

CD CONSOLES

CD CONSOLES

LE MAGAZINE DES SCREENAGERS

5 mars 95 • 30 F

JAGUAR

Le joker d'Atari

- Un américain seul contre les japonais
- Atari sera-t-il vivant en l'an 2000 ?

La sélection du mois

- Tetris & Dr Mario
- Iron Commando
- Chrono Trigger
- Chaos Control
- Space Harrier
- Super BC Kid
- Dunk Dream
- Victory Goal
- CyberSled
- Starblade
- Raiden

La PC-FX de NEC

Faut-il craquer ?

Avant-premières

- Super Turrican 2 Snes
- Panzer Dragoon Saturn
- Daytona USA Saturn
- Alien Soldier Mega Drive

Saturn Victory Goal

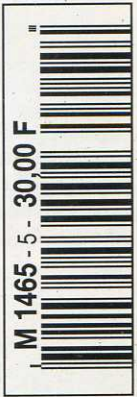
Digne de Fifa Soccer



Chrono Trigger

L'aventure au top sur Snes

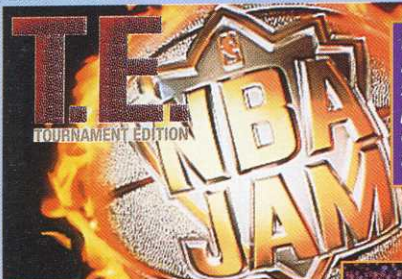
Suisse : 9 FS
Portugal : 1100 PTE CONT
Belgique : 235 FB
Canada : 9,95 \$
Polynésie : 825 FRANC CFP
DOM TOM : 45 FF
Luxembourg : 210 FL



numéro
5

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD

LES TOPS MEGADRIVE & SUPER NINTENDO



HIT La simulation de basket "fun" d'Acclaim n'a pas fini de vous surprendre. Plus de stars du NBA : 122 au lieu des 54 du jeu précédent; plus de personnages cachés : 16 au lieu de 28. Et surtout des bonus à récupérer sur le terrain qui vous étonneront !

Prix dément en Vente par Correspondance



LA LÉGENDE DE THOR



NEW Un magnifique jeu d'aventure indispensable à tout possesseur de Megadrive ! Ce jeu possède toutes les qualités requises pour vous passionner.

NEW

Prix dément en Vente par Correspondance



Disponible uniquement sur Megadrive

STARGATE

LA PORTE DES ÉTOILES



L'adaptation sur votre console du film de science-fiction réalisé par Roland Emmerich ! Vous revirez toute l'ambiance et le scénario du film dans un jeu d'action intense.

Prix dément en Vente par Correspondance



NEW

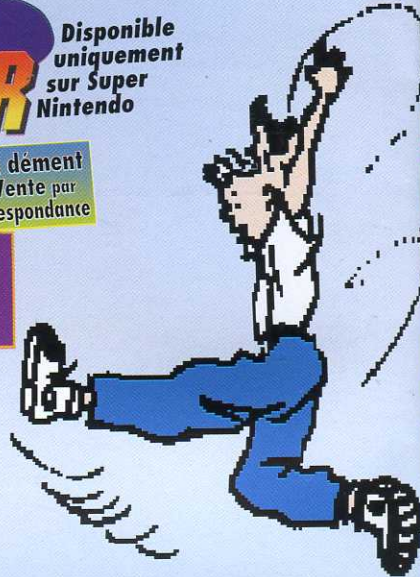
INTERNATIONAL SUPER STAR SOCCER

Disponible uniquement sur Super Nintendo

Prix dément en Vente par Correspondance

Une superbe simulation de football signée Konami qui vient détrôner FIFA ! Tous les coups sont bien sûr possibles avec une réalité parfaite. Un jeu à découvrir d'urgence !!

HIT



PROFITEZ DES OFFRES * SPECIAL ANNIVERSAIRE MICROMANIA

MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

jusqu'au 18 mars !

SUPER NINTENDO **PITFALL**
249F
 Un immense labyrinthe de niveaux reliés les uns aux autres protège les secrets fabuleux des Mayas. Une action infinie !
249F MEGADRIVE

DRAGON BALL Z
289F MEGADRIVE

SUPER NINTENDO **MICKEYMANIA**
249F
 Ce jeu de plateforme reprend comme scénaris les 7 plus fameux dessins animés de Mickey ! Une animation parfaite et une jouabilité étonnante !
249F MEGADRIVE

SUPER NINTENDO **SHAQ FU**
249F
 L'un des tous meilleurs jeux de baston à un prix canon ! Des coups spéciaux étonnants et des graphismes fabuleux !
199F MEGADRIVE

SUPER NINTENDO **NBA LIVE 95**
399F
 Le Top des simulations de basket ! La toute dernière simulation de sport d'Electronic Arts vous offre le mode arcade ou le mode simulation.
399F MEGADRIVE

Offre exceptionnelle
 Des combats infernaux dans lesquels vous incarnez les héros de votre dessin animé préféré !

SPÉCIAL VENTE PAR CORRESPONDANCE
 Téléphonez au **92 94 36 00** ou tapez **3615** Micromania pour découvrir ces offres exceptionnelles
Les frais de port GRATUITS* et des offres de prix qu'on n'ose pas publier !!

* Pour une commande minimale de 200 F.

* Offres valables dans la limite des stocks disponibles

PASSEZ À LA GÉNÉRATION 32 BITS !!

La nouvelle Console Goldstar



3DO

Une nouvelle console aux caractéristiques exceptionnelles à découvrir en magasin !



MEGA DRIVE 32X



200 F
de bons de réduction* avec l'achat d'une 32 X
* Quatre bons d'achat de 50 F à valoir sur l'achat de vos quatre prochains jeux 32 X



NEW



NEW

SPÉCIAL VENTE PAR CORRESPONDANCE

Téléphonez au **92 94 36 00** ou tapez **3615** Micromania pour découvrir ces offres exceptionnelles

Les frais de port **GRATUITS*** et des offres de prix qu'on n'ose pas publier !!

* Pour une commande minimale de 200 F.

MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

NOUVEAU

Micromania ouvre à Evry 2
• **CENTRE COMMERCIAL EVRY 2**
Venez découvrir dans tous les magasins Micromania les nouvelles consoles 32 bits : la PSX, la Saturn, la 3 DO ... !!

Bientôt un événement au cœur de Paris !
MICROMANIA DANS LE PREMIER UNIVERS DE JEUX DU FUTUR !!

LES MAGASINS MICROMANIA

- MICROMANIA EVRY 2** **NEW**
Centre Commercial Evry 2 - Niveau bas
Tél. 69 29 04 99
- MICROMANIA LES ULIS 2** **NEW**
Centre Commercial Les Ulis 2 - 91940 Les Ulis
Tél. 69 29 04 99
- MICROMANIA EURAILLE** **NEW**
Centre Cial Euralille - Rez-de-chaussée - 59000 Lille
Tél. 20 55 72 72
- MICROMANIA MONTPARNASSE**
126, rue de Rennes - 75006 Paris
Tél. 45 49 07 07
- MICROMANIA FORUM DES HALLES**
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale - Niveau -2
Métro & RER Les Halles - Tél. 45 08 15 78
- MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES**
84, av. des Champs-Élysées - RER Ch. de Gaulle-Etoile Métro George V - Tél. 42 56 04 13
- MICROMANIA ROSNY 2**
Centre Commercial Rosny 2
Tél. 48 54 73 07
- MICROMANIA VELIZY 2**
Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91
- MICROMANIA LA DEFENSE**
Centre Cial des 4 Temps - Niveau 2 - RER La Défense
Tél. 47 73 53 23
- MICROMANIA NICE**
Centre Commercial Nice-Etoile - Niveau -1
Tél. 93 62 01 14
- MICROMANIA LYON LA PART-DIEU**
Niveau 1 - Face sortie Métro - 69000 Lyon
Tél. 78 60 78 82
- MICROMANIA LILLE V2**
Centre Cial de Villeneuve d'Ascq - Rez-de-chaussée
Tél. 20 05 57 58



3615 MICROMANIA
Tout le catalogue des jeux !!

De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !!

* Saut sur les Consoles - Remise différée sous forme de bon de réduction de 50 F
IMPORTANT : Les prix indiqués sont valables du 4 février au 11 mars 95. Les consoles de jeux ne sont pas disponibles en Vente par Correspondance

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX

CDC 6	Titre	PRIX

Participation aux frais de port et d'emballage **GRATUIT**

Précisez CD Cartouche Disk Total à payer = **F**

Nom
Adresse
Code postal Tél.
Ville
PAYER PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE Date d'expiration/.....
Signature :

Commandez par tél. **92 94 36 00**
Ouvert de 8h à 19h du lundi au vendredi, de 9h à 19h le samedi

Règlement: Je joins Chèque Bancaire CCP Mandat-lettre
 Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 35 F) pour frais de remboursement N° de membre (facultatif)

Entourez votre ordinateur de jeux: 3DO PC 3 P PC CD Rom Game Boy Megadrive Gamegear Super Nintendo

L

e coup de griffe !

Les Jaguars sont-ils en voie de disparition ? Deux ans après avoir aperçu le seul spécimen en Europe, les scientifiques du secteur cherchent à savoir si notre continent a permis à la bête de se reproduire ! Bon, blagues à part, la plus puissante des consoles de jeu a du mal à percer. Ses performances ne sont pas en cause, loin de là. À en croire les spécialistes, le problème serait lié au mode de distribution de la machine (par Atari) et à un manque de communication, plutôt qu'à la qualité de ses jeux, en nette amélioration. Vous nous connaissez, à CD Consoles on aime bien les challenges... Alors, rien de plus simple que d'aller faire un petit tour sur le terrain. Nos enquêteurs ont traqué le félin, ils ont interrogé les autochtones et les braconniers de la région... bref, ils vous ont rapporté un dossier, histoire de vous faire une opinion sur la question. En ce qui nous concerne, c'est fait, regardez notre avis en fin de dossier. Pour le reste du magazine, nous vous proposons d'étudier la PC-FX, le dernier monstre de chez NEC, sous toutes ses coutures, une discussion à bâton rompu avec David Ginola, la star de PSG et une balade à Imagina, la Mecque des univers de synthèse et du virtuel ! Sans oublier nos traditionnelles critiques : Starblade (3DO), Victory Goal (Saturn), Chrono Trigger (Snes), Cyber Sled (PSX), Chaos Control (CD-i)...

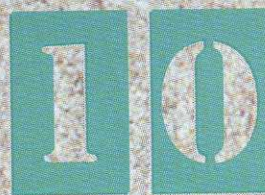
LE COURRIER

● Le courrier retranscrit assez fidèlement l'état d'esprit de nos lecteurs. Alors au menu de cette semaine : un fou de la 3DO, un dingue qui trouve Fifa Soccer sur 3DO injouable, un joueur arnaqué par un escroc, un pas d'accord avec Total Arcade et un intello du bar tabac !



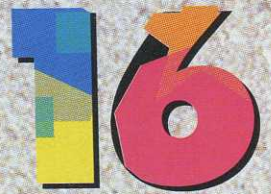
L'ACTUALITÉ FRANÇAISE

● D'Obélix sur Super Nintendo à Virtua Fighter sur 32X, en passant par les résultats de Sega en France (en 94), l'entraînement intensif de Didier Auriol sur Sega Rallye et la chronique radio « Vidéo Extrême » sur RFI... Une chose est sûre : dans Actualité France, les rédacteurs informent les joueurs !



L'ACTUALITÉ INTERNATIONALE

● Nos reporters du secteur international ont le vent en poupe ! Eh oui, ils n'arrêtent pas de nous envoyer des news, des news et encore des news... à croire qu'ils les pondent eux-mêmes ! Mais non, c'est une blague les gars.



TOTALE ARCADE

● Ce mois-ci dans Totale Arcade vous découvrirez Cyber Commando de chez Namco, Mortal Kombat le film (!), Rise of the Robots... bref, toute l'actualité arcade, des tips et des astuces.



Avec Victory Goal, nous tenons enfin un concurrent, digne de ce nom à Fifa Soccer !

LES GENS

● C'est David Ginola (mais oui, mais oui... le joueur de foot) qui répond à nos questions. Il est joueur, mais loin d'être aussi taré que nous !

40

REPORTAGE

● Le rendez-vous des dingues de l'image virtuelle, des univers de synthèse et des simulateurs c'est : *Imagina*. Et ça c'est tenu à Monte-Carlo, le mois dernier.

50

AVANT-PREMIÈRES

● Dans le désordre : Super Turrigan (Snes), Panzer Dragoon (Saturn), Daytona USA (Saturn) et Alien Soldier (MD).

84

ASTUCES ET MOTS DE PASSE

● En attendant le mois prochain et la soluce d'un hit de la Jagua, vous avez droit à un bon paquet de tips.

136

REPÈRES

● Notre intellectuel de bord vous propose ce mois-ci un petit cours sur tous les termes incompréhensibles par le commun des mortels.

42

REPORTAGE

● NEC a été le précurseur des 16 bits et du CD-Rom. Avec leur dernière bombe (la PC-FX), la firme japonaise rentre de plein pieds dans le monde très en vogue des 32 bits.

52

LES CRITIQUES

● L'explication du système d'évaluation de notre sélection du mois :

- p90 : Starblade
- p94 : Iron Commando
- p98 : Victory Goal
- p102 : Cyber Sled
- p106 : Raiden
- p110 : Dunk Dream
- p114 : Chrono Trigger
- p118 : Space Harrier
- p122 : Tetris & Dr Mario
- p126 : Chaos Control
- p130 : Super BC Kid

89

LES PA

● Vous cherchez des jeux, des consoles, des posters, des goodies en tout genre... Passez donc une annonce dans CD Consoles.

144

TV CONSOLES

● Marine Vignes, la présentatrice des « Explorateurs de la connaissance » sur la Cinquième chaîne, nous raconte son émission.

44

DOSSIER

● Tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur la plus fauve des consoles : la Jaguar ! L'histoire d'Atari, des interviews, des jeux, des machines, des news... Bref, en un mot comme en cent : tout !

60



Equipée du lecteur CD, vous ne trouvez pas qu'elle a une gueule d'enfer, la Jag ? Eh bien maintenant, il ne nous reste plus qu'à attendre l'arrivée de Blue Lightning, de Varuna's Forces, de Commando, etc, etc.

Courrier

Nos coups de cœur...

Ode pour 3DO.

Ave, je voudrais vous féliciter pour votre magazine. En effet, je considère CD Consoles comme « le » magazine des jeux vidéo Next Generation des 15-25 ans (et même plus !). Enfin un magazine où on respecte le lecteur et où on lui en donne pour son argent. [...] Pour finir, voici un magazine où on traite le domaine vidéo ludique « à donfe » et sans aucune discrimination. Car après constat, CD Consoles est le seul magazine à avoir fait un bon et long (plus de 20 pages!) dossier sur la 3DO ces derniers mois. Tout a été passé en revue : marketing, interview de Trip Hawkins, softs, hardwares, etc. Franchement on ne pouvait pas faire mieux. En ce qui me concerne, je suis un fervent défenseur de cette 32 bits, qui je l'avoue haut et fort, n'a rien à envier aux autres consoles. [...] Il paraît en fait, que le problème de la 3DO soit uniquement dû à une politique de marketing défailante (date de sortie officielle en France repoussée). De plus, étant nouvelle sur le marché, celle-ci ne bénéficie pas d'antécédents positifs quant à sa réputation. Faut-il donc condamner et bouter une si fabuleuse machine pour cette unique raison ? Il semblerait que cela ne gêne pas nos voisins d'outre-Manche.

Gnap, Landreals.

La 32 bits de Trip Hawkins commence à recevoir de plus en plus de suffrages de la part des joueurs français. Ce n'est pas étonnant vu les jeux de qualité qui commencent à voir le jour. Malheureusement, cette machine risque de rester marginale dans notre pays si aucune baisse de prix substantielle n'intervient à temps. Seule l'importation par un réseau de distribution officiel pourrait mettre un terme à des tarifs vraiment dissuasifs.

Un lecteur s'en va, un autre arrive.

À toute l'équipe de GEN 4, je mets fin à un mois de harcèlement par courrier en vous disant ceci : Génération 4 ne m'intéresse plus. Ce magazine est désormais trop axé sur le PC CD-ROM. Je m'étais abonné initialement car je possédais un Amiga 500, mais il y a trois mois, je l'ai troqué contre une Super Famicom. Cependant ne fondez pas en larmes parce qu'un fidèle lecteur vous quitte : je me suis abonné à CD Consoles qui est publié par une filiale de Pressimage, Média Loisirs. Par conséquent, je paierai quand même une partie de vos salaires...
À propos, félicitations pour les concepteurs de CD Consoles : les infos sont fraîches et les couvertures très réussies !
Cependant, comme partout ailleurs ils sont trop gentils : Fifa Soccer sur 3DO est injouable : aucune vue n'est convenable. Pour moi, les meilleurs jeux de foot, et de loin, sont Super Sidekicks sur Neo Geo et Exit Stage '94 sur SFC (Soccer Shoot out sur Snes).
Important : le test de VR Stalker sur 3DO de GEN 4 : 30 %, le même test sur CD Consoles : un hit !
Il faudrait quand même vous entendre sur un même jeu. Qui plus est, vous bossez tous pour la même boîte !!
Ce serait super cool de votre part de me publier, merci d'avance !
P.S. : Vive la Play Station !!

Nicolas Maushart, Lingolsheim.

Bienvenu dans le monde merveilleux des consoles. Le passage de l'Amiga 500 à la Super Famicom a dû être une sacrée expérience ! Fifa Soccer sur 3DO n'est pas injouable comme vous le prétendez. À moins de saisir le paddle avec des gants de boxe et de chausser des lunettes de soudeur, tous les membres de la rédaction ont apprécié la jouabilité de cette excellente simulation. À propos de lunettes, vous devriez consulter un ophtalmologiste, car VR Stalker n'a jamais fait l'objet d'un test dans CD Consoles mais uniquement d'un petit article dans les actualités du numéro 2. À l'époque, les graphismes promettaient beaucoup et d'après les créateurs, le jeu allait faire mal. À l'arrivée, le titre n'a pas concrétisé ses promesses. Nous ne l'avons donc pas testé ! Soulignons que CD Consoles ne teste que les meilleurs jeux, la crème des crèmes. Mais vous vous en étiez aperçu bien sûr ! À partir de là, nous pouvons nous offrir le luxe d'être un peu plus exigeant que nos confrères. Ah, une dernière chose : le fait de bosser pour la même boîte ne nous interdit pas d'avoir des avis divergents. Encore heureux !

Nos meilleurs conseils

SOS Détresse.

Salut à toute l'équipe, je voudrais pousser un grand coup de gueule !!! OOOOHHHHH !!!!! Stop !!!! Pas contre vous !! Mais contre les ventes par correspondance.

En juillet 1994 (le 18 pour être précis), j'ai commandé par téléphone, une Jaguar française à Elitendo, dont le magasin est situé à Paris.

Le 19 juillet, je reçois la console, mais elle ne fonctionnait pas correctement : l'image était en noir et blanc (ça fait deux couleurs sur seize millions, c'est déjà pas si mal, hein ??). La cartouche de jeu avait été ouverte (les vis étaient visibles). La console ne s'allumait pas toujours (elle devait avoir sommeil). La garantie datait du 2 avril 1994. Les autres problèmes étaient mineurs.

J'ai téléphoné au magasin le mardi 19, après-midi mais comme par hasard notre communication a été interrompue (comme c'est bizarre ???). J'ai donc renvoyé la console le 23 juillet avec une lettre expliquant les raisons de mon renvoi, et sommant de m'échanger la Jaguar ou bien de me rembourser. Il y a environ deux mois, j'ai appris par le Minitel que le magasin avait été obligé de fermer pour des raisons judiciaires. Aujourd'hui je vous écris en espérant que vous pourrez m'aider à résoudre mon problème car je n'ai ni console ni argent, et 1885 F. je peux vous dire que ça fait un sacré trou.

Je possède les preuves de mon paiement par chèque bancaire, ainsi que la preuve de dépôt en recommandé et enfin l'avis de réception certifiant que le magasin a reçu mon envoi le 26 juillet.

En espérant une réponse, je vous remercie et souhaite longue vie à votre magazine, ainsi qu'à toute l'équipe évidemment.

Signé : Little Jaguar.

P.S. : À mon avis, CD Consoles est le meilleur des magazines de jeux vidéo car il parle de tout ce qui touche au domaine du jeu vidéo, et je le prouve : quel autre magazine nous a parlé du parc de Sega au Japon ???

Sebastien Guinaudeau, Fléac.

Le problème de la vente par correspondance, c'est que le consommateur ne voit pas le produit qu'il achète. La transaction repose donc sur une confiance mutuelle de circonstance. Surtout dans le cas où vous réglez par carte bancaire !

Malheureusement, comme dans toutes les professions, il existe des margoulines qui profitent de notre passion pour tenter de nous arnaquer. C'est à nous de rester vigilant et de prendre nos précautions.

Le bon réflexe consiste à conserver tout document prouvant ce que l'on avance. Demandez toujours une facture en bonne et due forme. En cas de problème, toujours envoyer la correspondance en recommandé avec accusé de réception.

Malheureusement, si le magasin est l'objet

d'une faillite, il y a peu de chose à faire. La seule démarche possible reste de saisir le syndic de faillite qui se chargera de revendiquer la propriété de la console, puisque celle-ci est à votre nom. Pour obtenir le nom et l'adresse de ce syndic, consultez le greffe du Tribunal de Commerce de votre département.

En cas de problèmes d'ordre juridiques, les particuliers peuvent aussi s'en référer aux conseils avisés de l'Institut National de la Consommation (INC) en faisant sur le Minitel 36.15 code INC ou en écrivant à l'adresse suivante : INC, 80, Rue Lecourbe, 75015 Paris.

Parlons technique

Basique Instinct.

Salut, quelle ne fut pas ma déception, lorsque j'ai lu la critique du jeu d'arcade : Killer Instinct. En effet, j'ai cru lire que K.I était ... très, très saccadé. Mais on n'a pas du voir le même jeu. Avez-vous au moins observé l'animation des nombreux et différents personnages (que l'on peut tous choisir ?), les décors, les couleurs, les zoom parfaits et le clou, les effets spéciaux que je n'ai jamais vu sur aucun autre jeu et les séquences d'intro digne d'un film. Je ne sais pas comment ni dans quel état étaient les testeurs, mais si vous faites pareil avec les autres tests, ça promet. Et comment le lecteur peut-il se faire une opinion du jeu avec des photos si médiocres ? Je suis sûr que ceux qui auront joué à Killer Instinct, seront d'accord avec moi.

Pascal M.

CD Consoles persiste et signe ! Lionel, notre docteur ès arcade, tient personnellement à vous répondre, arguments à l'appui.

Cher Pascal, Killer Instinct est... très, très saccadé. Je ne pense pas qu'une borne tournant à douze images par seconde, puisse être considérée comme un modèle d'animation. De plus, la représentation est en fausse 3D. Si le développement du jeu a effectivement été réalisé en trois dimensions, en revanche l'affichage se fait en bitmap. Quant aux zoom, à part l'introduction (très belle par ailleurs), ils sont en tout point semblables à ceux d'Art of Fighting sur Neo Geo. Implantés en hard, ils pixellisent beaucoup trop. Ceci pour le côté technique. En ce qui concerne le jeu, il est regrettable que les joueurs ne puissent pas parer les coups lors des hits combos (22 coups de suite sans pouvoir rien faire !). Les testeurs, accompagnés de très bons joueurs (notamment sur Street Fighter 2X) en sont arrivés à la même conclusion : Killer Instinct n'a rien d'exceptionnel. Son seul point fort réside dans le chip sonore d'excellente qualité. ●

1) Ah, la fameuse question des polygones ! Depuis la sortie des nouvelles 32 bits japonaises, tout le monde semble se soucier de la gestion polygonale. Pour être franc, nous n'avons pas de chiffre exact. En effet, il faut savoir de quoi l'on parle : le nombre de polygones par seconde dépend de leur taille ou de leur couleur. De plus, vous les voulez flat, Gouraud ou mappés ? Bon, pour vous donner une réponse plus concrète, on peut s'aventurer au-delà des 100 000 polygones en flat (simple) de 1 pixel et d'une couleur. Audessus, cela reste à voir, car l'architecture de la Jaguar est assez souple et les performances dépendent des programmeurs.

2) DSP : (Digital Signal Processor) Il s'agit du microprocesseur spécialisé dans le traitement du signal sonore ou vidéo.

3) Là encore, pas de réponse précise (désolé mais c'est comme ça !). Tout dépend des routines sonores, donc du soft. Sans être trop technique, disons que compte tenu de la fréquence du DSP de la Jaguar, on peut tabler au maximum sur 24 canaux qualités CD. Un titre comme Burn Out par exemple (le jeu de moto) restitue les musiques sur 20 canaux de qualité 16 bits.

4) La Jaguar cartouche est absolument identique à la Jaguar CD. Le lecteur CD est simplement un « add-on », il n'y a pas de hardware en plus significatif. ●

Osons les bars tabac !

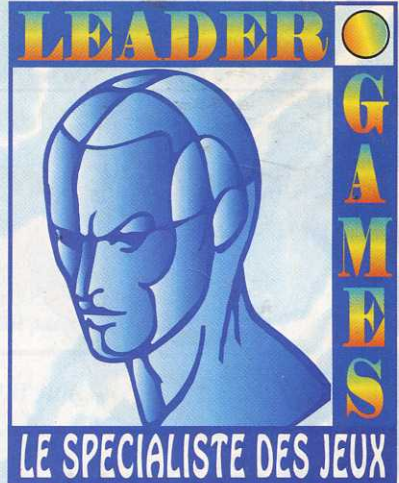
Salut vous ! si je me suis permis de vous écrire, la raison en est mon mécontentement au sujet de certains magazines dont je ne citerais pas les noms (spécialisés dans les jeux vidéos et consoles). [...] Je me suis acheté récemment une Jaguar, et à ma grande surprise, malgré ces 64 bits, ils ne se donnent même pas la peine de la mentionner. Quelle ne fût pas ma grande surprise en découvrant, un midi, dans un bar tabac qui ne paye pas de mine, un magazine : le votre !!! Hé oui !! Enfin un magazine qui se consacre équitablement et justement à toutes les consoles.

Voici quelques questions :

- 1) Combien de polygones par seconde la Jaguar peut-elle afficher simultanément ?
 - 2) Que veut dire DSP ?
 - 3) Combien de canaux musicaux possède-t-elle ?
 - 4) Est-ce que la Jaguar CD à les mêmes caractéristiques que la Jaguar à cartouche ?
- Sur ce je vous quitte et vous dit bravo pour votre magazine super, original et exceptionnel.

David Maupin, Bray-sur-Somme.

LEADER GAMES



13 bd Voltaire - 75011 PARIS - Métro : Oberkampf ou République

TÉL : (1) 48 06 68 30

Du MARDI au SAMEDI de 10 h 30 à 19 h 30
sans interruption. Le LUNDI de 14 h à 19 h 30.

**NOUS RACHETONS TOUS JEUX ET CONSOLES
AU PLUS HAUT COURS**



**COMMANDE
EXPRESS**

48 06 68 30

Règlement CB
LIVRAISON SOUS 48 H



SONY PS-X

SONY PS-X	TEL
RIDGE RACER	PROMO
SUPER PARODIUS	PROMO
KING'S FIELD	PROMO
TOSHINDEN	PROMO
MOTOR GRAND PRIX	PROMO
CYBER SLEED	TEL
ARK THE LAD (RPG)	TEL
BLUE FOREST	TEL
BOXER'S ROAD	TEL
COSMIC RACE	PROMO
CRIME CRACKERS	TEL
FALCATA	TEL
FORMATION SOCCER	TEL
FUJIMARU	TEL
CYBER WAR	TEL
KILEAK THE BLOOD	TEL
KNIGHT STRIKER	TEL
KOWLOON'S GATE	TEL
METAL JACKET	TEL
PHILOSOMA	TEL
RAIDEN	TEL
RAYMAN	TEL
SPACE GRIFFON VF-9 (RPG)	TEL
STARBLADE ALPHA	TEL
STREET FIGHTER (MOVIE)	TEL
TEKKEN	TEL
TRANSFORMERS GANDAM	TEL
VAMPIRE (DARKSTALKER)	TEL
ZERO DIVIDE	TEL

**NOUS SOMMES LES IMPORTATEURS N°1
DE PS-X SCPH-1000 PREMIUM EN FRANCE.
VOUS AUSSI PROFITEZ DÈS MAINTENANT DE LA
TECHNOLOGIE DE DEMAIN.**

GOODIES & VIDEOS

FIGURINES SUPER BATTLE COLLECTION DE 1 à 10 : 119 F
CARDASS, POSTERS, MANGAS, VIDEOS
ET AUTRES ARTICLES EN VENTE EN BOUTIQUE.
LE RETOUR DE BROLY (ORIGINAL PAL) : 149 F
CASSETTES VIDEOS ORIGINALES PAL DE 1 à 9 : 99 F l'unité

CASSETTES VIDEO DBZ EN FRANCAIS :

- N°1 : A LA POURSUITE DE GARLIC 149 F
- N°2 : LE ROBOT DES GLACES 149 F
- N°3 : LE COMBAT FRATRICIDE 149 F
- N°4 : LA MENACE DE NAMEC 149 F
- N°5 : LA REVANCHE DE COOLER 149 F
- N°6 : 100000 GUERRIERS DE METAL 149 F
- N°7 : L'OFFENSIVE DES CYBORGS 149 F
- N°8 : BROLY LE SUPER-GUERRIER 149 F

**STREET FIGHTER THE MOVIE
1H40 DE PLAISIR POUR 149 F
ou 500 F LES QUATRES AUX CHOIX**



SEGA SATURN

SEGA SATURN + 1 JEU	4290 F
MANETTE	TEL
CLOCK WORK NIGHT	PROMO
SHINOBI	TEL
VIRTUA FIGHTER	PROMO
GALE RACER	PROMO
BLUE SEED (RPG)	TEL
DAYTONA USA	TEL
DIDAROSS (3D FIGHTING)	TEL
GOHA	PROMO
PANZER DRAGON	TEL
VIRTUAL HYBRIDE	TEL
V GOAL	PROMO
FLYING ACES	TEL
VIRTUA RACING	TEL
VIRTUA COP	TEL
DESERT CAMP	TEL
FLIGHT NIGHTMARE II	TEL



3 DO

**ARRIVAGES MASSIFS DE NOUVEAUTÉS TOUTES LES
SEMAINES DES US ET DU JAPON. TEL**

**REVENDEURS
CONTACTEZ-NOUS !
FAX : (1) 48 06 63 76**

**AUTRES TITRES ET
CONSOLES - NOUS CONTACTER**



NEO-GEO/CD

NEO-GEO CD 3390 F	JEU À 349 F
JEU À 449 F	SUPER PROMO
STREET HOOP	CD SAMOURAÏ SPIRIT
GAN GAN	CD ART OF FIGHT II
KING OF 94'	CD FATAL SPÉCIAL
WINDJAMMER	CD SIDE KICK II
VIEWPOINT	CD TOP HUNTER
GOAL GOAL	CD AEROFIGHTER

BON DE COMMANDE

A renvoyer à LEADER GAMES, 13 bd Voltaire - 75011 PARIS (ou sur papier libre)

NOM : PRENOM :

ADRESSE :

VILLE : CP : I _ I _ I _ I

TÉL :

CONSOLES ET JEUX (Spécifier sur quelle console)	PRIX
FRAIS DE PORT (jeux et accessoires : 30 F / Consoles : 50 F)	+ F
TOTAL A PAYER	F

REGLEMENT : CHEQUE MANDAT LETTRE

CARTE BLEUE : BANQUE :

DATE D'EXPIRATION : I _ I _ I _ I

SIGNATURE (obligatoire) :

LIVRAISON COLISSIMO 24/48 H dans la limite des stocks disponibles

Prix ou offres révisables sans préavis- Ces prix ne sont valables que pour la Vente par correspondance.



Du 21 au 23 avril se déroulera, au Palais des Congrès de la ville de Toulon, le 3^{ème} forum international du film d'animation : le Cartoonist. Des conférences, des expositions, et des stands de professionnels de l'audiovisuel et de l'animation animeront différents thèmes dont la mer et les nouvelles technologies.

La Saturn à la sauce française



Sega nous dévoile le futur design de la Saturn dans notre beau pays. Sublime, non ? Normal, il faut qu'elle accroche un client (c'est-à-dire, vous et moi) mondialement réputé pour son bon goût infailible en matière de beaux objets. En bref, la Saturn relookée ne dépareillera pas dans votre intérieur. Sortie prévue en France en juillet aux environs des 3000F■



Obélix / Snes



Décidément, Infogrames fête dignement les trente-cinq ans d'Astérix. Dans cette version, César, excédé de la résistance de ces irréductibles gaulois, tente de construire une palissade autour du village pour emprisonner ses habitants. Mais Astérix et Obélix ne l'entendent pas de cette oreille ! Ils détruisent la fortification et partent à travers l'Empire Romain pour prouver qu'ils peuvent se déplacer où bon leur semble. Leur escapade les conduira à travers cinq pays (La Grande Bretagne, la Suisse, la Grèce, l'Égypte et l'Espagne) dans lesquels ils devront passer plusieurs épreuves parmi les plus saugrenues, comme une corrida ou bien encore un match de rugby. Ceci pour avoir le droit d'emporter un objet souvenir qu'ils exhiberont devant l'empereur aux lauriers. L'esprit de la BD de Goscinny et Uderzo est bien retranscrite dans ce jeu d'Infogrames. Et l'animation des personnages, en utilisant une réalisation proche de l'animation cartoonesque, rend un humour sans précédent. De plus la possibilité de jouer à deux en simultané accentue le côté fun du jeu. À noter qu'une version en couleur sera disponible sur le Super Game Boy.

Génération « Vidéo Extrême » sur RFI

Radio France Internationale (RFI), le plus important média francophone du monde (avec près de trente millions d'auditeurs) émet tous les mercredis à 18h10 dans l'émission Génération, la chronique « Vidéo Extrême ». Cette émission, animée par « le Capitaine Mario » dévoile toutes les informations sur le monde des jeux vidéo. Des reportages, des interviews, des dossiers, et bien sûr des test ponctueront le rythme de l'émission. À noter que l'émission sera diffusée sur 89 FM à Paris et sur le réseau mondial de RFI. ■



Sega aurait gagné la bataille de Noël !

Selon les chiffres que nous a fait parvenir Sega, d'après une étude de l'institut de sondage Nielsen, la période de Noël a été faste pour la marque. Sa part de marché est en progression de 3% par rapport à l'année précédente. Les ventes sur Mega Drive représentent 54% de part de marché en volume durant le mois de décembre. Les meilleurs

ventes sont le Roi Lion et Sonic et Knuckles qui dépassent l'un et l'autre les 100 000 pièces vendues. Quant à la Game Gear ses parts de marché s'établissent à près de 43% sur l'année. Enfin les succès de la 32X (25 000 pièces vendues) et de la Saturn (300 000 unités vendues au Japon) confirment l'intérêt du public pour les nouvelles technologies. ■

Illusion of Time / Snes



Illusion of Time est le titre français du célèbre Illusion of Gaïa. Nintendo, nous offre le plaisir de savourer ce sublime jeu d'aventure dans notre langue maternelle. Pour l'histoire, sachez que vous êtes le jeune Will, fils d'un célèbre cheva-

lier disparu lors d'une expédition vers la fabuleuse Tour de Babel. Et « armé » de votre flûte magique et de vos pouvoirs télékinésiques vous partez à la quête de six statues qui vous ouvriront les portes de la tour mythique. Mais, pas de panique, de nombreux alliés viendront se joindre à vous pour que

vous meniez à bien votre mission. Les graphismes sont de toute beauté. Les énigmes sont difficiles à souhait. Merci Enix et Nintendo de nous l'offrir en français, (nous l'avions testé en VO dans *CD Consoles 1*).

Warner prend le Contrôle d'Accolade Europe

Le 17 janvier Warner Interactive Entertainment a pris le contrôle des activités marketing et distribution du bureau londonien d'Accolade Europe. L'investissement de 12 millions de dollars consentit par Warner, va permettre à Accolade de produire des softs pour les consoles de la nouvelle génération (Play Station, Saturn, Ultra 64). Ce qui conforte le potentiel de cette société. Néanmoins, le seul point négatif de cette opération réside dans le licenciement de l'équipe en place. Nous nous associons au président Peter Harris, pour remercier de leur travail cette véritable équipe de professionnels. ■

Nintendo et Mars ça repart !

Du 15 janvier au 31 mars, Mars et Nintendo lance une opération publicitaire qui ravira les gourmands et les joueurs. En effet, tous les produits du géant confiseur Mars (Mars, M&M's, Twix) comporteront une mini série de dix autocollants dévoilant les secrets de Donkey Kong Country. Par ailleurs, un grand jeu concours permet à tous les enfants de gagner de nombreux lots (consoles, jeux...). Alors si vous êtes bloqué à un niveau, prenez un Mars pour passer au niveau supérieur. Voilà une idée bien gourmande ! ■



Pour nous, le N°1 ■ C'est TOI

Rayon GOODIES

3 D O - P S X
SATURN
NEO-GEO CD
JAGUAR
SEGA - 32X
NINTENDO

Pour Toi ■

10 %
de remise

(sur un jeu, sur présentation de cette revue)

V P C ... Tel au
 Magasin le + proche

OCCASION
Achat-Vente

REVENDEURS Contactez nous !
 Rejoignez une chaîne de spécialistes

NANTES	RENNES	VANNES
40 35 42 42	99 31 11 26	97 68 20 68
21 place viarme	3 rue du puits Mauger	14 bis rue Emile Burgault
ST BRIEUC	La ROCHE sur YON	LORIENT
96 61 06 48	51 36 15 25	97 21 34 35
53 rue Saint Guillaume	L' Empire 4 place Napoléon	25 cours de la Bove



Sonic and Knuckles le livre



Cyril Drevet, de l'équipe de Dorothée sur TF1, nous gratifie « du guide ultime » du jeu de plate-forme Sonic et

Knuckles. Vous y trouverez plus de 100 pages de trucs et astuces, bourées de captures d'écran. Avec ce guide, et pour 79 francs, le monde de Sonic n'aura plus aucun mystère pour vous ! ■

Du concours au Palais

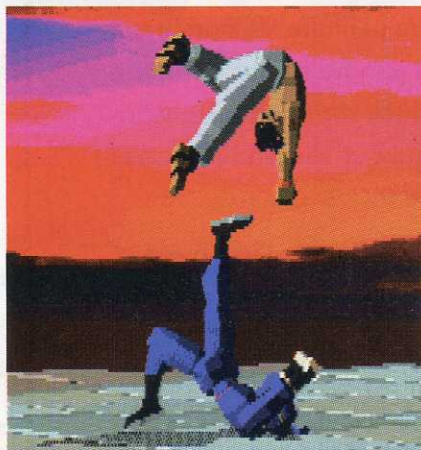
Il y avait foule au Palais des Congrès de Versailles, le 23 janvier dernier, au concours organisé par Tokashaido, nouveau magasin de jeux vidéo, (en association avec Groupe Digital Vidéo, Kaze Animation et Ouï FM). 96 joueurs ont participé, dans l'optique d'emporter la Play Station mise à prix. Pour accéder à la finale, ils ont bataillé dur sur Virtua Fighter (Saturn). Un seul but : gagner le plus de combats possibles en mode Arcade (contre l'ordinateur). Les seize meilleurs ont eu ensuite le privilège ultime de s'affronter sur To Shin Den (Play Station). On note par ailleurs que des stands de japanime diffusaient diverses vidéos, dont le troisième volume des Chroniques de la Guerre de Lodoss (et en sous-titré français s'il vous plaît !). De leur côté, « Groupe Digital Vidéo » quatrième entreprise en France d'Hi-Fi vidéo, exposait un nouveau système Hi-Fi Surround, le Prologic. Grâce à cette nouvelle technologie, le rendu sonore de vos télévisions est considérablement amélioré... En résumé, c'était la fête au Palais des Congrès de Versailles ! ■

Alternative Reality Technologies est le nouveau département de création de Gametek. Ce service compte créer des softs pour Sega et Nintendo, adaptés au marché européen. De plus, GameTek est devenu actionnaire principal de Take 2. Par ce biais, la société va pouvoir se concentrer sur les Saturn, Ultra 64 et autres 32X...



Virtua Fighter / Mega Drive 32X

L'automne 95 verra la sortie officielle sur 32X, du jeu de combat vedette des salles d'arcade, j'ai nommé Virtua Fighter ! Ce travail est le fruit de l'équipe des programmeurs AM2 de Sega Japon. Le jeu possédera le même nombre de coups et de personnages que son grand frère en arcade. Quant à la réalisation, malgré une optimisation des capacités des deux processeurs 32 bits RISC de l'extension de la Mega Drive, elle sera probablement en deçà d'une version arcade ou encore même d'une conversion Saturn. Cependant, les six millions de possesseurs de la Mega Drive et utilisateurs potentiels de la 32X seront comblés.



Didier Auriol, pilote virtuel



Exclusif ! Nous savons comment Didier Auriol est devenu champion du monde de rallye. En fait, le pilote s'entraîne au Japon sur Sega Rallye, la dernière borne d'arcade du Maître ! Une vraie simulation au service des pros. ■

Le 3^{ème} Samourai

Samourai ouvre une nouvelle succursale à côté de ses deux premiers magasins. Elle se consacre exclusivement aux garages-kits, (petites figurines en résine qu'il faut monter puis peindre), et aux articles érotiques : mangas, art-book, vidéo, etc, (première boutique de ce type en France !). Bref, avis aux amateurs. Ils sont assurés de trouver leur bonheur ! Samourai : 42 rue de Maubeuge, 75009 ParisTel : 42 80 29 49 ■

Izzy's Olympic Quest / Super Nintendo



En mai, US Gold va nous offrir les aventures d'Izzy. Mais attention, ce ne sont pas n'importe quelles tribulations qui vous seront proposées. En effet, US Gold a obtenu l'exclusivité pour créer un jeu mettant en scène Izzy, la pomme de terre, mascotte officielle des prochains J.O d'Atlanta. Vous devrez l'aider à reconstituer les cinq anneaux du sigle olympique. Ceci, dans l'optique d'une participation aux Jeux Olympiques. Pour cela, il devra utiliser toutes ses aptitudes, en grand sportif qu'il est. Il peut ainsi devenir un archer, un deltaplane, un skateboard, un javelot... Mais, attention car tous ces exploits sportifs seront constamment surveillés par quatre juges. Ces derniers vous donneront soit des coups de pouce, ou bien alors vous pénaliserons. La route vers le podium risque d'être des plus agitée !



Le 10^{ème} salon des jeux. Porte de Versailles



Tous ceux qui sont en quête d'instant ludiques sans précédent vont sans nul doute se rendre au 10^{ème} salon des jeux qui se tiendra du 8 au 17 avril, Porte de Versailles. Les joueurs de tous les horizons trouveront des jeux de réflexions, des éducatifs, de société, de rôle... Tous les visiteurs vont être transportés dans un univers ludique parallèle, dans lequel il évoluera à sa guise. En effet, des dizaines de stands lui offriront la possibilité de participer à tous les jeux qu'ils désirera. À noter l'apparition en force des jeux de cartes interactifs, qui trouve un public de plus en plus large. Une manifestation bien sympathique ma foi ! ■

SPECIALISTE DU DEPÔT - VENTE SCROLLING

**VENEZ :
ACHETER !
VENDRE !
ECHANGER !
TOUS VOS
JEUX VIDEOS !**

33, rue
Planchat
75020 PARIS

Téléphone :
(1) 44 93 70 67
Fax : (1) 44 93 70 68

**GOODIES
DRAGON BALL Z
OUVERT : 7J/7J**





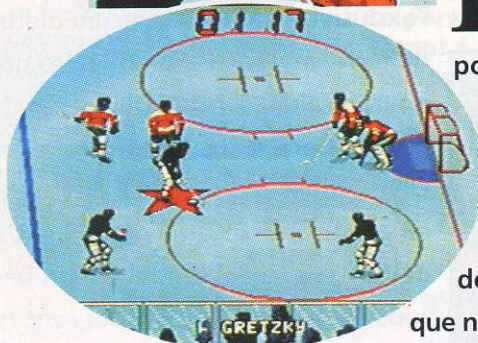
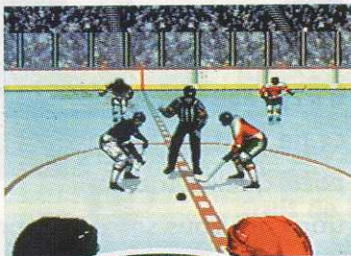
Du nouveau chez Game's

Depuis 1982, date de création de l'enseigne, Game's n'en finit pas de s'agrandir ! En effet, fort de ses huit points de ventes, Game's ouvre une nouvelle boutique à Vincennes au 28, rue du château. Tout comme les autres, ce magasin propose un vaste choix de nouveautés sur consoles et sur PC. Sans oublier les inévitables accessoires, BD, Mangas, vidéo, et autres goodies... À savoir aussi qu'un service de rachat et vente de jeux d'occasion est assuré. ■

Titus recrute

À tous les programmeurs, graphistes et chef de produit qui lisent attentivement ces quelques lignes. Dans le cadre de son programme d'expansion de la société, Titus recrute plusieurs personnes répondant à ces qualifications sur tout supports et machines. Si vous êtes intéressés par cette annonce veuillez adresser vos candidatures à Titus, Florent Moreau, 28 ter, avenue de Versailles. 93220 Gagny. ■

Le coût de publication sur **3DO** a augmenté de manière importante. À la place des 18 francs nécessaires à la production de chaque **Jeu**, les compagnies doivent maintenant déboursier 36 francs. Cette hausse est entièrement allouée à des buts promotionnels. Mais l'argument n'a pas convaincu les éditeurs qui grognent.



Wayne Gretzky's / Mega Drive

La Mega Drive va se doter d'un nouveau jeu de hockey. Grâce à Wayne Gretzky NHLPA All Stars, vous allez pouvoir ressentir tous les frissons (excepté peut-être le froid) de ce sport très populaire aux États-Unis. Car avec la licence de Wayne Gretzky, meilleur buteur NHL de tous les temps et quadruple vainqueur de la Stanley Cup, Time Warner ne pouvait que nous offrir une simulation des plus réalistes.

Les mouvements des joueurs sont gérés en 3D, ce qui apporte un réalisme exemplaire. De plus les aptitudes des joueurs sont en fonction de leurs statistiques et de leurs aptitudes dans la league. Un des must dans les simulations de ce sport !

Dirt Racer / Super Nintendo



Voici une course de tout-terrain en 3D polygonale mappée. D'après Elite, loin d'être un parcours de vitesse, Dirt Racer est un véritable apprentissage du pilotage automobile. Quinze circuits différents sont proposés à travers le monde. En mode un joueur contre l'ordinateur, ou bien à deux, préparez-vous aux dérapages et aux tonneaux. Ici, le hors-piste est permis. Il est même conseillé si vous désirez trouver des raccourcis et profiter des décors étonnants de réalisme. Les musiques ne sont pas négligées. Elles sont en stéréo et collent parfaitement à l'ambiance générale du jeu. À guetter dès sa sortie, en juin 95. ■

Distribution exclusive chez Ultima



Comme vous le savez tous, l'occasion de se procurer des paddles de qualité est rare pour la Saturn et la 3DO. Le Super Joypad ST est un paddle exclusivement destiné à la Saturn. Quant aux adeptes de la désormais célèbre 3DO, Nakitek nous a concocté, la Turbo-I, une manette des plus commodes pour cette console, qui est de plus agrémentée d'une fonction turbo. Histoire de ne pas muscler que le pouce droit, lors des shoot'em Up endiablés ! Le Turbo-I et le Super Joypad ST sont actuellement vendus en exclusivité dans toutes les boutiques Ultima, le prix ne nous a pas été communiqué. ■

Micromania recrute

Recherche pour ses magasins sur Paris et Province : Responsables magasins, vous avez entre 25 et 30 ans et un bac+2 ou une expérience réussie dans la vente ; Vendeurs, vous êtes jeune, passionné par les jeux vidéo et vous avez plus de 20 ans et le bac. Envoyez votre CV + Photo + lettre manuscrite à : Micromania, Service du personnel. BP 009 06 901 Sophia-Antipolis Cedex. ■



Power Rangers le film

Sur les écrans français depuis avril 94 au Club Dorothee, les Power Rangers cartonnent au box office chez les ados, avec 66% de part de marché chez les 4-14 ans. Ces cinq adolescents qui se transforment en super héros lorsque les forces du Mal menacent la Terre sortent du petit écran pour faire une incursion remarquée dans les salles de cinéma courant juillet 1995. Le tout accompagné d'un battage médiatique presque sans précédent, et de divers gadgets et autres produits. ■

Beavis et Butt-Head / Snes Mega Drive



Viacom, se lance dans la conception de soft sur console et sur PC. Cette société américaine est un géant de l'audiovisuel et du cinéma. Avec la production de plusieurs séries télévisées, et la propriété de marques telles que MTV, Nickelodeon, Paramount et Blockbuster Video, cette société va trouver bon nombre de personnages et aventures à adapter. Les premiers sont les désaxés Beavis et Butt-Head. Le joueur devra se sortir de situation des plus loquaces en résolvant plusieurs énigmes. La réalisation nous rappelle les dessins animés qui font fureur sur MTV. La Super Nintendo, la Mega Drive, et même la Game Gear, ne vont pas échapper à ces deux teenagers loufoques, et c'est tant mieux ! ■

NBA JAM
Tournement Edition
449 F
10 % sur le 2^e Jeu Acheté*
* sur le jeu le moins cher

CONSOLE GAMES

SATURN + Jeu	4 290
PSX + Jeu	4 490
NEO CD + Jeu	3 490
32X + Jeu	1 390

VPC : CONSOLES GAMES - 153, rue E. Gruyelle
62110 HENIN-BEAUMONT - Tél. 21 76 23 26
102 Bis, Rte de Lille-62300 LENS - Tél. 21 67 48 10

NEUF - OCCASION - REPRISES
POUR COMMANDER TEL AU
21/76/23/26 (Paris faire le 16)

SUPER NES	neuf	occase	reprise
Console 50/60 hz + jeu	849	650	450
International Soccer	390	300	200
Mario Kart	249	150	100
Mickey Mania	290	200	100
Ghoul Patrol	190	150	100
DB24	390	300	200
Fatal Fury Special	390	300	200
Samourai Shodown	398	300	200
Secret of Manat	429	300	200
Super Metroid	190	150	100
Megaman X 2	449	300	200
Earthworm Jim	398	300	200
Final Fantasy 6	449	300	200
Donkey Kong	398	300	200
Street Racer	359	290	200
Soccer Shoot out (capcom)	290	tél	tél
Smash Tennis	190	tél	tél
NBA JAM T.E.	449	tél	tél
Autres titres	tél	tél	tél

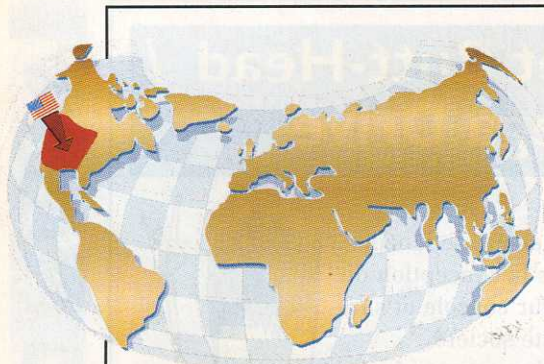
MEGADRIVE	neuf	occase	reprise
Console + jeu	590	400	300
Virtua Racing	390	300	200
DBZ	390	300	200
Yu Yu Akusho 2	349	300	200
NBA JAM	190	—	—
NBA JAM T.E.	398	tél	tél
Monster World 4	190	tél	tél
Bomber man 94	349	290	200
View Point	398	300	200
Samourai Sodown	449	350	250
ATP Tennis	398	300	200
Mickey Mania	249	190	100
Soleil ou Flink	349	290	200
E. Jim	389	300	200
Protobector	349	290	200
Eternal Champion	149	tél	tél
Ayrton Senna	90	tél	tél
Mortal Kombar 2	190	tél	tél
Autres titres	tél	tél	tél

3 D O	neuf	occase	reprise
Console + Jeu	2990	2500	2000
Super SF2	349	290	200
Samourai	349	290	200
Fifa	349	290	200
Need for Speed	349	290	200
Thème Park	349	290	200
Return Fire	349	290	200
Suprême Warrior	349	290	200

NEO GEO	neuf	occase	reprise
Console + Jeu	1690	1490	tél
Néo CD + Jeu	3490	2900	2500
W112 Jet	690	590	tél
Samourai Shodown 2	890	tél	tél
Samourai 2 CD	398	300	200
King of Fighters CD	398	300	200
Street hoop	tél	tél	tél

GOODIES
Mangas à partir de 30 F
K7 vidéo 129 F
Figurines 79 F
Cartes (2 F), Posters (20 F) etc...

Titres PSX et SATURN
Tél. - PRIX CANON

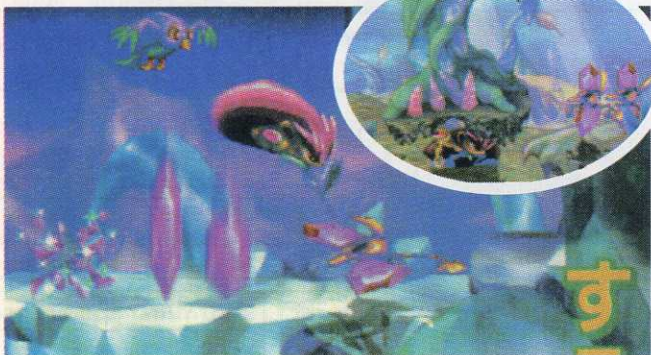


▶ **La Game Boy prend des couleurs... mais n'en affiche pas encore !** Abandonnant son habillage gris plutôt sobre, la petite portable de Nintendo se dévergonde et affiche des teintes vertes, noires, jaunes, rouges et même transparentes. Un coup de neuf pour l'une des consoles les plus prisées du marché.

Astal / Saturn

Décidément, Sega aime développer ses propres titres sur la Saturn. Après avoir abordé à peu près la majorité des genres, elle s'attaque maintenant à un jeu d'action. Ce héros est sans doute destiné à prendre la relève de Sonic. Rapide et cool, il s'appelle Astal. Afin de nous donner un léger aperçu des capacités de la Saturn, Sega aurait mis l'accent sur une animation d'enfer et des graphismes délirants.

Sortie : printemps 95.



Plus fort, plus beau : le paddle Namco !

De concert avec Namco, Negcon sort un paddle spécialement adapté à Ridge Racer. Cet accessoire de l'espace est basé sur un concept, lui aussi cosmique. Et oui ! C'est le premier paddle « twistable ». Sachez que le tout nouveau CyberSled sera également compatible avec ce nouvel objet. Sortie : début 95. ■



Le MPEG sur Saturn.

S'il vous reste quelques sous après avoir acheté la Saturn (rien n'est moins sûr), procurez-vous la cartouche MPEG. Cette dernière vous permet, comme vous le savez tous, de visionner des films avec une qualité supérieure à celle du standard VHS. Les films sont évidemment sur CD, et donc moins chers qu'une cassette normale ! Sortie : printemps 95. ■



Astérix - Power of Gods / Genesis

Puisque Infogrames ne dispose pas de la licence Astérix chez Sega, c'est maître Sega en personne qui s'est occupé de cette version Mega Drive. Apparemment le jeu met à votre disposition les services d'Obélix. De plus, présenté sous forme d'aventures / action, Astérix - Power of Gods devrait ravir les inconditionnels de la bande dessinée. Ils sont fous ces romains ! Sortie : début 95. ■



■ **MicroProse** risque de se voir interdit de vente dans trois grandes chaînes de revendeurs anglais : HMV, Game et Calculus. Depuis que Pinnacle, un distributeur important d'**outre-Manche** a l'exclusivité de la distribution chez les revendeurs de tous les produits MicroProse, il existe un petit problème. HMV, Game et Calculus sont approvisionnés uniquement par une seule société de distribution : Gem. Et celle-ci voit d'un très mauvais œil l'association **Pinnacle-MicroProse**. De toute façon, les trois grandes chaînes refusent catégoriquement de rompre leur accord avec Gem et donc refusent de voir les produits MicroProse dans leurs rayons s'ils ne sont pas distribués par leur partenaire. Affaire (bien compliquée) à suivre...

■ **Apple** a présenté en avant-première la **Power Player** au CES de Las Vegas. Sur la machine, les heureux visiteurs ont pu voir tourner des programmes éducatifs. La version définitive de cette machine sera lancée cette année au Japon et aux États-Unis, au prix unitaire de **500 dollars** (environ 3000 francs).

■ Bientôt trois mois qu'on vous parle de la **3DO Blaster** de Creative Labs', et toujours pas l'ombre d'une carte sur le marché européen. Rassurez-vous, elle vient de faire son entrée sur la **Marché anglais** au prix de **2500 francs**. Sachez que Gridders et Shock Wave sont offerts en « bundle » avec la carte. À ce tarif là, on peut bien espérer l'admirer en France d'ici... d'ici... on ne sait toujours pas. D'après nos sources, Creative ne considère pas vraiment le marché français comme un gros potentiel. Résultats des courses, **nous passons après les autres**. C'est une façon de voir. Mais comme disait toujours ma grand-mère : « le printemps devrait porter ses fruits »...

Cyber Clash / 3DO

Après Crash'n Burn, Total Eclipse, Pataank, The Horde, Off-World Interceptor et Samurai Shodown, Crystal Dynamics

s'attaque aux méga robots avec Cyber Clash. Pour l'instant, seuls quelques graphismes alléchants nous révèlent l'ombre d'un grand jeu. Enfin un jeu de battletechs sur notre petite 3DO préférée.



Sortie : printemps 95. ■

Double Dragon / NEO GEO

Ouf ! Un peu d'actualité pour la Neo Geo. Ce mois-ci, c'est la version streetfighter de Double Dragon qui fait trembler la console la plus arcade du moment. Pour la X^{ième} fois, on cherche à faire mieux que le divin Street Fighter de Capcom. C'est Technos Japon qui s'y est collé. Un challenge difficile, mais, qui en cas de réussite, récompensera dûment les efforts fournis par l'équipe.

Sortie : début 95. ■



Gundam / PS-X

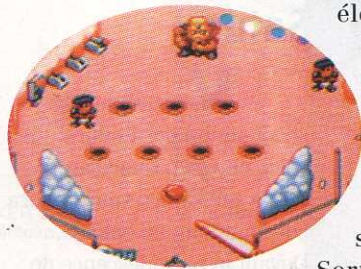
Qui ne connaît pas la fameuse série des dessins animés Gundam ? Enfin, sachez qu'il s'agit d'une guerre de transformers dans un futur proche. Évidemment, c'est encore Bandai l'acquéreur de cette nouvelle licence nippone à gros budget. Bénéficiant de la technologie Silicon Graphics, Bandai fait ainsi ses premiers pas dans le monde de la Play Station.

Sortie : début 95. ■



Battle Pinball / SFC

Banpresto nous mitonne un petit Pinball de derrière les fagots. Entre flipper et shoot'em up, Battle Pinball nous promet du délire sans faim à la sauce nippone. Plusieurs plateaux délirants sont disponibles : du terrain de foot au space opera, en passant par les profondeurs sous-marines, façon Cousteau.



Bien que le billard électronique retranscrit sur console ne soit pas toujours des plus heureux, le côté très arcade de cette version semble rendre le jeu plus sympathique.

Sortie : février. ■

Time Girl / LaserActive



Qui dit japonais dit, je vous le donne dans le mille, japanimation ! Logique oblige, Pioneer le constructeur japonais de la LaserActive s'est adressé à Taito pour le développement de Time Girl. À l'image des Dragon's Lair, c'est un dessin animé interactif.

Sortie : courant 95. ■

All Terrain Racing / Amiga CD32

La CD32 débarque avec une petite gamme de titres intéressants. En effet, elle refait surface avec des titres comme All Terrain Racing de Team 17. Force est de constater que la Grande-Bretagne est d'ailleurs le seul marché pour la plus discrète des 32 bits. Cela dit, All Terrain Racing s'annonce d'ores et déjà comme le titre phare de la CD32 avec des courses de bagnoles complètement démentes. Affaire à suivre...

Sortie : janvier-février 95. ■





Si les ventes de la **32X Sega** restent mitigées pour les fêtes de Noël (20 000 en France, 100 000 en Angleterre et 600 000 aux USA), c'est peut-être à cause du manque de jeux (trois titres proposés lors de sa sortie). Pour remédier à cela, 25 titres sont annoncés dont le fameux **Virtua Fighter** pour l'automne prochain. Un lancement qui devrait se faire simultanément avec la Neptune.

Rigu Road Saga / Saturn

Landstalker a eu son heure de gloire sur Mega Drive... Pour l'instant, Rigu Road Saga sur Saturn s'annonce aussi fort sinon meilleur. Entièrement réalisé en 3D texture mappée, son scénario bénéficie d'une attention particulière. Bref, tous les ingrédients indispensables à la réussite d'un jeu de qualité sont présents.



Sortie : février 95.



La Saturn à la télé !

Depuis décembre dernier, Sega assomme la télévision japonaise de spots publicitaires pour la Saturn.



Mettant en avant une technologie d'avant-garde, le spot est assez marrant. Il finit d'ailleurs sur un petit proverbe d'une touche très futuriste : « Saturn from Saturn ». Bref, Sega frappe fort ! ■



Rebel Assault / Pippin



La Pippin, récemment dévoilée dans CD Consoles, est la dernière console 64 bits du marché. Si elle est le fruit du travail de Bandai et d'Apple, c'est LucasArts, l'un des plus gros développeurs américains, qui se colle à l'élaboration du premier jeu. J'ai

nommé, Rebel Assault et que la force soit avec la Pippin ! ■

Guardian Force / Saturn

Vous voulez du shoot'em up pur et dur ? En voici, en voilà. Guardian Force sur Saturn vous tiendra constamment en haleine. Devant la recrudescence de ce type de jeu, aucuns détails ne peut être négligé. No problemo ! Guardian Force rassemble tous les éléments forts d'un shoot en bonne et due forme. À plus...
Sortie : automne 95. ■



■ **Business is business !** Depuis la sortie de la Neo Geo CD, SNK a changé sa politique. Pour assurer la réussite de la machine, ils ont décidé de ne plus revendre de licences Neo Geo à des concurrents potentiels. En effet, vu le prix des cartouches de cette console, ils ne pensaient pas pouvoir optimiser leurs ventes... D'où la parution de titres comme Fatal Fury sur Snes et Samurai Shodown sur 3DO. Avec le **prix réduit des CD**, ils optent donc pour l'exclusivité de leurs licences.

■ **Plunderphonic !** Quoi ? Qu'est-ce ? Un exemple de la technologie au service de la musique. **John Oswald** aime à reprendre les thèmes de James Brown, Public Enemy, Michael Jackson et autres pour les « moderniser » grâce à un ordinateur. Son disque n'est pas en vente pour des raisons de copyright. Normal, les artistes en question l'accusent de **plagiat**. Mais John n'est pas seul face au show-biz, derrière lui, la communauté des sciences supporte cette nouvelle forme d'art !

■ Sony et Philips, les inventeurs du compact disque, ont proposé une amélioration du standard afin de stocker **3,7 Gigabits** d'informations sur chaque face. Cette capacité devrait faire face aux besoins des applications multimédias de demain. La technologie du HDCD (CD Haute Définition) est basée sur l'utilisation du **laser rouge** et d'un système de correction d'erreur amélioré. Ce progrès permet au faisceau d'être pointé avec une plus grande précision sur la surface du disque. En accord avec 3M, les deux sociétés travaillent actuellement sur l'élaboration d'un disque double face. Les nouveaux disques seront capables de restituer **135 minutes de vidéo** au format MPEG 2, ainsi que des données audios compactées et des sous titres. La qualité d'image sera meilleure qu'une cassette VHS traditionnelle et devrait s'approcher du **LaserDisc**. Selon eux, les usines existantes pourraient entamer la production avec des modifications d'équipements mineures. Ce qui signifie que **les coûts** de production augmenteront très peu. Le groupe finalisera les spécifications de ce nouveau standard au cours de l'année.

ESPACE 3 *games*

VENTE PAR CORRESPONDANCE Tél : 20 87 69 55 Fax : 20 87 69 75

PARIS

2, rue Théophile Roussel
75012 PARIS - M° Ledru-Rollin
Tél : (1) 43 45 93 82

LILLE

4, rue Faidherbe
Tél : 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : 20 57 84 82

BORDEAUX

15, rue Condillac
Tél : 56 52 72 84

DOUAI

39, rue Saint-Jacques
Tél : 27 97 07 71

STRASBOURG

6, rue de Noyer
Tél : 88 22 23 21



**3DO
FZ10 PAL 60 HZ**

NOUVEAU !



