

Playmag



↓ LOS ANGELES :

Nintendo 64

Sega et Sony

La revanche du géant ?

cassent les prix !

→ **Exclusif !** Iron Blood (PS), Wild 9, le prochain jeu de David Perry, Clayfighter 3 (PS), Rock & Roll Racing 2 (PS).
20 pages de News : LBA 2 (PS), On Side (PS), Soviet Strike (PS), Overblood (PS), etc. **Top Secret :** Nights (SAT), Burning Road (PS). **Arcade :** Street Fighter Alpha 2.

L 9680 - 4 - 32,00 F-



Playmag



spécial saturn

hors série

playmag 1

Exclusif !

1 CD démo Saturn

avec 19 démos des plus grands hits SEGA

JOUEZ AVEC SEGA RALLY, BUG !, WORLD SERIES BASEBALL, CLOCKWORK KNIGHT 2



comparatif

30 PAGES

LES MEILLEURS JEUX DE BASTON :
ULTIMATE MK3, STREET FIGHTER ALPHA,
NIGHT WARRIORS, GOLDEN AXE
THE DUEL, TOSHINDEN REMIX,
X-MEN CHILDREN OF THE ATOM.

top secret

OLYMPIC GOLD, DARK SAVIOUR, EURO' 96

tests

PANZER DRAGON 2, SHELLSHOCK, IN THE HUNT,
GUARDIAN HEROES,

le guide

TOUS LES JEUX SATURN DISPONIBLES TESTÉS ET NOTÉS



SUISSE : 15 FS - LUXEMBOURG : 250 FL - CANADA : 9.95 SC


en vente chez votre marchand de journaux


ULTIMATE MORTAL KOMBAT® 3


Console + : **96 %**

**Le jeu de baston indispensable
arrive enfin sur Saturn**

Retrouvez le meilleur de l'univers
de **Mortal Kombat®** :

 *des coups inédits*

 *des décors nouveaux*

 *+ de 23 personnages*




GT Interactive Software
(Europe) Ltd.

Enfin disponible sur Saturn

Williams 
Williams Entertainment Inc.

PLAYMAG EST UNE PUBLICATION MENSUELLE ÉDITÉE PAR CYBER PRESS PUBLISHING, S.A. AU CAPITAL DE 250 000 F • 92-98, BLD. VICTOR HUGO • 92115 CLICHY CEDEX • TÉL : (1) 41 06 44 33 - FAX : (1) 41 06 44 48.
 DIRECTEUR DE LA PUBLICATION : MICHEL DESANGLES • DIRECTEUR GÉNÉRAL DES RÉDACTIONS : CLAUDE LUCAS • DIRECTEUR DE LA RÉDACTION : JEAN-MARC DEMOLY • SECRÉTAIRE GÉNÉRAL DE RÉDACTION : FRANÇOIS GABERT • 1^{er} SECRÉTAIRE DE RÉDACTION : CATHERINE MONTAGNON
 CHEF DE RUBRIQUE : ALAIN MILLY • SECRÉTAIRE DE RÉDACTION : RICHARD EL MESTIRL
 CORRECTEUR-RÉVISEUR : ÉRIC BASSIN. CORRESPONDANT PERMANENT AUX U.S.A.: TOMMY FRANÇOIS.
 CHEF DE PUBLICITÉ : ISABELLE WEILL AU 41.06.44.45
 DIRECTEUR ARTISTIQUE : OLIVIER REVENU
 ONT COLLABORÉ À CE NUMÉRO : LAURENT COTILLON, FRANCIS MANFREDINI, MARCO YEROCAL, PASCAL GEILLE, MICKAEL COIFFIER, DAMIEN LEBIGRE, MICHEL HOUNG, LOUIS HOUNG.
 PHOTOGRAVURE : PPO (PANTIN).
 IMPRESSION : SNIL (FLEURINES).
 VENTE AU NUMÉRO : TELET. TÉL. 40.54.03.08.
 DISTRIBUTION : MESSAGERIES LYONNAISES DE PRESSE.
 TOUS DROITS DE REPRODUCTION RÉSERVÉS • DÉPOT LÉGAL À PARUTION • COMMISSION PARITAIRE : 76691 • N° ISSN : 1269-3984.



6 courrier des lecteurs

Ce mois-ci, nos amis francophones sont à l'honneur, avec des lettres provenant de Suisse, de Belgique et du Luxembourg. Nous attendons avec impatience que nos «cousins» québécois se manifestent, sans oublier bien sûr les pays d'Afrique. Je profite de l'occasion pour encourager tous nos lecteurs à s'exprimer ouvertement sur les sujets les plus brûlants, ici la censure n'a pas droit de cité.

8 l'atrium

Les prix des jeux vidéo vous conviennent-ils ? C'est la question à laquelle de nombreux lecteurs ont répondu en apportant leur point de vue sur le sujet. Après analyse de vos missives, la grande ligne directrice qui se dégage est que les tarifs pratiqués sont considérés comme excessifs. Messieurs les éditeurs, vous êtes prévenus !

10 reportage : les jeux et les images de synthèse

Michel Houg vous a concocté un dossier qui retrace l'histoire de l'imagerie informatique dans les jeux vidéo. Avec ce nouveau support qu'est le CD-Rom, les superbes films de synthèse devant lesquels vous rêviez lors des reportages sur Imagina sont entrés dans la vie quotidienne des joueurs que nous sommes. D'aucuns trouvent ces cinématiques superflues et sans réel intérêt, mais avouez qu'un bon jeu agrémenté de petits joyaux en images de synthèse (genre Tekken 2) constitue le «nec plus ultra»...



ÉDITO

Cela fait déjà **quatre mois** que nous sommes ensemble, et à la rédaction, nous avons tous l'impression d'avoir vécu **des années et des années** à vos côtés. Que le temps passe vite lorsqu'on fait des choses que l'on aime ! Playmag n'a que quatre mois d'existence et s'est déjà imposé grâce à vous comme un **leader d'opinion**. Que de choses ont été réalisées en si peu de temps ! Deux CDs de démo, l'un sur Playstation avec la démo d'Alien Trilogy - Playmag n°3 - et l'autre sur Saturn dans un Hors Série spécial Sega, plus de **cinq cents pages**, des dizaines de tests notés et commentés, des previews, des dossiers, des exclusivités, des informations, des Top Secrets, et ce n'est pas près de s'arrêter, à commencer par ce numéro 4 de Playmag. En proposant un reportage complet sur les deux plus grands salons de jeux vidéo du monde occidental, l'ECTS de Londres et l'E3 de Los Angeles, et seize pages de rédactionnel supplémentaires, Playmag s'évertue à couvrir de la meilleure façon tous les événements qui animent ce monde extraordinaire qu'est celui des jeux vidéo. La fin de l'année sera vraiment très intéressante à suivre. D'autant qu'il semble, enfin, que Nintendo s'active et se décide à présenter les hits de la **Nintendo 64**. À Los Angeles, les rumeurs allaient bon train sur une date de sortie européenne ; il semblerait finalement que la Nintendo 64 ne soit disponible en France qu'au début de l'année 1997. Un retard de plus chez Nintendo qui n'étonnera personne. Sega et Sony, quant à eux, poursuivent leur bonhomme de chemin et rivalisent d'imagination pour attirer les développeurs qui réalisent chaque mois des jeux de plus en plus étourdissants, j'en veux pour preuve Nights sur Saturn qui en étonnera plus d'un. Voilà, il ne me reste plus qu'à vous **souhaiter une bonne lecture.**

Cyber Ganem

16 interview : Alain Le Diberder

Alain Le Diberder est le directeur des nouveaux programmes de Canal + et le père spirituel de Cléo, la charmante animatrice de Cyberflash. Dans cette nouvelle rubrique, il nous confie son parcours et nous fait part de ses réflexions et expériences d'une vingtaine d'années consacrées aux nouvelles technologies. Malgré ses diplômes et ses états de service impressionnants, il reste un joueur viscéral qui garde la tête froide et l'œil critique vis-à-vis du marché. Écoutez-le, cet homme a des choses à dire...

18 reportage : les deux plus grands salons du monde

Tous les produits phares de cette année sont présents dans les reportages sur l'ECTS, le salon londonien, et surtout l'imposant E3 qui s'affirme au fil des années comme LE salon des jeux vidéo. Nous avons ainsi eu le privilège de goûter aux fabuleux Mario 64 et Pilot Wings 64 sur la très attendue N64 (cela fait beaucoup de 64 !). Croyez-nous sur parole, cette machine va sûrement rattraper son retard au regard des produits que Nintendo prépare ! Bien entendu, la Playstation et la Saturn ne comptent pas se laisser marcher sur les paddles avec des jeux comme Final Fantasy VII de Square Soft et Nights de la Sonic Team. Cette fin d'année s'annonce passionnante !



76 le jugement dernier

Sous ce titre à forte connotation biblique se cache en fait une compilation des notes de la presse spécialisée française (la meilleure du monde, je vous le rappelle). Fruit d'un laborieux travail du père Di Marco de Gorgonzola basé sur la lecture des saintes Écritures, un tableau fort bien conçu vous aide dans votre quête spirituelle du jeu divin. Amen !

78 top secret

Les Top secrets de ce numéro évoquent entre autres le fabuleux Nights de Sega qui devrait tenir la dragée haute au non moins fantastique Mario 64. Plus proche de nous, Toka est une petite boîte de développeurs français à laquelle on doit un clone de Daytona USA fort prometteur sur Playstation : Burning Road. Enfin, Dave Perry dévoile tout de ses projets les plus secrets et c'est dans... Playmag bien sûr !

78 playtests

Cela fait un bail que tout le monde en parle, ça y est nous l'avons enfin testé, je veux parler de Fade to Black, la suite de Flashback de chez Adeline. À la rédaction, nous avons aussi fêté à notre manière le couronnement européen du PSG avec deux simulations de foot : Euro 96 et Striker. D'autres titres moins spectaculaires valent également le coup, comme Tetris X qui, contrairement à ce que pourrait laisser croire son nom, n'est pas une version adulte du jeu de Pajitnov mais une évolution à quatre joueurs (d'où le «X» peut-être ?).

50 playview

Tout, vous saurez tout sur l'actualité la plus brûlante, vous êtes prévenu, alors sortez les gants en amiante ! La liste des jeux de baston en 3D s'allonge avec Tobal de chez Square Soft (une première !). Sonic 3D pointe le bout de son museau sur Saturn et devrait ravir les inconditionnels du hérisson bleu. Enfin préparez-vous un stock de manettes car les JO d'Atlanta vont être responsables de la mort prématurée de bon nombre de paddles avec des jeux comme Track and Field de Konami.



72 tous azimuts

Ce coin des petits potins recense tout ce qui pourrait échapper à vos yeux (pourtant avertis, si si !) ou à vos oreilles. Du plus insolite au plus sérieux, Tous azimuts décrypte l'actualité des jeux vidéo par le petit bout de la lorgnette.

74 en développement

Les développeurs sont des êtres d'exception. Imaginez qu'ils arrivent à comprendre ce que peuvent signifier des listes entières de chiffres et manipuler des ordinateurs avec lesquels il faut au moins avoir le bac pour trouver le bouton d'allumage, c'est dire ! Mais ces personnes ont un gros défaut : elles prennent parfois du retard sur le planning. Heureusement, Playmag vous offre sans supplément un calendrier des sorties pour les prochains mois. En cas de retard, vous saurez désormais auprès de qui vous plaindre...

124 reportage : interplay

Notre mangeur de hamburgers local plus connu sous le ridicule sobriquet de Tommy nous envoie de «l'œuf en gelée» (Los Angeles) un reportage sur les prochains produits d'Interplay. Des tonnes de titres y sont en préparation dont un jeu de baston en 3D assez original.

134 arcade

L'arcade innove tous azimuts ! Notre partenaire de choc, la salle parisienne Emporium, nous communiquera tous les mois un classement des bornes qui marchent le mieux. Ce mois-ci c'est Soul Edge de Namco qui remporte la palme. Et toc ! Playmag en profite pour vous donner les coups de ce superbe jeu de baston qui est annoncé pour Playstation vers la fin de l'année. D'ici là, entraînez-vous sur l'arcade, histoire de ne pas avoir l'air ridicule le jour de sa sortie console !

134 tip's corner

Il vous manque trois millions de vies pour finir un jeu ou alors quelques années supplémentaires seraient les bienvenues ? Pas de panique, nos docteurs ès consoles dissèquent tous les jours les meilleurs jeux afin de vous proposer la crème des cheat modes et des codes Action-Replay.

144 petites annonces

Vous avez une voiture à marier ou une sœur à vendre ? Alors passez votre chemin, manant ! Car ici, on ne parle que de jeux vidéo ! Maintenant, si votre voiture est équipée d'une Nintendo 64 d'origine ou si votre sœur connaît Shigeru Miyamoto, on peut en reparler...

CONTAINABLE

4

Courrier des Lecteurs



Nombreuses et variées, vos lettres sont un excellent moyen pour connaître vos craintes, vos envies, vos espoirs et vos difficultés. Certaines mettent l'accent sur des problèmes graves, d'autres sont plus légères. Une chose cependant est certaine, elles sont le reflet de votre personnalité de joueur et ça, c'est ce qu'il y a de plus important.

Pour nous écrire.
Playmag - Courrier des
lecteurs - 92/98, boulevard Victor-Hugo
92210 Clichy Cedex



1) Je suis fidèle à **Nintendo** et opérerai donc pour l'Ultr..., oh pardon, la Nintendo 64. Mais l'attente sera longue d'ici novembre et je ne vois pas ce qui me retient de demander la **PlayStation** à mon anniversaire. Alors, sachant que je suis un amateur de jeux de rôles, que me conseillez-vous ? Nintendo ou Sony ?

Cruelle question. N'ayant pas encore eu le loisir de juger des RPGs en cours de développement sur la 64 bits de Nintendo, vous nous demandez de lire dans le marc de café ! Bon, tâchons de rester objectifs. Au Japon, beaucoup de joueurs attendaient de pied ferme la N64 pour **Final Fantasy VII**. Maintenant que Square s'est mis à développer ce titre sur PlayStation, le rapport de forces s'est un peu modifié... **Dragon Quest VII** d'Enix sur la Nintendo 64 va tenter de faire oublier cet incident. Mais rien ne dit qu'il y parviendra...

Préférant de loin les produits Square Soft, je mise donc sur la PlayStation ou encore la Saturn, qui possèdent de très bons RPGs.

2) Pour ces jeux, faites-moi un classement (PlayStation) :

- **Chronicles of the Sword**, **D** et **Myst**. Pour les aventuriers novices, disons : 1 : **The D**, 2 : **Chronicles of the Sword** et 3 : **Myst**. Pour les joueurs confirmés, le classement s'inverse bien évidemment.

3) Est-ce que ces jeux sortiront sur PlayStation :

- **Dragon Lore**, **Wing Commander IV** et **Silent Thunder** ?

Jeff, Paris.

Dragon Lore de Cryo a fait l'objet d'une conversion sur 3DO, mais une version Saturn ou PlayStation est très improbable en raison de difficultés techniques inhérentes au peu de mémoire vive de ces machines. **Wing Commander IV** est programme pour le second semestre 96 et **Silent Thunder** n'est pas prévu sur console.

J'aimerais savoir si un jeu de plates-formes mettant en scène Sonic est prévu sur Saturn ?

Frédéric, Playgamaniac !

Oui, tout à fait : «**Sonic 3D**» qui, comme son nom l'indique, sera en 3D temps réel (à la **Jumping Flash**). Sa sortie est prévue pour novembre en France. Mais pour toutes les dates des sortie, je vous conseille d'aller faire un tour du côté de la rubrique «**En développement**» !

1) On m'a dit que les licences de **Magic Knight Ray Earth** et **Shining Wisdom** avaient été rachetées pour une éventuelle traduction. **Est-ce vrai ?**

Oui, et c'est **Working Designs** qui s'en charge. Ces gens ont d'ailleurs déjà travaillé sur **Shining Force** sur Megadrive et Mega-CD. Si nous ne disposons pas de date de sortie pour **Magic Ray Earth**, en revanche **Shining Wisdom** devrait débouler vers juillet.

2) J'ai cru entendre que Sega avait ouvert une branche dans ses départements pour créer des RPGs et des **Aventure-Action Games**. **Qu'en est-il ?** (À part pour le jeu «**La légende de Thor**»).

Apparemment, vous avez dû mal entendre, car nous ne savons rien quant à un éventuel département de ce type.

3) Peut-on trouver des **MOOKS** en import, et si oui, sont-ils compatibles via un adaptateur sur Saturn ?

Albert Vo, Angers.

Il est possible de trouver des Mooks (magazines de jeux vidéo sur CD-Rom) dans certaines boutiques d'import et dans des librairies japonaises. Il n'y a aucun problème de compatibilité, pour peu que vous utilisiez un adaptateur qui permette à la Saturn européenne de lire des CDs prévus pour le marché japonais.

1) **Ace Driver** est-il prévu sur PlayStation ?

Malheureusement, aujourd'hui, non ! Mais **Namco** l'annonce pour la Nintendo 64.

2) Y a-t-il moyen d'obtenir les dates exactes de sortie des jeux ?

Eric, Luxembourg.

On aimerait bien ! Nous ne faisons que vous donner les dates qui nous sont transmises par les éditeurs. Vous comme nous en avons **assez** des retards à répétition. Il semblerait que cette technique serve à entretenir aux yeux de certains un semblant d'intérêt pour leur produit et à maintenir la pression auprès des joueurs. **Tous les coups sont permis !**

POWERED BY
NAMCO

Salut à toute l'équipe de PlayMag,

Je vous souhaite une longue vie dans ce milieu sans pitié. [...] Pitié, pas de mangas et de conneries dans ce genre. J'aimerais connaître les jeux (même anciens) préférés des membres de P.M.

Eric, Luxembourg.

PlayMag peut être amené ça et là à parler des mangas (c'est inévitable), mais aucune rubrique dédiée n'est prévue. **Quant aux conneries**, on tâchera d'éviter. **Promis.** Après une enquête expresse, nos jeux préférés sont : **Super Mario Kart**, **Actraiser**, **Bomberman** sur Super Nintendo, **Landstalker**, **Red Zone** sur Megadrive, **Doom** toutes machines confondues, **VF2** et **Sega Rally** sur Saturn, **Resident Evil**, **Puzzle Bubble 2** et **Tekken 2** sur PlayStation... **La liste est loin d'être exhaustive !**

PLAY IT LOUD



LAURENT
Je tiens à m'insurger contre les jeux qui sont à la bourre. J'm'explique : le mois dernier, avec mon argent de poche longuement économisé, je me suis acheté un volant Playstation (très bien d'ailleurs). Des mois de souffrances et de diète, tout ça pour pouvoir me ruer sur Formula One à sa sortie en juillet. Et paf ! Voilà qu'on m'apprend qu'il est repoussé à septembre. Alors là, j'ai les boules, et pas qu'un peu. Qu'on se le dise.

MARCO
Aaahh, je suis énervé ! J'voudrais m'insurger contre les filles qui jouent au jeu vidéo. C'est vrai, quoi, elles ne sont pas nombreuses mais, quand elles le font, elles le font bien, y'a de quoi vous dégoûter. Par exemple, ce mois-ci, je reçois Bust a Move 2, je joue, je terrorise Laurent qu'on retrouve plus tard en train de pleurer dans les couloirs, j'atomise Pascal qui reste prostré des heures dans son fauteuil et qui ne répond plus au téléphone et j'm ne me parle plus. Tout le monde y est passé et v'là que je rentre chez moi et que j'me fais tôler par ma copine, comme un malpropre. Hey, Sylvie, si tu me refais un coup pareil, je te quitte. J'supporte mal l'humiliation !!!



FRANCIS
Bon, même si je sais que je perds mon temps, j'ai envie de dire aux éditeurs que j'accepte gratuitement de leur filer des tuyaux pour améliorer leurs jeux... Qu'ils en profitent car nous avons, d'un commun accord, décidé de durcir notre notation.



ALAIN VINCIBLE
Ah les empaffés, ils ont réussi à trouver mon talon d'Achille : tel le héros du même nom, j'ai un point faible et il était dans mon portefeuille : tout le système de décodage des jeux Playstation et Saturn, planqué entre mon permis et mon passeport. Ils m'ont tout piqué ! Et le pire, c'est qu'ils sont sûrement tellement abrutis qu'ils vont essayer les codes sur ma Carte Bleue. Tant pis pour eux, ma carte est piégée ! Abrutis...



PASCAL
Ce mois-ci, je voudrais juste vous faire part de mon coup de cœur : Bio Hazard, alias Resident Evil. Il y avait longtemps (très longtemps) qu'un jeu ne m'avait pas tenu éveillé des nuits entières. Merci, messieurs de Capcom, grâce à vous j'ai retrouvé le plaisir de jouer et ma confiance dans le genre humain. Je vous suis éternellement redevable (enfin, au moins jusqu'en juillet !)...



Olivier (desirer de talent)
Ici, y'a un bruit qui court, comme quoi j'aurais mauvais caractère, limite asocial, voire caractériel... Alors, ce mois-ci, pour être gentil avec tous les gens (tous sauf Marco, parce que quand même, y'a des limites, et ça, même une bête ne le ferait pas), et ben j'ai trouvé la solution : je travaille de nuit.



Bonjour cher magazine
Bon, fixons quelques petites choses : J'ai 15 ans et je suis Suisse (oui, j'ai honte). Je ne vous écris pas pour me faire publier mais parce que j'ai un petit souci. J'ai acheté une PlayStation (le 29 janvier) dont je suis plus ou moins satisfait. Je m'explique : je suis content parce que les jeux sont nickel, les effets nickel, la musique techno à chier (mais bon, tout le monde sait que la techno, c'est de la m...), bon bref, tout pourrait être parfait si je n'étais pas allé à Paris en décembre 95 et si je n'avais pas acheté l'un de vos confrères dont un article donnait l'astuce pour lire les jeux d'import sur console européenne. [...] Cool, une bidouille, me suis-je dit avec le sourire jusqu'aux oreilles. Puis j'ai quitté la France, certes à regret, mais il fallait que je retourne dans mon trou en Suisse. Le jeudi 4 avril, j'ai pris l'avion pour Sacramento (USA). En arrivant, je me suis tout de suite rué dans le «mall» à côté de l'hôtel pour m'acheter deux jeux PlayStation hyper bon marché (Ridge Racer et Wipe Out, et m..., encore de la techno qui gâche deux magnifiques jeux). De retour au pays des débiles (la Suisse), j'arrache le plastroche et j'essaye la bidouille. AAAHHH !!! Quand je sors du menu, le CD américain tourne sans arrêt mais ne démarre pas. Je réessaie cinquante fois mais c'est kif-kif. Je vais le dire au type du magasin Sony. Il teste sur sa PlayStation... deux secondes après, c'est OK. Je me dis que je suis complètement con et je pars réessayer tout ce boxon chez moi. Ça ne marche toujours pas, je me dis : «cette fois j'y vais, mais avec ma console». Le gentil vendeur essaie la bidouille sur la sienne et sur la mienne. Conclusion : sur la première cela fonctionne, mais pas sur la seconde (la seule différence est que la mienne a été achetée le 29 janvier 1996 et que la sienne tourne depuis septembre 95). Avant de prendre la décision de me foutre le feu, je phone un copain, je vais essayer la bidouille chez lui... ça fonctionne sur sa console achetée en novembre 95. Snif !!! Pitié, une solution, une bidouille, n'importe quoi mais aidez-moi ou je me pendis.

Yves Burgos, Yverdon, Suisse.

Inutile de se pendre pour si peu... Votre petit «problème» vient du fait qu'il existe une seconde génération de PlayStation avec laquelle la fameuse bidouille ne fonctionne plus. Certains magasins parisiens (je n'ai pas d'infos en ce qui concerne la Suisse) peuvent remédier à vos angoisses en modifiant votre machine pour environ 500 F. À ce prix, vous pourrez lire n'importe quel jeu PlayStation (européen, japonais et américain) et ce, quelle que soit l'origine de votre console. Alors, elle est pas belle la vie ?

Après avoir lu le sondage et y avoir répondu, j'en ai conclu qu'il n'y avait qu'une seule chose qui clochait : le nom des journalistes (normal, mais impossible à retenir). Prenez des noms de codes.

Raphaël.

Entendu. Désormais Marco s'appelle XWF-KJH56, Laurent devient HGçkLà-415»FGt et Pascal se transforme en ûMdsJe!èZX5e5-mdüdk. Ça devrait aller mieux comme ça. Merci de vos conseils !

Fabuleux ! Voilà le mot qui me vient à l'esprit lorsque je lis (et relis) votre mag. Tout est génial et original. Ne changez rien ! Je vous en supplie, ne modifiez pas Playmag. Avant, je dépensais 600 à 800 FB (je suis Belge...) pour satisfaire ma passion. Grâce à vous, je ne dépenserai plus que 200 FB !! Après tant d'éloges, juste une petite question : quand sortira Ken le Survivant ?

Erwin.

Ken le Survivant (Hotuko no Ken en nippon) est annoncé pour le mois de mai au Japon. Vous le trouverez donc probablement en import à l'heure où vous lirez ces lignes.

à propos de belges : les filles d'Anvers sont les plus belles de la planète.
note du D.A.



Bonjour à toute la rédaction de Playmag et aux lecteurs aussi.
Je vous écris de Belgique pour avoir quelques infos supplémentaires.
1) En Belgique, la Sony GameLine annonce la sortie, dans le courant de l'année, d'une carte vidéo CD pour la PlayStation. Fonctionnera-t-elle sur une console japonaise ? Renseignements pris auprès de Sony Computer France, aucune annonce officielle de cette nature venant du Japon n'a été faite. Soit vous avez mal interprété les paroles d'une personne de la GameLine Belge, soit cette personne s'est trompée.
2) Certains jeux ont été accélérés (Toshinden, etc.) pour les consoles européennes mais sur une console japonaise (déjà plus rapide), ces jeux tourneraient-ils encore plus vite ?

Ragib Saïd.

Tout à fait. Il suffit de voir un Sega Rally européen tourner sur une Saturn japonaise pour s'en convaincre ! Pour pallier la perte de vitesse inhérente au passage du standard NTSC (jeux japonais et américains) au standard Pal (jeux européens), les développeurs se voient contraints d'enlever quelques images par rapport à la version import afin de conserver une animation rapide. Les jeux Pal sont ainsi accélérés artificiellement.

à propos de belges (2) : la plus belle fille d'Anvers s'appelle Lieve, et vous n'avez pas de bol...
note du D.A.

! a t r i u m

Il semble que vos réactions aillent bon train... Ah l'argent, toujours l'argent, quel vaste sujet ! Après l'argent, il y a aussi le plaisir. Le plaisir de jouer, le plaisir de s'éclater à Tekken ou à Virtua Fighter II, la joie de piloter une bagnole dans Ridge Racer ou dans Sega Rally. Alors, Playmag aimerait avoir vos impressions sur les différents types de jeux existants et pourquoi certains styles vous plaisent plus que d'autres. Par exemple, pourquoi préférez-vous Ridge Racer à Tekken ? Ou l'inverse.

Bonjour à tous, J'ai lu avec un vif intérêt votre dossier sur l'argent et les jeux vidéo. Malheureusement, si j'avais su, j'aurais évité cet article car, depuis que je connais les véritables tarifs d'un jeu sur CD-Rom, je ne peux m'empêcher de penser que quelque part on nous arnaque en beauté. Vous nous dites qu'un CD revient à environ 20 F à faire fabriquer (tout compris). Ce qui est six fois moins qu'une cartouche Super Nintendo. Malgré cela, les prix des jeux Saturn et PlayStation sont pratiquement équivalents à ceux des cartouches (surtout en import). Je commence à comprendre pourquoi ces messieurs tenaient tant à nous vendre des consoles 32 bits ! On a gagné de superbes scènes cinématiques, des musiques d'excellente qualité mais le plaisir de jouer et la jouabilité ne sont que très rarement au rendez-vous.

De l'autre côté, Sega et Sony ont augmenté la rentabilité de leurs jeux d'une façon gigantesque ; alors qu'on ne vienne pas me dire que le prix des jeux est justifié. Même si le passage au CD-Rom a dû entraîner des coûts de développement plus importants. Pour finir, et au risque de paraître un peu rétro, je garde ma Super Nintendo. En attendant peut-être la Nintendo 64...

Marc Tournet, Périgueux.

Bonjour Playmag, Je tiens à vous donner mon avis au sujet du prix des jeux vidéo, comme vous nous l'avez demandé dans le numéro trois (au fait, super la démo d'Alien Trilogy !). En tant que joueur (j'ai une Playstation ET une Saturn !) je tiens à dire que le prix d'un jeu est une chose et que le rapport qualité-prix en est une autre. Et là, j'ai pu constater que si l'on prenait les choses sous cet angle, les jeux Saturn sont de loin supérieurs à ceux sur la 32 bits de Sony. Combien de fois ai-je acheté un jeu Playstation qui semblait canon (Wipe Out, Destruction Derby par exemple) et qui, au bout d'une période de temps très courte, est vite resté au placard. Les jeux Saturn sont peut-être techniquement moins bons, mais je peux vous assurer que je ne me lasse pas de Sega Rally et de Virtua Fighter 2. La durée de vie est un élément déterminant pour moi ; je trouve donc le prix des jeux Playstation démesuré par rapport à ceux sur Saturn. Il y en a marre des produits de marketing de Psygnosis, qui se révèlent rapidement ch... à mourir. En tant que journalistes, vous devriez mettre l'accent sur cet aspect des choses et ne pas vous faire les complices de ces gens qui se moquent éperdument des vrais joueurs. C'est à vous d'être vigilant puisque vous êtes en amont des consommateurs. S'il vous plaît, protégez-nous de ces jeux superbes en surface mais creux à l'intérieur et indignes d'intérêt. Merci !

Louis H., Lognes.

Salut à toute la rédaction, Dans la rubrique Atrium de mai de Playmag, vous demandez à vos lecteurs de réagir sur le prix des jeux vidéo, un sujet qui me tient particulièrement à cœur. Actuellement possesseur d'une Playstation, je pense que les prix actuels (environ 350 F) sont excessifs et ne doivent pas être dépassés. Il s'agit là d'une somme considérable si on la compare aux divers supports du monde des loisirs et de la culture (CD Audio, cassette vidéo, livre, etc.). Les utilisateurs, ainsi que vous, devraient faire pression pour que les prix baissent et j'espère que vous aurez de nombreuses lettres qui abonderont dans ce sens. Car actuellement, le seul moyen de se faire entendre est d'être nombreux. Le reste du temps les «clients» ne sont bons que pour passer au tiroir-caisse.

Merci à tous pour votre mag et bon vent.

Jean-François Dejean, Castillonnes.



Salut à toute l'équipe de Playmag, Je tiens d'abord à vous remercier pour cette petite rubrique sympa où l'on peut lire l'avis des lecteurs sur des sujets variés. Pour ce qui concerne le sujet du jour, voici mon point de vue. Je voudrais dire que les prix des jeux sont élevés, certes, mais que ce qui m'inquiète le plus, c'est celui des machines. Je suis sûr sur le point de me fendre pour une 32 bits, mais je les trouve vraiment chères. Ça tourne encore dans les 2000 balles et pour quelqu'un qui se fait arnaquer par son employeur comme moi, ça fait beaucoup. Mais qu'est-ce qu'il y a dans ces bécanes pour qu'elles coûtent aussi cher, d'autant que les prix des jeux ont baissé. Je suis sûr que si les constructeurs vendaient les consoles à très bas prix (dans les 600 F), ils en vendraient beaucoup plus et ce serait peut-être une bonne opération commerciale car, quand on a une console, on est «obligé» de s'acheter des jeux pour «rentabiliser» son achat et varier les plaisirs. Faites-le savoir. Là où on a le plus de scrupules, c'est au moment d'acheter la machine, pas les softs !

Julio B., Paris.

trop cher ! trop cher ! trop cher ! trop cher !

achetez vendez



aux meilleurs prix

CYNER J Des professionnels du jeu vidéo,
neuf, occasion,
tous supports ...
Près de chez vous !

• AUXERRE▶	STAR-GAMES	105, rue de Paris - 89000	☎ 86 51 11 93
• DIEPPE▶	OPEN GAMES	103, rue de la Barre - 76200	☎ 35 84 47 18
Nouveau LA ROCHELLE▶	CYNER-J	24, rue du Minage - 17000	☎ 46 50 56 96
• MARSEILLE▶	CALCULS ACTUELS	49, rue de Paradis - 13006	☎ 91 33 33 44
• MULHOUSE▶	ORDILAND	43, rue du Nordfeld - 68100	☎ 89 64 45 85
• POITIERS▶	CYNER-J	8, rue de l'Eperon - 86000	☎ 49 41 77 45
• ROUEN▶	OPEN-GAMES	103, rue du Général Leclerc - 76000	☎ 35 98 38 99
Nouveau ROYAN▶	CYNER-J	15, rue Jules Vernes - 17200	
• ROCHEFORT▶	CYNER-J	127 bis, rue Thiers - 17300	☎ 46 99 81 25

VIVEZ VOTRE PASSION

Vous êtes un professionnel du jeu vidéo qui ne veut plus être seul,
ou vous souhaitez ouvrir un magasin dans votre ville

REJOIGNEZ-NOUS ET VOUS AUREZ :

- une assistance juridique et commerciale de tous les instants
- la mise en place de votre étude financière
- la mise en place de votre action commerciale
- une formation personnalisée, avec un parrain pour vous suivre et vous conseiller.

Contactez dès maintenant : **Daniel PINSON**,
Service Développement au **32.86.00.06**



PLAYSTATION
STREET FIGHTER ALPHA

369 F →



SATURN

ULTIMATE MK3
MORTAL KOMBAT 3

339 F →

CD ROM PC
BAD MOJO

299 F →



CYNER J



PAR MICHEL HOUNG

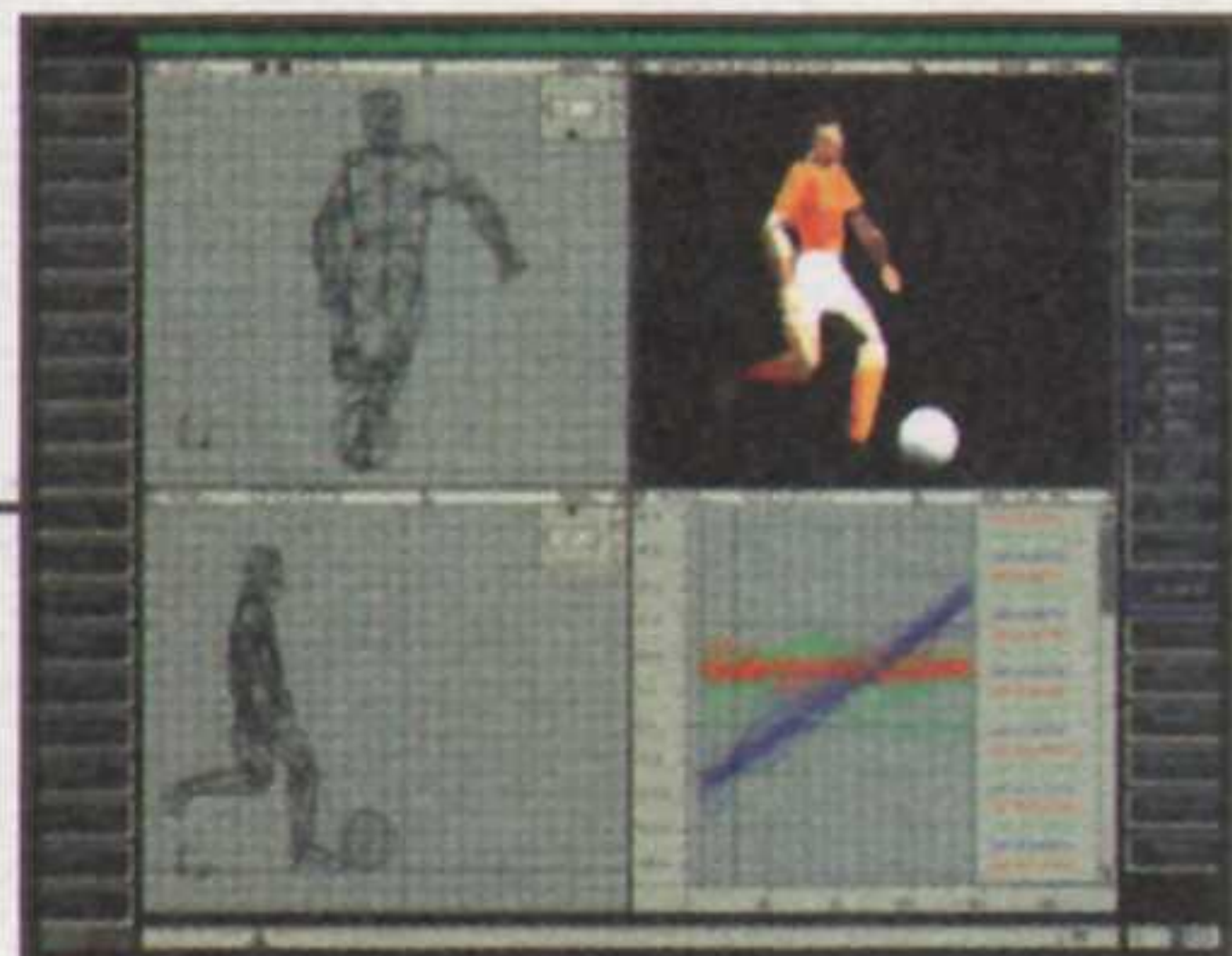
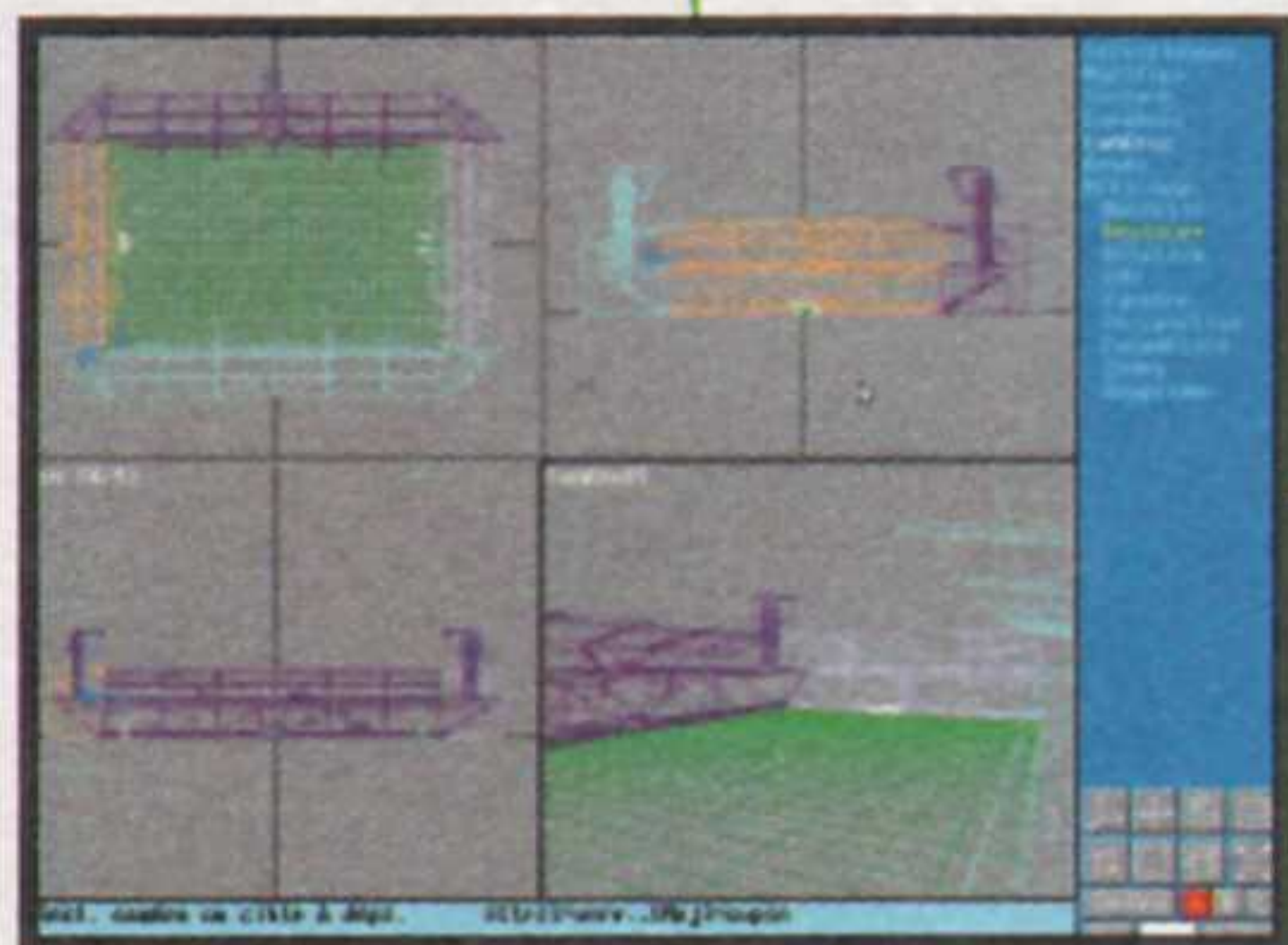
Sans crier gare et en l'espace de quelques années seulement, les images de synthèse ont déferlé dans nos foyers. Sans vous en rendre compte, vous "baignez" désormais dedans, notamment grâce à la TV, et maintenant aux jeux vidéo.

LA RÉVOLUTION

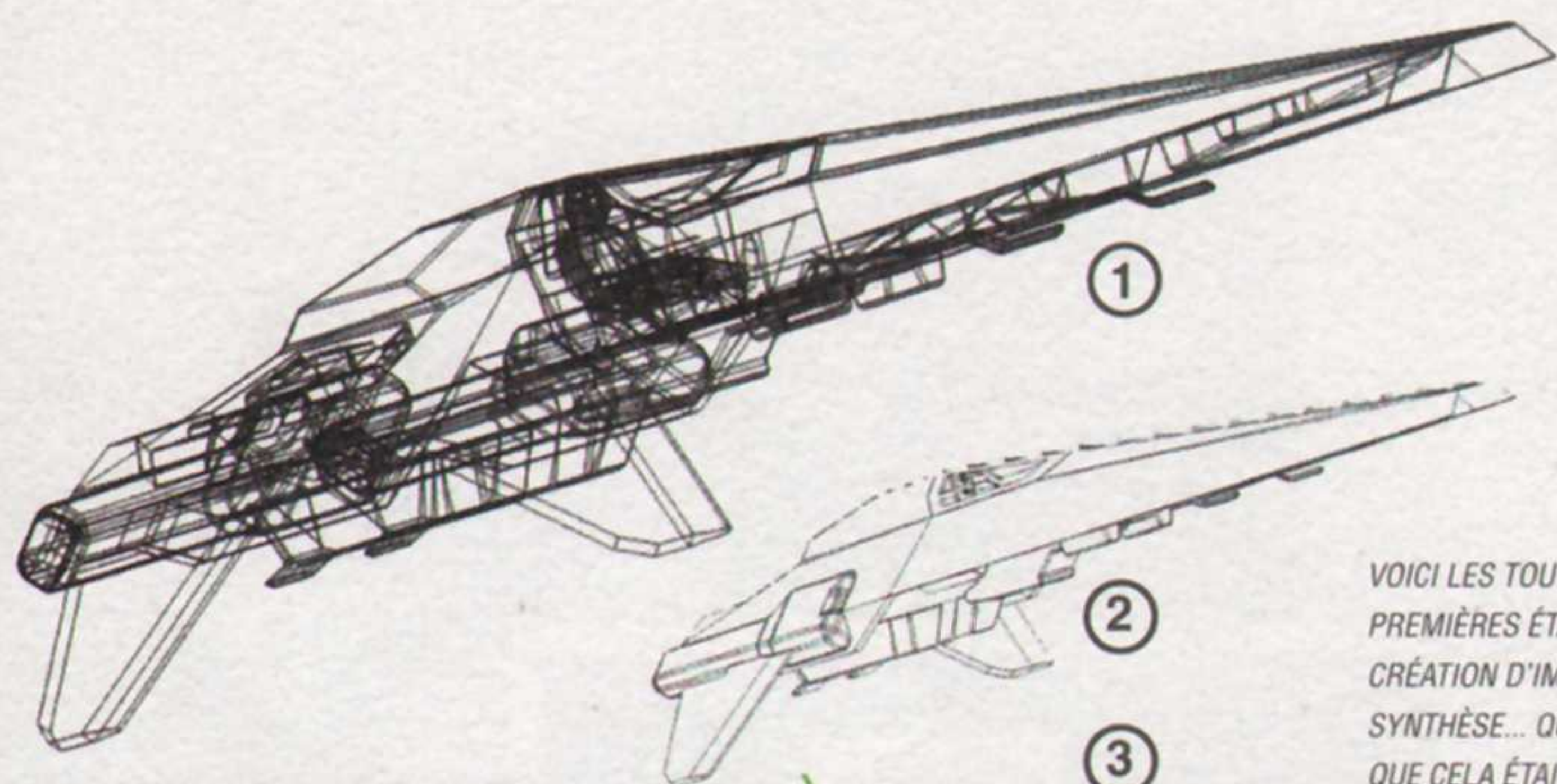
Incontournables

! Vous ne pourrez pas y couper ! Dès que vous allumez votre téléviseur, le moindre générique est, dans la majeure partie des cas, généré par ordinateur. Si vous êtes quelque peu cinéphile, vous aurez remarqué la présence de plus en plus importante de l'image de synthèse dans les films (à bon ou mauvais escient, mais ceci est un autre problème...). Pour illustrer cette omniprésence, il suffit de noter le succès de manifestations comme Imagina ou le Siggraph. En tenant ce Playmag entre les mains, votre intérêt pour les jeux vidéo et plus particulièrement les consoles «new wave» est certainement grand et intense. Même si votre logithèque est peu fournie, je suis persuadé qu'au moins un de vos CDs possède une introduction en images de synthèse. Du fait de leur impact croissant dans la vie quotidienne du

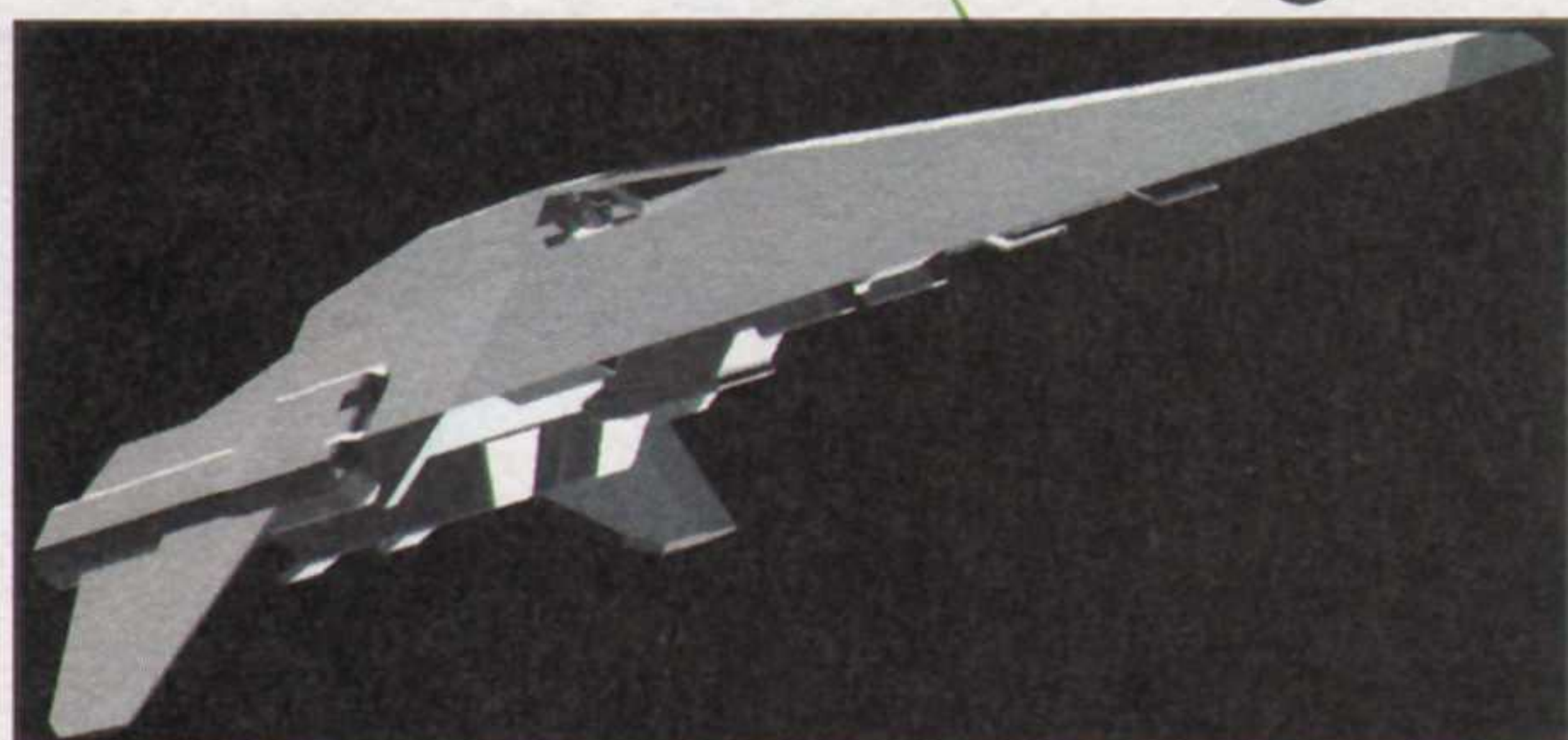
joueur, il nous a semblé important de faire le point sur l'utilisation de ces images virtuelles (comme aiment à les qualifier les journalistes de la télévision) dans les jeux vidéo.



VOICI DEUX EXEMPLES DE LOGICIELS UTILISÉS PAR LES ÉDITEURS : 3D STUDIO D'AUTODESK ET SOFTIMAGE.



VOICI LES TOUTES PREMIÈRES ÉTAPES DE LA CRÉATION D'IMAGES DE SYNTHÈSE... QUI A DIT QUE CELA ÉTAIT SIMPLE ?



Qu'est-ce qu'une image de synthèse ? Avant de m'enflammer sur un sujet aussi palpitant, peut-être est-il bon de donner quelques définitions... L'image de synthèse, alias CGI (Computer Generated Imagery) ou CG (Computer Graphics), peut être définie comme toute image générée par ordinateur. À la notion d'image de synthèse, on associe généralement le concept d'image en trois dimensions ; aussi le graphiste doit-il définir dans les 3 dimensions les éléments intervenant dans la composition de l'image. Pour ce faire, il utilise ce que l'on appelle un «modeleur», un outil logiciel qui lui permet de façonner une sorte de silhouette en 3D, et celle-ci est dans un premier temps représentée en «fil de fer». Pour simplifier les calculs qui vont intervenir par la suite, le graphiste doit enlever ce que l'on appelle les «faces cachées». En effet, pourquoi calculer les zones d'un objet qui doivent rester invisibles ? Par exemple, pourquoi calculer l'intérieur d'un cockpit de jet si vous regardez l'engin du dessous ? Après cette étape de préparation des formes, le graphiste (ou plutôt "l'infographiste") dispose de différentes techniques pour obtenir plus ou moins de réalisme après le calcul définitif de l'image.

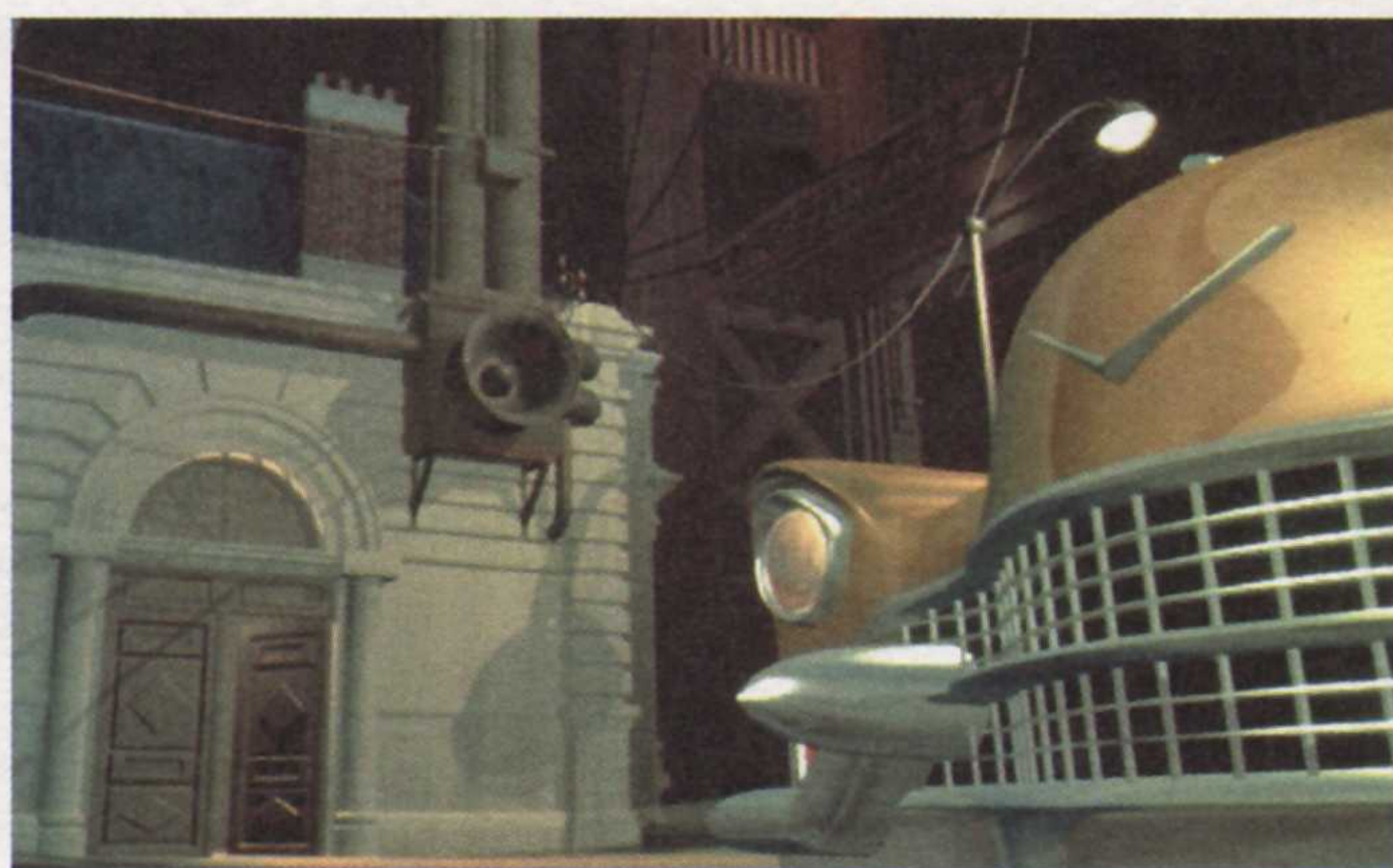
Les plus connues sont le "Gouraud-shading", le "Phong-shading", le "Raytracing", le "texture-mapping" ou encore le "Bump-mapping". Chacune de ces méthodes de calcul des images possède des qualités et des défauts. Leur rendu, c'est-à-dire le résultat obtenu après un temps de calcul variable, donne des images de qualités diverses. Bien d'autres techniques existent, mais il faudrait un ouvrage entier pour toutes les expliciter !

De l'origine des "CGI" Pour bien comprendre l'évolution de l'image de synthèse, il est obligatoire de la mettre en parallèle avec celle de l'informatique. Le premier «événement» ayant un impact sur les CG est l'apparition de la technologie des circuits intégrés en 1959. C'est d'ailleurs la même année que le premier système informatique permettant de dessiner voit le jour, grâce aux travaux de la General Motors et d'IBM. Cette machine, prénommée DAC-1, permettait à l'utilisateur d'entrer une description en 3D d'une automobile, puis de la visionner selon des points de vue différents. Pendant les années 60, de nombreuses compagnies s'intéresseront à ces nouvelles techniques et l'université de l'Utah sera l'un des centres de recherche les plus à l'avant-garde ; beaucoup de personnalités actuelles dans le monde de l'imagerie ont d'ailleurs passé un certain temps dans cette université. Le second "choc" majeur est l'apparition du microprocesseur en 1971. C'est cette même année qu'Henri Gouraud, mathématicien français, proposera une méthode algorithmique pour améliorer le rendu des images : le Gouraud-shading.

L'ère de l'artisanat

Les années 70 seront propices à l'apparition de nouvelles méthodes améliorant le rendu et le réalisme des images. Ainsi, Bui-Toung Phong, programmeur à l'université de l'Utah, développe le "Phong-shading". Beaucoup plus précis que le Gouraud-shading, le Phong-shading est par contre extrêmement gourmand en puissance de calcul (en gros, 100 fois plus). C'est aussi dans les années 70 que des thèses sur le texture-mapping, le Z-buffering ou encore le Bump-mapping apparaissent. En 1975, Benoît Mandelbrot publie ses théories sur la géométrie fractale, qui donneront naissance un peu plus tard aux images fractales (que l'on peut aussi considérer comme des images de synthèse). Ses théories ont même servi pour d'autres domaines, comme la compression des données. Au cours de ces mêmes années, de nombreuses compagnies d'imagerie et d'effets spéciaux se créent avec, entre autres, la branche CGI d'ILM (connue sous le nom de Pixar, qui deviendra autonome en 86). En 1976, SSL (Systems Simulation Ltd.) crée, pour les besoins du film «Alien» de Ridley Scott, la séquence d'atterrissage automatique en «fil de fer».

La crédibilité amène les revenus Avec les années 80, l'image de synthèse gagne petit à petit ses lettres de noblesse. En 1980, Turner Whitted évoque pour la première fois la technique du "Raytracing". Le grand événement vient de la sortie du film «Tron», de Disney, en 1982. Pour la première fois, un long métrage de Disney utilise les images informatiques. En 1984, «The Last Starfighter» montrera les progrès en matière de réalisme des images. Si vous avez l'occasion de trouver ce film dans un vidéo-club, visualisez-le, la qualité des vaisseaux n'a rien à envier à ce qui se fait actuellement. L'environnement très artisanal et «bidouilleur» de ce milieu devient, avec les années 80, un marché de plus en plus important et de plus en plus





commercial. C'est alors que l'on voit apparaître, en 1982, les grandes sociétés comme Silicon Graphics (constructeur de machines spécialisées) et Autodesk (éditeur de logiciels comme 3D Studio, qui ne sortira qu'en 1990), puis Wavefront (1984), Softimage (1986) et Electric Image (1987) ; ces trois dernières étant des éditeurs de logiciels 3D fort prisés par le monde du cinéma. C'est d'ailleurs le cinéma qui servira de "vitrine" à ces nouvelles images, avec des films tels que «Abyss» de Ridley Scott en 1989, notamment pour la créature d'eau. «Terminator 2» de James Cameron montra ensuite les progrès considérables réalisés en quelques années avec le fameux et démoniaque T-1000. Et en 1993, «Jurassic Park» de Steven Spielberg confirma la polyvalence des images de synthèse en créant de toutes pièces des dinosaures «plus vrais que nature».

Le monde de l'animation suit le mouvement...

Parallèlement, Disney, sentant les possibilités offertes par de telles technologies, utilise pour la première fois les images de synthèse dans un dessin animé, «The great mouse detective» en 1986. Par la suite, comme vous le savez sûrement, on verra de plus en plus les "CG" au service de films d'animation comme «La Belle et la Bête» (avec la fantastique scène du bal), «Le Roi Lion», «Pocahontas» et le futur «Hunchback of Notre-Dame» (adapté du roman de Victor Hugo). Conjointement à ces péripéties, les pionniers rêvaient dès le début de créer un film d'animation entièrement en images de synthèse. Après un court métrage nommé «Tin Toy», présenté en 1989, John Lasseter réalisera avec toute l'équipe de Pixar, et avec Disney à la production, le non moins célèbre «Toy Story» que l'on a pu voir récemment. Pour la première fois de l'histoire, un long métrage entièrement en images de synthèse voit le jour. D'autres projets du



même acabit ont malheureusement avorté. En exemple, on peut évoquer les ébauches faites par Moebius pour «Starwatcher». En perpétuelle évolution, l'imagerie de synthèse nous réserve bien des surprises.

Jeux vidéo / Images de synthèse : une relation sulfureuse

L'apparition de l'imagerie de synthèse dans le monde des jeux vidéo est somme toute assez récente. À la fin des années 80, une petite boîte anglaise intégra dans ses productions sur Amiga des introductions qui, dans un premier temps, étaient dessinées.



Dès que cela fut possible, elles furent réalisées en images de synthèse. Cet éditeur s'appelait -et s'appelle toujours... Psygnosis. À cette époque, le support des produits était la disquette. Au fur à mesure que les mémoires de masse augmentaient en rapidité et surtout en capacité, les éditeurs tiraient profit de ces nouvelles possibilités. La déferlante des disques durs, puis du support CD sur les micros, permit bien des innovations et des délires graphiques. Sur nos consoles de nouvelle génération, les CGs sont désormais omniprésents, et une telle évolution reflète un succès incontestable auprès du public. Dans ce cas, pourquoi parler de relation "sulfureuse" ? En fait, depuis quelques années, le débat sur «l'utilité» et «l'intérêt» des images de synthèse fait rage au sein des rédactions et parmi les joueurs. Pour bien cerner toutes les contradictions qu'entraînent de tels débats, tâchons de différencier les problèmes selon les utilisations des images synthétiques dans nos jeux favoris.

Des séquences à couper le souffle !

La première incursion des "Computer Graphics" a donc concerné les introductions de jeux. Ces fameuses séquences de présentation ont plusieurs intérêts pour les développeurs. Dans le cas le plus simple, il s'agit d'une présentation du ou des personnages que vous allez rencontrer dans



le jeu. À titre d'exemple, les introductions de Battle Arena Toshinden Remix et Mystaria sur Saturn, ou encore des Tekken, en sont les preuves vivantes. Leur intérêt peut être considéré comme nul, et les détracteurs des CGI clameront haut et fort que cela n'apporte rien au jeu en lui-même. Pourtant, il faut bien avouer qu'une introduction aussi belle que celle de Tekken 2 fait plaisir à voir et donne une folle envie de voir si le jeu en vaut la chandelle. Dans une certaine mesure, on peut considérer que Namco offre un bonus au joueur, puisque rien n'oblige les développeurs à produire de telles intros. D'autre part, ces "génériques" permettent de mettre en place les unités de temps, de lieu et d'action, passages obligés pour une bonne compréhension des événements, à l'instar des œuvres classiques de la littérature. En fait, ces séquences ont supplanté les ancestrales pages de présentation ou d'introduction des manuels. Il faut bien avouer que dans un monde de «bouffeurs» d'images, il n'y a rien d'étonnant à ce que les gens préfèrent cette façon de se faire raconter une histoire. À titre de comparaison, beaucoup préféreront aller voir un film que lire le livre dont il est tiré. Des introductions comme celles de Shockwave d'EA, Krazy Ivan de Psygnosis, Defcon 5 de Millenium ou encore Gex de Crystal Dynamics, sont les parfaits exemples de cet état de fait.

Ce n'est pas la franche rigolade...

Dans un second temps, les éditeurs ont même inclus des scènes cinématiques au cours du jeu. Bien souvent, dans ce cas-là, cela concerne des points du scénario que les concepteurs ont voulu mettre en exergue. L'un des buts d'un tel processus est cette volonté de rapprocher le monde des jeux vidéo du monde du cinéma. L'admiration des «artistes binaires» pour le monde du cinéma est d'ailleurs bien connue ! Un autre but est d'essayer d'impliquer le joueur dans l'environnement présenté. Cette volonté se ressent nettement avec un jeu comme Fade to Black de Delphine Software, ou encore l'imminent Resident Evil de Capcom. Tout y est pensé pour que le joueur ait à la fois l'impression (réelle ou non) de jouer et d'assister à un véritable film, à une aventure unique dont il est le héros. Cette organisation structurelle des images de synthèse la plus couramment utilisée a engendré une variante qui, selon certains, sera une mode et selon d'autres, un genre à part entière.

100% images de synthèse ?

L'arrivée du support CD a permis aux éditeurs de

créer des jeux entièrement en images de synthèse. Les pionniers dans ce genre furent Virgin/Trilobyte avec The 7th Guest ou encore -une fois de plus- Psygnosis avec des mégaproductions comme Microcosm ou Novastorm (tous sur micro principalement, sauf

pour

Novastorm, sorti aussi sur Playstation).

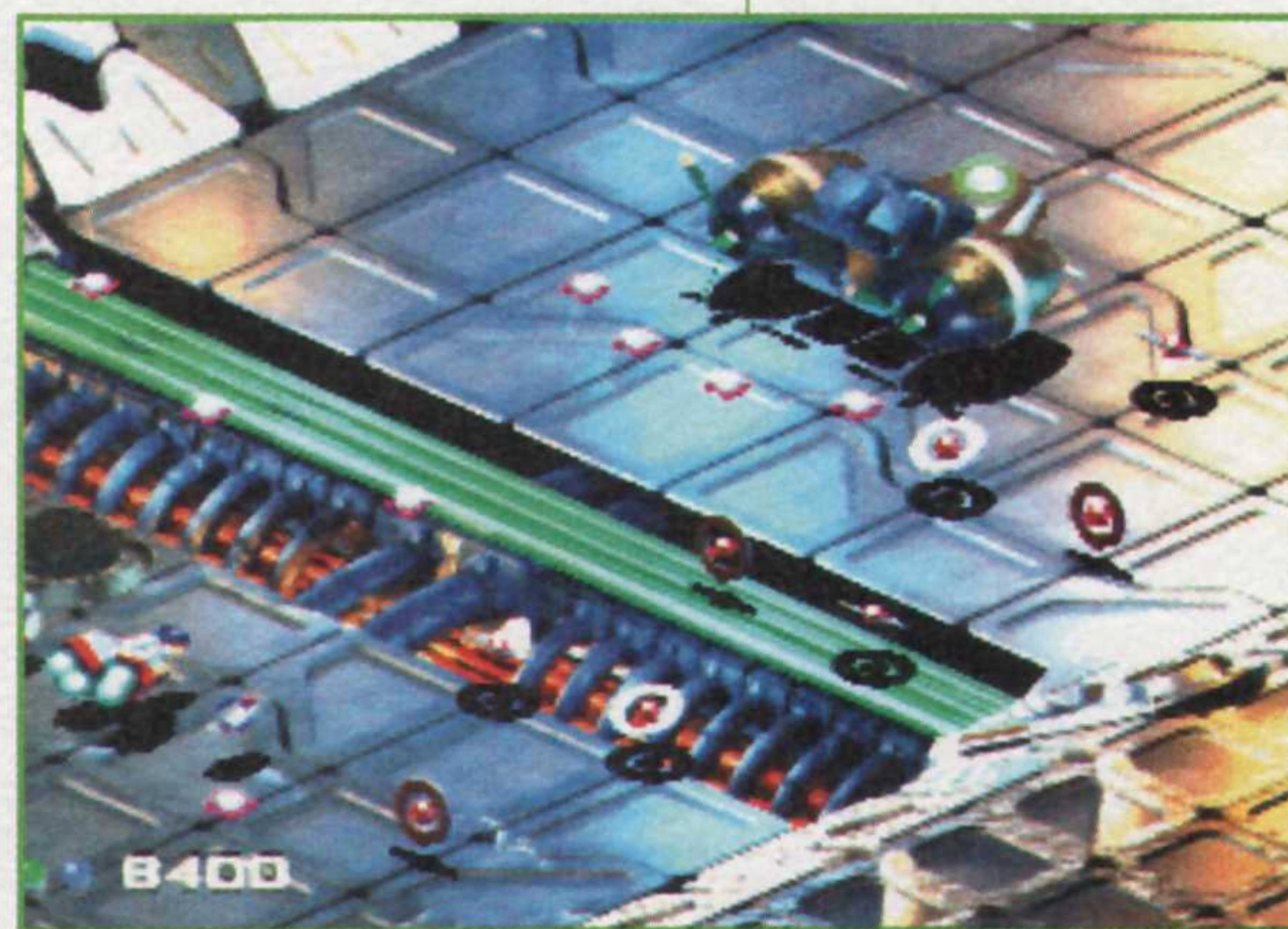
Pour comprendre les limitations de ce genre de jeu, une explication technique s'impose. Comme je l'ai dit précédemment, les images de synthèse -surtout avec la qualité requise de nos jours- ne peuvent toujours pas être calculées en temps réel. Pour donner l'impression de mouvement, les programmeurs, graphistes et animateurs sont obligés «d'enchaîner» les images les unes après les autres pour simuler ce mouvement comme dans les dessins animés. De ce fait, des produits tels que The D d'Acclaim, ou encore Le

Manoir des Ames Perdues de Sega, offrent une liberté de déplacement et d'action limitée aux possibilités prévues par les programmeurs. C'est bien là que le bât blesse...

Oui, mais on ne fait pas ce qu'on veut !

À une époque où le temps réel et la liberté d'action sont de plus en plus désirés par les joueurs, ces productions peuvent paraître rébarbatives, désuètes et, pour beaucoup, sans intérêt. Même dans le domaine des Shoot'Em Up, ces limitations enlèvent beaucoup d'intérêt, comme c'est le cas pour Chaos Control d'Infogrames sur Saturn. Pourtant, si l'on réfléchit bien, des Shoot'Em Up classiques comme les R-type ou les Raiden n'offrent pas plus de liberté. On arrive facilement à un

extrême avec Myst qui, basé sur des images de synthèse fixes et quasiment sans aucune animation, est le stéréotype même de ce genre. Un autre défaut majeur concerne le fait que l'on soit obligé de visualiser plusieurs fois la même séquence. Prenons l'exemple de The D. Si vous montez les escaliers, vous assisterez à une scène montrant le personnage le faire. Mais si, par le plus grand des hasards, vous deviez remonter à l'étage, vous assisterez de nouveau à la scène. Cela peut provoquer un certain agacement chez le joueur. À décharge, on peut tout de même évoquer un aspect non négligeable, véritable avantage de l'image de synthèse sur la 3D temps réel : l'ambiance et le réalisme. En effet, malgré les progrès faits en matière de 3D temps réel (comme pour

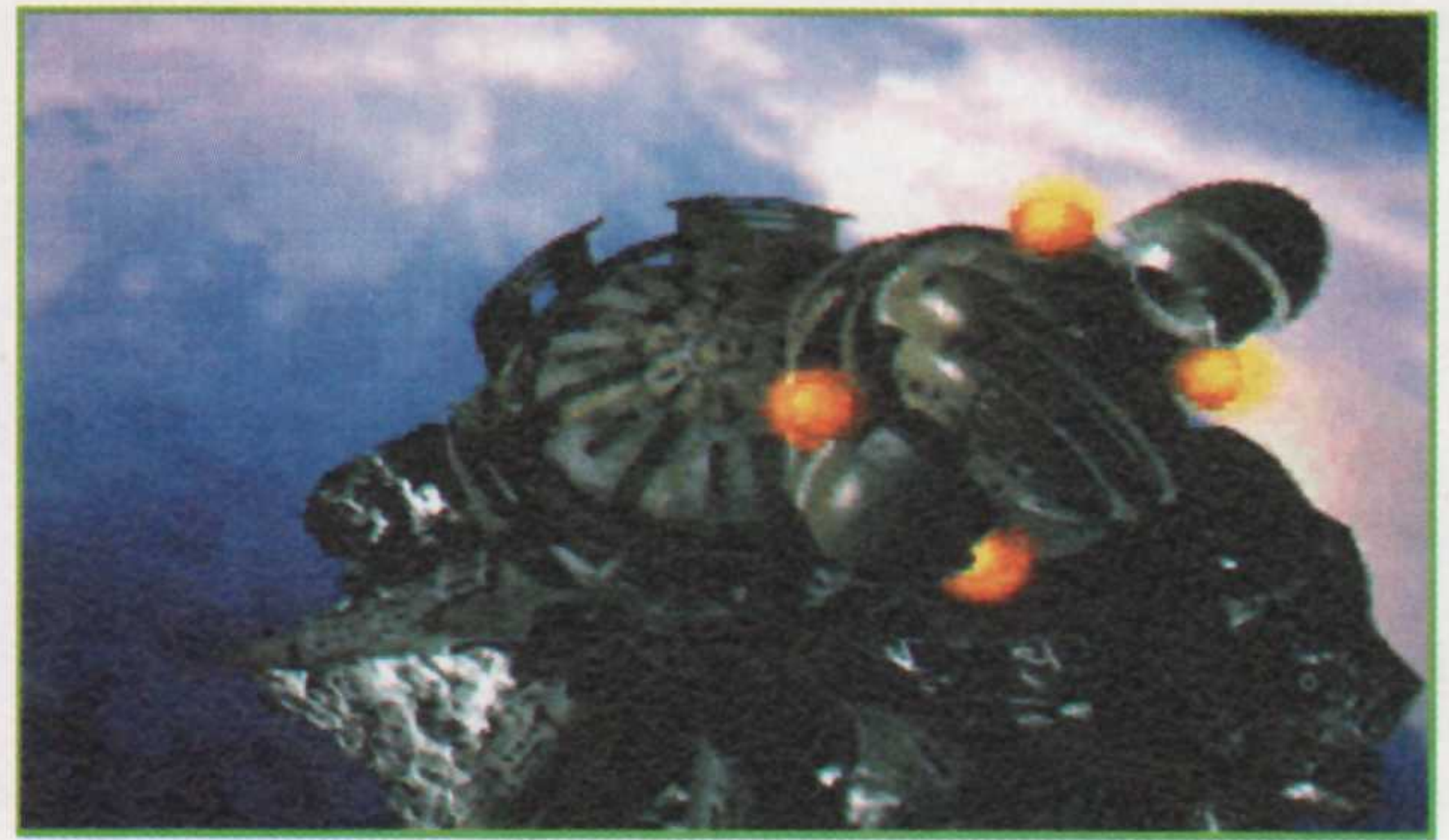


Ridge Racer ou les jeux de combat comme VF2), aucun de ces softs ne se rapproche, sur le plan du réalisme, de jeux tels que The D.

Computer Graphics à petites doses D'autres variantes existent. Ainsi, certains éditeurs utilisent les images de synthèse pour les décors. Pour exemple, prenons encore le cas de Resident Evil, où les personnages sont en 3D temps réel -et donc avec une liberté de mouvement et d'action somme toute correcte- et les décors fixes en images de synthèse. Copiant Alone in the Dark, Resident Evil n'a pas à justifier ce parti pris. Dans un tout autre genre, Galaxian 3, le dernier titre de Namco à être sorti sur Playstation, propose des images de synthèse en fond, tandis que tous les ennemis que l'on peut abattre sont en 3D temps réel. Myst de Sunsoft sur Sega propose des images de synthèse fixes. Étant donné que le jeu n'est qu'une succession de ce type d'image, les problèmes que l'on peut se poser dans ce dossier sont quelque peu caduques, dans le sens où la question de la liberté de mouvement n'existe plus puisqu'il n'y en a pas.

Au contraire de Resident Evil, certains jeux disposent de sprites ou personnages en images de synthèse, et de décors en 3D temps réel. C'est le cas de Mystaria de Sega sur Saturn. Ce RPG fort sympathique fut parmi les premiers à sortir sur la console de Sega et ses développeurs ont voulu se démarquer de productions concurrentes qui continuent à utiliser les images "bitmap", comme Arc the Lad sur Playstation. Bref, le mixage des deux techniques peut être propice à la réalisation de produits sympathiques. Ainsi, pour Viewpoint d'Electronic Arts, les développeurs ont calculé toutes les positions des divers vaisseaux en images de synthèse, puis les ont considérées comme les différentes étapes d'animation. Il en va de même pour tous les éléments du décor. Cette technique, qui avait déjà été utilisée autrefois sur les 16 bits (notamment pour Donkey Kong sur SNES), offre une qualité irréprochable pour une jouabilité beaucoup plus facile à gérer. Par contre, compte tenu de la technique, il est difficile de laisser autant de liberté de mouvement que dans un jeu en 3D temps réel, même si un Fifa Soccer 96 (où tous les joueurs sont en images de synthèse) le permet plus ou moins dans les limites du terrain de foot. Dans ce genre-là, le pire des exemples est sans aucun doute Rise of the Robots 2, qui prouve dans tous les compartiments du jeu qu'une utilisation abusive et surtout non réfléchie mène à une véritable catastrophe.

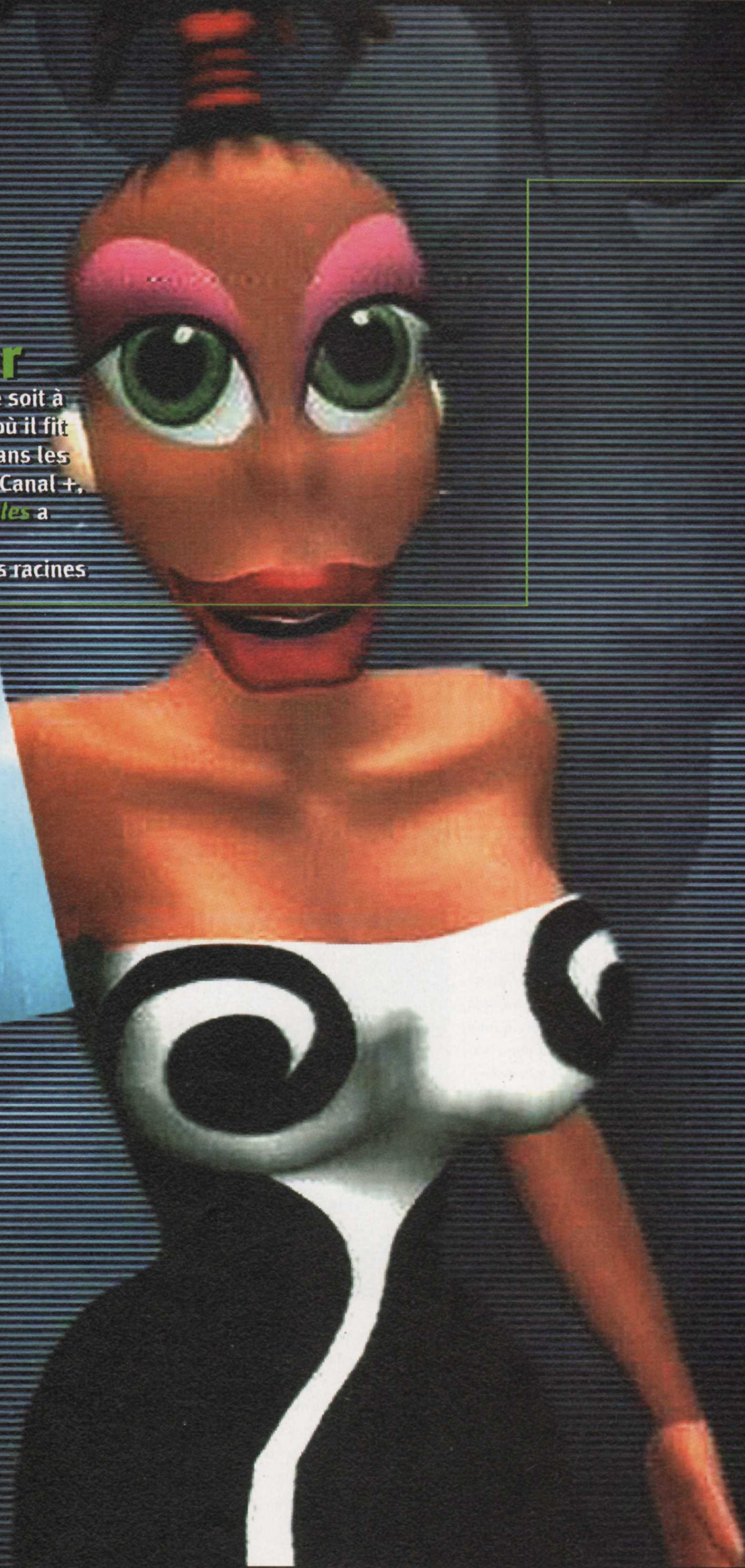
Que penser ? Sans être exhaustif, je pense avoir fait le tour de la question. Il y a, comme dans bien des débats contradictoires, des pour et des contre. Parmi les arguments positifs, notons un meilleur réalisme des images, parfois au service d'excellents scénarios. D'autre part, c'est une méthode comme une autre de narrer des histoires, le principal étant que ces fameuses séquences ne doivent jamais supplanter le jeu en lui-même. Enfin, l'un des arguments «fantômes» ne concerne que les Éditeurs eux-mêmes. En effet, les jeux bénéficiant de bonnes images de synthèse attirent beaucoup plus l'attention ; aussi bien des clients que des journalistes, qui mettront plus facilement leur produit en avant. A contrario, le manque de liberté de mouvement et d'action est difficile à supporter. Le fait de devoir se retaper plusieurs fois les mêmes séquences est tout aussi frustrant, voire irritant. En fait, les problèmes proviennent principalement des jeux entièrement en images de synthèse. Beaucoup considèrent que l'on devrait les classer différemment, dans la rubrique «film interactif» par exemple. Ils n'ont pas tout à fait tort. Pour les autres configurations, c'est plutôt une question de goût. ■





Alain Le Diberder

est un homme de convictions. Que ce soit à l'École normale supérieure de Paris où il fit ses études dans les années 80, ou dans les couloirs de France productions et de Canal +, ce passionné de **technologies nouvelles** a toujours tenté de convaincre ses contemporains que l'avenir prend ses racines dans le présent.



Aujourd'hui,



Pouvez vous évoquer les grandes lignes de votre parcours ? Je suis venu à Paris pour la première fois à 20 ans en 1975 pour poursuivre mes études à Normale sup'. Je suis agrégé de sciences économiques. C'était l'époque où les premières calculatrices apparaissaient, mais on ne s'en servait pas parce que les profs les considéraient comme un gadget. Cela m'énervait de voir ces outils rester inexploités. Une fois prof en prépa Éna, vers 78, j'ai voulu prouver que l'on pouvait faire des choses très sophistiquées avec les machines programmables. J'avais acheté une **HP 41** et je passais des heures à la programmer. C'est donc comme ça que j'ai appris le Fortran puis le langage machine. Ensuite sont arrivés les micros. Avec mon frère, on s'est mis à programmer tous les jeux que l'on pratiquait : des petits flippers, un Othello, etc. En parallèle, j'écrivais une thèse sur les nouvelles technologies consacrée aux télécom. À l'époque, ce n'était pas du tout un sujet connu. Et puis j'ai un **coup de bol**, car entre-temps en 80, il y a eu en France le lancement de la télématique. Tout à coup, c'était devenu un sujet à la mode !

D'où vient votre intérêt pour la télé ? En 83, j'ai démissionné de l'Éducation nationale pour intégrer une boîte de consultants, parce que ma thèse avait été publiée et je passais pour un spécialiste des télécom. C'était l'époque du plan câble, qui dépendait de ce qui ne s'appelait pas encore France Télécom. Mais le câble dépend aussi de la télé. De plus, j'ai travaillé avec Médiamétrie pour qui j'ai inventé deux ou trois modèles sur l'économie de la télévision. C'est donc **par la micro** que je me suis intéressé à la télé.

Et comment vous êtes-vous retrouvé dans l'audiovisuel ? En 86, deux banques chargées de la privatisation de TF1 nous ont recrutés, Nathalie Coste-Cerdan (aujourd'hui directrice générale de C., la nouvelle chaîne numérique) et moi, pour une période de six mois, afin d'élaborer un modèle économique pour la première chaîne. Du coup, nous nous sommes passionnés pour le petit écran et nous avons écrit ensemble deux bouquins sur la télé. [...] En 88, après la réélection de François Mitterrand, **Jack Lang** m'a demandé de rejoindre son cabinet comme conseiller technique pour la partie télévisuelle. J'ai donc cessé d'être consultant pour rejoindre le ministère de la culture où j'ai pu mettre en œuvre la **réforme** du secteur public, la

mise en place du Conseil supérieur de l'audiovisuel (CSA), etc..., jusqu'en 1990.

Justement, vous qui avez participé à un gouvernement, comment jugez-vous le plan «Informatique pour tous» ? Tout le monde a dit que c'était un échec parce qu'on a choisi des **micros Thomson** qui n'ont pas eu de suite, parce que c'était un peu tôt et que les profs n'étaient pas préparés. Cela dit, si en France il y a **Cryo**, **Infogrames**, **Virtual Studio**, etc. Tous ces gens n'existent que parce qu'il y a eu le plan «Informatique pour tous». Comme ce plan était une protection contre la concurrence, des gens ont eu le temps de développer des programmes sur un marché abrité. Actuellement, l'industrie française des jeux vidéo n'est pas énorme, mais elle a une bonne position sur le **marché mondial**, bien meilleure que celle du cinéma français ! Le bilan doit donc être nuancé.

Revenons à la télévision... Début 91, Hervé Bourges est nommé président de France Télévision et me demande de venir pour l'**harmonisation** des programmes des deux chaînes.

Pourquoi vous ? Il me connaissait de l'époque de la privatisation de TF1 et comme conseiller de Lang. Il avait aussi remarqué l'un de mes livres en 88, **«Briser les chaînes»**, qui prédisait le numérique (le «pay per view» ou télé à la carte, les bouquets satellites) et qui était sous-titré : «Introduction à l'après-télévision». Au bout de trois ans, je suis parti pour Canal +, où l'on m'a demandé de venir développer ce secteur du numérique.

En quoi consiste votre poste de directeur des nouveaux programmes à Canal ? Je dirige l'activité «Cyber». Pour moi, le cyber est un mot pratique de deux syllabes pour recouvrir un **trèfle à quatre feuilles** dont l'un des pétales est le jeu vidéo, un autre la micro-informatique, un troisième est Internet et un quatrième le multimédia au sens des CD-Rom éducatifs et culturels. Nous sommes la seule chaîne au monde à avoir une émission quotidienne sur ces sujets avec **Cyberflash**. J'écris les textes de Cléo, la présentatrice en images de synthèse. On fait également «Cyberculture» qui est un mensuel, et on a mis sur pieds la «Nuit cyber». Je participe aussi à «l'Hebdo», pour lequel j'écris une rubrique qui s'appelle «Techno parano», et sur le plateau, je présente un édito plutôt politique.



Nom : Le Diberder.

Prénom : Alain.

Date et lieu de naissance :

15 juin 1955 à Grenoble.

Fonction : directeur des nouveaux programmes de Canal + depuis 1994.

Avez vous connu des difficultés pour imposer une émission traitant des jeux vidéo ? Sur Canal, non, mais lorsque j'étais au ministère de la culture, j'ai tanné les chaînes publiques pour qu'elles fassent une émission sur les jeux vidéo et ça a donné «Microkids» (sur France 3). Une fois à France Télévision, je l'ai un peu **protégée** parce que des gens voulaient la supprimer.

Qu'est ce qui vous attire dans le jeu vidéo ? Ce qui m'intéresse, ce sont les produits, pas le business qu'il y a autour.

Comment voyez-vous l'avenir ? Il est **radieux** ! Mais je pense qu'il faut mettre en avant les auteurs, c'est important. Ici, en France, on a pas mal de gens de qualité comme Chahi, Philippe Ulrich, Frédéric Raynal, Eric Mottet, Paul Cuisset... Je voudrais les promouvoir parce que c'est la vraie richesse du secteur. Les gens des jeux vidéo ne se mettent pas assez en avant par rapport à leurs collègues du cinéma qui sont tout le temps partout, qui nous **bassinent** aux journaux de vingt heures alors qu'ils n'existent pas à l'étranger. **Merci(ber)**

Propos recueillis par Pascal Geille.



E C T S [L O N D R E S]
E 3 [L O S A N G E L E S]



la magie des salons

par J'm Destroy



2 salons pour le prix d'un ! C'est ce que nous proposons tout au long de ces quelques pages. Alors que l'ECTS de Londres s'est déroulé du 14 au 16 avril 1996, l'E3 a eu lieu dans le Convention Center de Los Angeles du 16 au 18 mai et donc, en théorie, trop tard pour que nous puissions en parler dans nos colonnes. Mais l'impossible n'est pas Playmagien ! Au dernier moment, juste avant de partir pour Los Angeles, nous avons décidé de joindre au reportage sur l'ECTS celui de l'E3, vous permettant ainsi d'être les tout premiers informés sur l'état du marché et sur les nouveautés qui nous feront tous **planer** à la fin de l'année.

À l'ECTS et comme nous nous en doutions, la tendance est à la **Playstation**, bon nombre de titres étaient en effet annoncés ou disponibles sur cette machine avant même de l'être sur Saturn. Signe avant-coureur de ce que sera le marché dans six mois ? Peut-être. Peut-être seulement, car rien n'est sûr, surtout sur ce marché. Et Sega, malgré son absence sur le salon, a organisé une conférence de presse au cours de laquelle nous avons pu voir

Nights (dont nous vous parlons en long, en large et en travers dans notre rubrique Top Secret), Heart Of Darkness, développé exclusivement pour six mois sur Saturn, et Virtua Fighter III, le plus beau jeu de tous les temps, qui verra définitivement le jour à la fin de l'année au Japon).

Évidemment, le salon de Los Angeles était, lui, beaucoup plus fourni en nouveautés, d'autant que la **Nintendo 64** tenait la dragée haute à tous ses détracteurs, à Sega et à Sony, avec tous les nouveaux titres de Nintendo mais aussi, pour la première fois, ceux des éditeurs tiers. Mario 64 trônait majestueusement, Pilot Wings étincelait de mille flammes, et... **Vous verrez bien !** La tendance indiquant que Sega contre-attaque avec la Saturn, le marché des 32 bits était également encore plus frappant à Los Angeles qu'à Londres. Normal lorsque l'on est challenger sur le territoire ricain, il faut attaquer pour gagner. Sega, Sony, Nintendo. Sony, Sega, Nintendo, quel sera le tiercé de tête à la fin de l'année. Nous le verrons bien. En tout état de cause, l'un des gagnants de cette lutte sera assurément le joueur, qui aura la chance de savourer **des titres encore et toujours meilleurs.**



Nintendo fait peur La Saturn et la Playstation

passent à
1490 F

Outre l'arrivée spectaculaire de la Nintendo 64 et surtout de Super Mario L'E3 a été pour nous l'occasion de voir une baisse de prix ultra rapide des consoles 32 bits : c'est simple, en l'espace de deux jours, l'une et l'autre des consoles 32 bits ont perdu 50 dollars en ventes magasin et tombent ainsi de 249 à 199 dollars. Pour l'anecdote, on rappellera que c'est Sony qui a annoncé, le premier jour du salon, cette baisse de prix et que Sega contre-attaqua le lendemain avec une baisse identique. Autrement, devant l'arrivée de Nintendo, les deux géants japonais de l'électronique et du jeu vidéo ont choisi de se défendre en anticipant le marché, ce qui est plutôt de bonne facture pour nous joueurs. D'autant que cette baisse s'est immédiatement répercuté en France et si vous désirez acheter une Saturn ou une Playstation en France, il ne vous en coûtera aujourd'hui que la modique somme de 1490 F, sans jeu bien sûr. En ce qui concerne la Nintendo 64, qui était au départ annoncée comme la moins onéreuse des consoles de la nouvelle génération, elle devient, avec 250 dollars, la console la plus chère du marché mais aussi, il est vrai, la plus performante. En ce qui concerne la France, la politique de Nintendo est franchement peu αληθινά. Lors de la conférence de presse de Nintendo à Los Angeles, la Nintendo 64 était annoncée en Europe pour la fin de l'automne. Et des rumeurs tenaces laissaient entendre qu'elle n'arriverait sur notre continent d'une manière officielle que vers le début du printemps. Après plusieurs retards, et malgré le brio de cette console et surtout de Super Mario 64, il semble bien qu'il faille attendre encore quelque temps avant de pouvoir en savourer définitivement les premiers pixels, en France tout du moins.



nintendo 64

e n f i n !



La très grande attraction du salon était, bien évidemment, la présentation officielle aux Etats-Unis de la nouvelle console du géant japonais. Celle-ci s'est faite avec retentissement, notamment par une conférence de presse à l'hôtel Biltmore, l'un des plus chics de Los Angeles, mais également par une présence au salon à la hauteur des ambitions de la société de Kyoto ; avec, en particulier, un stand complètement dément où l'on pouvait s'éclater pour la première fois à huit jeux dont la majeure partie nous laisse encore bouche bée. Et c'est peu dire !



Super Mario 64

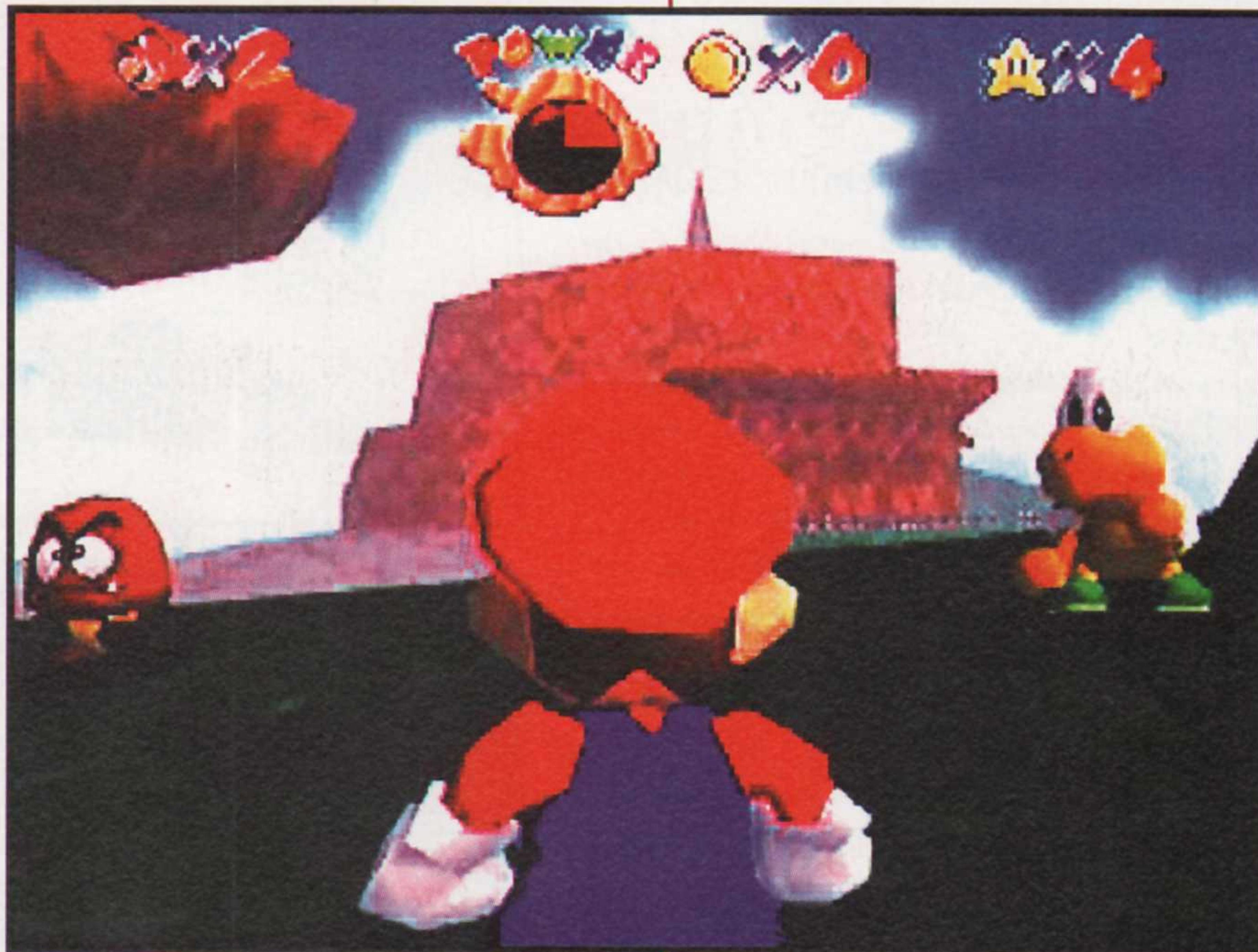
Nintendo



Star parmi les stars, Mario était la vedette du salon. Non pas le personnage en lui-même, mais bel et bien le jeu sur Nintendo 64 qui dominait de loin tous les autres titres présents sur ce salon et Dieu sait qu'il y en avait !

Après le Shoshinkai, qui s'est déroulé à Tokyo en novembre dernier, nous n'avions rien appris de nouveau sur Super Mario 64. Ce manque de communication de Nintendo, coutumier du fait, est désormais réparé puisque Super Mario était là, jouable et pratiquement complet. Joypad analogique à la main, l'œil rivé sur l'écran, nous savions que nous allions pénétrer dans un monde merveilleux et féérique et nous n'avions pas tort tant Super Mario 64 est fabuleux. Dans cette aventure tridimensionnelle, vous devrez partir à la recherche d'une centaine d'étoiles, des Power Stars, tout en évitant la masse, que dis-je la tonne d'obstacles et d'ennemis qui feront barrage. Cette description simple n'est rien, n'est rien du tout devant l'excellence de la prestation du jeu que l'on a sous les yeux. Shigeru Miyamoto et son équipe ont complètement laissé libre cours à leur imagination ludique débordante en la matière pour développer ce titre et, sans nul doute, le résultat est là. Le plaisir que l'on avait ressenti en jouant aux tout premiers Mario sur Nintendo 8 bits, était là, présent également sur Nintendo 64, mais décuplé.

Décuplé par la puissance de la machine, par l'environnement dans lequel évolue le plombier, mais également par l'aisance avec laquelle on parvient à diriger Mario à l'écran. Chaque monde révélé par Super Mario 64 est incroyablement riche en rebondissements, chaque niveau en cache un autre encore plus varié et encore plus chaud. En se baladant dans les labyrinthes, Mario se retrouvera soudainement traqué par des coquilles Saint-Jacques mutantes, par des plantes carnivores, des requins, Browser, j'en passe et des meilleurs. Pour achever un niveau, Mario devra trouver une clé tridimensionnelle et l'insérer dans la serrure prévue à cet effet. En sautant, on découvre une fois encore une gestuelle magnifiquement orchestrée par Miyamoto. Mario est tellement bien animé qu'il semble vrai, palpable ! Grâce au pad analogique livré avec la Nintendo 64, Mario se déplace avec une facilité déconcertante et complètement intuitive. De plus, le joystick vous permet également de zoomer sans aucun problème, de tourner l'écran dans tous les sens et surtout quand bon vous semble. Cette possibilité accroît d'autant plus la sensation de bonheur et de plaisir intense lorsqu'on dirige le petit plombier de Brooklyn. Parmi les mouvements possibles, on notera que Mario pourra bien sûr marcher mais également courir plus ou moins vite, sauter, refiler des coups de poing dans les murs, plonger, nager, ramper ou encore conduire un tapis volant. Bref, Super Mario 64, c'est la liberté, la liberté de se déplacer, la liberté de jouer... **Vive Mario !**



LE DRIVE NINTENDO APPELÉ LE 64DD SERA PRÉSENTÉ POUR LA PREMIÈRE FOIS AU MONDE LORS DU PROCHAIN SHOSHINKAI LE SALON DE TOKYO EN AUTOMNE PROCHAIN.

blast corps NINTENDO / RARE

Connu également sous le nom de Blast Dozer, Blast Corps est un jeu complètement dingue dans lequel vous devrez détruire tout ce qui se trouvera sous vos yeux. Des maisons en passant par des usines ou des buildings, il faut tout exploser pour gagner. À bord d'un vaisseau qui n'est pas sans faire penser à Goldorak, vous naviguez dans un univers futuriste en 3D isométrique. En un clin d'œil, vous pourrez ainsi vous transformer en une boule rasant tout ce qui se trouvera à portée tout en évitant bien sûr les missiles adverses. Graphiquement excellent, Blast Corp est doté d'une réalisation absolument géniale qui vous transportera, le temps d'une partie, au septième ciel !

