

EXCEPTIONNEL ! NUMÉRO DOUBLE AVEC K7 VIDÉO

CD CONSOLES

# CD CONSOLES

LE MAGAZINE DES SCREENAGERS

19 JUILLET-AOÛT 96 • 40 F

LES JO SUR PLAYSTATION

# OLYMPIC GAMES

En direct d'Atlanta !

Tous les projets  
**SONY, SEGA  
ET NINTENDO**  
45 pages  
de reportage,  
200 jeux  
présentés.

**LES 120 JEUX  
DE NOËL 96  
EN VIDÉO !**

*Resident Evil, Crash Bandicoot, Tekken 2, Tunnel B1, Heart of Darkness, Rayman 2, Destruction Derby 2, WipeOut 2, Die Hard Trilogy, Manx TT, Sonic Xtreme, Formula One, la Nintendo 64...*

LES TESTS DU MOIS

- Resident Evil
- Formula One
- Sampras Extreme...



GRUPE PRESSIMAGE

L 9829 - 19 - 40,00 F.

**Gagnez  
un téléviseur  
16/9<sup>eme</sup>  
en participant  
au grand concours  
ATLANTA sur  
3615 USGold**

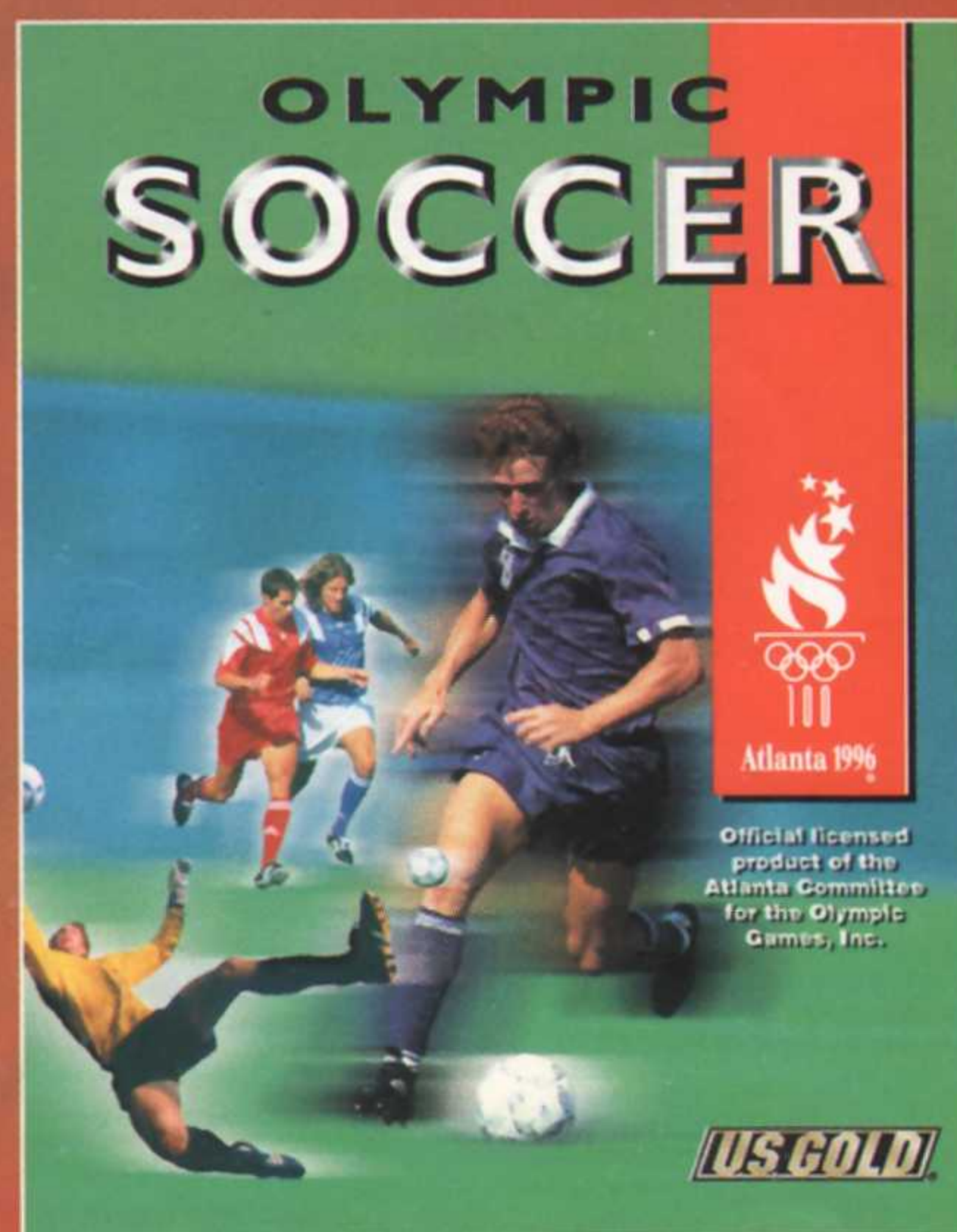
# Entrez Olympic

*L'essentiel dans un jeu de football, c'est sa jouabilité. Vous pouvez avoir des effets graphiques et sonores exceptionnels, mais si la jouabilité ne suit pas, vous pouvez l'oublier !*

*OLYMPIC SOCCER excelle dans sa jouabilité et combine rapidité, fluidité et maniabilité pour vous offrir un plaisir de jeu inégalé.*

*Disponible été 96*

PLAYSTATION™, 3DO™  
SEGA SATURN™, PC CD-ROM



- ⚽ Affrontez les 32 meilleures équipes du monde entier.
- ⚽ Participez au véritable tournoi Olympique ou jouez en mode arcade.
- ⚽ 1 à 4 joueurs simultanément pour plus d'action.
- ⚽ Animation en motion capture hyper-fluides.
- ⚽ Moteur 3D temps réel avancé.
- ⚽ 18 angles de vue jouables.
- ⚽ Joueurs et objets entièrement en 3D permettant de réaliser une multitude de mouvements :  
Tacles, amortis, contrôles, têtes, talonnades, volées...

*Toujours plus haut, toujours*

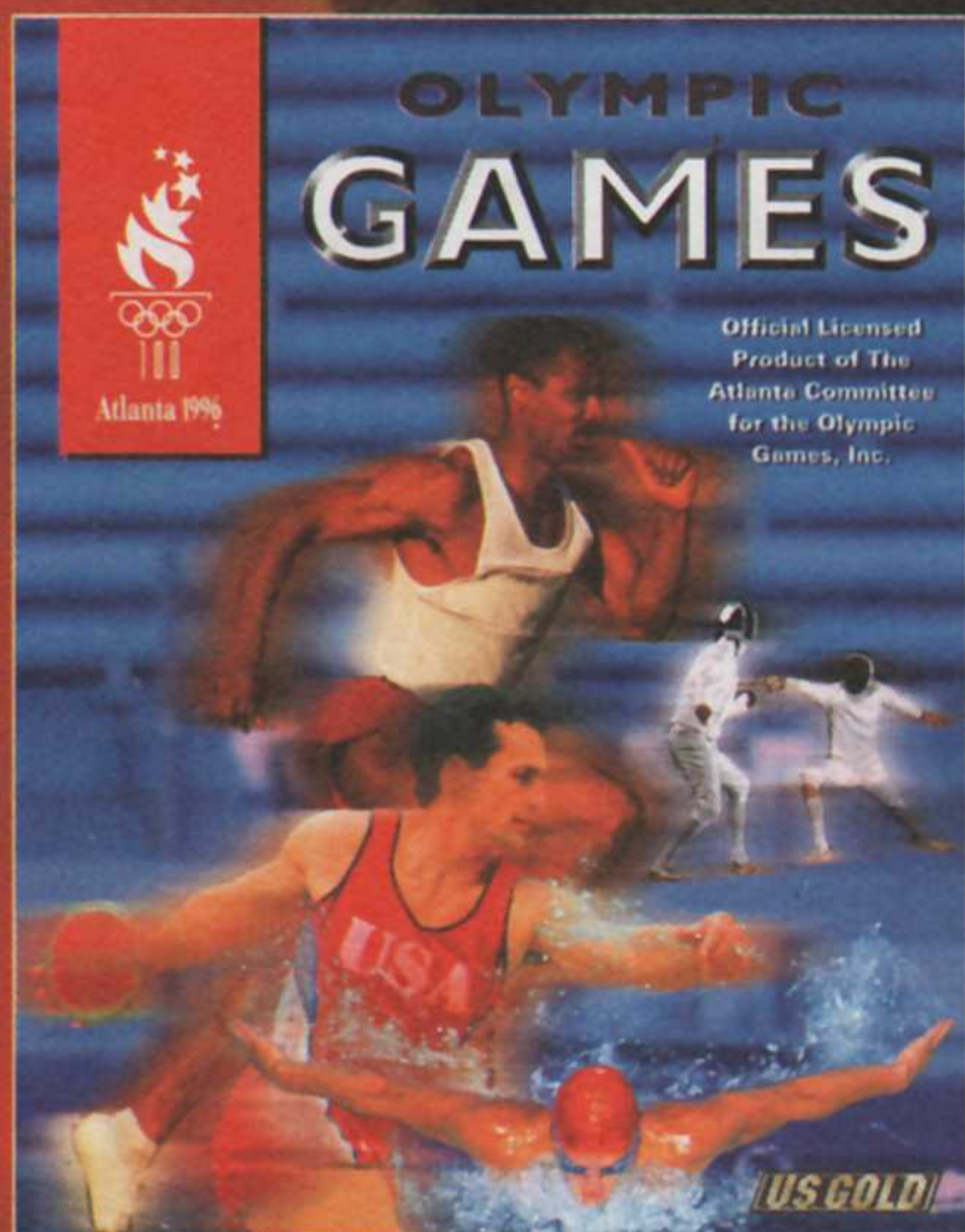
Official Licensed Product of The Atlanta Committee for the Olympic Games, Inc.  
© 1992 The Atlanta Committee for the Olympic Games (ACOG).  
All Rights Reserved. © 1995 U.S. Gold Limited, Units 2/3 Holford Way, Holford,  
Birmingham B6 7AX. Tel: 0121 625 3366. U.S. Gold is a registered  
trademark of U.S. Gold Limited. All Rights Reserved. Silicon Dreams is a  
trademark of U.S. Gold Limited. All Rights Reserved.

Ⓟ and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.  
SEGA and SEGA Saturn are trademarks of SEGA ENTERPRISES, Ltd.

dans la  
**ende**  
**pique...**

*Live the Spirit*

PLAYSTATION™, 3DO™  
SEGA SATURN™, PC CD-ROM

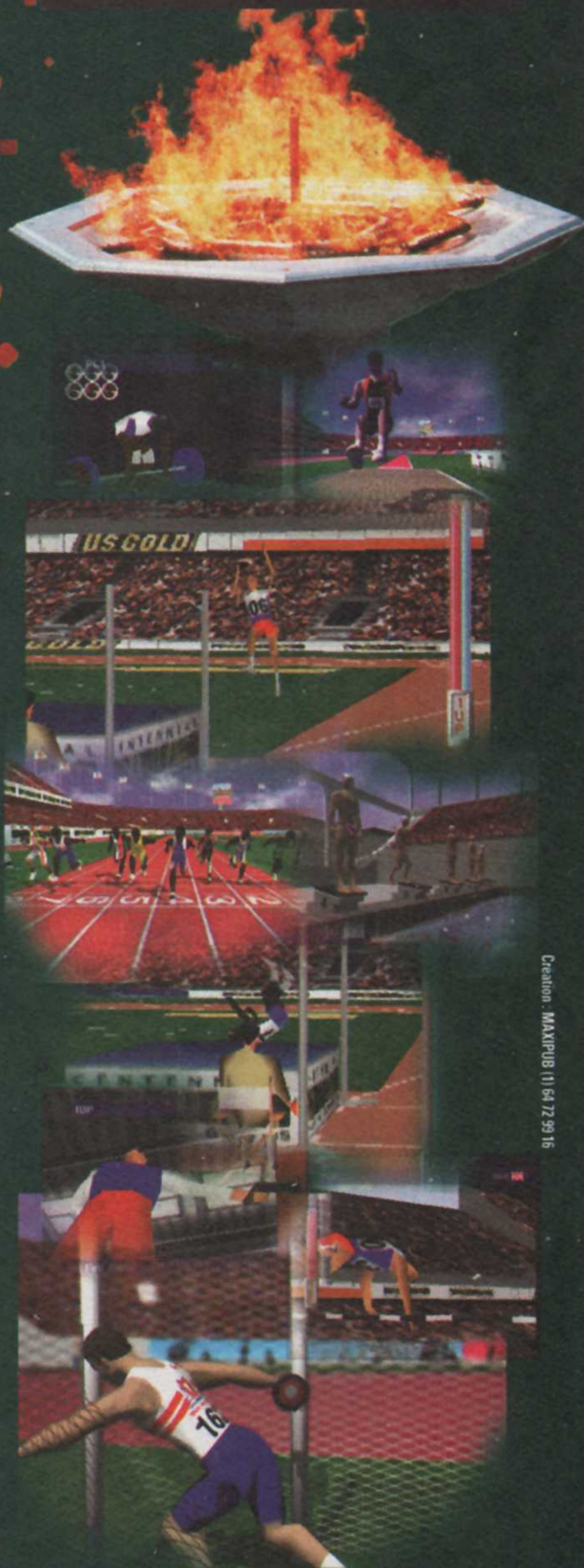


*Pour les hommes et les femmes du monde entier qui s'affrontent au plus haut niveau de compétition, les jeux Olympiques représentent bien plus qu'une épreuve sportive. Les espoirs et les ambitions de plus de 10 000 athlètes seront testés jusqu'aux dernières limites pour atteindre la récompense suprême dans la lutte pour la gloire, la lutte pour l'OR !*

**OLYMPIC GAMES** vous ouvre les portes d'Atlanta 96.

- Le premier jeu multi-épreuves entièrement en 3D.
- Affrontez les meilleurs athlètes de 30 pays dans le véritable tournoi Olympique ou en mode arcade.
- 15 épreuves Olympiques pour jouer seul ou à plusieurs.
- Jusqu'à 8 joueurs en réseau sur PC CD et sur consoles.
- Mouvements des athlètes parfaitement recréés grâce à des animations en Motion Capture.

AUTHENTIC  
**OLYMPIC GAMES**  
  
100  
Atlanta 1996  
**COLLECTION**



Creation: MAMPUB (1) 54 72 99 16

Distribué par CentreGold France :  
6 boulevard du Général Leclerc - 92115 Clichy  
Tél. : (1) 41 06 96 70 - Fax: (1) 47 56 14 66  
Pour plus d'informations tapez 3615 USGOLD (2,23 f la minute)

*plus vite, toujours plus fort !*

**USGOLD**

## Broken Sword, en travaux



Revolution Software prépare un jeu d'aventure pour Sony. CD Consoles était là !

## E3, reportage



C'était the salon ! Celui avec une majuscule, qu'il ne fallait pas rater. Nous sommes dans un autre univers et vous avez 200 jeux pour vous en convaincre.

## Jeux vidéOlympiques, dossier



Les JO ont cent ans ! La compétition se déroule à Atlanta, mais aussi sur PlayStation et Saturn.

**V**ous ne rêvez pas ! CD Consoles offre 75 mn de jeux vidéo à ses lecteurs. C'est la première fois qu'un magazine de jeux vidéo vous invite à découvrir autant de jeux sur une cassette vidéo. Plus de 120 jeux sont présentés. Vous pourrez mieux vous rendre compte de ce que les éditeurs comme Sony, Sega, Ocean, BMG Interactive, Viacom, CIC Video, Interplay, US Gold et les autres vous réservent pour la fin d'année. Le salon de Los Angeles

– Electronic entertainment expo (E3) – était le cadre idéal de ce reportage exclusif. Vous découvrirez, les premières images des jeux qui seront demain sur votre console. C'est le meilleur moyen que nous ayons trouvé pour que vous puissiez vous en faire une idée. Comme nous, vous constaterez que nous venons de franchir un palier dans la réalisation en 3D. Le niveau, en terme de qualité, est exceptionnel. Gageons que la cassette vidéo de CD Consoles vous pousse à intégrer le clan des 32 bits. Que vous choisissiez une PlayStation, une Saturn ou une Nintendo 64, n'oubliez jamais que les jeux sont toujours les plus importants. Vous avez toutes les vacances pour vous faire plaisir : bon jeu !

Sauv

REPORTAGE

## Resident Evil, test

P. 102



Ce jeu n'est pas un jeu. C'est un voyage au bout de l'enfer.

## Formula One, test

P. 96

Les fous du volant et des sports mécaniques sont servis : Formula One est la simulation ultime. La mise au point est signée Psygnosis.



## Sampras Extreme Tennis, test

P. 108



Le tennis est à l'honneur sur PlayStation. Codemasters est au service.

## Les actus

Les jeux vidéo ne connaissent pas de frontières. Qu'ils viennent du Japon ou des États-Unis, ils se retrouvent tous dans CD Consoles.

Page 8

## Work in Progress

Découvrez les premières images de Broken Sword, le jeu de rôle que Revolution Software prépare pour Sony.

Page 36

## Reportage

Electronic entertainment expo, un reportage de quarante pages pour présenter quelques 200 jeux !

Page 42

## Les critiques

Les tests de toutes les sorties officielles de l'été.

Page 196

## Dossier

Les jeux Olympiques d'été fêtent leur centenaire à Atlanta. Sur console, c'est US Gold qui allume les bougies. Konami n'est pas en reste non plus.

Page 138

## Tips

Comme chaque mois, nous vous filons les bons tuyaux pour devenir invulnérable.

Page 154

## Courrier

N'hésitez pas à nous envoyer une petite carte postale de vos vacances.

Page 160

## Abonnement

Abonnez-vous et compléter votre collection de CD Consoles.

Page 135

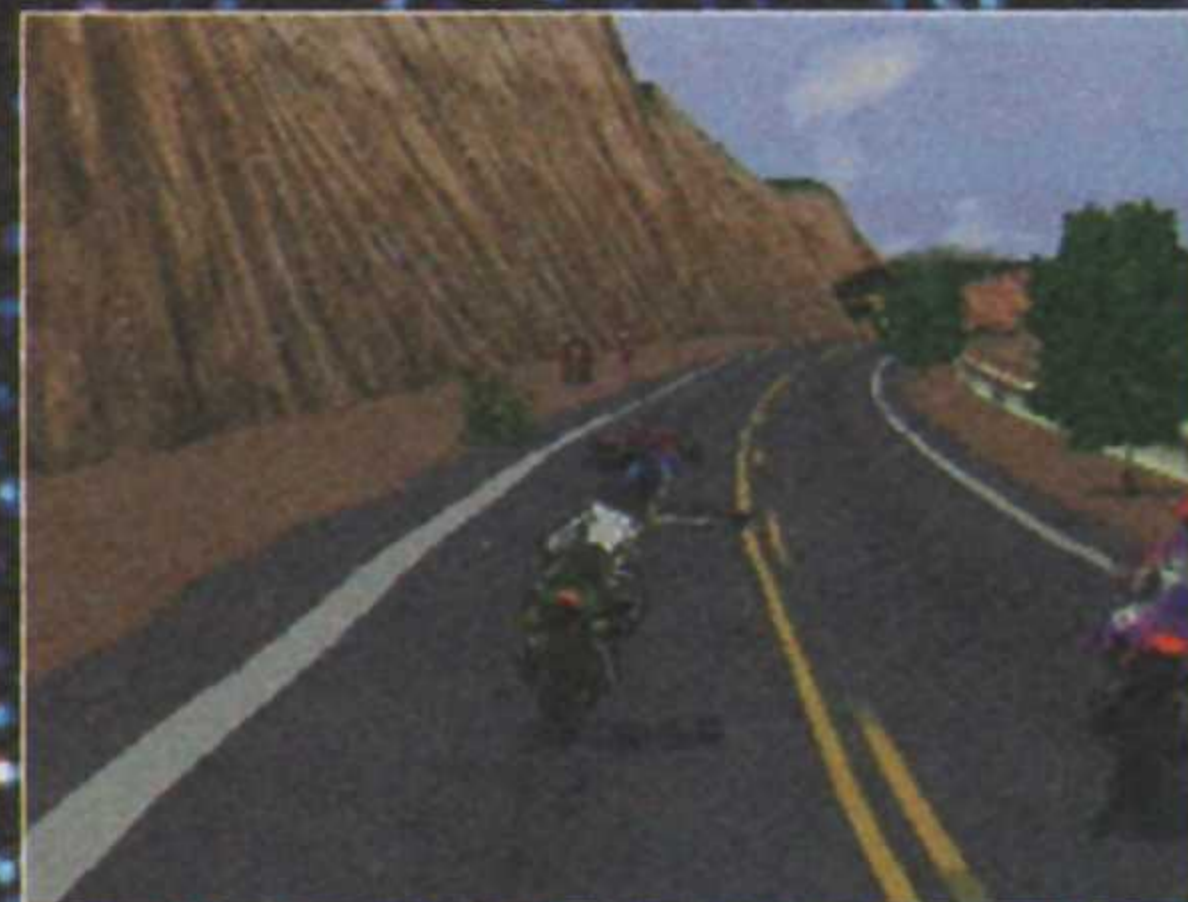




# SANS

**Des motos, des chaînes, des  
matraques et un cerveau qui fonctionne**

**ROAD  
RASH™**



Road Rash™ est une marque de Electronic Arts.™ The Road Rash™ est une marque de Electronic Arts. Road & Track est une marque déposée de Cycle Sport Magazine, Inc. (Rochester, NY) par Electronic Arts. Ce produit a été développé par le studio électronique américain. Electronic Arts est une marque déposée de Electronic Arts. Sega Saturn et Sega sont des marques de Sega Enterprises Ltd.

**3615 EA DIRECT 2.23F/mn ELECTRONIC ARTS**



ELECTRONIC ARTS

# LIMITES

La route vous appartient

Un mode deux joueurs et  
des bolides super puissants



ROAD & TRACK® présentent

The **NEED** for **SPEED**™

<http://www.ea.com/>

Pour obtenir de plus amples d'informations sur Road Rash et Need for Speed, écrivez à Electronic Arts Centre d'affaires Télébase, 3, rue Claude Châpeau 69771 St Didier au Mont d'Or cedex, ou téléphonez au 72 53 25 00.



# ACTUALITÉ

Des jeux bientôt en France

## RÉCIPROK.

Rudement bien balancé, **Balance-toi** est un des grands succès de l'année. Mais Kayse et Sanders, les deux compères du groupe Réciprok, ne comptent pas s'arrêter en si bon chemin et ont sorti l'album

Il y a des jours comme ça...

Un album conçu... entre deux séances de jeu vidéo...

Les jeux vidéo, vous aimez ?

**Sanders** - J'adore ! J'ai commencé avec Vidéo Pack puis j'ai continué avec VG 5000, Amstrad et Nintendo. Je n'en dormais pas ! Quand j'habitais chez mes parents, la nuit, je traumatisais mon petit frère avec les bruits de l'ordinateur. Depuis, j'ai un peu diminué pour la musique.

**Kayse** - Le jeu vidéo, ça change l'esprit. En fait, c'est le seul moment où l'on s'insulte. On oublie la musique, les filles, Réciprok. C'est la guerre !

Quel est votre jeu préféré ?

**Kayse** - J'aime bien les jeux sur PlayStation. Au début, tout se faisait chez Sanders, on s'entraînait toute la nuit sur des jeux de sport ou de voiture.

**Sanders** - Les jeux s'améliorent sans cesse. On était à 16 bits, puis on est passé à 32 bits, maintenant on arrive à 64 bits. Le seul problème, c'est que les prix augmentent aussi.

Maintenant, ces jeux coûtent dans les 500 francs. C'est abuser. Pour certaines catégories de jeux, il n'y aura que les fils à papa ou les papas tout court qui pourront se les payer.

Les jeux vidéo vous ont déjà fait disjoncter ?

**Sanders** - J'ai passé pas mal de nuits blanches ! En fait, c'est un défi, un challenge. Il faut absolument que j'arrive à finir. Je me dis que ce n'est pas possible que le jeu soit plus fort que moi.

**Kayse** - C'est vrai, les jeux vidéo nous ont pas mal perturbé !

Propos recueillis par J.P. Burias

## Burning Road

PREVIEW

Avec l'avènement de la technologie 3D, les courses de voitures est le style de jeu le plus adapté sur consoles. Burning Road est le Daytona USA qui manquait à la PlayStation.

▷ Souvenez-vous, le mois dernier nous vous présentions un jeu de voiture nommé Burning Road. Une très bonne surprise, venue de l'ECTS et due à deux auteurs français de talent. Encore une course de voitures en trois dimensions, me direz-vous ? Oui, mais celle-ci semble si bien réalisée, qu'on se fera un plaisir de tester la version définitive. Le jeu vous propose un challenge à mi-chemin entre Sega Rally et Daytona USA, cela tombe plutôt bien, puisque ces jeux n'existent pas sur la PlayStation. Vous pourrez choisir entre quatre véhicules aux looks plutôt monstrueux, avec des roues énormes et un compresseur sortant du capot. Les circuits sont au nombre de trois, et chacun détermine la difficulté. Il n'est pas rare d'avoir des étapes différentes au sein d'un même parcours. Ainsi, alors que vous roulez à fond sur l'asphalte vous déboulez sur un sol en terre très cahoteux, votre bolide devient incontrôlable. La réalisation est au moins aussi bonne que Daytona USA, avec de magnifiques graphismes et notamment de superbes gros plans sur les voitures. L'animation est au top, elle est très rapide (attachez vos ceintures). Les musiques sont elles aussi de grande qualité, et rythment parfaitement l'action. Sortie prévue en septembre. ☼ Funsoft. PlayStation. Simulation Auto.



## Spot Goes to Hollywood

▷ La petite pastille rouge de Seven Up est de retour. Tout commence sous la tutelle musicale de John Williams (qui a réalisé la musique de La Guerre des Étoiles). Une bulle émerge du gigantesque panneau « Hollywood » qui surplombe la vallée californienne de Los Angeles et flotte jusqu'à un cinéma dans lequel elle s'engouffre... Enfin, bref, l'introduction du jeu est géniale ! Le jeu propose d'incarner Spot qui s'est retrouvé, bien malgré lui, dans un véritable film dont les séquences sont séparées par thèmes : horreur, aventure, action, etc. Le principe est celui d'un jeu d'arcade classique en vue isométrique pour la plus grande partie des épreuves. Les animations sont simples mais efficaces et l'on se prend tout de suite d'amitié pour Spot ! ☼

Virgin. PlayStation et Saturn. Arcade.



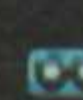


Les gens



**CD CONSOLES**  
le magazine des consoles 12 & 14 ans

**75 minutes de vidéo  
pour découvrir  
en exclusivité 120 jeux  
qui marqueront l'année !**



**CIC**       **SEGA**

***Toute l'équipe de CD Consoles,  
associée à ses lecteurs, tient  
à remercier l'ensemble des  
partenaires éditeurs et  
constructeurs sans l'aide de  
qui la cassette vidéo de ce  
numéro n'aurait pû être  
réalisée.***

***Bon été à tous et  
rendez-vous à la rentrée pour  
de nouvelles surprises !***

**BMG**  
INTERACTIVE  
Entertainment

**CIC**

**Interplay™**

**ocean**

**SCORE GAMES**

**SEGA**

**SONY**  
  
COMPUTER  
ENTERTAINMENT

**USGOLD®**

**VIACOM**  
newmedia™

  
INTERACTIVE  
entertainment

# Decathlete

PREVIEW

On regrette l'absence de bons graphismes et de bonnes animations dans Olympic Games. On déplore l'absence de subtilité dans Track & Field. Decathlete associe une excellente réalisation à un jeu de sport plein de subtilité.



Il semblerait que Sega ne soit pas prêt à se laisser distancer par la concurrence. Alors que la PlayStation accueille en ce moment même deux jeux ayant pour thème les jeux Olympiques, Sega réplique par un superbe jeu multi-épreuve nommé Decathlete. Ce qui saute aux yeux immédiatement, c'est la qualité des graphismes en 3D et leur animation. Cela semble plus joli que Track & Field de Konami, et ce n'est pas peu dire, tant ce dernier m'avait impressionné. Le principe est donc inchangé : vous devez appuyer le plus rapidement possible sur les boutons du joystick pour mouvoir votre athlète et lui faire remporter des victoires. Les épreuves sont au nombre de dix : javelot, 100 m, 110 m haies, 400m, 1300 m, saut en longueur, en hauteur, et à la perche, disque, et poids. Comme je le disais plus haut, la réalisation est pour l'instant excellente, il ne serait pas surprenant que la version finale laisse tous ces concurrents sur place. La jouabilité est intuitive, et un écran vous explique les manipulations avant le jeu. Résolument tourné arcade, un titre qui ne décevra pas les accros du genre (et j'en fais partie) lors de sa sortie.

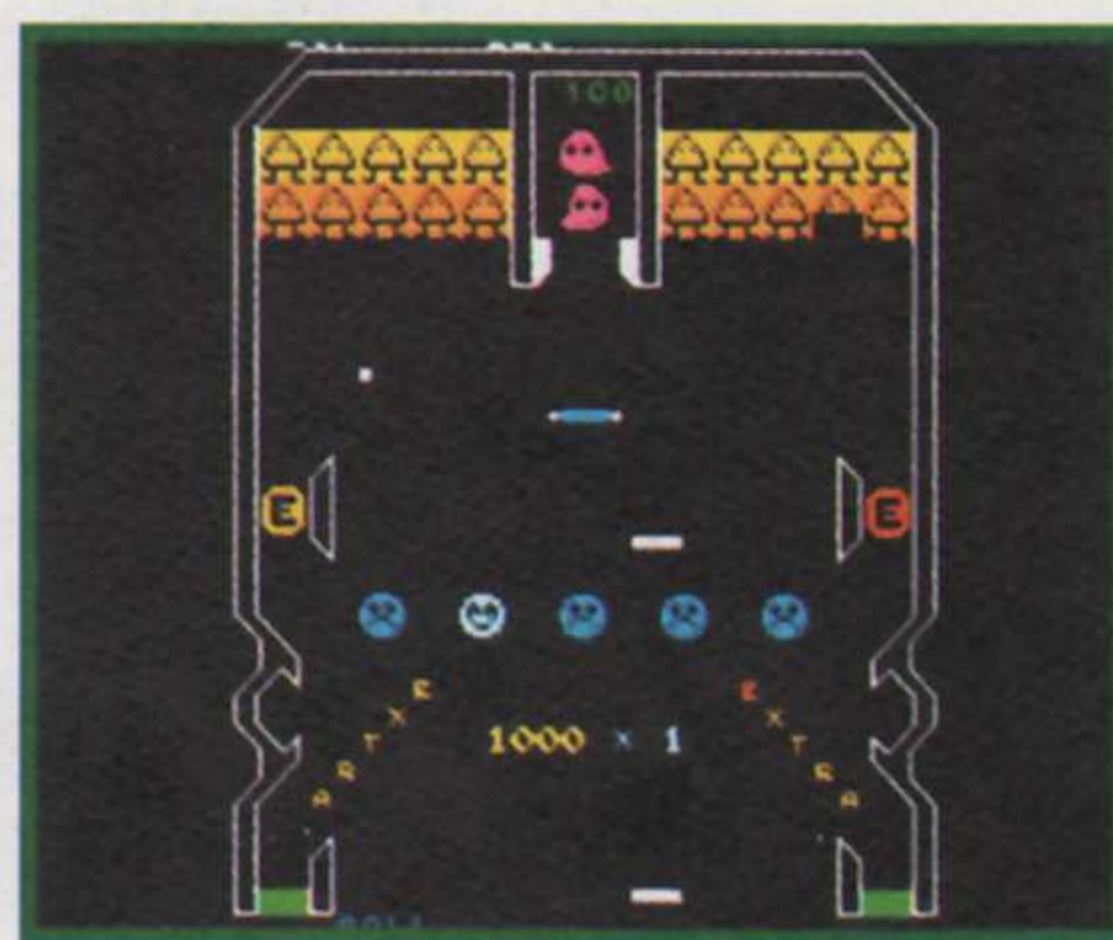
Sega. Saturn. Simulation sportive. Sortie prévue en septembre.



## Namco Museum, vol#2

Namco, le plus vieil éditeur de jeu d'arcade avec Sega, continue sur sa lancée de réédition de ses plus vieux titres. Dans ce deuxième volume nous retrouvons donc Gaplus (le troisième épisode de Galaxian), Cutie (un casse-brique), Xevious (premier shoot'em up moderne), Groboa (un combat de char), Mappy un jeu de plate-forme, et Dragon buster, qui annonçait déjà des jeux comme Wonderboy. Le principe de cette compilation est très intéressant, vous déambulez dans un musée à la manière de Doom et pouvez étudier les différents documents concernant les jeux ci-dessus.

Namco. PlayStation. Compilation.



## Le boss du mois

Et oui, n'en déplaise à certains, c'est une fille ! Cette jolie brune dénommée Sylvie S. est une reine du paddle. Elle semble imbattable sur le jeu qui enflamme la rédaction depuis plusieurs semaines : Bust a Move 2. Notre rédac chef lui lance un défi dont nous serons tous témoins. Gilles Sauer écrasera-t-il le jeune espoir de Monsieur Khârmo, le célèbre entraîneur international ? Affaire à suivre...



Photo: André Sauer



# Down in the dumps

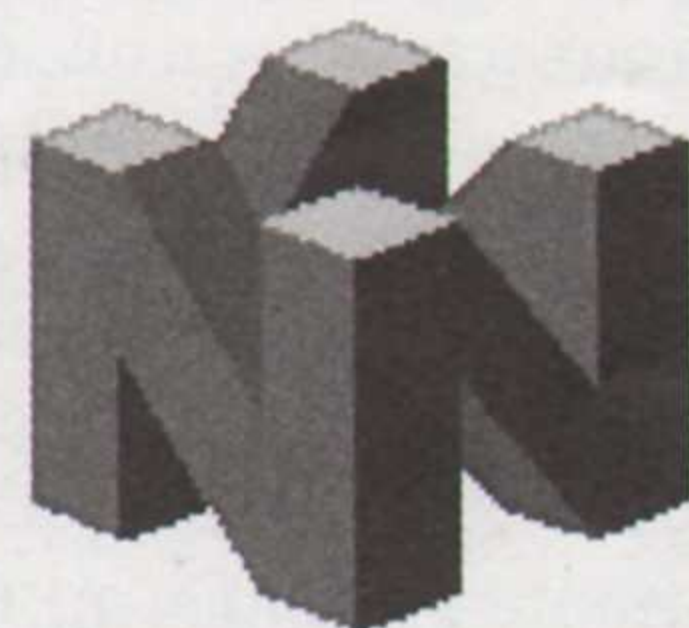
▷ Cela fait maintenant deux ans que l'équipe de Haïku Studio (composée en majorité de transfuges de Ubi Soft) travaille sur le projet de Down in the Dump (qu'ils appellent DID). Il s'agit d'une aventure interactive qui exploite le système du Rotospace (un personnage en 3D qui se déplace dans un décor en précalculé) et qui est bourré d'humour. Les concepteurs ont intégré quelque chose comme 2 000 gags complètement délirants. L'histoire est originale : un vaisseau contenant à son bord une famille d'extraterrestres s'est fait malencontreusement percuter par des pirates de l'espace et a atterri dans une décharge publique, sur la Terre. Pour les besoins du jeu, les graphistes du titre ont étudié pendant trois mois une décharge afin d'ajouter une dimension plus réaliste au jeu. DID est découpé en quatre parties qui deviennent, au fur et à mesure, beaucoup plus complexes. Selon la situation, le joueur incarne l'un ou l'autre des membres de la famille. Le jeu est drôle, instinctif et destiné à l'usage d'un large public. Sa sortie est prévue pour la fin de l'année sur PlayStation et Saturn. \*

Haïku Studio. PlayStation et Saturn. Aventure.



## Baisse de prix !

▷ Lors de l'E3 de Los Angeles, Sony a annoncé haut et fort que le prix de sa console passait à 200 dollars (environ 1 000 francs). Aussitôt, et dans la foulée, Sega baissait le prix de la Saturn et se calait sur le prix de son concurrent direct. En France également la baisse des prix est effective : les consoles de Sony et de Sega sont désormais disponibles à 1 490 francs (avec une manette et sans jeu). Il y a fort à parier que nous bénéficierons d'une nouvelle baisse du prix des consoles lors de l'arrivée de la Nintendo 64 sur le marché. D'ailleurs, Nintendo n'a pas voulu annoncer une éventuelle baisse de prix de sa machine, qui se maintient à 248 dollars (environ 1450 francs) aux États-Unis. À ce prix, les consoles vont devenir vraiment des machines de jeux très intéressantes à l'achat. À quand une console 32 bits à moins de 1 000 francs, peut-être pour très bientôt, Dieu seul le sait, mais comme dirait notre rédac chef : « Tout est possible ! » \*



NINTENDO 64

DISPONIBLE DES MAINTENANT !!!  
DATE ANNONCÉE AU JAPON : 23.06.96



- SONY PlayStation
- SEGA Saturn
- Nintendo Nintendo 64 & SFC
- SNK NeoGeo CD
- Nec Super Cd & PC-FX
- PC & MAC CD-Rom
- 3D0

Modification Playstation (Universelle)

Vente par correspondance Réparations

<http://www.cyber.ch/coin-op/>

**Suisse** Av. de la Gare 6 - 1022 Chavannes - 021/636.08.50 (Tél + Fax)  
 Rue de Genève 17 - Centre FMT - 1005 Lausanne - 021/312.63.15 **Suisse**

Voici une liste de chiffres et de statistiques qui vont peut-être vous intéresser. Si vous êtes en possession de détails supplémentaire ou que vous souhaitez nous communiquer une nouvelle information, écrivez-nous dans les plus brefs délais !

• Part de marché des jeux sur CD au premier février 1996, par machine :

PC CD-Rom : 69,1 %

PlayStation : 15,6 %

Saturn : 9,4 %

CD-i : 1,7 %

3DO : 1,5 %

• Nombre de Mega Drive que Sega compte vendre cette année en Grande-Bretagne : 180 000.

• D'après Playboy, nombre moyen de rouleau de papier toilette acheté par un foyer américain en une année : 119.

• Montant des profits nets de la compagnie Philips Electronics pour le premier quart de 1996 : 900 millions de francs.

• Nombre de personnes utilisant le métro new-yorkais par jour : 3,5 millions.

• Position de Fergus McGovern (président de la société Probe, conceptrice de logiciels pour consoles) dans le classement des hommes d'affaire anglais les plus riches (d'après le Sunday Times) : 387<sup>e</sup>.

• Rapport des ventes de machines à écrire vendues sur le sol américain au cours de l'année 1993 : 3 milliards de francs.

• Le vainqueur de Roland-Garros, Kafelnikov, s'est vu octroyer la modeste somme de quatre millions de francs. À ce chiffre, il faut ajouter le prix qui récompense l'équipe de double ayant remporté la finale. En effet, non content d'avoir battu Michael Stich en simple, Kafelnikov a joué et gagné le tournoi dans la catégorie double messieurs.

## Motor Toon GP 2

PREVIEW

Encore un jeu de course de voiture sur PlayStation ! Heureusement, les programmeurs de Motor Toon ont beaucoup d'humour et sortent des sentiers battus en nous proposant un jeu très cartoon.

Motor Toon premier du nom avait grandement impressionné les joueurs européens lors de sa sortie au Japon. Malgré ses graphismes en gouraud hading, la jouabilité trop molle enlevait au jeu une bonne partie de son intérêt. La nouvelle mouture, s'annonce comme excellente. La présentation est en images de synthèse, et la réalisation rappelle quelque peu les dessins animés à la Tex Avery. Durant le jeu, les décors et les personnages sont toujours en lissage de gouraud, c'est-à-dire qu'il y a peu de textures. Les circuits sont de différentes natures, à la difficulté variable. Les véhicules sont tous extrêmement originaux, et vous retrouverez la soucoupe volante, le carrosse, la batmobile (un bel échantillon : à vous de choisir). Vous l'aurez parfaitement compris, le design s'inspire d'œuvres cinématographiques. L'animation semble parfaitement fluide, et de



nombreuses vues de caméra vous permettront de voir au mieux les courses. Il existe d'ailleurs une vue avant qui vous servira en fait de rétroviseur (belle trouvaille : il fallait y penser). Une nouveauté de taille fait son apparition : des flèches sont

disséminées un peu partout le long du bitume, et accélèrent grandement votre vitesse lorsque vous passez dessus. Ça ne vous rappelle rien ? Le titre devrait être disponible au mois de septembre. Sony. PlayStation. Simulation auto.



## Pippin At-World

Nous sommes à présent en mesure de vous annoncer que la console multimédia sera différente lorsqu'elle arrivera en France. Elle gardera le même design, avec un habillage noir mat. Toshiba a réalisé une version de Netscape dédiée à la machine, avec un clavier à l'écran et en double résolution. Les accès CD ont été largement améliorés. Elle sera commercialisée au prix de 5 000 F au mois de novembre. Des accessoires feront leur apparition : extensions de mémoire, disque dur, lecteur de disquette, et autres périphériques que l'on trouve sur micro. D'autre part la machine devrait être commercialisée dans notre pays avec un modem à 28 800 Bauds.



Des chiffres





# Cheesy

Ça se chope en se tripotant la souris.



**Cheesy : on finira tous par l'attraper.**

Premier jeu de plate-forme 3D sur PlayStation.



PlayStation, marque déposée, est la propriété exclusive de Sony.  
© 1996 Ocean Software Limited.

# Tekken 2

## PREVIEW

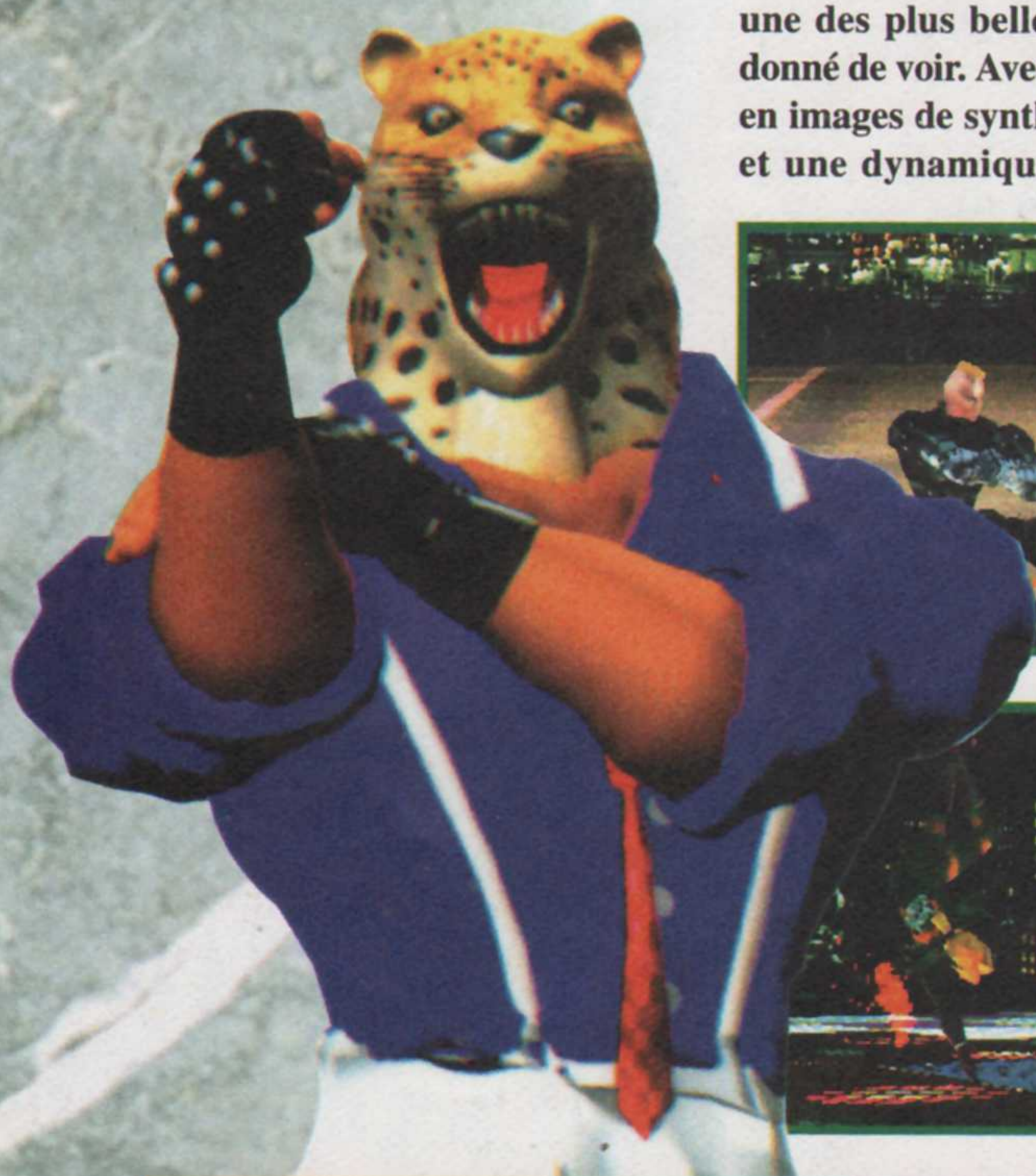
Le courrier le montre, vous aimez les jeux de baston en 3D. La question éternelle est : quel est le meilleur ? Tekken 2 va bientôt arriver dans notre beau pays, et tenter de se frayer un chemin entre Virtua Fighter 2 et Toshinden 2.

▷ Nous sommes actuellement dans une période faste pour la PlayStation. Au sortir de l'E3 de Los Angeles on peut constater que l'enfant de Sony se porte bien. Les nouveaux jeux débarquent de tous les horizons, et en plus, ils commencent à être passionnants (prenez Fade to black et Resident Evil). C'est aussi la période des suites avec les nouvelles moutures de Motor Toon et Jumping Flash. Tekken 2, la suite de Tekken (originalité quand tu nous tiens !), le plus célèbre jeu de combat de la PlayStation s'inscrit dans cette logique. Réussira-t-il l'exploit de son aîné : dynamiser les ventes de la console ? En tout cas, il a tout pour réussir. À commencer par l'intro, une des plus belles qu'il m'ait été donné de voir. Avec des personnages en images de synthèse très réalistes et une dynamique de mouvement



qui nous ferait douter de la réalité. Les points forts de Tekken premier du nom étaient le nombre de personnages à incarner, l'animation entièrement en trois dimensions, et une

jouabilité exemplaire. Cette nouvelle version reprend bien sûr tous ces éléments, avec de nouveaux combattants : Heihachi, Lei (un descendant de Bruce Lee), Jun (une jeune



### Capilliculture

Les cheveux de Nina sont la preuve que la 3D a beaucoup progressé. Combien de graphistes se sont arrachés les cheveux pour réussir cet effet ? D'abord parce qu'on ne peut pas les modéliser un à un, et puis aussi parce qu'il est très dur de rendre en animation la souplesse de la chevelure. Les formes bio en générale sont ce qu'il y a de plus difficile à réaliser. Vous pouvez admirer.





femme pleine de ressources). Enfin, Kazuya est maintenant le boss final. Au départ, vous aurez la possibilité de choisir un personnage parmi dix. Si vous parvenez à battre les neufs adversaires restant, vous devrez alors affronter dix persos de plus, des boss cachés. Ensuite, ce sera au tour de Kazuya. Namco semble avoir amélioré la réalisation et la jouabilité. Les graphismes sont toujours en 3D polygonale, mais ils sont plus fins, et les objets bénéficient de plus de textures. Les animations sont très réalistes et les coups plus nombreux. Voir les personnages se faire face est un réel plaisir de rétine ; au sta-

tique, ils ont un mouvement de do-delinement très insolent. Pendant les combats, les deux adversaires ne se quittent pas des yeux. Le réalisme semble avoir été le maître mot chez Namco. C'est également vrai dans les prises et les coups, le joueur a vraiment l'impression de filer des mandales ! Alors Tekken 2 est-il aussi bien ? Nous serons en mesure de vous répondre au mois de septembre, lors de sa sortie officielle. Mais nul doute qu'il faudra lui réserver une place d'honneur dans votre logithèque, si vous ne voulez pas passer pour un Mickey de la console. ☺

**Namco. PlayStation. Beat'em up.**



<b>LENS</b> 102 RTE DE LILLE <b>21.67.48.10</b>	<b>CONSOLE GAMES</b>	<b>HENIN</b> 153 RUE GRUYELLE <b>21.76.23.26</b>
---	--------------------------	--

ENVOYEZ VOS COMMANDES AU 153 RUE E. GRUYELLE 62110 HENIN BEAUMONT  
OU FAXEZ LES AU 21.67.53.20 TEL:21.76.23.26

# NINTENDO ULTRA 64

**DISPONIBLE DES LE 27 JUIN AVEC  
MARIO ET PILOTWINGS  
TELEPHONEZ POUR RESERVER**

PLAYSTATION	NEUF	OCC	ACH	SATURN	NEUF	OCC	ACH
console	1490	1100	800	console	1490	1100	800
king of fighters 95	499	tel	tel	fatal fury 3	399	tel	tel
samourai 3	499	tel	tel	samourai 3	399	tel	tel
king's field 3	499	tel	tel	nights	399	tel	tel
tekken 2	499	tel	tel	dragonball z 2	399	tel	tel
dragonball z 2	499	tel	tel	sonic wings special	399	tel	tel
motortoon 2	499	tel	tel	feda remake	399	tel	tel
jumpin flash 2	499	tel	tel	sword and sorcery	399	tel	tel
megaman x 3	499	tel	tel	track n field(sega)	399	tel	tel
sampras	379	tel	tel	virtual open tennis	399	tel	tel
impact racing	379	tel	tel	v tennis	399	tel	tel
toshinden 2	379	tel	tel	ultimate mk 3	399	tel	tel
viewpoint	379	tel	tel	need for speed	379	tel	tel
track n field	379	tel	tel	starfighter	379	tel	tel
olympic soccer	379	tel	tel	shockwave	379	tel	tel
olympic games	349	tel	tel	olympic games	379	tel	tel
fade to black	379	tel	tel	euro 96	379	tel	tel
dragonball Z fr	379	tel	tel	destruction derby	379	tel	tel
memory card x 8	299	200	100	virtua fighter kid	399	tel	tel
joystick	149	100	50	joystick	149	100	50
volant	499	350	250	volant	399	300	200

supernintendo	neuf	occ	ach	megadrive	neuf	occ	ach
toy story	449	350	tel	olympic games	tel	tel	tel
spirou	449	350	tel	toy story	399	tel	tel
tintin au tibet	449	350	tel	fifa 96	359	250	150
olympic games	449	350	tel	tintin au tibet	449	290	200
breath of fire 2	tel	tel	tel	spirou	379	250	150
secret of evermore	398	tel	tel	superstar soccer	tel	tel	tel

NEO GEO CD	neuf	occ	ach	NEO GEO	NEUF	OCC	ACH
metal slug	399	tel	tel	metal slug	1490	tel	tel
art of fighting 3	399	tel	tel	art of fighting 3	1490	tel	tel
art of special edition	tel	tel	tel	samourai 3	1490	tel	tel
fatal fury 4	399	290	200	fatal fury 4	1490	tel	tel
samourai 3	399	290	200	manette	tel	150	50
console+jeu	1990	990	tel	console + jeu	tel	590	tel

**SERVICE VPC 24/48H.COLISSIMO JEU:30 FR  
CONSOLE 50 F.CONTRE REMBOURSEMENT +30 F  
TOUTE COMMANDE PASSEE AVANT MIDI EST TRAITEE  
LE JOUR MEME**

**CONSOLE GAMES C'EST ENCORE ET TOUJOURS  
NEOGEO,NEOGEO D,3DO,NEC,JAGUAR,GB,GG  
ET DEPUIS PEU PC CDROM  
BIEN SUR NOUS N'OUBLIONS PAS LES FANS DE  
JAPANIMATION  
!DERNIERE MINUTE!  
VENEZ VOIR NOTRE NOUVEAU MAGASIN DE LENS  
PLUS DE 150 M2 DEDIES AUX JEUX VIDEO**

tous nos prix s'entendent dans la limite des stocks disponibles et peuvent changer sans preavis

L'actualité du mois vous a échappé car vous étiez trop occupés à annihiler des hordes de monstres, profitez de ces quelques lignes pour vous informer.

**Politique.** L'événement qui a retenu l'attention ce mois-ci, était l'élection présidentielle en Israël. Deux partis s'affrontaient pour gouverner le pays : les travaillistes, représentés par Shimon Perès, acteur de la paix au Proche orient, et Benjamin Nataniaou, leader du likoud, parti ultra-nationaliste. C'est ce dernier qui a remporté les élections avec moins de 50 % des voix.

**Football.** L'équipe de France de football a disputé 3 matchs amicaux contre l'Allemagne, la Finlande, et l'Arménie. Elle les a tous remportés. Espérons qu'il en soi de même pour l'Euro.

**Transferts.** Les joueurs français valent de l'or ! Reynald Pedros est parti à Marseille pour quatre ans, Zidane à la Juventus de Turin, et Youri Djorkaëff à l'Inter de Milan.

**Espace.** Le mercredi 5 juin, le centre aérospatiale de Kourou en Guyane procédait au tir de Ariane 5, le plus gros lanceur Européen. Malheureusement, 59 secondes après avoir quitté le sol, elle explosait, et avec elle 44 milliards de francs et quinze années de travail.

**Sport.** Les jeux olympiques, c'est presque parti ! Dans quelques jours, le 19 juillet précisément, la flamme se rallumera au milieu du stade d'Atlanta, signifiant le début des 26ème olympiades ainsi que le centenaire des jeux olympiques. (pour plus de renseignements, consultez le dossier JO de ce numéro).

**Domage.** Le service militaire, c'est presque fini, mais pas tout à fait. Toutes les personnes qui sont nées avant le premier septembre 1978 sont encore susceptibles d'être appelées sous les drapeaux. C'est mal fait la vie, hein ?

## Die Hard Trilogy

PREVIEW

Que les fans de films américains à gros budget se réjouissent, un des super héros modernes, John McLane, reprend du service dans un quatrième épisode qui mixe les trois premiers.

▷ Si vous avez toujours rêvé de prendre la place de John McLane, le flic le plus incorruptible des États-Unis, ce jeu est fait pour vous. Il regroupe en effet les trois films (Piège de cristal, 58 minutes pour vivre, et Une journée en enfer) en une même aventure. Le jeu est divisé en trois parties, chacune s'inspirant d'un moment fort des films. Dans la première phase, l'action est vue de derrière Bruce Willis, qui évolue pieds nus dans une tour de cinquante étages. Attention au bris de verre. Votre mission consiste à libérer des otages retenus par des terroristes qui ont investi la place. Vous devrez tirer sur tout ce qui bouge. L'interaction avec l'environnement est totale, et vous pourrez détruire tous les éléments du décor (un bon truc pour passer ses nerfs). La seconde phase de jeu est un genre de Virtua Cop. L'action se déroule dans



un aéroport (celui de Dulles) et vous devez shooter les méchants, sans oublier de recharger votre pistolet. Mais ce n'est pas tout, la troisième phase est une course poursuite à travers New York au volant d'un taxi, c'est en 3D, et vous pouvez aller n'importe où. Vous renversez (malencontreusement...) des passants, le sang gicle sur le pare-brise (si vous êtes une âme sensible, n'oubliez pas

de placer sous le siège de votre salon un petit stock de sacs vomitoires). Vous pourrez quand même le nettoyer d'un simple coup d'essuie-glace. La réalisation s'annonce excellente, avec une multitude d'effets spéciaux, même le réalisateur de Terminator 2 en serait jaloux. ☺

**Fox Interactive. PlayStation. Sortie en septembre.**



## La conquête de l'Est

▷ La grande chaîne de boutiques Score Games est fière d'annoncer un nouveau magasin à Créteil. La surface est de 100 m<sup>2</sup>, uniquement dédiée aux loisirs vidéos. Vous y trouverez votre bonheur, que ce soit au niveau des consoles ou des jeux. Il y a plus de 50 000 jeux en stock, neufs ou d'occasions. Ne ratez surtout pas les bonnes affaires du moment : la Jaguar à 499 F neuve, et la 3DO de Goldstar au prix de 699 F. Voici l'adresse complète : Score Games, 5 rue du général Leclerc, 94 000 Créteil. ☺

## La nana du mois

En quelques mois, Gillian Anderson qui incarne à l'écran le célèbre agent Scully de « Aux Frontières du réel », une série télé connue également sous le titre de X-Files -, est devenue la coqueluche de tous les mâles France et en particulier de la rédaction de CD Consoles. Si nous l'avons choisie comme « la Nana du mois », c'est tout simplement parce que la Fox interactive est en train de concevoir un jeu ayant trait à la série télévisée. S'agira d'un jeu d'aventure/action, l'accent sera mis essentiellement sur l'ambiance surnaturelle.

Vous avez raté ça

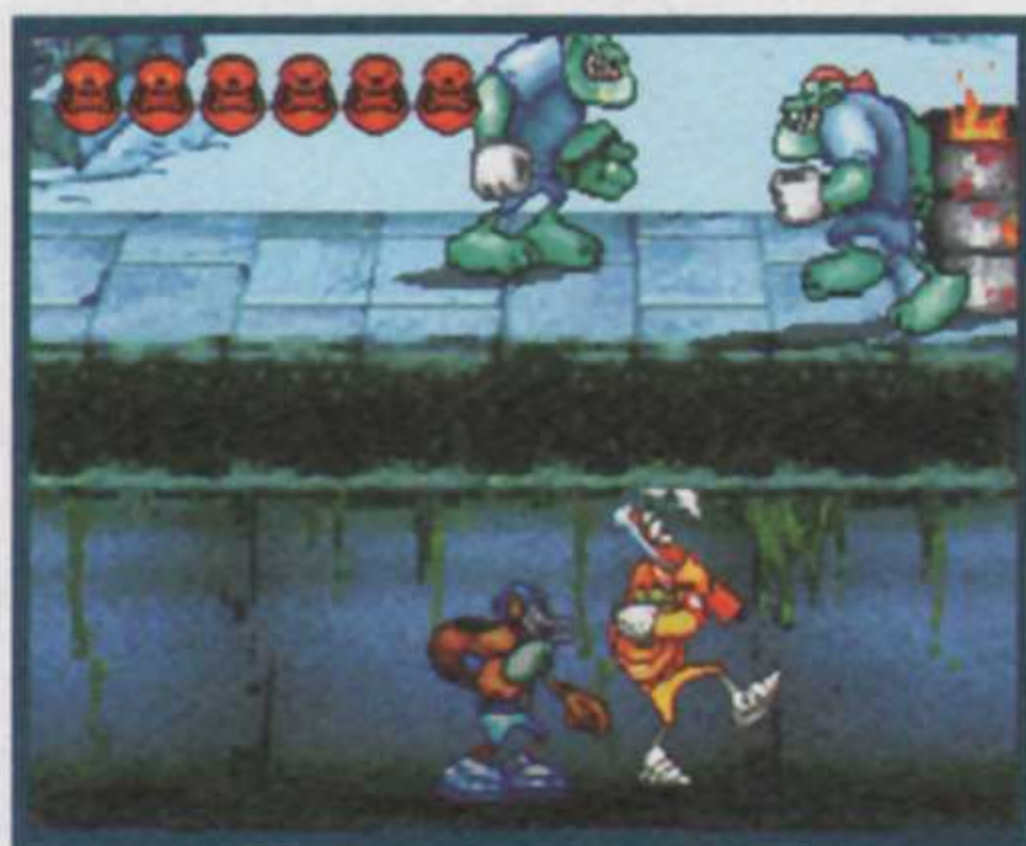


# Three Dirty Dwarves

PREVIEW

Ce titre propose une action que l'on trouve guère sur Saturn : le beat'em all. Avec quelques idées originales, et des décors de bande dessinée, il pourrait bien s'imposer.

Le mois dernier, la Saturn accueillait un superbe beat'em all : Guardian Heroes. Il semblerait que cela soit sur le point de devenir une spécialité de la console, puisque Three Dirty Dwarves propose une action similaire, mais avec une touche d'originalité. L'action se déroule dans le Bronx, trois bons copains sont prêts à en découdre avec la racaille. Le joueur dirige donc trois personnages différents simultanément. Il y a un joueur de bowling, un baseballeur, et un chasseur. Ils ont tous



les mêmes coups : ils peuvent sauter frapper avec leur ustensile ou en le combinant avec l'objet qui va avec. Le joueur de bowling fait rouler sa boule pour dégommer ses adversaires, et en close-combat, il les assomme avec une simple quille. Le chasseur tire au fusil, ou frappe avec la crosse. Le dernier lance une balle et la frappe avec sa batte. Les graphismes sont entièrement 2D. Il n'y a pas d'effets spéciaux,

ni zoom, ni transparence. Ils sont dans un style cartoon, et font penser aux vieux dessins animés comme les Flintstones. L'animation est trépidante. Vous serez agressés par des loups de deux mètres, des chats, et même des camions. Il faudra actionner des mécanismes pour débloquent des passages. Mais ne nous y trompons pas, il s'agit avant tout d'un jeu d'action. Sega. Saturn. Beat'em all. Sortie en juillet.



## Animalympics

Les jeux Olympiques ont inspiré à Titus l'idée originale d'un jeu de sport dont les participants sont tout simplement des animaux. Le jeu mêle la convivialité à l'inventivité, puisqu'il est possible d'y jouer jusqu'à quatre simultanément. Les joueurs peuvent emprunter la peau d'un des 22 animaux

proposés (tigre, autruche, gorille...) pour disputer l'une des onze épreuves que compte le jeu. Les graphismes toonesques du jeu donnent à Animalympics un aspect marrant et agréable.

Titus. PlayStation et Saturn. Simulation sportive.



POUR GAGNER À MAGIC

MAGIC L'Assemblée

CADEAU : 4 CARTES ALLIANCES EN FRANÇAIS À COLLECTIONNER !

**LOTUS NOIR**  
Le Magazine des Jeux de Cartes à Collectionner

**CONCOURS NETRUNNER**  
Gagnez deux boîtes de starters!

**ALLIANCES**  
La Cote / Les aides de jeu  
Le Pro Tour, Deuxième

**NetRunner**  
L'événement

**DECOUVERTE**  
Guildes  
Lunch Money  
Wildstorms

**AIDES DE JEU**  
Rage  
Dragon Dice  
Guardians  
V:TES  
Dragon'Net

**ET AUSSI**  
JEUX VIDÉOS  
JEUX DE RÔLES  
MANGAS

N°7 / Juin - Juillet 96

**4 cartes en cadeau**



EN VENTE EN KIOSQUE

- Les aides de jeu
- La cote Magic
- Toutes les nouveautés

En vente par correspondance :  
écrivez sur papier libre  
« Je désire recevoir LOTUS NOIR N°7 »,  
votre nom, votre adresse, votre âge,  
accompagné d'un chèque bancaire ou postal  
de 35 FF à LOTUS NOIR,  
11, rue de Marseille 75010 Paris

Le magazine des jeux de cartes à collectionner

3615 LOTUS NOIR  
TOUTES LES LISTES  
TOUTES LES COTES

Bon placement. Gremlin Interactive a été placé 54<sup>e</sup> dans un sondage concernant la société indépendante ayant connu la plus grande croissance cette année. Apparemment, Gremlin a connu une hausse de 41,4 % ; un succès essentiellement dû à la sortie d'Actua Soccer, Loaded et Fatal Racing.

L'emballage des « guerriers ». Les responsables marketing de Sony Japon ont les yeux rivés sur les chiffres de ventes de leur nouveau bundle qui consiste en une machine accompagnée d'une Memory Card et de deux paddles au prix de 250 \$ (1 250 F environ). D'après certains analystes, les commerciaux visent, avec ce pack, les éventuels personnes attirées par Tekken 2 qui craqueraient pour la machine.

Sur le réseau, enfin. Telstar Electronic Studio est la dernière firme d'édition de logiciel à lancer sa page web (internet). La Telstar Galaxy offre un support complet pour les consommateurs, des concours, des tests et des astuces de développement. De plus, un système évolué de messagerie électronique interne garantie des réponses dans les 24 heures qui suivent l'envoi d'un courrier.

Double profit. Maxis (la société qui a créé Sim City) a rapporté de formidables résultats pour la dernière année fiscale. Le total des ventes atteignait, au 31 mars (fin de l'exercice fiscal), la somme de 277 millions de francs, soit plus de 45 % de plus que les 190,5 millions rapportés l'année précédente. Les profits, quant à eux, ont connu une hausse de plus de 100 % (!) avec 37,5 millions de francs (contre 18 millions).

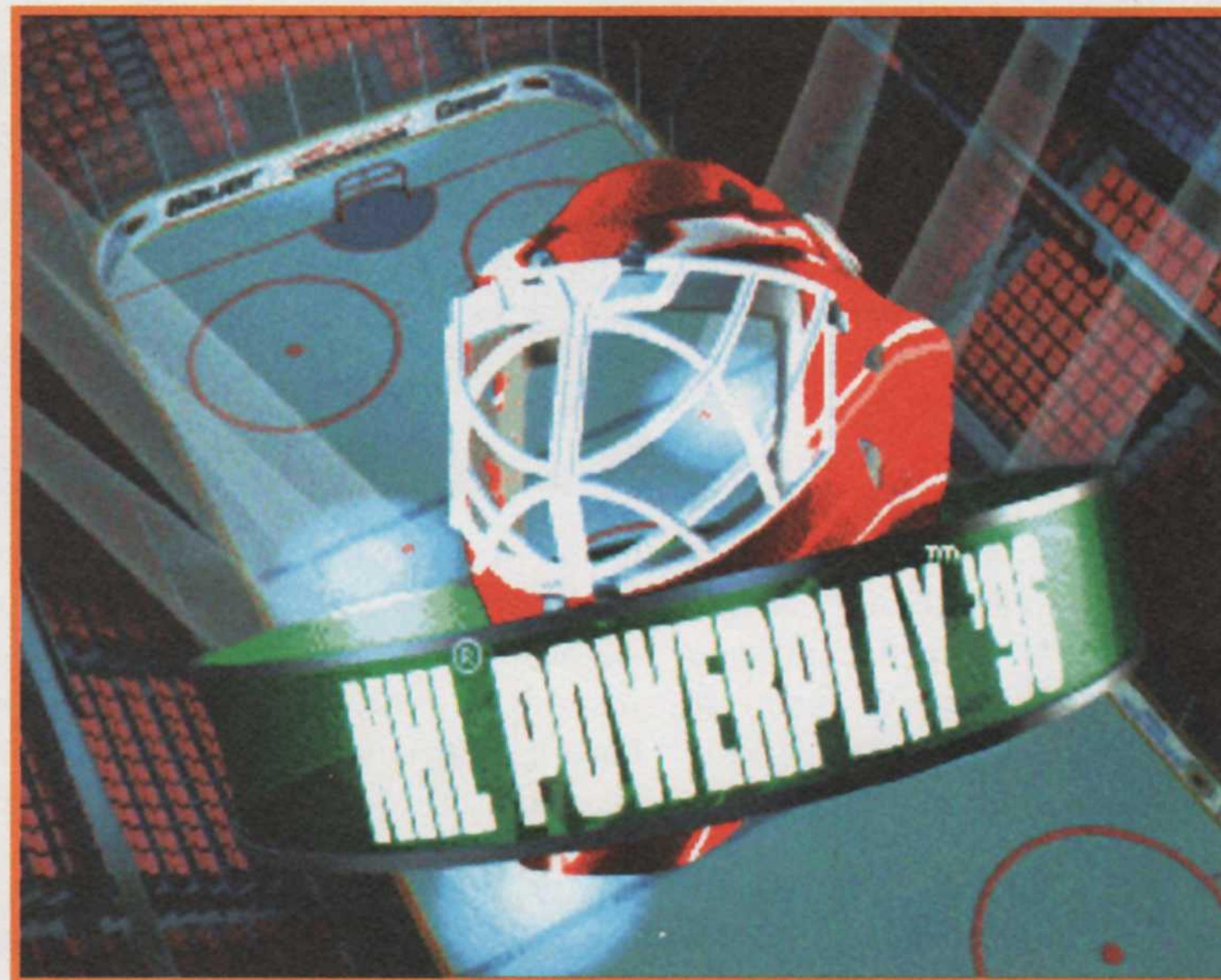
Sponsor. À l'occasion du Tourist Trophy qui se dispute à l'île de Man (une course de motos très célèbre), Sega sponsorise deux coureurs (sur Suzuki). Une opération qui suit la sortie en arcade du jeu Manx TT de Sega (sur Saturn bientôt !)

# NHL Powerplay 96

PREVIEW

Le hockey sur glace est un sport très apprécié, surtout lors des tournois Olympiques. Il requiert force, vitesse, etc. Les sensations sont toujours au rendez-vous.

Le sport est le genre le plus prolifique sur 32 bits. C'est en parti dû aux capacités des consoles en matière de gestion 3D, les concepteurs peuvent placer des caméras à différents endroits du terrain de jeu, et ainsi donner une plus grande impression de liberté au joueur. Depuis NHLPA hockey d'Electronic Arts, ce sport est régulièrement adapté sur console. Le dernier en date sur Saturn est NHL 96 de Sega. C'est aujourd'hui au tour de Virgin Interactive de nous proposer sa vision du jeu. La réalisation semble tout à fait correcte, avec des graphismes clairs et colorés, une animation rapide et fluide qui rend parfaitement l'effet de glisse. La jouabilité est optimale, avec un bouton de passe et un de



tir. On enchaîne rapidement des actions bien construites. Autre point qui semble ne pas avoir été négligé : les options. Elles sont nombreuses, et permettent des matchs amicaux, des exhibitions, ou encore le championnat. On peut choisir les

équipes nationales ou internationales, la formation, sa tactique, et les échanges de joueurs. Encore un jeu de sport sur Saturn, mais il devrait bien se comporter face à la concurrence. Virgin I.E. Saturn. Hockey sur glace.



## Surfez !

L'E3 (sur lequel nous nous étendons copieusement dans ce numéro) a fait l'objet de l'élaboration d'un site internet très fiable. On y trouve la liste des participants, les moments forts du salon, la plupart des produits présentés et, en avant-première, l'organisation du prochain E3, à Atlanta. <http://www.mh0a.com/e3/>



En bref



# SEGA



Les vrais terrains



Toutes les équipes



Les vrais joueurs



© 1996 Gremlin Interactive Ltd  
© 1994 UEFA TM

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



Commentaires  
de Thierry Roland



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

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

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

MCCANN

# Cheesy

## PREVIEW

En matière de jeu de plate-forme, Ocean en connaît un rayon. Pour les vacances, la société anglaise retourne à ses premières amours et propose à la PlayStation un jeu de plate-forme développé par CTA et dont le héros est une souris : Cheesy !

▶ Cheesy exploite les capacités de la machine, avec une animation en vraie 3D. Mais commençons par le début : l'histoire. Dans la peau d'une jolie petite souris bien paisible, alors que vous ne demandiez rien à personne, vous êtes enlevé par un savant fou qui vous emprisonne. Vous allez lui servir de cobaye (à l'aide BB !). Heureusement, un martien qui passait par là, vous ouvre le chemin de la liberté. Tout ceci vous est conté sous la forme d'une séquence cinématique de bonne facture. L'aventure commence devant votre cage, sur une des nombreuses étagères du château. Vous n'avez pas fait trois pas que, déjà des bestioles vous agressent. Il faut leur sauter dessus pour les éliminer, c'est une tradition. D'autres obstacles se dresseront contre vous, comme des becs bunzen qui crachent leur flamme pile au



moment où vous sautez... De plus, votre progression n'est pas facilitée par l'inertie qui caractérise le déplacement de votre personnage. Lorsqu'on saute, Cheesy prend de la vitesse, et on a toutes les peines du monde à l'arrêter, particulièrement si la plate-forme de réception est étroite. Même problème lorsqu'il faut éliminer une créature située au-dessus de vous. Il n'est

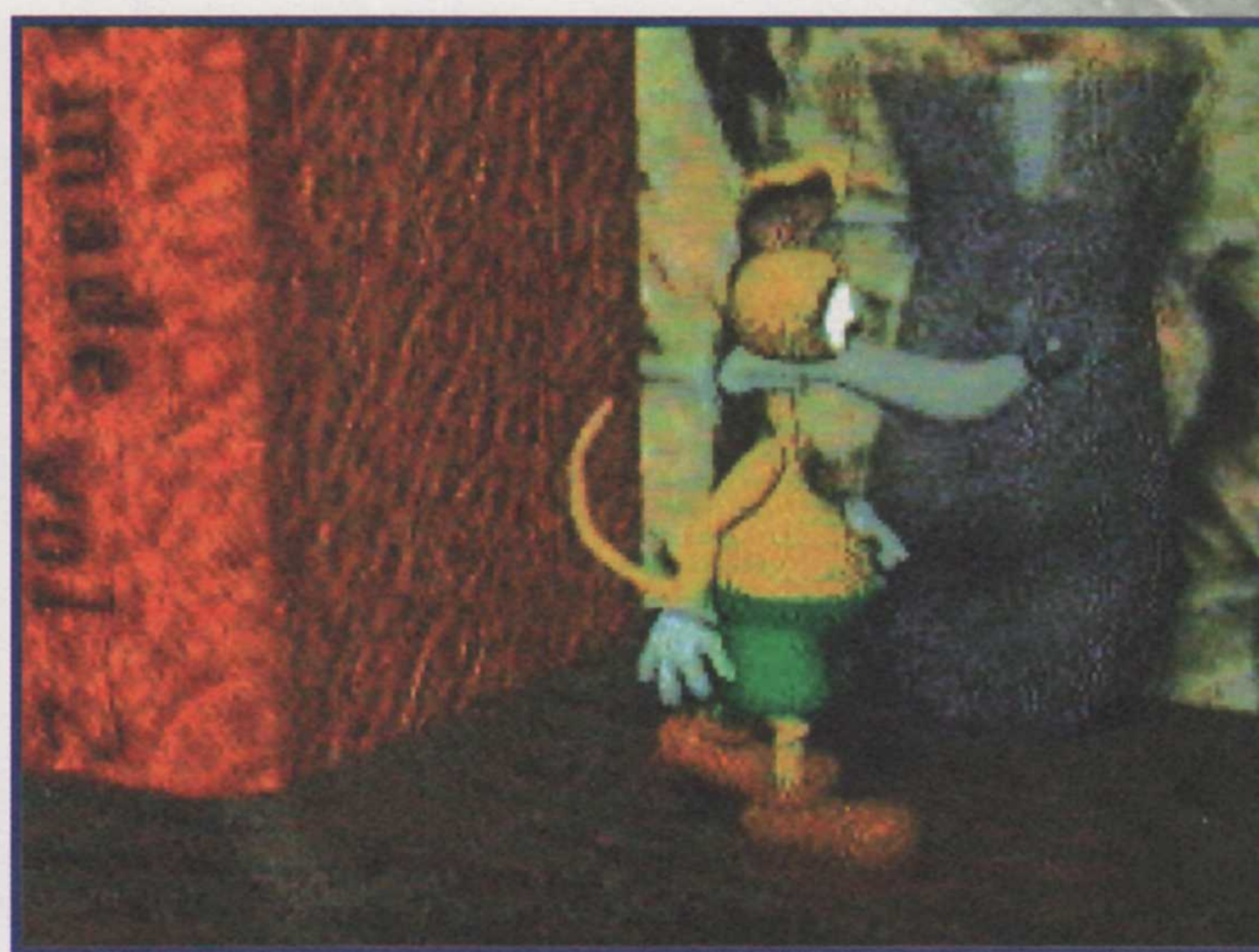
pas rare qu'elle vous touche en premier. C'est très frustrant. Heureusement, vous trouverez une arme, au bout du premier niveau, réglant d'un seul coup tous les problèmes. Plus vous avancez dans les niveaux, plus vous constatez combien ceux-ci sont variés, avec des angles de vue très différents. La réalisation de Cheesy est bonne dans l'ensemble. Lorsque vous arri-



### Un choix très délicat

L'originalité de Cheesy réside dans les multiples angles de vue proposés. C'est parfois déroutant. Pour les tableaux vus en 3D de profil, le résultat est impressionnant. Pour les niveaux vus de dessus, c'est confus, on appréhende mal l'action.





vez au coin d'un mur, celui-ci tourne un peu comme dans Clockwork Knight 2. La perspective est très bien rendue, et les différentes caméras permettent d'évoluer dans des tableaux horizontaux ou verticaux. Les graphismes sont assez charmants, mais relativement ternes. La 3D, extrêmement gourmande en temps machine, oblige pourtant à une économie de couleur.

Les graphistes ont visiblement utilisé la technique du bump mapping, un trompe l'œil très efficace. Les sons sont quant à eux assez discrets, mais parfaitement en accord avec le style du jeu. Enfin, pour conclure, la durée de vie est importante, avec au total, plus de trente niveaux de délire. ☺

Ocean. Plate-forme.PlayStation. Prix : environ 350 F.



### LE MAGASIN DES JEUX VIDEO

Vente  
Location

Vente par  
correspondance

Spécialités  
en versions  
françaises

Import



## CRAZY GAMES

RUE DE LA GARE 32 - 1110 MORGES - SUISSE



Sony Playstation - Panasonic 3DO -  
Saturn - NeoGeo CD  
SuperNintendo - Sega Megadrive -  
GameBoy - Game Gear  
Jeux PC & CD Rom PC  
Films et BD Dragon Ball Z français,  
posters Figurines,  
mangas vidéos, BD

SUISSE

Tél. + Fax 021/801 24 38

# Jumping Flash 2

PREVIEW

Robbit le robot lapin est de retour sur PlayStation, un an après ses premières tribulations vidéo-ludiques. Son ennemi d'hier lui réclame de l'aide, et en bon héros, il accepte.

▷ Souvenez-vous, c'était au mois de septembre 1995. Sony lançait sa console sur notre territoire, avec pour premier jeu disponible Jumping Flash. La plupart des joueurs avaient du mal à le ranger dans une catégorie. Était-ce un jeu de plate-forme, ou un simple jeu en 3D dans le genre de Doom ? Avec cette suite, le doute est levé, c'est un jeu de plate-forme en 3D. Rendez-vous compte, alors que tout le monde attend avec impatience le retour de Mario sur Nintendo 64, la PlayStation offre déjà ce genre de produit ! Cette suite est plutôt un Data disk qu'un nouveau jeu, tant le concept est resté le même. Un petit rappel s'impose. Vous incarnez donc un lapin robotique, qui peut exécuter deux actions : sauter et tirer. L'animal peut faire des bonds gigantesques grâce à un principe ingénieux : lorsque vous êtes au sommet de votre saut, appuyez à nouveau sur le bouton, et Robbit aura une nouvelle impulsion qui l'élèvera à quelques dizaines de mètres au dessus du périmètre de jeu. À ce moment, la vision bascule vers le bas, vous permettant de viser votre point de réception. Le joueur est chargé de retrouver quatre carottes disséminées dans le tableau. Rien n'a vraiment changé dans ce deuxième épisode, les carottes que vous deviez récupérer ont été remplacées par des Mumus, personnages sympathiques portant chacun une lettre du mot « Exit ». Une fois libérés, il vous permettront d'accéder à la sortie du niveau. De plus, un troisième rebond a été ajouté, vous permettant d'atteindre des plateformes inaccessibles. Comme je le disais plus haut, tout ici rappelle les classiques du genre. Au départ, vous voyez la carte de votre parcours avec ses trois îles à ratisser. Les deux premières étapes d'un niveau consistent à libérer les Mumus, alors que le dernier niveau est l'affrontement avec le Boss. Ici aussi la fantaisie est de mise, puisque ces derniers prennent l'apparence d'un requin métallique ou d'une plante carnivore en pot ! D'ailleurs le de-



sign général du jeu baigne dans le style cartoon avec des adversaires très mignons, très colorés. Bien que l'environnement soit entièrement en trois dimensions, les habitués de Sonic et autres Marios s'y retrouveront, puisque la jouabilité est la même. Ainsi, pour éliminer les indésirables, vous devrez leur sauter dessus. C'est d'autant plus génial que l'altitude est gérée : si vous arrivez de très haut, l'ennemi sera éclaté instantanément. Tout comme pour les références susnommées, vous trouverez aussi des tas de bonnes choses, comme l'invincibilité temporaire, le temps figé, et autres bonus d'énergie. Il y a aussi des bonus stage, où il faut crever des ballons en un temps record. La démonstration est faite, Jumping Flash 2 est un jeu de plate-forme pas tout à fait comme les autres. Sa réalisation est excellente. Les graphismes et l'animation sont entièrement en 3D. Les musiques sont vraiment superbes et collent parfaitement à l'ambiance. Ainsi, au deuxième niveau, les décors sont Orientaux, et les musiques également. Un grand jeu, disponible dès septembre. 🎮

Sony. PlayStation. Plate-forme.