**3DO GOLSTAR PAL
PLEIN ÉCRAN FONCTIONNE
AVEC TOUS LES JEUX**

LE SPECIALISTE DE LA 3DO

SEWER SHARK	275,00
ESCAPE FROM MONSTER MANOR	299,00
WHO SHOT JOHNNY ROCK	299,00
GEX	375,00
VIRTUOSO	375,00
THEME PARK	375,00
NEED FOR SPEED	375,00
SHOCK WAVE	375,00
SHOCK WAVE : OP. JUMP GATE	279,00
SEAL OF PHARAOH	375,00
OUT OF THIS WORLD	299,00
TOTAL ECLIPSE	299,00
MEGA RACE	375,00
LEMMINGS	299,00
MICROCOSM	375,00
THE HORDE	375,00
CARTE FULL MOTION VIDEO	Tél.
STAR CONTROL II	375,00
ROAD RASH	375,00
CARTOON WOODY WOOD PICKER 3 VOL	99F/pièce
SAMPLER 2 10 démos + tests mémoire 15 mn	79,00
BURNING SOLDIER	375,00
GRIDDERS	375,00
CRIME PATROL	375,00
ALONE IN THE DARK (voix française)	375,00
WAY OF THE WARRIOR	299,00
SLAYER (RPG)	375,00
SHERLOCK HOLMES	375,00
OFFWORLD INTERCEPTOR	375,00
DEMOLITION MAN	399,00
PATAANK	375,00

KINGDOM : THE FAR REACHES	375,00
SHADOW WAR	375,00
GUARDIAN WAR	375,00
REAL PINBALL	299,00
VR STALKER	375,00
FIFA SOCCER	375,00
SAMOURAI SHODOWN	375,00
SUPER STREET FIGHTER 2 X	375,00
MYST	375,00
QUARANTINE	299,00
PLUMBERS (ADULTES)	375,00
REBELL ASSAULT	375,00
NOVASTORM	375,00
COVEN (ADULTES)	279,00
RISE OF THE ROBOT	375,00
IMMORTAL DESIRES (ADULTES)	279,00
JAMMIT	375,00
PISTOLET	349,00
JOYPAD 6 boutons	299,00
JOYPAD PANASONIC	349,00
SEX (Adultes)	349,00
WING COMMANDER III	369,00
FLIGHTSTICK	690,00
VIRTUOSO	375,00
THEME PARK	375,00
SUPREME WARRIOR	375,00
DRAGON LORE	375,00
CORPSE KILLER	399,00
RETURN FIRE	399,00
STAR BLADE	375,00

Bon de commande à envoyer à ESPACE 3 VPC - rue de la Voyette - Centre de gros N°1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 87 69 55

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port* (jeux : 25F - consoles & accessoires : 60F)	
TOTAL A PAYER	

Nom : Prénom :
 Adresse :
 Code Postal : Ville :
 Age : Téléphone : Signature (signature des parents pour les mineurs) :
 Je joue sur :
 SUPER NINTENDO MEGADRIVE GAME BOY SATURN
 SUPER NES MEGA CD GAME GEAR PSX
 SUPER FAMICOM NEO GEO 3 DO
 Carte bleue N°
 Date de validité : / /

Mode de paiement : Chèque bancaire Contre remboursement + 35 Frs
 Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC
 Toutes les commandes sont livrées par Colissimo.

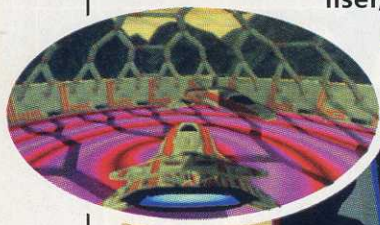
Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.



Williams Brothers Development de Brierly Hill, West Midlands, travaille sur la réalisation de plusieurs titres Jaguar depuis plus d'un an. Au programme : **Sensible Soccer**, **Rise of the robots**, **World class Cricket**, **PowerSlide** et **Virtuoso**. Le premier titre sera **Sensible Soccer** via Telegames. Une fois les titres finalisés, Williams Brothers recherchera des partenaires...

Nec signe la PowerVR

D'après VideoLogic, le PowerVR est un système d'exploitation qui fait tomber les frontières de la technologie moderne. Avec une infinité de couleurs disponibles, les textures devraient rapidement être à la hauteur de celle de l'arcade. Déjà convaincu de l'efficacité de ce nouveau procédé, Nec a signé un accord avec VideoLogic. Il s'engage à utiliser, d'ici un an, leur trouvaille. Il existerait aussi des rumeurs sur un deal avec Sega...



Disney fait dans le gothique.

Disney change de registre ! Pour la première fois depuis des années, ils ne font pas une série truffée de ses persos phares comme les *Rangers du risque* et autres. D'après nos sources, ils s'attaquent à des séries comme Batman et les X-Men en créant leur propre super héros.



Voici donc Goliath, protecteur vénéré des habitants de New-York. Le nom de la série : Gargoyles. ■

Wing War / 32X

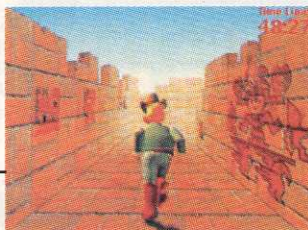
Sega pioche dans ses salles d'arcade. En effet, il adapte sur 32X un des classiques japonais, Wing War. Souvenez-vous ! C'est un simulateur de vol relativement réaliste.



Vous participez à des combats en « one-on-one » où votre victoire n'aura d'égale que votre dextérité à éviter les tirs adverses. Bonne chance ! Sortie : printemps 95. ■

Montana Jones / 3DO

Et non ! Ce n'est pas Indiana Jones, mais plutôt Montana Jones de Future Pirates. Vous l'avez bien compris, il s'agit d'un lapsus révélateur. En effet, comme le mythique archéologue, votre vie n'est qu'une suite d'aventures complètement délirantes. Vous voyagez depuis les temples aztèques jusqu'aux rives du Montana... Bref, un jeu qui devrait plaire aux fans du docteur Jones. Sortie : disponible. ■



Time Warner Interactive a annoncé trois nouveaux accords concernant les licences de **Virtua Racing** (sur Saturn), **Striker '95** (sur PC) et **Power Drive Rally** (sur Jaguar). Le titre principal de la firme pour cette année reste **Primal Rage**, le célèbre jeu d'arcade. Les trois autres produits ont un rôle clé de support. **Primal Rage**, **Striker '95** et **Power Drive Rally** sont prévus pour le deuxième trimestre de l'année tandis que **Virtua Racing**, lui, sortira à la fin de l'année.

FIFA Soccer 95, le jeu de football d'Electronic Arts est une nouvelle fois à l'honneur en Angleterre en ce début d'année. On constate que FIFA est le jeu qui a eu la plus grande couverture médiatique en 1994, d'après la société Media Research. Ce titre, adapté sur une multitude de format (Snes, Mega Drive...) a réussi la performance d'obtenir 117 mentions. Suivi de près par **Sonic III** (91 mentions), **NBA Jam d'Acclaim** (82 mentions). La Mega Drive a gagné tous les honneurs en tant que plus grand annonceur de matériel, battant à plate couture la Snes de Nintendo (66 mentions) et la 3DO (38 mentions).

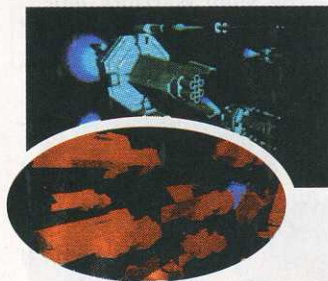
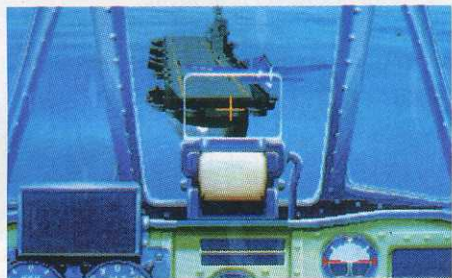
Kasparov détrôné ? En tout cas, le 20 mai 1994 à Munich, après avoir battu huit « humains » d'affilés, le Maître est tombé face à une machine. Depuis, il observait le plus parfait silence radio. Ne croyez pas qu'il soit rentré chez les Carmélites ou qu'il avait une extinction de voix... Non, c'est plus grave. Depuis cette date fatidique la machine a battu l'homme ! Elle marque la tant attendue victoire de la machine sur l'homme. Bref, le Maître est imbattable des échecs s'est fait éclater sévère par un ordinateur. En tous cas, voici sa réaction tardive : « si une machine est plus intelligente que l'homme, il ne nous reste plus qu'à abandonner les échecs comme la musique et la littérature qui sont les fondements de la nature humaine ». Gary a dû trop voir de navet SF des années 40. Ou alors il s'est fait un paquet de dollars en pub!



Titus, continue à croire dans la Super Nintendo, en tout cas pour les deux ans à venir. Plusieurs jeux destinés à la 16 bits sont prévus : Sink or Swim, Ardy Light Foot, Wild Guns, Ninja Warriors, Oscar, Realm et The Whizz. Ces jeux sortiront en début d'année, et cinq autres titres devraient voir le jour avant l'été.

Wings Arms / Saturn

Enfin un simulateur de vol sur la petite dernière de chez Sega. Avec plus de sept chasseurs venant des quatre coins de la planète, un mode versus et une ribambelle de missions, Wing Arms de Sega est d'ores et déjà un hit (il ressemble d'ailleurs à Battle of Britain de Lucas Arts sur PC). Les photos que nous vous proposons sont loin d'avoir la qualité de la version finale. Mais ne vous inquiétez pas nous sommes sur la brèche !



Quo Vadis / Saturn

Comme vous pouvez le voir, Quo Vadis sur Saturn est loin d'être fini. En effet, il n'est qu'à 10% de sa version finale. Faut croire qu'il y encore du boulot sur la planche pour Charlton Heston alias Ben Hur, Moïse et compagnie. Trêve de plaisanteries, on peut s'attendre à des cinématiques vraiment sympa réalisés par Haruhiko Miki, un graphiste très populaire au Japon. On en saura sûrement plus dans un futur proche...
Sortie : inconnue. ■

■ **Acclaim** est sur le point de sortir son premier blockbuster en cette nouvelle année. J'ai nommé **NBA JAM Tournament Edition**. Avec une date de sortie internationale prévue pour le 24 février sur la Mega Drive, la Game Gear et la Super Nintendo, il y a du pain sur la planche. Une campagne d'un million de dollars supporte ce nouveau titre. Au programme : pub télé, cinéma et autres médias du genre. Si la première version s'est vendu en quatre millions d'exemplaires, Acclaim espère bien en vendre autant cette fois-ci encore. Comme le dit Larry Sparks, le directeur marketing Acclaim : « NBA JAM était le meilleur, mais la Tournament Edition est encore meilleur ». La prochaine grosse sortie d'Acclaim est **Judge Dredd**.

■ Depuis neuf ans, la monstrueuse et baveuse créature de l'espace fascine le Belgian Aliens Quadrilogy Fan Club. Pour eux, **Freud** aurait considéré l'Alien comme l'incarnation parfaite de la « peur fondamentale de l'autre ». Même si la bête les fascine, ils ne souhaitent pas son existence. En revanche, ces fous d'**Aliens** seront ravis de vous accueillir dans leurs rangs de fanatiques. Contactez les à l'adresse suivante : **Belgian Alien Quadrilogy Fan Club** - Sega and Atari General Fan Club 2, rue de l'industrie - btc 47100 Haine-Saint-Pierre Belgique.



ReBoot

La technologie au service de l'animation !

Reboot, c'est le nom du premier dessin animé complètement élaboré par ordinateur. Bob, Dot et Enzo font leurs débuts sur la chaîne américaine ABC tous les samedis à 9h30. Le directeur, Steve Barron, est aussi à l'origine du clip des Dire Straits, Money for Nothing. Disney à la trappe ? On est en droit de se poser des questions puisque graphismes et animations sont le fruit du travail d'une Silicon Graphics Workstation. ■

■ Le 24 Janvier, **Thomson Consumer Electronic** a scellé une alliance avec les plus grandes majors américaines telles que Time Warner, MCA, MGM, Viacom-Paramount ainsi que des grands groupes japonais dont le géant Matsushita. La bataille du vidéo CD est donc déclarée. C'est d'ailleurs le but avoué de cette opération qui est de contrer le HDCD du binôme Sony/Philips. Prévu pour mi-96, leur **DVD** (Digital VideoDisc) offre une capacité de 4,8 Go (contre 3,7 Go pour le HDCD). Il offrira huit canaux simultanés et trente-deux sous-titrages différents.

Livraison
CHRONOPOST
en 24 H

Export tous pays
Export Worldwide

JPF Import

Prix - Service - Qualité



(1) 49.48.93.40



500 M2 D'EXPOSITION
+ DE 10000 JEUX ET
MACHINES EN STOCK
= PLUS DE CHOIX !!!

Nous sommes fournisseurs attirés de très nombreux magasins et chaînes spécialisées en jeux vidéo. Nous vous offrons un service de VPC rapide, efficace et sérieux. Alors n'hésitez pas à nous contacter pour de plus amples renseignements.

Importateur - Distributeur

Revendeurs Contactez Nous !

3DO 3DO 3DO 3DO 3DO 3DO 3DO 3DO 3DO 3DO



PANASONIC FZ-10

Evolution 3 - Millésime 95

Version 25% plus rapide, top loading, acceptant les jeux de toutes origines (pal, ntsc) en plein écran, fonctionnant sur les téléviseurs français par prise péritel.

Sony Playstation



NEW
Version française
ou
japonaise

Sega Saturn



Version
européenne
ou japonaise

NEW

Nec FX



Version
française
ou japonaise

NEW

Jeux PSX

Ridge Racer
A IV
Ultima Parodius
Philosoma
Motor Toon GP
Metal Jacket
Kileak, the Blood
Raiden Project II
Daidaros
Netketsu
Baseball Speaker 95
... et plus

Jeux Saturn

Virtual Fighter
Daytona USA
Shinobi
Clockwork
Knight
Panzer Dragon
Tama
Myst
Gotha
Race Drivin
Virtual Soccer
... et plus

Jeux Nec FX

Phantasm Soldier
FX Fighter
Street Fighter
Battle Heat
25 jeux
disponibles

Sega 32X



NEW
Version française
ou américaine

NeoGeo CD2



TOP LOADING
Version
française ou
japonaise

NEW

Jeux NeoGeo CD

Fatal Fury Special
Art of fighting 2
King Of Fighting 94
Samourai Shadown 2
Galaxy Fight
World Heroes Jet
Agressor of Dark
Kombat ...

Jeux 32X

Doom
Star Wars
Super Warriors
Super Afterburner
Corps Killer
Slam City
Space Harrier
Cosmic Carnage ...

Jeux 3DO

Power Slide
Space Ace
Perfect General
Quarantine
11 th Hour -
Seguel to
7 th Guest
Myst
Corpse Killer
Clayfighter 2
Gex ...

Accessoires 3DO

Joypad 6 bouton spécial
pour Street Fighter 2X
Gun
Joypad

Atari Jaguar



Version
française

1990 F !!

Conan
Val d'Isère
Iron Soldier
Theme Park
Rayman
... et plus

Demandez nos packs
spéciaux 2190 F

Adaptateur pour 3DO



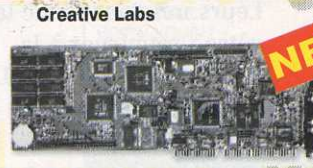
NOUVEAU MODELE
«ADAPTATEUR II»

2 JOUEURS

L'adaptateur 3DO accepte
tous les joysticks ou
joypads compatibles
SUPER NINTENDO®.

NEW

Carte 3DO pour PC



Creative Labs

Jouer vos jeux
3DO sur votre
PC et
compatibles

Les prix peuvent être
modifiés sans préavis.
Photos non contractuelles.

Commander
par téléphone
au (1) 49 48 93 40
ou par fax
Livraison en
Chronopost (24h) ou
Colissimo 24/48 h



Paiement



par

• Chèque • CB
• Contre remboursement

Fax (1) 40.10.95.99

JPF Import
21/23 rue de Clichy - 93584 ST OUEN CEDEX
Métro : GARIBALDI - RER C : St Ouen - Bus 173/174 : St Ouen

Tel (1) 49.48.93.40



Philippe Khan, fondateur en 1983 de Borland International, a remis sa démission et abandonne ainsi son rôle de PDG. Khan demeure président, tandis que Gary Wetsel prend sa place. **Borland** a aussi confirmé que sa restructuration financière entraînera la perte de 500 emplois (sur un total de 1700).

X-Men / Saturn

X-Men, le dernier jeu de combat de chez Capcom, sorti en arcade en décembre dernier, est prévu sur la Saturn. Comme vous vous en doutez, il est inspiré des comics américains et vous propose de diriger l'un des célèbres X-men : Cyclope, Wolverine, Iceberg, etc.

Très proche graphiquement de Vampire, il contient des coups spéciaux, des sprites énormes et une jouabilité sans failles...

Sortie : inconnue.



Macaroni's Boxing Championship / 3DO

Macroni's Boxing Championship est un jeu de boxe scénarisé à la japonaise. Réalisé sur une Silicon Graphics Workstation, les graphismes détonnent vraiment. Seul tache à l'horizon : la peur d'une action trop précalculée à la Prize Fighters. Comme on dit : « ne mettez pas la gomme sur les graphismes au détriment de l'intérêt du jeu ».



3DO + Snes

Aujourd'hui, les nostalgiques de la Super Nintendo peuvent jouer sur leur 3DO avec les paddles les plus populaires de la planète. Mais il paraît qu'un des boutons ne fonctionne pas... Distribution chez JPF Import. Sortie : disponible.

Rocket Boy / Saturn

Après Loadstar : The Legend of Tully Bodine, Rocket Science décide de changer de créneau. Axé sur le concept de la plate-forme, Rocket Boy sur Saturn, est un jeu complètement en 3D. À l'insu de leurs parents, Rocket Boy et son chien se retrouvent égarés au détour d'une galaxie X. Leurs missions, donc la vôtre : retourner à la maison pour le dîner. Dur, dur d'être un garçon ! Sortie : fin 95.



Le « Ici, Paris » des jeux vidéo

Le magazine américain Cracked lance sa nouvelle formule, Fighter Beat, une déchetterie, comme on les aime, d'infos

sur les stars du jeu vidéo. Au programme, le courrier de Goro, les secrets de la vie intime de Sonic, le mariage de Rayden et Chun Li... Bref, de quoi vous rincer l'œil pendant une bonne demi-heure !



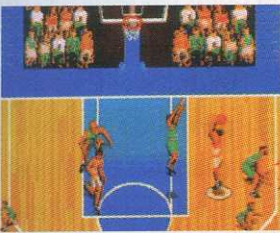
Arc the Lad / PS-X

Un des tout premiers jeux d'aventure sur la Play Station, et quel jeu !

Arc the Lad est tout simplement magnifique. Tous les ingrédients du genre sont présents : combats et magie seront votre lot quotidien. La représentation est en fausse 3D mais cela ne retire rien à

l'intérêt. Tout comme Zelda, les adeptes de jeux de rôle seront ravis par cette petite ballade bucolique (sic !) au pays d'Arc the Lad.

Sortie : inconnue. ■



NBA Action '95 Starring David Robinson / Genesis

Si la mode est au streetball, le basket-ball traditionnel revient au devant de la scène avec NBA Action '95 Starring David Robinson (ouf !). Sega Sports continue à étendre sa gamme de jeux sportifs en mettant l'accent sur la médiatisation. Ce mois-ci, sorti tout droit des bancs de la Navy, David Robinson. Au programme, tous les joueurs de la NBA de la saison 94-95, les commentaires de Marv Albert, Le journaliste sportif d'NBC et autres détails du genre. Sortie : mars 95. ■



Virtua Hydlide / Saturn

Vous êtes Jim. Si vous ou un de vos agents étiez arrêté ou tué, le département... En vérité, vous évoluez dans un univers tout en texture mappée. Proche des RPG donjons et dragons, Virtua Hydlide vous transpose au centre d'un univers médiéval unique. Attention ! Cette news s'auto-détruit dans les cinq secondes... Sortie : mars 95. ■

LES PROS DE L'ARCADE ET DES JEUX VIDEOS

LIBERTE GAMES
42, BLD MAGENTA
75010 PARIS
M° J. Bonsergent
Tél : 42 000 999
Fax : 42 000 989
ouvert du lundi au samedi de 11 h 00 à 19 h 30

3615 ALLGAMES* LIBERTÉ

Votre S. Nintendo devient Tri-Standard
Plein écran 20% plus rapide

Les pros la garantissent un an - pose : 1 h
Prix de fêtes : 149 F

GRATUIT POUR PLUS DE 800 F D'ACHATS

NEWS S.NINTENDO OCCAS

RETURN OF THE JEDI	399 F	PAC MAN 2	399 F
FINAL FANTASY 3	479 F	BOMBERMAN 2	399 F
EARTHWORM JIM	399 F	JUNGLE BOOK	399 F
MORTAL KOMBAT 2	449 F	SHAQ. FU US	399 F
SAMOURAI SHOD.	399 F	F1 POLE POSITION 2	399 F
LA BELLE & LA BÊTE	399 F	DONKEY KONG JR.	399 F
BATMAN & ROBIN	399 F	DBZ N°3 NEWS JAP	399 F
LA ROI LION	399 F	BLACKTHORNE US	399 F
STREET RACER	399 F	NBA LIVE'95	399 F
DRAGON	399 F	SUP. STREET FIGH. FRA	449 F

SUPER NES AMÉRICAINNE NEUVE

Garantie 1 an - 50/60 HZ 890 F

N'achetez plus jamais des adaptateurs

NEWS MEGADRIVE OCCAS.

SONIC ET KNUCKLES	449 F	URBAN STRIKE	399 F
EARTHWORM JIM	449 F	Mr NUTZ	399 F
DRAGON	429 F	LA ROI LION	389 F
FIFA 95'	429 F	DRAGON	389 F
MORTAL KOMBAT 2	399 F	P. SAMPRAS	299 F

NEWS NEO GEO OCCAS.

NEO GEO CD	3390 F	NEO GEO OCCAS.	890 F
NEO GEO NEUVE	1790 F	ART OF FIGHT.2	649 F
KING OF FIGHT.94	1490 F	WORLD HEROES 2 JET	599 F
SAMOURAI SHOD	1490 F	FATAL FURY 2	349 F
ART OF FIGHT.2	1090 F	ART OF FIGHTING	349 F
DARK COMBAT	690 F	SUPER SIDE KICKS	349 F
S. SIDE KICKS 2	649 F	FATAL FURY	249 F

JEUX NEO GEO OCCAS. À PARTIR DE 249 F
JEUX CD À PARTIR DE 399 F !!!

JAGUAR

JAGUAR + 1 JEU + ALIEN VS PREDATOR	2290 F
ALIEN VS PREDATOR	499 F
DRAGON	449 F
RAIDEN	449 F
TINY TOONS	399 F
CHECKEED FLAG 2	429 F

ARCADE SYSTEM 3 : 1490 F

SUPER STREET FIGHTER	3990 F
DRAGON BALL Z	3990 F
MORTAL KOMBAT	2790 F
DARK STALKER	TEL
FINAL FIGHT	800 F

+ DE 150 TITRES DISPONIBLES - LISTE SUR DEMANDE TÉL.

NOUVELLES CONSOLES

SATURN + VIRTUA F 4990 - DAYTONA TÉL.

PSX SONY

PSX + 1 JEU AU CHOIX	4990 F
TOSHIDEN	649 F
RIDGE R.	649 F
RAIDEN	649 F
AUTRES TITRES TÉL.	

Frais de port jeu 30 F Consoles 50 F
Chèque à l'ordre de R. Billard
Bon de commande sur papier libre



Les Trekkies (traduisez : fans de *Star Trek*) seront intéressés de savoir que la firme californienne **WaveFront Technologies**, utilise ses routines de graphiques tridimensionnels pour contribuer à la réalisation de *Star Trek Generation* (titre du dernier opus de cette célèbre saga intergalactique et kitsch).

Flashback / CD-i

Conrad B. Hart, le héros phare de chez Delphine, est de retour sur CD-i. S'il a déjà fait ses preuves sur Mega Drive,



Super Nintendo, PC, Amiga et Mega CD (ouf !), Flashback sera aussi bon, sinon meilleur sur CD-i. J'en veux pour preuve les superbes scènes cinématiques

mises au point par Delphine. En

ce qui concerne la joua-

bilité, elle ne semble

pas avoir vraiment

changée. Et c'est tant

mieux, vu qu'elle était

excellente ! Aventure

et action sont au pro-

gramme.

Sortie : mars 95.



Hard Corps / Saturn- PS-X

Rise of the Robots vous a déçu ? Alors procurez-vous Hard Corps de SCI. Cette fois-ci, vous évoluez à travers plus d'une

vingtaine d'arènes différentes. Il faut espérer que la jouabilité n'a pas été délaissée au profit des graphismes. Rise of the robots, le retour ! Sortie : été 95. ■



Imagina frappe encore !

Cette année, la star du salon de l'image n'est autre que Paradigm, la société américaine qui a récemment passé des accords avec Nintendo sur le développement éventuel d'un Pilotwings 2. Pour votre plaisir comme pour le nôtre d'ailleurs, ils ont créés la première installation virtuelle qui permet de « s'offrir » une descente olympique en monoski... à Monte-Carlo. Ce jeu virtuel s'intitule « Tête d'œuf ». Un petit avant-goût de ce qui vous attend sans doute sur l'Ultra 64 de Nintendo. ■

Suikoenbu / Saturn

Mis à part Virtua Fighters, les jeux de streetfighter ne pullulent pas sur la Saturn, surtout en deux dimensions. C'est pourquoi, Data East développe actuellement Suikoenbu. Il semble assez proche de l'original de Capcom. Reste maintenant à voir, si la jouabilité est à la hauteur du maître. Mais bon, l'optimisme n'est pas à l'ordre du jour... Sortie : février 95. ■

Ray Force / Saturn



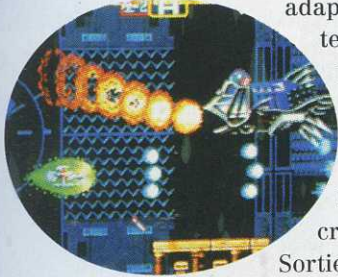
La logithèque de la 32 bits de Sega s'étoffe. Tiré tout droit de l'excellente gamme arcade de Taito, Ray Force ne va pas tarder à sortir sur la Saturn. Très proche de la version originale, ce shoot'em up à scrolling vertical

vous emmène sur plus de huit niveaux différents. Si la guerre spatiale en solitaire vous déprime fortement, Ray Force comporte aussi un mode deux joueurs en simultané. Les habituelles armes spéciales agrémentent votre périple fort à propos en facilitant la destruction à grande échelle. Pour ne rien gâcher, les capacités sonores de la Saturn sont exploitées au mieux. Attention, l'ambiance est au canardage laser tous azimuts. Sortie : inconnue. ■



Darius / Saturn

Great ! Darius, le shoot'em up phare de Taito, débarque enfin sur Saturn en même temps que Ray Force. Deux shoots en un petit laps de temps, c'est louche ! Apparemment, Taito cherche à se positionner comme le maître absolu dans ce créneau, très apprécié des japonais. Seule tache à l'horizon : la vitesse à laquelle le jeu a été adapté sur cette nouvelle technologie. En effet la rapidité avec laquelle le jeu a été converti fait augurer d'une adaptation baclée. Mais faisons leur crédit du doute...
Sortie : inconnue. ■



Greatest 9 / Saturn



Il faut croire que l'originalité est à l'ordre du jour chez les créateurs de rêve de Maître Sega. Après 36 Great Holes, il crée Greatest 9, une simulation de base-ball sur Saturn... Ressemblant étrangement à World Series Base-ball sur Mega Drive et Mega CD, le jeu est aussi intéressant que ses ancêtres lointains. Toutes les options habituelles sont au rendez-vous. À réserver aux incondi-tionnels de la batte ! Sortie : printemps 95. ■

3DO à distance



Toutes les grandes consoles du marché ont eu droit à leur paddle infrarouge personnalisé. En ce début d'année, Nakitek décerne donc le privilège de la high-tech à 3DO. Si la technologie 32 bits ne vous suffit plus pour briller en société, adoptez donc l'infra rouge. Trônant aux côtés du four à micro ondes, cet accessoire devrait provoquer la jalousie de vos amis. M'enfin, vu la longueur des fils des paddles 3DO, on se demande si la frime justifie bien les moyens ! Distribution chez JPF Import. Sortie : disponible. ■

Cyber Commando / PS-X

La suite de CyberSled de Namco arrive en arcade mais aussi sur Play Station. Prévu pour le début de l'année prochaine, Cyber Commando dispose d'un arsenal d'innovations. Pour commencer, des nouveaux blindés encore plus beaux, des textures plus travaillées, une maniabilité améliorée... Bref, peut-être un autre classique pour Namco. Sortie : 96. ■



CHAQUE MOIS TOUTE L'ACTUALITE PROFESSIONNELLE
DES JEUX VIDEO MICRO ET CONSOLES

Pro-Games

NOUVEAUTES, SALONS, INTERVIEWS,
ANALYSES DU MARCHÉ ET DES
PRODUITS, HITS ET ECHOS...

ABONNEMENT 1 AN : 100 Frs

Nom Prénom
(Société Fonction)
N° rue/avenue
Code postal Ville

Bulletin à renvoyer, avec votre règlement, à Pro-Games

22/24 RUE DU PRESIDENT WILSON 92532 LEVALLOIS PERRET CEDEX

TEL. (1) 47.39.34.81

Le magazine professionnel de la vidéo et de la micro interactive de loisirs

ESPACE

3

games



SUPER NINTENDO

ACTRAISER 2	299,00	NBA JAM T.E	499,00
ANIMANIACS	349,00	NFL QUARTERBACK 95	549,00
BATMAN ET ROBIN	399,00	NHL 95	479,00
BLACK HAWK	399,00	NIGEL MANSEL INDY	299,00
CANON FODDER	449,00	POWER DRIVE	399,00
DEMON'S BLAZON	449,00	PSG SOCCER	249,00
DONKEY KONG COUNTRY	489,00	RISE OF THE ROBOT	299,00
DRAGON	399,00	SAILOR MOON	399,00
DRAGON BALL Z 3: L'ultime Menace	489,00	SECRET OF MANA + GUIDE	449,00
EARTH WORM JIM	399,00	SHAQ FU	449,00
EQUINOX	299,00	SPARKS TER	399,00
FATAL FURY 2	299,00	STAR GATE	529,00
FATAL FURY SPECIAL	449,00	STREET RACER	329,00
F1 POLE POSITION 2	399,00	STROUMPFS	299,00
JOHN MADDEN 95	479,00	STUNT RACE FX	449,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	399,00	SUPER BOMBERMAN 2	399,00
KICK OFF 3	369,00	SUPER INDIANA JONES	429,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE	399,00	SUPER PUNCH OUT	449,00
LE ROI LION	399,00	SUPER STREET FIGHTER	499,00
LE RETOUR DU JEDI	399,00	SYNDICATE	449,00
MAXIMUM CARNAGE	299,00	VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP	399,00
MORTAL KOMBAT 2	489,00	WARLOCK	549,00
NBA LIVE 95	479,00	WOLFENSTEIN 3D	299,00
NBA JAM	399,00	WORLD CUP USA 94	299,00

* NECESSITE UN ADAPTATEUR 60 HZ AD29 TURBO : PRIX 99 F
 - AVEC UN JEU ACHETE : 49 F AVEC DEUX JEUX ACHETES : GRATUIT
 ** NECESSITE L'ADAPTATEUR PROGRAMMABLE : PRIX 249 F OU LES PACKS SPECIAUX
 ACTRAISER 2 + ADAPTATEUR PG : 599F
 TOP GEAR 2 + ADAPTATEUR PG : 499 F

GENIAL !!!

PROMO SUPER NINTENDO

MORTAL KOMBAT	149,00	STAR WING	99,00
ART OF FIGHTING	199,00	MICRO MACHINES	199,00
BUBSY	199,00	PARODIUS	199,00
CLAYMATE	199,00	PILOT WINGS	99,00
CHOPLIFTER 3	199,00	PITFALL	199,00
DAFFY DUCK	199,00	POPULOUS	169,00
DINO DINNIS SOCCER	199,00	SKYBLAZER	199,00
DOUBLE DRAGON	149,00	SMASH TENNIS	199,00
EMPIRE STRIKE BACK	199,00	SUPER KICK OFF	149,00
F1 POLE POSITION	199,00	SUPER R TYPE	99,00
GHOUL PATROL (ZOMBIES 2)	199,00	SUPER SOCCER	99,00
HYPER V BALL	199,00	SUPER SWIV	199,00
JIMMY CONNORS	199,00	SUPER TURN N BURN	199,00
JURASSIC PARK	199,00	TERMINATOR 2	199,00
JURASSIC PARK 2	199,00	TINY TOON	199,00
LE COBAYE	199,00	VORTEX	199,00
LEGEND	199,00	WING COMMANDER 2	149,00
LEMMINGS 2	199,00	WORLD LEAGUE BASKET	199,00
MARIO KART	199,00	WORLD CLASS RUGBY	199,00
MICKEYMANIA	199,00	WWF RAW	299,00

MEGADRIVE

MEGADRIVE + ALADDIN 649 F

AERO THE ACROBAT (EUR)	299,00	PGA TOUR GOLF 3 (EUR)	425,00
CASTELVANIA (EUR)	349,00	PRINCE OF PERSIA (EUR)	199,00
CANNON FODDER	399,00	PROBOTECTOR (EUR)	399,00
DRAGON BALL Z (JAP)	249,00	PSG SOCCER (EUR)	349,00
DRAGON (EUR)	299,00	RISE OF THE ROBOT (EUR)	249,00
EARTH WORM JIM (EUR)	399,00	ROCK AND ROLL RACING (EUR)	425,00
ECCO THE DOLPHIN 2	399,00	RUGBY WOLD CUP (EUR)	399,00
FATAL FURY II (JAP)	399,00	SHINING FORCE II (EUR)	399,00
FIFA SOCCER 95 (EUR)	379,00	SOLEIL (EUR)	425,00
FLINK (EUR)	369,00	SONIC 3 (JAP)	399,00
INTERNATIONAL TENNIS TOUR (EUR)	399,00	SPARKSTER (EUR)	369,00
JOHN MADDEN 95	399,00	STREET OF RAGE III (JAP)	299,00
LAND STALKER (EUR)	399,00	SYNDICATE (EUR)	399,00
LEMMINGS 2 (EUR)	299,00	URBAN STRIKE (EUR)	299,00
LE ROI LION (EUR)	399,00	VIRTUA RACING (EUR)	499,00
MEGA BOMBERMAN (JAP)	369,00	WORLD CUP USA 94 (EUR)	299,00
MICKEY MANIA (EUR)	299,00	WWF RAW (EUR)	299,00
MORTAL KOMBAT II (EUR)	499,00		
NBA JAM (EUR)	399,00		
NBA JAM T.E (EUR)	469,00		
NBA LIVE 95 (EUR)	399,00		
NFL QUARTERBACK 95	499,00		
NHLPA 95 (EUR)	399,00		
PHANTASY STAR 4 (USA)	590,00		

ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 68 F
AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 49 F
AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEEES : GRATUIT
***ADAPTATEUR 60 HZ MEGAKEY POUR CARTOUCHES USA OU JAP : 149 F**
AVEC UN JEU ACHETE : 99 F

SUPER NES USA

SUPER NES USA+ Prise péritel + 1 manette 890 F

BONKERS (MICKEY)	495,00
BREATH OF FIRE	539,00
CLAYMATE	199,00
DEATH AND RETURN OF SUPERMAN	449,00
DRAGON VIEW	449,00
FINAL FANTASY 3	549,00
JOHN MADDEN 95	395,00
LEGEND	199,00
LORDS OF THE RINGS	495,00
MEGAMAN X 2	495,00
OBITUS	495,00
ROMANCE OF 3 KINGDOMS 3	299,00
SAMOURAI SHOWDOWN	499,00
SOUL BLAZER II: ILLUSION OF GAIA	449,00
STAR STREK NEXT GENERATION	249,00
STUNT RACE FX	299,00
SUPER METROID	299,00
SUPER PUNCH OUT	495,00
SUPER SOCCER SHOOT OUT (EXIT STAGE 04)	299,00
TETRIS 2	399,00
TOP GEAR 3000	495,00
ULTIMA FALSE PROPHET	299,00
ULTIMA RUINES OF VIRTUE 2	495,00
UNIRACER	399,00
WARIO WOODS	399,00
WIZARDRY 5	199,00
WORLD HEROES II	399,00
X MEN	495,00

SUPER PROMO SUPER NES USA

BATTLE TOADS VS DOUBLE DRAGON	199,00
MICKEY ULTIMATE CHALLENGE	199,00
FATAL FURY	199,00
MEGAMAN SOCCER	199,00
MICKEYMANIA	149,00
PRINCE OF PERSIA	199,00
SUPER SOCCER SHOOT OUT	299,00
SUPER TURICAN	149,00
STREET FIGHTER 2	99,00
STREET KOMBAT	149,00
VORTEX	199,00
X ZONE (SUPERSCOPE)	49,00

MEGA PROMOS M.D

ALIEN 3 (EUR)	149,00
BUBSY (EUR)	199,00
BALL Z (EUR)	129,00
BART'S NIGHTMARE (EUR)	99,00
BUBSY 2 (EUR)	299,00
CHAKAN (EUR)	149,00
DAVIS CUP TENNIS (EUR)	149,00
DRAGON BALL Z (EUR)	299,00
E.A DOUBLE HEDER (EUR)	99,00
ETERNAL CHAMPION (EUR)	149,00
FANTASY ZONE (EUR)	99,00
FIFA SOCCER 95	379,00
GAUNTLET IV (EUR)	129,00
GLOBAL GLADIATOR (EUR)	149,00
INTERNATIONAL RUGBY (EUR)	149,00
JAMES POND 3 (EUR)	149,00
JOHN MADDEN 94 (EUR)	149,00
LEMINGS 2 (EUR)	199,00
LHX ATTACK CHOPPER (EUR)	149,00
LOTUS II (EUR)	149,00
LOTUS TURBO CHALLENGE (EUR)	99,00
MICKEY DONALD (EUR)	159,00
MICKEYMANIA (EUR)	199,00
MORTAL KOMBAT (EUR)	199,00
PITFALL (EUR)	199,00
ROBOCODE (JAP)	99,00
SHAQ FU (EUR)	195,00
SMASH TV (EUR)	99,00
SONIC 2 (EUR)	149,00
STREET FIGHTER (JAP)	149,00
SUPER STREET FIGHTER (JAP)	299,00
TWO CRUDE DUDES (EUR)	99,00
ZOOL (EUR)	99,00

SUPER FAMICOM

COTTON 100%	249,00
DRAGON BALL Z 3* (ACTION GAME 2)	399,00
DRAGON BALL Z 4 : ACTION GAME 3	299,00
DRAGON BALL Z 5 (AVENTURE) TEL	490,00
FATAL FURY SPECIAL	299,00
LIVE A LIVE	490,00
NOSFERATU	399,00
RAMNA 1/2 4	199,00
R TYPE 3*	299,00
SONIC BLASTMAN 2	399,00
YUYU HAKUSHO 2	449,00

GIGA PROMO S.F.C

DRAGON BALL Z4 ACTION GAME 3	299 F
RAMNA 1/2 4 FATAL FURY SPECIAL	199 F 299 F
IMPERIUM	99,00
SPACE ACE	149,00
HUMAN GP	149,00
ROYAL CONQUEST	99,00
RUSHING BEAT	99,00
TINY TOON SUPER PINBALL	99,00
RUHING BEAT SHURA	199,00
MAGIC JHONSON SUPER DUNK	199,00
ART OF FIGHTING	149,00
ASTRO GOGO	199,00
EYE OF THE BEHOLDER	199,00
FIRE EMBLEM	199,00
TURICAN	99,00

ACCESSOIRES

2 MANETTES SANS FIL PRO6	299 F
SUPER ADVANTAGE ASCII	249F
MANETTE ASCII	99F
ACTION REPLAY pour SUPER NINTENDO ou MEGADRIVE	395 FF
ADAPTATEUR MULTI JOUEURS pour SUPER NINTENDO	129 FF

SUPER GAME MAGE 379 FF

ARTICLES DRAGON BALL

STICKERS	10 F
MANGA	35 F
MANGA COULEUR	79 F
CD MUSICAUX	129 F
POSTER	39 F
PUZZLE 500 PIECES	99 F
RAMICARDS à partir de	5 F
CAHIERS	29 F
FIGURINES	39 F
PINS	15 F
JEUX DE 54 CARTES	99 F
CASSETTES VIDEO PAL V.O	139 F
CASSETTES VIDEO VERSION FRANCAISE 4 À 8	129 F

ARRIVAGE MASSIFS D'ARTICLES DRAGON BALL Z

SEGA 32 X

SEGA 32 X 1290 F

COSMIC CARNAGE	449,00
DOOM	449,00
SPACE HARRIER	449,00
STAR WARS	449,00
SUPER MOTOCROSS	449,00
VIRTUA RACING DE LUXE	449,00

PARIS

2 rue Théophile Roussel
75012 PARIS - M° Ledru-Rollin
TEL : (1)43 45 93 82

LILLE

4 rue Faidherbe
TEL : 20 55 67 43
44 rue de Béthune
TEL : 20 57 84 82

15 rue Condillac
TEL : 56 52 72 84

BORDEAUX

STRASBOURG

6 rue de Noyer
TEL : 88 22 23 21

39 rue Saint-Jacques
TEL : 27 97 07 71

DOUAI

3 DO

**3DO PAL + FZ10- (Plein écran fontionne avec tous les jeux)
3DO PAL GOLDSTAR**

ALONE IN THE DARK (VOIX FRANCAISE)	375,00	PATAANK	375,00
BURNING SOLDIER	375,00	PISTOLET	349,00
CARTE FULL MOTION VIDEO	TEL	PLUMBERS (ADULTES)	375,00
CARTOON : WOODY WOOD PICKER 3 VOL	99F/place	QUARANTINE	299,00
		REAL PINBALL	299,00
CORPSE KILLER	399,00	REBELL ASSAULT	375,00
COVEN (ADULTES)	279,00	RETURN FIRE	399,00
CRIME PATROL	375,00	RISE OF THE ROBOT	375,00
DEMOLITION MAN	449,00	ROAD RASH	375,00
DRAGON LORE	375,00	SAMPLER 2 10 DEMOS + TEST MEMOIRE 15 mn	79,00
ESCAPE FROM MONSTER MANOR	299,00	SAMOURAI SHODOWN	375,00
FIFA SOCCER	375,00	SEAL OF PHARAON	375,00
FLIGHT STICK	690,00	SEWER SHARK	275,00
GEX	375,00	SEX (ADULTES)	279,00
GRIDDERS	375,00	SHADOW WAR	375,00
GUARDIAN WAR	375,00	SHERLOCK HOLMES	375,00
IMMORTAL DESIRES (ADULTES)	279,00	SHOCK WAVE	375,00
JAMMIT	375,00	SHOCK WAVE : OP JUMP GATE	279,00
JOYPAD 6 BOUTONS	299,00	STAR BLADE	375,00
JOYPAD PANASONIC	349,00	STAR CONTROL II	375,00
KINGDOM : THE FAR REACHES	375,00	SUPER STREET FIGHTER 2 X	375,00
LEMMINGS	299,00	SUPREME WARRIOR	375,00
MEGA RACE	375,00	THEME PARK	375,00
MICROCOSME	299,00	THE HORDE	375,00
MYST	375,00	TOTAL ECLIPSE	299,00
NEED FOR SPEED	375,00	VIRTUOSO	375,00
NOVASTORM	375,00	WAY OF THE WARRIOR	299,00
OFFWORLD INTERCEPTOR	375,00	WHO SHOT JOHNNY ROCK	299,00
OUT OF THIS WORLD	299,00	WING COMMANDER 3	369,00

JAGUAR

JAGUAR VERSION FRANCAISE+ CIBERMORPH 1790 F

ALIEN VS PREDATOR	449,00	KICK OFF 3	TEL
BUBSY	399,00	SYNDICATE	449,00
BRUTAL SPORT FOOTBALL	449,00	TEMPEST 2000	449,00
CHECKERED FLAG II	449,00	THEME PARK	449,00
CLUB DRIVE	399,00	VAL D'ISERE	449,00
DRAGON : LA VIE DE BRUCE LEE	449,00	WOLFENSTEIN 3D	449,00
DOOM	449,00	ZOOL 2	399,00
IRON SOLDIER	449,00	MANETTE	299,00
KASUMI NINJA	449,00		

MEGA CD

MEGA CD 2 (V.F.)+ ROAD AVENGER 1290 F

MULTIMEGA + 3 CD 2890 F

BATTLE CORP	419,00	NIGHT TRAP (EUR)	449,00
DUNE (EUR)	399,00	OUT OF THIS WORLD 2 (USA)	495,00
FIFA SOCCER (EUR)	349,00	PRINCE OF PERSIA (JAP)	149,00
FINAL FIGHT (JAP)	149,00	ROAD RASH (EUR)	399,00
HEINBALL (USA)	199,00	SONIC (JAP)	199,00
MAD DOG MC CREE (USA)	299,00	SOULSTAR (EUR)	419,00
MICROCOSME (EUR)	349,00	STARBLADE (EUR)	419,00
MISTERY MANSION	399,00	WOLFCHILD (EUR)	199,00
MORTAL KOMBAT (EUR)	299,00	WONDER DOG (JAP)	149,00
NBA JAM (EUR)	399,00		

NEC

DUO R 1990 F

PC ENGINE GT 990 F

PC FX 3 990

BATTLE HEAT	590,00
GRADUATION	590,00
04 CHAMPION	99,00
1941	99,00
CLOUDMASTER	99,00
CYBER CORE	49,00
FINAL SOLDIER	99,00
GOMOLA SPEED	69,00
HATRIS	69,00
HURICANE	99,00
NIKO NIKO	99,00
POWER SPORTS	199,00
NINJA GAIDEN	99,00
STREET FIGHTER 2	199,00
SOLDIER BLADE	149,00
POWER TENNIS	199,00
TV SPORT HOCKEY	199,00
SUPER FORMATION SOCCER 94	199,00
BOMBERMAN + SODI 5+4 MANETTES	199,00
BOMBERMAN 94 +SODI 5+4 MANETTES	399,00

CD

CIBER CITY ODEO	49,00
HELL FIRE	99,00
POMPING WORLD	99,00
ZERO WING	99,00
YOKAYAMO SANGOKUSHI	99,00

CDS

BURAI 2	149,00
DAVIS CUP	99,00
DRACULA X	399,00
GRADIUS 2	299,00
HUMAN SPORT FESTIVAL	199,00
KICK BOXING	129,00
MONSTER MAKER	199,00
BABEL	69,00
KAZEKIRI	199,00
DRAGON BALL Z	549,00
SAILOR MOON COLLECTION	499,00
LEGEND OF XANADU	299,00
DRAGON'S LAYER 2	299,00

ARCADES CARD

ARCADE CARD + FATAL FURY 2	990,00
FATAL FURY 2	199,00
FATAL FURY SPECIAL	499,00
ART OF FIGHTING	299,00
MAD STALKER	399,00

SATURNE Version PAL

VIRTUA FIGHTER	TEL	DAYTONA USA
MYST		PANZER DRAGON
MAJONG		CLOCKWORK KNIGHT
GALE RACER		GOTHA
TAMA		VICTORY GOAL

NEO GEO

.NEO GEO + 1 MANETTE+ GHOST PILOT	1490 F
.NEO GEO + 1 MANETTE + SIDE KICK 2	1 990 F
.POSTER GEANT ART OF FIGHTING 2	49 F
.TEE SHIRT : FATAL FURY SPECIAL, SAMOURAI, WORLD HEROES JET, ART OF FIGHTING 2	99 F/u.
.CARTE DU FAN CLUB	200 F
Permet 50 F de réduction sur tous les jeux et 50 % de remise sur TEE SHIRT, POSTER- Coups spéciaux gratuits.	

3 COUNT BOUT	490,00
AGRESSOR OF DARK KOMBAT	799,00
ART OF FIGHTING 2	990,00
BASEBALL STAR 2	790,00
CIBER LIF	490,00
FATAL FURY SPECIAL	790,00
FATAL FURY II	590,00
GHOST PILOT	490,00
KARNOV'S REVENGE	990,00
SAMOURAI SHODOWN II	1290,00
SPINMASTER	690,00
STREET HOOP	1290,00
SUPER SIDE KICK 2	990,00
TOP HUNTER	990,00
WIND JAMMERS	990,00
WORLD HEROES II	690,00
WORLD HEROES II JET	990,00

NEO GEO CD

NEO GEO CD + SAMOURAI 2 3590 F

AERO FIGHTER 2	399,00
AGRESSOR OF DARK COMBAT	449,00
ART OF FIGHTING 2	399,00
BASEBALL STAR 2	399,00
FATAL FURY SPECIAL	399,00
KING OF FIGHTER 94	449,00
KARNOV'S REVENGE	399,00
LAST RESSORT	399,00
MUTATION NATION	449,00
SAMOURAI SHODOWN	349,00
SAMOURAI SHOWDOWN 2	449,00
STREET HOOP	449,00
SUPER SIDEKICK 2	399,00
TOP HUNTER	399,00
TRASH RALLY	399,00
VIEW POINT	449,00
WINDJAMMER	449,00
WORLD HEROES II JET	399,00

PLAYSTATION

MEMORY CARD	STAR BLADE
MOTOR TOON	TAMA
PARODIUS	TEKKEN
RAIDEN PROJECT	TOSHINDEN
RIDGE RACER	TWIN GODDESSES

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 87 69 55

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F)	
TOTAL A PAYER	

Nom : Prénom :

Adresse :

Code Postal : Ville :

Age : Téléphone : Signature (signature des parents pour les mineurs) :

Je joue sur :

SUPER NINTENDO MEGADRIVE GAME BOY

SUPER NES MEGA CD GAME GEAR

SUPER FAMICOM NEO GEO

* CEE, DOM-TOM :
cartouches : 40Frs / consoles : 90 Frs

Mode de paiement : Chèque bancaire Contre Remboursement + 35 Frs Carte Bleue N°

Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC -

Date de validité : Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

Prix variables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

Le mois dernier, débordés par l'actualité de l'arcade, nous avons volontairement négligé certaines informations qui se retrouvent heureusement dans la présente rubrique. Ce mois-ci, malgré une actualité moins dense pour cause de période creuse, les coups spéciaux et les nouvelles fraîches envahissent nos lignes. Tout cela en attendant les prochaines nouveautés qui seront présentées par les éditeurs lors du fameux AOU qui se tient à Tokyo fin février...

Cyber Commando

La suite tant attendue de CyberSleed débarque enfin dans nos chères salles sombres. Comme d'habitude, Namco utilise sa carte modèle 22, et cela donne de bien beaux résultats !

« L'avenir de l'humanité toute entière dépend de vous ! » Combien de fois avez-vous déjà entendu ce genre de phrase ringarde dans un jeu vidéo ? Pour changer un peu et ne pas respecter la coutume, Namco vous projette, en échange d'une piécette argentée, en l'an de grâce 2068 dans une de ces gigantesques « Space Colony » si chères aux amateurs de Gundam. Celle-ci se situe du côté d'Uranus et sera le théâtre de votre dure mission. Il semblerait par contre que le mode « Story » soit un peu plus fouillé. On vous propose d'arrêter l'ordinateur et

le générateur d'une colonie spatiale dénommée « Lime » : le processeur central de la machine infernale s'étant subitement mise à délirer suite à une gastro-entérite spatiale (un peu comme Hal 9000 de 2001, l'Odyssée...). Elle projete maintenant tout simplement de s'écraser sur notre belle planète bleue ! Bien entendu, il va s'en dire que beaucoup de personnes ne sont pas du même avis. En premier lieu les quelques 18 millions d'âmes (combien de fiancées potentielles ?) qui vivent sur la colonie. Il va falloir les sauver en parcourant plusieurs secteurs, usines et étages hyper



BRÈVES

protégés afin de désactiver l'ordinateur devenu dément ! Voilà pour le scénario.

En fait, Cybercommando reprend le principe éprouvé de CyberSleed. Il vous place aux commandes d'un engin blindé, « un Mecha », surchargé de mitrailleuses lourdes, rayons laser destructeurs et autres missiles auto-guidés, tout cela pour assurer votre bien-être. Le but de votre mission sera, si vous en avez le courage, de réduire vos adversaires à l'état de carbone pur, au terme d'une dizaine d'affrontements épiques... Cette suite de CyberSleed, le célèbre jeu d'arcade de Namco récemment



sorti sur PS-X, permet à six personnages de contrôler un véhicule d'attaque robotisé principalement régit par trois caractéristiques : Blindage, Armement, et Vitesse. À noter qu'il existe deux boss qui pour l'instant ne sont pas jouables... Progrès technologique oblige, les véhicules à l'écran sont bien entendu affichés en 3D et les déplacements gérés en temps réel. Mais Namco utilise désormais le placage de texture (mapping) sur les Mechas et les décors. Le résultat donne une approche du jeu encore plus réaliste et toujours aussi rapide malgré la gestion de « objets » à l'écran. Quoi qu'il en soit, les signes de stress décelés sur le joueur et liés à l'environnement du jeu (comme le temps limité ou les bruitages oppressants) deviennent vite flagrants : mains moites, perles de sueurs sur le front, yeux exorbités...

Suite page 32

NEO GEO ET MAH-JONG

Juste quelques petites photos pour les ignorants que vous êtes ! Il s'agit de manettes (si on peut encore les



appeler comme cela) destinées à être utilisées avec des jeux de Mah-jong et cela sur notre bonne vieille Neo Geo. Le Mah-Jong est un jeu de réflexion basé sur une bataille de combinaisons de dominos. Il est très joué et particulièrement apprécié à travers toute l'Asie, bien que les règles diffèrent suivant les pays. De nombreux titres sont déjà disponibles depuis trois ans sur Neo, mais sont malheureusement introuvables en France et font, à vrai dire, maintenant un peu vieillots. Pourtant, en arcade, les nouveautés ne cessent de se bousculer au portillon. D'ailleurs comme le prouve ces photos, les éditeurs jouent à fond la carte de l'érotisme pour attirer l'attention du joueur. Il faut aussi dire que le niveau de l'algorithme est très important car de nombreux joueurs sont des vrais pros, un peu comme les échecs en France... Les caractéristiques principales des derniers titres sortis sont des graphismes vraiment très beaux, quand il ne s'agit pas de véritables digitalisations et d'animations stockés sur LaserDisc. □

RESTRUCTURATION

Il semble qu'à l'ombre des X-Men, il y ait des restructurations au sein de Capcom Europe. Qui dit restructuration dit « compression ». En effet, la filiale européenne, située à Düsseldorf (Allemagne) se sépare de quelques-uns de ses employés. Aux dernières nouvelles, il ne resterait sur place que le dirigeant et une secrétaire. C'est la crise... □

JAMMA : L'INVASION ESPAGNOLE

Cela a commencé il y a bien longtemps... Un obscur bonhomme habillé de rouge et ressemblant à Son Goku avait déjà squatté nos salles sombres, sous le pseudonyme de Thunder Hoop, un jeu de plate-forme très japonais. Mais en vérité, je vous le dis, c'était un espagnol ! Nouvelle race hispanique venue envahir nos connecteurs Jammes, et c'est tant mieux ! Ce n'était qu'un début : voici la suite : T2, ou plutôt Thunderhoop 2, ici surnommée Strick Back, propose une action plutôt orientée Contra 4 et un jeu très varié à deux joueurs. Les envahisseurs, sous l'enseigne Gaelco (encore un pseudo pour faire japonais...) nous offrent aussi un jeu à deux multi-épreuves, nommé Alligator Hunt. Il s'agit d'un jeu qui ressemble à Cabal ou Nam 75, un Shoot'em up à la Galaxie Force, Soulstar ou Course... En plus, ce qui ne gâte rien, c'est bien réalisé... Mais on a aussi droit à d'autres titres comme Speed Spin de ICH/Murcia, un jeu de simulation de Ping-Pong et une repompe de mauvaise qualité de Pang... On nous signale aussi du côté de nos amis teutons, un jeu de cartes où il faudrait trouver les paires pour découvrir une jeune et jolie fille déshabillée. Nommé Hot Memory, c'est une production de Tuning Electronic Entertainment et d'International Incredible Technologies... Attention, les envahisseurs sont là... □





Suite de la page 31

Tout un tas de choses sympathiques qui ne vont pas s'en rappeler les crises épi-
leptiques de l'année 93.

Comme dans CyberSled, vous ne disposez pas d'un joystick mais de vraies
commandes de char

d'assaut ! Deux manettes paral-
lèles qui vous permettent de vous
diriger et d'effectuer

toutes les rotations possibles et inima-
ginables. Bien qu'un peu déroutant lors
des premières parties, ce système se
révèle vite particulièrement adapté
à ce type de jeu. Et même si le principe
commence un peu à être éculé (on

connaissait déjà Spectre sur Mac, PC et
SFC), il dégage néanmoins une am-
biance qui vous plonge immédiatement
dans un monde Cyberpunk, stressant
et sans pitié.

IL YA LES BONS ET LES MECHA

Un petit conseil : jouez en mode Expert.
Vous aurez la possibilité de supprimer
le « Locker » vert qui suit votre ennemi
et vous augmenterez ainsi considéra-
blement l'intérêt du jeu. Le jeu perd en
effet beaucoup de son intérêt lorsque
l'on sait exactement où se situe le char
ennemi... Le radar, par contre, peut
vous être utile et apporte un stress sup-
plémentaire. Attention cependant !
Quelques secondes perdues à le regar-
der sont souvent fatales.

Le plus terrible est sans doute de voir
votre Mecha voler en éclat lors d'une
attaque surprise des adversaires ! Le
fameux radar vous permet aussi de trou-
ver des recharges de missiles et autres
bonus utiles. Comme dans le premier
épisode, l'écran tangué quand vous



BUBBLE SYMPHONY

Honte à nous ! Dé-
bordés par l'actualité
(comprenez : nous étions
en retard) nous avons omis
le mois dernier de vous mon-
trer des écrans de ce jeu fabuleux



qu'est Bubble Symphony.
C'est chose faite avec les
photos de magnifiques
Boss tous issus de jeux réa-
lisés par Taito. Inutile de
préciser que les effets spé-
ciaux, zoom et autres dé-
formations sont légions.
Poursuivons dans le Mea
Culpa. J'ai eu un trou de
mémoire dans la rubrique
précédente qui concer-
nait les suites de
Bubble Bobble. Le troi-
sième jeu de cette my-
thique série après
Rainbow Island se
nomme Parasol Star.
Voilà, bonne bulle !

ÉDITEUR TAITO

CPS CHANGER : CONSOLE D'ARCADE

Le mois dernier, nous vous présentions
la console d'arcade Capcom. Depuis
nous avons obtenu des informations
vitales pour tous joueur normalement
constitué. Sachez donc que cette con-
sole est de la taille d'un gros walkman et
possède une alimentation séparée. Elle
se connecte sur des cartes Capcom



modifiées et, gros désavantage, n'ac-
cepte aucune des autres cartes Jamma
disponibles sur le marché. En fait, les
cartes Jamma Capcom sont modifiées
pour fonctionner sur ce système. Par
contre, on peut utiliser sans aucune
modification les joysticks six boutons
Capcom (ceux de la SFC). Elle est dis-
ponible depuis le 15 janvier et pour le
moment uniquement distribuée au Japon.

De plus, on ne peut
se la procurer que
par le biais d'un
service de vente
directe au sein de
Capcom Japon. Deux pac-
kages sont disponibles. Le premier (399
dollars) comprend la console, SF2 Turbo
et un joystick. Une autre version est li-
vrée avec le CPS Changer et le jeu -
mais sans joystick - pour la somme de
340 dollars. Vu les spécificités de la
console et son type de commerciali-
sation, on peut se demander quel rôle
elle joue au sein de la gamme Capcom ?
Un produit dont l'intérêt très limité
le cantonne aux fans seulement... Mais
il faut dire qu'il y a tellement d'Otaku
ces temps-ci... □

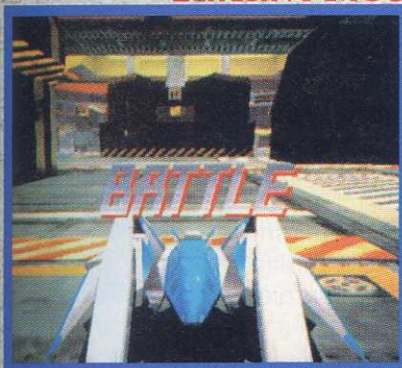
ÉDITEUR CAPCOM



effectuez un virage serré (impressionnant !) et une jauge vous indique les munitions dont vous disposez pour votre armement spécial.

Au Japon il existe déjà un tournoi Cybercommando. En effet, le jeu est connectable en réseau. Il permet à huit joueurs de s'affronter en temps réel. Les alliances stratégiques, les coups bas et les trahisures en tout genre sont donc conseillées. On espère bien avoir cette version rapidement en France... □

ÉDITEUR NAMCO



QUIZ KING OF THE FIGHTER

Il existe aussi au Japon un genre de jeu qu'on ne voit pas tous les jours sous nos latitudes. Il s'agit des Quiz. Se référant le plus souvent à la culture ou à l'actualité japonaise, ils sont grand public. Ici, nous avons à faire à un Quiz pour les passionnés des productions SNK. L'intro est de toute beauté, et il peut se jouer soit à deux, soit en mode Story. Dans ce mode, vous allez rencontrer diverses célébrités du monde SNK qui n'hésiteront pas à vous poser des questions très intimes à travers un QCM et plusieurs parcours. Vous disposez d'un quota de vies, ainsi que d'un tas de petits jeux annexes (comme la roulette) qui vous permettront d'accéder à de nombreux bonus ou objets, utilisables pendant la partie. Visuellement très sympa, c'est surtout une curiosité pour les européens. Espérons que SNK Europe nous prépare une version traduite ! □

ÉDITEUR SNK / SAURUS

TIPS

X-MEN - CAPCOM

Nous vous avons déjà présenté le dernier bijou Capcom, très inspiré de la célèbre série des Marvel Comics X-MEN dans *CD Consoles 3*. Ce jeu fait sans aucun doute parti des titres phares de Capcom pour l'année 95. À l'heure où vous lirez ses lignes, le titre sera déjà sorti en salle et vous aurez pu sans doute vous y exercer et admirer le savoir-faire Capcom. « Les enfants de l'Atome » (c'est le sous-titre traduit de l'anglais) est une grosse production Capcom. Une suite est déjà en préparation, ainsi qu'une autre version orientée Beat'em up. Comme à notre habitude, nous vous livrons ici les coups spéciaux des



personnages, histoire d'emmener Totale Arcade avec vous en salle...

Suivez les indications :

Personnages à gauche/D : droite ou diagonale lorsque c'est la première lettre d'un composé, H : haut, B : bas
G : gauche. 6 Boutons 3 Kick et 3 Punch.

Wolverine :

D, B, DBD + P/B, DBD, D, + 3 P simultanément/B, DBG, G, + 3 K simultanément/B, DBG, G, + 3 P simultanément/

Psylocke : B, DBD, D, + P/B, DBD, D, + K/B, DBD, D, + 3 P simultanément/B, DBG, G, + K ou P/En plein saut H/

Cyclope : B, DBD, D, + P/B, DBD, D, + 3 P simultanément/En plein saut H/D, B, DBD + P/

Storm : B, DBG, G, + 3 P simultanément/B, DBD, D, + 3 P simultanément/B, DBD, D, + P/B, DBG, G, + 3 K simultanément/

Iceman : B, DBD, D, + P/B, DBD, D, + 3 P simultanément/B, DBG, G, + 3 P simultanément/

Colossus :

B, DBD, D, + K/B, DBD, D, + P/B, DBD, D, + 3 P simultanément/B, DBG, G, + 3 P simultanément/

Spiral :

B, DBG, G, + P fort/B, DBG, G, + P moyen/B, DBG, G, + P faible/B, H, + P/B, DBG, G + P faible/D, DBD, B, DBG, G, + 3 P simultanément/

Silver Samourai :

B, DBD, D, + P/B, DBD, D, + 3 P simultanément/B, DBG, G, + 3 K simultanément/P frénétiquement/B, DBG, G, + P fort/B, DBG, G, + P moyen/B, DBG, G, + P faible/

Omega Red :

B, DBD, D, + 3 P simultanément/B, DBD, D, + P/B, DBD, D, + K/En plein saut H/

Sentinel : B, DBD, D, + P/B, DBD, D, + K/B, DBD, D, + 3 P simultanément/B, DBG, G, + 3 P simultanément

De nombreux autres coups spéciaux dans le prochain Totale Arcade...