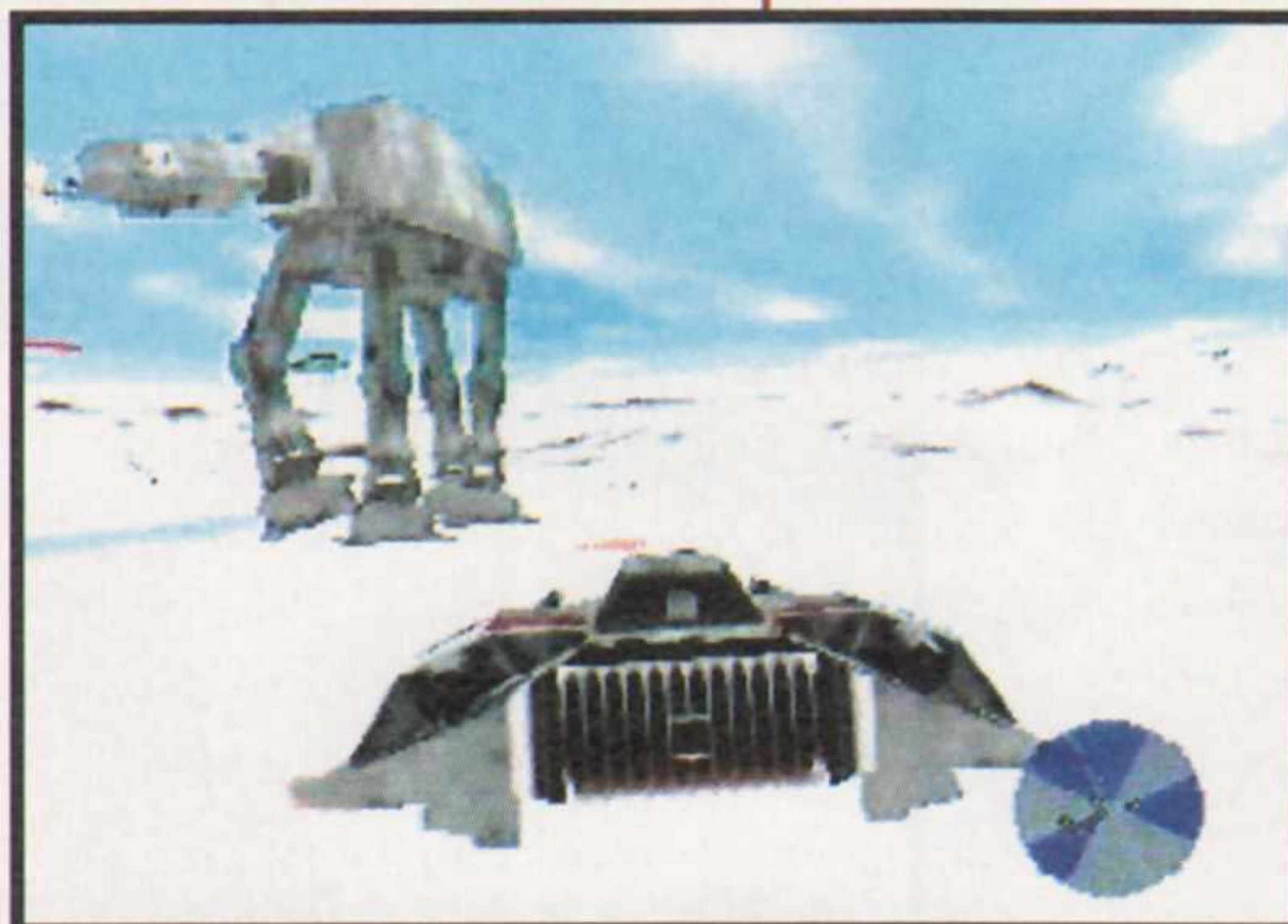


LES JOYSTICKS SERONT DE SEPT COULEURS DIFFÉRENTES : JAUNE, VERT, BLEU, ROUGE, GRIS, ROUGE OU NOIR.

shadows of the empire

NINTENDO / LUCASARTS

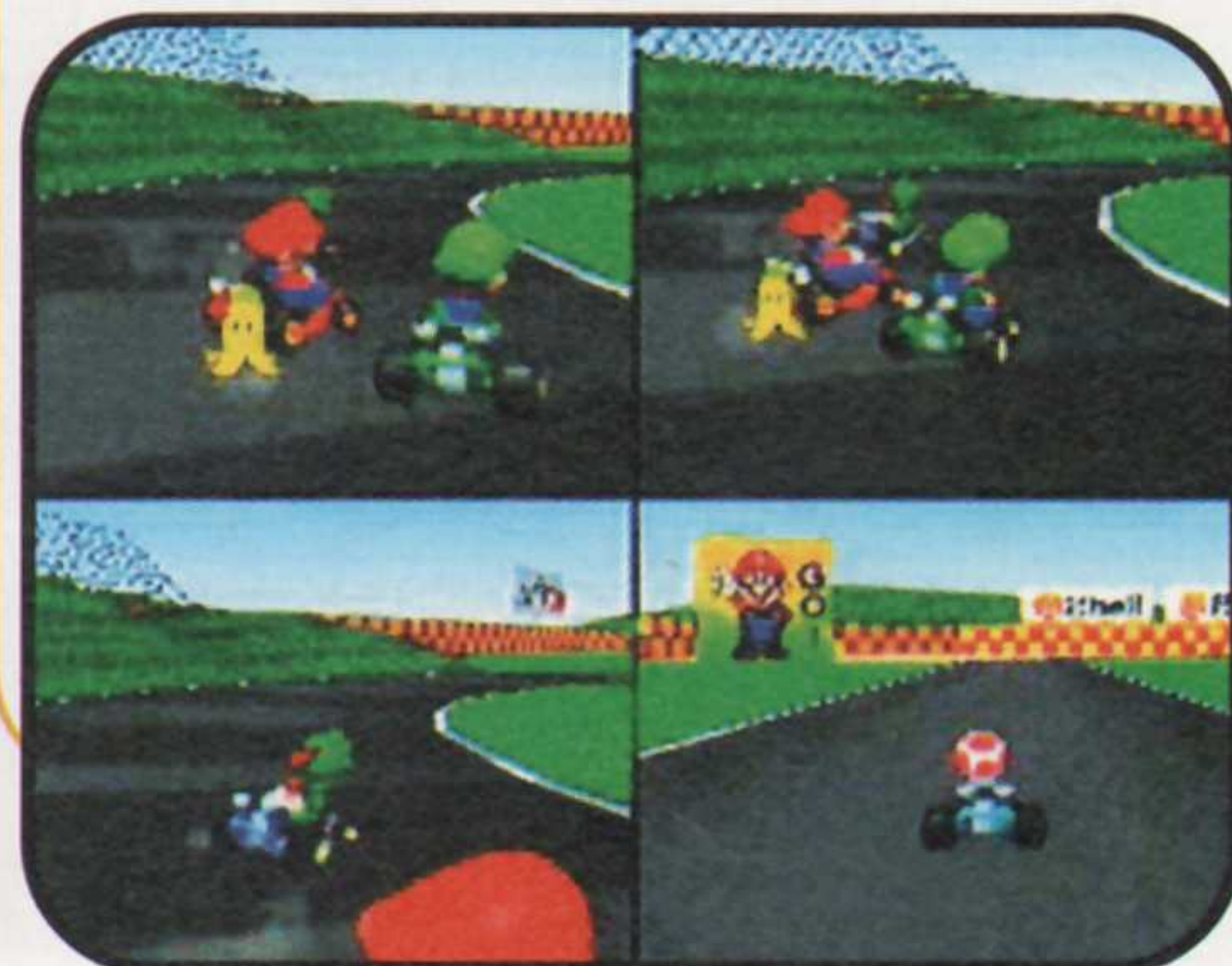
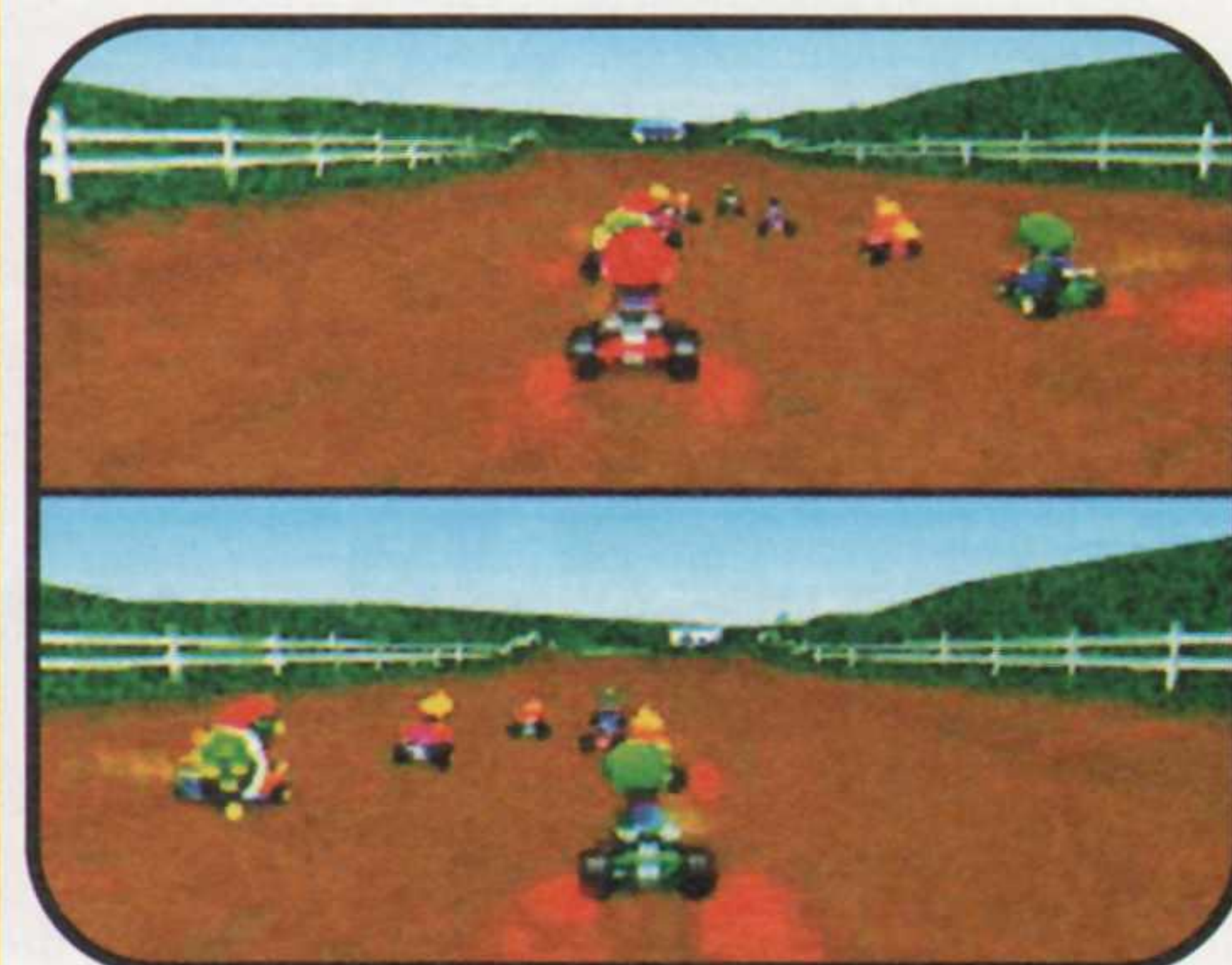
Visible pour la première fois au monde, Shadow Of The Empire est, après Mario, le second gros hit de la Nintendo. Cet épisode inconnu de Star Wars est en fait composé de plusieurs styles de jeu. La première phase vous entraînera donc à l'intérieur d'un Snow Speeder, qui devra terrasser tous les quadrupèdes, bipèdes métalliques qui se trouveront à l'horizon. Sur la neige, les effets d'ombres, les couleurs, ainsi que les animations qui permettront à tous les protagonistes d'avancer, ont été orchestrés de main de maître. Une fois vos ennemis détruits, LucasArts invitera les joueurs à une petite partie de Doom dans les décors de Star Wars. Ici, plus question de se déplacer en vaisseau de la mort qui tue, vous serez seul et à pied armé de votre seul fusil laser. Si, au cours de cette partie du jeu, vous désirez changer de vue et opter pour une vue différente de celle de Doom, pas de problème, une pression sur le pad et hop voilà que notre «Doom-like» se transforme en une sorte de Fade To Black pas piqué des vers. Class, cool d'autant que l'action y est tout à fait trépidante et que les effets de lumière sont toujours aussi impressionnants. Dans la dernière partie de Shadows Of The Empire, vous plongerez dans l'enfer que sont les Tie Fighters. Dans l'espace, la guerre est chaude et vous allez l'apprendre à vos dépens lorsque vous y parviendrez. N'oubliez que la Force est avec vous et, avec elle, les programmeurs de LucasArts qui sont parvenus à réaliser là encore une partie de jeu top poil démente qui vous assurera de longues heures de jeu. D'autant qu'à chaque instant une musique, la musique de Star Wars est là pour que vous pénétriez encore un peu plus profondément dans l'action. Dément !



super mario kart

NINTENDO

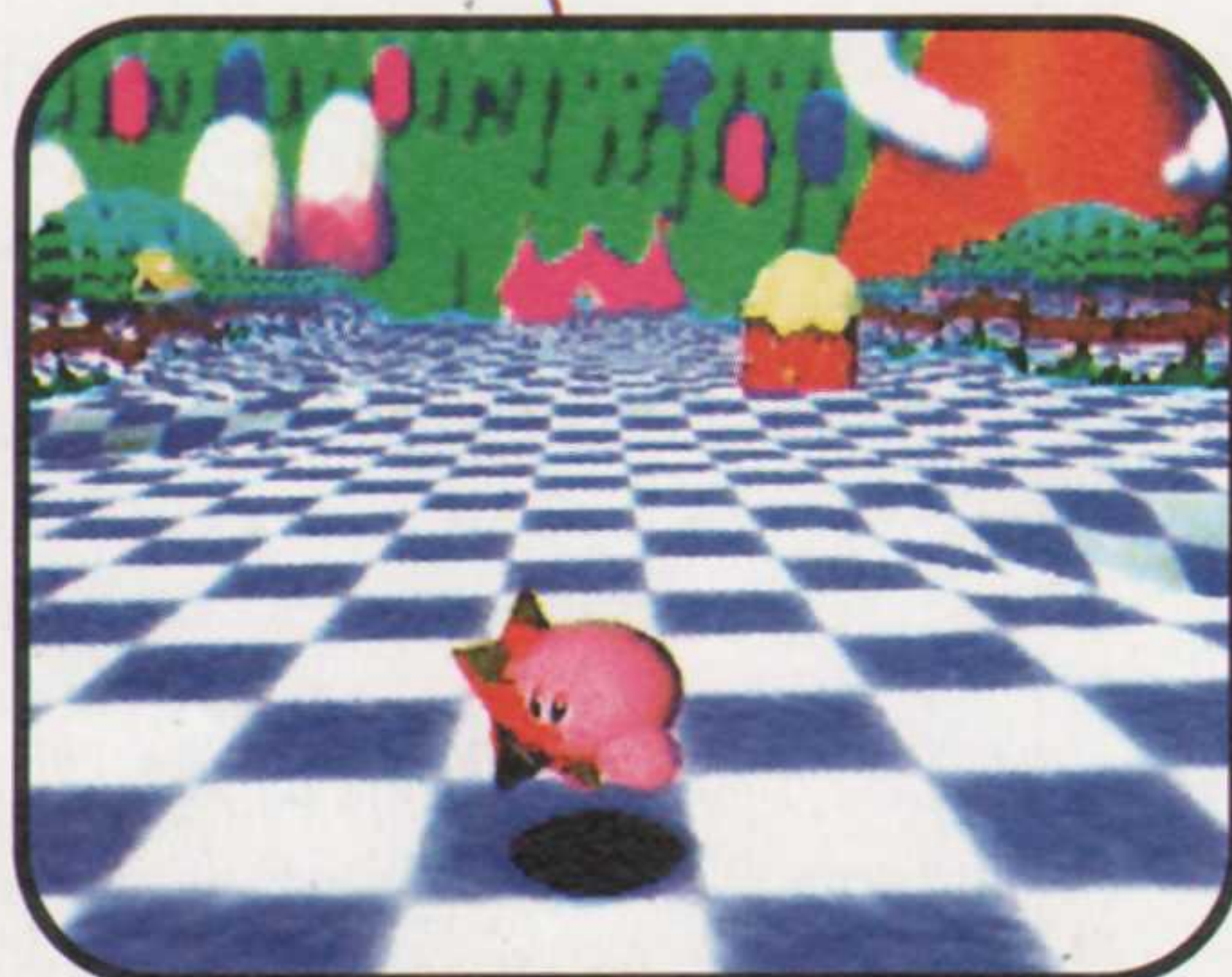
Super Mario Kart R devrait être le digne successeur de Super Mario Kart sur Super Nintendo, tant cette séquelle sur Nintendo 64 nous a enchantés. Grandement amélioré aux niveaux graphismes, ce titre procurera également un plaisir immense par la possibilité d'y jouer à 4 simultanément. Ajoutons qu'une fois de plus, la maniabilité est rendue exceptionnelle par la qualité du pad analogique.



kirby's air ride

NINTENDO

Connu initialement sous le nom de Kirby Bowl, Kirby's Air Ride propose différentes aires de jeu dans lesquelles Kirby devra passer les nombreux obstacles qui viendront lui prendre la tête. Tout comme Super Mario Kart R, le plaisir de jouer à quatre augmentera considérablement la durée de vie de ce titre. Doté d'une plus d'une rapidité et d'une maniabilité à s'en arracher les cheveux de la tête, Kirby's Air Ride est encore un superbe titre sur N64.



killer instinct

NINTENDO / RARE

Killer Instinct est, avec Cruis'n USA, le deuxième jeu le plus décevant sur Nintendo 64. Pour tout dire, nous n'avons vu que peu de différence avec la version Super Nintendo ! Evidemment, on peut toujours enchaîner combo sur combo, mais franchement la réalisation de ce jeu n'est pas à la hauteur de ce que l'on en attendait, surtout que Nintendo n'a cessé de répéter que la conversion sera parfaite avec l'arcade. Mission ratée !



body harvest

NINTENDO / DMA

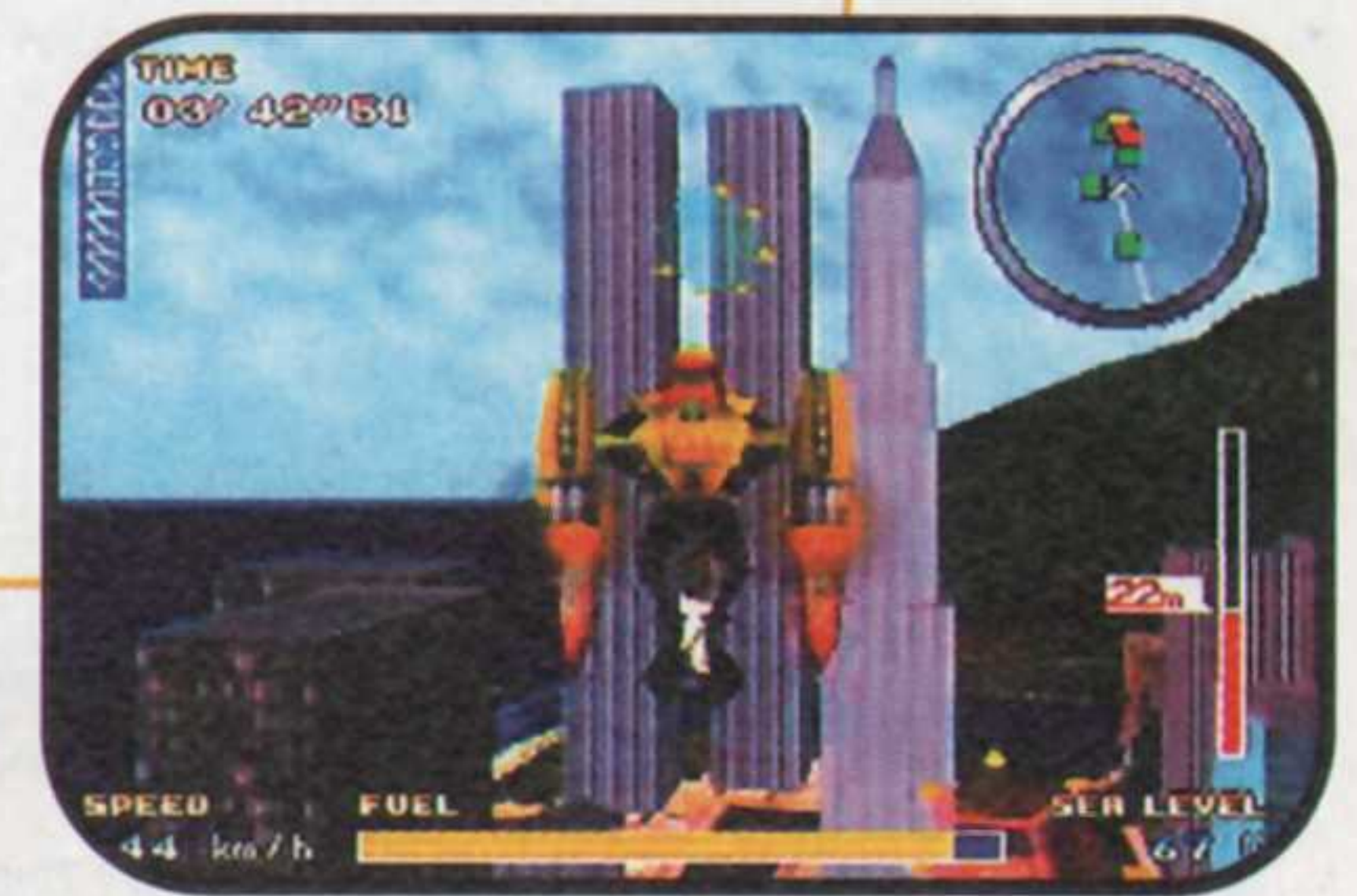
Quelques amateurs de jeux vidéo apprécient tout particulièrement l'action rapide et la destruction à tout va. C'est ce que Nintendo a déclaré en présentant Body Harvest. Développé par DMA, Body Harvest est donc un jeu d'action pure et dure dans lequel des insectes mutants ont décidé de s'attaquer à la terre. Mieux qu'un long discours, les photos parlent d'elles-mêmes ; alors, place aux images ! Une dernière chose cependant, dans Body Harvest, il sera possible de diriger plus de 130 véhicules, un record en la matière.



pilot wings 64

NINTENDO / PARADIGM

Nous étions beaucoup à attendre l'arrivée de Pilot Wings sur Nintendo 64. Voilà qui est fait et, pour tout avouer, nous ne sommes pas déçus, Pilot Wings est à la hauteur de la réputation que lui avait faite la Super Nintendo. Comme la version initiale, Pilot Wings 64 est une adaptation on ne peut plus ludique de simulateurs de vol. Ici vous devrez, pour gagner votre licence et ainsi passer aux autres épreuves du jeu, parvenir à glaner des points tout en volant dans un univers 3D d'un réalisme à tomber par terre. L'expérience est à ce niveau particulièrement réussie, on se prend vite au jeu. Dans ces conditions, on ne peut que regretter que le temps de jeu autorisé par Nintendo sur le salon ait été limité à dix minutes par personne. Nous y aurions passé toutes nos journées ! Outre l'épreuve de Gyrocoptère, d'aile delta, de jetpack on retrouvera une épreuve particulièrement amusante dans laquelle vous devrez jouer l'homme canon, ou encore une épreuve de chute libre.



Cruis'n USA

NINTENDO WILLIAMS

Si Cruis'n USA était le premier titre, avec Killer Instinct, sur lesquels Nintendo voulait communiquer, il s'avère également que ce titre n'a rien de bien motivant. Graphiquement inférieur aux meilleurs jeux sur Saturn (Sega Rally) ou Playstation (Ridge Racer), Cruis'n USA est décevant, et ce ne sont pas les 14 circuits qu'il comporte qui le sauveront. L'un des jeux les plus ratés de la Nintendo 64. Cela dit, il en fallait bien au moins un !



LA SORTIE EUROPÉENNE DE LA NINTENDO EST PRÉVUE POUR LA FIN DE L'AUTOMNE. PROPOS TENU PAR LE PRÉSIDENT DE NINTENDO OF AMERICA HOWARD LINCOLN LORS DE SA CONFÉRENCE DE PRESSE.

goldeneye 007

NINTENDO / RARE LTD

Plongés dans l'enfer de l'espionnage industriel, tout comme James Bond, d'ailleurs, nous sommes parvenus difficilement à rapporter quelques nouveaux éléments sur ce jeu dont le concept s'inspire très largement de celui de Doom. Du coup, nous savons maintenant que Bond pourra tirer dans toutes les directions, qu'il sera capable d'escalader des échelles, de monter des marches une à une ou encore de s'agenouiller pour éviter les balles un peu hautes. De plus, grâce au Stick de la Nintendo 64, James Bond pourra dans cet univers 3D se déplacer plus ou moins vite. Pour parachever leur œuvre, les auteurs de Goldeneye sur Nintendo 64 ont passé pratiquement une année à assister au tournage et à grappiller des scènes du film pour que le jeu colle le plus possible au dernier Bond. L'atmosphère angoissante donnée au jeu par Nintendo, ainsi que le nom prestigieux du titre contribueront largement à faire de lui un succès phénoménal.



DES RUMEURS TENACES ANNONCENT L'ARRIVÉE EN FRANCE DE LA MACHINE POUR LE DÉBUT DU PRINTEMPS PROCHAIN, MARS/AVRIL 1997.

wave race 64

NINTENDO

Un petit tour en jet ski, ça vous branche ? Ouais. Tant mieux parce que c'est exactement ce à quoi Nintendo a décidé de vous convier maintenant. Wave Race 64 est en fait une véritable course contre la montre et contre des adversaires qui se déroulera entièrement sur l'eau. Et tous les programmeurs savent que gérer les mouvements de l'eau est, graphiquement, particulièrement difficile. Pourtant Nintendo y est brillamment parvenu sans pour autant oublier le plaisir de jeu, qui est tout aussi présent ici. Un grand bravo aux programmeurs qui ont su brillamment associer technique de programmation, réalisme des décors, fidélité des sensations et plaisir ludique. Cascades folles, accélérations démentielles et virages à 180 degrés seront au menu de Wave Race 64.



DOOM 64

NINTENDO / WILLIAMS

Seuls quelques-uns des journalistes présents sur le salon ont eu l'honneur d'être invités par Williams pour découvrir l'avant-première de Doom sur Nintendo 64 et nous y étions. C'est donc avec un plaisir certain que nous vous montrons les premières images de la version 64 bits de ce titre qu'on ne présente plus. Sachez tout de même que cette version propose des personnages entièrement en trois dimensions et que les zooms, contrairement à toutes les autres versions, ne pixélistent pas d'un poil même lorsque l'objet, le mur, ou encore l'ennemi, est gigantesque à l'écran. Une superbe réalisation qui démontre une fois de plus les qualités extraordinaires de la Nintendo 64 dans la gestion d'écran.



mission impossible

OCEAN

L'équipe de développement d'Oceana a révélé pour la première fois, sur vidéo les premières images de Mission Impossible. Pour le peu que l'on ait vu, ce jeu nous a étonnés par la qualité de ses graphismes ; la gestions des reflets, les effets de lumière et les dégradés nous ont semblé d'une inqualifiable beauté. Malheureusement, personne chez Ocean n'a pu nous dire si il s'agissait du jeu ou des scènes cinématiques.



TUROK : dinosaur hunter

ACCLAIM

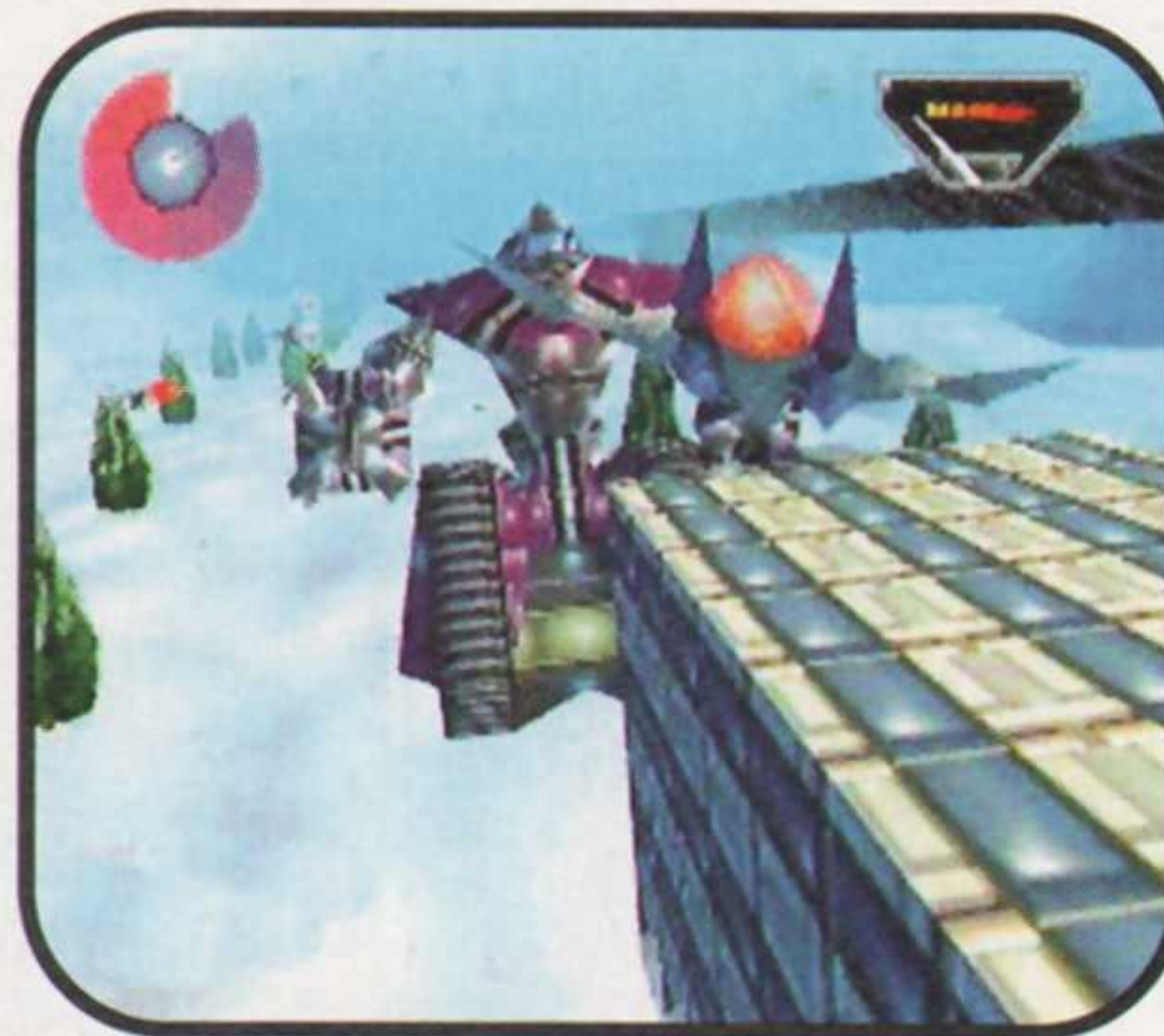
Annoncé de longue date, Turok est une nouvelle fois une adaptation un jeu d'action en trois dimensions dans lequel vous dirigez un guerrier solitaire aux prises avec une tonne d'ennemis sanguinaires. Une fois de plus, la Nintendo 64 nous transporte avec ce titre superbe où l'amoncellement des effets spéciaux, des explosions et des armes n'a d'égal que le plaisir que l'on a à découvrir la richesse des dizaines de niveaux qu'il comporte.



STAR FOX 64

NINTENDO

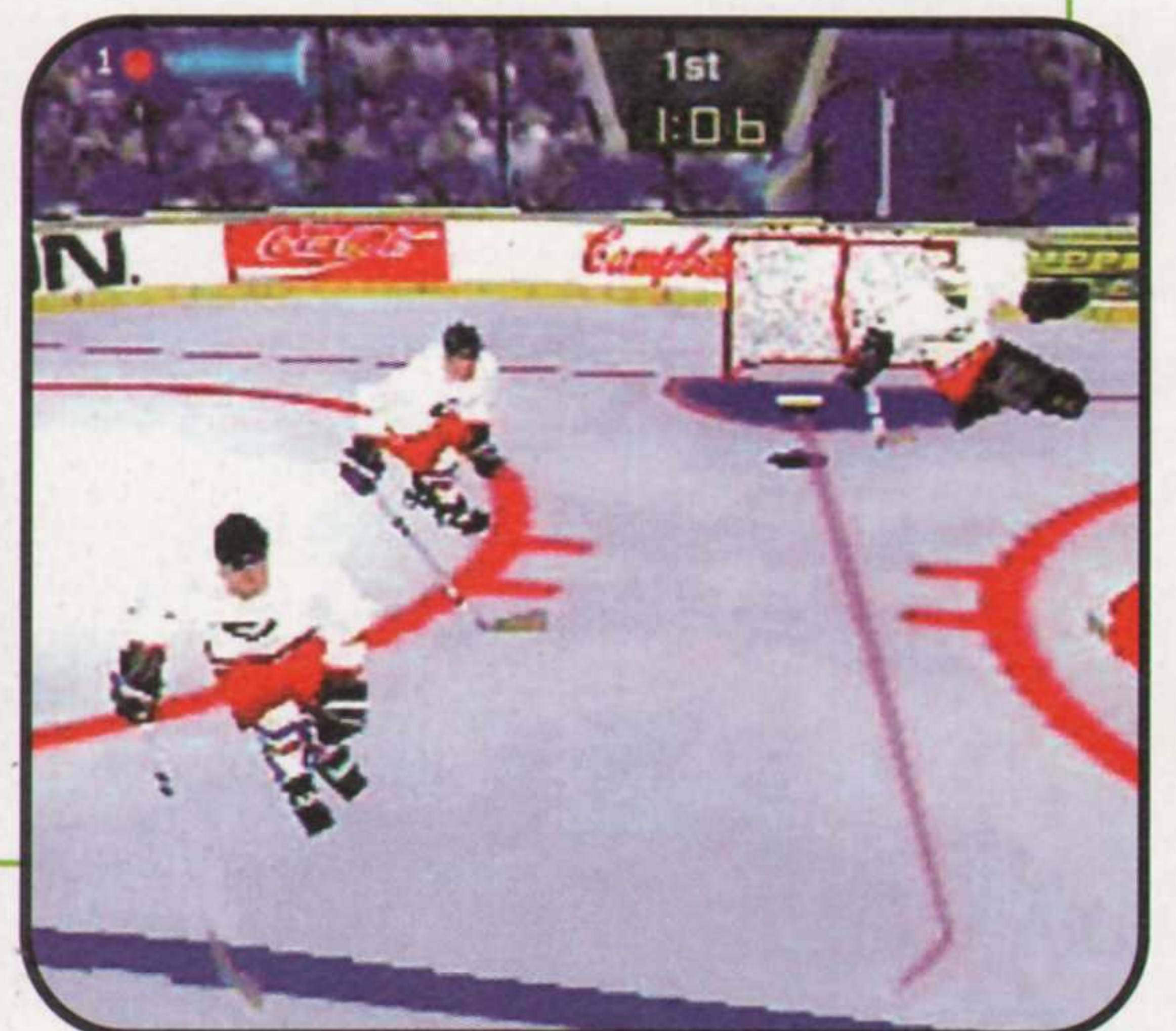
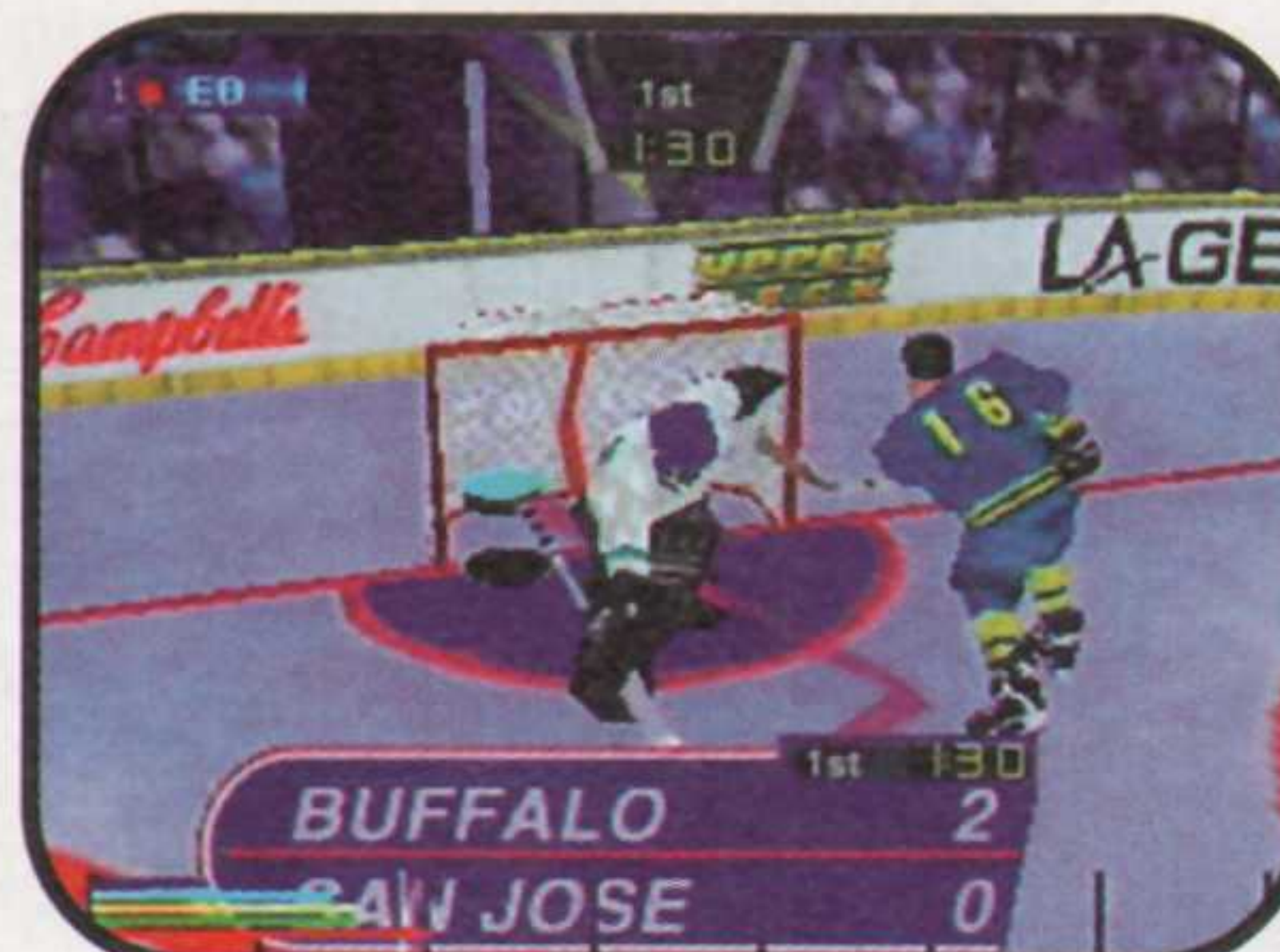
Si vous aimez l'action pure et dure, vous ne pourrez pas être déçus avec Star Fox 64. Pourquoi ? Pour la simple et bonne raison que jusqu'à présent, aucune machine n'a été capable de gérer en temps réel autant de polygones à la seconde. C'est simple, il y en a partout. À gauche, à droite, d'en haut, d'en bas, vous ne saurez plus où donner de la tête. Agrémenté par une bande sonore tonitruante, ce jeu de Nintendo est le digne successeur de la version 16 bits. Woaw, j'en suis encore tout retourné !



WAYNES GRETZKY HOCKEY

TIME WARNER / WILLIAMS

La figure légendaire du hockey a prêté son nom pour cette nouvelle simulation de hockey sur console et la première sur Nintendo 64. Sur la glace, trois joueurs plus les gardiens s'affrontent dans des duels parfois sanglants. Réalisée en trois dimensions, cette simulation nous a enchantés par sa jouabilité. Sa maniabilité est, par exemple, complètement intuitive et permet au joueur de réaliser tout ce qu'il veut. N'est-ce pas là la marque d'une grande simulation.



EN DEVELOPPEMENT

Voici la liste des jeux actuellement en développement chez Nintendo ou chez les éditeurs tiers qui n'étaient pas présentés lors de l'E3.

- FIFA'96 - ACCLAIM
- MONSTER DUNK - MINDSCAPE
- FREAK BOY - VIRGIN
- MORTAL KOMBAT TRILOGY - WILLIAMS
- NBA HANGTIME - WILLIAMS
- ROBOTRON X - WILLIAMS
- WAR GODS - WILLIAMS
- SILICON VALLEY - BMG ENTERTAINMENT
- ULTRA COMBAT - GT INTERACTIVE
- ULTRA DESCENT - INTERPLAY
- TETRISPHEAR - NINTENDO
- KEN GRIFFEY'S JR BASEBALL
- NINTENDO/ANGEL STUDIOS



virtua

vite vu

Comme nous vous le disions, l'E3 était un salon **particulièrement riche**. Nos délais de bouclage ne nous ayant pas permis de consacrer suffisamment de pages à cet événement et dans un souci d'**exhaustivité**, nous avons pris le parti de présenter en bref tous les jeux présents. on reviendra plus en détail sur les meilleurs produits le mois prochain.

Les voici.

Le stand Sega était, avec ceux de Nintendo et Sony, les stands les plus imposants du salon. Comme nous avons déjà en large et en travers présenté toutes les productions de Nintendo, nous avons voulu marquer le coup en commençant par Sega, dont la prestation sur Saturn nous a particulièrement impressionnés. C'est ainsi que l'on a, au détour d'un couloir, découvert l'inévitable shoot'em up **Virtua Cop 2**, dont vous connaissez évidemment le principe ou **Bug! Too!**, la suite du jeu de plates-formes en 3D, qui s'annonce très délirante. Côté action, **Mr Bones** a également été dévoilé. Vous incarnerez un squelette capable de subir de nombreuses transformations qui luttera contre les forces maléfiques. Côté sport, **NBA Action** a enfin été visible, de même que **Worldwide Soccer 2**, un titre prometteur qui n'est autre que la suite d'International Victory Goal. **NFL'97**, un jeu de foot US classique, ainsi que la suite de **World Series Baseball**, sont également deux titres alléchants de Sega Sports. Côté castagne, hormis la vidéo de VF 3 (vraiment impressionnante), nous avons eu droit à la présentation de **Virtua Fighter Kids** Saturn, qui semble bien fun. Si **Fighting Sonic** et **Fighting Vipers** étaient là en arcade, rien du côté console, même si on sait qu'ils sortiront avant la fin de l'année sur 32 bits. Enfin, et même s'ils n'ont pas été montrés, nous avons eu la confirmation de la sortie du jeu de bécane **ManX TT**, ainsi que de **VF 3**. Mais il faudra attendre quelques mois... N'oublions pas Sega Soft, une filiale (à 50% de Sega), qui a présenté ses premières œuvres à l'E3. **Three Dirty Dwarves**, le premier jeu, est un beat'em up très proche d'un Golden Axe ou d'un Guardian Heroes, à la seule différence que le ton est plus humoristique et moderne. Le deuxième jeu est **The Sacred Pools**, un jeu d'aventure graphiquement canon qui sortira aussi sur PC. Eh oui, Sega Soft éditera sur tous les supports, y compris la PlayStation. Les Français d'Ubi Soft nous ont eux aussi montré deux beaux jeux. **Rayman 2** (PlayStation et Saturn), apporte un gros lot de nouveautés (jeu sur deux plans, nouveaux pouvoirs, nouveaux outils...), et reste dans la tradition graphique du premier. Un méga-jeu en vue... Quant à **Street Racer** (PlayStation et Saturn), il pourra se jouer à huit (!) grâce à deux adaptateurs et un écran splité en huit. Les éléments du jeu resteront les mêmes que pour la version 16 bits : fun, vitesse, coups spéciaux... Dirigeons-nous maintenant vers BMG, qui a beaucoup de choses intéressantes. À commencer par **Spider** (PlayStation et Saturn), de Boss Game Studio, qui

RAYMAN 2

TRONCO XR28

Coût 125 796 via Rendement 2 litres heure Consommation 250 km/h Option 3 couleurs Mauve - Vert - Or

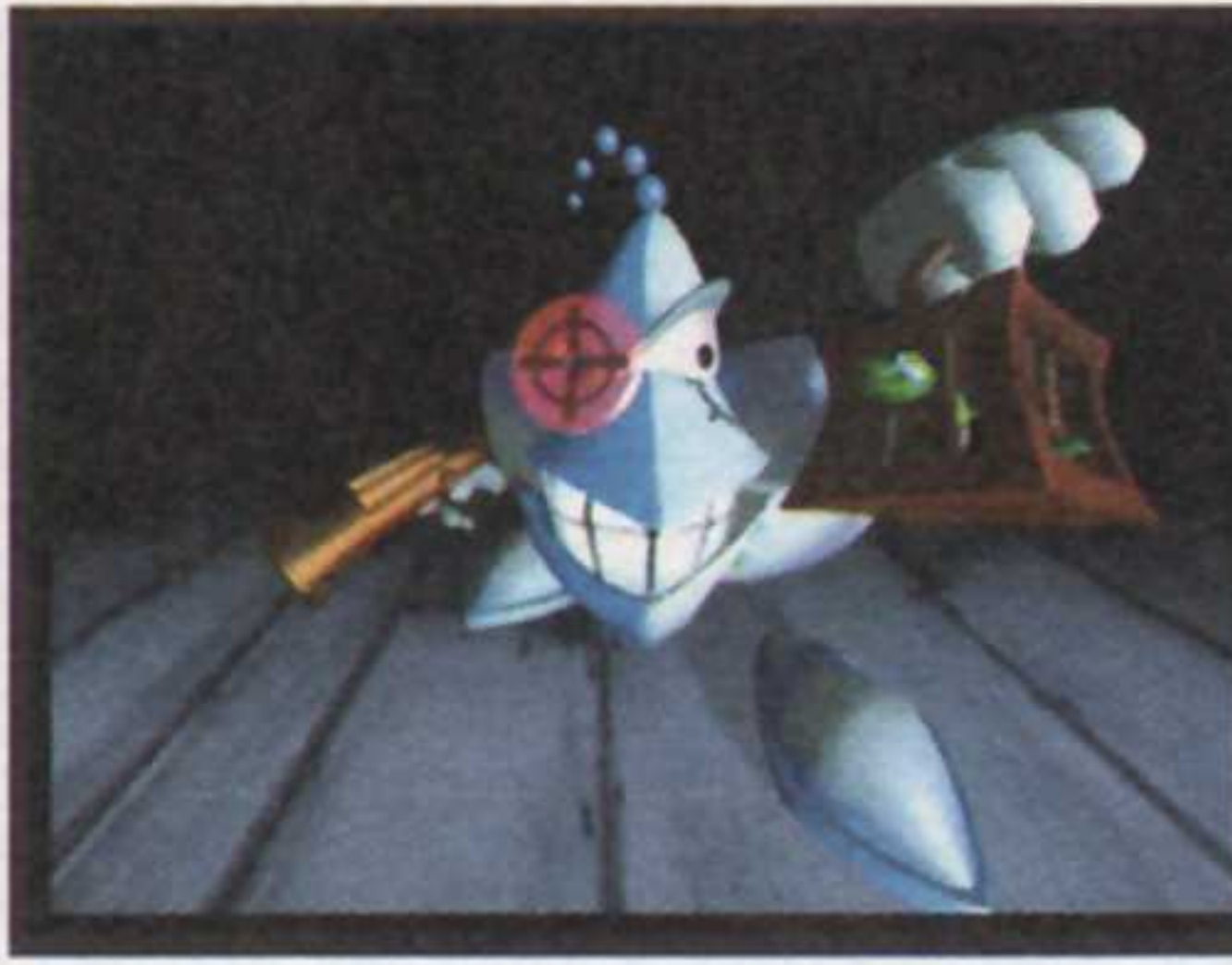
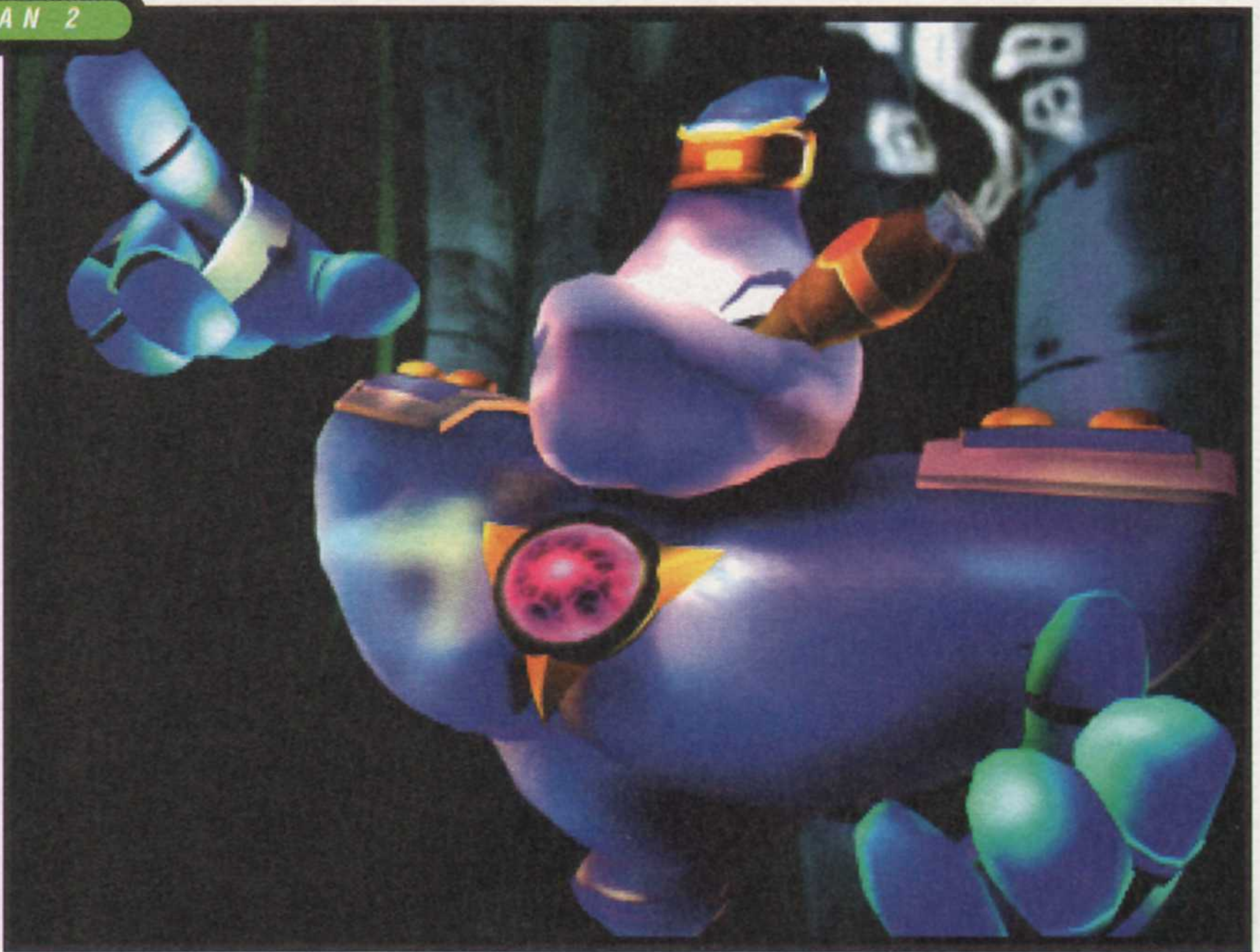
Moteur V8 non polluant Normes Galactiques (livre mécanique)

MODELE TXR
 N°SÉRIE 700XR2822
 Hauteur 1,90 Longueur 1,90 Poids 250 KG

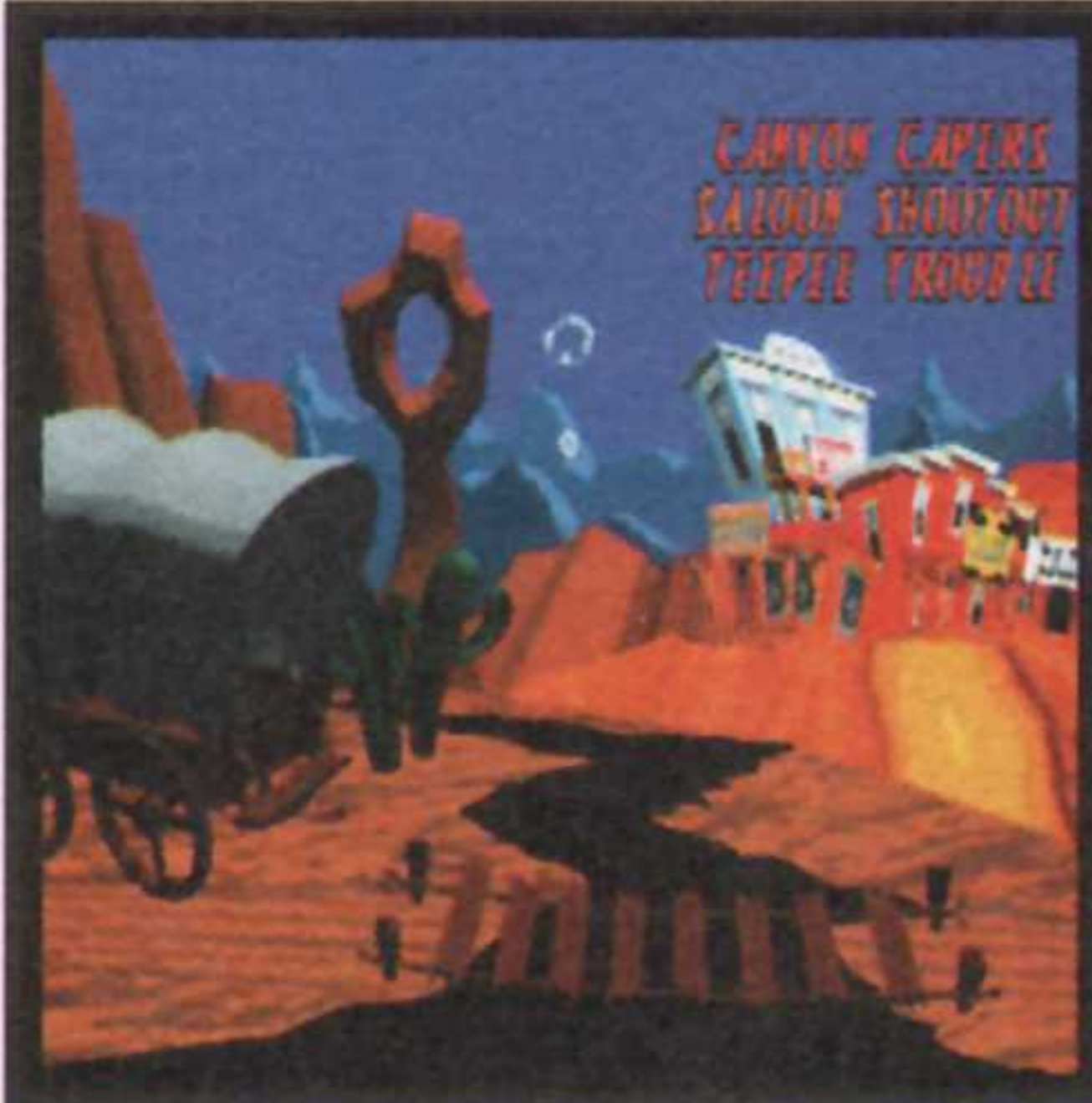
Pupille radar Modèle BX12 Zoom X 24

8 Vitesses Dents Titanium Garantie à vie

TECHNOLOGY DEPARTMENT I



super sonic racers



MAJOR DAMAGE



JET MOTO



le salon le plus riche depuis des années

est un jeu d'action en 3D, dans lequel vous incarnerez une araignée. Vous arpenterez donc de nombreux murs couverts de dangers mortels. Mortel pourrait aussi être le qualificatif pour **Mass Destruction** (PlayStation et Saturn), dans lequel vous devrez remplir 24 missions tout aussi périlleuses que démentielles. Enfin, **Tank Tiks**, par les très doués programmeurs de DMA, est un jeu de tank avec vue de dessus destiné aux deux 32 bits. Chez American Softworks Corporation, ASC, on s'active fermement sur **Darknet** (PlayStation et Saturn), un shoot en 3D iso et aux persos digitalisés. ASC a également présenté **Perfect Weapon** pour PlayStation, dans lequel vous incarnerez un agent secret. La 3D y est en tout cas prometteuse... Toujours chez ASC, voilà **Surreal**, un jeu d'aventure et de réflexion réservé à la PlayStation. **Storm**, développé par les Français de Virtual Studio, est un jeu destiné à la Saturn, et qui se résume en un très beau shoot sous-marin. **Incredible Idiots In Space**, toujours chez le même éditeur, est un soft d'aventure, pour la bécane de Sony, aux allures rigolotes et loufoques. Mais ASC, ce sera aussi **TNN Outdoors Bass Tournament'97**, une simulation de pêche, **Ten Pin Alley**, un jeu de bowling, ou encore **Colliderz**, un jeu de vaisseaux futuristes où vous devrez participer à un championnat de stock-car, et tout ça sur PlayStation. Du côté des très prolifiques développeurs d'Acclaim, nous avons pu prendre connaissance de **NBA Jam Extreme**, qui sortira sur les deux 32 bits, mais dont nous n'avons vu qu'une version arcade. Cela semble en tout cas très proche, même trop, des versions précédentes. Et comme une bonne recette ne se change pas, l'éditeur américain a racheté les personnages de **Space Jam**, une série avec les personnages de la Looney Tunes, Michael Jordan et des aliens cartoonésques, et les a placés sur un terrain de basket. Nom de code : **Space Jam** (PlayStation et Saturn). Acclaim a aussi dévoilé son **NFL Quarterback Club'97**, pour les deux 32 bits, ce qui ne surprendra personne. Dans la série des suites, c'est **WWF the Arcade Game** qui va voir sa suite débouler : **WWF In Your House**, lui aussi sur PlayStation et Saturn. Mais Acclaim a aussi des jeux originaux, comme **Iron Man X-O** (PlayStation et Saturn), tiré des comics, ou encore **Magic the Gathering** (PlayStation et Saturn), un jeu de rôles, ou encore **Iron Blood** (PlayStation et Saturn), un jeu de baston très, très proche de Toshinden. Mais Acclaim, ce sera aussi **Mortal Kombat I & 2 Duo** (les deux jeux réunis) sur Saturn, ou **Battle Monster**, un jeu d'action réservé à Sega avec des persos modélisés, ou **Bust a Move 2** (PlayStation et Saturn), le jeu de puzzle dément, **Batman Forever** (PlayStation et Saturn), l'adaptation de la borne d'arcade du même nom, **Dragonheart** (PlayStation et Saturn), un jeu d'action/aventure moyen-âgeux, **Bubble Bobble** (PlayStation et Saturn) ou encore **The Crow : City of Angels**, la conversion du film en jeu de baston/action qui lui aussi tournera sur 32 bits. Ce n'est pas fini ! **Killing Time**, un Doom-Like, **Battlesport**, un jeu d'arcade, et enfin **Super Motocross Championship**, viendront égayer la Saturn et la PlayStation. Chez US Gold,

nous avons pu voir le retour de **Incredible Hulk** (PlayStation et Saturn), un beat'em up en 3D avec pour héros le géant vert, et l'arrivée de **Deathtrap Dungeon**, un jeu d'aventure en 3D texturée, lui aussi réservé aux 32 bits. Et puis, et puis, il y a **Tomb Raider**, un jeu d'action et d'aventure en 3D qui nous a complètement emballés par sa beauté et sa fluidité. Côté Domark, dont nous n'avons pas de nouvelles sur consoles depuis longtemps, nous avons pu découvrir **Crime Wave**, un jeu de voitures à la Micro Machines en 3D, à la seule différence près que les voitures seront armées. Cela s'annonce très sympa, et ce sera uniquement sur Saturn... Chez nos amis de Vic Tokai, nous avons eu le plaisir de découvrir **Abuse**, un shoot'em up pour Saturn en 3D qui a des allures de Contra. **Dark Rift**, chez le même éditeur, verra lui le jour à la fin de l'année sur Saturn, et est un jeu d'aventure à l'ambiance glauque. Enfin, **Wet Corpse**, toujours chez le même éditeur et toujours sur Saturn, est un shoot'em up en 3D iso. Enfin, mais pour la PlayStation cette fois, **Silverload** est un soft d'action/aventure un peu glauque qui a la particularité d'être réservé aux plus de 17 ans. Chez les créateurs de Street Fighter, à savoir Capcom, nous avons pu apprécier **Marvel Super Heroes** (PlayStation et Saturn), un jeu de baston qui n'est autre que la suite des X-Men. Dans un genre différent, mais tout aussi spectaculaire, Capcom sortira **Werewolf**, lui aussi PlayStation et Saturn, un jeu d'aventure/action pas piqué des vers. La baston étant la spécialité de l'éditeur, celui-ci s'essayera à la castagne en 3D sur PlayStation avec **Star Gladiator**, très inspiré VF. Toujours chez M'sieur Capcom, voilà un vieux jeu qui rend fou, à savoir **Buster Bros Collection** (PlayStation et Saturn), qui est une compilation de trois jeux de puzzle à rendre fou. Beaucoup plus violent sera **Major Damage**, sur les deux 32 bits. Ce shoot en 3D devrait allier plates-formes et action dans des décors d'une beauté surprenante. Autre bonne nouvelle : l'arrivée pour la fin de l'année sur les deux consoles de Sony et Sega, de **Street Fighter Alpha 2**, qui apportera son lot de nouveaux persos. Voilà un chapitre Capcom bien rempli. Celui d'Accolade, que nous sommes heureux de retrouver, nous a réservé **Bubsy 3D** sur Saturn et PlayStation, qui sera un jeu de plates-formes digne de son prédécesseur. Les consoles verront aussi l'arrivée de **Legends Football**, un jeu de foot US sponsorisé par la NFL et ses 1300 pros. Chez GT Interactive, nous avons pu prendre connaissance de la sortie de **Duke Nukem 3D**, le méga-hit PC CD, sur Saturn et PlayStation, ce qui nous ravit tous. GT sortira également **Bedlam** (PlayStation et Saturn), un jeu d'action en 3D très proche d'un soft tel que Project Overkill. **Area 51**, un jeu à la Virtua Cop, sera, lui, édité par Williams. Chez SCI, Sales Curve Interactive, la PlayStation recevra la visite de **Gender Wars**, un jeu d'action/stratégique proche d'un Command & Conquer, ainsi que de **XS**, qui n'est autre qu'un Doom-Like. Du côté d'Activision, on nous signale la sortie en fin d'année de **Mechwarrior 2** sur Saturn et PlayStation, ainsi que de **Pitfall 3D** sur les deux 32 bits, au printemps 97. Chez Data East, on se félicite de la création de **MVP Sports**, et donc de la sortie sur Saturn et PlayStation de **MVP Baseball'96**, MVP College Football'96, tous deux développés par Blue Sky. Connaissez-vous Atlantean Interactive Games ? Non ? C'est normal. C'est à eux que les possesseurs de Saturn devront la sortie de **Cat Fight**, un Mortal Kombat en plus saccadé avec pour combattants des femmes. Chez Crystal Dynamics, et en dehors de **Pandemonium**, un véritable must que nous ne pouvons que vous recommander, nous avons appris la sortie prochaine de **3D Baseball** sur PlayStation et Saturn, ainsi que **The Punisher**, un jeu d'action tiré des Marvel Comics, sur PlayStation. Du côté de la MGM Interactive, nouvelle venue dans le monde des jeux vidéo, vous ferez connaissance sur PlayStation avec **Cyberthug**, un jeu d'action/aventure en 3D texturée, ainsi que de **H.O.S.T.** (lui aussi pour Sony et sa 32 bits) dans lequel vous dirigerez un robot. Tant que nous sommes dans le cinéma, parlons de Universal Interactive, qui a présenté un jeu PlayStation nommé **Disruptor**, et qui est un jeu d'action à la Doom très réussi. Il risque de faire parler de lui et de sa 3D pendant longtemps. Toujours côté cinoche, mais chez la Fox Interactive, nous avons appris la sortie sur PlayStation et Saturn d'**Alien Vs Predator**, un jeu d'action, ainsi que de **The Tick**, un perso de BD américaine qui se plaît à vivre en costume bleu moulant. Leur prochain gros titre sera **ID4 Independance Day** (un film à très fort potentiel qui sortira en octobre en France), un jeu de tir dans lequel vous dirigerez un

STAR GLADIATOR



AREA 51



DISRUPTOR

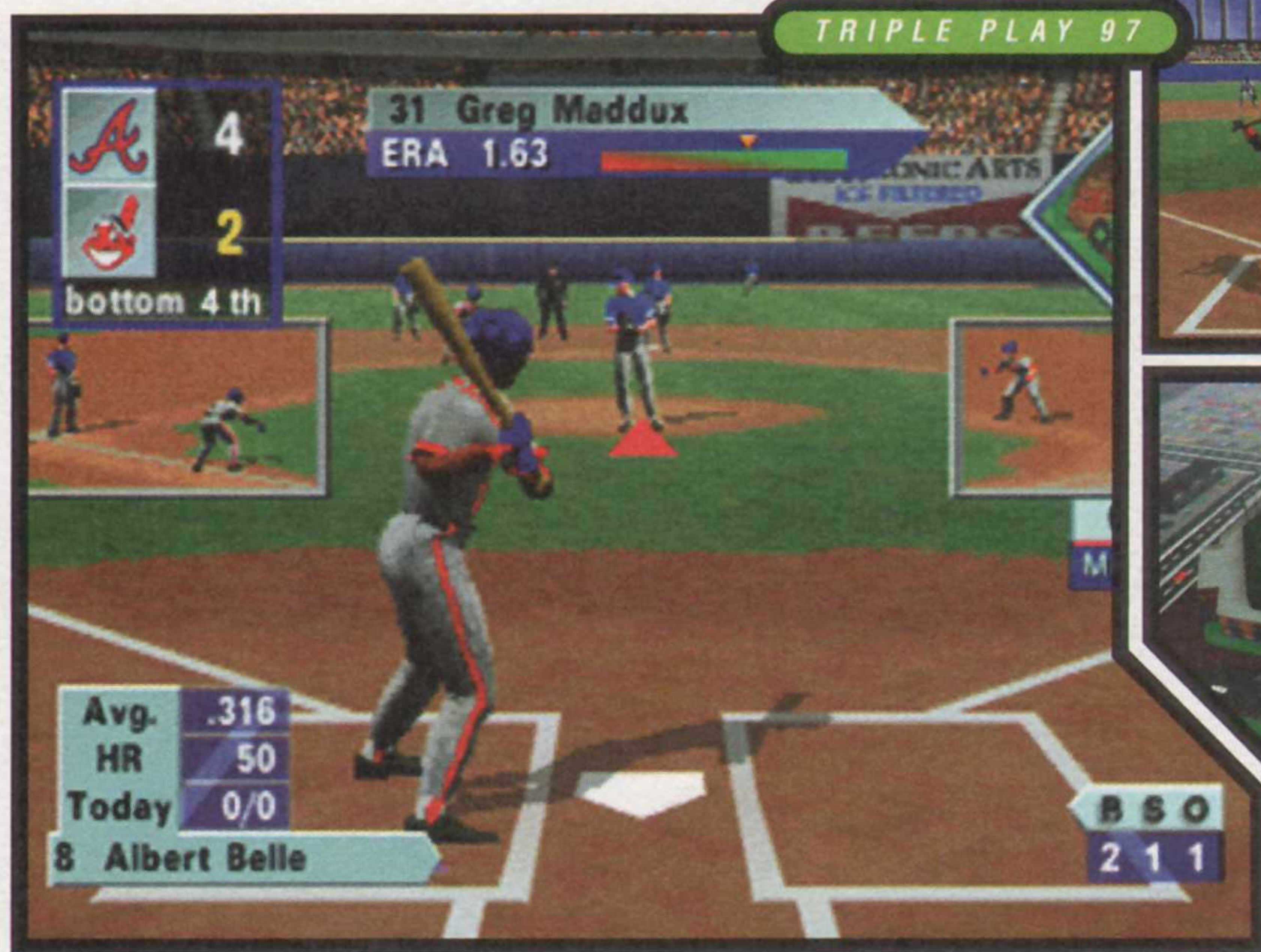


SHINING SWORD

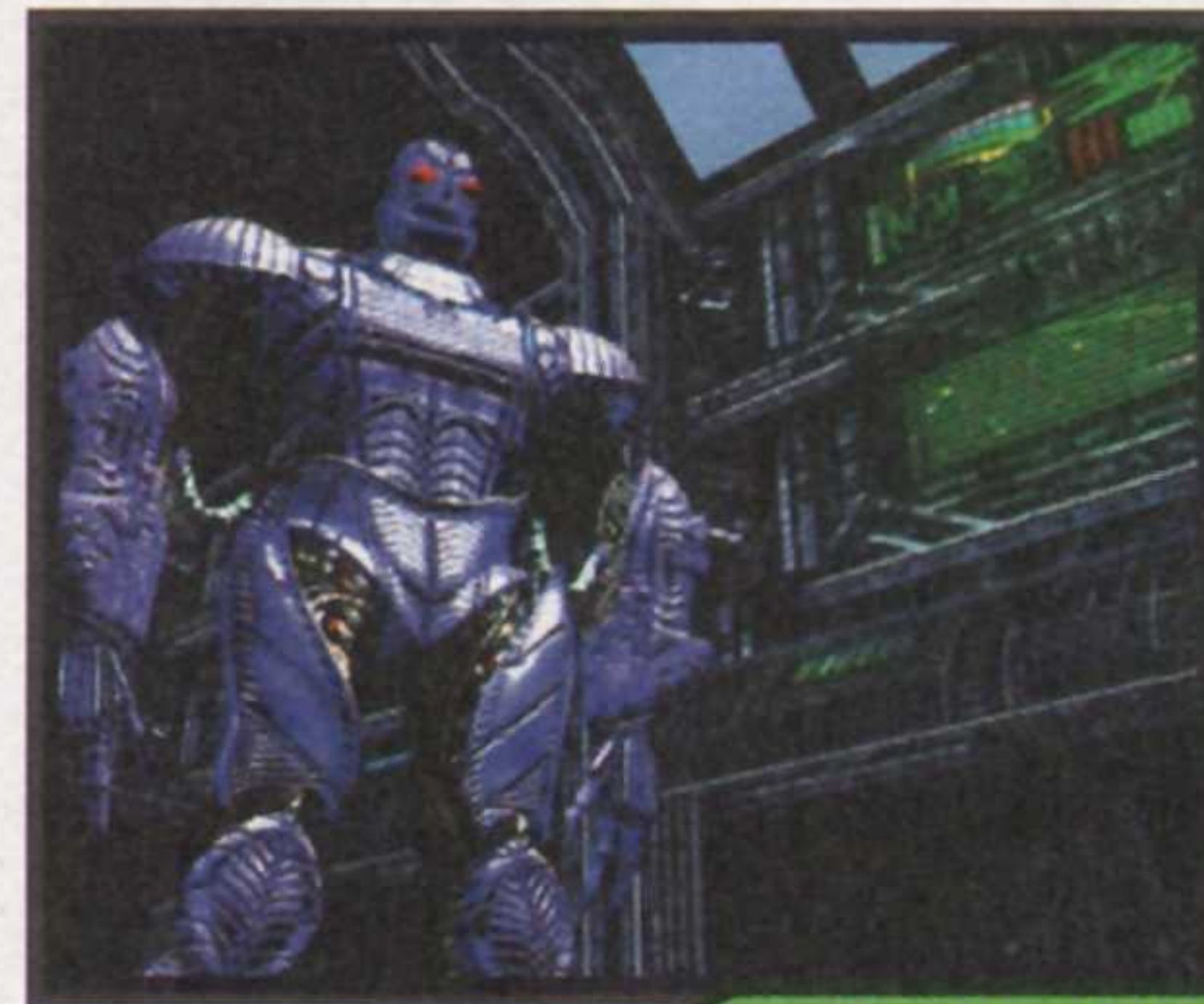
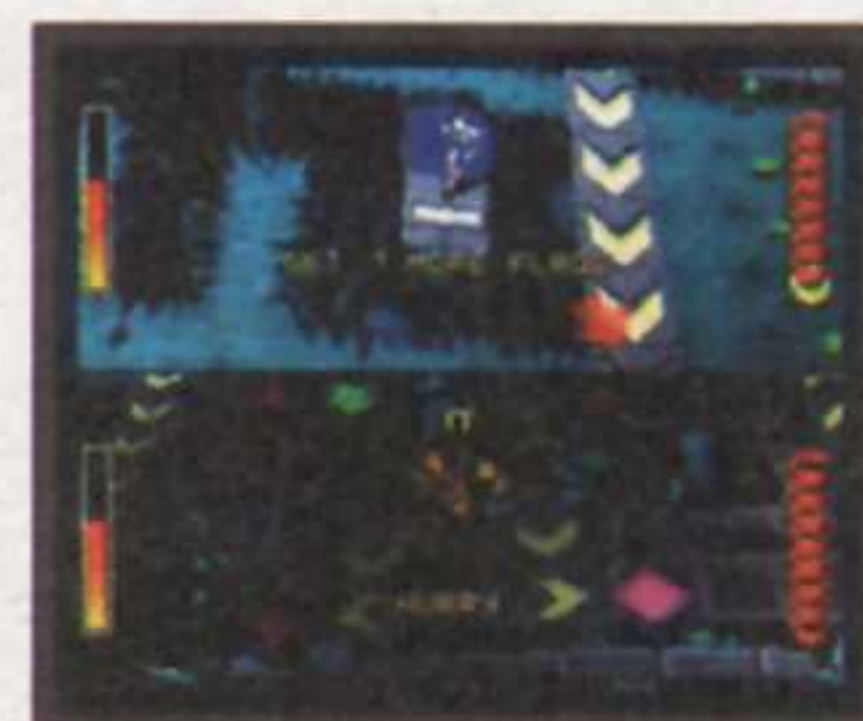


LANDS OF LORE

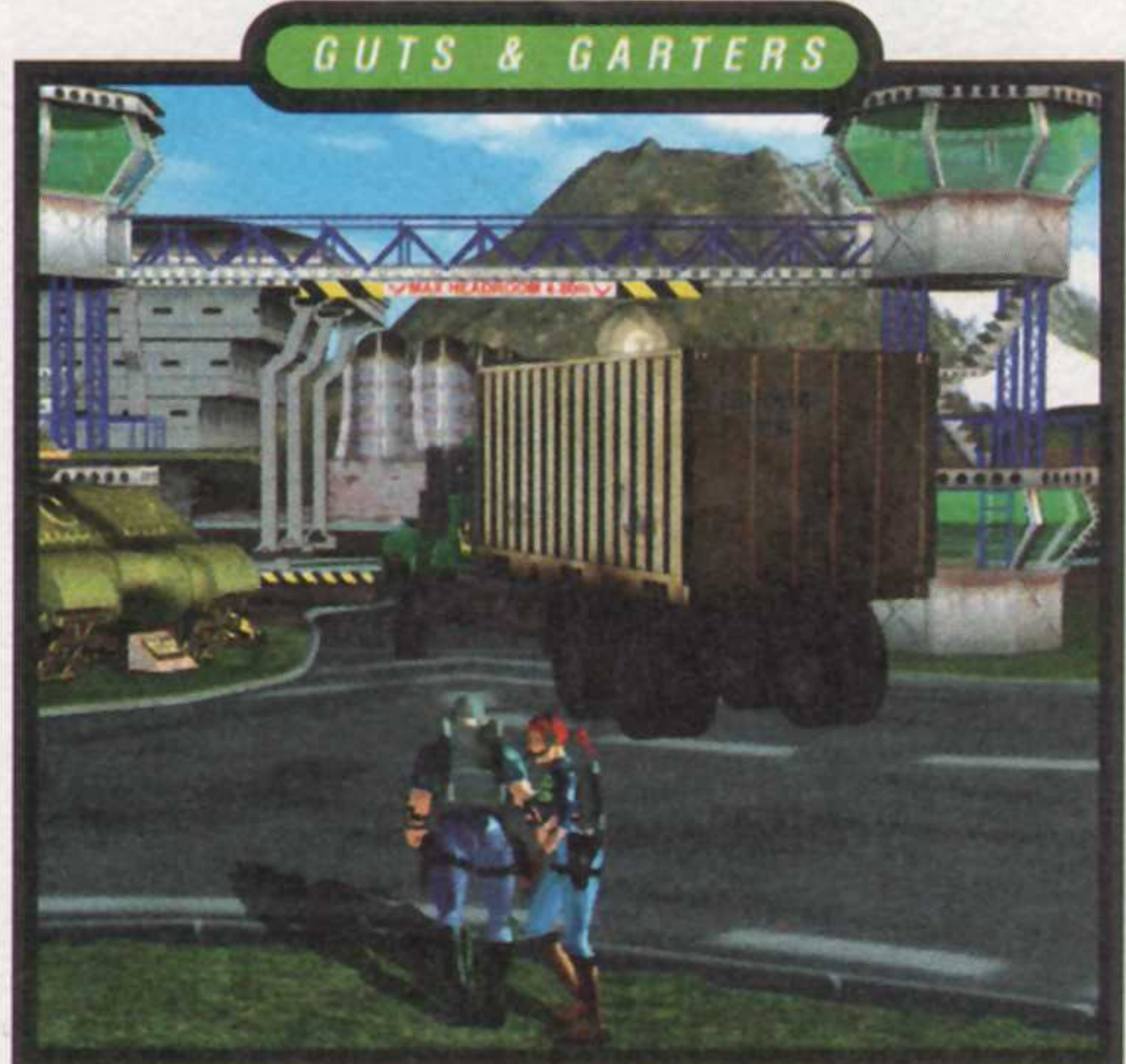




WATERWORLD



GRID RUNNER





BLACK DAWN



NANOTEK WARRIORS



DARK FORCES



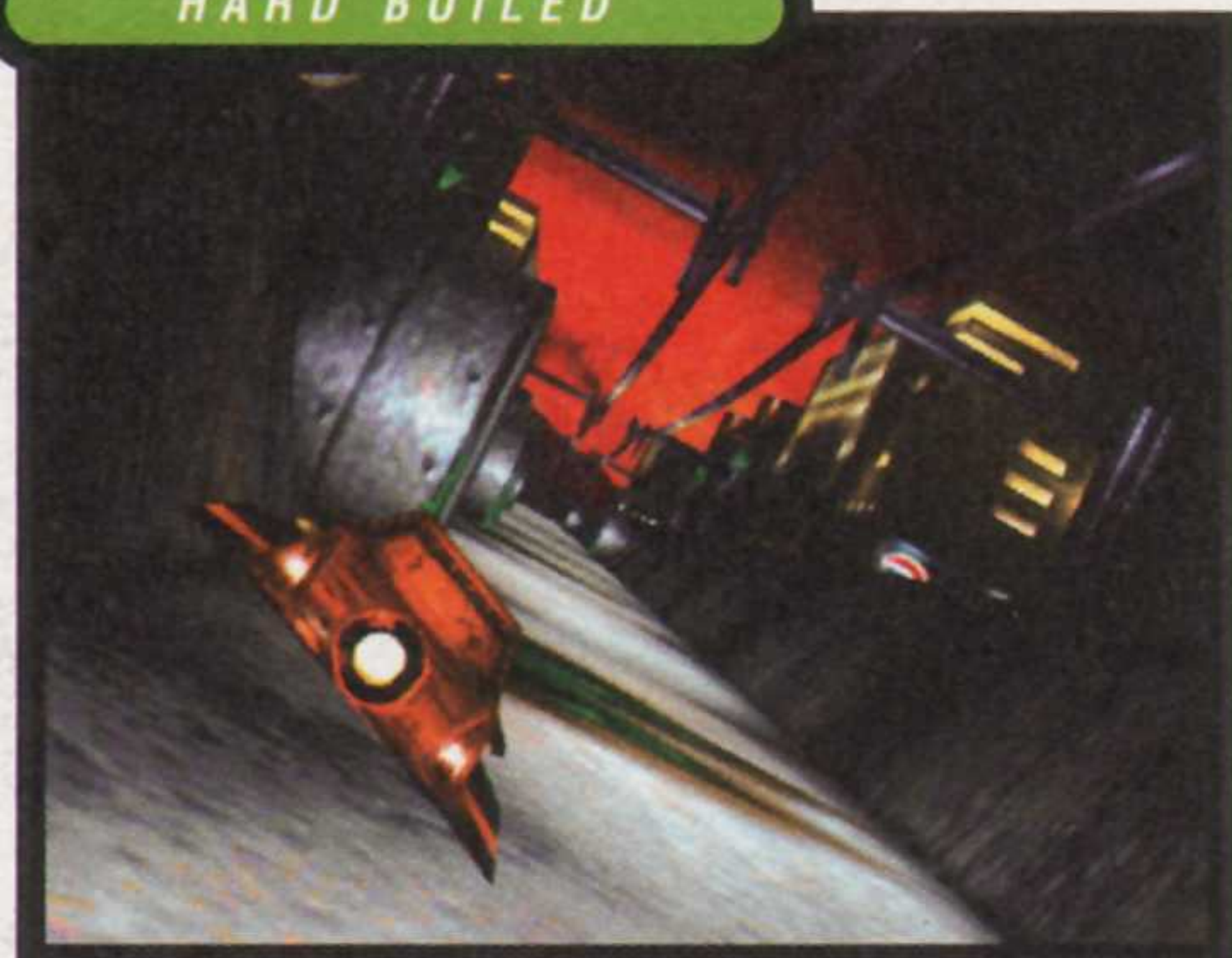
avion de chasse. Le jeu est prévu sur les deux 32 bits. American Laser Games n'a, quant à elle, qu'un seul jeu, et il est destiné à la PlayStation. Il s'agit d'un jeu d'aventure en 3D texturée nommé **Shining Sword**. Dirigeons-nous maintenant vers Electronic Arts, qui nous a présenté plusieurs titres : **Soviet Strike** (PlayStation et Saturn), la suite des légendaires jeux 16 bits (Desert, Jungle et Urban), ainsi que **PGA Tour 97** (PlayStation et Saturn), une simulation de golf toujours aussi réussie. La PlayStation aura quant à elle **Triple Play 97**, un jeu de base-ball, et **Andretti Racing 97**, un jeu de voitures qui risque de faire pâle figure à côté de Formula One. Chez le britannique Ocean, notons le changement de nom de HMS Carnage en **HMS Dreadnought**, mais aussi l'arrivée de **Waterworld** sur Saturn. Mais Ocean a également dévoilé trois autres titres, pour l'instant peu avancés, et qui sortiront vers la fin d'année : **Project Rally**, un jeu de voitures, **Guts & Garters**, un jeu d'aventure/arcade très prometteur, **Project X2**, l'adaptation du vieux hit d'arcade, et enfin Tennis (le nom n'est pas défini pour le moment), tous sur PlayStation et Saturn. La bécane de Sony aura quand même l'avantage de recevoir **Offensive**, un jeu de stratégie très «Command&conqueresque». La qualité semble en tout cas être le mot d'ordre de l'éditeur... Chez Virgin, c'est la véritable opulence. D'abord, l'éditeur sortira sur Saturn un formidable jeu de stratégie du nom de **Command & Conquer** (je vous en ai déjà peut-être parlé ?), qui est le hit de l'année sur PC CD et un extraordinaire jeu de plates-formes, **Heart Of Darkness**, que Sega a payé une fortune pour avoir en exclusivité sur sa machine. Quand on voit le jeu, on comprend pourquoi. **Grid Runner**, ex-Eurit, est lui aussi annoncé comme un hit, mais sur les deux consoles. Il s'agit en fait d'un jeu d'action/stratégie qui prendra un intérêt certain à plusieurs joueurs. Le genre de jeu qui rend fou, quoi... Enfin, et uniquement sur PlayStation, viendront deux autres titres Virgin : **Black Dawn**, un jeu d'hélico très proche de Thunderhawk 2, et **Nanotek Warriors**, qui est un jeu d'arcade/action prometteur. Chez Philips Media, en dehors des jeux présentés à l'ECTS, nous avons pu découvrir **Micro Machines** sur PlayStation. La recette semble toujours aussi efficace... Chez Konami, à qui le succès d'ISS et ISS Deluxe sur 16 bits a semblé faire beaucoup de bien, nous avons eu droit à de nombreuses nouveautés. D'abord, pour la Saturn, nous avons pu voir **Policenauts**, la suite de Snatcher, un RPG sous forme de dessin animé. Ensuite, c'est le très attendu **Contra**, qui a été dévoilé sur PlayStation et Saturn. L'action de ce shoot'em up semble toujours aussi intense... **Broken Helix** (PlayStation et Saturn) est un jeu d'action/aventure à la Fade To Black assez bien réalisé et qui sera sans aucun doute un succès. Konami en a aussi profité pour annoncer la sortie de **Lethal Enforcers 1 et 2** sur les deux 32 bits, ce qui ravira les possesseurs de pistolet. La PlayStation connaîtra, elle, l'arrivée de **Speed King**, un genre de WipEout très axé arcade. Toujours pour Sony, Konami a montré les premières images de **Suikoden**, un jeu de rôles/aventure en 3D aux allures alléchantes. **Kumite The Fighters Edge**, du même éditeur, sera, lui pour les deux consoles, et consistera en une immense baston en 3D texturée de fort belle allure. Réservé à la PlayStation, **The**

REBEL ASSAULT 2



HERC'S ADVENTURE

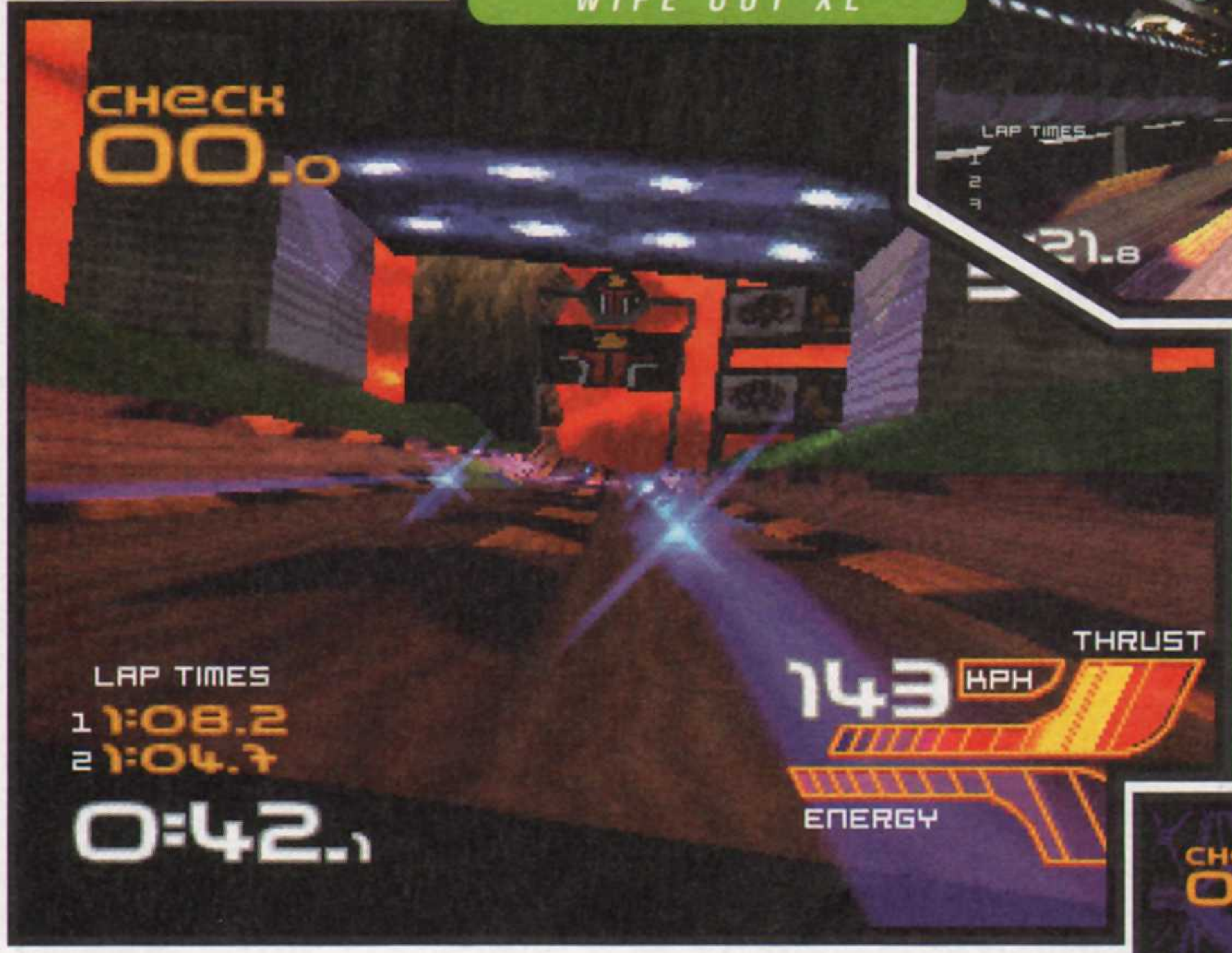
HARD BOILED



TENKA

Final Round sera un jeu de golf en 3D très réaliste, du moins d'après les images aperçues. Chez Lucas Arts, nous avons enfin aperçu **Dark Forces**, un jeu à la Doom qui baigne dans l'univers de Star Wars. Mais sur PlayStation uniquement... Tout comme **Rebel Assault 2**, le jeu d'action/aventure lui aussi inspiré de Star Wars et dédié à la bécane de Sony. Toujours dédié à la PlayStation, **Ball Blazer** est un jeu de sport futuriste dans lequel vous affronterez un seul concurrent auquel vous devrez marquer un but. Simple mais efficace... Enfin, et pour les deux consoles, **Herc's Adventure** est un jeu de rôles à l'ambiance très cartoon, et dans lequel vous dirigerez des dieux de la mythologie grecque. Sympa, non ? Côté GTE, juste un titre à se mettre sous la dent : **Hard Boiled**, un jeu d'action futuriste, au cours duquel vous dirigerez une voiture volante. Notez que ce jeu est développé en France chez Cryo. Tout comme **Aeon Flux**, édité par Viacom, qui est un jeu d'action/aventure tiré de la série de MTV. C'est en tout cas très prometteur. **MTV's Slamscape** est, lui, un jeu à but musical. En fonction des déplacements et actions de votre vaisseau, les sons changeront et votre créativité pourra alors exploser. Super... Terminons avec nos gentils amis de Koei, qui ont présenté deux jeux : **Mystery of the 7 Mansions**, un jeu d'aventure mélange de Myst et de Yumeni Mystery Mansion, et **P.T.O. 2**, un jeu de stratégie qui prend place en pleine guerre mondiale. Chez Warner Interactive, nous avons appris la sortie pour la fin d'année de **Trash-It** (PlayStation et Saturn), un jeu d'arcade d'une grande originalité, puisque vous devrez tout détruire ! **FI**, est comme son nom l'indique, une simulation de voitures destinés à la Saturn et à la PlayStation. **Constructor** est, lui, un jeu de stratégie et de développement immobilier, qui n'existera que sur PlayStation. Enfin, **Pitball** sera un jeu de sport futuriste et sombre qui tournera sur PlayStation. Chez JVC, nous découvrirons **Iron John**, un jeu d'aventure et d'action intense. Chez nos très grands amis de THQ, nous verrons la sortie d'un jeu sur PlayStation, **K-I Super Kick Boxer** qui, comme son nom l'indique, consistera à mettre le plus possible de bourre-pifs au mec en short qui est en face de vous. Enfin, chez Psygnosis, nous avons eu la chance de découvrir les premiers niveaux de **Wipeout XL** et de **Destruction Derby 2** sur PlayStation qui, tous deux, sont les suites des hits que nous connaissons bien. **Tenka**, un jeu à la Doom dans lequel on dirige un Marines porteur d'une arme à rayon infrarouge était également en démonstration permanente. **L'île du Dr Moreau** et **La Cité des Enfants Perdus**, l'adaptation du film du même nom, arrosaient les visiteurs de leurs pixels et de leurs graphismes exceptionnels. Parmi les jeux d'aventure, Psygnosis annonçait également l'arrivée pour la fin de l'année, toujours sur PlayStation de **Athamor**, **Discworld 2** et de **The Fallen**. Malheureusement, ces derniers n'étaient pas présents sur le stand et nous n'avons donc pu les voir. Enfin, pour finir avec l'éditeur anglais, ajoutons que **Monster Truck**, une course de big foot sympa, est annoncé pour la fin de l'année. Comme nous avons commencé par Sega, il nous a semblé intéressant de conclure par Sony qui, elle aussi, proposait bon nombre de titre intéressants, à commencer par Crash Bandicoot, un jeu d'action en 3D, particulièrement sympathique et magnifiquement réalisé. 2 Extreme est la suite de Extreme Sports et vous entraînera une nouvelle fois dans des courses délirantes. ■

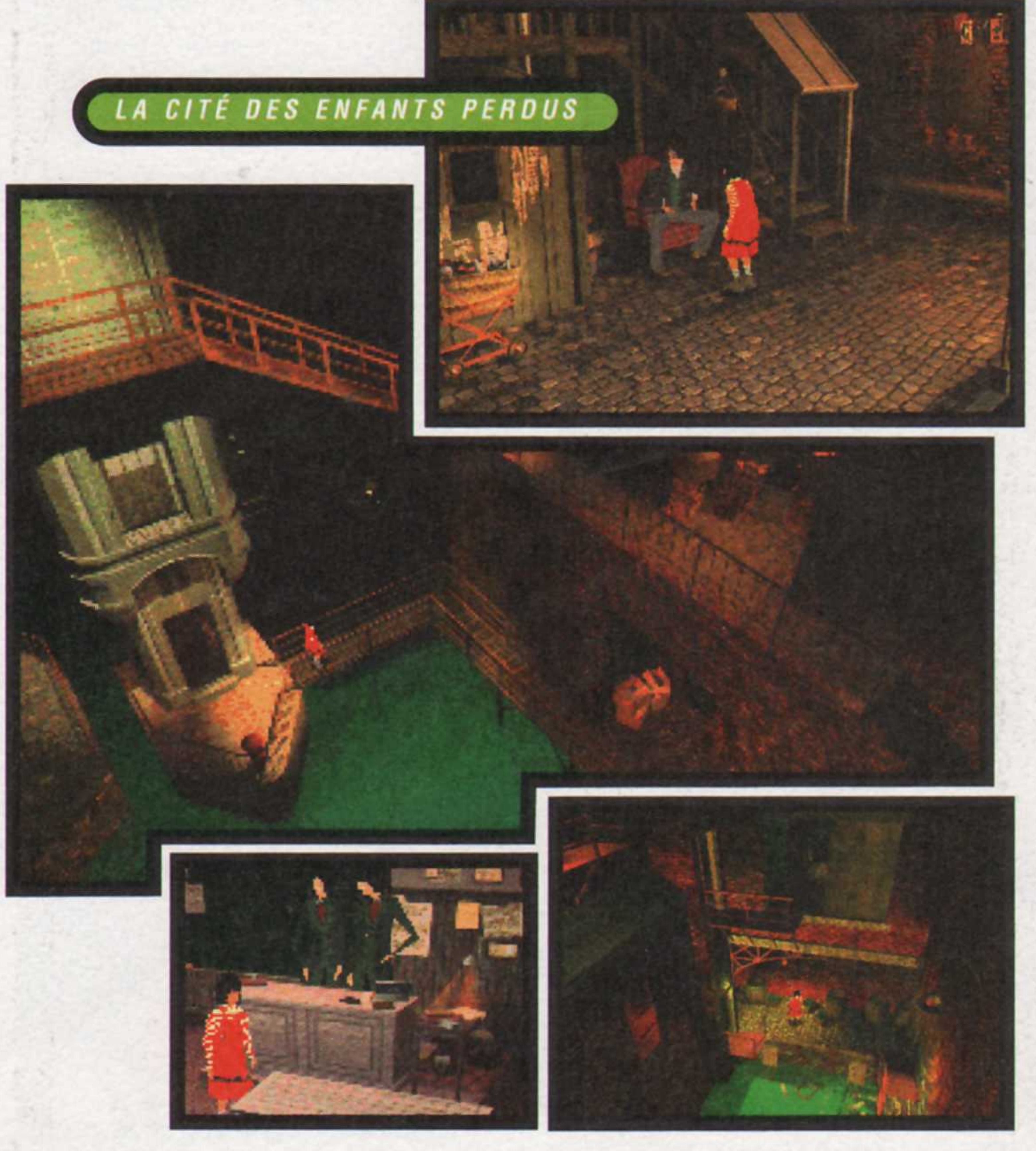
WIPE OUT XL



PERFECT WEAPON



LA CITÉ DES ENFANTS PERDUS



NOUVEAU !

