

# CD CONSOLES

LE MAGAZINE DES SCREENAGERS

10 SEPTEMBRE 95 • 32 F

# PlayStation

## La machine à rêves

- Sortie le 29 septembre
- 40 jeux avant Noël

**ATARI**  
Jaguar CD

Enfin des jeux !

**Gagnez**  
**1 PlayStation**  
Concours à l'intérieur

**3DO**  
Space Hulk

Baston et stratégie...



**Virtua Fighter Remix**  
Sega sort le grand jeu sur Saturn

Une publication PRESS IMAGE  
Suisse : 10 FS Portugal : 1200 PTE CONT  
Belgique : 250 FB DOM TOM : 48 FF  
Canada : 9,95 \$ Luxembourg : 225 FL



numéro  
**10**



# RAIDEN PROJECT

ASTUCES & CONCOURS  
36 68 • 33 68

Le jeu de tir qualit

THE RAIDEN PROJECT



PLUS

PUISSANT

QU'UN

SUMMO



Seibu Kaihatsu Inc.



Arcade sur Playstation

# La rentrée à Sony !

**J'** en connais qui, dans moins d'un mois, vont se ruer chez les commerçants... D'ailleurs même à la rédac, certains vont user de passe-droits pour se la procurer ! Eh oui, notez tous sur vos tablettes que le 29 septembre la PlayStation entre enfin et officiellement en gare. Bien sûr, pour vous qui nous lisez depuis bientôt un an, c'est loin d'être un scoop ! Mais, c'est quand même un événement majeur dans le monde impitoyable du jeu vidéo hexagonale. Et cela pour trois raisons : d'abord parce que le prix de cette petite merveille va enfin devenir abordable, deuxièmement parce que les jeux seront francisés (c'est dur de jouer à un RPG en japonais) et enfin parce que Sony, se tirant la bourre avec Sega et Nintendo, devrait nous valoir de sacrés jeux !

Alors bien sûr, nous vous proposons ce mois-ci un dossier très complet sur la marque, réalisé en direct du Japon par notre correspondant ! Au niveau des critiques, Clockwork Knight 2 sur Saturn, Ace Combat sur PlayStation, Space Hulk sur 3DO et King of Fighter 95 sur Neo Geo composent l'ossature principale de la rubrique. D'autre part, vous remarquerez que la maquette de votre mag évolue, alors n'hésitez pas, écrivez-nous pour nous faire part de vos critiques.

Il ne nous reste plus qu'à vous souhaiter une bonne rentrée ludique...

## L'ACTUALITÉ INTERNATIONALE

● En deux mois, nos correspondants nous ont abreuvés d'infos de rumeurs, de scoops étranges. Nous vous les avons retranscrits dans les actus internationales.

## LE COURRIER

● Vos lettres s'amoncellent chaque jour un peu plus sur les bureaux de nos rédacteurs. Deux sont morts étouffés ! Les pauvres...



## L'ACTUALITÉ FRANÇAISE

● Avec l'arrivée des nouvelles consoles, les actus France se retrouvent du même coup sous les feux de la rampe. Encore une rubrique qui va exploser dans les mois à venir !

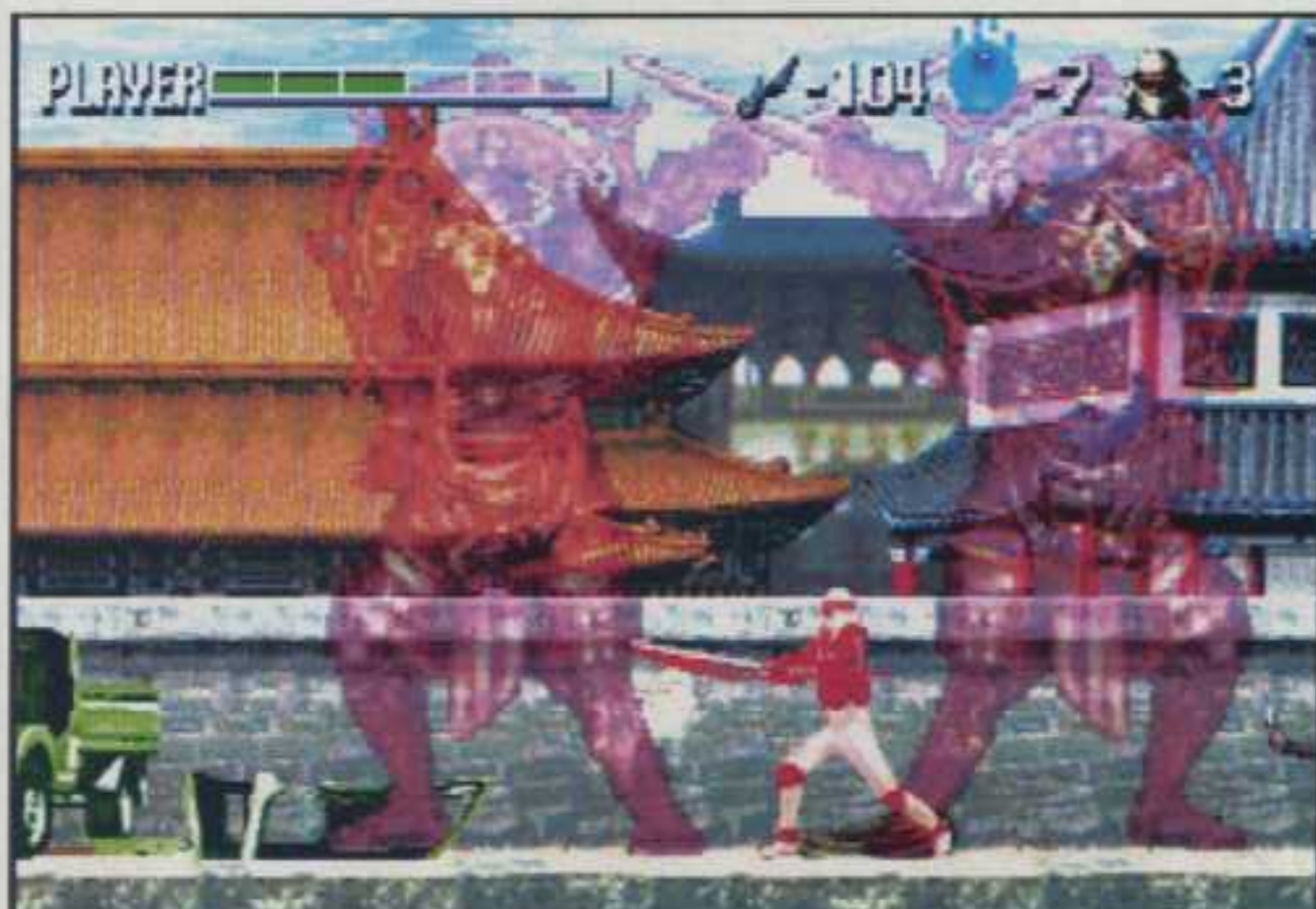


## EVENEMENT

● Le Virtual Boy est sorti au Japon en juillet. Certes, on ne le verra pas en France avant (au mieux) le deuxième semestre 96... mais ça valait le coup de montrer cette console d'un autre monde et ses jeux tout rouges en 3D !



**Les trois aventures de Shinobi avaient fait un carton sur la Mega Drive ! Avec Shin Shinobi Den, la Saturn compte bien rééditer le succès des épisodes du Ninja le plus rusé qu'on n'ait jamais vu à l'ouest de la Marne !**



## ZOOM

● Un reportage exclusif sur Funsoft, l'un des leaders européens de la distribution, qui fait ses premiers pas en France.

32

## COMPTE RENDU

● Atari nous a convié au siège européen de la marque, à Londres. Là, nous avons pu voir quelques superbes jeux que la Jaguar nous proposera sur son lecteur CD, dans les mois qui viennent.

39

## DOSSIER

● La PlayStation arrive sur le marché français le 29 septembre. Un dossier sur la nébuleuse Sony s'imposait. Voici donc l'histoire de la marque de matériel high-tech la plus connue de la planète !

46

## MEDIA

● TF1 se lance dans l'édition de jeux vidéo. Pierre Brossard, directeur général de TF1 Vidéo nous explique la politique, en matière de jeux vidéo, de la première chaîne française.

74

## REPERES

● Ce mois-ci, c'est la Saturn qui a été désossée par les mains expertes de mister Elysée, roi de la puce et du calembour !

76

## LES GENS

● Franck Mesnel, le plus british de nos joueurs de rugby, redoutable plaqueur et reconnaissable à ses cuisses de Robocop, pose un regard très intéressant sur le monde du jeux vidéo.

78

## TV CONSOLES

● Canal Plus assure un max dans le domaine du virtuel. Deux nouvelles émissions débarquent à la rentrée. De quoi laisser tomber vos consoles respectives !

80

## AVANT-PREMIÈRES

● Mortal Kombat 3 (Saturn), Doom (Snes), Weapon Lord (Snes) et Donkey Kong 2 (Snes) ont été sélectionnés ce mois-ci.

88

## CRITIQUES

P 94 : Clockwork Knight 2  
P 98 : Wing Commander 3  
P 102 : Winning Eleven  
P 106 : Mobile Suit Gundam

P 108 : King of Fighter 95  
P 112 : Philosoma  
P 114 : Space Hulk  
P 118 : Prehistorik Man  
P 122 : Ace Combat  
P 126 : Shin Shinobi Den  
P 130 : Light Crusader  
P 134 : Virtua Fighter Remix

94

## ASTUCES ET MOTS DE PASSE

● En plus des tips que nos testeurs de choc vous proposent, c'est Gex (sur 3DO) qui a été décortiqué jusqu'à la moëlle.

138



La second Clockwork Knight nous arrive. À force de faire courir le perso, ils vont finir par péter un ressort, chez Sega !

Cet objet quelque peu mystérieux n'est autre que le Virtual Boy cher à Nintendo. Les lunettes tridimensionnelles les plus célèbres de la planète sont dispo au Japon depuis juillet ! Et elles n'arriveront en France que l'année prochaine !



# Courrier

Salut à tous !

Je tenais à vous écrire un petit mot d'encouragement pour votre mag *CD Consoles* [...] Ce qui m'intéresse dans votre mag c'est quasi essentiellement la critique des jeux, je la trouve bonne, et surtout bien développée, au moins il y a de quoi lire ! Et ce qui est excellent et qu'il ne faudrait surtout pas changer, c'est votre système de notation avec les étoiles (la partie : « la rédaction a noté la sélection » en fin de mag est excellente) en effet cela change des habituels % qui ne veulent rien dire, vu qu'ils sont en général toujours supérieur à 80, alors bravo ! Continuez comme ceci... De plus j'aimerais vous faire part de quelques suggestions : avec la sortie de la PlayStation et de la Saturn, ne pourriez vous pas préciser dans les tests s'il s'agit d'un jeu officiel ou d'un import ? Vu que les imports ne tourneront pas sur les machines européennes... D'autre part, j'aimerais que vous précisiez aussi pour les jeux de stratégies, rôles ou aventure si les textes à l'écran sont en anglais ou en français, car quand on ne comprend pas l'anglais, le jeu risque d'être difficilement jouable... Je voulais vous dire pour finir que j'ai 32 ans ! Et oui ! Moi les jeux vidéo j'adore ! j'ai longtemps hésité entre acheter un PC ou une console 32 bits, mon choix est fait, ce sera une console en espérant que les meilleurs jeux micro sur PC seront adaptés sur ces bécanes (je n'aime pas vraiment les jeux de baston ou de plates-formes). J'attends avec impatience les Magic Carpet, Myst et autres... ! Bonne continuation à vous tous et que la force soit avec vous !

Thierry Bourret, St Genis-Laval

**Vos suggestions rejoignent notre aspiration à rendre CD Consoles le plus agréable et utile possible. Nous allons donc dans un proche avenir (dès le prochain numéro ?) adopter ces menues indications qui peuvent rendre service. Les nouvelles consoles, du moins la Saturn et la PlayStation, auront les meilleures titres du PC. Ceux que vous citez en font partie. Vous pouvez ajouter à la liste Theme Park, Descent, Cyberia, Eleventh Hour, Lost Eden, Lands of Lore, Heart of Darkness, etc. La liste ne fait que s'allonger !**

Madame, Monsieur

Votre revue est excellente, mais il y a une modification que je voudrais que vous apportiez. Souvent l'on trouve dans les « actualités » des programmes qui nous plaisent et l'on attend le test du magazine pour se décider. Or, CDC ne critique que les meilleurs (et c'est très bien) mais si le dit programme est « moyen » et n'a pas été testé par vos soins, nous, nous ne pouvons savoir si vous l'avez testé. (...) Je voudrais donc qu'en fin de journal, vous réserviez ne serait ce qu'un quart de page pour lister les logiciels testés qui n'ont pas retenu votre attention (si vous ne le faites pas, j'espère que cela sera pour de bonnes raisons et non pas par crainte d'éventuelles représailles d'éditeurs...)

C. Badouet, Montreuil Juigni.

Reçu cinq sur cinq. Encore une fois, nous sommes toujours ouverts aux propositions constructives. Votre idée a retenu notre attention. En fonction de l'actualité, il se peut que certains jeux ne fassent pas l'objet d'un test alors qu'ils mériteraient que l'on s'y attarde un peu. À l'avenir, nous tâcherons de donner le nom des jeux entrant dans ce cadre. Les tests sur deux pages que l'on innove dans ce numéro constituent un pas dans ce sens.

Salut à vous tous CD Consoliens !

Il y a quelques temps que je me tâtais pour vous écrire et là, l'occasion du petit sondage pour connaître le lecteur m'a décidé. J'exerce une très obscure profession, à savoir surveillant d'établissement pénitentiaire à Nice et je suis un accro de la console. Je possède une « Mega Drive II » et un « Mega CD II ». Et je ne suis pas le seul. Bon nombre de collègues ont le « virus consolien » et je peux vous dire que même au fin fond des têtes, dans les couloirs de détention, les greffes, ça discute souvent jeux et consoles. [...] J'ai appris dans vos lignes que 3DO est un standard, serait-il capable de lire n'importe quel CD-Rom, y compris les CD-Rom PC ? Voir les CD-i, d'après vos rumeurs ? Le format MPEG inclus permettrait-il de lire les Vidéo CD ? CD Kodak ? Bref, tout ce qui comporte la mention CD ? Et tout, et tout, et tout...

**Les versions PlayStation des jeux Psygnosis cités devraient avoir une jouabilité et une réalisation technique supérieures à leurs équivalents sur micro. En revanche, d'autres produits directement issus du PC, tel que Discworld, sont identiques. Ridge Racer 2 est annoncé pour décembre, Ace Driver pour la fin de l'année et Cyber Cycles est bien prévu, mais on ne connaît pas encore la date. Quant aux prix des softs, les éditeurs l'expliquent par une inflation des investissements nécessaires au développement d'un titre. Sans parler des licences de film ou de BD... Mais les marges énormes dégagées grâce aux faibles coûts de production du CD sont à même d'alimenter ces investissements ! Le CD est donc pour eux une source de rentabilité qu'ils ne sont pas prêts de vouloir diminuer trop rapidement.**

Si je vous écris, c'est pour être publié et donc prévenir les Ségamaniacs des risques qu'ils encourrent. Je veux dire par là que Sega ne pense qu'à arnaquer les consommateurs. En effet, chaque année, il fait sortir des machines qui se ressemblent toutes et qui n'améliorent en rien la qualité des jeux. Je veux parler de la Mega-CD, la Mega-CD 2 et la 32 X. Ces machines coûtent cher et deviennent rapidement obsolètes. À la Mega Drive s'ajoute le Mega-CD auquel s'ajoute la 32 X qui avec l'arrivée de la Saturn est complètement périmée. Non mais, ils nous prennent vraiment pour des c... chez Sega, mais le problème c'est que ça marche bien. La 32 X = la Super Nintendo (256/32000 couleurs, gestion de la 3D grâce au Super FX, le son meilleur sur Super Nintendo...). Quand on fait le compte, la Super Nintendo coûte 550 F et le Mega Drive + 32 X revient à 1 700 F sans parler de la Mega-CD. Trouvez l'erreur ! Rumeur : Sega annonce une 64 bits. La Saturn est-elle déjà obsolète ?

Votre coup de sang est compréhensible et prouve une fois de plus que le hardware sera toujours moins important que le software. La 32X a beau être une machine techniquement plus évoluée que la Super Nintendo (32 bits contre 16) la pauvreté en jeu de qualité, lui sera probablement fatale. Et pourtant il s'en est vendu 200 000 rien qu'aux USA ! La rumeur d'une 64 bits chez Sega

est, pour le moment, pas fondée. Son cheval de bataille est, et restera pour encore un bout de temps, la Saturn.

Bjack M.

Les jeux vidéo suscitent la passion dans toutes les classes professionnelles. Pourquoi pas chez les gardiens de prison ? Bien que 3DO se veuille un standard, nous sommes loin de l'universalité du PC !

Les consoles 3DO sont incapables de lire un CD-Rom PC ou encore un CD-i. En revanche elles sont capables de lire les CD Audio, Photo CD et CD-Graphics. La cartouche MPEG leur ouvre les portes du vidéo CD.

Jean François David, La Trinité.

Je possède un PC CD-Rom (Pentium 90) et j'aime les jeux de bagnoles. Psygnosis va sortir prochainement Destruction Derby et Wipe Out sur PlayStation ainsi que sur PC CD-Rom. Le jeu PC et console seront-ils identiques si non quelle version sera la meilleure (PC ou console) ? [...] Verra-t-on Ace Driver, Ridge Racer 2 et Cyber Cycles sur PlayStation ? La Saturn, PlayStation, 3DO... sont des consoles dites grand public, mais 3 000 F pour une de ces consoles c'est un peu cher (comparé aux 1 200 F de la SuperNes lors de sa sortie). Je veux croire que le lecteur CD et le processeur 32 bits sont chers mais tout de même. La chose qui me choque le plus c'est le prix des softs d'environ 400 F. Comment expliquer ce prix sachant qu'un CD gravé + boîte et mode d'emploi coûte moins de 5 F pièce. Conclusion : un jeu CD coûte aussi cher qu'une cartouche (plus onéreuse à la base) l'arnaque, quoi ! [...]

Paulo Santonio, Martigny.



**Nintendo UK disparaît.** En effet, la filiale anglaise de Nintendo, ferme ses portes ! Les grands patrons japonais affirment que les bénéfices sont loin d'être à la hauteur des prévisions et que face aux concurrents et à leurs consoles 32 bits, elle ne tient pas le choc. Mais peut-être qu'avec l'arrivée de l'Ultra 64...

## Streeteett! • Saturn et PlayStation

**L**e dieu des jeux de baston, l'incontournable, que dis-je... l'apocalyptique Street Fighter est arrivé sur PlayStation et Saturn ! Des décors et des combattants entièrement digitalisés remplacent les vieilleries colorés des autres versions. Des coups spéciaux secrets font leur apparition ! L'animation n'est pas géniale, quant aux décors ils ne bétonnent pas des masses. Mais Street reste Street et malgré la disparition de T. Hawk ou Fei Long, on s'en donne à cœur joie. Capcom Japon s'est occupé de ce Mortal Kombat ressaucé à la Street du chef et la jouabilité bourdonne, comme avant ! Rien à voir avec l'avatar de Capcom USA décliné en salle d'arcade. Street The Movie console est un régal, il offre une maniabilité égale



### L'arcade dans votre salon !

**G**âce à plusieurs importateurs spécialisés, vous pouvez désormais acquérir les dernières nouveautés arcade sans aucun problème. Le prix d'une borne, d'un jeu Neo Geo (MVS) ou d'un flipper demeure élevé mais sa qualité, comme vous le savez, se révèle bien supérieure à celle des cartouches consoles. Chez TGT, l'un des plus sérieux revendeurs français de cartes d'arcade, on trouve même des jeux de fléchettes sur cible électronique. Let's go ! T. G. T. au 189 rue d'Aubervilliers, 75018 Paris, Voie F porte 21. Tél : 44 89 88 44. ■

à celle du merveilleux SSF 2 X ! Les combattants sont tirés du film de Steven de Souza. Voilà, vous savez tout sur cette énième version et même un peu trop. Motus et street cousu jusqu'au prochain titre Capcom... d'acodac ?

Sortie : disponible.

### Encore une nouvelle boutique Samourai

**A**près Paris et Bernay, Samourai ouvre une nouvelle succursale à Lyon : Tokyo - Babylone. Encore plus de japanime, de jeux vidéo, de nouvelles consoles... Sur des télés tournent les dernières nouveautés, notamment les next gen 32 bits ! Les mangas de Samourai Éditions, Ogenki Clinic, Candy Mon Mon etc, se trouvent également là-bas. Leur objectif est simple : offrir au consommateur ce dont il rêve ! Tokyo - Babylone au 37 rue du Maréchal Leclerc, 69800 Saint Priest. ■





## International Super Star Soccer Deluxe • SNES

Les fans de foot vont pleurer de joie après avoir essayé International Super Star Soccer de Konami. Il possède tous les atouts pour rendre heureux les amateurs de ce sport. La seconde version d'ores et déjà disponible en import débarque bientôt chez nous. De nouvelles options, modes inédits et une meilleure jouabilité sont les éléments forts de ce soft. Questions véritables nouveautés, ce n'est pas vraiment le pied, comme dans la

série des Fifa '92, '93, '94. Mais c'est si bon qu'on ne refuse pas de repartir à l'aventure. Distribué par Ludi Games, cocorico !

Sortie : novembre. ■



## 3D Baseball '95 • Saturn et PlayStation

3D Baseball '95 est le premier jeu de sport de Crystal Dynamics pour la Saturn et la PlayStation. Comme son nom l'indique, il s'agit de base-ball tout en 3D. De vrais joueurs ont été modélisés pour que l'impression de réalisme soit parfaite. Sept cent vrais joueurs de la ligue de base-ball américaine sont présents !

Les différents angles de vue sont réalisés à partir de photos de vrais stades de ce sport typiquement américain.

L'animation est quant à elle excellente. Cinquante animations différentes pour un swing, mouvement qu'un batteur exécute pour renvoyer la balle ! Et en plus, le match est commenté, de quoi mettre une ambiance du tonnerre de Zeus...

Sortie : fin d'année. ■



## Ne soyez pas les derniers à plonger dans l'univers magique des CD-interactifs

**GÉNÉRATION CD-i**  
N°3 juillet/août/septembre L'UNIVERS MAGIQUE DES CD-INTERACTIFS

**CD-i : le multimédia facile**

**ÉDUCATIF**  
✓ La saga des Tim & Ted

**MUSIQUE**  
✓ David Bowie  
✓ Mylène Farmer  
✓ Peter Gabriel...

**JEUX**  
✓ Burn Cycle  
✓ Chaos Control  
✓ Le Journal de TFI 94  
✓ Shaolin's Road  
✓ Voyeur...

**VIDÉO**  
✓ L'homme sans Visage  
✓ Le Cobaye  
✓ Les Accusés  
✓ Witness...

Une publication Pressimage  
Série 375 - Grilles 10578

**Infogrames**  
supporte le CD-i  
20 titres d'ici à la fin de l'année

CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

### BON DE COMMANDE

Pour recevoir directement chez-vous le numéro 3 de génération CD-i, remplissez et retournez-nous ce bon de commande à : Commande Génération CD-i, 5/7, rue Raspail 93108 Montreuil Cedex.

Je souhaite recevoir chez moi le numéro 3 de Génération CD-i.

NOM : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code Postal : .....

Ville : .....

Ci-joint, la somme de 30 Francs réglée par :

Chèque (à l'ordre de Pressimage)

Mandat



**Nintendo** distribue les prochains softs d'Infogrames sur Super Nintendo. Les premiers titres sont Tintin et Obélix. Les jeux made in Infogrames qui s'inspirent des plus célèbres bandes dessinées gauloises réalisent toujours un véritable carton. La plate-forme teintée de cocorico, une recette bien de chez nous !

## Power Piggs • SNES

**L**es Power Piggs sont trois petits cochons dénommés Bruno, Gilbert et Lotta. Ils travaillent dans un bar à beignets, le Dark Age Donut. Tout va bien jusqu'à ce que Wolff, un loup aux dents acérées invente une machine à vent démoniaque. Il désire l'utiliser contre le village et rayer le Donuts Bar par la même occasion ! Nos trois porcineux lui réservent un délicieux accueil à base de confiture, chocolat et autres sucreries ! J'en ai déjà l'eau à la bouche. Sluurp...

Sortie : octobre.



## Blazing Dragons • Saturn et PlayStation

**B**lazing Dragons vous transporte dans le monde totalement imaginaire de Camelot. Le fantastique et l'irréel se conjuguent adroitement, l'aventure et la fantaisie aussi. Créé par Terry Jones, l'un des fondateurs des Monty Python, les célèbres comiques anglais, il offre des territoires à la mesure de vos envies les plus folles. C'est-à-dire des contrées gigantesques à visiter les unes après les autres. L'humour est omniprésent. Prendre part aux combats est un plaisir que l'on ne se refuse pas ! Plus de quarante personnages différents se promènent dans ce pays moyen-âgeux, disposant tous d'une palette de trois mille couleurs et quelques animations. N'hésitez pas, fendez l'armure !

Sortie : fin d'année. ■



## Tokashaido organise un nouveau concours !

**T**okashaido organise au Palais des Congrès de Versailles, le dimanche 8 octobre, un grand concours de jeux vidéo pour fêter son premier anniversaire. Il réunit les membres du club de la boutique, leurs amis, leurs familles et tous les amateurs de jeux vidéo, de cartes Magic et de manga de la région. Des tournois de jeu de cartes Magic et de games sur consoles CD, (on ne sait pas encore lesquels) auront lieu. Victuailles et autres surprises sont annoncées pour cette journée de folie. Mais le plus intéressant concerne les nombreux lots offerts aux gagnants. Paraît qu'ils sont clâââsses ! Sans plus attendre, inscrivez-vous en téléphonant à Tokashaido. Plus de précisions dans le prochain numéro.

Tokashaido au 33 rue d'Anjou, 78000 Versailles.

Tél : 39 20 92 81. ■



## The Horde • Saturn

**T**he Horde mêle action et stratégie dans un monde moyenâgeux. Ayant reçu d'excellentes notes dans tous les « canards » lors de sa sortie sur 3DO, il s'annonce comme un très bon titre Saturn. Le but est simple, vous arrêtez des hordes de démons qui envahissent le royaume. Cela se déroule en 3D isométrique, le personnage que vous dirigez est donc vu de haut avec un décor représenté en vue de trois quarts plongeante. Le CD inclut trente cinq minutes de séquences digitalisées avec Kirk Cameron, acteur principal de Quoi de neuf Docteur. Les ennemis et décors sont également très beaux, 3D mappée oblige. À noter que le jeu sera francisé pour vos petites consoles. Encore des infos le mois prochain et peut-être une belle critique !

Sortie :  
fin d'année. ■



## Off World Interceptor • Saturn et PlayStation



**P**réparez-vous pour le plus cruel des jeux de caisse sur 32 bits. Deux joueurs partent au combat grâce à un écran splitté en hauteur. Conduisez de terribles 4 x 4 et lattez sur des terrains extraterrestres remplis d'ennemis et de pièges. Réalisé entièrement en 3D mappée, Off World Interceptor propose plusieurs vues. Un paquet de boss en tous genres s'évertuent à vous gâcher la vie. Six véhicules n'attendent que votre signal pour traverser ces terrains accidentés... Comme d'habitude, des séquences en Full Motion Vidéo agrémentent l'ensemble.

Sortie : fin d'année. ■

# Tokashaïdo

Le spécialiste des jeux CD Consoles

 SATURN



...

- Importation directe
- Matériel garantie d'origine
- Réservé aux particuliers

POUR EN SAVOIR PLUS : ECRIVEZ OU TELEPHONEZ\*

33, rue d'Anjou - 78000 VERSAILLES

**(1) 39 20 01 56 ou (1) 39 20 92 81**

\* Une documentation vous sera adressée.

Nos engagements :

- Disponibilité à l'expédition 8 jours maxi après sortie au Japon.
- Livraison en 48 heures.
- Les commandes ne sont acceptées qu'après confirmation de la disponibilité.
- Mailing régulier, dès la première commande, pour previews (prix, date de sortie).





Le magasin **Odyssée du jeu** ne fait plus partie du panthéon des jeux vidéo. Sa patronne se trouve en prison. Elle vendait depuis des années des consoles pirates ainsi que du matériel incompatible avec les normes françaises. Elle doit rembourser toutes les pauvres victimes. Sans compter les trois ans de prison ferme !

### Solar Eclipse Saturn et PlayStation

**E**ncore de la 3D mappée pour ce shoot'em up spatial des temps modernes. Fusiller l'ennemi n'est pas suffisant car il faut aussi piloter comme un dieu pour traverser les champs d'astéroïdes, des cavernes sombres et des canyons mortels.



Plusieurs vues sont disponibles, celle du cockpit ou bien la vue arrière, bien plus pratique car elle élargit votre champ de vision. Choisissez judicieusement car plus de vingt niveaux d'action non-stop sont stockés sur le CD ! La difficulté vous attend car pour une fois les ennemis possèdent une intelligence spéciale. Contre vos tours de passe-passe, ils élaborent une contre-attaque ! Un tas de gadgets sont intégrés comme le fait de pouvoir faire des tonneaux, quarante minutes d'animations et de vidéo en Full Motion Video.

Sortie : fin d'année. ■

■ **Time Warner Interactive en perdition.** Time Warner Interactive s'apprêterait à fermer ses portes en Angleterre. En France, l'opération s'est réalisée le 30 juin dernier. La raison est la suivante : deux boss de différentes filiales américaines de Time Warner se sont tapés dessus pour une histoire dont on ne connaît pas tous les détails. L'un d'eux a vaincu l'autre et a décidé de couper l'herbe sous le pied aux deux entités européennes.

■ **Le premier adaptateur universel pour Saturn est né !** La société américaine Datel l'a mis en vente le mois dernier. Désormais, les possesseurs de la Saturn officielle pourront profiter de tous les softs nippons et ricains. Inséré dans le port cartouche de la machine, cet appareil fonctionne sans aucun problème. Mais ce n'est pas du goût de certains éditeurs japonais qui pensent déjà à protéger leurs prochains jeux pour les empêcher de fonctionner sur les Saturn étrangères. On vous en dit plus dans les prochaines semaines...

### Blood Omen : Legacy of Kain Saturn

**K**ain est un vampire et comme tous ses congénères, il a besoin d'une bonne dose de sang pour survivre dans son monde gothico-fantastique, Nosgoth. Il ne recherche pas des jeunes filles pour satisfaire ses besoins mais



des gaillards bien musclés aux globules en bonne santé. Les combats se déroulent pareillement à Street Fighter, en 2D ! Enfin, j'exagère un peu mais ça ressemble à ça ! L'environnement graphique est superbe et Kain utilise diverses magies. Le point de vue du vampire représente le vôtre. Si l'odeur du sang vous attire, esquissez un sourire. Blood Omen : Legacy of Kain offre un côté sanguinolent vu... nulle part ailleurs !

Sortie : Fin d'année. ■

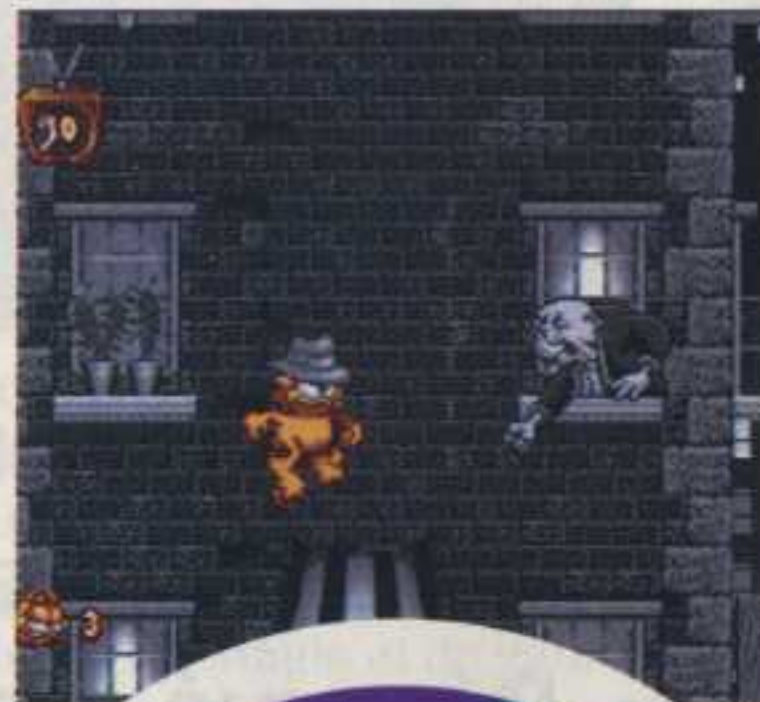
### Garfield Mega Drive

**E**ncore un jeu de plates-formes Mega Drive. Cette fois-ci, le chat le plus paresseux de l'univers tient la vedette. Garfield, anti-héros par excellence, se retrouve dans diverses époques et périodes de l'histoire de notre bonne vieille Terre. Rien de bien original dans ce jeu d'action à part les graphismes excellents. Chaque stage reprend une époque : préhistoire, Égypte antique



ou futur. Garfield est doté d'une animation hyper fluide et possède son lot de mimiques marquantes. Rarement on a été déçu...

Sortie : septembre.



## Parodius • Saturn

**A**daptation de l'arcade, Parodius Deluxe Pack sur Saturn vous offre deux jeux pour le prix d'un : l'ancien Parodius et le nouveau, Gokudjo Parodius. Déjà sortie en import parallèle, la version officielle est prévue pour novembre. Le principe reste le même que dans les versions antérieures. Avec des vaisseaux aussi loufoques que drôles, vous blastez des milliards d'ennemis en tous genres. C'est coloré dans tous les niveaux. Quant aux musiques, c'est tout simplement génial. Les programmeurs reprennent de bons vieux airs mondialement connus et remixent le tout pour donner un côté loufoque. Admirez les photos et salivez encore deux mois.



Sortie : novembre. ■

## The Mask • SNES

**A**près Batman, Judge Dredd et bien d'autres, c'est au tour de The Mask d'être adapté de la bande dessinée au ciné puis du ciné aux consoles de jeu. Ce soft made in Ludi mérite le détour. Réalisation nickel chrome, bande-son honorable et difficulté raisonnablement dosée sont au rendez-vous. Mais surtout, l'esprit complètement délirant du personnage original est respecté et bien rendu. Bref, The Mask est un jeu de plates-formes des plus sympas qui, espérons-le, ne se fera pas trop attendre.

Sortie : octobre. ■



( actualités France )

**TECHNO**  
*Service*

**48 H**  
**CHRONO**

44, rue du Vertbois - 75003 PARIS - M° TEMPLE/REPUBLIQUE  
Tél. (1) 48 04 99 75

du Mardi au Samedi de 10h à 19h

## les Jeux JAGUAR

Cannon Fodder	429	Double Dragon V	449
Syndicate	449	Troy Aikman Football	449
Theme Park	449	Hover Strike	449
Flashback	449	Pinball Fantasy	449

*Le spécialiste JAGUAR & LYNX en Europe !!*

**JAG-CD DISPO**

**JAGUAR**  
**990 F**

+ 1 Manette et 1 Jeu

GOODIES JAGUAR : T-Shirt, Polo Manches-Longues, Pin's, Porte-clé Hologramme, Casquette, Tasse à café, Banane.

### JAGUAR

WHITE MEN CAN'T JUMP	399
RAYMAN	449
MYST CD	449
DRAGON LAIRS	449
FLASHBACK	399

### LYNX

Battle Wheels	279
Bubble Trouble	319
Desert Strike	219
Lemmings	159
Super Off Road	319

## les Jeux LYNX

**119 F Pièce / 99 F par 3**

Awesome Golf	Mrs Pac Man
Bill and Ted's Adventure	Pinball Jam
Crystal Mines II	Switchblade II
Hydra	Rygar
Ishido	Tournament Cyberball
Lynx Casino	World Class Soccer

**CATBOX 590 F**

Jouez en réseau à DOOM  
Branchez la Jaguar à votre Hifi



## Theme Park Saturn et PlayStation



**J**e vous le donne en mille comme en cent ! Après Theme Park sur PC CD-Rom, sur 3DO, Snes et Genesis, c'est au tour de la Saturn et de la PlayStation de connaître les joies du hit Bullfrog. Mis à part quelques options supplémentaires, le jeu est toujours égal à lui même et reste, par la même occasion, l'un des classiques du jeu vidéo. Sachez que la distribution mondiale sera assurée par Electronic Arts.

Sortie : octobre 95. ■



**C'est officiel ! D'après NCL (Nintendo Japon) à Kyoto, les deux premiers jeux développés pour l'Ultra 64 par Nintendo seraient un Mario et un Final Fantasy. Prévu pour décembre, ils annoncent un prix de 10 000 Yen, soit 550 F. Les cartouches 32 megs Nintendo se vendent au même prix...**

## Vertigo • Saturn

**G**rands adeptes de Maître Sega, les programmeurs de Scavenger sont probablement les seuls à développer exclusivement pour la Saturn. J'en veux pour preuve Vertigo. Dans ce fantastique titre, vous évoluez dans une sphère qui déferle dans des dédales de tubes. Rapide et beau, Vertigo est d'ores et déjà un classique. Malheureusement, le jeu est prévu pour un seul joueur.



Sortie : Noël 95.



## Hyper 3-D Pinball Saturn et PlayStation

**A**près la frénésie Pinball Dreams, voici que NMS Software de Virgin tente de recréer un mythe avec Hyper 3-D Pinball pour la Saturn et la PlayStation.

Comme son nom l'indique, il s'agit du premier flipper en 3 dimensions. Au programme : rampes, bumpers, extra ball, tilt, fourchettes, spécial, avion... Bref, de quoi ravir les adeptes des cafés gaulois !



Sortie : fin 95. ■

■ **La guerre des marges.** En Angleterre, Sony se heurte à un mur de protestations de la part des revendeurs qui mettent principalement en cause le taux de marge imposé par la compagnie japonaise sur les ventes de la PlayStation. La plus grosse marge possible, avec comme base un prix de vente unitaire d'environ 2 400 F, serait de 15 %. Largement inférieure à celle de la Saturn (20 %) et moitié moindre que pour les autres machines (3DO, Jaguar, etc.). Sony reste confiant, puisque la sortie de la PlayStation reste l'événement majeur de cette année et que nul revendeur ne veut être mis à l'écart. Mais les protestations sont bien là et Sony doit donner une réponse. En premier lieu, Sony avance l'argument suivant : la machine étant vendue seule, sans opération de « Bundle », son acquéreur se voit obligé d'acheter un soft en complément, augmentant rapidement la marge de profit du revendeur. Malheureusement, certains esprits échauffés ne se contentent pas d'une explication aussi sommaire. En octobre, la guerre entre la Saturn et la PlayStation sera une bataille financière... La société qui proposera la meilleure marge disposera d'un atout supplémentaire sur sa concurrente. Dernière minute : d'après nos infos, le même problème de marge se poserait également pour les revendeurs en France.

■ **Philips investi dans la réalité virtuelle.** Philips vient d'acheter des parts d'une société de réalité virtuelle, Virtuality Group qui profite de cet afflux de capitaux pour mettre sur le marché 1,31 million de parts supplémentaires. L'apport financier de Philips se monte à 19 millions de francs, montant utilisé par Virtuality pour la recherche et le développement.

## EA Canada ouvre ses portes !



À l'occasion de la sortie de sa gamme sportive 96, Electronic Arts nous a invité dans sa filiale canadienne à Vancouver. Plus connue sous le nom de Distinctive Software (Test Drive I et II), elle abrite la majorité des développements « sports » d'Electronic Arts. Entre autres : FIFA'96, NHL'96, PGA'96, NBA

Live'96, Triple Play'96 et The Need For Speed. Comme d'habitude, les nouvelles versions proposent de nouvelles options sur Super Nintendo et Mega Drive. Ces réactualisations diffèrent surtout sur la PlayStation et la Saturn car les programmeurs d'EA Canada ont mis au point une routine démente : le Virtual Stadium. Ce programme est en fait le moteur 3D de FIFA International Soccer sur 3DO. Il suffit de rentrer les règles et les graphismes dans le stade virtuel de façon indépendante et ça roule. Nous avons d'ailleurs vu NBA Live'96 avec un décors 3D mais des persos 2D. Bref, ce système s'avère comme un outil de travail d'une efficacité hors du commun. Les artistes peuvent ainsi améliorer les graphismes sans avoir de contrainte des programmeurs. En bref, les différentes équipes travaillent chacune de leur côté sans suivre l'évolution des autres. Le teamwork intervient à la fin... Outre le sport, EA Canada travaille aussi sur l'adaptation du dessin animé en image de synthèse : Reboot. ■



## Ultra 64 CD OU MD ?

D'après certaines sources, l'Ultra 64 de Nintendo adopterait finalement un système magnéto-optique ou MD pour ses jeux. Ce système serait vendu en option en complément du port cartouche. La seule image dont nous disposons est ce dessin d'artiste représentant les deux possibilités. En bas un lecteur de CD-ROM, en haut le lecteur de MD. Les deux ne coexisteront sûrement pas. ■



## Ultra 64 Bis.



Encore un dessin d'artiste pour représenter, cette fois, le paddle de l'Ultra 64. Largement inspirée de celui de la PlayStation, ce document ne prétend pas être définitif. Mais on peut faire confiance à Nintendo pour nous sortir une manette qui tienne la route ! ■

Actualités Internationales )

## Jeux Video & Jeux PC/CD Rom

Vente  
location



Vente  
par  
correspondance

# CRAZY GAMES



SEGA SATURN

PlayStation

Version PAL

disponible dès le  
21 septembre 1995



NEO-GEO CD.

Carte de crédit *Bienvenue*

RUE DE LA GARE 32 - 1110 MORGES

Tél & Fax : 021 801 24 38 **SUISSE**



**Astal s'apprête à sortir sur le marché américain. La conversion fut longue car les continus infinis ont été enlevés et la difficulté du jeu retravaillée. Quant à Riglord Saga, il sortira aux Etats-Unis sous le label « Mysteria ». On ne signale pas de changement entre les versions américaines et japonaises.**

## Spot Goes To Hollywood 32 bits et 16 bits

**Heavy Machinery  
Mega Drive  
et 32X**



**P**révu sur PlayStation, Saturn, Super Nintendo, Mega Drive et 32X, Spot Goes to Hollywood est le titre Virgin de ces fêtes de Noël. Dans toutes les versions, la mascotte 7-Up évolue dans un monde en 3D isométrique. Spot est un délire d'animation et de graphismes tous plus époustouflant les uns que les autres. Largement de quoi concurrencer Donkey & Co. Sortie : fin 95.



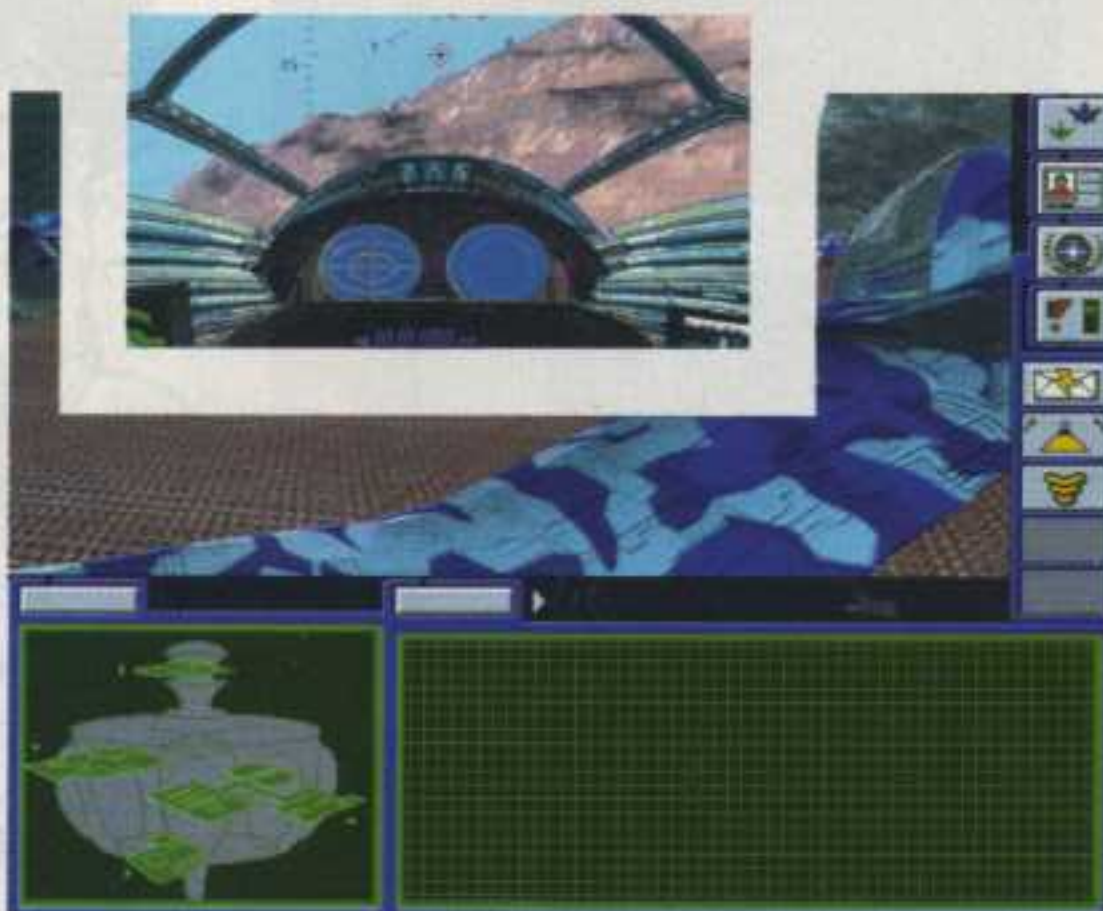
**S**cavenger crée l'événement. Il travaille sur Heavy Machinery, un jeu de guerre développé pour la 32X. Heavy Machinery semble exploiter un peu plus les capacités graphiques de la machine que ses concurrents actuels. Seul l'avenir nous en dira plus.

Sortie : Noël 95. ■

## Alien Alliance PlayStation

**A**nnoncé sur PC CD-Rom, Alien Alliance vera aussi le jour sur la PlayStation. Nous ne savons pas grand chose sur l'interface de jeu mais sachez tout de même que l'histoire prend place aux confins de la galaxie. Il semble qu'il s'agisse d'un jeu d'aventure réalisé sur Silicon Graphics par Orbital Studios et Virgin.

Sortie : début 96. ■



■ **La 3DO ne lâche pas le morceau.** Même si tous les yeux se tournent actuellement vers les machines de Sony et de Sega, la 3DO maintient ses positions et entend être très présente à Noël chez les revendeurs. Pour être plus accessible, la firme 3DO décide de baisser ses prix, tout d'abord aux États-Unis, où la machine coûte 299 \$ (1 500 F), puis en Angleterre où le prix e la console doit chuter de 100 livres (800 F) à 299 livres (2 400 F) en novembre et il faut préciser que la 3DO est vendue avec FIFA soccer. Goldstar et Panasonic entendent vendre entre 25 et 30 000 unités d'ici la fin de l'année.

■ **Le classement de la finance.** Nintendo ne fait plus partie des 20 marques les plus cotées. La société japonaise a chuté de la 16ème à la 21ème place dans le classement paru dans le Financial World. IBM, pendant ce temps, a chuté à une très inquiétante 282ème position tandis que Coca-Cola maintient sa première place en terme de valeur, suivi directement par Microsoft.

■ **Chiffres de ventes.** L'arrivée de consoles 32 bits, telles que la Saturn et la PlayStation propulse les ventes de hardware en Europe. Au moins, c'est ce que tendent à prouver les recherches entreprises par Datamonitor, société spécialisée dans l'étude de marchés. Les derniers résultats donnent les chiffres suivants : 4,05 millions d'unités vendues cette année, contre 2,16 millions en 1994. Les prévisions sont plutôt optimistes puisque Datamonitor (et sa boule de cristal) prévoit en 1998 la vente de 9,42 millions d'unités.



Avec

# DOCK GAMES

**Jeux Vidéo Neufs et Occasions**

**Vos Intérêts Sont en Jeux !**

7 Nouveaux Magasins en France ...!

SÈTE - 11, rue Mario Roustan

ANNEMASSE - 11, rue Adrien Ligué

LA RÉUNION - Le Tampon

Arcades des 600 - 199, r Hubert Delisle

DUNKERQUE - 14, rue Royer

CHOLET - 11, rue Clémenceau

AJACCIO - Galerie Napoléon - Cours Napoléon

AGEN - 101, cours Victor Hugo

Pour Ceux qui ont du mal à Compter

ça fait en tout 52 Magasins !...

AGEN Tél : 36-68-22-06
AIX en Provence Tél: 42-21-95-26
AJACCIO Tél: 95-21-19-05
ALBI Tél : 63-49-94-40
AMIENS Tél : 22-92-28-85
ANGERS Tél : 41-87-59-14
ANGOULEME Tél : 45-94-43-15
ANNECY Tél : 50-45-75-71
ANNEMASSE <sup>carrière</sup> Tél:50-87-16-75
AVIGNON Tél : 90-82-22-61
BAYONNE Tél : 59-59-41-61
BLOIS Tél : 54-78-97-38
BORDEAUX Tél : 56-01-13-19
BOURGES Tél : 48-50-71-44
BREST Tél : 98-46-59-10
BRIVE la Gaillarde Tél : 55-17-92-30
CAEN Tél : 31-38-88-66
CHAMBERY Tél : 79-69-54-50
CHALON <sup>St Saone</sup> Tél : 85-42-98-58
CHOLET Tél : 41-46-06-01
DIJON Tél : 80-58-95-94
DUNKERQUE Tél: 28-66-73-73
EVREUX Tél : 32-62-54-72
FREJUS Tél : 94-53-64-18
GRASSE Tél : 93-36-34-45
GRENOBLE Tél : 76-47-14-25
LA RÉUNION <sup>TAMPON</sup> Tél : 27-87-76
LA ROCHELLE Tél : 46-41-29-01
LE HAVRE Tél : 35-22-72-55
LYON Tél : 78-60-33-60
METZ Tél : 87-36-33-33
MONTAUBAN Tél : 63-66-57-33
MONTLUÇON Tél : 70-05-94-82
NICE <sup>St-Laurent du Var</sup> Tél : 92-12-87-30
NIMES Tél : 66-21-81-33
NIORT Tél : 49-77-05-13
ORLEANS Tél : 38-77-98-30
PARIS <sup>16</sup> Tél : (01) 45-04-13-10
PERIGUEUX Tél : 53-09-84-00
QUIMPER Tél : 98-95-12-48
RODEZ Tél : 65-68-94-58
ROUEN Tél : 35-89-60-33
SÈTE Tél : 67-74-81-46
St BRIEUC Tél : 96-62-33-13
St ETIENNE Tél : 77-41-84-79
St QUENTIN Tél : 23-64-15-07
STRASBOURG Tél : 88-22-54-81
TARNOS Tél : 59-64-18-66
TOULON Tél : 94-91-39-69
TOURS Tél : 47-20-42-30
VALENCE Tél : 75-56-72-90
VARENNE <sup>St Hilaire</sup> Tél:(01)41-81-03-17
Ouvertures Prochaines
NANTES Tél : 36-68-22-06
MARSEILLE Tél : 36-68-22-06
TROYES Tél : 36-68-22-06

Villes Disponibles
LILLE - NARBONNE
REIMS - NANCY
LE MANS - LORIENT
CARCASSONNE - PAU
LE PUY - CLERMONT.F
NEVERS - CHARTRES
MELUN - CHERBOURG
BEZIERS - TARBES

## l'Engagement des DOCKS

- Vous Présenter les Dernières Nouveautés au Meilleur Prix  
Play Station, Saturn, 3DO, Jaguar, Etc...
- Vous Racheter vos Anciens Jeux CASH\* au Meilleur Tarif  
Chaque mois l'Argus DOCK GAMES définit les Prix de l'Occasion
- Vous Offrir un Choix de Jeux d'Occas Comme Nulle Part Ailleurs  
Consoles, Accessoires, Cartouches, CD ROM et CD
- En Direct du Japon et USA, les Derniers Goodies, DBZ et Autres  
Cardass, Figurines, Posters, Mangas, Etc... Cartes MAGIC
- Vous Informer 24h sur 24 et 7 jours sur 7. **36-68-22-06**  
Par un Simple Appel Téléphonique Partout en France (sans Indicatif)  
Les Infos sur les Magasins DG (Promos, News, H d'ouvertures, Etc..)  
Des Trucs et Astuces sur les Jeux et des Cadeaux à Gagner

## SATURN

de SEGA + Virtua Fighter  
+ 1 Pad

**3390 Frs TTC**

## 3DO FZ10

+ 2 Jeux + 1 Pad  
Promo (nous consulter)

### Les Jeux Play Station:

- Toshinden VF 399 Frs
- Ridge Racer VF 369 Frs
- Air Combat VF 399 Frs
- Mortal Combat 3 VF 399 Frs
- Tekken VF 399 Frs
- Philosoma VF 369 Frs
- Rayman - Le Foot de Konami
- Cyberspeed - Parodius D
- Aliens - Panzer Général
- Etc, etc, etc !...

**Vous avez en Projet un Magasin de Jeux Vidéo dans une Ville de plus de 50 000 habitants  
Contactez nous, Ce sera peut-être Vous le Prochain DOCK GAMES.**

Leader incontestable en France avec 60 Boutiques Spécialisées d'ici fin 95, notre Groupe, fort de son expérience, vous apportera les Gages de réussite dont vous avez besoin

Un Concept qui fait ses Preuves - Une Notoriété et une Communication Nationale - Une Centrale d'Achat

Réussir n'est pas un hasard ce n'est pas non plus une fatalité. Renseignements 24h sur 24: **36-68-22-06**

## Play Station

de SONY + 1 CD + 1 Pad

**2099 Frs TTC**

Une surprise  
pour toutes les Commandes  
fermes passées avant le  
15 Septembre  
DOCK GAMES Revendeur SONY France



**5 %** de remise sur vos achats  
avec la SUPERCARTE DG\*\*

En Septembre la SUPERCARTE  
est remise Gratuitement  
pour tout achat d'une  
Console Neuve

\* Selon le stock des magasins, l'état la vétusté ou la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement - Pour les appels en 36-68-22-06, la taxation est de 2,19 F TTC / min.

\*\* La SUPERCARTE vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES, la remise de 5% sur jeux et accessoires seulement



Ça y est, 3DO a enfin trouvé sa mascotte ! Il s'agit tout simplement du personnage principal du jeu Captain Quazar. Souvenez-vous ! Le dernier titre 3DO Studios où vous dirigez un mercenaire loufoque à travers un monde bizarre. Logique oblige, il s'agit donc du beau et sublime : Captain Quazar.

## Toonstruck PlayStation et Saturn

### Zone Raiders Saturn et PlayStation

**V**ous êtes Drew Blanc, jeune animateur martyrisé par son boss. Alors que vous êtes contraint de faire vos preuves sur



le « Fluffy Fluffy Bun Bun Show » dont le caractère enfantin vous désole, le dieu des Toons vous projette dans l'univers délirant de ToonsTruck. Rythmé par les voix et les apparitions en digit de célébrités comme Christopher Lloyd et Tim Curry, ce jeu d'aventure de Virgin prévu sur Saturn et PlayStation s'inscrit déjà dans la lignée de Sam & Max. Sortie : courant 96.



■ **La Neo Geo se diversifie.** Jusqu'à présent la totalité des jeux présents sur la Neo Geo CD sont des conversions de jeux d'arcade japonais populaires. Ce qui entraîne un catalogue de jeu qui ne contient que des jeux de baston, de sports et de tirs. SNK a décidé que ce genre de jeu ne suffisait pas à un consommateur et prévoit de développer des RPG (Role Playing Games = jeu d'aventure) et des jeux de stratégie qui pourront, si le besoin s'en fait sentir, sortir ultérieurement en arcade. Le premier de ce nouveau cycle est Samourai Shodown RPG, prévu en décembre.

■ **La télévision en 3D.** Pour quelques 380 000 yens (20 000 F), les consommateurs japonais se sont vu offrir la chance d'acquérir la première télévision tridimensionnelle de Sanyo. Le téléviseur simple coûte autour de 100 000 yens (5 500 F), bien plus qu'un téléviseur grand écran standard, et s'accompagne de lunettes spéciales. L'effet de relief est bien là et plus prononcé lorsque qu'un objet traverse l'écran. Sanyo pense que ce système doit être principalement utilisé pour visionner des films d'actions ou jouer aux jeux vidéo.

**F**orce nous est de constater le rapprochement entre le monde des PC et celui des consoles. J'en veux pour preuve Zone Raider, prévu sur PC CD-Rom et ensuite sur la Saturn et la PlayStation. Dans ce nouveau titre signé Virgin, vous êtes aux commandes d'un bolide futuriste armé jusqu'aux roues. Votre mission : faire régner la paix dans ce monde aride et désolé.

Sortie : début 96. ■



### EarthWorm Jim 2 en 3D

**S**hiny Entertainment défraie, encore une fois, la chronique. Sachez que vous pourrez jouer aux versions Super Nintendo comme Mega Drive en pseudo 3D. Et cela, grâce à des lunettes qui dissocient le rouge du bleu en les mettant sur des plans différents. Jim, le look le plus cool ! ■



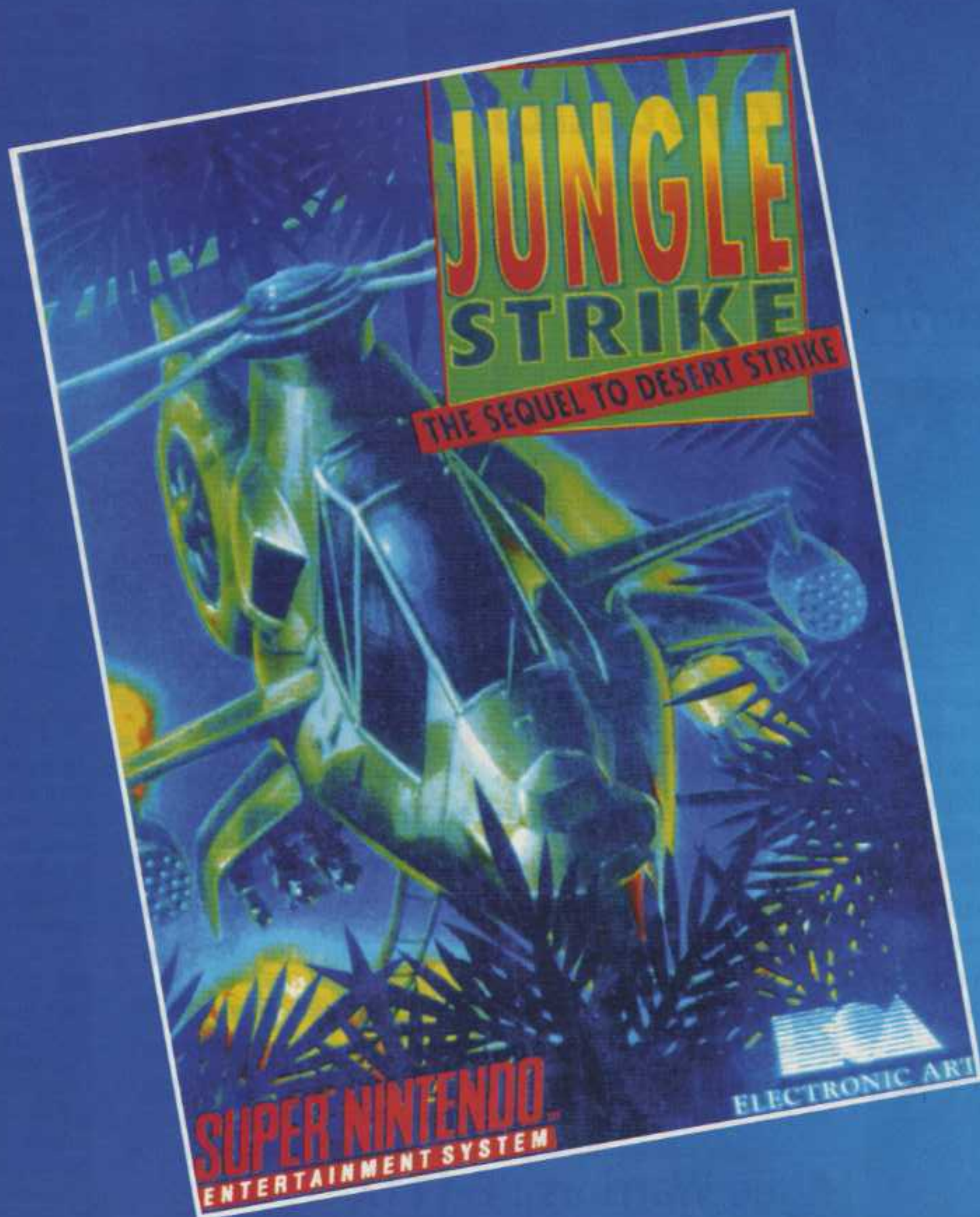
### Defcon 5 PlayStation

**E**n l'an de grâce 2205, les hommes ont conquis l'espace intersidéral en implantant des usines sur d'autres mondes. Mais un jour, le système de sécurité passive défaille mystérieusement et la menace d'une attaque se précise. Votre but est de réactiver le système avant qu'il ne soit trop tard. Millennium Interactive nous propose ici un titre mêlant des phases en vue subjective à la Kileak the Blood et des phases de tir dans l'espace.

Sortie : inconnue ■



*Salut les Vidéokids,  
les "Tops" sont chez Carrefour !*



© 1995, Electronic Arts. Desert Strike et Jungle Strike sont des marques d'Electronic Arts. Electronic Arts est une marque déposée d'Electronic Arts. Super Nintendo Entertainment System est une marque de Nintendo CO., Ltd. Nintendo est une marque déposée de Nintendo CO., Ltd.

## Chaque mois, Carrefour crée l'événement !

Pour d'autres précisions sur ce produit, ainsi que les adresses, plans d'accès et services des magasins, tapez 36-15 Carrefour.

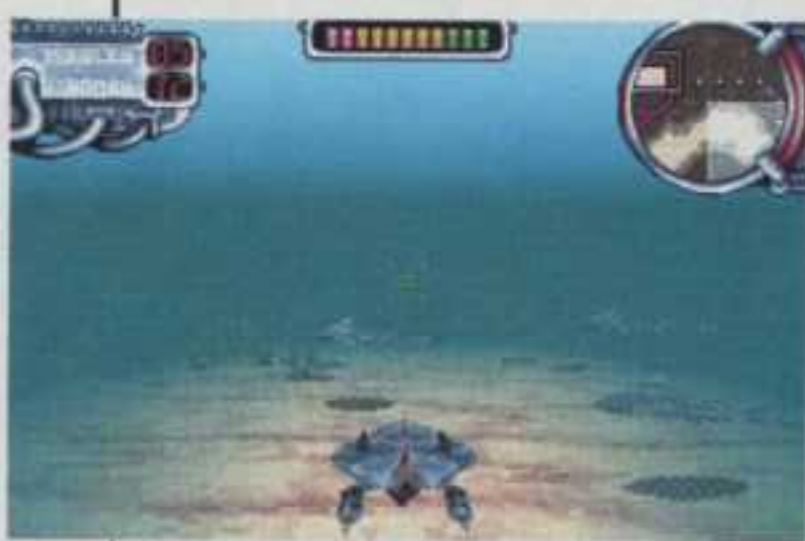
*avec Carrefour  
je positive!* 



L'équipe AM2 de Sega annonce que Virtua Fighter 3 est à moitié fini. À savoir que le jeu est fondamentalement le même au point de vu de la jouabilité. Les programmeurs ont encore mis la gomme sur les textures et les polygones. Grosse innovation : un gros storyboard derrière le jeu.

## 3-Decathlon PlayStation

### Amok • Saturn



**V**ous êtes Gert Staun, mercenaire à la solde du Bureau. Cette organisation a profité de la guerre qui a sévit pendant les 47 dernières années sur la planète Amok pour vendre ses services. Mais voilà, le conflit a cessé et le Bureau a pris goût à l'argent. Votre mission : démarrer une nouvelle confrontation. Bref, Amok de Scavenger est un jeu de méchant prévu sur Saturn.

Sortie : Noël 95. ■



**E**n vue des prochains Jeux

olympiques d'été à Atlanta en 1996, les studios Virgin programment en ce moment même une simulation de décathlon, uniquement pour la PlayStation. Seront au rendez-vous : le saut à la perche, la course, le lancer de poids... Bref, commencez d'ores et déjà à vous échauffer, la bataille s'annonce très rude !

Sortie : début 96.