GRAND BLEU

Lorsque Sega se prend pour Besson... Peu d'entre vous ont eu la chance (ou la malchance pour votre porte-monnaie) de jouer à Virtua Fighter 2, magnifique production Sega dont nous avons fait l'éloge le mois précédant. Et bien, sachez que le combat final, particulièrement difficile à obtenir, se déroule sous l'eau, dans les profondeurs abyssales. Mais quel est donc le développeur fou de chez AM2 qui a pu imaginer cela ?

Le mois prochain dans *CD Consoles*, nous vous révélerons la suite des coups donnés de ce magnifique jeu. Je sais, on est en retard, mais c'est à cause de l'actualité.

X-Treme Battle

Nous vous présentons un test complet qui devrait convaincre les nombreux joueurs n'ayant pu jouer avec les élèves du professeur Xavier de se précipiter dans les meilleures salles. X-means pleasure !

Avant tout, coupons court aux rumeurs qui affirment que Childrens of the Atom serait un énième remake de la série SF2. Bien sûr, beaucoup refusent de voir autre chose qu'un affrontement de sprites dans ce type de jeu. Malheureusement, ils ne connaîtront jamais les joies d'un enchaînement réussi. Comme quoi les efforts de Capcom et SNK dans ce domaine peuvent être aussi inutiles que les nôtres... Occupons-nous plutôt de



ce superbe hit, huitième jeu utilisant le format CPS 2 de Capcom et qui occupe près de 300 Megabits ! Jamais aucun jeu de ce type n'a occupé autant de place. Ceux de SNK font pour l'instant dans les 200 Mb !

JEU DE COMBAT MUTANT

Impressionnant, d'autant plus qu'à la différence de Vampire, conçu par une équipe différente de celle de SF2, c'est le grand retour des programmeurs de cette incontournable référence ! Après la version « X », l'équipe est enfin revenue au grand complet. Elle a visi-

blement profité de l'expérience de ses petits camarades. En effet, l'équipe de Vampire avait juste repris en gros les routines de SF2 en créant une atmosphère « gothique » par le thème du jeu en s'inspirant du RPG Vampire (voir *CD consoles 3*) et par un rendu final ressemblant volontairement à un dessin animé.

Mais la seule innovation étant d'après moi la variété de certaines attaques. X-men quant à lui revoit entièrement le genre pour proposer, à l'instar de SNK, quelque chose de tout nouveau. Tout d'abord, les dix personnages sont des mutants, (à l'exception de la Sentinelle...) ce qui implique une approche tout à fait différente de celles des autres jeux. Ici, pour continuer dans la lancée Vampire, la tendance est complètement inversée puisque l'on se retrouve avec des personnages qui possèdent plus de pouvoirs psioniques comme le vol, le laser, la décharge électrique ou encore le contrôle du vent et de la glace. Les premières parties ressemblent presque plus à un shoot'em up qu'à un jeu de combat. Comme la plupart des personnages peuvent voler, sauter très haut et lancer de multiples pouvoirs à distance, on se retrouve au début très peu au corps à corps. De plus, les différents niveaux sont souvent gigantesques, que se soit en largeur ou en





hauteur, certains scrollent continuellement tandis que d'autres recèlent des passages secrets. À noter que les décors et le sol peuvent être défoncés par les adversaires, mais jamais pour très longtemps.

LES ENFANTS DE L'ATOME

Il existe deux modes de jeu : le mode manuel vous laisse libre de vos mouvements. Le mode automatique permet d'avoir une garde automatique. Mais si vous réussissez à battre votre premier adversaire, vous serez mis automatiquement en mode manuel. On peut saluer cette excellente initiative de la part de Capcom puisqu'elle permet aux débutants de tester les coups de leur personnage sans se prendre une raclée...

Quant au jeu proprement dit, il reprend le principe d'enchaînements si cher à Capcom : la barre d'énergie est séparée en plusieurs fragments correspondants chacun à un « Hit », chaque attaque spéciale, si elle touche un adversaire sans garde consomme plusieurs de ses unités, il n'est pas rare de voir s'afficher 8, 9 et même 10 « Hits ».

Capcom a bien sûr gardé son système d'enchaînements au corps à corps et précise dans la présentation qu'il est possible de les créer soi-même (?). Dès que j'aurais compris cela je vous en reparlerais. À noter que X-Men Children of The Atom est prévu sur Saturn... □

ÉDITEUR : CAPCOM

KILLER INSTINCT

Dans nos derniers articles sur ce (magnifique ?) jeu, nous avons oublié de parler de certains détails. Aujourd'hui, puisque nous vous livrons les coups spéciaux, nous en profitons pour nous expliquer. Premièrement, dans notre précédent article nous avons omis de préciser qu'il existait une fatalité dénommée « Ultimate », chose tout à fait normale quand on sait que Midway est dans le coup. Certains joueurs parlent aussi d'un coup spécial : « Humiliation ».

Nous avons aussi dénoncé les enchaînements de l'adversaire impossible à parer : Et bien, voilà que nous avons trouvé, un peu par hasard il est vrai, qu'il existait des coups permettant de les « casser » !

Deuxièmement, nous avons aussi oublié de préciser qu'il n'y avait pas vraiment de rounds, même si le temps est limité, mais deux barres d'énergie (une verte et une rouge) et que certains coups ne sont accessibles que dans des conditions particulières.

Quand aux démos de présentation, bien qu'elle soient un tantinet impressionnantes, elles sont en faite toutes entièrement précalculées, et ne contiennent que très peu d'images par seconde.

On est très loin des fabuleuses introductions Sega ou Namco en temps réel, ou encore des somptueux dessins



animés de la nouvelle Nec PC-FX. Nintendo n'aime pas le CD-Rom...

Encore un petit détail sur les décors qui sont soit précalculés en 3D, scrollés en parallaxe et en ligne par ligne pour le sol (comme SF2) soit, c'est mieux, utilisent un terrain mappé en 3D temps réel en perpétuelle rotation. Mais il n'utilise malheureusement qu'entre quatre et huit couleurs, si l'on excepte les bords.

Même si Killer Instinct ne fait pas l'unanimité, certains d'entre vous seront heureux d'avoir les coups spéciaux. Le mois prochain nous continuerons la liste de ces petites gâteries, s'il en reste ! Voilà chose faite. Comme quoi on pense à tout le monde...

Suite page 37

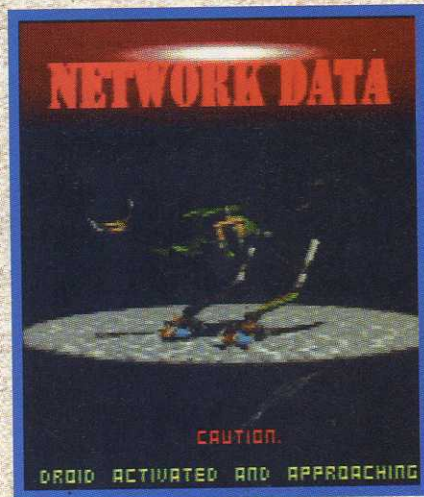


Rise of the robots

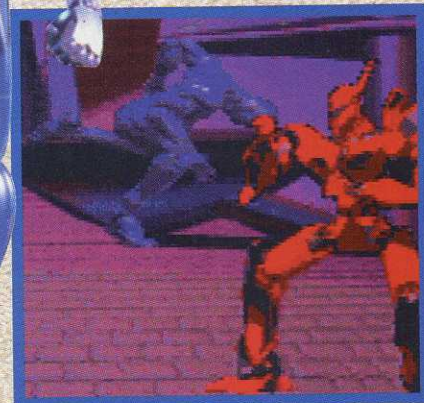
Cela avait pourtant l'air de bien se présenter... Un jeu de bagarre mettant en scène des robots et des androïdes adeptes du Kung-Fu et du Kick Boxing, entièrement réalisé en images de synthèse sur Silicon Graphics. Une campagne de presse alléchante avec des slogans du type : « la pitié est une caractéristique humaine... » ou bien : « vous aimeriez avoir un corps comme le mien ! » ou encore : « je vais te faire sauter les boulons ! »

Et pourtant, sorti simultanément sur la plupart des supports (CD-Rom PC, Mega Drive, Snes...) le jeu ne concrétise réellement aucun de ces objectifs. En arcade, c'est même carrément un flop total. Le jeu est beau, soigné et c'est normal, vu les stations utilisées pour la conception. C'est tout... Les coups spéciaux sont difficiles à réaliser, l'ambiance sonore moyenne, la jouabilité exécrable. Tout

pour satisfaire un joueur peu exigeant. Quand est-ce que les éditeurs comprendront que ce n'est pas la qualité des graphismes qui font l'intérêt d'un jeu de bagarre, mais sa jouabi-



lité, la richesse de ses coups et la stratégie qui peut y être présente ? Bon, j'arrête là. J'ai déjà écrit presque la même chose de Killer Instinct dans CD Consoles 4. ☐



BATMAN, JEUX VIDÉO ET CINÉMA...

Le prochain Batman (Batman Forever) aura recours à la technologie de capture d'images Acclaim. Elle permet d'appliquer différentes textures sur ses nouvelles « créatures », qui n'existent que dans la mémoire des ordinateurs... Sachez quand même que cette technique reste chère et difficile à mettre en place. Mais on peut néanmoins espérer dans un futur proche, voir arriver des superproductions Hollywoodiennes qui mettent en place des acteurs et créatures entièrement modélisés (genre Sarah dans VF2 ou Sharon Stone éternellement jeune ?). Pour la circonstance, Acclaim et Warner Bros coproduisent de nouveaux titres Batman Forever destinés aux consoles et à l'arcade. □



GOLDEN AXE THE DUEL

Ce nouveau jeu de combat pour Sega est le premier titre à sortir sur leur nouvelle carte 32 bits : la ST-V, (en fait une Saturn version Jamma). Il s'agit d'un jeu où les différents adversaires s'affrontent dans un duel à la Street Fighter. Entièrement en Bit-map, il met en scène les personnages des précédents Golden Axe et quelques petits nouveaux. Il utilise le système des deux barres d'énergie : une pour la vie et une autre pour les pouvoirs. Un jeu très similaire est actuellement en développement chez Sega sur Saturn : Van Battle. L'ensemble devrait permettre une adaptation rapide de « The Duel » puisqu'il s'agit du même type de jeu. En tout cas, il devrait être présenté à l'AOU et prochainement dans nos rubriques... □

ÉDITEUR : SEGA

TIPS



Suite de la page 35

Indications :
personnages à gauche/D : droite ou diagonale lorsque c'est la première lettre d'un composé, H : haut, B : bas G : gauche, K : pieds, P : poings.

Jago :

B, DBD, D, + P/D, B, DBD, + P/D, DBD, B + K/D, DBD, B + grand P/G, D, D, + petit P/G, G, D, D, + P moyen/seulement durant les combos D, DBD, B, + petit K/seulement durant les combos B, DBD, D, + grand P/D, DBD, B, DBG, G, + K moyen.

Tj Combo :

tenir grand P pendant 2 secondes puis relâcher/maintenir G, D, + P/maintenir G, D, + K/G, D, D, + P moyen/G, DBG, B, DBD, D + grand K/maintenir D, G, + grand P.

Orchid :

P/moyenD, + petit K/est verte/maintenir G, D, + P/maintenir G, D, + K/maintenir G, D, + P moyen/D, DBD, B + P/B, DBD, D, + P/G, G, D, D, + petit P/D, DBD, B, DBG, G + petit



ou grand K/G, DBG, B, DBD, D, + grand P seulement quand votre énergie est verte/D, DBD, B + K moyen.

Fulgore :

D, B, DBD, + P/G, B, DBG, + P ou K/B, DBD, D, + P/G, G, DBG, B, DBD, D + P/D, G, G, DBG, B, DBD, D + P/D, DBD, B + K/B, DBG, G, + P/maintenir G, D, + K/G, DBG, B, DBD, D + grand K/D, B, DBD, + petit K/D, DBD, B, DBG, G + K moyen/G, DBG, B, DBD, D + K moyen.

Chief Thunder :

maintenir G, D, + P/D, DBD, B, DBG, G + P/G, DBG, B, DBD, D + K/D, DBD, B, DBG, G + P en l'air/D, DBD, B, DBG, G + grand P/D, DBD, B, DBG, G + grand K/G, D, + petit P/D, DBD, B, K moyen.

Riptor :

maintenir G, D, + P/maintenir G, D, + K/B, DBG, G, + P/D, DBD, B, + grand P/D, DBD, B, + K/G, DBG, B, DBD, D + P moyen/G, G, DBG, B, DBD, D + K moyen/G, D, petit K.

Spinal :

D, D, + P/maintenir G, D, + P moyen/B, B, + petit K ou grand P/maintenir G, maintenir petit P/B, DBD, D, + P après avoir bloqué un coup spécial avec le coup précédent de cette liste/G, G, G, + K moyen/D, G, G, D, + petit K/G, DBG, B, DBD, D, + grand P/G, DBG, B, DBD, D, + grand K.

SabreWulf :

maintenir G, D, + K/maintenir G, D, + P/B, DBD, D, + P/D, DBD, B + grand K/G, G, D, + P moyen/G, G, D, + K moyen/G, DBG, B, DBD, D, + grand P/G, D, + petit P/D, D, D, + petit P.

Cinder :

maintenir G, D, + P ou D, D, + P/D, D, + K/G, G, + P/D, DBD, B, DBG, G, + grand ou moyen P/G, DBG, B, DBD, D, + petit K/G, G, G, + P moyen/G, D, + grand P/D, DBD, B, DBG, G, + K moyen/D, DBD, B, DBG, G, + K moyen.

Gladius :

maintenir G, D, + P/D, DBD, B + petit P/B, DBD, D, + P/B, DBD, D, + K/D, DBD, B, DBG, G, + K moyen/G, DBG, B, DBD, D, + P moyen/G, G, G, + grand K/maintenir G, D, + grand P/D, DBD, B, DBG, G, + petit P.

Mortal Kom

LUMIÈRES - CAMÉRA - COMBAT !!!

Après la production *Street Fighter 2 - The movie* - entièrement financée par Capcom Japon, c'est au tour de *Mortal Kombat* d'être adapté sur les grands écrans. C'est la compagnie New Line Cinema qui gère la réalisation du film. Va-t-il devenir aussi mythique que le jeu ?

Quoi qu'il en soit, sachez qu'il s'agit d'une production à petit budget comme il s'en conçoit des centaines tous les ans à Hollywood.

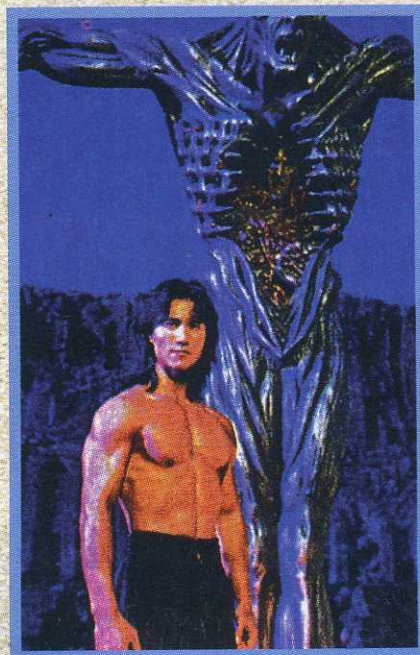
Le scénario respecte beaucoup des éléments du jeu et se base d'après le communiqué de presse, sur une ancienne légende asiatique (c'est grand, l'Asie !) En gros - très gros - Liu Kang, Johnny CAGE et Sonya Blade doivent protéger le monde des forces du Mal qui n'ont rien d'autre à faire que de vouloir nous faire des misères...

RAYDEN SERA T-IL IMMORTEL ?

Le metteur en scène anglais de 29 ans, un certain Paul Anderson, avait réalisé un premier film qui s'appelait « *Shopping* » et qui n'a pas été distribué en France.

Quant au casting, il réunit quelques petites pointures de Beverly Hills (le quartier, pas la série TV !). On retrou-

ve donc la jolie bombette Talisa Soto dans le rôle de Kitana, Bridgette Wilson (autre top-bombette elle aussi) dans celui de Sonya Blade et Christophe Lambert, qui après avoir trouvé la sortie de sa forteresse, prend ici les traits de Rayden. Les autres artistes viennent soit de Hong-Kong où ils ont été sélectionnés pour leurs talents de combattants, soit de Los Angeles où plus de quinze acteurs circulent au mètre carré. Il est à noter que d'après les producteurs, le film ne comportera pas de scènes de « violences excessives » puisqu'il ne devrait pas être interdit au moins de 13 ans. Mais attention, « excessif » est un terme à prendre avec modération à Hollywood, croyez-en ma vieille expérience ! J'en ai entendu des bruits de couloirs dans les vastes hangars de la cité du rêve. Si les compagnies cinématographique s'intéressent de plus en plus aux scénarii issus des jeux vidéo, c'est essentiellement parce que cela leur



permet de capter un public jeune, influençable et qui peut générer beaucoup beaucoup de sous. La vie est vraiment un monde sans pitié !

JEU de dollars

Preuve s'il en est, le jeu *Mortal Kombat* Il a établi un record cet été aux États-unis, en générant plus d'argent le premier week-end (c'est sur cette base que l'on se place dans le cinéma américain pour établir les recettes prévisionnelles) que des films comme *The Mask*, *True Lies*, *Forrest Gump* ou même *The Lion King* des studios Disney, c'est peut dire...

Mortal Kombat s'annonce donc comme étant d'ores et déjà un gros succès.

Du cinéma commercial qui devrait exiter beaucoup les imaginations, les ligues bien pensantes et les portefeuilles !

Remarque, on est



bat

en Californie...

Sortie prévue ce printemps aux États-Unis si le film n'est pas « Out of budget ».

L'équipe de Mortal Kombat au grand complet (je n'ai pas mis les éclairagistes ni les cascadeurs, ils sont plus de soixante !)

LES ACTEURS :

Lui kang : Robin Shou

Johnny Cage : Linden Ashby (Wyatt Earp) - Kano : Trevor Goddard

Shang Tsung : Cary Hiroyuki-Tagawa

(Permis de Tuer, Rising Sun)

Sub Zero : François Petit (célèbre

cascadeur français)

Sonya Blade : Bridgette Wilson (Last

Action Hero)

Rayden : Christophe Lambert

(Greystoke, Highlander, Subway et

pas mal de navets...)

Kitana : Talisa Soto (The Doors, Permis

de Tuer)

LES AUTRES :

Producteur : Larry Kananoff (True

Lies)

Mise en scène : Paul Anderson

Effets spéciaux : Alison Savitch (T2,

Dracula, The Shadow)

Effets visuels informatique : Greenberg

Associés (Dans la ligne de mire...)

Animations des « créatures » : Alec

Gillis et Tom Woodruff (Alien, Wolf...)

BIENTÔT...

Bientôt, la prochaine rubrique Totale Arcade. Nous avons encore du négliger certaines infos qui se retrouveront derechef dans le prochain numéro... Promis. On voulait aussi remercier Kee Yung et Reyda pour leurs précieuses aides...

TIPS

SHIN SAMOURAI 2 - LES COUPS DE KUROKO

Chose promise, chose due !

Voilà enfin en exclusivité tout, je dis bien tout, les coups et techniques secrètes de l'arbitre de Shin Samourai !

Ce personnage est l'un des plus redoutables que l'on n'ai pu rencontrer dans un tel jeu de combat... L'astuce pour obtenir ce personnage est dans le précédent CD Consoles.

Trêve de bavardages et place aux coups :

Personnage à gauche/D : droite ou diagonale lorsque c'est la première lettre d'un composé, H : haut, B : bas
G : gauche, et boutons A, B, C, D,

COUPS :

B, DBD, D, + A/B, DBD, D, + B/DBG 2

secondes puis D, + A/B, DBG, G, + B/B,

DBG, D, DBD, B, DBG, G, + A/B, DBG,

G, DBG, B, DBD, D, + BC/D, G, DBG, B,

DBG, D, + A/DBG 2 secondes puis B,

D, + BC/D, DBD, B, DBG, G, +

A/attrape à la Tung Fu Rue...

COUPS DE DEFENSE :

Appuyez sur C frénétiquement pour la défense aérienne/quand vous faites toucher par une arme blanche à bout portant.

Appuyez simultanément sur ABC pour

« renaître » à partir du torse (les

jambes repoussent, impressionnant !)

et BCD pour « renaître » à partir des

jambes (Clac, Clac !)

Pour renvoyer tout ce qui est

projectile d'énergie pure (boule de

feu, quoi !) : D, + ABC, rapide mais ne

pas servir comme attaque, D, + BCD,

lent mais on peut s'en servir comme

arme.

FURIES :

D, DBD, B, DBG, G, D, + AB/D, G, DBG,

B, DBD, D, + CD

Tous ces coups s'inspirent plus ou

moins de célèbres coups venant de

non moins célèbres personnages de

jeux SNK comme Ryo, John, Jubei, Jiji

Nicotine, Cheng. Essayez donc de les

trouver tous !

KING OF FIGHTER 94

Pour avoir le sang et la superbe

poitrine de Mai en mouvement, en

mode démo attendez le tableau des

scores, maintenez simultanément sur

AD sur la première manette et BC sur

la seconde et appuyez sur le Start du

joueur que vous voulez utiliser. Bon

jeu et rincez-vous bien l'œil, bande de

petits pervers !

SHIN SAMOURAI 2 :

Dans la version cartouche, pour avoir le « POW » tout le temps au maximum, placez-vous sur option dans le menu et appuyez sur les deux « Start » simultanément. Ce tips ne marche que dans la version cartouche puisqu'il est implémenté d'office sur le CD.

Pour avoir le sang rouge et la langue de Shakespeare, allez dans le menu d'options, mettez-le en mode japonais, sortez du menu, puis revenez et mettez en mode USA, et voilà !



NEW FANTASIA - COMAD NJT

Nous vous avons déjà parlé de ce jeu ressemblant étrangement au mythique Qix, dans notre rubrique consacrée à Amusexpo. Le jeu était alors présenté dans une version pas tout à fait finalisée. Ce clone de Gals Panic II, à la jouabilité douteuse, ne nous avait pas vraiment convaincu...

Aujourd'hui, le jeu est parvenu en salle et les développeurs ont vraiment déménagé, les bougres ! C'est simple, toutes les salles possédant un Gals Panic possèdent aussi désormais un New Fantasia. La jouabilité du jeu a été très nettement améliorée, les mouvements du curseur sont fluides et les monstres pas trop « embêtants » aux premiers niveaux. Le jeu à deux est bien entendu possible et les bonus nombreux. Détail amusant : chaque joueur incarne un personnage célèbre du cinéma. Quelques petits défauts quand même : le temps est vraiment très limité et surtout les digits des jolies filles sont moins précises que dans Gals Panic... C'est bien dommage.

PS : si quelqu'un récupère le numéro de téléphone de la jeune fille du troisième niveau...

DAVID GINOLA :

FOOT DE VIDEO

Ailier gauche du Paris Saint-Germain, David Ginola est l'une des pièces maîtresse de son club et de l'équipe de France. Footballeur **adulé ou diva** décriée, il ne laisse personne indifférent. Pourtant, artiste du ballon rond, il réussit en une feinte et un contrôle à faire **chavirer les foules**. Et en plus, il aime le **jeu vidéo**. Cool, non ?

Propos recueillis par JEAN-PAUL BURIAS

Dernièrement, en stage, un de mes coéquipiers du PSG avait amené une console Nintendo. On a joué à NBA, un jeu de Basket.

CDC - Tout d'abord, quels sont tes objectifs pour cette saison ?

David Ginola - Au niveau du foot, ils sont plutôt nombreux. J'aimerais revenir en équipe de France. Avec le PSG, on va tout faire pour conserver notre titre de Champion de France. Au mois de mars nous avons deux super rendez-vous avec Barcelone en Coupe d'Europe.

- Jouer contre le Barcelone de Cruyff, c'est un rêve ?

- Ce sera un grand moment de plaisir et de joie. Un rêve? Peut-être pas. Même si jouer en face de footballeurs tels que Stoïchkov, Koeman ou Hagi est toujours très excitant. Tout va très vite. Si nous passons ce tour et que nous jouons les demi-finales, le moment sera passé et il faudra déjà penser au suivant.



Le 28 avril 1993, la France, malgré une victoire sur la Suède (2-1) n'a pu se qualifier pour la World Cup '94. On se souvient tous des contre-performances du onze tricolore par la suite... Ici, Ginola est taclé dans la surface de réparation. L'arbitre siffle un pénalty qu'Éric Cantona, le tacleur fou, transforme !

- Tu as toujours voulu être footballeur ?

- J'ai toujours aimé ça. Mais on ne peut jamais être certain de réussir. Gamin, c'est sûr, j'avais des possibilités. Il faut beaucoup travailler et puis aussi avoir un peu de chance.

- On te reproche parfois d'être caractériel ?

- Sur un terrain peut-être. La plupart des joueurs le sont. Je ne me sens pas caractériel au sens large. Je crois même avoir des côtés assez cool.

- N'as-tu pas le sentiment de passer à côté d'une grande carrière ?

- Ma carrière est déjà pas mal et elle ne s'arrêtera pas là. Je veux continuer. En ce qui concerne l'élimination de la Coupe du Monde, je ne suis pas le seul. Ne pas être aller à la World Cup était décevant pour tout le monde. Nous devons nous qualifier pour l'Euro 96.

- Tu joues souvent aux jeux vidéo ?

- De temps en temps. Dernièrement, en stage, un de mes coéquipiers du PSG avait amené une console Nintendo. On a joué à NBA, un jeu de Basket. C'était sympa. Je ne me prends pas trop la tête avec ça. Avec deux gosses, je ne me vois pas passer toute l'après-midi devant un écran. J'aime les jeux vidéo, mais je peux m'en passer. Je sais rester raisonnable.

- Qu'est-ce que tu recherches dans le jeu vidéo ?

- C'est toujours la compétition. J'aime être le meilleur. Quand je rentre sur le terrain, c'est toujours pour gagner. C'est un peu la même chose avec les jeux vidéo.

- Est-ce que à ton avis le jeu vidéo ça rend con ?

- À fortes doses, oui. J'ai écouté les avis de médecins qui ont fait des recherches et leurs conclusions montrent qu'une trop forte consommation de jeux vidéo peut être abrutissante. J'imagine un gosse qui joue tout le temps. Je crois qu'il y a mieux pour s'enrichir dans la vie. Je ne voudrais pas que mes enfants passent leur vie avec les jeux vidéo. Je serai intransigent là-dessus.

- As-tu déjà connu une overdose de Shoot'em up ?

- Absolument pas. J'ai toujours su m'arrêter avant !

- Pour toi, le jeu vidéo, c'est le 8ème art ?

- Ça dépend. Certaines personnes en font leur vie. On peut connaître de très



David Ginola, sous les couleurs du Paris St Germain, fait tourner la défense auxerroise en bourrique. La preuve, Taribo West ne sait plus où donner de la tête.

belles émotions en jouant ou en créant des jeux. J'ai la chance d'être footballeur, d'être en bonne santé. Mais pour les gens handicapés ou qui doivent rester enfermés chez eux, le jeu vidéo peut être un soutien extraordinaire.

**Dans le jeu vidéo
je cherche la compétition.
J'aime être le meilleur.
Quand je rentre sur le terrain,
c'est toujours pour gagner.
C'est un peu la même chose
avec les jeux vidéo !**

- Accepterais-tu d'être la vedette d'un jeu vidéo ?

- Pourquoi pas ? S'il est intéressant et qu'il peut avoir un rôle éducatif. Le jeu vidéo ne peut que s'améliorer. Par exemple avec les jeux de foot, on ne sait pas toujours où on balance le ballon. Cela demanderait plus d'affinement. D'ailleurs, un jeu de foot sur le PSG avec ma photo sur la pochette existe. Je ne l'ai pas encore essayé. Ils auraient pu me l'envoyer ! (N.D.L.R. Avis à 'Acclaim, l'éditeur' du jeu).

- Quelles sont tes passions ?

- Je joue au golf, un peu au tennis. J'écoute aussi pas mal de musique. Du blues, du blues et encore du blues ! J'adore, entre autres, Buddy Guy, Luther Allison et Lucky Peterson.

- Quelles sont tes idoles ?

- Mon fils est mon idole. Il a trois ans. Sinon, je ne suis pas quelqu'un à avoir des idoles. Mes idoles, ce sont des gens comme Coluche. Des gens qui ont apporté leur contribution aux autres. Des gens qui font rêver. Si on peut aider ou apporter une part de rêve aux gens, on en retire toujours quelque chose. C'est ce que j'essaie de faire.

- Est-ce ta dernière saison au PSG ?

- Je ne sais pas. Il est encore un peu tôt pour le savoir. J'ai tout le temps d'y penser. Partir à l'étranger peut être tentant. Si je peux travailler dans de bonnes conditions, il est tout aussi possible que je reste au PSG.

30^F



Bimestriel
En vente chez votre
marchand de journaux

**Génération CD-I
Pour tout savoir du CD-I**

▶ Optimiser

Pour tirer profit de toutes
les qualités du CD-I

▶ Découvrir

Pour connaître les meilleurs
CD et leurs contenus

▶ Rêver

Pour savoir avant leur sortie
quels CD vont être édités

▶ Se connecter

Les revendeurs, les clients,
le minitel. A qui s'adresser

**1 an - 6 numéros
150^F seulement au lieu de 180^F**
abonnement valable à partir du numéro 2

Abonnement Génération CD-I

Oui, je m'abonne pour 1 an à Génération CD-I au prix de 150^F (étranger 210^F)

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code postal : Ville :

..... Pays :

Tél :

Règlement à l'ordre de Pressimage par :

chèque mandat lettre virement postal

CCP Paris 0147899R020 (obligatoire pour l'étranger)

Date : ... / ... / 95 Signature :

Bulletin d'abonnement à retourner à :

Génération CD-I

Service abonnement 5/7, rue Raspail

93108 Montreuil Cedex

Bon de commande pour les deux premiers numéros

Oui, je souhaite recevoir Génération CD-I n°1 ou n°2 au prix de 30^F

Oui, je souhaite recevoir Génération CD-I n°1 et n°2 au prix de 30^F

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code postal : Ville :

..... Pays :

Tél :

joindre obligatoirement votre paiement à

l'ordre de Pressimage par chèque ou mandat

postal CCP Paris 0147899R020

♦ Génération CD-I n°1 ou n°2 : 30^F + 8,50^F de

frais de port (15^F pour l'étranger) =F

♦ Génération CD-I n°1 et n°2 : 30^F X 2 + 8,50^F

de frais de port (15^F pour l'étranger) =F

Date : ... / ... / 95 Signature :

Bulletin d'abonnement à retourner à :

Génération CD-I

Service vente au numéro 5/7, rue Raspail 93108 Montreuil Cedex

QUELQUES DÉFINITIONS pour briller en société

Dans le domaine des jeux vidéo, nous utilisons souvent des termes à tort et à travers. À ce stade de la démocratisation de l'informatique ludique, nous avons jugé utile de vous donner la définition précise de quelques mots qui feront toute la différence quand vous en aurez besoin.



IRON COMMANDO
Pour donner un effet de profondeur à la map, un effet de parallax est créé.

L'histoire de l'informatique, de part sa nature, est peuplée de néologismes. Atari, l'inventeur du jeu vidéo, a créé nombre de mots et d'expressions pour décrire ces nouvelles techniques. Mais d'autres expressions sont nées avant, et après la genèse du jeu vidéo.



RAIDEN
Pour accentuer l'effet de profondeur, la map est double et défile de manière différentielle.

Quand les bytes deviennent des bits

Le bit : c'est l'unité de base de la mémoire. Bit est la contraction de binary digit. On ne peut fractionner un bit, car c'est l'unité élémentaire. On peut considérer un bit comme un interrupteur qui ne peut prendre que deux positions, 0 ou 1.

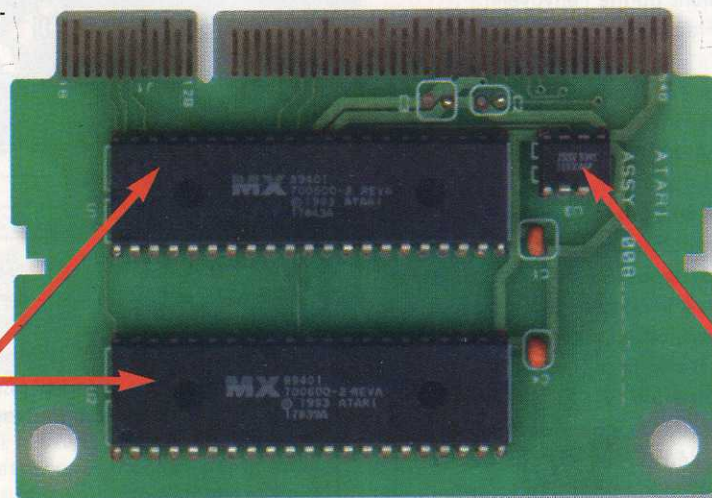
Le byte : en français, on dit octet (d'octal). Un octet (un byte) se compose de huit bits. À partir de cette unité, vous avez le mot : deux octets, le long mot : quatre octets et la phrase : huit octets. Les pros ne parlent jamais en bits quand il s'agit de mémoire, mais en bytes. L'emploi du mot bits nous vient directement des commerciaux japonais qui aiment les gros chiffres. Cela fait mieux de dire 16 mégabits que 2 mégabytes !

La RAM (Random Access Memory) : c'est la mémoire dans laquelle on peut lire ou écrire.

La DRAM : c'est une variante de la RAM, elle offre l'avantage de répondre plus vite que la RAM classique, mais coûte plus cher. Les consoles de la nouvelle génération (3DO, Jaguar, Play Station et Saturn) ont deux mégas de DRAM en mémoire vive centrale. Ainsi, processeurs et bus puissants ne sont pas ralentis lors de leurs accès.

La VRAM : c'est une RAM dédiée à la vidéo, elle ne dépasse généralement pas 1 Mo.

Les ROM : les graphismes, la musique, et le code résident dans ces espaces inaltérables.



E²ROM : c'est ici que sont stockées les scores, et les autres données nécessaires aux parties successives.

La SRAM : cette RAM est couplée au processeur sonore. Elle contient donc les informations sonores. Les systèmes les mieux conçus offrent généralement une mémoire spécifique à chaque unité de traitement, afin que les opérations parallèles ne se gênent pas.

La ROM (Read Only Memory) : il s'agit de mémoires qui ne peuvent qu'être lues. Ce sont donc des mémoires de masse, comme la cartouche ou le CD.

L'epROM : c'est une ROM spéciale qui offre une possibilité d'inscription grâce à un programmeur d'epROM. Elle peut sauvegarder des écritures, mais elle n'est pas aussi souple d'accès qu'une RAM.

La E2ROM : c'est une EpROM spéciale, qui offre une possibilité d'inscription à partir de son support, grâce à un courant électrique. Avec ce type de ROM, les scores peuvent être conservés sur les cartouches après mise hors tension.

Du point à l'image

Le pixel : ce terme est une contraction « remixée » de l'expression anglaise PICTURE ELEMENT. Comme l'atome, le pixel est insécable. Sa taille dépend de la résolution de l'affichage. Dans un jeu vidéo classique, une image a pour résolution 320 x 200 pixels environ. À l'écran, un pixel apparaît comme un point. Pour allumer un pixel sur un écran classique, il faut lui spécifier le taux de rouge, de vert, de bleu constituant le pixel.

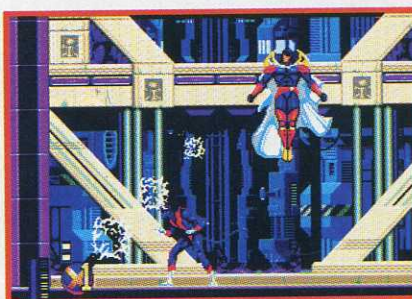
Le sprite : autrefois, pour faire bien, nous traduisions cela par lutin. Aujourd'hui, plus personne n'utilise ce terme. Un sprite est une partie d'image qui peut s'afficher sur une autre image tout en laissant cette dernière visible. Alors qu'un bloc d'image est toujours délimité par un carré, un sprite ne l'est que par sa forme.

La map : c'est une image géante qui résulte de l'association d'images différentes. Généralement, la map est d'une taille multiple de celle de l'écran vidéo.

Le scroll : on dit aussi scrolling, terme anglais qui signifie déroulement. C'est une technique qui permet d'effectuer un mouvement continu et fluide d'une map. Il existe plusieurs types de scrollings : le vertical, l'horizontal, le multidirectionnel, et d'autres qui nécessitent plus qu'une simple citation.



Pour briser la monotonie générée par une pléthore des jeux à scrollings parallax, SEGA a décidé de rendre un effet réaliste de mouvement latéral avec une gestion 3D de l'arrière-plan.



X-MEN

Le scroll évolue sur une zone limitée, c'est le playfield.



X-MEN

Le moteur de jeu de CAPCOM représente le summum de la gestion de sprites en 2D.

Le (scroll) parallax : utilisant le même principe qu'un scroll classique, le parallax permet de créer un effet de profondeur dans les jeux, en utilisant plusieurs maps qui évoluent à des vitesses différentes.

Le PlayField : il s'agit de la zone dans laquelle évolue un scroll limité.

Élysée Ade



La version originale du jeu n'utilisait pas de sprites mais des blocs graphiques. Cela explique notamment l'inexistence de graphismes en fond.

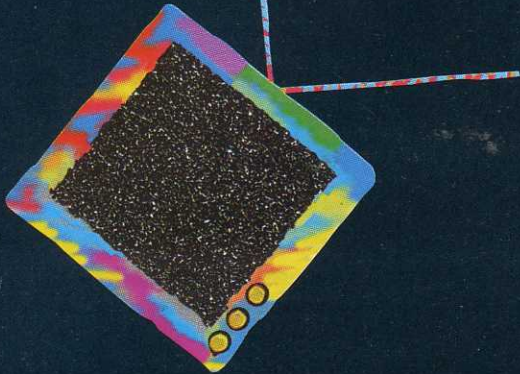


INVADERS

Les sprites de cette version apporte peu de changements et pourtant un fossé technologique énorme existe entre ces deux générations.



page
45



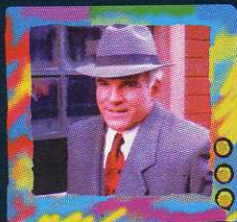
page
48

TV consoles

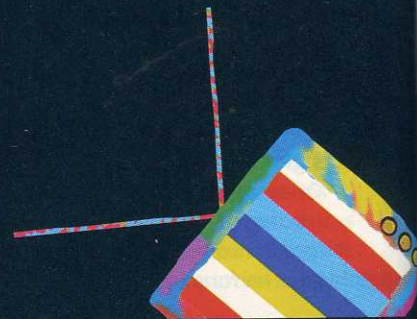


page
49

Pourquoi parler d'émissions de télé, de cinéma, de programmes, dans CD Consoles ? Eh bien, c'est très simple... pour la bonne raison que la télévision nous propose de plus en plus d'émissions sur le jeu vidéo ; que le cinéma se sert de plus en plus des techniques du jeu vidéo. Quand il ne repique pas carrément le scénario d'un jeu. Et puis, plus simplement, pour que vous puissiez aussi suivre l'info sur votre chère télé !



page
49



INTERVIEW

MARINE VIGNES L'EXPLORATRICE

Comme la plupart des animateurs de la nouvelle chaîne, **La Cinquième**, Marine Vignes fait ses premières armes à l'antenne. Jeune, mignonne, une gommette argentée en forme de CD collée sur le front, elle présente « **Les Explorateurs de la Connaissance** », une émission qui amène des collégiens à parcourir l'univers de la connaissance grâce aux CD Rom et aux CDI.



Que faisais-tu avant d'animer « Les Explorateurs de la Connaissance » ?

Surtout des études ! J'ai seulement 22 ans ! J'ai commencé par passer un bac B, puis j'ai fait des études de commerce pendant un an. J'ai laissé tomber parce que je me voyais mal devenir VRP et faire ça toute ma vie ! Je me suis alors dirigée vers une école de communication où je suis restée deux ans. Je me destinais à faire des relations publiques, ou quelques chose comme ça. Là aussi j'ai arrêté avant la fin... Finalement, ce sont deux métiers où on te demande d'être relativement faux cul, de mentir !!! Alors, j'ai pris une grande décision, celle de devenir comédienne.

Comme ça, tout simplement ?

En fait, j'ai toujours voulu être comédienne. J'ai suivi des cours de théâtre au collège pendant quatre ans. A l'époque, c'était difficile de faire comprendre à mes parents que c'était le métier que je voulais faire. Mais finalement, après trois années d'études qui ne m'ont menée à rien, j'ai décidé de tout arrêter et de me lancer dans la publicité, l'été dernier. J'ai alors été prise par l'agence Rebecca et j'ai commencé la longue série des castings, au moins quatre à cinq par jour. Mon objectif était de devenir « comédienne de publicités » et de gagner rapidement de l'argent ! J'ai eu la chance de travailler tout de suite et de beaucoup apprendre, en cotoyant certains réalisateurs par exemple.

Dans quelles publicités peut-on te voir ?

Il y a par exemple la pub pour les matelas Epéda qui est encore à l'antenne en ce moment. J'ai aussi fait la campagne d'affichage pour Heineken et pour MacDonald's. J'ai également travaillé pour un catalogue du Club Med'.

C'est également par l'intermédiaire de ton agence que tu es arrivée à La Cinquième...

Oui, en fait, j'avais déjà participé à quelques castings pour la télé mais l'affaire s'était toujours arrêtée à un moment donné du parcours... Je devais notamment participer à une émission sur MCM avec Adeline (Hallyday). Mon agence m'a donc envoyée en novembre dernier sur le casting de La Cinquième. Et là, tout s'est très vite passé. L'après-midi

je faisais le casting, le soir j'étais « en option » et le lendemain j'étais prise ! A partir de ce moment, tous mes projets ont dû être décalés.

C'est-à-dire ?

Disons que jusqu'à présent, j'étais plus orientée vers la comédie. Maintenant que je me sens bien à la télé, j'ai envie de me diversifier...

Comment se fait-il que ton goût pour la comédie ne t'ait pas menée vers les sitcoms du genre « Hélène » ?

J'ai fait quelques apparitions dans « Hélène et les Garçons » et « Le

SUITE PAGE 47

LES *EXPLORATEURS*

DE LA CONNAISSANCE

Lancée il y a quelques mois, La Cinquième (chaîne de la connaissance et du savoir) a choisi la jeunesse et l'originalité. En proposant l'émission « Les Explorateurs de la Connaissance », elle s'est orientée vers le multimédia et ouvre une brèche dans le monde de la communication et celui des jeux télévisés...

Contrairement aux autres chaînes, La Cinquième a donc souhaité proposer aux enfants un jeu qui ne ressemble en rien à ce qui pouvait déjà exister ailleurs. Avec « Les Explorateurs de la Connaissance », pas d'épreuves physiques du genre « Fort Boyard » ou de coups de poings sur le champignon façon « Questions pour un champion » ! « Le concept correspond à un cahier des charges très précis souhaité par La Cinquième », explique Olivier Stroh, producteur. « Il s'agit d'un jeu qui dure 18 minutes, avec des gains, mais avant tout éducatif, ouvert sur l'univers du multimédia ». « Un jeu qui permet de découvrir des CD Rom et des CDI, que nous utilisons comme base pour des QCM (Questionnaires à Choix Multiples) » ajoute Marc Chatelard, scénariste de l'émission, qui travaille étroitement avec Sophie Manil et Patrice Guigue, auteur des questions.

« Le cahier des charges », précise Olivier Stroh, « devait également nous faire prendre en compte le rôle des téléspectateurs afin que chacun puisse jouer chez lui ». Simultanément, les téléspectateurs peuvent donc eux aussi participer en se connectant par téléphone sur un serveur vocal et en répondant seulement aux QCM. Ils permettent ainsi aux collègues des candidats de gagner des outils multimédia.

En souhaitant cette émission, La Cinquième voulait, entre autre, montrer que le monde du multimédia ne repose pas uniquement sur les consoles Nintendo ou Sega, mais qu'il existe également une possibilité de s'amuser tout en apprenant. Bref, élargir les nouvelles technologies au plus grand nombre.

Et qui dit technologie de pointe, dit également exploration du



futur. C'est donc tout naturellement que les candidats se retrouvent à bord du « Pixel », sorte de vaisseau spatial à mi-chemin entre la navette « Entreprise » de Star Trek et la station orbitale Mir.



Ainsi, deux collégiens âgés de 10 à 12 ans, habillés d'une combinaison argentée, s'installent aux commandes de leur pupitre. Chacun représente son école. Leur mission : parcourir l'univers de la connaissance et en visiter les différents mondes en un temps limité. Chaque monde est un CD Rom ou un CDI consacré à un domaine particulier du savoir, tels que le corps humain, la musique, l'histoire, les planètes, la politique, les animaux, etc.

Pour alimenter cette banque d'images et de savoir, il fallait se tourner tout naturellement vers les éditeurs de CD, plutôt satisfaits de voir qu'on s'intéressait à eux. Ils fournissent donc régulièrement l'émission en



5

és comme l'explique Olivier : « Nous leur demandons de nous r au courant de leurs sorties et de us les transmettre le plus vite ssible. Aujourd'hui, nous rencon on auprès de chacun des diteurs un accueil très positif. us essayons d'être équitable e les productions françaises et jères. On s'autorise même des CD anglais, à la seule condition qu'ils ués en France et que le niveau

soit accessible ».

Cette accessibilité passe également par le niveau des questions posées aux candidats. Un travail pas toujours très simple placé sous la responsabilité de Patrice Guigue : « Je constate parfois qu'il y a des erreurs sur certain CD, ce qui n'est pas sans compliquer la tâche. Lorsque j'ai un doute, il m'arrive d'aller vérifier dans des bouquins. Il faut faire attention à ce que l'on dit ». La vigilance est donc de rigueur, comme l'illustre Olivier Stroh : « Les QCM rédigés par Patrice doivent en permanence être en adéquation avec le programme ou l'environnement du programme des classes de sixième, notre vrai cœur de cible ».

Et pour être certain de ne pas se tromper de cible, l'équipe des « Explorateurs » s'est dotée d'un « sergent recruteur » comme le dit en riant le producteur. Cette personne est chargée de contacter les collègues qui présélectionnent eux-mêmes les futurs candidats. A partir



de là, tout le monde a sa chance, selon Olivier Stroh : « Nous ne voulons pas que les meilleurs de la classe. Nous voulons des gamins qui ont des bonnes personnalités, qui ont envie de se marrer, de s'exprimer et puis nous faisons nous-mêmes notre sélection à partir de tests ». Pour ceux qui n'ont pas encore eu la visite du « sergent recruteur », il existe une autre méthode : se connecter sur le Minitel de la chaîne et poser sa candidature. Il suffira ensuite d'avoir la chance d'être sélectionné !

Ensuite, les candidats n'auront plus qu'à faire preuve de concentration et d'habileté (il y a aussi des épreuves d'adresse au commande d'un joystick) pour s'envoler vers la finale du samedi (*), bien répondre et empocher des cadeaux appartenant au monde du multimédia. « Environ un tiers des questions de ces QCM ont déjà la réponse contenue dans l'énoncé », explique Olivier Stroh. « Il s'agit donc d'un jeu d'éducation et d'attention, une sorte de cours moderne, amusant et ludique ».

Un univers que les candidats connaissent pour la plupart très bien selon Marine Vignes, l'animatrice : « Ils baignent déjà presque tous dans le milieu des jeux vidéo et de plus en plus dans celui du multimédia. Il y en a pas mal qui disent posséder un ordinateur à la maison ou à l'école, même s'ils n'ont pas toujours le droit de s'en servir ! Beaucoup sont très branchés. Quant aux autres, tant mieux si on peut leur faire découvrir ces nouvelles technologies. »

Propos recueillis par Lee O'Neal

(*) L'émission « Les Explorateurs de la Connaissance » est diffusée à 12h 15 trois jours par semaine : les mercredis et le jeudis (deux demi-finales) et le samedi (finale).

INTERVIEW ... A LA 5

Miel et les Abeilles », mais disons que cela ne m'intéresse qu'au niveau financier. Pour l'image d'une comédienne, ce n'est pas très bon ! Chaque mot, chaque expression, chaque geste que tu fais, il faut le faire à la puissance 10 ! Ce n'est pas du tout ce que je recherche.

Et si on te proposait le rôle vedette d'un sitcom AB Production...

Sincèrement, si c'est du AB dans le sens « Hélène », non merci ! Il y a un mois, j'ai passé un casting pour un nouveau sitcom de TF1 dont l'esprit n'avait rien à voir avec les autres. Cela m'a plu, j'ai été jusqu'au bout du casting, nous n'étions plus que deux, mais ils ont préféré retenir l'autre fille ! Dommage, c'était vraiment mignon comme histoire.

Et le cinéma ?

Oui bien sûr, j'ai envie de tourner... à condition que l'on me propose quelque chose qui me plaise vraiment. Et que je ne sois pas non plus obligée de me mettre à poils tout le temps (rires) !

Que fais-tu lorsque tu n'es pas sur le plateau pour enregistrer les émissions ?

Je continue ce que je faisais auparavant, c'est à dire les castings de comédie ou de pub. J'espère également pouvoir travailler sur un autre gros projet - dont je ne dévoile rien pour l'instant - mais qui devrait me prendre beaucoup de temps.

Sinon, je fais énormément de Rollerblade, sauf quand il pleut. Je traverse Paris en Rollerblade, je vais même parfois à des castings comme ça. Cela fait plusieurs kilomètres par jour certaines fois.

A part ça, un peu de gym pour me maintenir en forme et beaucoup de plongée et de jetski quand je suis en vacances.

Tu es aujourd'hui tous les jours à l'écran, cela t'a t-il ouvert de nouvelles portes ?

Pas spécialement pour l'instant, mais je pense que plus tard, pour la publicité notamment, cela devrait me servir. C'est encore trop neuf pour le moment !

Le fait de travailler sur la chaîne de la connaissance et du savoir a-t-il une réelle importance pour toi ?

Cela me permet de me dire que je ne fais pas une émission crétine pour les jeunes comme on me demanderait de le faire sur une autre chaîne par exemple. Je me sens plus à l'aise pour dire à mes amis qui ont des enfants : « Faites-leur regarder *Les Explorateurs de la Connaissance*, plutôt que... regardez, je passe dans *Hélène* ! » Je sais que les enfants vont apprendre quelque chose. Même s'ils ne retiennent pas tout, au fur et à mesure il y aura quelque chose qui rentrera dans leur tête.

De plus, ce qui est très agréable, c'est le contact que tu peux avoir avec les gens. Ici, si tu veux rencontrer le directeur, tu peux le faire. Sur les autres grandes chaînes, c'est déjà plus difficile, quasi impossible parfois ! Enfin, il y a une excellente ambiance entre les gens.

SUITE PAGE 49

vidéo CD du mois

LA FIRME



Brillant étudiant en droit fraîchement diplômé d'Harvard, Mitch McDeere (Tom Cruise) décroche un contrat de rêve auprès d'un célèbre cabinet d'avocats à

Memphis, surnommé « La Firme ». Très rapidement, il découvre que ce cadeau à des odeurs de poison !

À peine sorti des bancs d'Harvard, Mitch McDeere est déjà l'objet rare convoité par les plus grands cabinets d'avocats des États-Unis. Il finit par accepter la proposition de « La Firme », un cabinet de Memphis qui regroupe une quarantaine d'avocats. Dès lors, Mitch et sa femme Abby (Jeanne Tripplehorn) accèdent à la grande vie : Mercedes haut de gamme, villa de fonction et salaire princier. En contrepartie, « La Firme » lui demande une disponibilité totale et met à profit ses connaissances de la Loi, pour éviter à certains gros clients de payer des impôts. Intrigué par la mort suspecte de quatre de ses prédécesseurs, Mitch découvre finalement la véritable identité de ses employeurs. Sous des aspects



respectables, « La Firme » est en fait une véritable machine à laver l'argent sale de la mafia.

Contacté par un agent du F.B.I (Ed Harris), Mitch échange la remise de peine de son frère contre les preuves qui feraient tomber « La Firme » et les gros bonnets de la mafia. Malgré quelques longueurs, « La Firme » sait ménager un suspens crescendo. Gene Hackman, Ed Harris et Holly Hunter, second rôles prestigieux, assurent par leur présence remarquable.

Réalisateur : Sydney Pollack. Acteurs : Tom Cruise, Jeanne Tripplehorn, Ed Harris, Holly Hunter, Gene Hackman. 1993. 148 mn env. Prix : entre 185 et 195 F.

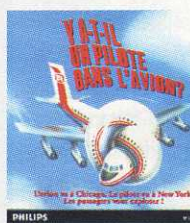
les sorties vidéo CD



LES SURVIVANTS

Lorsque l'équipe de rugby de Montevideo s'envole pour le Chili, personne n'imagine qu'elle va livrer un match hors du commun, pour sa propre survie ! En effet, l'avion va s'écraser sur la cordillère des Andes. Perdus à 3 500 m d'altitude, les rescapés vont devoir lutter contre le froid et la faim. Leur réserve de nourriture s'épuisant, les survivants sont amenés à manger leurs morts ! Adaptée d'un fait réel survenu en 1972, cette histoire est interprétée avec brio et pudeur.

Réalisateur : Frank Marshall. Acteurs : Ethan Hawke, Vincent Spano. 1993. 122 mn env. Prix : entre 185 et 195 F.



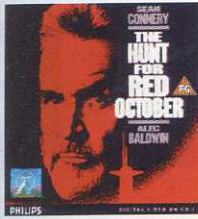
Y A-T-IL UN PILOTE DANS L'AVION ?

Rien ne va plus à bord du vol de la Trans American. Les passagers et membres d'équipage - y compris le pilote (Peter Graves) - sont intoxiqués par le poisson qu'ils viennent de manger. Un seul homme peut sauver la situation, c'est Ted (Robert Hays), ex-pilote de guerre traumatisé, assisté d'Helen (Julie Hagerty), délicieuse hôtesse et ex-copine de Ted ! « Y a-t-il un Pilote » est une belle parodie des « films catastrophes », un chef-d'œuvre de gags et de calembours !

Réalisateurs : Jerry Zucker, David Zucker et Jim Abrahams. Acteurs : Robert Hays, Julie Hagerty, Peter Graves, Robert Stack, Leslie Nielsen. 1980. 84 mn env. Prix : entre 185 et 195 F.



À LA POURSUITE D'OCTOBRE ROUGE

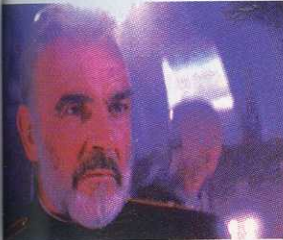


Lorsque les Soviétiques construisent un sous-marin nucléaire indétectable par les radars les plus perfectionnés, les États-Unis ont de quoi trembler. Surtout si cet engin de mort se dirige tout droit vers leurs côtes.

L'Octobre Rouge est un sous-marin soviétique de la dernière génération. Ce monstre d'acier est si silencieux que même le plus fin des sonars est incapable de le repérer. À son commandement, le Capitaine Marko Ramius (Sean Connery) quitte les rives soviétiques. Il met le cap vers l'ennemi héréditaire, l'Amérique capitaliste. Certains qu'il s'agit d'une attaque, les États-Unis vont tout mettre en œuvre pour parer à l'inévitable affrontement. Jack Ryan (Alec Baldwin), membre de la C.I.A. pense

lui, que ce sous-marin est en fait en train de changer de camp ! Le Kremlin, lui aussi, en est tout à coup persuadé. Il lance alors aux troupes de l'Octobre Rouge un autre sous-marin, chargé de le stopper. Adapté du best-seller de Tom Clancy, à la poursuite d'Octobre Rouge a révélé un Alec Baldwin époustoufflant et un Sean Connery surprenant de justesse dans le rôle d'un officier soviétique. Sorti à l'époque où le bloc de l'Est venait d'éclater, ce film nous rappelle qu'il y a cinq ans seulement, l'URSS était une puissance crainte par les pays occidentaux !

Réalisateur : John McTiernan. Acteurs : Sean Connery, Alec Baldwin, Scott Glenn. 1990. 130 mn env. En Import et en VO. Prix : entre 185 et 195 F.



UN TICKET POUR DEUX



UN TICKET POUR DEUX

Comment transformer un simple voyage en avion pour Chicago en un enfer à chaque coin de rue ? Très simple ! Prenez un cadre new-yorkais, Neal Page (Steve Martin), réservez tous les taxis pour qu'il n'en trouve pas un seul de libre, retardez son avion en provoquant une tempête de neige et foutez-lui dans les pattes un gros balourd, VRP en ustensiles de douche. Vous avez tous les ingrédients pour une comédie plus ou moins drôle qui va, par la force des choses, lier les deux protagonistes de ce film.

Réalisateur : John Hughes. Acteurs : Steve Martin, John Candy. 1987. 88 mn env. Prix : entre 185 et 195 F.



SUITE DE LA PAGE 47

Que connaissais-tu du multimédia avant d'animer cette émission ?

Rien du tout ! Les ordinateurs, les CD Rom, les CDI, les disquettes..., je ne m'en suis jamais servie. Et pourtant, mon père travaillait dans l'informatique, chez Digital. Il y avait des ordinateurs à la maison, mais je n'ai jamais rien « capté » !

Et les jeux vidéo ?

J'aime beaucoup ça, mais j'ai découvert les jeux très tard, il y a deux ans, avec une console Nintendo. J'en suis devenue « accro » au point de monopoliser la télé des journées entières avec Aladdin ! Mais je n'ai jamais baigné dans ce milieu. Pour m'amuser quand j'étais plus jeune, c'était plutôt un tour de vélo dans la campagne...

Que penses-tu de ce nouveau système de communication et de jeu ?

Le problème, je crois, c'est que tout n'est pas encore au point. En ce qui concerne les jeux, on peut dire que les CDI et les CD Rom sont performants, mais en ce qui concerne les encyclopédies du savoir, il y a encore des progrès à faire. L'interactivité n'est pas exploitée au maximum.

Ton goût pour la comédie pourrait-il t'amener un jour à accepter un rôle d'acteur destiné à un CD ?

Oui, ça serait super drôle. Je préférerais cela à un sitcom nul. C'est vraiment l'avenir... Mais c'est le seul contact que je pourrais avoir avec ce genre de média. Animer une émission, « jouer dans un CD », cela me plaît, mais concevoir un produit multimédia, ça me dépasse complètement. Qui sait, peut-être y aura-t-il un jour des cours de théâtre interactifs ? Pourquoi pas ?

Propos recueillis par Lee O'Neal

À VOS CANAPÉS

LUNDI

Player One sur MCM, à 7 h 45, 13 h 55 et 16 h 55.
Player Multimédia sur MCM à 17 h 25, 19 h 55 et 1 h 55.

MAR

Player One sur MCM, à 7 h 45, 13 h 55 et 16 h 55.
Player Multimédia sur MCM à 17 h 25, 19 h 55 et 1 h 55.

MERCREDI

Player One sur MCM, à 7 h 45, 13 h 55 et 16 h 55.
Player Multimédia sur MCM à 17 h 25, 19 h 55 et 1 h 55.
Club Dorothée sur TF1 à 9 h 30.
Mega Six sur M6 à 16 h.
Cajou sur Canal J à 18 h 15.

JEUDI

Player One sur MCM, à 7 h 45, 13 h 55 et 16 h 55.
Player Multimédia sur MCM à 17 h 25, 19 h 55 et 1 h 55.
Domino sur Canal J à 19 h.

VENDREDI

Player One sur MCM, à 7 h 45, 13 h 55 et 16 h 55.
Player Multimédia sur MCM à 17 h 25, 19 h 55 et 1 h 55.

SAMEDI

Sam' Di' Mat' sur France 2 à 8 h 50.

DIMANCHE

Micro Kid's Multimédia sur France 3 à 10 h.

IMAGINA 95



DU 1^{ER} AU 3 FÉVRIER DERNIER, S'EST TENU SOUS LE SOLEIL DE MONTE-CARLO, LE FAMEUX FESTIVAL DES NOUVELLES IMAGES : IMAGINA. UNIVERS DE SYNTHÈSE, CLONES, SIMULATEURS : PLUS QUE JAMAIS, LE VIRTUEL EST À L'HONNEUR. LES PROGRÈS RÉALISÉS SONT FABULEUX, NOTAMMENT EN TERME D'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE... CD CONSOLES, TOUJOURS À L'ÉCOUTE DU MONDE DE DEMAIN, A DÉFRICHÉ POUR VOUS CE MONDE À PEINE EXPLORÉ.



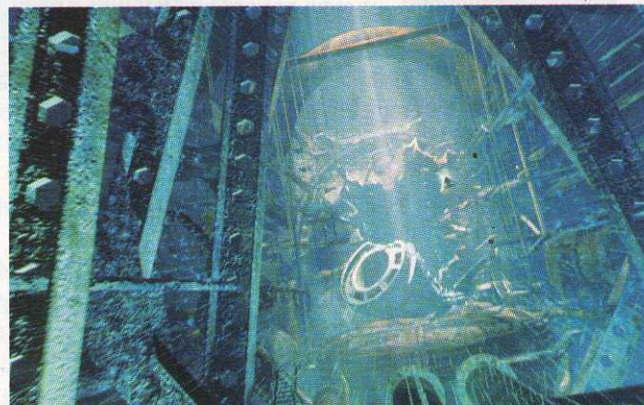
Yuzo Naritomi, de Sega, durant sa conférence.
Photo © RFC.

Le grand prix du festival est revenu à « Seafari », magnifique film 3D pour les salles de cinéma dynamiques, telles que le Cinaxe de la Villette. Cette course-poursuite entre un dauphin et un affreux monstre marin va vous secouer (mal de mer garanti !). À noter également le prix Écoles obtenu par A. Bonnefous pour « Sirena ». Rien à voir avec l'océan cette fois, puisqu'il s'agit d'un très beau space-opera humoristico-poétique ! Renault a également été récompensé pour « les citadines », dans lequel des voitures virtuelles, genre « Raccoon », envahissent une petite ville. Difficile de déterminer le réel du virtuel, méfiez-vous de la télévision ! Cette compétition aura prouvée que les images de synthèse atteignent désormais une qualité photographique. Même pour les rendus complexes, tels que la poussière, les cheveux, où le milieu sous-marin. Pour nous éclairer un peu sur tout ceci, des conférences étaient également organisées, sur les effets spéciaux (The Mask, primé), les autoroutes de l'information, et la vie virtuelle. Cette dernière fut passionnante, grâce à l'intervention de Karl Sims, un jeune chercheur de la Thinking Machines Corp. qui nous fit découvrir des créatures virtuelles capables d'évolution. Elles sont sommaires quant à leur design, mais tout est dans leur intelligence ! En fait il s'agit d'assemblages

aléatoires de cubes, programmés pour se mouvoir en respectant les lois d'un environnement donné. Ainsi on constate que presque toutes savent « nager » (sur l'écran bien sûr !). Elles apprennent à accomplir les mouvements qui leur sont utiles.

À l'aube de la réalité virtuelle

Puis on reproduit celles qui réussissent, en y ajoutant un nouveau membre (un cube). Il y a donc évolution au fil des générations. Si on leur confie une mission, par exemple s'emparer d'un objet, elles seront capables de se battre



Seafari, de Suzanne Datz, Rhythm and Hues. Grand prix, mérité, du festival.

pour l'accomplir. Expliquer comme cela, ça n'a l'air de rien, mais il faut le voir pour le croire. Lorsque l'on sait qu'elles n'ont que des ordres, dont elles choisissent la façon d'y obéir, c'est fascinant ! Imaginez les jeux du futur, où vous ne serez plus confronté à une vilainé bête faite pour se laisser tuer (comme dans Doom), mais bel et bien à une créature de synthèse capable de penser et de prévoir vos coups ! Les shoot'em up seront aussi sophistiqués et difficiles qu'une partie d'échec !

Les jeux, justement, on en a beaucoup parlé à Imagina. Canal Plus a remis à Philippe Ulrich, de Cryo, le prix du plus beau jeu vidéo pour « Commander Blood », sur CD Rom PC. D'ailleurs une conférence avait justement ce thème pour objet. Wesley Trager, d'Acclaim a projeté des extraits de « Alien Trilogy », pour lequel une technique d'animation particulière, en temps réel (ATM) a été utilisée. Le résultat semble très prometteur. Le jeu ne devrait pas sortir avant juin.

En clair : pour la rentrée, sur consoles PS-X et Saturn.