LA LIGNE 100% BASTON
présente des centaines d'astuces pour

TEKKEN 2

Les coups, les modes vidéo, les mouvements, les contres, les super attaques, les coups spéciaux, les enchaînements, les super enchaînements, les boss, les personnages cachés, tout, tout, tout!



sans faire le 16 ni le 1, composez vite le

36 68 0678

du côté de l'ECTS



Supersonic racers

ÉDITEUR : MINDSCAPE
PLAYSTATION

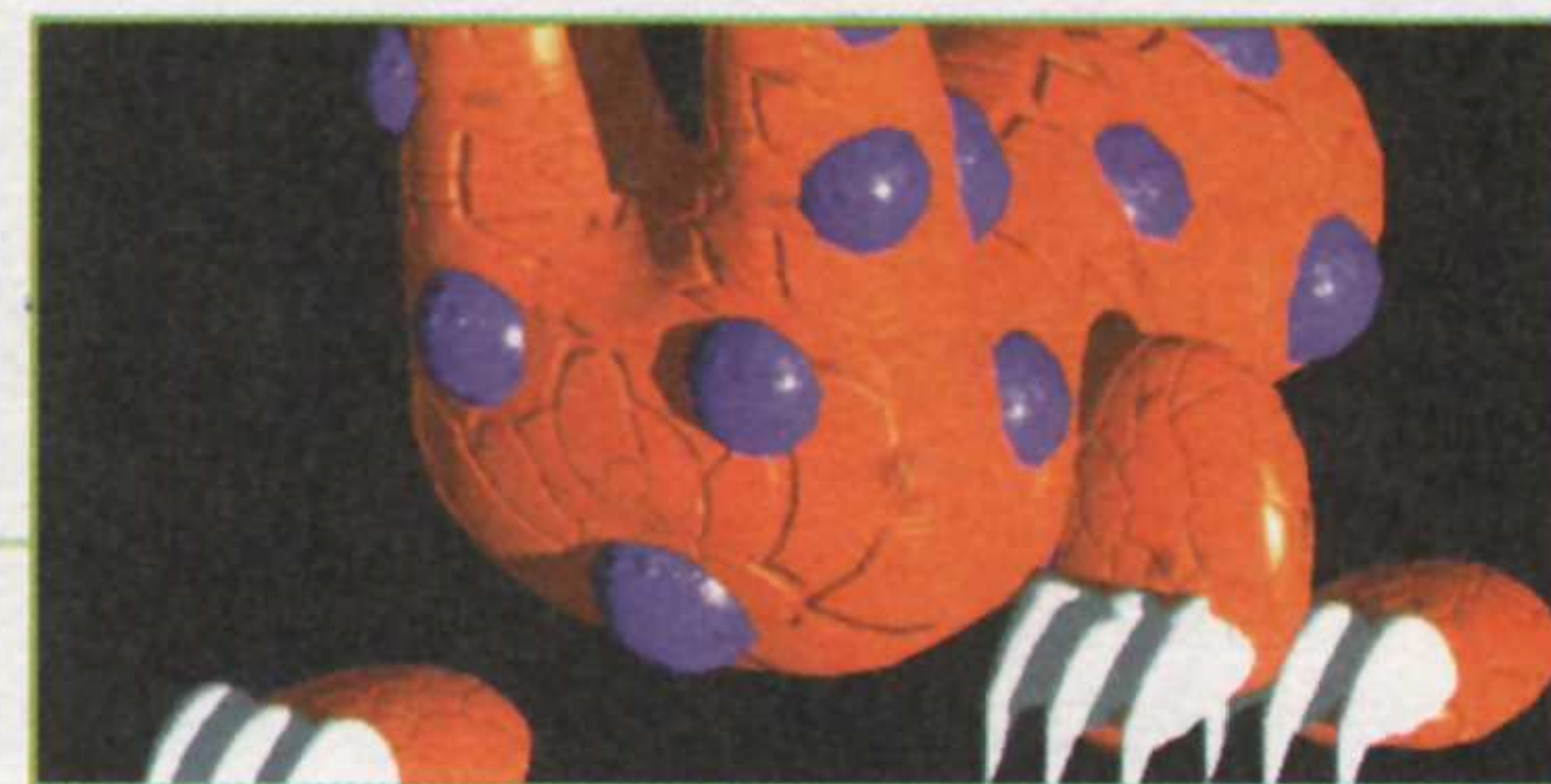
Réalisé par les auteurs de Micro Machines, Supersonic Racers est, vous l'aurez deviné, un jeu qui en reprend le principe. La différence réside toutefois dans le fait que l'action est intégralement représentée en trois dimensions. C'est donc à bord d'un petit bolide que vous vous retrouvez maintenant. Les mains enserrant bien le joystick, vous foncez dès le signal du départ pour passer en tête. Oui mais voilà, dans Supersonic Racers vous n'êtes pas seul, et vos concurrents - au nombre de trois - essayeront tout au long des trente circuits de vous pousser et de vous faire perdre un maximum de temps. Rapide, Supersonic Racers est de plus accompagné par une bande sonore d'un grand réalisme. Doté d'un graphisme tout à fait dans le style cartoon, cette réalisation de Mindscape a beaucoup d'atouts pour séduire, d'autant que ses auteurs ne sont pas des inconnus et nous ont déjà régales dans le passé.



Swagman

ÉDITEUR : CORE DESIGN
SATURN / PLAYSTATION

Après une introduction réalisée grâce aux stations «Silicon Graphics», l'intrigue vous conduit à l'intérieur d'une maison vue du dessus. Toute l'action de ce jeu d'aventure utilise d'ailleurs ce type de représentation. Votre mission consiste à sauver des enfants de leurs rêves et surtout de Swagman qui les hante. Zac et Hannah, les deux héros choisis pour cette aventure, vous entraîneront non seulement dans la maison hantée mais également dans seize autres lieux qui appartiennent soit au monde réel, soit à celui des rêves. L'ambiance est assez réussie, même si les graphismes n'en sont encore qu'au stade d'ébauche, et l'impression étonnante qui s'en dégage change radicalement de ce qu'on a l'habitude de voir dans le domaine des jeux vidéo. Annoncé au prix de 399 F pour le mois de septembre, le développement de Swagman est réalisé parallèlement sur PC, Playstation et Saturn.





excalibur

ÉDITEUR : TEMPEST
PLAYSTATION

Le futur est une source d'inspiration pour les développeurs de tous les pays, et ce n'est pas Tempest, avec Excalibur, qui nous démentira. Après la chute d'une météorite sur notre belle planète, la race humaine ne peut plus vivre en extérieur et des abris souterrains sont construits sur tous les continents. Le plus grand de ces abris est sans nul doute Salto, qui au cours du temps s'est transformé en une véritable mégapole dans laquelle vivent des millions d'êtres humains. C'est dans ce contexte que prend place l'histoire d'Excalibur. Un homme, Delavar, responsable du projet Eden, est persuadé qu'il est possible de retourner dans le passé pour changer le cours de l'Histoire et s'emparer de l'épée magique et mythique Excalibur qui pourrait sauver les hommes de leur triste destinée. Mais une seule personne au monde peut mettre la main sur cette épée, Beth, la nièce de l'Enchanteur Merlin. Armée de cette épée et d'un paquet de sorts magiques, Beth est la seule à pouvoir assurer un avenir meilleur, grâce bien sûr aux bienfaits de cette légendaire arme. Sous cet aspect de conte fantastique, Excalibur est un jeu à la Doom qui ma foi ne présente que peu d'originalité. La sortie de ce titre est annoncée pour la fin de l'année.



slam n jam

ÉDITEUR : CRISTAL DYNAMICS
SATURN / PLAYSTATION

Sponsorisé à la fois par Magic Johnson et par Kareem Abdul Jabbar (un vieux de la vieille du basket), Slam & Jam est une simulation du sport numéro un aux États-Unis. Annoncé pour cet été sur Saturn et Playstation, Slam & Jam fut d'abord un jeu sur 3DO avant de devenir un projet sur de « vraies » consoles 32 bits. Dans ce titre donc, vous retrouverez pratiquement tous les joueurs de la NBA ainsi que toutes les équipes. De nombreuses phases de jeu spectaculaires sont également réalisables pour peu que vous ne soyez pas manchot du joystick. Spectaculaire, tel pourrait être le leitmotiv de cette simulation, tant la débauche d'énergie semble importante une fois sur le terrain. Et vas-y que je slamme et vas-y que tu smashes et vas-y que je te pousse, tel sera votre lot quotidien dans Slam & Jam. Identique sur Playstation et Saturn, reste à voir si la version sur Sony soutiendra la comparaison avec NBA In The Zone et Total NBA qui sont pour l'instant leaders dans le domaine.

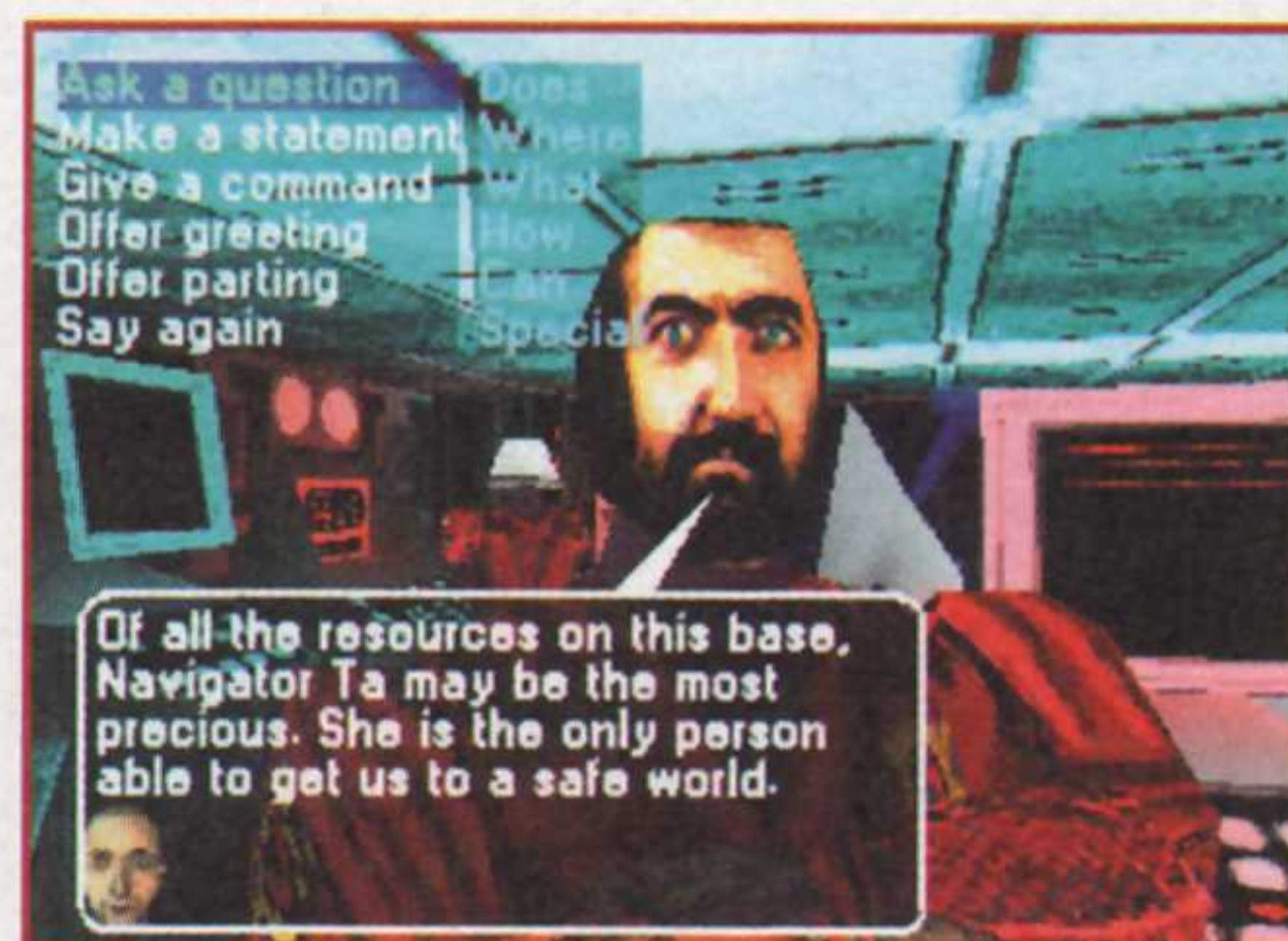
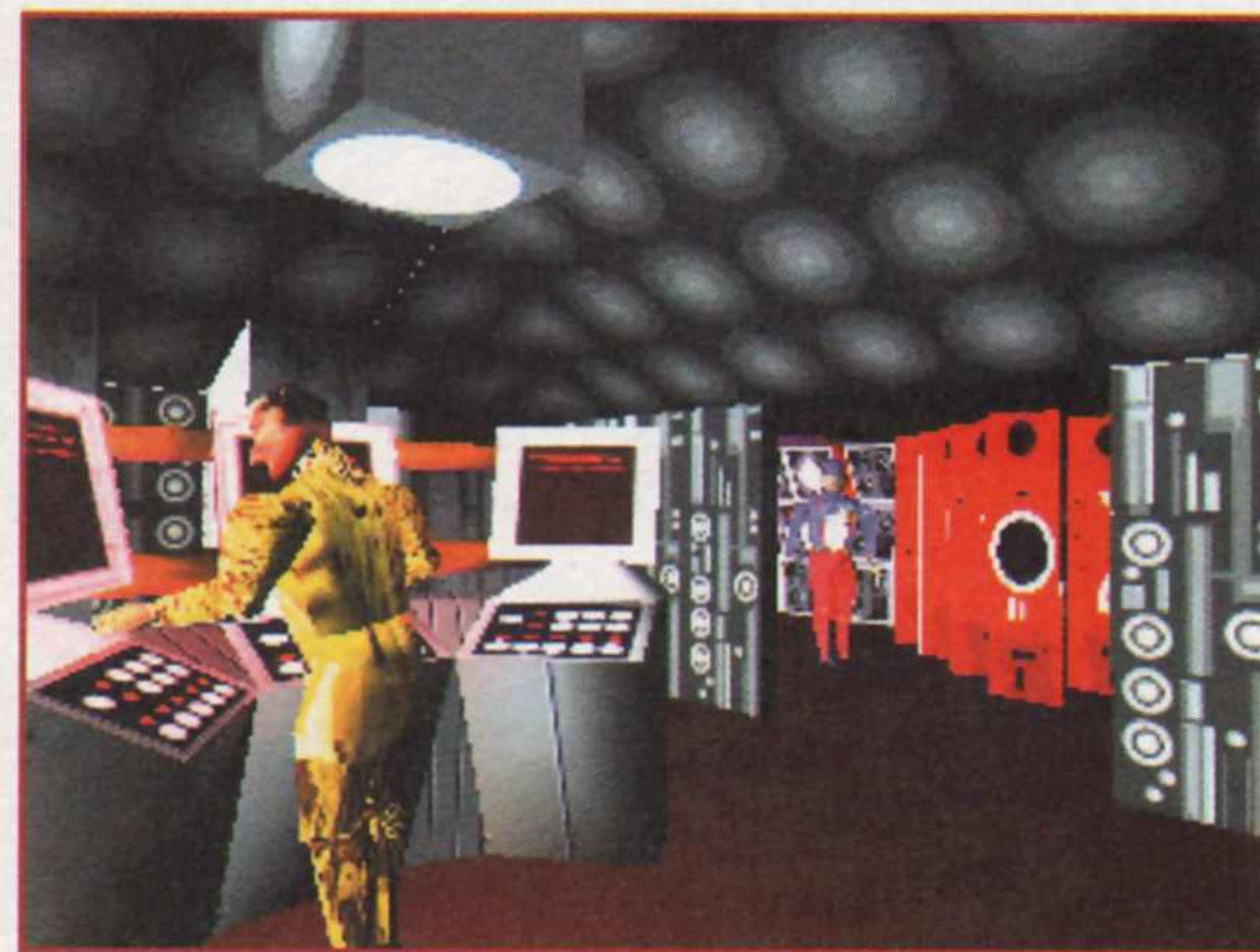
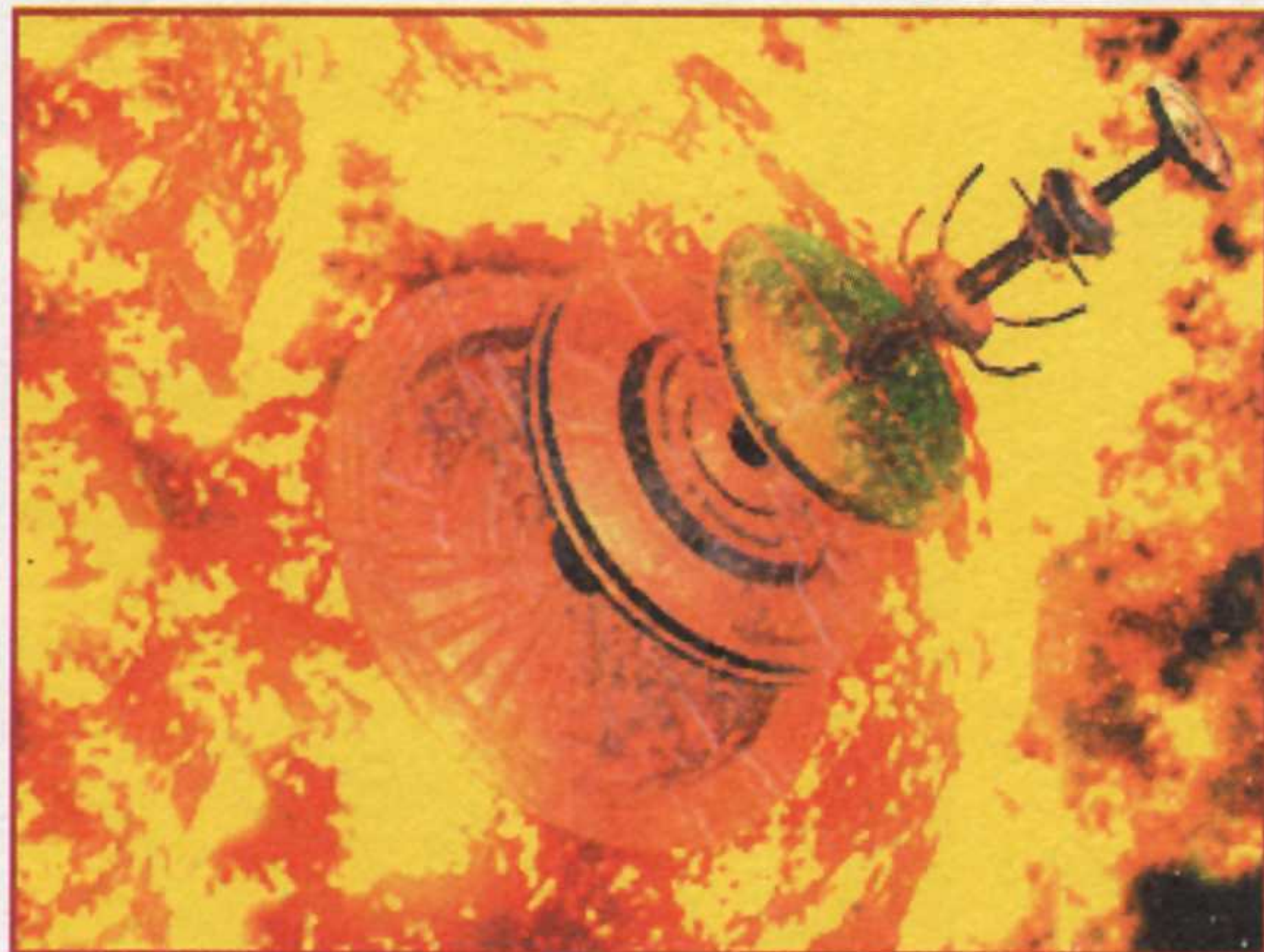


sentient

PLAYSTATION
ÉDITEUR : PSYGNOSIS

Une station orbitale en orbite autour d'un soleil... une maladie terrifiante... un photographe... un cauchemar... un meurtre ! Voici quelques-uns des éléments qui attiseront votre curiosité tout au long de ce jeu d'action et d'aventure sur Playstation. Réalisé en perspective, Sentient est un jeu de questions réponses d'une nouvelle génération, dans lequel vous devez mener l'enquête et trouver l'origine des catastrophes qui ne cessent de s'abattre sur la station. En vous baladant dans les couloirs, vous découvrirez soixante personnages, qui tous ont une vie personnelle et des motivations, des secrets, des habitudes, des croyances et des coutumes. Même lorsque vous n'êtes pas là pour les observer, ces personnages mènent leur vie, se concertent, échafaudent des plans que vous devrez déjouer. Alors, comment faire pour vous sortir des situations périlleuses auxquelles vous serez confronté ? Le meilleur moyen est encore de laisser traîner une oreille çà et là au détour d'un couloir. Rumeurs, conspirations, ragots, bribes de conversations interceptés par hasard seront pour vous de précieux indices, à moins que leurs auteurs n'aient pour unique dessein de vous déstabiliser et de semer le trouble dans votre enquête !

Développé par le Studio Psygnosis Chester, Sentient est le premier jeu de rôle sur Playstation intégrant une véritable interaction entre les personnages. Un peu perdu au départ, on se rend très vite compte de l'immensité et de la richesse de l'univers que compose Sentient. Dans sa version finale, ce titre comportera pas moins de deux cents salles et couloirs et des dizaines d'énigmes à résoudre. Réalisé en trois dimensions et entièrement géré en temps réel, Sentient est un jeu original qui propose une bonne alternative. Véritable jeu de rôles type japonais !



SCI

DISTRIBUÉ EN FRANCE, SALES CURVE INTERACTIVE PRÉSENTAIT SUR PC DES PRODUITS COMME GENDERS WARS OU ENCORE X, DEUX TITRES PROMETTEURS QUI SERONT ÉGALEMENT DÉVELOPPÉS SUR PLAYSTATION. MALHEUREUSEMENT, AUCUNE DÉMO N'A ÉTÉ PRÉSENTÉE. NOUS EN RESTERONS DONC LÀ AUJOURD'HUI POUR SALES CURVE INTERACTIVE. AJOUTONS TOUT DE MÊME QUE CES DEUX JEUX ONT DÉJÀ FAIT L'OBJET D'UNE CHRONIQUE DANS LE PREMIER NUMÉRO DE PLAYMAG.

LA ROUTE EST EN FEU

FUNSOFT PRÉSENTAIT BURNING ROAD, UN JEU RÉALISÉ PAR UNE ÉQUIPE À 100 % FRANÇAISE. CE TITRE ÉTANT D'UNE FACTURE EXCEPTIONNELLE, NOUS AVONS PRÉFÉRÉ LUI ACCORDER PLUS DE PLACE ET C'EST LA RAISON POUR LAQUELLE VOUS LE DÉCOUVRIREZ DANS NOTRE RUBRIQUE TOP SECRET.

NOUVEAU NOM

TESTÉ DANS LE PREMIER NUMÉRO DE PLAYMAG SOUS LE NOM DE SIDE WINDER, RAGING SKIES SERA DISPONIBLE EN VERSION FRANÇAISE DANS LE COURANT DU MOIS DE SEPTEMBRE. RAPPELONS QUE DANS SA VERSION IMPORT, RAGING SKIES A OBTENU LA NOTE DE 90 % EN INTÉRÊT ET EN RÉALISATION.



ninja
ÉDITEUR : CORE DESIGN
PLAYSTATION / SATURN

Après les écrans sublimes de Tomb Raider, Core Design récidive avec Ninja. Un jeu inspiré par le Japon féodal, où les samourais et autres guerriers étaient vénérés par le commun des mortels. Dans une contrée millénaire, un formidable combat pour le pouvoir absolu est sur le point d'éclater. Le jeune ninja Kurosawa est la dernière offrande promise au sacrifice, lors d'une sombre cérémonie qui doit restituer tout son pouvoir à un seigneur démoniaque. Mais le jeune héros parvient à s'évader et se retrouve plongé dans un conflit titanesque entre les forces du Bien et du Mal.

À la vue de ce scénario, vous ne serez pas étonné d'apprendre que Ninja est un jeu d'action et de combat. Là où réside toute l'originalité de ce titre, c'est sans nul doute dans sa perception de l'action, entièrement en 3D. Par voie de conséquence, les coups, les paysages et les graphismes trouvent une authenticité tout à fait nouvelle. Un système de caméras équivalent à celui de Tomb Raider permet également de suivre l'action sous toutes ses coutures. Tout au long des quinze niveaux de jeu, Kurosawa sera donc en lutte permanente contre les seigneurs de la guerre nippons. Outre les niveaux qui vous feront découvrir des paysages variés, notre ninja pourra également se perfectionner durant le jeu en apprenant au fur et à mesure de nouvelles techniques de combat. Au nombre de quinze, elles assureront à Kurosawa, pourvu qu'il sache les appréhender, un avenir meilleur. Un jeu original dans sa réalisation qui devrait dans sa version définitive combler les amateurs du genre.





lemmings platform

ÉDITEUR : PSYGNOSIS
PLAYSTATION

Une chose est certaine, les Lemmings, ces petits êtres bleus à la chevelure verte, sont cons comme des balais. On se remémore encore leurs premières aventures et la débauche d'énergie qu'il fallait déployer pour les faire avancer. Eh bien, après une courte apparition dans Lemmings 3D, un jeu qui n'avait que peu à faire sur une machine comme la Playstation, voilà que les programmeurs de Psygnosis donnent une nouvelle vie à ces crétins dans un jeu de plates-formes à l'allure sympathique.

L'univers lumineux et coloré qui est celui des Lemmings suscite la convoitise d'un horrible sorcier, l'infâme Evil Ed. Cette créature satanique a pratiqué un lavage de cerveau sur la quasi-totalité de la tribu, et très franchement, il n'a pas eu besoin de beaucoup d'ingéniosité pour y parvenir ! Toutefois, un Lemmings lui échappe, Sir Lummox. Doté d'une intelligence très largement supérieure à la moyenne «rase-bitume» de ses congénères, Lummox peut sauter, tourner et jeter son chapeau magique avec brio et efficacité. En fait, le seul réel problème de ce Lemmings est qu'il a besoin d'être guidé. Pour cela, Lummox compte sur vous. La version de Lemmings Platform que nous avons eu la chance de visionner à l'ECTS, dans un hôtel non loin du salon, était bien sûr loin d'être finalisée ; nous avons néanmoins appris que ce titre comporterait au minimum cinq niveaux de jeu en scrolling différentiel, que des éléments en trois dimensions permettant aux sprites de bouger en dehors et sur les décors étaient programmés, leur donnant ainsi plus de relief, et que deux joueurs pourront s'éclater à diriger Sir Lummox. Annoncé pour l'automne prochain, Lemmings se signale d'ores et déjà comme un titre particulièrement sympa, même si sa réalisation peut sembler un peu terne pour une machine comme la Playstation.



SLAYER

AMATEURS DE JEUX DE RÔLES, LEVEZ-VOUS, SLAYER EST ANNONCÉ CHEZ MINDSCAPE SUR PLAYSTATION. INSPIRÉ DES DUNGEONS AND DRAGONS, SLAYER DEVRAIT VOUS FAIRE TREMBLER DE PEUR EN ARPENTANT LES COULOIRS DES INNOMBRABLES NIVEAUX QUE COMPORTERA CE TITRE DANS SA VERSION DÉFINITIVE. SLAYER EST ANNONCÉ OFFICIELLEMENT POUR LE MOIS DE JUIN, MAIS DES RUMEURS SEMBLERENT S'ACCORDER SUR LE FAIT QUE CE TITRE SERA EN VENTE À LA RENTRÉE PROCHAINE.

PAM

S'ILS SONT BONS, LES CRÉATEURS FRANÇAIS NE SONT PAS LÉGION. PIERRE ADANE, QUI A RÉALISÉ ENTRE AUTRES MR NUTZ SUR SUPER NINTENDO, SE LANCE SUR PLAYSTATION ET CONCENTRE TOUTE NOTRE ATTENTION. PAM, SA BOÎTE DE DÉVELOPPEMENT, EST ACTUELLEMENT EN PLEIN BOULOT ET BOSSE SUR UNE SIMULATION DE FOOTBALL QUI SERA DISPONIBLE VERS LA FIN DE L'ANNÉE ET QUI S'ANNONCE ABSOLUMENT FANTASTIQUE. IL PARAÎT MÊME QUE LES JOUEURS SERONT LES PLUS GROS JAMAIS VUS SUR PLAYSTATION ET QUE L'ANIMATION SERA LA PLUS FANTASTIQUE DU MOMENT. VIVEMENT LA FIN DE L'ANNÉE !

SONY EMBAUCHE

DANS SA LOGIQUE DE CONQUÊTE, SONY VIENT DE PRENDRE DE NOMBREUX DÉVELOPPEURS SOUS SA COUPE. PARMI EUX, NOTONS : PRIMO, ARC DEVELOPMENT, SOCIÉTÉ VIEILLE DE HUIT ANS QUI ANNONCE LA SORTIE D'UN TITRE TOP SECRET POUR LE DÉBUT DE L'ANNÉE PROCHAINE ; SECUNDO, REVOLUTION SOFTWARE, DÉJÀ DÉVELOPPEUR DE BENEATH A STEEL SKY SUR PC, QUI PROMET L'ARRIVÉE PROCHAINE D'UN JEU D'AVENTURE ; TERTIO, BROKEN SWORD ET SOFTWARE CREATION, QUI ANNONCENT LE DÉVELOPPEMENT D'UN JEU DE RÔLES ET D'AVENTURE EN 3D APPELÉ SPIRAL SAGA.

turbo tennis

ÉDITEUR : TELSTAR
PLAYSTATION / SATURN

Présenté uniquement sur Playstation, Turbo Tennis est également prévu dès la fin de l'année sur Saturn. Cette simulation de tennis qui vous permettra d'évoluer sur toutes les surfaces possibles et imaginables peut se jouer à quatre simultanément grâce à l'adaptateur Sony prévu à cet effet. Un soin tout particulier a été porté aux graphismes et aux animations des joueurs du principal concurrent de Smash Tennis de Namco. Sortie annoncée pour juillet 1996.



zork nemesis

ÉDITEUR : ACTIVISION
SATURN / PLAYSTATION

Zork est l'un des ancêtres des jeux d'aventure. Développé à l'origine sur Atari ST, Zork était au milieu des années 80 un jeu fonctionnant uniquement en mode texte. Le joueur se voyait évoluer dans un univers qu'il ne pouvait imaginer, aucun graphisme ne venant l'aider à visualiser les lieux. Technologie aidant, Zork Nemesis sur Playstation et Saturn est doté d'un riche scénario complété par une bande en full motion video qui met en scène de véritables acteurs. Zork Nemesis sera disponible en France avant la fin de l'année.



opposite lock

ÉDITEUR : TELSTAR
PLAYSTATION / SATURN

Tout à fait dans le style de courses que l'on voit de plus en plus au Japon en ce moment, Opposite Lock est pourtant bel et bien un jeu européen. Réalisée en trois dimensions, cette course de bagnoles est basée plutôt sur la bonne humeur que sur le réalisme. Débordant de couleurs chatoyantes et de décors dignes de florilgies, Opposite Lock fleure bon le jeu écolo. Les bolides que vous serez susceptible de piloter sont tous américains, de la Chevrolet 1957 aux derniers modèles de Ford. Cent circuits seront également disponibles. La sortie d'Opposite Lock est annoncée pour la fin de l'année.





hyperblade

ÉDITEUR : ACTIVISION
PLAYSTATION / SATURN

Inspiré par un vieux titre connu sous le nom de Speedball, Hyperblade tire de ce dernier toute sa saveur. Nous sommes au XXI^e siècle, le chaos règne sur la Terre et les têtes pensantes du gouvernement ont mis au point un nouveau sport sans règles et d'une rare violence, que les habitants appellent Hyperblade. Toute l'action de ce sport se déroule dans un dôme en 3D, mettant le joueur à la tête de l'une des douze équipes internationales présentes. Armé de «jaks» (les lanceurs), de «roks» (les projectiles) et d'une armure blindée à donf, il vous faudra pénétrer dans la zone adverse pour marquer. Douze stades seront également disponibles dans cette réalisation permettant aux équipes de surmonter une douzaine d'obstacles venant en sus de l'équipe adverse. Sur le plan de la réalisation, il faut bien avouer que le graphisme n'est pas le point fort du jeu. Heureusement, un système de caméras mobiles a été mis en place par les programmeurs, permettant aux joueurs de visionner l'action sous plusieurs angles, chacun garantissant une parfaite visibilité. À tout moment, le joueur pourra ainsi zoomer sur l'équipe adverse, explorer ses points faibles et mettre au point une tactique de jeu plus personnalisée. On s'en serait douté, les mouvements des joueurs ont été réalisés suivant la méthode traditionnelle de la Motion Capture qui assure un déplacement plus réaliste des joueurs. Ajoutons à cela qu'Hyperblade comporte trois modes de jeux : un Championnat, une Coupe et un mode Exhibition qui pourra servir aux novices pour se faire la main. Hyperblade est annoncé en Europe pour une sortie dans le courant de l'été. Malheureusement, aucun distributeur en France ne semble intéressé par le projet. Nous verrons bien ce qu'il en est dans un prochain numéro de Playmag.

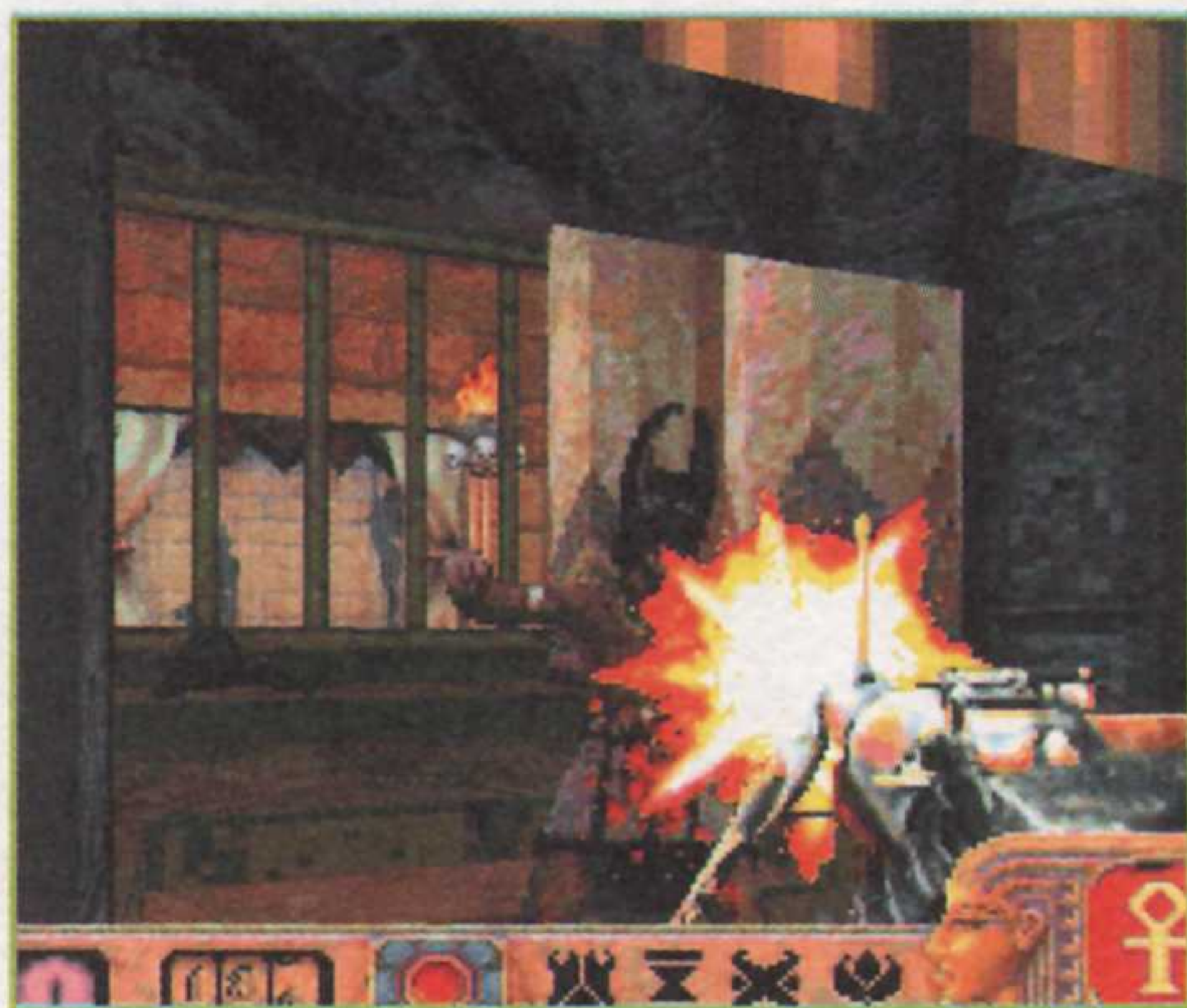
exhumed

ÉDITEUR : BMG
SATURN / PLAYSTATION

L'ancienne ville égyptienne de Karnak, connue pour son passé glorieux, se voit être la cible d'une immense puissance encore inconnue. Cette entité maléfique cause troubles et dommages dans les environs et pourra, si on ne l'arrête pas à temps, se propager à toute la planète. Des forces militaires de tous les pays ont essayé de pénétrer dans la vallée de Karnak, mais jusqu'à aujourd'hui, personne n'en est encore revenu. Quel est ce mystère, c'est ce que vous proposera de résoudre BMG dans ce jeu d'action complètement inspiré de Doom.

N'ayant pas trouvé de meilleure solution à ce jour, les forces conjointes des nations du globe se sont finalement décidées à vous envoyer sur place pour mettre définitivement fin à ce danger qui menace. C'est donc en hélicoptère que vous atterrissez dans la vallée de Karnak, là où tout commence, là où l'aventure et le sport (il faudra bien souvent courir devant un danger trop important) vous attendent.

Exhumed, comme nous l'avons déjà dit, est un jeu dans le plus pur style de Doom. Alors que ce dernier était très tourné vers le futur, Exhumed, lui, reprend le thème de l'Égypte ancienne et de ses contes mythiques. C'est donc dans cet univers que vous devrez vous déplacer et combattre les forces qui ne cessent de s'en prendre à votre personne. Outre les scrollings en 3D et les différentes armes - comme un 357 Magnum, un lance-flammes ou encore l'œil de Râ - que vous pourrez obtenir tout au long de votre recherche pour la vérité, l'univers pyramidal d'Exhumed vous permettra également de nager sous l'eau et de découvrir ainsi un monde sous-marin encore vierge de toute intervention humaine. Parti d'une idée qui nous paraît tout à fait intéressante, et même s'il s'agit de la énième version de Doom, Exhumed devrait être l'un des produits à suivre de ce salon. Sortie annoncée en septembre.





SATO CITY - MERIT STUDIOS (EUROPE) LTD

sato city PLAYSTATION ÉDITEUR : MERIT STUDIOS

Avec un jeu comme Sato City, la tendance que l'on décelait déjà au cours de la première journée de cet ECTS se confirme de plus en plus. Les jeux d'action purs et durs ne sont plus légion en Europe et se voient petit à petit supplantés par des jeux d'aventure/action. C'est précisément le cas de Sato City. Ici, vous incarnez Skinner, un aventurier plongé dans un univers sombre et post-apocalyptique géré en 3D précalculée. Du coup, Sato City propose des graphismes réellement superbes. On se déplace à l'intérieur de la ville, on côtoie les citoyens encore vivants, on discute, on se bat quelquefois dans des décors qui retranscrivent fidèlement l'ambiance glauque et lourde que les auteurs ont voulu donner à cette réalisation. Premier jeu sur Playstation de Merit Studios, une société anglaise, Sato City s'annonce comme excellent. On regrettera cependant l'usage de la 3D précalculée qui, si elle permet d'obtenir des graphismes très précis, nuit grandement à la liberté de mouvement des personnages. Sato City est annoncé pour la fin de l'année.

36.15 SEGA

le minitel...

1,29 F la minute

- ❑ Les **astuces** et les **solutions** complètes de tous les jeux !
- ❑ Des **réponses personnalisées** à toutes vos questions !
- ❑ Des **concours** pour gagner toutes les nouveautés et la **Saturn** !



36.68.01.10

LA LIGNE SEGA

- ❑ Les **astuces** et **solutions** complètes de **tous vos jeux** !
- ❑ **Toutes les infos** et **l'actualité Sega** !
- ❑ **Un concours** pour gagner plein de **cartouches de jeux** !
- ❑ Des **conseillers en direct** !

COMMENT ÇA MARCHE :

Les fonctions des touches de votre téléphone :



SOMMAIRE PRINCIPAL



RETOUR



VALIDATION



SUITE



RÉPÉTITION

2,23 F la minute

steel harbinger

ÉDITEUR : MINDSCAPE
PLAYSTATION

Nous sommes en 2069, dans un futur où la terreur règne jour après jour à la suite de la chute d'une météorite. Tiens, cela me rappelle quelque chose. Après l'explosion de ce fragment de corps céleste, la Terre se retrouve complètement transformée, les plantes devenant toutes carnivores et les citoyens se métamorphosant en machines à tuer. Le destin de la Planète bleue est dépendant de l'ardeur et du courage d'une femme, que vous dirigerez. Réalisé en temps réel, Steel Harbinger se déroule en trois dimensions isométriques et vous transportera de la Lune à l'enfer glacé de l'Antarctique. Sortie annoncée en France pour le mois d'août 96.



smach court tennis

ÉDITEUR : NAMCOT
PLAYSTATION

Loin d'être révolutionnaire dans son design, il faut cependant reconnaître que Smash Court Tennis a des atouts pour plaire. À commencer par une ambiance cartoon très agréable. De plus, et d'après ce que l'on a pu voir sur le stand Sony qui va distribuer ce produit en Europe, Smash Court Tennis possède l'une des meilleures maniabilités des simulations de tennis sur Playstation. Techniquement peut-être un ton en dessous, les vingt-quatre joueurs de cette réalisation sauront certainement séduire une grande majorité de possesseurs de consoles Sony, tant le plaisir que ce jeu génère est important. Et ce ne sont pas les dix surfaces présentes qui me démentiront. Notons également que Namco a prévu une option «Edit» qui permettra aux joueurs de placer des obstacles sur le court. De ce fait, ça semble un peu strange, mais en jouant on s'éclate vraiment ! Un jeu réellement sympa que l'on devrait voir en France à la rentrée prochaine.



prime goal ex

ÉDITEUR : NAMCO
PLAYSTATION

Après l'excellent Adidas Power Soccer sur Playstation, voici un nouveau jeu de foot développé par les Japonais de Namco. Connu en importation parallèle sous le nom de J. League, Prime Goal Ex ne propose aux joueurs que peu d'originalité par rapport aux créations passées. Doté en apparence d'une réalisation somme toute correcte, Prime Goal Ex arrive selon nous un poil trop tard pour que cette simulation de football très axée arcade puisse percer. Prime Goal Ex devrait être disponible en septembre prochain.



death drone

PLAYSTATION
ÉDITEUR : VIACOM NEWMEDIA

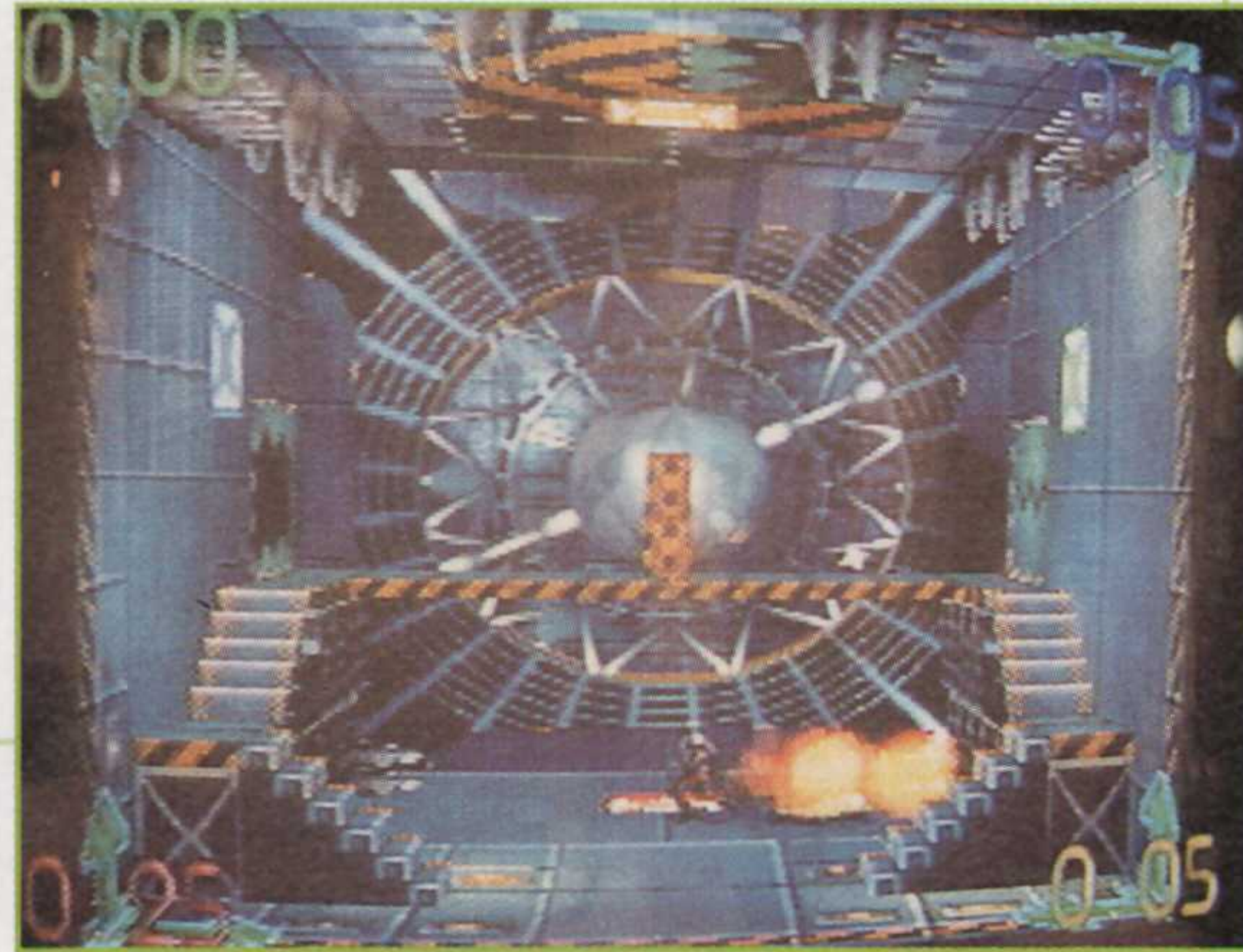
Si Death Drone n'a, à proprement parler, pas grand-chose de très original, il n'en demeure pas moins que ce titre proposera dès le mois de novembre aux joueurs une course futuriste très inspirée de Wipe Out. Dans un univers sombre et glauque, les plus grands Death Droners se livrent une course féroce sur différents sites répartis à travers l'ensemble de la galaxie. Par rapport aux produits concurrents, on notera tout de même dans Death Drone la présence d'un univers ouvert, véritable champ de courses. Ici, pas de tracé prédéterminé, les capacités de gestion en 3D de la Playstation seront parfaitement exploitées. Enfin, c'est ce que nous espérons après avoir aperçu une pré-version de ce titre sur le stand de Viacom.



blast chamber

ÉDITEUR : ACTIVISION
SATURN / PLAYSTATION

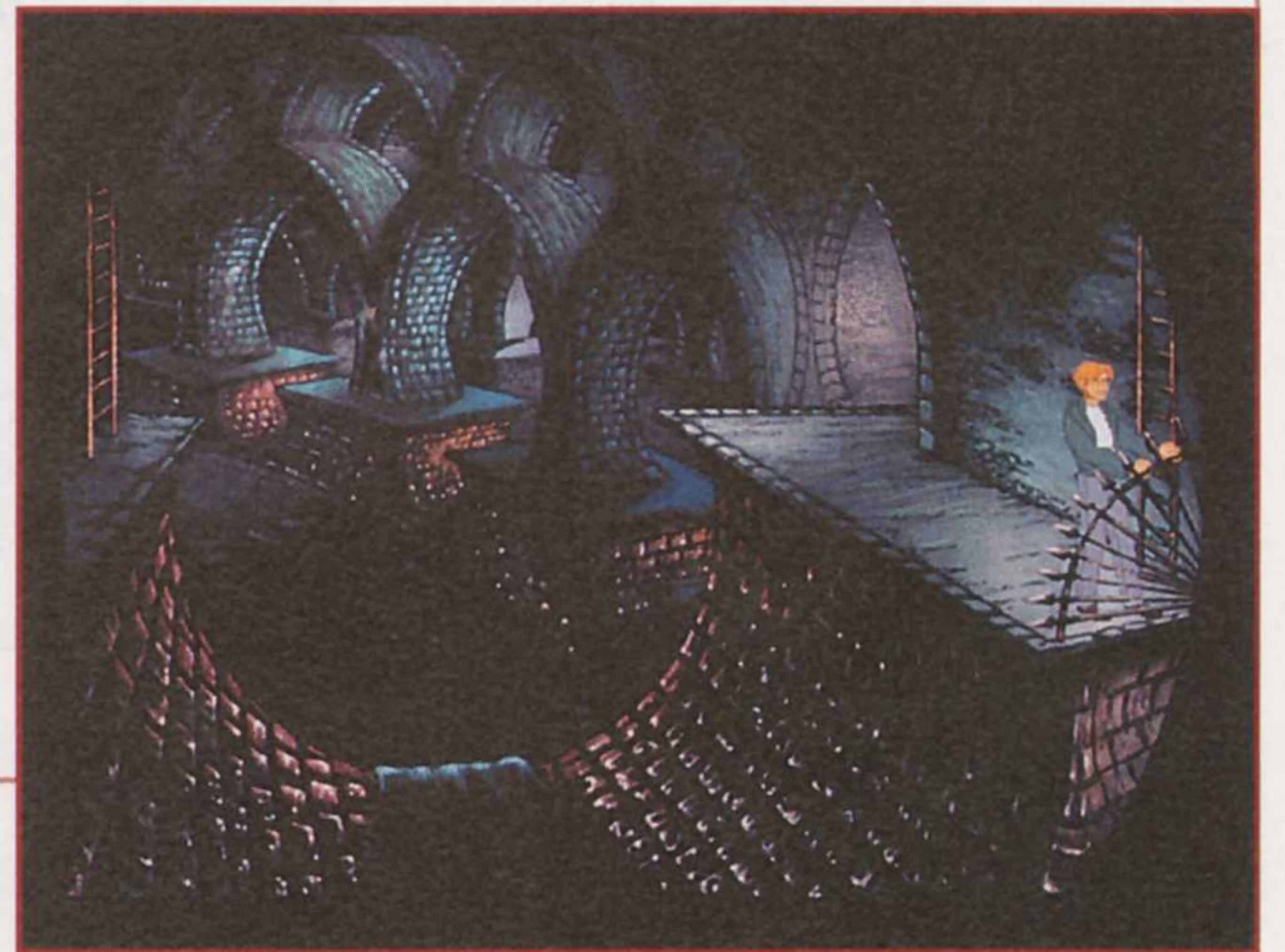
Si vous aimez l'action, vous allez être servi avec Blast Chamber. Dans une salle qui peut tourner en tous sens - merci les capacités des consoles 32 bits - quatre joueurs se livrent une lutte sanglante. Pour gagner, il faudra être rapide et efficace. Rapide, car le jeu est une course contre la montre et surtout contre une bombe atomique qui pourrait tout détruire d'un seul coup. Efficace, car dans la pièce remplie de pièges et d'obstacles, vous ne serez pas seul et bon nombre d'ennemis viendront vous chercher des noises. En tout, ce sont vingt pièces différentes qui seront offertes dans ce titre à l'action trépidante. Blast Chamber est annoncé pour Noël prochain.



broken sword

ÉDITEUR : SONY
PLAYSTATION

Broken Sword est un jeu d'aventure type dans lequel vous dirigez un charmant jeune homme brutalement plongé dans une aventure épique et pleine de rebondissements. Prévu pour le mois de septembre, ce jeu n'est pas sans faire penser à de nombreuses productions qui ont vu le jour sur PC et dont Discworld fut le premier exemple. Avec un scénario en apparence similaire, Broken Sword se déroule pourtant dans un univers beaucoup plus contemporain. Graphiquement plus proche du dessin animé que de la FMV, ce titre devrait assurer de longues heures de jeu. Faisons confiance à Sony pour cela.



the divide enemy within

PLAYSTATION
ÉDITEUR : VIACOM NEWMEDIA

Et c'est reparti pour un jeu d'aventure entièrement géré en trois dimensions. Comme bien souvent, l'action de ce titre se déroule dans un futur où l'homme n'a plus vraiment sa place. Des robots armés dominent la galaxie pour le plus grand malheur de tous. Vous devez voler au secours de vos amis en difficulté sur une planète, tout en anéantissant un maximum d'ennemis. Dans The Divide Enemy Within, vous devez traverser neuf écosystèmes d'une variété qui nous a séduits. Ajoutons que dans cette réalisation, outre les graphismes et l'aspect technique du jeu, les programmeurs se sont penchés sur l'intelligence artificielle des ennemis qui peuvent bien souvent étonner par la justesse de leurs réactions. Ce titre est annoncé en Europe pour le début de l'année prochaine.



firo and klawd

ÉDITEUR : BMG
SATURN / PLAYSTATION

Lorsqu'un oran-outang et un chat se liguent pour rétablir le calme dans une grande ville, c'est le maxi-boxon ! C'est ce que vous allez découvrir avec Firo & Klawn, deux animaux qui n'ont pas froid aux yeux et qui savent utiliser leurs armes à bon escient.

Deux moteurs différents ont été utilisés pour la finalisation de ce titre sur Saturn et Playstation. Le premier permet aux joueurs (il est constamment possible de jouer à deux dans cette production) d'évoluer dans un monde en trois dimensions isométriques à la recherche de quelques indices et de nouvelles armes. Le second, plus classique, reprend le moteur de Virtua Cop développé par Sega et vous glisse dans la peau des personnages, qui, pour tirer sur tout ce qui bouge, n'auront plus qu'à déplacer un simple viseur. Mis à part le côté tout à fait sympathique des deux vedettes de ce jeu, Firo And Klawd offre huit niveaux de jeu et une tonne de surprises. Parmi celles-ci, vous aurez le plaisir d'affronter des crocodiles Psycho Killer ou encore des Pingouins tout droit sortis de «Batman». Destiné aux plus jeunes du fait du choix des personnages, ce titre est cependant, d'après ce que nous avons pu en voir, doté d'une réalisation technique proche des meilleurs titres sur console 32 bits. Un bon point pour cette production, qu'il convenait de souligner. Voilà qui est fait.



ULTIMA games



Des milliers* de jeux vidéo d'occasion
30 à 70% moins chers
sur toutes consoles *magasins parisiens

ULTIMA ACHETE COMPTANT VOS JEUX VIDEO

POUR TOUT ACHAT
D'UNE SATURN OU PLAYSTATION,
NOUS REPRENONS VOTRE ANCIENNE
CONSOLE (16 BITS) ET TOUS SES JEUX AU
MEILLEUR PRIX DU MARCHÉ

NOUVEAUX MAGASINS

- **MULHOUSE**
11, rue de la Justice - 68100
Tél : 89 46 48 43
- **VOIRON**
2, avenue Georges Frier - 38500
Tél : 76 65 72 55
- **ROYAN**
62, Bd de la République - 17200
Tél : 46 05 21 79
- **MANOSQUE**
Centre Commercial Hyper U - 04100
Tél : 92 87 05 70
- **PROCHAINEMENT A CANNES ET A PAU**

CONSOLE SONY PLAYSTATION VERSION FRANÇAISE

PROMO
SUR TOUS LES JEUX
NOUVEAUTÉS EN PREMIER



ADIDAS POWER SOCCER



RIDGE RACER REVOLUTION



RESIDENT OF EVIL



DARK STALKER

- PLAYSTATION complète 1990 F
- PLAYSTATION complète + 1 JEU 2190 F
- ACTION REPLAY 349 F
- CABLE PERITEL 149 F
- CARTE MEMOIRE ... 149 F
- CARTE MEMOIRE 8 Mo. ... 299 F
- MANETTE ORIGINE .. 199 F
- MANETTE TURBO ... 149 F
- VOLANT + PEDALIER. 499 F

NOUVEAUTÉS

- NBA LIVE 96 369 F
- SHELLSHOCK 349 F
- NHL QUATERBACK 369 F
- POED 369 F
- RETURN FIRE 349 F
- PRIMAL RAGE 349 F
- STREET FIGHTER ALPHA 349 F
- FADE TO BLACK 369 F
- NHL 349 F
- PANZER GENERAL 369 F
- CYBERIA 369 F
- PETE SAMPRAS 369 F
- CHRONICLES OF SWORD 369 F
- X-MEN 349 F
- DBZ 2 jap 499 F

HITS ET PROMOS

- ALIEN TRILOGY 349 F
- ASSAULTS RIGS 299 F
- D 349 F
- DESCENT 369 F
- JACK IS BACK 349 F
- MAGIC CARPET 369 F
- TEKKEN 2 jap 499 F
- TRUE PINBALL 349 F
- TOTAL NBA 329 F
- ROAD RASH 369 F
- DOOM 299 F
- RAYMAN 299 F
- FIFA 249 F
- NBA ZONE 249 F

Des centaines de jeux d'occasion Playstation à partir de 149 F

CONSOLE SATURN VERSION FRANÇAISE

PROMO
SUR TOUS LES JEUX
NOUVEAUTÉS EN PREMIER



PANZER DRAGON 2



VAMPIRE HUNTER



X-MEN

- SATURN complète 1990 F
- SATURN complète + 1 JEU 2190 F
- ACTION REPLAY 349 F
- ADAPTATEUR UNIVERSEL . 149 F
- MANETTE TURBO 149 F

NOUVEAUTÉS

- CYBERIA 369 F
- JACK IS BACK 399 F
- TRUE PINBALL 349 F
- ULTIMATE MORTAL KOMBAT III 349 F
- STREET FIGHTER ALPHA 399 F
- VAMPIRE HUNTER 399 F

HITS ET PROMOS

- «D» 329 F
- DAYTONA 99 F
- FJ CHALLENGE 249 F
- FIFA 249 F
- GOLDEN AXE 349 F
- HANG ON 249 F
- MAGIC CARPET 369 F
- MYSTERIA 369 F
- SEGA RALLY 369 F
- SHELLSHOCK 369 F
- LEGEND DE THOR jap 499 F
- VIRTUA COP 499 F
- VICTORY GOAL 96 jap 499 F
- VIRTUA FIGHTER II 369 F
- WING ARMS 249 F

Des centaines de jeux d'occasion sur Saturn à partir de 99 F

REVENDEURS NOUVEAUX OU EXISTANTS ... REJOIGNEZ NOTRE ENSEIGNE

12 ans d'expérience, important budget de publicité, 1 catalogue national, perspectives de développement importantes (+ de 60 magasins avant fin 1996)

ULTIMA DIFFUSION «VOTRE CENTRALE D'ACHAT»

Une structure entièrement dédiée à tous nos magasins, capable de vous apporter des PRIX COMPÉTITIFS, DU SERVICE, DE L'IMPORT - 1 SEUL GROSSISTE A VOTRE SERVICE. Aucun droit d'entrée, pas de royalties. Nos intérêts sont liés. Appelez-nous !

VENTE PAR
CORRESPONDANCE

MINITEL

3615

ULTIMA GAMES

TELEPHONE

34 42 76 76

FAX

34 66 97 84

PAR COURRIER

ULTIMA VPC

BP 11
95650

BOISSY L'AILLERIE

GAGNEZ UNE PLAYSTATION, SATURN OU JEUX VIDEO

36 68 11 19

NOUS RACHETONS
COMPTANT TOUS VOS JEUX
MEGADRIVE ET NINTENDO

DES MILLIERS DE JEUX D'OCCASION
DISPONIBLES A PARTIR DE 49 F

NOUVEAU MARIO RPG US
499 F

et tous ces jeux,
c'est pour

quand

L'amoncellement des
jeux présentés lors
de l'ECTS et de l'E3
était tel qu'il est

absolument impossible de
couvrir toute l'actualité
en un seul magazine.
Du coup, et afin d'être
le plus complets
possible, nous avons
décidé de dresser un
tableau recensant tous
les titres présents ou
non lors de ces deux
événements.

Les dates de sortie
mentionnées sont celles
des éditeurs américains
et indiquent par
conséquent la
disponibilité
prévisionnelle des jeux
sur le territoire...
américain.

MLB PENNANT RACE	PLAYSTATION	SONY	Jun-96
DESTRUCTION DERBY	SATURN	PSYGNOSIS	Jun-96
BEYOND THE BEYOND	PLAYSTATION	SONY	Jul-96
BOGEY DEAD 6	PLAYSTATION	ASMIK	Jul-96
KING FIELD II	PLAYSTATION	ASCII	Jul-96
BLAST CHAMBER	PLAYSTATION	ACTIVISION	Jul-96
HYPERBLADE	PLAYSTATION	ACTIVISION	Jul-96
ANIMALOLYMPICS	PLAYSTATION	TITUS	Jul-96
WORLD SERIE 2	SATURN	SEGA	Jul-96
GUNSHIP	PLAYSTATION	MICROPROSE	Jul-96
SUPER EAGLE SHOT GOLF	PLAYSTATION	TECMO	Jul-96
TRANSPORT TYCOON	PLAYSTATION	MICROPROSE	Jul-96
SHADOAN	SAT/PS	READY SOFT	Aoû-96
TRIPLE PLAY 97	PLAYSTATION	ELECTRONIC ARTS	Aoû-96
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	SAT/PS	VIRGIN	Aoû-96
MVP BASEBALL	PLAYSTATION	DATA EAST	Aoû-96
PITBALL	PLAYSTATION	WARNER INTERACTIVE	Aoû-96
DIE HARD TRILOGY	SAT/PS	FOX	Aoû-96
BUBBLE BOBBLE	SAT/PS	ACCLAIM	Aoû-96
IRON MAN/X-O MANOWAR IN H. METAL	SAT/PS	ACCLAIM	Aoû-96
ROMANCE OF 3 KINGDOMS	SAT/PS	KOEI	Aoû-96
TOP GUN	PLAYSTATION	MICROPROSE	Aoû-96
TECMO SUPERBOWL	PLAYSTATION	TECMO	Aoû-96
2EXTREME	PLAYSTATION	SONY	Sep-96
NCAA FOOTBALL GAMEBREAKER	PLAYSTATION	SONY	Sep-96
TWISTED METAL 2	PLAYSTATION	SONY	Sep-96
CRASH BANDICOOT	PLAYSTATION	SONY	Sep-96
PANDEMONIUM	PLAYSTATION	CRISTAL DYNAMICS	Sep-96
RAVEN PROJECT	PLAYSTATION	MINDSCAPE	Sep-96
PROJECT OVERKILL	PLAYSTATION	KONAMI	Sep-96
STEEL HARBINGER	PLAYSTATION	MINDSCAPE	Sep-96
ROBOTRON X	PLAYSTATION	WILLIAMS	Sep-96
AREA 51	SAT/PS	WILLIAMS	Sep-96
K-1 SUPER KICK BOXER	PLAYSTATION	THQ	Sep-96
SWAGMAN	SAT/PS	CORE DESIGN	Sep-96
7TH GUEST	SAT/PS	VIRGIN	Sep-96
SIM CITY 2000	PLAYSTATION	VIRGIN	Sep-96
NHL POWERPLAY	SAT/PS	VIRGIN	Sep-96
GRAN SLAM	SAT/PS	VIRGIN	Sep-96
SUPER MARIO 64	NINTENDO 64	NINTENDO	Sep-96
CRUIS'N USA	NINTENDO 64	NINTENDO	Sep-96
KILLER INSTINCT	NINTENDO 64	NINTENDO	Sep-96
SYNDICATE WARS	SAT/PS	ELECTRONIC ARTS	Sep-96
BURST-A-MOVE 2	SAT/PS	ACCLAIM	Sep-96
MORTAL KOMBAT I & II DUO	SAT/PS	ACCLAIM	Sep-96
NFL QUARTERBACK CLUB'97	SAT/PS	ACCLAIM	Sep-96
INDEPENDENCE DAY	PLAYSTATION	FOX	Sep-96
TEMPEST X	SAT/PS	INTERPLAY	Sep-96
DREAMKNIGHT	PLAYSTATION	JALECO	Sep-96
MYSTERY OF THE 7 MANSIONS	PLAYSTATION	KOEI	Sep-96
DARK FORCES	PLAYSTATION	LUCASARTS	Sep-96
HERC'S ADVENTURE	SATURN	LUCASARTS	Sep-96
WARHAMMER	PLAYSTATION	MINDSCAPE	Sep-96
TUNNEL B1	SAT/PS	OCEAN	Sep-96
TECMO STACKERS	PLAYSTATION	TECMO	Sep-96
SILVERLOAD	PLAYSTATION	VIC TOKAI	Sep-96
HEXEN	PLAYSTATION	GT INTERACTIVE	Sep-96
EPIDEMIC	PLAYSTATION	SONY	Oct-96
TOMB RAIDER	SAT/PS	CORE DESIGN	Oct-96
GRID RUNNER	SAT/PS	VIRGIN	Oct-96
AGENT AMSTRONG	PLAYSTATION	VIRGIN	Oct-96
AEON FLUX	PLAYSTATION	VIACOM	Oct-96
COMMAND AND CONQUER	SATURN	VIRGIN	Oct-96
NIGHTS	SATURN	SEGA	Oct-96
VIRTUA COP 2	SATURN	SEGA	Oct-96
PILOT WINGS 64	NINTENDO 64	NINTENDO	Oct-96
SUPER MARIO KART R	NINTENDO 64	NINTENDO	Oct-96
STAR FOX 64	NINTENDO 64	NINTENDO	Oct-96
BLAST CORPS	NINTENDO 64	NINTENDO	Oct-96

SOVIET STRIKE	SAT/PS	ELECTRONIC ARTS	Oct-96	SENTIENT	PLAYSTATION	PSYGNOSIS	Déc-96
DESTRUCTION DERBY 2	PLAYSTATION	PSYGNOSIS	Oct-96	MONSTER DUNK	NINTENDO 64	MINDSCAPE	Déc-96
WIPEOUT XL	PLAYSTATION	PSYGNOSIS	Oct-96	ROBOTECH	NINTENDO 64	GAMETEK	Déc-96
MONSTER TRUCK RALLY	PLAYSTATION	PSYGNOSIS	Oct-96	RACE AND CHASE	PLAYSTATION	BMG	Déc-96
THE FALLEN	PLAYSTATION	PSYGNOSIS	Oct-96	SPIDER	PLAYSTATION	BMG	Déc-96
DRAGON HEART: FIRE & STEEL	SAT/PS	ACCLAIM	Oct-96	STAR TREK	PLAYSTATION	MICROPROSE	Déc-96
IRON & BLOOD	SAT/PS	ACCLAIM	Oct-96	PERFECT WEAPON	PLAYSTATION	ASC	Déc-96
RED ASPHALT	SAT/PS	INTERPLAY	Oct-96	TRACK ATTACK	PLAYSTATION	MICROPROSE	Déc-96
SLAM DRAGON	PLAYSTATION	JALECO	Oct-96	L'ILE DU DR MOREAU	PLAYSTATION	PSYGNOSIS	NC
BUSTER BROS	PLAYSTATION	CAPCOM	Oct-96	RODNEY MATTHEWS	PLAYSTATION	PSYGNOSIS	NC
REBEL ASSAULT	PLAYSTATION	LUCASARTS	Oct-96	SHOKENDO	PLAYSTATION	JALECO	NC
NECRODROME	PLAYSTATION	MINDSCAPE	Oct-96	DOOM 64	NINTENDO 64	WILLIAMS	NC
GANYMEDE	PLAYSTATION	ROCKET SCIENCE	Oct-96	FINAL DOOM	PLAYSTATION	WILLIAMS	NC
ANDRETTI RACING 97	PLAYSTATION	ELECTRONIC ARTS	Nov-96	DAYTONA CHAMPION EDITION	SATURN	SEGA	NC
PGA TOUR'97	SAT/PS	ELECTRONIC ARTS	Nov-96	RAYMAN 2	SAT/PS	UBI SOFT	NC
JET MOTO	PLAYSTATION	SONY	Nov-96	THE INCREDIBLE HULK 2	SAT/PS	US GOLD	NC
TOBAL N°1	PLAYSTATION	SQUARE	Nov-96	CRIME WAVE	SAT/PS	US GOLD	NC
STARWINDER	PLAYSTATION	MINDSCAPE	Nov-96	LANDS OF LORE	PLAYSTATION	VIRGIN	NC
AFTERMATH	SAT/PS	INTERPLAY	Nov-96	MR BONES	SATURN	SEGA	NC
NBA HANG TIME	N64/PS	WILLIAMS	Nov-96	MISSION IMPOSSIBLE	NINTENDO 64	OCEAN	NC
NHL OPEN ICE	PLAYSTATION	WILLIAMS	Nov-96	FREAK BOY	NINTENDO 64	VIRGIN	NC
HEART OF DARKNESS	SATURN	VIRGIN/SEGA	Nov-96	MORTAL KOMBAT TRILOGY	NINTENDO 64	WILLIAMS	NC
STREET RACER	SAT/PS	UBI SOFT	Nov-96	SILICON VALLEY	NINTENDO 64	BMG	NC
DREAM TEAM 3	SAT/PS	US GOLD	Nov-96	ULTRA COMBAT	NINTENDO 64	GT INTERACTIVE	NC
GRID RUNNER	SAT/PS	VIRGIN	Nov-96	ABUSE	SATURN	VIC TOKAI	NC
CLANDESTINITY	PLAYSTATION	TRILOBYTE	Nov-96	DARK RIFT	SATURN	VIC TOKAI	NC
FIGHTING VIPERS	SATURN	SEGA	Nov-96	WET CORPSE	SATURN	VIC TOKAI	NC
VIRTUAL ON	SATURN	SEGA	Nov-96	CONSTRUCTOR	PLAYSTATION	WARNER INTERACTIVE	NC
MANX TT	SATURN	SEGA	Nov-96	TRASH IT	SAT/PS	WARNER INTERACTIVE	NC
KIRBY'S AIR RIDE	NINTENDO 64	NINTENDO	Nov-96	BATTLESPORT	SAT/PS	ACCLAIM	NC
BODY HARVEST	NINTENDO 64	NINTENDO	Nov-96	KILLING TIME	SAT/PS	ACCLAIM	NC
SHADOW OF THE EMPIRE	NINTENDO 64	NINTENDO	Nov-96	STUNT RUMBLE	SAT/PS	ELECTRONIC ARTS	NC
KEN GRIFFEY JR BASEBALL	NINTENDO 64	NINTENDO	Nov-96	ZORK NEMESIS	PLAYSTATION	ACTIVISION	NC
DUNGEON KEEPER	SAT/PS	ELECTRONIC ARTS	Nov-96	SHINING SWORD	PLAYSTATION	AMERICAN LASER G.	NC
WING COMMANDER 4	PLAYSTATION	ELECTRONIC ARTS	Nov-96	DARK NET	PLAYSTATION	AMERICAN SOFTWARES	NC
NANOTECH WARRIOR	PLAYSTATION	VIRGIN	Nov-96	PERFECT WEAPON	PLAYSTATION	AMERICAN SOFTWARES	NC
WAYNE GRETZY HOCKEY	NINTENDO 64	WILLIAMS	Nov-96	HARDCORE 4X4	PLAYSTATION	AMERICAN SOFTWARES	NC
TENKA	PLAYSTATION	PSYGNOSIS	Nov-96	SIRENS	PLAYSTATION	CAPS	NC
BATMAN FOREVER COIN UP	SAT/PS	ACCLAIM	Nov-96	CONTRA'96	SAT/PS	KONAMI	NC
THE CROW: CITY OF ANGELS	SAT/PS	ACCLAIM	Nov-96	BOTTOM OF THE 9TH	PLAYSTATION	KONAMI	NC
MAGIC : THE GATHERING	SAT/PS	ACCLAIM	Nov-96	PITFALL	SAT/PS	ACTIVISION	Mar-97
NBA JAM EXTREME	SAT/PS	ACCLAIM	Nov-96	VETTE	PLAYSTATION	MICROPROSE	Mar-97
SPACE JAM	SAT/PS	ACCLAIM	Nov-96	ULTRA DESCENT	NINTENDO 64	INTERPLAY	1997
V.TENNIS	PLAYSTATION	ACCLAIM	Nov-96	LEMMINGS PLATFORMS	PLAYSTATION	PSYGNOSIS	1997
TUROK DINOSAUR HUNTER	NINTENDO 64	ACCLAIM	Nov-96	KUMITE	SAT/PS	KONAMI	1997
«WWF «»IN YOUR HOUSE»»»	SAT/PS	ACCLAIM	Nov-96	STAR FIGHTER	SAT/PS	ACCLAIM	1997
BUBSY 3D	PLAYSTATION	ACCOLADE	Nov-96	VANDALS	PLAYSTATION	ACCOLADE	1997
THE TICK	PLAYSTATION	FOX	Nov-96	FIFA96	NINTENDO 64	ELECTRONIC ARTS	1997
HARD BOILED	PLAYSTATION	GTE ENTERTAINMENT	Nov-96	STRIKEPOINT	PLAYSTATION	TECHNOS	1997
FIRO AND CLAWD	SAT/PS	BMG	Nov-96	MEGAMI TENSEI : PERSONA	PLAYSTATION	ATLUS	1997
MARVEL SUPER HEROES	PLAYSTATION	CAPCOM	Nov-96	ZERO POWER PINBALL	PLAYSTATION	BANDAI	1997
PROJECT X2	SAT/PS	OCEAN	Nov-96	EXTREME DREAMS	PLAYSTATION	CAPS	1997
MICRO MACHINES	SAT/PS	CODEMASTERS	Nov-96	DARK SUN : SHATTERED LANDS	PLAYSTATION	DATA EAST	1997
ROCKET JOCKEY	PLAYSTATION	ROCKET SCIENCE	Nov-96	SHREDFEST	PLAYSTATION	EA	1997
SURREAL	PLAYSTATION	ASC	Nov-96	QAD	SAT/PS	PHILIPS	1997
QUAKE	PLAYSTATION	GT INTERACTIVE	Nov-96	DOWN IN THE DUMPS	SAT/PS	PHILIPS	1997
DISRUPTOR	PLAYSTATION	UNIVERSAL	Déc-96	DEMON DRIVER	SAT/PS	PHILIPS	1997
BLACK DAWN	PLAYSTATION	VIRGIN	Déc-96	THE HIVE	PLAYSTATION	TRIMARK	1997
MORTAL KOMBAT 64	NINTENDO 64	WILLIAMS	Déc-96	DRAGON'S RUN	PLAYSTATION	VIACOM	1997
WAR GODS	N64/PS	WILLIAMS	Déc-96	SNOW CRASH	PLAYSTATION	VIACOM	1997
SOULD EDGE	PLAYSTATION	NAMCOT	Déc-96	THE DIVIDE ENNEMY WITHIN	PLAYSTATION	VIACOM	1997
LA CITÉ DES ENFANTS PERDUS	PLAYSTATION	PSYGNOSIS	Déc-96	TIGERSHARK	PLAYSTATION	GT INTERACTIVE	1997
SONIC FIGHTERS	SATURN	SEGA	Déc-96	REBEL MOON	PLAYSTATION	GT INTERACTIVE	1997
SONIC X-TREME	SATURN	SEGA	Déc-96	MAYHEM	PLAYSTATION	GT INTERACTIVE	1997
VIRTUA FIGHTERS KIDS	SATURN	SEGA	Déc-96	YOUNGBLOOD	PLAYSTATION	GT INTERACTIVE	1997
WAVERACE 64	NINTENDO 64	NINTENDO	Déc-96	THEME HOSPITAL	SAT/PS	ELECTRONIC ARTS	1997
TETRISPHEAR	NINTENDO 64	NINTENDO	Déc-96	CRUSADER NO REGRET	SAT/PS	ELECTRONIC ARTS	1997
BUGGIE BOOGIE	NINTENDO 64	NINTENDO	Déc-96				
GONDENEYE 007	NINTENDO 64	NINTENDO	Déc-96				

N.C = NON COMMUNIQUÉ

playview

Le monde des jeux vidéo est vaste, très vaste.

Du coup, bien souvent on s'y perd dans l'actualité, surtout que les dates de sortie des jeux annoncées par les éditeurs ne sont pas fiables. Alors, pour nous y retrouver, nous avons instauré, depuis le mois dernier déjà, un système de **drapeau**.

Lorsque le jeu est destiné en priorité aux États-Unis ou au Japon, un fanion **ricain ou japonais** est présent à côté du titre. Si le jeu est destiné au marché européen, et donc au marché français, nous n'avons rien rajouté, pour ne pas, bien sûr, alourdir la maquette.

Du côté des jeux proprement dit, Playmag se réjouit de voir débarquer sur nos chers 32 bits des titres aussi **béton** que LBA 2, Sonic 3D ou encore Track and Field et Over Blood. D'autre part, Playmag est parvenu à obtenir quelques photos des prochains jeux sur Playstation et Saturn de LucasArt, la société de Monsieur Georges Lucas. Enfin et pour conclure, King Of Fighters'95, disponible d'ores et déjà sur Saturn en import, est annoncé sur Playstation.

C'est pas génial ça?!

reloaded

Interplay assure la distribution de tous les produits Gremlin aux États-Unis, au Japon et au Canada. Pour marquer le coup, voici, en exclusivité, les premiers visuels de Reloaded, la suite de Loaded. Alors que Loaded est annoncé sur Saturn pour la rentrée prochaine, on peut d'ores et déjà vous dire que Reloaded verra le jour sur PlayStation pour Noël. Comme vous pouvez le voir, les personnages restent dans le style du premier épisode. N'ayant pas vraiment le droit de vous en dire plus, je me tais et vous laisse baver d'impatience devant ces visuels.



ARCADE / SATURN
DISPONIBILITÉ : SEPTEMBRE
ÉDITEUR : GREMLINS

tobal



Alors que Square Soft est plutôt spécialisée dans les jeux de rôles, les meilleurs du genre cela dit en passant, ne voilà-t-il pas que cette société japonaise annonce l'arrivée prochaine de son premier jeu de baston. Bien qu'il soit encore trop tôt pour en tirer la moindre conclusion, Tobal semble cependant à la hauteur de la réputation de la marque. Reste toutefois à voir si Tobal souffrira de la comparaison avec les meilleurs jeux dans le genre.

PLAYSTATION
DISPONIBILITÉ : DÉCEMBRE
ÉDITEUR : SQUARE





PLAYSTATION
DISPONIBILITÉ : SEPTEMBRE
ÉDITEUR : GAMETEK

battletech

D'une réputation peu glorieuse pour la pauvreté de leurs titres sur 16 bits et sur Game Boy, Gametek, avec Battletech sur Nintendo 64 pourrait peut-être nous étonner. Certes l'on connaît les caractéristiques de la bête, on l'on sait qu'elle est performante et qu'il n'est pas difficile de faire des jeux qui pètent. Toutefois, reconnaissons que Gametek, pour une fois, a réalisé un bon titre. Plongé dans une guerre spatiale, vous devrez lutter contre les forces Zentraedi, aidé par des amis aussi célèbres que Rick Hunter (pas le flic) et Breetai. Fidèle à la tradition du dessin animé, votre vaisseau pourra également se transformer à volonté en fonction du relief sur lequel vous guerroyerez. Battletech est annoncé pour la fin de l'année aux Etats-Unis.



SONIC 3D

ARCADE / SATURN

Tout le monde l'avait annoncé, mais personne encore n'avait pu apercevoir la moindre photo de Sonic 3D en arcade. Playmag en présente ! Annoncé pour la rentrée en arcade, Sonic 3D sera également converti sur Saturn pour la fin de l'année ou le début de l'année prochaine. Distribuées au compte-goutte par Sega, les informations quant à la finalité du jeu ne nous sont pas parvenues. Plus de renseignements devraient être disponibles au Salon de l'E3.





MAGNIFIQUE,
SUPERBE,
SPLENDE...
COMPLÉTEZ
VOUS-MÊME
LA LISTE
D'ADJECTIFS.

BAGNOLES

De source non officielle au Japon, nous avons appris que Rave Racer serait en cours de réalisation sur Nintendo 64 dans les départements de développement de Namco. Nintendo et Namco se seraient apparemment mis d'accord et ce titre devrait remplacer Cruis'n USA initialement prévu. Cette solution nous semble logique compte tenu du fait que Cruis'n USA commence à dater. Décidément, le retard de la Nintendo 64 fout beaucoup de monde dans la mouise...

time commando

«QUAND LES ORDINATEURS AURONT ATTEINT LA VITESSE DE LA LUMIÈRE, LA SEULE SOLUTION POUR CONTINUER À GAGNER EN PUISSANCE DE CALCUL SERA LA MAÎTRISE DU TEMPS». AINSI COMMENCE LE SCÉNARIO DE TIME COMMANDO, UN JEU QUI VA VOUS PLONGER DANS UN UNIVERS FUTURISTE FAIT DE 3D, D'ACTION ET DE BEAUCOUP DE PLAISIR ULTIME POUR LES JOUEURS.

Si vous avez raté Playmag n°2 dans lequel nous avons déjà parlé de Time Commando, voici un rappel des faits. Ce jeu est l'œuvre de la très talentueuse, très française et très sympathique équipe de Adeline Software (merci encore pour l'accueil...). Sous la houlette de Frédéric Raynal, le créateur d'Alone In The Dark, dont Miyamoto himself a dit «c'est un jeu que j'aurais aimé créer», Adeline est également l'auteur de LBA, un jeu qui a fait date dans l'histoire du PC. En ce qui concerne Time Commando (Time Co pour les intimes), il s'agit d'un titre qui devrait être une perle tant pour les joueurs que pour les développeurs. Pour les développeurs parce que la technologie employée est à la pointe de ce qui se fait actuellement et que le jeu est truffé d'innovations techniques. Jugez plutôt : les superbes décors réalisés en 3D se composent de 18 minutes d'images de synthèse qui simulent plusieurs kilomètres réels.

À l'avant-garde de la technologie

À raison de 15 images/sec., ces décors bougent à la façon d'une caméra de cinéma qui suivrait l'action avec des persos, réalisés en Motion Capture, en 3D texturée lissage Gouraud, animés et éclairés en temps réel. Le résultat est donc réaliste et très proche d'un film. Bref, comme nous l'ont confié Frédéric Raynal (directeur de la création) et Olivier Lhermitte (responsable de la programmation Playstation) : «C'est la première fois que l'on mélange des décors en 3D précalculée avec des objets 3D temps réel qui bougent en même temps que les caméras avancent pour suivre les déplacements du héros. Pour les techniciens, cela paraissait impossible, alors on a bidouillé mais on y est arrivés. Au final, c'est comme si on affichait un monde entièrement en 3D, la seule différence vient de l'utilisation d'une image pour le background». Bref, d'un point de vue programmation, Time Co apporte quelque chose qui joue en faveur du jeu et de son esthétisme superbe. En outre, Adeline a imaginé un scénario complexe et cohérent pour agrémenter le tout.

Un scénario complexe

L'histoire se passe dans le futur, à une époque où les ordinateurs pourront créer des noyaux temporels et accélérer le temps. Une compagnie utilise ce système appelé Time Blaster, pour recréer des situations de conflit qui ont existé pour l'entraînement des militaires. Mais un jour, un virus est injecté dans le système et c'est là que commence votre aventure. Stanley, le héros qui doit réparer le système, est envoyé dans le passé. Ainsi devra-t-il traverser différentes époques. Au total, dix époques (composées de deux sous-niveaux) attendent : Moyen-Age, Éthiopie préhistorique, Far West, 20^è siècle, futur, etc. Ce jeu d'action et de réflexes vous fera combattre des ennemis aussi variés que nombreux. En outre, le gameplay évolue en fonction des époques que vous traversez et des objets que vous trouverez sur votre route (une soixantaine) mais, si vous êtes désarmé, sachez que Stanley peut courir, sauter, esquiver, donner des coups de pied ou de poing. Que dire d'autre sinon que Time Co sera un des gros titres de la rentrée et que les veinards qui ont un PC pourront déjà y goûter dès juin. Quant à la Saturn, une version est à l'étude.



BETTY



STANLEY



DANS CHAQUE NIVEAU, ON TROUVE LES ARMES CORRESPONDANT À L'ÉPOQUE À LAQUELLE ON SE TROUVE.

INUTILE DE CHERCHER LE MOINDRE ANACHRONISME DANS LES DÉCORS. L'ÉQUIPE S'EST PARFAITEMENT DOCUMENTÉE SUR LES ÉPOQUES REPRÉSENTÉES.



RAMASSEZ TOUS LES BONUS
QUE VOUS TROUVEREZ SUR
VOTRE CHEMIN.



RENCONTRE AVEC UN
TIGRE AUX «DENTS DE
SABRE» COMME DIRAIT
RAHAN...



CHAQUE NIVEAU VOUS PLONGE DANS UNE ÉPOQUE DIFFÉRENTE. AU
TOTAL, CE SONT DIX NIVEAUX QUI VOUS ATTENDENT.



LES DÉCORS IMAGINÉS PAR L'ÉQUIPE D'ADELINE
SONT TOUT SIMPLEMENT SOMPTUEUX.



EN FONCTION DE L'ÉPOQUE, LE GAMEPLAY ÉVOLUE. AU FAR
WEST, ON TROUVE DES ARMES À FEU, D'OÙ LE VISEUR
POUR INDIQUER QUE LA CIBLE EST LOCKÉE.



UN PEU À LA FAÇON D'UNE CAMÉRA DE
CINÉMA, LA VUE CHANGE ET SUIT LE
PERSO' DANS TOUS SES DÉPLACEMENTS.



AU COURS DE CE LONG ET SUPERBE VOYAGE DANS L'HISTOIRE, VOUS RENCONTREZ DES TONNES
D'ENNEMIS. DANS LE JAPON FÉODAL, C'EST UN QUINTAL D'ENNEMIS QUI VOUS ATTEND.

LA JOUABILITÉ DE CE SOFT EST SEMBLABLE À CELLE DE SON AÎNÉ SORTI EN ARCADE IL Y A UNE DIZAINE D'ANNÉES.



VOICI VENIR SUR PLAYSTATION UNE VERSION REMISE AU GOÛT DU JOUR DE L'UN DES PLUS CÉLÈBRES HITS D'ARCADE DE KONAMI DES ANNÉES 80 : INTERNATIONAL TRACK AND FIELD, UN JEU OÙ SONT REPRÉSENTÉES ONZE DISCIPLINES OLYMPIQUES. LA TECHNOLOGIE A CHANGÉ, LES MACHINES ONT CHANGÉ MAIS LE PRINCIPE RESTE LE MÊME.

PLAYSTATION
DISPONIBILITÉ : JUILLET
ÉDITEUR : KONAMI



QUALIFICATIONS, RECORDS, TOUT EST FAISABLE DANS INTERNATIONAL TRACK & FIELD. MÊME LES FAUTES DE LIGNES PENDANT LES ÉPREUVES DE SAUT ; ALORS, CHOISISSEZ BIEN VOTRE ANGLE DE CAMÉRA.

LE RALENTI EST UNE OPTION NON NÉGLIGEABLE. ELLE PERMET DE REVOIR SA COURSE ET DE FAIRE SOUFFLER LE PAD ENTRE DEUX ÉPREUVES.

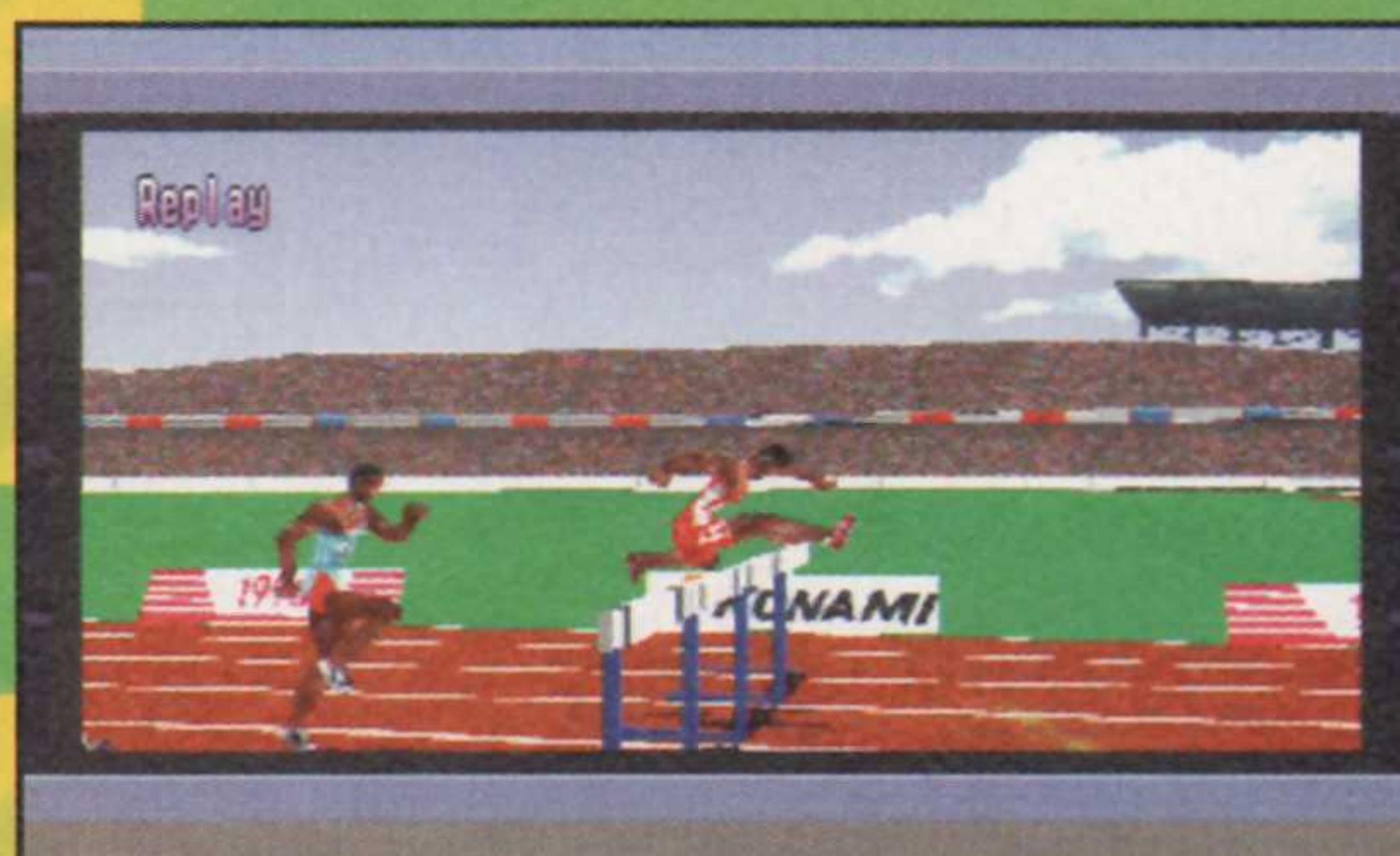
L'ÉPREUVE DE SAUT EN HAUTEUR DEMANDE BEAUCOUP DE PRÉCISION AU MOMENT DE PRENDRE SON APPEL. SURTOUT POUR TROUVER L'ANGLE DE SON SAUT.

International Track & Field est, au même titre que Gradius ou Nemesis, un des titres les plus connus de Konami. Souvenez-vous, il y a une dizaine d'années, des heures passées à martyriser frénétiquement les boutons de la borne à l'aide d'un briquet... un jeu agréablement bourrin. Avec l'imminence des jeux Olympiques d'Atlanta, Konami décide, par le biais de son nouveau label sport XXL Series, de ressortir ce soft sur Playstation en le réactualisant grâce aux technologies actuelles. Ainsi, verrez-vous des athlètes en 3D, dont les polygones sont texturés. Les mouvements des personnages étant réalisés grâce à la technique de Motion Capture afin d'obtenir un rendu réaliste et crédible. En outre, le jeu propose des caméras dont l'angle de vue est modulable, la possibilité de jouer jusqu'à quatre joueurs simultanément, des ralentis ainsi qu'une option pour sauvegarder sur Memory Card.

international track & field

Pas d'anachronisme

Pour le principe, c'est toujours aussi bourrin. Au programme, onze épreuves olympiques qui feront souffrir votre pad : saut en longueur, saut en hauteur, perche, triple saut, 100 mètres, 110 mètres-haies, javelot, marteau, disque, poids et natation. Pour chacune, les manipes sont simples. Que ce soit pour faire nager votre perso ou pour le faire courir le plus vite possible, il suffit d'appuyer en alternance et le plus rapidement possible sur les boutons « Carré » et « Rond ». Pour déclencher un lancer, sauter une haie, sauter, etc., une pression sur « Triangle » suffira. S'il s'agit d'un lancer ou d'un saut, plus vous laisserez appuyé le bouton d'action, plus il y aura d'angle. Bref, ce qui paraît compliqué sur le papier s'avère en réalité très simple et instinctif au pad. Inutile de dire que ITF risque de vous faire prendre goût à l'athlétisme peu de temps avant les JO d'Atlanta puisqu'il sortira en juillet peu avant la cérémonie d'ouverture. Alors d'ores et déjà, faites péter le short et les baskets...





VOICI UN NIVEAU À LA CLOCKWORK KNIGHT. ICI, IL FAUDRA GRIMPER LE LONG DE CETTE TOUR SANS RATER UNE MARCHÉ.



LA TENDANCE GÉNÉRALE EST À LA PLATE-FORME RELATIVEMENT ACADÉMIQUE ET BIEN SÛR, LES AGRESSIONS SERONT NOMBREUSES. HEUREUSEMENT, VOUS ÊTES ARMÉ.



Bon, en ce qui concerne le scénario, pas de grande nouveauté et pas de complications inutiles. Cheesy va droit au but sans se prendre le chou avec des histoires complexes qui ne servent pas toujours le soft. Ici, vous incarnez une souris enfermée dans un château mal famé et votre but sera d'en sortir pour échapper à tous ceux qui n'en veulent qu'à votre peau. Une trame pour le moins simpliste qui n'embrouillera pas le joueur. Et heureusement car côté difficulté, il y a de quoi monopoliser toute votre attention et votre concentration. Ici, c'est de plates-formes dont il est question et votre dextérité au pad sera effectivement mise à rude épreuve. Une durée de vie qui semble donc bien longue, d'autant que le jeu comporte une trentaine de niveaux. Le but sera donc de promener

LES POSSESEURS DE PLAYSTATION N'AVAIENT PAS DE CLOCKWORK KNIGHT SUR LEUR MACHINE. MAINTENANT, ILS AURONT CHEESY. NON PAS QUE LE JEU SOIT LE MÊME MAIS ON RESTE DANS LE DOMAINE DE LA PLATE-FORME ET CERTAINES IDÉES RAPPELLENT ÉTRANGEMENT LE TITRE DE LA SATURN. UN JEU SIGNÉ OCEAN.

cheesy

vous souris à travers ces mondes où la 3D façon Clockwork Knight est de rigueur. Il faut d'ailleurs souligner au passage le soin dont ont bénéficié les décors.

Rien de tel qu'un peu de variété

En effet, la réalisation semble ici de bonne facture et les zooms, effets de profondeur et autres effets spéciaux seront monnaie courante. En outre, du côté plates-formes que l'on connaît déjà, il faudra également noter la présence de plusieurs niveaux en simili vue subjective. En effet, histoire de varier les plaisirs, ces passages vous emmèneront en balade au fin fond d'une mine, à bord d'un chariot monté sur rails comme si vous y étiez ou encore dans des égouts. Bref, ce Cheesy semble être un soft tout à fait sympathoche, sans prétention, bien fait, varié, truffé d'embûches et pas gore pour deux sous, même si l'ensemble baigne dans une ambiance un rien fantastique. On l'attend pour le début de l'été et d'ici là, rendez-vous dans un prochain Playmag pour le test.

PLAYSTATION

DISPONIBILITÉ : JUILLET
ÉDITEUR : OCEAN



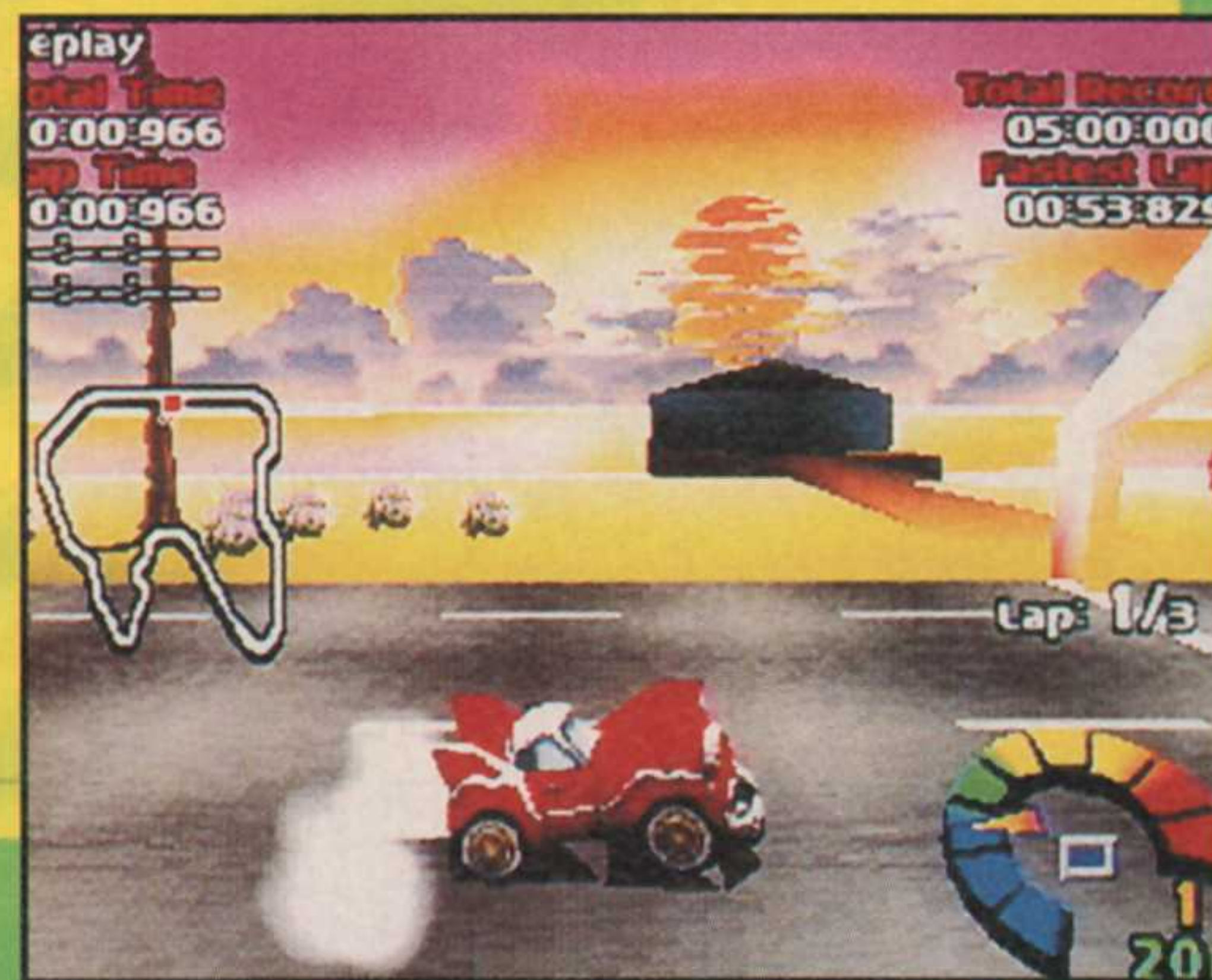
POUR CE QUI EST DU PRINCIPE, CE BOSS VOUS RAPPELLERA VAGUEMENT CELUI DE FIN DE YOSHI'S ISLAND.



LE NIVEAU DANS LA MINE EST, NORMALEMENT, EN VUE SUBJECTIVE. COMME SI VOUS ÉTIEZ DANS LE CHARIOT, ET VOUS VOYEZ LES PIÈGES ARRIVER TRÈS VITE. SI VOUS RATEZ UN EMBRANCHEMENT, VOILÀ CE QUI ARRIVE : LE VOL PLANÉ.

L'UNIVERS DE CHEESY EST LOUFOQUE : VOUS SÉJOURNEZ DANS UN CHÂTEAU MAIS CELA NE VOUS EMPÊCHERA PAS DE VOUS BALADER DES ÉGOUTS JUSQU'AU TOIT EN SUBISSANT DES ATTAQUES DE DRAGONS OU D'OVNIS.





Alors que la Playstation venait à peine de sortir, Motor Toon Grand Prix faisait son apparition sur ce nouveau support. C'était une des premières courses de voitures sur 32 bits à tendance loufoque. Même si ce premier volet n'a pas toujours fait l'unanimité, avouons qu'il était bien sympathique de s'adonner aux joies de ces courses de voitures délirantes dans des environnements non moins hallucinants. Eh bien, Motor Toon 2 s'annonce d'ores et déjà comme aussi barjo que le premier. Toujours aussi coloré (voire même kitsch), ce titre vous place au volant d'engins cartoonesques pour des courses endiablées sur des circuits plus qu'accidentés. Il semblerait que la 3D et que les options qui composaient le premier volet (ralentis, etc.) soient ici encore présents avec, en prime, quelques nouveautés histoire de renouveler un peu le soft. J'en veux pour preuve la présence d'un deux roues au milieu des voitures. De bonnes bourres en perspective...