## Agile Warriors : F-111X PlayStation

**A**près Ace Combat de Namco sur la PlayStation, Virgin, en collaboration avec Blackops Entertainment, propose sa version d'un simulateur de combats, prévu aussi sur la PlayStation. Agile Warriors met à disposition les armements dernier cri de la G-Force américaine. Doté de votre F-111 et d'un canon Vulcan de 30 mm, vos talents de pilote sont rapidement sollicités par une armada d'engins militaires qu'il faut, bien sûr, détruire. Avis aux amateurs... ■



■ **Deuxième mi-temps pour Konami.** Konami met la touche finale à son nouveau jeu de foot, la suite de International Superstar Soccer prévue pour novembre sur Super Nintendo. Cette suite s'appelle International Superstar Soccer Deluxe, tout simplement, et propose de nouvelles animations, un mode quatre joueurs, encore plus d'équipes, et une intelligence artificielle plus développée. Konami attend le même succès pour ce deuxième volet que pour le premier. À titre d'exemple, les ventes (en Angleterre) sont estimées à plus de 56 000 unités.

■ **On n'en saura pas plus...** Max Entertainment prépare un nouveau jeu de voiture en 3D sur PlayStation. Son nom provisoire est Super Racer. Nous ne connaissons pas la date de sortie mais sachez qu'il s'agit d'un jeu futuriste dans lequel l'écran bascule dans les virages. Etant donné la piètre qualité des photos à notre disposition, nous vous en reparlerons plus tard.

■ **Sortie cet été.** Proceed Unit nous a concocté une copie de Front Mission sur PlayStation, Pale Up March. Les amateurs apprécieront ! Il s'agit d'un wargame dans lequel vous devez prendre possession de territoires ennemis à l'aide d'unités blindées capables de voler ! Pour commander vos troupes vous choisissez huit combattants parmi vingt personnes aux compétences très diverses. La durée de vie de ce jeu semble importante.

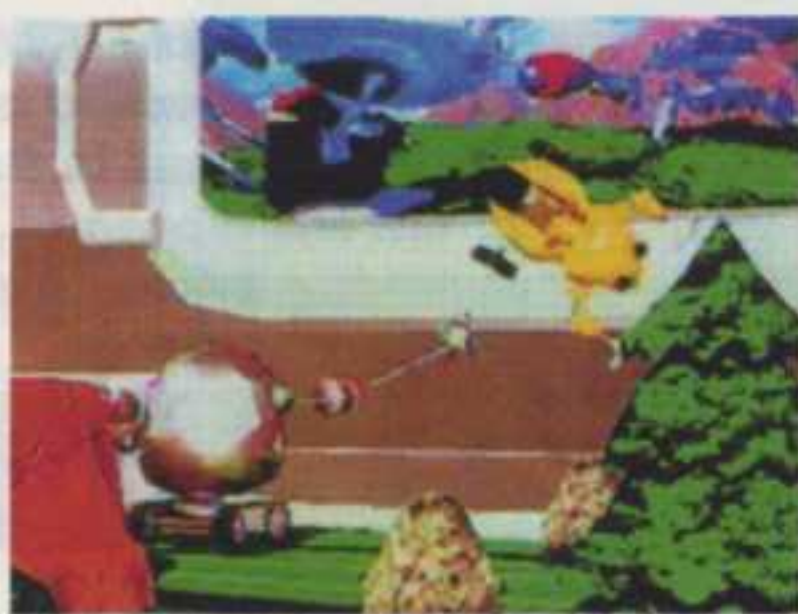
■ **Des jeux officiels...** Voici les huit jeux qui sortent avec la PlayStation officielle (environ 400 F l'unité) :

- Ridge Racer.
- Toh Shin Den.
- Wipe Out.
- Rapid Reload (ex-Gunners Heaven).
- Lemmings 3D.
- Kileak The blood.
- Novastorm.
- Jumping Flash.

## Robot.Pit • PlayStation

Les combats de robots vous connaissez sûrement. Mais les combats comme en propose ce jeu d'Altron Corporation sont déjà moins courants. Dans Robot.Pit, vous construisez puis contrôlez votre robot dans une série de combats. L'originalité provient des graphismes très mignons et de la possibilité d'utiliser les éléments du décor pour attaquer. Si votre machine est mal conçue et subit plusieurs défaites consécutives, elle se voit automatiquement mise à la ferraille...

Sortie : décembre.



## Hermie Hopperhead PlayStation



Hermie est un garçon sans histoire. Jusqu'au jour où il se retrouve accidentellement sur la planète des Scrapes. Son retour sur terre sera émaillé d'obstacles qu'il vous faudra surmonter. Heureusement, un œuf du nom d'Otomo-kun, lui vient en aide grâce à sa capacité de se transformer en quatre animaux différents. Ce jeu de plate-forme de Sony Creative Products n'est pas révolutionnaire mais suscite la sympathie. ■

## Praim Goal EX • PlayStation

Et un jeu de foot, un ! Après le très bon Winning Eleven de Konami, Namco s'est décidé à répliquer. Praim Goal Ex reprend lui aussi la ligue japonaise (J League). Vous retrouvez donc les quatorze équipes du championnat nippon. Le plan se développe comme si l'on regardait la télévision grâce à trois types de vision.

Sortie : 14 septembre. ■





Souvenez-vous ! Il y a quelques mois, **Atari a gagné un procès contre Sega**. La marque japonaise va donc adapter une série de classiques d'Atari sur la Game Gear ou la Mega Drive. Quant à Atari, ils savent d'ores et déjà qu'ils n'obtiendront pas un jeu du calibre de Virtua Racing à adapter sur leur machine...

## Super Mario RPG Super Nintendo



ZXE-D  
PlayStation

**P**arlons peu mais parlons bien ! Nintendo annonce la sortie, courant 96, d'un Super Mario RPG pour la Super Nintendo. On ne sait rien sur le jeu mis à part qu'il est réalisé en 3D isométrique et que les personnages sont modélisés. Les compétences de Square Soft en matière de RPG ont été sollicitées de la part de Nintendo pour collaborer sur ce projet.

Sortie : fin 95 ou début 96.



## Arena • PlayStation

**C**e titre de Softbank reprend un jeu PC datant de 1993. Il s'agit d'un jeu de rôle se déroulant en temps réel dans lequel vous devez récupérer quatre morceaux d'une canne magique appelée Chaos. Ceci afin de libérer le Roi, prisonnier d'une autre dimension. Vous avez le choix entre 10 personnages : 5 hommes et 5 femmes. Bien entendu, le déroulement du jeu sera différent selon vos capacités.

Sortie :  
inconnue. ■

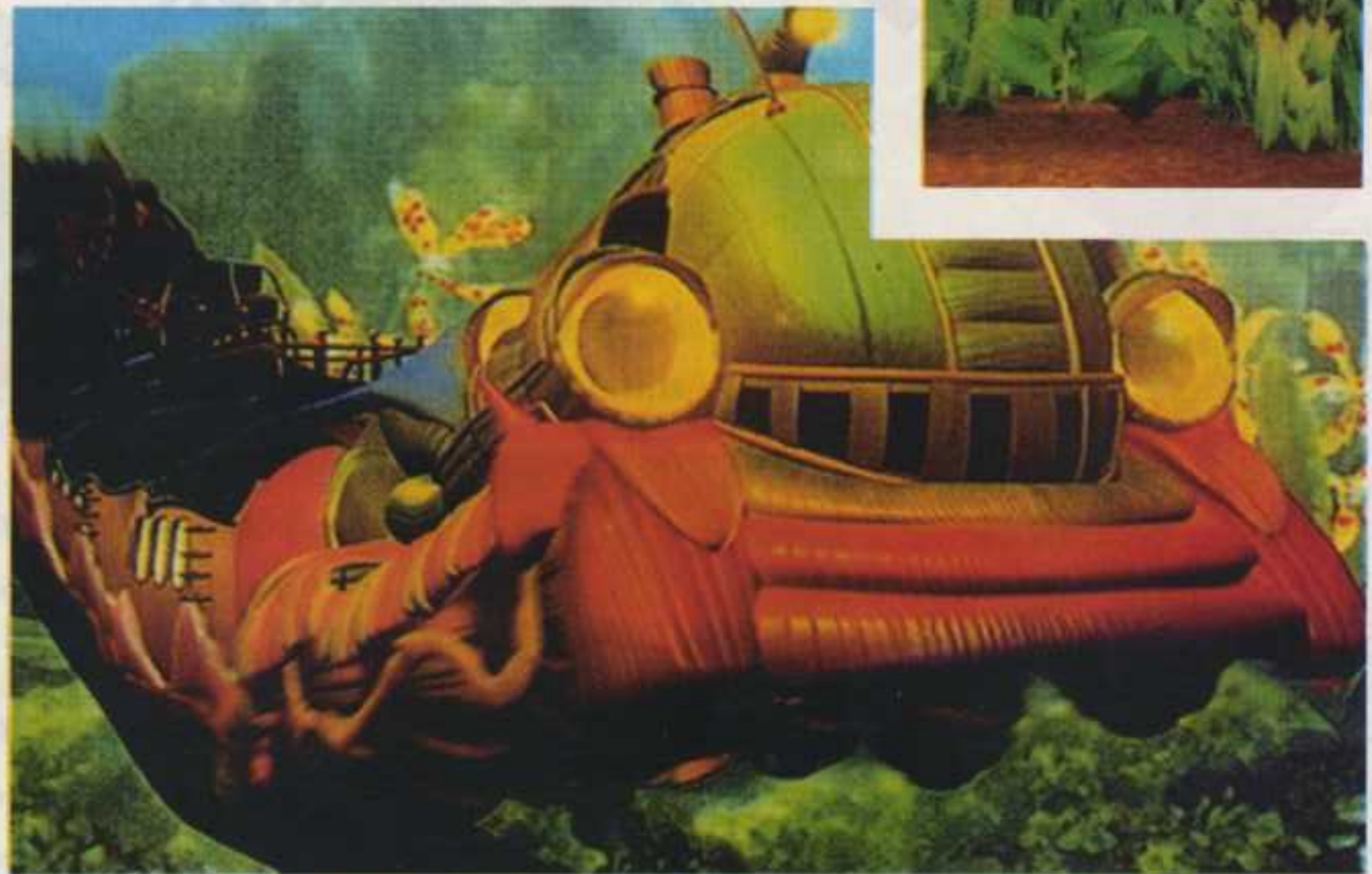


**C**DC vous l'a révélé lors du dernier numéro, Bandai a mis au point un jeu de combat en 3D à la Toshinden reprenant les caractéristiques de quatre robots branchés sur la PlayStation via les ports memory card. La possibilité d'interchanger les éléments des jouets (bras et jambes) offre une combinaison de 256 configurations différentes. Les techniques de combat changent en fonction de l'équipement retenu. Les éditeurs n'ont pas fini de nous étonner ! ■



## Tokyo Insect Zoo • PlayStation

**T**IZ est un jeu issu d'un nouveau concept appelé PMG. Selon GE, la boîte de développement, les PMG vous plongent dans un univers fait d'images et de sons sans aucune explication. Le principal thème de TIZ tourne autour de la réincarnation. Dans ce jeu d'aventure, vous êtes un insecte évoluant dans des décors aussi variés que le désert ou des prés ! Pour communiquer, il suffit d'exprimer des sentiments par le biais des quatre boutons du paddle. TIZ semble aussi mystérieux qu'intéressant !  
Sortie : novembre. ■



# Video Game Land

Le spécialiste des jeux vidéo

# PlayStation



Pal Européenne

SORTIE OFFICIELLE

20/09/95

Pour tous renseignements,  
prix etc... nous téléphoner.

DRAGONBALL Z 22  
PHILOSOMA  
STREET FIGHTER MOVIE  
MORTAL KOMBAT 3  
RAYMAN  
DEMOLITION DERBY  
WIPE OUT  
D LEMMINGS  
TEKKEN  
TOSHINDEN  
BRIDGE RACER  
ACE COMBAT

ETC... plus de 100 titres disponibles.

## SEGA SATURN

Console Japonaise et  
Européenne disponibles.  
Street Fighter Movie  
Wing Arms - Bug  
Power Instinct  
Etc... 100 titres disponibles.

## NEO-GEO CD

World Heroes Perfect  
Kabuki Klash  
King of Fighters '95

Financement Sony Playstation  
Sega Saturn, Neo-Geo CD à  
partir de 995 frs par mois.

17 square Léopold  
5000 NAMUR  
Tél : 081/228174

1373 ch. de Wavre  
1160 BRUXELLES  
Tél : 02/6754564

988 ch. de Waterloo  
1180 BRUXELLES  
Tél : 02/3752373

envoi contre  
remboursement dans toute  
la Belgique.



**Sanyo Japon** baisse sa production de 3DO de 92 %. En effet, ils ramènent la production de 250 000 à 20 000 unités. Toshiba de son côté abandonne son projet d'assistance à la conduite qui consistait à intégrer une 3DO dans une voiture. De là à dire que la 3DO n'a pas le vent en poupe... il n'y a qu'un pas !

## Tekken 2 PlayStation

**N**amco prépare une suite à son célèbre Tekken. Le jeu d'arcade est déjà dans les salles mais il faut

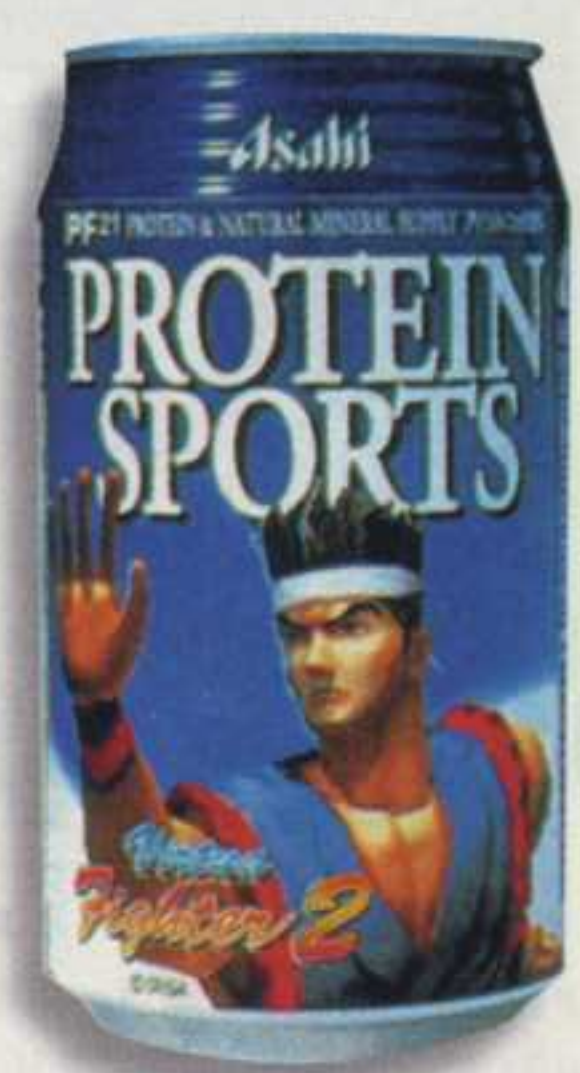


patienter un peu encore pour pouvoir y goûter sur PlayStation ! En effet la version console n'en est qu'à 60 % de développement. Mais l'attente vaut le coup puisque Namco annonce de nettes améliorations comme de nouveaux personnages, une vitesse plus élevée, une meilleure impression de relief, etc. La comparaison avec le fameux Virtua Fighter 2 sur Saturn risque d'être intéressante.

Sortie : mars 96.

## Dopez-vous au VF !

**O**n savait que Mario était vendeur auprès du jeune public avec les biscuits ou les yaourts au chocolat. Remettez le couvert. Voici que Virtua Fighter se met à l'alimentaire. À la boisson sportive plus précisément. La pub n'indique cependant pas, si après avoir ingurgité le breuvage isotonique, les arts martiaux n'ont plus de secrets pour vous ! ■



## Pro Soccer Club Saturn

**U**ne simulation de gestion de club de football manquait sur Saturn. Ce manque sera bientôt comblé avec Pro Soccer Club de Sega. Vous pourrez fonder votre propre équipe de A jusqu'à Z et la gérer tant sur le plan sportif que financier. Même l'achat et l'aménagement de stades est prévu. Reste à savoir s'il sera possible de corrompre les joueurs adverses pour gagner le championnat... Mais non, ce n'est qu'une blague !

Sortie : inconnue. ■



## Sea Fishing • Saturn

**V**ous avez passé vos vacances au bout d'une canne à pêche ? Vous trépignez dès que l'on vous cause d'espadons, de thons, de saumons ou plus simplement de brochets ? Alors Sea Fishing est fait pour vous, c'est couru d'avance ! Cette simulation de pêche de chez Victor, le géant de l'électronique japonais, reposera vos neurones fatigués par cette dure rentrée. Choisissez le bon moulinet, le bouchon adéquat, le bob, les canettes et partez titiller le gardon ! Alors ça mord ?

Sortie : inconnue. ■







## 3D Polygone Shooting Saturn

**S**ous ce nom provisoire se cache un gros titre de Game Arts. Déjà présenté dans le dernier numéro de CDC, voici les dernières images en date. L'action se déroule en 2015. Une confrontation mondiale oppose huit pays. Les armes conventionnelles comme les avions de chasse et les hélicoptères côtoient des robots transformables (robotechs). Cette simulation est très réaliste puisque la terre tremble sous les impacts des obus et les ombres dépendent de la direction de la lumière. Enfin il sera possible de jouer à plusieurs grâce à un câble de liaison.



Sortie : inconnue. ■

## Guardian Heroes Saturn

**C**e jeu développé par Treasure pour le compte de Sega est un RPG traité comme un beat'em all. La magie consomme des points mais il est possible d'en récupérer lors des combats. Pour la petite histoire, les personnages sont l'œuvre de M. Han dont la dernière œuvre « Gun Star Heroes » fut beaucoup appréciée.

Sortie : fin 95. ■



## Power Instinct 2 • PlayStation

**L**a PlayStation a aussi droit à sa dose de baston. Dans Goketsuji 2 d'Atlus (en japonais), vous disposez de treize personnages. Les combats se déroulent en deux contre deux.

Sortie : septembre. ■



# GAGNEZ UNE PLAYSTATION EN RÉPONDANT AUX QUESTIONS SUIVANTES



**Winning Eleven est une simulation de :**

- 1 - rugby
- 2 - course de cheval
- 3 - football

**Dans Toh Shin Den, le tout dernier boss s'appelle :**

- 1 - Fo
- 2 - Sho
- 3 - Gaïa

**Dans Ace Combat, quel est l'avion le plus performant ?**

- 1 - F14
- 2 - F117
- 3 - Sukoï 27

**Quel est l'éditeur de Philosoma ?**

- 1 - SCEI
- 2 - Namco
- 3 - VIE

**Combien de personnages propose Dragon Ball Z (sans faire de cheat-mode) ?**

- 1- 18
- 2- 22
- 3- 25

Envoyez toutes vos réponses à CD Consoles, Concours Saturn, 5/7, rue Raspail 93108 Montreuil, avant le 30 septembre. Le gagnant sera tiré au sort au journal. Le nom du vainqueur sera publié dans CD Consoles n°12.

Nom .....

Prénom .....

Adresse .....

Tél .....



**Disney** a tout récemment acheté ABC/Capitol Cities, une des plus grande chaîne de télévision nationale américaine. La presse américaine parle d'un grand nombre d'opérations communes... De là à doter toutes les télés US de paddle pour jouer à Poca Hontas, il n'y a qu'un pas ! Que nous ne franchirons pas...

## Steamgear Mash Saturn

**A**près s'être distingué sur PlayStation avec Toshinden, Takara se tourne maintenant vers la Saturn. Steamgear Mash est un jeu original représenté en 3D isomé-



trique. Original car il s'agit d'un mélange de genre : plates-formes, puzzle avec des énigmes à résoudre le tout sur un fond de RPG ! Mash

le héros doit retrouver la petite-fille du Docteur Sendagaya enlevée par Gash. Le joueur peut tourner sur 360 degrés et s'adapter à toutes les circonstances : plonger dans la mer, marcher, voler... À chaque victoire sur l'ennemi, Mash acquière un outil indispensable par la poursuite du jeu.

Sortie : automne 95.



## Kileak, The Blood 2 PlayStation

**C**ette suite de Sony Music Entertainment se déroule tout de suite après la fin du premier volet. L'explosion de South Base a provoqué la libération du « kigali virus » dans l'atmosphère. Les humains survivant à cette catastrophe se sont réfugiés dans des abris sous-terrains. Je ne vous en dit pas plus si ce n'est que la réalisation technique a été peaufinée. Sortie : hiver 95. ■



## VF2 suite... Saturn

**L**e développement de Virtua Fighter 2 sur Saturn progresse. Pour vous faire patienter d'ici décembre, date à laquelle est prévu le jeu au Japon, voici une photo de Jacky, le nouveau combattant. Celui-ci utilise encore le système de combat de Shun-Di mais son aspect extérieur est pratiquement fini. C'était la rubrique du fan de VF2. Rendez-vous au prochain numéro pour d'autres informations ! ■



## Wolf Fang PlayStation



**D**ata East, vous propose d'incarner des battletechs. Décomposé en trois parties différentes (body, arm, leg), votre robot évolue dans un monde où l'aventure est à chaque tournant. Un mode deux joueurs vous plongera dans la mitraille, à l'image de Probotector. Sortie : inconnue. ■

## V-Tennis • PlayStation

Cette simulation de tennis de Tonkinhouse est le concurrent direct du médiocre Ground Stroke de SPS.



Plusieurs modes de jeux sont disponibles : Match normal dans lequel vous choisissez votre adversaire parmi seize personnes. Un mode défi mondial propose des matches éliminatoires entre plusieurs pays. Enfin

un mode formation vous propose de créer l'équipe idéale selon divers paramètres. Chaque tennisman dispose de 70 attitudes et des mouvements de caméras (zooms, vision sur 360 degré) donnent une grande liberté de jeu.

Sortie : septembre. ■

## Toshinden S • Saturn

Sega et Takara ont travaillé de concert sur le développement de Toshinden S pour la Saturn. Grosso modo, Takara a vendu sa licence et Sega s'occupe



de la conversion que l'on peut voir à 10 % ! On note l'apparition d'un nouveau personnage : Cupido.

Sortie : fin 95. ■

## The D 2 • 3DO M2

Laura, l'héroïne de The D revient ! Le jeu sera toujours en images précalculées mais la jouabilité sera telle que le joueur aura l'impression du temps réel. De plus le déroulement de l'histoire prend en compte le temps. Certaines actions sont à effectuer à des moment précis...

Sortie : inconnue. ■



**SCORE GAMES**  
LA VIDEO PASSION

ST GERMAIN en LAYE

☎ 30.61.47.47 et FAX 39.73.20.22

42, rue de Paris - 78100 ST GERMAIN EN LAYE

• Mardi au samedi de 10h à 19h non stop  
• RER : St Germain en Laye • à 200 m du RER

ouvert le dimanche de 10h à 13h

**revendez et achetez**

vos JEUX et CONSOLES d'occasion

**30 à 80% moins cher**  
QUE LES JEUX NEUFS

### SUPER NINTENDO

CONSOLE neuve SUPER NINTENDO + 1 manette	599 F	CONSOLE occas. SUPER NINTENDO + 1 manette	399 F
PT FIGHTER	99 F	JEUX D'OCCASION	
SUPER DANY	139 F	PILOT WINGS	79 F
BARKLEY JAM	199 F	ROBOCOP III	139 F
GHOU'L'S PATROL	199 F	WORLD LEAGUE BASKET BALL	139 F
TINY TOON	199 F	GOFF THOOP	139 F
FATAL FURY SPECIAL (JAP)	299 F	BUBSY	199 F
DBZ III (JAP)	299 F	GOUS	199 F
STREET RACER	299 F	SUPER METROID	299 F
TRUE LIES	299 F	EARTH WORM JIM	299 F
NBA JAM TE	299 F	DONKEY KONG COUNTRY	314 F
KICK OFF III	299 F	LE ROI LION	314 F
CANNON FODDER	299 F	ACCESSOIRES	
POCKY & ROCKY II	449 F	ACTION REPLAY II	349 F
ADAM'S FAMILY VALUE	449 F	MANETTE ASCIPAD	99 F
KAWASAKI SUPERBIKES CHALLENGE TEL	449 F	ADAPTEUR 60 HZ	99 F
PRIMAL RAGE	449 F		
WILD GUNS	TEL		

### SATURN

CONSOLE neuve (VF)  
TEL



adaptateur (jeux jap) 369 F  
manette origine 169 F

DAYTONA (VF) 449 F  
BATTLE MONSTERS 499 F  
BLUE SEED 499 F  
PEEBLE BEACH GOLF (VF) TEL

### PSX

CONSOLE neuve  
TEL



manette origine TEL

DRAGON BALL Z 549 F  
RIDGE RACER 499 F  
STARBLADE 499 F  
RAYMAN TEL

### 3-DO

CONSOLE neuve  
FZ10 2990 F

GERNEUF 375 F  
KING DOMMINEUF 375 F  
WING COMMANDER III NEUF 375 F  
PANZER GENERAL NEUF 375 F  
LA BORDENEUF 199 F  
SAMOURAI SHODOWN OCCAS 275 F

### JAGUAR

CONSOLE neuve TEL

CONSOLE occas. 690 F  
CONSOLE CD + jeu 1290 F  
DOOM OCCAS 279 F  
WOLFENSTEIN 3DOCCAS 199 F  
BURN OUT 449 F  
THEME PARK 399 F  
PRIMAL RAGE 449 F

### PC

### Jeux neufs

FADE TO BLACK TEL  
COMMAND & CONQUER 349 F  
HI-OCTANE 379 F

DUNE 99 F  
686 ATTACK SUB 99 F  
LAST DYNASTY 399 F

### SEGA

#### GAME GEAR

CONSOLE neuve 599 F  
CONSOLE occas. 399 F

CHEESE-CAT NEUF 279 F  
TEMPO BRINEUF 279 F  
EARTH WORM JIM NEUF 299 F  
SUPER COLUMNS NEUF 279 F

#### MEGA CD

CONSOLE occas. 690 F

EARTH WORM JIM NEUF 449 F  
ECCO OCCAS 149 F  
BATMAN RETURN OCCAS 149 F  
ROAD RAVENGER OCCAS 49 F

#### MEGADRIVE

CONSOLE MD 2 + 3 jeux  
+ 1 manette 649 F

Manette origine 69 F

CONSOLE occas. +1 jeu +  
manette 399 F

#### JEUX NEUFS

HAUNTING 99 F  
ETERNAL CHAMPIONS 149 F  
SHAO FU 149 F  
SONIC 2 199 F  
FIFA SOCCER 95 249 F  
PGA TOUR GOLF III 249 F  
NBA LIVE 95 249 F  
NHL HOCKEY 95 249 F  
FEVER PITCH SOCCER 349 F  
STREET RACER 349 F  
SPIROU 349 F  
BATMAN FOR EVER 349 F  
PRIMAL RAGE 349 F  
RUGBY 96 349 F  
PETE SAMPRAS TEL

#### JEUX OCCAS.

ALTERED BEAST 49 F  
EUROPEAN CLUB SOCCER 79 F  
KID KAMELEON 99 F  
MC DONALD'S GLOBAL GLADIATOR 99 F  
QUACKSHOT 99 F  
TEAM USA BASKET BALL 129 F  
MORTAL KOMBAT 129 F  
ALIEN 3 129 F  
WINTER OLYMPIC 129 F  
OLYMPIC GOLD 199 F  
STREET OF RAGE II 199 F  
FLASHBACK 199 F  
ALADDIN 249 F  
LANDSTALKER 275 F  
SHINING FORCE 275 F

A retourner exclusivement à  
ou commande sur papier libre

**SCORE GAMES**  
LA VIDEO PASSION

42, rue de Paris  
78100 St Germain en Laye

Nom .....  
Prénom .....  
Adresse .....  
Code postal ..... Ville .....  
Tél .....

TITRE	CONSOLE	PRIX

Frais de port : console 60 frs, 1 à 3 jeux 30 frs

☐ Chèque Date ..... Signature .....

# VIRTUAL BOY

## Nintendo voit la vie en rouge

La surprise fut grande dans le monde des jeux vidéo lorsque Nintendo présenta, lors du Shoshinkai en novembre dernier, le Virtual Boy. L'effet de stupeur digéré, la plupart des acteurs du marché mettaient en doute les capacités de la machine à devenir un succès commercial. Moins d'un an après, le « VB » sort enfin au Japon (depuis le 21 Juillet). La console a-t-elle concrétisé les espoirs de la firme de Kyoto ?

**M**

algré son nom de Virtual Boy, il ne s'agit en aucun cas de réalité virtuelle mais de relief. Les nippons ne donnant pas le même sens que nous au terme de « virtuel ». Proposé à un prix de 15000 Yens (environ 800 F)

au Japon et 179 \$ aux États-Unis depuis le mois d'août, le succès est déjà acquis. La sortie officielle sur le marché européen n'est pas une priorité et devrait se faire pour la mi-96. D'après un petit sondage, seulement 31 % des joueurs nippons interrogés considèrent la machine trop onéreuse. Comme d'habitude pour ce genre

d'événement, les acheteurs faisaient la queue pour se procurer la console préalablement réservée. Nintendo ne fournit qu'un nombre limité de machines, histoire de tester le marché ! Pour la petite histoire, sachez que le projet remonte quand même à avril 93 !

Il faut dire que le concept du VB impose d'être prudent ! Il ne s'agit en effet ni d'une console classique, ni d'une portable. De quoi dérouter surtout lorsque l'on ne sait pas ce que sera l'offre software à venir.

Sur 200 entreprises contactées par Nintendo, 161 ont déclaré être prêtes à développer sur cette nouvelle machine. Actuellement, il n'y a que 14 compagnies, Nintendo compris, ayant des



Connexion de sortie du son.

Entrée câble de liaison.

Réglage du volume sonore.

Connexion du paddle.

À défaut de surface plane où le poser, VB peut se porter bandoulière grâce un accessoire adapt.



## COMMENT ÇA MARCHE ?

C'est le cerveau qui ressent l'impression de relief. Notre œil gauche et notre œil droit voient chacun une image différente à partir d'un angle différent (due à la longueur de séparation des yeux). À partir de ces deux images, le cerveau va en recréer une unique avec l'impression de profon-

deur. Essayez de jouer au tennis en fermant un œil et vous comprendrez immédiatement de quoi il retourne ! Le VB utilise la même structure que l'œil humain c'est à dire un système de parallaxe. De petites LED (Light Emitting Diode) forment sur un miroir mobile une image par œil. Le balayage

du miroir, à l'instar de la télévision, tire parti de la persistance rétinienne de l'œil. L'affichage se fait en rouge. La couleur était techniquement possible par l'ajout de LED bleues et vertes, mais cela aurait entraîné une résolution trois fois moins bonne et le prix de la console serait le triple !

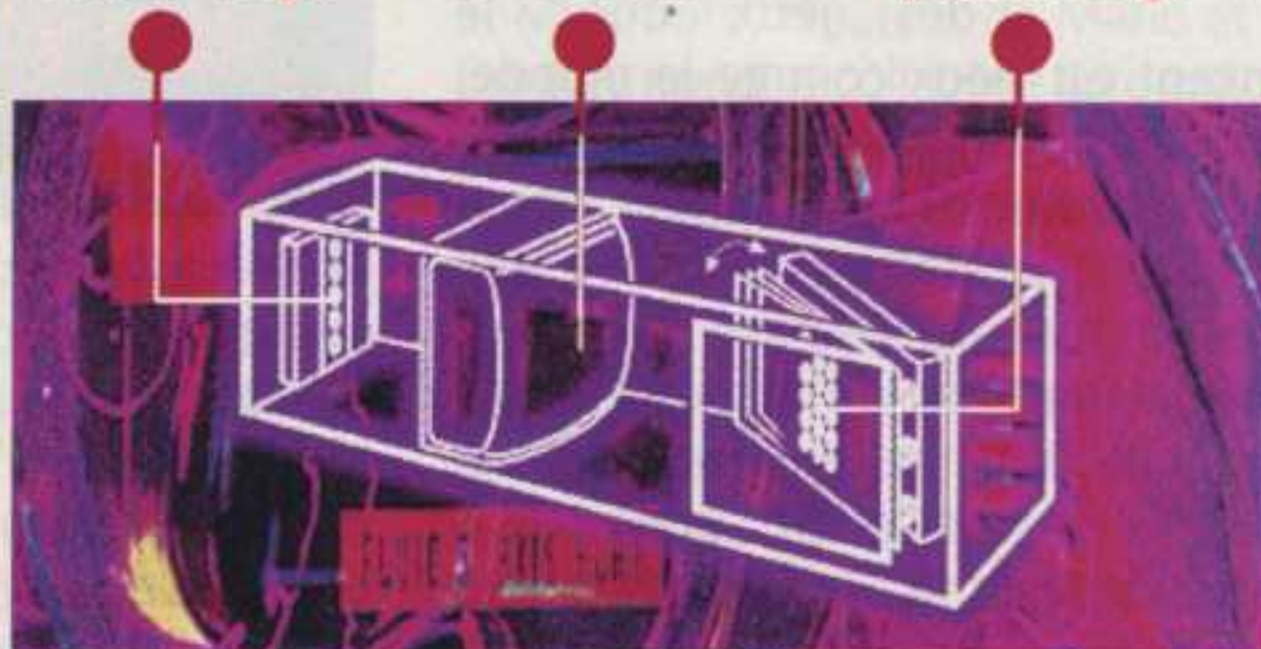


produits en préparation. Capcom et Namco sont attendus de pied ferme. D'après ses créateurs, la VB sera surtout intéressante pour les jeux d'action, de sport et de puzzle. Côté utilisation, la machine est posée sur une table et le joueur regarde dans un binoculaire. Le VB n'est pas prévu pour le jeu en extérieur bien que six piles alcalines lui donnent une autonomie de 7 heures. Chaque œilleton est réglable afin que les porteurs de lunettes puissent jouer sans montures. Chacune des lentilles offre une image monochrome rouge d'une grande finesse. La sensation de relief est réelle et apporte indéniablement un plus. La machine possède un bon potentiel et offre un nouveau type de jeu. Mais le virtual Boy, comme la Game Boy lors de sa sortie, représente un nouveau pari pour Nintendo... ■

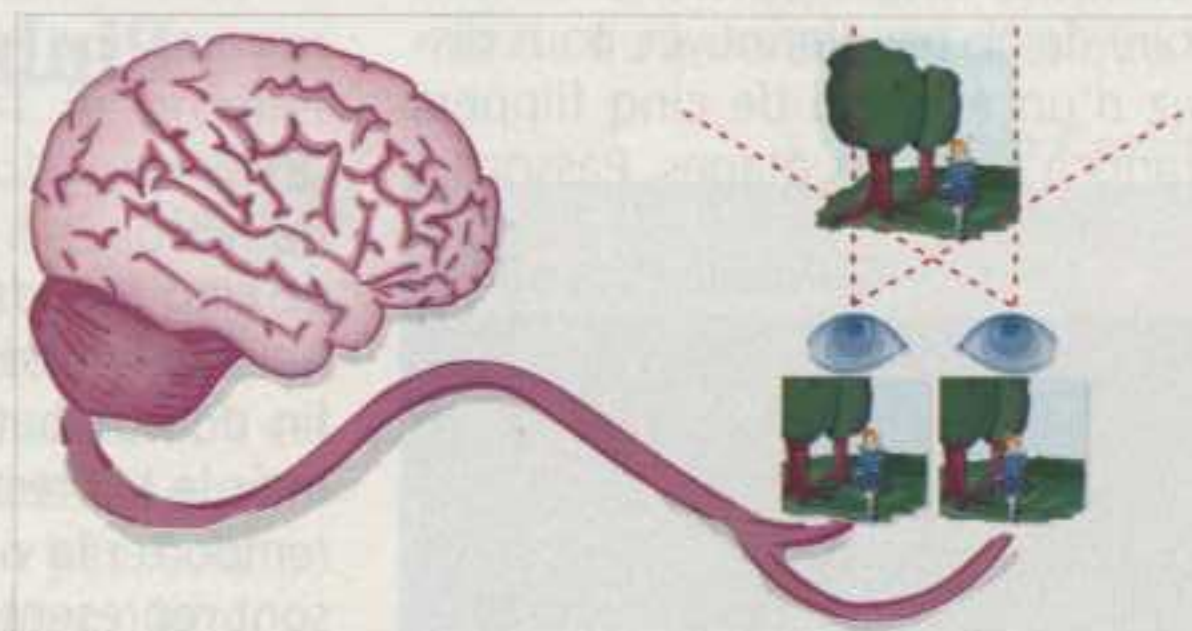
LED qui envoient un faisceau de lumière rouge.

Foyer qui concentre les rayons lumineux sur le miroir.

Miroir mobile, sur lequel se forme l'image.



L'illusion du relief provient de l'espace entre les deux yeux qui fournissent au cerveau deux images décalées.



## LE HARD

Le VB est une console architecturée autour du microprocesseur V810 32 Bits Risc cadencé à 20 MHz. Étant le fruit de la collaboration avec NEC, il s'agit du même processeur que la PC-FX. L'affichage utilise un procédé appelé « RTI Dual mirror-scan ». Les images projetées sur deux miroirs mobiles sont en haute résolution : 384 x 224 pixels pour chaque œil. Il s'agit en fait d'une technologie empruntée à une société américaine spécialisée dans le matériel militaire... Le son stéréo digital est restitué

par deux petits haut-parleurs intégrés à la console. Le paddle s'inspire assez de celui de la PlayStation, mis à part la présence de deux croix multidirectionnelles



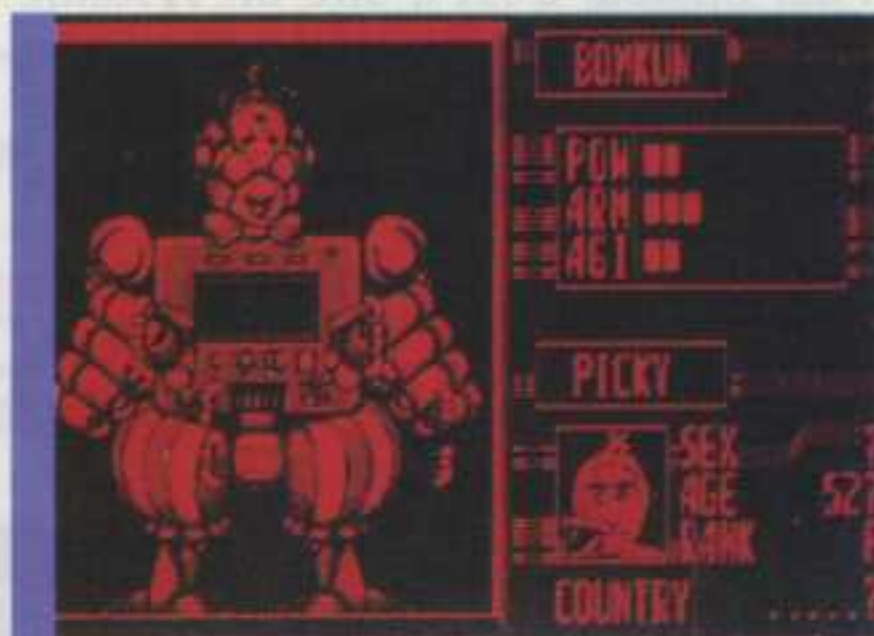
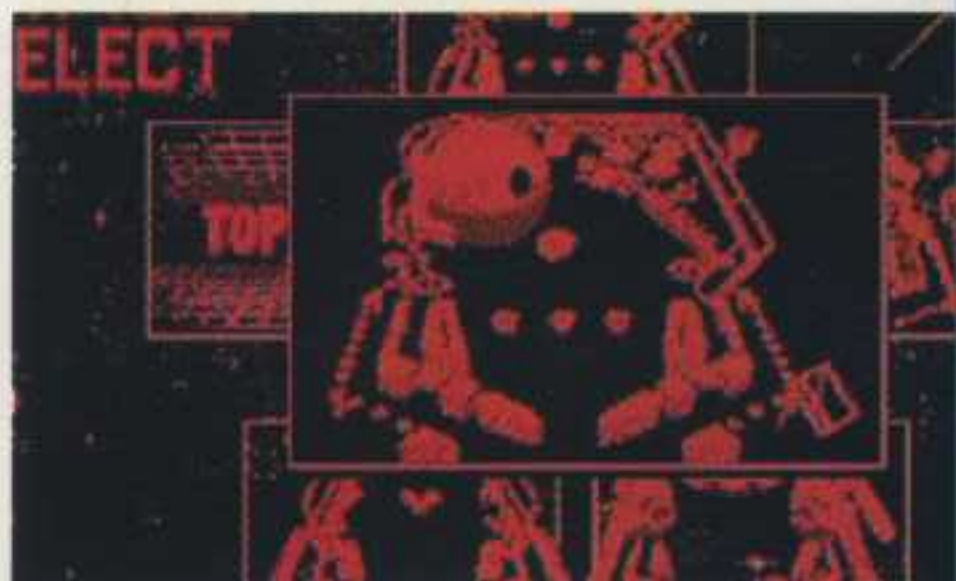
indispensables à la gestion des déplacements dans les trois dimensions de l'espace de jeu. Côté soft, les cartouches ont des capacités de 4 à 16 mégas. Un câble, disponible en option, autorise de jouer à deux en branchant deux consoles.



# LA VIRTUAL (THÈQUE)

**L**a plupart des titres présentés sont disponibles au Japon depuis le 21 juillet, date de la sortie du Virtual Boy. La plupart sont des jeux dont le concept est vieux comme le monde, auxquels a été ajouté le goût du relief. Par exemple, en jouant au flipper de Nintendo *Galactic Pinball* on a vraiment le goût de l'espace ! On sent tout de suite une différence énorme avec tout les pinballs actuels. Les trajectoires de la bille sont impressionnantes de réalisme. Tous les classiques du genre sont présents : targets, couloirs et autres tourniquets. Mais des stages bonus ainsi que des phases de tirs viennent agrémenter l'action. Histoire de ne pas s'ennuyer, vous disposez d'un éventail de cinq flippers délirants à plusieurs étages. Passons à

**Galactic Pinball.**



**Teleroboxer.**

quelque chose de plus musclé avec *Teleroboxer*. Ce jeu d'action est caractéristique sur le VB : rapide, avec l'ennemi en face de soi, de la 3D convaincante quoi ! Il faut combattre sept robots pugilistes durant des matches



**Red Alarm.**

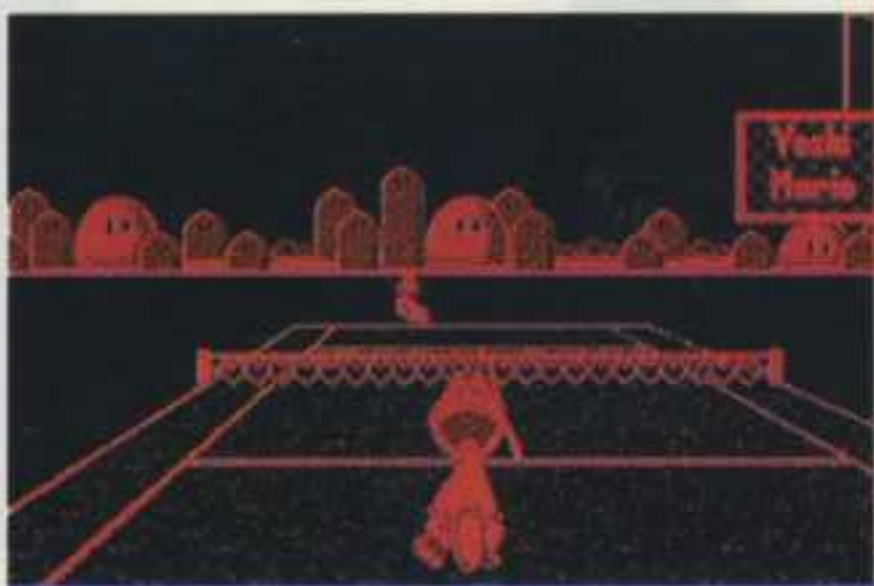
différentes. Par exemple Mario convient bien aux joueurs débutants, Yoshi dispose d'une volée efficace, Koopa reste au fond du court, Donkey est le plus lent mais ses retours sont diaboliques et Luigi est un adversaire redoutable. Le joueur que l'on dirige est vue de dos et au ras du sol. Avec cette perspective, la balle donne vraiment l'impression d'arriver sur vous.

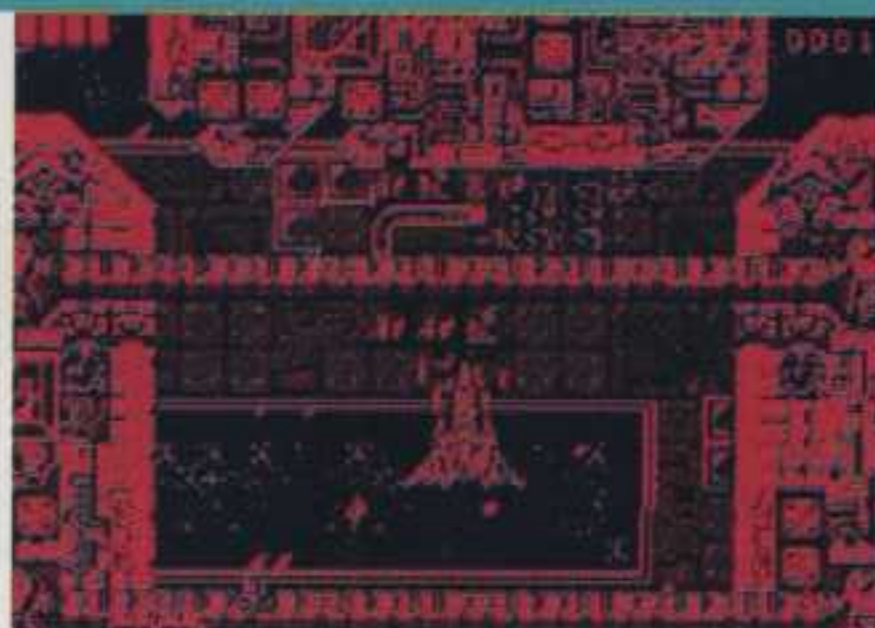
En jouant à Galactic Pinball on a vraiment le goût de l'espace !

de cinq rounds d'une minute chacun. Celui qui possède le plus d'énergie à la fin du combat est déclaré vainqueur mais le KO reste le meilleur moyen de remporter la victoire. Seules vos mains sont représentées au premier plan. Le jeu consiste à esquiver les coups de l'adversaire tout droit jailli du fond de l'écran, tout en envoyant uppercut et coups droits. Bien entendu, les combats se corsent au fur et à mesure de la progression dans la compétition. Restons dans le sport avec *Mario's Tennis*. Une fois de plus on retrouve les créatures de Miyamoto dans ce premier tennis en relief. Il y a au total sept personnages aux caractéristiques

Malheureusement il est impossible de jouer à deux mais on peut s'allier avec l'ordinateur pour un double. Au fur et à mesure de votre progression, la vitesse de la balle et la force de votre adversaire changent. Un

**Mario's Tennis.**





petit shoot'em up pour se changer les idées ? J'ai ce qu'il vous faut ! *Red Alarm* se déroule dans l'espace intersidéral et les vaisseaux ainsi que les décors sont constitués de polygones représentés en fil de fer. Le jeu fait penser inmanquablement au célèbre *StarFox* sur Super Nintendo. Vos capacités de pilotage seront soumises à rude épreuve lors des passages dans des couloirs étroits. Les ennemis disposent d'un système de défense per-

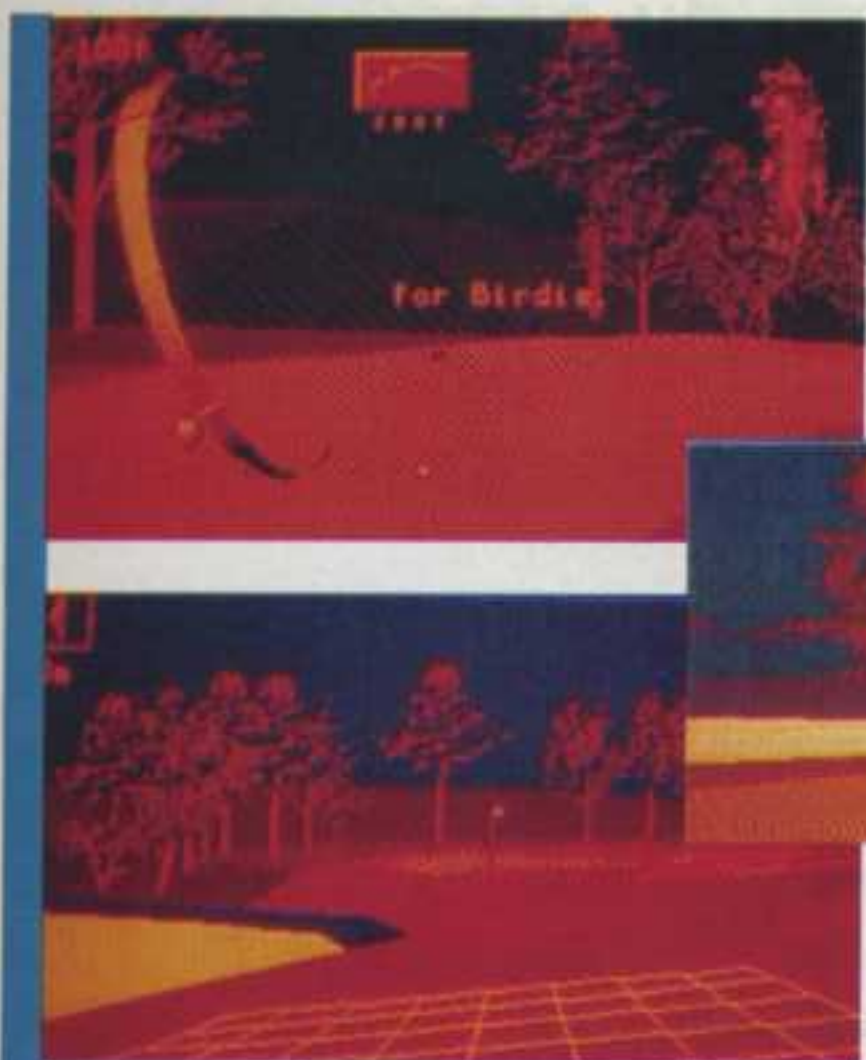
**Vertical Force.**  
d'Hudson Soft vous évoluez sur deux plans correspondant à deux altitudes. Quand les ennemis sont trop nombreux, il y a la possibilité de leur échapper, soit en les survolant, soit en effectuant un rase-mottes. À part cette caractéristique, *Vertical Force* est un shoot des plus classiques. Le scrolling est vertical et les vagues de vaisseaux ennemis se succèdent rapidement. Les inévitables bonus procurent cinq armes différentes bien utiles pour affronter les boss de fin de niveaux. Après cette séquence émotion, revenons au calme

du *Virtual Golf*. Cette cartouche de huit mégas est le premier golf du VB. T & E soft n'en est pas à son premier essai en

matière de simulation, mais ce titre est certainement le plus réussi. Le relief procure ici un impression très réaliste : la pente des cours, les arbres, la montagne sont convaincants. Un mode tournoi permet d'affronter d'autres joueurs sur la même machine. Mais avant il est recommandé de s'entraîner avec le « stroke play ». Via un tableau d'options, il est même possible de régler la profondeur pour augmenter la sensation de relief. Toutes les caractéristiques de ce sport sont également présentes : choix du club, de la direction du coup, de la puissance de frappe, de la position des pieds, du spin de la ball, etc.

De quoi s'amuser à tout contrôler avant de finir les dix-huit trous ! Le calme est propice à la réflexion, profitons en pour voir de plus près *Virtual Tetris* de BB Ace. Tetris n'a rien perdu de son intérêt en passant sur le VB ! Le but du jeu est toujours d'empiler des blocs mais cette fois, il y

a trois modes. Un de ces modes innové car il permet de jouer sur deux plans verticaux parallèles. Le joueur peut à tout moment passer d'une surface à l'autre ce qui augmente la difficulté. « The last but not the least » *Mario Crash* arrive en septembre. S. Miyamoto, créateur de Mario et de Donkey Kong, a collaboré au développement de ce titre. Ce jeu de plateformes vous donne la possibilité d'évoluer sur deux plans. La prise en main du jeu requière quelques minutes pour se familiariser ! Ce Mario peut donner une impression de déjà vu puisque les décors sont tirés du premier *Mario Bros* ! Tous les personnages familiers de l'univers de Miyamoto sont présents : Goomba, Koopa et Mushroom en tête. Très proche de l'esprit des premiers *Mario Bros*, *Mario Crash* ne demande qu'à devenir un classique !



**Virtua Golf.**

formant appelé KOS (Killing Operating System). Ce système autonome s'est retourné contre l'humanité et menace de la faire disparaître. Des bonus régénèrent le bouclier de votre vaisseau, augmentent la puissance de feu de son armement et augmentent sa vitesse. Pour une meilleure vision du jeu,

### Tetris n'a rien perdu de son intérêt en passant sur le Virtual Boy !

quatre points de vue différents sont proposés : dans le cockpit du vaisseau (cockpit mode), vue de derrière (normal mode), une vue rapprochée d'en haut (up mode) et enfin une vue de trois quarts arrière (diagonal mode). Vous en voulez plus ? Dans *Vertical Force*

**Mario Crash.**



**Virtua Tetris.**



# FUN

Objectif FRANCE

# SOFT

Le **monde** de la distribution est peu connu du grand public, mais occupe une place majeure dans le *circuit* économique du marché de l'**électronique** de loisir. Funsoft, la société de distribution la plus implantée en Europe, cherche de nouveaux terrains. Elle a **dernièrement** jeté son dévolu sur la France.

**F**unsoft, c'est une entreprise florissante dont le chiffre d'affaires représente plus de 700 millions de francs, mais c'est surtout un leader de la distribution dans plusieurs pays européens. Huit pays sont déjà sous la coupe de la grande et ambitieuse société de distribution. En Allemagne, Funsoft représente 63,3 % du marché de la distribution à travers Rushware et Softgold, deux sociétés appartenant en totalité à Funsoft. En Belgique, au Luxembourg et en Hollande, Funsoft possède plus de 50 % de part de marché. L'année dernière, la Suisse et l'Autriche ont rejoint les terrains conquis de Funsoft et représentent aujourd'hui plus de 100 millions de francs de chiffre d'affaires. Puis, en 1995, Funsoft s'est intéressé à nos voisins d'Outre-Manche, les Anglais, et s'est implanté en Angleterre en juin à travers THE, un grossiste

qui exerce dans le domaine du loisir et qui a vendu plus de 35 millions de produits en 1994. De plus, le principal actionnaire de Funsoft UK est Menzies, une firme d'édition qui possède plus de 20 % du marché de la presse leur assurant une couverture médiatique assez importante, au moins en Grande-Bretagne. L'objectif avoué de Funsoft est d'être, à terme,

présent dans le monde entier. Il n'est donc pas surprenant de retrouver Funsoft au Japon et aux États-Unis, où le passage est obligatoire pour une entreprise impliquée dans l'industrie du loisir interactif. D'ici à la fin de l'année, Funsoft espère aussi être présent en Espagne, en Italie et en Scandinavie, mais c'est la France qui est aujourd'hui au cœur du débat. La succursale de la société est ouverte depuis quelques semaines à Boulogne, et prévoit déjà la prise en charge d'une trentaine de produits avant Noël 1995 dans notre pays.



Funsoft, leader européen de la distribution, fait ses premiers pas en France. L'ambition et les moyens ne manquent pas pour s'imposer.





**Loaded**

est l'un  
des produits

phares de

**Gremlin,**  
un des labels  
de **Funsoft !**

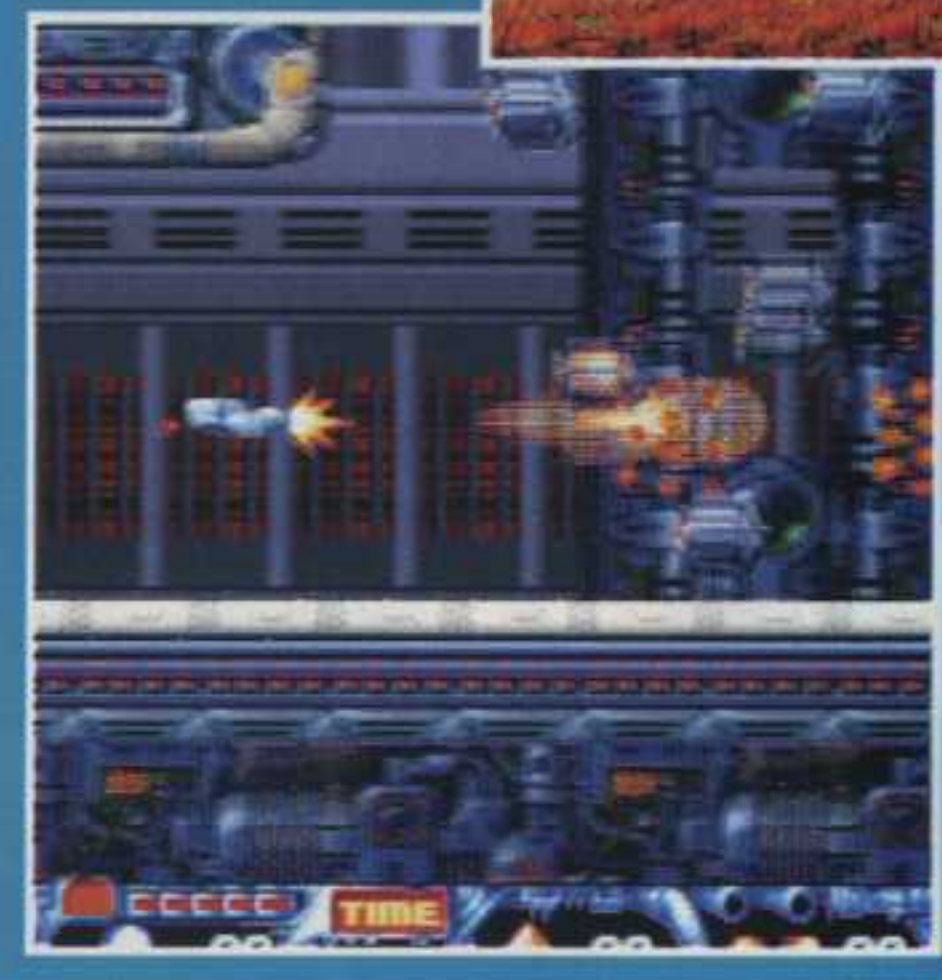
## Un empire en pleine croissance

Outre les sociétés de distribution allemandes et anglaises (Rushware, Softgold, etc), Funsoft a acquis, pour asseoir son empire, des labels d'édition de haute qualité.

La plus grande opération de l'année en cours pour Funsoft a été l'accord passé entre la firme et Virgin Sound and Vision (ndlr : ne pas confondre avec Virgin Interactive Entertainment !) pour la distribution d'un certain nombre de licences, dont Snoopy. Ce jeu est ludique et met en scène les personnages de Schultz avec des graphismes très proches de la bande dessinée. Outre VSV, Funsoft détient les droits de Playmates pour la distribution européenne de Earthworm Jim 1 et 2 sur PC CD-Rom, ainsi que de Rainbow Art pour la diffusion de Turrigan II, toujours pour le PC CD-Rom. Mais le label le plus présent dans l'actualité de l'électronique de loisir est certainement Gremlin, dont Funsoft détient environ 25 % des parts. Une demi-douzaine de produits sont prévus pour la fin de l'année sur les nouvelles consoles (Saturn, PlayStation), ainsi que sur CD-Rom. Nous ne parlerons, ici, que des jeux qui sortent sur les technologies consoles, bien entendu !

Tout d'abord, il est primordial de présenter le prochain hit dans le domaine des simulations sportives :

TURRICAN



LOADED



**Actua Soccer.** Gremlin a utilisé les plus récentes technologies de Motion Analysis pour reproduire les mouvements des joueurs de football internationaux dans l'intention de générer la simulation de football la plus réaliste qui soit. Gremlin s'est payé le luxe de s'offrir les commentaires salés de Barry Davies, le commentateur sportif le plus en vue en Grande-Bretagne, afin de recréer l'ambiance d'un vrai match. Pour parler performance, sachez que le jeu propose une caméra intelligente qui donne un rythme d'enfer à la partie. Actua Soccer contient 44 équipes internationales (les véritables noms des joueurs sont compris !) avec la possibilité de les modifier. Les joueurs, les arbitres et les officiels qui apparaissent à l'écran ont tous été créés à partir de Motion Capture. De plus, toutes les actions possibles sont présentes dans le jeu (tackle, tête, bicyclette, talonnade, etc.) et très bien réalisées. L'animation du jeu est (pour ce qu'on a pu en juger) sans faille. Actua Soccer reste tourné vers l'arcade, si cela peut rassurer les puristes du genre, et doit normalement voir le jour en octobre. Vient ensuite **Actua Golf** qui, comme son nom l'indique, est une simulation de golf destinée à un public désireux de ne pas se contenter d'appuyer trois fois sur un bouton pour mettre la balle au fond du trou. Le joueur devra se familiariser avec les rudiments du noble sport pour réussir



## \* LOADED ET ACTUA GOLF SONT PRÉVUS POUR OCTOBRE

à travers **Loaded**. Dans un labyrinthe, vous dirigez un sprite mal luné qui n'a aucun scrupule à détruire tous ses adversaires. Ce jeu est équipé d'une option Link pour PlayStation, qui permet à deux heureux possesseurs de la console de s'en donner à cœur joie ensemble. Loaded et Actu Golf sont prévus pour

octobre. **Alien Virus**, sur Saturn et PlayStation devrait se placer comme l'un des meilleurs jeu d'aventure en « Point and Click » sur les nouvelles consoles. L'interface est très simple : vous déplacez votre curseur sur l'écran et manipulez les objets qui se trouvent en face de vous, via des icônes très faciles d'accès. Enfin,

## ACTUA GOLF



**Turrican 2** doit arriver sur Saturn et PlayStation d'ici fin 95. On ne présente plus ce jeu déjà disponible sur bon nombre de supports et qui se classe parmi les meilleurs jeux de kill 'em all du marché. Votre robot super-armé doit éradiquer la menace alien sur plusieurs planètes du système... Vous voilà au courant des prochains logiciels à venir du tout nouveau label Funsoft France.

## ALIEN VIRUS



des parcours corrects. Comme pour Actua Soccer, c'est la technique du Motion Capture qui permet de reproduire parfaitement les mouvements d'un véritable golfeur. L'environnement tridimensionnel et les effets de caméra rendent une impression de calme qui relaxe le joueur. Enfin, chapeau bas à Gremlin Interactive pour avoir su donner un coup de neuf au concept du Gauntlet

## ACTUA SOCCER



( Z o o m )

Interview **FUNSOFT**

**EN DIRECT AVEC  
THOMAS ORMOND**

**Baroudeur** des jeux vidéo, Thomas Ormond connaît tout de notre marché. **Pensez** donc, au milieu des années 80, il a **contribué** à la naissance de celui-ci. Aujourd'hui, fort de son **expérience** et de sa position chez Funsoft, il nous livre ses **impressions**.

**CDC** : *avant tout, je vais vous demander de vous présenter à nos lecteurs qui ne vous connaissent pas forcément même si votre parcours dans notre univers ludique est déjà riche.*

T.H : Thomas Ormond, donc ! 1,80 m, 75 kg, moins de cheveux qu'il y a dix ans puisque je suis dans cette industrie depuis 1985, avec des postes de responsable de diverses filiales, telles que Activision France, Micropose France, Activision Europe, un passage rapide dans une société de distribution du nom d'EMS, une collaboration rapide de consultant avec mon ami Elliot Grassiano, chez Microïds, et maintenant depuis 95, Funsoft France, émanation du groupe anglo-allemand du même nom. Mon but était d'implanter en France des gens qui n'étaient pas là, des distributeurs, afin de répondre aux besoins permanents des revendeurs avec aussi de

nouvelles manières de travailler, d'autres habitudes. Fort de mon existence avec la société EMS, notamment avec la distribution de l'énorme succès Schtroumpfs d'Infogrames, j'ai approché ce groupe grandissant, Funsoft, qui à la base dépend du groupe Rushware, le plus important distributeur allemand, situé à Dusseldorf. Funsoft est une holding qui appartient à trois partenaires. En gros, un tiers est détenu par la chaîne de distribution de presse anglaise Mencias qui réalise un chiffre d'affaires de 12 à 15 milliards de francs par an. Mencias est le concurrent direct de WH Smith en Angleterre, coté en bourse à la City (la bourse anglaise). Le reste est partagé entre les deux présidents de Funsoft, messieurs Rabe et Goeldner et une société de capital risque de Hambourg. Funsoft est un groupe qui pèse dans les 700 à 800 millions de francs de chiffre d'affaires par an avec une filiale en Hollande, en Allemagne, en Suisse/Autriche, en France donc, avec une entité édition et distribution et en Angleterre avec THE. Pour la fin de l'année, nous sommes en train de finaliser trois accords en Scandinavie, Espagne et Italie. Le groupe Funsoft sera donc la plus grosse entité de réédition et de distribution en Europe puisque nos concurrents directs, Electronic Arts ou Virgin ne sont implantés que dans les trois plus importants pays d'Europe : Angleterre, France et Allemagne.