Le président de Sega « himself », Yuzo Naritomi, est venu nous parler de la stratégie de sa société pour les prochaines années. Diversification (des produits, de la clientèle), liaisons (autoroute de l'information) et alliances (techniques et commerciales) en étaient les trois mots-clés. Il nous a également montré un jeu 32 bits, fortement inspiré de Virtua Fighter, au doux nom de « Satan », proposant des personnages en 3D.

Pizzarollo, © Ellipse, C+, Médialab. Un seul maître mot : foncez !



Un simulateur de requin, présenté par Silicon Graphic ! Photo © RFC.

continuent de se démocratiser. IBM a présenté la station Elysium, tournant sur un simple PC (gonflé avec moults cartes, détecteurs de mouvements et casque) pour 300 000 F. Le jeu présenté, « Zone Hunter » exploitait bien le procédé. Une autre attraction, « Tête d'œuf », vous permettait de

faire du monoski, en revêtant une Datasuit et en poussant sur des bâtons ! Chronofolie's présentait « Mandala », un système qui inclut le joueur, filmé par une caméra, à l'intérieur d'un jeu de type plateforme. Enfin Canal Plus et Médialab expliquait le principe de Pizzarollo, un jeu fonctionnant comme Hugo Délire, par téléphone en direct. Ici, il faut aider un livreur de pizza à trouver

son chemin dans une ville pour le moins farfelue. Notons également que Médialab prépare pour Psygnosis un jeu sur PS-X, mais le projet est top secret. Tant pis pour nous ! Une bonne nouvelle pour terminer, sachez que les plus beaux films et les meilleures attractions d'Imagina seront en démonstration à Paris, au Carré Seita, du 22 avril au 6 mai prochain. Vous en prendrez plein les yeux !



Dino-Island, d'Ex Machina. Un tumultueux voyage dans l'ère Jurassique !

Toujours plus de puissance !

À propos de l'arcade, c'est la société Martin Marietta, spécialiste de simulateurs militaires, qui a permis l'élaboration du « Model 2 », en apportant un système pour plaquer les textures. Le résultat est bien connu : « Daytona », « Virtua Cop » et le petit dernier : « Desert Tank ». Puis Georges Zachary de Silicon Graphics est venu parler de l'Ultra 64, dont la technologie précise sera dévoilée cet été, pour une sortie prévue à Noël. Basée sur deux puces 64 bits, l'Ultra 64 utilisera toujours des cartouches (les graphiques, calculés en temps réel exigeant peu de place) mais d'une capacité accrue, sans doute 8 Mo. Enfin, il s'est félicité du fait que « Donkey Kong Country » soit le jeu 16 bits le plus vendu au monde. Philippe Ulrich a fougueusement développé son concept des bio-jeux : un système d'univers virtuels 3D, où l'on peut se balader librement, à la rencontre de créatures dotées d'intelligence artificielle !

Parallèlement aux conférences, de nombreux exposants vous accueilleraient dans leur stand pour faire des démonstrations de leurs nouveaux produits. Les réalités virtuelles

Ronan Fournier-Christol



Sirena, de A. Bonnefous, CNBDI / D.I.N. Cet envahisseur ne résistera pas longtemps à... Sirena.

NEC PC-FX!

Effets spéciaux au pays du soleil levant

NEC, alias Nippon Electric Company, PRÉCURSEUR DES 16 BITS ET DU CD-ROM GRAND PUBLIC, S'ATTAQUE ENFIN AU MARCHÉ DES CONSOLES 32 BITS EN ADOPTANT UNE STRATÉGIE COMMERCIALE ET MARKETING COMPLÈTEMENT DIFFÉRENTE DE SES CONCURRENTS SEGA ET SONY. TOUT COMME LA PC-ENGINE, LA PC-FX SE VEUT ENCORE PLUS UNE CONSOLE DE CONCEPTION JAPONAISE. DOTÉE DE JEUX BITMAP IMPRESSIONNANTS MAIS PEU EXPLOITÉE POUR L'INSTANT, LA PC-FX PEUT NÉANMOINS VOUS RÉSERVER D'EXCELLENTE SURPRISES ! APRÈS UNE SORTIE OFFICIELLE AU JAPON FIN DÉCEMBRE, NOUS AVONS DÉOSSÉ ET INSPECTÉ DE FOND EN COMBLE LA « BÊTE » AFIN DE VOUS CONCOCTER CE PRÉSENT DOSSIER.

REPORTAGE RÉALISÉ PAR BIRDY NAM NAM ET LITTLE SENSEI

Origine, conception et finalisation...

Après une annonce vieille de plus de deux ans, le projet Tetsujin, littéralement « homme de fer », a finalement et après de bien nombreuses difficultés abouti ! Revenons quelques années en arrière...

Hudson soft, fort du succès de la PC-Engine, pense à l'avenir et décide de travailler sur un projet de console 32 bits. Fidèle à une stratégie maison plutôt novatrice, la firme à la petite abeille conçoit et finalise sans l'aide de personne un prototype de console 32 bits un an et demi avant l'annonce de la Saturn. Après deux ans et demi de conception, en 1993 la Tetsujin possédait un CPU et des coprocesseurs entièrement conçus par Hudson, la fameuse série des HU 62XXX. Il délivrait à l'époque plus de 10 MIPS en puissance pure, en comparaison la Mega Drive atteint péniblement 1 MIPS ! Elle pouvait afficher de la 3D faces pleine en temps réel, calculer des effets de « morphing », gérer un grand nombre de sprites, de plans et d'effets spéciaux. Par contre et c'est plutôt curieux, Hudson n'avait pas encore fait le choix du CD-Rom livré en standard...

Il ne manquait plus qu'un constructeur. Après de longues négociations, c'est Nec, leader mondial en composants électroniques, qui fut sélectionné, Hudson ayant abandonné depuis longtemps l'idée de commercialiser le produit. Tout allait donc pour le mieux... jusqu'à l'apparition de nombreux nuages à l'horizon, bien japonais. En effet, quelques mois à peine après les dernières négociations, les prix des composants gérant la 3D chutent considérablement et Nec émet des réserves sur les coûts des composants made in « Hudson ». Puis Sega commence à laisser filtrer dans « les milieux autorisés » des bribes d'information sur sa future Saturn et les possibilités techniques de la machine, entre autres le mapping traité en hardware... En

voyant avec quelle frénésie Sega envisage le futur et appréhendant de manière officieuse la venue de Sony dans la bataille gigantesque qui s'engage, Nec convainc Hudson de réviser son projet. Nec-Hu, envoi une équipe d'ingénieurs travailler en interne aux jeux de chez Hudson. Les deux équipes fusionnent pour le meilleur et pour le pire... Désormais, l'alliance est pressée par le temps et la pression Sega/Sony se fait désormais chaque jour plus présente. Pour économiser du temps et de l'argent, les ingénieurs de Nec et Hudson décident d'abandonner d'un commun accord la 3D pour se concentrer sur un nouveau concept de console traitant exclusivement le bitmap.

Le choix d'une nouvelle puce est capital pour la poursuite du projet Tetsujin : il s'agira du processeur V810 (le même que la Virtual Boy de chez Nintendo). Il est nettement plus puissant (23 MIPS) que celui du projet initial, mais reste néanmoins moins performant que celui de la PS-X ou le fameux Duo de la Sega Saturn. Autour de ce CPU et d'une architecture ouverte au multimédia grâce à ces trois slots d'extension, Hudson a inclus et accru les capacités de certains de ses anciens coprocesseurs, et Nec a développé autour un système vidéo exceptionnel permettant d'obtenir une animation plein écran en fullcolor et cela à 30/images seconde ! Cela signifie que la console traite aujourd'hui l'image d'une façon infiniment supérieure à n'importe quelle 32 bits du marché ! La stratégie commune à Nec et Hudson donne naissance à la Nec PC-FX, une machine aux capacités très performantes en gestion bitmap et vidéo et conçue sur une architecture ouverte et au public très ciblé. On peut même dire de cette console qu'elle est élitiste...

Caractéristiques techniques

CPU : 32 bit risc V 810 Nec 21, 5 MHz/23 MIPS

Co-processeurs : 1) gestion CD + full color and fullscreen 30 images/secondes 2) vidéo scroll + sprites 3) DSP effets spéciaux/ + un processeur son ADPCM et PSG.

Mémoire : RAM : 16 Mbit (2 Mo) / vidéo RAM : 10 Mbit (1, 25 Mo) / back up : 256 Kbit (32 ko)

Palette : full color (sans contrainte) 16,7 millions de couleurs
Résolution : bitmap 256*240 (PC-E) / 320*240 extension possible par ajout de RAM vidéo / mode résolution vidéo spécifique

Sprites : 128 sprites hard de 16*16 ou 64*64

Plans : 9 plans, 2 pour les sprites, 3 pour les effets, 3 background, 1 vidéo fullcolor et fullscreen.

Effets : rotation, Zoom, cellophane, déformation 1 pixel, fade, priorité, scrolls hardware dans les quatres directions,

Son : ADPCM 2 Canaux 3,9-31,9 Khz pour le sampling / 6 Voies PSG (FM)

CD-ROM : buffer 2 Mbit (256 ko) / double Vitesse Nec boosté environ 380 ko par secondes / CD-Graphic, CD-EnhancedGraphic, CD-photo, CD audio, karaoké / compression JPEG et Lensleg en hardware

Extension : 3 slots : memory card + cartouche ROM-RAM/extension de mémoire centrale et vidéo/bus 32 bits externe complet

Interfaces : vidéo NTSC, audio stéréo, S-VHS, 2 port pad, prise 110 volts, alimentation 5 volts pour cartes externes,

Poids : 2,9 Kg

HISTOIRE D'UNE GÉNÈSE

La PC engine, Hudson & Nec



La Duo-R (CD-Rom intégré) sert aussi de lecteur CD pour les PC ou autres Mac.

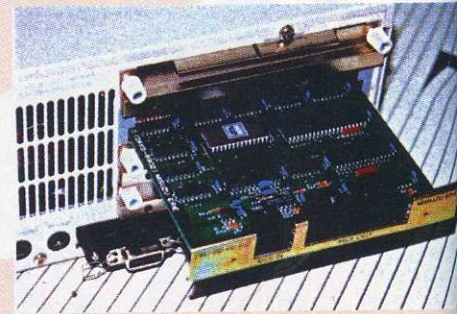
Hudson est une compagnie qui commença ses premiers pas sur micro-ordinateurs et sur la fameuse Nes de Nintendo. Composée de pionniers du jeu, elle a une excellente réputation parmi les boîtes japonaises. À l'époque de la Nes, ces « génies » créèrent le prototype d'une console qui, bien que n'étant qu'une huit bit basée sur un 6502 (Apple 2 ou Commodore 64 cela vous dit quelque chose ?) possédait des coprocesseurs d'animation 16 bits surpuissants pour l'époque (1986). N'ayant pas les moyens de la lancer sur le marché à l'époque, ils contactèrent plusieurs compagnies japonaises (murmurez Nintendo ou Sega dans votre coin) et tombèrent un beau jour sur des allumés du jeu vidéo travaillant pour Nec, division Home Electronic. Ils décidèrent de se lancer ensemble dans l'aventure, bien avant Sega et sa Mega Drive. Aujourd'hui nous pouvons dire que ses pionniers ont



FI Circus, hit sur PC Engine est prévu sur PC FX en 3D et version multi-jeu.

Le marché

En réalisant une console basée sur le bitmap et la manipulation d'images vidéo, les deux domaines où la 32 bits est nettement plus performante que ses consœurs, Nec HE s'adresse à un marché très différent de celui de Sony ou de Sega. Nec ne compte pas, a priori, distribuer son produit hors des frontières du Japon, et axe toute sa politique de communication dans un premier temps sur les aficionados de la PC-Engine, les « Otaku » d'animation japonaise et les très nombreux jeux destinés aux PC japonais. Dans un second temps, c'est aussi le marché florissant du multimédia qui est désigné. Nec concentre ainsi ces efforts sur ce nouveau marché avec des arguments très tangibles : l'utilisation de la FX comme CD-Rom pour PC Japonais, la



Ceci est la carte « PC-FX Board » permettant à votre PC 98 de faire tourner les applications FX sur une configuration minimale 486 33 Mhz et MS/DOS 3.3. Son prix est d'environ 2000 francs et cela prend moins de place !



Ce sera ce type d'interface modem qui sortira bientôt pour la PC-FX. Son nom : PC-VAN.

possibilité d'envoyer ou de recevoir des fax ou des images par simple adjonction d'un modem, la lecture des Photo-CD, carte FX pour PC-98 et de multiples autres accessoires en préparation... La console de Nec possède une architecture très ouverte.

Multimédia, le grand mot !

Au Japon, Nec essaie de lancer une gamme multimédia en créant un lien évident pour le consommateur japonais entre chacun de ces produits.

Lancement de la PC-FX

Bien qu'élaborée longtemps avant Sega et Sony, le projet Tetsujin sera retardé plusieurs fois et la Nec 32 bits n'arrivera dans les vitrines japonaises que le 23 décembre, juste avant les fêtes et presque en même temps que la Saturn et la PS-X. Introduite sur le marché avec trois jeux, Battle Heat, Graduation 2 et Team Innocent, elle a, d'après ce que nous savons, déçu beaucoup de revendeurs japonais.

Dure, dure d'être une console !

Pourquoi ? En fait, avec une sortie précipitée dans la foulée du tsunami PS-X et Saturn, la PC-FX est pour ainsi dire passée quasi inaperçue parmi les nombreux acheteurs potentiels de consoles 32 bits. La plupart des jeunes

acheteurs ne pouvaient pour les fêtes de fin d'année s'offrir qu'une console au plus... et la PS-X et la Saturn étant arrivées juste avant en linéaire...

Au début de l'année, seuls les plus aisés des petits nippons, les collectionneurs ou les Otaku de la PC-Engine avaient acheté la machine.

Il était encore trop tôt pour parler d'échec commercial, mais en tout cas, il est clair que le lancement sur le marché japonais de ce nouveau produit a été bâclé et indigne d'une compagnie de l'envergure internationale de Nec. Avec la base déjà installée au Japon de console 32 bits (plus de 400 000 pièces !), l'avenir de la FX n'était donc pas forcément rose... Penchons-nous plutôt sur le présent. Deux mois après le lancement de la machine, la situation



Avec la FX, place aux CD-photos. Des heures et des heures d'amusements !

D'ailleurs la devise japonaise actuelle de la firme est « Multimedia no Nec ». Mais il ne faut néanmoins pas se leurrer : Nec est une énorme multinationale rivale au Japon d'entreprises tel que Matsushita (JVC, Panasonic, National et autres) ou encore Sony. Présente dans le monde entier et notamment au Japon bien sûr, en Asie du sud-est, région qui connaît actuellement une période de croissance exceptionnelle et aussi aux États-Unis. Les produits qu'elle vend ont tous attiré à l'électronique. Bien qu'étant demeurée longtemps numéro deux des ventes consoles au Japon avec la PC-Engine, la division console ne représente en fait qu'un chiffre d'affaires très modeste de l'ensemble du conglomerat Nec...

Cela signifie que Nec peut se permettre d'arrêter les frais et d'exiger à n'importe quel moment que Nec HE stoppe la production de la PC-FX si les résultats financiers escomptés ne sont pas au rendez-vous ! Mais pour l'instant, rien ne présage de ce sombre avenir.

Pénurie de kit !

Le plus grand problème pour Nec est le peu d'éditeurs qui ont répondu présent et qui développent réellement des applications multimédia dessus. Beaucoup attendent encore de voir les résultats des ventes ou encore même leur kit de développement ! C'est pourquoi à l'instar de Sega, seuls Hudson et Nec HE ont réellement commencé plusieurs jeux.



Le SCSI adaptor permet de brancher votre FX sur un micro pour s'en servir comme un lecteur de CD-Rom double vitesse. Son prix est de 600 F.

est moins catastrophique : les 50 000 machines sont toutes parties de chez les grossistes et un bon nombre a été déjà vendu au grand public. Cela représente un volume de vente nettement moins important que Sega ou Sony, mais les ambitions sont très différentes. La situation semble donc s'être légèrement

Lors de sa sortie au Japon, la machine a été supportée par une campagne de presse et de télé. Malgré cela, les ventes furent moyennes.



améliorée et Nec projette même de sortir en mars un adaptateur SCSI permettant de relier la FX à un PC de série 98 ainsi qu'une carte FX permettant à un PC 98 de faire tourner les jeux... FX ! Une synergie entre les différents produits semble donc se mettre en place. Bien sûr, cela ne nous concerne pas directement puisque la FX est exclusivement au marché japonais. Mais ces petits plus risquent néanmoins de décider quelques acheteurs encore réticents.

Peut-être l'embellie

Et si Nec ressort une série de machines dans les deux mois qui viennent, cela voudra vraisemblablement dire que le pari de la PC-FX est définitivement gagné...

La PC engine, Hudson & Nec



Master : le premier jeu de golf sur PC-FX. Pour Street Fight, jeu de combat, toutes les scènes sont réalisées en vidéo. En revanche, pas sûr qu'il sorte un jour !



réussi leurs pari. Cette console et les jeux sont aussi populaires au Japon que la MD en France. D'ailleurs, Nec en a sorti une dizaine de versions et une ligne complète d'accessoires allant du coussin télécommandé à l'imprimante couleur sans oublier l'arcade card, son CD-Rom ou de magnifiques portables : La GT et la LT. Malheureusement, cette console a connu un échec cuisant aux États-Unis pour trois raisons : l'arrivée tardive sur la marché américain, la non-compatibilité avec le modèle japonais, et le manque de moyens pour promouvoir son produit. Il se peut aussi que ce soit l'image de marque très professionnelle de Nec ait été un handicap mais j'en doute... C'est peut-être aussi pour cette raison que nous n'avons jamais eu droit à une distribution européenne officielle malgré Hudson Europe. Paradoxalement le marché européen de la PC-Engine est pourtant plus important que celui des USA ! Quoi qu'il en soit, l'histoire risque de se répéter avec l'arrivée de la PC-FX de Nec.

ILS ARRIVENT SUR PC-FX

Les futurs jeux

Sept éditeurs japonais viennent d'ores et déjà de recevoir leur kit de développement, dix-neuf devraient le binetôt le recevoir et trente-huit se sont placés dans la liste d'attente ! Pour l'instant, seuls des éditeurs qui travaillent déjà sur PC Engine ou sur PC 98 se sont lancés dans l'aventure.

Mais on murmure même aussi que Konami serait dans la liste !

• Voici la liste des éditeurs qui ont déjà commencé à développer un ou plusieurs jeux :

Nec HE	Hudson
Datawest	Nichibutsu
T&E soft	Nec Avenue
Hunex	Nihon Application
Pack in Vidéo	Human
Nihon Telenet	Activison
Artdink	Riverhill soft
Rayforce	Chat noir/ASCII
Microcabin	Naxat

• Liste des jeux en développement :

Certains titres ne sont pas définitifs et pourront être modifiés. Lorsque le titre n'est pas encore choisi, ils indiquent souvent seulement le genre du jeu :

- Queen of the Queen (catch vidéo)
- Konbeki no Kantai (wargame naval)
- Lunatic Dawn (rpg)
- Return to Zork (aventure)
- Peeble beach (golf)
- Masters (golf)
- Mah-jong
- Shanghai
- Cutey Honey (aventure animée)
- Mah-jong (érotique digitalisé et animé interdit au -18 ans)
- Course : F1 circus
- Mah-jong FX
- Pachinko
- Baseball
- Aventure simulation
- Virtual Invaders (shoot'em up 3D)
- Kuma Soldier (shoot'em up)
- Cyber Fighter (combat)
- FX Fighter (combat 3D précalculé)
- Street Fight (combat digitalisé)
- Original RPG
- Yuna 2 (RPG)
- Last libération (RPG)

Hard et soft

Bien que la PC-FX ne possède pas de grands jeux d'action pour le moment, on peut néanmoins espérer, d'après ses caractéristiques techniques pures, voir apparaître prochainement de grands jeux de combat, course, shoot'em up ou plates-formes. La console serait, selon Nec,



Très populaire au Japon, le catch féminin est disponible sur PC-FX.

environ quatre fois plus puissante qu'une NEO GEO, ce qui laisse plus d'un joueur perplexe et rêveur... Alors, ou sont-ils ces fameux titres que nous attendons tous avec une impatience non dissimulée ? En fait, Nec, dans sa hâte de sortir la machine, a visiblement négligé de préparer des kits de développements en nombre suffisant. De plus, les éditeurs - méfiants pour la plupart - ne se pressaient pas au portillon et lorsque quelques uns d'entre eux se sont finalement décidés à franchir le pas et à se lancer dans l'aventure, Nec n'avait même pas finalisé les outils logiciels et matériels



PCF

Le pauvre responsable du projet ne sait plus trop où il en est ! C'est normal, il lui faut choisir parmi toutes ces belles filles pour son jeu.



L'un des premiers jeux à sortir sur PC-FX fut un wargame. De nombreuses séquences vidéo illustrent les actions du joueur.



indispensables à la création et à la production de tels titres ! Nec n'avait en effet développé que des jeux faisant appel au processeur vidéo fullcolor display, en attendant que leurs équipes finalisent les routines du Toolkit. C'est pourquoi les rares licenciés qui ne connaissent pas la machine ont du faire avec ce qu'ils avaient, c'est-à-dire pas grand chose... La rumeur dit même que Nec HE a dû les héberger pour le développement de certains titres...

Incroyable !

Cette situation particulièrement chaotique semble presque irréelle, tant elle paraît jouer la carte de l'amateurisme sur un marché japonais pourtant d'habitude si professionnel. Ceci explique aussi le type de jeu de la première vague... Aujourd'hui, Nec HE a fini son kit de développement et on devrait voir venir dans les prochains mois quelques jeux d'action comme la suite du fameux F-1 Circus, ou le nouvel épisode de la saga Gunhed (et non Gunhead, tsss !). Espérons qu'il y en ait beaucoup



Alors là, désolé, on n'a pas d'informations sur ce jeu. Juste son nom, Cutey Honey. Plus d'info prochainement.

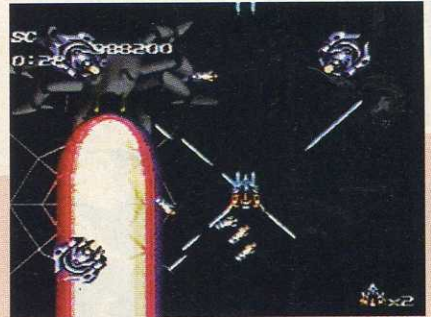


Un futur jeu de rôle de Rayforce qui s'annonce très prometteur...

d'autres. Si la PC-Engine excellait dans le domaine des RPG, des animés ou des jeux uniques comme Bomberman, elle à aussi prouvée qu'elle dépassait les 16 bits dans le domaine des shoot'em up ou des jeux de combat par l'adjonction de l'Arcade Card.

Récupération...

Le problème majeur de la machine reste néanmoins le peu d'éditeurs présents et la disponibilité toute récente du kit de développement. Peu d'éditeurs connaissent le V810, cœur de la machine, et c'est paradoxalement un autre constructeur qui est venu à la rescousse de Nec : Nintendo en personne ! Nec avait autrefois été sollicité par Nintendo pour un projet e CD-ROM sur SFC qui n'a jamais vu le jour... Aujourd'hui, Nintendo lance le Virtual Boy, une sorte de Game Boy en relief, dont le processeur central est le V810 : le hasard fait bien les choses puisque les développeurs auront désormais deux raisons de maîtriser ce fameux



Ci-dessus, Kuma, le seul shoot'em up bitmap prévu pour l'instant sur la PC-FX. Précisons que le jeu en est à peine à 20% du développement.

processeur. Comme quoi tout travail n'est jamais tout à fait perdu. Les éditeurs travaillant sur le Virtual Boy seront-ils un jour ou l'autre tentés de sortir un jeu la PC-FX ?

Seul l'avenir nous le dira !

Robots, un combat de... robots en séquences vidéo.



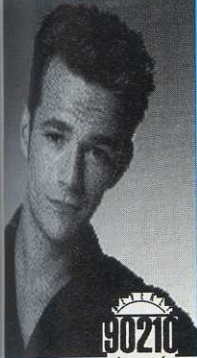
Rapports filles/mecs ?

Les bons plans de Dylan et Brenda

☎ **36 70 07 27**

Gagne un voyage aux USA en nous appelant au

36 70 91 92



Comment faire craquer les nanas

☎ **36 70 02 48**



Mary répond à toutes tes questions

☎ **36 70 00 09**

☎ **36 68 00 23**

MEGA JEUX INTERACTIFS

Joue avec George EDDY

Joue et gagne un voyage aux USA pour voir tes joueurs préférés



Tout sur les news NBA

Tire plus vite que LUKY LUKE et gagne des centaines de cadeaux en jouant au



3668: 2,19/mn

THE SIMPSONS

36 70 02 23

36 68 00 05

LE PRÉSENT ET L'AVENIR DE LA PC-FX

Impressions personnelles



La PC-FX, FX pour « special effects » en anglais dans le texte bien sûr !

Voilà une console que l'on attendait depuis bien longtemps ! En projet dans les labos secrets de la société Hudson durant des mois, censée être la première 32 bits japonaise à être lancée sur le marché, elle est finalement sortie en même temps (et précisément quelques jours plus tard) que la Sony ou la Sega après une genèse particulièrement difficile. Que voulez-vous, c'est la loi de Murphy... Nous attendions d'elle des performances tellement extraordinaires que nous avons été un peu déçus en apprenant les caractéristiques définitives et son concept particulier, qui à peu de rapports avec le fameux projet Tetsujin que nous attendions tous... Lorsque nous avons vu les premières photos de sa forme définitive, nous avons été très surpris de son look « PC Tower » et de sa couleur blanche. Nec nous a habitué à sortir de multiples versions de leurs consoles et ils feront certainement de même avec la FX. L'ensemble est d'excellente qualité et supportera sans problème les futures extensions. Le pad à six boutons ressemble à celui de la Duo-Rx, classique et néanmoins un peu difficile à manier au début. À noter que les deux ports ne sont malheureusement pas compatibles sur PC Engine...

L'essai

Au moment fatidique du branchement, la ROM se met en route et une superbe séquence animée vient nous percuter de plein fouet : cela nous apprendra à rester près de l'écran !



Graduation 2, sous-titré est un jeu très japonais aux superbes graphismes et dessins animés!

Après le logo officiel, nous arrivons dans le menu principal qui permet d'accéder à toutes les habituelles fonctions : CD en tout genre, sauvegarde et enfin les jeux... Battle Heat est un jeu de combat très impressionnant puisqu'il se joue entièrement avec des séquences animées. À la différence des Dragon's Lair, il s'agit d'agir instantanément et aussi rapidement que dans un jeu à la SF2 : c'est tout simplement du délire ! La Nec démontre son extraordinaire capacité à décompresser les séquences vidéos en temps réel. Team Innocent quant à lui, mélange les graphismes animés aux magnifiques images de synthèses dans un jeu



Battle Heat : très beau et bluffant !



Team Innocent, sans doute le plus beau jeu sur PC-FX

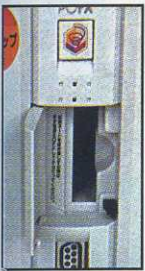
d'aventure particulièrement original. Il n'est pas trop difficile pour un européen (un gaijin, tss...) puisque son système est presque entièrement graphique. Graduation 2 vous met dans la peau d'un professeur qui doit mener à bien sa mission. Aider cinq jeunes filles à réussir dans leur vie. À noter que certaines « relations » peuvent s'installer entre les élèves et le prof...

Manque de variété

Le seul défaut commun à ces jeux est la qualité du son provenant du chip sonore (les routines sonores n'étaient visiblement pas encore développées). En revanche, côté CD, la qualité reste la même. Les graphismes sont hauts en couleur et la résolution correcte. Tous ces jeux bénéficient de séquences d'introduction dignes des meilleurs OAV de l'animation japonaise et c'est sans doute un nouveau marché pour les compagnies d'animés. On peut cependant regretter un prix élevé au Japon (44 900 yens) et surtout les prix prohibitifs pratiqués sur les jeux en France, ce qui n'aidera pas vraiment les ventes à décoller... En conclusion, on peut regretter le manque de jeux d'actions qui auraient pu agrandir le cercle des fans de cette machine. Espérons que Nec remédie à cela et que cette machine connaisse le succès de la PC Engine ! À noter que les boîtes de jeux ne sont plus de simple boîtiers CD, mais ressemblent plutôt à ceux de la Neo Geo.

L'ouverture FX : les slots d'extension

Comme vous l'avez constaté sur les présentes photos, la PC-FX est particulièrement bien fournie du côté des ports externes, véritables ponts de communication extérieure. La Saturn possède, elle, un port cartouche Ram/Rom et copro en plus du bus destiné à la carte M-PEG alors que la Play Station n'en possède qu'un et oblige à placer l'extension à l'extérieur !



La PC-FX paraît alors bien mieux lotie que ses consœurs...

Essayons maintenant d'essayer de comprendre à quoi pourrait

Par cette trappe, la PC-FX s'ouvre au monde dit du multimédia.

bien servir ses fameux slots. Sur le devant de la machine, nous pouvons accéder à un petit capot et à un simili port cartouche. Destiné à recevoir des cartouches d'environ le double de taille qu'une HuCard, ce port servirait éventuellement à la mémoire de sauvegarde supplémentaire ou même à des futurs jeux sur cartouche.

Machine évolutive !

Nous n'avons malheureusement pas pu savoir si le port était assez complet pour recevoir un coprocesseur... Passons maintenant à la petite trappe située sous la machine. Elle se révèle particulièrement intéressante puisqu'elle permet d'upgrader la mémoire vidéo et celle de travail, telle une

Arcade Card sur PC-E. Ce qui permettrait d'avoir une nouvelle génération de jeux, sans pour autant changer de machine : augmentation de Ram vidéo signifie aussi augmentation de résolution ! On voit que Nec HE a voulu concevoir une console particulièrement évolutive (une console « light » comme disent certains). Le tout dernier slot, le plus important, est situé derrière la machine et s'enfonce profondément dans ses entrailles, où l'on découvre un superbe bus 32 bits complet : c'est la porte ouverte à n'importe quelle extension possible et inimaginable : carte processeur 3D, carte genlock, carte nouvelle rom, carte accélératrice, carte modem, carte imprimante... Tout, vraiment tout est possible !

LE MONDE DES JEUX VIDEO <VOUS> PASSIONNE...

Ocean Software Limited, éditeur de jeux interactifs, leader sur son marché, recherche des programmeurs et des graphistes de talent.

Nous sommes l'un des pionniers sur le marché du jeu vidéo et concepteurs-éditeurs de hits comme "Jurassic Park", "Mr Nutz" ou "Robocop".

Vous êtes jeune, dynamique avec une expérience sur PC et consoles (GameBoy, Super Nintendo, Megadrive, Playstation - PS-X-, Saturn...), en langage C et Assembleur (80X86, 68000, Z80, 65c816, R3000) et en programmation 3D ou une expérience en tant que graphiste, animateur et infographiste (classique, bitmap, 3D...).

Venez rejoindre notre équipe et envoyez votre CV à:



Ocean Software, Pierre Adane, 25, bd Berthier, 75017 Paris.

DOSSIER

ATARI TEL LE PHÉNIX



AVEZ-VOUS DÉJÀ VU UN JAGUAR TOUT NOIR DE 64 bits ?
UNE fois de plus, ATARI A SURPRIS TOUT SON MONDE, LE
5 NOVEMBRE 1993. CE JOUR-LÀ, À NEW YORK CITY,
ATARI PRÉSENTAIT À LA PRESSE MONDIALE SON FAUVE. UN
AN PLUS TARD, LA FIRME MYTHIQUE ÉVOLUE VERS LE DISQUE
LASER AVEC LA SORTIE DU CD JAGUAR ET BIENTÔT LA ALL-
IN-ONE (MACHINE INTÉGRANT LE LECTEUR CD-ROM) !
BREF, TEL LE PHÉNIX, ATARI SUIT LE MÊME SCHÉMA depuis
plus de 20 ans. LA FIRME S'ÉTEINT DOUCEMENT POUR
TOUJOURS RENAÎTRE de SES CENDRES.

UN DOSSIER RÉALISÉ PAR TOMMY FRANÇOIS, PASCAL GEILLE ET MARCO VEROCAÏ.



ATARI:

Depuis plus de vingt ans, Atari rime avec jeux vidéo. Mais ne vous inquiétez pas, on ne va pas vous conter ici les aventures et anecdotes de la famille Tramiel, un numéro spécial de CD Consoles n'y suffirait pas ! Avant d'attaquer le présent et le vif du sujet, nous allons néanmoins vous rafraîchir la mémoire avec un petit rappel de l'histoire de la société Atari. Mais vous devez savoir que l'année 1995 marque véritablement une nouvelle ère pour Atari et sa Jaguar comme pour la totalité du marché du jeu vidéo, d'ailleurs. Las de la domination japonaise dans le secteur de la console, Atari recentre ses activités sur le jeu vidéo et contre-attaque.

20^{ème} ANNÉE

Pionniers dans le domaine des loisirs avec les premières consoles de jeux vidéo, les américains et plus précisément Atari ont été surclassés par les sociétés japonaises dès le milieu des années 80.

Exit les bonnes vieilles 2600, 5200 et 7800 estampillées Atari... Dorénavant les kids ne jurent plus que par Mario, Alex Kidd, Wonderboy et bientôt Sonic. Alors que les grandes sociétés Yankee (Atari et Commodore), anglaises (Amstrad et Accorn) s'évertuent

à se battre sur le marché de la micro-loisirs, les deux géants japonais Nintendo et Sega en profitent pour annexer le marché des plus jeunes (6-12 ans) en consolidant par la même occasion une base d'utilisateurs fanatiques et fidèles. Malgré quelques réactions avec la console Commodore GS 64 ou la Lynx d'Atari, la domination de Nintendo et de Sega reste

entière depuis près d'une décennie. Cette défaite commerciale n'a jamais été acceptée par les américains, dont le seul objectif était de revenir sur le devant de la scène. Mais loin de s'endormir sur leurs lauriers, Nintendo et Sega ont enflé de telle façon qu'ils pointent aujourd'hui au premier et cinquième rang du classement des firmes japonaises les plus rentables. Conscient de l'importance de ce marché et de ses intervenants, Atari a compris que son come-back nécessitait des moyens colossaux et donc... certaines alliances.

De son côté, IBM, le plus connu des fabricants de micro ordinateurs était désireux, depuis longtemps, de s'implanter dans le monde des jeux vidéo. Le partenariat a été conclu en 1992. À ce duo, il convient d'ajouter Time Warner, impliquée dans de nombreuses activités telles que le cinéma, la musique, la presse, la radio, la télé, la production de softs... Actionnaire d'Atari à 25% depuis sa naissance, ils décident de

1986 : erreur de jugement !

Après avoir longtemps hésité à sortir la gamme XE, une console 8 bits évolutive à bas prix, ou une console 16 bits basée sur leur toute nouvelle technologie du ST, la décision est prise de lancer la XE. Une console ST semblait trop chère à l'époque. Quant on connaît le succès du ST dans le domaine du jeu entre 1987 et 1990, on peut penser que le marché aurait un autre visage si la console ST avait vu le jour...

Anecdote cinglante :

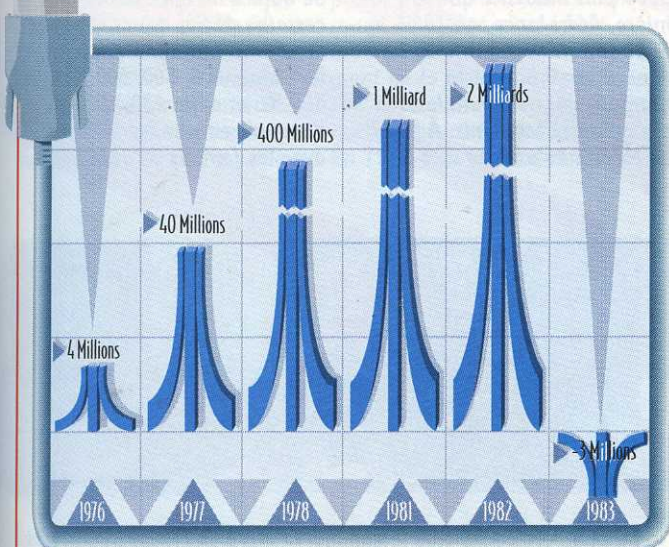
François-Yves Bertrand, directeur technique chez Atari et créateur de Fight for Life (un clone de Virtua Fighter), n'est autre qu'un ex-AM2 (la division arcade de Sega à l'origine du vrai Virtua Fighter). À ce sujet, Yu Suzuki, le directeur d'AM2, a fait un tour remarqué sur le stand Atari au CES de Las Vegas pour « essayer » Fight for Life. Quel ne fût pas son plaisir de rencontrer François-Yves Bertrand pour lui parler de ces prouesses...

Pour qui sonne le glas ?

E.T. restera le plus gros échec commercial de l'histoire du jeu vidéo. En effet, Atari a fabriqué plusieurs millions de cartouches de ce titre. Mais plutôt mauvais, il ne s'est pas du tout vendu. À la suite de quoi, elle a envoyée au pilon des millions d'exemplaires... sous escorte militaire. C'était en 1982...

“Exit les vieilles 2600, 5200 et 7800 estampillées Atari... les kids ne jurent plus que par Mario et Sonic.”

ATARI, UN CAS D'ÉTUDE POUR HARVARD !



En 1976, Time Warner rachète Atari à Nolan Bushnell. Deux ans plus tard, suite à des différends avec Time Warner, il quitte la compagnie avec, disons-le, un bon pactole en poche. Très rapidement le chiffre d'affaire d'Atari prend des proportions carrément démentes puisqu'il représente 50% de celui de Time Warner en 82. Mais du jour au lendemain, c'est le flop ! Atari perd maintenant environ un million de dollars par jour. Aujourd'hui, ce phénomène économique est au centre des débats des plus grands profs de finances de Harvard. D'où la théorie du phénix...

JAGUAR

HISTOIRE D'UN MYTHE

Retour à la case départ !

Jack Tramiel a racheté Atari à Time Warner en empruntant l'argent à devinez-qui ? Time Warner.... Où est l'intrus ?

Time is money.

Shiraz Shivji a conçu le ST en moins de six mois ! Ce fut la seule machine Atari conçue en si peu de temps. Paradoxalement, le seul vrai succès de la marque depuis 1986. Le TT a connu une gestation de trois ans, tout comme le Falcon et la Jaguar. Aujourd'hui on en est à plus d'un an de recherche pour la Jaguar II...

Qui fait quoi ?

Le projet AMIGA fut financé en partie par Atari. En effet cette dernière l'avait commandé à la firme Amiga pour assurer la relève de sa gamme d'ordinateurs 600 et 800 XL. Lorsque Jack Tramiel a quitté Commodore (qu'il avait fondé) pour racheter Atari, le ST (projet Commodore au départ) a fini chez Atari, et l'Amiga chez Commodore

La décadence de Nolan Bushnell.

Fin 1990, Nolan Bushnell parti rouler sa bosse chez Commodore, lance le CD TV aux États-Unis. Vous le savez tous, ce fut un échec quasi-total. Comme quoi les miracles n'arrivent pas tous les jours.

Paradoxal.

En 1982, avec le jeu ayant pour héros le E.T l'extraterrestre, Atari fabriquait plus de cartouches de ce futur flop, qu'elle n'arrivait à vendre de consoles !!!

rejouer les premiers rôles (Time Warner, lors de la splendeur d'Atari en 82, pointait à la première place des jeux vidéo) dans les loisirs vidéo. Disons-le, cette association tripartite est marquée du sceau Made in USA. C'est un peu l'union sacrée contre l'envahisseur japonais Et même si les trois protagonistes s'en défendent, le but avoué est bien de relever les couleurs américaines en proposant la console ultime. Sans être gagnée, la partie semble bien engagée avec un soutien massif des éditeurs américains et européens et une politique commerciale concertée des trois partenaires. IBM fabrique la console et amène une crédibilité en terme de hardware (matériel). Atari s'occupe de la commercialisation et de la promotion de la Jaguar. Pour sa part, Time Warner fourni ses meilleures licences aussi bien à Atari qu'aux sociétés développant sur leur console.

LA NAISSANCE D'ATARI

À l'origine d'Atari, un nom : Nolan Bushnell. Cet homme, passionné d'informatique, invente « Pong ». Ne sachant pas où mettre la borne d'arcade, il décide de la placer dans le snack-bar d'un de ses amis. Une semaine s'écoule... Le propriétaire du snack se plaint que sa machine ne fonctionne plus. Une panne probablement. En fait, en ouvrant la bête, il découvre tellement d'argent que le mécanisme s'en est bloqué. Atari est né !

“Time Warner lors de la splendeur d'Atari en 82, pointait à la première place des jeux vidéo.”

Ils conseillent aussi Atari en ce qui concerne les réseaux télé haute définition et CD-Rom. Enfin la vidéothèque maison est mise à disposition. Le temps semble au beau fixe pour tout ce joli monde. En tout cas, c'est l'image qu'ils donnaient en novembre 93, lors de la présentation officielle de la machine aux revendeurs, distributeurs et journalistes du monde entier. Plus d'un an après, Atari reste au centre d'une vaste polémique. Le produit est là avec de grosses caractéristiques techniques. Mais on ne voit pas vraiment de jeux dignes du fauve à

LES DIFFERENTES PROD

Atari a conçu beaucoup de machines avec plus ou moins de succès. Pour tout connaître, ou presque, voici un récapitulatif des produits les plus marquants. Les heures de gloire ont commencé avec la VCS 2600 (en 1979), une console très simple d'utilisation où vous pouviez jouer à Donkey Kong et Mario ! Et oui,

Nintendo a d'abord décliné ses jeux chez Atari avant de lancer la production de leur propre console. Après la VCS 5200 plus moderne que la première, Atari lance, en 1983, la 7800 (dernière console de la génération 8 bits de la marque) qui ne connu le succès qu'aux États-Unis. À partir de là, Atari s'oriente vers le

micro-loisir avec une gamme complète de micro-ordinateur (8 bits) très puissants. Atari est l'un des premiers constructeurs de hard à intégrer des co-processeurs dédiés dans ses machines. Les micros s'appellent alors 400, 800, 600 XL, 800 XL et enfin 130 XE. Viennent ensuite les 16 bits, avec les fameux ST (520 ST,



La VCS 7800 est la dernière 8 bits d'Atari. Peu après sa sortie, son chiffre d'affaire chute...



La première console de la gamme Atari, la VCS 2600, fut synonyme de succès pour la compagnie américaine.



Voici, l'Atari ST 1040, la version semi-professionnelle de l'ordinateur 16-32 bits d'Atari.

part peut-être Alien et Doom. Devant la contre-attaque des japonais avec la Saturn et la Play Station, Atari revient sur son positionnement anti-CD et s'apprête à sortir son CD-Rom accompagné d'un jeu, Blue Lightning.

D'autre part, une machine All-in-One (intégrant la Jaguar plus le lecteur CD-Rom) est aussi prévue. Mais le lecteur à double vitesse n'intègre pas de cartouche MPEG. Au contraire, elle sera vendue séparément sur un support cartouche. La Ram devrait être intégrée dans le lecteur pour augmenter le temps

d'accès. Un petit aparté pour signaler que l'algorithme J-PEG, câblé en hard et dénommé Jaguar-PEG est déjà surpuissant. En effet, il explose les performances du standard J-PEG (Joint Photographic Expert Group).

Pour parler projet, Atari s'engage dans les applications de réalité virtuelle et de Jaguar II. Pour plus d'infos à ce sujet reportez-vous à la section news de ce dossier. Fort de leur expérience passée, on n'a plus qu'à espérer une meilleure stratégie de vente... Atari is not dead and is back !

“Pour parler projet, Atari s'engage dans les applications de réalité virtuelle et la Jaguar 2.”

ATARI : UNE POUPONNIÈRE DE TALENTS !

Les personnalités les plus célèbres du monde informatique ont travaillé chez Atari. Le premier se nomme bien sûr Nolan Bushnell, fondateur d'Atari. Steve Jobs, co fondateur d'Apple, a également débuté chez Atari. Il est engagé pour réduire la taille des composants électroniques (les chips) des cartes de jeux. Pour la petite histoire, sachez que Steve Jobs a proposé à Atari le projet de l'Apple 2... sans succès ! À la suite de cet épisode malheureux, le grand Steve décide de voler de ses propres ailes en créant Apple avec Steve Wozniak !!! Et dans ses bagages il emmène Allan Kay, responsable du développement. Plus près de nous (Seigneur), RJ Mical et Dave Needle, les créateurs fous du standard 3DO, à l'origine de l'Amiga, sont aussi les créateurs de la Lynx.

CTIONS D'ATARI

STF, 1040 STF, Mega-ST...), où Atari trustait les premières places, excepté aux États-Unis où la Nes commençait ses ravages. Retour au ludique dans le début des années 90 avec la Lynx, une console couleur portable à la technologie avancée. Dans le même temps, Atari se lance sur le marché du PC-Pocket avec le

Portfolio. Succès moyen ! En 1992, lancement du Falcon, destiné à prendre la relève du ST. Là encore, le succès n'est pas au rendez-vous, la concurrence des PC et autres Mac est trop forte. Avec le lancement de la Jaguar, l'année 93 voit le retour d'Atari en tant que constructeur et éditeur. En 1994 les résultats du fauve

sont mitigés . Et pour 1995, on verra bien !



La Lynx est la plus puissante des consoles portables, mais les softs ne sont pas excellents...



Le portfolio Atari était un assistant personnel compatible avec les ordinateurs PC.



Puissante et belle, la station TT d'Atari est une formidable plate-forme de développement.

Atari rate le coche.

Souvenez-vous ! Nintendo et Atari travaillaient de concert sur des softs comme Donkey Kong Jr. et Mario Bros. sur la VCS 2600. Puisque Time Warner possédait le plus gros réseau de distribution au monde, Nintendo leur a proposé la Nes. Très avisés, ils avaient d'un commun accord refusé l'offre. Bien vu !

Le gros flop de la Panther.

Le coup de la Panther restera aussi dans les annales. Console 16 bits ultra-puissante conçue pour concurrencer la Mega Drive et la Super Nintendo, elle fut distribuée en 1989 à de nombreux développeurs à travers la planète. Fin 1989, Bob Gleadow d'Atari Corp, annonce officiellement l'existence de la console et sa prochaine sortie. Deux semaines plus tard, alors que les développements avaient commencé un peu partout, Atari USA renonce au projet ! Apparemment la Panther n'était pas à la hauteur.

Last but not least, la Jaguar. Dernière console en date de la production Atari, elle bénéficie d'une technologie 64 bits avancée. Evolutive, elle peut aussi être équipée d'un CD-Rom surpuissant. Affaire à suivre...

JAGUAR

ENTRETIEN AVEC LE DISTRIBUTEUR

Sur le vif

POUR EN SAVOIR UN PEU PLUS SUR L'ÉTAT DU MARCHÉ DE LA JAGUAR EN FRANCE, NOUS AVONS POSÉ QUELQUES QUESTIONS À DES ÉDITEURS ET DES REVENDEURS. NOUS VOUS LIVRONS LEURS RÉACTIONS INTÉGRALEMENT.

GEORGES MAYER DE LA SOCIÉTÉ OCEAN :

Comment voyez-vous le marché de la Jaguar, aujourd'hui ?

Pour l'instant, il faut bien le dire, ce marché est un peu mort. Enfin, disons plutôt qu'il « vivote » pour être plus gentil. En fait, on a l'impression qu'il n'y a pas de machine et très peu de jeux sont disponibles sur le marché. Nous avons deux jeux sur cette machine, Syndicate et Theme park, qui ne sont pas sortis en France.

Pourquoi ?

Et bien parce que le marché Jaguar est quasiment inexistant ici. Les deux titres sont pour l'instant sortis en Angleterre. Pour ce qui est de leurs ventes, on n'a pas d'informations sur ce sujet. Pour ma part, j'ai le sentiment que ça ne marche pas très fort.

Et au niveau du potentiel de la machine ?

Tout cela est bien dommage car la Jaguar est apparemment une bonne machine, son seul défaut est de s'appeler Atari car dans l'esprit des gens, Atari est mort.

Les consommateurs ne font plus confiance à cette marque. Si la Jaguar était sortie sous une autre marque, comme aux USA sous la marque IBM, cela aurait sans doute été plus crédible.

Quel est son avenir, avec l'arrivée des nouvelles machines ?

Déjà avec les 16 Bits, l'avenir de la Jaguar n'était pas rose mais avec l'arrivée en plus de la Saturn, de la PS-X et de l'Ultra 64, je pense qu'elle n'émergera qu'à peine du lot. Sans vouloir trop m'avancer, je reste assez pessimiste quant à son avenir.

Suite page 68

« ATARI REVIENT ! »

CD Consoles : M. Hamamoui, avant d'aller plus loin dans cette interview, je vais vous demander de vous présenter à nos lecteurs.

D.H. : Pour résumer, je suis dans le giron de Jack Tramiel (patron d'Atari) depuis plus de 12 ans. C'est-à-dire depuis le Commodore Vic 20. J'ai rejoint Ellie Kenhan pour lancer « l'ordinateur copain »

(le Vic 20) puis le Commodore 64. Entre 1985 et 86, au moment où Atari perdait 80 millions de dollars par trimestre, J. Tramiel a racheté la marque. Il m'a rappelé pour lancer un ordinateur que vous connaissez tous, le ST (plus de 600 000 exemplaires vendus en France). C'est comme cela que j'ai d'abord officié en tant que directeur commercial d'Atari puis comme directeur général. Lorsque les filiales européennes d'Atari, pour des raisons de crise économique, ont fermé leurs portes, excepté en Angleterre, J. Tramiel m'a demandé de rejoindre la Grande-Bretagne ou les États-Unis. Très attaché à la France, j'ai refusé et j'ai décidé de créer une entreprise basée sur la distribution des produits Atari. Je crois toujours très fort à leurs produits, anciens ou nouveaux (le Falcon et le 1040 ST se sont vendus à plus de 2000 unités en 94). Surtout depuis l'annonce de leur retour en Europe avec la Jaguar. Voilà un petit peu comment est née la société Accord.

CDC : La phase de restructuration d'Atari touche à sa fin. Nous commençons à y voir plus clair en Europe. Quel est spécifiquement le rôle d'Accord en France ?

D.H. : En fait, je dirais que la phase de restructuration démarre. Atari re-



Monsieur Daniel Hammaoui, responsable de la société Accord, présente au salon du jouet.

vient en Europe de manière importante cette année et encore plus en 96. Toute la phase logistique sera assurée directement de Vianen, près de Rotterdam en Hollande. L'exécutif est

“Ce n'est pas en disant : “nous avons le meilleur produit, commandez-le !” que nous réussirons.”

basé à Londres avec Bob Gledow comme président. Nous avons décidé ensemble qu'Atari s'appuierait sur Accord en tant qu'agent officiel, pour la distribution de la Jaguar en France. Il en va de même pour la formation des distributeurs. J'estime que la Jaguar est un produit nécessitant d'être expliqué. Ce n'est pas simplement en disant : « nous avons le meilleur produit, commandez-le ! » que nous réussirons. Nous devons avant tout regagner la confiance des distributeurs. Nous sommes là aussi pour distribuer la console. En petite quantité certes mais il faut surtout

ENTRETIEN AVEC LE DISTRIBUTEUR

Sur le vif

Suite de la page 66

THIERRY DJIAN DE MICROMANIA :

Que pensez-vous du marché Jaguar ?

Mauvaise question car on est pas du tout impliqué dedans. En fait, tout est parti d'un malentendu. Lorsque cette console est sortie à la Noël 93, on devait recevoir plein de machines mais seulement deux unités sont arrivées par magasin. On n'a donc pas pu se rendre bien compte de son comportement sur le marché. De plus Atari, qui propose toujours un hard fabuleux, n'a pratiquement rien fourni en softs. Le marché Jaguar n'est destiné que pour quelques petites boutiques spécialisées. C'est dommage car ce serait un bon moyen de faire la nique à nos amis japonais.

Votre avis sur la machine ?

Je me soucie de moins en moins du hard. Ce qui m'intéresse maintenant, c'est le résultat, c'est à dire un bon jeu. Ceci dit, la Jaguar est la seule console que je n'ai pas ramenée chez moi pour jouer. Quant aux jeux disponibles, je n'en ai vu que très peu. Les seuls que j'ai pu voir, ne m'ont ni surpris ni enthousiasmé.

Son avenir ?

À mon avis, la Jaguar a raté son entrée sur le marché en raison d'un mauvais marketing et c'est ce qui risque de lui porter préjudice à l'avenir. Regardez, le slogan « Sega c'est plus fort que toi » a fait plus pour la société que n'importe quel jeu. C'est peut-être ce qui manque à Atari. Désormais, je pense que le type de marché qui pourrait être favorable à Atari serait le domaine de la télé interactive au cas où quelqu'un déciderait de faire une interface télé-Jaguar. Au niveau console, c'est mort et enterré.

OLIVIER GRASSIANO DE LA SOCIÉTÉ Microïds :

Quel est votre avis, en tant qu'éditeur, sur la Jaguar ?

En tant qu'éditeur, on y croit beaucoup, d'ailleurs on développe

Suite page 70

être capable de livrer sous 24 heures avec des stocks en région parisienne. Voilà notre objectif. Le jour où le produit se vendra par milliers, comme nous l'espérons tous, Atari prendra le relais. Mais en 95, Accord à un rôle très important à jouer.

CDC : Sur le plan marketing, assistez-vous à des actions conjointes avec Atari ?

D.H : Oui, nous avons une stratégie complètement concertée. En France, le rôle d'Atari est de définir la stratégie communication. Accord intervient au niveau de la réflexion de cette stratégie et sur des opérations bien spécifiques avec la presse, par exemple, ou pour des salons. Et en plus de tout cela, nous mènerons des actions avec la distribution.

CDC : Parlons chiffres, si vous le voulez bien. Combien de machines ont été vendues l'année dernière, en 94, et en combien de temps ? Enfin, quelles sont vos prévisions de ventes pour l'année 95 ?

D.H : Entre septembre et décembre 94, à travers le réseau FNAC et quelques revendeurs spécialisés, Accord totalise environ 6000 pièces vendues sur les 10 000 écoulées (import inclus) en France. CDC : Sur le plan du lecteur CD, quelles sont vos prévisions de ventes ?

Je considère que ce score est tout à fait honorable. Je tiens à préciser que les machines d'import ne sont pas destinées au marché français. Des problèmes peuvent donc apparaître notamment avec certaines cartouches. Pour 95, les objectifs sont clairs. Avec le marché des nouvelles technologies (32 et 64 bits) en augmentation de 25% pour l'année, nous souhaiterions prendre 5 à 6 % de parts du marché global du jeu vidéo. Ce qui correspond à environ 80 000 pièces dans l'année. Si c'est le cas, et je pense qu'il s'agit d'un objectif raisonnable, nous aurons réussi notre entrée sur le marché français.

CDC : et en ce qui concerne le lecteur CD-ROM ?

CDC : et en ce qui concerne le lecteur CD-ROM ?



Le stand Accord au salon du jouet.

D.H : Pour ma part, je ne m'engage pas sur des prévisions car avec le lecteur CD, il s'agit d'un tout nouveau marché. Nous pensons que si nous réussissons à vendre un lecteur CD pour trois ou quatre Jaguar, ce sera un résultat très satisfaisant.

CDC : Abordons maintenant la distribution. Comment se place-t-elle vis-à-vis d'Atari ? Nous avons entendu beaucoup de choses, pas très tendres, sur vos rapports avec la distribution ces dernières années. Qu'en est-il ?

D.H : Avec les gens qui ont bien travaillé le ST, nous avons toujours gardé un excellent contact. Je pense qu'au niveau de la distribution, il n'y a pas de problème de confiance envers Atari. Mais il est vrai que par rapport au marché, les distributeurs ont besoin d'être rassurés. Nous avons d'ex-

“Si nous vendons 80000 machines en 95, nous aurons réussi notre entrée sur le marché français”

cellents contacts avec les indépendants. Mais aussi avec les grands groupes, j'en veux pour preuve la FNAC qui a très bien vendu le produit. Il est vrai aussi qu'Atari a toujours plus travaillé avec

les multi-spécialistes qu'avec les hypermarchés mais nous avons fait des scores extraordinaires avec des magasins comme Auchan ou Casino. Pour des chaînes comme Carrefour ou Leclerc, qui pour vendre les produits, ont besoin de beaucoup plus de communication, il est certain que nous sommes moins présents. Les grandes surfaces ont besoin d'être mis en confiance et d'y voir plus clair dans ce nouveau marché. Voilà d'ailleurs un des gros travail d'Accord.

CDC : Question prix, là aussi certains se sont élevés contre le prix des machines notamment des machines distribuées par Accord. Pourquoi le prix des machines Accord est plus cher?

D.H. : D'abord le prix de vente de la machine n'est pas fixé par Accord mais par Atari. C'était vrai en 94 et ce sera vrai pour 95. Si en 94, on pouvait trouver des Jaguar plus abordables, il s'agissait de machines d'importation. Et il est plus facile de faire entrer pour un revendeur quelques machines que pour nous quelques centaines ou milliers. De plus, Accord a des frais, notre présence sur le salon du jouet est dû au financement Accord. En 95, l'import ne sera plus possible car nous avons un accord avec Atari et tous les produits entreront en même temps en Europe et aux États-Unis.



Le salon du jouet fut l'occasion pour Atari, via la société Accord, de présenter en avant-première le lecteur CD-Rom.

CDC : Il est clair que la survie de la machine sur ce nouveau marché passe par un prix d'entrée de gamme. Peut-on espérer assister à une baisse des prix rapidement ?

D.H. : Pour avoir des réponses définitives, il faut poser la question à Jean Richen puisque c'est lui qui fixe les prix. Mais le prix baisse, il passe à 1790 francs au mois de mars. Mon souhait le plus cher est bien sûr de voir le produit arriver en septembre à moins de 1500 francs. Je pense que lorsque le produit sera à moins de 1000 francs nous aurons gagné, mais pour des raisons de coûts de production, nous ne le verrons pas cette année. D'une manière générale, et ceci à toujours été le souhait de Jack Tramiel, nous tendons vers le prix le plus bas pour la poche de l'utilisateur, dans le domaine du hardware comme dans le domaine du software.

CDC : Si vous aviez un message à faire passer, quel en serait le teneur ?

D.H. : Premièrement, je remercie les distributeurs qui ont gardé confiance en Atari. Pour ceux qui l'aurait perdu, nous ferons tout pour la regagner. Aujourd'hui, dans un nouveau marché qui est un peu flou, Atari est là, bien positionné pour regagner des parts de marché. Et bien sûr, au niveau de la distribution, nous ferons tout pour faire gagner de l'argent à nos distributeurs.



Turtle Bay

-le spécialiste des nouvelles Consoles.

! De The Match
JAGUAR
seulement **1890 frs**

les jeux

Aircars	449	Raiden	250
Alien Vs Predator	470	Rayman	449
Bussy Bobcat	449	Space Wars	490
Burn Out	490	Syndicate	490
Checked flag	449	Tempest 2000	250
Crescent galaxy	250	ThEme PArk	490
DOOM	470	Troy Aikman NFL	490
Double Dragon V	490	ultra Vortex	490
DragonBruceLee	429	Val d Isere	449
Iron Soldier	449	WolfEnstein 3D	379
Kasumi Ninja	490	Zool 2	449

les accessoires

Joypad jaguar	249	Malette	280
Pro STick tuRbo	970	BLackJAG	Tel

les goodies

..stop ... CD ROM dispo ... stop

! **PSX** version PAL et NTSC dispo
SONY

deja 6 jeux dispo !

Double Dragon V	749	Super Parodius	749
Motor Toons	749	Cosmic Race	749
Ridge Racer	649	Toshinden	749

Livraison en 24H ou 48H

Scoop : Turtle Bay est ouvert du Mardi au Samedi, de 9H30 à 12H30 et de 14H à 19H.

commandez au
72 75 92 84

Fax: 72 74 49 58
90, rue Massena 69006 Lyon

L'offre produit d'ATARI

Sur le vif

Suite de la page 68
actuellement un produit en 3D mappée pour Atari. Étant donné les capacités de la machine, les possibilités sont nombreuses et très intéressantes. Ici, on y croit à 200 %. Deux titres devraient être disponibles cette année et un pour début 96. Si on n'y croyait pas, on ne développerait pas dessus.

Et au niveau du marché actuel ?

En France, le marché de la Jaguar n'est pas encore assez développé. Comme tout nouveau support, il faut trouver les logiciels qui feront office de locomotive et qui permettront à la machine d'entrer dans les rails. Pour l'instant, il y a peu de jeux qui ont vraiment exploité les capacités de la console mais avec ce que l'on a vu au CES de Las Vegas et un marketing plus appuyé, cela devrait décoller.

La Jaguar sera-t-elle une rivale pour les nouvelles machines ?

Aux États-Unis, oui car Atari est bien implantée là-bas. En Europe, il faut une campagne de marketing pour la faire connaître au grand public. L'avantage de cette machine est qu'aux USA, elle devrait passer sous la barre des 100 \$. Si on suit ce cours ici, son prix serait d'environ 650 F, ce qui serait très rentable et pour Atari et pour les acheteurs. Dans ces conditions et avec un peu de temps pour s'implanter ici, on ne peut qu'être optimiste pour son avenir. À mon avis, la Jaguar va redorer le blason d'Atari.

Frédéric Aloé de TECHNO SERVICE :

Que pensez-vous du marché de la Jaguar en France ?

Je pense que l'importateur officiel est totalement incompetent. Une console a été lancée sur le marché français sans aucune publicité. C'est navrant surtout quand on sait qu'en Angleterre il y a de la pub pour cette machine faite par Atari Europe. Au Bénélux, l'importateur a lancé une petite campagne de mar-

LA GAM

LA JAGUAR



La Jaguar a fait couler beaucoup d'encre à l'époque de sa présentation. Il faut dire que l'annonce d'une console 64 bits était plutôt inattendue. Au milieu du parc 16 bits, elle faisait figure d'un fauve qui allait dévorer tout cru ses concurrentes. La nouvelle technologie, dont elle bénéficie, ouvrait des horizons nouveaux dans le domaine du jeu et de l'interactivité. Depuis, la pauvreté en titres de qualité et une politique marketing déficiente aidant, la Jaguar n'a pas rencontré le succès escompté. Atari n'a pas encore dévoilé ses résultats mais le parc de machines est estimé, à la fin de l'année 94, entre 250 000 et 400 000 pièces. Quelque

soit le véritable chiffre, nous sommes bien loin des 750 000 comme base installée prévue ! Cependant, la firme de Sunnyvale n'est pas définitivement larguée. Si la console semble à l'écart de la guerre qui oppose les nouvelles consoles 32 bits que sont la PlayStation et la Saturn (sans oublier la future Ultra 64 de Nintendo !), elle n'en reste pas moins un challenger de taille. Le dernier accord en date avec Sega, résultat du litige qui les opposait et qui, en plus d'un dédommagement de 50 millions de dollars, prévoit l'utilisation par Atari de 70 licences Sega, devrait redonner des couleurs aux ventes de la machine.



LA ALL IN ONE

La All-in-one est la toute dernière nouveauté de tonton Tramiel. Présentée en grand secret durant le CES de Las Vegas au mois de janvier, il s'agit d'une Jaguar pourvue d'un lecteur CD Rom intégré. À ne pas confondre avec la Jaguar 2, dont on parle parfois ! L'intégration ne procure rien de plus par rapport à l'ensemble console et CD Rom en « add on », si ce n'est une baisse des coûts de production et de packaging.

Le prix de vente sera donc des plus intéressants. À noter un nouveau design, qui lui procure un look assez... comment dire... « balance Terrailon » ! Le prix et la date de sortie n'ont pas encore été dévoilés. Restez branché.

ME ATARI

JAGUAR CD



Lancé lors du dernier ECTS de Londres, le CD Rom Jaguar se fait attendre.

Conçu sous la houlette de Philips, ce lecteur nouvelle génération se présente comme le plus performant de sa catégorie : double vitesse, 355

Ko/sec de moyenne de temps d'accès et 790 Mo de capacité de stockage. Ce gain de 40 Mo, par rapport aux CD classiques, a été

obtenu grâce à l'utilisation d'un nouveau format connu sous le nom de Raw-Format. En gros, la place gagnée est due à

l'utilisation de codes de lecture moins conséquents. Le

CD-Rom peut lire les CD audio, les CD Graphics (comportant des images ou du texte) et même

les tout nouveaux CD Extended Graphics, permettant d'exécuter de petites animations. Pour environ 90

\$, une carte MPEG vous ouvrira les portes des Video CD et des Karaokés CD. Une cartouche optionnelle et un logiciel

de retouche permettront de laisser libre cours à votre imagination sur les Photos CD de vos vacances. Pour finir, la Jaguar CD intègre en

Rom une VLM (Virtual Light Machine). Créée par Jeff Minter, le précurseur des synthétiseurs de lumière, il s'agit d'une adaptation d'un logiciel conçu pour

une boîte de nuit anglaise. Cette « machine » étudie le son en temps réel afin de faire res-

sortir une vingtaine de paramètres sonores qui servent de base à quelques 99 effets vidéo. Assez psychédélique, quand même ! Prévus pour le mois de mars sur le marché européen, le lecteur devrait être vendu à 1390 F avec un jeu, non connu à l'heure actuelle (on parle de Blue Lightning).