PLAYSTATION
DISPONIBILITÉ : SEPTEMBRE 96
ÉDITEUR : SONY

motor toon 2

king of fighters 95

LA BOMBE HUMAINE

D'après nos sources japonaises, Hudson Soft est sur le point de porter sa dernière touche à sa dernière version de Bomberman sur Saturn. Ce jeu, qui connaît à travers le monde nombre d'adeptes dont nous faisons partie, est annoncé au pays du Soleil-Levant pour l'été. Parmi les originalités que nous devrions trouver dans cette nouvelle production, nous noterons notamment la possibilité de jouer à 10 simultanément. De plus, Hudson Soft annonce également un système de classement des meilleurs joueurs.



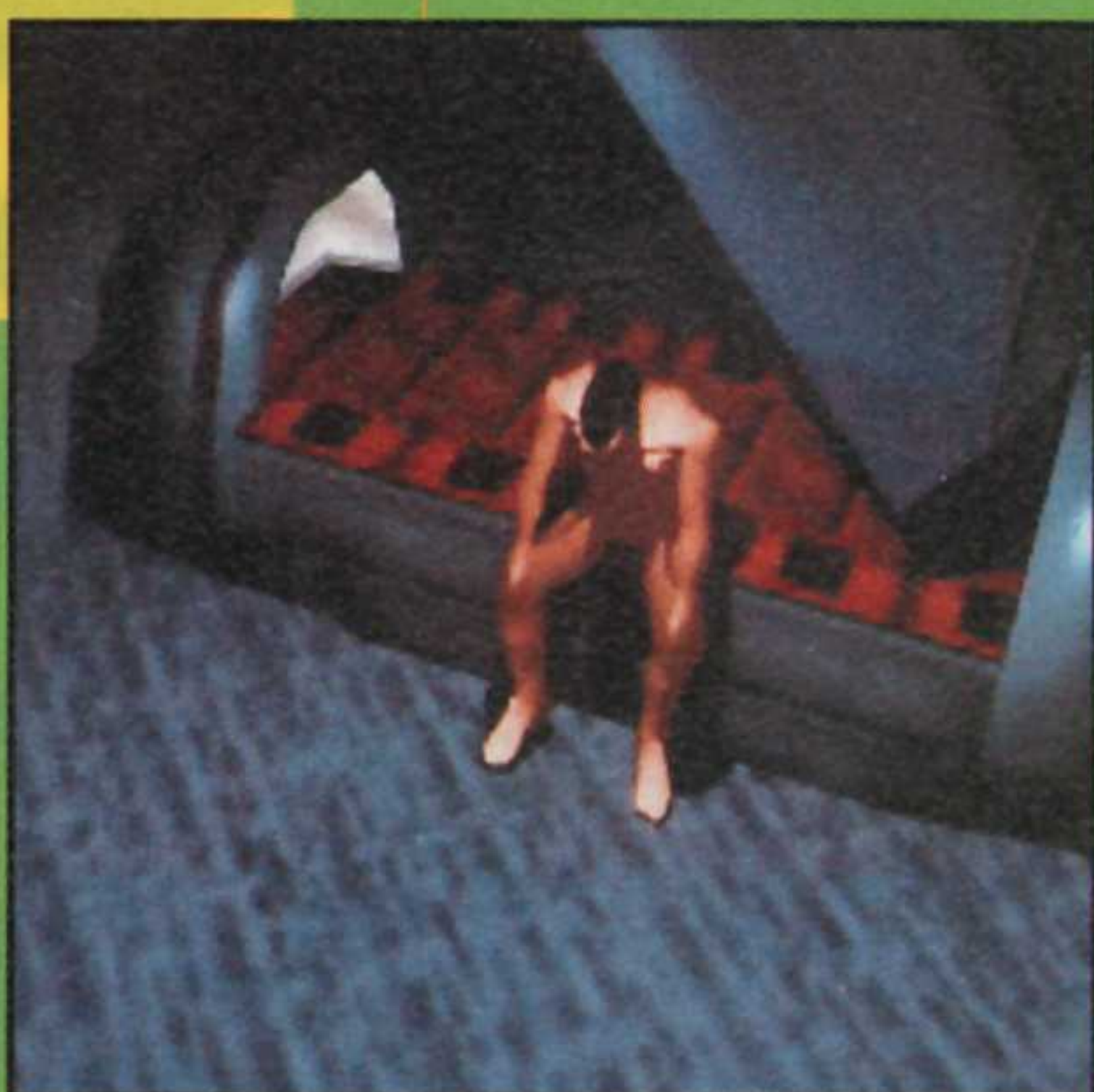
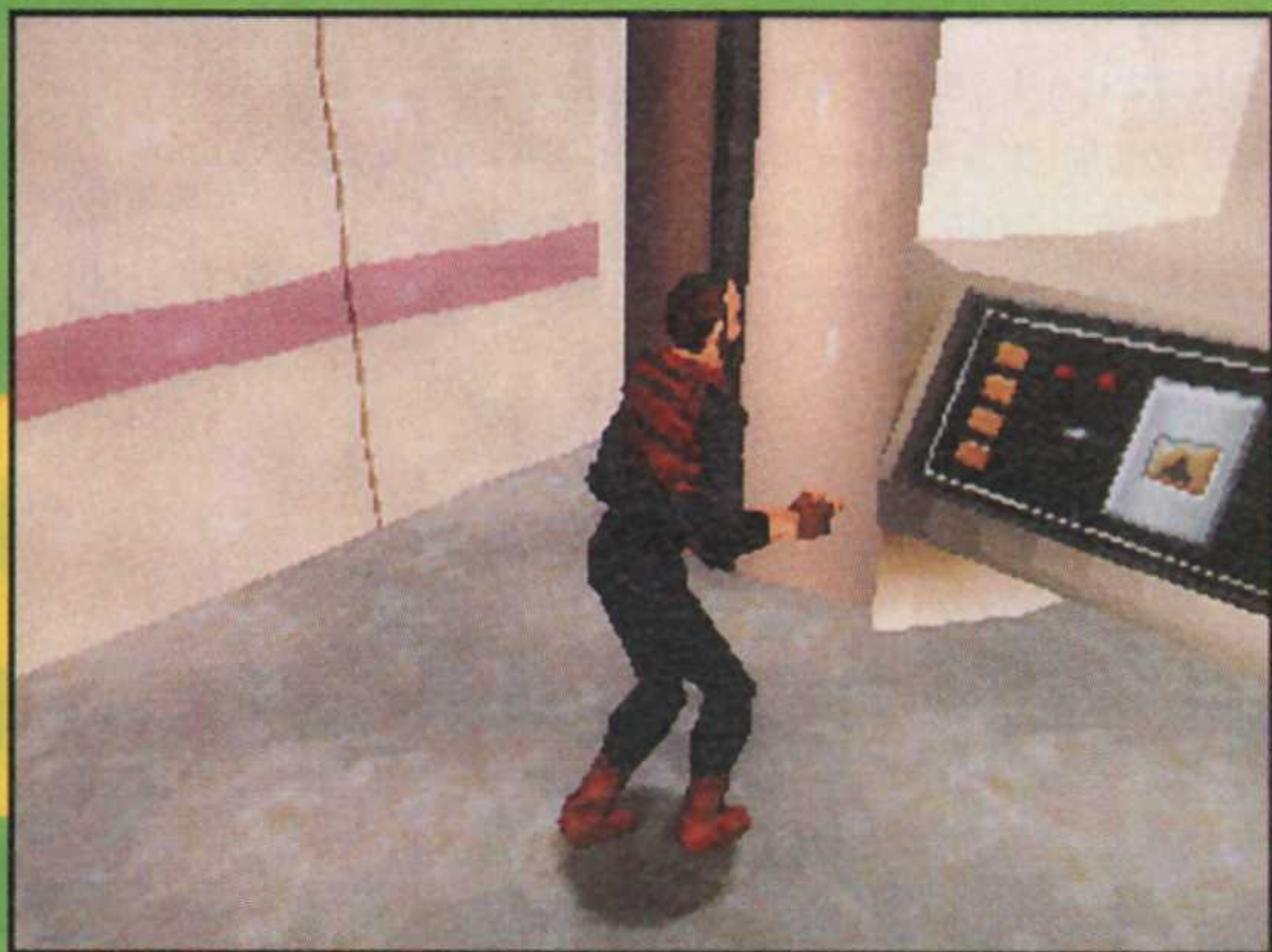
PLAYSTATION
DISPONIBILITÉ : JUIN/JUILLET
ÉDITEUR : SNK

King of Fighters est une saga. King of Fighters 95 est un produit SNK et c'est tout dire. King of Fighters est une aventure qui a commencé sur Neo Geo, Neo Geo CD, qui s'est poursuivie récemment sur Saturn et qui continuera sur Playstation. Bref, pour les puristes de la baston en 2D (et même pour les autres), King of Fighters 95 est un incontournable. Même si on sent une forte inspiration des titres de Capcom pour ce qui est des coups et de la maniabilité, ce jeu de SNK n'en est pas moins créatif. Les possesseurs de Saturn s'en sont déjà rendu compte il n'y a pas longtemps de ça. Avec une jouabilité tip-top, des décors somptueux et détaillés à souhait, une vingtaine de persos fabuleusement animés (et fabuleusement gâtés par la nature pour certains, hein Mai ?!), la possibilité de créer des équipes et une flopée d'autres bons points, ce King 95 devrait faire pas mal de bruit au moment de sa sortie sur Playstation dans le courant de cet été 96.

L'éditeur japonais Square Soft vient tout juste d'annoncer le nom de ses trois prochains titres sur consoles 32 bits et plus particulièrement sur Playstation. C'est ainsi que l'on devrait voir venir d'ici à la fin de l'année, des jeux comme Final Fantasy Tactic, réalisé en collaboration avec une autre boîte japonaise Quest, Chrono Trigger II et Tobal, le premier jeu de baston en trois dimensions de la société, dont Playmag vous propose quelques écrans dans sa rubrique Playview.

PAS CHER

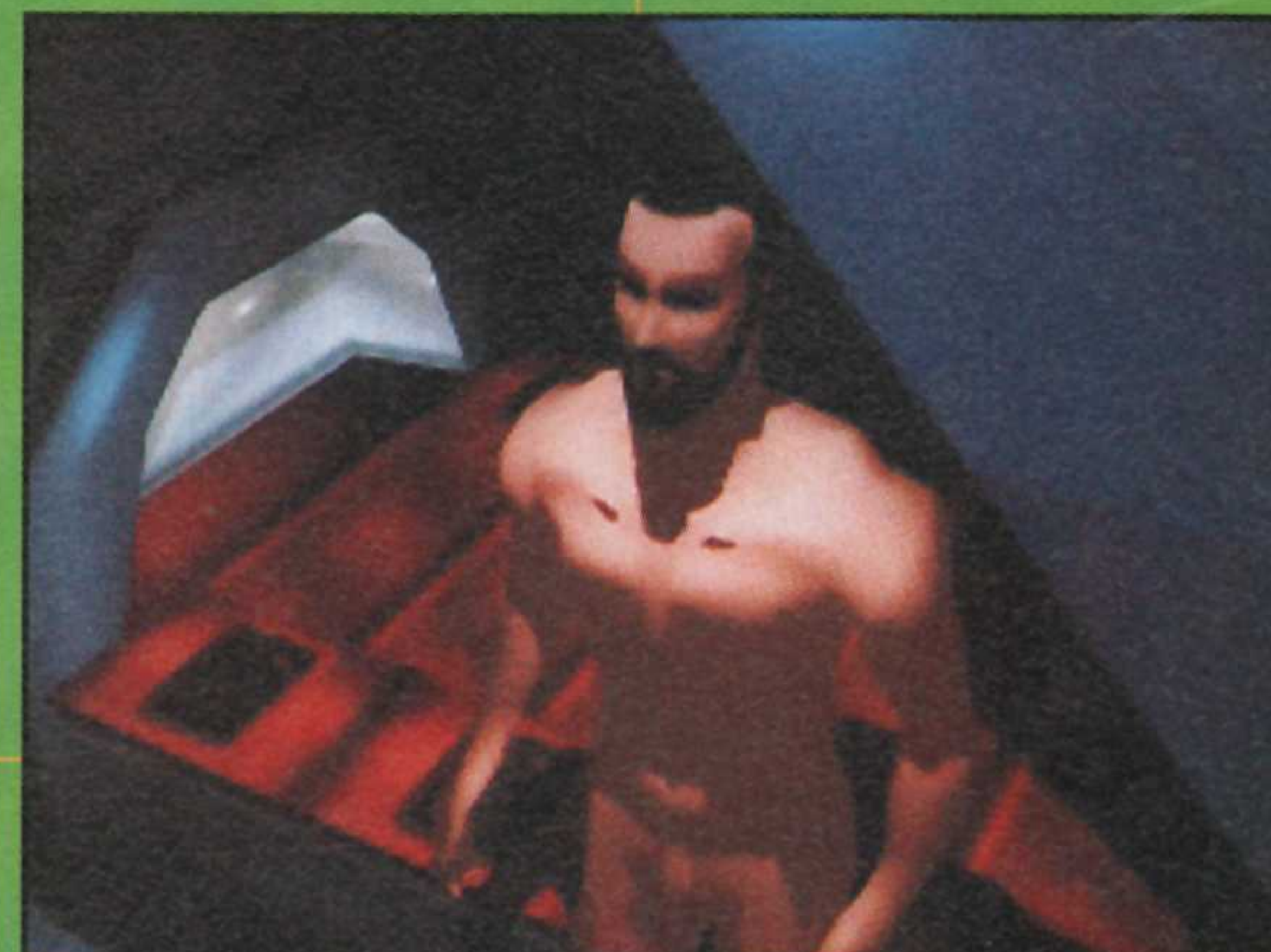
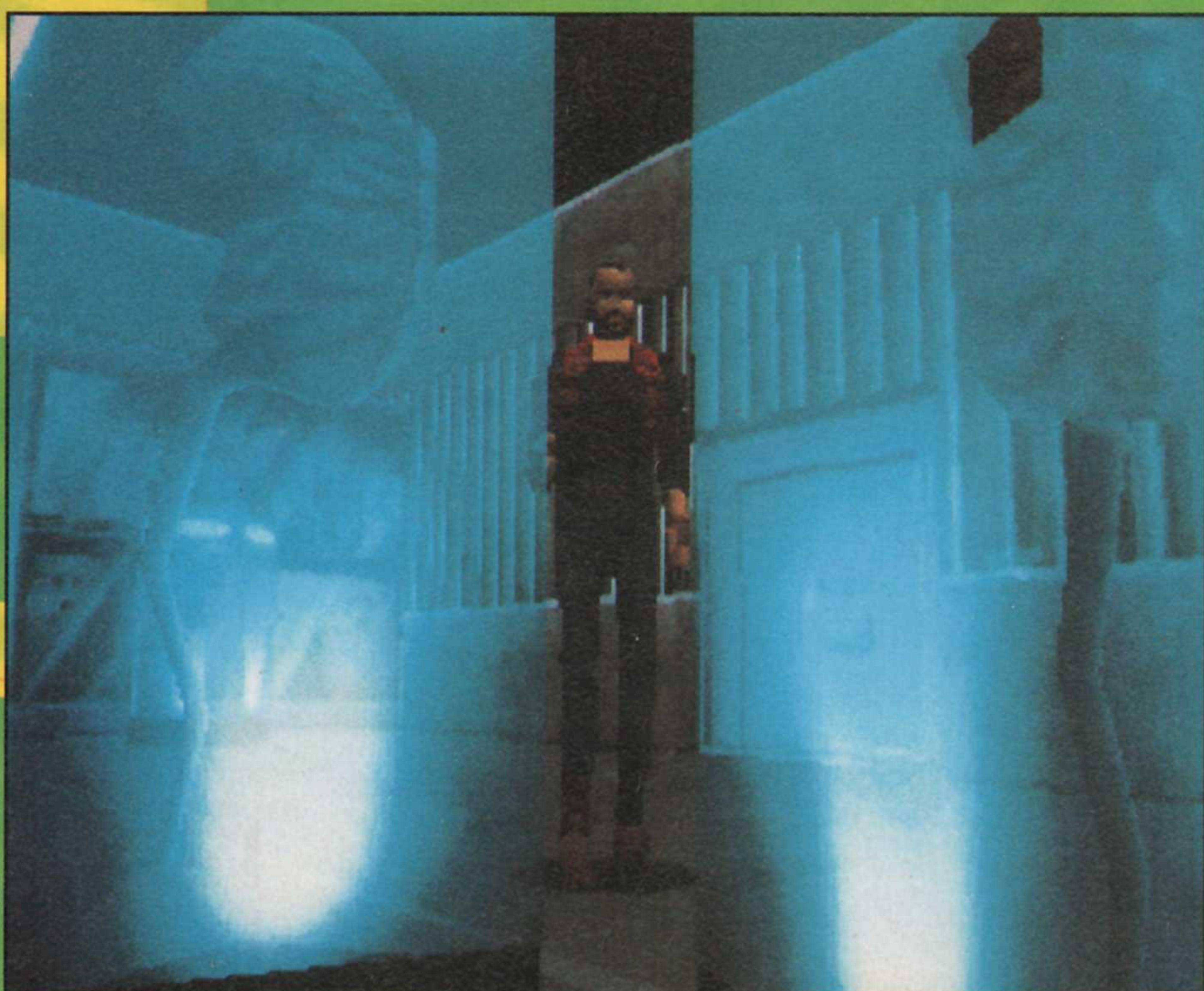
Au Japon, Sony vient de réduire le prix de la Playstation, désormais proposée à 25000 yens (1500 F environ). De plus, ce nouveau packaging comportera une carte-mémoire, qui manquait cruellement à la version d'origine. Ce changement de prix devrait vraisemblablement se répercuter au Japon. En France, pas de nouvelles quant à une quelconque baisse. Nous continuons pourtant à croiser les doigts.



overblood



PLAYSTATION
DISPONIBILITÉ : ÉTÉ 96
ÉDITEUR : RIVERHILL SOFT



Resident Evil, le titre de Capcom, est à peine sorti que déjà il est considéré comme un grand classique voire même comme LE meilleur jeu sur Playstation. Et, comme tout bon classique qui se respecte, Resident Evil se fait cloner peu de temps après sa sortie. En tout cas, c'est ce que vous vous direz en voyant ces photos d'Overblood et vous n'aurez pas tort. En effet, Overblood semble bel et bien être une sorte de sous-Resident Evil quant au principe et aux vues utilisés, mais en moins gore et en version futuriste. Ici, on ne baigne pas dans l'horreur genre «La nuit des morts vivants» mais plutôt dans la science fiction à la «Alien». Pour le côté technique, Overblood propose de la 3D joliment mappée, des persos modélisés de belle façon, des effets de lumière splendides, des décors somptueux. Vous l'avez compris, d'un point de vue technique, Overblood n'est pas en reste. Si l'intrigue est à la hauteur de la réalisation, on peut espérer beaucoup de ce jeu de chez Riverhill Soft. Patience, l'été nous dira de quoi il retourne...

Enfin, les possesseurs de Playstation vous pouvez savourer les joies des jeux en importation parallèle grâce, une fois de plus, à Datel Electronic, qui annonce qu'elle est sur le point de trouver la solution. Pourquoi une attente aussi longue ? D'après un responsable de Datel, le système de cryptage des données sur Playstation est particulièrement coriace à percer. À l'heure actuelle, cet adaptateur est en test, mais nul ne sait encore s'il se connectera sur les ports-cartouches de la Playstation ou sur le port-série. Datel reste à se sujet d'une discrétion absolue.



Un peu dans l'esprit d'un Alone In The Dark, Koku Meikan est un jeu d'aventure qui vous met en scène dans une inquiétante maison où se passent d'étranges phénomènes. Dans cette demeure, vous trouverez un tas d'objets qui vous aideront soit à vous battre, soit à résoudre des énigmes. Vous y rencontrerez également des personnages qui vous aideront dans votre quête. Inspiré d'Alone et de Resident Evil, mais en plus orienté aventure, Koku Meikan vous plonge dans un univers tridimensionnel de bonne facture. En effet, les décors sont soignés, l'ambiance pesante et quelques effets gore viendront pimenter le jeu de temps à autre. Si le scénario est à la hauteur, cela promet encore de bonnes nuits bien angoissantes. À condition toutefois de lire parfaitement le japonais, pour les autres, il n'y a plus qu'à espérer une éventuelle sortie officielle.

koku meikan



PLAYSTATION
DISPONIBILITÉ : ÉTÉ 96
ÉDITEUR : NAMCO



LE GROUPE DE HICKS, VASQUEZ ET LES AUTRES, EST SOUDAINEMENT ATTAQUÉ DEPUIS LE PLAFOND.



AUX PORTES DE LA BASE, LES MILITAIRES SE DÉPLOIENT RIGOREUSEMENT ET OUVRENT LA PORTE.



À L'INTÉRIEUR, TOUT EST DÉSERT MAIS IL SEMBLE QU'IL Y AIT EU DE VIOLENTS AFFRONTEMENTS.

Eurocom Development, principalement connu pour le développement de Super Street Fighter II Turbo sur PC, Ultimate Kombat III sur Saturn et Le Livre de la Jungle sur Megadrive, vient de signer un contrat avec MGM Interactive pour développer sur PC et Playstation un jeu d'action et de tir appelé H.O.S.T.

Ce jeu devrait pouvoir se jouer à plusieurs simultanément. D'après ce que l'on a pu apprendre, l'action se déroule dans un futur très lointain dans lequel les droïdes et les machines plus généralement, ont été infestés par un virus. H.O.S.T est annoncé sur Playstation pour le début de l'année prochaine.



Meltilancer est un jeu que l'on devrait bientôt trouver sur Playstation japonaise et pour cause, l'ambiance y est typiquement nipponne. Il semblerait en fait qu'il s'agisse là d'un jeu qui mélangerait baston et RPG avec des vues qui rappellent singulièrement 7th Saga sur Super Nintendo. De qualité graphique assez moyenne, Meltilancer propose des combats en vue de profil ou en 3D isométrique. Le soft offre la possibilité de jouer en Versus Mode et de créer des équipes de combattants. Au fil des combats gagnés, entre en compte l'aspect RPG du jeu puisque tout porte à croire que les personnages acquièrent des points de vie supplémentaires, tout cela dans une ambiance plutôt portée vers l'Heroïc Fantasy. Étant donné le peu d'infos dont on dispose pour l'instant à propos de Meltilancer, il nous est impossible d'en dire plus mais pas de panique, dès qu'on a des précisions, on les publie.

meltilancer



PLAYSTATION
DISPONIBILITÉ : ETE 96
ÉDITEUR : NCS

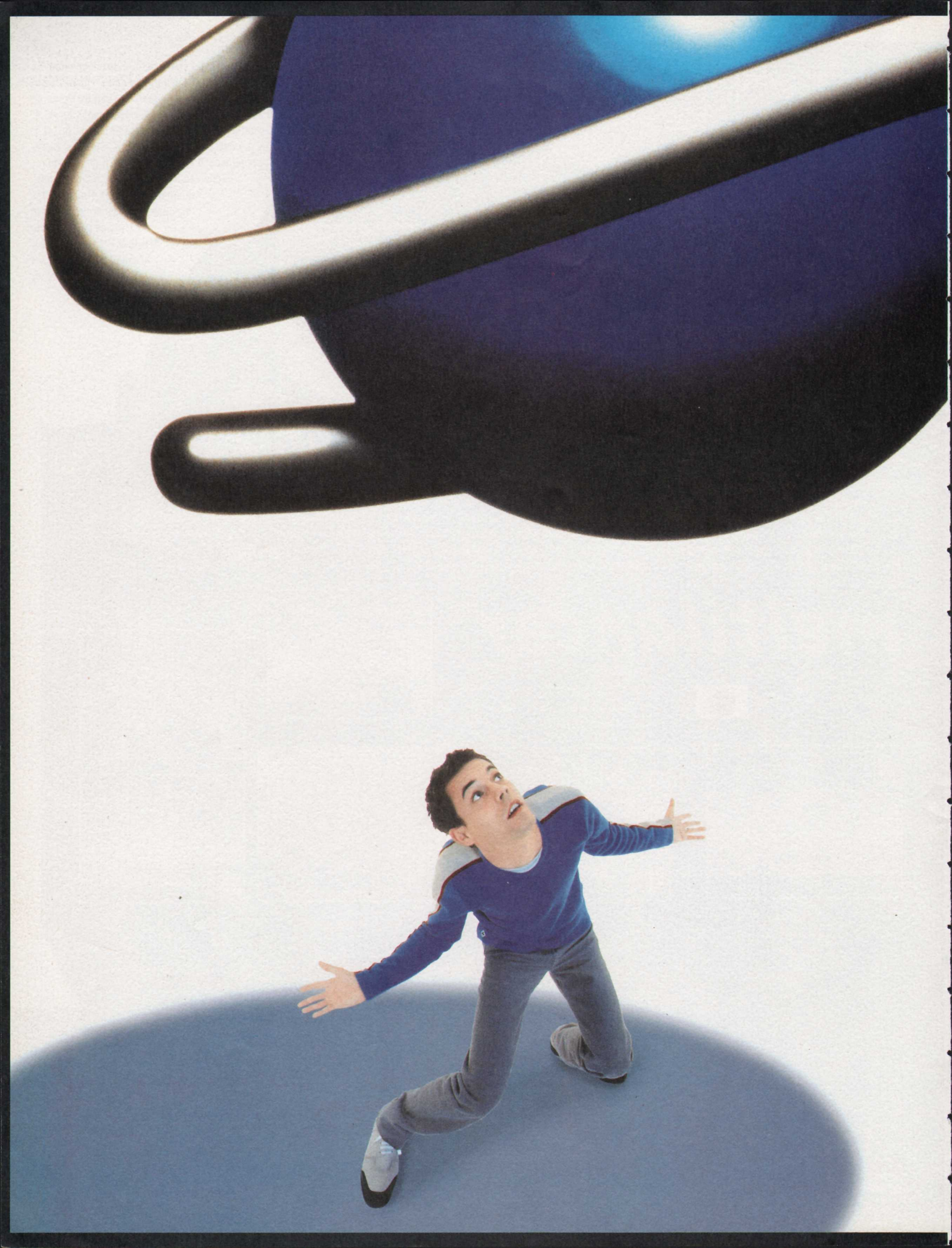


LE GROUPE DE HICKS, VASQUEZ ET LES AUTRES, EST SOUDAINEMENT ATTAQUÉ DEPUIS LE PLAFOND.

ET PUIS C'EST L'HORREUR, «ILS» ARRIVENT AVEC POUR SEUL BUT VOUS ATOMISER. SOYEZ VIGILANTS, LEUR DEVISE EST LA SUIVANTE : «J'TE PENSE, T'ES MORT !»

TOP OF THE MEILLEURE BEST INTRO SUR PLAYSTATION De nouvelles technologies, et notamment la «motion capture», sont de plus en plus utilisées dans les scènes cinématiques, Alien Trilogy sur Playstation en est le meilleur exemple.





Seule Saturn
 a autant
 d'influence
 SUR VOUS.



Les effets de Saturn sur l'être humain sont multiples : augmentation du taux d'adrénaline, déformation du visage par la vitesse, sueurs froides, écarquillement des yeux... Il n'y a que sur Saturn que l'on trouve autant d'expériences marquantes. Elles ont pour noms Virtua Cop, Sega Rally, Virtua Fighter II, Panzer Dragoon II, Euro 96, Wipe Out, Toshinden... La console Saturn a également une formidable capacité multimédia : elle peut lire les CD audio, les CD photo et les CD video (avec une carte MPEG). Ne sentez-vous pas déjà le pouvoir d'attraction de Saturn ? Console Saturn : 1990 F (prix TTC généralement constaté).

Astuces, infos, cadeaux : la ligne Sega 36 68 01 10* et sur minitel 36 15 Sega**.

* 2,23F/min ** 1,29F/min

SEGA SATURN™ PEUT-ÊTRE UN PEU TROP REEL.

BALLBLAZER (PS)



REBEL ASSAULT II (PS)

LucasArts s'investit dans la Playstation

Mais encore...

Outre Shadow of Empire, LucasArts nous prépare trois jeux pour la PlayStation, dont deux licences Star Wars, Rebel Assault II et Dark Forces. Ces derniers sont des adaptations pures et dures des versions PC. Pour le troisième, LucasArts a fait appel à sa logithèque et nous ressort BallBlazer. Revu à la hausse pour l'occasion, BallBlazer propose maintenant un mode multi-joueurs.

Pour conclure, LucasArts a aussi une création complètement originale. J'ai nommé Myth Adventures. Prévu sur Saturn et PlayStation, Myth Adventures fait de la mythologie grecque une odysée ludique dans laquelle vous jouez Hercule. Pour en savoir plus, il vous faudra attendre après l'E3... Que la force soit avec vous ! Il fallait bien que nous le casions quelque part !



MYTH ADVENTURES (PS)



sirens

PLAYSTATION
DISPONIBILITÉ : JUILLET
ÉDITEUR : CAPS SOFTWARE



Connu pour des titres comme X-Men 2 et Tazmania 2 sur Megadrive, ce développeur américain nous propose Sirens, son premier titre sur Playstation. Sous ce titre enjôleur se cache en fait un jeu complètement «destroy», où la débauche d'énergie nécessaire pour le terminer n'a d'égale que sa finition esthétique, faite de graphismes texturés. L'action se déroule suivant un scrolling multidirectionnel qui fait réellement plaisir à voir, d'autant que les détails ont été particulièrement soignés. Il sera en effet possible, après avoir tué un ennemi, de retourner sur le lieu du crime et de voir le cadavre se faire dévorer par des charognards.

Dégoûtant ! Sirens est annoncé pour l'automne aux États-Unis et n'a pas l'instant par encore trouvé d'éditeur. Messieurs, la balle est dans votre camp !



SEGA



Il n'y a que
sur Saturn
que l'action prend une telle
envergure.



Panzer dragoon II , La suite des aventures de Kail dans son univers féérique à dos de dragon. Ce dernier a changé : en plus de voler, il peut marcher et courir dans des décors 3 D encore plus fabuleux. Seule ombre au tableau : la présence de nombreuses créatures maléfiques annonciatrices de boss particulièrement imposants. Heureusement, vous avez des atouts : une grande puissance de feu, un destrier ultra-rapide avec des rotations à 360° et le choix des angles de vue. Vous n'avez pas le mal de l'air au moins ?

Astuces, infos, cadeaux : la ligne Sega 36 68 01 10* et sur minitel 36 15 Sega**. * 2,23 F/min ** 1,29F/min

 **SEGA SATURN PEUT-ÊTRE UN PEU TROP REEL.**

AVEC L'ARRIVÉE DE L'EURO 96, LES JEUX DE FOOT FLEURISSENT SUR PLAYSTATION COMME LES MINI-JUPES AU PRINTEMPS. ONSIDE, QUI NOUS VIENT DE CHEZ TELSTAR, EST CEPENDANT PLUS QU'UNE SIMPLE SIMU' DE FOOT, C'EST AUSSI UNE SIMU' D'ENTRAÎNEUR.

PLAYSTATION
DISPONIBILITÉ : JUILLET
ÉDITEUR : TELSTAR

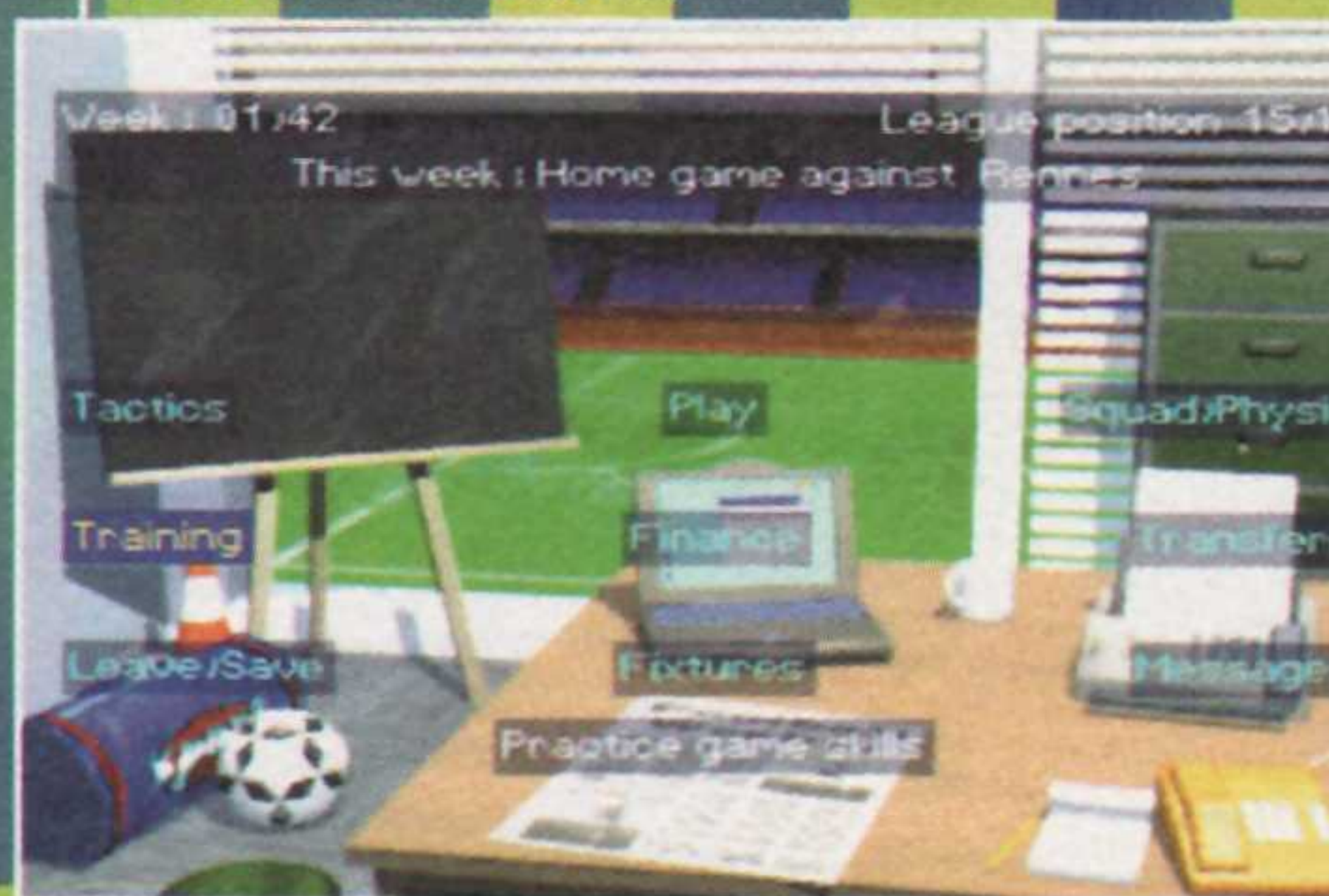
onside

Les jeux de foot sur Playstation commencent à être légion, c'en devient presque difficile de s'y retrouver et de faire son choix parmi la flopée de titres disponibles. Et voilà que l'éditeur anglais Telstar nous balance, avec son Onside, un nouveau titre qui vient s'ajouter à une liste déjà longue. Ceci dit, ce soft possède quelques atouts qui feront la différence avec les autres. Non pas que cela en fasse le meilleur jeu du genre et encore moins le pire. En fait, ses particularités en font un jeu ni mieux ni moins bien mais simplement différent dans le principe ou plutôt dans la façon d'aborder la simu' de foot. Vous me direz, le foot c'est « taper dans un ballon » et c'est vrai. Mais Telstar a trouvé un nouvel angle d'attaque. D'une part, on retrouve le côté académique des jeux de foot, avec un terrain, des joueurs, un ballon, des buts, des règles, des options et tout le tralala... mais d'autre part, on rencontre ici tout un aspect gestion jusqu'à présent inédit sur 32 bits.

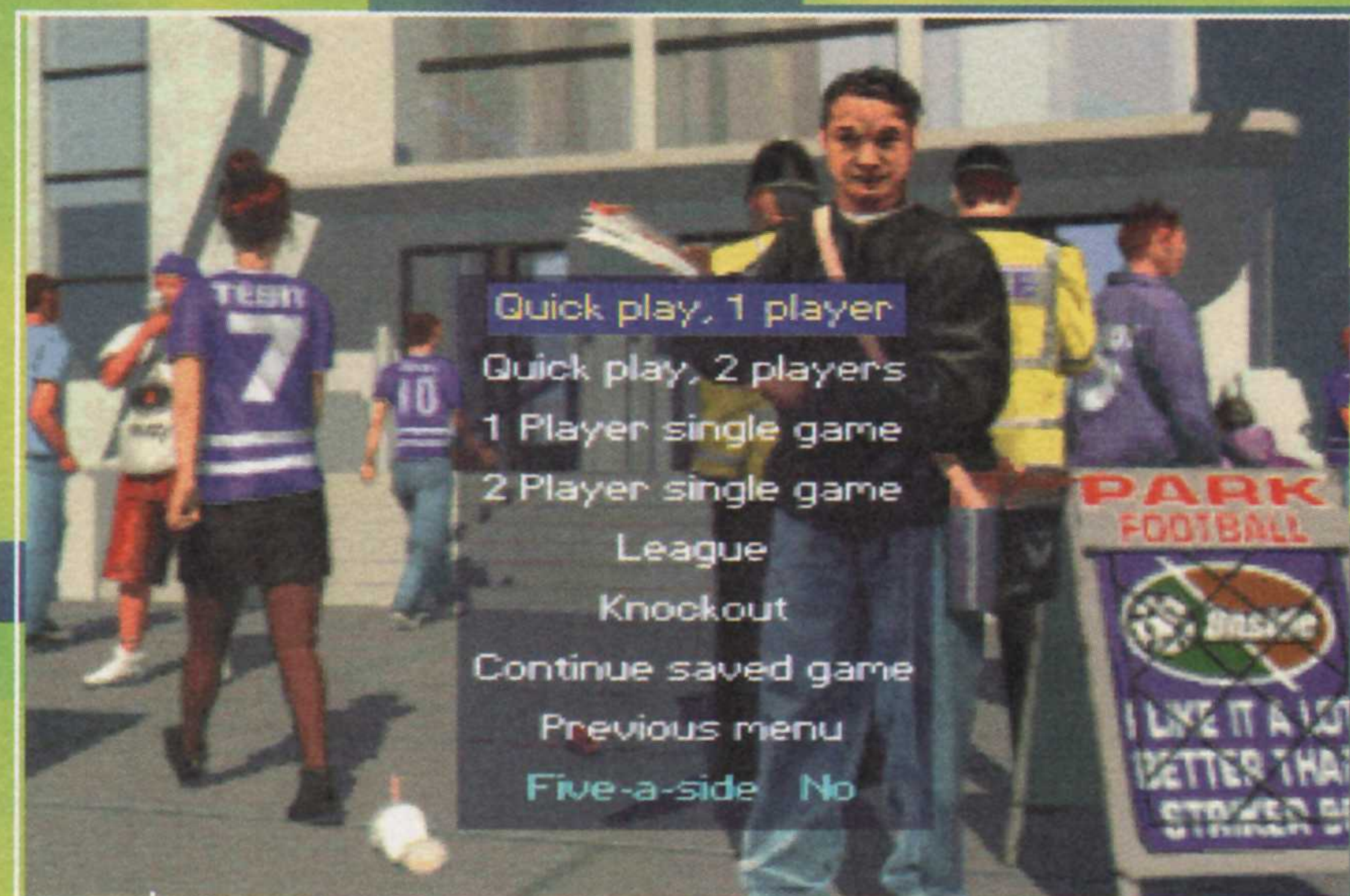
Plus qu'une simple simu' de foot

En effet, hormis ce côté classique du jeu, Onside vous propose carrément de jouer les entraîneurs, voire même les directeurs de club avec tout ce que cela comporte. Il vous incombera donc d'entraîner votre équipe, d'amasser l'argent des victoires et d'en faire bon usage puisqu'il vous faudra aussi, entre autres, gérer les transferts. En plus d'essayer de gagner des matches, votre mission consistera à créer et à gérer l'équipe la plus fiable possible. Bref, Onside se différencie de ses homologues par cet aspect gestion financière qui séduira les amateurs du genre. Pour le reste, il s'agit d'un jeu classique mais néanmoins riche puisque les options permettent de configurer le jeu comme bon nous semble. Des conditions climatiques aux changements de joueurs en passant par un vaste choix parmi les (vraies) équipes et les (véritables) joueurs, tout est possible. Onside est donc un titre que l'on a hâte de tester pour ce petit « plus » qui pourrait bien l'installer confortablement sur le marché. Même si les jeux 16 bits proposant ces mêmes caractéristiques n'ont jamais réellement bien marché chez nous. À suivre donc...

AVANT UN MATCH, À VOUS DE JOUER LES ENTRAÎNEURS. DIRIGEZ VOTRE ÉQUIPE, ÉLABOREZ UNE TACTIQUE, GÉREZ VOS FINANCES, ETC., LE TOUT POUVANT ÊTRE SAUVEGARDÉ.



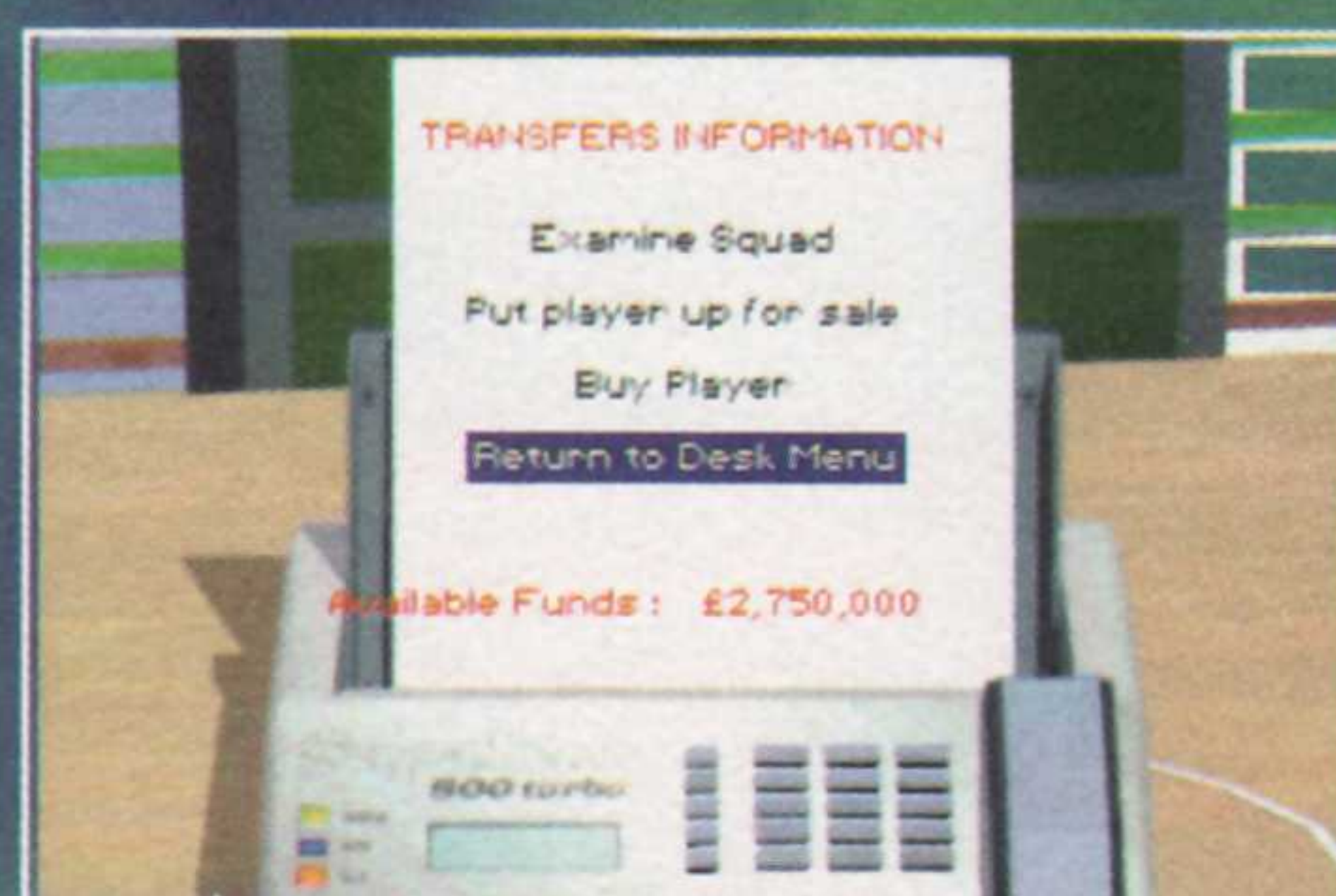
QU'IL PLEUVE OU QU'IL VENTE, QU'IL NEIGE OU QUE LE SOLEIL BRILLE, LES MATCHES AURONT LIEU ET ILS SERONT ENDIABLÉS.



EN PLUS DU CÔTÉ GESTION, ONSIDE EST RICHE EN OPTIONS CLASSIQUES. LES MENUS ET SOUS-MENUS SONT NOMBREUX.



LES MATCHES SE DÉROULENT EN INTÉRIEUR OU EN « INDOOR ». À NOTER QUE LA VERSION DONT SONT TIRÉES CES PHOTOS N'EST PAS FINALISÉE. C'EST POURQUOI VOUS NE VOYEZ PAS DE TEXTURES SUR LES JOUEURS.



L'ASPECT GESTION COMPREND ENTRE AUTRES LA POSSIBILITÉ D'EFFECTUER DES TRANSFERTS DE JOUEURS.



SUR LE TERRAIN, VOUS AVEZ LA POSSIBILITÉ DE CHOISIR L'ÉTAT DE LA PELOUSE ET LES CONDITIONS CLIMATIQUES.

JOUR J

Si vous avez le câble, vous avez de la chance, une des meilleures émissions de jeu vidéo est en effet sur Canal J. Présentée par Bertrand Amar, Des Souris et des Roms proposera le mardi 28 mai à 19 heures une émission spéciale au cours de laquelle vous pourrez découvrir un reportage entièrement consacré à l'E3, qui se déroule du 16 au 18 mai à Los Angeles et notamment les premières images des nouveaux jeux Nintendo 64 qui devraient être présentés lors de ce salon. Alors, rendez-vous sur Canal J, le mardi 28 mai à 19 heures.

SEGA



Les vrais terrains



Toutes les équipes



Les vrais joueurs



© 1996 Gremlin Interactive Ltd
© 1994 UEFA TM

Sur Saturn L'Euro 96 est retransmis 24h sur 24 7 jours sur 7.



Commentaires
de Thierry Roland



Euro 96 est le jeu officiel du championnat d'Europe. On y retrouve les 16 équipes européennes qualifiées et tous les points forts du championnat avec une animation en temps réel. On peut y jouer à 4, et choisir ses propres tactiques de jeu. Et quand vous verrez votre équipe en action à l'écran, vous aurez droit en plus aux commentaires de Thierry Roland. Ça va sûrement faire de l'audimat.

Astuces, infos, cadeaux : la ligne Sega 36 68 01 10* et sur minitel 36 15 Sega**. * 2,23 F/min ** 1,29F/min

SEGA SATURN PEUT-ÊTRE UN PEU TROP REEL.

McCANN

LE HÉROS, C'EST
TWINSEN. CELUI QU'A
UN LOOK DE TÉMÉDIN DE
JÉHOVAH ET QUI
REGARDE DANS LE
TÉLÉSCOPE.

LA 3D EST À L'HONNEUR
ET CE N'EST PAS DU PRÉ-
CALCULÉ.



PLAYSTATION
DISPONIBILITÉ : SEPTEMBRE
ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS

LES POSSESSEURS DE PC AVAIENT
EU LBA ET NOUS, PAUVRES CONSO-
LEUX, N'AVIONS QUE NOS YEUX
POUR PLEURER ! MAIS CHEZ LES
FRANÇAIS D'ADELINE, ON A PENSÉ
À NOUS. C'EST POURQUOI, EN TRA-
VAILLANT SUR LA VERSION DE
LBA2, ILS NOUS ONT CONCOCTÉ
UNE VERSION PLAYSTATION.
ATTENTION : CHEF-D'ŒUVRE !

Sorti fin 94 sur PC, LBA a fait un véritable tabac tant chez les joueurs que dans la presse. À l'époque, Joystick le met en couverture en titrant «LBA : le plus beau jeu du monde». Génération 4, spécialisé dans les jeux micro, lui assigne une note excellente et l'illustre Edge lui-même le met en première page. Tous ont été dithyrambiques à l'égard de ce jeu made in France. En plus des multiples récompenses reçues, LBA établit dès sa commercialisation le record des ventes de jeux CD-Rom en France, avec plus de 26 000 exemplaires vendus en 4 mois. Aujourd'hui, il est considéré comme un classique et a dépassé les 170 000 exemplaires dans le monde. Pourquoi ? Parce que LBA était fantastique pour l'époque. Techniquement superbe, avec un scénario surréaliste mélangeant action, aventure, énigmes dans un univers futuriste délirant.

Et dire qu'on est passé à côté de ça...

Eh oui, nous les adeptes de la console, les maniaques du pad, on est passés à côté de ça. Mais faute réparée, faute pardonnée. LBA2 est prévu sur Playstation et attention car cette suite n'est pas une version «je change l'histoire et la couleur des yeux du héros». Techniquement, Adeline a développé un nouveau moteur 3D pour l'occasion qui calcule absolument tout en temps réel. Alors, bien que l'on retrouve le principe initial de la 3D isométrique pour les vues intérieures, il semblerait également qu'il soit possible d'avoir des plans en vue subjective. Quant aux décors, les images parlent d'elles-mêmes et Twinsen, le héros, évolue dans un monde esthétiquement superbe. Si le scénario est à la hauteur, ça risque de faire très mal. En parlant de scénario, voici justement le début du synopsis : Twinsen voit arriver d'étranges visiteurs, les Esmers, venues d'une lointaine planète. Après avoir charmé la population, ils révèlent leur vrai visage et se mettent à enlever les enfants et les mages. Lui-même mage diplômé, Twinsen va découvrir leurs plans et tenter de les déjouer. Hélas, on ne peut vous en dire plus, faute de place alors je ne saurais que trop vous conseiller d'économiser en attendant septembre.

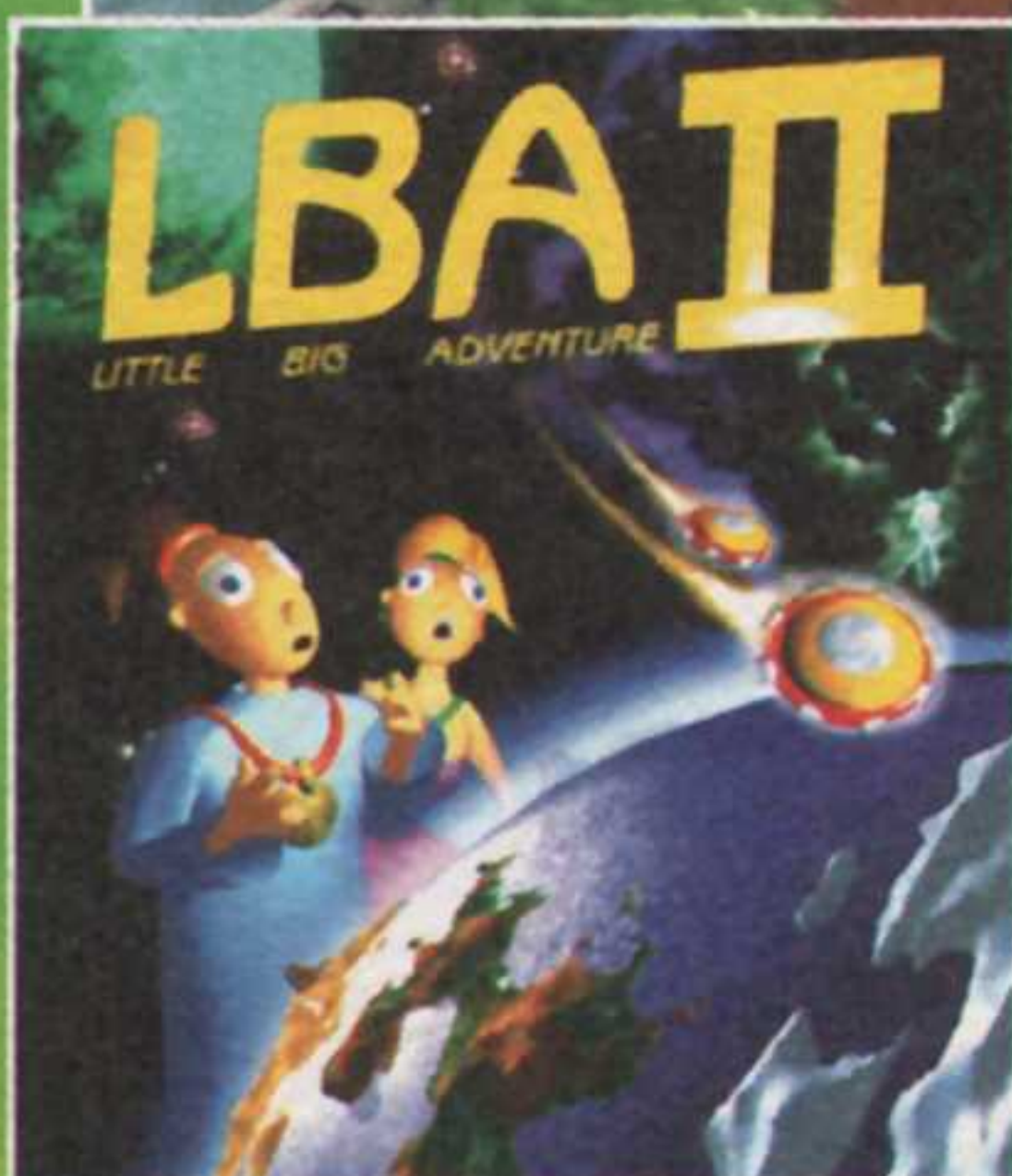
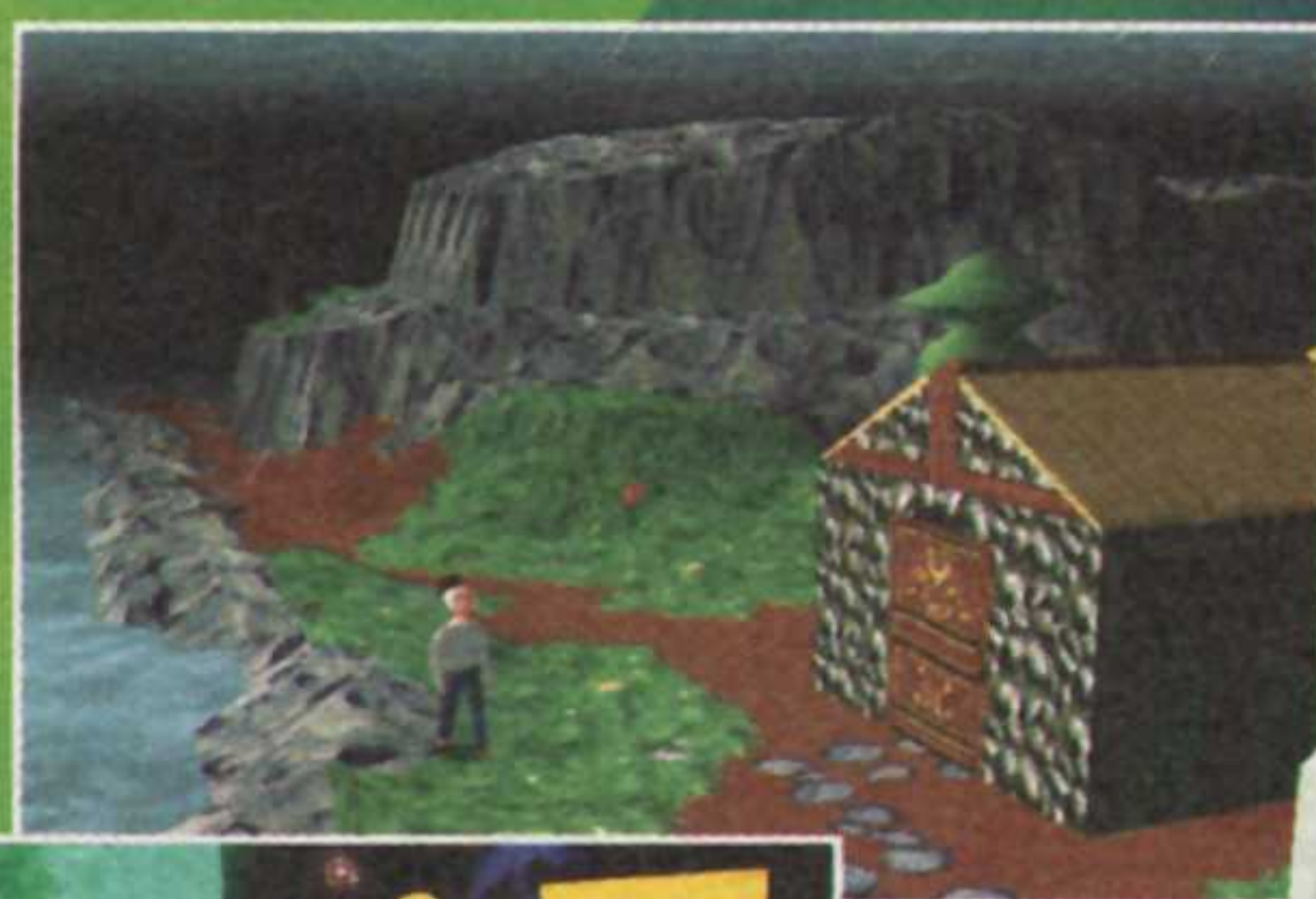
LBA 2.



UN MONDE ORIENTALISANT, FANTASTIQUE ET
SURREALISTE VOUS ATTEND DANS LBA2.



L'ACTION ET L'AVENTURE N'EXCLUENT PAS LE
ROMANTISME.

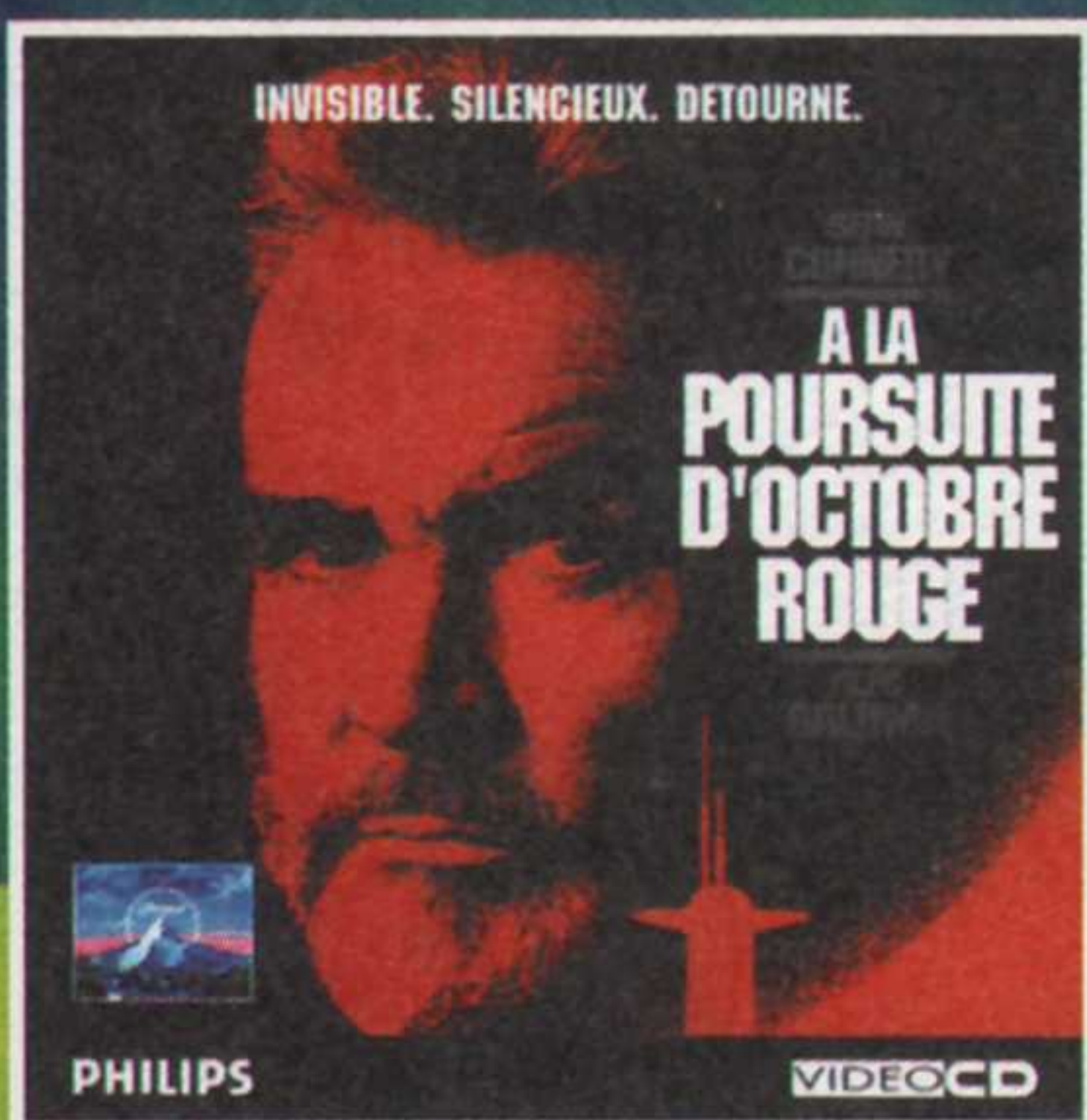


LE BASE-BALL EN FÊTE

Les Américains sont fous de base-ball, ce n'est pas une nouveauté. Du coup, Sony a frappé en grand coup en vendant 300000 exemplaires de NFL Gameday et 200000 exemplaires de NFL Face Up. Sony a également annoncé aux Etats-Unis que NBA Shoot Out, la version américaine de Total NBA, était la plus grosse commande des distributeurs ricains. Aucune précision complémentaire n'a été apportée par les responsables de Sony aux States.

TOP ANGLAIS

Voici les meilleures ventes de jeux vidéo sur consoles 32 bits, d'après nos confrères de CTW, pour la semaine se terminant le 20 avril 1996 : Alien Trilogy, Worms, Actua Soccer, The Need For Speed, Fifa 96, Total NBA, Magic Carpet, Wipe Out, Destruction Derby. Parmi ces titres, on ne retrouve que deux jeux Saturn.



DANGER IMMÉDIAT

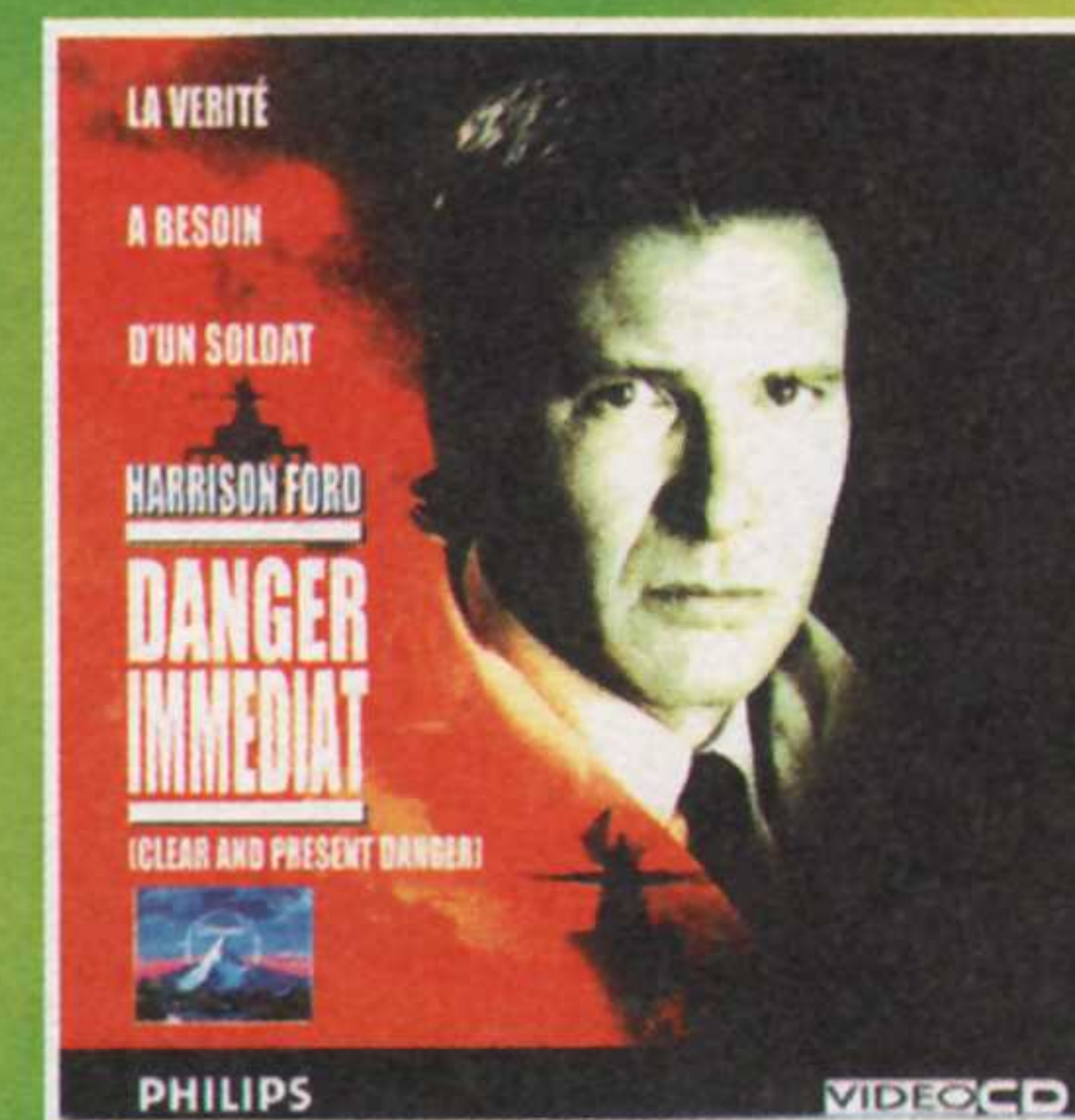
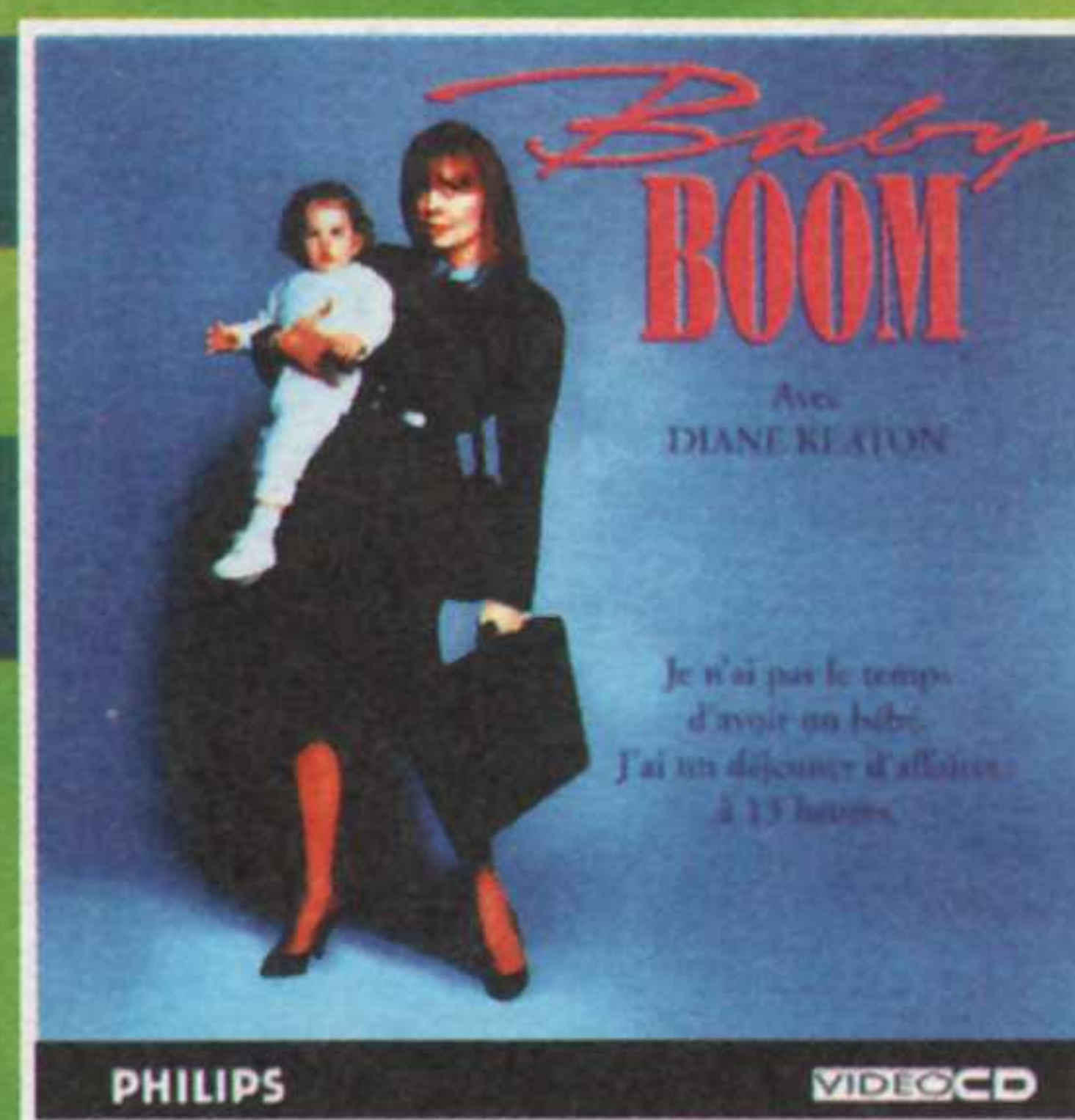
Dans la peau de Jack Ryan, nommé directeur de la CIA, Harrison Ford enquête sur le cartel de la drogue. Très vite, l'affaire deviendra inextricable lorsqu'il découvrira que Robert Ritter, son Directeur adjoint, jaloux de la promotion de Ryan, joue son propre jeu en envoyant une opération commando en Colombie. Tractations internes à la CIA, guérilla militaire, attentats, sont quelques-uns des ingrédients de ce film d'action et de suspense qui vous tiendra en haleine pendant plus de deux heures.

À LA POURSUITE D'OCTOBRE ROUGE

En 1984, l'URSS, qui n'était pas encore divisée en plusieurs républiques indépendantes, lance son sous-marin nucléaire nouvelle génération : Octobre Rouge. Armé d'ogives indétectables, c'est l'arme absolue. Sorti des eaux territoriales, son commandant, Markus Ramius (Sean Connery) se dirige vers les États-Unis. Le monde entier s'interroge alors sur les intentions de Ramius. «Veut-il déclencher une guerre nucléaire ?», «Quelles seront les réalisations des USA et de l'URSS ?», «Qui contrôle Ramius ?», sont les questions que le spectateur se posera en visionnant ce superbe film d'aventure. Un must.

BABY BOOM

Lorsqu'on est une femme d'affaires brillante, ravissante et surmenée, rien n'est simple, surtout lorsqu'on hérite d'un bébé de 13 mois. C'est dans ce cadre que vient s'inscrire la nouvelle comédie de Charles Shyer. Entre un patron exigeant et un fiancé obsédé par sa réussite sociale, les choses se corsent minute après minute. Interprété par Diane Keaton, que l'on a vue également dans *Frances* ou *l'Étoffe des Héros*, *Baby Boom* vous fera passer un bon moment, au cours duquel vous aurez souvent le sourire aux lèvres.



OUTRE SES EXCELLENTES CAPACITÉS TECHNIQUES, LA SATURN A CECI DE GÉNIAL QU'ELLE PERMET DE LIRE DES FILMS AU FORMAT VIDÉO-CD AVEC L'AIDE D'UNE CARTE VIDÉO QUI S'ENFICHE À L'ARRIÈRE DE LA MACHINE. VOILÀ DONC, VITE VU, LES VIDÉO-CDs DU MOIS.

VIDÉO CDs

robotron X

PLAYSTATION / NINTENDO 64

DISPONIBILITÉ : SEPTEMBRE
ÉDITEUR : WILLIAMS

Il y a bien longtemps de cela, une petite quinzaine d'années sévissait en arcade un jeu extraordinaire, Robotron. Dans cette version remix réalisée pour la Nintendo 64 et la Playstation, on retrouvera tous les ingrédients que nous avons tant appréciés alors. Malgré ceci, une question se pose, cette réalisation est-elle toujours à l'ordre du jour ? C'est ce que nous verrons lors de sa sortie aux États-Unis à la fin de l'année.



ARCADE

La division arcade d'Acclaim

Entertainment vient tout juste de révéler ses premiers titres. *Batman Forever* et *NBA Jam Extreme* seront les fers de lance de cette nouvelle équipe, suivis peu de temps après par une nouvelle simulation de catch qui mettra en scène les héros de ce sport/spectacle américain. L'acquisition récente de la société Lazertron permettra également à Acclaim de lancer, toujours sur le marché de l'arcade, des titres comme *Solar Pitch* ou *Safari Roll* avant la fin de l'année.

1/2 À 1 MILLION

Dernièrement, trois jeux sur Saturn on atteint des ventes record au Japon : *Victory Goal'96*, *3X3 Eyes* et *King Of Fighters'95*. *Mange Des Frites*, «le tube» de Valérie Lemerrier, est quant à lui introuvable au pays du Soleil-Levant !

Nuken, le Duke

Formgen, la société qui a développé Duke Nukem sur PC et qui fait actuellement un véritable carton (dans les deux sens du terme) sur cette machine, nous a confirmé qu'une version Playstation était en cours de réalisation. Se déroulant à la manière de Doom, Duke Nukem est un jeu d'une beauté et d'une précision qui relègent le jeu d'ID Software au stade du petit jeu. Une affaire à suivre, de près, de très très près, d'autant que ce titre est annoncé aux Etats-Unis pour la fin de l'année.



Jusque-là, on avait tout vu en matière de simulations sportives. Ce Gallop Racer qui nous arrive sur Playstation en provenance de Tecmo n'est pas une grande première (on avait déjà vu des jeux de courses de chevaux sur Saturn japonaise, mais avouons qu'elles ne sont pas courantes). Au programme, de la 3D, des décors variés pour des parcours qui le sont moins, de la gestion, des angles de vue paramétrables, la possibilité de monter sans peser 36 Kg tout mouillé et, bien sûr, un vaste choix concernant vos canassons. L'intérêt vient surtout de l'aspect particulièrement réaliste de Gallop Racer qui n'est pas en reste graphiquement. Reste à savoir si la jouabilité sera au rendez-vous. Un titre qui ravira les passionnés de tiercé, des chevaux, ainsi que les fétichistes fascinés par les postérieurs de chevaux et de jockeys.



gallop racer

PLAYSTATION

DISPONIBILITÉ : ÉTÉ 96
ÉDITEUR : TECMO



TOP OF THE MEILLEURE BEST INTRO SUR SATURN

Déjà disponibles sur Playstation, les scènes de Wipe Out sur Saturn ont tout particulièrement attiré notre attention.



TOUTES LES MACHINES SONT SAGEMENT RANGÉES DANS LEUR STAND SOUTERRAIN.

LES ROBOTS-INGÉNIEURS PEAFINENT LES DERNIERS RÉGLAGES JUSTE AVANT LA COURSE.



TURBO STATION DELUXE POUR PLAYSTATION.
PRIX : 258 F.

FIGHTING COMMANDER STATION POUR
PLAYSTATION. PRIX : 198 F.



joypads en veux-tu en voilà !

Pour les amateurs de manettes haut de gamme, voilà une nouvelle réjouissante. Que ce soit pour Playstation ou Saturn, deux nouveaux pads ont été développés pour vous permettre d'affiner votre style grâce à tout plein de gadgets. Mais voyez plutôt :

- Turbo Station Deluxe (modèle 96) pour Playstation : ce pad possède 4 boutons de tir, 4 boutons L et R, un mode ralenti, Turbofire individuel sur 8 boutons, Autofire. L'intérêt vient également de ce que cette manette est parfaitement calibrée et que le pavé directionnel possède huit directions, ce qui devrait arranger les choses pour les jeux de baston notamment.

- Fighting Commander Station pour Playstation : Comme la Turbo Station, ce pad possède la licence Sony. En outre, il possède deux boutons de commandes originales et deux boutons d'inversion de commandes. Le pavé directionnel a lui aussi huit directions. Le calibrage est précis, parfait pour tous les jeux d'arcade et l'ergonomie rappelle le pad SNES.

Comme le Turbo Station, il nous vient du fabricant-concepteur du Super Game Boy.

- Turbo Sat (modèle 96) pour Saturn : à la norme CE électromagnétique, ce pad est doté de 6 boutons de tir, deux 2 boutons L et R et d'un pavé directionnel 8 directions. Déjà dispo, cette manette propose un mode ralenti et pour chaque bouton L et R, un mode individuel normal, turbofire et autofire.

- Fighter Sat (modèle 96) pour Saturn : 6 boutons de tir ; deux boutons L et R, pavé directionnel 8 directions ainsi qu'un Turbo et un Slow Motion. Une manette de base pour un bon rapport qualité/prix.

Si parmi tous ces accessoires vous ne trouvez pas votre bonheur, ce ne sera pas faute de vous en avoir parlé.

TURBO SAT POUR
SATURN. PRIX : 176 F



FIGHTER SAT POUR
SATURN. PRIX : 118 F.



soviet strike

PLAYSTATION / SATURN

DISPONIBILITÉ : 3^e TRIMESTRE

ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS

C'est sur les consoles 16 bits et notamment sur Megadrive que la série des Strike a connu ses premières lettres de noblesse, en 1992 tout d'abord avec Desert Strike, puis en 1993 avec Jungle Strike et enfin en 1994 avec Urban Strike. L'année 1996 quant à elle sera l'année de naissance du quatrième volet de cette série avec l'arrivée de Soviet Strike sur consoles 32 bits (Saturn et Playstation). Comme on pouvait s'en douter, la trame de l'histoire reste identique à celles que l'on connaissait déjà. À bord de votre hélicoptère de combat, vous naviguez dans un univers en 3D isométrique à la recherche d'ennemis à abattre. L'originalité de cette production vient sans aucun doute du fait que les événements qui se dérouleront sous vos yeux et sur lesquels vous pourrez agir sont des événements réels et que les lieux géographiques existent bel et bien. Du coup, Soviet Strike gagne en profondeur et en réalisme. Pour vous aider dans votre tâche, un réseau informatique, «Strike.net», sera également disponible en permanence. Ce réseau vous permettra entre autres de connaître vos cibles et d'évaluer l'état du terrain. Profitant des avantages des consoles 32 bits, Soviet Strike s'annonce comme tonitruant, d'autant que l'on connaît la qualité des programmeurs d'Electronic Arts pour ce genre de simulation. Soviet Strike est annoncé pour la fin de l'été en France.



LA PORTE SITUÉE AU-DESSUS S'OUVRE, FAISANT ENTRER LA LUMIÈRE DU JOUR DANS LE LOCAL. LES VAISSEaux SONT HISSÉS SUR LA PISTE.



SUR LA GRILLE DE DÉPART, ON COMMENCE À FAIRE CHAUFFER LES RÉACTEURS. LES MOTEURS VROMBISSENT, ON SE CROIRAIT DANS JOE BAR TEAM.



C'EST PARTI, LES ENGINs SONT LANCÉS SUR LA PISTE POUR UNE COURSE ENDIABLÉE. À VOUS DE JOUER MAINTENANT...

C'EST À NAMCO QUE L'ON DOIT DES TITRES AUSSI PRESTIGIEUX QUE TEKKEN, RIDGE RACER, AIR COMBAT OU STARBLADE SUR PLAYSTATION. VOILÀ MAINTENANT QU'ILS ADAPTENT GALAXIAN 3 SUR LA 32 BITS DE SONY, UNE VERSION EXTRÊMEMENT FIDÈLE À L'ARCADE. TELLEMENT FIDÈLE QU'ON Y RETROUVE LES QUALITÉS COMME LES DÉFAUTS.

Que de chemin parcouru pour Namco ! Imaginez un peu que cette société a commencé par créer un cheval de rodéo pour enfants monté sur véris dans un magasin de Yokohama, pour finir par inventer un petit personnage qui fait maintenant partie de la culture américaine : Pac-Man. Depuis, elle nous a gratifiés de titres aussi prestigieux que géniaux. Parfaitement implantée dans le monde vidéo ludique, Namco est l'un des intervenants les plus importants sur le marché américain d'arcade. En outre, la compagnie s'intéresse également à la création de centres de loisirs au Japon (NamcoLand, Play City Carrot...). Bref, une société qui a créé Family Stadium, un jeu de base-ball sur NES qui s'est vendu à environ dix millions d'exemplaires au Japon, n'est pas là pour rien. Tout ça pour dire que Galaxian 3, gros titre d'arcade s'il en est, nous vient directement de cette société. Dans les salles obscures classiques, Galaxian 3 est un shoot pouvant se jouer jusqu'à six joueurs sur un écran géant, mais au parc de Magic Edge, en Californie, une Silicon Graphics permet d'y jouer en temps réel sur trois bornes de six joueurs.

Très proche de l'arcade

En fait, c'est Paradigm qui a développé pour Namco ce Galaxian 3 sur Silicon Graphics. Cette société qui s'occupe généralement de créer des simulateurs de vol pour l'armée US est donc impliquée avec Namco dans le jeu ainsi qu'avec Nintendo, puisqu'elles s'occupent du développement de Pilotwings 64. Bref, c'est aussi à Paradigm que l'on doit ce Galaxian que l'on attend sous peu sur Playstation et qui vous plonge dans un univers 3D précalculé à la façon d'un Starblade. Un très beau shoot donc, qui vous place aux commandes d'un vaisseau afin de remplir un tas de missions, buter des tonnes d'appareils ennemis en 3D (non texturés) et qui reprend bien les caractéristiques de l'arcade. Tant et si bien qu'on retrouve sur console certains défauts de la borne. Sur cette dernière le jeu se déroulait sur deux écrans accolés et la séparation des écrans apparaît aussi sur Playstation. Une drôle d'idée d'avoir conservé ça... Ceci dit, Galaxian 3 devrait être un titre sympa sur console, d'autant qu'il offre la possibilité de jouer avec la souris, d'être adapté sur un format 16/9e ou de s'éclater simultanément à quatre. Les amateurs du genre devraient apprécier.

LA PLUPART DU TEMPS, ON A DROIT À DE TRÈS BEAUX DÉCORS, MAIS C'EST PARFOIS SI COLORÉ ET SI KITSCH QU'ON POURRAIT SE CROIRE DANS UN SONIC.



LA VERSION PLAYSTATION EST SI FIDÈLE À L'ARCADE QU'ELLE EN REPREND MÊME LES DÉFAUTS. VOYEZ ICI LA BIPARTITION DE L'ÉCRAN QUE L'ON RETROUVE SUR LA BORNE.



galaxian 3

PLAYSTATION

DISPONIBILITÉ : JUILLET
ÉDITEUR : NAMCO



GALAXIAN 3 VOUS EMMÈNE DANS UN VOYAGE À TRAVERS L'ESPACE POUR DES MISSIONS SPECTACULAIRES.



GALAXIAN 3 OFFRE LA POSSIBILITÉ DE JOUER JUSQU'À QUATRE SIMULTANÉMENT. SEUL, ON PEUT CHOISIR DE PRENDRE UN COPILOTE POUR SE FACILITER UN PEU LA TÂCHE.



ACCROCHEZ-VOUS CAR POUR MENER À BIEN LES DIFFICILES MISSIONS, IL VOUS FAUDRA ÊTRE TRÈS EFFICACE.



Dream Team Basketball

PLAYSTATION / SATURN
DISPONIBILITÉ : SEPTEMBRE
ÉDITEUR : US GOLD

Décidément, il faut croire qu'US Gold a vraiment envie d'exploiter sa licence olympique. Après Olympic Soccer et Olympic Games, c'est le basket qui y passe avec Dream Team Basketball sur Saturn et PlayStation. Pour reprendre les termes de Robert Botch, le président d'US Gold aux Etats-Unis : "Nous sommes vraiment très excités par ce projet car c'est la première fois que les joueurs verront des stars comme Shaq, Hakeem et Penny dans la même équipe". Vous retrouverez aussi tous les coups qui les caractérisent. Enfin, il est difficile de parler de ce jeu dont on a seulement vu des scènes cinématiques. Cela dit, une chose est sûre, si le jeu reflète vraiment la réalité, il ne vaut mieux pas jouer avec la Dream Team, ou le jeu risque de manquer cruellement d'intérêt...



RÉVOLTE

Microprose, qui devait réaliser le jeu Top Gun sur Nintendo 64, a complètement gelé le développement du jeu, mécontent de l'attitude de Nintendo, jugée trop hautaine. D'après nos sources, il semblerait effectivement que Nintendo n'informe pas les licenciés de la Dream Team sur les sorties et les plans marketing des jeux réalisés pour cette machine. Du coup, Microprose se fâche. D'autant que le développement d'un titre sur cette bécane est d'un coût beaucoup plus élevé que sur Saturn ou sur Playstation. Ajoutons que pour éditer un titre sur N64, l'éditeur doit allonger le fric en ouvrant des lettres de crédit sur deux à trois mois. Et quand on parle de millions de dollars, on comprend l'anxiété de Microprose.



Signé Westwood Studios, Lands of Lore : Guardians of Destiny est la suite de Lands of Lore : The Throne of Chaos sur PC. Comme son prédécesseur, LOLII est un jeu d'aventure dans la plus pure tradition. Dans un contexte médiéval/fantastique, vous devez établir des relations avec différents individus pour faire aboutir votre quête. Rien d'extraordinaire jusqu'ici et pourtant la réalisation en 3D de ce titre donne une liberté de mouvements totale à votre personnage. Votre champ de vision pivote donc sur 360 degrés à tous moments de la partie. Du jamais vu dans un jeu d'aventure.

LANDS OF LORE

PLAYSTATION / SATURN
DISPONIBILITÉ : SEPTEMBRE
ÉDITEUR : VIRGIN

t o u s a



En un clin d'œil les news, les télex, les actu', les brèves, les rumeurs qui jonchent l'univers des jeux vidéo et du multimédia. C'est ce que nous vous proposons ici.

KONAMI AIME LA M2.

La technologie M2 détenue par Matsushita se voit enfin adoptée par un grand nom du jeu vidéo. Konami s'est en effet engagé à sortir des bornes d'arcade, tirant parti de l'énorme potentiel des cartes basées sur une architecture 64 bits et mises au point par les Américains de 3DO.

Après de longues rumeurs faisant état de négociations entre Sega et Matsushita, Konami devient ainsi le premier licencié à rejoindre le camp du géant de l'électronique. Le premier coin-op serait un jeu de baston en 3D et devrait être prêt pour la fin de l'année.

Konami prévoit d'en installer entre 5 000 et 10 000 dans le monde. Les profits annuels de la société devraient augmenter de vingt millions de dollars grâce à cette carte de faible coût. Enfin, Capcom serait actuellement sur les rangs pour adopter à son tour cette technologie dont on n'a pas fini d'entendre parler.

BUSHNELL EST DE RETOUR

Après une trop longue absence, Nolan Bushnell, le créateur de Pong et donc le fondateur de notre industrie, vient d'annoncer son retour en force. C'est via la compagnie Aristo qu'il compte se relancer dans le business.

Comme si cela ne suffisait pas, Nolan Bushnell en a profité pour dénoncer la violence dans les jeux d'arcade qui cible selon lui une petite clientèle d'adolescents. Quant à la domination du marché par les compagnies japonaises comme Sega, Sony, Capcom, Namco et Nintendo, il a décrété qu'il allait ramener l'industrie aux Américains... Qui ne tente rien n'a rien !

CAPCOM CHANGE DE BORD

D'après le magazine américain «Intelligent Gamer», Capcom «auditionne» de nouvelles cartes d'arcade pour remplacer sa CPS2. Apparemment, il aurait testé la Titan, le System 11 compatible Playstation, la carte compatible Nintendo 64 et la M2. Les modèles Nintendo et Sega auraient été renvoyés au placard... Les ambitions de Capcom rejoindraient celles de Konami qui compte bien tirer parti de la technologie M2, même si elle trouve que le System 11 est d'un excellent rapport qualité/prix.

VIRTUEL TAKARA

Après le flop récent d'Atari avec son casque virtuel, Takara vient tout juste d'annoncer la signature d'accords avec la compagnie britannique Virtuality. Prévu pour septembre prochain au Japon, le casque sera commercialisé pour la bagatelle de 360 \$. Les deux partenaires espèrent en vendre 50 000 unités d'ici les fêtes de Noël. Précisons tout de même que cette première ébauche n'offre que peu d'amélioration par rapport au téléviseur.

MX = M2 PUISSANCE 2

C'est officiel ! 3DO travaille déjà sur une version améliorée de la carte M2, la MX. Les prototypes de cette dernière, qui tournent depuis deux ou trois mois, seraient deux fois plus puissants que la M2. Qui plus est, la MX serait dotée de fonctions anti-aliasing et anti-clipping. Attention ! L'usage de cette nouvelle carte est plutôt destiné à l'arcade et au PC. Toujours chez 3DO Systems, le projet nom de code S42 vient tout juste d'être lancé. Pour l'instant, les concepteurs rédigent un cahier des charges comprenant tout ce que les développeurs aimeraient trouver dans cette prochaine bécane. Quand on sait que la machine ne doit pas sortir avant trois ou quatre ans, imaginez un peu le travail d'avant-garde des ingénieurs 3DO !

LA SAGA ATARI

Alors que Williams Industries a acheté Atari Corp à Time Warner en mars dernier, GT Interactive vient tout juste d'annoncer la distribution de ces mêmes titres sur PC et sur les consoles 32 ou 64 bits. Selon les termes du contrat, un premier titre doit sortir d'ici la fin de l'année. Return Fire, Area 51 et T-Mek sont au cœur des négociations. GT Interactive a aussi annoncé l'édition des titres Williams sur PC et consoles pour le marché japonais.

«SEGA» SUR PLAYSTATION

Le saviez-vous ? Sega détient 40 % des parts de la société américaine Segasoft qui a récemment annoncé qu'elle allait développer des jeux sur Saturn, PC, Internet et autres plates-formes. Il s'agit en fait de la Playstation...

PSYGNOSIS. LA SUITE

Succès oblige, Psygnosis concocte déjà un Destruction Derby 2 et un Wipeout 2. D'après une interview accordée à nos confrères de «Next Generation», DD2 apporte une nette amélioration au premier jeu. Les circuits sont plus vastes, les collisions ont gagné en précision et sont calculées en 3D temps réel. Résultat des courses : les voitures effectuent des tonneaux et une multitude de figures impressionnantes. Quant à Wipeout 2, il n'en est qu'à 35 % de son développement. Il semblerait que Wipeout 2 ait une meilleure résolution tout en tournant plus vite. Le jeu serait donc plus fun et gagnerait en précision, d'autant qu'il accueillera davantage de vaisseaux sur les nouveaux circuits. Pour ce qui est du look, Psygnosis entretient sa relation avec Designers Republic, annonçant par là même une collaboration à venir avec les musiciens et les DJ professionnels. J'allais oublier, les programmeurs ont aussi mis un point d'honneur à réduire le temps d'accès, ce qui n'est pas du luxe !

z i m u t s

PAJITNOV ENFIN RÉCOMPENSÉ

Qui n'a pas entendu parler d'Alexei Pajitnov ? Pour les perles rares qui ne le connaissent pas encore, apprenez une fois pour toutes qu'il est le créateur de Tetris. À l'origine, il avait conçu Tetris pour distraire ses collègues de l'Académie des sciences de Moscou.

Le jeu a eu un tel succès qu'il s'est rapidement retrouvé aux quatre coins du monde, sans que Pajitnov touche le moindre kopeck. Mais tout vient à point pour qui sait attendre, car dix ans plus tard, la Tetris Company vient d'ouvrir ses portes aux États-Unis. Elle s'occupe de la licence dans tous les domaines.

De la simple calculatrice à la montre portable en passant par les consoles, tous doivent verser des royalties à Alexei Pajitnov. Sont directement concernés : Atari, Bullet-Proof-Software, Hewlett-Packard, Microsoft, Nintendo, Philips, Sega, Sharp et Spectrum Holobyte.

LE SECRET D'ATLANTIS

Sous l'appellation Project Atlantis se cache un secret bien gardé : le portable couleurs Nintendo. Loin d'être passé aux oubliettes, il effectue un retour en force puisque depuis quelques mois, plusieurs compagnies ont même reçu des kits de développement. Project Atlantis serait basé sur une technologie 32 bits. Dotée d'un écran d'environ 7,5 cm sur 5, la petite trouvaille fonctionnerait à l'aide d'un chip qui lui donnerait 30 heures d'autonomie. D'après le magazine anglais «CTW», la compagnie qui a développé, le système s'appelle Advanced RISC Machines. Basée à Cambridge, elle a aussi créé l'ARM60 que l'on retrouve dans une 3DO et les Apple Newton. «CTW» assure aussi que l'Atlantis devrait voir le jour dans au moins un pays d'ici la fin de l'année. Une chose est sûre, Nintendo ne comptait pas divulguer cette annonce avant l'E3...

Développé au Canada par Radical, Eurit est prévu sur Playstation et Saturn. D'après nos sources, Eurit s'inscrit dans la lignée des grands classiques comme Bomberman ou Tetris. C'est-à-dire comme un jeu simple au premier abord, mais dont l'intérêt ne cesse de croître au fil des parties. Eurit est une sorte d'hybride entre un jeu de chasse au drapeau et de chat. Vous évoluez donc dans un labyrinthe à l'intérieur duquel se trouvent des drapeaux. C'est à qui en collectera le plus grand nombre. Seulement voilà, un des joueurs commence la partie en tant que «chat» et n'a pas le droit d'emmagasiner de drapeaux tant qu'il n'a pas touché son adversaire. C'est là que le jeu devrait prendre toute son ampleur... Et on ne vous parle même pas des obstacles et des bonus qui vous permettront de faire des crasses à votre camarade. Y'a d'la tension dans l'air !

À VENDRE

vds testeur, modèle Marco 96, pas très fin mais bon état général (ça ne saurait durer), livré avec Baskets made in «La halle aux chaussures», pas cher

L'ÉCHANTILLON E3

Twisted Metal 2, Warhawk 2, Jumping Flash 2, Wipeout 2, Destruction Derby 2, Reloaded, Motortoon 2, Street-Fighter Alpha 2, Earth Worm Jim 2 et Rock'n Roll Racing 2 mais aussi Final Fantasy VII, ClayFighter III, Hardball 6 et Sonic 4. Je vous rassure, les créations originales seront encore plus nombreuses...

ANCÊTRE, LÈVE-TOI !

Chase HQ est l'un des grands jeux d'arcade dont on n'entend plus parler. Et pourtant, certains s'en souviennent, notamment Taito qui annonce son développement sur Playstation et Saturn. Nous ne savons pas ce que donnera la version définitive parce que nous ne l'avons pas vue. Cependant, il serait intéressant de savoir si Taito se contentera de transcoder la version originale ou si l'éditeur prévoit une version remixée à la sauce 32 bits.

BOSS GAME STUDIOS

C'est à cinq minutes à peine du QG de Nintendo à Redmond, Washington, que vient de s'installer une nouvelle compagnie, Boss Game Studios. Comme son nom l'indique, elle est affiliée à Boss Film Studios, créé il y environ dix ans par Richard Edlin. Pour les incultes, sachez que Richard Edlin est intervenu pour une part essentielle dans la création des effets spéciaux de Star Wars. Boss Game Studios dévoilera donc ses deux premiers jeux vidéo à l'E3. Le premier s'intitule Adventureland. Il s'agit comme son nom l'indique d'un jeu d'aventure qui mêle action et plates-formes. Au lieu d'élaborer un jeu autour d'une histoire, les concepteurs l'ont réalisé en fonction des mécanismes concoctés par eux, ce qui est loin d'être stupide ! Le deuxième produit s'intitule Kill Team. Vous êtes à la tête d'une équipe de mercenaires et devez accomplir différentes missions. Nous ne savons rien de plus sur ce titre mais nous y reviendrons après l'E3...

EURIT

ILS SONT TARÉS !

Au Japon circule actuellement sur PC un jeu qui vous met dans la peau d'un secouriste après un accident automobile dans un tunnel. Ce qu'il faut savoir, c'est que cet accident a réellement eu lieu au Japon et qu'il a fait pas loin de vingt morts. Choqués, les Japonais ont interrogé les auteurs qui se sont défendus en rétorquant qu'ils voulaient dénoncer la lenteur des secours.

KLONKAGE DE TRONCHE

Il aura fallu trois ans pour qu'enfin le gouvernement français adopte le texte de loi sur l'épilepsie. Vous vous souvenez... tout avait commencé en 1993 au Royaume-Uni lorsqu'une première de couverture d'un quotidien avait titré «Nintendo a tué mon enfant».

TA G.

En procès avec le prince Charles pour leur divorce à l'issue duquel elle pourrait amasser la bagatelle de 240 millions de francs, lady Diana a décidé son mot à dire sur tout ce qu'elle ne connaît pas. Pour le coup, ce sont les jeux vidéo qui trinquent, puisqu'elle a déclaré à «The European», un journal british : «Tant de gens regardent la télévision et jouent aux jeux vidéo au point de ne plus beaucoup se parler». Ses deux fils, William et Harry s'en tamponnent complètement le coquillard, étant tous deux passionnés de jeux vidéo. Le premier s'est même inscrit en douce à une compétition organisée par une chaîne de télévision.

