

CONSOLES

LE MAGAZINE DES SCREENAGERS

13 NOUVELLE FORMULE JANVIER 96 • 32 F

Découvrez la prochaine console Nintendo

ULTRA 64

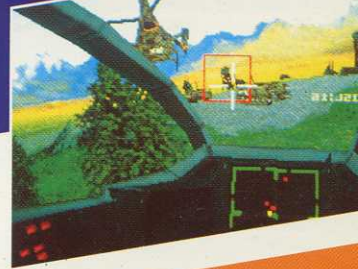
34 PAGES !

- La machine
- Le paddle
- Les 14 premiers jeux

dont Final Fantasy VII,
 Super Mario 64,
 Starfox 64, Ultra
 Mario Kart,
 Zelda,
 Pilot
 Wings
 64...



PlayStation
 Gex, Johnny Bazookatone, Kraz
 Yvan, Philosoma, Power Servo
 Striker 96, World Cup Golf, Zen
 Divide, Firestorm : Thunderhawk



Saturn
 Gex, Hi-Octane, Le Manoir
 Mystaria, Parodius, The Horde
 Titan Wars, Virtua Fighter 2
 World Series Baseball, Sega Rally



3DO
 BattleSports, Captain Quazar
 Foes of Ali, PO'ed



Une publication PRESSIMAG

L 9829 - 13 - 32,00 F-





3DO

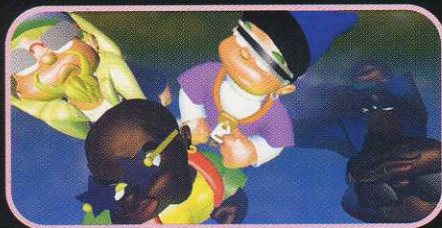


SEGA SATURN

PC CD-ROM



PlayStation



Naissance d'une Rock Star...

JOHNNY
bazookatone



Distribué par CentreGold France

6 Boulevard du Général Leclerc - 92115 Clichy - Tél. : (1) 41 06 96 70

Pour plus d'informations tapez 3615 USGOLD



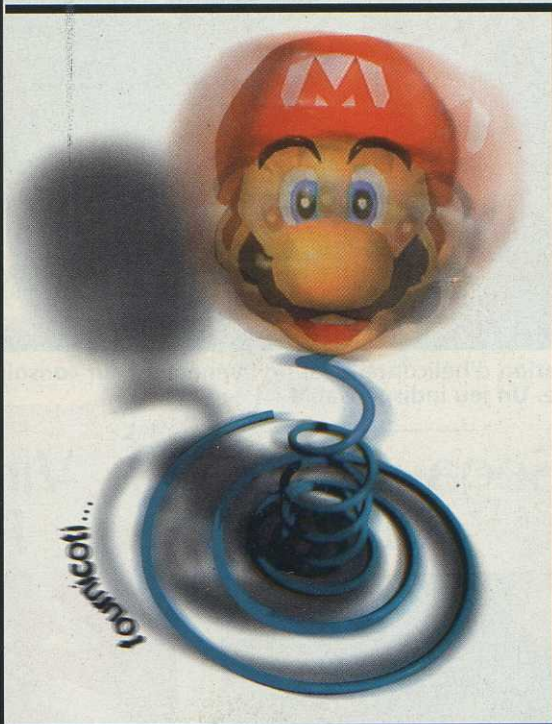
Une année s'achève, une autre commence. Les dates marquantes ne manquent pas en 1995. La Saturn et la PlayStation sont arrivées en France en donnant un coup de fouet au marché. L'attrait pour ces machines est manifeste. Il déborde le simple cadre du jeu vidéo. C'est un raz-de-marée ludique, mais aussi culturel qui se prépare. L'arrivée de Sony n'y est certainement pas pour rien. Personne n'a oublié que Sony est l'inventeur du Walkman. La PlayStation est le précurseur d'une véritable lame de fond qui portera le jeu vidéo au devant de la scène médiatique et du grand public. Le dixième art prend son envol et

l'année qui vient sera celle de son épanouissement. Nintendo l'a bien compris. Aussi, tout s'est précipité au pays de Mario : l'Ultra 64 a enfin été dévoilée au public et nous avons pu voir des jeux en cours d'achèvement qui tournaient sur une vraie machine. Le résultat est époustoufflant, notre reporter de choc ne s'en est toujours pas remis ! On a ainsi pu mieux apprécier ce qui nous attendait en 96. La machine sortira donc le 21 avril au Japon et en septembre prochain en France. Tout porte à croire que Nintendo respectera ces échéances. L'Ultra nous a aussi confirmé – ou rassuré – sur ce que nous pensions tous : Nintendo reste Nintendo ! Nous retrouverons donc Mario dans un univers qui va révolutionner le jeu... On vous laisse en juger par vous-même avec le dossier que nous avons consacré à l'événement. N'hésitez pas à nous faire part de vos réactions. Toute la rédaction se joint à moi pour vous souhaiter une année la plus ludique possible, et hop !

Gilles Sauer

8 Les actus

Nous sommes au carrefour du monde ludique. Les infos nous arrivent de toutes les parties du monde pour que nous puissions vous tenir au courant de toute l'actualité des jeux vidéo, et du reste aussi.



9 Dossier

Nintendo à jeux ouverts ! Le géant japonais a enfin dévoilé au monde son Ultra 64. Depuis le temps que nous attendions cet événement, nous avons fini par nous lasser. Mais le créateur de Mario a plus d'un tour dans son sac. Il nous a fait une démonstration éblouissante des capacités techniques de la machine. Les jeux annoncés vont vous scotcher sur place, et les photos que nous vous présentons ne sont qu'une maigre partie de ce qui vous attend... Un dossier pour patienter et pour le plaisir des yeux !

13 Totale arcade

Les consoles 32 bits n'ont rien à envier à l'arcade. Les jeux qui tournent en salle arrivent un jour ou l'autre dans nos salons. Au vu de ce que nous vous présentons en arcade, on espère que prochainement Virtua Fighter va commencer à débarquer.

13 TV Consoles

une...
côté m...
tons en g...
anglais PWE...
musique de Lo...
playStation.

14 Hors Jeux

vivent que par et pour le jeu. Les...
managers vivent parmi nous !

14 Pratique

Quand on vient de s'offrir une console, on aime bien la bichonner. Les constructeurs y ont aussi pensé, et nous vous recensons aujourd'hui tous les accessoires indispensables à votre console préférée.

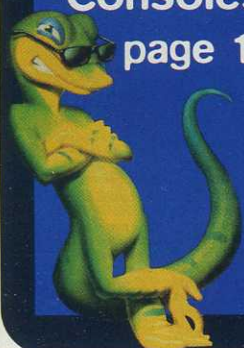


- P 38 : Firestorm
- P 46 : Sega Rally
- P 54 : Virtua Fighter 2
- P 58 : W.S.BaseBall
- P 62 : Captain Quazar
- P 66 : Power Serve
- P 70 : Mystaria
- P 74 : Foes of Ali
- P 78 : PO'ed
- P 82 : Parodius
- P 84 : Philosoma
- P 86 : Striker 96
- P 88 : Twisted Metal
- P 90 : Hi-Octane
- P 92 : Le Manoir
- P 94 : Wings Arms
- P 96 : Battle Sports

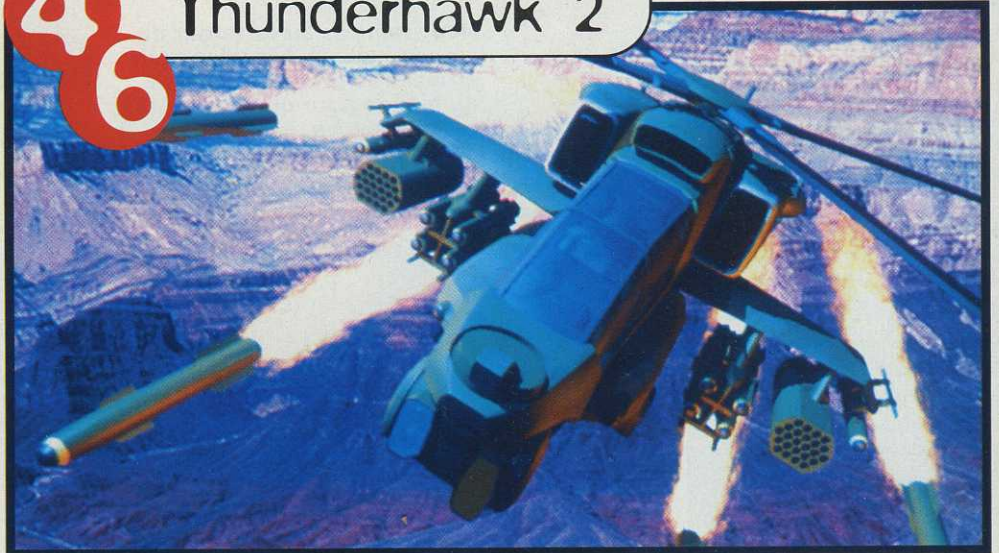
Previews

- Krazy Ivan
(PlayStation),
- Johnny Bazookatone
(PlayStation),
- World Cup Golf
(PlayStation),
- Gex
(Saturn & PlayStation),
- The Horde
(Saturn),
- Titan Wars
(Saturn),
- Zero Divide
(PlayStation),

**Collectionnez
les numéros
de CD
Consoles.
page 160**

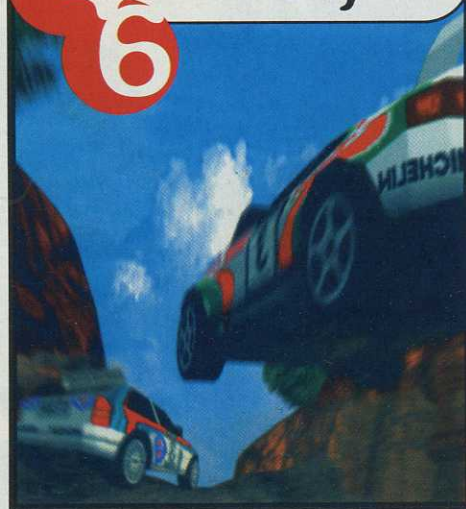


46 Firestorm Thunderhawk 2



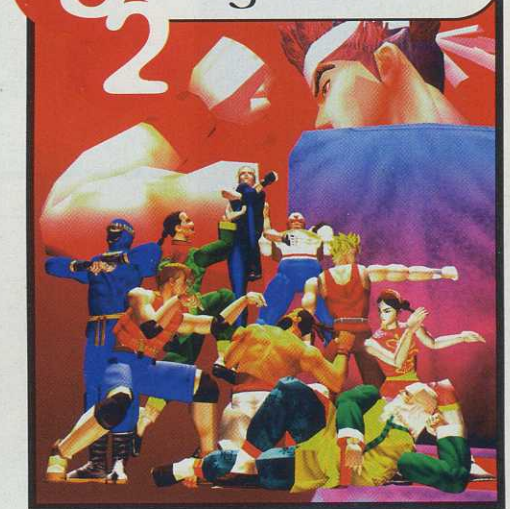
Cette simulation d'hélicoptère est un événement sur console. C'est beau, c'est fun, c'est jouable. Un jeu indispensable !

46 Sega Rally



Piloter une caisse de rally n'est pas donné à tout le monde. Avec Sega Rally, l'arcade met un pied dans votre salon.

52 Virtua Fighter 2



Le jeu de baston développé par Sega est une référence. Sur Saturn, c'est certainement le meilleur du genre !

146 Courrier

Vous avez aimé nous lire ! Alors, écrivez-nous. Même si votre courrier est retardé par la grève qui paralyse notre pays, nous vous lirons toujours.

POUR S'ABONNER :

voir en page 161. Si vous souhaitez avoir des anciens numéros, voir en page 160.

150 Soluces

En attendant de jouer à Gex sur Saturn et PlayStation, pourquoi ne pas vous aider à trouver la sortie sur 3DO ? Si d'autres jeux vous posent des problèmes, faites-le nous savoir. Nous verrons ce que nous pouvons faire pour vous. En attendant, voici quelques tips pour ne pas perdre la main.

actua SOCCER

Dribblez en 3 D

et en motion capture*

et GOOAAAAL !!!



**Commentaires Exclusifs
de Thierry Roland**

- Un réalisme en 3D grâce à la nouvelle technologie "Motion Capture"
- Tous les angles de caméra sont possibles, même dans le ballon
- Jouabilité, rapidité, animations hyper-fluides, ambiance d'enfer...
- 44 équipes internationales et 22 joueurs avec 8 compétences spécifiques
- Elu "meilleure simulation de l'année" par la BBC

*capture de mouvements



CD-ROM PC



**Interactive
MotionTechnology**



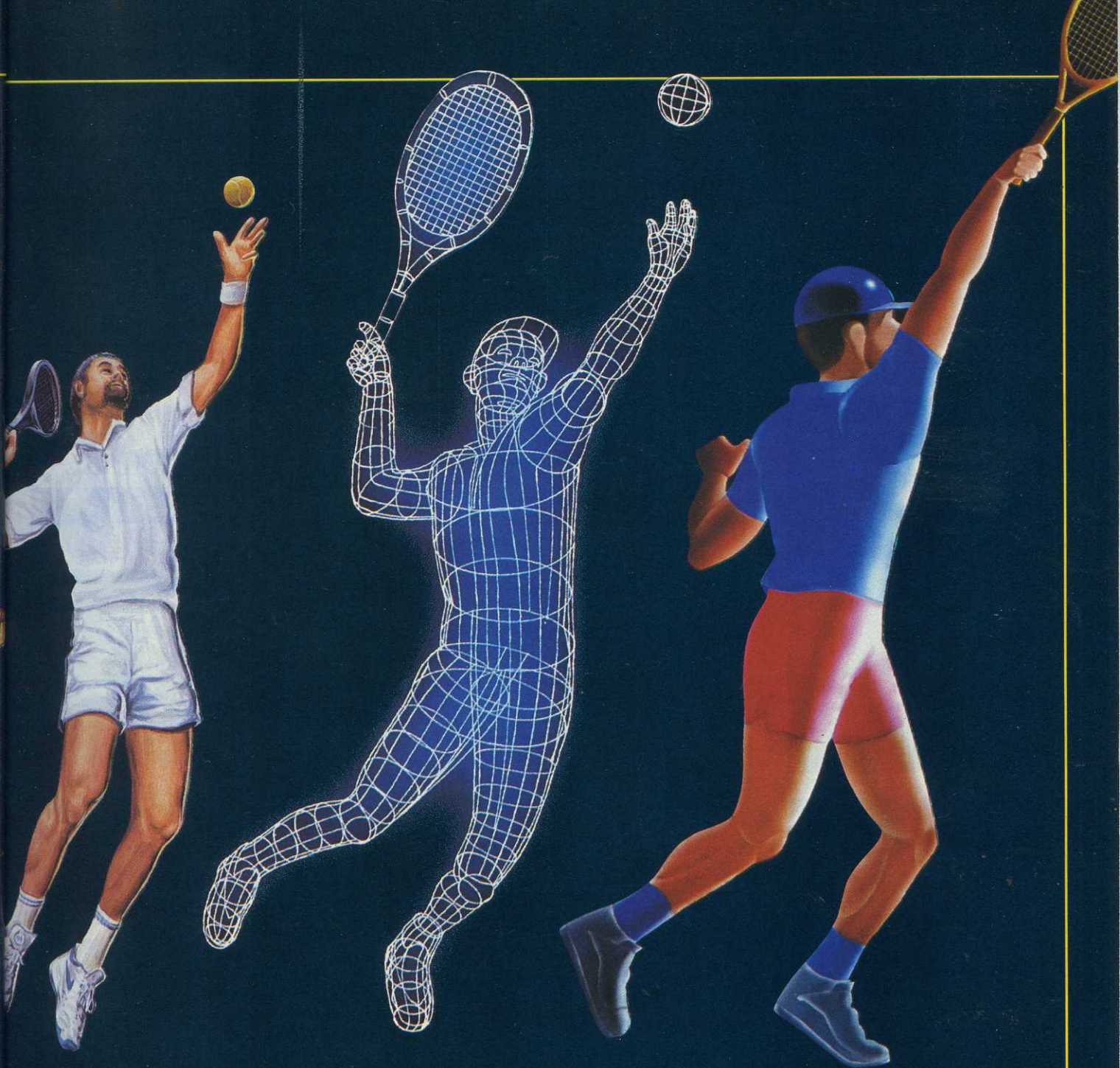
POWER SERVE



Power Serve ça valait le coup d'atter

**Joueur et stade modélisés en 3D.
Plusieurs angles de vue comme à la télé.
Jeu à 4 joueurs possible.
Possibilité de séparer l'écran en deux.**





ur PlayStation :
dre 2 millions d'années.



ocean



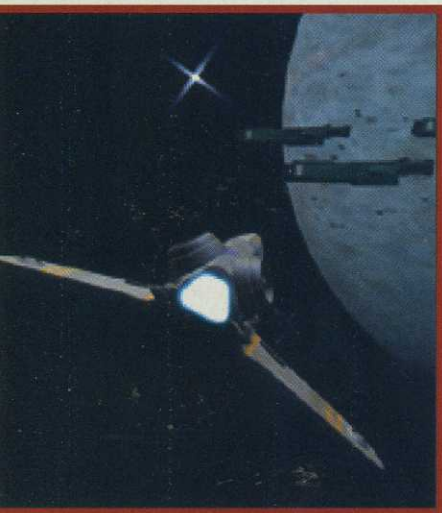
PlayStation™





ACTUALITÉ

T O U T S ' A C C É L È R E



Fade To Black

Delphine Software • PlayStation • Aventure

▷ Sorti sur PC en septembre dernier, Fade to Black (la suite plus ou moins logique de Flashback) est d'ores et déjà annoncée sur la PlayStation. Tout les fans de cet univers feraient bien de réserver dès maintenant leurs futures nuits. Ils retrouveront Conrad, leur savant préféré qui se retrouve toujours dans les pires ennuis inimaginables. La 3D est cette fois-ci au rendez-vous et le jeu vous demande toujours autant de réflexes que de réflexions ! La plupart du temps, vous devez vous déplacer dans les corridors d'une base martienne, à la recherche de personnes, de documents ou d'objets. Les décors sont variés, les objets à ramasser nombreux et les missions interminables (ça tombe bien, on a rarement envie d'en finir tellement on aime). Prévu pour mars 96, quoiqu'il semblerait que le jeu soit retardé. Patience donc, car comme dit le dicton : tout arrive à qui sait attendre ! *



Baku Baku

Saturn • Sega • Jeu de réflexion

100 000

C'est le nombre de PlayStation vendues en France fin novembre, depuis sa sortie officielle, le 29 septembre (source : Sony).

▷ Sega se lance dans le jeu de réflexion ! Initialement développé sur la carte d'arcade dénommée ST-V, Baku Baku arrive sur la Saturn. Le principe du jeu reprend un peu l'esprit de l'incroyable Tétris. Il s'agit d'empiler des cases en tentant de coller les animaux avec leurs aliments respectifs. Sachant que le chien mange les os, le panda est amateur de bambou, le singe affectionne les bananes, le lapin est friand de carottes et la souris lorgne sur le fromage, il ne reste plus qu'à nourrir tout le monde. Le jeu s'ouvre sur une séquence

en cinépak où un roi et son conseiller décident d'organiser le concours du meilleur éleveur d'animaux. Les deux principaux concurrents sont une jeune fille, « Poly », et un garçon, « Gone ». Une fois votre personnage choisi, vous devrez rencontrer tous les habitants du royaume. L'écran est alors séparé en deux parties, comme dans le mode deux joueurs de Tétris et le premier dont le tas de briques atteint le haut de l'écran à perdu ! Baku Baku ne s'adresse pas qu'aux enfants. À deux joueurs, le challenge est vraiment amusant. *

Houba..



En janvier, Sega offre avec chaque cartouche de Marsupilami Mega Drive, la dernière BD du Marsupilami (Marsu Production), ainsi qu'une petite effigie en plastique de l'animal. Mignon, non ? À quand, une promo sur Sega Rally avec une lancia ?



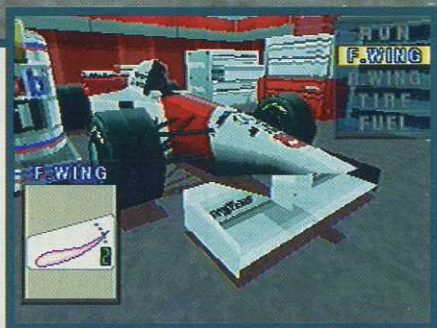
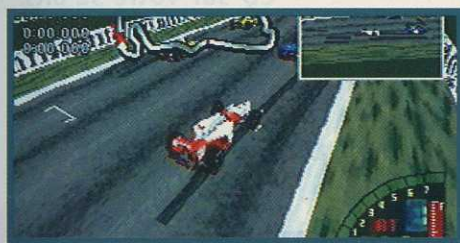


F-1 Live Information

Saturn • Simulation de formule 1 • Sega •

▶ La simulation de voitures à toujours le vent en poupe ! Après le stock-car, avec Daytona USA, et le rally avec Sega Rally, voici enfin pour tous les aficionados de la formule 1, F-1 Live Information. Cette simulation de formule 1 sur Saturn est l'œuvre de Sega Sport. En accord avec Fuji Television, la chaîne qui retransmet au Japon les Grands Prix, et de la Fédération internationale automobile (la puissante FIA), F-1 Live Information bénéficie du droit d'intégrer les principaux acteurs du championnat du monde. Ainsi, vous retrouverez les meilleures écuries et pilotes du moment dont le champion en titre Michaël Schumacher et l'Avignonnais Jean Alesi. C'est d'ailleurs avec ce dernier que s'ouvre le jeu sur une séquence d'introduction précalculée. Trois types de course sont au menu. Pour chacune d'elle, deux vues sont dispo-

nibles à savoir à partir du cockpit et de derrière votre bolide. Vous pouvez régler votre monstre en modifiant l'inclinaison des ailerons avant et arrière, le type de pneus et la quantité d'essence embarquée. Les trois circuits proposés sont la réplique exacte au virage près des Grands Prix d'Hockenheim, de Suzuka et de Monte Carlo. L'option « Grand Prix » vous place dans les conditions d'une course télévisée avec les voix (en japonais) des journalistes sportifs qui commentent en direct vos exploits. En plus, une petite fenêtre représente le circuit vue d'hélicoptère. Le nombre de tours est limité à huit et la grille de départ à 24 véhicules. Un mode « Original » offre en plus trois circuits supplémentaires « made in Sega ». Enfin, le « Time Attack » vous laisse seul contre le chrono sur huit tours. À vous de réaliser le meilleur temps ! *



Décidément les éditeurs commencent l'année en retard ! Pour les rappeler à l'ordre, nous leur proposons ce petit pense-bête qui leur servira, nous en sommes certains, à ne pas oublier les pauvres joueurs en manque de jeux. Aussi, dès le mois prochain, nous abattons un testeur par jour jusqu'à l'obtention du premier test de jeu ! Attention, il ne nous reste que trois testeurs à la rédaction..

#DEFCON 5, annoncé pour décembre sur PlayStation par Sony Interactive Europe. Repoussé sauvagement en février après une previews dans CD Consoles n°12.

#ASSAULT RIGS, même chose que pour le précédent. Espérons que Sony Interactive Europe ne décide pas de se mettre en grève dans la foulée.

#BASKET BALL, cette fois c'est EMG Interactive qui repousse la sortie de cette adaptation de Slam'n Jam sur la Saturn et la PlayStation. Une licence avec un joueur de la NBA serait en cours de négociation. On continue à s'échauffer ou on rentre aux vestiaires ?

#AGILE WARRIOR, si Virgin Interactive entertainment s'y met aussi, on n'est pas sorti de l'auberge. On vous tient chaud et puis plus rien, c'est dur d'être un joueur !

#TRUE PINBALL est aussi retardé chez Ocean. Décidément, le retard est une maladie très contagieuse (à quand un vaccin ?). Heureusement que mon troquet préféré n'est pas en grève.

#NBA IN THE ZONE : on vous a montré quelques photos en news dans le numéro 12 de CD Consoles et puis plus rien. Normal, Konami prend son temps et préfère jouer encore un peu tout seul en égoïste..



ULTIMATUM !

Cette rubrique est destinée à ceux qui passent le plus clair de leur temps à faire tourner des CD, en oubliant de suivre l'actualité. Voici donc un résumé des événements du mois dernier.

ADIEU LÉON. Léon Zitronne nous a quitté le jour de ses 81 ans, un samedi d'hiver. Cet homme de télévision a toujours su donner son maximum à un public qui ne l'en aimait que d'avantage. Adieu Léon !

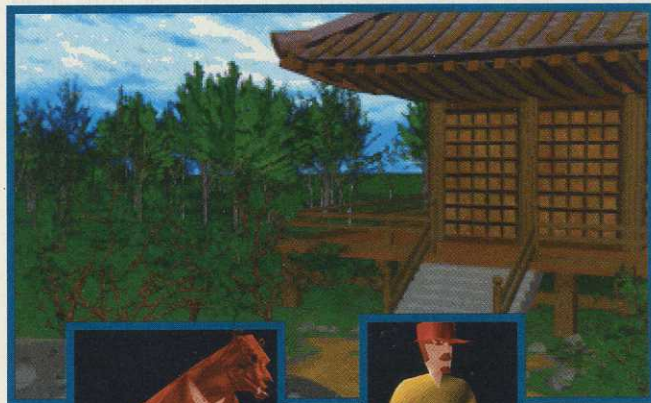
RENTRE AVEC TES PIEDS (RATP). Décembre, c'est aussi l'occasion de faire des balades dans Paris, de profiter de l'air revigorant de l'hiver. Dans le cadre d'un programme de santé lancé par la RATP et la SNCF, l'ensemble des habitants de Paris est invité à ne plus emprunter aucun transport en commun. Trois activités sont proposées : le Bouchon (exercice mental destiné aux utilisateurs d'automobiles), la Grande Côte (qui consiste à monter sur un vélo et à aspirer le gaz des participants au Bouchon) et la Course de fond (qui consiste à éviter, à pied, les participants de la Grande Côte et à aspirer les gaz des participants au Bouchon)... Vous pouvez encore rester chez vous à jouer aux jeux vidéo.

SIM JUPPÉ 2000. Matignon Software a conçu un nouveau jeu interactif qui doit durer sept ans, en principe... Vous disposez de deux armes : le Pouvoir (qui vous autorise à dire merde à tout le monde) et le Projet de loi. Grâce à cet arsenal, qui est incroyablement perfectionné, vous devez mécontenter toutes les catégories sociales et réussir à faire descendre dans la rue plus de 2 millions de personnes pour passer au septennat suivant. Bonne chance Alain !

Time Commando

Electronic Arts • PlayStation • Aventure

► L'histoire de Time Commando commence dans le futur. Le temps a été plus ou moins maîtrisé, et les ordinateurs utilisent la technique du Time Blaster (l'éclatement du temps) pour calculer plus vite. Vous tenez le rôle d'un réparateur d'ordinateur appelé en urgence par un de ses clients, parce qu'une bulle intemporelle s'est formée dans une salle remplie d'ordinateurs. Bravant le danger, vous vous lancez à l'intérieur de la bulle dans l'espoir de retrouver le cœur de l'ordinateur et le désactiver. Le jeu est composé de dix niveaux représentant dix grandes époques : de la Préhistoire au Japon des samouraïs en passant par le Far-West. Armé d'un gourdin, d'une lance ou d'un lance-roquettes, vous devez franchir les embûches du temps sous la forme d'un jeu de plate-forme. *



Donkey zique

La bande originale de Donkey Kong Country vous est offerte lorsque vous achetez Donkey Kong Land sur Game Boy. Mis à part ce détail curieux, les plages musicales sont identiques à celles de la cartouche. Vous pouvez toujours écouter ce CD sur votre 32 bits.

Space Hulk Vengeance of the Blood Angels

Electronic Arts • PlayStation • Kill'em up

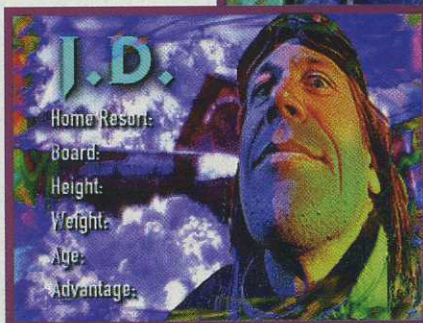
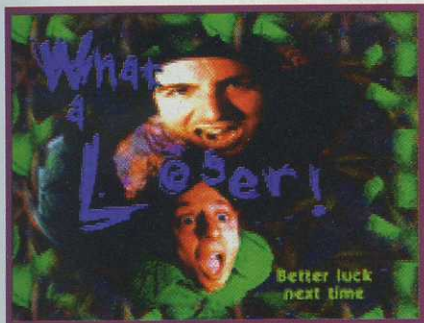
► Inspiré du jeu de plateau Warhammer 40 000, Space Hulk est un wargame qui mêle stratégie et gestion d'une troupe armée. Cette troupe, les Chapters Blood Angels, est envoyée à bord d'un immense vaisseau pour le dévier de sa course. Il se dirige tout droit sur la planète impériale Delvar III. À l'intérieur du vaisseau, vous devez gérer les mouvements de chaque homme de votre équipe. Face à vous, les Genestealers, des entités extraterrestres capables de capturer votre esprit, ne reculeront devant rien pour entraver votre mission. Le jeu possède un environnement en 3D et des scènes d'actions en ray-tracing. *



Shredfest

Electronic Arts • Saturn et PlayStation • Surf

▷ Shredfest est un jeu de course en snowboard aux allures très branchées. L'ambiance est radicalement fun et détendue mais la compétition n'en est pas moins dure. Les graphismes sont assez drôles (les participants ont beaucoup de personnalité) et l'action est très rapide. Il existe huit sites de courses différents où l'on peut concourir pour le titre de snowboarder le plus rapide, ou pour celui de snowboarder le plus agile (compétition de figure). La musique est une fusion ska-techno, et le jeu est entrecoupé de scènes vidéo assez amusantes. *



Syndicate Wars

Electronic Arts • PlayStation • Stratégie

▷ Syndicate est devenu un grand classique grâce à son atmosphère oppressante et un mélange unique d'action et de stratégie. Le scénario très noir du jeu a fait sa gloire. Et bien, des missions supplémentaires, des options supplémentaires, des armes supplémentaires ont justifié la sortie d'un nouvel épisode : Syndicate Wars. La technologie 32 bits de la PlayStation permet d'intégrer des graphismes plus fouillés et de créer des effets de lumières incroyables. *

Wing Commander III : Heart of the Tiger

Electronic Arts • PlayStation • Aventure



▷ Fort du succès de ce titre sur PC et sur 3DO, Origin l'adapte aujourd'hui sur la PlayStation. Wing Commander III est toujours un film interactif où vous jouez un rôle de premier ordre (sous les traits de Mark Hamill, le Luke Skywalker de *La Guerre des Étoiles*) et un jeu d'actions dans lequel vous devrez vous battre dans l'espace à bord de divers engins afin de remplir des missions variées. Le jeu contient plus de trois heures de vidéo en FMV et le casting d'acteurs est impressionnant. Outre Mark Hamill, on retrouve Malcom McDowell (*Orange Mécanique* et *Generations : Star Trek*) et John Rhys-Davies (*Les Aventuriers de l'Arche Perdue*). Une véritable superproduction hollywoodienne, puisque le budget du jeu dépasse les 2 millions de dollars. *



La plus belle cinématique du mois

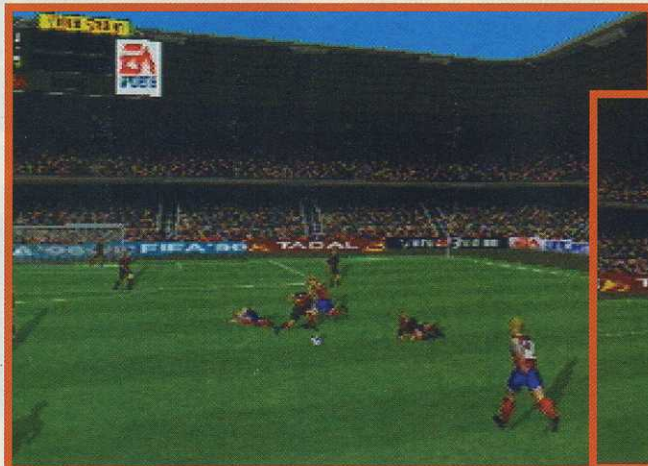
C'est **PHILOSOMA**, le jeu de Sony Computer Interactive sur PlayStation, qui remporte la palme de la meilleure intro du mois. La réalisation est très fine et le design des véhicules spatiaux très élaboré. Autre point fort : les animations sont particulièrement fluides et réalistes. Et ce n'est pas la concurrence qui a manqué..



Fiche d'identité
Titre : Philosoma
Genre : Shoot'em up
Concepteur : SCI
Moteur : Silicon Graphics
Vitesse (fps) : 30
Durée : environ 5 mn

Fifa Soccer 96

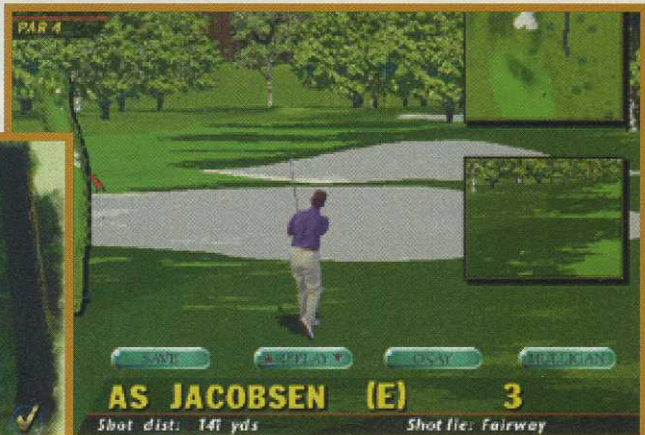
Des graphismes plus beaux, une vitesse de jeu plus grande, des angles de caméra plus nombreux, un son en Dolby stéréo... Voilà, en gros, ce que propose la nouvelle mouture de Fifa 96. Les équipes sont réactualisées (le jeu en compte plus de 300) et des options (comme Construire une ligue et Simulation) ont été ajoutées. Les fans de football seront enchantés ! Sortie en décembre 95 sur PlayStation et Saturn. *



Paites du sport

PGA Tour Golf 96

Se voulant toujours plus réaliste, PGA Tour Golf intègre cette année de nouvelles fonctions et un nouveau moteur graphique : l'arc de visée. Ce dernier permet de visualiser la trajectoire de la balle en fonction du vent, de l'inclinaison du club et de la puissance du drive. L'intégralité du jeu est en 3D et, pour les besoins du jeu, les concepteurs ont filmé de vrais golfeurs sur le terrain pour modéliser leurs mouvements. Sortie prévue en janvier 96 sur PlayStation et 3DO. *





John Madden NFL 96



▷ John Madden NFL 96 est la référence en matière de football américain. Le jeu incorpore les statistiques de toutes les équipes de la NFL et de tous les sportifs ayant trait au football américain. Les tactiques de jeu sont encore plus nombreuses et les commentaires encore plus abondants (John Madden a été rejoint par Pat Summerall, un commentateur de la télé américaine). Sur PlayStation, les graphismes sont très bons et, avec la technologie CD, les bruitages – ainsi que les voix –, des commentateurs ont un excellent rendu. Sortie en janvier sur PlayStation et 3DO. *



LE COMITÉ ANTI-PLAYSTATION



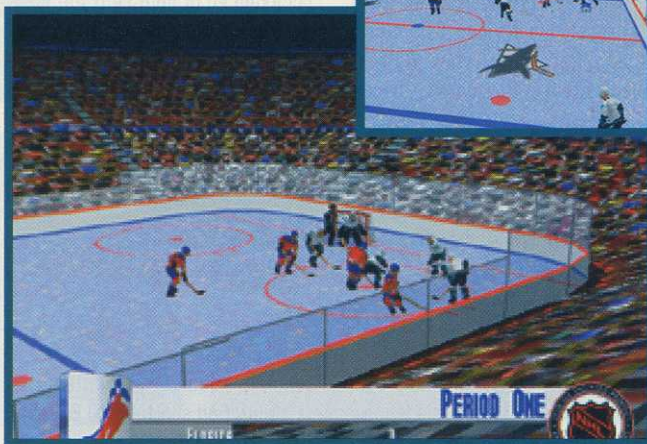
Sony a adopté une campagne de publicité peu orthodoxe. Plutôt que de vanter les mérites de la machine, Sony joue la carte du second degré et axe sa publicité sur l'humour. La société confirme ainsi son désir de toucher un public plus âgé que ses concurrents. Le film met en scène un jeune cadre dynamique en trois-pièces-cravatte qui nous présente le CAP (Comité Anti-PlayStation). Le message : « Ne sous-estimez pas le pouvoir de la PlayStation ! ». À bon entendeur, salut !

pub
i
qub

avec EA Sports

▷ Le changement d'année est prétexte, pour EA Sports, à la sortie d'une pléthore de simulations sportives dont les labels sont déjà connus de tous les joueurs. Si les différences d'une année sur l'autre ne sont pas particulièrement marquantes, cela n'empêche pas que les concepteurs, maintenant bien habitués à ce genre de chose, réactualisent un titre que les joueurs connaissent bien avec tous les stats de l'année qui vient de passer. L'année 96 verra donc, comme les autres, l'avènement de Fifa Soccer (football), NHL (hockey sur glace), Madden NFL (football américain) et PGA Tour Golf (golf) toutes sont affublés d'un 96, pour bien les démarquer des versions 95. Seul manque à l'appel le NBA 96, que l'on espère voir rapidement voir débarquer sur les nouvelles consoles 32 bits. *

NHL 96



▷ Utilisant la technologie 32 bits de EA Sports, le Virtual Stadium, qui autorise un nombre plus élevé de vue, NHL est annoncé comme le meilleur jeu de hockey jamais réalisé jusqu'à aujourd'hui. Des coups inédits, des tirs originaux, des mises en échec et un patinage encore plus rapide donnent un second souffle à une formule déjà vieille, mais que de nombreux joueurs considèrent comme une référence dans le domaine. Sortie annoncée en mars sur PlayStation et 3DO. *



Hang On GP '95

Sega • Saturn • Course de motos

▷ Inspiré des grands classiques de l'arcade comme Hang On et Super Hang On, le petit dernier de Sega arrive sur un marché déjà saturé par les jeux de course. Sorti au Japon depuis peu, Hang On GP'95 s'annonce pourtant comme un bon titre. Des petits détails contribuent à faire de ce produit un bon soft. Par exemple, la rapidité à laquelle le décor défile donne une excellente sensation de vitesse. Cette dernière est d'ailleurs accrue par la course contre les check-points, ces petits passages obligés dans un temps imparti. Un des autres plus du jeu réside dans le mouvement des motos. Bien qu'il soit un tantinet exagéré, on prend un plaisir fou à se balancer d'un côté de sa moto à l'autre. Sur ce, vous devrez patienter un peu pour en savoir plus. *



Namco Classics

PlayStation • Namco • Arcade

▷ Réputé pour ses excellents titres en arcade, Namco fait un bond de quinze ans en arrière en éditant une compilation sur PlayStation de six de ces jeux légendaires. Sont présents dans ce premier volume (il y en aura d'autres) des Namco Classics : Galaga, Pac-Man, ToyPop, Rally X, Pole Position et Bosconian. Chacun

d'entre-eux est une réplique conforme de la version originale. À tel point qu'on en vient même à regretter les bornes d'arcade et leurs bons vieux joysticks. Cela dit, les Namco Classics sont une occasion en or pour ceux qui n'ont eu pas la chance de les voir en arcade de les découvrir enfin, voire même de les redécouvrir. *

3D Baseball

Crystal Dynamics • Saturn • Base-ball.

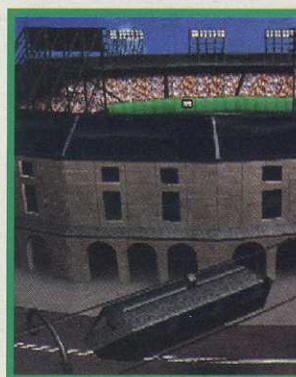
▷ Après le basket, Crystal Dynamics reste dans le domaine sportif, et réitère de plus belle avec 3D Baseball. Entièrement réalisé en images de synthèse, les graphismes s'annoncent extrêmement prometteurs. Si on en juge par la qualité de leur première simulation sportive, 3D Baseball pourrait être le jeu de base-ball du futur. On attend donc ! *



Wipeout musique !



Psygnosis sort le grand jeu. On commence par un CD audio qui comporte les musiques tech-nos du jeu. On poursuit avec une ligne de vêtements très branchée. Des tee-shirts manches longues que nous vous feront découvrir le mois prochain dès que notre photographe aura le temps de développer sa pellicule ! En tout cas, le look est très « in », très techno, très Wipeout ! Si vous êtes complètement mordu enchaîné de Wipe Out, vous avez encore la possibilité de compléter votre collection avec un vaisseau suspendu grâce à un aimant.



Le boss du mois ! Il peut se téléporter en Afrique ou en Allemagne à volonté lorsqu'il sent que l'opinion lui est défavorable. De plus, il détient une arme secrète terrifiante : la bombe atomique. Avant de l'affronter, vous devez combattre le boss Juppé qui possède 4 500 réformes (le chiffre est exact) dans sa manche. Des milliers de joueurs tentent déjà leur chance tous les jours. On ne sait toujours pas sur quelle machine...



Actu France

Cyberia

Interplay • Saturn • Aventure

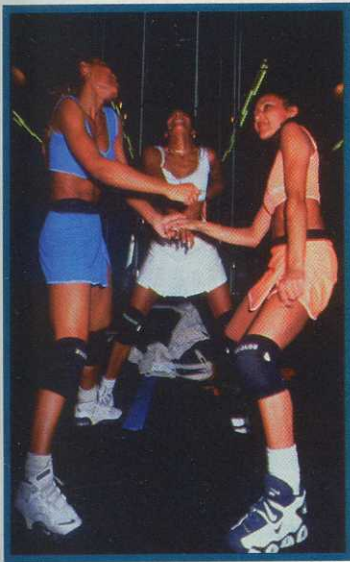
▷ Cyberia est le type même de jeu qui vous scotche contre les murs lorsque vous en voyez les photos pour la première fois. Elles sont réalisées sur Silicon Graphics avec une animation démente, on a vraiment l'impression de voir un jeu du futur. Mais dès les premières secondes de jeu où vous vous apercevez que vous ne contrôlez rien de rien si ce n'est un curseur de tir. *



PlayStation, objectif atteint !

La PlayStation a été présentée pour la première fois au grand public lors du Multimedia World Show (plus connu des joueurs sous le nom de Supergames Show) en novembre dernier à Paris. Le public a pu découvrir en direct la machine et les jeux dont elle dispose. On se bousculait surtout pour accéder à une borne, où la plupart des joueurs se montraient satisfaits des jeux. Sony annonçait début décembre avoir vendu plus de 100 000 PlayStation. N'oublions pas que son objectif était de parvenir à 120 000 unités à la fin 95. Un objectif qui paraît atteint au jour

d'aujourd'hui. Il semble par ailleurs que la société bénéficie d'une cote d'amour non négligeable, qui déborde le simple cadre du jeu. Sony annonce en effet toucher une nouvelle génération de joueurs. Les premiers possesseurs de PlayStation seraient de jeunes adultes dont l'âge varie entre 20 et 30 ans. Les jeux que proposent la PlayStation ont également su satisfaire les joueurs les plus exigeants. C'est en tout cas ce que nous ont indiqué les quelques personnes interrogées sur le stand de Sony lors du World Media Show (ex-Supergames Show).



Killer Cuts

Depuis la sortie de Killer Instinct sur Super Nintendo, les joueurs n'achètent pas seulement le jeu mais aussi un CD avec les musiques originales de Killer. Un clin d'œil aux possesseurs d'une 32 bits ?



DOCK GAMES

PRESENTE:

Le logo DOCK-KID, DOCK GAMES ainsi que les personnages DOCK-KID et VIRTUELLA sont déposés par la SIE INTER DEAL.

DOCK-KID

POUR ÉVALUER SES POUVOIRS VIRTUELS, DOCK-KID DOIT SUBIR UN TEST : S'INTRODUIRE DANS UN NOUVEAU JEU ET ATTEINDRE LE PREMIER NIVEAU...



Power Player

Mac ou console ?

Avant la sortie de la machine au Japon, Bandai a présenté en France, durant le Supergames Show de novembre dernier, le fruit de son association avec Apple : la Power Player.



La Power Player était présentée avec une version de Marathon, un jeu à la Doom pour Mac. Les jeux annoncés seront pratiquement tous compatibles avec un Macintosh, les logiciels également. On pourra également raccorder une imprimante, un clavier ou une souris sur la Power Player.

Si le nom de Power Player est encore provisoire, cette nouvelle machine n'en est pas moins bien réelle, et nous avons pu le constater de visu. Reste à savoir si c'est une console ou un Mac ? Pour simplifier, disons que c'est un Mac qui a l'apparence d'une console. Une réponse de Normand qui illustre bien ce qu'est la machine. Comme une console, la Power Player se branche et s'utilise en effet sur une télé. Claudius Erhardy, le directeur multimédia de Bandai est plus précis : « L'objectif de la Power Player est de s'implanter sur le marché du home cinéma. Je ne suis donc pas un concurrent de Sony ou d'Apple, mais plutôt de Philips et de son CD-i. » La Power Player n'est donc ni une console, ni un Mac, c'est une plate-forme multimédia.



Son principe est simple : « Elle permet de jouer, d'avoir accès à l'Internet ou au Minitel et de consulter toutes sortes de programmes éducatifs et culturels. » Disponible au Japon depuis décembre dernier, elle sera vendue en France entre 4 000 et 5 000 francs. Les jeux coûteront moins de 400 francs. Elle intégrera un modem et un lecteur CD octuple vitesse afin d'utiliser les possibilités du MPEG2. Bandai n'a pas lésiné sur les moyens : pas moins d'une trentaine de sociétés de développement ont été rachetées pour concevoir les logiciels destinés à la machine. Chez Bandai, on est bien à l'heure du multimédia. Ainsi, de nombreux développements sont en cours et la sortie en France de la nouvelle plate-forme devraient être accompagnée d'une trentaine de jeux, dont 19 développés par Bandai, et tous compatibles avec un Macintosh. La machine est prévue en France en septembre 96, avant les États-Unis : « C'est un marché test pour la Power Player, car la France est un pays où le Mac bénéficie d'une place certainement plus importante qu'ailleurs dans le monde. » Le rendez-vous est pris... *

JÉRÔME CRÉTAUX, développeur Mac et chef de projet de Freeman Software :

« Enfin ! On va enfin réaliser des jeux dans un environnement Apple. Cette machine est un super CD-i qui va nous permettre de travailler dans de bonnes conditions. D'ailleurs, l'avantage de la Power Player sur le CD-i, c'est qu'elle est évolutive. Le CD-i était un concept figé, qui ne servait pas au jeu. En plus, sa place géographique dans le salon familial nous assure qu'elle sera accessible à tous. C'est vraiment une plate-forme multimédia qui nous permet d'accéder au cinéma, au Minitel, à l'Internet et aux jeux. De plus, la technique de la machine est arrivée à maturité : nous n'avons jamais été aussi proche du but. Je peux vous assurer que les jeux qui vont venir sur la Player Power seront au niveau des jeux PlayStation. Pour l'instant, je produis des jeux Mac (Bugs Bunny, Cogito Master et Reinette) qui tourneront également sur la Power Player. Toutefois, cette machine me donne de nouvelles idées...



La foire aux nombres

Voici une liste de chiffres et de statistiques (tous véridiques et vérifiés) qui vont peut-être vous intéresser. Si vous êtes en possession de détails complémentaires ou que vous souhaitiez nous communiquer une nouvelle information, n'hésitez pas : écrivez-nous !

La PLAYSTATION s'est vendue à 200 000 exemplaires en Europe, dont 100 000 en France et 50 000 en Angleterre.

37 % des HUMAINS portent des lunettes (avec une majorité d'hommes).

Nombre de personnes de la rédaction prise de NAUSEE après quelques heures d'Heretic sur PC : tout le monde soit six personnes au total.

Montant de la transaction entre Matsushita (prononcez Mat-sou-chta) et 3DO dans le cadre du RACHAT de la M2 : 100 millions de dollars (sans compter les royalties).

Prix d'une séance photos avec CLAUDIA SCHIFFER : environ 80 000 francs.

Montant de l'ensemble des VENTES des jeux vidéo au Portugal, l'année dernière : 500 millions de dollars.

Capacité maximum de personnes pouvant participer à l'attraction SPACE MOUNTAIN à EuroDisneyland en une heure : 2 400.

Nombre de CONNECTIONS par jour recensé sur le serveur UseNet alt.binaries.picture.tasteless : 430 500.

Temps moyen passé par jour devant la TÉLÉ par les français de 8 à 15 ans : 4 heures 20 minutes. Par les 16-20 ans : 3 heures. Par les 20-40 ans : entre 2 heures et 2 heures 15. Par les plus de 40 ans : entre 5 heures et 6 heures.

Prix d'un shooting avec GILLES SAUER : 1 franc symbolique.

NOUVEAUX MAGASINS

13006 MARSEILLE - 37, Av. Cantini
44000 NANTES - 9, rue des Halles
11108 NARBONNE - 15, bld du Docteur Ferroul

OUVERTURES PROCHAINES MONTPELLIER - NARBONNE et bientôt l'ITALIE et la BELGIQUE

DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions



SATURN

livrée avec "DAYTONA et un pad"

2590,00 Frs

livrée avec un pad sans jeu

2199,00 Frs

Les nouveautés Saturn

Shinobi x - Fifa 96
Myst - Primal Rage - Theme Park
Rayman - Actua Soccer

PLAYSTATION



livrée avec un CD de demo et un pad

2099,00 Frs

console Française distribuée et garantie par SONY France

Les nouveautés Play Station

Fifa 96 - Road Rash
Wipe out - Wing Commander 3
Mortal Combat - Theme Park
Destruction Derby - Tekken
Actua Soccer - Primal Rage
Rayman - Philosoma
Parodius - Starblade Alpha



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

SUPERCARTE

DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

5% de remise sur vos jeux neufs et occasions

Client N° 1 940 746

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**

02 St QUENTIN - Tél: 23 64 15 07 - 03 MONTLUÇON - Tél: 70 05 94 82 - 06 NICE St Laurent du Var - Tél: 92 12 87 30 - 06 GRASSE - Tél: 93 36 34 45
 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 **Nouveau !** - 14 CAEN - Tél: 31 38 88 66
 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 - 29 BREST - Tél: 98 46 59 10 - 29 QUIMPER - Tél: 98 95 12 48 - 30 NIMES - Tél: 66 21 81 33 - 33 BORDEAUX - Tél: 56 01 13 19
 34 SETE - Tél: 67 74 81 46 - 35 RENNES - Tél: 99 78 27 18 **Nouveau !** - 37 TOURS - Tél: 47 20 42 30 - 38 GRENOBLE - Tél: 76 47 14 25
 40 TARNOS - Tél: 59 64 18 66 - 41 BLOIS - Tél: 54 78 97 38 - 42 St ÉTIENNE - Tél: 77 41 84 79 - 44 NANTES - Tél: 40 35 57 93 **Nouveau !**
 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 - 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 - 73 CHAMBERY - Tél: 79 69 54 50 - 74 ANNECY - Tél: 50 45 75 71
 74 ANNEMASSE & Genève - Tél: 50 87 16 75 - 75 PARIS 16 (Metro Pompe) - Tél: (16-1) 45 04 13 10 - 76 LE HAVRE - Tél: 35 22 72 55 - 76 ROUEN - Tél: 35 89 60 33
 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 - 94 LA VARENNE St Hilaire - Tél: (16-1) 41 81 03 17 - 97 LA REUNION LE TAMPON - Tél: 27 87 76

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



NEWS JAPAN

L'ACTU FAÇON SUSHI

SEGA JAPON travaille actuellement sur une suite de Panzer Dragoon. Il s'agirait d'un projet assez ambitieux qui mélange un shoot'em up, comme le premier, et un jeu de rôle. Le budget alloué au développement de ce titre serait le plus important de l'histoire de Sega. Bien entendu, aucune date de sortie ne nous a encore été communiquée !

SONY prévoit de passer le cap des quatre millions de PlayStation vendues dans le monde d'ici trois mois. Interrogé à ce sujet lors d'une conférence de presse à Rome, Chris Deering (le président de Sony Computer Entertainment Europe) a déclaré que cet objectif était tout à fait raisonnable. Cependant Sony ne dévoile pas comment atteindre ce chiffre qui semble faramineux, pas plus qu'il n'indique la répartition géographique des ventes prévues.

SEGA (BIS) travaille (bis) sur une machine 64 bits compatible avec la Saturn et qui intégrera la technologie du DVD, le super disque digital video au format MPEG2. Appelée à remplacer dans un proche avenir le standard actuel de Video CD, cette technologie permettra d'avoir des films en haute résolution de plusieurs heures sur un disque de 12 cm de diamètre ! Le plus drôle est que Sony est un des maîtres d'œuvre du DVD.. Bien que les caractéristiques techniques ne soient pas encore arrêtées, Sega l'annonce au plus tôt pour 97.

Ridge Racer Revolution

Namco • PlayStation • Simulation automobile

▷ Le jeu s'ouvre sur Galaga, un shoot'em up de Namco datant de 1988. Un perfect à ce jeu de tir vous permettra d'avoir toutes les voitures de disponibles. Jusque là, rien bien de nouveau. La grande nouveauté vient de la présence d'un rétroviseur central, de nouvelles musiques et de nouveaux circuits... enfin,

un nouveau circuit ! Namco nous fait la même erreur qu'avec le premier Ridge Racer en n'offrant qu'une seule route ! Bisque, bisque et rage. Enfin, désormais l'affichage de la route comporte moins de bug et un mode deux joueurs via le câble de liaison est possible mais cela ne fait pas gros... *



Street Fighter Zero

Capcom • PlayStation • Combat en 2D

▷ En cette fin d'année, on pouvait l'espérer mais Street Fighter n'est pas mort ! Avec ce dernier épisode en date, Capcom atteint le degré Zero de la série. Blague à part, la version PlayStation s'avère être la copie conforme de l'arcade et autorise l'auto-garde. Késke vous voulez de plus ? *



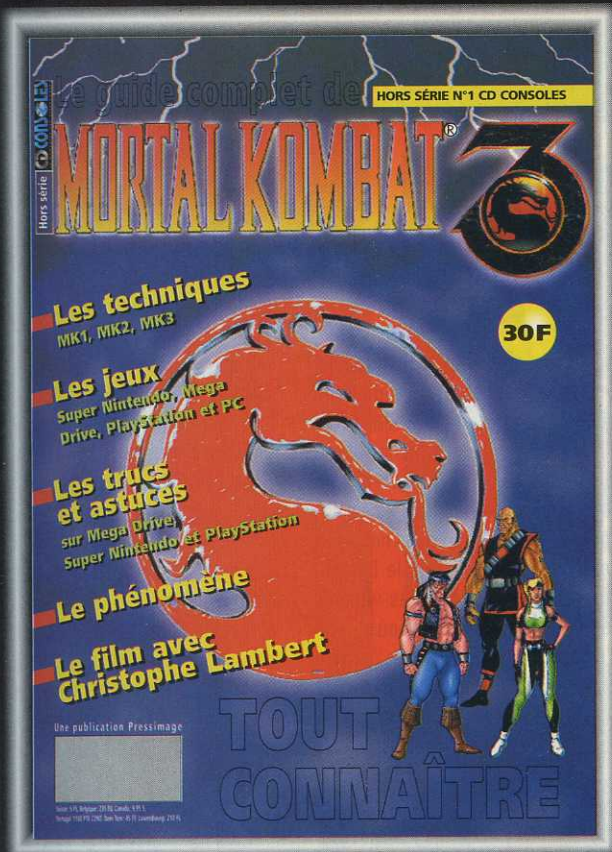
Sega, c'est Net



Nous vous en avons déjà parlé mais cette fois c'est sûr, Sega a pris contact avec les sociétés Fujitsu et Nissan pour son projet de Saturn sur Internet. Grâce à une sorte de modem venant se connecter à la console, vous aurez ainsi accès au « World Wide Web », le réseau mondial. En France, on devrait y « surfer » dès le mois de septembre prochain.

MADE IN JAPAN





POUR TOUT SAVOIR SUR
LA SAGA

MORTAL KOMBAT

EN VENTE LIBRE DÈS
AUJOURD'HUI

CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

Après le film, les mangas,
le dessin-animé :
ne manquez surtout pas

le Hors-Série
DRAGON BALL Z

ACTUELLEMENT
EN KIOSQUE



MADE IN JAPAN

Le premier SALON entièrement dédié à la PlayStation de Sony s'est déroulé le mois dernier de l'année dernière à Harumi, un quartier de Tokyo. Capcom était présent avec une présentation de Street Fighter Movie tiré du dessin animé, Street Fighter Zero, Biohazard et Vampire. Namco y a annoncé dans la foulée son intention de développer également sur PlayStation Galaxian 3 qui comprendra un mode « écran large », un base-ball dénommé Super Family Stadium 5 et Soul Edge, le jeu d'arcade. Human prépare l'adaptation de Firemen 2, un jeu Snes assez médiocre.