**CDC** : *quels labels représentez-vous ?*

T.H : Gremlin tout d'abord, dont nous possédons 25 %. Nous nous occupons de toute leur distribution et marketing pour l'Europe. Le deuxième label n'est autre que Rainbow Arts qui existe depuis le milieu des années 80 avec à l'époque un gros titre, Turrigan. Nous possédons aussi un certain nombre de studios dont Greenwood en Angleterre et sommes bien sûr liés à d'autres studios de développement externes.

**CDC** : *un studio de développement français est envisageable ?*

T.H : la première étape pour Funsoft, c'est de



Les deux principaux labels d'édition de la firme Funsoft sont Gremlin (Switch Blade, sur Amiga et Atari ST, par exemple) et Rainbow Arts (Turrigan, paru également sur Amiga et Atari ST). D'ici à la fin de l'année, Funsoft compte distribuer une trentaine de produits.

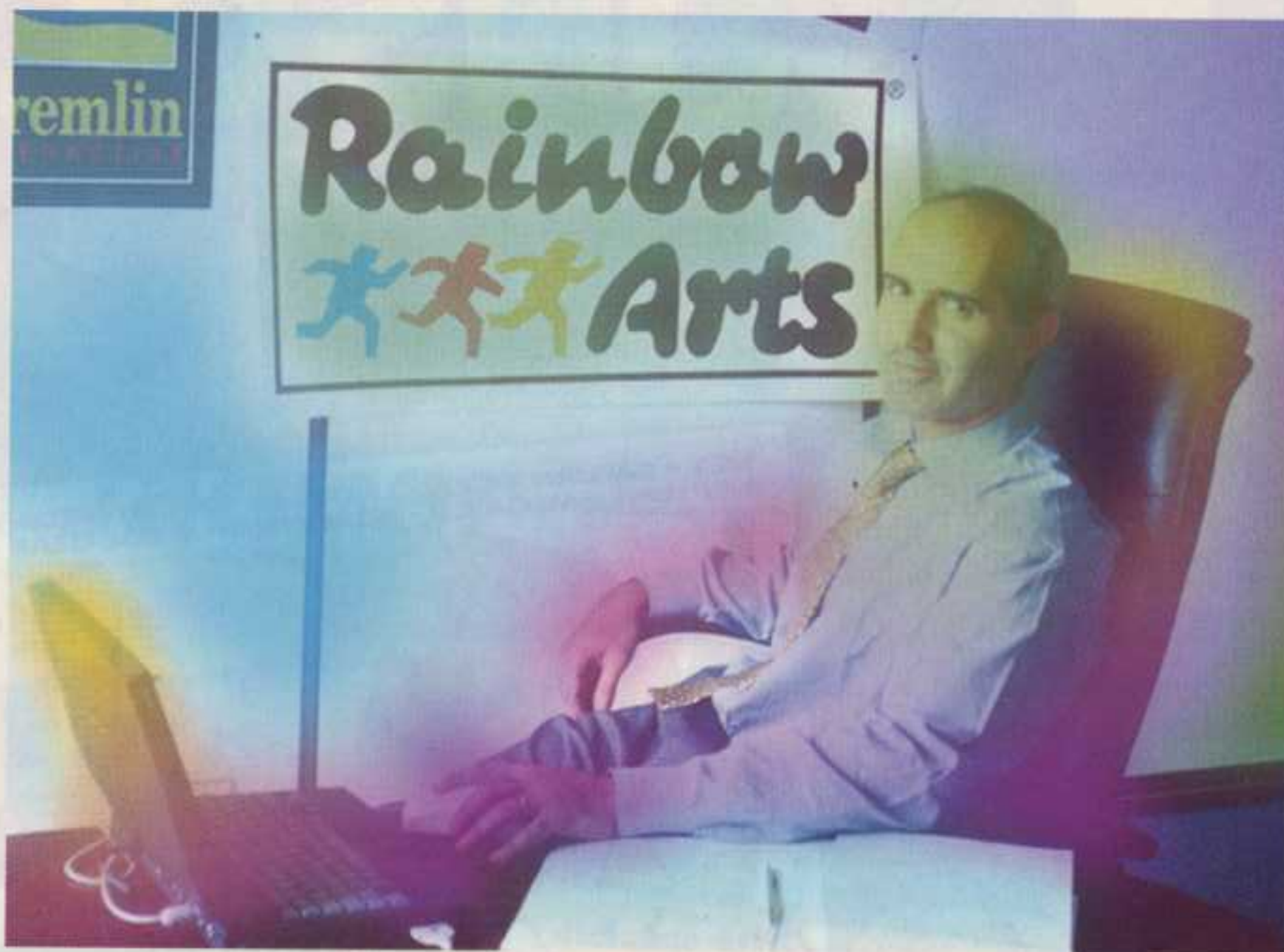
mettre en place une structure de localisation des produits, de marketing, de promotion/communication et de distribution. L'étape numéro 2 se sera en 96, pas avant d'opérer un rapprochement avec des gens dans le développement, sous forme de partenariat ou d'acquisition.

### **CDC** : *quelles sont vos ambitions sur le marché à terme ?*

T.H : Funsoft France s'est installé à Paris officiellement depuis le mois d'avril, officieusement depuis le mois de janvier. Notre objectif numéro un est de vendre nos propres labels, Gremlin, Rainbow Arts, Greenwood... mais nous avons aussi une deuxième activité, c'est la réédition et la distribution. Pour cela, Funsoft distribuera des produits surtout sous licence, charge à nous de localiser ces produits en français, de communiquer dessus et de les distribuer. Dans cette optique, la plus grosse nouvelle c'est la signature de Virgin Sound & Visions, une filiale du groupe Virgin appartenant toujours à Richard Branson, qui s'occupe de softs loisirs/culturels et éducatifs. Cette société détient par exemple la licence Snoopy. Cet accord exclusif pour l'Europe concerne la réédition et la distribution de leur titres, ce qui veut dire beaucoup de travail de localisation car aucun de ces titres ne sortira sur le marché sans être traduit. Voilà sans aucun doute la plus grosse annonce émanant du groupe Funsoft avec bien sûr la signature pour l'Angleterre de la distribution de tous les produits Nintendo consoles et cartouches et de la future Ultra 64 via la société THE, Nintendo fermant ses portes dans ce pays. Cela ne concerne pas la France, bien sûr, je rassure Nintendo et mon excellent ami, Bernard Prat. Enfin, sachez que nous avons signé aussi le label américain Trimark pour des produits CD-Rom PC et Playmates avec Earthworm Jim toujours sur PC-Rom.

### **CDC** : *justement, comment voyez-vous le marché en France entre la consoles et le CD-Rom PC ?*

T.H : ce que je vois, c'est qu'évidemment le marché 16 bits se meurt au niveau marketing même s'il est encore très présent au niveau des ventes. Il se meurt aussi au niveau prix et nouveautés. À l'heure actuelle, c'est terminé, les éditeurs n'investissent plus dans les cartouches mais dans les futures plates-formes consoles. C'est donc typiquement l'affaire de la distribution qui peut faire de l'argent sur ces



*La récente implantation de Funsoft en France offre à Thomas Ormond de nombreuses responsabilités, ainsi qu'une bonne somme de travail.*

produits. Les éditeurs n'ont plus rien à gagner, exceptés Sega et Nintendo bien sûr puisqu'ils fixent les prix et fabriquent les cartouches. Concernant les 32 bits, nous sommes tous en attente des premiers résultats. Chez Funsoft, nous espérons que ces consoles vont marcher

### **Nintendo vous ouvre-t-il les portes de l'Ultra 64 ?**

T.H : nous n'avons pas du tout décidé, dans le groupe, d'éditer sur Ultra 64. Je crois que nous aurions le potentiel d'être éditeur et distributeur, cela ne fait aucun doute. C'est juste que nous n'avons pas décidé, techniquement, de suivre la cartouche de l'Ultra 64. La culture du groupe Funsoft et de ses dirigeants nous rapproche définitivement des machines CD-Rom, c'est-à-dire de Sega ou de Sony.

## **LA PLUS GROSSE NOUVELLE, C'EST LA SIGNATURE DE VIRGIN SOUND AND VISIONS.**

car nous y croyons beaucoup. Il semble qu'en Europe, la PlayStation soit plus dans les esprits, je ne sais pourquoi, peut-être une question de marketing bien que, à notre niveau, les gens de Sony ne soient pas très accessibles ni coopératifs dans les négociations et la communication. C'est difficile pour nous car nous sommes éditeurs sur cette machine et ce n'est pas bon de travailler dans le vague. Alors bien sûr, lorsque ce n'est pas facile de travailler, on se retourne vers ce qui est plus facile, à savoir le CD-Rom PC qui prend une place grandissante en hardware et donc en software.

### **CDC** : *l'accord portant sur la distribution anglaise des produits*

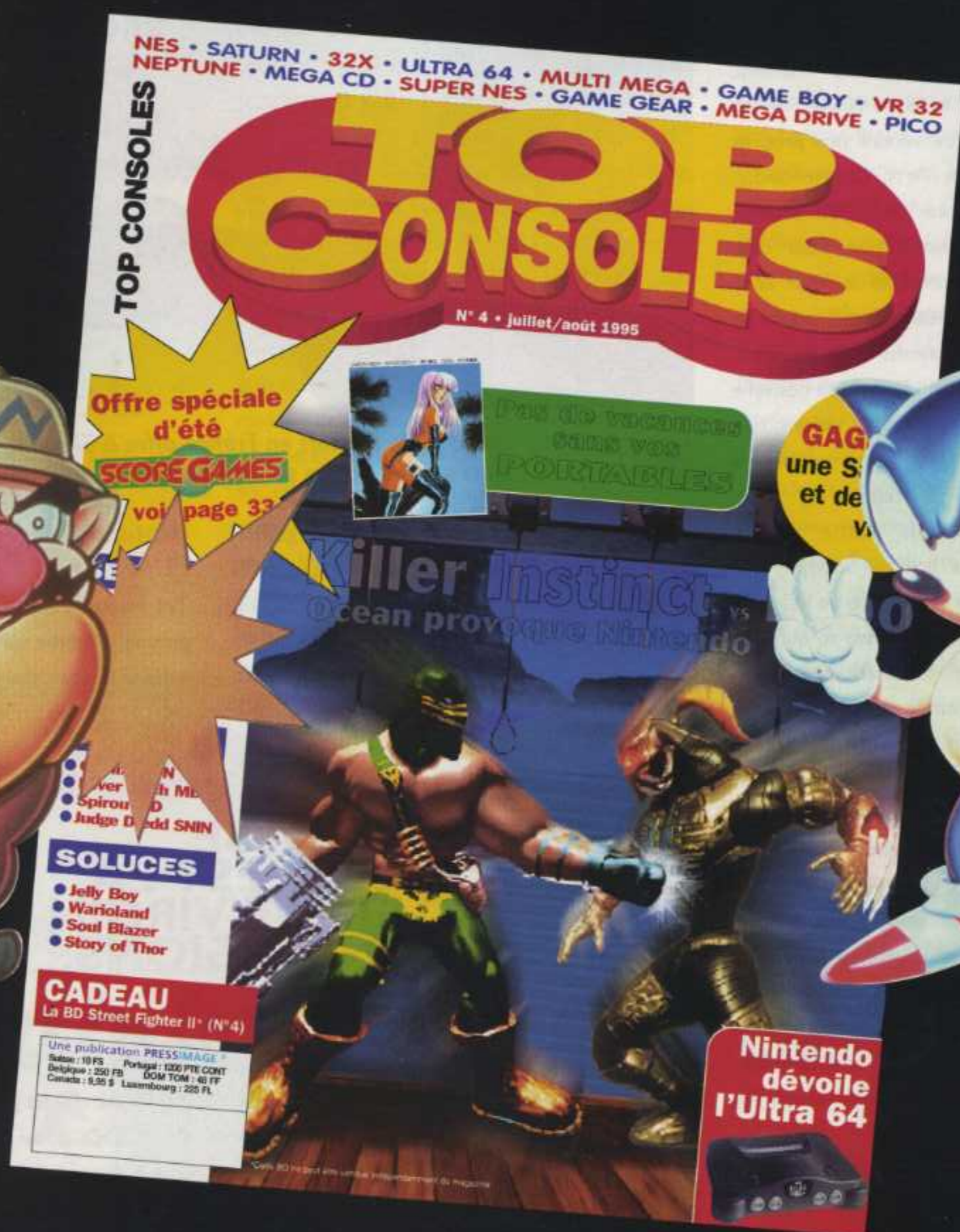
### **CDC** : *quid de la 3DO et de la Jaguar CD ?*

T.H : 3DO, nous n'en parlons pas du tout, du tout ! Quand à la Jaguar, le marché n'est pas encore assez important. Nous allons plutôt essayer de suivre le gros de la troupe, cela demande déjà des investissements colossaux, nous ne pouvons pas nous permettre de faire des paris sur tel ou tel format, en tout cas cette année. Pour ce qui est de nous aventurer sur d'autres plates-formes, nous verrons en 96.

### **CDC** : *un dernier mot ?*

T.H : juste préciser encore une fois le travail de Funsoft et dire que nous sommes un éditeur/distributeur. Il faut que ce soit bien clair !

# TOP CONSOLES



Venez chaque mois vous mesurer aux deux super-héros **Sonic** et **Wario** dans l'univers impitoyable des jeux vidéos, pour 32F seulement, dans tous les kiosques.

# ATARI

EVOLUTION

de la *Jaguar* •

à la *Jaguar CD*



Annoncé depuis quelques mois et présenté à de nombreux salons, l'« Add-On » CD d'Atari pour sa console 64 bits a fait couler beaucoup d'encre

sans que personne ne puisse vraiment dire quels titres tourneraient dessus.

**S**eptembre est à marquer d'une pierre blanche pour les possesseurs de Jaguar, puisque c'est la date à laquelle le CD-Rom compatible avec la console 64 bits doit faire son apparition. Prévus initialement pour mars 95, il aura fallu attendre des mois avant d'en entendre parler à nouveau, victime d'une politique de « stand-by », elle-même imposée par le boom des nouvelles consoles (Saturn et PlayStation) ! Disponible à 1 390 F chez les meilleurs revendeurs, le CD-Rom bénéficiera de la sortie simultanée d'une multitude de produit. Mais les pro-cartouche ne seront pas déçus, puisque de nombreux titres font leur apparition pour la

Jaguar de base. Enfin, pour ceux qui voudrait acheter une machine, sachez que la Jaguar est vendue, depuis le premier septembre au prix initial de 990 F (!), donc sans jeu et avec une seule manette. Les « bundle » sont réactualisés dans les pays d'Europe. Pour 1 490 F, vous pouvez acquérir Doom et un paddle supplémentaire en même temps que votre console. D'ici à Noël, une vingtaine de titres doivent remplir les étagères des revendeurs avant de s'installer confortablement dans le salon du Jaguar-maniac. En fin de dossier, on vous parlera des prochains titres exclusifs de la fime Atari pour la Jaguar CD...

## Ils arrivent sur Jaguar CD

En septembre, Atari lance un nouveau prix pour sa machine, la rendant encore plus accessible au public. Pour marquer le coup, la société arrose le marché de softs cartouches de bonne qualité.

### DEFENDER 2000 (Septembre)

Jeff Minter fait profiter le poussiéreux Defender de son grain de folie et le remet au goût du jour. Le jeu possède plus de sprites, plus d'options mais conserve toujours les éléments qui ont fait son succès : une jouabilité parfaite et inégalée. La version 2000 met en avant des graphismes en True Color lissés et plus de six scrolling parallax donnant un effet de profondeur réussi. Les nostalgiques auront certainement la larme à l'œil ! ✓



### BREAKOUT 2000 (Septembre)

Il s'agit simplement d'une remise à neuf du Breakout classique. Le concept du casse-brique est connu et Atari fait preuve d'originalité en ajoutant des éléments modernes : une vision en profondeur tridimensionnelle et la possibilité de jouer à deux simultanément. ✓

## COUP DE THÉÂTRE

Ted Hoff, le nouveau président d'Atari en Amérique du Nord, a annoncé récemment que le projet Fight For Life était interrompu. Pourtant le jeu était en phase très avancée et se préparait à être commercialisé dans les prochains mois. Cette décision pour le moins surprenante est le fruit d'une logique éclatante qui n'a pas échappé à Ted Hoff. Depuis près d'un



an que François Bernard et son équipe travaillent sur ce projet, ils ont fait de significatifs progrès dans la recherche d'outils de développement et sur la manière de tirer profit des capacités de la Jaguar. Malheureusement, Atari constate que le jeu (tel qu'il est actuellement) n'exploite pas à fond la machine et n'est pas représentatif de la qualité et de la profondeur qu'on est en droit d'attendre du système 64 bits de la Jaguar. Le jeu est repris

complètement par la même équipe qui va utiliser toutes les connaissances acquises au cours de cette année et fabriquer de nouveaux outils pour donner à Fight for Life la qualité d'un Tekken ou d'un Toh Shin Den. Il est réconfortant de voir qu'Atari fait de son mieux pour mettre la Jaguar à son avantage.

### WHITE MEN CAN'T JUMP (Septembre)

Le Street Ball est à l'honneur avec White Man Can't Jump, un titre qui doit vous sembler familier. Atari a récupéré la licence du film du même nom pour développer un jeu de basket-ball en 3D où les effets de caméra sont spectaculaires et les animations très réalistes. Un adaptateur, vendu avec la cartouche, permet à quatre joueurs de participer simultanément. ✓





## LA RÉALITÉ VIRTUELLE

Jusqu'à présent, les mots réalité virtuelle sonnaient mystérieusement aux oreilles de ceux qui prêtaient attention aux bruits de couloirs et aux annonces discrètes d'Atari. Le casque virtuel de cette société est déjà finalisé et attend d'être commercialisé en fin d'année. Le prix de vente n'est pas encore fixé,

mais ne devrait pas dépasser les 1 500 F. Certains titres sont déjà prévus pour tourner sur ce support original : Zone Hunter, un clone de doom très bien réalisé, et Vid Grid, un jeu assez original dans son concept. Il faut réassembler les différentes parties de l'image d'un clip vidéo en un temps limité.



## ULTRA VORTEK (Septembre)

La seule originalité d'Ultra Vortek, c'est qu'il est le premier jeu à utiliser le paddle six boutons de la Jaguar et qu'il existe une option « Lock-out » de censure destinée à interrompre le flot de sang qui arrose le jeu. Sinon, il s'agit d'un jeu de combat classique avec ses coups spéciaux et sa multitude de personnages. ✓



## RAYMAN (Septembre)

Rayman est sans conteste le meilleur jeu de plates-formes, ou au moins le plus amusant et le mieux réalisé, du marché console. La Jaguar l'accueille à son tour avec une certaine fierté. Les personnages toonesques sont géniaux et l'aventure très accrocheuse. ✓



## FLIP OUT! (Septembre)

L'originalité est sans conteste le leitmotiv de Flip Out qui, au premier abord, semble complètement déroutant et incompréhensible. Vous devez faire tourner des carrés colorés de manière à constituer un assemblage homogène, tout en empêchant des aliens demeurés de saboter votre travail. Simple, non ? ✓



## Ils arrivent sur Jaguar CD

Aujourd'hui, la Jaguar prend une nouvelle route, guidée par la technologie CD qui vient se greffer au-dessus de la carcasse rouge et noire de la bête. Bien entendu, le Hardware ne vient jamais seul et plus d'une dizaine de titres accompagnent sa sortie. Nous avons effectué une sélection des meilleurs à venir.

### HIGHLANDER (Octobre)

Atari, en reprenant la licence du film, vous donne l'occasion d'incarner un immortel, Quentin McLeod, dans une aventure hors du commun. La réalisation fait penser à Alone In The Dark et Ecstática, deux excellents titres PC, et mêle les meilleurs éléments de ces jeux : intrigue, mode de déplacement original, scénario efficace... ✓



### BLACK ICE / WHITE NOISE (Octobre)

Le titre du jeu, comme le jeu lui-même d'ailleurs, est intrigant. L'action prend place dans un futur cataclysmique, ambiance Cyberpunk, où votre principale occupation est la survie. Black Ice est un assemblage de plusieurs concepts : Doom (pour la vue suggestive) et Prisonnier of Ice (pour les vues en recul). ✓



### POWER DRIVE RALLY (Octobre)

Après la Mega Drive et la Super Nintendo, Power Drive Rally débarque sur Jaguar et se montre à la hauteur du système 64 bits de la machine. Amusant, excitant et entraînant, ce titre procure des sensations uniques ! ✓



## [\* INTERVIEW ] Réaction de Jean Richen

Atari oppose à ses détracteurs une position stable et une logique de marché tournée vers l'univers 16 bits. La Jaguar sous les feux de la rampe...



CDC - Atari semble bien marcher avec sa Jaguar, aux États-Unis, mais le marché européen ne semble pas décidé à adopter votre félin.

J.R. - Ce n'est pas tout à fait vrai. La Jaguar fut la première console vraiment novatrice (du fait de son système 64 bits) à faire son apparition sur le marché de l'électronique de loisirs, partout dans le monde. Ses ventes furent déjà très

satisfaisantes les premiers mois qui ont suivi son lancement et aujourd'hui encore, de nombreuses personnes, en Europe comme aux États-Unis, viennent à la Jaguar...

CDC - Mais pourquoi la promotion est-elle aussi faible en France ?

J.R. - nous ne pouvons pas allouer un budget suffisant pour couvrir la totalité du territoire.. De plus, la promotion de la Jaguar, avec la demande qui reste basse, ne s'impose pas pour le moment. Le marché est en pleine mutation, ce qui est perturbant pour les consommateurs et les éditeurs. Lorsque les agents auront trouvé leur place dans le circuit, il faudra à ce moment là

## MYST (Septembre)

**M**yst est un jeu d'aventure qui propose une série d'énigmes plus hardues les unes que les autres et qui vous fait découvrir, via une série d'images statiques, un monde magique où rien ne semble être normal. ✓



Voici les deux plus gros titres à venir sur la Jaguar CD. Malheureusement, pour des raisons indépendantes de notre volonté, nous ne sommes pas en mesure de vous présenter des images de ces jeux. Le mois prochain, c'est promis, on vous les montrera !

## ATTACK OF THE MUTANT PINGUINS (Novembre)

**L**emmings fait des émules et AOMP reprend avec brio un concept génial. Vous devez mener des pingouins dijoints d'un point à l'autre d'un niveau. L'interface est très gérable et le jeu très beau. ✓



## ZERO-5 (Novembre)

**L**a Jaguar prouve qu'elle est capable, même si ce n'est pas son but, de rivaliser avec la PlayStation et la Saturn avec des titres comme Zero-5. Ce shoot'em up est particulièrement excellent. Imaginez ThunderForce III en 3D hyper rapide et vous aurez une idée de ce que peut-être Zero-5 ! C'est très rythmé, très jouable et techniquement impressionnant ! Les photos étant indisponibles pour le moment, il vous faut encore attendre un petit mois avant de pouvoir admirer les talents du fauve d'Atari. S'il faut parler d'un soft pour lancer très haut la Jaguar CD, c'est bien Zero-5 ! ✓

prendre en compte le côté marketing et s'appuyer sur une campagne de pub massive.

**CDC - La Jaguar ne risque-t-elle pas de se casser les dents devant la Saturn et la PlayStation, les favorites ?**

J.R. - Atari n'évolue pas dans le même sens que ces soi-disant concurrents. La Jaguar ne doit pas être mise dans le même panier que la Saturn et la PlayStation. Ces machines se battent pour la possession d'un terrain qui n'est pas celui de notre console. La Jaguar se situe dans le marché de la Super Nintendo et de la Mega Drive, c'est à dire dans une fourchette de prix inférieure à mille francs ! Pour le même prix,

le consommateur peut se munir d'une machine au potentiel plus large que les 16 bits de Sega et de Nintendo avec une bonne logithèque.

**CDC - Ce qui signifie que la Jaguar sera entraînée dans le déclin imminent des consoles 16 bits ?**

J.R. - Le marché ludique n'est pas prêt d'être débarrassé des consoles 16 bits, j'en suis certain ! Les journalistes un peu zélés et dépassés par les événements, qui ont annoncé la déchéance des consoles 16 bits avant l'heure se sont laissés leurrés par l'arrivée fracassante des machines de Sega et de Sony. La Jaguar a encore de belles années devant elle, et sa logithèque va croissante.

**CDC - Ce n'est pas plutôt une façade destinée à préparer l'arrivée de la Jaguar II ?**

J.R. - Pas du tout ! La Jaguar est destinée à un certain marché tandis que la Jaguar II s'oriente vers un plus haut niveau. Les objectifs de ces deux machines sont différents. La Jaguar II vise un public plus mature et sera beaucoup plus puissante que la PlayStation et la Saturn. Elle se situe plutôt comme une concurrente de l'Ultra 64.

**CDC - En conclusion, quels sont vos objectifs et vos ambitions pour la Jaguar ?**

J.R. - De nombreuses années prospères, une présence de plus en plus forte sur le marché et la multiplication de titres de qualité pour la Jaguar.

( Compte - rendu )

## Ils arrivent sur Jaguar CD

La technologie 3D et les outils de modélisation sont les fers de lance des consoles de la « Next Generation ». La Jaguar n'est pas exempte, bien sûr, et le prouve à travers des produits tels que Space War 2000 ou Commander Blood.

### SPACE WAR 2000 (Octobre / Novembre)

Il manquait une simulation spatiale à la logithèque de la Jaguar, c'est maintenant une lacune de comblée avec Space War 2000. Des adversaires tridimensionnels très bien réalisés s'opposent à vous dans des luttes sanglantes ! ✓



### PRIMAL RAGE (Septembre)

Le coin-up Primal Rage étant un formidable succès en arcade, le jeu devait inévitablement arriver sur un support console. C'est Time Warner qui s'occupe de la conversion du seul jeu de combat opposant...des dinosaures !! ✓



### COMMANDER BLOOD (Octobre)

Commander Blood est un très vieux jeu réactualisé et remis au goût du jour. L'ambiance particulière de ce jeu est très prenante. C'est certain, il fera passer des heures de plaisir aux joueurs les plus difficiles. Vous êtes un globe-trotter spatial établissant des contacts avec des peuples divers et variés. ✓



## CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

L'« Add-On » CD de la **Jaguar** est un lecteur performant double vitesse qui **permet** de lire tous type de disques. Voici un **descriptif** sommaire des caractéristiques de la **machine**.

\*Compatible avec la Jaguar traditionnelle

\*Mécanisme CD-Rom double vitesse

\*Lit les CD audio standard

\*Capacité de stockage de 790 Mbyte

\*Lecture de donnée à 352.8 KByte/second

\*La technologie Cinepak permet la diffusion plein écran, True Color et en full-motion d'une séquence cinématique en 24 images par seconde

\*Des Vidéo CD peuvent être regardées via une cartouche MPEG

\*Taille : 17,6 x 28,4 x 9,5 cm

\*Poids : 600 gr



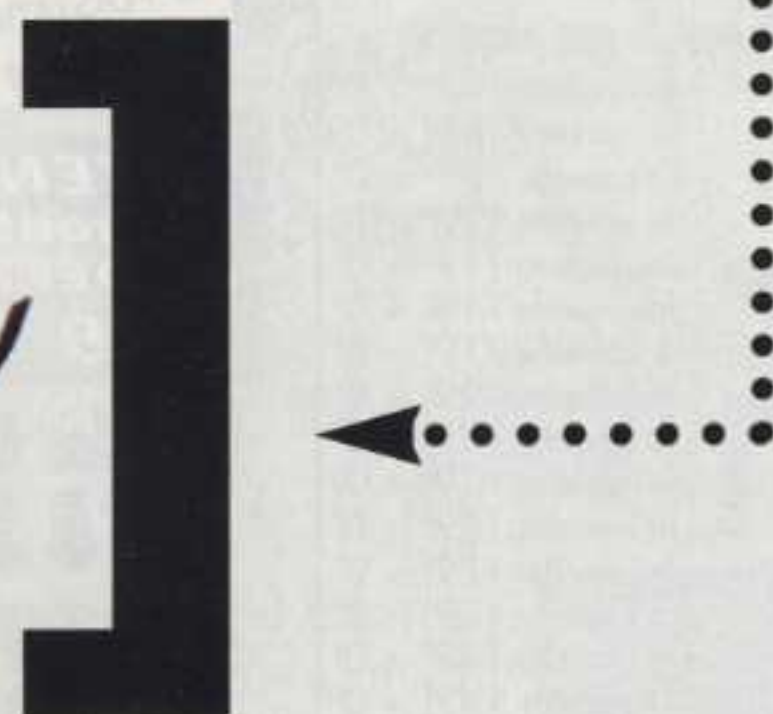


( dossier )

# SONY

PLAYSTATION

プレイステーション



## la success story made in Japan

.....  
DOSSIER réalisé par Christophe KAGOTANI



u lendemain de la deuxième guerre mondiale, trois jeunes ingénieurs fraîchement diplômés décident de fabriquer, au fond d'un garage, un poste de radio « made in Japan ». Sony est né... Parmi ces trois farfelus, un certain monsieur Morita Président-directeur général de SONY, jusqu'en 1994 ! On retrouve ici une épopée tout à fait semblable à celles qui caractérisent les réussites américaines de Microsoft ou encore d'Apple Computer. Après cette première réussite commerciale, Sony se lance alors sur tous les biens de consommation dont les japonais ont cruellement besoin dans un Japon exsangue : magnétophones, téléviseurs, radio-cassette, chaîne Hi-fi... Le rôle de Morita est considérable. Il pousse souvent sa société dans des parcs techniques difficiles, prouvant qu'une société japonaise est capable d'égaliser et de dépasser les grands groupes occidentaux. Trois éléments caractérisent alors un produit Sony : innovation, qualité, durée !



( dossier )



# DU GARAGE à la multinationale n°1 mondiale.



Depuis sa fondation, Sony a toujours essayé de se rendre maître de son environnement économique, pour pouvoir croître en toute tranquillité. C'est ainsi que la firme japonaise, devenue rapidement le géant mondial de l'audio-vidéo, a constamment pratiqué une politique de « concentration verticale ». Ce processus vise à devenir maître de toute la chaîne de fabrication d'un produit, depuis les matières premières,

## La firme japonaise a constamment pratiqué une politique de concentration verticale.

jusqu'à la distribution. Cette politique a mené la société à s'impliquer de plus en plus dans des activités annexes mais toujours complémentaires à son activité principale : publication et édition, imagerie de synthèse, télévision et télécommunications, informatique et multimédia, studio de design... Par

**Chris Deering, président de Sony Computer Entertainment Europe déclare :**  
« La PlayStation est un enjeu mondial. Pour nous, c'est le plus important lancement hardware de la décennie. »



**La gamme MSX, en l'occurrence le MSX2 Plus de Sony, fut la première expérience de Sony dans le marché du jeu vidéo.**

exemple, la technologie du Trinitron pour les téléviseurs, a permis à Sony de s'imposer sur le marché des écrans informatiques. Et c'est donc tout naturellement qu'au cours de la première vague informatique ludique des années 80, Sony s'implique dans le standard « MSX ». Malgré la sortie du « MSX2 Plus », le marché des MSX s'effondre au profit de la console de jeu avec la Famicom (NES) de Nintendo. Cet échec fait renoncer Sony à ce marché naissant et déjà si lucratif qu'est celui du

jeu vidéo, en tout cas pour un temps ! Comme un malheur n'arrive jamais seul, Sony subit une lourde défaite dans le monde de la vidéo familiale avec la victoire de la norme VHS de JVC (Matsushita). Pourtant, le Betamax était techniquement supérieur. Mais ne nous inquiétons pas pour la santé financière de Sony qui, grâce aux déferlements provoqués par le succès du Walkman à travers le monde, arrondit ses fin de mois ! Enfin, Sony prend le bon virage au bon moment avec une nouvelle technologie

## Le CES de Chicago 1991

L'épisode du salon CES de Chicago 91 restera dans les annales. À cette époque, Sony et Nintendo travaillaient de concert pour la PlayStation d'alors, machine CD-Rom compatible avec les cartouches de la Super Famicom. Mais les dirigeants de Nintendo supportaient de moins en moins les exigences de Sony, notamment en terme de royautés et de licences concernant le développement sur le CD-Rom de la Super Nintendo. Un mois avant le début du CES, Minoru Arakawa (le gendre du grand patron) et Howard Lincoln (la patron de Nintendo Of America) firent un voyage chez Philips, à l'insu de Sony, pour signer un contrat permettant au géant d'Eindhoven de développer un lecteur CD-Rom pour Nintendo. Lors du salon, alors que Sony venait d'annoncer officiellement son partenariat avec Nintendo, Nintendo annonçait son partenariat avec Philips. Panique générale chez Sony. Cette date marque le début de la volonté pour Sony d'élaborer une machine par leurs soins, la PlayStation d'aujourd'hui. Par la suite, Sony, Philips et Nintendo tentèrent, en vain, de recoller les morceaux.





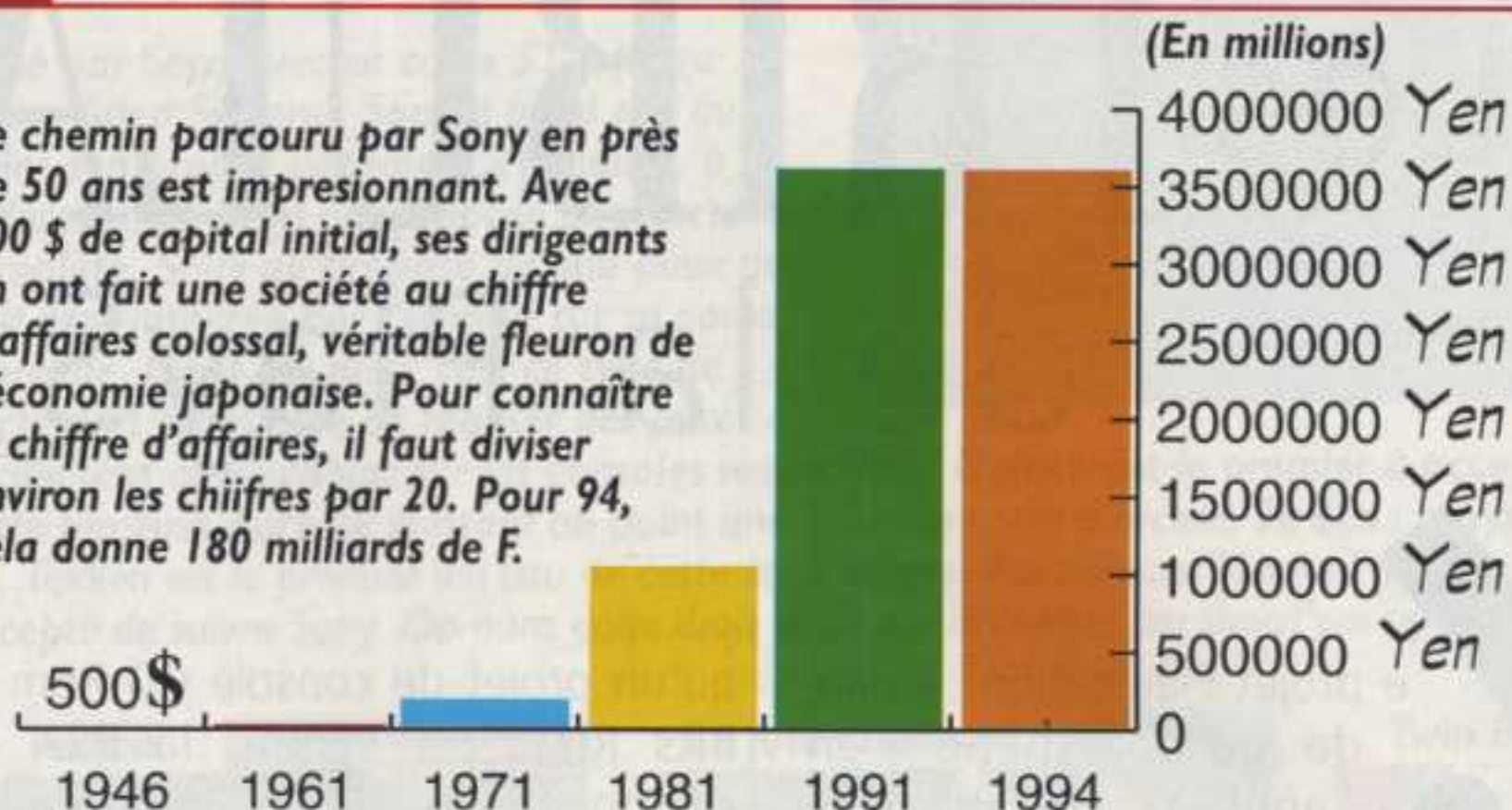
À la manière des Game Boy et des Game Gear, Sony possède dans ses cartons un projet de PlayStation de différentes couleurs (6 au total). En fait, ce genre de projet ne serait mis en application que dans le seul but de relancer les ventes de la machine au cas où elle connaîtrait des ralentissements inquiétants.

que la société met au point avec Philips ! Vous avez trouvé cette nouveauté c'est le Compact Disc. Le lancement réussi de son Discman conforte Sony à aller encore plus loin toujours avec Philips, cela débouche sur le Laser Disc. Dans sa lancée, la firme japonaise participe à la mise au point du CD-Rom, une révolution en informatique, puis du LD-Rom en collaboration avec Pioneer, un monstre qui peut stocker jusqu'à 440 Go de données !

Dans le monde du jeu vidéo, encore largement dominé par la cartouche, Nintendo a acquis la suprématie dans le domaine des consoles 8 Bits. En effet, sa NES triomphe partout. Mais un jeune challenger nommé Sega, qui a connu un succès inégal avec sa Master System à technologie 8 Bits, lance son arme ultime en 1990 : la Mega Drive 16 Bits stéréo. Sega commence assez tôt à entrevoir toutes les possibilités offertes par le support CD. Une alliance avec JVC lui permet de lancer le projet Mega-CD. Pendant ce temps, Nintendo, pris de cours, décide de lancer à son tour son projet CD-Rom. Pour cela, le père Mario doit obtenir la coopération d'un grand du CD, Sony. Sa présence dans l'industrie du jeu vidéo ne date pas de cet appel d'offre. En effet, en temps que géant de l'électronique, Sony était déjà le créateur du système de développement de la Super Famicom et de sa carte vidéo, point fort de la machine. C'est pourquoi le n°1 du jeu vidéo de l'époque demande à

## Les chiffres de Sony

Le chemin parcouru par Sony en près de 50 ans est impressionnant. Avec 500 \$ de capital initial, ses dirigeants en ont fait une société au chiffre d'affaires colossal, véritable fleuron de l'économie japonaise. Pour connaître le chiffre d'affaires, il faut diviser environ les chiffres par 20. Pour 94, cela donne 180 milliards de F.



Sony le soin de mettre au point le CD-Rom de sa 16 Bits. Mais la tâche est ardue. La Super Famicom ne possède pas de connections appropriées. De plus, Nintendo a l'habitude de consulter plusieurs entreprises pour un même projet afin d'avoir une vue d'ensemble complète. C'est ainsi que le géant de Kyoto a rendu visite à Philips. Cette dernière a clamé un peu trop tôt et certainement à tort que Nintendo l'avait choisie pour produire le lecteur CD-Rom. Malgré les démentis de Nintendo, Sony laisse tomber le projet. Date importante pour tous les fans de jeux vidéo, car c'est à partir de là que le projet PSX voit le jour. (cf. encadré). L'augmentation du yen, combinée à la



Fini le garage ! Le siège de Sony s'étend aujourd'hui sur des centaines de mètres carrés.

## Sony devient un des maîtres de l'industrie du CD en produisant aussi bien le hardware que le software .

mise en place un peu partout dans le monde de grands groupes (Time Warner, empire Murdock,...), amène Sony à se porter acquéreur du géant américain du

film et de la musique : Epic Columbia. Sony devient ainsi le maître de l'industrie du CD en produisant maintenant aussi bien le hardware audio-vidéo que le software (CD, LD, VHS, cinéma...). La boucle est bouclée. Après la déconvenue du CD-Rom Nintendo, Sony qui avait fait du support laser son cheval de bataille industriel pour le grand public - lancement du Mini Disk audio et informatique, nouvelle norme CD-Vidéo - voit avec l'avènement des 32/64 Bits le triomphe du CD-Rom.

## Les années Sony



1950 : 1er magnétophone japonais ; 1954 : 1ère radio à transistor ; 1968 : 1ère télé couleur Triniton ; Juin 1979 : le Walkman ; Décembre 1979 : la disquette 3,5 pouces ; 1981 : la caméra électronique ; 1982 : le lecteur CD-audio ; 1985 : le caméscope 8 mm ; 1994 : la PlayStation.

# Les TRIBULATIONS de la PlayStation



Le projet PlayStation (« parc de jeu pour bébé » en anglais) devait être initialement une machine regroupant une Super Famicom et son CD-Rom (cf. photo 1 & 2). De couleur noire et de forme similaire à la Sega Saturn, elle aurait dû permettre à Sony de prendre pied sur le marché des jeux vidéo.

## Pour préparer le lancement de la PlayStation, la firme crée une nouvelle branche, SCEI.

L'abandon du projet de CD-ROM par Nintendo et les imbroglios qui ont entouré cette affaire, l'ont en fait poussé à œuvrer seul. Après s'être assuré

qu'un projet de console CD-Rom 32 Bits RISC est viable, la PSX est annoncée en 1992. Rapidement, toutes les branches de Sony s'impliquent dans le projet et apportent chacune leur savoir-faire. Sony obtient même un accord commercial avec Silicon Graphics malgré des relations privilégiées avec Nintendo (Ultra 64), en lui fournissant le R3000, un de ses micro-processeurs.

Dans le même temps, Sony s'était lancé dans l'édition de jeux (16 Bits) avec sa branche Sony

Image Soft et Sony Music Computer. Pour préparer le lancement de la PlayStation, la firme crée une nouvelle branche : Sony Computing Entertainment Incorporated (SCEI). La priorité est claire : produire des jeux pour ne pas rater le lancement de la machine. Il ne faut pas oublier que l'échec du Betamax était dû à un manque cruel de films en location, à sa sortie. Sony ne veut pas refaire la même erreur ! La firme rachète Psygnosis, éditeur anglais célèbre sur Amiga et PC. Puis, elle pratique un recrutement parmi les jeunes programmeurs de jeux vidéo à Tokyo. Enfin, elle démarché les plus gros éditeurs japonais pour composer un parc de développeurs conséquents. Entreprise facilitée par les perfor-



Photo 1 : le prototype lecteur CD-Rom pour Super Famicom réalisé par Sony.



Photo 2 : le prototype de la PlayStation compatible Super Famicom.



Photo 3 : la première démo sur PlayStation a fortement impressionné les développeurs.

## Le Design de la

Avant d'apparaître telle que vous la connaissez, la PlayStation a connu bon nombre de prototypes (cf. photo 1, 2, 3, 4, 5). La rumeur raconte, qu'en fait, depuis le début du projet PlayStation, moins d'une trentaine de designs furent réalisés, finalement aboutissant à la version commercialisée. De jugez celui que vous auriez mis sur le marché.

**\*** La rumeur veut que si Tekken a été réalisé, c'est parce que Namco a discrètement soudoyé des gens ayant pris part au développement de Virtua Fighter chez Sega. Bonjour l'ambiance !

**\*** AIV fut l'un des premiers scandales des 32 Bits. Le jeu AIV connu en France par les possesseurs de PC sous le nom de A-Train IV Network, avait été commercialisé en série limitée à la sortie de la PlayStation dans un coffret luxueux renfermant le jeu plus une souris et son tapis. Or ce dernier à l'effigie de Art Dink qui développe la série des A-Train, dégagait une odeur insupportable dès l'ouverture. Certaines personnes (très peu) furent même prises de nausée. Oups ! En fait, cela venait de la matière plastique utilisée pour le tapis de souris. SONY dû publier un avis rassurant en expliquant que l'odeur disparaissait définitivement au bout de 2 minutes et ne touchait que 10 000 exemplaires de la série limitée. Ouf !

## SCEI et l'arcade

Initié par Sega avec sa carte ST-V (Sega Titan-Video System), Sony a aussi mis au point son propre système. Cependant, à la différence de Sega qui propose une carte complète, Sony ne propose qu'une puce qui doit être intégrée par l'éditeur sur sa carte d'arcade. Dans ces deux cas, ce type de carte doit permettre de réaliser des jeux facilement convertibles sur les consoles respectives. Namco est le premier à accepter cette fameuse puce en mettant au point une nouvelle carte d'arcade 32 Bits : le System 11. Tekken est le premier jeu issu de cette technologie. Par ailleurs, Konami a aussi accepté de suivre Sony. On aura donc droit aussi dès la rentrée au shoot'em up Twin Bee !



laboration fructueuse. Mais l'élément le plus surprenant dans la naissance de la PlayStation est tout la venue d'une myriade de nouveaux éditeurs. En effet, beaucoup des éditeurs tiers sur la machine 32 Bits de Sony en sont tout simplement à leur premier jeu : Boxer's Road de New, Zero Divide de Zoom... Des premiers jeux certes, mais des hits en puissance ! Quant aux équipes internes de SCEI, Sony a toujours fait confiance en ses

jeunes recrues. Là aussi, la plupart en était à leur premier grand jeu commercial. Le résultat est mitigé avec des réussites grandioses comme Jumping Flash ou Motor Toons, des productions moyennes comme Gunners Heavens ou Kileak the Blood et des échecs comme le mémorable Cosmic Race. Aujourd'hui, le monde de la PlayStation est composé de plus de 300 éditeurs à travers le monde. Sony semble d'ores et déjà avoir gagné le pari de devenir la nouvelle Super Famicom en espérant une production de jeux très soutenue.

mances de la machine ! Certains évoquent même qu'avec la PlayStation, l'arcade à la maison n'était plus enfin une utopie ! (cf. photo 3). Si la machine est incontestablement douée, Sony n'a jamais oublié l'épisode du Betamax. De plus, les difficultés rencontrées par la 3DO et la Jaguar renforcent ses convictions : il faut des jeux ! C'est pourquoi, les têtes pensantes de la firme ont recherché l'appui des plus grands éditeurs

## Aujourd'hui, le monde de la PlayStation est composé de plus de 300 éditeurs à travers le monde.

japonais. Namco, Konami, Capcom... Beaucoup ont répondu par l'affirmative. Certains étaient impressionnés par les prouesses de la machine et d'autres, comme Namco, y trouvaient une col-



## PlayStation



# PLAYSTATION,

## machine parfaite des années 90 ?



La perfection n'est pas de ce monde et bien des atouts de Sony se révèlent être aussi, par certains côtés, des faiblesses. Tout d'abord, leur jeunesse dans le domaine des jeux vidéo se traduit par certaines carences. La machine bien que

### La machine s'est fermée à toute application autre que le jeu vidéo.

puissante manque de fun, surtout au niveau du lecteur CD Audio. OK, on n'achète pas une console pour écouter des CD mais bon, c'est dommage surtout quand on voit ce qui existe sur 3DO Real ou Saturn (cf. photos en bas de page). Plus sérieusement, la machine s'est fermée à toutes applications autres que le jeu vidéo. Ainsi, rien n'a pour l'instant été prévu pour le Vidéo-CD par exemple. Cette austérité de la PlayStation se retrouve aussi dans les accessoires. En effet, si Sega élabore personnellement les accessoires de la machine, Sony n'en fait rien et laisse aux

éditeurs tiers le soin de les réaliser eux-mêmes. La société reconnaît volontiers son inexpérience dans ce domaine et préfère laisser les spécialistes de l'arcade s'en occuper. Bon ou mauvais choix ? Il faudra attendre à la longue si les extensions de la Saturn, par exemple, apportent une dimension et une aisance supplémentaires aux jeux ou à la machine (volant, pistolet, joystick, imprimante vidéo...). Par

contre, Sony marque des points dans un domaine qu'elle maîtrise mieux : les télécommunications. C'est l'une des branches spécialisées du groupe qui a mis au point le câble link, permettant à huit joueurs de jouer simultanément en réseau.

Mais c'est dans les jeux que la jeunesse de Sony est flagrante. Les jeux de SCEI présentent beaucoup de génie mais butent sur des imperfections qui les empêchent de devenir des supers hits.

### PlayStation

### 3DO



Des trois interfaces CD-audio, celle de la PlayStation est la plus triste. Les deux autres misent sur les animations graphiques.

### Le NegCon



Ce joypad réalisé par Namco spécifiquement pour le jeu Ridge Racer est l'un des premiers périphériques à voir le jour sur la machine. Il devrait servir à d'autres jeux de la marque.

Trop exigeant ? Peut-être, mais il est regrettable d'avoir un jeu de la qualité de Gunners Heavens sans une option 2 joueurs ! Heureusement, cette production des éditeurs tiers et de Namco notamment, sont exemptes de tout reproche. L'absence d'une mascotte pour l'instant peut être considérée comme un handicap qui deviendra évident quand Sega aura décidé de sortir son Sonic Saturn. Enfin, le manque de contrôle efficace sur la production de jeu pour la

### Saturn



## Les Plus de Sony

Sony a tout de même développé une gamme de périphériques pour sa machine. Pour preuve la souris, les Memory Card (elles permettent de sauvegarder ses parties et de jouer avec ses scores sur une autre machine, celle d'un ami, par exemple) et le câble Link. Ce dernier autorise la liaison de plusieurs PlayStation pour s'éclater entre amis sur un jeu. Sony mise énormément sur cet aspect de sa logithèque. Cependant, on peut regretter l'absence de réelle politique de périphériques. En effet, on voit mal un éditeur développer un jeu utilisant le Negcon, joypad d'un concurrent. La question ne se poserait pas s'il était estampillé Sony.



PlayStation risque de devenir à terme un véritable boulet pour la machine. Cette remarque est aussi valable pour la Saturn, bien sûr, mais Sega possède un parc d'éditeurs tiers moins étoffé. En effet, même Nintendo l'a reconnu, la Super Famicom a été victime de son succès et la flopée de jeux qui sortent sur la machine a fini par la tuer ! Trop de jeux moyens voir carrément nullissimes sont sortis sur la 16 Bits, des éditeurs peu scrupuleux ont profité du marché. Sa puce de compatibilité destinée à

Saturn. Ses outils spécifiques ainsi que certains chips permettent une conversion optimale du jeu. Les jeux ST-V comme Golden Axe the Duel sont développés spécialement pour le marché des jeux d'arcade.

Au niveau commercial, le réseau de revendeurs agréés Sony livré en priorité en machine PlayStation, a commencé à agacer les magasins de jeux vidéo s'estimant très justement lésés. Suite à une esquisse de boycott, Sony a aussitôt rééquilibré la situation. Là aussi, si l'idée de départ n'était pas mauvaise à l'échelle de la société (baisser les prix des jeux en utilisant son propre réseau de distribution), son erreur de

## Peu de sociétés peuvent se prévaloir d'une telle synergie industrielle et commerciale.

l'arcade est loin de faire l'unanimité. Pas mal d'éditeurs renommés l'ont refusée car elle limitait trop les possibilités de développement. Par exemple, Tekken en arcade fut un échec parce qu'il ne pouvait pas rivaliser avec Virtua Fighter 2. Les joueurs y voyaient plus un jeu console converti en arcade qu'un jeu développé spécialement pour l'arcade. C'est pour-

quoi Tekken a été si bien converti. À la différence, le ST-V est une véritable carte d'arcade 32 Bits, bien plus puissante qu'une



Si Sonic a été réalisé en partie par les bureaux de design de Sega Enterprises, il est curieux de constater que Sony Publishing en possède les droits de commercialisation. En effet, nombre de goods possèdent la marque de Sony. Sony Publishing est une branche importante de Sony au Japon. Elle s'occupe de communication et de presse. Elle possède aussi une section de design importante.

jeunesse sur le plan commercial a failli lui coûter cher sur le marché japonais. À l'opposé, Sony marque des points importants. La firme a signé des accord de partenariat avec de grandes sociétés de réseaux câblés pour proposer, à l'image de Sega et de Nintendo, une chaîne dédiée à la PlayStation. De plus, les heureux acheteurs de PlayStation reçoivent un magazine

officiel PlayStation (accompagné d'un CD-Rom de démo) sur l'actualité de la machine. Enfin, la

**\*** Le Walkman est sans conteste l'une des plus grandes réussites industrielles de Sony. Elle est le fruit de l'obstination de Mister Morita. Ce dernier voulait être capable d'écouter de la musique quand il jouait au golf. Un jour, il trouva pratique d'accrocher un lecteur de cassette à sa ceinture avec un casque de stéréo. Questionné à ce sujet par Mr Morita, les techniciens de Sony voyant un délire du PDG, rétorquèrent qu'un produit pareil était sans avenir. Le big boss s'obstina en créant le Walkman, avec le destin qu'on lui connaît.



The PlayStation magazine est l'organe officiel de Sony. Il offre un CD de démo. La firme a ouvert un service sur Internet. On le voit, au niveau technique et commercial, le tableau est parfois mitigé. Cependant, la force du groupe (recherche, communication, fabrication, édition, distribution, conception,...) est un atout majeur pour la PlayStation ! Peu de sociétés peuvent se prévaloir d'une telle synergie industrielle et commerciale.

## MPEG ? Non !



Une des faiblesses majeures de la PlayStation, c'est l'impossibilité d'y adjoindre l'extension MPEG, à l'inverse de toutes ses concurrentes du marché (3DO, Saturn, Jaguar CD).

# PSYGNOSIS

## et le studio français



### Interview

**CDC :** *Psygnosis était un éditeur essentiellement micro avant d'être racheté par Sony. Depuis les choses semblent évoluer en faveur de la console. Pouvez-vous expliquer le rôle exact de Psygnosis au sein de la nébuleuse Sony ?*

**D.F :** il est vrai que Psygnosis était connu comme l'un des fleurons de l'édition micro, mais l'âme de cette société a toujours été de développer sur les machines les plus avancées au niveau technologique. Je pense que c'est l'une des raisons pour lesquelles Sony nous a rachetés. Il est donc certain que, sous-jacent au rachat de Psygnosis, pointait l'avènement de la PlayStation. Notre implication dans cette machine, qui se rapproche d'ailleurs beaucoup comme les autres nouvelles machines d'une architecture micro, fut très lourde. Elle se matérialisait au niveau de la réalisation de jeux mais aussi et surtout au niveau du système de développement que nous avons créé.

**CDC :** *quel est le rôle actuel de Psygnosis chez Sony. La société joue-t-elle le rôle d'expert en jeu vidéo ?*

**D.F :** il faut être clair, le bras armé du développement dans le groupe Sony, c'est nous ! Il y a relativement peu de développement interne chez Sony Computer qui s'occupe principalement du marketing et de la vente de la PlayStation. Psygnosis a une présence double dans le développement multi-plateformes avec un axe PlayStation et un axe PC CD-

Ceux qui ont connu les heures de gloire de l'Atari ST et l'Amiga 500 se rappelle sûrement d'un jeu : Barbarian. Il s'agissait d'un produit signé Psygnosis. Puis vinrent d'autres hits comme Shadow of the Beast et plus récemment Lemmings. Cette société a publié et développé en tout plus de 100 titres depuis sa création en 1985. Aujourd'hui Psygnosis, propriété de Sony depuis 93, s'engage à fond sur la PlayStation. Pour vous, *CD Consoles* passe en revue les prochains titres de la firme au hibou et vous livre l'interview de son directeur français, Dennis Friedman, ex-producteur manager chez Atari et responsable de filiale Broderbound en France.

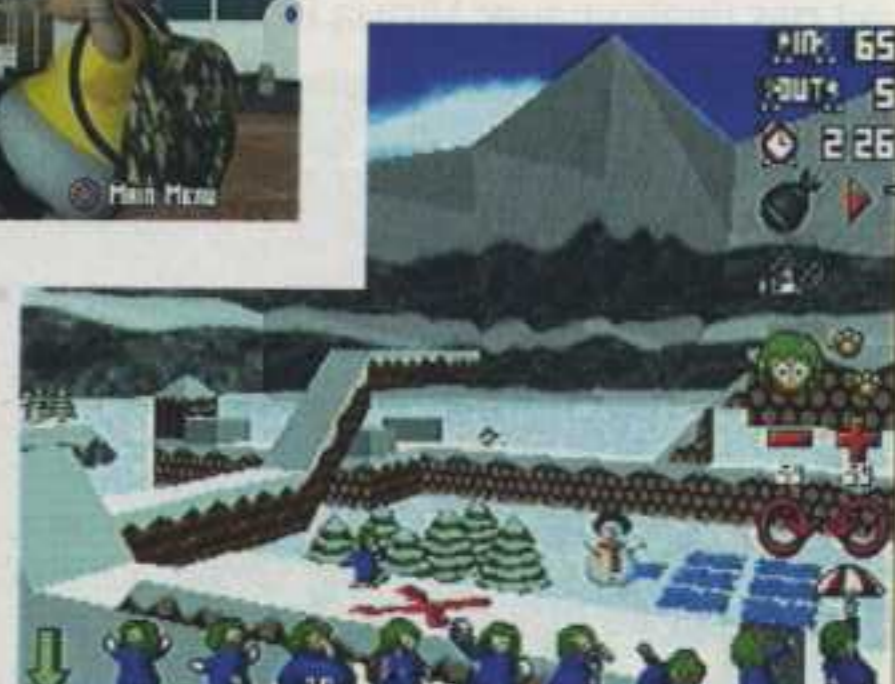
Un sujet réalisé par Pascal Geille



Le catalogue Psygnosis est bien étoffé et présente un panel de pratiquement tous les genres : simulation, action, aventure, plate-forme, sport, réflexion, shoot'em up... Nous sommes loin du temps où les constructeurs commercialisaient leur machine avec seulement un ou deux titres disponible ! Voyons donc un peu ce que nous réserve l'avenir proche à savoir le mois de Septembre. Avec la sortie officielle de la PlayStation (enfin !), trois titres sont proposés. Commençons donc par **3D Lemmings**, proba-

blement le jeu le plus célèbre de la société. La mode de la 3D continue de faire des émules. C'est donc dans un monde entièrement modélisé en trois dimensions que l'on retrouve les créatures les plus idiotes du monde des jeux vidéo. Le challenge, sur 100 niveaux, s'en trouve renouvelé. Jugez-en plutôt : on peut désormais les faire tourner sur 90 degrés, placer diverses caméras aux endroits stratégiques afin de mieux visualiser l'action et même regarder le jeu à travers les yeux du lemming de son choix ! Je ne vous cache pas que la prise en main de tout cela nécessite quand même pas mal de

### 3D Lemmings.





temps avant de maîtriser un peu les choses ! **Novastorm** est un shoot'em up dont les décors et les boss sont en images précalculées (réalisées à l'aide de gros ordinateurs graphiques). Les ennemis prennent en compte la dextérité du joueur et s'adaptent en fonction. La possibilité de jouer à deux permet de se battre en équipe. **Novastorm** est un titre superbe mais si j'ai bonne mémoire, des gens de chez Sony avaient affirmés lors de la présentation de leur console au Japon : « Si ce n'est pas un jeu en temps réel, ce n'est pas un jeu »... **Wipe Out**, quant à lui, est bien en temps réel. Et quel temps réel ! L'animation hyper fluide est en 30 images par seconde. Si vous ne connaissez pas encore ce jeu (est-ce possible ?), sachez qu'il s'agit d'une simulation de course de vaisseaux futu-

**Wipe Out.** ristes volant au ras-du-sol. Pour gagner, l'usage des armes est fortement recommandé ! Plusieurs vues sont disponibles mais celle de l'intérieure reste la plus impressionnante. Les bruitages collent bien à cet univers « high-tech » et les textures des sept circuits sont à tomber par terre. Par le biais d'un câble adéquat il est même envisageable de courir jusqu'à huit personnes en même temps. Imaginez l'ambiance ! De plus le jeu est compatible avec le paddle NegCon ➤

## Une réussite exemplaire

Racheté par Sony en Mai 1993, **Psygnosis** est devenue une filiale de **Sony Electronic Publishing Company**. La société, basée à Liverpool en Angleterre, possède un QG nord-américain à Cambridge (Massachusetts) ainsi que des bureaux en Grande-Bretagne, France et Allemagne.

Il s'agit de l'une des premières entreprises à avoir soutenu le marché 16 bits. Désormais, son implication dans la technologie du CD-Rom est entière. L'équipe de développement comprend plus de 130 personnes, allant du développeurs, graphistes, musiciens, animateurs, scénaristes, etc. Les techniques de travail ont certes évoluées avec ce nouveau support mais le fossé séparant les jeux PC des jeux consoles a fondu comme neige au soleil. À telle enseigne que tous les meilleurs titres micro de **Psygnosis** verront le jour sur **PlayStation**. Il est d'ailleurs notable que nous assistons à une inversion de cette tendance puisque des produits phare comme **Destruction Derby** et **Wipe Out** sortiront en premier lieu sur la 32 bits de Sony.

Rom. Cela correspond, pour nous, aux machines que nous considérons majoritaires pour l'avenir du soft. Il est évident que les développements que nous avons pu faire sur Sony et Nintendo n'entrent plus dans notre stratégie. Faisant partie du groupe Sony, la plate-forme prioritaire dans le domaine de la console, c'est bien sûr la PlayStation.

*CDC : êtes-vous consulté pour chacune des opérations que Sony souhaite réaliser sur le marché du jeu vidéo ?*

D.F : il faut voir ce que l'on appelle opérations. Il est certain que lorsque nous travaillons sur le PlayStation 2 ou sur des futurs développement hardware, nous sommes très impliqués. Quand aux opérations de marketing concernant la machine, il y a des équipes pour ça ! Si Sony a mis en place un groupe dénommé Sony Computer Entertainment pour la PlayStation, ce n'est pas pour rien. Par contre, si l'on regarde le catalogue et la quantité de titres, en dehors des éditeurs tiers, nous faisons partie des éditeurs qui détiennent le plus important catalogue PlayStation.

*CDC : justement, parlons un peu des développements. Excepté les productions de Namco, de Psygnosis et quelques produits trop rares provenant de toutes nouvelles sociétés, la qualité des titres sur PlayStation semble très moyenne. Comment l'expliquez-vous ?*

D.F : c'est normal ! Moi, je considère que c'est un miracle qu'il y ait d'aussi bon softs au début de la machine. Le fait que des jeux comme Tekken, Toshinden, Ridge Racer, Wipe Out ou Destruction Derby sortent en même temps que la machine ou presque prouve deux choses : que les gens qui pensaient que Sony n'aurait pas de bons softs sur sa machine se trompaient et ensuite que la machine, technologiquement, tient la route. Maintenant, pourquoi nombre de produits sont moyens ? D'abord parce que le marché japonais a des caractéristiques propres qui ➤

➤ nous apparaissent pour certaines peu intéressantes. Ensuite, parce que du fait du succès de la machine au Japon, on assiste à un rush de la part des éditeurs japonais pour faire de l'argent sur la machine et les titres sur le marché ne sont pas forcément très intéressants. Je pense que nous assisterons au même phénomène en Europe et aux États-Unis au début de l'année prochaine. Le marché intéressera bon nombre d'éditeurs et certains titres seront moyens. Néanmoins, je ne pense pas que beaucoup de machines ont été lancées avec, dans des catégories de jeux aussi différentes que le combat, la course de voitures, les simulateurs de vols... autant de softs de qualité.

*CDC : votre filiation avec Sony vous empêchera-t-elle de développer sur d'autres supports consoles ?*

D.F : soyons clair ! Officiellement, nous développons sur PlayStation et PC CD-Rom, car nous considérons qu'il s'agira des plus gros marchés. Par contre, notre business, c'est toujours d'être un éditeur et nous sommes censé adresser le maximum de marchés. Si d'autres marchés viables se font jour en 96, il est possible que nous réalisions des conversions ou que nous accordions la licence de certains de nos titres. S'il y a d'autres marchés, il n'y a aucune raison en tant qu'éditeur que nous ne les adressions pas en temps et en heure. Mais sur l'année 95/96, ce n'est pas notre priorité.

*CDC : hormis les titres de Psygnosis dévoilés dans nos pages, pouvez-vous nous indiquer le nombre de développements actuellement en cours pour PlayStation ?*

D.F : environ une quarantaine sur la structure Psygnosis dont une huitaine incombe au studio français.

*CDC : voulez-vous apporter aux développements que vous supervisez une French-touch ?*

D.F : j'espère bien ! Sinon je n'aurais pas ouvert de studio en France. Ce studio est basé justement sur le fait qu'il existe dans notre pays de réels talents. Dans le monde, il y a quatre



**Destruction Derby.**



➤ de Namco. Si vous ne devez acheter qu'un seul jeu, c'est celui-là. À peine remis de vos émotions, octobre réserve lui aussi son lot de nouveautés. Les fans de Terry Pratchett, le célèbre romancier anglais, seront ravis d'apprendre la sortie de **Discworld**. Ce titre, qui a connu un gros succès sur PC, nous plonge dans un pays de magiciens loufoques où la Mort est un personnage sympathique. Rincewind, le héros, prend vie avec la

## Destruction Derby est le jeu incontournable pour tous les amateurs de tôles froissées.

voix d'Eric Idle des Monty Python. La séquence d'introduction de vingt minutes vous apprend tous les tenants et les aboutissants de l'histoire. Dans un style un peu plus violent, **Destruction Derby** va permettre à pas mal d'entre-nous de se défouler. Si votre première voiture était une auto tamponneuse, nul doute que ce jeu est fait pour vous ! En

**Discworld.**



effet Destruction Derby vous place au volant d'un « stock car » dans des courses où pour gagner il faut d'abord finir entier... L'affichage du décor de fond (clipping pour les puristes) est excellent. À cela une raison : les circuits, cinq au total, sont entièrement stockés dans la RAM (mémoire vive) de la machine. La console gagne donc en temps de calcul mais le revers de la médaille est la taille réduite de ces circuits. Le jeu en réseau est prévu puisque 20 personnes maximum peuvent se rentrer dedans à cœur joie. Un mode « Rumble » dans lequel seul le survivant est déclaré vainqueur

vaut à lui seul le détour... Pour admirer les crash sous tous les angles, un « replay » permet de revivre toute la course. Les meilleurs moments peuvent même être sauvegardés sur « memory card ». Bref, vous m'avez compris, Destruction Derby est le jeu incontournable pour tous les amateurs de tôles froissées.