## Rebond

Jumping Flash est un vrai jeu de plate-forme, si vous ne me croyez pas, regardez les photos. À l'aide de la jauge jaune à droite de l'écran, vous saurez à quel moment appuyer pour rebondir de plus belle. Vous pourrez sauter trois fois et atteindre des sommets. Comme dans un avion, un collimateur vous donne des indications sur l'environnement.



**MISSING PAGE**

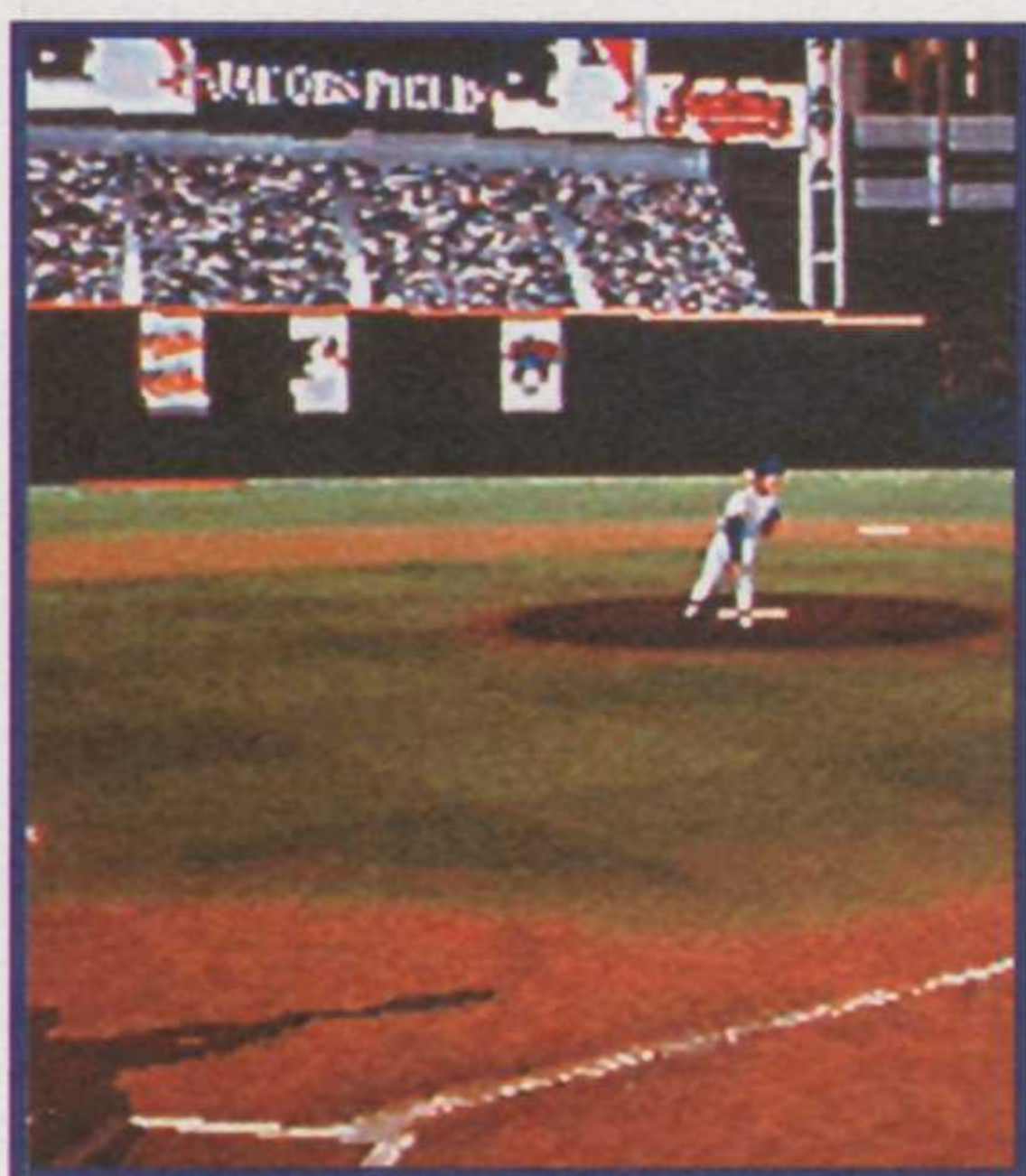
**MISSING PAGE**



# World Series II



Ce mois-ci, Sega sort aux États-Unis une simulation sportive ayant trait au base-ball. Sachant le peu d'intérêt que les Français ont pour ce jeu, il est peu probable qu'il sorte un jour de manière officielle dans notre bôoooo pays. Pourtant, et pour peu qu'on s'intéresse un peu à ce sport, World Series II est un petit bijou. C'est principalement son réalisme qui est surprenant. Outre les mouvements réalisés sous 3DS, le nombre d'animations pour l'ensemble du jeu est surprenant. Chaque personnage est capable de courir, plonger, sauter, se retourner brusquement, glisser, tomber, etc. Sans compter les animations particulières aux situations de mise en jeu : batter, lancer et recevoir. Incontestablement, World Series II s'annonce comme la meilleure simulation de base-ball de la Saturn. Sega. Simulation sportive. Saturn.



# Wild 9



Depuis Earthworm Jim 2, Shiny Entertainment mijote un énorme projet : Wild 9. Le concept

n'est, à la base, absolument pas révolutionnaire, ni même original, puisqu'il s'agit tout simplement d'un jeu de plate-forme. Mais c'est la réalisation et l'interface du titre qui détonne de l'ordinaire. L'intégralité du jeu est réalisé en trois dimensions avec des angles de vue changeants (et intelligent). Derrière le jeu, on trouve un scénario fort et des personnages intéressants. Wex, le héros principal détient l'arme la plus puissante qu'on ait jamais vu : une espèce de gant relié à un poitrail qui, en fonction de la position des doigts de Wex, déclenche un gigantesque laser. En concevant l'univers du jeu, Dave Perry ne pensait pas qu'aux jeux vidéo, mais également à une série télévisée. À l'instar de Earthworm Jim, qui possède sa propre série, Shiny veut que le public s'identifie au personnage de Wex. Le développement commence à peine et il est trop tôt pour montrer des images du jeu, mais admirez, en attendant, le design.

Shiny Entertainment - PlayStation et Saturn - Plate-forme 3D



# AMIE - 43 57 96 27

11, bd Voltaire - 75011 Paris (Métro République)  
LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX NEUFS ET D'OCCASIONS

## AMIE VOUS EN DONNE PLUS !!!

**ECHANGEZ**  
ajoutez **50<sup>F</sup>** pour 1 jeu de même valeur

**OFFRE VALABLE  
SUR UNE PERIODE  
DE DEUX MOIS**

### OCCASION - OCCASION - OCCASION - OCCASION

SATURN		occas (garantie 6 mois)		1190 F	
<input type="checkbox"/> 149 F	<input type="checkbox"/> 190 F	<input type="checkbox"/> 190 F	<input type="checkbox"/> 249 F	<input type="checkbox"/> 290 F	<input type="checkbox"/> 290 F
<input type="checkbox"/> BATTLE MONSTER	<input type="checkbox"/> BLUE SEED	<input type="checkbox"/> MYST VF	<input type="checkbox"/> CLOCKWORK NIGHT 2 VF	<input type="checkbox"/> DARIUS GARDEN VF	<input type="checkbox"/> PANZER DRAGON 2 VF
<input type="checkbox"/> DARK LEGEND	<input type="checkbox"/> BUG VF	<input type="checkbox"/> NBA JAM VF	<input type="checkbox"/> COLLEGE SLAM	<input type="checkbox"/> DRAGON FORCE	<input type="checkbox"/> SIM CITY 2000 VF
<input type="checkbox"/> DAYTONA VF	<input type="checkbox"/> CYBER SPEEDWAY VF	<input type="checkbox"/> OFF WORLD VF	<input type="checkbox"/> HANG ON GP 96 VF	<input type="checkbox"/> EARTHWORKJIM 2	<input type="checkbox"/> STREET FIGHTER ZERO
<input type="checkbox"/> GALE RACER	<input type="checkbox"/> FI LIVES	<input type="checkbox"/> PARODIUS VF	<input type="checkbox"/> LAYER SECTION	<input type="checkbox"/> GEX VF	<input type="checkbox"/> TOSHINDEN VF
<input type="checkbox"/> GOTH	<input type="checkbox"/> FIFA 96 VF	<input type="checkbox"/> ROBOTICA VF	<input type="checkbox"/> RAYMAN VF	<input type="checkbox"/> GOLDEN AXE	<input type="checkbox"/> VAMPIRE HUNTER
<input type="checkbox"/> RIGLOR SAGA	<input type="checkbox"/> GALAXY FIGHT	<input type="checkbox"/> SHINNING WIDOW	<input type="checkbox"/> THE D VF	<input type="checkbox"/> GRADUIS PACK	<input type="checkbox"/> VIRTUA FIGHTER 2
<input type="checkbox"/> SLAM DJNK	<input type="checkbox"/> GOLDEN AXE	<input type="checkbox"/> SHINOBIX VF	<input type="checkbox"/> THEME PARK VF	<input type="checkbox"/> IN THE HUNT	<input type="checkbox"/> WIPE OUT VF
<input type="checkbox"/> STREETFIGHTER MOVIES VF	<input type="checkbox"/> HANG ON 95 VF	<input type="checkbox"/> STEAM GEAR MASH	<input type="checkbox"/> THUNDER HAWK 2 VF	<input type="checkbox"/> MAGIC CARPET VF	<input type="checkbox"/> WORM'S VF
<input type="checkbox"/> VICTORY GOAL VF	<input type="checkbox"/> HI OCTANE VF	<input type="checkbox"/> VICTORY BOXING VF	<input type="checkbox"/> TOSHINDEN 5	<input type="checkbox"/> MEGAMAN X	<input type="checkbox"/> X-MEN VF
<input type="checkbox"/> VIRTUA RACING VF	<input type="checkbox"/> JONNY BAZOOKA VF	<input type="checkbox"/> WINGS ARMS	<input type="checkbox"/> VIRTUA FIGHTER 2	<input type="checkbox"/> MYSTERIA VF	

PSX		occas (garantie 6 mois)		FR 1190 F		JAP 1390 F	
<input type="checkbox"/> 149 F	<input type="checkbox"/> 149 F	<input type="checkbox"/> 190 F	<input type="checkbox"/> 190 F	<input type="checkbox"/> 249 F	<input type="checkbox"/> 290 F		
<input type="checkbox"/> 3D LEMMINGS VF	<input type="checkbox"/> MOTOR TOONS	<input type="checkbox"/> AIR COMBAT VF	<input type="checkbox"/> LONE SOLDIER VF	<input type="checkbox"/> 3 X 3 EYE	<input type="checkbox"/> ADDIDAS SOCCER VF		
<input type="checkbox"/> BOXER ROAD	<input type="checkbox"/> NIGHT STRIKER	<input type="checkbox"/> ALIEN TRYLOGIE US	<input type="checkbox"/> NBA JAM TE	<input type="checkbox"/> ACTUA SOCCER VF	<input type="checkbox"/> AGILE WARRIOR VF		
<input type="checkbox"/> COSMIC RACE	<input type="checkbox"/> NOVASTORM VF	<input type="checkbox"/> ARC THE LAD	<input type="checkbox"/> PARODIUS	<input type="checkbox"/> DBZ	<input type="checkbox"/> ALIEN TRILOGY VF		
<input type="checkbox"/> CRIME CRACKERS	<input type="checkbox"/> OFF WORLD VF	<input type="checkbox"/> ASSAULT RIGS VF	<input type="checkbox"/> POWER SERVE	<input type="checkbox"/> EXTREME PINBALL VF	<input type="checkbox"/> MAGIC CARPET VF		
<input type="checkbox"/> CYBER SLEED VF	<input type="checkbox"/> PRIME GOAL EX	<input type="checkbox"/> CRITCOM VF	<input type="checkbox"/> RAIDEN 2 VF	<input type="checkbox"/> GALAXY FIGHT VF	<input type="checkbox"/> MICKEY MANIA VF		
<input type="checkbox"/> DESTRUCTION DERBY VF	<input type="checkbox"/> RIDGE RACER VF	<input type="checkbox"/> DEFCON V	<input type="checkbox"/> RAYMAN VF	<input type="checkbox"/> IN THE ZONE VF	<input type="checkbox"/> PGA 96 VF		
<input type="checkbox"/> GROUND STROKE TENNIS	<input type="checkbox"/> SPACE GRIFFON	<input type="checkbox"/> DISC WORLD	<input type="checkbox"/> RIDGE RACER	<input type="checkbox"/> KING FIELD 2	<input type="checkbox"/> PHILOSOMA VF		
<input type="checkbox"/> GUNNER HEAVEN	<input type="checkbox"/> STARBLADE	<input type="checkbox"/> DOOM VF	<input type="checkbox"/> TEKKEN VF	<input type="checkbox"/> REVOLUTION X VF	<input type="checkbox"/> RIDGE REVOLUTION VF		
<input type="checkbox"/> HI OCTANE VF	<input type="checkbox"/> STRIKER 96 VF	<input type="checkbox"/> FIFA 96 VF	<input type="checkbox"/> TOTAL ECLIPSE VF	<input type="checkbox"/> THE D VF	<input type="checkbox"/> ROAD RASH VF		
<input type="checkbox"/> KILFAK BLOOD VF	<input type="checkbox"/> TAMA	<input type="checkbox"/> GOAL STORM VF	<input type="checkbox"/> TWINBEE VF	<input type="checkbox"/> THEME PARK VF	<input type="checkbox"/> SHILLSHOCK VF		
<input type="checkbox"/> KRAZY IVAN VF	<input type="checkbox"/> TOSHINDEN VF	<input type="checkbox"/> HYPER SOCCER	<input type="checkbox"/> TWINBEE PUZZLE	<input type="checkbox"/> THUNDER HAWK 2 VF	<input type="checkbox"/> STREET FIGHTER ZERO		
<input type="checkbox"/> MAGIC BEAST WARRIOR	<input type="checkbox"/> TOTAL ECLIPSE VF	<input type="checkbox"/> IN THE ZONE US	<input type="checkbox"/> TWISTED METAL VF	<input type="checkbox"/> TOUKUN RETSUDEN	<input type="checkbox"/> TOSHINDEN 2		
<input type="checkbox"/> METAL JACKET	<input type="checkbox"/> V-TENNIS	<input type="checkbox"/> JOHNNY BAZOOKA	<input type="checkbox"/> WWF	<input type="checkbox"/> VIEWPOINT	<input type="checkbox"/> TOTAL NBA 96 VF		
<input type="checkbox"/> MORTAL KOMBAT 3 VF	<input type="checkbox"/> WINNING ELEVEN	<input type="checkbox"/> JUMPING FLASH	<input type="checkbox"/> ZEITGEST	<input type="checkbox"/> WORMS VF	<input type="checkbox"/> TRUE PINBALL VF		
	<input type="checkbox"/> WIPE OUT VF	<input type="checkbox"/> JUPITER STRIKE VF		<input type="checkbox"/> X-COM VF	<input type="checkbox"/> WING COMMANDER 3 VF		

NEO GEO CD		occas (garantie 6 mois)		1190 F	
<input type="checkbox"/> 149 F	<input type="checkbox"/> 149 F	<input type="checkbox"/> 190 F	<input type="checkbox"/> 190 F	<input type="checkbox"/> 249 F	<input type="checkbox"/> 290 F
<input type="checkbox"/> AERO FIGHTER II	<input type="checkbox"/> KING OF FIGHTER 94	<input type="checkbox"/> FATAL FURY III	<input type="checkbox"/> SAMOURAI II	<input type="checkbox"/> BASE BALL STAR II	<input type="checkbox"/> KING OF 95
<input type="checkbox"/> ART OF FIGHTING II	<input type="checkbox"/> SAMOURAI SHADOW	<input type="checkbox"/> GALAXY FIGHT	<input type="checkbox"/> SIDE KICK III	<input type="checkbox"/> SAVAGE REIGN	<input type="checkbox"/> PULSTAR
<input type="checkbox"/> FATAL FURY SPECIAL	<input type="checkbox"/> SIDE KICK II	<input type="checkbox"/> LAST RESORT	<input type="checkbox"/> VIEW POINT	<input type="checkbox"/> WORLD HEROES JET	<input type="checkbox"/> SAMOURAI III

NEO GEO		occas (garantie 6 mois)		690 F	
<input type="checkbox"/> 190 F	<input type="checkbox"/> 190 F	<input type="checkbox"/> 249 F	<input type="checkbox"/> 290 F	<input type="checkbox"/> 390F	<input type="checkbox"/> 449 F
<input type="checkbox"/> ART OF FIGHTING	<input type="checkbox"/> FATAL FURY	<input type="checkbox"/> 3 COUNT BOUT	<input type="checkbox"/> FATAL FURY SPECIAL	<input type="checkbox"/> AGRSSOR OF DARK	<input type="checkbox"/> ART OF II
<input type="checkbox"/> BLUE JOURNEY	<input type="checkbox"/> KING OF MONSTER	<input type="checkbox"/> BASE BALL 2020	<input type="checkbox"/> ROBO ARMY	<input type="checkbox"/> KARNOV RE VENGE	<input type="checkbox"/> LAST RESORT
<input type="checkbox"/> BURNING FIGHT	<input type="checkbox"/> MAGICIAN LORD	<input type="checkbox"/> FATAL FURY II	<input type="checkbox"/> SAMOURAI	<input type="checkbox"/> MUTATION NATION	<input type="checkbox"/> SAMOURAI II
<input type="checkbox"/> CROSSED SWORD	<input type="checkbox"/> NAM 1975	<input type="checkbox"/> SIDE KICK	<input type="checkbox"/> SPIN MASTER	<input type="checkbox"/> TOP HUNTER	<input type="checkbox"/> SIDE KICK II
<input type="checkbox"/> CYBER LIPS	<input type="checkbox"/> RIDING HERO	<input type="checkbox"/> WORLD HEROES II	<input type="checkbox"/> TRASH RALLY	<input type="checkbox"/> WIND JAMMER	<input type="checkbox"/> VIEW POINT

MEGADRIVE		occas (garantie 6 mois)		349 F	
<input type="checkbox"/> 75 F	<input type="checkbox"/> 75 F	<input type="checkbox"/> 75 F	<input type="checkbox"/> 100 F	<input type="checkbox"/> 100 F	<input type="checkbox"/> 100 F
<input type="checkbox"/> ALISIA DRAGON	<input type="checkbox"/> FORGOTTEN WORLD	<input type="checkbox"/> LAST BATTLE	<input type="checkbox"/> ALIEN III	<input type="checkbox"/> DINO DINY SOCCER	<input type="checkbox"/> MEGALOMANIA
<input type="checkbox"/> CHAKAN	<input type="checkbox"/> GHOU'L'S N GHOST	<input type="checkbox"/> SHADOWN THE BEAST	<input type="checkbox"/> ANOTHER WORLD	<input type="checkbox"/> ECCO DOLPHIN	<input type="checkbox"/> MERC
<input type="checkbox"/> CYBER BALL	<input type="checkbox"/> GYNDOUS	<input type="checkbox"/> SPACE HARRIER II	<input type="checkbox"/> ATOMIC RUNNER	<input type="checkbox"/> EX MUTANT	<input type="checkbox"/> SPEEDBALL II
<input type="checkbox"/> DAVID ROBINSON	<input type="checkbox"/> JAME POND II	<input type="checkbox"/> STRIDER	<input type="checkbox"/> BOB	<input type="checkbox"/> GALAHAD	<input type="checkbox"/> SPLATTER HOUSE II
<input type="checkbox"/> E-SWAT	<input type="checkbox"/> JOHN MADDEN II	<input type="checkbox"/> TALESPIN	<input type="checkbox"/> BUBSY	<input type="checkbox"/> GODS	<input type="checkbox"/> TEAM USA
<input type="checkbox"/> EA HOCKEY	<input type="checkbox"/> JORDAN & BIRD	<input type="checkbox"/> VIRTUA SLYDLIDE	<input type="checkbox"/> BULL BLAZER	<input type="checkbox"/> GRAND SLAM	<input type="checkbox"/> TWIN HAWK
<input type="checkbox"/> FATAL LABYRINTH	<input type="checkbox"/> KID CAMELEON	<input type="checkbox"/> WORLD CUP ITALIA	<input type="checkbox"/> COOL SPOT	<input type="checkbox"/> JURASSICK PARK	<input type="checkbox"/> ULTIMATE SOCCER
<input type="checkbox"/> 150 F	<input type="checkbox"/> 150 F	<input type="checkbox"/> 150 F	<input type="checkbox"/> 200 F	<input type="checkbox"/> 200 F	<input type="checkbox"/> 250 F
<input type="checkbox"/> ALADDIN	<input type="checkbox"/> JAMES POND III	<input type="checkbox"/> ROCKET KNIGHT	<input type="checkbox"/> ALIEN SOLDIER	<input type="checkbox"/> NBA ACTION 95	<input type="checkbox"/> FIFA 96
<input type="checkbox"/> ASTERIX	<input type="checkbox"/> MADDEN 94	<input type="checkbox"/> SHAQ FU	<input type="checkbox"/> ATP	<input type="checkbox"/> NBA JAM TE	<input type="checkbox"/> LIGHT CRUSADER
<input type="checkbox"/> BLOOD SHOT	<input type="checkbox"/> MR NUTZ	<input type="checkbox"/> SONIC SPINBALL	<input type="checkbox"/> BONKER'S	<input type="checkbox"/> NBA LIVES 95	<input type="checkbox"/> PETE SAMPRAS 96
<input type="checkbox"/> DUNGEON & DRAGON	<input type="checkbox"/> MUTANT LEAGUE FOOTBALL	<input type="checkbox"/> STREET FIGHTER II	<input type="checkbox"/> DUFFY DUCK	<input type="checkbox"/> SONIC IV	<input type="checkbox"/> PROBOTECTOR
<input type="checkbox"/> DYNAMITE HEADY	<input type="checkbox"/> NBA JAM	<input type="checkbox"/> STREET OF RAGE II	<input type="checkbox"/> ECCO DOLPHIN II	<input type="checkbox"/> PETE SAMPRAS	<input type="checkbox"/> RED ZONE
<input type="checkbox"/> FIFA SOCCER	<input type="checkbox"/> PAGE MASTER	<input type="checkbox"/> SUBTERRANIA	<input type="checkbox"/> FIFA 95	<input type="checkbox"/> PRIMAL RAGE	<input type="checkbox"/> SKIDMARKS
<input type="checkbox"/> FLASHBACK	<input type="checkbox"/> PIT FALL	<input type="checkbox"/> THUNDER FORCE IV	<input type="checkbox"/> IMG TENNIS	<input type="checkbox"/> TAZMANIA II	<input type="checkbox"/> SOLEIL
<input type="checkbox"/> HAUNTING	<input type="checkbox"/> PSG	<input type="checkbox"/> TORTUE FIGHTER	<input type="checkbox"/> LES SCHTROUMPPS	<input type="checkbox"/> X-MEN	<input type="checkbox"/> STORY OF THOR

**AMIE RACHETE AU COMPTANT :**  
ORDINATEURS - CONSOLES  
PERIPHERIQUES - CARTOUCHES  
LOGICIELS - JEUX - UTILITAIRES

NOMBREUSES FORMULES D'ECHANGE  
SUR CARTOUCHES MEGADRIVE, NEO  
GEO, ETC.  
**RESERVEZ ET VENDEZ  
VOS ORDINATEURS,  
CONSOLES, JEUX !**

SUPER NINTENDO		occas (garantie 6 mois)		390 F	
<input type="checkbox"/> 100 F	<input type="checkbox"/> 150 F	<input type="checkbox"/> 150 F	<input type="checkbox"/> 200 F		
<input type="checkbox"/> MAGIC SWORD	<input type="checkbox"/> ADAMS FAMILY II	<input type="checkbox"/> BUBSY	<input type="checkbox"/> BD KID		
<input type="checkbox"/> NCAA	<input type="checkbox"/> CASTELVANIA IV	<input type="checkbox"/> GHOU'L'S N GHOST	<input type="checkbox"/> FIFA SOCCER		
<input type="checkbox"/> OUT OF THIS WORLD	<input type="checkbox"/> DRAGON	<input type="checkbox"/> LEGNED	<input type="checkbox"/> FLASHBACK		
<input type="checkbox"/> R-TYPE	<input type="checkbox"/> EQUINOX	<input type="checkbox"/> SHQ FU	<input type="checkbox"/> PUNCH OUT		
<input type="checkbox"/> STARWING	<input type="checkbox"/> MICHAEL JORDAN	<input type="checkbox"/> WARLOCK	<input type="checkbox"/> STREET RACER		
<input type="checkbox"/> SUPER SOCCER	<input type="checkbox"/> STREET F I TURBO	<input type="checkbox"/> WORLD CUP 94	<input type="checkbox"/> SUPER METROID		
<input type="checkbox"/> TECNO NBA	<input type="checkbox"/> TWINBEE	<input type="checkbox"/> YOUNG MERLIN	<input type="checkbox"/> YOSHI COOKIES		
<input type="checkbox"/> 200 F	<input type="checkbox"/> 250 F	<input type="checkbox"/> 300 F	<input type="checkbox"/> 350 F		
<input type="checkbox"/> DONKEY KONG	<input type="checkbox"/> BLACK THORNE	<input type="checkbox"/> ASTERIX II	<input type="checkbox"/> DONKEY KONG II		
<input type="checkbox"/> EARTH WORM JIM	<input type="checkbox"/> FLINGSTONE	<input type="checkbox"/> DRAGON BALLE 2 II	<input type="checkbox"/> DOOM		
<input type="checkbox"/> FATAL FURY SPECIAL	<input type="checkbox"/> JUDGE DREED	<input type="checkbox"/> MEGAMAN X II	<input type="checkbox"/> EARTH WORM JIM II		
<input type="checkbox"/> HEBEREKE'S	<input type="checkbox"/> KILLER INSTINCT	<input type="checkbox"/> SECRET ON MANA	<input type="checkbox"/> FIFA 96		
<input type="checkbox"/> NBA LIVES 95	<input type="checkbox"/> PAC IN TIME	<input type="checkbox"/> TINTIN	<input type="checkbox"/> FINAL FANTASY II		
<input type="checkbox"/> SAMOURAI SHODOWN	<input type="checkbox"/> PUCKY ROCKY II	<input type="checkbox"/> TURBO TOONS	<input type="checkbox"/> MORTAL KOMBAT II		
<input type="checkbox"/> WARIO WOOD	<input type="checkbox"/> SOCCER SHOOT OUT	<input type="checkbox"/> X-MEN	<input type="checkbox"/> YOSHI ISLAND		

CDC 07/08/96 A RETOURNER A : AMIE VPC 11 Bd Voltaire 75011 PARIS

Nom .....  
Prénom .....  
Adresse .....  
Code postal .....  
Ville .....  
Ma console .....  
Tous nos prix sont TTC.  
les promotions ne sont pas cumulables.

J'achète Noircissez ● le jeu que vous désirez  
 J'échange Noircissez ● le jeu que vous désirez  
Mettre une croix ☒ pour le jeu que vous donnez. Découper cette liste, nous vous en enverrons une plus complète par retour de courrier.

Jeux 30 F - Console 60 F - Contre remboursement 80 F.  
 CHEQUE ☐ CCP ☐ CARTE BLEUE Date d'expiration 1 / \_\_\_\_ / \_\_\_\_  
Date Signature



# CET ÉTÉ, BISON FUTÉ VOUS CONSEILLE



**69F** La vidéo VF Samouraï Shodown + 1 sachet «samouraï Spirit». Oui, c'est neuf!

**99F** La vidéo VF Macross le film

**49F 59F** La vidéo si vous les prenez par 4 (196F les 4)  
A l'unité : 59F Offre valable pour : Watt Poe (STF) Slow Step (3 vol., STF) You're Under Arrest 1 (STF) Borman OAV (STF) et Film (STF)



<b>JAPANIMATION...</b>	M. F. Dr Slump 6 tomes	39F/tome	V. STF Love city	139F	V. VF Ranma 1/2 TV Pack 4	300F	M. F. Version T.1	49F
V. VF 3x3 eyes	M. F. Dr Slump 7 (13/8)	39F	V. VF Macross II 1 vol.	139F	V. STF Réincarnations 1	135F	M. F. Video Girl Ai 11 tomes	30F/tome
V. STF Ah! My Goddess 3 vol.	V. VF Eight Man 2 vol.	99F	V. VF Macross II.2 (nouveau)	139F	M. F. Rêves d'Enfants T.3	79F	M. F. Video Girl Ai 12 (nouveau)	30F
V. VF Akira Le film	V. VF Final Fantasy 2 vol.	139F	V. VF Macross Le film	99F	V. VF RG Veda OAV	139F	CD Audio Video Girl Ai CD 1	149F
M. F. Akira 14 tomes	V. STF Final Fantasy Coffret Collector	299F	V. VF Macross Plus 2 vol.	149F	M. F. RG Veda 2 tomes	47F/tome	V. STF Yohko 3 vol.	119F/vol.
M. F. Akira 14 (Nouveau)	M. F. Fly (Dragon Quest) 4 tomes	97F	V. STF Maps 2 vol.	99F	M. F. Riot 1	77F	V. VF Yoma	169F
V. VF Applesed Le Film	M. F. Ghost in the shell T.1	139F	V. VF Max et Compagnie Le film	149F	M. F. Riot 2 (nouveau)	77F	V. STF Yu Yu Hakusho Film	149F
M. F. Applesed 4 tomes	V. VF Golden boy 1 (Nouveau)	75F/tome	V. VF Max et Cie OAV 4 vol.	139F	V. VF Roujin-Z	99F	V. VF Yugen Kaisha 4 vol.	99F/vol.
V. VF Applesed 5 (10/7)	M. F. Gon 2 tomes	75F	V. VF Megalopolis 4 vol.	119F	M. F. Sailormoon 7 tomes	39F/tome	<b>BANDES DESSINÉES</b>	
V. VF Armitage III 3 vol.	V. VF Gunnm	119F	V. VF Moldiver 3 vol.	139F	M. F. Sailormoon 8 (nouveau)	39F/tome	BD F 666 3 tomes	75F/tome
V. VF Armitage III 4 (Nouveau)	M. F. Gunnm 5 tomes	119F	V. VF Monster city	40F/tome	V. VF Sailormoon TV 4 vol.	85F/vol.	BD F Aquablue 5 tomes	79F/tome
M. F. Asatte Dance 2 tomes	M. F. Gunnm T.6 (Nouveau)	77F/tome	M. F. Mother Sarah 2 tomes	40F	V. VF Sailormoon TV Pack	300F	BD F Caste Méta-Barons 3 tomes	79F/tome
V. VF Babel II 2 vol.	V. VF Guyver 4 vol.	99F	V. VF Nicky Larson 4 vol.	139F	V. VF Saint Seiya Film 4 vol.	139F	BD F Lobo 3 tomes	79F/tome
V. VF Baoh	BD F HK T.1 «Avalon» (nouveau)	99F	V. VF Nicky Larson TV Pack 4	300F	A.C. Jap. Saint Seiya 4 tomes	49F/tome	Livre F Royo 2 tomes	195F/tome
M. F. Bastard!! T.1 (13/8)	M. F. Ikkyû T.1	40F	V. VF Ninja Scroll	57F	V. VF Saint Seiya TV 4 vol.	85F/vol.	BD F Slaine 4 tomes	75F/tome
V. VF Be bop Hi school	V. STF Iria 1 3 vol.	109F/vol.	V. STF Noritaka 2 tomes	139F	V. VF Saint Seiya TV Pack 4	40F/tome	<b>MAGAZINES</b>	
M. F. Bubblegum Crisis	V. VF Kamui	77F	M. F. Noritaka 3 (nouveau)	169F	V. VF Samouraï Shodown+1 sachet	69F	Mag. F Anime Land 17, 20, 21	35F/mag.
V. STF Bubblegum Crisis 4 vol.	V. VF Ken Le Film	139F	V. STF Nuku nuku 1 (nouveau)	149F	M. F. Sanctuary T.1	49F	Mag. F Anime Land 18/19 (double)	45F
M. F. City Hunter 4 tomes	V. VF Ken TV T.1 4 vol.	25F/tome	M. F. Orion T.1 2 tomes	85F/vol.	V. VF Street Fighter II	139F	Mag. F Anime Land 22-23	28F
V. VF Cobra 10 vol.	V. VF Ken TV Pack 4	149F/vol.	M. F. Outlanders 3 tomes	300F	M. F. Street Fighter II 4 tomes	47F/tome	Mag. F Kameha Relié 8 tomes	47F/reliure
V. VF Cobra Le film	V. VF Kishin Heidan 3 vol.	149F	V. VF Patlabor 2 vol.	149F	V. VF Tenchi Muyo 3 vol.	139F/vol.	Mag. F Manga Player 7 Mag.	30F/mag.
CD Cobra 1 «Génériques»	V. VF Kôjirô! I 2 vol.	49F	V. VF Plastic Little	149F	V. STF The Cockpit	149F	<b>FILMS</b>	
CD Cobra 2 «Musiques» (Nouveau)	V. VF Kôjirô! II 2 vol.	149F	A.C. F Porco Rosso 4 tomes	149F	V. VF The Hard	139F	V. VF Coffret Alien I-II-III	299F
Livre F Crying Freeman «Le tournage»	V. STF Kôjirô! Le film (nouveau)	99F	V. VF Porco Rosso	149F	M. F. Tôkyô Babylon 2 tomes	49F/tome	V. VF X Files 1 «Le dossier secret»	160F
M. F. Crying Freeman 2 tomes	Livre F L'Univers des Mangas	47F/tome	Ad Book F Porco Rosso	119F	V. VF Urotsukidôji I	169F	V. VF X Files 2 «Tooms»	160F
V. VF Cyber City 3 vol.	V. VF La Cité Interdite	99F	V. VF Ran La légende verte 3 vol.	139F	V. VF Urotsukidôji II	149F	V. VF X Files 3 «Enlèvement»	160F
M. F. Cyber Weapon Z T.1	V. VF Les Ailes d'Honneur	79F	V. STF Ranma 1/2 OAV 3 vol.	139F	V. VF Urotsukidôji III 3 vol.	149F/vol.	V. VF X Files 4 (Sept. 96)	160F
V. VF Dancougar (Nouveau)	M. F. Les Élémentalistes 2 tomes	169F	V. VF Ranma 1/2 Film 2 vol.	149F	V. STF Ushio to Tora 3 vol.	79F/vol.	Pack X Files 2 vidéos+1 sachet	300F
V. STF Deus «Le secret des Kvoles»	V. STF Lodoss 1	119F	M. F. Ranma 1/2 8 tomes	149F	M. F. Vaelber Saga 2 tomes	85F/tome	Pack X Files Les 3 volumes	419F
V. VF Dominion 2 vol.	V. STF Lodoss 2-6	139F/vol.	V. VF Ranma 1/2 TV 4 vol.	139F	V. VF Venus Wars	85F/vol.	V. STF Tex Avery Intégrale 8 vol.	99F/vol.



## POSTERS À LA PELLE!

Poster Cobra 1 Cobra+Dom. dans Cimetière	25F	Pack 4 posters Sailor Moon	80F
Poster Cobra 2 Cobra sur moto	25F	Poster X Files 1 Mulder & Scully	35F
Poster Cobra 3 Cobra+Dominique sur moto	25F	Poster X Files 2 Faces	35F
Poster Cobra 4 Cobra+Homme de verre	25F	Poster X Files 3 Mulder	35F
Pack 4 posters Cobra	80F	Poster X Files 4 Liquid X	35F
Poster DBZ Beaucoup de visuels!	25F	Poster X Files 5 Anasazi	35F
Pack 4 posters DBZ	80F	Poster X Files 6 Eye	35F
Poster Sailor Moon Beaucoup de visuels!	25F	Pack 6 posters X Files	180F

## JEUX VIDÉOS



<b>SONY PLAYSTATION</b>	Jeu VF Doom	349F	Jeu VF Street Fighter Zero/alpha	385F	Jeu VF D (The D)	385F
Console PlayStation+manette	Jeu VF Earthworm jim 2	349F	Jeu VF Tekken	399F	Jeu VF Destruction Derby	399F
Acc. PSX Carte Mémoire	Jeu VF Fade to black	385F	Jeu VF Thoshinden 2 (nc)	399F	Jeu VF Fifa Soccer 96	299F
Joy. PSX Manette Negcom	Jeu VF Formula one (nc)	399F	Jeu VF Total NBA 96	369F	Jeu VF Magic Carpet	369F
Joy. PSX Manette Standard Sony	Jeu VF Jack is back	369F	Jeu VF View Point	385F	Jeu VF Need for Speed	369F
Joy. PSX Fighter stick (arcade)	Jeu VF Loaded	369F	Jeu VF Wipe Out	369F	Jeu VF Road Rash (19 juillet)	369F
Jeu VF Adidas Power Soccer	Jeu VF Magic Carpet	369F	<b>SEGA SATURN</b>		Jeu VF Sega Rally	369F
Jeu VF Alien Trilogy	Jeu VF NBA Live 96	369F	Console Saturn+manette	1490F	Jeu VF Sim City 2000	349F
Jeu VF Arcade classics	Jeu VF Need for Speed	369F	Acc. Saturn Backup Memory	369F	Jeu VF Street Fighter Zero/Alpha	389F
Jeu VF Chronicles of the sword (nc)	Jeu VF Resident Evil (nc)	369F	Acc. Saturn Carte Video CD (Mpeg)	1299F	Jeu VF Tôshinden Remix	359F
Jeu VF D (The D)	Jeu VF Ridge Racer Revolution	369F	Joy. Saturn Joypad Explorer	129F	Jeu VF Virtua Cop+Gun	549F
Jeu VF DBZ Ultimate 22	Jeu VF Skeleton warriors	395F	Joy. Saturn Joypad Standard Sega	199F	Jeu VF Virtua Fighter 2	369F
Jeu VF Destruction Derby	Jeu VF Space Hulk	369F	Joy. Saturn Volant Arcade Racer	469F	Jeu VF Wipe Out	399F

**36 15 TOON**

Pour l'une

# 3615 PSX

Entrez dans le Paradis des Joueurs

Astuces Soluces News  
Previews Tests Sos

Gagnez  
2 Consoles par mois + 1 Jeu par jour!

# 3615 S32

et pour l'autre!

**36 15 DBZ**

- Infos, Scoops
- Les 16 séries TV
- Les 19 films
- Les 42 mangas
- Les 187 personnages
- Les 187 combats
- Les 17 Artbooks
- Les 19 CD
- Le Glossaire
- Questions/Réponses
- Tous les fans

# LES PRIX ROUGES: DES PROMOS ESCAGASSANTES!

**109F**

La vidéo Dragon Ball ou Dragon Ball Z au choix + 1 Sachet PP Card 27 (34 cartes + 1 laser)

Manga F. Dragon Ball 21 vol. 38F/vol Dr Willow 3-Thalès 4-Super Namec 5-Cooler 6-Metal Cooler 7-Cyborgs 8-Broly  
M. Jap. Dragon Ball (31-42) 35F/tome 9-Bojack 10-Retour Broly 11-Bio Broly  
Art Book Jap. 7 tomes 199F/tome 12-Cojeta 13-Tapion  
SP1-Badack SP2-Trunks story 1-Garlic 2- Calendrier Jap. DBZ 10è anni. 36x53cm 119F

**199F**

Le pack DBZ comprenant: 2 figurines, 1 sachet de 34 PP Card 27, Un manga Dragon Bal Français (1 à 21), Un manga DBZ japonais (31 à 42), 1 Anime Comics DBZ jap (1 à 13)

## DBZ: DES PRIX, DES PACKS!

**99F**

La vidéo Dragon Ball ou Dragon Ball Z au choix + 1 manga DBZ japonais au choix (volume 31 à 42)

**179F**

Le Pack d'une Vidéo Dragon Ball Z VF au choix, un manga DBZ 42 et le Sweat-Shirt DBZ (taille unique)

**69F**

Le film, soit 197F le coffret des 3 films Dragon Ball VF: «La légende de Shenron», «Château du démon», «Aventure mystique»

**79F**

La vidéo Dragon Ball Z VF (11 volumes).

## CHERS, LES LD? VOUS ÊTES SÛR? LA FOLIE DES CARTES

**169F**

**169F**

**169F**

**KEN DRAGONBALL Z**

Laser Disc Pal VF Akira 199F  
Laser Disc Pal VF DBZ 8 Broly 169F  
Laser Disc Pal VF Ken le film 169F  
Laser Disc Pal VF Porco Rosso 249F  
Laser Disc Pal VF Saint-Seiya Film 4 169F  
Laser Disc Pal VF Urotsukidôji I+II 299F

DBZ PP Card 27 34 cartes+Laser 49F  
DBZ Hero Col. 3 Sachet de 10 19F  
DBZ Hero Col. 4 Sachet de 10 19F  
DBZ Hero Col. 4 20 Sachets+Poster 299F  
Samourai Shodown Sachet de 7 12F  
Samourai Shodown Boîte 10 sachets 90F  
X-Files Season 2 Sachet de 9 18F  
X-Files Season 2 9 Sachets 145F  
X-Files Season 2 Boîte 36 sachets 499F

## AVEZ-VOUS VU LE PRIX DES FIGURINES?

**169F**

Vraiment géante cette figurine 40cm, non? (La vraie a des proportions normales!)

**10F 10F 10F 10F 10F**

Fig. 40cm Géantes! 169F/figurine  
1-Gokû Super Guerrier 2-Gokû Hyper Guerrier 3-Janemba jaune 4-Gokû normal 5-Son Goten 6-Bou Fig. à monter Gogeta 99F  
Fig. 13cm articulée 99F/figurine  
1-Gohan 2-Goten 3-Trunks 4-Végéta 5-Janemba rouge 6-Gokû Hyper Guerrier  
Coffret 6 Super Guerriers 8 coffrets 79F/cof.  
Figurine 5cm DBZ à l'unité 10F  
Figurine 5cm DBZ les 24: 8F la figurine! 192F  
Figurine 5cm DBZ les 96: 6F la figurine! 590F  
Il existe 48 figurines 5cm différentes (dites Super Guerrier). A l'unité ou par 24, elles sont en vac. La boîte de 96 contient les 48.

## GRATUIT!

Une PP Card DBZ offerte pour chaque article commandé (Si vous commandez 5 articles, 5 cartes!). Les packs comptent pour un seul article. Offre valable jusqu'au 15/9/96.

## GRATUIT!

Une figurine DBZ offerte avec chaque commande jusqu'au 15/9/96.

## LA TOONETTE A SON TEE-SHIRT!

**90F**

**99F**

**99F**

**59F**

**99F**

**139F**

**99F**

Tee-Shirt Boutique Toon M, L ou XL 90F  
Tee-Shirt Cobra XL 99F  
Tee-Shirt HK M, L ou XL 99F  
Tee-Shirt X Files XL (préciser dessin) 139F  
Sweat-Shirt DBZ M 79F  
Sweat-Shirt Cobra L ou XL 149F  
Casquette Cobra 99F  
Casquette DBZ 59F  
Casquette X Files 139F

## GRATUIT!

Le poster HK (une exclusivité de LA BOUTIQUE TOON), offert avec chaque commande jusqu'au 31/7/96.

**SRPG**

Jeux de Rôle sur console

Préviews - Solutions - Fiches techniques et tes jeux en direct du Japon!

### INFORMATIONS PRATIQUES

- Découpez, recopiez ou photocopiez le bon de commande ci-contre et postez-le nous avec le règlement. Il ne sera encaissé qu'à l'expédition. Commande sur papier libre: merci d'indiquer le code média «CD076».
- N'hésitez pas à vous renseigner sur les dates de disponibilité par téléphone ou minitel.
- Chronopost: commandez de préférence par téléphone ou minitel afin de vérifier la disponibilité.

Catalogue, commande, Informations, Livraison, Service après vente: **(16.1) 49.76.19.63**  
Lu->Ve: 10-19h Sa: 10-18h  
**3615 BOUTIQUE TOON**  
24h/24 7j/7 2.29 F/mn

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

### BON DE COMMANDE

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

ARTICLES COMMANDÉS	PRIX
1	
<b>CADEAUX Le poster HK + 1 Figurine DBZ !</b>	<b>Gratuit</b>
Si je commande au moins un article avant le 31/7/96 (HK) ou 15/9/96 (Figurine)	
2	
3	
4	
5	
J'ai gagné <input type="checkbox"/> PP Card <input type="checkbox"/> Catalogues couleur (sans obligation d'achat !)	
<b>Gratuit</b>	
CD076	
NOM :	
PRÉNOM :	
ADRESSE :	
CODE P. :	
VILLE :	
Téléphone :	Date de nais.:

**FRAIS DE PORT**

**FRANCE MÉTROPOLITAINE :**

- Normal Une semaine environ 29F
- Colissimo 1-2 jours 35F
- Colissimo recommandé 49F
- Chronopost Demain avant 12h 79F

**EUROPE :**  Envoi Recommandé 69F

**DOM TOM :**  Frais de port sur devis

**TOTAL À PAYER :** F

**MODE DE PAIEMENT**

- Chèque (à l'ordre de «Pixtel»)
- Mandat (à l'ordre de «Pixtel»)
- Contre Remboursement (+39F) (France métropolitaine seulement. Pas de CR pour les jeux et seules)
- Carte Bleue Visa Eurocard Mastercard
- Carte Aurore

N° \_\_\_\_\_

Expire à fin : \_\_\_ / \_\_\_ **Signature:** \_\_\_\_\_

Si mineur(e), signature des parents

## Boucherie interactive



Hexen

Depuis Wolfenstein 3D, le concept du jeu d'action/exploration en vue subjective a fait son chemin. Doom (iD Software) a été le véritable détonateur et l'évolution continue.

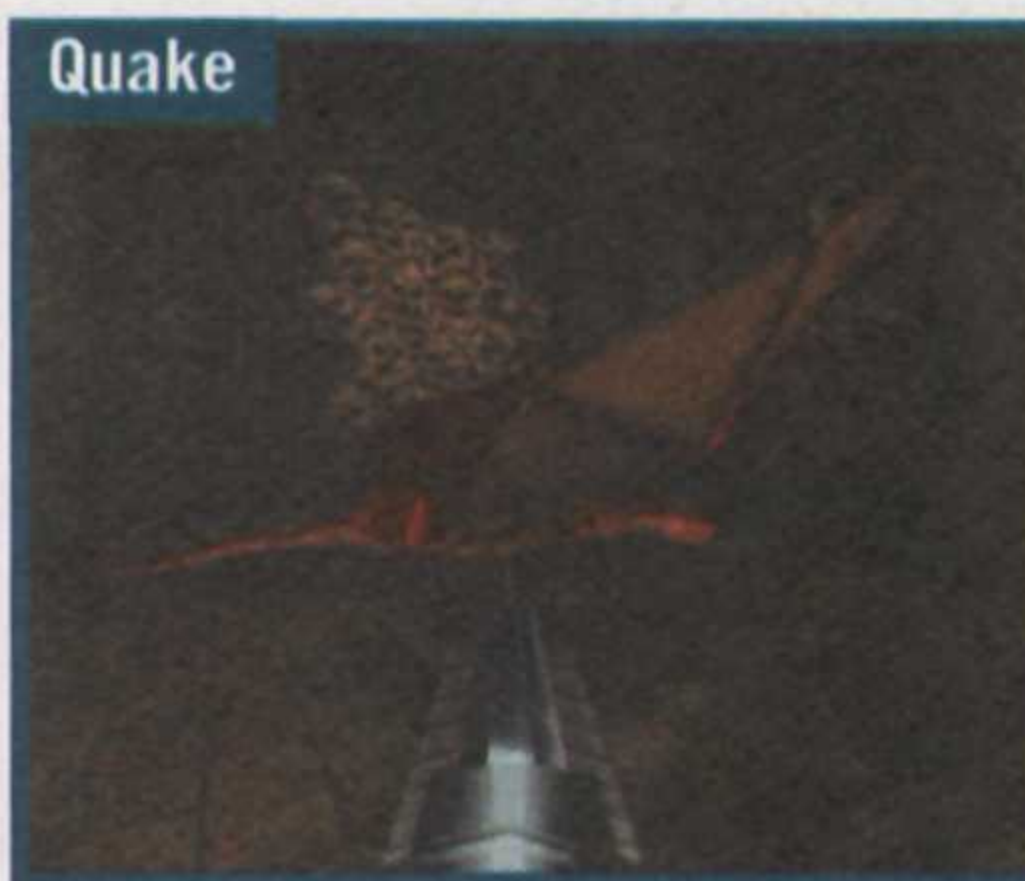


Duke Nukem 3D



Autrefois réservés aux ordinateurs individuels, les doom like (terme qui désigne les jeux dans lesquels la vue est subjective et où le monde est explorable à loisir) ont connu un véritable succès. D'une part parce qu'il s'agit d'une race de jeu où l'interactivité est poussé au maximum et d'autre part parce que le mode de jeu en réseau (c'est-à-dire lorsque plusieurs personnes humaines se battent dans l'univers créé par le jeu) est appréciable. Jusqu'à présent, et en dehors de Doom qui a été adapté sur toutes les plateformes connues, les titres consoles qui exploitent ce système sont loin d'être convaincants. Heureusement, la PlayStation et la Saturn ne manquent pas d'éditeurs tiers de bon vouloir et la fin de l'année (ainsi que l'année prochaine) verra de nombreux titres du genre apparaître. Duke Nukem (3D Realms), qui provoque actuellement de véritables émeutes, tant dans la rédaction que dans les magasins, doit voir le jour sur PlayStation et Saturn, en novembre prochain. Il s'agit, jusqu'à présent, du meilleur titre du genre : le joueur est ca-

pable d'un nombre d'action consécutives (courir, sauter, s'accroupir, etc.) et les détails graphiques sont géniaux ! Et puis Quake (iD Software) que tous les PCistes attendent depuis un an, doit arriver au milieu de l'année prochaine sur PlayStation et Saturn. Au programme un univers médiéval sombre et des monstres horribles. Ensuite, Hexen : Beyond Heretic (iD Software) est la suite, de la suite de Doom (vous suivez là ?) qui plante le joueur dans un monde médiéval. C'est, pour l'instant, le seul jeu du genre qui utilise la magie. On trouve aussi des titres originaux comme Disruptor (voir le reportage E3) ou Exhumed (de BMG). Bref, les doom-like ont un bel avenir devant eux. 🎮



Quake



## Worldwide Soccer II

Sous ce titre, qui signifie littéralement « football international 2 », se cache la suite de International Victory Goal. Les équipes nationales ne sont pas représentées mais on trouve tout de même vingt-huit équipes internationales. Par rapport à Victory Goal, le jeu a connu plusieurs améliorations intéressantes, essentiellement au point de vue de la jouabilité. Les actions sont bien plus précises et les passes deviennent beaucoup plus instinctives ; les animations sont plus nombreuses et en conséquence, le nombre d'actions possibles est en hausse (amorti poitrine, bicyclette, etc.). Les graphismes, par contre, n'ont pas connu d'améliorations majeures. 🎮

Sega. Simulation sportive. Saturn.



# GAME'S

Le plus grand choix de jeux

Console SATURN

Console PLAYSTATION

OU



+



= 1490F

Tee-shirt  
officiel  
X-FILES

## GAME'S

VELIZY 2  
Centre Commercial  
Tél. : 34 65 18 81

PARLY 2  
Centre Commercial  
Tél. : 39 55 19 20

ST QUENTIN YVELINES  
Espace St Quentin  
Tél. : 30 57 13 43

CERGY 3 FONTAINES  
Centre Commercial  
Tél. : 30 75 95 42

PARIS - VINCENNES  
28, avenue du Chateau  
Tél. : 43 98 29 29

LILLE  
Grand Place  
Tél. : 20 13 92 92

VAL THOIRY GENEVE  
Centre Commercial  
Tél. : 50 20 86 06

AMIENS  
Centre Com. Halles de Beffroi  
Tél. : 22 91 73 33

MONTPELLIER  
Centre Com. Auchan Plein Sud  
Tél. : 67 20 12 66



# JAPAN NEWS

L'actu façon sushi

## Wrinkle River Story



L'aventure de ce jeu de rôle se déroule sur la planète Mamuna, où un tyran du nom de Muma règne depuis des années d'une main de fer. Mais hélas pour lui, sa magie noire se tarie, et il pourrait bien disparaître à tout jamais dans la nature. Flairant le bon moment pour intervenir, une bande d'aventuriers dirigée par Kitchu, un renard mage, décide de « l'aider » à disparaître. La jouabilité semble bonne, et le niveau de difficulté élevée. Kitchu dispose d'un coup spécial du nom de Putchimoku qui au début du jeu, est une graine qui grandit au fur et à mesure de l'aventure. Il peut être utilisé comme une arme ou une façon d'augmenter votre magie. Ce n'est donc qu'un jeu de rôle de plus pour la Saturn, mais a priori, il devrait tenir en haleine tous les joueurs qui se lanceront dans l'aventure. **PS**  
Sega. Saturn. Jeu de rôle.



## Wild, pure, simple life



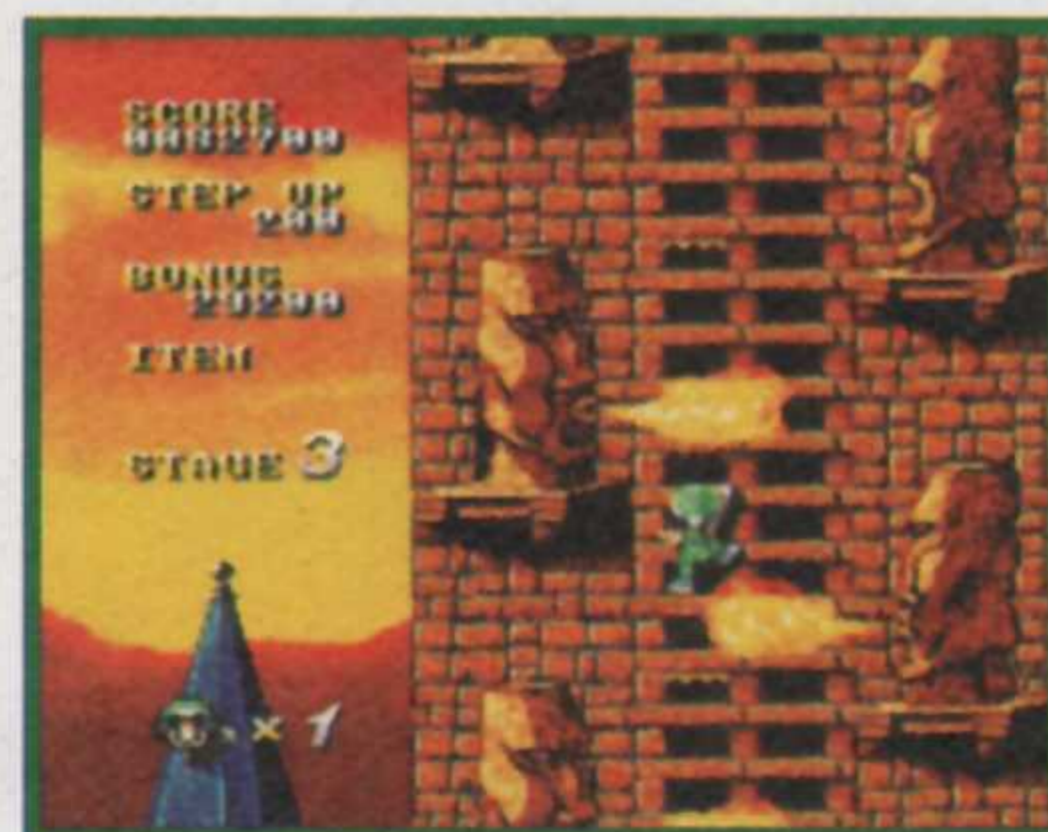
Artdink est une étonnante compagnie japonaise. Elle est spécialisée dans les jeux originaux comme Aquanaut's holidays. Leur nouveau soft sort des sentiers battus. Ici, tout se passe à la préhistoire, à la naissance de l'humanité. Que peut donner un jeu alliant les techniques les plus en vues actuellement (3D) et l'histoire de la genèse de l'humanité. À une époque où seul la loi de la jungle régnait. Vos ennemis sont des mammoths et autres monstres préhistoriques. Le but est de faire survivre une tribu d'hommes des cavernes, et de les faire évoluer. Pour se défendre, ils utilisent les défenses des mammoths : il faudra donc en abattre beaucoup. Les personnages doivent aussi se nourrir pour augmenter leurs points de vie. La viande est un aliment qui donne des forces au personnage et sa tribu. Au fait, avant de chasser, il faut fabriquer ses propres armes avec du bois. **PS**  
Artdink. PlayStation. Action/gestion.



## Hyper crazy climber



La mode est à la réédition des vieux jeux. Crazy climber était un célèbre jeu d'arcade dans lequel le but du jeu était de gravir des immeubles pour en atteindre le sommet. Vos adversaires sont chargés de vous en empêcher. Vous pourrez choisir entre trois personnages différents. **PS**  
Nichibutsu. PlayStation. Plate-forme.



**SOUL EDGE.** Namco adapte un de ses plus grands hits arcade sur la PlayStation. Soul Edge, un jeu dans le genre de Toshinden, arrivera fin 96 sur PlayStation. La conversion sera réalisée à partir du système 11, et le résultat obtenu ne devrait pas être très loin de la version qui tourne actuellement dans les salles d'arcade. Les personnages et les décors seront améliorés. Ça promet ! Namco. PlayStation. Beat'em up.



**KILLING ZONE.** Encore un nouveau jeu de baston qui pointe le bout de son nez sur PlayStation. Très similaire dans son concept et sa jouabilité, il se démarque par l'originalité de ses personnages, tous tirés de l'univers de l'étrange. Vous affronterez des créatures aux apparences de Frank Einstein, loup garou, squelette, momie, et autres minotaures. C'est en fait un remake en 3D de Vampire de Capcom. Chaque monstre est en 3D texturée, et possède un décor en relation avec sa personnalité. Tous les coups classiques sont là pour le plus grand bonheur des joueurs. Naxat soft. PlayStation. OBeat'em up.



Soul Edge & Killing Zone

**SI** vous aimez  
**les super**  
***COUPS***

...



**VIRTUA KIDS.** Avec Virtua Fighters 2, la Saturn peut se targuer de posséder l'un des meilleurs jeux de combat du moment. C'est également le département AM#2 qui se charge de la conversion de Virtua Kids sur Saturn. Ce beat'em up vous propose de combattre avec les mêmes personnages que ceux de VF2. Sauf que dans Virtua Kids, et à la mode SD, ils ont une grosse tête et un petit corps. Les graphismes semblent aussi beaux que ceux de son grand-frère. À n'en pas douter ce jeu sera un hit. Sega. Saturn. Beat'em up.



**AYRTON SENNA'S KART DUEL.** Comme son nom l'indique, ce jeu est un simulateur de karting dédié à la mémoire d'Ayrton Senna, mort le 1<sup>er</sup> mai 1994 à Imola. Le produit a été approuvé par la fondation Senna. Il y aura six circuits nationaux et trois supplémentaires, ceux que le champion avait dans sa propriété. Le titre contient d'ailleurs une base de données concernant ce pilote hors du commun, et sur le karting en général. Gaps, PlayStation, simulation auto.



## Legend of Thor



Vous êtes très nombreux à apprécier les jeux de rôle sur console. Si vous possédez une Saturn (tant pis pour les PlayStationistes), vous vous réjouirez de la sortie de Legend of Thor.



C'est sans aucun doute le jeu de rôle le plus attendu par les possesseurs de Saturn de Sega. Il fait suite à un jeu déjà sorti sur Mega Drive (Story of Thor). La quête de l'aventure est assez floue. Au départ du jeu, vous devez récupérer les éléments eau, air, feu. Ils vous aideront à augmenter vos pouvoirs. Le principe tranche un peu par rapport aux autres jeux de rôle. Votre personnage se bat comme dans un jeu d'action. Il dispose de plusieurs coups. Il peut sauter par dessus les murs, les meubles afin de pouvoir tout explorer. Les combats sont très proches d'un jeu d'arcade. Vous gagnerez des points d'expérience au fur et à mesure de votre progression. La réalisation reste assez classique, avec des graphismes à peine supérieurs à ceux de la Super Nintendo. Ils sont en revanches plutôt clairs et colorés. Les musiques sont signées : Yuzo Koshiro. Sega. Saturn. Jeu de rôle. Disponible en import. Sortie officielle en septembre.



## Shokendo



Voici un nouveau genre de jeux de combat en 3D. Celui-ci est assez original de par sa réalisation technique. En effet, les combattants, au nombre de huit, ont été modélisés en trois dimensions, mais sont animés en 2D : nous avons donc affaire à de vulgaires sprites. Inversement, les décors sont animés en 3D comme dans Toshinden. C'est donc tout l'inverse des ténors du genre que sont Virtua Fighter 2 ou Tekken 2. Tous les coups classiques sont présents : combos, supers et autres coups spéciaux. Jaleco. PlayStation. Beat'em up.





# TEKKEN 2

va vous

# ÉCLATER !



**HIT PLAYSTATION**



**Jamais  
un jeu de combat  
n'a été  
aussi canon !**

*La nouvelle version  
du meilleur jeu de combat  
de tous les temps  
sort en septembre*



SONY



COMPUTER  
ENTERTAINMENT

**SONY GAME LINE : 36 68 22 02\***

L'actualité de la PlayStation 24h / 24h et les conseils d'un spécialiste en direct.

"PS" et PlayStation, marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc. "SCE" marque déposée, est la propriété exclusive de Sony Corporation.

**namco** TM et © 1996, NAMCO Ltd. Tous droits réservés.

\* 2,23 F/mn TTC.



# Nintendo 64 en vente libre

Jamais une console de jeu ne s'était autant faite attendre. Depuis l'annonce de la coopération entre le géant japonais du jeu et le leader sur le marché des stations graphiques (Silicon Graphics), tout le monde se demandait ce que ça allait changer au niveau du jeu.



À l'heure où vous lirez ces lignes, la Nintendo 64 sera enfin disponible au Japon. Il sera alors possible de l'acheter en import. Mettons fin aux spéculations de ces derniers mois en détaillant son contenu. Prix aux USA : 249,95 dollars (environ 1 250 F). Éclairons vos esprits. Tout d'abord, Deux éléments sont importants : le processeur et la mémoire. En effet, la PlayStation nous le démontre tous les jours, ça ne sert à rien de pouvoir calculer 300 000 polygones à la seconde, si la mémoire ne peut en contenir plus de 150 000. Avec 4,5 méga-octets de mémoire vive il y a de la place pour les animations et les sons. Le processeur est le plus puissant que l'on ait vu dans une console à ce jour. Il peut rivaliser sans problème avec un Macintosh PowerPC à 90 MHz ou un PC Pentium à 100 MHz. Rappelons que plus la vitesse d'horloge (exprimée en MHz) est

élevée, plus le processeur est rapide (par rapport à un même type de processeur). Dans le cas présent, il fonctionne en technologie RISC (Reduce Instruction Set Computer ou, ordinateur à jeu d'instruction réduit).

(68xxx et Pentium) calcule une opération simple l'une après l'autre. Le système Risc a quand même un inconvénient : il est plus difficile à programmer. L'autre point essentiel, est le chipset graphique. Il peut donc afficher des images en seize millions de couleurs (24 bits) avec en plus un canal Alpha de huit bits, c'est-à-dire 256 niveaux de gris qui permettent l'incrustation de celles-ci. Au niveau de la 3D, c'est au top. Le Z-buffering est une technique qui permet à l'ordinateur de savoir où sont les points dans l'espace, et ainsi de ne pas avoir à tout recalculer à chaque image. Pour le reste, c'est exactement la même technologie qui est employée dans la PlayStation et la Saturn. Sauf en ce qui concerne l'environnement mapping, qui est une astuce pour gagner en temps de calcul. Un objet en 3D réfléchissant, le logiciel peut, soit calculer la réflexion de tout ce qu'il y a autour, soit appliquer une texture représentant l'environnement (par exemple, une image de ciel sur du chrome). Cette opération se fait en temps réel sur la Nintendo 64. ●



Cela veut dire que le processeur connaît les instructions les plus couramment employées. Concrètement, il peut exécuter en une seule fois plusieurs opérations alors qu'un processeur dit CISC

## Caractéristiques techniques

- **Processeur** : RISC 64 bits cadencé à 93,75 MHz.
- **Memory** : 4,5 Mo de Dynamic RAM.
- **Co-processeurs** : SP (processeur sonore et graphique), DP (processeur de mapping) ; cadencés à 62,5 MHz.
- **Résolution** : 256x224 ou 640x480 points. Mode entrelacé sans

- scintillement.
- **Palette** : 32 bits (24 bits RGB et 8 bits d'alpha channel), plus un mode vidéo en 21 bits.
- **Fonctions des processeurs graphiques** :
  - Z-Buffer.
  - Anti-aliasing.
  - texture mapping.
  - Interpolation tri-linéaire.

- **Environment mapping.**
- **Correcteur de perspective.**
- **Dimensions (cm)** : 25,5 x 18,7 x 7
- **Poids** : 1 Kg.
- **Périphérique de contrôle** : une manette 3 positions avec un joystick analogique autorisant une précision parfaite des mouvements.
- **Mémoire de masse** : disque magnéto-optique 3'3/4 d'une capacité de 64 Mo (vendu séparé-)



# JEU SET ET MATCH

DEFIEZ LE N°1  
SUR PLAYSTATION



PAL

SAMPTRAS  
EXTREME  
TENNIS

Sportsmaster  
WORLD CLASS PLAYERS

Pour connaître le magasin le plus proche de chez vous, composez le 36 68 42 68 (2<sup>F</sup>23 la minute)



# Géant, j'ai envie

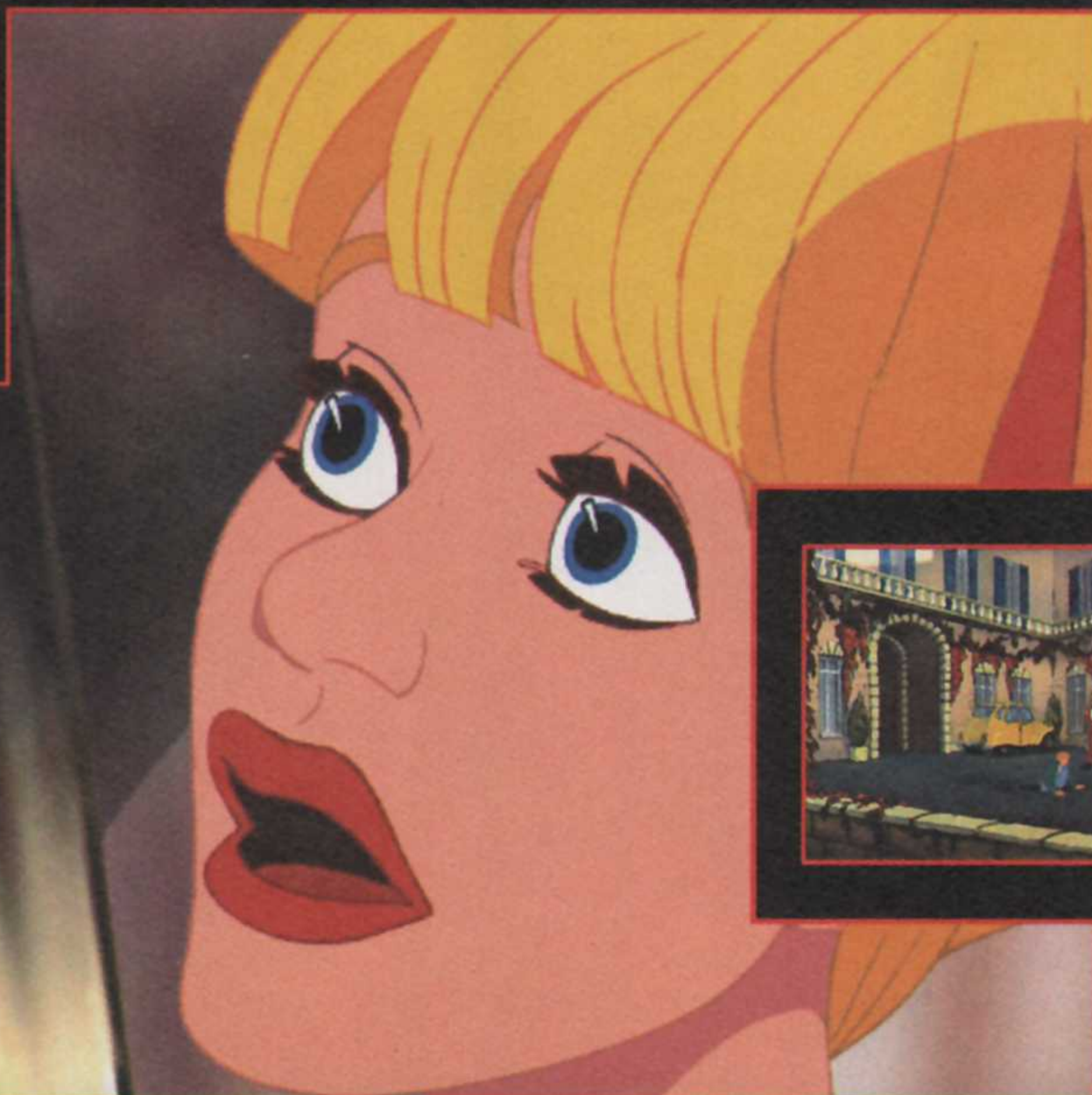
Ce titre est la première production de Revolution Software sur PlayStation et s'annonce comme l'un des titres d'aventure les plus réussis de la machine.





# BROKEN SWORD

## SACRÉ GRAAL!

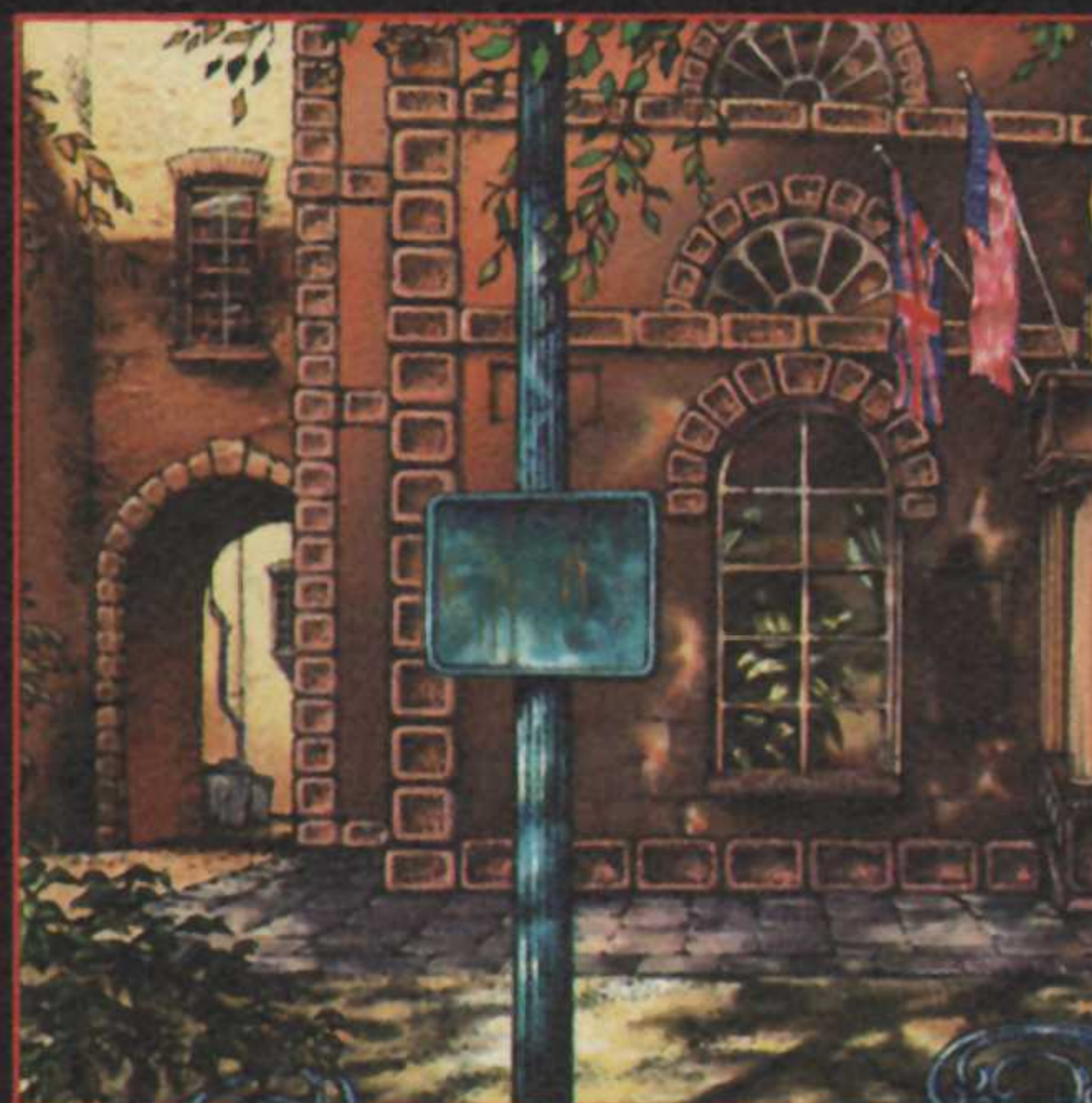
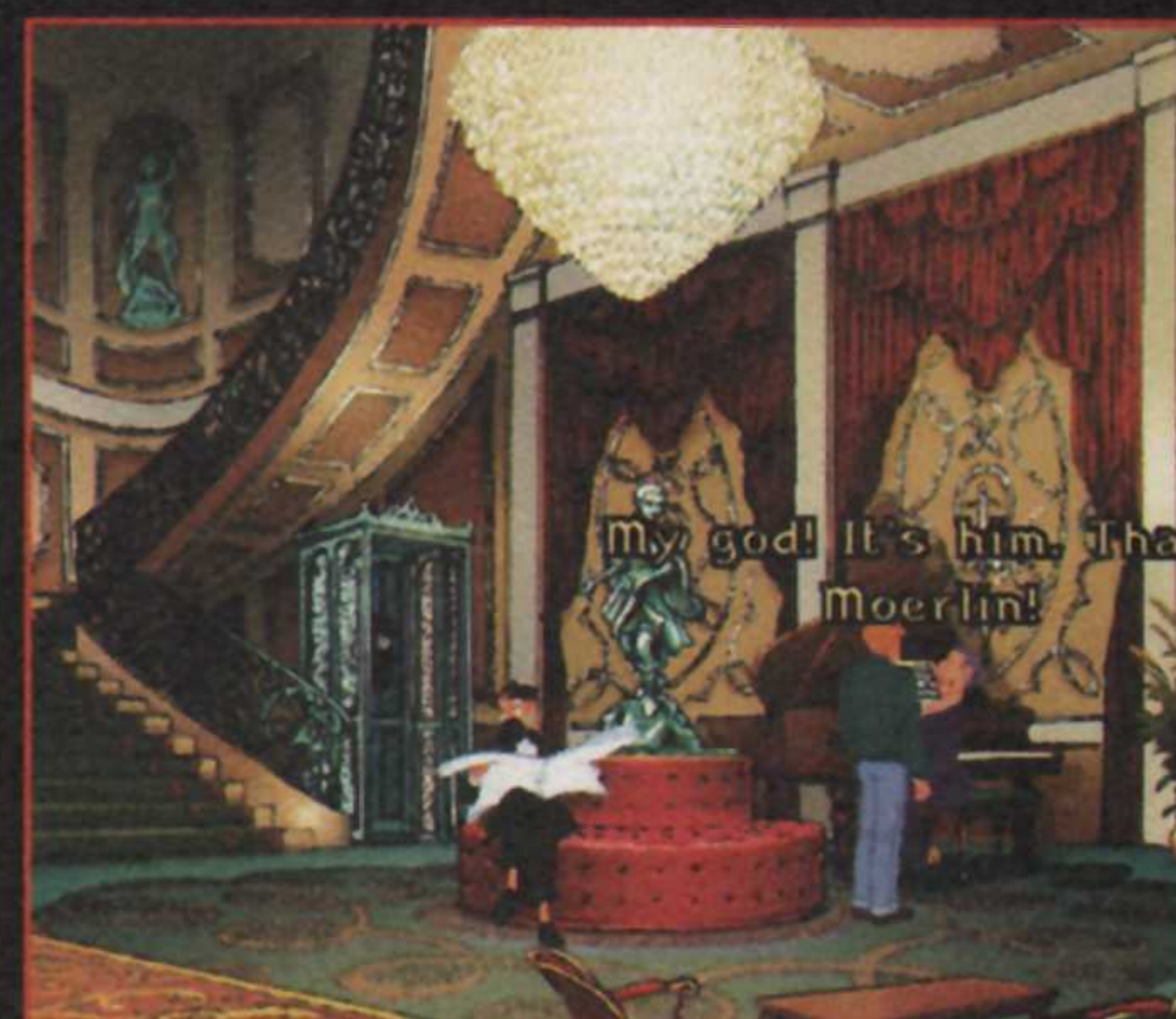


**C**'est en pensant révolutionner le genre de l'aventure, que Revolution Software a conçu Broken Sword. Charles Cecil, a créé, avec l'aide d'une équipe de dix-huit personnes, un scénario qu'on pourrait facilement

qualifier de fiction historique. En règle générale, les membres de Revolution Software écrivent toujours leurs intrigues sous forme de nouvelles ; une méthode qui a l'avantage de les éclairer sur les faiblesses du scénario bien avant que la struc-

ture du jeu ne soit établie. En 1996, l'Américain Georges Stobbard est à Paris, assis à la terrasse d'un café. Il est occupé à flirter avec la serveuse, jusqu'à ce qu'elle soit distraite par un homme distingué en complet gris. Georges retourne sagement



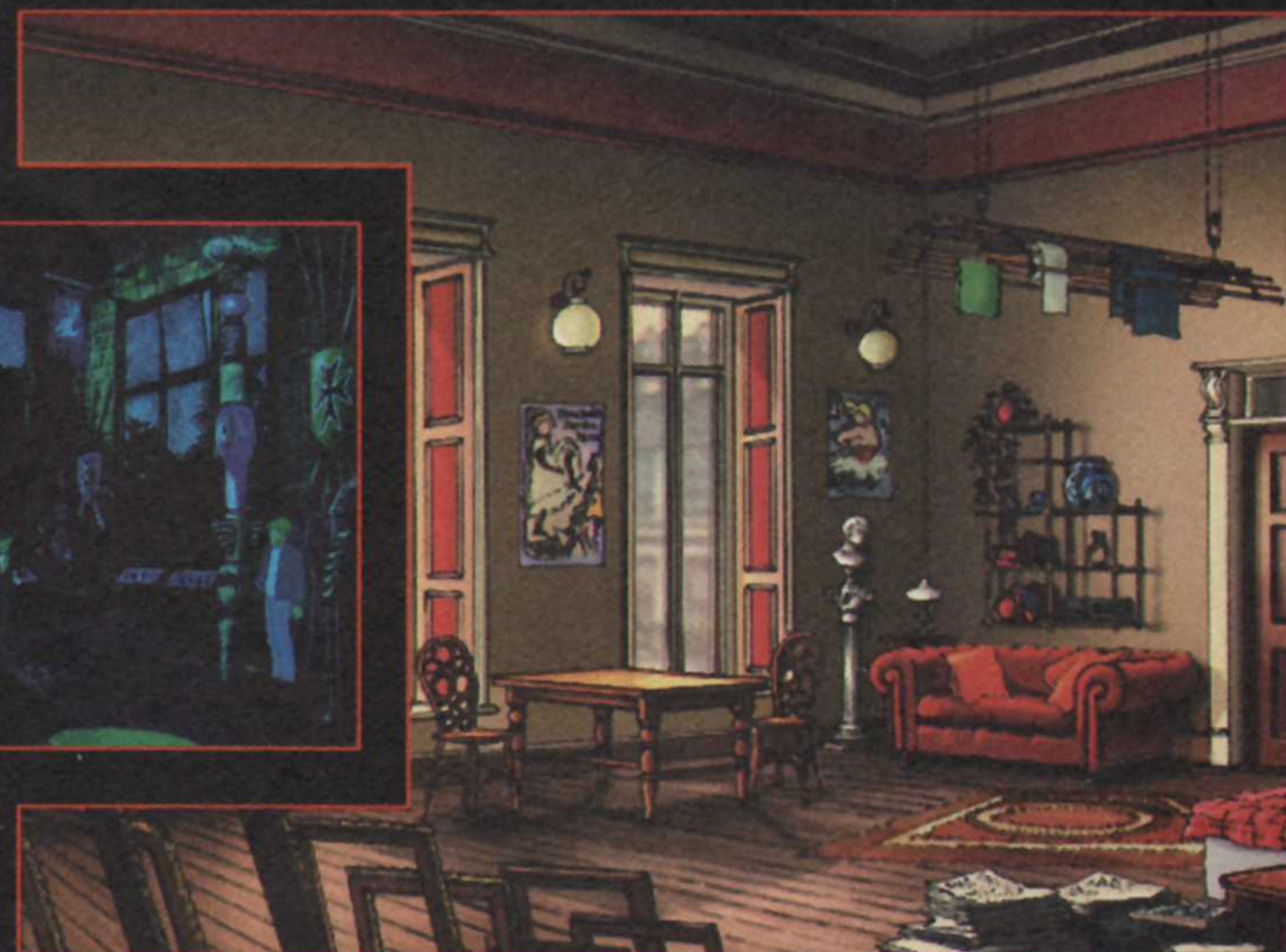
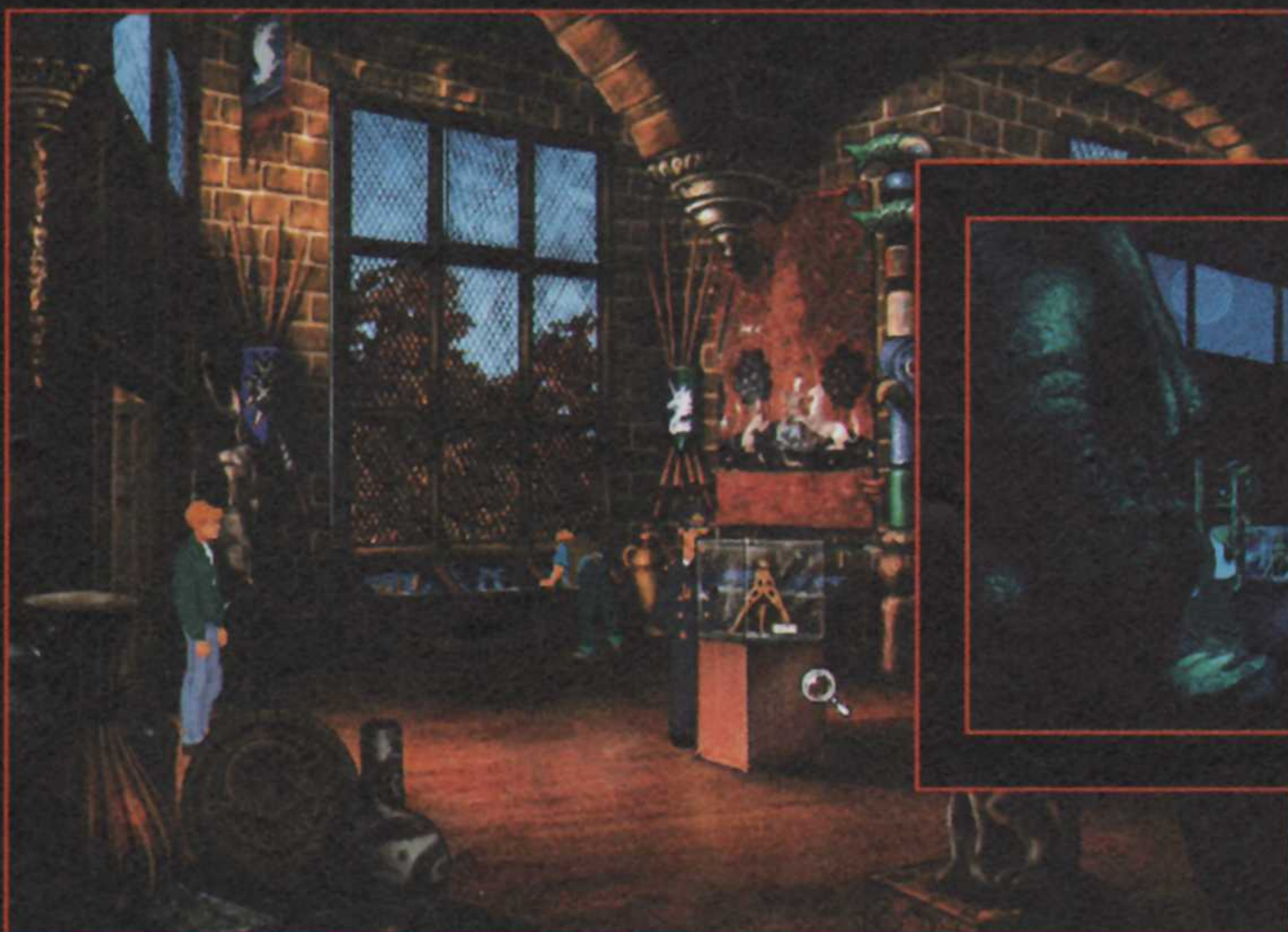


siroter son café. Tout s'accélère. Un clown étrangement grimpé passe devant le café, en jouant de l'accordéon. Il s'engouffre à l'intérieur de l'établissement et, quelques instants plus tard, ressort en courant.