PUZZLE BOBBLE, le jeu de réflexion de Taito, est sorti également sur 3DO au Japon depuis le 22 novembre dernier.

Selon SEGA, les ventes de la Saturn ont été multipliées par huit à dix ces dernières semaines. La baisse de prix de la console n'y est certainement pas étrangère.

La société VIRTUAL i-O, inventeur du i-Glasses annonce un casque pour PlayStation en collaboration avec Sony. Attention, on se calme ! Il ne s'agit pas d'un casque de réalité virtuelle, mais c'est un moyen de s'immerger dans un jeu et d'avoir un écran de 2 m de diagonale devant les yeux et le son stéréo. Le prix devrait être inférieur à 300 dollars.

Samurai Shodown 3

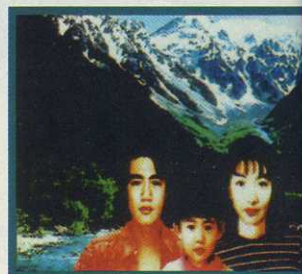
SNK • Neo Geo • Combat en 2D



► Chose promise, chose due, voici de nouvelles photos du plus célèbre jeu de baston de SNK (avec KOF !). Disponible au Japon depuis le premier décembre, cet épisode sous-titré « Blades of Blod » ne comporte pratiquement que des nouveaux personnages. Zankuro, le Démon, massacre et pille tous les villages sans pitié jusqu'au jour où la vue d'un bébé en pleurs devant le cadavre de sa mère, le bouleverse. Zankuro décide alors de ne s'attaquer qu'aux plus forts. Le bébé n'est autre que

Shizumeru Hisame, le nouveau personnage central du jeu. Au total, il y a 24 combattants. En fait 12, mais chaque perso existe en deux versions : bon ou mauvais. Les décors sont splendides, les sprites sont énormes et les effets spéciaux sont uniques. L'animation est fluide et la jouabilité reste excellente. Un mode amélioré ajoute de nouveaux coups tandis qu'un autre mode modifie les coups spéciaux et les caractéristiques des personnages. SS3 est sans conteste le meilleur de la série. *

Le Japon insolite

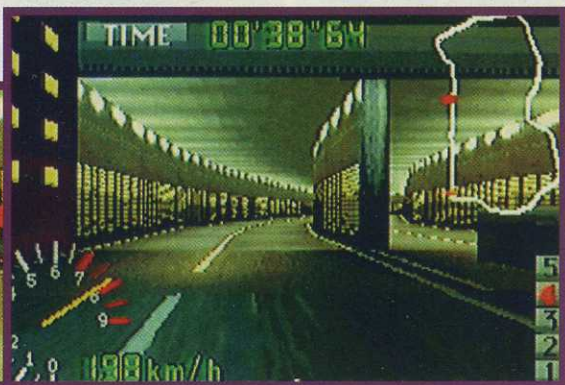


Les Japonais vivent dans des petits appartements et ont tous les cheveux noirs. Il était donc prévisible que ces gens aient envie de grands espaces et d'une nouvelle teinte. C'est désormais chose faite avec cette cabine photo numérique avec laquelle ils choisissent le fond, bucolique de préférence, et leur coupe de cheveux. Ah, la poésie par l'informatique !

Autobahn Tokyo.

Panasonic Software. 3DO. Simulation automobile.

► Le joueur a le choix de rouler sur une autoroute, une route de montagne ou un circuit fermé et dispose de trois niveaux de difficulté. Il y a aussi deux modes de jeu : un « Time Attack » dans lequel vous êtes seul contre le chrono et un mode « Championship » où vous devez battre un adversaire plutôt coriace. Pour varier les plaisirs, quatre véhicules sont proposés, plus une voiture de sport prototype si vous gagnez sur les trois circuits avec la difficulté la plus élevée. Trois vues différentes permettent de piloter de l'intérieur, de derrière et d'en haut le véhicule. Enfin une musique Heavy Metal devrait venir soutenir l'action qui promet d'être pêchue ! Le jeu est disponible en cette fin d'année. *





Un seul terrain de jeu

LA RUE.

Une seule règle

DEGAGEZ

**SI VOUS NE VOULEZ PAS QUE
JE VOUS ROULE BESSUS.**



Le spot le plus radical existe. ESPN Extreme Games sur PlayStation. Les flics ont déserté l'endroit, la plus grande confrontation de glisseurs peut avoir lieu. A fond sur le bitume, free style en jouant des coudes et des poings, jumping... sur ESPN Extreme Games, tout est permis et tant pis pour ceux qui croisent votre chemin.

ESPN EXTREME GAMES. Vivons comme des fous, traversons en dehors des clous.

SONY



COMPUTER
ENTERTAINMENT





NEWS USA

I T ' S U P T O Y O U

C'est prévu un jour !

Logique oblige, après les ventes énormes de **DESTRUCTION DERBY**, un second épisode est déjà en préparation sur PlayStation.

D'après nos sources, les voitures seraient remplacées par des poids-lourds. Histoire de ne pas faire dans la violence !

Alors que Bullfrog annonce **MAGIC CARPET** pour mars 96 sur Saturn et PlayStation, Magic Carpet II est sorti sur PC. Il ne serait donc pas étonnant de voir ce dernier épisode débarquer sur nos consoles préférées.

JUMPING FLASH 2 est en cours de développement. À en juger par les innovations du premier dans le domaine de la plate-forme, on attend beaucoup de ce produit.

Une nouvelle version de **CHAOS CONTROL** sur PlayStation occupe paraît-il les programmeurs d'infogrames.

EARTH WORM JIM PlayStation a raté les fêtes de Noël. N'étant pas développé par Shiny Entertainment, le groupe chargé de sa réalisation ne l'a pas encore soumis à Dave Perry pour son aval. Cela dit, Shiny Entertainment ne fera pas Earth Worm Jim 3. Un jeu bien plus violent est en projet, seul le personnage principal est pour l'instant fixé. Même s'il n'a pas encore de nom, il s'inscrit bien dans le style Predator et autres bêtes extra-terrestres pas gentilles du tout.

AD&D DeathKeep

SSI.3DO. jeu de rôle

▷ Après le succès de Slayer, SSI continue sur sa lancée mais avec de nouveaux monstres (encore heureux !), un moteur graphique tout ce qu'il y a de rapide et des niveaux richement détaillés vous attendent pour une exploration en bonne et due forme. Les combats sont quasiment tous en 3D et la magie sera

aussi de la partie. Quant au scénario, il n'y a rien là que du très classique. En effet, il vous faudra comme d'habitude éliminer un vilain méchant magicien, qui vous attend de pied ferme dans une forteresse... Aurez-vous le courage de relever une nouvelle fois le défi ? *



À fond la forme

Studio 3DO.3DO. Sport en vrac

▷ Cette année, nous sommes en 1996, sera une année olympique... Les Jeux se dérouleront à Atlanta ! Et cela signifie que nous allons voir débarquer des simulations de sports à long terme de semaines. Des nuits entières à tester des 110 mètres haies, des sauts à la perche, des marathons longs comme un jour de bouclage sans fin, etc. Bref, c'est l'horreur absolue qui s'annonce pour les pauvres testeurs très peu sportifs que nous sommes ! Dans le genre, on peut citer Decathlon de Studio 3DO. On retrouvera dans ce jeu dix

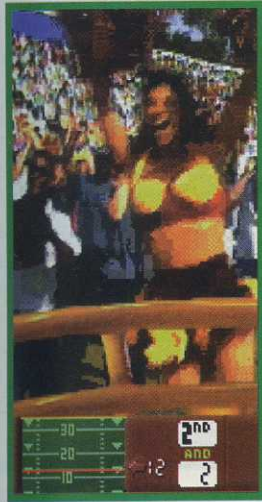
épreuves (normal c'est un décaathlon du grec deca qui veut dire dix) comme le 100 mètres, le saut en longueur, en hauteur, en largeur... C'est la totale. Tout est en 3D, stade compris. Pour le coup, de véritables athlètes ont été intégrés grâce à la technique du Motion Capture. Tout ce petit monde devrait nous offrir une simulation des plus réalistes dans le genre. Préparez votre short et entraînez vous, va y avoir du sport sur 3DO ! *



Alerte sur 3DO !

Digital Pictures • 3DO • Aventure/foot

▶ Si vous vous demandez comment vendre certains de vos produits sans forcément mettre l'accent sur la jouabilité et le plaisir de jouer. Il suffit peut-être tout simplement de faire comme nos amis de chez Digital Pictures pour Maximum Surge sur la 3DO. Comme eux, vous embauchez Yasmine Bleeth (la superbe petite remplaçante de Pamela Anderson dans Alerte à Malibu) et c'est gagné. Qui plus est le jeu ne manque pas de fun, c'est même un plaisir pour les yeux. Il offre même une jouabilité qui pourrait en remontrer à d'autres. Vous pourrez donc partir à l'aventure d'une petite cinquantaine de niveaux au côté de la très pulpeuse et suave maître nageur de la côte ouest des États-Unis. Cela ne vous empêchera pas de devenir un névrosé sexuel ! Dans un autre registre, et toujours chez Digital Pictures, nous passons au sport de plein air cette fois ! Réputé surtout pour leurs films interactifs à caractère ludique, Digital Pictures se lance cette fois dans un défi de taille. Réussir à faire un titre sportif jouable et rapide n'est pas une chose facile et, de plus, la concurrence fait rage dans le domaine. Ainsi, même si les caméras de Quarterback Attack semblent dynamiques, on a du mal à imaginer une véritable simulation sportive sur 3DO, même si certains jeux peuvent tenter de prouver le contraire comme Slam'n Jam. Les premières images de ce foot américain vous donneront un petit aperçu du titre qui semble viser le plus grand réalisme possible. Attendons de voir... *



Pub !

En Angleterre, 3DO fait sa pub en plume. Paraîtrait même selon Edge, le mensuel de jeux vidéo qui a publié la chose, que les lecteurs n'ont pas du tout apprécié. Au fait, c'est quoi un Dodo ?



Le retour!

Prolific Publishing • 3DO • Stratégie

▶ Alors que Return Fire est annoncé prochainement sur Saturn et PlayStation, Prolific Publishing remet ça sur 3DO ! La suite de Return Fire arrive avec de nouvelles cartes dans l'extension Maps of Death du jeu. En dehors de ça, le but de la partie reste toujours le même : détruire et anéantir l'ennemi afin de prendre son fannion. Pour mener à bien votre mission, des tanks, des jeeps, des half-tracks et des hélicoptères sont encore à votre disposition. Souhaitons que de nouvelles op-

tions viennent enrichir notre plaisir. Vu les heures que nous avons passées à jouer à Return Fire, cette nouvelle occasion est franchement la bienvenue. Faites d'ores et déjà chauffer la 3DO, Return Fire est de retour ! *



COIN-OP Jeux Vidéo Import Japon-USA



GOODIES

Mangas
CD
K7 Video Pal/NTSC
Dragon Ball Z
Yu-Yu Hakusho
Ranma 1/2
Sailor Moon
etc...

Réparations / Modification
MegaDrive (50-60Hz)

Sega-Nintendo-Nec-Sony-3DO

Megadrive - 32x - Saturn - SNes - Duo-RX - PC-FX - Playstation

1022 Chavannes^S/Lausanne

Tél: (0) 21/636.08.50

Fax: (0) 21/636.08.50

Shoot !

Le petit dernier de Virtual Studios s'appelle Zyorxx et serait prévu sur Jaguar.



Virtuel Atari.

Le projet de casque virtuel d'Atari avec la société Virtuality est tombé à l'eau. Pour des raisons techniques et financières, Atari a retiré ses billes du contrat. En revanche, ils affirment continuer seul des recherches sur ce HMD (Head Mounted Set, casque en français). Avec la récente sortie de Tempest 2000 sur PC, la société américaine confirme son désir de passer à d'autres choses, comme des développements micro. La balle est aujourd'hui dans le camp Atari !

Jaguar CD dispo.

Il est enfin sorti dans notre beau pays.

Disponible à 999 F, il est vendu avec trois CD dont une démo : Blue Lightning, Vidgrid et les premières minutes de Myst.

Au cas où ce prix d'appel tout de même beaucoup moins élevé que ses concurrents ne vous ait pas fait tilter, vous aurez aussi le droit à la bande originale de Tempest 2000. Chouette, non ?

La Jaguar sort

La Jaguar a l'air de reprendre du poil de la bête outre-Atlantique ! Une bonne occasion de faire le point sur l'actualité des jeux de cette console, qui ne l'oublions pas est toujours en vente en France

▷ Attack of the Mutant Penguins est la dernière trouvaille d'Atari. Même si le jeu a des allures de jeu 16 bits, il présente un concept frais et novateur, quoique « légèrement » inspiré du deuxième épisode de Batman ! Souvenez-vous donc de ces petits pingouins qui partaient à l'assaut de Gotham City munis de bombes. Et bien Le principe de Attack of the Mutant Penguins est foncièrement le même, vous devez les arrêter avant qu'ils n'explosent. Avec de belles couleurs et des graphismes attachants, Attack of the Mutant Penguins s'annonce comme un des titres les plus amusants de la gamme Atari. Cela dit, il ne sortirait pas avant la fin 96 ?

Plus connu sous le nom de Hoover Hunter, Phase Zero est le premier jeu de Hyper Image sur la Jaguar. C'est aussi le premier jeu à proposer des graphismes gérés en 3D



▲ Phase Zero

« première 64 bits » du marché. Je dirais même plus, c'est le premier jeu qui donne vraiment la sensation de passer à une technologie plus évoluée. Avec des graphismes modélisés, un système de particules dynamiques qui interragit avec le décors, des ennemis assortis d'une routine d'intelligence artificielle, un mode multi-joueur, une

liberté de mouvement totale et une bande sonore gérée dans espace tridimensionnelle, Phase Zero serait le meilleur titre de la Jaguar. Il rivaliserait même avec d'autres consoles, c'est vous dire. Mais voilà, Atari étant le seul distributeur de ce produit, on ne sait pas vraiment quand le jeu arrivera sur les rayons de nos revendeurs. Il est tout de même annoncé pour le début de l'année. Nous verrons bien.

Sorti aux États-Unis depuis le mois dernier, Highlander sur Jaguar CD



▲ Attack of the Mutant Penguins

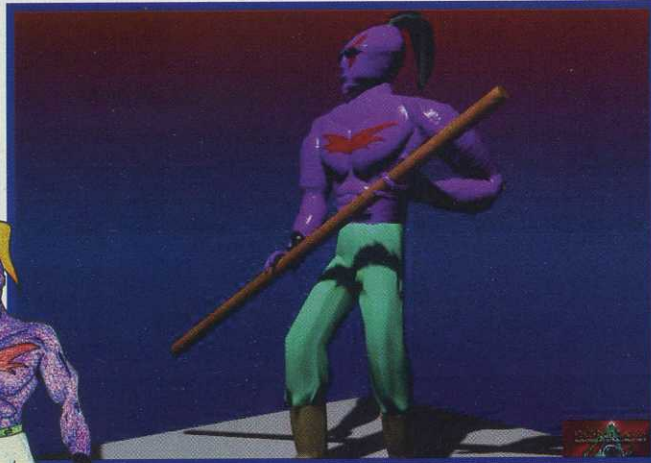
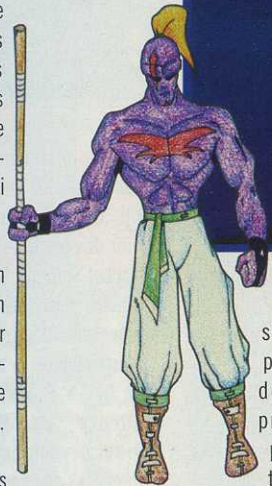


▲ Highlander

Atari au lait !

ses pingouins !

ne devrait pas tarder à voir le jour dans notre beau pays. Dans la peau de Quentin McLeod, vous vous lancez dans l'aventure d'une quête fantastique. Avec des dialogues originaux et des séquences Cinépaks du film, Highlander vous confronte à une série d'énigmes toutes plus folles les unes que les autres. Cette grosse licence cinéma a aussi gagné la bénédiction d'un système de Motion Capture. Bref, un futur must pour les quelques possesseurs de Jaguar CD... Baptisé Redemption à ses débuts, il est ensuite rapidement devenu Netwar pour finalement s'appeler I-War. Faute de nouveaux noms, Atari a pris de bonnes résolutions pour cette nouvelle année,



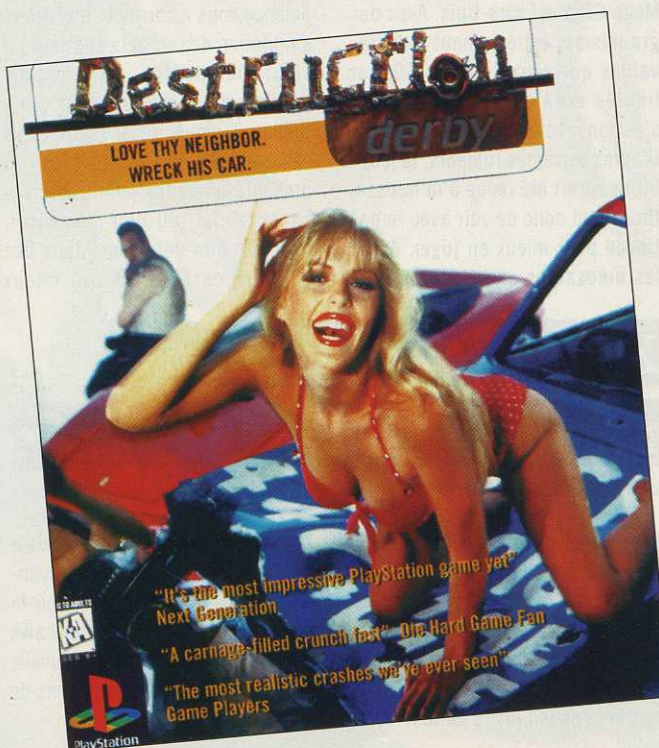
▲ Supremacy

et décidé de le sortir ce simulateur spatial. Le peu qu'il nous a été donné de voir sur ce produit ne le distingue pas franchement des traditionnels jeux de ce type. M'enfin, seul l'avenir nous en dira plus à ce sujet. Après les tribulations de Fight for Life sur Jaguar, Level 7 réitère dans le domaine des jeux de combat sur

Jaguar. Avec un peu de chance, on espère bien le voir sortir d'ici sept ou huit ans ! Blague à part, le titre provisoire de ce jeu est Supremacy. Une bonne douzaine de combattants sont prévus. À ce stade du développement, seuls deux d'entre eux sont modélisés en 3D textures mappées : Thelian et Stinger. Les débuts semblent prometteurs comme ceux de Fight for Life... *

Oasis, Oasis...

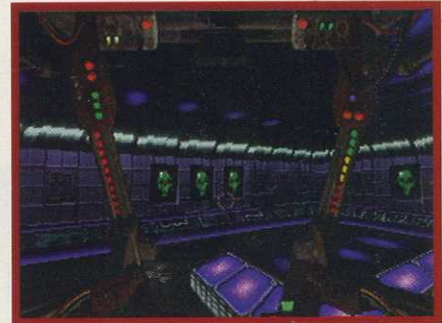
Vous êtes invité par la déesse Isis pour retrouver les trois éléments fondamentaux : la terre, le vent et le feu. L'action se déroule dans une pyramide et le scénario rappelle Stargate.



Ghen War

Saturn. Kill'em up

▷ Ghen War est l'un des tous premiers jeux originellement prévus sur la Saturn. Apparemment, sa réalisation et les graphismes bien léchés du jeu ont pris plus de temps à programmer qu'à l'accoutumée. Pour ceux qui ne connaissent pas encore le principe du jeu, disons que c'est un peu une sorte de Doom directement adapté sur une console. *



Pub !

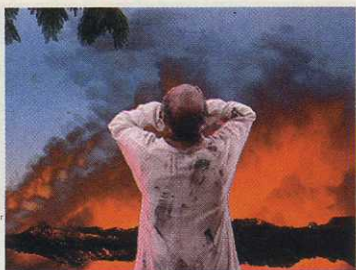
Aux États-Unis, la pub de Destruction Derby fait des ravages. Avec une voisine comme ça, vous hésitez encore pour lui passer les clés de votre voiture ?

On offre des 3DO !

À cause de la sortie des autres machines 32 bits, Goldstar a baissé le prix de son standard à 199 dollars aux États-Unis. Ainsi, elle peut espérer concurrencer les nouvelles générations de consoles. En ce qui nous concerne, il ne nous reste plus qu'à prier pour voir les prix de la Goldstar française tomber de la sorte. Qui vivra, verra !

Mangez des pommes !

Golden est un jeu en développement de Studio 3DO. Après Blade Force et PO'ed, on se demande ce qu'ils vont encore nous offrir.



La 3DO en bundle.

Les compiles Dance et les bundle de jeux font toujours fureur !

Monsieur 3DO sort un pot pourri de quatre titres : Shangai : Triple threat d'Activision, AD&D Slayer le jeu de rôle de Strategic Simulation, Dragon's Lair de Ready Soft et Soccer Kid, le jeu de plate-forme/foot de Donark. Sachez aussi qu'American Laser Games travaille en collaboration avec les Studios 3DO pour éditer les classiques de la 3DO comme Crime Patrol, McDog, McCree I et II. Donc si vous détestez quelqu'un, vous savez ce qu'il vous reste à faire !

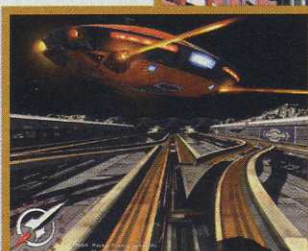
M2 sauce internet.

Le département de recherche et de développement de la M2 serait en train d'explorer les possibilités de la machine en branchement internet. Une particularité qui pourrait ouvrir des portes à la 3DO.

Rocket Science fait le forcing !

Rocket Science.Saturn.Divers

▷ Aidé par Sega, Rocket Science est un des développeurs les plus fortunés du milieu. Malgré deux jeux Mega CD d'un niveau assez moyen, Sega est resté sur ses engagements. Ceci explique cela : les développeurs de Rocket Science ressortent donc deux titres sur



▲ Rocket Science

mieux, le joueur choisit son chemin. Une idée intéressante qui mérite attention. Wing Nuts est le dernier des produits que nous préparons pour Rocket Science. Bien moins avancés que les deux premiers, il vous place directement dans le cockpit d'un vieux coucou de la Grande guerre de 14-18. Grâce à de superbes séquences en FMV (Full Motion Video), vous pouvez revivre les batailles aériennes de la première Guerre Mondiale. N'ayant pas encore vu le jeu, nous ne préférons pas nous avancer quant à sa jouabilité... *

▲ Wing Nuts

Saturn, dont Cadillacs and Dinosaurs qui a fait un tabac sur Mega CD aux États-Unis. Avec des graphismes extrêmement plus travaillés que ceux du Mega CD, car limités à 64 couleurs, Cadillacs s'annonce d'une meilleure veine. D'après certaines rumeurs, la jouabilité aurait été revue à la hausse. On attend donc de voir avec impatience pour mieux en juger. Après les dinosaures en liberté sur une

île déserte et verdoyante qui nous rappelle Jurassic Park, Rocket Science vous a concocté une petite simulation de combats spatiaux en semi-précalculé. J'ai nommé Loadstar : the Legend of Tully Bodine. Toujours aussi sublime que ses pairs au niveau graphique, il présente quelques points intéressants. Ainsi, au lieu d'avancer, j'oserais dire bêtement, dans des couloirs en tirant à qui mieux



▲ Cadillacs and Dinosaurs

X-Com et Gunship menacent la PlayStation

Spectrum.Holobyte.PlayStation.Aventure

▷ Développé par Spectrum Holobyte, X-Com et Gunship sont directement inspirés du monde du PC. Le premier est une sorte de jeu d'aventure/stratégique où vous devez empêcher les extraterrestres d'envahir la Terre. Le second marche plutôt sur les plates-bandes de Thunderhawk avec une touche un peu plus technique. Notons au passage que la nouvelle génération de console permet de plus en plus l'arrivée dans notre univers de ce genre de jeu jusqu'ici réservé aux utilisateurs PC. *



Don't play Dodo !

BB
FROM

**N°2 des
ventes de
jeux
consoles***

wipEout™

RAPIDE. TROP RAPIDE



Orbital, Leffield, The Chemical Brothers.

wipEout, l'album. Bientôt disponible chez Sony Music.

wipEout, la course explosive sur PlayStation

SONY INTERACTIVE EUROPE. HOT LINE : 1 - 44 40 64 55

Psygnosis™ and wipEout™ are trademarks of Psygnosis Ltd.

* source panel distributeurs Octobre 95 page D



PREVIEWS

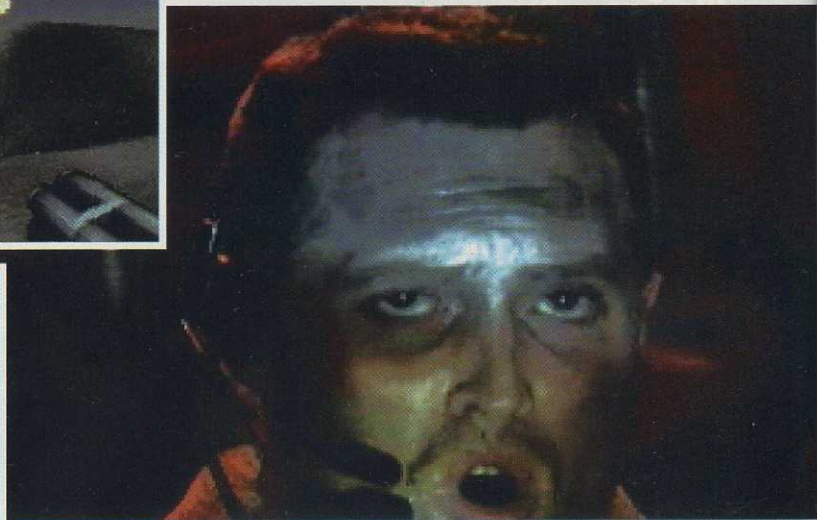
LES TESTS DE DEMAIN

KRAZY IVAN

Le premier qui freine est un lâche !



Si certains éditeurs se sont risqués à réaliser un jeu d'action en 3D inspiré à la fois de Doom et de Battletech, peu sont parvenus à un résultat satisfaisant (pour ne pas dire aucun). Krazy Ivan est là pour inverser la tendance.



pour entrer dans la machine. Le seul volontaire, c'est Ivan (surnommé Krazy Ivan), une espèce de tête brûlée qui considère la guerre comme un jeu. On découvre un peu plus tard dans la partie qu'il est complètement à la masse ! Et, chose plus grave, c'est vous qui dirigez Ivan (et par conséquent l'armure de combat). Les missions que vous devez remplir se déroulent toutes selon le même principe. Vous êtes envoyé dans l'une des zones planétaires que l'ennemi contrôle dans le but d'éliminer trois guerriers métalliques ainsi qu'une installation militaire et si, en plus, vous pouviez sauver des otages, ce serait bien, merci. Krazy Ivan est un jeu de combat en 3D suggestive. Vous êtes placé derrière un écran informatique aux

In 2086, un champ d'énergie inquiétant apparaît en Sibérie. En quelques jours, il s'étend en faisant disparaître des milliers d'hectares de terres. Comme aucune force militaire connue ne parvient à détruire ce champ, il ne reste qu'une seule solution : le pénétrer et détruire les ennemis. Le seul engin capable de remplir cette mission est une armure mécanique de 13 mètres de haut que les Russes ont conçue et dont le fonctionnement est révolutionnaire : ses déplacements et ses actions sont gérés par un homme installé dans la machine elle-même. Le hic, c'est qu'il faut trouver quelqu'un d'assez fou

Éditeur

Sony Interactive

Europe

Genre

Arcade

Machine

PlayStation

Sortie

Février



C'est fou, non ?



allures de cockpit. Une cible, un indicateur d'énergie et un radar, voilà tout ce dont vous aurez besoin. Pour ce qui est des mouvements, vous pouvez déplacer votre armure de combat n'importe où dans les limites de la carte, incliner ou lever sa tête et bouger latéralement. Sur vos deux bras peuvent se greffer des mitrailleuses, des canons

lasers, des lance-roquettes, etc. Et vos épaules soutiennent deux lances-missiles. Juste de quoi faire la bringue ! L'environnement dans lequel votre armure évolue est entièrement tridimensionnel. Le sol et le relief sont réalisés en fractal (ce sont des formules mathématiques qui ont créé les formes géographiques) et l'ensemble des éléments que vous voyez (véhicules, installations, bonus, etc.) est en 3D texture mappée. Pour régler les problèmes d'affichage, les concepteurs ont eu recours à la ruse du « brouillard » qui consiste à masquer l'horizon d'une couche de brume. Les déplacements sont fluides et même s'il est difficile au début de ne pas s'emmêler les doigts avec les contrôles de votre armure, on prend très vite du plaisir à remplir les missions. ♦

Making of



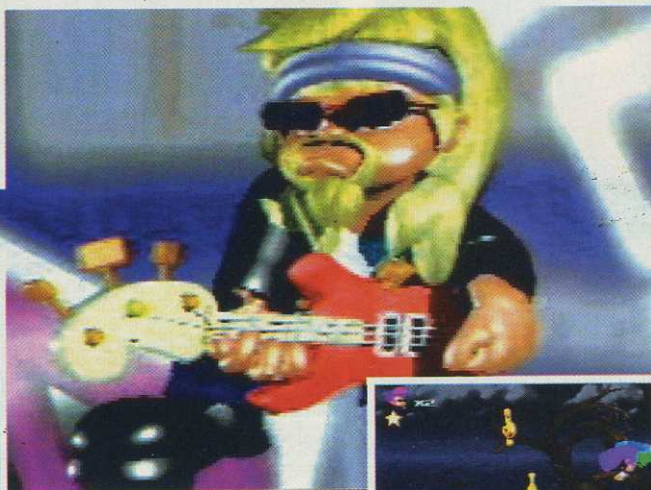
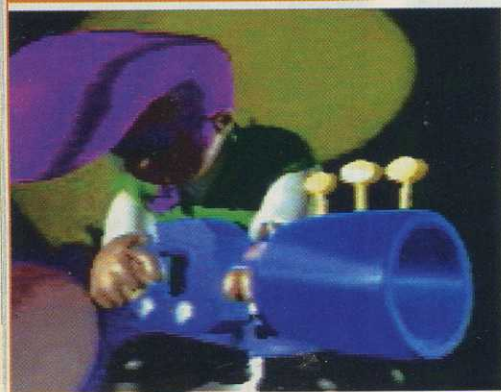
Le jeu comprend des scènes cinématiques en Full Motion Video qui ont nécessité le concours de trois acteurs ayant déjà une solide réputation dans le milieu du cinéma et de la télé en Angleterre. Sara Stockbridge (Kataya) a fait des apparitions notamment dans *The Crying Game*, *Entretien avec un vampire* et dans plusieurs séries télévisées. Robin Hellier (Ivan) et Michael Brogan (Pavel) sont également des acteurs de télévision accomplis. Pour les besoins du jeu, ils ont du tourner en écran bleu. Cette technique consiste à filmer les acteurs avec pour seul décor un fond unique (et pas forcément bleu). Ensuite, on colle les décors réalisés sur ordinateur et on obtient un véritable petit film.



JOHNNY BAZOOKATONE

Le jeu le plus rock'n roll !

*Les jeux de plate-forme ne se bousculent pas aux portes de la PlayStation. Johnny Bazookatone débarque avec sa guitare et ses tiags !
Let's go to the hop !*



US Gold effectue la transition des 16 aux 32 bits et ajoute à la logithèque de la PlayStation un jeu de plate-forme qui promet énormément. La scène d'introduction est absolument irrésistible : on y découvre un clip vidéo très kitch, dans lequel Johnny Bazookatone (JB pour les intimes), le héro'ck'n roll du jeu, s'éclate sur sa guitare, accompagné par son groupe : un pianiste déluré, un guitariste hippie et un saxophoniste déchaîné. On pourrait penser à un clip de Dire Straits (comme Money For Nothing), mais les effets spéciaux sont autrement plus travaillés dans celui de JB. Le jeu est réalisé en 3D (un 3D qui ressemble d'ailleurs à du Bitmap) et il faut avouer que les personnages bénéficient d'une finition impeccable et d'animations amusantes (la banane de JB s'agite lorsqu'il bouge, par exemple). L'histoire est simple. En 2050, la musique est la chose la plus importante aux yeux des habitants du monde des toons et JB est LA star consacrée du rock'n'roll. Mais El Diablo, le président de « Underworld Incorporated », pour

amoindrir le succès de JB, lui vole sa guitare fétiche, Anita. Afin de récupérer son bien et de réduire à néant El Diablo, Johnny s'en va en guerre, armé d'une guitare Bazooka. ♦

Éditeur

US Gold

Genre

Plate-forme

Machine

PlayStation

Sortie

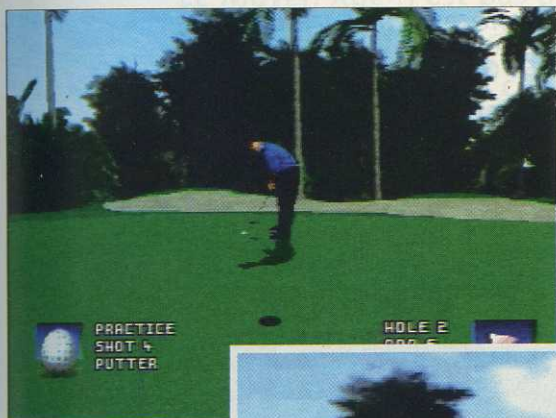
Février





WORLD CUP GOLF

Le golf pèpère



Les chants des oiseaux, le soleil qui brille, une musique d'ambiance très jazzy et c'est parti pour le premier drive.



Confortablement installé dans un fauteuil, chaudement emmitoufflé dans une pelisse d'hiver, le feu crépitant dans la cheminée, peut-on penser à jouer à autre chose qu'à un jeu de golf ? Il n'existe rien de plus relaxant qu'une compétition de golf sur console et World Cup Golf est une peinture du genre. Il est possible de tout configurer, du sexe de votre golfeur à la couleur de son pantalon. Si la configuration n'est pas votre tasse de thé, il est même possible de pratiquer un « Quick Start » pour débiter directement une partie sans passer par les différentes options du jeu. Mais ce qui est appréciable, c'est la facilité d'accès de l'interface de jeu. Toutes les informations vous sont données sous forme d'icônes et le système de frappe est conventionnel. Un espèce de potentiomètre circulaire s'affiche à l'écran. Il détermine la force et l'inclinaison que vous allez mettre dans la frappe. Tout cela est très classique,



mais les graphismes de World Cup Golf tranchent franchement d'avec les autres jeux de golf. Lors d'un lancer, la caméra suit la balle (comme à la

télévision) et affiche en plein écran son trajet (cet effet n'est possible que grâce à une Silicon Graphics). Pour ceux qui veulent pousser au maximum le côté simulation du produit, le jeu compte plus d'une dizaine d'options intéressantes (vitesse du vent, rebonds au sol, intelligence artificielle pour les adversaires, etc.) ainsi qu'un mode avancé (pour les experts de la petite balle). ♦

Éditeur
US Gold
Genre
Golf
Machine
PlayStation
Sortie
Fin janvier

GEX

Le jeu qui fait la vaiselle !

Lorsqu'un lézard téléphile est capturé par une mante religieuse diabolique, il finit dans un monde téléphage hostile. Cela donne Gex.



Éditeur

BMG Interactive

Genre

Plate-forme

Machine

Saturn/PlayStation

Sortie

Février

Gex, c'est le nom d'un petit reptile saurien muni d'une longue queue fine et d'un corps allongé recouvert d'écaille. Un lézard, quoi ! En plus, il possède un solide appétit et une très longue langue qui lui permet d'attraper ses proies. Le problème, c'est que Gex est enfermé dans un univers où la télévision fait la loi. Cet univers est divisé en quatre zones thématiques : le cimetière, la jungle, l'orient et le monde des toons. Pour progresser vers la mante religieuse, son ennemie jurée, Gex doit retrouver les télécommandes ouvrant les diffé-



rents passages du monde de la télévision. Tout se passerait bien si les habitants des quatre contrées de ce monde ne nourrissaient, allez savoir pourquoi, un certain sentiment hostile envers votre bête verte. Pour se défendre, il ne peut compter que sur sa queue et, à l'occasion, de bonus lui donnant certains pouvoirs spéciaux (boules de feu, invulnérabilité, etc.). Pour vous décriper, Gex lance de temps à autre des interjections amusantes comme « Géronimo » ou « Je m'suis autant éclaté que si j'avais invité Mike Tyson à la Saint Valentin » (et beaucoup, beaucoup d'autres !), ou adopte des postures sympathiques. Les graphismes sont à la hauteur de l'humour des auteurs et on ne se lasse pas de voir (et d'entendre) Gex gober une pastille, rebondir sur ses ennemis ou encore donner un violent coup de queue dans une télé-bombe. ♦





À l'abattage !

THE HORDE

Nettoyez tous les sauvages

Le Moyen-Âge n'est pas armé pour repousser une invasion d'alien monstrueux.

Heureusement qu'un chevalier sans peur et sans reproche propose ses services...



| |
|-----------------|
| Éditeur |
| BMG Interactive |
| Genre |
| Action |
| Machine |
| Saturn |
| Sortie |
| Février |

Sorti il y a près d'un an sur 3DO, The Horde remporta un franc succès. Les consoles 32 bits possédaient enfin leur équivalent de « Landstalker ». Aujourd'hui la Saturn peut se targuer de posséder à son tour cette petite merveille. Pour ceux qui ignorent ce dont je parle, sachez que The Horde est un jeu d'aventure/action en 3D isométrique et qu'il vous demandera à la fois un bon esprit de déduction, une sérieuse dextérité et une patience infinie. Le scénario est assez étrange : dans une contrée médiévale gouvernée par un souverain aimé de tous, une horde d'extraterrestres fait son apparition et commence à dévorer l'ensemble du paysage : les arbres, les vaches, les maisons et même les habitants. À travers l'une des nombreuses



scènes cinématiques qui composent le jeu, on découvre le roi (Michael Gregory) qui demande à son fidèle vassal (Kirk Cameron) d'aller voir de quoi il retourne. Dès lors commence pour vous une cavale infernale à travers tout le pays. Muni d'une simple épée (au début) vous allez devoir éliminer les monstres dans chaque contrée de votre royaume. Comme toujours, la 3D est au rendez-vous et l'ensemble des personnages et des décors sont gérés en trois dimensions. ♦

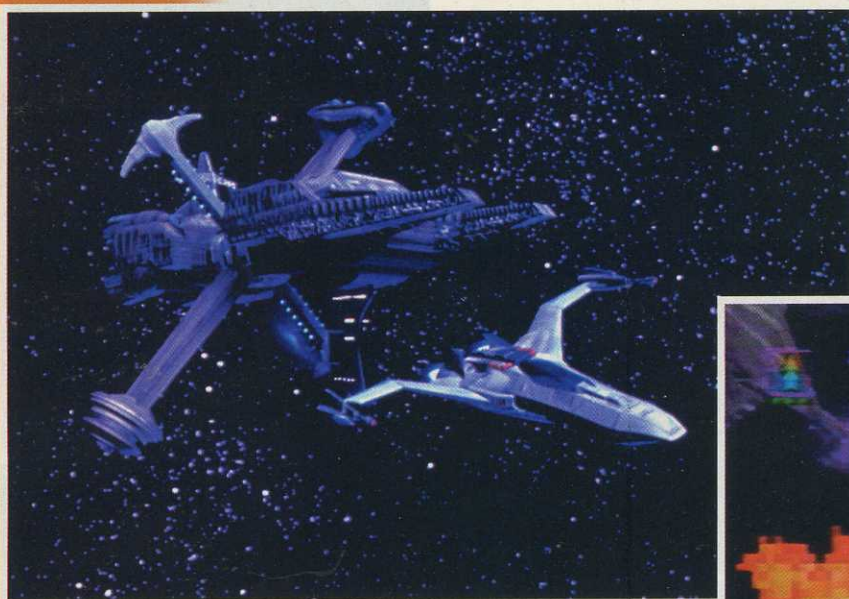


TITAN WARS

Chauffage dans l'espace

Les dogfights spatiaux sont furieusement à la mode. Les consoles sont moins touchées que le PC, mais Titan Wars équilibre la balance.

Éditeur
BMG Interactive
Genre
Shoot'em up
Machine
Saturn/PlayStation
Sortie
Février



Sous l'appellation Titan Wars se cache un jeu que nous connaissons mieux sous le nom de Totale Eclipse, un jeu d'action à la Wing Commander. Comme dans ce dernier, le joueur doit prendre les commandes d'un chasseur spatial et s'élancer dans l'espace à la recherche d'une éventuelle menace. Bien sûr, il ne faut jamais attendre bien longtemps avant d'avoir un contact positif avec l'ennemi et c'est pour vous l'occasion d'en découdre avec les extraterrestres à coup de laser et de missiles. Les manœuvres les plus téméraires et les plus insolites sont réalisables à bord de votre engin, pour peu que vous ayez le cœur bien accroché. L'intégralité du jeu est réalisé en 3D texture mappée (à l'exception des explosions qui sont composées de bitmaps superposés) et l'action est très rapide. Les aires de combat sont diverses, puisqu'il est possible de se battre dans l'espace, à la surface d'une planète ou entre deux flancs de montagne. En gros, le jeu compte plus de vingt missions à difficulté croissante. Titan Wars est rythmé par des scènes intermédiaires en FMV (Full Motion Video), plus de 40 minutes au total durant lesquelles il est possible d'admirer la délicieuse Claudia Christian, que l'on a pu voir également dans la série Babylon 5. ♦





ZERO DIVIDE

C'est beau la mécanique

Zero Divide, c'est Rise of the Robots pour le design, Tekken et Virtua Fighter, pour les combats, et Toshinden, pour l'environnement graphique. Un jeu haut en couleur...

Éditeur

Ocean

Genre

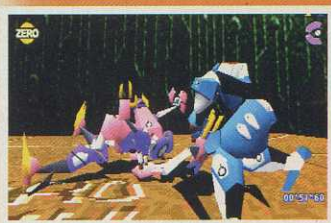
Beat'em up

Machine

PlayStation

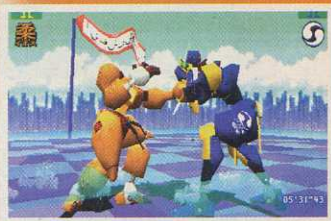
Sortie

Février



L'instar de nombreux titres (pour ne pas dire tous les titres) de la PlayStation, Zero Divide est entièrement réalisé en 3D. Des combattants au décor, ce sont uniquement des polygones en texture mappée qui sont utilisés. Et puis, Zero Divide, c'est avant tout un jeu de baston qui met en scène des personnages peu ordi-

naires, en raison de leur manque d'humanité. Ce sont en effet des robots, merveilles de la technologie cybernétique, qui s'affrontent sous votre tutelle. Il en existe huit qui possèdent chacun un style de combat et un physique original. Si les personnages ont de la personnalité, c'est grâce aux nombreux détails qui composent leurs cuirasses (emblème, plaques de métal, casque customisée, etc.). Mais les animations lamentables et saccadées du jeu font perdre à ces combattants toute leur crédibilité. Des mouvements mal aboutis et fort peu réalistes entachent le plaisir de jouer. Le deuxième point noir, c'est le sous-emploi du paddle de la PlayStation. Ce dernier dispose de dix boutons et Zero Divide n'en utilise que trois (coup de poing, coup de pied et protection), limitant ainsi le nombre de coups possibles. Les concepteurs ont mis l'accent sur le côté design du jeu, agrémentant la vue de nombreux détails graphiques, de splendides combattants et de décors tridimensionnels variés et originaux. En contrepartie, et c'est dommage, les animations et l'interface de jeu ont été, semble-t-il, laissés à l'abandon (ou presque). ♦





LES TESTS de CD Consoles

DES CRITIQUES A DONF

| | | François Thomas | Geille Pascal | Lavoisard Stéphane | Monfort Christophe | Msika David | Sauer Gilles | |
|---|--|---|---------------|--------------------|--------------------|-------------|--------------|------|
| PLAYSTATION | Firestorm : Thunderhawk 2 Simulation OR page 38 | ★★★★★ | ? | ★★★★★ | ★★★★ | ★★★★ | ★★★★★ | |
| | Power Serve Simulation OR page 66 | ★★ | ★★★ | ★★★ | ★ | ★★ | ★★★★ | |
| | Foes of Ali Simulation OR page 74 | ★★★ | ★★★ | ★★★ | ★★★★ | ★★★ | ★★ | |
| | Twisted Metal Arcade - Shoot HIT page 88 | ★★ | ★★★★ | ★ | ★★ | ★★ | ? | |
| | Philosoma Shoot HIT page 84 | ★★ | ★★ | ★★ | ★★ | ★★ | ★★ | |
| | Striker 96 Simulation HIT page 86 | ⚡ | ★ | ★★ | ★ | ⚡ | ★★ | |
| | SATURN | Virtua Fighter 2 Combat HIT page 52 | ★★★★★ | ★★★★★ | ★★★★★ | ★★ | ★★★★★ | ★★★★ |
| Sega Rally Stratégie HIT page 46 | | ★★★★ | ★★★★★ | ★★★★ | ★★★★★ | ★★★ | ★★★★ | |
| World Series BaseBall Simulation OR page 58 | | ★★★★★ | ? | ? | ★★★★ | ★★★ | ★★★★ | |
| Mystaria Aventure OR page 70 | | ★★★ | ? | ? | ★★★ | ★★★★ | ? | |
| Wing arms Arcade HIT page 94 | | ★★★ | ★★ | ? | ★★ | ★★★ | ★★★ | |
| Le manoir des âmes perdues Aventures HIT page 92 | | ★ | ★★ | ★ | ★★ | ★★ | ? | |
| Hi-Octane Course/shoot HIT page 90 | | ★ | ⚡ | ★ | ★★★★ | ⚡ | ★★★★★ | |
| Parodius Shoot HIT page 82 | | ★ | ? | ⚡ | ★ | ★ | ⚡ | |
| 3DO | | PO'ed Aventure/Action HIT page 78 | ★★★ | ★★★★★ | ? | ★★★ | ★★★ | ★★★ |
| | | Battlesport Arcade HIT page 96 | ★★★★ | ★★★★ | ? | ★★★★ | ★★★ | ★ |
| | | Captain Quazar Beat'em all OR page 124 | ★★★★ | ★★ | ★★★ | ★★★ | ★ | ★★ |

Nous avons divisé les jeux en sept catégories. Chacune représente un genre de jeu particulier. Nous avons également inclu dans ces colonnes certains titres, accompagnés de leurs notes, pour que vous ayez une référence et pour que vous puissiez les comparer avec les jeux que nous avons testés ce mois-ci.

Best of

Plate-forme

Rayman
Saturn ★★★★★
Bug !
Saturn ★★★
Clockwork Knight
Saturn ★★★
Gex
3DO ★★★
Jumping Flash
PlayStation ★★★



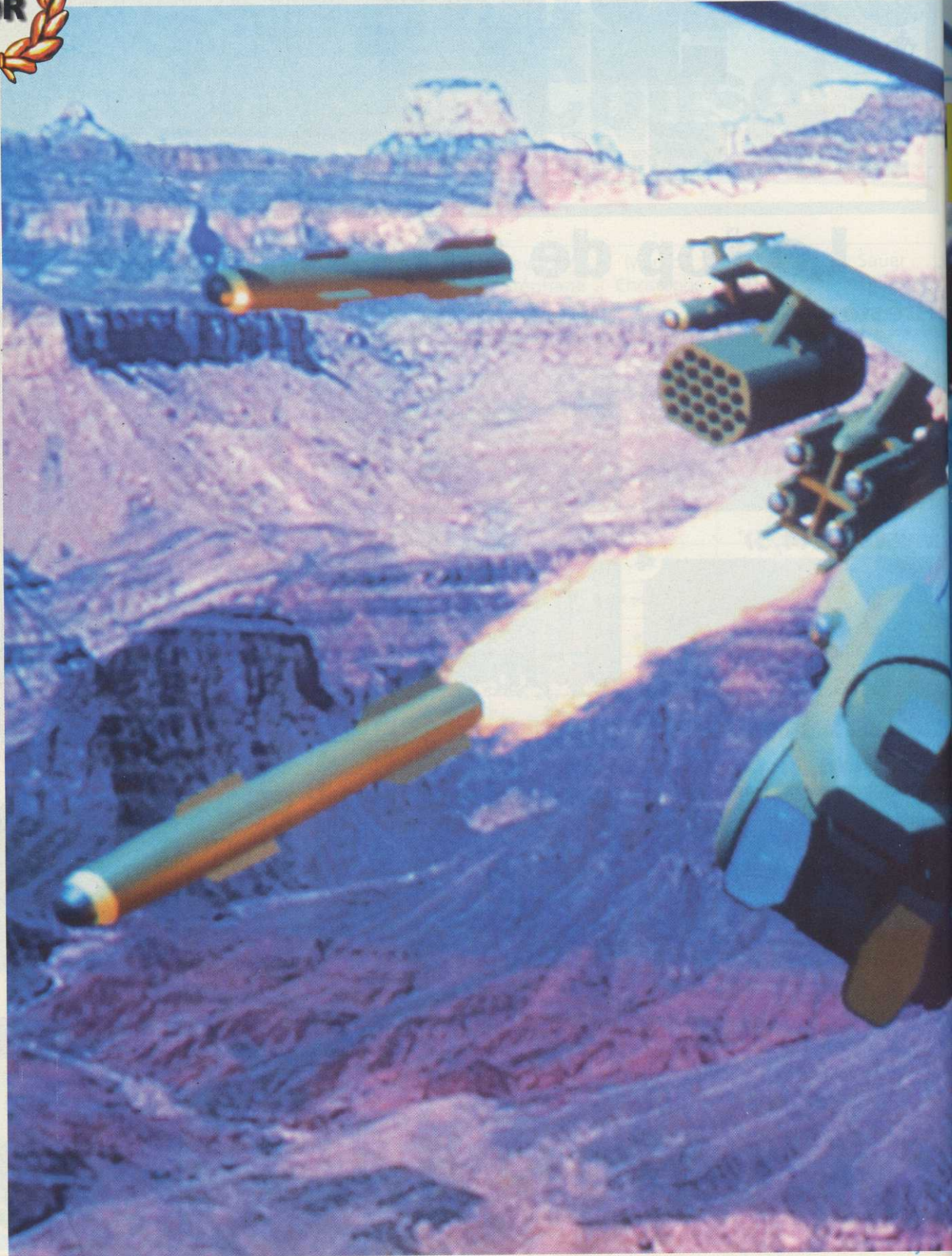
Aventure

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

Shoot'em up

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

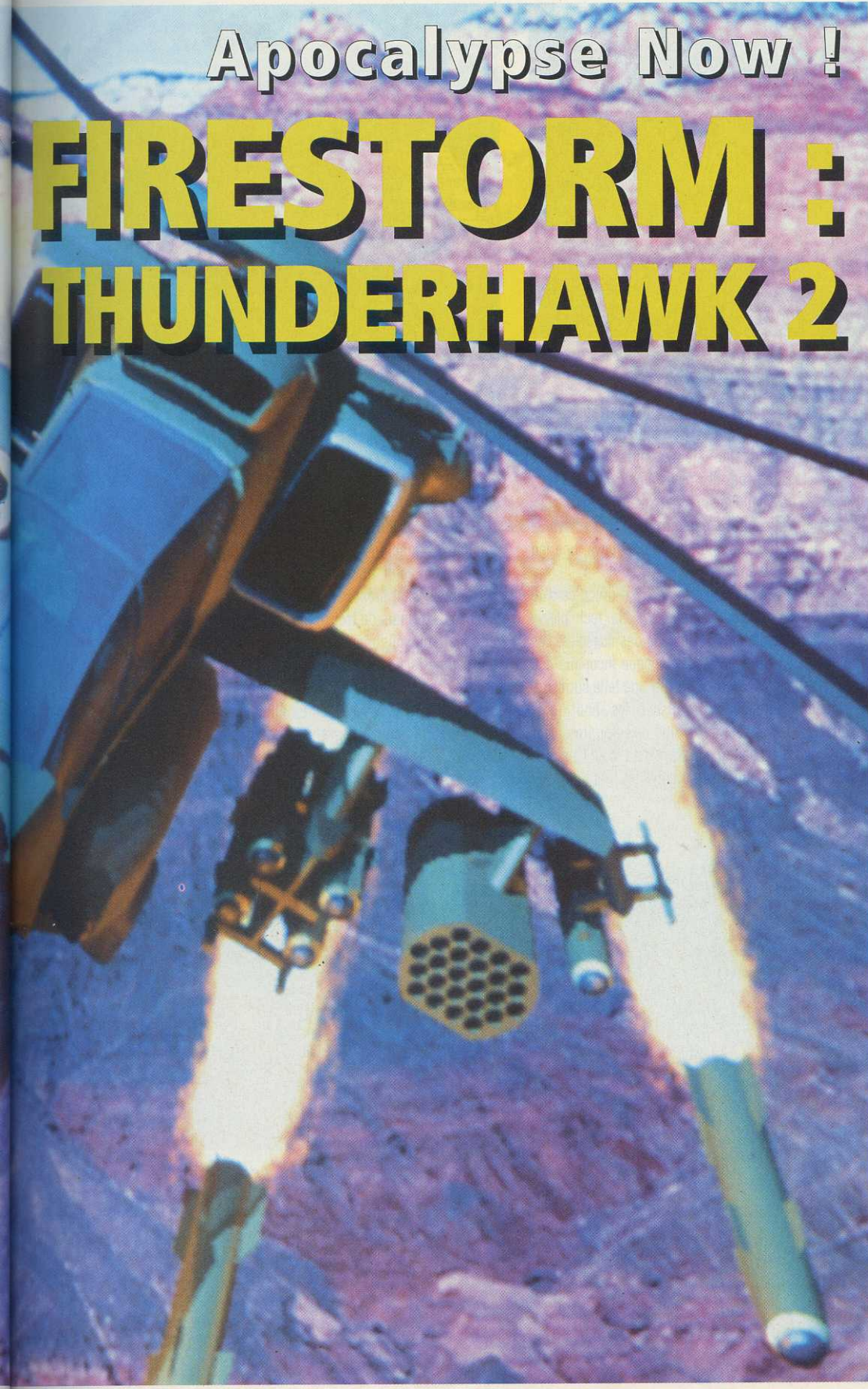
(Critiques)





Apocalypse Now !

FIRESTORM : THUNDERHAWK 2



Si votre vie ressemble à un long fleuve tranquille depuis que vous avez raté votre vocation de pilote, ne vous en faites plus ! Firestorm transformera vos rêves déçus en une réalité explosive.

Développeur

Core Design

Éditeur

US Gold

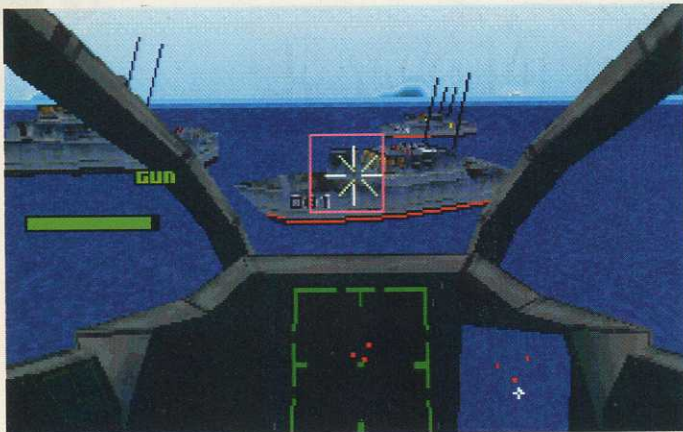
Genre

Shoot'em up

Prix

Environ 400 F

(Critiques) FIRESTORM : THUNDERHAWK 2



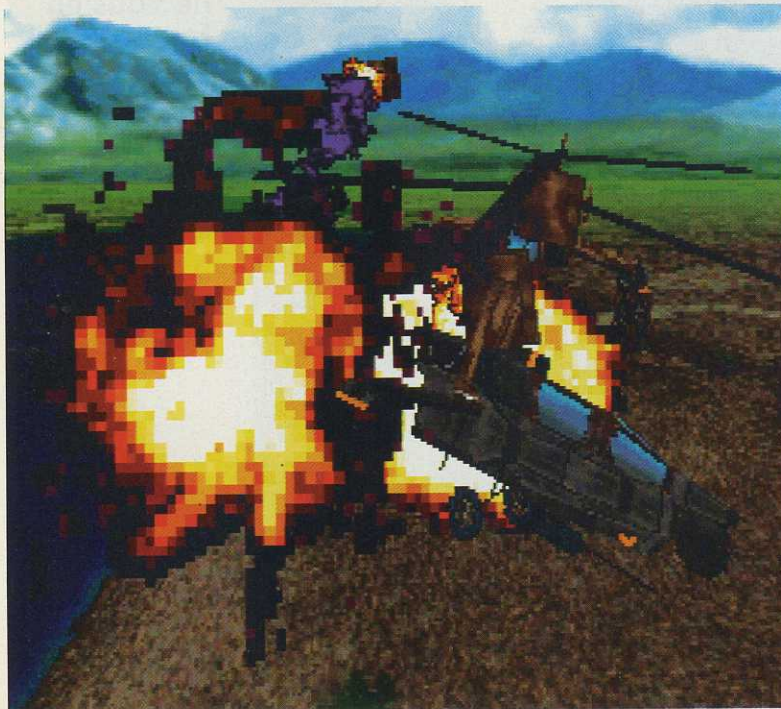
Mes missions préférées se déroulent sur les eaux. J'adore anéantir les bateaux.