**Krazy Ivan.**



Finalement novembre ne sera pas un mois propice au repos puisque arriveront coup sur coup **Krazy Ivan** et **Assault Rigs**. Dans ce dernier, vous dirigez un blindé sophistiqué dans un cyber espace à la recherche de Cash. Vous participerez sur 50 niveaux en 3D texturée au « World Net Championship ». Les obstacles et les pièges ne manquent pas : rampes de saut, ascenseurs, blocs amovibles... sans oublier des ennemis qui ne vous lâcheront pas facilement ! Pour vous défendre vous pouvez récolter des bonus qui augmentent votre puissance de feu et vous approvisionnent en munitions. Pour s'éclater à plusieurs, un mode deux joueurs sépare l'écran en deux parties et un mode en réseau est prévu jusqu'à huit concurrents. Enfin, pour information, sachez que les photos d'écrans présentées sont issues du jeu à 20 % de son développement. En ce qui concerne Krazy Ivan, l'état d'avancement est encore moindre. Ce que nous



**Novastorm.**

avons pu en voir était assez succinct mais semble très prometteur. Vous êtes aux commandes d'un robot de douze mètres de haut en pleine Sibérie. Votre mission est d'une simplicité enfantine : vous devez détruire les méchants aliens et porter secours aux pauvres humains qu'ils ont emprisonné... Bien entendu, nous vous reparlerons de tout cela.



**Assault Rigs.**



grands pays dans le développement de software : il y a le Japon, les États-Unis, l'Angleterre et la France. Ce serait dommage de ne pas exploiter les spécificités françaises. *CDC : comment voyez-vous la concurrence ?*

D.F : il y a deux concurrences, en software et en hardware. Ce qui m'intéresse, c'est la concurrence software. Ma position est très claire, je pense que la PlayStation va prendre une grosse part de marché dans le domaine des consoles de nouvelles générations. Si nous additionnons la part du marché du PC, nous allons adresser avec nos produits sans aucun problème 70% du marché. Dans notre position d'éditeur et avec ces chiffres, nous nous trouvons dans une position confortable. *CDC : Sony se lance sur le PC CD-Rom, Sega y vient mais Nintendo reste sur son marché. Y-a-t-il une différence d'analyse ?*

D.F : je pense qu'il y a une différence fondamentale, et sans inventer la stratégie de Nintendo, sans parler à leur place, ils s'adressent au marché du jouet. Je pense aussi qu'ils ont raison d'y rester car il le connaissent bien. Les autres constructeurs veulent cibler un marché plus mature, au delà de 16 ans. Je pense que les stratégies sont là, à savoir laquelle sera payante... Je crois cependant qu'il est plus intéressant de faire du soft pour des consommateurs de 7 à 77 plutôt que de 7 à 14 ans.

*CDC : pour terminer, vous avez évoqué brièvement la PlayStation 2, vous pouvez nous en dire plus ?*

D.F : rien du tout... excepté que lorsque Sony se lance dans une opération financière et marketing d'aussi grande envergure, ce n'est pas pour juste faire un petit tour. Nous travaillons sur l'évolution de notre plate-forme mais il est évidemment bien trop tôt pour en parler. Il faut déjà prendre rendez-vous avec la PlayStation dans 2 ans pour voir la fascination que générera les productions d'alors. En attendant laissons vivre la PlayStation !

Sony

# LE FERA !

Noël approche avec son lot de nouveautés. Aguiché par le potentiel commercial des fêtes, Sony et les éditeurs tiers ont bien préparés le terrain avec une offre software du tonnerre. J'en veux pour preuve les titres suivants.



On peut le dire, qui dit PlayStation, dit Namco ! En effet, sorti depuis peu dans les salles d'arcade au Japon, **Tekken 2** en est déjà à 60% de son développement sur la PlayStation. On doit la rapidité du développement au système 11 de la borne. Ce dernier a d'ailleurs été conçu pour faciliter les reconversions. Dans ce nouvel épisode, vous aurez le loisir de choisir parmi un plus grand nombre de personnages, tous redessinés de façon « humaine ». En plus des graphismes plus fouillés, Namco a repris le système de combat de Toshinden pour l'occasion. Vous pouvez donc effectuer des rotations latérales pour éradiquer les attaques de votre adversaire. Un nouveau concept qui semble faire ses preuves !



Heart of Darkness.



Land of love.



Casper.



Darkstalker.

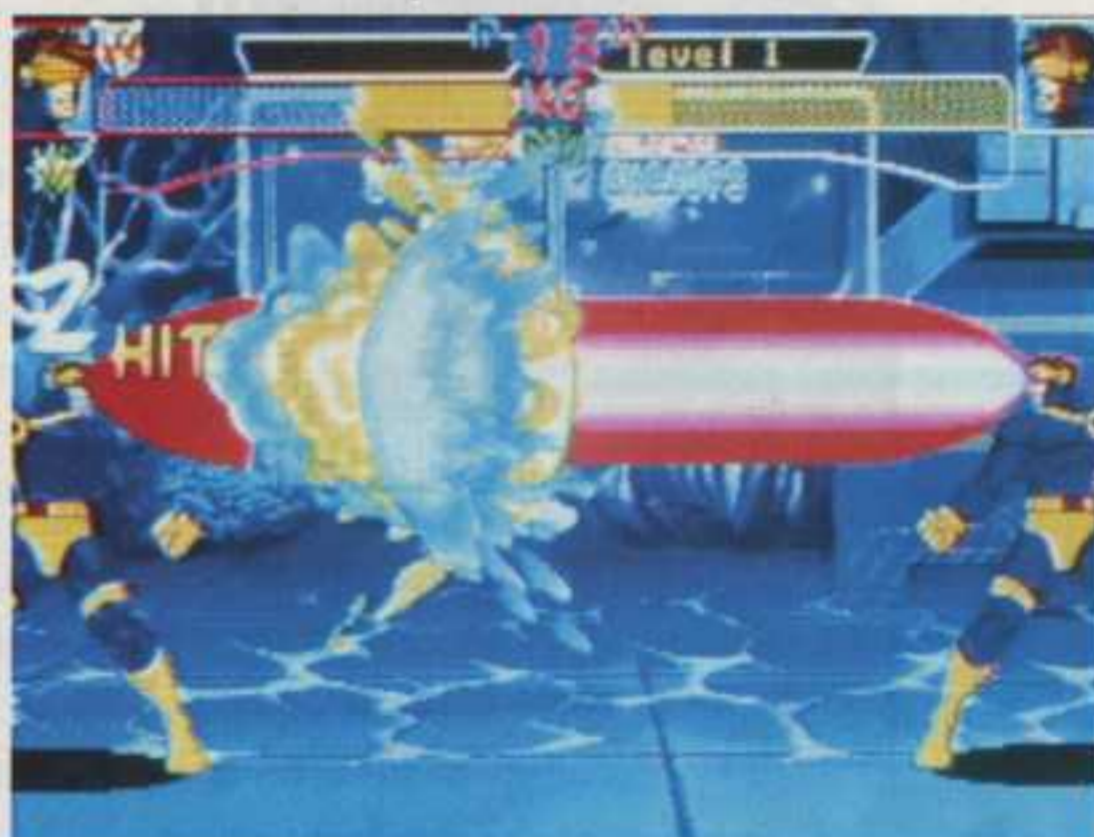




Descent.



X-men : Children of the Atom.



Command & Conquer.

On ne peut pas parler de beat'em up sans mentionner Capcom. Je vous rappelle donc la sortie imminente de **Vampire - The Night Warriors** (Darkstalker en Europe). Toujours dans le même registre et chez les mêmes, on ne peut pas passer à côté de **X-Men : Children of the Atom**. À savoir que ces deux titres sont d'excellentes adaptations des versions coin-up.

Même si Virgin a signé avec la Dream Team Ultra 64, ils n'ont certainement pas laissé de côté un marché aussi tentant que celui de la PlayStation. Bien au contraire, en plus de **Spot Goes to Hollywood** et les quelques autres titres maisons, dont nous parlons dans les news internationales, Virgin a collaboré

avec des éditeurs tiers comme Westwood Studios et Amazing Studios pour l'élaboration d'autres titres. Déjà connu sur PC CD-Rom, **Lands of Lore II** et **Command & Conquer** ne vont tarder à faire leur conversion. Même si nous n'avons pas vu les jeux, les screenshots semblent indiquer des conversions fidèles aux titres micros. De son côté, Amazing Studios a presque terminé **Heart of Darkness** sur PC CD-Rom et CD-i. Le développement PlayStation est annoncé et sera rapide. Nous accordons d'ailleurs une confiance totale et irréversible au « Amazing » team.

Concurrent direct de Virgin, même s'ils appartiennent tous les deux au groupe Viacom, Interplay prépare aussi un bon catalogue PlayStation pour cette fin d'année. Entre autres, **Casper**, un jeu d'aventure inspiré du film de Steven Spielberg. Énigmes et action semblent faire bon ménage dans ce titre, prévu aussi sur la 3DO. La suite de **Rock'n Roll Racing** sera au rendez-vous ainsi que **Descent**

sur PlayStation. Dans cette version, les éléments du décor comme les ennemis génèrent tous des sources de lumière colorisée. Cet effet de style donne une ambiance unique au jeu.

Mindscape aussi n'a pas chômé ! Afin de concurrencer Wipe Out de Psygnosis, ils ont mis au point **Cyberspeed**. N'ayant pas eu l'occasion de comparer les deux versions, je ne saurais dire laquelle est la meilleure. Seul l'avenir nous en dira plus à ce sujet.

En final, Sony a ses propres titres comme **Warhawk** et **Johnny Mnemonic**. Mais celui qui nous a laissé le plus rêveur est **E.S.P.N.**, une simulation de rollerblade très très bien réalisée. Bref, les prochains mois s'annoncent passionnants.



War Syndicate.



Cyberspeed.



# la LUDOTHÈQUE idé@le

SONY l'a fait

## ► Tekken



Tekken est la réponse de Namco, et donc de Sony, au Virtua Fighter de Sega. D'un point de vu graphique il l'enfoncé. Mais niveau fun, Virtua reste le maître. En attendant Tekken 2...

## ► Jumping flash



Avec Jumping Flash, Sony ajoute un grain de folie et d'originalité au jeu de plates-formes. Dans un environnement en 3D complètement loufoque, votre lapin, à l'aide de sauts fabuleux, doit éradiquer la menace alien...

## ► Ace combat



Ace Combat de Namco est la seule simulation aérienne sur PlayStation. Si les premières missions ne sont pas passionnantes, le jeu gagne en intérêt au fil de l'aventure et accrochera les passionnés de simulateur de vol.

## ► Ridge Racer

Sorti le 22 novembre dernier au Japon, Ridge Racer est le premier titre disponible sur la PlayStation. Élaboré par Namco et après un an de bons et loyaux services, c'est encore un des musts de la machine. En 3D texture mappée, fluide et rapide, Ridge Racer vous place aux commandes des dernières caisses de stock car de la planète. Un seul circuit, qui évolue en fonction du niveau, met à l'épreuve vos dons de pilote. Bref, Ridge Racer c'est avant tout une course effrénée aux records !



## Toshinden ◀



Le 1er janvier 1995 restera gravé dans nos tablettes. En effet, dès sa sortie, Toshinden connaît une consécration totale. Développé par Takara, il contribue à faire la réputation de la PlayStation de par l'excellence de ses graphismes, sa musique, sa jouabilité... Toshinden a même su innover dans le beat'em up. En plus de l'excellente réalisation, il propose un système de combat axé sur des esquives en rotation étonnantes. Bref, tout va pour le mieux dans l'univers PlayStation.

## ► Winning Eleven

Winning Eleven ressemble beaucoup à Victory Goal (Saturn). Des joueurs et un terrain en 3D pour du foot de haut niveau ! C'est beau et les options ne manquent pas ! Konami mise beaucoup sur la démo, très impressionnante, où zooms et rotations interviennent allégrement. La jouabilité est excellente et on en trouve toujours de nouveaux coups ! Question : à quand un bon jeu sans démo pour impressionner le joueur ?



# Le NEW DEAL SELON SONY

( d o s s i e r )

S

ony a eu pour but dès le lancement du projet PSX de redéfinir les règles du marché des jeux vidéo.

Rien que ça ! Pour la firme

japonaise, le passage de la cartouche ou de la disquette au CD-ROM a été faussé : la baisse de prix du support tant attendu ne s'est pas faite, bien au contraire le prix moyen des jeux a grimpé en flèche ! À cela, les éditeurs expliquent qu'il faut des équipes de développement plus importantes sur CD-ROM, que le piratage leur fait du tort... Refusant cette politique, la sortie de la PlayStation a été accompagnée d'une baisse de prix importante sur les jeux. Ce n'est pas la première à le faire puisque SNK (avec la Neo Geo CD) a déjà commencé à torpiller le marché. Mais cette fois, machine et jeux deviennent très abordables. Bien sûr, le fait que Sony produise elle-même ses jeux et possède son circuit de distribution a grandement favorisé cette baisse de prix. Cependant, le discours est louable car plutôt rare. La société s'est donné



*Ken Kutagari, créateur de la console de Sony, déclare : « la PlayStation est là et pour longtemps ! ».*

qui est des équipes de développement, SCEI dénonce certains éditeurs qui rallongent la liste des génériques en fin de jeu pour impressionner le joueur.

Maintenant, le marché du jeu vidéo japonais a quelque peu changé depuis que Sega a suivi Sony. Nombre de jeux et non des moindres coûtent moins de 300 F (VF Remix, Daytona USA, Clockwork Knight, Tekken, Jumping Flash,...) sachant que les machines valent en moyenne au Japon 1500 F. C'est un progrès considérable et la flambee des 16 bits semble définitivement stoppée. Il était temps ! Il ne reste plus qu'à attendre que cette mini-révolution arrive en Europe mais là, on peut encore attendre. À moins que...

entre autre comme but de moraliser le marché en répercutant le passage de la cartouche au CD-ROM. S'en est terminé de la folie des 16 bits où le prix des jeux déjà assez cher (450 à 600 F) n'évoluait pas selon le support. Un jeu en cartouche et sa conversion sur CD-ROM étaient proposés au même prix. Pour ce

## L'avis de CD Consoles

Vous savez maintenant tout ou presque de la PlayStation et son créateur, Sony. Si on ajoute à cela un ordre de prix pour la machine variant de 2000 à 2500 francs (Sony France, à un mois du lancement, est incapable de nous donner un prix ferme et définitif !) et des jeux se situant en dessous de la barre des 400 francs pour la grande majorité, vous devriez être incollable sur l'événement ludique de cette fin d'année. Sachez que la machine est annoncée aux alentours de 2400 francs en Belgique et 300£ en Angleterre (environ 3350 francs). Les seules informations tangibles de la part de Sony France se bornent à spécifier que la machine française sera la moins chère d'Europe. En tout cas, à la rédaction, même si les avis sont partagés entre les machines Sony et

Sega, tout le monde s'accorde à reconnaître le fort potentiel de la machine, la qualité des jeux disponibles et à venir et les efforts de Sony sur le plan marketing. De bons atouts, c'est certain, dans les cartes de Sony et de quoi assurer la pérennité de leur machine. D'une manière plus générale, on ne peut que se rejouir de voir un groupe de la taille et de la renommée de Sony investir dans notre milieu. Preuve que celui-ci constitue désormais un secteur économique à part entière, à la base, n'en doutons pas du si médiatisé marché du multimédia. En effet, quelles productions mieux que les jeux vidéo peuvent mériter le terme de réalisation multimédia ?

Pour tout cela, bravo Sony !

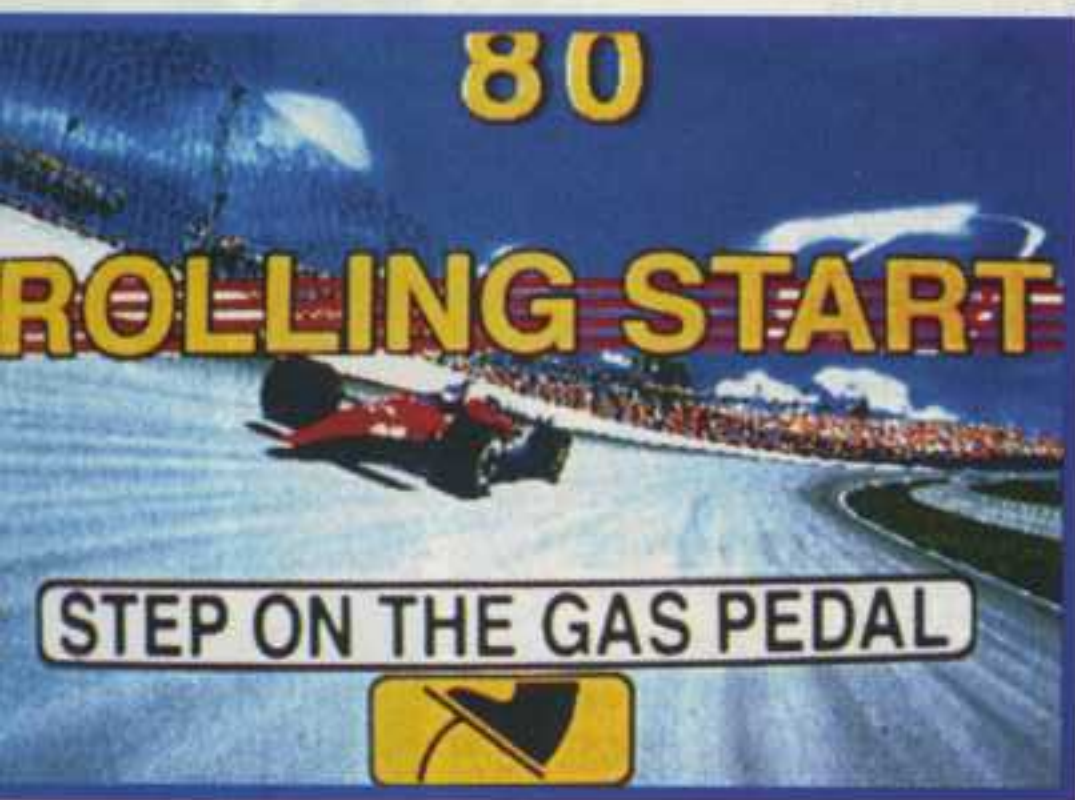




L'été, la plage, la sieste, les jolies filles... c'est fini. Voici la rentrée et son lot de tracas quotidien.

Un retour brutal à une actualité arcade/32 bits encore plus dense, à des informations toujours exclusives, à des tests vraiment déments et à des nouveautés plus incroyables que jamais...

Enfin la rentrée, c'est pas si mal !



# Rave Racer VS Indy 500

## la course vers la gloire

Namco et Sega, tels des frères ennemis, se toisent et se lancent défis sur défis. Leurs deux chevaux de bataille en arcade et sur consoles 32 bits sont actuellement les jeux de combats et les courses automobiles. Deux secteurs particulièrement prisés par les fans, surtout lorsque l'on voit la récente révolution qu'ont subie les jeux de ce genre !

**A** lors que la présentation de Virtua Fighter 3 approche à grands pas et que Tekken 2 est fini à 90 %, Namco présente la suite de Ridge Racer, Rave Racer, et la division AM1 Sega lance enfin un nouveau jeu de course en 3D mappée. Deux monstres sacrés vont s'affronter sous notre conduite impitoyable et en simultané !

### L'AFFRONTEMENT AURA LIEU SUR LE CIRCUIT

Ridge Racer 2 n'était pas une suite mais apportait quelques améliorations. Les nombreux fans de Ridge Racer arcade et ceux de la version PlayStation attendaient avec impatience la véritable suite de ce jeu mythique. Enfin ! Rave Racer arrive, et nous sentons presque l'odeur du bitume surchauffé par des bolides lancés à plus de 255 Km/h. Le jeu sera présenté début septembre au Japon et en octobre en France. Au programme, deux type de courses : Handle et Rapides. Grosse amélioration par rapport au premier épisode : quatre circuits sont proposés. Mais deux sont déjà connus. Il s'agit des



Indy 500.

circuits longs et courts de Ridge Racer. Les deux nouveaux permettent d'aller faire un tour en ville (mieux vaut éviter d'être piéton ce jour là) et d'aller donner quelques coups d'accélérateur dans les chemins sinueux des montagnes. Certains de ces parcours sont très techniques. On a le choix entre huit bolides correspondants au niveau de conduite. Point de vue réalisation, les graphismes semblent encore plus fins et les couleurs plus nombreuses, mais des éléments présents à l'écran sont du « déjà-vu ». La musique, orchestrée par le même groupe que Ridge Racer, devrait être plus techno que jamais. Les programmeurs n'ont pas implanté de vues supplémentaires. Le rétroviseur est conservé. La version actuelle peut se jouer à quatre. Rave Racer serait donc





# TIPS

## STREET FIGHTER ZERO - COUPS ET TECHNIQUES



Pour les personnages connus, nous n'indiquons que les nouveaux coups, certains vieux coups ne sont plus présents, puisque les personnages sont censés ne pas encore les avoir appris.

Indications :

Personnages à gauche, norme de boutons Capcom, P = punch/K = kick, B = bas, H = haut, D = droite ou diagonale pour la première lettre d'un composé. Les super combos sont en rouge :

Ryu : D + moyen K ou P/B, DBD, D, B, DBD, D + P\*1, 2 ou 3/B, DBG, G, B, DBG, G + K\*1, 2 ou 3

Ken : B, DBG, G + P/D + moyen K/B, ,0DBD, D, B, DBD + P ou K\*1, 2 ou 3

Chun-Li : B + K moyen/DBD + grand K/D, DBD, B, DBG, G + K/G un instant, D, G, D + K\*1, 2 ou 3/DBG un instant, DBD, DBG, DHD + K\*1, 2 ou 3/B, DBD, D, B, DBD, D + P\*1, 2 ou 3

Nash (Charlie) : D + grand P/G ou D + grand ou moyen K/B un instant, H + K/G un instant, D + P/G un instant, D, G, D + P ou K\*1, 2 ou 3 frénétiquement/DBG un instant, DBD, DBG, DHD + K\*1, 2 ou 3

Guy : petit P, P moyen, grand P, grand K/DBD + grand K/en plein saut B + P moyen/B, DBD, D + P, P ou K, K/B, DBG, G + K/B, DBG, G, B, DBG, G + K\*1, 2 ou 3/B, DBD, D, B, DBD, D + P\*1, 2 ou 3

Sodom : D, DBD, D + P/D, B, DBD + P/un tour complet + P ou K/B, DBD, D, B, DBD, D + P\*1,2 ou 3/deux tour complet + P\*1,2 ou 3

Birdie : en plein saut B + grand P/G un instant, D + P/P ou K\*2/P ou K\*3/un tour complet + P/D, DBD, B, DBG, G + P ou K\*1,2 ou 3/G un instant, D, G, D + P\*1,2 ou 3

Adon : DBD + moyen K/G, B, DBG + K/B, DBD, D, DHD, H + K/D, DBD, B, DBG, G + K/B, DBG, G, B, DBG, G + K\*1,2 ou 3/B, DBD, D, B, DBD + P\*1,2 ou 3

Sagat : D, B, DBD + K/B, DBD, D, B, DBD, D + P/B, DBD, D, B, DDB + K\*1, 2 ou 3

Rose : DBD + moyen K/B, DBG, G, + P/G, DBG, B, DBD, D + P/D, B, DBD + P/B, DBG, G, B, DBG, G + P\*1,2 ou 3/B, DBD, D, B, DBD + P ou K\*1,2 ou 3

ZERO COUNTER : G, DBG, B + P ou K suivant les personnages

JUMP RETABLISHER : G, DBG, B + P en saut

## STREET FIGHTER ALPHA - LES PERSOS CACHÉS

On s'en doutait : la légende nous apprend qu'il existe des combattants cachés. Le nombre de personnages est ainsi porté à treize comme dans Fatal Fury 3. Les deux premiers sont Vega (M.Bison) et Gouki Long (Akuma). Pour les utiliser, suivez les indications suivantes :

Placez-vous sur les emplacements vides qui servent à sélectionner votre personnage au hasard suivant si vous le voulez en P1 ou en P2, appuyez sur start, faites bas trois fois, gauche trois fois, plus le petit et le grand poing simultanément. Voilà Gouki de retour. Pour Vega procédez de la même façon. Et comme on n'est pas avares, voilà la liste de leurs coups complémentaires :

Vega (M.Bison) :

D, B, DBD ou G, B, DBG + P ou K\*3/B un instant puis H + P/après le coup précédent, P ou alors, B concentrer, H + P/G un instant, D, G, D, + K\*1,2 ou 3/G un instant, D, G, D, + P\*1,2 ou 3

Gouki Long (Akuma) :

B, DBD, D, DHD + P\*1,2,3 ou K/en plein saut B + moyen K/D + P moyen/B, DBG, G + P/D, B, DBD ou G, B, DBG + P ou K\*3/D, DBD, B, DBG, G, D, DBD, B, DBG, G + P\*1, 2 ou 3/en plein saut B, DBD, D, B, DBD, D + P\*1, 2 ou 3/B, DBD, D, B, DBD + P\*1, 2 ou 3/Mega Super Combo au level 3 : petit P\*2, D, petit K, grand P

Quant au troisième personnage il s'agit d'un petit nouveau, nommé Dan. Pour pouvoir le jouer effectuez les commandes suivantes :

Avant d'avoir accès au tableau de sélection des personnages, maintenez le bouton start enfoncé, mettez-vous sur la case de sélection aléatoire, et pressez rapidement les boutons dans cet ordre : petit P, petit K, K moyen, K fort, P fort, P moyen ou grand P, grand K, K moyen, petit K, petit P, P moyen.

Pour jouer contre lui : H ou B ou G ou D + les trois P ou K simultanément ou encore petit K, petit P, moyen P ou encore petit K, K moyen, grand K. Et voici les coups spéciaux de Dan : B, DBD, D + P/D, B, DBD + P/B, DBG, G + K/B, DBD, D, B, DBD, D + P ou K\*1, 2, ou 3/B, DBG, G, B, DBG, G + K\*1, 2 ou 3

Ce Japonais semble avoir quelques animosités envers Sagat et nous en apprendrons plus dans le futur...



Rave Racer.

réservé aux amateurs de courses fun avec de multiples dérapages plutôt qu'aux amateurs de simulation. Le plus important reste la conduite du véhicule, notamment en ce qui concerne l'aspect technique. Nous vous en reparlerons lors du test complet.

## LA CONCURRENCE NE S'ENDORT PAS AU VOLANT

Du côté de chez Sega, on ne chôme pas. En attendant Daytona 2, c'est la division arcade AM1 qui crée la surprise en sortant une course d'Indy.

Le support technologique utilisé est le modèle 2, comme dans Daytona et Virtua Fighter 2. Le jeu est entièrement en 3D mappée. La course d'Indianapolis, très rapide, est un véritable défi technique et physique. Sega a essayé de retrouver ce souffle épique dans Indy 500. Les bolides dévorent le circuit et les meilleures voitures peuvent monter jusqu'à 380 Km/h ! On retrouve les quatre vues, ainsi que les arrêts au stand pour remettre la voiture à niveau. Il y a trois parcours d'une difficulté croissante : Indy 500, Highland Raceway et Bay Side Street. Tout a été pensé pour reproduire les mêmes effets que dans une course réelle : aspirations, escape zone, fuite d'huile... Les collisions des différents véhicules et les chocs ont l'air particulièrement bien gérés. AM1 a réalisé un jeu très technique, à la réalisation très soignée qui simule vraiment la conduite de ces monstres mécaniques tout en conservant un « Game Play » qui permet à n'importe qui de s'amuser comme un fou.

La version Deluxe offre la possibilité de jouer contre sept autres adversaires humains et le nombre de concurrents pilotés par l'ordinateur est porté à trente-trois. Cela fait du monde sur la route et Bison futé va sans doute faire la tête ! Les versions finales de ses deux jeux seront présentées au Jamma show de Tokyo en septembre. Nous vous tiendrons au courant lors des prochains tests.

# Street Fighter Zéro

## la légende continue...

Après une version « Movie » très controversée au Japon et des ventes peu importantes, Capcom a présenté cet été un nouvel épisode de la saga. Pour la firme japonaise, l'objectif était de réconcilier les nombreux fanatiques des jeux SNK avec Street Fighter. Le pari est-il tenu, malgré une réalisation déconcertante ? Réponse dans les lignes qui suivent...



**E**n oui, cela fait maintenant plus d'un an que nous n'avions pas eu l'occasion d'avoir sous le paddle un nouveau Street Fighter.

Les apparitions de Vampire et de X-Men n'ont pas comblé notre soif et « SF The Movie » qui, s'il disposait de quelques bonnes idées, laissait grandement à désirer au niveau de l'intérêt.

Une grande partie du public s'est alors tournée vers SNK qui propose toujours de très grands titres de baston. Les autres sont tout simplement restés fidèles à la version SSF2 X.

Avec tout le recul nécessaire, Capcom décide de remettre au goût du jour le seul hit qui résiste depuis quatre ans au Tsunami SNK : Street Fighter. C'est bien connu, c'est dans les vieux pots qu'on fait les meilleures soupes. Une équipe de développeurs réduite décide de retourner aux sources du jeu en explorant la période qui suit le premier SF. En ces temps-là, nos jeunes combattants avaient déjà participé au premier tournoi et Ryu avait défait le grand Sagat par l'utilisation d'une toute nouvelle technique dite « Shoryuken ». Sagat avait hérité d'une belle cicatrice thoraxiale et d'une rage farouche envers son Ryu. Street Fighter Zéro (ou Alpha suivant les versions) se

situe dans cette période trouble. Ken et Ryu ont fini leur entraînement avec leur maître Shen Long et vont participer à un nouveau mystérieux tournoi. Leurs ennemis Sagat et Adon sont présents ainsi qu'une multitude d'autres adversaires : Birdie, punk anglais déjà présent dans le dernier tournoi, Sodom et Guy, deux spécialistes des arts martiaux (de Final Fight), Rose une belle italienne pratiquant les arts occultes, Nash, un ami de Guile et la charmante Chun-Li qui participe pour la première fois à un tournoi de cette envergure. Tous les différents combattants sont là



pour des raisons bien précises... Voilà pour la mise en scène... Hajimé !

### UNE INTRODUCTION TRÈS ANIMÉE !

Le jeu commence : une animation illustre un combat entre Ryu et Ken ainsi que la dualité certaine entre Rose et Vega (M. Bison). Le plus frappant au premier coup d'œil est le style graphique utilisé qui ressemble beaucoup à celui de X-Men et Vampire. Le design des personnages a été complètement revu comme les animations, qui sont plus coulées. Les décors, quant à eux, sont pour la plupart des retranscriptions de SF1. La différence provient de l'angle de vue utilisée et du nombre de couleurs, beaucoup plus restreint que dans celui des épisodes précédents. À vrai dire, tout cela choque quelque peu... mais c'est un choix délibéré des programmeurs.

La disposition des dix personnages laisse penser qu'il existe deux boss cachés. Face aux 24 personnages de KOF'94, cela peut sembler un peu faible. Le mode auto-guard et protection en saut sont maintenant présents mais bizarrement, le mode turbo est juste assez acceptable comme vitesse de jeu ! La maniabilité a changé et au niveau des enchaînements coups/pouvoirs, on sent indiscutablement l'influence du rival SNK puisqu'ils se font de manières identiques.

Le « reversal », attaque servant à renverser la situation est aussi présent, tout cela sans néanmoins trop changer certaines habitudes.

## Le CPU joue admirablement bien !

Les personnages ont globalement conservé leurs coups. Les petits nouveaux sont assez étonnants par leur diversité. Pour les battre, il vous faudra bien analyser leur habilité. Surtout lorsque l'on sait que le CPU joue admirablement bien !

Au niveau des innovations, on note un coup (zero counter) qui vous permet de bloquer une attaque et de contre-attaquer automatiquement toute de suite après. Éviter d'utiliser cette technique contre des projectiles, cela vous placerait dans une situation délicate... Une autre manipulation permet de retomber sans se faire de mal quant vous êtes projeté. De petits blasons indiquent maintenant comment vous avez battu votre adversaire et la barre des super combos a subi un petit lifting. Elle possède maintenant trois niveaux qui vous permettent de décider par la pression du nombre de boutons si voulez utiliser tout la puissance ou un peu à chaque fois. En conclusion, même si ce nouvel épisode apporte un vent de nouveauté, on peut déplorer que d'un point de vue esthétique et technique, le jeu ne soit pas plus impressionnant. Il se révèle pourtant très agréable à jouer en versus.

Beaucoup regrettent l'absence de plus de décors (juste six), leur manque de profondeur et la pauvreté des couleurs. À noter, les excellentes musiques et bruitages correspondant à chaque personnage. En France, ce onzième jeu en CPS2 (la carte à base de chez Capcom) bénéficie d'un petit succès en salle... (Cf « Tips » Street Fighter Zero page 65).

**Éditeur : CAPCOM**



# TIPS

## VIRTUA FIGHTER 2

Saviez-vous que comme tout bon jeu de combat qui se respecte, Virtua Fighter 2 était truffé de tips en tous genre ?

Si comme nous l'espérons, vous êtes un habitué des salles, vous allez certainement vous empresser d'aller essayer ceux-là :

• **Mode expert** (on en parlait déjà depuis un moment) : à réserver aux initiés, il apporte néanmoins quelques nouveaux coups. Au cours de l'écran de sélection des personnages, effectuez la manipulation suivante : haut, haut, bas, bas, gauche, gauche, droite, droite. Surprise !

• **Mode exchange colours** : Vous en avez marre d'avoir tout le temps les mêmes vêtements mais vous êtes habitué au joystick gauche... Voici la solution : faites haut plus n'importe quel bouton au cours du tableau de sélection des personnages.

• **Kage Loosing Mask** : Gagnez vingt matchs d'affilés avec Kage le ninja, perdez le vingt-et-unième : surprise !

• **Lau hair** : En mode versus, prenez Lau contre Lau, observez maintenant bien les cheveux...

• **Jacky Falcon** : Au niveau de Jacky Briant les deux joueurs doivent effectuer la manipulation suivante : bas + tous les boutons enfoncés (même start). Vous aurez alors la joie de rencontrer un très bel oiseau !

• **Winner poses** : Pendant la scène de replay, laissez n'importe quel bouton enfoncé et admirez !

## TEKKEN 2

En exclusivité et avant que le jeu ne sorte en France, voici déjà les premiers coups !

Indications : P : punch, K : kick, L : left, R : right, \* : multiplier, D : droite, G : gauche, H : haut, B : bas, N : neutre, les caractères en rouge sont utilisés pour un coup lent :

Heihachi Mishima : LP\*2, RP/D, N, B, DBD, RP/D, N, **DBD** + RK\*3/D\*2, RP/D, DHD, RK, LK/DBD, LP, RP/DHD, LK, RK/XXX D\*2, RP et LP

Paul Phoenix : **B**, DBD, RP\*2/B + LP, RK, RP/B, DBD, RP, LP

Nina Williams : DBD + LK\*3, RK/DHD + RK, LK,

RK/DBD + LK, LP, RP/D\*2, RP et LP/LP, RP, B, LK, RK/LP, RP, H, + LK/LP, RP, D, RP et LP

**Marshall Law** :

D, RP\*3/RK, LK, RK/B + LK/RK, H + LK/LK et RK, LK/B, LK, RK/DBG, RK

King : LK et RK/D\*2, RP/B, DBD, RK\*3/DBD + LK et RK

Jack : G, DBG, B, DBD, RP/D, RP et LP/DBG, LP\*3, DBD, RP/B, D, LP, RP, LP, RP/B + LP et RP/double ?/XXX **DBD**, RP et RK/B, RP et LP

Michelle Chang : LP\*3/B + RK, LP/D\*2, LP et RP/XXX milieu, RK

Yoshimitsu : LK, RK/G et LP\*6/B, DBD, LK/DBG, LP/DBG et RP\*6/DHD + LP et RP/G, **G**, LP, N, LP/B, DBG, G, LP

Jun : LP et RK, RP, RK/LP\*2/D, RP/LK, RK\*3/LK et RK/LK, RK\*3, LK/XXX G, LP et LK XXX RP et LP

Lei Wulong : DBG, RK\*2/LK, RK, **H** XXX/RK, LK/D, RK, LP, RP, LK, RK/B, LK et RK XXX G, RK/XXX LK et RK/XXX LK et RK\*3/D, LP, RP, LP, RP, LK

## FATAL FURY 3 - LES EXPERTS LUTINS

Encore quelques astuces pour le dernier de chez SNK, en attendant KOF'95 !!!

Au début de la séquence « how to play » effectuez la manipulation suivante au moment du premier coup donné par Terry : G, D, G, D, point neutre, D, G, D, G. L'apparition du mot « expert » en bas de l'écran confirmera la réussite du code. Cet autre tips marche uniquement sur Neo Geo CD.

Il sert à jouer avec des petits lutins, copies conformes des personnages, mais à la différence de Double Dragon, cela change vraiment les points d'impact des coups. Après la sélection des personnages, maintenez appuyés les boutons B et C simultanément sur les deux manettes jusqu'à l'apparition du tableau VS. Et voilà deux gnomes de plus !

En ce qui concerne la furie cachée de Franco Bash, elle est identique à celle d'Andy, mais vous avez dû vous en apercevoir. (Numéro précédent).

PS : Je n'ai rien contre les gnomes, sauf quand ils encombrent mon jardin...

# Tekken 2 VS The King Of Fighters 95 : l'affrontement !



Ces deux jeux de combat, les amateurs du genre les attendent plus qu'impatiemment pour la rentrée ! Tandis que Tekken a connu un énorme succès sur console avant de le répercuter sur l'arcade déjà bien tenue par VF2, The King of Fighters 94 est le plus grand succès engendré par SNK depuis sa création et la relève tant attendue de Street Fighter.

L'empire Namco, bien que psychologiquement destabilisé par la pression exercée par Virtua Fighter 2, ne semble néanmoins ne pas avoir trop souffert. En effet, si Tekken ne tient pas la comparaison avec VF2, il s'est tout de même très bien vendu dans les salles qui ne voulaient ou ne pouvaient pas investir dans un onéreux meuble Sega. Tekken revient donc et contre-attaque Virtua Fighter Remix de plein fouet ! En effet, Namco a décidé de rester sur le registre système 11 (compatible PlayStation) et de ne pas concurrencer en arcade Virtua Fighter 2 ou le futur Virtua Fighter 3 qui est en cours d'élaboration dans les locaux les plus secrets d'AM2 et d'AM7.

D'ailleurs, pour la petite histoire, les rumeurs les plus récentes font que le jeu est développé indépendamment de la carte sur lequel il tournera, Sega n'étant toujours pas fixé sur le type de technologie utilisée : modèle 2 « boostée » et faisant donc appel à de nouvelles puces ou premier jeu utilisant la toute puissance du Modèle 3 ? Quant à Namco, on parlerait d'un problème

identique pour Tekken 3 avec la future et éventuelle carte système 33...

Que nous présente donc cette nouvelle version de Tekken ? Dans Tekken 2, on retrouve tous les anciens combattants qui avaient fait le succès du premier épisode. Deux nouveaux personnages font leur apparition : Jun Kazama et Lei Wulong. Lei Wulong est un « super policier » surnommé Bruce (Lee ?) qui ressemble fortement à Jackie Chan et Jun Kazama une jolie japonaise combattant pour l'écologie ! On remarque

la subite disparition de Kazuya Mishima, en tous cas dans la version prototype que nous avons essayée. À moins qu'il ne



Tekken 2.



KOF 95.

soit l'organisateur de ce nouveau tournoi « Iron Fist » ?

Différence de taille avec la première version : le mapping ainsi que les décors ont été optimisés. Regardez bien les photos, vous verrez immédiatement le fossé graphique qui sépare les deux versions. Bien que tous les décors utilisent une technique de dessin Bitmap (point par point), ils ont tous été améliorés en finesse par rapport au premier épisode. Maintenant, les zooms se révèlent presque

aussi impressionnants que dans VF2. Quant au système du jeu, les programmeurs de Namco ont décidé de lui conserver sa philosophie : quatre boutons pour chacun des membres, les combos et de nouvelles visions du terrain. La possibilité de contre-attaquer lorsque l'on se retrouve à terre sera incorporée au jeu ainsi que de

# BRÈVES

## RÉSULTAT DES COURSES

Quels sont les titres qui « marchent » le mieux en arcade ?

En France, dans les jeux de combats, SF ALPHA (ou Légend) se taillent la part du lion avec KOF'94. Vient ensuite Virtua Fighter 2 qui malgré un prix élevé, se vend très bien.

Tekken a profité d'une promotion sur PS-X et d'un prix raisonnable en salle. Loin derrière, on trouve Killer Instinct, l'effet de nouveauté ayant quand même bien fonctionné.

Les ventes de Street Fighter The Movie et Mortal Kombat 3 sont de vrais flops (c'est à notre avis mérité !). Pour les simulations auto : loin, très loin devant tous les concurrents, on trouve Daytona USA. Le prix élevé de Rally a freiné sensiblement les ventes. Quant à Ridge Racer, on peut considérer qu'il est aux oubliettes. C'est la dure loi du marché...

Gros succès du jeu Puzzle Bobble sur SNK, qui s'est vendu à plus de 18 000 exemplaires en Europe. Comme quoi, il existe certainement un marché pour les jeux vidéo simples, amusants, bien pensés et sans capacités techniques particulières.

À noter qu'en ce qui concerne les flippers, le record des ventes a été obtenu avec Baywatch (alerte à Malibu). C'est sans doute grâce aux appâts de taille de Mamela, pardon, Pamela.

## CONSOLES 32 BITS, ARCADE & PROMOTION

Tekken 1 et 2, Virtua Fighter 2, Darkstalker, X-Men, Puzzle Bubble... Le public des salles connaît déjà. Vous aussi si vous lisez régulièrement ces lignes. Les grands titres d'arcade sortent systématiquement sur PlayStation et Saturn. Avant de vous précipiter chez votre revendeur pour acheter une « nouveauté », rappelez-vous qu'elle est déjà présente en salle depuis plusieurs mois et que nous l'avons déjà testée dans cette rubrique...

## LES OSCARS !

C'est au Japon que s'est déroulée une cérémonie de remise de prix organisée par un grand journal (un équivalent du Figaro). Cette remise concernait les meilleurs programmes japonais dans des domaines aussi vastes que le graphisme, la recherche en médecine ou le jeu vidéo. Pour la

catégorie « entertainment », ce fut la section AM2 de Sega qui a remporté le premier prix avec le travail réalisé sur Virtua Fighter 2. Il va sans laisser dire que le très charismatique Mr Suzuki et toute son équipe étaient aux anges. Que nous réservent-ils l'année prochaine ? Seul l'avenir et Totale Arcade vont le dire !

Les prix suivants de cette catégorie sont allés directement et respectivement chez Squaresoft, Namco et Konami.

L'année prochaine paraît encore plus prometteuse grâce à l'apparition de nouveaux hardware : les consoles « next gen », les nouveaux processeurs personnels et bien sûr la prochaine génération de cartes d'arcade prévues pour 1996.

## DRAGON MIGHT - KONAMI



Depuis le très décevant Martial Champion, Konami ne lâche pas le morceau et espère tant bien que mal approcher la qualité des jeux Capcom ou SNK. Comme KOF'94 a réalisé de grosses ventes, les concepteurs ont repris le principe des équipes tout en essayant de l'améliorer... Il est désormais possible de créer sa propre configuration en piochant parmi les douze personnages proposés. Mais le mode normal a aussi été conservé et est, à la grande différence de KOF'94, sélectionnable sur le mode arcade (en attendant KOF'95). Le jeu contient beaucoup de points communs avec l'habituelle production SNK et l'on retrouve des zooms et des barres d'énergie comme dans Samourai Spirit. Par contre, un système de rounds permet d'essayer plusieurs adversaires en 5 rounds gagnants. Quant au système « POW », il permet des renversements de situation ahurissants. Le jeu, bien réalisé, devrait satisfaire les fans quelques temps, surtout qu'il devrait être adapté sur PlayStation bientôt.



### KOF 95.

nouvelles parades et des attaques aériennes. Le côté très technique du jeu est conservé. Comme dans le premier épisode, certains coups ne seront réalisables qu'en fonction de vos attaques précédentes. Les parades seront améliorées et de nombreux tips incorporés... À noter que les personnages auront droit dans la version définitive à quatre tenues de combat différentes. Nous vous donnerons des détails et un test complet dans les prochains Totale Arcade.

The King of Fighters 95, quant à lui, n'a pas trop changé. On ne change pas une équipe qui gagne : KOF'94 est l'un des plus grands derniers succès d'arcade !

Au niveau des équipes engagées, on retrouve les mêmes personnages sauf en ce qui concerne la sport team américaine qui a été remplacée par l'équipe des rebelles. Ce triumvirat est composé de Billy Kane, l'homme au bâton et garde du corps de Geese Howard de Fatal Fury, de Eiji Kisaragi, ninja amoureux de Mai dans Art Of Fighting et de Yori Yagami « côté obscure de la lune », qui serait venu se mesurer à Kyo Kusanagi (« le soleil »). La grande nouveauté de KOF'95 serait la possibilité d'éditer ses propres équipes afin de choisir les personnages qui correspondent le plus à votre technique de jeu. De plus, grâce à cette nouvelle version, nous allons enfin savoir si les bugs de KOF'94 étaient prémédités ou non ! Chaque ancien personnage se voit doté de nouveaux coups, la Garou Densetsu team récupère des coups de FF3, Kim a appris ses techniques à ses deux copains forcenés... La version Neo Geo CD devrait sortir fin septembre (le 29) et nous espérons qu'elle n'aura pas de problème de chargement intempestif !

# Virtua Striker

**On a le droit de ne pas aimer le football ! Impossible de comprendre pourquoi tous ces types courent après une balle... Et surtout pourquoi les foules s'enflamment. Par contre, j'ai beau ne pas être amateur, j'avoue avoir énormément apprécié Virtua Striker, sans doute le plus beau jeu de football jamais réalisé. La vie est parfois pleine de paradoxes...**

**A**près la sortie de Sidekick 3, nous attendions tous Virtua Striker de pied ferme. Il est vrai que nous n'avions pas eu l'occasion d'apprécier un grand jeu de foot en salle depuis Sidekick 2 et Hatrick Hero de Taito. C'est crampons au pieds et avec un maillot propre que nous sommes allés tester le jeu, mais sans supporters. Les écrans qui agrémentent l'introduction



sont vraiment étonnants. Réalisés entièrement en image de synthèse, les différents écrans donnent instantanément le sentiment étrange que si vous n'introduisez pas une piécette dans la fente de la borne dans les secondes qui suivent, vous allez passer à côté de quelque chose de grandiose et que votre avenir ne vaudra pas un clou...

Les scènes, tout bonnement magnifiques, nous conduisent grâce à une caméra virtuelle, de l'entrée du stade jusqu'au cœur du terrain, en nous faisant visionner de superbes actions. Il n'y a pas grand chose d'autre à dire, si ce n'est que Sega sait admirablement mettre en valeur sa marchandise !

## DES ÉQUIPES INTERNATIONALES !

Les matchs proposent un choix de dix-huit équipes internationales. Chacune possède sa propre formation, et un style de jeu qui lui est propre. Ainsi, avec un peu d'expérience, vous verrez que des équipes offrent des joueurs plutôt offensifs ou défensifs... Pour contrôler les joueurs ; trois boutons qui servent respectivement aux passes courtes/fauchage, aux passes longues,

aux shoot. Comme dans tous les jeux de ce type utilisant la 3D, il est nécessaire de « prendre en main » le jeu quelques minutes avant d'y prendre plaisir. La technique du maniement des joueurs et du ballon assimilé rapidement, on peut alors vraiment s'amuser. Sega a réalisé un jeu qui se veut réaliste et extrêmement jouable pour tout le monde.

Très vite, ce sont les détails qui accrochent. Les mouvements des joueurs sont fluides et particulièrement réalistes. Les jambes et les bras des joueurs sont synchronisés et le rendu est parfait. Lors des changements de direction, les joueurs ont des positions différentes suivant leur vitesse ou

leurs inclinaisons durant la course. Mais le travail de Sega ne s'arrête pas là, et la notion de simulation a été poussée plus loin encore : lorsque qu'un joueur est stoppé durant sa course suite à un tackle, plusieurs types de chutes ont été programmés. Même le choc frontal avec un joueur de l'équipe ennemie a été envisagée ! Ce n'est pas tout. Lors d'une course, lorsque vous êtes poursuivi par les membres adverses,

votre personnage incline sa tête dans leurs directions afin d'envisager ses chances de réussites ! De plus, la puissance de votre tir est optimisable en fonction de la pression que vous exercez sur les touches, une jauge d'énergie apparaissant en bas de l'écran. Après dix minutes de jeu et un minimum d'entraînement, il est alors possible de balancer à votre adversaire de véritables boulets de canon qu'il aura bien du mal à stopper. Lorsque vous



# BRÈVES



êtes à proximité des buts, les retournés et les têtes sont possibles et les plus belles actions envisageables... Et lorsque vous maîtriserez le placement de vos joueurs sur le terrain, vous deviendrez alors imbattable. Aux techniques, j'ajoute que de nombreuses feintes sont possibles lors des dribbles, comme le « petit vélo » par exemple. Dernier point fort, le jeu est long pour une fois ! En effet, les périodes sont limitées dans le temps, et lorsque vous affrontez un adversaire « humain », on peut jouer assez longtemps...

Un petit reproche toutefois, il est impossible d'accélérer ou de ralentir sa course. Une fois la balle au pied, la rapidité du joueur est toujours la même. Dommage, cela aurait pu pimenter les tactiques de jeu.

## MODÈLE 2 ET BALLON ROND

Le jeu utilise une carte modèle 2 de Sega. C'est avec cette technologie qu'ont été réalisés des softs comme Daytona, Virtua Cop, Virtua Fighter 2 et Rally tout dernièrement. Pourtant, même si Striker est un jeu vraiment bluffant à la réalisation irréprochable, on ne peut pas dire qu'il soit aussi impressionnant que les jeux cités plus haut. Peut-être parce que Sega a décidé de mettre l'accent sur une version très jouable et très réaliste en faisant l'impasse sur la finesse des graphismes du jeu. Sans doute parce que l'adaptation sur Saturn nécessitera ainsi moins de travail pour les développeurs et fera donc bénéficier Virtua Striker d'une sortie rapide, peut-être même avant Noël.

Je tiens aussi à signaler que nous avons patienté trente minutes devant la borne pour pouvoir jouer, de nombreuses personnes étant devant nous. C'est en général, en tout cas dans les bonnes salles d'arcade, un gage de qualité...

ÉDITEUR : SEGA

## PROCHAINEMENT SUR VOS ÉCRANS

La guerre fait rage du côté du Japon. Début septembre, c'est à dire au moment où vous lisez ces lignes, se tiendra un des plus grands salons mondial de l'Arcade. Cette année, lors du JAMMA SHOW (c'est le nom du salon) seront présentés des titres exceptionnels. Voici en vrac les quelques surprises qui vous attendent dans les mois à venir en salle, sur vos consoles 32 Bits et dans les prochains CDC :

- **Virtua Fighter 3** : Sega a décidé de placer la barre très très haut. VF3 est un jeu extrêmement ambitieux et le premier profitant de la technologie de la carte modèle 3. Il s'agit pour Sega d'écraser ses concurrents arcade et de profiter de la dynamique créée par AM1, AM2 et AM3. VF 3 est attendu au Japon comme un événement exceptionnel et l'on parle déjà là bas d'un « Virtua Day ». En attendant, tous les Game Center possèdent plusieurs dizaines de borne VF 2 et les tournois attirent sans cesse de nouvelles recrues. Impressionnant...

- **Toryumon** est un nouveau puzzle game de Sega ressemblant à Megapanel dont le but est créer des figures géométriques. Ambiance chinoise pour ce dérivé de Puyo Puyo sur une carte 68 000 traditionnelle.

- **Cowcaiser**, après une période de test intensifs dans quelques salles japonaises, devrait être disponible à la rentrée.

- Le premier jeu en 3D temps réel mappé de Taito devrait arriver en salle prochainement. Il oppose une voiture et une moto dans une course endiablée ! Son nom n'a pas changé : **Dangerous Curves**. Et aussi un nouveau shoot vertical de 32 niveaux parodique nommé **Atsukanbeedaa** ! Quant à **Outburst 4D** (et non Outpast) il devrait être disponible rapidement ainsi que de nombreux programmes utilisant la même carte. Nom de code du prochain : **Lilis**

- Namco devrait aussi présenter prochainement **Super World Stadium** et **Fighter Camp**, un simulateur comme Air combat 22, mais qui se rapprocherait beaucoup plus d'une simulation réaliste. Cyber Cycles quant à lui devrait être présent dans les salles françaises prochainement...

- Sur MVS, **Goal, Goal, Goal**, un jeu de foot ainsi qu'une nouvelle version du fameux hit d'arcade **Mr Do** (Neo) devraient sortir bientôt. On attend toujours aussi la repompe 232 megas

de R-Type par Aicom sur MVS ; **Pulstar**.

- Data East se lance aussi dans les « puzzles games » avec **Magical Troops**, un jeu qui semble se positionner entre Puzzle Bubble et Puyo Puyo, que nous vous détaillerons dans les prochains Totale Arcade, vous n'y échapperez pas et nous non plus !

- **Final Romance 2** et **Koichimashiyo** sont deux superbes mah-jong respectivement de Video-System et Visco sur MVS.

- **Henry Explorers** de Konami ressemble beaucoup à un mélange de Virtua Cop et de Rail Chase sauf qu'ici vous jouez à trois simultanément pour dégommer au fusil à pompe tous les monstres qui hantent les lieux mythologiques que vous allez parcourir...

## WELCOME TO THE NEXT JOYPOLIS

Sega continue d'agrandir au Japon son parc d'amusement-center tout en proposant de nouvelles attractions. Tout d'abord la suite de Ghost Hunter, une aire de basket-ball 3 contre 3 et Power Imaginator. Plusieurs autres attractions sont prévues dont plusieurs sont basées sur des séquences 3DCG, autrement dit des images de synthèse...

La mode des tournois fait aussi fureur, puisqu'on en dénombre plusieurs à intervalles réguliers : Quizz, Bagarre, Metal Game, etc. Dans un tout autre registre, Sega annonce sa volonté de proposer des jeux virtuels de qualité assez suffisante pour qu'on y croit (!?), avec les anglais de Virtual Reality et ses fameux AM's. Cela pourrait bien commencer avec leur prochain shoot'em up MBS. (Cf « Quoi de neuf chez Sega ? », page 72).



( totale arcade )

# Quoi de neuf chez Sega Virtua Cop 2, Virtua Fighter Remix, Rail Chase 2, Final Arch et Mobile Suit the Battle.

S'il y a bien une compagnie japonaise à qui l'on pourrait attribuer sans aucun doute le trophée de la créativité, c'est sans conteste Kabushiki Kaisha alias Sega Entreprises ! Très occupées par le lancement de titres sur leurs nouvelle console Saturn, les différents AM trouvent encore le temps de nous inonder de nouveaux titres, et de qualité qui plus est !

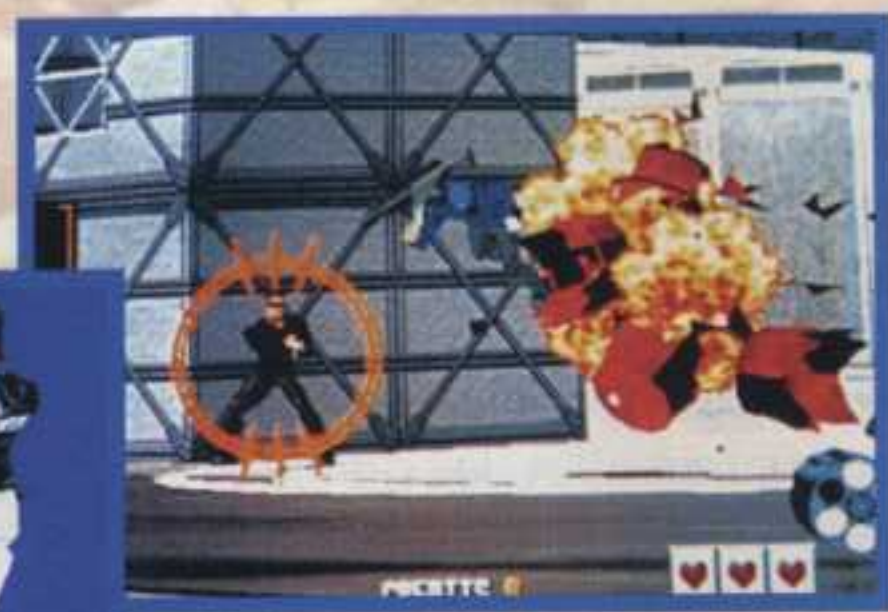
**V**ous en aviez marre de toujours tirer sur les mêmes adversaires, de parcourir les locaux D'EVL Corporation en évitant de tirer sur les (innocentes !) secrétaires, de dégommer les boss du premier coup ? Et pourtant, une irrésistible envie vous remettait toujours ce satané flingue en main. Vous présentiez alors tous les syndromes d'une Virtua Cop aiguë. Comme Sega pense à vous, vous allez bientôt pouvoir vous soulager en jouant avec la suite (toujours sur carte modèle 2) **Virtua Cop 2**. Nos deux héros, Mike et Jimmy, sont accompagnés cette fois-ci d'une tireuse de choc très charmante : Janette Marshall. Ensemble, ils vont parcourir les rues de Virtua City, infestées de terroristes à la solde de la sombre et manichéenne EVL Corp. La partie ne sera pas de tout repos ! Bientôt le test complet !

## LE RÉSULTAT EST TOUT SIMPLEMENT BLUFFANT !

Quant à **Virtua Fighter Remix**, sorti depuis quelques temps sur Saturn au Japon au cours d'une offre promotionnelle, il est en train d'envahir les salles sombres. Alors que nous attendons impatiemment VF 3,

Sega nous offre la preuve éclatante qu'un programme élaboré sur Saturn peut être très rapidement adapté sur la carte d'arcade ST-V (le contraire a été déjà prouvé) et le résultat est tout simplement bluffant !

L'avantage pour Sega d'avoir sorti V.F



**Virtua Cop 2.**

Remix est double : tout d'abord, cela permet de faire patienter les possesseurs de Saturn et futurs acquéreurs de VF2, jusqu'à la fin de l'année. L'autre étant de pouvoir toucher les petits exploitants. Cette version propose un mapping pour les personnages (à l'origine en faces pleines) et une animation légèrement plus rapide. Elle contient aussi de petites nouveautés relatives à VF2.

En parlant de ST-V, AM1 ne chôme pas puisqu'il prépare **Final Arch**, un nouveau jeu utilisant cette carte. Il a pour thème le base-ball, sport national au Japon comme aux États-Unis. Vous allez avoir la possibilité de participer à un nombre important de league dans un univers tout en 3D mappée. Les strikes, home-runs et autres dead-balls seront de mise. Le jeu utilise trois boutons et tourne en 30 images par seconde, ce qui est très convenable pour ce type de soft, surtout lorsque l'on voit les zooms effectués par les caméras virtuelles. De par son thème, nous



**Rail Chase.**



# ga ?

risquons encore une fois de ne pas voir arriver ce jeu en salle en France, mais il sera sans doute distribué dans sa version Saturn.

AM3 termine **Rail Chase 2**, suite d'un des premiers jeux 32 bits, à l'origine entièrement en bitmap (sprites zoomés). Cette fois, le jeu a recours au modèle 2, une carte qui commence à être rentabilisée, et est entièrement refait en 3D mappée. Le principe, lui, n'a pas beaucoup changé. Toujours aux commandes d'un petit wagonnet lancé à pleine vitesse sur des chemins remplis d'embûches et d'ennemis... Le jeu est sympathique, bien réalisé et vraiment défoulant à deux joueurs !

## L'INFLUENCE DE MOBILE SUIT GUNDAM EST TRÈS MARQUÉE

Pour finir, Sega nous présente une surprise qui devrait sans conteste plaire aux amateurs de combats de Mechas popularisés par la série animée mythique Gundam. Son titre : **Mobile Suite the Battle**. Le jeu, basé sur la carte d'arcade modèle 2, sera réalisé entièrement en 3D temps réel et polygonale et propose de participer aux cyclopéennes batailles que se livrent ces géants d'acier à travers l'espace et les astres. Le Mecha présenté ici contient une Saturn dissimulée dans son dos ! L'influence de Mobile Suit Gundam est très marquée de par le design de plusieurs Mechas et du système d'assistance au combat géré par l'ordinateur. Sega ne le cache pas et les références sont très nombreuses. Autre détail qui a son importance, Sega se demande encore s'ils vont réaliser une version utilisant un casque virtuel... C'est bien possible en tout cas.



Final Arch.

# TIPS

## WORLD HEROES PERFECT

Le dernier ADK propose maintenant dix-neuf personnages avec ces quelques tips que nous donnons gracieusement.

Ils permettent de pouvoir enfin jouer avec les trois boss du jeu :

Tout se passe pendant la sélection des personnages.

Pour Neo-Dio, appuyez sur B tout en effectuant le mouvement suivant : haut, haut, bas, bas, gauche, gauche, droite, droite, et B + C.

Pour Gokuh, c'est identique à la différence que c'est le bouton C qui commence la manipulation.

Indications : voir SF ZERO + ABCD = boutons

**Neo-Dio :**

B, DBD, D + P ou K/B, DBG, G, D + P ou K/B, D, DBD + P/B, H + K/en saut DBG, DBD, H + K/extra : G + ABC simultanément/ABC simultanément/D + ABC simultanément/B, DBG, G, D + BCD simultanément

**Gokuh :**

D, B, DBD + K/B, H + P/en saut D, DBD, B, DBG, G, DHG, H + K/B, DBG, G + BCD simultanément  
Extra : ABC simultanément/B, DBD, D, G, DBG, B, DBD, D + AC

Pour la version CD, vous avez, tel Fatal Fury 3, un mode liliput pour jouer avec gnomes, qu'est-ce qui faut pas faire pour plaire !

Et enfin pour prendre le boss ultime du jeu, j'ai nommé Zeus suivez les panneaux :

En mode versus, appuyez sur BC simultanément et ensuite sur A ou D suivant votre inspiration artistique !

**Zeus :**

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

À noter pour l'anecdote que la version française ne possède pas les commentaires des personnages au cours du jeu, qui sont vraiment, pour certains, top délire !

## THE KING OF FIGHTERS 95

Dernière minute ! KOF'95 est dépecé en long et en large dans les pages de test de *CD Consoles*, quant aux boss, furies cachés, tips et autres techniques, ils seront bien sûr de retour dans le Totale Arcade du mois prochain. Les coups décrits ici ne concernent que les coups non présentés sur la borne ou la doc du

jeu. bonne rentrée ! indications :

N : joystick neutre, personnages à gauche, boutons A, B, C et D (norme SNK), furies en rouge.