**IL TIEN**t à la main la mallette de l'homme au complet gris. Quelques secondes s'écoulent avant qu'une explosion ne retentisse à l'intérieur du café, projetant Georges sur la chaussée. La police arrive immédiatement, ainsi que Nico, une jeune journaliste aux dents longues, mais personne ne fait at-

tention à Georges. Ce dernier apprend que la mallette de l'homme en gris contenait un manuscrit du quatorzième siècle qui, dit-on, appartenait aux Templiers. Par un coup de chance incroyable, Georges

retrouve l'assassin dans un hôtel et lui subtilise le document. S'engage alors une aventure fantastique : un grand secret, une bande de fascistes mégalomanes, un complot pour donner au monde un nouvel aspect et



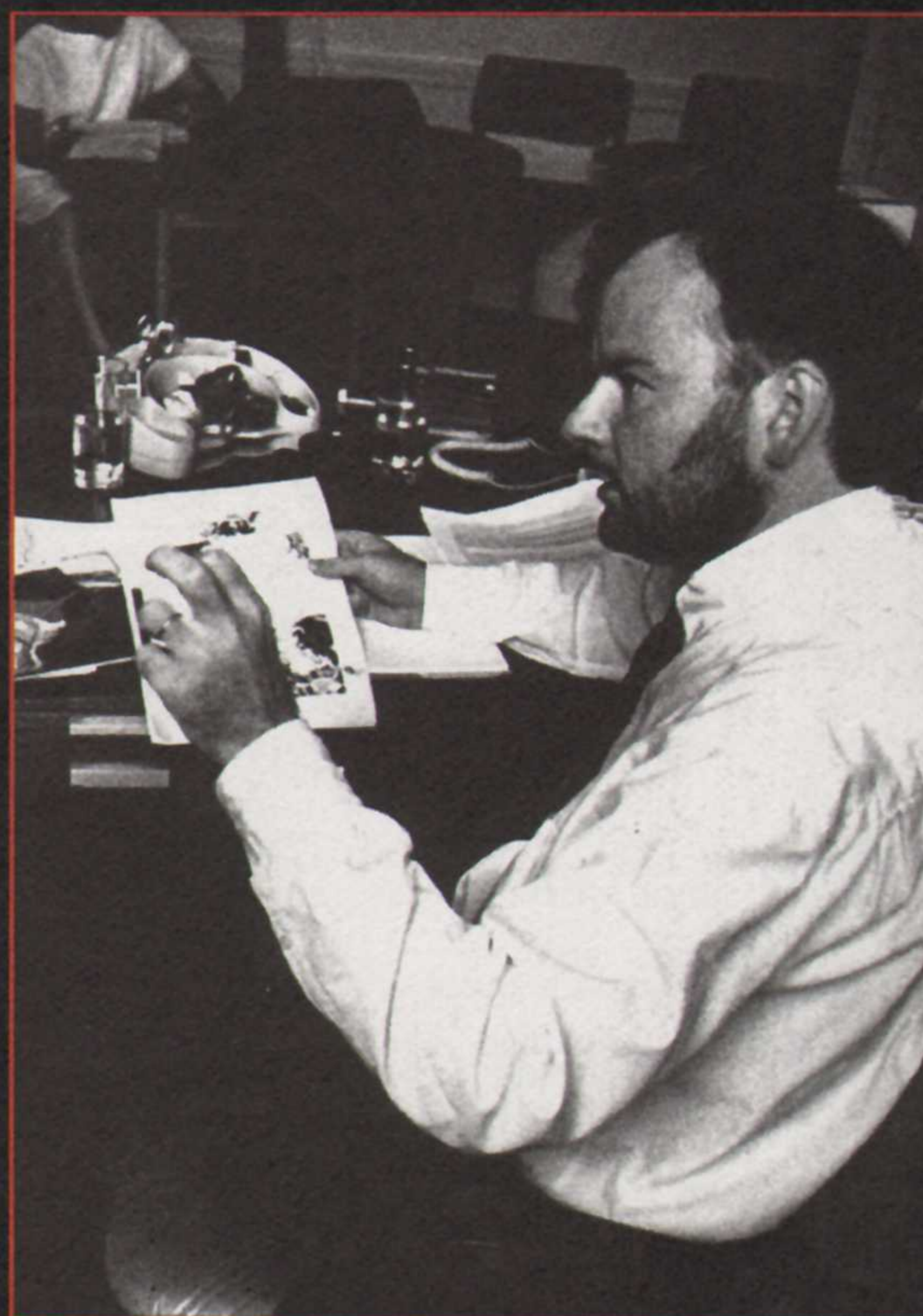


une sinistre conspiration visant à l'appropriation des richesses des Templiers. Cecil est persuadé que ce titre représente une considérable avancée technologique dans de nombreux domaines, au moins en ce qui concerne le genre aventure.

**LE SCÉNARIO**, qui est franchement intéressant, n'est pas le seul aspect qu'ait perfectionné Revolution Software. Broken Sword bénéficie d'un affichage en haute résolution (640x400 pixels) qui scrolle de manière fluide avec des couches parallax pour ajouter de la profondeur à la cinématique (aux mouvements de caméra). Le jeu utilise un large panel d'effets visuels, y compris

des séquences d'animations sur dix couches. Revolution a fait appel à un dessinateur professionnel qui était précédemment chargé de la production aux studio Don Bluth (l'auteur de Dragon's Lair) et qui donnait de nombreuses conférences à l'école d'animation de Dublin. Il possède une riche expérience professionnelle qui a été appliquée au jeu.

**TOUS LES DÉCORS** ont été dessinés à la main avec un stylo (donnant un rendu bien au-dessus de ce qui est demandé pour un dessin animé), scanné sur ordinateur et coloriés à la main, sur palette graphique. Le résultat final optimise l'impression vivante du dessin



à la main. Les animations des sprites ont été réalisées de manière classiques (avec des couches de dessins) en interne et une partie du travail a été donnée à des firme d'animations en Angleterre et à l'étranger. Les références de ces firmes sont prestigieuses : American Tail, All Dogs Go to Heaven II, Balto et Tank Girl. Le développement de Broken Sword sur PlayStation vient tout juste de commencer, mais l'essentiel du programme est déjà codé puisqu'il s'agit d'une adaptation des Chevaliers de Baphomet qui doit sortir sur PC d'ici août.

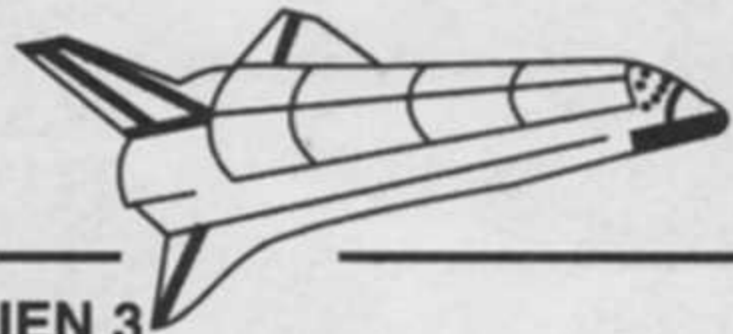
David Msika

**\* Tous les décors ont été dessinés à la main**



## Super Nintendo

BREATH OF FIRE 2	449,00	NBA LIVE 96	399,00
DIRT RACER	199,00	NHL 96	399,00
DONKEY KONG II	499,00	NHL QUARTERBACK 96	299,00
DOOM	299,00	PGA TOUR GOLF 96	449,00
FIFA SOCCER 96	399,00	SECRET OF EYEMORE + GUIDE	399,00
FINAL FIGHT 3	449,00	SECRET OF MANA + GUIDE	449,00
ILLUSION OF TIME + GUIDE	299,00	SOCCER SHOOT OUT	299,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR		SPIROU	449,00
SOCCER DE LUXE	449,00	SUPER MARIO KART	299,00
KILLER INTINCT	229,00	SUPER MARIO WORLD II	449,00
MEGAMAN X3	449,00	TINTIN AU TIBET	449,00
MICKEY ET MINNIE	199,00	TOYS STORY	449,00
MORTAL KOMBAT 3	449,00	WORMS	399,00
NBA GIVE N GO	349,00	WRESTLEMANIA	349,00



### Promos

ALIEN 3	199,00	PAC MAN 2	199,00
BATMAN FOR EVER	199,00	PAGE MASTER	169,00
CHOPLIFTER 3	199,00	PLOK	129,00
CLAYMATE	99,00	RISE OF THE ROBOT	99,00
CRASH DUMMIES	129,00	SAILOR MOON	99,00
DIRT TRAX FX	169,00	SEPARATION ANXIETY	199,00
EQUINOX	149,00	SHAQ FU	129,00
EARTHWORM JIM 2	199,00	SIM CITY (ANGLAIS)	149,00
FOREMAN FOR REAL	149,00	SPIDERMAN X MAN	199,00
G FOREMAN KO BOXING	129,00	STARGATE	199,00
HAGANE	149,00	STARWING	99,00
JUDGE DREDD	199,00	STUNT RACE FX	199,00
JUNGLE STRIKE	199,00	SUPER BC KID	169,00
JUSTICE LEAGUE	199,00	SUPER METROID + GUIDE	199,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE	199,00	SUPER PUNCH OUT	199,00
LEMMINGS 2	199,00	SYNDICATE	149,00
LORD OF THE RING	199,00	TERMINATOR 2	149,00
MARIO IS MISSING	99,00	THOMAS BIG HURT	199,00
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	99,00	UNI RALLY	149,00
MEGAMAN X	199,00	URBAN STRIGE	199,00
MICHAEL JORDAN ADVENTURE	149,00	VIRTUAL BART	129,00
MICKEYMANIA	169,00	VORTEX	99,00
MYSTIC QUEST	169,00	WARIO WOOD	149,00
NBA JAM TE	199,00	WARLOCK	149,00
PACK ATTACK	199,00	WORLD LEAGUE BASKET	129,00

## Megadrive

ADDAMS FAMILY VALUE (EUR)	389,00	NFL QUARTERBACK 96 (EUR)	299,00
BATMAN ET ROBIN (EUR)	199,00	NHL 96 (EUR)	369,00
DRAGON BALL Z (JAP)	299,00	PETE SAMPRAS 96 (EUR)	379,00
FIFA SOCCER 96 (EUR)	299,00	PGA TOUR GOLF 96 (EUR)	399,00
JOHN MADDEN 96 (EUR)	399,00	SPIROU (EUR)	399,00
LIGHT CRUSADER (EUR)	299,00	TINTIN AU TIBET (EUR)	399,00
MORTAL KOMBAT 3 (EUR)	299,00	TOYS STORY (EUR)	299,00
NBA LIVE 96 (EUR)	369,00	WRESTLEMANIA (EUR)	299,00

### Promos

AERO THE ACROBAT (EUR)	99,00	NFL QUARTERBACK 95 (EUR)	199,00
BATMAN FOREVER (EUR)	199,00	PETE SAMPRAS (EUR)	99,00
BUBSY 2 (EUR)	99,00	RISE OF THE ROBOT	99,00
DINO BINIS SOCCER	99,00	RISTAR (EUR)	129,00
DOCTOR ROBOTNIK (EUR)	169,00	SHINNING FORCE (EUR)	149,00
DYNAMITE HEADY (EUR)	129,00	SOLEIL (EUR)	199,00
ECCO THE DOLPHIN 2 (EUR)	149,00	SONIC & KNUCKLES (EUR)	199,00
EARTHWORM JIM 2 (EUR)	199,00	SPARKSTER (EUR)	149,00
FIFA SOCCER 95 (EUR)	199,00	SPIDERMAN TV (EUR)	199,00
FOREMAN FOR REAL (EUR)	129,00	SPOT GOES TO HOLLYWOOD (EUR)	169,00
JUSTICE LEAGUE (EUR)	149,00	STARGATE (EUR)	149,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE	199,00	SUPER HANGON + WORLD CUP ITALIA	
MORTAL KOMBAT (EUR)	129,00	+ COLUMNS	129,00
MORTAL KOMBAT 2 (EUR)	199,00	TAZMANIA 2 (EUR)	129,00
MR NUTZ (EUR)	129,00	THOMAS BIG HURT (EUR)	199,00
NBA LIVE 95 (EUR)	199,00	WORLD CUP USA 94 (EUR)	129,00
NBA JAM (EUR)	149,00	ZOOL (EUR)	99,00

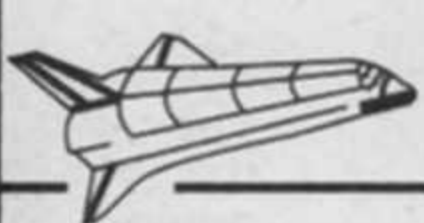
## Articles DBZ

LISTE SUR DEMANDE

## Super NES USA

→ SUPER NES USA  
+ Prise péritel + 1 manette 590 F

CHRONO TIGGER	499,00
EARTH BOUND + GUIDE	349,00
FINAL FANTASY 3	499,00
LUFIA 2	499,00
CASPER	499,00
GARGOYLES	499,00
SUPER MARIO RPG	499,00



### Promos

SUPER TURRICAN	99,00
WARIO WOODS	99,00
X ZONE (SUPERSCOPE)	49,00
ZELDA (texte français) nécessite un adaptateur AD29 TURBO	149,00

## Game Gear

LISTE SUR DEMANDE

## Nomad

NOMAD + ADAPTATEUR  
MULTIJEUX 1490 F

## Super Famicom

BAHAMUT LAGOON	490,00
DRAGON BALL Z 6 (AVENTURE)	399,00
DRAGON BALL Z 7 : ACTION GAME 4	599,00
DRAGON QUEST 6	690,00
FINAL FANTASY 5	490,00
GUNHAZZARD (FRONT MISSION 2)	490,00
ROMANCING SAGA 3	490,00
SEIKEN DENTSETSU 3 (SECRET OF MANA 2)	690,00
EMERALD DRAGON	399,00
FEDA	299,00

*Genial !!!*

- NECESSITE UN ADAPTATEUR 60 HZ AD29 TURBO : PRIX 99 F
- AVEC UN JEU USA OU JAP ACHETE : 49 F
- AVEC DEUX JEUX USA OU JAP ACHETES : GRATUIT

## Jaguar

TITRES SUR DEMANDE

- ADAPTATEUR 60 HZ MEGAKEY POUR CARTOUCHES USA OU JAP : 99 F
- AVEC UN JEU ACHETE : 69 F

## Virtual Boy

VIRTUAL BOY

+ 1 JEU 690,00

GALATIC PINBALL	299,00
JACK BROTHERS	299,00
MARIO TENNIS	299,00
NESTOR PUNKY BOWLING	299,00
PANIC BOMBER	299,00
SPACE SKASH	299,00
TELEBOXER	299,00
VERTICAL FORCE	299,00
VIRTUAL GOLF	299,00
VIRTUAL TENNIS	299,00

## Sega 32 X

→ 32X + 1 JEU 490 F  
→ 32X + VIRTUA FIGHTER 690 F

JEUX À 199 F TITRES SUR DEMANDE

## CDI

CDI 450 + CARTE VIDEO  
+ 2 JEUX + 1 FILM 2990 F

TOUS LES TITRES AUX MEILLEURS PRIX,  
LISTE SUR DEMANDE

## Nec

→ MEMORY CARD 199 F  
→ DUO + 1 JEU 1 490 F

CD LISTE DES JEUX  
DISPONIBLE SUR DEMANDE

## Game Boy

LISTE SUR DEMANDE

## Neo Geo

→ JOYSTICK ARCADE ..... 490 F

→ JOYPAD ..... 249 F

ART OF FIGHTING	299,00	KARNOV'S REVENGE	299,00
ART OF FIGHTING 3	1690,00	SAMOURAI SHODOWN II	390,00
CYBER LIP	399,00	SAMOURAI SHODOWN III	1690,00
FATAL FURY SPECIAL	490,00	SUPER SIDE KICK 3	690,00
FATAL FURY II	299,00	WIND JAMMERS	299,00
FATAL FURY III	990,00	WORLD HEROES II	299,00
FATAL FURY REAL BOUT	1690,00	WORLD HEROES II JET	399,00
GHOST PILOT	299,00		

### PARIS

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

### PARIS

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

### LILLE

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

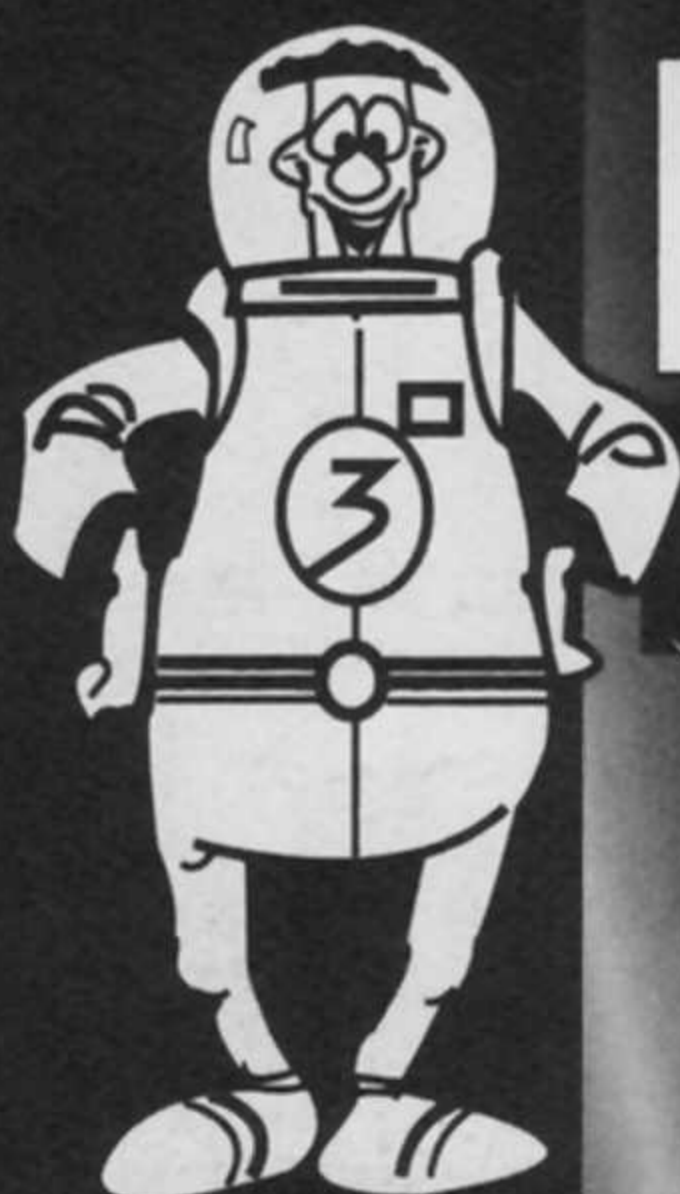
### DOUAI

39, rue Saint Jacques  
Tél : (16) 27 97 07 71

NOUVELLE ADRESSE  
VANNES Ouverture le 6 juillet  
30, rue Thiers  
Tél : (16) 97 42 66 91

Games

ESPACCE 3







(**R** e p o r t a g e)

# L'année du triumvirat



L'Electronic Entertainment Exposition, ou E3, se tenait cette année pour la dernière fois à Los Angeles. L'année prochaine, ce sera Atlanta qui accueillera le salon. Tous les acteurs du marché de l'électronique de loisir étaient présents. Les stands rivalisaient d'originalité. Sur une seule allée, les stands de Nintendo, de Sony et de Sega s'alignaient, présentant les machines et les jeux aux visiteurs. Le nombre de produits consoles en démonstration cette année est impressionnant : plus de 200 titres, toutes machines confondues. Découvrez donc avec nous les principaux titres de la fin d'année pour la PlayStation, la Saturn et la Nintendo 64.

*Un reportage  
de David Msika.*



## Nouveau

Perfect Weapon (ASC) est un jeu de baston d'un nouveau genre. Imaginez un Street Fighter en un contre cinq, tout en motion capture et des graphismes sublimes...

# La PlayStation s'envole

## Toujours plus loin

La PlayStation connaît un succès démesuré aux États-Unis, un peu comme la taille du stand Sony au Convention Center de Los Angeles.

Playstation

**D**es dizaines de PlayStation étaient déployées à l'occasion du salon sur le stand Sony. Des dizaines de jeux, également, étaient en démonstration et un mur entier était dédié à la petite merveille que Sony couve jusqu'à la rentrée prochaine : Crash Bandicoot. Mais l'angoisse nous a étroitement devant de jeux en cours de développement pour la PlayStation et une question s'est tout de suite imposée : la qualité sera-t-elle au rendez-vous. Et bien, oui ! Sur la somme monstrueuse de jeux que nous avons vu, testé, éprouvé, jaugé, évalué, quasiment aucun ne nous a déçu. Nous avons même eu de très belles surprises du côté des éditeurs tiers. Nous avons découvert plus d'une centaine de titres devant paraître d'ici la fin de l'année sur PlayStation. Tous les genres ont été abordés, mais le thème le plus exploité est tout de même celui de l'action.

**TOUJOURS PLUS DE JEUX** pour attirer les joueurs, toujours plus de sensations auxquelles goûter... Qu'il s'agisse de jeux de plate-forme ou de jeux de combat, des files de visiteurs attendaient sagement leur tour pour essayer les tout nouveaux produits de Sony. Ce salon a été l'occasion de découvrir également l'application de toutes nouvelles techniques de programmation (notamment dans des titres comme Pandemonium, Wild 9's ou encore Disruptor) qui font penser que la machine est enfin exploitée à son maximum. Et puis, dans les nombreuses prestations orales des dirigeants de Sony, à travers les discussions en table ronde ou les communiqués de presse par exemple, on a pu distinguer la politique qu'envisage d'adopter Sony pour les mois à venir. Tout d'abord, améliorer leurs services de distribution pour être présents partout. La barre des cinq millions d'unités vendues à travers le monde a été franchie, mais Sony ne

compte pas s'arrêter là. Le second point important de leur politique concerne le rapport de la société mère avec ses différentes succursales. Elle envisage une transparence plus grande, ceci afin que l'information se diffuse le plus rapidement et le plus parfaitement possible dans le monde entier. Dernier point : s'assurer l'appui du plus grand nombre d'éditeurs afin d'étoffer la logithèque de la machine. À toutes ces décisions, il faut ajouter l'annonce de Sony,



pendant le salon, de la baisse du prix unitaire de sa machine aux États-Unis (199 \$, soit environ 1 000 francs).



**C'est sur des produits comme Crash Bandicoot que Sony va faire la différence**

**JUSQU'À PRÉSENT,** Sony s'est bien débrouillé. La compagnie, dans le secteur de l'électronique de loisir, a rempli ses objectifs avec succès. Cette année, c'est sur des produits comme Crash Bandicoot ou Wipe Out XL que Sony compte faire la différence afin de gagner la guerre des nouvelles technologies. Soutenu par des firmes prestigieuses comme Psygnosis ou Namco, Sony prétend n'avoir pas de souci à se faire pour l'avenir, « même avec de nouveaux concurrents ».

# Politique pléthorique

## Sony sur tous les fronts

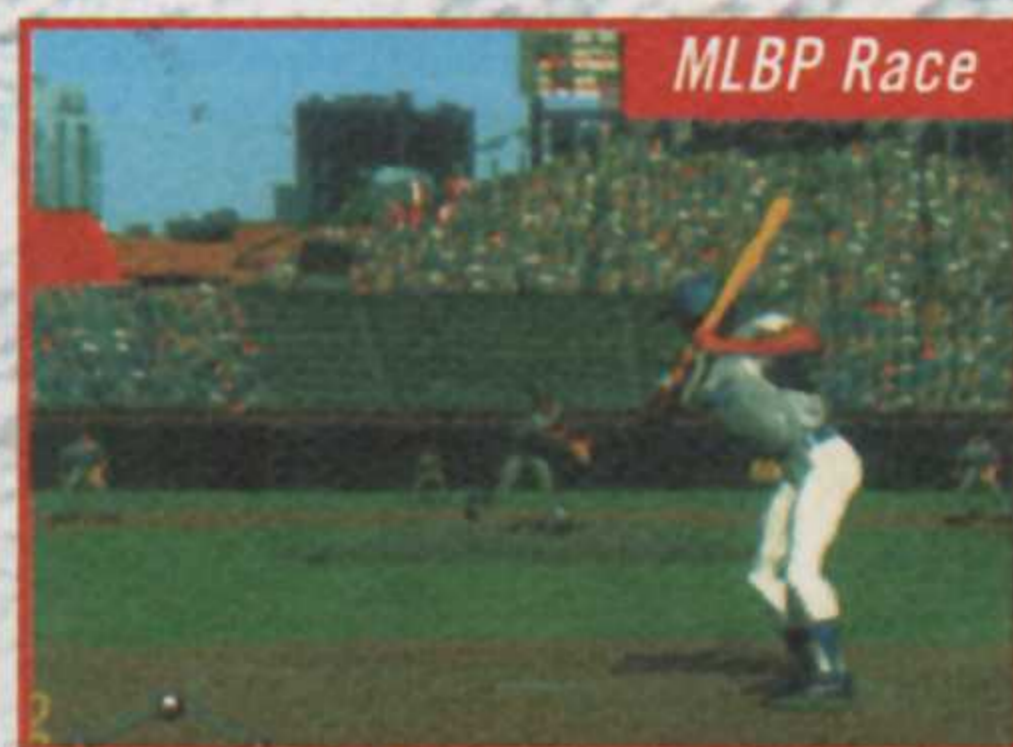


**L**es titres in-house de SCEA ne sont pas nombreux, mais leur qualité est indéniable. Il faut avouer que l'on trouve surtout des suites de softs à succès et des simulations sportives. **Jumping Flash 2** reprend le monde et les personnages du **Jumping Flash** original. Mais loin d'être lassant, le jeu voit son intérêt accru par la taille et la variété des niveaux, les nouveaux graphismes, les nouvelles armes et la durée de vie plus longue. Une bonne surprise : **Twisted Metal 2**. La jouabilité a gagné en facilité et les graphismes ont perdu leur aspect terne et pixélisé. Le jeu est légèrement plus rapide et pré-

sente huit nouveaux terrains de jeu, dont Paris ! Dernière suite, **xtreme**. Ce titre succède à ESPN Extreme Games et plonge à nouveau le joueur dans une série d'épreuves sportives de rue (roller-blade, vtt, skateboard, etc.). Malheureusement les premières images mouvantes ne sont pas faites pour convaincre : les animations restent saccadées et les graphismes aussi simples. Toujours du côté du développement interne, on trouve **Epidemic**, la version américaine de Kileak the Blood 2, le doom-like à succès de la PlayStation, et **Bogey Dead 6**, un simulateur de vol qui aurait plutôt tendance à verser dans l'arcade. L'action est très fluide, rapide, entraînante... Un peu comme dans **Air Combat** ! Les simulations sportives ne sont pas en reste puisque l'on



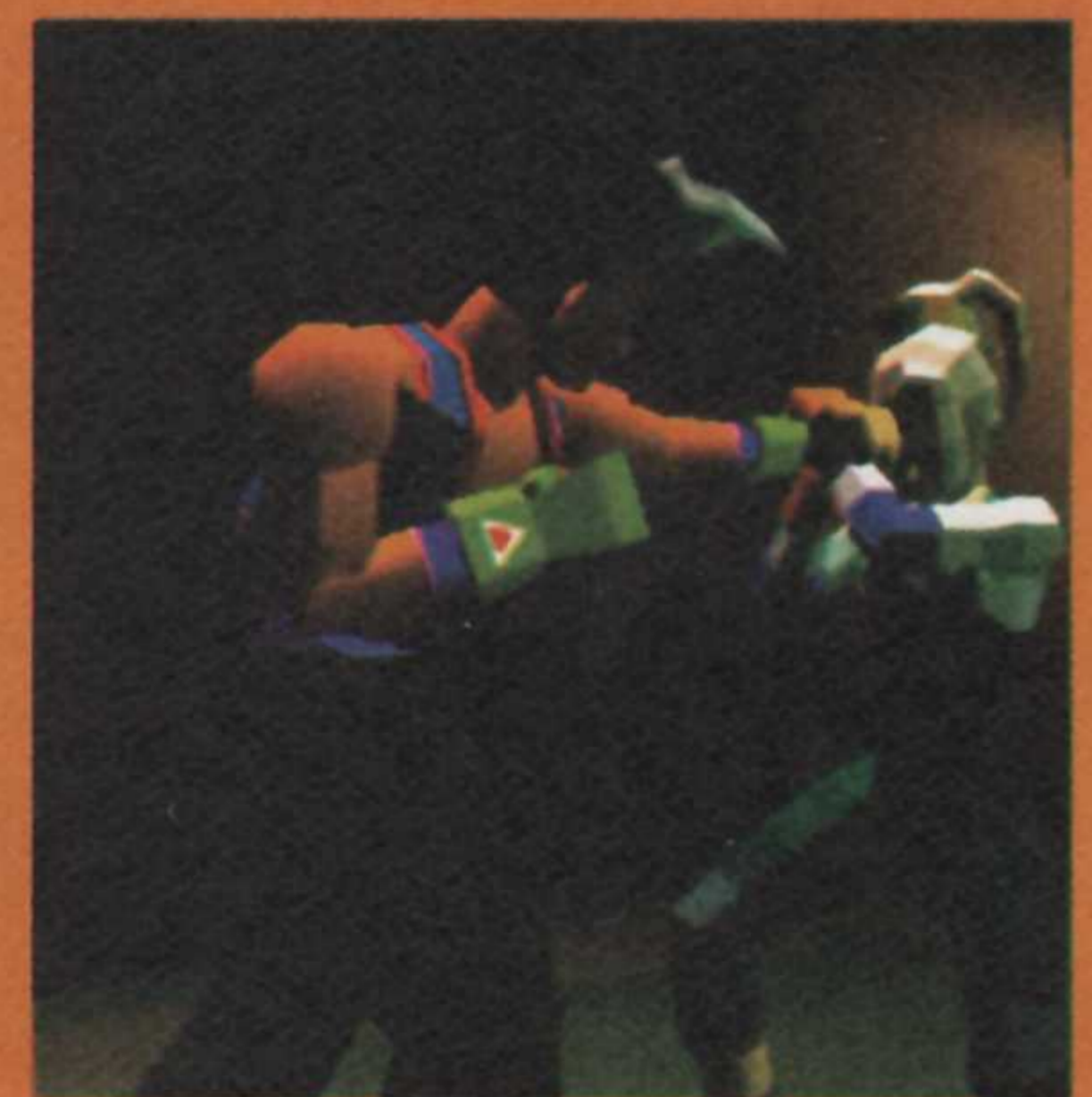
pouvait également voir **MLB Pennant Race**, un jeu de baseball très impressionnant par son réalisme et **NBA Shoot Out**, que nous connaissons en Europe sous le titre de **Total NBA**. 🏀



### Tobal N°1



Square Soft scelle définitivement son association avec Sony avec **Tobal No. 1**, son nouveau jeu de combat pour la PlayStation. Entièrement réalisé en 3D (un peu grossière, d'ailleurs), le jeu se veut réaliste : ni arme blanche, ni arme à feu, ni coups spéciaux. Square Soft a mis au point un tout nouveau système de projections et d'enchaînements qui donne au jeu un caractère technique tout nouveau. Les environnements, comme les personnages sont variés ; évidemment, ces derniers possèdent un éventail assez large de coups.



# Aventure, action et réflexion

## À fond les méninges



Incredible Idiots in Space



HOST



Pitball



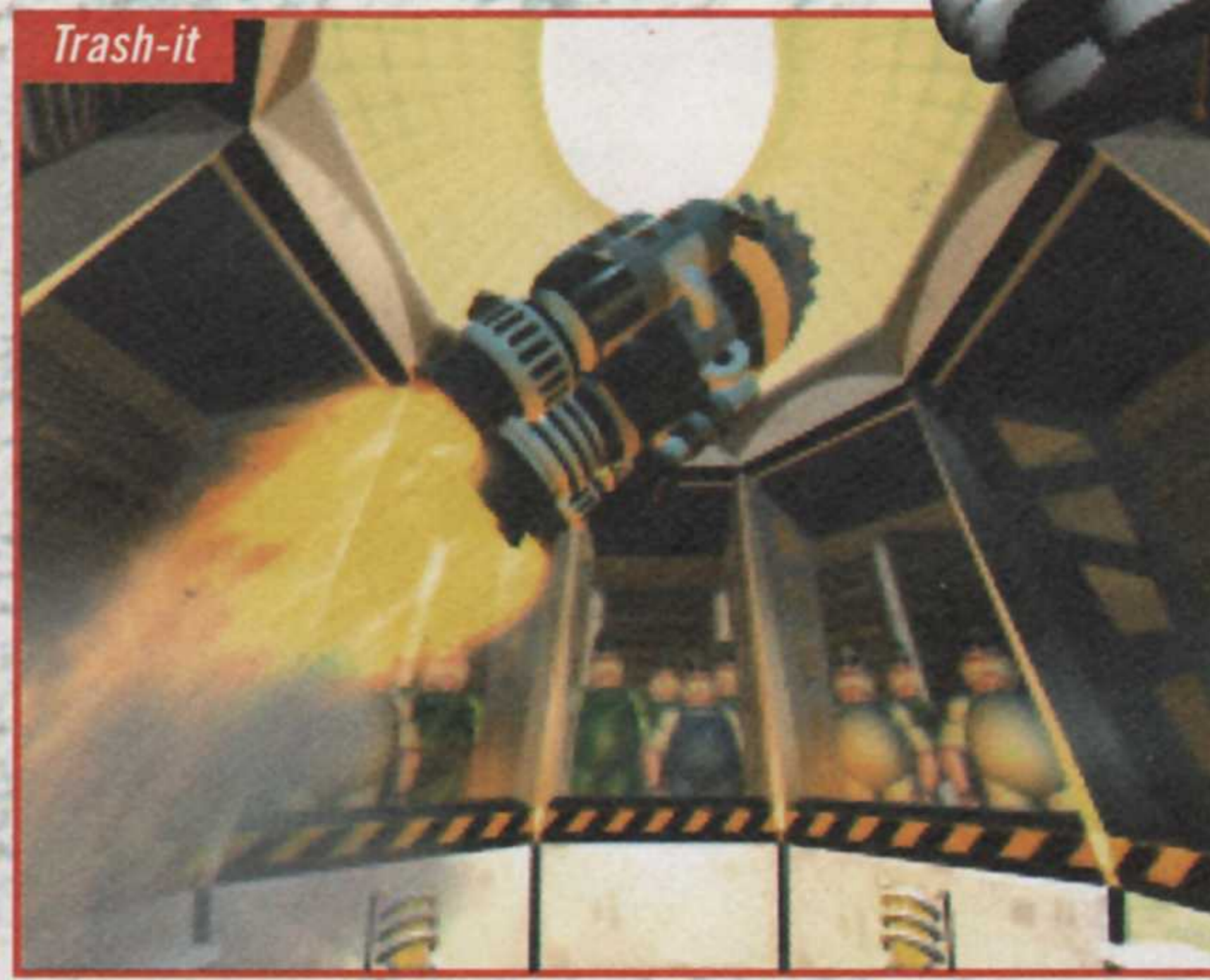
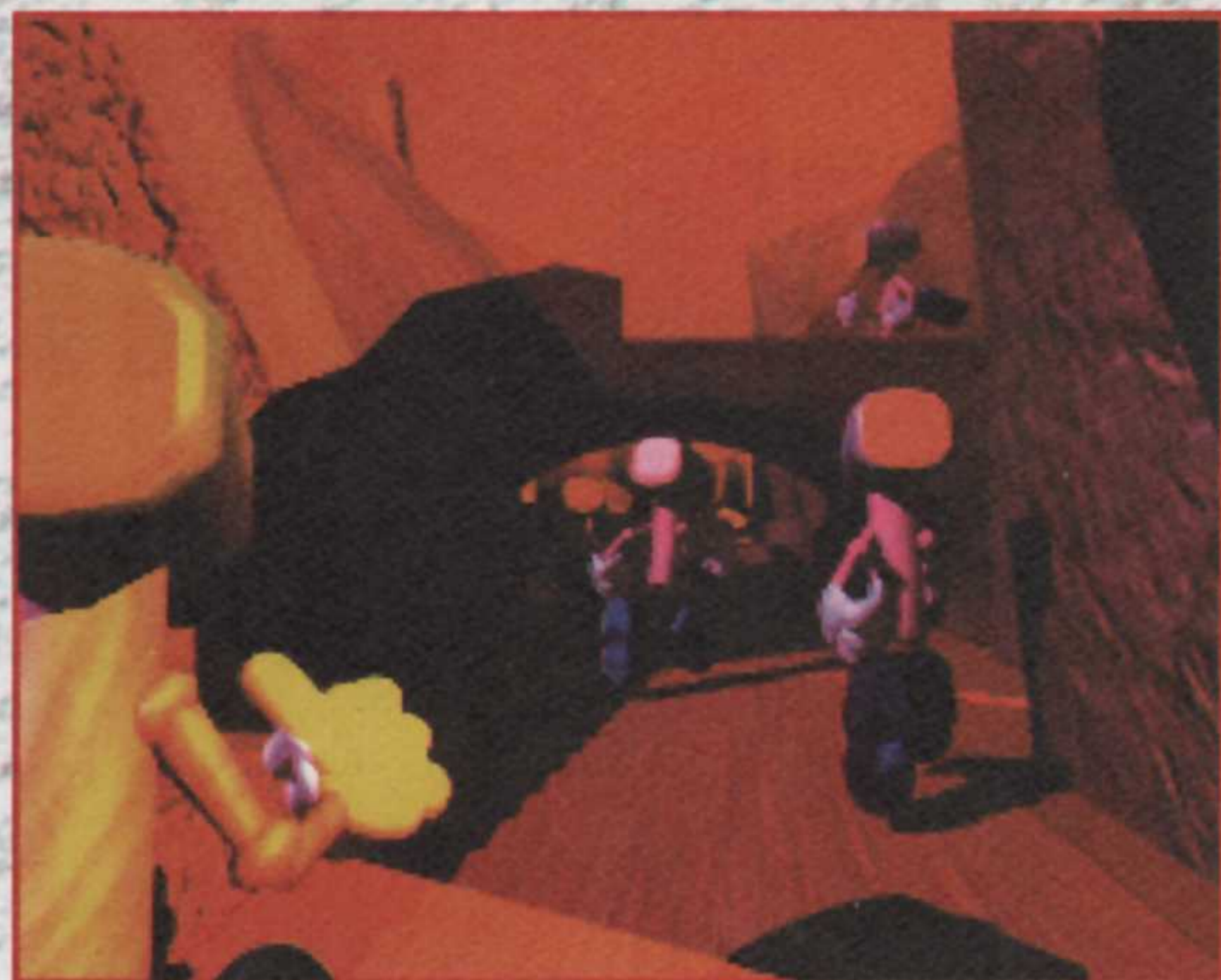
Supersonic Racers

**T**ous les styles de jeux sont abordés par les produits PlayStation à venir.

Nous laissons pour la fin les titres d'action pure (dont les joueurs raffolent) pour vous présenter les titres qui relèvent plus de l'aventure, de la simulation voire de la stratégie. Parmi les jeux d'aventure/action et les jeux d'aventure, on trouve **Hexen** d'iD Software, qui est la suite, de la suite du très célèbre **Doom** (paru sur PC initialement) et **Killing Zone** (Crystal Dynamics), un shoot/aventure qui n'a pas encore de date de sortie annoncée. **Incredible Idiots in Space**

(ASC) est un titre original qui vous met à la tête d'une colonie d'êtres totalement stupides (comme les Lemmings) et qu'il vous faut diriger afin qu'ils se développent. Le jeu est entrecoupé de scènes cinématiques de toute beauté. À un niveau beaucoup plus aventureux, **HOST** (MGM) et **Shining Sword** (ALG) sont respectivement une aventure futuriste et une aventure médiévale. Les simulations sportives ne sont pas très nombreuses et surtout, elle ne sont absolument pas conventionnelles. Chez Mindscape, **Supersonic Racers** promet d'être un jeu vraiment exceptionnel. Il rappelle bien sûr le dessin animé : *Les fous*

*du volant* ; il s'agit d'une course de voiture complètement délirante. Chez Fox Interactive, **Pitball** est la version moderne du légendaire **Speedball** ; deux équipes de deux joueurs s'opposent dans une arène afin de mettre une balle lumineuse dans un trou. Ce qui est amusant dans ce jeu, c'est que tous les coups sont permis. Toujours chez la Fox, on trouve **Constructor** et **Trash-it**, deux jeux de réflexion qui font appel au sens de la gestion du joueur. 🦾



Trash-it

# Psygnosis

## Une large gamme

**A**nnoncé précédemment comme la suite de Destruction Derby, **Monster Truck Rally** est un titre indépendant qui pose le joueur sur le siège conducteur d'un immense camion américain. Le jeu comporte deux phases : la course et le spectacle. Il faut passer par dessus une série de voitures en faisant le plus de dégâts possibles. Dans la gamme des suites, on trouve **Discworld 2**, directement inspiré de l'œuvre de Terry Pratchett. Un scénario très fouillé, une interface toujours aussi agréable.

En ce qui concerne les nouveaux titres, **Lomax in Lemmingland** est un jeu de plate-forme exploitant les personnages stupides que sont les Lemmings. Le jeu est bourré d'humour et de situation amusantes ; Les graphismes sont vifs et agréables et l'animation,



même si elle comporte encore quelques bugs, est acceptable. **Tenka** est un doom-like qui représente la nouvelle ère de jeux 3D pour la PlayStation, d'après ses concepteurs. L'ambiance est sombre et l'action très violente. En parlant d'ambiance, **La Cité des Enfants**

**Perdus** en propose une fantastique, fidèle au film de Caro et Jeunet. Pour l'instant, seul le premier niveau du jeu est visible. Les concepteurs ont énormément travaillé sur le rendu graphique et la qualité des énigmes qui composent le jeu : plus de cent décors et







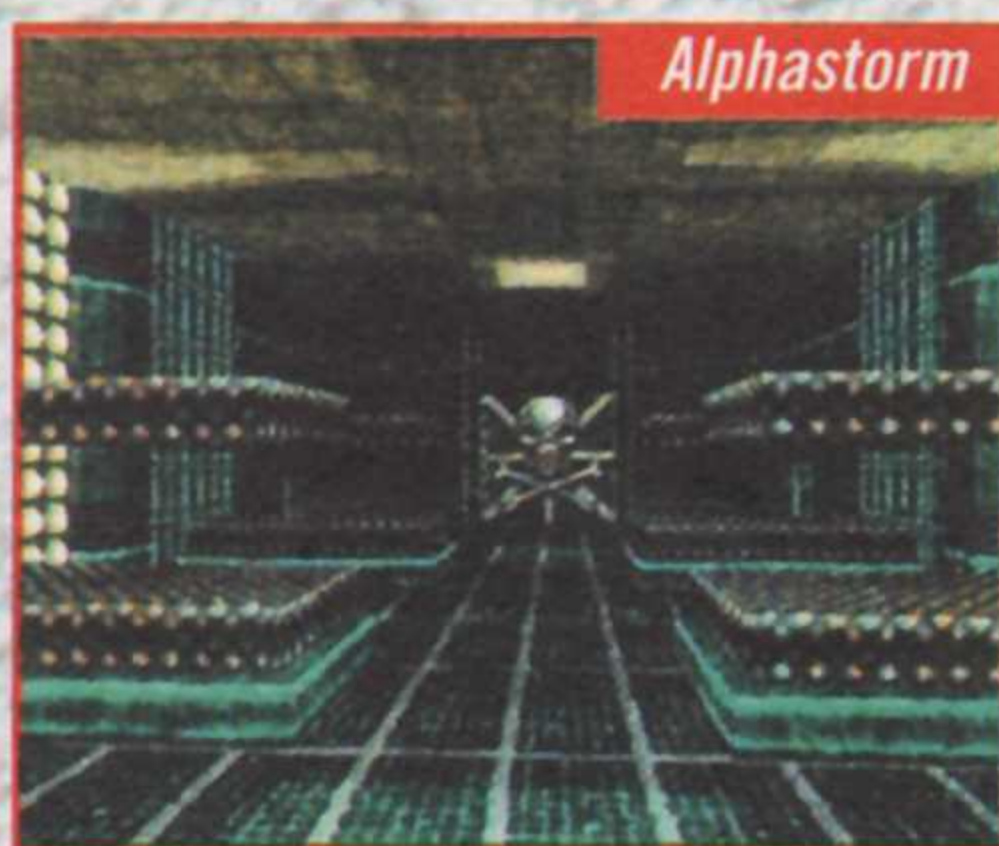
Sentient

plus de vingt personnages animés grâce au procédé de motion capture. **Athanor**, est un jeu d'aventure/action en 3D temps réel dont le scénario sert d'alibi à de violents combats dans un univers mythologique. Le jeu est fluide et dispose d'un moteur de dialogues intéressant. Psygnosis propose trois jeux d'aventure : **Alphastorm**, **The Fallen** et **Sentient**. **Alphastorm** est un jeu d'action/stratégie dans lequel le joueur incarne un pirate de l'espace dont la préoccupation est de dérober des vaisseaux pour

les revendre, afin de racheter des matériaux, etc. Le jeu propose une partie gestion mêlée à des scènes d'action. **The Fallen** soumet au joueur un univers futuriste dans lequel il peut agir en toute liberté. Le joueur peut choisir parmi deux camps : les Lords ou les Fallen. Les personnages qui sont capables d'interactions complexes avec le joueur. **Sentient** est un jeu d'aventure au scénario complexe ; à l'intérieur d'une base spatiale, située au milieu d'un soleil, un homme transporte la peste... Un meurtre est commis. Des énigmes à résoudre, de nombreux personnages avec lesquels discuter et un environnement angoissant. Tous ces produits sont prévus pour la fin de l'année au plus tôt.



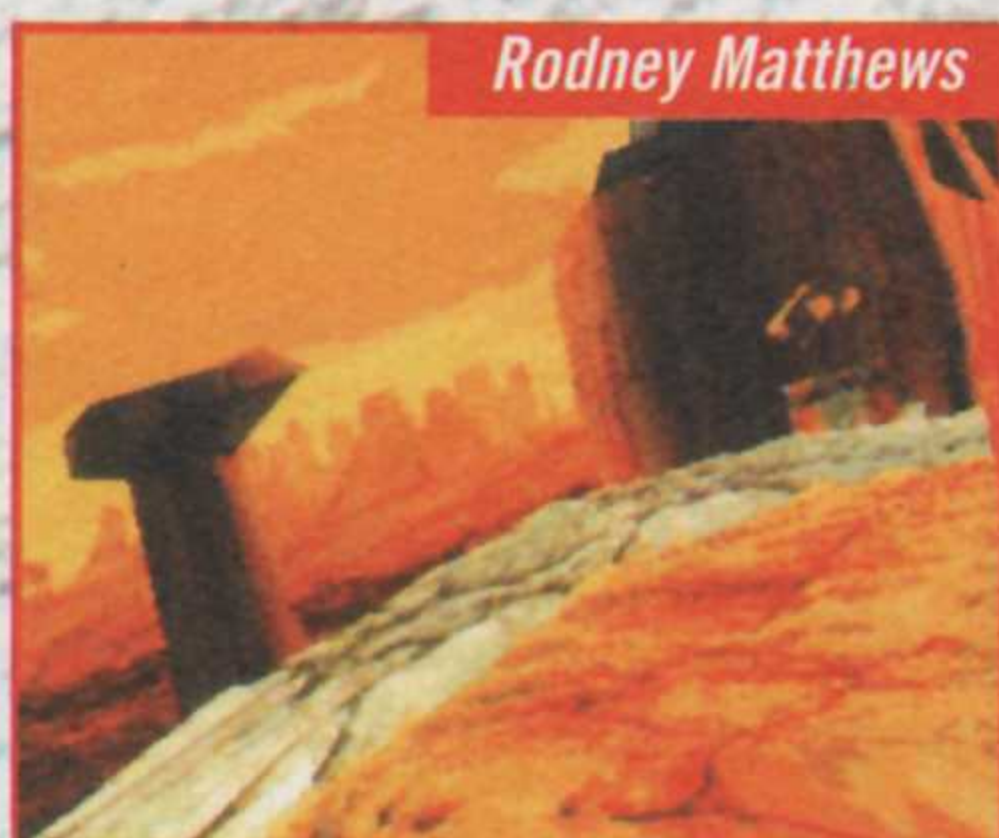
Lomax in Lemmingland



Alphastorm



Athanor



Rodney Matthews

## DEUXIÈME LIGNE DROITE

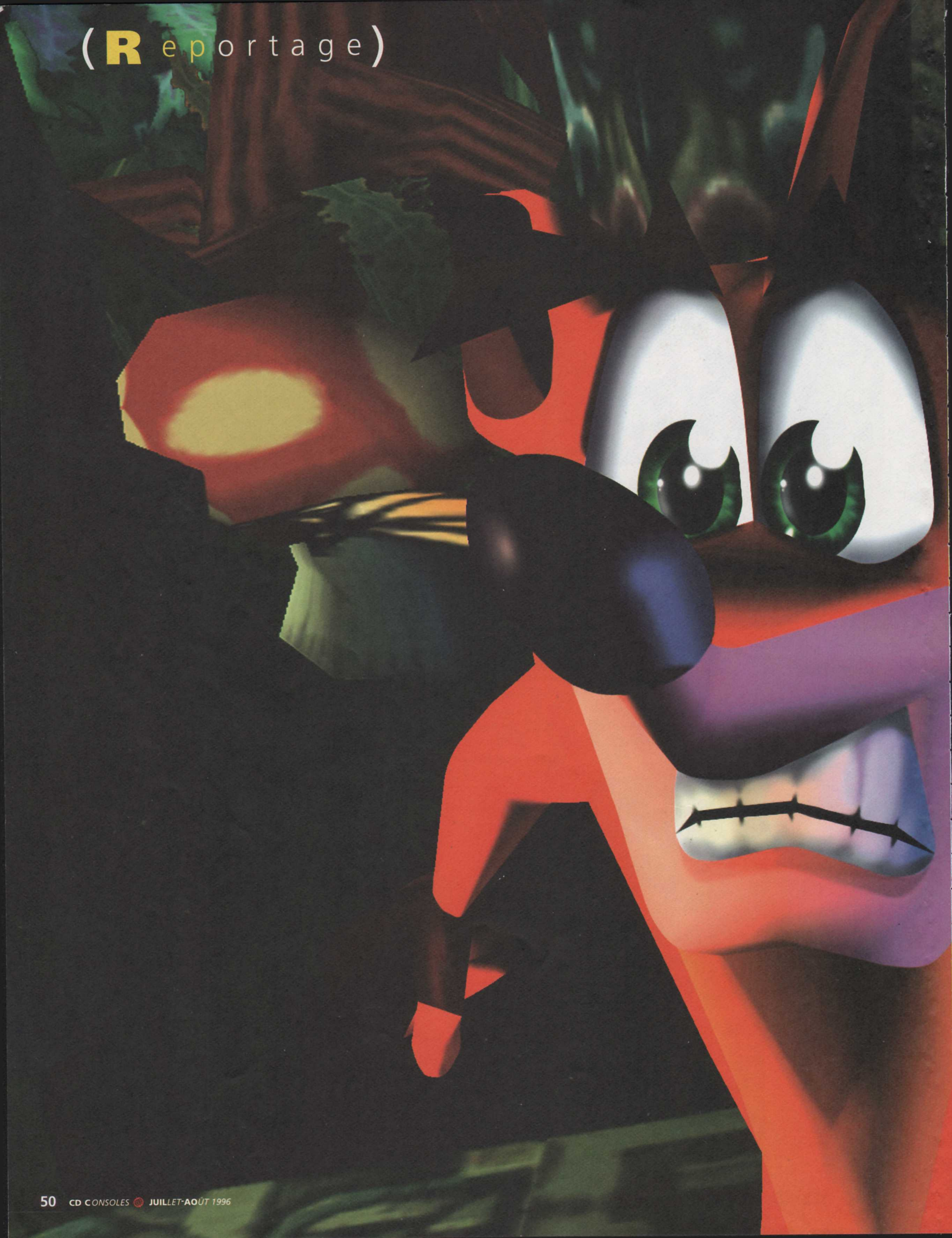


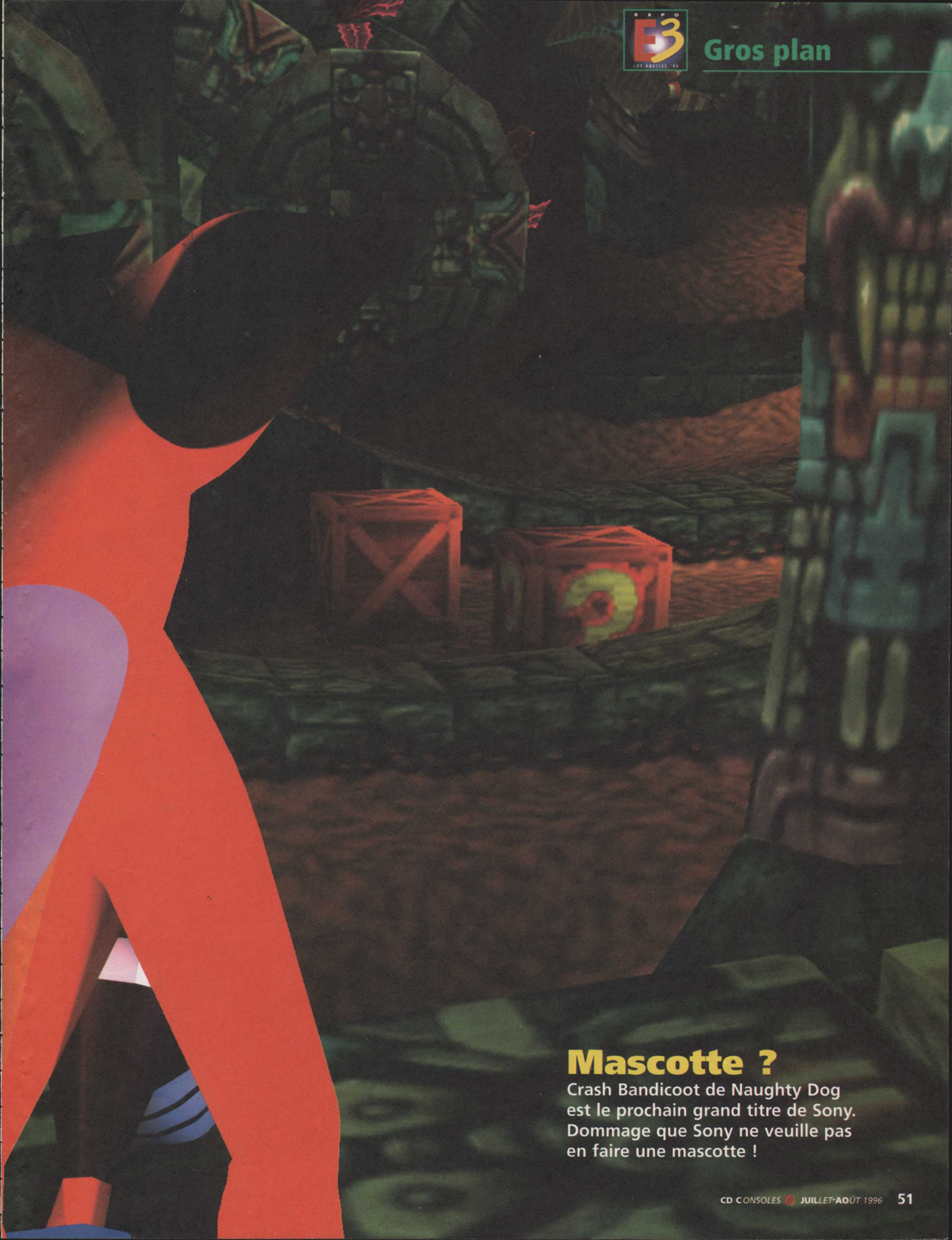
Les deux suites les plus attendues de Psygnosis sont également des jeux de courses spectaculaires. Il s'agit de **Destruction Derby 2** et de **Wipe Out XL**. On commence par **Destruction Derby 2** qui corrige l'erreur fondamentale du premier volet (bien que ce dernier soit très bon) ; il s'agit maintenant d'un véritable jeu de course où le but primaire est de franchir la ligne d'arrivée plutôt que de massacrer les véhicules qui concourent avec nous. Les graphismes, à ce stade du développement, n'ont pas franchement changé et l'animation reste aussi bonne qu'auparavant. En termes d'innovations, les effets spéciaux sont plus travaillés : les voitures s'enflamment littéralement. Les circuits sont plus longs, plus rapides et les options de personnalisation de votre véhicule sont plus poussées. **Wipe Out XL** ou **2097** est franchement étonnant. Autant le premier épisode m'avait laissé froid, autant celui-là m'a captivé au point qu'il a fallu m'arracher le paddle des mains (véridique). Les graphismes sont vraiment meilleurs, l'action est beaucoup plus rapide et les effets spéciaux ont été franchement améliorés (traînée lumineuse derrière le véhicule, impacts des armes plus impressionnants).



Destruction Derby 2

(**R** eportage)





## Mascotte ?

Crash Bandicoot de Naughty Dog est le prochain grand titre de Sony. Dommage que Sony ne veuille pas en faire une mascotte !

# Crash Bandicoot

## La non-mascotte



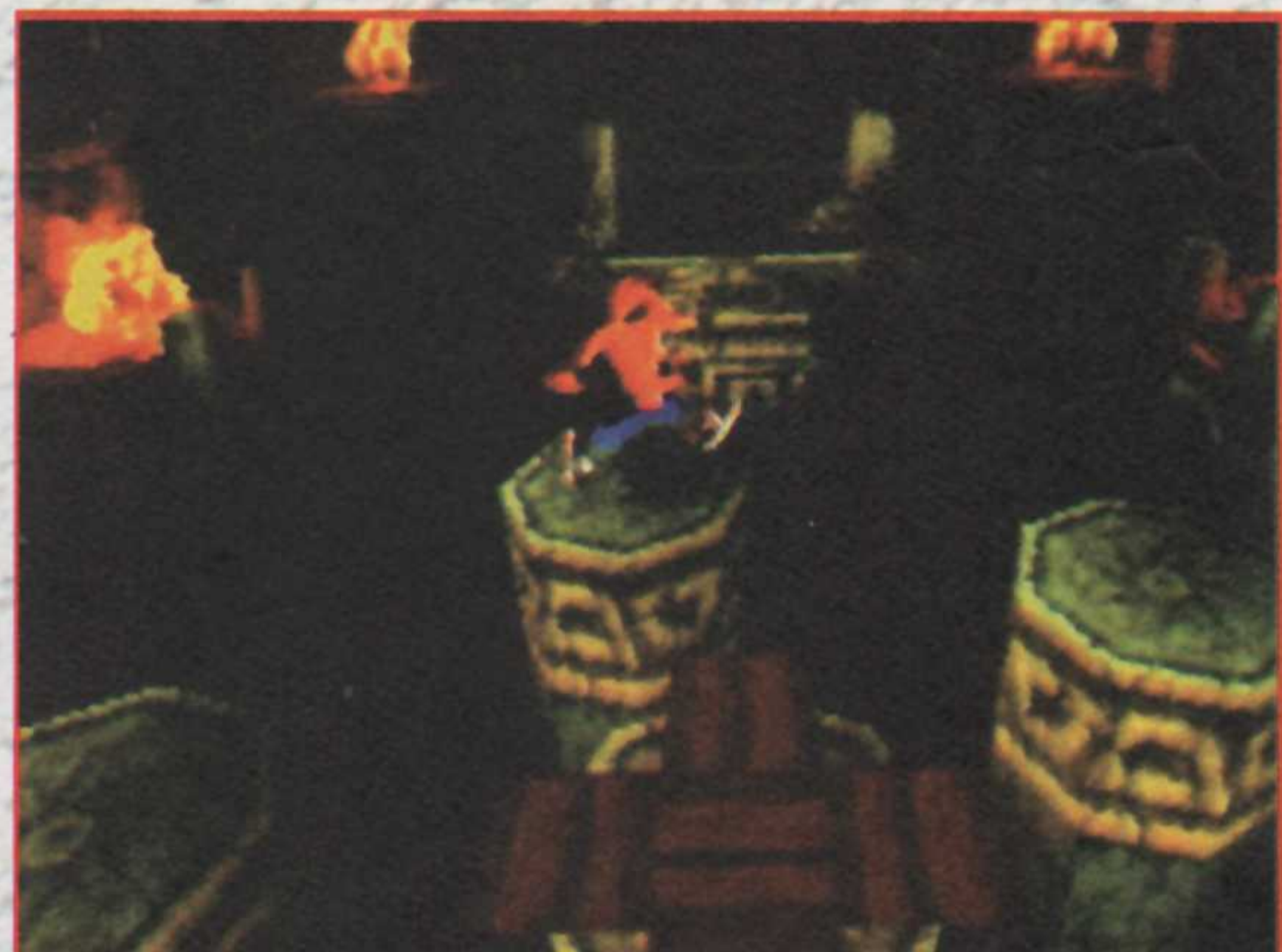
**U**n mur entier du stand de Sony était recouvert d'écrans de télévision sur lesquels tournaient Crash Bandicoot. Une dizaine de machines accessibles aux visiteurs ont ainsi pu accueillir ceux qui désiraient essayer le petit bijou de Sony. La première impression est franchement bonne : le jeu est facile d'accès et très instinctif. Inutile de lire la moindre notice pour comprendre comment marche le jeu ! Étonnamment, ce jeu est excellent. Je dis étonnamment, puisque les précédentes réalisations de Naughty Dog, n'était pas des plus marquantes. Crash Bandicoot a été créé et développé par Naughty Dog pour l'Universal Interactive Studio (UIS) dans le cadre d'un contrat portant sur trois titres. Naughty



Boy, en tant que compagnie indépendante impliquée dans le développement de logiciels, a été chargé de concevoir un jeu qui mettrait l'accent sur la jouabilité et dont le personnage principal aurait un caractère très marqué capable d'évoluer au fil du jeu.

**LE RÉSULTAT** est un jeu en 3D véritablement révolutionnaire, conçu uniquement pour la PlayStation. Sony a été franchement emballé par le projet et a racheté les droits exclusifs

d'édition et de distribution du jeu à UIS. Crash Bandicoot propose un traitement unique de la 3D et une résolution graphique phénoménale en termes de performances. C'est le premier jeu d'action créé entièrement en polygones (personnages comme décors) dont la résolution est assez élevée pour





l'effet d'un jeu en précalculé. Pour les besoins du développement, Naughty Dog s'est appuyé sur PowerAnimator, le logiciel d'Alias/Wavefront qui tourne sur Silicon Graphics. Le rendu est « toonesque », les personnages revêtant des allures de cartoon américains. D'ailleurs, le personnage de Crash (le bandicoot est l'amalgame d'un rongeur australien et d'un marsupial) n'est pas sans rappeler le loup de Tex Avery. Le jeu est un savant mélange de plusieurs types de jeux de plate-forme.

**LA PREMIÈRE PHASE** de jeu est quasi-subjective ; la caméra est légèrement en recul par rapport à Crash et suit intelligemment ses mouvements. Le joueur est libre d'avancer à son rythme (ce n'est pas forcément vrai dans les autres niveaux du jeu) et de se familiariser avec les commandes. Crash

est capable de sauter, de courir et de tourbillonner ! Cette dernière option lui sert à la fois d'arme et de bélier capable de défoncer les murs, les caisses ect. Bref, tout ce qui se trouve sur sa route. Bien sûr, il est capable de mélanger ses trois attributs. Les autres phases de jeu sont relativement identiques dans le concept : progresser. Mais la réalisation change radicalement d'un niveau à l'autre. La deuxième épreuve est beaucoup plus classique : il s'agit d'une phase de jeu en progression latérale (comme Donkey Kong Country) intégrant des effets de zoom intelligents. La caméra se rapproche lorsque l'action demande un angle de vision plus rapproché. Le but du jeu est simple : arriver au bout du niveau. Pour se faire, il faut successivement éviter les monstres, les pièges, ainsi que les défaillances topographiques (gros trou dans le sol, pont qui s'écroule, etc) et les nombreux projectiles. Une vraie partie de plaisir n'est-il pas vrai ? Crash Bandicoot est la grosse licence de Sony pour la rentrée prochaine. Il semble raisonnable de considérer ce titre comme le cheval de bataille de la société dans la guerre qui l'oppose à Sega et à Nintendo. Sony refuse toutefois de considérer le personnage de Crash comme une éventuelle mascotte. 🐨



## INTERVIEW

### Un mot de plus

*Nous les avons rencontrés devant un mur recouvert d'écrans de télévision sur lesquels on pouvait voir tourner Crash Bandicoot...*

*Jason Rubin et Andy Gavin, les deux fondateurs de Naughty Dog, ont accepté de nous parler de leur nouveau jeu et de leurs ambitions.*

**CDC - Comment vous est venue l'idée de créer le personnage de Crash ?**

*Nous voulions donner au personnage du jeu une allure de mascotte pour que tout le monde puisse l'identifier facilement et qu'il devienne une figure du jeu vidéo. Pour cela, nous avons décidé de lui coller un caractère particulier, du genre excité (rires). De la même manière que Sonic et Mario portent les étendards de Sega et de Nintendo, nous espérons que Crash Bandicoot devienne le porte-parole de Sony...*

**CDC - Quels sont les atouts de Crash Bandicoot ?**

*La jouabilité ! Nous avons complètement axé la conception et la réalisation du jeu sur ce critère. Nous voulions favoriser le plaisir de jeu plutôt que le plaisir des yeux. Bien sûr, la réalisation graphique n'en a pas souffert pour autant et nous considérons avoir fait du bon boulot de ce côté là. Mais c'est avant tout un jeu pour les joueurs ! Il répond instantanément et sa prise en main est quasi-instinctive. Et puis, nous avons travaillé le personnage de manière à ce qu'il apparaisse comme sympathique et attachant.*

**CDC - Combien de niveaux compte le jeu ?**

*Un peu plus d'une trentaine... trente-six, je crois. Mais l'intérêt du jeu réside justement dans la variété des niveaux. Nous avons voulu intégrer différents styles de jeu dans Crash Bandicoot et d'un niveau à l'autre l'interface change. Dans le premier niveau, la caméra suit Crash tandis qu'au deuxième, l'angle de vue est latéral ; comme dans un jeu de plate-forme ordinaire, à la différence que nous avons introduit des effets visuels : zooms, effets de lumière, etc. Je pense que Crash Bandicoot possède six types de jeu.*

**CDC - Combien de temps avez-vous travaillé sur ce projet ?**

*Pas loin de dix-huit mois... Et quels mois ! On ne s'attendait certainement pas à ce que cela nous donne autant de travail. Mais nous avons voulu paufiner le concept et la réalisation.*

**CDC - Comptez-vous réutiliser, dans un autre jeu, le personnage de Crash ?**

*Le temps nous le dira. Nous sommes une petite équipe et nous nous efforçons de nous concentrer sur un seul projet à la fois.*



# Sur l'estrade

## L'embaras du choix



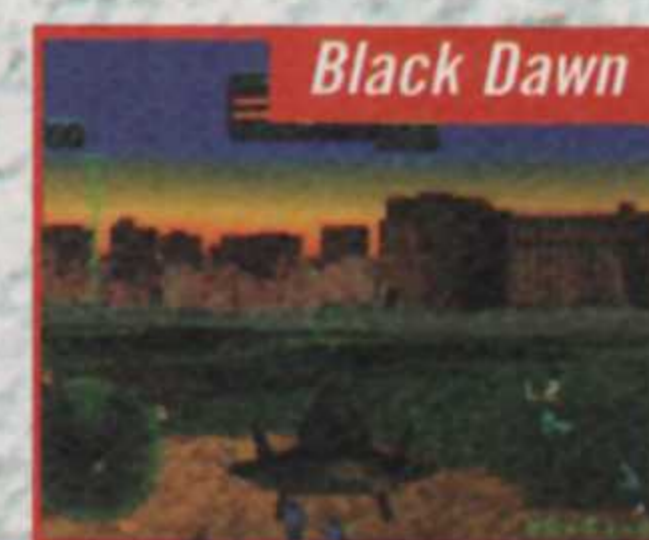
**C**ommençons par les jeux d'action.

Les plus classiques sont Armed et Soviet Strike. Armed (Activision) est un beat'em all dans toute sa splendeur : vous incarnez un gros guerrier pourvu d'armes redoutables et destiné à détruire quiconque se met sur sa route. Quant à Soviet Strike (EA), il s'agit d'un mélange savant entre Urban Strike et Choplifter à la sauce 32 bits ; vous dirigez donc, avec l'âme d'un paladin lawful good du 7300

Sunset Boulevard, un hélicoptère dans un univers hostile. Le jeu mêle des décors 2D et 3D, ce qui permet de gérer des interactions avec le décor tout en dispensant de magnifiques bandes de bitmap. Le jeu dispose de beaucoup d'attraits, surtout au point de vue des effets spéciaux



Divide : Enemy Within



Black Dawn



Armed



Colliderz

(lumières, ombres, explosions, etc.). Autre jeu marquant, Colliderz (ASC) qui est une espèce de compétition futuriste opposant des équipes de chars profilés et très bien armés. L'intégralité du jeu est réalisée en 3D et les huit équipes qui composent le jeu ont été conçues avec une Silicon Graphics. L'action est d'une rapidité surprenante et d'une clarté étonnante (malgré l'obscurité des arènes). Divide : Enemy Within

(Viacom) est un jeu d'aventure/action en trois dimensions dans lequel le joueur doit récupérer une sonde et sauver son partenaire avant de retourner au vaisseau mère. Les races extraterrestres ne sont pas d'accord. Toujours chez Viacom, on trouve Slamscape. Recréant à chaque niveau un mini-univers 3D. Pour compléter chaque tableau, il faut entreprendre la quête d'un certain nombre de cristaux qu'on

### Perfect Weapon

Perfect Weapon (ASC) est un nouveau venu dans le monde des jeux de combat et c'est bien sûr une très bonne surprise. Les images que nous publions aujourd'hui ne vous donneront hélas qu'une très vague idée de la réalisation du jeu, mais vous pouvez doré et déjà constater que l'environnement graphique est pour le moins splendide. Sachez également que le jeu tourne bien, que les personnages sont animés grâce à la technique de la motion capture. Perfect Weapon est un beat'em all dans lequel vous dirigez Blake Hunter. C'est un agent secret qui pratique les arts martiaux (un expert en la matière). Les combats sont, on peut le souligner titanesques (vraiment le délire !) et il arrive parfois que l'on doit se battre contre cinq adversaires en même temps (ça c'est vraiment du sport). Imaginez Street Fighter à un contre cinq !



Slam Scape

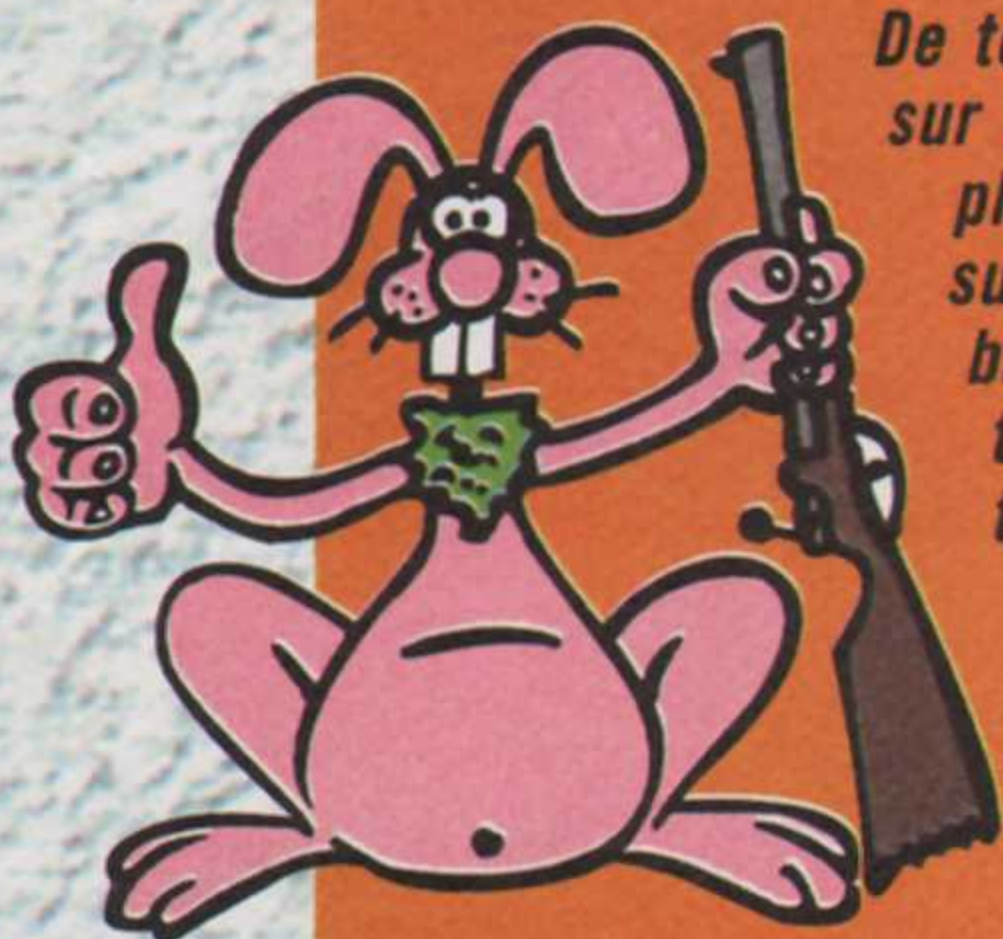


Soviet Strike



Starwinder

## Disruptor



De tous les jeux doom-like existant sur PlayStation, *Disruptor* se place plusieurs coudées devant. La vue subjective trouve dans ce jeu une brillante représentation. La multitude des décors, leurs réalisations, les possibilités du personnage, le nombre d'armes disponible... Tout est fait pour séduire. De plus l'ambiance, très largement inspirée des meilleurs films de science-fiction, donne à *Disruptor* une dimension angoissante ; on hésite presque à s'engager dans certains couloirs.