Avec une cinquantaine de titres pour 95, les jaguaristes devraient lui réserver un franc succès !

En attendant la Jaguar 2...

À peine le projet de la Jaguar terminé, les ingénieurs d'Atari se mirent à plancher sur une nouvelle console basée sur la technologie de la Jaguar. Les travaux ont débuté au mois d'octobre 93 et les recherches sont pratiquement terminées. À l'heure actuelle, la machine, naturellement dénommée Jaguar 2, existe à l'état de prototype (votre serviteur l'a aperçu lors du dernier CES de Las Vegas). CD Consoles peut vous dire qu'elle est compatible avec les cartouches de la Jaguar première du nom, beaucoup plus puissante dans le domaine de la gestion 3D (entre x7 à x8 la puissance d'une PS-X) et intégrera bien sûr un lecteur CD. Sortie prévue en 96.

LE SAVIEZ-VOUS ?



Le packaging de la Jaguar fut longuement mûri. L'idée des yeux sur fond noir avec le logo en rouge en-dessous provient d'un des anciens musiciens des Beach Boys travaillant maintenant pour Atari. Sam Tramiel y ajouta sa griffe en exigeant la mention « made in the USA ». Sans doute compte-t-il sur le nationalisme américain pour favoriser la vente de la Jaguar aux US.



JAGUAR

ILS ARRIVENT SUR JAGUAR

Sur le vif

Suite de la page 70

keting, ce qui est toujours mieux que rien. En France, Accord ne fait strictement rien et tout le problème vient de là. Prenez les Goodies Jaguar par exemple. Nous on les fait venir directement des États-Unis alors qu'Accord ne sait même pas où les acheter.

Quelles sont les meilleures ventes au niveau des jeux ?

Alien et Iron soldier. Quant au marché de l'occasion, il est vraiment restreint. Ceci vient sans doute du fait que le public de la Jaguar est un public « Atariste », c'est-à-dire un public fidèle à Atari, et un petit public console. Cette clientèle a d'ailleurs tendance à grossir, surtout chez les 25-35 ans qui sont plus friands des jeux Jaguar. La demande se fait pressante aussi au niveau du CD Jaguar.

L'avenir ?

Le marché de la Jaguar restera petit tant qu'il n'y aura pas de pub de faite. Si ça continue comme ça, ce marché ressemblera à celui de la Lynx. Le point positif est que c'est une machine qui est distribuée à la FNAC. La Jaguar pourra aussi s'en sortir avec un prix faible, Accord a d'ailleurs pour objectif de descendre en-dessous de 1500 F pour décembre 95.

J.P. BOCARA de JPF IMPORT :

Comment, de votre point de vue de revendeur, sentez-vous le marché Jaguar aujourd'hui ?

C'est un marché qui tourne bien, ça sort et ça se vend parce que les prix sont intéressants et donc, très compétitifs. De plus, il y a une quinzaine de titres disponibles actuellement. Et d'ici deux mois, on devrait en avoir une trentaine. C'est donc un marché qui se développe d'autant plus que fin février devrait arriver le CD-Rom.

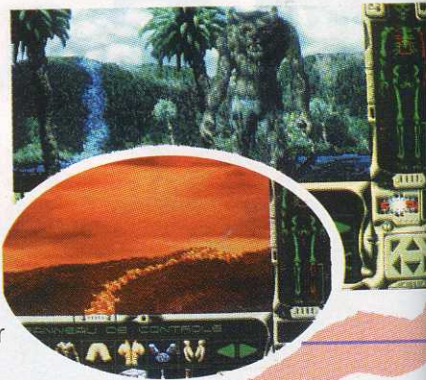
Y a-t-il un marché de l'occasion qui se développe parallèlement ?

Non, parce que les gens ne revendent pas leurs machines ou leurs jeux. C'est peut-être la preuve de la

Suite page 74

Robinson's requiem / Jaguar CD

Plus beau que jamais, revoici Robinson's Requiem dans une version adaptée pour les 64 Bits de la Jaguar. Cette superbe simulation de survie en milieu hostile de chez Silmarils trouve ici un second souffle grâce à une animation fluide et à des graphismes superbes. Un vrai régal. Avec des jeux pareils, ça devient un vrai plaisir de mourir de faim ou même d'avoir à combattre des ennemis hallucinants.



Varuna's Forces / Jaguar CD

Espace, frontière de l'infini dans lequel voyage notre vaisseau spatial... Vous l'avez compris, Varuna's Forces, le dernier titre en date sur CD Jaguar de chez Atari, est une superbe production digne des Space Opera d'antan. Tel Star Wars le magnifique, Varuna's Forces promet émotions, actions et suspens mêlés dans une aventure héroïque. Pourvu de cinématiques transcendantes, il promet !



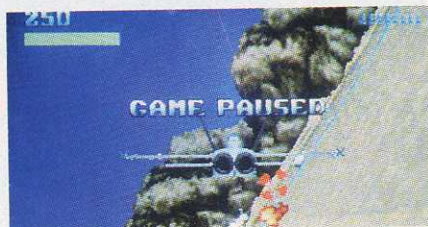
Commando / Jaguar CD

Année 2020. Guerres et guérillas sont devenues si importantes que le globe entier est mis à feu et à sang. Dans Commando de Microïds, vous êtes un de ces ex-mercenaires qui se sont constitués en bandes pendant les conflits. Accompagné de quelques desperados et votre haine, vous cherchez la vengeance...



Blue lightning / Jaguar CD

Voilà ce qui risque de devenir une des meilleures simulations de vol. Dans Blue Lightning, il va s'agir de livrer des combats épiques au cours desquels vous aurez droit à une flopée de tonnes. À jouer uniquement avant le déjeuner.



Nous pratiquons
la VPC

EPROM

Nous reprenons
et nous vendons
de l'occasion

7, rue Gay Lussac 75005 paris
RER Luxembourg/St Michel, sortie rue Gay Lussac/Bus 27 Luxembourg, 21, 38.
Métro Cluny-La-Sorbonne

LE TEMPLE DU CD ROM

**3DO - SATURN - NEC FX32 - JAGUAR - NINTENDO -
SONY PSX MEGADRIVE - AND MORE...!**

Jeux Super Nintendo

Demon's crest **379F**
Super Punch Out **Tél.**
DBZ 3 **449F**
Autres jeux **Nous consulter**

Jeux Jaguar

Lecteur CD ROM **1390F**
Jeux CD ROM **Tél.**
Zool 2 **379F**
Autres jeux **Nous consulter**

Jeux 32 X **Tout à 449F!**

PC-FX (Pal) **3990F**

PC - CD ROM

Ecstatica **299F**
Wing Commander III **425F**
Little Big Adventure **385F**
Autres jeux **Nous consulter**

Jeux Megadrive

Cannon Fodder **359F**
Phantasy Star IV **Tél.**
Autres jeux **Nous consulter**

Jeux 3DO

Paatank **249F**
Shock Wave 2 **279F**
Autres jeux **Nous consulter**

Neo Geo CD

King Of Fighters'94 **399F**
Autres jeux **Nous consulter**

Saturn

Clockwork Knight **4290F**
Victory Goal **399F**
Autres jeux **549F**
Nous consulter

**P
S
X
(RVB)**

4290F

**Occaz : des tonnes de jeux
à des prix sympas!**

**REVENDEURS :
CONTACTEZ NOUS
AU 46 34 09 00 (FAX)**

JEUX PSX : TOUT À 499F

- Ridge Racer
- Toshiden
- Parodius
- Tekken
- Phyllosoma
- Motor Toon GP
- Cosmic Race

- Raiden Project
- Kileak The Blood
- Zero Divid
- Metal Jacket
- PSX Boxing
- Jeu de Foot
(Titre non retranscrit)

- Cyber Slade
- And More...

**Jeux Vidéo, Laserdisc
Vidéo, PC,
CD Rom, Goodies
(DBZ - Sailor Moon)...**

46 34 24 16

ILS ARRIVENT SUR JAGUAR

Sur le vif

Suite de la page 72

satisfaction que procure le produit. La machine, de toutes façons, marche bien et les jeux sont intéressants.

La Jaguar est-elle compétitive par rapport à ses rivales ?

D'un point de vue technique, la PS-X est beaucoup plus évoluée. Malgré tout, la Jaguar restera compétitive car les prix sont bas et puis les jeux sur PS-X et Saturn ne sont pas encore au top. Des titres comme Doom ou Alien vs Predator sur Jaguar sont mieux que les versions disponibles sur les autres consoles. Le problème de cette machine est un manque évident de publicité. Pour qu'elle se vende, il faut que les gens en entendent parler.

Comment se comporte-t-elle au niveau des ventes ?

Ce qui se vend le mieux à l'heure actuelle, c'est la PS-X et la 3DO. Derrière, on trouve la Jaguar et la Saturn à égalité parfaite. Mais ce n'est pas du tout la même clientèle pour ces consoles. Disent que celle de Jaguar est plus jeune. Quant à son avenir, il devrait être serein puisque Sega est maintenant partenaire d'Atari et que bon nombre de jeux d'arcade vont sortir sur Jaguar.

LIONEL JARLAN DE LA FNAC :

Que pensez-vous de la Jaguar et du marché qu'elle occupe ?

Nous pensons que c'est une bonne machine et qu'elle occupe un créneau intéressant. D'autant plus qu'il y a une nouvelle génération d'acheteur pour cette console certainement motivée par un prix attractif. En effet, celui-ci est descendu en-dessous de la barre des 2000 F. Pour ce qui est de la concurrence, on ne peut pas encore juger car la Saturn n'est pas encore vraiment sortie. Quant à la PlayStation, il est encore trop tôt pour pouvoir faire une comparaison.

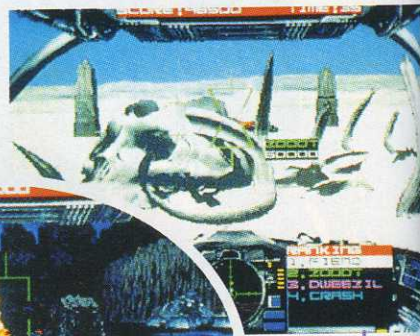
Et en ce qui concerne les jeux ?

En ce qui concerne les chiffres, nous ne pouvons pas les communiquer. Ce que l'on peut dire, c'est que les

Suite page 76

T-Mek / Jaguar

T-Mek est un jeu qui nous vient en direct live de l'arcade. Toujours dans le domaine des shoot'em up en trois dimensions, cette cartouche vous met aux commandes d'un vaisseau futuriste. Vous évoluez ici dans des décors variés et tous plus beaux les uns que les autres. De plus, les options sont nombreuses et vous permettent de varier les plaisirs. Préparez-vous donc à livrer des batailles qui dépassent l'imagination. Merci à Time Warner.



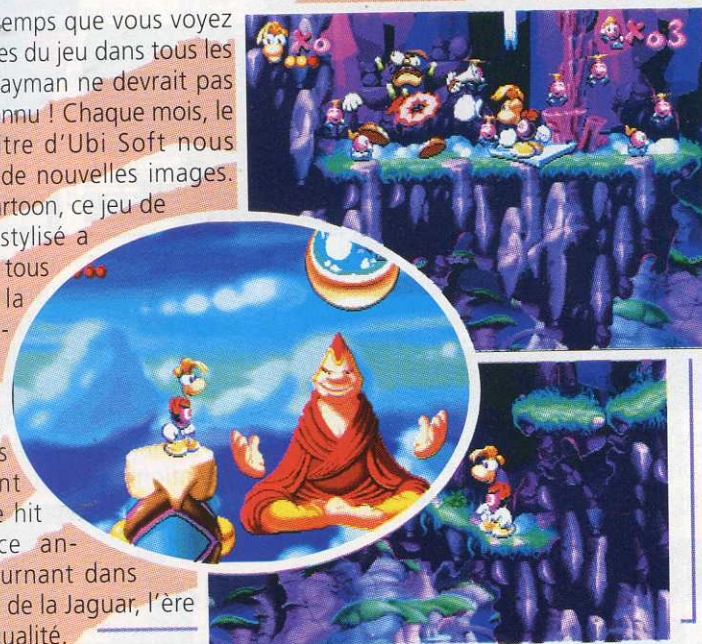
Kart / Jaguar

Vous en avez rêvé, les belges l'ont fait ! En effet, au bout d'un mois de travail à peine, Cyberdreams, une équipe de jeunes programmeurs belges, nous ont concocté le futur Super Mario Kart de la Jaguar. Au programme : une jouabilité d'enfer, des graphismes fun au possible, un relief fou, fou, fou et un mode 7 à vous plaquer contre les murs. Bref, ça pulse à donf' avec nos amis du plat pays.



Rayman / Jaguar

Depuis le temps que vous voyez des images du jeu dans tous les magazines, Rayman ne devrait pas vous être inconnu ! Chaque mois, le futur gros titre d'Ubi Soft nous éblouit avec de nouvelles images. Digne d'un cartoon, ce jeu de plate-forme stylisé a fait l'objet de tous les soins de la part des graphistes. L'animation est fluide à mourir et les couleurs sont superbes. Ce hit en puissance annonce un tournant dans la logithèque de la Jaguar, l'ère des jeux de qualité.



Ishar Genesis / Jaguar CD

Bien que reprenant le mot « Ishar » dans le titre définitif, ce jeu de rôle d'Heroic Fantasy de Silmaris sur Jaguar CD renouvelle la série avec une nouvelle interface et un nouveau mode d'affichage. L'histoire se déroule plusieurs siècles avant les aventures de la trilogie, bien connue sur PC, pendant la bataille de Sith. Entièrement réalisé en 3D texture mappée, les décors seront faits avec 3D Studio. Affaire à suivre...



Pinball Fantaisies / Jaguar

Ouf, enfin un flipper sur Jaguar ! Pinball Fantaisies, déjà célèbre sur micro, est la référence en matière de simulation de café... tilts, multibilles, fourchettes et autres détails sont conçus avec une rare finesse.



HOVER STRIKE / JAGUAR



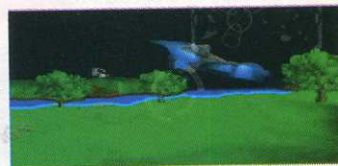
Hover strike est un shoot'em up basé, par dessus tout, sur un effet de 3D qui respecte la réalité de façon étonnante. L'ambiance est spatiale à souhait et le frisson garanti. Un bien beau voyage.

BATLEMORPH / JAGUAR CD



Dans la série des shoot en 3D, je demande Battlemorph. Décidément, l'hiver sera explosif. Ça nous fait donc encore un jeu beau et efficace, nous allons finir par être blasés par les bons softs sur Atari.

HOVER HUNTER / JAGUAR



Programmé par Hyper Image, Hover Hunter sera le must absolu en matière de simulation. S'il dénote par ses graphismes, l'équipe a porté un soin particulier au scénario complexe du jeu. Des heures d'aventure en perspective.

JAGUAR

ILS ARRIVENT SUR JAGUAR

Sur le vif

suite de la page 74

softs de qualité commencent à arriver et c'est ce qui vaudra sans doute à la Jaguar une bonne place sur le marché. Comme, de toutes façons, la machine est performante, c'est le catalogue qui fera la différence. Dans l'ensemble, nous sommes plutôt confiants quant à l'avenir de cette machine...

André Roques de la Société Silmarils :

Quel est, en tant qu'éditeur, votre point de vue sur le marché de la Jaguar.

Contrairement à ce que croient certains, nous ne pensons pas que le marché de cette console s'effondre, tant et si bien que nous sommes en relation assez proche avec Atari. De toutes manières, en tant qu'éditeur, on ne peut ignorer une telle machine qui a les capacités pour percer sur le marché. De plus notre politique nous oblige à nous positionner sur toutes les nouvelles machines. Ce dont on est sûr, c'est qu'à l'avenir, il n'y aura vraisemblablement pas de place sur le marché pour toutes les consoles.

Peut-elle être une bonne rivale pour ses concurrentes ?

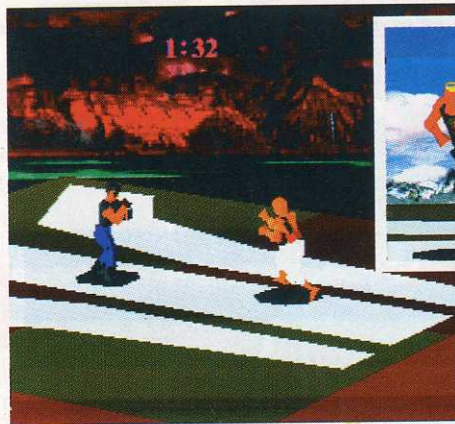
Actuellement, je ne sais pas car en France l'implantation n'a pas été parfaite en raison d'une mauvaise campagne de marketing. Aux États-Unis, je sais qu'elle se comporte bien. En tout cas, elle a tous les atouts pour devenir une bonne rivale car elle n'est pas chère et peut donc toucher un public plus large. De notre côté, on y croit, même si, sur ce que l'on développe actuellement, l'affichage n'est pas toujours aussi rapide qu'on pouvait l'espérer.

Des projets sur cette machine ?

Pour commencer, nous avons Robinson's Requiem que nous sommes en train de développer et qui sortira vers mai ou juin. Vers la fin de l'année, nous avons deux nouveautés qui devraient sortir. Il

suite page 82

Fight for Life / Jaguar



Les jeux de combat en 3D sont à la mode ! Après Virtua Fighter sur Saturn, Toshinden sur PS-X ou encore Fighting Polygon sur Super Nintendo, la Jaguar aura Fight for Life. Une fois de plus, la technique du mapping est mise en

œuvre pour plus de réalisme. À l'instar de VF, les techniques de combats au corps à corps sont issues des arts martiaux. Zoom et rotations se font naturellement en temps réel et en fonction de l'action. Espérons qu'Atari ne nous décevra pas !

Hyper Force / Jaguar

Abandonné sur une planète après le crash de votre vaisseau, vous voilà planté au beau milieu d'un conflit interstellaire. À l'image de Contra III Alien Wars sur Super Nintendo, vous êtes le mercenaire de la situation. Équipé d'un arsenal nucléaire et de votre courage dévastateur, votre mission consiste à rétablir la paix entre les protagonistes de cette contrée mystérieuse... Il ne vous reste plus qu'à tuer tout ce qui bouge dans Hyper Force de Visual Impact. Argh !



Jack Niklaus Golf / Jaguar CD



Il était temps ! Afin d'attirer un public plus adulte sur la Jaguar, Atari a décidé de lancer une bonne vieille simulation de golf. Sponsorisée par le grandiose Jack Niklaus, cette simu devrait être d'un réalisme et d'une précision démente.

Tiny Toon Adventures / Jaguar

Les personnages de la Warner Bros ont fait des petits : les Tiny Toons. Retrouvez leurs aventures délirantes dans cette cartouche d'Atari. Ce jeu de plate-forme dispose d'animations et de graphismes propres à la série télévisée. Super mignon.



Deus / Jaguar CD

Comme vous pouvez le voir, il faut croire que Silmaris a trouvé son créneau sur Jaguar, ou plus particulièrement le Jaguar CD. Encore une fois, ils lancent un jeu d'aventure à la donjons et dragons. Appelé Deus pour le moment, les graphismes sont d'une finesse exceptionnelle puisqu'en 3D texture mappée. Bref, Deus est sans doute à la hauteur d'un Robinson's Requiem ou d'un Ishar...



Conan / Jaguar



Le beat'em up d'Arcade Zone devrait remettre les pendules à l'heure : la Jaguar est faite pour l'arcade. Dans la lignée de Legend, la taille des sprites ne craint pas la comparaison avec ceux des meilleures bornes du genre. La possibilité de jouer à deux simultanément rajoute du piment à l'action. Car deux barbares ne seront pas de trop dans ce monde de brutes où les masses d'armes volent aussi bas que les hirondelles au printemps !

Space war 2000 / Jaguar

Space war 2000 est un shoot'em up spatial en trois dimensions des plus étonnants. Avec la possibilité de jouer à deux sur un écran splitté, ce soft vous propose une aventure à faire frissonner les plus avertis.

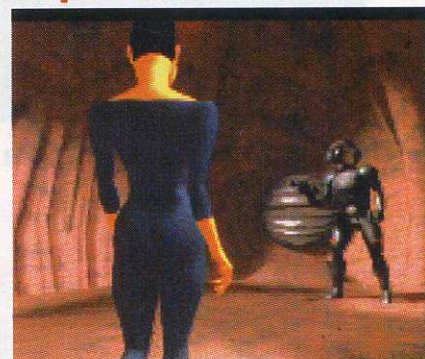


Chaos Agenda / JAGUAR CD



Apparemment, la mode est au jeu d'aventure sur la toute nouvelle Jaguar CD. J'en ai pour preuve Chaos Agenda. À l'image de Varuna's Forces, ce titre signé Atari est un jeu d'aventure. Moins « spatial », il semble pourtant très prenant.

CREATURE Shock / JAGUAR CD



Creature Shock, le dernier hit d'Argonaut Software sur PC CD-ROM, arrive sur Jaguar CD. Dans ce jeu tout en précalculé, vous êtes pris au piège dans une base bourrée de créatures hostiles. Les scènes d'action trépidantes sont supportées par des mouvements de caméra réalistes.

Zzyorxx II / JAGUAR



Si le shoot'em up de Virtual Xperience possède des graphismes sympas, il ne révolutionnera pas le genre. Mais le fun devrait tout de même être au rendez-vous.

JAGUAR

ENTRETIEN AVEC LE CONSTRUCTEUR



JEAN RICHEN : DIRECTEUR MARKETING D'ATARI EUROPE.

CDC : Jean Richen, avant d'être l'un des plus anciens de notre milieu, qui êtes-vous ?

J. R. : je suis le directeur européen du marketing d'Atari depuis 1982 pour m'occuper de la promotion. Je venais de chez Philips où j'étais responsable produit. À cette époque, j'ai participé au lancement en France des premiers jeux vidéo Atari avec la VCS 2600, la 7800, et les premiers ordinateurs avec la gamme XE. À partir de 86, j'ai participé en tant que directeur de la communication au lancement de la gamme ST et de ses dérivées, STE, Mega ST et Falcom. Fin 93, lorsque Atari s'est restructuré avec la fermeture de la filiale française, le directeur européen m'a demandé de le rejoindre pour assurer le marketing.

CDC : Avec votre connaissance du marché et votre expérience, croyez-vous toujours en Atari ?

JR : J'y crois plus que jamais aujourd'hui. Les deux dernières années ont été très difficiles pour Atari, mais aujourd'hui la situation s'est énormément améliorée. Il y a deux ans, la société faisait 90 % de son chiffre d'affaires sur un produit qui se trouvait en phase d'exploitation. Aujourd'hui, Atari réalise beaucoup moins de chiffre d'affaires qu'il y a deux ans, mais la grosse différence, c'est qu'elle le fait sur un produit en phase d'expansion. De plus, la structure a été allégée, donc Atari supporte des charges fixes bien moins importantes qu'il y a deux ans.

CDC : Atari a vécu différentes phases lors de son existence.

JE DIRAIS TOUJOURS

Elle a débuté avec le jeu, s'est lancée sur le marché semi-professionnel avec la gamme STE et revient maintenant sur le marché du jeu vidéo. À votre avis, que cela traduit-il ?

JR : Je dirais, qu'une manière ou d'une autre, on revient toujours à Atari. À mon avis, avec Atari, il ne faut pas raisonner en terme de marché mais en terme de technologie. Avant tout, aujourd'hui, c'est une société de recherches et de développements dont la philosophie de base est d'utiliser la meilleure technologie pour la proposer au public au meilleur prix. Cela s'est traduit les années passées avec le ST bien sûr, mais aussi avec le Portfolio qui est toujours le plus petit ordinateur PC au monde. Puis le Lynx, première console portable, et maintenant le premier système 64 bits dédié aux jeux vidéo. Il est évident qu'en fonction des évolutions de marché et de la technologie maison, Atari peut se retrouver dans d'autres activités très vite, dès qu'elle est capable d'apporter quelque chose de nouveau.

CDC : En tant qu'observateur, nous avons l'impression qu'Atari n'est pas capable de tenir une politique cohérente sur une décennie. Cela veut-il dire qu'Atari réagit plus en fonction du cœur que de la raison ?

JR : Cette impression est, à mon avis, erronée. Reprenons dans ces grandes lignes les activités Atari depuis sa création. En 72, création du jeu vidéo et activité développée jusqu'en 85. À partir de 85, la technologie ayant évoluée, Atari introduit le ST que tout le monde à pris pour un ordinateur mais n'oublions pas que l'une de ses fonctions principales était le jeu. Avec le ST comme base, il y a eu des développements professionnels autour du Mega ST qui ont abouti

heureusement dans certains cas, malheureusement dans d'autres. Je ne vois pas de changement de cap fondamental, mais plutôt la volonté d'exploiter un savoir faire dans toutes les directions possibles.

CDC : Comment positionnez-vous Atari dans les prochaines années vis à vis des japonais qui détiennent à l'heure actuelle le leadership du marché ?

JR : De tous les soubresauts qu'a pu connaître la profession depuis 20 ans, seul

Atari a survécu même si nous ne sommes plus les numéros 1. Je rappelle qu'en 1990, Atari a été crédité premier constructeur de micro-ordinateurs en Europe, ce qui n'est pas négligeable. Pour Atari, le marché du jeu vidéo est à reconstruire. Celui que nous avons connu est en train de disparaître et ne sera d'aucune utilité pour le marché à venir. Celui-ci est nouveau, basé sur des technologies nouvelles et les consommateurs sont à reconquérir. Pour nous, il s'agit d'une reconstruction qui va s'étaler sur une période de trois ans au terme de laquelle le marché aura changé à 100 %. Atari, le premier, a su mettre au

« Les deux dernières années ont été difficiles pour Atari, mais aujourd'hui, la situation s'est énormément améliorée. »

« ON REVIENT À ATARI »

point le produit à technologie avancée et le proposer au public. Nous avons commencé l'année dernière la reconstruction de ce marché. Nous considérons être aujourd'hui en année 1 et nos concurrents se trouvent eux en année 0. Nous avons donc un avantage certain sur le plan commercial. Le produit est disponible. En terme de logiciels, vingt titres sont sur le marché et plus d'une centaine en développement. Tout ceci est concret, la technologie du produit est toujours d'avant-garde, et la sortie du lecteur CD relancera encore son intérêt chez l'utilisateur final. Nous considérons que cette année sera décisive pour nous et nous pensons prendre entre 30 à 50 % du nouveau marché dont je vous parlais tout à l'heure.

CDC : À la rédaction de CD Consoles, nous croyons plus à la qualité du software que du hardware. Ce qui se vend d'abord c'est le software. Dans ce domaine, Atari a eut quelques lacunes, il ne faut pas se le cacher. Pourrez-vous bientôt vous targuer d'avoir signé avec les plus grands édi-

teurs américains (Electronic Arts et Acclaim entre autres) et surtout japonais, parmi les maîtres incontestés du jeu sur consoles ?

JR : Je pense qu'Atari a prouvé l'année dernière son habilité en tant qu'éditeur. Nous en avons besoin, c'est important car c'est ce qui donne l'impulsion. Aujourd'hui, vous me dites que nous n'avons pas les grands éditeurs américains et japonais. Je dirais que vous êtes méchants car nous avons les grands européens, déjà. J'en ai pour preuve ID Software, Ocean... En ce qui concerne les américains, il est évident que le parc de consoles doit atteindre un certain niveau. Et je peux vous dire qu'Atari est sur le point de déclencher les développeurs américains qui ne seraient pas déjà sur la machine. Plus précisément, en ce qui concerne des éditeurs comme Electronic Arts et Acclaim, nous sommes actuellement en négociation et je vous en reparlerai, je pense, assez rapidement. Pour les japonais, il s'agit d'un autre problème, ils sont avant tout inté-

TECHNO
Service
48 H
CHRONO
44, rue du Vertbois - 75003 PARIS - M° TEMPLE/REPUBLIQUE
Tél. (1) 48 04 99 75
du Mardi au Samedi de 11h à 19h

JAGUAR™

1890 Frs
avec 1 Manette et 1 Jeu

3DO FZ-10

+ SUPER WING COMMANDER

3790 Frs

SATURN

4590 Frs

PS-X

4590 Frs

NEO GEO CD

3490 Frs

Le CD JAGUAR débarque en FRANCE !!!

IMPORT DIRECT DES U.S.A. JEUX JAGUAR

Alien VS Predator	469	Kasumi Ninja	499
Brutal Sport Football	469	Rayman	Tél
Bubsy Bobcat	449	Space Wars 2000	Tél
Burn Out	Tél	Syndicate	499
Checked Flag	449	Theme Park	499
Cannon Foder	469	Troy Aikman NFL Football	499
Doom	469	Ultra Vortex	Tél
Dragon Bruce Lee Story	429	Val d'Isère	449
Fight For Life	Tél	Wolfenstein 3D	399
Iron Soldier	449	Zool 2	429

... ET TOUTES LES NOUVEAUTÉS !!!

Tous les Jeux LYNX

JEUX 3DO

JEUX PS-X

Novastorm	439	Ridge Racer	Tél
Fifa	390	Parodius	Tél
Need for Speed	390	Toshinden	Tél
Crime Patrol	439	Motor Toons GP	Tél
Samourai Shodown	Tél		
Shock Wave	Tél		
Star Blade	489		
Theme Park	390		
Return Fire	439		
Supreme Warrior	439		

NEO-GEO CD

Samourai Shodown 2	479
King of Fight	Tél
Art of Fighting 2	399
Fatal Fury Special	399

**GOODIES & MANGAS
DBZ**

JEUX SATURN

Virtual Fighter	650
Myst	540
Clockwork Night	499
Victory Goal	599

DOCUMENT NON CONTRACTUEL

ressés par leur marché interne. Atari vient de se lancer sur le marché japonais et il est encore un peu tôt pour vraiment en parler.

CDC : Dans la phase de reconstruction du marché que vous nous exposez, quelles seront les actions d'Atari au niveau européen ?

J.R. : Pour nous, 1995 sera divisé en deux étapes. La première sera marquée par deux événements. D'une part le lancement du lecteur CD à 1390 francs lors du prochain ECTS de Londres et des premiers titres CD. Le seconde sera consacrée à l'introduction de nouveaux loisirs électroniques, la réalité virtuelle, les jeux en réseau local, les jeux par modem... Tout cela est potentiellement dans la machine et sera développé avec le marché. Ça ne sert à rien de les développer avant que le marché soit mûr.

CDC : À l'instar de Nintendo ou Sega, avez-vous la volonté de développer une gamme de produits ?

J.R. : Nous avons deux choses. Une gamme produit et une gamme commerciale. Actuellement, le pack Cybermorph + console, intégrant la gamme commerciale est appelé à évoluer naturellement. En ce qui concerne les produits, la raison d'Atari est l'exploitation de sa recherche et développements. Donc il est évident qu'Atari travaille déjà aux machines qui succéderont au Jaguar. Pour l'instant, nous ne pouvons pas en parler de manière très précise. Ce que je peux dire, c'est qu'il a été vu un produit intégrant un lecteur CD en standard. Concernant sa sortie, je ne peux rien dire. De même pour la Jaguar 2 (NDLR : cf. « la gamme Atari » plus loin dans le dossier).

CDC : L'aspect marketing, nous avons pu le constater, tient une place de plus en plus importante pour les constructeurs de consoles. Atari a-t-elle aujourd'hui le moyen de ses ambitions ?

J.R. : Tout est une question de timing. Nintendo, par exemple, a introduit sa première machine sur le marché japonais en 85 et les grosses campagnes marketing dont vous parlez ont eu lieu dans les années 90. Il faut respecter la montée en puissance du marché. Concernant les moyens d'Atari, il n'y a pas de problèmes particuliers. Les actions d'Atari l'année dernière, l'investissement en matière de publicité aux USA avec une distribution établie, en sont le meilleur exemple. Et la machine à remporté un franc succès. Pour l'Europe, notre stratégie est identique et repose sur le bon sens. D'abord établir une bonne distribution, c'est en cours, et ensuite pousser le produit par un gros effort publicitaire à partir du lancement du lecteur CD au mois d'avril.

CDC : Cela sous-entend que les quantités de machines allouées à la France seront suffisantes ?

J.R. : Nous espérons même qu'elles seront insuffisantes, ce qui voudra dire que la demande est supérieure à l'offre. Nous avons des plans d'approvisionnement du marché et nous espérons les atteindre voire de les dépasser.

CDC : Qu'en est-il de l'indépendance d'Atari aujourd'hui ? Ne pensez-vous pas que le grand patron de la société, Jack Tramiel, pour relancer la marque devra faire des concessions trop lourdes à certains investisseurs ?

J.R. : C'est un vaste débat... Je dirais que c'est nécessaire et

déjà effectif dans les faits. Atari est une société multinationale américaine appartenant pour une grande partie à la famille Tramiel. Mais près de 30% des actions sont détenues par Time Warner et environ 10 % à Sega. Cette diversification était en effet nécessaire pour rendre sa crédibilité à la société et assurer sa pérennité. Cela ne fait pas de doute !

CDC : Au-delà du caractère intelligent du règlement du litige Sega/Atari, que répondez-vous aux gens qui disent que cette prise de participation de Sega est un moyen d'étouffer dans l'œuf un concurrent qui pourrait être dangereux ?

J.R. : Je ne veux pas parler à la place de Sega mais je pense que si c'était le cas, ce n'était peut-être pas la meilleure solution. Personne ne les y obligeait. Le problème aurait très bien pu être réglé en payant les droits de licences à Atari. Maintenant le fait d'investir 50 millions de dollars dans Atari prouve, malgré tout,

que Sega croit en l'avenir de nos produits. Cela me semble tomber sous le bon sens. On ne peut pas imaginer risquer une telle somme sans avoir des espoirs de retour sur investissements.

CDC : Est-il vrai que vous disposeriez d'autres copyright que vous seriez prêts à faire valoir d'ici les mois à venir ?

J.R. : Je ne suis pas au courant et pensez-bien que si je l'étais, je n'en parlerais pas !

CDC : Pensez-vous plus tard rouvrir un bureau Atari en France ?

J.R. : C'est une question à laquelle il est difficile de répondre. La restructuration effectuée par Atari, on s'aperçoit aujourd'hui, a été imitée par beaucoup de sociétés. Microsoft, Canon et Sega, par exemple, ont tendance à regrouper un centre de direction en un seul endroit en Europe et ensuite de posséder des centres opérationnels dans les autres pays.

CDC : Êtes-vous capable, en fonction du positionnement de la concurrence, de baisser drastiquement vos prix sans mettre la société en danger ?

J.R. : L'avantage d'Atari est d'être pragmatique. C'est, je crois la force de Jack Tramiel et je crois qu'il s'adaptera au marché. En général, d'ailleurs, il a tendance à le devancer.

CDC : Avec des partenaires comme Philips, fabricant du lecteur CD, ne pensez-vous pas un jour sortir une machine dite multimédia ?

J.R. : Vous oubliez que le constructeur de la Jaguar, c'est IBM. Voilà trois belles marques réunies. Il est évident que le marché évoluant, nous allons vers un produit intégré et Atari travaille dans ce sens. Mais il s'agit du marché de l'équipement de salon où vient se fondre la télé, la chaîne hi-fi, etc. On y viendra mais pas avant quelques années. Dans deux, trois ans, je pense que nous nous reverrons pour parler des produits successeurs de la Jaguar élaborés peut-être avec des partenaires d'aujourd'hui et qui seront des associés à ce moment là...

CDC : En conclusion, vous n'échangeriez pas votre place contre une autre chez un grand de l'électronique ou un de vos concurrents ?

J.R. : Vous savez, j'ai traversé des périodes très difficiles, je ne l'ai pas changé à ces moments, je ne vois pas pourquoi je changerai maintenant !

LA SÉLECTION



DOOM

Un peu à la manière de Alien vs Predator, le très classique Doom vous plonge au cœur d'un monde ultra-violent où votre vie ne tient qu'à un fil. Le suspense est extrême et la tension à son paroxysme, l'ambiance de ce jeu vous mettra les nerfs en pelote, c'est certain. Doom, c'est du délire. Jamais

un jeu n'est allé aussi loin dans la folie. Peut-être LE meilleur jeu d'action en 3D de l'univers.



TEMPEST 2000

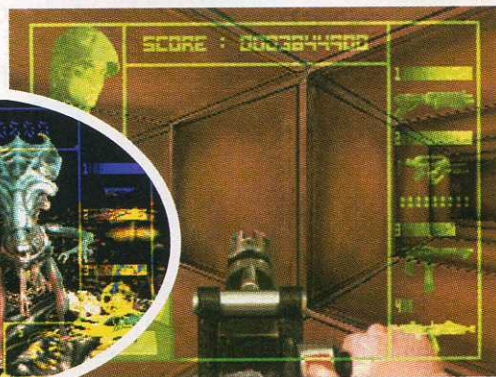
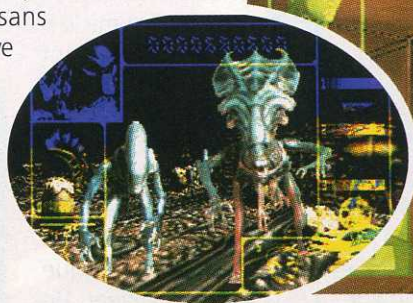
Certains disent qu'il est très difficile de ne pas aimer Tempest 2000. D'autres affirment qu'il s'agit du jeu qui a posé les marques du shoot intergalactique sur borne d'arcade. Bref, avec ses polygones en 3D, ses graphismes somptueux et sa bande son techno des plus réussies, on se demande vraiment comment résister à Tempest 2000. Encore un must sur Jaguar.



ALIEN VS PREDATOR

Imaginez que le nom de ce jeu vous dit quelque chose ! Bien sûr, puisqu'Alien vs Predator est en passe de devenir un grand classique. Il est d'ailleurs déjà la locomotive commerciale de la Jaguar. Vous êtes nombreux à acheter la console pour le jeu. C'est sans doute la preuve

que ce soft est bel et bien un des meilleurs jeu d'action toutes machines confondues.



VAL D'ISÈRE

Ah, les joies des sports d'hiver. Imaginez-vous à Val d'Isère, sur les pentes les plus abruptes. À vous les noires, les rouges et toutes ces pistes à se rompre le cou. Grâce à ce jeu, retrouvez toutes les sensations de la glisse.

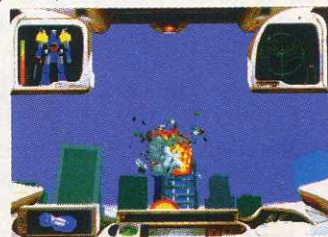
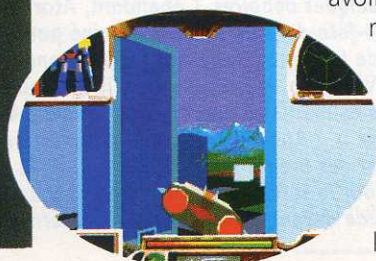
L'ivresse de la vitesse en ski ou en funboard sont assurées. En résumé, Val d'Isère est une simulation à vous couper le souffle. Préparez-vous à manger de la poudreuse.



IRON SOLDIER

Iron Soldier s'annonce comme étant un grand hit sur Jaguar. Une réputation qui n'est semble-t-il pas usurpée pour tout ceux qui y ont joué. En effet, les sensations qu'il procure ne vous laisserons pas indemnes. Après avoir piloté votre robot géant, écrasé les tanks ennemis et anéanti les projets de l'Iron Fist Corporation au cours des six missions proposées, vous verrez que vous ne serez plus

le même.



Sur le vif

suite de la page 76

est vrai que le catalogue de la Jaguar est encore assez restreint mais Atari pousse les éditeurs à développer dessus. Ce qui détermine le succès d'une machine, c'est l'ensemble des titres disponibles sur cette dernière. Le problème des softs actuels est qu'ils n'exploitent pas assez les possibilités de la machine.

FRANÇOIS RAYNAL DE TURTLE BAY À LYON :

De votre point de vue de revendeur situé en province, comment se comporte la Jaguar sur le marché ?

Ce qui est indéniable, c'est que la Jaguar a un énorme avantage sur ses concurrents : son prix. C'est tout de même la moins chère parmi toutes les nouvelles consoles puisqu'elle est au même prix que les 16 Bits. De plus, le CD-Rom va arriver et là aussi, le prix sera très raisonnable. Ça devrait tourner autour de 1400 F avec Battlemorph. On a d'ailleurs beaucoup de demandes de la part des clients à ce sujet.

Quels sont les jeux qui se vendent le mieux sur Jaguar ?

Alien vs predator, Doom, Iron soldier et Kasumi ninja sont les titres qui se vendent le mieux. Il y a d'ailleurs beaucoup de gens qui ont acheté la Jaguar pour Alien vs Predator, un soft qui se vendra toujours parce qu'il est un très bon jeu techniquement.

Que pensez-vous de la politique d'Atari en matière de marketing ?

Atari s'est beaucoup investi dans la micro en Europe et peu aux États-Unis. Lorsqu'il ont sorti la Jaguar, ils se devaient d'attaquer le marché américain qu'ils avaient délaissé. D'autant plus qu'aux USA, de nombreuses équipes de développeurs s'étaient formées entre temps. Pour l'Europe, Atari s'est basée en Angleterre et c'est donc le marché anglais qui a été privilégié. En revanche, chez nous, peu de choses ont été faites jusqu'ici. À partir de l'automne, on devrait avoir les premières pubs télé et radio pour la Jaguar ce qui laisse présager de bonnes choses pour la marque.

INTERVIEW DE
CHRISTOPHE GOMEZ
DE CHEZ TIME WARNER

LE GROUPE TIME WARNER EST UN DES ACTEURS IMPORTANTS DU MARCHÉ DU JEU VIDÉO, TANT SUR CONSOLE QU'EN ARCADE. ACTIONNAIRE D'ATARI À HAUTEUR DE 27 % (MAIS AUSSI DE 3DO POUR 25 %), IL NOUS SEMBLAIT INTÉRESSANT D'OBTENIR L'AVIS DE CHRISTOPHE GOMEZ, LE DIRECTEUR TECHNIQUE.

CDC - Où en est la Jaguar en France ?

C.G. - Nous n'avons pas encore de chiffres concernant l'hexagone. En revanche, on estime le marché à 350 000 unités en janvier dont 8000 pièces pour la Grande Bretagne.

C'est un marché porteur ?

La Jaguar a une carte à jouer, tout dépend de la politique d'Atari au niveau de la promotion. Récemment, ils ont obtenu beaucoup d'argent grâce à leur entente à l'amiable avec Sega. Ils ont acheté pas mal de jeux et poussent un peu au niveau du soft. Ils ont une opportunité à saisir avant l'arrivée (officielle) de la Saturn et de la PS-X.

Comment contribuez-vous à l'implantation de la machine ?

Nous soutenons la Jaguar en tant qu'éditeur en sortant des produits des-

sus. Le premier titre prévu est Power Drive pour fin avril. Ensuite nous avons Primal Rage sur CD pour début novembre. Nous avons aussi un autre produit intitulé Wayne

Gretzky Hockey pour la fin de l'année. Pour ce dernier, une version Coin Up est prévue aux États-Unis utilisant pas mal de données graphiques et autres qui seront reprises pour la version CD Rom.

Est-ce que la borne reprend des chips du Jaguar ?

Non pas pour ce jeu là. Nous avons actuellement deux bornes en cours de développement aux États-Unis utilisant le hardware version coin up de la Jaguar.

Il y a un autre produit qui est développé en interne, il s'appelle T-Mek. Il s'agit d'un jeu multi-player de combat de char futuriste et qui sera également porté sur Jaguar CD.



Christophe Gomez à tenté l'aventure de Time Warner I.E. France

L'avis de



D'un point de vue sentimental, Atari ne peut laisser indifférent les amateurs de jeux vidéo. Pionnier en la matière, la firme de Sunnyvale connaît depuis quelques années quelques déboires. Cependant, Atari est toujours là et compte bien jouer les trouble-fête dans un marché dominé par les Japonais. En fait, nous pensons que la survie de la Jaguar passe par un positionnement complémentaire de Sega, Sony et autre Nintendo. Il faut que ce soit une machine d'entrée de gamme au prix le plus bas possible. D'ailleurs le credo de Sam Tramiel n'est-il pas « La puissance sans le prix » ? Après une période d'hésitation, les éditeurs se mettent enfin à développer des produits prometteurs. Épaulé par des sociétés comme Time Warner et Sega pour le software, IBM et Philips pour le hardware, Atari semble avoir l'opportunité de devenir l'un des acteurs déterminants de cette fin de siècle.



**L'ESPACE
MULTIMÉDIA**
du 15^e Salon du Livre
17-22 Mars 1995
Paris - Porte de Versailles

CULTURE · EDUCATION · EVEIL
LOISIRS · DIVERTISSEMENT

Tous les jours de 10h à 19h - Nocturne mardi 21 mars jusqu'à 22h

Prix d'entrée jumelé avec SAGA et MUSICORA : 30 F

Animations, programme des dédicaces Minitel 3616 SALONS LIVRE*

OIP/Espace Multimédia

62, rue de Mirômesnil 75008 Paris - Tél. : (16-1) 49 53 27 00 - Fax : (16-1) 49 53 27 88

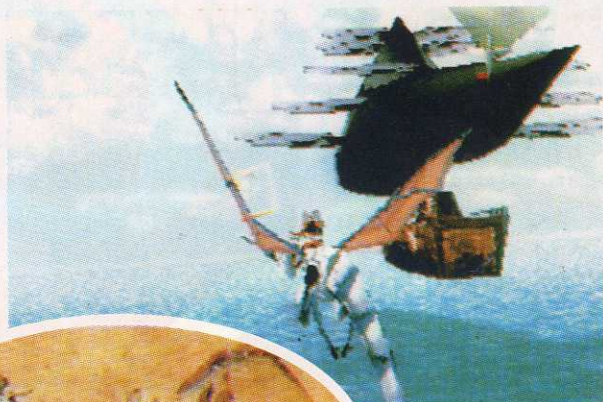
Panzer Dragoon

MACHINE : SATURN

ÉDITEUR : SEGA

SORTIE : MARS 95

Profession : pilote de dragon. Ça peut sembler bizarre, mais c'est le thème du tout prochain jeu à paraître sur la Saturn : Panzer Dragoon.

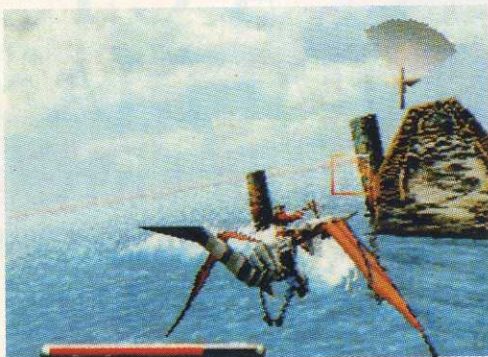


Une formidable aventure va comencer pour vous et votre monture.

Panzer Dragoon est un « simulateur de dragons », alliant

stratégie et action. Ne vous inquiétez pas, l'accent a été mis sur le côté arcade du jeu, facilitant ainsi la prise en main de votre mode de transport. Au cours de vos pérégrinations, vous parcourez les terres fabuleuses d'un pays encore à l'état sauvage. Dans un monde polygonal et tridimensionnel, vous devez anéantir les armées ennemies, prêter renfort aux sièges de votre seigneur et annihiler les troupes ailées de vos rivaux. Partez à la conquête de ces étendues désolées sur votre fidèle destrier ! Au programme, des graphismes somptueux, une musique appropriée (celle qu'on voudrait entendre dans un jeu d'héroïc-fantasy) et une aventure hors du commun. Une idée très originale qui prend forme dès le mois de mars sur la Saturn, grâce à Sega Japan.

dans une contrée lointaine, où la magie fait bon ménage avec la technique, des métacréatures ont été domestiquées par les différents royaumes qui se partagent la Terre. La plus fantastique, et au demeurant la plus puissante de ces créatures, est le dragon. Immense bête ailée, capable de cracher du feu, elle n'accepte en général aucune domination, mais grâce aux soins des magiciens royaux, son esprit est sujet à un sort qui lui retire toute volonté. Vous faites partie des fidèles sujets du Roi choisis pour monter les dragons et aller conquérir les contrées limitrophes.



の住人。ドラゴンの世界をまたに掛るのだ。



Alien Soldier

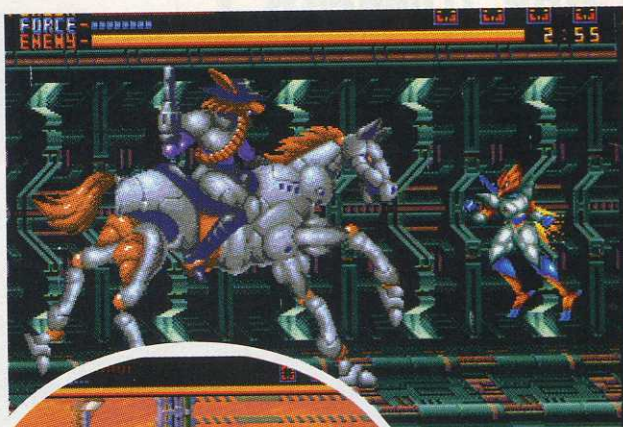
MACHINE : MEGA DRIVE

ÉDITEUR : SEGA

SORTIE : DÉBUT AVRIL 95

Après quelques coups d'essais réussis dans le domaine de l'arcade, Treasure Soft nous sort un chef-d'œuvre. Du jeu d'action comme vous n'en avez certainement jamais vu...

dynamite Headdy et Gunstar Heroes ont le mérite d'être des jeux d'arcade originaux dotés d'une réalisation hors du commun. Nous les devons tous les deux à Treasure Soft, petite boîte japonaise dont la majorité des membres ont bossé chez Konami. Alien Soldier, c'est la complexe histoire du bien contre le mal. Le Bien, c'est le fier héros que le joueur dirige. Le Mal c'est le bon millier d'ennemis à terrasser durant une vingtaine de niveaux. Reprenant le principe de Probotector, Alien Soldiers l'améliore en incluant un personnage très complet au niveau du maniement. La prise en main n'est pas rapide mais les possibilités sont variées. Ce qui caractérise ce jeu est sans nul doute sa réalisation et le rythme de jeu. Les graphismes, variés et originaux sont accompagnés d'une animation formidable : zoom, rotations et autres distorsions sont de la fête pour faire bouger d'énormes sprites. Les décors ne sont pas en reste, on passe allégrement d'un aéroport à des montagnes enneigées pour finir dans l'espace (frontière de l'infini). La difficulté est aussi à son comble car on affronte un boss en moyenne toutes les 40 secondes. La réalisation, l'originalité des commandes et le rythme soutenu de Alien Soldier en font un jeu de qualité supérieure !



AVANT-PREMIÈRE

Super Turrican 2

MACHINE : SUPER NINTENDO

ÉDITEUR : OCEAN

SORTIE : MAI 95

Super Turrican avait déjà marqué de son sceau la Super Nintendo. Aujourd'hui, Ocean nous en offre une nouvelle mouture pour notre plus grand plaisir. Les aliens en tout genre vont déguster !



L'année 1994 marquait l'arrivée de Super Turrican sur Super Nintendo. Sa maniabilité, ses graphismes et ses sons en ont fait un des hits de la console. Et puisque tous les grands jeux ont une suite, il ne pouvait pas en être autrement. En effet, Ocean nous gratifie du deuxième volet de ce kill'em all de premier ordre.

Le scénario est toujours aussi simpliste, mais tout aussi accrocheur. La Terre est à nouveau menacée par des hordes de belliqueux aliens. Mais, rassurez-vous notre héros cybernétique, j'ai nommé le mythique Turrican, est de retour. Et, il est puissamment armé pour lutter contre les envahisseurs. Tout l'arsenal du parfait soldat fait partie de votre équipement futuriste. Vous grillerez les impies au lance-flammes. Vous les annihilerez au canon à protons. Et fin du fin, vous les finirez au lance-roquettes à têtes chercheuses. Vous l'aurez aisément compris, l'arsenal high-tech du premier épisode a été approvisionné par moult nouvelles armes destructrices. Les méchants envahisseurs n'ont qu'à bien



se tenir. Mais, attention car la réplique de vos ennemis risque d'être sévère. Car, ils sont tous plus laids et avides de sang les uns que les autres. Les boss sont gigantesques et nombreux. Autres innovations de taille, des stages en mode 7, avec scrolling vertical en rouleau. Et des niveaux en shoot'em up qui vous procureront quelques palpitations. De plus les graphismes et la jouabilité sont toujours au rendez-vous. Décidément, Ocean nous offre l'un des meilleurs Kill'em all qui soit ! Enfin, une suite comme on aime les voir.



Daytona USA

MACHINE : SATURN
ÉDITEUR : SEGA
SORTIE : MARS 95

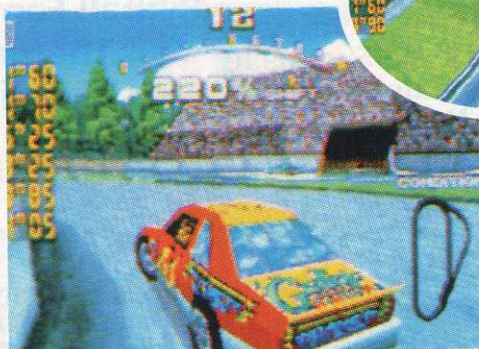
C'est un fait, les jeux de simulation de courses automobiles font fureur en arcade. Cette année, Sega en grand leader, sur ce segment, a créé l'événement en lançant Daytona USA. Et ce n'est pas fini, car Sega annonce la sortie de ce hit sur la Saturn au Japon !

Depuis que les jeux vidéo existent en arcade, les simulations de courses connaissent un véritable engouement. On croyait les limites du possible atteintes avec Virtua Racing de Sega. Cependant, peu après, Namco lançait le sublime Ridge Racer, et là on se reprenait à rêver. Mais, Sega contre-attaque avec son nouveau hit, Daytona USA, et non content de faire fureur avec sa borne d'arcade, lance son hit sur la Saturn. Grâce à cette véritable petite merveille, vous allez pouvoir piloter des bolides dans des courses de stock-cars endiablées.



Vous aurez à disposition une voiture d'exception que vous ferez évoluer sur trois circuits. Le premier, de forme ovale, est un vrai régal lorsque l'on joue à plusieurs. Quant aux deux autres, ils cumulent le fun et la technique de conduite. Le jeu est géré en 3D Mappée, ce qui accentue la texture et le réalisme de l'ensemble. D'ailleurs, pour profiter au mieux des décors vous aurez le choix entre quatre vues, plus ou moins éloignées du poste de conduite. Le fun est omniprésent. Car se prendre des murs en béton à plus de trois cent kilomètres-heure, c'est plutôt délirant. Heureusement que ce n'est qu'un jeu. Le réalisme est tel, que les tôles et les capots se froissent sous l'effet des chocs. De plus, pour arriver premier il ne faudra pas avoir peur de foncer dans les pares-chocs des autres voitures. Avec ce titre, la Saturn va enfin se doter d'un vrai jeu d'arcade !

Prévenez les voisins car des bolides gonflés à la nitroglycérine, ça fait beaucoup de bruit !



ATARI SHOW

L'événement

JAGUAR

Lancement du CD-ROM Jaguar !

**SUPER
CONCOURS
à gagner**

**1 Jaguar par jour
1 jeu par heure**

**Avec en exclusivité
tous les premiers jeux CD**

Blue Lightning,
Dragon's Lair,
Battlemorph,
Highlander,
Demolition Man,
Creature Shock,
Varuna's Forces...

**Et toutes
les nouveautés
cartouches**

Sensible Soccer,
Cannon Fodder,
Super Burn Out,
Fight For Life,
Pinball Fantasies,
Theme Park,
Syndicate...

Rendez-vous le 1^{er} et 2 avril 1995, dans le cadre de l'Atari Show au Palais des sports Marcel Cerdan 141, rue Danton 92300 Levallois Perret, métro : Pont de Levallois.

Offre exceptionnelle :

en vous présentant à l'entrée muni de ce numéro de CD Consoles, vous bénéficierez d'une réduction de 50% sur le prix d'entrée.

Heures d'ouverture
samedi : 10h à 19h
dimanche : 10h à 18h
Prix : 50 francs



LES CRITIQUES DE JEUX

POUR QUE VOUS COMPRENIEZ BIEN LE SYSTÈME DE NOTATION, SACHEZ TOUT D'ABORD QU'IL N'Y A PLUS DE NOTES. C'EST TERMINÉ ON N'EN VEUT PLUS. L'ÉVALUATION DE LA QUALITÉ DES JEUX SE FAIT AVEC DES ÉTOILES !

Vue la quantité industrielle de jeux qui sort tous les mois, et vu le nombre de consoles qui s'agglutinent à la rédaction, c'est sûr : on ne peut pas tout critiquer. Alors on a fait une sélection. Ce sont donc les plus beaux, les plus passionnants, les plus funs, les plus hard, les plus d'enfer... en deux mots les plus... qui sont critiqués. Bien sûr, il s'agit de bonnes critiques. Les jeux non sélectionnés par la rédaction passent automatiquement à la trappe.

Le titre du jeu et la console sur laquelle il est critiqué. Ici Starblade !



Le rappel du titre du jeu pour éviter de revenir à la première double page, accompagné d'une info sur les autres versions de ce même jeu.

Voici toutes les informations, nécessaires aux passionnés de jeux vidéo, pour se procurer le titre qui manquait si cruellement à leur collection !



Une fois que le nombre d'étoiles est fixé, le rédacteur donne son verdict. En quelques lignes, il vous explique pourquoi le jeu l'a passionné où, plus simplement, il vous expose ses qualités.

- décevant
- ★ moyen
- ★★ bon
- ★★★ très bon
- ★★★★ au sommet
- ★★★★★ exceptionnel

AU PROGRAMME CINQ CATÉGORIES :

- L'originalité du jeu.
- Les graphismes des persos et du décor.
- La jouabilité ou la facilité de prise en main de votre personnage
- Le son, les bruitages et la musique.
- Le potentiel qui correspond à l'exploitation des possibilités de la machine par les programmeurs.

Starblade

3DO

« Geo Sword, ici Viper. La planète artificielle Red Eye doit être détruite. Trouvez un moyen pour pénétrer dans son champ de force. Calez votre ordinateur de navigation sur les coordonnées fournies afin d'éviter les radars ennemis. Rendez-vous à Octopus et bonne chance ! »

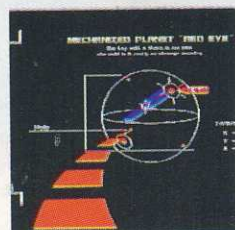


Voici les premières images à la sortie de l'astroport... Une bonne claque !

Tous les éléments du space opera sont présents. Ici, le saut dans l'hyper espace.



D'après les rapports, Red Eye est protégé par une barrière énergétique. Mais celle-ci comporte des failles. Profitez-en.



Les croiseurs ennemis sont largement copiés sur ceux de la Guerre des Étoiles.



Starblade est à l'origine une borne d'arcade d'un des géants de la spécialité : Namco. Sortie en 1991, cette simulation spatiale précalculée avait suscité l'enthousiasme parmi les fans de space opera. Je me rappelle qu'à l'époque (désolé de vous gonfler avec mes souvenirs de vieux combattant !), la réalisation était époustouflante. Si un inconnu m'avait alors offert des fleurs tout en prophétisant : « Vous verrez, dans peu de temps

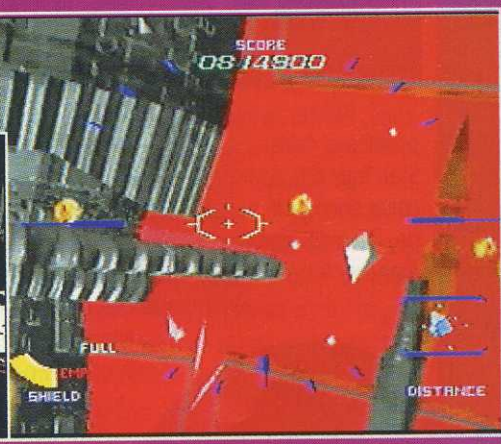
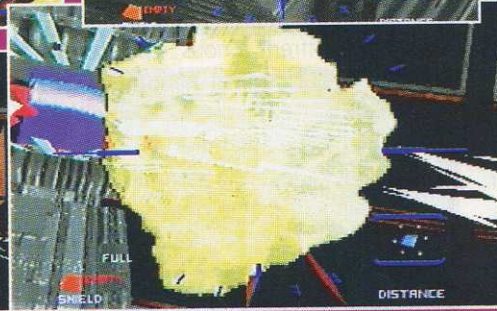
ce jeu sortira sur console ! », je lui aurais souri gentiment en rétorquant sûr de moi : « mais oui, mais oui »... Quatre ans après, (p... quatre ans !), la technologie 32 bits couplée à celle du CD-ROM nous ouvre enfin les portes de l'arcade (la vraie). Namco remet donc le couvert et cette fois, c'est sur 3DO. Mais il ne s'agit pas d'une simple conversion, ce qui aurait déjà été pas si mal. Le progrès aidant, une nouvelle version est venue se greffer à l'originale. Réalisée entièrement en texture mappée (trame appliquée sur une surface), le réalisme est poussé à son paroxysme. D'autant plus que l'environnement sonore contribue fortement au résultat final. Les bruitages et les voix digitalisées crachotées par vos hauts parleurs de bord lors des combats, font inévitablement penser aux meilleurs scènes de la plus célèbre des trilogies : Star Wars. Même le scénario est largement inspiré de



LE FIN DU FIN, C'EST LA FIN



Malgré l'anéantissement de Red Eye, les choses sont loin d'être finies pour vous. En effet, un énorme bâtiment alien vous attend dans la périphérie pour vous donner une bonne correction. Les torpilles et les tirs de laser fusent autour de votre vaisseau et seule une tranchée providentielle vous procure un abri temporaire. Mais impossible de ressortir sans risquer de se faire doser. la seule issue : un couloir qui débouche sur une pièce accueillant le générateur d'énergie. Des décharges électriques entament petit à petit le bouclier. Il faut donc agir au plus vite en allumant la tour au canon.



l'œuvre de George Lucas. Jugez-en par vous même : Geo Sword est le meilleur escadron de toute la galaxie. En tant que jeune recrue, vous prenez part à l'Opération Star Blade (intraduisible en français, désolé !). Celle-ci a pour objectif la destruction de la planète artificielle Red Eye, qui constitue une menace pour la Terre. Véritable vaisseau spatial, cet engin dévastateur possède une puissance de feu sans équivalent. Protégé par un intense champ de force, la seule et unique solution consiste à franchir la barrière à travers de minuscules brèches. Une fois cette tâche accomplie, il ne vous reste plus qu'à rejoindre la base Octopus, pénétrer dans le cœur et détruire son réacteur... Plutôt original, non ?

part et vous mettent le feu. Votre rôle se limite à contrôler un viseur à l'écran et à shooter tout ce qui passe, ou presque. Le cheminement de votre

vaisseau est précalculé, donc vous ne choisissez pas sa direction. En fait, c'est l'ordinateur qui gère le vol. Des mouvements de caméra assez complexes donnent l'illusion d'y être et font oublier l'inconvénient de ne pas aller où bon nous semble. La qualité graphique est telle que Starblade pourrait sans



Une fois tout détruit, il ne restera plus que le vaisseau du commandant ennemi pour vous barrer le chemin du retour.

Les mouvements de caméra accentuent l'action et procurent les sensations du pilotage automatique.