PRENEZ GARDE, LES DATES DE SORTIE SONT À PRENDRE AVEC DES PINCETTES ET TRÈS AU CONDITIONNEL. NOUS TRAVAILLONS DANS UNE JUNGLE, ÉPAISSE, ÉPAISSE, CELLE DES ÉDITEURS DE JEUX VIDÉO. BIENVENUE AU CLUB !

mai

Adidas Power Soccer	Playstation	Psygnosis
Arcade Classics	Playstation	GTI
Black Fire	Saturn	Sega
Chaos Control	Saturn/Playstation	Infogrames
Defcom V	Saturn	GTI
GhenWar	Saturn	Sega
Gun Law	Playstation	SCEJ
Gunship 2000	Playstation	Micropose
Ice And Fire	Playstation	GTI
Impact Racing	Saturn	JVC
Jack Is Back	Saturn	Infogrames
Museum Pieces 1	Playstation	Namco
NFL Quarterback'96	Playstation	Acclaim
Panzer Dragoon 2	Saturn	Sega
Po'Ed	Playstation	Warner Interactive
Return Fire	Playstation	Time Warner
Shock Wave	Saturn	Electronic Arts
Street Fighter Alpha	playstation/Saturn	Capcom
Ultimate MK 3	Saturn	GTI

juin

3D Lemmings	Sega	Psygnosis
Baku Baku Animals	Saturn	Sega
Big Hurt	Playstation/Saturn	Acclaim
Blam ! Machinehead	Saturn/Playstation	Core Design
Blazing Dragons	Saturn/Playstation	Crystal Dynamics
Bust A Move 2	Playstation	Taito
Cheesy	Playstation	Saturn
Chronicles Of The Swords	Playstation	Psygnosis
Destruction Derby	Saturn	Psygnosis
Disc World	Saturn	Psygnosis

Euro'96	Saturn	Sega
Fade To Black	Playstation	Electronic Arts
Formula one	Playstation	Psygnosis
Galaxian 3	Playstation	Namco
Golf 3D	Playstation	Konami
Guardian Heros	Saturn	Sega
Gunlaw	Playstation	Sony
Hardball 5	Playstation	Accolade
Motocross	Playstation	Graftgold
Need For Speed	Saturn	Electronic Arts
Night Warriors	Saturn	Capcom
Olympic Soccer	Saturn/Playstation	US Gold
Onside	Playstation	Telstar
P. Sampras Extreme Tennis	Playstation	Codemaster
Primal Rage	Saturn	Warner Interactive
Raven Project	Playstation	Mindscape
Road Rash	Saturn	Electronic Arts
Skeleton Warriors	Saturn/Playstation	Playmates
Slam'n Jam	Saturn/Playstation	Crystal Dynamics
Space Hulk	Saturn	Electronic Arts
Starfighter 3000	Playstation	Telstar
Steel Harbinger	Playstation	Mindscape
Striker'96	Saturn	Acclaim
Tennis	Playstation	Namco
Tilt	Saturn/Playstation	Virgin
Toh Shin Den 2	Playstation	Takara
Tunnel B1	Playstation	Ocean
Virtual Open Tennis	Saturn/Playstation	Acclaim
X-Men	Playstation	Capcom
Wrestlemania Arcade	Saturn	Acclaim
Warhammer	Playstation	Mindscape
Wizz	Playstation/Saturn	Konami

en développement

juillet

Aquanaut's Holiday	Playstation	Artdink
Athamor	Playstation	SIE
Casper	Playstation/Saturn	Interplay
Criticom	Saturn	Vic Tokai
11th Hour	Saturn/Playstation	Trilobyte
Darkstalker	Playstation	Capcom
Deadly Skies	Saturn	JVC
Dream Team	Playstation/Saturn	US Gold
Earthworm Jim 2	Saturn	Playmates
Formula one	Playstation	SIE
Int. Track & Field	Playstation	Konami
Iron Man Vs XO Man War	Playstation/Saturn	Acclaim
Motocross	Playstation	Warner Interactive
Namco Museum Vol.1	Playstation	Namco
Olympic Games	Saturn/Playstation	US Gold
Outlawed	Playstation	Frontier
Power Play Hockey	Saturn	Virgin
Racket	Playstation	Telstar
Resident Evil	Playstation	Capcom
Sea Bass Fishing	Playstation	JVC
Shining Wisdom	Saturn	Sega
Skeleton Warriors	Saturn	Playmates
Smash Court Tennis	Playstation	Namco
Superkarts +	Playstation	Manic Media
Syndicate Wars	Playstation	Bullfrog
Swagman	Playstation/Saturn	US Gold
VIP Soccer	Saturn	Virgin
VR Base Ball	Playstation	Interplay

août

Alphastorm	Playstation	SIE
A-Train	Playstation	Artdink
Deadly Skies	Playstation	JVC
Frankenstein	Playstation	Interplay
Impact Racing	Playstation/Saturn	JVC
Keio 2	Saturn	JVC
Locus	Playstation	GTI
Prime goal Euro. Champ	Playstation	Namco
Outlawed	Playstation	Frontier
Raw Pursuit	Playstation/Saturn	JVC
Sea Bass Fishing	Saturn	JVC
Skeleton Warriors	Playstation	Playmates
Victory Boxing	Playstation	JVC



formula one - juillet

décembre

Museum Piece Vol.3	Playstation	Namco
Soul Edge	Playstation	Namco
Virtua Cop 2	Sega	Sega

septembre

3 dirty Dwarves	Saturn	Sega
Aftermath	Playstation	Interplay
Base ball	Saturn/Playstation	Virgin
Broken Sword	Playstation	NC
Dawn Of Darness	Playstation/Saturn	Ocean
Doom	Saturn	GTI
Earthworm Jim 2	Playstation	Playmates
Gunlaw	Playstation	Sony
Jumping Flash 2	Playstation	Sony
Mayhem	Saturn/Playstation	GTI
Mega Race 2	Playstation	Mindscape
Micro Machines, N.Gen.	Playstation	Code Masters
Motor Toon 2	Playstation	Sony
Myst	Playstation	Psygnosis
NBA Action	Saturn	Sega
NHL	Playstation/Saturn	GTI
Nights	Saturn	Sega
Offensive	Playstation	Ocean
Opposite Lock	Playstation	Telstar
Pitball	Playstation	Warner Interactive
Power Play Hockey	Saturn/Playstation	Virgin
Quake	Playstation	GTI
Raging Skies	Playstation	Asmik
Return Fire	Saturn	Time Warner
Rock'n Roll Racing 2	Playstation	Interplay
Shredfest	Saturn	Electronic Arts
Sim City 2000	Playstation	Maxis
Spot Goes To Hollywood	Saturn/Playstation	Virgin
SuperKarts +	Playstation	Manic Media
Tekken 2	Playstation	Namco/SCE
The Eleventh Hour	Playstation	Trilobyte
The Ripper	Playstation	Ocean
Time Commando	Playstation	Electronic Arts
Tunnel B1	Saturn	Ocean
Victory Boxing	Playstation	JVC
V.I.P. Soccer	Saturn/Playstation	Virgin
Virtual Pool	Playstation	Interplay

octobre

Avenger	Playstation	Octobre
Barbwire	Playstation/Saturn	GTI
Baseball 2	Saturn	Sega
Command And Conquer	Saturn	Westwood
Crash Bandicoot	Playstation	NC
Dark Saviour	Saturn	Sega
Fighting Vipers	Saturn	Sega
Grid Runner	Playstation/Saturn	Radical Ent.
La Légende de Thor	Saturn	Sega
Lost Vikings 2	Playstation	Interplay
Motor Toon 2	Playstation	Sony
Mr bones	Saturn	Sega
Namcot Museum Vol.2	Playstation	Sony
NBA	Playstation/Saturn	GTI
Outlawed	Saturn	Frontier
Project X2	Playstation/Saturn	Ocean
Quake	Saturn/N64	GTI
The Fallen	Playstation	SIE
Sentient	Playstation	SIE
Slayer	Playstation	Mindscape
Smash Court Tennis	Playstation	Sony
Spiral Saga	playstation	NC
Street Racer	Playstation	UBI Soft
Super Mario 64	N64	Nintendo
Viper	Playstation	Ocean

novembre

2 Extreme	Playstation	SISA
3-Decathlon	Playstation	North Star
Agent Armstrong	Playstation	King Of the Jungle
Carnage Heat	Playstation	NC
Excalibur	Playstation	Telstar
Doom	N64	GTI
Dungeon Keeper	Saturn	Bullfrog
La Cité Des Enfants Perdus	Playstation	Psygnosis
Raw Pousuit	Saturn	JVC
Sonic 3D	Saturn	Sega
Spiral Saga	Playstation	Sony
Syndicate Wars	Saturn	Bullfrog
Twisted Metal 2	Playstation	SISA
Varuna's Force	Saturn	JVC
Victory Goal 2	Saturn	Sega

ils sont dispo

Vous pouvez les acheter (si vous le voulez), ces titres sont tous disponibles en magasin.

NFL GAMEDAY

Testé dans Playmag N°2. Intérêt 82 % / Playstation
Pour sûr, NFL Gameday est une bonne simulation de foot américain. Les joueurs se déplacent avec rapidité et l'ambiance y est bonne. Malgré cela, on reste un peu sur notre faim.



RIDGE RACER RÉVOLUTION

Testé dans Playmag N°1. Intérêt 87 % / Playstation
Digne successeur de Ridge Racer, R au cube n'apporte, par rapport à l'épisode précédent, que peu de bouleversements. Toutefois, la piste est plus complexe et assure aux joueurs de longues heures de jeu. La meilleure course automobile sur Playstation.

NHL FACE OFF

Testé dans Playmag N°2. Intérêt 87% / Playstation
Si vous aimez l'action et les sueurs froides, le suspense et le sport, pas de doute, NHL Face Off est un jeu pour vous. Réalisé en trois dimensions, cette simulation de hockey sur glace pourra de plus se jouer à deux simultanément. Que demande le peuple ? Des sous, oui merci, nous sommes au courant.



NFL QUARTERBACK CLUB'96

Testé dans Playmag N°2. Intérêt 90% / Saturn
Parfaitement réalisée, cette deuxième simulation de football américain est également très exaltante à jouer, d'autant que le nombre de vues est impressionnant. Si vous avez envie de plonger dans l'enfer de ce sport, NFL Quarterback Club'96 est une excellente réalisation.

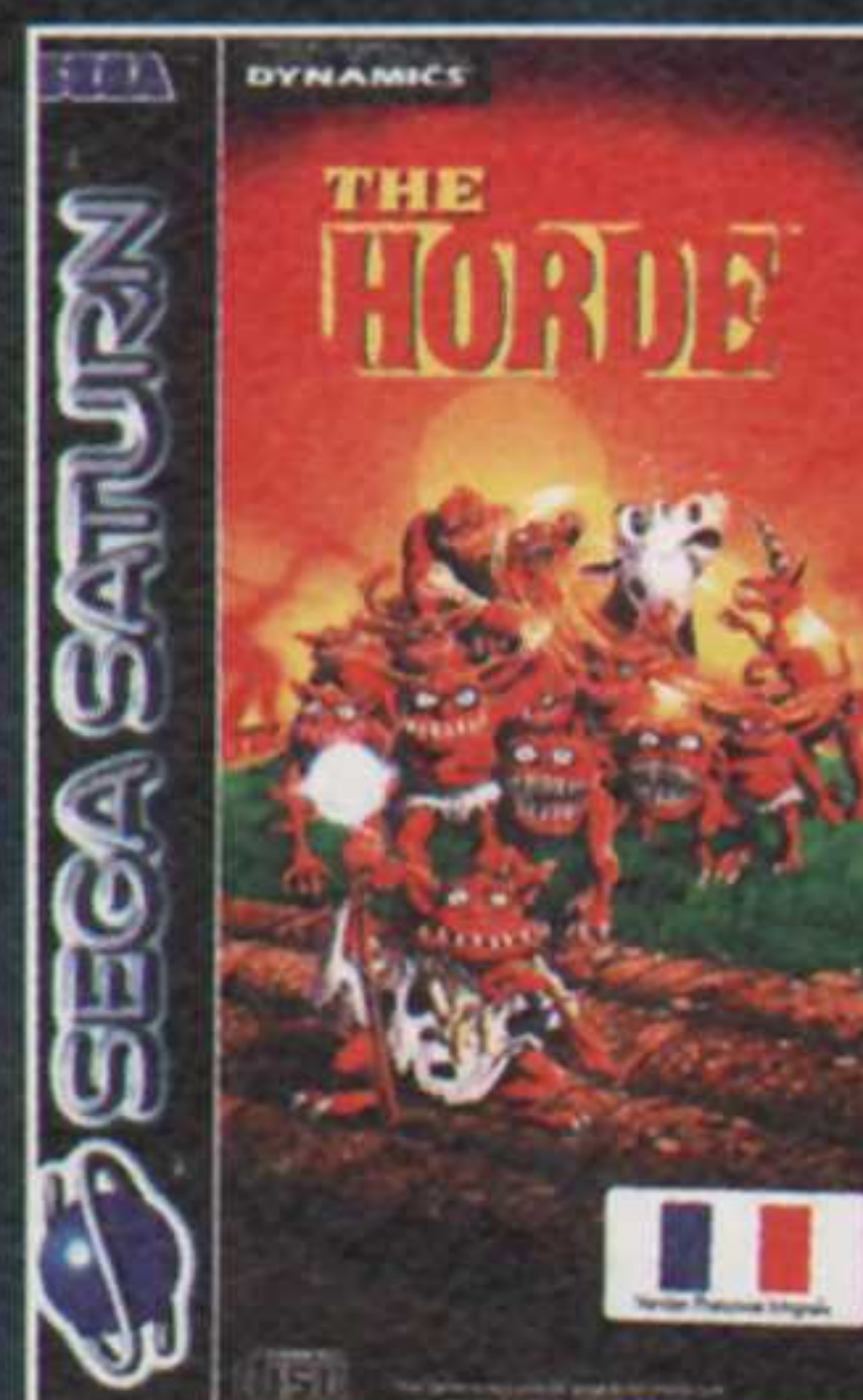


TRUE PINBALL / Saturn

Prévu de longue date sur Playstation, True Pinball est une véritable simulation de flipper qui vous présentera plusieurs tables différentes. Avec une animation sonore superbe, True Pinball ravira les amateurs du genre. Les autres pourront peut-être s'en lasser assez vite.

TITAN WARS

Testé dans Playmag N°1. Intérêt 84 % / Saturn
D'une réalisation bonne mais pas exceptionnelle, Titan Wars a la particularité d'être spécialement attachant lorsqu'on commence à y jouer. Les scènes FMV ne doivent pas y être pour rien !



THE HORDE

Testé dans Playmag N°1. Intérêt 87% / Saturn
Ce jeu d'action/stratégie est d'une parfaite originalité. Malheureusement pour lui sa durée de vie est un peu courte. Cela dit, The Horde est un excellent divertissement, d'autant qu'il est entièrement en français.

BATTLE ARENA TOSHINDEN / Saturn

Disponible depuis un bon moment en importation parallèle, Battle Arena Toshinden est un jeu de baston comme on les aime. Entièrement gérés en trois dimensions, les combattants pourront tourner les uns autour des autres, une première sur Saturn.



Le jugement dernier



ils ont dit

l'avis de la presse spécialisée

Certains d'entre vous nous ont demandé comment nous réalisons, notre note moyenne. C'est archi simple. Nous additionnons toutes les notes utilisant le même barème, ici celles qui sont sur 100 et nous divisons le résultat obtenu par le nombre de notes. Pour cette moyenne, nous ne tenons pas compte, par exemple, des notes de CD Consoles ou de Playstation Magazine, qui notent sur 6 ou encore sur 5 et qui, par conséquent, rendrait tous nos calculs faux.



	CD CONSOLES	JOYPAD	CONSOLES +	PLAYSTATION MAGAZINE	PLAYER ONE	MEGA FORCE	PLAYMAG	MOYENNE
ADIDAS POWER SOCCER (PS)	***** TOMMY	95 TRAZOM	92 PANDA MARC	5 NORDINE	92 WOLFEN		93 MICHEL	93
ALONE IN THE DARK 2 (PS)	* TOMMY	75 SEB	88 SPY NIIICO	2 NICOLAS	86 WOLFEN		79 MICHEL	82
ALONE IN THE DARK 2 (SAT)		75 SEB			86 WOLFEN	79 FRANCIS	79 MICHEL	80
BLOCKIDS (PS)							81 MARCO	81
CHORO Q (PS)		75 RAOUL	80 SPY				81 DAMIEN	80
DEFCON 5 (SAT)		75 SEB			50 MILOUSE	79 FRANCIS	71 FRANCO	69
DINASTY WARS (PS)							65 MARCO	65
EXTREME PINBALL (PS)				2 RAYMOND	60 EL DIDOU		60 PASCAL	60
HYPER FINAL MATCH (PS)		90 trazom	91 PANDA NIIICO				78 DAMIEN	86
KING OF FIGHTERS 95 (SAT)		96 GREG	95 PANDA GIA			94 LOUIS	95 MICHEL	95
NBA LIVE 96 (PS)	*** TOMMY		92 SKY NIIICO		90 CHON		72 MARCO	85
PANZER DRAGOON ZWEI (SAT)	***** TOMMY	87 TRAZOM	97 MARC SWITCH		95 LEFLOU	92 FRANCIS	89 MICHEL	92
POE'D (PS)							84 MICHEL	84
ULTIMATE MK3 (SAT)		80 SEB	96 SPY		90 CHRIS	60 KHARNO	73 MARCO	80
TEKKEN 2 (PS)		96 TRAZOM	97 MARC SWITCH				94 LOUIS	96
VEHICLE CAVALIER (PS)							55 PASCAL	55
WILLIAMS ARCADE HIT (PS)		90 TRAZOM	60 NIIICO		50 LEFLOU		74 MICHEL	69
WANGAN DEAD HIT (SAT)						64 LAURENT	73 LOUIS	69

Si vous vous demandez
pourquoi
adidas
Power Soccer
 est le
meilleur
 jeu de
foot jamais créé

Ces magazines pourront peut-être vous l'expliquer!

93% "LE jeu de football à ne pas manquer"

PLAYMAG

6★ "Vous tomberez tous sous le charme irresistible d'Adidas Power Soccer"

★ ★ ★ ★ ★ ★

CD CONSOLES

95% "L'un des meilleurs jeux de foot jamais sortis sur une console de jeu"

"SUPERSTAR"

JOYPAD



iron blood

le seigneur des agneaux

par Tommy François

Take Two
Interactive
PLAYSTATION

NON CONTENT



de s'être affirmé dans le genre

aventure Full Motion Video, Take

Two s'attaque maintenant au milieu

des Beat'Em Up en 3D texturés map-

pés avec Iron Blood. Qui dit Take Two,

dit gros moyens ! En effet, pour Hell, les

programmeurs s'étaient payé les services

de Denis Hopper et Stefany Seymour.

Pour Ripper, ils ont carrément embauché

Christopher Walken et John Ryes Davis.

Rassurez-vous, vous n'assisterez pas à une

seule confrontation entre Harrison Ford et

Eddie Murphy, mais plutôt à de superbes

batailles médiévales qui prennent leurs

sources dans la plus pure tradition tolkie-

nesque. En d'autres termes, Take Two est la

première compagnie à avoir obtenu la licence

AD&D (Advanced Dungeons & Dragons) pour

prôner les vertus d'un jeu de combat.

Même si Iron Blood est prévu sur PlayStation

pour cet été et sur Saturn pour novembre pro-

chain, c'est contre la volonté originelle des

programmeurs. Il devait en effet être l'un des

tout premiers jeux à sortir sur M2. Faute de

consoles et de temps, Iron Blood s'est rabattu

sur la génération 32 bits. Logique oblige, il

tient, d'un point de vue graphique, largement

la route face à un Battle Arena Toshinden.

C'est d'autant plus véridique que le design

des personnages intervient pour une part

essentielle dans l'esthétique et l'intérêt du

jeu. Seize personnages différents sont dis-

ponibles, du simple loup-garou au nain en

passant par le sorcier et bien d'autres

créatures imaginaires. Il coule donc de

source qu'avec des personnages de ce

type, les combats ne soient pas aussi

orientés vers le karaté qu'un

Tekken. Au contraire, les concep-

teurs d'Iron Blood ont puisé

tout ce qu'ils ont pu trouver

dans le registre d'AD&D.

Ainsi, la majorité des

combats se



Sortis depuis peu sur PC,
Hell et Ripper ont fait de Take Two Interactive

l'une des boîtes les plus prisées du moment. Même si le QG de ce

nouvel intervenant se trouve à **Greenwich Village**, New York, c'est

sommes allés visiter en **exclusivité**.





dérou-
lent-ils
avec magie et
à l'arme blanche,
ce qui donne une
ambiance plus sépul-
crale au soft. Sur cet
environnement macabre
vient se greffer une
dimension aventure propre
à la gamme AD&D. En effet,
les programmeurs de Take Two
ont même pensé à concocter
un mode de jeu relativement
unique. Dans ce dernier, les seize
combattants sont répartis en deux
camps. Les concurrents sont ensuite
placés sur des terrains qui leur sont
attribués en fonction de leur origine.
L'arène d'un magicien se trouvera par
exemple à proximité d'une source
d'énergie pour qu'il puisse jouir de plus
de Mana. Pour ajouter une dimension
tactique à cette campagne, sachez que la
puissance des personnages évolue au fil
des combats, et cela uniquement lors-
qu'ils remportent une victoire en situation
de «faiblesse». Il faut donc se risquer en
terrain adverse pour progresser. Qui ne
tente rien, n'a rien !

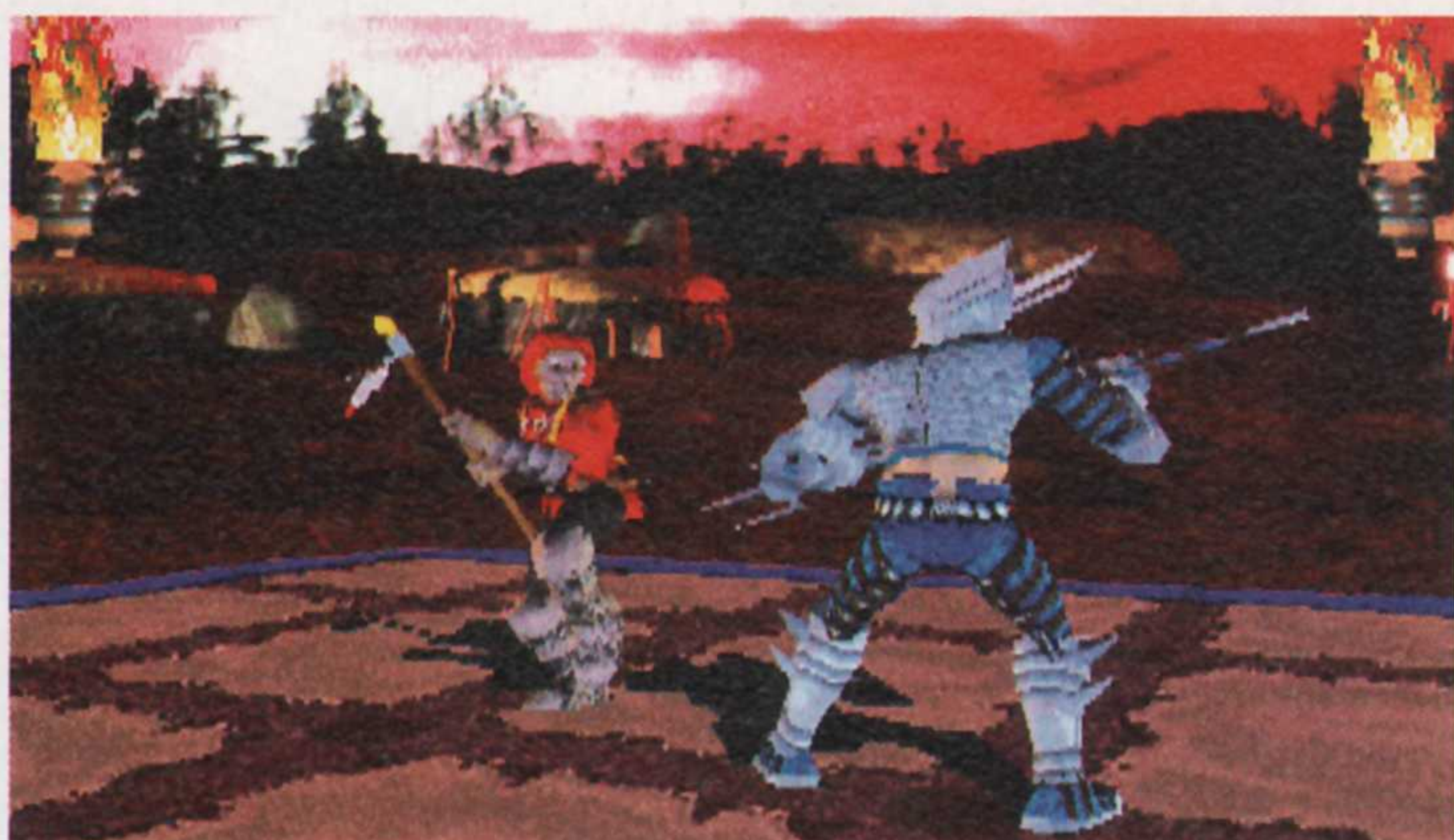
Toujours dans une optique marginale, les
combattants d'Iron Blood sont tout sauf
conventionnels. Pour prendre l'exemple de
Marco le nain, excusez-moi, Torgo le nain,
ce dernier n'a qu'un seul bras. Pour pallier
ce léger handicap, il se sert de sa tête.
Inutile de vous préciser qu'il est voué à se
battre au corps à corps. Cependant, une
solide armure lui permet de bien encais-
ser les coups à distance. Comme vous
pouvez le constater, chaque personnage
est relativement bien pensé. Je dirai
même plus, toutes les configurations
guerrières ont fait l'objet

d'une intense
cogitation.

Ainsi, lors-
qu'un petit bonhomme s'attaque à un géant, il peut lui sauter à la gorge et le taillader, alors que si son adversaire a la même taille, il perd cette option.

D'un point de vue technique, Iron Blood est une véritable ode aux polygones. D'après les programmeurs, la version Playstation gère jusqu'à 4 750 surfaces texturées pour un seul personnage. Quant à la version M2, elle en supporte plus de 6 000. Histoire de corser la réalisation, une ribambelle d'effets spéciaux ont aussi été utilisés pour accompagner les enchaînements. Quant aux caméras, elles changent constamment de place pour valoriser les confrontations. Autant de détails qui font d'Iron Blood l'un des futurs classiques tous supports confondus. Il ne vous reste plus qu'à attendre quelques mois pour goûter aux plaisirs de ce titre. Et sait-on jamais, d'ici là Take Two aura peut-être embauché Elliot le Dragon dans le rôle du dragon cracheur de feu ! ■







nights

le peter pan des temps modernes

Présenté en avant-première dans le numéro 3 de Playmag, Nights est le jeu qui, lors de l'ECTS, a déclenché la clameur de la foule présente à la conférence de presse organisée par Sega. Créé par l'équipe à l'origine de Sonic, dirigée par Yuji Naka, Nights est un conte MAGIQUE, magnifique, qui n'est d'ailleurs pas sans rappeler Peter Pan. Plongeons ensemble dans ce monde féérique et régalons-nous de voir et, surtout, de jouer à ce titre qui s'annonce extraordinaire sur Saturn.

En 1990, Sega annonce l'arrivée d'une nouvelle machine, la Megadrive. Peu de temps après son lancement, un nouveau personnage, un hérisson bleu, naît en juillet 1991. L'arrivée de ce personnage a sans nul doute permis à Sega de vendre une quantité colossale de Megadrive à travers le monde. Plus de dix millions de Sonic ont trouvé acquéreurs, des dessins animés avec la star en personnage principal ont inondé nos récepteurs télé, des goodies, des gadgets ont vu le jour peu après le succès de Sonic en jeu vidéo. En 1993, une étude américaine présentait même Sonic comme le troisième personnage le plus connu des jeunes Américains après Arnold Schwarzenegger et Michael Jordan. Créé donc par les développeurs de Sonic, Nights est annoncé par Sega comme le jeu vidéo de la fin de l'année sur console 32 bits. Pour y avoir joué, nous sommes à peu près certains que Sega ne se trompe pas.

quand la réalité se met à rêver

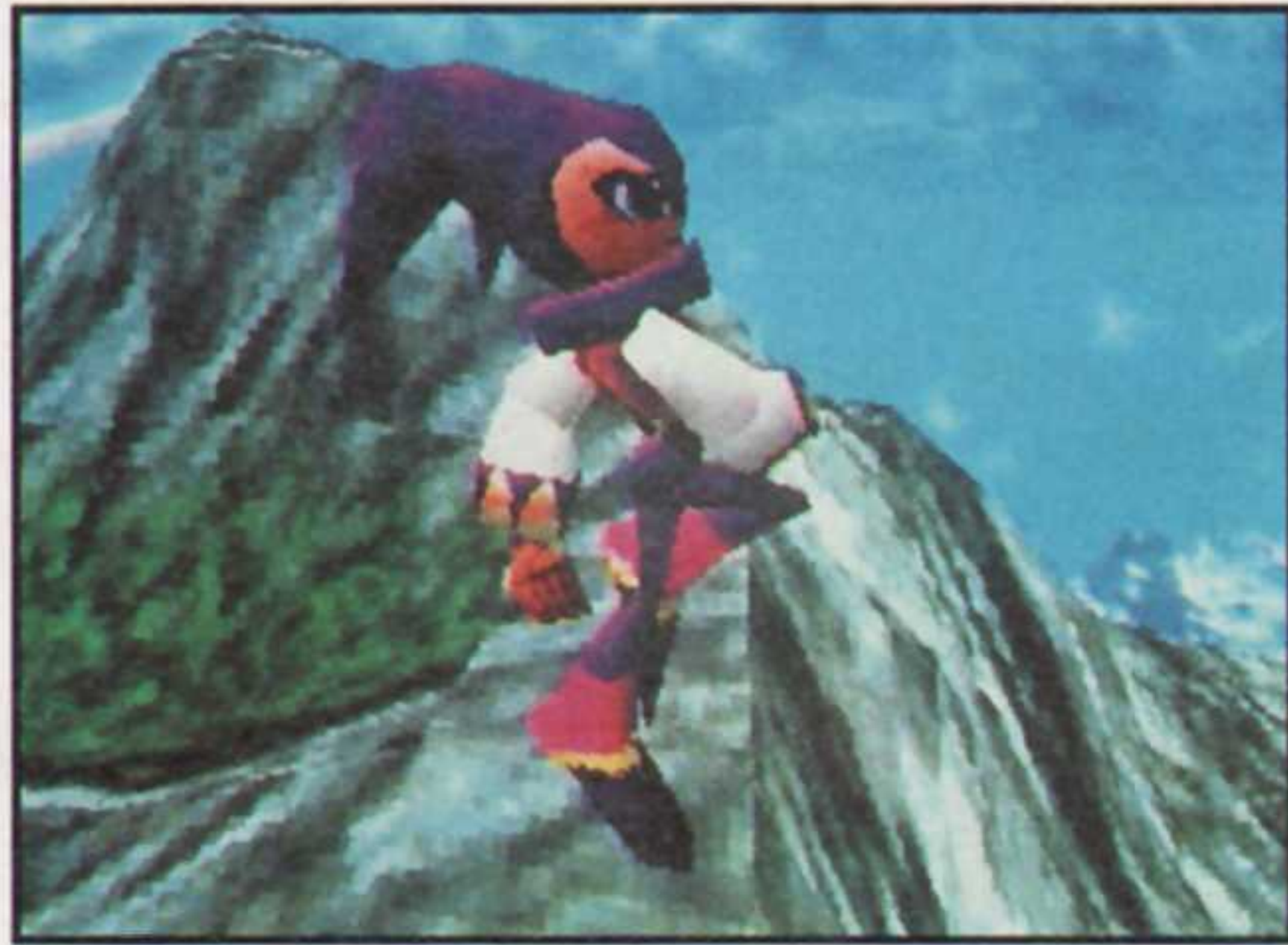
Le rêve est un processus étrange que les scientifiques n'ont pas encore totalement compris. On sait que les songes apparaissent dans certaines phases du sommeil, mais les raisons qui les déclenchent et les processus chimiques qui en sont à l'origine demeurent complètement inexpliqués. Pourtant, Sega avance une hypothèse personnelle dont Nights est la parfaite illustration : le monde des rêves se révèle aux yeux des vivants lorsqu'ils s'endorment. En sombrant dans le sommeil, les êtres génèrent une lumière appelée Ideya. L'Ideya existe dans chaque conscience, en chaque homme, en tout être. Complètement invisible dans le monde réel, l'Ideya apparaît dans l'univers onirique et se matérialise sous la forme de boules de lumière. Il existe cinq sortes différentes d'Ideya. L'Ideya blanche est synonyme de pureté, la verte montre la croissance, l'Ideya bleue désigne l'intelligence, la jaune l'espoir et l'Ideya rouge est un signe de courage. Mais les visiteurs qui pénètrent le monde des rêves, Nighttopia, et possèdent cinq Ideya sont rares ; l'Ideya rouge a par exemple presque complètement disparu. Seules deux personnes possèdent ces cinq atouts réunis, Elliot et Claris.





le début du chaos

Une grave crise secoue donc le monde des rêves, Nightopia. Wiseman, le déclencheur des cauchemars, commence à péter les plombs et à s'emparer de l'Ideya des visiteurs pour détruire Nightopia et semer ainsi la terreur dans le monde réel. Sans rêves, l'homme n'est plus. Tel est le dessein de Wiseman. En créant une nouvelle race de méchants, les Nightmareans, il se dote d'une armée fantastique puissante que seul un être parfaitement équilibré pourra combattre. Mais cet être n'existe pas encore. Pendant ce temps, enfermé par Wiseman, Nights réfléchit aux différentes rencontres qu'il a pu faire dans le rêve des hommes et se souvient d'Elliott et de Claris qui possédaient tous deux les cinq Ideya. Doté de pouvoirs surnaturels comme la possibilité de voler, Nights sait qu'il n'existe qu'une solution pour venir à bout de Wiseman : fusionner avec Elliott ou Claris. C'est le début d'une gigantesque aventure...

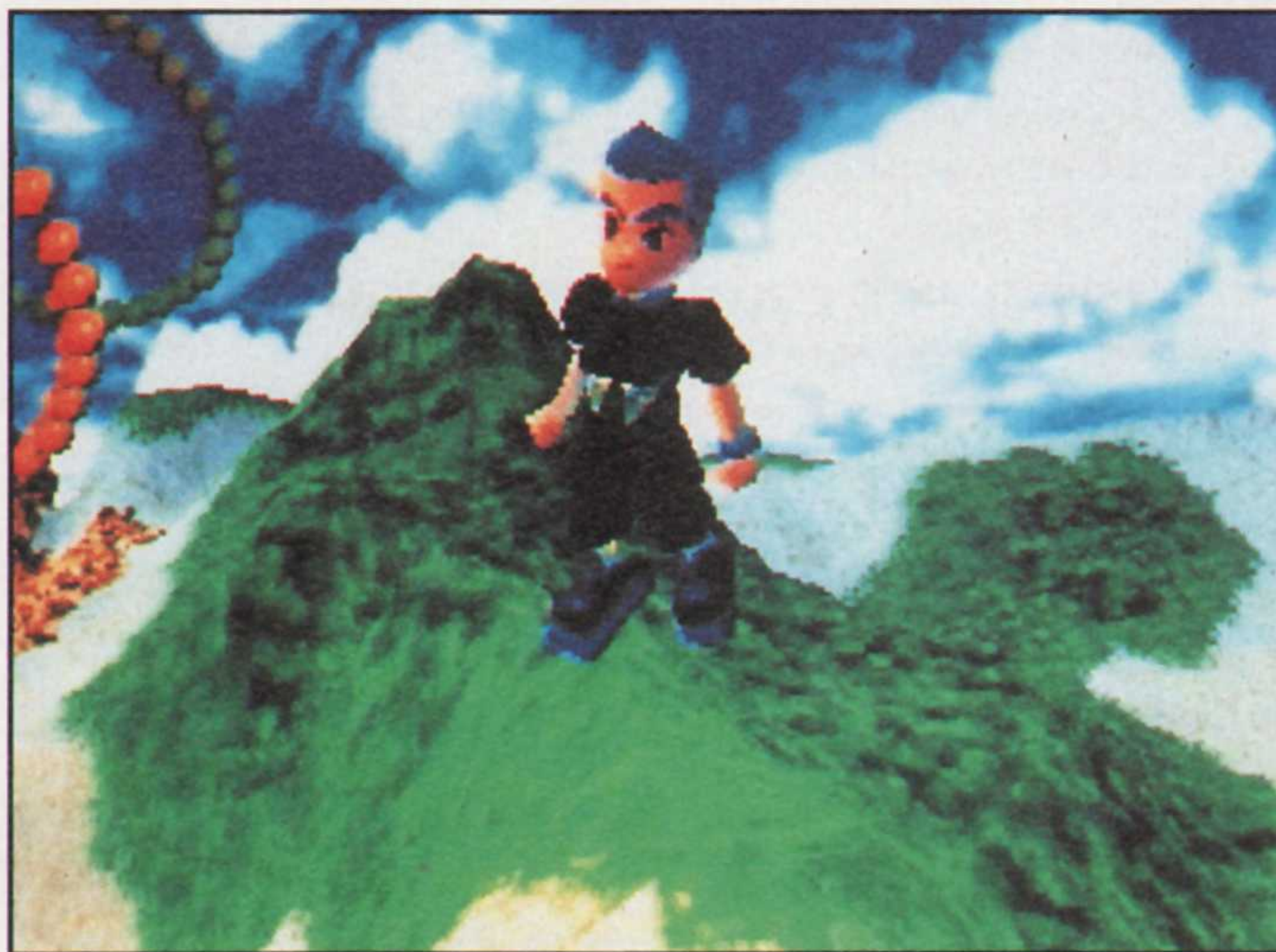
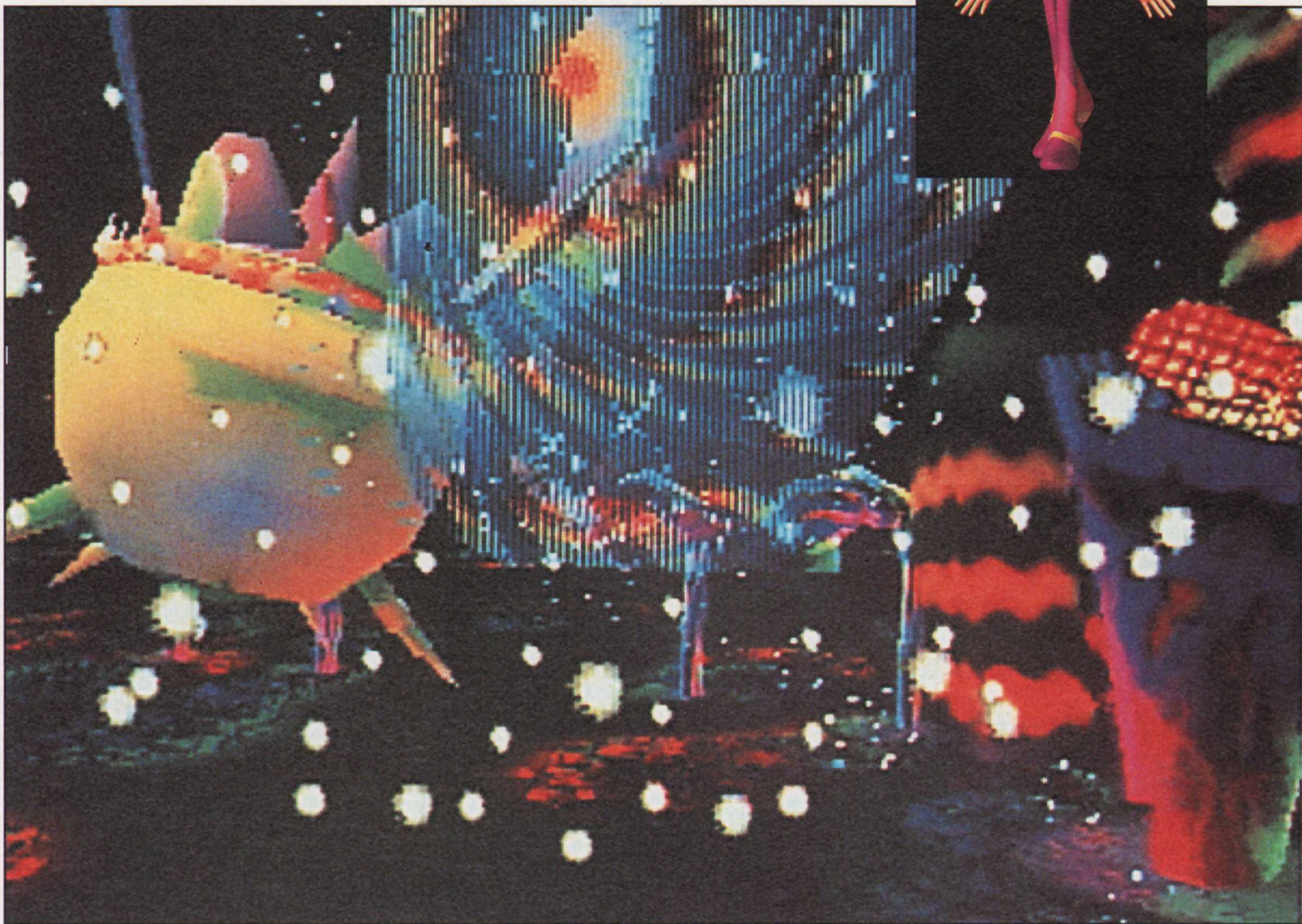


icare réincarné

Un jour ou l'autre, nous avons tous rêvé de voler. Étendre les bras, commencer à les battre comme s'il s'agissait d'ailes et décoller vers les cieux. C'est en partant de cette constatation que les programmeurs de Sega ont décidé de créer Nights. Le plus difficile selon M. Naka était alors de développer un système de contrôle du personnage principal qui ne décourage pas les néophytes du jeu vidéo. En intégrant un système qui permet de gérer le vol et les attaques des personnages que le joueur contrôle, l'équipe de Nights a réussi son pari et créé une maniabilité qui donne à tout un chacun l'opportunité de se déplacer dans un univers en trois dimensions sans avoir à se poser la question : « comment ça marche ? » ou à se dire : « c'est au fond de l'écran que je veux aller, pas en haut ». Outre ce moyen de déplacement novateur, une nouvelle technologie a également permis à Sega de tirer le meilleur parti de la machine et d'utiliser à fond les deux processeurs 32 bits enfouis dans le cœur de la Saturn. Du coup, les paysages 3D et leur déplacement à l'écran sont d'une fluidité et d'une finesse que nous n'avions pas encore vues sur la Saturn, qui a toujours souffert à ce niveau de la comparaison avec la Playstation. Évidemment les caméras n'ont pas été oubliées et donneraient au joueur l'impression de vivre l'aventure au centre d'un monde réel si les graphismes n'étaient aussi féériques. De plus, les programmeurs de Sega ont mis au point un algorithme particulier nommé A-Live qui permet aux personnages présents dans Nights d'avoir une vie propre et de se développer au fur et à mesure de l'aventure. En dehors de Sega Rally, les jeux d'exception sont rares sur Saturn. Il semble bien que cette fois-ci Sega tienne avec Nights le chef d'œuvre que la société d'Haneda attendait depuis la création de Sonic. ■

J'M DESTROY





Présenté lors du dernier ECTS de Londres, Burning Road est un jeu de voitures qui dépote et qui pointe le bout de son nez sur Playstation. Mixant les meilleurs ingrédients des jeux les plus connus, le résultat est frappant dans tous les sens du terme. Une rencontre avec les deux créateurs du soft s'imposait...

par Marco Verocai

100% français burning road

TOKA est une société de développement créée il y a environ un an, et contrairement à ce que pourrait laisser supposer la consonance du nom (et aussi à ce que nous avons tous pensé ici), ce n'est pas une boîte nip-pone. Toka est géographiquement bien plus proche de nous puisqu'elle est située à Paris. Normal, «ils» sont français et voilà qu'ils nous pondent un jeu de bagnoles fortement inspiré de Daytona. «Ils», c'est-à-dire Carlo Perconti (30 ans, programmeur) et Lyes Belaïdouni (26 ans, graphiste), deux potes de longue date mais aussi deux bosseurs acharnés et surtout deux sympathiques fous furieux. Même si Burning Road est leur première production sous le label Toka, ces deux gaillards ont une sérieuse expérience des jeux vidéo. Fans d'arcade, leur style est très japonais et selon eux, un jeu console doit être radicalement différent de ce qu'ils appellent les jeux «multimédia», c'est-à-dire ceux dont l'esprit se rapproche des jeux PC. Avec Burning Road, leur but avoué est de proposer un produit bourré de sensations, qui permette de s'en prendre plein la vue pendant la durée de la course au point de finir en sueur, vidé mais avec une furieuse envie de recommencer. Objectif atteint les gars, on s'en prend effectivement plein la tronche et on ressent de l'affection pour l'écran quand il affiche «Retry ?». Bref, Burning Road, qui s'annonce comme un titre intéressant, sera distribué par Funsoft en Europe et devrait être disponible en septembre.

ENTRETIEN AVEC CARLO ET LYES, LES AUTEURS

Playmag : Votre société, Toka, est toute jeune et pourtant vous n'êtes pas des débutants dans le métier. Pouvez-vous nous retracer brièvement votre parcours ?

Carlo : J'ai été le premier salarié de Loriciel au début des années 80, j'y suis resté trois ans. Puis j'ai monté Chip, une boîte avec laquelle on a fait plusieurs jeux d'aventure sur Amiga, Atari, PC (Voyage au centre de la terre). Ensuite, je suis devenu free-lance. J'ai rencontré Lyes et ensemble on a fait Legend et d'autres titres tels que Iron Commando ou Nightmare Buster sur SNES. Mais tout est parti de Legend. Si je compte bien, j'ai fait deux septennats dans le métier.

Lyes : Au départ, j'ai travaillé chez Titus. J'y ai, entre autres, créé le design du perso de Prehistoric Man. C'est à cette époque que j'ai rencontré Carlo. Plus récemment, j'ai participé à Adidas Power Soccer en ce qui concerne la texture des stades et pour donner son côté arcade au jeu. Il y a un an, l'on a créé Toka avec Carlo, l'on a mis sur pied une équipe restreinte : un graphiste, un programmeur et deux musiciens.

Combien de temps avez-vous travaillé pour développer Burning Road ?

Lyes : Le jeu n'est pas encore terminé, on en est aux derniers réglages et à la phase qui



D'UN CIRCUIT À L'AUTRE, LES DÉCORS SONT DIFFÉRENTS. MÊME AU SEIN D'UN MÊME CIRCUIT, LA VARIÉTÉ EST DE RIGUEUR DANS L'ENVIRONNEMENT.

UNE PROGRAMMATION BIEN SENTIE FAIT QUE LE JEU EST FLUIDE ET QUE ÇA VA TRÈS VITE, BIEN QU'IL RÉUNISSE TRÈS SOUVENT UNE DEMI-DOUZAINNE DE VOITURES À L'ÉCRAN.



LES VOITURES ONT DES LOOKS TRÈS DIFFÉRENTS ET NÉCESSITENT UN PILOTAGE ADAPTÉ.



SUR UN MÊME CIRCUIT, ON RETROUVE DES CONDITIONS CLIMATIQUES TRÈS VARIÉES ET UNE ADHÉRENCE «À GÉOMÉTRIE VARIABLE».



LE RELIEF ACCIDENTÉ DES CIRCUITS INFLUE SUR LA VUE QUI SERA PARFOIS DÉSTABILISANTE. ATTENTION, SENSATIONS FORTES ASSURÉES !



EN VUE INTÉRIEURE, UN PETIT PENDENTIF AUX COULEURS DE TOKA EST ACCROCHÉ AU RÉTRO.



LES CONDITIONS CLIMATIQUES SONT PARFOIS TRÈS RUDES, MODIFIENT LA CONDUITE ET GÈNENT LA VISIBILITÉ.



APRÈS AVOIR PASSÉ LA LIGNE D'ARRIVÉE, UN REPLAY VOUS PROPOSE DE REVOIR ENVIRON TROIS MINUTES DE VOTRE COURSE SOUS DIFFÉRENTS ANGLES.

consiste à peaufiner le tout ; disons qu'on aura mis cinq mois pour le finaliser.

C'est très rapide comparé au temps que prend habituellement le développement d'un jeu (une année), d'autant que vous avez une équipe vraiment réduite. Quel est votre secret ?

Lyes : Ben, on est des dieux ! Non, plus sérieusement, je ne crois pas qu'on soit des surhommes.

Si cinq mois semblent courts, c'est peut-être que les autres prennent leur temps. Et puis, notre infrastructure nous permet de faire ce qu'on veut comme on l'entend. On choisit les idées qu'on a envie de développer, on ne nous impose que très peu de choses. On a même choisi le nom du jeu, on ne voulait pas d'un énième «Super Vraoum Racer».

Carlo : Notre spécificité dans le travail, c'est aussi que l'on n'a pas de cahier des charges à respecter à la lettre, comme cela s'entend souvent. On ne fait pas vraiment de «Story Board» non plus. Au départ, on discute du jeu, on amène des idées et puis on développe au feeling en corrigeant au fur et à mesure. Quand tu as une idée de jeu à un moment et que tu suis rigoureusement ton cahier des charges, au bout d'un an tu finis par avoir un jeu qui est l'aboutissement de l'idée conçue à l'origine, un jeu qui est déjà vieux en quelque sorte. Nous, on préfère corriger au fur et à mesure afin que le jeu reste dans l'air du temps.

Pourquoi avoir choisi de faire un jeu de courses de voitures axé arcade ?

Carlo : En fait, on est des fans d'arcade et quand on a tripé pendant un an sur Daytona en arcade, ça laisse des traces. Le problème, c'est que jusque-là, on connaissait bien la 2D. Pour pénétrer dans le monde de la 3D, on trouvait que commencer par un jeu de bagnoles, c'était excitant.

L'animation de Burning Road est fluide : avez vous utilisé un moteur 3D déjà existant ?

Carlo : Non, on a créé nous-mêmes notre propre moteur 3D. Il semblerait d'ailleurs qu'il soit bon puisqu'on nous a déjà proposé de nous le racheter. On a aussi créé les outils dont on avait besoin, les modeleurs, etc. Pour le côté graphique, c'est pareil, on a fait les textures nous-mêmes. En fait, on peut dire que BR est un jeu 100 % français pour cette raison.

Lyes : En ce qui concerne les textures, on a préféré les créer afin d'éviter l'aspect Digit qui aurait rendu le jeu trop froid visuellement. Là, c'est plus orienté dessin pour obtenir un style différent et d'abord destiné aux jeunes. Et puis l'ambiance, dans un jeu, c'est très important et en procédant ainsi, on obtient un résultat plus chaleureux.

BR semble être un compromis entre Daytona et Sega Rally. C'est flatteur mais qu'apporte-t-il au genre ?

Carlo : D'une part, ça apporte forcément quelque chose sur Playstation puisque Sega Rally et Daytona n'existent que sur Saturn. Ensuite, on s'est dit que dans Sega Rally, ce sont les trajectoires qui sont importantes, mais il n'y avait pas assez de concurrents. Du coup, le jeu tourne vite mais on lutte surtout contre le décor. Dans Daytona, c'est l'inverse, on lutte contre les concurrents. On a voulu faire un mix de tout ça pour avoir un soft qui ne lasse pas. Ici, les reliefs sont très importants et les bosses nombreuses, c'est pourquoi il faut soigner ses trajectoires. De plus, les concurrents sont pressants et la lutte acharnée, ce qui fait que chaque tour est différent.

Lyes : on a choisi des thèmes très variés pour les trois circuits afin d'éviter d'avoir trois parcours qui se ressemblent trop, tant sur le plan des tracés que sur celui des décors. Chaque circuit lui-même est divisé en plusieurs thèmes. Le deuxième, par exemple, évolue de la neige à la terre en passant par une piste glacée et bien sûr, l'adhérence change. On voulait vraiment varier les plaisirs et garder le côté baston de l'arcade. Dans Burning Road, tu ne te retrouves jamais seul sur la piste, la machine calcule de façon à ce que les autres soient toujours dans les parages pour te maintenir sous pression. Ça doit speeder, bastonner et faire oublier tout le reste.

Techniquement, quelles sont les caractéristiques de Burning Road ?

Carlo : Le jeu tourne à plus de trente images/seconde. Tous les polygones sont éclairés et il y en a environ 140 000/s (texturés et éclairés) affichés à l'écran. En pointe, on en trouve 158 000. Le tout en 32 000 couleurs. En dehors de ce côté purement technique, il faut préciser qu'on pourra manœuvrer avec le volant Playstation et qu'une option permettra de jouer à deux en link.

Un dernier mot ?

Lyes et Carlo : Ça fait maintenant un bon moment qu'on fait de l'arcade dans l'esprit japonais et maintenant, de plus en plus, on veut montrer qu'on peut faire de la bonne arcade en France. ■



LYES BELAÏDOUNI, GRAPHISTE



CARLO PERCONTI, PROGRAMMEUR

LA MACHINE CALCULE LA POSITION DES VOITURES DE FAÇON QUE VOUS NE SOYEZ JAMAIS SEUL SUR LA PISTE, HISTOIRE DE SE TIRER LA BOURRE TOUT AU LONG DE LA COURSE.



ATTENTION À NE PAS PRENDRE TROP DE CHOCS, VOUS RISQUEZ DE VOILER MÉCHAMMENT LES ROUES ARRIÈRE, ET PIS APRÈS POUR PILOTER, TINTIN...



STARSKYYY ET HUTCH, LALALALALALA, STARSKY ET HUTCH...



LES TEXTURES ONT ÉTÉ CRÉÉES DE TOUTES PIÈCES POUR OBTENIR UN RENDU «DESSIN» PLUS CHALEUREUX.



NON SEULEMENT IL FAUDRA BATAILLER CONTRE LES CONCURRENTS MAIS AUSSI CONTRE LE DÉCOR. VIRAGES SERRÉS, SURFACES GLISSANTES, TROUS, BOSSES, TOUT Y EST.



PARIS

128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : (1) 48 05 42 88
Tél : (1) 48 05 50 67

PARIS

36, rue de Rivoli
75004 PARIS - M° Hotel de Ville
Tél : (1) 40 27 88 44

**NOUVELLE
ADRESSE**

LILLE

2, rue Faidherbe
Tél : (16) 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : (16) 20 57 84 82

DOUAI

39, rue Saint Jacques
Tél : (16) 27 97 07 71
STRASBOURG
6, rue de Noyer
Tél : (16) 88 22 23 21

3DO

- 3DO PAL FZ1 + STARBLADE 990 F
- 3DO PAL GOLDSTAR + FIFA (français) 990 F

3D ATLAS 99,00	FIFA SOCCER 199,00	PGA GOLF 96 369,00
MAGAZINE + DEMO 50,00	FLIGHT STICK (SIMULATION) 390,00	QUARANTINE 99,00
ALONE IN THE DARK (VF) 199,00	FOES OF ALI 369,00	RETURN FIRE 199,00
ALONE IN THE DARK 2 (VF) 299,00	GAME GOURU 249,00	RISE OF THE ROBOT 99,00
BATTLE SPORT 299,00	GEX 199,00	ROAD RASH 199,00
BURNING SOLDIER 199,00	GRIDDERS 99,00	SAMPLER 2 10 DEMOS
CAPTAIN QUAZAR 369,00	IMMERCENARY 99,00	+TEST MEMOIRE 15 mn 79,00
CASPER 369,00	IRON ANGEL OF	SEAL OF PHARAON 149,00
CORPSE KILLER 99,00	THE APOCALYPSE 99,00	SHOCKWAVE 2 369,00
CYBERIA 369,00	JOYPAD PANASONIC 199,00	SNOW JOB 369,00
«D» 375,00	KING DOM : THE FAR REACHES 199,00	SPACE HULK 199,00
DAEDALUS ENCOUNTER 199,00	MICROCOSM 149,00	SPACE PIRATE 99,00
DECATHLON 369,00	MINTEASER (ADULT) 199,00	STAR BLADE 99,00
DEMOLITION MAN 199,00	MYST 199,00	SUPER STREET FIGHTER 2 199,00
DOOM 299,00	PATANK 199,00	SYNDICATE 199,00
DRAGON LORE 375,00	PEEBLE BEACH GOLF 99,00	THEME PARK 99,00
		TOTAL ECLIPSE 99,00
		TWISTED 99,00
		WAY OF THE WARRIOR 99,00
		WING COMMANDER 3 199,00

Playstation

- PLAYSTATION (EUR) + 1 MANETTE 1990 F
- PLAYSTATION MULTISTANDARD + 1 JEU AU CHOIX 2990 F
- Fonctionne avec jeux US, EUR, JAP
- VOLANT + PEDALIER 499 F

- PRO ACTION REPLAY 369,00
- CABLE DE LIAISON 169,00
- JOYSTICK 399,00
- MANETTE 149,00
- MANETTE ASCII 249,00
- RALLONGE MANETTE 89,00
- MEMORY CARD 169,00
- PRISE PERITEL RGB 199,00

ACE COMBAT 399,00	JEUX EUROPEENS	OLYMPIC SOCCER 349,00
BIOHAZZARD 499,00	ACTUA GOLF 369,00	PANZER GENERAL 349,00
BOXER ROAD 199,00	ACTUA SOCCER 369,00	PGA TOUR GOLF 96 369,00
CHORO Q 449,00	ADIDAS POWER SOCCER 369,00	POWER SERVE 349,00
COBRA 499,00	AIR COMBAT 349,00	PSYCHIC DETECTIVE 369,00
COSMIC RACE 199,00	ALIEN TRILOGY 349,00	RAIDEN PROJECT 349,00
CRIME CRACKER 199,00	CHESSMASTER 349,00	RAW PURSUIT 349,00
DESTRUCTION DERBY 499,00	CHRONICLE OF THE SWORD 349,00	RAYMAN 369,00
DRAGON BALL Z 399,00	CRITICOM 349,00	RESIDENCE EVIL 349,00
DRAGON BALL Z 2 499,00	CYBERSLED 299,00	RETURN OF FIRE 369,00
EARTHWORM JIM 2 349,00	D 349,00	REVOLUTION X 299,00
EXTREME GOLF 349,00	DEADLY SKY 349,00	RIDGE RACER REVOLUTION 369,00
FADE TO BACK 369,00	DESCENT 369,00	ROAD RASH 369,00
FORMATION SOCCER 499,00	DESTRUCTION DERBY 369,00	SAMPRAS EXTREME TENNIS 369,00
GOEMON WARRIOR 499,00	DISWORLD 349,00	SHELLSHOCK 349,00
GROUND STROKE 199,00	DOOM 349,00	SHOCK WAVE ASSAULT 369,00
J LEAGUE PRIME GOAL 199,00	DRAGON BALL Z 399,00	SKELETON WARRIOR 349,00
JUMPING FLASH 2 499,00	EXTREME PINBALL 369,00	SPACE HULK 2 369,00
KILEAK THE BLOOD 2 499,00	EXTREME SPORT 349,00	STREET FIGHTER ALPHA 369,00
KING FIGHTER 95 495,00	F117 AGILE WARRIOR 299,00	STREET FIGHTER, THE MOVIE 199,00
MAGIC BEAST WARRIOR 199,00	FIFA SOCCER 96 249,00	STRIKER 96 299,00
MEGAMAN X3 499,00	GEX 349,00	TEKKEN 399,00
MOTOR TOON 2 499,00	HI OCTANE 299,00	THEME PARK 369,00
NAMCO MUSEUM 499,00	JACK IS BACK 349,00	THUNDER HAWK 2 349,00
NAMCO MUSEUM 2 499,00	JOHN MADDEN 96 369,00	TILT 369,00
NBA POWER DUNKER 499,00	JOHNNY BAZOOKATONE 349,00	TOSHIDEN 2 369,00
NIGHT STRIKER 199,00	JUMPING FLASH 299,00	TOTAL ECLIPSE TURBO 299,00
RAYMAN 499,00	JUPITER STRIKE 299,00	TOTAL NBA'96 369,00
RIDGE RACER 2 499,00	LOADED 299,00	TRUE PINBALL 369,00
STREET FIGHTER REAL BATTLE 149,00	MAGIC CARPET 369,00	TWISTED METAL 349,00
TEKKEN 2 499,00	MICKY WILD ADVENTURE 349,00	VIEW POINT 369,00
TETRIS X 499,00	MORTAL KOMBAT 3 299,00	WAR HAWK 349,00
TOSHIDEN 2 499,00	MYST 349,00	WING COMMANDER 3 369,00
VAMPIRE 499,00	NBA : IN THE ZONE 369,00	WIPE OUT 369,00
V TENNIS 299,00	NBA JAM TE 299,00	WORLD CUP GOLF 349,00
WINNER ELEVEN 199,00	NBA LIVE 96 369,00	WORMS 369,00
WIPE OUT 499,00	NEED FOR SPEED 369,00	WRESTLEMANIA 249,00
	NFL QUARTERBACK 96 349,00	X COM 369,00
	NHL FACE OFF 349,00	ZERO DIVIDE 369,00

Saturn version PAL

- SATURN VF + 1 MANETTE + MEMOIRE 1990 F
- VIDEO CD ADAPTATEUR (MPEG) 1190 F
- Liste des films disponible sur demande

- ARCADE RACER (VOLANT) 449 F
- GENIAL ACTION REPLAY + ADAPTATEUR + MEMORY CARD 3 en 1 349 F
- ADAPTATEUR POUR JEUX JAPONNAIS 199 F
- SI VOUS ACHETEZ UN JEU 149 F

CLOCK WORK 2 (EUR) 299,00	D (EUR) 369,00
DEADLY SKY (EUR) 369,00	DESCENT (EUR) 349,00
DESTRUCTION DERBY (EUR) 349,00	DISCWORLD (EUR) 349,00
DRAGON BALL Z (JAP) 399,00	DRAGON BALL Z 2 (JAP) 399,00
DRAGON FORCE (JAP) 399,00	EARTHWORM JIM 2 (EUR) 369,00
FATAL FURY 3 (JAP) 449,00	FIFA SOCCER 96 (EUR) 249,00
FORMULA 1 CHAMPIONSHIP (EUR) 389,00	GALATIC ATTACK (EUR) 299,00
GEX (EUR) 369,00	GOLDEN AXE THE DUEL (EUR) 349,00
GRAN CHASER (JAP) 199,00	GUARDIAN HEROES (JAP) 449,00
IMPACT RACING (EUR) 369,00	IN THE HUNT (JAP) 249,00
JACK IS BACK 369,00	JOHNNY BAZOOKATONE (EUR) 349,00
KING OF FIGHTER 95 (JAP) 449,00	KING OF SPIRIT (JAP) 299,00
MAGIC CARPET (EUR) 369,00	MANSION OF HIDDEN SOULS (EUR) 199,00
MEGAMAN X3 (JAP) 399,00	MORTAL KOMBAT 2 (EUR) 299,00
MYST (USA) 199,00	MYSTERIA (EUR) 389,00
NBA JAM TE (EUR) 199,00	NEED FOR SPEED (EUR) 369,00
NFL QUARTERBACK 96 (EUR) 369,00	NHL HOCKEY (EUR) 369,00
NIGHT WARRIOR (EUR) 369,00	OFF WORLD INTERCEPTOR (EUR) 369,00
PANZER DRAGON 2 (EUR) 399,00	RAYMAN (EUR) 349,00
RAW PURSUIT (EUR) 369,00	REVOLUTION X (EUR) 369,00
SEGA RALLY (EUR) 349,00	SHELL SHOCK (EUR) 349,00
SHINOBI X (EUR) 349,00	SIM CITY 2000 (EUR) 389,00
SKELETON WARRIOR (EUR) 369,00	SLAM DUNK (JAP) 199,00
STORY OF THOR (JAP) 399,00	STREET FIGHTER (EUR) 199,00
STREET FIGHTER ALPHA (EUR) 369,00	THE HORDE (EUR) 369,00
THEME PARK (EUR) 369,00	THUNDER HAWK 2 (EUR) 349,00
TILT (EUR) 369,00	TITAN WARS (EUR) 369,00
TOSHIDEN (JAP) 249,00	TOSHIDEN REMIX (EUR) 349,00
TRUE PINBALL (EUR) 369,00	ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 (EUR) 349,00
VALORA VALLEY GOLF (EUR) 349,00	VAMPIRE HUNTER (JAP) 299,00
VARUNA FORCE (EUR) 369,00	VICTORY BOXING (EUR) 299,00
VICTORY GOAL 96 (JAP) 399,00	VIRTUA COP + GUN (EUR) 449,00
VIRTUA FIGHTER 2 (EUR) 399,00	VIRTUA FIGHTER 2 (USA) 249,00
VIRTUA GUN 199,00	VIRTUA HYDLIDE (USA) 199,00
VIRTUA RACING (EUR) 249,00	WING ARMS (EUR) 369,00
WIPE OUT (EUR) 349,00	WORLD CUP GOLF (EUR) 349,00
WORMS (EUR) 369,00	X MEN (EUR) 369,00

Neo Geo

- JOYSTICK ARCADE 490 F
- JOYPAD 249 F

AGRESSOR OF DARK KOMBAT 490,00	ART OF FIGHTING 299,00
ART OF FIGHTING 2 490,00	ART OF FIGHTING 3 1690,00
CYBER LIP 399,00	FATAL FURY SPECIAL 590,00
FATAL FURY II 299,00	FATAL FURY III 990,00
FATAL FURY REAL BOUT 1690,00	GHOST PILOT 299,00
KARNOV'S REVENGE 399,00	SAMOURAI SHODOWN II 490,00
SAMOURAI SHODOWN III 1690,00	SPINMASTER 399,00
SUPER SIDE KICK 3 690,00	WIND JAMMERS 399,00
WORLD HEROES II 299,00	WORLD HEROES II JET 490,00

Neo Geo CD

- NEO GEO CD 2 + FATAL FURY 4 3290 F
- NEO GEO + FATAL FURY 4 2490 F

3 COUNT BOUT 299,00	AERO FIGHTER 2 299,00
AGRESSOR OF DARK COMBAT 299,00	ALPHA MISSION 2 299,00
ART OF FIGHTING 2 299,00	ART OF FIGHTING 3 449,00
BASEBALL STAR 2 299,00	BURNING FIGHT 299,00
FATAL FURY 3 349,00	FATAL FURY REAL BOUT 449,00
FOOTBALL FRENZY 299,00	GALAXY FIGHT 299,00
KABUKI KLASH 399,00	KARNOV'S REVENGE 299,00
KING OF FIGHTER 94 349,00	KING OF FIGHTER 95 449,00
KING OF MONSTER 2 299,00	MUTATION NATION 299,00
POWER SPIKES 349,00	PULSTAR 449,00
SAMOURAI SHODOWN 2 349,00	SAMOURAI SHODOWN 3 449,00
SENGOKU 2 299,00	SONIC WING 3 (AEROFIGHTER 3) 449,00
STREET HOOP 299,00	TOP HUNTER 299,00
TOP PLAYER GOLF 299,00	TRASH RALLY 299,00
VIEW POINT 299,00	WIND JAMMER 299,00
WORLD HEROES PERFECT 299,00	

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 90 72 22

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 :

<input type="checkbox"/> SUPER NINTENDO	<input type="checkbox"/> MEGADRIE	<input type="checkbox"/> GAME GEAR	<input type="checkbox"/> PLAYSTATION
<input type="checkbox"/> SUPER NES	<input type="checkbox"/> MEGA CD	<input type="checkbox"/> 3 DO	<input type="checkbox"/> SATURN
<input type="checkbox"/> SUPER FAMICOM	<input type="checkbox"/> NEO GEO	<input type="checkbox"/> CDI	<input type="checkbox"/> NEC
	<input type="checkbox"/> GAME BOY	<input type="checkbox"/> JAGUAR	

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

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

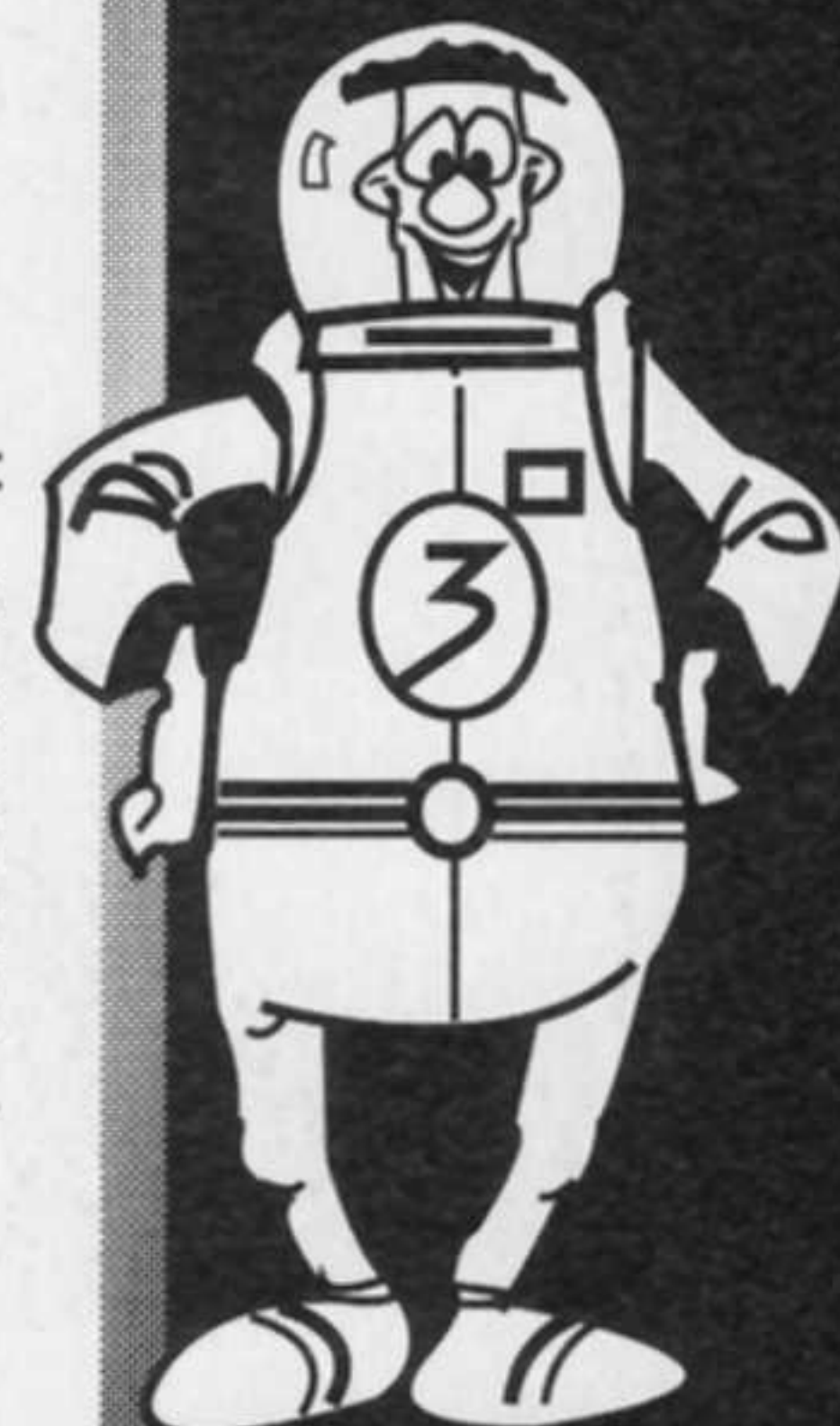
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité :/...../..... Signature :

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.

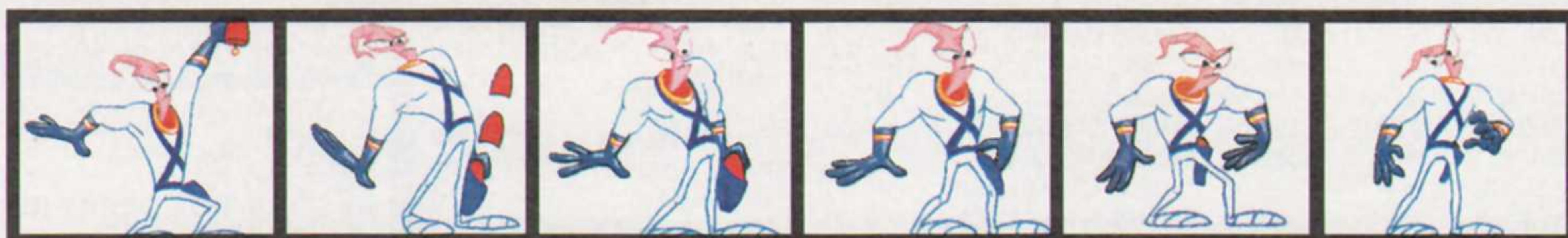
ESPACE 3

Jammers



PLAYMAG 06/96

EATHWORM JIM A ÉTÉ DESSINÉ
DANS UN ESPRIT D'OUVERTURE
À D'AUTRES MARCHÉS QUE
CELUI PROPRE AUX JEUX VIDÉO.
CET ESPRIT EST UNE GRANDE
FORCE DE SHINY.



Quelle est la **recette magique** pour créer un personnage voué au succès ? Dieu seul le sait. Cela dit, si on en juge par le succès d'EarthWorm Jim, **Dave Perry** connaît peut-être la solution. En tous cas, seul son prochain jeu, **Wild 9**, nous le confirmera. En attendant, Dave nous **explique...**

par Tommy François

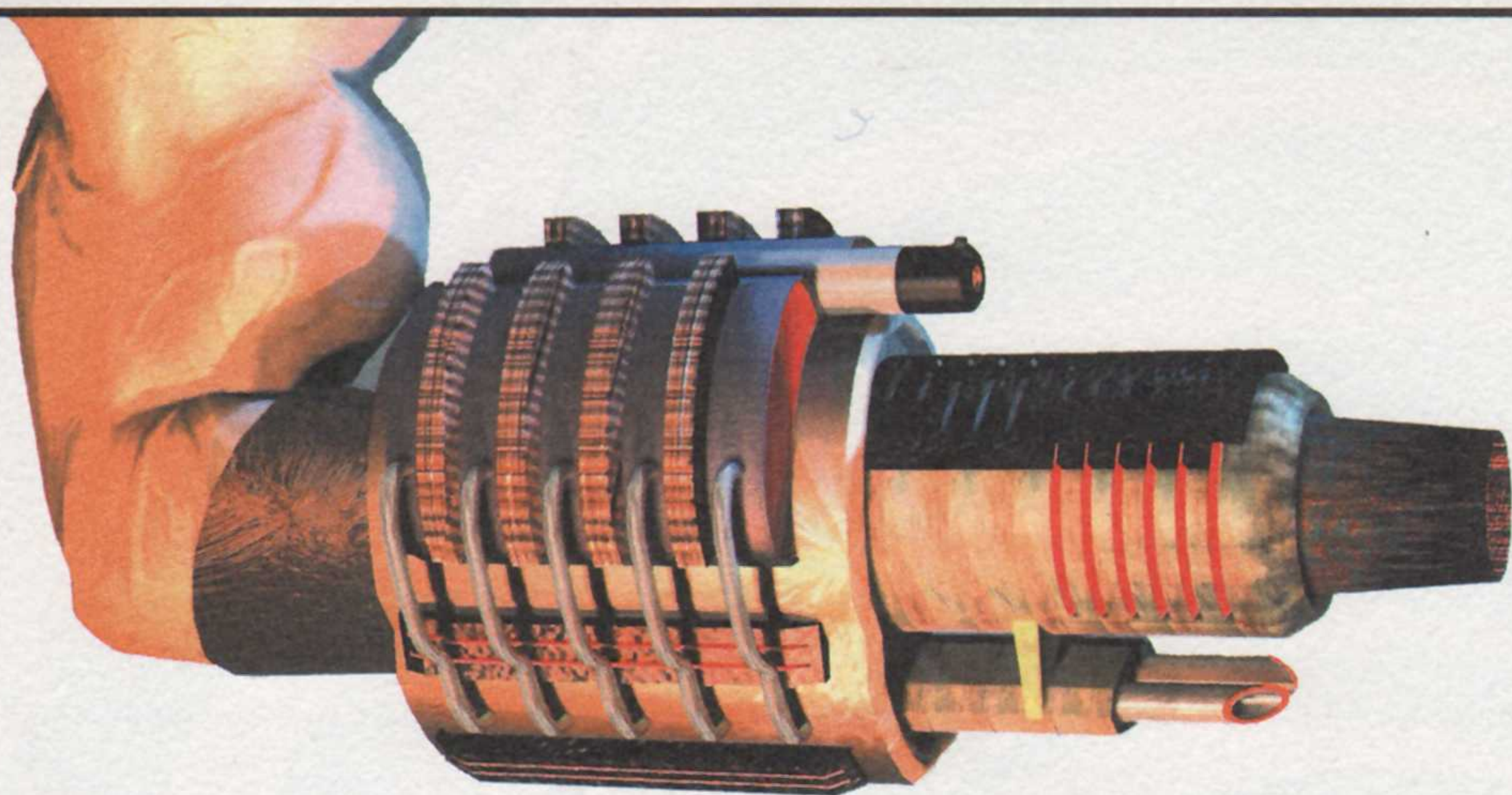
wild 9

être ou ne pas être?

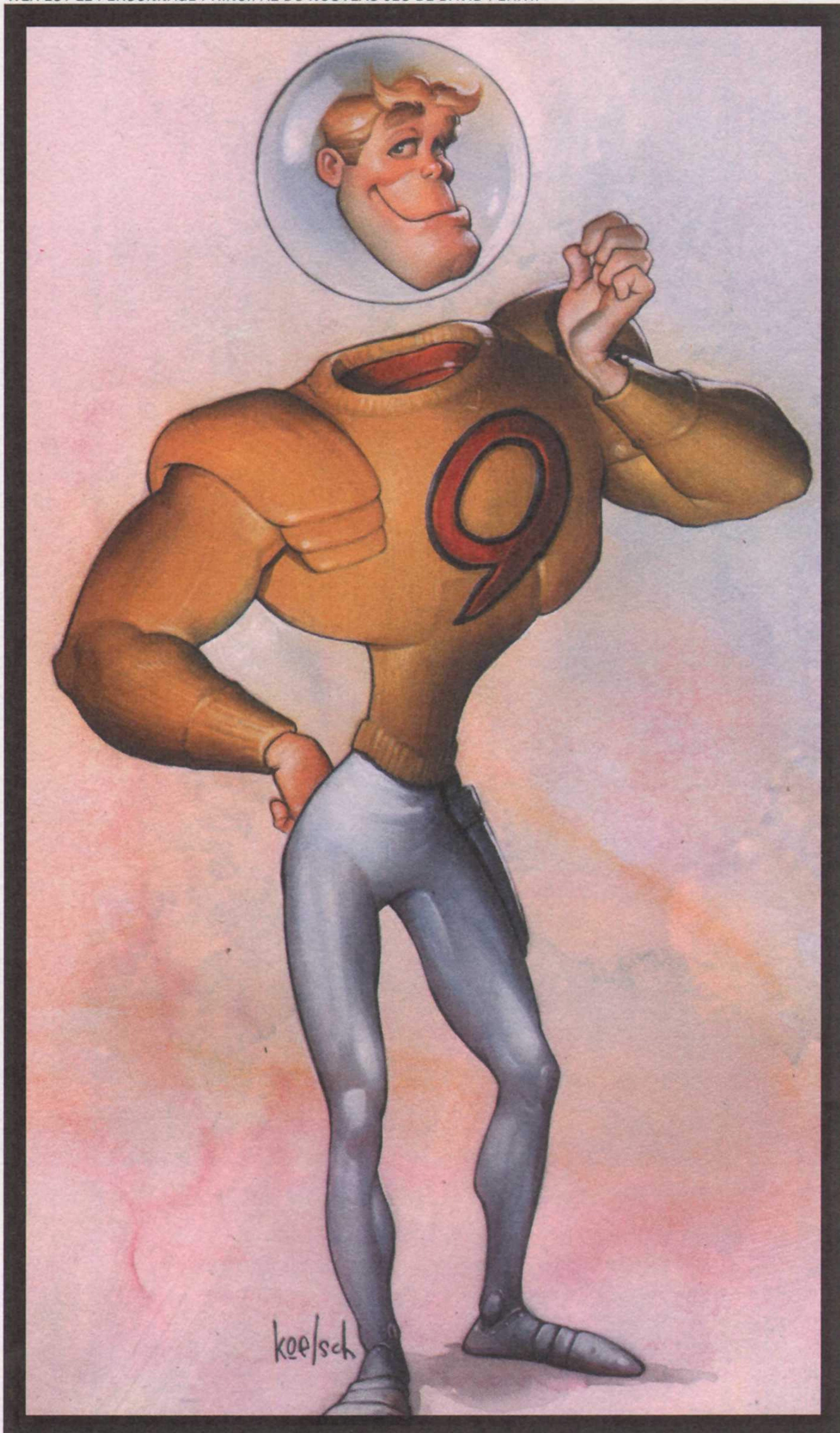
Si Donkey Kong Country a marqué l'année 1994, elle est aussi estampillée du sceau EWJ. En d'autres termes : EarthWorm Jim. Presque un an et demi après la sortie de ce titre signé Shiny, Jim est une des licences les plus prisées du marché américain. De simple jeu vidéo, Jim est devenu jouet chez Playmates et vient de finir son parcours dans les coulisses d'Universal Studios, où il fait un voyage dans le monde de l'animation. Et pourtant, même si l'ascension de Jim semble spectaculaire, Shiny constate douloureusement que le ver de terre est voué à disparaître. EarthWorm Jim 3 ne verra donc jamais le jour. Pourquoi ? Tout simplement parce que le personnage n'a pas été réfléchi dans cette optique. Fort de ce constat, Shiny s'est lancé sur un nouveau projet console. J'ai nommé Wild 9. Succès oblige, Dave Perry et son équipe de fins limiers ont essayé de dégager l'essence même d'une bonne licence. La parole est à Dave :

« Chez Shiny, on a toujours commencé avec l'interactif. Seulement, depuis que l'industrie commence à réaliser que les jeux sont un art, on ne peut plus procéder de la même manière. On ne doit pas négliger le livre, le jouet, les peluches ou les figurines. On finit d'ailleurs par avoir une liste ridicule où même la couleur du caleçon de votre héros a son importance. La difficulté réside donc dans la création d'un personnage qui se prête à toutes ces exploitations. Sans oublier que l'enfant doit toujours pouvoir s'identifier au personnage. Reste à savoir si à ce stade du développement on n'a pas détruit son jeu... Il faut donc boucler la conception des personnages avant de s'attaquer à la programmation. On se demande ensuite quels personnages pourront intégrer le jeu. Pour Wild 9, nous en avons ainsi inventé 21. C'est beaucoup trop !

Shiny
Entertainment
SAT / PS



WEX EST LE PERSONNAGE PRINCIPAL DU NOUVEAU JEU DE DAVID PERRY.



Tout le rab est destiné aux émissions télévisées, aux livres et autres marchés du genre. Ce supplément est pourtant indispensable car lui seul donne une bonne durée de vie à la licence. EarthWorm Jim en a d'ailleurs pâti. Nous avons sept ou huit personnages au plus. Résultat des courses : lorsque Universal Studios nous a demandé d'autres persos pour une deuxième saison de 13 épisodes télévisés, nous n'avons pas pu les lui donner.

Puisque les jeux disparaissent en moins de trois ans, il faut aussi que le héros ait acquis assez de notoriété durant cette période ou sinon c'est fini. Pour pallier ce problème, nous avons suivi une nouvelle démarche pour Wild 9. Une fois la création achevée, nous avons vendu la licence le plus rapidement possible. Ainsi, toutes les sorties seront simultanées. Si Wild 9 est prévu sur PlayStation et Saturn, il l'est donc aussi en dessins animés et en figurines. L'un des trois personnages principaux s'appelle Wex. Nous l'avons conçu de façon à ce qu'il se prête à ce contexte. Pour l'aider dans sa tâche, Wex dispose d'un Rig, une sorte de dispositif électronique attaché à son épaule. C'est son arme. Non seulement le Rig a l'avantage d'être cool mais il est aussi commercialisable...

Pour ce qui est du jeu vidéo, Wild 9 est programmé par Nick Jones, l'un des acteurs principaux de la série des EarthWorm Jim. C'est un jeu de plateformes qui mêle 2D et 3D à la perfection. Une kyrielle de caméras dynamiques qui bougent dans tous les sens font de Wild 9 un jeu rapide et fun. Etant donné le stade de développement actuel, moins de 20%, je ne peux pas vous en dire plus si ce n'est qu'un Français fait toutes les animations. Il s'appelle Alain. Rendez-vous le mois prochain pour les premières images exclusives de Wild 9. >>>

Merci Dave.





abonnez-vous à

playmag

un an pour

229

FF au lieu de 352 FF

POUR ÊTRE INFORMÉ SUR TOUT CE QUI CONCERNE LES CONSOLES SATURN, PLAYSTATION ET NINTENDO 64

Vos avantages en tant qu'abonné:

Playmag arrive chez vous avant sa sortie en kiosques. vos petites annonces sont prioritaires.

OUI, JE M'ABONNE À playmag POUR 1 AN (11 NUMÉROS) POUR 229^{FF}

AULIEU DE 352^{FF} SOIT UNE ÉCONOMIE DE 123 FF

(TARIF POUR LA FRANCE MÉTROPOLITAINE. TARIF POUR LE RESTE DE L'UNIVERS : 285 FF)

CI-JOINT MON RÈGLEMENT À L'ORDRE DE PLAYMAG, PAR : CHÈQUE MANDAT-LETTRE

BULLETIN À RENVoyer AVEC VOTRE RÈGLEMENT SOUS ENVELOPPE AFFRANCHIE À :

CYBER PRESS PUBLISHING, RÉASSORT PLAYMAG, 92/98 BOULEVARD VICTOR HUGO, 92115 CLICHY CEDEX.

Nom.....Prénom.....Adresse.....

.....CP.....Ville

Pays.....Age.....Console(s).....

Les noms, prénoms et adresses de nos abonnés étant traités informatiquement, le droit d'accès et de rectification prévu par la loi du 06.01.78 peut s'exercer auprès de notre Service Abonnements. Vous pouvez vous opposer à ce que ces données soient cédées ultérieurement.



→ Les nouveautés en ce mois de juin ne sont pas légion. Seuls quelques jeux officiels se battent en duel ; parmi ceux-ci, notons tout de même Fade To Black sur Playstation et Euro'96 sur Saturn, qui vous entraîneront très loin dans l'extase ludique. Loin d'être folles, les vaches sont pourtant bien maigres... ✕

BARÈME

de 0 à 50	Tournez la page, il n'y a rien à voir !
de 50 à 60	Tout simplement mauvais.
de 60 à 70	Juste moyen.
de 70 à 80	Mérite un coup d'œil.
de 80 à 90	Très intéressant.
de 90 à 95	Des nuits blanches en perspective.
de 95 à 100	Le meilleur de sa catégorie.

	PAGE	NOTE DE RÉALISATION	NOTE D'INTÉRÊT
ADVANCED VG -PS	119	50	56
BIG HURT BASEBALL-PS/SAT	122	82	80
CHO ANIKI -PS / SAT	104	72	70
DOUBLE DRAGON-SAT	106	80	81
EURO'96-SATURN	100		
FADE TO BLACK-PS	94	94	90
HARD ROCK CAB-PS	116	64	40
IREM ARCADE CLASSICS-PS	114	70	21
KILLING ZONE-PS	108	79	84
MOBILE SUIT GUNDAM 2.0-PS	115	60	80
NINKU-SAT	119	46	58
ROCKMAN X-PS/SATS	110	75	60
STAR FIGHTER 3000-PS	120	88	85
STRIKER-SAT	112	84	82
TETRIS X-PS	118	88	45
VIRTUAL CASINO-SAT	122	60	55

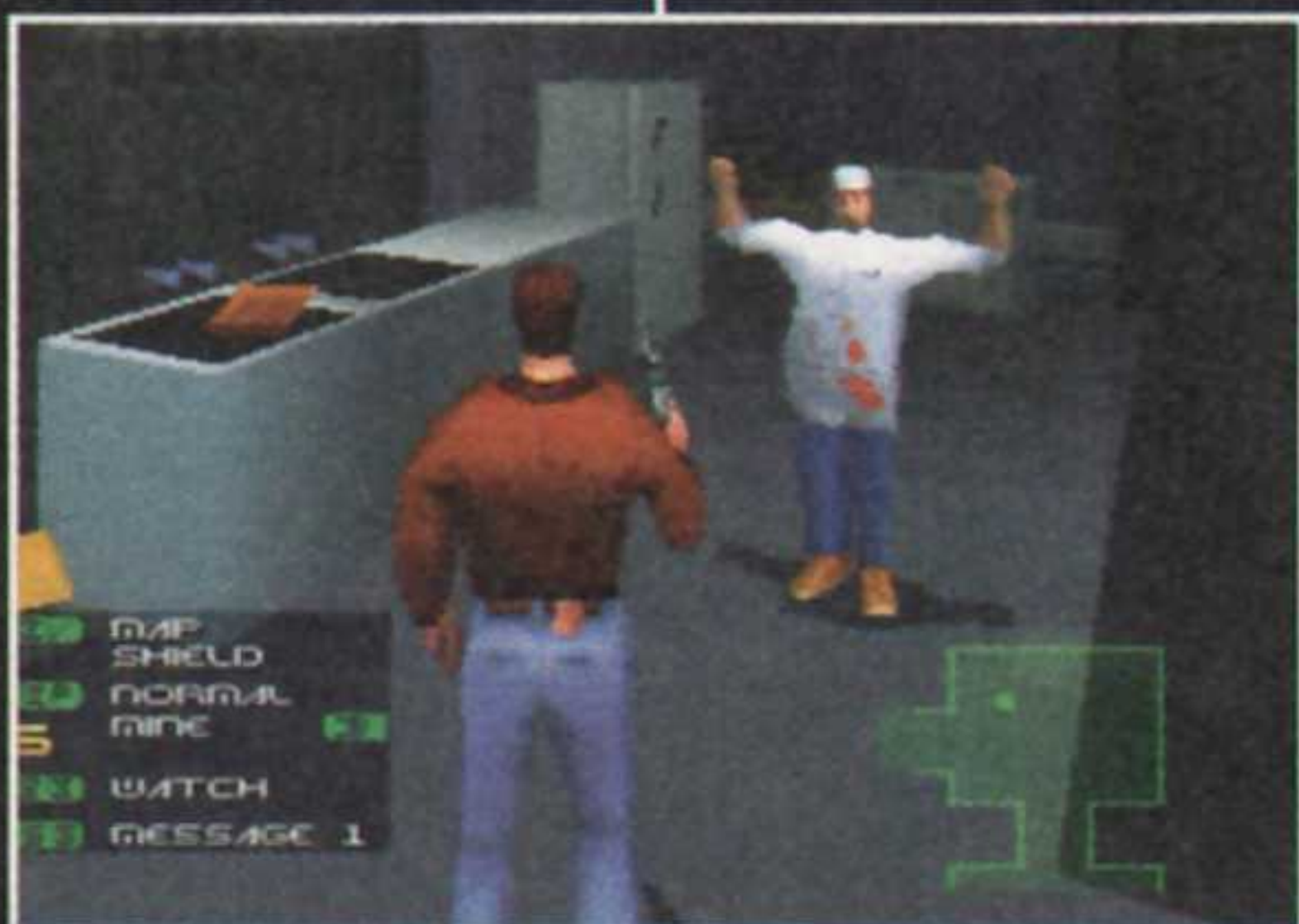


hit parade

Classement	Progression	Mois précédent	Nbr mois de présence
TOP TEN PLAYSTATION			
1 TOTAL NBA	M	-	1
2 NEED FOR SPEED	M	-	1
3 ACTUA SOCCER	M	-	1
4 ROAD RASH	M	-	1
5 D	M	-	1
6 FIFA'96	D	1	4
7 WING COMMANDER 3	M	-	1
8 DOOM	D	3	4
9 RAYMAN	D	5	4
10 TEKKEN	D	7	4
TOP TEN SATURN			
1 D	M	-	1
2 SEGA RALLY	D	1	3
3 WING ARMS	M	9	3
4 SIM CITY 2000	M	7	3
5 FIFA'96	-	5	4
6 VIRTUA FIGHTER REMIX	M	-	1
7 THUNDERHAWK 2	D	3	3
8 FORMULA ONE	M	-	1
9 VIRTUA COP	M	-	1
10 MAGIC CARPET	M	-	1



IL A BEAU SEMBLER HONNÊTE,
IL A BEAU TREMBLER COMME
UNE FEUILLE DEVANT VOUS,
MEFIEZ-VOUS DE CE CUISTOT, IL
SE POURRAIT BIEN QUE SOUS
CETTE ENVELOPPE HUMAINE SE
CACHE UN MORPH.



REGARDEZ BIEN TOUS LES
OBJETS QUI MEUBLENT LES
PIÈCES. TENEZ, PRENEZ CET
EXCAVATEUR PAR EXEMPLE,
VOUS VOUS DOUTEZ BIEN
QU'IL N'EST PAS LÀ QUE
POUR DÉCORER



LORSQUE VOUS ÊTES DANS LA
LIGNE DE MIRE D'UN ENNEMI, CE
RADAR SE MET EN ROUTE POUR
VOUS INDICER OÙ SE TROUVE
CELUI QUI VOUS MET EN JOUE.
PARFOIS, COMME ICI, C'EST ÉVI-
DENT MAIS CE N'EST PAS TOU-
JOURS LE CAS.

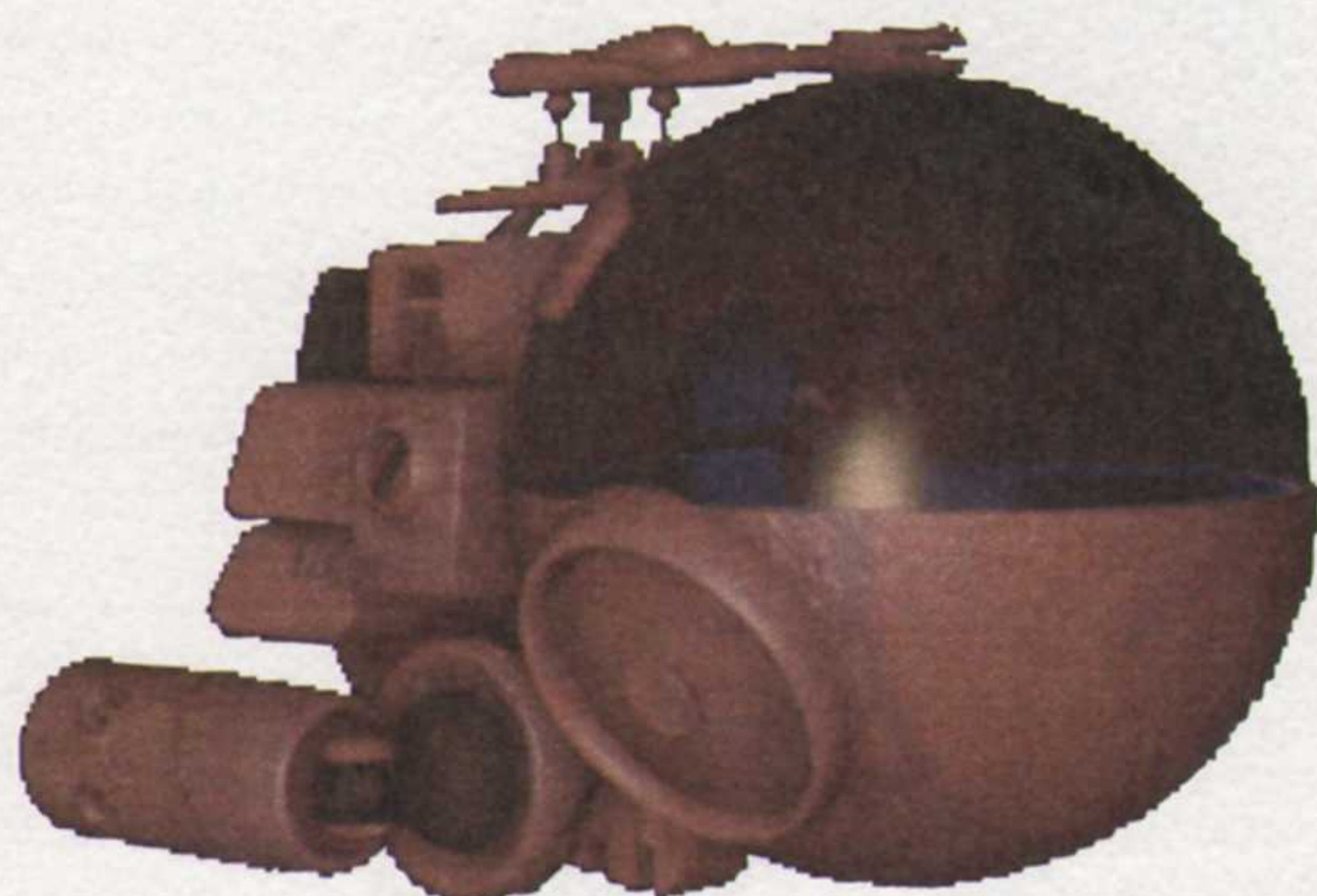


AVEC CE TITRE,
DELPHINE
SOFTWARE VOUS
ENTRAÎNE DANS
UNE AVENTURE
ÉPIQUE ET DE
TRÈS LONGUE
HALEINE. UN
MUST !

DE L'ACTION, DE L'AVENTURE, UNE AMBIANCE DÉMENTE, DES
COUPS DE THÉÂTRE, DU DÉPAYSEMENT, DES ENIGMES -DE
REFLEXION- ET UNE BONNE RÉALISATION. FADE TO BLACK A
ÉTÉ FAIT AVEC LES MEILLEURS INGRÉDIENTS. IL MANQUE
JUSTE UN PEU DE SEXE...



Sorti il y a quelques mois sur PC, *Fade to Black* est le deuxième épisode d'une saga bien de chez nous. En effet, c'est la talentueuse équipe de Delphine Software qui a développé les aventures de Conrad Hart commencées en 91 avec *Flashback*. Une nouvelle fois, l'aventure, l'action et l'innovation sont au rendez-vous. Attention : chef-d'œuvre !



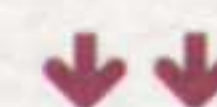
Fade to black



Delphine Software : le nom seul est synonyme de grande classe. Les vétérans du jeu d'aventure sur micro se souviendront des *Voyageurs Du Temps*. Les autres, les adeptes de la console, repenseront plutôt au génial *Another World* (ST, Amiga, SNES, Megadrive...) créé par Éric Chahi, qui travaille en ce moment sur l'énorme projet *Heart of Darkness*, développé exclusivement sur la Saturn. *Flashback* mettait en scène un agent nommé Conrad Hart, qui se retrouvait impliqué dans une sombre histoire d'invasion extraterrestre. Une sorte de David Vincent moderne, quoi ! Ce qui caractérise ces softs est, d'une part, le vif succès remporté tant auprès du public et de la presse spécialisée et, d'autre part, la «patte» de Delphine qui se retrouve dans le mélange subtil entre action, recherche, aventure et plates-formes. Enfin, toujours avide de nouveauté, cette société met un point d'honneur à sortir des jeux dont la réalisation est sans faille et techniquement novatrice. Pour finir, parlons des scénarii en béton armé et de l'ambiance hallucinante, qui viennent agré-
menter le tout. Même si côté scénario, on trouve un peu de repompe sur des films cultes (si *Flashback* n'est pas inspiré de *Total Recall*, j'veux bien tester du Game Boy).

INSPIRATION CINÉMATOGRAPHIQUE ?

Pour ce second volet de cette saga intersidérale, vous revoilà dans la peau de Conrad qui, à la fin de *Flashback*, s'était retrouvé dans une capsule à la dérive dans l'espace dans l'espoir de revenir sur terre (merci Alien). Tout ça après avoir réussi à endiguer une invasion de la terre par les Morphs. Heureusement pour nous, le travail avait été baclé puisqu'ici l'histoire commence par le sauvetage du héros par ces mêmes Morphs. Ceux-ci vous capturent et vous emmènent dans un pénitencier situé sur la lune. Là, vous rencontrez John O'Connor (merci Terminator. Visiblement, on aime bien James Cameron chez Delphine) qui va vous aider à vous évader afin de rencontrer Sarah (no comment sur ce nouveau clin d'œil), qui appartient à l'organisation



playstation

DÉVELOPPEUR : DELPHINE
ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS



LES MORPHS SONT VOS ENNEMIS JURÉS. TUEZ TOUS CEUX QUE VOUS RENCONTREREZ CAR EUX ET LEURS ARMES À TÊTE CHERCHEUSE NE VOUS RATERONT PAS. MÊME SI VOUS DÉTALEZ COMME UN LAPIN...



Mandragore en lutte contre les Morphs. Ainsi, vous retrouvez-vous embrigadé par Mandragore. Désormais, outre sauver votre peau, vos missions seront variées (vous trouverez même des niveaux dans lesquels il vous faudra piloter un vaisseau, un peu façon arcade) et la finalité sera bien sûr de contrecarrer les plans des extraterrestres dont le but est d'anéantir la race humaine.