Depuis la fameuse attaque aux accents des walkyries de la cavalerie américaine, toutes mes nuits sont hantées par des rêves d'hélicoptère. Grâce au nouveau Firestorm de Core Design, je peux enfin faire des rêves éveillés. Firestorm : Thunderhawk 2 est la suite de Thunderhawk, un jeu sorti sur Mega CD en novembre 93.

LORSQUE LES ANGLAIS de Core ont lancé ce titre sur le premier support CD de Sega, la technologie utilisée alors révolutionne le monde des consoles. Les graphismes en 3D sont à cette époque inconnus des possesseurs de Mega Drive. Devant une telle curiosité, les joueurs européens dévalisent les boutiques. Résultat des courses : 70 000 exemplaires sont vendus. Quand on sait que le parc installé de Mega CD se monte à 90 000 unités, ces ventes touchent presque

80 % des utilisateurs. Fort du succès de ce titre, Core Design a logiquement décidé d'adapter une suite pour la Saturn et la PlayStation (une page du test est dédié à la version PlayStation de Thunderhawk 2). Deux ans plus tard, Firestorm s'appête à connaître un succès aussi immense que son prédécesseur. Comme les machines Sega, le jeu a franchement évolué d'un point de vue technique. Alors que la première version proposait une seule vue, Firestorm dispose désormais de trois caméras. La première, la plus réaliste, vous place à l'intérieur du cockpit. La deuxième efface tout simplement le tableau de bord de votre hélicoptère pour élargir votre champ de vision. Quant à la troisième, elle se positionne derrière votre cheval volant. Dans ce cas de figure, une plus grande expertise est nécessaire pour piloter. En effet, lorsque vous utilisez le canon Gatling

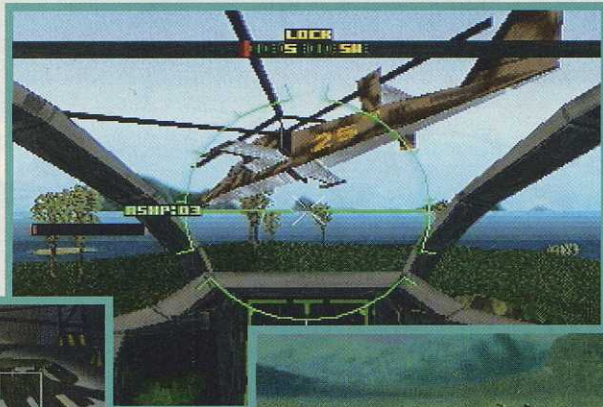
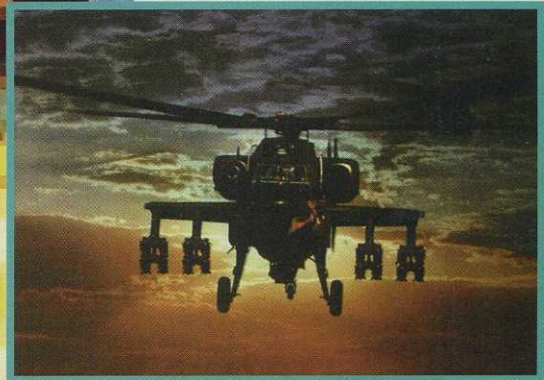


Ces tanks n'avaient qu'à être mieux informés. On ne rigole pas avec un AK-64.

Même les meilleurs pilotes sont confrontés à des problèmes de taille... Game Over...



L'Apache AK-64D : bête de guerre



Né en 1975 aux Etats-Unis, l'Apache est aujourd'hui le nec plus ultra des hélicoptères de combat. Pesant plus de 7 tonnes, il passe de 0 km/h à 100 km/h en moins de 5 secondes. Une accélération gigantesque pour une machine de ce gabarit ! La rapidité de l'Apache se prête à la perfection à Firestorm. Sur les 7 tonnes, une bonne partie est consacré aux armes. Pour avoir une plus grande polyvalence et pour faire un jeu plus fun, les développeurs ont procédé à quelques changements au niveau des noms comme des équipements « autorisés » par l'armée américaine.

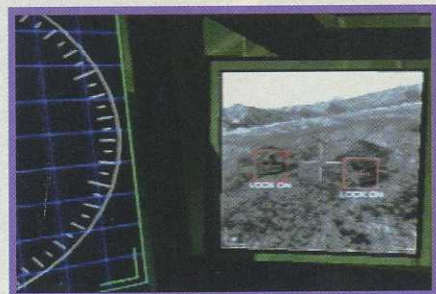
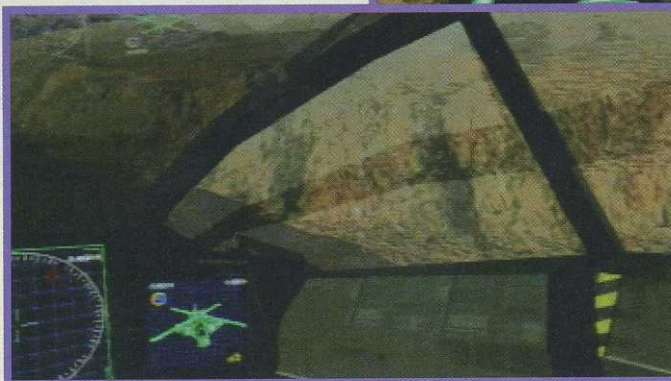
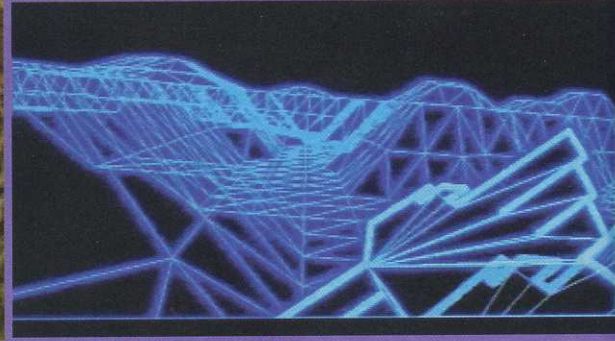
(Critiques) FIRESTORM : THUNDERHAWK 2

Le faucon de la mort qui tue

Thunder-ciné

La cinématique de Firestorm est l'une des plus belles sur Saturn. Cela dit, elle est encore mieux sur PlayStation.

Ces photos sont d'ailleurs tirées de la version PlayStation. L'intro Sony doit sa meilleure réalisation au JPEG. C'est le standard vidéo inclue dans le hardware 32 bits. Malheureusement pour Sega, le Cinepak n'est pas très performant car il pixelise vraiment trop les cinématiques des jeux.



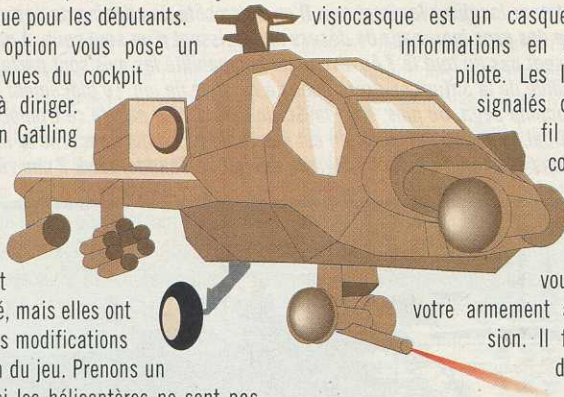


Thunder-caméras



Trois caméras différentes suivent votre Apache dans le feu de l'action : une à l'intérieur du cockpit (la plus réaliste), une deuxième dans le cockpit sans tableau de bord (pour un champ de vision élargi) et une dernière en extérieure (pour voir encore mieux). Je préfère la première, car ça fait plus pour de vrai !

de votre Apache AK-64D, ce dernier se fixe sur une cible déterminée par votre radar et par un mouvement de la tête du pilote. La caméra suit alors le rythme des rafales en se localisant de manière à suivre la cible. Il est donc fréquent de se retrouver face à son hélicoptère. Les commandes n'étant pas inversées, ça peut devenir folklorique pour les débutants. Cela dit, si cette option vous pose un problème, les deux vues du cockpit sont plus simples à diriger. Elles gèrent le canon Gatling en faisant légèrement glisser la caméra du côté de la cible. Les armes sont généralement inspirées de la réalité, mais elles ont toutes subi de légères modifications pour accentuer le fun du jeu. Prenons un exemple frappant : si les hélicoptères ne sont pas vraiment conçus pour des missions anti-pistes, des missiles fictifs MK3 ont été intégrés au jeu pour



diversifier vos objectifs pendant votre campagne. À chaque arme correspond une interface de visiocasque différente. Je précise au passage que le visiocasque est un casque qui affiche des informations en sur-impression au pilote. Les lock-ons sont ainsi signalés de cette façon. Au fil des parties, vous constaterez même que certaines armes ne servent quasiment pas. Aussi, vous pouvez configurer votre armement avant chaque mission. Il faut alors veiller à diversifier votre panel d'équipement de manière à ne pas vous retrouver coincé dans une situation impossible. Firestorm est un jeu extrêmement complet. Même si les commandes sont un peu complexes au départ, elles restent intuitives grâce à la bonne répartition des boutons sur le paddle de la Saturn. La jouabilité est tellement bonne qu'on a



La vue du cockpit glisse sur le côté lorsque vous utilisez votre canon Gatling.



Quand on locke un missile sur un adversaire, on se croit vraiment dans Top Gun.

L'AVIS DU PROGRAMMEUR

Après s'être fait les dents sur un premier Thunderhawk Mega CD, Mac Avory a enchaîné de plus belle avec une version Saturn. Il s'explique en ces termes dans CD Consoles : « Je suis passionné de véhicules militaires. D'ailleurs, la plus grande partie de mon inspiration me vient des bouquins de science-fiction et des films. J'ai aussi repris des éléments à d'autres jeux en essayant de trouver une nouvelle façon de les exposer. Je ne suis jamais monté dans un hélicoptère, mais c'est quelque chose que je compte bien faire. Grâce à la version Mega CD de Thunderhawk, nous avons programmé le jeu en un minimum de temps. La génération 32 bits nous a permis d'inclure de la 3D. À savoir que je préfère la Saturn à la PlayStation car son hardware comporte plus de choses et elle est plus drôle à programmer. Thunderhawk 2 n'exploite malheureusement pas toutes les capacités des deux machines. Ce sont nos premiers pas dans cet univers. Mais grâce à cette première ébauche, mon prochain titre sera dément. J'adorerais faire un jeu de rôle en 3D avec une flopée d'effets spéciaux, de textures et d'énigmes, mais nous discutons actuellement d'un troisième volet pour Thunderhawk. Un numéro 3 prévu sur Saturn, PlayStation et PC CD-Rom. Il serait encore plus rapide et plus vaste que Thunderhawk 2. Nous pensons le réaliser dans un futur lointain pour l'humanité. Ainsi, le joueur pourra voyager d'une planète à l'autre du système solaire. Nous n'utiliserons d'ailleurs pas d'hélicoptère cette fois-ci car ils ne fonctionnent pas très bien dans l'espace... » En attendant, on souhaite à Mac un gros succès avec Thunderhawk 2 et plein de bonnes choses pour son petit prochain.0

Sur PlayStation aussi

VERDICT



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

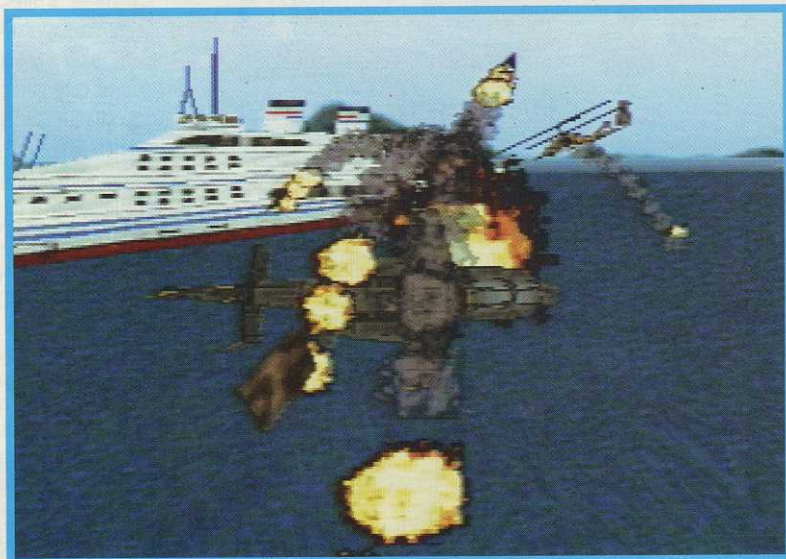
- ⊕ L'ambiance de Thunderhawk 2 est très militaire.
- ⊕ La finesse des textures et les graphismes sont quasi inégalés dans ce style.
- ⊕ La cinématique de départ est vraiment géniale.
- ⊖ le clipping du décor est assez moyen.
- ⊖ Les accès disques sont trop longs.



Il eut été dommage de ne pas voir Thunderhawk 2 sur la PlayStation. Mac Avory, le chef de projet, a donc chargé Andrew Howe d'en faire une. Dès les premières secondes de la cinématique, les différences sont visibles. En effet, le standard vidéo de la PlayStation (le JPEG) étant bien meilleur que le cinépak de la Saturn, l'intro est d'une qualité supérieure sur la PlayStation. Cela dit, les cinématiques ne font pas un jeu. Au niveau de la réalisation, les textures aussi sont plus fines sur la PlayStation. Un détail intéressant pour localiser les ennemis. D'un autre côté, le clipping de cette version est moins bon. Ce qui fait que des gros morceaux de décors apparaissent d'un seul coup. À quoi ça sert de mieux les voir, s'ils ne sont pas du tout là ? Au niveau de la jouabilité les avis sont partagés. Je dirais out de même que le paddle de la Saturn se prête mieux à ce style de jeu. Le placement des boutons est plus intuitif sur la machine Sega. De plus, sur PlayStation, on arrête pas de se tromper avec les quatre boutons L et R. En final, la version PlayStation est identique en ce qui concerne le nombre des missions, les options et la petite touche magique qui fait de Thunderhawk 2 une référence.

OR

CD CONSOLES



AVIS DE GILLES

Firestorm, c'est mieux que Supercopter ! Aux commandes de votre hélico, vous disposez d'une puissance démoniaque. Après votre passage, il ne reste plus que des carcasses calcinées et brûlantes sur le terrain. Mitraillez ensuite les survivants qui fuient devant votre engin de la mort. ☹





Saturn



Les explosions sont relativement bien faites sur Thunderhawk 2.

souvent l'impression d'être au commande de son hélico. Les connaisseurs seront d'ailleurs ravis d'apprendre que le rotor central et le rotor arrière sont gérés séparément comme dans la réalité. Ainsi, les boutons Y et X influent sur la vitesse du premier rotor alors que les boutons L et R servent à faire tourner de gauche à droite en géostationnaire. On peut ainsi prendre son temps pour détruire une cible avec une précision redoutable. La croix directionnelle sert à incliner le nez de votre hélicoptère pour qu'il avance. Seul petit hic au niveau du contrôle : lorsque vous rentrez dans un obstacle du décor, l'hélicoptère s'arrête au lieu d'exploser.

LES 26 MISSIONS DU JEU sont réparties en plusieurs thématiques qui vous emmènent aux quatre coins du monde. Chaque localisation correspond à un type de mission bien particulier. En Amérique du Sud, vous devez détruire des convois ennemis la nuit.

Dans le Pacifique, vous êtes confronté à des groupes de terroristes des mers. Les différents lieux sont d'autant plus caractérisés que des graphismes précis, des véhicules originaux et des particularités du décors correspondent à chacun d'entre eux. J'en profite pour vous préciser que les textures sont absolument époustouflantes et que le clipping est discret sur Saturn. Les programmeurs de Core ont tout fait pour faire de ce titre un hit. Ils ont même prévu une option pour jouer à Firestorm en français dans le jeu. Malheureusement, le ton du narrateur est aussi convaincant qu'un chat conduisant un hélicoptère. Mais comme on dit : « c'est le geste qui compte ». Firestorm est la future référence de la Saturn en matière de simulation d'hélicoptère. Malgré la sortie de Black Fire de Novalogic dans les mois qui suivent, Firestorm est indétrônable !

Tommy François



Ils sont vos alliés



Dans Firestorm, vous n'agissez pas toujours seul contre tous. En effet, certaines missions se font avec la proche collaboration de vos alliés. Vous devez parfois protéger un convoi de bateaux ou de camions militaires ou encore partir en croisade avec des camarades pilotes.

VERDICT



| | |
|----------------|----|
| GRAPHISME : | 15 |
| ANIMATION : | 16 |
| SONS : | 14 |
| JOUABILITÉ : | 17 |
| DURÉE DE VIE : | 14 |

- ⊕ La diversité des missions.
- ⊕ Les graphismes exceptionnels du jeu.
- ⊕ Une jouabilité d'enfer.
- ⊕ Un habile dosage entre la fiction et le réel au profit du fun.
- ⊖ La voix du narrateur.
- ⊖ Le système de codes est assez lourd.

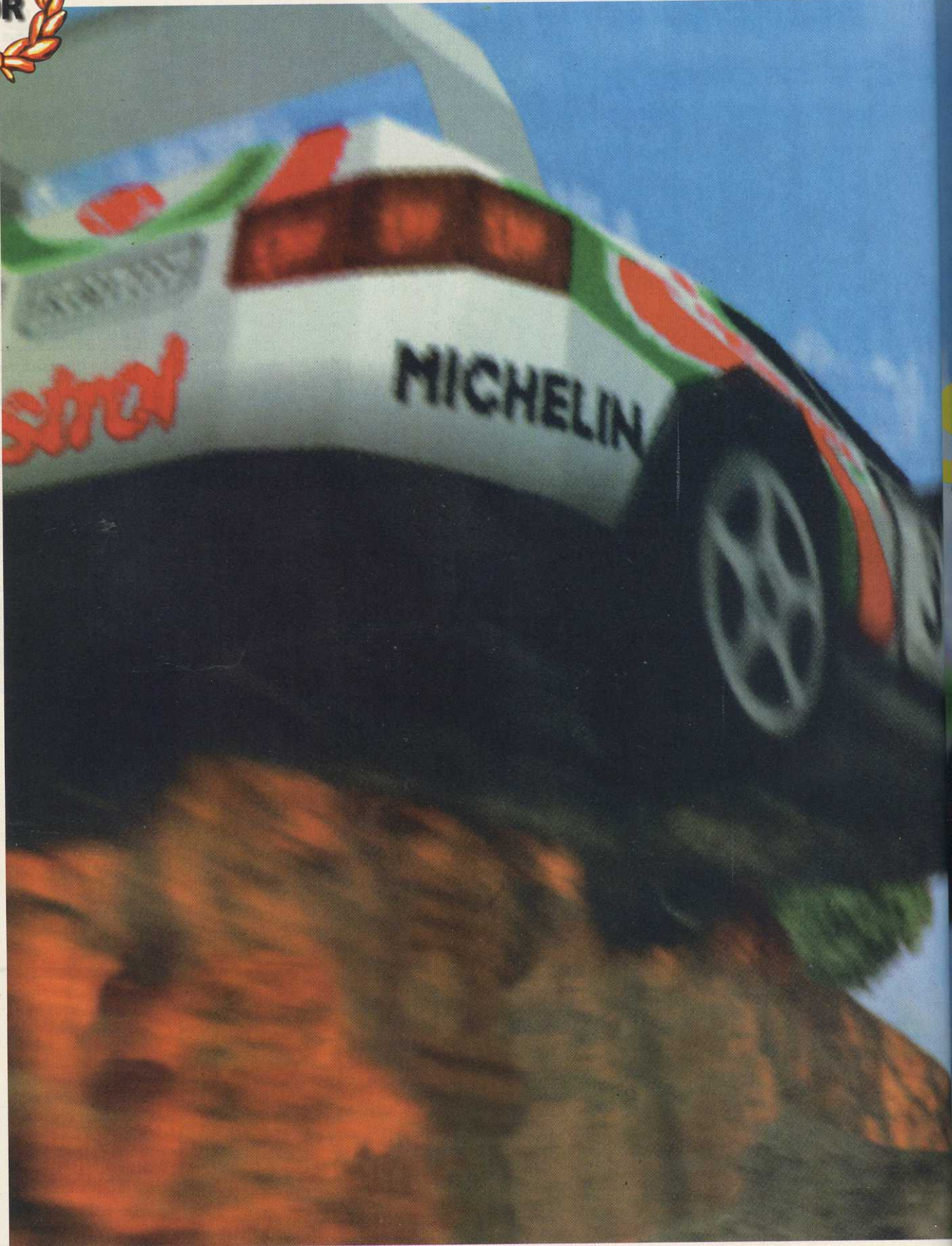
OR

CD CONSOLES

Firestorm : Thunderhawk 2 est un must Saturn. Avec Virtua Fighter 2 et Sega Rally, il doit absolument intégrer votre logithèque. Pour avoir eu l'occasion d'y jouer (eh oui ! tout le monde n'a pas la chance d'être testeur), je suis impatient qu'il sorte pour l'offrir. À bon entendre... ☺

AVIS DE
TOMMY

(Critiques)



LOWE MARRIOTT
4/12/96



Contre-braquages et
dérapages à tous
les étages

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP

La simulation automobile la plus réaliste de tous les temps arrive enfin sur Saturn. Après l'arcade, Sega Rally va une fois de plus vous surprendre.

Développeur

Sega

Éditeur

Sega

Genre

Course automobile

Prix

Environ 400 F



Les dérapages dans la poussière et les contre-braquages n'ont jamais été aussi réalistes sur une console. Remarquez au passage les textures de la Lancia Delta ! Cette petite bombe est capable de passer de zéro à cent kilomètres/heure en six secondes. Une véritable « GTI Killer » !

Sega Rally démontre aux sceptiques qui doutaient des capacités 3D de la Saturn que la machine est capable de nous « étonnifier » en la matière. Ce jeu est un véritable « Ridge Racer killer ». La suprématie technique de la PlayStation est donc remise en cause et cela ne peut que dynamiser les éditeurs dans une saine émulation. Le gagnant dans tout cela est bien évidemment les joueurs que nous sommes !

LE JEU TOURNE À 30 IMAGES par seconde au lieu de 20 pour Daytona et la résolution est bien meilleure. C'est d'ailleurs la première chose qui

frappe lorsqu'on le voit pour la première fois. L'animation est bien coulante et les textures sont aux fines herbes. L'autre bonne surprise est le plein écran, on oublie les bordures noires de qui vous savez... Avec Sega Rally, le mot d'ordre est « réalisme ». Aucun autre jeu de caisse ne peut en effet prétendre à un tel degré de simulation. Les graphismes et l'ambiance sonore sont restitués en 3D. Pour ajouter aux plaisirs de conduite, le volant « Arcade Racer » est fortement recommandé par le médecin de garde. Le mode arcade est en tout point identique avec l'original. Deux vues sont

Celica et Delta pour Sega



Les voitures de Sega Rally sont des reines de l'asphalte. En effet, la Lancia Delta Integrale '92 a été sacrée championne

du monde de rally six fois consécutives, de 1987 à 92. La Toyota Celica GT-FOUR est pas mal non plus. C'est à son volant que notre Didier Auriol national est devenu champion du monde des conducteurs l'année dernière !





Le circuit en forêt est à mon avis le plus beau. Les sous-bois et les montagnes enneigées procurent au cadre une sérénité qui tranche avec la fièvre de la compétition. Le plus étonnant est que tous les détails de l'arcade sont présents, y compris les étourneaux à crête blanche, éffarouchés par les voitures.

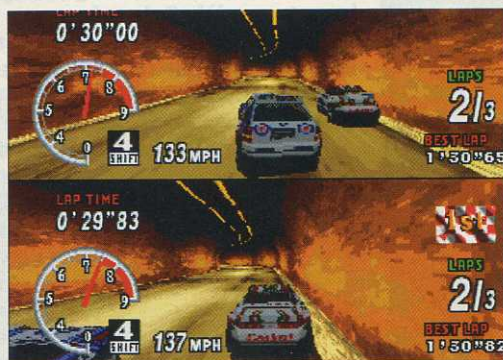
Note au copilote :
« Tu n'est pas
Jamaiquin
mais tu chantes le
reggae, tes paroles
on comprend rien
quand tu parles
en anglais... »

disponibles : une à partir de l'intérieur du cockpit et l'autre derrière le véhicule. Les trois circuits sont bien là, aux moindres détails près. Y compris le « Lake side », circuit caché que vous n'obtiendrez qu'après avoir fini premier en mode « Championship ». Cependant, quelques innovations notables sont à mettre au crédit de la version console. Premièrement, la présence d'une voiture cachée. Il s'agit de la Lancia Stratos, mythique triple championne du monde des années 70. L'autre

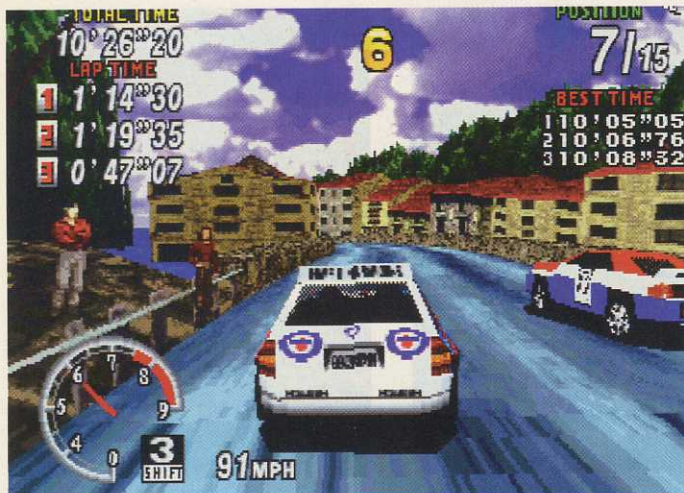
nouveauté est la possible de régler sa voiture en jouant sur des paramètres comme la suspension, la direction ou encore le type de pneus. Les réglages ne sont pas du pipeau bimbo, mais influent réellement sur le comportement de la caisse. Ce petit plus est le fruit d'une étroite collaboration entre les développeurs et le service consommateur de Sega. Ces derniers se sont penchés sur les options susceptibles d'intéresser les joueurs. Et il s'est avéré que la possibilité de régler sa voiture avait tous les suffrages.

Avec Thunderhawk 2, Virtua Fighter 2 et le fantastique Sega Rally, la Saturn est à l'honneur. J'adore le mode deux joueurs en écran splitté. C'est une grande première pour les générations 32 bits. Quel dommage que Daytona USA n'est pas l'excellente réalisation de Sega Rally... ☹

AVIS DE
TOMMY



Le mode deux joueurs est excellent. Bien que l'écran soit un peu écrasé et moins détaillé, le plaisir de jouer reste intacte.



Ce circuit de montagne fait bougrement penser au Tour de Corse.

C'est sûr que c'est autrement plus intéressant que de choisir la couleur de l'allume-cigares ! Le résultat donne un jeu qui satisfera aussi bien le grand public que les fanatiques de sports autos. Les deux figures emblématiques responsables de ce miracle technique sont japonais ! Il s'agit de Tetsuya Mizuguchi, le producteur de la version arcade et Saturn, et d'Atuhiko Nakamura, le directeur de la version console. Ces deux hommes ont chapeauté pour l'occasion six programmeurs et designers. Les deux équipes responsables de Sega Rally arcade et Saturn ne sont pas les mêmes, mais leur coordination ont été identique.

LA BONNE NOUVELLE c'est que, faute de temps, le jeu n'a pas été développé à l'aide du nouveau système d'exploitation SGL (Sega Graphics Library). Bonne nouvelle car lorsque l'on voit le résultat qu'ont réussi à obtenir les programmeurs avec les mêmes outils software que Daytona, on se dit que le meilleur est à venir ! (Ou alors il s'agit d'un gros coup d'intox de la part de Sega). Exit les mauvaises surprises et le goût amer

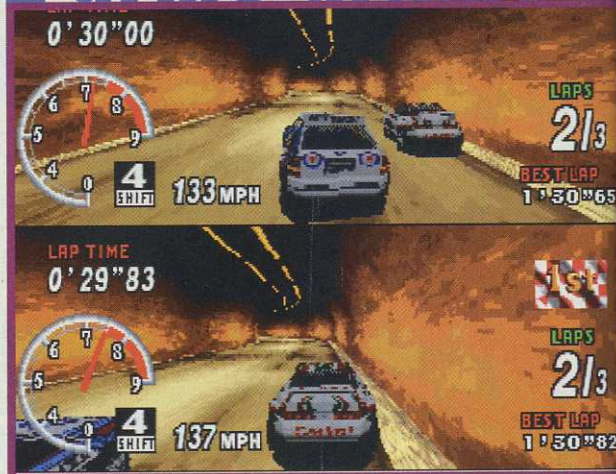
AVIS DE
DAVID

Je ne suis pas entièrement convaincu. Sega Rally est très beau, moyennement jouable et vite dénué d'intérêt. Le jeu à deux en « Split » d'écran ne permet pas d'apprécier pleinement la course. Mais Sega Rally est un clone plutôt réussi de l'arcade, qui plaira aux fans. ☺

ARCADE SHOW ?

La borne d'arcade de Sega Rally est basée sur la carte modèle 2, la même que Virtua Fighter 2. La haute résolution et l'animation en 60 images par seconde lui assure un rendu visuel extraordinaire. Pour plus de sensations, le volant vibre en fonction de la vitesse, du braquage des roues et de la nature du revêtement de la route ! Développé en collaboration avec Fiat et Toyota, le bruit des moteurs est issu des véhicules originaux. Du travail de pro !

L'arme ultime



AM3 est une des branches de développement de Sega. Sous la houlette de Tetsuya Mizuguchi, leur professionnalisme les a poussés jusqu'à prendre des mesures sur de véritables circuits de rally pendant deux semaines. Assisté d'un expert japonais en la matière, M. Fujimoto, les voitures ont été décortiquées lors du Rally d'Indonésie en juillet dernier afin d'examiner les réglages et les types de conduite. Top crédibilité !



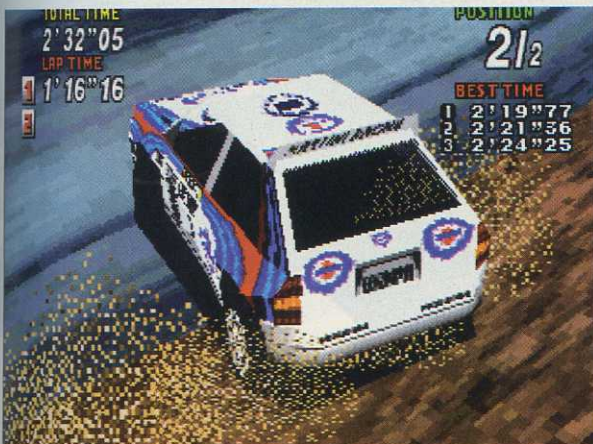
Les petits virolos serrés de la montagne sont difficile à négocier. N'hésitez pas à freiner bien avant la courbe.

laissé par Daytona USA. Cependant, il convient de mettre un bémol à tout cet élan d'enthousiasme. En effet, contrairement à ce que l'on pourrait penser, l'adaptation de Sega Rally est beaucoup moins ambitieuse que Daytona. Le nombre de véhicules affichés en même temps à l'écran est bien moindre et surtout la configuration même des circuits fait que l'on a rarement de longues lignes droites, sources de gros problèmes de clipping (affichage des décors de fond). Ceci dit, il est vrai que les programmeurs de Sega Rally assurent un max. Rompus pour la plupart aux simulations automobiles en 3D - l'un deux est l'auteur de Virtua Racing Deluxe sur Mega

Drive - ils n'ont mis que sept mois pour accoucher du bébé. Ces messieurs ont préféré un mode deux joueurs sur le même écran plutôt qu'un mode « link ». Cette solution est plus conviviale mais oblige la Saturn à gérer deux fois plus de données. Le seul moyen pour les programmeurs de garder une animation digne de ce nom a été de trancher dans le vif, en retirant quelques détails sur le bord de la route et d'utiliser des textures moins riches (moins d'œufs frais au kilo). Mais l'essentiel est là, et le plaisir intact même si la visibilité due à l'écran scindée en deux parties horizontales est réduite.

EN CONCLUSION, Sega Rally est bien plus qu'un excellent jeu. Il signifie pour tous les possesseurs de Saturn la fin du pain noir en leur redonnant confiance en Sega et leur machine. Face à lui, la concurrence fait pâle figure. Attendons de voir ce que Namco nous réserve avec son Ridge Racer Revolution...

Pascal Geille



Il suffit de « poser » une roue ou deux dans la terre pour que le véhicule parte en glissade immédiatement.



« Over Jump » vous prévient le copilote. Pour les sauts, mieux vaut garder une trajectoire droite.

VERDICT



| | |
|----------------|----|
| GRAPHISME : | 19 |
| ANIMATION : | 19 |
| SONS : | 18 |
| JOUABILITÉ : | 18 |
| DURÉE DE VIE : | 16 |

- + Une conversion fidèle à l'arcade.
- + Une fluidité exemplaire.
- + Le mode deux joueurs réussi.
- + Y'a bon banania.
- Le nombre limité de circuits et de véhicules.

OR

CD CONSOLES

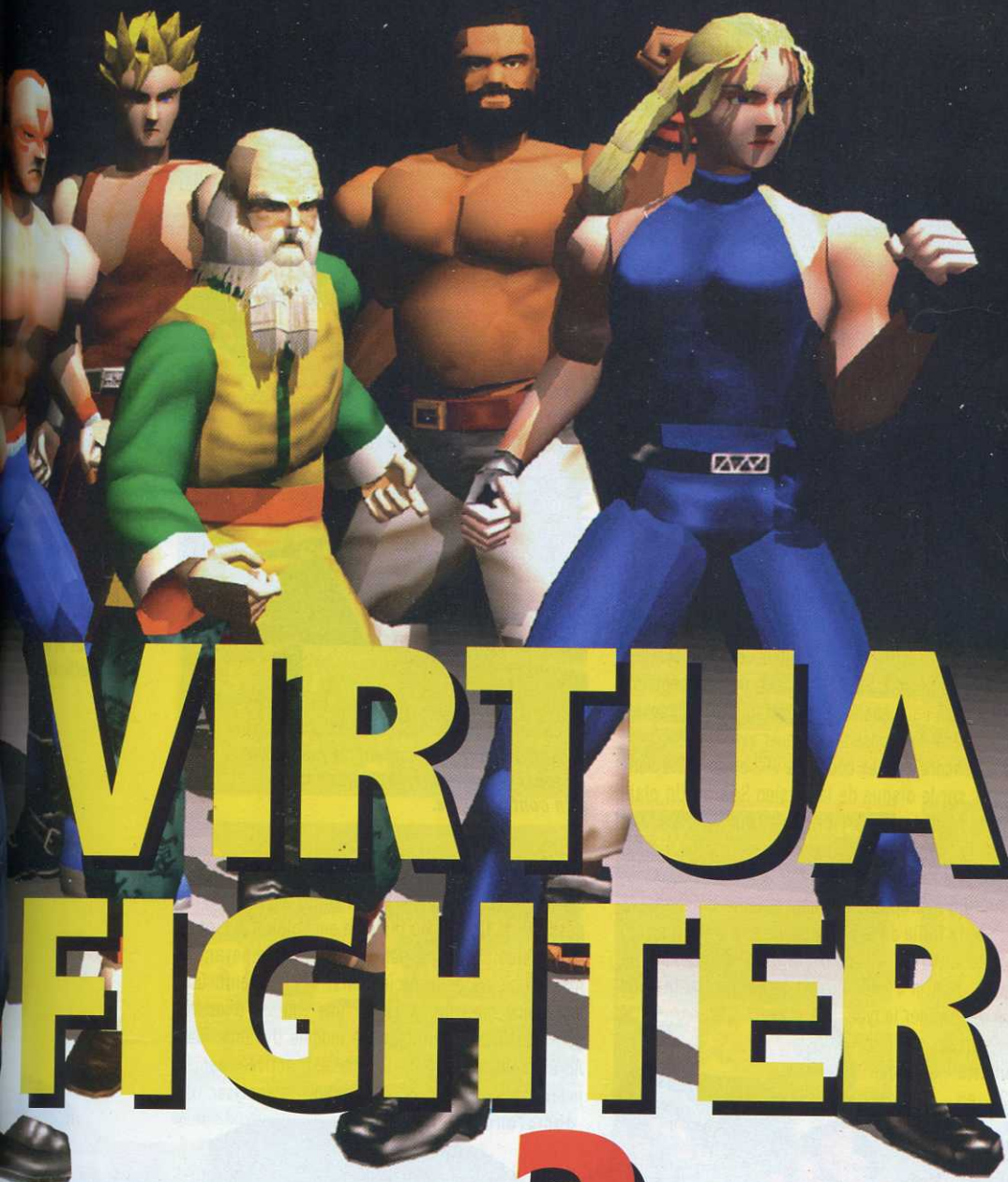
Après le ratage de Daytona USA, Sega remet les pendules à l'heure. La Saturn montre ce qu'elle a dans le ventre et même si l'arcade est techniquement meilleure, les sensations sont exactement les mêmes et le joueur s'y retrouve. Moi en tous cas, j'en redemande... ☺

AVIS DE PASCAL





Le **COUP** de poing de **Sega**



VIRTUA FIGHTER 2

Lorsque la borne de Virtua Fighter 2 s'est installée dans les salles d'arcade, il y a bientôt un an, les joueurs l'ont accueilli avec enthousiasme. Ils ont même joué des coudes pour approcher l'écran. Aujourd'hui, la Saturn démontre qu'elle est capable de rivaliser avec une machine d'arcade : la conversion est le clone quasi parfait de la version originale.

Développeur

Sega

Éditeur

Sega

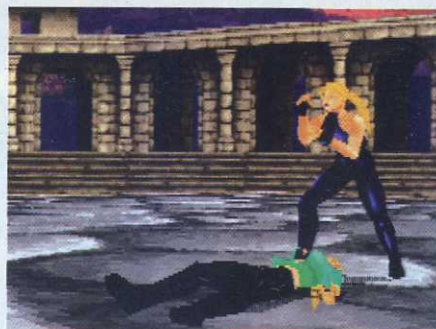
Genre

Beat 'em up

Prix

Environ 400 F

Une fois les dix premiers combattants mis à terre, il reste encore à battre un cyborg, plutôt féminin; répondant (parfois) au nom de Dural. Il (elle) possède de nombreux coups calqués sur l'ensemble des combattants du jeu.



Le point fort de VF2, c'est son jeu de jambes. 75 % de ses coups spéciaux utilisent les coups de pieds et avec quelle efficacité.

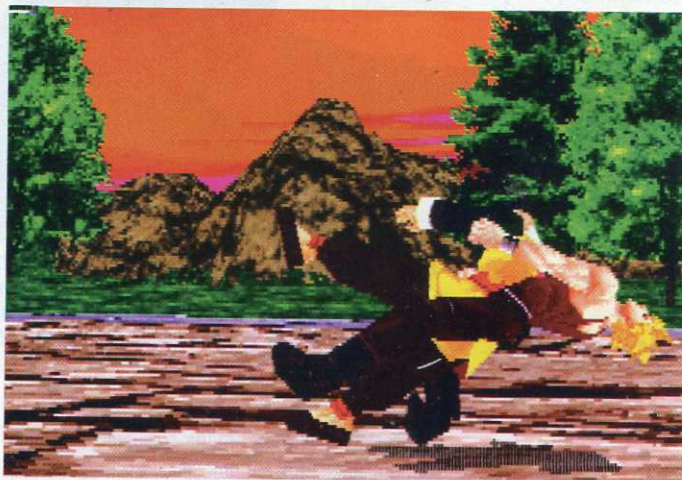
Virtua Fighter 2 sur Saturn, c'est deux jeux en un. Sachez que, dans les salles japonaises, une deuxième version de VF2 était sortie (sous le nom de VF2.1). Les combats sont plus équilibrés (les concepteurs ont revu à la baisse la force de certains personnages), et il est désormais possible de jouer avec Dural. Sachez encore que les codes de VF2 et de VF2.1 sont inscrits sur le disque de la version Saturn. Un plaisir cadeau de la part de Sega, qui ne s'est pas arrêté là. Avant de commencer une partie, j'aime flâner du côté des options pour configurer le jeu et voir ce qu'il propose. Les concepteurs ont pensé à tout. De la taille de la barre de vie à la taille du ring, en passant par la configuration du temps de Replay, rien n'a été oublié. Il ne me reste plus qu'à déterminer le type de partie que je souhaite amorcer. VF2 en propose six différents : Team Battle, Ranking Mode, Expert Mode, Mode Versus, Arcade et Watch Mode. Enfin la partie peut commencer... Malgré un nombre conséquent de coups spéciaux et de personnages, il m'a tou-

jours été très difficile de donner une bonne appréciation à la jouabilité de VF1. En effet, il était possible de finir le jeu juste en enchaînant à l'infini la combinaison poing-poing-pied et en se payant le luxe d'une ou deux projections. VF2 présente une différence majeure, à savoir une routine d'intelligence artificielle (utilisant le modèle Dynamic Play Adjustment de Sega). Si elle est activée par le joueur, elle permet à l'ordinateur d'analyser, de comprendre

VF2 offre, bien évidemment, la possibilité de jouer les deux mêmes personnages l'un contre l'autre.



Haute résolution



Autrefois pénibles à réaliser, les projections sont maintenant accessibles à tout le monde ! Chaque personnage possède au moins quatre techniques de projection (inutile de chercher dans le manuel, elles n'y sont pas toutes), chacune très impressionnante. Elles sont, en général, en harmonie avec le style du combattant. Pai Chan effectue des prises subtiles, tandis que Jeffrey ou Wolf front carrément écraser leurs adversaires après les avoir saisis au collet. Mais si les projections sont plus faciles à déclencher qu'avant, elles restent tout de même difficiles à placer dans un combat.

Une présentation originale



Dans la cinématique d'introduction les 10 combattants du jeu morphent (en gros, cela signifie « passer d'une apparence à une autre ») entre leur ancienne apparence grossière (dans VF1) et une toute nouvelle physiologie très soignée. Ensuite, le combattant s'en prend avec violence à un pantin en fil de fer. Une bonne entrée en matière pour un excellent jeu.

et de battre la (ou les) tactique(s) de son adversaire. Dès lors, il devient inutile d'espérer arriver au bout du jeu en utilisant uniquement la combinaison poing-poing-pied. Autre différence marquante : la présence de deux personnages supplémentaires (Lion Rafale et Shun Di) et la surmultiplication du nombre de coups spéciaux. Chaque personnage en possède au moins 25.

EN CONSÉQUENCE, VF2 possède une durée de vie supérieure à celle de VF1, une plus grande profondeur de jeu et une réalisation impeccable. Ce qui frappe le plus dans la conversion de Virtua Fighter 2, c'est le mode de haute résolution utilisé pour les graphismes. Le jeu, sur Saturn, est affiché en 704 sur 480, ce qui signifie grossièrement que chaque pixel (ou point) est plus petit que d'ordinaire et qu'il est ainsi

possible d'en afficher quatre fois plus à l'écran. Plus de pixels, cela signifie aussi plus de détails et il faut avouer que les personnages et les décors sont remarquablement détaillés pour un jeu console. Ce que l'on remarque ensuite, c'est la fluidité de mouvement des personnages : l'image change tous les soixantièmes de seconde et l'écran est complètement rafraîchi toutes les trentièmes de seconde. Si ce vocable technique vous est inconnu, sachez simplement que Virtua Fighter 2 tourne très vite et que les animations sont hyper fluides. L'équipe de design de Sega a tiré profit au

* **Virtua Fighter 2 tourne très vite, et les animations sont hyper fluides.**



Deux flips arrière sont motifs à rire, vous en conviendrez !

Les outsiders



Virtua Fighter 2 ajoute deux nouveaux combattant. Cela monte le nombre de personnages à dix ! Lion Rafale, reconnaissable à sa veste de survie, est un jeune français avide de combat. Shun Di est un vieil homme dont le style de combat est très particulier. Il singe l'homme soûl et garde constamment sa bouteille d'eau-de-vie à la main (il n'en demeure pas moins un redoutable adversaire).



maximum des capacités de la machine pour reproduire la surprenante vivacité des personnages de l'arcade. Les personnages de VF2 se meuvent à la manière de maîtres d'arts martiaux, frappant avec style et adoptant des attitudes très personnelles. Pour arriver à ce résultat, les designers ont étudié les moines Shaolin dans leur entraînement afin de reproduire leurs gestes. Shun Di, par exemple, pratique l'art de l'homme soûl : il titube, fait toujours mine de tomber et ne cesse de porter la bouteille à sa bouche. Autre nouveauté (par rapport à VF1 et Remix), les personnages ne se quittent plus des yeux. Lorsqu'un des combattants saute, l'autre le suit des yeux, allant même jusqu'à lever, voire tourner, la tête. Mais une telle précision devait forcément avoir une sévère contrepartie.

DANS LA VERSION ORCADE du jeu, le background est principalement constitué de polygones en texture mappée. L'environnement tridimensionnel cède la place à de traditionnelles couches de bitmap (dessin en 2D) qui défilent à différentes vitesses. C'est le plus gros reproche

qu'on puisse faire au jeu. Pour faire passer la pilule, Sega a énormément détaillé les décors pour leur offrir un aspect plus tridimensionnel et a conservé des petits éléments (les feuilles qui volent dans le niveau de Lau, les effets de rotation et les bulles du niveau de Dural, etc.) qui donne au background une réelle personnalité. Côté son, on retrouve dans la version Saturn toutes les musiques de l'arcade, agrémentées de musiques originales remixées. Malheureusement, les bruitages du jeu sont plutôt mauvais, surtout si l'on considère la puissance du coprocesseur sonore de la machine. La présence de nombreuse phrases de victoire et de défaite pour chaque personnage est une explication plausible à ce défaut. Lion Rafale, par exemple, possède douze samples (échantillons sonores) vocaux. Six d'entre-eux sont des onomatopées et les six autres sont des phrases de victoire ou de défaite. J'aurais préféré que les concepteurs du jeu se focalisent plus sur les bruitages que sur ce genre de sample. VF2 est tout de même, malgré quelques petits défauts, un excellent jeu et certainement l'un des meilleurs titres que propose la Saturn.

David Msika



Il ne suffit pas de donner et de recevoir des coups dans VF2. Il est également possible d'éviter, pour peu qu'on puisse anticiper à temps le mouvement.



Une fois le jeu fini, on a le droit à une zolie image en haute résolution et en 16,6 millions de couleurs.

VERDICT



| | |
|----------------|----|
| GRAPHISME : | 15 |
| ANIMATION : | 18 |
| SONS : | 16 |
| JOUABILITÉ : | 15 |
| DURÉE DE VIE : | 16 |

- ⊕ Les graphismes en haute résolution.
- ⊕ Le nombre de coups spéciaux, et de persos.
- ⊕ La nouvelle dimension de jeu créée par l'intelligence artificielle de l'ordinateur.
- ⊖ Les bruitages sont assez moyens et pas assez nombreux.
- ⊖ Les décors sont en bitmap et non pas en 3D.
- ⊖ Il n'y a pas assez de boutons (seulement trois !).

OR

CD CONSOLES

J'adore ce jeu ! Les qualités indéniables du produit et la foultitude d'options qu'il propose en font l'un des meilleurs titres Saturn à ce jour ! Donner aux combattants dirigés par l'ordinateur une capacité de réflexion et d'analyse (via l'intelligence artificielle) est une idée géniale ! ☺

AVIS DE DAVID

(Critiques)



Développeur

Sega Sports

Éditeur

Sega

Genre

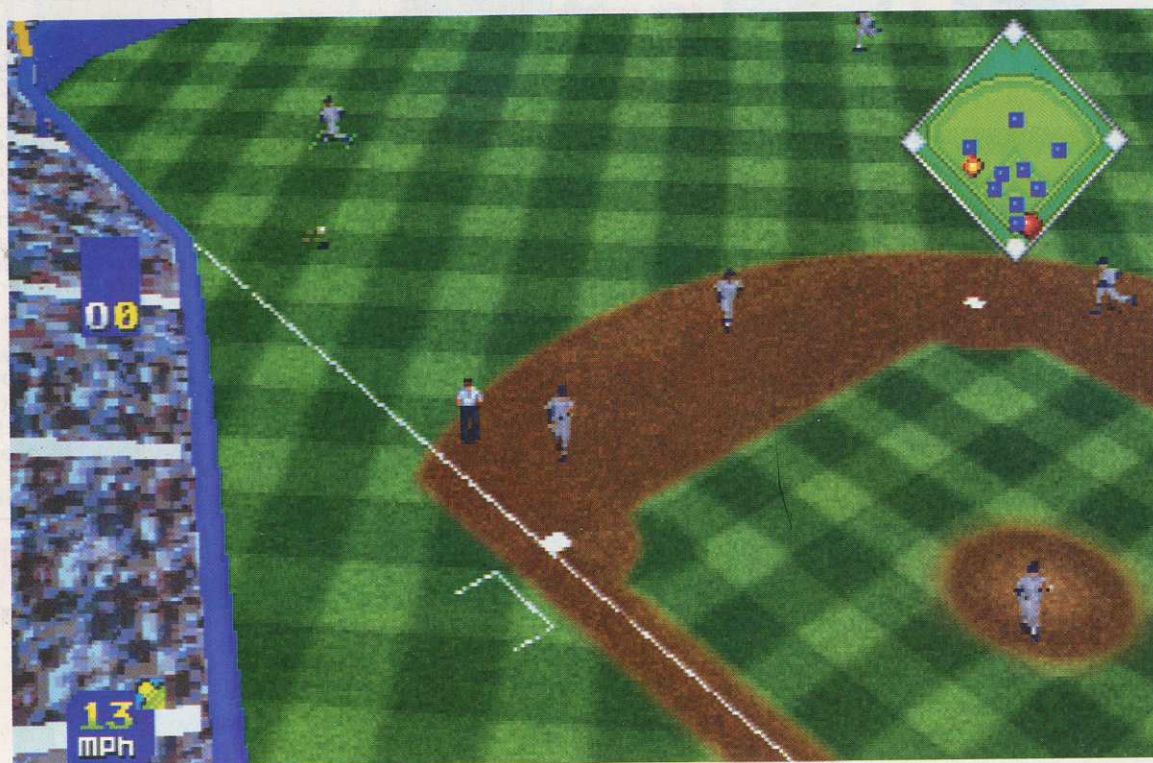
Base-ball

Prix

Environ 400 F

WORLD SERIES BASEBALL

L'« American way of life »



Ce coup en champ gauche est difficile à rattraper à moins d'avoir anticipé le coup du batteur.



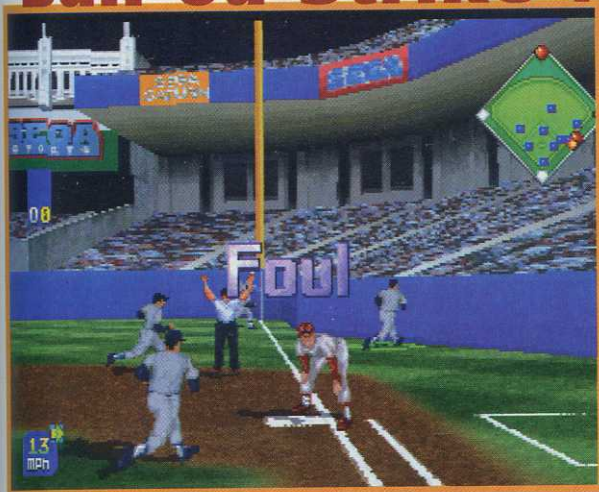
Non ! Le base-ball n'est pas un sport impossible pour les petits français. Je dirais même plus, c'est un sport intéressant et facile d'accès. Il suffit d'une balle, d'une batte et de deux équipes d'au moins neuf joueurs. De plus, le principe ne casse pas des briques : un lanceur (le pitcher) envoie la balle à un batteur qui doit la frapper dans un terrain en forme de diamant. Jusqu'ici tout va bien ! Pour marquer un point, les joueurs doivent effectuer un tour complet du terrain en passant sur les quatre bases. Cependant, il ne peut pas toujours exécuter cette opération en une seule fois. En effet, si la défense adverse récupère la balle et touche le coureur, il est éliminé à moins d'être sur une base. Après trois éliminations, les équipes échangent leur poste d'attaquants et défenseurs. Ceci n'est qu'un bref descriptif des règles. Sachez que d'autres petites

subtilités s'ajoutent à ce sport traditionnel américain. Sachez aussi que le manuel d'instruction de World Series Base-ball sur Saturn se fait un devoir de vous faciliter la tâche sur les règles. Là-dessus, vient se greffer une interface de jeu



Dans World Series Baseball, on ne perd pas de temps avec les cinématiques.

Ball ou Strike ?



Strike (du latin Strikus). Si le pitcher lance la balle dans une zone placée au-dessus de la plaque blanche au sol, c'est un strike. Cela dit, si le batteur rate la balle, le coup compte aussi comme un strike. Un coup tiré en dehors des deux traits extérieurs qui délimitent le terrain s'appelle un foul. Ce dernier compte comme strike si vous n'avez déjà deux strikes. Le ball est le terme utilisé pour les balles lancées en dehors de la petite zone de frappe au-dessus de la base, sans que le batteur n'essaie de la batter. Quatre balls, et le batteur part automatiquement en première base. Vous commencez à comprendre toutes les subtilités du jeu...

*
C'est la première fois qu'un jeu de base-ball est réalisé en 3D.

relativement simple. Avec un minimum de boutons, trois dans le pire des cas, il n'y a pas de quoi dérouter les masses. Voilà de quoi rassurer les néophytes, qui s'intéressent au base-ball, mais qui n'ont jamais osé s'y mettre.

POUR LES CONNAISSEURS, World Series Base-ball est la continuité de la série sortie sur Mega Drive. À un détail près, c'est la première fois qu'un jeu de base-ball est réalisé en 3D. Ce qui apporte beaucoup au niveau du réalisme et de l'animation. D'un point de vue graphique, la génération 32 bits ouvre des portes à de nouvelles perspectives. Quatre stades sont disponibles, tous sont les copies conformes des stades américains comme celui des

Yankees de New York ou des Astros de Houston. Pour rester dans le style adaptation fidèle, Sega Sports a aussi repris les noms des 28 équipes de la MLB (Major League Base-ball), soit plus de 500 joueurs avec toutes les statistiques de ces derniers sur la saison 94. Au niveau du jeu, tous les modes classiques sont proposés depuis la saison intégrale au match all-star en passant par les Home Run Derby. J'en profite pour vous dire que l'achat d'une cartouche de sauvegarde est quasi nécessaire pour sauvegarder vu l'étendue d'une saison et des stats évolutives. Pour se différencier, Sega Sports a installé un nombre impressionnant de caméras, qui peuvent changer de façon aléatoire ou selon votre bon grès. La plus surprenante est de loin celle qui suit la balle dans ses trajectoires les plus folles. Quant à la jouabilité, elle est tout à fait conventionnelle au point de vue des possibilités. Elle se distingue tout de même grâce à deux ou trois points.



Au lieu de swinger la batte, vous avez aussi la possibilité de bunter. C'est-à-dire juste toucher la balle avec votre batte et courir comme un fou.



La façon la plus expéditive de marquer des points, c'est le Home Run. Mais c'est pas simple !

Toutes les subtilités du base-ball sont présentes ! On choisit son stade préféré, on joue la nuit ou le jour et on gère son équipe avec la précision diabolique qu'exige ce sport qui nous vient des États-Unis. La Saturn nous offre la meilleure simulation de base-ball toutes consoles confondues. ☺

AVIS DE
GILLES ★★

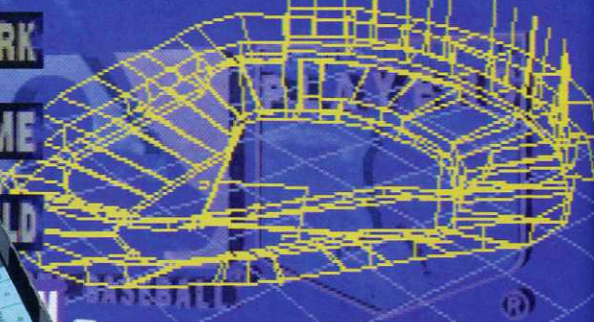


Plus vrai que nature !