Une conversion réussie

Pour ceux qui ne connaissent pas l'arcade, Starblade est une sorte de simulateur de vol de l'espace en trois dimensions à base de polygones flat (dans sa mouture originale). Des tas d'ennemis surgissent de nulle



LA DESTRUCTION DE RED EYE



L'objectif de votre mission est de mettre fin à la menace que constitue Red Eye. Cette machine de guerre est inspirée de l'étoile noire de la Guerre des Étoiles. Disposant d'une puissance de feu effrayante mais dotée d'une maniabilité « mamouthesque », son point faible est situé au cœur même de la base Octopus. Le réacteur qui y siège est bien défendu mais votre agilité saura venir à bout des tirs de barrages. Entrez alors dans le tunnel et pénétrez dans le sein des seins. L'arrivée dans la grande salle vaut son pesant de cacahuètes...



problème faire l'objet d'un ride (comme Star Tour d'Eurodisney). À ce propos, pour coller encore de plus près à sa version arcade, Namco aurait dû commercialiser un manche à balai ou un volant vibrant sous les impacts des tirs ennemis. Mais bon, ne soyons pas trop exigeant... A p r è s une intro plus que

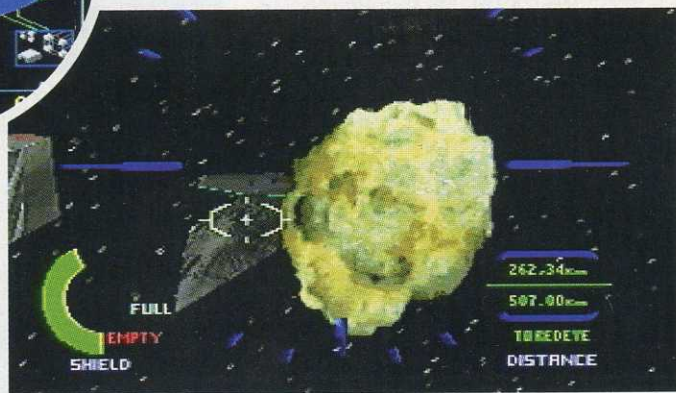
minable - la 3DO nous a habitué à mieux - deux choix s'offrent à nous : l'arcade à la maison ou l'équivalent en mappé. Quelque soit la sélection, l'histoire ne change pas d'un iota et l'animation reste aussi fluide. Normal, quelque soit la formule choisie, la 3DO anime le même nombre d'ennemis (non mappés malheureusement). Pour les inconditionnels de la borne, la conversion est 100% identique à l'original, rien à redire ! Le plus fort, c'est que pour une fois la version console avec les textures surclasse l'arcade. En fait, cette

dernière à fait l'objet d'un remaniement visuel et sonore complet. Non seulement les décors et les plus grands vaisseaux (comme les croiseurs) sont plus beaux, mais certaines choses ont été ajoutées. Au début du jeu, par exemple, vous survolez les vaisseaux-mère de l'Alliance sous un feu nourri. Ou bien, des effets de lumière - absents de la version flat - dans l'espace contribuent à l'impression de voir se dérouler un film de science-fiction du meilleur cru.



Pour parvenir au bout de la mission, les trois « continue » de prévu ne sont pas de trop...

Les explosions sont superbes et... nombreuses !

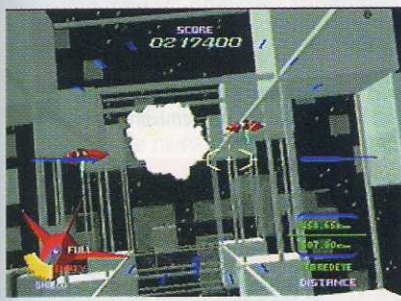
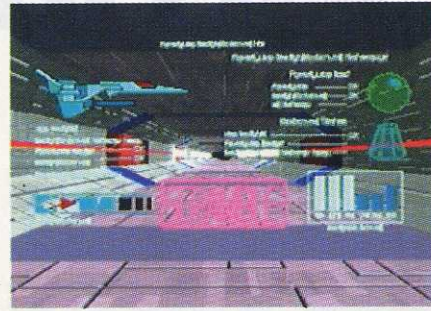
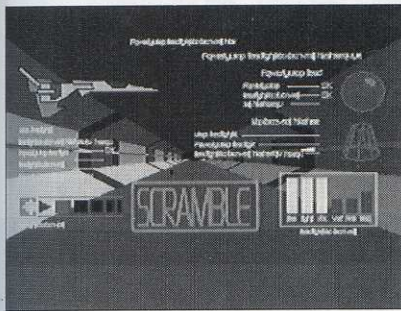


Gare aux aliens !

Du côté des sons, la version mappée bénéficie également d'un restyling non négligeable. Au premier abord, la différence ne saute pas aux yeux, pardon aux oreilles. Mais après une écoute plus attentive on s'aperçoit rapidement que la qualité des voix a été améliorée. Plus claires, plus compréhensibles, elles donnent des conseils et des indications sur la marche à suivre. En revanche, les musiques sont toujours absentes, sauf à la fin du jeu, ce qui est peu tout de même. Mais il s'agit certainement

Editeur	NAMCO
Développeur	NAMCO
Distributeur	MATSUSHITA ELECTRIC CORPORATION OF AMERICA
Support	3DO
Genre	SHOOT'EM UP PRÉCALCULÉ
Nombre de joueur	1 SEUL JOUEUR
Prix et date de sortie	DISPONIBLE EN IMPORT

ESSAI COMPARATIF



À la façon de « 50 millions de consommateurs », voici un petit comparatif des deux versions disponibles sur le disque. À gauche, la version originale de l'arcade (en 3D flat) et à droite, la version qui lave plus blanc, celle qui ajoute des textures mappées. Comme vous pouvez le constater, entre les deux, il n'y a pas « photo » ! Quant à l'animation et la rapidité, elles ne changent pas. À part les fans de l'arcade, je ne vois pas qui peut souhaiter jouer avec l'original !

Il ne faut pas avoir peur, aussi, de mémoriser les trajectoires des vaisseaux aliens ou de distinguer les tirs qui vous touchent, des tirs de diversion

d'un choix de la part de Namco afin de favoriser l'ambiance... Pour accomplir la mission et rejoindre votre base, vous disposez de trois « continues ». Si cela semble insuffisant au début, on s'aperçoit après quelques parties que c'est tout à fait faisable. Il suffit juste de pas mal d'acharnement. Il ne faut pas avoir peur, aussi, de mémoriser les trajectoires des vaisseaux aliens ou de distinguer les tirs qui vous touchent, des tirs de diversion. La destruction d'Octopus ne posera pas trop de problème, mais la suite devrait vous donner des sueurs froides ! Sans trop déflorer le sujet, je peux déjà vous dire que les aliens verront d'un très mauvais œil la disparition de Red Eye (jeu de mot, envoyez les rires). Vous devrez survoler ensuite un énorme vaisseau-mère et essayer de détruire, encore une fois, son centre vital. Mais même après cela, le retour risque de poser quelques problèmes... La durée de vie de Starblade dépend donc uniquement de votre capacité à réagir promptement sur le paddle et à surmonter le côté répétitif de l'action. Également prévue sur PlayStation, on peut avancer sans trop se tromper que les deux versions seront identiques, amortissement oblige ! Il faut dire que le potentiel des machines n'est pas exploité à fond. Cela a pour effet de niveler les différences techniques. Ah, j'entends retentir le cri strident de l'alarme dans les couloirs. Je dois vous quitter pour enfiler ma combinaison de vol et rejoindre mon escadrille. Peut-être que cette fois sera la bonne...

PASCAL GEILLE

Starblade

3DO

- CRÉATIVITÉ ★
- JOUABILITÉ ★★
- GRAPHISMES ★★★
- SON ★★
- POTENTIEL ★★

STARBLADE EST BEAU. C'EST LÀ SA PRINCIPALE QUALITÉ. EN CE QUI CONCERNE L'INTÉRÊT DE JEU, CELA DÉPEND DE VOS GOÛTS : SI LES GRAPHISMES SONT POUR VOUS UNE PRIORITÉ, ALORS STARBLADE VOUS COMBLERA. SI VOTRE PRINCIPALE PRÉOCCUPATION RESTE LE GAME PLAY, RABATTEZ-VOUS PLÛTÔT SUR TOTAL ÉCLIPSE OU BIEN ENCORE SHOCKWAVE.

Iron Comando

Super Nintendo

Sans prétention aucune et sans revendication particulière, Iron Comando est ce qu'on peut appeler un jeu « gros bourrin ». Et comme le jeu est bon et qu'on est tous un peu bourrin au fond de nous même, pourquoi s'en priver ?

Pas du tout ému par les jolies choses en avant plan, notre ami vide le chargeur de sa mitrailleuse sur d'innocents ennemis.



L'apport de nombreux pièges ajoute un plus non négligeable à Iron Comando. Exemple, ce bloc qui se déplace avant de vous écraser.



Il ne faut pas rester trop près du bas de l'écran car soudain un camion arrive pour vous écraser. Notez les jolis effets de phares...

Depuis son arrivée sur le marché, la Super Nintendo s'est vu attribuée des jeux dans tous les genres possibles. Le meilleur du genre « baston/progression » a fait partie du premier arrivage Super Famicom avec Final Fight de Capcom. Une adaptation de l'arcade quasi parfaite malgré le fait que l'on ne puisse y jouer à deux. Les concepteurs de Iron Comando ont plusieurs particularités. D'abord, ils sont français, ensuite, ils ne sont que deux, et finalement se sont des fans des productions Capcom en arcade. À part Street Fighter, Capcom a tout de même réalisé pas mal de Beat'em all : Final Fight (base de tous les jeux de baston actuels), The Punisher, Cadillac & Dinosaur, Captain Comando, Alien VS Predators et bien d'autres encore. À de rares exceptions près, Capcom n'a pas brillé par ses adaptations sur Snin. Nos deux compères franchouillards ont donc décidé de donner aux joueurs des jeux de qualité arcade. Le scénario d'Iron Comando est



Une fois que l'on ramasse une arme à feu, il faut à chopper des munitions, car ces dernières sont lin



Deux joueurs peuvent prendre part à la tuerie. Au début du jeu, l'accent est mis sur l'ambiance glauque...

QUE LA TERREUR COMMENCE

Dans un pur style BD années 60, l'intro du jeu vous met directement dans l'ambiance. On ne demande plus qu'à appuyer Start pour commencer.



DES ENNEMIS PLUS GROS QUE LES AUTRES...

Certains des boss d'Iron Comando se paient le luxe d'être vraiment très gros. Parmi eux, vous remarquerez Golgot 21 (!) qui n'est autre que le dernier boss. Certains d'entre eux sont des sprites, d'autres sont, comment dire, des portions d'écran gérées en scrolling différentiel. Enfin, je m'explique peut-être mal, mais c'est une sacré astuce de programmation est le résultat est tout de même là !



LES RESPONSABLES

Ceux à qui nous devons Iron Comando ont vraiment forme humaine, preuve en est cette photo tirée de la démo de fin (dans la série : « on n'est pas mégalos » !). Sachez tout de même que pour pondre Iron Comando, Carlo et Lyes n'ont été que deux ! Performance admirable quand on sait que des équipes de trente japonais font souvent moins bien. Alors, quand vous les croiserez dans la rue, baissez les yeux et ayez l'esprit rempli de respect, peut-être vous laisseront-ils en vie...

Pour ceux qui connaissent, Iron Comando est le mélange exact de Final Fight, Cadillac & Dinosaur et Punisher.

d'une banalité telle que j'aurais honte de vous la raconter. Enfin, c'est l'histoire d'un météorite radioactif qui atterrit sur terre et de vilains terroristes le chopent pour créer des mutants, super ! Ce qui nous intéresse, c'est le principe. Très simple : deux joueurs prennent chacun un paddle et traversent une huitaine de niveaux en cassant la tête à tout ce qui se présente. Pour ceux qui connaissent, Iron Comando est le mélange exact de Final Fight, Cadillac & Dinosaur et Punisher. Concept Final Fight, graphismes Cadillac et Punisher, et système de grenades Punisher.

Mieux vaut ne pas rester en dessous de cette énorme presse, car elle s'empresserait de vous presser. Genre pour mettre la pression.



On peut diriger son petit combattant partout dans l'écran tout en frappant sur les ignobles ennemis qui, visiblement, en veulent. Pour se défendre, Jack et Chang Li - jolis noms pour des casseurs - utilisent leurs poings et leurs pieds et peuvent aussi sauter dans les airs. Si cela ne suffit pas, on peut ramasser les armes qui traînent par terre. Mitraillette, batte de base-ball, fusil à

pompe, poignard, pistolet, ils sont tous là pour trouer la peau de ces pourris. La plus jouissive de toutes ces armes est sans aucun doute le fusil à pompe : avant de lâcher la purée dans le ventre du futur défunt, votre combattant recharge son arme avec un cliquetis caractéristique, violent à souhait !

Une petite course à moto

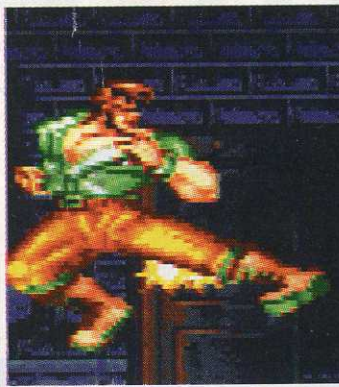
Si Iron Comando est un jeu tout ce qu'il y a de plus classique, comment cela se fait-il que nous en parlions ici même ? Et bien, ce jeu possède une réalisation tout simplement parfaite. Il donne vraiment l'impression que l'on joue sur arcade. Les graphismes sont luxueusement soignés. Les décors sont nombreux et variés et une multitude d'effets spéciaux ont été mis à la contribution du réalisme ambiant. Dans le désordre, on traverse une ville, une plage, un temple, une forêt... Les techniques de transparence de la Super Nintendo ont été utilisées pour les effets de brume et de lumière. Les ennemis aussi sont nombreux et joliment faits dans le plus pur style Capcom. Chiens, soldats, mafiosos, gon-



Vers la fin du jeu, les pièges se multiplient. Par exemple les murs sont hérissés de lasers qui jaillissent régulièrement en alternance.

PAS DE BASTON SANS COUPS !

Jack et Chang-Li possèdent pour se défendre une panoplie de coups plus qu'acceptable. Ces derniers se réalisent très simplement : il suffit d'appuyer sur le bouton ! Il y a tout de même des variantes. Par exemple on peut saisir son adversaire en s'approchant de lui : après, on peut le bourrer de coups ou l'envoyer dans les choux, au choix !



zesses, serpents, mutants, ils vont tous trépasser sous la fréquence de vos coups répétés. L'un des points forts d'Iron Comando est la variété de ses scènes. On n'avance pas à longueur de temps comme un zombie à distribuer des pains.

De temps en temps une scène plus speed fait son apparition : perchés sur une moto, un wagonnet ou une jeep, nos deux lascars doivent à la fois conduire et user de leur mitraillette. Pour revenir à la technique, j'ai été impressionné par la taille de certains objets qui se déplacent à l'écran. Par

exemple, le bloc hérissé de piques dans le temple inca est la chose la plus grosse que j'ai vu bouger sur ma Super Nintendo. D'ailleurs, les nombreux pièges qui parsèment tout le jeu ajoutent un intérêt supplémentaire à ce jeu de baston. Flammes qui sortent du sol (tiens, Final Fight ?), rochers qui tombent des montagnes, piques acérés, lasers qui fusent des murs...



Quoi de plus normal que de punir les chiens avec une batte de base-ball. On peut aussi les chopper pour les bourrer de coups de genoux.



Pour stopper ce camion, il faut éliminer le passager. Il faut être fort pour à la fois piloter une moto et tirer précisément.

Bravo les gars !

On ressent d'ailleurs un très grand plaisir à progresser dans les niveaux et surtout à éclater les boss inévitables. Le dernier coup donné à un boss vous gratifie d'un superbe ralenti dont on doit l'idée à Capcom. Au niveau sonore, Iron Comando s'en sort également très bien par ses bruitages réussis, notamment le cri du chien quand il se fait lasser ! Les

Editeur	ARCADE ZONE
Développeur	ARCADE ZONE
Distributeur	IMPORT
Support	SUPER NINTENDO (10 MÉGABITS)
Genre	BEAT'EM ALL
Nombre de joueur	JUSQU'À DEUX JOUEURS SIMULTANÉS
Prix et date de sortie	ENVIRON 400 frs. FÉVRIER

musiques, elles, sont plus classiques dans le genre Hard Rock bourrin. Mention spéciale pour deux musiques très marrantes : l'une est la reprise de la pub pour la café (mais si, vous savez, avec le train !); l'autre est un remix de « Tiens bon la barre, et tiens bon les flots, hissez haut !... ». Bref, un bon délire dont on se délecte avec plaisir. Dans son ergonomie générale, Iron Comando a été très soigné. On peut, comme je l'ai dit, jouer à deux en même temps, partager ses vies : un certain score atteint rapporte une vie. Seul problème, comme dans Legend (premier jeu de Arcade Zone) le bouton Start ne sert

Captain Comando qui peuvent prétendre arriver à la cheville d'Iron Comando. Arcade Zone fait donc une percée sévère parmi les grands, qui va faire réfléchir plus d'un programmeur. Pas besoin d'avoir d'immenses moyens pour créer un jeu amusant et très bien réalisé. Ces deux malheureux programmeurs coincés dans leur petite cartouche de 10 mégas donnent une bonne leçon à des éditeurs que je ne citerai pas, parce que je n'aime pas tirer sur les ambulances au bord du ravin... Bravo à Iron Comando et surtout bravo à Arcade Zone.

LIONEL VILNER



Dans la série « je respecte la nature », essayez de trouver les hors-la-loi sans effleurer les arbres. Vous verrez, c'est facile.

Pas besoin d'avoir d'immenses moyens pour créer un jeu amusant et très bien réalisé.

à rien, et surtout pas à pause... Il faut appuyer sur Select pour faire pause. Bon, j'ai dit tout le bien que j'ai pu sur Iron Comando. Non, je ne suis payé pour ça, mais le jeu le mérite vraiment. Bien qu'il s'inspire largement de la production de l'éditeur Capcom, il faut signaler que ce dernier n'a jamais brillé sur Super Nintendo dans ce genre. Ce ne sont pas les très moyens King of Dragons ou

ROULONS UN PEU.

Iron Comando aurait été un brin lassant s'il fallait se contenter d'avancer et de frapper. Quelques scènes de détente (mmoui...) ont donc été incluses : une petite course à moto, un trip en jeep et un plan à la Indiana Jones sur des wagonnets. Les mitraillettes de nos héros ne sont pas de trop, d'autant que la vitesse est particulièrement élevée dans ces scènes !



Sous les pavés, la plage... Dans Iron Comando on passe sans pitié des rues sordides aux plages paradisiaques.

Iron Comando

Super Nintendo

- CRÉATIVITÉ ★
- JOUABILITÉ ★★
- GRAPHISMES ★★★★★
- SON ★★★★★
- POTENTIEL ★★★★★

CAPCOM A ENCORE INSPIRÉ UN GRAND JEU. CE PETIT BIJOU DE JEU DE BASTON, QUI AURAIT LARGEMENT EU SA PLACE DANS LES SALLES D'ARCADE IL Y A DEUX ANS, PROUVE QUE L'ON PEUT ENCORE TIRER PAS MAL DE CHOSSES DE LA SUPER NINTENDO. CHAPEAU BAS AUX DEUX AUTEURS QUI ONT RÉALISÉ UN TRAVAIL TOUT SIMPLEMENT SOMPTUEUX !

Victory Goal

SATURN

À peine entamée, la guerre des 32 bits voit l'artillerie lourde sortir des hangars ! En l'occurrence c'est la Saturn qui attaque dans le domaine du football. Le vrai, le soccer comme disent les autres, celui où des bonhommes en short courent comme des fous après un ballon. Le tout en 3D mappée... messieurs, dames !



La tension est à son comble devant les cages. Le public hurle de joie. Le shoot est terrible !



Quand une faute est commise, la caméra vous remonte l'abjecte chose, histoire de donner une bonne preuve.

Voici le tableau d'options. Avec tous les choix que vous pouvez effectuer avant de jouer.



Un mouvement de caméra s'approche de cet écran géant après un but ou en cas de victoire.



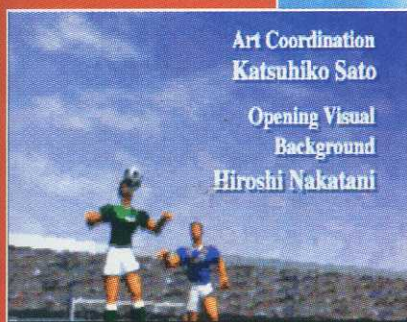
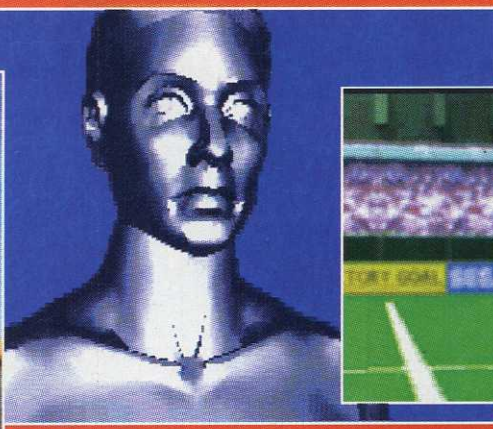
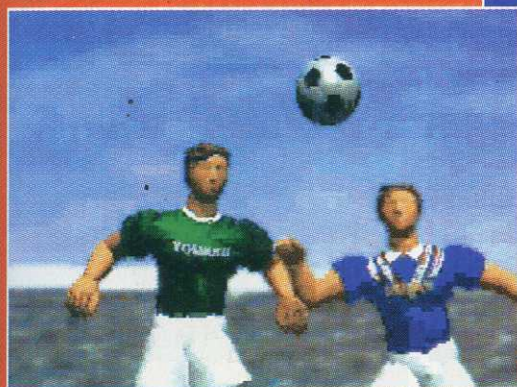
Chaque console doit être présente dans tous les grands styles de jeux : baston, shoot'em up, jeu de sport, simulation de course et jeu de rôle. La Saturn, âgée de deux mois, étoffe son catalogue d'une première simu de sport : Victory Goal ! Programmé par une des plus talentueuses équipes de Sega Japon, Victory Goal est entièrement réalisé en 3D mappée. Cela signifie que tous les objets présents à l'écran sont des polygones sur lesquels ont été plaqués de la texture pour

les embellir. Ainsi le gazon ressemble à du vrai gazon, les joueurs à de vrais joueurs et les gradins à de vrais gradins... enfin presque ! De nombreux sprites donnent un effet de réalisme caractéristique à Victory Goal. Mais avant d'entrer dans les détails, il faut se poser LA question : Victory Goal est-il mieux que Fifa Soccer 3DO, référence du jeu de foot ? Et bien nous pouvons répondre oui et... non ! Je m'explique. Dans Victory Goal, l'entrée en matière est fracassante : une superbe intro en images de synthèse vous met tout de suite dans une ambiance cinématographique. Après ce petit joujou, les options sont présentées bien proprement en rang serré. À peine déplace-t-on le curseur que le cube sur lequel est plaqué l'option se met à tourner

Vu de haut, l'action est plus facile à réaliser. N'hésitez pas à faire joujou avec les zoom durant la partie.



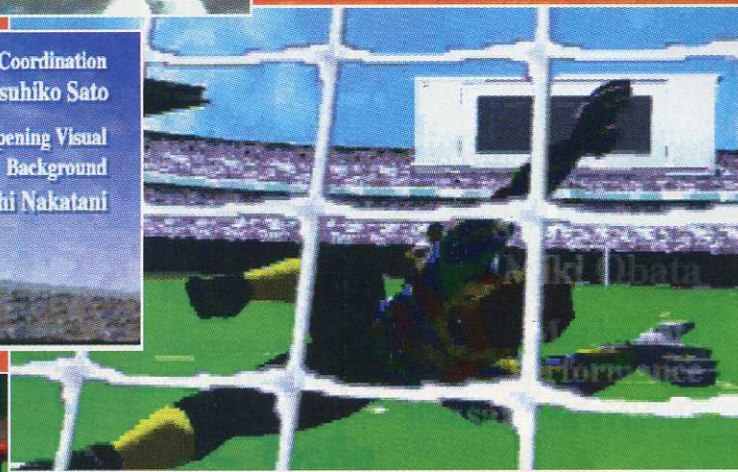
ENTRÉE EN MATIÈRE



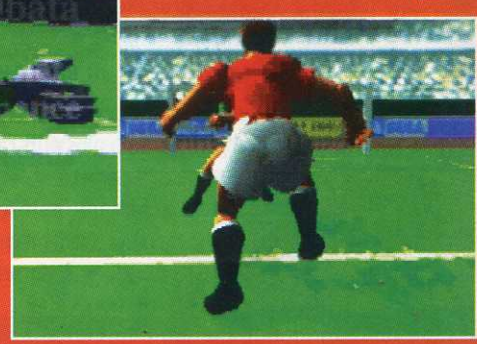
Art Coordination
Katsuhiko Sato
Opening Visual
Background
Hiroshi Nakatani



Sound Director
Timonori Sawada
Music Compose
Performance
Jun Senoue



Dès l'intro du jeu, Victory Goal se présente plus comme un jeu d'arcade que comme une simulation. Sous une musique hard-rock typiquement « dessin animé jap » de fabuleuses images de synthèse défilent avec le staff des programmeurs. On remercie 3D Studio pour la conception de cette jolie chose.



pour en faire apparaître une autre. La Saturn sait faire de la 3D mappée, on ne vous le rappellera jamais assez ! Plusieurs options sont disponibles : exhibition, championnat, entraînement et divers autres paramétrages. Parmi ces derniers, rien de bien mirifique : changement de config', sound test, durée du match, climat... Que du classique.

Souriez à la caméra...

Autant aller tout de suite faire un match ! Le jeu n'étant sorti qu'en japonais pour l'instant, toutes les équipes disponibles (douze) font partie de la Japan League. N'explosez pas de rire quand vous verrez les noms et les logos des équipes, les japonais ne sont pas comme nous ! Par exemple, vous pouvez jouer avec l'équipe des Pulse représentés par un canari ou l'équipe de Bellmare (non, pas celle de

Pierre !). Certaines ont pour mascotte des dauphins et autres animaux étranges. Mais peu importe car si le jeu sort officiellement (d'en moins d'un an), les équipes seront certainement « mondialisées ».

À peine le match commencé, mettons la pause. Un petit menu apparaît. Là, on peut changer l'angle de vue : de trois quarts selon la direction que vous voulez, en vue plongeante sur la longueur ou sur la largeur du terrain. L'angle reste fixe et la caméra ne s'amuse pas à tourner dans tous les sens alors que l'on joue une partie sérieuse, non mais ! En revanche, dans

le feu de l'action, libre à vous de zoomer le terrain comme bon vous semble via les boutons L et R du paddle. Vous aurez l'impression de voir l'action du haut de la Tour Eiffel, au ras des pâquerettes, ou bien encore à hauteur d'homme. Tactiquement, cette option se révèle très utile. Vous pouvez zoomer pour dribbler efficacement.



Quand une balle arrive de très haut, une simple pression sur A ou B suffit pour s'envoler à quinze mètres de haut.



LES CRITIQUES

ACTION EN DIRECT

Je m'en vais vous commenter cette superbe action. Le joueur jaune pénètre la défense sans problèmes puis effectue une passe merveilleuse. Un coéquipier réussi à s'emparer de la balle alors qu'un blanc tente de le déséquilibrer. Attention ! il tire ! Le gardien tente un plongeon de la dernière chance mais malheureusement pour lui, le ballon vient se loger au fond des filets ! Merci pour l'option Replay!



Puis, grâce à un coup de zoom arrière, faire une passe nickel à un coéquipier. Lors d'une partie à plusieurs (à quatre par exemple), il faut se mettre d'accord sur une vue, sinon

les zoom sont incessants. Mais de toute façon, la console assure les scrolling et les zoom simultanément sans aucun ralentissement, ni le moindre bug. Voilà donc pour la réalisation qui flirte avec la perfection. Les petits footballeurs se déplacent à merveille et le moindre de leur mouvement a été soigné minutieusement. Mais qu'en est-il donc de la jouabilité, critère primordial pour ce type de jeu ? Et bien c'est là que Fifa est battu à plate couture. Moi qui ne l'ai pas aimé,



En mode démo, (Com VS Com) la caméra s'amuse à tourner tout autour des joueurs. Regardez comme ils sont beaux à courir à l'unisson.

PHOTOSHOP, QUAND TU NOUS TIENS.

Toutes les superbes textures de Victory Goal ont été réalisées sous Photoshop, un logiciel Macintosh que nous utilisons également à CD Consoles (tous les pros utilisent les mêmes outils !). D'ailleurs si vous êtes attentif et que vous êtes un assidu squatteur des salles de jeu, vous aurez remarqué tout plein de petits Mac dans les bureaux du troisième niveau de Virtua Cop de Sega !

je ne peut être objectif. J'ai sondé d'éminents membres de la rédaction réputés pour leur franchise. Les réactions sont toutes les mêmes : Victory Goal écrase nettement Fifa 3DO. Si ce dernier était plus bourrin dans les actions de jeu, Victory Goal, lui, propose une réalisation plus complète des actions que l'on tente d'accomplir. Alors qu'il semble plutôt tourné vers

Editeur SEGA

Développeur SEGA

Distributeur SEGA (JAPON)

Support SATURN

Genre Jeu de foot

Nombre de joueur DE UN À QUATRE SIMULTANÉS

Prix et date de sortie ENVIRON 500 F, dispo EN IMPORT

SOUS TOUS LES ANGLES



Pendant la partie, on peut zoomer en temps réel sur trois grossissements différents grâce aux boutons L et R. La vue la plus rapprochée étant très jolie mais peu utile ; la vue de loin sert à fond pour les actions de folie. Durant la pause, faites donc tourner le terrain selon plusieurs angles différents pour choisir la vue qui vous convient le mieux.



Victory Goal est un jeu puissant, offrant un mode de vision inédit et un plaisir débordant

l'arcade, Victory Goal est nettement plus réaliste que son concurrent direct. Que ce soit au niveau des actions de jeu ou des rebonds de la balle, le réalisme prime avant tout et le plaisir de jeu s'en ressent d'autant plus. Pour achever ce comparatif Saturn/3DO nous dirons que Victory Goal est plus fin que Fifa Soccer. C'est un jeu puissant, offrant un mode de vision inédit et un plaisir débordant. Le mode Replay disponible à tout moment, vous accorde la liberté de jeter un œil sur les dernières secondes jouées afin de revoir vos actions ou vos fautes. À l'option magnétoscope est couplée une caméra. Quand un but est marqué, c'est comme à la télé, il vous est proposé selon plusieurs angles. Il ne manque plus que le commentaire de Thierry Roland et de Jean-

Mimi pour faire plus vrai ! Poussant plus loin le réalisme, Victory Goal compte les fautes, les signale et les remontre grâce à une caméra ayant filmé l'instant crucial. Pas de contestation possible en ce qui concerne les tacles dans le dos ou bien

les hors-jeu. Pour le fun, les programmeurs ont disposé dans les gradins un écran géant sur lequel une petite animation défille après chaque but. Pour finir, je dirai que Victory Goal est un titre excellent que tout Saturn-maniac doit posséder (même s'ils sont peu nombreux pour l'instant). Le seul défaut du jeu se situe au niveau de l'ambiance sonore. Les thèmes rock à la Satriani sont vite saoulants et le public est moins chaud que celui de Fifa. Mis à part ça, c'est du tout bon et même si le foot vous laisse froid, Victory Goal va vous réchauffer !

LIONEL VILNER



Pour accéder à ce petit menu mettez la pause. À vous les joies du replay, du changement de musique et de vue.



Le stress du penalty se ressent vraiment. Il manque juste la sueur sur le visage des joueurs.

Victory Goal

Saturn

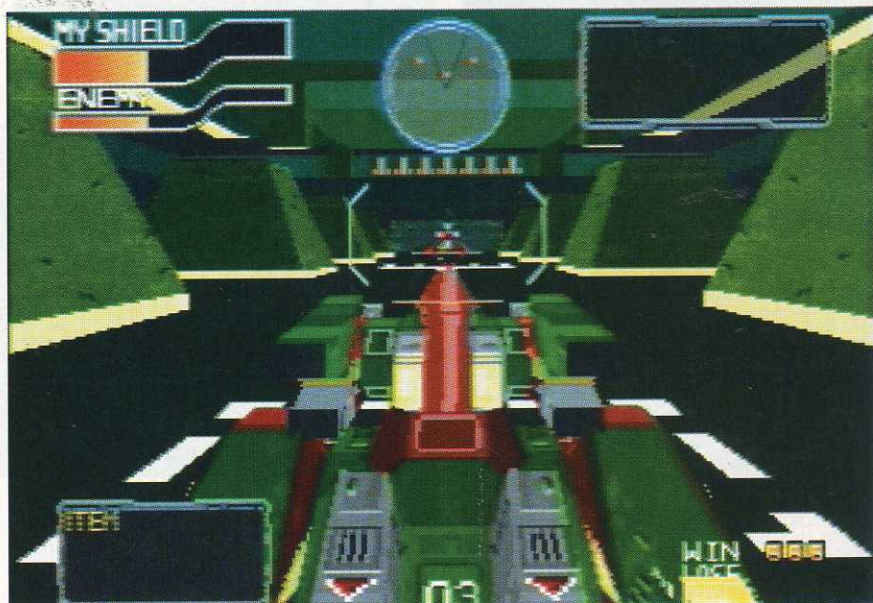
- CRÉATIVITÉ ★★
- JOUABILITÉ ★★★★★
- GRAPHISMES ★★★★★
- SON ★★
- POTENTIEL ★★★★★

CEUX qui CROYAIENT Fifa 3DO INDÉTRONABLE, SE METTAIENT le doigt dans l'œil jusqu'au coude. VICTORY GOAL possède tous les atouts en sa faveur. UNE 3D rapide et sans bugs, UN PARAMÉTRAGE appréciable, UNE ACTION intense et spectaculaire. ET SURTOUT UNE jouabilité excellente qui le classe en tête du genre !

CyberSled

Play Station

Après avoir connu une carrière remarquée en arcade, CyberSled, de Namco, arrive sur la Play Station. Ce jeu combine habilement, la stratégie militaire, à une action échevelée. Attention, les blindés high-tech entrent en action... et ce dans votre salon !



L'heure est grave, votre adversaire pointe à l'horizon. Son char d'assaut ultra perfectionné s'apprête à fondre sur vous, tel un fauve !



Voici le premier lieu où vous allez mener votre duel contre Spider. Admirez la texture des murs ou du sol tout en 3D mappée !



Voilà une partie de cache-cache mortel, dans les enceintes d'une ville des plus inquiétantes. Essayez de profiter des éléments de ce champs de bataille, pour mieux surprendre l'adversaire !

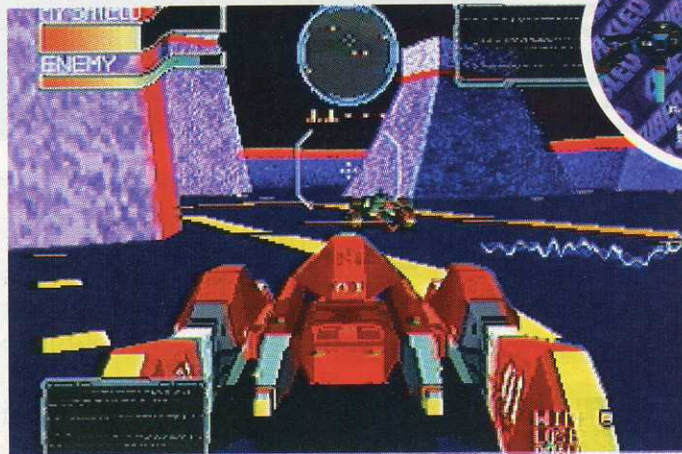
CyberSled est l'un des tout derniers jeux sortis du département de recherches et développements ludiques de chez Namco. Le nom de cette société ne vous dit peut-être rien, mais les titres de leurs jeux vont éclairer votre lanterne. Si je vous dis, Pacman, Pole Position, ou Xevious (et je fais dans le concis) vous me dites ? Alors ? Namco, bien sûr ! Aujourd'hui, c'est un des

leader mondiaux des jeux d'arcade. Mais non content de concurrencer maître Sega dans les salles d'arcade, la firme se lance dans la conception de soft sur la Sony 32 bits : la Play Station. Leurs titres phares sur cette console sont le grisant Ridge Racer, le stellaire Starblade, et bien sûr CyberSled.

Grâce à la Play-Station, Namco pense rendre disponible l'arcade dans toutes les chaumières. Il était donc normal qu'une telle adaptation sur PS-X existe. Les habitués des salles d'arcade connaissent certainement ce morceau d'anthologie qu'est CyberSled. Aux États-

Unis et au Japon, il a connu bonne fortune. En France après sa présentation au salon de l'arcade « Amus'Expo » en 1993, le succès escompté est arrivé dans les rares salles de jeux qui ont pu se payer le luxe d'acquiescer ce petit bijou. L'intérêt principal de cette borne réside dans le mode deux joueurs. Pour gagner, le joueur doit cumuler stratégie et vaillance

Hans Baird, est un adversaire redoutable. La preuve, regardez le niveau de son bouclier et le votre. La différence est flagrante. Mais, quelques missiles devraient arranger le tout !



PLONGEZ DANS LA BATAILLE



Grâce à une introduction digne des plus grandes productions cinématographiques hollywoodienne, les programmeurs vous plonge dans l'enfer de la bataille. Mais, ne vous laissez pas blouser par la beauté des images car la tâche va être rude et vous feriez mieux de vous concentrer !



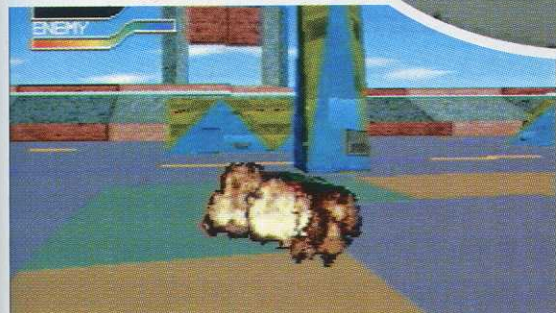
au combat. Sans altérer le fun, loin de là ! Mais bon, passons au jeu sur Play Station. Première différence entre la version arcade et celle sur console Sony, la texture. En arcade les graphismes sont traités en « Flat Shading » tandis que sur PS-X, tout est géré en 3D mappée.

Textures en Do bémol

La qualité graphique du résultat sur la Sony est bien supérieur, car elle utilise la Rolls des textures. On a des graphismes très lisses donnant une impression de volume réel. Mais, il convient de mettre un gros bémol à tout cela. Car, en mode duel, la texture mapping disparaît. En effet, on se retrouve dans des décors



Qui vivra par les armes, périra par les armes !



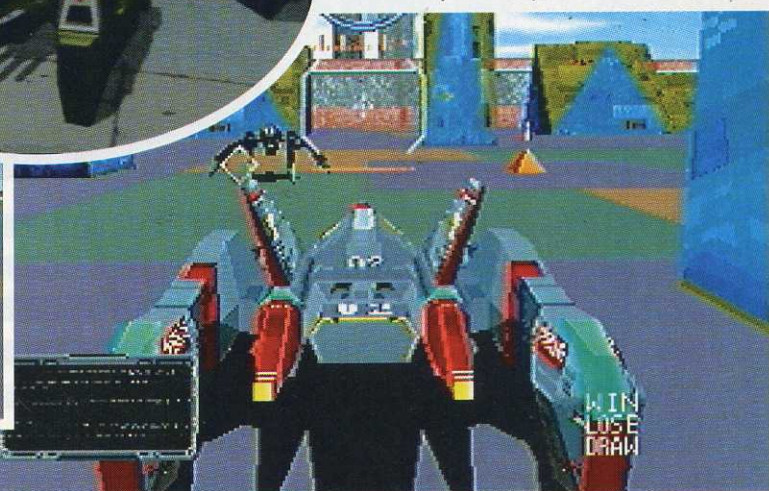
L'affrontement de face est inévitable. Alors pas de quartier, foncez et surtout tirez ! Si feu Patton y avait joué, il s'en serait donné à cœur joie !

d'une laideur telle que cela ne donne plus envie de jouer. On se croirait dans Stunt Race FX sur Super Nintendo. Dès lors les face-à-face sont très gravement remis en cause. Le scénario ne sort pas vraiment des sentiers battus. Vous vous engagez dans un tournoi des plus futuristes et bien sûr des plus violents. Mais attention, ce ne sont pas des duels pieds-poings que vous allez vivre. En fait, vous vous retrouvez

aux commandes d'un blindé hyper-puissant. Les technologies utilisées par ces engins de mort, relèguent les chars d'assaut au musée. Les arènes qui accueilleront vos combats sont les enceintes de quelques villes et endroits futuristes. Vous



L'ennemi est invisible. Profitez-en pour quérir des précieux items de missiles.



LES CRITIQUES

À DEUX C'EST ENCORE MIEUX

L'option intéressante de ce jeu, que cela soit sur arcade ou sur console, est le mode duel. Dans ces conditions, deux joueurs humains s'affrontent dans des combats de chars apocalyptiques. Malheureusement, les graphismes sont loin d'être à la hauteur ce qui est plutôt frustrant. Mais bon, c'est tout de même assez grisant de réduire en poussière tous les impies qui oseront vous défier !



tenterez alors de maîtriser l'environnement pour qu'il n'entrave pas la route qui vous mènera à la victoire.

Pour monter sur le podium, vous devez affronter beaucoup plus d'adversaires que

dans la version arcade. Car si vous trouvez votre compte avec les six personnages originaux, vous allez être surpris d'en rencontrer cinq nouveaux avec leurs chars d'assaut personnels. De plus, lorsque vous

auriez matraqué vos ennemis de tirs lasers et d'obus meurtriers jusqu'à ce qu'ils en deviennent de vulgaires boîtes de conserves, vous devrez affronter le super-méga-champion ultime.

Mais d'ici là, la partie risque d'être longue ! Car, il n'y a aucune possibilité de sauvegarde et lorsque vous butez sur un os « métallique » vous reprenez au début. Là, vous pouvez dire adieu à vos victoires péniblement acquises. Parfois c'est dur d'être un joueur.

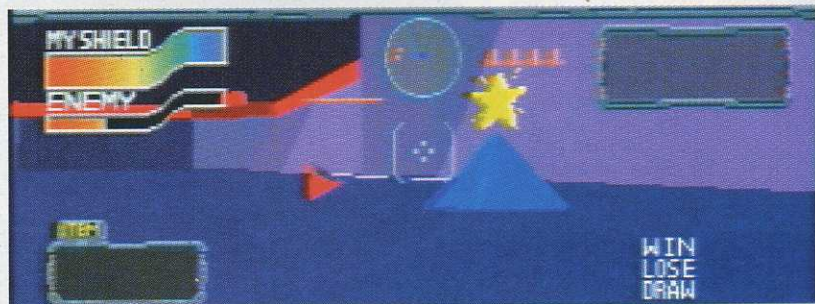
Cependant vous ne manquez pas de répondant. Car tous les véhicules blindés

Ce lieu de combat, ressemble aux futures prisons, avec un mirador gigantesque en son milieu. Il ne fait pas bon rester ici !

En mode deux joueurs, des items spéciaux apparaissent. Celui-ci vous accorde pendant quelques secondes un bouclier impénétrable.



Amanda Bates, est une vraie mangeuse d'homme. La preuve, elle goûte aux joies de la victoire.



Editeur

NAMCO

Développeur

NAMCO

Distributeur

IMPORT

Support

PLAY STATION

Genre

DUELS DE CHARS D'ASSAUT EN 3D

Nombre de joueur

1 À 2 JOUEURS

Prix et date de sortie

ENVIRON 500 F. SORTIE EN IMPORT

LA MORT VOUS VA SI BIEN...



Chaque fois que vous perdez un duel, vous vous envolez vers le Vahalla (le paradis des grands guerriers vikings). Pour vous y accompagner, tel des anges, des scènes de cinématiques vous présentant les différents chars d'assaut dans leur hangar, vous apparaissent. Elles adoucissent les mœurs. Vous en aurez besoin car vous périrez souvent.

qui sont à votre disposition sont équipés à outrance. Vous aurez à disposition un radar ultra-sophistiqué pour localiser votre adversaire. Votre blindage vous assure une bonne protection, mais il s'altère rapidement sous le déluge de feu que vous envoie vos adversaires. Tous les engins sont équipés de mitraillettes laser de gros calibre, mais pas très efficaces. Toutefois les canons à protons, sont plus puissants et destructeurs. Attention, les munitions sont limitées. Ne vous inquiétez pas, des items (des bornes disséminées sur la route) vous renflouent en missiles ou reconstituent votre bouclier.

Économie de guerre

Dans le mode duel, des items spéciaux sont à disposition. Parmi eux, vous trouverez tout pour troubler et contrer l'autre duelliste. Vous pourrez brouiller les radars, annuler l'effet des missiles adversés, ou bien encore renforcer votre bouclier et le rendre imperméable aux tirs pendant quelques précieuses secondes.

Sachez que vous avez six personnages, (donc six véhicules) disponibles. Chacun a des aptitudes et des caractéristiques différentes. Des notes sur cinq sont attribuées

sur différents paramètres. Tel que la vitesse, bien utile pour esquiver les tirs adverses ou pour rechercher de précieux items. La puissance de feu, élément essentiel de ce jeu. Et enfin la résistance de votre véhicule, paramètre à ne surtout pas négliger avant de vous engager dans un face-à-face. Une bonne dose de stratégie vous sera nécessaire ici encore.

CyberSled est un jeu d'un type, pour le moment, peu représenté sur console :

le duel de chars.

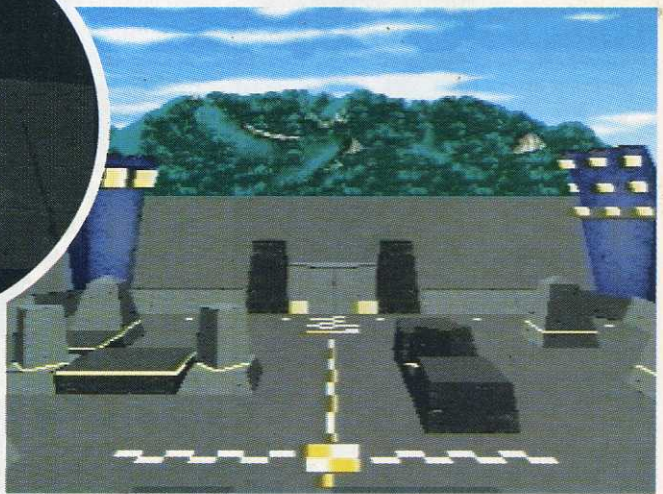
Mais avec les nouvelles

technologies, il devrait y en avoir de plus en plus. Namco, avec ce titre, est l'un des pionniers. Le résultat est dans l'ensemble satisfaisant. Même si le mode deux joueurs est laid au possible, et que la difficulté du jeu est un peu trop élevée. Mais CyberSled sur console est tout de même mieux réussi que sa consœur en arcade. Tant sur le plan graphique que pour le nombre d'opposants. La stratégie côtoie agréablement le plaisir de jouer. Voilà, en définitif, une valeur sûre de la Play Station. Ah Namco quand tu nous tiens !

YOHANN MORIN



Encore un lieu de désolation, dans lequel vous devrez affronter un implacable adversaire. Décidément, le béton armé domine.



CyberSled

Play Station

- CRÉATIVITÉ ★★★★★
- JOUABILITÉ ★★
- GRAPHISMES ★★★★★
- SON ★★
- POTENTIEL ★★

CYBERSLED RAVIRA LES AMATEURS DE JEUX ALLIANT STRATÉGIE ET ACTION. LES GRAPHISMES EN 3D MAPPÉE EN MODE UN JOUEUR ONT UN TRÈS JOLI RENDU. ET LES SCÈNES DE TRANSITION ET D'INTRODUCTION, ELLES AUSSI TRÈS BIEN RÉALISÉES, SONT DE TOUTE BEAUTÉ. EN BREF, C'EST UN JEU NAMCO ET CELA VEUT TOUT DIRE.

Raiden Project

PLAY STATION

Raiden Project sur Play Station est une compilation de deux grands jeux de tirs de l'arcade : Raiden I et Raiden II. Créé, conçu et développé par Seibu, il risque de faire un véritable malheur. Are You Raiden ?

Avec cette arme surpuissante, vous « couvrez » l'écran tout entier. Attention tout de même aux chasseurs (en haut), ils résistent assez bien à vos attaques.



Vous faites beaucoup rire ce navire de guerre en larguant votre arme secrète n'importe où. Notez qu'il vous tire dessus sans la moindre commisération...



Lorsque vous larguez des bombes un peu partout, des cratères apparaissent, un peu comme les champignons à côté des arbres au mois d'octobre. On se croirait vraiment sur la lune ! Observez, au passage, les décors de ce niveau (le premier du jeu). Ils sont détaillés, pleins de couleurs... très beaux, quoi ! En résumé, les graphistes de chez Seibu connaissent leur métier sur le bout des doigts.



Raiden est apparu dans les salles obscures il y a environ trois ans. À l'époque, il remporte un colossal succès, grâce à sa réalisation sans faille. Raiden II, lui, débarque en 1993. Il apporte beaucoup d'innovations, notamment sur le plan de la jouabilité (plus de bonus, d'armes, etc.). Malheureusement, il connaît moins de réussite...

Raiden DX, dernier né des usines Seibu, apparaît en 94. En dépit de ses nombreuses originalités - toujours plus d'options, de niveaux, d'armes - il passe complètement inaperçu aux yeux du grand public. Le règne de Raiden, en arcade, touche à sa fin !

Retour en force

Connaissez-vous cet énigmatique proverbe : les légendes renaissent continuellement de leurs cendres, tel le plus déchaîné des phénix. Non ? Et bien vous avez tort ! Raiden I et Raiden II ressuscitent sur Play Station en ce mois de mars 1995. Ils arrivent sur la 32 bits de Sony, tel un ouragan en furie, sous le nom de Raiden Project. Alléluia ! En arcade, beaucoup de jeux de tir à scrolling vertical présentent un effet 16/9 latéral (écran écrasé sur les



Quand une bombe explose, continuez à tirer. Un ennemi mystique peut surgir de nulle part et vous tuer...

côtés gauche et droit). Raiden fait partie de cette catégorie. Sur Play Station, il conserve cette particularité. Pour faire plaisir aux amoureux des jeux plein écran, Seibu a intégré à Raiden Project une option exceptionnelle : le Screen Mode. (voir notre encadré).

Elle permet de jouer avec deux autres vues : « Raiden plein écran à scrolling vertical (image déformée en largeur) » et « Raiden plein écran à scrolling horizontal ». À cause de cette vue, les commandes subissent quelques modifications.

Pour avancer, il faut désormais aller à droite...

Une seule solution pour retrouver le Raiden d'origine (sans changer de vue) et des commandes normales : incliner totalement la télé sur la gauche.

Raiden redevient ainsi un shoot à scrolling vertical.

Même si cette alternative semble séduisante, je ne vous la conseille pas. Vous risquez d'endommager rapidement votre télé...

La mission - piloter un avion de chasse et détruire la force ennemie qui envahit notre planète - reste la même que dans la version originale. Vous disposez toujours de trois armes : le tir rouge (très grande ampleur), le tir bleu (très puissant) et le tir violet

LES ARMES !

Pour lutter contre les forces ennemies, vous utilisez trois armes différentes. Le tir à grande ampleur (de couleur rouge, qui couvre tout l'écran), la « purée bleue », très puissante contre les boss de niveau et le rayon laser violet (il se dirige automatiquement sur tout ce qui bouge). Je fais l'impasse sur les missiles et vous révèle une technique de combat intéressante : prenez l'un des deux vaisseaux, visez votre compère et observez. Votre tir se divise en plusieurs petites parties. Ces dernières explosent sur les vaisseaux ennemis. Merci qui ? Merci CD Consoles !



Pour défoncer les gros batôôds qui sillonnent la mer à toute vitesse, une seule solution : utiliser le tir violet. Il repère tout seul les ennemis...

(il repère vos ennemis)... Le nombre de niveaux, dans les deux Raiden, ne change pas. Il y en a huit en tout. Ils présentent, vous vous en doutez, les mêmes décors qu'en arcade : prairie verdoyante, mer déchaînée, espace rempli de destroyers, etc. Les boss, quant à eux, sont toujours aussi impressionnants, grands et difficiles à vaincre. D'autres choses n'ont pas changé par apport à l'arcade. Les super bombes



Céquouiçaa : un moustique géant ou un robot ultra perfectionné ? J'm'en moque. Du moment qu'il ne salit pas mon beau vaisseau et qu'il me laisse avancer tranquillement...

qui bouge à l'écran. On pense aussi aux bonus de couleur, grâce auxquels vous allez augmenter votre puissance de feu...

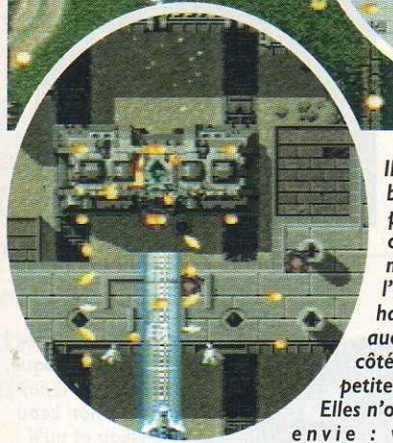
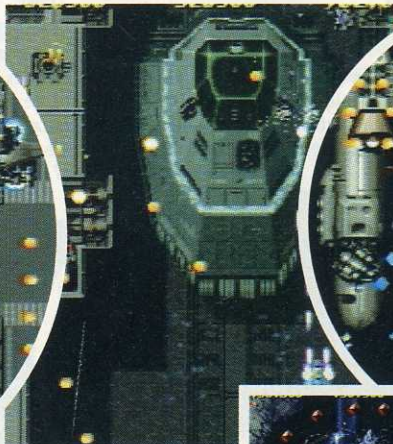


La troisième vue vous permet de jouer à Raiden en plein écran (avec scrolling horizontal). Les graphismes perdent un peu en qualité, car ils sont déformés en hauteur.

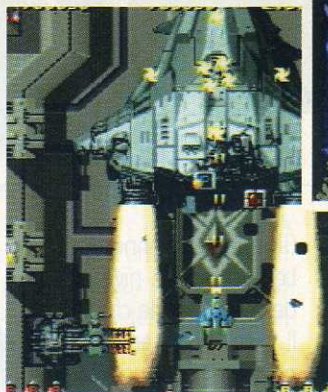
Ce qui fait la force et le charme de Raiden, ce sont ses milliers d'ennemis. Ils vous tirent dessus sans arrêt et vous obligent à réaliser de véritables prouesses. Vous ne pouvez jamais prendre le moindre instant de repos, vous risquez à tout moment de tomber sur une flotte ennemie armée jusqu'aux dents... Les graphismes n'ont quasiment pas évolué. On retrouve les mêmes décors. Les sprites - pour ceux qui ne savent ce qu'est un sprite, je rappelle que notre spécialiste en technique vous explique tout dans notre rubrique Repères - ont eux aussi conservé toute leur splendeur. Seuls les plus grands subissent quelques modifications. Ils sont, en général, moins colorés. Un autre truc que nous n'avons pas

LES CRITIQUES

LES BOSS !



Ils sont bô les bo-boss, vous ne trouvez pas ? Ils balancent des milliards de missiles, sillonnent l'écran à une vitesse hallucinante et n'ont aucune pitié. À leurs côtés se trouvent des petites flottes aériennes. Elles n'ont qu'une seule envie : vous réduire en poussière...



Si quelqu'un arrive à éviter tous ces missiles, vaisseaux, destroyers et navires de guerre, je lui donne mon poste de journaliste.



Vous ne comprenez rien à ce qui se passe, c'est normal : vous venez de larguer une bombe

retrouvé dans cette version PlayStation : les cratères géants. Ils apparaissent normalement après la mort d'un boss ou d'un ennemi géant. On note, par contre, l'éclosion d'effets de transparence, dans certains

niveaux. Les mélodies qui vous accompagnent sont, c'est un doux euphémisme, d'une qualité exécrable : mal instrumentées, sans ton, dignes d'une console 8 bits, bref, inadmissibles pour une machine dotée d'un son CD. Les musiciens de Seibu devraient s'améliorer, ou bien changer de métier.

Ça se gâte

Plus vous progressez et plus l'animation perd en qualité. Pendant les premiers niveaux, elle est excellente. À partir du quatrième, cela se gâte considérablement, surtout en mode deux joueurs. Bien trop de sprites sont affichés simultanément à l'écran. Cela génère de gros ralentissements.

Editeur	Seibu
Développeur	Seibu
Distributeur	Seibu
Support	PLAY STATION
Genre	JEU DE TIR
Nombre de joueur	2 JOUEURS
Prix et date de sortie	ENVIRON 500 F

LA SÉQUENCE D'INTRO !



Quelques séquences vidéos, des images digitalisées et beaucoup d'action... Ah, qu'elle est belle l'intro de Raiden PlayStation. Dommage qu'elle soit assez saccadée et mal animée. Allez, ça passe pour cette fois.

LES TROIS VUES !

Dans Raiden, je le répète encore, vous pouvez jouer de trois manières : façon arcade (écran écrasé sur les côtés), en plein écran (image déformée) ou en scrolling horizontal non déformé. Avec cette dernière vue, les commandes subissent quelques changements (pour aller à droite, il faut appuyer en bas). Si vous voulez conserver cette vue et retrouver des commandes normales : une seule solution. Incliner la télé sur la gauche...



L'arme violette est très efficace contre les gros vaisseaux. Où qu'ils aillent, elle les poursuit inlassablement !

tissements et d'horribles clignotements. Mais pour ma part, Raiden Project reste un bon jeu de tir. Il est doté d'une excellente réalisation et propose des missions dans lesquelles l'action ne cessent jamais. Les précédentes adaptations consoles (Super Famicom, NEC, etc.) sont surclassées, écrasées en tous points. Toutes ces options, bonus et qualités techniques pourraient être dignes d'un véritable hit, s'il n'y avait pas un vilain canard en ut majeur, un gros bémol, un andante catastrophissimo, un couac allegretto, en ce qui concerne la difficulté. Le jeu se termine en moins de trente minutes, parce qu'il propose des continues illimités. Vraiment, vraiment dommage...

DAVID TABORDA & LIONEL VILNER.

Raiden Project
Play Station

- CRÉATIVITÉ ★★
- JOUABILITÉ ★★
- GRAPHISMES ★★
- SON ★
- POTENTIEL ★★

RAIDEN PROJECT SUR PLAY STATION EST UN EXCELLENT JEU DE TIR. IL RÉUNIT TOUS LES INGRÉDIENTS NÉCESSAIRES À UN HIT : JOUABILITÉ EXCELLENTE, GRAPHISMES DÉTAILLÉS ET DES OPTIONS PAR MILLIERS. VRAIMENT DOMMAGE QU'IL PROPOSE DES CONTINUES ILLIMITÉS ET QUE LES MUSIQUES SOIENT D'AUSSI MAUVAISE QUALITÉ.

Dunk Dream

NEO GEO CD

Neo Geo CD is not dead ! Oui, la dernière bête de SNK n'a pas encore rendu l'âme. Malgré le mal qu'en disent ses détracteurs, elle nous propose toujours autant de bons jeux. Dunk Dream par exemple...



Ce joueur désobéit aux règles du basket-ball en s'accrochant au panier. Il veut sans doute prouver qu'il est le meilleur dunker du pays.

Il ne reste plus que huit secondes et quatre dixièmes à l'équipe de Chine pour marquer un panier et vaincre les Taïwanais.



Non, les joueurs ne manifestent pas pour demander une augmentation de salaire. Ils se rassemblent devant la zone à trois points et se volent le ballon.



Cet italien veut smasher en force. Malheureusement pour lui, un joueur français s'interpose.



Lorsque la Neo Geo CD est sortie, les big boss de SNK se frottaient les mains. Ils esquissaient même de légers sourires. Ils pensaient sans doute que grâce au prix attractif de ses softs (400 F, en moyenne), elle se vendrait comme des petits pains. Ils croyaient également qu'elle satisferait tous ceux qui n'avaient pu se procurer leur ancienne console, dont les jeux coûtent en général 1 500 F !

En dépit de la grosse ristourne sur les nouveautés, la Neo Geo CD a déçu bon nombre de joueurs. Pourquoi ? Parce que

les temps d'accès délivrés sur chaque jeu sont terriblement longs. Parfois, il faut attendre trente, voire quarante secondes, pour débiter une partie, notamment sur les jeux de combat comme King Of Fighters '94 ou Samurai Shodown 2.

Cependant, certains éditeurs tiers (autres que SNK), croient toujours au succès de cette nouvelle plate-forme. La preuve, Data East sort en ce mois de février son tout premier soft, j'ai nommé Dunk Dream (smash de rêve).

Des joueurs à bonnet

Vous le savez certainement, tous les jeux destinés à une console SNK voient d'abord le jour en arcade. Dunk Dream ne déroge pas à la règle. Il a débarqué dans les salles obscures il y a de cela quelques mois. A l'époque, il porte le nom de Street Hoop... Pourquoi arrive-t-il seulement maintenant sur Neo Geo CD ? Difficile de répondre. Tout ce qu'on peut affirmer, c'est que Dunk Dream n'a pas connu autant de succès que les autres productions Neo Geo, en arcade. Data East a peut-être eu peur que son jeu subisse le même sort sur

SUPER POWER !



En marquant quatre ou cinq fois, la jauge en bas de l'écran se remplit totalement. Désormais, votre équipe peut effectuer un super tir ou super smash. Au programme : dunk à 360°, tir qui défonce le panier, smash en roulé boulé... Ah, que c'est jouissif de briser le panier et d'y rester accroché de la même façon que les joueurs de la NBA !

les États-Unis vous conviendront certainement. L'Angleterre et la France sont douées dans tous les domaines. L'Allemagne, elle se montre intraitable en défense. Bref, parmi les dix équipes proposées, vous en trouverez certainement une à votre goût ! Les joueurs qui composent les équipes ont un look plutôt bizarre. Certains se baladent avec beau bonnet sur la tête, d'autres avec un short long qui leur arrive jusqu'aux genoux. On trouve même des allumés qui se triment avec leur sweat-shirt ou leur polo ! Beaucoup de gens apprécient NBA Jam d'Acclaim

le support CD de SNK... Dans Drunk Dream, dix équipes nationales se disputent le titre de champion du monde de Street-Ball (« basket-ball de rue »). Dans ce sport très célèbre aux États-Unis,

aucune règle n'existe, tous les coups sont permis. Chaque équipe, formée par deux ou trois joueurs, combat jusqu'à l'épuisement, dans l'optique de remporter son match. Bref, pour jouer au street ball, il faut avoir du cran, beaucoup de cran...

Smash, tir à trois points, vitesse de déplacement et défense sont les quatre caractéristiques qui définissent le potentiel de chaque équipe. Si vous adorez dunker comme Clide Drexler, alors

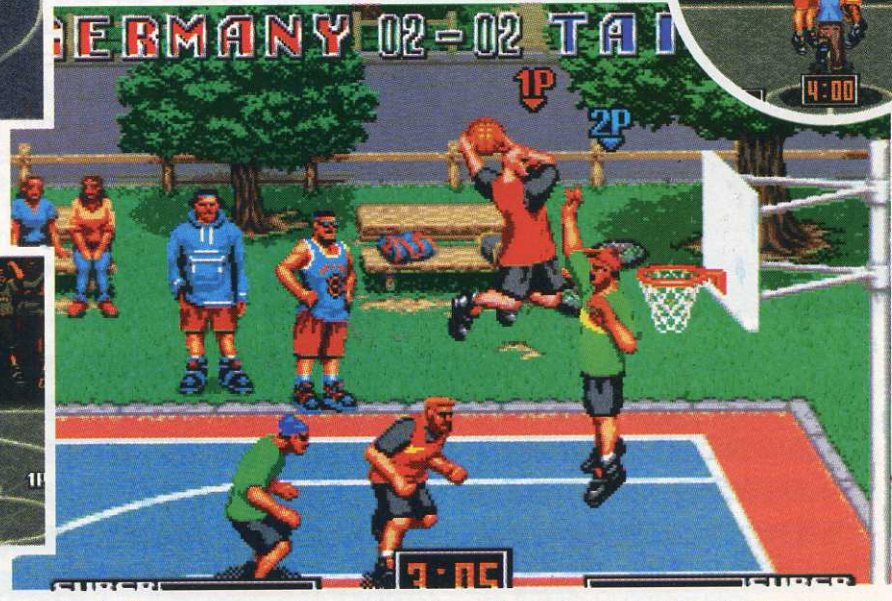
Le match commence. L'arbitre lance la balle en l'air. Un joueur de chaque équipe saute et tente de la récupérer.



Le match est fini. L'équipe gagnante se rassemble au centre du terrain et rigole un bon coup. Les perdants, eux, pleurent toutes les larmes de leur corps.



Quand une équipe marque un tir à trois points, c'est le délire absolu dans la foule. Les spectateurs sautent et courent dans tous les sens, ils crient...