Tigershark



ne peut récupérer qu'au prix d'un intense effort. Vous êtes à bord d'un vaisseau, en vue quasi subjective. En vue subjective, mais sur l'eau cette fois, *Tigershark* (GT Interactive) nous emmène faire un tour en sous-marin. Votre véhicule peut effectuer des plongées et tirer des salves de torpilles. Toujours plus d'action avec *Starwinder*

(Mindscape) qui, malgré son nom, est tout simplement une course inspirée (quelque peu) de *Wipe Out*. Le jeu est finalement moyen, mais *Mindscape* a intégré plus de cinquante minutes de cinématiques. Le principal défaut de *Starwinder*, c'est son manque total de jouabilité. *Black Dawn* (Virgin) est un simulateur d'hélicoptère hyper-rapide en trois dimensions qui propose vingt-huit missions corsées. Le jeu n'étant pas complètement terminé, il est difficile de dire si le résultat final sera satisfaisant. Au fond du hall south, les stand de Namco et de Capcom se côtoyaient, proposant des jeux de baston : *Soul Edge* pour Namco, adaptation fidèle du titre arcade et *Star Gladiator* pour Capcom, sur le même principe : des coups d'une violence et d'une cruauté incroyable. Les personnages ne possèdent pas de coups spéciaux, mais manient l'arme blanche de manière extrêmement redoutable. 🐉

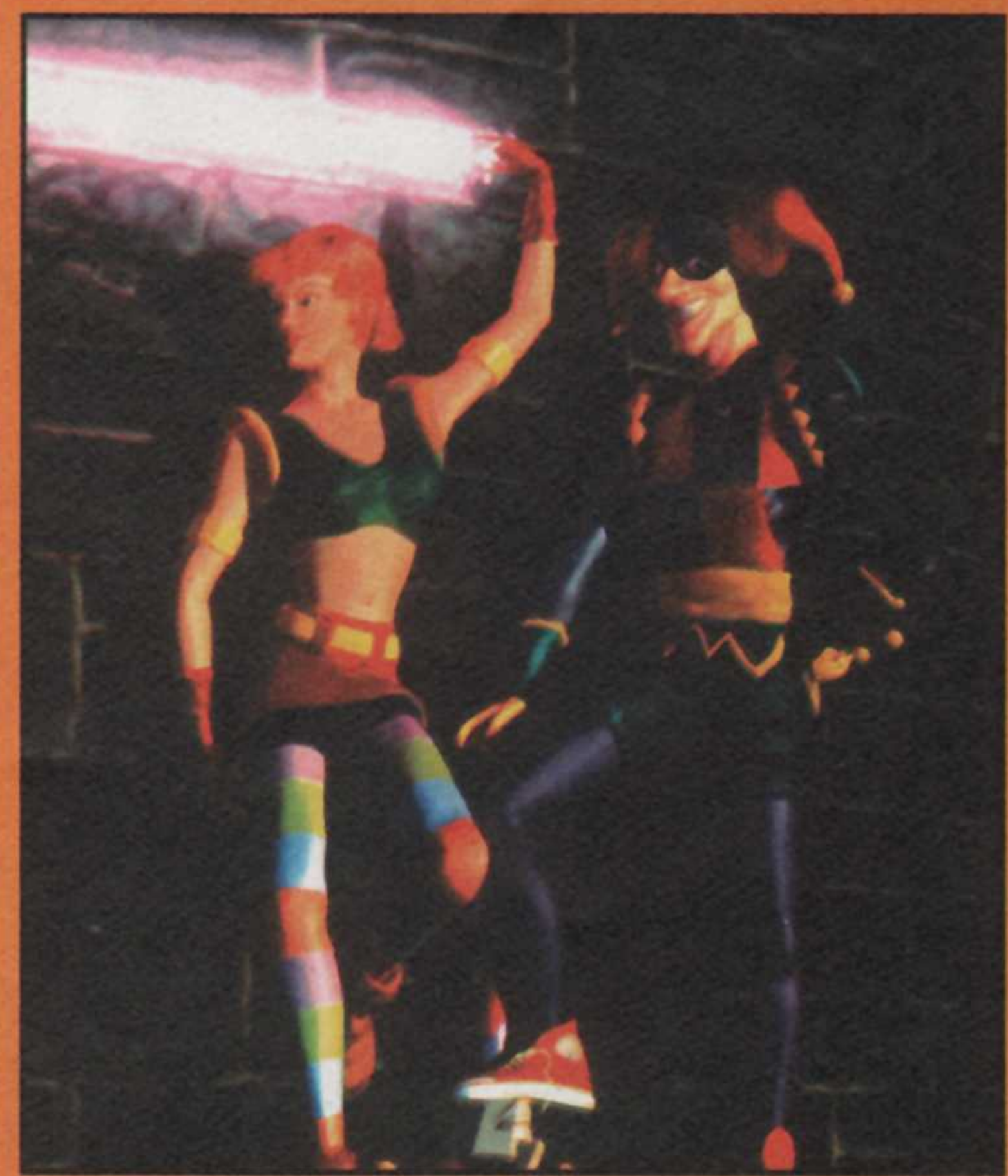


Soul Edge

## PANDEMONIUM

### Frisson

Il s'agit d'un des jeux les plus impressionnants qui ait été présenté lors du salon. *Pandemonium* de Crystal Dynamics est un jeu de plate-forme en trois dimensions qui révolutionne complètement le genre. La gestion des angles de vue arrive à convaincre le joueur qu'il est libre de ses mouvements (ce qui n'est pas vrai, évidemment, puisque le jeu est très linéaire). Les effets visuels sont renversants (transformation, sauts, pouvoirs spéciaux, etc). L'action est prompte et fluide... Très fluide ! Les premières images sont magnifiques et les parties sont accrocheuses à souhait. On l'attend avec impatience !



( **R** e p o r t a g e )



## Impatient ?

Nous avons enfin joué à Heart of Darkness ! Le premier niveau était jouable. C'était beau ! Il va encore falloir patienter deux mois...



# La Saturn dans le salon

## Objectif qualité

Les jeux qui ne sont prévus que pour la Saturn ne sont pas légion. C'est donc sur la qualité des titres que mise le géant japonais.

Sega Saturn

**L**es licences exclusives dont dispose Sega donnent invariablement lieu à des titres d'excellente facture. *Sega Rally*, *Virtua Fighter 2* et *Virtua Cop* sont les parfaits exemples de ce dogme. L'E3 était l'occasion rêvée pour Sega de présenter en avant-première, puisque la firme était absente de l'ECTS, les jeux forts qui doivent débarquer à partir de la rentrée prochaine sur la Saturn. Encore une fois, la qualité était au rendez-vous.

**LA FIRME** est complètement consciente d'avoir commis des erreurs lors du lancement de la Saturn et tend à les corriger au fil du temps. L'une des erreurs concernait la qualité des titres parus lors de la sortie officielle de la machine, mais il s'agit d'une bourde bien involontaire, puisque le système de programmation de la machine est bien plus complexe que celui de la PlayStation. Plutôt que d'utiliser une librairie de routines inhérente à la machine, la Saturn demande aux concepteurs de développer leurs propres routines. Reconnaissons que si, à ses débuts, la Saturn n'a pas franchement montré son meilleur côté (la programmation rébarbative, le prix élevé et le rendu assez décevant), aujourd'hui, au terme d'une maîtrise largement plus avancée de la bête, les résultats deviennent bien meilleurs. La première phase dont je parle plus haut, qui concerne la parution de titres comme *Sega Rally*, *Virtua Cop* et *Virtua Fighter 2* a donné à Sega un nouveau souffle. Les ventes de Sega ont atteint leurs objectifs, mais peut-être par un certain manque d'ambition, les résultats sont

largement inférieurs à ceux du concurrent direct de Sega : Sony. Cependant, la balance aurait plutôt tendance à s'équilibrer en ce moment. C'est peut-être le résultat de la guerre des prix que se livrent les deux compagnies. Quelques jours après l'annonce de Sony concernant la baisse du prix unitaire de la PlayStation, Sega a répliqué en alignant son nouveau prix de vente unitaire sur la machine de Sony. Bilan : les deux consoles sont vendues au prix dérisoire de 199 \$ (environ 1 000 francs) aux États-Unis.

**CÔTÉ JEU**, et même si la partie Saturn n'occupait qu'un tiers environ de la surface de l'immense stand Sega, c'était une véritable fête pour les yeux avec



### Sony et Sega se livrent une impitoyable guerre des prix

des titres comme *Heart of Darkness* (seul le premier niveau était jouable, mais cela était largement suffisant pour se faire une bonne idée du jeu), *Sonic Extreme* et *Command & Conquer*. Sans parler du gros titre de Sega pour la fin de l'année : *Nights*, conçu par les créateurs de Sony. Du côté des éditeurs tiers, personne n'abandonne la Saturn et les développements sont nombreux pour cette année.

# Des jeux pour ma Saturn

## Tout un programme

**L**e jeu le plus impressionnant est sans aucun doute **Heart of Darkness** (Amazing Studio). Je sais, il est aussi prévu sur PlayStation, mais seule la version Saturn était présentée et en plus, c'est cette même version qui doit

sortir en premier. Développé par Amazing Studio, dont l'équipe est dirigée par Eric Chahi, Heart of Darkness est ce qui ce fait de mieux dans le domaine de l'aventure interactive. Le jeu mêle habilement des scènes de jeu normales à des séquences cinématiques d'une rare beauté. Le concept est si intéressant que Steven Spielberg lui-même a décidé d'en faire un film ! Le jeu se compose essentiellement de phases d'action de type plate-forme avec quelques clins d'œil ou rappels à Another World (Delphine Software). Mêlant aventure et action, **Mr. Bone** (Sega) est un produit original qui vous donne le contrôle d'un squelette perdu dans un univers hostile. Les animations sont amusantes : le personnage, Mr. Bone, se déplace nonchalamment en agitant ses os. La réalisation à le mérite d'être originale, principalement en ce qui concerne le rendu graphique. C'est la première fois sur Saturn, qu'un jeu joue autant avec la lumière ! **Fighting Vipers** (Sega), est un jeu de combat à la mesure d'un Toshinden. Ne voulant pas faire de concurrence directe à son propre Virtua Fighter, Sega a décidé que **Fighting Vipers**



serait axé coups spéciaux et armes blanches et le résultat est loin d'être mauvais. Si le jeu ne développe pas vraiment une dimension technique, les animations sont d'une violence ahurissante et c'est ce côté goresque qui plaît. Du côté de Vic Tokai, on trouve





Wet Corpse

## SEGA IN HOUSE

### C'est pas trop tôt !

Les titres conçus en interne, c'est-à-dire par les départements de recherche et de développement de Sega, ont de quoi surprendre. Il s'agit essentiellement de suites, pour la plupart très attendues. Bug Too !, pour commencer, est la suite des aventures de l'insecte vert de Bug. Il s'agit d'un jeu de plate-forme toujours aussi délirants, mais toujours aussi classique (si l'on considère que les changements d'angles sont aujourd'hui monnaie courante). Virtua Cop 2 répond à l'attente des joueurs et ne présente que de petites différences par rapport à la version arcade du jeu. L'utilisation des pistolets optiques donne la sensation d'être devant la borne d'arcade. Pour conclure ce chapitre des suites, Virtua Fighter 3 est annoncé sur Saturn pour le prochain hiver. En démonstration, on pouvait voir tourner en boucle la vidéo du jeu d'arcade : à tomber par terre ! Et puis se distinguant des autres, non pas à cause de son caractère original, puisqu'il s'agit toujours de Sonic, mais par sa réalisation, Sonic Extreme a été une des grosses surprises du stand Sega. Le hérisson bleu repart dans de nouvelles aventures en 3D et le jeu mise avant tout sur la rapidité de l'action.

**Wet Corpse** et **Darkrift**, deux jeux d'aventure très sombres. Le premier est une espèce de polar futuriste dans l'ambiance Blade Runner. Le scénario n'est pas encore finalisé, mais les grandes lignes (meurtres, indices mystérieux, fausses pistes, guerre technologique, etc.) sont attrayantes. Le jeu comporte des scènes d'action, notamment du tir, et des phases d'énigmes. **Darkrift**, quant à lui, est fondé sur un scénario catastrophe du genre : le monde est plongé dans le chaos et un gros méchant tyrannise tout le monde. Il n'est pas original, mais permet de poser le décor d'une aventure à la fois sombre et malsaine. Dans un autre domaine, un peu plus aquatique, **Storm** (Virtual Studio) est un

jeu d'action qui se déroule en deux phases : tout d'abord aux commandes de votre bathyscaphe, vous devez récupérer des objets dans les fonds marins, et ensuite, dans la peau d'un plongeur chargé de trouver différentes choses (des objets, des passages, etc.). Les scènes cinématiques en images de synthèse sont vraiment superbes, mais le jeu semble un peu trop simple, en terme de réalisation et de concept. Les graphismes sont assez pauvres et les animations sont sous une forme assez réduite. 🐙



Fighting Vipers



STORM



STORM



(**R**eportage)

## Magique

C'est sur Nights que Sega compte essentiellement pour regagner des parts de marché. Le jeu a le mérite d'être original, il est vraiment très bien réalisé.





# Nights

## À la frontière du rêve



**C**'est du jamais vu sur la Saturn ou sur aucune des machines de la nouvelle génération. « Nous sommes convaincus que Nights fera pour la Saturn ce que Sonic a fait pour la Mega Drive » affirme Tom Kalinske, président de Sega of America. C'est donc bien dans l'intention de donner une mascotte à leur machine que les concepteurs de Nights ont mené leur projet. D'ailleurs, le développement a été supervisé par Yuji Naka, le créateur de Sonic. Ce titre vise avant tout un public jeune et la vision globale du jeu, même s'il est enfantin, tend à séduire une large assistance par ses allures utopistes, genre Jardin d'Eden.

Pour les besoins du scénario, Sega a conçu une hypothèse psychanalytique au sujet des rêves : lorsqu'un être humain sombre dans le sommeil, il est directement transporté dans le monde des rêves, Nightopia.

**LORSQU'IL** franchit les portes du monde onirique, ce même humain transporte avec lui, en fonction de sa personnalité et

de son caractère, un certain nombre de boules lumineuses dont la couleur est significative de ses qualités. Ces boules sont appelées Ideyas et il en existe cinq types différents : blanche (pureté), bleue (intelligence), rouge (courage), verte (croissance) et jaune (espoir). Jusqu'à présent, seules deux personnes réunissent lors de

### Analogique ?

Vendu avec Nights, le nouveau paddle analogique de Sega donne au jeu une autre dimension. Il est désormais possible de gérer avec précision la puissance et les angles du vol. Son prix individuel en France devrait tourner autour de 200-250 francs et c'est franchement une bonne idée de l'acquérir.



*Salut les Vidéokids,*

*les "Tops" sont chez Carrefour !*




**1490 Frs**  
(la console seule)

© 1996 Gremlin Interactive LTD  
© 1994 UEFA™

**Chaque mois, Carrefour  
crée l'évènement !**

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

*Avec Carrefour  
je positive!* 

 SEGA SATURN



leurs passages, les cinq Ideyas : Elliot et Claris. Mais comme l'ordre et le chaos, le rêve s'oppose au cauchemar. Wiseman, le gardien des cauchemars, décide de détruire le monde des rêves en s'emparant des Ideyas que portent les rêveurs qui visitent Nightopia. Son armée, les Nightmareans, soumet tant les résidents que les visiteurs du monde des rêves, à l'exception d'un être surnaturel : Nights. Ce dernier possède la faculté de voler dans les airs. Pour sauver son monde, il doit faire appel à Elliot et à Claris et, fusionner avec eux.

**D'UN POINT DE VUE** purement technique, Nights a demandé l'élaboration d'un grand nombre de nouvelles routines de programmation et même une phase de conception hardware spécifique.

En effet, le jeu s'accompagne d'un tout nouveau joystick analogique dont la prise en main est franchement agréable. Épousant la forme d'une galette, le nouveau padle est surmonté d'une croix directionnelle, d'un joystick analogique et de six boutons. Le joystick permet une utilisation plus sensible du jeu, en dosant la propulsion du vol, par exemple. Le pari de Yuji Naka a été de restituer l'impression du vol à travers son jeu et de le rendre accessible à tous. En ce

qui concerne l'accessibilité, les déplacements sont instinctifs et le jeu est très facile à utiliser. Côté impression, des effets d'inerties, de cinétiques et de vitesse donnent à Nights un rendu unique ! Les scènes de vol sont ingénieusement gérées. Pourtant, le jeu est quasiment linéaire, mais les angles de vue mouvants, les changements de plans et les effets de profondeur donnent l'impression de pouvoir explorer complètement et librement Nightopia.

L'intégralité du jeu est en 3D, mais jamais la Saturn ne l'avait exploitée comme cela. Dernière innovation : la présence de l'algorithme A-Live qui donne aux personnages du jeu une vie et un caractère propre tout en leur permettant d'évoluer au fil de l'aventure. Nights est ce qui se fait de mieux à l'heure actuelle sur la Saturn, au moins dans trois domaines : la gestion de la 3D, la plate-forme et l'amusement. Un triplé absolument impressionnant ! 🍌

## 72 heures

• Le deuxième jour nous conduit à la firme Concentric Network, qui possède un provider internet très puissant, et qui annonce son intention d'apporter une architecture d'accès pour la plupart des joueurs de titres on-line, y compris le nouveau Saturn Net Link de Sega.

• Une nouvelle amusante : Sega Soft prévoit de développer des jeux pour PlayStation. Des membres internes de la société déclarent que cela permettra de libérer la division Software de toute enclave à un hardware spécifique.

• Marc Hammil, que tout le monde connaît sous le nom de Luke Skywalker a fait une apparition sur le stand de Electronic Arts. Il s'est livré, l'espace de deux heures, à des séances de dédicace et d'interview dans le cadre de la sortie de Wing Commander IV sur PC et PlayStation.

• Une autre vedette américaine était présente sur le stand de Viacom Newmedia. Il s'agit de Peter Chung, l'auteur/dessinateur de la série télévisée Aeon Flux (sur MTV). Développé par Cryo, le jeu d'Aeon Flux devrait sortir en décembre 1996.





# achetez vendez aux meilleurs prix



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

	• DIEPPE	.....➤	OPEN GAMES	103, rue de la Barre - 76200	☎ 35 84 47 18
<b>Nouveau</b>	• LA ROCHELLE	.....➤	CYNER-J	24, rue du Minage - 17000	☎ 46 50 56 96
	• MARSEILLE	.....➤	CALCULS ACTUELS	49, rue de Paradis - 13006	☎ 91 33 33 44
	• MULHOUSE	.....➤	ORDILAND	43, rue du Nordfeld - 68100	☎ 89 64 45 85
	• POITIERS	.....➤	CYNER-J	8, rue de l'Eperon - 86000	☎ 49 41 77 45
	• ROUEN	.....➤	OPEN-GAMES	103, rue du Général Leclerc - 76000	☎ 35 98 38 99
<b>Nouveau</b>	• ROYAN	.....➤	CYNER-J	15, rue Jules Verne - 17200	☎ 46 38 81 00
	• ROCHEFORT	.....➤	CYNER-J	127 bis, rue Thiers - 17300	☎ 46 99 81 25

... ET BIENTOT UN NOUVEAU MAGASIN A ORLEANS !!!

## VIVEZ VOTRE PASSION

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

### REJOIGNEZ-NOUS ET VOUS AUREZ :

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

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

### CD ROM PC CHRONICLES OF THE SWORD

349 F →



### SATURN NIGHTS

NC →



### PLAYSTATION RESIDENT EVIL

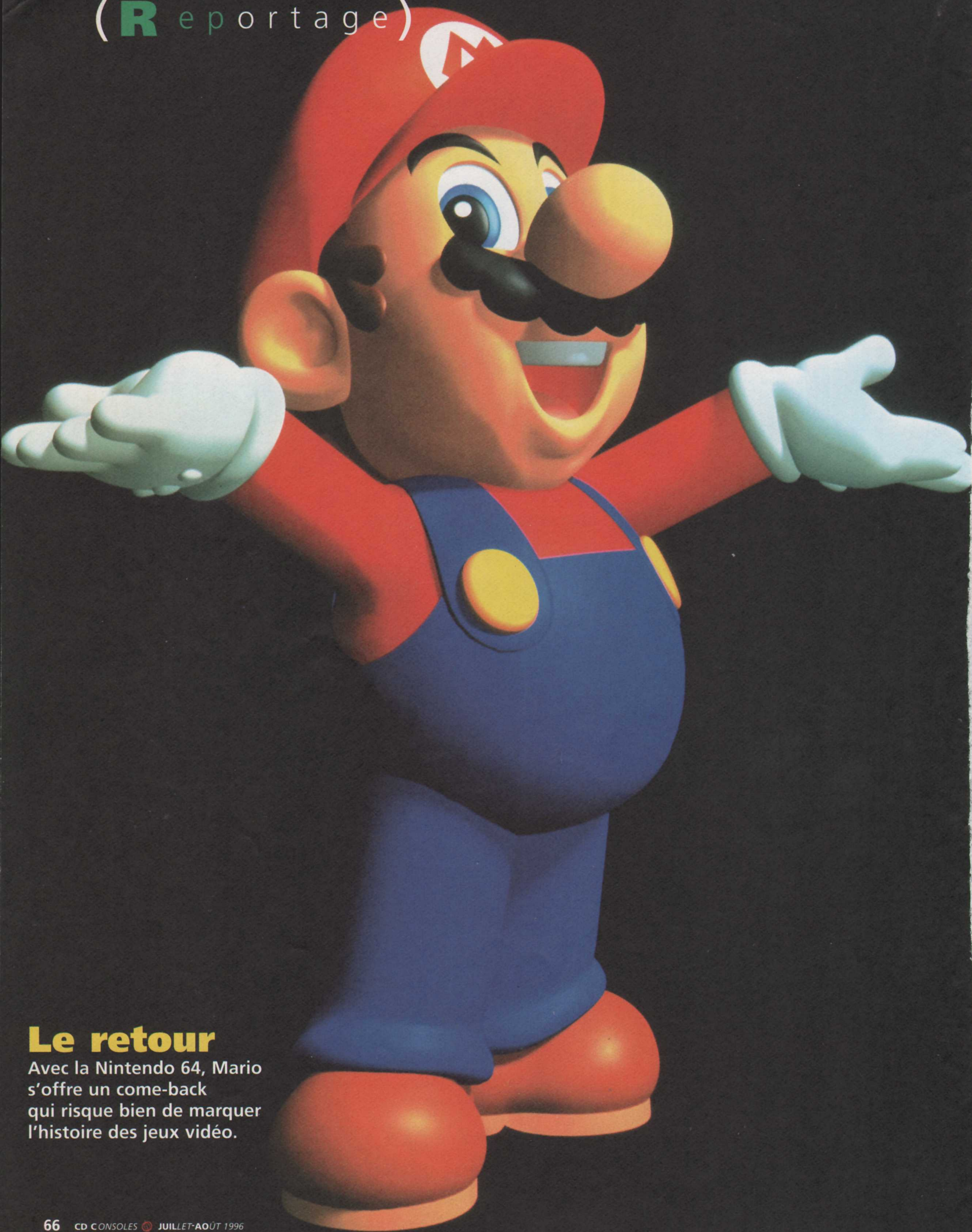
369 F →



# CYNER J



(**R** e p o r t a g e)



## Le retour

Avec la Nintendo 64, Mario s'offre un come-back qui risque bien de marquer l'histoire des jeux vidéo.

# Nintendo, un an peut-être

## Histoire d'un délai

Une énorme enseigne « Nintendo » surplombait le stand du géant de la console. Derrière un haut mur circulaire, la machine était là...

Nintendo 64

**N**intendo se fait attendre, c'est un fait. La société confirme ses dates de lancement au Japon et aux Etats-Unis (respectivement le 23 juin et le 31 septembre 1996) et situe la sortie européenne aux alentours de novembre 1996. Bien sûr, les retards incessants nous font entrevoir une éventuelle sortie européenne au début de l'année prochaine... En espérant que la société ne subisse plus de contre-coup technologique, comme il a été question lors des trois retards précédents. Annoncé pour la fin 95, Nintendo devait remettre au 21 Avril 1996 la sortie de sa machine pour que le département « Recherche et Développement » dirigé par Shigeru Miyamoto, ainsi que les éditeurs tiers de la « Dream Team » aient le temps de mettre enfin la touche finale à leurs logiciels. Effectivement, la machine ne peut se permettre de sortir seule, sans qu'un seul titre ne soit disponible. Mais le retard suivant est tout simplement dû à l'ambition démesurée de la société qui compte « arroser » le Japon de plus de 500 000 unités.

**LA MACHINE** intègre un chip Silicon Graphics et la production de cet élément, à une telle échelle, prend beaucoup plus de temps que prévu. Bilan : un report de date de sortie jusqu'au 23 juin au Japon. La firme a t-elle perdu de sa crédibilité ? En attendant, Nintendo s'est octroyé un stand gigantesque lors de l'E3 pour présenter la Nintendo 64 au public, ainsi qu'une dizaine de titres en phase finale de développement. La porte d'entrée du stand dont les murs s'élevaient haut dans les airs, était gardé par un

Storm trooper (un garde impériale de la Guerre des Étoiles). Derrière, une dizaine de machines tournaient en permanence, permettant aux visiteurs curieux de découvrir en avant-première les titres Nintendo 64. Même Shigeru Miyamoto a fait une démonstration, accompagné de Howard Lincoln (le très célèbre président de Nintendo of America). Parmi les petites merveilles qui nous attendait, c'est certainement Mario 64 qui a retenu le plus notre attention. Après une longue attente devant la console, nous avons eu la chance de nous essayer à ce formidable jeu. Bien sûr, nous en avons profité pour regarder les autres



## Nintendo a-t-il perdu sa crédibilité auprès du public ?

titres de la machine.

**LES ÉDITEURS** tiers (comme Acclaim ou Gametek) présentaient également des produits Nintendo 64 sur leurs stands respectifs. Si il a fallu l'attendre longtemps (trop ?), cela en valait la peine. Vous pouvez retrouver les caractéristiques, ainsi qu'une analyse technique de la machine dans les actualités japonaises de ce mois-ci.

# Premières impressions

## À fleur de peau



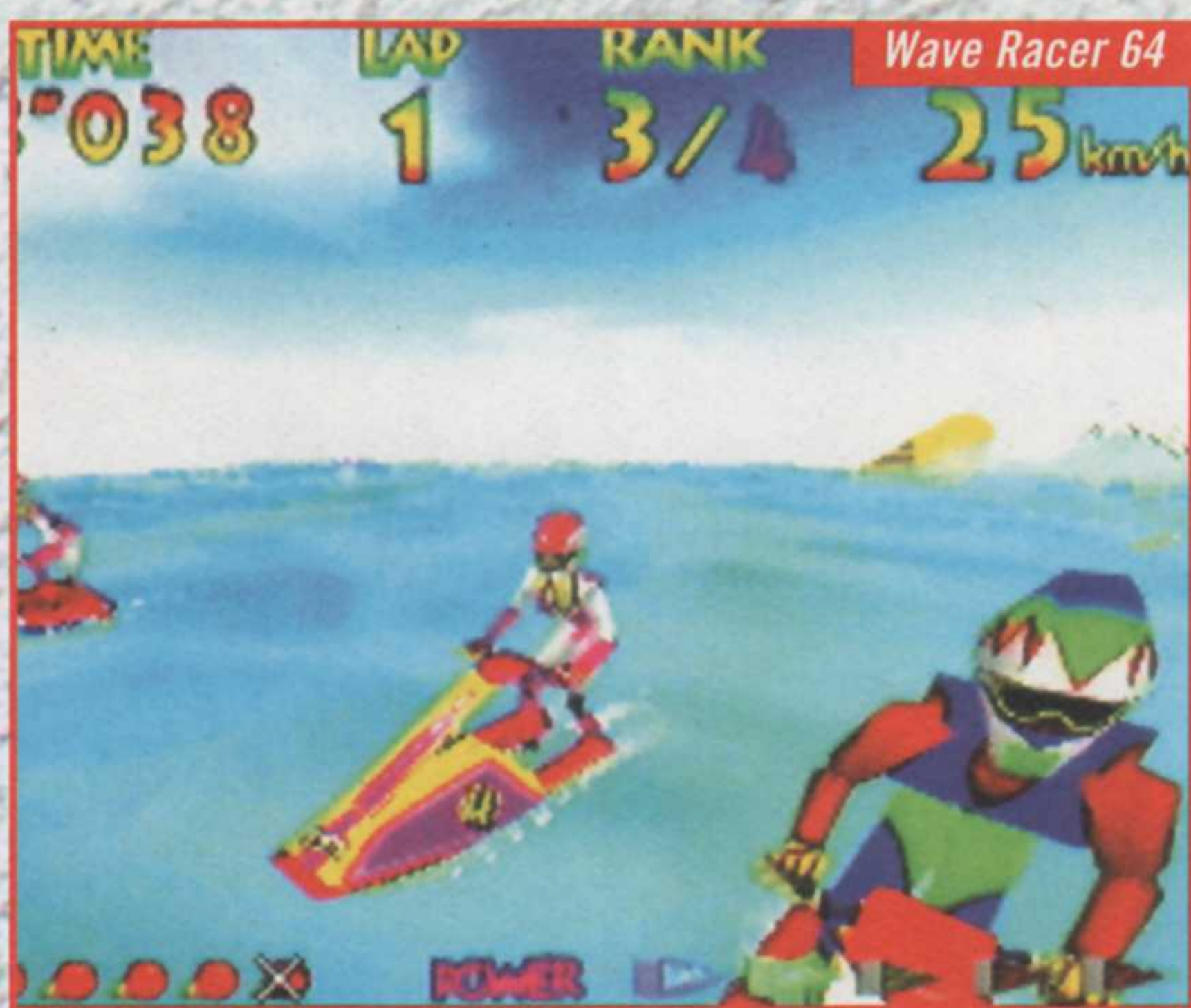
**D**isposé dans de petits renforcements, des consoles Nintendo 64 attendaient sagement qu'une main avide de sensations nouvelles viennent étrenner leurs paddles analogiques. C'est tout de même Mario 64 qui a attiré le plus de personnes (voir les pages suivantes). Mais ce n'était pas le seul jeu digne d'intérêt, loin de là. Un peu sur la gauche, on pouvait trouver Wave Racer. Cette simulation de course sur scooter des mers possède de nombreux attraits intéressants : une finition incroyable (les mou-

vements de l'eau sont riches et fluides) et un intérêt relevé par la possibilité de jouer (pour l'instant ?) à deux simultanément. Les bateaux à moteur que l'on pouvait voir dans les précédentes versions du jeu ont été remplacés par des scooters pour ajouter au jeu une plus grande vitesse d'action.

**LES PISTES** serrées ont disparu au profit d'un large espace de course comme des lacs, des fleuves, voire des océans. Wave Racer 64 propose trois types de jeu : le championnat, la course simple ou la série acrobatique. La version

japonaise du jeu est prévu pour le 23 juin. Toujours prévu pour le 23 juin (date de sortie de la machine) et dans un autre registre, on trouve Pilotwings 64, le jeu issu de l'association de Paradigm et de Nintendo. Le concept du jeu est similaire à Pilotwings sur Super Nintendo ; il s'agit d'épreuves aériennes qui, grâce à la diversité des en-





gins volants que propose le jeu, soumettent le joueur à de nombreuses sensations différentes de vol. Shigeru Miyamoto déclare que « ce jeu est conçu de manière à faire expérimenter aux joueurs le vol libre dans le monde tridimensionnel de la Nintendo 64 ». La première prise en main n'est pas vraiment évidente et il faut s'habituer à la sensibilité du joystick analogique qui gère, par exemple, l'inclinaison de l'aile delta ou la puissance de propulsion du rocket pack.

**UN PEU PLUS LOIN**, on pouvait essayer Blast Corps, de Rare Software. Ce titre (autrefois appelé Blast Dozer) possède une interface et un concept assez original, puisqu'il place le joueur

aux commandes d'une batterie d'engin de démolition (grue, boulet, bulldozer, etc.) afin de raser tout ce qui vous tombe sous la main. Le scénario est amusant : un lance missile électronique et mobile est devenu fou et ère à travers la campagne, sans but. Votre mission est de détruire tout ce qui pourrait entraver sa progression afin qu'il n'explose pas au contact d'un bâtiment. Blast Corps possède plus d'une soixantaine de niveaux et un assortiment varié de véhicules et de situations ; bref, une durée de vie excessivement élastique.

**ON S'ATTENDAIT** à ce que Crusin' USA soit boudé par le public, il n'en est rien. Les gens faisaient la queue pour pouvoir y jouer et pourtant... Le jeu ne présente pas d'attraits particuliers lui permettant de rivaliser avec un Sega Rally ou un Ridge Racer Revolution. Ses graphismes, certes variés, ne

sont pas franchement beaux et la vitesse de jeu est insuffisante pour procurer une véritable sensation grisante. Body Harvest, de DMA Software, a de quoi surprendre. Son scénario est franchement hallucinant : une armée d'insectes géants a envahi la terre et décime la race humaine dont elles sont avides. Une seule solution : remonter le temps pour endiguer la menace là où elle se propage. Le jeu est un shoot'em up en 3D qui propulse le joueur à des époques diverses. D'un point de vue purement technique, les concepteurs ont misé sur les effets visuels (les explosions, les panoramas, etc.) et c'est une réussite. 🎮





Turok : Dinosaur Hunter



Toujours à l'intérieur du stand Nintendo, présenté sur un écran géant, on pouvait voir Shadow of the Empire de Lucas Arts. A priori, il existe quatre phases de jeu différentes : une phase en précalculé externe (attaque de Walker), une phase en précalculé interne (invasion de base ennemie), une phase de combat spatial et une phase en doom-like (vue subjective et évolution libre à 360°). L'action est, jusqu'à présent, légèrement saccadée mais le produit n'est pas encore fini. Et puis on trou-

ve deux jeux du même genre. Turok : Dinosaur Hunter (Acclaim) et Goldeneye 007 (Rare Software) qui sont deux jeux d'action/aventure en vue subjective.

**DEUX POINTS** communs : le concept en doom-like et la réalisation à tomber par terre. Pour Turok comme pour Goldeneye, c'est simple : j'ai simplement confondu le jeu avec la séquence cinématique. Les graphismes sont incroyablement beaux ! L'animation est fluide (les deux jeux tournent en moyenne à 30 images par seconde) et l'ambiance est originale. Turok place le joueur dans une jungle préhistorique de synthèse, du genre Jurassic Park, où la lutte pour la vie est permanente. Bien sûr, de nombreuses armes et de nombreuses options sont disponibles. Quant à Goldeneye, l'ambiance oppressante et angoissante des films de l'espion autorisé à tuer est parfaitement

restituée. Les décors sont sombres, parsemés d'effets lumineux et de textures travaillées. Pour rester dans la même lignée, iD Software propose Doom 64, l'adaptation 64 bits du plus célèbre jeu PC. Vous dirigez toujours un guerrier largué sur Mars dans une base



Doom 64

## Freak Boy



*Freak Boy, de Virgin Interactive Entertainment est un produit original dont le concept mérite qu'on s'y attarde. Vous dirigez un espèce de mutant bleu capable de revêtir différents types d'armures. L'armure Bombe, l'armure Vrille, l'armure Tank, etc. En fonction du nombre de pièces d'une armure que le personnage (Freak Boy) récupère, il possède plus ou moins de pouvoirs. En fonction de l'ordre dans lequel Freak Boy récupère ces pièces (jambes, heaume et haubert), ses pouvoirs diffèrent. Ce titre est amusant, rapide et demande de bons réflexes. L'utilisation du joystick analogique est franchement optimisée par Freak Boy. L'utilisation de la 3D permet au joueur d'adopter l'angle de vue qu'il préfère en pressant l'un des boutons du contrôleur. Une très bonne idée !*





Shadow of the Empire



vasion des Zantradiens) de la première génération de Robotech. Le concept du jeu est un simulateur spatial qui tourne au shoot'em up en trois dimensions. Présenté également, Killer Instinct (Rare Software) n'est pas très différent de la version Super Nintendo. Les graphismes ont été à peine améliorés et le jeu reste à peu près le même. Le résultat est décevant pour la machine. Les absents du salon ont été Mario Kart 64 (Nintendo) et Mission Impossible (Ocean) tiré du film du même nom. Ce dernier était tout de même brièvement montré sur le stand d'Ocean, à travers une vidéo, mais les responsables du projet ont admis que les images présentées n'avaient pratiquement rien à voir avec le produit final et que ce dernier serait « cent fois plus beau ».

alien. Il est chargé de nettoyer les lieux. Les mêmes armes et les mêmes monstres (licence oblige) sont présents dans ce remake amélioré de Doom : gaitling, flingue, lance missile, etc. **CHANGEMENT** de registre avec Robotech de Gametek. Ce titre reprend les éléments du dessin animé Macross (Robotech, c'est le titre occidental de la série), qu'il s'agisse des personnages (Rick Hunter, Max Sterling...) ou de l'action (in-

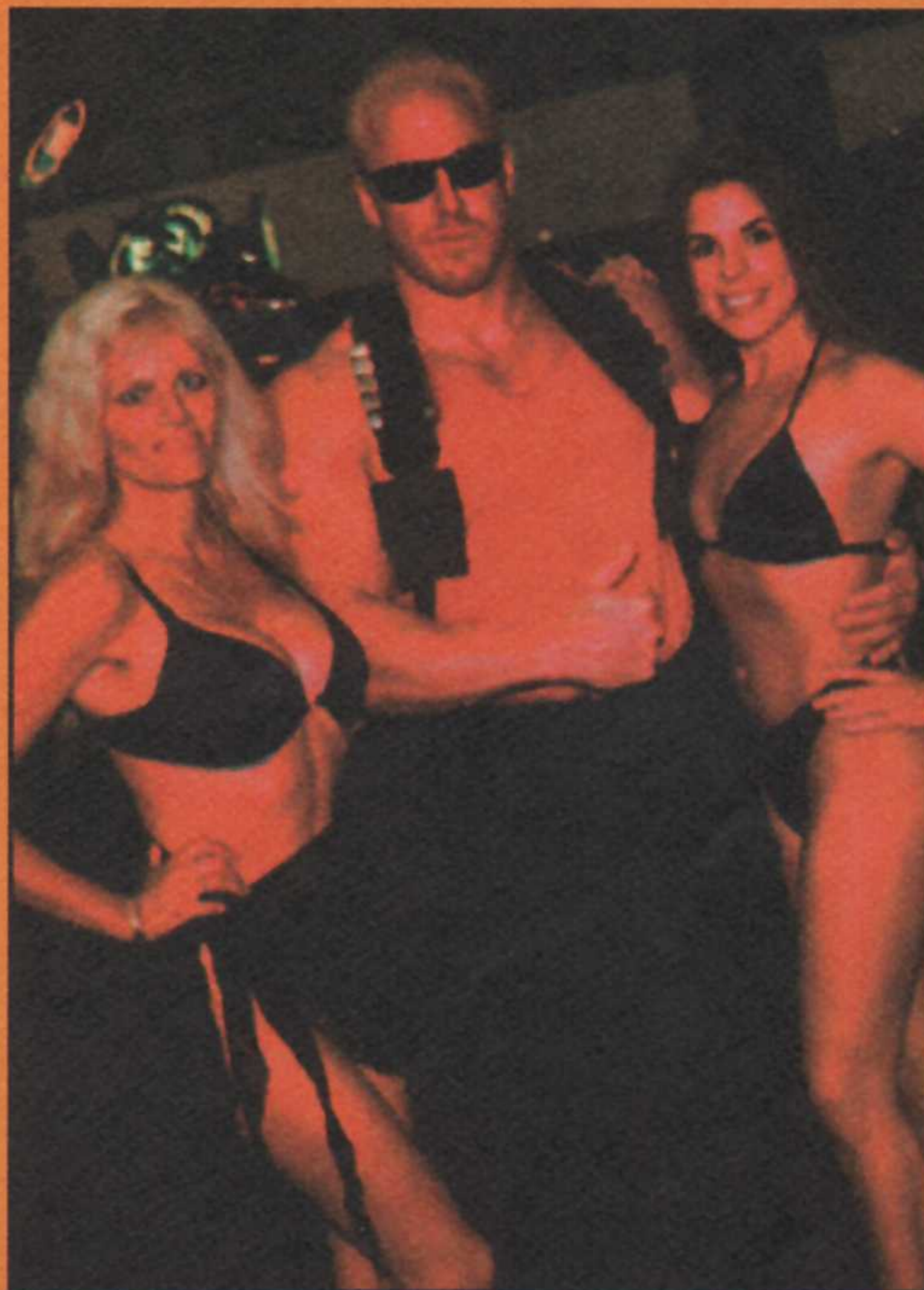


007 Goldeneye



## SUR LE VIF

- Le troisième jour, la grosse surprise est venue de Sega qui annonçait la baisse officielle du prix de la Saturn à 199 dollars (soit 1 000 francs), s'alignant ainsi sur le prix de la PlayStation
- Michael Douglas a fait une brève apparition sur le stand de Virtual i-O pour faire une démonstration avec les lunettes virtuelles de la société. Ce dernier est un véritable amateur de nouvelles technologies.
- Broderbund demande encore un peu de patience aux joueurs qui attendent avec une certaine impatience la sortie de Myst 2, suite du célèbre jeu d'aventure du même nom. On l'attendait cet automne, mais il semblerait qu'il faille attendre jusqu'en été 1997.
- Sur le stand de Capcom, à l'occasion de la présentation du jeu Marvel Super Heroes, Stan Lee est venu dédicacer des posters du jeu. Pour la petite histoire, Stan Lee est l'inventeur de Spiderman, de Superman, de Hulk, de Thor, des X-men et de bien d'autres super héros.
- Dans le hall west, une foule se pressait autour des bornes de Duke Nukem... Mais pas seulement pour le jeu ! Sur le côté, un vaillant gaillard, accompagné de deux charmantes jeunes femmes, s'était attifé comme le héros du jeu. La ressemblance est frappante !



(**R**eportage)



## Géant !

Mario est vraiment le jeu  
le plus attendu de la Nintendo 64.  
Le résultat est exceptionnel !





# Mario 64

## Épileptique s'abstenir



**J**e faisais partie de ces irréductibles qui ne pouvaient pas supporter les jeux Mario sur Super Nintendo et pourtant... Shigeru Miyamoto, qui a dirigé le développement de Mario 64, a essayé avant tout de réaliser un jeu dont la jouabilité serait parfaite. Les caractéristiques du paddle, à savoir la présence d'un joystick analogique qui permet d'avoir un contrôle plus sensible des événements, a effectivement permis de donner au personnage



de Mario un dynamisme exceptionnel.

« Un simple regard à Mario 64 et l'on voit le futur. S'il existe des termes pour le décrire, cela devrait être magique et irrésistible ! » déclare Peter Main, le vice président de la filiale américaine de Nintendo. Dans Mario 64, notre plombier a pris des formes et du volume.

**LE JEU** est entièrement réalisé en trois dimensions et le personnage principal (Mario, donc) est constitué de 1500 polygones. L'intégralité des graphismes tridimensionnels ont été modélisés et rendus avec des stations Silicon Graphics. L'utilisation de la 3D donne au jeu la capacité d'employer un nombre infini d'angles de vue ; d'ailleurs, le joueur décide en temps réel quel angle appliquer en fonction de l'action. Les animations, également, tirent profit de la troisième dimension. Elles sont en effet beaucoup plus nombreuses et plus réalistes

de sprites (2D). Mario ne se contente plus de posséder deux, voire trois mouvements tout au plus. Il jouit d'un nombre bien plus élevé d'attitudes. Il peut grimper aux arbres, marcher dos au mur, se suspendre à des rebords, agiter ses bras, courir, marcher, nager, glisser, voler, sauter... Le monde dans lequel



# Heureux possesseurs de PlayStation !.. PRÉPAREZ-VOUS À LA DESCENTE AUX ENFERS !!

Accrochez très sérieusement vos ceintures car vous allez faire une descente infernale à bord de votre vaisseau dans les profondeurs abyssales de Pluton, pour récupérer des otages ; et, avant de fermer la porte du gouffre, n'oubliez pas de faire sauter les réacteurs nucléaires... Si vous arrivez à vous en sortir, faites-nous signe • Le seul jeu d'action en environnement 3D à 360° sur PlayStation • 30 niveaux d'action à grande vitesse,

peuplés de redoutables robots, de pièges mortels et d'une multitude de passages secrets • Intelligence artificielle hyper

sophistiquée • Peut se jouer à plusieurs joueurs • Effets sonores multidirectionnels 3D explosifs • Bande son "rock industriel" inédite (Type O Negative, Ogre de SKinny Puppies).



**"Un chef-d'œuvre, un des hits de la PlayStation 95 %"** CONSOLES +  
**"Incontestablement une réussite. On s'y perd avec un bonheur incommensurable... 94 %"** PLAYER ONE  
**"Ce jeu va vous enivrer comme jamais un jeu ne l'avait fait jusqu'ici. 93 %"** JOYPAD



# DESCENT

Le premier jeu d'action à 360° sur PlayStation

Distribué par CIC - BP 13 - 78142 VÉLIZY Cedex - Fax (1) 40 94 10 04

Copyright © 1996 Parallax Software. All rights reserved. Descent and Interplay logos are trademarks of Interplay Productions. All rights reserved.

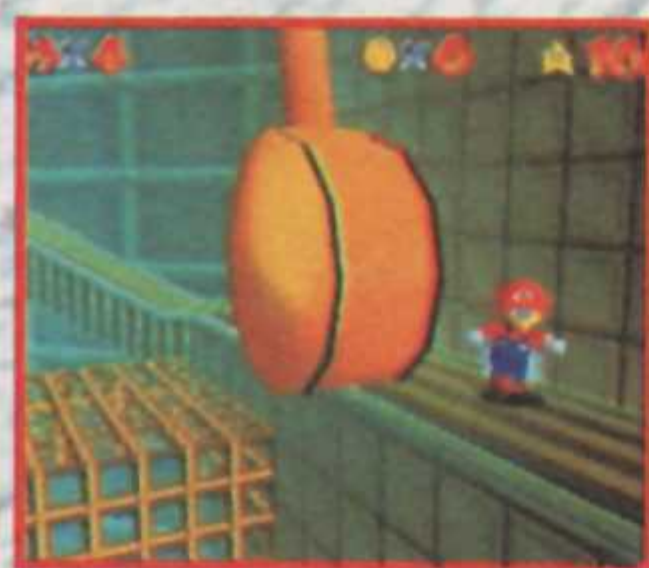


il évolue n'est plus cette simple bande bitmap qui scrolle latéralement (ou, plus rarement, verticalement) mais un véritable univers en 3D. Les concepteurs ont tenté de créer un monde dans lequel le personnage principal pourrait interagir de manière globale ; c'est-à-dire que chaque élément qui compose le monde soit manipulable, dommeable, utilisable, praticable par le personnage. Et bien, c'est réussi ! Mario est en parfaite interaction avec tout ce qui l'entoure. Peter Main déclare à ce sujet : « Il y a tellement de choses que Mario peut faire. Il est si amusant à diriger dans ce nouvel environnement que parfois, on oublie que l'on joue à un jeu. » Au niveau du jeu, Mario 64 reprend tous les éléments qui avaient fait recette dans les épisodes précédents : des pièces, des étoiles, des énigmes, des passages secrets, des labyrinthes, des pouvoirs, une jouabilité excellente, des ennemis connus (et des nou-

veaux !), une histoire amusante et, bien sûr, Mario. L'objectif du jeu reste invariablement le même : battre l'horrible Bowser. Pour cela, il faut que Mario explore (au moins, si l'on considère qu'il existe des endroits secrets) 25 aires différentes.

**ENCORE UNE FOIS**, la variété et la beauté de chacun des niveaux est un vrai plaisir. Sans compter que chaque monde présente des phases de jeu originales ; dans le premier niveau, par exemple, il existe un canon caché qui, une fois à l'intérieur, donne au joueur un angle de vue

subjectif lui permettant de viser le fameux mat de fin de niveau. Il ne reste plus qu'à propulser Mario ! Un autre élément de jeu intéressant : Mario peut acquérir la force de huit plombiers. Une barre de force, divisée en huit compartiments se remplit au fur et à mesure que votre plombier ramasse des « power-up ». Mario est certainement le titre le plus attendu pour la Nintendo 64 et, d'après ce que nous pouvons en juger, n'a que très peu de chances de décevoir. Il s'agit d'un petit bijou de maniabilité et d'originalité. 🍄



## La boîte de pandore

Sur le stand Nintendo, on pouvait voir également le futur emballage de la Nintendo 64 américaine. La boîte possède un design très technique et une accroche ; « The Fun Machine » qui reflète l'esprit dans lequel Nintendo a conçu sa machine. Le prix de vente initial sera, à la date du 31 septembre prochain, de 248 \$ (soit 1 000 francs) et n'avons toujours aucune information sur la sortie de la Nintendo 64 en France.

# PRÊT POUR DE NOUVELLES GEX PÉRIENCES ?



## GEX

"C'est l'apothéose ! Un jeu de plate-forme pour tous les âges, à posséder absolument"  
(PLAYER ONE : 95%)

HIT CD CONSOLES : "Un jeu à ne laisser passer sous aucun prétexte !"



## THE HORDE

(Version française intégrale)

"Un titre incontournable"  
(PLAYER ONE : 90%)

"Aujourd'hui la Saturn peut se targuer de posséder à son tour cette petite merveille"  
(CD CONSOLES)



## TITAN WARS

"L'animation est très fluide, mais surtout très rapide. Préparez-vous à salement en baver" (PLAYMAG)

"En matière de shoot'em up, Titan Wars se place sans conteste parmi les meilleurs sur la 32 bits de Sega" (CONSOLES + : 91%)



TITAN WARS disponible sur



en juillet 96

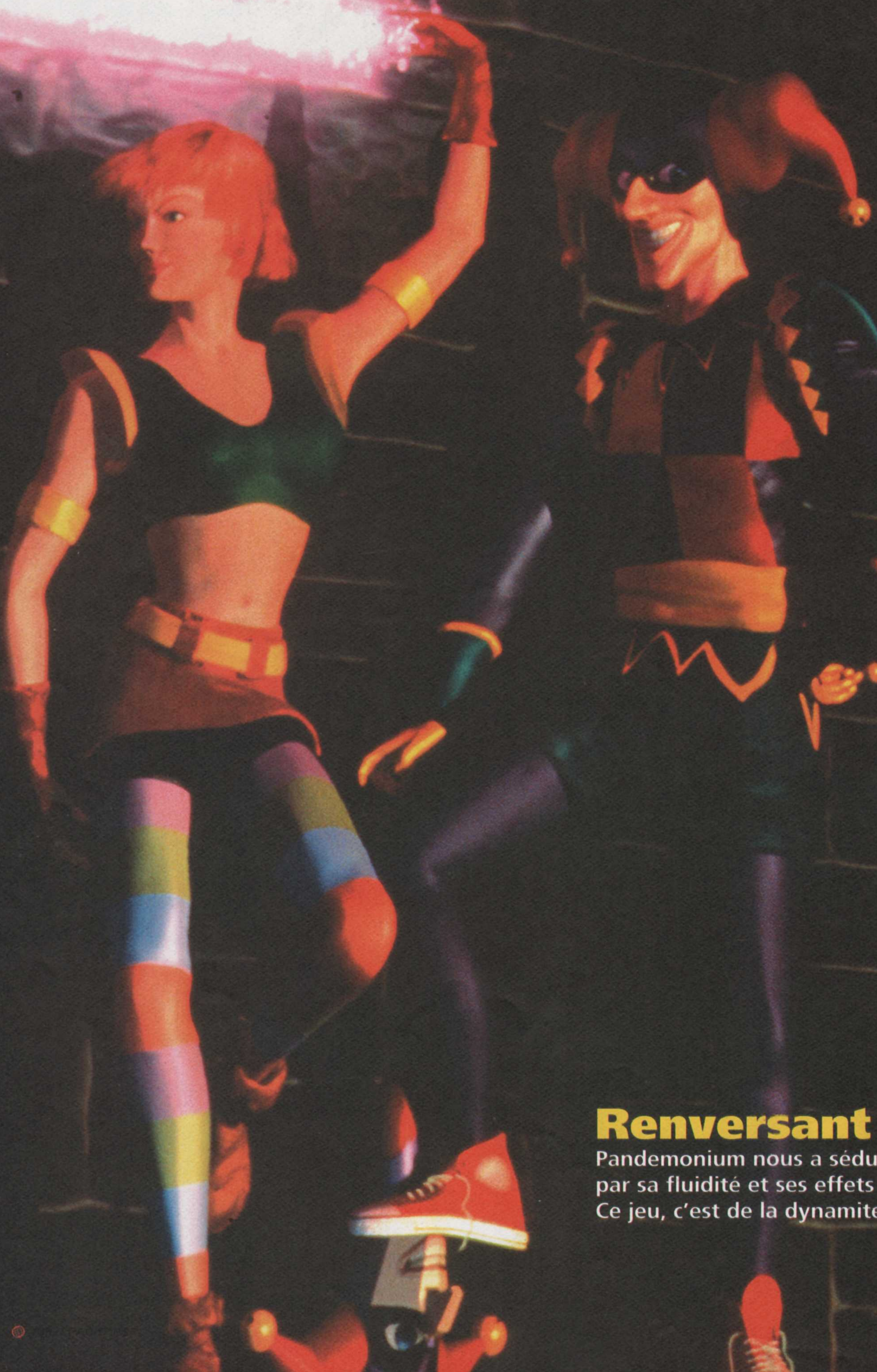
CRYSTAL DYNAMICS

DISTRIBUÉ PAR

BMG INTERACTIVE

GEX sur Playstation est distribuée par





## **Renversant**

Pandemonium nous a séduit par sa fluidité et ses effets visuels. Ce jeu, c'est de la dynamite !

# Cohabitation roue dans roue

## Des jeux pour PlayStation et Saturn

Les pages qui suivent sont consacrées aux jeux qui tournent sur les deux consoles 32 bits du marché. Comme ça, il n'y a pas de jaloux...

sony vs sega

**U**ne grande majorité d'éditeurs tiers ne tient pas à considérer l'option de choisir entre l'une et l'autre des machines en ce qui concerne le développement de jeux. Plus le nombre de support est élevé, pour autant, moins la firme de développement peut suivre. Finance oblige. Mais entre la Saturn et la PlayStation, personne ou presque s'est encore décidé. Ainsi, le nombre de titre à paraître pour les deux formats est impressionnant. Les avis concernant les deux machines sont à peu près similaires. Si l'on considère le point de vue du joueur, la PlayStation se situe en tête grâce à sa logithèque complète et fournie qui, depuis le début, pose des titres de qualité. Mais du point de vue du concepteur, la Saturn possède un potentiel d'exploitation beaucoup plus élevé. Son système de programmation est beaucoup plus souple et permet la création de routines personnelles plus évoluées que celles de la PlayStation. C'est cette liberté (et aussi, cette liberté d'action) qui attire les programmeurs.

**DEPUIS QUELQUES MOIS**, la preuve est faite que la Saturn est capable du meilleur après nous avoir montré le pire (façon de parler !). Mais la PlayStation bénéficie d'une meilleure image, ce qui lui a permis de drainer d'importantes parts de marché. Les ventes, la logithèque, l'image... Autant de terrain sur lesquels la PlayStation sort vainqueur. La Saturn ne peut, elle, compter que sur ses futurs titres. Les deux compagnies soutiennent leurs machines de deux manières différentes : Sony adopte une politique de masse, prévoyant plus d'une centaine de produits pour l'année à venir, tandis que Saturn opte pour une gamme de produits plus élaborée, donnant dans la

avant tout. Les éditeurs tiers, eux, n'envisagent pas la conception de ce point de vue, portant leurs produits sur tous les supports existants. On peut considérer le côté matériel de cet état de fait, à savoir un profit qui double, voire triple, selon le nombre d'adaptations ou le côté philanthrope et humaniste qui consiste à donner à tous les joueurs, ceux qui ont acheté une Saturn et ceux qui ont acheté une PlayStation, le même jeu.

**EVIDEMMENT**, on peut prendre le problème en sens inverse et voir les choses

de l'œil de celui qui n'a pas encore acheté de machine : laquelle prendre si les jeux existent sur les deux ? Un dilemme qui trou-



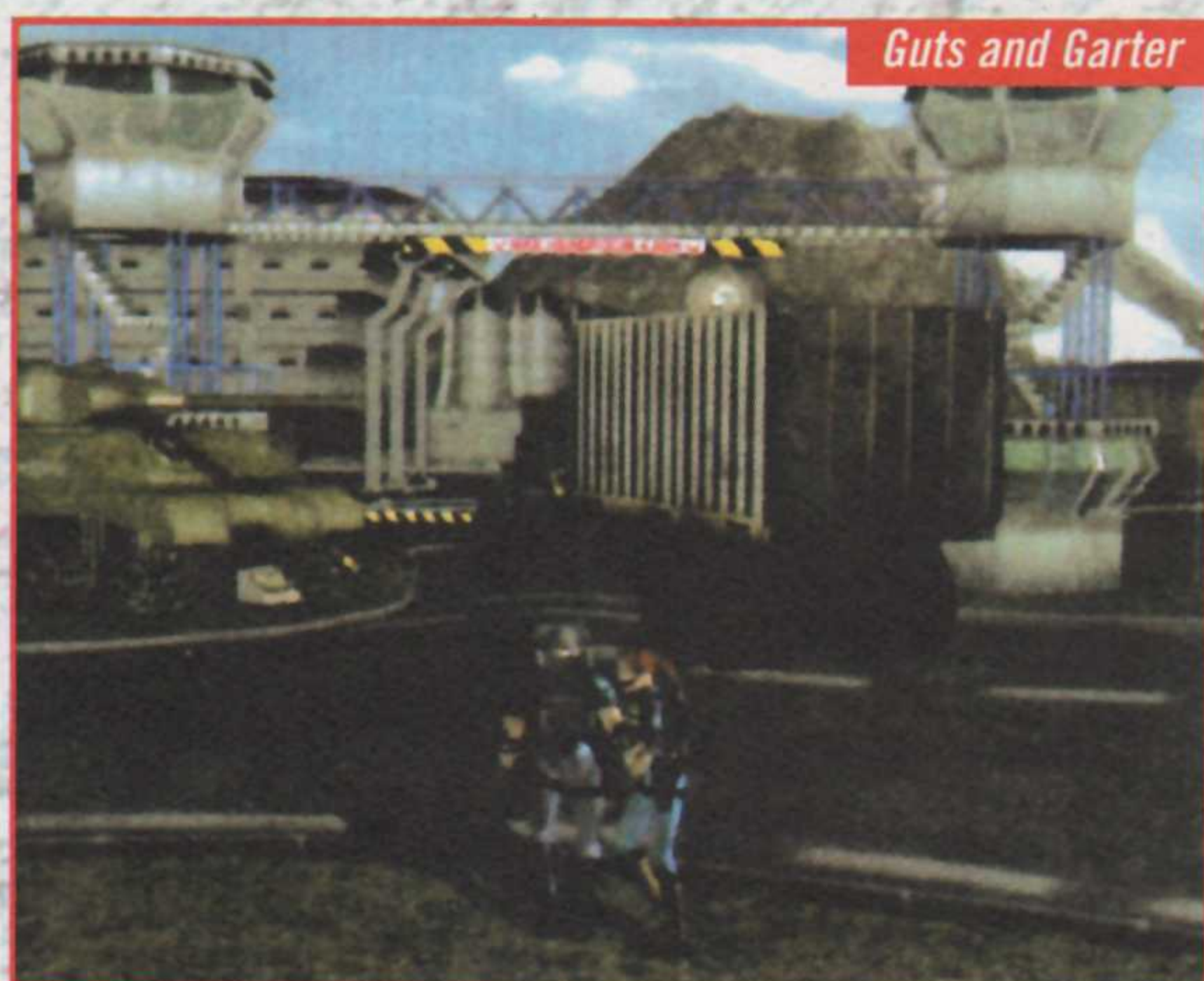
**Statu quo permanent : Saturn ou PlayStation ?**

ve sa solution dans les titres développés uniquement sur l'une ou l'autre des machines. Mais on apprend alors que Psygnosis développe pour la Saturn et que SegaSoft conçoit pour la PlayStation... Difficile à suivre qu'en pensez-vous ? La somme des jeux est tellement importante que nous avons dû faire une sélection afin de vous présenter une liste non-exhaustive de titres qui nous ont marqués, que nous avons aimé, voire adoré.



# Agir et réfléchir

## Matière grise



Guts and Garter

versaires dans un combat à la vie, à la mort : les beat'em up ou jeux de baston. Marvel Super Heros (Capcom) est l'un d'entre eux. Le jeu exploite la licence Marvel en développant des personnages de jeu inspiré de l'œuvre de Stan Lee : Spiderman, Hulk, Magnéto, Iron man, Captain America, etc. Chacun des combattants possède des pouvoirs spécifiques, respectant la bande dessinée ; Spiderman, par exemple, peut lancer de la toile, etc.



Iron Man

**E**ffectivement, ce sont les jeux qui font « boum-boum-paf » qui ont été majoritairement présentés lors du salon. Mais, il faut le reconnaître, l'action est parfois nuancée par une légère dimension technique, voire aventureuse, que les concepteurs ont tendance de plus en plus à intégrer. Pour changer de sujet, nous vous donnerons quelques informations à propos des prochains jeux de réflexion pour Saturn et PlayStation. L'action pure pourrait être associée à ces jeux qui opposent deux ad-

**Toujours** chez Capcom, Major Damage est foncièrement différent de ce que peut faire Capcom (si l'on exclue Resident Evil) puisqu'il s'agit d'un jeu de plate-forme en 2D. Les graphismes sont franchement sympathiques (entre Johnny Bazookatone et Captain Quazar)

et l'action est délirante, dans le style grosses brutes épaisses dans un monde futuriste. Acclaim aussi propose deux beat'em all. Le premier Iron Man/X-O Manowar est assez décevant. Les graphismes sont assez grossiers et l'animation des personnages laisse à désirer. Quant à The Crow : City of Angel, inspiré du film du



The Crow



Grid Runner



### L'avis de Dave Perry

Le directeur de Shiny Entertainment, David Perry, a gentiment accepté de répondre à nos questions sur le marché.

**CDC - La Nintendo 64, qu'est ce que vous en pensez ?**

Les retards sont exaspérants. Pourtant, la machine est géniale et je suis déjà prêt à l'acheter... La technologie de Nintendo est très bonne, mais commence déjà à vieillir depuis six mois qu'on nous promet sa sortie.

**CDC - Allez-vous développer pour cette console ?**

Pas tant que Nintendo n'aura pas été plus clair sur le add-on de la machine (ndlr : le lecteur de disque optique 64DD). Nous avons besoin de plus de place que ce que la cartouche peut offrir.

**CDC - Quelle est selon vous la meilleure console de la nouvelle génération ?** Depuis le début, j'achète toutes les consoles, comme ça je suis sûr d'avoir la meilleure ! (rires)

**CDC - Quel jeu aimeriez vous concevoir si vous n'aviez aucune limitation ?**

J'attends de concevoir un jeu appelé « Mankind » ; j'ai déjà fait le design et le concept du jeu, mais aucune technologie ne me permet de le réaliser. En attendant, Wild 9, notre prochain titre console, représente également quelque chose que nous voulions faire depuis longtemps.







Spot Goes to Hollywood



même nom, cela a été une agréable surprise. Les mouvements des personnages (réalisés avec la motion capture) sont très réalistes et l'action semble vraiment soutenue. Les phases d'action sont des phases de combat. Chez Ocean, on a trouvé Guts & Garters, un jeu d'action qui possède une large part d'aventure, tant dans la résolution d'énigmes que dans les phases d'exploration.

**LE JEU** est intégralement réalisé en 3D et les animations ont été fabriquées grâce au motion capture. Les environnements graphiques sont splendides. Du côté de Virgin, les concepts originaux ne cessent de poindre. Grid Run développe le concept du « chat ». Vous savez ce jeu d'enfant où il faut toucher l'autre. Et bien, c'est la même chose ! Le jeu se joue à deux et gagne celui qui a réussi à récupérer la totalité des fanions dispersés sur l'aire de



jeu. Les adversaires possèdent des armes et autres pouvoirs. Virgin toujours, qui remet au goût du jour la petite pastille rouge de Seven Up avec Spot Goes to Hollywood. C'est un jeu de plate-forme en 3D qui propose de nombreux niveaux. La scène d'introduction du jeu (musique composée par John Williams !). American Softworks (ASC) propose Darknet, un beat'em all en 3D isométrique qui, outre un scénario futuriste mettant en scène un réseau Matrice à la Shadowrun, présente des effets graphiques

impressionnants, comme les explosions de missiles.



Major Damage



Marvel Super Heroes

## 72 HEURES

- La première journée est aussi la plus fatigante : il faut se faire aux distances qui séparent les différents hall (en moyenne, un kilomètre de couloirs), la taille des stands (Nintendo : 4767 m<sup>2</sup> ; Sega : 3785 m<sup>2</sup> ; Sony : 2561 m<sup>2</sup>) et le poids des dossiers de presse (en moyenne 8 kilos à la fin de la journée).
- John Madden est passé à 16h30 au stand Electronic Arts pour présenter la version 97 de John Madden's NFL.
- Tous les yeux mâles étaient rivés sur Gillian Bonner, Miss Avril de Playboy, qui posait sur le stand Konami. Toujours sur le stand Konami, quiconque jouait à Bottom of the Ninth, le jeu de base-ball développé par la compagnie, pouvait se faire prendre en photo entouré de deux jolies jeunes femmes aux atours attrayants.
- À 13h00, Capcom a donné le départ du concours Street Fighter 2 Alpha et Marvel Super Heroes. De nombreux concurrents se sont affrontés sur les bornes d'arcade des deux jeux.
- Nintendo a annoncé qu'il distribuerait un demi-million de machines (Nintendo 64) avant décembre 96 et un autre demi-million avant mars 97. Le prix, aux États-Unis comme au Japon, est de 1240 francs.



Notre rédac chef, Gilles S., a tenu à conserver l'anonymat pour préserver les intérêts de sa famille... On comprendra ses raisons.

(**R**eportage)

## Gothique

Legacy of Kain présente le premier anti-héros des jeux. Kain est un démon barbare assoiffé de sang capable de toutes les horreurs.



# Aventures à sensations

## À la loupe

Andretti Racing 97



**L**es jeux de courses développent un sens de la compétition qui passe par plusieurs phases d'excitation. On commence par **Andretti's Racing 97** (Electronic Arts). Il s'agit de la première simulation de course jusqu'à quatre joueurs en simultané (via un câble link). Deux types de compétition sont proposés : la course de formule indy et la course de nascar. Dans les deux cas, les graphismes sont assez moyens, mais la vitesse du jeu compense cette faute esthétique. On reste dans la course avec **Street Racer Deluxe** (Ludi Games) qui est la suite de Street Racer Super Nintendo et Mega Drive avec une jouabilité améliorée. Plus salissant, mais toujours sportif, **Hardcore 4x4** (ASC) propose au joueur de disputer une épreuve de course en dehors des sentiers battus, à bord d'un 4x4. Les courses sont pleines de rebondissements



Animalympics



Dragon Heart

et l'action est parfois confuse. La réalisation manque un peu de finesse, principalement au niveau des graphismes. Par contre, **Space Jam** (Acclaim) bénéficie d'une réalisation sympathique qui colle bien à l'esprit toonesque du jeu. Les deux vedettes sont, en effet, Bugs Bunny et... Michael Jordan ! Et pour clore le chapitre du sport,

**Animalympics** (Titus) traite de manière originale les jeux Olympiques en proposant aux joueurs d'incarner des animaux sportifs et de les diriger dans de nombreuses épreuves olympiques. Les jeux d'aventure ont



Space Jam

## Rayman 2

Ludi Games dévoile (enfin !) la suite tant attendue de Rayman et là, point de déception ! Le jeu reprend le même principe et la même interface. Il s'agit d'un jeu de plate-forme magnifique qui n'est pas linéaire, puisque l'on peut (et l'on doit) revenir dans les précédents niveaux au fur et à mesure que le personnage principal (Rayman) gagne des pouvoirs. Il dispose désormais de beaucoup plus de pouvoirs spéciaux et la grande innovation réside dans la possibilité de changer de plan (avant-plan, arrière plan). Du coup, les niveaux sont relativement plus grands !



Street Racer Deluxe



Legacy of Kain



été assez nombreux cette année et promettent de nombreuses heures de triturations de cerveau. Dans cette catégorie, Acclaim propose **Dragon Heart**. C'est une aventure interactive qui a pour but de faire évoluer votre personnage. Dans les derniers moments du jeu, il possède plus de cent-vingt coups spéciaux. **Legacy of Kain** (Crystal Dynamics), plus académique, présente une originalité : le joueur incarne un anti-héros. Kain, un démon vengeur, barbare assoiffé de sang qui ère dans le monde gothique de Nosgoth. Le jeu est en 3D. Le personnage principal, de part sa qualité de démon, est capable de se transformer en chauve-souris, en loup ou en brume. Enfin, brièvement, les jeux de



réflexion/stratégie. Nous avons eu trois bonnes nouvelles. La première nous vient de Virgin qui annonce le développement de **Command & Conquer** sur Saturn et PlayStation. Il arrive enfin sur console pour le plaisir de ceux qui aiment les jeux de stratégie guerrière. Maxis, quant à lui, annonce la conversion de **Sim City 2000** pour les machines de Sega et Sony. Sur le stand Acclaim, un ange féminin faisait la présentation de **Magic : the Gathering** sur PlayStation et Saturn. Inspiré du jeu de carte créé par Garfield pour Wizard of the Coast, Magic fait s'opposer deux magiciens investit de pouvoirs. 🐉



Magic : the Gathering



## LUCAS ARTS

À l'occasion du salon, Lucas Arts a présenté quatre titres destinés aux nouvelles plates-formes (Saturn et PlayStation). Deux d'entre eux sont des conversions de titres PC. L'un est un vieux concept relifté et le dernier est un produit original. **Rebel Assault 2** et **Dark Forces**, qui s'inspirent de l'univers de la guerre des étoiles, sont respectivement un jeu d'aventure/action présentant plusieurs phases d'action différentes, et un jeu doom-like. Ce sont de fidèles conversions des produits PC, à l'exception de la bande son qui est largement meilleure. **Ballblazer** est la réactualisation d'un très vieux titre de l'Atari 800 (déjà développé par Lucas). Deux vaisseaux se battent dans une arène afin de mettre une boule lumineuse dans un panier électronique. Le concept est simple et efficace. Enfin, **Herc's Adventures** est un produit original dont la trame s'inspire de la mythologie grecque. Dans la peau de l'un des trois héros (Hercule, Jason ou Atlanta) vous arpentez les sentiers mal fréquentés de la Grèce et de l'Italie romaine. Le jeu est bourré d'humour, un de clin d'œil aux péplums...



Herc's Adventure



Rebel Assault 2



Dark Forces



Ballblazer

## Médiéval

Iron & Blood est un jeu de baston issu du monde fantastique de donjons et dragons. Au programme donc : gargouilles, nains, goules, sorciers, elfes, orques, etc.



## Tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur les sorties des jeux sans jamais oser le demander

Afin de vous rendre la vie plus facile, sachant que vous préparez minutieusement vos calendriers en guettant la sortie des jeux qui vous intéressent, nous avons dressé une liste des jeux consoles qui étaient présentés lors de l'E3, accompagnés de leurs éditeurs, de leurs supports et (surtout) de leurs dates de sortie. Nous avons essayé de donner le plus de lisibilité possible à ce « tableau récapitulatif » en le classant par genre et par machine.

### Action

<b>Blast Corps</b>	Nintendo	N64	Oct-96
Body Harvest	Nintendo	N64	Oct-96
<b>Freak Boy</b>	Virgin	N64	Nov-96
Goldeneye	Nintendo	N64	Déc-96
<b>Mario 64</b>	Nintendo	N64	Sep-96
Pilotwings 64	Nintendo	N64	Sep-96
<b>Robotech</b>	Gametek	N64	Déc-96
Shadow of The Empire	Lucas Arts	N64	Nov-96
<b>Turok : Dinosaur Hunter</b>	Acclaim	N64	Nov-96
Wave Race 64	Nintendo	N64	Déc-96
<b>2Xtreme</b>	SCEA	PS	Sep-96
Aeon Flux	Viacom	PS	Oct-96
<b>Alphastorm</b>	Psygnosis	PS	Nov-96
Armed	Interplay	PS	NC
<b>Athanon</b>	Psygnosis	PS	Déc-96
Blast Chamber	Activision	PS	Jul-96
<b>Carnage Heart</b>	SCEA	PS	Nov-96
Colliderz	ASC	PS	Fév-97
<b>Crash Bandicoot</b>	SCEA	PS	Sep-96
Darknet	ASC	PS	NC
<b>Disruptor</b>	Viacom	PS	Déc-96
<b>Hexen : Beyond Heretic</b>	GTI	PS	Sep-96
HMS Dreadnought	Ocean	PS	Nov-96
<b>HOST</b>	MGM Inter	PS	NC
Iron Man/X-O Manowar	Acclaim	PS	Août-96
<b>Mass Destruction</b>	BMG	PS	NC
Mega Race 2	Mindscape	PS	NC
<b>Monster Truck</b>	Psygnosis	PS	Oct-96
Pandemonium	Crys. Dyna.	PS	Sep-96
<b>ProjectX2</b>	Ocean	PS	Nov-96
Rocket Jockey	Rocket Sc.	PS	Nov-96
<b>Slamscape</b>	Viacom	PS	Sep-96
Soviet Strike	EA	PS	Sep-96
<b>Starwinder</b>	Mindscape	PS	Nov-96
Steel Harbinger	Mindscape	PS	Sep-96
<b>Tenka</b>	Psygnosis	PS	Nov-96
Tigershark	GTI	PS	Jan-97
<b>Twisted Metal 2</b>	Psygnosis	PS	Sep-96
Ball Blazer	Lucas Arts	PS-SAT	Oct-96
<b>Bubsy 3D</b>	Accolade	PS-SAT	Nov-96
Dark Forces	Lucas Arts	PS-SAT	Oct-96
<b>DeathDrome</b>	Viacom	PS-SAT	Nov-96
Die Hard Trilogy	Fox Int.	PS-SAT	Août-96

<b>Duke Nukem 3D</b>	GTI	PS-SAT	Nov-96
Ganymede	Rocket Sc.	PS-SAT	Oct-96
<b>Grid Runner</b>	Virgin	PS-SAT	Oct-96
Hard Boiled	GTE	PS-SAT	Nov-96
<b>Herc's Adventures</b>	Lucas Arts	PS-SAT	Sep-96
Major Damage	Capcom	PS-SAT	Sep-96
<b>Pitball</b>	Time Warner	PS-SAT	Août-96
Quake	GTI	PS-SAT	Août-97
<b>Rayman II</b>	Ubi Soft	PS-SAT	Nov-96
Rebel Assault 2	Lucas Arts	PS-SAT	Sep-96
<b>Red Asphalte</b>	Interplay	PS-SAT	Oct-96
Spiderman 2099 Mindscape	PS-SAT	NC	
<b>Spot Goes to Hollywood</b>	Virgin	PS-SAT	Août-96
The Crow : City of Angel	Acclaim	PS-SAT	Nov-96
<b>Bug Too !</b>	Sega	SAT	Sep-96
Nights	Sega	SAT	Oct-96
<b>Sonic Extreme Sega</b>	SAT	Déc-96	
Virtua Cop 2	Sega	SAT	Oct-96

### Action/aventure

<b>Black Dawn</b>	Virgin	PS	Déc-96
Broken Helix	Konami	PS	Nov-96
<b>Divide : Enemies Within</b>	Viacom	PS	Fév-97
King's Field II	ASCII	PS	Jul-96
<b>Mechwarrior 2</b>	Activision	PS	Fév-97
Nanotek Warriors	Virgin	PS	Nov-96
<b>Project Overkill</b>	Konami	PS	Nov-96
Rodney Matthews	Psygnosis	PS	Nov-96
<b>Surreal</b>	ASC	PS	NC
The Fallen	Psygnosis	PS	Oct-96
<b>Dragon Heart</b>	Acclaim	PS-SAT	Déc-96
Guts and Garters.	Ocean	PS-SAT	Déc-96
<b>ID4</b>	Fox Inter.	PS-SAT	Jan-97
Werewolf	Capcom	PS-SAT	Oct-96
<b>Wing commander IV</b>	Origin	PS-SAT	Nov-96
Darkrift	Vic Tokai	SAT	Déc-96
<b>Heart Of Darkness</b>	Virgin	SAT	Nov-96
Tomb Raider	Core Design	SAT	Oct-96
<b>Wet Corpse</b>	Vic Tokai	SAT	NC
Lomax in Lemmingland	Psygnosis	PS	Sep-96



# SEGA




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



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

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

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

## Aventure

<b>Aquanaut Holiday</b>	<b>SCEA</b>	<b>PS</b>	<b>Nov-96</b>
<b>Beyond the Beyond</b>	<b>SCEA</b>	<b>PS</b>	<b>Août-96</b>
<b>Cité des Enfants Perdus</b>	<b>Psygnosis</b>	<b>PS</b>	<b>Déc-96</b>
<b>Discworld 2</b>	<b>Psygnosis</b>	<b>PS</b>	<b>Sep-96</b>
<b>Mystery of the 7 Mansions</b>	<b>Koei</b>	<b>PS</b>	<b>Sep-96</b>
<b>Sentient</b>	<b>Psygnosis</b>	<b>PS</b>	<b>Déc-96</b>
<b>Warhammer</b>	<b>Mindscape</b>	<b>PS</b>	<b>Déc-96</b>
<b>Killing Zone</b>	<b>Cryst. Dyna</b>	<b>PS-SAT</b>	<b>Sep-96</b>
<b>Legacy of Kain</b>	<b>Cryst. Dyna</b>	<b>PS-SAT</b>	<b>Déc-96</b>
<b>Legend of Oasis</b>	<b>Sega</b>	<b>SAT</b>	<b>Oct-96</b>
<b>PTO II</b>	<b>Koei</b>	<b>SAT</b>	<b>NC</b>



Trash-it

## Stratégie

<b>Magic</b>	<b>Acclaim</b>	<b>PS</b>	<b>Nov-96</b>
<b>Command &amp; Conquer</b>	<b>Virgin</b>	<b>PS-SAT</b>	<b>Oct-96</b>
<b>Constructor</b>	<b>Time War.</b>	<b>PS-SAT</b>	<b>Déc-96</b>
<b>Sim City 2000</b>	<b>Maxis</b>	<b>PS-SAT</b>	<b>Sep-96</b>
<b>Trash-it</b>	<b>Warner IE</b>	<b>PS-SAT</b>	<b>Oct-96</b>



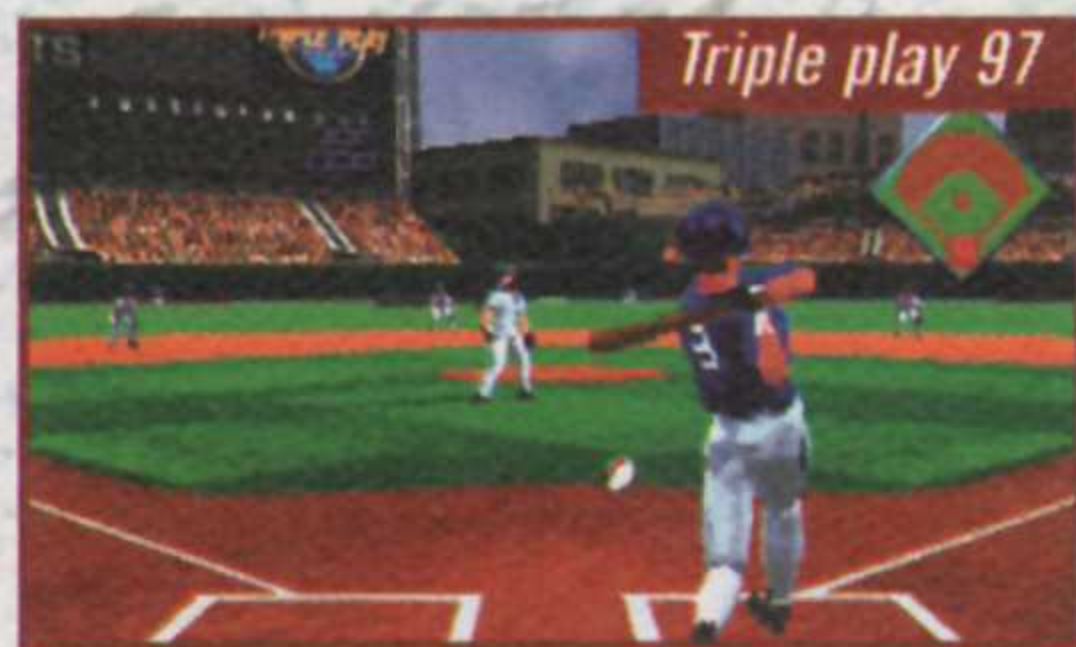
Aquanaut Holiday

## Simulation sport

<b>Grand Theft Auto</b>	<b>BMG</b>	<b>PS</b>	<b>Nov-96</b>
<b>Jet Moto</b>	<b>Acclaim</b>	<b>PS</b>	<b>Nov-96</b>
<b>MLBP Race</b>	<b>Konami</b>	<b>PS</b>	<b>Jul-96</b>
<b>NBA Shoot Out (Total NBA)</b>	<b>SCEA</b>	<b>PS</b>	<b>Dispo.</b>
<b>NCAA Game Breaker</b>	<b>SCEA</b>	<b>PS</b>	<b>Sep-96</b>
<b>NFL Quarterback Club'97</b>	<b>Acclaim</b>	<b>PS</b>	<b>Sep-96</b>
<b>Ten Pin Alleys</b>	<b>ASC</b>	<b>PS</b>	<b>Nov-96</b>
<b>V Tennis</b>	<b>Acclaim</b>	<b>PS</b>	<b>Nov-96</b>
<b>Andretti's Racing</b>	<b>EA</b>	<b>PS-SAT</b>	<b>Nov-96</b>
<b>Animalympics</b>	<b>Titus</b>	<b>PS-SAT</b>	<b>Jul-96</b>
<b>Madden NFL 97</b>	<b>EA</b>	<b>PS-SAT</b>	<b>Déc-96</b>
<b>NHL 97</b>	<b>EA</b>	<b>PS-SAT</b>	<b>Déc-96</b>
<b>NHL Powerplay 96</b>	<b>Virgin</b>	<b>PS-SAT</b>	<b>Sep-96</b>
<b>PGA Tour 97</b>	<b>EA</b>	<b>PS-SAT</b>	<b>Nov-96</b>
<b>Space Jam</b>	<b>Acclaim</b>	<b>PS-SAT</b>	<b>Nov-96</b>
<b>Triple Play 97</b>	<b>EA</b>	<b>PS-SAT</b>	<b>Août-96</b>
<b>Virtual Open Tennis</b>	<b>Sega</b>	<b>SAT</b>	<b>Dispo</b>
<b>World Series II</b>	<b>Sega</b>	<b>SAT</b>	<b>Août-96</b>
<b>Worldwide Soccer II</b>	<b>Sega</b>	<b>SAT</b>	<b>Sep-96</b>



Madden NFL 97



Triple play 97

## Combat

<b>Killer Instinct</b>	<b>Nintendo</b>	<b>N64</b>	<b>Sep-96</b>
<b>Iron &amp; Blood</b>	<b>Acclaim</b>	<b>PS</b>	<b>Sep-96</b>
<b>Kumite - Fighter Edge</b>	<b>Konami</b>	<b>PS</b>	<b>NC</b>
<b>Perfect Weapon</b>	<b>ASC</b>	<b>PS</b>	<b>Fév-97</b>
<b>Soul Edge</b>	<b>Namco</b>	<b>PS</b>	<b>Déc-96</b>
<b>Tobal NO.1</b>	<b>Square Soft</b>	<b>PS</b>	<b>Nov-96</b>
<b>Marvel Super Heroes</b>	<b>Capcom</b>	<b>PS-SAT</b>	<b>Nov-96</b>
<b>Star Gladiator</b>	<b>Capcom</b>	<b>PS-SAT</b>	<b>Sep-96</b>
<b>Fighting Vipers</b>	<b>Sega</b>	<b>SAT</b>	<b>Nov-96</b>
<b>Virtua Fighter 3</b>	<b>Sega</b>	<b>SAT</b>	<b>Fév-97</b>

## Course

<b>Cruisin' USA</b>	<b>Nintendo</b>	<b>N64</b>	<b>Sep-96</b>
<b>Destruction Derby 2</b>	<b>Psygnosis</b>	<b>PS</b>	<b>Oct-96</b>
<b>Formula 1</b>	<b>Psygnosis</b>	<b>PS</b>	<b>Sep-96</b>
<b>Supersonic Racer</b>	<b>Mindscape</b>	<b>PS</b>	<b>Oct-96</b>
<b>Wipeout XL</b>	<b>Psygnosis</b>	<b>PS</b>	<b>Oct-96</b>
<b>F1</b>	<b>Warner IE</b>	<b>PS-SAT</b>	<b>NC</b>
<b>Hardcore 4X4</b>	<b>ASC</b>	<b>PS-SAT</b>	<b>97</b>
<b>Street Racer Deluxe</b>	<b>Ubi Soft</b>	<b>PS-SAT</b>	<b>Nov-96</b>
<b>F1 Challenge</b>	<b>Sega</b>	<b>SAT</b>	<b>Dispo.</b>

## Simu air

<b>Bogey Dead</b>	<b>SCEA</b>	<b>PS</b>	<b>Août-96</b>
-------------------	-------------	-----------	----------------





# LES TESTS de CD Consoles

DES CRITIQUES À DONF

		Debussy Ivan	Lavoisard Stéphane	Mélanie Bridge	Msika David	Sauer Gilles	Taborda David	Vilner Lionel
PLAYSTATION	<b>Formula One</b> Course de F1	OR page 96	★★★★★	★★★ ★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
	<b>Resident Evil</b> Aventure/action	OR page 102	★★★ ★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★
	<b>Sampras Extreme Tennis</b> Simulation sportive	OR page 108	★★	?	★	★★★★	★★★★★	★★
	<b>Toshinden 2</b> Jeu de combat	HIT page 114	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★	★★★★
	<b>Bust a move</b> Puzzle	HIT page 122	★★★★★	★★★ ★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★ ★★★★
	<b>Slam'n Jam 96</b> Simulation sportive	HIT page 118	★★★	?	⚡	★★	★★★★	★
	<b>Space Hulk</b> Aventure/stratégie	HIT page 126	★★★	★★	★	★★	⚡	★★
	<b>A-Train</b> Gestion	page 132	★★	?	★	★★	★★	★
	<b>Galaxian 3</b> Tir	page 132	★	?	★	★	★★	★
	<b>Impact Racing</b> Jeu de course/shoot'em up	page 132	⚡	?	★	⚡	⚡	★
	<b>Olympic Soccer</b> Football	HIT page 140	★★★★★	★★★★	★★	★★★★★	★★★★★	-
	<b>Olympic Games</b> Simulation sportive	OR page 144	★★★★★	★★★★	★	★★★★★	★★★★★	-
	<b>Track &amp; Field</b> Simulation sportive	HIT page 146	★★★★★	★★★★	★★	★★★★	★★★★	-
	SATURN	<b>Need for Speed</b> Jeu de course	HIT page 128	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★
<b>Discworld</b> Aventure		HIT page 130	★★	?	★★	★★★★	★★	★★
<b>Baku Baku</b> Puzzle		page 132	★★	?	★	★★	★★★★	★★★★★
<b>Shining Wisdom</b> Aventure/rpg		page 132	★★★	?	★★	★★★★	★	★★★★
<b>Guardian Heroes</b> Beat 'em up		OR CD Consoles n°18	★★★	★	★★	★	★★★★	★★★★
<b>Big Hurt Baseball</b> Simulation sportive		HIT CD Consoles n°18	★★★	★★	★★★★	★★★★	★★★★	★
<b>Mortal Kombat III</b> Beat 'em up		HIT CD Consoles n°18	★	★★	★	★★	★★	★★★★
<b>Striker</b> Football	HIT CD Consoles n°18	★★★★★	★★★★	★★★★	★★	★★	★	

(Légende : les points d'interrogation indiquent que le jeu n'a pas été vu par le testeur. Le panneau indique que le testeur vous conseille de bien y regarder à deux fois avant de se décider).