LE YANKEE STADIUM



FENWAY PARK



408 ft RIGHTFIELD - 314 ft
LEFTFIELD - 318 ft

Les stades de World Series Baseball sont des copies conformes des véritables. J'en ai pour preuve celui des Yankees de New York. À gauche, le stade de Brooklyn, à gauche le modèle Sega en 3D fil de fer. Comme je vous le disais, lorsqu'un batteur frappe la balle, elle doit tout simplement passer entre la première et la 3ème base. Elles sont indiquées sur le schéma du stade.

MATTINGLY EST SUR SATURN !



23 Mattingly
Throws **L** Bats **L**

| | | | |
|------|------|------|------|
| H | 113 | SLG. | .411 |
| AVG. | .304 | SB | 0 |
| HR | 6 | E | 2 |
| RBI | 51 | BB | 60 |
| G | 97 | SO | 24 |
| AB | 372 | | |

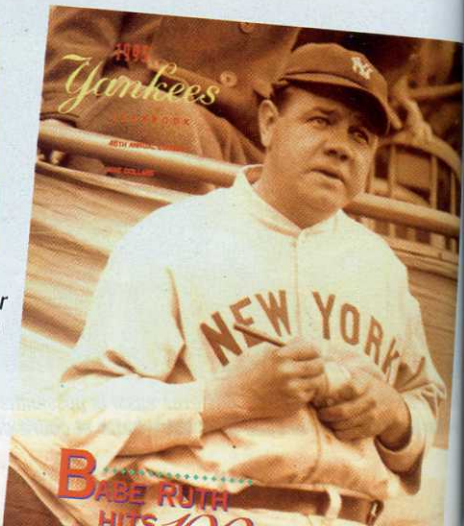
OBA. .397

L'un des gros plus de World Series Baseball réside dans la possibilité de jouer avec de véritables joueurs et de consulter leurs statistiques sur la saison 94 à tout moment de la partie. Comme vous pouvez le voir ci-dessus, le numéro 23 des Yankees, Don Mattingly, est le même sur Saturn que dans la réalité.

YANKEES YEARBOOK



Comme dans la majorité des écoles américaines, les équipes de base-ball ont toutes un yearbook. Ce dernier sert à présenter tous les joueurs de l'équipe et leurs statistiques. Il met aussi en avant les jeunes espoirs qui s'entraînent dans des ligues semi-professionnelles. En final, chaque numéro est généralement dédié à un joueur d'exception. Cette année, les Yankees ont fait un hommage à Babe Ruth, une légende du base-ball.

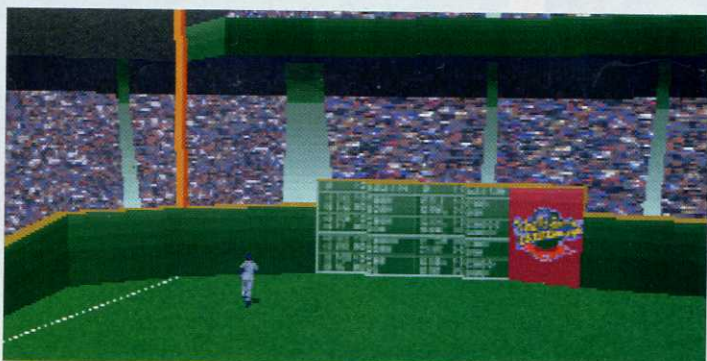




Saturn



Au base-ball, la majeure partie du jeu se joue au niveau de la première base. Un peu d'expérience et vous comprendrez rapidement pourquoi.



Sur les belles actions, World Series Baseball propose un mode Replay.

Lorsque vous jouez en défense, vous avez la possibilité d'influer sur la position de tous vos joueurs en champ extérieur. De plus, le programme n'agit plus de façon bête quand vous lui demandez de faire une passe sur une base. Dans l'éventualité où il n'y a pas de joueur sur cette dernière, la balle est envoyée à l'équipier le plus proche. J'ai aussi apprécié les animations plus réalistes qu'auparavant qui interviennent à différents moments de la partie. Par exemple, lorsque vous êtes chassé entre deux bases, si vous changez brusquement de direction votre coureur dérape et



devient plus lent. Quant aux options, elles proposent des nouveautés incroyables comme l'influence de la direction et de la vitesse du vent. Elle est indiquée par une fenêtre en bas gauche de l'écran de jeu. Bref, World Series est un must pour les adeptes, et une très bonne façon de se familiariser avec ce sport. Faites-vous plaisir pour les fêtes avec une petite escapade au pays de l'« American way of life ».

Tommy François

LE SAVIEZ-VOUS ?

Le base-ball a sa propre ligue professionnelle. Elle s'appelle MLB (Major League Base-ball). Pour avoir le droit d'utiliser les noms des joueurs, il faut acheter cette licence. Si vous remarquez parfois une fiche sans photo dans World Series Base-ball, c'est peut-être parce qu'elle n'était pas



disponible ou parce que certains joueurs ont des contrats qui stipulent que leur image n'appartient pas à la ligue. MLB compte 28 équipes.



VERDICT



| | |
|----------------|----|
| GRAPHISME : | 14 |
| ANIMATION : | 16 |
| SONS : | 09 |
| JOUABILITÉ : | 16 |
| DURÉE DE VIE : | 17 |

- + Les petites innovations au niveau de la jouabilité.
- + Des vrais équipes, des vrais noms et de vrais statistiques.
- Les animations ne sont pas réalistes.
- Les commentaires sont en anglais.
- La musique et l'ambiance ne sont pas vraiment bonnes.

OR

CD CONSOLES

World Series Baseball est la référence en la matière. Je le conseille vivement aux adeptes de part l'excellence de sa réalisation. Quant aux autres, c'est l'occasion rêvée de vivre sa première expérience dans le domaine. C'est la seule simulation prévue pour les mois qui suivent.

AVIS DE TOMMY



CAPTAIN QUAZAR

Développeur
Cyclone Studios

Éditeur
Studio 3DO

Genre
Shoot'em up

Prix
Environ 350 F

Le sauveteur interstellaire



Captain Quazar a un équipement de base composé de trois armes différentes : une mitrailleuse, une lance-roquettes et même des grenades. Attention ! Les munitions sont en stock limité.

La galaxie fait face à une véritable crise ! Pire que la tempête radioactive de 2264, plus effrayante que la nébuleuse temporelle de Nebula, plus affamé qu'un trou noir se déplaçant à la vitesse lumière, un grave danger menace l'humanité.

C'EST APRÈS AVOIR intercepté une transmission spatiale qu'une association de malfaiteurs a été découverte. Cette dernière aurait installé un réseau de contrebande à travers la voie lactée. Une fois la toile tissée, tous les habitants de la galaxie seront transformés en de véritables zombies implacables. Cette organisation a décidé de nous faire bosser comme des esclaves (un peu comme à la rédaction !). Pour eux, les avantages sont indéniables : pas d'intervention énervante des régulateurs du gouvernement lunaire, pas

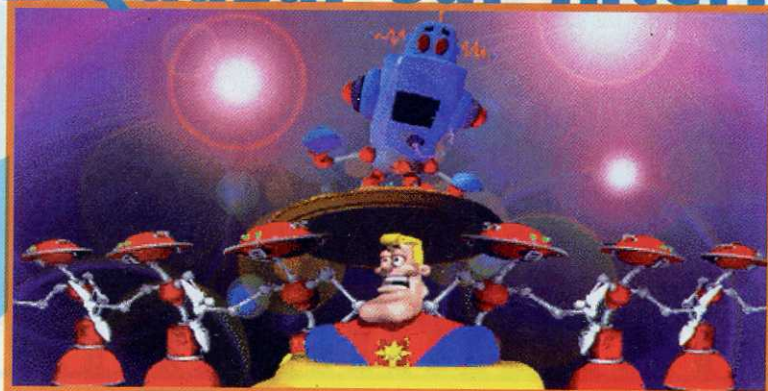
de grèves de cheminots non satisfaits et, surtout, aucun salaire à verser en fin de mois. Nous avons repéré les principaux antagonistes. Le premier, Doobah, s'occupe de la production de tout un arsenal sur la planète déserte de Kragg. Zang, lui, entraîne des terroristes sur une planète à la végétation exubérante, Kesh a.k.a. Quant à Ox, le cerveau de l'histoire, il met au point cette invasion depuis son QG extraterrestre sur la planète volcanique de Moog. Il n'y a plus de temps à perdre, et le moindre faux pas pourrait être fatal. C'est pourquoi, nous cherchons un héros intelligent, brave, courageux, rapide, astucieux, plein de ressources, pour arrêter les usines de Doobah, mettre hors d'état de nuire les hommes de Zang et stopper définitivement toute

*** Tous les habitants de la galaxie seront transformés en de véritables zombies.**

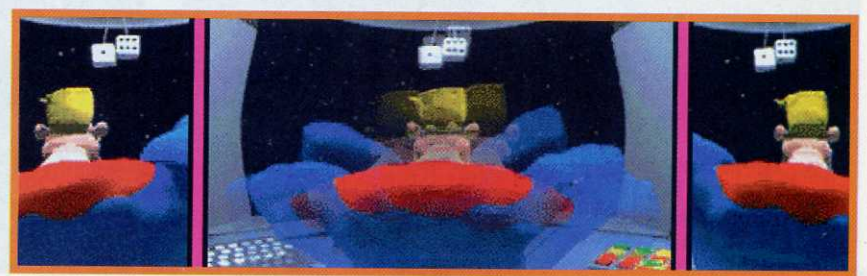
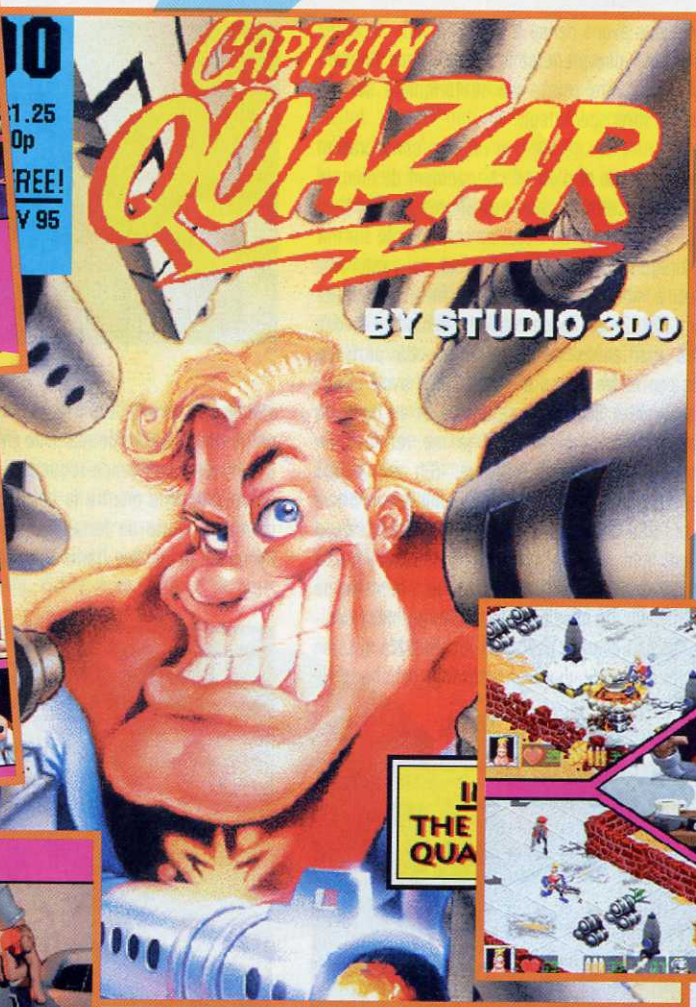




Captain Quazar sur Internet !



Pour ceux qui ont la chance de surfer régulièrement sur internet, sachez qu'une BD de Captain Quazar est dispo sur le site 3DO. Pour y accéder, rendez-vous à l'adresse suivante : <http://www.3DO.com>.



(Critiques) CAPTAIN QUAZAR

Je calcine, tu explodes, il tue à tout va



AVIS DE
GILLES

On avance et on tue à tour de bras. Ce n'est pas le but du jeu, mais son principe nous force un peu la main. A deux, on se régale ! Captain Quazar s'occupe aussi de faire travailler nos petits neurones. Un point noir en passant : la maniabilité n'est pas extraordinaire. ☹

invasion. Nous avons pensé à vous ! Si vous acceptez cette mission, vous prendrez le nom de code Captain Quazar, sinon votre courte vie se terminera sur un enterrement sans spectateur.

DEVANT LA PERSPECTIVE d'une consécration à l'échelle spatiale et d'un tel changement de nom, je n'ai pu refuser cette mission aux allures de shoot'em up (le flingue de mon rédacteur en chef, pointé sur ma tempe lorsqu'il m'a proposé le test, a également contribué à une rapide décision). Bref, le dernier magnum FZ112, un lance-roquette vénusien et des grenades martiennes au poing, me voilà parti en croisade contre les forces du mal. Après avoir gentiment demandé à Scotty de me téléporter au cœur du complexe industriel de Doobah, je me retrouve au beau milieu d'un camp militaire. (Eh oui ! Nos services se sont payés le luxe de débaucher ce brave Scotty de l'USS Enterprise en lui proposant un télépod dernier cri). À ma grande surprise, les ennemis ont l'air de cartoons dessinés en 3D isométrique, mais cela ne va pas entraver ma mission. Je commence donc à décapiter les forces adverses avec mon arsenal. Ma mission se transforme rapidement en véritable boucherie. Je



Cette photo est tout à fait représentative de Captain Quazar. Je calcine, tu calcines...

calcine, je trucidé, j'explode, je tue et je frappe tout ce qui tombe à portée de main. Je cherche à mettre hors d'état quelques lance-roquettes, mais v'la t'y pas qu'un problème montre le bout de son nez : plus de munition. Faute de ferraille, je prends la fuite pour découvrir qu'un des barils d'essence que j'ai explosé

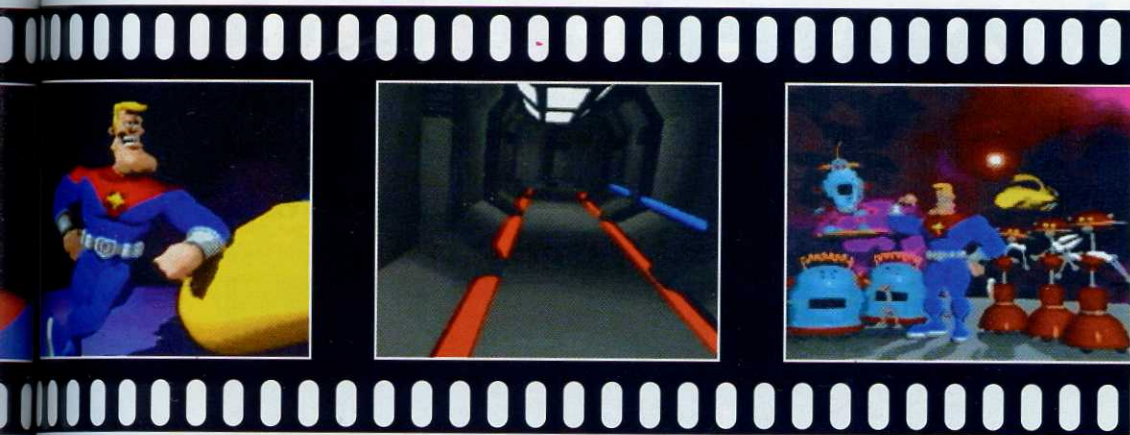
Black or White ?



Le mode deux joueurs de Captain est pour vous la première occasion de vous éclater avec des personnages de couleurs différentes. Si le jeu est modérément violent lorsqu'on joue seul, il se transforme en boucherie à deux. Les otages que vous avez pour mission de libérer sont souvent tués à votre insu...



3DO



Qui s'y frotte, s'y pique ! Vous êtes averti, alors ne vous laissez pas bernier.



*** Je tombe nez à nez avec un soldat repentini qui me donne le code secret d'un téléporteur.**

dans le feu de l'action comporte quelques chargeurs. Rassuré, je repars en quête. Après quelques minutes de carnage intense et moyennant un sens de l'orientation bien médiocre, je ne sais plus de quel côté chercher les fusées adverses. Heureusement pour moi, l'armurier de service m'avait remis un appareil électronique de pointe. Grâce à ce dernier, je peux enfin accéder à une carte du relief et modifier quelques-uns des paramètres de combat. Quelques secondes suffisent à mon cerveau extraordinaire

pour retrouver mes repères et repartir dans le feu de l'action. Quelle surprise, je tombe nez à nez avec un soldat repentini qui me donne le code secret d'un téléporteur. Après avoir reçu la combinaison, je le tue. Logique oblige, je cherche un des télépods, je le trouve et, après avoir utilisé le code, je me retrouve devant une autre escouade d'ennemis. Devant cette situation plus qu'impossible, je tire dans le tas et découvre des armes intéressantes. Entre autres, une grenade nucléaire-atomique et une mitraillette à plasma bleu. Quelques rafales plus tard, le camp prend des allures apocalyptiques. Mais rien à faire, des mercenaires ennemis arrivent de partout. Dans un ultime cri de désespoir, j'appuis sur mon beeper pour appeler des renforts. Quelques secondes plus tard, le lieutenant Pulsar fait son apparition. Grâce à un travail d'équipe, nous nous sommes fait un devoir de nettoyer le terrain. La mission est terminée. Décidément, ce fut fatigant ! Je décide donc de prendre quelques jours de repos en rendant ma plaque aux pontes de Cyclone Studios et de Studio 3DO.

Il cherche quelqu'un pour me remplacer. Peut-être devriez-vous postuler pour cette escapade 3DO-esque...

Tommy François



Pour aboutir, il faut généralement détruire tous les moyens de transport ennemis.

VERDICT



| | |
|----------------|----|
| GRAPHISME : | 13 |
| ANIMATION : | 14 |
| SONS : | 12 |
| JOUABILITÉ : | 09 |
| DURÉE DE VIE : | 14 |

- + La cinématique d'intro est carrément démente.
- + La musique est délirante.
- + La possibilité de sauvegarder.
- La maniabilité est difficile à apprivoiser.
- Même si les missions sont ardues, le jeu est facile.

HIT

CD CONSOLES

Captain Quazar est un peu le Loaded de la 3DO. Moins bourrin mais plus réfléchi, il présente une ambiance plus cartoonesque que sépulcrale. Je l'aime bien. Je le préfère en mode deux joueurs. En plus, c'est le premier jeu qui propose un héros de couleur (pour le deuxième joueur).

AVIS DE TOMMY



POWER SERVE

Panique sur le court central !

Développeur

SPS

Éditeur

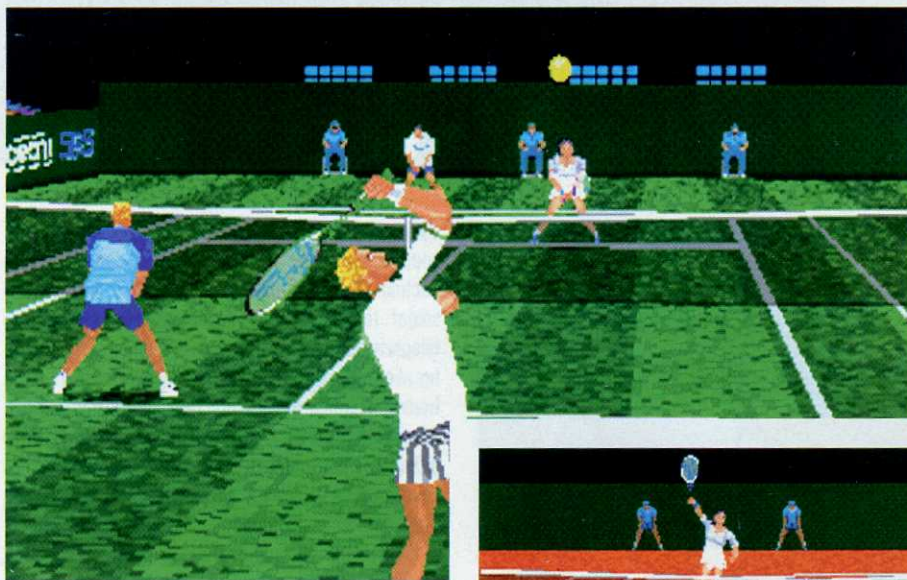
Ocean

Genre

Tennis

Prix

Environ 400 F



Les services sont impressionnants de rapidité (en comparaison du reste). On comprend mieux le titre du jeu.



Un lob mal ajusté est l'occasion parfaite pour réaliser un smash. Sur le sol, une croix vous indique l'emplacement idéal pour frapper.

Il aura fallu attendre près d'un an avant de voir arriver sur l'une des bécanes « haute-technologie » (en l'occurrence la PlayStation), une simulation sportive ayant trait au tennis. On ne compte plus les jeux de golf, de football, et autres basket-ball qui viennent peupler sauvagement les étagères des revendeurs, laissant la clientèle perplexe et indécise devant tant de choix. Le premier atout de Power Serve, c'est son originalité, ou plutôt, sa disponibilité : c'est la seule et unique simulation tennis disponible pour la PlayStation.

LE CONCEPT N'AYANT rien d'original – on ne changera jamais les règles de ce sport ! – c'est sur sa réalisation que Ocean et SPS ont mis l'accent. Pour bien faire, il a fallu mettre à contribution les capacités techniques de la PlayStation et en particulier son habileté à gérer la 3D pleine. Les sprites ont effectué le passage des 16 bits aux 32 bits en devenant des assemblages tridimensionnels anthropomorphes, gagnant (un peu) en précision et permettant de « coller » des animations plus réalistes et plus nombreuses aux personnages. Le terrain et le filet ont également profité des avantages du coprocesseur 3D de la PlayStation. Cette technique autorise des angles de vues singuliers et variés, puisque qu'il est possible de tourner, de se rapprocher ou de s'éloigner d'un objet

en trois dimensions. Power Serve est un jeu abouti auquel il ne manque aucune option. Trois types de surface sont accessibles : le synthétique (Flushing Meadow), le gazon (Wimbledon) et la terre battue (Roland Garros). Chaque terrain altère ou amplifie les mouvements de la balle, les rebonds seront plus élevés sur du synthétique et la vitesse sera moindre sur de la terre battue. Évidemment, il est possible de jouer en simple (un contre un) ou en double (deux contre deux), en configurant le rôle de l'ordinateur (c'est-à-dire, en lui attribuant le contrôle de tel ou tel joueur). Il ne reste plus qu'à choisir quels seront les participants, parmi les huit personnages dont Power Serve dispose (quatre hommes et quatre femmes), avant d'entamer le premier jeu.

PENDANT LE JEU, vous pouvez alterner les différentes vues. Vous avez le choix entre deux types généraux de vues : « plein écran » ou →



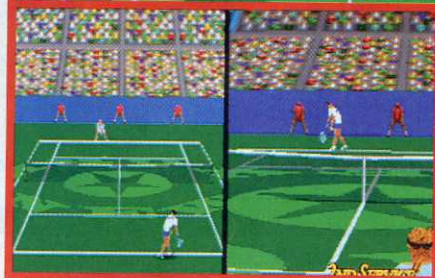
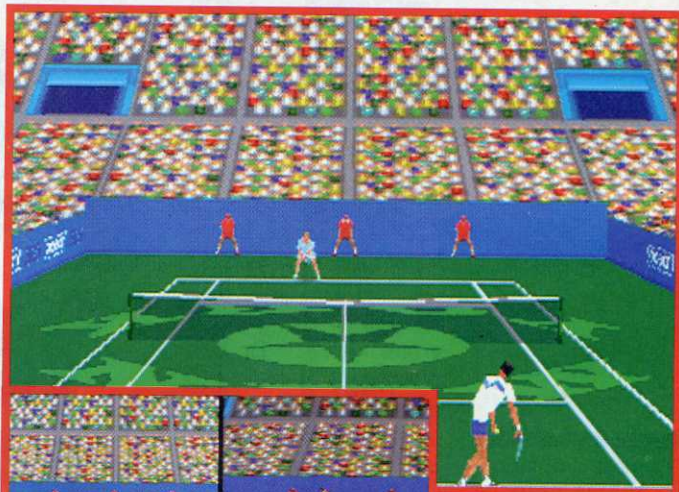
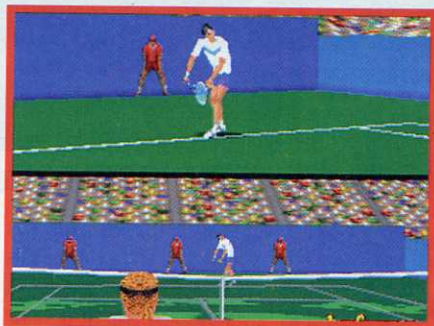
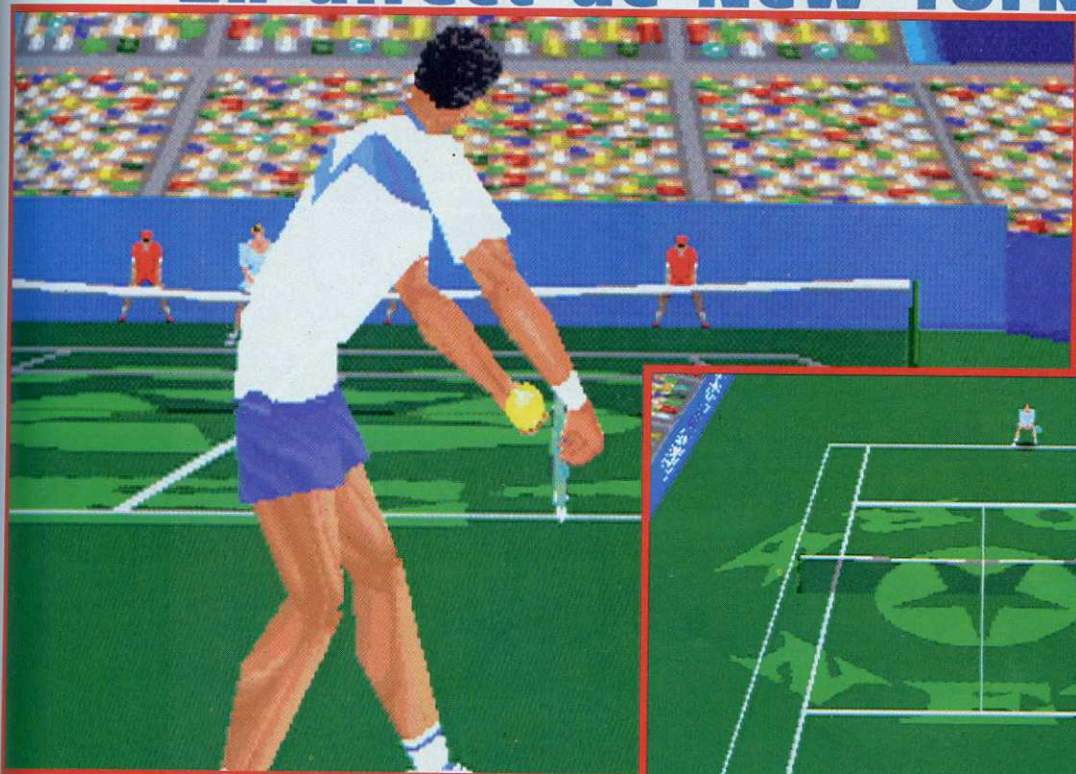
AVIS DE GILLES ★★★★★

Ce jeu est tellement réaliste que je me suis surpris à jouer en short devant la télé. La prise en main est délicate, mais une fois assimilée, on rentre dans les parties sans aucun problème. La clé du match est dans le placement de votre joueur, comme sur un court ! ☺





En direct de New York



Le jeu propose un nombre imposant de vues différentes. L'angle de vision par défaut est une espèce de plan en contre-plongée rapproché du joueur, mais qui restreint la visibilité du terrain. En appuyant simplement sur le bouton R1 de votre paddle, vous pouvez alterner les différentes vues « plein écran » du jeu. En appuyant sur Start, puis sur Select, vous divisez l'écran en deux (plan « splité ») et vous pouvez combiner deux vues différentes (par exemple, une vue générale basse à droite et une vue rapprochée du filet à gauche). La vue qui offre le plus grand angle, et donc la plus grande visibilité, est celle qui surplombe les joueurs. Certaines vues ne servent à rien, comme celle qui tourne autour de votre joueur (on ne voit plus la balle).

VERDICT



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

- + Les animations sont très réalistes.
- + Les parties sont sympa, quand on maîtrise la frappe.
- + Le nombre d'options.
- La lenteur des personnages.
- Les personnages ne sont pas assez détaillés. La 3D est grossière.

HIT

CD CONSOLES



« splitée ». La plus jouable est celle qui surplombe le terrain en plein écran et qui donne une vision générale du jeu. Le premier reproche que l'on pourrait faire au jeu, c'est la lenteur des personnages qui se meuvent sans entrain, et frappent sans conviction. D'un autre côté, les animations sont très réussies et rappellent sans peine les mouvements des plus grands joueurs. En définitive, on a l'impression de participer à un match de haut niveau, mais qui tournerait au ralenti. Cette lenteur entraîne un temps de latence dans le déclenchement des coups de votre joueur. Une particularité à laquelle il faut s'habituer pour commencer à bien jouer. L'autre point noir, c'est la gestion de la collision entre la balle et votre raquette. Il faut avoir non seulement un

positionnement parfait, c'est-à-dire légèrement décalé de la balle, et anticiper pas mal de temps en avance l'arrivée de la balle pour déclencher votre coup. On ne tarit pas d'injures devant l'écran lorsqu'une balle nous traverse au niveau du bras, alors que l'on pensait la taper parfaitement. Mais une fois maîtrisé, Power Serve est très amusant et on se surprend à vouloir frapper le sol avec son paddle lorsqu'on rate un Passing Shot car, bien sûr, on retrouve tous les coups du tennis : volée, smash, lob, coupé, lift, etc. Bien sûr, on a beaucoup plus de plaisir à jouer contre un adversaire humain que contre l'ordinateur (convivialité oblige !). Il est possible pour deux participants de jouer l'un contre l'autre (en simple ou en double) ou l'un avec l'autre (en double uniquement). Si vous possédez une Memory Card, vous pouvez enregistrer vos performances, vos caractéristiques et un tableau récapitulatif de vos matchs. Power Serve est un jeu humble, mais un jeu efficace. Une fois lancé, on a du mal à s'arrêter !

David Msika

AVIS DE
DAVID

Première simulation de tennis pour la PlayStation, Power Serve mérite votre considération. Ce jeu est agréable, convivial, et la réalisation est honorable. Le maîtriser n'est pas chose aisée. On n'en est que plus heureux quand on réussit des coups difficiles. Bref, voici un bon jeu. ☺

ESPACE 3 games

VENTE PAR CORRESPONDANCE Tél : 20 90 72 22

PARIS

128, Boulevard Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire-Léon Blum
Tél : (1) 48 05 42 88

LILLE

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

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

DOUAI

STRASBOURG

6, rue de Noyer
Tél : 88 22 23 21



**PLAYSTATION (JAP)
+ 1 JEU AU CHOIX
2790 F**

**SONY
PLAYSTATION
+ 1 MANETTE (VF)
2099 F**

LE SPECIALISTE DE LA PLAYSTATION

| | TÉL. |
|--------------------|--------|
| ⇒ ADAPTATEUR | |
| ⇒ ACTION REPLAY | 199,00 |
| ⇒ JOYSTICK | 399,00 |
| ⇒ MANETTE | 199,00 |
| ⇒ MEMORY CARD | 169,00 |
| ⇒ RALLONGE MANETTE | 89,00 |
| ⇒ CABLE DE LIAISON | 169,00 |

JEUX JAPONAIS

| | |
|------------------------|--------|
| 3X3 EYES | 499,00 |
| ACE COMBAT | 499,00 |
| ARC THE LAD | 499,00 |
| BOXER ROAD | 299,00 |
| COSMIC RACE | 299,00 |
| CRIME CRACKER | 299,00 |
| DRAGON BALL Z | 399,00 |
| EXECTOR | 299,00 |
| FORMATION SOCCER | 499,00 |
| NBA POWER DUNKERS | 499,00 |
| GROUND STROKE (TENNIS) | 499,00 |
| GUNDAM | 499,00 |
| J LEAGUE PRIME GOAL | 499,00 |
| JUMPING FLASH | 399,00 |
| KILEAK THE BLOOD 2 | 499,00 |
| KILEAK THE BLOOD | 399,00 |
| KING FIELD II | 499,00 |
| MAGIC BEAST WARRIOR | 299,00 |
| NIGHT STRIKER | 299,00 |
| PHILOSOMA | 499,00 |
| PRO WESTLING | 499,00 |
| RAIDEN PROJECT | 499,00 |

| | |
|----------------------------|--------|
| RAYMAN | 499,00 |
| RIDGE RACER 2 | 499,00 |
| RIDGE RACER | 499,00 |
| STREET FIGHTER REAL BATTLE | 299,00 |
| STREET FIGHTER ZERO | 499,00 |
| TEKKEN | 499,00 |
| TOSHINDEN 2 | 499,00 |
| TOSHINDEN | 499,00 |
| TWIN BEE | 299,00 |
| TWIN GODDESS | 299,00 |
| V TENNIS | 499,00 |
| WINNER ELEVEN | 499,00 |
| ZERO DIVIDE | 499,00 |

JEUX EUROPÉENS

| | |
|-----------------------------------|--------|
| 3D LEMMINGS | 349,00 |
| AIR COMBAT | 349,00 |
| ASSAULT RIGS | 349,00 |
| CYBERSLED | 349,00 |
| DESTRUCTION DERBY | 369,00 |
| DISWORLD | 349,00 |
| DOOM | 349,00 |
| EXTREME SPORT | 349,00 |
| FIFA SOCCER 96 | 369,00 |
| HI OCTANE | 369,00 |
| INTERNATIONAL CHAMPIONSHIP SOCCER | 369,00 |
| JUMPING FLASH | 349,00 |
| KILEAK THE BLOOD | 349,00 |
| MORTAL KOMBAT 2 | 249,00 |
| MORTAL KOMBAT 3 | 399,00 |
| NBA JAM TOURNAMENT EDITION | 349,00 |

| | |
|---------------------------|--------|
| NOVASTORM | 349,00 |
| OFF WORLD INTERCEPTOR | 349,00 |
| PGA TOUR GOLF 96 | 369,00 |
| PHILOSOMA | 349,00 |
| POWER SERVE | 349,00 |
| RAPID RELOAD | 349,00 |
| RAYMAN | 369,00 |
| RAIDEN PROJECT | 349,00 |
| JUPITER STRIKE | 369,00 |
| J MADDEN 96 | 369,00 |
| ROAD RASH | 369,00 |
| THUNDER HAWK2 | 349,00 |
| LONE SOLDIER | 369,00 |
| RIDGE RACER | 369,00 |
| SHOCKWAVE ASSAULT | 369,00 |
| STARBLADE | 349,00 |
| STREET FIGHTER, THE MOVIE | 349,00 |
| STRIKER 96 | 369,00 |
| TEKKEN | 399,00 |
| TOSHINDEN | 349,00 |
| TOTAL ECLIPSE TURBO | 349,00 |
| TRUE PINBALL | 369,00 |
| TWISTED METAL | 349,00 |
| WARHAWK | 349,00 |
| VIEWPOINT | 369,00 |
| WIPEOUT | 369,00 |
| WORM | 369,00 |
| WRESTLEMANIA | 349,00 |
| X COM | 369,00 |
| THEME PARK | 369,00 |
| LOADED | 349,00 |
| ACTUA SOCCER | 369,00 |
| THUNDER HAWK 2 | 369,00 |

Bon de commande à envoyer à ESPACE 3 VPC - rue de la Voyette - Centre de gros N°1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 90 72 22

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

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

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



MYSTARIA

Une aventure fantastique

Développeur

Sega

Éditeur

Sega

Genre

Jeu de rôle

Prix

Environ 350 F

Mystaria aurait pu commencer par « Il était une fois... », et finir par « ils eurent beaucoup d'enfants », aux vues des graphismes enfantins et du scénario fortement empreint de morale, frôlant presque le Tolkiennisme. En gros, Lord Bane (le méchant), accompagné de ces cinq lieutenants, a envahi le royaume de Queensland, votre royaume. Vous êtes le prince de Queensland et cela vous insupporte de voir le mal dans vos contrées. Du coup, vous sommez l'immonde Lord Bane de renoncer à ses pratiques malsaines.

CE DERNIER, SURPRIS, ne trouve rien d'autre à répondre que « jamais » et cela, juste avant de vous envoyer une énorme boule de feu en plein visage. Par miracle, vous parvenez à vous échapper dans la forêt et votre aventure commence, stimulée par le désir d'éradiquer le malin réincarné. Il est difficile de faire entrer Mystaria dans une catégorie en particulier, pour la simple et bonne raison qu'il regroupe plusieurs types de jeu. La phase d'exploration l'apparente aux jeux d'aventure et les phases de combat aux jeux de stratégies. Ceux qui connaissent Shining Force sur Mega Drive n'auront aucun mal à comprendre le principe de Mystaria, dont le concept est très similaire. À vrai dire, la phase d'exploration n'est qu'un alibi destiné au décorum. L'intérêt du joueur va plutôt aux combats. Il faut admettre que

Pour bien commencer...



1 Il faut tout d'abord choisir le combattant que l'on veut déplacer.



2 Ensuite, une grille s'affiche sur le sol, désignant les cases où votre combattant peut se déplacer.



3 Une fois déplacé, votre combattant choisit son action (défendre, attaquer, lancer un sort, etc.).



4 Pour déclencher votre attaque, vous choisissez le gros monstre en face de votre guerrier.

commencer...

Voici une vue générale et dégrossie du système de combat de Mystaria. La stratégie n'entre pas en ligne de compte ici. Je me contente d'expliquer les différentes options et les phases de jeu successives d'une bataille.



Le sort de guérison de vos femmes-clerics a un rendu assez excellent à l'écran. Elle redonne vitalité à nos pauvres guerriers.



Pour y voir plus clair



L'histoire de Mystaria vous est contée à la manière d'un dessin animé. Des scènes rapides s'enchaînent sans laisser de répit au spectateur. Très nippon, certes, mais très bien fait aussi ! Vous apprenez ainsi que Lord Bane, un odieux tyran, fait régner la terreur sur vos terres et s'approprie arbitrairement vos ressources. En combattant du bien titularisé, vous vous dressez face à Bane dans l'espoir de le vaincre. La première partie du jeu commence. Dans cette dernière, vous êtes opposé au tyran lui-même...



l'interface et le concept de bataille du jeu sont géniaux. En général, il n'existe pas de véritable mission pour justifier les sanglants affrontements auxquels vous participez. Vous devez simplement aller d'un point à un autre de la carte en éliminant les obstacles gênants (à savoir, vos adversaires). C'est là que ça se corse. Vous devez diriger la progression de vos combattants (dont le nombre est variable) de la meilleure manière possible. Chacun d'entre-eux possède des caractéristiques et des habilités propres.

Parmi ces combattants, on trouve des mages, des clercs, des ninjas, des guerriers, des archers, des elfes, etc. En ce qui concerne la stratégie, il faut tout d'abord étudier la force et le nombre des ennemis. Il faut éviter de foncer droit devant (sous peine de tomber dans un traquenard ou d'être

tout de suite submergé par les hordes ennemies) ou de s'éparpiller (le nombre fait la force). L'aire de combat est décomposée en plusieurs cases. Vos combattants peuvent progresser à chaque tour d'un nombre variable de cases, puis entamer une action. Il leur est ensuite possible de se mettre en position défensive, d'utiliser une arme standard ou une arme magique, de lancer un sort ou encore d'utiliser un objet. En fonction de la composition de votre équipe, vous adopterez telle ou telle tactique de jeu. En progressant dans le jeu, vos personnages gagneront en niveau (donc en points de vie et en points de magie), ainsi qu'en connaissance. En effet, vos personnages apprennent de nouvelles techniques en combattant ! De plus, il vous faudra explorer les quelques villes du royaume de Queensland à la recherche d'informations. Dans ces villes, il vous

Je raffole de ce genre de jeu. Élaborer des stratégies de combat, réduire à néant un ennemi avec un sort puissant ou sentir l'angoisse m'atteindre lorsque l'un de mes combattants est violemment harcelé par une horde d'affreux, ce sont autant d'arguments qui jouent en faveur de Mystaria. Sans oublier l'évolution des personnages et la complexité croissante des combats. ☺

AVIS DE
DAVID ★★☆☆



À la taverne, il est possible de glaner des informations sur ce qui vous préoccupe.



Au tout début du jeu, vous affrontez Bane. Ce dernier est surpris de trouver quelqu'un sur sa route.

VERDICT



- 14 : GRAPHISME
- 12 : ANIMATION
- 11 : SONS
- 17 : JOUABILITÉ
- 17 : DURÉE DE VIE

- + Le système de jeu est absolument génial.
- + La variété des personnages, des armes et des sorts est très appréciée.
- + On en redemande toujours et encore.
- Les sons ne sont pas assez nombreux et d'une qualité assez moyenne.

HIT

CD CONSOLES

Vous devez vous déplacer d'un point à l'autre de Queensland pour chercher des alliés et des pouvoirs supplémentaires. Lors d'un combat, une carte vous donne l'emplacement de tous vos ennemis.

sera également possible d'acheter de nouvelles armes, de nouvelles armures, de nouvelles potions. Si le jeu n'avait pas utilisé les capacités de la Saturn, il n'aurait eu aucune raison d'exister avec la sérieuse concurrence que lui oppose Shining Force 2. Le jeu est entièrement réalisé en 3D pleine (c'est assez surprenant, mais la texture aurait été de trop), ce qui donne une dimension plus profonde aux combats (qui bénéficient d'effets de lumière comme des explosions, des éclairs, etc.). Les traits des personnages ne sont pas sans rappeler ceux que l'on peut trouver dans les « Mangas » (bandes dessinées japonaises), ce qui peut s'expliquer par l'origine nipponne des graphistes. Les animations sont simples, mais efficaces (un coup d'épée par-ci, un jet de flèche par-là et une boule de feu au détour d'un chemin). Un autre point positif pour ce genre de jeu, c'est sa durée de vie. Il faut de nombreuses heures de jeu avant de le terminer et il est possible de le recommencer une fois fini sans jamais (enfin presque, n'exagérons rien) se lasser.

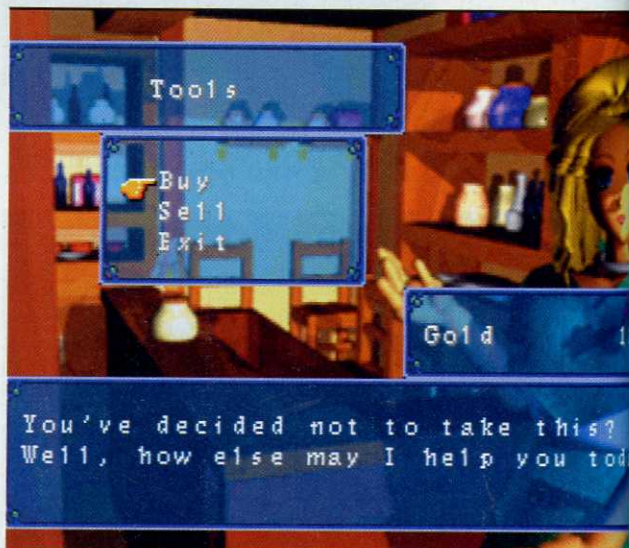
David Msika



Le tyran vous a capturé et jeté en prison. Ne vous inquiétez pas, vous n'y resterez pas longtemps.



L'un des sorts dont je dispose est la boule de feu. Elle fait d'importants dégâts chez les ennemis.



La « droguerie » est un passage nécessaire si vous ne voulez pas tomber en rade d'herbes magiques.



FOES OF ALI

La légende continue

Développeur

EA Sports

Éditeur

Electronics Arts

Genre

Boxe

Prix

350 F environ

Après avoir créé des jeux mythiques en matière de simulation sportive, EA Sports a décidé de nous faire revivre les heures de gloire d'une légende internationale. Et voici Mohamed Ali, dans Foes of Ali sur 3DO. Pour les fans de simulations sportives, le label EA Sports est une référence, confirmée par les records de vente des produits affiliés.

L'ÉQUIPE D'EA SPORTS'96 s'est d'ailleurs évertuée à travailler sur moteur 3D pour sa prochaine gamme : le procédé Virtual Stadium. Fort de son expérience accumulée avec FIFA International Soccer sur 3DO, ils ont étendu ce système aux autres titres. Il est géré selon trois paramètres : le son, les gra-

phismes et la programmation des règles. Les concepteurs EA peuvent ainsi jouer au foot avec les règles de basket et des bruitages de boxe. D'ailleurs, la première fois que nous avons vu NBA Live'96, les sprites étaient tirés de l'ancienne version en deux dimensions alors que le reste était à la page. Cette routine révolutionnaire permet donc aux équipes de programmation de travailler à leur rythme. En effet, les graphistes ne dépendent plus des programmeurs et vice-versa. Cela dit, ils ont tout de même des dates à respecter. Foes of Ali reprend bien sûr le procédé Virtual Stadium. Pour ceux qui ne l'avaient pas encore compris, il raconte l'histoire de Cassius Clay, devenu Mohamed Ali ou Muhammad Ali (pour

AVIS DE Gilles

Ali est ressuscité ! EA Sports nous permet de revivre les principaux combats du plus grand boxeur de tous les temps. Peu technique au niveau des coups, le jeu est essentiellement centré sur l'ambiance du combat sur le ring. J'aime la boxe, j'aime Foes of Ali !



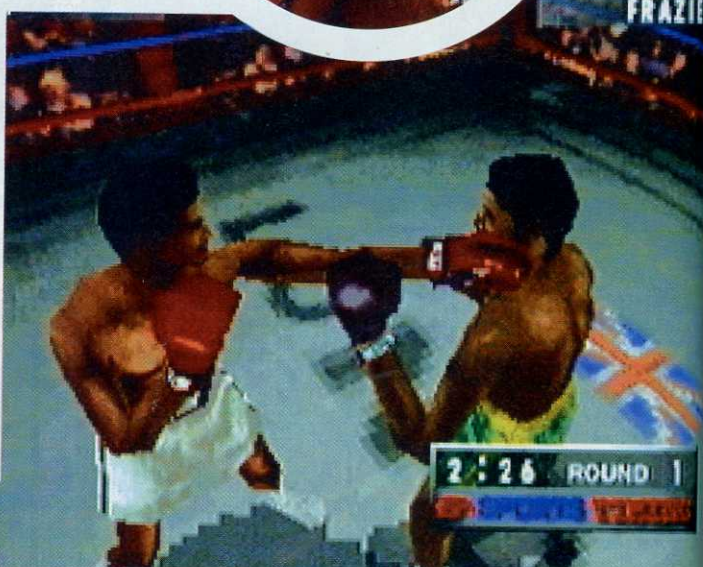
Un coup dans l'œil et c'est le coquard. Il réduit votre champ de vision.



Un coup de cette puissance a de quoi décoiffer plus d'un combattant.



Le jab du gauche est le coup le plus rapide. Cela dit, il n'est pas très puissant.





Une infinité de caméras sont disponibles dans Foes of Ali. Vous pouvez même en créer.



les puristes) suite à sa conversion à l'Islam. Déchu de ses titres de champion du monde après avoir refusé d'aller au Viet-Nam, il a renié la nationalité américaine au profit de l'Islam. Dans ce jeu, vous revivez donc les plus grands combats de sa carrière, 17 en tout dont 3 défaites. Ces derniers se déroulent entre le 16 juin 1963 et le 15 septembre 1978. Date à laquelle Mohamed Ali compte 51 victoires contre 3 défaites.

AFIN DE BIEN PLONGER le joueur dans l'ambiance, EA Sports a fait un travail de recherche impressionnant. En effet, avant chaque confrontation historique, vous avez le droit à un bref commentaire sur le véritable déroulement de la rencontre, les statistiques du joueur au moment de ce match et même les tickets d'entrée originaux. Ce mode de jeu est extrêmement intéressant pour ceux qui voudraient revivre son parcours ou, peut-être même, réécrire l'histoire en gagnant ses



Ces photos illustrent les commentaires historiques fournis avant chaque match. Elles contribuent largement à créer une ambiance autour du produit.



Lorsque vous prenez beaucoup de coups dans la tête, votre vision se trouble.

L'ambiance sur le ring

Les présomptueux qui provoquent Mohamed Ali ont sans doute sous-estimé la puissance du maître. J'en ai pour preuve ces deux photos.



VERDICT



| | |
|----|----------------|
| 11 | : GRAPHISME |
| 13 | : ANIMATION |
| 17 | : SONS |
| 17 | : JOUABILITÉ |
| 16 | : DURÉE DE VIE |

- + L'ambiance du jeu est très prenante.
- + La jouabilité met en avant le fun au détriment du technique.
- + Le côté historique du produit est excellentement bien réalisé.
- + L'interface de jeu est vraiment très agréable.
- Les graphismes n'ont pas été une grosse préoccupation pour les programmeurs d'EA Sports.
- Le jeu n'est pas en français.

matchs perdus contre Frazier et les autres. Quant à ceux qui recherchent un bon jeu de boxe, Foes of Ali propose d'autres championnats et surtout, une jouabilité si rapide et fun qu'on s'y croirait. En effet, le staff EA Sports a mis en avant le côté ludique de la boxe au détriment du technique. Même si tout le panel des coups habituels est présent, on ne prend pas vraiment le temps de réfléchir à ses attaques. Le seul objectif du joueur est d'en mettre plein la tête de son adversaire. D'autant plus qu'après une bonne série de coups, le visage de l'autre commence à ressembler à de la sauce tomate. Une petite touche gore accrue par les goûtes de sang éparpillées sur le tapis du ring. D'un autre côté, si vous vous prenez des pains, votre vision devient trouble. Le cas échéant, vous avez vraiment

l'impression de boxer contre deux joueurs identiques. Au pire des cas, vous pouvez même finir avec un œil au beurre noir. Votre champ de vision est alors diminué d'un quart.

DANS L'ÉVENTUALITÉ où vous voudriez jeter un coup d'œil sur votre visage défoncé, les programmeurs EA Sports ont prévu des caméras incroyables dont une qui se place dans la peau du boxeur adverse. Une autre, encore plus loufoque, positionne l'écran de façon « horizontale ». Pour jouer de cette manière, il faudrait déplacer votre téléviseur sur l'un de ses côtés. Vous pouvez d'ailleurs créer la caméra de votre choix pour suivre vos prouesses. Pour conclure, vous êtes souvent guidé par un désir de vengeance frénétique. À tel point, qu'on en oublie de parer. Pensez-y tout de même avant de passer chez votre revendeur habituel pour vous procurer Foes of Ali.

Tommy François

HIT

CD CONSOLES

Rien ne vous empêche de mettre un crochet à votre adversaire. Alors faites-le !



AVIS DE TOMMY

Même si j'ai trouvé ce jeu amusant au possible et bourrin à souhait, je pense qu'il aurait mérité une réalisation un peu plus recherchée au niveau graphique et technique. Cela dit, les petites innovations au niveau jouabilité font de Foes of Ali un jeu de boxe pas comme les autres. ☺



Le crochet de gauche est surpuissant, faites-en bon usage !



Après la victoire, vous toisez du regard votre adversaire déchu.



**N°1 des
ventes de
jeux
consoles***



Source: panel distributeurs Octobre 95

derby

DESTROYED

Votre garagiste va adorer!!

Hot Line Psygnosis/Sony Interactive Europe: 1-44-40-64-55

PS and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Psygnosis™ and Destruction Derby™ are trademarks of Psygnosis Ltd. © 1995 Psygnosis. © 1995 Sony Electronic Publishing Company.



PO'ED

Le cercle des PO'ed disparus

Développeur

Any Channel

Éditeur

Studio 3DO

Genre

Action/aventure

Prix

Environ 400 F

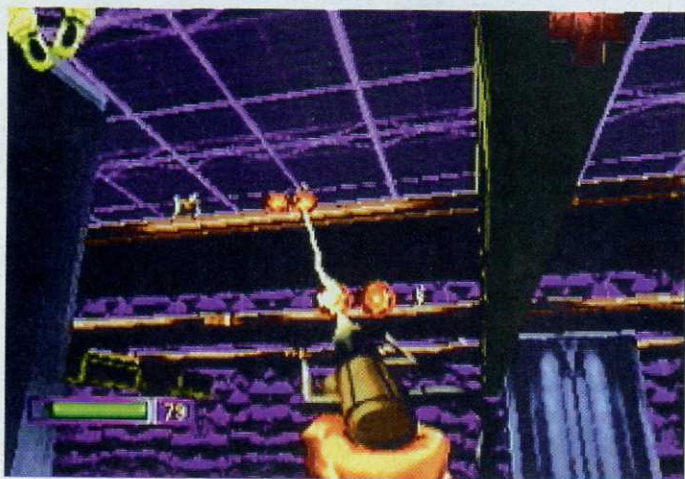


Ok, le héros de PO'ed n'est pas content du tout, et en plus il est équipé !

L'histoire de PO'ed reprend un peu le scénario du film *Piège en haute mer* avec Steven Seagal. Vous êtes Ox, le cuisinier du *Pompous*, un vaisseau spatial en mission de routine loin de la terre. Alors que vous êtes en train de préparer un soufflé, l'équipage est décimé par des créatures hideuses. Il ne reste plus que vous, et une poêle à frire comme seule arme ! La moutarde vous monte au nez. Vous êtes furax, vous êtes en rage, bref vous êtes... « PO'ed » !

C'est à ce moment que débute le jeu. Votre mission consiste à trouver un échappatoire à ce cauchemar. Vu la grandeur du vaisseau, cela ne va pas être du gâteau. D'ailleurs, vous n'avez jamais été doué pour la pâtisserie !

PO'ED REGORGE en effet de seize races d'aliens et de robots tous aussi déments les uns que les autres. À ce propos, on peut féliciter leurs designers pour tant de créativité. Et leur bon goût. Par exemple les « Buttheads » sont des paires de fesses flatulentes montées sur deux pattes (un peu comme Tommy). Le Blob, quant à lui, est un monstre de gélatine verdâtre et visqueuse. Tirez-lui dessus et il se divise en deux, fuyez et il bave sur vous... Le côté intéressant de l'histoire est que certaines armes sont plus ou moins appropriées au type de monstres auxquels vous êtes confronté. Et pour ce qui est des



Le BFD90 touche sa cible de très loin. Mais attention, les munitions sont limitées.

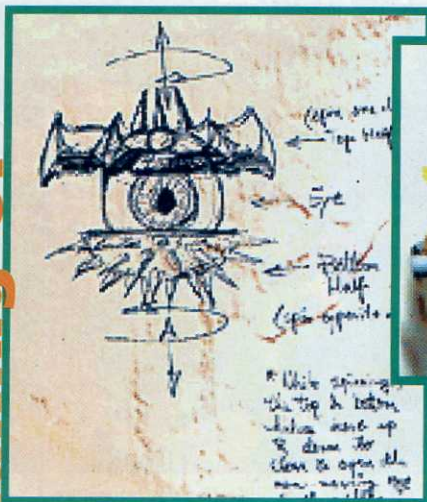


Dans PO'ed, on peut monter et descendre la tête. Le bras suit le regard et l'arme suit le bras... !



3DO

Le Making of



C'est à partir de dessins que des maquettes ont été réalisées pour les différentes créatures. Une fois scannées dans les trois plans de l'espace, il ne restait aux programmeurs qu'à leur donner vie en animant leur sprite respectif.

armes, le joueur est servi ! Si on débute bien avec une poêle à frire (je vous l'ai déjà dit, suivez un peu !), vous allez rapidement augmenter votre capital espérance de vie en trouvant un hachoir à viande, puis le « BFD90 », un pistolet laser dont le rayon mortel est ultra précis, un lance-flammes pour les barbecues, un « chercheur de viande » ainsi dénommé car il envoit des balles n'explosant qu'au contact de la chair...