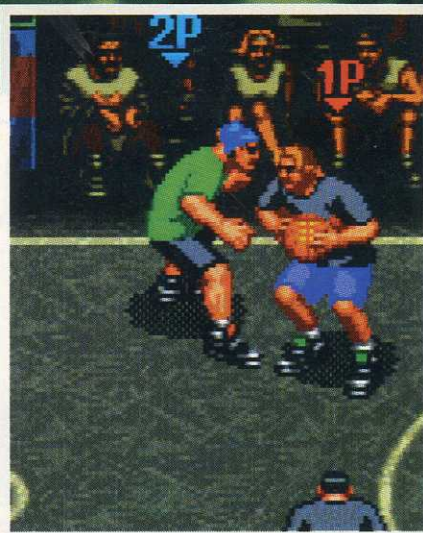


L'équipe de Taiwan n'est peut-être pas l'une des meilleures du monde, mais elle sait en tout cas se montrer agressive. La preuve, un de ses joueurs part contre le smasheur allemand !

QUELLE SÉLECTION CHOISIR ?



Avant de jeter votre dévolu sur une quelconque équipe, regardez bien quels sont ses points forts et ses points faibles, lors du menu de sélection (notre photo). Smash, défense, vitesse de déplacement et tir à trois points, toutes ces caractéristiques sont notées sur 10. En ce qui concerne la défense, l'Allemagne (mon équipe préférée) se montre la plus implacable. Pour les smashes, les États-Unis sont excellents (tiens, elle me plaît aussi cette sélection). L'Angleterre et la France sont douées dans tous les domaines (pas mal non plus ces deux là). Bref, il y en a pour tous les goûts !



(la meilleure simu de basket jamais réalisée) pour ses graphismes entièrement digitalisés. Ils vont avoir du changement avec Dunk Dream ! En effet, les décors et les sprites n'ont pas été digitalisés mais tout simplement dessinés. Remarque, il en va toujours ainsi dans les jeux de sports Neo Geo (Soccer Brawl, Football Frenzy, Baseball 2020, par exemple).

Pour contrôler parfaitement les joueurs, aucun problème. En attaque, un bouton suffit pour shooter et un autre pour passer. En défense, ces mêmes touches servent à intercepter le ballon et à frapper l'adversaire. Bien entendu, il est possible de les combiner à différents moments et donc d'exécuter des techniques spéciales : passe haute, bras roulé, etc.

Le gars qui marque un point fantastique se moque de son rival ou danse la samba pendant quelques secondes...



Même si l'animation n'est pas aussi fluide et détaillée que dans les autres jeux de basket (allez, on va une nouvelle fois citer NBA Jam), cela a été pour moi une véritable

Un nouveau prétendant au titre entre dans l'arène. C'est pourquoi New Challenger est inscrit sur l'écran.

surprise de constater que les joueurs prennent des pauses complètement loufoques, après avoir marqué un panier. Le gars qui marque un point fantastique se moque de son rival ou danse la samba pendant quelques secondes...

J'ai été aussi très épaté par les nombreux smashes que les joueurs réalisent. Dunk normal, 360°, looping fantastique, Lay Hoop (smash issu de la NBA, la vraie)... Ils sont tous très spectaculaires et valent leur pesant d'or !

En ce qui concerne les musiques, c'est le

Editeur	DATA EAST
Développeur	DATA EAST
Distributeur	GUILLEMOT INTERNATIONAL
Support	NEO GEO CD
Genre	JEU DE BASKET
Nombre de joueur	2 JOUEURS
Prix et date de sortie	ENVIRON 400 FRANCS

délire absolu. Les terrains sur lesquels bataillent les équipes (plage, stade, entrepôt désaffecté...) offrent leur propre mélodie. En fait, il ne s'agit pas de mélodie mais plutôt d'airs de rap ou de musique funk. Un véritable régal pour les oreilles (à noter qu'en arcade, les musiques ne sont pas du tout les mêmes). Data East a eu une idée sympa : doter chaque équipe d'une super attaque. Je m'explique : quand un joueur « plante » un panier, une jauge en bas de l'écran se remplit petit à petit. Lorsqu'elle atteint son maximum, les mots SUPER SHOOT apparaissent. Désormais, votre équipe peut exécuter une attaque dévastatrice. Au programme : dunk 1440° (le joueur tourne quatre fois sur lui-même avant de marquer), tir qui défonce le panier, smash en roulé boulé...

Seul ou à deux, Dunk Dream se révèle très marquant. Le nombre d'attaques, pourtant restreint, ne nuit aucunement à l'intérêt du jeu. Au contraire, cela vous permet de contrôler rapidement et parfaitement toutes les équipes. Les temps d'accès CD délivrés entre chaque partie sont très courts. Pas plus de deux ou trois secondes d'attente. Impossible donc de perdre le rythme et de s'ennuyer comme dans certains jeux Neo Geo CD...

Dunk Dream est donc LA simu de basket que tous les possesseurs de la nouvelle console SNK attendaient. Jouabilité excellente, graphismes de bonne

Entre chaque mi-temps, un petit cours de basket-ball : comment passer la balle ou smasher, comment contrer...



Ce gars accroché au panier vient de réaliser un super smash violent. Si violent d'ailleurs, que les autres joueurs se sont écroulés, par peur d'être blessés.

facture et humour omniprésent sont ses trois forces principales. Qu'attendez-vous pour vous jeter dessus ?

David TABORDA et Lionel VILNER

LES MOMENTS CLÉS DU MATCH !

Tout le monde le sait : dans un match de basket-ball, plusieurs actions sont importantes, décisives. Smash, contre-attaque, rebond ou défense, il faut toujours être concentré au maximum ! Un peu comme les stars de la NBA...



LE STREET BALL !

Le Street-Ball - basket-ball de rue - est sûrement le « sport » le plus pratiqué aux États-Unis. Les enfants, adolescents ou adultes, lorsqu'ils n'ont rien à faire, se précipitent dans les rues et forment de petites équipes (deux ou trois joueurs au maximum). Ensuite, ils combattent jusqu'à l'épuisement sur des terrains en plein air. Aucune règle ou loi n'existe, tous les coups sont permis...

Bref, un basket-ball très spécial, parfois violent...

Dunk
Dream

Neo Geo CD

CRÉATIVITÉ ★
 JOUABILITÉ ★★
 GRAPHISMES ★★★
 SON ★★★
 POTENTIEL ★★

D'ACCORD, JE VOUS L'AVOUÉ : DUNK DREAM N'EST PAS LE JEU DE BASKET DE CETTE ANNÉE '95. IL N'APPORTE PAS GRAND-CHOSE AUX FANS DE STREET-BALL QUI CONNAISSENT LES SOFTS DU MÊME GENRE... MAIS IL EST TELLEMENT BEAU, FUN ET JOUABLE. EN RÉSUMÉ, IL PROMET DE FOLLES ET CHAUDES SOIRÉES À SES FUTURS POSSESSEURS. !

Chrono Trigger

SUPER NINTENDO

Voulez-vous explorer un monde insolite d'où personne n'est jamais revenu ? Avez-vous envie de lutter contre les forces du mal qui le régente et de rétablir la paix ? Êtes-vous prêt à pénétrer dans la galaxie Chrono Trigger ?...



On ne peut décidément pas se priver des scènes en Mode 7. Ici c'est une sorte de course à la F-Zero que l'on doit réussir pour atteindre un endroit.

Les habitués de FF3 retrouveront avec plaisir un système de commandes similaire à ce dernier : simple et complet !



Voici un exemple de technique de combat à deux. La gonfesse donne son pouvoir à Chrono qui ainsi file un coup d'épée mortel.



Square Soft est un éditeur japonais, célèbre dans le monde entier pour ses jeux d'aventure de grande qualité, tels que Final Fantasy II, III, V, VI et Secret Of Mana (vous savez, le méga hit auquel on peut jouer à trois en même temps). Après une courte période d'accalmie, il revient en force sur Super Famicom et nous propose un jeu bien plus séduisant : Chrono Trigger. Trois Mômôdôseurs japonais (avec un grand M siouplaît !) ont collaboré dans

le plus grand secret pour réaliser ce chef-d'œuvre : M. Sakaguchi, le programmeur de Final Fantasy VI ; M. Horiyuchi, créateur de l'excellente série des Dragon Quest et M. Toriyama, créateur de la célèbre saga télé Dragon Ball. Ils se sont respectivement chargés du scénario, de la réalisation et des graphismes. L'union fait la force !



Pourquoi Square Soft a-t-elle baptisée Chrono Trigger (Chrono la gâchette, en français) son nouveau jeu d'aventure ? Parce que son héros, Chrono, se déplace très rapidement, frappe ses ennemis à une vitesse hallucinante, résout n'importe quel problème en quelques secondes... Une véritable gâchette, en somme !

Chrono Trigger ressemble énormément aux deux plus grands hits de Square Soft : Secret Of Mana et Final Fantasy VI. Il allie habilement les graphismes du premier et la



Chrono emprisonné hurle pour qu'on le libère. Si vous n'êtes pas japonais, je vous traduis ce que le garde lui répond : "Ta gueule !" (véridique).

DIEU QUE C'EST BEAU



L'une des caractéristiques principales de Chrono Trigger est sans conteste sa beauté. Preuve en sont ces quelques scènes tirées du jeu. Que ce soient des séquences de transition ou bien des décors où l'on peut évoluer, ces images sont tout simplement les plus belles existant sur Super Nintendo. (Donkey Kong le tricheur ne compte pas).

jouabilité du second, qui utilise des séquences pour les phases de combat. Les musiques semblent très proches de Final Fantasy VI. Elles sont douces, mélancoliques, harmonieuses, orchestrées de façon bienséante... À les entendre, on se croirait sur une machine dotée d'un son CD, c'est peu dire !

En ce qui concerne le scénario, pas ou peu de surprises : une princesse du nom de Maridia a été kidnappée. Quelques témoins l'ont vu discuter avec un jeune homme, Chrono, le jour de son enlève-

ment. Ils prétendent que ce dernier l'a livrée à des démons maléfiques. Pour prouver son innocence, Chrono part la libérer... Comme dans Secret of Mana et Final Fantasy VI, votre mission consiste à explorer les villages d'un monde vu de dessus, en fausse 3D. Vous récoltez quelques infos auprès des habitants, susceptibles de vous faire progresser

dans votre quête. Gros problème : tous les textes affichés à l'écran sont en japonais ! Hé oui, Chrono Trigger, pour l'instant, n'est disponible qu'en version japonaise. Seuls les plus balèzes d'entre

Si les combats vous font horreur, évitez Chrono Trigger car il y en a plein.



Alors là, c'est juste un exemple de magie que l'on peut lancer contre les ennemis. C'est énorme, c'est coloré, et très efficace.

Les héros sont en plein somme alors qu'un boss énorme vient d'atterrir. Il serait temps de se réveiller.



SYSTÈME DE COMBAT



Le système de combat de Chrono Trigger est un habile mélange entre ceux de Final Fantasy 3 et Secret of Mana. L'action n'est pas en temps réel mais on peut réaliser des combinaisons entre les divers personnages grâce à l'option « Technic ». Sinon utiliser « Attack » pour ne pas gâcher des MP (points de magie). Chaque victoire rapporte des tunes et un peu d'expérience.



Le monde est beau au début de l'aventure. Les péripéties de Chrono débutent en l'an 1000, c'est marqué là.

vous en viendront à bout. La version américaine, heureusement, ne devrait pas tarder. Square Soft l'annonce pour le mois de mai ou de juin (la firme japonaise nous apprend également que Secret Of Mana 2 sort avant la fin de l'année).



Il est possible d'utiliser des sorts magiques pour lutter contre les ennemis. Leur gestion se révèle

Regardez-moi le rendu de ces murs de caverne... Franchement, c'est pas le top ça ? Y a pas à dire, Chrono Trigger c'est, hum, superbe !

Impressionnant, bluffant, étonnant... aucun de ces termes ne suffit pour qualifier quelque chose d'aussi magnifique !

beaucoup plus simple que dans Final Fantasy VI ou Secret Of Mana. En effet, lors des combats, seulement trois icônes vous sont présentées : une pour le combat à main nue, une seconde pour la magie et une dernière pour l'utilisation de sorts quelconques (potions requinquant votre héros ou le rendant plus puissant). Amusez-vous à faire des petites pauses (une ou deux par seconde), lorsque Chrono galope dans tous les sens. Vous remarquerez qu'au moins vingt ou trente animations différentes sont utilisées pour sa simple démarche ! Impressionnant, bluffant, étonnant... aucun de ces termes ne suffit pour qualifier

Editeur

SQUARE SOFT

Développeur

SQUARE SOFT

Distributeur

IMPORT

Support

SUPER FAMILICOM 32 MEGABITS

Genre

JEU DE RÔLE

Nombre de joueur

UN JOUEUR

Prix et date de sortie

ENVIRON 500 frs, dispo le 11 MARS EN IMPORT

AKIRA TORIYAMA POWER



Akira Toriyama (créateur de Dragon Ball, Dragon Quest...) est le character designer de Chrono Trigger. Ça se voit non ? Voici les premiers héros de votre équipe, dans l'ordre. Chrono, le personnage principal. La princesse Maridia. La grenouille, très forte en magie. Fritz, la mécanicienne ressemblant à Bulma. Et un robot qu'il faudra réparer pour l'utiliser...

SQUARE SOFT FOR EVER !

Square Soft est considéré comme le meilleur éditeur de RPG au Japon. Cette notoriété va de même aux USA. La logigraphie de Square Soft comporte des titres légendaires. La série des Final Fantasy sur Game Boy, Nes et Super Nintendo, ainsi que Secret of Mana. Versons tous une larme de respect pour le dernier Final Fantasy III sorti en américain il y a quelques mois. Chrono Trigger, dernier en date, est l'achèvement actuel de l'œuvre de Square Soft : une merveille !



Cette bestiole sur patte vous propose une petite course contre lui. Bien que tout soit en japonais, il faut taper la cassetette avec tout le monde.

quelque chose d'aussi magnifique ! Une chose classique que l'on retrouve dans Chrono Trigger et qu'il convient de signaler : en progressant, vous vous alliez à d'autres gens. Ils aiment eux aussi se battre contre les forces du mal. La plupart d'entre eux ressemblent fortement aux héros que l'on retrouve dans les précédents jeux d'aventure de chez Square Soft. La petite fille aux cheveux roses, par exemple, me rappelle l'héroïne de Secret Of Mana.

les échoppes des files d'attente longues de plusieurs kilomètres, lors du jour de sa sortie (11 mars). Précisons qu'il fait la couverture de tous les magazines de jeux vidéo depuis plus de trois mois et que les noms de messieurs Sakaguchi, Horiyuchi et Toriyama ont fortement contribué à sa renommée... À quand Chrono Trigger 2 ?

LIONEL VILNER & DAVID TABORDA



C'est dans ce sombre endroit que vous trouverez le robot. Fritz et Maridia se feront un plaisir de le réparer pour qu'il vous rejoigne.

Chrono, attention au Top

Square Soft, c'est bien connu, ne fait jamais les choses à moitié. Lorsqu'elle veut créer un jeu doté d'une réalisation, elle s'en donne les moyens. Secret of Mana et Final Fantasy VI, par exemple, tiennent respectivement sur des cartouches de 16 et de 24 mégas. Combien de mégas pensez-vous qu'elle a alloué à Chrono Trigger ? 32 ! Remplissez sagement votre portefeuille, il risque d'avoisiner les 600 ou 700 francs... Chrono Trigger va, d'après les spécialistes, pulvériser les records de ventes au Japon. Les autorités prévoient devant

Chrono Trigger

Super Nintendo

- CRÉATIVITÉ ★★★★★
- JOUABILITÉ ★★★★★
- GRAPHISMES ★★★★★
- SON ★★★★★
- POTENTIEL ★★★★★

NOUS SOMMES RESTÉS BOUCHE BÉE DEVANT DE NOMBREUSES SCÈNES DE CHRONO TRIGGER. MÊME S'IL EST EXTRÊMEMENT BEAU, CHRONO TRIGGER APPORTE ÉGALEMENT UN INTÉRÊT DIGNE DE FINAL FANTASY 3, ET CE N'EST PAS PEU DIRE. EN UN MOT COMME EN CENT, CHRONO TRIGGER EST LE JEU DE L'ANNÉE, DE LA DÉCENNIE, ET MÊME DU SIÈCLE !

Space Harrier

MEGA DRIVE

Si, il y a dix ans, vous dépensiez déjà tout votre argent de poche dans les jeux d'arcade, vous devez connaître Space Harrier. Puis, en 1988, une première version console est apparue sur Master System. Il ne s'agit donc pas d'une nouveauté révolutionnaire, mais plutôt d'une réactualisation pour la Mega Drive 32 X d'un classique qui a déjà fait ses preuves.



Vraiment, il ne fait pas bon se balader dans le coin !

Jadis, Dragonland et ses quinze régions étaient un havre de paix. Ses habitants vivaient dans une douce quiétude. Leur pays était riche et souvent convoité par d'autres royaumes. Mais les sentinelles de Dragonland veillaient pour repousser toute attaque ennemie. Un jour pourtant, elles ne purent faire face à l'invasion surprise des forces maléfiques de Valda le démon. Une terrible bataille s'engagea et bientôt le royaume tout entier tomba aux mains du Mal. Il y eut de nombreuses victimes et les derniers survivants devinrent tous des esclaves du monstre. Dans cette

guerre éclair dévastatrice, les valeureuses sentinelles de Dragonland avaient toutes péri. Je corrige : toutes, sauf une ! L'une d'elles, voyant qu'il n'y avait plus rien à faire et qu'il aurait été suicidaire de poursuivre le combat décida de s'enfuir. Son nom était Harry. Rebroussant chemin, il aperçut parmi les décombres du champ de bataille un objet insolite. Oubliant le danger que représentaient ses poursuivants, il s'approcha. Il inspecta la

Premier niveau, premières sensations à bord de votre jet-pack, ça démarre vite et ça n'est pas près de s'arrêter !



La lutte s'annonce âpre. Des ennemis en tous genres, sont là pour vous empêcher de libérer la planète.

SCORE 1850710

Au stage 7, vous retrouverez l'éléphant présent dans la présentation. Pas de panique, il ne vous fera aucun mal.



Un étrange ballet vous attend à la fin du stage 2. Restez tout de même vigilant. Ces visages sculptés ont la peau dure !

UN DRAGON DIFFICILE À VAINCRE



Pour vous en débarrasser, visez sa tête ! Postez-vous dans un coin pour attirer son tir puis dès qu'il s'approche allez-y franco avec le laser. Il va changer de couleur et finira par implorer !

MODE CONTINUE

Pour accéder au premier mode continue, vous devez mener à bien vos quatre premières missions sans perdre toutes vos vies. Sitôt fait, le stage 5 qui correspond en fait à un stage bonus, vous donnera tout loisir de vous reposer juché sur votre fidèle destrier Uriahan. Ensuite, inutile de reprendre le jeu à zéro. Tant que vous n'éteignez pas votre console, vous pourrez reprendre votre partie à partir du sixième stage. Évidemment, c'est un peu rageant. On aurait préféré que les programmeurs concoctent pour ce jeu un système de sauvegarde afin de ménager nos consoles.

Des écrits racontent que les anciens chevaliers de Dragonland disposaient de ces machines armées d'un puissant laser...

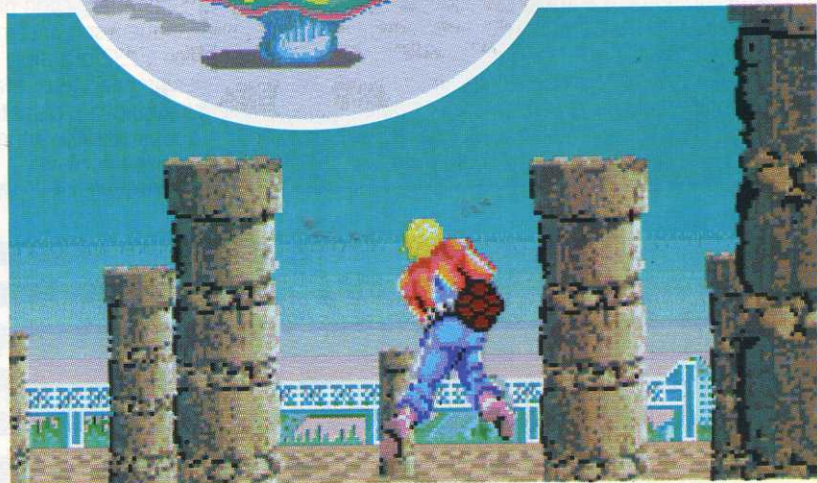
chose et reconnut très vite qu'il s'agissait d'un jet-pack. Il avait déjà entendu parlé de ce type d'engins, mais avait toujours remis en cause leur existence. Seules les légendes qu'on lui avait contées faisaient référence à de telles armes. En effet, des écrits racontent que les anciens chevaliers de Dragonland disposaient de ces machines armées d'un puissant laser, pour se déplacer à des vitesses vertigineuses. L'ennemi n'était plus très loin, sa seule chance était que

Gare à cette armada de vaisseaux qui larguent sur vous des mines dévastatrices !

Un peu de fantasmagorie dans ce stage. Vous survolez un immense champ de champignons géants, certains sont tout à fait comestibles, d'autres particulièrement vénéneux.



Le jet-pack est facile à manœuvrer, mais dans certains passages comme ce dédale de colonnes, il faudra faire preuve d'une grande habileté.



LES CRITIQUES

VOS ENNEMIS

Les régions que vous traversez sont peuplées d'étranges créatures et vaisseaux en tout genre. Attention ! Certaines de leurs armes sont indestructibles, ne vous acharnez pas dessus, évitez-les !



la légende s'avéra. Il enjamba cette étrange monture et appuya sur un bouton brillant qui attira son attention. Il se sentit alors soulevé et propulsé à grande vitesse.

Courage, Harry !

Au début, il fut plutôt surpris et même très angoissé. Mais il s'habitua rapidement au jet-pack qui se révéla

extrêmement maniable. En appuyant sur un autre bouton, il comprit qu'il disposait d'une extraordinaire puissance de feu. A présent, plus rien ne pouvait le retenir et il décida de reconquérir tout seul le royaume de Dragonland. Vous l'avez compris, l'histoire ne fait que commencer et pour lui donner une fin heureuse, il vous faudra libérer la capitale de

Dragonland. Avant d'y parvenir, vous traverserez quinze régions. Vous y rencontrerez les sujets de Valda très bien armés, et tous prêts à en découdre avec vous. Parmi eux, toutes sortes de vaisseaux, armés de mines et de bombes en tout genre, d'étranges sculptures géantes qui vous lanceront d'énormes boules de feu, d'immondes bestioles vertes, des

SEGA DÉCLINE SES JEUX D'ARCADE

La politique de Sega est sans aucun doute de mettre à jour ses jeux d'arcade les plus populaires. Space Harrier voit le jour sur la Mega Drive 32 X en même temps que son confrère Super After Burner, apparu d'abord sur Master System, décliné ensuite sur la Mega drive 16 bits avant d'arriver sur la 32 X. Plus qu'une amélioration, il s'agit plutôt d'une réactualisation des jeux Sega en fonction du marché. Résultat : peu de chamboulements, le jeu reste identique à son ancêtre, ne présentant que quelques améliorations graphiques grâce au 32 bits de la console. L'intérêt : garder les anciens fans et nostalgiques des premiers jeux. Mais attention, cela ne va sans doute pas durer. Sega commence à quitter la planète Mega Drive, pour s'établir sur la planète Saturn et nous proposer des jeux d'une toute autre dimension !



Vous avez eu raison du premier dragon mais aurez-vous la force de lutter contre un dragon à deux têtes...

Editeur	SEGA
Développeur	SEGA
Distributeur	SEGA
Support	MEGA DRIVE
Genre	ARCADE
Nombre de joueur	UN SEUL
Prix et date de sortie	ENTRE 400 ET 450 F, FÉVRIER

Vous vous rendrez vite compte que les temps de repos sont rares. Le jeu est très rapide et demande une concentration de tous les instants

créatures bizarres mi-homme, mi-machine, mais aussi des dragons qui tenteront de vous griller sur place.

Restez en mouvement

Chaque stage se présente de la même manière. Vous naviguez à grande vitesse sur une vaste étendue plate (en courant ou en volant). Sur votre passage sont placés beaucoup d'obstacles. Certains peuvent être détruits, d'autres non, alors soyez vigilants ! Certaines régions ont, pour le moins, un caractère fantasmagorique. Dans le stage 3, par exemple, vous allez naviguer dans un immense champ de champignons géants. La plupart sont inoffensifs. Certains, par contre, sont particulièrement vénéreux : ne vous y frottez pas trop ! Stage 4, surprise !

Vous entrez dans un immense tunnel où tours de verre et diamants suspendus dans les airs sont à éviter. Vous devez développer votre agilité et vos réflexes à tous prix.

Vous vous rendrez vite compte que les temps de repos sont rares. Le jeu est très rapide et demande une concentration de tous les instants. Les obstacles sont nombreux et vos

ennemis ne vous laissent que très rarement en paix. Apprenez à éviter les obstacles indestructibles et à utiliser votre puissance de feu à bon escient. Mieux vaut aller le plus loin possible, plutôt que de chercher à tout détruire sur votre passage. Plus vous serez en mouvement, moins les tirs ennemis auront la chance de vous atteindre. Si vous utilisez trop votre laser, votre champ de vision sera plus réduit et les chances de vous scratcher plus grandes. Lorsque vous êtes pris de vitesse, n'hésitez pas à faire une pause pour vous reposer les yeux.

FRANÇOIS LAURENS



C'est vraiment l'enfer. Normal, c'est le dixième stage et pourtant ce n'est toujours pas fini...

Bravo ! Vous voilà dans le sixième stage, désormais le mode continue vous permettra de tout reprendre d'ici.



Vous ne pourrez pas détruire ces colonnes de verre et ces diamants suspendus. Bonne nouvelle à la fin de ce stage : vous accédez au stage bonus et donc au mode continue.



Bravo, vous avez atteint le stage bonus ! À bord de votre fidèle destrier Uriahan vous devez aplanir le paysage afin de gagner le maximum de points.

Ces drôles de coléoptères sont capables de vous pondre des œufs géants très ravageurs.



Space Harrier

Mega Drive

- CRÉATIVITÉ ★
- JOUABILITÉ ★★
- GRAPHISMES ★★★
- SON ★
- POTENTIEL ★

SPACE HARRIER SUR LA 32 X, ÉTAIT-CE VRAIMENT utile ? NE VALAIT-IL PAS MIEUX NOUS PROPOSER UNE VERSION AMÉLIORÉE POUR LA CONSOLE SATURN AVEC DES GRAPHISMES ET DES ANIMATIONS DIGNES D'UNE 32 BITS ? LES CHIFFRES NOUS LE DIRONT ! EN ATTENDANT, LES NOSTALGIQUES Y TROUVERONT SANS DOUTE LEUR COMPTE.

Tetris et Dr Mario

SUPER NINTENDO

Voici un jeu qui s'adresse à tous les amateurs de jeux de réflexion, ou à tous ceux qui aiment se creuser les méninges devant leur petit écran, paddle en main ! Tetris et Dr Mario est l'association de deux super hits réunis en une seule cartouche. Alors, son succès est assuré !



Vous ne pouvez pas vraiment vous rendre compte, mais cette photo a été prise lors d'une partie complètement hystérique. Dommage que vous n'avez pas droit au son !

Lorsque vous jouez contre l'ordinateur, c'est à celui qui remportera le plus rapidement possible trois victoires représentées au centre par des couronnes.



Vous êtes seul contre le Dr Mario. La gélule jaune qui arrive doit être placée sur la pile déjà entamée en haut à gauche et au revoir les méchants virus !



Il y a quelques années déjà, naissait un jeu du nom de Tetris. Tout d'abord d'une apparence simpliste, ce jeu connu bien vite le succès le plus inattendu de tous les temps. Plus récemment, certains programmeurs se sont inspirés de son principe de base, afin de donner le jour à une série de jeux du même type. Manque de bol, Tetris

est aujourd'hui inégalable, voir même immortel.

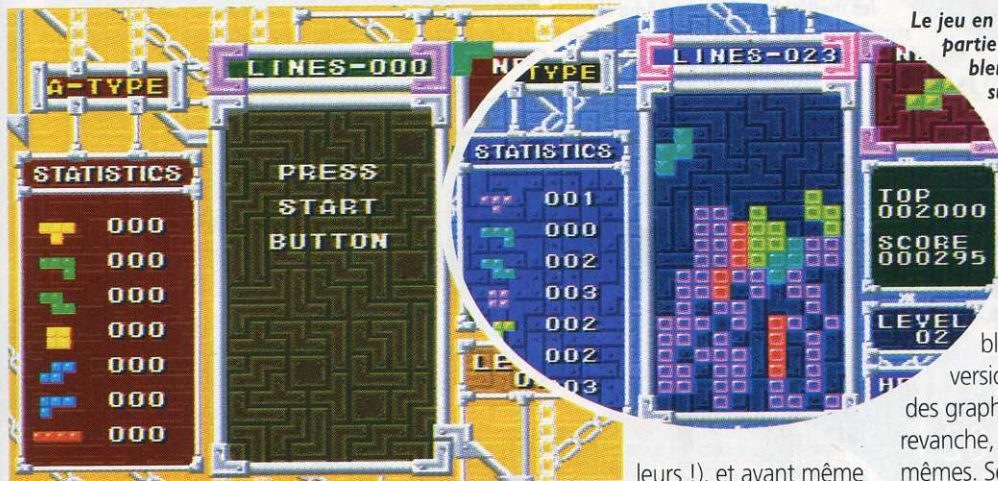
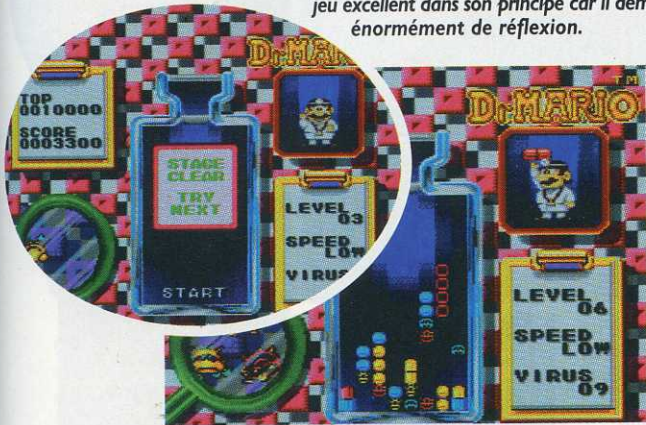
Le plus gros atout de cette cartouche est, bien évidemment, l'alliance de deux jeux qui n'ont en commun que le genre (ce sont des jeux de réflexion), mais dont le principe est différent. D'un côté, vous avez Tetris, qui est la copie conforme de celui que vous connaissez tous sur Game Boy. Des pièces de différentes formes tombent du ciel. À vous de les assembler de sorte qu'elles s'alignent, pour ensuite s'annuler. La difficulté du jeu réside dans le fait que les pièces tombent avec une rapidité croissante et qu'elles sont de plus en plus difficiles à placer. En effet, lorsqu'il vous tombe sur le nez cinq fois la même pièce, au bout d'un moment ça fatigue, ça panique même, et là, c'est le désastre ! Les lignes ne s'annulent plus (normal, il y a des trous partout !), votre vue se trouble (encore normal, il pleut des pièces de toutes les cou-

La première chose qui saute aux yeux dans cette page de présentation, c'est son contour fait en pièces cubiques et en gélules. Belle image tout de même pour représenter l'alliance des deux jeux, non ?

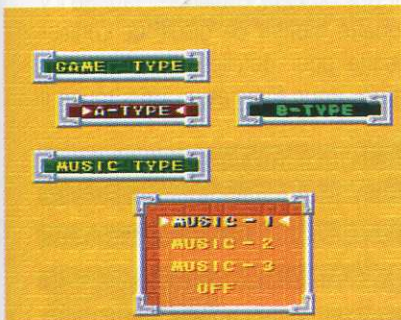


ATTENTION AUX VIRUS

Même si cela n'est pas très rassurant, il faut savoir que nous sommes tous bourrés de microbes. Mais, ne vous inquiétez pas ! Dr Mario est là pour vous soigner et s'occuper de votre cas. Il vous envoie toutes sortes de gélules qu'il faut associer aux différents virus selon leur couleur. En jouant seul, vous pouvez les voir s'énervier, en bas, à gauche de l'écran, lorsqu'ils comprennent que leur fin est proche. Un jeu excellent dans son principe car il demande énormément de réflexion.



Votre mode de jeu est inscrit (ici c'est le <A>). À gauche, vous avez les statistiques des pièces qui tombent. La prochaine pièce qui arrive est indiquée en haut à droite de l'écran. Puis il y a votre score et le niveau de difficulté dans lequel vous vous trouvez.



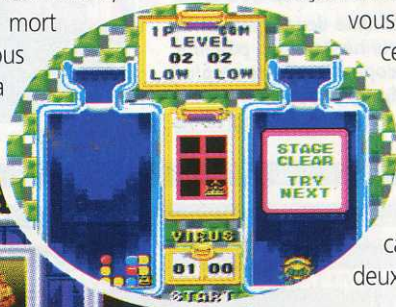
Lorsque vous validez un des jeux, vous entrez dans l'univers des options. Ici, pour Tetris, choisissez entre les modes de jeu <A> ou , réglez les niveaux de difficulté, puis la musique.

leurs !), et avant même d'avoir eu le temps de comprendre ce qui vous arrive, vous voyez s'afficher à l'écran le très fameux « game over ». Vous entrez alors dans une rage folle et vous êtes obligé de recommencer et recommencer encore, jusqu'à ce que vous soyez mort d'épuisement. A ce stade là, vous êtes entré, non pas dans la



Le jeu en mode vous fait démarrer la partie avec un certain handicap préalablement défini. Des pièces sont déjà sur place. À vous de combler les trous afin d'éliminer les lignes. C'est plus difficile lorsque la vitesse augmente !

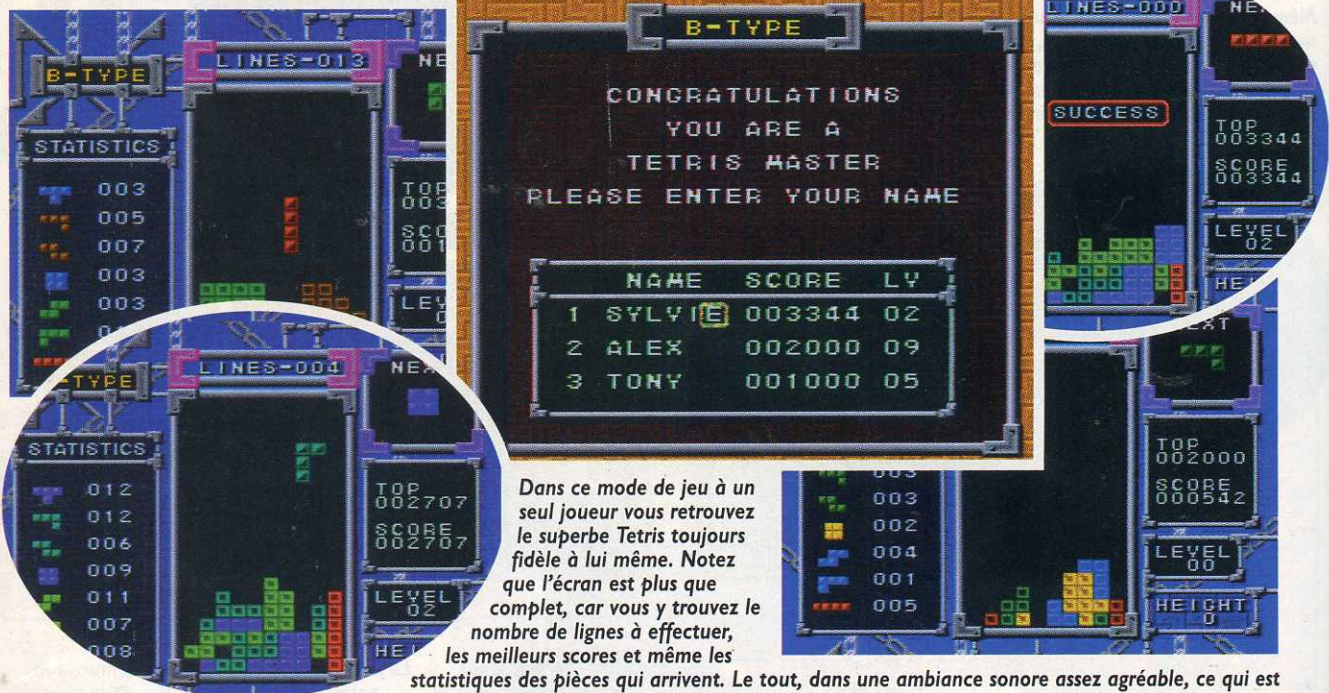
quatrième dimension, mais dans le cercle infernal des accros du jeu. C'est le début pour vous de longues nuits blanches, d'autant plus que cette version a été retravaillée afin d'offrir des graphismes plus soignés et colorés. En revanche, les options restent toujours les mêmes. Seul, contre l'ordinateur, ou bien à deux, choisissez la vitesse d'arrivée des pièces et le niveau de difficulté : vous pouvez démarrer la partie sur un tableau vierge, ou bien déjà avec des pièces posées de façon aléatoire. À vous de



vous débarrasser de ces parasites en faisant des lignes. Cette version vous propose également de jouer dans le calme, ou bien avec deux musiques diffé-

Comme pour Dr Mario, ces petits bonhommes représentent les trois niveaux de difficulté. Ne vous trompez pas, car la moindre erreur peut être fatale !

L'ÉTERNEL TETRIS



Dans ce mode de jeu à un seul joueur vous retrouvez le superbe Tetris toujours fidèle à lui même. Notez que l'écran est plus que complet, car vous y trouvez le nombre de lignes à effectuer, les meilleurs scores et même les statistiques des pièces qui arrivent. Le tout, dans une ambiance sonore assez agréable, ce qui est tout de même très important pour un tel jeu. Cette version n'apporte rien de plus que les précédentes, mais ce n'est pas bien grave. On ne s'en plaint pas !



Lorsqu'un joueur élimine deux lignes en un coup, c'est l'autre qui hérite d'une pénalité. Avec Tetris, il écope d'une ligne en plus, alors qu'avec Dr Mario, ce sont des moitiés de gélules qui tombent n'importe où.

Voici une partie en mode « deux joueurs ». Je possède 2000 points, alors que l'autre testeur (dont je tairais le nom) n'en a que 1200. Pas toujours facile de jouer contre des pros !

rentes qui sont tout à fait en accord avec le jeu et son ambiance. Sachez que si vous jouez à deux, les paramètres des options sont dissociables, c'est à dire que l'un et l'autre peuvent régler les niveaux de difficulté comme bon leur semble.

Des pilules au poil !

Dr Mario a également connu beaucoup de succès sur la NES. Le principe est un peu plus compliqué. À l'intérieur d'une bouteille il y a des petits virus colorés qui se promènent. De l'extérieur, Monsieur Mario s'amuse à lancer des gélules, colorées elles aussi, afin d'éliminer les méchants virus. Chaque gélule peut avoir une ou deux couleurs. Il faut qu'il y est quatre moitiés de gélule de couleur identique pour qu'elles s'annulent. Par exemple, pour éliminer un virus rouge il

Editeur	NINTENDO
Développeur	NINTENDO
Distributeur	NINTENDO
Support	SUPER NINTENDO
Genre	RÉFLEXION
Nombre de joueur	DE UN À DEUX
Prix et date de sortie	ENTRE 350 ET 450 F, disponible



Ça y est. La partie est lancée depuis peu. C'est la folie du jeu qui commence, ainsi que la rage de vaincre et de tenir le plus longtemps possible. C'est là qu'il faut se méfier, car ça peut durer très très longtemps !

L'ordinateur, sur le tableau de droite, n'a plus qu'un virus à éliminer, alors qu'il m'en reste encore deux à gauche. C'est là que la pression monte !

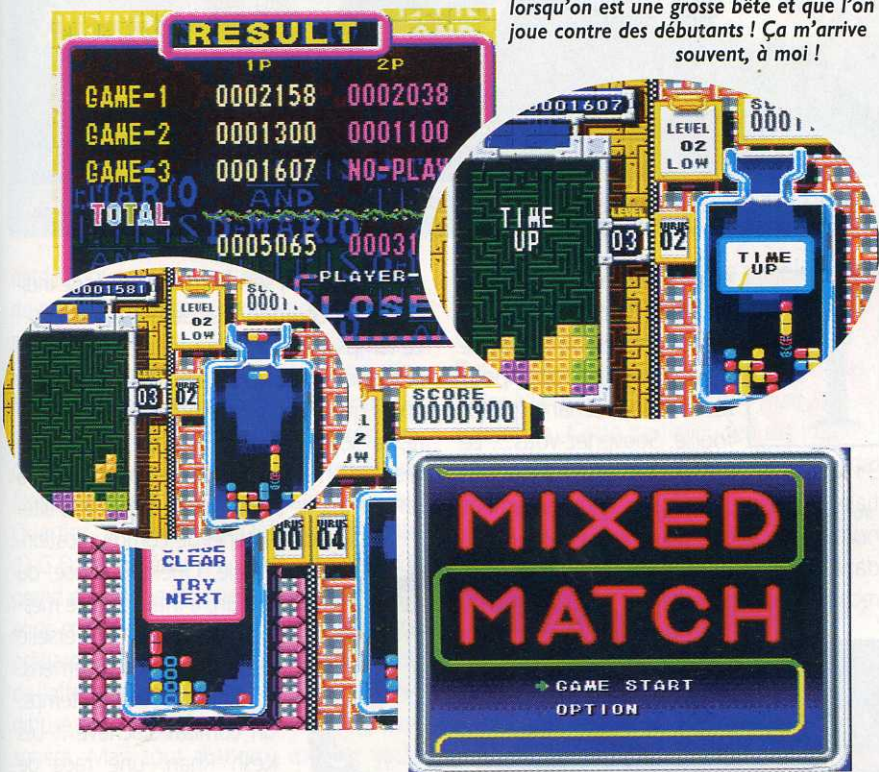
faut aligner trois pilules rouges sur son dos. La partie est terminée lorsque tous les virus ont disparu. Là encore, vous pouvez jouer seul, à deux, ou contre l'ordinateur. Les options que vous trouverez sont

les mêmes que pour Tetris. La dernière option qui fait le plus grand intérêt de cette cartouche est le mode de combat à deux joueurs. Il est évident, dans ce cas bien précis, que le stress et la précipitation sont au rendez-vous, et les crises de rires aussi d'ailleurs ! Ce que vous ne devez rater sous aucun prétexte est le mode «mixed match». Je vous explique... Lorsque vous jouez à deux, l'écran se divise et vous allez pouvoir jongler avec les deux jeux. Vous entamez la partie avec Tetris et, lorsque celle-ci est terminée, vous enchaînez avec Dr Mario et ainsi de suite. L'alternance des deux évite le côté monotone et redondant de la chose. Il permet aussi de ne pas rester bloqué des heures durant sur l'un ou sur l'autre, car je vous l'assure, ces jeux rendent fou mais ils sont tellement bons, qu'on ne le regrette pas ! Je vous le dis, je vous le répète, cette cartouche est indispensable même si sa réalisation reste classique. On ne peut tout de même pas envisager Tetris autrement qu'avec simplicité. Sinon, ce ne serait plus Tetris...

Sylvie Sotçju

LA SÉQUENCE D'INTRO !

Ce mode vous permet de passer du traditionnel Tetris game <A> au Dr Mario, pour ensuite revenir au Tetris, mais cette fois-ci en game . Dans le premier cas de figure, votre but est de faire le plus de lignes possible, alors que dans le second vous devez éliminer un nombre de lignes préalablement défini, en un temps limité. Tous les paramètres se gèrent indépendamment les uns des autres. Plutôt pratique, lorsqu'on est une grosse bête et que l'on joue contre des débutants ! Ça m'arrive souvent, à moi !



CES JEUX QUI NOUS PRENNENT LA TÊTE !

Les jeux de réflexion ont toujours été à la mode. Encore aujourd'hui, alors que certains soft utilisent les techniques les plus avancées, Tetris et Dr Mario sont loin d'être largués. Dans la même catégorie qu'eux, on retrouve (toujours dans la famille de Mario) Yoshi's Cookies ou encore Mario & Wario. Mais on peut citer aussi Breakthru (créé également par Alexey Pazhitnov), Puyo Puyo et Tetris and Bombliss. Du côté de Sega, c'est Columns qui remporte la palme. Ce jeu est le seul à avoir tenu tête à Tetris, et je peux vous confirmer que ce n'est pas chose facile !

Tetris et Dr Mario

Super
Nintendo

- CRÉATIVITÉ ★★★★★
- JOUABILITÉ ★★★★★
- GRAPHISMES ★
- SON ★★
- POTENTIEL ★

VU LE GENRE DE CES DEUX JEUX, VOUS COMPRENEZ POURQUOI CERTAINES NOTES SONT ASSEZ FAIBLES. IL N'EMPÊCHE QU'IL EST INCONTESTABLE QUE LE FAIT D'AVOIR RÉUNI DEUX MUST EN UNE SEULE CARTOUCHE SOIT UNE GRANDE RÉUSSITE. L'ÉTERNEL TETRIS ET LE SUPERBE DR MARIO N'ONT PAS ENCORE DIT LEUR DERNIER MOT. JE DIRAIS MÊME QUE CERTAINS NOUVEAUX JEUX ONT PLUTÔT INTÉRÊT À SE CACHER !

Chaos Control

CD-i

Chaos Control est une prouesse. À la fois un jeu d'arcade dont les graphismes ont été entièrement générés par ordinateur et un film interactif surprenant... C'est peut-être même le meilleur titre jamais paru sur CD-i.



Votre première mission vous entraîne au-dessus des eaux de la baie de New York. La statue de la liberté sera le témoin de votre premier affrontement.

A l'intérieur du système informatique, vous évoluez entre les RAMs et les circuits imprimés, tout en supprimant au passage les micro-virus



Pour arriver à vos fins, il vous faut prendre des risques très élevés. Ainsi, ce passage en rase-mottes obligatoire sous la poupe d'un croiseur Kesh Rhan...



Si votre mission se solde par un échec, vous verrez le commandant en chef des Kesh Rhan donner l'ordre de détruire votre planète. Les graphismes de cette scène sont absolument fabuleux !



F utur d'anticipation ? Fiction totale ? Quoiqu'il en soit, Chaos Control s'inspire d'événements réels pour asseoir un scénario plutôt fouillé. Souvenez-vous... Le 3 mars 1972, une sonde d'exploration spatiale, Pioneer 10 (plus communément nommée Voyager) est lancée dans l'espace à la recherche du moindre

signe de vie. A son bord, un message indiquant les coordonnées de notre planète... Le temps d'une vie s'est écoulée depuis, et la sonde erre toujours. En 2050, longtemps après qu'elle ait quitté notre système solaire, la sonde s'immobilise brutalement et cesse d'émettre. Sur Terre, on conclut à une panne de transmission, due à une altération du matériel de communication.

Erreur fatale. Quelque chose, ou quelqu'un, a intercepté le message de paix universelle transmis par les terriens. Plus loin sur l'axe du temps, un combat s'achève... Les Kesh Rhan, une race de prédateurs, ont jeté leur dévolu sur notre planète après leur victoire sur la base de Mars, dernier rempart destiné à protéger la Terre. Quelques survivants, membres de l'Ares Interception Squad, ont réussi à revenir sur la base de commandement lunaire, ne laissant derrière eux que ruines et désolations. Parmi eux, Jessica Darkhill, lieutenant de la flotte terrestre, sera votre corps d'accueil (petit vei-



PROJECTION DANS L'AVENIR



Bienvenue dans le monde virtuel de Chaos Control. Plus d'une trentaine de minutes de « film » en image de synthèse, réalisées avec l'aide de 3D Studio, vous seront projetées au fur et à mesure que vous progresserez dans le jeu. Phase intermédiaire entre deux scènes d'actions, le scénario et l'intrigue du jeu vous sont dévoilés petit à petit, d'une bien agréable manière. Utilisant au maximum les capacités graphiques du CD-i (avec le concours, tout de même, de la carte Full Motion Video), les scènes cinématiques du jeu procurent un rendu visuel des plus achevés. À noter, l'originalité des graphismes pour les personnages principaux du jeu qui dénotent du "Background".

nard !) pour cette aventure. Véritable pied-de-nez au machisme consoleux (néologisme !) qui avait pour habitude de reléguer la gente féminine à un éternel second rôle. Mais revenons à New Babylon, le centre de commande installé sur la lune. Après une courte entrevue avec votre supérieur hiérarchique, vous, Jessica, êtes assignée au Quartier Général de Défense Orbitale (Q.G.D.O.) basé à New York. Le Q.G.D.O. prend en charge les opérations de soutien et de contre-attaque des forces alliées et se prépare à mettre en branle le dernier acte de l'offensive terrestre : une attaque massive, diffuse et impitoyable au-delà de la stratosphère. Mais tout d'abord, vous et votre escadrille devez « épurer » les rues de New York. L'aventure ne fait que commencer... A bord de votre chasseur ultra-perfectionné, vous survolez les eaux de l'Hudson, à deux miles d'Ellis Island. Les insectoïdes (vaisseaux ennemis) des Kesh Rhan vous entraînent flirter avec la « grande dame »

(la statue de la liberté). Votre périple continue au-dessus d'une parfaite reproduction tridimensionnelle de l'île de Manhattan. Deux millions de polygones ont été nécessaires à la réalisation de cette « maquette » surréaliste. Cette partie du jeu est impressionnante, et rappelle un peu les scènes de

Sur le Washington Bridge, une horde de cyborg bleus veut stopper votre progression.



Après moultes pérégrinations entre les tours de béton de Manhattan, vous vous retrouvez face aux cyborgs rouges. Rapides et puissants, ils ne vous laissent aucun répit.

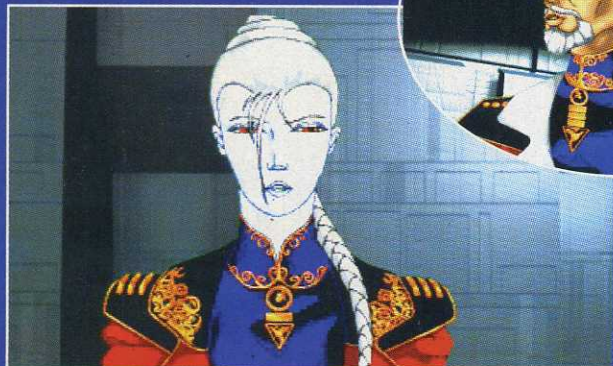


LES CRITIQUES

AU COMMENCEMENT



Après la capture de la sonde Pioneer 10 par les Kesh Rhan, tout bascule pour l'humanité... Vous, Jessica, devez organiser la défense de la Terre avec les conseils avisés de l'amiral Darkhill et du major Karanoff. Tout cela, vous l'apprenez dans la séquence d'introduction du jeu.



combat de Macross (un dessin animé futuriste). Tirs aux lasers, ennemis à profusion, poursuite entre les immeubles, etc. Les sensations sont accentuées par les effets de caméra et les mouvements non-linéaires des vaisseaux ennemis. Votre mission accomplie, vous retournez à votre base New Yorkaise. En conséquence de vos actes,

vous rejoignez le rang des majors au sein de l'alliance. Mais ce n'est pas tout... Les dernières paroles de votre fiancé, mort pendant la bataille de Mars, ont été enre-

Vous traversez un couloir étroit aux éclairages extravagants. Attention, des ennemis vous attendent au bout.



gistrées et retransmises via les satellites de communication. Horreur ! Ce sont vos propres satellites qui se sont retournés contre vous. Aucun doute, un virus informatique s'est glissé dans le système de la base, permettant aux Kesh Rhan de contrôler les systèmes de défenses alliés. Ils endiguent leurs initiatives avant même qu'elles ne soient amorcées. Commence alors la seconde partie du jeu, qui consiste à vous introduire dans le réseau informatique et à aller détruire ce fameux virus. Vous flotez au-dessus d'un univers technologique, cerné de circuits imprimés et de RAM, affrontant les avatars du virus. Ce dernier recrée l'environnement au fur et à mesure que vous vous rapprochez, mais en vain... Vous êtes la meilleure. La menace enrayée, plus rien ne vous empêche de lancer l'assaut final sur les troupes ennemis, postées en orbite. On vous confie alors un prototype de chasseur spatial, qui détient une

Editeur

INFOGRAMES

Développeur

INFOGRAMES

Distributeur

Philips

Support

CD

Genre

SHOOT 'EM UP

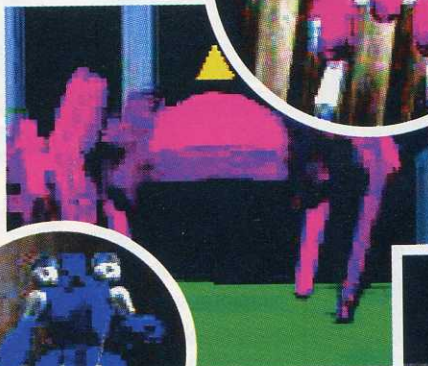
Nombre de joueurs

SHOOT 'EM UP

Prix et date de sortie

ENVIRON 350 F SORTIE MARS 95

LES RANGS ENNEMIS



Voici un échantillon des monstres que vous pouvez trouver dans le jeu. Il en existe beaucoup d'autres, bien plus dangereux. Cependant, aucun ne présente de danger particulier. On peut remarquer le soin apporté à leur réalisation, tant dans leurs mouvements non-linéaires que dans la façon peu orthodoxe de les filmer. On a une impression de réalisme et de profondeur absolument géniales ! On se croirait dans un remake de « La Guerre des Etoiles » !

puissance de feu considérable : l'arme idéale pour votre vengeance... Cette dernière phase de jeu vous propose de choisir votre chemin parmi plusieurs directions possibles. Le synopsis du jeu ne ressemble pas aux scénarii réchauffés de certains softs. Mais ce n'est qu'un des aspects positifs de ce jeu ! Les autres points forts sont liés aux techniques de programmations et de conceptions du jeu. Il va très vite, et offre un très bon rendu des sensations éprouvées lors du pilotage d'un supersonique (enfin, je crois...). On inter-agit réellement avec un univers virtuel particulièrement réussi. Infogrames et 3D Studio (un logiciel de création graphique 3D) ont réalisé les scènes cinématiques dispensées entre chaque phase de jeu et lors de chaque événement important (introduction, fin de jeu...). Plus d'une trentaine de minutes de séquences graphiques de toute beauté, en plein écran (s'il vous plaît !), sont

contenues sur le disque. Les figures principales du jeu sont incrustées sous la forme de personnages de bande dessinée. Un grand bravo également pour les qualités sonores. Le joueur s'immerge totalement dans le jeu, victime de l'effet Doppler. Non, ce n'est pas une maladie, mais le nom donné aux effets sonores qui vous restituent une ambiance. Enfin, la difficulté n'est ni progressive, ni très élevée, ce qui retire au jeu beaucoup de sa durée de vie. On peut aussi reprocher aux explosions des vaisseaux ennemis leur manque de réalisme. Ceci dit, Chaos Control est un excellent jeu que tout possesseur de CD-i se doit de compter dans sa logithèque.

David Msika

DERNIERS REM PARTS

Dans le système virtuel de New Babylon (la base lunaire) vous devez affronter les virus, synthèses informes d'une pieuvre et d'une balle de golf. Pour les vaincre, il suffit de tirer le plus vite possible dans leur œil !



Chaos Control

- CRÉATIVITÉ ★★
- JOUABILITÉ ★★
- GRAPHISMES ★★
- SON ★★
- POTENTIEL ★★

Stupéfiant ! CHAOS CONTROL EST UNE LEÇON À TOUS CEUX QUI CROIENT QUE LES JEUX EN PRÉ-CALCULÉ SONT SANS INTÉRÊT. PLONGER SUR MANHATTAN, ET ME RETROUVER LANCÉ DANS LES DÉDALES DE PIERRES POURSUIVI PAR UNE HORDE DE ROBOTS-TUEURS, JE NE POUVAIS RÊVER MIEUX. SELON MOI, CE JEU EST LE MEILLEUR TITRE JAMAIS PARU SUR CD-i !

CD-i

Super BC kid

SUPER NINTENDO

La mascotte de la célèbre console Nec, la Coregraphx, débarque sur Super Nintendo en ce mois de mars 95. Elle a pour nom Bonk et joue les trouble-fête dans un jeu de plate-forme assez étonnant : Super BC Kid.

Bonk est un gaillard extrêmement connu au Japon. Il est la mascotte de la Coregraphx - malgré ses six ans, cette console Nec se vend toujours aussi bien - et un héros pas comme les autres. Je m'explique : Bonk est né il y a longtemps, très longtemps, à l'époque préhistorique. Comme vous le savez, les hommes, à cette époque, ne nous ressemblaient guère. Ils étaient physiquement moins forts, moins vigoureux, moins robustes... moins balèzes en somme !

Sur le plan morphologique, ils étaient aussi quelque peu différents. Certains avaient par exemple une tête énorme, voire gigantesque. Bonk fait partie de cette catégorie

très spéciale. Chose incroyable, exceptionnelle même, il s'accommode aisément de la « maladie » dont il est victime. Quand quelqu'un l'attaque, il se défend avec sa tête en donnant des coups de boule !

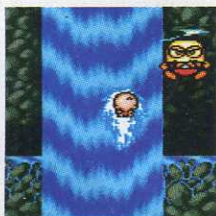
Hudson Soft, l'éditeur japonais qui a enfanté ce charmant personnage, héros de trois jeux de plate-forme - PC Kid I, II et III - et d'un jeu de tir, PC Kid Shooting star, a eu une bonne idée. Réaliser un jeu de plate-forme, sur Super Nintendo, dont le héros n'est autre que Bonk : Super BC Kid.

Des fruits revigorants

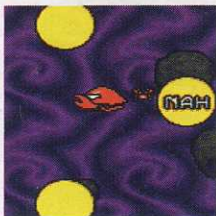
Dans cette nouvelle mouture, Bonk combat un monstre géant de couleur verte, qu'il a vaincu dans ses précédentes aventures (ce dernier ressemble un peu au fameux Godzilla). Cette fois-ci, nos amis ne luttent pas à l'époque de la préhistoire, mais en 1995. Hudson Soft a, en effet, opté pour une nouvelle « époque du combat » (la nôtre), dans le but de se démarquer des précédents PC Kid. Je dois avouer qu'ils ont plutôt bien réussi !

La firme japonaise a, néanmoins, conservé quelques éléments qui ont contribué au succès des versions Nec. Les stages bonus par exemple ! Lorsque vous ramassez une

Bonk ne se préoccupe pas du tout de l'ennemi de droite et remonte tranquillement la cascade.



Bonk, transformé en crabe, tire sur toutes les piécettes jaunes pour rapporter des points. Hudson Soft ne manque vraiment pas d'imagination !



Qu'il est drôôôle Bonk, quand il se fait croquer par un piranha. Il prend des pauses marrantes, amusantes et même inattendues !

Un démon essaie de capturer Bonk. Il envoie des bestioles de couleur marron un peu partout, dans l'optique de le cerner.



Bonk le géant défonce tout sur son passage, même les châteaux en pierre ! Remarquez, on dirait qu'il y prend du plaisir...

BONK SE TRANSFORME !



Bonk se transforme de différentes façons lorsqu'il ramasse des nœuds papillons. Il se métamorphose en lézard géant, en fou, en crabe, devient minuscule, etc. Toutes les bêtes qu'il incarne possèdent une particularité : le géant, par exemple jette sa tête sur les ennemis. Le fou crache des flèches électriques. Le minus, lui, emprunte des passages inaccessibles... Bref, Bonk démolit ses adversaires comme bon lui semble !

Autre chose qui ne change pas en comparaison de la version Nec : notre héros a toujours la possibilité de nager sous l'eau ou la lave et d'y trouver une masse de bonus.

certaine option, vous atterrissez dans un monde étrange, où vous gagnez des points et des vies. On retrouve également les cœurs rouges qui revigorent Bonk ou les pastèques et bananes qui lui redonnent quelques forces. Sans oublier les piécettes jaunes qui, en moins de temps qu'il ne faut pour le dire, boostent votre score.

Bonk peut toujours s'accrocher aux arbres et se balancer tel un trapéziste ou grimper une montagne à la seule force de ses dents. Dans PC Kid, Bonk rebondit sur des fleurs jaunes pour s'envoler dans les airs. Désormais, il les soulève et les amène où il le souhaite, pour franchir un quelconque obstacle. Autre chose qui ne change pas en comparaison de la version Nec : notre héros a toujours la possibilité de nager sous l'eau ou la lave et d'y trouver une masse de bonus.

Le délire absolu !

En ce qui concerne les graphismes, je n'ai absolument rien à reprocher : les décors sont toujours aussi beaux et colorés. Bien sûr, grâce à la palette de couleurs de la Super Nintendo, les dégradés sont plus fins. Les musiques, elles, sont parfaitement



Les tanks sont des ennemis particulièrement dangereux. Ils balancent leurs boulets sans la moindre pitié. Regardez, Bonk souffre atrocement. Il pleure !



Bonk s'accroche de plusieurs façons aux palmiers : avec ses dents, ses bras ou ses pieds. Notez au passage qu'il parvient à se balancer dans le vide, tel un trapéziste.

orchestrées. Que voulez-vous, chez Nec, il y a des bons musiciens...

Comme dans la version Nec, Bonk entre dans une colère noire lorsqu'il avale un gigot. Il se métamorphose aussi de différentes façons en ramassant un nœud papillon (bonus very spécial) : en lézard géant, en super Bonk, en fou, en crabe (petite bête reprise de PC Kid II). Tous les personnages qu'il incarne possèdent une



Les ennemis ne peuvent rien manigancer lorsque vous balancez votre tête dans le vide. Elle vous sert de bouclier protecteur.

QUE SIGNIFIENT PC ET BC KID ?

Vous l'avez certainement remarqué : sur Nec, Bonk joue les héros dans PC Kid. Sur Super Nintendo, PC Kid devient BC Kid. Pourquoi ? parce que P et C sont les deux initiales inscrites sur toutes les consoles NEC (PC Engine, en général). Elles signifient Personal Computer et ont été associées à Kid pour former un titre ultime : PC Kid (le kid de la PC Engine). Pour éviter un quelconque litige avec Nintendo, Hudson Soft a préféré changer la première initiale par un B. Vraiment compliquées toutes ces histoires de droits...

DES MONSTRES PLUS VRAIS QUE NATURE.



Comme dans ses précédentes aventures, Bonk combat des monstres géants à la fin de chaque monde. La boule géante, le dragon vert ou l'oiseau rouge... ils sont tous très forts. Vous les maîtrisez une fois et les retrouvez dans le dernier stage, juste avant le boss final (la grosse bête verte protégée par un casque).



particularité : le géant jette sa tête sur tout ce qui bouge, le crabe court très, très vite, le fou éructe des flèches électriques...

Quelques petits trucs inédits font leur apparition, dans cette version Super

Nintendo. La partie shoot'em up par exemple ! Vers la fin du jeu, Bonk, transformé en crabe rouge, vole dans l'espace intersidéral et tire sur des pièces géantes de couleur jaune, pour augmenter son score. Le délire absolu !

Au final, Super BC Kid s'avère être un jeu génial. Hudson Soft a incorporé dans cette mouture tous les éléments qui ont contribué au succès des versions Nec : musiques délirantes, jouabilité délirante, niveaux délirants... Du début jusqu'à la fin, on ne s'ennuie jamais. Les ennemis, belliqueux et combattifs, vous donnent toujours du fil à retordre.

Les monstres de fin de niveau sont, d'une part, très impressionnants et, d'autre part, extraordinairement drôles. En dépit



Bonk vole dans l'espace avec ses « copains » les ennemis. Il cherche certainement la sortie du dédale de couloirs dans lequel il erre !



Fuyez ou contournez astucieusement ces bestioles pour ramasser les bonus de gauche.

Du début jusqu'à la fin, on ne s'ennuie jamais. Les ennemis, belliqueux et combattifs, vous donnent toujours du fil à retordre.

Editeur	Hudson Soft
Développeur	Hudson Soft
Distributeur	Virgin
Support	CARTOUCHE
Genre	PLATE-FORME
Nombre de joueur	UN SEUL
Prix et date de sortie	ENVIRON 450 F

des coups que vous leur donnez, ils trouvent toujours le moyen de sourire ou de rigoler ! Un autre élément de BC Kid m'a enchanté : les passages secrets. Il y en a plus d'une cinquantaine ! Je ne vous cache pas que j'ai passé mon temps à les chercher...

En résumé, Super BC Kid sur Super Nintendo est le jeu de plate-forme de ce début d'année. Il démontre une nouvelle fois que la 16 bits de Nintendo a encore de beaux jours devant elle et satisfera sans aucun doute tous ses acquéreurs. Une dernière chose : c'est Virgin qui distribue ce hit dans notre beau pays. On leur dit un grand merci !