Peu de changement ce mois-ci, l'actualité n'étant pas vraiment mouvante (à l'exception de l'E3). Mais cependant, un jeu a monopolisé l'attention de la rédaction ce mois-ci, mettant en danger le bouclage : Formula One. Le boss (Gilles Sauer) a tout monopolisé la PlayStation de développement criant qu'il était prêt à virer quiconque voudrait lui prendre.

**Best of**

## Plate-forme

**Rayman**  
Saturn ★★★★★  
**Bug !**  
Saturn ★★★  
**Clockwork Knight**  
Saturn ★★★  
**Gex**  
Saturn ★★★  
**Jumping Flash**  
PlayStation ★★★



## Aventure

**Mystaria**  
Saturn ★★★★★  
**Defcon 5**  
PlayStation ★★★  
**Burn Cycle**  
CD-i ★★★  
**Discworld**  
PlayStation ★★★  
**Wing Commander 3**  
PlayStation ★★★

## Shoot'em up

**Virtua Cop**  
Saturn ★★★★★  
**Pulstar**  
Neo Geo ★★★★★  
**Panzer Dragoon**  
Saturn ★★★★★  
**Lone Soldier**  
PlayStation ★★★★★  
**Blade Force**  
3DO ★★★

(Critiques)

### Need for speed

Gomina conseillée...



N'oubliez pas votre high-8 mm !

### Des chefs-d'œuvres de l'asphalte



VERDICT  
★★★★  
HIT  
CD CONSOLES

AVIS DE...  
MAGASIN...

## Les critiques de CD Consoles

Le système de notation de *CD Consoles* a généré de nombreuses questions. Des réactions essentiellement liées à une certaine incompréhension de notre appréciation sous forme d'étoiles. Inutile de revenir sur la notation des graphismes, des sons, de l'animation et de la durée de vie, puisque la notation sur 20 est des plus claires. Voici un résumé, à caractère consultatif, des appréciations notées (sur 20) pour chaque nombre d'étoile.

- \*\*\*\*\* : entre 19 et 20 ; label OR
- \*\*\*\* : entre 15 et 16 ; label HIT
- \*\* : entre 11 et 12
- \*\*\*\*\* : entre 17 et 18 ; label OR
- \*\*\* : entre 13 et 14 ; label HIT
- \* : 10

Sans étoile : le jeu s'adresse à un genre bien précis de joueur.  
Panneau danger : c'est un titre qu'il vaut peut-être mieux éviter.

# Le top du mois de CD Consoles

## Resident Evil 1



PlayStation / VIE

## Formula One 2



PlayStation / Psygnosis

## Nights 3



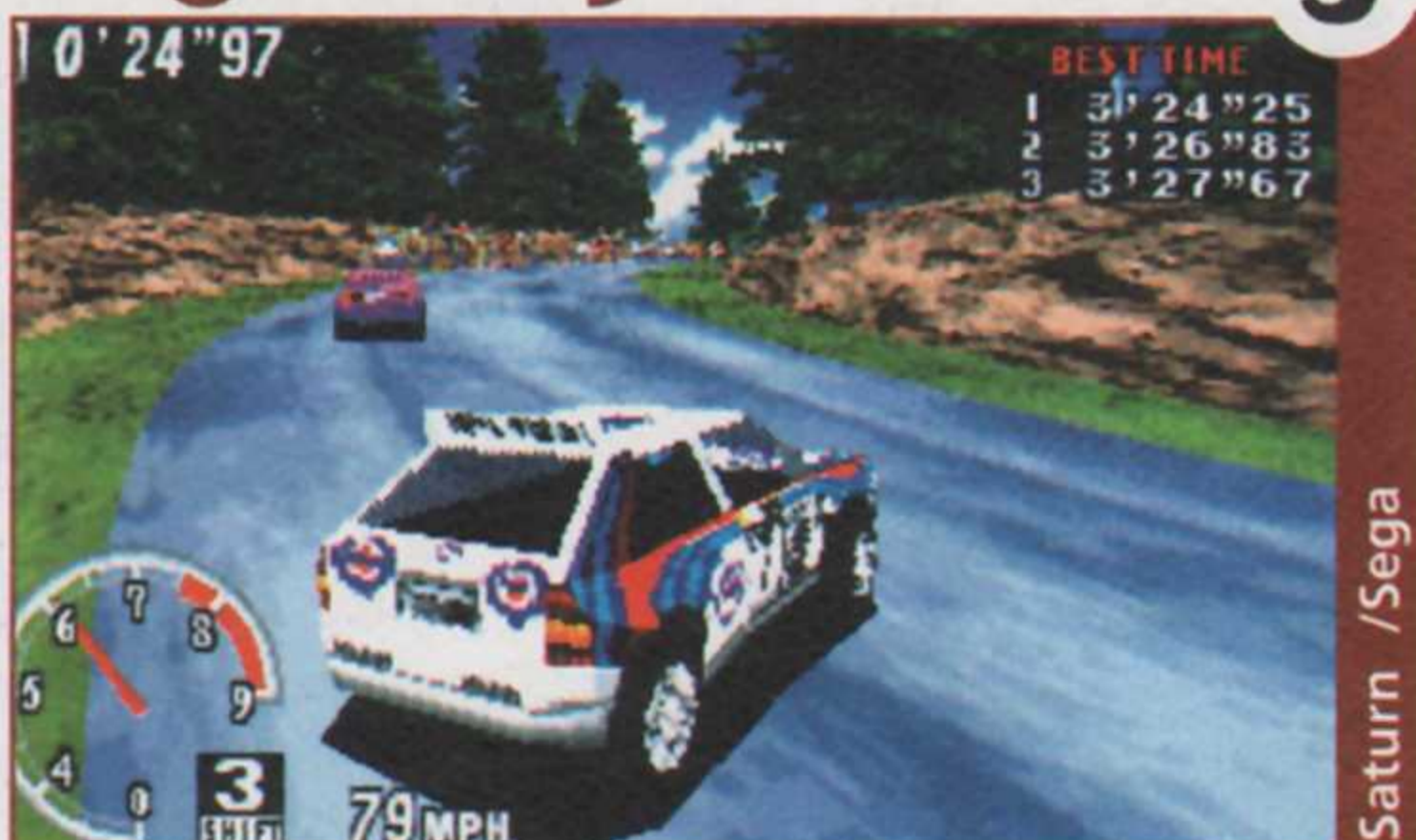
Saturn / Sega

## Bust a Move 2 4



PlayStation / Acclaim

## Sega Rally 5



Saturn / Sega

## Fade to Black 6



PlayStation / EA

## Tekken 2 7



PlayStation / Sony

## Olympic Games 8



PlayStation et Saturn / US Gold

## Track & Field 9



PlayStation / Konami

### Beat'em up

- Virtua Fighter 2  
Saturn ★★★★★
- Tekken 2  
PlayStation ★★★★★
- Street Fighter Alpha  
Saturn ★★★★★
- King of Fighter 95  
Neo Geo ★★★★★
- Toh Shin Den 2  
PlayStation ★★★★★

### Action

- Resident Evil  
PlayStation ★★★★★
- Fade to Black  
PlayStation ★★★★★
- Panzer Dragoon 2  
Saturn ★★★★★
- Loaded  
PlayStation ★★★★★
- Doom  
PlayStation ★★★★★

### Simulation

- Formula One :  
PlayStation ★★★★★
- Sega Rally  
Saturn ★★★★★
- Firestorm  
Saturn ★★★★★
- Destruction Derby  
PlayStation ★★★★★
- Ridge Racer Revolution  
PlayStation ★★★★★

### Stratégie

- Worms  
PlayStation ★★★★★
- Puzzle Bobble  
Neo Geo ★★★★★
- 3D Lemmings  
PlayStation ★★★★★
- Myst  
Saturn ★★★★★
- Space Hulk  
3DO ★★★★★

### Sport

- Adidas Power Soccer  
PlayStation ★★★★★
- Olympic Games  
PlayStation ★★★★★
- Track & Field  
PlayStation ★★★★★
- Olympic Soccer  
PlayStation ★★★★★
- Total NBA  
PlayStation ★★★★★



# AMICROPUCE FAIT SA FOIRE

## K7 Vidéo SECAM 115 F

90 % de nos K7 à 115 F

Ah My Goddess	3 Vol	110 F
Appleseed		115 F
<b>NEW</b> Armitage 3	2 Vol	115 F
Art of Fighting		115 F
<b>NEW</b> Babel II	2 Vol	99 F
Bach		115 F
<b>NEW</b> Blackjack	3 Vol	115 F
<b>NEW</b> Borgman	2 Vol	115 F
<b>NEW</b> Bubblegum Crisis	3 Vol	115 F
Chasseur de vampire		115 F
<b>NEW</b> Cobra	10 Vol	115 F
Cobra le film		135 F
Cyber city	3 Vol	115 F
Dominion	2 Vol	115 F
<b>NEW</b> Eight Man	2 Vol	99 F
Fatal Fury	3 Vol	115 F
Galgo 13		115 F
Gunnm		115 F
<b>NEW</b> Guyver	3 Vol	115 F
<b>NEW</b> Ghost in the shell		135 F
<b>NEW</b> Hard Chasseur de primes		115 F
<b>NEW</b> Humming bird		115 F
<b>NEW</b> Kamui		135 F
Iria	3 Vol	115 F
Ken le survivant le film		115 F
Ken le survivant la série	4 Vol	79 F
Kishin Heidan	2 Vol	115 F
<b>NEW</b> Kojiro	4 Vol	135 F
La cité interdite		115 F
Lodoss	6 Vol	115 F
La légende de lemnear		115 F
<b>NEW</b> Les ailes d'Honneamise		115 F
<b>NEW</b> Macross le film		115 F
<b>NEW</b> Macross Plus 1		115 F
Max & cie le film		115 F
Max & Cie OAV		115 F
Mamono hunter yoko	3 Vol	110 F
Maps	2 Vol	115 F
Megalopolis	4 Vol	99 F
Moldiver	3 Vol	115 F
<b>NEW</b> Nicky Larson la série	4 Vol	79 F
<b>NEW</b> Nom de code : Love city		115 F
Orange road		115 F
Patlabor	2 Vol	115 F
Plastic Little		115 F
Ran la légende Verte	2 Vol	115 F
Ranma 1/2	3 Vol	115 F
Ranma 1/2 le film	2 Vol	115 F
Ranma 1/2 La série	4 Vol	79 F
<b>NEW</b> Réincarnation		115 F
RG Veda		115 F
Rouzin Z		115 F
Sailormoon la série		79 F
Saint Seya la série		79 F
Samourai Shodown		115 F
Slow Step	3 Vol	115 F
Street fighter 2		115 F
<b>NEW</b> Tenchi Muyo	3 Vol	115 F
The cockpit		115 F
Ushio & Tora	3 Vol	110 F
Venus War		115 F
Watt Poe		115 F
<b>NEW</b> You're Under Arrest	2 Vol	115 F
<b>NEW</b> Yoma les ténébres		115 F
<b>NEW</b> Yugen Kaisha	3 Vol	99 F
<b>NEW</b> Yuyu Hakusho le film		130 F

## K7 Vidéo SECAM Version Française intégrale

INTERDIT AUX MOINS DE 18 ANS

K7 Shin Angel N° 1		139 F
K7 Shin Angel N° 2 à 4		110 F
K7 Esclaves et soumises		99 F
K7 Fantômes Charnels		99 F
K7 L'odyssée du plaisir		99 F
K7 Possessions diaboliques		99 F
Pack 4 K7		320 F
K7 Urotsukidoji I		135 F
K7 Urotsukidoji II		135 F
K7 Urotsukidoji III N° 1		135 F
<b>NEW</b> K7 Urotsukidoji III N° 2		135 F
<b>NEW</b> K7 Anges des Ténébres	2 Vol	135 F
<b>NEW</b> K7 Twin Dolls	2 Vol	135 F
K7 Mademoiselle Météo	2 Vol	135 F
<b>NEW</b> K7 Ma sorcière Rei Rei	2 Vol	135 F
<b>NEW</b> K7 Magical Twilight	2 Vol	135 F

Tous les prix de nos articles sont unitaires

## Mangas Français Bandes dessinées

Akira	14 Vol	96 F	<b>NEW</b>
Amer Béton	1 Vol	55 F	<b>NEW</b>
Appleseed	4 Vol	76 F	
Bastard	1 Vol	40 F	<b>NEW</b>
Crying freeman	2 Vol	46 F	
Art book Crying Freeman		99 F	<b>NEW</b>
Cyber Weapon Z	2 Vol	75 F	<b>NEW</b>
Docteur slump	6 Vol	38 F	<b>NEW</b>
Dominion		75 F	
Dragon ball	21 Vol	38 F	<b>NEW</b>
Fly (Dragon quest)	3 Vol	25 F	<b>NEW</b>
Ghost in the shell		78 F	<b>NEW</b>
Gon	2 Vol	38 F	
Gunnm	6 Vol	40 F	<b>NEW</b>
Ikkyu		69 F	
Mother Sarah par l'auteur d'AKIRA		92 F	
Nicky Larson (City Hunter)	3 Vol	25 F	<b>NEW</b>
Nomad	3 Vol	96 F	
Orion	2 Vol	76 F	
Porco Rosso	4 Vol	56 F	
Porco Rosso Art book		169 F	
Ranma 1/2	8 Vol	38 F	
Red Hawk		45 F	
RG Veda	2 Vol	45 F	
Riot		78 F	<b>NEW</b>
Sailormoon	8 Vol	38 F	
Street fighter II	4 Vol	46 F	
Takeru Couleur		75 F	
Tokyo Babylon	2 Vol	45 F	<b>NEW</b>
Vaelber Saga		85 F	
Vidéo girl ai	11 Vol	30 F	<b>NEW</b>

## Bandes Dessinées Japonaises

INTERDIT AUX MOINS DE 18 ANS

B.D. Street Fighter X	1 Vol	99 F
B.D. Dragon Ball X		99 F
B.D. Dragon Ball BOX		110 F
B.D. Sailormoon X		110 F
B.D. Fobia	1 Vol	65 F
B.D. Visionary	10 Vol	65 F
B.D. Conspiracy	5 Vol	65 F
B.D. Q & I	5 Vol	65 F
B.D. Erotique	5 Vol	90 F
B.D. V.I.C.E.		120 F
B.D. Virtual Angel		120 F

## Art Book Japonais

INTERDIT AUX MOINS DE 18 ANS

Art Book La blue girl		199 F
Art Book U JIN Land Live		145 F
Art Book Candy Moon Moon		199 F
Signifiant		250 F
Do Kyu Sei		199 F
DO Illustrations		199 F
Alice Soft		250 F
Idol Janshi Suchie Pai		199 F
Reiko et Shizuno		120 F

## Bandes dessinées Françaises

Vampire Miyu	2 Vol	69 F
AD police		69 F
Metal Hunters		69 F

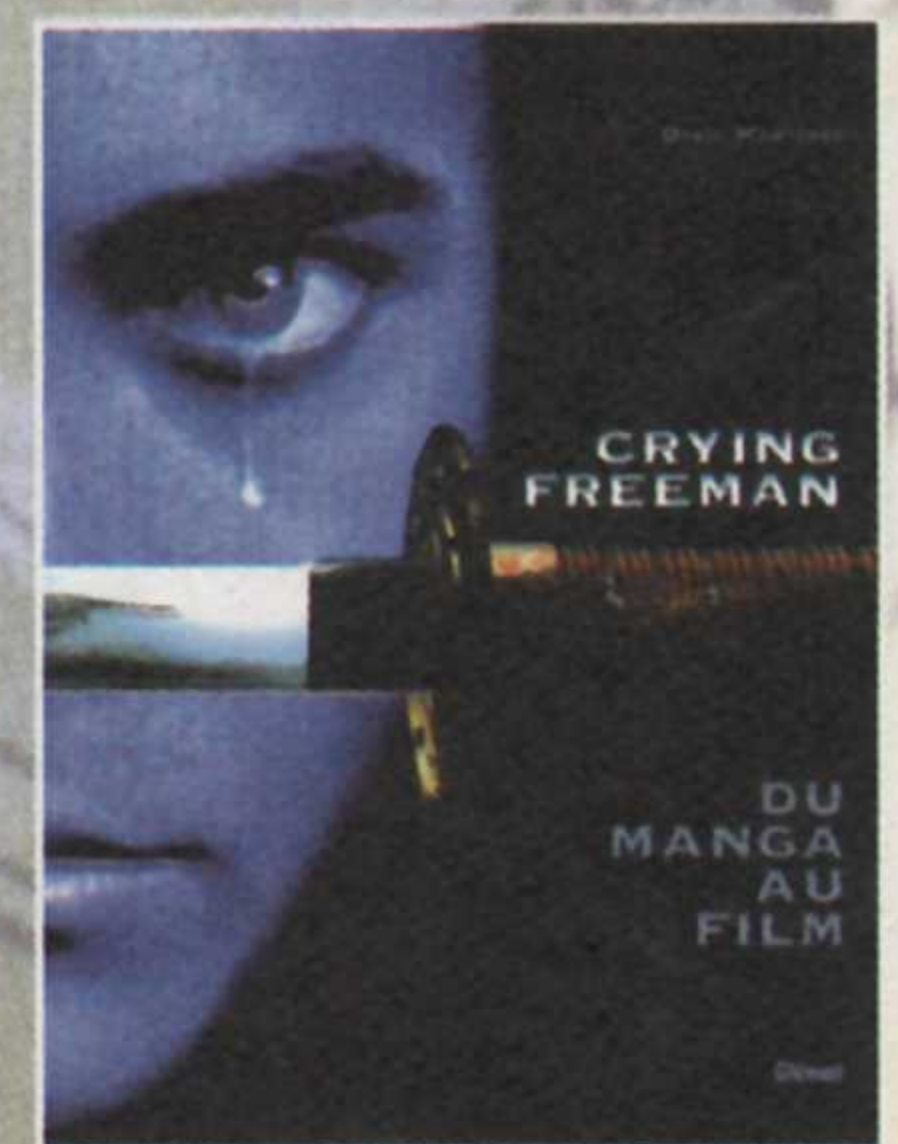
## Bandes dessinées Françaises

INTERDIT AUX MOINS DE 18 ANS

B.D. Tropical Eyes	1 Vol	79 F
B.D. Angel	3 Vol	45 F
B.D. Cammy X		69 F
B.D. Dark Wirbel		69 F
B.D. Ogenki Clinic		69 F

## Trading US

Flair Marvel le sachet		25 F
Spawn le sachet		10 F
<b>X FILES (Aux frontières du réel)</b> La série culte du moment		
Trading Cards US Season 2 le sachet		20 F
Cartes Master Vision Grand format		15 F
Tee shit XL 3 Modèles		129 F
K7 Vidéo Le dossier secret (Inédit)		145 F
K7 Vidéo TOOMS		145 F
K7 Vidéo La colonie		145 F
Roman X Files Les gobelins (Inédit)		25 F
Roman X Files Tornado (Inédit)		25 F



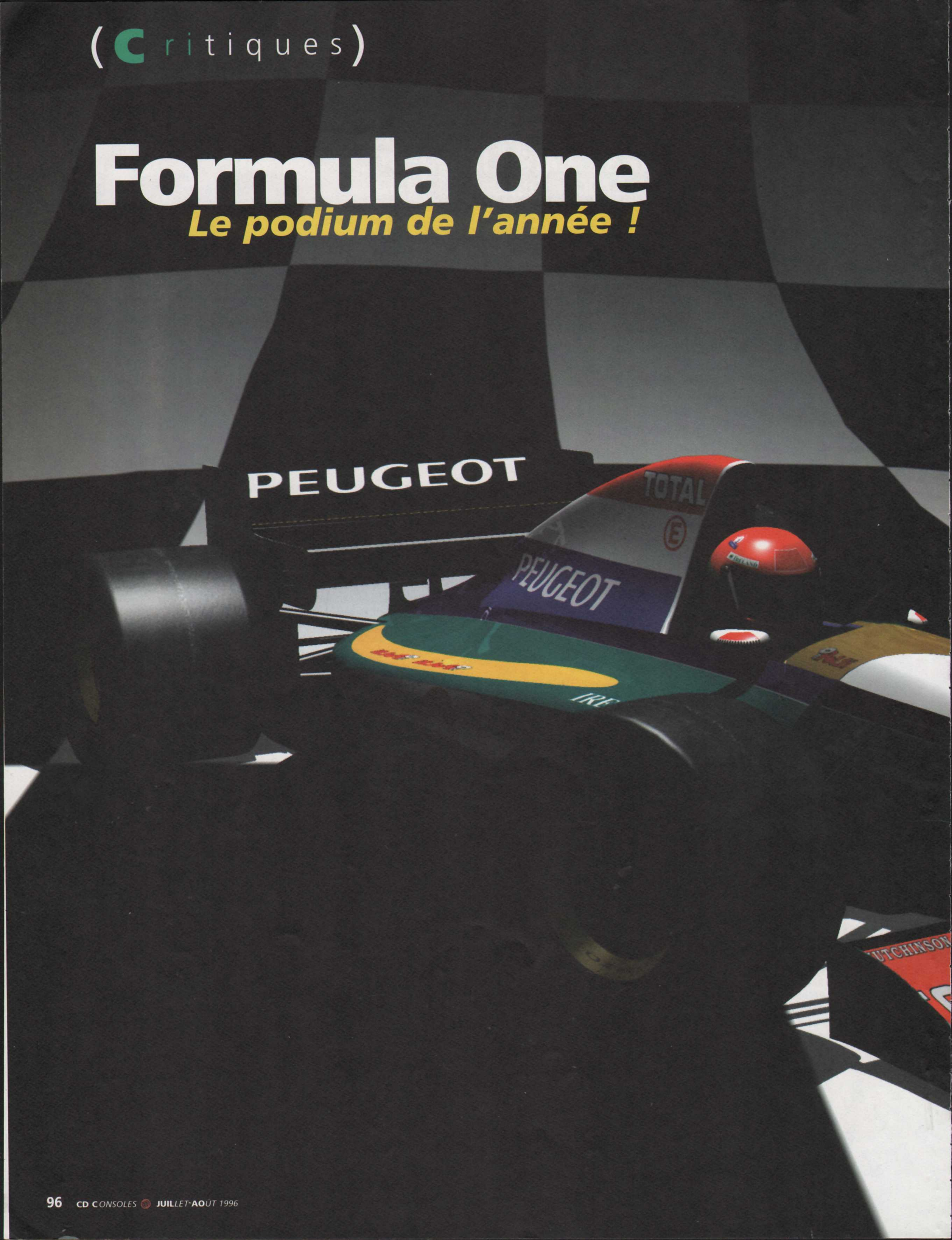
Important  
A votre première commande si celle-ci comporte un ou plusieurs articles interdits aux moins de 18 ans il est impératif de joindre un document photocopié attestant de votre majorité



( Critiques )

# Formula One

*Le podium de l'année !*







Où va s'arrêter  
Psygnosis ?  
C'est la question  
que l'on peut  
désormais se poser.  
À croire que  
cet éditeur  
possède une  
longueur d'avance  
sur ses petits  
camarades.  
Après Destruction  
Derby, WipeOut,  
Assault Rigs, Crazy  
Ivan et Adidas  
Power Soccer,  
Formula One  
enfonce le clou  
dans le domaine  
de la simulation  
sportive sur 32 bits.  
En attendant  
les prochains titres  
en cours de déve-  
loppement, on enfi-  
le une combinaison  
et un casque inté-  
gral : va y avoir du  
sport !

Développeur

Bizarre Creations

Éditeur

Psygnosis

Genre

Course de formule 1

Prix

Environ 350 F



Le premier virage est un goulot d'étranglement : où passer sans toucher ?



Aquaplaning à plus de 250 km/h.

**D**ans le genre simulation de course automobile, nous connaissons tous Monaco Grand Prix, Nigel Mansell World Championship, Virtua Racing, F-1 Challenge, Daytona USA, Ridge Racer, Sega Rally. Maintenant, fermez les yeux : chaque titre nous rappelle des sensations de vitesse et de plaisir. Profitez-en encore deux secondes pour savourer ces souvenirs : Formula One les renvoie tous aux oubliettes de l'histoire des jeux vidéo. Bizarre Creations, un studio de développement de Psygnosis, en avait visiblement assez avec les routines habituelles du genre. Ils ont décidé de réaliser la simulation qui fait quasiment de nous un pilote de formule 1. La réalisation suit un maître mot : réalisme. Réalisme de tous les éléments qui composent un championnat du monde de formule 1. Le



Tout est prévu, même les voies de dégagement comme ici à Monaco, après le tunnel.

jeu est sous licence officielle de la FIA, Fédération internationale automobile. Idem avec la Foca, qui détient les droits sur les retransmissions des grands prix. Réalisme donc des images pour les ralenti : les caméras ont les mêmes emplacements que celles de Fuji Television, qui filme la course



À Monaco, dans la ligne droite des stands et en vue de dessus.



On est à Spa, et on arrive à cet endroit à 290 km/h.

pour la Foca. Réalisme des acteurs du championnat du monde 95 : circuits, pilotes, voitures, écuries et sponsors sont de la partie. En chiffres, on obtient : 17 circuits, 35 pilotes (certaines écuries ont utilisé plus de deux pilotes dans la saison, ils sont disponibles), 13 écuries, 26 voitures. Pour accentuer le réalisme, toutes les données ont été compulsées avec un grand souci du détail.

**DANS LES CIRCUITS**, la moindre bosse du revêtement est à sa place. Il ne manque rien, si ce n'est les sponsors de l'industrie du tabac. L'équipe de Bizarre Creations a travaillé sur les cartes des circuits, et sur plus de cent heures de séquences vidéo. Toutes les voitures sont modélisées avec les données fournies par les écuries : aucune n'est identique à l'autre. Un travail qui a nécessité neuf mois de recherche et de persuasion. Les enjeux de

**\* Bizarre créations**  
a travaillé plus de **100 heures** sur les cartes des circuits



Adelaïde est le dernier circuit de la saison. Profitez-en pour le découvrir, il n'est plus au programme de l'année en cours.



En appuyant sur la direction haut, du bouton de direction, on a droit à cette vue de face, un rétroviseur très utile.



# Une page de pub !



La publicité est la compagne du sport. Vous n'y échapperez pas non plus dans Formula One. On retrouve tous les sponsors officiels des écuries de la saison 95 sur les voitures. Les circuits sont fidèles jusqu'à l'emplacement des panneaux publicitaires. Seuls absents de marque, la pub pour les cigarettes. Quoique, en cherchant bien, on reconnaît un certain logo.

la compétition sont tels que les écuries étaient assez réticentes à l'idée de collaborer avec l'équipe de développement. Les pilotes auxquels vous serez confrontés sont calqués sur les véritables personnalités.

**L'INTELLIGENCE** artificielle gère leurs stratégies de course et leurs réactions. Certains sont donc fair-play, d'autres plus agressifs. Vous ferez ainsi connaissance avec le plateau de la formule 1 comme si vous y étiez. Essayez donc de dépasser Morbidelli à près de

300 km/h... Ce type est un fou dangereux ! Du côté moteur, c'est la même chose. À moins d'être équipé du moteur Renault, difficile de se placer dans les six premiers pour rentrer dans les points. La clé du succès tient essentiellement dans les réglages (simples mais suffisamment complexes pour corser le

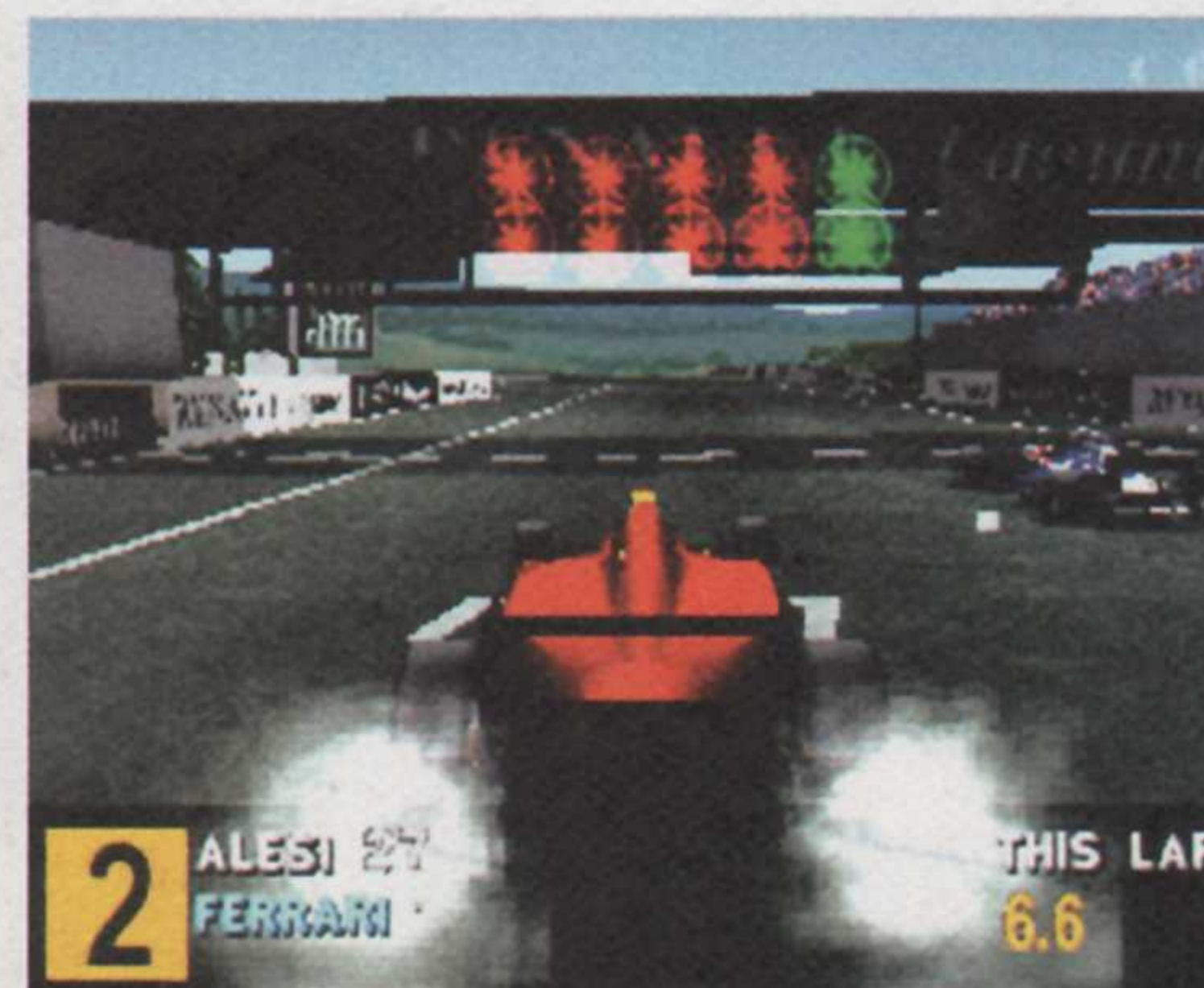
jeu et s'amuser sur une console), et le pilotage de votre machine. L'accès au jeu est des plus simples. Deux modes permettent de piloter une formule 1 : arcade ou championnat, avec le nombre de circuits et la distance souhaitée. Dans chaque mode on peut apprendre le circuit, se lancer dans les qualifi-



Le staff technique contrôle vos temps de passage dans les guérites des stands. La foule hurle : c'est grandiose !



Attention, la vitesse est limitée dans les stands. Notez au passage la présence des hommes de la sécurité à l'entrée.



Un départ en première ligne c'est quelque chose : le feu passe au vert, les roues arrière patinent... Ça sent la gomme brûlée !

Alors là, chapeau ! ce jeu est une pure merveille, foi de maquettiste. Dès que vous prenez le pad en main une seule envie vous vient à l'esprit, ne plus le lâcher quitte à avoir encore une scène de ménage et à être menacé par le rouleau à pâtisserie, je ne décollerai pas avant d'avoir au moins gagné un grand prix pour savourer la joie de monter sur le podium. Une simulation grandiose, que dis-je époustouflante. Si vous ne possédez pas encore le volant PlayStation, n'hésitez pas à vous le procurer pour un plus grand plaisir (s'il pouvait être vendu avec le jeu, ça serait encore mieux, avis aux éditeurs !). ☺

AVIS DE CHRISTOPHE ★★★★★

# ( Critiques ) FORMULA ONE



L'as du gravier dans ses œuvres : même le museau est arraché dans le choc. Il faut passer au stand pour réparer.



Pas évident de suivre le petit train des voitures lancées à fond sous la pluie... La vue est impressionnante.



En mode arcade, les indications à l'écran changent aussi. Ici, la voiture est game over : dur, dur !



Le virage de Sainte-Dévote à Monaco : difficile à négocier ! On arrive à 260 km/h et on doit le passer à 80 km/h.

cations, ou faire la course directement. Le mode arcade est épuré des éléments techniques qui n'intéressent que les pros de la simulation. La voiture tient mieux la route et on ne s'embarrasse pas avec une stratégie de course. L'objectif est de

finir dans les points en maintenant à niveau son capital de temps à chaque check-point, comme dans tout jeu d'arcade. Pour contrôler votre bolide, quatre boutons suffisent à prendre votre pied. Les fans de l'arcade apprécieront sans aucun

doute, d'autant que les vues au ras du sol renforcent les sensations de vitesse. Le mode simulation est complet, et la jouabilité aussi simple qu'en arcade. Seules les options techniques compliquent sensiblement le pilotage.

**UNE FORMULE 1** n'est pas une Twingo ! Côté pilotage, les programmeurs ont pensé à vos petits doigts. On trouve donc des aides techniques au niveau de la boîte de vitesse, du volant et du freinage. En formule 1, les vitesses atteintes sont impressionnantes et les freinages conséquents. Il faut pouvoir réduire au maximum ses distances de freinage en bout de ligne droite pour conserver sa vitesse maxi le plus longtemps possible. Dans la réalité, une formule 1 subit un ralentissement de 100 km/h en une seconde, soit une perte de vitesse de



Vos adversaires vous poussent à la faute... Et hop, dans le bac à sable.



**MISSING PAGE**

**MISSING PAGE**

**MISSING PAGE**

**MISSING PAGE**



**MISSING PAGE**

**MISSING PAGE**

**MISSING PAGE**

**MISSING PAGE**

# Sampras Extreme Tennis

*Et le tennis est beau...*



Avec l'avènement des consoles de la nouvelle génération, les jeux de sport sont de plus en plus réalistes. Nous n'en sommes pourtant qu'aux prémices de la toute puissance de la 3D et de son indissociable procédé, la motion capture. Sampras Extreme Tennis qui nous arrive aujourd'hui est encore un précurseur de ce que nous prépare l'avenir. C'est aussi une belle promesse !

---

Développeur

Sportsmaster

---

Éditeur

Codemasters

---

Genre

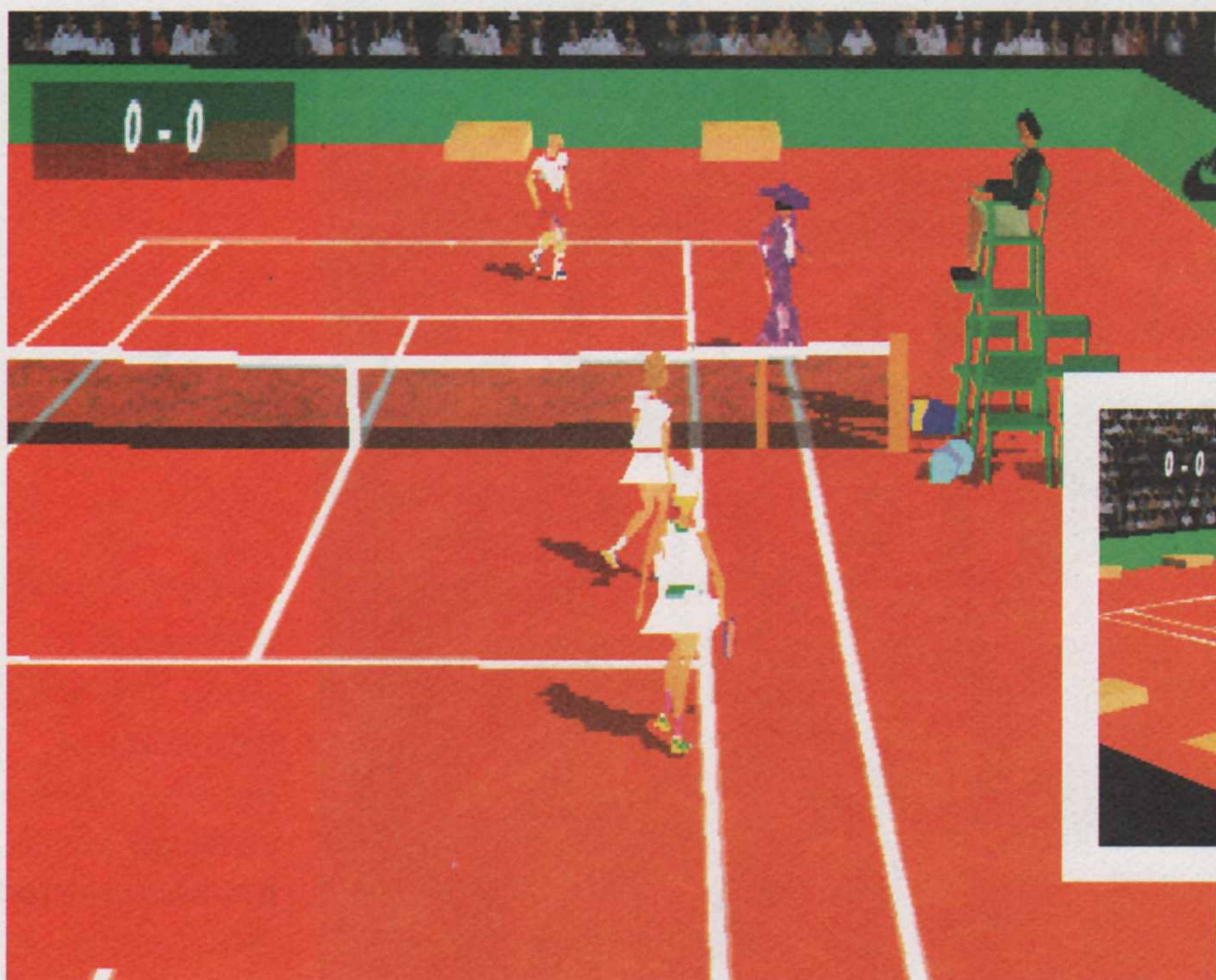
Tennis

---

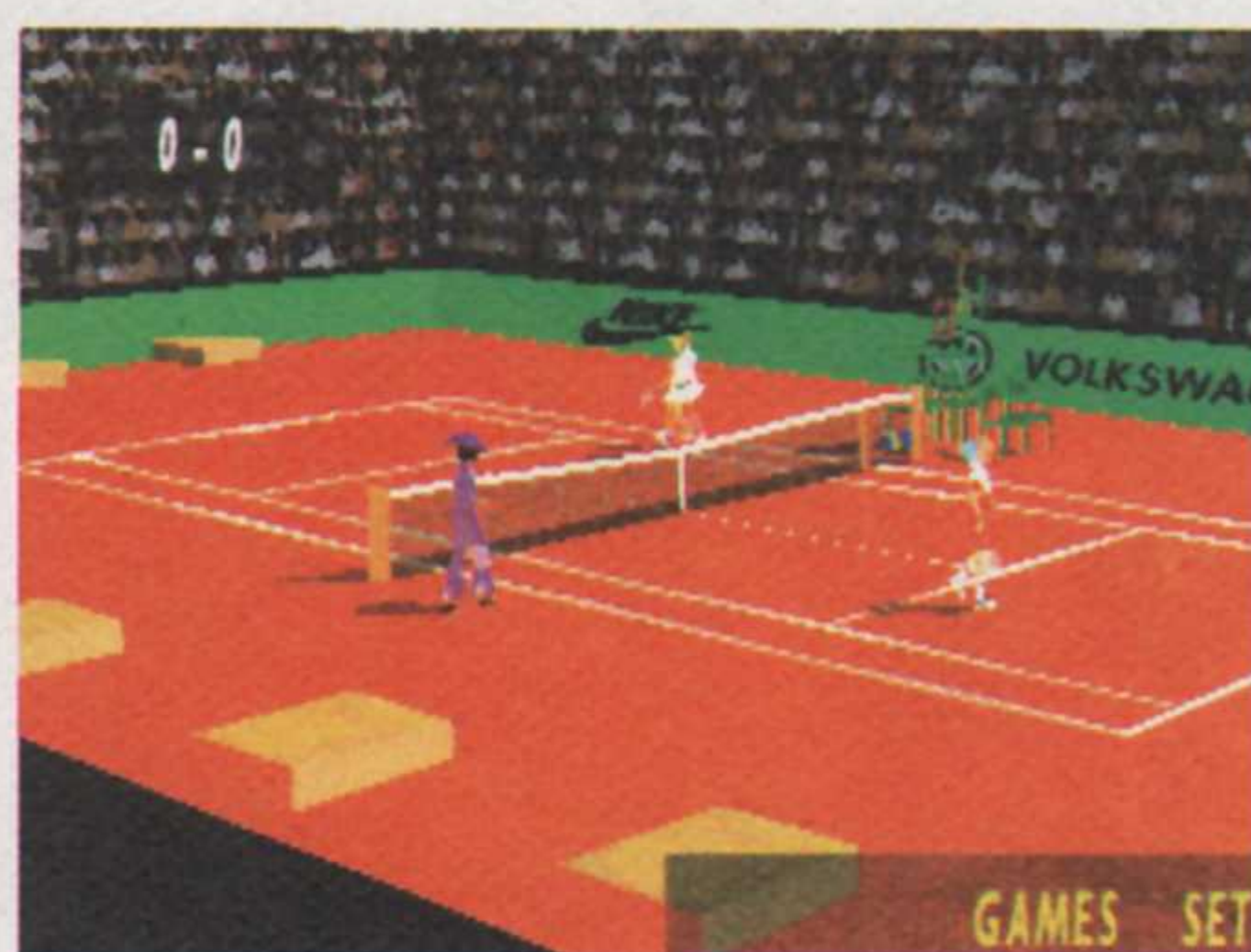
Prix

Environ 350 F

# ( Critiques ) SAMPRAS EXTREME TENNIS



Ce service sera un ace.



Eh oui, tous les jeux impairs on change de côté.

Les joueurs arrivent tranquillement sur le court et l'arbitre est déjà installé sur sa chaise.

**\* Jouez PST sur tous les types de surface**

**L**es simulations de tennis existent depuis les débuts de l'ère informatique. Au départ, elles étaient très simples. Avec deux ou trois sprites ridicules, on obtenait le précurseur d'entre les précurseurs : Pong. Depuis, à grand renfort de puissance de calcul, les simulations gagnent encore et toujours plus en réalisme. Sampras Extreme Tennis s'inscrit dans cette logique et, en digne héritier de la complexité, il a bien évidemment été réalisé en 3D. La réalisation de Sampras Extreme Tennis a nécessité plus d'une année de travail. Elle a mobilisé une

équipe de sept programmeurs. Au final, le jeu est complet et, d'une manière générale, très bien réalisé. Huit angles de vue sont à votre disposition, de la vue au ras du sol jusqu'à la caméra placée complètement au dessus du terrain. Quelque 24 joueurs (et joueuses, ne soyons pas sexistes), vous attendent pour disputer huit tournois internationaux. Des tournois qui se déroulent sur tous les types de surfaces du circuit. Outre les parties à deux joueurs, et avec un multitap, on peut jouer jusqu'à quatre en simultané en double, mixte ou non. Du côté des nouveautés, une option permet de modifier les caractéristiques des joueurs. Ainsi, on peut jouer avec un droitier ou avec un gaucher.

**À L'ÉVIDENCE**, les joueurs sont ambidextres. Dans la foulée, pourquoi ne pas changer leur style de jeu : fond de court, ou montée au filet ? Le but avoué de Codemasters est de rendre le jeu le plus réaliste possible. Tout de go, avouons que c'est une réussite les doigts dans le zen ! Pour parvenir à ce niveau, il fallait surtout rendre les déplacements et les actions des



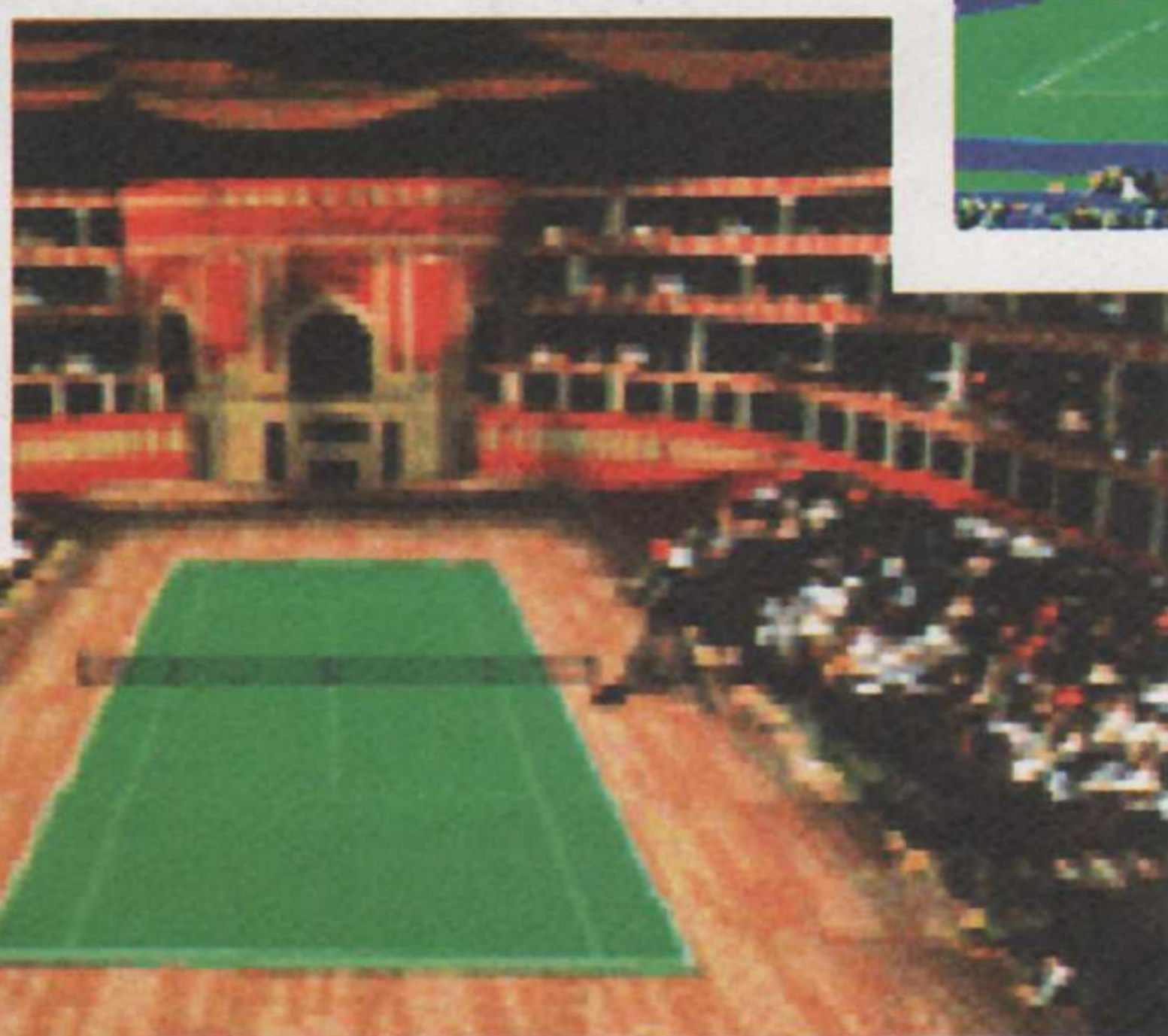
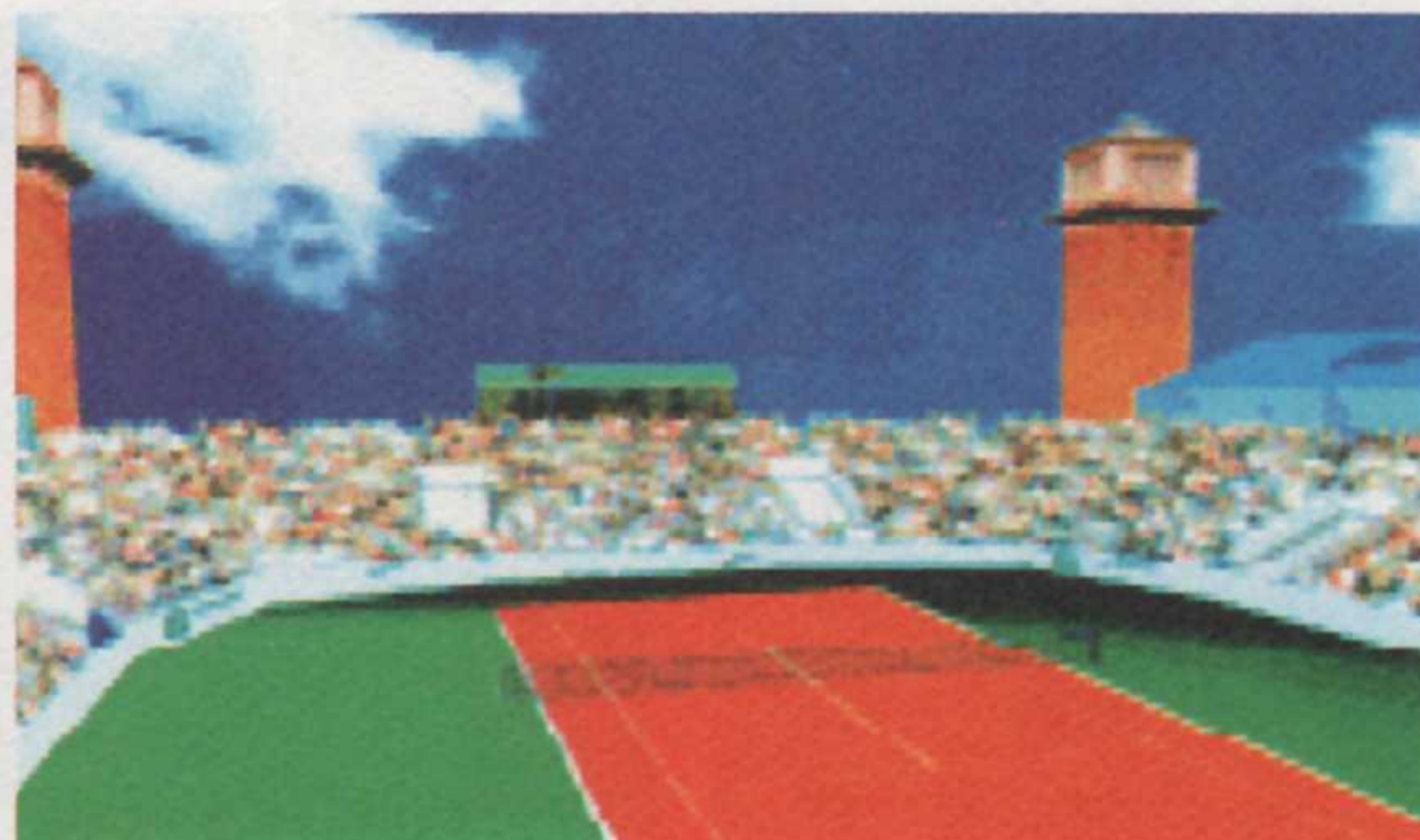
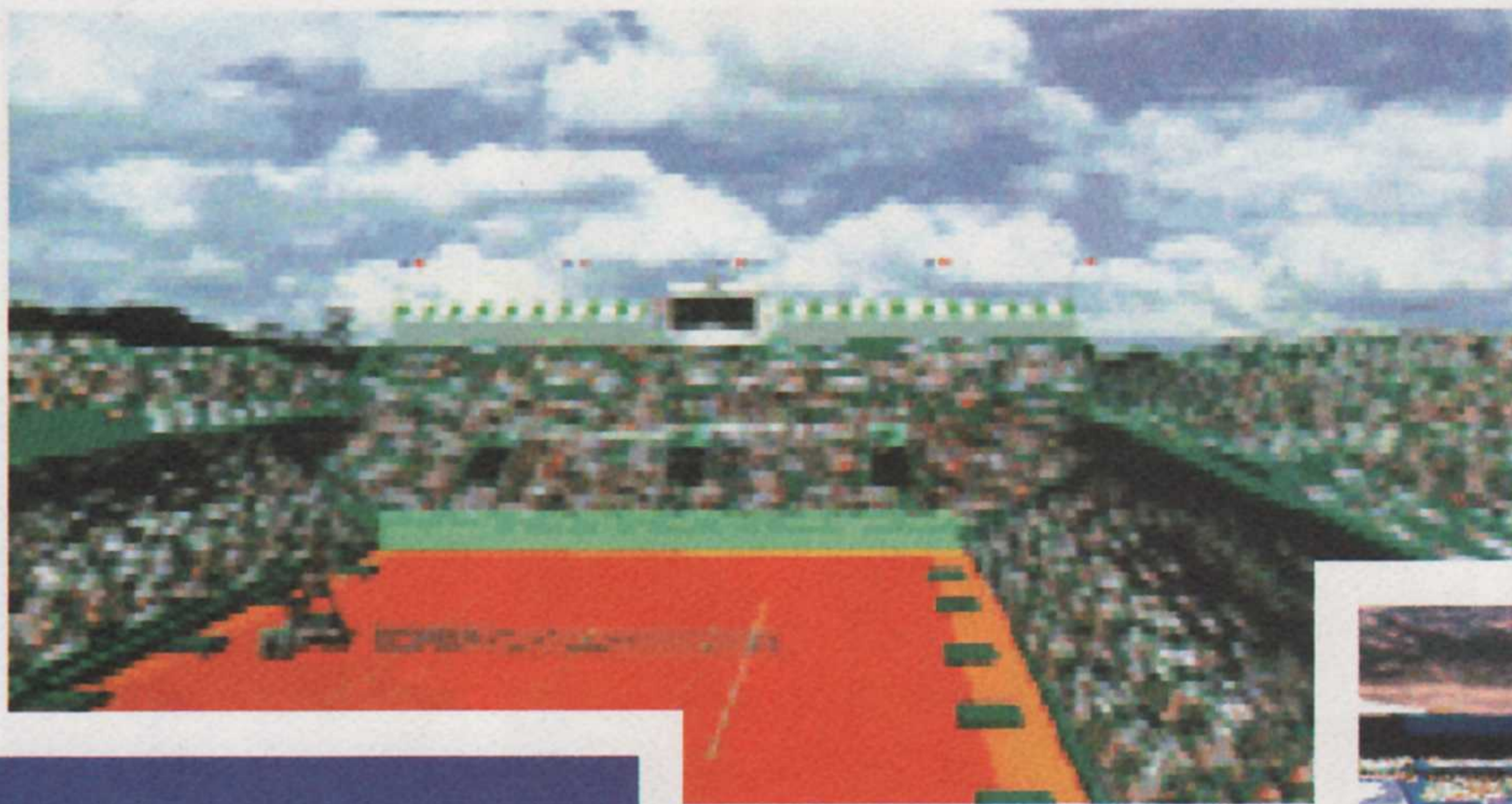
Dans cette introduction, les images d'archives sont habilement liées à des documents nettement plus récents.



L'indicateur marque le point d'impact de votre service. Il faut réagir vite et bien.



# Terrains



Voici les huit terrains sur lesquels vous allez pouvoir en découdre. Pour une vague histoire de droit, semble-t-il, les véritables noms des tournois officiels n'apparaissent pas ! Ce qui est finalement de peu d'importance.

Tremblement de terre sur PlayStation : Sampras Extreme Tennis est la plus réaliste des simulations sportives sur console. Pas de souci à ce faire : c'est du tout bon ! Au niveau de la jouabilité, de l'animation et des graphismes, Codemasters innove. Le contrôle de la raquette demande un peu de pratique et d'entraînement qui une fois franchie permet de quasiment tout réaliser sur un court. Bravo ! ☺

AVIS DE GILLES ★★★★★

**\* Pete Sampras se prête au jeu et il endosse les capteurs**

joueurs de manière réaliste. Et, je vous le donne en mille : savez-vous quel est le procédé utilisé ? Si vous êtes un fidèle de CDC, vous avez déjà la réponse (cf. rubrique pères du précédent numéro). Il s'agit bien sûr du procédé que l'on appelle motion capture.

**LA MOTION CAPTURE** consiste, grâce à des capteurs infrarouges fixés aux articulations de vrais joueurs, à filmer et à capturer avec de multiples caméras, placées selon différents angles, les images des mouvements de ces mêmes joueurs. Ces informations sont ensuite transformées en polygones représentant à terme les joueurs virtuels en 3D (et pour parachever le tout, les joueurs sont texturés). Sampras, lui-même, s'est plié au jeu et s'est vu recouvert d'une dizaine

de capteurs. Le style bien particulier de Sampras est parfaitement retranscrit à l'écran ! L'illusion est encore plus surprenante que celle obtenue dans les jeux en deux dimension avec le procédé

du rotoscoping. En quelque sorte, la motion capture est à la troisième dimension ce qu'est le rotoscoping aux jeux en deux dimensions. C'est-à-dire, pour être plus précis, un moyen infallible de si-

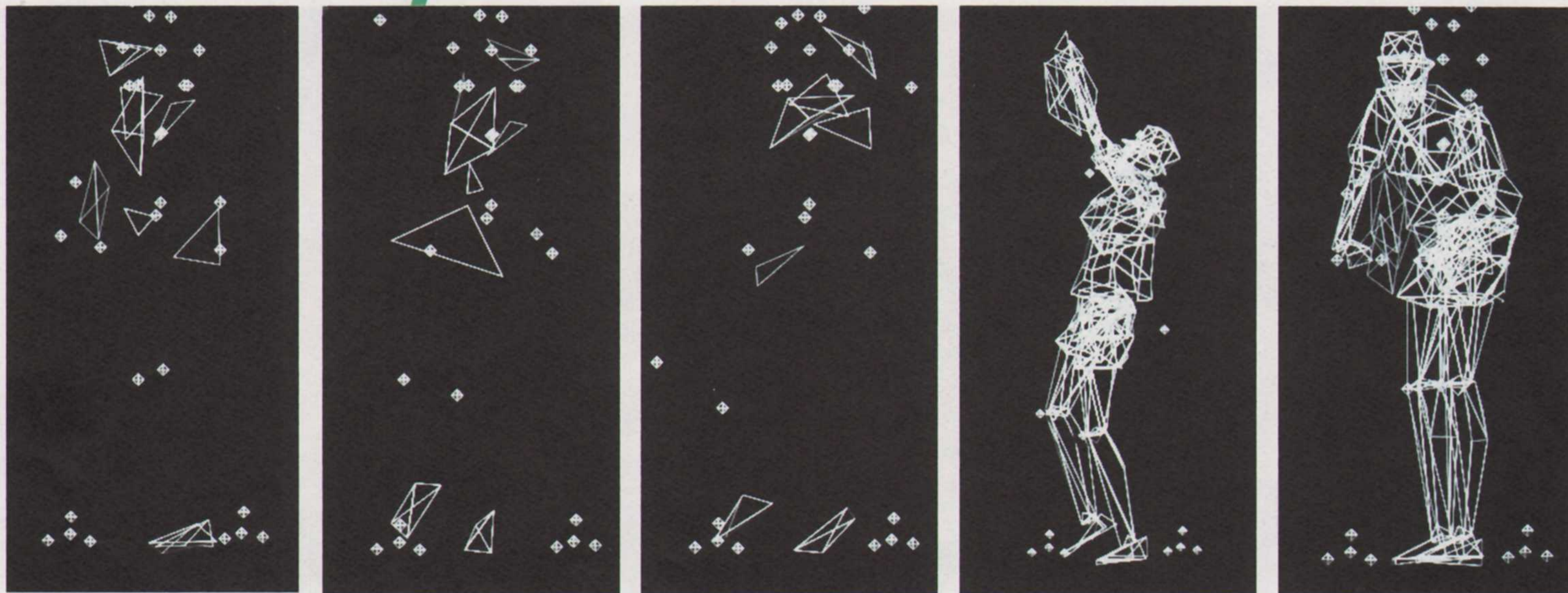


C'est lui qui commente vos rencontres. Bonne bouille non ?



Admirez la pureté du geste...

## Motion capture



La Motion Capture est un procédé qui nécessite beaucoup de minutie. Les mouvements des polygones du jeu semblent être aussi naturels que ceux des joueurs que l'on peut voir évoluer en ce moment à Roland-Garros. Les détracteurs de cette technique pensent qu'elle fait perdre beaucoup trop de temps et mobilise trop de personnes : il faut des acteurs, des techniciens et beaucoup de matériel (entre 350 000 et 2 millions de francs d'équipement). La perte de temps est un mauvais argument car il faudrait, pour parvenir au même résultat, quatre à six fois plus de temps si l'on employait les techniques habituelles comme le dessin en 3D sans aucun capteur.

muler sur l'écran des déplacements virtuels aussi réalistes que ceux d'un passant (qui passe) dans la rue.

**AUSI BONNE** soit-elle, la motion capture ne suffit pas en elle-même à créer le plus réaliste des jeux. Outre la prédominance de l'aspect graphique, il ne fallait pas oublier l'aspect sonore de Sampras Extreme Tennis. Ce qu'il n'ont pas fait bienheureusement ! La diversité des effets sonores de Sampras Extreme Tennis est assez incroyable. Plus de 250 sons



Au passage une pub pour Nike...

différents servent à rendre le réalisme des réactions de la foule : oohh, aaah, hhhiiii, bbbrrrrr, etc. Pour ce qui est des bruitages ponctuant les frappes de balle, les pas des joueurs et les rebonds, tout



Sur le gazon, ça fait moins mal.

dépend de la distance qui vous en sépare, de l'angle de vue et de la surface de jeu. Une balle ne rebondit pas de la même manière suivant que vous jouiez sur terre battue ou sur ciment (les adeptes de



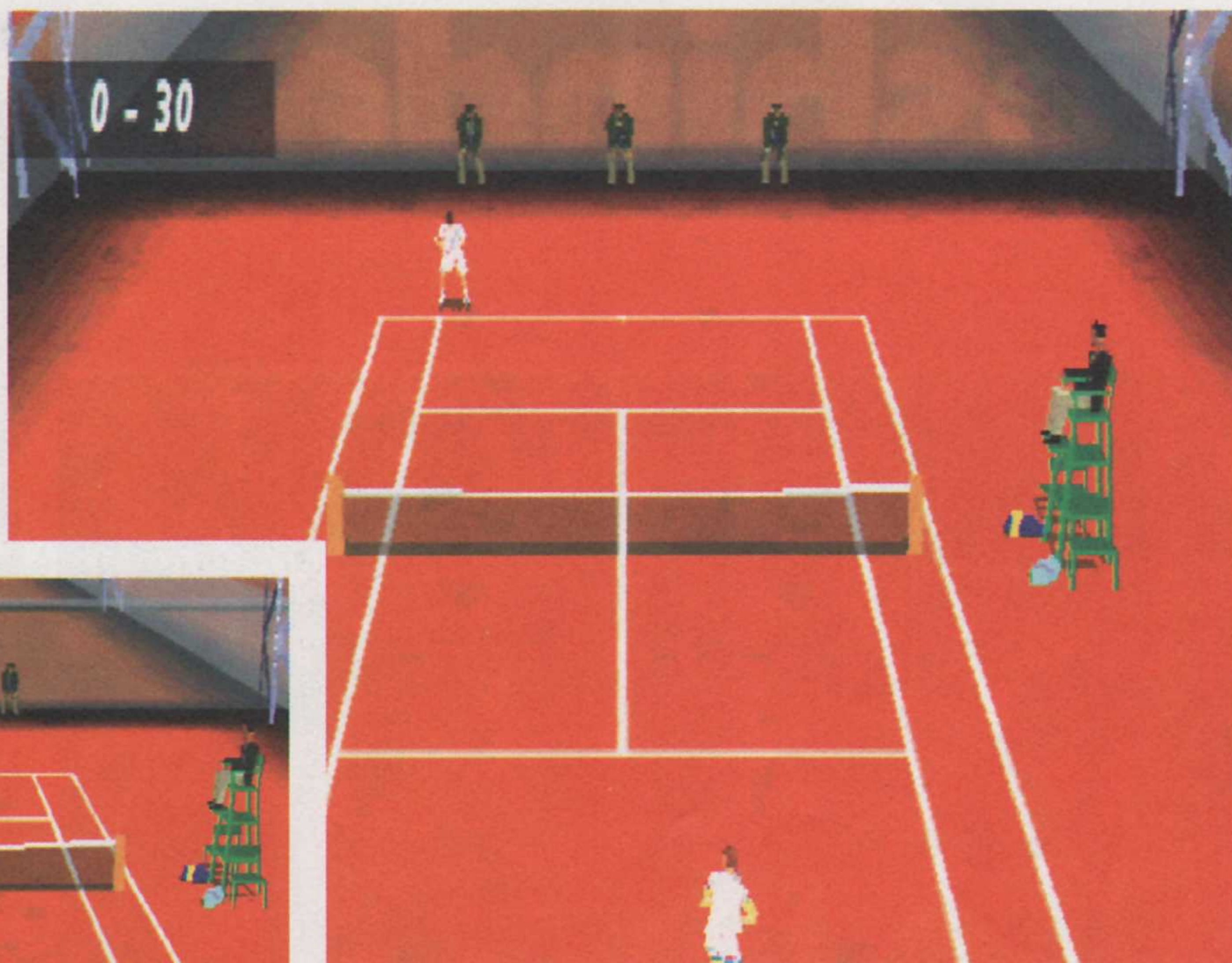
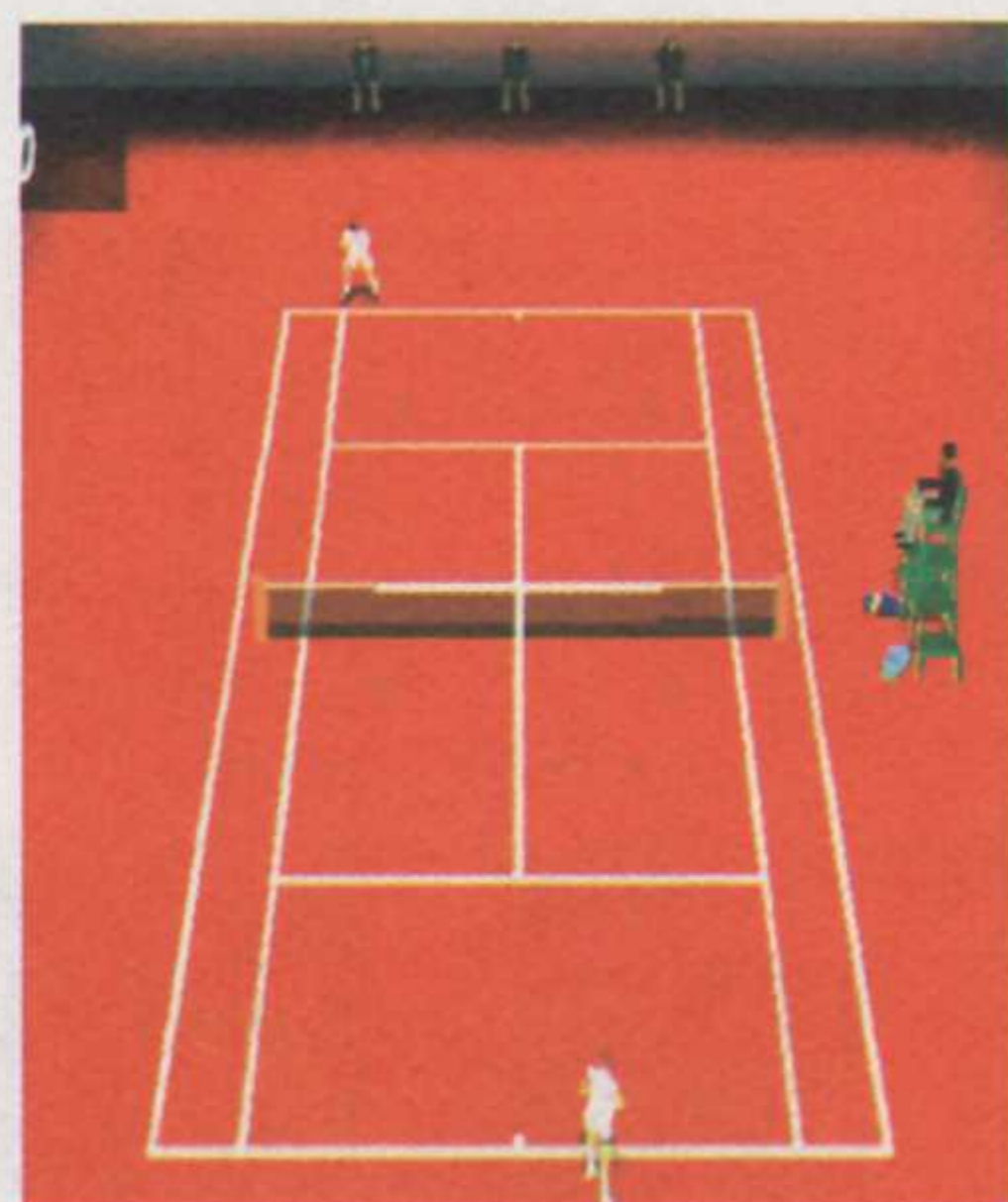
Les joueurs se placent sur le court. Personne ne semble pressé.



Ça c'est un beau service. Non ?

Dans la vie comme au tennis, il faut savoir plonger.





Comme de bien entendu, plusieurs vues sont disponibles. Ces trois images ne sont que quelques perspectives parmi d'autres.

ce sport en savent quelque chose). De la même manière, lorsque vous êtes au premier plan, le bruit de l'impact de la balle sur votre tamis (on s'attendrait presque à entendre vibrer les cordes) sera plus puissant que celui de votre adversaire, en fond de court.

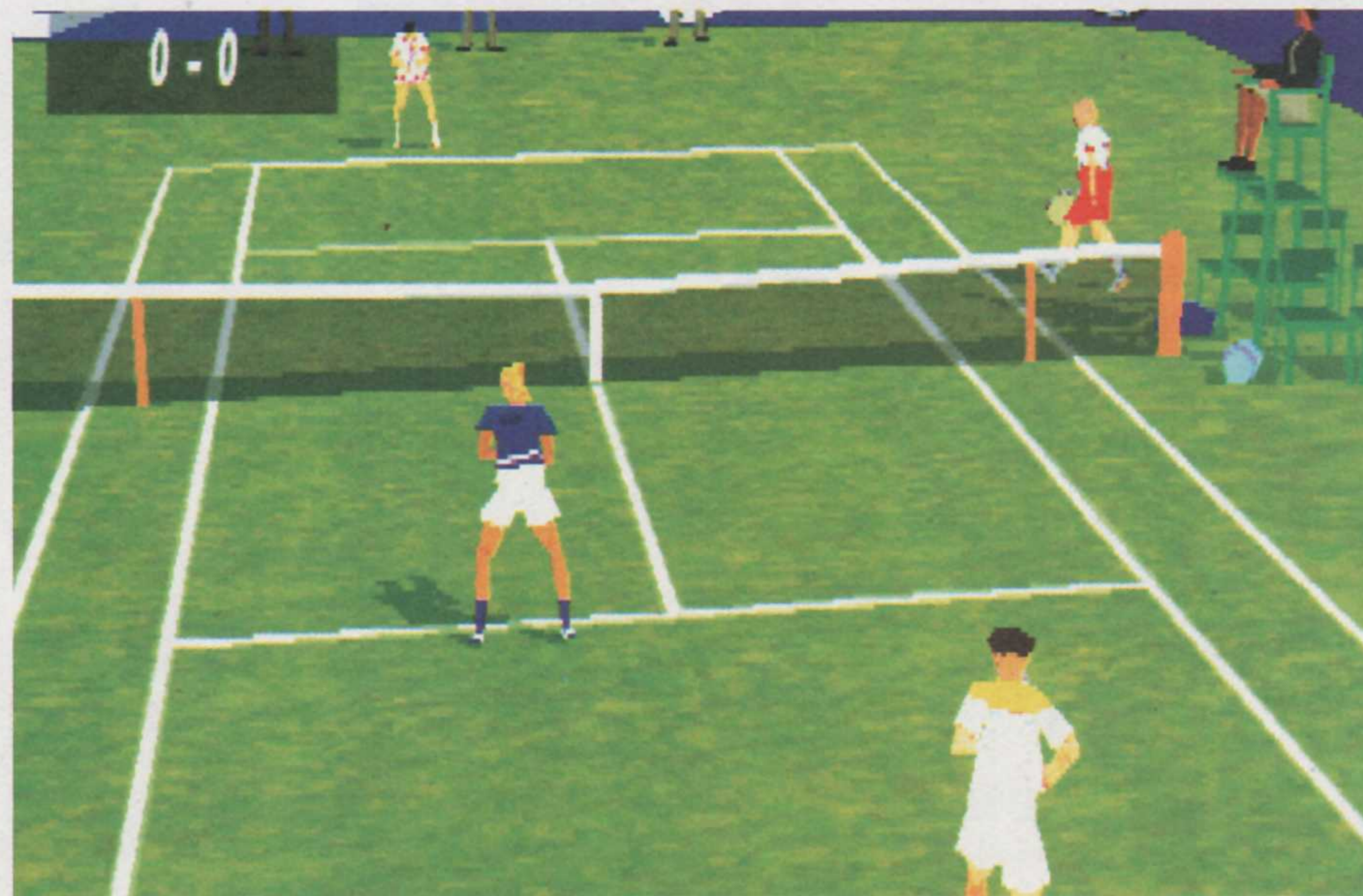
**C'EST ÉVIDENT** mais il fallait y penser ! Autre chose, lorsque le point que vous jouez

est crucial pour la suite de la partie : balle de match ou balle de set, la foule, qui d'habitude se manifeste sans cesse, se tait pour ne pas déconcentrer les joueurs (c'est beau le respect...). On s'y croirait presque. Au crédit de Sampras Extreme Tennis, il faut souligner également l'excellente intention des programmeurs de respecter les deux services. La première balle est très puissante mais, d'un autre côté, elle est difficile à maîtriser. Et c'est seu-

lement après quelques heures d'une pratique assidue (bonne chance) que l'on n'utilise plus la seconde balle, nettement plus molle mais infiniment plus sûre que la première, n'est-ce pas Gilles Sauer ? La 3D c'est bien joli, mais encore faut-il savoir la maîtriser !