EN TOUT, UNE DIZAINE d'instruments de la mort sont répartis sur les 25 niveaux que compte le jeu. On remarquera aussi pour son côté « ludique » le Missile Cam avec lequel il est possible de diriger le projectile. Et la foreuse, équivalent de la tronçonneuse de Doom, vous rappelle

vos stages en abattoir. En effet avec elle, ça gicle ! Ça gicle même tellement que l'écran devient vite inondé de sang et il faut que votre main essuie votre visage pour y voir un peu plus clair (véridique). Ce détail est amusant lorsque l'on sait qu'initialement,

les auteurs de PO'ed exigeaient un jeu de réflexion non violent et politiquement correct ! Le tout en 3D. Parce qu'il faut vous dire que, chez ces gens là, la 3D est une seconde religion. Transfuges pour la plupart de Sun Microsystems, une société spécialisée depuis quinze ans dans ce domaine, c'est au cours d'un repas dans un petit restaurant de Cupertino en Californie que leur est venue l'idée de créer un jeu bénéficiant de leurs com-

pétences en la matière. Sans savoir vers quel type de produit se diriger, ils savaient donc par avance qu'ils intégreraient un moteur 3D performant. C'était en août 93, Any Channel était née... Ce soudain intérêt pour les jeux vidéo doit son origine à l'arrivée de la 3DO sur le marché américain. Lorsque Brian Yen,



Et une Amazone hachée menue, une !



Le choix des armes satisfera les plus bourrins d'entre-vous.

Tout commence comme dans Piège en haute mer, le cuisinier n'est pas décidé à se laisser marcher sur les pieds. Armé d'une poêle à frire, vous n'allez pas vous ennuier. Passionnant, PO'ed vous scotchera devant votre 3DO pendant des heures. Oui, et encore oui à l'ambiance gore ! @

AVIS DE GILLES



La taille des salles et les textures font que parfois l'animation rame un peu.



Ça vous dit un méchoui de Blob ?

VERDICT



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

- + L'ambiance sonore.
- + L'animation plutôt fluide.
- + La possibilité de voler.

- Une maniabilité médiocre.
- Les monstres pixelisent trop.

OR

CD CONSOLES

AVIS DE
Pascal

PO'ed est une sacrée claque ! Ce jeu écrase Doom à plate couture grâce à une action plus réfléchie et surtout à la possibilité de voler. Des armes et des monstres à go-go, des niveaux cachés qui vous plongent dans un jeu de plate-forme en 3D... Bref, un intérêt sans cesse renouvelé.

l'un des cofondateurs d'Any Channel, découvert pour la première fois la 32 bits de Panasonic lors du CES de Las Vegas, ce fut pour lui la révélation.

APRÈS DEUX ANNÉES DE TRAVAIL et d'effort pour récolter des fonds, le résultat est excellent. PO'ed est tout en 3D mappée (à part le sol et le plafond des pièces). L'animation est fluide, en tout cas beaucoup plus que celle de Killing Time, et l'ambiance sonore est géniale. Tout dans ce jeu m'a rappelé le film *Alien* premier du nom. Certes, Ripley n'est pas remplacé à son avantage, mais on a vraiment l'impression « d'y être ». Je vous conseille d'y jouer seul dans le noir. Les effets stéréos sont flippants et le bruit de fond du vaisseau procure une sensation suffocante. Mais PO'ed n'est pas un clone de Doom supplémentaire car un jetpack vous permet de voler. Et là, on passe carrément au niveau supérieur. Très facile à manier, on passe du statut de bête cuisinier à pied au rang de Rocketeer de l'espace. Inutile de préciser que cela renforce l'intérêt du jeu ! La variété des décors, des monstres, des armes et des ambiances font de PO'ed un excellent produit. Seule ombre au tableau, la jouabilité n'est pas toujours excellente, en partie à cause d'une trop grande inertie dans les déplacements à pied. Mais pour un premier titre, Any Channel a fait très fort et entre dans la cour des grands. Pour les possesseurs de PlayStation, bonne nouvelle puisque le jeu est prévu sur leur console mais sera développé par Accolade.

Pascal Geille



Les combats en vol requièrent de maîtriser l'altitude et le tir. Une paille !



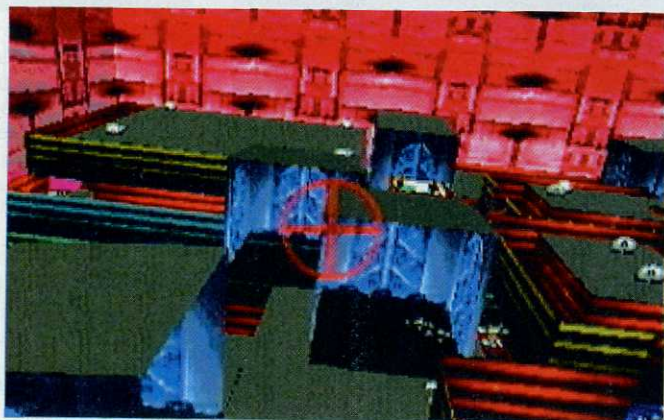
La foreuse est l'engin de prédilection des bricoleurs...



La diversité des textures font de PO'ed un jeu riche au niveau des décors.



Le Missile Cam est l'arme la plus dévastatrice.



Une fois le missile tiré, vous pouvez le diriger sur sa cible grâce à une caméra embarquée.



Certains effets de transparence sont des plus réussis.

**1 JEU
ACHETE
10 %**

**SUR LE DEUXIEME
(LE MOINS CHER !)**

CONSOLE GAMES

**LA NOMADE
DE
SEGA
EN STOCK**

VENDEZ,ACHETEZ,ECHANGEZ VOS JEUX PAR CORRESPONDANCE
VPC:153 RUE ELIE GRUYELLE 62110 HENIN BEAUMONT TEL: 21.76.23.26
FAXEZ VOS COMMANDES 24H/24 AU 21.67.53.20
UN DEUXIEME MAGASIN A VOTRE DISPOSITION:
102 BIS ROUTE DE LILLE TEL: 21.67.48.10

SATURN+JEU:
FR,JAP:2490 F

PSX

**JAP:2490 F
FR :2099 F**

| PSX | NEUF | OKAZ | ACHAT |
|-------------------|------|------|-------|
| HIDGE RACER REVOL | 499 | 350 | 250 |
| TEKKEN | 399 | 250 | 150 |
| DESTRUCTION DERBY | 369 | 250 | 150 |
| MK3 | 399 | 250 | 150 |
| WIFE OUT | 369 | 250 | 150 |
| TOSHINDEN 2 | 499 | 350 | 250 |
| HWY | 349 | 250 | 150 |
| AIR COMBAT | 349 | 250 | 150 |
| RAYMAN | 369 | 250 | 150 |
| NBA T.E | 299 | 200 | 100 |
| DOOM | 369 | 250 | 150 |
| TWISTED METAL | 390 | 250 | 150 |
| WARHAWK | 390 | 250 | 150 |
| FADE TO BLACK | 389 | 250 | 150 |
| DISC WORLD | 349 | 250 | 150 |
| FIFA 96 | 369 | 250 | 150 |
| LOADED | 389 | 250 | 150 |
| ROAD RASH | 369 | 250 | 150 |
| THEME PARK | 369 | 250 | 150 |
| HOCTANE | 339 | 250 | 150 |
| GOAL STORM | 369 | 250 | 150 |
| HYPER SOCCER | 349 | 250 | 150 |
| POWER SERVE | 349 | 250 | 150 |
| GUNNER HEAVEN | 250 | TEL | TEL |
| V TENNIS | 350 | TEL | TEL |
| VIEW POINT | 379 | 250 | 150 |
| ARC THE LAD | 250 | TEL | TEL |
| PHILOSOMA | 250 | TEL | TEL |
| VAMPIRE | TEL | TEL | TEL |
| CABLE RGB | 149 | TEL | TEL |
| MEMORY CARD | 169 | TEL | TEL |
| JOYPAD | 149 | TEL | TEL |

| SNES | NEUF | OKAZ | ACHAT |
|-------------------|------|------|-------|
| KILLER INSTINCT | 449 | 350 | 250 |
| DOOM | 490 | 350 | 250 |
| MARIO 5 | 449 | 350 | 250 |
| FIFA 96 | 398 | 300 | 200 |
| SUPERSTAR DE LUXE | 398 | 300 | 200 |
| MK 3 | 479 | 350 | 250 |
| NBA LIVE 96 | 398 | 300 | 200 |
| NHL 96 | 398 | 300 | 200 |
| EARTHWORM JIM 2 | 398 | 300 | 200 |
| DONKEY KONG 2 | 398 | 30 | 200 |
| LOBO | 398 | 300 | 200 |
| ASTERIX ET OBELIX | TEL | TEL | TEL |
| TINTIN AU TIBET | TEL | TEL | TEL |
| TOTAL FOOTBALL | TEL | TEL | TEL |
| MANA 3 | TEL | TEL | TEL |

| 3DO | NEUF | OKAZ | ACHAT |
|---------------------|------|------|-------|
| KILLING TIME | 349 | 250 | 150 |
| SPACE HULK | 349 | 250 | 150 |
| BLADE FORCE | 349 | 250 | 150 |
| DEADELUS ENCOUNTER | 369 | 250 | 150 |
| IMMERCENARY | 190 | TEL | TEL |
| QUARANTINE | 190 | TEL | TEL |
| WING COMMANDER 3 | 369 | 250 | 150 |
| ALONE IN THE DARK 2 | 379 | 250 | 150 |
| JOYPAD | 149 | TEL | TEL |

SUPER PROMO JEUX NEUFS

PSX SATURN

| | | | |
|---------------|-----|----------------|-----|
| SF2 MOVIE | 249 | DAYTONA USA | 249 |
| BOXER ROAD | 249 | SF2 MOVIE | 249 |
| GUNNER HEAVEN | 249 | WING ARMS | 290 |
| FALCATA | 249 | VF REMIX | 190 |
| PRIME GOAL | 290 | LAYER SECTION | 290 |
| V TENNIS | 290 | GOLDEN AXE | 290 |
| EXECTOR | 249 | RIGLORD SAGA | 249 |
| DRAGONBALL Z | 249 | STEAMGEAR | 290 |
| NIGHT STRIKER | 249 | SHINOBI | 290 |
| 3X3 EYES | 249 | SHINING WISDOM | 249 |

| NEO GEO CD | NEUF | OKAZ | ACHAT |
|---------------------|------|------|-------|
| PULSTAR | 399 | TEL | TEL |
| KING OF FIGHTERS 95 | 399 | TEL | TEL |
| KING OF FIGHTERS 94 | TEL | 190 | TEL |
| FATAL FURY 3 | 399 | TEL | TEL |
| DOUBLE DRAGON | 399 | TEL | TEL |
| SAVAGE REIGN | TEL | TEL | TEL |
| GALAXY FIGHT | 290 | TEL | TEL |
| AEROFIGHTER 3 | 399 | TEL | TEL |
| GOWCAIZER | 399 | TEL | TEL |
| FAR EAST OF EDEN | 399 | TEL | TEL |
| SIDEKICKS 2 | 249 | TEL | TEL |

| NEO GEO | NEUF | OKAZ | ACHAT |
|---------------------|------|------|-------|
| CONSOLE | - | 590 | TEL |
| KING OF FIGHTERS 95 | TEL | TEL | TEL |
| KING OF FIGHTERS 94 | TEL | TEL | TEL |
| SAMOURAI 2 | TEL | 450 | TEL |
| FATAL FURY 3 | TEL | TEL | TEL |
| FATAL FURY SPECIAL | TEL | 390 | TEL |
| ART OF FIGHTING 2 | TEL | 390 | TEL |
| SAMOURAI SHODOWN 3 | 1590 | 390 | TEL |
| KARNOV REVENGE | TEL | 290 | TEL |
| JEUX A PARTIR DE | - | 150 | TEL |

| SATURN | NEUF | OKAZ | ACHAT |
|---------------------|------|------|-------|
| RAYMAN | 369 | 250 | 150 |
| VIRTUA RACING | 390 | 250 | 150 |
| DRAGONBALL Z | 449 | 290 | 200 |
| X-MEN | 399 | 290 | 200 |
| DAYTONA USA | 290 | TEL | TEL |
| FIFA 96 | 369 | 250 | 150 |
| NBA T.E | 369 | 250 | 150 |
| THEME PARK | 369 | 250 | 150 |
| MK 3 | 379 | 250 | 150 |
| ACTUA SOCCER | 379 | 250 | 150 |
| THE HORDE | 369 | 250 | 150 |
| SHELLSHOCK | 369 | 250 | 150 |
| WING ARMS | 290 | TEL | TEL |
| GOLDEN AXE THE DUEL | 290 | TEL | TEL |
| MYST | 349 | 250 | 150 |
| VIRTUAL HYDLIDE | 349 | 250 | 150 |
| PANZER DRAGON | 379 | 250 | 150 |
| HANG ON | 399 | 250 | 150 |
| F 1 | 399 | 250 | 150 |
| VICTORY GOAL 2 | 349 | 250 | 150 |
| SEGA RALLYE | 399 | TEL | TEL |
| LAYER SECTION | 290 | 250 | 150 |
| SHINING WISDOM | 249 | TEL | TEL |
| SIM CITY 2000 | 389 | TEL | TEL |
| BUG | 290 | 190 | 100 |
| GEX | TEL | TEL | TEL |
| VIEW POINT | TEL | TEL | TEL |
| KING OF BOXING | 399 | TEL | TEL |
| DARIUS GAIDEN | 399 | TEL | TEL |
| ADAPT US /FR/JAP | 190 | TEL | TEL |
| FULL MOTION VIDEO | 1190 | TEL | TEL |
| JOYPAD | 149 | 100 | 50 |

| MEGADRIVE | NEUF | OKAZ | ACHAT |
|------------------|------|------|-------|
| CONSOLE+JEU | 549 | 350 | 250 |
| MK 3 | 399 | TEL | TEL |
| LIGHT CRUSADER | 389 | TEL | TEL |
| FIFA 96 | 359 | TEL | TEL |
| NBA LIVE 96 | 359 | TEL | TEL |
| NHL 96 | 359 | TEL | TEL |
| WATERWORLD | TEL | TEL | TEL |
| LOBO | TEL | TEL | TEL |
| WORMS | TEL | TEL | TEL |
| THEME PARK | 389 | TEL | TEL |
| BUSBY 2 | 99 | TEL | TEL |
| DRAGONBALL Z | 349 | 250 | 150 |
| THOR | 349 | 250 | 150 |
| ALIEN SOLDIER | 349 | 250 | 150 |
| JOYPAD 6 BOUTONS | 79 | TEL | TEL |

| JAGUAR | NEUF | OKAZ | ACHAT |
|-------------------|------|------|-------|
| CONSOLE+JEU | 990 | 590 | TEL |
| RAYMAN | 398 | TEL | TEL |
| WHITE CAN I JUMP | 398 | TEL | TEL |
| FLASHBACK | TEL | TEL | TEL |
| DOOM | TEL | TEL | TEL |
| ALIEN VS PREDATOR | 249 | TEL | TEL |
| POWER DRIVE | 398 | TEL | TEL |
| CHECKERED FLAG | 190 | TEL | TEL |
| CD ROM | 990 | TEL | TEL |

GOODIES:
 mangas à partir de...30 f figurines à partir de...79 f
 K7 video à partir de...89 f cartes à partir de...2 f

VIDEO GOGETA 69

ENVOI COLISSIMO:
 jeu:20 f console:50 f crbt:30 f
 reglement:CB,cheque,crtb

PARODIUS

Un humour au goût de saké

Développeur

Konami

Éditeur

Konami

Genre

Shoot'em up

Prix

Environ 400 F



Parodius, c'est aussi pour vous le moyen de réaliser vos fantasmes les plus fous...



Même un boss, ça peut avoir mal !

Développé par Konami, Parodius a vu le jour sur Super Nintendo dès les premiers pas de cette dernière dans notre univers ludique. Conscient du succès, et des gains qu'a généré le titre, l'éditeur japonais a jugé bon de lancer ce produit sur la Saturn. Afin de ne pas décevoir les adeptes de l'ancienne version, les programmeurs de chez Konami ont inclut l'intégralité de la version Super Nintendo sur le CD de ce nouveau titre. Les mêmes niveaux, les mêmes options, les quatre mêmes vaisseaux, les mêmes ralentissements mais pas les mêmes musiques. En effet, pour justifier cette sortie dans le monde du CD-Rom, ils ont revu toutes les plages musicales à la hausse.

POUR CEUX QUI n'ont pas connu les émois de Parodius sur 16 bits, c'est un shoot'em up à scrolling horizontal. Comme dans la plupart des jeux de ce type, vous devez tirer sur tout ce qui bouge, affronter des boss à la fin de chaque niveau, ramasser des bonus et éviter les rafales ennemis. Cela dit, Parodius a une particularité : l'humour. De l'humour, oui, mais de l'humour japonais. Vous savez ! Du genre, vos ennemis sont des aigles royaux coiffés d'un chapeau haut de forme, habillés d'une veste aux couleurs du drapeau américain et qui vous lancent des plumes à la face. Déconcertant, non ? Mais

Konami n'a pas hésité à se faire un petit coup de pub...



ce n'est pas tout. Certains boss sont même constitués en pâte à mâcher et agissent de connivence avec des pingouins roses ou bleus, des panneaux publicitaires estampillés du logo Konami et bien d'autres créatures loufoques. La fin du jeu regorge d'ailleurs de surprises toutes plus délirantes les unes que les autres. Je vous laisse le loisir de les découvrir en jouant. Pour venir à bout du grand méchant boss de Parodius et ses sbires, différents bonus vous viennent en aide tout au long de la



Ce vaisseau est énorme. Ne cherchez pas à le détruire, ça serait peine perdue !



Pour vous frayer un passage, il faut tirer dans ce gâteau géant.

partie. Contrairement à la majorité des shoots, il propose un système de sélection d'armes particulier. À vous d'économiser des bonus rouges pour sélectionner l'add-on de votre choix au moment propice.

SI VOUS RÉUSSISSEZ à ne pas vous faire descendre pendant un certain temps, votre vaisseau deviendra un véritable enfer sur réacteurs. J'en profite pour signaler qu'à différents engins correspondent plusieurs types d'armement plus ou moins adaptés à certains niveaux. Seule une bonne expérience, vous aidera dans ce domaine. D'autres bonus, sous forme de cloche, sont plus provisoires



Les bonus en forme de cloche changent de couleur lorsque vous tirez dessus.

puisqu'ils vous donnent des pouvoirs spéciaux temporaires. Si, par le plus grand des hasards, vous connaissez déjà Parodius, cette adaptation Saturn propose un Fantastic Journey. Ainsi, si la version reste fondamentalement la même, quelques détails changent. Les graphes de certains boss, de quelques monstres et l'ordre des tableaux ont évolué. Mais cela n'apporte pas de choses vraiment révolutionnaires. En final, ce nouveau volet de Parodius sur une nouvelle console est un must pour les néophytes. Quant à ceux qui connaissent, je leur conseille uniquement cet upgrade s'ils recherchent une occasion de jouer à deux sur la Saturn ou s'ils ont revendu leur Super Nintendo avec Parodius.

Tommy François

VERDICT



| | |
|----------------|----|
| GRAPHISME : | 13 |
| ANIMATION : | 09 |
| SONS : | 13 |
| JOUABILITÉ : | 17 |
| DURÉE DE VIE : | 11 |

- + L'univers super délire de Parodius.
- + La jouabilité est d'une précision démoniaque.
- + La musique s'accorde parfaitement au style de ce jeu !
- Les ralentissements sont intolérables pour un jeu sur 32 bits.
- Une adaptation quasiment identique à la version Super Nintendo !

Des boss folle-dingos



Les boss de Parodius valent vraiment le détour. En effet, ils mettent un véritable point d'honneur à faire dans l'insolite et le drôle. Alors qu'un boss vous crache des vibromasseurs géants à la tronche, d'autres vous envoient des lapins en néon, de la crème chantilly ou même des bonus. Bizarre...



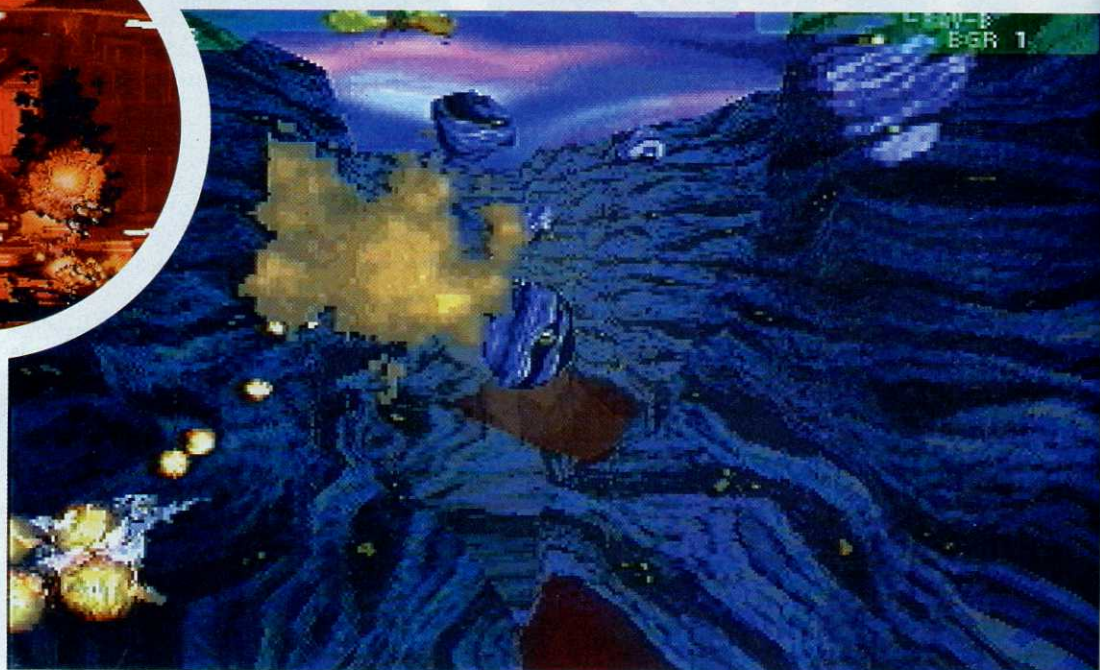
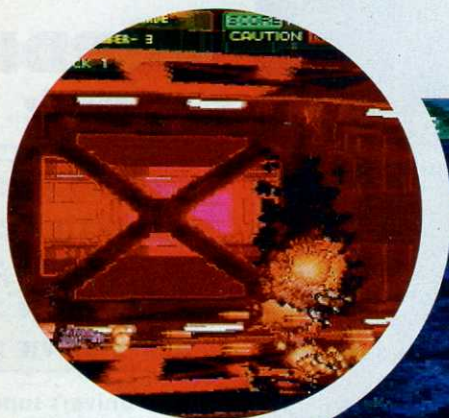
CD CONSOLES

Amusant au moment de sa sortie sur Super Nintendo, Parodius a peut-être mal vieilli. En effet, je n'ai pris aucun plaisir à jouer à ce jeu Saturn, que ce soit avec l'ancienne version ou le Fantastic Journey. Quant à l'humour japonais, je ne l'aime pas plus que la japanimation. ☹

AVIS DE TOMMY

PHILOSOMA

Le shoot qui tue !



Développeur

Sony Computer Entertainment

Éditeur

Sony Computer Entertainment

Genre

Shoot'em up

Prix

Environ 350 F

Avec *Philosoma*, on en prend plein la vue dès les premières secondes. Un énorme vaisseau spatial apparaît à l'écran, suivi immédiatement par une musique qui aurait pu être signée John Williams (le compositeur de *Star Wars*, entre autres).

LES IMAGES SE SUCCÈDENT à une allure infernale et en voix off, un dialogue vous fait comprendre que la planète autour de laquelle vous êtes en orbite abrite une race alien hostile. Une menace que vous devez éliminer. Jusque-là, rien de bien original : un danger intersidéral compromet l'équilibre de l'univers et vous vous lancez, génial sauveur sans peur et sans reproche, à l'assaut des forces ennemies. *Philosoma* commence sous un angle très apprécié des joueurs

confirmés : vue du dessus, avec un scrolling vertical. Les premières impressions sont bonnes : des graphismes bitmap d'excellente facture, une maniabilité appréciable et une tripotée d'armes suffisamment puissantes et variées pour s'amuser. Votre vaisseau en compte quatre : le canon vulcan (qui éparpille les projectiles à travers l'écran), le laser (un fin trait de lumière), le tir chargé (qui acquiert de la puissance en maintenant le bouton de tir appuyé), et le Rear Shot (pour tirer vers l'arrière). Il est possible d'augmenter la puissance de chacune des armes jusqu'à un certain niveau (trois maximum) en récupérant des bonus spécifiques. D'autres bonus peuvent vous équiper de missiles à tête chercheuse, une option appréciable par la suite. Aucune grosse originalité. On se contente de tirer comme un fou sur des météorites

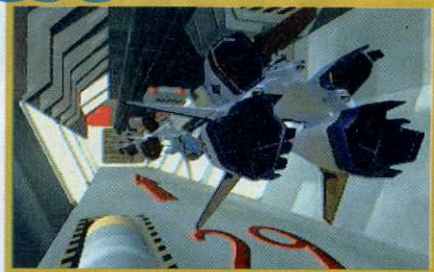
Le ciel de cette planète est encombré de météorites. Il vous faut les détruire pour vous frayer un chemin.

5 jeux en 1





Cinéma de synthèse



Cinq bonnes minutes de film en images de synthèse, réalisées à l'aide d'une Silicon Graphics, précèdent le jeu. Impossible de résister à la beauté des vaisseaux et à leur design. Impossible aussi de ne pas tomber pour les effets spéciaux ajoutés au film. Mais la séquence cinématique d'introduction n'est pas la seule œuvre de synthèse du jeu. On en trouve également entrecoupant chaque niveau du jeu. Pour les visionner, sélectionnez l'option « Movie ». Elles sont vraiment renversantes !

* **C'est quand on commence à être vraiment chaud que le jeu s'achève.**

et des vaisseaux ridicules. Lorsque le niveau suivant commence, l'écran bascule et la caméra se positionne derrière votre vaisseau. La gestion de ce mode n'est pas exempte de faille : il est difficile d'évaluer la position des ennemis par rapport à la vôtre et les collisions sont courantes. Le niveau suivant propose encore une autre vue.

LA CAMÉRA EST PLACÉE devant le nez de votre vaisseau, vous donnant une vision générale de vos arrières. Vous devez passer en Rear Shot et éliminer les aliens qui vous suivent. Cette phase est d'une facilité déconcertante : il est quasiment impossible de se faire toucher. En progressant dans le jeu, on découvre un autre angle de vision : de profil avec un déroulement horizontal. Les nostalgiques de Nemesis et de R-Type l'apprécieront. La dernière vue est en 3D isométrique, c'est-à-dire

vu en surplomb latéral. Le hic, c'est qu'il est impossible de ne pas perdre un crédit si l'on est pas équipé de toutes les armes au niveau 3. Ces cinq vues différentes s'alternent dans les 16 niveaux qui composent le jeu. Les graphismes sont variés et toujours plus splendides tandis qu'il devient plus difficile de progresser. L'ambiance est soutenue par les scènes cinématiques qui entrecoupent les scènes d'actions. Evidemment, il existe plusieurs gros ennemis, mais c'est quand on commence à être vraiment chaud que le jeu s'achève. Frustrant ! Cela prouve que Philosoma est un jeu remarquable qui a eu l'audace de mêler tous les types de shoots existant dans un seul jeu et de s'en sortir avec les honneurs. Mais (encore une fois) quel dommage qu'il ne soit pas plus long !

David Msika

L'originalité de Philosoma, c'est le nombre de vues qu'il propose. Cinq au total. Les vues classiques tout d'abord, comme le scrolling horizontal (où l'on voit le vaisseau de profil, comme dans R-Type) et le scrolling vertical (où l'on voit le vaisseau de dessus, comme dans Rayden Project). Mais aussi, une phase en vue de devant (dans laquelle vous devez éliminer les vaisseaux qui se postent derrière vous) et une phase en vue de derrière (comme dans Novastorm). Enfin, le jeu propose également une vue en 3D isométrique.

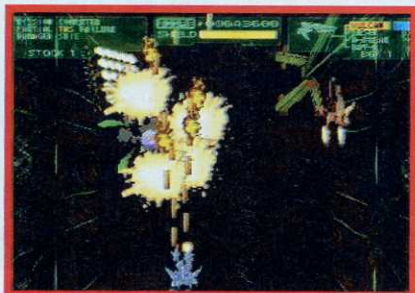
VERDICT



| | |
|----------------|----|
| GRAPHISME : | 18 |
| ANIMATION : | 14 |
| SONS : | 12 |
| JOUABILITÉ : | 14 |
| DURÉE DE VIE : | 08 |

- + La variété des vues est une grande originalité.
- + Les graphismes sont vraiment superbes.
- + Les scènes cinématiques que l'on trouve dans le jeu composent un véritable film.
- Le jeu est beaucoup trop court ! Autant pour la durée de vie...

CD CONSOLES



Le jeu est tellement agréable à jouer que l'on en vient presque à maudire les programmeurs de ne pas avoir ajouté un ou deux niveaux en plus. Petite compensation : la difficulté du jeu est dosable et en mode Hard, je me suis fait quelques petites frayeurs. Très bon shoot, mais un poil court ! ☹

AVIS DE DAVID

STRIKER 96

Bicyclette, cacahuète, praline...

Développeur

Rage Sportware

Éditeur

Time Warner Interactive

Genre

Simulation de football

Prix

Environ 400 francs

Vous avez dû le constater très vite, le nombre de jeux de foot sont légion ce mois-ci ! Toujours très populaires sur le marché anglais, les simulations de soccer figurent souvent en haut des charts outre-Manche. La Grande-Bretagne est en effet un pays où le ballon rond fait partie intégrante de la culture. Il n'est donc pas étonnant d'apprendre que les développeurs de Striker 96, Rage Sportware, sont des Britons bon teint !

APRÈS UNE BONNE POIGNÉE de secondes, ou plutôt une bonne brouettée, le joueur accède enfin aux options. Celles-ci sont, comme d'habitude pour ce genre de jeu, très complètes. On peut déterminer à loisir la durée du match, les conditions climatiques et choisir si oui ou non on désire jouer en tenant compte du hors-jeu, des prolongations et des fautes. Le choix des équipes se monte à 38 et on recense les meilleures formations du monde. Je ne vous dis pas combien de gars en short cela représente, et encore moins le nombre de chaussettes ! Peut-être que le nombre de crampons vous intéresserait... Bon, j'arrête là ! Les fous de foot seront ravis puisqu'ils peuvent choisir entre une



Ce n'est pas ce mur de bataves qui va contrer mon coup franc !

petite coupe du monde, communément appelée « El Campionna del Mundo » en Amérique du Sud, un tournoi classique, un championnat de Ligue et un championnat européen. Pour se retrouver dans les innombrables matchs que cela représente, la sauvegarde sur memory card est la bienvenue. Une fois que vous avez tout bien sélectionné avec vos petits doigts et patienté encore quelques secondes (grosses, les secondes !), les 22 joueurs pénètrent sur la pelouse. La représentation de l'ensemble est identique à celle de Super Soccer sur Super Nintendo, pour les connaisseurs !

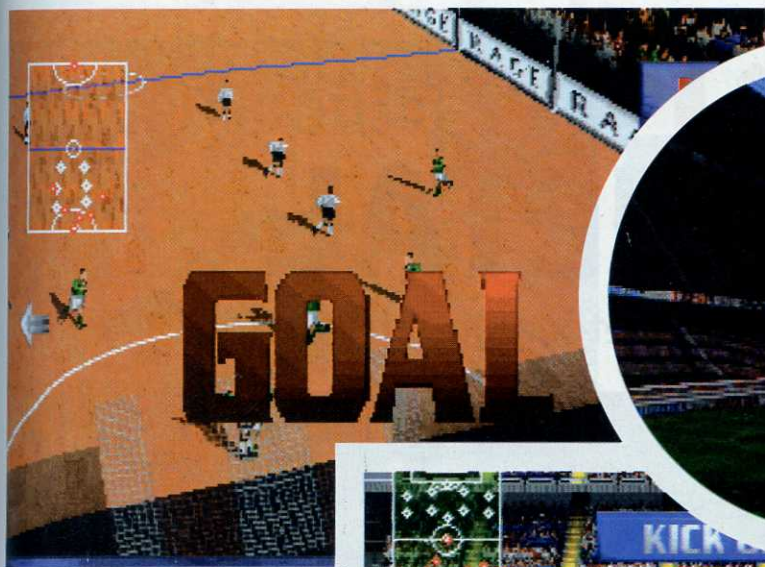
Les développeurs de Rage Sportware auraient cependant dû s'inspirer de la jouabilité de son

Non, ces gens n'ont pas sniffé de la colle : ils ont marqué un but...

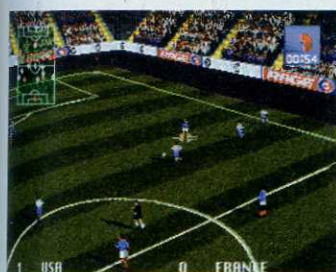


Pour le même prix, Striker 96 vous offre les hymnes nationaux des équipes en présence !





En Indoor, la balle est plus souvent au fond des cages et les scores sont dignes d'un match de basket.



Vue de loin, les sprites sont vraiment tout petits. Ça ne vous rappelle rien ?



Brajiiile, tala dadadadada. Vive le footcheball samba.

ancêtre ! Non pas que celle de Striker 96 soit exécrable, mais on aurait pu souhaiter quelque chose de plus simple à gérer. Certes, les amortis de la poitrine, les talonnades et les têtes sont faciles à exécuter, mais la détermination de la force de tir par le biais d'une « jauge » n'est pas du tout évidente. Avec le temps, on s'y fait, mais encore faut-il que

l'on ait envie de continuer jusque-là.... Chaque ralenti peut être contrôlé comme sur un magnéto-scope, à l'aide du paddle : avance et retour rapide, image par image.... Sympa.

STRIKER 96 RÉSERVE quelques instants de franches rigolades. N'ayant pas le droit d'utiliser les véritables noms des joueurs, les programmeurs ont dû user de matière grise. Ainsi, le fougueux Cantona se voit transformer en « Contonna » (et dans « Contonna », il y a... « tonna » !) et l'ineffable Papin devient « Pepen ».... Mort de rire, je vous dis !

Heureusement, le mode Indoor est le bienvenu. C'est certainement dans ce mode que deux joueurs s'éclatent le plus : pas de touche, pas de dégagement, pas de corner. La balle rebondit dans tous les sens et nous offre de l'action et encore de l'action. Dans ce cas, la taille du terrain est plus petite - c'est normal, nous sommes dans un gymnase - et les équipes sont revues à la baisse : seulement six joueurs, gardien compris, participent alors au match. Les couinements des chaussures des joueurs sur le parquet ciré est du plus bel effet. À part ça ? À part ça pas grand chose.

Pascal Geille



En « reverse camera », le joueur voit le terrain du côté opposé.

VERDICT



| | |
|----------------|----|
| GRAPHISME : | 12 |
| ANIMATION : | 13 |
| SONS : | 11 |
| JOUABILITÉ : | 12 |
| DURÉE DE VIE : | 09 |

- + Le mode Indoor, surtout à deux.
- + Le système de ralenti est appréciable.
- Les accès disques sont longs.
- Le joueur n'est pas plongé dans l'ambiance.

CD CONSOLES

Striker 96 souffre de trop d'imperfections, notamment les accès disques interminables, pour postuler à une bonne note. L'Indoor est une bonne idée, mais dans ce mode, les rebonds de la balle sont bien curieux. Bref, c'est un jeu de foot et son principe est donc d'être un jeu de foot... ☹

AVIS DE PASCAL

TWISTED METAL

Pire que la place de l'étoile un samedi soir !

Développeur

Sony Interactive Studios America

Éditeur

Sony

Genre

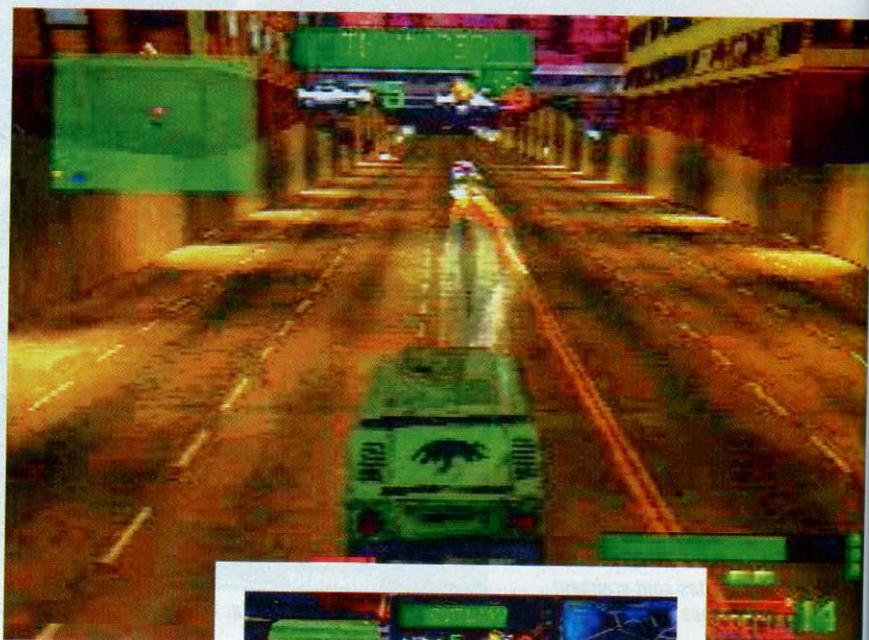
Arcade

Prix

Environ 400 francs



Sur la pelouse du parc municipal, je fais face au taxi qui attend patiemment que je fasse le premier mouvement.



Plusieurs vues sont disponibles. La plus restrictive, mais aussi la plus sympa, est celle qui vous place derrière le tableau de bord.

L'arme spéciale de mon blindé, le Thumper. Ces trois missiles à tête chercheuse ne ratent jamais leur cible. Dommage ! (yark, yark !)

Twisted Metal est la preuve que la formule de Daytona USA fait recette. Le concept est pourtant simple : un circuit automobile, des engins motorisés qui n'ont d'autres destins que de finir à la casse après une course, des participants friands de tôles froissées et de tonneaux. Bref, une course de stock-car. Depuis un an, les clones se succèdent avec un succès toujours croissant, reléguant Daytona au rang d'une ébauche ratée. Twisted Metal s'inspire fortement du principe de Daytona, en ajoutant des éléments pris à Road Rash et à Quarantine.

AU PREMIER ABORD, le jeu semble mauvais : des graphismes laids et une scène d'introduction très moyenne. Au moins, cette dernière m'informe que le « Twisted Metal » est une compétition à laquelle de nombreux concurrents se sont inscrits pour gagner le premier prix : une somme d'argent suffisamment importante pour que le vainqueur et l'ensemble de ses descendants n'aient plus jamais besoin de travailler. Je continue à explorer les options du jeu et, ô surprise, je découvre la possibilité de jouer en « link », c'est-à-dire en reliant deux PlayStation. Pour être à l'aise avec les différents contrôles, j'ouvre la page de configura-

tion du paddle... Damned ! Tous les boutons sont mis à contribution. La plupart, d'ailleurs, servent à utiliser les armes de votre véhicule (car il est armé !). Assez traîné ! En lançant une nouvelle partie, le jeu m'expédie à une page me suggérant de choisir un véhicule pour participer à la compétition. Dix véhicules très originaux me sont proposés : cela va du camion réfrigérant au Big Wheels (ou Big Foot), en passant par la Lamborghini et le taxi. Enfin, le jeu commence ! Je me retrouve dans une arène sombre, acclamé par la foule de curieux. Les graphismes ne sont pas soignés, c'est





En direct de la casse



Twisted Metal propose dix véhicules originaux, spécialement débridés pour l'occasion. On trouve une voiture de police (avec girophares), un taxi (jaune !), un blindé, un dragster, un Big Wheel, un Truck américain (vous savez, ces énormes camions de plus de trente tonnes !), une voiture de course, une moto, etc. Pour se défendre (et pour attaquer, bien sûr), ces engins sont tous équipés d'armes redoutables. Les missiles à tête chercheuse, fiertés de ceux qui en possèdent, sont les plus dangereux et les plus efficaces.

VERDICT



| | |
|----------------|----|
| GRAPHISME : | 12 |
| ANIMATION : | 11 |
| SONS : | 13 |
| JOUABILITÉ : | 10 |
| DURÉE DE VIE : | 13 |

- + Le nombre de véhicules renforce l'intérêt du jeu.
- + Les « bourres » sont souvent « sanglantes ».
- Les écrans (en split) sont trop limités pour la vue.
- Au niveau visuel, Twisted Metal n'est pas une réussite.

le moins que l'on puisse dire. Heureusement, la jouabilité est bonne (c'est la moindre des choses), mais je m'emmêle encore les pinceaux avec les nombreuses commandes liées aux armes. Chaque véhicule possède au moins quatre armes dites « standard » (missiles, mitraillette, lasers et roquettes) et une arme « spéciale » (propre au véhicule que vous contrôlez).

MON ADVERSAIRE (choisit aléatoirement par la machine) ne me laisse aucun répit et c'est au bout d'une lutte acharnée de... deux minutes que je finis par lui faire mordre la poussière. L'objectif du joueur n'est plus d'arriver premier comme dans Daytona, ou Road Rash. Il faut, pour gagner, éliminer sans vergogne les véhicules qui vous sont opposés. Pour les besoins du « Twisted Metal », les rues d'une ville,

son centre, son périphérique ont été reconvertis en arènes gigantesques. Si l'environnement visuel n'est pas fameux, l'intérêt du jeu croît à chaque niveau. Ces derniers s'agrandissent, les adversaires sont plus nombreux, plus forts, plus intelligents. C'est sur l'action que les concepteurs ont mis l'accent. Je dois bien avouer qu'un frisson de plaisir m'a parcouru lorsque mon véhicule (un blindé de l'armée) a tiré son arme spéciale (trois missiles à tête chercheuse) sur une pauvre moto qui se baladait dans ma ligne de mire. La flambée des missiles, l'impact et l'explosion qui en résultent sont vraiment jouissifs. Twisted Metal, s'il n'est pas très beau, reste un jeu très sympa qui vaut le détour (surtout en mode « link »).

David Msika

* Twisted Metal, s'il n'est pas très beau, reste un jeu très sympa qui vaut le détour.

On ne gagne pas à tous les coups. Mon adversaire m'a achevé à coups de laser. C'est dans une gerbe de feu que j'ai poussé mon dernier souffle.

La moto, sous des allures fragiles, est un petit bijou : rapide, maniable et excellentement équipée.



Même si le manie- ment d'un véhicule n'est pas facile, même si l'utilisation des armes est compliquée, même si les graphis- mes sont laids (si, si !), Twisted Metal devient vite un jeu palpitant. L'action est perma- nente ! On se sur- prend à élaborer des stratégies pour coin- cer ses adversaires ! @

AVIS DE DAVID

HI-OCTANE

Le jeu de caisse bourrin

Développeur

Bullfrog

Éditeur

Electronics Arts

Genre

Course

Prix

Environ 400 F

Réputé pour ces succès consécutifs sur PC, Bullfrog vient tout juste d'adapter son second titre sur console, le fameux Hi-Octane. À l'image de Theme Park, ce titre est une réplique conforme de la version PC CD-Rom à un détail près : des modes de jeu supplémentaires. Le principe de Hi-Octane n'est pas des plus recherchés. Mettez six voitures sur un circuit, équipez-les de quelques armes et n'instaurerez surtout pas de règles qui pourraient entraver au déroulement de la partie. Un déroulement qui se veut violent ! À tel point qu'on en oublie presque d'arriver premier. Les programmeurs anglais de Bullfrog ont d'ailleurs prévu plusieurs modes de jeu comme le Death Match dans lesquels l'objectif n'est plus une victoire par la vitesse. On vous attribue trois à cinq vies pour courir

contre d'autres véhicules. Les développeurs ont placé des points de ravitaillement tout au long du circuit. En fonction des différents chemins que vous avez la possibilité d'emprunter, vous pouvez donc vous réapprovisionner en blindage, en armes ou en carburant. Des bonus sur la route vous viennent aussi en aide. Malheureusement, le côté violent est tellement mis en avant, que le côté technique de la conduite est quasiment inexistant. L'intérêt d'utiliser le mode Clone Racing dans lequel vous rejouez contre vos meilleures courses s'avère donc un peu limité. Pour diversifier les parties, six véhicules sont mis à votre disposition de la



Des points de ravitaillement ont été inclus pour donner une dimension stratégique au jeu.

contre d'autres véhicules.

UNE FOIS LE DÉPART DONNÉ, votre victoire n'a d'égale que votre capacité à défoncer vos adversaires, un point c'est tout ! Lorsque vos crédits sont épuisés vous disparaîsez en laissant par la même occasion la plus haute place du podium à un autre joueur. Pour ajouter une dimension stratégique au titre, les déve-



Les pistes ne sont pas délimitées par des barrières. Vous pouvez donc tomber et reprendre la course sur un autre chemin.



La brume est une technique destinée à cacher le clipping.

AVIS DE
TOMMY

Si j'ai beaucoup aimé Hi-Octane sur PC CD-Rom, la version Saturn m'a déçu. Au lieu d'évoluer en fonction des consoles, elle propose quelques circuits et des modes de jeu supplémentaires. On ne sent pas vraiment le passage 32 bits. On espère une version PlayStation mieux réalisée.



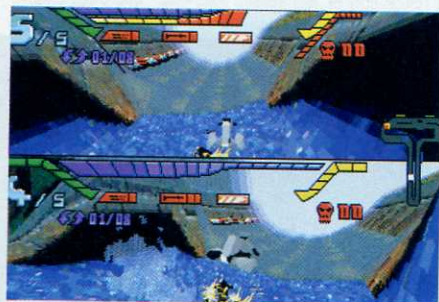
Comme tout les jeux de voiture actuel, Hi-Octane dispose de trois caméras différentes : une intérieure et deux extérieures. À savoir qu'avec certains véhicules comme le camion, on a plutôt l'impression de conduire un toaster qu'autre chose quand on utilise une caméra arrière.



simple voiture au camion en passant par des aéroglisseurs dernier cri. Chacun de ces bolides a des caractéristiques particulières comme la vitesse, le blindage et la maniabilité. À vous de faire un bon choix en évaluant une première fois les besoins de chaque circuit. La version Saturn d'Hi-Octane propose d'ailleurs trois circuits supplémentaires que la PC, ce qui fait neuf en tout et pour tout. Afin de peaufiner l'ambiance, les décors varient en vous emmenant par-delà des déserts, des glaciers et des villes apocalyptiques. Même si les textures du jeu ne sont pas très bonnes,

Hi-Octane a tout de même un avantage graphique. En effet, le décor n'apparaît pas par gros blocs grâce à une technique de brume utilisée par les programmeurs. Ce procédé marche aussi très bien avec le mode deux joueurs en écran splitté. Seulement le jeu ralenti considérablement, c'est bien dommage ! En final, Hi-Octane n'a pas de grandes prétentions dans le domaine des jeux de course. Je dirais même que son côté bourrin prime devant les autres. Tout dépend du style de jeu que l'on aime !

Tommy François



Le mode deux joueurs est l'une des plus grandes innovations de la version Saturn par rapport au PC.



Des bonus sont éparpillés tout au long des circuits. Essayez de les attraper.



Dans Hi-Octane, les missiles pleuvent et les tirs fusent...

VERDICT



| | |
|----------------|----|
| GRAPHISME : | 10 |
| ANIMATION : | 11 |
| SONS : | 09 |
| JOUABILITÉ : | 14 |
| DURÉE DE VIE : | 09 |

- ⊕ J'adore tirer comme un fou sur les adversaires.
- ⊕ L'absence de clipping est agréable.
- ⊕ Les points de ravitaillement sont des points originaux du jeu.
- ⊖ Une seule musique techno pour tous les circuits.
- ⊖ Des textures un peu pauvres pour la Saturn.
- ⊖ Le jeu saccade lorsqu'il y a trois sprites à l'écran.

CD CONSOLES

LE MANOIR

DES ÂMES PERDUES

Mais que fait Jacques Pradel ?

Développeur

Sega

Éditeur

Sega

Genre

Aventure

Prix

Environ 300 F

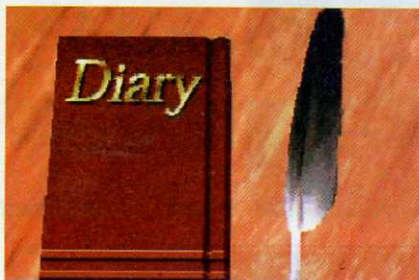
Le manoir des âmes perdues sur Saturn est l'adaptation française de Yumemi Mansion. C'est sous ce nom qu'est sorti le jeu au Japon, il y a de cela quelques mois déjà. Tiré d'un roman fantastique nippon très populaire là-bas, il s'agit d'une histoire de fantômes. Mais des fantômes plutôt paisibles. Pas d'horreur et de choses sanguinolentes en perspective.

LE SYSTÈME DE JEU reprend celui de The Seventh Guest sur CD-i ou de The D sur 3DO (un jeu testé dans le numéro 9 de *CD Consoles* et qui est également prévu sur Saturn). Pour ceux qui ne connaissent pas, vous évoluez dans un décor entièrement prédéterminé. Les graphismes affichés ne sont pas calculés par la console mais préalablement conçus sur de gros ordinateurs. La qualité est donc celle des images de synthèse. Le problème est que le Cinepak, le format de la Saturn qui permet l'affichage de ces images, n'est pour le moment pas très performant (on attend une nette amélioration



La vue d'en haut de l'escalier donne le vertige. Lorsque vous descendez, un travelling de caméra glisse le long de la rampe

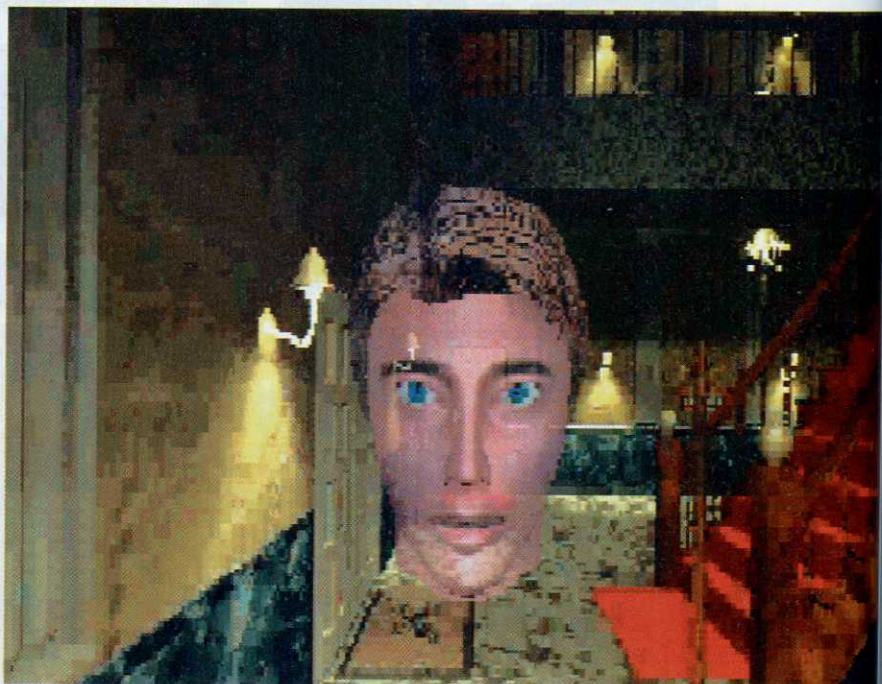
avec le nouveau système d'exploitation mis au point par Sega). Pour se déplacer, il suffit d'indiquer avec la croix directionnelle du paddle la direction à emprunter. Si celle-ci n'est pas prévue par le programme, vous ne bougerez pas d'un pouce ! En effet, les déplacements dans le manoir sont aussi totalement déterminés à



Ce journal intime se trouve dans votre chambre. Il vous permet de sauvegarder en mémoire jusqu'à trois parties.



Devinez où vous mène cet escalier !



Votre ami Mike vous accompagne et vous conseille tout au long de l'aventure.



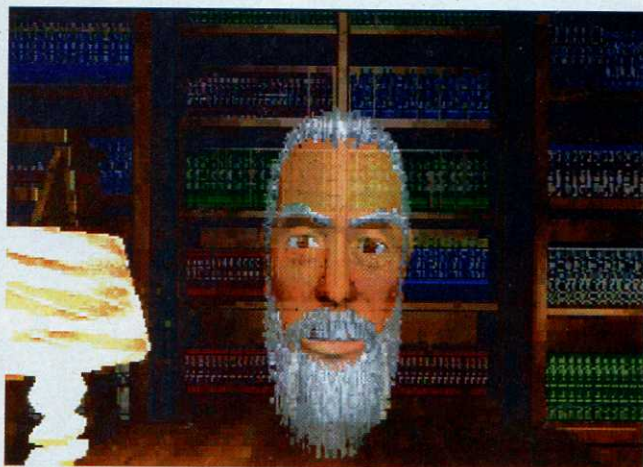
Jossie la voyante se trouve dans la salle de jeu. Demandez-lui de vous tirer les tarots.



Cette femme vous révèle que le livre de Mike a été volé. Le suspect numéro un est Danny, l'armurier.



Dans la maison, seul le bruit lancinant de l'horloge retentit. Ambiance...



Albert vous fait part de ses inquiétudes concernant le manoir. La lune rouge est-elle un présage de mauvaise augure ?

l'avance. On jouit donc d'une liberté de mouvement relative. Pour interagir sur les objets ou pour converser avec les autres pensionnaires du manoir, un bouton suffit. La prise en main du jeu est donc très simple et très rapide. La vue est subjective, c'est-à-dire que l'on voit à travers les yeux d'un personnage : June. En compagnie de Mike, votre ami, vous êtes chargé par le vieil Albert de visiter la bâtisse de fond en comble. En effet, ce dernier a un pressentiment sinistre avec la lune rouge qu'il y a dehors et craint qu'un malheur n'arrive. Votre première tâche va consister à visiter le manoir afin d'être familier avec la disposition des pièces. Cependant toutes ne sont pas immédiatement accessibles. Mike vous accompagne

et n'hésite jamais à vous conseiller et même à prendre des initiatives. Les rencontres de passage sont nombreuses et souvent riches en renseignements. Chaque pensionnaire possède sa propre personnalité, son propre parcours. Ainsi, Raymond est un ancien aventurier nostalgique de l'époque où il parcourait le monde. Cathy est une petite fille capricieuse qui ne pense qu'à jouer. Mais sachez être gentil avec elle... Toutes ces pauvres âmes ont en commun d'habiter sous le même toit et de pouvoir se transformer en papillon bleu. On reconnaît là toute la poésie asiatique ! Bien que le jeu soit à l'origine japonais, rassurez-vous cette version parle dans la langue de Molière. À ce propos, le doublage des voix en français est catastrophique ! Non pas que les artistes soient inaudibles (à ce niveau peut-on parler d'artistes ?) mais carrément risibles de médiocrité. Même ma concierge (que j'adore) peut mieux faire ! On ne peut s'empêcher d'être plié en quatre lorsque l'on entend les dialogues. C'est toujours ça vous me direz...

L'ESSENTIEL DE L'AVENTURE se résume à fouiller les pièces et à utiliser des objets au bon endroit. Le jeu est très linéaire et s'adresse surtout aux débutants. Pour ceux qui auraient des problèmes pour progresser, le mode facile affiche en bas de l'écran un paddle afin d'indiquer au joueur d'appuyer sur le bouton lorsqu'il le faut... Si vous n'y arrivez toujours pas avec cette aide, consultez soit un ophtalmo, soit un psychiatre ! Si vous êtes déjà rompu aux jeux d'aventures sur PC, je vous conseillerais plutôt Myst. Sinon, vous pouvez toujours vous lancer dans Le manoir des âmes perdues sans que vous y perdiez votre latin.

Pascal Geille

VERDICT



| | |
|----------------|----|
| GRAPHISME : | 14 |
| ANIMATION : | 12 |
| SONS : | 13 |
| JOUABILITÉ : | 11 |
| DURÉE DE VIE : | 13 |

- ⊕ Le premier jeu du genre sur Saturn.
- ⊕ Les dialogues sont entièrement en français.
- ⊖ Le jeu est trop facile en mode normal.
- ⊖ La qualité des images est très moyenne.



La lune transforme les pensionnaires du manoir en papillon.

Les aventuriers en herbe aimeront ce jeu très facile d'accès. Les dialogues sont en français, le scénario est linéaire. Vous avez peu de chance d'être bloqué par manque de renseignement ou de vous perdre dans un dédale de couloir. Seuls les Indiana Jones de la console resteront sur leur faim. ☹

AVIS DE PASCAL

WING ARMS

Bandits à six heures !