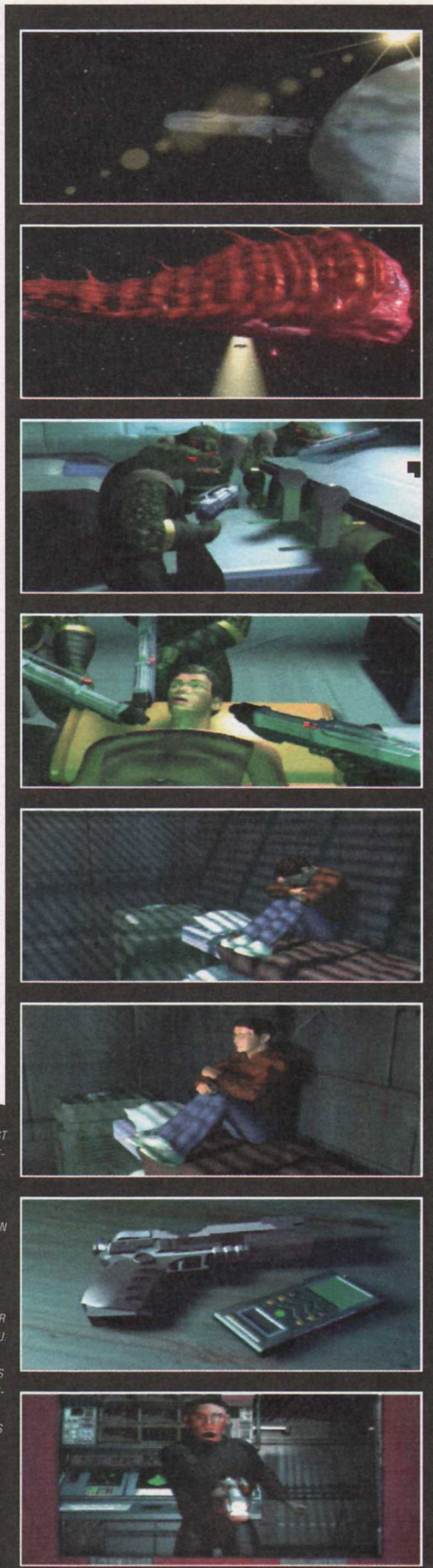
MÉFIEZ-VOUS DE VOUS-MÊME !

Vous voici donc en route pour une aventure pleine d'action, de suspense, de rebondissements et de coups de théâtre dignes... euh, ben, dignes du théâtre. En effet, au cours de votre périple, vous allez rencontrer tout un tas de personnages humains dont il faudra vous méfier car, comme leur nom l'indique, les Morphs peuvent changer d'apparence pour vous tromper. Gare aux trahisons donc. C'est pourquoi il vous faudra rester vigilants pour ce qui est de vos relations avec tous les personnages rencontrés au fil du scénario. Mais ne dévoilons rien pour maintenir un suspense savamment étudié et disons simplement qu'il vous faudra vous méfier des Morphs, des humains, des cuisiniers, des administrateurs, de vos compagnons d'armes, bref, de tout le monde et même de vous tant qu'on y est ! La

parano totale, quoi... Évidemment, à scénario intelligent et bien ficelé, il fallait une réalisation digne de ce nom. D'autant qu'une société comme Delphine qui aime aller de l'avant ne pouvait se contenter d'un simple soft en 2D. «Osons la 3D, osons l'optimisation des 32 bits de la Playstation», voilà ce qu'ont dû se dire les programmeurs.

OSONS LA 3D, OSONS !

En effet, Fade to Black, sorti sur micro à l'ère des Pentiums et maintenant sur console à l'ère des 32 bits, ne pouvait passer à côté des opportunités techniques qu'offrent ces supports. Résultat, le jeu vous propose d'évoluer dans un univers tridimensionnel entièrement calculé en temps réel. Bon, vous me direz que ce n'est pas nouveau et que des jeux tels que Doom ou Alone in the Dark ont donné le ton à une nouvelle génération de jeux. C'est vrai, mais pour Fade to Black, les développeurs n'ont cédé ni à la mode des «Doom-like» ni à aucune autre facilité du genre pour ce qui est de la vue. En effet, ici, vous verrez votre personnage de dos la plupart du temps. Si vous vous trouvez au milieu d'une pièce, vous verrez Conrad en entier et de haut. En revanche, s'il se trouve dos à un mur, un zoom rapide s'effectuera pour que la caméra se place juste derrière la nuque du héros. Il aura certainement fallu une bonne



L'INTRO DE FADE TO BLACK EST SUPERBE ET A ÉTÉ ENTIÈREMENT RÉALISÉE EN IMAGES DE SYNTHÈSE. ELLE REPREND L'HISTOIRE EXACTEMENT LÀ OÙ S'ÉTAIT TERMINÉ FLASHBACK. NOUS SOMMES EN 2190 ET L'INFATIGABLE AGENT CONRAD HART EST PLONGÉ DANS UN PROFOND «CRYO-SOMMEIL» À BORD D'UN VAISSEAU À LA DÉRIVE DANS L'ESPACE. AU BOUT DE 50 ANNÉES D'ERRANCE, VOTRE CAPSULE FINIT PAR ÊTRE ANNEXÉE PAR UN GIGANTESQUE VAISSEAU. ET BIEN SÛR, CE VAISSEAU EST TRUFFÉ DE MORPHS, VOS ENNEMIS JURÉS. VOUS V'ÊTES DANS DE BEAUX DRAPS ! CES CRÉATURES VOUS EMMÈNENT ALORS SUR LA LUNE OÙ SE TROUVE LEUR PÉNITENCIER DE NEW ALCATRAZ. MAIS UNE FOIS DANS VOTRE CELLULE, LE MORPH QUI COMMUNIQUE AVEC VOUS VIA L'ÉCRAN FIXÉ DANS LE MUR DE VOTRE GÉOLE SE FAIT BUTER PAR UN HUMAIN. CE DERNIER VOUS FOURNIT UNE ARME ET VOUS DONNE RENDEZ-VOUS DANS LE HANGAR POUR VOUS ENFUIR. À VOUS DE JOUER MAINTENANT...

TOUTES LES PORTES NE S'OUVRIRONT PAS AUTOMATIQUEMENT DEVANT VOUS. PARFOIS IL FAUDRA RUSER ET UTILISER TOUS LES ÉLÉMENTS DU DÉCOR. ICI, IL FAUT DÉMARRER CES VÉHICULES ET LES SUIVRE, ILS VOUS OUVRIRONT DES PASSAGES.

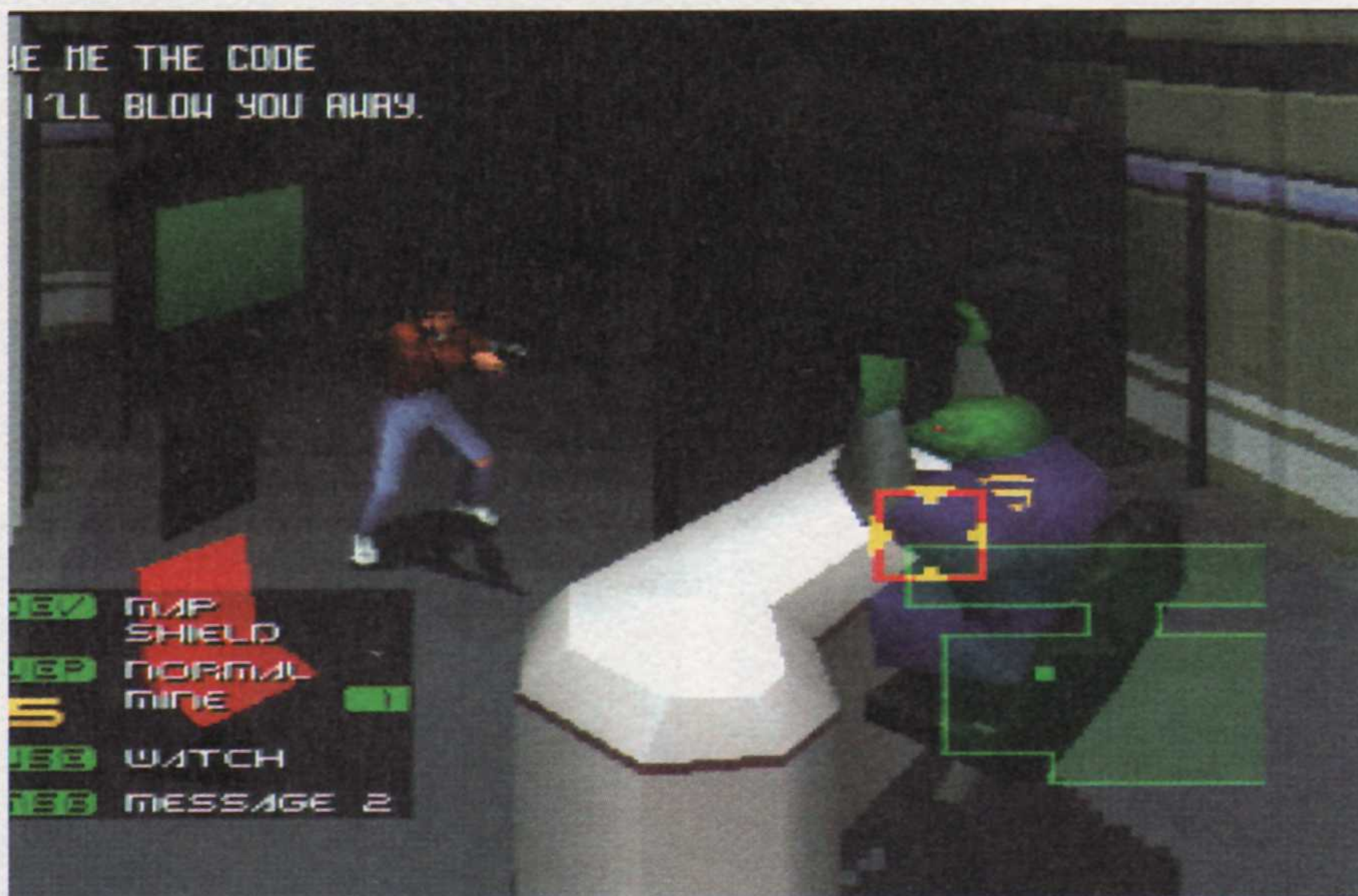
du PC à la console



LES SEULS MOMENTS OÙ VOUS VOUS VERREZ SOUS UN ANGLE DIFFÉRENT SERONT LORSQUE VOUS EXÉCUTEREZ DES ACTIONS COMME OUVRIR UNE PORTE, UNE ARMOIRE, ETC.



À LA FAÇON D'UN «TOTAL RECALL», LA BASE DONT VOUS ÊTES PRISONNIER EST ISOLÉE DE L'EXTÉRIEUR PAR DE GRANDES VITRES. UN COUP DE FEU DE TROP ET ELLE ÉCLATE ET LÀ, C'EST LA MORT ASSURÉE.



UN CONSEIL, NE TOURNEZ JAMAIS LE DOS À CETTE FACE DE «GEX». ARRACHEZ-LUI LES INFOS DONT VOUS AVEZ BESOIN ET TUEZ-LE SANS SCRUPULES.



LE NOMBRE DE POSSIBILITÉS DE MOUVEMENTS DU PERSO EST ÉNORME. MAIS LA MANIABILITÉ RESTE TRÈS BONNE, IL FAUT JUSTE UN PEU DE PRATIQUE POUR OBTENIR UNE BONNE MAÎTRISE.

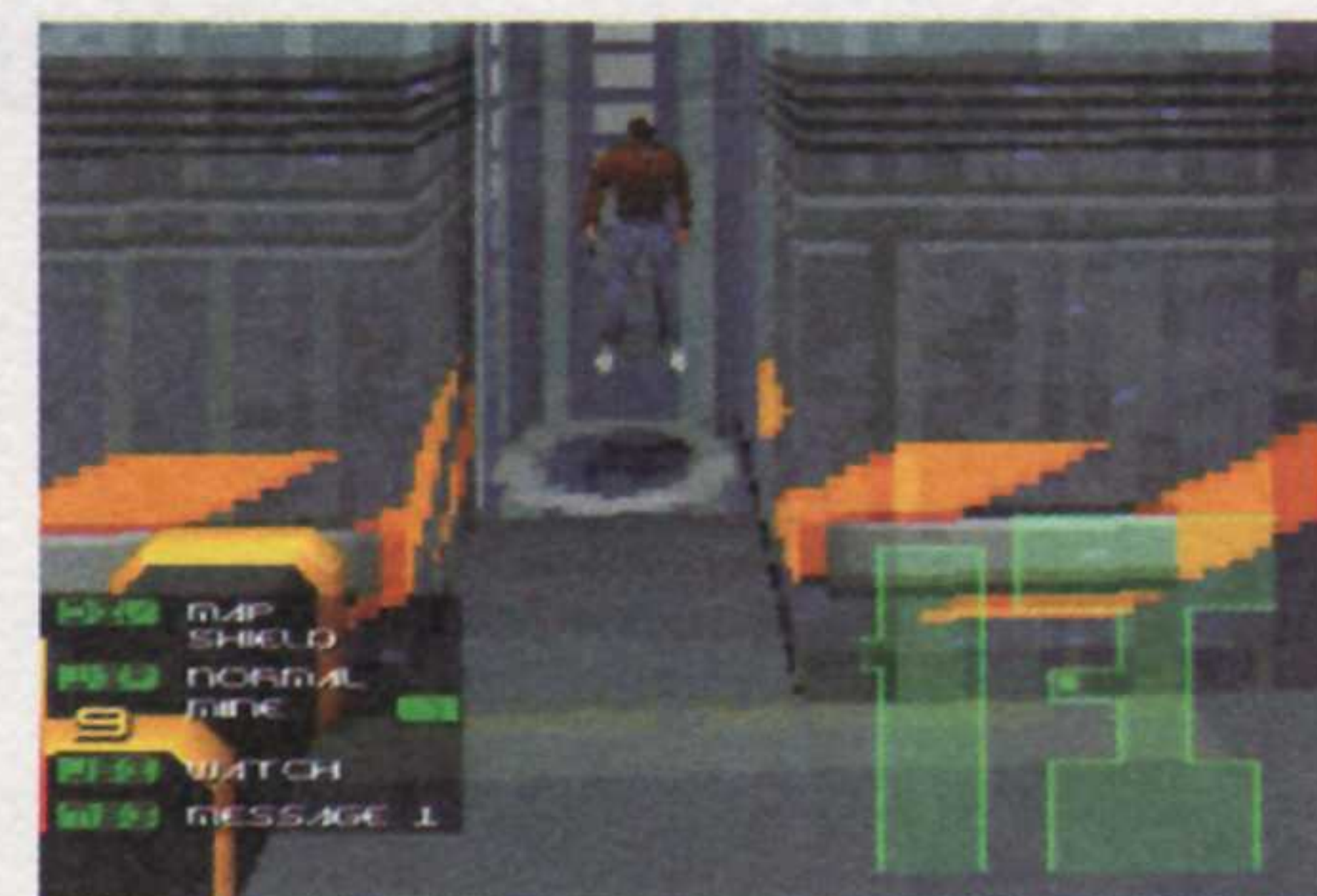
VOICI QUELQUES CHIFFRES QUI VOUS DONNERONT UNE PETITE IDÉE DE L'ASPECT TECHNIQUE DE LA CHOSE. CAR IL FAUT SAVOIR QUE LE PASSAGE DU PC À LA PLAYSTATION N'EST PAS DÙ À UNE CONVERSION. EN ÉTANT ADAPTÉ SUR 32 BITS, LE SOFT A GAGNÉ AU PASSAGE QUELQUES AMÉLIORATIONS. VOYEZ PLUTÔT : SUR PC, LE NOMBRE DE COULEURS AFFICHÉES ÉTAIT DE 256. SUR CONSOLE, LE JEU TOURNE EN 32 000 COULEURS ET 16 MILLIONS POUR LES SCÈNES CINÉMATIQUES PAS MAL, NON ? EN CE QUI CONCERNE L'ANIMATION, SUR MICRO ON TROUVAIT (EN FONCTION DE LA CONFIGURATION DE LA MACHINE) ENTRE 11 ET 40 IMAGES/SECONDE. SUR PLAYSTATION, SI L'ON COMPTE BIEN, ON PEUT TROUVER ENTRE 20 ET 25 IMAGES/SECONDE SELON LES SALLES. UNE BONNE MOYENNE. BREF, LA VERSION PLAYSTATION N'A RIEN À ENVIER À CELLE SUR MICRO ET CONRAD PEUT ÊTRE CONTENT PUISQU'AU PASSAGE, SON PHYSIQUE S'EST CONSIDÉRABLEMENT AMÉLIORÉ. MOINS CUBIQUE, IL S'EST VU ATTRIBUER DES TEXTURES QU'IL N'AVAIT PAS SUR PC. SI VOUS NE ME CROYEZ PAS, JETEZ DONC UN ŒIL À CES DEUX PHOTOS.



VERSION PC



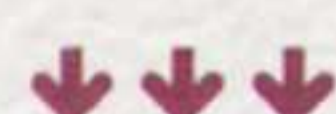
VERSION PLAYSTATION



VOICI LES ASCENSEURS DU FUTUR. MONTEZ DEDANS ET VOUS VOUS ÉLEVEZ DANS LES AIRS.



PARFOIS, IL NE FAIT PAS BON TOUCHER AUX OBJETS D'UNE PIÈCE. CELA PEUT DÉCLENCHER DES MÉCANISMES UN RIEN MORTELS.



dose d'imagination et de nombreuses prouesses de programmation pour obtenir ce résultat qui paraît extrêmement naturel et qui passe, sommes toutes, comme une lettre à la poste. Ainsi, Fade to Black n'est-il pas seulement un bon jeu, bien pensé et bien réalisé mais il apporte en plus quelque chose au genre. Et ça, tout le monde ne peut pas s'en vanter.

COURIR, TIRER, SAUTER, SE PENCHER, REGARDER...

Côté maniabilité, pas de réelles craintes à avoir. Le personnage reste assez facile à prendre en main. Il faut tout de même préciser que Conrad peut effectuer un nombre impressionnant d'actions : courir, sauter, dégainer son arme, tirer, se pencher pour regarder ce qu'il y a au détour d'un couloir, regarder derrière, s'accroupir, faire un petit pas sur le côté... Vous le voyez, les possibilités sont multiples et entraînent par là-même une maniabilité assez corsée au début mais, après un temps d'adaptation, l'ensemble s'avère très jouable. Seul petit manque à mon sens, la possibilité de pouvoir faire reculer le personnage. Pour le reste, l'aventure est de longue haleine et se compose de douze ou treize niveaux (c'est au choix, en fonction de la façon dont vous finirez le douzième niveau mais je n'en dis pas plus, c'est une surprise). De plus, la difficulté est paramétrable mais dans l'ensemble, le jeu reste assez balèze, ce qui n'enlève rien à la durée de vie. Heureusement, on aura la possibilité de sauvegarder en cours de niveau.

COMME UN BON FILM

Voilà donc ce qu'il est possible de dire sans dévoiler trop le jeu, ce qui serait une véritable gageure. Je ne rajouterai donc que ceci : si vous aimez la bonne science-fiction, les ambiances à la James Cameron (Alien, Total Recall, Terminator), l'action, la réflexion, le suspense et les rebondissements, alors Fade to Black est pour vous car il se savoure comme un bon film. C'est logique, me direz-vous puisque Fade to Black signifie littéralement : fondu au noir. Conclusion : Fade to Black est génial et devrait être un must pour les possesseurs de Playstation. Mais que les adeptes

Sega ne se sentent pas lésés car on attend un version Saturn vraisemblablement pour la fin de l'année. Une bonne nouvelle n'arrivant jamais seule, il n'est pas improbable qu'une suite de Fade to Black soit développée un jour, mais ce n'est visiblement pas pour tout de suite. Ce n'est pas grave, on attendra... ■

MARCO VEROCAÏ

◊ GENRE : **ACYON-AVENTURE** ◊ DIFFICULTÉ : **MOYENNE** ◊ NIVEAUX : 13 ◊ JOUEURS : 1 ◊ CONTINUES : **NON** ◊ SAUVEGARDE : **OUI** ◊ AUTRES STANDARDS : **PC CD-ROM** ◊ DISPONIBILITÉ : **JUIN** ◊ PRIX : **400 F ENVIRON**

1^{ER} AVIS

BIZARREMENT, VOILÀ UNE VERSION CONSOLE LOIN D'ÊTRE EN RESTE PAR RAPPORT AU PC. ELLE EST MÊME TRÈS BELLE ET LE PERSONNAGE A GAGNÉ UN PLUS ESTHÉTIQUE CERTAIN. UNE PROUESSE. TOUT EST EN 3D TEMPS RÉEL, LE JEU EST VASTE, L'ANIMATION EST DE BONNE FACTURE ET ON TROUVE D'INTÉRESSANTES NOUVEAUTÉS (LA VUE). DE QUOI PARDONNER LES QUELQUES RALENTISSEMENTS AUXQUELS ON SE HEURTE PARFOIS. QUANT À L'AMBIANCE SONORE, ELLE EST SIMPLEMENT SUBLIME.

J'M Destroy

réalisation 90

2^{ÈME} AVIS

FADE TO BLACK EST TOUT SIMPLEMENT L'UN DES MEILLEURS TITRES DU MOMENT. DOTÉ D'UN SCÉNARIO BIEN FICELÉ ET RICHE EN REBONDISSEMENTS, IL PROPOSE UN SUBLIL MÉLANGE D'ACTION ET DE RÉFLEXION. LONG, JOUABLE ET DIFFICILE, CE JEU VOUS TIENDRA EN HALEINE UN BON MOMENT. C'EST COHÉRENT, CRÉDIBLE, VARIÉ ET L'AMBIANCE FUTURISTE EST SCOTCHANTE. UN BIEN BEAU VOYAGE, QUE DEMANDER DE PLUS.

Marco Verocai

intérêt 94

SEUL PETIT PROBLÈME EN MATIÈRE DE RÉALISATION : QUELQUES RALENTISSEMENTS ÇÀ ET LÀ. MAIS DANS L'ENSEMBLE, RIEN À REDIRE. SURTOUT SI L'ON CONSIDÈRE LA SOMME DE CALCULS QUE DOIT FAIRE LA MACHINE.

Graphisme : 15/20
Animation : 17/20
Maniabilité : 16/20
Son : 18/20



Votre décès, vous le voulez comment, saignant ?!



DÈS LORS QUE VOUS DÉGAINÉZ VOTRE ARME, LA CAMÉRA ZOOUME POUR VOUS DONNER UNE MEILLEURE VUE DE VOTRE CIBLE. UN PETIT CURSEUR APPARAÎT ALORS POUR SIGNALER QUE VOTRE TIR FERA MOUCHE.



À CHAQUE FOIS QUE VOUS VOYEZ UNE DALLE COLORÉE AU SOL, PLACEZ VOUS DESSUS. CELA DÉCLENCHE GÉNÉRALEMENT QUELQUE CHOSE. MÉFIEZ-VOUS QUAND MÊME, CE N'EST PAS TOUJOURS UNE BONNE SURPRISE.

SI VOUS AIMEZ SCÈNES LES CINÉMATIQUES EN IMAGE DE SYNTHÈSE, VOUS ALLEZ ÊTRE GÂTÉS. FADE TO BLACK EN REGORGE. DÉJÀ L'INTRO, QUE VOUS RETROUVÉREZ CERTAINEMENT BIENTÔT DANS LE BEST OF DE NOS MEILLEURES INTROS. ENSUITE, VOUS EN AUREZ D'AUTRES ENTRE LES NIVEAUX ET MÊME PENDANT LE JEU POUR ILLUSTRER CERTAINES PHASES DE DIALOGUES. D'AILLEURS, NE VOUS LAISSEZ PAS DISTRAIRE PAR LA BEAUTÉ DES IMAGES ET ÉCOUTEZ BIEN CE QUI SE DIT PENDANT CES SÉQUENCES. C'EST GÉNÉRALEMENT TRÈS INTÉRESSANT POUR LA SUITE DES ÉVÉNEMENTS. POUR LES AMATEURS DE BELLES IMAGES, C'EST VRAIMENT LA FÊTE. D'AUTANT QU'ELLES SONT D'EXCELLENTE QUALITÉ. UN VRAI RÉGAL !

FADE TO BLACK VOUS FERA VOYAGER. EN EFFET, VOUS NE RESTEZ PAS LONG-TEMPS DANS VOTRE PRISON ET TRÈS VITE, IL VOUS FAUDRA QUITTER LA PLANÈTE POUR VOIR DU PAYS.



NE LAISSEZ JAMAIS D'ENNEMIS VIVANTS DERRIÈRE VOUS, MÊME MAL EN POINT, ILS SONT CAPABLES DE DÉCLENCHER L'ALERTE ET ADIEU LA «TRANQUILLITÉ».



AU SEIN MÊME DES NIVEAUX, VOUS AUREZ PARFOIS DROIT À DES SCÈNES CINÉMATIQUES SUPERBES.

POUR ÉLIMINER LES ENNEMIS LES PLUS IMPRESSIONNANTS, N'HÉSITÉS PAS À UTILISER DES BALLEES EXPLOSIVES, OU À TÊTE CHERCHEUSE.

LE VIEILLARD, LÀ, C'EST LE PROFESSEUR BERNSTEIN. APRÈS L'AVOIR LIBÉRÉ, IL FAUT ALLER AU TÉLÉPORTEUR. ALLEZ Y MOLLO, IL EST PLUTÔT LENT À CAUSE DE SES RHUMATISMES.





➔ L'Euro 96,

c'est pour bientôt ! Dès juin, vous pourrez vous caler dans votre fauteuil, une bière à la main, la télécommande dans l'autre, les yeux rivés sur le poste. Le panard ! D'autant qu'auparavant, vous aurez déjà pu vous entraîner sur l'autre Euro 96, celui de Gremlin qui est LE jeu officiel du tournoi.



Faites péter le short et les crampons, Euro 96 pointe le bout de son nez sur Saturn ! Pour les connaisseurs, disons qu'il s'agit d'un remix d'Actua Soccer sur Playstation. Ce dernier pouvait s'enorgueillir d'avoir un commentateur bien connu, puisqu'il s'agissait ni plus ni moins de M. Toutafémontptijeanmimi : j'ai nommé Thierry Roland. Fort de sa première expérience vidéo-ludique, il est de retour dans Euro 96. Et c'est qu'il est loquace, le bougre ! Pour l'occasion, il a enregistré de nouveaux commentaires qui s'ajoutent à ceux tirés d'Actua. Le verbe haut, il vous place immédiatement au cœur du match et l'ambiance s'en ressent, même si à force, cela devient un peu lourd. Quoiqu'il en soit, la «densité» des commentaires (disponibles en plusieurs langues) peut être paramétrée de façon à en avoir plus ou moins. Une riche idée qui s'applique aussi à tous les bruitages (foule, musique, etc.). Une ambiance sonore plutôt réussie dans l'ensemble malgré quelques petits détails gênants, genre la balle qui s'écrase sur un poteau dans le plus grand silence, ce qui peut parfois être trompeur.

euro 96

s a t u r n

DÉVELOPPEUR : TELSTAR
ÉDITEUR : TELSTAR



EN MODE
ENTRAÎNEMENT,
VOTRE ÉQUIPE
EST SEULE SUR
LE TERRAIN.
AVEC POUR
UNIQUE OBS-
TACLE LE GOAL
ADVERSE.

du génie. En regardant les équipes évoluer sur le terrain, on a parfois le sentiment de regarder un vrai match, surtout avec certaines caméras (celle qui se rapproche le plus de l'action en particulier). Afin d'être encore plus proche de la réalité du championnat d'Europe des Nations, Euro 96 vous permet de choisir le lieu de l'affrontement parmi les vrais stades du tournoi réalisés en images de synthèse ou de gérer les parties comme bon vous semble (remplaçants, hors-jeu, configuration de l'équipe, etc.) grâce à une interface bien pratique.

PLUS PRÈS DE TOI, RÉALITÉ, PLUS PRÈS DE TOI...

Bref, les options sont bien fournies et le choix est vaste. Le menu propose de jouer en match amical, en entraînement (pas d'équipe adverse sauf un gardien de but) et la réalisation est de bonne facture malgré quelques ralentissements qui viennent émailler les matches.

Un jeu qui s'annonce bon pour ces raisons et qui semble carrément devenir excellent lorsqu'on apprend que l'on peut y jouer jusqu'à quatre en simultané. Que des bonnes nouvelles donc. Mais, car il faut toujours un «mais», on ne peut juger un jeu de foot uniquement sur ses propriétés techniques, sur la qualité des graphismes, de l'animation ou sur la richesse des options. Là où un jeu de foot se révèle vraiment bon, c'est en y jouant. En effet, la jouabilité est primordiale dans ce genre de soft et s'il n'est pas maniable ou s'il est impossible d'y construire une attaque, même le jeu le plus beau du monde ne saurait séduire. Alors voyons un peu ce

TOUTAFÉMONTPTIJEANMIMI |

D'un point de vue technique, Euro 96 reprend les éléments qui avaient fait le succès d'Actua Soccer : six caméras (dont certaines ne sont d'ailleurs pas pratiques), de la 3D temps réel et une animation très réaliste. Il faut néanmoins préciser que certains de ces points ont tout de même bénéficié d'améliorations parfois considérables. Notamment pour la modélisation des joueurs, réalisée grâce au système de Motion Capture. En effet, ils sont ici plus fins, plus ronds que dans Actua. L'animation, elle, relève

SELECTIONNER LE LIEU

 Londres	 Birmingham
 Leeds	 Newcastle
 Manchester	 Liverpool
 Sheffield	 Nottingham

Aperçu du stade
 Au hasard



SELON LE STADE CHOISI, LA PELOUSE N'EST PAS TONDUE DE LA MÊME FAÇON. UN PEU DE VARIÉTÉ NE FAIT JAMAIS DE MAL.

CHOISISSEZ LE LIEU DE LA RENCONTRE PARMIS LES AUTHENTIQUES STADES DANS LESQUELS AURA LIEU L'EURO 96.

EN FONCTION DE CE QUE POURRA EFFECTUER UN JOUEUR, LE SYMBOLE SOUS LE PERSONNAGE CHANGE DE FORME. CONSULTEZ BIEN LA NOTICE POUR PROFITER PLEINEMENT DU JEU.

BON, CE N'EST PAS TRÈS PHOTOGÉNIQUE MAIS DANS SES COMMENTAIRES, THIERRY ROLAND CITE LES VRAIS NOMS DES JOUEURS.

LA VITESSE DU RALENTI PEUT ÊTRE MODIFIÉE POUR MIEUX APPRÉCIER LES MOMENTS LES PLUS SPECTACULAIRES.

POUR LES NOSTALGIQUES DE LA SÉRIE DES KICK OFF, VOILÀ UNE POSSIBILITÉ QUI POURRAIT S'AVÉRER INTÉRESSANTE.



UNE ANIMATION DU TONNERRE, DES GRAPHISMES DIGNES DE CE NOM, LA SATURN TIENDRAIT-ELLE SON JEU DE FOOT ?!

que vaut cet Euro 96 de ce côté-là. Sa maniabilité demande en fait un temps d'adaptation, c'est-à-dire qu'après quelques semaines de pratique (non, j'déconne là, quelques heures suffiront !), on finit par trouver ses marques et construire ses attaques. Mais au départ, ce n'est pas évident parce qu'entre le moment où l'on appuie sur un bouton et celui où l'action est effectuée, il y a un léger décalage qu'il faut apprendre à maîtriser.

JOUABILITÉ OR NOT JOUABILITÉ ?!

En ce concerne la variété des coups, on y trouve un compte honnête : têtes plongeantes, retournés, talonnades, amortis de la poitrine, pas mal de choses sont possibles mais nécessitent là aussi de l'expérience. Simplement parce que la plupart de ces coups sont préenregistrés, donc à réaliser avant même d'avoir la balle. Il faut donc un solide sens de l'anticipation pour arriver à se friser. Somme toute, le soft de Gremlin se défend bien côté maniabilité, sans pour autant être exceptionnel car il est un peu lourd. Ce qui est gênant aussi, c'est l'intelligence artificielle des joueurs. En effet, celle-ci vous vaudra peut-être quelques petites crises de nerfs quand, tout près du but, les membres de votre équipe viendront se fourrer dans vos pattes ou encore au moment de sélectionner un joueur près du ballon qui n'en fera qu'à sa tête et qui ne bougera pas d'un poil. Bref, tout bien pesé, Euro 96 est un jeu agréable à l'œil, bien réalisé, dont la jouabilité reste honorable qui, sans être le meilleur, est un bon jeu de foot.

Marco Verocai

2ÈME AVIS

DOTÉ D'UNE MANIABILITÉ RELATIVEMENT HONNÊTE, EURO 96 NÉCESSITE UN TEMPS D'ADAPTATION AVANT D'AVOIR RÉELLEMENT LE JEU EN MAIN. LE PLUS GROS DÉFAUT VIENT D'UNE INERTIE QUI FAIT QUE LES JOUEURS NE RÉPONDENT PAS INSTANTANÉMENT AUX COMMANDES. POUR LE RESTÉ, C'EST DU BON, TRÈS RÉALISTE ET BOURRÉ D'OPTIONS. UN JEU DE FOOT HONORABLE SUR SATURN.

Marco Verocai

intérêt 87

1ÈRE AVIS

MALGRÉ QUELQUES RALENTISSEMENTS EN COURS DE JEU, IL EST BIEN RÉALISÉ. LA FINE MODÉLISATION DES JOUEURS AJOUTÉE À LA MOTION CAPTURE REND LE JEU TRÈS RÉALISTE. LES STADES SONT PLUTÔT BEAUX, LES OPTIONS NOMBREUSES ET LES BRUITAGES VALENT LE DÉTOUR, NOTAMMENT POUR LES COMMENTAIRES DRÔLES ET SYMPATHIQUES DE THIERRY ROLAND.

J'm Destroy

réalisation 89

UNE DES VUES LES PLUS SYMPAS EST CELLE QUI VOUS RAPPROCHE DE L'ACTION. ELLE N'EST PAS TRÈS PRATIQUE MAIS C'EST UN RÉGAL POUR LES YEUX.



POUR LES PÉNALTYS AUSSI, ON PEUT CHOISIR SON ANGLE DE VUE PARMIS LES SIX DISPONIBLES, LE SEUL EFFICACE ÉTANT CELUI-CI.



LE TACLE, C'EST BIEN, MAIS QUAND C'EST À RÉPÉTITION, VOILÀ CE QUI ARRIVE : LE CARTON ROUGE. FAUDRA PENSER À JOUER EN FINESSE.

MALGRÉ UNE TRÈS BONNE RÉALISATION, CERTAINS DÉFAUTS APPARAISSENT. VOYEZ COMME LES CAGES SONT MOCHES.



UNE FOIS QUE L'ON MAÎTRISE BIEN LE JEU, LES COUPS LES PLUS FOUS SONT PERMIS. ICI, CETTE TALONNADE FINIRA AU FOND DES FILETS.



CERTAINES CAMÉRAS SONT PLUS PRATIQUES QUE D'AUTRES. ICI, UN JOUEUR DOIT REMETTRE LA BALLE EN JEU MAIS IL N'APPARAÎT PAS SUR L'ÉCRAN. PAS PRATIQUE !

LA POSSIBILITÉ DE REVOIR SES ACTIONS AU RALENTI EN CHOISISANT SON ANGLE DE VUE EST TOUT SIMPLEMENT DÉLICIEUSE. PAS NOUVELLE MAIS DÉLICIEUSE.



Graphisme : 18/20
Animation : 18/20
Maniabilité : 15/20
Son : 15/20

GENRE : SIMULATION SPORTIVE ~ DIFFICULTÉ : MOYENNE ~ JOUEURS : 1 À 4 ~ CONTINUES : NON
SAUVEGARDE : OUI ~ AUTRES STANDARDS : NON ~ DISPONIBILITÉ : JUIN ~ PRIX : 400F ENVIRON



LA BOUTIQUE TOON®



65F
La boîte de 6 fig. officielles, si vous les prenez par trois, au choix parmi 8 (soit 240F les 3). À l'unité: 75F.



395F
Le jeu Dragon Ball Z Ultimate 22 sur PlayStation.



250F
Le pack des deux vidéos Macross VF: «Macross le film» + «Macross Plus 1 ou 2». À l'unité: 149F.



49F
Le film, soit 147F le très beau «Box» indissociable des 3 films Dragon Ball VF: «La légende de Shenron», «Château du Démon», «L'aventure mystique».



250F
Le pack des deux vidéos Monster City VF + 3x3 Eyes VF. À l'unité: 149F pour Monster, 139F pour 3x3.



25F
Le manga Fly («Dragon quest», 3 tomes parus) ou le manga City Hunter («Nicky Larson», 3 tomes parus)



135F
La vidéo Réincarnation Vol.1 STF. Une nouveauté à voir absolument! (Sortie mi-juin)



260F
Le jeu Fifa Soccer 96 sur PlayStation ou Sega Saturn. Vous avez bien lu! (promo jusqu'au 15/7)



80F
La vidéo Coluche si vous en achetez 3 au choix (soit 240F les 3). Prix à l'unité: 95F. Titres disponibles: 1-Le maître d'école 2-Banzaï 3-Inspecteur la bavure 4-2 heures moins le quart... 5-La vengeance du serpent à plumes 6-Le fou de guerre 7-La femme de mon pote 8-Tchaou pantin



160F
La boîte de 6 figurines (au choix parmi 8) + une figurine articulée Super Battle (au choix parmi 6). Détail ci-dessous.



300F
Le pack des deux vidéos X-Files au choix (3 volumes parus) + 1 sachet de Trading Cards Season 2. À l'unité: 160F la vidéo, 15F le sachet.

Japanimation

- V. VF 3x3 eyes (mi juin) 149F
- V. STF Ah! My Goddess 3 vol. 119F/vol.
- V. VF Akira le film 139F
- M. F Akira 14 tomes 97F/tome
- V. VF Applesed Le Film 139F
- M. F Applesed 4 tomes 75F/tome
- V. VF Armitage III 3 vol. 119F/vol.
- V. VF Art of Fighting 149F
- M. F Asatte Dance 2 tomes 77F/tome
- V. VF Babel II 2 vol. 99F/vol.
- V. VF Baoh 139F
- M. F Bastard!! T.1 (mi juin) 40F
- V. STF Black Jack 3 vol. 139F/vol.
- V. STF Borgman 2058 O.A.V. 139F
- V. STF Borgman le film 149F
- BD F Bubblegum Crisis 77F
- V. STF Bubblegum Crisis 1-4 139F/vol.
- V. VF Chasseur de Vampire D 149F
- M. F City Hunter 3 tomes 25F/tome
- V. VF Cobra 10 vol. 149F/vol.
- V. VF Cobra Le film 149F
- CD Audio Cobra 1 «Génériques» 49F
- CD Audio Cobra 2 «Musiques» 149F
- Sweat Sweat-Shirt Cobra L ou XL 149F
- Tee-Shirt Tee-Shirt Cobra XL 89F
- Casquette Cobra 95F
- Posters Poster Cobra les 4 80F
- Livre F Crying Freeman «Le tournage» 99F
- M. F Crying Freeman 2 tomes 47F/tome
- V. VF Cyber City 3 vol. 99F/vol.
- M. F Cyber Weapon Z T.1 79F
- V. STF Deus «Le secret des Kvoles» 119F
- M. F Docteur Koh 59F
- M. F Dominion Tank Police 77F
- V. VF Dominion 2 vol. 139F/vol.
- M. F Don Giovanni 57F
- M. F Dr Slump 5 tomes 39F/tome
- M. F Dr Slump T.6 (fin juin) 39F
- V. VF Eight Man 2 vol. 99F/vol.
- V. VF El Hazard 1 (fin juin) 139F
- BD F Elie 39F
- V. VF Fatal Fury 3 vol. 149F/vol.
- V. VF Final Fantasy 2 vol. 149F/vol.
- V. STF Final Fantasy Coffret Collector 299F
- M. F Fly (Dragon Quest) 3 tomes 25F/tome
- M. F Ghost in the shell T.1 79F
- V. VF Golden boy 1 (mi juin) 139F
- V. VF Golgo 13 139F
- M. F Gon 2 tomes 38F/tome
- V. VF Gunnm 139F
- M. F Gunnm T.1 5 tomes 40F/tome
- M. F Gunnm T.6 (fin juin) 40F
- V. VF Guyver 3 vol. 139F/vol.
- BD F HK T.1 «Avalon» (mi mai) 95F
- V. STF Humming Bird 1 139F
- M. F Ikkyū T.1 57F
- V. STF Iria 1 3 vol. 139F/vol.
- V. VF Kamui 169F
- V. VF Ken le Film 149F
- V. VF Ken TV T.1 4 vol. 85F/vol.
- V. VF Ken TV Pack 4 300F
- B.D. F Kiro 57F
- V. VF Kishin Heidan 3 vol. 139F/vol.
- V. VF Kōjirō! I 2 vol. 149F/vol.
- V. VF Kōjirō! II 2 vol. 149F/vol.
- V. STF Kōjirō! II 3 149F
- B.D. F L'Autoroute du Soleil 84F
- M. F L'Habitant de l'Infini 2 tomes 57F/tome
- M. F L'Homme qui Marche 38F
- Livre F L'Univers des Mangas 119F
- V. VF La Cité Interdite 139F
- M. F Le chien Blanc 59F
- M. F Le Trou Bleu 1 57F
- V. VF Les Ailes d'Honneur 139F
- M. F Les Élémentalistes 2 tomes 77F/tome
- V. STF Lodoss 1 149F
- V. STF Lodoss 2-6 139F/vol.
- V. STF Lodoss Pack 6 649F
- V. STF Love city 139F
- V. VF Macross II.1 139F
- V. VF Macross Le film 149F
- V. VF Macross Plus 2 vol. 149F/vol.
- V. STF Maps 2 vol. 139F/vol.
- V. VF Max et Compagnie Le film 149F
- V. VF Max et Cie OAV 4 vol. 139F/vol.
- V. VF Megalopolis 4 vol. 119F/vol.
- M. F Mission temporelle 59F
- Calendrier jap. Miyazaki / Ghibli 99F
- V. VF Moldiver 3 vol. 139F/vol.
- V. VF Monster city 149F
- M. F Mother Sarah 2 tomes 89F/tome
- V. VF Nicky Larson 4 vol. 85F/vol.
- V. VF Nicky Larson TV Pack 4300F
- V. VF Ninja Scroll 139F
- BD F Nomad 3 tomes 97F/tome
- M. F Noritaka 2 tomes 40F/tome
- V. STF Nuku nuku 1 139F
- M. F Orion T.1 2 tomes 77F/tome
- M. F Outlanders 2 tomes 77F/tome
- CD Audio Oz 149F
- V. VF Patlabor 2 vol. 149F/vol.
- V. VF Plastic Little 99F
- A.C. F Porco Rosso 4 tomes 57F/tome
- V. VF Porco Rosso 139F
- Art Book F Porco Rosso 169F
- V. VF Ran La légende verte 3 vol. 139F/vol.
- V. STF Ranma 1/2 OAV 3 vol. 139F/vol.
- V. VF Ranma 1/2 Film 2 vol. 149F/vol.
- M. F Ranma 1/2 8 tomes 39F/tome
- V. VF Ranma 1/2 TV 4 vol. 85F/vol.
- V. VF Ranma 1/2 TV Pack 4 300F
- V. STF Réincarnations 1 (mi juin) 135F
- M. F Rêves d'Enfants T.3 79F
- V. VF RG Veda OAV 139F
- M. F RG Veda 2 tomes 47F/tome
- M. F Riot T.1 77F
- V. VF Roujin-Z 139F
- M. F Sailormoon 7 tomes 39F/tome
- V. VF Sailormoon TV 4 vol. 85F/vol.
- V. VF Sailormoon TV Pack 300F
- V. VF Saint Seiya Film 4 vol. 139F/vol.
- A.C. jap. Saint Seiya 4 tomes 49F/tome
- V. VF Saint Seiya TV 4 vol. 85F/vol.
- V. VF Saint Seiya TV Pack 4 300F
- V. VF Samurai Shodown 149F
- M. F Sanctuary T.1 49F
- M. F Shang-Hai Kaijinzoku 77F
- Calendrier CD Jap. Slam Dunk 49F
- V. STF Slow Step 3 vol. 139F/vol.
- V. VF Street Fighter II 139F
- M. F Street Fighter II 4 tomes 47F/tome
- M. F Striker T.1 47F
- V. VF Tenchi Muyo 3 vol. 139F/vol.
- V. STF The Cockpit 149F
- V. VF The Hard 139F
- M. F Tôkyô Babylon 2 tomes 49F/tome
- V. VF Urotsukidōji I 149F
- V. VF Urotsukidōji II 149F
- V. VF Urotsukidōji III 2 vol. 149F/vol.
- V. STF Ushio to Tora 3 vol. 109F/vol.
- M. F Vaelber Saga 2 tomes 85F/tome
- V. VF Venus Wars 149F
- M. F Version T.1 49F
- M. F Video Girl Ai 11 tomes 30F/tome
- CD Audio Video Girl Ai CD 1 149F
- V. STF Watt Poe 139F
- V. STF Yohko 3 vol. 119F/vol.
- V. VF Yoma 169F
- V. STF You're under arrest 3 vol. 139F/vol.
- V. STF Yū Yū Hakusho Film 149F
- V. VF Yugen Kaisha 4 vol. 99F/vol.

Jeux-Console

- Fig. 13cm articulée 75F/figurine
- Dispos: 1-Gohan 2-Goten 3-Trunks 4-Végéta 5-Janemba rouge 6-Gokū H.G
- Coffret 6 Super Guerriers 8 cof. 79F/cof.
- Hard Case DBZ+5 PP Card 69F
- Cartes HC 4 DBZ Sachet de 10 19F
- Cartes HC 4 DBZ Boîte 20 sachets 350F
- Cartes PP Card 27 DBZ 34+Laser 69F
- Cartes PP Card 29 DBZ 34+Laser 69F
- Sweat Sweat-Shirt DBZ Taille U 149F
- Casquette DBZ 69F
- Calendrier jap. DBZ 10ème ann. 36x53cm 119F
- SEGA SATURN
 - Console Saturn+manette 2090F
 - Acc. Saturn Backup Memory 399F
 - Acc. Saturn Carte Video CD (Mpeg) 1349F
 - Acc. Saturn Logiciel Photo CD 199F
 - Joy. Saturn Joypad Explorer 129F
 - Joy. Saturn Joypad Standard Sega 199F
 - Joy. Saturn Volant Arcade Racer 499F
 - Jeu VF D (The D) 399F
 - Jeu VF Destruction Derby (nc) 399F
 - Jeu VF Galactic Attack (fin mai) 399F
 - Jeu VF Fifa Soccer 96 260F
 - Jeu VF Magic Carpet 369F
 - Jeu VF NBA Live 96 369F
 - Jeu VF Need for Speed (28 juin) 349F
 - Jeu VF Road Rash (19 juillet) 349F
 - Jeu VF Sega Rally 429F
 - Jeu VF Shockwave Assault (14/6) 369F
 - Jeu VF Sim City 2000 429F
 - Jeu VF Street Fighter Zero/Alpha (nc) 399F
 - Jeu VF Toshinden Zero 359F
 - Jeu VF Virtua Cop 399F
 - Jeu VF Virtua Cop+Gun 549F
 - Jeu VF Virtua Fighter 2 429F
 - Jeu VF Wipe Out 399F
 - Jeu VF X-Men 349F
- SUPER NINTENDO
 - Joy. Snin Joypad Programmable 199F
 - Jeu VF Donkey Kong Country 2599F
 - Jeu VF Fifa Soccer 96 379F
 - Jeu VF NBA Live 96 399F
 - Jeu VF NHL Hockey 96 379F
 - Jeu VF Super Mario World 2 519F
 - Tiens? Un vide. Il faut le remplir, un vide. C'est pas sérieux, un vide. Bon, ça y est, il est rempli. Merci.
- SONY PLAYSTATION
 - Console PlayStation+manette 1950F
 - Acc. PSX Câble de liaison 199F
 - Acc. PSX Carte Mémoire 169F
 - Acc. PSX Connecteur 4 manettes 199F
 - Joy. PSX Manette Negcom 369F
 - Joy. PSX Manette Standard Sony 199F
 - Joy. PSX Fighter stick (arcade) 399F
 - Jeu VF Actua Soccer 329F
 - Jeu VF Adidas Power Soccer 369F
 - Jeu VF Alien Trilogy 369F
 - Jeu VF Chronicles of the sword 369F
 - Jeu VF D (The D) 369F
 - Jeu VF DBZ Ultimate 22 (juin) 395F
 - Jeu VF Destruction Derby 369F
 - Jeu VF Discworld 369F
 - Jeu VF Doom 349F
 - Jeu VF Fade to black (28 juin) 375F
 - Jeu VF Fifa Soccer 96 260F
 - Jeu VF Jack is back 369F
 - Jeu VF Loaded 369F
 - Jeu VF Magic Carpet 369F
 - Jeu VF Museum Pieces 1 (nc) 399F
 - Jeu VF NBA Live 96 349F
 - Jeu VF NBA In the zone 399F
 - Jeu VF Need for Speed 369F
 - Jeu VF PGA Tour Golf 96 349F
 - Jeu VF Philosoma 369F
 - Jeu VF Resident Evil (fin juin) 399F
 - Jeu VF Ridge Racer Revolution 399F
 - Jeu VF Road Rash 349F
 - Jeu VF Shockwave Assault 349F
 - Jeu VF Street Fighter Zero/alpha 399F
 - Jeu VF Tekken 399F
 - Jeu VF Theme Park 349F
 - Jeu VF Tôshinden 369F
 - Jeu VF Total NBA 96 369F
 - Jeu VF View Point 369F
 - Jeu VF Wing Commander 3 369F
 - Jeu VF Wipe Out 369F
- SEGA MEGADRIVE
 - Jeu VF Fifa Soccer 96 349F
 - Jeu VF NBA Live 96 369F
 - Jeu VF Toy Story 399F

Dragon Ball Z

V. VF Dragon Ball 3 vol. 79F/vol.

V. VF Coffret 3 Films Dragon Ball 147F

V. VF Dragon Ball Z 11 vol. 99F/vol.

V. VF 2 vidéos DBZ (1-11) au choix 179F

Laser Disc Pal VF DBZ 8 «Broly» 249F

M. F Dragon Ball 20 tomes 39F/tome

M. F Dragon Ball T.21 (fin juin) 39F

M. Jap. Dragon Ball 39F/tome

Dispos: 31 32 34 36 37 38 39 40 42

Art Book Jap. 7 «Dragon Ball» 199F

Art Book 1-6 : nous consulter.

A.C. jap. Dragon Ball 69F/tome

Dispos: SP1 «Badack», SP2 «Trunks story», 1 «Garlic», 2 «Dr Willow», 3 «Thalès», 4 «Super Namec», 6 «Metal Cooler», 7 «Cyborgs», 13 «Tapion»

Fig. 40cm Géantes! 169F/figurine

Dispos: 1-Gokū Super Guerrier 2-Gokū Hyper Guerrier 3-Janemba jaune 4-Gokū normal 5-Son Goten 6-Bou

Fig. à monter Gogeta 99F



Le nouveau Film DBZ!

Le film DBZ sorti au cinéma l'année dernière a fait un malheur, vous vous en souvenez? Eh bien la vidéo sera disponible courant juillet! Comme le film de cinéma, elle contient «Tapion» et «Janemba», les deux derniers films sortis au Japon. Durée: 90mn, Version française.



149F

La vidéo DBZ «12» Le Film + 5 Cartes Hero Collection (Jusqu'au 30/6)

OFFRE SPÉCIALE RÉSERVATION

Vous pouvez réserver dès maintenant votre vidéo à 149F, et vous serez livré dans les tous premiers! Les 5 cartes Hero Collection ne sont offertes que pour une commande reçue avant le 30 juin 1996. Au delà de cette date, le prix reste de 149F.

LA BOUTIQUE TOON S'ENGAGE

Vous serez prévenu(e) individuellement fin juin et par courrier de la date de sortie exacte. De plus, si le prix public venait à baisser à cette date, nous nous engageons à vous facturer le nouveau prix! Votre paiement ne sera encaissé qu'à l'expédition de la vidéo.

COMMENT COMMANDER?

Pour bénéficier de cette offre, vous devez commander sur papier libre ou par téléphone, et régler par chèque ou carte bancaire. La commande et le paiement doivent être impérativement séparés de toute autre commande. N'oubliez pas les frais de port. Au delà du 15/7, commande séparée inutile.

Autres D.A. - Films

- V. VF Coffret Alien I-II-III 299F
- V. VF Les Nuls «Cité de la peur» 149F
- V. VF Simpson «Le dieu du stade» 119F
- Pack V. + BD. Simpson Pack 199F
- V. VF Speed 149F
- V. VF X Files 1 «Le dossier secret» 155F
- V. VF X Files 2 «Tooms» 155F
- V. VF X Files 3 «Enlèvement» 155F
- V. VF X Files Les 3 volumes 419F
- Trading X Files Season 2 Le sachet 15F
- V. STF Tex Avery 8 vol. 99F/vol.
- 1-1942/1944, 2-1944/1945, 3-1946/1947, 4-1947/1949, 5-1949/1950, 6-1950/1951, 7-1951/1954, 8-1954/1955
- V. VF The Mask 149F

Bandes Dessinées

- BD F 666 3 tomes 75F/tome
- BD F Aquablue 5 tomes 79F/tome
- Livre F Bilbo le Hobbit 125F
- BD F Caste Méta-Barons 3 tomes 79F/tome
- BD F Dayak 2 tomes 75F/tome
- BD F Eaux de Mortelune 7 tomes 75F/tome
- BD F Gipsy 2 tomes 79F/tome
- BD F Horde 69F
- BD F L'Étoile noire 69F
- Livre F L'Incal «Mystères de l'Incal» 79F
- BD F L'Incal 6 tomes 59F/tome
- BD F Le chant des étoiles T.1 69F
- BD F Lobo 3 tomes 79F/tome
- Livre F Royo T.1 «Femmes» 195F
- Livre F Royo T.2 «Malefic» 195F
- BD F Simpson «No problema» 85F
- BD F Slaïne 4 tomes 75F/tome
- BD F Star Wars Empire des ténèbres 59F
- BD F Star Wars Héritier de l'empire 59F
- BD F The Mask 1 48F
- BD F Titeuf 4 tomes 55F/tome
- BD F XIII 11 tomes 55F/tome

INFORMATIONS PRATIQUES

• **Découpez**, recopiez ou photocopiez le bon de commande ci-contre et postez-le nous avec le règlement. Il ne sera encaissé qu'à l'expédition. Commande sur papier libre: merci d'indiquer le code média «PM0696».

• **N'hésitez pas** à vous renseigner sur les dates de disponibilité par téléphone ou minitel.

• **Chronopost**: commandez de préférence par téléphone ou minitel.



Renseignements, commande, livraison, service après vente: **(16.1) 49.76.19.63**
Lu->Ve: 10-19h Sa: 10-18h
3615 BOUTIQUE TOON
24h/24 7j/7 2,29 F/mn

INFORMATIONS JURIDIQUES Conformément à l'article 27 de la loi «Informatique et Libertés» du 6/1/1978, les informations qui vous sont demandées sont nécessaires au traitement de votre commande par La Boutique Toon. Vous disposez d'un droit d'accès et de modification des données vous concernant. Par notre intermédiaire, votre adresse peut être transmise à des tiers. Vous pouvez ainsi être amené(e) à recevoir des propositions commerciales d'autres organismes ou sociétés. Si vous ne le souhaitez pas, écrivez-le nous en précisant votre code client. LA BOUTIQUE TOON / CNIL - BP 249 - 94102 SAINT MAUR Cedex Siège social : 44, rue Garibaldi / 94100 SAINT MAUR / Sarl à 500000F / RCS Créteil B353078140.

BON DE COMMANDE

À retourner à: **La Boutique Toon / Libre réponse n°268 sans affranchir 94109 SAINT MAUR Cedex**

ARTICLES COMMANDÉS	PRIX	FRAIS DE PORT
1		FRANCE MÉTROPOLITAINE :
		<input type="checkbox"/> Normal Une semaine environ 29F
		<input type="checkbox"/> Colissimo 1-2 jours 35F
		<input type="checkbox"/> Colissimo recommandé 49F
		<input type="checkbox"/> Chronopost Demain avant 12h 79F
		EUROPE : <input type="checkbox"/> Envoi Recommandé 69F
		DOM TOM : <input type="checkbox"/> Frais de port sur devis
		TOTAL À PAYER : F
		MODE DE PAIEMENT
		<input type="checkbox"/> Chèque (à l'ordre de «Pixtel»)
		<input type="checkbox"/> Mandat (à l'ordre de «Pixtel»)
		<input type="checkbox"/> Contre Remboursement (+39F)
		(France métropolitaine seulement, pas de CR pour les jeux et consoles)
		<input type="checkbox"/> Carte Bleue Visa Eurocard Mastercard
		<input type="checkbox"/> Carte Aurore
		N° _____
		Expire à fin : ____ / ____ Signature:
		<small>Si mineurie, signature des parents</small>

CADEAU Le poster HK exclusif! **Gratuit**

Si je commande au moins un article avant le 31/7/96.

Catalogues couleur (sans obligation d'achat!) **Gratuit** PM0696

NOM : _____

PRÉNOM : _____

ADRESSE : _____

CODE P. : _____

VILLE : _____

Téléphone : _____ Date de nais. : _____



Le **delirium tremens**

a atteint gravement certains

développeurs de l'empire

du Soleil-Levant.

Pourtant friands de poisson,
les Japonais seraient-ils atteints
par le virus de la «vache folle» ?



cho aniki

playstation / saturn

DÉVELOPPEUR : NCS
ÉDITEUR : NCS

1^{ER} AVIS

EN LISANT LETEST, VOUS AUREZ COMPRIS QUE CHO ANIKI N'A RIEN DE TRANSCENDANT. AVEC DES GRAPHISMES PLUTÔT TERNES ET SANS ÉCLAT ET UN CONTEXTE SONORE INÉGAL (SURTOUT EN CE QUI CONCERNE LES BRUITAGES), CHO ANIKI NE RESTERA PAS DANS LES ANNALES. ENCORE UN PRODUIT SOUS-EXPLOITANT LES 32 BITS.

Marco verocai

réalisation 70

2^{ÈME} AVIS

IL FAUT ÊTRE JAPONAIS OU ASSIMILÉ POUR APPRÉCIER CE SOFT. EN FAIT, LE STYLE GRAPHIQUE EXTRÊMEMENT PARTICULIER PEUT REBUTER. DOMMAGE, CAR LE JEU EN LUI-MÊME N'EST PAS MAUVAIS MÊME SI, DANS LE GENRE, ON A VU BIEN MIEUX. CHO ANIKI EST PLUTÔT UNE PIÈCE DE COLLECTION DANS LA RUBRIQUE «DIVERS».

Michel Houng

intérêt 68

Graphisme : 12/20

Animation : 12/20

Maniabilité : 13/20

Son : 12/20

♣ GENRE : SHOOT'EM UP ♣ DIFFICULTÉ : MOYENNE
♣ JOUEURS : 1 OU 2 ♣ CONTINUES : OUI
♣ SAUVEGARDE : NON ♣ AUTRES STANDARDS : NON
♣ DISPONIBILITÉ : IMMÉDIATE EN IMPORT
♣ PRIX : 450 F ENVIRON

Cela fait déjà plus d'un an que les 32 bits ont débarqué sur les étagères. Avec les capacités de ces nouvelles machines, les joueurs que vous êtes s'attendaient certainement à des productions incroyables aux réalisations somptueuses et bluffantes. Ce fut le cas pour une certaine catégorie de jeux. Pourtant, dans d'autres genres, force est de constater que les softs ne sont guère plus travaillés que sur nos bonnes vieilles 16 bits comme la SNES et la Megadrive. C'est ainsi malheureusement le cas des shoot'em up. Il faut croire que personne n'a réussi à développer un produit qui renouvelle le genre à l'instar de Jumping Flash dans le domaine des jeux de plates-formes.

FOU ! FOU ! FOU ! OUI ?

C'est dans ce contexte que je teste les deux versions de Cho Aniki. Cho Aniki est un shoot'em up tout ce qu'il y a de plus classique, c'est-à-dire «à la R-Type». Vous aurez donc un scrolling horizontal. En détruisant certains adversaires, vous collecterez des bonus qui vous procureront de nouvelles armes. À vous de bien les gérer et de les utiliser à bon escient. En fin de niveau, un big boss vous attendra pour se charger du boulot plutôt mal exécuté par ses acolytes. Jusque-là, rien de bien palpitant ou de bien marquant. Qu'est-ce qui fait l'originalité de Cho Aniki, me demanderez-vous ? Ben, c'est plutôt délicat à évoquer. Tout le monde connaît l'humour des «Monty Python». Il faut croire que les Japonais ont aussi les leurs. Je ne me permettrai pas de critiquer leurs goûts, mais il faut avouer que cet humour reste plutôt terre-à-terre et en-dessous de la ceinture. Pour vous donner une idée, en guise de vaisseau, vous «pilotez» un homme ou une femme en compagnie de deux gardes. Les ennemis sont souvent des bizarreries de la nature, tout droit sortis de l'imagination fertile des concepteurs. Pour bien vous situer la chose, regardez les photos. En effet, tous les sprites sont créés à partir de digitalisations d'hommes plus ou moins dénudés. Curieusement, on ne voit pas de femmes dénudées (serait-ce le premier soft gay ?).

GRADE DE CHEZ GRADE

Comme vous l'aurez compris, Cho Aniki ne vous laissera pas de marbre. J'avoue avoir pas mal rigolé les dix premières minutes à la vue des personnages. Il y a un côté «kitsch» qui peut plaire. Mais une fois la surprise passée, on revient aisément sur terre. Les décors de fond tiennent plutôt de la figuration que de véritables chefs-d'œuvre graphiques. En fait, les couleurs sont assez ternes et les graphismes manquent sérieusement de finesse, ce qui n'est, à la limite, pas étonnant avec un humour aussi «gras». Ce qui est par contre appréciable, c'est l'absence de ralentissements flagrants comme dans Parodius ou Raiden. Sur le plan sonore, les musiques sont variées et collent à cette atmosphère toute particulière. Par contre, la qualité des bruitages est plutôt quelconque, pour ne pas dire plus. Bref, un produit pour les hallucinés et les collectionneurs. ■

MICHEL HOUNG



S'IL Y A BIEN UNE
CHOSE QU'ON
APPREND DANS CE
JEU, C'EST QUE LE
RIDICULE TUE.

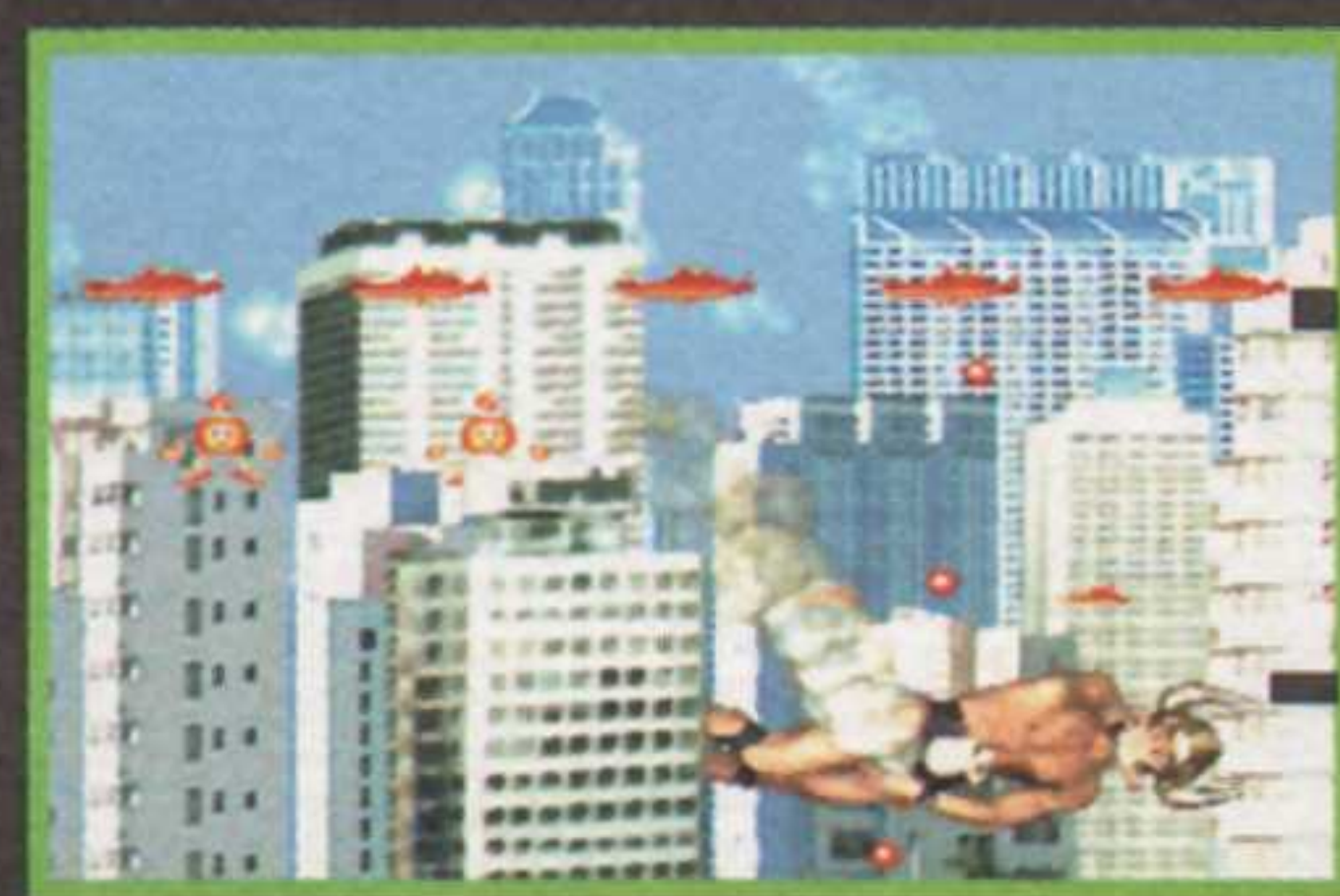
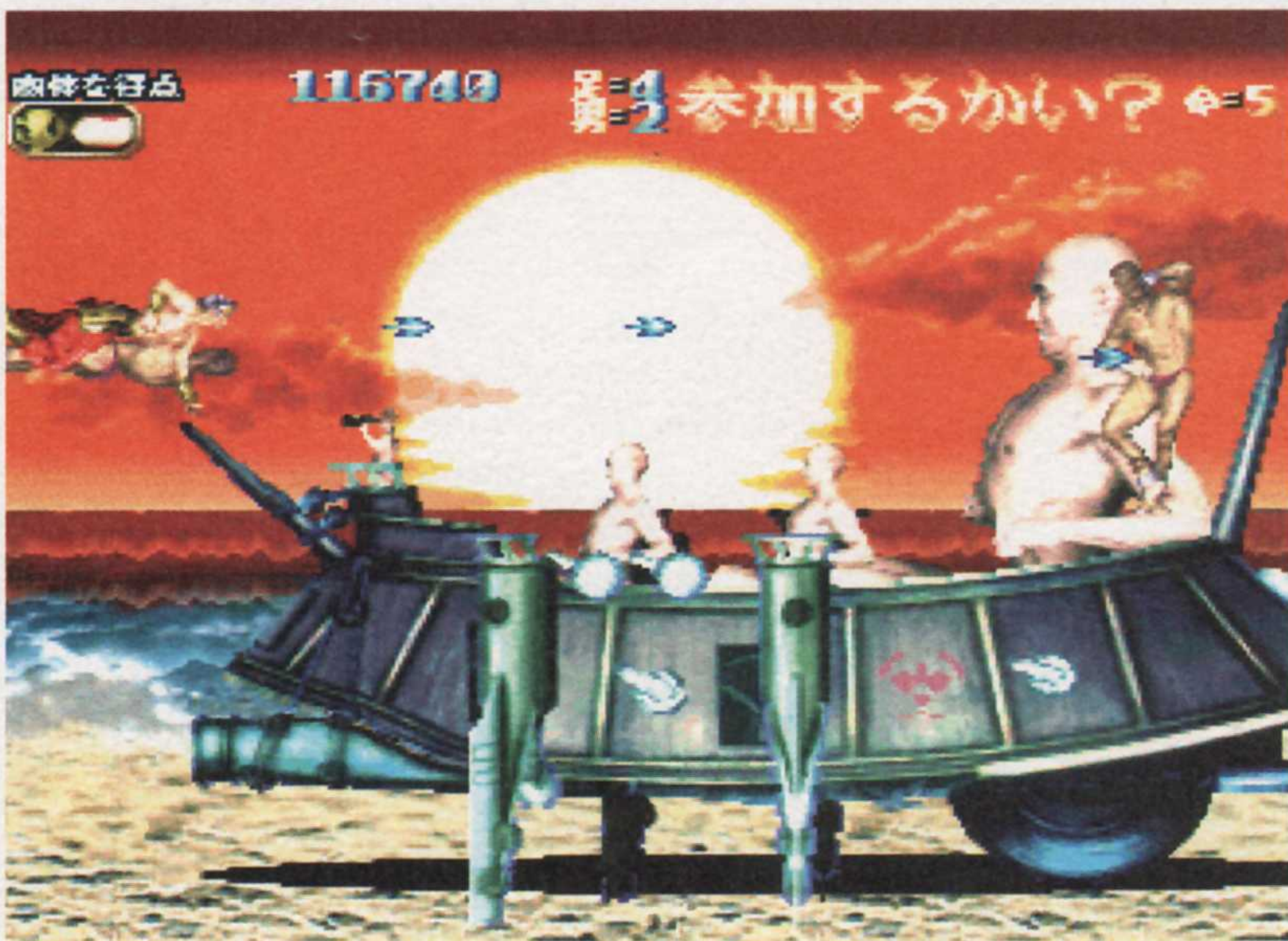


NOS DEUX HÉROS DU JOUR ARBORENT UN LOOK DE TRÈS BON GOÛT.



M'EN VAIS EN FAIRE DE LA CHARPIE DE CE GROS PORC DU WAGON !

ON NE PEUT PAS DIRE QUE LES BOSS MANQUENT D'ORIGINALITÉ.



SATURN / PLAYSTATION

SUR LE FOND, LES DEUX VERSIONS SONT IDENTIQUES. LES DIFFÉRENCES VIENNENT DE PLUSIEURS POINTS. TOUT D'ABORD, CHO ANIKI SATURN SE RÉVÈLE PLUS FACILE QUE SA CONSCŒUR. LA VERSION PLAYSTATION BÉNÉFICIE D'UNE ANIMATION PLUS RAPIDE ET D'EFFETS GRAPHIQUES PLUS FRAPPANTS, MAIS LES SPRITES SONT PLUS DÉTAILLÉS SUR SATURN. EN CE QUI CONCERNE LE SON, LES BRUITAGES SONT PLUS NOMBREUX SUR SATURN MAIS LA QUALITÉ LAISSE À DÉSIRER (CE QUI EST AUSSI DANS UNE MOINDRE MESURE LE CAS SUR PLAYSTATION). PAR CONTRE, LES MUSIQUES CD SONT EN TOUS POINTS IDENTIQUES. ALORS QUE PENSER ? BEN, C'EST KIF-KIF BOURRICOT. ALLEZ, PAS DE JALOUX. CHO ANIKI EST AUSSI MOYEN SUR PLAYSTATION QUE SUR SATURN.



MAZINGER Z A DÛ MARQUER LA TENDRE ENFANCE DES PROGRAMMEURS.



MOI QUI AI TOUJOURS CRU QUE LES GARÇONS NAISSAIENT DANS LES CHOUX, QUELLE DÉCEPTION !



L'HOMME-TRONG, VOUS CONNAISSEZ ? ICI, ON VOUS EN PROPOSE UNE VERSION ARMÉE ET À PROPULSION.

MAIS DANS QUELLE GALÈRE ME SUIS-JE FOURRÉ ? REMARQUEZ LA RESSEMBLANCE AVEC LE VAISSEAU DE JABBA DANS «LE RETOUR DU JEDI».

Double Dragon, mais qui n'a jamais entendu parler de ce titre mythique ?



C'est tout simplement le classique des beat'em alls arcade par excellence.

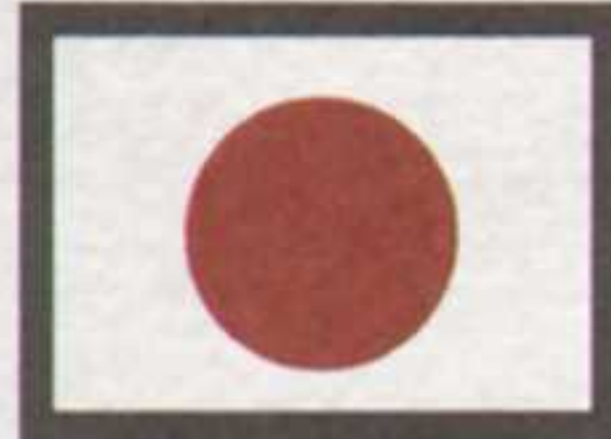
Après de nombreuses escapades sur les 8 et 16 bits

double



Double Dragon, c'est un peu le père spirituel des Beat'Em All d'aujourd'hui. En France, cette catégorie de jeux, autre-

playstation



DÉVELOPPEUR : TECHNOS JAPAN
ÉDITEUR : TECHNOS JAPAN

1^{ER} AVIS



LES MUSIQUES ET L'ANIMATION SONT RELATIVEMENT RÉUSSIS (MOINS QUE CEUX DE LA VERSION NEO GEO TOUT DE MÊME), ON REPROCHERA SURTOUT AU JEU SON TEMPS DE CHARGEMENT D'UNE LONGUEUR INSUPPORTABLE À FORCE POUR LE COMMUN DES MORTELS. COMPTEZ ENVIRON UNE MINUTE (30 SECONDES FOIS 2 CHRONO EN MAIN !) ENTRE DEUX COMBATS. PAR CHANCE, LA MANIABILITÉ EST EXCELLENTE. OUF !

Louis Houng

réalisation 81

2^{ÈME} AVIS



DANS UN DOMAINE AUSSI CONCURRENTIEL QUE LES JEUX DE BASTON, IL FAUT SAVOIR TIRER SON ÉPINGLE DU JEU ET CE N'EST PAS STREET FIGHTER ALPHA QUI VA ME CONTREDIRE. DISONS QUE DOUBLE DRAGON S'EN SORT ASSEZ BIEN AVEC SON MODE TINY 3D, MAIS QUE KING OF FIGHTERS 95 POINTE DÉJÀ LE BOUT DE SON NEZ. À RÉSERVER DONC AUX FANAS DU GENRE.

Michel Houng

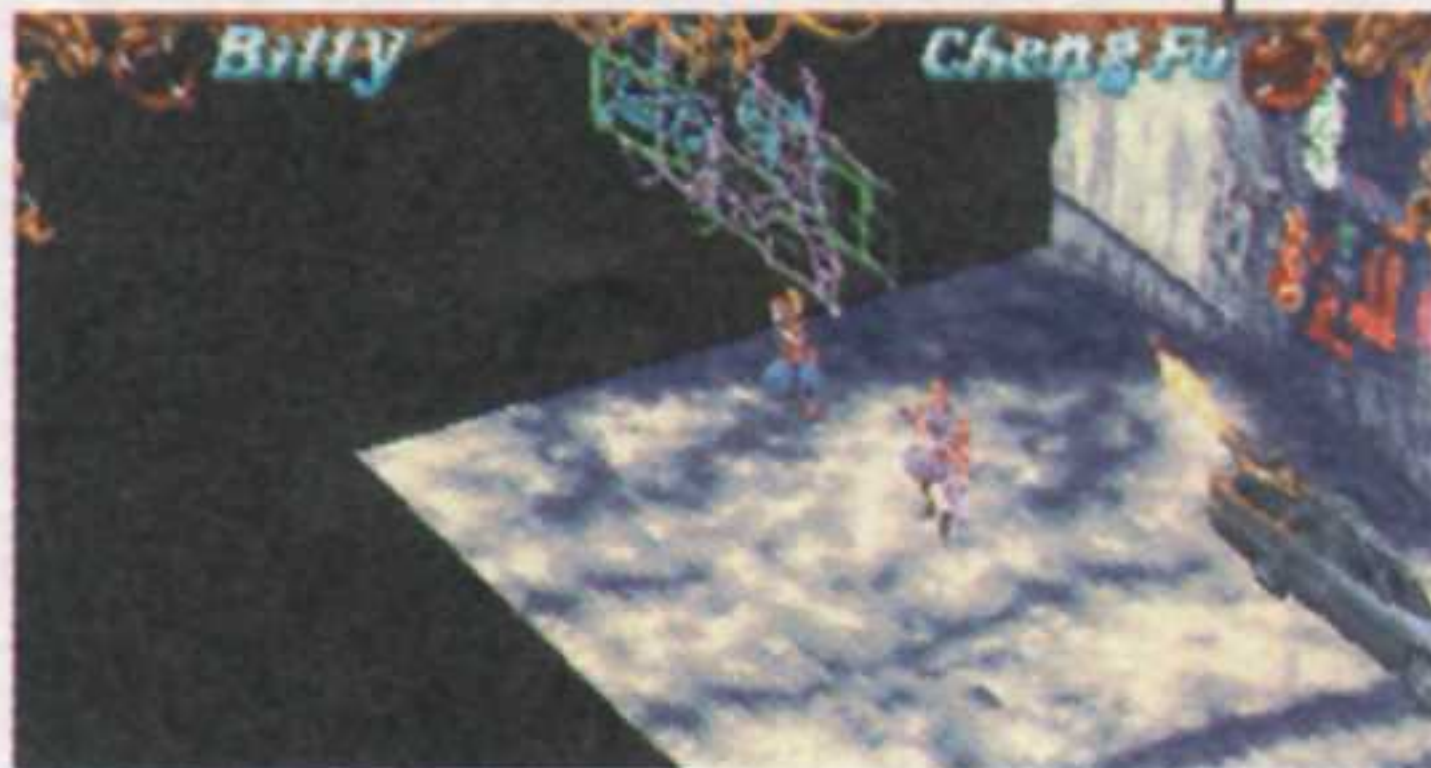
intérêt 80

Graphisme : 16/20

Animation : 16/20

Maniabilité : 18/20

Son : 13/20



UN MODE TINY 3D FORT SYMPATHIQUE

DOUBLE DRAGON PROPOSE UN MODE TRÈS ORIGINAL : LE MODE TINY 3D. EN L'UTILISANT, VOUS POURREZ VOIR VOS COMBATS SOUS TOUS LES ANGLES (DE FACE, DE CÔTÉ, DU DESSUS, ETC.). LA PREUVE !

✧ GENRE : BEAT'EM UP ✧ DIFFICULTÉ : MOYENNE ✧ JOUEURS : 1 OU 2 ✧ CONTINUES : OUI ✧ SAUVEGARDE : NON ✧ AUTRES STANDARDS : NON ✧ DISPONIBILITÉ : IMMEDIATE EN IMPORT ✧ PRIX : 450 F ENVIRON

fois plébiscités, semble être en perte de vitesse ; on en trouve de moins en moins dans les salles d'arcade qui laissent plus volontiers leurs emplacements aux jeux de courses. Lors de sa sortie en arcade en 1986, Double Dragon apporta sa petite révolution. En effet, il permettait à deux joueurs d'affronter simultanément une ribambelle d'ennemis, et ce que ce soit à mains nues ou avec des armes récupérées au sol (batte de base-ball, etc.), mais surtout ces deux joueurs suscités pouvaient se cogner dessus sans vergogne. Ainsi, ils pouvaient soit s'entraider, soit s'affronter par vilains interposés. Une stratégie d'équipe venait de naître !

DE LA BASTON DANS LA PLUS PURE TRADITION DU GENRE

Mais si Double Dragon était un Beat'Em All en arcade, sur PlayStation il en va autrement. De fait, en effectuant son retour, le titre s'est transformé en un classique jeu de baston. On retrouve ainsi une dizaine de combattants, et avec un peu de persévérance, deux boss cachés (Duke et Shuko). Parmi eux, il y a bien sûr les frères Billy et Jimmy, mais aussi Marian, Rebecca ou encore ce bon vieil Abobo. Les plus redoutables sont probablement Cheng Fu l'Ivrogne et Amon le Ninja. Les combattants se distinguent les uns des autres par leur puissance, leur vitesse et leur capacité à se protéger des attaques adverses. Chacun a donc ses propres aptitudes au combat. Outre les coups de base (coups de poing, coups de pied), on retiendra surtout que les personnages disposent de quatre niveaux de frappe et de deux à trois coups spéciaux chacun. Ceux-ci vous sont indiqués lors de la sélection des antagonistes, ainsi que dans la notice. Ils ne devraient d'ailleurs pas trop vous surprendre. En effet, ils ressemblent étrangement dans leur réalisation aux désormais classiques boules de feu, Hurricane Kick et autres dragons punch' de la saga des «Street Fighter».

Mais nos guerriers sont aussi capables d'autres prouesses : ils peuvent par exemple parer les attaques aériennes, effectuer un double saut (pratique) et se ruer vers leurs adversaires, ce qui leur permet de les prendre de vitesse. Les affrontements sont alors d'autant plus intéressants.

À LA CHARGE !

Comme à l'accoutumée pour ce genre de jeu, les enchaînements sont réalisables. Mais pour plus d'efficacité, une jauge spéciale est présente.

Lorsqu'elle indique « Charge » et que vous effectuez effectivement la commande pour vous charger, alors les coups portés seront encore plus destructeurs. Côté menu, Double Dragon vous propose divers modes de jeu : Overdrive Mode, Normal Mode et un mode original, Tiny 3D, qui vous permet de changer d'angle de vue.

Vous pourrez ainsi zoomer à volonté, effectuer des rotations autour de la zone de combat, bref faire comme si c'était de la 3D isométrique, sauf qu'ici les personnages n'ont aucune consistance.

En ce qui concerne les options, on retrouve les difficultés



(et en particulier sur Neo Geo), il débarque aujourd'hui sur PlayStation,

avec à noter quelques petits changements...

Dragon

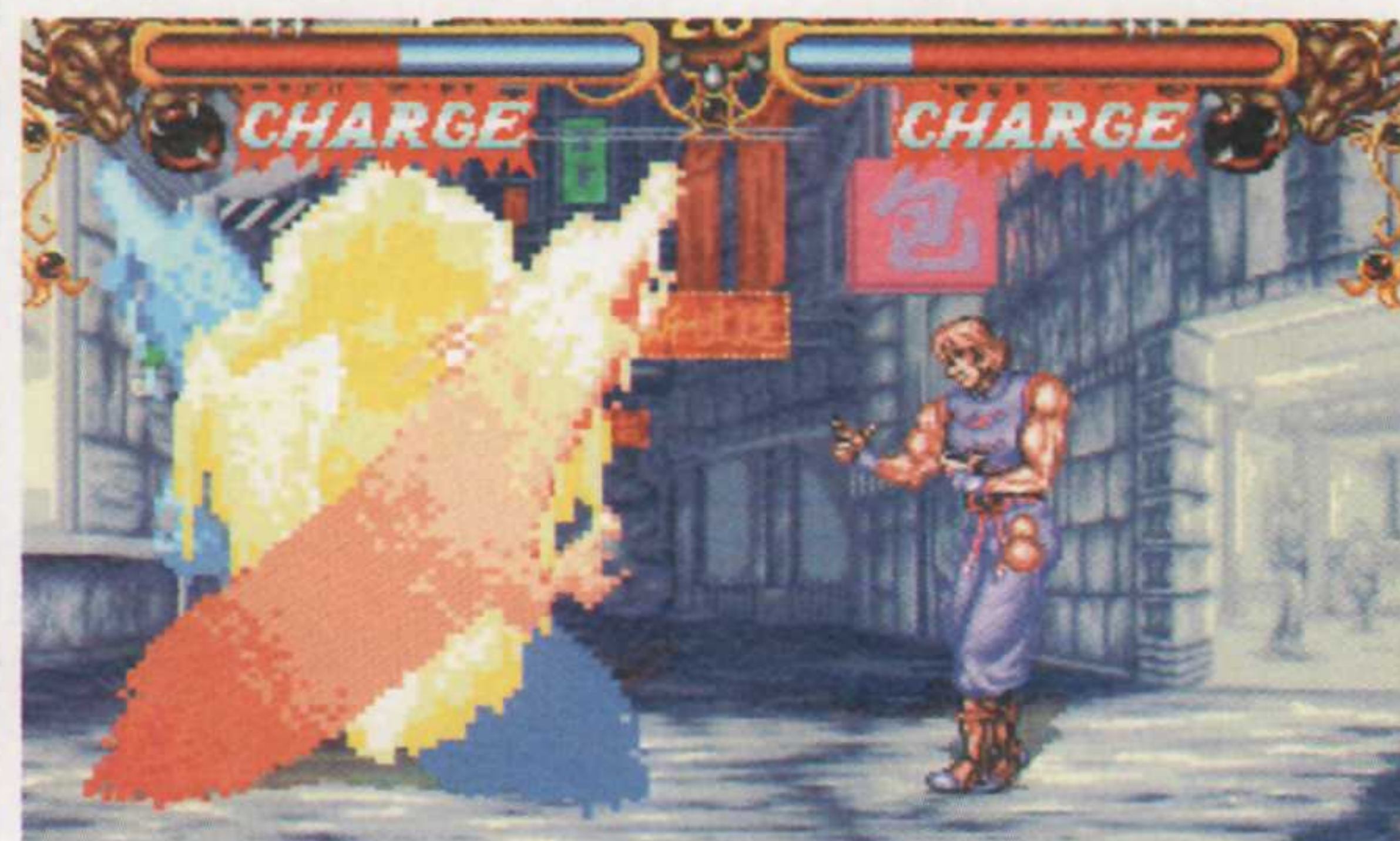
DOUBLE DRAGON PROPOSE EN GUISE D'INTRODUCTION DES SCÈNES DU FILM DU MÊME NOM. PARMIS LES ACTEURS, ON NOTERA LA PRÉSENCE D'ALISSA MILANO («MADAME EST SERVIE») ET DE MARC DACASCOS («CRYING FREEMAN», PREMIER FILM DE CHRISTOPHE GANS, FONDATEUR DU MAGAZINE «STARFIX»).



VOICI UNE PETITE ASTUCE QUI VOUS PERMETTRA DE JOUER AVEC DES PERSONNAGES DE TAILLES DIFFÉRENTES. APPUYEZ SUR START POUR FAIRE UNE «PAUSE» ET PRESSEZ L'UN DES QUATRE BOUTONS TRIANGLE, CARRÉ, ROND OU CROIX. POUR LES RENDRE PLUS MINCES OU POUR LES APLATIR, UTILISEZ LA CROIX DE DIRECTION. MARRANT, NON ?



JIMMY AFFRONTÉ LE PAUVRE ABOBO (IL PORTE BIEN SON NOM !) DANS UN MÉTRO SOUTERRAIN COMPLÈTEMENT INONDÉ.



SUR CETTE PHOTO, JIMMY SE CHARGE FACE À CHENG FU. CE DERNIER EST PAR AILLEURS UN REDOUTABLE ADVERSAIRE.

CHENG FU AIME ENCHAÎNER SES ADVERSAIRES AVEC SES PETITS COUPS DE... DOIGT. BURNOV EN FAIT ICI LA TRISTE EXPÉRIENCE.

EN VOILÀ UN DÉCOR ORIGINAL ! LES DEUX PERSONNAGES SE BATTENT EN EFFET SUR LES AILES D'UN VIEUX COUCOU.



BURNOV EST UN GROS LARD AUX POUVOIRS ÉTRANGES. IL EST CAPABLE DE CRACHER DES BOULES DE FEU.



DULTON EST UN AMÉRICAIN PUR ET DUR. IL NE FAIT PAS DANS LA DENTELLE. FACE À ABOBO, IL NE VAUT MIEUX PAS S'Y FROTTER.

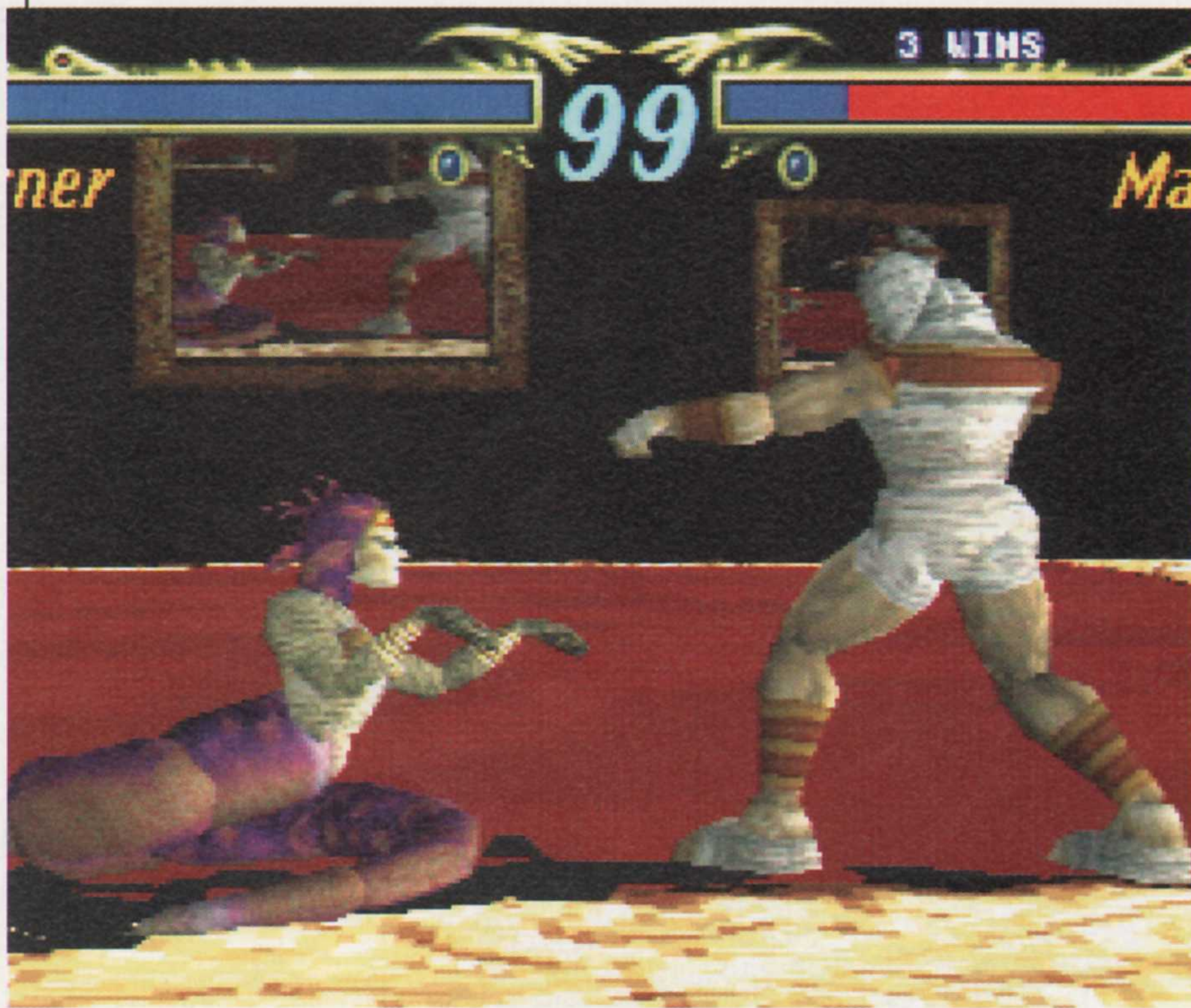
classiques (1-4), nombre de rounds (1 ou 2) et temps alloué à chaque affrontement (30, 60, 99 ou infini). Enfin, DD propose une gestion de Memory Card assez évoluée pour ce genre de jeu. À vous de voir si tout ceci justifie l'achat de ce soft ! ■

LOUIS HOUNG

COMME DANS TEKKEN, AU MOMENT DE RÉALISER UNE PRISE, L'ANGLE CHANGE. C'EST PHOTOGÉNIQUE MAIS EN COURS DE JEU, À LA DIFFÉRENCE DE TEKKEN, CE N'EST PAS DES PLUS PRATIQUES.



CE DÉCOR AVEC DES MIROIRS AUTOUR DU RING QUI REFLÈTENT LE COMBAT EST BIEN FAIT, MAIS CELA NE VOUS RAPPELLE-T-IL PAS QUELQUE CHOSE ?



CERTAINS DÉCORS NE SONT PAS TRÈS RICHES EN COULEURS.



APRÈS AVOIR MIS KO VOTRE ADVERSAIRE, UN REPLAY VOUS MONTRE LE DERNIER COUP AU RALENTI SOUS UN ANGLE INÉDIT.



UN MODE 1 JOUEUR VOUS PERMET DE JOUER CONTRE LA CONSOLE ET DE FAIRE ÉVOLUER VOTRE PERSO. LE PROBLÈME, C'EST QUE TOUS LES COMBATS SE DÉROULENT AVEC CETTE VUE ET QUE TOUT EST EN JAPONAIS.



LE BESTIAIRE

CE QUI ME PARAÎT ÊTRE LE POINT FORT DE KILLING ZONE VIENT DES SEPT PERSONNAGES MONSTREUX ET CARRÉMENT MYSTIQUES. ON TROUVE UN MINOTAURE, FRANKENSTEIN, UN LOUP-GAROU, UNE SORTE DE MÉDUSA, UNE MOMIE, UN ELFE ET UN SQUELETTE. ILS EN DEVIENNENT MÊME ATTACHANTS AVEC LEURS GROSSES GUEULES SYMPATHIQUEMENT MOCHES. EN OUTRE, LEUR RÉALISATION EST DE BONNE FACTURE, DOMMAGE QUE LES ANIMATIONS NE SOIENT PAS PARFAITES PENDANT LES COMBATS.



À CHAQUE IMPACT, UN PETIT ÉCLAIR APPARAÎT. DOMMAGE QUE L'ON NE SENTE PAS VRAIMENT LA PUISSANCE DES COUPS.





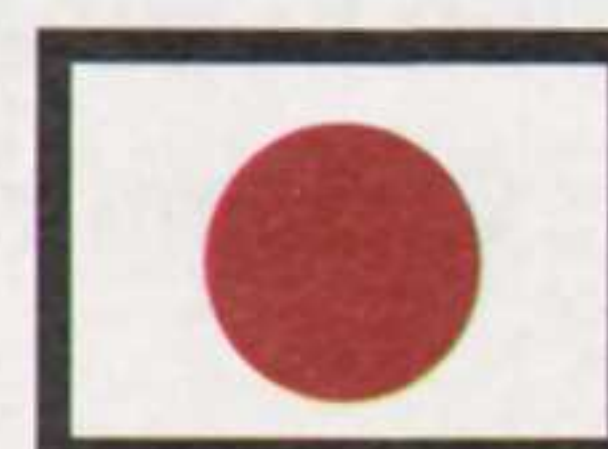
Killing Zone est développé par une toute jeune boîte de développement, Naxat Soft. Et c'est peut-être là un de ses défauts car il faut de l'expérience pour réaliser un bon jeu de baston, surtout en 3D, et plus encore en cette période où fleurissent les Toh Shin Den 2, Tekken 2 et toute la série des excellents softs de Capcom. Bref, la concurrence est rude et le plagiat n'est peut-être pas la meilleure idée pour s'imposer. Pour Killing Zone, les avis sont partagés : certains trouvent que c'est un mélange de Virtua Fighter et de Killer Instinct (surtout pour les persos), d'autres reconnaissent en lui un mix de Tekken et Toshinden. Ce qui fait par contre l'unanimité, c'est que le mélange n'est pas très heureux. Pour ce qui est des décors, pas de doute, c'est du TSD 1 en moins fini et en moins beau. Côté jouabilité, on retrouve l'esprit de Tekken avec des coups saccadés. Que reste-t-il d'original, alors ? Les persos. En effet, l'idée de mettre en scène ces gros monstres est bien sympa.

DES GROS STREMS SYMPATQUES

Au total, ce sont sept personnages qui sont disponibles, parmi lesquels on trouve une momie, un loup-garou, Frankenstein ou un Minotaure. En sachant qu'en jouant à deux, on peut choisir le même perso et que leur apparence - ainsi que leur nom - changeront pour mieux les distinguer.



Décidément, c'est la période de la baston. Ça n'arrête plus et on alterne le bon, le mauvais et le moyen. Ce Killing Zone fait plutôt partie de la dernière catégorie. Malgré son côté «grosse repompe de Tekken et Toh Shin Den», il n'est pas vraiment à la hauteur.



playstation

DÉVELOPPEUR : NAXAT SOFT
ÉDITEUR : NAXAT SOFT

Killing Zone

Hélas, il semblerait qu'il n'y ait pas de combattant caché, ce qui aurait été un «plus» sérieux. Techniquement, on ne trouve pas de gros bugs d'affichage mais l'animation des monstres ne casse pas des briques. Dommage car dans l'ensemble, les décors sont plutôt bien réalisés. J'en veux pour preuve ce décor inspiré de TSD, dans lequel on voit des miroirs disposés autour du ring et qui reflètent le combat. En guise de petits gadgets, on trouve aussi des changements de caméras au moment où l'on exécute une chope ainsi que des replay qui vous montre le coup de grâce au ralenti sous un angle inédit. En mode un joueur, vous aurez d'ailleurs le droit de revoir toute cette série de Ralents enchaînés les uns aux autres quand vous aurez terminé le jeu. Tout cela n'est peut-être pas nouveau mais demeure agréable.

PAS BONNEUR MAIS AGRÉABLE

Killing Zone est donc un jeu en 3D dans l'air du temps, classique mais hélas handicapé par une animation que l'on aurait aimée un peu plus fluide et par une jouabilité pas assez précise. En revanche, là où le soft se distingue, c'est dans le mode qui consiste à jouer contre la machine sous un angle particulier et à faire évoluer son personnage pour le rendre plus puissant. Un chouïa répétitif, ce mode vous permet d'apprendre un nouveau coup à chaque victoire. Difficile de dire si cette option est réellement intéressante étant donné que les nombreuses indications sont en japonais. Il faut donc y aller à tâtons et essayer de comprendre d'instinct, ce qui n'est pas toujours évident. Bref, voilà un jeu qui aurait certainement remporté un vif succès s'il était sorti il y a un an mais qui se noie aujourd'hui dans la masse des jeux moyens.

Marco Verocai

2ÈME AVIS



KILLING ZONE POSSÈDE CERTAINS ATOUTS. DES PERSONNAGES COMME ON LES AIME ET UNE JOUABILITÉ POMPÉE SUR TEKKEN MAIS EN MOINS PRÉCISE, DOMMAGE QUE LE TOUT NE SOIT PAS ASSEZ RICHE. EN REVANCHE, LE MODE QUI PERMET DE FAIRE ÉVOLUER SON COMBATTANT PEUT ÊTRE INTÉRESSANT À CONDITION DE MAÎTRISER LE JAPONAIS. UN JEU SOMME TOUTE NIPPON NI MAUVAIS (FALLAIT QUE J'LA CASE, CELLE-LÀ) MAIS TOUT SIMPLEMENT MOYEN.

Laurent Cotillon

intérêt 79

Graphisme : 15/20

Animation : 12/20

Maniabilité : 14/20

Son : 13/20

1ER AVIS



LÀ AUSSI, ON TROUVE DES BONS POINTS MAIS QUI NE SONT PAS ORIGINAUX. DES REPLAY, DES CHANGEMENTS DE CAMÉRAS AU MOMENT DES PRISES, DES CHANGEMENTS DE PLANS, ETC. LES DÉCORS SONT BIEN FAITS MAIS UN PEU PAUVRES QUANT AUX BUGS ET RALENTISSEMENTS, ILS SONT ASSEZ RARES. CE QUI PÊCHE VRAIMENT VIENT DE L'ANIMATION DES PERSONNAGES. POUR APPRÉCIER CE SOFT, MIEUX VAUT NE PAS FAIRE L'ERREUR QUE L'ON A FAITE : JOUER À TEKKEN 2 JUSTE APRÈS.