**IL ARRIVE PARFOIS** que la 3D ait les avantages de ses inconvénients. Je m'explique un peu plus clairement. La charge de calcul d'un jeu en 3D temps réel est telle qu'ont assisté très souvent à un retour à l'austérité des premiers jeux vidéo. En effet, les nombreux polygones ne se gèrent pas aussi facilement que l'on aurait pu le croire. Le plus souvent, l'animation ralentit foncièrement. C'est le cas par exemple de Hyper Final Match Tennis de Human disponible uniquement en import. Surtout, conseil, évitez ce titre comme la peste bubonique ! Il s'avère être le jeu de tennis le moins jouable qu'il m'ait été donné de voir. Tout le contraire de Sampras Extreme Tennis qui, selon moi et est à ce jour la meilleure simulation de tennis en 3D sur le marché du jeu vidéo.

Mélanie Bridge



Alors que le quatrième joueur se fait attendre...

## VERDICT



GRAPHISME	:	16
ANIMATION	:	18
SONS	:	17
JOUABILITÉ	:	17
DURÉE DE VIE	:	17

- ⊕ Malgré la 3D, le jeu reste rapide.
- ⊕ Il y a vraiment un premier et un deuxième service.
- ⊕ Ambiance sonore grandiose.
- ⊖ Il n'y a pas de raquette fournie avec le jeu !
- ⊖ Non, rien de rien, non, je ne regrette rien...

# OR

## CD CONSOLES

Sampras Extreme Tennis est à ce jour le seul et unique jeu de tennis 3D qui ait su me séduire. Hyper Final Match Tennis (un de ses concurrents) est lui aussi en 3D mais malheureusement pour lui il est mortellement lent (une daube rare). Non vraiment, SET allié à lui seul toutes les qualités des bonnes simulations de tennis : rapidité, réalisme, prise en main facile et tout le reste... Un top parmi les top. ☺

AVIS DE  
MÉLANIE



# Toshinden 2

*Toujours plus loin*



Le niveau de Duke commence à rideau tiré, puis, au fur et à mesure, laissant filtrer la lumière, le voile se soulève. On découvre alors une fresque murale.



Toshinden 2 utilise toujours le processeur dédié de la machine pour donner des effets de transparence. La lumière est un élément très important du jeu.



Les coups portés sont renforcés par leurs impacts lumineux.



**E**n dépit de nombreuses faiblesses, comparé à Tekken, le Toshinden original demeure un titre incontournable pour la PlayStation ; c'est, peut-être, le fait d'avoir été le premier produit commercial à avoir touché du doigt la toute puissance de la machine. Quoi qu'il en soit, il s'agit encore d'un jeu saisissant, dont la formidable réputation a convaincu Capcom d'acquiescer les droits d'exploitation (pour l'arcade) d'une suite inévitable. C'est aussi un moyen, pour la compagnie de développement japonaise qui se trouve en ce moment en difficulté, de patienter en attendant la venue d'un Street Fighter en 3D. Toshinden 2 possède une séquence d'introduction, un élément

qui manque dans Toshinden. On y voit une actrice chinoise habillée comme Ellis, un jeune japonais dans les vêtements de Eiji et une blonde plantureuse, dont les très longues



Eiji possède un coup des plus communs : le salto arrière.

jambes me font encore rêver, vêtue de la robe de Sophia (sic). On y voit aussi une présentation sommaire de tous les personnages du jeu ainsi que plusieurs scènes très rapides de combat.

**POUR ÊTRE** reconnaissable et par souci de simplicité, au titre original s'est uniquement joint le chiffre « 2 ». Il présente, cependant, trois améliorations majeures, le principal étant le rehaussement de la vitesse. Ce point accroît

Développeur

Tamsoft

Éditeur

Sony

Genre

Beat'em up

Prix

Environ 350 F



# Une cinématique... enfin !



Contrairement à Toshiinden, la suite du jeu possède une séquence d'introduction. L'ensemble n'est pas exceptionnel, mais c'est tout de même sympathique d'avoir pensé à incorporer une scène cinématique. On y voit un jeune japonais attifé en Eiji, une grande (très grande) blonde habillée comme Sophia (Rhââââ) et une petite japonaise vêtue comme Ellis. Le reste de la cinématique présente des scènes de combat de façon stroboscopique.

sensiblement l'intérêt du jeu en lui donnant une dimension plus tactique. Les enchaînements sont plus prompts et plus fluides. Ils suivent un mouvement uniforme et une logique d'action très précise. Le jeu en devient plus excitant mais, parfois, difficile à suivre. Le deuxième grand changement concerne l'ajout (inévitabile, celui-là) de nouveaux combattants : trois personnages sélectionnables initialement viennent s'ajouter à la liste des huit personnages originels de la première mouture ; au total, cela fait donc onze. Les nouveaux combat-

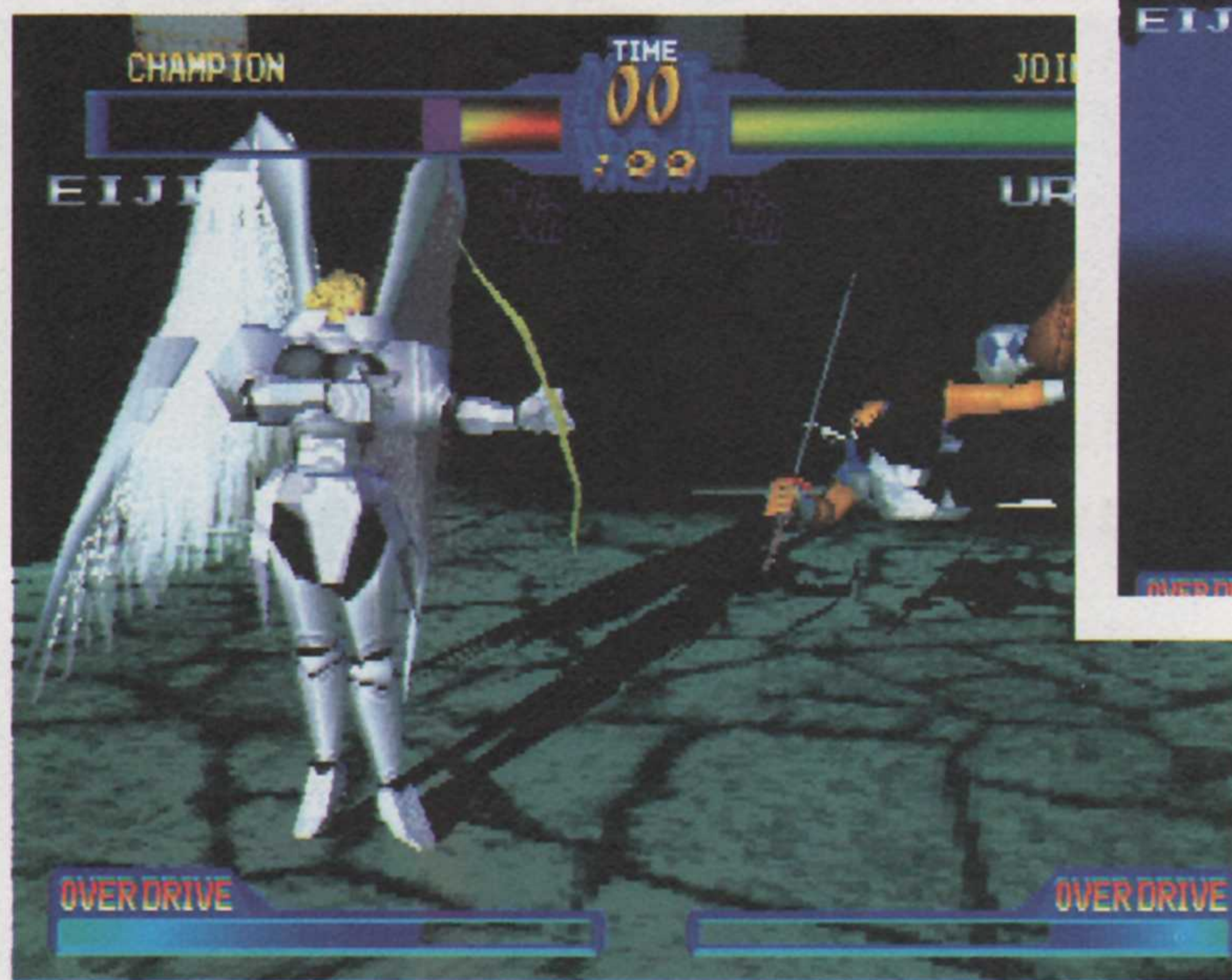
tants bénéficient d'un caractère insolite et d'une personnalité très marquée. Gaïa, qui autrefois assurait le rôle de l'ennemi final, se retrouve relégué au rang des communs. Il a quitté son armure pour revêtir un costume non moins encombrant ; son visage, même s'il ne porte pas de casque, est recouvert de noir. Tracy, le troisième personnage féminin du jeu, possède un merveilleux goût pour le douteux. C'est du moins ce que laisse figurer son choix vestimentaire. Quant à Chaos, son corps filiforme et allongé, ainsi que son attitude complètement démente lui

confèrent un aspect inquiétant. Il est possible, via deux codes spéciaux, de jouer également avec les quatre personnages cachés du jeu : Uranus, Master, Sho et Vermillon.

**L'AGRÈMENT** majeur apporté à la jouabilité consiste dans la barre « overdrive » située en bas de l'écran. Lorsqu'elle est remplie (pour ce faire, il faut atteindre et maintenir un taux régulier de coups assénés à votre adversaire), elle vous donne droit à un coup spécial supplémentaire. Graphiquement, Tamssoft a fait de léger progrès, le plus



## Encore et encore



CHALLENGER  
GA



AVIS DE  
GILLES

Pour certains, Toshinden 2 serait moins beau et moins jouable que le premier volet. Je demande humblement à ces messieurs d'ôter leurs lunettes de soudeur et leurs mouffles le temps de changer d'avis. Cet épisode est superbement jouable (pour une PlayStation !). Une quinzaine de personnages, un mapping de qualité... et Sofia. ☺



Outre les trois personnages ajoutés à la sélection originelle, Toshinden 2 possède également quatre boss cachés. Les deux premiers, Uranus et Master (deux personnages féminins) font montre d'une esthétique rarement égalée dans l'histoire du jeu vidéo. Les deux derniers ennemis cachés, Sho et Vermillon, ne sont accessibles qu'en battant la totalité des personnages du jeu (sans perdre de crédits) et au niveau de difficulté 8.

notable étant l'utilisation d'une source de lumière en temps réel produisant des ombres détaillées, reproduites sur le sol en fonction de l'angle de cette même source lumineuse. Les décors de fond sont plus complexes que ceux que l'on pouvait voir dans le premier Toshinden ; certains niveaux présentent des structures simples mais efficaces, d'autres comme

celui de Fo, possèdent de très nombreux détails. Mettre en mouvement le très grand nombre de polygones qui constituent le jeu à une vitesse décente, voire rapide dans le cas de Toshinden 2 a, malheureusement, nécessité l'amoindrissement de la définition et des couleurs.

**LES NOUVEAUX** décors ressemblent à un assemblage de Lego en comparaison des en-

vironnements aux finitions si parfaites que l'on pouvait voir dans le premier épisode. Complexes mais grossiers, donc, même si les concepteurs ont incorporés aux décors des effets de lumières et de transparence très réussies ; les brumes qui se dissipent en tournoyant, les vagues qui s'écrasent sur le flanc d'une falaise... Voilà le type d'effet que l'on peut trouver et qui

**\* Les brumes se dissipent, les vagues heurtent la falaise.**



Prenez garde au charme de cette Mata-hari...



Un regard d'acier, la lutte sera sans pitié.



# Le monde overdrive



## VERDICT



GRAPHISME	: 18
ANIMATION	: 17
SONS	: 17
JOUABILITÉ	: 15
DURÉE DE VIE	: 14

- Un environnement graphique exceptionnel, du moins au point de vue des personnages ; les détails sont fabuleux.
- Un nouvel éventail de coups spéciaux pour chaque combattant.
- Une vitesse de jeu accrue pour des combats beaucoup plus épiques.
- Les décors de fond sont moins bons que les anciens.

# HIT

CD CONSOLES

La grande innovation, c'est la présence d'une barre « OverDrive » qui, lorsqu'elle est pleine, permet d'exécuter un coup spécial. Elle représente le taux d'excitation du combattant qui, devient dément. Pour déclencher le coup spécial, il suffit d'appuyer sur les quatre boutons (triangle, carré, croix et rond) en même temps. L'esthétique de cette attaque est la plus complexe parmi les coups que possèdent les personnage.



valent franchement le détour. En ce qui concerne les combats, les joueurs possèdent toujours deux types de coups basiques (coup de pied et coup de poing) et une large gamme de coups spéciaux (dont deux nécessitent une série de mouvements assez compliquée). En plus de la vitesse, et sur le modèle de Virtua Fighter 2, les combattants ne se retournent pas automatiquement vers leurs adversaires lors d'un passage dans le dos. Il est désormais possible d'effectuer de nouvelles prises de contact le dos tourné. Tamsoft a mis,

il est vrai, fortement l'accent sur les détails du jeu. Toujours à l'instar de VF2, les personnages ne quittent plus leurs adversaires des yeux, les suivant du regard, qu'ils soient dans les airs, accroupis, derrière ou simplement face à eux.

**CHAQUE COMBATTANT** jouit d'une esthétique beaucoup plus poussée que dans Toshinden, premier du nom. Leurs nouveaux atours leur confèrent un aspect plus imposant et un style plus prononcé. Le costume de Fo le conforte dans son rôle de magicien pervers, tandis que la fameuse robe trans-

lucide d'Ellis est dorénavant taillée en forme de pétale. Outre des vêtements plus élaborés, les personnages se retrouvent affublés d'objets ou d'ornements ; par exemple, Mondo porte une espèce de caisse sur son dos et Fo arbore fièrement un chapeau chinois. En définitive, et malgré l'avis contraire de l'ensemble de nos concurrents, Toshinden 2 est un très bon jeu qui présente, par rapport à son prédécesseur, de nombreuses innovations et un environnement graphique beaucoup plus abouti.

David Msika



Une tenue digne d'un prince.



On ne plaisante plus, le choc sera terrible.

Le premier Toshinden m'avait soufflé et le second épisode m'a époustoufflé ! De meilleurs graphismes, de nouveaux personnages et une jouabilité légèrement différente, tant dans la vitesse que dans la technique de jeu. Il s'agit, sans conteste, d'un excellent jeu de combat pour la PlayStation, parfaitement capable de rivaliser avec « l'intouchable » Tekken. ☺

AVIS DE DAVID

( Critiques )



# Slam'n Jam 96

*Interdit au moins de 2 mètres !*



*M'est avis qu'il se retourne, qu'il dribble et qu'il dunk. Je parie 10 contre 1...*



*Un magnifique saut en extension du numéro onze qui laisse la défense clouée au sol. Le ballon file droit au panier pour deux points.*

*Logiquement, à la mise en jeu on ne choisit pas les plus petits.*



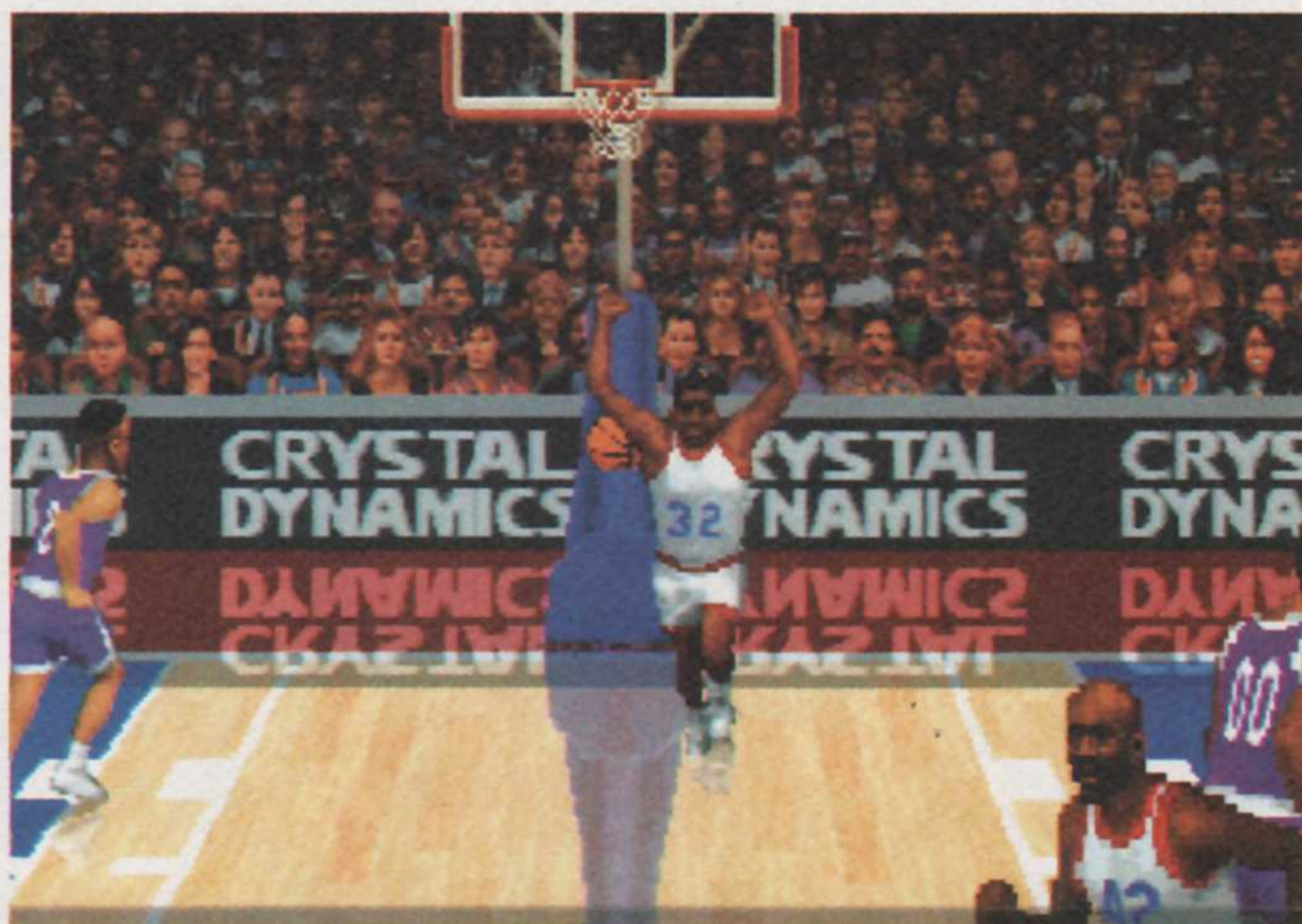
*Non, il ne s'agit pas d'un dunk mais d'une récupération !*

**E**n amont de l'écriture des premières lignes de codes et de la mise en route du projet, lorsqu'un éditeur prépare un nouveau jeu de basket, il lui faut préalablement choisir entre deux genres. Entre le réalisme ou l'arcade (entre par exemple, d'un côté le très réaliste Total NBA de Sony et de l'autre, le déjanté NBA in the Zone de Konami). À ces deux styles de jeux correspondent bien évidemment deux différents publics : les initiés qui se targuent de connaître chaque finesse du jeu et qui espèrent bien les retrouver dans leur simulation de prédilection (ceux pour qui le terme simulation n'est pas un vain mot). Et les autres qui se moquent royalement de savoir s'il est ou non très réaliste de planer à

quinze mètres au-dessus du sol ou d'écraser des dunk hallucinés depuis la moitié du terrain...

**À L'INSTAR** de Slam'n Jam premier du nom, le staff de Crystal Dynamics a clairement choisi son camp : celui d'un réalisme exacerbé, tant sur les graphismes et les animations que sur la bande sonore. Ce que vous ferez avec votre paddle dans Slam'n Jam 96, un basketteur normalement

constitué pourra le reproduire sur le terrain, en vrai donc. Il n'aura pas besoin de chausser des Nike à réaction pour sauter par dessus le panier comme dans NBA Jam ! L'ambiance sonore, elle aussi n'a pas été oubliée. Et c'est,



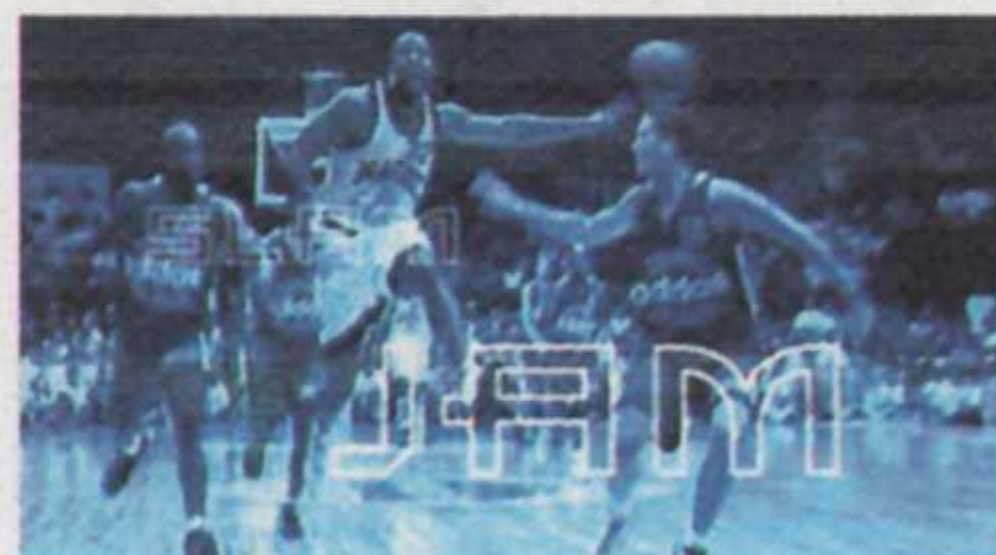
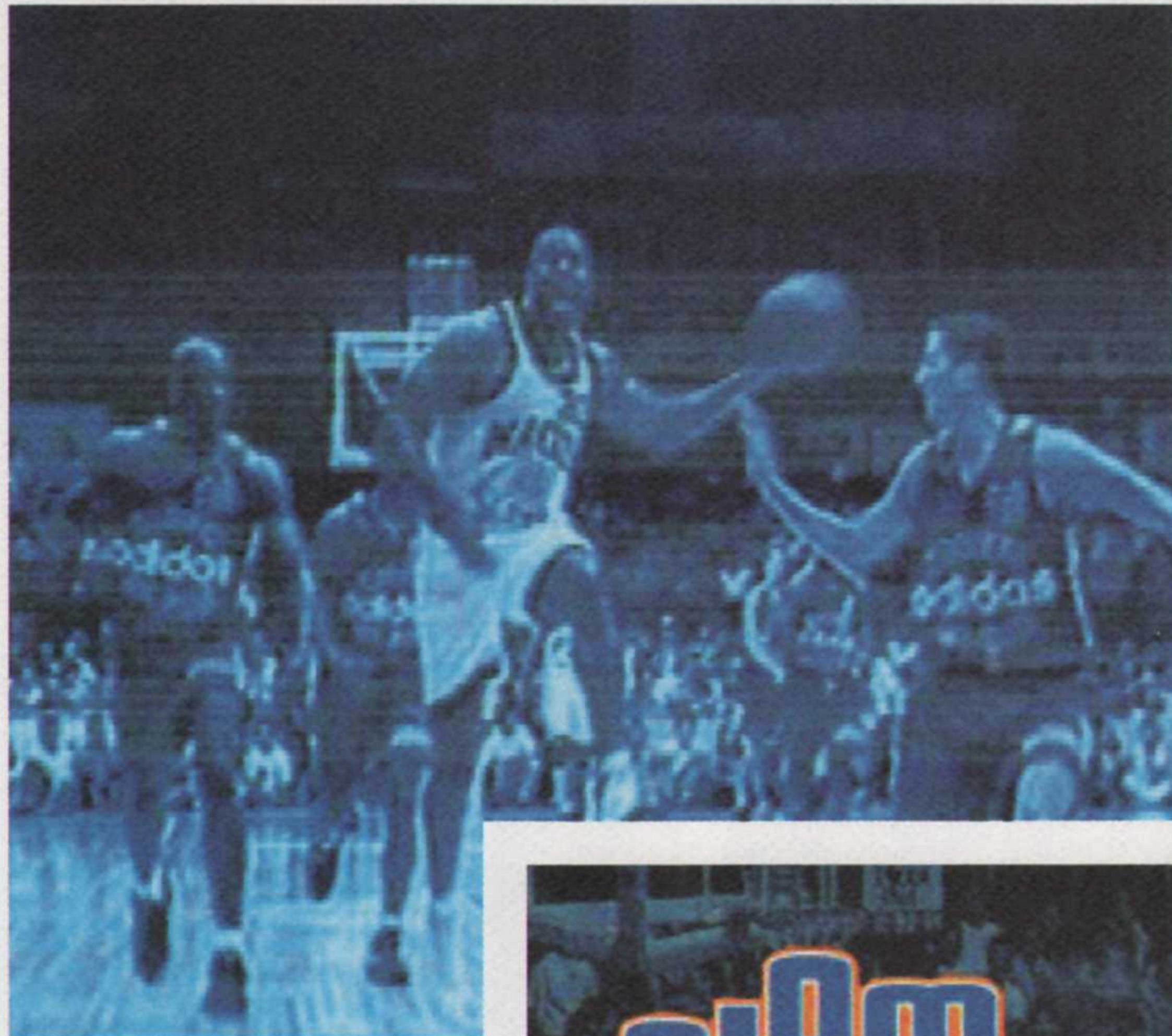
*Quang Magic plante, il est ravi et ça ce voit.*

Développeur
Crystal Dynamics
Éditeur
BMG
Genre
Simulation de basket
Prix
Environ 300 F





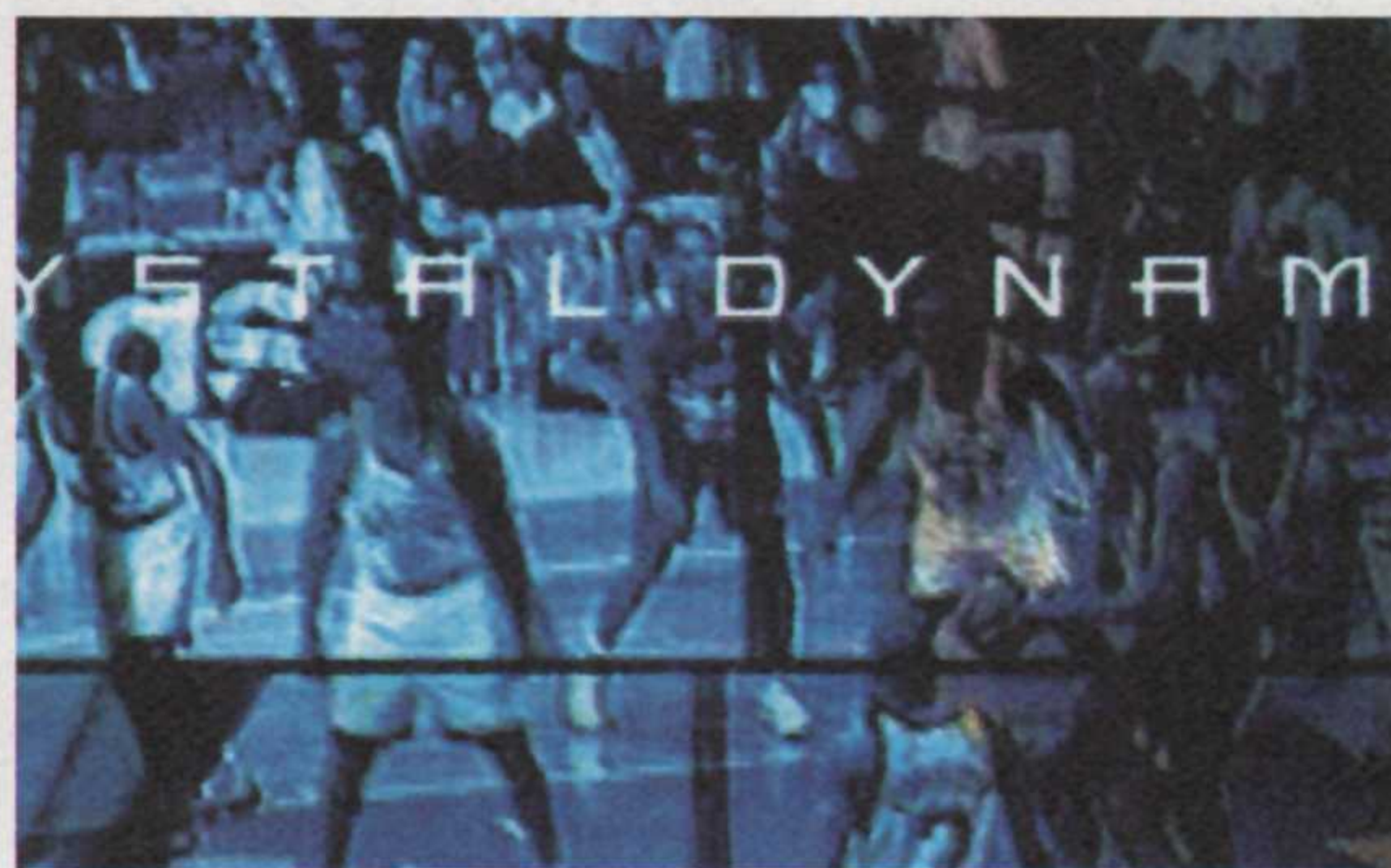
## Présentation



Slam'n Jam, vous vous souvenez ? Sur 3DO, il nous a fait craquer. On le retrouve aujourd'hui sur PlayStation, et sur Saturn, avec joie. Les joueurs sont toujours aussi énormes à l'écran et l'action aussi rapide. En plus, deux stars de la NBA soutiennent le jeu : Magic Johnson et Kareem Abdul-Jabbar. Autant le dire tout de suite, Slam'n Jam 96 est à la hauteur de ces deux grands noms de la NBA ! ☺

AVIS DE  
GILLES ★★

*En guise de prologue, on est gratifié d'une vidéo rapide. Sans doute a-t-elle même des vertus hallucinogènes pour qui la regarde (le nez collé à l'écran) pendant plus de trente secondes. Un rap bien senti, pur et dur, accompagne le tout. On est déjà dans l'ambiance...*



Van Earl Wright, le commentateur officiel de CNN qui commente les rencontres. La sauce prend vraiment bien ! Question réalisation, l'environnement de Slam'n Jam est en 3D. Lorsque vous avez peur de vous faire balader sur le parquet par une équipe trop forte, vous pouvez choisir de jouer en mode franchise. Cette option gère automatiquement, à votre place, les déplacements de votre joueur lorsque votre

paddle est inactif. Si par contre vous ne redoutez plus personne la balle à la main, optez plutôt pour le mode manuel qui vous laisse totalement libre de vous déplacer où vous le désirez.

**AUTRE INTÉRÊT**, en phase d'attaque ou de défense, il est possible de déplacer son joueur à la vitesse de l'éclair grâce au bouton turbo. Mais il faut savoir être économe de cette option car les joueurs se fati-

guent vite (encore le réalisme). Bref, côté options générales de jeu, rien de vraiment très novateur. Ce qui est, après tout, bien normal car, bon gré mal gré, je ne vois pas comment il serait possible d'imaginer de nouvelles options sans pour autant rompre avec la recherche de réalisme qui reste le but avoué de l'équipe de Crystal Dynamics. Mais n'allez surtout pas croire que cette production de



Les deux premiers points. Le match est lancé.

À trois points, Magic n'est pas le plus maladroit.

VERDICT



- 16 : GRAPHISME
- 16 : ANIMATION
- 18 : SONS
- 16 : JOUABILITÉ
- 14 : DURÉE DE VIE

- Les zooms c'est beau.
- Le respect du réalisme.
- La maniabilité est excellente.
- Impossible de jouer computer VS computer ?
- Ils ne fournissent pas de ballon avec le jeu.

HIT

CD CONSOLES

Dunk



Crystal Dynamics est austère parce que trop réaliste. Non, le contrôle des joueur ne nécessite pas un long apprentissage et l'on rentre rapidement dans les matchs. Pour accentuer l'action, la caméra zoome automatiquement sur les meilleures actions.

PAR RAPPORT au premier Slam'n Jam, les sprites des joueurs ont été agrandis, ce qui augmente le fun et la jouabilité (cette amélioration a été dictée par André, le fils de Magic Johnson). Par souci de réalisme, l'arbitrage est drastique. J'ai rarement vu une simulation distribuer autant de

passages en force et autres fautes... De leur côté, Kareem et Magic ont tenu à ce que leurs déplacements soient calqués sur leur style du jeu, uniques dans les deux cas. Les deux stars ont plébiscité le jeu



La contre-attaque s'organise, idem pour la défense.

lors de la conférence de presse qui annonçait la sortie de Slam'n Jam à la presse américaine. Pour conclure, je ne vois aucun reproche à apporter à Slam'n Jam version 96. Outre une réalisation et une jouabilité au top niveau, l'ergonomie des menus est excellente avec la possibilité sur chaque écran de retour au menu principal. Slam'n Jam 96 allie la rigueur du réalisme au fun des simulations orientées arcade, aussi bien sur la version PlayStation que sur Saturn. Que demande le peuple ?

Mélanie Bridge

Par souci de réalisme, l'arbitrage de Slam'n Jam est drastique



Les passes avec rebonds sont parmi les plus efficaces.



L'équipe de San Antonio ne semble pas faire le poids face aux All Stars.



À cette distance, ce tir à trois points est loin d'être dans le panier.

AVIS DE MÉLANIE

J'ai pris un plaisir certain à m'exciter sur les parquets de Slam'n Jam 96. On rentre dans le jeu en deux seconde trente tant la maniabilité est bonne. De plus, le côté ultra-réaliste du jeu tend à nous faire croire que nous sommes nous-même partie intégrante de la NBA. ©



# Le premier magazine sur la **JAPANIME**

Prochain numéro (N°3) en kiosque le 10 juillet

**Tout savoir sur le phénomène X-Files  
et les inspecteurs Scully et Mulder**

30 F

## JAM

Jeux Animation Manga

N°2 - Mai / Juin 1996

### Dragon Ball GT

Le retour de San Gokū

Les Trading Cards  
arrivent **enfin !!**

#### Cinéma

Crying Freeman,  
le manga sur grand écran  
Et aussi Toy Story  
Sailor Moon...



#### Comic books

La renaissance  
des super-héros  
Découvrez l'ère  
d'Apocalypse avec les X-Men



#### Jeux vidéo

L'animation et les  
meilleurs jeux sur  
consoles et arcade



#### Dossier Anim

**EXCLUSIF !** L'incroyable Histoire  
de la japanime en France



235 FB • DOM/TOM • 45 FF • 9 FS •  
9,95 \$ CAN • 1100 Pte Cont • 210 F Lux •

## Événement :

### Les mangas coréens en France

**A ne pas rater dans le N°3 de JAM,  
un dossier complet sur les Sailor Moon**





# Bust a Move 2

*Perds pas la boule*

Développeur

Taito

Éditeur

Acclaim

Genre

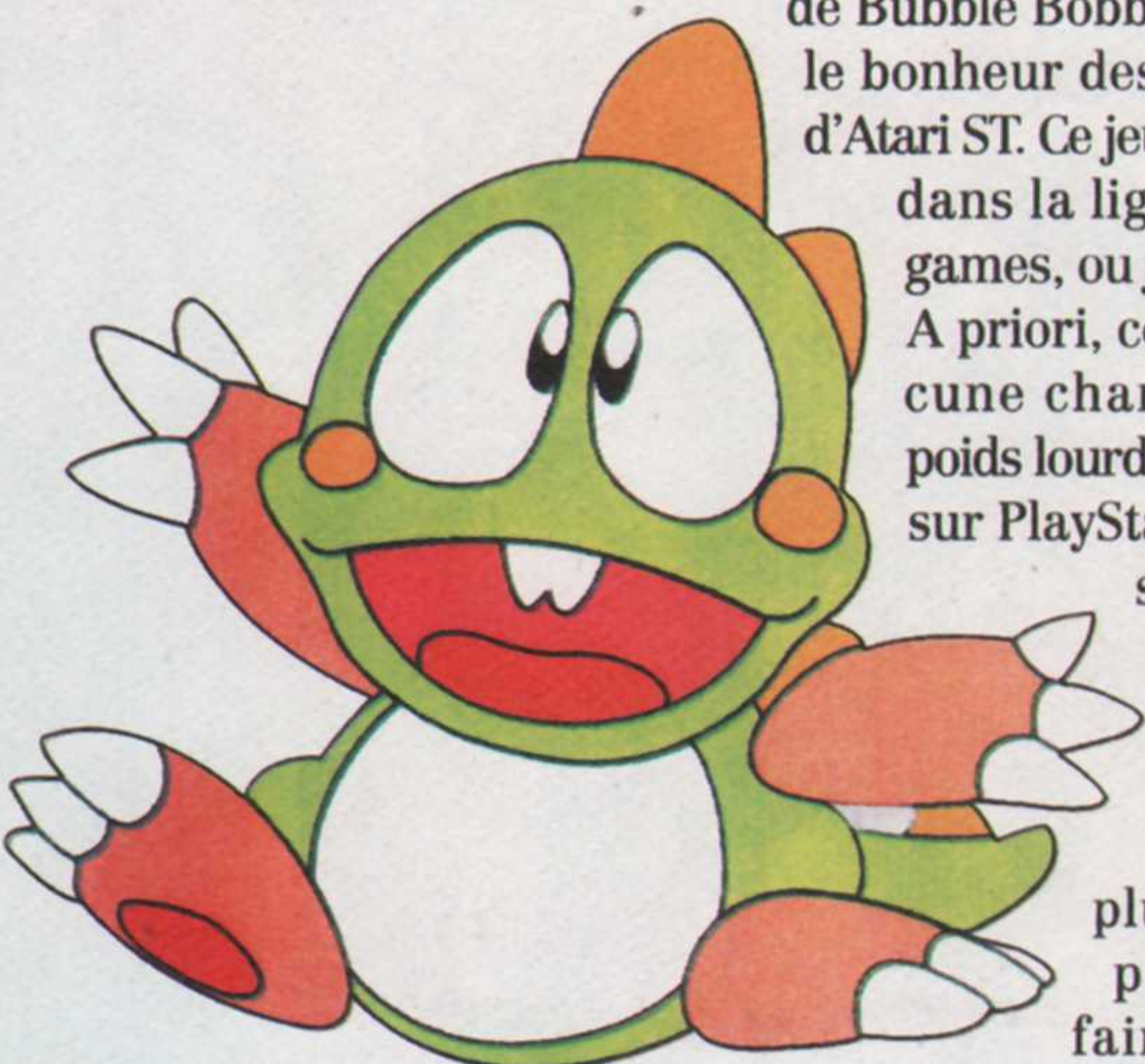
Réflexion/Action

Prix

Environ 300 F



Attention, top chronomètre... Vous avez encore cinq secondes pour placer votre ballon.



C'est à Acclaim que nous devons l'arrivée de ce titre signé Taito, un des géants de l'arcade. Connue pour ses jeux d'action et ses shoot'em up, cette société s'illustre depuis quelques années par ses puzzle-games. La présentation ne trompe pas, vous reconnaîtrez le Kiwi de New Zealand Story et le gentil petit Dinosaur de Bubble Bobble, titre qui fit le bonheur des possesseurs d'Atari ST. Ce jeu s'inscrit donc dans la lignée des cute games, ou jeux mignons. A priori, ce titre n'a aucune chance face aux poids lourds qui sévissent sur PlayStation ! Mais si sa réalisation est tout juste correcte, elle nous démontre une fois de plus qu'il n'est pas besoin de faire appel aux

techniques les plus pointues de conception pour produire un vrai jeu, qui amuse. Par ailleurs ce jeu à déjà fait ses preuves, puisqu'il constitue un grand succès de l'arcade, et a été adapté sur Neo Geo. On peut le comparer sans hésiter à Tetris, tous les deux entrent dans la même catégorie. À commencer par le

principe du jeu, qui est le même mais à l'envers. Ici, la surface de jeu varie en fonction de la difficulté.

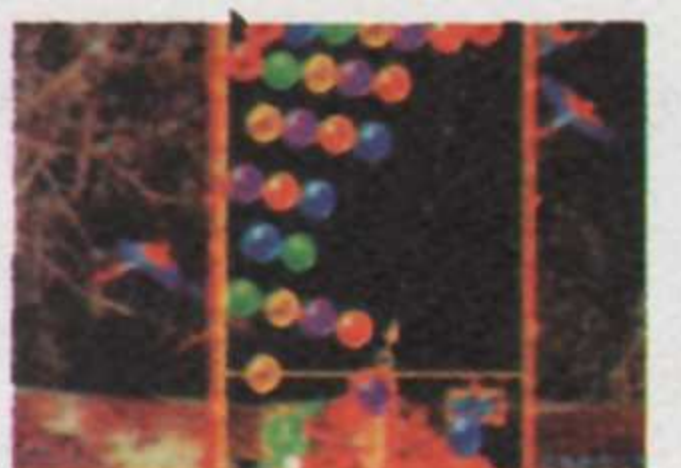
VOUS ÊTES donc enfermé dans une fenêtre remplie de ballons de différentes couleurs. Trois boules de même couleur s'annulent. Il faut donc éliminer les balles qui sont le plus



Fin de la partie, il ne vous reste plus qu'à méditer sur votre classement.



**\* On peut sans hésiter comparer Bust a Move 2 au mythique Tetris**





# Ce jeu rend fou !



Il n'était pas possible de passer sous silence le mode deux joueurs. L'écran est divisé en deux. Chaque participant joue de son côté, et doit assembler des grappes. Lorsqu'elles s'éliminent, elles filent directement sur l'écran adverse lui apportant un handicap pour terminer son tableau.



haut car par réaction en chaîne, elles entraînent les autres dans leur chute. Si vous commettez trop d'erreurs, un plafond descend petit à petit et vous écrase... En effet, le joueur, lui, se trouve en bas au centre de l'écran, et actionne une arbalète qui projette des bulles tirées au hasard. Le jeu n'étant pas ingrat, si vous êtes très rapide, vous serez crédité d'un

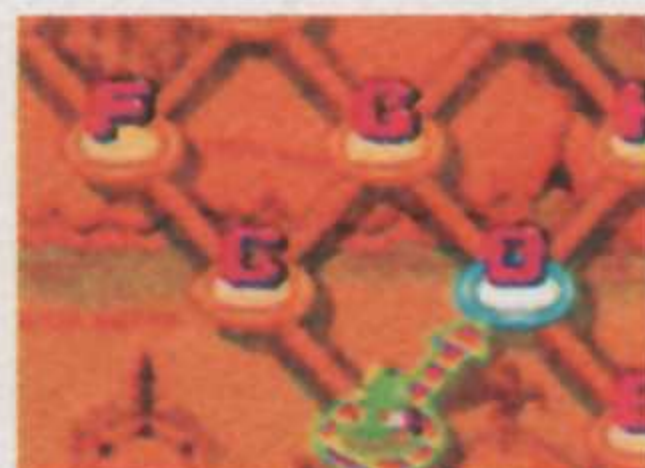
bonus très rémunérateur. De toute façon, vous n'avez guère le choix puisque passé quelques niveaux, le jeu s'accélère et l'aire de jeu diminue.

**QUAND UNE BOULE** vient à vous toucher, ou que le plafond vous écrase, la partie s'arrête. Vous pouvez toutefois continuer, en insérant une pièce dans la fente... Bust a Move 2, comme tout jeu de ce type, a un point

faible : l'action est répétitive. La durée de vie est considérable par les différents modes de jeu. Vous pourrez jouer en solitaire et affronter plusieurs personnages successivement. C'est un mode story puisque vous vous déplacez sur une carte. On peut finir le jeu de différentes manières, puisqu'après chaque niveau il y a une bifurcation : à partir de B on peut aller à C



L'économiseur comme sur le PC de papa, un petit truc bien utile.



La couleur de la prochaine boule est indiquée sous le panneau «Next».

# Voyage, voyage !

## VERDICT



- 12 : GRAPHISME
- 12 : ANIMATION
- 16 : SONS
- 18 : JOUABILITÉ
- 18 : DURÉE DE VIE

- ⊕ Le principe du jeu.
- ⊕ Style peu répandu sur cette machine.
- ⊕ Les musiques.
- ⊕ Le mode deux joueurs.
- ⊖ Lassant en mode story.
- ⊖ Graphismes simplistes.

# HIT

CD CONSOLES



Pour justifier l'utilisation du CD comme support, il fallait bien le remplir d'images. Le jeu vous propose de vous déplacer sur une carte et ainsi de changer de décor tous les quatre ou cinq tableaux. Vous pourrez donc « visiter » les Seychelles ou un temple inca.



ou à D. C'est cette option qui lisse le plus vite. Le deuxième mode est le jeu contre l'ordinateur. L'écran est divisé en deux, et chaque joueur doit liquider ses bulles. Chaque fois que l'on détruit un groupe de boules, celles qui explosent, et qui ne sont pas de la même couleur, sont ajoutées dans l'écran de l'adversaire, ce qui lui donne un handicap. L'ordinateur commet peu d'erreurs.

**L'OPTION** la plus sympa : le jeu à deux. C'est la même chose que précédemment, mais en plus amusant puisque l'homme n'est pas infallible. On enchaîne partie sur partie, sans lassitude et le gagnant est celui qui est le plus rapide à liquider toutes les boules. On peut encore s'amuser sans 3D mappée. La réalisation est comparable à Super Pang sur Super

Nintendo, les ralentissements en moins. Graphiquement, le jeu est très coloré, les personnages sont mignons comme tout, et les décors de fond sont une invitation au voyage. Le tout est réalisé en bitmap, dans un style très dépouillé. L'animation ne fait pas honneur aux performances de la bécane. L'essentiel est qu'on s'y retrouve, et il aurait été regrettable de voir la PlayStation ramer sur ce type d'animation. Ce sont surtout les



Placer la boule noire en haut à côté de ses sœurs, et tout tombera.

sons qui ont été très travaillés. Le bruit des engrenages de votre arme est très réaliste, il y a des petits cris de temps en temps. Le jeu baigne dans une douce folie. À noter les musiques superbes et entraînantes. Nous avons là un jeu un peu juste par sa réalisation, mais qui sied bien à ce type de produit. La durée de vie est assurée par une bonne difficulté, et la possibilité de jouer à deux simultanément. Si vous avez aimé Tetris, vous aimerez ce très bon jeu qui change des habituels beat'em up texturés chez Mapping and Co.

Ivan Dubessy



Un trop plein de boules vous écrase, le tir est impossible, la partie s'achève.



Un sourire, une grimace, vous ferez mieux la prochaine fois.



Contre la machine, voici vos principaux adversaires...

AVIS DE  
IVAN

J'avais adoré Pang et Bust a Move est le seul jeu de ce type sur une console 32 bits. Les parties à deux peuvent durer jusqu'au bout de la nuit. Il faut jouer vite et bien. Le stress envahit le joueur qui perd et fait jubiler le vainqueur. Un jeu très speed. J'achète les yeux fermés à condition bien sûr qu'il n'exède pas 300 F. ☺



VOUS POSSEDEZ UN MAGASIN ET VOUS DESIREZ PASSER A L'ECHELON NATIONAL ? SANS POUR AUTANT PERDRE VOTRE INDEPENDANCE. ALORS REJOIGNEZ L'ENSEIGNE **OBJECTIF GAMES**. VOUS RECEVREZ UNE COTATION DE REPRISE DE TOUS LES JEUX D'OCCASION, UNE LISTE DES MEILLEURS FOURNISSEURS FRANCAIS, EUROPEENS ET JAPONAIS ET VOUS SEREZ PRESENT DANS LA PRESSE SPECIALISEE. **LE PRIX : 1 000 FHT/MOIS**. DE PLUS C'EST VOUS QUI DECIDEZ DE LA DUREE DU CONTRAT.

**SIEGE SOCIAL : OBJECTIF GAMES 29 RUE GAMBETTA 62000 ARRAS**

**PLAYSTATION SONY**

version française

	NEUF	OKAZ
DRAGON BALL Z	399	299
DRAGON BALL Z 2 (jap)	499	349
ZERO DIVID	399	299
KRAZY YVAN	399	299
ASSAULT RIGS	299	199
WARHAWK	379	279
MORTAL KOMBAT 3	399	299
WIPE OUT	379	299
TOSHINDEN	349	249
WING COMMANDER 3	399	299
RAPID RELOAD	349	249
ACE COMBAT	379	249
RAYMAN	369	249
TOTAL NBA	369	249
MAGIC CARPET	369	249
DESTRUCTION DERBY	349	249
DISCWORLD	369	249
RIDGE RACER 2	399	299
TOHSHINDEN 2	499	349
ACTUA SOCCER	399	299
FIFA SOCCER 96	379	299
NHL 96	379	249
FINAL FANTASY 7 (jap)	549	449
VIEW POINT	379	249
LOADED	399	299
DOOM	399	299
TEKKEN 2 (jap)	499	399
GOEMON FIGHT (jap)	499	399
KINGS FIELD (us)	449	349
ADIDAS POWER SOCCER	399	299
SLAM AND JAM 96	399	299
NEWS	TEL	

**SATURN SEGA**

version française

	NEUF	OKAZ
DRAGON BALL Z	399	299
SEGA RALLY	399	299
WING COMMANDER 3	399	299
LUNAR RPG (US)	399	299
DRAGON FORCE (jap)	399	299
MORTAL KOMBAT 2	369	299
MYSTERIA	379	299
TOSHINDEN REMIX	349	249
ALBERT ODYSSEY (jap)	399	299
LINKLE STORY	399	299
GULLIVER BOY(jap)	379	249
RAYMAN	369	249
VAMPIRE HUNTER (jap)	369	249
THOR (jap)	399	249
X MEN	399	299
KING OF FIGHT. 95	399	299
VIRTUA FIGHTER 2	399	299
PANZER DRAGON. 2	449	349
MAGIC CARPET	399	299
FIFA SOCCER 96	379	299
NHL 96	379	249
WORMS	369	249
D !	379	249
STREET FIGHTER 0 (jap)	499	349
HI OCTANE	399	299
TENGAIMAKYO (jap)	489	399
DRAGON KNIGHT 4 (jap)	499	399
GEX	299	199
BOMBERMAN SS (jap)	399	299
NIGHTS (jap)	399	299
VIRTUA KIDS	399	299
NEWS	TEL	

**DESTOCKAGE MASSIF DE JEUX 3DO, NEO CD, JAGUAR DE 49 F A 99 F MAXI**

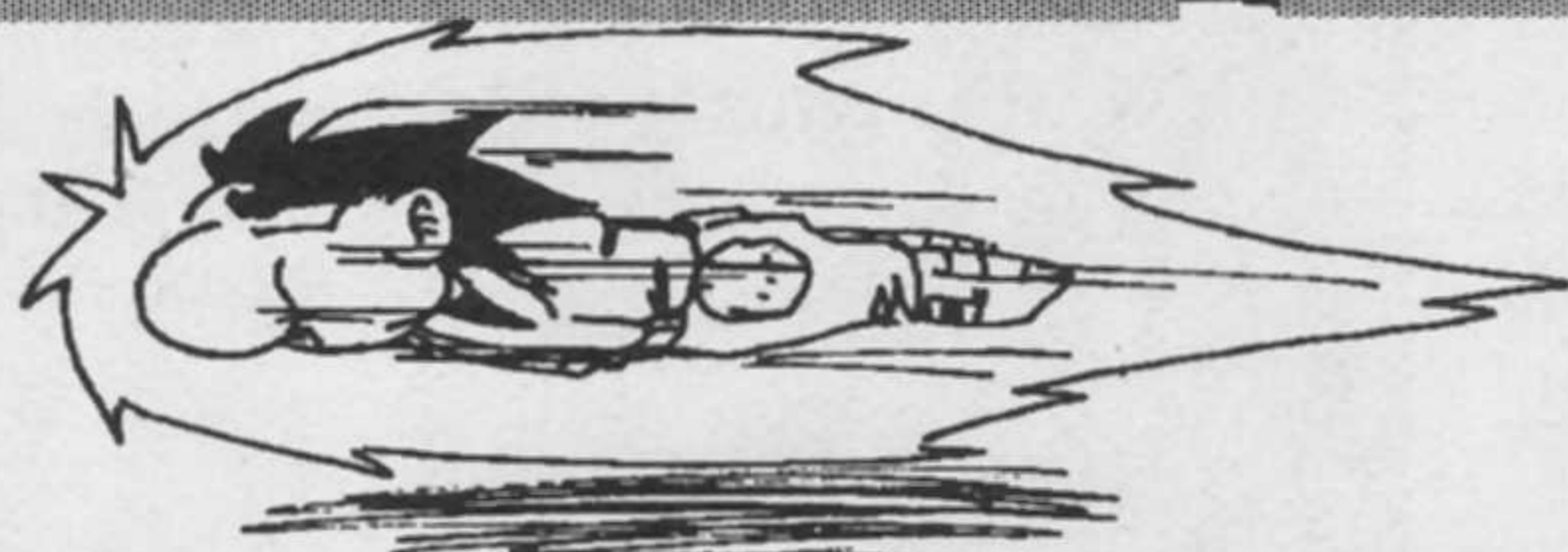
**OBJECTIF GAMES C'EST AUSSI :**

LE PLUS GRAND CHOIX EN JEUX NEUFS & D'OCCASION SUR SUPER NINTENDO, NEC PC ENGINE, MEGADRIVE, NEC PC-FX, GAME BOY, NEO GEO CD, 3DO, JAGUAR.

UN SUPER RAYON PC CD-ROM NEUF & OCCASION

DES CARTES MAGIC, STAR WARS, X-FILES, DBZ.

UN ARRIVAGE DE NEWS TOUTES LES SEMAINES



**ACHAT - VENTE - LOCATION - ECHANGE NEUF & OCCASION TOUTES MARQUES POUR COMMANDER TELEPHONEZ AU MAGASIN LE PLUS PROCHE DE CHEZ VOUS**

**AJACCIO**  
VIDEOTECH rue maréchal  
Lyautey, Im. Massena 20090  
AJACCIO  
95/23/44/75

**CHALON**  
START AND PLAY  
20 RUE D'AUTUN 71100  
CHALON/SAONE  
85/48/16/40

**MULHOUSE**  
VIDEOGAMES 68 11 RUE  
DE LA JUSTICE 68100  
MULHOUSE  
89/46/48/43

**NIORT.**  
MICRO CLIMAT 12  
PASSAGE DU COMMERCE  
79000 NIORT  
49/24/34/50

**ROUEN**  
LOGITHEQUE  
116 RUE DU G<sup>AL</sup> LECLERC  
76000 ROUEN  
35/15/53/84

**VILLEJUIF**  
PHOTOVIDEO 2000 67  
AV.DE STALINGRAD 94800  
VILLEJUIF  
46/78/80/80

**SAINT LOUIS**  
OBJECTIF GAMES  
10 RUE CH.DE GAULLE  
68300 ST LOUIS  
89/67/08/37

**TOULOUSE**  
GAME DISCOUNT  
1 PLACE DUPUY 31000  
TOULOUSE  
61/62/55/66

**HALLUIN**  
OBJECTIF GAMES  
117 RUE DE LILLE 59250  
HALLUIN  
20/76/09/73

**ARRAS**  
OBJECTIF GAMES  
29 RUE GAMBETTA  
62000 ARRAS  
21/23/46/43

**NINTENDO 64 DISPONIBLE**





# Space Hulk

*Bienvenue en enfer...*



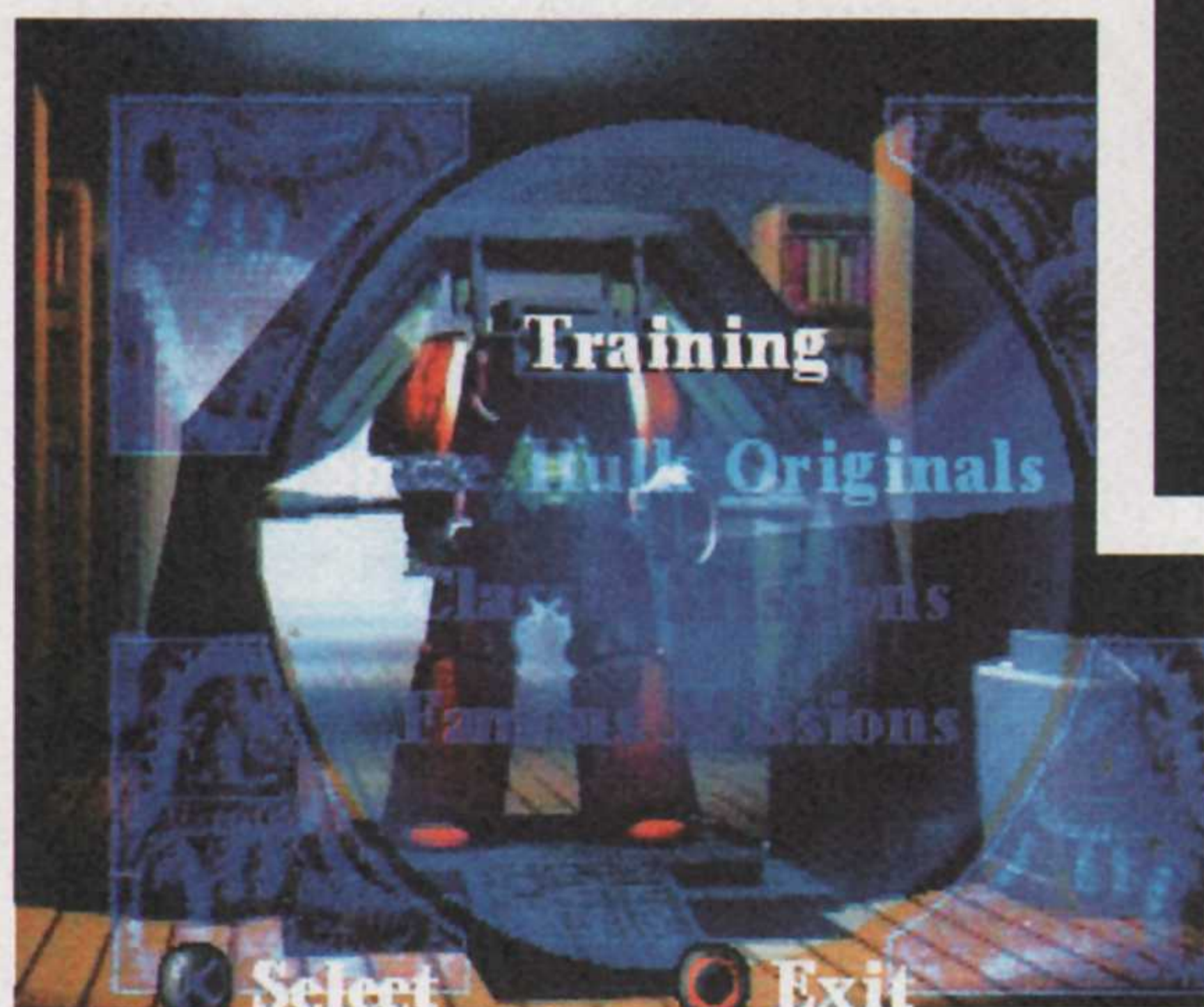
*Ici, mieux vaut ouvrir ses écouteilles. C'est le briefing avant la mission.*



To Battle Exit



*J'attends si je veux d'abord...*



*Bienvenue dans le mode entraînement.*

ce qui en est de leur réalisation. La grande différence vient, semble-t-il, de la difficulté qu'ont dû éprouver les programmeurs en changeant de plate-forme : d'une animation, sur PC, aussi fluide que rapide, on passe sur PlayStation à une animation style escargot manquant manifestement de bave ! C'est d'une lenteur vraiment affligeante...

**TOUTEFOIS**, celui qui voit la bouteille à moitié pleine (plutôt qu'à moitié vide) dirait qu'on a au moins le loisir (et surtout le temps) d'admirer le paysa-

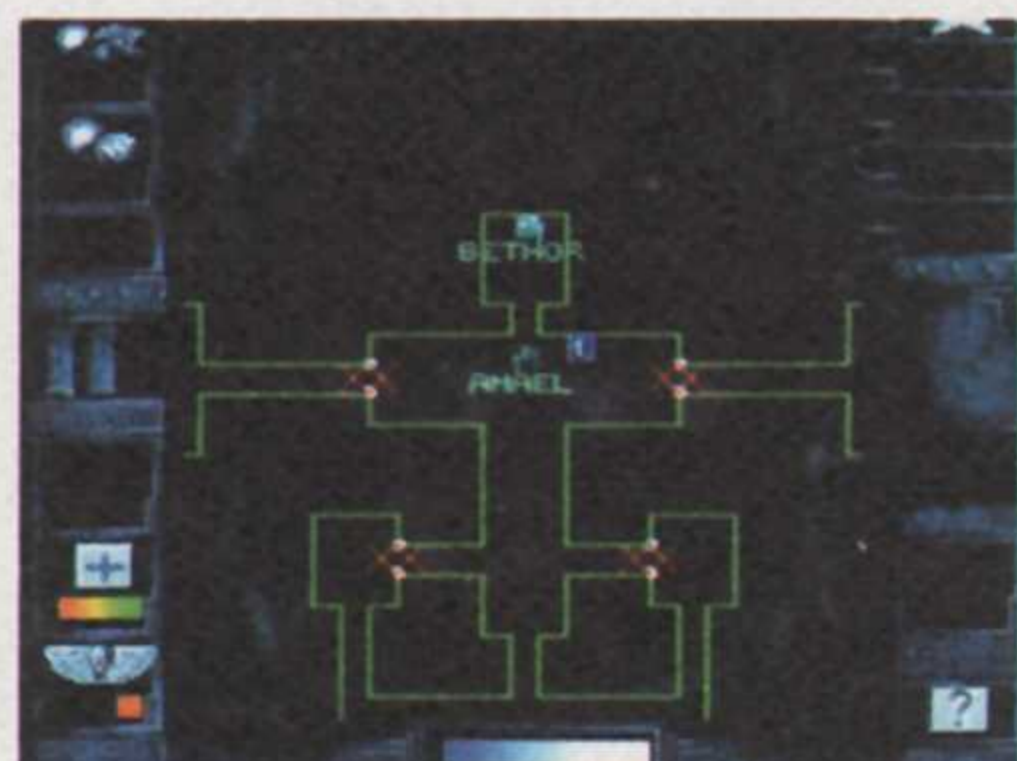


*Par terre, un zeste de reste d'alien...*

*Sur le trône, votre chef vénéré et chef de l'ensemble des GIs engagés dans le combat.*

**L**es jeux inspirés de Doom se suivent mais ne se ressemblent pas toujours...

Preuve en est avec Space Hulk qui s'est donné comme mission de renouveler le genre. Comment s'y prend-il ? C'est bien simple, en incluant une forte dose de stratégie qui justement fait cruellement défaut aux Doom et autres clones. Tout d'abord, sachez, si vous ne le saviez pas que Space Hulk est un jeu sorti préalablement sur PC. Ce n'est qu'ensuite qu'il a été adapté au monde des consoles. Sur le plan du scénario, les deux versions se ressemblent trait pour trait. Mais il en est autrement pour



*C'est vous qui décidez du déplacement de chacun des GIs engagés dans la mission.*

ge. Mais encore aurait-il fallu qu'il y ait un paysage digne d'intérêt, ce qui n'est pas le cas ici. Tout ce que l'on voit, ce sont des couloirs suintant la puanteur, des couloirs de labyrinthes mal éclairés aux graphismes approximatifs, je dirais même plus : « Bienvenue l'ami, dans le merveilleux royaume des labyrinthes de pixels ! » Armé d'un canon laser au bout de chaque bras, on explore des niveaux infestés d'Aliens. Plus méchants qu'eux, tu meurs (et d'ailleurs tu meurs). Ils sont bâtis comme des ours (genre mal léchés puissance 10) et si l'on n'avait pas son armure de

Développeur

Krisalis

Éditeur

Electronic Arts

Genre

Stratégie/action

Prix

environ 350 F



# To be or not to be ?



*La séquence cinématique de l'introduction nous apprend que le genre humain a quitté son système solaire. Il est pour la première fois, dans son histoire, confronté à une race d'extraterrestres hostiles. Ils sont bâtis comme des ours, ils sont extrêmement intelligents. L'escouade de GIs que vous avez l'extrême privilège de commander, est le seul rempart entre ces monstres et l'humanité vacillante.*

GI d'élite sur le dos, une chose est sûre : nous ne ferions pas long feu. Comme je le disais plus haut, Space Hulk n'est pas seulement un jeu d'action. Exterminer de l'alien n'est pas un but en soi et suivant les missions qui se présentent, vous devez tour à tour sauver et escorter des équipages, saboter

à tout va les infrastructures aliens, récupérer des matériels précieux et bien d'autres choses encore... Selon les tableaux, vous serez en équipe ou en solitaire.

**DANS LES DEUX CAS**, c'est vous qui commandez. Il suffit d'appeler la carte et d'y pointer les zones à atteindre et à

occuper individuellement par chacun de vos GIs. Inutile de préciser qu'il faut faire preuve d'un minimum d'esprit stratégique pour s'en sortir. Le mieux étant d'envoyer ses hommes garder des endroits essentiels, comme les portes par lesquelles pénètrent les Aliens, en n'omettant pas de les y envoyer par paire : un des deux bloquant la porte et l'autre en couverture. Les missions sont souvent si retorses qu'avant de se lancer corps et âme dans la baston, il est conseillé de bien écouter les briefings et surtout, de s'entraîner longuement sur les différentes missions du mode Historical. Enfin, pour en finir avec ce jeu, cette conversion est loin d'être celle que l'on escomptait au départ : les superbes scènes cinématiques de l'intro laissent faussement espérer d'un jeu hors du commun. En raison d'un moteur 3D apparemment mal adapté à la PlayStation, le jeu est lent, trop lent.

Mélanie Bridge



*Vous êtes à peine moins laid que les Aliens...*

## VERDICT



GRAPHISME	: 12
ANIMATION	: 10
SONS	: 13
JOUABILITÉ	: 12
DURÉE DE VIE	: 14

- ⊕ Les scènes cinématiques.
- ⊕ La variété des missions.
- ⊖ La lenteur des déplacements.
- ⊖ Test de collision exécrable.
- ⊖ Mauvaise conversion.

### CD CONSOLES

**\* Space Hulk n'est pas seulement un jeu d'action.**

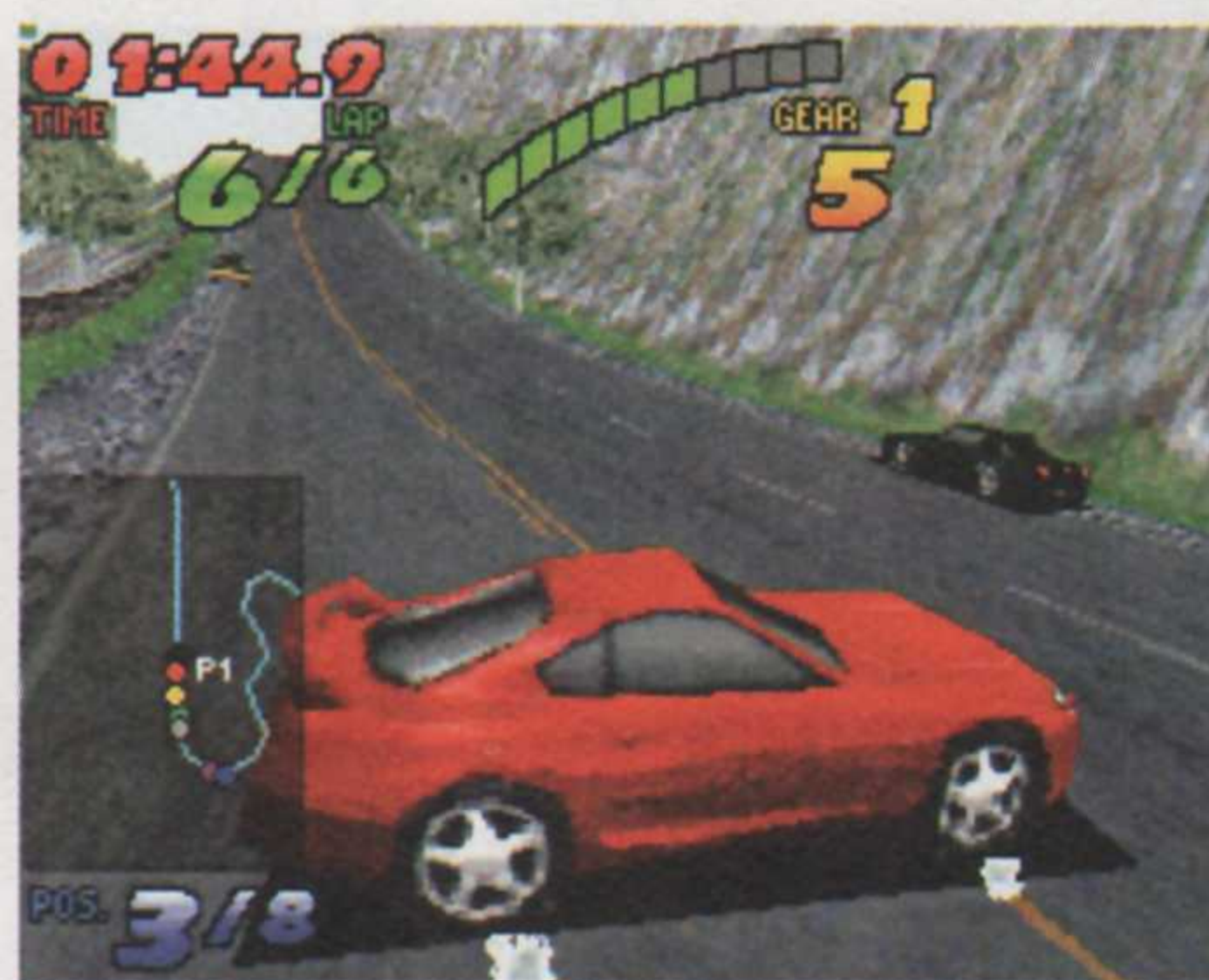
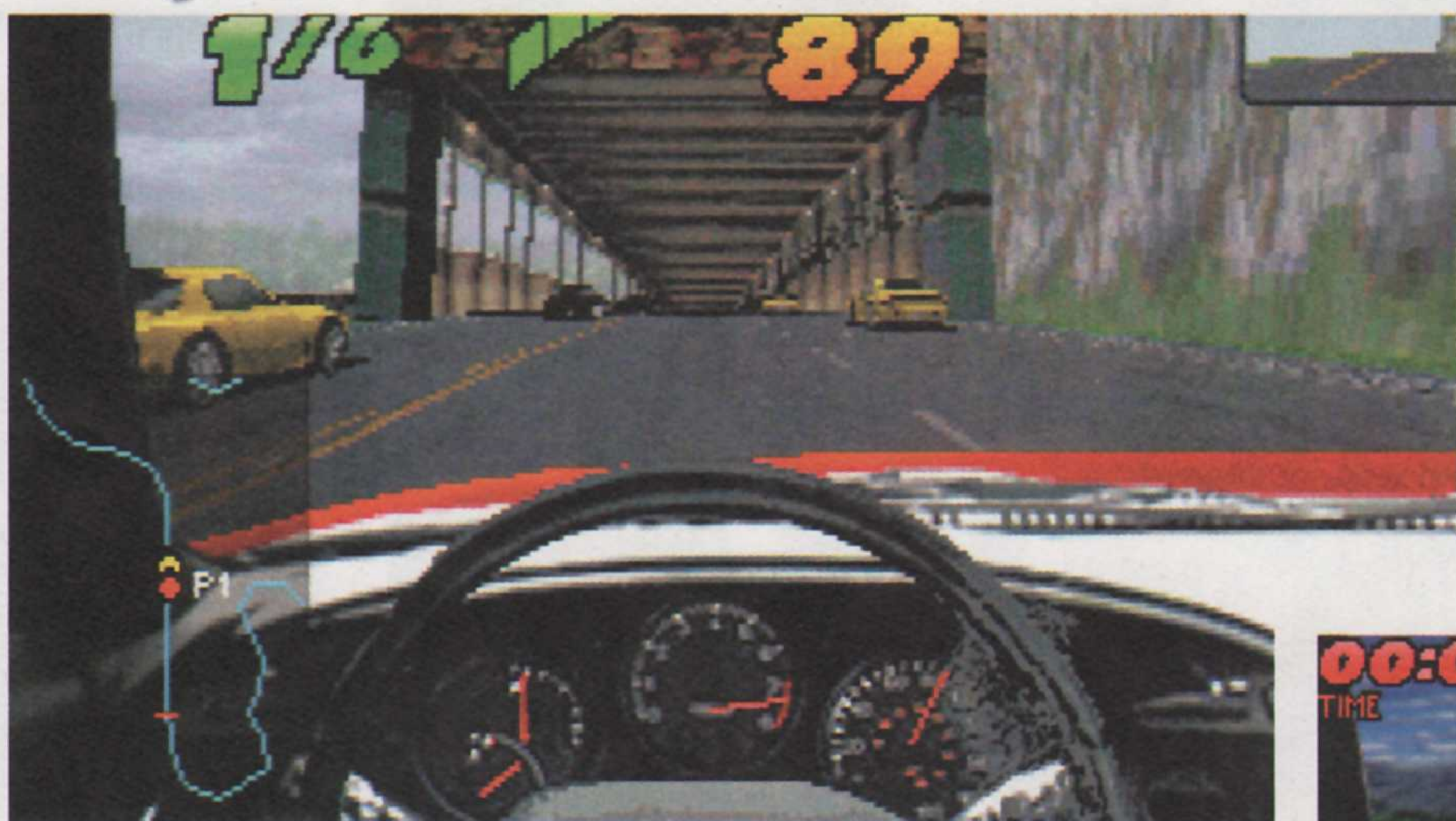
Space Hulk est une sorte d'hybride, entre Doom et UFO. C'est un peu l'un et un peu l'autre : de la stratégie et de l'action vue en trois dimensions suggestive. Mais n'oublions pas cependant, le problème principal : la lenteur de l'animation ! C'est d'autant plus dommage que sur PC, l'animation était excellente. Le jeu est confus, on meurt trop vite. C'est frustrant. ☹

AVIS DE MÉLANIE



# Need for speed

Gomina conseillée...



Développeur  
Electronic Arts Canada  
Éditeur  
Electronic Arts  
Genre  
Simulation de conduite  
Prix  
Environ 350 F



Comme dans l'antique Test Drive, vous avez une vue interne différente selon le véhicule que vous choisissez. Ainsi, on découvre que la Corvette ZR-1 a un compteur digital. Les aiguilles et le volant sont animés.

**L**es esseulés en mal d'amour avaient les poupées gonflables... les grandes marques, leurs contrefaçons... Maintenant, les désargentés fervents amateurs de belles voitures ne sont plus tristes. Need for Speed est la digne suite de Test Drive développé par Distinctive Software et qui connus jours de gloire il y a main-

tenant bien longtemps sur PC, Amiga et Atari ST. Suite au rachat de cette société par Electronic Arts en 1991, elle fut rebaptisée EA Canada. On repère tout de suite des similitudes graphiques entre les deux jeux. Pour ce qui est du reste, on note de multiples améliorations : pour répondre à la concurrence des autres simulations de course automobiles

et outre le jeu à deux en simultané sur écran splité (sans ralentissement), quatre vues différentes sont maintenant disponibles.

**UNE VUE INTÉRIEURE** et trois autres vues de derrière. La seconde grande amélioration tient à une jouabilité nettement retravaillée. Auparavant, les voitures ne réagissaient pas au quart de tour. NFS est mainte-

## N'oubliez pas votre high-8 mm !

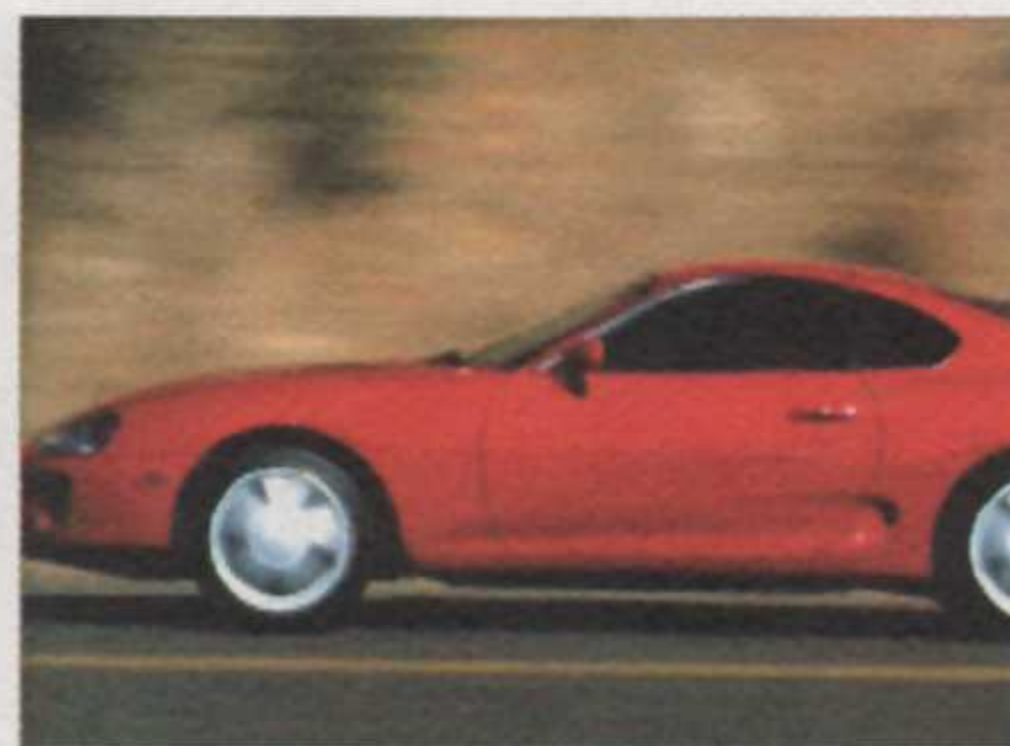
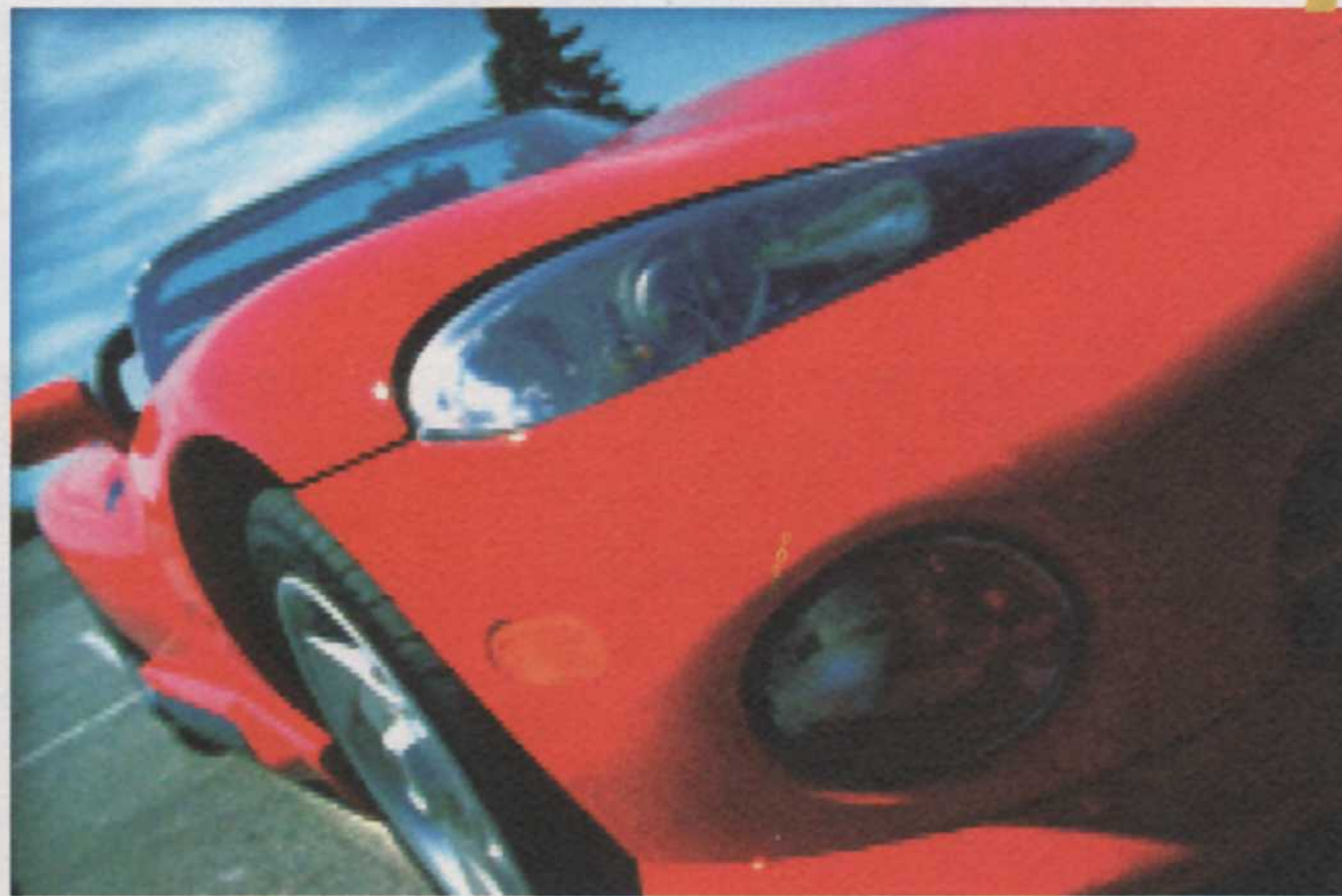


Comme de bien entendu plusieurs vues ont été prévues. Parmi les quatre disponibles, la plus spectaculaire est certainement la vue subjective qui ne laisse voir que la route et les concurrents. Mais c'est aussi la moins pratique d'entre toutes. La plus communément utilisée reste la vue de l'intérieur de l'habitacle.