Développeur

Bell Corporation

Éditeur

Sega

Genre

Arcade

Prix

Environ 400 F

Sil y a bien une époque digne d'intérêt pour les simulateurs de vol, c'est bien celle de la Seconde Guerre mondiale. Mais le front du Pacifique n'a jusqu'ici pas souvent été traité en jeux vidéo, surtout sur console. Wing Arms répare cet oubli grâce à Sega et Bull Corporation. C'est en effet à ce dernier que l'on doit la réalisation du jeu. Si ce nom ne vous dit rien, c'est normal. En effet, cette société est plus connue pour ses hélicoptères équipant l'armée américaine que pour ses jeux ! Mais cette collaboration n'est pas une première puisque *CD Consoles* vous a déjà parlé d'un projet d'Infogrames de simulateur de vol avec Dassault. Bref, les éditeurs ne prennent plus les choses à la légère et n'hésite pas à faire appel aux compétences en dehors du milieu. Wing Arms est quant à lui un simulateur de vol très arcade. Nul besoin de se gaver une documentation épaisse comme le bottin de Paris et de sa grande couronne pour maîtriser le pilotage.

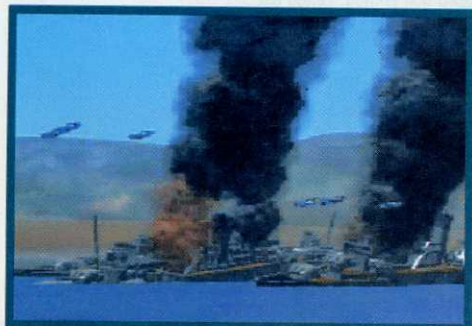
LE JOUEUR NE PEUT pas choisir le niveau de difficulté mais sept avions différents sont proposés, ce qui constitue à la rigueur un palliatif. On retrouve le fameux Zero de Mitsubishi, le Grumman Hellcat, le Mustang ou encore le P-38



Et dire que certains pilotes rêvent de passer sous la Tour Eiffel !

Lightning. Il y a même des avions qui n'ont jamais mis le bout d'une aile dans le Pacifique comme le Messerschmitt à réaction « Scwalbe », mais peu importe... Après un petit briefing, vous décollez d'un porte-avions et prenez le contrôle de votre zinc une fois en l'air. Pour les puristes, Sega propose un vrai joystick en lieu et place du traditionnel paddle. Cliing ! (bruit de tiroir-caisse). La première mission vous confronte à différentes vagues de chasseurs dans un *Dog fight* digne des meilleures séquences des *Têtes brûlées* (*The Black Sheep Squadron* in inegliche). Les combats

Le 21 décembre 1941 à 7 heures 40 du matin les Japonais frappèrent la base américaine de Pearl Harbor. Les nippons détruisirent ce matin là 8 cuirassés, 3 croiseurs, 3 destroyers et 273 avions. Cette attaque déclencha l'entrée en guerre des États-Unis dans le Pacifique.



21 décembre 1941





Saturn



Le chasseur devient gibier ! Seules les manœuvres les plus audacieuses peuvent vous tirer de ce mauvais pas.



Pour prendre l'air, je me suis offert un Zéro cabriolet !



Wing Arms propose sept avions datant de la Seconde Guerre mondiale.



Le Spitfire est un avion rapide et maniable. Ce ne sont pas ces deux bandits en feu qui me contrediront.

pétrolières s'enchaînent d'une manière trop linéaire. On aurait aimé avoir par exemple un porte-avions à détruire et une escadrille de chasseurs ennemis en même temps... Hélas, personne n'est parfait dans ce bas monde !

Pascal Geille



Les avions ennemis s'émettent sous les impacts de vos balles traçantes.

VERDICT



| | |
|----------------|----|
| GRAPHISME : | 12 |
| ANIMATION : | 15 |
| SONS : | 13 |
| JOUABILITÉ : | 16 |
| DURÉE DE VIE : | 08 |

- ⊕ L'animation.
- ⊕ La jouabilité.
- ⊕ La variété des objectifs.
- ⊖ Durée de vie trop courte.
- ⊖ Jeu trop « linéaire ».

CD CONSOLES

*** On se prend rapidement pour Robert Conrad, alias Papy Boyington, dans son vieux Hellcat.**

aériens sont assez réalistes et on se prend rapidement pour Robert Conrad, alias Papy Boyington, dans son vieux Hellcat. La trajectoire des balles traçantes, les explosions, les impacts des obus ou encore la fumée que dégagent les ennemis touchés contribuent à ce sentiment. De plus l'animation est fluide, ce qui ne gêne rien. Cela dit, animer quelques avions en 3D mappée au milieu d'un ciel et d'une mer bleue, ne relève pas vraiment de l'exploit ! Mais c'est bien quand même...

POUR PROFITER pleinement du spectacle et observer le ciel, trois vues différentes sont disponibles : à partir du cockpit, devant et derrière l'avion. Plusieurs cadrans sont affichés en permanence et ce, quelque soit la vue retenue. On a ainsi, en plus des classiques compas et altimètre, un indicateur de progression dans la mission en cours, une barre d'état du bouclier, le nombre de missiles restant, etc. Le gros point faible du jeu est sa durée de vie très limitée. Il n'y a en tout et pour tout que six missions, assez faciles. De plus, les différents objectifs comme les bombardiers, les bâtiments sur l'eau ou les plates-formes

Pour une première du genre, Sega et Bell Corporation s'en sortent plutôt bien. Le produit aurait dû être un peu plus riche et plus abouti notamment au niveau des missions. Car le seul gros reproche est sa durée de vie vraiment trop courte. C'est dommage ! ☹

AVIS DE PASCAL



BATTLESPORT

C'est BallBlazer à la puissance 100 !

| |
|-----------------------|
| Développeur |
| Cyclone et 3DO Studio |
| Éditeur |
| 3DO |
| Genre |
| Action |
| Prix |
| Environ 450 F |

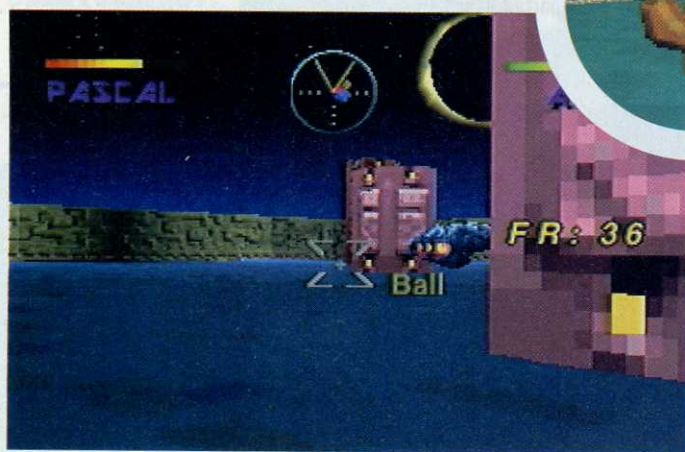


Pour l'intérêt du jeu, les programmeurs de Cyclone ont prévu un max d'arènes.

BattleSport est le dernier né de la descendance BallBlazer. Signé LucasArts, ce dernier a fait ses débuts sur l'Atari ST. Le concept, pourtant simple, a fait ses preuves dès les premières semaines de son lancement. Je dirais même plus, il a conquis les foules. Une balle, deux joueurs, une arène et un but ont suffi à faire de ce titre un mythe. Pour ceux qui ne l'auraient pas encore compris,

BallBlazer est un lointain dérivé de jeu de foot. Revenons à nos moutons ! Dix ans plus tard, les programmeurs de Cyclone ont repris le même concept et l'ont adapté à la 3DO. L'idée vient de Helmut Kobler, un ex-programmeur de l'équipe de Trip Hawkins.

AU DÉPART, BATTLESPORT n'était qu'une bonne routine 3D qui permettait de zoomer et dézoomer à volonté à partir de polygones. Seulement voilà, avec le temps, ce procédé a évolué pour devenir un clone de BallBlazer. Un



Pour éviter les tirs ennemis, cachez-vous derrière les obstacles.



À chaque fois que vous marquez un but, les cages s'illuminent. On note également de nombreux bonus.



3DO

Une intro descriptive



D'une réalisation impeccable, l'intro de BattleSport diffère des autres : elle se borne à décrire le jeu avec des cinématiques sauce Silicon Graphics.

mode deux joueurs, la possibilité de tirer sur son adversaire et d'autres options novatrices font de BattleSport un soft à la page.

ATTENTION ! Même si le jeu s'inspire fortement de BallBlazer, il comporte un grand nombre de changements carrément essentiels au déroulement des parties. Pour commencer, l'architecture des arènes dans lesquelles vous combattez est beaucoup plus complexe. Un nombre important d'objets a

été ajouté comme des bosses de vitesse, des petites tours et même des rampes de lancement. À première vue, il est difficile de se déplacer à grande vitesse mais au fil des heures on s'aperçoit que ces obstacles servent de cachette. Cela dit, un entraînement rigoureux est nécessaire pour bien manier votre bolide. Je vous rappelle que vos véhicules sont des aéroglisseurs dernier cri. Logique oblige, ils jouissent d'une inertie énorme au détriment de vos nerfs...

POUR VOUS AIDER dans vos multiples confrontations motorisées, des bonus et des power-ups apparaissent de façon aléatoire sur la piste. Ils remontent la puissance de vos boucliers ou vous donnent des pouvoirs spéciaux comme un indicateur spécial qui trace la balle. D'ailleurs, à l'issue de chaque match, vous vous voyez attribué une certaine somme d'argent grâce à laquelle vous pouvez acheter des équipements. Une facette du soft qui apporte énormément à la durée de vie de jeu. Pour un produit comme celui-ci, il est normal d'y trouver un mode deux joueurs où on peut s'en mettre plein la tête. En final, malgré une interface un petit peu rébarbative, BattleSport est un must sur 3DO. À deux, on prend autant de plaisir à jouer qu'avec Return Fire...

Tommy François

VERDICT



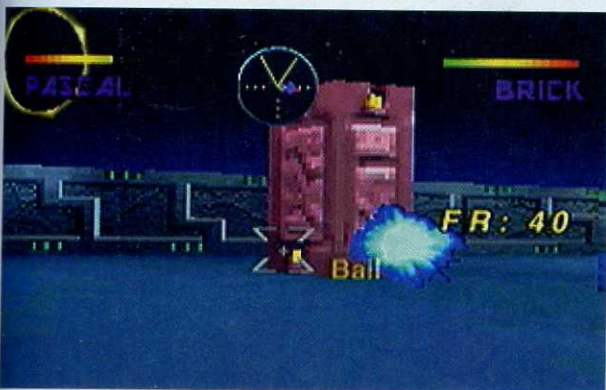
| | |
|----------------|----|
| GRAPHISME : | 13 |
| ANIMATION : | 18 |
| SONS : | 12 |
| JOUABILITÉ : | 15 |
| DURÉE DE VIE : | 14 |

- ⊕ Une fluidité vraiment exceptionnelle.
- ⊕ Un concept simple et novateur.
- ⊕ À deux, c'est l'éclate !
- ⊖ Au début, on a du mal à s'habituer aux commandes.

HIT

CD CONSOLES

* Malgré une interface un petit peu rébarbative, BattleSport est un must sur 3DO.



BattleSport est une éternelle course après la baballe !

C'est toujours un privilège de goûter aux plaisirs d'un jeu comme BattleSport, surtout quand il s'inspire de BallBlazer. Bref, avec Captain Quazar et ce BattleSport à leur actif, Cyclone s'attaque aux géants du marché. À quand le prochain titre de ces superbes développeurs ? ☺

AVIS DE
TOMMY

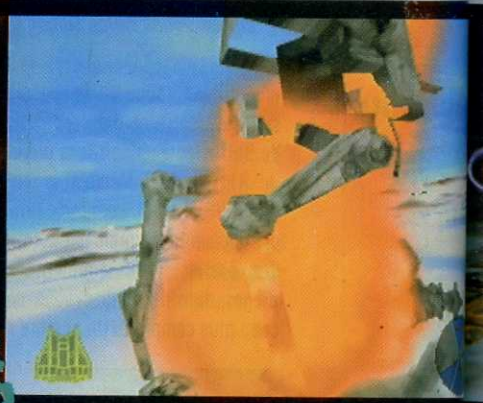
shoshinkai

mekuhar

U

L

T



JAPANIMMIGRATION
 上陸許可
 入国審査・日本国
 24 NOV. 1995
 在留資格 短期滞在
 Status: Temporary Visitor
 在留期間
 Duration: 90 days
 NARITA(2)
 JAPANIMMIGRATION



Nintendo
à jeux
ouverts!

messe



R A



À l'occasion de son salon annuel, le Shoshinkai, qui s'est tenu fin novembre dans la proche banlieue de Tokyo, Nintendo a enfin dévoilé l'Ultra 64. Nous avons ainsi pu découvrir et jouer aux premiers jeux destinés à la dernière-née des consoles Nintendo. Nous ne pouvions pas ne pas vous montrer les premières images de ces jeux. On vous laisse rêver devant ce qui vous attend en septembre prochain. C'est en effet à cette date que la console devrait débarquer dans nos boutiques. Voyage, donc, au pays des fans de Mario et de tous ses amis...

Un reportage de Tommy François et de la rédaction.

PRESS START ...

l'Ultra

Ça va faire

64

technique

Ultra technique

CPU :

- MIPS 64 bits RISC CPU (série R 4000).
- Vitesse d'horloge : 93.75 MHz.

Mémoire :

- Rambus D-RAM 36 Mb
- Taux de Transfert : 4 500 bits/sec.

Co-processeur :

- RCP : SP (processeur son et graphique) et DP (processeur dessinateur de pixel)
- Vitesse d'horloge : 62.5 MHz

Résolution :

- 256 x 224
- 640 x 480 pixels
- entrelacement sans scintillement

Couleur :

- 32 bits
- 16,7 millions de couleurs
- 21 bits vidéo output

Fonctions graphiques :

- Z Buffer (excellent clipping).
- anti-aliasing (lisse les formes pour diminuer les formes d'escalier)
- zoom sans pixelisation
- mapping de l'environnement.

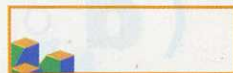
Dimensions :

- Largeur 260 mm
- Longueur 190 mm
- Hauteur 73 mm
- Poids : 1,1 kg



Tandis que Jacques Chirac baisse dans les sondages en s'acharnant à nous montrer les vertus du nucléaire, un peu plus au nord dans une île du pacifique, des gens ayant déjà expérimenté les pires conséquences de l'atome nous démontrent qu'on peut faire le bien par le ludique. Un peu d'astuce et d'espièglerie ont suffi pour mettre sur pied l'expérience console next generation. J'ai nommé la Nintendo 64. Basée sur une technologie 64 bits, cette dernière passe à une dimension supérieure tant au niveau du graphisme

que de l'innovation. Étayée par une campagne de pub colossale, la Nintendo 64 sortira le 21 avril au pays du Soleil-Levant. En ce qui concerne notre beau pays et les États-Unis d'Amérique, nous avons entendu dire qu'elle débarquerait une semaine plus tard sous l'appellation d'Ultra 64 avec un look différent. La promotion se ferait via un mailing gigantesque de cassettes vidéo (on parle de plusieurs millions). M'enfin, seul l'avenir nous en dira plus à ce sujet... En final, même si l'Ultra s'est fait attendre, elle a largement satisfait toutes nos espérances en matière de technologie et de nouvelle expérience dans l'univers du jeu. Merci Nintendo !



Mururoa
dans ta tête à toi !



Deux cultures, deux machines !

À gauche le logo de la version américaine. En bas le logo japonais de la machine.

Alors que la machine japonaise est noire avec un paddle gris aux couleurs Nintendo, son équivalente américaine est grise avec un paddle quasi unicolore. Si l'on se réfère aux sorties de la Super Nintendo à travers le globe, nous hériterons du modèle japonais. À bon entendeur.



NINTENDO 64



日本発 世界初公開！

NINTENDO 64
ウルトラファミコン新生. その名もNINTENDO 64

平成8年4月21日 日本発売予定 小売価格 25,000円

25 000 YENS

La Nintendo 64 sortira le 21 avril 96 pour la modique somme de 25 000 yens, soit environ 1 250 francs.

La Dream Team

Hardware

- Nintendo
- Silicon Graphics
- CAD : Computer Aided Design
- coprocesseur
- 3D Rambus
- Bus de données

Software

- Alias
- Power Animator, Character Builder
- Multigen
- Modélisation 3D : Open Flight
- Software Creation
- Sons : Sound Tool

Développeurs

- Angel Studios :
- Buggy Boogie
- IMA Design Ltd :
- Body Harvest
- HAL Laboratory :
- Kirby Bowl 64
- Lucas Arts Entertainment :
- Shadow of the Empire
- Nintendo EAD :
- Mario Kart 64, Mario 64
- The Legend of Zelda 64, Wave Race 64, Starfox 64
- Paradigm Simulation :
- Pilot Wings Rare, Blast Dozer, Golden Eye 007
- Square Soft :
- Final Fantasy 7

Éditeurs

- Acclaim Entertainment :
- Turok Dinosaur Hunter
- Electronic Arts : Fifa
- Gametek : Robotech
- Mindscape : Monster Dunk
- Sierra Online : Red Baron
- Baron Spectrum Holobyte :
- Top Gun
- Williams Entertainment :
- Doom

staff



Si petit et déjà poney...

© David Msika

Notre dossier sur le Shoshinkai Show de Tokyo est l'occasion de se familiariser avec la culture japonaise. Pour beaucoup d'entre-nous, ce pays recèle bien des choses inexplicables pour nous autres « gaijins ». Le pays du Soleil-Levant par le petit bout de la lorgnette...

Nippon ni mauvais



Les pubs japonaises nous étonneront toujours ! Un régal pour les amateurs de kitch...



l'ultra



Si les consoles 32 bits prônent les vertus de la 3D textures mappées, l'Ultra 64 en fait autant et même plus. En effet, fort d'une expérience exceptionnelle et d'une excellente réputation quant à la jouabilité de ses jeux, Nintendo a innové là où les autres ont tout simplement copié et d'ailleurs échoué. En effet, les paddles de la PlayStation et la Saturn reprennent la formule gagnante présentée par la Super Nintendo. L'un comme l'autre s'inspire des boutons L et R de cette dernière à quelques variantes près. La machine Sony a installé le double en boutons L et R avec un cruciforme précis. Quant à Sega, il propose la même configuration que les paddles six boutons de la Mega Drive avec un pavé directionnel plus dur. Bref, même s'ils sont plus récents, tout le monde s'accorde pour dire qu'ils ne sont pas aussi performants que le standard instauré par la 16 bits Nintendo. À l'occasion de la sortie de l'Ultra, Nintendo a encore réitéré une prouesse au niveau du paddle ou plutôt du contrôleur. Puisque l'industrie du jeu vidéo tend vers la troisième dimension, le contrôleur a évolué dans la même direction pour vous offrir une expérience unique. ☉

Les boutons L et R sont toujours là.



Start

Comme tout paddle digne de ce nom, celui de l'Ultra a le traditionnel bouton start.

Le 3D Stick

Ce petit joystick analogique est la grande nouveauté du paddle. À l'aide de votre pouce, vous contrôlez votre personnage avec une précision d'enfer. Grâce à la fonction analogique, le 3D Stick ressent la moindre impulsion de votre doigt. Votre personnage effectue un mouvement progressif qui s'intensifie en fonction de la course de la manette. Pour les génies en herbe, sachez que plus vos mouvements sont amples, plus le potentiomètre du paddle laisse passer de l'électricité... Ainsi, en plus d'une expérience 3D calquée sur le modèle d'Ultra Mario 64, vous gagnez le droit de vous faire électrocuter ! Ce genre de joystick s'adapte très bien à certains types de softs précis comme des courses automobiles et autres simulations sportives. Par exemple, vous pouvez swinger une batte de baseball ou un club de golf en temps réel.



La perfection de la jouabilité

paddle

La C Button Unit

Pendant que vous contrôlez votre personnage à l'aide du 3D Stick, changez simultanément l'angle de la caméra à l'aide de ces quatre boutons. Si vous trouvez que cela ne justifie pas un nombre si important de boutons, sachez qu'on peut s'en servir dans des simulations sportives. Dans un jeu de football, vous bougerez ainsi une équipe toute entière alors que vous dirigez un joueur avec la main gauche.

Comme sur Super Nintendo, on retrouve les deux fidèles boutons A et B.



Histoire de culte



L'idole Otaku est une chanteuse (en général) adorée au sens littéral du terme par ses fans. Sa biographie fait l'objet d'une véritable idolâtrie et aucun détail n'est épargné. Sheila et ses couettes peuvent aller se rhabiller...

Rions z'un peu



L'humour japonais est à la rigolade ce qu'est la brandade de morue à l'art culinaire. C'est bon, mais à petite dose !

JAPANIMMIGRATION

Video Land



Certaines boutiques de jeux vidéo au Japon tiennent plus de l'hypermarché que de la petite épicerie du coin de la rue !



Parlons chiffons !

Si vous pensiez que les petites japonaises se baladaient en kimono, détronpez-vous ! La mode du moment est à la juquette et aux bottines. Mignon, n'est-ce pas ?

Shake and Rock'n Roll



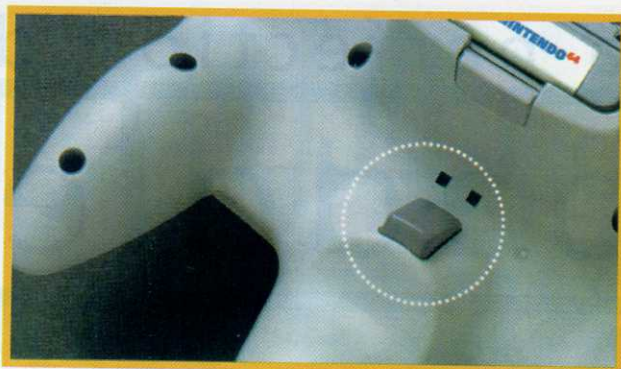
Les tremblements de terre font partie du quotidien. Le dernier gros séisme a eu lieu à Kobe en janvier 95 et a fait 4 400 morts.

Alain Delon

Encore aujourd'hui, Alain Delon est très populaire en Asie et notamment au Japon. Alain Delon y est synonyme de sex symbol, de « french lover », de poêle à frire et de toile à matelas.

Z Button

Une des dernières nouveautés du paddle est le bouton Z. Ce dernier est situé à l'arrière du contrôleur et s'épanouira dans les shoot'em up.



Le premier Memory Pack paddle !

À la différence des consoles actuelles, le Memory Pack est situé sur le paddle de l'Ultra 64. Pour ceux qui ne connaissent pas cette extension, elle sert à sauvegarder vos parties en cours. Cela dit, le Memory Pack Ultra comporte quelques différences. Dans un premier temps, il autorise aussi la sauvegarde de toutes vos configurations (équipe de foot, boutons du paddle, customisation de votre voiture...). Dans un second, lorsque vous jouez à deux, vous pouvez aussi sauvegarder les configurations de votre adversaire pour analyser sa façon de jouer. Encore mieux, une fois tout seul, vous avez la possibilité de jouer contre ce deuxième joueur devenu virtuel.



Multitap

Plus besoin de dépenser 200 à 300 francs pour un Multitap. Le mode quatre joueurs est disponible d'entrée de jeu. Je signale qu'en plus de leur coût élevé, la PlayStation et la Saturn nécessitent l'achat d'un quadrupleur qui ne permet pas de sauvegardes. Sic !



Les Rainbow paddles

Les paddles de la Nintendo 64 seront disponibles dans toutes les couleurs de l'arc-en-ciel. En voici donc un bref aperçu.



JAPANIMMIGRATION



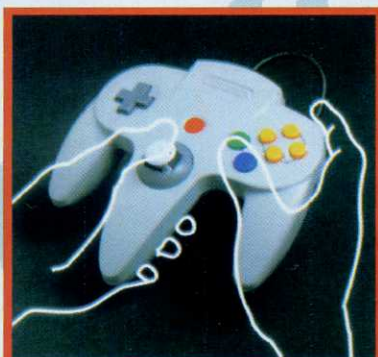
Le paddle US

Comme d'habitude, Nintendo s'adapte aux différentes cultures. À l'image du paddle Super Nintendo américain, celui de l'Ultra est beaucoup moins colorié. J'entends par là qu'il n'y pas de bouton vert, jaune, bleu et rouge. Ils sont tout simplement gris !

Comment tenir le paddle

1 • Position droite

La main gauche sur le 3D Stick et la droite sur les boutons du paddle est sans doute la meilleure façon de jouer à des softs en trois dimensions. Il se prête d'ailleurs à la perfection au premier jeu Nintendo 64, Ultra Mario.



2 • Position gauche

Cette position s'adapte bien à des simulateurs de combat. Ainsi avec le 3D Stick, vous dirigerez votre vaisseau et grâce au cruciforme vous viserez un ennemi. Le bouton Z, situé à l'arrière du paddle, sert à blaster...

3 • Position Super Nintendo

Cette dernière possibilité est destinée à un usage standard pour les Role Playing Games, les puzzle games et autres jeux comme ceux que nous connaissons.



Patchinko



Ce petit billard vertical n'est pas un passe-temps, il s'agit d'un phénomène de société. On ne compte plus le nombre de salles ou s'entassent hommes et femmes de tous âges et de toutes origines dans un vacarme assourdissant, juste pour regarder descendre des billes d'acier. Ils sont fous ces Japonais !

Sex and Zen



Que ce soit sous forme de mangas ou de jeux interactifs, le sexe est fort apprécié chez nos amis bridés. Cependant, la censure s'enserce toujours par le biais de pixélisation cachant les parties intimes.



Sumo Boulot Dodo

Les Japonais travaillent tellement qu'il leur arrive de dormir au pied de leur bureau. Un peu comme des testeurs de jeux vidéo !



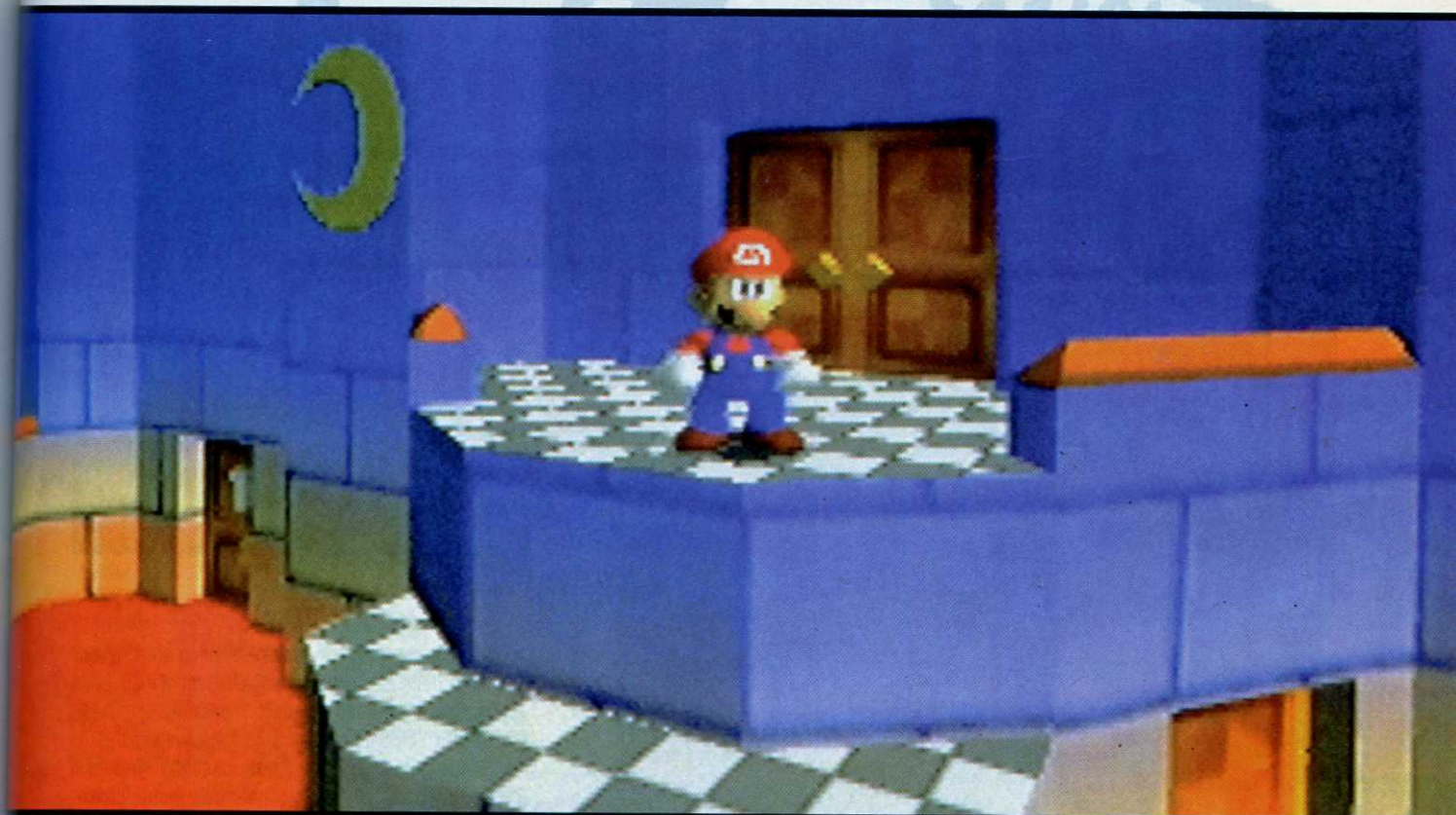


... Nintendo!



Super le jeu le plus Ultra
du monde

Mario 64

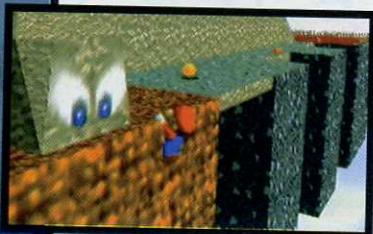


Comme l'histoire des hommes, celle des jeux vidéo s'inscrit dans les tablettes grâce à des moments décisifs pour l'industrie. Le matin de ce 24 novembre 1995 en était un. Ce jour-là, le futur des jeux vidéo nous a été dévoilé. Il s'agit encore une fois de Mario ! Le Shoshinkai a ouvert ses portes à pile 9 heures du matin, et la foule s'est engouffrée dans le salon. Comme tout le monde, je me suis précipité vers le stand Nintendo 64 pour y découvrir l'un des meilleurs jeux qui ait jamais vu le jour sur console. Malgré le panneau qui indiquait que la version de Super Mario 64 n'en était qu'à 50 % de son développe-

ment, le spectacle dépassait de loin mes espérances. Ceux qui prétendaient que la machine n'était qu'un ramassé de rumeurs mal fondées feraient bien de réviser leur jugement.

JE ME SUIS DONC ASSIS sur un tabouret très inconfortable. Surpris par la prise en main du paddle, je me suis tout de même lancé dans ce jeu époustouflant. Quelle ne fut pas ma surprise de voir la tête de Mario modélisée en 3D apparaître à l'écran. Sur les conseils des charmantes hôtesses Nintendo, je me suis amusé à zoomer, dézoomer, faire tourner, déformer son visage, lui mettre les oreilles en chou-fleur... Bref, une petite démonstration des capacités de l'Ultra 64. ▶

Dans le hall du premier château, vous pouvez choisir un niveau. Certaines portes renferment des passages pleins de surprises. Cherchez et vous trouverez !



La maman pingouin, vous court après car vous lui avez volé son être le plus cher.



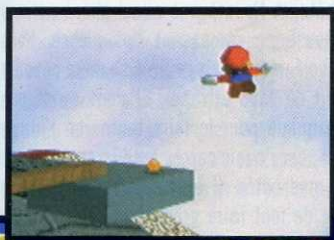
Comme vous pouvez le voir, les textures et la finesse des graphismes sont vraiment d'une qualité exceptionnelle. Fini le temps des pixels en escalier !



▷ Après une légère pression sur le bouton start, je suis projeté dans un univers complètement en 3D où la caméra adopte tous les angles possibles et imaginables à l'aide de plusieurs pressions rapides sur la C Button Unit (cf. les pages paddles). Très bien synchronisée avec votre personnage, la caméra nécessite parfois un changement d'angle pratique et intéressant. En tout cas, toujours impressionnant !

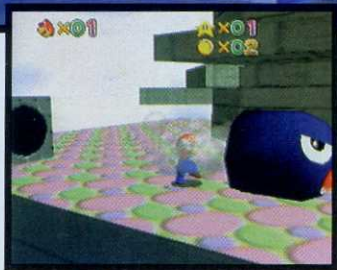
Il est difficile de décrire une nouvelle expérience comme celle de Super Mario 64. Je vais donc commencer par le commencement. La nouvelle quête de Mario débute donc devant un grand château. C'est pour vous l'occasion de vous familiariser avec le

contrôle de Mario et la nouvelle manette. D'ailleurs pour jouer à Mario, il faut la tenir en position droite (cf. les pages paddle). Le premier monde s'appelle



Mario

Instigateur du succès de Nintendo, Mario a largement contribué au lancement de la Super Nintendo avec Super Mario World. Quatre ans plus tard, le deuxième épisode voit le jour sous le nom Yoshi Island. L'un comme l'autre sont considérés comme des références dans le domaine de la plate-forme pour leur innovation et leur jouabilité unique. Sur Ultra, le jeu tient les mêmes promesses et sera, c'est sûr, le titre phare de la prochaine bécane Nintendo.



Attention ! Les fameux missiles géants font un retour en force. N'essayez pas de sauter dessus, évitez-les !

« The World of Rocky Mountain ». Contrairement à la majorité des jeux vidéo, on a tout simplement envie de se balader dans les niveaux comme dans un parc d'attraction. En effet, votre Mario nage, monte aux arbres, fait du tobogan, s'accroche à des corniches, se jette dans des buissons. Les graphismes sont tellement impressionnants qu'on s'y croit complètement.

APRÈS QUELQUES MINUTES passées à faire des roulades et des galipettes, je suis donc rentré à l'intérieur de la forteresse grise montrée sur les photos pour me retrouver dans un grand hall. À ce stade, j'ai le choix entre un certain nombre de portes estampillées d'un numéro. Ce dernier correspond bien sûr à un niveau précis. Logique oblige, je rentre dans la première salle et passe à travers une sorte de porte spatio-temporelle. Dès les premières secondes de jeu, je rencontre tous les personnages de la mythologie Mario. Seulement, cette fois-ci, ils sont complètement en 3D. Mario et moi-même avons rapidement trouvé un canon caché dans lequel nous nous sommes fait un plaisir de prendre place pour nous faire blaster sur un piquet au

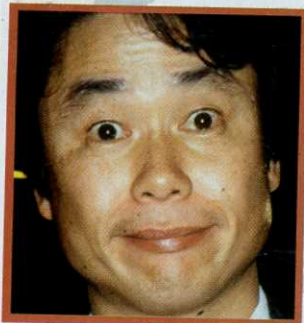


Pour nager sous l'eau, Mario doit se ravitailler en air dans les coffres qui reposent sur le fond de cet espace aquatique.





Maitre Shigeru Miyamoto

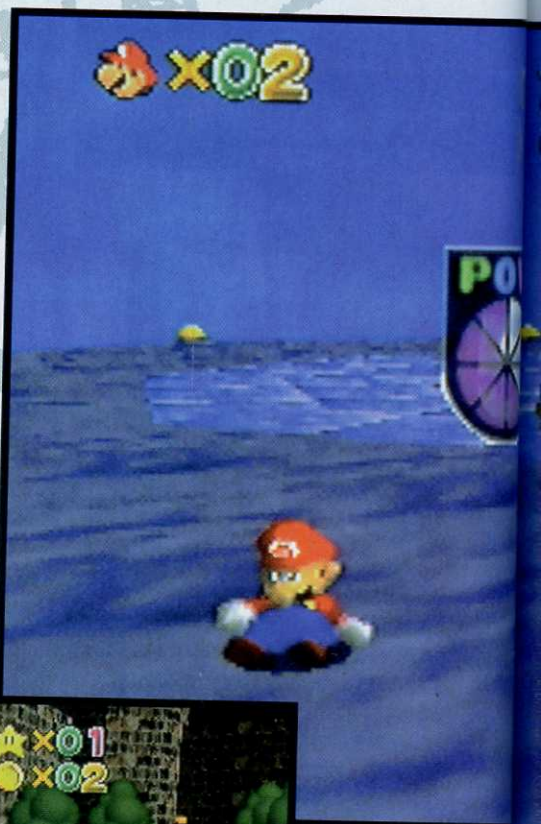


interview

Miyamoto est le chef concepteur de Nintendo. C'est lui qui vous a scotché devant un écran de jeu avec ses Mario, Zelda et compagnie. Il a accepté de répondre à nos questions...
CDC - que pensez-vous de la Nintendo 64 ?
Shigeru Miyamoto - grâce au CPU plus rapide de la machine, nous avons de meilleurs graphismes, un meilleur son et bien d'autres choses encore. Là-dessus vient se greffer un paddle totalement novateur. Malgré l'aspect technologique plus avancé, le changement se fera avant tout au travers des jeux. Nous ne cherchons d'ailleurs pas à faire des jeux bourrés de FMV. Nous prêchons plutôt la qualité et non la quantité.
CDC - avez-vous l'intention d'adapter ▶



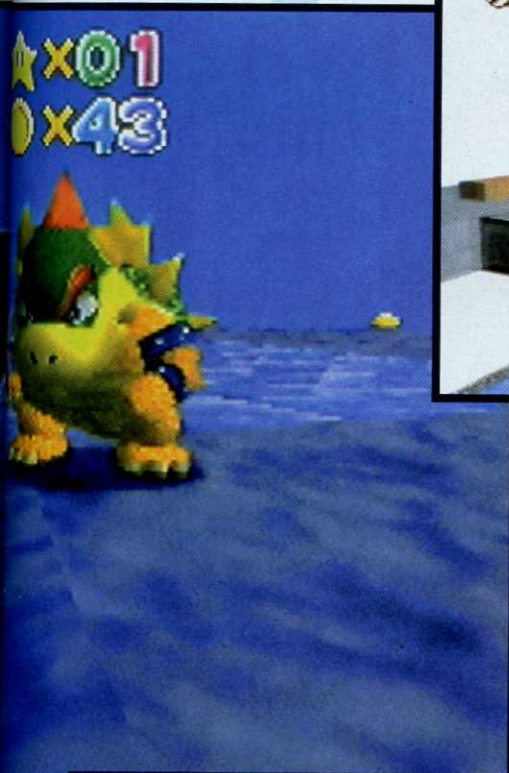
▶ sommet du château. Nous avons aussi glissé sur une pente vertigineuse en ramassant des pièces. Nous avons ensuite volé un bébé pingouin à sa mère pendant qu'elle essayait de nous attraper. Et nous avons pris Bowser par la queue pour le faire tourner. J'utilise le mot « nous », car j'avais carrément l'impression que Mario était à mes côtés. Il agit comme un véritable Mario, capable de tout faire grâce à la sensibilité du Stick analogique. Ce dernier permet de réaliser des actions rapidement ou lentement selon le désir du joueur. On a plus besoin d'un bouton pour faire accélérer Mario. Même les gens qui ne sont pas des adeptes de jeu vidéo ont rapidement été conquis par la mascotte Nintendo. Lorsque je leur ai demandé pourquoi, ils ont tout simplement répondu que les sensations de jeux sont extraordinaires. D'après eux, on peut faire exactement ce que l'on veut. Encore un exemple de la touche légendaire du savoir-faire Miyamoto.



Mattez un peu l'effet de transparence utilisé sur Mario et ses adversaires quand ils sont dans l'eau. Un réalisme époustoufflant !

On retrouve d'ailleurs la griffe de Miyamoto à plusieurs moments du jeu, car on va toujours de l'avant pour trouver des nouveautés. L'une des phases de jeu la plus intéressante est celle où on évolue sous l'eau. Si Mario doit trouver la sortie de ce labyrinthe aquatique, il doit aussi ouvrir un maximum de coffres dans lesquels sont cachés des bonus. De plus, la finesse des textures et la fluidité du jeu renforcent cette expérience ludique.

EN EFFET, LE JEU TOURNE constamment à 60 images par seconde. Par exemple, le tableau du boss final est l'un des plus impressionnants. Même lorsque vous faites tourner Bowser, le jeu ne saccade pas et ne pixelise pas. De quoi désarçonner les plus sceptiques des joueurs ! En final, Mario est d'ores et déjà voué à une consécration totale sur Nintendo 64. Encore une fois, Nintendo a compris qu'on vendait sa machine en proposant une gamme de softwares à la hauteur et non une flopée de produits dénués d'intérêt. ☺



Dans Super Mario 64 chaque monde se termine par un traditionnel boss. Ici, c'est ce bon vieux Bowser. Prudence, il est ultra-dangereux !



► d'autres titres comme Mario, Starfox, Pilotwings... ?
 SM - actuellement, je suis impliqué sur une vingtaine de projets différents en interne et en externe. Sept sont directement sous ma tutelle. Même si nous reprenons des anciennes licences, la Nintendo 64 nous permet de créer de nouveaux concepts comme pour Super Mario 64. Cela dit, nous ne voulons pas adapter à outrance. C'était pour moi l'occasion d'exprimer quelque chose que je ne pouvais pas faire dans les anciens jeux. C'est un peu un rêve qui devient réalité.
 CDC - la conception d'un jeu est-elle plus facile en 3D ou en 2D ?
 SM - en 2D, on est prisonnier du bitmap et le concept est plus difficile à gérer. Alors qu'en 3D on peut tout faire.
 CDC - vous avez l'air comblé ?
 SM - il faut toujours apprendre à faire avec les limites qu'on nous impose. La bataille se joue à ce niveau. C'est à celui qui exploitera sa bécane au maximum. Cela dit, une machine encore un peu plus rapide et puissante me permettra de faire aboutir mes ambitions... ☺

interview

Le Shoshinkai s'est tenu à Mekuhari Messe dans la proche banlieue de Tokyo.

Multijoueur



Le mode quatre joueurs a toujours autant de succès que sur la Super Nintendo.

Quatre programmeurs à Tokyo



Trois Anglais et un Américain in Tokyo. De gauche à droite, Fergus McGovern président de Probe, Paul Provenzano développeur chez Fox Interactive, Dave Perry président de Shiny Entertainment et Marc, programmeur chez Probe.

64 Ultra 64

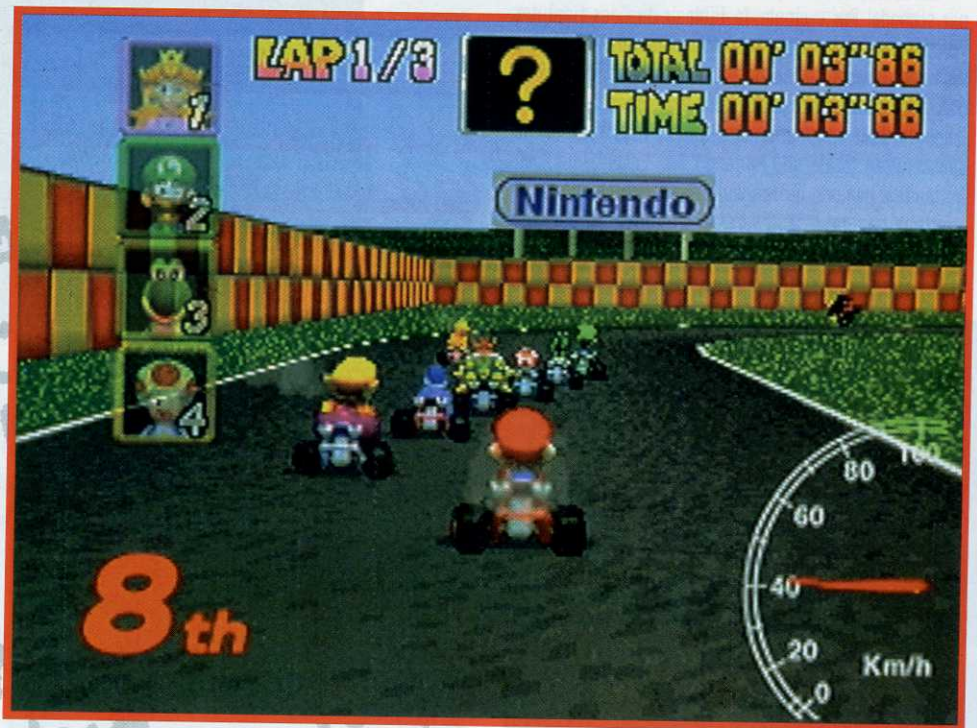
64 Ultra 64 étaient en démonstration au Shoshinkai ! Pur hasard ou perfectionnisme ?

10 minutes

Une heure d'attente était nécessaire pour jouer une dizaine de minutes. Sic !

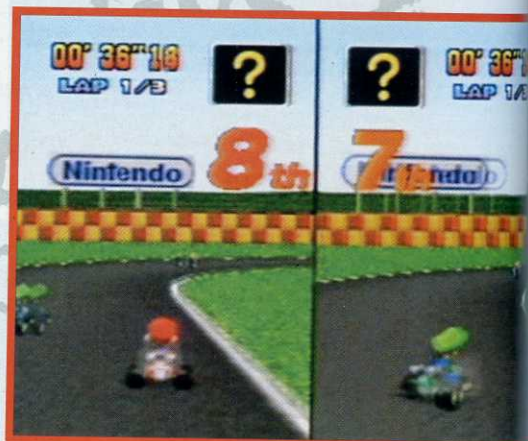
| | |
|----------------------------|-----------|
| この列のゲームソフトタイトルは | |
| スーパーマリオ64 (仮称) 任天堂 (株) | です |
| 只今の待ち時間 | プレイ時間 |
| 約 | お1人様 10 分 |
| ●列は2列に、押し合わないよう順番よくお並びください | |

Ultra



Quelle excellente idée de mettre la technologie de l'Ultra 64 à profit pour rénover et améliorer l'un des titres les plus vendeurs de la Super Nintendo. Super Mario Kart 64 s'empare du concept de son prédécesseur et conserve la même frugalité graphique. On retrouve tout d'abord les huit figures emblématiques de la firme, à l'exception de Donkey Kong qui se voit ravir sa place par Wario. Reconnaissable d'ailleurs à sa casquette jaune, que l'on différencie facilement de Mario (casquette rouge) et de Luigi (casquette verte).

LES SPRITES ORIGINELS cèdent la place à des homonymes modélisés en trois dimensions. Ce procédé autorise des mouvements de caméra plus aboutis, plus rapides et surtout plus nombreux que dans la version Super Nintendo. Les circuits n'ont plus la simplicité d'antan, mais bénéficient des merveilleuses capacités de la machine ; les textures au sol sont plus réalistes, le bord de la route est parsemé d'éléments divers comme des arbres, des montagnes, des panneaux signalétiques, des affiches publicitaires et il est désormais possible de passer sous un tunnel. D'autre part, des effets spéciaux agrémentent le jeu, des



Mario Kart était déjà un must à deux. Désormais, on pourra y jouer à quatre, ça promet !

éclairs sillonnent le ciel dans Bowser Castle, de la brume cache l'horizon dans une autre course, etc. Et, ô sublime surprise, Super Mario Kart conserve également l'aspect le plus important de son petit frère : la convivialité. Comme l'Ultra 64 est équipée de quatre ports paddle sur sa façade, il eût été dommage de ne pas les

ambiance.



Le plaisir rime avec convivialité

Mario Kart

Hôtel Francs



Toute l'équipe Nintendo logeait à l'hôtel Francs. Ça vous en bouche un coin !

Et les autres ?



Au Shoshinkai, la foule était telle autour de l'Ultra qu'on en a oublié les autres éditeurs.

Police



Même la police japonaise était de la partie, surtout pour empêcher les resquilleurs de passer.

Mont Fuji

À l'horizon, vous pouvez distinguer le Mont Fuji. Heureusement pour nous, ce volcan est éteint.

ambiance

utiliser pour Mario Kart 64. Quatre participants, donc, peuvent s'affronter dans des courses titanesques et (tenez-vous bien), ce mode est très jouable. La principale objection concerne la fenêtre de jeu réduite. Et bien non ! Le split d'écran n'est plus horizontal (à moins que vous n'optiez pour ce mode dans les options), ce qui a pour conséquence de compresser les graphismes et de réduire la visibilité, mais verticale. Dans le cadre d'un jeu à quatre, l'écran se divise en quatre fenêtres (deux sur deux) et reste (toujours !) très jouable. La fluidité est excellente, à l'image de la version Super Nintendo, restituant au jeu le même plaisir de jouer. Ceux qui ont aimé Super Mario Kart (et ils sont nombreux !) raffoleront de Mario Kart 64. ©



Mario Kart



Resté une des plus grosses ventes de la Super Nintendo depuis ses débuts, Super Mario Kart met à l'honneur les capacités de la machine en matière de mode 7. Doté d'une conduite exceptionnelle et d'un double affichage à l'écran, ce titre nous a permis de découvrir la joie d'une compétition à deux. Quatre ans plus tard, nous sommes contents de voir ce classique débarquer sur Ultra 64. Remodélisée en 3D, cette nouvelle version propose, entre autres, un mode 4 joueurs sur quatre mini-télé. De quoi ravir les anciens adeptes !



Ce qui s'est passé...

1889 : Nintendo ouvre une boutique au Japon pour fabriquer les jeux de cartes traditionnelles Hanafuda.

Août 93 : Project Reality sera le nom de la prochaine machine 64 bits de Nintendo et de Silicon Graphics.

Mars 94 : Le terme « Dream Team » fait son apparition pour désigner l'ensemble des participants au projet Ultra 64. DMA et Rare développent leurs premiers titres. Une joint-venture Williams/Nintendo est créé afin de développer et commercialiser en exclusivité les logiciels dérivés des jeux d'arcade de Williams.

Juin 94 : Nintendo adopte finalement celui de Nintendo Ultra 64. Alias développe une batterie d'outils de développement pour l'Ultra 64. Nintendo entend présenter au CES de Chicago (23-25 juin 94) Killer Instinct et Cruisin' USA sur Ultra 64.

Octobre 94 : Nintendo se paye le luxe d'intégrer à sa machine les outils de modélisation de MultiGen, tel que OpenFlight, qui permettent de produire une animation en temps réel dans un univers 3D.

Novembre 94 : en utilisant sa technologie 3D temps réel, Paradigm Simulation entame la conception de « Pilot Wings 64 » en collaboration avec Shigeru Miyamoto.

Janvier 95 : pour la première fois, une date de sortie est annoncée par Nintendo et Silicon Graphics. La machine doit voir le jour simultanément au Japon et aux Etats-Unis en octobre 95.

Février 95 : les éditeurs tiers se pressent à la porte de Nintendo pour accéder à la Dream Team. Dans la foulée, Angel Studios (Buggy Battle),

Pilot

Ça plane aussi



Tout le monde se souvient de Pilot Wings sur Super Nintendo. Ce jeu de simulation aérienne fut l'un des premiers à voir le jour sur la 16 bits de Nintendo et exploitait à fond les capacités graphiques de la console. Le fameux mode 7 était en effet mis à contribution pour donner une véritable sensation de liberté dans les trois dimensions de l'espace. Avec Pilot Wings 64, Nintendo remet le couvert ! Cette fois, le développement est l'œuvre de Paradigm Simulation Inc. Cette filiale de Silicon Graphics est spécialisée dans la création de simulateurs de vol et terrestres destinés aux militaires. Leur expérience en la matière rejaillit sur la qualité visuelle du jeu : ahurissant. Les



La version Ultra 64 de Pilot Wings s'annonce comme encore plus réaliste que ce que nous avons connu sur Super Nintendo. Une merveille !



Wings

ur l'Ultra

64

décors et l'animation se rapprochent réellement d'un simulateur professionnel ! À l'instar de la version 16 bits, on retrouve plusieurs engins : le deltaplane, l'hélicoptère et le jetpack. Cependant, il n'est plus nécessaire d'être un cascadeur pour voler puisque les anneaux dans lesquels il fallait passer pour marquer des points ont disparu. Le but du jeu réside donc plus à survivre dans un temps limité et à atterrir sur des cibles données. L'autre nouveauté est que l'on peut choisir son pilote parmi six personnages très typés bande dessinée.

DE TOUS LES ENGIN à votre disposition, le jetpack est certainement le plus délicat à manier mais procure aussi les sensations les plus fortes. Imaginez-vous avec deux fusées dans le dos en train d'essayer de

voler dans un décor en 3D mappée de toutes beauté ! À ce sujet, Pilot Wings sur Ultra sera un condensé des plus beaux sites des États-Unis. Vous pourrez jouer les Nicolas Hulot en vous baladant en slip au-dessus du Grand Canyon, à l'île d'Hawaii où vous survolerez de splendides chutes d'eau et pourrez voir des détails au sol comme des ponts naturels, des plages de sable fin ou Ophélie Winter nue... C'est dans ces moments que l'on apprécie la précision diabolique du petit champignon analogique du paddle ! Cinq ans après la version Super Nintendo, Pilot Wings se révèle encore une fois l'un des titres phare de Nintendo. Apte à tirer le meilleur des formidables capacités de la machine, bon nombre de « fous volants » prendront leur pied avec ce jeu ultra-réaliste. ©

► GameTek (Robotech), Sierra Online (Red Baron) et Spectrum Holobyte (Top Gun) sont incorporés dans les rangs des développeurs d'élite. Le kit de développement de l'Ultra 64 utilisera en plus la technologie numérique de pointe de Software Creation pour le développement des sons et des voix très réalistes.

Mars 95 : Virgin Interactive Entertainment rentre de plein pieds dans la Dream Team, mais reste très discret quant à sa réalisation.

Mai 95 : Nintendo prévoit la date de sortie de la machine aux États-Unis et en Europe en avril 96. MindScape se joint à « l'équipe de rêve » et entame le développement de « Monster Dunk »

Juin 95 : Alias Research et Wave Front fusionnent avec Silicon Graphics. La conception du hardware et des outils de développement est dorénavant abritée sous le même toit. La première photo de l'Ultra 64 est disponible au stand Nintendo de l'E3 (un salon à Los Angeles).

Juillet 95 : les rumeurs vont bon train : on parle d'un accord entre LucasArts et Nintendo pour le développement d'un jeu dans la lignée de StarWars.

Octobre 95 : LucasArts Entertainment annonce sa participation au projet Ultra 64 et dévoile le titre de son jeu : *Shadow Of Empire*. Une aventure de *La guerre des étoiles*. Nintendo dévoile en exclusivité le paddle ergonomique et analogique de l'Ultra 64. La date de sortie au Japon est fixée au 21 avril 96. L'Europe et les États-Unis devront attendre septembre 96 avant de mettre la main dessus.

Novembre 95 : le Shoshinkai : CD Consoles couvre l'événement pour ses lecteurs.

a1manach...



Wave Racer

F-Zero
à la vitesse
Ultra

Ce qui pourrait arriver...

21 avril 96 :
sortie de la machine au Japon. On compte entre trente et soixante kilomètres de queue chez les revendeurs et 3 200 000 machines sont vendues en trois heures.

Août 96 : Nintendo rachète MTV et ordonne la programmation d'une édition spéciale de 24 heures pour la sortie de la machine en Europe et aux Etats-Unis.

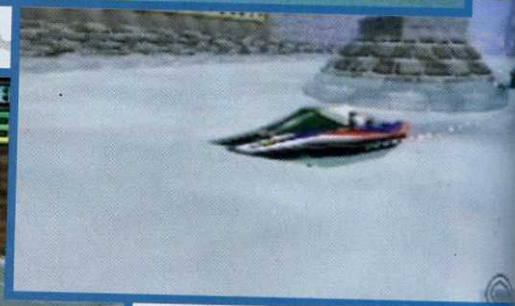
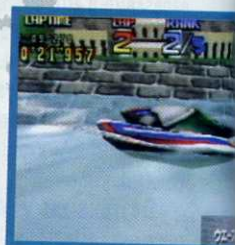
Octobre 96 :
l'Ultra 64 est. Confus, le directeur du marketing de Nintendo s'excuse : « Nous voulons que sa sortie coïncide avec les fêtes de Noël. »

Novembre 96 : le disque magnéto-optique de Nintendo n'est pas encore au point. La dernière expérimentation a eu pour conséquence le formatage des unités informatiques de la société. Nouveau retard..

Mars 97 : la réparation des ordinateurs est achevée et les machines pourront bientôt être commercialisées en Europe et aux Etats-Unis.

Août 97 : pour appuyer la sortie de l'Ultra 64 au format américain et européen, Nintendo revend la moitié de MTV et rachète les droits de Born to be Wild de Steppen Wolf pour la coller sur sa pub.

Noël 97 : l'Ultra 64 sort enfin en Europe, tandis que la Saturn 2 et la PlayStation 3 déclenchent une véritable émeute dans les rues japonaises.



Dans Waveracer, même les effets de vague ont été travaillés au niveau des graphismes. Ça ajoute au réalisme !



SPEED
148

Si l'on n'était pas si sûr des capacités de la machine, on jurerait que Nintendo cherche à attirer dans la spirale Ultra 64 les joueurs déjà familiarisés avec la Super Nintendo. Pourquoi ? Tout simplement parce que les titres en chantier dans le département EAD (chargé de la conception software chez Nintendo) sont tous inspirés de concepts de jeux ayant fait le succès et la gloire de la Super Nintendo. Ainsi, F-Zero trouve en Wave Racer son digne successeur. Mais quelle descendance !