L'équipe des principaux (Kyosama)

**Kyo Kusanagi :** D ou G + C/D + D/DBD + D/en saut, DBG ou B ou DBD + C

**Benimaru Nikaido :** D ou G + C ou D/en saut, DBG ou B ou DBD + C ou D/en saut, DBG ou B ou DBD + D/B,

DBD, D + B ou D/à faire pendant le coup précédent, B, H + B ou D

**Goro Daimon :** D + C/G + C/B ou G + D/au contact, D, DBD, B, DBG, G, D + C/G, DBG, B, DBD, D + A ou C/au

contact D, DBD, B, DBG, G, D, DBD, B, DBG, G + C

L'équipe de Ryokonoken

**Ryo Sakazaki :** D ou G + C ou D/D + C/D, DBD, B, DBG, G + A ou C/en saut, B, DBD, D + A ou C

**Robert Garcia :** D ou G + C ou D/D, DBD, B, DBG, G + A ou C/en saut, B, DBD, D + A ou C

**Takuma Sakazaki :** D ou G + C ou D/D, G, DBG, B, DBD, D + A ou C

L'équipe de Garou Densetsu

**Terry Bogard :** D ou G + C ou D/D + D

**Andy Bogard :** D ou G + C ou D

**Joe Higashi :** D ou G + C ou D/DBD + D/A ou C frénétiquement/pendant le coup précédemment, B, DBD, D + A

ou C

L'équipe de l'association des combattantes

**Mai Shiranui :** D ou G + C ou D/en saut, DBG ou B ou DBD + C ou D/B, H

+ A ou C

**King :** D ou G + C ou D/DBD + D

**Yuri Sakazaki :** D ou G + C ou D/en saut, DBG ou B ou DBD + C/D + D/D,

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

L'équipe de Kim

**Kim Kamphan :** D ou G + C ou D

**Choi Bounge :** D ou G + C/D + C ou D

**Chang Koehan :** D ou G + C

L'équipe Ikari

**Heidern :** D ou G + C ou D/en saut, DBG ou B ou DBD + C ou D

**Ralph :** D ou G + C ou D

**Clark :** D ou G + C ou D

L'équipe des rebelles

**Billy Kane :** D ou G + C ou D/D + D

**Iori Yagami :** D ou G + C ou D/D + C, N, C/D + D/en saut G + D

**Eiji kisaragi :** D ou G + C ou D/D, DBD, B, DBG, G + B ou D/B, DBD, D, DBD, B, DBG, G, + A ou C

L'équipe des psycho soldats

**Athena Asamiya :** D ou G + C ou D/en saut, DBG ou B ou DBD + C ou D

**Sié Kensou :** D ou G + C ou D/D + C ou D

**Chin Gentsai :** D ou G + C ou D

# TF1

## le pari

Pierre BROSSARD

### du multimédia



*À l'heure où aux Etats-Unis, les grands du multimédia s'unissent aux grands de la communication (cf. le rachat de ABC par Disney), on assiste en France au schéma inverse : les grands de la communication s'allient aux sociétés de multimédia et de jeux. Pour en savoir plus, l'interview du patron de TFI Vidéo.*

**CDC :** *TFI et le marché du multimédia, c'est nouveau ! S'agit-il d'une opportunité où est-ce le résultat d'une stratégie mûrement réfléchi ?*

P.B. : Il faut avant tout préciser les choses. Il existe chez TFI une division « on-line » qui se trouve au cœur des activités de la chaîne et des développements futurs d'une chaîne interactive que nous pourrions appeler « hyper-télévision ». Si nous revenons aux produits interactifs « off-line » qui concernent plus directement TFI Vidéo, c'est effectivement aujourd'hui une des premières concrétisations de notre travail. Il faut savoir qu'il y a un an, TFI avait déjà édité avec Philips un titre CD-i, Le journal interactif de TFI. Ce produit a pu être réalisé avec la participation active de toute la rédaction et des équipes de développements de TFI Entreprises dirigées par Martine Tournier sans oublier bien sûr l'équipe de J.C Larue\*.

Aujourd'hui, nous sommes amenés à nous intéresser à la fois aux réseaux et aux produits que sont les jeux vidéo, le Vidéo-CD et les produits interactifs, CD-i et CD-Rom. Notre première intervention sur le marché du jeu va être la distribution d'un titre assez formidable distribué par TFI Vidéo et produit par Titus dénommé Prehistorik Man. Nous commercialiserons ce produit au tra-

vers de TFI Vidéo, début octobre. Un des éléments que nous apporterons, et qui est relativement nouveau dans le monde du jeu, c'est notre force de communication via la télé bien sûr.

**CDC :** *pourquoi arriver sur ce marché aussi tard ?*

P.B. : c'est très simple. Ces quatre à cinq dernières années, nous les avons consacrées à nous implanter sur d'autres marchés plus directement liés aux activités de la chaîne, la diffusion de l'image. Avec la vidéo et à travers un réseau de revendeurs, nous avons été un distributeur d'images via le

format vidéocassette. Nous sommes actuellement dans le peloton des quatre premiers éditeurs et le premier éditeur/distributeur français. Une des raisons qui nous a poussés à entrer tardivement sur ce secteur des jeux vidéo, c'est que nous avons la conviction qu'avec l'arrivée des nouvelles consoles, des nouveaux formats (le CD), le développement technologique de la vidéo (le Vidéo-CD) et l'émergence du multimédia, nous allons naturellement vers une convergence des formats quel que soit le contenu, c'est à dire le format CD. Il est clair que dans les cinq ans à venir, il y aura à la fois une convergence sur le plan de la distribution, sur le plan du point de vente et au niveau du consommateur. Notre présence sur ce marché s'inscrit dans cette logique : être présent dans la plupart des secteurs utilisant le format CD. TFI l'est déjà au niveau de la musique depuis la création d'Une Musique. TFI va l'être au travers des jeux vidéo à l'occasion de la sortie vidéocassette d'Un Indien dans la Ville, avec un jeu Game Boy, une version Laser Disc mais aussi une version Vidéo-CD à laquelle s'ajoutera un plus produit exceptionnel, un jeu CD-i coproduit une nouvelle fois par TFI et Philips.

**CDC :** *pour quelles raisons cette nouvelle activité de TFI est-elle gérée par TFI Vidéo ? Pourquoi ne pas avoir créé une nouvelle division de développement à l'instar de Canal + Multimédia ?*

P.B. : comme je l'ai explicité précédemment, TFI dispose déjà d'une division développement avec le département télématique de Martine Tournier. TFI Vidéo intervient en tant que marketeur/éditeur du produit. Mais sur le plan du développement et de la réalisation du produit, c'est de la compétence du département télématique. Les deux entités sont regroupées au sein de TFI Entreprises qui est elle-même une filiale de développement intégrant



À l'occasion de la sortie du film « Un Indien dans la ville » en vidéocassette, Vidéo-CD et Laser Disc, TFI Vidéo lance le jeu Game Boy.

la vidéo, la télématique et la téléphonie, les droits dérivés et aujourd'hui le développement de jeux et de produits interactifs.

**CDC** : Avec *Un Indien dans la Ville*, vous voulez créer un événement. Comptez-vous en faire d'autres du même genre où vous orientez-vous vers une stratégie d'édition massive ?

P.B. : si nous considérons les produits où jeux interactifs que nous développerons, nous essaierons automatiquement de créer des événements. Où alors d'utiliser des événements pour éditer à ce moment des produits interactifs. Le raisonnement que nous avons eu avec *Un Indien dans la Ville* est le suivant : dans le monde de la vidéo, ce film va être une des plus grosses ventes du marché, ce sera le plus important événement de TFI Vidéo depuis sa création.

**CDC** : vous avez quelques titres à nous annoncer ?

P.B. : non, c'est un peu prématuré, mais avant la fin de l'année, vous aurez quelques informations.

**CDC** : quelle est votre ambition sur ce marché du jeu vidéo et plus généralement du multimédia ?

P.B. : nous voulons être présents, apporter des produits correspondant à un public le plus large possible et les faire connaître au plus grand nombre. Je crois qu'un des éléments importants est d'arriver à trouver des concepts où des personnages très proches des concepts de la chaîne.

**CDC** : le mot d'ordre, c'est la synergie avec les programmes hertziens ?

P.B. : c'est un des mots d'ordre, les autres sont de trouver des concepts porteurs et originaux. Je crois qu'un des éléments de notre politique, c'est une progression prudente sur ce marché en ligne avec le développement du parc. Nous avons dans nos tiroirs un certain nombre de projets que nous pourrions peut-être développer sur ce format.

**CDC** : avec les possibilités de TFI en matière de promotion télé, n'avez-vous pas de nombreux éditeurs qui frappent à votre porte pour de la coproduction par exemple ?

P.B. : c'est évident, à l'avenir, nous serons beaucoup sollicités.

**CDC** : avez-vous le projet d'intégrer des équipes de développement ou de toujours travailler en coproduction ?

P.B. : sans doute à terme aurons-nous des équipes intégrées, tout en utilisant des forces externes.



*Prehistoric Man* est le premier jeu vidéo distribué par TFI Vidéo.

**CDC** : investir ce marché avec la Super Nintendo, cela se comprend parfaitement, la marché existe... Investir sur un titre CD-i dès l'année dernière, cela relevait du risque. Quelle réflexion cela vous inspire ?

P.B. : Nous avons estimé que ce risque était faible par rapport aux profits que nous pouvions retirer de cette opération. Aujourd'hui, c'est un projet tout à fait rentable. Il y a d'ailleurs une édition 95 en cours afin de réactualiser le produit.

**CDC** : quelle est votre position par rapport au Vidéo-CD ?

P.B. : certains ont beaucoup parlé depuis environ un an des technologies MPEG 1 et MPEG 2. Mais ces produits, notamment le MPEG 2, ne verront pas le jour en France de manière significative avant trois ou quatre ans ! Il y a des contraintes à la fois industrielles et techniques qui génèrent un problème fondamental, le prix. Pour le moment, le standard Vidéo-CD est un standard vraiment grand public. Pourquoi ? Parce que la qualité est superbe avec le son du CD audio. TFI a donc décidé d'éditer des films, car le parc Philips est en train de se développer très rapidement mais également le parc des nouvelles consoles. Il ne faut pas oublier qu'elles permettent de lire, pour la plupart, des Vidéo-CD avec une carte MPEG 1. En plus, il y a des annonces de prix en terme de coûts de cartes MPEG ridiculement bas. Nous sommes donc dans un parc potentiel, que j'estime être au moins égal (avec une progression beaucoup plus rapide) à celui des lecteurs de Laser Disc il y a deux ans, lorsque nous avons commencé à éditer sur ce support. En plus, les programmes que nous allons mettre sur le marché vont être en prix public très peu éloignés du prix de la vidéocassette. Nous proposerons les meilleurs titres de notre catalogue tout en développant des produits hors-film, comme des documentaires.

**CDC** : avez-vous déjà pris des contacts avec ces constructeurs de consoles afin de réaliser des bundles (machine plus jeux) avec eux ?

P.B. : nous sommes actuellement en train de le faire.

**CDC** : peut-on également imaginer voir des produits Vidéo-CD sur les mangas, nouveau secteur\*\* dans lequel TFI est très actif ?

P.B. : oui, c'est parfaitement dans notre logique.

**CDC** : Quelle sera votre politique éditoriale d'ici fin 96 ?

P.B. : nous éditerons au moins une trentaine de titres !

**CDC** : imaginez-vous des développements interactifs avec la technologie du Vidéo-CD ?

P.B. : c'est un des sujets sur lequel nous réfléchissons, particulièrement avec le hors-film.

**CDC** : depuis quelques mois, ce marché du jeu vidéo vit de profonds changements avec l'arrivée de sociétés comme la Fox, Viacom, Sony, Canal +, et bien sûr TFI. Qu'en pensez-vous ?

P.B. : aux U.S.A, les producteurs se sont rendus compte que les films pouvaient aussi apporter une recette supplémentaires avec une déclinaison interactive. La démarche de Spielberg avec la création de sa société Dreamworks illustre bien ce raisonnement. En France, c'est quelque chose qui

**LE CONTENU, C'EST LE NERF DE LA GUERRE ET C'EST VALABLE PARTOUT.**

va se généraliser. Aujourd'hui, je ne connais pas un studio qui ne possède pas sa filiale interactive.

**CDC** : cela veut-il dire que le software, les programmes seront la clé de la réussite sur ce marché ?

P.B. : oui bien sûr ! Le contenu, c'est le nerf de la guerre et c'est valable partout.

\*J.C Larue est le Président-directeur général de Philips Média France.

\*\*TFI Vidéo vient de racheter les droits de nombreux titres de janimé tels Dragon Ball, Dragon Ball Z, Akira, Saint Seiya (Les Chevaliers du Zodiaque), Mortal Kombat...

( repères )

# LA SAGA SATURN !

La Saturn est le fruit de l'expérience de la compagnie qui mène la révolution technologique ludique 32 bits. Elle possède de nombreuses possibilités grâce à son architecture multi-processeur. Humble d'aspect, elle nous cache pourtant bien des surprises.

**M**algré des innovations technologiques à répétition, Sega est loin de faire l'unanimité, car même si la société est toujours sur la brèche avec des jeux de plus en plus étonnants, elle doit partager le marché domestique avec bon nombre de constructeurs et... notamment avec Nintendo, l'ennemi de toujours. La Saturn se devait donc de créer un fossé technologique entre les deux géants japonais.

## L'histoire

Depuis qu'Atari a abandonné le marché des consoles, Sega et Nintendo ont tenté de s'emparer de ce monde. Au milieu des années 80, il y avait la NES et la Master System. Au début des années 90, il y a la Super NES et la Mega Drive. Leurs différences au niveau technique sont flagrantes. La Super NES a bénéficié d'une plus longue gestation, elle est plus puissante. La conquête du marché mondial entamée par Sega est enrayée de manière définitive en Asie. Les Sonic boys se rabattent donc sur le marché occidental, essentiellement les États-Unis, d'ailleurs. La mise en place du projet Saturn est lancée par Sega pour conquérir le marché des 32 bits avant les autres. Mais la sortie des 3DO et Jaguar puis l'annonce de la PlayStation obligent Sega à revoir considérablement le hardware de sa 32 bits.

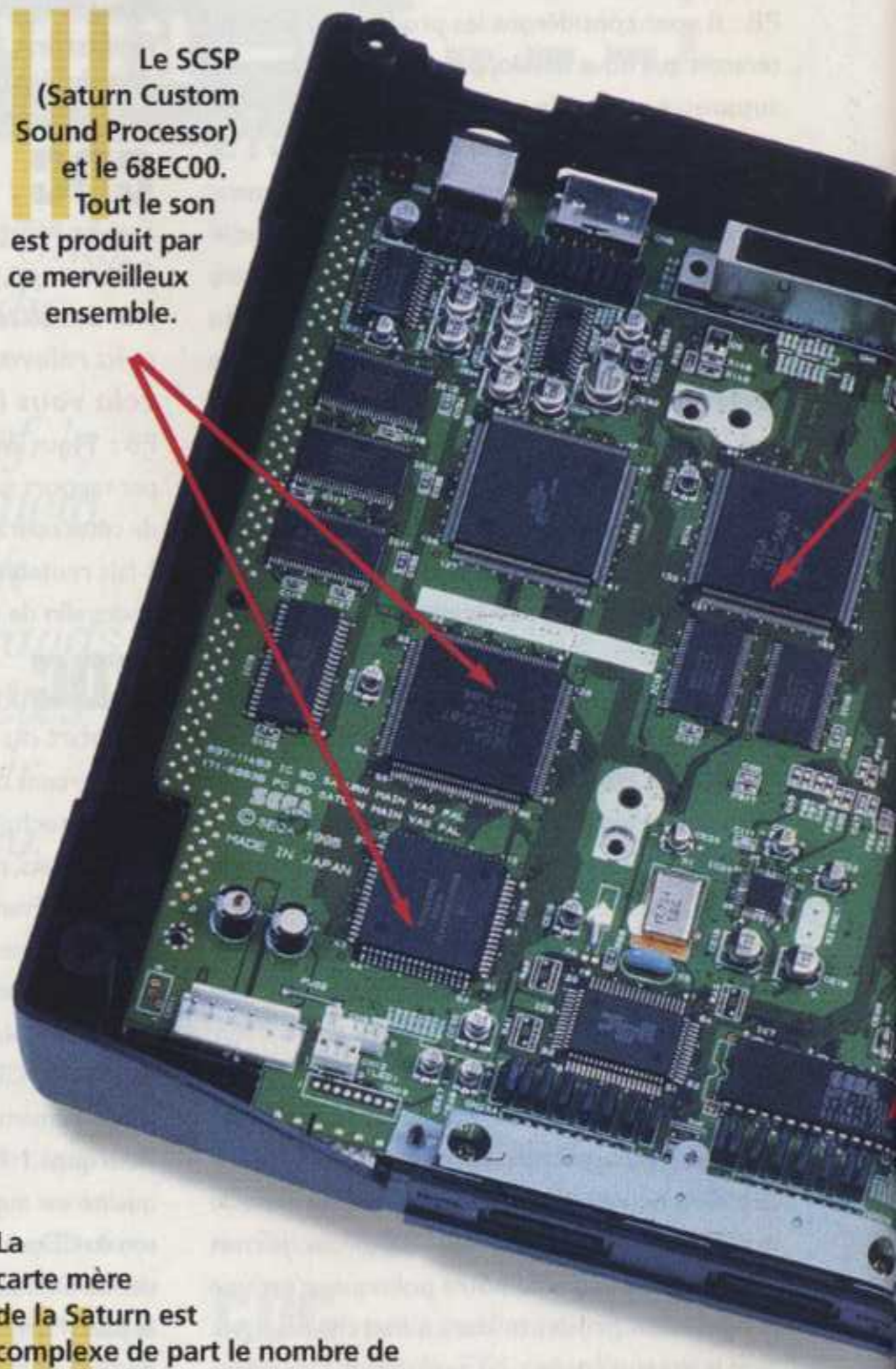
## Le hardware

L'architecture de la Saturn est basée autour d'un bus de 32 bits. Elle est axée sur une technologie multiprocesseur. Depuis l'annonce de sa création, bien des choses ont changé. La machine est bâtie autour de deux SH2 (Super Hitachi) tournant en « parallèle ». Un SH2 est un processeur RISC cadencé à 25 MIPS.

Le travail du couple SH2 est considérablement allégé par plusieurs co-processeurs.

Deux coprocesseurs graphiques permettent la gestion des graphismes en 2D et en 3D. Le VDP1 (Video Processor 1) gère

Le SCSP (Saturn Custom Sound Processor) et le 68EC00. Tout le son est produit par ce merveilleux ensemble.



La carte mère de la Saturn est complexe de part le nombre de chips intégrés. C'est pourquoi vous ne pouvez pas voir le couple de SH2. Ces derniers sont à côté du VDP2, bref sous la deuxième couche de la carte.

les sprites, il peut les déformer, les mapper... Le VDP2 se charge de la gestion des images constituant des mappes, il effectue les rotations sur les images, les déforme... Chacun des VDP est pourvu d'une mémoire cache interne de 512 Ko, soit un Mega-octet pour les deux ensembles. Toute cette mémoire permet aux processeurs d'effectuer plus vite leurs travaux puisqu'ils n'ont pas à accéder à la mémoire générale pour travailler.

La souplesse des limites de ces processeurs permet de nombreuses astuces. Bonjour, les effets.

## En Détail

LE VDP1 et VDP2, processeurs vidéo. Ils se partagent les tâches graphiques : texture mapping, sprites, scroll... Notez, sous le VDP1, les deux Rams faisant office de VRam.

La Ram statique qui permet la sauvegarde des données importantes. Vous disposez de quelques 32 Ko pour cela. Cette dernière n'est rien sans la pile au lithium.

La Rom de la machine. Elle contient tous les graphismes, sons, programmes disponibles dans la machine lorsque vous la mettez sous tension avec ou sans CD. Sa taille est 512 Ko.

En ce qui concerne le son, toute l'industrie du jeu est d'accord, pour une fois. La Saturn possède le meilleur hardware jamais vu à ce jour sur une console ou un système multimédia. Les prouesses sonores de la machine sont dues au SCSP (4).

Cet ensemble intègre son système audio. Il possède 32 canaux sonores utilisables aussi bien en FM (1) qu'en PCM (2). Il est

supporté par un 68 000 customisé, le 68EC000, cadencé à 22.6 MHz. Pour assister ce dernier, un processeur sonore, créé par Yamaha, lui est adjoint. Il s'agit du processeur FH1. L'ensemble délivre la meilleure qualité de son qu'une console actuelle puisse produire. Le SCSP possède, évidemment, des DAC (3) 16 bits travaillant à 44.1 KHz. Dans l'esprit purement multiprocesseur, une RAM audio de 512 Ko est intégrée au complexe sonore. Vous pouvez le constater, chez Sega, ils ont un Monsieur Plus qui a donné quelques coups de coude au moment de la distribution de la RAM !

## FICHE TECHNIQUE

■ La difficulté de mobiliser le SuperH (couple de SH2). Le fait qu'il y ait deux SH2 permet, en théorie, d'obtenir une puissance de calcul de 2 fois 25 MIPS. Dans la pratique, les choses s'avèrent pourtant bien différentes. Les ingénieurs du département AM2 de Sega lors du développement de Virtua Fighter avouèrent ne tirer que 1,8 de la puissance d'un SH2 soit 45 MIPS. 5 MIPS flottent donc, et ce pour les meilleurs programmeurs travaillant sur la machine !

■ Le VDP1 peut effectuer du mapping de texture sans grande difficulté. Cela est dû à un savant système de déformation de sprites pour simuler un polygone texturé. La version Remix de Virtua Fighter n'est donc pas une prouesse technique puisque Yu Suzuki et ses acolytes n'ont eu qu'à corriger les bugs de clipping et changer les textures flat par des textures complexes.

### Lexique :

(1) FM (Frequency Modulation) : il s'agit du plus simple système de création de son, un processeur FM constitue le cœur d'un synthétiseur.

(2) PCM (Pulse Code Modulation) : c'est le système de codage du son en nombres.

(3) DAC (Digital to Analogic Converter) : c'est un élément électronique permettant de traduire des nombres en sons.

(4) SCSP : c'est l'ensemble sonore de la Saturn, il comprend la Ram et les puces.

(5) La répartition des 40 Mb de la Saturn.

Ram principale : 16 Mb.

Ram cache vidéo : 2X8Mb.

Sram : 8 Mb.

Notez qu'il existe 8 Mb de Ram faisant office de tampon pour le CD-Rom.

## Plus et moins

L'avantage principal de la Saturn concerne sa quantité mémoire, près de 5 Mo (soit 40 megabits) (5) qui permettent à la machine d'utiliser au mieux cette architecture. Elle est ambivalente puisque la 3D et le bitmap sont gérés de manière efficace. Au niveau technique, le système sonore est la pièce la plus puissante de la Saturn. La machine est un véritable synthétiseur sonore. Grâce au 68EC000, au DSP et au FH1, le son provenant de la machine avec, ou sans CD, est sans pareil. L'époque où les musiciens étaient obligés d'être aussi des programmeurs est révolue. La Saturn manipule mieux les objets 2D que 3D. Parfaite pour les conversions d'arcade (beat' em up...), elle reste plus timide quand de la 3D pure est demandée. Vu qu'elle ne possède pas de Mip mapping, le stockage de textures variées pour un jeu oblige les programmeurs à réduire la taille des textures, pour tout ranger dans les 512 Ko du VDP1. Le résultat, consiste en des textures extrêmement grossières de près...

La Saturn est une machine polymorphe qui n'a pas abattu toutes ses cartes. Elle nous réserve bien des surprises.

Elysée Ade

# VIDEO

*Franck MESNEL*

entre les poteaux



*Du talent, des gags et une bonne dose d'humour.*

*Franck Mesnel a su marquer le paysage du rugby français. Le trois-quarts centre de l'équipe de France n'a jamais la langue dans sa poche. Et quand il parle de jeux vidéo, le ballon passe toujours entre les poteaux...*

Propos recueillis par Jean-Paul Burias

**CDC** : le rugby, ça t'es venu comment ?

Franck Mesnel : j'avais un copain qui me gonflait pour aller voir les matchs du Tournoi. C'était la grande époque du Pays de Galle. Celle de Gareth Edwards, Gerald Davis, Phil Bennet, JPR Williams... Toute une génération de joueurs qui m'a donné envie de jouer au rugby. De fil en aiguille, je me suis retrouvé à jouer en 3<sup>e</sup> division à Saint-Germain-en-Laye, avant d'avoir la chance d'arriver au Racing en 85.

**CDC** : c'est au Racing qu'est né le show-bizz ?

L'histoire est née d'une grosse émulation collective spontanée sur le terrain. Nous avons joué avec des bérets basques à Bayonne, avec des chaussures peintes en dorée, des nœuds papillon roses, des shorts phrygiens le 14 Juillet ou des caleçons multicolores. C'étaient des petits clins d'œil. Une manière de relativiser l'enjeu du championnat. Mais une telle démarche ne pardonne pas l'erreur. Il nous fallait absolument être performant. C'est un peu l'image de l'avocat qui plaide une cause difficile avec un nez rouge. S'il réussit, il est génial. S'il se plante, il devient ridicule.

**CDC** : cet esprit, tu l'as poursuivi en équipe de France ?

C'est différent. L'équipe de France, c'est une institution. Et puis, avec mes potes du Racing,



on n'a jamais eu l'occasion de jouer ensemble en équipe de France. Mais j'ai quand même joué la finale de la Coupe du Monde 87 avec un caleçon qui dépassait du short !

**CDC** : c'est à ce moment là, que tu as créé Eden Park ?

On a toujours voulu mélanger la rigueur à la fantaisie. Quand on portait un smoking noir, on mettait un nœud papillon rose. Cet état d'esprit n'était rattaché à aucune valeur commerciale. Et puis en 88, avec Éric Blanc, un autre rugbyman du Racing, nous avons créé la marque de prêt-à-porter Eden Park. Tout naturellement, le nœud papillon rose est devenu le logo d'Eden Park. Le véritable symbole d'un état d'esprit, d'un art de vivre, un mélange détonant de rigueur, de fantaisie, de résultat et d'humour. Aujourd'hui, la diffusion de la ligne de vêtements Eden Park s'est étendue dans plusieurs points de vente en France.

**CDC** : tu es content de ta Coupe du Monde ?

Je l'ai trouvée extrêmement positive. Au niveau de l'organisation, l'Afrique du Sud a montré qu'elle est un pays moderne. On a vu les formidables All Blacks. L'équipe de France était bien préparée. On est peut-être passés à côté de quelque chose...

**CDC** : au niveau rugby, quel est ton meilleur souvenir ?

La Coupe du Monde en Afrique du Sud cette année. La finale contre la Nouvelle-Zélande en 87. En Afrique du Sud, j'ai été charmé par l'enthousiasme de tout un peuple pour son pays. Et puis, la dernière victoire contre les Anglais, n'était pas mal. Ça faisait dix ans que les Anglais nous tapaient !

**CDC** : si tu devais définir le rugby ?

C'est comme l'équipage d'un bateau. C'est un sport

*Franck Mesnel, un rugbyman aux goûts très éclectiques.*



Le trois-quarts centre de l'équipe de France se prend rarement au sérieux. Entre deux matchs, il lance Eden Park, une ligne de vêtements dont le logo est un nœud papillon rose.

qui valorise tous les physiques, tous les mentals. Il y a un rôle pour chaque morphologie et chaque façon de penser. La principale valeur générique est le respect. Des gens disent que le rugby est une école de la vie. Ce n'est pas faux.

**CDC : les jeux vidéos, tu connais ?**  
J'ai commencé par Tetra Brick. Dans l'avion, lors des tournées, j'ai toujours ma Game Boy dans le sac à dos. J'aime bien tout ce qui est simulateur. Je me suis bien amusé sur un jeu de pilotage bâti sur une approche de porte-avions.

**CDC : ça te donne envie de connaître d'autres jeux ?**  
Ça me tente. J'ai envie de goûter au virtuel. Je suis rêveur et très bon public. Je suis réceptif sur tout ce qui touche une autre dimension. J'idéalise peut-être un peu trop les choses. Mais c'est important de pouvoir rêver. Il suffit de ne pas penser que l'on est dans une machine.

**CDC : qu'est ce que tu recherches dans le jeu vidéo ?**  
Comme dans tous les jeux, je suis battant, gagnant. Je m'énerve vite ! Alors, j'essaie de recommencer. Je me mets dans un coin et j'essaie de battre le record. J'aime aussi la découverte. Aller de l'avant. Je suis motivé par la future page. Si je suis dans un jeu de conduite, j'ai envie de savoir ce qu'il y a derrière la bosse ou la montagne. L'idée

qui me charme le plus, c'est la confusion entre le virtuel et la réalité. Ce que j'aime, c'est le moment où on perd les pédales.

**CDC : et la peur arrive...**

La peur n'est pas physique. Mais on rejoint le danger par une notion un peu ambiguë d'extrême limite. L'intérêt est de marcher sur le fil étroit entre la violence et le pouvoir de dire stop.

**CDC : pour toi, le jeu vidéo est un phénomène de société ou une mode passagère ?**

C'est un outil extraordinaire d'éveil. Par éthique sportive, je dirais que c'est bien, mais qu'il ne faut pas, comme pour la télévision d'ailleurs, rester tout le temps devant son écran. Ce qui est génial, c'est de participer. On devient acteur. Mais ce qui me passionne le plus, c'est la démarche de programmation. Je trouve extraordinaire de se mettre à la place du récepteur et d'anticiper sur ses réactions. Les jeux vidéos font partis de la vie. Comme pour la télévision payante, l'accès à des jeux se fait dans les chambres de certains hôtels des pays asiatiques.

**CDC : le jeu vidéo, c'est le 8ème art ?**

Selon moi, seule la programmation est un art. Le reste est un jeu. Un jeu de dingue, mais un jeu. On est toujours récompensé. Il n'y a pas de sanction. Mais l'homme est capable d'arriver à l'extrême. Dans le futur, le sport peut devenir

**L'IDÉE QUI ME CHARME LE PLUS, C'EST LA CONFUSION ENTRE LE VIRTUEL ET LA RÉALITÉ.**

rollerball et le jeu vidéo un super test à châtiement corporel !

**CDC : et les jeux de rugby, tu aimes ?**

Je suis peut-être trop proche de la réalité pour y jouer. Et puis, certains éléments ne sont pas encore rentrés dans le jeu, comme le dosage ou l'équilibre lors d'une passe. Mais je crois que j'y viendrai. Peut-être quand j'aurai arrêté le rugby.

**CDC : justement, ta retraite est pour quand ?**

Je vais continuer de jouer au Racing pendant deux ou trois ans. Pour ce qui est de l'équipe de France, je n'y ai pas encore réfléchi. De toute façon, je suis trop jeune pour jouer au golf !



page  
**81**



page  
**82**

# TV consoles

Pourquoi parler d'émissions de télé, de cinéma dans *CD Consoles* ? Eh bien c'est très simple... pour la bonne raison que la télévision propose des émissions sur les jeux vidéo (nous dressons ce mois-ci un bilan de ces émissions) et que le cinéma se sert de plus en plus des techniques du jeu vidéo. En plus de nos critiques sur les vidéo CD du mois, voici une sélection des nouveautés vidéo disponibles au format Laser Disc.



page  
**84**



page  
**86**





# INTERVIEW

## RENTRÉE **CYBER** SUR CANAL PLUS

Après les **débuts** prometteurs de **Cyberculture**, **Canal +** nous propose désormais une émission entièrement dédiée aux **jeux vidéo**, aux réseaux, aux **micros** et tout ce qui touche à **l'interactivité**. Rencontre avec **Chine Lanzman**, co-productrice et présentatrice de **Cyberculture**.



**Alors que la plupart des chaînes hertziennes abandonnent leurs émissions consacrées aux jeux, seules Canal J et Canal +, semblent monter au créneau cette année. Comment expliquez-vous cela ?**

Plus il y a d'émissions, mieux se comportera le marché. Aussi, je regrette vraiment lorsqu'une émission de jeux disparaît. Ceci dit, je pense que les responsables des télé ne peuvent pas passer à côté. Les jeux représentent un sujet vraiment important. Les utilisateurs ont besoin d'avoir des informations. La réponse vient peut-être du fait que les responsables des chaînes ne jouent pas ! Ici, à Canal +, on joue tous, Alain Le Diberder, directeur des nouveaux programmes, le premier ! Il est à l'origine des émissions sur le cyber à Canal. Tous les gens de l'équipe jouent...

**N'est-ce pas plutôt une question de budget ou d'audimat ?**

Non, je ne crois pas. Faire un talkshow coûte aussi cher, voire même plus cher qu'une émission de jeux vidéo. Question audimat, il est certain que Canal ne connaît pas la même course que les autres chaînes. De plus, je pense que la cible de Canal +, comme celle du câble et donc de Canal J, est certainement équipée de deux

fois plus de consoles, d'ordinateurs que la moyenne des Français. Ils sont deux fois plus sensibilisés.

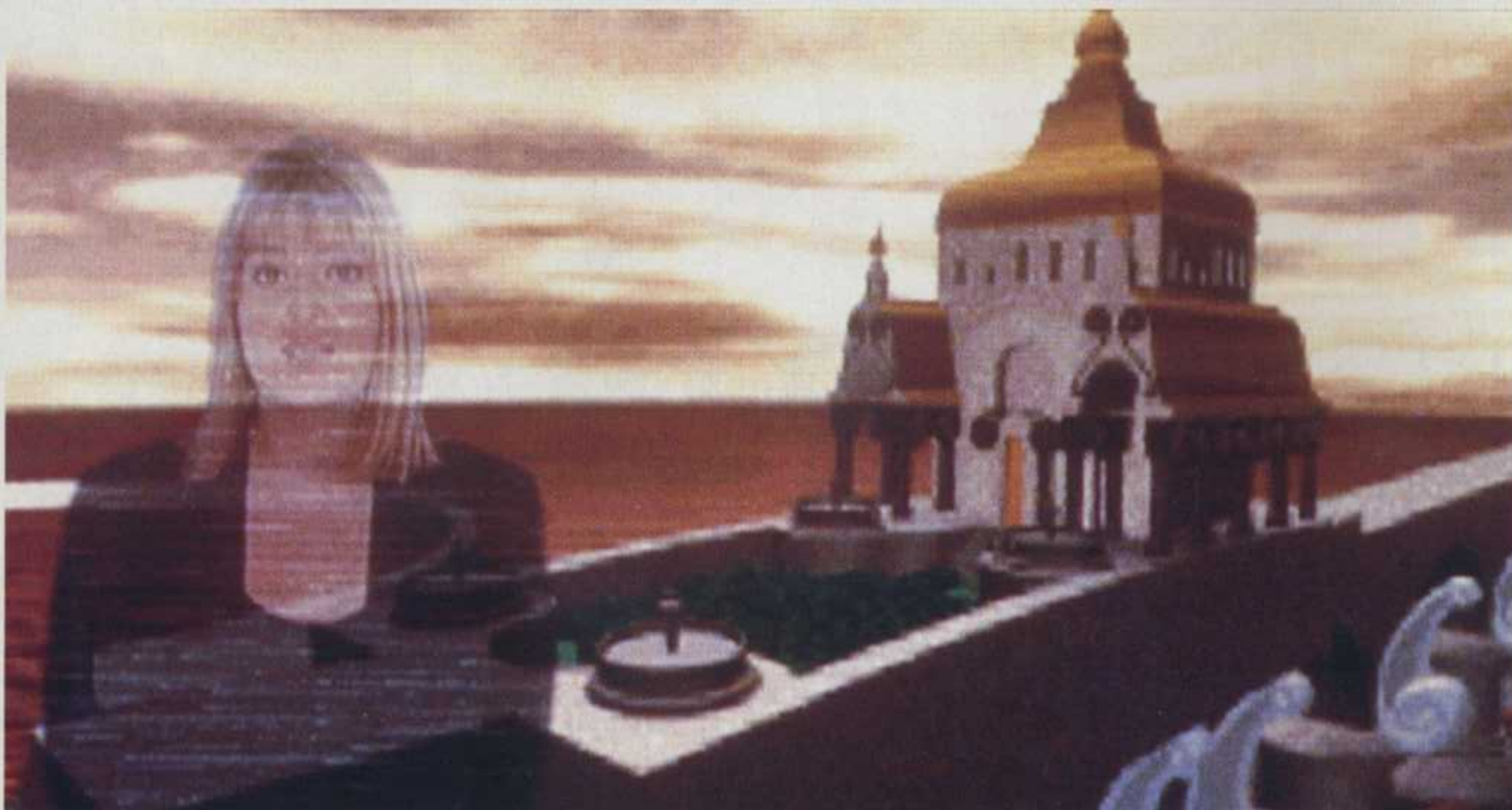
**Canal + lance donc dès la fin du mois d'août, deux nouvelles émissions sur le cyber. Peux-tu nous en dire un peu plus dès maintenant ?**

Il y aura en effet deux émissions, l'une quotidienne, l'autre mensuelle. La quotidienne s'appelle Cyberflash. Elle est

diffusée, depuis le 28 août, du lundi au vendredi à 18h30, en clair, juste avant Nulle Part Ailleurs ; et rediffusée tous les matins à 7h25, en clair aussi. Elle dure 7 minutes.

Le magazine mensuel s'appelle Cyberculture. Il sera diffusé le

**“ Faire un talkshow coûte aussi cher, voir même plus cher qu'une émission de jeux vidéo. ”**



**Cyberflash et cyberculture, les deux nouvelles émissions de Canal Plus vous proposent de voyager à travers une multitude d'images de Synthèse tirées de l'univers des jeux consoles et des jeux sur CD Rom ! Ici Commander Blood sur CD Rom.**

dernier samedi du mois à 19h30, en clair. Il s'agit d'un magazine d'une demi-heure, juste avant l'émission *C'est pas le 20 heures*. À ces deux émissions, on peut également ajouter le projet d'une nuit du cyber, actuellement en préparation et programmée dans quelques mois.

#### **Pourquoi avoir remplacé l'émission Pizzarolo par Cyberflash ?**

Cyberflash s'adresse plus au public et aux abonnés de Canal qui attendaient une émission traitant des jeux vidéo, des micros, des réseaux, du soft, du hard, d'Internet, etc.

Nous présenterons tous les jours un nouveau jeu ou un nouveau CD-Rom. Mais surtout des jeux ; moitié PC, moitié consoles, sans oublier les nouvelles machines... même s'il est vrai que peu de gens en sont pour l'instant équipés.

#### **Qui va présenter cette nouvelle émission ?**

Il s'agit d'une créature en images de synthèse, animée en temps réel qui s'appelle Cléo. C'est donc une marionnette d'ordinateur entièrement virtuelle animée par une chorégraphe qui se nomme Tamar, et qui lui prête en même temps sa voix.

#### **Dans quel décor Cléo va t-elle évoluer ?**

Il y aura un décor de jeux derrière et quelques images qui s'incrusteront derrière elle. En fait, on ne verra pas grand chose du décor puisqu'elle est cadrée plein écran.

#### **Pourquoi avoir choisi de programmer Cyberflash en ouverture de Nulle Part Ailleurs ?**

D'abord parce que c'est en clair, ensuite parce que ça vient juste après les dessins animés et qu'il s'agit d'une tranche horaire très courte et surtout grand public.

Je crois bien que c'est la première fois qu'il y a une émission de ce genre à une heure d'aussi grand public. Et comme elle est placée juste avant Jérôme Bonaldi, cela permet de ne pas enfermer ce type d'émission dans un programme pour enfants et de

pouvoir s'adresser aussi bien à eux qu'aux adultes. Nous ciblerons tous ceux qui aiment jouer, qui se servent d'un ordinateur, qui veulent se tenir au courant des nouveautés, qui aiment les belles images, qui veulent découvrir Internet (on montrera pratiquement à chaque émission un nouveau service). Il y aura également une séquence consacrée aux vieux jeux vidéo où l'on pourra retrouver des choses comme Batman, Karaté Kid, Space Invaders, etc. Et puis des surprises comme des parodies de jeux vidéo, et bien sûr des Mangas et des tips !

#### **Y aura t-il également une interactivité avec les téléspectateurs ?**

Oui, il devrait y avoir aussi un classement, sorte de Top des jeux auxquels ils jouent, et pas nécessairement liés aux nouveautés. Il s'agit d'un hit parade des jeux auxquels les téléspectateurs et de Cyberflash jouent vraiment.

#### **Avez-vous d'ores et déjà imaginé des Cyberflash aux sujets thématiques ?**

Pour l'instant, cela ne correspond pas tout à fait à l'angle que l'on veut donner à Cyberflash. Cela évoluera peut-être en fonction des goûts et des souhaits des téléspectateurs. Prenons par exemple les jeux de foot. On préfère répartir tout ce qui pourrait constituer une thématique en plusieurs émissions afin de ne pas repousser et frustrer ceux qui n'aiment pas ce genre de jeux.

#### **Venons-en à Cyberculture. Il s'agit là d'une émission déjà diffusée l'année dernière. En quoi sera t-elle différente ?**

Cyberculture se passe à l'intérieur, dans le décor d'un jeu et continuera d'évoluer dans le même esprit (micro, jeux vidéo, réseaux). À la différence de Cyberflash, Cyberculture est moins liée à l'actualité puisqu'il s'agit d'une émission mensuelle. En revanche, son esprit magazine permet des angles plus pointus, plus d'esthétisme, des sujets de fond, des reportages chez les concepteurs, etc.

La première qui aura lieu le 30 septembre sera consacrée au jeu Fade to Black (sur PC, de Delphine Software).

**Cyberculture étant le complément de Cyberflash, il y aura donc forcément des recoupements !**

Il n'y a pas du tout de concurrence entre les deux émissions, mais une bonne complémentarité.

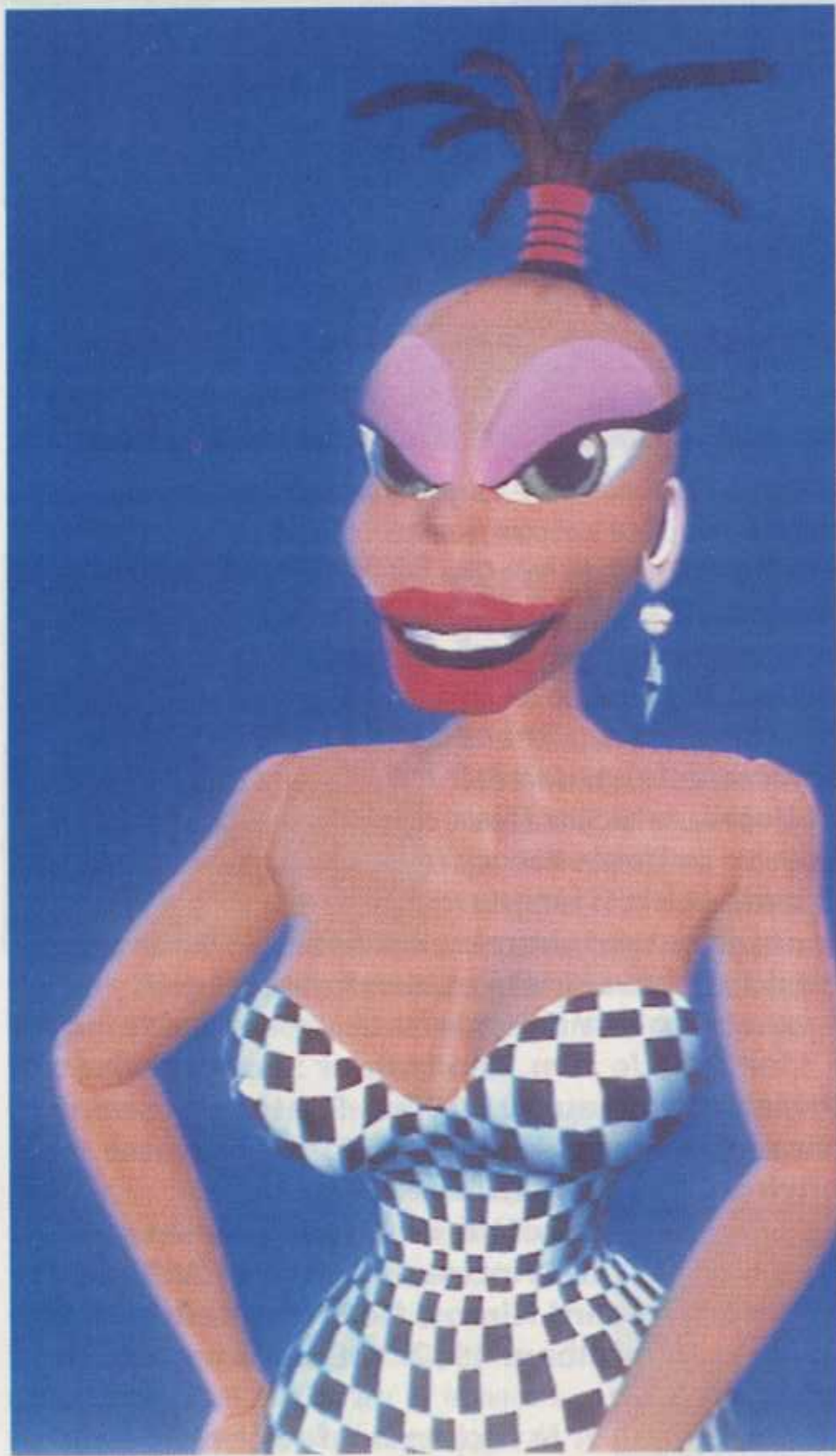
**À cette heure de diffusion (19h30) et avec des reportages de fond... ciblez-vous un public plus âgé que celui de Cyberflash ?**

Peut-être, c'est possible ! Je souhaite cependant que les jeunes ne soient pas déjà couchés à cette heure (rires) ! Mais l'horaire nous permettra certainement de diffuser des choses... un peu plus sexy !

**Jean-Michel Blottière, qui produisait auparavant Micro Kids sur France 3, vous a rejoint. Quel est son rôle aujourd'hui à Canal + ?**

Effectivement... il travaille notamment sur le projet de la nuit du cyber, mais c'est encore confidentiel...

*Propos recueillis par Lee O'Neal*



*Cléo est la charmante présentatrice virtuelle de Cyberflash. Bonne opération pour C+ : pas chiant, toujours là, une seule prise et pas de salaire...*

# CHINE LANZMAN

## LA CYBERNÉNETTE

**Tout juste âgée de 29 ans, la co-productrice et présentatrice de Cyberculture est tombée dans la marmite des jeux très tôt. Portrait flash d'une fille de la cybergénération !**

**Peux-tu nous dire en quelques mots qui tu es ?**

Je ne suis pas une cybercréature (rire !). À 17 ans, j'ai publié un roman, et plus tard deux autres. Entre temps, j'ai découvert l'informatique et j'ai commencé à jouer sur l'Apple 2 de mon petit frère. Ensuite, je me suis lancée dans la télématique où j'ai travaillé pendant environ deux/trois ans. En 1990, je suis entrée à Canal + où j'ai rejoint l'équipe de Jérôme Bonaldi pour Nulle Part Ailleurs. Depuis un peu plus d'un an maintenant, j'ai rejoint Alain Le Diberder à la direction des nouveaux programmes.

**Tous systèmes et toutes époques confondues, quel est ton jeu fétiche ?**

Question difficile... j'hésite entre Prince Of Percia, Démineur, Dark Castle, Tetris, Doom. J'aime bien les jeux où il faut jouer en collaboration avec quelqu'un d'autre. C'est très typique des filles...

**Justement, ton œil et ta sensibilité de fille, portent-ils un jugement différent de celui d'un garçon, lorsque tu chroniques un jeu ?**

C'est possible, peut-être que je m'attarde un peu plus sur l'aspect émotionnel. Mais certains garçons le font aussi !

**Que penses-tu des trucages au cinéma ?**

Je trouve cela extraordinaire, d'une part parce que cela développe la créativité en ce qui concerne les scénari de films, et d'autre part parce que cela permet de repousser les technologies qui seront plus tard appliquées aux jeux vidéo.

**Cela n'est cependant pas sans danger, déontologiquement notamment ?**

Dès qu'il y a eu des images, les hommes ont commencé à les trafiquer ; que se soient les trompe-l'œil dans la peinture, les montages en photos, ou les trucages dans les premiers films de Méliès... S'il n'y avait pas les images de synthèse, il n'y aurait pas de jeux vidéo !

*Propos recueillis par Lee O'Neal*

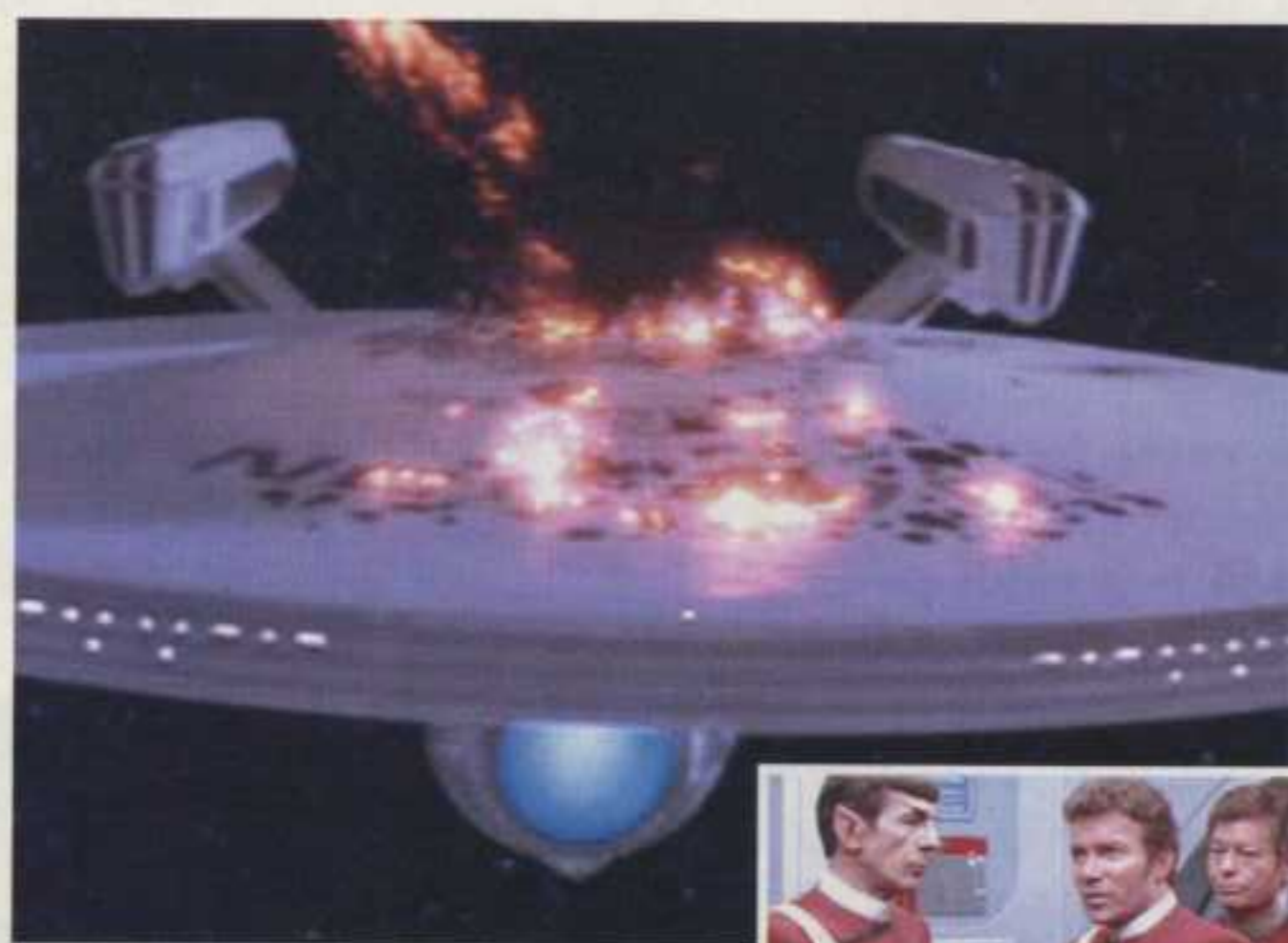
# vidéo CD du mois

## STAR TREK

La saga du vaisseau USS Enterprise, du commandant Kirk et de M. Spock ont envahi les petits écrans du monde entier depuis plus de trente ans. En 1980, la série TV donna naissance à une suite de longs métrages, sept à ce jour, dont cinq sont aujourd'hui disponibles en CD-i.

L'histoire de Star Trek est celle du voyage d'un vaisseau spatial ultra sophistiqué, véritable ville volante dans le cosmos et chargée de défendre la Fédération des Planètes Unies ; et par la même occasion de sauvegarder la paix dans l'univers. À sa tête, le capitaine James T. Kirk (William Shatner) et un équipage d'une dizaine de collaborateurs proches dont le Dr McCoy (DeForest Kelley) et le célèbre M. Spock (Leonard Nimoy), extraterrestre aux longues oreilles ! La première aventure de Star Trek au cinéma (*Star Trek, le film*) débute par la destruction de trois vaisseaux Klingon par un ennemi non-identifié. L'équipage de l'USS Enterprise doit le stopper alors qu'il se dirige vers la Terre. Les moyens consacrés aux effets spéciaux valurent à ce premier épisode d'être nommé aux Oscars ! À peine a-t-il effacé un ennemi, que le capitaine Kirk, devenu amiral dans le second épisode (*Star Trek, la colère de Khan*), doit à nouveau affronter un nouvel ennemi, Khan (Ricardo Montalban), qui s'est emparé d'un dispositif ultra-secret, le projet Genesis, au laboratoire spatial Regula One. À la tête d'une bande de surhommes génétiques, Khan menace la paix de l'univers.

À *la Recherche de Spock*, troisième volet de l'aventure Star Trek, nous entraîne sur la planète Vulcan où James T. Kirk part à la recherche de M. Spock. Le lieutenant Saavik et le Dr Marcus explorent de leur côté la planète Genesis, interdite mais détenant le secret du renouveau de la vie. Les deux



missions sont menacées par le dangereux seigneur de guerre Kruge (Christopher Lloyd), prêt à tout pour récupérer ce secret !

Dans la quatrième partie de la saga Star Trek, *Retour sur Terre*, qui se déroule au 23<sup>e</sup> siècle, l'USS Enterprise est de retour dans notre galaxie, menacée par un étrange cylindre non identifié capable de neutraliser des vaisseaux. Le pouvoir de cet appareil est immense, au point d'aspirer l'eau et les océans de la Terre. Le vaisseau du capitaine Kirk a pour mission de sauver la Terre. Avec *Star Trek VI, Terre inconnue*, la paix semble pour une fois, être à l'ordre du jour. Après des années de lutte, la Fédération des Planètes Unies et l'Empire Klingon préparent un sommet de la paix. Mais l'USS Enterprise, chargée de réunir tous les partenaires de cette glasnost intergalactique, va une fois encore devoir affronter des ennemis peu enclins à rejoindre la table du sommet de la paix.

À noter que Star Trek V n'est pas encore disponible en CD-i !

• **Star Trek, le film.** Réalisateur : Robert Wise. Principaux acteurs : William Shatner, Leonard Nimoy, DeForest Kelley. 1980. 124 minutes environ. 185 F environ.

• **Star Trek II, La colère de Khan.** Réalisateur : Nicholas Meyer. Principaux acteurs : William Shatner, Leonard Nimoy, DeForest Kelley, Ricardo Montalban. 1982. 108 minutes environ. 185 F environ.

• **Star Trek III, À la recherche de Spock.** Réalisateur : Leonard Nimoy. Principaux acteurs : William Shatner, Leonard Nimoy,

DeForest Kelley, Christopher Lloyd. 1984. 100 minutes environ. 185 F environ.

• **Star Trek IV, Retour sur Terre.** Réalisateur : Leonard Nimoy. Principaux acteurs : William Shatner, Leonard Nimoy, DeForest Kelley, Nichelle Nichols. 185 F environ.

• **Star Trek VI, Terre inconnue.** Réalisateur : Nicholas Meyer. Principaux acteurs : William Shatner, Leonard Nimoy, DeForest Kelley, James Doohan, Christopher Plumer. 1991. 109 minutes environ. 185 F environ.



## ALARME FATALE 1

Comme son nom l'indique, **Alarme Fatale** est une parodie non cachée du film **L'Arme Fatale**.

Deux inspecteurs, Wes Luger, un noir proche de la retraite (Samuel L. Jackson) ; et Jack Colt, un blanc complètement névrosé (Emilio Estevez), sont obligés de faire équipe. Le premier enquête sur la mort de son ancienne partenaire (Whoopi Goldberg), le second sur un réseau de trafiquants de drogue et un certain Général Mortara (William Shatner). Mais les pistes de l'un et de l'autre semblent mener tout droit vers le même but. Poussée à l'extrême, cette parodie ne manque pas d'intérêt et les clins



d'œil à *L'Arme Fatale* sont généralement de bon goût. Ici aussi, les flics sont contraints de désamorcer une bombe en coupant le bon fil ; ici aussi la folie du flic blanc lui permet de se sortir indemne des tonnes de plomb qui claquent autour de lui à chaque coin de rue, dans chaque épicerie. Ici aussi, le flic blanc est invité à partager la vie de famille du flic noir, etc. Dirigé par Gene Quintano, *Alarme Fatale* peut cependant se voir et s'apprécier même si l'on a jamais vu la version originale dont il est inspiré.

**Réalisateur : Gene Quintano.**

**Acteurs principaux : Emilio Estevez, Samuel L. Jackson et William Shatner (apparition de Charlie Sheen et Whoopi Goldberg). 1993. 82 mn environ. 185 francs environ.**



## SNAKE EYES

Les Yeux de Serpents (en français) est une vision (proche de la réalité ?) du milieu cinématographique

de Los Angeles. Acteurs prétentieux affublés de lunettes noires, starlettes, histoires de fesses, de fric...

Un metteur en scène souhaite réaliser un film racontant la vie « prise de tête » d'un couple et de sa rupture. Refusé un peu partout, son projet trouve finalement un intérêt auprès d'un studio hollywoodien lorsqu'une star de la télévision, Sarah Jennings (Madonna) donne son accord pour interpréter le rôle féminin.

Francis Burns (James Russo) qui, lui, hérite du rôle principal, refuse de donner la réplique à une actrice de télé. L'histoire fiction rejoindrait-elle la vie des acteurs ?

Snake Eyes, loin d'être un chef-d'œuvre (il y a

des longueurs et des clichés), devrait cependant séduire les fans de Madonna qui se laisseront envoûter par son jeu et... son regard.

**Réalisateur : Abel Ferrara. Acteurs principaux : Madonna, Harvey Keitel et James Russo. 1993. 104 minutes environ. 185 francs environ.**



# Laser Disc du mois



**DEMOLITION MAN**

En cette fin de millénaire, à la suite d'une arrestation mouvementée et meurtrière, le plus dangereux des criminels et Demolition Man, le plus dingue des policiers, se retrouvent tous deux devant un tribunal... Condamnés à la cryogénéisation, il s'écoule quatre décennies pendant lesquelles l'humanité se familiarise avec le 21ème siècle, ses lois et sa justice sociale. Le crime et la délinquance sont au niveau zéro. Mais cette apparente tranquillité est troublée par l'évasion de ce psychopathe maîtrisé trente-six ans auparavant. Totalement désarmé devant ce genre d'individu, les autorités n'ont plus qu'une solution : réactiver Demolition Man. L'opposition du bien et du mal transposée dans le futur débouche sur de nombreuses scènes cocasses même si l'action reste la même. On retrouve un Stallone au meilleur de sa forme, confronté à Wesley Snipes. Sandra Bullock amenant la touche féminine indispensable. Du bon spectacle !

**Son : Dolby Surround.**  
**Éditeur : Warner.**  
**Durée : 111 mn.**  
**Format : 2.35 - 1 disque, 2 faces, CLV, chapitré.**



**ABSOLOM 2022**

Un détenu irascible a le don d'énervier le directeur de la prison. Son attitude le conduit sur un île perdue, Absalom, sanctuaire secret pour prisonniers extrêmes. Le film conte les tribulations de cet homme blessé, dans sa quête de vérité, qui bouleversera les rapports de force pour faire éclater au grand jour l'existence de ce bagne. Basé sur une idée forte, ce film manque toutefois d'ambition. Avec une réalisation plus soignée, le résultat eut été proche de la perfection.

**Son : Dolby Surround.**  
**Éditeur : Gaumont Columbia.**  
**Durée : 113 mn.**  
**Format : 2.35 - 1 disque, 2 faces, CLV, chapitré.**



**DEUX DOIGTS SUR LA GÂCHETTE**

400 millions de dollars... En voilà une somme rondelette.

C'est ce que ce dit l'homme de main d'un des plus importants mafieux d'Amérique Latine. Et, puis voler de l'argent sale, ce n'est plus tout à fait du vol ! Dérober le magot n'est pas le plus difficile. Le plus dur c'est encore de le garder ! Car tout le monde veut récupérer l'argent. Le caïd, le frère du voleur et la brigade des stup qui veut porter un coup au trafic de drogue. Le film est une suite de scènes d'action sans véritables liens, pour un résultat plutôt mitigé...

**Son : HiFi stéréo.**  
**Éditeur : Gaumont Columbia.**  
**Durée : 90 mn.**  
**Format : plein écran recadré - 1 disque, 2 faces, CLV, chapitré.**



**SPEED**

Les détracteurs de films d'action pourraient résumer le film à trois scènes successives. Oui, mais quelles scènes ! Chacune est un modèle de suspens, d'angoisse, de réalisation, de bruits et de fureur. Pour son premier film en tant que réalisateur, Jan de Bont a mis les moyens et la mobilisation de véhicules de tous types est impressionnante. Tout ceci est prétexte à un affrontement entre deux hommes, un psychopathe et un flic surdoué. Le premier ne supporte pas que le second déjoue systématiquement ses plans. L'interprétation des deux personnages est formidablement campée par Dennis Hopper et Keanu Reeves, ce dernier s'affirmant comme un grand du cinéma d'action. Dans son fauteuil, le spectateur n'a pas le

temps de souffler. Au moment de rallumer la lumière, vous êtes épuisé, comme le héros. À posséder ab-so-lu-ment !

**Son : Dolby Surround.**  
**Éditeur : Fox Video.**  
**Durée : 111 mn.**  
**Format : 2,35 - 1 disque, 2 faces, CLV, chapitré.**



**L'AFFAIRE PÉLICAN**

Alan J. Pakula, adapte ici un scénario de John Grisham avec comme premier rôle Julia Roberts. Les ingrédients sont de qualité et le cocktail promet beaucoup. Une jeune étudiante en droit découvre les dessous d'une affaire de meurtre concernant deux magistrats de la Cour Suprême des USA. La teneur des informations pourrait mettre en cause la Maison Blanche. Pas étonnant qu'après cela la jeune fille soit traquée par une bande de tueur. Pour les fans d'intrigues politico-financières.

**Son : Dolby Surround.**  
**Éditeur : Warner.**  
**Durée : 137 mn.**  
**Format : 2,35 - 2 disques, 3 faces, CLV, chapitré.**



**INNOCENT**

Quelques années après la seconde guerre mondiale, en pleine

guerre froide dans un Berlin découpée en zones d'occupation, l'espionnage bat son plein. Lieu sensible, la ville est le théâtre de pillages industriels, militaires et administratifs. C'est dans ce contexte de suspicion et de méfiance qu'un ingénieur, espion britannique tombe fou amoureux d'une allemande. Notre homme est donc partagé entre son amour et son devoir. Le scénario tient parfaitement la route, même remarque pour l'interprétation des acteurs.

**Son : HiFi stéréo.**

**Éditeur : Polygram.**

**Durée : 110 mn.**

**Format : 1,85 - 1 disque, 2 faces, CLV, chapitré.**



### MON NOM EST PERSONNE

Ce film, à la distribution prestigieuse (Terence Hill et Henry Fonda) fait partie des meilleures productions du genre western spaghetti. Des décors splendides, une musique signée Ennio Morricone, une réalisation de Sergio Leone et une succession de gags irrésistibles. L'histoire est simple. Personne, un jeune aventurier intrépide pousse son idole, Jack Beauregard, célèbre chasseur de primes à affronter seul la Horde Sauvage. Ce coup d'éclat, serait une formidable manière pour Jack de tirer sa révérence. D'abord amusé par le personnage, Jack supporte de moins en moins la présence de ce « gamin » pour finalement s'apercevoir que ce dernier est bougrement doué pour le métier. Un film génial.

**Son : Mono.**

**Éditeur : Pionner.**

**Durée : 101 mn.**

**Format : 2,35 - 1 disque, 2 faces, CLV, chapitré.**



### MES MEILLEURS COPAINS

Les comédies françaises ne seraient pas ce qu'elles sont sans l'équipe du Splendid. Depuis une vingtaine d'années, cette troupe brûle les planches des théâtres et illumine les écrans. Mais côté cinéma, un homme est derrière tout ça, Jean Marie Poiré. Réalisateur des mythiques « Le Père Noël est une Ordure » et « Papy fait de la Résistance », il signe ici avec cette production un de ces films les plus aboutis. Il s'agit d'une bande de copains qui, à l'occasion d'un week-end, se retrouve pour dissenter du bon vieux temps. À cela il faut ajouter la venue d'un star de rock québécoise, ex-égérie du groupe. Les conversations vont bon train, les souvenirs émergent et les révélations sur la passé de chacun se succèdent. Au final, la petite sauterie prend vite des allures de règlements de compte. Merveilleusement interprété par une brochette d'acteurs accomplis (Christian Clavier, J.Pierre Bacri, Gérard Lanvin...), ce film, croustillant de sincérité, vous comblera c'est certain. De quoi passer un très bon moment devant sa télé.

**Son : Mono.**

**Éditeur : Pionner.**

**Durée : 107 mn.**

**Format : 1,85 - 1 disque, 2 faces, CLV, chapitré.**



### THE FLINTSTONES

Tout le monde connaît la Famille Pierrafeu. Le monde des Flintstones a convaincu Steven Spielberg qui a décidé de porter à l'écran leurs aventures. Vous suivez donc l'ascension d'un ouvrier de la pierre, que des dirigeants machiavéliques placent aux plus haut de la hiérarchie de l'entreprise pour mieux réaliser leurs malversations. Soutenu par un formidable casting, John Goodman, Rick Moranis, Liz Talor, Kyle McLachlan sont de la partie. Les Flintstones est une comédie réussie où les effets spéciaux recréent admirablement un monde préhistorique délirant. Un film qui plaira à toute la famille !