# Des chef-d'œuvres de l'asphalte



Ne chipotons pas ! Les voitures proposées dans Need for Speed sont parmi les plus rapides, les plus belles et bien sûr, les plus chères au monde. Dans le désordre : les Corvette, Diablo, Honda NSX, Mazda RX-7, Porsche 911, Testarossa, Toyota Supra et la Viper.

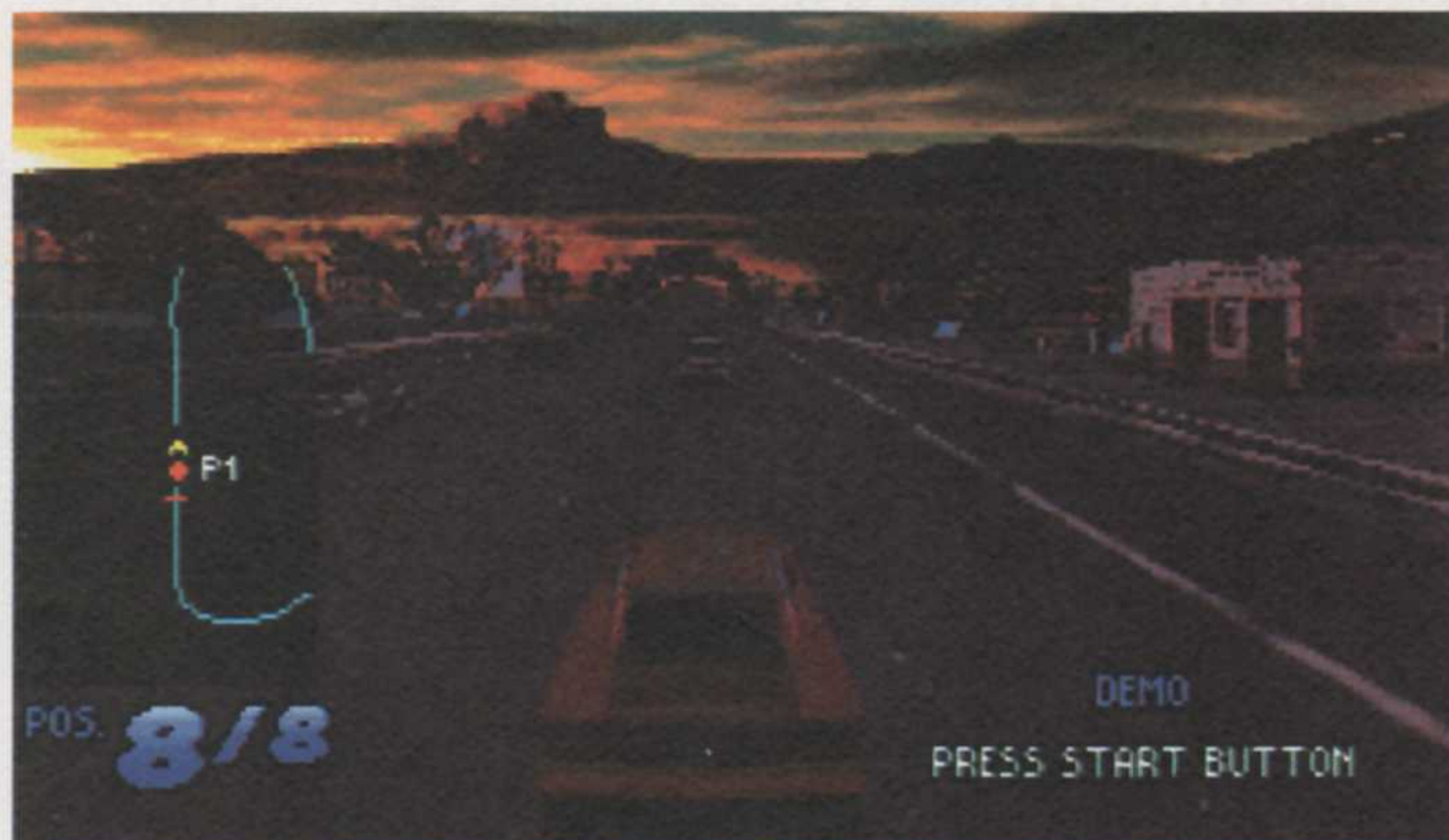
nant plus maniable, plus beau (un peu pixélisé mais beau quand même). Mais la police qui, dans Test Drive, vous pourchassait dès que vous dépassiez la vitesse autorisée ne vous rattrape quasiment plus.

**LA RAISON** en est simple : dans Test Drive, on craignait de se planter dans le décor. Si gamelle il y avait et si la police était justement, là derrière votre dos, la course était finie et vous deviez payer une amende salée ! Dans NFS, la police fait un peu de peine tant elle est inefficace. Votre détecteur de radar couine bien de temps en temps mais, comme il est devenu maintenant quasiment impossible de partir en tonneau, elle ne vous rattrape jamais (ou presque). Ce n'est peut-être pas plus mal car finir une course sur Test Drive relevait le plus souvent du miracle... Si vous connaissez le vieux Test Drive ou que vous avez déjà vu NFS tourner sur 3DO ou PlayStation, je ne vous apprendrai rien... L'autre sont clairement orientés simulation. Parmi les principaux éléments de réalisme, les indispensables klaxons (les

huit voitures possèdent leur propre sonorité). Les feux arrière s'allument au freinage. L'intérieur de la voiture est très réaliste avec un compte tour, un cadran de vitesse, un levier de vitesses (animé), un rétroviseur, une marche arrière... Par souci de réalisme, vous pouvez choisir de courir de bon matin, l'après-midi ou en soirée. Et lorsqu'il vous arrivera de partir en tonneau (rarement je vous le rappelle), vous serez étonné du réalisme sonore de votre gamelle pour la simple et bonne raison que ces sons proviennent de magnétophones

collés sous le châssis d'une ribambelle de stock-cars. Autre qualité à signaler : la profondeur de vue qui est excellente et cela sans que l'animation ne souffre d'aucun clipping. Sachez aussi que lorsque vous aurez terminé les six courses du mode tournament, une septième course se dévoilera... Voilà, vous savez l'essentiel ! Tout est bon dans NFS : graphismes, jouabilité, bruitages. Ce jeu mériterait d'être affublé du logo VF. Non pas pour viande française ni même vaches folles mais pour very fun.

Mélanie Bridge



Damned ! Je compte sur la piste non moins de huit concurrents et comme par hasard, je suis le huitième ! Remarquez c'est normal, c'est le départ...

## VERDICT



GRAPHISME	:	16
ANIMATION	:	12
SONS	:	15
JOUABILITÉ	:	17
DURÉE DE VIE	:	17

- + La profondeur d'écran est exemplaire.
- + Les voitures sont maniables.
- + Les décors sont aaach't beaux.
- Les accélérations manquent d'un peu de nervosité.
- Ce CD ne contient aucun pins !

## HIT

### CD CONSOLES

Après la PlayStation et la 3DO, c'est au tour de la 32 bits Sega d'accueillir NFS. Cette conversion ne décevra absolument personne. Une réussite ! La profondeur de vue en course (qui est souvent négligée dans ce genre de jeu) est excellente. Je citerais une autre qualité; la maniabilité, améliorée depuis les antiques Test Drive d'il y a une dizaine d'années (sur A500, Atari ST et PC).

AVIS DE  
MÉLANIE



# Discworld

## L'anti-héros rigolo

Développeur  
Perfect 10 Productions

Éditeur  
Sega

Genre  
Aventure

Prix  
Environ 350 F



La vue est superbe mais pas question d'avoir le vertige !

Devant le maître des lieux, il faut savoir se taire et écouter !



Un seul cuisinier pour tout le château ?



Cette bibliothèque est mal fréquentée.

**A**près sa sortie, au premier semestre 95, sur PC et à la fin de cette même année sur PlayStation, le moins que l'on puisse dire, c'est que Discworld arrive sur Saturn un peu sur le tard. Initialement, cette production des studios Psygnosis n'était prévue que sur la console Sony. Mais c'était sans compter sur Perfect 10 Productions (le groupe de programmeurs chargé de la conversion sur Saturn) et sur les velléités de Psygnosis. Personne ne s'en plaindra. Et surtout pas les possesseurs de Saturn ! Si vous ne le saviez pas encore, l'homme qui est à l'origine du jeu Discworld est Terry Pratchett, l'écrivain anglais et auteur de la saga de Discworld (un total de dix-huit bouquins retracent la saga). S'il n'est pas l'au-

teur à part entière du jeu (et pour cause, son job c'est l'écriture, pas la programmation...), il en a en tout cas supervisé le développement. Le résultat est à l'image de l'œuvre : l'époque dans laquelle vous serez plongé est incertaine, moyenâgeuse, pleine de magie, et surtout, elle est pleine d'humour. On dit qu'un dragon, réveillé par on ne sait qui, hante

la cité d'Ankh Morpok et qu'il lui arrive même d'y griller quelques-uns de ses habitants. Vous, Rincevent, êtes chargé de régler le problème. Seulement, voilà, il y a un hic. Vous n'êtes qu'un étudiant de première année à l'université de magie et, en plus, vous êtes loin d'être le meilleur de la promotion. Damned : vous êtes le dernier des lanceurs de sorts à des lieues à la ronde... L'anti-héros parfait quoi !

**L'AMBIANCE** loufoque et le style de jeu de Discworld ne sont d'ailleurs pas sans rappeler les Space Quest, Leisure Suit Larry et autres Zack Mac Kraken. Il s'agit dans tous les cas d'énigmes multiples et de missions plus ou moins sensées qu'il vous faudra résoudre. Il vous faudra parler à tout le monde, récupérer dans votre



Ma parole, il cherche à m'hypnotiser ?





# Onirique !



**\* Méfiez-vous d'une mission qui semble trop facile...**

*Dans le plus pur style des jeux d'aventure à la Leisure Suit Larry, l'intro vous plonge dans l'univers onirique de Terry Pratchett. Sans chercher la prouesse technique, cette intro a tout de même un double mérite : elle est pleine d'humour et dure plus de 5 minutes !*

inventaire tout ce qui se trouve sur votre chemin et savoir l'utiliser au bon moment et au bon endroit. Comme les énigmes ne suivent pas toujours une logique irréprochable, les solutions sont le plus souvent quelque peu rocambolesques et toujours difficiles à résoudre. La première à laquelle vous serez confronté dans Discworld sera d'aller chercher pour le recteur de l'université un ouvrage à la bibliothèque. Rien de plus simple,

non ? Mais, avez-vous pensé à la carte pour pouvoir y retirer l'ouvrage ?

**Et, SAVEZ-VOUS** où vous pouvez la récupérer ? Bref, plus une mission pourra vous sembler facile et plus il vous faudra vous en méfier. On frise *Mission Impossible* ! En ce qui concerne la réalisation de Discworld, ne vous attendez pas à voir plein de polygones texturés dans tous les sens. On en est à des années lumières.

D'abord, l'univers de Rincevent est en 2D et puis ici, il n'est de toute façon pas question de polygones mais plutôt de sprites. L'intérêt de Discworld ne réside pas dans ses effets visuels. La satisfaction est ailleurs : on la retire à chaque fois que l'on progresse dans l'aventure et lorsqu'un bon mot ou une situation vous fait sourire. Ce qui, est souvent le cas.

*Mélanie Bridge*



Voilà le héros et le début de votre folle aventure.



Tout doit être fouillé, du jardin au grenier en passant par ces sacs.



Même avec un « abracadabra », ça ne marche pas à tous les coups...

## VERDICT



GRAPHISME	: 12
ANIMATION	: 11
SONS	: 16
JOUABILITÉ	: 13
DURÉE DE VIE	: 13

- + L'humour anglais est plus drôle que l'humour belge.
- + Etre un anti héros c'est plus rigolo.
- + La durée de vie est énorme.
- Les énigmes tirées par les cheveux.
- Discworld ne pousse pas les capacités de la Saturn dans ses derniers retranchements.

# HIT

CD CONSOLES

Discworld n'est pas un mauvais jeu. Il possède une certaine dose d'originalité... Malheureusement, la progression est lente car compliquée et la réalisation générale du soft a comme un goût de déjà vu. J'aurais préféré une adaptation sur console différente de la version sur PC. Pourquoi par exemple ne pas déplacer Rincevent directement au paddle plutôt que de lui faire suivre le curseur ?

AVIS DE  
MÉLANIE



# RAPIDO

DES TESTS EN EXPRESS

## A TRAIN

(PlayStation)

Éditeur : Sony \* Développeur : Artdink \*

Genre : Simulation économique \* Prix : environ 350 F



➔ Artdink est un nouvel éditeur qui s'est récemment fait connaître par Aquanaut, une simulation d'aquarium cathodique. A-Train est l'adaptation sur PlayStation d'un jeu déjà sorti sur PC et appartenant à la catégorie des jeux de gestion qui connurent un grand succès il y a quelques années, avec des titres comme Sim city ou Railroad Tycoon. Vous incarnerez un magnat des transports (aiguisez votre dentition ou consultez votre dentiste), et devrez faire prospérer votre réseau ferroviaire. Cette activité vous



permettra de développer des villes, avec ses commerces et ses banques. Vous pourrez également choisir de développer une capitale déjà existante, comme Londres ou Paris. En bon financier, vous devrez faire attention à ce que vos taxes ne soient pas trop élevées pour les citoyens. Graphiquement, le jeu est dépouillé mais très lisible, l'animation est quasi inexistante, on se contentera d'un scrolling multidirectionnel. Mais cela ne gêne en rien l'intérêt du jeu, seul point essentiel de ce genre de produit. Un titre réserver à tous ceux qui ont aimé Theme Park. ★★

## BAKU BAKU

(Saturn)

Éditeur : Sega \* Développeur : Sega \*

Genre : puzzle-games \* Prix : environ 350 F



➔ Devant le succès rencontré par Puzzle Bobble sur Neo-Geo et bientôt sur PlayStation, il fallait s'attendre, comme pour Tetris, à la prolifération de clones. Baku Baku est réalisé par Sega. Il s'agit d'associer des blocs ayant la même couleur pour les faire disparaître. Il faut élaborer des tactiques pour attaquer, en éliminant plus de deux blocs consécutivement qui iront s'amonceler dans l'écran du voisin. Plus vous lui en balancerez, plus il aura du mal à nettoyer son tableau. L'écran est



rempli, la partie est perdue. Le concept est le même que Puzzle Bobble. Les pièces à assembler sont des dominos comportant deux articles : soit un personnage, soit un fruit. Il faut placer un animal à côté du fruit qu'il mange. Arrangez-vous pour qu'il y ait le maximum de fruits empilés. La réalisation est honnête. L'intro est en 3D, les graphismes très colorés. Les musiques accompagnent efficacement l'action et, les voix digitalisées de vos adversaires sont très amusantes. L'ambiance est très cartoon. Il faudra choisir entre Baku Baku et Puzzle Bobble. ★★

## GALAXIAN 3

(PlayStation)

Éditeur : Sony \* Développeur : Namco \*

Genre : shoot 3D \* Prix : environ 350 F



➔ Les années ont passé depuis Galaxian (1980) et Galaga (1983), les deux pères des shoot'em up modernes. Le nouveau titre de Namco n'a rien à voir avec ses ancêtres, sorti tout d'abord en arcade en 1993, il nous avait littéralement éblouis par ses qualités graphiques. Pour mieux plonger les joueurs dans l'action, un écran géant circulaire diffusait un vrai film en image de synthèse comparable à ce qui se faisait à l'époque à Imagina. Les joueurs disposaient d'un fusil-laser pour dégommer les



vagues ennemies superposées à des décors rappelant grandement les superproductions de science-fiction. Cette adaptation sur PlayStation est très réussie, les graphismes sont respectés, les objets 3D sont énormes et les décors réalistes. L'animation est impeccable. En fait le défaut ne vient pas de la réalisation, mais de l'intérêt. Il n'y a rien de plus frustrant que de subir l'action, sans pouvoir influencer les déplacements. La possibilité de jouer à quatre en même temps relève l'ensemble. Fans de Starblade Alpha, à vos postes. ★★

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

*Ces magazines pourront peut-être vous l'expliquer!*

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

**PLAYMAG**

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

★ ★ ★ ★ ★ ★

**CD CONSOLES**

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

"SUPERSTAR"

**JOYPAD**



## IMPACT RACING

(PlayStation)

Éditeur : VIE \* Développeur : Funcom Software et JVC \*  
Genre : Course/Shoot'em up \* Prix : environ 350 F



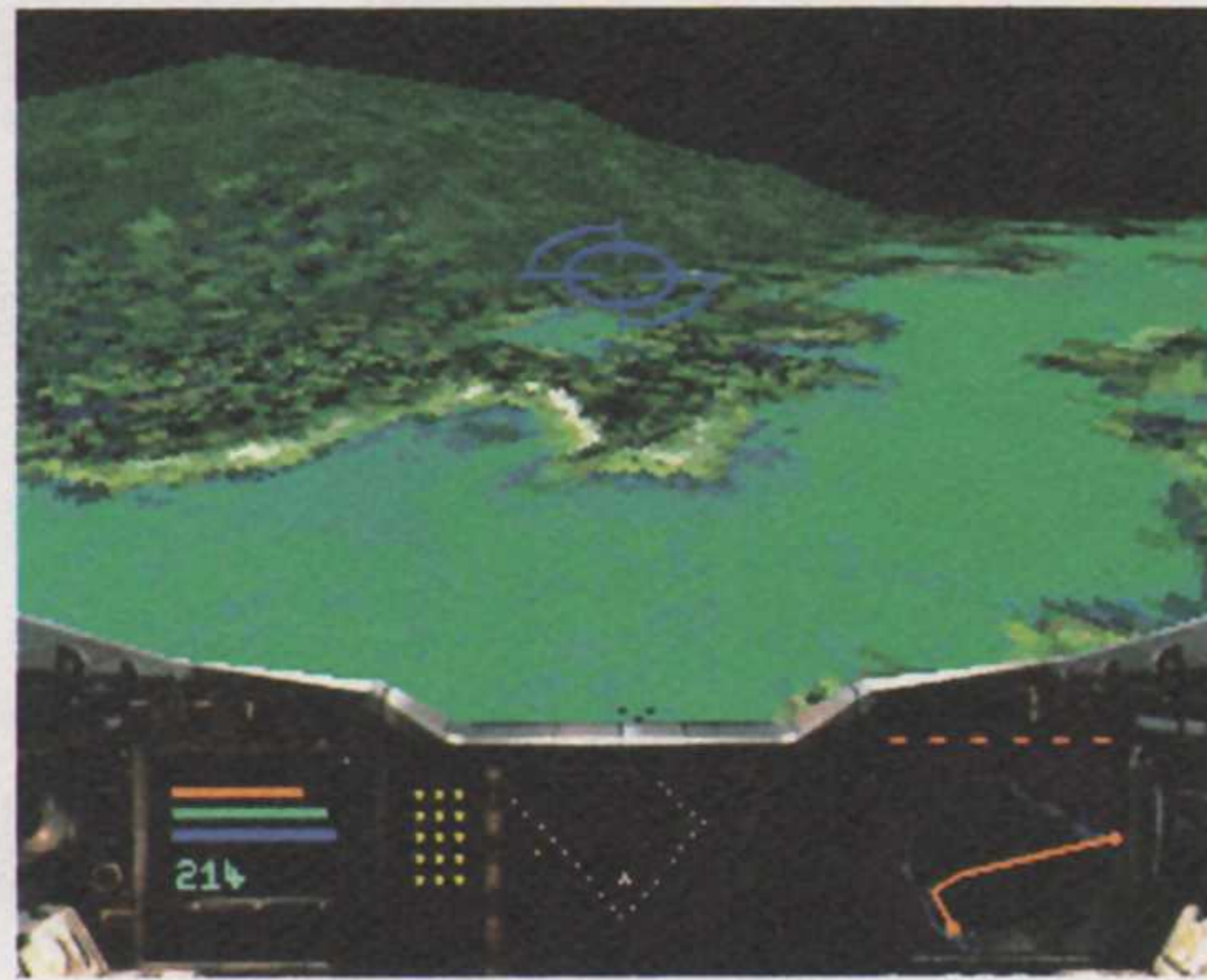
➔ L'équipe qui est à l'origine de ce jeu, Funcom software, est partie d'un constat simple : les titres qui remportent le plus de succès sont, soit des shoot'em up, soit des courses de voiture. Ils ont donc eu l'idée de marier les deux genres pour assurer le succès à leur produit. En fait, il ne sont pas les seuls, puisque Road Blasters, sorti en 1986 proposait déjà le même genre d'action. Vous devrez donc sillonner dix circuits et détruire vos adversaires à coup de laser, plasma, et autres mines. Pour vous qualifier, il faudra abattre vingt adversaires en un temps limité. Les techniques ayant évolué, le jeu utilise la 3D mappée à la manière de Ridge Racer. L'animation ne « clippe » pas, mais ne rend pas les bonnes sensations de conduite. Les sons sont réalistes, mais sans plus. Malgré une réalisation moyenne, le jeu n'accroche pas, peut-être aurait-il mieux valu faire un clone de Raiden avec des voitures ? Une version Saturn est également en préparation. ⚠



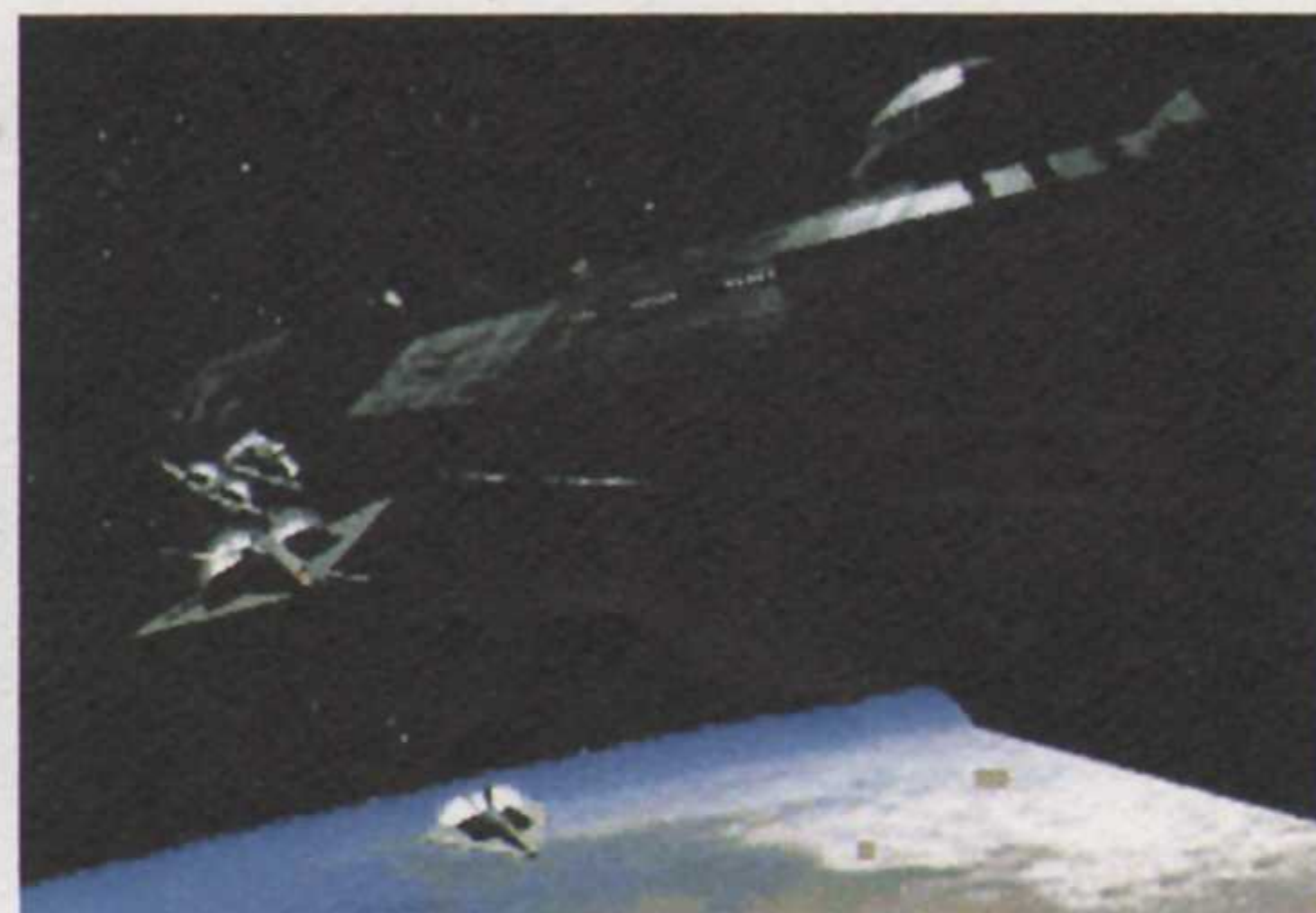
## SHOCKWAVE ASSAULT

(Saturn)

Éditeur : Electronic Arts \* Développeur : Electronic Arts \*  
Genre : shoot 3D \* Prix : environ 350 F



➔ Alors que Shockwave 2 vient de sortir sur 3DO, Electronic Arts nous propose une adaptation des premières aventures sur Saturn. Ce jeu est en fait un simulateur de combats spatiaux, pour ne pas dire un simple shoot'em up en 3D. L'histoire vous est contée sous forme de scènes cinématiques très belles mais un peu trop pixélisées à mon goût. L'envahisseur vient comme toujours de l'espace, et semble utiliser des armes chimiques ce qui a pour effet de terroriser la population. Il n'est pas besoin d'être un Alien pour utiliser ce genre d'armes, un simple dictateur suffit ! L'action est vue en 3D, et vous survolez le terrain dans un espace défini. On ne peut pas prendre de l'altitude, ni sortir du périmètre de combat. Il faut affronter l'ennemi ou bien mourir. Celui-ci a diverses apparences : des Tripods, des chasseurs, et des Boss. Si Shockwave ne révolutionne pas le genre, il n'est pas désagréable à jouer, on se laisse prendre au jeu. Mais pourquoi ne pas adapter directement le 2 ? ★★



## SHINING WISDOM

(Saturn)

Éditeur : Sega \* Développeur : Working Designs \*  
Genre : jeu de rôle \* Prix : environ 350 F



➔ Les jeux de rôle commencent à pulluler sur Saturn. Le prochain gros titre attendu sur cette plateforme est The Legend of Thor. Pour patienter, les joueurs européens pourront s'exercer sur Shining Wisdom. Un jeu qui intègre tous les ingrédients indispensables à un bon (JRD), mais dont les graphismes sont malheureusement en retrait par rapport aux productions actuelles. Au royaume d'Odegon, une croyance ronge l'esprit des tous les fidèles. La légende raconte qu'un courageux chevalier du nom de Sir Jiles a jadis sauvé le pays de terribles dragons. Il faut lui trouver un remplaçant. C'est sur vous que ça tombe ! Au départ, vous n'avez qu'une toute petite épée. Il vous faudra apprendre à foncer sur les obstacles pour les franchir. La réalisation est donc carrément en dessous de ce que l'on a l'habitude de voir sur Saturn. Les graphismes sont mignons, mais l'animation est très lente, ce qui rend la jouabilité pénible. Un jeu intéressant malgré tout. ★★







# RETRO

LA RUBRIQUE NOSTALGIQUE

## Namco Museum volume 1

Namco n'est pas devenu un géant du jour au lendemain. Pour nous le rappeler, il édite une première compilation de ses classiques d'arcade portant la lettre N comme Namco...



Pac Man



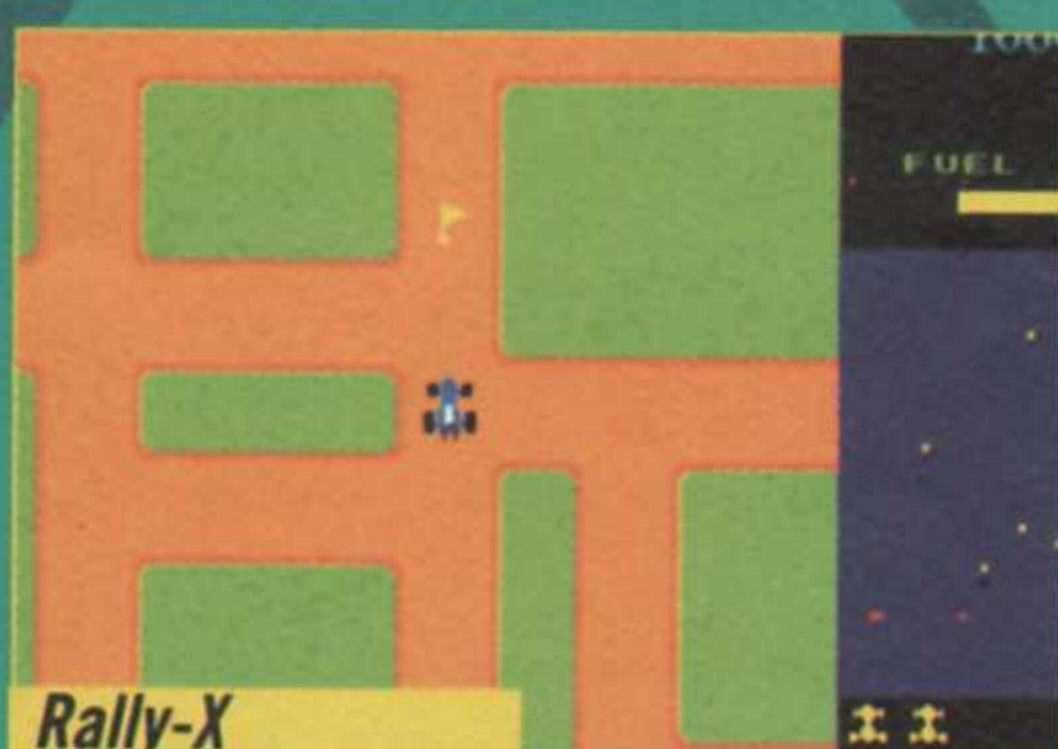
Bosconian

**A** quoi peuvent bien rêver les jeunes aujourd'hui ? À la Nintendo 64 ? Je ne sais pas. Toujours est-il que quand j'avais dix ans, je mourrais d'envie de jouer aux meilleurs jeux de l'époque : Galaga et autres Pac Man. Cette compilation s'adresse aux joueurs qui ont plus de vingt ans, ou aux collectionneurs. Vous y trouverez Pac Man, Galaga, Pole Position, Bosconian, Toy Pop, Rally-X dans ses deux versions. Nous vous présentons ce mois-ci : Galaga et New Rally-X. Le premier est la suite du célèbre Galaxian. Des vagues d'insectes se succèdent et se regroupent à l'écran. La nouveauté est que votre vaisseau peut-être capturé, et il vous faudra le libérer pour bénéficier d'un double tir. Le second titre est une course de voitures vue du dessus. Vous évoluez dans un labyrinthe, et devez éviter le contact avec les vé-

hicules adverses. Pour les distancer plus facilement, vous pouvez les bloquer en lâchant un nuage de fumée. Nous nous retrouverons le mois prochains pour de nouvelles aventures, sur les nombreux autres jeux de la compilation. Arcade, PlayStation, Namco, environ 350 F. Sortie en août.



Galaga



Rally-X



Toy Pop

	Galaga	Rally-x
Ivan	94920	27990
David	50250	33990
Damien	54990	36710
Gilles	37840	13030

## Williams Arcade's Greatest Hits

Williams a bâti sa renommée sur le marché des flippers. C'était à l'époque le seul rival de Gottlieb. Peu de gens se souviennent qu'ils réalisèrent aussi des jeux d'arcade !



Defender 1



Defender 1

**S**uivant Namco de très près, Williams sort une compilation regroupant quelques-uns de ses classiques. Vous y trouverez Defender 1 et 2, Joust, Sinistar, Robotron, et Bubble. Le premier que nous avons choisi est Joust, car c'est le mieux réalisé de tous. Il avait remporté un très grand succès il y a

quelques années sur Atari. Vous chevauchez une autruche, et devez affronter d'autres chevaliers se déplaçant à dos de vautours. Pour les abattre, il faut leur tomber dessus. La jouabilité est quelque peu imprécise, ce qui rend le jeu très difficile. C'est ce qui fait aussi le charme de ce type de jeu. Il n'y a aucun but précis, si ce n'est bien sûr, de survivre. Le second n'est autre que le mythique Defender. Aux commandes d'un chasseur spatial, vous devez anéantir tout ce qui apparaît à l'écran. Pour repérer un adversaire, vous disposez d'un radar en haut de l'écran. Les graphismes sont dépouillés, et peu colorés. La jouabilité est correcte. On apprécie ce jeu qui en a inspiré tant d'autres et qui préfigurait déjà les Thunderforce et autres R-Type. Arcade, PlayStation, GT Interactive, environ 350 F.



Robotron



Sinistar

	Defender	Joust
Ivan	15440	7850
David	36530	14870
Damien	24710	35480
Gilles	10550	21950



Joust



# NOUVEAU : Les reliures CD Consoles sont arrivées !



Indispensables pour  
conserver vos revues

Existent en  
3 couleurs

**49 F** seulement la  
reliure prévue pour 11 n°

Complétez votre collection, commandez les anciens numéros



CLASSEZ  
VOTRE  
MAGAZINE DE  
RÉFÉRENCE  
POUR  
SEULEMENT  
**49 F**

\* éditeur Pressimage, 2,23 F/minute

Bon de commande à retourner, accompagné de votre règlement à :  
CD Consoles - anciens numéros - 5/7, rue Raspail 93108 Montreuil Cedex

## Bon de commande

	Qté	Prix total
Reliure rouge (49F + 21F de frais de port)		
Reliure bleue (49F + 21F de frais de port)		
Reliure grise (49F + 21F de frais de port)		
<b>TOTAL RELIURES TTC</b>		
Anciens numéros (35F) N°	Qté	Prix total
N°-		
N°-		
N°-		
Frais de port : 10F par lot de 3 revues		
<b>TOTAL ANCIENS NUMÉROS TTC</b>		

Merci de me faire parvenir ma commande à l'adresse suivante :

M.  Mme

Nom : .....

Prénom : .....

Fonction : .....

Société : .....

Adresse : .....

..... Tél : .....

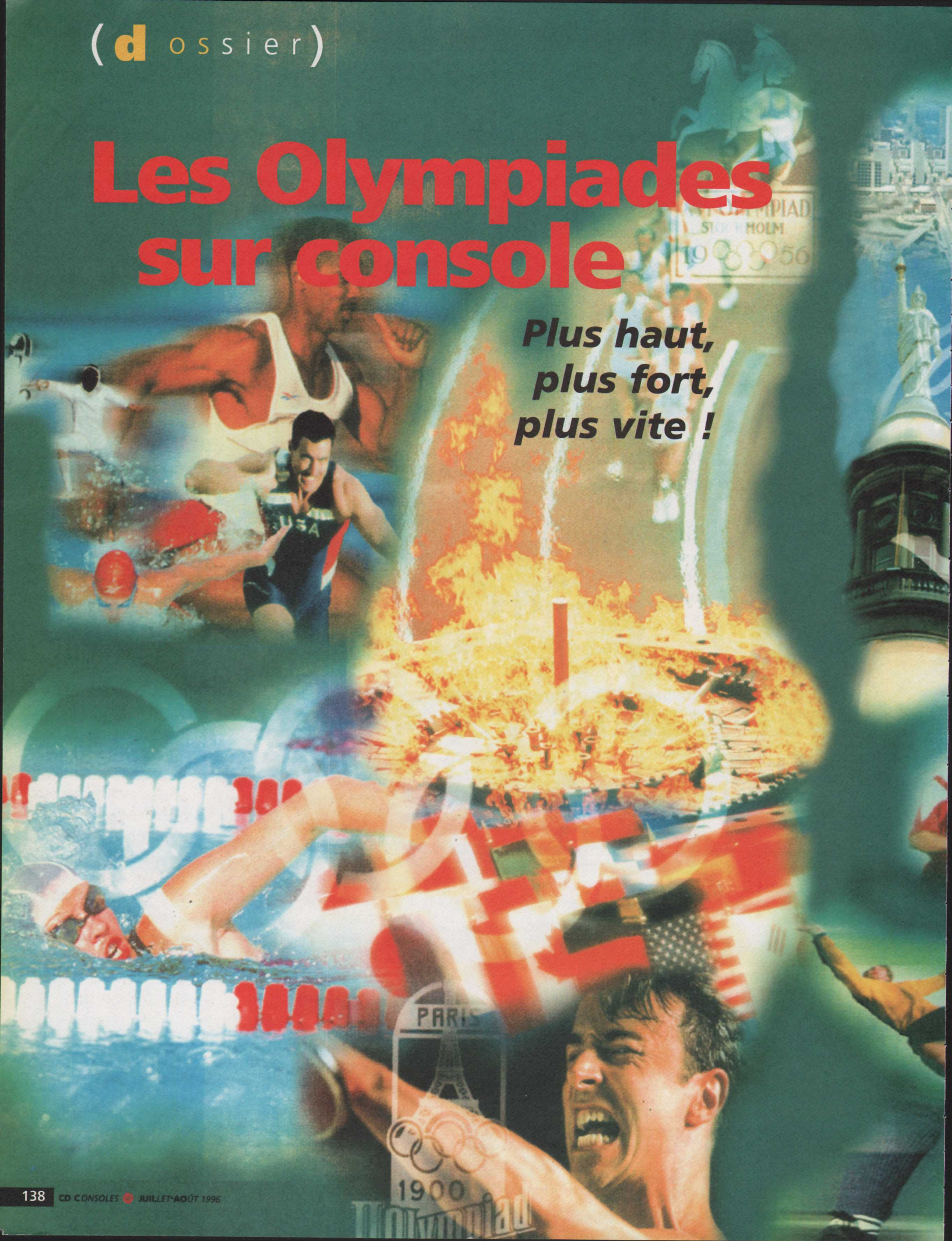
Code Postal : ..... Ville : .....

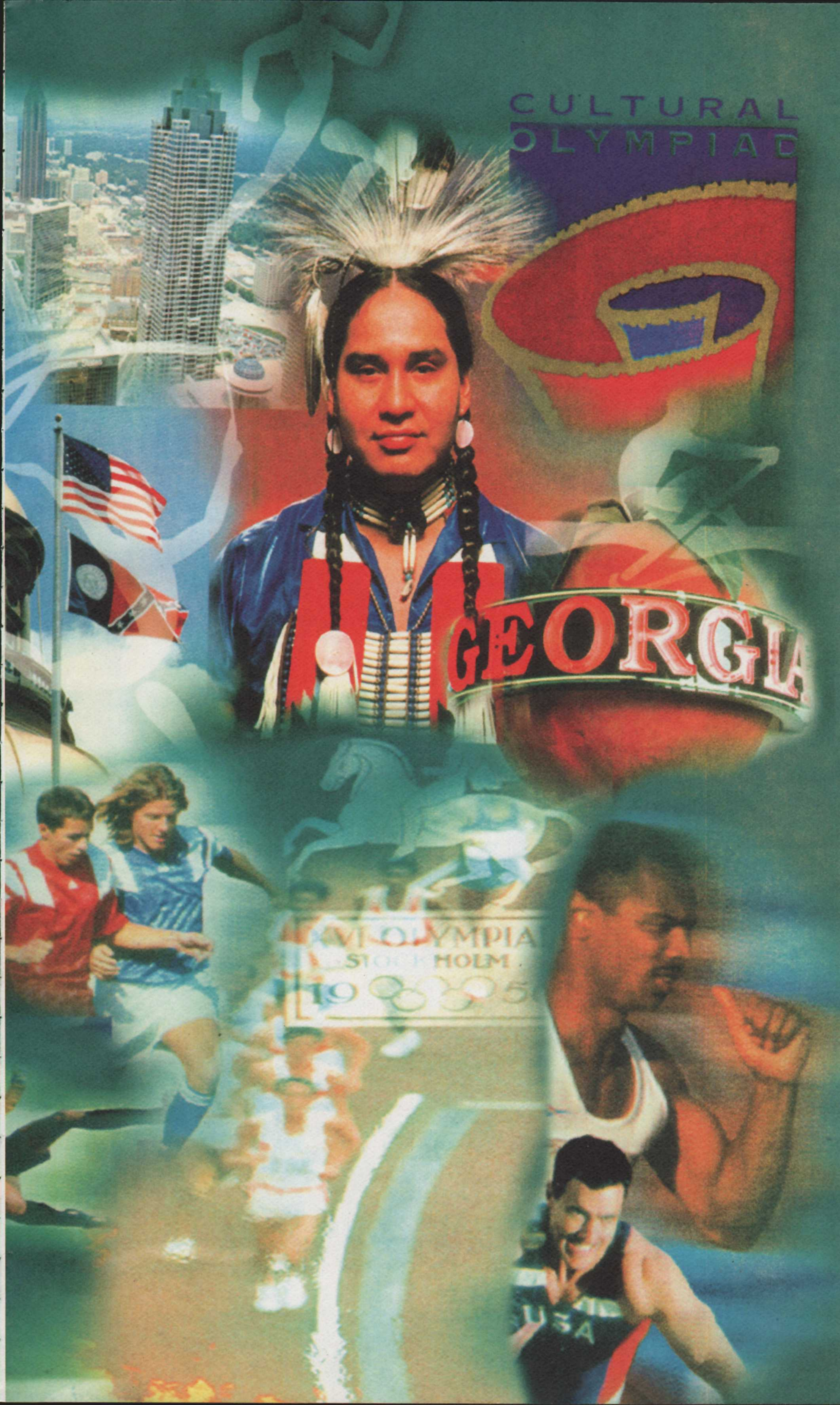
Pays : .....

(dossier)

# Les Olympiades sur console

*Plus haut,  
plus fort,  
plus vite !*





Cet été n'est pas un été comme les autres, car on fêtera le centenaire des jeux Olympiques. Pour le célébrer dignement, ce sont les États-Unis qui organisent la manifestation. C'est Atlanta, ville phare du renouveau industriel américain qui reçoit plus de 180 nations sous la bannière du sport. Bien que les jeux vidéo n'aient pas encore atteint cent années d'existence, nous avons voulu dresser une liste des meilleures simulations sportives que nous ayons vu depuis quelques années.

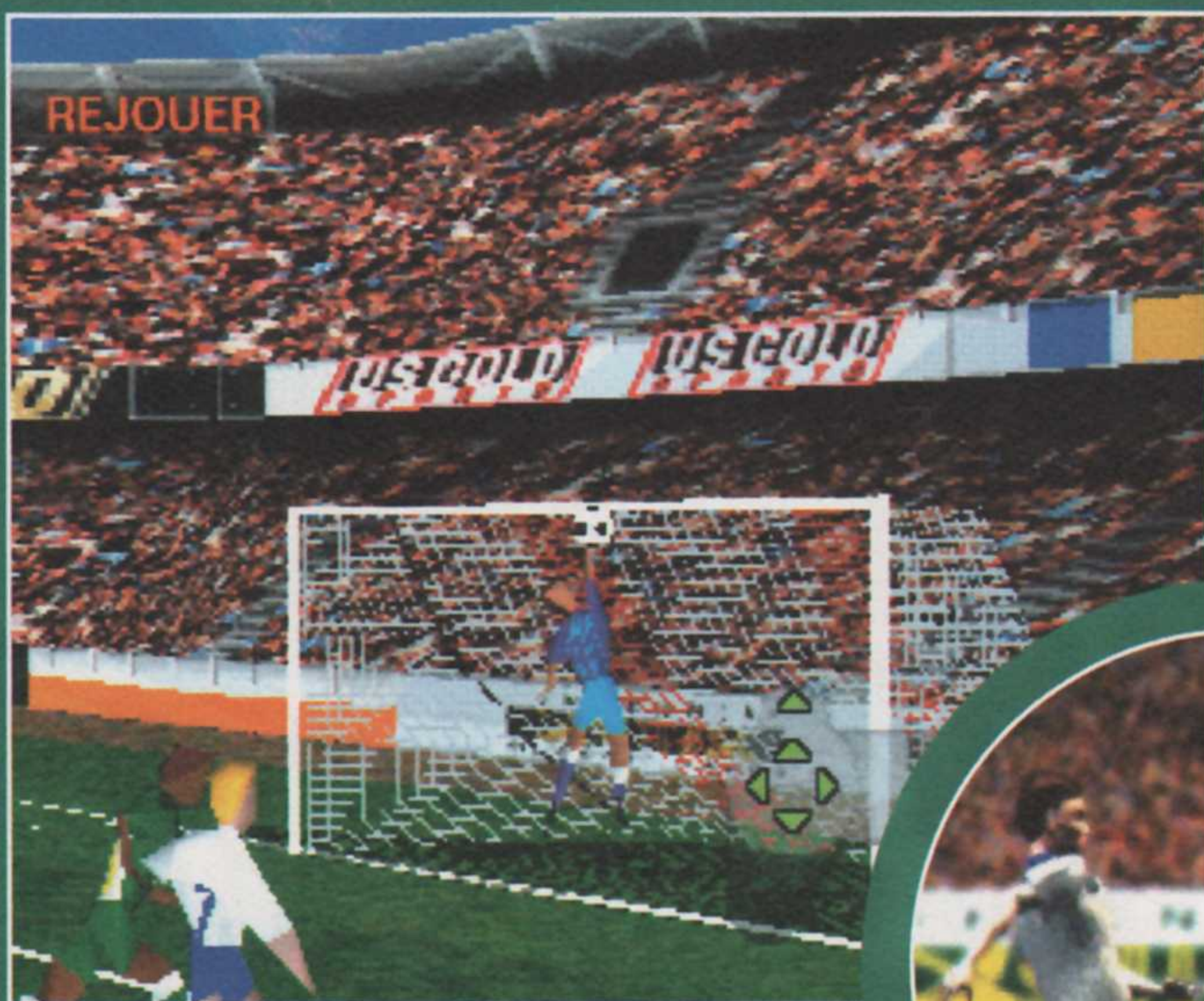
Un dossier de la rédaction.



# Olympic Soccer

## L'essentiel c'est de gagner

Développeur  
Silicon Dreams  
Éditeur  
US Gold  
Genre  
Football  
Prix  
Environ 350 F



Le gardien se détend comme dans la réalité et parvient à détourner vos tir les plus tendus.



Gamin, déjà, je voulais être footballeur. L'animation est en motion capture.

L'été, c'est la fête du sport puisque pas moins de trois grands événements se déroulent pendant cette période. Nous pouvons suivre le tournoi de tennis de Wimbledon, la coupe européenne de football, et les jeux Olympiques d'Atlanta. Dans le cadre des jeux, US Gold nous offre donc sa version du foot made in Silicon Dreams, son studio de développement interne. Il faut croire que tout éditeur se doit de proposer un jeu de foot, une sorte d'épreuve imposée dans le domaine ludique. Olympic Soccer vous invite cordialement à participer à l'épreu-

ve de football des jeux d'Atlanta. Vous pourrez donc sélectionner les équipes internationales espoirs qualifiées pour les JO. Les plus importantes sont présentes au rendez-vous, mais pas avec les joueurs qui évoluent habituellement dans les sélections nationales de type A.

**VOUS SÉLECTIONNEREZ** donc les équipes espoirs du Brésil, Allemagne, France, mais aussi le Japon ou l'Arabie Saoudite qui se sont qualifiées pour le tournoi. Après une superbe introduction en images de synthèse, vous arriverez au menu des options. Certaines

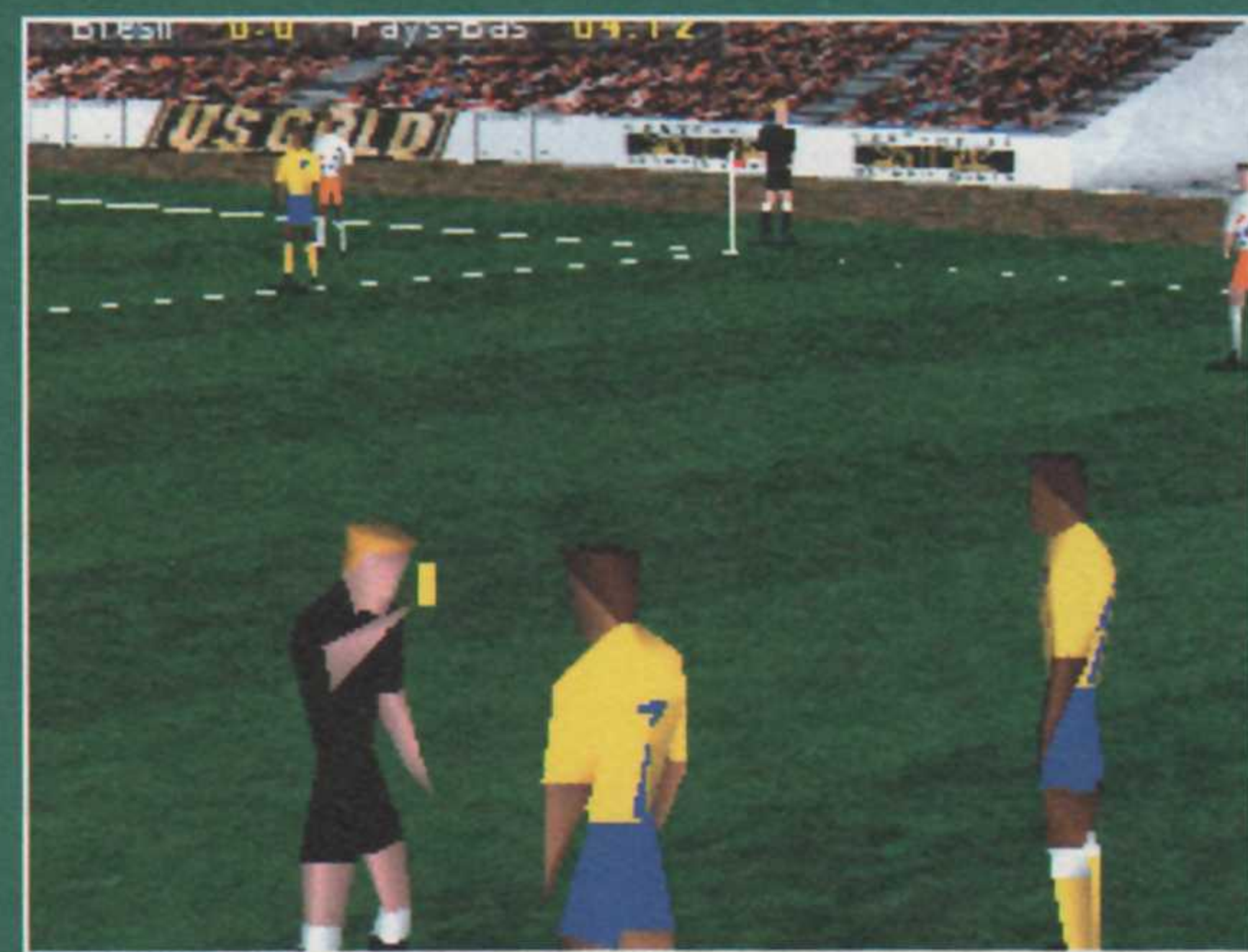
sont classiques, d'autres moins banales, comme celles qui vous permettent d'assigner une action spécifique à chaque joueur. Ainsi, l'un pourra défendre, un autre marquera son adversaire à la culotte, ou encore recherchera les espaces vides. Le reste est plus commun : choix du mode de jeu arcade ou simulation, à un ou quatre joueurs, en match amical ou en tournoi olympique. Choisissez ensui-



La caméra suit le ballon, même à des hauteurs vertigineuses.



C'est ici que vous choisirez le type de tournoi.



l'arbitre doit être Anglais, il sanctionne régulièrement. Ce qui rend le jeu plus fair-play ...



## Vice du ralenti



Le ralenti permet de constater que le jeu est entièrement en 3D. À l'aide des boutons, vous pouvez zoomer et vous déplacer tout autour du stade. Lorsque vous tournez vers la droite, la machine recalcule instantanément les perspectives de la visualisation. C'est ça la 3D « temps réel ».

te le lieu de la rencontre et le type de terrain avec les conditions météorologiques que vous voulez. Toutes ces fonctions peuvent être aléatoires. La réalisation du jeu est de tout premier ordre. Les auteurs ont dû faire des concessions pour privilégier l'animation et la jouabilité. Les graphismes sont l'aspect technique le moins réussi. Les graphistes ont pris le parti de simplifier les footballeurs pour faire un jeu plus rapide. Ils sont en 3D gouraud shading sans aucune texture. L'environnement est très réaliste, et il y a différents

types de pelouses et de stades. L'animation est, en revanche, beaucoup plus réussie. Sa rapidité déroute pendant les premières minutes mais une fois que l'on est habitué, c'est un vrai plaisir. Les footballeurs courent et frappent de façon réaliste.

**ON HURLE** de rage lorsque le ballon est détourné en corner, suite à une claquette du gardien ! Les différents angles de vues permettent de trouver une vision adaptée à chaque joueur. Le défilement de l'écran est fluide et l'action gagne en intensité. Dans le domaine sonore, Olympic

Soccer se débrouille plutôt bien. La musique techno qui vous accompagne dans les menus est entraînante. Les commentaires sont synchronisés, et en accord avec les actions. La jouabilité est aussi au niveau. Le jeu de passes est bien étudié, et il est possible de construire des attaques. Il y a quand même quelques problèmes, comme les touches qui sont un peu imprécises, mais cela colle vraiment à la réalité. Au final, US Gold a réussi son pari de simplifier sans enlever l'essentiel : la jouabilité.

Ivan Dubessy

## VERDICT



GRAPHISME	:	12
ANIMATION	:	14
SONS	:	15
JOUABILITÉ	:	15
DURÉE DE VIE	:	15

- ⊕ Le rythme endiablé de l'action.
- ⊕ La facilité à réussir les passes.
- ⊕ Le nombre d'options.
- ⊕ Les penalties sont originaux.
- ⊖ La représentation des joueurs.
- ⊖ L'imprécision de certaines frappes.

# HIT

CD CONSOLES

## Coup de pied de réparation

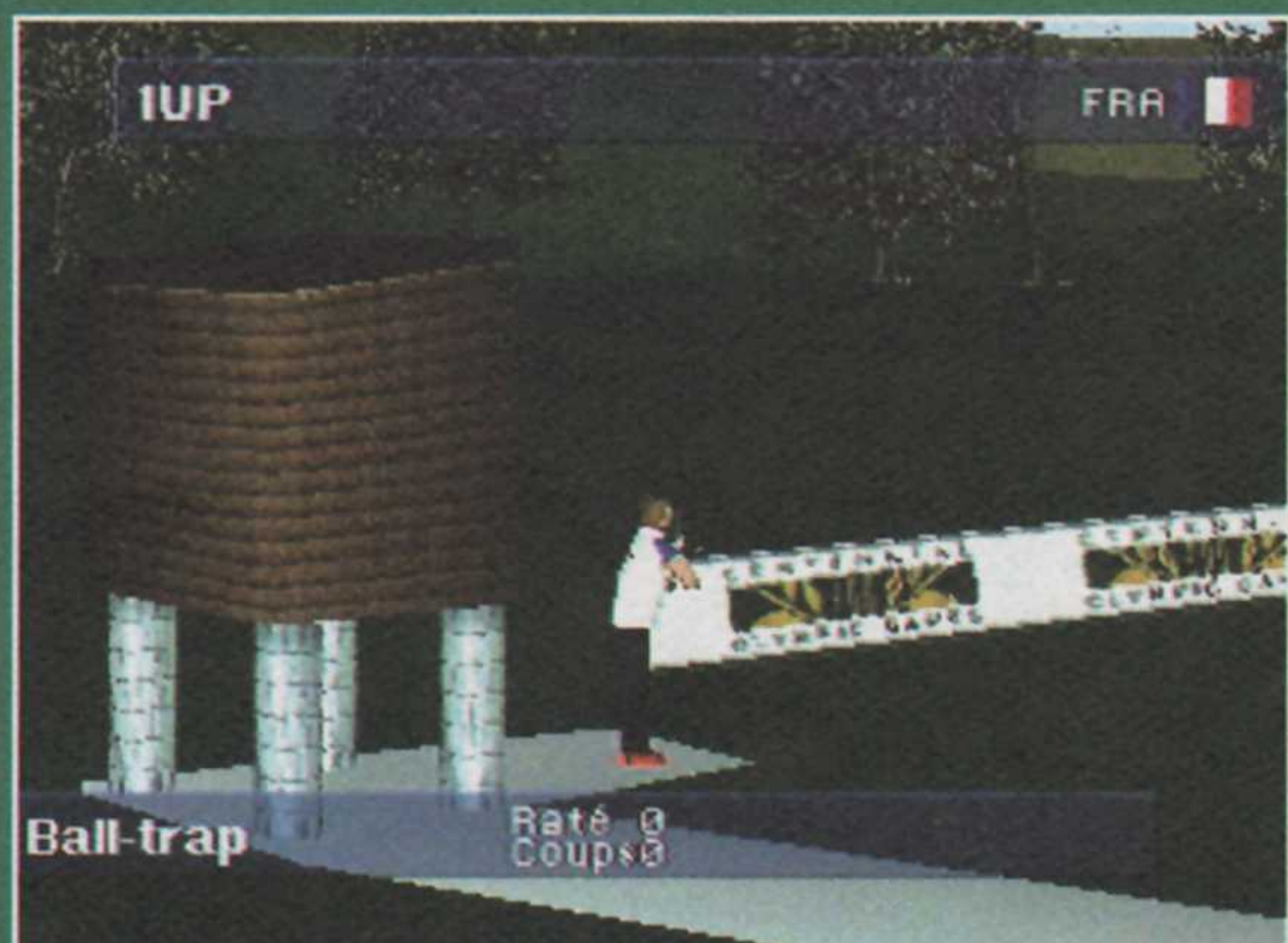


L'épreuve des tirs aux but est originale. Comme dans un jeu de basket, le ballon se déplace devant le but, et il faut appuyer au bon moment pour placer la balle au fond des filets.

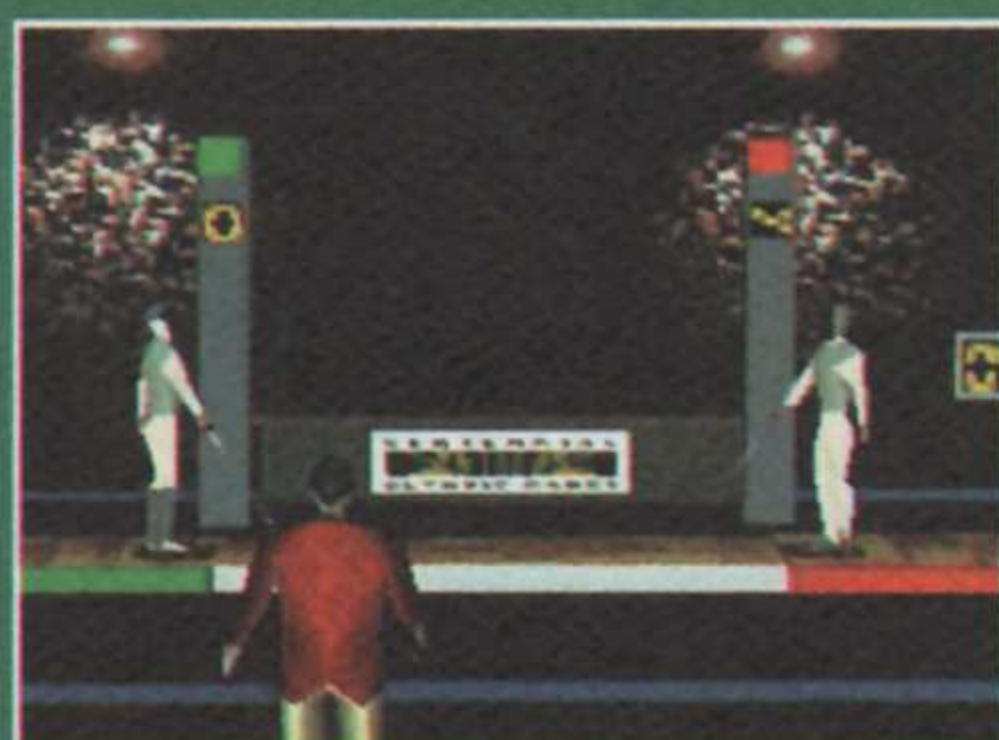


# Olympic Games

## Les forçats des jeux



*Votre fusil est armé de deux cartouches et de deux boutons qui déclenchent le tir de l'une ou de l'autre.*



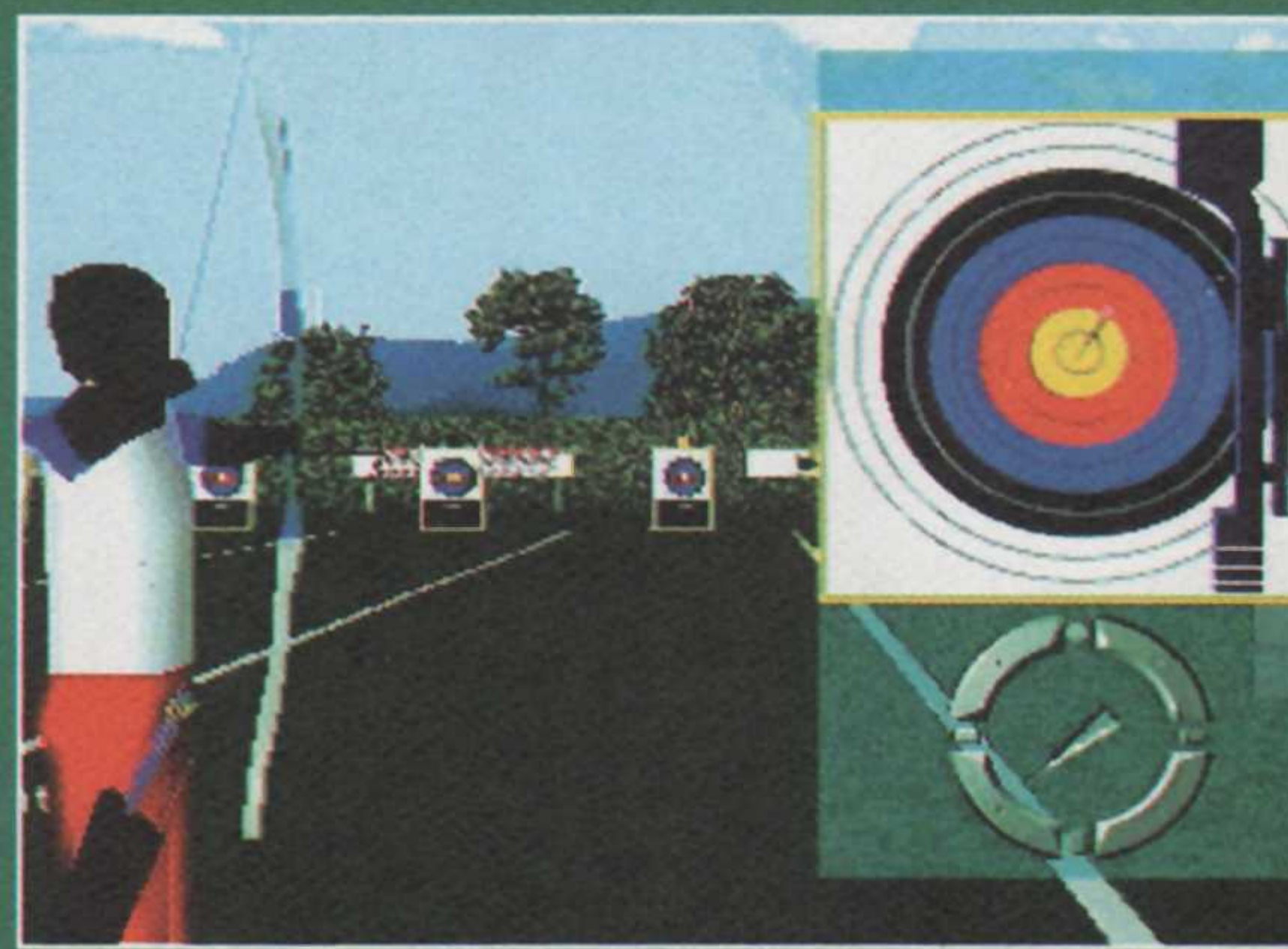
*les 2 colonnes indiquent les coups, je suis en mauvaise posture.*



*Le combat est rompu quand un adversaire est au sol.*



*Vous avez trois essais pour lever et maintenir la barre trois secondes au-dessus de votre tête.*



*Tenez compte de la force du vent avant de tirer. En fonction de la flèche anémométrique il faut viser hors de la cible.*



*Le tour de piste pour la victoire.*



**V**oici la seconde licence olympique signée US Gold Sport. C'est aussi la principale puisqu'elle comporte quinze épreuves olympiques au programme. Olympic Games n'est pas prêt de passer inaperçu cet été. Avec sa division sport, baptisée US Gold Sports, US Gold fête à sa manière le centenaire des JO. L'éditeur nous avait habitué aux grosses licences du genre coupe du monde, JO d'hiver, etc. Des jeux qui n'avait souvent que la licence pour se vendre. Pour ce qui était de la jouabilité c'était une autre histoire. C'est à croire que les temps on changé ! US Gold a confié la réalisation du jeu à une équipe interne, Silicon Dreams, qui semble privilégier la jouabilité avant tout. Olympic Games s'inscrit dans la lignée des programmes que l'on n'avait plus l'habitude de voir ces dernières années : le jeu multi-épreuve. Ici cependant, nous avons droit à un concept de jeu éprouvé, allié à l'emploi des techniques actuelles. Commençons les présentations. La séquence d'introduction est très belle, sur le

thème de l'intemporalité des jeux : on fête cet été le centenaire des jeux. Après cette mise en bouche, on entre dans le vif du sujet.

**UN ÉCRAN** vous permet de configurer le jeu : choix de la langue, nombre de joueurs (jusqu'à huit avec deux quadrupleurs), choix du pays, nombre d'épreuves par tour-



*Une médaille figée à jamais.*



*L'inspecteur Harry à l'entraînement.*

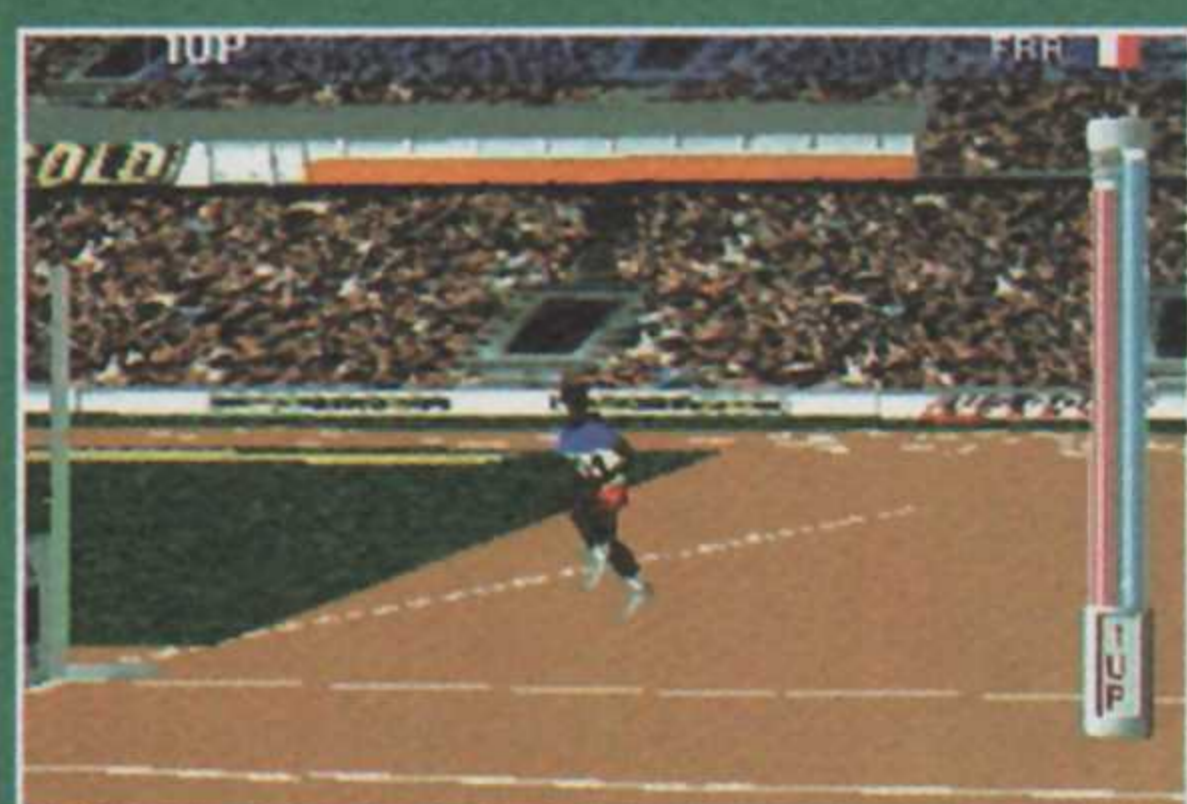
**\* Vous devrez constamment repousser les limites de l'impossible**

noi, et mode de jeu. Le mode practice permet de s'entraîner, un choix qui n'est pas négligeable. Le mode arcade ne vous autorise que trois épreuves sans qualification. À vous de pousser vos limites le plus loin possible. Le challenge vous propose de participer à toutes les épreuves, ou seulement celles qui vous plaisent. Pour finir, les plus sportifs choisiront le tournoi Olympique. Si le menu de sélection n'est pas des plus pratiques, avouons que son choix ne vous prend jamais au dé-

Développeur  
Silicon Dreams  
Éditeur  
US Gold  
Genre  
Simulation sportive  
Prix  
Environ 350 F



# Jauge de puissance



La jouabilité est très élaborée. Ici, il y a plusieurs jauges qui influent sur les actions de votre athlète. Il faut bourriner pour monter en puissance, ensuite une deuxième jauge apparaît, vous invitant à appuyer au bon moment pour ne pas mordre la planche lors d'un saut en longueur.

pourvu. Pour se mettre dans le bain, rien de mieux que le sprint avec un petit 100 mètres. Le principe est simple : en appuyant sur deux boutons, il faut amener une jauge de puissance au plus haut et s'y maintenir durant moins de douze secondes si vous voulez vous qualifier. Jusque là rien de bien compliqué... C'est avec la deuxième épreuve que l'on prend la mesure d'Olympic Games. On se dit que le concept repose sur le bourrinage de boutons, et on constate qu'il est doublé d'une phase technique des plus intéressantes. L'action se déroule en plusieurs temps. Au départ, on bourrine pour monter en puissance. Quand la jauge se bloque, il faut alors se synchroniser avec un réticule,

et ensuite, on donne un angle de lancer. Si on oublie un de ces paramètres, l'essai sera manqué. Chaque discipline a son propre principe, qu'il faut chaque fois maîtriser. **LES BRUTES** du paddle ne sont pas assurées de la victoire ! Ainsi, sur 400 m mieux vaut contrôler son énergie sous peine de se retrouver sans force dans la dernière ligne droite. L'idéal sur cette distance est de partir en tapotant ses boutons pour se maintenir à la hauteur de

ses adversaires avant le sprint final. Le programme des forçats olympiques est complet : il comporte quinze disciplines : 100 m, 400 m, lancer du poids, du javelot, du marteau, et du disque. On trouve également les différents sauts : perche, longueur, hauteur, et triple saut. Tout ceci est complété par des épreuves comme le tir : sur cible rapide, sur cible mouvante (Pool !), et à l'arc. Il y a enfin la natation, l'escrime, et l'haltérophilie. La



Ils sont disposés tout autour du stade, et ne ratent aucun de vos exploits.



D'aussi près, on peut voir que la 3D est très simpliste, en lissage de gouraud.

Frotter frénétiquement mon pouce délicat sur deux boutons dans le but avoué de réaliser la meilleure performance et de regarder avec une certaine satisfaction la mine déconfite de mes adversaires est un plaisir rare. De plus, Olympic Games innove en rajoutant une dimension technique au jeu. ☺

AVIS DE DAVID

# 15 disciplines, 3 dimensions

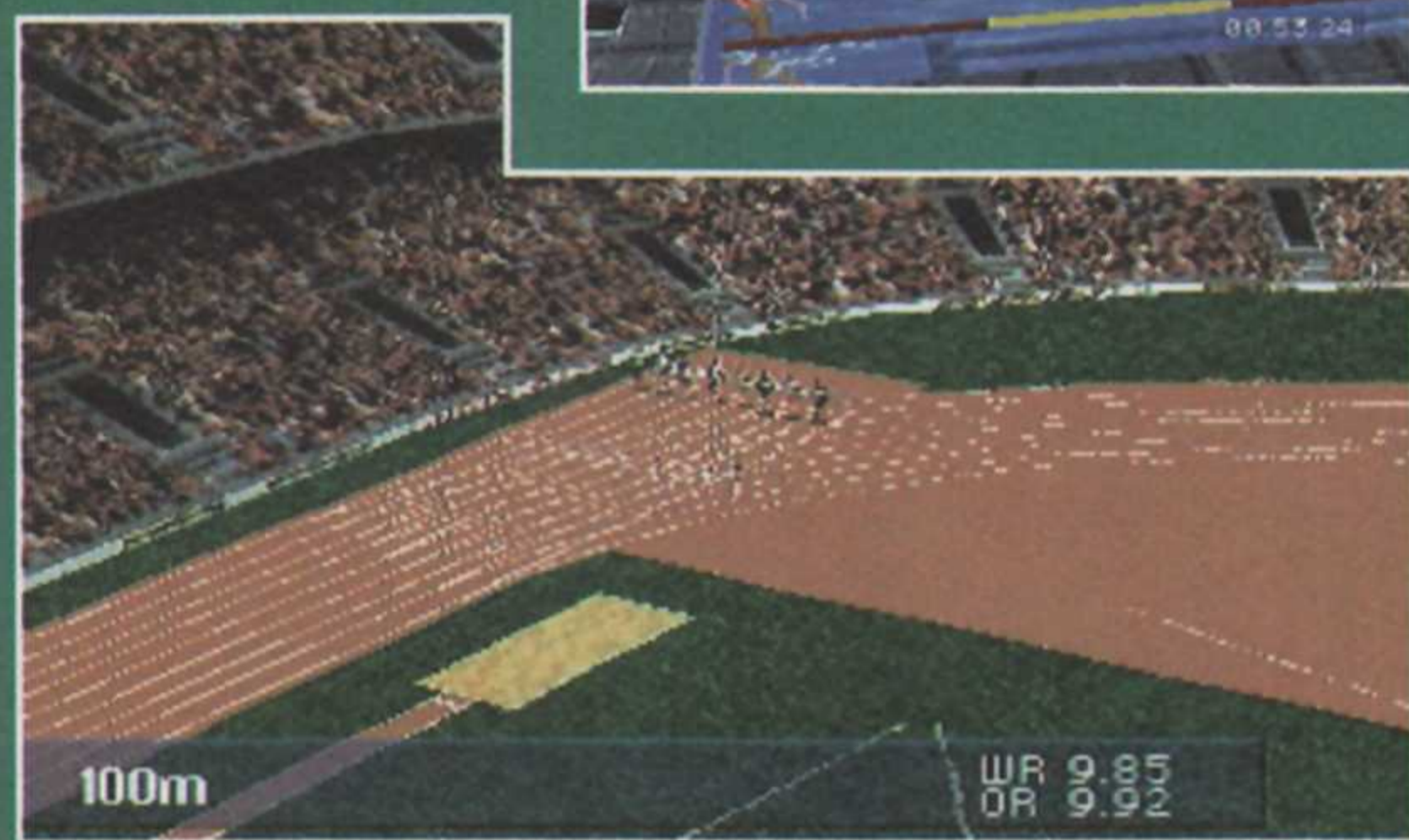
## VERDICT



- 13 : GRAPHISME
- 13 : ANIMATION
- 15 : SONS
- 17 : JOUABILITÉ
- 16 : DURÉE DE VIE

- + un total de 15 épreuves.
- + La maniabilité bien pensée.
- + Des sensations proches de la réalité.
- + Un tas d'options.
- Les graphismes trop cubiques.
- Les mouvements sont approximatifs.

## OR CD CONSOLES



La 3D semble faire très bon ménage avec les jeux de sports. Les caméras qui sont disposées autour du stade autorisent une grande liberté dans les angles de vue. Pour le 100 mètres, on peut voir tout le stade et les concurrents ; au moment du départ, la vue est très rapprochée.

variété est au rendez-vous. Si Olympic Games brille par son concept et son nombre d'épreuves, il est malheureusement légèrement en retrait au niveau de la réalisation. Les graphismes sont du même acabit que Olympic Soccer, c'est-à-dire que les joueurs sont très simplifiés. Ils sont constitués de polygones ne comportant pas de textures, mais juste des dégradés de couleur. C'est surtout visible lorsque l'angle de vue est très proche des athlètes. L'environnement 3D est dans le même ton : simplifié mais réaliste. Il en est de même pour l'animation. Elle est bourrée d'imperfections. Apparemment, US Gold utilise la technique des boîtes invisibles pour animer ses personnages. Cette façon de procéder est très proche de la manière de donner vie à un pantin. Hélas, les mouvements ne sont pas très contrôlables. Cela se voit surtout dans les épreuves de saut en hauteur et de lancer de disque. Heureusement

pour nous, cela ne nuit en rien à la jouabilité. Les programmeurs de Silicon Dreams semblent s'être focalisés sur ce point essentiel.