Le principe reste sensiblement le même : une course futuriste à laquelle participent des véhicules au design très « hi-tech ». Mais on est loin des graphismes simples de F-Zero, de son environnement plat et de ses animations réduites. Visuellement, Wave Racer est étonnant de détails et de couleurs. L'ensemble des décors est modélisé en 3D texturée et le (seul) niveau que nous ayons vu est à tomber par terre ! La piste en asphalté est remplacée par des canaux fluviaux (ressemblant à



ceux de Venise), une surface qui permet aux processeurs MultiGen de prouver leur valeur : l'eau a un rendu fantastique ; le flot, les remous, aussi bien que les éclaboussures et l'aspect général de la surface sont réalisés de main de maître. Les véhicules, autrefois montés sur coussin d'air, glissent sur l'eau à une vitesse déraisonnable, le tout appuyé par une fluidité incroyable. Opération traditionnelle : les véhicules ne sont plus de vulgaires sprites (pardon à tous les sprites !), mais des structures tridimensionnelles aux mouvements bien plus détaillés.

La surface aquatique possède une autre particularité : l'inertie. Lors d'un virage, le véhicule aura tendance à déporter l'arrière de son châssis du côté opposé au virage. En dosant habilement l'inertie et la courbure des virages, les concepteurs ont réussi à nous servir un soft tout à fait jouable et très agréable aux yeux et aux oreilles. Nous ne savons pas encore le nombre de courses et de véhicules disponibles, mais ce que nous en avons vu est vraiment très alléchant. ☺

F-Zero



Sorti en 1992, F-Zero est le premier jeu de course à avoir été développé sur la Super Nintendo. Confrontation futuriste d'une rapidité vertigineuse, F-Zero a été réalisé à l'aide du mode 7 de la 16 bits Nintendo, un procédé révolutionnaire à l'époque. Aujourd'hui, Wave Racer sur Ultra 64 propose un concept toujours aussi frais et fun avec des graphismes tonitruants.



Février 98 : en raison d'une grève généralisée des transports mondiaux (un mouvement attribué aux cheminots français !), l'arrivée des jeux Ultra 64 en Europe et aux Etats-Unis est retardée. Nintendo pense relancer le marché de la 16 bits en Occident qui (je cite) « ne marchait pas si mal que ça, finalement ! »

Août 98 : le disque magnéto-optique est au point, mais Nintendo fournit une notice de précaution d'emploi de 252 pages (48 francs dans les meilleures librairies).

Octobre 98 : Sega et Sony fusionnent et annoncent la création d'une machine 128 bits portant le nom de PlayTurn. Il sera désormais possible de se connecter à tous les réseaux du monde et d'y évoluer grâce à une combinaison virtuelle.

Décembre 98 : malgré quelques petits problèmes de distribution, Nintendo réalise 2 milliards de dollars de profit net, rien que sur le sol japonais. En effet, le lancement du disque magnéto-optique en août dernier a remporté un franc succès. Zelda est reprogrammé pour début 99.

Février 99 : Zelda sort enfin ! L'utilisation massive (plus de 8 millions d'unités vendues depuis août) des disques magnéto-optique de Nintendo provoque la perte de toutes les données informatiques du pays et la destruction de tous les composants électroniques dans un rayon de 4 000 kilomètres.

Mars 99 : Nintendo, Sega, Sony et Matsushita s'associent pour ouvrir une boutique spécialisée dans la fabrication des jeux de cartes traditionnels Hanafuda...

Starfox 64

Entre le film et le jeu !



Encore un jeu de la Super Nintendo qui passe de l'autre côté du miroir. Nintendo aurait tort de se priver de ses plus gros titres !

Anciennement Star Wing en Europe, ce jeu fut le premier à exploiter le FX. Cette puce créée par les anglais d'Argonaut est spécialisée dans les calculs complexes que requièrent les jeux en 3D. Cependant, on s'autorise à penser dans les milieux autorisés que l'Ultra 64 pourrait éventuellement se dispenser d'un tel subterfuge technologique. Alors qu'apporte de plus cette version à la sauce 64 bits ? Pas grand chose au niveau de l'intérêt apparemment, puisque l'action reste la même. Le grand changement, vous vous en

doutiez, provient des graphismes et de l'animation. Et là, on entre dans une autre dimension ! Les textures des décors et des ennemis sont très fines, très colorées. Le plus impressionnant reste les phases dans l'espace dignes de *La guerre des étoiles*. Non, sérieux ! Une fois de plus, ça bouge très bien et on a vraiment l'impression de regarder un film de science-fiction. Bien que la version présentée était loin d'être définitive, je connais beaucoup de joueurs qui s'en contenteraient ! ☺



Starfox



Souvenez-vous ! Starfox fut le premier titre Super Nintendo à utiliser un processeur FX. Avec la sortie de l'Ultra, plus besoin de processeur supplémentaire pour en faire un titre époustoufflant. Si certains se demandaient où Starfox 2, annoncé sur Super Nintendo, était passé, allez donc faire un tour sur Ultra...



Sans utiliser le moindre processeur FX, Starfox 64 est fluide, texturé et rapide. Comme vous pouvez le voir, les graphismes ont beaucoup évolué entre la version Super Nintendo et celle prévue sur Ultra.

Encore un an
à attendre !

Zelda



*D'après
les programmeurs
du jeu,
la scène montrée
serait jouable
en 3D temps réel.*

Des ultra cartouches !

Même si tout le monde attendait plus ou mois la présentation du disque magnéto-optique pour la Nintendo 64, elle était absente au rendez-vous. Cela dit, un second port sur la console laisse présager son emplacement. D'après nos sources, il ne s'agit plus de Rom (Read Only Memory : on peut seulement lire des données) mais d'un système « écrivable ». Grâce à cette fonction, toutes les actions que vous exécuterez vont influencer le déroulement de la partie. En d'autres mots, si vous brûlez une maison ou que vous éliminez un ennemi, elles disparaissent ainsi que tout ce qui s'y rapporte en influençant le comportement de certains personnages. De plus, le disque magnéto-optique permet de stocker plus de bytes en conservant un accès ultra rapide. Rendez-vous fin 96, pour la sortie de cette prouesse technique avec deux premiers jeux, Zelda et Final Fantasy de Square Soft.



La Légende de Zelda revient en force ! En cours de développement chez Nintendo Japon, seulement deux ch'tites démo de rien du tout nous ont été présentées au Shoshinkai. Mais cela a suffi à nous faire monter la bave à la commissure des lèvres. Les yeux rougis et les mains fébriles, il a fallu nous retenir pour ne pas embrasser l'écran de télé devant tant de beauté. C'est la larme à l'œil que nous assistâmes à un combat opposant notre héros préféré à un chevalier en armure. Cette dernière reflétait de façon convaincante l'environnement en tenant compte des sources lumineuses. Il faut

le voir pour le croire... Entièrement modélisés en 3D à base de polygones, les personnages bougeaient avec un réalisme à faire rougir un Tekken de honte. Tout cela avec une fluidité hors du commun puisqu'en 60 images par seconde... Selon Monsieur Yamauchi (le patron de Mario) The Legend of Zelda 64 serait avec Final Fantasy VII le premier jeu à tirer parti du prochain lecteur magnéto-optique de la console. Cet appareil permettra de contenir beaucoup plus d'informations qu'une simple cartouche et bénéficiera d'une vitesse plus rapide qu'un CD-Rom classique. Prévu pour la fin de l'année 96, il va falloir encore patienter un an pour pouvoir l'approcher ! Parfois la vie est dure... ☺

Shadows

of



Comme tous les bons simulateurs spatiaux, *Shadow of the Empire* dispose de plusieurs vues.



Je veux jouer à *Shadows*, je veux jouer à *Shadows*... Les temps sont à la revendication, alors moi aussi je réclame mon dû ! Oh pas grand chose, juste une Ultra 64 avec *Shadows of the Empire* ! Fan de la première heure de la trilogie, quelle joie, quel bonheur lorsqu'un communiqué de presse nous a appris par un beau matin d'octobre la décision de LucasArts de développer sur la 64 bits de Nintendo. Cette journée bénie des dieux marqua l'instant T de son empreinte

et désormais le monde se fige dans l'attente en retenant son souffle... Tout ce lyrisme de bazar pour vous dire que *Shadows of the Empire* est l'un des produits les plus prometteurs de la console.

Tous les développeurs de ce jeu sont nés avec un paddle à la main et la saga de Georgie dans la tête. C'est vous dire s'ils sont motivés pour nous pondre un jeu digne des capacités de la bête, dixit Jack Sorensen le président de LucasArts. Le jeu se situe entre l'Empire contre-attaque et *Le retour du Jedi* et l'on retrouvera tous les méchants du côté obscur de la

Force : Boba Fett, Jabba le Hutt, Dark Vador et même l'Empereur. La démo présentée au salon n'était pas jouable mais tournait sur une cassette vidéo. Apparemment, le développement n'en est qu'aux prémices. Seul un niveau était visible, celui de l'attaque des Walkers impériaux par les Snowspeeders de la Rébellion. Le tout est géré en 3D mappée en temps réel, le joueur peut donc aller où bon lui semble. L'animation n'était pas top et les « quadripodes » ont tendance à pixeliser un chouia lorsqu'on s'en rapproche mais nous sommes loin de la version finalisée. On nous promet aussi des niveaux à pied comparables à ceux de « *Dark Forces* » sur micro, évidemment en beaucoup plus beaux ! Pour ceux qui ne connaissent pas, il s'agit d'une sorte de *Doom* dans lequel on avance avec un peu plus de discernement, puisque des missions doivent être dûment remplies. L'action est donc

moins bourrin mais gagne en intérêt. En voyant les premières ébauches du jeu, Lucas aurait affirmé être pleinement satisfait du résultat et se félicite qu'un tel jeu puisse être développé en exclusivité sur une machine aussi puissante. Du côté de Mario, Howard Lincoln, le boss de fin de niveau chez Nintendo of America (NOA) est ravi. Selon lui, la richesse de la trilogie alliée à l'Ultra apportera tout ce dont rêvent les joueurs. L'action en 3D temps réel procurera une totale liberté tout au long du jeu et le tout sera très réaliste. On ne demande qu'à le croire ! ©



Star Wars



Lorsque LucasArts a développé *Super Empire Strike*, seul le mode 7 leur a permis de faire une liaison avec les scènes de combats spatiaux du film. Malgré une musique fidèle et des graphismes dans le ton, on en demandait toujours plus. Avec *Shadow of the Empire*, c'est enfin chose possible.



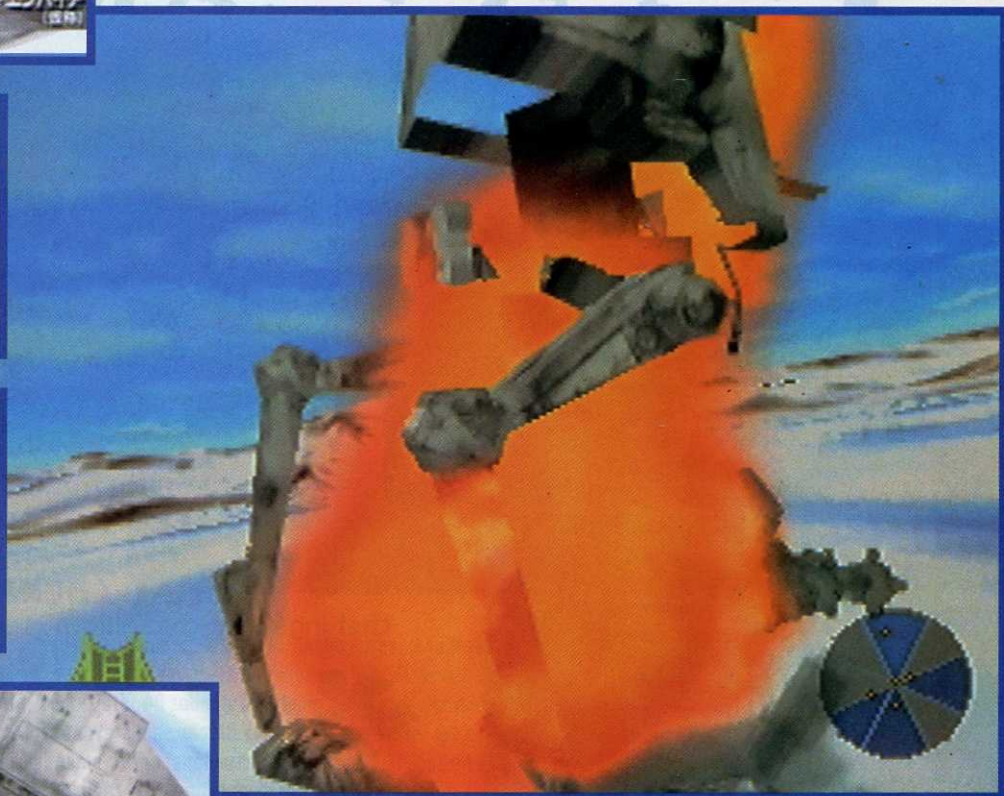
La force
à la sauce 64 !

the Empire

Dave Perry,
Président de Shiny
Entertainment



« Pour moi, la Nintendo 64 est une super PlayStation haute résolution avec des joypads de toutes les couleurs de l'arc-en-ciel. Cela dit, même si je meurs d'envie de faire un jeu, je ne le ferai pas tant que le support restera cartouche. En effet, Nintendo aurait le même avantage qu'ils ont eu avec Donkey Kong Country par rapport à Earth Worm Jim. Plus de megs ! La Rom étant trop chère pour un éditeur tiers, j'attendrai donc la sortie du disque magnéto-optique. »



La finesse des textures et la fluidité du jeu font de *Shadow of the Empire* un des titres forts de l'Ultra 64. D'après LucasArts, ils sont loin d'avoir exploité l'Ultra...

Goldeneye

Strictelement
confidentiel



Bond... my name is Bond ! Cette célèbre réplique du héros de Ian Fleming est passée à la postérité grâce à Sean « 007 » Connery. Les prétendants au titre d'espion de sa très gracieuse Majesté se sont ensuite succédés sans pour autant arriver à la cheville du premier (c'est un avis personnel). Le dernier bellâtre en date est Pierce Brosnan dans Goldeneye. Nintendo ayant acquis les droits du film, il s'agit d'ailleurs d'une première. C'est à Rare qu'il incombe de développer le jeu. Loin d'être achevé, ce titre ne nous a été présenté que succinctement. Mais le peu que nous avons vu est déjà très prometteur. Le niveau présenté était un genre de Doom en dix fois plus beau. L'action prenait place dans une sorte d'usine remplie de type mal intentionnés. Tous étaient animés et réagissaient de façon intelligente... Les déplacements sont très réalistes et prennent en compte la nature du terrain. Il est en effet possible de se cacher derrière des piliers, de monter et descendre des escaliers, etc. Il n'y a pas de doute, on se sent vraiment dans la peau du personnage et c'est le cœur battant que l'on avance en terrain inconnu. Du grand art ! Pour ce qui est de la durée de vie et de l'intérêt, là encore nous sommes assez confiants. En effet, d'après les développeurs, le jeu devrait contenir des phases d'action très variées. So, wait and see guys ! ●

Lorsqu'on voit les premières images de Goldeneye, on a l'impression qu'il est en précalculé, mais non ?



Greg Zackary,

chef ingénieur chez Silicon graphics



« Avec les meilleurs jeux du marché, la Nintendo 64 était très attendue. Chez Silicon, nous avons mis tous nos efforts dans cette machine pour en faire une bête de graphismes. Le réalisme est époustouflant ! Le résultat est tellement bon qu'on a d'ailleurs l'impression de voir Mario évoluer dans une station Silicon Graphics. »



Toujours en chantier **Blastdozer**



Blastdozer est l'un des jeux les plus dynamiques que nous ayons eu l'occasion d'admirer. Il est surtout un tandinet bourrin !

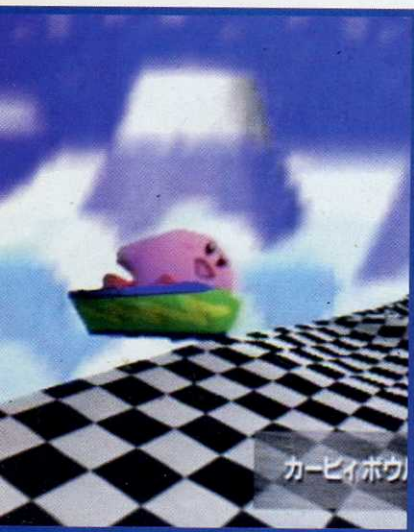


Devenus des spécialistes des technologies Nintendo, depuis la sortie de Donkey Kong Country et Killer Instinct, les gens de Rare Software ont été parmi les tous premiers développeurs à se lancer sur l'Ultra 64. Je dirais même plus, ce sont les premiers développeurs européens à avoir fait des jeux pour la nouvelle pouliche Nintendo. Pour l'occasion, Rare nous propose une idée nouvelle sur un fond de concept qui a fait ses preuves. La nouveauté réside dans la possibilité de piloter plusieurs types de bulldozer surpuissants. Quant au concept gagnant, il faut tout simplement détruire tout ce qui passe à portée de main pour récolter de l'argent. J'allais oublier. Vous faites aussi cela dans un but humanitaire. Eh oui ! Sans vous, des citoyens innocents pourraient subir des catastrophes

« naturelles » très dangereuses. Il faut donc dégager le chemin. Pour peaufiner le style dévastateur du jeu, Rare a utilisé le modèle à particules physiques d'Alias. Ce dernier leur a permis de réaliser les explosions les plus tonitruantes et intenses qu'il nous ait été donné de voir sur console. Je vous rassure de suite, le reste du jeu est aussi très beau avec des angles de caméra très dynamiques. Bref, un autre jeu signé Rare qui va battre des records de vente. ©

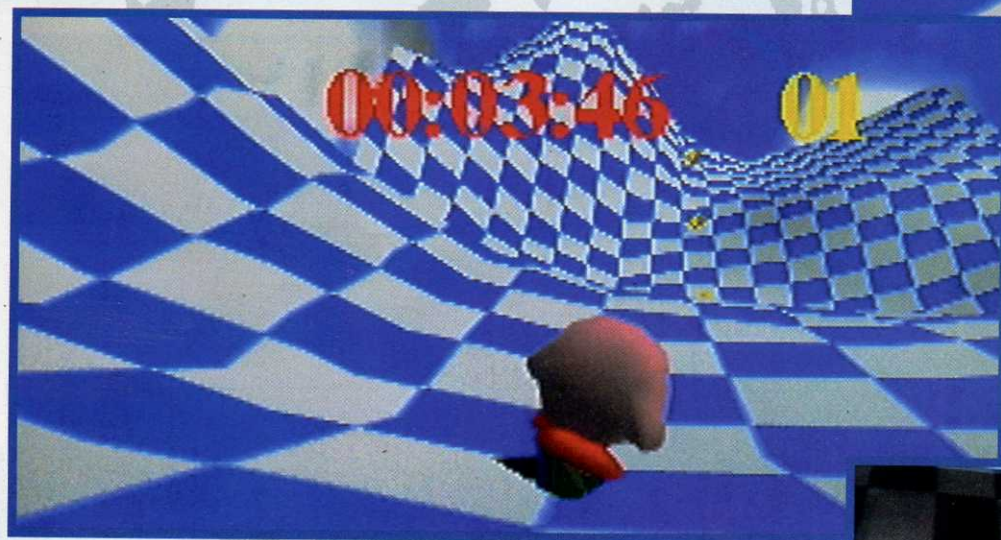
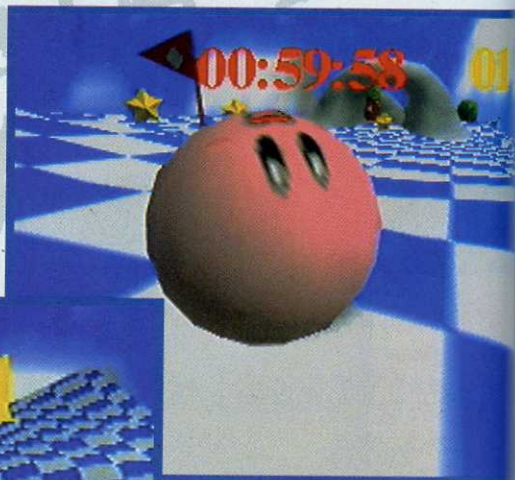
Un jeu
rose bonbon

Kirby Bowl 64



Développé par Hal Laboratory Incorporated, Kirby Bowl 64 était le second titre présenté sur le salon. Même si le jeu est relativement bon, il a du mal à tenir la comparaison avec un produit comme Super Mario 64. À la différence des jeux sortis sur Nintendo et Super Nintendo, cette nouvelle version de Kirby vous propose plusieurs parcours sur lesquels vous évoluez grâce à un skateboard pour le moins futuriste. Le but du jeu étant de passer sous des arches roses bonbons et de collecter un maximum de bonus en un minimum de temps... Bref, le jeu était surtout montré car il était assez avancé dans son développement et parce que c'est le premier jeu disponible qui utilise les quatre ports paddle de la Nintendo 64. En effet, Kirby Bowl 64 met aussi à votre disposition un mode 4 joueurs. Dans ce dernier, vous vous retrouvez dans une arène minus-

cule dans laquelle le relief du terrain morphe. Pour gagner, il faut tout simplement expulser les autres joueurs de l'aire de jeu le plus de fois possible. Afin de faciliter votre tâche, les programmeurs ont aussi prévu un maximum d'options grâce auxquels les événements se précipitent. En bref, Kirby Bowl 64 s'avère amusant à plusieurs et plaisant tout seul. Cela dit, le développement en était à 50 % de son stage final. ©



Kirby Bowl 64 bouge vraiment très vite comparé aux autres jeux. Et pourtant l'animation reste fluide.



Comme Mario, Kirby a vu le jour sur toutes les consoles Nintendo de la Game Boy à la NES en passant par la SNES. Après avoir fait ses débuts dans le style plate-forme, il a fait sa dernière apparition dans Kirby's Dream Course, une sorte de billard/golf. Le concept de ce dernier a d'ailleurs évolué avec l'Ultra comme avec la mode. Je vous présente Kirby le Surfer.

Kirby



Body Harvest

Un zeste
de réflexion



Le saviez-vous ? Les programmeurs de DMA Design sont les instigateurs de Lemmings et Uniracers. Ils ont donc prouvé leur capacité à faire

des jeux qui sont tout sauf conventionnels.

Dans Body Harvest, vous contrôlez une panoplie de véhicules différents pour combattre une invasion extraterrestre. À chaque fois que vous récupérez un nouvel engin, vous devez anéantir les aliens en sauvant des vies humaines pour raler l'autre côté de la carte. À la fin du niveau, vous vous voyez attribué les commandes d'un nouveau joujou. Au total, on nous a dit qu'il en existait plus de 80, du simple tank à l'avion sophistiqué, en passant par des aéroglisseurs super rapides. De quoi s'amuser pendant quelques décennies ! Contrairement à Blastdozer de Rare, Body Harvest semble mettre en avant le côté stratégique au détriment du « je fonce dans le tas ». De cette façon, la logithèque Ultra 64 sera diversifiée dans les styles et il y en aura pour tous les goûts. En final, Body Harvest va plaire aux adeptes de Commando qui aiment casser de l'alien avec un tantinet de réflexion. Mais pas trop ! ☺

des jeux qui sont tout sauf conventionnels.

Dans Body Harvest, vous contrôlez une panoplie de véhicules différents pour combattre une invasion extraterrestre. À chaque fois que vous récupérez un nouvel engin, vous devez anéantir les aliens en sauvant des vies humaines pour raler l'autre côté de la carte. À la fin du niveau, vous vous voyez attribué les commandes d'un nouveau joujou. Au total, on nous a dit qu'il en existait plus de 80, du simple tank à l'avion sophistiqué, en passant par des aéroglisseurs super rapides. De quoi s'amuser pendant quelques décennies ! Contrairement à Blastdozer de Rare, Body Harvest semble mettre en avant le côté stratégique au détriment du « je fonce dans le tas ». De cette façon, la logithèque Ultra 64 sera diversifiée dans les styles et il y en aura pour tous les goûts. En final, Body Harvest va plaire aux adeptes de Commando qui aiment casser de l'alien avec un tantinet de réflexion. Mais pas trop ! ☺



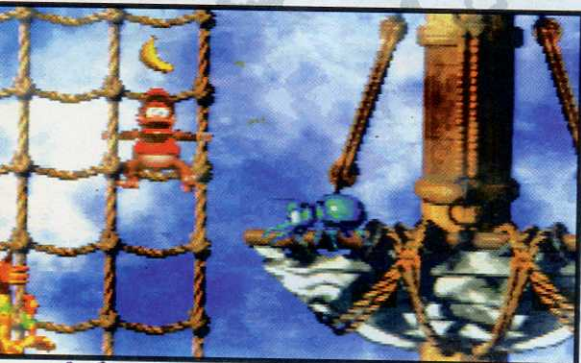
Le nombre de véhicules disponibles dans Body Harvest est incroyable alors qu'il s'agit d'une cartouche...



Country 2...



Après le succès de Donkey Kong Country, une suite tombait sous le sens. Malgré leurs multiples développements pour l'Ultra 64, Rare Software ne néglige pas un des plus grands parcs installés du monde, celui de la Super Nintendo. Dans ce nouvel épisode des aventures de Donkey, vous ne jouez plus avec le tandem Donkey/Diddy. Les programmeurs anglais ont décidé de « féminiser » cette nouvelle équipe avec la belle Dixie. Affublée d'une tignasse blonde, elle propose de nouveaux pouvoirs similaires à ceux de Rayman. En effet, elle peut virevolter et planer à souhait. En plus de cette option charmante, de nouveaux animaux et monstres font leur apparition. On note la présence de

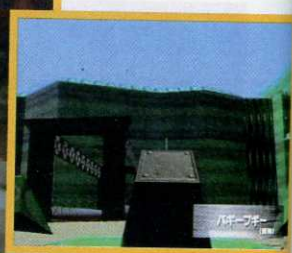


Donkey Kong

Rattly, le serpent, de Squawks, le perroquet, et de bien d'autres individus que je vous laisse. En dehors des changements scénaristiques, Donkey Kong Country 2 propose quelques différences au niveau du système de jeu et des effets spéciaux. Les débuts de ce titre au Japon et aux États-Unis présagent une deuxième consécration pour la mascotte la plus cool de Nintendo. Avec un tel produit, ce n'est pas la peine de vous acheter une Saturn ou une PlayStation car on peut faire du 32 bits sur 16 bits !



Buggy Boogie



Même si nous n'avons pas eu l'occasion de jouer à Buggy Boogie de Nintendo, il nous a immédiatement accroché l'œil. En effet, la finesse des graphismes et la fluidité du soft en font l'un des futurs hits de la machine. D'autant plus qu'il a l'air marrant. Aux commandes de votre Buggy, vous devez tirer sur d'autres véhicules du même type. Votre mission, au cas où vous ne l'auriez toujours pas compris, est de détruire vos adversaires. L'originalité du jeu repose dans l'une des options. Vous devez customiser votre voiture au fil des parties pour en faire une véritable bête de guerre. ©



Final Fantasy VII

→ De la Game Boy à la Super Nintendo, puis de la Super Nintendo à l'Ultra 64, Final Fantasy de Square Soft a voyagé d'un support à l'autre, gagnant en popularité et en qualité. Il fait partie des références dans les jeux d'aventure. Après Zelda, Final Fantasy sera le deuxième titre à utiliser le disque magnéto-optique, permettant de sauvegarder des parties et d'entreposer beaucoup plus de données. Conclusion, un jeu plus long, plus beau et plus intéressant. Il n'est malheureusement prévu que pour la fin de l'année 96. ©



Howard Lincoln,
vice-président
de Nintendo

« L'Ultra 64, c'est simple ! Pendant 10 ans, Mario a tout simplement bougé de droite à gauche ce qui en a fait un jeu super. Aujourd'hui, nous évoluons en 3D temps réel... Avec une machine à 50 dollars de moins, c'est à nous de faire la grosse différence avec le soft. Mon jeu préféré est Shadow of the Empire. »



Robotech

Creator

→ Imaginez que vous puissiez créer votre propre dinosaure, et qu'il soit possible de l'insérer dans un monde hostile rempli d'autres créatures. Que vous puissiez l'animer et le diriger pour qu'il mange les autres et survive. C'est désormais (enfin presque) possible grâce à Creator, le dernier jeu de Software Creations. Vous pourrez ainsi jouer au apprentis Spielberg en inaugurant votre Jurassik Park. On vous souhaite bien du plaisir... ©



GameTek adapte le dessin animé japonais Macross (plus connu sous le nom de Robotech en France et aux Etats-Unis) pour l'Ultra 64. Le jeu promet de violentes altercations spatiales entre les humains (vous) et les extraterrestres. On ne sait pas encore si le jeu aura une dimension aventure, mais cela serait certainement un plus bienvenu. On vous en dira plus dès que nous aurons de nouvelles informations. ©



Killer Instinct...



Décidément, Rare Software se fait un devoir de ne pas lâcher la Super Nintendo. J'en ai pour preuve l'un des deux titres Super Nintendo qu'ils proposent pour ces fêtes, Killer Instinct.

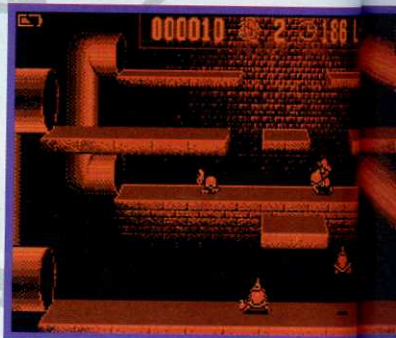
Sorti en arcade il y a plus d'un an, Killer Instinct a longtemps fait parler de lui comme l'un des premiers jeux utilisant la technologie Ultra. Cependant, et à la surprise de tous, Killer fait une entrée remarquée sur Super Nintendo. Comme Donkey Kong, le titre se démarque de part la qualité de ses graphismes. Habile mélange de Mortal Kombat et de Street Fighter, Killer Instinct est une véritable démonstration de violence. En effet, les dix combattants peuvent enchaîner plus d'une trentaine de coups d'affilé. Pour peaufiner l'ambiance bourrin, des fatalités et autres caractéristiques du genre contribuent à inonder votre console de sang. L'impression est d'autant plus réaliste que tous les graphismes ont été modélisés sur des stations Silicon Graphics. En ce qui concerne la version Ultra 64 de Killer, elle fera ses débuts avec la suite de ce titre, Killer Instinct 2. Ce titre devrait être présenté courant février pour la présentation américaine de la console 64 bits. Pour les possesseurs de Super Nintendo, Killer Instinct vaut largement certains titres 32 bits. Et si vous n'aimez pas, il y a toujours ce bon Street Fighter Turbo ZXV 30 à 12 soupapes...

Nintendo

La présentation de la petite dernière de Nintendo est aussi l'occasion de refaire un peu le tour d'horizon du géant japonais de l'électronique de loisirs.



Nintendo, ce sont des idées géniales, une assise financière considérable et un personnel hautement qualifié. Depuis le début des années 80, la firme occupe le premier plan de la scène ludique, donnant à un public, avide de nouvelles technologies et de nouvelles images, des versions toujours plus perfectionnées d'une « Home System », une console, kwôâ ! La firme n'a cessé de gagner en part de marché à travers le monde, mettant à contribution les plus talentueux des créateurs et les plus ingénieux des développeurs. La vraie idée de génie, c'est un jeune concepteur qui l'a eue, Shigeru Miyamoto, en créant les personnages de Mario et de Donkey Kong. Ce petit génie est aujourd'hui à la tête de l'EAD, le département de développement software pour l'Ultra 64. Les figures emblématiques inventées par Monsieur Miyamoto traversent les années et s'adaptent sur chaque nouveau support sans prendre une ride : la NES tout d'abord, puis la Game Boy et enfin



Le Virtual Boy n'a connu qu'un succès mitigé au Japon.

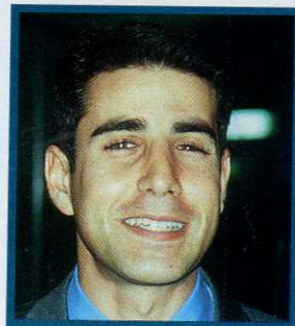
Shigeru Miyamoto est l'inventeur des personnages de Mario et de Donkey Kong. Son rôle aujourd'hui est de superviser les titres en chantier sur l'Ultra 64.



Michael Sportouch
directeur marketing Ocean France



« Avec une machine très attendue, une bonne manette et des jeux spectaculaires, la Nintendo 64 semble accessible à tous mais elle cible tout de même le marché Super Nintendo. Bref, nous croyons en la machine et la supportons en développant trois jeux dont Mission Impossible, un titre signé DID et enfin, un troisième produit développé en Angleterre. »



for ever !

des chiffres...



Le VB 32 vu par Nintendo

Au cours du Shoshinkai, Mr. Yamauchi a déclaré, au sujet du Virtual Boy : « Malgré le manque de titres originaux, nous pensons qu'elle est toujours vendable. Je veux tout reprendre à zéro et concevoir des titres qui feront la différence pour la Virtual Boy. Je veux un nouveau départ en 1996 ». Le dirigeant de Nintendo croit encore en la Virtual Boy. À tort ou à raison ? Les prochains mois nous donneront la réponse.

la Super Nintendo. Le public est familiarisé, donc fidèle ! Les concepteurs et les éditeurs-tiers déclinent tous les types de jeux possibles. Zelda, en 1987, se vend à plus d'un million d'exemplaires. C'est un exploit ! Des millions de consoles et des dizaines de millions de cartouches sont vendues pour le plus grand plaisir du trésorier de la firme. Nintendo possède la qualité de s'adapter aux besoins des consommateurs, et cela, en construisant des systèmes de plus en plus performants. La Virtual Boy est le dernier support de la société. Une

machine monochrome amusante, mais qui laisse tout de même sur sa faim. Au Japon, elle ne s'est vendue que très moyennement et elle n'est pas annoncée pour la France. Si la Super Nintendo résiste encore bien aux agressions des consoles 32 bits de Sega et de Sony, en proposant des produits de qualité comme Donkey Kong Country, Killer Instinct et Yoshi's Island, la lutte reste tout de même inégale. Loin de s'affoler, Nintendo continue à figurer sa machine et prépare sa sortie en avril, persuadé (à raison) de remporter tous les suffrages. ©

Alain Pakiry,
responsable marketing
de Ludi Games.



« Dès qu'on a pris en main le contrôleur de l'Ultra (au maniement d'ailleurs intuitif) Nintendo nous fait découvrir, avec Mario 64, une nouvelle dimension de jeu, la vraie 3D avec une sensation envoi-rante de liberté de mouvement et d'exploration ! Comme l'a exposé M. Yamauchi lors de sa conférence, il est très probable que

l'Ultra 64, en particulier grâce au nouveau paddle, permette au joueur de vivre une nouvelle « expérience » du jeu. Mais, au-delà de cette innovation qui pourrait bien être révolutionnaire,

ce qui m'a le plus impressionné c'est la continuité de Nintendo dans sa vision du jeu et du marché. Nintendo a toujours la même approche : un jeu qui impressionne plus par sa durée que par ses graphismes et un jeu qui vise prioritairement les 7-14 ans. En face de Sony et de Sega, la stratégie de Nintendo reste limpide : faire évoluer la technologie tout en restant fidèle à sa conception du jeu et à son public ! Reste à savoir quand cette console sera disponible en Europe... »

• 4,66 milliards.

C'est le chiffre d'affaires annuel en dollars de la société en 1995.

• 1 milliard.

La barre du milliardième jeu vendu a été passée par Nintendo en novembre 95.

• 113 millions.

Mario a été décliné sur les trois supports disponibles de la firme Nintendo (Game Boy, Super Nintendo et NES). Plus de 113 millions de cartouches de Mario (qu'il s'agisse de Super Mario World, Mario Bros, Mario All Star, etc.) ont été vendues dans le monde.

• 8,5 millions

de cartouches de Donkey Kong Country vendues dans le monde en 3 mois et demi. Ce titre a battu le précédent record de la société (détenu par Super Mario World).

• 1,3 million

de consoles Super Nintendo ont été vendues en France et 6,5 millions au Japon.

• 2 000

jeux différents sont disponibles pour les trois supports de la marque. Tous les styles sont abordés (aventure, action, RPG, etc.)

• 106

C'est l'âge de Nintendo, créé en 1889.

• 65

C'est le pourcentage de la part de marché détenue par Nintendo en France.

• 3

jeux sont vendus par Nintendo par seconde dans le monde.

• 2,4

Si l'on met bout à bout le milliard de cartouches vendues par Nintendo, on peut faire deux fois et demi le tour de la terre en longeant l'équateur.

• 1

C'est la place de Nintendo dans le classement des sociétés japonaises, en terme de performances et de qualité de management.

Yoshi Island



Sous l'appellation Yoshi Island se cache le prochain volet de Super Mario World, le premier jeu sorti sur la Super Nintendo. Le titre n'a pas vieilli d'un pouce et n'a pas été détrôné par un de ces nombreux concurrents.

Considéré comme une référence absolue dans le milieu, il aura fallu attendre la suite de ce jeu pour connaître l'extase. Sous la tutelle de Miyamoto, les programmeurs Nintendo ont fait évoluer le concept pour lui ajouter quelques plus au niveau de



la jouabilité et des graphismes.

Au niveau du gameplay, un Yoshi ne se dirige pas tout à fait comme un Mario.



Si les petites innovations à ce niveau sont intéressantes, les graphismes apportent un souffle d'air frais. En quatre ans, Mario est passé du stade

graphique, simple et dépouillé, à un véritable arc-en-ciel de couleurs pastel truffées de petits détails. Afin d'aller encore plus loin dans le style de Mario, les programmeurs ont aussi ajouté un processeur FX2. Il permet la gestion des polygones. Ainsi, certaines plate-formes en 3D tourment et augmentent, par la même, la difficulté du jeu. En final, Yoshi Island est le meilleur jeu du genre toutes consoles et technologies confondues.

金子 市朗

petite n'enfant



« J'ai 13 ans. J'aime la série des Mario parce qu'elle possède une jouabilité unique. La version Nintendo 64 de Mario est vraiment super fun. D'autant plus que le 3D Stick propose une véritable sensation de 3D. Je possède une PlayStation et préfère de loin la Nintendo 64. J'aimerais tant en avoir une pour Noël... »



AN IV :

bilan



En près de 15 ans de carrière dans l'industrie du jeu vidéo, Nintendo a conçu et réalisé trois supports au succès toujours renouvelé. Voilà, en résumé, les moments forts.

• **La NES** : créée en 1983, son succès est immédiat et en 1985, plus de 6 millions d'unités sont vendues au Japon. Nintendo s'empare de 70 % du marché américain l'année suivante. La NES révolutionne véritablement le monde de l'électronique de loisir avec des produits originaux comme Zelda, qui dépasse les deux millions d'exemplaires vendus et Mario, qui donne à la firme sa mascotte. En 1990, Super Mario Bros 3 explose tous les records de vente.

• **La Game Boy** : en 1989, la machine sort pour le grand public accompagnée du jeu Tetris. Ce casse-briques (et non pas casse-briques) est vendu à des millions d'exemplaires. Le monde en raffole ! En 1991, quelques 62 sociétés développent pour la mini de Nintendo. En 1994, Nintendo invente le Super Game Boy et rend compatible les cartouches Game Boy avec le système Super Nintendo. La Super Game Boy permet aux utilisateurs de

Super Nintendo de jouer avec des cartouches Game Boy. La couleur n'est toujours pas présente, mais l'écran est largement plus grand.

• **La Super Nintendo** : sortie en 1990 au Japon, en 1991 aux Etats-Unis et en 1992

en France, la Super Nintendo remporte un énorme succès auprès du public. Durant le second semestre 1992, plus de 175 titres seront lancés et ce sont déjà 60 éditeurs tiers qui supportent la machine. Des produits originaux conti-

nent à sortir pour ce support, comme Mario Paint qui utilise une souris ou Star Fox, premier titre à utiliser la puce FX d'Argonaut Software. Même la concurrence des consoles 32 bits n'effraye pas la petite 16 bits de Nintendo qui enchaîne hit sur hit (Donkey Kong Country, par exemple). Le

produit le plus affectionné des joueurs est également celui dont le concept est le plus usé : celui de Mario. La Super Nintendo est le fer de lance de la compagnie Nintendo depuis près de quatre ans maintenant. ☺





Objectif

jouabilité !

Au Shoshinkai 95, le big boss Nintendo a exposé ses plans pour devenir le maître incontesté des jeux vidéo et des consoles. Avec 4,3 milliards de dollars économisés sur les dix dernières années, on peut s'attendre à des choses étonnantes.

Mr. Yamauchi a tenu à ouvrir sa conférence de presse en parlant du succès mitigé du Virtual Boy et des nouveaux objectifs qu'il se fixait pour ce produit : « Malgré le manque de jeux originaux, nous pensions pouvoir tout de même vendre la machine. J'ai donc décidé de retourner à la case départ pour faire des jeux non-conventionnels pour une machine pas comme les autres. Je veux commencer l'année 96 d'un bon pied. Nous avons d'ailleurs quelques développements très prometteurs en cours à Osaka. Mais je ne suis pas là pour parler du Virtual Boy mais du marché et de la Nintendo 64. »

Il a ensuite dressé un rapide bilan du marché actuel et souligné que la Nintendo 64 apporterait un souffle d'air frais à ce dernier : « Je me vante peut-être mais quand Super Mario 64 sera fini, il sera sans doute le meilleur jeu de toute l'histoire du jeu vidéo. Il sortira en même temps que la machine le 21 avril. Quant à Super Mario Kart, il ne sera pas montré avant d'avoir atteint le stade des 80% du développement. Ceux qui ont connu la version Super Famicom verront à quel point la Nintendo 64 est différente des autres consoles. Quelle est la véritable nature des jeux vidéo ? Elle vient du gameplay

et de la finalisation des produits. La raison pour laquelle le marché se porte mal est la médiocrité des softs et le nombre de jeux au concept vu et revu. Les consommateurs ne sont pas bêtes. Le marché devrait être dirigé par de bons titres. Alors que l'industrie se concentre sur le hardware next generation, il devrait élaborer des jeux innovants. Pourquoi nous avons lancé la Nintendo 64 ? Pour défendre et protéger le marché des jeux vidéo. Nous ne cherchons pas à monopoliser mais à sauver notre industrie du danger qui la menace. Nous voulons donc changer le marché pour que les consommateurs ne nous quittent pas. Même si beaucoup d'entre-vous croient dans le CD-Rom, le *plug and play* est l'essence de la culture console. De plus, les joueurs n'aiment pas les longs temps de chargement. Le plus important c'est qu'en utilisant de la Rom, nous pourrions ajouter des processeurs supplémentaires dans nos cartouches. En plus, Nintendo a l'intention de sortir un nouveau système avec beaucoup de stockage, très rapide et inscriptible. Ce nouveau média sera présenté à la prochaine édition du Shoshinkai et sortira avec Zelda 64 et Dragon Quest VII ». Nous avons donc pris rendez-vous... ©

Alexandre,
15 ans,



Elevé au Mario.

Alexandre possède une Super Nintendo et une Saturn. Nous lui avons demandé dans un premier temps ce qu'il pensait de l'Ultra 64. Ensuite, nous lui avons présenté une vidéo des premiers jeux de la machine et réitéré nos questions à chaud. Résultats des courses.



• Avant : « D'après ce que j'ai pu lire dans la presse spécialisée, il s'agit d'une console très puissante qui dépasse les 32 bits. [...] J'attends que Nintendo tienne ses promesses et nous sorte de très bons jeux. Surtout les titres qui ont fait le succès de la 16 bits. [...] Je leur fais confiance, même s'ils sortent la console un peu trop tard. [...] Je pense que la cartouche est un handicap parce que ça coûte cher, il n'y a pas de belles intro et le son n'aura pas la qualité CD. De toute façon, les temps d'accès CD-Rom sont négligeables.

• Après : « Je trouve que cela n'apporte pas grand chose par rapport aux 32 bits. Les jeux ont l'air intéressants mais de qualité inégale. Zelda est bien fait et a subi de grands changements. Super Mario 64, Mario Kart 64 et Pilot Wings ont l'air géniaux. La manette est moche mais fonctionnelle. En fait, les jeux Nintendo paraissent toujours aussi intéressants que sur Super Nintendo. La 3D apporte plus de possibilités et le fait de pouvoir jouer à quatre est un bon point. Je pense que je peux à la rigueur acheter une Ultra mais je garde ma Saturn ! »

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

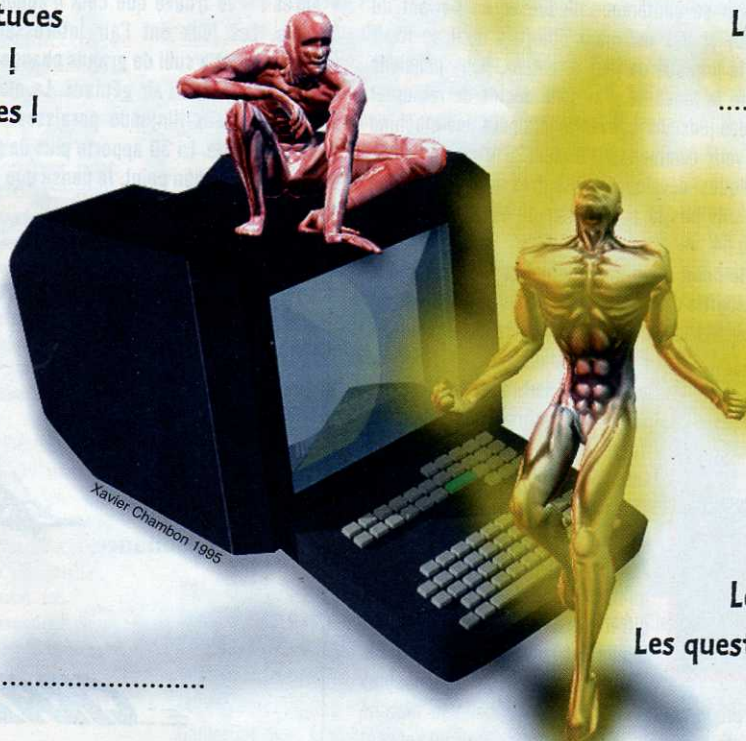
Laissez-vous gagner par la fièvre du jeu !

3615 KONSOL



Des milliers de Trucs et Astuces
pour des centaines de jeux !
Toutes les soluces complètes !
3615 KONSOL

Le dialogue en direct
Le courrier
.....
Les Sectes...
3615 KONSOL



Dragon Ball Z
Mortal Kombat 3
Myst
Virtua Fighter
Alien VS Predator
Fatal Fury 3
Way of the Warrior
Toutes les nouveautés...
3615 KONSOL

Les Petites Annonces
Les questions à la Rédaction
3615 KONSOL

100% JEUX

Toutes les soluces complètes sont
également disponibles par téléphone
au **36 69 53 89***



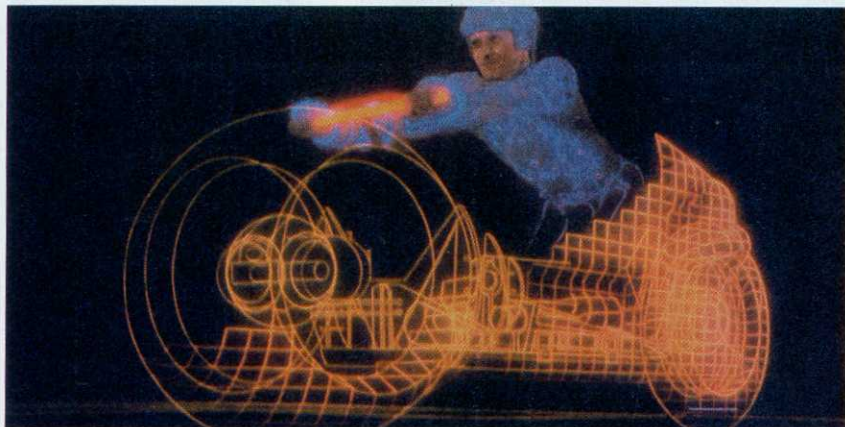


TV CONSOLES

LE JEU EN DIRECT LIVE

VOYAGE AU BOUT DU CYBER !

Vous pouvez arrêter de jouer : Canal Plus vous propose un voyage cyber pour tout connaître de la culture de demain. Réservez votre soirée du 26 janvier et ouvrez grandes vos mirettes !



Les conditions de tournage de Tron ont été particulièrement difficiles. Les acteurs ont joué sans décor, en imaginant les scènes travaillées sur ordinateur.

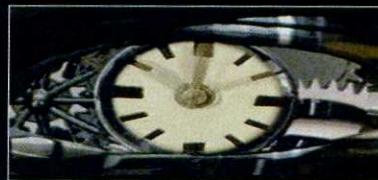
Canal Plus passe à l'heure cyber. Le 26 janvier sera dédié au monde de l'informatique, de l'audiovisuel et du réseau. Que vous soyez branché ou non, réservez votre nuit. Commandez d'ores et déjà votre pizza, ou demandez un plateau repas à votre petite amie : la nuit risque d'être chaude d'informations sur les différents sujets proposés. La soirée a été conçue comme une initiation à huit mondes clés de l'univers cyber. Les champs d'exploration de la soirée sont vastes. Ils se dérouleront comme on prend une ligne de métro. Un voyage qui s'annonce progressif. En empruntant la ligne numéro un, toutes les clés de l'informatique nous seront données, de la naissance de l'ordinateur à la notion de mémoire. Le voyage se poursuivra ainsi de ligne en ligne, en explorant le monde de l'interactivité, de la virtualité, de la cybernétique, des jeux vidéo, des réseaux, du cybersexe avant de se conclure sur le monde de la musique sur ordinateur. Chaque univers est illustré par des fictions ou des documentaires. Une histoire des jeux vidéo fera le tour en 26 minutes de notre loisir préféré, de la naissance de Pong à nos jours. Un documentaire à ne rater sous aucun prétexte. Le point d'orgue de cette soirée ne sera pas atteint

avec la partie consacrée au cybersexe. Nous serons nombreux devant notre écran pour le film prévu en milieu de soirée, qui n'est autre que Tron. Le film réalisé par Steven Lisberger en 1982 est le film culte de la génération cyber. Sur des images qui combinent animation par ordinateur, effets spéciaux et prises de vues réelles, le scénario nous propose une course poursuite au cœur d'un ordinateur. Une nuit à ne rater sous aucun prétexte, on vous aura prévenu ! ☺



MCM NEW-LOOK !

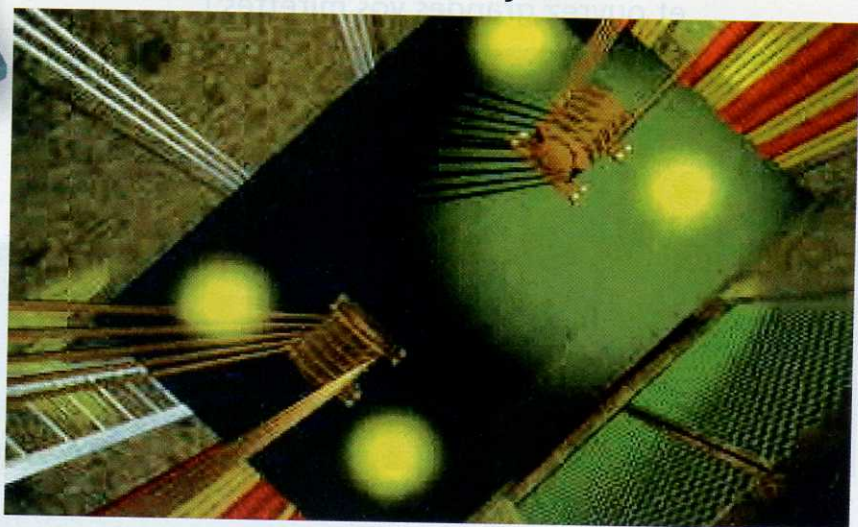
La chaîne musicale française, MCM se refait une beauté. Depuis octobre, l'habillage de l'antenne se transforme et de nouvelles images introduisent les émissions. Ces images sont toutes inspirées des jeux vidéo. Vous reconnaîtrez ainsi au passage Fade to Black, Commander Blood, Tekken, Road Rash, Ridge Racer et bien d'autres encore...



PWEI S'EST



Les jeux vidéo se défoncent au rock alternatif. Loaded a fait appel au star de Pop Will Eat Itself pour ses musiques. Une musique pour les fous, composée par des débranchés du jeu !



Fini le temps de trois bips sonores en guise de musique ! En effet, grâce à la récente collaboration du groupe anglais Pop Will Eat Itself - PWEI pour les intimes -, sur Loaded, on peut enfin envisager un avenir plus mélomane pour nos petites consoles chéries.

Si Loaded se détache particulièrement des autres jeux PlayStation par sa violence, il en est de même pour les rifs de PWEI. Avec quinze entrée consécutives au top 30 anglais, des guichés fermés à chacun de leur concert, 800 000 adorateurs et plus de 150 000 ventes pour leur dernier album en date, *Dos Dedos Mis Amigos*, PWEI réalise une bonne performance.

POUR CEUX QUI ne connaissent pas ce groupe anglais, sachez qu'il a fait ses débuts sous le nom « From Eden » en 1981. Douze années de tribulations entre les différentes maisons de disques et quelques changements au niveau du batteur lui ont été nécessaires pour adopter son identité actuelle. PWEI est composé de cinq individus bizarroïdes : Clint Mansell (chanteur/guitare), Graham Grabb (chanteur), Adam Mole (guitare/synthé), Richard March (guitare/bass) et Robert « Fuzz » Townsend (batterie). Fatigués par les grosses corporations du disque, ils ont opté pour un nouveau label indépendant, Infectious Records. Depuis, PWEI a créé son propre courant musical branché. Dans le style des Residents, il colporte une image de

ÊTES-VOUS UN POPPIES ?

Avec *Dos Dedos Mis Amigos*, PWEI rentre dans les charts anglais directement à la onzième place. Achetez donc l'album, vous nous en direz des nouvelles. Peut-être alors, rejoindrez-vous la secte des adorateurs du groupe que l'on appelle les Poppies. Leur groupe préféré arrive ainsi après Cindy Lauper, Eric Clapton, Kylie Minogue, Compile divers, Oasis, Blur, Wet Wet Wet, Compile Presley, Compile divers... Que du beau monde !





FAIT LOADED



musique expérimentale à résonance grunge. Mais peu importe la tendance, avec la sortie de *Dos Dedos Mis Amigos* en septembre 94, ils entrent directement en onzième position des tops anglais. Grâce à ce succès phénoménal, l'album est rapidement remixé par un groupe d'artistes indépendants dont The Orb, Transglobal Underground, Fun-Da-Mental, Jim Fœtus, Appolo 440 et Loop. Cet hommage à PWEI s'appelle « Two Fingers Up » (en français, deux doigts d'honneur). Dès sa sortie en mars dernier, il entre directement à la vingtième place.

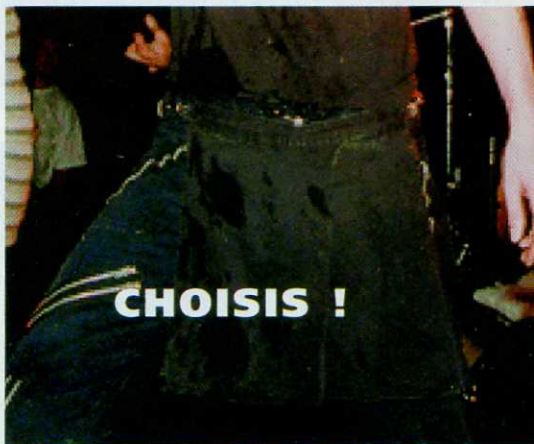
CONSCIENT DU SUCCÈS de PWEI et bien décidé à faire de *Loaded* un jeu pêchu, Gremlin est rentré en contact avec le groupe en vogue. Quelques jours de test plus tard, l'équipe de programmeurs fêlés de *Loaded* ont sélectionné deux morceaux : *RSVP*, remixé par Appolo 4440 et

Kick to Kill, remixé par Jim Fœtus. L'un comme l'autre sont destinés à faire ressurgir vos instincts de sociopathe refoulé. L'effet recherché marche à la perfection. D'ailleurs, l'un des programmeurs de *Loaded* a affirmé que *RSVP* et *Kick to Kill* s'adaptent parfaitement à l'ambiance techno-industriel du jeu. *Loaded* comptait plus de 300 000 précommandes à travers le monde, et sa sortie en décembre dernier a réalisé des ventes tonitruantes. À ce tarif là, on se demande si on ne va pas bientôt entendre des remix de la « queue leuleu » sur un *Lemmings* quatrième du nom ! Finalement, PWEI et *Loaded* sont peut-être les premiers d'une longue lignée de duo gagnant. En attendant, je conseille fortement leur dernier album, remixé ou non, aux screenagers dignes de ce nom.