**Son : Dolby Surround.**

**Éditeur : Pionner.**

**Durée : 90 mn.**

**Format : 1,85 - 1 disque, 2 faces, CLV, chapitré.**



### ARIZONA DREAM

Difficilement classable, cette comédie loufoque nous rapporte l'histoire d'un concessionnaire de Cadillac en plein milieu de l'Arizona, et plus principalement de son neveu qu'il souhaite lancer dans le métier. Ce dernier rencontre une femme extraordi-

naire et sa fille. Ce film est une succession d'images oniriques ou réalisme rime avec fantastique. Le réalisateur laisse libre cours à ses fantasmes. Une ambulance s'envole vers les étoiles, un des plus vieux poissons de notre Terre, sorte de fil rouge entre les êtres et les lieux, se promène dans les airs, etc. Jerry Lewis, Faye Dunaway et Johnny Deep, pour ne citer qu'eux, participent au long métrage le plus étonnant de ces dernières années.

**Son : Dolby Surround.**

**Éditeur : L'Écran Laser.**

**Durée : 134 mn.**

**Format : 1,85 - 2 disques, 3 faces, CLV, chapitré.**



### ROX et ROUKY

Rox & Rouky est à classer dans la catégorie des Bambi et du Roi Lion. L'histoire est classique. Deux adorables petites bêtes que tout séparent, un chiot dont le maître est chasseur et un renard orphelin se lient d'amitié. Mais plus le temps passe et plus le chasseur entraîne Rouky à la chasse. Bien évidemment, un jour les deux amis se retrouvent nez-à-nez. Sans dévoiler la fin, sachez que tout finit par s'arranger. Avec les productions Walt Disney, on pense connaître à l'avance le déroulement du film et pourtant on se laisse prendre à chaque fois avec le même bonheur et le même enchantement.

**Son : Dolby Surround.**

**Éditeur : Walt Disney**

**Durée : 79 mn.**

**Format : plein écran, 1 disque, 2 faces, CLV, chapitré.**

( avant-première )

# Mortal Kombat 3

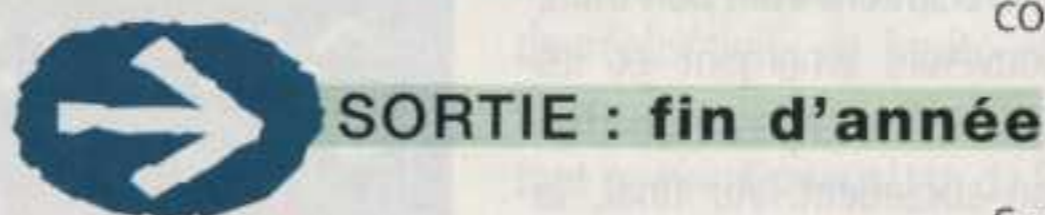


*Mortal Kombat troisième du nom s'apprête à débouler sur toutes les consoles. Ça, tout le monde le sait depuis des mois. Mais personne jusqu'à présent ne daigne vous présenter de nombreuses photos d'écran de ce futur hit.*

*CD Consoles exauce votre vœu le plus intime et vous donne en cadeau quelques petites infos exclusives. Comme à son habitude...*



**W**illiams développe le soft mais le distributeur européen reste Acclaim. Après moult tergiversations et tours de table, la firme américaine a remporté la bataille qui l'opposait à Virgin. Et vu que les deux premiers tomes de la saga se sont vendus à des millions d'exemplaires... il y en a qui ne souhaitent pas laisser filer « leur » mine d'or. Seule la version PlayStation est distribuée par une autre compagnie : Sony. Laissons de côté ces considérations économiques et revenons à ce qui nous concerne : le jeu ! Désormais, le nombre de combattants s'élève à quatorze. Presque toutes les stars de la précédente version sont présentes et d'autres débarquent. Coups en plus, attaques spéciales inédites, combats sanglants... Bref, on approche de la « perfect jouability » ! Pour contenter encore mieux les fans de ce hit mondial, Williams a incrémenté deux grandes nouveautés : le mode course et les hits combo. Vous ne comprenez pas ? C'est normal, j'utilise un langage que seuls les street fighters de l'apocalypse peuvent décrypter ! Traduit



en français, cela donne : un combattant a la possibilité de se ruer sur son antagoniste (de courir vers...) en utilisant le bouton prévu à cet effet. Intéressant car dans tout beat'em up SNK (The King of Fighters'94, Fatal fury 3, etc.) et quelques bonnes productions Capcom, cela a déjà fait ses preuves. En ce qui concerne les hits combo, ce n'est pas bien compliqué. Il y a maintenant moyen d'enchaîner correctement le pauvre adversaire et de faire apparaître des messages à l'écran : combien de coups placés, pas la peine

de vous faire un dessin ! Encore une fois Williams reprend un système bien pratique inventé par les japonais et plus précisément par Capcom pour Super Street Fighter 2. Ils désirent vraiment rendre leur soft incomparable ! Les différentes adaptations consoles, en dépit de graphismes assez pauvres - je ne sais plus qui a dit dans un mag que les décors sont uniquement formés par des carrés et des lignes ! -, risquent de se vendre comme des petits pains. Ses nombreux combattants cachés, cheat modes et boss gigantesques sont là pour vous servir. Sans oublier les fatalités !





( 971 m91 q-106 v 6 )



# Donkey Kong 2

*Contrairement à Sega, qui mise tout sur l'avenir, Nintendo continue à soutenir sa 16 bits en sortant des titres toujours plus forts. Donkey Kong 2 est une preuve de ce désir de*



**MACHINE : Super Nintendo**



**EDITEUR : Nintendo**

**D**onkey Kong, premier du nom, a donné le résultat qu'on a attendu de lui : un succès phénoménal. Il faut dire qu'il était bien parti pour ça : graphismes ébourifants, bande-son détonante, réalisation hors du commun. Pas étonnant qu'après une telle réussite, Nintendo ait donné carte blanche à Rare Soft pour la création d'une suite.

Sous-titré Diddy Kong's Quest, ce jeu risque de décaper pas mal lors de sa sortie. Le scénario en est bien simple : le vil Kaptain K. Rool a capturé Donkey Kong, le héros. Le salut viendra donc de Diddy Kong. Ce dernier est accompagné d'une petite copine, histoire de ne pas être trop seul. La réalisation de Donkey 2 est similaire à celle de Donkey 1. C'est-à-dire que des grosses stations Silicon Graphics ont été mises à contribution pour modéliser les personnages et les décors en image de synthèse. La retranscription sur Super Nintendo se fait sans mal et sur une cartouche de 32 mégas. Le résultat donne une qualité graphique implacable. Contrairement à Donkey 1, facile à boucler,

cette suite est nettement plus difficile. Les pièges sont plus mortels et maintenant il faut être plus technique que bourrin. Le premier niveau à traverser s'intitule Pirate Panic. Pas trop difficile, on peut s'y entraîner et s'habituer aux nouvelles commandes. En effet désormais on peut chopper ses ennemis pour les balancer dans le décor. L'aventure continue sur le bateau pirate, puis dans la jungle, dans une fête foraine ou encore dans une ruche d'abeilles. Les décors rivalisent de beauté et les ennemis d'originalité. Comme dans le premier épisode, de gentils potes sont sur la route pour vous aider un peu. Ils ne seront pas de

trop quand on sait que les boss se sont entraînés pour être moins ridicules que dans DK1. Nintendo USA a promis que Donkey Kong 2 serait le meilleur plateforme jamais réalisé sur Super Nintendo. La concurrence risque d'être dure avec Nintendo Japon qui sort son Mario 2.



**SORTIE : septembre**

( avant-première )

( avant-première )



# Weapon Lord

*Namco est une boîte qui touche à tout. Arcade, consoles 16 et 32 bits...*

*Weapon Lord est peut-être l'un des tout derniers jeu de combat à voir le jour sur Super Nintendo et Mega Drive.*



**MACHINE : Super Nintendo et MegaDrive**



**ÉDITEUR : Ocean**

**S**ept guerriers sur une cartouche de 24 méga-bits se livrent des combats sans merci dans un monde baigné de Heroïc Fantasy. Ceux qui sont fans de Conan le Barbare ne vont pas être dépayés. Chacun des combattants se bat avec une arme blanche. Pas de canif ou de nunchaku ici. Non, c'est la grosse pointe : hache de guerre, sabre de 60 kilos, masse d'arme, coupe-choux... Et pour transporter ces énormes armes, il faut de gros gabarits. Les personnages possèdent une musculature à faire pâlir les Chippendales et Schwarzenegger réunis. Leur prénoms ne sont pas sans faire peur non plus : Talazia, Korr, Zorn, Zarak... Ils n'ont qu'à se présenter pour faire frissonner tout l'entourage.

Mais revenons à nos moutons. Weapon Lord est un jeu de baston pouvant se jouer à deux simultanément, l'un contre l'autre bien sûr. L'ambiance

est très Cimmérienne. Les décors de fond sont pleins de cranes, de corps empalés sur des piques, de montagnes d'os... Tout cela est très beau à regarder (surtout si on aime !) avec une bonne profondeur grâce aux nombreux plans de scrollings différentiels.

La seule manière d'attaquer est d'utiliser votre arme de prédilection. Les coups de poing et de pied ne faisant pas assez mal, il suffit donc de taillader son adversaire, la moindre éraflure donnant droit à de belles giclades d'hémoglobine. Des coups spéciaux sont également disponibles et

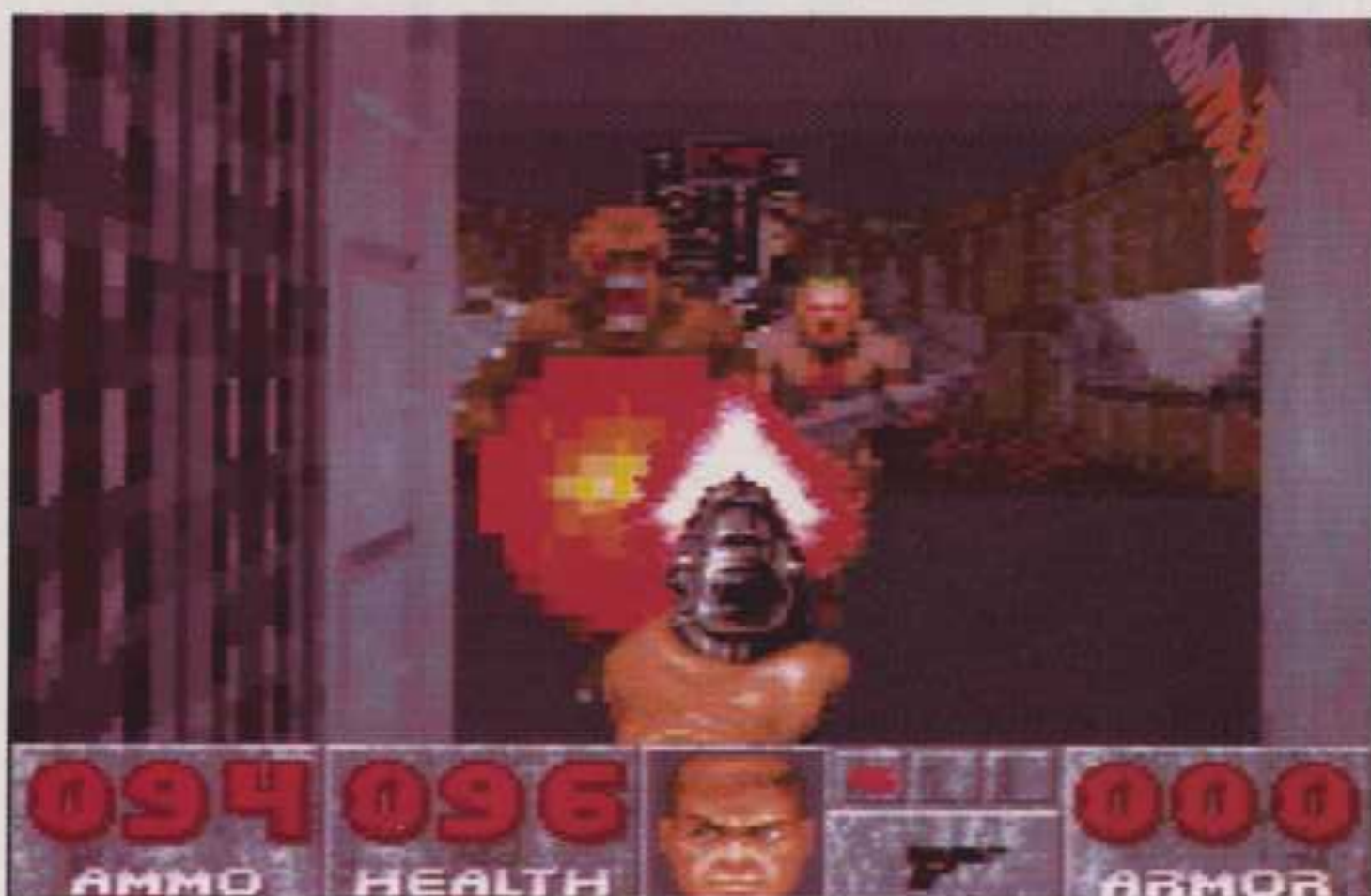
les enchaînements sont possibles. Il y a aussi les Death Combos, des enchaînements à réaliser en fin de match pour tuer son adversaire. On peut par exemple décapiter l'infâme opposant, à la Mortal Kombat. Tous plein d'options sont disponibles. Arcade Mode, Story Mode, Versus Mode. Si vous jouez contre l'ordinateur, vous avez droit à plusieurs fins différentes, et si vous finissez le jeu avec tous les persos, vous aurez la joie de diriger Demon Lord, le boss final. Weapon Lord est un jeu très intéressant et très technique disposant de nombreuses tactiques de combat. Bref, un bon petit jeu de combat pour les longues soirées d'hiver.



**SORTIE : octobre**

# Doom

*Que les amateurs de boucherie esquissent le plus sournois des sourires... La Super Nintendo sort tout ce qu'elle a pour nous offrir un nouveau type de jeu.*



MACHINE : Super Nintendo



**C**réé à l'origine par ID Software, ce type de jeu (environnement en 3D mappée) sort désormais sur plusieurs machines. Voici le tour de Doom sur Super Nintendo. Personne n'aurait cru possible une telle conversion, et pourtant elle est là, sous nos yeux. Ce jeu est un kill'em all. C'est-à-dire que dès qu'un ennemi se présente dans votre champ de vision, il faut l'atomiser jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'un tas de chair dégoulinant de sang. Pour ce faire, plusieurs armes sont disponibles. Cela va de vos petites mains nues, jusqu'au fusil mitrailleur dernière génération, en passant par la tronçonneuse et le fusil à pompe.

Contrairement à Wolfenstein 3D où l'on évoluait finalement que sur deux axes, Doom apporte une réelle troisième dimension : ascenseurs, escaliers, plateformes mouvantes, trous béants... Toute cette 3D est gérée grâce au FX2. Version améliorée du FX chip, c'est la première fois que le FX2 est utilisé sur un jeu Super Nintendo (la



ÉDITEUR : Ocean



prochaine fois, c'est dans Mario 2, Yoshi's Island). Les graphistes n'ont donc pas lésiné sur les petits escaliers et les niveaux des salles pour nous construire des bâtiments à faire pâlir le plus fou des architectes. Ne vous attendez pas à retrouver les graphismes de la version PC, ils sont inégalables. Mais la Super Nintendo nous offre des décors très agréables qui

varient d'un niveau à l'autre. Les ennemis sont un peu pixelisés quand on les regarde de près, mais quel importance quand on sait qu'il vont être réduit dans la seconde qui suit leur apparition en une bouillie de pixels rouges. Les niveaux sont identiques à la version originale et si vous ne les connaissez pas, vous avez de toute façon accès à une carte de la phase en cours, histoire de ne pas se perdre. En effet, mis à part blaster du zombie, il faut aussi s'équiper et trouver des clés pour ouvrir des portes. Le but étant de survivre à toutes les rencontres que vous faites mais surtout de trouver la sortie pour vous reposer un peu.



SORTIE : octobre



“L’interactivité, c’est le futur.”

(Quelqu’un.)

“L’interactivité, j’y connais rien.”

(Tout le monde)

**“Une réflexion poignante sur l’amour,  
la mort, la vanité de toute chose.”**

(La Dépêche Mutualiste)

# La révolution technologique a son magazine.



## Inclus!

Avec chaque numéro un vrai  
magazine sur CD-ROM Mac & PC

Tous les 2 mois, votre marchand de journaux devient interactif!

# LES CRITIQUES DE JEUX

**Vue la quantité industrielle de jeux qui sort tous les mois, et vu le nombre de consoles qui s'agglutinent à la rédaction, c'est sûr : on ne peut pas tout critiquer. Alors on a fait une sélection. Ce sont donc les plus beaux, les plus passionnants, les plus fun, les plus hard, les plus d'enfer... en deux mots les plus... qui sont critiqués. Bien sûr, il s'agit de bonnes critiques. Les jeux non sélectionnés par la rédaction passent automatiquement à la trappe.**

Le titre du jeu et la console sur laquelle il est critiqué. Ici Space Hulk !

( Critiques )

## Space Hulk

LES FORCES EN PRÉSENCE

L'HISTOIRE COMMENCE AINSI

LES CRITIQUES

Le rappel du titre du jeu pour éviter de revenir à la première double page, accompagné d'une info sur les autres versions de ce même jeu.

Voici toutes les informations, nécessaires aux passionnés de jeux vidéo, pour se procurer le titre qui manquait si cruellement à leur collection !

( Critiques )

MISSIONS IMPOSSIBLES ?

LES CRITIQUES

Space Hulk 300

CREATIVITÉ  
JOUABILITÉ  
GRAPHISMES  
SON  
POTENTIAL

Une fois que le nombre d'étoiles est fixé, le rédacteur donne son verdict. En quelques lignes, il vous explique pourquoi le jeu l'a passionné où, plus simplement, il vous expose ses qualités.

- décevant
- ★ moyen
- ★★ bon
- ★★★ très bon
- ★★★★ au sommet
- ★★★★★ exceptionnel

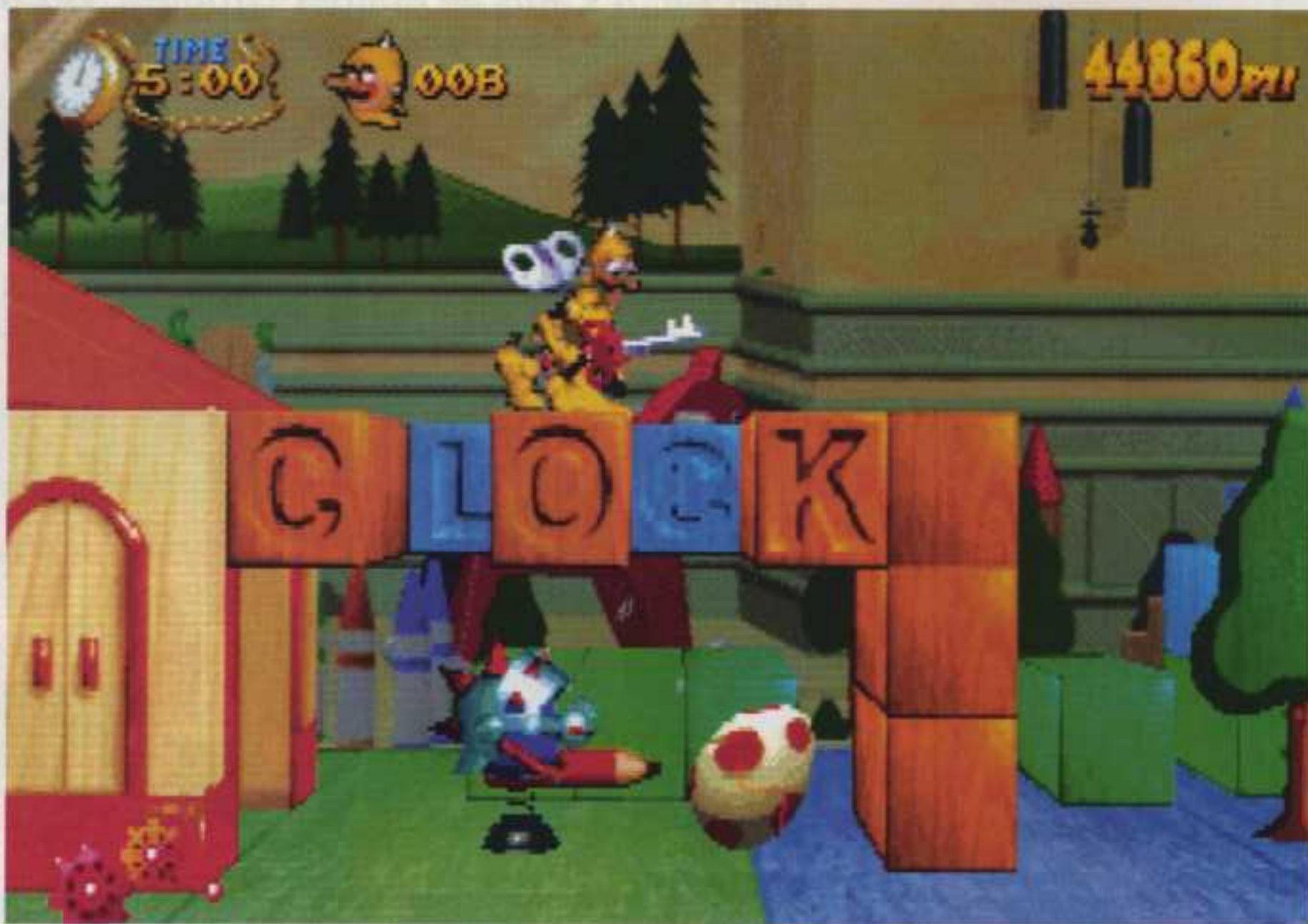
AU PROGRAMME CINQ CATÉGORIES :

- L'originalité** du jeu.
- Les graphismes** des persos et du décor.
- La jouabilité** ou la facilité de prise en main de votre personnage.
- Le son**, les bruitages et la musique.
- Le potentiel** qui correspond à l'exploitation des possibilités de la machine par les programmeurs.

# Clockwork Knight 2

SATURN

Quand on s'appelle Pepperouchau, qu'on a une clé dans le dos et qu'on ressemble à Don Quichotte, on préfère se cacher et prier pour ne jamais rencontrer quelqu'un. Pourtant notre Pepperouchau est un grand héros avec plein de potes mais aussi plein d'ennemis.



Le premier niveau ressemble au premier niveau du précédent Clockwork. Inutile de préciser que c'est un poil plus beau.



**S**ouvenez-vous, magnifique, formidable, c'était il y a huit mois, sortait Clockwork Knight sur Saturn. Un jeu enchanteur à l'épo-que car sur la base d'un jeu de plate-forme classique, Sega plaque sa technologie 3D donnant un résultat encore jamais vu. Bien entendu, le succès a suivi, et Sega n'a pas attendu une seconde pour commencer la réalisation du second épisode. En effet, le jeu à peine sorti, une partie du premier niveau de ce dernier épisode était déjà montrée en démo.

Clockwork 2 débute alors que Clockwork 1 se termine. D'ailleurs le jeu commence par un combat contre un boss. Celui-ci n'est autre que le dernier boss de CW1.

Bien évidemment, il est un peu plus facile à battre. C'est alors que survient le premier niveau. On retrouve encore une chambre d'enfant avec des jouets, des édifices en bois et autres cubes. Mis à part le superbe fond plaqué en arrière-plan, tous les éléments du décor sont modélisés en 3D texturée. Avec la même technique de programmation, Sega a tout de même réussi à rendre le jeu encore plus beau, encore plus fluide et encore plus rapide.

**Mis à part le superbe fond plaqué en arrière-plan, tous les éléments du décor sont modélisés en 3D texturée.**

Mais revenons à l'allumage de la console. Après quelques secondes de chargement une intro magnifique commence à remuer l'écran. De l'image de synthèse à gogo avec une musique genre samba. Des scènes cinématiques que l'on retrouve également entre chaque niveau et à certaines



A l'aide de son Zippo magique, Pepperouchau brûle ses ennemis et peut aussi allumer les bougies.



Pour ouvrir les passages secrets, il faut tourner la clé dans la serrure.



Ce petit chevalier peut faire de nombreuses choses. Comme par exemple pousser ou tirer des objets.

occasions. Pour ceux qui aimeraient savoir pourquoi ils doivent se battre, qu'ils se contentent de délivrer la princesse qui, une fois de plus, s'est fait enlever.

Pepperouchau, le chevalier mécanique, ressort une fois de plus sa clé de combat pour traverser quatre niveaux qui représentent quatre lieux de la maison. Au programme : la chambre, le salon de travail, la salle de bain et le clocher.

### Une 3D éblouissante

Les graphismes sont encore plus beaux. L'utilisation de la 3D en coopération avec le scrolling donne un effet de profondeur dément. Alors que le premier épisode est un jeu de plate-forme classique où la 3D n'apporte qu'un punch visuel, ici la troisième dimension existe vraiment et on peut s'y balader.

L'utilisation de la 3D en coopération avec le scrolling donne un effet de profondeur dément.

Par exemple dans le niveau du salon, on peut passer de l'avant-plan à l'arrière-plan et vice versa en utilisant un canon de cirque. Autre exemple : quand on se tape un trip sur le cheval roulant, les rails vont dans tous les sens, en particulier en profondeur, ce qui donne vraiment un effet très réussi.

Dans la base même du jeu, rien de bien compliqué. Pepperouchau, votre héros, se

### CLOCKWORK KNIGHT 2 ???

On peut se poser des questions car ce jeu ne s'appelle pas Clockwork Knight 2. Bien qu'il soit la suite de CW1, son histoire se situe tout de suite après la fin de CW1. On peut donc le considérer comme un « data-disk » de CW1. Pour être plus clair, je n'ai qu'à vous dire que le prochain épisode de CW (le troisième, donc) s'appellera Clockwork Knight 2 ! J'espère que cela a été clair pour vous, en tout cas les japonais comprennent facilement.

défend à l'aide d'une clé géante. En plus, il exécute un grand nombre de mouvements : il saute, court, se tord dans tous les sens. Il peut également tirer et pousser certains objets ou encore ➤

### SAMBA ! SAMBA !



L'introduction du jeu fête la victoire de Pepperouchau sur le dernier boss du précédent épisode. En quelques minutes on peut admirer une magnifique scène tout en images de synthèse.



La musique très samba accompagne des images qui sont d'une qualité encore supérieure à celles de Clockwork Knight. Laissez-vous envoûter, ça vaut le détour !



# ( Critiques )

► porter ses ennemis à bout de bras pour les balancer un peu plus loin. Les commandes sont simplifiées à l'extrême car seuls deux boutons du paddle sont utilisés dans la configuration de base.

Autre chose dont il convient de parler : les ennemis. Ils sont nombreux et varient selon votre lieu de pérégrination. En effet, dans la salle de bain il faut faire face à des pingouins, dans la chambre ce sont des réveils... Heureusement, des protagonistes sont là pour vous aider, comme votre pote le cheval ou encore les petites tortues sur lesquelles on peut monter pour éviter de se noyer.

Comme dans tous les jeux de plateformes dignes de ce nom, on note la présence de nombreux passages secrets. Certains renferment de précieuses vies et de précieuses pièces. D'autres, plus



Chaque niveau est décomposé en trois sous-niveaux. L'un d'eux contient simplement le boss.

Des engrenages, des pendules, des passages secrets. C'est la joie pour les yeux mais c'est difficile pour le système nerveux.

**Dans la salle de bain il faut faire face à des pingouins, dans la chambre ce sont des réveils...**

difficiles à trouver, contiennent la fameuse fusée qui vous transporte directement au niveau suivant.

Les précieuses pièces dont je parlais plus haut peuvent être utilisées pour gagner des vies dans les bonus stages ou font office de crédits pour continuer la partie.

## VIVE LE CHEVAL

En plus des balades pédestres, Pepperouchau utilise son fidèle destrier à roulettes pour remplir certaines missions très speed. On remarquera avec plaisir que l'utilisation de la 3D n'a plus de secret pour Sega. Vous passez allègrement d'un plan à un autre via une animation du tonnerre. Il vous arrivera même de jouer en arrière-plan alors que le premier plan continue à défiler.



Editeur

SEGA

Développeur

SEGA

Distributeur

IMPORT

Support

CD

Genre

PLATE-FORME

Nombre de joueur

UN JOUEUR

Prix et date de sortie

ENVIRON 450 F. Disponible EN IMPORT.





La salle de bain vue de haut est merveilleusement belle. Il en est de même pour ces paniers qui contiennent des plantes.

**Clockwork Knight est actuellement le seul jeu de plate-forme valable sur Saturn.**

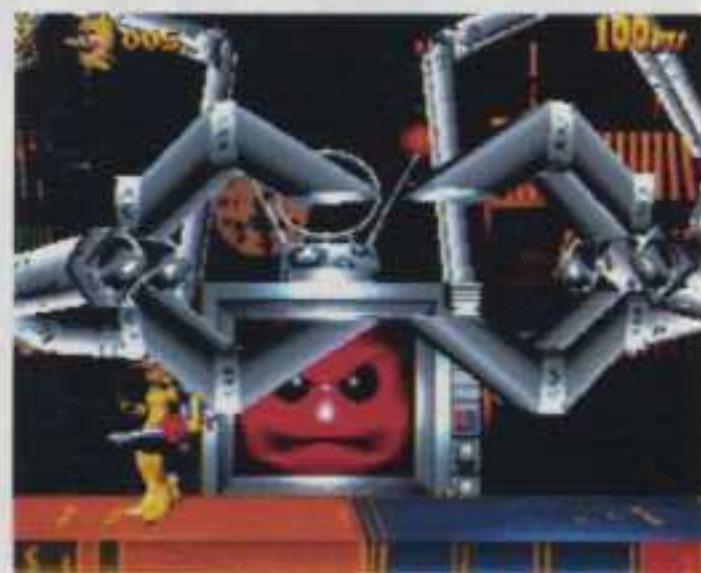
À la fin de chaque niveau c'est le fatidique face à face avec un boss. 3D oblige, les boss sont d'une beauté et d'une originalité à toute épreuve. Le premier est un serpent géant hurlant comme James Brown. Il se faufile dans tous les sens, explore l'écran dans toutes ses dimensions. Il y a aussi l'avant-dernier boss qui, après avoir détruit un magnifique décor en haute résolution essaie de vous saisir avec ses mains merveilleusement animées. On a presque l'impression qu'elles vont sortir de l'écran, c'est beau la 3D. En plus de ça, les affrontements contre les boss sont accompagnés par un zoom écran total (ça protège) comme dans Samourai Shodown.

### Aimez-vous le jazz ?

En bref, tout va pour le mieux dans le meilleur des mondes en ce qui concerne ce sympathique et magnifique jeu de plate-forme. Seul petit problème, les musiques très jazzy ne sont pas du goût de tout le monde et...c'est du jazz du début jusqu'à la fin. Peut-être cela plaira-t-il aux

## LA 3D AU SERVICE DES BOSS

Les boss de Clockwork Knight 2 sont vraiment uniques. Servis par la 3D, ils se permettent vraiment tout. Des balades au fond de l'écran, des tentatives de sortir de l'écran, du lancement de projectiles en zoom... Bref, ils ne sont pas bien difficiles mais valent le coup d'œil ne serait-ce que pour leur beauté et leur originalité.



amateurs. Autre chose aussi, le jeu est un peu court mais heureusement un challenge supplémentaire vous est proposé à la fin.

De toute façon Clockwork Knight est actuellement le seul jeu de plates-formes valable sur Saturn (Astal est un poil linéaire). Non content d'être seulement « valable » CW2 est une preuve concrète de ce que peuvent faire les 32 bits et en particulier la Saturn. Et oui, je n'ai toujours pas vu la PlayStation faire mieux que Clockwork 2 en matière de 3D. J'attends toujours.

C'est vrai que dès que l'on se retourne vers un jeu de plates-formes 16 bits après avoir joué à CW2 on y trouve une espèce de fadeur. CW2 est un jeu très stimulant par sa bonne humeur et sa beauté. Disponible uniquement en import pour le moment, il faudra déboursier plus de 500 F pour se le procurer. Vivement que Sega le sorte officiellement, le plus rapidement possible, ils seront bien gentils.

LIONEL VILNER



# Clockwork Knight 2

SATURN

CRÉATIVITÉ	★★★★
JOUABILITÉ	★★★★
GRAPHISMES	★★★★★★
SON	★★
POTENTIEL	★★★★

Même le plus blasé des blasés ne pourra rester insensible à la beauté et à la qualité de Clockwork Knight 2. L'utilisation de la 3D est intelligente et Sega nous montre la maîtrise de sa machine. À chaque pas que l'on fait dans le jeu, on s'extasie devant tant de beauté et d'originalité.

# Wing Commander 3

3DO

**Prenez un casting prestigieux, un scénario fouillé et des scènes d'action à couper le souffle. Ajoutez une bonne dose d'interactivité, et vous obtenez la recette de Wing Commander III - Heart of the Tiger.**

**C'**est en 1990 qu'Origin pose les premiers jalons d'une saga qui n'en finit pas d'émouvoir les joueurs passionnés que nous sommes. La première version de Wing Commander, parue sur PC, n'a pas manqué de faire des envieux chez les joueurs chevronnés, mais néanmoins sans le sou, qui regrettent amèrement de s'être laissés tenter par un autre support. En 1992, la Super Nintendo, fraîchement sortie des usines européennes, console (c'est le cas de le dire) les âmes en peine en adaptant Wing Commander sur cartouche. C'est le succès immédiat. La formule est simple, mais efficace : un simulateur spatial auquel se greffe une

intrigue passionnante et qui, en plus, est entrecoupée de scènes cinématiques. Le joueur assiste à un petit film interactif, en somme. Wing Commander III - Heart of The Tiger reprend le même principe, mais lui applique un facteur exponentiel, car maintenant vous ETES dans un film. Et pour le réaliser, Origin n'a pas lésiné sur les moyens. On estime le budget global à environ trois millions de dollars, en majorité justifié par un casting impressionnant qui comprend, entre autre, Mark Hamill (Luke

Skywalker dans *La guerre des étoiles*) et John Rhys-Davies (Sallah dans *Indiana Jones*). Les quatre disques (!) qui composent le jeu contiennent plus de trois heures de séquences filmées. L'intro à elle seule dure plus de



Une vue extérieure vous offre une meilleure vision d'ensemble.



**Les quatre disques (!) qui composent le jeu contiennent plus de trois heures de séquences filmées.**

## LA GAFFE !

Lors de la présentation du jeu Wing Commander III sur PC à l'E.C.T.S. de Londres, l'ancien président général d'Electronic Arts a commis une bêtise de taille. Pendant un dîner auquel était convié Mark Hamill, l'acteur principal du jeu, le pacha de EA a lancé sur le ton de la plaisanterie à ce dernier : « Tiens, vous vous êtes fait couper les oreilles ? ». Silence. Personne n'aurait compris le sens de ce propos si, finalement l'ex-président ne l'avait expliqué. Il pensait que Mark Hamill était l'acteur qui interprétait Spock dans la série *Star Trek* ! (c'est Leonard Nimoy, bien sûr !). Mark Hamill, qui n'est autre que Luke Skywalker dans *La guerre des étoiles*, a quitté la table précipitamment. Oups !



La planète derrière vous se disloque sous l'effet d'une bombe surpuissante. L'essai est concluant et vous passez à la mission suivante.

Wing Commander III vous entraîne dans un univers futuriste où vous jouez le premier rôle. Dans la peau de Mark Hamill, vous dénouez des rapports ambigus, vous établissez des liens de nature plus ou moins intime avec le reste de l'équipage, etc. Plus de trois heures de séquences filmées rythment votre voyage dans l'espace et les rebondissements ne manquent pas.



### LE FILM DANS LE FILM

douze minutes ! Le synopsis de ce troisième volet est certainement le plus complet et le plus intéressant de la trilogie. Il se situe dans la continuité du deuxième épisode, en 2654. Deux ans se sont écoulés depuis vos derniers exploits guerriers à bord du TCS Concordia. Ce dernier vient d'être détruit dans des circonstances encore obscures et les Kilrathis, vos ennemis héréditaires, ont fait reculer la Confédération dans tous les secteurs de la galaxie.

### Huis clos dans l'espace

Les rumeurs rapportent qu'une large offensive, qui aurait pour objectif la Terre, pourrait avoir lieu dans les six prochains mois. Vous, et par « vous » j'entend le colonel Christopher Blair (je sais, le nom prête à sourire), êtes muté à bord d'un vaisseau de second ordre, le TCS Victory. Cette mutation vous la devez à l'amiral Geoffrey Tolwyn avec qui vous entretenez des rapports plutôt hostiles. Pour couronner le tout, l'élue de votre cœur, le colonel « Angel » Devereaux est portée disparue après une opération secrète sur Kilrah,

**Si vous échouez dans la plupart des missions, le Victory sera contraint de mener des actions défensives.**

la planète mère des Kilrathis. Dès votre arrivé sur le pont principal du croiseur, le capitaine Eisen (interprété par Jason Bernard), ainsi que la plupart des pilotes et des techniciens de bord se présentent à vous avec force saluts et mots de circonstance. Vous retrouvez de vieux amis, comme Hobbes, le Kilrathi renégat, et découvrez une brochette de pilotes déter-

minés et possédant une forte personnalité. Sans dévoiler l'intrigue, je peux vous assurer que le scénario s'avère riche en temps forts et rebondissements de tous genre. Les acteurs se montrent (pour la plupart) très convaincants, en particulier Tom Wilson (Biff dans *Retour vers le futur*) qui joue Maniac, une tête brûlée dont vous n'appréciez que moyennement le style de pilotage. Le même soin est apporté aux dialogues qui collent parfaitement à l'esprit de la saga et comportent, à l'occasion, quelques pointes d'humour. Certaines scènes ne sont pas sans rappeler *La guerre des étoiles*, la présence de Mark Hamill aidant. En fait, on atteint ici la qualité d'un



**Vous avez réussi ! La planète expérimentale (genre Mururoa) sur laquelle vous testez la nouvelle bombe va cesser d'exister.**



**Les explosions sont particulièrement réussies dans le jeu et c'est d'autant plus jouissif de démantibuler les escadrilles de la mort.**

**Ce Darknet est une tête brûlée. Il redresse le manche devant votre nez pour effectuer un demi-tour et vous forcer à reculer.**



## DE NOMBREUX ÉQUIPIERS



*Le kilrathi épuise son bouclier énergétique. Bientôt ses défenses céderont et sa carlingue sera vulnérable à vos attaques.*



*Le super destroyer kilrathi est non seulement énorme mais possède aussi une force de frappe énorme !*



*Voici une sélection des meilleurs pilotes du TCS Victory. Vous avez confiance en eux (avec une certaine réserve en ce qui concerne Maniac) et eux vous respectent énormément. Ils vous assisteront toujours et vous donneront de précieux conseils. Certaines peuvent même devenir des intimes... (non, aucun nom ne sera fourni).*



**Il vous faut passer prendre vos ordres de missions dans la salle de « briefing » auprès du capitaine Eisen.**

film à grand spectacle (et à gros budget, ne l'oublions pas !) dans lequel vous tenez le rôle principal. L'histoire évolue selon vos performances au combat. Si vous échouez dans la plupart des missions, le Victory sera contraint de mener des actions défensives chaque jour un peu plus désespérées. En revanche, si vous enchaînez victoire sur victoire, vous arracherez peut-être l'opportunité de mener l'offensive jusqu'au cœur de l'empire kilrathi.

### Le choix des actes

Autre nouveauté (par rapport aux épisodes précédents), vous pouvez maintenant influencer sur le comportement de votre personnage lors des séquences cinématiques. Régulièrement, pendant un dialogue, le jeu vous donnera le choix entre deux attitudes possibles pour votre prochaine réplique. Vous tissez ainsi une trame sociologique au sein de l'équipage. Mais passons au vif du sujet, à savoir les missions en vol. Avant de vous embarquer à bord de l'un des cinq vaisseaux disponibles, il vous faut passer prendre vos ordres de missions dans la salle de

*Hum... Il est peut-être maladroit d'embrasser Rachel devant Flint (qui, d'ailleurs, en pince pour vous) mais il est des choses qu'on ne peut contrôler !*

« briefing » auprès du capitaine Eisen. Ensuite, et c'est

une autre nouveauté, le jeu vous propose de choisir un ailier (un « wingman » selon vos propres termes, en V.O. bien sûr !) qui devra vous appuyer lors des missions. Ces escapades spatiales sont de plusieurs types. En général, il s'agit d'une élimination pure et dure des boules de poils volantes qui

## PRÉPARATION D'UNE MISSION

*Après avoir reçu les ordres de Eisen, le capitaine du TCS Victory, en salle de briefing, vous devez choisir un ailier parmi ceux qui sont disponibles. Puis, avec Rachel, vous vous occupez de l'armement de votre vaisseau. Rendez-vous sur le pont pour un décollage immédiat et bonne chance !*



**Editeur**

**Origin/E.A.**

**Développeur**

**Origin**

**Distributeur**

**E.A.**

**Support**

**3DO (4 disques)**

**Genre**

**Simulation spatiale**

**Nombre de joueur**

**UN SEUL**

**Prix et date de sortie**

**ENVIRON 450 F**



Pour mener à bien l'offensive de la Confédération, le TCS Victory doit passer d'un point à l'autre de la galaxie en effectuant des « sauts » spatiaux.

traîneraient un peu trop près de votre secteur (les Kilrathis !). Mais des missions plus subtiles se présentent régulièrement : escortes difficiles, repérages, largages de bombes au cœur d'un système (clin d'œil à Lucas), etc. Malheureusement, le jeu ne comporte aucune mission au sol qui ne vous fasse agir directement. Vous assistez impuissant à une belle (mais inaltérable) séquence cinématique durant laquelle vous pouvez vous admirer atteindre votre objectif et repartir dans le froid spatial où vous récupérez le contrôle du manche.

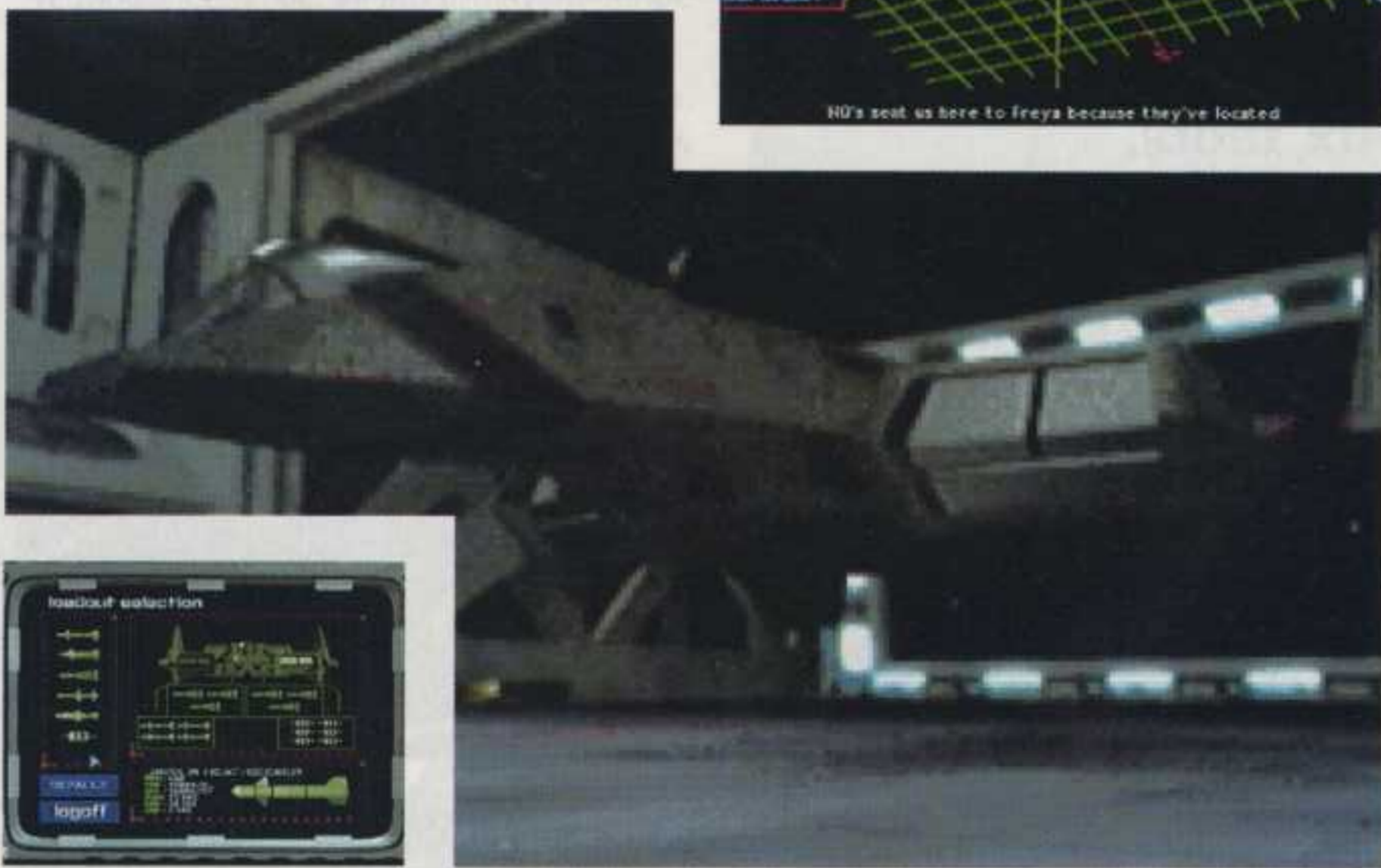
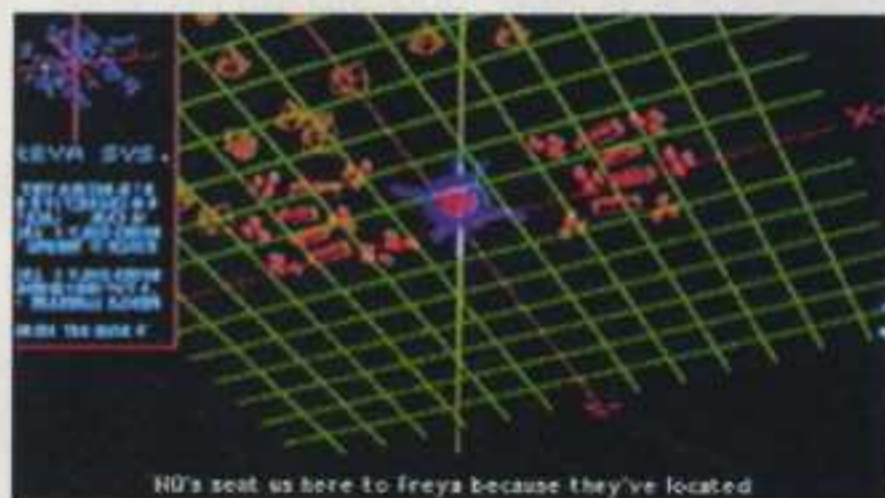
### La chasse au Kilrathi

Reprenons... Il reste une formalité à remplir avant de décoller : équiper votre appareil de missiles plus destructeurs les uns que les autres. Enfin, vous propulsez votre engin hors du TCS Victory à l'affût de la moindre trace de kilrathi. L'action s'accélère et il vous faudra un certain temps avant de savoir utiliser parfaitement toutes les options que vous propose votre vaisseau. Le système de communication

vous permet de dialoguer avec votre coéquipier afin de lui donner des ordres précis ou de narguer l'ennemi pour l'attirer à vous. Le combat s'engage et tout tourne autour de vous : les drahtis, des navires ennemis, se placent derrière vous et sur vos ailes. Au prix d'une manœuvre délicate, vous parvenez à les faire passer devant vous, juste dans votre ligne de tir. Vous passez rapidement en mode plasma et assaisonnez copieusement vos ennemis. Voilà un exemple de bataille spatiale qui vous attend au dehors. Alléchant, non ? Le réalisme des combats est exceptionnel, accompagné d'une bande sonore fabu-

leuse dans l'esprit des meilleurs films de science-fiction (je suis étonné de ne pas voir John Williams figurer dans le générique !). Et le tout en Dolby Stereo, bien sûr ! Les graphismes sont simples mais efficaces et il est impossible de ne pas être parcouru d'un léger frisson de plaisir (sadique, soit !) lorsqu'un vaisseau ennemi se trouve à quelques centaines de mètres et que vous appuyez frénétiquement sur la gâchette, rrrhhââ !

David Msika



# Wing Commander 3

3DO

- CRÉATIVITÉ ★★
- JOUABILITÉ ★★★★★
- GRAPHISMES ★★★★★
- SON ★★★★★
- POTENTIEL ★★★★★

Alors que les précédents épisodes de Wing Commander m'avaient laissé froid, ce dernier volet m'a captivé ! Vivre un film est une expérience particulière, surtout s'il est possible d'y ajouter des scènes de combats spatiaux hyper-rapides et hyper-réalistes ! Un must sur 3DO ; j'adore !

# Winning Eleven

PlayStation

**Une fois de plus, la PlayStation étonne. Avec Winning Eleven, elle démontre à ceux qui l'ont adoptée, vous et nous en l'occurrence, qu'elle n'a rien à craindre de sa grande rivale, la Saturn. C'est beau, intéressant et dingue à la fois. En deux mots, vraiment génial !**

**D**e puis décembre dernier, se profilent dans le sillage de la PlayStation d'excellents titres : Ridge Racer, Toh Shin Den, Tekken, Jumping Flash ou encore Ace Combat, critiqués dans ce même numéro. Ils se révèlent tous incroyablement intéressants et novateurs. Si un quelconque joueur ne prend pas son panard avec l'un deux, il lui manque un je ne sais quoi je ne sais où ! Mais les simulations de football comme tous les autres jeux de sport, d'ailleurs, font figure de parents

*Défenseurs et attaquants s'entre-tuent devant le but pour récupérer le ballon. Ça va saigner dans les six mètres !*



*Si les équipes ne parviennent pas à se départager après leur cinquième essais de tir au but, elles ont droit à un dernier tir.*

pauvres. Konami l'a compris et c'est tant mieux pour nous autres les fans de sport ! Une compagnie réputée pour ses softs de qualité qui se met au service du consommateur, ça ne se refuse pas ! Winning Eleven, puisque c'est de lui dont il s'agit, n'est autre que la version console améliorée de Virtua Striker. Né en arcade et prochainement disponible sur Saturn, il fait partie de la compagnie des monstres (Daytona USA, Sega Rally, Virtua Fighter 2) avec tout ce qu'il faut dans la bedaine pour dépoter un max. Un terrain et des joueurs en trois dimensions, une foule qui exulte de joie.



*Une faute a eu lieu sous les yeux de l'arbitre. C'est pourquoi l'équipe stoppée dans son élan tire un coup franc. Comme vous le voyez, l'arrière cherche un partenaire démarqué. Un but se profile à l'horizon.*

## LE MATCH COMMENCE !



Le J-Peg de la PlayStation travaille une fois de plus en venant en aide à une présentation en images de synthèse. Zooms et rotations sur le terrain de foot, joueurs en action et en gros plan. Bref, ça étonne et il suffit de mettre ça en démo dans les boutiques pour vendre en grande quantité. Question importante : à quand un jeu sans intro ?



Pas besoin d'ingrédient supplémentaire pour séduire le player toujours avide d'émotions fortes !

options, qui s'en soucie ? L'important, c'est le jeu ! Le terrain et les joueurs sont représentés pareillement à Virtua Striker ou Fifa Soccer 3DO, la référence mondiale jusqu'au jour d'aujourd'hui. C'est beau, même très beau. Décidément, j'aime la redondance ! Et lorsqu'un avant-centre

couvert de polygones et de textures mappées se balade joyeusement sur le terrain sans qu'aucun bug d'affichage plus ou moins flagrant n'intervienne, on applaudit bien fort. Oui, oui, oui ! On félicite sa belle PlayStation et les gens de chez Konami pour leur incommensurable talent et leur boulot de mammoth. ➤

### C'est beau et sans bug !

Winning Eleven, c'est pareil, voire mieux. La saison de foot débute à peine au pays du Soleil Levant. Avec le base-ball, le sumo et le golf, il n'existe pas d'autre sport plus populaire, encore que je ne sais pas s'il faut parler de sport pour le sumo ! Profiter de cette période cruciale n'est donc pas une mauvaise chose pour Konami. Je dirais plutôt un investissement garantissant une certaine sécurité...

L'introduction complètement psychédélique vous plonge immédiatement dans le bain. Les joueurs courent dans tous les sens de manière effrénée, la caméra zoome sur le terrain. Il ne manque que les commentaires de Jean-Mimi et Thierry Roland pour que ça ressemble au dernier Milan - OM, de triste mémoire à en croire JPP !

Question options, Konami met le paquet. Tournoi, championnat, exhibitions et plein de bonnes choses que vous découvrirez par vous-même. De toutes façons, les



*L'arbitre est comme d'habitude inflexible. Vous commettez une faute grave, il sort son carton rouge. Vous voilà expulsé !*

*Le gardien arrête un shoot puissant, puis relance le ballon à la main. Le jeu reprend de plus belle...*



*L'ailier d'une équipe minable marque son premier but de la saison. Heureux, il n'hésite pas à appeler ses coéquipiers pour fêter ça. Zooms à gogo !*





N'est-ce pas le team français qui galope à grandes enjambées ? Quoi qu'il en soit, c'est une attaque qui risque de faire mouche, c'est couru d'avance !

Encore un effet spécial signé PlayStation. Rotation des familles et zooms multiples à réveiller un mort vivant. Vive les 32 bits et leur puissante technologie !



➤ Humour carambar et cirages de pompes mis à part, Winning Eleven est réellement un jeu comme on les aime. Ça se passe un peu comme dans les simula-

tions actuelles, c'est-à-dire que tout est vu de côté avec moult effets spéciaux. À chaque coup de pied arrêté, touche, arrêt de jeu ou but marqué, la caméra se

## LES JAPONAIS RELOOKENT LEUR CHAMPIONNAT !

Depuis quatre ou cinq saisons, les grandes équipes japonaises demandent à des joueurs européens en fin de carrière de les rejoindre. Franck Passi, Michael Laudrup et même Arsène Wenger, ancien entraîneur de Monaco, ont succombé à leurs charmes. Salaire de roi, confort de vie et autres avantages sont des atouts majeurs que nul n'est en mesure de refuser. Ils l'ont bien compris ces sacrés japonais !

rapproche des joueurs et tourne autour d'eux à une vitesse hallucinante. C'est encore plus dément lorsque l'arbitre sort son carton ! Vous vous rapprochez tellement de lui, que vous pouvez quasiment toucher son maillot ou lui mettre un coup pour avoir infligé une punition à votre équipe préférée ! Si la vue d'origine ne vous convient guère, vous avez l'opportunité d'en utiliser d'autres. Un petit tour dans les options et... après une légère manipulation, la caméra se rapproche ou s'éloigne des joueurs en fonction de leurs déplacements. Astucieux et pratique, mais déjà vu dans Fifa ! Toutes les équipes proposées sont japonaises. Les joueurs qui les composent sont les stars du championnat nippon. Rien que

## TROIS VUES DIFFÉRENTES



Winning Eleven dispose d'une caméra intelligente, c'est-à-dire qu'en cas d'action rapprochée, l'écran zoome sur les joueurs. En appuyant sur Select, vous choisissez également parmi trois vues différentes. Les deux premières s'approchent du terrain. La troisième permet de le voir de très loin. Très utile pour les actions construites.

Editeur

KONAMI

Développeur

KONAMI

Distributeur

import

Support

PlayStation

Genre

Football

Nombre de joueur

Un à deux joueurs

Prix et date de sortie

ENVIRON 500 F, disponible



### C'EST BEAU, ON REGARDE



Ici aussi, la PlayStation démontre de quoi elle est capable. Les graphismes sont terrifiants, bien meilleurs que ceux de Victory Goal. Les graphistes n'y sont pour rien, seul le potentiel technique de la machine est mis à l'épreuve. À tout moment, ça vibre à chaque coin du terrain.

ça ! Leurs photos figurent en bas de l'écran. Hélas, hélas, un air de samba brésilienne dont on se passerait bien accompagne les matchs. Faut bien le dire, pour la musique, c'est zéro...

#### Une reprise à la JPP !

Le commentateur, bien évidemment japonais, utilise sa langue maternelle pour décrire en détail la tournure des événements. Et les joueurs ? Ils jouent, tout simplement ! Les commandes à maîtriser, peu nombreuses, vous permettent pourtant d'effectuer une pléthore d'actions. Par exemple, la reprise de volée qui a rendu célèbre notre JPP national (décidément) ou l'amorti de la poitrine, passe longue ou courte, râteau, lobe, feint-

te, etc. Si l'envie vous prend, vous mettez carrément de l'effet dans la balle. Le Platini des grands jours n'aurait pas mieux fait ! Winning Eleven possède également des côtés chic, genre le ralenti grâce auquel vous regardez votre dernier but. Le côté charme concerne l'impression de construction dans chacune des actions. Multitude de mouvements oblige, je le répète ! De l'avis de la rédaction, Winning Eleven est une très bonne simulation, meilleure que Victory Goal. Tout y est, graphismes splendides, animations à couper le souffle et jouabilité excellente. En ce qui me concerne, la kyrielle de mouvements réalisables est l'atout le plus important. Chaque contre-attaque se transforme en guérilla ! Grâce à de tels jeux qui repoussent sans

cesse les limites de l'incommensurable, rendons-nous à l'évidence, les softs de demain risquent de nous laisser baba !  
DAVID TABORDA & LIONEL VILNER



Un rouge subtilise le ballon à son adversaire rose. S'il désire marquer, il a intérêt à le relancer très rapidement. Il peut aussi tenter un lob du milieu de terrain.

# Winning Eleven PLAYSTATION

- CRÉATIVITÉ ★★
- JOUABILITÉ ★★★★★
- GRAPHISMES ★★★★★
- SON ★
- POTENTIEL ★★★★★

Winning est sans conteste possible une grande réussite ! Ses quelques défauts comme l'horrible « musique samba » ne sont rien en comparaison de l'excellente jouabilité. Le plaisir de jeu se voit exacerbé par la foulditude d'options. Messieurs les footeux, à vos paddles !

# Mobile Suit Gundam

PlayStation

**Avec Dragon Ball Z et Mobile Suit Gundam sur PlayStation, le roi du jouet au Japon se lance sur 32 bits. Bandai compte bien tenir une place de choix dans le secteur très lucratif du jeu vidéo « new generation ». Voyons si leurs ambitions sont justifiées avec ce simulateur de Battletech en 3D...**

**F**out d'abord le jeu s'ouvre sur une séquence d'introduction en images de synthèse assez belle mais dépourvue de toute créativité ! Gundam est bien connu au pays du soleil levant puisqu'il s'agit d'une série animée à succès. A ce propos, le plus gros reproche que l'on puisse adresser à ce titre est sa trop forte imprégnation de culture japonaise. Je sais, vous allez me dire qu'il s'agit justement d'un jeu japonais destiné aux petits nippons. Soit, mais le fait est de savoir si ce

genre de jeu risque de connaître un certain succès chez nous, et là, je suis plus sceptique. Vous incarnez Amuro Ray, un jeune pilote qui débute sur RX-78 Gundam, la toute dernière trouvaille des forces rebelles Zeon. Si ce modèle ne convient pas à votre style, il vous reste un large panel de prototypes en magasin. Votre objectif est la destruction de l'affreux Char Aznable (à ne pas confondre avec Charles Aznavour !), un alien aux prétentions « pangermanisantes »... Aux commandes du robot de votre choix, vous allez être confrontés à toute une panoplie de battletechs ennemis de plus en plus coriaces. Les combats ont

*Vous disposez de quatre armes différentes pour défendre notre bonne vieille Terre.*



Editeur	BANDAI
Développeur	SUNRISE
Distributeur	BANDAI
Support	PLAYSTATION
Genre	ACTION
Nombre de joueur	UN SEUL
Prix et date de sortie	ENVIRON 550 F. Disponible

# GUNDAM, TON UNIVERS IMPITOYABLE !



Mobile Suit Gundam est tiré d'un dessin animé qui cartonne au Japon depuis le début années 80. Plusieurs séries ont vu le jour depuis, chacune d'elle étant l'objet d'un véritable culte. Les auteurs épuisent le filon puisque l'histoire continue son cours encore de nos jours. Encore un phénomène qui échappe à notre sens cartésien au même titre que Godzilla et le pachinko !

**Côté armement, vous disposez de missiles à têtes chercheuses, de laser, de plasma...**

lieu sur Terre, dans l'espace et jusque sous l'eau. Bien calé dans votre fauteuil, le cockpit offre toute l'instrumentation nécessaire pour casser du méchant : compas, altimètre, jauges d'énergie et de tirs, radar d'acquisition avec verrouillage des cibles... tout le toutim quoi !

### Envoyez la purée !

Côté armement, vous disposez de missiles à têtes chercheuses, de laser, de plasma et selon le robot retenu, un bouclier parant un nombre de coups limités. Un dernier point : l'énergie de tir est elle aussi limitée. Une fois la réserve épuisée, il faut attendre quelques instants avant de pouvoir refaire feu. Cela afin de calmer les plus bourrins d'entre-vous. La représentation graphique du jeu est

en 3D mappée et la technique, propre sur elle, se rapproche de celle de l'excellent Jumping Flash. Donc du côté de la réalisation pas de grosses critiques à formuler. Ça bouge bien puisque l'animation est fluide dans les trois dimensions de l'espace. Malheureusement l'intérêt du jeu est vraiment mince. En effet, il suffit d'utiliser le



*Tirer dans le dos d'un adversaire n'est pas très fair-play, mais c'est moins dangereux !*

*Certains robots sont équipés d'un bouclier, les autres doivent courir vite...*

verrouillage du radar pour ensuite envoyer la purée avec peu de chance de rater sa cible... Les niveaux sont assez nombreux mais ils ne procurent cependant pas une durée suffisante. Pour quelqu'un de normalement constitué il est en effet possible de finir le jeu en quelques heures ! Bandai doit donc réviser sa copie pour nous charmer. En attendant des produits qui correspondent un peu plus à notre culture... Sayonara !

PASCAL GEILLE



# Mobile Suit Gundam PlayStation

- CRÉATIVITÉ ★★
- JOUABILITÉ ★★
- GRAPHISMES ★★
- SON ★★
- POTENTIEL ★★

Mobile Suit Gundam est bien réalisé mais reste un peu décevant quant à son intérêt. De plus les continues illimités lui procure une durée de vie très courte. Finalement ce titre ne s'adresse qu'aux fanas de battletech familiarisés avec l'univers des séries japonaises.

# The King of Fighters '95

NEO GEO

Un an après, les voici de retour. Certains ont abandonné, de nouveaux sont arrivés, les anciens se sont perfectionnés. Bref, vingt-quatre combattants vont s'affronter sur une cartouche de 250 méga-bits pour devenir The King of Fighters !



Les deux personnages principaux possèdent à peu près les mêmes coups. Ils ont pourtant des goûts différents en matière de couleur.



Pour ne pas paraître à la traîne face à ses camarades, Athena bénéficie d'une sorte de Dragon Punch.

C'était il y a près d'un an, l'histoire prit un tournant après la sortie de The King of Fighters 94 (intimement appelé King 94). En effet, le mythique Street Fighter était enfin détrôné ! Puis, en 1995, tout alla très vite avec la sortie de jeux fantastiques comme Fatal Fury 3, Vampire Hunter, Street Fighter Zero. Il est maintenant temps de remettre les pendules à l'heure avec l'arrivée tant attendue de King'95. Répondons tout de suite à la question qui nous brûle les lèvres : est-ce le meilleur jeu de combat de tous les temps ? Et bien sans trop d'hésitation on peut répondre oui. Ce n'est pas un gros

OUI, mais c'est un « oui » très franc.

Sur 250 méga-bits (198 pour King'94) SNK nous offre un panel de vingt-quatre combat-

tants. Ces derniers sont bien rangés en huit équipes de trois. Grosse nouveauté par rapport au passé, on peut désormais composer ses propres équipes. Cette pichenette dans les lignes de programmation apporte un intérêt autrement rehaussé. Chacun peut maintenant se personnaliser en créant des équipes toutes plus mystiques les unes que les autres.

**Grosse nouveauté par rapport au passé, on peut désormais composer ses propres équipes.**

Tous les personnages de l'ancienne version ont été conservés sauf l'équipe des États-Unis. Est-ce le racisme du Japon envers les USA ? Quoiqu'il en soit, ces derniers ont été remplacés par une toute nouvelle équipe. Cette dernière est composée de Billy Kane (Fatal Fury), du ninja Eiji (Art of Fighting) et d'un personnage totalement nouveau



Les animations ont gagné en fluidité. Ainsi Robert se meut avec l'agilité d'un chat en furie.



Joe le boxeur Thaï a conservé les coups qu'il avait dans Fatal Fury 3. Ainsi, il peut sans problème passer au-dessus des projectiles.