Marco Verocai

réalisation 84

GENRE : SOUS TOSHINDEN * DIFFICULTÉ : MOYENNE * JOUEURS : 1 OU 2 * CONTINUES : OUI * SAUVEGARDE : NON * AUTRES STANDARDS : NON * DISPONIBILITÉ : IMPORT * PRIX : 400 F ENVIRON



LA NATURE DU TERRAIN INFLUE SUR LES DÉPLACEMENTS. ICI, LA NEIGE REND PÉRILLEUX TOUT MOUVEMENT BRUTAL.



ROCKMAN PEUT AUGMENTER SA PUISSANCE DE FEU EN PILOTANT UNE ARMURE MOBILE.



Rockman, plus connu sous le nom de Megaman aux USA et en France, est apparu pour la première fois sur la Famicom (la NES chez nous aut') en 1986. Dix ans plus tard, ce personnage de bande dessinée nippon connaît une nouvelle jeunesse avec les consoles 32 bits. Bel exemple de longévité qui inspirerait le respect si ce n'est que le jeu n'a pratiquement pas évolué au cours des années en terme de jouabilité et de graphismes. Armé d'un canon au bout d'un bras, le petit robot bleu peut concentrer la puissance de ses armes (en maintenant le bouton appuyé) mais ne tire toujours pas en diagonale et reste décidément très statique puisque le fait de s'accroupir lui reste interdit. On est apparemment très têtu chez Capcom ! Les seules possibilités offertes sont donc tirer de face, s'accrocher, sauter et courir. La seule combinaison de ces deux derniers boutons permet, ô merveille, d'effectuer des bonds plus importants.

DES MÉCHANTS PAS BEAUX

Heureusement la possibilité d'acquiescer de nouvelles armes (9 au total), de s'équiper de divers ustensiles dont quatre armures mobiles et de jouer avec Zero (la copine blonde) rehausse un intérêt plus que limité. Votre combat pour la justice vous oppose à huit boss (issus de la série) que vous pouvez combattre dans n'importe quel ordre. En ce qui concerne la trame du jeu, on fait dans le classique : le Docteur Light, créateur de Rockman, tente de contrarier les plans de domination du monde de son rival, le très méchant Docteur Wily. Notez au passage l'orthographe de «Wily» et ne commettez pas la même erreur que les traducteurs américains qui l'écrivait avec deux «l» ce qui signifie dans la langue de Shakespeare «petit zizi»... Heureusement depuis Capcom US a rectifié le tir. Enfin, tout ça pour vous dire que Capcom réussit le tour de force à nous donner le goût des jeux 16 bits sur une 32 bits.

Vive le progrès !

Pascal Geille



Après avoir écumé les consoles 8 et 16 bits, le robot le plus «cul-cul la praline» de la terre débarque sur Playstation et sur Saturn ! Réputé pour décliner à outrance ses titres les plus populaires, Capcom nous propose avec Rockman X3 sa 19ème version... Plus fort que Vendredi 13 !

rockman X3



playstation / saturn

DÉVELOPPEUR : CAPCOM
ÉDITEUR : CAPCOM

Graphisme : 8/20

Animation : 7/20

Maniabilité : 13/20

Son : 9/20

1^{ER} AVIS

ROCKMAN X3 EST LA PREUV... QUE LES ÉDITEURS PEUVENT ENCORE NOUS PROPOSER DES TITRES SUR 32 BITS TECHNIQUEMENT RÉALISABLE SUR UNE SUPER NINTENDO. AJOUTONS ÉGALEMENT QUE LES VERSIONS SATURN ET PLAYSTATION SONT COMPLÈTEMENT IDENTIQUES.

JAM DESTROY

réalisation 60

2^{ÈME} AVIS

QUEL PEUT-ÊTRE L'INTÉRÊT D'UN JEU DE PLATES-FORMES ÉCULÉ, VU ET REVU ET QUI N'APPORTE AUCUNE INNOVATION PAR RAPPORT AUX ÉPISODES PRÉCÉDENTS ? ROCKMAN X3 NE PEUT SATISFAIRE QUE LES JOUEURS TRÈS JEUNES ET ADEPTES DE LA SÉRIE ANIMÉE.

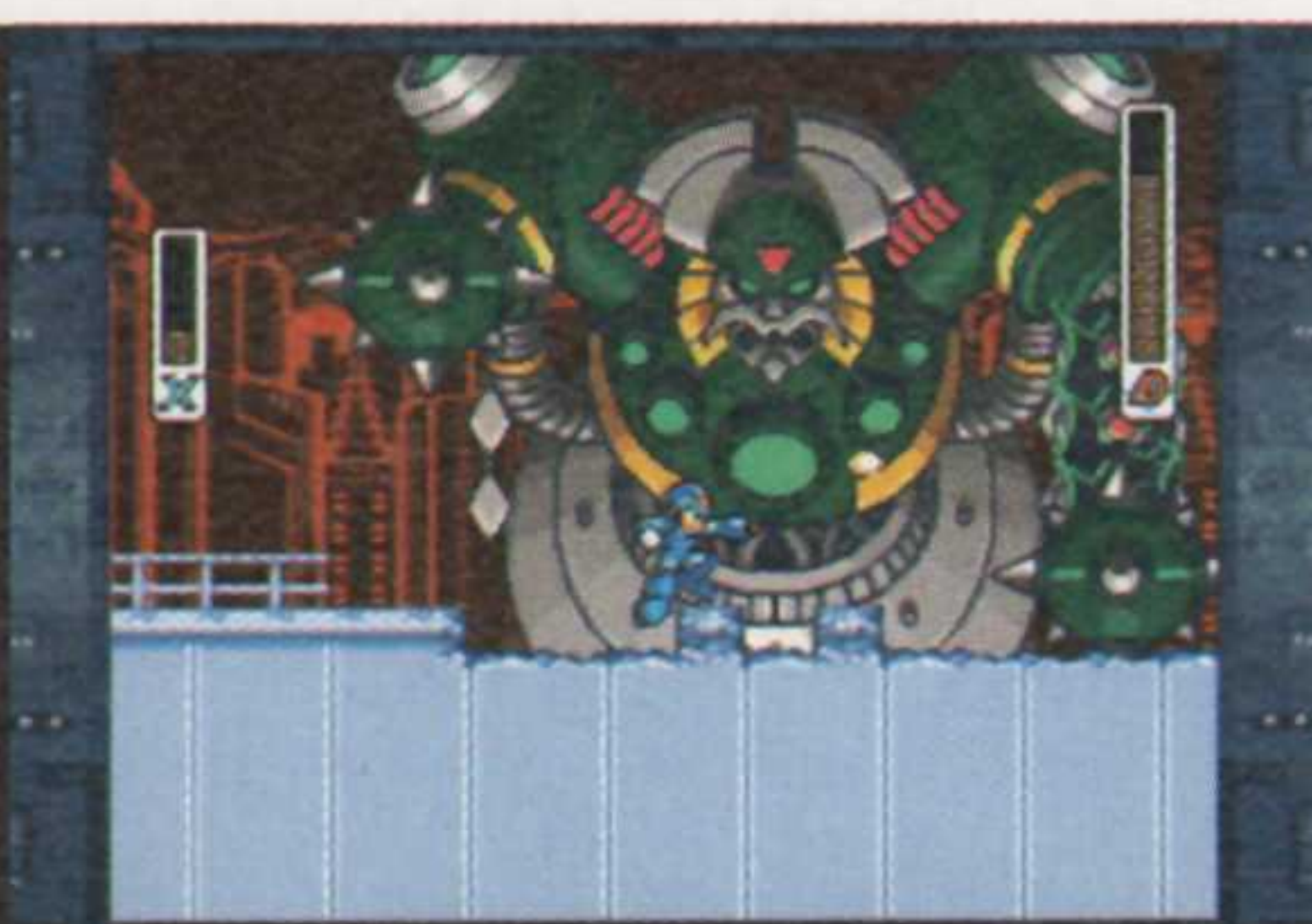
PASCAL GEILLE

intérêt 75



SATURN (EN HAUT)
PLAYSTATION (EN BAS)

LA VERSION SATURN SOUFFRE D'UN HANDICAP : L'AIRE DE JEU EST DIMINUÉE PAR UN CADRE. TANDIS QUE LA PLAYSTATION BÉNÉFICIE DU PLEIN ÉCRAN. À PART CE LÉGER DÉTAIL (EMBÊTANT TOUT DE MÊME !) LES DEUX VERSIONS SONT IDENTIQUES. LA SATURN OFFRE MÊME DES CINÉMATIQUES VIDÉO DE QUALITÉ COMPARABLE À LA MACHINE DE SONY ALORS QU'IL S'AGIT PRÉCISÉMENT DE L'UN DE SES POINTS FAIBLES !



GENRE : PLATES-FORMES * DIFFICULTÉ : DIFFICILE *
JOUEURS : 1 * CONTINUES : OUI * NIVEAUX : 10
SAUVEGARDE : NON * AUTRES STANDARDS : SNIN *
DISPONIBILITÉ : IMMÉDIATE EN IMPORT * PRIX : 450 F ENVIRON

LE 1^{ER} MENSUEL 100 % ASTUCES

SOS CONSOLES

N ° 3 MAI 1996

LE 1^{ER} MENSUEL 100 % ASTUCES

32FF • MAI 1996 • BELGIQUE : 200FB • LUXEMBOURG : 200FL • SUISSE : 9FS • CANADA : 7.95\$ (CAN)

FICHES ASTUCES À DÉCOUPER
*Les Trucs pour plus de 60 hits
sur toutes les consoles*

MEGADRIVE - SUPER NINTENDO

Les Plans Complets



TOY STORY

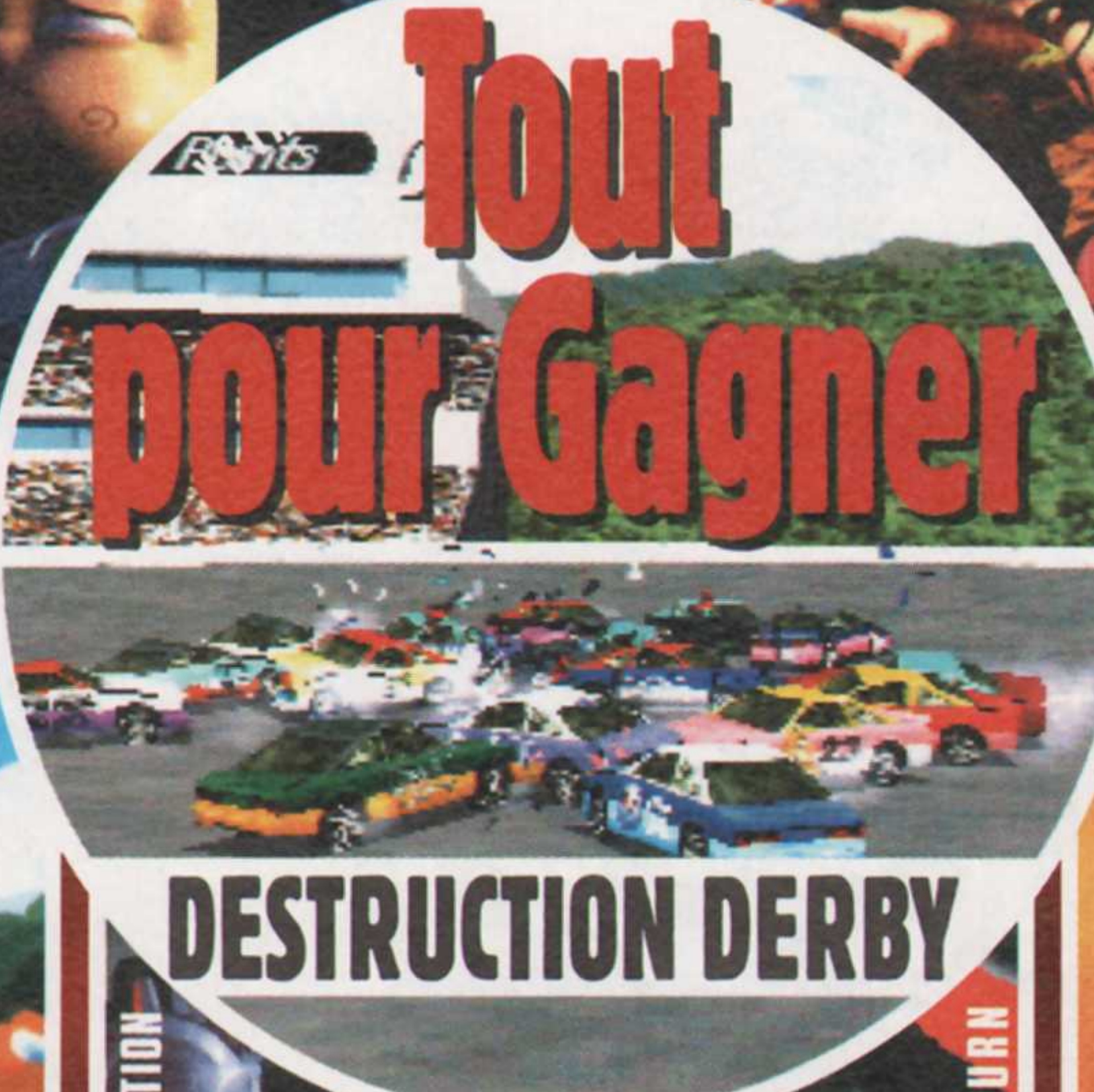
DONKEY KONG COUNTRY 2



LA TOTALE

SUPER NINTENDO

**Tout
pour Gagner**



SUPER NINTENDO



Tous les Passages Secrets

YOSHI'S ISLAND

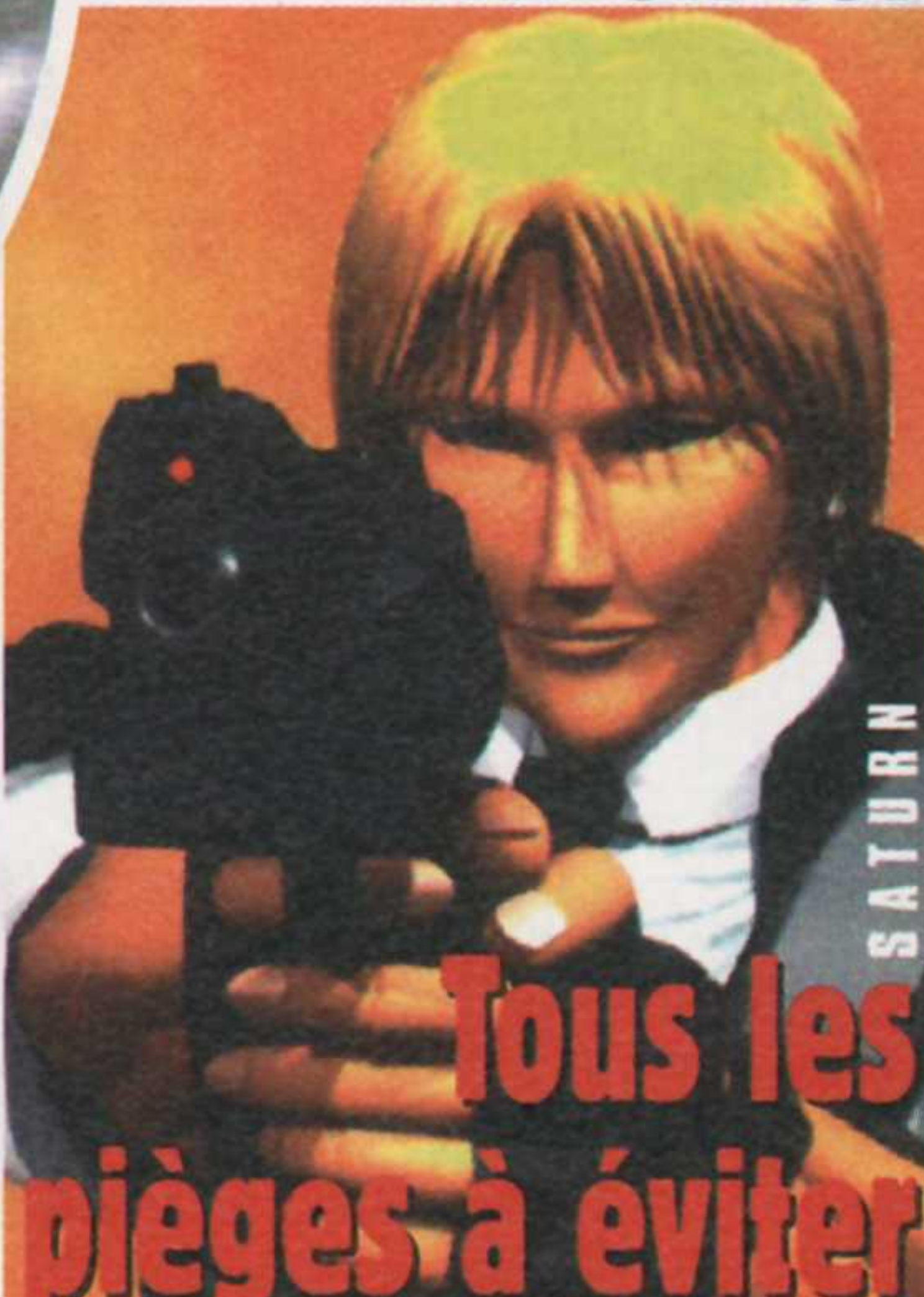
PLAYSTATION



14 pages de Plans Complets

LOADED

VIRTUA COP



Tous les pièges à éviter

SATURN

ET TOUS LES PLANS, CODES, TIPS, SOLUTIONS

D'ADDAMS' FAMILY VALUE

(SNIN - MD)

BUGS BUNNIE

(SAT)

DISNEY MICKEY MOUSE

(GB)

en vente chez votre marchand de journaux



Cédant

à la mode

(lucrative) des simulations de footch'ball sur console, Acclaim nous propose donc son Striker cuvée 96. Il faut dire que cette année se prête particulièrement bien avec le très prochain Championnat d'Europe des Nations...

Anciennement sorti sur Megadrive et même Game Gear, c'est au tour de la Saturn de nous montrer ce qu'elle a dans le ventre du haut de ses 2 fois 32 bits.

Techniquement parlant, Striker 96 ne va pas révolutionner le genre. Victory Goal de Konami, avec ses joueurs polygonaux, était plus impressionnant. À l'opposé, Striker 96 semble vouloir s'inscrire dans la continuité des grandes simulations de football qui ont marqué leur temps, je veux parler évidemment de Kick Off et de Super Soccer. Étant donné la concurrence plus que farouche dans le monde des jeux de foot sur console, un nouveau produit se doit d'apporter son lot d'innovations afin d'avoir droit de cité. Du côté des options, Striker 96 fait dans le complet. Jugez plutôt : on trouve neuf formations et stratégies au choix, quatre modes de compétitions, huit vues différentes (d'en haut, de côté et rapprochée), quatre types de conditions climatiques, quatre forces de vent (jusqu'à Ouragan !), quatre durées de match et, enfin, trois niveaux de difficulté ! Si en plus vous ajoutez la possibilité de jouer en salle à 7 contre 7, vous admettez que la durée de vie s'annonce des plus honnêtes.

s a t u r n

DÉVELOPPEUR : RAGE SOFTWARE
ÉDITEUR : ACCLAIM

Striker

◊ GENRE : SIMULATION SPORTIVE ◊
DIFFICULTÉ : MOYENNE ◊ JOUEURS : 1 À 4 ◊
CONTINUES : OUI ◊ SAUVEGARDE : NON ◊
AUTRES STANDARDS : PLAYSTATION ◊
DISPONIBILITÉ : JUIN ◊ PRIX : 350F ENVIRON



COMME TOUS LES GRANDS ÉVÉNEMENTS, L'EURO 96 A SA MASCOTTE... PLUS OU MOINS RÉUSSIE !



UNE FRAPPE AUX PETITS DIGAONS

Mais si les options ont une importance certaine, ce qui différencie un bon titre d'un mauvais est sans aucun doute sa jouabilité. Et là, il existe deux écoles : le ballon qui colle au pied ou non. Striker 96 a choisi la première solution, à savoir que la balle reste dans les pieds des joueurs. En ce sens, nous dirons qu'il s'agit plus d'un jeu d'action que d'une véritable simulation. Mais les développeurs ont implanté un système de tir astucieux : le joueur peut contrôler très précisément la force de frappe via une barre de contrôle. Plus vous laissez le bouton appuyé et plus la passe, le centre ou le lob sera fort. Ce système procure après plusieurs heures d'apprentissage un toucher de balle exceptionnel que l'on retrouve nulle part ailleurs. Grâce à ce système, les actions les plus complexes deviennent possibles : grand pont, une-deux rapide ou longue ouverture. Les coups francs mobilisent tout notre art pour doser à la perfection la frappe et l'effet dans la balle afin de lui transmettre la trajectoire idéale. Bref cela permet de regagner en simulation ce que l'on avait perdu avec l'histoire du ballon collé aux pieds.

DES DÉTAILS QUI NE TROMPENT PAS

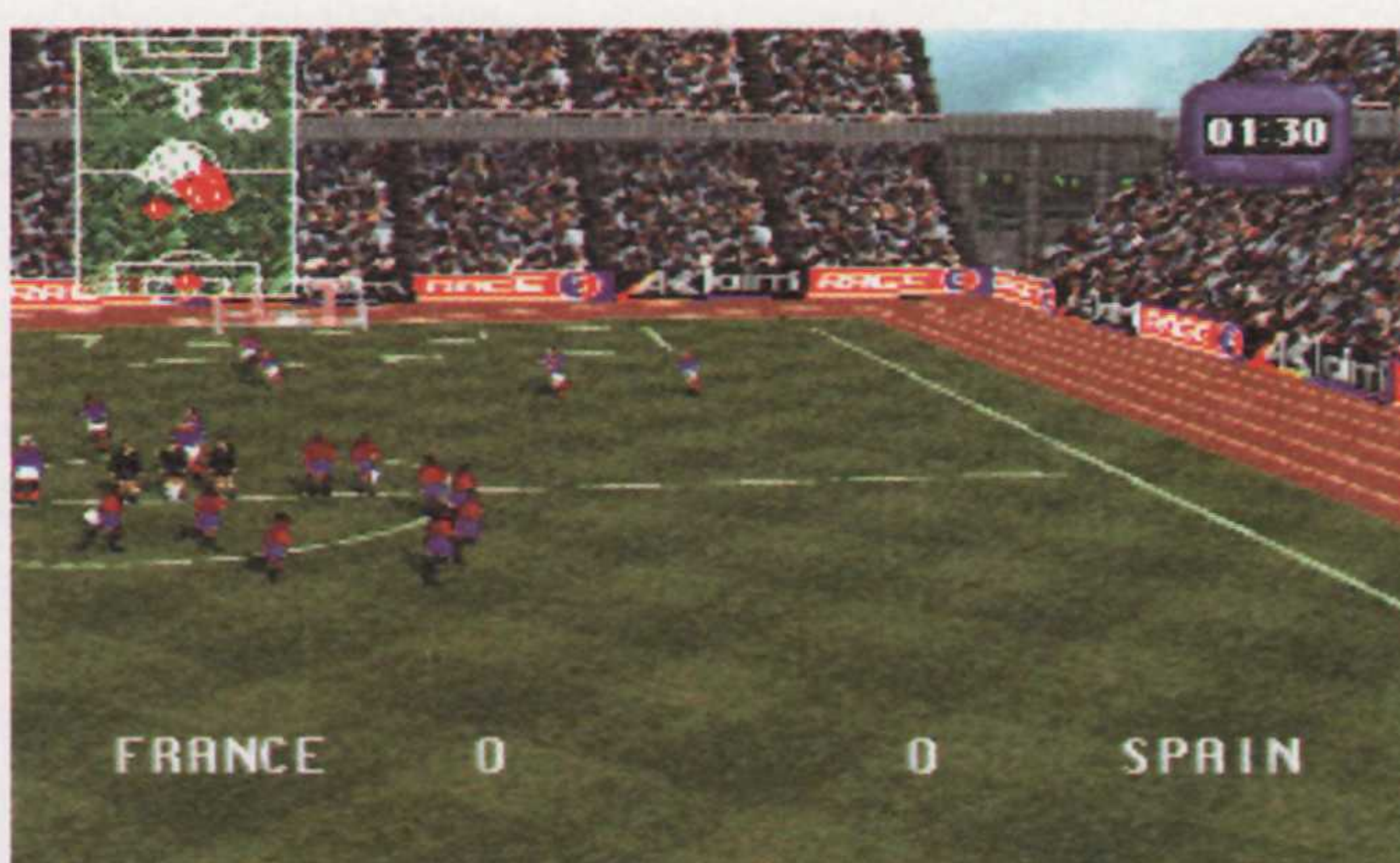
Pour se défouler, rien de tel qu'une partie en salle d'autant plus qu'avec un adaptateur il est possible de jouer jusqu'à quatre. En «in-door», les rebonds du ballon sont plus faibles et on peut jouer avec les murs. Délire et rythme garantis ! Alors Striker 96, jeu parfait ? Non, bien sûr, il y a quelques critiques à formuler, la plus grave étant l'impossibilité de modifier sa course tant que l'on a pas fini de choisir la force de frappe. D'autres petites lacunes sont à soulever comme la sélection automatique du joueur le plus proche du ballon qui pose problème ou encore une ambiance qui manque de punch avec un public vasouilleux et des commentaires trop rares. Mais l'ensemble reste plus que convenable surtout lorsque l'on s'attarde sur des petits détails comme les filets qui se déforment sous l'impact de la balle ou encore les différentes configuration du terrain en fonction de la tonte de la pelouse... Ce sont des signes qui ne trompent pas et qui dénotent une réelle volonté de faire bien. ■

Pascal Geille



NEUF FORMATIONS SONT PROPOSÉES AU CHOIX DE L'ENTRAÎNEUR (C'EST-À-DIRE VOUS EN L'OCCURRENCE).

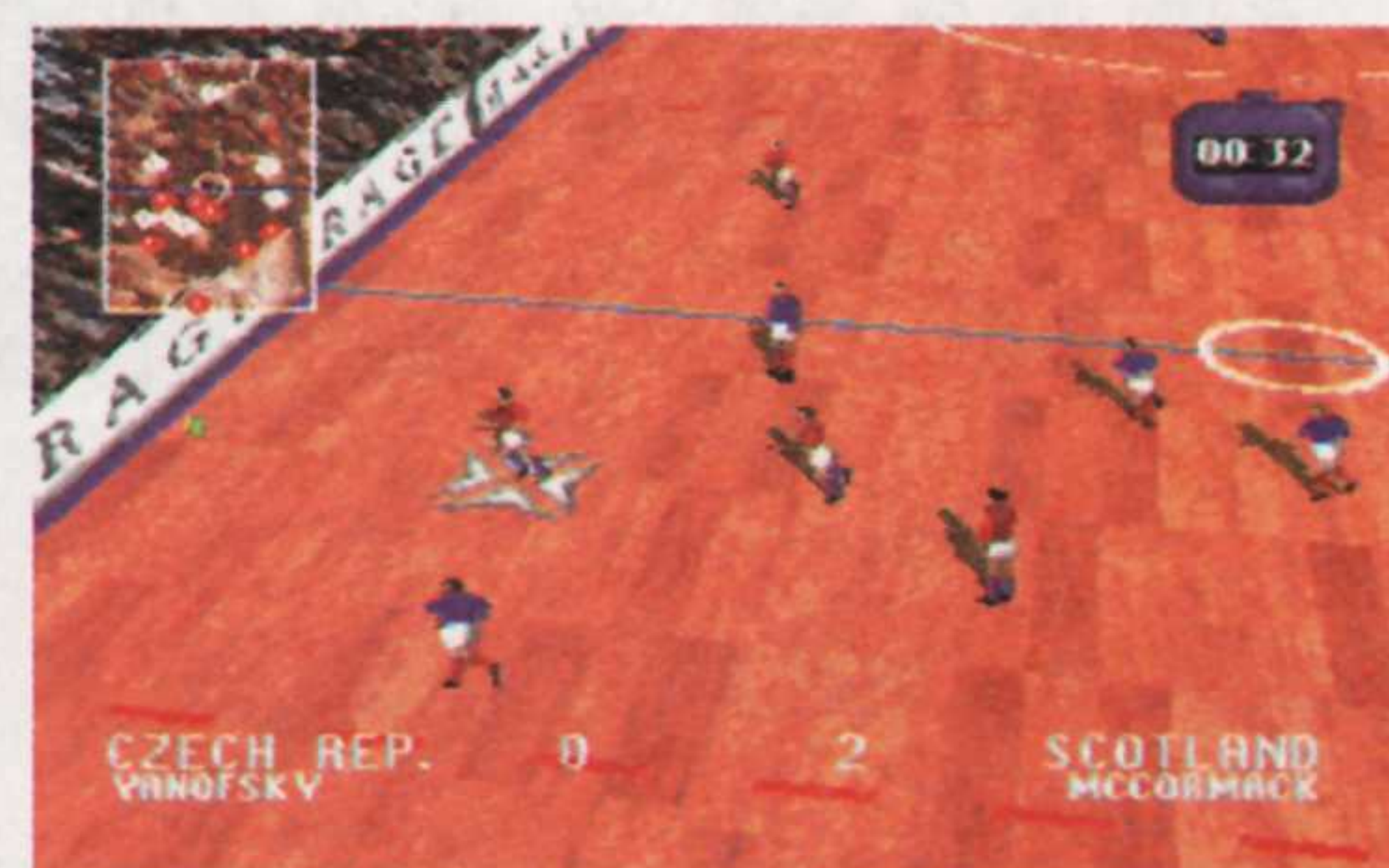
CE TACLE MUSCLÉ PAR DERRIÈRE MÉRITE UN CARTON JAUNE.



UN STADE PLEIN À CRAQUER COMME CELA FAIT PLAISIR À VOIR !



SUPERBE PLONGEON DU GARDIEN QUI ASSURE À SON ÉQUIPE LA QUALIFICATION POUR LE TOUR SUIVANT.



EN SALLE, LES MURS SE RÉVÈLENT DE PRÉCIEUX ALLIÉS POUR LES REBONDS.

Graphisme : 12/20
Animation : 13/20
Maniabilité : 14/20
Son : 11/20



LA VUE DE DERRIÈRE PERMET DE MIEUX DIRIGER LA BALLE LORS DES TOUCHES.



1^{ER} AVIS

LA VISION DU TERRAIN EST EXCELLENTE D'AUTANT QUE LES JOUEURS SE DÉPLACENT AVEC RAPIDITÉ. AU DÉPART TOUTEFOIS ON AURA QUELQUES DIFFICULTÉS À TROUVER SES COÉQUIPIERS, MAIS CE PHÉNOMÈNE RENTRERA DANS LE RANG TRÈS RAPIDEMENT. MOINS SPECTACULAIRE QU'EURO'96, STRIKER EST UN POIL MOINS BON TECHNIQUEMENT MAIS RESTE DANS UNE TRÈS BONNE MOYENNE.
J'm Destroy

réalisation 85

2^{ÈME} AVIS

STRIKER '96 EST UN JEU QUI NÉCESSITE DE LONGUES HEURES D'ENTRAÎNEMENT POUR EN TIRER LA QUINTESENCE DE SON SYSTÈME DE FRAPPE. MAIS UNE FOIS LE CAP FRANCHI, L'INVESTISSEMENT EN TEMPS EST LARGEMENT RÉCOMPENSÉ. UN BON JEU DE FOOT SANS MAUVAISES SURPRISES, MAIS SANS TRAIT DE GÉNIE NON PLUS!
Pascal Geille

intérêt 84



Comment faire du neuf avec du vieux ? Voilà une question hautement philosophique qu'il faudrait poser aux quelques maisons de disques passées maîtresses en la matière (Top Dance et compagnie). Bon, trêve de plaisanteries. La réponse est simple. Il suffit de reprendre des vieux titres ayant déjà fait leurs preuves, d'y ajouter quelques petites nouveautés, et hop, le tour est joué ! Il s'agit là d'une recette simple, pas chère, mais ô combien efficace pour se faire l'«easy money». Tellement facile à assimiler que les éditeurs de jeux se sont mis à leur tour à nous proposer leurs compilations, et en particulier sur PlayStation.

SOUVENIRS. SOUVENIRS...

Comme son nom peut le laisser supposer, ce titre est une compilation de trois jeux d'arcade signés Irem, société à qui nous devons entre autres le shoot'em up In The Hunt. Ce sont tous trois des classiques, c'est-à-dire des jeux ayant marqué leur temps. Eh bien, figurez-vous que ces derniers ont été retranscrits sur PlayStation tels qu'ils étaient à l'origine dans les salles d'arcade, avec toutefois en prime un écran d'options pour chacun d'eux ainsi que

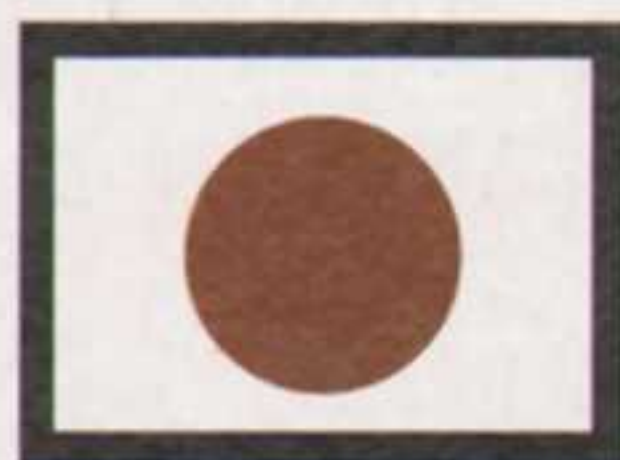
des musiques retouchées. À part cela, pas de changements majeurs. Ne vous attendez pas à visualiser des séquences d'introduction réalisées sur Silicon Graphics, ici on fait dans la sobriété. Vous êtes d'ailleurs directement confronté(e) au menu principal qui vous propose trois jeux au choix. Zippy Race (une course moto en vue aérienne à travers les Etats-Unis) et 10-Yard Fight (un football américain assez primaire) ont vu le jour en 1983, Kung-Fu Master (un beat'em all dans lequel vous êtes le héros) l'année suivante. Des trois produits ici présents, Kung-Fu Master est sans nul doute celui qui aura le plus marqué les esprits et les... portefeuilles, hum. Je me souviens encore du nombre de pièces que j'ai pu claquer sur la borne d'arcade. Son succès était tel auprès du public que par la suite il fut converti sur Commodore 64 (certains s'en rappelleront !). Certes l'histoire était bateau : vous y incarniez Thomas et deviez délivrer votre petite amie Silvia enlevée par les bonhommes d'un certain monsieur X. Mais aller délivrer sa belle après avoir combattu comme un dingue fait toujours plaisir. Alors, si le cœur vous en dit... ■

LOUIS HOUNG



Après Namco et ses volumes «Namco Museum», après Williams et son «Arcade's Greatest Hits», voici maintenant, mesdames et messieurs, les classiques de la boîte Irem. Sortez vos mouchoirs et préparez-vous pour un voyage dans le temps pour le moins étrange, un voyage «Back to the Past».

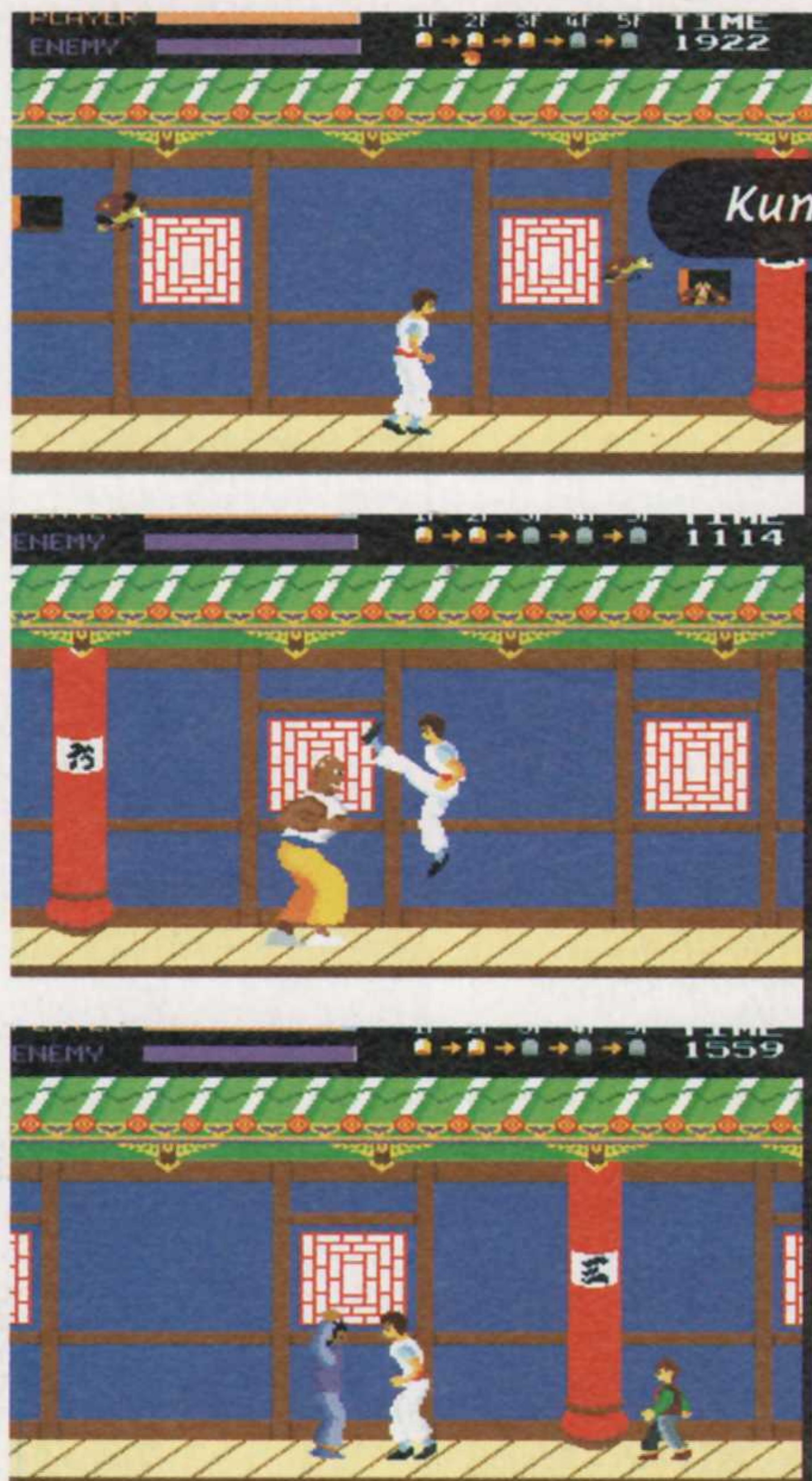
Irem arcade classics



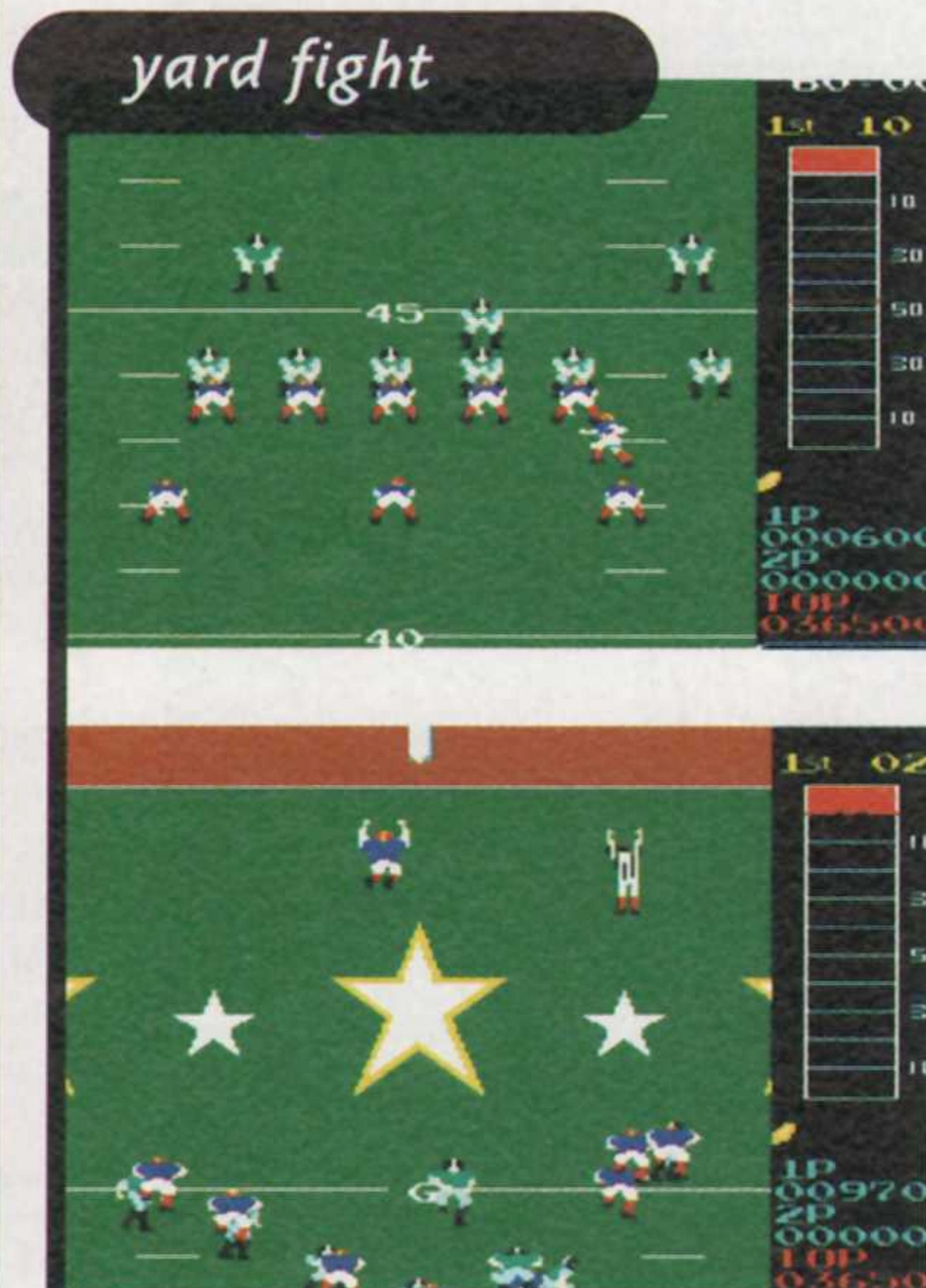
playstation

DÉVELOPPEUR : I'MAX
ÉDITEUR : I'MAX / IREM

GENRE : COMPILATION ~ DIFFICULTÉ : MOYENNE
JOUEURS : 1 ~ CONTINUES : SELON LE JEU CHOISI
NIVEAUX : N.C. ~ SAUVEGARDE : NON ~ AUTRES STANDARDS : NON
DISPONIBILITÉ : IMPORT ~ PRIX : 400 F ENVIRON



Kung fu Master



yard fight



Zippy race

Graphisme : 6/20
Animation : 5/20
Maniabilité : 13/20
Son : 7/20

2ÈME AVIS

AVEC CETTE COMPILATION DES CLASSIQUES D'IREM, LES NOSTALGIQUES VONT S'EN DONNER À CŒUR JOIE. C'EST D'AILLEURS LÀ LE PUBLIC PRINCIPALEMENT VISÉ. POUR LES PLUS JEUNES D'ENTRE VOUS, CE SERA SURTOUT L'OCCASION DE VOUS CONSTRUIRE UNE PETITE CULTURE LUDIQUE. UN MOYEN COMME UN AUTRE POUR SE REMÉMORER LES JEUX DU PASSÉ, EN SOMME.

Michel Houng

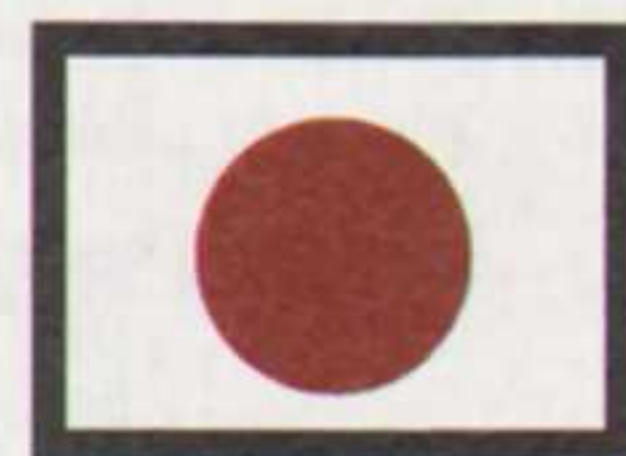
intérêt 75

1ER AVIS

AUJOURD'HUI, UNE RÉALISATION PAREILLE FERAIT PEUR À PLUS D'UN. LES GRAPHISMES SONT SIMPLES, LES BRUITAGES AUSSI. ET JE NE VOUS PARLE MÊME PAS DES MUSIQUES, QUI SONT PLUTÔT MÉDIOCRES. L'ANIMATION, QUANT À ELLE, NE SOUFFRE D'AUCUN RALENTISSEMENT (HEUREUSEMENT !). Bref, LA PLAYSTATION EST TOTALEMENT SOUS-EXPLOITÉE ET NE JOUE ICI LE RÔLE QUE D'UN SIMPLE ÉMULATEUR ARCADE.

Laurent Cotillon

réalisation 21



playstation

DÉVELOPPEUR : BANDAÏ
ÉDITEUR : BANDAÏ

mobile suit gundam 2.0

Un an après le premier volet, Bandai décide de lancer Mobil Suit Gundam 2.0 sur PlayStation. Bien que la série animée soit très populaire au Japon, il est peu probable que ce jeu bénéficie du même engouement chez nous !

→ Inspiré d'une «japonaiserie» à succès, Mobil Suit Gundam 2.0 est censé répondre à l'énorme demande des petits Nippons équipés de PlayStation et qui s'étaient rués sur le premier épisode. Pour ceux qui ne connaissent pas (et ils sont nombreux !), Gundam est ce que l'on appelle un «mechwarrior», c'est-à-dire une espèce de «Goldorak» de dix-huit mètres de haut et d'environ 60 tonnes. Ces carcasses d'acier sont armées pour la plupart sur la base d'un canon, d'un laser et d'une arme de poing comme une épée ou une hache pour les corps à corps, le pilote prenant place dans la tête de la machine.

C'EST L'HISTOIRE D'UN MECH

Pour diriger le bestiau, tous les boutons du paddle sont mobilisés. Inutile de préciser qu'il faut quelques parties pour manipuler le tout avec aisance, d'autant plus que le jeu est en 3D calculée en temps réel (cependant avec peu de textures), ce qui implique une totale liberté de mouvement et donc une grande complexité du pilotage. Il est ainsi possible d'avancer, de reculer, de pivoter, de se déplacer latéralement, de changer d'armes, etc. Cette richesse de mouvement s'accompagne forcément d'une certaine confusion et, au début, il est bien difficile de s'orienter dans l'espace et de repérer les ennemis. Heureusement, la présence d'un radar et d'un système de verrouillage des cibles facilite les choses. Techniquement identique, cette suite ne corrige pas les erreurs du premier épisode, à savoir : une action somme toute répétitive malgré la diversité des lieux (espace, ville, désert, etc.) et un intérêt très faible pour les pauvres mangeurs de vache folle que nous sommes... ■

Pascal Geille

GENRE : ACTION
DIFFICULTÉ : DIFFICILE JOUEURS : 1
CONTINUES : OUI SAUVEGARDE : OUI
AUTRES STANDARDS : NON
DISPONIBILITÉ : IMMÉDIATE EN IMPORT
PRIX : 500 F ENVIRON



BANDAÏ PROFITE DU SUPPORT CD POUR METTRE UN PETIT FILM PROMOTIONNEL VANTANT LES MÉRITES DE SES PRODUITS (MAQUETTES DE ROBOT) ET D'UN PROCHAIN FILM D'ANIMATION INSPIRÉ DE LA SÉRIE TÉLÉVISÉE. DÉCIDÉMENT, CES GENS ONT LE MARKETING DANS LE SANG !



LE «SPACY MODE» PERMET DE S'ENTRAÎNER À COMBATTRE DANS L'ESPACE.



Graphisme : 16/20

Animation : 15/20

Maniabilité : 10/20

Son : 12/20

1^{ER} AVIS

DU POINT DE VUE TECHNIQUE, MOBILE SUIT GUNDAM 2 S'ENTIRE AVEC LES HONNEURS. LES CINÉMATIQUES SONT BELLES ET NOMBREUSES (BIEN QUE LASSANTES À LA LONGUE), LA 3D EST PROPRE SANS ÊTRE À TOMBER PAR TERRE ET L'ANIMATION EST PLUS QU'ACCEPTABLE. ALORS, OÙ EST LE PROBLÈME ? EH BIEN, LE HIC VIENT DU FAIT DU CONTENU ET NON PAS DU CONTENANT !

Pascal Geille

réalisation 75

2^{ÈME} AVIS

QUI PEUT APPRÉCIER CE STYLE DE JEU À SA JUSTE VALEUR, À PART PEUT-ÊTRE LES FONDUS DE LA SÉRIE TÉLÉVISÉE ? LE PROBLÈME EST QUE CETTE SÉRIE, JUSTEMENT, N'A JAMAIS ÉTÉ DIFFUSÉE DANS NOTRE PAYS, CE QUI LIMITE UN TANTINET LA CLIENTÈLE POTENTIELLE ! POUR LES AUTRES, IL NE S'AGIT QUE D'UN PRODUIT JAPONAIS QUI ÉCHAPPE À NOTRE ENTENDEMENT.

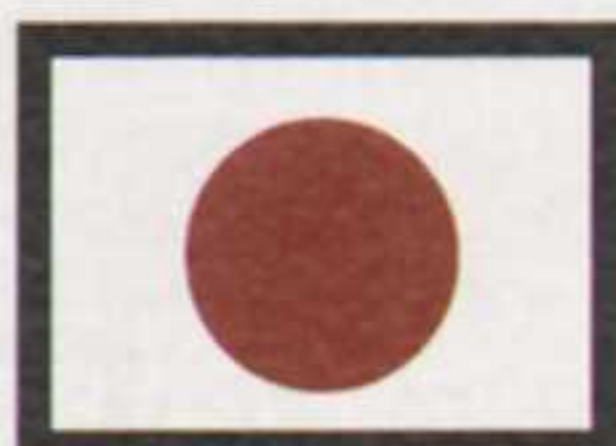
Marco verocai

intérêt 60



playstation

DÉVELOPPEUR : ASMIK
ÉDITEUR : ASMIK



Hard Rock Cab

Une course en voiture, ça vous dirait ? Mais je vous préviens, il s'agit d'une course de taxi dans laquelle les piétons font office de viande à pneu et où la concurrence n'hésite pas à dépeupler la clientèle. Alors, toujours partant ?

➔ Initialement sorti sur PC en 1994 sous le nom de «Quarantine», Hard Rock Cab a été porté sur PlayStation par les soins de l'éditeur nippon Asmik. Si à l'époque le jeu ne brillait pas par ses qualités techniques, en revanche il s'était fait remarquer par son caractère particulièrement violent. À côté, «Taxi Driver» de Scorsese passerait pour un sitcom d'AB Productions ! Vous incarnez Drake Edgewater, un chauffeur de taxi qui rêve en couleurs mais qui broie du noir.

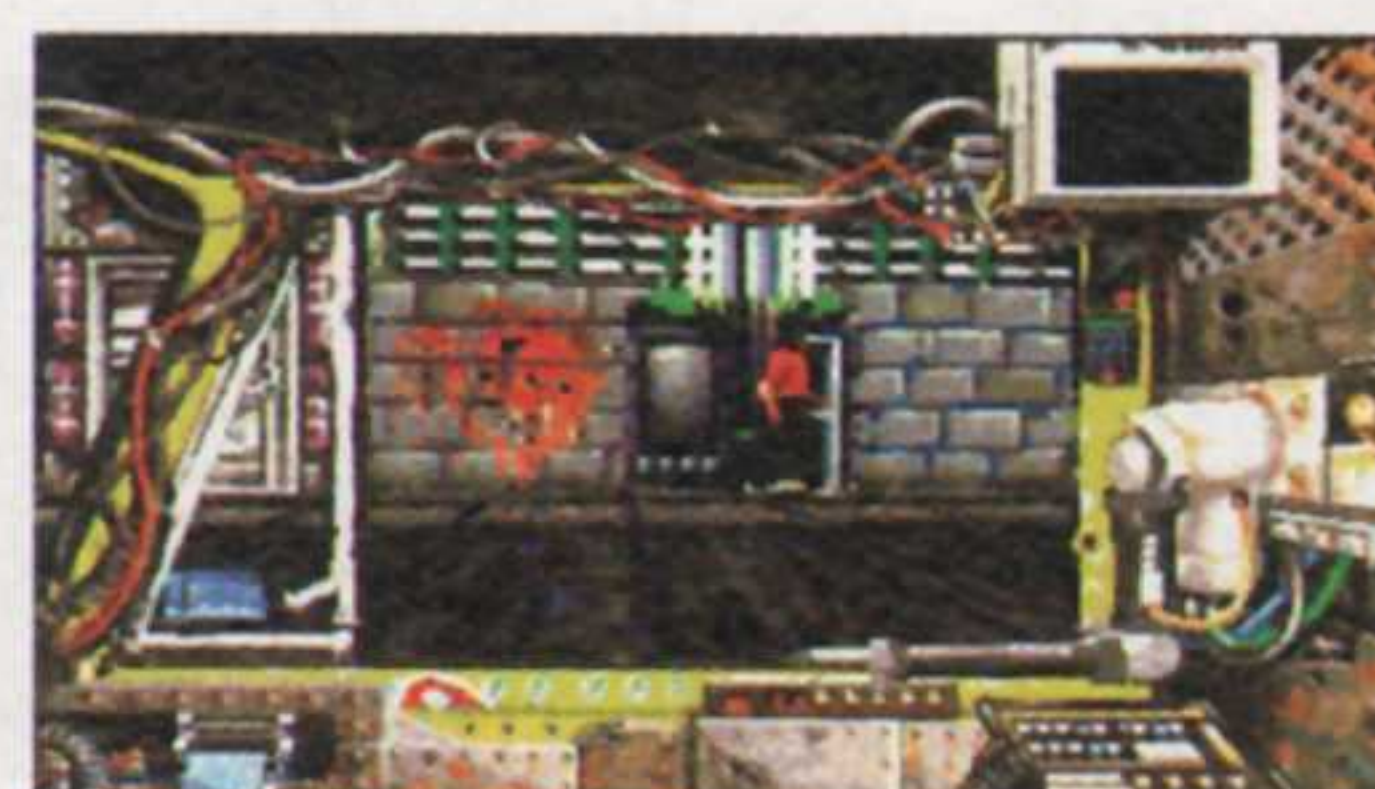
UNE COURSE CONTRE LA MORT

Aux commandes de votre «Hover Cab», un taxi armé jusqu'aux dents et monté sur coussin d'air, vous errez dans les rues de Kemo, une ville en proie à la violence et au chaos. Un étrange virus s'est répandu, transformant d'aimables citoyens en zombies en quête de chair humaine. Au milieu de tout cela, vous devrez prendre des clients pour gagner votre burger quotidien et surtout obtenir de quoi faire réparer votre véhicule et acheter des armes plus puissantes. Une carte de la ville, consultable à loisir, permet de repérer les différents centres d'intérêt et la destination de vos passagers. Les courses sont chronométrées, ce qui signifie qu'en cas de dépassement votre passager mécontent ne paye pas. Il ne vous reste plus alors qu'à l'éjecter pour vous défouler, rouler sur les piétons ou détruire à coup de missile et de canon les collègues, le tout sur fond de musiques à majorité grunge bien sûr.

Si le principe de Hard Rock Cab peut paraître séduisant, il aurait cependant mérité une meilleure réalisation. Les capacités de la 32 bits ne sont ni maîtrisées ni exploitées. La séquence d'introduction en vidéo est d'une qualité plus qu'exécable, l'animation est saccadée mais accélère dès que l'affichage est moins lourd en sprites. Les graphismes sont laids, ternes et pixellisent trop lorsque l'on se rapproche des autres véhicules ou des piétons.

Dommage ! ■

Pascal Geille



LES PAUVRES PIÉTONS QUE VOUS BROYEZ SOUS VOS ROUES ONT À PEINE LE TEMPS DE CRIER.

HEP TAXI ! ATTENTION, CES PIÉTONS-LÀ SONT UTILES : ILS PAYENT VOTRE ESSENCE !

EN PLUS DE LA VUE À TRAVERS LE PARE-BRIS, DEUX VUES LATÉRALES PERMETTENT DE SURVEILLER LES CÔTÉS.

1^{ER} AVIS

AÏE, C'EST LÀ QUE LE BÂT BLESSE ! HARD ROCK CAB SOUFFRE TROP D'IMPERFECTIONS TECHNIQUES. L'ANIMATION N'EST PAS DES PLUS FLUIDES, LA PALETTE DE COULEURS EST BIEN LIMITÉE, LA PAUVRETÉ DES GRAPHISMES AUSSI, LA GESTION DES COLLISIONS ET LA JOUABILITÉ APPROXIMATIVES EN FONT UN PRODUIT BÂCLÉ. SEULES LES 11 MUSIQUES RATTRAPENT UN PEU CE TABLEAU BIEN SOMBRE. CELA FAIT PEU !

Pascal Geille

réalisation 75

2^{ÈME} AVIS

SE BALADER EN TAXI DANS UNE VILLE APOCALYPTIQUE À LA RECHERCHE DE CLIENTS CONSTITUE UN BON DÉPART À UN JEU D'ACTION. LA POSSIBILITÉ DE FAIRE RÉPARER SON VÉHICULE ET DE L'ÉQUIPER GRÂCE À L'ARGENT DES COURSES EST ÉGALEMENT INTÉRESSANTE. MAIS L'ON S'APERÇOIT RAPIDEMENT QUE L'ON ERRE UN PEU SANS BUT SI CE N'EST CELUI D'AMÉLIORER SANS CESSER SON TAXI ET AVEC, SES CHANCES DE SURVIE.

Marco Verocai

intérêt 60

✧ GENRE : COURSE AUTOMOBILE ✧
DIFFICULTÉ : MOYENNE ✧
✧ JOUEURS : 1 ✧
CONTINUES : NON ✧
SAUVEGARDE : OUI ✧
AUTRES STANDARDS : PC ✧
✧ DISPONIBILITÉ : IMMÉDIATE EN IMPORT ✧
✧ PRIX : 500 F ENVIRON

Graphisme : 8/20

Animation : 10/20

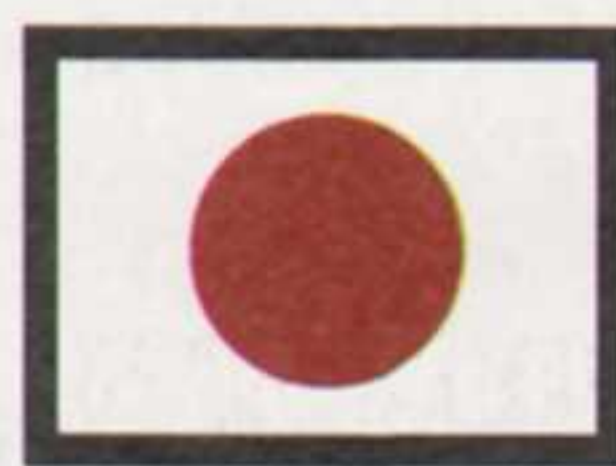
Maniabilité : 12/20

Son : 14/20





■ Crée la différence.



playstation

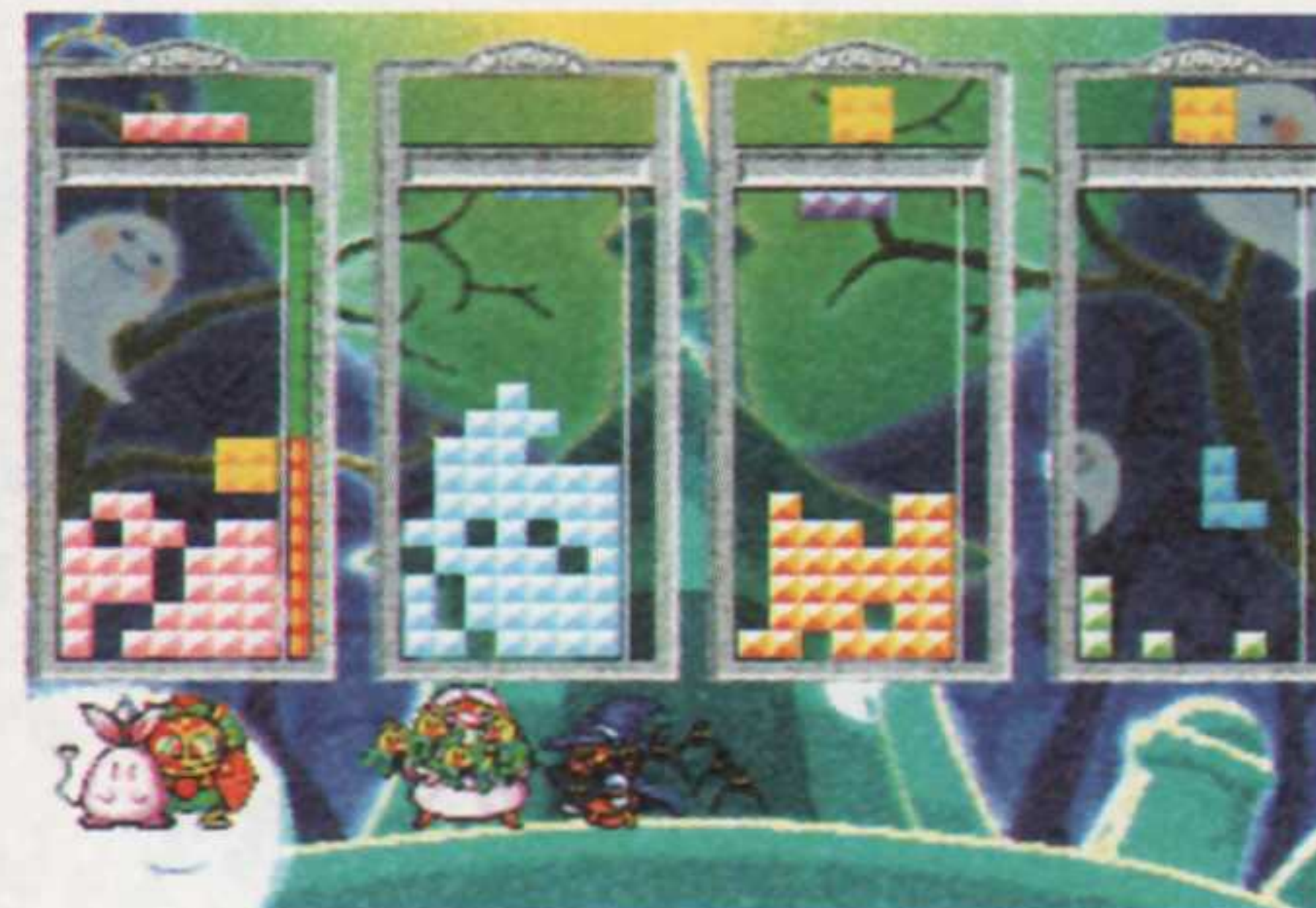
DÉVELOPPEUR : BPS
ÉDITEUR : BPS

«Une barre et à moi l'Tetris !», «J'vous garantis que le premier qui m'cherche, y va m'trouver...», «Pétard ! Les pièces qu'il m'envoie, quel enfer !», «Bande de nains, j'vais tous vous pourriirrr !».

Voilà, Tetris X était à la rédaction depuis une heure et déjà, c'était la zizanie.

➔ Tetris, tout le monde connaît. Si si, vous savez, ce jeu qui consiste à assembler des pièces composées de quatre petits cubes afin de faire des lignes. Tetris vient du mot grec Tetra qui signifie 4 et ce n'est pas pour rien puisque les pièces sont formées de quatre cubes et que lorsque l'on annule quatre lignes d'un seul coup, on fait un «Tetris», et on obtient un super bonus (d'un seul coup, j'me sens un peu ridicule d'expliquer les règles de Tetris, là...). Un grand classique dont l'auteur, Alexey Pajitnov, est en revanche un peu moins connu. Pour la petite histoire, il faut noter que ce soviétique a imaginé Tetris dans les années 1980, ce qui lui a valu une renommée mondiale dans l'univers des jeux, mais qu'il n'a commencé à toucher des royalties qu'une dizaine d'années plus tard. Cette parenthèse refermée, voyons ce qu'apporte cette nouvelle version sur Playstation. En mode un joueur, rien de neuf, c'est toujours le même principe qui est exploité.

tetris X



TETRIS À QUATRE, C'ÉTAIT ÉVIDENT !

Mais une chose pourra vous pousser à vous procurer ce titre : 4 étant le «nombre d'or» de Tetris, il ne manquait plus qu'un mode 4 joueurs, c'est maintenant chose faite. Ici, la partie se déroule normalement, à ceci près que chacun a sous son tableau un personnage qui accumule autour de lui des objets (oiseaux, carottes, etc.) à chaque ligne éliminée. Grâce aux boutons L et R, vous pouvez envoyer votre perso sous le tableau de l'un des autres joueurs qui se ramassera alors autant de lignes supplémentaires que d'objets. Ainsi peut-on choisir le joueur que l'on va pourrir, histoire de se faire des amis. Ce système renouvelle donc le jeu car c'est la porte ouverte aux coalitions plus ou moins sincères. Beaucoup de fun donc sur ce CD dont l'ambiance hystérique rappelle des Bomberman ou des Puzzle Bobble. Bref, ce Tetris permet enfin de mettre toute sa maîtrise du jeu au service de ses instincts les plus vils, d'où un jeu sympa. Pas nouveau mais sympa quand même... ■

MARCO VEROCAÏ

1^{ER} AVIS



UN TITRE COMME TETRIS NE BRILLE PAS PAR LA TECHNOLOGIE UTILISÉE. CE JEU TOURNE AUSSI BIEN SUR GAME BOY QUE SUR PLAYSTATION, LA DIFFÉRENCE RÉSIDE DANS LE FAIT QUE SUR 32 BITS, IL FALLAIT OPTIMISER LE POTENTIEL. ON A DONC GLISSÉ DES IMAGES EN ARRIÈRE-PLAN. HEUREUSEMENT, LE JEU MONOPOLISE TOUTE L'ATTENTION CAR CES FONDs SONT LE PLUS SOUVENT ABJECTS MAIS QUELLE IMPORTANCE, TETRIS EST AVANT TOUT UNE IDÉE, UN CONCEPT. ET LA TECHNIQUE N'A PAS GRAND-CHOSE À VOIR LÀ-DEDANS.

Laurent Cotillon

réalisation 45

Graphisme : 12/20

Animation : 17/20

Maniabilité : 15/20

Son : 15/20

2^{ÈME} AVIS



RIEN DE NOUVEAU CONCERNANT CETTE VERSION DE TETRIS HORMIS LE MODE MULTI-JOUEURS. CETTE NOUVELLE OPTION EST PARAMÉTRABLE À VOLONTÉ : ON PEUT JOUER SEUL CONTRE LA MACHINE, SEUL CONTRE DEUX ÉCRANS CONTRÔLÉS PAR LA MACHINE, À DEUX, À TROIS, À QUATRE, À TROIS PLUS LA CONSOLE, ETC. UNE OPTION QUI RENOUVELLE UN PEU CE JEU «ANTIQUE» ET QUI APORTE AVEC ELLE UN BON PAQUET DE FUN. S'IL NE VOUS FALLAIT POSSÉDER QU'UNE VERSION DE TETRIS, JE NE SAURAI TROP VOUS CONSEILLER CELLE-CI.

Marco verocai

intérêt 88

CE N'EST QUE LORSQUE LES DEUX DERNIERS PARTICIPANTS ONT FINI QUE L'ON A LE RÉSULTAT FINAL DE LA PARTIE.

✧ GENRE : PLUS D'AMIS ✧
DIFFICULTÉ : MOYENNE ✧ JOUEURS :
1 À 4 ✧ CONTINUES : NON ✧
SAUVEGARDE : NON ✧ AUTRES STANDARDS : NON ✧ DISPONIBILITÉ :
IMPORT ✧ PRIX : 400 F ENVIRON



CET ÉCRAN DE SÉLECTION PERMET DE CHOISIR SON PERSONNAGE LORSQUE L'ON JOUE EN MODE BATTLE.

EN MODE CLASSIC, ON JOUE SEUL. LA SEULE DIFFÉRENCE VIENDRAIT DES DÉCORS PARTICULIÈREMENT LAIDS QUI SE SUCCÈDENT.



QUE VOUS SOYEZ UN, DEUX, TROIS OU QUATRE JOUEURS, VOUS POUVEZ ICI CONFIGURER LA PARTIE COMME BON VOUS SEMBLE.



playstation

DÉVELOPPEUR : TGL
ÉDITEUR : TGL



Dans ce jeu de baston en 2D, vous devrez incarner l'une des neuf combattantes capables de réaliser des enchaînements, comme dans la majorité des jeux de combat actuels. Eh oui, vous avez bien lu, il s'agit bien de combattantes, les Japonais étant toujours aussi friands de petites culottes, ceci expliquant peut-être cela. Bref, toujours est-il qu'il n'y pas de quoi fouetter un chat car les enchaînements sont assez limités. Dans son concept, Advanced V.G. est un titre qui n'est pas sans rappeler un certain Pretty Fighter X sur Saturn. Mais, tout comme celui-ci, il ne suffit pas de proposer de jolies filles pour faire d'un jeu un bon jeu. Face à la quantité de jeux de baston sur Playstation, ce titre risque de tomber rapidement dans les oubliettes, à moins que vous soyez fans du style manga. Visiblement, le jeu ne profite que très partiellement des capacités techniques de la Playstation. Les décors en 2D sont dépouillés, les musiques et bruitages pitoyables malgré la qualité CD et, comble de tout, l'animation est à c... Comme si cela ne suffisait pas, la maniabilité laisse elle aussi à désirer. Bref, la réalisation est hachée et ultra pauvre.

LOUIS HOUNG



GENRE : BASTON DISPONIBILITÉ : IMPORT
PRIX : 400 F ENVIRON

advanced variable geo

intérêt

50

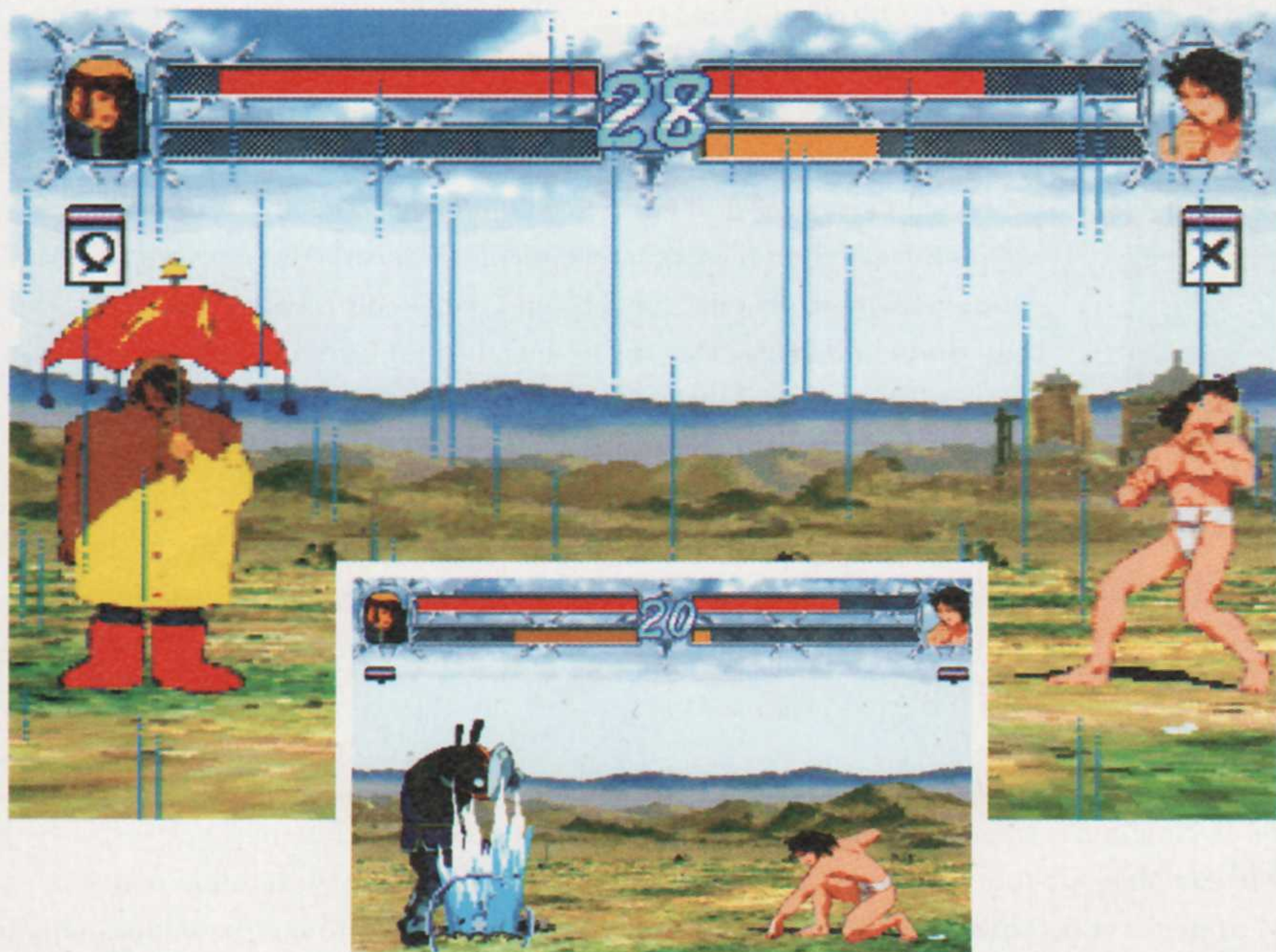
réalisation

56

s a t u r n

DÉVELOPPEUR : JARSAC
ÉDITEUR : JARSAC

ninku



GENRE : BASTON DISPONIBILITÉ : IMMÉDIATE EN IMPORT
PRIX : 400 F ENVIRON

intérêt

46

réalisation

58



Tout d'abord, il est à souligner qu'ici les personnages ne sont pas très nombreux (huit) et, pour la plupart, mal dessinés. En outre, les coups ne sont pas nombreux et semblent se déclencher une seconde après qu'on ait fait la manip. Ça fait déjà deux mauvais points pour un jeu de baston : moche et pas maniable. Alors, que fait-on quand les persos ne sont pas attachants et que ça ne répond pas au doigt et à l'œil ? Ben, on se reporte sur une bonne durée de vie. Et toc, là aussi y'a un problème. Ninku se termine (en «Hard») en 20 mn. Dur ! Alors il ne reste plus qu'à espérer qu'il y ait des boss cachés. Aïe ! Là aussi, que dalle. À moins de gagner, éventuellement de battre tout le monde en Hard sans perdre un round mais là, je n'ai même pas essayé, la souffrance était trop grande. Au bout de deux heures de Ninku, les ralentissements, l'animation déplorable et l'intérêt pitoyable du jeu ont eu raison de moi. Mais bon, citons tout de même les quelques points à peu près intéressants de ce soft : une pseudo 3D en ce qui concerne les décors (même si tous ne sont pas modélisés) avec des persos à base de sprites, des super coups vaguement drôles, quoique vulgaires. Pour résumer, Ninku : aucun intérêt.

MARCO VEROCAÏ



Starfighter 3000 est un jeu de combats aériens que l'on doit à Telstar. Sorti dans un premier temps sur 3DO, au début de l'année, c'est sur Playstation que nous le découvrons aujourd'hui. Si l'esprit du jeu est axé plutôt arcade, votre estomac, lui, sera sens dessus dessous...



Une fois la console branchée, la télé allumée et moi-même installé dans un fauteuil confortable devant le poste, je commence à jouer... Et là, horreur ! Les softs mettant en scène des avions ne me font pas plus vibrer que ça, mais alors, celui-ci m'a carrément déprimé. Me voilà devant des images pas très belles et une interface extrêmement compliquée. «Damn It, I am mal !», voilà l'état dans lequel je me trouvais au tout début du test. Mais figurez-vous que quelques heures plus tard, Pascal, Laurent et les

Starfighter 3000

playstation

DÉVELOPPEUR : TELSTAR
ÉDITEUR : TELSTAR

Graphisme : 14/20
Animation : 16/20
Maniabilité : 18/20
Son : 17/20

1^{ER} AVIS

CÔTÉ RÉALISATION, LA PALME REVIENT AUX EFFETS SONORES GÉNIAUX DE L'APPAREIL. POUR LE RESTE, RIEN À DIRE, C'EST BIEN FAIT. PAS DE BUGS, PAS DE RALENTISSEMENTS, C'EST PLUTÔT FLUIDE ET LE CLIPPING SE FAIT OUBLIER GRÂCE À UN INGÉNIEUX SYSTÈME DE CAMOUFLAGE. LES EXPLOSIONS NE SONT PAS SUPERBES MAIS SONT COLORÉES ET RESTENT AGRÉABLES À L'ŒIL. C'EST DE LA 3D TEMPS RÉEL HONORABLE. DOMMAGE QUE LES GRAPHISMES SOIENT AUSSI «LÉGERS».

Marco Verocai

réalisation 85

2^{ÈME} AVIS

PAS DE PROBLÈMES, STARFIGHTER 3000 EST UN BON TITRE, QUI REFROIDIT UN PEU AU DÉBUT, CERTES, MAIS AUQUEL ON S'ACCROCHE VITE. LE JEU EST PRENANT, L'ACTION RAPIDE ET INTENSE ET UN BON NOMBRE D'ÉLÉMENTS SONT À GÉRER SANS QUE LE SOFT NE BASCULE DANS LA SIMULATION PURE ET DURE. UN JEU RICHE, BOURRÉ DE BONNES IDÉES ET TRÈS AGRÉABLE.

J'M Destroy

intérêt 88

autres me voyaient m'éclater, l'air réjoui, un sourire béat et idiot au milieu de la figure, en extase devant Starfighter 3000. Les seules insultes que je lançais n'étant destinées qu'aux vaisseaux ennemis et à ceux qui osaient ramener leur fraise en me demandant «j'peux essayer ?» ou «tu me passes la manette ?».

LA MÉTAMORPHOSE

Un sacré retournement de situation, hein ? Moi-même, je n'en reviens pas. Starfighter 3000 fait partie de ces titres qui ne payent pas de mine, qui paraissent même rébarbatifs au départ mais qui en fait sont très prenants et qui ont ce petit quelque chose en plus qui fait que l'on n'en décroche pas facilement. Alors, ne renions pas tout et avouons que côté graphismes, ce jeu de Telstar n'est pas le plus beau du monde mais cela joue en faveur d'une animation fluide et sans reproches. Pas de gros bugs à l'horizon, pas de ralentissements. Quant au clipping, il est habilement masqué par l'horizon. Bref, une réalisation honorable dont le point fort est le bruitage de l'appareil. En effet, mettez les gaz et écoutez ce bruit de moteur, stoppez les réacteurs et écoutez votre coucou planer avec le bruit du vent qui glisse le long de la carlingue, génial !. Côté jouabilité, le maniement de l'appareil est nickel et l'inertie parfaitement dosée. De quoi donner envie de passer son brevet de pilote.

TELSTAR, TEL JEU...

Bien sûr, un jeu de combats aériens futuristes se doit de proposer une foule de missions variées. C'est le cas ici et les combats regroupent : Air-Sol, Air-Air, Air-Mer, Air-tout ce que vous voulez ! L'intérêt est augmenté du fait que pour certaines, vous aurez à gérer une escadrille alliée, protéger votre vaisseau-mère qui vous larguera de temps à autre des parachutes chargés de bonus qu'il faudra ramasser avant qu'ils ne touchent le sol. Va falloir être bon, alors laissez faire votre instinct, shootez à tout va et n'oubliez pas de ramasser les bonus de couleur que laissent les ennemis et les bâtiments détruits qui, combinés, procurent de l'énergie, de nouvelles armes. Concernant les options, c'est fourni mais un peu confus. Au début, l'on est un peu largué mais la pratique aidant, on finit par trouver rapidement ses marques. Au programme, plusieurs vues sont proposées (cockpit, extérieur, vue cinématographique, vue sur l'ennemi, etc.). Un jeu somme toute riche en éléments à gérer, en bonnes idées mais aussi en action, qu'il est difficile de résumer en deux pages (hein, J'm !). Qu'on se le dise, Starfighter n'est pas une simu, mais c'est tout de même bougrement bien. Allez, j'y retourne...

Marco Verocai

GENRE : SIMULATION / ACTION * DIFFICULTÉ : MOYENNE * JOUEURS : 1 * CONTINUES : OUI * SAUVEGARDE : OUI * AUTRES STANDARDS : 3DO, PC * DISPONIBILITÉ : JUILLET * PRIX : 400 FENVIRON

POUR LES COURAGEUX, VOICI UNE VUE DE L'INTÉRIEUR DU COCKPIT. PLUS PRATIQUE POUR VISER, ELLE NÉCESSITE CEPENDANT LA PRÉSENCE D'UN PETIT SAC À CÔTÉ DE LA CONSOLE.



L'INTRO DE STARFIGHTER EST LONGUE ET LES IMAGES SONT RELATIVEMENT BELLES. LE PROBLÈME, C'EST QU'ELLE N'A AUCUN INTÉRÊT ET QU'ELLE EST MÊME CARRÉMENT CH...



GRÂCE AUX BONUS ACCROCHÉS AUX PARACHUTES, VOUS POUVEZ AJOUTER DES RÉACTEURS À VOTRE ENGIN. SA PUISSANCE DE FEU ET SA VITESSE S'EN TROUVERONT AMÉLIORÉES.



APRÈS AVOIR DÉTRUIT UN BÂTIMENT, UN ENNEMI OU UN OBJETIF, RAMASSEZ CES GROS BONUS COLORÉS LAISSÉS PAR LES DÉBRIS. EN LES COMBINANT D'UNE CERTAINE FAÇON, VOUS AMÉLIOREREZ VOTRE CONDITION.

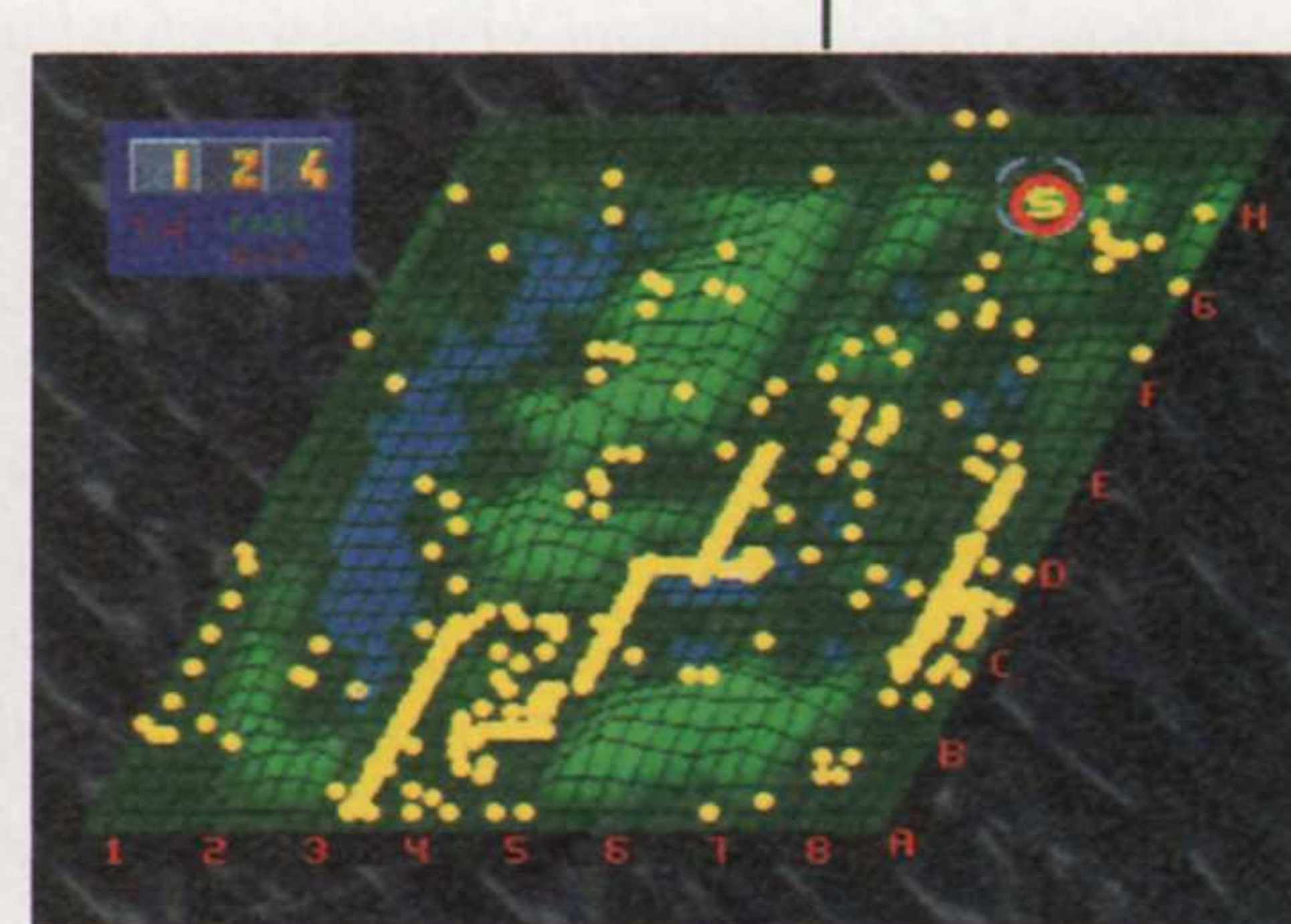
RATTRAPEZ UN MAX DE BONUS ET COMBINEZ-LES DE FAÇON À AMÉLIORER VOTRE PUISSANCE DE FEU.



UNE FOULE DE CAMÉRAS SONT DISPOS, CHOISISSEZ-EN DEUX, QUE VOUS POURREZ ALTERNER EN COURS DE MISSION. EN VOICI UNE EXTÉRIEURE QUI MONTRE VOTRE ESCADRILLE FAÇON CINÉMA.

APPUYEZ SUR «SELECT» ET VOUS AUREZ UN PLAN QUADRILLÉ DE L'AIRE DE COMBAT. INCOMPRÉHENSIBLE AU DÉBUT, CETTE CARTE SERA VITE LIMPIDE POUR VOUS.

LES EXPLOSIONS, QUOIQUE PAS TRÈS RÉALISTES, SONT NÉANMOINS SPECTACULAIRES ET COLORÉES. ELLES RISQUENT AUSSI D'ÊTRE TRÈS NOMBREUSES.



LORSQU'UN PARACHUTE EST LARGUÉ DANS VOTRE SECTEUR, RATTRAPEZ-LE AVANT QU'IL NE TOUCHE LE SOL. IL VOUS APPORTERA UN COMPLÉMENT D'ARMES, D'ÉNERGIE, DE BOULIERS.

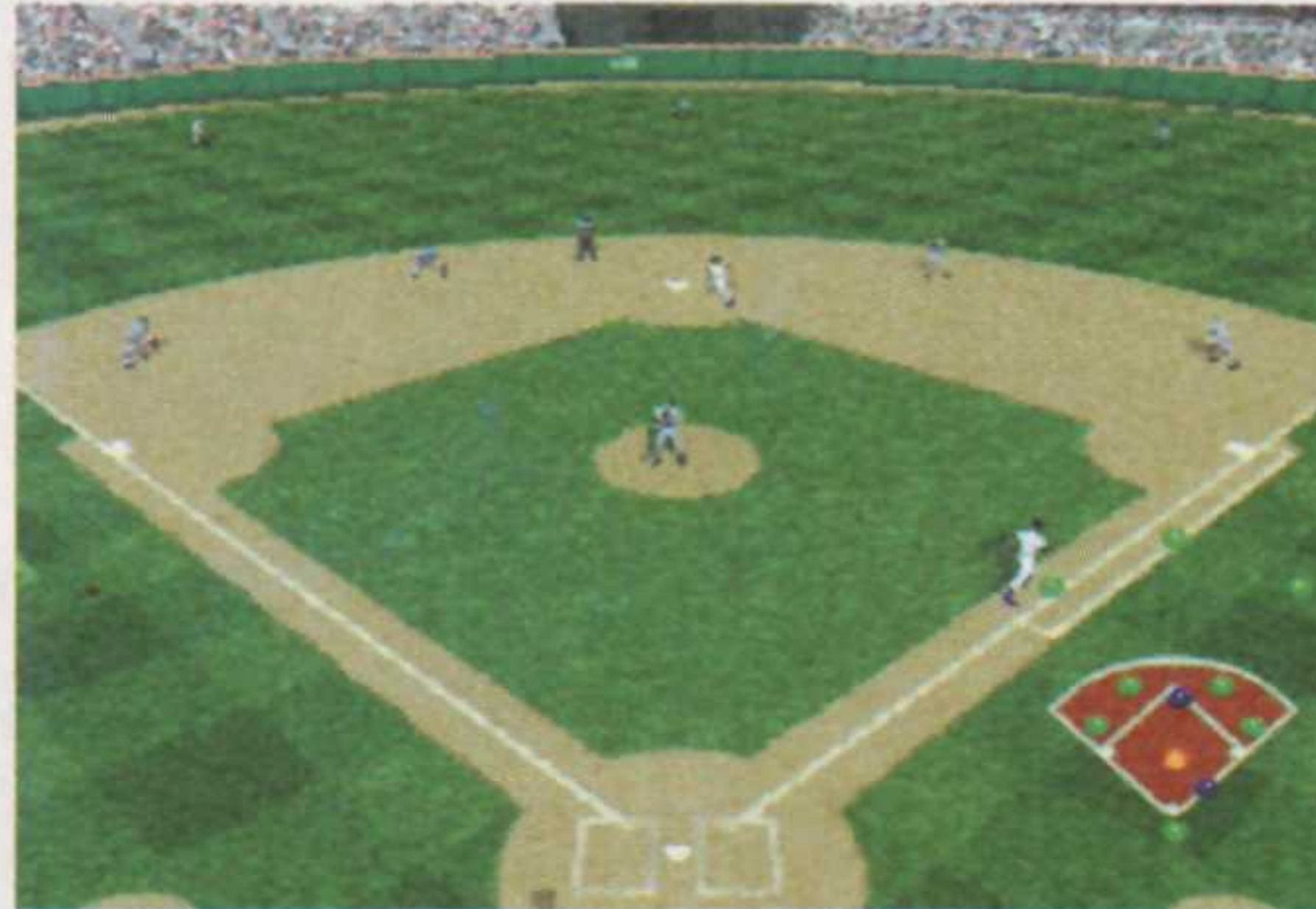
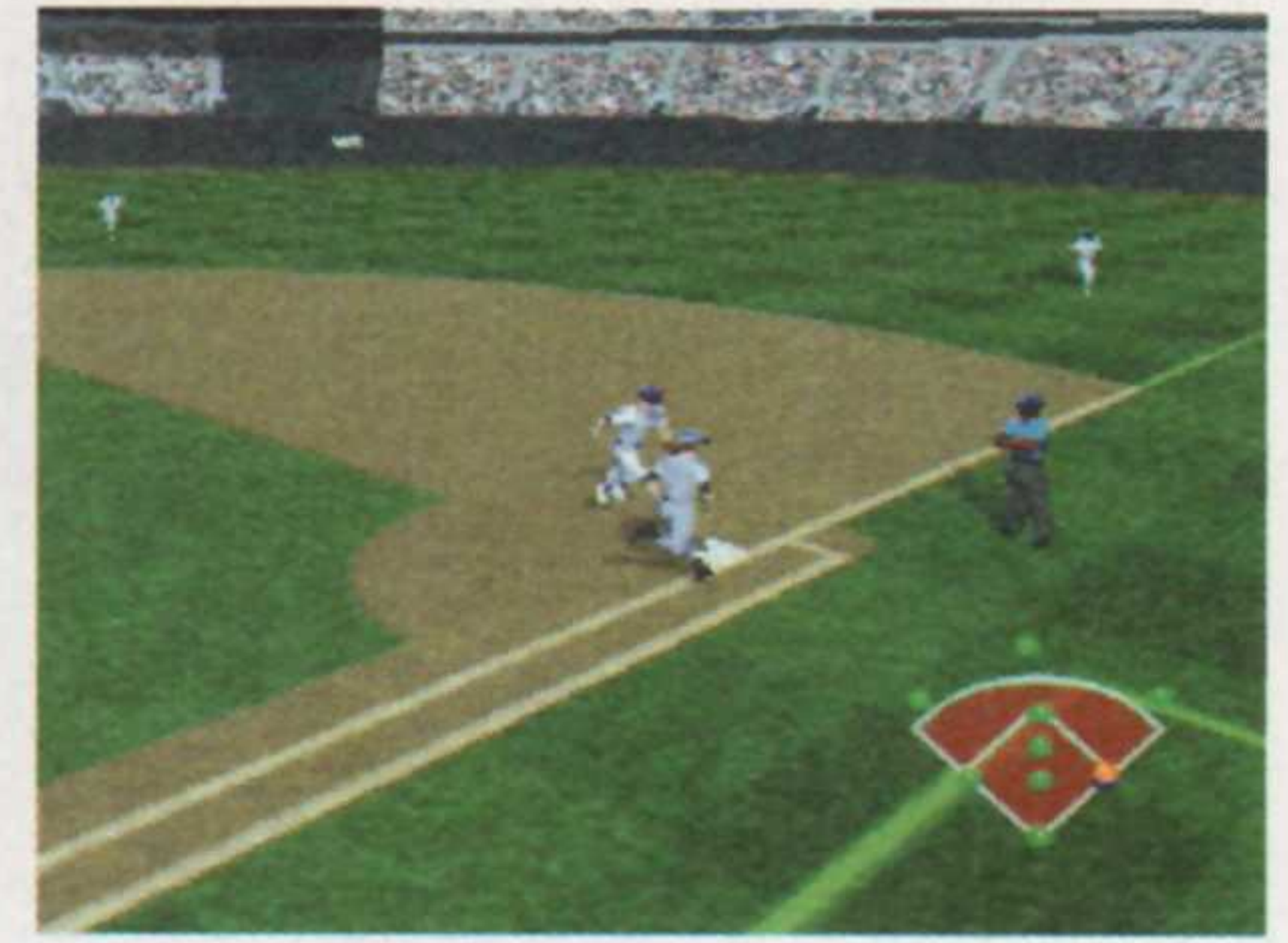
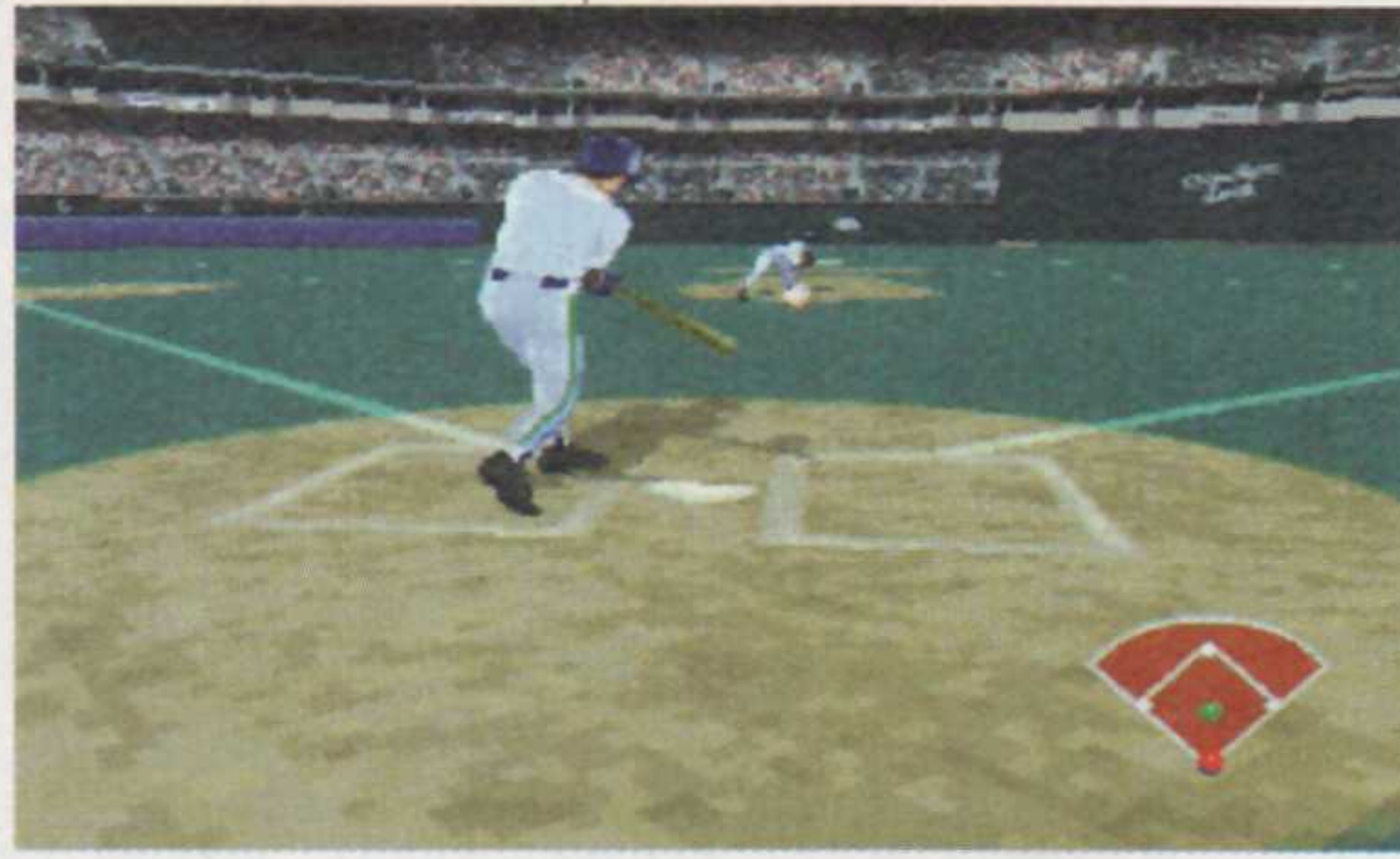


CERTAINES MISSIONS SONT À REMPLIR DANS UN TEMPS LIMITÉ. C'EST LE CAS ICI. IL FAUT DÉTRUIRE DEUX ÉNORMES ENGIN VOLANTS EN MOINS DE 120 SECONDES.