DAVID TABORDA

Quand vous explorez un monde sous-marin, restez toujours sur vos gardes. Des piranhas ou des requins peuvent apparaître à n'importe quel instant.

Cette fleur bizarre s'envole sans aucun doute vers un stage bonus. Essayez de la suivre et de vous accrocher à elle.



Bonk se fait mordre par un ennemi. Il a mal, très mal au derrière.



Les fleurs volantes vous aident dans les situations délicates. Elles vous permettent par exemple d'éviter une tribu de monstres.

LES STAGES BONUS.



Pour atterrir dans un bonus stage, c'est très simple : il suffit de ramasser une petite fleur. Des points, des vies, voilà ce qu'ils vous permettent de gagner. Attention, si vous réussissez un perfect (ramasser tous les bonus en un minimum de temps), vous avez droit à une petite surprise. Je n'en dis pas plus et vous laisse la découvrir...

Super BC Kid

Super Nintendo

- CRÉATIVITÉ ★★★★★
- JOUABILITÉ ★★★★★
- GRAPHISMES ★★★★★
- SON ★★★★★
- POTENTIEL ★★★★★

INCONTESTABLEMENT, SUPER BC Kid EST UNE MERVEILLE ! HUDSON SOFT A RÉUSSI LÀ OÙ TOUS LES AUTRES ONT ÉCHOUÉ. C'EST-À-DIRE FAIRE UN JEU DE PLATE-FORME QUI RÉUSSIT À MÊLER PARFAITEMENT FUN ET BONNE RÉALISATION. ON LEUR DIT BRAVO ! A QUAND UNE SUITE ?

LA RÉDACTION A VOTÉ LA SÉLECTION

A=Non testé - = Bot

La sélection du mois

La rédaction	Chaos Control	Chrono Trigger	CyberSled	Dunk Dream	Iron Commando	Rayden Project	Space Harrier	Star Blade	Super BC Kid	Tetris et Dr Mario	Victory Goal
Sylvie Sotgiu	☆☆☆	☆☆☆☆	A	☆☆☆☆	☆☆	-	☆	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	A
Marco Verocai	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	☆☆☆☆	☆☆	☆	☆☆	☆☆	A	☆☆☆☆	☆☆
Christophe Monfort	A	☆	☆☆	☆☆☆☆	☆☆	-	☆☆☆☆	☆☆☆☆	A	☆☆	☆☆☆☆
David Msika	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	☆☆	-	-	☆☆☆	-	☆☆	☆☆	☆☆
David Taborda	☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	-	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	A	☆☆☆☆
Franck Ladoire	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	☆☆	☆☆☆☆	☆☆	☆☆☆☆	☆☆	☆☆☆☆	☆☆	☆☆
Gilles Sauer	A	☆☆	☆☆	☆☆☆☆	☆☆	-	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆
Julio Ballester	☆☆☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	A	☆☆	☆☆
José Carrion	A	☆☆	☆☆	☆☆☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆
Lionel Vilner	☆☆	☆☆☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	-	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆
Yohann Morin	☆☆☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	-	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆
Pascal Gelle	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	-	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆
Thomas François	☆☆	☆☆☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆	☆☆

**Tous les trucs et astuces !
Toutes les soluces complètes !**

• **36 75**
• **KONSOL**

Pourquoi aller chercher ailleurs ce que vous ne trouvez que chez nous ?

**le dialogue direct, les questions
à la Rédaction, les Petites
Annonces, toute l'actualité des
jeux console...**

Les soluces sont également disponibles :

par téléphone
36 70 53 89

MEGA DRIVE

MICKEY MANIA

Un Select Stage, ça vous intéresse ? Et bien, nous avons l'objet de votre convoitise, ici, au sein même de la rédaction et maintenant, devant vos yeux ébahis. Donc, au début du jeu, allez dans le menu Options et positionnez-vous sur le Sound Test. Maintenant, positionnez Music sur Continue et SFX sur Appear. Puis, déplacez le curseur sur Speech et choisissez Think (comme la chanson du même nom). Ensuite, allez sur Exit et maintenez la touche directionnelle vers la gauche une dizaine de secondes jusqu'à ce que vous entendiez un bip. Repassez au menu précédent et sélectionnez Play Game. Au tableau suivant, vous pourrez choisir le niveau dans lequel vous êtes désireux de vous rendre. Vous voilà dans le secret des Dieux...

LEMMINGS 2

Pour récupérer les 12 médailles qui sont disséminés dans le jeu, nous avons décidé, dans notre grande générosité, et aussi parce que l'on a passé un bon week-end, de vous donner les codes vous permettant de les récupérer. Alors, pour...

Lemmings Classic : INNAPJHMLOF-PEHHLLBOCP

Lemmings Beach : PBGGBLJFMOGJLF-FLONGHJL

Lemmings Cavelem : IPNNAPJHMLOF-PEHHLLBOCP

Lemmings Circus : MLJNCGLLGNL-CODHKLNNPC

Lemmings Egyptian : HBNPPBPJHNPO-JPNPPHPA

Lemmings highland : NGHDLKNNCPL-HOLPNADIDMB

Lemmings Medieval : JNKANAGI-FEDKCFJGENKHFE

Lemmings Outdoor : DICCFBNIHEECF-JEELCGFD

Lemmings Polar : EPDPLPOPPAAACA-CIAIAGA

Lemmings Shadow : FNIJNEHCDN-KAFBCJNEIKFF

Lemmings Space : OIOMBODILM-GODDCDJKNFO

Lemmings Sport : MIHPGHPMBOBH-BLIHMEOCPL

3DO

DEMOLITION MAN

Si vous regrettez l'absence de gerbe de sang dans ce jeu pourtant si violent, nous aussi ! C'est pourquoi nous avons travaillé d'arrache pied pour vous concocter une petite astuce. Cette dernière vous fera voir la vie en rouge !

Pour activer le mode « gore », attendez l'écran titre où l'on voit Stallone à gauche avec le titre du jeu au milieu. Quand il apparaît, prenez le premier paddle et appuyez sur R. Maintenant, faites un tour complet sur la croix directionnelle dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, jusqu'à ce que vous voyez quatre bulles de sang s'afficher à l'écran. Voilà, c'est activé ! Maintenant, lorsque vous descendrez un adversaire, il vous fera un joli feu d'artifice (Oh ! La belle rouge !).

NEED FOR SPEED

Ce jeu fabuleux manque un peu de vues ! On ne dispose en tout et pour tout que de deux vues (intérieur de la voiture et légèrement en retrait), ce qui est un peu faible, vous en conviendrez ! Et bien trois angles de vision supplémentaires sont accessibles via une astuce. Avant d'allumer la console, branchez deux paddles et mettez la 3DO en route. Puis commencez une course, normalement. Une fois la partie commencée, faites sur le deuxième paddle : L, Haut et A simultanément. Vous aurez droit à une première vue. Rappuyez sur A, une deuxième et une troisième fois pour avoir les deux vues supplémentaires. Voilà !

SNES

JURASSIC PARK 2

Pour avoir les continues infinis dans ce jeu, ô combien difficile, il existe une manipulation très simple, mais c'est un secret. Dévoilé en exclusivité dans *CD Consoles*, voici l'un des moyens les plus

simples de finir le jeu : au début du jeu, à l'écran de Mission Select, tapez trois fois sur L, trois fois sur R, deux fois sur L, deux fois sur R, L, R, deux fois sur L, deux fois sur R, trois fois sur L et trois fois sur R. Si vous réussissez la manœuvre, un bip sera émis et alors, vous aurez les continues infinis. Maintenant, vous n'aurez aucune excuse pour ne pas finir le jeu !

CHOPLIFTER 3

Au prix d'une audace incroyable, nous avons réussi à découvrir trois codes pour ce jeu qui vous balanceront directement au quatrième niveau !

Mission 2 : SHNLNTS

Mission 3 : CDGGBVN

Mission 4 : WHTDFFN

MICKEY MANIA

Un Stage Select existe pour vous permettre de découvrir les plus beaux niveaux de ce jeu. Au début du jeu, allez dans le menu Options, et choisissez la rubrique Sound Test. Vous pouvez en profiter pour écouter les bruitages et les sons du jeu, mais si vous voulez passer aux choses sérieuses, positionnez le curseur sur Music et sélectionnez Beanstalk 1, puis mettez le curseur sur le SFX et sélectionnez Extra Try, enfin, allez sur EXIT et maintenez la touche L enfoncée pendant environ dix secondes. Jusqu'à ce que vous entendiez un bip, en fait... Repassez au menu précédent et sélectionnez Play Game. Au tableau suivant, vous pourrez choisir le niveau où vous désirez aller. C'est foncièrement une bonne astuce pour ceux qui bloquent dans tel ou tel niveau.

THE DEATH AND RETURN OF SUPERMAN

Si vous trouvez ce jeu trop dur (ce qui est difficile à croire) il existe un moyen très simple de mettre un terme à vos ennuis. Il existe un Select Stage qui en plus booste votre énergie ! Pour le mettre en route, allez dans les options et positionnez votre curseur sur le Sound Test. Vous devez jouer une séquence de bruitage

NE PERDEZ PAS UNE MINUTE !!!

SCORE GAMES

LA VIDEO-JEU PASSION

Précommandez votre CD-Rom Jaguar immédiatement !

N'attendez plus et soyez les premiers à profiter du Jaguar-CD...

CD JAGUAR
avec 1 jeu

1390F

La Jaguar 64 Bits possède enfin son lecteur CD-Rom (livré avec 1 jeu). Disponibilité de cette merveille : fin mars/début avril... N'hésitez plus !

JAGUAR 64 Bits
avec 1 jeu

1790F

La technologie 64 Bits possède enfin de bons jeux. Elle est livrée avec 1 jeu au prix incroyable de 1790F. N'attendez plus !

~~3180F~~

PROMOTION FRACASSANTE !

JAGUAR 64 BITS + CD-ROM
avec 2 jeux !

2990F

TOUTES LES NOUVEAUTÉS JAGUAR DISPONIBLES !

JEUX JAGUAR OCCASION

JEUX JAGUAR NEUFS

LES PLUS GRANDS TITRES
DISPONIBLES : TÉLÉPHONEZ !

CLUB DRIVE	399
DRAGON	399
CHECKERED FLAG	449
SYNDICATE	449
CANNON FODDER	449
THEME PARK	449
BUBSY II	449
VAL D'ISERE SKIING	449
RAYMAN	TEL
ALIEN vs PREDATOR	499
FIGHT FOR LIFE	499
IRON SOLDIER	499
KASUMI NINJA	499

CRESCENT GALAXY	249
DINO DUDES	249
RAIDEN	249
TEMPEST 2000	249
WOLFENSTEIN 3D	249
BRUTAL FOOTBALL	249
ZOOL II	314
DOOM	349

COMMANDEZ VOS JEUX, VOUS AVEZ DEJA GAGNÉ !!!

COMMANDEZ FACILEMENT !



Téléphone Minitel 3615 Télécopie Règlement
(1) 43 290 290 SCORE GAMES (1) 43 29 57 57 CHÈQUE

600 points : 1 Cadeau surprise !	2400 points : Baladeur K7
800 points : Porte monnaie	2800 points : Transistor FM
1000 points : Sacoche banane	3000 points : Appareil photo
1200 points : Casquette	3200 points : Réveil FM
1400 points : Tee Shirt	
1600 points : Montre sport	
1800 points : Baladeur FM	
2000 points : Calculatrice	
2200 points : Chronomètre	

ATTENTION
Cette offre est valable uniquement pour l'achat des jeux et des accessoires.

REVENDEZ
ACHETEZ
MOINS 30 à 70%

SCORE GAMES
PARIS / CONSOLES
46 rue des Fossés St Bernard
75005 PARIS
(1) 43 290 290

SCORE GAMES
PARIS / CD-ROM
17 rue des Écoles
75005 PARIS
(1) 46 33 68 68

SCORE GAMES
ANTONY
25 av de la Division Leclerc
N20 - 92160 ANTONY
(1) 46 665 666

SCORE GAMES
COMPIEGNE
37 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
(1) 44 20 52 52

SCORE GAMES
ST GERMAIN EN
LAYE
12 rue de Paris
78100 ST GERMAIN EN LAYE
(1) 30 61 47 47

SCORE GAMES
V. P. C EXPRESS
46 rue des Fossés St Bernard
75005 PARIS
(1) 43 290 290

GRATUIT !

100 POINTS
SCORE-GAMES

3615
SCORE GAMES

PRÉNOM

VILLE CODE CLIENT
CARTES BANCAIRES Exp. le

Chèque
Mandat

SCORE GAMES
46, Rue des Fossés St Bernard
75005 PARIS
Tél: (1) 43 290 290

NOM _____ ADRESSE _____ C. POSTAL _____
TÉL: _____ Je règle par _____
Signature _____ Exp. le _____

TITRE	Console	PRIX
FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux : 30F)		CONSOLE 60F 30F
TOTAL A PAYER		

ILLUSTRATIONS NON CONTRACTUELLES. TOUTES LES MARCHES CITÉS SONT DÉPOSÉS. OFFRE VALABLE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES. RC PARIS 8 385 215 403

(dans un ordre donné) pour déclencher le sélecteur de niveau. Jouez le son 0B, puis le 29 (rire de Doomsday.) Le 2C ensuite (un warp) et enfin, le 05 (un son de casse). Sortez des options et commencez le jeu immédiatement. Maintenant, si vous perdez une vie, ou si votre barre d'énergie est basse ou encore, que vous devez recharger votre super attaque vous pouvez appuyer sur les boutons A, B, X, Y en même temps pour vous revitaliser. Si vous voulez changer de niveau, appuyez sur Bas, A, B, X, et Y et ensuite pressez le bouton SELECT et vous serez transféré directement au niveau suivant.

VORTEX

Nous vous avons déjà donné les codes des différents niveaux de Vortex, mais vous ne maîtrisez peut-être pas assez les manèges du jeu pour le finir. Qu'a cela ne tienne ! Voici une petite astuce pour avoir vie, énergie et armes à l'infinie. Au début du jeu, allez dans l'option des mots de passe et entrez ces codes : JTTSJ pour avoir les vies infinies. CTGXF pour obtenir un Select Stage. HVZSM pour être indestructible (énergie infinie). WSVTQ pour avoir les armes infinies.

POWER INSTINCT

Suivez bien les instructions : pendant l'écran de sélection du mode, déplacez le curseur jusqu'au mode versus. Maintenez appuyés les boutons A, B et Y sur le premier paddle et appuyez sur START. Sur l'écran de sélection de votre personnage, faites descendre le curseur du premier joueur sur Otane. Maintenez les boutons L et R enfoncés et appuyez sur n'importe lequel des autres boutons (X, Y, A, B) pour la sélectionner. Choisissez n'importe qui avec le joueur deux. Commencez le combat et vous constaterez que Otane reste jeune durant tout le match ! Marrant, non ?

CD-I

SPACE ACE

Cette astuce pour le CD-i vous permet

de commencer à n'importe quel niveau du jeu. Vous devez faire la manipulation sur l'écran des continues qui apparaît une fois que vous avez perdu toutes vos vies. Mettez votre curseur contre le coté gauche de l'écran et appuyez sur le bouton 2 quatre fois. Puis mettez le curseur contre le coté droit de l'écran et appuyez sur le bouton 2 (toujours .. !) trois fois. Retournez finalement du coté gauche et appuyez sur le bouton 2 à nouveau. Une espèce de carte des niveaux apparaîtra et vous pourrez choisir l'endroit à partir duquel vous voulez recommencer.

MEGA CD

BATMAN RETURNS

Pour choisir votre niveau... enfin, presque... un niveau dans lequel vous conduisez la batmobile, allez dans les options, et mettez le mode du jeu en Driving Only. Maintenez le paddle vers la gauche et appuyez sur B. Sur les boutons, à droite de votre écran, faites 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1 et sortez des options. Une fois dans le jeu, faites Pause et appuyez sur le bouton C pour envoyer la Batmobile d'un level à un autre (la pauvre !).

NEO GEO CD

SAMOURAI SHODOWN 2

Si les 16 personnages ne vous suffisent pas, c'est que vous êtes très difficile ! Mais heureusement, comme dans tout bon jeu de combat qui se respecte, un personnage caché existe. Il s'agit de...l'arbitre ! Allons, du calme. Il ne s'agit pas d'une mauvaise plaisanterie, mais bien d'une réalité. Et lorsque vous aurez vu de quoi il est capable, vous n'aurez plus envie de sourire. Kuroko (c'est son nom) peut être sélectionné lors du choix des personnages. Vous devez être positionné sur Haomaru pour qu'il marche. Faites très rapidement : Haut, Bas, Gauche, Haut, Bas, Droite puis A. Il dispose de coup très puissants rappelant ceux de Ryo et Robert d'Art of Fighting.

Voici la légende des notations : H(aut) - B(as) - Dr(oit) - G(auche) et toutes les combinaisons possibles (par exemple : BG (Bas-Gauche)...)

B-BDr-Dr + A ou B
B-BG-G + A
Dr-BDr-B-BG-G + A
Dr-G-BG-B-BDr-Dr + A
C plusieurs fois
BG(chargé)-Dr+A
A+B+C ou B+C+D lorsque l'on reçoit un coup

Pour les super pouvoirs, il en existe deux :
Dr-G-BG-B-BDr-Dr+C+Dr
Dr-BDr-B-BG-G-Dr+A+B

SUPER NINTENDO

RED ZONE

Huit missions plus difficiles les unes que les autres qui vous demandent beaucoup de courage... A moins que vous ne décidiez d'utiliser les astuces que nous vous donnons. J'en étais sûr ! A chaque fois, nous indiquons le code normal et le code avec vies infinies, ou plutôt énergie infinie.

Normal :

Mission 1 : ACCBCABBAB
Mission 2 : ABACBCBABA
Mission 3 : ACCBCABBBA
Mission 4 : ABACBCBACC
Mission 5 : BAAAABBCCBB
Mission 6 : ABBABCAABCA
Mission 7 : BAAAABCAAAA
Mission 8 : ABBABCAACAC

Invincible :

Mission 1 : BAABAACBCBA
Mission 2 : ABBBACBCBB
Mission 3 : BAABAACBCAA
Mission 4 : ABBBACBCBAC
Mission 5 : BAACAABAACA
Mission 6 : ABBCAACACCC
Mission 7 : BAACAABAABA
Mission 8 : ABBCAACACBC

Ah ! Autre chose...Les programmeurs ont trouvé une super idée en intégrant



SATURN

Quelques titres disponibles pour la 32 Bits de SEGA : Shin Shinobi / Panzer Dragon / Virtua Fighter / Gale Racer / Clockwork Knight / Daytona / Myst / Van Battle / V. Goal...

SEGA **Tél.**



PS-X

Enfin disponible ! La 32 Bits Sony-Namco : Ridge Racer Toshinden / Starblade / Raiden / Cyber Sled / Motor Toon / Crime Crackers / Cosmic Race...

SONY **Tél.**

3DO

La nouvelle merveille de Goldstar ! De très nombreuses nouveautés dont Novastorm / Starblade / Theme Park / Need for Speed / Fifa / Shock Wave / Super Street Fighter Turbo...

GOLDSTAR PANASONIC **Tél.**



NEO-CD

L'Arcade sur CD-Rom ! SNK fait décidément très fort... Les meilleurs titres sont au rendez-vous : Sidekicks 2 / Samouraï 1 et 2 / King of the Fighters / Puzzle Bobble / FF Special...

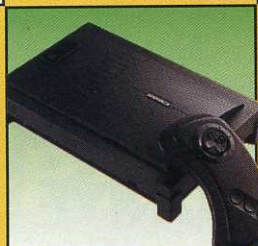
SNK **3290F**



JAGUAR

Bonne nouvelle ! Les bons jeux Jaguars arrivent en quantité sur la 64 bits d'Atari et le prix de la console est en baisse. Le CD-Rom est lui aussi disponible et de très nombreux titres seront prochainement disponibles...

64 Bits **1790F**
CD Rom **1390F**



CD-I

Le CD-Interactif de Philips va en surprendre plus d'un ! Des titres éducatifs, des encyclopédies, la possibilité de visionner des films et bien sûr, d'excellents jeux pour les petits et les grands...

CD-I 450 **2490F**
CD-I 710 **2990F**
CD-I 720 **3990F**



NINTENDO

La Super Nintendo est une console de référence... Elle gère des effets spéciaux en hard et possède une ludothèque particulièrement variée ! Une valeur sûre pour les joueurs...

SNIN **599F**



MEGADRIVE 32 X - Mega CD

La totale ! Une des plus belle logithèque au monde. Le Mega-CD vous permet d'accéder à la technologie interactive et l'extension 32X ajoute une nouvelle dimension à votre Megadrive...

Megadrive 32 X **599F**
Mega-CD **1290F**
Mega-CD **1590F**



PLUS DE 2000 TITRES DISPONIBLES EN STOCK !!!

ESPACE SEGA	MEGA CD	3DO			
Console 32 X neuve	Jeu Occasions 32X	Jeu Occasions	Super Mario Kart	269	
			Cantona football	269	
			Sim City	269	
			Zelda 3	269	
			Dragon Ball Z	299	
			NBA Jam	299	
			Jeu Neufs		
			Mortal Kombat	99	
			Starwing	99	
			Tiny Toon	199	
			Super Battle Tank 2	199	
			Goof Troop	199	
			Smatch tennis	199	
			Legend	199	
			Jurassic Park 2	249	
			Sky Blazer	299	
			Choplifter 3	299	
			Jordan Adventure	299	
			Rock and Roll Racing	299	
			Shaq Fu	299	
			Turtle Fighters	299	
			Street Racer	369	
			Tetris + Dr Mario	399	
			Mortal Kombat 2	399	
			Micromachines	399	
			Inter. Superstar Soccer	399	
			Dragon	399	
			Rise of The Robots	449	
			Return of Jedi	449	
			Biker Mice	449	
			Demon Crest	449	
			NBA 95	449	
			Secret of Mana + livre	449	
			Super Metroid + livre	449	
			Indiana Jones	449	
			Super Punch Out	449	
			Donkey Kong	469	
			Dragon Ball Z 3 Fr.	489	
			Actraiser 2	499	
			Le Roi Lion	499	
			Super Street Fighter 2	499	
			NBA Jam Tournament	499	

COMMANDEZ VOS JEUX, VOUS AVEZ DEJA GAGNÉ !!!

COMMANDEZ FACILEMENT !

Telephone Minitel 3615 Télécopie Règlement
 (1) 43 290 290 SCORE GAMES (1) 43 29 57 57 **CHEQUE**

600 points : 1 Cadeau surprise !
 800 points : Porte monnaie
 1000 points : Sacoché banane
 1200 points : Casquette
 1400 points : Tee Shirt
 1600 points : Montre sport
 1800 points : Baladeur FM
 2000 points : Calculatrice
 2200 points : Chronomètre

2400 points : Baladeur K7
 2800 points : Transistor FM
 3000 points : Appareil photo
 3200 points : Réveil FM

ATTENTION
Cette offre est valable uniquement pour l'achat des jeux et des accessoires.

SCORE GAMES

LA VIDEO-JEU PASSION

**REVENDEZ
MOINS 30 à 70%
ACHETEZ**

SCORE GAMES
PARIS / CONSOLES
 46 rue des Fossés St Bernard
 75005 PARIS
(1) 43 290 290

SCORE GAMES
PARIS / CD-ROM
 17 rue des Écoles
 75005 PARIS
(1) 46 33 68 68

SCORE GAMES ANTONY
 25 av de la Division Leclerc
 N20 - 92160 ANTONY
(1) 46 665 666

SCORE GAMES
COMPIEGNE
 37 cours Guynemer
 60200 COMPIEGNE
(1) 44 20 52 52

SCORE GAMES
ST GERMAIN EN LAYE
 42 rue de Paris
 78100 ST GERMAIN EN LAYE
(1) 30 61 47 47

SCORE GAMES
V.P.C EXPRESS
 46 rue des Fossés St Bernard
 75005 PARIS
(1) 43 290 290

GRATUIT !
 POUR 100 FRANCS D'ACHAT
100 POINTS
SCORE-GAMES

3615
SCORE GAMES

PRÉNOM

VILLE CODE CLIENT

Je règle par CARTE BANCAIRE
 N°
 Signature Exp. le / /

Chèque
Mandat

SCORE GAMES
 46, Rue des Fossés St Bernard
75005 PARIS
Tél. (1) 43 290 290

TITRE	Console	PRIX
FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux : 30F) CONSOLE 60F 30F		
TOTAL A PAYER		

ILLUSTRATIONS NON CONTRACTUELLES. TOUTES LES MARQUES CITÉES SONT DÉPOSÉES. OFFRE VALABLE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES. I.C.P. PARIS 8.365.215.653

au jeu un autre jeu. Il s'agit d'Asteroids, le célèbre jeu d'il y a une dizaine d'années. Pour pouvoir y jouer, rentrez ABCA-CACBCAC dans l'option des codes.

SHAQ FU

Bon, vous trouvez peut-être que les combats ne durent pas assez longtemps, que chaque fois que vous essayez un coup spécial et que ça rate, le fait de mettre un uppercut dans votre adversaire est exaspérant... Et bien, nous avons résolu le problème, et fait appel à l'Action Replay. Cette petite bête bien dressée peut vous rendre invincible, voire même très violent (votre personnage, pas vous !). Voici la liste des codes :

Energie infinie pour le premier joueur : 7E20B264

Energie infinie pour le deuxième joueur : 7E21C664

Maximum d'énergie dans la barre Fury du premier joueur : 7E01BE28

Maximum d'énergie dans la barre Fury du deuxième joueur : 7E01EB28

De plus, parce que nous sommes larges, nous vous gratifions de certains codes vous permettant de choisir, selon votre bon vouloir vos Round, Battle et Time.

Remplacez le(s) X(s) par une valeur réelle compris entre 0 et 9.

Pour les Round : 7E059FXX

Pour les Battle : 7E0596XX

Pour le Time : 7E00F50X

FIFA SOCCER 95

Le mois dernier, nous vous avons livré les codes pour la version 3DO de FIFA Soccer. Ce mois-ci, vous avez ceux de la version Super Nintendo ! Comme toujours, il s'agit de rendre la balle, les joueurs et le terrain complètement fous, fous, fous ! Pour rentrer les codes nécessaires à la dégénérescence de la partie, commencez un match et affichez le menu en appuyant sur START. Pointez votre curseur sur les Options et appuyez sur C. Pour que la partie prenne vraiment une ampleur délirante, rentrez les codes les uns à la suite des autres, puis revenez au menu et appuyez sur START, puis A pour reprendre la partie.

Attention les yeux !!

CABCCBAC (trajectoire de balle complètement aléatoire)

ABACAB (arbitre peau-de-vache)

BABBBBBBBB (force de frappe supérieure)

BACBCC (effets dans la balle accentués)

CCCBAAB (des murs invisibles sont disséminés sur le terrain)

AAAAABBBBB (le gardien est un « mur »)

AAAAABC (les attaquants sont rapides et puissants)

BBBBBCB (la défense est imperméable !)

AABCCAA (vous avez l'équipe idéale !!!)

MEGA DRIVE

MARKO'S MAGIC FOOTBALL

Vous êtes fou de foot, mais ne maîtrisez pas encore bien le paddle de la Mega Drive ? Qu'à cela ne tienne ! Si vous buter à un endroit dans ce jeu de plateforme original, vous aurez, à dater de ce jour, les codes pour passer au niveau supérieur.

Niveau 2 : HAUNTING

Niveau 3 : BSTOK

Niveau 4 : GUNGETNK

Niveau 5 : ECTOPLSM

Niveau 6 : JAWS

Niveau 7 : GARAGE

Niveau 8 : TRAFFIC

Niveau 9 : ELF

Niveau 10 : KRUSTY

Niveau 11 : BARREL

Niveau 12 : CRABTEE

Niveau 13 : WINDUP

SUPER NINTENDO

PAC ATTACK

Bon, les premiers niveaux étant évidents, voici seulement les 10 derniers :

Niveau 90 : BTF

Niveau 91 : NSM

Niveau 92 : QYZ

Niveau 93 : KTT

Niveau 94 : FGS

Niveau 95 : RRC

Niveau 96 : YLW

Niveau 97 : PNN

Niveau 98 : SPR

Niveau 99 : CHB

Niveau 100 : LST

Fin du Jeu : JFK

SUPER EMPIRE STRIKES BACK

Pour commencer le jeu au stage de Darth Vader, c'est simple ! Pendant l'écran de présentation effectuez la manœuvre suivante : A, X, B, A, Y, X, B, A, A, X, B, B, Y, X.

SUPER METROÏD

Voici une série de code pour Action Replay. Vous verrez que tous vos ennemis disparaîtront d'un seul coup (c'est-y pas bô, ça madame, hein ?)

Energie infinie : 7E09 C263

Super saut : 7E0B 2E02

Missiles illimités : 7E09 C609

Bombes illimités : 7E09 CA09

Super bombes : 7E09 CE09

MORTAL KOMBAT 2

On ne compte plus le nombre d'astuces qui existent sur ce jeu, mais voici la dernière en date : le coup qui tue. En effet, grâce à une petite astuce vous pouvez « tuer » votre adversaire en un coup... Ou plutôt en deux, puisque le premier coup va priver votre adversaire de toute son énergie et le mettre en « Danger », il ne vous reste plus alors qu'à l'achever d'un minable petit coup de poing (ou pied d'ailleurs). Maintenant, j'explique : pendant l'écran de sélection de personnages, positionnez vous sur Liu Kang et rentrez rapidement le code suivant : Bas, Haut, Droite, Haut, Gauche et SELECT. Si vous avez réussi, un petit son de gong retentira. Encore une chose : le Bicycle Kick de Liu Kang tue instantanément vos adversaires. Vous n'aurez dorénavant plus de problème pour arriver à la fin du jeu.

SECRET OF MANA

Voici quelques codes Action Replay qui, d'après moi, dénaturent un peu le jeu, m'enfin, tous les goûts sont dans la nature, hein ?

Argent infini : 7ECC6CBF

Energie infinie pour le héros : 7EE181BF

Energie infinie pour l'héroïne : 7EE381BF

Energie infinie pour le sprite : 7EE581BF

Et voilà, c'est tout pour cette fois !

AERO THE ACROBAT

Pour changer de niveau (parce que des fois, c'est dur !) on a été vous pêcher une petite astuce. Pendant l'écran de menu principal (Start / Options), faites Bas, A, Bas, Y, Bas, A, Bas, Y. Si ça marche, vous entendez un petit bruit. Commencez une partie normalement, et chaque fois que vous voudrez changer de stage, il vous suffira de mettre le jeu en pause et d'effectuer la manœuvre suivante : Haut, X, Bas, B, Gauche, Y, Droite, A, L, R. Si vous n'avez pas fait d'erreur jusque là, vous devriez entendre un autre petit bruit. Appuyez sur Start pour enlever la pause. Selon toute logique, vous devriez vous trouver au stage suivant. C'est fou, non ?

DYNAMITE HEADY

Il existe un moyen très simple de terminer ce jeu, qui est de toute façon assez simple. Ce moyen s'appelle le Select Round ! Pour l'obtenir c'est encore plus simple, mais il fallait y penser : lorsque vous êtes sur la page de présentation, appuyez sur START, puis positionnez votre curseur sur le mot START et faites la combinaison suivante : C, A, Gauche, Droite, B. Si vous avez réussi, vous entendrez un petit son. Appuyez sur START et vous pourrez choisir à loisir votre prochaine destination parmi les neuf niveaux possibles.

ALADDIN

Les rues d'Agrabah ne sont pas sûres, alors changez de crèmerie ! Le petit Julien Huet nous propose (ENCORE ?) un

nouveau Select Round ! Pour ce faire, vous devez commencez une partie, puis mettre en pause (avec START) et rentrer la séquence suivante : A, B, B, A, A, B, B, A. Enlevez la pause et vous pourrez choisir votre prochaine destination.

D'autre part, il existe une commande cachée vous permettant de voir s'afficher à l'écran la tête de Dave Perry, le programmeur de Shiny Entertainment. Allez dans les options et entrez le code suivant : A, C, A, C, A, C, A, C, B, B, B, B. Et pan ! Vous voilà nez-à-nez avec Dave ! C'est-y-pas formidable, ça ?

RETOUR VERS LE FUTUR II

Décidément Julien Huet est très, très fort en ce qui concerne les Select Round. Il nous livre ce mois-ci celui de Retour vers le Futur II (vous savez, le gars qui va dans le futur, changer son passé pour mieux vivre son présent...). Donc, commencez une partie et mettez la pause. Une petite manipulation et vous aurez droit, ô miracle ! Au superbe Select Round. Faites Haut, A, Bas, A, Gauche, A, Droite, A. Enlevez la pause pour recevoir la récompense.

JUNGLE BOOK

Voilà une astuce pour ce jeu génial ! Pour avoir le droit de choisir votre stage, vous devez mettre la pause, puis faites B, A, A, B, B, A, A, B, B, B, A, A, B, B, A. puis enlevez la pause et allez vous promenez dans la jungle.

FATAL FURY 2

Ils vous ont rendu la vie insupportable lorsqu'au bout du 1258ème essai ils continuaient à vous battre. Vous pensez que ce sont les plus fort ? Et bien, jouez avec eux ! Pendant que le logo TAKARA est à l'écran, faites Droite, Bas, Droite, Bas, Bas, Gauche et B. Si le code est réussi, vous pourrez choisir de combattre avec n'importe lequel des boss de fin. La combinaison doit être effectuée rapidement et aucun son n'indique que vous l'avez réussie. Les boss n'apparaissent que si vous vous mettez vers la droite lorsque le dernier personnage est sélectionné (en bas à droite).

SHADOWRUN

Un menu secret existe ! Pour y avoir accès, sur la page de présentation, faites : A, B, B, A, C, A, B. Commencez un nouveau jeu et allez dans le menu d'options normales. Positionnez votre curseur sous « Save / Load Game ». Activez la ligne blanche et un écran d'options secrètes apparait sous vos z'yeux z'ébahis ! Z'avez plus qu'à vous servir : Karma, Nuyens, soins, sorts à la pelle ! Boudiou ! On va vous révéler comment obtenir des crédits illimités, des adversaires plus forts et un véhicule plus rapide !

MICRO MACHINES

Pendant la course, mettez la pause et appuyez sur B, Bas, C, Bas, Haut, Bas, Gauche, Bas. Remettez le jeu en marche et vous voilà muni de crédit illimités.

Pour jouer contre des adversaires plus forts, faites pause encore une fois et appuyez sur Gauche, Bas, Haut, Bas, Droite, Bas, A, Bas. Et, et ... ? Et bien, enlevez la pause, voyons !

Si le jeu vous semble trop lent ou trop difficile, mettez la pause et pressez Haut, Bas, A, B, Gauche, Droite, Haut. Vous voilà, une fois la pause enlevée, plus rapide !

SATURN

VIRTUA FIGHTER

Pour ne pas vous battre comme un fou contre les adversaires qui vous séparent de votre stage préféré, utilisez plutôt le Select Stage qui est intégré dans le jeu. En mode Arcade, Ranking ou en mode Versus (deux joueurs) vous devez effectuer une petite manipulation à la fin d'un match. Si vous jouez seul, effectuez la manœuvre sur le controller un, sinon n'importe lequel des combattants doit presser simultanément L et R sur son controller. Attention, vous devez appuyer sur les boutons, uniquement à l'apparition du mot « Winner » à l'écran. Laisser appuyé jusqu'à ce que le Select Stage apparaisse. En plus, vous pourrez choisir votre guerrier préféré, habillé différemment. Voilà de quoi vous amuser un moment sur ce jeu génial !

VOUS PRÉSENTENT

MC GAMES

LA 1^{ÈRE} ÉMISSION RADIO
DES CONSOLES ET DES JEUX VIDÉO

CHAQUE SEMAINE SUR LA FM

Rejoignez MC TRONIC SUR LES FRÉQUENCES SUIVANTES :

● Les Andelys 91.1 ● Albertville 101.6 ● Agen 106.5 ● Avranches 90.5 ● Annecy 102.1 ● Ajaccio 105.2 ● Aubagne 98.0 ● Auxerre 94.5 ● Angers 95.5 ● Béziers 106.3 ● Bordeaux 98.2 ● Bosnières 88.2 ● Boulogne 92.0 ● Briennon 94.5 ● Brive la Gaillarde 92.5 ● Brest 89.0 ● Bourges 98.2 ● Belfort 96.1 ● Besançon 100.4 ● Bolbec 105.1 ● Bagnière de Bigorre 97.2 ● Berck 87.8 ● Bourg en Bresse 104.4 ● Cherbourg 93.4 ● Coutance 104.4 ● Cluses 102.0 ● Chambéry 95.0 ● Chateaulin 102.5 ● Calais 100.7 ● Cannes 94.6 ● Chateauroux 92.8 ● Chalon sur Saône 88.7 ● Dijon 106.3 ● Etampes 98.3 ● Evry 98.3 ● Florac 97.7 ● Fécamp 105.1 ● Grenoble 98.8 ● Gaillon 88.8 ● Le Havre 105.1 ● Hesdin 104.4 ● Vallée de l'Hérault 95.6 ● Joigny 94.5 ● Jonzac 97.8 ● Lodève 101.4 ● Lourdes 92.5 ● Langogne 97.5 ● Limoges 95.4 ● Lessec 95.2 ● Longwy 103.6 ● Luxembourg 103.6 ● Lorient 95.0 ● Lyon 88.9 ● Louviers 88.8 ● Montpellier 91.8 ● Marvejols 97.3 ● Meyrueis 93.1 ● Mende 94.7 ● Millau 90.6 ● Montargis 89.3 ● Montbéliard 96.1 ● Montauban 92.9 ● Montreuil 87.9 ● Mureaux 88.8 / 98.5 ● Mantes 88.8 / 98.5 ● Mâcon 104.8 ● Marmande 106.5 ● Marseille 98.0 ● Migennes 94.5 ● Melun 96.6 ● Marne La Vallée 96.6 ● Nancy 94.2 ● Nerac 103.3 ● Nevers 99.0 ● Nice 90.9 ● Nîmes 98.0 ● Orgeval 88.8 ● Paris (IDF) 96.9 ● Quimper 92.6 ● Quimperle 99.6 ● Rouen 88.8 / 103.3 ● Rodez 97.3 ● La Rochelle 97.8 ● Rochefort 97.8 ● Saint-Etienne 96.3 ● Severac Le Château 98.7 ● St Afrique 92.0 ● St Chely d'Apcher 90.8 ● St-Lo 100.2 ● Stomer 100.7 ● Saint-Pol 104.4 ● St-Amand 96.1 ● St Jean d'Angely 97.8 ● Saintes 97.8 ● Tulle 92.5 ● Tarbes 92.5 ● Ussel 92.5 ● Vernon 88.8 / 98.5 ● Valence 98.8 ● Villefranche 88.0 ● Villefranches-de-Rouergue 97.3 ● Vitrolles 98.0

Petites Annonces

VDS JX SUPER NINTENDO PSG Champion : 300 F. Fifa : 300 F. Nigel Mansell : 200 F. Legend : 300 F. Street Racer : 300 F. Super Goal : 200 F. Super Mario Fart : 200 F. Appeler Christophe. Tél:87.52.10.94

VDS CD 32 + FMV + 4 Films + 5 Jeux : 3000 F. Tél. après 19 H. Tél:87.58.90.84

3DO Vends ou ÉCH Off World Interceptor sur 3DO. Tél. le Week-End. Tél:71.40.66.50

VDS 3DO PANASONIC Neuve : 2490 F. + 1 Jeu : 350 F. Tél:98.96.04.71

VDS MEGA CD + 1 Jeu : 1500 F. Vends Night Trap : 270 F. Virtua + Adaptateur : 370 F. Appeler Gregory après 19 H. Tél:26.66.85.59

VDS NEO-GEO + 5 JEUX F. Fury 2, R. Army, ASO II, M. Lord, Sidekicks 2 : 3000 F. Appeler Nicolas. Tél:62.09.20.51

VDS KARNOV'S 530 F. J.J. Kid : 200 F. à débattre ou ÉCHange Contre Man Neo (frais de port compris). Tél:25.73.25.04

VDS LYNX 2 État Neuf avec 8 Jeux : Switch Blade 2, Batman Returns, Etc : 900 F. Contacter JO. Tél:43.35.38.69

VDS JEUX SFC-MD 250 F. l'Unité. Prix pour plusieurs. Tél:60.86.23.25

VDS ou ÉCH Jeux 3DO. Tél. de 15 H à 22 H. Tél:94.57.78.19

VDS 3DO U.S. + 2 Manettes + 3 Jeux : Need for Speed, Road Rash, Fifa. Le Tout Quasi Neuf : 4600 F. Tél. avant 20 H. Tél:69.01.79.59

VDS AMIGA CD 32 + 5 Jeux et 1 Poste Double Cassettes Hitachi 80 Watts : 2500 F. à Débattre. Tél:32.42.04.28

VDS CDI-220 + Cartouche Digital Video + 1 Manette + 4 CD : Inca, Kether, The Seventh Guest, Star Trek VI. Le Tout : 6000 F. Sous Garantie. Tél:58.98.01.92

RÉCH. TOUT OAV JAPONAIS Gratuit ou à Très Bas Prix. Ecrire à Nasser Bouguettaya - 16 rue Santos Dumont - 59510 HÉM. Tél:

VDS CDI-220 + 9 JEUX Kether, Golf, Zelda, Earth Command, Etc. TBE : 2900 F. Tél:44.09.93.28

VDS NEO GEO CD2 + 3 Jeux : Samurai Shodown 2, Lastresort, Kingfighters 94 : 3400 F. Tél. après 18 H. Tél:48.33.01.41

VDS GG + 2 JEUX Sonic 2, Alladin + Adaptateur Voiture + Malette : 500 F. Tél:32.28.25.96

VDS CD32 + 7 JEUX TBE Microscom, Labyrinth of Time, Sim City : 1300 F. Tél:64.37.77.95

VDS SUR MD Sonic 2 : 199 F. Team USA : 180 F. Hockey 93 : 160 F. Sonic 3 : 260 F. Tél:85.34.85.59

VDS OU ÉCH. JEUX 3 DO Nombreux Titres plus de 20. Tél. jusqu'à 22 H Maximum. Tél:94.57.78.19

VDS MD + 5 JEUX + 2 Manettes : 600 F.

Appeler Nicolas. Tél:67.73.82.40

ÉCH. JEUX MD, MCD, SNES Possède Nombreux jeux. Uniquement dans les Bouches du Rhone (13). Tél:42.76.21.24

VDS SEGA MULTIMEGA + 2 Jeux Mega CD + 2 Paddles : 1600 F. Tél. (WE) : 21.29.78.51. Tél:20.42.14.91

VDS NEO GEO CD + 6 Jeux + 2 Manettes : 3600 F. Appeler Stéphane. Tél:46.36.18.26

VDS JAGUAR + Cybermorph et Wolfenstein + 1 Manette : 1490 F. Vends aussi Jeux. Tél:42.70.94.34

VDS MD2 + MCD2 + 4 Cartouches + 6 CD : 2000 F. Contacter Alex. Tél:83.33.15.56

VDS GG + 6 JEUX TBE Complet : 800 F. à Débattre. Contacter Christian. Tél:39.82.11.97

VDS NOMBREUX JEUX Super Nintendo et Super Nes, Entre 50 F. et 150 F. Tél:91.80.23.71

ÉCH OU VDS JEUX sur 3DO. Contacter Jean Michel Après 21 H. Tél:20.81.29.78

VDS SUPER NINTENDO + 6 Jeux + Adaptateur AD 29 : 1500 F. TBE. Tél:27.31.36.32

VDS SUPER NES 400 F. avec 1 Manette + Super Mario World et Super Tennis. Tél:42.64.54.89

VDS NEO GEO + 2 Manettes + 6 Jeux : 2500 F. TAÏ. Après 17 H. Tél:91.05.20.60

VDS MCD2 + 7 JEUX + MD + 6 Jeux en Bon État : 2500 F. Possibilité ÉCH Contre Jeux Jaguar. Tél:87.74.57.00

VDS ECCO 2, 280 F. ou ÉCH Contre Fifa 95. Tél. le Soir. Tél:33.28.84.20

VDS GUNHED,DEVCRUS, Mag. Chase. VD, DVO + 2 Jeux : 1699 F. Achète Arc. Card Pro.MCD + 2 Jeux : 1699 F. Tél:48.49.15.66

VDS SUPER NINTENDO + Turbo-Kit + DBZ + DBZ 2 + Batman Returns : 950 F. Tél:74.27.00.02

VDS JEUX 3DO Fifa, Road rash, MEGAR : 290 F. Super CD Nec + CD Rom II Arcade Card + 15 Jeux. Tél:43.48.18.73

VDS 3DO F210 NTSC + 1 Jeu + Cordon Sous Garantie : 4000 F. Tél:43.05.30.13

VDS NEO GEO Tél:20.08

VDS NEO GEO + 1 Manette + Memory Card + Raguy + Mag Lord. Console Sous Garantie 10 Mois : 1800 F. Tél:20.08.37.23

VDS SFC + 2 PADDLES + AD 29 + 16 Jeux : 2500 F. Ou ÉCHange Contre 3DO. Tél:42.23.21.86

VDS 3DO + 6 JEUX Road Rash, Fifa, Etc. + 2 Manettes : 4900 F. à Débattre. Tél:22.52.03.02

VDS JX SUPER NINTENDO GB et MD. Tél:45.75.78.29

VDS SUPER NINTENDO + 7 Jeux : 1500 F. à Débattre. Contacter Fabien. Tél:84.21.78.70

VDS MD + 9 JEUX + Arcade PStick : 1300 F. Tél:48.89.35.47

VDS MDI + 2 MANETTES + Sonic 2 + Thunderf 3 : 600 F. 1 Jeu Offert. Tél:42.74.23.89

VDS JAGUAR FR + Aliens VS Predator : 1200 F. le Tout. Tél. Après 19 H. Tél:63.04.14.08

VDS SUPER NES U.S. + 3 Jeux SF Turbo, MK, J. Connors : 700 F. + Jeux Game Boy Neufs : 100 F. Tél:48.47.90.17

VDS MDI + MADDEN 95 + Fifa + NBA 95 + Virtua Racing + 2 Joy Auto : 1300 F. Tél:43.31.24.79

VDS JAGUAR + 5 JEUX Kasumi Doom, Etc : 2800 F. ou ÉCH Contre 3DO + Jeux. Tél:43.85.38.51

VDS LOT DE 21 HIT MD Cotés + 90 % à 30 % de sa Valeur Soit : 2600 F. VR, Alladin, Lands. Tél:31.96.47.05

VDS, ACH, Jeux 3DO. Contacter Stéphane de 19 H à 20 H. Tél:20.77.53.27

VDS JEUX JAGUAR Crescent Galaxy, Dino Dudes, Tempest 2000 : 240 F. Contacter Jean. Tél:39.56.96.92

VDS SATURN ET PS-X Complète. Jeux News 3DO SFX... : 300 F. Tél:47.54.26.57

VDS SUPER NINTENDO + 6 Jeux + Adaptateur + 2 Manettes + Cadeau ! : 1700 F. Tél:91.58.37.48

VDS NEO GEO + 6 JEUX + 1 Paddle + Memory Card TBE, Fatal Fury 2 et 3, Countbout. Tél:87.24.12.93

CHERCHE CORRESPONDANT Pour ÉCH. Vds. Ach sur PSX. Cherche Contact sur SFC. Tél:42.05.86.39

VDS ALIEN. PREDATOR sur Jaguar Atari. Tél:35.20.22.62

VDS CDI PHILIPS + 4 Jeux : Kether, tennis... + Dictionnaire : 2400 F. Tél:42.15.06.55

VDS JEUX 3DO Rebel Assault + Need Speed + Demolition + Alone : 250 F. Tél:47.67.09.18

VDS GB + Zelda + Tetris + Megaman 2 Sous Garantie. Appeler le Soir. Tél:61.07.34.23

VDS MEGA DRIVE + 7 JX Hockey, Basket, Football... + Adaptateur + 2 Manettes : 1000 F. Tél:47.16.04.74

VDS JEU CDI NEUF Ange et Demon : 200 F. Tél. au 72.12.19.81 sur Lyon. Laisser Message.

VDS SUR SUPER NIN. Sim City, FI Grand Prix 2, Super Gou.Gho : 200 F. Tél:91.65.04.93

VDS NEO GEO + Memory card + raguy + Magician Lord. garantie 11 Mois. Le Tout

CD CONSOLES
5-7, rue Raspail,
93108 Montreuil Cedex, France.
Tél.: 33 (1) 49 88 63 63.
Fax: 33 (1) 49 88 63 64.

Neuf : 1800 F. Tél.: 20.08.37.23
RECH NEO GEO et 1 Manette Pour 600 F.
Maximum. Tél.: 88.39.33.69

VDS CD 32 + Full Motion Video + Jeux +
Films : 3000 F. Tél.: 56.40.36.85

VDS SPER NINTENDO avec 6 Jeux : 1300
F. Peut Négocier ou ÉCH Contre Neo Geo
+ 1 ou 2 Jeux. Appeler Après 19 H.
Tél.: 30.38.90.14

VDS CARTOUCHES Jurassic Park, Mickey,
Donald : 150 F. le Jeu ou 300 F. le Tout.
Tél.: 78.20.65.76

VDS NEWS 3DO 25 Titres Entre 150 F. et
300 F. Contacter Cédric. Tél.: 64.23.82.14

ACH JX JAGUAR EN CD Cart et Cart.
VDS Doom, Alien, Kasumi, Cherchered.
Tél.: 33.25.71.76

ÉCH. MICRO TOMSON M06 Contre
GUX NEC. Écrire à Pierre Sogno - La
Glière - 73240 Saint Genix Sur Guiers.

VDS BORNE D'ARCADE + Jeux. Le Tout
: 3000 F. Contacter Cyril. Tél.: 78.58.72.39

ACH JEUX CD Mac Ros, Dragon... VDS
CD à 100 F. Contacter David.
Tél.: 37.36.71.45

VDS SUPER SIDE Knight 2 CD : 400 F.
Contacter Bruce. Tél.: 30.69.88.83

VDS ALIEN VS PREDATOR sur Jaguar
Pour 350 F. Tél.: 16.35.20.22.62

VDS 3DO + 3 JEUX : Samourai Shodown,
RRash, Total Eclipse. Le Tout Neuf : 3000 F.
Tél.: 78.32.66.27

VDS NEC GT + 2 JEUX PCKids et
Barumba : 350 F. Tél.: 42.22.35.55

ÉCH. RPG SUR SUPER NES Sfam.
Contacter Mustafa. Tél.: 16.88.85.72.12

VDS SUPER NINTENDO + 2 Manettes + 5
Jeux + AD 29. TBE : 2500 F.
Tél.: 1.45.57.05.03

VDS SUPER NINTENDO Mortal Kombat
2, Street racer, Zelda, Megaman XR-Type.
Le Tout : 1500 F. Tél.: 16.61.09.62.49

VDS JX SUPER NINTENDO Fam Com
News. Tél.: 16.67.71.28.53

VDS JEUX MD MCD, Super Nintendo.

Possibilité d'ÉCH. Tél.: 1.48.58.48.28

VDS SUPER NINTENDO + 3 Paddles + 3
jeux + Act. Replay Pro : 1200 F.
Tél.: 16.84.81.24.10

VDS MD + JEUX Prix à Débattre. ÉCH
aussi Nbx Nouv. Contacter Stéphane.
Tél.: 16.21.53.82.53

VDS TOP HUNTER sur Neo CD : 350 F.
Port Compris. ÉCH possible.
Tél.: 16.45.82.24.83

VDS SUPER FAMICOM + 2 Manettes +
Adaptateur AD 29 : 690 F.
Tél.: 1.30.64.42.78

ACH SATURN Bonne Qualité - 220 V -
Prix raisonnable. Contacter Olivier.
Tél.: 16.20.32.34.24

VDS NEO GEO + AS02 + 2 Paddles +
Memory Card TBE : 1500 F. Contacter
Joseph. Tél.: 1.48.21.54.41

VDS NEO GEO CD + 1 Jeu : S II, Koff 94 :
3690 F. Contacter James
Tél.: 16.59.04.91.77

ACH SUR NEO GEO King of Fight 94,
Samourai 2, Last Resort, View Point.
Tél.: 16.56.54.27.52

VDS SUR SUPER NINTENDO. Starwing :
70 F. Contacter Mathieu après 18 H 30.
Tél.: 16.81.50.58.91

VDS AMIGA CD 32 + FMV + 12 Jeux + 1
Film CD : 2000 F. Tél.: 16.80.52.32.23

VDS MEGA DRIVE + Virtua Racing Jap. +
Adapt. + Flashback + S.Fighter 2 +
Micromachine 2 + Columbs + W.Cup Italia
90 + Super Hang On + 2 Man.Auto + 1
Man.6 bout. : 2000 F. Contacter Victor
Tél.: 1.46.42.35.15

VDS NEO GEO + 1 Manette + 6 Jeux dont
AOF 2, FF 2, SSK 2, WH 2, Jet. Le Tout :
4000 F. Tél.: 16.87.24.12.93

VDS CD32 + 7 JEUX + 2 Joys (acheté en
Sept.94) : 1250 F. Nbx Jeux sur MD (que
des Hits) : de 100 F. à 250 F. Cables Reliants
Toutes Consoles sur Ecran Amstrad,
Amiga, Atari : 105 F. Tél.: 1.09.17.07.86

VDS OU ÉCH Neo Geo + 2 Manettes +
MC + 2 Jeux : 1400 F. Tél.: 16.77.75.02.69

RÉDACTION

Rédacteur en chef : Frank Ladoire.

Rédacteur en chef adjoint : José Carrion.

Secrétaires de rédaction : Juliette Doucet, Julio

Ballester

Rédacteurs : David Taborda, Pascal Geille, Thomas
François, David Msika, Yohann Morin, Sylvie Sotgiu, Marco
Vérocaï.

Ont participé à ce numéro : Lionel Vilner, François
Laurens, Lionel Pétilion, Romain Poirat, Ronan Fournier,
Birdy, Nam Nam, Little Sensei.

RÉDACTEURS GRAPHISTES

Maquette : Carole Toulotte (direction artistique), Anne
Parisot, Latifa Akkari, Christophe Monfort,
Fred Peyrichou.

Infographie/flashage : Frédéric Levesque (chef de ser-
vice), Jean-Pierre Carreira, Julien Dry, Laurent Filippi, Carol
Gregg, Loïc Le Goff, Laurent Langeron, Bruno Levesque,
Philippe Martin, Lionel Michel, Olivier Monbel, Céline
Gontier, Cédric Chabrely.

RÉGIE PUBLICITAIRE

Cap 1 — 67, rue Robespierre, 93558 Montreuil Cedex, France.
Tél. : 33 (1) 48 59 13 14 — Fax : 33 (1) 48 59 01 60.

Responsable de publicité : Antoine Harmel.

Chef de publicité : Stéphane Bismuth.

Assistante de publicité : Katia Kamiski.

Directeur commercial et marketing : Lionel Pillet.

FABRICATION

Directeur de fabrication : Jacques Gouffé.

Assistante du directeur de fabrication :

Isabelle Dubuc.

Assistante de fabrication : Nadine Debard et Mireille
Mugneret.

DIFFUSION, VENTES

Responsable : Olivier Le Potvin — TE 73.

Tél. : 33 (1) 49 88 63 75.

Marketing direct : Christine de Gandt.

Assistante communication : Nathalie Sergent.

ABONNEMENT

190 F pour 11 numéros (300 F pour l'étranger), nous consul-
ter pour les tarifs par avion. Service abonnement : 36, rue de
Picpus, 75012 Paris. Tél. : 43 42 00 60.

TÉLÉMATIQUE

Jacques Caron, Laurent Poupet, Arnaud Dadure,
Éric Lebette. Graphiste télématique : Xavier Chambon, Cécile
Garret.

ADMINISTRATION/COMPTABILITÉ

Direction : Pascale Bry assistée de Sandrine Mazzoleni et
Paulette Sebag.

Chef comptable : Leila Aithabib assistée
de Nadia Sahel.

Comptabilité : Charles Convalot,

Patrick Vendendriessche, Sylvie Crossard.

Gestion commerciale : Stéphane Bouchard.

DIRECTION ÉDITORIALE

Directeur de la publication et des rédactions :

Godefroy Giudicelli.

Directeur délégué : Patrick André.

Assistante de direction : Virginie Guyard.

Directeur adjoint des rédactions :

Stéphane Lavoisard.

IMPRESSION

Imprimé en Union européenne.

CD Consoles est une publication de Média Loisirs, Sarl au capital de
10 000 F (principaux associés : Pressimage, Philippe Giudicelli,
Godefroy Giudicelli). Siège social et principal établissement : 5-7,
rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex, France. Numéro de commis-
sion paritaire : 75 671. Dépôt légal 1^{er} trimestre 1995. N° ISSN :
en cours.

La loi du 11 mars 1957 n'autorisant aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41, d'une part,
que les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage du copiste et non destinées
à une utilisation collective et d'autre part, que les analyses et courtes citations dans un but
d'exemple et d'illustration, « toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite
sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants-droits ou ayant-cause, est illicite » (alinéa
1^{er} de l'article 40). Toute représentation ou reproduction par quelque procédé que ce soit
constituerait une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du code pénal.
L'envoi de textes, photos ou documents implique l'acceptation par l'auteur de leur publi-
cation dans le journal. Les documents ne sont pas retournés. La rédaction décline toute res-
ponsabilité quant aux opinions formulées dans les articles, celles-ci n'engageant que leurs
auteurs. Crédits photos et copyright : tous droits réservés.

COUPON RÉPONSE - PETITES ANNONCES GRATUITES

Renvoyer ce coupon à l'adresse suivante :

PA CD Consoles, 5-7, rue Raspail 93108 Montreuil Cedex.

Nom : Prénom :

Adresse :

Code postal : Ville :

Numéro de téléphone :

J'ai une SUPER NINTENDO MEGA DRIVE JAGUAR 3DO

AUTRE :

Département : VENTE ACHAT ÉCHANGE

Libellé de votre annonce (n'oubliez pas votre numéro de téléphone).

Titre de votre annonce

CD CONSOLES

ANCIENS NUMÉROS

COMMANDEZ
LES ANCIENS NUMÉROS
de **CD CONSOLES** !



SEGA
SATURN
JAMMA Show

N°1

FAUT-IL ACHETER LA 32X

N°2

NAMCO :
LE PARI DE LA PS-X



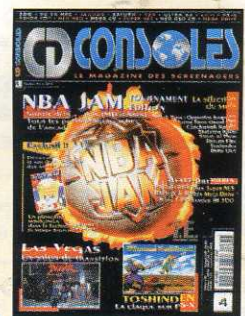
RIDGE RACER PS-X :
LANCEMENT RÉUSSI !

QUEL AVENIR
POUR LA 3DO ?

N°3

N°4

NBA JAM
Toshinden
LA CLAQUE SUR PS-X



BON DE COMMANDE ANCIENS NUMÉROS

	QUANTITÉ COMMANDÉE	Prix TTC UNITAIRE	TOTAL
CD CONSOLES N°1		30 F	
CD CONSOLES N°2		30 F	
CD CONSOLES N°3		30 F	
CD CONSOLES N°4		30 F	
FRAIS DE PORT			
TOTAL COMMANDE			

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code postal :

Ville :

Merci de régler par chèque à l'ordre de CD Consoles

Date : Signature

Retournez ce bon (ou la photocopie de ce bon), ainsi que votre chèque à
CD Consoles Anciens numéros 5/7 rue Raspail 93108 Montreuil Cedex

Salut les Vidéokids, les "Top" sont chez Carrefour!



Chaque mois, Carrefour crée l'évènement !

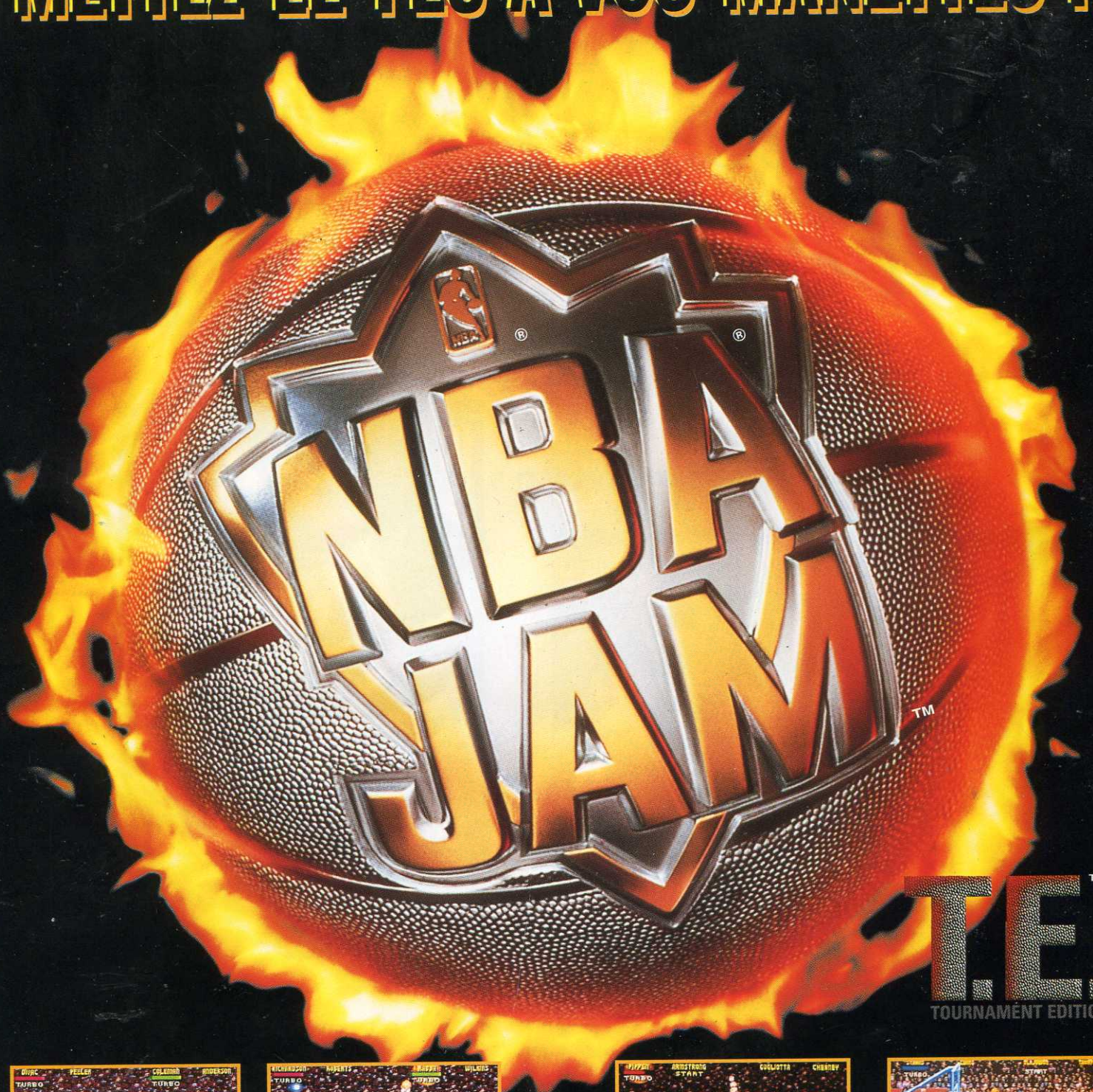
Pour d'autres précisions sur ce produit, ainsi que les adresses, plans d'accès et services des magasins, tapez 36-15 Carrefour.

avec Carrefour
je postive! 

36.15
Carrefour

Carrefour 

METTEZ LE FEU A VOS MANETTES !



T.E.TM
TOURNAMENT EDITION



122 STARS DE LA NBA®



**ENCORE PLUS
DE SUPER JAMS!**



**38 JOUEURS CACHÉS,
ALL-STAR TEAMS!**



**2 MODES DE JEU GEANTS :
HOT-SPOTS ET POWER-UPS!**

JEUX & ASTUCES
au 36.68.10.25*
et sur le
36.15 ACCLAIM

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

MEGA DRIVE

**SEGA
GAME GEAR**

MIDWAY®

Acclaim®
entertainment, inc.



NBA® JAM™, the NBA team trademarks used herein are used under licence from NBA Properties Inc. to Midway Manufacturing Company. Coin-Operated Video Game Software® 1994 Sub-licensed from Midway Manufacturing Company. All Rights Reserved. Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System™ and Game Boy™, the Nintendo ProductSeals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. All rights reserved. Sega, MegaDrive and Game Gear are trademarks of Sega Enterprises Ltd. All rights reserved. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment TM, © & © 1994 Acclaim Entertainment. All rights reserved. Licensed from Midway® Manufacturing Company. All Rights reserved.