On n'est pas rachot chez SNK. Terry a ici gardé le coup qu'il avait dans Fatal Fury 3. Les échanges vont bon train.

répondant au prénom de l'ori. Le système de combat par équipe de King 94 a bien entendu été conservé. Après que chaque joueur ait choisit l'ordre dans lequel son équipe va se battre, les deux premiers combattants commencent à s'en mettre plein la tronche. Le gagnant voit sa barre d'énergie remonter un peu et reste sur le terrain afin d'affronter le suivant de l'équipe adverse. Et ainsi de suite jusqu'à ce que l'un des deux Team soit décimé.

### L'embarras du choix

Les deux barres d'énergie ont été également conservées. Celle du haut de l'écran indique la vitalité. Quand elle est basse, elle se met à clignoter et un super coup est alors disponible. Celle du bas se charge en prenant des pains ou bien en maintenant enfoncés les boutons ABC. Une fois pleine, elle permet au combattant de mettre des coups plus ravageurs, et de balancer un Super coup. Au niveau des commandes, on retrouve les anciennes avec une petite nouveauté cependant. Durant l'esquive (A et B en



Désormais Ralf fonce comme un F-14 en piqué. Sinon, il a gardé les coups qui ont fait sa gloire jadis.



Chacun des vingt-quatre personnages possède des coups utiles, des casse-gardes, des secrets...

aucun intérêt dans King'94, ils ont ici tous été rééquilibrés. Ainsi, chacun des vingt-quatre personnages possède des coups utiles, des casse-gardes, des secrets... Les bugs de l'ancienne version ont aussi été corrigés. Souvenez-vous, il suffisait de se prendre un enchaînement de trois coups pour tomber K.O. (sans défense, ➤

### MIEUX QUE FATAL 3 ?

Il est indéniable qu'au niveau des graphismes, de la musique et des animations, Fatal Fury 3 est supérieur à King'95. Pourtant ce King est bien parti pour avoir nettement plus de succès que Fatal. En effet, sa prise en main est quasiment immédiate alors qu'il faut un long temps d'adaptation pour maîtriser Fatal 3. En plus, King dispose du fidèle public du dernier épisode (King 94). Comme quoi l'éclectisme règne sur la fière console de SNK !

### UNE INTRO À LA SNK

Les intros de jeu de combat commencent à toutes se ressembler. Celle-ci, composée de très belles images, présente les deux rivaux du jeu, Kyo et Iori. On y aperçoit également le père de Kyo ainsi que l'instigateur du tournoi, l'infâme Rugal. Tout ceci s'achève par une digit vocale frissonnante : « The King... of Fighters... »



**LE SUPER... TU SAIS PAS LE FAIRE !**

Une barre d'énergie descend, puis soudain clignote. On a alors accès à un Super coup. Une fois la commande entrée via la manette, votre personnage se met alors à pondre un projectile énorme ou bien se jette avec furie sur son adversaire pour lui asséner un enchaînement imparable.



avec la certitude de se reprendre un enchaînement). Il y avait aussi des petits coups qui s'enchaînent tellement vite (petits pieds baissés, par exemple) que retirer la moitié de l'énergie de l'adversaire était d'une facilité déconcertante. Ces désagréments qui ont fait perdre l'intérêt de King'94 sur la fin, ont donc disparu pour laisser une pureté de jeu qui déterminera vraiment qui sont les meilleurs

**Comme dans King'94, les membres de l'équipe qui ne combattent pas assistent à votre combat.**

joueurs. En effet de nombreux joueurs ont cru devenir très forts en utilisant les bugs à leur profit...

Comme dans King'94, les membres de l'équipe qui ne combattent pas assistent à votre combat et réagissent selon vos performances. Loin d'être passifs tout de même, ils peuvent vous venir en aide dans certaines conditions.

Graphiquement, King'95 est une réussite. Les décors sont dans le même style que le précédent épisode, avec ce petit air de digitalisation si charmant. Les huit décors sont originaux et vous emmènent dans

divers lieux du globe. Combat devant un Neo Geo Land au Japon, devant une usine désaffectée aux USA, sous des chutes d'eau en Chine... Les décors sont très détaillés, plus colorés que ceux de King'94, et si vous cherchez bien, vous trouverez des personnages d'autres jeux SNK. Ah oui, petit reproche, dans deux décors il y a des problèmes de visibilité. Le combat en Italie se déroule sur de l'eau et des éclaboussures intempestifs gênent parfois la bonne marche du combat. Des lieux à éviter, donc... Les vingt-quatre sprites sont fins,



De nombreux coups spéciaux sont réalisables en plein saut. Sie Kensou le petit chinois vient d'en apprendre un.



La famille Sakazaki aime se faire remarquer. Ici le frère et la sœur font une démonstration de leurs capacités.

**Editeur**

**SNK**

**Développeur**

**SNK**

**Distributeur**

**IMPORT**

**Support**

**CARTOUCHE**

**Genre**

**COMBAT**

**Nombre de joueurs**

**UN À DEUX JOUEURS**

**Prix et date de sortie**

**ENV. 1 900 F EN CARTOUCHE, 450 F SUR CD**



L'élément « tonnerre », c'est Benimaru. Ce personnage est le directeur d'EDF au Japon.

détaillés et disposent de postures qui vont du burlesque au carrément beau. L'animation est encore plus fluide qu'avant, ce qui donne encore plus envie de jouer. Question son, on passe à un style totalement différent. Les musiques ont perdu leur caractère « classiques du jeu vidéo ». Elles surprennent aux premières écoutes mais s'avèrent finalement vraiment

**Humour, violence, sexe, jouabilité et fun sont les atouts chocs de ce titre choc !**

superbes. Les bruitages ont également complètement changé. Ils sont le résultat d'un mixage entre les sons de Fatal Fury 3, King'94 et Art of Fighting. Le rendu est moins violent que dans King'94 mais c'est tout à fait acceptable. Seul accroc, les programmeurs ont osé changé la voix d'Athena qui fait maintenant penser à Chantal Goya... horrible !

Au fait, l'histoire est bien simple. Rugal est de retour pour organiser un nouveau tournoi. Le mode un joueur vous oblige à combattre huit autres équipes pour arriver aux deux boss que propose le jeu. Le mieux étant tout de même de se friter à deux joueurs. The King of Fighters 95 est à ce jour

le meilleur jeu de combat existant. Les combats sont encore plus rapides grâce à une vitesse accrue mais aussi à cause des barres d'énergie qui descendent un peu vite. Ainsi, seuls les meilleurs peuvent prétendre rester en lice. Humour, violence, sexe, jouabilité et fun sont les atouts chocs de ce titre choc !

LIONEL VILNER ET DAVID TABORDA

PS : au fait, nous attendons n'importe qui sur King'95...



Encore un nouveau coup pour la charmante Mai qui a décidé de tous nous enflammer.

## DEUX BOSS POUR LE PRIX D'UN

Une fois les huit équipes démolies, il vous faut affronter deux boss. Le premier est le père de Kyo. Il vous faudra ensuite affronter le vilain Rugal. Sauf que cette fois-ci, il a cybernétisé son corps et s'est rebaptisé Omega Rugal. Inutile de vous dire qu'il est carrément impossible à vaincre...



# The King of Fighters '95

NEO GEO, NEO GEO CD

CRÉATIVITÉ	★★
JOUABILITÉ	★★★★
GRAPHISMES	★★★★
SON	★★★
POTENTIEL	★★★

L'atout de ce King 95 est sans nul doute une durée de vie et un intérêt à toute épreuve grâce aux nombreux personnages et possibilités de jeu. Pouvoir composer ses propres équipes ajoute un plus indéniable à l'un des titres phares de cette décennie.

# Philosoma

PlayStation

**Attendu depuis longtemps comme LE shoot'em up de la PlayStation, Philosoma est enfin sous nos yeux. Le paddle est dans nos mains et le jeu commence à tourner à l'écran. Séquence émotion, une douzaine d'yeux sont rivés sur le moniteur. Press Start...**

**P**hilosoma est un shoot'em up... inqualifiable. En effet, il mélange à lui seul tous les types de shoot existants.

Scrolling vertical, horizontal, vue de dos, vue de dessous, vue de devant, scrolling cylindrique, façon Mode 7... Bref, toutes ces phases s'enchaînent, entrecoupées de séquences en images de synthèse. Tout va très vite, on passe d'une vue à l'autre toutes les cinq minutes, et il faut s'habituer à chaque fois à un nouveau type de commandes.

Rien de bien compliqué à faire dans Philosoma à part tuer en évitant d'être

tué. Pour cela, votre chasseur XB-23 bifluoré à turbo-compression est équipé de quatre types d'armes que l'on peut faire évoluer séparément. Un tir classique qui balaie l'avant, un laser continu très puissant, un tir arrière et un tir à charge comme dans R-Type.

### Effets sans vergogne

Pour en revenir aux différentes vues, on a l'impression de jouer à plusieurs jeux à la suite : Super Aleste, Gradius, R-Type, Axelay, Space Harrier et bien d'autres encore. La seule différence, c'est que la PlayStation permet l'utilisation sans vergogne de nombreux effets spéciaux



*L'un des niveaux les plus intéressants consiste en un voyage tumultueux dans un couloir métallique.*

Editeur	SONY
Développeur	SONY
Distributeur	IMPORT
Support	PLAYSTATION
Genre	SHOOT'EM UP
Nombre de joueur	UN SEUL
Prix et date de sortie	ENVIRON 500 F. Disponible EN IMPORT



## DES IMAGES QUI TUENT



Grâce au J-Peg amélioré de la PlayStation, vous avez droit à de magnifiques séquences d'introduction et de transition. Aussi nombreuses que belles, ces séquences ont carrément l'air d'être plus longues que les phases de jeu. Il faudrait chronométrer...

comme la 3D, les rotations, les zooms, les distorsion d'écran...

Il est tout de même dommage que le jeu ne soit pas très coloré. Les ennemis ne sont pas très beaux et assez sombres. Les décors sont très inégaux. Dommage également que le vaisseau principal soit souvent pixelisé à cause des diverses vues utilisées. Autre gros problème : la durée de vie du jeu. Il m'a suffi d'une Memory Card et d'une heure acharnée pour terminer Philosoma en mode Normal. Quatre niveaux, c'est vraiment très peu

**Si on le prend dans son ensemble, Philosoma est un bon jeu, impressionnant et tout et tout.**

pour un jeu de cet acabit. Résistez donc à la tentation de sauvegarder, mettez le jeu en Hard, et n'utilisez pas de crédits... En ce qui concerne le son, la PlayStation ne nous déçoit pas, surtout dans les phases cinématiques. Sinon, pendant le jeu, les musiques sont justes bonnes. Si

### LA DURÉE DE VIE

L'un des facteurs les plus importants dans un jeu est sans nul doute sa durée de vie. Il ne faut pas que le jeu en lui-même soit trop facile. Il ne faut pas non plus que la difficulté soit insurmontable. Le nombre de crédits alloués, la possibilité de sauvegarde, le gain de vies par rapport au score... ce sont des facteurs qu'il faut doser également avec parcimonie pour obtenir une durée de vie respectable. Jugement du cas Philosoma : durée de vie extrêmement courte.

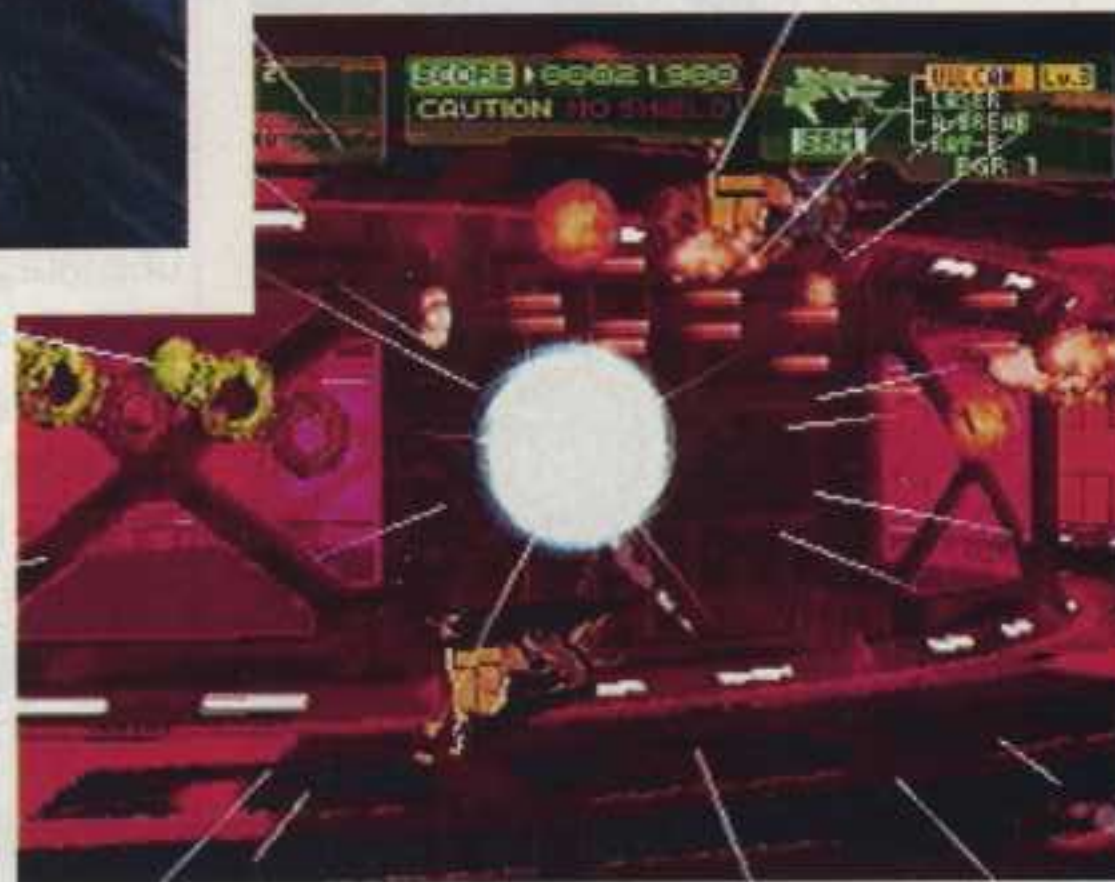


Cette vue de derrière est très impressionnante. Les montagnes en simili 3D donnent l'impression d'y être vraiment.

Effet spécial inédit, un scrolling « cylindrique ». Ça va très vite et ça plaît aux yeux.

on le prend dans son ensemble, Philosoma est un bon jeu, impressionnant et tout et tout. Mais en y regardant en détail, il fait partie des jeux moyens de la PlayStation. C'est ennuyeux, car il s'annonçait autrement supérieur.

LIONEL VILNER



# Philosoma

## PlayStation

CRÉATIVITÉ ★★  
 JOUABILITÉ ★★  
 GRAPHISMES ★★★  
 SON ★★  
 POTENTIEL ★★★

Pourquoi tant de jeux attendus s'avèrent finalement pas aussi exceptionnels que prévu ? Philosoma a bien des qualités mais il a aussi des défauts.

Le jeu se termine en une heure et les graphismes sont inégaux. Reste les superbes séquences intermédiaires...

# Space Hulk

3DO

**Avec Space Hulk, Electronics Arts nous propose un soft fantastique. La réalisation est excellente, l'ambiance parfaite et le système qui permet de gérer le placement de vos Space Marines donne au jeu un côté stratégique très passionnant.**



Space Hulk est né en version jeu de plateau sous le nom de Space Crusade. L'action se situait dans le futur, à une époque où l'homme explore les galaxies les plus éloignées et surtout, les plus mal famées. Entre jeu de rôle et wargame, Space Crusade vous proposait de remplir des missions à bord de vaisseaux grouillant d'extraterrestres belliqueux. Quelle satisfaction et quel plaisir pour les fans de ce

trompeuses, il y a, entre Doom et Space Hulk, un véritable fossé. Que dis-je, des années lumières, le jour et la nuit, l'eau et le feu... Bref, ces deux softs n'ont pas grand chose à voir l'un avec l'autre. Pour résumer (très) grossièrement, disons que si Doom (et ses clones) est un jeu de bourrins (et ce n'est pas péjoratif du tout venant d'un grand fan comme moi), Space Hulk est, lui, destiné aux plus patients. Au risque de décevoir les amateurs de shoot tridimensionnels, ce dernier

n'est pas à conseiller aux routiers. Ce petit bijou de chez Electronic Arts serait plutôt à conseiller à des joueurs calmes, avides de stratégie et de tactiques. Ceci dit, il vous faudra également apprécier un certain côté « boucherie » car Space Hulk a beau requérir une grande finesse de jeu, il n'en est pas moins sanglant. À l'instar de Doom, S.H. vous épatera autant par sa réalisation que par l'utilisation massive de l'hémoglobine ainsi que d'autres effets gore. Maintenant que



*Si vous voyez cette image du Genestealer qui s'apprête à vous donner tendrement un coup de griffe, dites vous bien que la fin est proche pour le Marine que vous incarnez.*

tout amalgame entre les genres de ces deux titres est impossible, nous pouvons nous lancer dans le descriptif à proprement dit du jeu.

Imaginez un peu, vous commandez une équipe de Space Marines et vous évoluez dans des vaisseaux aux couloirs étriqués afin de remplir des missions aussi variées que précises. Jusque là, tout semble relativement aisé mais ne vous y fiez pas car ces missions ne seront jamais de tout repos. En fait, les problèmes viendront toujours des vaisseaux à bord desquels auront lieu les missions. Et ces difficultés seront généralement au nombre de deux : tout d'abord, et

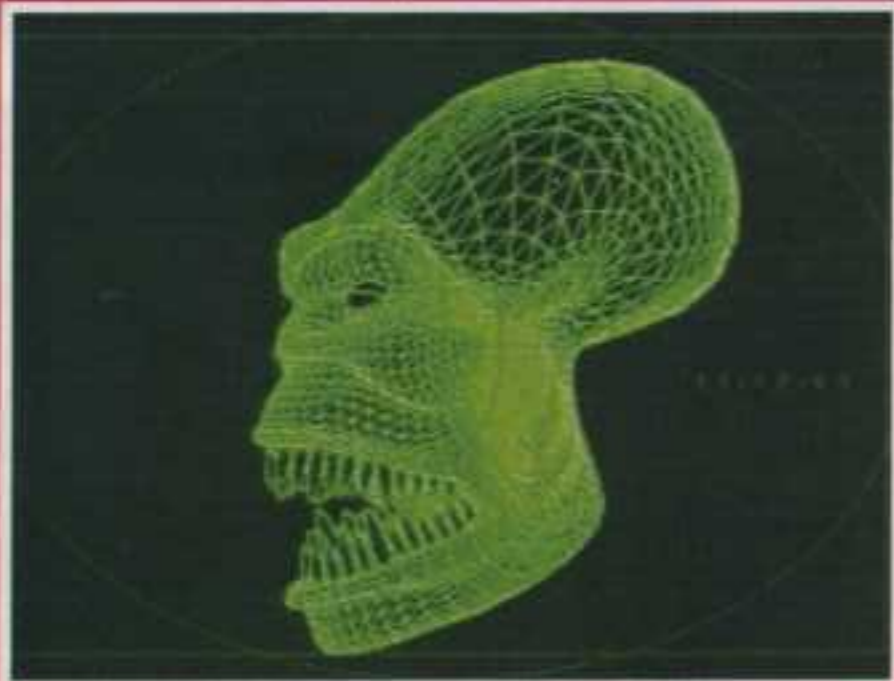


Too many Terminators died



*Impressionnant, ces Space Marines, non ? Leurs aptitudes supra humaines et la crainte qu'ils inspirent les rendent bien plus efficaces que leurs homologues des unités conventionnelles.*

## LES FORCES EN PRÉSENCE



C'est l'effervescence dans le Q.G. des Space Marines. Une nouvelle ère de conflit se prépare. Vous qui vous préparez à vous lancer dans le feu de l'action, devez être mis au courant des missions à remplir ainsi qu'au sujet des ennemis qui vous attendent : les Genestealers. Après avoir eu vent des techniques d'attaque de ces monstres, vous aurez des explications sur vos équipements et armements. Vous voilà fin prêt pour affronter les mille dangers qui vous attendent à bord des Space Hulks. Dernière recommandation : à tout moment, restez vigilants, les pièges sont nombreux...



**Selon les missions, vous vous retrouvez au commandement d'une équipe de un à dix soldats.**

comme je l'ai signalé plus haut, les couloirs dans lesquels vous évoluerez avec votre escouade sont très étroits. Suffisamment, en tout cas pour vous empêcher de faire avancer côte à côte deux de vos

Lors de la phase tactique, le plan apparaîtra avec la position des Marines et des ennemis.



« marines ». Ces derniers doivent donc avancer à la queue-leu-leu où alors surveiller, seuls, différents axes de couloirs. D'où un problème qu'il faut résoudre grâce à quelques notions de bases de stratégie. D'autant plus que selon les missions, vous vous retrouvez au commandement d'une équipe de un à dix soldats. Mais le plus souvent, ce sera un commando composé de cinq ou dix Space Marines que vous ➤

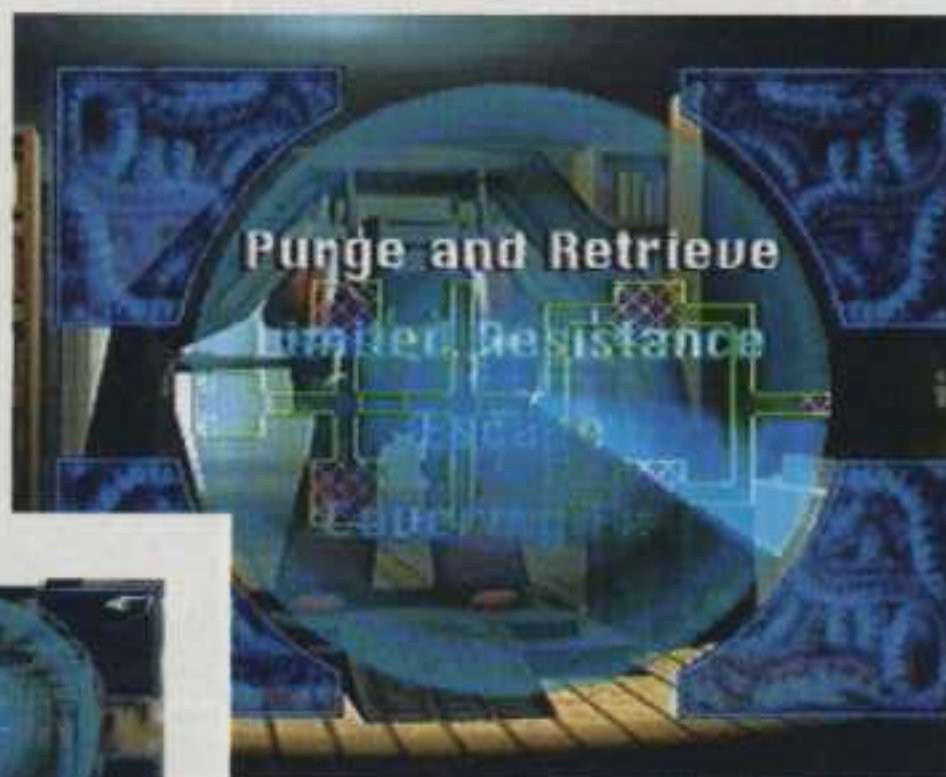


Il faut tirer de loin ce Genestealer qui surgit des flammes pendant qu'il est encore temps car au corps à corps, vous n'avez pratiquement aucune chance.

## L'HISTOIRE COMMENCE AINSI

C'est en 1990 que sort Space Crusade, le jeu de plateau dont s'est inspiré ce titre sur 3DO. C'est de ce jeu de rôle de l'espace qu'est né un scénario aussi précis que complexe : en se lançant à la conquête des étoiles, l'homme découvre l'itinéraire Warp. Dès lors, ce qui était un voyage de plusieurs siècles ne prend plus que quelques jours. On découvre alors des univers parallèles agités de tourbillons temporels. De ce fait, des vaisseaux disparaissent dans ces zones pour réapparaître quelques siècles plus tard. Ces vaisseaux alors délabrés et fantomatiques sont désignés sous le nom de Space Hulks. Au cours de ces longs voyages intersidéraux, l'homme découvre des peuplades extraterrestres disciples du Chaos parmi lesquelles on trouve les guerriers du Chaos et les Genestealers. Au moment d'entrer dans une ère de conflits contre ces troupes, les humains créent une organisation guerrière composée de Space Marines. Ces derniers, surentraînés et craints dans tout l'empire, sont chargés des missions les plus délicates.

## MISSIONS IMPOSSIBLES ?



Le but de chaque mission vous sera expliqué par votre supérieur. Vous devrez brûler des salles à coups de lance flamme ou fermer des sas de sécurité. Outre ces petites missions isolées, une autre, complexe et de longue haleine vous attend. Il faudra donc fonctionner par phases : donnez d'abord des ordres à vos hommes puis prenez la place de l'un d'eux dans le feu de l'action. Vous aurez donc une phase stratégique et une phase d'action. Notez seulement que l'énoncé des missions est en anglais.



➤ devez gérer (il faut savoir que vous pouvez vous mettre dans la peau de n'importe lequel de vos soldats, d'où l'impression d'être réellement dans le feu de l'action (à la différence des wargames). Le second

problème, et pas des moindres, vient du fait que vous n'êtes pas seul à bord. Inutile de tergiverser, vous aurez tôt fait de comprendre que les aliens qui hantent les lieux sont carrément enragés et vous en veulent à

mort. Ces créatures sont des Genestealers. À peine plus hautes qu'un homme et dotées d'une force herculéenne, ces monstres pourvus de quatre bras, dont deux munis de trois griffes énormes et meurtrières, se déplacent



La bataille fait rage. Si vous aimez être au front, vous pouvez entrer dans la peau des Marines chargés de surveiller les couloirs.

Ça y est, c'est le face-à-face inévitable avec un monstre. Pour avoir une chance de s'en sortir, appuyez comme un bourrin sur le bouton de tir.



**Ces monstres pourvus de quatre bras, dont deux munis de trois griffes énormes et meurtrières, se déplacent très rapidement.**

très rapidement. Enfin, il faut noter qu'il est plus prudent de les tirer de loin étant donné leur degré de résistance sous votre feu. Heureusement que côté intelligence, elles valent zéro sinon cela aurait été trop inégal. Voilà le décor solidement planté. Disons en outre que l'ambiance de ce Space Hulk est

Editeur	ELECTRONIC ARTS
Développeur	ELECTRONIC ARTS
Distributeur	ELECTRONIC ARTS
Support	3DO
Genre	SHOOT'EM UP STRATÉGIQUE
Nombre de joueur	UN SEUL
Prix et date de sortie	ENVIRON 300 F. FIN SEPTEMBRE



Le Genestealer est au Space Marine ce que Rominet est à Titi : un ennemi violent et un adversaire redoutable qu'il faudra combattre avec plus de ruse que de force.

incroyablement rendue, crédible, intense... hallucinante quoi !! Les musiques sont sublimes et les bruitages ont bénéficié d'un soin extrême qui donne à l'ensemble de la bande-son une qualité rarement égalée. Tout y est : du battement de cœur aux dialogues des Marines entre eux par le biais de leur radio en passant par les détonations des armes. La réalisation visuelle, malgré quelques saccades bien pardonnables, nous gratifie de graphismes somptueux avec des monstres qui se rapprochent pour finalement vous sauter à la gorge sans qu'il y ait le moindre effet de pixellisation.

### Du frisson non-pixélisé

Le problème du sprite zoomé, que l'on connaît bien dans Doom, lorsque l'on s'approche trop des ennemis semble ici avoir été pallié par un procédé original. Quand vous voyez un Genestealer arriver de loin, il s'agit en fait d'un déplacement de sprite en 3D suivi d'un affichage d'écran lorsque la bête est juste devant vous. Ceci rajouté aux très fines textures, le résultat est impressionnant et le frisson garanti ! Enfin, et pour en finir avec la technique, on notera que l'accumulation de sprites d'hémoglobine et de morceaux de créatures gisants sur le sol ne créent pas de ralentissements

notables. Beau travail. Pour le principe, sachez qu'il vous est assigné une mission. Pour la remplir, vous disposez d'une équipe de Marines. En les dispatchant et en leur répartissant les tâches, vous devez évoluer dans d'étroits corridors afin d'atteindre votre but. Bref, il vous faudra faire avancer vos troupes de façon sûre et efficace car la perte d'un membre

**Space Hulk est beaucoup plus proche d'une partie d'échec ou d'un wargame que d'un vulgaire shoot en 3D.**

de l'équipe peut s'avérer fatale pour les autres. Une fois les commandes bien en main, il ne tient qu'à vous de donner une succession d'ordres à vos hommes. Ainsi vous devez les placer à des endroits clef de l'appareil et leur faire suivre un parcours aussi précis que tactique pour que chaque mission devienne un succès. Tout bien réfléchi, ce Space Hulk est beaucoup plus proche d'une partie d'échec ou d'un wargame que d'un vulgaire shoot en 3D. Alors que tous ceux qui aiment la gamberge (bof !) mais aussi la bidoche, l'action et le frisson (aaahh !!!) se lèvent...

MARCO VEROCAÏ

## LA MORT VOUS VA SI BIEN

Space Hulk n'est pas du tout un jeu à la Doom. Le gros du travail sera stratégique et se fera par le biais des ordres que vous donnerez à vos hommes. Cependant, vous aurez droit à des luttes en corps à corps avec les redoutables Genestealers. Dans ces cas là, c'est vous ou lui ! Alors n'hésitez pas, dans ces moments, à appuyer comme un damné sur le bouton de tir sinon vous risquez de repartir les pieds devant...



# Space Hulk

## 3DO

- CRÉATIVITÉ ★★★★★
- JOUABILITÉ ★★★★★
- GRAPHISMES ★★★★★
- SON ★★★★★
- POTENTIEL ★★★★★

En reprenant fidèlement le principe du jeu de plateau, E. A. crée un jeu novateur et particulièrement réussi. L'aventure, le frisson, la violence, la stratégie, et l'hémoglobine sont au rendez-vous dans ce soft plus proche d'un wargame que de Doom. Indispensable !!

# Prehistorik Man

**Super Nintendo**

**Grosse panique à Junglerock ! Des dinosaures ont devasté le garde-manger communal ! Comment survivra le village cet hiver sans ses reserves ? Ça faisait longtemps qu'on l'attendait, cet homme préhistorique. Il faut dire que Nintendo a renvoyé plusieurs fois la copie à Titus pour corrections ! Remarque, le jeu n'en est que mieux alors...**

**R**out a donc commencé par une nuit noire de la préhistoire. Profitant de la pénombre, une armée de petit dinosaures pénètre dans le village Homo Cavernus. Après avoir forcé la porte des réserves alimentaires, il ne leur faut que quelques minutes pour s'emparer de toute la nourriture stockée. Le larcin, réalisé dans le silence le plus complet, ne sera découvert que le lendemain matin. Peticayou, le chef du village, convoque alors Sam, le plus valeureux de ses guerriers. Il lui raconte une légende qui dit que, loin derrière la barrière de glace, il existe un endroit secret où viennent mourir tous les dinosaures : le fameux cimetière des dinosaures. S'il parvient là-bas, Sam trouvera la quantité d'os nécessaire pour racheter de la nourriture et sauver ainsi le village quand la bise sera venue ! Au cours

de ce long périple, Sam est épaulé par Peticayou, qui lui donne de judicieux conseils, par T Rex, un guide qui lui indique les routes à suivre, par un forgeron qui lui fabrique les armes indispensables à sa survie, et par l'inventeur qui construit des véhicules pour faciliter ses déplacements.

### Ma fille contre tes os

Hormis l'absolue nécessité de rester en vie il devra, dans chaque monde qu'il traverse, ramener quantité d'os et de nourriture pour permettre



*Et voilà la ravissante fille de Peticayou. Si vous parvenez au bout de cette aventure, vous l'épouserez et deviendrez le nouveau chef du village.*



*Dans la forêt, les lances sont indispensables pour grimper à la cime des arbres.*

*Arrivé dans le grand nord, le passage des icebergs est très délicat. Non seulement la mer est agitée mais ça glisse beaucoup et vos ennemis ne vous laissent aucun répit.*



## DE LA LIANE AU POGO-STICK

Dans la forêt ou dans la jungle, vous utiliserez les traditionnelles lianes. On gagne du temps et cela permet d'éviter pas mal d'obstacles. Pour traverser les rivières infestées de pirhanas, un radeau vous sera indispensable. Grâce aux machines révolutionnaires de l'inventeur, vous pratiquerez le delta-plane, vous roulez comme un fou sur un cycle réduit à son plus simple appareil, et vous ferez des bonds immenses juché sur votre pogo-stick.



**Vous découvrirez peut-être les centaines de pièces secrètes disséminées dans les 23 tableaux du jeu.**

à la tribu de survivre. S'il réussit sa mission, Sam pourra alors épouser la fille de Peticayou, et prendre ainsi sa succession à la tête du village. Cette aventure, aux dialogues et aux graphismes désopilants, pleine d'humour et riche en rebondissements, vous emmènera sur 23 niveaux entrecoupés de courts stages intermédiaires qui vous tiendront en

haleine, en vous fixant de multiples objectifs et des missions variées.

Avec beaucoup d'action et d'aventure, ce jeu aux multiples énigmes est une totale réussite. Vous découvrirez peut-être les centaines de pièces secrètes. Vous serez impressionné par la grande variété des décors. Partout, des centaines de bonus cachés, un arsenal d'armes préhistoriques, une ribambelle d'animaux géants et affamés et des véhicules pour le moins étranges pour l'époque. Imaginez un homme préhistorique en delta-plane au-dessus de la forêt vierge.

Etonnant, non ? Un peu moins moderne mais tout aussi anachronique, l'inventeur concoctera un monocycle qui permettra à Sam de se déplacer de façon plutôt incongrue. Invention tout aussi inattendue, un pogo-stick avec lequel notre héros réalise des bonds vertigineux.

### Quatre boss très féroces

Non seulement il est indispensable d'aller jusqu'au bout de cette aventure, mais pour chaque tableau, il vous faudra réaliser d'énormes efforts pour rapporter un maximum de nourriture et alimenter ainsi ➤

## LES BOSS



Sur un total de 23 tableaux, seulement 4 boss à vaincre, mais quels boss ! Ce sont des dinosaures d'à peu près cinquante fois votre taille. Attention ! Il vous faudra beaucoup de vie pour en venir à bout.



En profitant des vents ascendants, Sam peut sauter très haut et progresser plus rapidement de branche en branche.

# ( Critiques )

## LE CRI QUI TUE



► chaque jour tout le village... qui compte sur vous ! Sinon gare à Peticayou et ses réprimandes et n'oubliez pas, sa jolie fille est en jeu. Prehistorik Man est un jeu de plate-forme, et qui dit jeu de plate-forme dit souvent gros boss. Petite déception, ils ne sont pas plus de quatre à vous attendre pour vous pulvériser. Par contre ils sont plutôt balaises et il vous faudra faire preuve d'une grande patience pour en venir à bout. Il n'y a pas de coup spécial pour les détruire, mais il faut en donner beaucoup, beaucoup, et c'est très très long... Les quatre boss se trouvent respectivement au 7ème, 14ème, 21ème et 23ème tableau. En parlant du 7ème tableau justement, attention ! C'est très chaud, et malgré son nom, « le volcan éteint », vous risquez d'y laisser quelques



Au temps de la préhistoire, la massue était sans conteste l'arme la plus populaire et l'une des plus efficaces. C'est donc avec une énorme massue que vous débuterez le jeu, vous rencontrerez des hommes de cro-magnon, peu combatifs, qu'il vous sera facile de maîtriser. Le forgeron sera souvent à vos côtés pour vous procurer diverses armes : haches, lances... Tandis que le passage dans un endroit secret vous donnera le pouvoir de cracher des mini-dinosaures sur vos adversaires. L'arme la plus désopilante de Sam est son cri. À proprement parlé un cri qui tue, il est particulièrement dévastateur. Par contre, il ne peut pas être utilisé plusieurs fois de suite. Il faut donc l'employer à bon escient.

poils. Adresse, agilité, vitesse d'exécution et grande vigilance sont de mise. Le passage se fera de liane en liane en évitant les flammes et les nombreuses chutes de pierres. Face à l'énorme pierre

qui vous bloque le chemin, utilisez votre cri d'outre-tombe, vous gagnerez du temps. Le quatorzième tableau intitulé « l'arbre nocturne » présente une difficulté toute autre. Sam devra en effet descendre d'un



Le forgeron est toujours près de Sam pour lui fabriquer des armes de toutes sortes.



Pour découvrir les passages secret, utilisez votre massue ou toute autre arme.



Arrivé dans le grand Nord, le passage des icebergs est très délicat. Attention aux chutes

Editeur	Titus
Développeur	Titus
Distributeur	TFI Vidéo
Support	Super Nintendo
Genre	Plate-forme
Nombre de joueur	Un seul
Prix et date de sortie	400 F environ. Disponible



## CRI ET SLIP LÉOPARD

Avez-vous remarqué l'étrange ressemblance entre notre ami Sam et l'incorruptible Tarzan ? À ce propos, saviez-vous que Johnny Weissmuller ne fut que le sixième Tarzan à l'écran, mais pourtant le plus célèbre ? Trois fois champion olympique de natation aux Jeux de Paris en 1924 et d'Amsterdam en 1928, son imposante musculature et ses talents de nageur expliquent sans conteste l'énorme popularité dont il a joui si longtemps. Très vite il en fut la victime, au point d'être interné en asile psychiatrique où il continua à pousser son fameux cri en arpentant les couloirs. À sa sortie, il trouvera son salut comme représentant d'un fabricant de piscine.

arbre géant en pleine nuit, éclairé par intermittance par quelques bestioles phosphorescentes. Alors qu'en bas, enfoui dans les racines, se cache un énorme boss. Le tableau des icebergs n'est pas mal non plus. Beaucoup de choses à gérer en même temps (glissades, ennemis, sauts) avant d'affronter un dinosaure particulièrement bien adapté aux grands froids. Le 23ème et dernier tableau sera l'ultime difficulté à surpasser : un cimetière de dinosaures habité par d'étranges créatures à moitié fantomatiques qui à chaque contact vous font perdre une vie. Des vies, il vous en faudra beaucoup pour venir à bout de l'ultime boss qui se cache dans ce dernier niveau

En résumé, voilà donc un jeu d'aventure assez bien réussi, avec un habile dosage d'humour et de création.

### À tous les Tarzan

On aurait espéré un peu plus d'imagination en ce qui concerne les boss, qui représentent les passages les moins intéressants du jeu. Mais, parmi tous les jeux de plateforme qui inondent le marché, Prehistorik Man se situe quand même dans le peloton de tête. Homo Cavernus, te voilà averti, tu peux maintenant sortir de ta tanière et à la manière d'un tarzan, régner sur un immense domaine que tu connais déjà très bien. Good luck...

FRANÇOIS LAURENS



Là, il faut monter le plus vite possible pour ne pas être brûlé vif.

Hop, une halte au Mac' Do du coin, et Sam saute de joie.



Durant son périple, Sam rencontre des homologues peu combattifs.



## LE BESTIAIRE



Au cours de ce long voyage, Sam devra combattre ou éviter un certain nombre de créatures : grosses libellules au dard très meurtrier, « slims » (bestioles visqueuses, entre la pieuvre et la sangsue), dinosaures et chauves-souris, pingouins et ours polaires...

# Prehistorik Man

## SUPER NINTENDO

CRÉATIVITÉ	★★
JOUABILITÉ	★★★★
GRAPHISMES	★★
SON	★★★★
POTENTIEL	★★★★

Prehistoric Man est un jeu de plateforme parfaitement réussi. Une bonne diversité des tableaux, une belle déco, des gadgets insolites, des boss peu nombreux mais d'enfer, bref un jeu qui vous met de bonne humeur. Whoaaaaa-whoaaaaaa !!! Merci, Titus.

( Critiques )

# Ace Combat

PlayStation

**Vous avez souvent rêvé devant Top Gun... en vous disant qu'un jour ça serait vous le mec en kaki dans le cockpit. Namco vous propose de réaliser ce doux rêve avec Ace Combat. 3D mappée et ambiance ciné sont à votre service pour un p'tit baptême de l'air.**



Et quand je parle de baptême de l'air, je ferais mieux de parler de baptême de guerre ! Car comme vous vous en doutez ce n'est pas aux commandes d'un planeur qu'Ace Combat vous propose de locker une proie. Remarque, casser du Mig en ULM... ça c'est du challenge. Voilà, il fallait le dire ! Dans Ace Combat, votre mission consiste à libérer le ciel de tout ce qui vole avec des réacteurs et à le rendre aux petits oiseaux. Vous m'avez compris, le but du jeu est d'envoyer au tapis toutes les escadrilles de méchants. Notez au passage que quand je dis méchant, je ne fais aucune différence entre avions russes et américains ! Car vous devrez aussi bien chasser du « F » que du Mig en passant par quelques B52, B1, B2, Hawacs, Antonov, Sukoï, etc, etc. C'est sûrement la seule fantaisie de cette simulation aérienne

extrêmement bien réalisée par Namco. Eh oui, même si le scénario est un peu loufoque, Ace Combat est à ce jour la première vraie simu de combat aérien qu'une console vous propose. Et c'est la PlayStation qui s'en charge. Certes, on est encore loin de ce qui vole sur PC, mais on s'en approche. Pour en revenir au scénario :

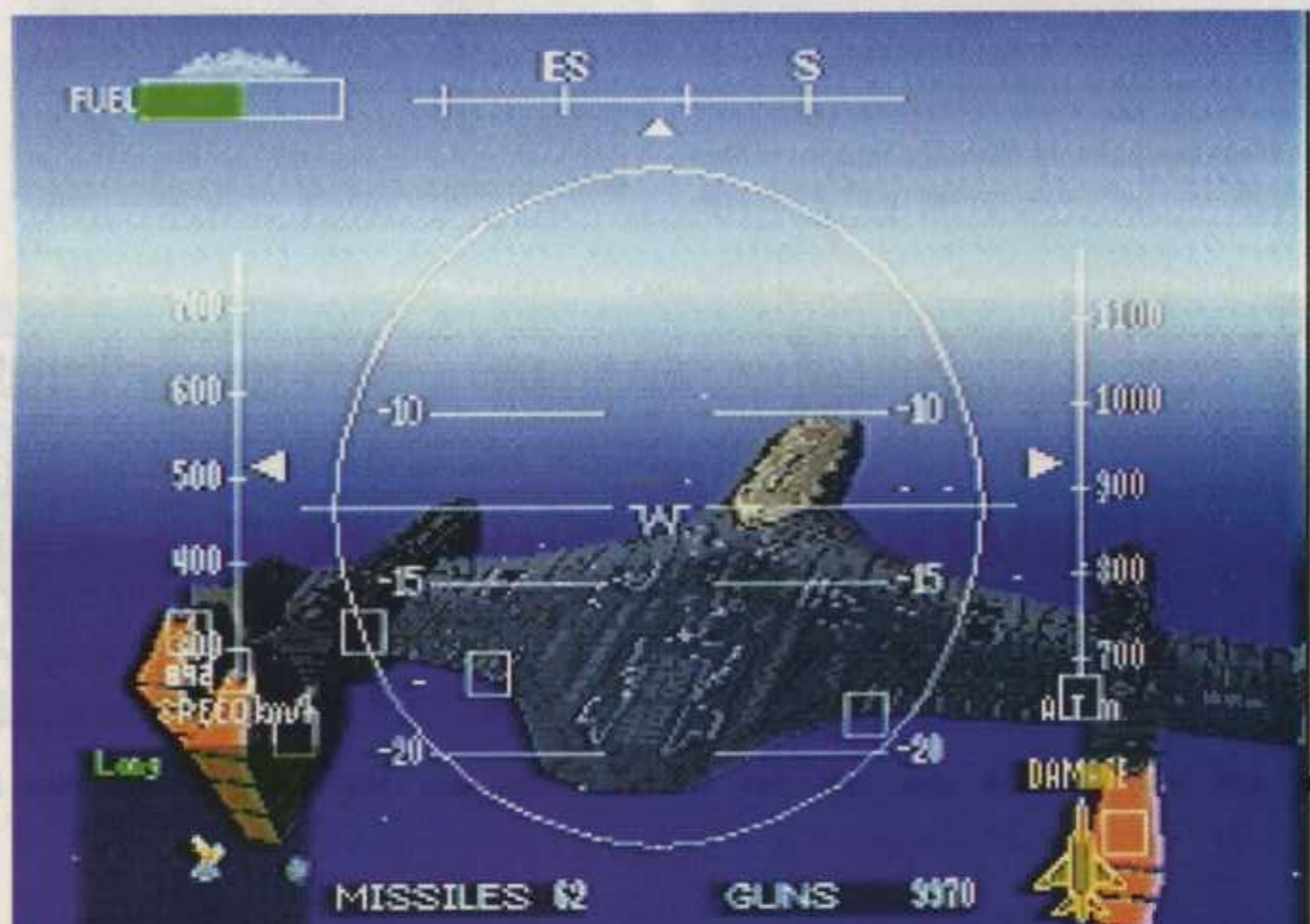


*Dans les missions d'escorte, le but est de détruire les chasseurs un trop entreprenants.*

il est simple. Vous êtes un mercenaire du ciel. Les missions que l'on vous propose sont largement rétribuées en cas de victoire. Une bourse de 20 millions de dollars est assez courante. Mais ne vous réjouissez pas trop vite, c'est tout juste suffisant pour se payer un Mig



*La dernière mission du jeu vous propose un affrontement contre une gigantesque forteresse volante. Un combat très inégal.*



## BLUE, BLUE SKY



À peine le logo Namco apparu qu'une superbe intro vous vole à la tronche. Une armada de zincs nous pond une petite formation à la 14 Juillet. C'est ensuite du vol libre jusqu'au survol d'un pont et la destruction d'un ennemi. Après c'est la reformation puis la re-séparation. Tout ça avec une musique très speed en fond. Beau est le mot qui convient.



29, un F 117 ou n'importe quel intercepteur du super marché où vous vous fournissez. Le cheminement de votre aventure dans les airs fonctionne à la manière des grandes manœuvres de la Grande Guerre. Sur une carte d'état major, vous distinguez très facilement le lieu de vos missions. Mais attention, il n'y a qu'un seul itinéraire, celui que vous donne vos supérieurs. Non, c'est pas le Club, désolé !

### Mon Sukoï à moi

Dans certaines missions réputées plus difficiles vous avez droit à un ailier. Le choix d'un compagnon de vol s'avère très stratégique lorsqu'on attaque une grosse proie. Pendant que vous êtes concentré sur un tir de Sidewinder - à propos, vous disposez de 60 missiles et de 9 999 cartouches - votre second empêche tout ennemi de se placer dans vos six heures. En aviation, c'est primordial !

Abattre un B52 ne relève pas de l'exploit de haut vol, non. Un gros bombardier, comme son nom l'indique, c'est très gros... en rater un correspond à peu de chose près à loupé une vache dans un corridor. Et même s'il est accompagné par une escadrille de F 14 en rut, l'affaire est vite bouclée ! Mais voilà, il n'y a pas que ce genre de missions à effectuer ! Croyez en mon expérience, plus dangereux que les

**Le choix d'un compagnon de vol s'avère très stratégique lorsqu'on attaque une grosse proie.**

cibles à terre, ça n'existe pas. Exploder le Golden Gate m'a demandé plus de temps que de venir à bout de la super mega giga forteresse volante du dernier niveau ! Tous



**Un avion au sol n'ayant pas encore décollé est bien plus simple à démolir qu'un avion en vol.**

les reliefs autour de l'ouvrage sont truffés de batteries d'artillerie et dans le ciel tournent, tel les vautours, quelques escadrilles de chasseurs.

Pour venir à bout du jeu, il vous faut réussir une quinzaine de combats aériens. Chacun vous propose une originalité qui vous oblige à choisir le bon chasseur. Par exemple, dans un relief tourmenté genre ➤

**Une cible au sol produit une dense fumée une fois qu'elle est détruite.**



**La mission de nuit est vraiment belle. On peut même voir des Pac-Man en néon sur les immeubles.**



# ( Critiques )

## LES MISSIONS : UN AUTRE ANGLE



➤ grand canyon du Colorado ou des hélicos protègent une énorme antenne parabolique, vous devez indubitablement prendre place dans un A 10. Le A 10, pour ceux qui ne fréquentent pas le



Une simple pression sur le bouton Select et vous passez à une vue arrière. On se croirait alors dans une sorte d'After Burner. Le nombre de missiles n'est plus indiqué par un chiffre mais par des petits dessins en bas à gauche. Cette vue est très « arcade » mais la vue standard est nettement meilleure pour boucler les missions.

**Au fait, je ne suis pas un surhomme, j'ai vu le bout du tunnel en mode « normal ».**

salon du Bourget, c'est le tueur de chars. Mais ici, c'est son aisance à voler entre les parois rocheuses qui oriente votre choix. Pour le reste je vous avoue qu'après avoir volé aux commandes d'un Phantom, des Mig 29 et 31, des F 14/15/16/18/22, des zincs les plus furtifs... mon cœur balance pour le Sukoï 27. Je ne peux pas vous expliquer pourquoi, mais c'est avec lui que je suis arrivé au bout de Ace ! En deux mots comme en un, c'est sentimental... Au fait, je ne suis pas un surhomme, j'ai vu

le bout du tunnel en mode « normal ». Pour le hard, j'attends la retraite ! Depuis le début je vous parle de combat aérien, d'avions, de pont, d'argent, de retraite... Mais, au fait, en quoi Ace Combat est vraiment la meilleure simulation aérienne ? Pour moi, qui ait à mon actif 6 000 heures sur Panzer General, c'est très simple.

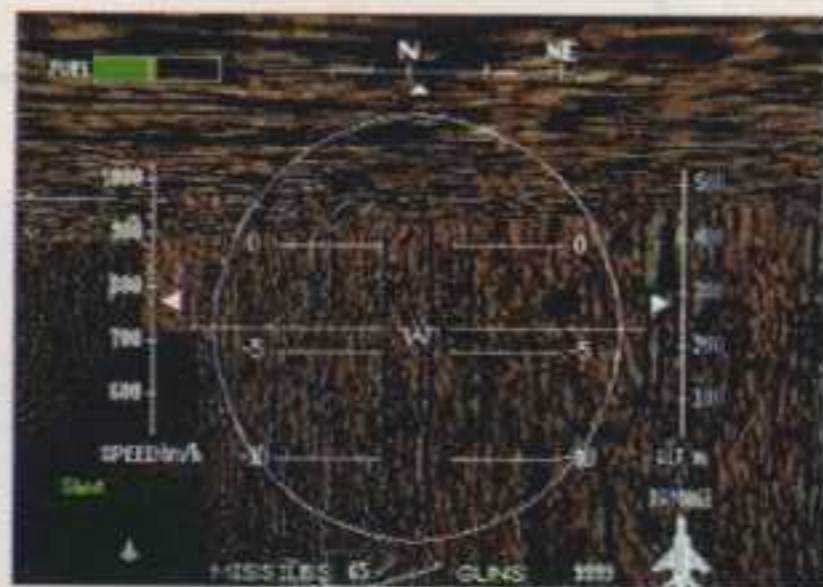
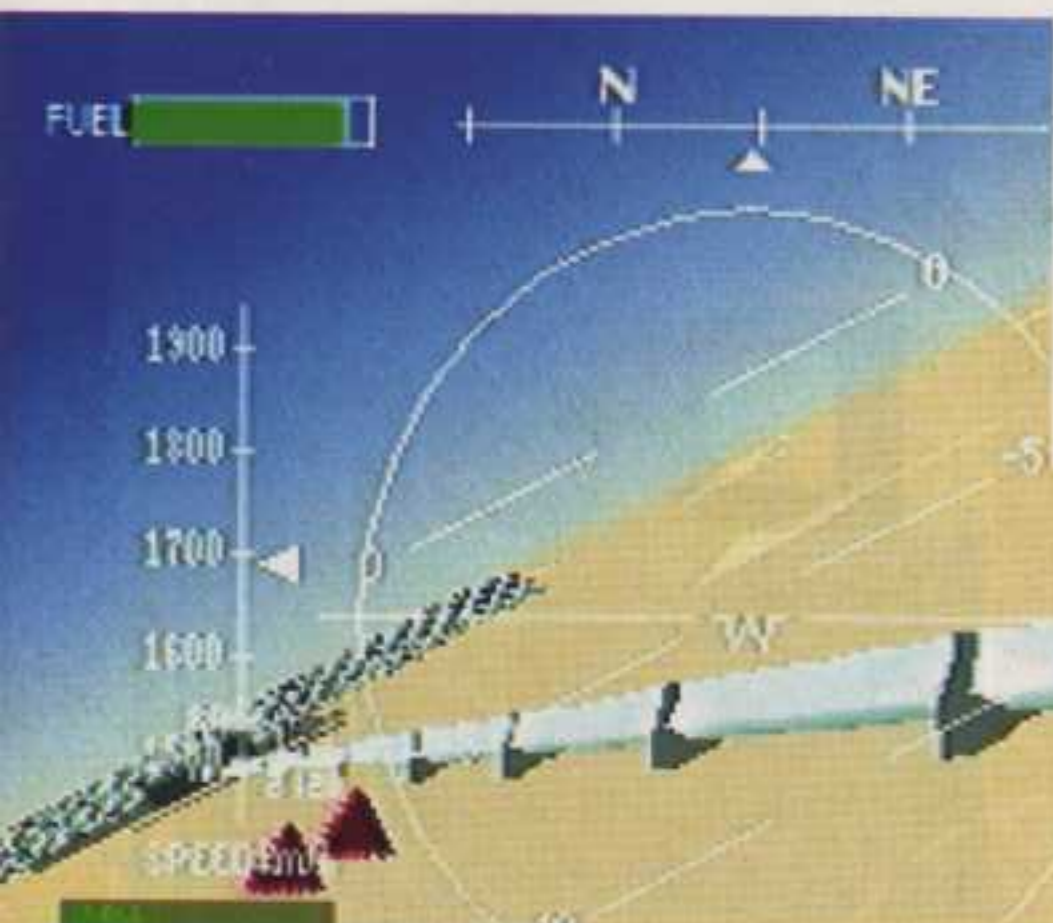
Alors, à part l'impossibilité de faire un tonneau, les 60 missiles identiques disponibles sur la dizaine de chasseurs et l'absence de décollage et d'atterrissage, tout le reste a été pris en compte. Aussi bien la trajectoire

**Les ponts sont des cibles stratégiques. C'est pour cela qu'ils sont gardés à mort par une sacrée batterie de DCA.**



Sur l'écran de missions, on peut voir une représentation en 3D des divers ennemis qui vous attendent.

Editeur	NAMCO
Développeur	NAMCO
Distributeur	IMPORT
Support	CD
Genre	SIMULATION AÉRIENNE
Nombre de joueur	UN À DEUX JOUEURS SIMULTANÉS
Prix et date de sortie	ENVIRON 500 F



Namco a poussé le vice jusqu'à vous faire combattre des hélicoptères dans une caverne !

De jolis pipelines décorent les jolis déserts. Ainsi, ils sont tout de suite moins déserts.



Comme on peut voir la mort de près, on peut également voir ses ennemis de près. Le rendu est excellent.

des avions (en combat), tributaire des figures imposées par le pilote les yeux rivés sur son radar, que le décrochage en cas de vitesse trop faible pour locker un ennemi qui tente de s'échapper. Le système ultra perfectionné de verrouillage de cible et le voyant de bonne distance pour le mitraillage

### MIG 31 ?

Parmi les avions disponibles dans l'escadille de Ace combat, vous pouvez diriger le Mig 31. Cet avion n'existe pas et apparaît à l'origine dans le film *Fire Fox* avec Clint Eastwood. Pour piloter cette merveille technologique soviétique, il suffisait à notre cow-boy de penser les commandes, en russe ! Heureusement que désormais on a de bons paddles.

est aussi une petite merveille du genre (malheureusement identique pour chaque appareil). Plusieurs fois il nous a semblé que frôler un autre appareil avait des répercussions néfastes sur nos réacteurs (façon la vrille infernale du F14 après l'extinction des tuyères dans *Top Gun*).

Mais comme on n'en est pas sûrs, écrivez-nous, on en tiendra compte. J'oubliais l'aïlier qui braille dans son casque pour vous prévenir de la position des ennemis et les voix digitalisées qui envahissent le poste de pilotage quand tout va mal, c'est aussi assez proche de la réalité. Enfin, sachez que vous pouvez voler en admirant le paysage de deux façons : de l'intérieur du cockpit, très classique sur les vraies simu, et de l'extérieur à la façon du déjà si vieux After Burner. J'allais oublier de vous parler du jeu à deux... mais en y réfléchissant bien non, ce n'était pas un oubli ! Faut croire que l'option a été rajoutée pour la frime !

LIONEL VILNER

### UNE ESCADRILLE DE CHOC



En échange de quelques millions de dollars, à vous les joies du Mig-29, du F-14 et d'une dizaine d'autres avions très divers. Contentez-vous du F-14 pour les premières missions.

## Ace Combat PLAYSTATION

CRÉATIVITÉ	★★★★
JOUABILITÉ	★★★★
GRAPHISMES	★★★★
SON	★★★★★
POTENTIEL	★★★

Ace Combat s'avère très intéressant quand on se plonge à fond (mach 2 maxi) dans le jeu. La gestion de l'argent et le déplacement sur l'aire de jeu donnent l'illusion de jouer à un jeu d'aventure. Sinon, c'est très arcade mais le pilotage se veut assez réaliste.

# Shin Shinobi Den

SATURN

La plupart des héros de jeu vidéo sont beaux, musclés, très forts dans leur domaine et parfois intelligents. La capacité de réflexion de notre héros du jour se limite à : ma copine enlevée, moi délivrer elle, moi tuer méchants. Et ça fait dix ans que ça dure...



Shinobi, c'est une histoire qui a commencé il y a bien des années sur borne d'arcade. C'est l'histoire d'un petit ninja que l'on balade au long de plusieurs niveaux. Durant cette balade, il balance un tas de shurikens sur les ennemis qui osent se présenter à lui. Les shurikens ce sont ces petites étoiles et ces petits poignards que les ninjas ont plaisir à lancer sur leurs ennemis. Cette tuerie en règle est saupoudrée d'un côté plate-forme qui oblige le ninja à sauter comme un cabri pour éviter les pièges tendus par le big boss.

### Shinobi, le retour

On ne compte plus les versions de Shinobi sorties sur arcade, console et micros. Mega Drive, Game Gear, Master System, mais aussi Nec, Amiga, PC, ST, Amstrad CPC, ils ont tous eu des Shinobi à la pelle. Maintenant que la Saturn arrive, Sega est obligé de sortir ses titres phares sur sa nouvelle console. En attendant un Sonic sur Saturn, voici monsieur le ninja en scène dans Shin Shinobi Den. Ce titre barbare

signifie approximativement : la légende du super Shinobi, enfin bon...

Quoiqu'il en soit, rentrons dans le vif du sujet. Après quelques courtes secondes d'attente dues au chargement du CD, l'introduction commence. Cette dernière, stockée en Cinepak sur le CD, se présente sous la forme d'un petit film réalisé avec des acteurs et tout et tout. On y voit Aya, la fiancée de Shou (hum.. le héros) se faire enlever par une horde de concombres masqués (des ninjas). Plus folklorique qu'impressionnante, cette intro rappellera



Dès leur plus jeune âge, les ninjas sont collés devant la télé et regardent tous les films de Tarzan.



Sacré ninja, il adore se promener dans les laboratoires pour s'amuser avec ses petits amis dinosaures.



## SHINÉMA, SHINÉMA, SHINÉMA...



En guise d'introduction, et entre chaque niveau, une scène Cinépak se déroule sous vos yeux ébahis. Soulignons que les acteurs sont assez mauvais et que la mise en scène fait penser au plus mauvais des épisodes de Bioman. Quant aux décors, c'est la cave du siège social de Sega Japon qui a été utilisée.

**Tous les ennemis d'apparence humaine ainsi que le personnage principal sont des acteurs filmés.**

de bons souvenirs à ceux qui regardaient Sankoukaï à la télé !

Après un tour dans le tableau d'options, on peut enfin commencer la partie. Le concept de Shinobi n'a pas beaucoup changé et cette version se rapproche énormément du Super Shinobi Mega Drive. Le

ninja, tout de blanc vêtu, a la possibilité de pourfendre l'air avec son sabre. Si jamais un ennemi se trouve sous ce sabre, c'est lui qui se fera pourfendre. À ce moment, son corps se sépare en deux selon une très belle coupure, et une giclade de sang s'échappe par cet orifice très géométrique. Mais comme Shou a très peur que sa maman ninja le gronde à cause des taches d'hémoglobine sur son kimono, il peut aussi lancer des Shurikens. Ces derniers sont en nombre limité et sont nettement moins efficaces qu'un bon vieux coupe-choux des familles !

La particularité particulière de cette version Saturn est due à l'utilisation d'acteurs filmés. En effet, tous les ennemis d'apparence humaine ainsi que le personnage principal sont des acteurs filmés ➤



Cette gerbe de sang s'échappant de cette homme coupé en deux signifie qu'il est mort.

### LA LÉGENDE DE SHINOBI

Il y a environ dix ans, Sega crée l'événement en sortant Shinobi en arcade. C'est le premier beat'em all dans lequel la partie plate-forme a une grande importance. Sans vergogne, Namco a ensuite repompé Shinobi pour son Rolling Thunder (à moins que cela ne soit le contraire). L'arcade a ensuite vu une suite sous le nom de Shadow Dancer, où le ninja était accompagné d'un fidèle cabot.

Les nombreuses versions se sont ensuite succédées sur consoles Sega et micros. On retiendra que la plus intéressante est Super Shinobi sur Mega Drive, un jeu qui a de l'âge, mais qui tient encore la route...



Les ballades en forêt seraient tellement agréables si l'on n'était pas assailli par des têtes cracheuses de flammes.



Les militaires sont représentés par ce personnage armé d'un bazooka et d'un canif.

# ( Critiques )

➤ dans diverses positions puis digitalisés. C'est la première fois que cela se fait dans un jeu de ce type et le résultat est plus que réussi. Ainsi le héros est joué par un Jean-Paul Belmondo japonais. Ce dernier saute, se baisse, court, cabriole et rebondit sur les murs presque avec la grâce d'un Jackie Chan en forme. Pour des ennemis comme les aigles, les mutants ou certains boss, ce sont des modélisations en images de synthèse qui ont été utilisées. Le tout est intégré dans des décors digitalisés tirés de lieux réels pour la plupart. Ce cocktail donne un résultat global agréable pour les yeux, sans plus. Une exception cependant : le rendu de la caverne du niveau cinq qui est vraiment superbe.

## Coups de sabre et magie

Le jeu se déroule sur neuf niveaux. Chacun est composé de deux stages. Le premier est le niveau à proprement parler, le deuxième renferme le boss. Jusqu'au sixième niveau,



Mettre sa protection est une obligation contre ce chinois armé d'un bâton. Il suffit ensuite de le couper en deux.

**Il faut essentiellement apprendre à maîtriser le double saut réalisable, d'ailleurs, depuis Super Shinobi.**

la difficulté n'est pas trop repoussante et on progresse avec facilité. Mais après, cela commence à se corser et les cinq malheureux crédits disponibles vous obligeront à recommencer maintes et maintes fois. Il faut essentiellement ap-



Une position à la limite du confortable avec deux mille mètres sous les pieds et un serpent géant au dessus de la tête.

prendre à maîtriser le double saut réalisable, d'ailleurs, depuis Super Shinobi. En ce qui concerne le combat, il ne faut pas hésiter à utiliser la protection. En effet, grâce à son sabre, Shou peut parer la plupart des attaques de ses ennemis. Pour progresser il faut donc apprendre à combattre et à se déplacer, car pièges et ennemis prolifèrent de plus en plus au cours de votre périple. Entre chaque niveau, on a le droit à une scène filmée du même acabit que l'intro.

## LES BOSS



Comme le veut l'ancestrale tradition du beat'em all, un ennemi plus gros que les autres vous attend à la fin de chaque niveau. Certains d'entre eux sont des acteurs digitalisés dotés de pouvoirs spéciaux. Le premier boss lui est un visage de démon réalisé en images de synthèse. La difficulté réelle commence à partir du septième boss.



Editeur

SEGA

Développeur

SEGA

Distributeur

IMPORT

Support

CD

Genre

BEAT'EM ALL

Nombre de joueur

UN SEUL

Prix et date de sortie

ENVIRON 450 F, dispo





On se croirait dans les films de Bruce Lee. Cette promenade sur les quais de Hong-Kong va mettre vos talents de sauteur à l'épreuve.

De nombreux points jouent en sa faveur : une jouabilité excellente, une atmosphère particulière et une difficulté bien dosée.

C'est tout en japonais, mais ça détend entre deux combats acharnés. De toute façon, une simple pression sur Start permet de sauter ces petites scènes. Pas beaucoup de temps morts donc, d'au-tant plus que les temps de chargement sont quasiment inexistant, ce qui fait toujours plaisir, même si l'on commence à y être habitués. Revenons au jeu qui comme je l'ai dit, n'est pas des plus faciles. Heureusement, pour vous aider dans votre quête et délivrer la fille, des petites aides sont dispersées dans les niveaux. Ce sont des bonus qui peuvent remonter votre barre d'énergie ou encore des items de magie. La magie est un atout de poids dans votre balance car elle vous facilite la vie. Elle existe sous trois forme. Il y a un gros dragon qui détruit

tout à l'écran, une immortalité qui vous permet d'encaisser les coups et « the last but not least », une épée magique qui fait apparaître un énorme démon à chaque coup porté. Difficile de stagner avec ces petits accessoires sympathiques.