**LEUR SYSTÈME** permet surtout de contrôler l'action des joueurs, et offre des sensations qui se rapprochent de celles que doivent éprouver les athlètes. Par exemple pour le javelot, il faut faire attention à ce que le réticu-

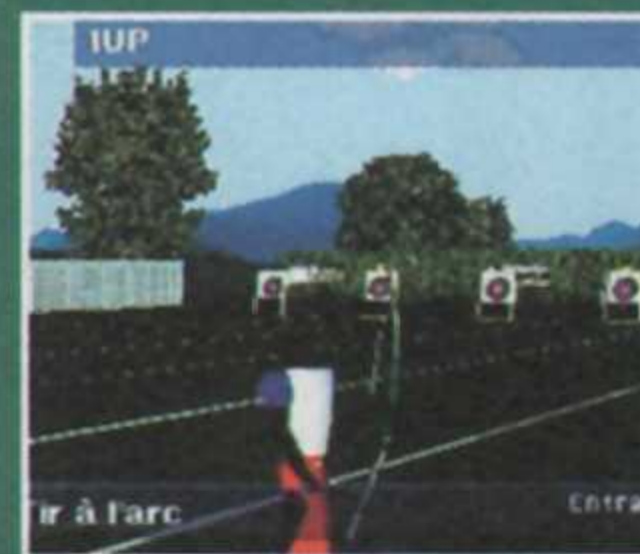
le de placement soit devant la mire qui représente la planche. Au-delà, on mord et on est disqualifié. Ne vous méprenez pas, malgré son esthétique particulière, ce jeu est un bijou. Toutes les options indispensables sont présentes, on peut y jouer à huit, et avec quinze épreuves, il y a de quoi vivre les JO en direct.

Ivan Dubessy

**\* Il y a de quoi vivre les JO en direct**



Le saut à la perche est une épreuve où les Français excellent, souvenez-vous de Thierry Vigneron et Jean Galfione.



AVIS DE IVAN

Je suis un grand fan de ce genre de jeu depuis Décaathlon sur Amstrad CPC. Le concept est ultra simple, pour une convivialité optimale. À deux le jeu est déjà très amusant, mais à quatre ou huit c'est le summum. Le nombre incroyable d'épreuves joue de plus en sa faveur. À se procurer d'urgence !





AU-DELA DE TOUTE RÉALITÉ VIRTUELLE...

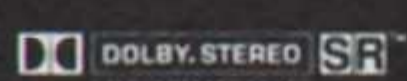
# LE COBAYE 2

## CYBERSPACE

ALLIED ENTERTAINMENTS EN ASSOCIATION AVEC FUJI EIGHT CO., LTD. PRÉSENTE UN FILM DE FARHAD MANN « LE COBAYE 2 : CYBERSPACE » (THE LAWNMOWER MAN 2 : BEYOND CYBERSPACE)

AVEC PATRICK BERGIN MATT FREWER AUSTIN O'BRIEN ELY POUGET CAMILLE COOPER ET KEVIN CONWAY SUPERVISION DE LA MUSIQUE ANITA CAMARATA MUSIQUE DE ROBERT FOLK EFFETS SPÉCIAUX VISUELS PAR CINESITE MONTAGE DE JAMES D. MITCHELL, A.C.E. ET JOEL GOODMAN

DIRECTEUR ARTISTIQUE ERNEST H. ROTH DIRECTEUR DE LA PHOTOGRAPHIE WARD RUSSELL PRODUCTEUR ASSOCIÉ MASAO TAKIYAMA PRODUCTEURS EXECUTIFS STEVE LANE ROBERT PRINGLE PETER MCRAE CLIVE TURNER AVRAM BUTCH KAPLAN SCÉNARIO DE FARHAD MANN



HISTOIRE DE FARHAD MANN ET MICHAEL MINER PRODUIT PAR KEITH FOX ET EDWARD SIMONS RÉALISÉ PAR FARHAD MANN

BANDE ORIGINALE DU FILM DISPONIBLE SUR CD ET K7 CHEZ VARESE SARABANDE



VISA N° 14 116 GAYOT & GAYOT

© MCMCV ALLIED FILM PRODUCTIONS, LTD. A TOUS DROITS RÉSERVÉS



# ACTUELLEMENT



**MISSING PAGE**

**MISSING PAGE**

**MISSING PAGE**

**MISSING PAGE**

# Les jeux Vidéolympiques

## 15 ans de sports cathodiques

Le sport sur console est une vieille histoire d'amour. Le premier jeu à avoir vu le jour est Pong, une simulation de tennis très simplifiée, aux graphismes réduits à leur plus simple expression. L'évolution est surprenante comme en témoigne la dernière génération.

**L**es jeux Olympiques d'Atlanta auront lieu cet été, du 19 juillet au 4 août. Il n'y aura pas moins de vingt-six disciplines. À cette occasion, nous avons décidé de recenser quelques-unes des simulations sportives entrant dans la catégorie des jeux Olympiques d'été. Le premier grand succès fut Decathlon Amstrad CPC, il proposait dix épreuves d'athlétisme sur le thème des *Chariots de feu* de Vangelis. Il a posé les bases de la jouabilité de tous les jeux de ce type. Flairant le filon, la plupart des grandes sociétés ont créé un label sport, c'est le cas d'Electronic Arts, Sega, Konami, US Gold, Gremlin, etc. Commençons ce tour d'horizon par l'épreuve reine : l'athlétisme. Très prisée du grand public, elle est en fait boudée des joueurs. On ne la retrouve que dans Track & Field de Konami et Olympic Games de US Gold. Ils sont disponibles sur console 32 bits et sont testés dans ce numéro. Vient ensuite le base-ball, en démonstra-

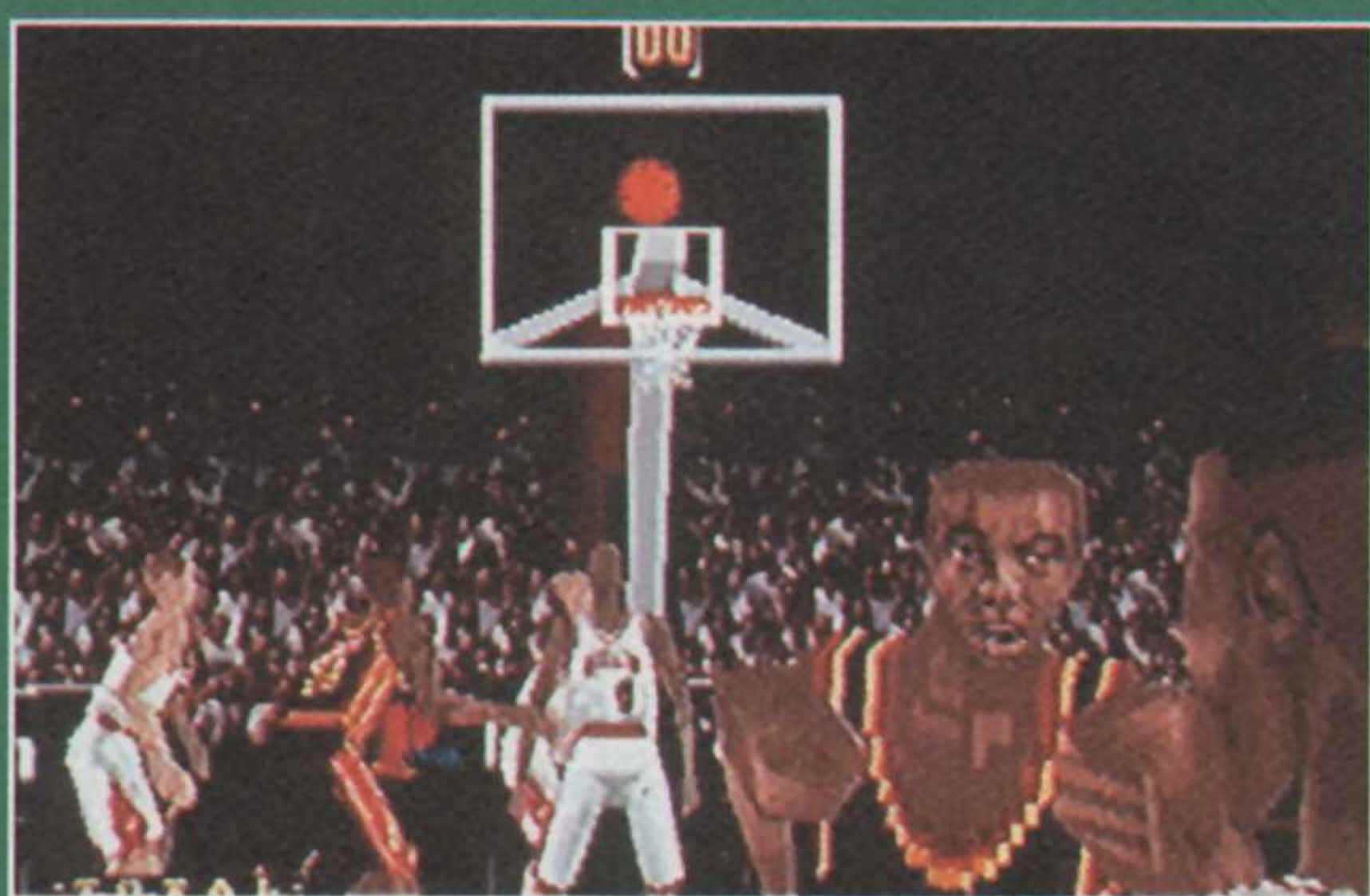


Olympic Games ouvre les jeux Olympiques de fort belle manière.

tion à Atlanta, le second sport en Amérique après le football américain.

**OUTRE** Big Hurt (testé dans le numéro 18 sur PlayStation) qui sera bientôt disponible sur Saturn, il y a World Series Baseball de Sega. Si les deux

jeux sont très agréables à jouer, le premier se démarque par un réalisme plus poussé tant au niveau graphique qu'au niveau du réalisme. Autre sport très apprécié aux États-Unis, le basket-ball est avec le foot le plus adapté sur nos machines. Vous aurez donc à choisir entre NBA Jam T.E., NBA in the Zone, Total NBA, NBA Live 96, et Slam'n Jam. Si



Total NBA : il y a du monde dans la raquette.



Track & Field : des poses réalistes.



NBA Jam. Des paniers acrobatiques.



Olympic Soccer. La licence officielle des JO.



NBA in the Zone (Konami) est, contrairement à Total NBA axé plus particulièrement sur l'arcade.



Sampras Extreme Tennis.

**\* Si vous n'aimez pas prendre des gnons essayez l'escrime**

NBA Jam est un peu dépassé. La rédaction a bien du mal à décerner une médaille d'or parmi ces simulations. Essayez-les avant d'acheter, c'est le meilleur moyen de ne pas se tromper. C'est maintenant au tour du noble art de faire son entrée dans ce dossier. On trouve Foes of Ali sur 3DO, et Victory Boxing sur Saturn qui est le plus intéressant par son côté gestion du personnage. Si vous n'aimez pas prendre des gnons, vous pourrez vous essayer à l'escrime, sport uniquement traité dans Olympic Games.

LE SEUL programme à vous proposer des épreuves un peu moins prestigieuses comme l'haltérophilie, le tir sur cible rapide, cible volante, et le tir à l'arc. Le sport préféré des vacanciers est la natation, sur console c'est le calme plat. Heureusement, Olympic Games (encore lui) et Track & Field proposent cette discipline avec le 100 mètres nage libre. Le Tennis

est un sport majeur, également représenté sur nos machines. Ce n'est pas une question de quantité, mais de qualité. Seul Pete Sampras Extreme Tennis retiendra notre attention.

SI VOUS ÊTES un inconditionnel, vous pourrez lifter avec Power Serve d'Ocean sur PlayStation. Sur Saturn, il y a Victory Open Tennis. Évidemment, les consoles 32 bits de Sega et Sony sont trop jeunes pour proposer tous les sports. Voici une liste de ceux auxquels vous ne pourrez pas participer, mais regarder passivement en mangeant des pop corns ! L'aviron, le badminton, le canoë-kayak, le cyclisme.

l'équitation, la gymnastique, le handball, le hockey sur gazon, le judo, la lutte, le pentathlon moderne, le soft ball, le tennis de table, la voile, et le volley-ball. Ce ne sont sans doute pas les capacités des machines qui sont mises en cause, mais plutôt l'engouement du public pour tel ou tel sport. Le football est d'ailleurs le sport le plus populaire. Vous trouverez tous les jeux du genre dans notre dossier du mois dernier. ☺



Souhaitons à la France autant de réussite que ce joueur.



Slam'n Jam : un basket arcade.



F-1 GP : un jour sport Olympique ?

## Insert coin

Mais que ferons-nous quand les JO seront terminés ? Faisons confiance aux éditeurs pour nous préparer d'autres simulations sportives. Nous aurons droit à des jeux plus classiques, concernant le football et les courses automobiles.

Onside, qui intégrera une partie de management, sera le premier. À signaler qu'il sera sûrement parrainé par l'excellent Zinedine Zidane. On attend également la vision de Pierre Adane, programmeur de Mr Nutz, dans ce domaine. Soyez assurés que tous les éditeurs ont en préparation de tels jeux. Parmi les autres sports à venir, vous retrouverez ; les courses de voiture, avec Formula One de Psygnosis, et Mario Andretti Racing d'Electronic Arts.





# EPRROM



Prix révisable  
Tout les textes

## 7 Rue Gay Lussac 75005 Paris

### VERSION FRANCAISE :

TOSHINDEN	349 F
MAGIC CARPET	349 F
WIPE OUT	349 F
X MEN	369 F
DESTRUCTION DERBY	349 F
THE HORDE	349 F
3D LEMMINGS	349 F
GEX	349 F
DISCWORLD	349 F
VALORA GOLF	349 F
THE D	379 F
GOLDEN AXE	349 F
FI LIVE	349 F
TITAN WARS	349 F
DARIUS GAIDEN	349 F
SHELL SHOCK	369 F
SEGA RALLY	369 F
TRUE PINBALL	369 F
ULTIMATE MK III	369 F
PANZER DRAGON 2	369 F
VIRTUA COP + PISTOLET	449 F
ALONE IN THE DARK	369 F
CLOCKWORK KNIGHT 2	299 F
EARTH WORM JIM 2	369 F
FIFFA SOCCER 96	299 F
GALACTIC ATTACK	369 F
GUARDIANS HEROES	349 F
JOHNNY BAZOOKATONE	349 F
RAYMAN	349 F
SIM CITY 2000	389 F
SHELL SHOCK	349 F
STREET FIGHTER ALPHA	369 F

**CONSOLE PAL  
+ 1 MANETTE  
1490 Frs**

**CONSOLE JAP  
+ 1 MANETTE  
+ 3 JEUX  
2190 Frs**

### IMPORT :

VICTORY GOAL 96	399F
LA LEGENDE DE THOR	399 F
SWORD AND SORCERY	399 F
SONIC WINGS SPECIAL	479 F
IREM CLASSIC ARCADES	399 F
KEIOU YUGEKITI 2	399 F
FATAL FURY 3	449 F
DRAGON BALL Z 2	399 F
WORLD HEROES PERF	399 F
BOMBER MAN	399 F
KING OF THE FIGHTER 95	449 F
DON PACHI	399 F
STRIKERS 1945	449 F
NIGHTS	399 F
NIGHTS + PAD ANALOGI	499 F
VAMPIRE HUNTER	399 F
GRADIUS DELUXE PACK	399 F
FEDA THE EMBLEM OF ...	449 F
NONOMURA HOSPITAL (X)	399 F
NIGHTS STRIKERS	399 F
WHIRLWIND KINGDOM	399 F
SEGA AGES VOL 2	399 F
HYPER OLYMPICS	399 F 06/07
DESCENT	399 F 13/07
LANGRISSER 3	399 F 13/07
SPACE HARRIER	399 F 13/07
VIRTUA FIGHTER KIDS	399 F 20/07
SAMURAI SHODOWN 3	429 F 23/07
ALBERT ODDYSEY	429 F 29/07
DEATH CRIMSON	399 F ?/07
DIE HARD TRILOGY	399 F ?/07
AIR'S ADVENTURE	399 F ?/07
STREET FIGHTER ZERO 2	399 F ?/07
CAHSE	399 F ?/07
DARK SAVIOR	429 F ?/07
WORLD HEROES PERFCT	399 F 9/08
WAN GAN DEAD HEAT 2	399 F ?/08
LUNAR SILVER STAR	399 F ?/08
MARVEL SUPER HEROES	399 F ?/08

**DARK SAVIOR**

**ALBERT ODISSEY**

**FATAL FURY 3**

**FATAL FURY 3**

**FATAL FURY 3**

**MARVEL HEROES**



**NIGHTS  
+ PAD**

**BOMBERMAN  
10 JOUEURS**

289 F

169 F

299 F

**REVENDEUR  
CONTACTER NOUS :  
NOUS IMPORTONS ET DISTRIBUONS  
TOUT PRODUIT  
JAPONAIS OU AMERICAIN**

**TEL : 43 26 56 75  
46 34 13 34  
FAX : 46 34 09 00  
46 34 13 34**



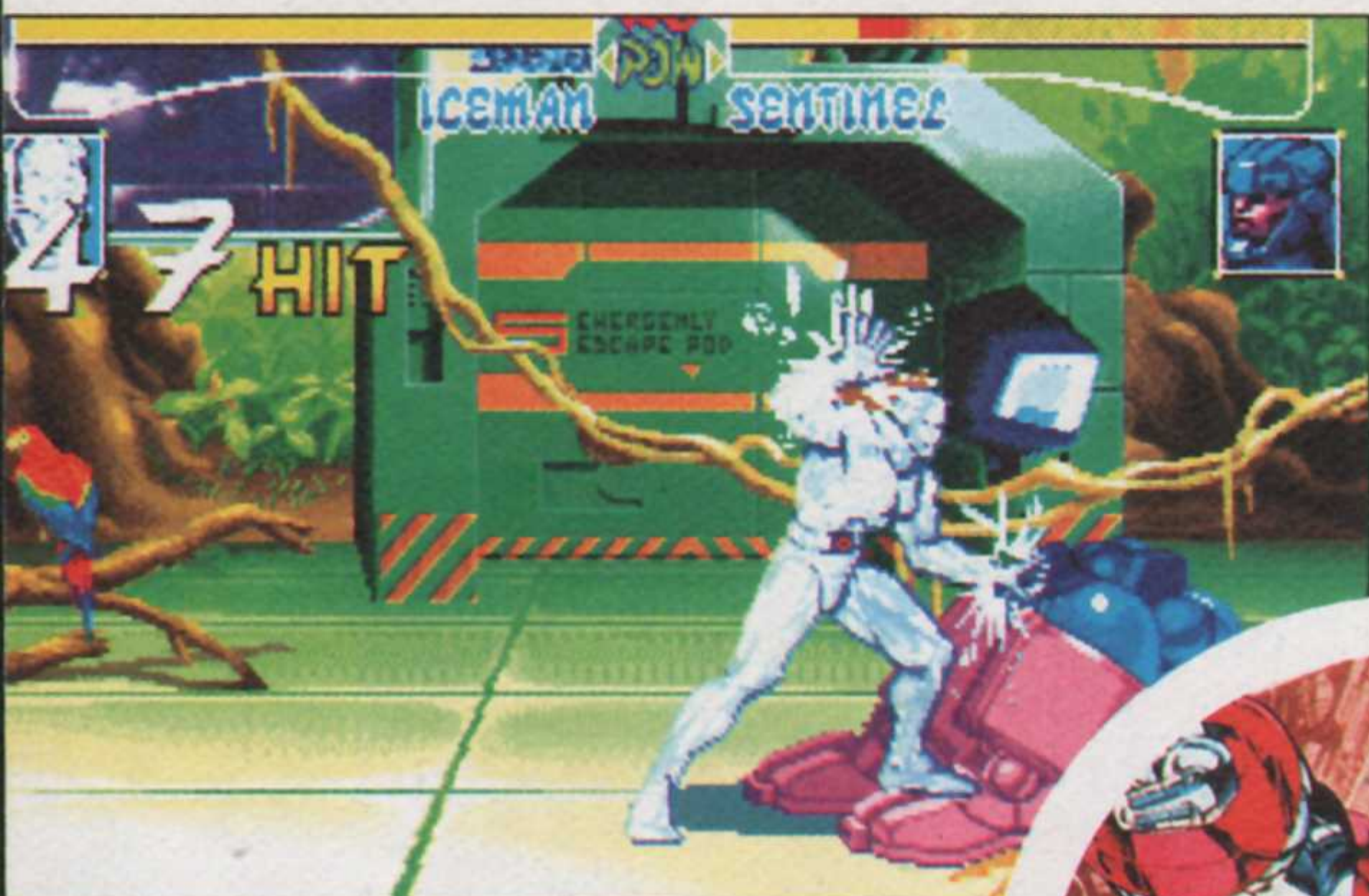




# ASTUCES

DES TRUCS EN STOCK

## X-Men Saturn



Pour le plus bizarre des jeux de combat de la planète, il existe aussi des tips. Tant mieux car il n'est pas aisé de tout maîtriser sans un petit coup de pouce... Lorsque vous perdez, pour continuer avec le même personnage, au lieu d'appuyer directement sur le bouton start, maintenez les touches L et R et ensuite pressez start. Cette opération vous simplifie sensiblement la vie puisqu'elle vous permet de ne plus passer par le tableau de sélection des personnages mais, en plus, elle augmente la vitesse de jeu. Désormais, tout est plus rapide. Ceux qui ne trouvaient pas X-Men assez bordélique sont servis... Il existe aussi des astuces pour jouer avec les boss, Akuma (Gouki en japonais) et Juggernaut. Selon la légende, le premier aurait par erreur emprunté une voie interdimensionnelle pour débarquer dans le monde merveilleux des super héros. Le second pour sa part avait bel et bien prévu qu'il serait au rendez-vous !



### AKUMA PREMIERE MANETTE

Pour que le premier joueur puisse sélectionner Akuma, à la page de sélection des personnages, stoppez votre curseur sur Spiral puis dirigez-vous sur Silver Samurai, Psylocke, Colossus, Iceman, Colossus, Cyclops, Wolverine, Omega Red et Silver Samurai. Attendez une seconde et pressez les touches petit pied, gros poing, gros pied.

### AKUMA SECONDE MANETTE

Avec le second joueur, le code est différent. Laissez le curseur sur Storm.



Déplacez-le ensuite sur Cyclops, Colossus, Iceman, Sentinel (pour tomber directement dessus, auparavant, aller à gauche), Omega Red, Wolverine, Psylocke, Silver Samurai, Spiral. Attendez une seconde et appuyez sur petit pied, gros poing et gros pied.

### JUGGERNAUT

Pour jouer avec Juggernaut, activez le code Akuma avec les deux manettes. En mode versus, appuyez sur haut + gauche deux fois. Juggernaut se manifeste. Attention les dégâts...

## Virtua Cop Saturn



Quand le logo AM2 se présente, maintenez le bouton C et appuyez sur bas, haut, droite, gauche, haut, haut, gauche, droite. Si vous utilisez le pistolet, attendez le logo Sega, tirez sur les bords de l'écran dans cet ordre : en bas, en haut, à droite, à gauche. Cette manipulation vous permet de choisir n'importe quelle arme durant le jeu lorsque vous faites pause et reload.

## Theme Park Saturn



Pour accéder aux parcs d'attractions et magasins, entrez le nom « Dead » et cliquez sur End. À l'écran suivant, appuyez sur A et Z simultanément. Ce code fonctionne sur la version anglaise, sur la version américaine il n'est pas certain que les mêmes choses se produisent après l'avoir enclenché. À vérifier...

## Quarterback Club Football Saturn



Insérez ce code durant l'écran « Legal » Pour obtenir Faites ce code. Équipe NFC/AFC A, B, A, B, A, B. Mode foireux C, A, B, C, A, B. Pas de mode foireux B, A, B, A, B, A. Anti-tacle B, A, start quatre fois. Super saut C, A, start, start, A, B. Équipe pourrie Start, A, bas, A, start, start. Mode glissant A, A, A, A, A, A. Équipe Acclaim Iguana Bas, A, bas, A, bas. Jeu de nuit Start, A, bas, start, A, bas

## Philosoma PlayStation



Vous avez été nombreux à nous appeler après la diffusion d'un tips sur Philosoma. N'auriez-vous pas compris quelque chose ? Il semble que oui puisque deux fois sur trois le miracle ne se produit pas. Pour prouver notre bonne volonté, retips sur Philosoma : pour accéder à Phalanx, un shoot'em up sorti il y a un moment sur Super Nintendo, maintenez les boutons start et select de la seconde manette lorsque Philosoma charge la page de présentation.

## Wipe Out PlayStation

Savez-vous pourquoi un éditeur demande à ses programmeurs d'incrémenter une tonne de tips dans chacun de ses jeux ? Pour relancer ses ventes. Tel jeu sorti il y a six mois voit ses ventes s'effriter, alors l'éditeur fait circuler des tips, sur Internet, fait des révélations aux journaux pour qu'à nouveau son soft attire un peu plus

de monde. Dans Wipe Out, l'un des jeux les plus vendus sur PlayStation, il y en a.

- **Départ boosté** : juste avant le départ, surélevez le vaisseau en appuyant vers le bas et maintenez la pression jusqu'à atteindre la dernière case (lorsque les feux sont verts et que l'arbitre dit go). Ne vous pressez surtout pas (y'a pas l'feu au lac...), sinon, votre voiture reste scotchée sur place.

- **Simple mais marrant** : pendant la course, appuyez sur le haut du paddle et la voiture penchera en avant. Génial

- **Encore plus de vitesse** : pour obtenir la course additionnelle, avec le premier joueur, choisissez la Rappier Class et appuyez sur L1 et R1 + droite, start,



carré + rond puis X.

- **Rappier Class** : pour accéder à la Rappier Class, avec le premier joueur, appuyez et maintenez R2, L2, gauche, start, select puis X.

- **Le tour supplémentaire** : juste avant la ligne d'arrivée, faites un tête à queue pour présenter l'arrière du véhicule au drapeau. Vous faites un tour supplémentaire.

Pour le Super 2, faites L1, L2, R1, R2 et Select. Mode cameraman : dans les options, mettez A2 pour le choix du contrôle. Mettez Yourself dans Caméra Action. Vous pouvez maintenant choisir de A5 à H5 dans les contrôles. Bougez la caméra à votre guise à l'aide du pavé directionnel, des boutons L, R et Select. Durant la pause, appuyez plusieurs fois sur X, O, carré, triangle et Select pour virer les barres d'énergie.

## TohShinDen PlayStation

Après avoir exécuté les codes précédents, jouez contre l'ordinateur, mettez une pause et choisissez reset. Quand les options reviennent, appuyez sur diagonale bas-gauche et X en même temps. Un Fantastic ! se fait entendre et les lettres deviennent blanches. Pour faire le Super 1, appuyez simplement sur L1, L2, R1 et R2 en même temps.



## Ridge Racer PlayStation

- **Les nouvelles voitures** : pour les obtenir, vous devez abattre tous les petits vaisseaux de Galaxian. Ne soyez pas pulvé-



risé sinon ce tips ne marche pas.

- **La super course** : remportez les quatre courses et repartez en mode Time Trial. Une voiture noire se joint à vous. Le vrai duel commence...

- **Course miroir** : ce truc marche dans toutes les courses et même dans la super course avec la voiture noire. Démarrez puis roulez en sens inverse. Dirigez-vous vers le mur. Si votre compteur indique les 100 km/h, c'est gagné.

- **Conduire la voiture noire** : pour la piloter, vous devez gagner toutes les courses normales, les courses miroir ainsi que la super course où vous l'affrontez. Battez-la et elle rejoint votre garage...

- **Écouter le CD que vous voulez** : les musiques de Ridge Racer vous saoulent, vous les avez entendues pendant 73 heures de suite, il est temps de changer de disque. Ouvrez le capot de la PlayStation et remplacez votre jeu par un CD musical. Continuez à rouler en ayant pris soin de refermer le capot, les musiques de votre CD favori arrivent illico !

- **Bouger le drapeau** : maintenez les boutons L et R enfoncés lorsque le drapeau de la page de présentation se manifeste et effectuez les manipulations suivantes :

- Bougez la croix de direction, le drapeau se déplace.

- Pressez le triangle, le drapeau rapetisse.

- Pressez le X, le drapeau grandit.

- Pressez le carré, le drapeau tourne dans un sens.

- Pressez Start, le drapeau devient transparent.

- **Faites tourner les voitures ou les circuits** dans n'importe quel sens durant les écrans de sélection : appuyez sur L2/R1, ils tournent dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. Appuyez sur L1/R2, tout s'arrête. Appuyez sur L1/R2, ils tourneront en sens inverse. Appuyez ensuite sur L2/R1, tout s'arrête.

## Vampire Hunter Saturn



- Pour obtenir quatre étoiles de vitesse en plus, dans les options, allez vers speed et appuyez sur X, X, droite, A, Z.
- Pour que l'écran ne s'assombrisse pas lorsque vous mettez le jeu, en pause dans les options, allez sur screen size et appuyez sur A, C, Y, Y, haut.
- Pour obtenir un menu d'options supplémentaire, allez sur configurations dans le menu d'options et appuyez sur B, X, bas, A, Y. La nouvelle option, de loin la plus intéressante est sans aucun doute Animation. N'intervenez pas et laissez le choix Cut, rien ne passe. Si vous mettez à la place full, en combat, quand les deux personnages choisissent le même combattant, ils ont droit à toutes les animations de l'arcade. Par exemple, prenez Donovan et plantez votre épée dans le sol. En mode cut, elle ne bouge pas. En full, elle fait des grimaces, des sourires. Les effets de réflexion de lumière sur Huitzil (Phobos en japonais) sont de bien meilleure facture. Un mode à consulter impérativement...

## Shinobi Legions Saturn



Pour aller dans un autre niveau en pleine partie, mettez la pause et appuyez sur A, B, A, B, C. Une option apparaît dans le coin de l'écran. Pour choisir un niveau, appuyez sur droite choisis un niveau, appuyez sur gauche et sélectionnez un numéro.

Ensuite, appuyez sur le bouton start.

- Pour obtenir 999 shurikens, allez dans le menu d'option vers le nom shurikens. Maintenez les boutons L et R et appuyez sur C, A et B.
- Dans le menu principal, allez sur Game Start et appuyez sur A, Z, B, Y, C, X et Start.
- Si Shinobi vous semble un peu trop simple, il existe un moyen de le rendre encore plus difficile. Dans le menu principal, allez sur Game Start et appuyez sur A, B, C, B, A et start. Vous débutez la partie sans aucune vie, sans continue et avec un seul malheureux point de vie. Voilà ce qu'on appelle le mode expert. Durant la séquence d'introduction, appuyez sur C, X, B, Y, A, Z,



Start. L'intro se termine, appuyez, laissez place à un menu spécial. Appuyez sur Start, vous avez de nouveau droit à une séquence vidéo. Ce code fonctionne avec la version japonaise, il n'est pas certain qu'avec les cartouches américaines ou européenne il en soit de même.

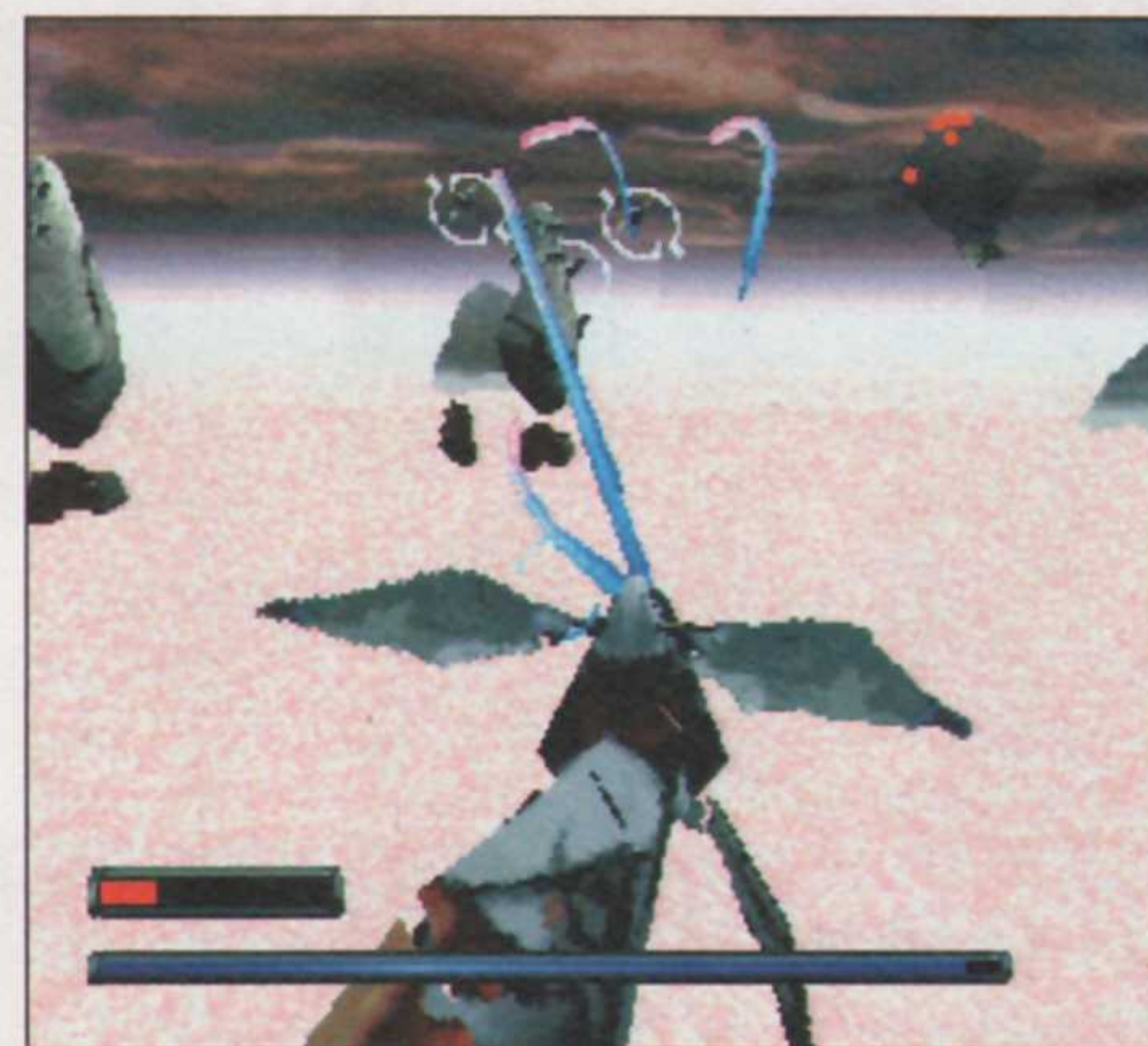
## Mortal Kombat 3 PlayStation

Lorsque le nom des différentes compagnies ayant contribué à la réalisation de Mortal Kombat apparaît, appuyez sur carré, cercle, triangle, R1, R1, R2, R2, R1, R1. Vous devez normalement entendre Shao Kahn prononcer « You will never win ». Ensuite, appuyez sur haut quand le logo MK3 et ce qui l'accompagne apparaît. Vous entendez « That says ». De nouvelles options se manifestent. Choisissez celles qui vous conviennent.

## Panzer Dragoon 2 Saturn



Le jeu terminé, la pandora box apparaît. Ce menu d'options supplémentaire donne accès aux box game qui vous permettent de jouer avec de nouvelles options. Par exemple, choisir les tirs, niveaux, les armes. On peut aussi voir les fins. Il y en a plusieurs et elles sont toutes somptueuses. Un bon conseil cependant : ne les loupez surtout pas !



# SCORE GAMES

LE + GRAND CHOIX DE JEUX VIDEO NEUFS & OCCASIONS EN FRANCE !  
**LE CATALOGUE COULEUR GRATUIT**

+ DE 100 000 JEUX VIDEO DISPONIBLES SUR L'ENSEMBLE DE NOS MAGASINS  
**LA LIVRAISON EXPRESS 24H CHRONOPOST**

LA POSSIBILITE D'ECHANGER OU DE REVENDRE VOTRE ANCIEN MATERIEL  
LA DISPONIBILITE, L'ACCUEIL, LE CHOIX, LE SERVICE  
ET DES PROMOTIONS PERMANENTES : **C'EST ÇA SCORE GAMES !**



**ET TOUJOURS NOS CADEAUX  
PAR TRANCHE DE 150F D'ACHAT !  
AU CHOIX : 1 PAQUET DE 10 CARTES DBZ  
OU 1 PAQUET DE CARTES MAGIC TERRE NATALE**

offre valable jusqu'au 31 août 96

**OFFRE SPECIALE CD-CONSOLES & SCORE GAMES !  
GAGNEZ JUSQU'A 400F DE JEUX D'OCCASIONS GRATUITS  
GRACE A NOTRE NOUVELLE CARTE DE FIDELITE !**

**LA CARTE DE  
FIDELITE EST  
DISPONIBLE  
DANS TOUS  
LES MAGASINS  
SCORE GAMES !**



**3615 SCORE GAMES**



Catalogue couleur gratuit, Adresses & Horaires de nos magasins, Trucs & Astuces en direct, Cote de reprise et d'échange de vos jeux vidéo et consoles, Nouveautés & Promotions, Commandes 24/24h, Livraisons Express...

**36 685 686**



\*Prix sur consoles Megadrive 1 et Super Nintendo d'occasion

SEGA SATURN



GRATUIT !  
140F EN BONS D'ACHAT

1490F

PlayStation



GRATUIT !  
140F EN BONS D'ACHAT

1490F

NINTENDO LA 64 BITS



IMPORT  
DISPO !

TEL.

MEGA DRIVE



249F\*

SUPER NINTENDO



369F\*

3DO Goldstar



699F

JAGUAR



499F

Septembre 96 : Score Games s'installe sur + de 900 m<sup>2</sup>  
face à la gare St Lazare au 6 rue d'Amsterdam - 75009 Paris

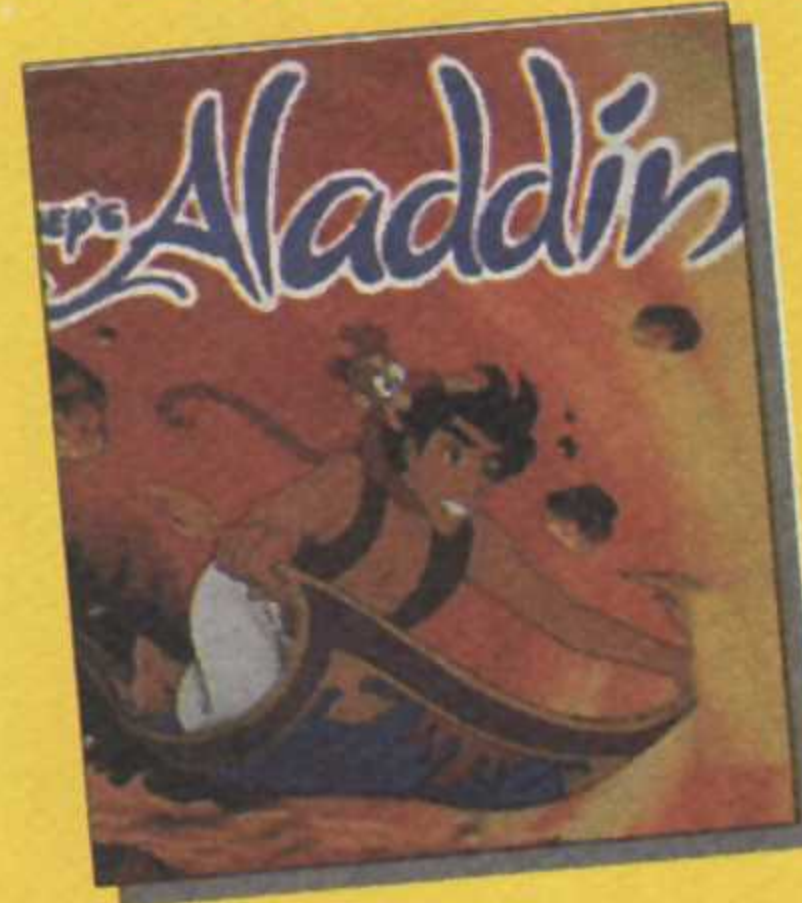
JEUX MEGADRIVE  
A PARTIR DE : 39F



JEUX SUPER NINTENDO  
A PARTIR DE : 69F



JEUX GAME GEAR  
A PARTIR DE : 39F



JEUX GAME BOY  
A PARTIR DE : 49F



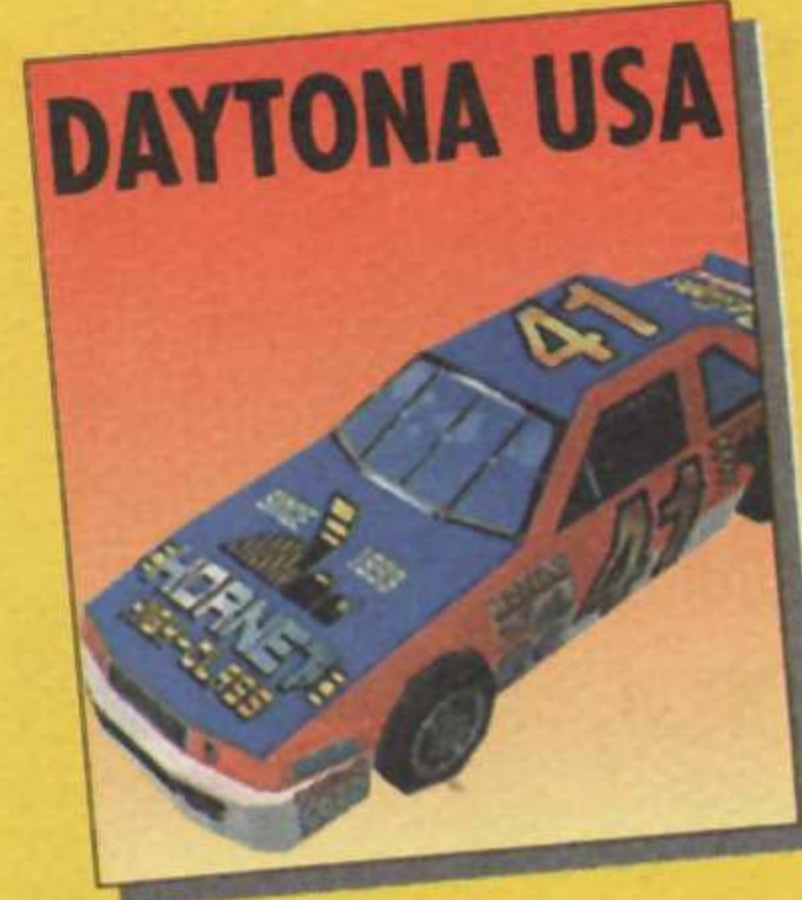
JEUX 3DO  
A PARTIR DE : 69F



JEUX JAGUAR  
A PARTIR DE : 49F



JEUX SATURN  
A PARTIR DE : 99F



JEUX PLAYSTATION  
A PARTIR DE : 99F



SCORE GAMES

Exemples de prix variables sur des jeux d'occasion



# COURRIER

LES LECTEURS PARLENT

**Vous voulez savoir quelle est la meilleure machine ? D'ici deux mois, vous ne vous poserez même plus la question puisque vous aurez les deux ! Sega et Sony annoncent en effet une baisse d'environ 500 francs sur le prix de leurs machines. Bonne nouvelle !**

## Emission en péril

Salut à tous, Je me décide à vous écrire pour exprimer un mécontentement qui à mon avis est partagé par d'autres. En effet, je déplore la médiocrité des émissions consacrées aux jeux vidéo et surtout de la principale : Micro Kid's. Alors que l'actualité des jeux est en pleine effervescence, avec l'arrivée prochaine de la Nintendo 64, et les sorties de nombreux jeux de qualités sur Saturn et PlayStation, nous assistons ce matin encore à une émission vide : trois tests (si l'on peut appeler cela test), un reportage bidon et une rubrique « Trucs ». Il est quand même incroyable qu'une émission « Multimédia » passe dix minutes sur le thème des « présentateurs virtuels » et bâcle trois pseudo tests en trois minutes. Pire, les tests se contentent d'exprimer des généralités :

pas de notes détaillées, peu d'informations précises, etc. D'où la question : pourquoi réaliser une émission en images de synthèse (qui doit coûter extrêmement cher) au détriment du contenu ? J'attends d'une émission de ce type qu'elle m'informe de l'actualité des jeux. À la place de ça, nous assistons avec le « Dr Clic » à un étalage d'images de synthèse, certes bien réalisées, mais dont l'intérêt est nul. Non, je ne trouve pas

*Cléo est la présentatrice virtuelle de Cyber Flash sur Canal+. Animée en temps réel par une comédienne qui porte une combinaison munie de capteurs. Pas de problèmes de maquillage pour cette nymphe toujours très en beauté...*

que les vociférations du présentateur virtuel aient un quelconque effet comique, bien au contraire, j'en viens à regretter l'ancienne formule de Micro Kid's qui était bien sûr moins sophistiquée, mais dont l'intérêt était nettement supérieur à la version actuelle. Donc, en conclusion, j'aimerais que les responsables de cette émission reviennent leur concept dans l'intérêt de l'actualité et des joueurs. Merci. PS : merci de me répondre afin de me donner votre avis sur ce sujet.

**Lionel Babaz, Briançon.**

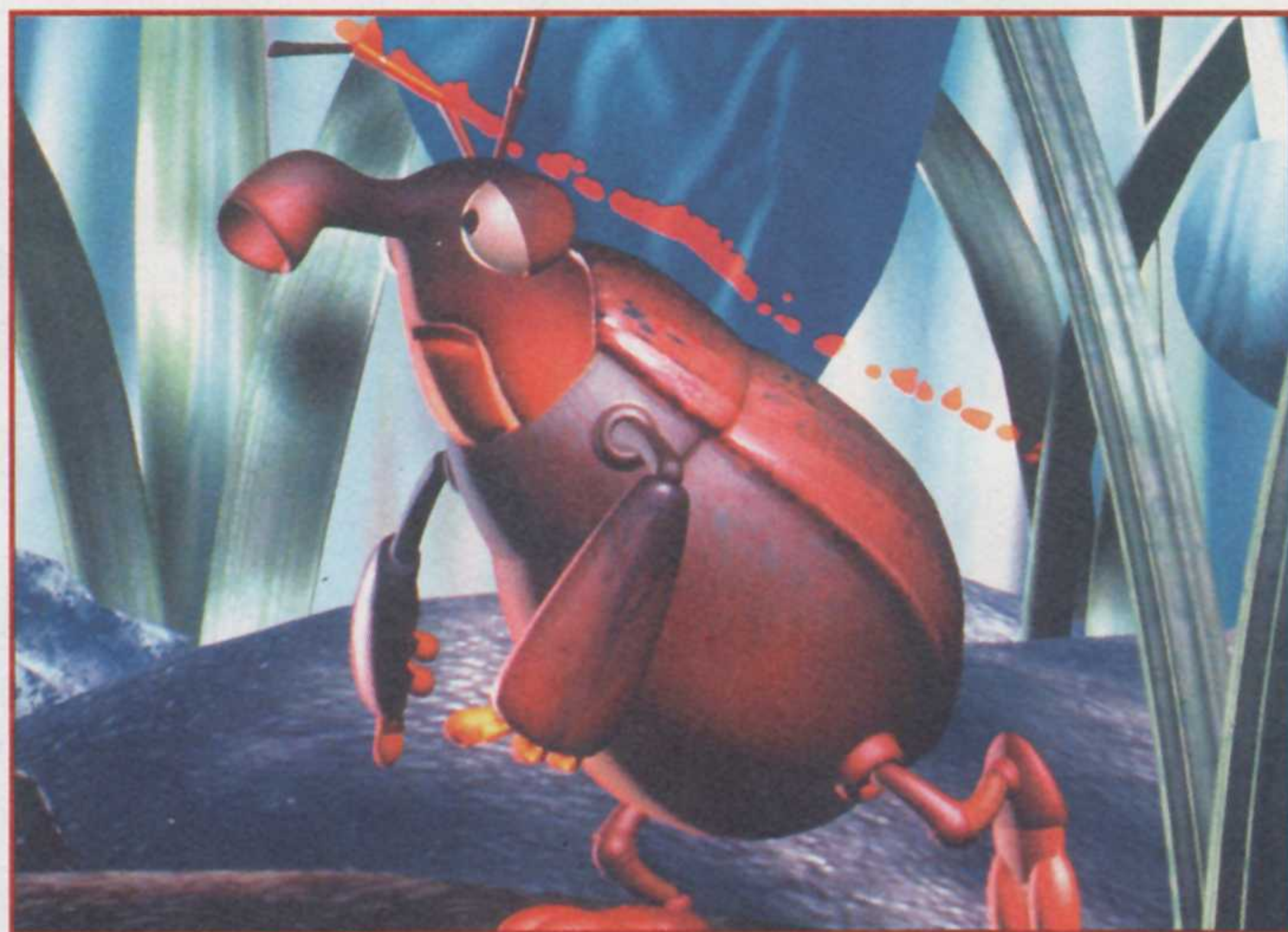
Les lecteurs sont vraiment incroyables ! Sachant que nous n'avons rien en commun avec l'émission Micro Kid's, diffusée le dimanche matin sur France 3, ils ne peuvent toutefois s'empêcher de nous faire part de leurs opinions sur ce programme. Au moins saurons-nous en tenir compte lorsque nous créerons notre propre émission ! Je ne peux absolument rien faire pour toi si ce n'est bien sûr te donner mon avis. Je suis d'accord avec toi sur toute la ligne. En tant que téléspectateur, j'avais placé beaucoup d'espoir dans cette émission. À la rentrée j'avais été agréablement surpris, mais bien vite, l'enthousiasme est retombé. Le Docteur Clic était très amusant au début, mais ses mimiques, et autres métamorphoses sont aujourd'hui hyper répétitives et ennuyeuses. De plus, si l'on chronomètre le temps alloué au présentateur, et celui

réservé à l'actualité, on constate qu'il y a un trop grand déséquilibre, qui se fait au détriment de ce qui nous intéresse le plus : les jeux. Pire que tout : une sorte « d'habillage multimédia » a fait son apparition au début de l'année, et vient occulter les quatre bords de l'écran lors des tests dont la durée n'excède pas dix secondes. Quant au contenu de l'émission, il faut signaler qu'elle doit, pour pouvoir exister, satisfaire les exigences des directeurs de chaînes. Un seul critère est requis : toucher tous les publics. C'est pourquoi, nous avons eu droit à un dossier très soporifique sur l'émission « Où se cache Carmen San Diego ? ». Il est à noter que Cléo de Canal 11 rencontre les mêmes difficultés : il y a beaucoup trop d'enquêtes sur des livres, revues, foires, logiciels éducatifs, etc. Tout ceci est fort dommage, parce qu'à vouloir atteindre tous les publics, le risque était de dégoûter les mordus que nous sommes tous. Bravo messieurs : « mission accomplie ».

## Gaga de Sega

Salut à toute l'équipe,

- 1) Je voudrais savoir si un Daytona Remix verra le jour sur Saturn ?
- 2) Parmi les hits d'arcade de Sega (Indy 500, Sky Target...), lesquels arrivent sur Saturn ? Et quand ?
- 3) Y aura-t-il une suite à Clockwork Knight 2 et Bug ?



La série Insektors est actuellement diffusée sur France 3, elle est entièrement réalisée en images de synthèse.





## Perdu à l'Ouest ?



Cher CD Consoles, J'ai un très grand coup de gueule pour la Saturn à 1 200 francs. C'est de la grande arnaque, car Sega a enlevé tous les composants solides. Résultat des courses, vous obtenez une console 100 % en plastique et 0 % en solidité. Mieux vaut attendre la PlayStation 2, et surtout, ne pas acheter la Nintendo 64 car Nintendo n'arrive plus à sortir de très bon jeux.

1) Pourquoi ne parlez-vous pas plus souvent de la 3DO et des jeux qui vont sortir sur cette machine ?

2) Est-ce que Zelda et Starwing sortiront sur la Virtual Boy ?

J'aimerais bien savoir : la date de sortie exacte de la M2, de la Nintendo 64, leurs prix.

3) Est-ce vrai que Sega a fusionné avec SNK ?

Couvret Nicolas

À propos de la solidité de la console, on est sceptique à la rédaction ! Et crois-moi, on s'y connaît en maltraitance de console : surechauffe permanente, chocs et noyades au café chaud ou au coca... Malgré tous nos efforts, aucune machine ne nous a lâchés. C'est quoi ton truc pour bousiller les consoles : un éléphant, un fusil à pompe, un bain d'acide ? Revenons au prix, la Saturn et la PlayStation sont aujourd'hui à 1 490 francs. Soit une baisse de près de 500 francs en moins de quatre semaines. Pourquoi se plaindre ? Tu peux toujours attendre un peu. Nous sommes nombreux à penser que le prix passera à 1 200 francs lors de la sortie de la Nintendo 64. Le problème se pose pour ceux qui ont payé leur console 3 500 francs. Mais après tout, quand on aime on ne compte pas.

1) Nous parlons de la 3DO lorsque nous avons des infos. Point barre !

2) La virtual Boy ne sera peut-être jamais distribué en France. Nous retrouverons Starwing et Zelda sur la Nintendo 64.

3) Sega n'a pas fusionné avec SNK. D'ailleurs, nous retrouverons Samurai Shodown III, King of Fighters 95 et Real Boot Fatal Fury sur PlayStation et sur Saturn.

4) Quand se branchera-t-on sur internet avec la Saturn, et à quel prix ?

5) Vous affirmez que la 3D est mieux maîtrisée par la PlayStation, je ne comprend pas, car le meilleur jeu de baston 3D est Virtua Fighter 2 sur Saturn, pour les jeux de course, c'est Sega Rally, pour le shoot'em up, c'est Panzer Dragoon 2, et enfin pour les jeux de plate-forme, Bug et Clockwork Knight sont une démonstration éclatante de la maîtrise de la Saturn dans ce domaine.

Jérôme Birepinte.

1) Oui, il devrait sortir fin 96 sous le titre de Daytona USA Champion Circuit Edition.

2) Ils sont prévus, mais pas en priorité.

3) Étant donné le succès rencontré par ces deux titres, on peut s'attendre à une suite.

4) C'est prévu pour la fin de l'année aux États-Unis. En France, il faudra attendre l'année prochaine. Sega fournira ainsi un

kit de connexion à Internet, aux normes de France Télécom.

5) Nous nous faisons l'écho de tous les programmeurs sur 32 bits qui avouent que la PlayStation est plus performante que sa rivale. Observez les adaptations de Wipeout et Toh Shin Den sur Saturn pour vous convaincre. que Tekken 2 n'a rien à

envier à Virtua Fighter 2. Il faut savoir que ce dernier n'est pas en vrai 3D, seuls les personnages, le ring et le décor sont digitalisés et scrolent sur plusieurs niveaux pour simuler un effet tridimensionnel. Pour Sega Rally, il prouve que la Saturn, bien exploitée peut vraiment faire des merveilles.



Virtua Fighter 2 est sur toutes les lèvres : c'est le meilleur jeu de baston 3D.

### QUAND ?

Je vous demande quand sortira en France Tekken 2 parce que je le trouve « ultra-fun ». Merci d'avance !

Emmanuel Rondeau, Lyon.

Des intros fascinantes, une réalisation au sommet, et un challenge relevé, pas de doute, Tekken 2 est l'un des meilleurs du genre. Patience, il débarquera en septembre.

### JE REVIENDRAI

Je viens de m'abonner à votre revue, et je la trouve très bien documentée. Voici l'objet de ma lettre : est-ce qu'à votre avis, Sony et sa PlayStation vont adapter Terminator I ou II sortis en arcade ? Autre question, toujours à propos de la PlayStation, Sony pourrait-il sortir Spiderman ? Frédéric Pugliarési, Neuville-sur-Saône.



Nous ne sommes pas bien documentés, mais bien informés, nuance !

En ce qui concerne les adaptations de Terminator en version « Arcade tir-sur-cible », désolé, il n'est pas prévu pour l'instant, mais dans le genre, il y a beaucoup mieux, comme Time Crisis de Namco et Virtua Cop II de Sega. Si toutefois tu veux t'éclater avec un tel titre sur PlayStation, il te faudra attendre la sortie de Gunlaw (ex-Horned Owl) cet été ou à la rentrée. Quand à Spiderman, tu le retrouveras très bientôt dans l'adaptation de Marvel Super Heroes de Capcom sur PlayStation et Saturn. Il s'agit d'un jeu de combat en 2D dans le style de X-Men children of the Atom.



Vous en avez rêvé mais vous ne l'avez jamais fait !

Faites-le dès aujourd'hui : écrivez-nous !

Le courrier de CD Consoles

5-7, rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex



# (petites annonces)

VENDS 3DO + 1 DÉMO + 13 JEUX + 2 MANETTES : 2600 F. TÉLÉPHONER APRÈS 20H30. TÉL. : 82 26 15 61.  
VENDS PLAYSTATION + JEUX + 1 MANETTE + CARTE MÉMOIRE. PRIX : 2200 FRANCS. TÉL. : (1) 69 07 97 59.  
VENDS OU ÉCHANGE CONTRE PLAYSTATION : AMIGA 500 + 248 DISK + MONITEUR COULEUR 10845. PRIX : 2000 F. TÉL. : 98 07 85 44.  
VENDS 3DO FZ1 + 1 MANETTE + 17 JEUX. LE TOUT 3 000 F. TÉLÉPHONER APRÈS 18 H. TÉL. : 56 85 34 38.  
VENDS JEUX PLAYSTATION : TEKKEN, 200 F ; THUNDERHAWK 2250 F. TÉL. : 87 09 19 27.  
ÉCHANGE OU VENDS JEUX PLAYSTATION PAL CONTRE D'AUTRES JEUX PLAYSTATION. DEMANDER JEAN-CHARLES. TÉL. : 78 45 00 29.  
VENDS 3DO FZ1 + 14 JEUX + 2 MANETTES : 2900 F. DEMANDER JEAN-PHILIPPE. TÉL. : (1) 48 82 36 97.  
ACHÈTE JEUX PLAYSTATION À PRIX RAISONNABLE. TÉL. : (19) 262 57 33 70.  
VENDS SUR SATURN : FIFA SOCCER 96 : 220 F ; SHINOBI-X : 190 F ; CYBER SPEEDWAY : 160 F. FRAIS DE PORT COMPRIS. TÉL. : 23 20 18 92.  
VENDS GAME GEAR + TRANSFO + SONIC 1, 2, 3 + LE ROI LION : 600 F. TÉL. : 47 28 26 10.  
VENDS JEUX NEO GEO CARTOUCHE (FATAL FURY, TRASH RALLY, KING OF MONSTERS 2, ETC.) AU TOTAL 10 JEUX : 1 800 F. TÉL. : 26 21 52 48.  
VENDS SUR SATURN : MYSTARIA (FRA.) 250 F. BUG (US) : 200 F. CLOKWORK KNIGHT : 150 F. TÉL. : 20 91 33 41.  
VENDS 3DO + JEUX + MANETTES 2 500 F ; ET AIR COMBAT SUR PLAYSTATION : 250 F. TÉLÉPHONER APRÈS 18 H. TÉL. : (1) 39 65 26 54.  
VENDS NOMBREUX JEUX SATURN À PRIX AVANTAGEUX (SEGA RALLY : 150 F ; MYST : 150 F ; X-MEN : DAYTONA USA : 100 F, ETC.) ; ET D'AUTRES JEUX PLAYSTATION. TÉL. : (1) 46 44 88 07.  
VENDS NINTENDO NES + 2 JEUX DONT TORTUES NINJA, LES CHEVALIERS DU ZODIAC : 250 F. TÉL. : 98 07 85 44.  
ACHÈTE TOUT ORDINATEUR OU CONSOLE À PRIX RAISONNABLE (VECTREX, COLECOVISION, C64, T07). TÉLÉPHONER AUX HEURES DU REPAS. TÉL. : 79 85 82 89.  
VENDS 3DO FZ1 + 14 JEUX. LE TOUT : 1 900 F. TÉL. : (1) 48 64 72 42.  
VENDS SUPER NINTENDO + 20 JEUX + ADAPTATEUR. PRIX : 2 000 F. DEMANDER ROMAIN. TÉL. : (1) 39 64 76 24.  
VENDS 3DO MULTISTANDARD + 2 MANETTES + 7 JEUX (FIFA, NEED FOR SPEED, ETC.) : 2 500 F. DEMANDER AUGUSTIN. TÉL. : (1) 45 22 24 49.  
ACHÈTE SATURN + 2 MANETTES + JEUX À MOINS DE 2000 F. TÉLÉPHONER APRÈS 18 H. TÉL. : (1) 39 14 19 22.  
VENDS PLAYSTATION + 2 MANETTES + CARTE MÉMOIRE

+ WIPEOUT ET TOSHINDEN : 2000 F. TÉL. : (16) 23 58 29 81.  
ÉCHANGE RAYMAN EN VERSION FRANÇAISE, UNIQUEMENT SUR ALPES MARITIMES, AVEC PLANS COMPLETS + ASTUCES. TÉL. : 93 71 74 88.  
VENDS CD-I 220 MATCHLINE + MPEG + JOYSTICK + 2 FILM + 3 JEUX. VALEUR 5 857 F, VENDU 3 500 F. TÉL. : 51 70 25 58.  
VENDS MEGA DRIVE + 3 MANETTES + ADAPTATEUR + PISTOLET + 10 JEUX (DBZ, ETC.) 1200 F. TÉL. : 93 49 37 72.  
VENDS SUPER NINTENDO + 4 JEUX + 3 MANETTES DONT 1 TURBO. PRIX : 750 F. VENTE SÉPARÉE POSSIBLE. ÉCHANGE JEUX 3DO. TÉL. : (1) 30 40 72 43.  
VENDS SUPER NINTENDO + 2 PADDLES + 4 JEUX : 600 F. TÉL. : 88 67 40 79.  
VENDS JEUX SATURN. VIRTUA FIGHTER 2 : 250 F. THEME PARK : 250 F. VIRTUA COP : 350 F. TÉL. : 78 70 29 61.  
ÉCHANGE SEGA MEGA DRIVE + 5 JEUX + 2 MANETTES TURBO + GAME BOY + 2 JEUX + MALETTE DE RANGEMENT. GAME GEAR + 10 JEUX + PRS + LOUPE). TÉL. : (1) 64 09 74 60.  
VENDS 3DO FZ10 + 1 PADDLE : ROAD RASH, SAMURAI SHODOWN, NEED FOR SPEED, PO'ED + 1 CD DÉMO CATALOGUE : 1000 F, OU ÉCHANGE. TÉL. : 89 70 12 19.  
ACHÈTE TÉTRIS 1/2 OU TÉTRIS ET DR MARIO VERSION FRANÇAISE, JAP OU USA. TÉL. : 88 22 26 71.  
VENDS MEGA DRIVE SANS MANETTE : 100 F. TÉLÉPHONER APRÈS 18H. TÉL. : 56 29 02 04.  
VENDS FIFA SOCCER 96 SUR PLAYSTATION VERSION FRANÇAISE : 200 F. TÉL. : (1) 49 41 97 49.  
VENDS PLAYSTATION + 10 JEUX + 2 MANETTES : 3000 F. VENDS JEUX : 200 F PIÈCE. TÉL. : 20 05 30 88.  
VENDS JEUX MEGA DRIVE (NBA, JAM, TE, MICKEY MANIA...) : 100 F. TÉLÉPHONER APRÈS 18 H. TÉL. : 27 97 53 71.  
VENDS MEGA DRIVE + 2 MANETTES + 7 JEUX POUR 1 200 F. DEMANDER SÉBASTIEN. TÉL. : 91 65 56 67.  
VENDS JEUX PLAYSTATION : 250 F (TOSHINDEN, RAYMAN, RAIDEN PROJECT, ALIEN TRILOGY, DOOM). TÉL. : 95 30 65 00.  
VENDS JEUX PLAYSTATION AIR COMBAT, LONE SOLDIER PRIX : 170 F LE JEUX. TÉLÉPHONER ENTRE 18 H ET 20 H. TÉL. : (1) 42 70 22 96.  
VENDS CD 32 AMIGA + 8 JEUX CD (ATR + SIM CITY + THE LOST VIKINGS, ETC.). LE TOUT 1000 F À DÉBATTRE. TÉL. : (1) 64 62 03 42.  
VENDS MEGA DRIVE 24 JEUX (HITS) + GAME GENIE ET 4 MANETTES : 2 000 F À DÉBATTRE. TÉL. : 92 34 71 81.  
VENDS SATURN + SEGA RALLY + DAYTONA USA AVEC UNE MANETTE, TRÈS BON ÉTAT : 2400 F. URGENT! DEMANDER DAVID. TÉL. : (1) 45 84 67 96.  
VENDS AMIGA 600 + 20 JEUX + 2 JOYSTICKS : 600 F.

TÉL. : 49 43 35 83.  
VENDS GAME GEAR + 4 JEUX + SAC BANANE + UN ADAPTATEUR SECTEUR : 600 F. TÉL. : 31 62 21 16.  
ACHÈTE PLAYSTATION : 1300 F ET SI AVEC UN JEU 200 F DE PLUS. DEMANDER JULIEN. TÉL. : 27 78 61 94.  
VENDS MD1 + 18 JEUX : 2 000 F, OU 100 F LE JEU. PRIX À DÉBATTRE + 2 MANETTES 6 BOUTONS. TÉL. : 78 56 66 62.  
VENDS SUPER NINTENDO + 7 JEUX : 700 F. TÉLÉPHONER APRÈS 18 H. TÉL. : 72 40 23 46.  
VENDS SUR PLAYSTATION ZERO DIVIDE ET DESTRUCTION DERBY. PRIX : 250 F PIÈCE. TÉLÉPHONE : 68 38 01 27.  
VENDS MEGA DRIVE 2 + 16 JEUX + 3 ADAPTATEURS + 3 MANETTES : 2700 F. TÉL. : 28 41 23 16.  
VENDS SATURN + DAYTONA + SEGA RALLY + VIRTUA COP + TUNDRHAWK 2 + FIFA SOCCER 96 : 3000 F. TÉL. : (1) 42 78 37 72.  
VENDS PLAYSTATION FRANÇAISE + 2 CD DÉMO + DESTRUCTION DERBY + RAYMAN + MEMORY CARD : 2199F + MANGA COBRA. TÉL. : 61 08 49 45.  
VENDS JEUX PLAYSTATION (STRIKER 96 ET MORTAL KOMBAT 3) : 150 F CHAQUE. CONTACTER STEEVE. TÉL. : (1) 46 38 78 25.  
VENDS PLAYSTATION VERSION FRANÇAISE + JEUX (RAYMAN, RIDGE RACER TOSHIDEN, ETC.) + 1 MEMORY CARD : 2900 F. TÉLÉPHONER AUX HEURES DES REPAS. TÉL. : 61 32 14 74.  
VENDS SATURN JAPONAISE + ADAPTATEUR + 3 PADDLES + 4 JEUX + REVUES. TRÈS URGENT : 3 500 F. TÉL. : (1) 48 98 57 23.  
VENDS 3DO FZ10 + 3 PADDLES + 22 JEUX (DRAGON LORE, CAPTAIN QUAZAR, DEATHKEEP, ETC.) : 3500 F. TÉL. : (1) 69 34 36 23.  
VENDS JEUX SATURN (FIRE STORM, DAYTONA, PANZER DRAGON LAYER SECTION) DE 150F À 300F. TÉL. : 16.1.48.55.95.65  
VENDS MD + 2 MANETTES + 5 JEUX (GLOBAL GLADIATEUR ETC...) LE TOUT 600F. TÉL. : 16.1.39.79.39.81  
VENDS SATURN + 2 MANETTES + 6 JEUX. PRIX : 3000F. TÉL. : 16.1.34.13.13.94  
VENDS SUR PLAYSTATION (VF) : POWER SERVE 200F, NEED FOR SPEED 250F. TÉL. : 16.1.46.09.94.06  
VENDS « D » SUR SATURN : 200F. TÉL. : 16.94.95.80.77  
VENDS PSX + 4 JEUX (RAYMAN, WIPEOUT, DOOM, TOSH) + 2 MANETTES + 2 CD DEMO + REVUES : 2800F. TÉL. : 16.96.79.59.60  
VENDS PSX + 2 MANETTES + RAYMAN, TOTAL NBA 96. PRIX : 2000F. SUR TOULON. TÉL. : 16.94.21.96.37  
VENDS PSX + 3 JEUX + CARTE MÉMOIRE + UNE MANETTE. GARANTIE. PRIX : 2300F CONTACTER REMY. TÉLÉPHONE : 48.00.94.57 À PARTIR DE 19H.

**CD CONSOLES**  
5-7, rue Raspail,  
93108 Montreuil Cedex, France.  
Tél. : 33 (1) 49 88 63 63.  
Fax : 33 (1) 49 88 63 64.  
Minitel : 3615 KONSOL

**RÉDACTION**  
Directeur adjoint de la rédaction et rédacteur en chef : Stéphane Lavoisard.  
Rédacteur en chef adjoint : Gilles Sauer. g.sauer@pressimage.fr  
Secrétaire de rédaction : Robert Dessi  
Rédacteurs : Ivan Dubessy, David Msika, David Taborda, Lionel Vilner.  
Ont participé à ce numéro : Élysée Ade, Mélanie Bridge, Jean-Paul Burias.  
Direction artistique : Carole Toulotte.  
Maquette : Christophe Monfort.

**ABONNEMENTS**  
11 numéros. France : 230 F, DOM-TOM et étranger : 330 F. Service abonnement : 36, rue de Picpus, 75012 Paris. France. Tél. : (16 1) 43 42 00 60.

**DIFFUSION - VENTES**  
Directeur : Olivier Le Potvin, (16 1) 49 88 63 75. (Réservé aux dépositaires de presse.)

**FABRICATION**  
Rédacteur en chef technique : Jacques Gouffé.  
Chef de fabrication : Isabelle Dubuc, assistée de Sylvie Lafourcade. Photographure : Frédéric Levesque.

**MULTIMÉDIA**  
Conception : Claude Flammia, klod@pressimage.fr

**ONLINE**  
Rédacteur en chef : Franck Ladoire, fladoire@pressimage.fr

**ADMINISTRATION**  
Contrôleur de gestion : Leila Aithabib.  
Comptabilité fournisseurs : Patrick Vendendriessche.  
Comptabilité clients : Stéphane Bouchard.  
Juridique : Françoise Linossier.

**MARKETING**  
Responsable : Christine de Gandt.  
Marketing direct : Nicolas Gozlan.

**PUBLICITÉ**  
l'Press : 67, rue Robespierre, 93558 Montreuil Cedex. France. Tél. : (16 1) 48 59 13 14. Fax : (16 1) 48 59 01 60.  
Directeur développement Home : Antoine Harmel, assisté de Laure Lepine. Directeurs clientèle : Constructeurs : Édouard Coquerelle, assisté de Katia Rouxel.

Distribution : Lionel Epiard, assisté de Anne Giudicelli.  
Éditeurs : Philippe Daniloff, assisté de Katia Rouxel.

**REPRÉSENTANTS INTERNATIONAUX ÉTATS-UNIS**  
Huson European Media LLC - Ralph Lockwood  
Tél. : 19 1 (408) 879 6666. Fax : 19 1 (408) 879 6669.

**ANGLETERRE - IRLANDE - ALLEMAGNE**  
Huson European Media -  
Tél. : 19 44 1784 469 900 - Fax : 19 44 1784 469 996.

**DIRECTION ÉDITORIALE**  
Directeur de la publication et des rédactions : Godefroy Giudicelli. Directeur délégué : Patrick André. Assistante de direction : Virginie Guyard.

CD Consoles est une publication de Médialoisirs, SARL de presse au capital de 10 000 F, filiale de Pressimage. Principaux associés : Pressimage, Philippe Giudicelli, Godefroy Giudicelli.

Siège : 5-7 rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex, France. Numéro de commission paritaire : 75 671. Dépôt légal 2<sup>ème</sup> trimestre 1996. N° ISSN : 1259-3869.

La rédaction décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans les articles, celles-ci n'engageant que leurs auteurs. L'envoi de tout texte, photo ou document implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Les documents ne sont pas retournés. La loi du 11 mars 1957 n'autorisant, aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41, d'une part, que " les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective " et, d'autre part que les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, " toute représentation ou reproduction, intégrale ou partielle, faites sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause, est illicite " (alinéa premier de l'article 40). Cette représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants de l'ancien Code Pénal.  
Crédits photos et copyright : tous droits réservés.  
Imprimé en Union européenne.

**COUPON RÉPONSE - PETITES ANNONCES GRATUITES**  
Renvoyer ce coupon à l'adresse suivante :  
**PA CD Consoles, 5-7, rue Raspail 93108 Montreuil Cedex.**  
Nom : ..... Prénom : .....  
Adresse : .....  
Code postal : ..... Ville : .....  
Numéro de téléphone : .....  
J'ai une  PLAYSTATION  SATURN  JAGUAR  3DO  
 AUTRE : .....  
Département :  VENTE  ACHAT  ÉCHANGE  
Libellé de votre annonce (n'oubliez pas votre numéro de téléphone).  
Titre de votre annonce \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**CD CONSOLES**

## NOUVEAUX MAGASINS

AVIGNON - 29, rue des Fourbisseurs (nouvelle adresse rue piétonne)  
 TROYES - 34, rue du Gl. Saussier  
 LILLE - 41, rue de la Clé  
 MONTPELLIER - 27, rue Saint Guilhem  
 MELUN - 14, Av. du Gl. De Gaulle  
 POINTE A PITRE - Angle des rues Abbe Grégoire & Jean-Jaures  
 MOULIN - rue des Coutelliers  
 LE PUY EN VELAY - 16 Bd Saint Louis  
 FORT DE FRANCE - 10 rue Joseph Compère  
 MONT DE MARSAN - centre ville

OUVERTURES PROCHAINES PERPIGNAN - MENTON - REIMS - AUBERVILLIERS - MEAUX  
 ARLES - LIMOGES - ANTIBES - TARBES

# DOCK GAMES

## Jeux Vidéo Neufs et Occasions

## SATURN



console SATURN et un pad"

### 1490,00 Frs

### Les nouveautés Saturn

Olympic soccer - Shockwave - Road Rash  
 Need For Speed - Olympic Games Vol.1  
 Virtua Golf - Destruction Derby

REPRISE DE VOTRE ANCIENNE CONSOLE 16 BITS  
CONDITION ARGUS

Jeux d'occasion  
 SATURN et PLAY STATION  
 à partir de

### 99,00 Frs

Vous avez en projet la création d'un magasin de jeux vidéo dans votre ville  
 Contactez nous, vous serez peut-être le prochain magasin DOCK GAMES.

Leader incontestable en France avec 80 boutiques spécialisées d'ici fin 96,  
 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

Renseignements 24H sur 24 au **36 68 22 06**

Console NINTENDO 64  
 très bientôt DISPONIBLE,  
 nous consulter

DOCK GAMES  
 Jeux Vidéo Neufs et Occasions

### La Carte DOCK-KID



## PLAYSTATION



Console PLAYSTATION & un Pad  
+ 1 CD de demo

### 1490,00 Frs

console Française distribuée et garantie par SONY France

### Les nouveautés Play Station

Space Hulk - Formula One - Fade to Black  
 Gunship - Resident Evil - Virtua Golf  
 Int Track & Field

REPRISE DE VOTRE ANCIENNE CONSOLE 16 BITS  
CONDITION ARGUS

## VOS INTÉRÊTS SONT EN JEUX ! l'Engagement des DOCKS

- Vous racheter CASH\* vos consoles et vos jeux vidéo sans contrepartie  
Nos tarifs sont clairement définis par un argus du jeu vidéo à parution mensuelle
- Vous offrir les dernières nouveautés au meilleur prix avec la SUPERCARTE  
et avoir un choix de jeux et de consoles d'occas comme nulle part ailleurs  
Play Station, Saturn, 3DO, Jaguar, Super Nintendo, Mega Drive, 8 bits, CD Rom, CDI, Etc...
- Vous présenter en direct du Japon et des USA les derniers goodies et news  
cardass, figurines, posters, mangas DBZ et autres, cartes MAGIC, pog's, air soft guns, etc..
- Vous informer et vous renseigner 24h sur 24, 7 jours sur 7, partout en France  
sur nos magasins, leurs promotions et informations par un simple appel téléphonique (sans indicatif)

LE SERVEUR DOCK GAMES 36 68 22 06 À VOTRE SERVICE

- 02 St QUENTIN - Tél: 23 64 15 07 - 03 MONTLUÇON - Tél: 70 05 94 82 - 03 MOULIN - Serveur 36 68 22 06 **Nouveau !** - 06 NICE St Laurent du Var - Tél: 92 12 87 30  
 - 06 GRASSE - Tél: 93 36 34 45 - 10 TROYES - Tél: 25 73 11 28 **Nouveau !** - 11 NARBONNE - Tél: 68 32 07 60  
 - 12 RODEZ - Tél: 65 68 94 58 - 13 AIX en Provence - Tél: 42 21 95 26 - 13 MARSEILLE (Metro Castelane) - Tél: 91 78 96 75  
 - 16 ANGOULEME - Tél: 45 94 43 15 - 17 LA ROCHELLE - Tél: 46 41 29 01 - 18 BOURGES - Tél: 48 24 92 62 - 19 BRIVE La Gaillarde - Tél: 55 17 92 30  
 - 20 AJACCIO - Tél: 95 21 19 05 - 21 DIJON - Tél: 80 58 95 94 - 22 St BRIEUC - Tél: 96 62 33 13 - 24 PÉRIGUEUX - Tél: 53 09 84 00 - 26 VALENCE - Tél: 75 56 72 90  
 - 27 EVREUX - Tél: 32 62 54 72 - 30 NIMES - Tél: 66 21 81 33 - 33 BORDEAUX - Tél: 56 01 13 19 - 34 SÈTE - Tél: 67 74 81 46 - 37 TOURS - Tél: 47 20 42 30  
 - 38 GRENOBLE - Tél: 76 47 14 25 - 34 MONTPELLIER - Tél: 67 60 42 57 **Nouveau !** - 40 TARNOS - Tél: 59 64 18 66 - 40 MONT DE MARSAN - Serveur 36 68 22 06  
 - 41 BLOIS - Tél: 54 78 97 38 - 42 St ÉTIENNE - Tél: 77 41 84 79 - 43 LE PUY - Serveur 36 68 22 06 **Nouveau !** - 44 NANTES - Tél: 40 35 57 93  
 - 45 ORLEANS - Tél: 38 77 98 30 - 47 AGEN - Tél: 53 87 92 52 - 49 ANGERS - Tél: 41 87 59 14 - 49 CHOLET - Tél: 41 46 06 01 - 57 METZ - Tél: 87 36 33 33  
 - 59 DUNKERQUE - Tél: 28 66 73 73 - 59 LILLE - Serveur 36 68 22 06 **Nouveau !** - 60 CREIL - Tél: 44 25 56 64 **Nouveau !** - 63 CLERMONT-FERRAND - Tél: 73 28 93 37  
 - 64 BAYONNE - Tél: 59 59 41 61 - 67 STRASBOURG - Tél: 88 22 54 81 - 69 LYON (Metro Guillotière) - Tél: 78 60 33 60 - 71 CHALON S/Saone - Tél: 85 42 98 58  
 - 74 ANNECY - Tél: 50 51 44 98 - 74 ANNEMASSE & Genève - Tél: 50 87 16 75 - 75 PARIS 16 (Metro Pompe) - Tél: (16-1) 45 04 13 10  
 - 76 DIEPPE - Tél: 35 84 63 90 - 76 LE HAVRE - Tél: 35 22 72 55 - 77 MELUN - Tél: (16-1) 64 37 41 98 **Nouveau !** - 79 NIORT - Tél: 49 77 05 13  
 - 80 AMIENS - Tél: 22 92 28 85 - 81 ALBI - Tél: 63 49 94 40 - 82 MONTAUBAN - Tél: 63 66 57 33 - 83 FREJUS - Tél: 94 53 64 18 - 83 TOULON - Tél: 94 91 39 69  
 - 84 AVIGNON - Tél: 90 82 22 61 (MAGASIN PILOTE) - 94 LA VARENNE St Hilaire - Tél: (16-1) 41 81 03 17 - 97 LA REUNION LE TAMPON - Tél: 27 87 76  
 - 97 POINTE A PITRE - Tél: 93 20 69 **Nouveau !** - 97 FORT DE FRANCE - Serveur 36 68 22 06 **Nouveau !**

\* Selon le stock des magasins, l'état la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement - Pour les appels en 36-68-... : la taxation est de 2,23 TTC / min.

\*\* La SUPERCARTE vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES. Certain prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer  
Prix T.T.C. - DOCK GAMES, LE LOGO DOCK-KID SONT DES MARQUES D'INTER DEAL.

# PARIS - ATLANTA : 7 Heures de vol... Et combien d'heures de jeu ?



INTERNATIONAL TRACK & FIELD Sortie mondiale sur Playstation le 28 Juin 1996



## Le concentré de Jeux Olympiques

- 1 à 4 joueurs en simultané
- 11 disciplines officielles
- Motion Capture avec de vrais athlètes
- Gameplay très réaliste qui allie à la fois vitesse, réflexe et précision