Frank Thomas Big Hurt Base-ball, voilà un nom à rallonge peu orthodoxe pour une simulation sportive sur console ! Fidèles à la philosophie de la maison Acclaim, les joueurs sont représentés par le biais d'images de véritables sportifs digitalisés. Le réalisme n'en est que meilleur, bien que leur animation soit un peu saccadée. Frank Thomas dispose d'une quantité appréciable d'options et de menus. Pour ceux qui débutent, deux niveaux de difficulté permettent de trouver chaussure à son pied, d'autant plus qu'un mode Entraînement permet de s'exercer à la batte. Une pléthore d'autres modes assurent une durée de vie conséquente : match amical, saison, playoff, all-star, tournoi de homerun et, la cerise sur le gâteau : la consultation des statistiques de tous les joueurs de la saison 95 ! Les mouvements de caméra lors des phases d'action, les commentaires du journaliste sportif et l'ambiance sonore trépidante immergent rapidement le joueur dans l'atmosphère surchauffée du stade. La meilleure simulation de base-ball sur Saturn et Playstation, tout simplement...



GENRE : SIMULATION • DISPONIBILITÉ : JUIN •
PRIX : 450 F ENVIRON

intérêt 82 réalisation 80

playstation / saturn

DÉVELOPPEUR : IGUANA ENTERTAINMENT
ÉDITEUR : ACCLAIM

frank thomas big hurt base-ball

s a t u r n



virtual casino



DÉVELOPPEUR : DIGITAL FACTORY
ÉDITEUR : DATT JAPAN

Las Vegas, vous connaissez ? Le strass, les paillettes, les girls et l'argent. Ah l'argent ! Si j'en avais, je sens que je ne pourrais me refuser une petite soirée au casino ! Tiens, cela tombe bien, Virtual Casino me propose de goûter aux frissons de cinq des jeux les plus populaires : Roulette (rien ne va plus), Poker (menteur), Baccarat (comme le cristal), Black Jack (mon préféré) et la «slot machine», plus connue sous le nom de machine à sous ou «bandit manchot». La représentation graphique (en 3D) est sobre et en haute résolution. Les croupiers sont de charmants «bunny» aux décolletés ravageurs. Mais ne vous laissez pas déconcentrer par l'éclat de leur sourire, ce qui nous intéresse, c'est ce qui se passe sur la table... L'atmosphère de Virtual Casino se veut décontractée et confortable. Rien ne vient perturber le joueur dans sa quête du graal si ce n'est le glissement furtif d'une plaque de 100 dollars sur le velours du tapis vert ou encore la musique jazzy cool en fond sonore... Classieux !

GENRE : SIMULATION • DISPONIBILITÉ : IMMÉDIATE
EN IMPORT • PRIX : 450 F ENVIRON

intérêt 60 réalisation 55



action replay

trichez comme un pro !

action replay pour Playstation ("PSPRO")

VOICI LA NOUVELLE ET VÉRITABLE PRO ACTION REPLAY POUR PLAYSTATION. SE BRANCHANT SUR LA PRISE SITUÉE À L'ARRIÈRE DE VOTRE CONSOLE, ET QUI PERMET D'OBTENIR LES VIES, L'ÉNERGIE, LES ARMES... À L'INFINI, GRÂCE À SA BIBLIOTHÈQUE DE CENTAINES DE CODES DÉJÀ INTÉGRÉS. VOUS AVEZ AUSSI LA POSSIBILITÉ DE SAISIR VOUS-MÊME DE NOUVEAUX CODES QUE VOUS TROUVEREZ DANS VOS MAGS PRÉFÉRÉS. DE PLUS, PAS BESOIN DE SAISIR LES CODES À CHAQUE ALLUMAGE DE LA CONSOLE : UNE SEULE FOIS SUFFIT PUISQUE VOUS POUVEZ SAUVEGARDER VOS NOUVEAUX CODES SUR LA CARTOUCHE ACTION REPLAY ! ATTENTION : CETTE CARTOUCHE NE PERMET PAS DE CHERCHER SOI-MÊME SES CODES.

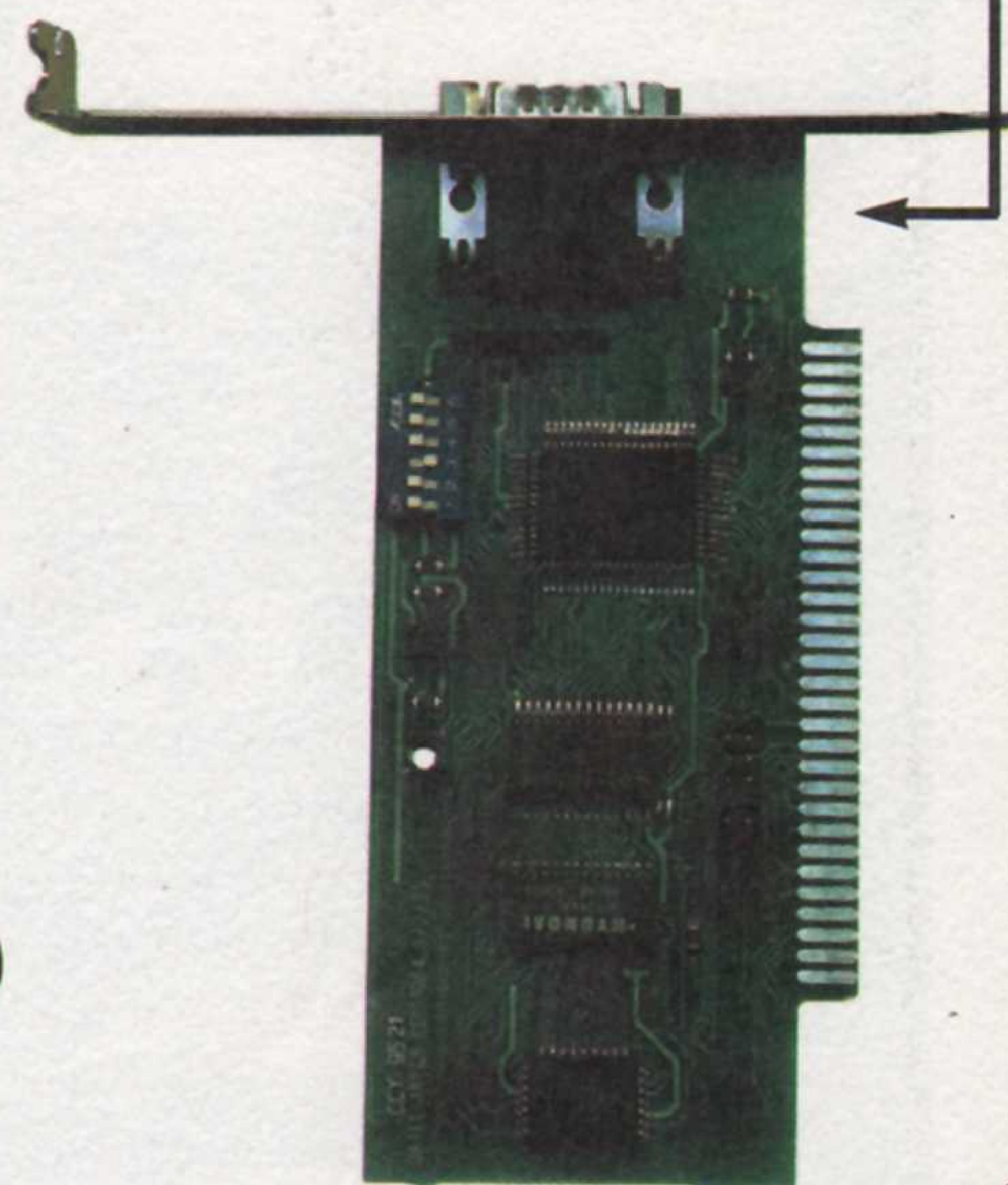


action replay pour PC (VERSION 4.x)

VOICI LA TOUTE DERNIÈRE VERSION DE L'ACTION REPLAY POUR PC. CELLE-CI VOUS OFFRE DE TRÈS NOMBREUSES FONCTIONS : RECHERCHE D'UNE VALEUR DANS LA MÉMOIRE POUR LA REMPLACER PAR CELLE DE VOTRE CHOIX (DONC, À VOUS LES VIES INFINIES, LE TEMPS INFINI, LES ARMES À GOGO !), RALENTISSEMENT D'UN JEU, SAUVEGARDE ET ANALYSE DE LA MÉMOIRE, RECHERCHE DE SONS, DÉTECTION DE VIRUS, ÉDITION DE FICHIERS, CAPTURES D'ÉCRAN, ETC.



CETTE NOUVELLE CARTOUCHE, QUE L'ON POURRAIT SOUTITRER "3 EN 1", CUMULE LES FONCTIONS D'ADAPTATEUR UNIVERSEL (ET PERMET DONC DE LIRE TOUS LES CD SATURN QUELS QUE SOIENT LEURS PAYS D'ORIGINE), DE CARTOUCHE DE SAUVEGARDE, ET D'ACTION REPLAY "CLASSIQUE" : C'EST-À-DIRE QUE VOUS POURREZ VOUS OFFRIR DES VIES, DES ARMES, DE L'ÉNERGIE À L'INFINI, POUR PLUS D'UNE CINQUANTAINES DES MEILLEURS TITRES EXISTANTS ET CE, GRÂCE À SA BASE DE DONNÉES INTÉGRÉE. ATTENTION : CETTE CARTOUCHE NE PERMET PAS DE CHERCHER SOI-MÊME SES CODES, MAIS DE SAISIR CEUX QUE VOUS RETROUVEREZ DANS VOS MAGS PRÉFÉRÉS.



action replay pour Saturn ("SATPRO")

Tous les produits cités dans cette page sont des produits exclusifs "DATEL", et sont totalement indépendants des fabricants des matériels sur lesquels ils s'adaptent. Saturn © SEGA . PlayStation © SONY . Pro Action Replay © DATEL.

À RETOURNER AVEC VOTRE RÈGLEMENT ET SOUS ENVELOPPE AFFRANCHIE À : CYBER PRESS PUBLISHING, PLAYMAG - ACTION REPLAY - 92-98, AVENUE VICTOR HUGO - 92115 CLICHY

- PSPRO (A.R. POUR PLAYSTATION) = 446 FF (+35 FF DE PORT*)
 SATPRO (A.R. POUR SATURN) = 412 FF (+35 FF DE PORT*)
 PC-4.x (A.R. POUR PC) = 450 FF (+35 FF DE PORT*)

BON DE COMMANDE
 À remplir lisiblement en majuscules, merci !

Ci-joint mon règlement de par chèque à l'ordre de PLAYMAG

Nom : Prénom : Age :
 Adresse : Code postal :
 Ville : Console(s) :

(*) = 35,00 FF DE PARTICIPATION AUX FRAIS DE PORT PAR ARTICLE COMMANDÉ. DÉLAI D'EXPÉDITION = 3 SEMAINES.





e Descent à Lost Vikings, en passant par Clayfighter 1 et 2, Boogerman, Rock'n Roll Racing, Blackthorne, Virtual Pool, Stonekeep, Battle Chess,

Même si Interplay n'a pas inventé le jeu vidéo, cette équipe de

• Une voiture est nécessaire pour se déplacer d'un bout à l'autre des locaux d'Interplay. Si vous pédalez vite, un vélo devrait cependant suffire...

Conquest of the New World, Interplay a marqué de son empreinte les jeux vidéo, que ce soit dans le monde des consoles ou du PC. Avec l'arrivée des consoles «nouvelle génération», il va de soi que l'un des développeurs-éditeurs-distributeurs les plus prisés du marché préparait une gamme de produits digne de ce nom. Chose promise, chose due ! Du côté distribution sur le marché américain, Interplay a opté pour la gamme Gremlin. Pour ce qui est de l'édition, ils comptent tout simplement sur Shiny

par Tommy François

interplay

l'expérience au service de l'avenir

développement a largement contribué à faire de cette industrie ce qu'elle est devenue. Interplay a créé des **classiques** sur toutes les machines et fut la première société à vendre un jeu PC sur CD-Rom. **Logique oblige**, la Playstation, la Saturn et la M2 rentrent donc directement dans sa ligne de mire. Fort d'une bonne et longue expérience, Interplay a le **"compas dans l'œil"** et propose de fait des produits de qualité au consommateur. Que demander de plus !...

Entertainment. Quant au développement, Interplay possède une équipe interne avec une imagination on ne peut plus fertile puisqu'elle est à la source de titres originaux comme Aftermath, Lost Vikings 2, Rock'n Roll Racing 2 ou encore Clayfighter 3. L'une des autres armes d'Interplay est la création de simulations sportives sous le label "VR Sports", et tous les sports habituels finiront par passer sur le billard. Enfin, le pôle de développement se nourrit également des grosses licences, avec Universal par exemple, pour des titres comme Casper et Warterworld, ou encore la licence TSR qu'Interplay vient tout juste d'acquérir. Cette dernière regroupe des jeux inspirés de la gamme des jeux de rôles TSR, comme Dragon Dice. Située à Irvine, dans la banlieue Sud de Los Angeles, Interplay est constituée d'une équipe jeune, sympathique et dynamique qui, pour bosser, se promène en short de plage et en tongues ! Personnellement, c'est comme ça que je conçois la vie...

• Interplay US, c'est plus de 400 employés.



TEMPEST
SAT / PS

CLAYFIGHTER3
PLAYSTATION

VR BASEBALL
SAT / PS

ROCK'N ROLL
RACING2
PLAYSTATION

AFTERMATH
SAT/ PS

VIRTUAL POOL
PLAYSTATION



Jamais deux sans trois ! C'est vraiment le cas de le dire... Suite au succès remporté par la série des Clayfighters sur Super Nintendo et Megadrive, ce troisième volet s'imposait vraiment. D'autant plus que Clayfighter 2 a servi de tremplin à Jeremy Airey, le chef de projet, et à son équipe de program-

Clayfighter 3 : la pâte à modéliser

meurs. En effet, le développement de Clayfighter 2 leur a permis de mettre au point toutes les routines dont ils avaient besoin pour les machines dites de la nouvelle génération. Résultat des courses : même si la réalisation de Clayfighter 3 n'a débuté qu'en septembre dernier, son esthétique est telle que l'on croit déjà visionner un jeu en phase finale de développement. Mais contrairement aux apparences, Clayfighter 3 est seulement prévu pour Noël prochain sur Playstation. Quant à la version M2 de ce titre qui est, elle aussi, bien avancée, elle verra le jour en même temps que le "hardware". Ne m'en demandez pas plus, car la politique de lancement de la M2 s'apparente plutôt à celle de la Nintendo 64. En d'autres termes : c'est peut-être pour dans bientôt !...

le ridicule *ne tue pas*

Blague à part, Clayfighter 3 se veut l'ambassadeur du ridicule et de l'excentrique. Pour commencer, les programmeurs d'Interplay n'ont pas hésité à parodier d'autres Beat'Em Up, comme Way of the Warrior, Tekken ou même Street Fighter. Pour l'occasion, on retrouve des éléments phares de chacun de ces titres dans les décors ou dans les locutions utilisées par les combattants. Toujours dans le registre comique, chaque personnage possède un point sensible. Ainsi, lorsque Hobocop (pour les néophytes, c'est évidemment une référence à Robocop) se prend un coup dans l'arrière-train, il montre ses fesses en guise de réprimande. Quel spectacle ! Outre ces quelques détails qui interviennent de façon mineure dans la jouabilité de Clayfighter 3, on note plus particulièrement la présence d'obstacles comme des lavabos, des cochons et bien d'autres énormités, qui se laissent choir depuis les cieux. "Off the record" : si vous êtes débrouillard, vous trouverez aussi des personnages cachés, tirés de la gamme des produits Interplay.

une suite *très riche*

Clayfighter 3 accueille une bonne dizaine de nouveaux personnages. On peut donc choisir son combattant parmi une brochette composée de 17 individus, tous plus détraqués les uns que les autres. Tous réalisés à partir de sculptures en pâte à modeler, ils sont d'une précision incroyable. Cela dit, c'est surtout au niveau des 17 décors que réside l'originalité de Clayfighter 3. Eh oui ! Vous avez bien entendu "décors". Blasés par le traditionnel système de scrolling horizontal, les programmeurs d'Interplay ont créé des «breakthroughs» (en français, des percées). Le principe est relativement simple et donne pourtant un souffle d'air frais au genre : une percée est une partie du décor qui, une fois découverte, donne accès à d'autres plates-formes de combat. Chaque personnage dispose donc d'un tableau décomposé en plusieurs parties. Par exemple, dans le manoir hanté de Icky, on «perce» du salon au cimetière en passant par la fenêtre. Je rassure tout de suite les manchots : chaque confrontation débute de





façon aléatoire sur l'une des différentes parties d'un décor. À vous de vous servir de cette option pour découvrir ces fameuses percées. Pour agrémenter cette nouvelle expérience ludique, tous les décors ont été réalisés sur onze scrollings différentiels et la perspective change en fonction de vos déplacements. Malgré cette infrastructure graphique relativement lourde, Clayfighter 3 tourne en 60 images par seconde. Bravo !

Pour conclure, Clayfighter 3 comporte également un panel de coups spéciaux étonnant, dont les fameux "Claytalities" (les fatalités, en langage "pâte à modeler"). D'ailleurs, chaque personnage en compte trois, comme quoi la 2D n'a pas dit son dernier mot !





Alors que Sony **mène allègrement la danse** avec des titres comme Destruction Derby, Wipe Out et Ridge Racer Revolution, Interplay prépare son nouveau titre, j'ai nommé Rock'n Roll Racing 2. Développé sous la tutelle de Feargus Urquhart, Rock'n Roll Racing 2 est prévu sur la Playstation

pour la fin 96. Comme ses concurrents, ce dernier est passé à la vitesse supérieure : celle

Rock'n roll racing 2 : race around the clock

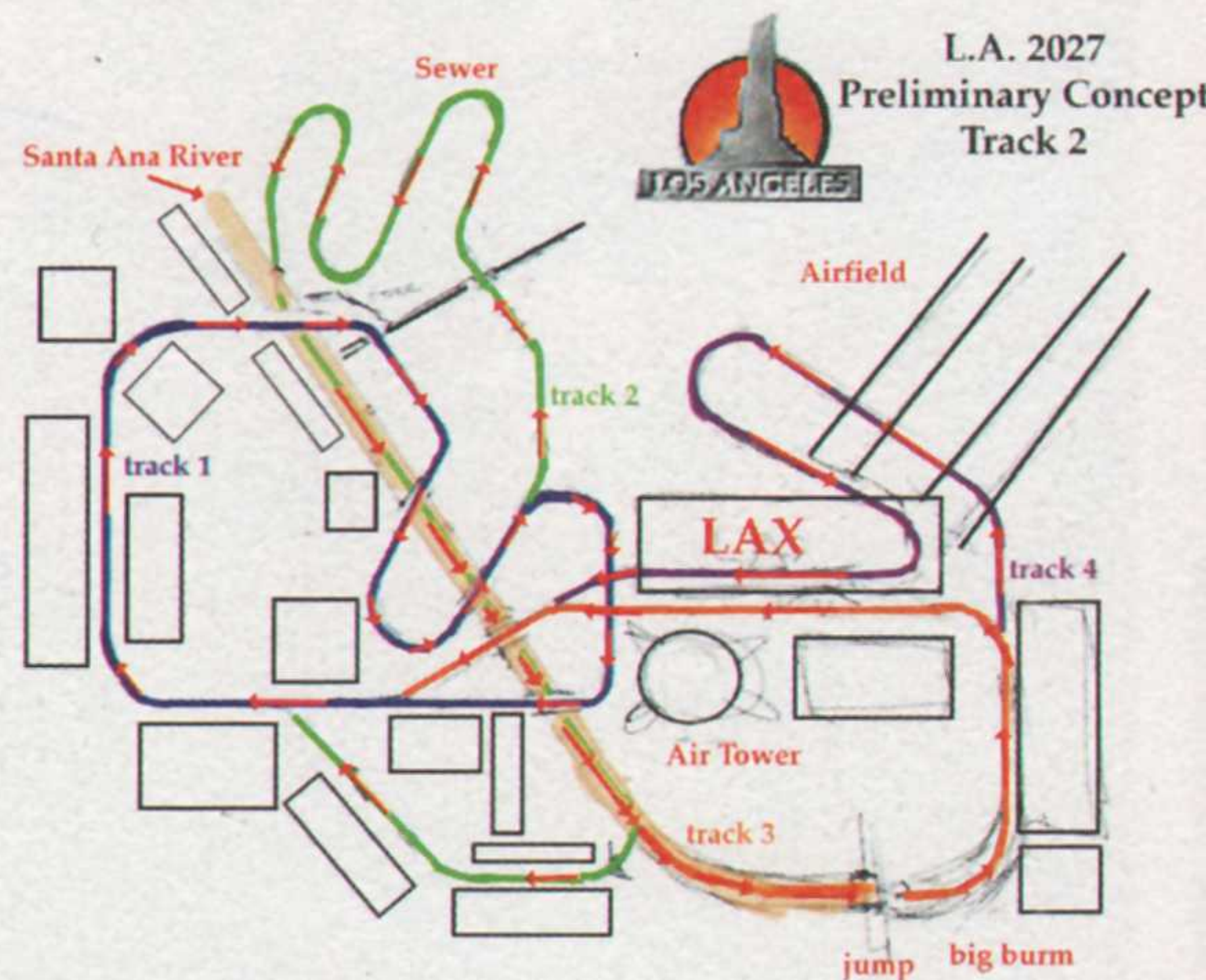


de la **3D texturée**. Tous les circuits sont donc réalisés sur des Silicon Graphics à l'aide des programmes Alias/Wavefront. Pas de surprise à ce niveau-là : les couleurs sont chatoyantes, la finesse des textures est démoniaque et les effets spéciaux sont également présents au bataillon. Bref, y'a de quoi se scotcher à l'écran ! Si toutefois l'aspect visuel n'a pas d'importance à vos yeux, vous serez sans doute conquis par la complexité des circuits ; d'une part, parce que différents embranchements vous permettent d'effectuer le trajet de votre choix et, d'autre part, parce que le relief accentué met à l'épreuve vos compétences de pilote. Sachez aussi que chacune des quatre planètes possède deux circuits originaux, sur lesquels vous devrez maîtriser quatre niveaux de difficulté : cela représente un total de 32 circuits, sans compter les stages-bonus. D'ailleurs, pour changer de niveau, vous devrez détruire un Boss dans une arène, à la façon de Destruction Derby.

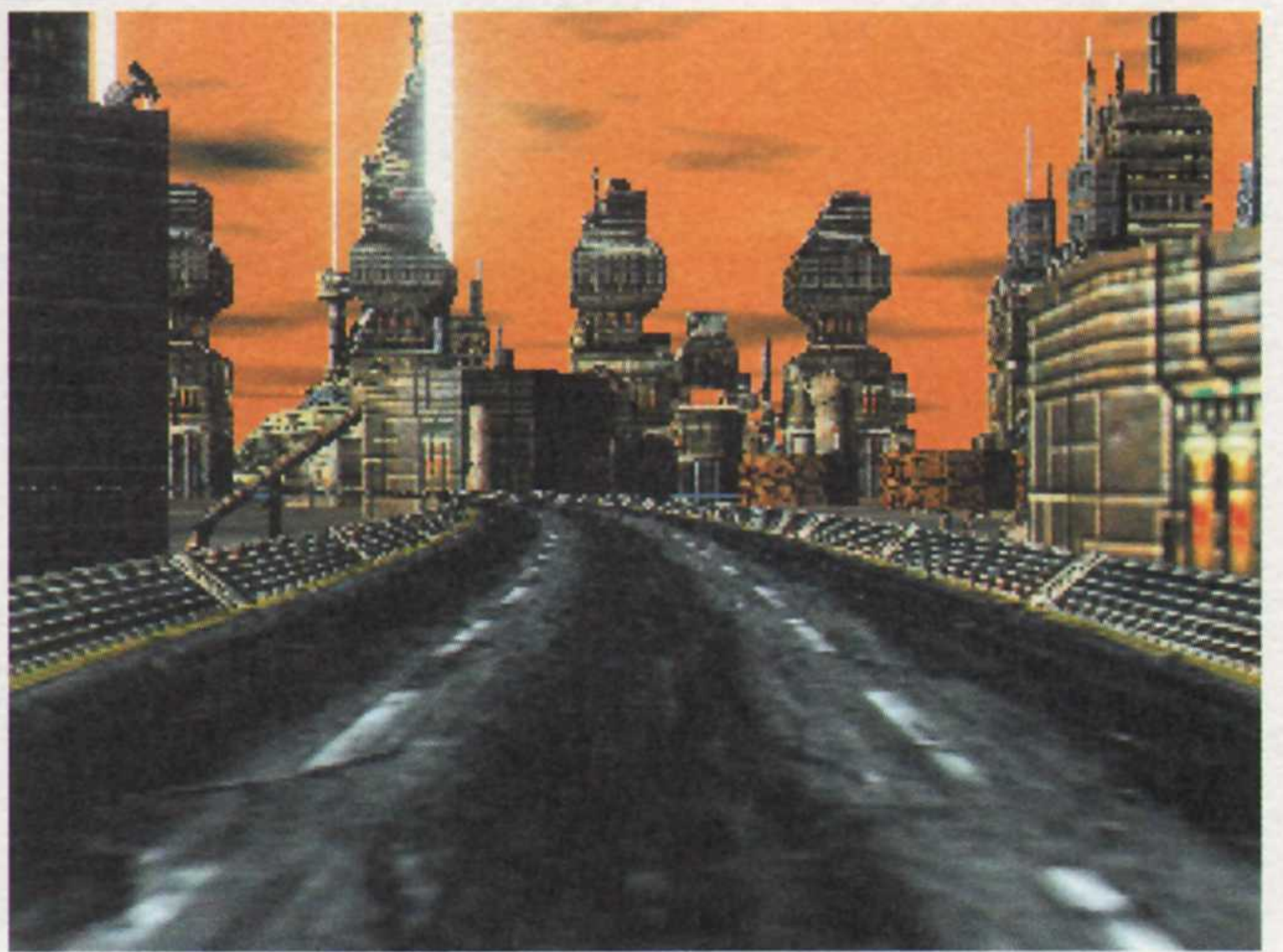
des options par dizaines !

Au niveau du plaisir de jeu, Rock'n Roll Racing 2 reprend le système d'achat de voitures et d'armes de son prédécesseur sur consoles 16 bits. Ainsi, vous débutez la partie avec la somme de 135.000 dollars. Ce modeste pactole autorise l'achat d'une Tigershark ou d'une Bombback. Quatre autres véhicules vous seront dévoilés au fil des courses. En attendant, vous disposez de plusieurs options. La première est de changer votre suspension, vos pneus ou votre moteur. Vous transformez ainsi votre Tigershark en Super Tigerjaws GT Turbo ! En outre, si vous en avez le désir et les moyens, l'armement intervient pour une part essentielle dans votre carrière de pilote intergalactique. En plus de votre mitraillette de base, armez donc votre bolide de mines, de lasers, de tirs à plasma ou encore de missiles Hellfacon. Jusqu'ici rien d'étonnant ! Et pourtant, certaines armes plus sophistiquées donnent plus d'intérêt au jeu comme, par exemple, le champ de force «Antimatter» qui diminue les capacités d'un autre pilote, ou encore la «Drain Line», une corde énergétique qui suce la vie d'un adversaire. Si cela ne comble toujours pas votre avidité, tentez donc de faire évoluer les caractéristiques de votre personnage dans les stages-bonus ! Et si vous êtes vraiment tire-au-flanc, prenez votre mal en patience et attendez les codes qui donnent accès aux programmeurs et à leurs voitures. Attention ! Ils ont vraiment poussé le vice, puisqu'ils ont été jusqu'à modéliser leurs propres véhicules... Rythmé par des thèmes musicaux d'enfer, Rock'n Roll Racing 2 assure amplement la relève. Quel plaisir de détruire un ennemi sur des riffs de guitare bien léchés ! C'est encore plus drôle quand on joue contre un second joueur grâce au link Playstation. Reste à savoir si Rock'n Roll Racing 2 s'inscrit dans la lignée des jeux "bourrins", où votre victoire n'a d'égale que votre capacité à défoncer le bouton de tir... Je ne l'espère pas ! En tous les cas, si l'on en juge par la qualité de cette version finie à 50%, Rock'n Roll Racing 2 va faire des adeptes et des jaloux.

• Rock'n Roll Racing n'ayant pas connu un énorme succès aux US, son successeur s'appellera Red Assault.



L.A. 2027 Preliminary



• Interplay a été créée par Brian Fargo en 1983.



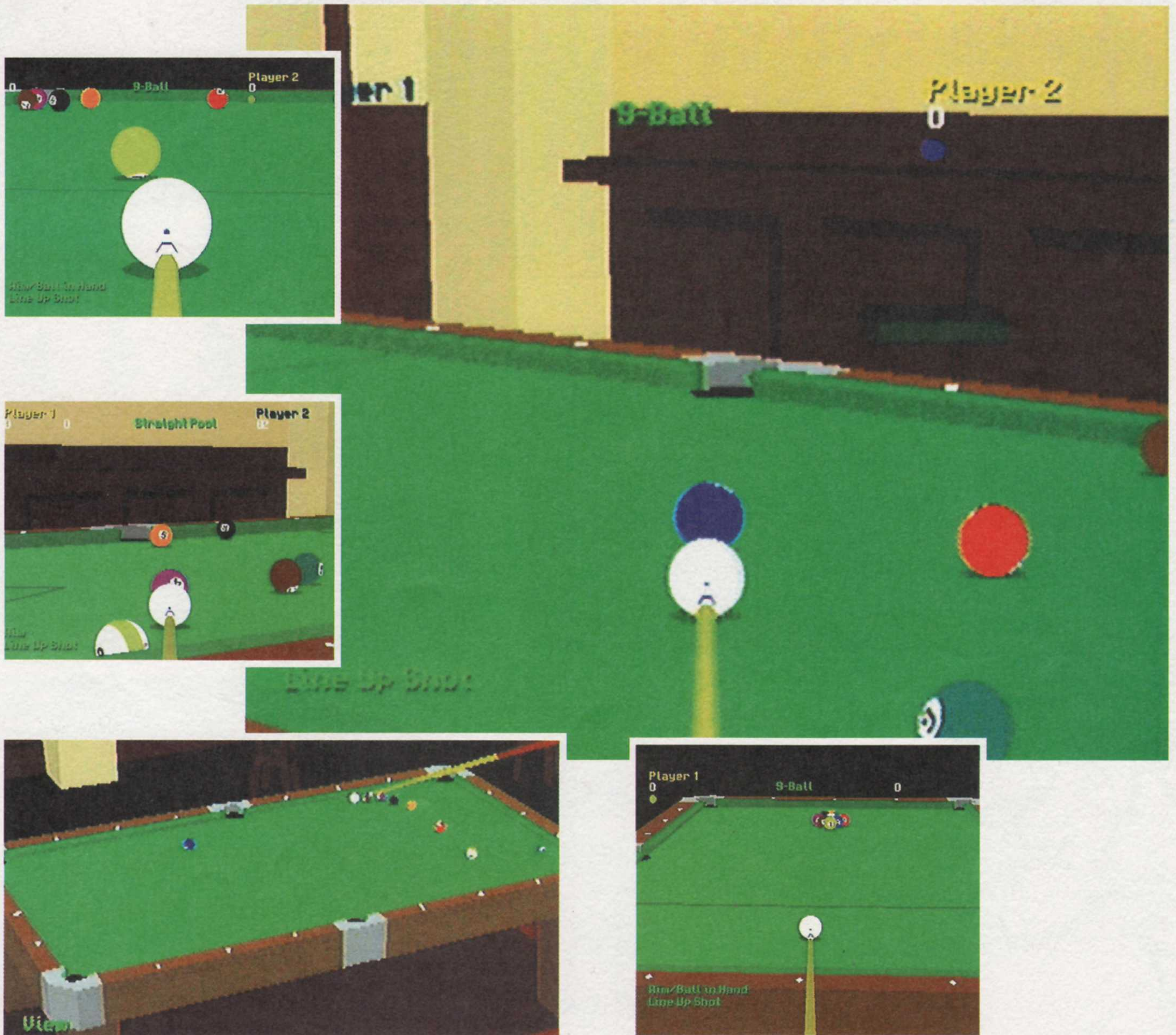
Quelle ne fut pas la chance d'Interplay lorsque **le programmeur russe Rasputini** et trois de ses amis, Steve Chaplin, Matt Soares et Ed Ritchie, lui ont envoyé l'ébauche d'un jeu intitulé Virtual Pool... Immédiatement conquise

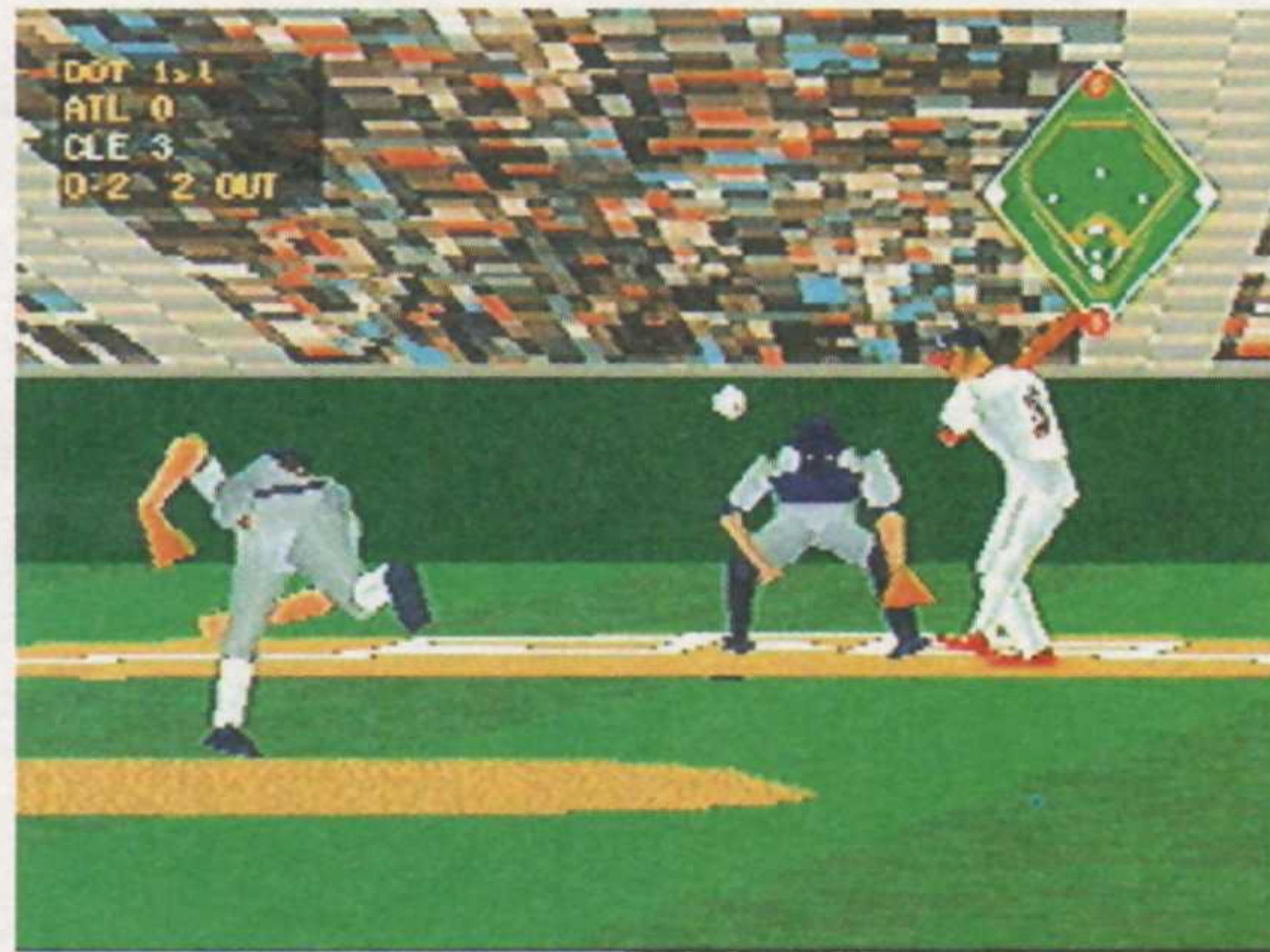
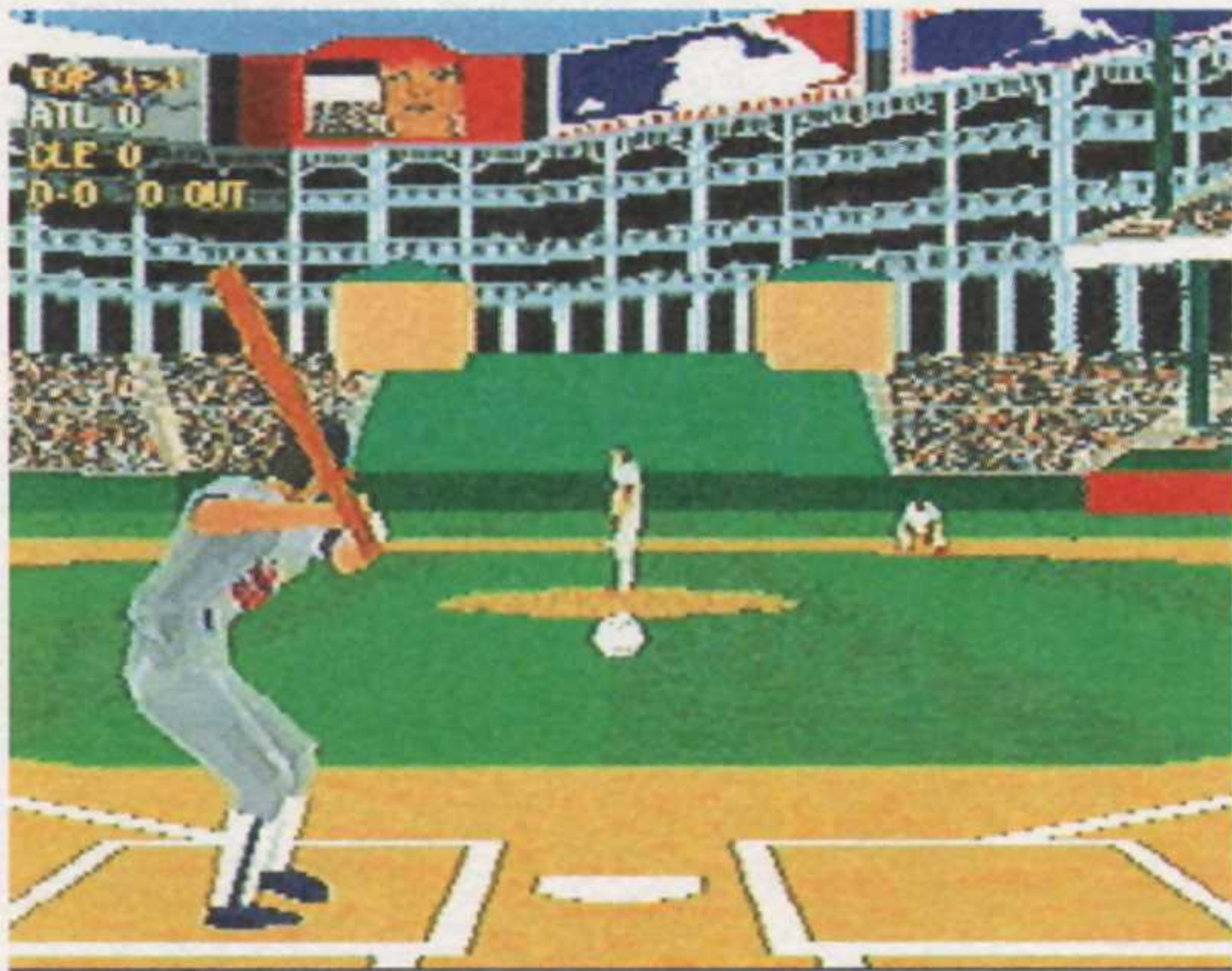
par ce titre estampillé du label Celeris, Interplay a décidé d'en faire un classique, en y investissant de gros moyens. Si l'on en juge par le succès de ce dernier sur PC, ils ont fait mouche. Logique oblige, c'est au tour de la Playstation de connaître les joies de

Virtual Pool. Prévu pour fin 96, le jeu sera identique à sa version PC, à

un détail près : le son. En effet, on passe de 8 bits sur PC à 16 bits sur console, et de 11KHz à 39KHz en fréquence d'échantillonnage...Y'a pas photo ! Pour ceux qui ne connaissent pas le titre, sachez qu'il s'agit d'une simulation de billard en 3D. Tout y est, du simple rétro jusqu'aux masses, en passant par les figures acrobatiques, les coulés et autres variantes des coups. Vous avez d'ailleurs le loisir de calculer chaque coup en visionnant la table sous tous les angles, avec tous les zooms, ou même en activant les droites de trajectoire. C'est un objet 3D à part entière, où tout se calcule en temps réel ! Contrairement à ce que l'on trouve chez les concurrents, les coups de Virtual Pool ne s'exécutent pas grâce à une barre de force, mais via la vélocité de votre geste à la souris. L'équipe de Chris Parker, chargée de la conversion sur Playstation, essaye actuellement de trouver un compromis pour les possesseurs de paddle. Outre cela, Virtual Pool possède une **bibliothèque "Full Motion Video"**, qui retrace l'histoire du billard, et des options classiques telles que le "Replay", le mode multi-joueurs et la sauvegarde de parties.

• Aux US, Virtual Pool PC est vendu avec la garantie suivante : si vous n'améliorez pas votre jeu grâce à Virtual Pool, on vous rembourse !





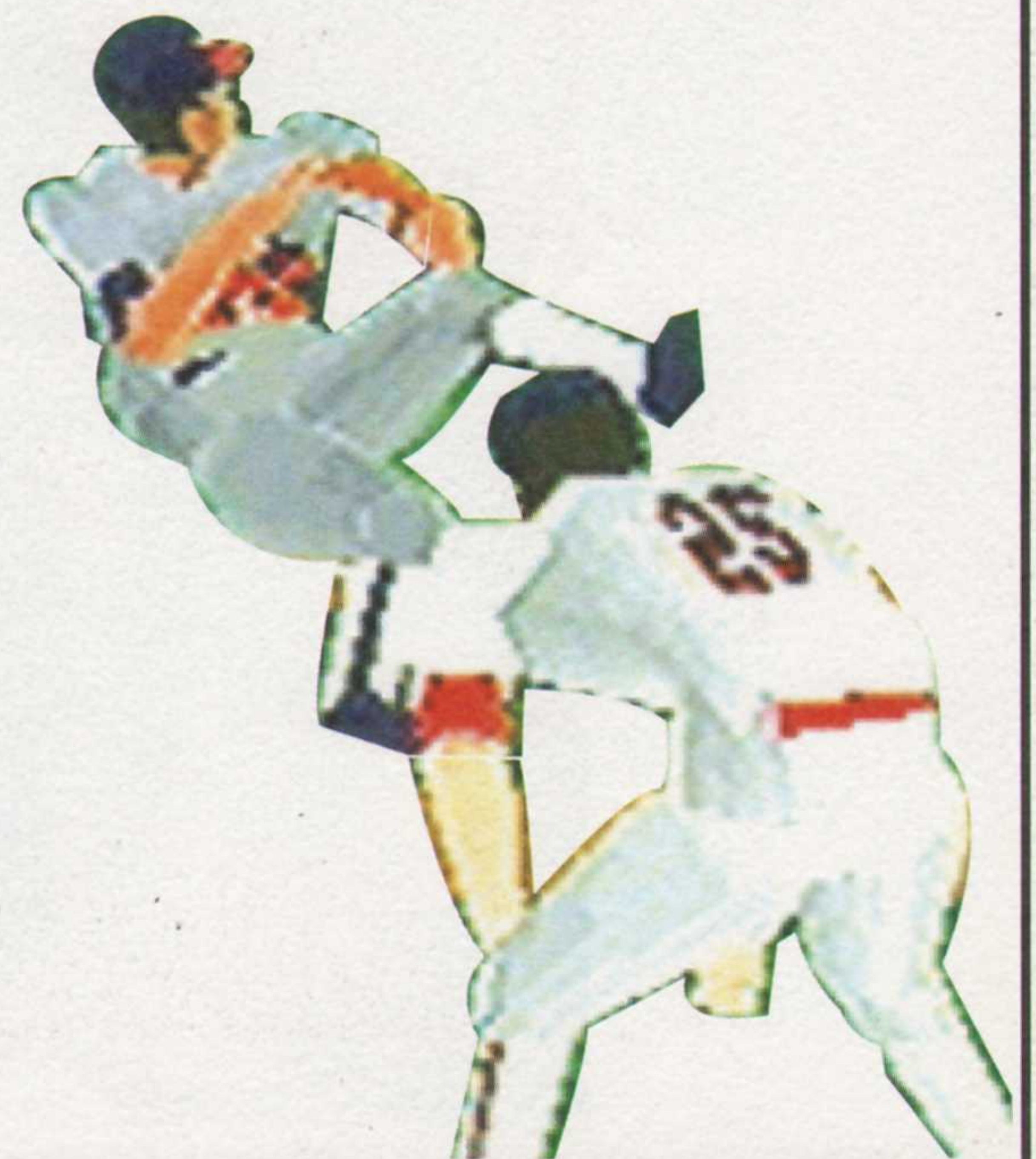
VR baseball : la grève est finie

• Les prochaines simulations de la gamme VR Sports vous feront connaître les joies du hockey et du football américain.

Fini le temps des joueurs **en grève** ! Fini le temps des simulations de base-ball en 2D ! Fini le temps des licences officielles où seuls les noms au "roster" témoignent de la présence des véritables joueurs ! Voici venu le temps de VR Baseball. Produit par Matt Findley, VR Baseball est sans doute la simulation la plus complète qu'il m'ait été donné de voir. Tout d'abord parce que toutes les équipes de la MLBA (la ligue professionnelle de base-ball) sont présentes, ainsi que leurs stades et leurs joueurs. En ce qui concerne les stades, ils ont tous été modélisés à partir de la réalité. D'ailleurs, les conditions du terrain influent directement sur le style de jeu.

Non content de cette petite prouesse technique, les programmeurs d'Interplay ont pensé qu'il serait bon de **modéliser les 700 visages** des "pros", et ils l'ont fait. Incroyable mais vrai ! On reconnaît de façon très distincte toutes les stars de la saison. Si vous n'êtes pas convaincu, essayez toujours de zoomer avec la caméra manuelle. J'en profite pour préciser qu'il existe une infinité de vues, puisque le stade est un objet 3D. À vous de les inventer. Encore plus fou : la possibilité de visionner le match depuis la balle. Cœur sensible s'abstenir !

Autre petite innovation : les statistiques de VR Baseball sont évolutives. Ainsi, votre équipe évolue au fil des matchs, au lieu de conserver les chiffres de la saison précédente. Comme vous le voyez, VR Baseball part sur les chapeaux de roues. Prêvu sur Saturn en août et sur Playstation en septembre, VR Baseball est le premier d'une nouvelle gamme sportive Interplay, intitulée VR Sports.





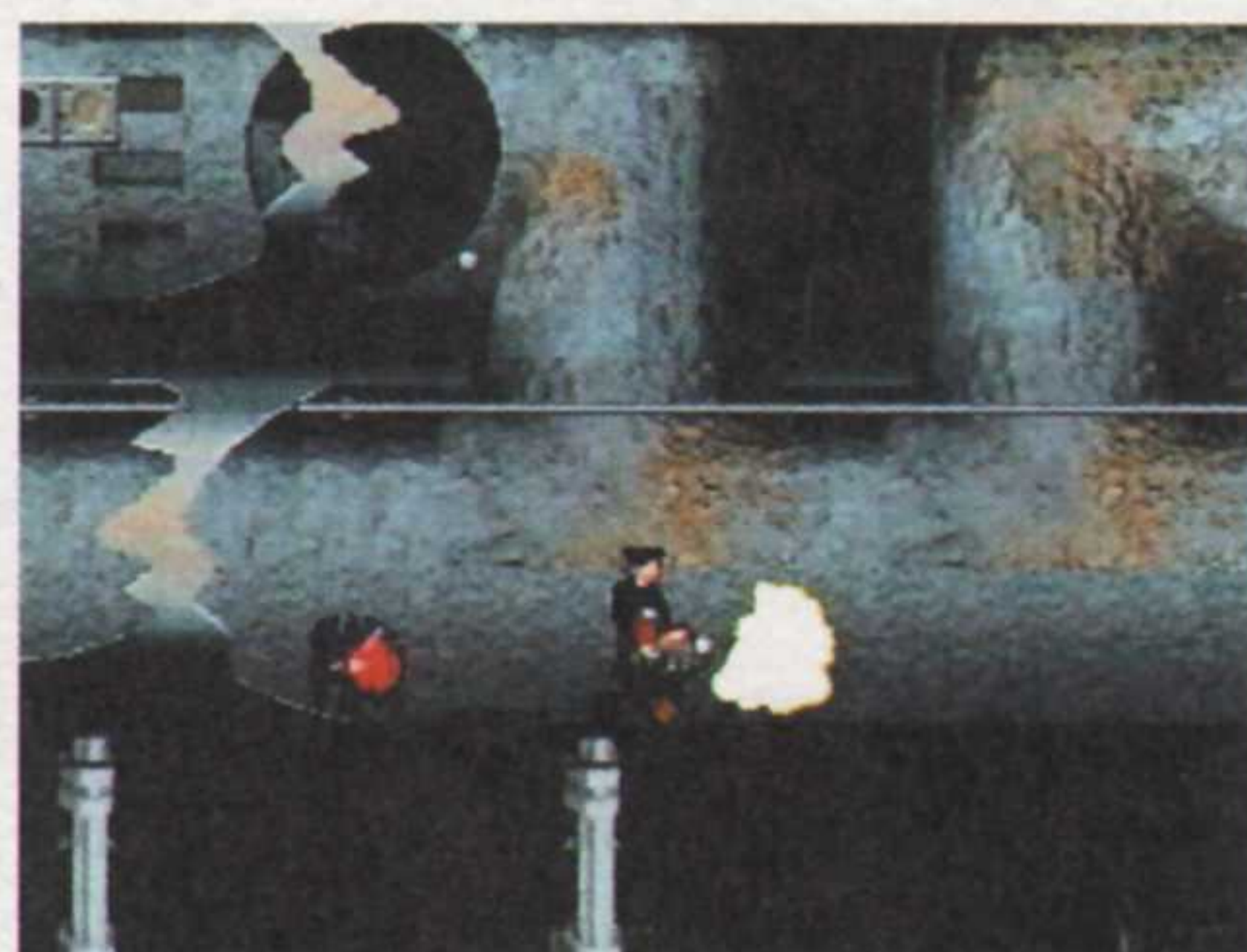
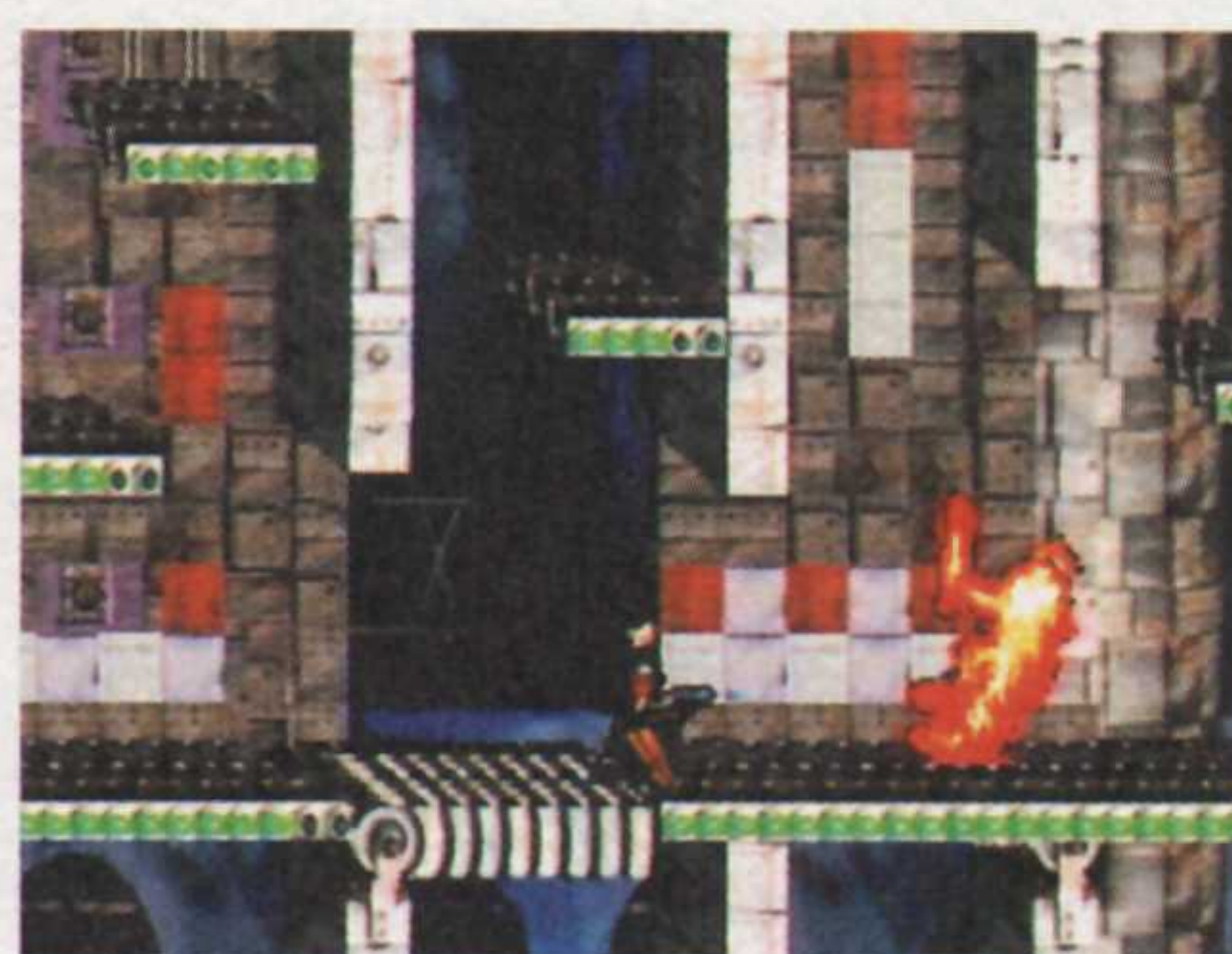
Alors qu'Aftermath est quasiment fini, Interplay ne compte pas le lancer avant le second trimestre 97 pour des raisons de marketing. En effet, la concurrence est si forte au moment des fêtes de Noël que la société a peur que le produit soit noyé dans la masse des Shoot'Em Up disponibles à cette occasion. Comme le dit Brian Christian, le chef de projet : Aftermath est plus qu'un simple Shoot'em Up. En effet, en plus de la dimension "action" inhérente à un produit de ce genre, Aftermath présente un aspect "réflexion", géré à partir de clés de couleur. Si le concept de base semble assez simpliste, il l'est

aftermath : un «shoot» à problèmes

beaucoup moins quand il s'agit de trouver plusieurs dizaines de clés dans des tableaux aussi vastes que le désert du Sahara. Et c'est sans compter avec les ennemis qui réapparaissent sans arrêt ! Parmi les neuf tableaux d'Aftermath, deux d'entre eux sont à parcourir en temps limité, sachant que les concepteurs eux-mêmes ne les terminent qu'avec 5 ou 6 secondes de rab' !

• Interplay a laissé tomber Warterworld sur Playstation. La version Saturn semble avoir été abandonnée par Ocean, qui en avait les droits. Rassurez-vous, ils ont prévu d'ajouter quelques secondes de plus pour le commun des mortels... Tout cela pour dire que le jeu est d'une difficulté plus qu'honorable. J'allais oublier : le seul Boss du jeu se trouve dans le deuxième tableau chronométré. Il ne vous reste plus qu'à vous acheter une paire de mains bioniques...

Comme la plupart des Shoot'Em Up, Aftermath regorge aussi de bonus, de passages secrets et de petites innovations pour le "gameplay". En ce qui concerne la prise en main, elle nécessite un certain temps d'adaptation mais une fois maîtrisée, elle s'avère très efficace. Pour finir sur les graphismes, ils ne se dégagent pas vraiment de la norme mais les 7 minutes de cinématiques sont démentes. Avis aux cinéphiles !



Souvenez-vous ! Signé Atari, Tempest est l'un des plus grands classiques de l'arcade... Il s'agissait d'un Shoot'Em Up où l'on devait détruire des ennemis qui avançaient sur une sorte de grille matricielle. Après une conversion sur Jaguar réalisée par Jeff Minter, Tempest 2000 vient tout juste de voir le jour sur PC, sous l'effigie de la gamme PC Atari. La prochaine conversion en date est prévue pour fin 96 sur Saturn. Malheureusement, le soft ne propose aucune innovation par rapport à la version Jaguar. En d'autres termes, vous avez accès au jeu original de Tempest et à sa version "sauce 2000". Dans cette dernière, les grilles sont texturées. D'après Rob Pardo, le chef de projet chez Interplay, le support CD devrait également améliorer la qualité sonore du soft, qui était déjà excellente sur cartouche. En ce qui concerne la jouabilité, elle est meilleure. Cela n'a rien d'étonnant quand on compare l'ergonomie d'un paddle Saturn et celle d'un Jaguar. No comment !...

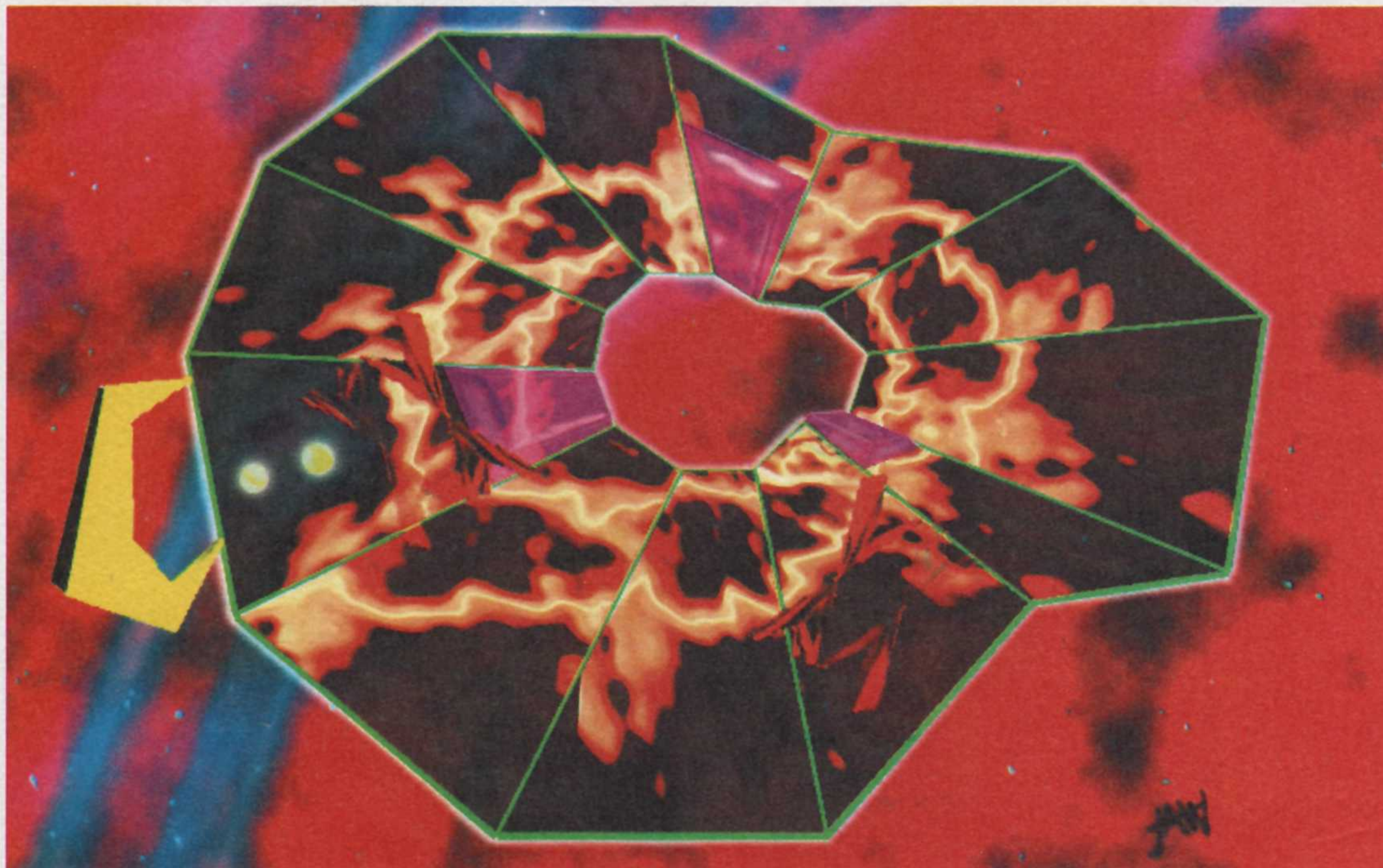
Plus intéressant, mais sans date de sortie officielle : Tempest X. Comme son titre le sous-entend, il s'agit bien sûr de l'adaptation Playstation de Tempest 2000. Pour cette dernière, les concepteurs ont pris le temps de créer de nouveaux ennemis, de nouveaux effets spéciaux et même des stages-bonus différents. Comme vous pouvez le voir sur les photos, le jeu prend une autre dimension. En effet, les adversaires, qui étaient de simples sprites dans la version originale, sont maintenant des **objets 3D**. Autre détail, lorsque vous déclenchez le "super zapper", un éclair fulgurant apparaît à l'écran pour anéantir vos adversaires.

• Jeff Minter aime tellement les lamas qu'il en élève quand il n'est pas occupé à programmer...

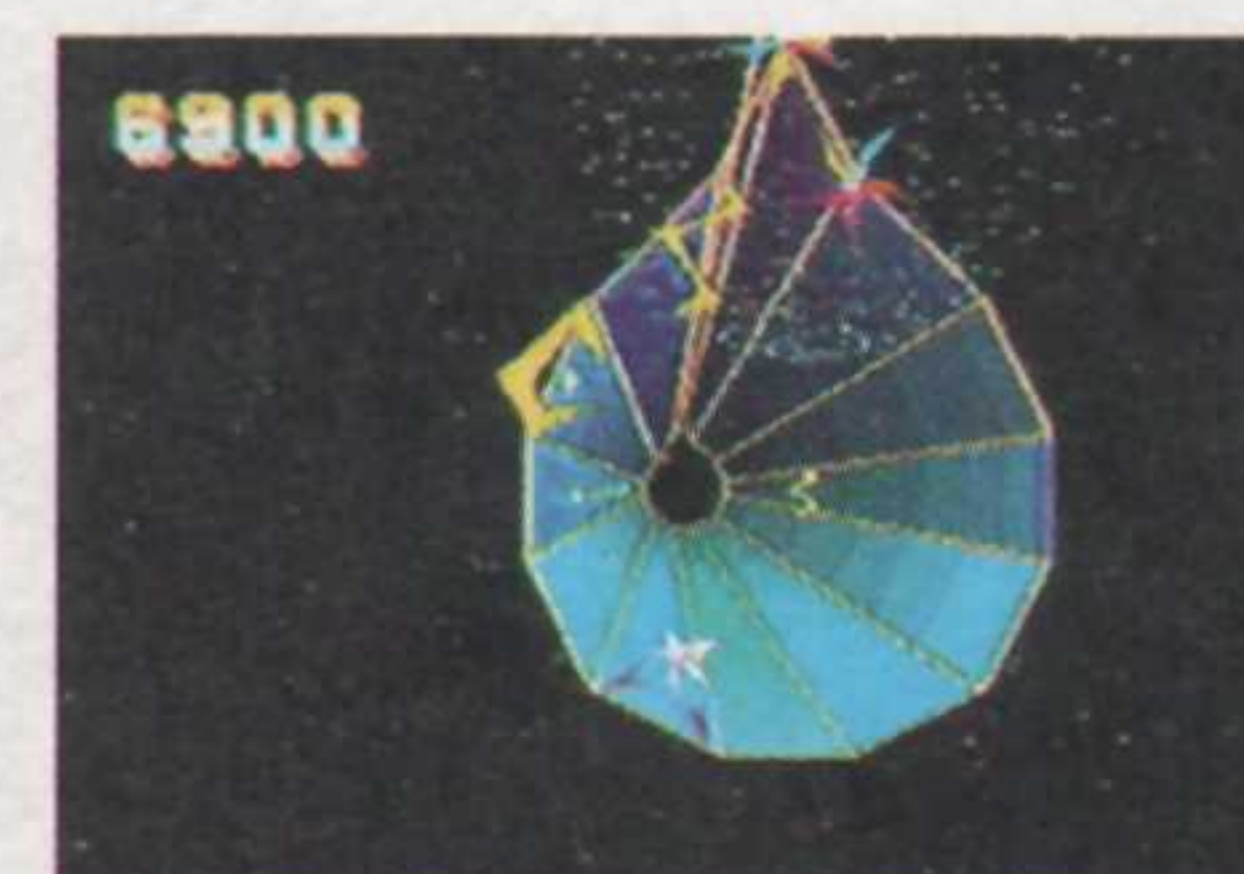
En conclusion, Tempest X est l'occasion idéale pour les programmeurs d'Interplay de montrer ce qu'ils savent faire et ce qu'une Playstation a dans les tripes. Qui vivra, verra !



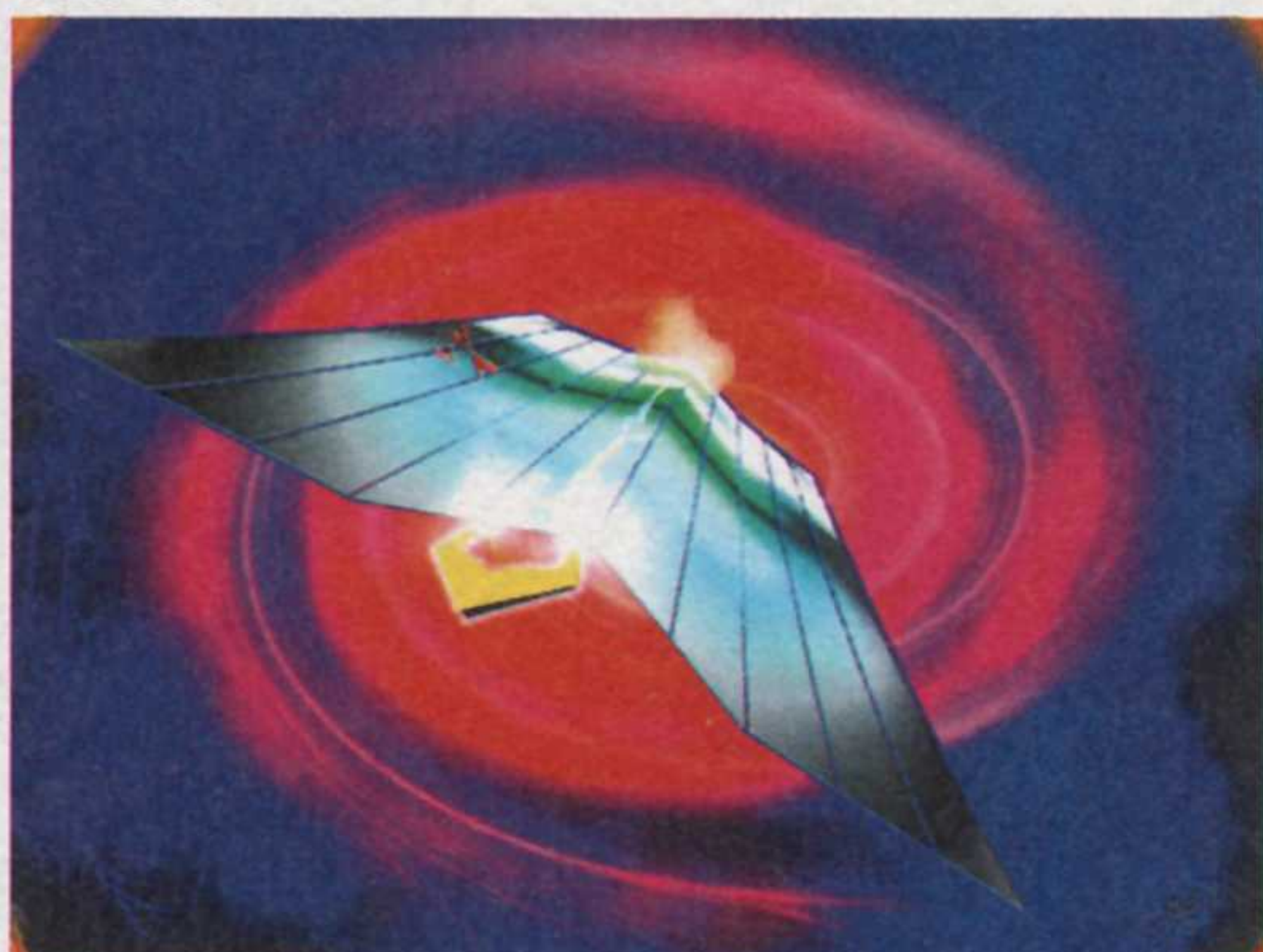
tempest : la touche nostalgique



TEMPEST 2000



TEMPEST





Tarantino chez Namco

time crisis

Time Crisis est la réponse de Namco à Virtua Cop 2 de Sega. Le principe reste le même : éliminer les «**bad guys**» à coup de semi-automatique. Autant dire que ce jeu crache plus de balles qu'un film de John Woo !



TOUT COMMENCE PAR L'ENLEVEMENT DE LA FILLE DU PRÉSIDENT D'UN PETIT ÉTAT POLITIQUEMENT INSTABLE.



CETTE POSITION VOUS DONNE UN AVANTAGE STRATÉGIQUE. MAIS VEILLEZ À NE PAS GÂCHER INUTILEMENT VOS TROIS VIES EN VOULANT ALLER TROP VITE.

Namco poursuit sa politique du tac-au-tac vis-à-vis de Sega. Il suffit que ce dernier sorte une borne à succès pour que Namco lui emboîte le pas et propose son propre clone afin de lui piquer des parts de marché sur les créneaux porteurs. Time Crisis vient donc marcher sur les plates-bandes des deux Virtua Cop. Ce titre repose sur le principe du film interactif dans lequel vous jouez le rôle d'un agent très spécial dont la mission est de sauver Rachel, la fille du Président d'une petite république. Celle-ci est en effet captive de Sherudo Garo, un terroriste sans scrupules, et de ses hommes de main (et croyez-moi, ils sont nombreux). Si le scénario est d'un poncif éculé, la réalisation technique tient la route. C'est la carte 22 (la concurrente de la carte modèle 2 de chez Sega) qui est utilisée, ce qui signifie qu'une adaptation sur PlayStation (carte 11) s'annonce ardue, mais pour l'instant Namco n'a fait aucune annonce en ce sens. L'animation affiche 60 images par seconde et les textures sont comme à l'accoutumée chez Namco extrêmement fines.

Sang pour sang d'adrénaline

Au début, on a le choix entre deux types de jeu : Un «Story Mode» dans lequel vous devez éliminer tous les ennemis de chaque zone pour passer au niveau suivant, tous les trois actes se terminant par un boss, et un «Time Attack Mode» où vous choisissez un stage dont le temps est compté. Ce dernier mode comporte une douzaine de zones réparties sur trois stages. Une fois votre sélection effectuée, attendez-vous à vivre une expérience mouvementée. Le rythme de l'action est en effet beaucoup plus soutenu et plus dynamique que celle de Virtua Cop 2. Autres différences notables, le pistolet de Time Crisis est plus réaliste du fait de son poids et à la présence d'une culasse mobile qui donne du recul lorsque l'on tire. Le chargeur contient six balles, ce qui est nettement insuffisant mais rassurez-vous, on recharge à volonté par le biais d'une pédale sur laquelle il faut appuyer. Cette action permet également de se mettre à couvert en se baissant derrière des caisses ou en se cachant derrière un mur ou une colonne. Cette option, absente de Virtua Cop, prend toute sa dimension avec Time Crisis et prouve qu'il s'agit d'une excellente idée. Il existe aussi une relative interactivité avec l'environnement, comme la possibilité de tirer sur des portes pour interdire l'accès aux terroristes.

T.C. VS V.C.

Au final, Time Crisis remporte le match haut la main face à Virtua Cop 2 : meilleure jouabilité, action plus soutenue, le jeu possède une approche très cinématographique, avec des rebondissements et des scènes cinématiques intermédiaires assez impressionnantes. Bref, de la belle ouvrage même si l'on souhaiterait que Namco prenne le taureau par les cornes et fasse preuve d'un peu plus de créativité, à l'instar des divisions arcade AM12 et AM13 de Sega... ■

Pascal Gelle

[playstation]

3-D LEMMINGS - PAL

Code Maître à valider impérativement avec les autres codes
D00715B8 322E
Temps infini
80089FB0 003B
Pourcentage minimum de réussite = 1
801054FE 0001

ALIEN TRILOGY - PAL

Énergie infinie :
8009A600 00C8
Munitions illimitées pour le Lance-Flammes
8009A612 0064
FIRESTORM THUNDERHAWK 2 - PAL
Armes infinies
8007362A 0063 8007362C
0063 8007362E 0063

KRAZY IVAN - PAL

Arme spéciale infinie
8008D280 0005 8008D284

0003 8008D288 0001
8008D28C 0001 8008D290
0001 8008D294 0001
PHILOSOMA - JAP
Puissance maxi pour le canon :
800F12A0 0002
Puissance maxi pour le laser :
800F12A2 0002
Puissance maxi pour l'arme A-Break :
800F12A4 0002

RIDGE RACER - PAL

Puissance maxi pour l'arme Ray-B :
800F12A6 0002
BCR'S illimités :
800FAB10 0005
TEKKEN - Pal
Énergie infinie, joueur 1 :
8012307A 007D

[saturn]

DAYTONA USA - PAL
Code Maître à valider impérativement avec les autres codes

F6000914 C305
Temps infini
0600932A 0009
Toutes les voitures sont sélectionnables, les chevaux aussi
0601D4C6 0009 0601D4C8 0009

DIGITAL PINBALL - PAL

Code Maître à valider impérativement avec les autres codes
F6000914 C305 B6002800 0000

OFF WORLD INTERCEPTOR - USA

Code Maître à valider impérativement avec les autres codes
F6000914 C305 B6002800 0000
Nitros illimités
3025CDF5 0014
Missiles illimités
3025CDF7 0014
Argent infini
1025CDFC 0090
SEGA RALLY - PAL

Code Maître à valider impérativement avec les autres codes
F6000914 C305 B6002800 0000
Temps infini
160B0536 9911
Conduire la Stratos
160AA80A 0201
Accéder au circuit «Lakeside» en Practice
16040018 0003.

SHINING WISDOM - JAP

Code Maître à valider impérativement avant chaque code :
F6010284 C305
Force infinie :
3600612E 0001
Vitesse infinie :
3600612F 0001
Pouvoir du singe infini :
36006130 0001
36006131 0001
Changement de direction infini :
36006132 0001
Petit perso infini :
36006133 0001

Épée infinie :
3600613A 0001
Épée large infinie :
3600613B 0001
Épée Extra Large infinie :
SLAMDUNK - JAP
Code Maître : à valider impérativement avant chaque code :
F6000914 C305 B6002800 0000
Permet aux codes de fonctionner :
D602054A 480B
Le score du joueur 1 égale 32
16076A44 0020
Le score du joueur 2 égale 0
16076A46 0000
VIRTUA FIGHTER 2
Code Maître à valider impérativement avec les autres codes
F6000914 C305 B6002800 0000
Énergie infinie, joueur 1
16062444 00A0
Jouer sous l'eau
160E0038 0010 160E001A 0002

DEFCON 5

[playstation]

Le Jeu Caché :

À partir d'un terminal «Vos», allez dans «Communications» et ensuite dans «Local Comm.» Appuyez alors sur la touche ▲ pour activer le jeu caché. Le but du jeu consiste à détruire les octogones qui tournent. Collectez les étoiles pour avoir plus de munitions et les grandes étoiles pour avoir une plus grande puissance de feu.

PHILOSOMA

[playstation]

99 Vaisseaux :

Faites une pause en cours de jeu, puis appuyez sur ↓ → ↑ ← ↓ → ↑. En enlevant la Pause, vous constaterez avec émerveillement que vous bénéficiez de 99 vies. Pour les polios de la manette à qui 99 vaisseaux ne suffisent pas pour terminer le jeu, sachez que vous pouvez refaire la manip autant de fois que vous en aurez besoin.

Modifier la difficulté :

Il existe deux nouveaux niveaux de difficulté dans le jeu : allez à l'écran des Options et positionnez-vous sur la 1ere Option qui consiste à changer la difficulté du jeu. Appuyez sur ↓ ← ↑ → SELECT. Vous entendrez alors un klaxon qui confirmera que le tips fonctionne. Maintenant, vous pouvez sélectionner les niveaux «Very Hard» ou bien «Very Easy».

AGILE WARRIOR

[playstation]

Codes :

Faites une Pause en cours de jeu et faites les manip suivantes :

B1 Airstrike :

← ■■■■ ↑ ▲▲▲ → ● ↓ × ×

× × × ×. Vous aurez ainsi droit à un appui aérien pour le moins destructeur.

Mr Meteo :

← ■■■■ ↑ ▲▲▲ → ● ↓ ×

↓ ↓ ↓ ▲▲▲. Vous pourrez ainsi

vous prendre pour Gillot-Pété et changer les tendances du temps.

Carte transparente :

← ■■■■ ↑ ▲▲▲ → ● ↓ × ● ● ● ●. Vous aurez la carte complète du niveau en transparence sur votre écran.

Hover Mode :

← ■■■■ ↑ ▲▲▲ → ● ↓ ×

▲▲▲× où vous pourrez cartonner vos ennemis en toute tranquillité.

RAIDEN PROJECT

[playstation]

Démo jouable :

Sélectionnez le jeu «RAIDEN II». Pendant le chargement du jeu, vous avez droit à une démo de 30 secondes. Pour prendre votre mal en patience, maintenez R2 enfoncé et vous pourrez alors contrôler le vaisseau.

Choix du niveau de difficulté :

Pour choisir son niveau de difficulté, allez dans le menu des options et ensuite dans le menu de difficulté. Maintenez enfoncé R1 + R2 + L1 + L2 puis appuyez sur START.

HANG ON GP 96

[saturn]

Time Trial :

Si vous voulez du temps infini pendant les courses en «Time Trial», allez à l'écran du Menu Principal, positionnez-vous sur «Time Trial» et appuyez sur → ← ↑ ↓ Z. Vous entendrez un «bip» signifiant que le tips a bien fonctionné. Maintenant, commencez une course et vous constaterez que le temps du chrono est remplacé par «Free» : vous avez donc du temps infini.

TOSHINDEN 2

[playstation]

Jouer avec les Boss :

Voici le moyen de jouer avec les 4 Boss du jeu : terminez le jeu («1P Game») en difficulté 4 sans utiliser le moindre «Continue». Recommencez ensuite une nouvelle partie, mais cette fois en difficulté 8. À l'écran du choix du perso, vous aurez maintenant le choix entre MASTER ou URANUS. Une fois le jeu en Mode 8 terminé (toujours sans utiliser de «Continue»), commencez un nouveau match. Placez-vous sur «?» pour activer le Mode Random (choix de votre perso aléatoirement par l'ordinateur) et appuyez sur SELECT.

Écran Plein :

Pour jouer sans les barres d'énergie et les barres d'overdrive, faites une pause pendant le jeu, pressez et maintenez les boutons suivants : ● ▲ ■ × puis appuyez deux fois sur SELECT.

Vous pouvez désormais jouer dans un écran plein.

PLUSIEURS MILLIERS D'ASTUCES 24H/24 DE NOUVELLES ASTUCES TOUTES LES SEMAINES CE MOIS-CI.

TÉLÉPHONE AU
SANS FAIRE LE 16 NI LE 1
36 69
77 06

Vente

DÉPARTEMENT 13

-Vds 3DO FZ10 (PAL/NTSC) + 2 pad + 12 jeux + divers acc. : 2800F. Vds nombreux jeux sur PS fra. : 200F. Tél. à Fabrice après 21H30 au 90 54 37 36.

DÉPARTEMENT 62

-Vds 3DO + 3 jx et Jaguar + 5 jx (Alien vs Predator, Chekered Flag, Kasumi Ninja, Cubernorph, Doom) : 2600F. Tél. à Wilfried aux heures de repas au 21 32 38 37.

DÉPARTEMENT 78

-Vds 3DO + jeux + manettes : 2500F et Air Combat sur PS 250F. Tél. à Nicolas après 18H au 39 65 26 54.

GAME GEAR

DÉPARTEMENT 01

-Vds Game Gear avec car-touche ayant 4 jeux : 450F. Tél. après 18H au 74 38 30 36.

MEGA-CD

DÉPARTEMENT 28

-Vds M-CD (avec 1 jeu) Final Fight, Prince of Persia, Sol Feace, Cobra Command et jeux MD Aladdin, MKI, Tiny Toons, Sonic Spinball, Cool Spot, Ecco, Alex Kidd, Paperboy, Rolling Thunder 2. Tél. au 37 21 34 67.

MEGADRIVE

DÉPARTEMENT 13

-Vds MD + jeux + 2 man. 6 boutons : 1500F. Tél. à Jean-Paul au 42 56 41 53.

DÉPARTEMENT 24

-Vds MD + 5 man., 19 jx (Micro Machine 2, FIFA Soccer 95, NBA Live 95, F1...) prix : 1800F à déb. Tél. au 53 53 89 65.

DÉPARTEMENT 28

-Vds MD 2 TBE acheté le 14/04/95, avec 5 jeux (Theme Park, Street Fighter 2, Monaco GP...). Faire proposition à Nicolas au 37 46 97 89.

DÉPARTEMENT 31

-Vds MD II + 5 jeux (Olympic Gold, Sonic II, FIFA 95, NHL 95, Street Fighter II) + 3 manettes + Mega-CD II + 8- jeux (Sonic CD, Sol Feace, Cobra Command, Compil Sega...) TBE, prix : 1500F. Tél. à Romain au 61 70 78 76.

DÉPARTEMENT 33

-Vds jeux MD Shaq Fu : 130F, Thunder Force 4 : 130F ou 250F les 2. Tél. à Cyril au 56 24 32 71.

DÉPARTEMENT 34

-Vds MD 2 + 11 jeux (Aladdin, Le Roi Lion, Mickey...) + 2 man. (1 à 6 boutons) le tout : 1200F et achète Playstation : 1400F (1 jeu). Tél. au 67 78 42 43 à Christophe après 17H30.

DÉPARTEMENT 44

-Vds pro action replay 2 sur MD : 150F ou éch. contre 1 jeu

3DO

Playstation. Tél. au 40 34 24 59 avant 20H ou écrire à LE CHEVALIER, 7 rue de Biarritz, 44200 NANTES.

DÉPARTEMENT 57

-Vds MD + 3 jx (Jungle Book, Sonic, Winter Challenge) prix : 350F à débattre. Tél. ap. 17H au 87 62 30 30.

DÉPARTEMENT 62

-Vds MD + 32X + 7 jeux avec 2 pads, jeux Motocross, Phantasy 4, NHL95 : 1400F ou éch. contre Playstation + 1 jeu. Tél. au 21 86 97 27.

DÉPARTEMENT 75

-Vds MD2 + 3 jx FIFA, Mickey, Donald, Aladdin, prix avantageux à déb. Tél. après 18H à Guillaume au 42 41 62 43.

-Vds MD + 10 jeux (VR,, Flashback, Landstalker, Pete Sampras, MC Donald, Global Gladiators...) 700F + vds SNIN + Illusion of Time, Secret of Mana, Lemmings 2, Actraiser... Tél. à Jérémie après 18H au 42 71 47 16.

DÉPARTEMENT 91

-Vds MD 2 + Aladdin + 4 pads avec M-CD 2 + Sonic CD et Road Avenger : 1200F, neuf. Tél. ap. 18H : 69 89 23 67.

BELGIQUE

-Vds jx sur MD et M-CD (livraison gratuite) liste détaillée sur demande en écrivant à KURKA Daniel, Rue Trieu à Pequets N°124, 6550 MONT ST CHRISTOPHE, BELGIQUE.

NINTENDO

DÉPARTEMENT 91

-Vds NES + 5 jeux + 2 man. : 350F. Tél. à Charles après 20H au 60 78 82 31.

PLAYSTATION

Achat

DÉPARTEMENT 12

-Ach. jeux Playstation Wrestlemania Arcade Game, Theme Park : 200F maxi. ou 400F les 2. Tél. après 18H au 65 44 50 07.

DÉPARTEMENT 13

-Ach. jeux PS 200F max. ou vds ou éch. Rayman, Doom ou Tekken. Tél. à Johan après 18H au 42 32 03 44.

DÉPARTEMENT 33

-Cherche câble peritel pour Playstation (VF), environ 125F à déb. Tél. au 57 76 58 88 aux heures de repas.

DÉPARTEMENT 34

-Achats et ventes tous jeux PS. Recherche urgent Chessmaster, achats tous accessoires PS. Cherche partenaire pour club. Tél. à Dimitri au 67 45 24 26 (répondeur en cas d'absence).

DÉPARTEMENT 57

-Achat de jx PS à petits prix et vds ou éch. Wipeout. Ecrire à LEHNING Lucien, 12 Rue D. Macherez, 57070 METZ.

-Rech. jx PS dans la région de Thionville (Wipeout, Firestorm ou autres) à bas prix. Tél. ap. 17H30 : 82 56 40 22.

DÉPARTEMENT 59

-Rachète divers jx PS. Tél. à Adrien entre 16H30 et 21H tous les jours au 28 40 44 15. Ach. Playstation avec ou sans jeu, prix : 1300F sans jeu. Tél. à Julien au 27 78 61 94.

DÉPARTEMENT 71

-Ach. Playstation + 2 man. + 1 jeu + 1 CD de démo, prix : 1800F et vds SNIN pas chère. Tél. à Tristan au 85 93 24 66.

DÉPARTEMENT 78

-Ach. sur Playstation Extreme Games maxi. 200F. Tél. après 18H à Julien au 30 65 73 99.

DÉPARTEMENT 91

-Ach. True Pinball : 150F, 3D Lemmings : 200F. Tél. à Charles ap. 20H : 60 78 82 31.

DÉPARTEMENT 92

-Je rachète PS et Saturn à prix intéressants ainsi que les jeux 100F pièce. Tél. : 09 48 44 96.

Ach. PS VF + 1 ou 2 man. + 1 jeu : 1500F. Faire offre à Antoine ap. 19H : 47 49 16 52.

Contact

DÉPARTEMENT 06

-Club d'éch. de jx Playstation. Renseignements contre enveloppe timbrée à Mr POUPARD Franck, 46 Rue Auguste Pegurier, 06200 NICE.

DÉPARTEMENT 13

-Ech. jeux Playstation fra. Esp. Games, Ridge Racer, Wipout, Toshiden, D. Derby. Tél. au 42 72 70 11 à partir de 18H.

DÉPARTEMENT 22

-Ech. sur PS Doom ou Extreme Games contre Twisted Metal. Tél. entre 18H et 21H au 96 45 59 22 ou fax 96 45 80 19.

DÉPARTEMENT 25

-Ech. jeu PS Air Combat ou Kileak the Blood contre Doom ou Alien Trilogy. Vds Rapid Reload : 220F. Tél. : 81 84 24 41.

DÉPARTEMENT 29

-Ech. ou vds jeux Tekken, Mortal Kombat 3, FIFA Soccer 96, prix entre 200F et 250F. Tél. à Laurent au 98 05 94 98.

DÉPARTEMENT 33

-Ech. Air Combat sur Playstation. Tél. à Sébastien GOMEZ au 56 24 50 05.

DÉPARTEMENT 40

-Ech. Mortal Kombat 3, Tekken et Ridge Racer contre Alien, DBZ, Doom ou autres. Tél. au 58 46 28 32 après 19H.

DÉPARTEMENT 50

-Ech. ou vds Destruction Derby. Ecrire à Anthony LEPOITTEVIN, 15 Rue du Roule, 50100 CHERBOURG.

DÉPARTEMENT 51

-Ech. jeux Playstation (Doom, MK3, Toshiden...) sur Reims et

sa proche banlieue. Tél. après 18H au 26 85 04 60.

DÉPARTEMENT 57

-Ech. Destruction Derby sur PS, faire proposition au 82 83 95 04 ou écrire à Philippe OTTENWALTER, La Petite Saison, 57144 LUTTANGE.

DÉPARTEMENT 71

-Ech. Toshinden contre Tekken, Zero Divide, Rayman, Alien Trilogy Gex, Descent ou Guardian Heroes. Tél. heures de bureaux au 85 57 84 79.

DÉPARTEMENT 75

-Ech. Destruction Derby et Rapide Reload contre MK3 & Extreme Games... et rech. aussi Rayman. Tél. : 40 54 85 29.

DÉPARTEMENT 77

-Ech. Toshinden VF contre Street Fighter the Movie ou autre à voir. Tél. à Sylvaine après 18H au 60 34 01 60.

DÉPARTEMENT 80

-Ech. ou vds Kileak the Blood : 150F, éch. NBA in the Zone contre Total NBA... Tél. au 22 89 15 73.

DÉPARTEMENT 85

-Ech. jeux PS (Doom, WWF, Rayman...) contre Zelda 3, Secret of Mana, Secret of Evemore, Brainlord, Breath of Fire, Breath of Fire 2 sur SNIN ou les achète entre 250F à 300F. Tél. au 51 21 46 18.

DÉPARTEMENT 86

-Ech. sur PS Rayman, Street Fighter, Theme Movie... Tél. au 49 42 65 00 le dimanche à partir de 18H et toute la journée du lundi.

Vente

DÉPARTEMENT 03

-Vds jeux à prix sympa (Acta Soccer Apidas Power)... ach. pad + carte mem. Tél. après 19H au 70 03 19 84.

-Vds FIFA 96 Total NBA sur PS : 250F et 275F. Tél. au 70 31 77 65 aux HR uniquement.

DÉPARTEMENT 13

-Vds PS (vf) neuve + Destruction Derby + 2 CD Demo + 1 man. : 1850F. Vds Toshinden II (jap) : 290F. Tél. au 91 27 04 34.

-Vds Amstrad 6128 plus + manette + 38 jeux : 1500F. Vds aussi jx de PS : 2200F (DBZ, NBA JAM te, The Need Four Speed + volant et pédales...) Tél. à Fabrice ap. 18H au 91 60 18 87 ou écrire à PEYROLLES Fabrice, 18 Rue Marcel Roman, 13015 MARSEILLE.

-Vds Rayman + Destruction Derby : 280F un ou 500F les deux. Tél. au 90 54 61 12. Ecrire à AYME Yann, Chemin de la Chèvre de Mr Seguin, 13990 FONTVIEILLE.

DÉPARTEMENT 25

-Vds nbrx jeux PS à prix intéressants (provenance jap., usa, Europe). Demander liste après 19H au 81 83 19 44.

DÉPARTEMENT 28

-Vds Playstation état neuf (boîte emballage, notice, CD Démo) 2 man. + jeu NBA in the Zone : 2000F ss garantie. Tél. à Thierry au 37 45 82 56.

DÉPARTEMENT 29

-Vds jeux Playstation (Tekken, Wipe Out) état neuf 250F à 300F. Tél. au 98 86 51 55.

DÉPARTEMENT 31

-Vds Playstation VF + 7 jeux Rayman, Destruction Derby, Johnny Bazookatone Ridge Racer, Toshinden... + 1 memory Card pour 2900F. Tél. à Thierry le soir au 61 32 14 74.

DÉPARTEMENT 33

-Vds Tekken environ 250F ou éch. contre autres jeux PS. Tél. à JB au 56 78 04 11.

-Vds Tekken : 200F. Tél. au 56 72 81 34 à Ludovic.

DÉPARTEMENT 34

-Vds Toshiden PS : 150F. Tél. à partir de 20H au 67 83 22 49.

-Vds sur PS Air Combat, Rayman, Jumping Flash, Novastorm, Rapid Reload, ach. Chess Master, True Pinball, Namco, éch. possible. Ecrire à MARIN Dimitri, 781 av. de Mr Teste, 34070 MONTPELLIER, tél. au 67 45 24 26.

DÉPARTEMENT 37

-Vds jx PS (Air Combat : 200F) Mega-CD + 2 jx (T. Alley) 500F, jx M-CD (Ecco + Final Fight) 150F, jx MD (E. Jim, Flashbach : 200F le jeu), adapt. jx MS/MD : 150F. Tél. : 47 54 50 33.

DÉPARTEMENT 38

-Vds ou éch. jx PS VF (Tekken : 300F, Rayman : 250F). Tél. à Olivier : 74 88 92 02.

DÉPARTEMENT 41

-Vds Total NBA 96 sur PS : 250F. Tél. à Julien entre 18H et 20H au 54 70 31 53.

DÉPARTEMENT 42

-Vds Destruction Derby et MK3 ou éch. contre the D ou Resident Evil : 250F. Tél. à Yoann au 77 37 04 59 ap. 17H.

DÉPARTEMENT 45

-Vds Destruction Derby et FIFA 96 sur Playstation. Tél. après 18H à Stéphane au 38 31 28 28 ou Frédéric au 38 69 84 75.

DÉPARTEMENT 49

-Vds Ridge Racer et Rayman PS : 200F chacun. Tél. à Xavier au 41 67 75 25 de 17H à 19H.

DÉPARTEMENT 50

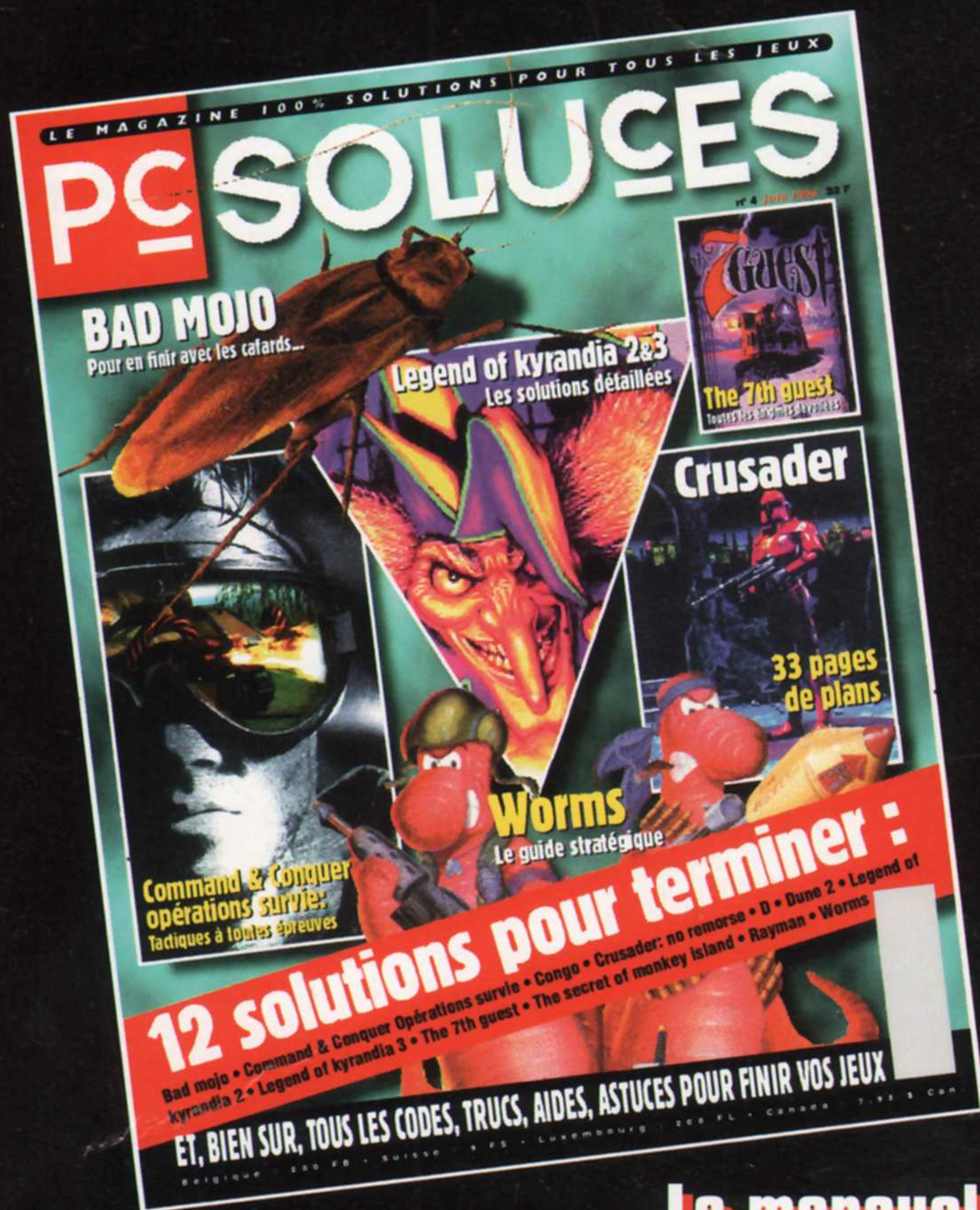
-Vds jeux PS FIFA Soccer 96 : 250F. Vds jeux Amiga (Flashback, Kick Off 3, Overdrive) TBE 100F pièce. Tél. à GRANDAIN Stéphane le WE au 33 20 00 28.

DÉPARTEMENT 52

-Vds nbrx jx PS : Johnny Baz. : 200F, NBA JAM Te : 200F, MK : 200F, Striker'96 : 100F (boîtier cassé), Rayman : 200F, Ridge Racer : 200F. Tél. à Julien au 25 90 06 03.

PC ?

LA SOLUTION À VOS PROBLÈMES



Le mensuel entièrement consacré aux solutions, aux plans, aux trucs et astuces.

PC SOLUCES N° 4, en vente dès le 5 Juin chez votre marchand de journaux.

Au sommaire les solutions de :

- Worms
- Kyrandia 2
- Kyrandia 3
- Rayman
- Command & conquer convert opération
- The 7th guest
- Dune
- Crusader
- Bad mojo
- D
- Congo
- Secret of monkey island 2

Et comme chaque mois, des tonnes d'aides et d'astuces

**UNIQUE !
PC COLLECTOR,
un magazine avec 3 CD-ROM.**

**Le N°2 de PC COLLECTOR vient de paraître.
Au sommaire des CD-ROM:**

- **3 jeux complets :**
 - **Heimdall :**
Un jeu d'action et de réflexion où vous devez réussir de nombreuses épreuves.
 - **Curse of Enchantia :**
Un super jeu d'aventure dans lequel vous rencontrerez des personnages étranges, dans des lieux mystérieux.
 - **Thunderhawk :**
Rejoignez les pilotes de choc du groupe d'assaut chargé par les Nations-Unies d'apaiser les crises internationales, aux commandes de l'hélicoptère «dernier cri» de l'armée américaine.
- **82 démos jouables de jeux du commerce.**
- **La démo EXCLUSIVE:**
3 niveaux complets jouables de **DUKE NUKEM 3D**.
- **Le «best of Internet» :**
300 Mo de programmes en tout genre (utilitaires, jeux, sauvegardes de niveaux, mises à jour, updates, freewares, sharewares,...)
- **20 mn. de reportage:**
Tout sur les jeux **US GOLD** (tests, previews, infos, démos...)

EN VENTE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

CONTRES LI LONGO: PIED

MITSURUGI: COUP VERTICAL

Tout s'est passé très vite,
un virage, un coup de frein
et puis
une grande lumière.

TAKI: PIED
SOPHITIA: PIED



namco

SONY



COMPUTER ENTERTAINMENT

SONY GAME LINE : 36 68 22 02*

L'actualité de la PlayStation 24h/24h et les conseils d'un spécialiste en direct.

*"PS" et "PlayStation" marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc. PS marque déposée, est la propriété exclusive de Sony Corporation.
™ & © 1996 NAMCO Ltd. Tous droits réservés. *2,23 F/mn TTC.