### Le sens du détail

Shin Shinobi Den est un jeu qui sans être excellent est tout de même très bon. De nombreux points jouent en sa faveur : une jouabilité excellente, une atmosphère particulière et une difficulté bien dosée. On remarque aussi de nombreux petits détails qui prouvent que l'on est bien sur la Saturn. Dès le niveau 1 vous pouvez, par exemple, couper les arbres du décors, admirer aussi les petites feuilles qui virevoltent quand on marche sur une branche dans la forêt... Ce Shinobi est une réussite même si l'on s'attendait à mieux. Petite déception pour les musiques, pas assez variées. Elles auraient dû être confiées au grand Yuzo Koshiro. Enfin, de toute façon on voulait un Shinobi, on l'a eu, et les amateurs du ninja pourfendeur ne seront pas déçus.

LIONEL VILNER

## LA MAGIE NINJA

Comme dans tout bon Shinobi qui se respecte, la magie a une place de choix. Pour obtenir les magies, il suffit de les trouver car elles sont planquées dans les niveaux. Leurs actions sont très appréciables et sont accompagnées d'effets visuels très réussis. Immortalité, Smart Bomb ou super-sabre, il n'y a rien à jeter.



Au programme, petite balade de santé sur le port avec tranchage de ninja récalcitrant.



La phase en wagonnet se déroule dans une très belle caverne. Ici, le mot d'ordre est protection puis tranchage.

# Shin Shinobi Den SATURN

CRÉATIVITÉ	★★
JOUABILITÉ	★★★★
GRAPHISMES	★★★★
SON	★★
POTENTIEL	★★

Depuis sa création il y a quelques années, Shinobi est devenu un jeu mythique. Cette version Saturn reprend bien l'esprit de la série tout en utilisant une technique supérieure. Les fans de la série ne seront pas déçus mais ceux qui ne connaissent pas le trouveront peut-être archaïque.

# Light Crusader

MEGA DRIVE

**Errer des heures durant dans des donjons infestés de monstres et de pièges, c'est ce que n'importe quel être humain normalement constitué rêve de faire durant toute sa vie. Mais comme de nos jours c'est pas si facile, on se rabat sur nos consoles chéries...**

reasure Soft, qui nous a toujours concocté des merveilles en matière de jeu de plate-forme, récidive mais dans un tout autre genre ! Gunstar Heroes, Dynamite Headdy, Alien Soldier, sont des titres caractérisés par une réalisation hors du commun et une originalité hors normes. Aujourd'hui, les programmeurs de Treasure Soft associés à Sega se sont lancés dans un genre nouveau. Au même titre que le Landstalker de Climax, Light Crusader est un jeu d'aventure entièrement vu en 3D isométrique. Je ne vais pas m'enfoncer dans des explications pseudo-mathématiques, il vous suffit de regarder les photos pour voir ce que cela donne. Au bout du compte, on obtient un résultat très réaliste qui permet de se déplacer dans 3 dimensions sans peine.

rapidement que le cimetière est un endroit très énigmatique... Deux ou trois passages secrets plus tard, on se retrouve sous la ville où existent plusieurs sous-sols de donjons. C'est ici que va se dérouler la totalité du jeu. Pas de village à explorer, pas de plaine verdoyante en vue,



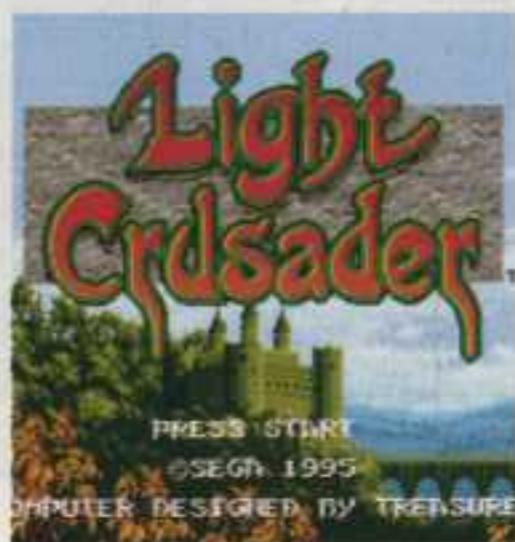
*Il y a parfois des questions dont la réponse est dure à trouver. Que répondre à un chat qui vous demande « Miaou » ?*

### Un vrai casse-tête !

L'histoire débute alors que le preux chevalier David (encore un prénom ridicule) débarque à Green Rod à l'appel du Roi. Petit détail d'importance, des habitants ont mystérieusement disparu et c'est à vous que l'on fait appel pour dénouer l'intrigue. À déambuler dans la ville, vous apprenez

juste quelques centaines de salles remplies de surprises plus ou moins agréables. Le système de jeu est relativement simple car les mouvements sont réduits au strict minimum. David peut se déplacer dans huit directions, sauter et frapper de son épée. Il peut également pousser des objets

*Les pieds dans l'eau, il est impossible d'attaquer. Il faut sauter pour pouvoir démolir ces nénuphars.*



En ville, on peut acheter diverses choses mais surtout glaner des informations par ci, par là.





Le Roi a dû comprendre ce que je ressentais, car il m'a invité en vacances à Green Rod.

## THE ADVENTURE BEGINS

Une très courte introduction vous met dans le vif du sujet. Le bon chevalier « David », invité par le roi, découvre une ville en état de choc. En effet, certains habitants ont disparu. À vous de questionner les gens pour pouvoir réellement entrer dans le jeu.



vengerai



Récemment, de nombreuses personnes ont disparu.



Les gens de la ville semblaient effrayés



mon épée

mais pas les tirer, ce qui accroît la difficulté dans certains passages. La difficulté vient surtout de la trop grande précision des tests de collisions et des mouvements. Ainsi, certaines actions doivent être réalisées au millimètre près et le combat contre les ennemis en est plus ardu. La jouabilité n'en est pas altérée pour autant. En effet la précision des tests de collision est généralement réduite pour faciliter la jouabilité. Mais bon, avec un poil d'entraînement, Light Crusader devient très jouable. L'atout indéniable de ce titre est sans nul doute la qualité des énigmes ren-

contrées. Plus de la moitié des salles contiennent des casse-tête à devenir fou. Pousser des boulets, appuyer sur des boutons, déclencher des bombes à retardement, et tout cela en prenant garde aux divers pièges plutôt vicieux. On peut aussi récolter des informations auprès des prisonniers pour résoudre certains puzzles. Bref, c'est le mal de crâne assuré et la hotline Sega risque de recevoir pas mal d'appels au secours de pauvres joueurs

bloqués. L'action est elle aussi présente dans Light Crusader. Les gobelins, zombies et autres magiciens vous attendent sagement dans les salles pour vous en mettre plein la tronche. Quelques coups d'épée et il n'y paraîtra plus rien. On peut également utiliser la magie sous une forme très originale. Vous pouvez acquérir quatre éléments : eau, feu, terre et vent. En les mélangeant comme vous le désirez vous disposez de quinze sorts différents d'attaque, de défense ou de guérison. Sympathique, non ?

### Une croisade lumineuse

La recherche et l'exploration seront également de la partie puisqu'il faut remplir l'inventaire avec des objets aux divers usages. L'un des plus amusants est le costume de goblin qui permet de vous déguiser en l'une de ces bestioles pour communiquer plus facilement avec eux. Si la communication n'est pas votre



Divers ennemis se présentent sous la lame de votre épée. Les plus redoutables sont sans doute ces vicieux magiciens.



Le cimetière est le premier lieu de prise de tête dans le jeu. À moins d'un coup de bol, vous y resterez un certain temps.



Vous sentez l'humain!

## LE RÈGNE DE LA 3D ISOMÉTRIQUE

Le type de représentation utilisé dans Light Crusader est efficace puisqu'il permet une grande liberté de mouvement et un certain réalisme. La 3D isométrique dans ce type de jeu existe depuis les micros 8 bits avec des titres comme Knight Lore ou Head Over Heels. On la voit assez rarement en arcade avec Moonwalker ou Sonic (jamais sorti en France). Elle est très utilisée sur les micros actuels et de temps en temps sur nos bonnes consoles : Landstalker (Mega Drive), Equinox (Super Nintendo)...

À un moment, il faudra se déguiser en goblin pour pouvoir communiquer avec ces êtres, autrement qu'en les frappant.

# ( Critiques )

➤ fort, allez donc voir du côté des boss. Ces derniers sont particulièrement énormes et n'hésitent pas à occuper la quasi-totalité de l'écran. La plupart d'entre eux sont réalisés à base de Vector balls, décomposés en plusieurs boules pour donner du punch à l'animation.

Mais Treasure Soft ne serait pas Treasure Soft si la réalisation n'était pas au rendez-vous. Même dans un jeu de cette qualité, ils ont réussi à nous coller des trucs de folie. Par exemple, de la vraie 3D a été utilisée. On s'en aperçoit à l'ouverture de certaines portes ou encore sur des ennemis en 3D (vers les derniers niveaux). En bref, le travail de programmation fourni est vraiment colossal et d'une qualité irréprochable.

**Même dans un jeu de cette qualité, ils ont réussi à nous coller des trucs de folie.**

Alors que le jeu est à connotation médiévale, l'avant-dernier donjon vous fera explorer le futur, notre cher présent, les temps heureux du western, le Japon médiéval...

### Délire au rendez-vous

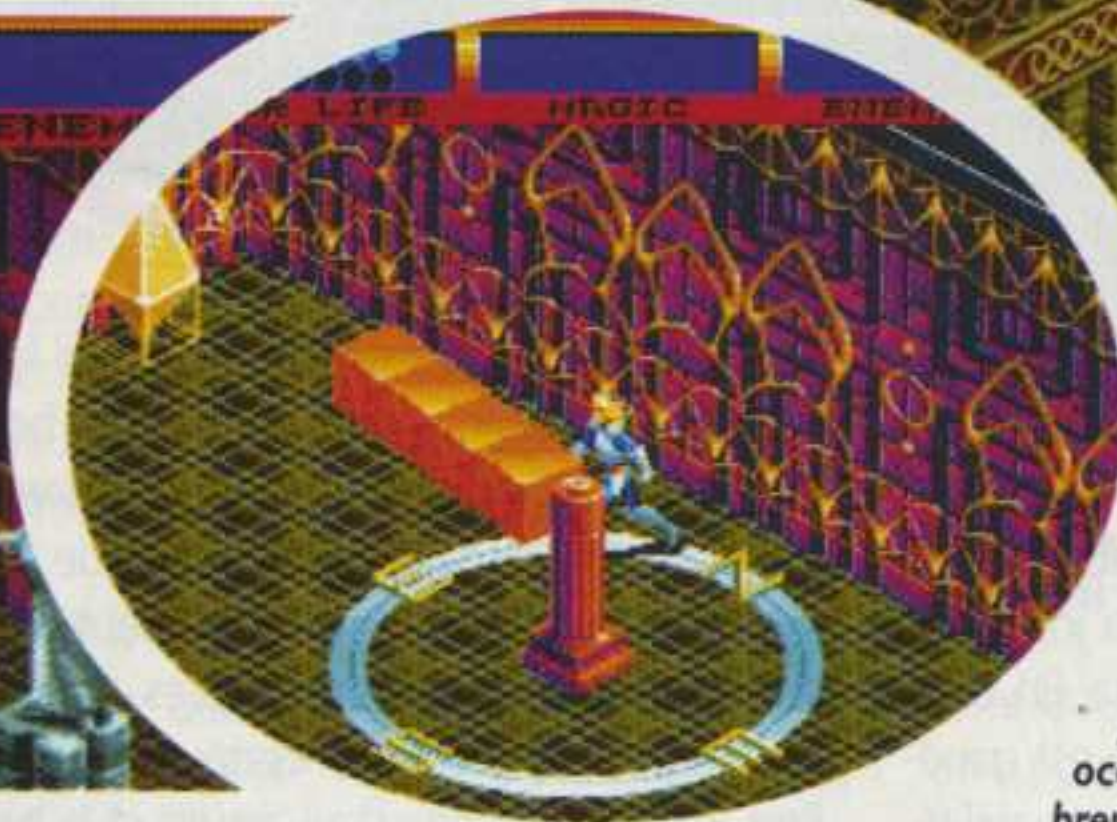
Squelettes et zombies font alors place aux cow-boys, ninja et autres robots. Les décors suivent également la cadence. Ces



*En pleine guerre mondiale, il faut lutter avec son épée contre des ennemis armés de fusils à pompe.*

derniers sont d'une rare magnificence. Les murs et les objets ont fait l'objet d'un soin tout à fait particulier et on ne se lasse pas d'admirer les bas-reliefs et les sculptures qui ornent les salles... Les

## PRENAGE DE TÊTE



*Pourfendre les zombies et les gobelins ne sera pas la seule occupation dans les donjons. De nombreuses énigmes sont à résoudre si vous voulez espérer continuer dans ces sombres dédales. Il y en a partout et certaines d'entre elles sont vraiment difficiles. May your brain be with you!*



Editeur	SEGA
Développeur	TREASURE
Distributeur	SEGA
Support	CARTOUCHE
Genre	AVENTURE/ACTION
Nombre de joueur	UN JOUEUR
Prix et date de sortie	ENVIRON 450 F

## CHARMANTES RENCONTRES



Des ennemis plus gros que les autres, on les rencontre moins souvent mais on s'en souvient ! On part du classique dragon pour arriver à un anachronique char de la seconde guerre mondiale. On aura aussi rencontré des araignées, des scorpions et autres bestioles démesurées.



**Tout a été calculé pour vous rendre la vie plus agréable. Ainsi, si vous le désirez, vous pouvez mettre le jeu en français.**

musiques, quant à elles, collent parfaitement à l'ambiance.

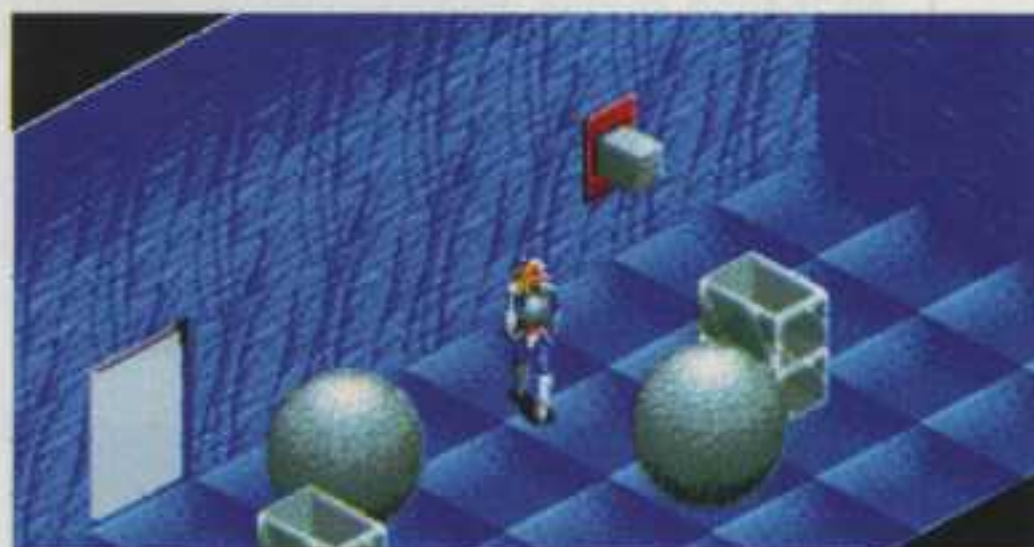
Tout a été calculé pour vous rendre la vie plus agréable. Ainsi, si vous le désirez, vous pouvez mettre le jeu en français. En contrepartie vous ne bénéficierez pas des voix digits genre « solve the riddle » ou « help me » que l'on entend si on choisit l'anglais. Quatre sauvegardes sont aussi possibles, comme ça vous pourrez accueillir trois autres personnes sur votre cartouche. Aucun défaut à signaler sur ce merveilleux titre qu'est Light Crusader. Peut-être une durée de vie relativement courte pour ceux qui y joueront vingt-

quatre heures sur vingt-quatre. Sinon la qualité des énigmes vous laissera avec le cerveau en miette. Autre petit problème technique : les défilements horizontaux et verticaux sont un poil saccadés, mais rien de grave. Concluons sur une touche positive car la Mega Drive voit de moins en moins de bons jeux et c'est dommage. Heureusement que des programmeurs merveilleux existent. Oh oui, je vous aime !

LIONEL VILNER



Treasure soft sait faire aussi de la 3D.



Ce joli cristal tourne avec un effet de lumière très réussi.

Une nouvelle énigme vient de faire son apparition. Le maniement n'est pas aidé par le sol glissant.

**Light  
Crusader  
MEGA DRIVE**

**CRÉATIVITÉ** ★★★★★  
**JOUABILITÉ** ★★★★★  
**GRAPHISMES** ★★★★★  
**SON** ★★★★★  
**POTENTIEL** ★★★★★

Depuis LANDSTALKER, LA MEGA DRIVE N'A PAS ACCUEILLI DE JEU PLUS INTÉRESSANT QUE LIGHT CRUSADER. LA PROGRAMMATION EST EXCELLENTE AINSI QUE LA QUALITÉ DES ÉNIGMES, ET LA BEAUTÉ DES DÉCORS SURPASSE LANDSTALKER. PLUS ORIENTÉ ACTION/RÉFLEXION QU'AVENTURE, LIGHT CRUSADER EST UN JEU À POSSÉDER ABSOLUMENT.

# Virtua Fighter Remix

SATURN

**Les polygones unicolores sont morts ! Remplacés par la texture ! Vive le progrès et vive Sega qui ose ressortir un vieux titre complètement relooké. Audace bien placée puisque le jeu en vaut la chandelle.**

**L**e jeu de combat aura toujours sa place sur console, qu'il soit en bitmap ou en 3D.

Néanmoins ces derniers temps, on sent un terrible engouement pour le jeu en 3D qui offre plus de réalisme dans les animations et dans le visuel.

Souvenez-vous il y a huit mois, nous critiquions Virtua Fighter sur Saturn. Adaptation parfaite de l'arcade, ce jeu possédait tout de même quelques défauts, notamment des bugs d'affichage lors des Replay. Dans cette version Remix, les bugs sont corrigés bien sûr, mais on a surtout droit à un beau cadeau. En effet, entre temps, Sega a sorti en arcade Virtua Fighter 2, proposant des personnages magnifiques grâce à des textures appliqués sur les polygones. Virtua Fighter Remix propose les mêmes personnages. Mais au lieu d'être composés de simples polygones unicolores, ces derniers sont maintenant texturés, ce qui les rend autrement plus beaux. Par la même occasion, Sega a aussi revu la maniabilité à

la hausse. Les coups sortent encore plus facilement et, à force d'entraînement, les combats deviennent très intéressants.

## Mortel combat

Virtua Remix est également synonyme de rapidité car la 3D est gérée avec brio. Rapidité également au niveau des chargements qui semblent

*Dural sert encore de dernier boss. Ce bloc de métal possède les meilleurs coups de tous les persos.*



*Les prises les plus impressionnantes dans Virtua Fighter sont celles qui se réalisent au corps à corps...*

pratiquement inexistant. Le mode arcade vous propose de choisir parmi huit personnages pour un combat jusqu'à la mort contre les huit autres, jusqu'à un dernier boss particulièrement ardu (Dural). Le plus marrant est bien sûr de faire des combats entre « humains ».



**Editeur**

SEGA

**Développeur**

SEGA

**Distributeur**

IMPORT

**Support**

CD

**Genre**

COMBAT EN 3D

**Nombre de joueur**

UN À DEUX JOUEURS

**Prix et date de sortie**

ENVIRON 500 F

## VIRTUA VS VIRTUA REMIX



Voici deux photos qui montrent la même scène. Pas besoin d'avoir son Bac pour discerner les deux versions. La comparaison se passe de commentaire, il suffit de regarder...

C'est d'ailleurs le principal intérêt de tous les jeux de combat, nous sommes bien d'accord. Les commandes n'ont pas changées. Un bouton de garde, un bouton de coup de pied, un bouton de coup de poing. Des combinaisons de boutons avec le paddle donnent accès à des prises spéciales. Mais pas de boule de feu et de Dragon punch ici. Tous les coups sont réels et leur rendu est d'une beauté et d'un réalisme impressionnants. Les coups les plus beaux à voir sont les projections, qui donnent lieu à des mouvements de toute beauté.

D'autre part, dans Virtua Fighter Remix, tous les coups vous sont permis pour gagner. N'hésitez pas à sauter pieds joints sur l'adversaire quand il est à terre. On peut aussi gagner rapidement en faisant sortir

l'opposant de l'aire de jeu (Ring Out). Tout ça pour vous dire que le jeu a gagné en beauté et va faire un carton au Japon. Dommage que Sega France ne nous propose pour l'instant que la plus moche des versions de Virtua Fighter.

LIONEL VILNER

P.S. : selon nos dernières infos, Sega France proposerait cette nouvelle version bientôt, à un prix très intéressant.

*Un simple flip arrière et on peut se sauver de la rage de certains adversaires.*



Le Replay permet de revoir la fin du match.



À force de jouer les imposteurs, on fini par se prendre des coups de genou.

## SEGA MAÎTRISE LA 3D

Souvenez-vous, Sega fut l'instigateur du combat en 3D avec Virtua Fighter. Ils ont tous pompé sur Sega mais n'ont jamais réussi à dépasser le maître. Sachez par exemple qu'au Japon, Virtua Fighter 2 supplante en ce moment tous ses concurrents sur arcade (il existe même des salles de jeu avec une quarantaine de VF2 !). Quand on sait qu'il arrive bientôt sur Saturn...

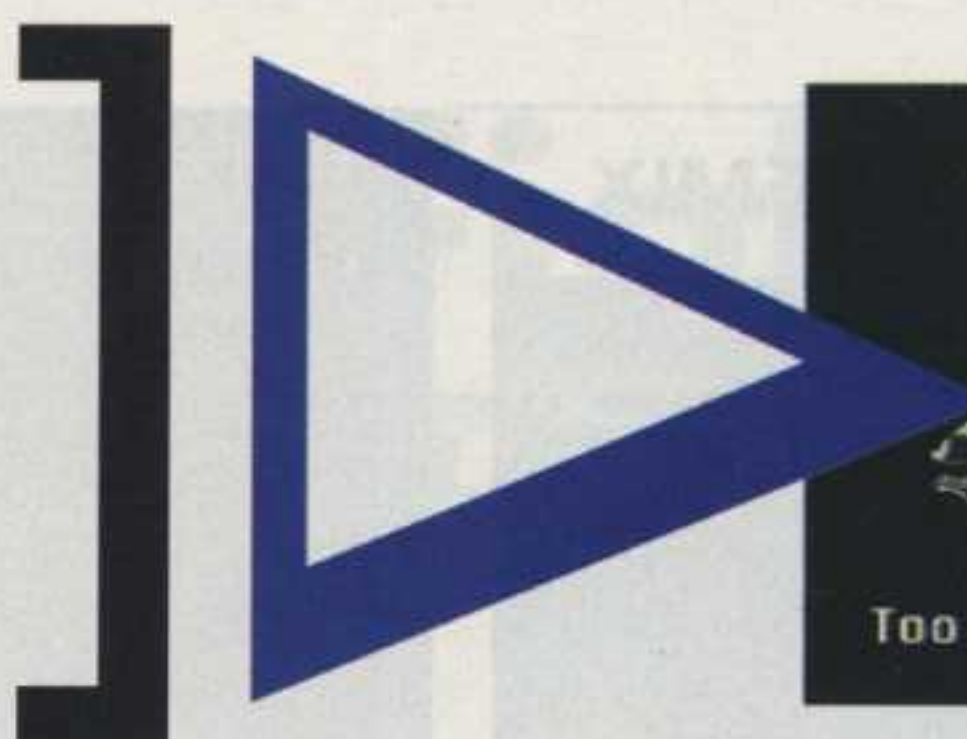
# Virtua Fighter Remix SATURN

CRÉATIVITÉ	★
JOUABILITÉ	★★★★★
GRAPHISMES	★★★★★
SON	★★★★
POTENTIEL	★★★★

Virtua Remix est loin d'être un coup commercial comme on pourrait le croire. Les bugs ont été corrigés, la maniabilité a été revue à la hausse, et bien sûr, le jeu est nettement plus beau. On commence à apercevoir à quoi pourrait ressembler Virtua 2.

( r é c a p i t u l a t i f )

La rédaction  
a noté  
la sélection



# Space Hulk

## LES EXCITÉS

LES EXCITANTS	David Msika	Pascal Geille	David Taborda	Marco Verocai	Sylvie Sotgiu	Lionel Vilner	Tommy François	Frank Ladoire	José Carrion
Ace Combat PlayStation	★★★	★★★★	★★★★	★★	★★	★★ ★★	★★	★★ ★★	★★ ★★
Wing Commander 3 3DO	★★★★ ★★	★★★★	★	★★	★★ ★★	★★★	★★ ★★	★★	★★★★
Light Crusader Mega Drive	★★★★	★★★★	★★	★★ ★★	★★★	★★ ★★	★★★	★★★★	★★
Philosoma PlayStation	★	★★	★	★	★	★★	★★	★	★★
Shinobi Saturn	★★★★	★★	★	★★	★	★★★★	★★	★★★★	★★★★
Clockwork 2 Saturn	★★★★	★★ ★★	★	★★ ★★	★★ ★★	★★★★	★★	★★ ★★	★★★★
King 95 Neo Geo	★★ ★★	★★	★★★★ ★★	★★★★	★★★★	★★★ ★★	★★ ★★	★★★★	★
Space Hulk 3DO	★★ ★★	★★★★	★	★★★★ ★★	★★ ★★	★★★★	★★ ★★	★★★★ ★★	★★
Virtua Remix Saturn	★★★★	★★ ★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★ ★★	★★★★	★★ ★★	★★
Winning Eleven PlayStation	★★★★	★★ ★★	★★	★★ ★★	★★★★	★★ ★★	★★★★	★★★★	★★★★
Prehistorik Man SNIN	★★	★★	★	★★★★	★★★★	★★★★	★★	★★★★	★★★★
M.S. Gundam PlayStation	★★★★	★	★★	★★	★★	★★	★	★★	★



2 JEUX ACHETES

10 %

sur le jeu le moins cher

CHAQUE SEMAINE

1 CLIENT sera REMBOURSE  
de ses achats par tirage au sort

# CONSOLE GAMES

CHOISISSEZ VOTRE  
CONSOLE - VOTRE JEU

PSX  
SATURN  
NEO CD  
3 DO

2 990 Fr

VENDEZ, ACHETEZ PAR CORRESPONDANCE EN 24/48H

tél. 21.76.23.26 ou fax 24h/24 21.67.53.20

PAR COURRIER : VPC CONSOLE GAMES

153, rue E. GRUYELLE - 62110 HENIN-BEAUMONT

DEUX ADRESSES

HENIN-BEAUMONT

153, rue E. GRUYELLE 62110

LENS

102 bis, Route de LILLE 62300

PSX	neuf	occasse	reprise
Dragon ball Z	499	390	300
Philosoma	499	390	300
Arc the lad	499	390	300
Gundam	499	390	300
Ace combat	499	390	300
Hyper soccer	499	390	300
Boxer's road	499	390	300
Darkstalker	499	390	300
Gunner's heaven	499	390	300
Tekken	499	390	300
Toshinden	499	390	300
Ridge racer	499	390	300
X-men	499	390	300
Mortal combat 3	499	390	300
Rayman	499	390	300
Fantastic pinball	499	390	300
Klisk the blood	499	390	300
Raiden	499	390	300
Space griffon	499	390	300
Jumpin' flash	499	390	300
Winning eleven	499	390	300
Motor toon	499	390	300
Goku densetsu	399	300	200
Starblade	399	300	200
Memory card	239	190	100
Joypad	290	200	100
Autres	161	161	161

3 DO	neuf	occasse	reprise
SF2	349	250	150
Need for speed	349	250	150
Hell	269	190	100
Slam and Jam	349	250	150
Wing com. 3	349	250	150
Gex	349	250	150
Return fire	349	250	150
Theme Park Fr	349	250	150
Doom	349	250	150
Cannon Foder	349	250	150
Lost Eden	349	---	---
Creature Shock	---	---	---
Quarantine	289	200	100
Myat	349	250	150
Joypad 6 boutons	149	161	161

JAGUAR	neuf	occasse	reprise
Fight for life	398	300	200
Rayman	398	300	200
Aliens us pré	398	300	200
Canon foder	398	300	200
Iron Soldier	398	300	200
Doom	398	300	200
Syndicate	---	---	---
Sensible soccer	---	---	---
Katami Ninja	---	---	---
Hover strike	---	---	---
Double dragon Y	---	---	---
Power drive	---	---	---
Console	1290	290	161
CD ROM	1390	161	161

GOODIES			
Posters	.....	20	
Lodoss 1, 2, 3, 4	.....	129	
Virtuaki doji K7	.....	129	
Cartes laser	.....	5	
Video girl A1	.....	30	
Angel I	.....	45	
Manga 41	.....	39	
K7 video DBZ	.....	129	
Figurines	.....	99	
Cartes Power 13	.....	2	

SATURN	neuf	occasse	reprise
Daytona USA	369	300	200
Virtua fighter 2	499	390	300
Rygor d saga	499	390	300
Rayman	449	350	250
Panjer Dragon	449	350	250
Astal	449	350	250
Victory Goal	449	350	250
J League Soccer	499	390	300
Deadbeat	449	350	250
Shin Shinobi	449	350	250
Parodius	449	350	250
Virtua hydrida	449	350	250
K men	449	---	---
Dark stalker	---	---	---
Blue seed	---	---	---
Bug	---	---	---
Grand chaser	---	---	---
Side pocket 2	---	---	---
Darius	---	---	---
Dark seed	---	---	---
Baseball	---	---	---
Fata	---	---	---
Mémory card	299	200	100
Joypad	290	200	100
Volant	999	350	250

MEGADRIVE	neuf	occasse	reprise
Eternal Ch.	99	161	161
MK2	190	150	100
Street racer	349	290	200
Speedy	389	290	200
Astrix 2	389	290	200
Theme Park	389	290	200
Alien soldier	---	---	---
Fifa 95	290	250	150
NBA Jamie	299	250	150
NBA Live 95	299	250	150
Urbanstrike	299	250	150
X men 2	379	290	200
Soleil	379	290	200
Thor	359	290	200
Flink	349	290	200
Mégaman	379	290	200
Bomberman	---	---	---
Skeleton	389	290	200
Earworm Jim	389	---	---
Probotector	389	290	200
Shining F2	389	290	200
Syndicate	290	200	100
Shag Fu	149	100	50
Land stalker	389	290	200
Yuyu Akusho 2	389	290	200
Judge Dred	389	290	200
Mr Nutz	190	150	100
Console + J	590	390	300
Joypad 6 B	79	161	161

NEO GEO	neuf	occasse	reprise
King of 94	1790	161	161
Street hoop	790	---	---
Samurai 2	690	590	400
Side kicks 3	1390	690	500
WH2 jet	790	590	400
Art of 2	790	590	400
Fatal special	790	590	400
View point	790	490	300
Last Resort	790	490	300
Double Dragon	1390	690	500
FF3	1390	790	600
SS Kiks 2	790	590	400
3 count bount	490	390	250
Agressor	690	490	300
Spin Master	450	350	250
Top hunter	490	400	300
Alpha mission 2	490	200	100
Console	1090	790	500
Joystick	449	250	150

NEO CD	neuf	occasse	reprise
Double dragon	390	290	200
Fatal fury 3	390	290	200
Savage Reign	390	---	---
Side kicks 3	390	---	---
Palstar	390	---	---
Galaxy fight	---	---	---
King of athlete	---	---	---
King of F. 94	---	---	---
Samurai 2	---	---	---
3 count bount	---	---	---
View point	---	---	---
Street hoop	---	---	---
Agressor	---	---	---
WH2 jet	---	---	---
Last resort	---	---	---
Win Janet	---	---	---
Sid kicks 1	---	---	---
Trash rally	290	250	150
Mutation nation	290	250	150
Blues Journey	290	250	150
Burning flight	290	250	150
Art of 2	250	200	150
Ghost pilot	290	200	150
Fatal special	390	200	150
Top Hunter	290	250	150
Art of 2	290	250	150
Baseball star 2	349	250	150
Magician lord	290	250	150
Cyber lyp	290	250	150
Sengoku 2	290	250	150
Puzzle bubble	390	290	200
Ratnor Revenge	390	290	200

SUPER NES	neuf	occasse	reprise
Dragon ball Z 3	299	250	150
Dragon ball Z 2	299	250	150
Dragon ball Z 1	299	200	100
NBA JATE	299	200	100
Mario Kart	250	190	100
Inter Soccer	398	290	200
Fatal Fury Sp.	390	---	---
Secret of manat	429	290	200
Illusion of time	---	---	---
Adams Values	---	---	---
Final Fantasy 6	---	---	---
Donkey kong	398	250	150
Melroid	190	150	100
E JIM	398	300	200
Soccer Shoot out	249	200	150
NBA Live 95	299	200	100
Shag fu	149	100	50
Bomberman 2	149	100	50
Manat 2	590	161	161
Run arm	590	161	161
Killer Instinct	590	161	161
Dracula X	161	161	161
Donkey kong 2	161	161	161
Hagane	398	290	200
Super hurricane 2	398	290	200
Theme park	398	290	200
SSF2	390	300	200
NHL 95	290	200	150
Street Racer	290	250	150
Exit Stage 95	490	300	200
Star hawk	190	150	100
Smash tennis	149	100	50
Yuyu akusho 2	199	161	161
MK 2	349	250	150
Gouls and ghost	161	78	161
Adapt. 4 joueurs	79	---	---
Adaptatur 60 Hz	70	---	---
Console + jeu	590	490	400
Console 50/60 Hz	590	490	400
Joypad	69	161	161

ENVOI COLISSIMO 48 Heures

Jeu : 20F, Console : 50F, CRBT : 30F

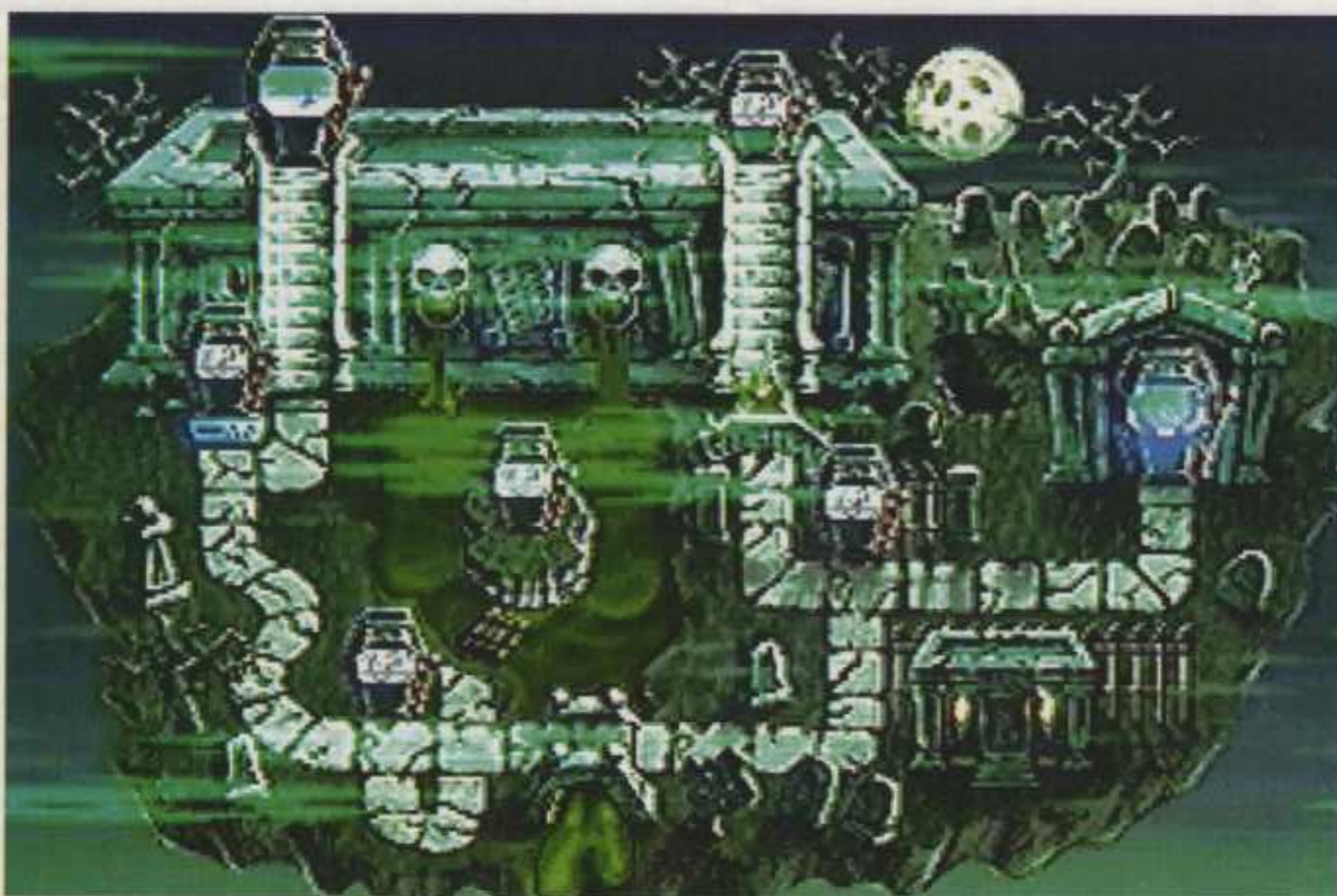
Règlement : CB, chèque, CRBT

# Solution

Première partie

Vous ne comprenez pas comment passer par là, les boss de fin de niveau semblent invincibles et vous êtes à court de vie en permanence ? À tous maux : un remède ! La première partie de la solution de Gex vous est dévoilée ce mois-ci.

## Gex



## Cemetery INFERNO

### TOMATO SOUP



Montez sur la guillotine vous aurez ainsi accès à une autre paroi. Accrochez-vous à celle-ci. Un peu plus loin sur la tranche d'une plateforme vous verrez une vie. Attrapez-la...

Sous cette plateforme s'ouvre une warp zone.



Après les saut de piliers en piliers au-dessus de l'eau, un passage de terre meuble s'ouvrira sous vos palmes. Vous trouverez un warp vers le bas à gauche. Vous affronterez alors le premier bonus stage.



Après vous être emparé de la télécommande tant convoité, vous remarquerez l'absence de chemin pour progresser. En effet, il faut alors descendre et faire demi-tour pour achever le niveau.



Au départ de ce niveau, il y a ce passage à ne pas négliger. Pour un coup de queue, vous obtiendrez en récompense un bonus glaçon et surtout une vie supplémentaire qui ne sera pas en excès pour la suite.

# Bon de commande

Ne soyez pas les derniers à entrer dans l'univers magique des CD-interactifs

**GÉNÉRATION CD-i**  
**N°3** Juillet/Août/Septembre **L'UNIVERS MAGIQUE DES CD-INTERACTIFS**

**CD-i : le multimédia facile**

**ÉDUCATIF**  
 ✓ La saga des Tim & Ted

**MUSIQUE**  
 ✓ David Bowie  
 ✓ Mylène Farmer  
 ✓ Peter Gabriel...

**JEUX**  
 ✓ Burn Cycle  
 ✓ Chaos Control  
 ✓ Le Journal de TF1 94  
 ✓ Shaolin's Road  
 ✓ Voyeur...

**VIDÉO**  
 ✓ L'homme sans Visage  
 ✓ Le Cobaye  
 ✓ Les Accusés  
 ✓ Witness...

Une publication **Pressimage**  
 Suisse : 9 FS - Belgique : 185 FS

**Infogrames**  
 supporte le CD-i  
 20 titres d'ici à la fin de l'année

**Bimestriel - 30 francs**  
*également disponible en kiosque*

**Bon de commande Génération CD-i**

à remplir et à retourner accompagné de votre règlement à  
 Génération CD-i, service abonnement, 36, rue de Picpus, 75012 Paris - France

“Je souhaite recevoir le numéro 3 de Génération CD-i”

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code Postal : ..... Ville : ..... Pays : .....

Tél. : ..... Date de naissance : .....

Ci-joint, la somme de 30 francs réglée par (à l'ordre de Pressimage) :

Chèque  Mandat lettre  Virement postal (obligatoire pour l'étranger) CCP Paris 0147899R020

Date : ..... Signature :

## GRAVE DANGER

Une fois rendu a cet endroit, sauvegardez avec l'appareil photo. Puis sautez avec la queue en tire-bouchon sur la télé. Détruisez en trois puis plaquez-vous à la paroi. Vous aurez deux passages avec des bonus en tout genre.



La fin du niveau est proche, ne vous laissez pas attirer par ce doux grésillement. Faites un saut vers le haut à gauche à partir de cet endroit. Rebondissez la queue en tire-bouchon sur la télé pour ainsi attraper les deux vies.

## FRANKIE & HÉLI



Ne soyez pas trop rapide suivez les bugs dans votre saut et accrochez-vous à la paroi. Vous accéderez ainsi à un passage secret bien fournit en moustiques dorés.



Dans le passage secret vous trouverez une vie. Ne briser surtout pas les blocs de pierre, mais courez dessus en appuyant sur <L>. En bondissant au dernier moment vous ferez un saut suffisamment conséquent pour l'atteindre.

## LA FAUCHEUSE

La difficulté de ce boss réside essentiellement dans le scrolling obligatoire. Pour l'ennemi en lui-même, sautez en permanence à son niveau et attribuez lui des coups de queue sinon vous risquez fort de perdre des points de vies. Si vous êtes proche de la mort récoltez ce qu'il faut comme bonus sur le sol. Un dernier conseil utilisez en permanence le bouton <L>.



**Tous les trucs et astuces !  
Toutes les soluces complètes !**

• **3615**  
• **KONSOOL**

***Pourquoi aller chercher ailleurs ce que vous ne trouvez que chez nous ?***

**le dialogue direct, les questions  
à la Rédaction, les Petites  
Annonces, toute l'actualité des  
jeux console...**

***Les soluces sont également disponibles :***

***par téléphone***  
**36 70 53 89**

## MEGA DRIVE

### X-MEN 2

Les copains au grand cœur de Stan Lee reviennent sur Mega Drive avec dans leur sillage une myriade de tips. L'un d'eux nous semble plus intéressant que d'autres et pour cause. Il vous autorise à sélectionner le stage ou héros que vous voulez quand vous voulez et vous rend invincible. La bave coule sur vos lèvres ? C'est normal, il fait chaud et nos codes deviennent de plus en plus merveilleux. La manip à exécuter, here it comes !

Mettez la pause en cours de jeu et appuyez sur gauche et C simultanément, haut, haut, gauche, bas, bas, droite et C en même temps. Enlevez la pause puis remettez là de nouveau. Pressez à présent droite et C pour choisir le niveau et gauche et C pour changer de personnage. Magneto ne peut être sélectionné, il faut le capturer lorsque vous l'attrapez...

Pendant la pause appuyez en haut et B, haut, droite, bas, haut, droite, bas, bas, haut, B. Enlevez puis remettez la pause. Appuyez en haut et B. C'est OK, vous êtes invincible. Bonne éclate !

## MEGA CD

### ETERNAL CHAMPIONS

Tout le monde le sait et ne cesse de le répéter : les rédacteurs de CD Consoles maîtrisent tous les jeux de baston. Ils vous révèlent en avant première les coups spéciaux d'un vieux soft qu'ils viennent d'étudier de long en large, Eternal Champion Mega CD (combattants tourné vers la droite).

**Blade** : Bouclier - X, Y et Z.

Coup qui tue - bas, avant, X et Y.

Destructeur - bas, avant, B.

Force Field - A, B.

Super Puissance - bas, avant, B, C.

**Dawson** : Surprise - bas, diagonale bas arrière, arrière, C.

Spit attack - bas, avant, Y, Z.

Attaque spéciale - bas, avant, Z.

Double couteau - bas, avant, X.

Pointe de la mort - bas, bas diagonale avant, avant, C.

**Jetta** : Ricochet - bas, haut, A.

Choke - arrière, avant, Z.

Coup éclair - bas, haut, B.

Pouvoir extra - bas, bas diagonale avant, avant, C.

**Larcen** : Crochet - arrière, avant, Z.

Grappin - A, B, C.

Flip baissé - bas, bas diagonale arrière, arrière, C.

Coup volant - A, C.

Strike attaque - bas, bas diagonale avant, Z.

**Midnight** : Smash du vent - arrière, avant, Z.

Attaque mystique - A, C.

Poing ravageur - avant, A, B, C.

Manifestation - A, B, C.

Corner fantôme - bas, bas diagonale avant, avant, Z.

**Ramses** : Serpentor - bas, haut, C.

Guillotine - arrière, avant, X, Y.

Phoenix Arizona - arrière, avant, Z.

Torch chauffante - bas, haut, Y.

Enchaînement - arrière, avant, B, C.

**Raven** : Ça fait mal - arrière, avant, Y, Z.

Fury - bas, bas diagonale avant, avant, B.

Manbo - arrière, avant, B, C.

Force Suprême - bas, bas diagonale avant, avant, Z.

Destabilisateur - X, Y, Z.

**Rax** : Jet aérien - bas, haut, B.

Lavage d'estomac - arrière, avant, A.

Coup cybernétique - A, B, C.

Uppercutor - bas, haut, Z.

Shock Wave - arrière, avant, Y, Z.

**Riptide** : Mauvaise surprise - arrière, avant, Y.

Poing torpille - bas, bas diagonale avant, avant, X.

Téléportation indienne - bas, haut, C.

Miroir magique - arrière, avant, A.

**Shadow** : Attaque secrète du shadow - X, Y, Z.

Ninja en folie -arrière, diagonale avant haute, avant, X.

Vol plané - arrière, avant, avant, Z.

Banzai - arrière, avant, B, C.

**Slash** : Dans tes dents - avant, Y.

Feu énergétique - roulade baissée, bas diagonale avant, avant, X.

Coup de pied - roulade baissée, bas diagonale arrière, arrière, C.

Très méchant - roulade baissée, bas diagonale arrière, arrière, B.

**Trident** : Bionique - Y, Z.

Force ultime -B, C.

Charge puissante - X, Y.

Liquide dans ta face - A, B, C.

Slashomètre - roulade baissée, bas diagonale avant, avant, C.

Tiphon des dieux - roulade baissée, bas diagonale avant, avant, Z.

**Xavier** : Pelleteuse - X, Y.

Confusion - A, C.

Coup de la cuillère - arrière, avant, X.

Possession - X, Y, Z.

Queue du dragon - arrière, arrière, avant, avant et C.

## JAGUAR

### HOVER STRIKE

Pour assurer dans ce shoot, allez à la page de choix des missions et :

-appuyez simultanément sur les boutons 4 et 6 pour changer la direction et la vitesse du globe.

-appuyez simultanément sur les boutons 3, 4, 6, 7 et Bas pour avoir energie, armes et bouclier infinis.

-appuyez simultanément sur les boutons 3, 6, 9 et # pour obtenir des vies en plus.

-appuyez simultanément sur les boutons 2, 4, 6, 7, 8 et 9 pour passer au niveau suivant.

## SUPER NINTENDO

### PAC MAN 2

Pour jouer à la célèbre version originale d'arcade, rentrez le code suivant : PCMNDPW.

Pour jouer à la version arcade de Ms. Pac Man cachée dans Pac Man 2, rentrez le code suivant : MSPCMND.

Pour écouter toutes les musiques du Sound test, faites : BGMRQST.

Pour visiter les niveaux et voir les maps, rentrez : PCMNPTT.

# ANCIENS NUMÉROS



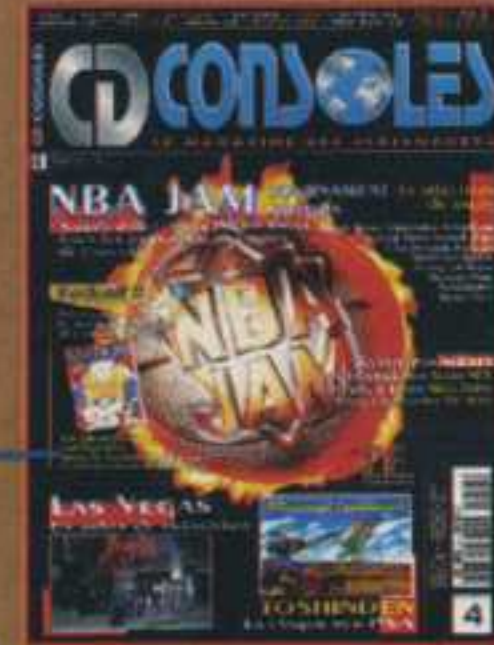
N°1



N°2



N°3



N°4



N°5



N°6



N°7



N°8

## BON DE COMMANDE ANCIENS NUMÉROS

	QUANTITÉ COMMANDÉE	Prix TTC UNITAIRE	TOTAL
CD CONSOLES N		30 F	
CD CONSOLES N		30 F	
CD CONSOLES N		30 F	
CD CONSOLES N		30 F	
FRAIS DE PORT			
<b>TOTAL COMMANDE</b>			

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : .....

Ville : .....

Merci de régler par chèque à l'ordre de CD Consoles

Date : ..... Signature

Retournez ce bon (ou la photocopie de ce bon), ainsi que votre chèque à  
CD Consoles Anciens numéros 5/7 rue Raspail 93108 Montreuil Cedex

# Petites Annonces

CD CONSOLES  
5-7, rue Raspail,  
93108 Montreuil Cedex, France.  
Tél. : 33 (1) 49 88 63 63.  
Fax : 33 (1) 49 88 63 64.

## RÉDACTION

Rédacteur en chef : Frank Ladoire.  
Rédacteur en chef adjoint : José Carrion.  
Secrétaires de rédaction : Juliette Doucet, Julio Ballester.  
Rédacteurs : David Taborda, Pascal Geille, Thomas François, David Msika, Sylvie Sotgiu, Marco Vérocaï, Lionel Vilner.  
Ont participé à ce numéro : François Laurens, Lee O'Neal, Birdy Nam Nam, Little Senseï, Christophe Kagotani, JP Burias.

## RÉDACTEURS GRAPHISTES

Maquette : Carole Toulotte (direction artistique), Anne Parisot, Latifa Akkari, Christophe Monfort, Fred Peyrichou.  
Responsable du service PAO : Frédéric Levesque.

## RÉGIE PUBLICITAIRE

Cap 1 — 67, rue Robespierre, 93558 Montreuil Cedex, France.  
Tél. : 33 (1) 48 59 13 14 — Fax : 33 (1) 48 59 01 60.

Responsable de publicité : Antoine Harmel.  
Chef de pub : Stéphane Bismuth.

Assistante de publicité : Katia Kamiski.

## FABRICATION

Directeur de fabrication : Jacques Gouffé.  
Assistante du directeur de fabrication : Isabelle Dubuc.

Assistante de fabrication : Nadine Debard et Mireille Mugneret.

## DIFFUSION, VENTES

Responsable : Olivier Le Potvin — TE 73.  
Tél. : 33 (1) 49 88 63 75. (Pour les dépositaires de presse uniquement).

Responsable marketing : Christine de Gandt.  
Communication promotion : Nathalie Sergent.

Maquette : Alexandre Lenoir.

## ABONNEMENT

190 F pour 11 numéros (300 F pour l'étranger), nous consulter pour les tarifs par avion. Service abonnement : 36, rue de Picpus, 75012 Paris. Tél. : 43 42 00 60.

## TÉLÉMATIQUE

Jacques Caron, Laurent Poupet, Arnaud Dadure, Éric Lebette. Graphiste télématique : Xavier Chambon, Cécile Garret.

## ADMINISTRATION/COMPTABILITÉ

Chef comptable : Leïla Aithabib assistée de Nadia Sahel.

## RESPONSABLE JURIDIQUE

Françoise Linossier.

## DIRECTION ÉDITORIALE

Directeur de la publication et des rédactions : Godefroy Giudicelli.

Directeur délégué : Patrick André.

Assistante de direction : Virginie Guyard.

## IMPRESSION

Imprimé en Union européenne.

CD Consoles est une publication de Médialoisirs, Sarl au capital de 10 000 F (principaux associés : Pressimage, Philippe Giudicelli, Godefroy Giudicelli). Siège social et principal établissement : 5-7, rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex, France. Numéro de commission paritaire : 75 671. Dépôt légal 3<sup>ème</sup> trimestre 1995. N° ISSN : 1259-3869.

La loi du 11 mars 1957 autorisant aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41, d'une part, que les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage du copiste et non destinées à une utilisation collective et d'autre part, que les analyses et courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, « toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants-droits ou ayants-cause, est illicite » (alinéa 1<sup>er</sup> de l'article 40). Toute représentation ou reproduction par quelque procédé que ce soit constituerait une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du code pénal. L'envoi de textes, photos ou documents implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Les documents ne sont pas retournés. La rédaction décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans les articles, celles-ci n'engageant que leurs auteurs. Crédits photos et copyright : tous droits réservés.

**Vends 3DO + Jeux et Jaguar + 1 Jeu : 2500 F. ou Séparément. Tél:1.30.65.08.21**

Vends Super NES US + 2 Manettes + AD29 + 8 Jeux (Donkey Kong, SF2 Turbo, Etc) : 1500 F. Tél:1.48.57.76.00

**Vends Atari Jaguar 64 bits + 4 Jeux : 1600 F. Frais d'envoi inclus. Tél:16.77.74.75.87**

Vends 3DO + 7 Hits : 3000 F. Contacter Gilles à 18 H. Tél:1.47.60.10.78

**Vends Jeux sur 3DO : Total Eclipse, Rebel Assault, Vr Stalker. A Bas Prix. Tél:16.27.90.73.87**

Vends Jaguar + 1 Jeu : Alien. Prix : 900 F. Tél:16.42.26.18.10

**Vends Jeux 3DO : 180 F. Frais de Port Compris. Off World, Quarantine, Way of Warrior, Etc. Tél:16.66.50.40.15**

Vends Amiga CD32 + 1 Souris + 4 Jeux : Microcosm, Etc. : 1750 F. Contacter Mathieu. Tél:16.67.64.31.89

**Vends 20 Jeux SN. Equinox, DKC, Cool Spot, Soul Blazer, SSF2, NBA Jam... Tél:16.56.97.51.86**

Vends SNin + 4 Jeux : Super Street Metroid, Secret of Mana, DBZ3, Demons Crest. Valeur : 2010 F. Contacter Marc. Tél:16.51.65.75.59

**Vends Neo Geo + 2 Manettes + Samourai + 3 Bout. : 2000 F. Tél:1.69.06.87.80**

Vends PSX Jap 2 Pads + DBZ Street Fighter + Philisoma, Etc. 8 Jeux, Vente Séparée. Tél:16.27.92.53.92

**Vends 3DO Goldstar + 2 Jeux. Le Tout : 1500 F. Tél:1.60.89.33.46**

Vends MD + MCD + 4 Manettes + 1 Arcade + 5 Jeux MD + 2 CD. Valeur : 4500 F. Contacter David. Tél:16.83.62.98.41

**Vends Night Trap 3DO : 200 F. ou Echange Contre Gex ou NFS. Contacter Matthieu. Tél:1.49.30.66.61**

Vends SNin + 5 Jeux : 1200 F. Possibilité de Vente Séparée. Tél:1.39.13.25.73

**Vends Jaguar + 2 Pads + 4 Jeux + Boites, Notices... Prix : 1800 F. Tél:1.30.93.71.26**

Vends Jaguar + 5 Jeux : Val d'Isere, Theme Park, Alien... Prix : 1400 F. Tél:1.39.47.07.21

**Vends Jeux 3DO : Wing Commander 3,**

**Fifa, Syndicate, Slam Jam... Tél:16.90.90.54.39**

Attention ! Vends SNin + 4 Manettes + 4 Jeux + SGB. Occasion du Siècle ! : 800 F. Tél:1.35.30.79.63

**Vends Neo Geo CD Neuve avec 6 Jeux Dernières Nouveautés : 3500 F. Tél:16.94.87.11.02**

Vends SNin + 8 Jeux : 1450 F. + DBZ3 : 250 F. Tél:1.64.52.58.81

**Vends CDI 210 + 5 Jeux, Links, Ange : 2500 F. ou Echange Contre Saturn, PSX. Tél:16.87.88.58.21**

Vends 3DO + 2 Pads + 1 CD de Démo + Crash'N Burn : 2300 F. Possibilité de Jeux : 100 F. Tél:1.48.02.06.37

**Vends 3DO + 6 Jeux : 2500 F. Départements 54 et 57. Tél:16.82.44.46.07**

Vends SNin + 2 Manettes + 4 Jeux. Le Tout : 900 F. Contacter Bruno. Tél:1.69.26.00.42

**Vends Jaguar + 1 Jeu + 1 Manette : 1250 F. Tél. après 18 H. Tél:16.89.81.97.56**

Vends 3DO + 2 Manettes + 5 Jeux. Le Tout TBE : 2500 F. Vends MD2 + MCD2 + 2 Manettes + 2 Jeux Neufs : 1300 F. Tél:1.47.37.87.25

**Vends 3DO FZ1 + 2 Manettes + 15 Jeux : Wing Commander 3, Etc. : 4500 F. Tél:1.45.46.55.57**

Achète Jeux Saturn et Vends Nombreux jeux et Accessoires SNin. Tél:16.32.67.42.05

**Vends S. Sidekicks : 200 F. ou Echange Contre Sengoku 2 ou Autres. Tél:16.75.81.00.33**

Vends MD + 6 Jeux : 600 F. Contacter Grégory. Tél:16.78.03.24.62

**Vends SNin + 5 Jeux (3 Français - 2 Japonais) + Adaptateur Universel + 2 Manettes dont 1 Turbo. Le Tout : 1300 F. Tél. après 18 H. Tél:16.35.87.22.08**

**Vends SNin + 4 Jeux : DBZ3, Donkey Kong Country, SSF2 et Mario 4 + 2 Manettes + AD29 Turbo : 1450 F. ou Echange Contre 3DO. Tél:1.60.60.85.50**

Vends Poster DBZ + Cartes DBZ + Jeux sur





**Dernière offre  
avant  
augmentation\***

**CD CONSOLES**

**1 an - 11 numéros**

**PRIX  
EXCEPTIONNEL !**

**abonne  
toi!!!**

\*230 F dès le mois prochain

**abonnement 1 an 190 F seulement  
au lieu de ~~330 F~~**

**Soit 140 F d'économie ou plus de 42% de remise sur le prix de vente au numéro**

**Je m'abonne à CD Consoles pour 1 an au tarif préférentiel de 190 F au lieu de 330 F  
soit 42% d'économie immédiate (étranger 310 F).**

K 100

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code Postal : [ ][ ][ ][ ][ ] Ville : ..... Pays : .....

Je règle par :  chèque bancaire ou postal à l'ordre de Médialoisirs.

virement postal CCP Paris 38622385K33.

carte bancaire n° [ ][ ][ ][ ][ ] [ ][ ][ ][ ][ ] [ ][ ][ ][ ][ ] [ ][ ][ ][ ][ ] expire fin : .... / ....

Date : .... / .... / 1995

Signature des parents pour les mineurs :

Coupon à renvoyer accompagné de votre règlement à :

CD Consoles - Service abonnement - 36, rue de Picpus - 75012 Paris. Tél : 43 42 00 60.

# JPF Import

**Prix - Service - Qualité**

**Importateur - Distributeur**

**(1) 49.48.93.40**

## SEGA SATURN

**DISPONIBLE**

### NOUVELLE VERSION MULTI-JEUX

- Accepte tous les jeux Américains, Japonais ou Français
- Faites modifier vos anciennes consoles !
- Les versions US et Japonaises sont 25% plus rapides que les versions Françaises

#### JEUX

- RAY EARTH
- KING OF BOXING
- X MEN
- SIM CITY 2000
- WING ARMS
- GOLDEN AXE
- METAL FIGHTER
- WORLD ADVANCE
- CLOCKWORK NIGHT 2
- VIRTUAL FIGHTER REMIX
- SHINOBI
- BREAK THRU
- et plus ...

**VERSION au choix**

- US
- Japonaise
- Française



#### ACCESSOIRES

- 2e joypad US ou Fr.
- Joystick Arcade
- Volant (spécial Daytona)
- Carte mémoire
- Souris

- 500 m2 d'exposition + de 10000 jeux et machines en stock = plus de choix !!!
- Livraison CHRONOPOST en 24 H
- Nous sommes fournisseurs attirés de très nombreux magasins et chaînes spécialisées en jeux vidéo. Nous vous offrons un service de VPC rapide, efficace et sérieux. Alors n'hésitez pas à nous contacter pour de plus amples renseignements.



**Revendeurs Contactez Nous !**

## SONY PLAYSTATION

**DISPONIBLE**

### NOUVELLE VERSION MULTI-JEUX

- Accepte tous les jeux Américains, Japonais ou Français
- Faites modifier vos anciennes consoles !
- Les versions US et Japonaises sont 25% plus rapides que les versions Françaises

**VERSION au choix**

- US
- Japonaise
- Française
- OCTOBRE 95



#### ACCESSOIRES

- 2e joypad - Joystick Arcade
- Rallonge Joyad
- Joypad Néocom (spécial Ridge Racer)
- Carte mémoire
- Souris (spécial jeu d'aventure)

#### JEUX

- METAL JACKET
- HYPER FORMATION
- SOCCER
- ZERO DIVIDE
- V - TENNIS
- BOXER'S ROAD
- RAYMAN
- KINGDOM 4
- SHOGI KIWAME
- WINNING ELEVEN
- PHILOSOMA
- DRAGON BALL Z
- DOKIDOKI
- et plus ...

## ADAPTATEUR POUR 3DO

**NEW**



**NOUVEAU MODELE «ADAPTATEUR II»**

### 2 JOUEURS

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

## PANASONIC FZ-10



- Evolution 3 - Millésime 95
- Version 25% plus rapide, top loading, acceptant les jeux de toutes origines (PAL, NTSC) en plein écran, fonctionnant sur les téléviseurs français par prise péritel.
- Garantie 1 an

## ATARI JAGUAR



**1 290 FRF**  
Garantie 1 an

Version française et américaine

#### JEUX

- T-MEK
- KART
- RAVMAN
- BURN OUT
- PINBALL FANTASIES
- FLASHBACK
- WHITE MEN ...
- et plus ...

## JAPANIM'

**NEW**

**VENTE EXCLUSIVEMENT AUX REVENDEURS**

- FIGURINES SUPER BATTLE COLLECTION
- DBZ POSTERS
- HEROES COLLECTION
- PP CARD, POWER LEVEL
- K7 DBZ PAL/SECAM
- CARTES «MAGIC THE GATHERING»

## JEUX 3DO

- ALONE IN THE DARK 2
- FLYING NIGHTWARE
- DEADLUS ENCOUNTER
- SPACE HULK
- DRAGON'S LORE
- WING COMMANDER 3
- CREATURE SCHOCK
- ELEVEN TH HOUR
- LOST EDEN
- SYNDICATE
- et plus ...

## ATARI CD ROM JAGUAR



**1 290 FRF**  
Garantie 1 an

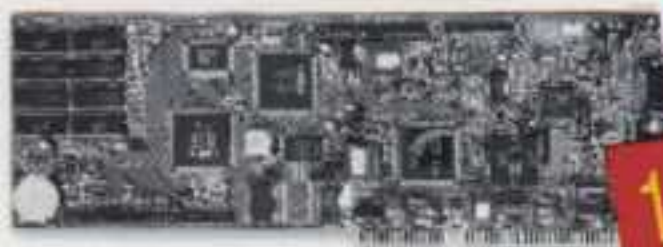
#### JEUX

- BLUE LIGHTNING CD
- COMMANDO CD
- ISHAR GENESIS CD
- FIGHT FOR LIFE CD
- DEUS CD
- et plus ...

**PACK JAGUAR + CD ROM 2 490 FRF**

## CARTE 3DO POUR PC

Creative Labs



**NEW**

**1 990 FRF**

Jouez vos jeux 3DO sur votre PC et compatibles

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

Commandez par téléphone au (1) 49 48 93 40

ou par fax au (1) 40 10 95 99

Livraison en Chronopost (24h) ou Colissimo 24/48 h

Paiement par Chèque • CB

• Contre remboursement



Fax (1) 40.10.95.99

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

Tel (1) 49.48.93.40

**Bientôt** et pour la **première fois**  
avec **Doom,**  
**découvre** les meilleurs effets **3D**  
sur **Super Nintendo**  
grâce au coprocesseur **Super FX2.**



ASTUCES & CONCOURS  
36 68 • 33 68



DOOM™ is a trademark of id Software, Inc. Copyright © 1993 id Software, Inc. All Rights Reserved. All characters, images, likeness and other elements depicted in DOOM™ are the property of id Software, Inc. Distributed under license from Williams® Entertainment Inc. Williams® is a trademark of WMS Games Inc.



**SUPER NINTENDO**