Tommy François

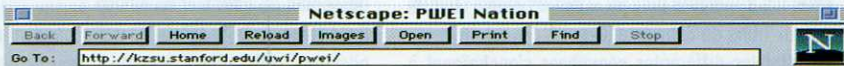


MORCEAUX



CHOISIS !

*Sans PWEI, Loaded ne serait pas Loaded !
Les musiques répétitives collent parfaitement
à l'ambiance du jeu. Nous sommes
vraiment dans un monde de fous !
RSVP et Kick to Kill ne sont pas les morceaux
les plus tranquilles de l'album Dos Dedos.*



PWEI sur Internet

On trouve des dizaines de sites dédiés au groupe PWEI sur internet. Si vous êtes déjà fan, n'hésitez pas à vous rendre sur l'un des sites les mieux conçus : <http://kzsu.stanford.edu/uwi/pwei/>. Pour ceux qui n'ont pas la chance de posséder internet, sachez que la Fnac a ouvert des cybercafés où l'on peut consommer en surfant...



(totale arcade)

Virtua Cop 2

Virtua Cop 2 fait partie de ces jeux qui utilisent un revolver. Si le premier volet innovait par ses graphismes en 3D et

en temps réel, cet épisode ne semblait qu'une suite destinée à exploiter le succès de son prédécesseur. Et pourtant...



Le tir



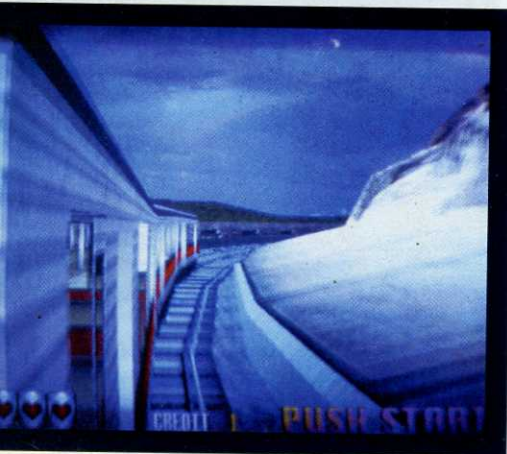
ourtant Virtua Cop 2 mérite plus d'attention. Car si le principe reste le même, le jeu a énormément évolué au niveau de l'intérêt, ce qui constituait à mon sens le point faible du premier épisode. Cette fois, l'équipe de développement AM2, a mis l'accent sur l'action pure et dure. Si le Virtua Cop premier du nom vous semblait pêchu,

attendez de voir le numéro 2 et vous verrez qu'à côté, il s'apparente plus au style de Fabrice Luchini qu'aux films de Schwarzenegger !

En effet les différentes séquences s'enchaînent à

un rythme d'enfer et ne laissent que peu de temps au joueur pour reprendre son souffle. Les ennemis sont beaucoup plus nombreux et se protègent en général mieux. La vue subjective renforce le réalisme même si les personnages font toujours aussi « carrés ». Les décors sont plus variés et rendent le jeu moins monotone bien que l'action semble répétitive. Les textures paraissent également plus riches, plus détaillées. L'animation est très fluide (60 images par seconde) et deux joueurs peuvent dessouder du gangster en équipe.

Il y a toujours trois scénarios correspondant à trois niveaux de difficulté croissante et vous ne disposez





à volonté

en salle d'arcade

toujours que de cinq vies. Le mode le plus facile (Beginner) débute dans la rue par une patrouille de routine. Soudain, des hommes se mettent à courir et se dirigent vers une bijouterie de luxe. À l'intérieur, des gangsters se sont introduits en brisant la vitrine. Les clients et le personnel sont pris en otage. Après avoir éliminé le gros des troupes, certains bandits s'échappent avec le butin et quelques otages dans plusieurs voitures. S'engage alors une course poursuite digne d'un *Speed* ou d'une *Arme Fatale 3*. La course folle se déroule dans la ville et sur l'autoroute. À un moment donné, le joueur doit choisir entre deux options : le centre ville ou la banlieue en tirant sur la pancarte correspondante. Les séquences changent alors en fonction de la direction prise. Ainsi vers le centre ville, vous avez affaire à des *bikers* tandis que l'autre route vous confronte à un poids lourd et un hélicoptère. Le mode Medium se déroule sur les quais d'un port tenu par des mercenaires paramilitaires tandis

que le mode Expert vous plonge dans les couloirs du métro. AM2 a donc mis la gomme sur la forme, puisque le fond - à savoir tirer sur les *bad guys* - reste le même. Les fans du premier volet (et oui, il y en a !) ne seront pas déçus du résultat et s'éclateront sans doute comme des fous sur cette borne.

Pascal Geille



Tips

THE KING OF FIGHTERS '95



Cette astuce concerne la furie de la Neo Geo : KOF'95 ! Elle permet de pouvoir jouer avec les deux boss Omega Rugal (le retour !) et le père de Kyo Kusanagi : Saisyu. Ce qui n'est quand même pas si mal ! Laissez le bouton « start » appuyé, une fois au tableau de sélection des combattants, effectuez l'enchaînement qui suit : haut, B, droite, C, gauche, A, bas, et D. C'est tout simplement magique !

VIRTUA STRIKER

Le premier jeu de foot utilisant la 3D remporte actuellement un grand succès dans les salles et comme les adversaires deviennent de plus en plus forts... C'est pourquoi nous vous proposons un tips qui devrait vous aider fortement. Le but de cette manipulation est d'avoir une toute nouvelle équipe : la SEGA Team ! Pour cela, effectuez la manipulation suivante : passez sur toutes les équipes dont la première lettre du nom compose le mot Segal en appuyant sur Start à chaque fois, Spain, England, Germany, Argentine (pour ceux qui ont des difficultés avec leur Corn Flakes le matin). En route vers la gloire !

CYBER CYCLES

Pour le Cyber Cycles, c'est plus délicat car les premières versions arrivées en France sont en fait des prototypes (on peut par exemple rentrer dans les parois) et par conséquent les tips ne fonctionnent pas dessus. D'ailleurs le test, comme vous avez pu le remarquer, ne pouvait pas être fait dans ces conditions. Cette astuce vous permet d'accéder à une toute nouvelle moto ; placez-vous sur la moins puissante (celle de droite) activez le frein, allez sur la plus puissante, faites de même, placez-vous sur la dernière (celle du milieu) et freinez deux fois. Surprise !

(totale arcade)

Crypt Killer

Konami rentre dans la danse des jeux d'arcade et, avec Crypt Killer, vient se frotter aux géants du marché, Sega et Namco.



Une odeur de soufre



omme son nom l'indique, ce shoot'em up est en textures mappées. Avouez que vous l'aviez deviné ! Vous êtes ainsi un chevalier en croisade contre les forces du mal. Avant de poursuivre plus loin, on marque une petite pause pour situer la réalisation du jeu. Crypt Killer a en effet été élu meilleur jeu utilisant un flingue lors du dernier AMOA Show (un salon d'arcade reconnu par toute la profession).

En plus de son ambiance sépulcrale à souhait, Crypt Killer est le premier jeu du genre qui

propose un pistolet qui n'est pas relié à la borne par un câble quelconque. En effet, Konami a eu recours à des systèmes infra-rouge qui permettent une plus grande liberté de mouvements aux joueurs. Je dirais même plus, la liberté est totale. Si les graphismes vous scotchent aux murs, il en est de même au niveau de la jouabilité. Une précision d'enfer et une action constante font du titre une future référence des salles d'arcade. Les joueurs seront certainement ravis de découvrir un univers fantastique peuplé par une tripotée d'orcs, de trolls, de chevaliers possédés et de bien d'autres créatures imaginaires. Bref, comme le



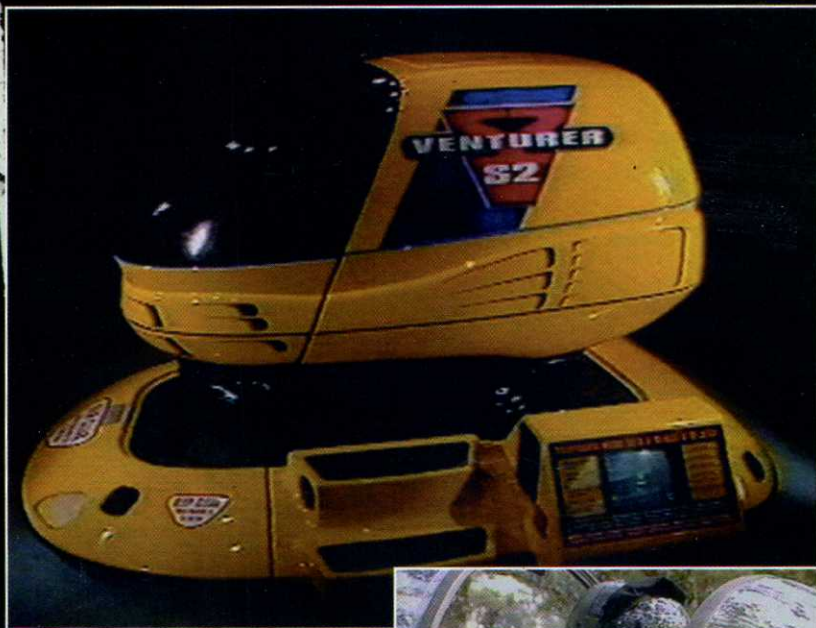
Venturer

Les bornes d'arcade ne sont pas l'apanage des Japonais et des Américains : la preuve avec Venturer de Thomson Entertainment.



disent les gens de Konami : « Une fois qu'on a vu Crypt Killer, on ne pourra plus s'attarder sur les titres dépassés... Pauvre Virtua Cop ! ». Il ne vous reste plus qu'à faire un petit tour dans les salles parisiennes pour blaster des monstres méchants pas beaux...

Tommy François



Il ne s'agit pas d'un jeu mais plutôt d'un *ride*, c'est-à-dire une attraction sensationnelle, mais totalement dénuée d'interactivité. Le meuble consiste en une espèce de vaisseau futuriste où deux personnes prennent place. L'intérêt est de faire vivre des sensations uniques par le biais d'un écran, sur lequel sont rétroprojetés des séquences vidéo de 3 à 5 minutes, et d'un système hydraulique, qui transmet à la capsule des mouvements synchronisés.

Une fois à l'intérieur, les spectateurs doivent choisir un film parmi cinq proposés. Thomson s'engage à renouveler tous les six mois le Vidéo-CD sur lequel sont stockées les séquences, afin d'éviter la saturation des utilisateurs. En effet, ce genre d'attraction lasse très rapidement. Des courts-métrages ont été ainsi tournés à l'avance. On trouve parmi eux un film en images de synthèse assez extraordinaire (sûrement le plus excitant), un petit vol en compagnie d'un pilote de la Royal Air Force. La descente en Bobsleigh n'est pas mal non plus, d'ailleurs. Si le jeu n'est pas révolution-

naire, il a le mérite d'exister et signifie l'arrivée en force des Européens sur un marché très concurrentiel. Espérons que cela n'en reste pas au stade des « rides » et que de vrais jeux tout aussi impressionnants seront développés. Attention, Venturer est uniquement disponible en Europe dans la salle de *La tête dans les nuages* d'Amiens !

Pascal Geille



(**t**otale arcade)

Puzzle Bobble

Puzzle Bobble a ravagé les salles d'arcade mondiales en quelques semaines à peine. Avec

18 000 ventes rien que sur l'Europe, la suite était évidemment à prévoir !



Le syndrome



Puzzle Bobble a été l'une des dernières grandes ventes en arcade et peut-être la première sur MVS ! Ce qui a prouvé à bien des personnes qu'un « simple puzzle-game » pouvait faire la nique à de grands jeux nettement plus onéreux... D'ailleurs, si vous ne le saviez pas, du côté adaptation console, Puzzle Bobble est déjà sorti sur Neo cartouche et CD (normal), sur Super Famicom (ça c'est beaucoup moins connu !) et sortira prochainement sur la 3D0... Et quand on pense que ce jeu ne fait que 32 mégabits (c'est-à-dire 4 mega-octets), on ne peut que rester admiratif devant cet exploit.

Taito a actuellement le vent en poupe avec ses dernières productions en 3D mappée : Dangerous Curves, Outpast 4D (voir précédents Totale Arcade) mais n'abandonne pas pour autant le filon en proposant Puzzle Bobble 2, qui suivra certainement le chemin pavé d'or de son prédécesseur. Le petit bug dans cet océan de bonheur, c'est que Taito, pour rentabiliser sa carte 32 bits F3, a développé PB-2 sur cette dernière ! Première conséquence directe : les possesseurs de Neo Geo n'auront donc pas droit à

une adaptation immédiate de ce futur hit. Deuxième conséquence, les salles vont devoir payer une carte 32 bits à la place d'une simple cartouche MVS, une différence de prix qui va peut-être dissuader certains exploitants...

Dans cette nouvelle version, Bub nous accueille dans une sympathique séquence en 3D précalculée où l'on l'aperçoit, de profil, se dandinant d'une démarche qui fait beaucoup penser à un Godzilla version SD (Super Deformed) ! Trois modes de jeu différents sont proposés. Le puzzle game propose un challenge équivalent au premier épisode, où le joueur doit finir tous les niveaux proposés les uns après les autres et



Brèves

METAL SLUG

Metal Slug marque l'arrivée d'un tout jeune éditeur dans le métier. C'est de toute évidence son premier jeu et c'est

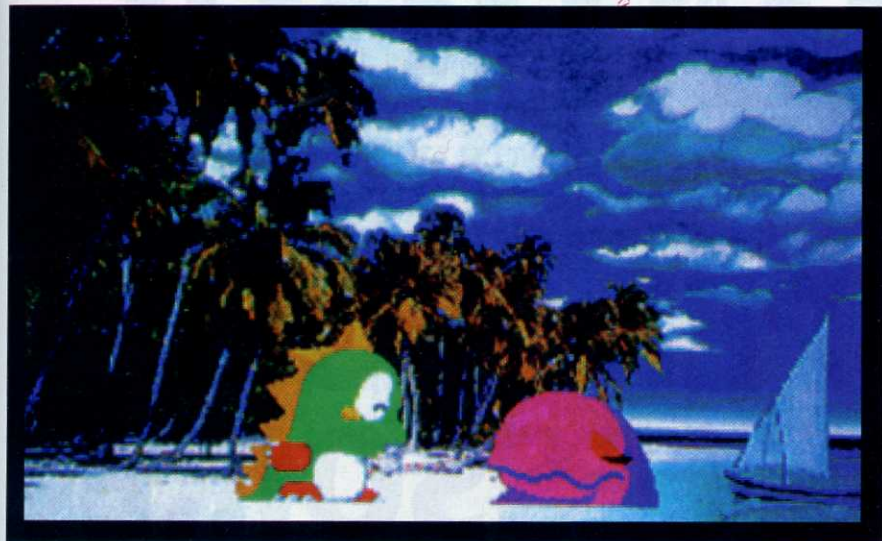


sur système MVS, donc adapté prochainement sur Neo Geo. Le jeu est une sorte de Commando (un ancien titre SNK) vu de côté. Il vous propose de vous enrôler dans l'armée pour combattre une puissante organisation para-militaire dans un futur pas si éloigné que cela. Equipé d'une mitrailleuse lourde ainsi que d'un petit tank personnel - vous avez même la possibilité d'en sortir et d'utiliser certains bonus et éléments du décor - vous affronterez courageusement des soldats ennemis, des attaques aériennes et de monstrueux engins mécaniques longs de plusieurs mètres à travers des villes en ruine, dans la jungle épaisse et même sur un bateau ! On s'attend à un jeu très sympathique !

SAMOURAI SPIRITS



Après l'annonce du jeu de rôle, SNK vient de dévoiler les premiers écrans de la suite des Samurai Spirits (Shodown dans nos douces contrées). Le jeu sera présent au Japon depuis environ 20 jours (en arcade) lorsque vous lirez ces lignes. Quant à la version cartouche, elle sera disponible le premier décembre et le Neo-CD vingt-et-un jours plus tard. Au chapitre des nouveautés, on constate l'arrivée de plans de combats différents, de parades en plein vol, et de nouveaux personnages. Plus d'informations le mois prochain !



cela le plus rapidement possible. L'ajout majeur est un « map » ressemblant à celui des fameux shoot'em up de Taïto Darius. En effet, il se compose de toutes les lettres de l'alphabet disposées en triangle retourné. Ce qui permet d'avoir une multitude

de l'ordinateur dans un combat à difficulté progressive. Chaque adversaire au look très « kawaii » (mignon tout beau) est présenté dans une petite séquence animée du plus bel effet.

Quant au troisième mode, il permet d'affronter un adversaire humain de deux façons :

continue

de fins possibles au jeu ! De plus, certains chemins sont plus aisés que d'autres (nous vous tiendrons au courant dans les prochains Totale Arcade).

Une autre nouveauté vient du fait de l'ajout des bonus qui viennent pimenter l'action et varier les techniques mises en place dans le premier épisode. Ceux-ci peuvent être disposés dans le niveau ou arriver sur votre lanceur. La première catégorie rencontrée se présente sous la forme d'une bulle de couleur bleue étoilée qui a le pouvoir d'éliminer toutes les bulles de la couleur de celle que vous avez touchée en premier. Quand à la seconde, elle se présente ni plus ni moins sous la forme d'une bombe qui vide une partie de l'écran !

Deux autres choses viennent aussi égayer ce doux panorama : les boules incolores que l'on ne peut faire que tomber et les plaques dorées qui modifient la morphologie du terrain... Le deuxième mode, quant à lui, permet de se mesurer aux adversaires

traditionnelle ou variety. Ce dernier mode utilise des niveaux complètement fous avec la présence de tous les bonus.

En clair, voici une suite qui se renouvelle et c'est avec plaisir que vous découvrirez un jeu qui, tout en conservant les principes de son succès, éveille à nouveau tout votre intérêt. L'ambiance encore plus folle est toujours présente... Il n'y a pas à hésiter ! Aux dernières nouvelles, il semble qu'une adaptation 32 bits soit envisagée...





PRATIQUE

POUR NE PAS TOURNER EN ROND

L'INDISPENSABLE ACCESSOIRE



Une console, c'est comme une voiture : on l'achète le plus souvent sans option en pensant que l'on peut s'en passer et puis, l'on s'aperçoit que finalement, la climatisation, c'est pas si mal et que la boîte auto est bien agréable dans les bouchons...



De la souris au flingue de Virtua Cop, la gamme d'accessoires proposée par Sega est propre à satisfaire les plus exigeants d'entre-nous.



Pour le jeu vidéo, la démarche est identique. Il est rare que l'on acquière tout de suite les innombrables « gadgets » que nous proposent les constructeurs. Tout juste un second paddle au cas où l'on désire s'éclater à deux dans les jeux de baston ! Mais monsieur (ou mademoiselle !) aimerait bien sauvegarder ses scores et ses parties. Ok, la Saturn possède une pile mais sa capacité est limitée pour les boulimiques de la console. Alors on achète une memory card. La PlayStation en accepte deux de 128 K, soit 15 sauvegardes maximum chacune. Là encore, c'est un peu léger. De son côté, la cartouche de la Saturn est de 512 K ce qui permet de respirer un peu plus...

Avec le baston en 3D, la grande mode est au jeu de caisses. Pour revivre les sensations procurées par l'arcade, Sega propose un volant compatible, avec notamment Daytona USA et Sega Rally. Bien calé entre ses cuisses, l'appareil est réglable dans tous les sens et s'adapte à toutes les tailles (Petrucciani compris). Chez Sony, rien de tout cela. Par l'entremise de Namco, un outil très original a été créé : le NeGCon. Il s'agit d'un paddle analogique destiné à des jeux comme Ridge Racer ou CyberSled. Pour tourner, il suffit de « tordre » les deux parties du paddle articulées autour d'un axe horizontal. La prise en main est déconcertante et nécessite quelques





Accessoires

heures de pratique, mais une fois que vous aurez pigé le truc, vous explorez vos records sans problème !

Une autre manette familière des utilisateurs de micro (les microteux, quoi !), j'ai nommé le joystick ou « bâton de joie ». Indispensable à toutes les simulations de vol et de l'espace : Ace Combat, Agile Warrior pour Sony et Panzer Dragoon, Black Fire ou Wing Arms chez Sega sans oublier Wing Commander 3 dans un proche avenir ! Les deux compères font jeu égal avec chacun leur propre modèle. Notons au passage que les « bâtons » s'adaptent aussi bien aux droitiers qu'aux gauchers. Pour rester dans le monde de la micro, la souris fait aussi le grand saut et vient se greffer sur PlayStation. Utile pour les jeux genre Theme Park !

Cessons de parler de plaisirs solitaires et passons à quelque chose de plus convivial : les jeux à

plusieurs. À la rédaction, de mémorables parties de Bomberman à cinq sur Super Nintendo sont rentrées dans les annales. Bien que peu de titres exploitent encore les multitaps, ceux-ci sont prévus sur les 32 bits. Celui de la PlayStation est coudé comme un boomerang et permet jusqu'à quatre joueurs tandis que celui de la Saturn ressemble plus à un gros moka mais autorise six joueurs. Un câble de liaison autorise aussi le jeu en réseau mais demande au moins deux consoles, deux téléviseurs et... deux jeux identiques !

L'ARGUMENT POIDS de la Saturn face à sa concurrente réside dans son aptitude au multimédia. Pour ce faire, plusieurs accessoires existent, à commencer par la carte MPEG. Il s'agit d'une petite cartouche qui vient s'enficher à l'arrière de la console dans un réceptacle prévu à cet effet et qui permet l'accès au monde merveilleux du Video-CD magique (bon ok, j'en fait un peu trop !). Cela ouvre également les portes de la photo numérique grâce à un *boot-disk* que l'on charge avant de mettre son Photo-CD. Ah, quelle joie de voir ses photos de vacances à la télé...

Pascal Geille



Le câble de liaison Sony permet de jouer ensemble sur PlayStation.



La souris se révèle indispensable pour des jeux comme Theme Park.



La carte Video-CD de la Saturn vous ouvre les portes des films au format MPEG.

« Freeze ass hole ! »
Le flingue de Virtua Cop va susciter des vocations de flics virtuels.



Sans Memory Card, la PlayStation est amnésique. Gênant pour sauvegarder vos meilleurs scores !



Le paddle arcade sera apprécié des amateurs de jeu de baston et de shoot'em up.



Le NeGCon de Namco est le plus tordu des paddles.



HORS JEUX

LA RUBRIQUE DÉBRANCHÉE



Avec Sony, les screenagers ont trouvé le porte drapeau de leur culture. Le géant japonais de l'électronique de loisirs leur ouvre les portes de la médiatisation. Les jeux sont le reflet de leur culture et de leur mode de vie : musique techno rave à donf, sports extrême, vitesse... Un monde de sensations dans lequel le joueur se retrouve !

Nous sommes tous des screenagers !

Ils sont nés avec les jeux vidéos et ont été bercés par les Mario et autres Sonic. Ils ne jouent pas, ils vivent dans le jeu pour le jeu ! On les appelle des screenagers !

Ils passent leur temps à jouer. Pour eux, la nuit et le jour n'existent pas. Ils vivent dans un halo hertzien de télé ou d'ordinateur. Ils parlent – en anglais – de pixels, d'animations, de jouabilité et rêvent un jour de jouer à l'intérieur d'un jeu. Quand ils racontent ce rêve, leur regard s'illumine derrière des paupières chargées de sommeil en retard : c'est qu'à force de jouer à tout ce qu'accepte leur console chérie, ils trouvent les journées beaucoup trop courtes. Aussi, ils ont déci-

dé d'arrêter de dormir. Brice, 20 ans, porte des lunettes pétrole pour cacher ses yeux rougis par le manque de sommeil. Pour lui, son « unique fonction » consiste à jouer, jouer et encore jouer : « Les études, je m'en fous ! je veux travailler dans le jeu vidéo... »

Eux, ce sont les screenagers. Ils vivent parmi nous, ou nous au milieu. C'est selon où on se place. On ne peut pas parler de génération spontanée, ce sont les enfants de la télé et des jeux vidéo. Disons que, comme Obélix, ils sont tombés dedans quand ils étaient tout petits. Silver, 18 ans, a toujours eu un paddle dans les mains : « J'ai





Parfois, les screenagers ont besoin de sensations un peu plus physiques. Et hop, un p'tit coup de skate pour épater les potes, et on retourne à sa console.

commencé très tôt. Depuis, je ne me suis jamais arrêté... sauf pour boire mon coke ! ». À leur sujet, on a parlé de génération Nintendo. En référence à l'impact de la société japonaise et de sa mascotte, Mario. Mario c'est leur idole. Avec l'âge, les références ont changé. Elles sont devenues plus culturelles. Quand on les écoute, ils parlent maintenant plus volontiers de Miyamoto – le père de Mario – que du personnage de jeu vidéo. En tous cas, leur dévotion à la marque est sans limite. La meilleure machine de tous les temps : la Super Nintendo. Tous sont unanimes : « Le screenager, c'est un mec qui joue encore sur Super Nintendo, qui hésite entre la Saturn et la PlayStation et qui rêve de l'Ultra 64 ! » En attendant, ils se sentent proche de la console

Le mode de vie du screenager, c'est celui de tout ado américain élevé au coca et au hamburger. Il vit chez ses parents et préfère les caleçons aux slips fourrés. Il porte des lunettes pétroles genre Vuarnet ou Oakley, des pompes Caterpillar avec des fringues de chez Oxbow, pour se donner un air décontracté et sportif à la Jeff Brushie (un champion de snowboard). Il lit peu et exclusivement du Stephen King. C'est logique : il a arrêté ses études après le bac pour se consacrer aux jeux vidéo !



de Sony. Surtout parce que les jeux sont « d'enfer » et que la marque véhicule une culture qui leur appartient déjà ! Malgré tout, ils gardent un œil sur la Saturn car « c'est une machine upgradable ! ». En discutant plus avant avec eux, on s'aperçoit qu'ils cherchent une machine qui ressemble à un PC, qui propose des jeux comme sur PC mais qui soit avant tout une console, surtout au niveau du prix. Les clans ont éclaté et les screenagers carburent à tout ce qui touche de près ou de loin à l'informatique et au jeu en particulier.

POUR RECONNAÎTRE UN SCREENAGER, c'est assez simple : il suffit de regarder son pouce. Un pouce qui n'a plus rien d'humain. Complètement aplati à force de manier le paddle, cet appendice n'est plus qu'une douleur recouverte de Sparadrap ou de corne. Il ne faut pas l'oublier : la fonction principale d'un screenager c'est de jouer et le pouce est en première ligne. Ne leur parlez pas d'autre chose que de jeu. Aventure, simulation, plate-forme, baston : il n'y a que ça qui les intéresse. D'ailleurs, ils sont ouverts à tous les genres, surtout si le jeu est convivial. Ainsi Mario Kart, Bomberman, Puzzle Bobble et Super Family Tennis sont peut-être les jeux qui reviennent sans cesse à leur mémoire quand on leur demande quels sont leurs jeux préférés. Dans leur liste de priorités, les filles sont loin derrière. Leur seule préoccupation : « c'est de bosser dans le jeu vidéo... faire des jeux, être dans un jeu, être le jeu ! » Leurs yeux s'illuminent : ils caressent tous l'espoir d'être le Lucas Art ou le Steven Spielberg des jeux vidéo...

Gilles Sauer

SURÉQUIPÉ

Toutes les consoles sont là. De la Super Nintendo aux dernières PlayStation ou Saturn, le screenager les a toutes sans préférence particulière si ce n'est la convivialité du soft.

Surtout, il faut une télé à la hauteur. Là, le choix est strict : c'est une 72 cm minimum, Matchline de Philips ou Trinitron de Sony. Sans oublier le magnétoscope, indispensable pour « matter » – en VO – les films cultes que sont Star Wars, Blade Runner, Alien, Total Recall, Terminator...



SCREENAGE WAY OF LIFE



Le screenager joue la carte de la décontraction. En tête des sondages, les fringues Oxbow sont tout à fait recommandées. Quand on vous dit que le look est important, on ne vous ment pas !



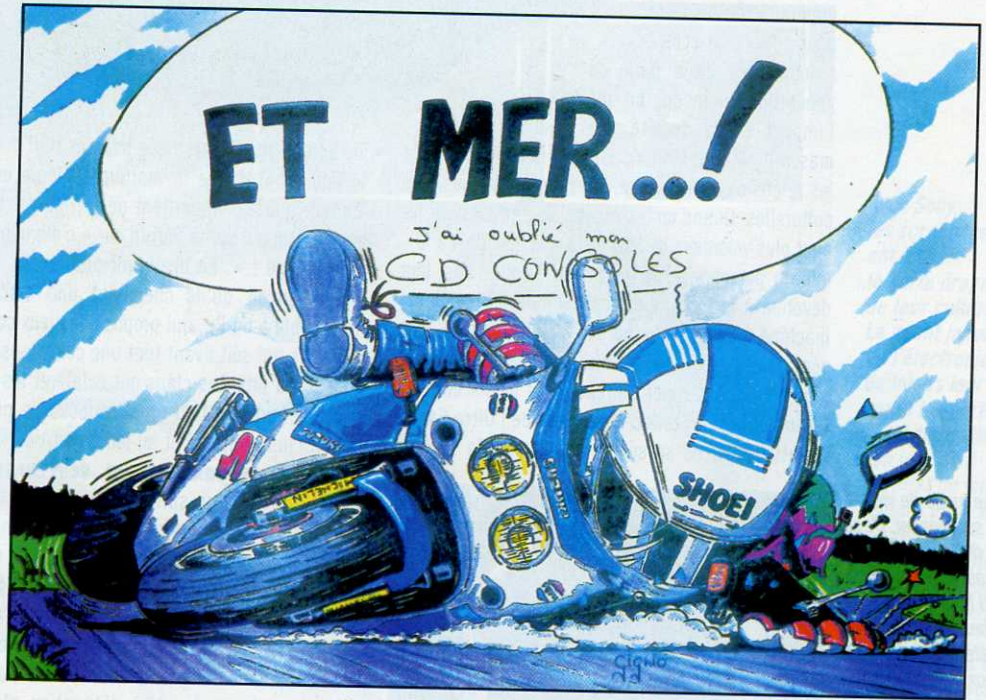
Sega place le screenager au pied d'un écran de jeu géant. Le joueur n'a pas le choix, il doit relever le défi. C'est la nouvelle loi du jeu vidéo à laquelle adhère le joueur.



COURRIER

LES LECTEURS PARLENT

Cette année sera celle de toutes les innovations. La nouvelle rubrique défoloir est là ! Elle présente des extraits de lettres qui ont retenu notre attention pour leur point de vue loufoque, leurs délires ou encore leur humour. Et ce n'est que le début de la rigolade ! Joyeuse année 1996 !



Restez branché !

Suite au courrier de votre numéro 11, je tenais à vous faire part de ma surprise. Jocelyn Bailly s'étonnait de ne pouvoir brancher sa Saturn sur un ampli pour bénéficier pleinement des qualités sonores de sa console au lieu de celles de son téléviseur. Vous lui répondez qu'il faut être bidouilleur pour « extraire les 3 fils audios » de son câble péritel et « les souder sur les fiches bananes ». Mais c'est inexact, car le câble péritel bidouillé que vous énoncez, existe, et est commercialisé par certains vendeurs de Saturn. Par ailleurs, si certains n'arrivent pas à trouver ce câble, il existe une autre possibilité pour profiter des qualités sonores de sa console grâce à un ampli. Il suffit de posséder un téléviseur avec une prise « phone » (casque) à laquelle on branche le cordon de raccordement RK-G129 de Sony à un ampli, alors on peut

bénéficier du son de sa Saturn à travers un ampli en passant par son téléviseur (dont l'ampli ne traite pas les informations étant relayées par celui extérieur). Cela étant dit, je ne demande pas à être publié.

*Frédéric Lepeltier,
Bourg-en-Bresse.*

Oups ! Trop tard ! Vos explications techniques sont de haute volée. Ellysée a du souci à se faire pour sa rubrique « Repères » !

Des idées ?

CD Consoles : ton mag est super mais il pourrait être mieux au niveau de la notation. Surtout certains critères manquent cruellement (animation, durée de vie, difficulté, fun, sauvegarde). Les étoiles sont une bonne idée mais il faudrait établir un trophée aux jeux très bons (exemple : hit, à posséder absolument, CDC Oscar).

Michael Roy.

Bien vu l'aveugle ! Le système de notation a comme vous avez pu le constater, sinon changez d'opticien, connu un

véritable remaniement. Vos vœux ont été exaucés concernant la durée de vie et l'animation notées sur 20. Pour la difficulté et le fun, le verdict ou bien la rubrique « Pour ou Contre » devraient répondre à vos exigences. L'intérêt est désormais noté jusqu'à six étoiles et différents avis sont fournis. Enfin, la cerise sur le gâteau, des « trophées » viennent récompenser les meilleurs produits. Si avec la synthèse de toutes ces informations vous n'arrivez toujours pas à vous faire une idée du jeu... Je sens que je vais devenir grossier !

Encore un râleur !

Salut les poulets ! C'est le mec qui comme tous les mois, râle pour les fautes d'orthographe ! [...] Je recommence à croire en Sega depuis que j'ai vu les previews de Sega Rallye et de VF2 et surtout depuis que j'ai appris qu'ils s'alliaient à SNK et allaient adopter la technologie M2 pour leur



64 bits, le panard ! [...] La 64 bits de Sega ayant (hypothétiquement) une architecture compatible avec la technologie M2 de 3DO et la 64 bits Sega étant annoncé comme rétro compatible avec la 32 bits actuelle, pourra-t-on jouer avec des CD Saturn 32 bits (Sega Rallye) sur une M2 3DO ?

Naf.

Salut ma poule ! Les fautes d'orthographe sont là pour vous rassurer : les testeurs ne sont pas des surhommes (quoique !). Errare humanum est comme disait l'autre... En revanche, là où on assure un peu plus, c'est en info. Et je peux vous dire que si l'accord passé entre Sega et SNK est confirmé, le mariage avec 3DO est à mettre dans les pertes et profits ! En effet, avec le rachat de la technologie de la M2 par Matsushita, les projets de Sega partent en fumée. Il ne leur reste plus qu'à développer eux-mêmes, avec leur petit bras musclés, leur propre 64 bits. Ils y arriveront, c'est sûr. Mais la M2 semblait être l'occasion pour eux d'obtenir une technologie performante dans un délai très court. Life's a bitch, ya know !

Soyons clairs !

Bonjour à toute l'équipe et joyeux anniversaire. Si je prends ma

plume pour vous écrire, ce n'est pas que pour vous féliciter d'avoir si bien réussi à faire un magazine clair qui parle de toutes les consoles sans discrimination. En effet, quelle ne fut pas ma surprise de voir le numéro 11 si vide de nouveautés Jaguar. Deux, voire trois minuscules news alors que le CD est sorti début octobre avec quatre CD dont deux jeux, une démo et un CD de musique. Mais il n'y a pas que ça, où sont les critiques de Flip Out, Flashback, Ultra Vortek, Power Drive Rally, White Man Can't Jump et Rayman qui, m'a-t-on dit, serait plus maniable, plus fluide et aurait plus de niveaux que la version PlayStation. Vrai ou faux ? Il ne suffit pas de leur donner trois lignes de présentation dans un dossier, il faut faire leur critique (la plupart positive ?).

J.L. (94).

Enfin quelqu'un qui a la délicatesse de nous souhaiter un bon anniversaire ! Power Drive Rally a fait l'objet d'un test de trois pages dans CDC numéro 12. Les autres produits auxquels vous faites allusion nous sont bien parvenus, mais n'ont pas suscité l'enthousiasme général... Contrairement à ce que l'on a pu vous dire, Rayman sur Jaguar n'est pas aussi bon que la version PlayStation ou Saturn. Ces versions bénéficient en effet de musiques qualités CD et d'effets absents sur la 64 bits d'Atari tels que le brouillard ou des rampes glissantes. Désolé !

Défouloir

© Continuez, votre magazine est génial, peut-être que plus de tests seraient les bienvenus (mais bon, comme dit l'autre : « Nobody's perfect »). Frédéric Lepeltier, Bourg-en-Bresse.

Détrompez-vous, nous sommes parfaits depuis que nous avons publié plus de 70 pages de test dans le numéro 12 ! Avez-vous au moins remarqué que depuis la nouvelle formule, celle qui lave plus blanc que blanc, le nombre de critiques de jeux a sensiblement augmenté !

© Je vais parler des points faibles de la Saturn, tout d'abord, aucune sortie audio stéréo que l'on peut brancher sur une chaîne Hi-Fi, comme c'est le cas avec la PSX quand on sait combien l'ambiance sonore contribue aux sensations éprouvées, c'est une très grosse lacune. Jérôme L.

Erreur mon ami ! Lisez plus loin les conseils de Frédéric Lepeltier et vous verrez qu'il est tout à fait possible d'avoir sa Saturn sur une chaîne Hi-Fi !

© N'est-il pas interdit par une loi de passer des pubs aussi nulles que celles de la PlayStation à la télévision ? L.J.

Pour une fois qu'une console bénéficie d'une campagne de pub digne de ce nom, vous y allez un peu fort mon ami ! A part les Game Boy et les Game Gear, il y a en effet peu de place pour nos machines préférées sur le petit écran. Alors un peu de tolérance même s'il est vrai que les spots français n'arrivent pas à la cheville de ce qui se fait aux States...

© Chaque fois que l'on joue sur sa Saturn, on ne peut s'empêcher de comparer à la PlayStation et l'on se dit « Merdre, c'est vrai que c'est nul » car on a l'image d'un Wipe Out collé dans la tête. Natural Born Player, C.Z. Suisse.



Merdre alors, un Wipe Out collé dans la tête, même d'un Suisse, ça doit être quelque chose ! Wipe Out est certes très beau mais y avez-vous déjà joué ? On ne peut pas dire qu'il s'agisse du titre le plus fin de la PlayStation ! N'oubliez pas que la chose la plus importante reste le gameplay. Pour le coup, vous me réitérez deux avec un pater.

© Fan de Michaël Jackson et de jeux vidéo, j'aimerais savoir si un jeu sur la star (genre Moonwalker sur Mega Drive ou autre) est prévu sur la PlayStation, étant donné que Michaël Jackson appartient à Sony Music. Miguel Da Silva.

Bambi sur PlayStation ? Chez Sony, rien n'est prévu pour l'instant. Depuis ses débuts pédophiles, il semble que les annonceurs comme Pepsi-Cola ne soient plus si enthousiastes à l'idée d'exploiter son nom !

© Tout d'abord, veuillez m'excuser de vous écrire à la machine à écrire ; je sais, c'est impoli de faire un courrier de cette sorte, mais c'est lisible pour le pigiste, (moi au moins, je pense à lui, à ses pauvres petits yeux qui doivent souffrir le martyre de lire du courrier illisible).

Premièrement, je ne suis pas pigiste (on a sa fierté tout de même !) et secondement, mes yeux (biens) sont rompus à la lecture des lettres les plus immondes qu'il soit ! Cette capacité est le fruit d'un dur labeur qui a commencé lorsque j'étais enfant avec... mais je ne suis pas là pour vous parler de moi !

© À la sortie de la Saturn, je fus impatient de voir la conversion de Daytona sur console, et là, déception totale, on aurait dit un jeu sur le Mega-CD avec plus de couleurs [...] Donc le jeu par lui-même est bien programmé. Mais malheureusement, à la présentation du jeu, il saccade de trop, je me suis dit « je vais faire une partie ». Au bout de quelques instants, j'ai dû arrêter, trop de saccade (claping décevant). Jean-Marc Piton, Bully-Les-Mines.



Le « claping » est décevant ??? Vous voulez dire que les applaudissements ne sont pas à la hauteur de vos espérances ou que le « CLIPPING » du jeu est très médiocre ?

© Connaissez-vous la dernière nouvelle ? Non ! Alors chut... Entrons dans les bureaux de Sony ! Quoi ! Une PlayStation 2 ! Et pour le printemps 96 !? L'info (l'indiscrétion) vient d'une branche bien placée de Sony ! Mais cela, ne le répétez pas ! Aussi dingue que cela puisse paraître, cette nouvelle est tout à fait vraie ! Sony ne confirmera pas, bien sûr ! Car alors comment justifier aux clients la validité de l'achat de la console première mouture. Mais où arrivera-t-elle en premier ? Probablement en Europe et au Japon pour contrer l'arrivée de l'Ultra 64 en avril. L'arrivée prochaine des 3DO M2 et Jaguar 2 justifiant d'autant plus cette arrivée prématurée [...] Sony fera-t-il un volont ? (je ne connais pas tous les secrets de Sony !). Emilien, Douai.

Ah et bien, en voilà un qui ne doute de rien ! Je ne savais pas que CDC était là jusque dans les asiles ! À moins qu'il ne s'agisse d'un évadé. Ah, mais notre reporter de choc revient tout droit du Japon et nous ramène un document qui semble confirmer vos dires. Au nom de l'information, nous nous devons de la diffuser sans vérifier la source...



de l'information, nous nous devons de la diffuser sans vérifier la source...

Coup de gueule ?

C'est vrai ça, pourquoi ne pas l'ouvrir ? Profitez de notre tribune libre pour nous faire part de vos humeurs sur les jeux que vous aimez ou que vous n'aimez pas. Tous les mois, nous vous ouvrons nos colonnes pour y recueillir vos réactions à chaud ou à froid sur tous les sujets et toutes les questions qui vous intéressent. Il n'y a que l'embarras du choix : jeux, consoles, tests, prix, techniques... Le débat est ouvert et vous êtes libre de le diriger. On attend maintenant vos missives avec impatience...

Rumeur ou pas ?

Chère rédaction de CDC. À une époque où tous les constructeurs ne jurent que par le CD-Rom, le choix du support cartouche fait par Nintendo ne risque-t-il pas de handicaper sérieusement dans l'avenir ? À moins que, comme Atari l'a fait pour sa Jaguar, Nintendo ne se ravise et ne dote sa console 64 bits d'un lecteur de CD-Rom ? À ce sujet, beaucoup de rumeurs laissent présager un lecteur de disque optique pour l'Ultra 64 : qu'en est-il ? Combien d'informations ses cartouches pourront-elles contenir (en méga octets) ? Je crains aussi un coût de production plus élevé pour ces cartouches que pour des CD-Rom standards, et donc un prix des jeux beaucoup plus élevé : ai-je raison de m'inquiéter outre mesure ? De plus, Nintendo mène une politique assez singulière, c'est-à-dire celle de demander l'exclusivité des ludociels Ultra 64. N'est-ce pas là aussi un sérieux handicap pour l'avenir de la machine ? Au fait, avez-vous des informations sur sa date officielle en France, son prix, le contenu du bundle, le nombre d'éditeurs et une petite liste des jeux prévus sur cette console ?

En somme, ai-je raison de garder

mes économies pour attendre patiemment la sortie de l'Ultra 64, ou bien dois-je m'attendre à la voir se faire avaler par les PlayStation et autres Saturn ? Merci de me répondre...

William König, Forbach.

Cher lecteur, la rumeur d'un lecteur de disque optique pour Nintendo 64 est fondée. Cet appareil ne verra se greffer sur la console que bien après sa sortie officielle au Japon. Sa capacité théorique est d'environ 120 méga octets, soit six fois moins qu'un CD-Rom classique, mais en contrepartie les ingénieurs sont arrivés à compresser les données dans un rapport de 1 à 8. De plus, la vitesse de lecture sera dix fois plus rapide. Nintendo ayant l'habitude du marché de masse, on peut tabler sur une quantité phénoménale, à moyen terme, de disques optiques. Tout dépend bien évidemment du succès de la console, mais à un prix n'excédant pas les 250 dollars, la firme de Kyoto compte en vendre des brouettes. Le prix des softs devrait donc être un peu cher dans un premier temps, puis connaître une baisse au bout de quelques mois.

La politique d'exclusivité pratiquée par Nintendo n'est pas nouvelle. Sony fait la même chose mais semble quand même un peu moins exigeant en ce qui concerne sa durée. Pour plus d'informations, je ne peux que vous renvoyer au dossier exclusif sur le Shoshinkai !

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

JPEG, MPEG Il faut choisir...

Nul besoin d'être prophète pour s'en assurer : le XXI^e siècle sera multimédia ou ne sera pas ! Pour cela, il lui faudra l'aide des techniques de compressions de données. La principale raison de cet impératif c'est que la mémoire est encore très chère.



MPEG ET CONSOLES

• **La Saturn** dispose d'une carte add-on qui permet de décompresser le MPEG. Les possesseurs de la Saturn peuvent ainsi jouir du même plaisir que ceux du CD-i. Environ 1190 F.

• **La 3DO** possède également une carte FMV. Malheureusement, hormis les films, aucune application n'a jusqu'alors bénéficié de cette technologie. Environ 1200 F.



La nature a horreur du vide, c'est bien connu. L'homme, et spécialement le développeur, n'échappe pas à cette règle. Toute la mémoire du monde ne sera jamais suffisante pour endiguer l'imagination d'un créateur. Ainsi, quand vous achetez une cartouche de 32 Mb, la capacité effectivement mise dans la cartouche est cinq fois plus importante. Sans compression de données, vous n'auriez pas les seize personnages de Super Street Fighter II... Dès qu'un développeur se retrouve confiné à un certain espace mémoire, il l'agrandit « virtuellement ». Le JPEG et le MPEG sont les plus puissants algorithmes en matière de compression d'images fixes et d'animations vidéo. Leur existence est cruciale pour le développement du multimédia.

Il existe différentes manières de compression des données. Le principe est simple. Imaginez que vous disposez d'un tube contenant 20 boules de couleurs différentes. Ces boules se classent en quatre familles de couleurs : le rouge (R), le vert (V), le jaune (J) et le



bleu (B). Vous devez mémoriser l'ordre de ces boules. Deux solutions s'offrent alors à vous : retenir la couleur et le rang de chaque boule ou alors compresser les données. Voici la séquence : RRRJJ JVVVV RRVVB BBBBR. La méthode la plus naturelle pour garder souvenir de cette séquence est de la coder ainsi : 3xR 3xJ 2xV 1xB 1xV 1xR 1xV 1xR 1xV 5xB 1xR. Bien sûr, ce principe n'est utile qu'en cas de répétition de séquences. En fait, on ne peut compresser que ce qui se répète. Un bon algorithme de compression de données se caractérise par son aptitude à rechercher des séquences identiques pour en réduire le résultat final. *

Le MPEG dispose d'une qualité supérieure à celle du VHS malgré la compression.

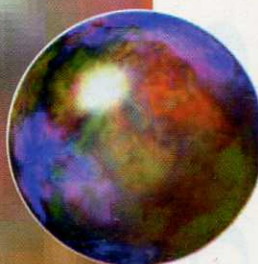


LE JPEG

Le Joint Picture Expert Group est le plus connu des algorithmes pour compacter des images. La particularité du JPEG face aux autres algorithmes est qu'il autorise de

grands taux de compression sur tout type d'images alors que les autres ne sont efficaces que dans certains cas. L'avantage effectif qu'il possède réside dans le fait qu'on peut choisir sa qualité finale et ainsi le taux de compression. L'algorithmie qui rend possible la compression en JPEG utilise de nombreuses connaissances de physique, de mathématique, d'optique. À part la compression fractale qui n'est pas encore couramment utilisée, rien ne rivalise avec le JPEG en ce qui concerne les images fixes. Son plus gros inconvénient : la lenteur de décompression des images traitées. La SNES ou la Mega Drive n'avaient pas assez

de puissance pour utiliser des fichiers JPEG. Par contre, la Jaguar ou la PlayStation disposent de programmes ou de puces spécialement conçus pour gérer ce type de fichiers. Pour conclure, soulignons que plus la compression JPEG est forte, plus la qualité de l'image finale est réduite.



LE MPEG

Le Motion Picture Expert Picture Group est le grand frère du JPEG. Il s'agit d'un format de compression de séquences vidéos animées. Il intègre la compression d'images et de sons simultanément. Son avantage net face aux autres formats du même type (CinePak...) est qu'il dispose d'une qualité accrue. Le MPEG est une norme. Lorsqu'on évoque le Full Motion Video, il s'agit en fait de MPEG. Il y a plusieurs générations de MPEG. Les CD-i utilisent le MPEG1. Le MPEG2 est déjà plus élaboré, il propose une meilleure qualité avec une réduction de la mémoire nécessaire. Le MPEG3, à l'étude depuis un certain temps, devrait être bientôt disponible.

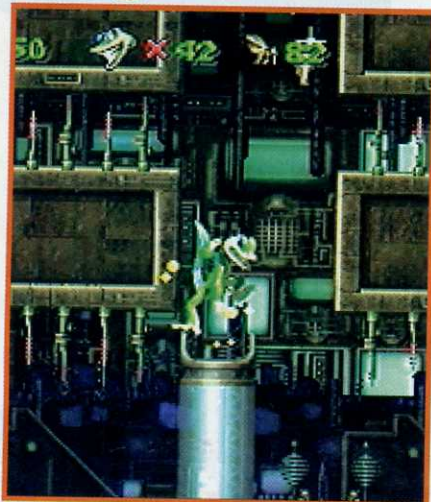




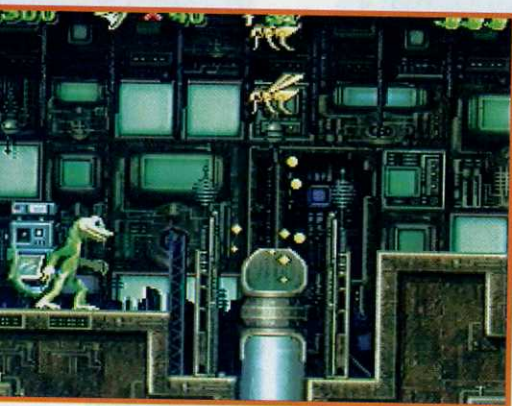
SOLUCES

LES BONS TUYAUX

REZOPOLIS Knight Fever



Cela ne fait que dix secondes que vous avez commencé le niveau et déjà on attaque les grosses hostilités. En effet, j'espère que vous êtes un accro du paddle car votre dextérité va être mise à dure épreuve. Après avoir emprunté le tube, vous voilà comme par enchantement suspendu dans les airs. Première chose, collez-vous à la proie de gauche. Ensuite, le but du jeu est de passer sur celle d'en face et ainsi de suite. La manipulation est la suivante : vous devez laisser le bouton <L> maintenu, et maintenant faites diagonale droit-haut et bouton <C> pour sauter. Au départ ce n'est pas très évident, mais vous serez bien obligé de vous y adapter très vite.



Maintenant que vous êtes familiarisé avec les tubes, il faut que vous pensiez à les utiliser. Par exemple celui-ci, il n'est pas seulement là pour le décor. Pour les avarés de bonus, attardez-vous ici

vous ne serez pas déçu. Passez par l'entrée et accélérez dans le tube avec <L> pour prendre suffisamment d'élan. En sortant du tube, sautez pour vous accrocher à la paroi. La technique est assez ardue, mais au moins vous serez vraiment fin prêts pour la suite du jeu. Par ailleurs, vous allez avoir droit à un labyrinthe de tubes. Ne perdez jamais de vue qu'il faut partir vers la gauche pour aller à droite.



Quand vous serez dans le labyrinthe, vous pouvez bien évidemment vous orienter dans les embranchements. Pour cela, il vous suffit d'anticiper le carrefour en pressant la croix directionnelle dans le sens voulu. Cela vous évitera de faire un nombre incalculable de tours de machine à laver sans vous en rendre réellement compte. Dans le feu de l'action, n'oubliez pas la télécommande qui se trouve sur votre chemin. La sortie n'est désormais plus très loin. En suivant ces quelques conseils, vous devriez y arriver sans encombre. Rendez-vous au prochain et dernier niveau.

REZOPOLIS On the move



Sur ces tapis diaboliques, il y a une technique pour s'en sortir. Sur ces derniers, vous serez tour à tour entraîné à droite ou à gauche. Pour parer à cela je vous conseille tout d'abord d'analyser le sens dans lequel le tapis vous oriente, puis d'utiliser la technique suivante : vous devez aller dans le sens contraire de la marche du tapis. (normal puisqu'il est là pour chercher à vous empêcher de progresser dans le niveau). Le problème est maintenant que vous progressez à une vitesse vraiment lente. Donc, vous devez utiliser la touche <L> pour donner un coup de turbo. Il se peut que vous alliez maintenant trop vite. Faites donc un jeu de va-et-vient avec le bouton <L>. Autre chose importante, ne paniquez pas quand vous apercevez ces grenades qui tombent du plafond. Elles ne vous tueront pas ! Elles sont là uniquement pour vous repousser et vous faire tomber dans les trous.

Utile : les vies illimitées

Pour aller au bout du jeu, mieux vaut avoir des vies en nombre quasiment continu. Pour cela, il existe une astuce très utile. À vous de juger...

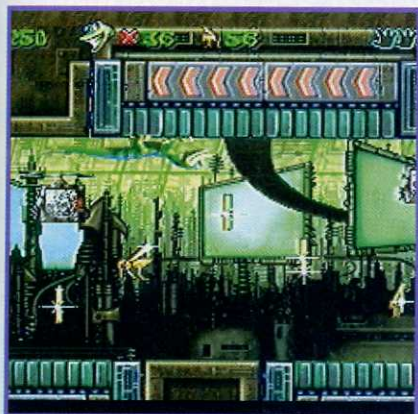
Allez à Toonland, et refaites le stage nommé Rock it. En chemin, faites une halte au troisième appareil photo. Faites une sauvegarde et sautez dans le vide en plein sur les piques. Avancez ensuite sans inquiétude jusqu'à un trou dans lequel vous devez sauter ! Au fond, vous trouverez quatre vies. Laissez-vous perdre et renouvelez l'opération autant de fois que vous le jugerez nécessaire. Ainsi, vous n'aurez plus l'angoisse de tout recommencer depuis la dernière sauvegarde.



3DO

Gex (Dernière partie)

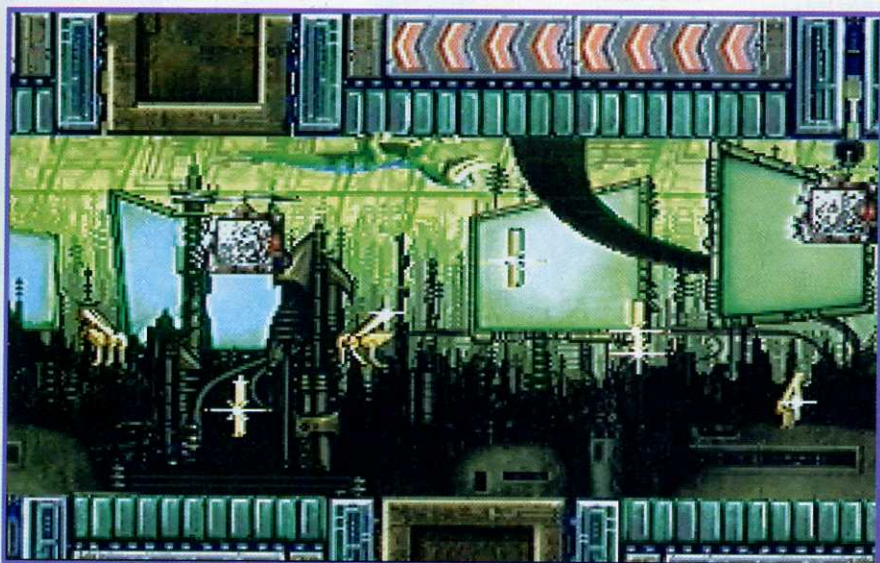
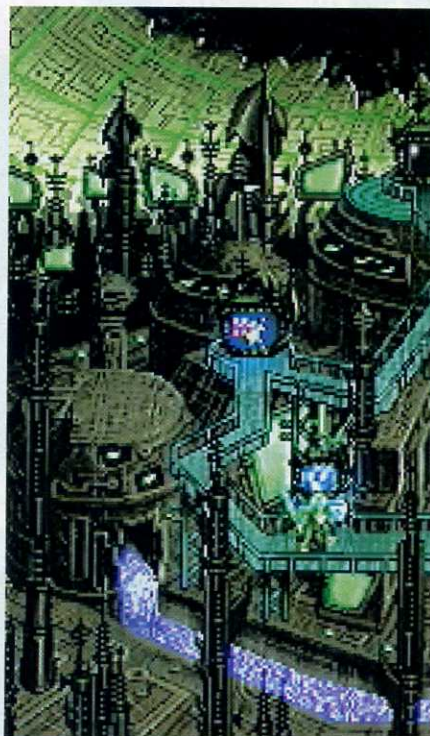
Cette fois, c'est la fin ! Les programmeurs ont poussé le machiavélisme au maximum et vous apprécierez certainement notre aide pour terminer le jeu. Partout où vous passerez, ce sera l'enfer : les ennemis sont omniprésents et chaque pas est un pas de plus vers le danger. Une seconde d'absence et c'est quasiment la mort assurée... Une soluce proposée par Rudy Burnay.



Dans le coin, deux solutions s'offrent à vous. Vous pouvez prendre le bonus de foudre pour exterminer les hordes de télévisions sauteuses, en passant par le plafond. Cette technique n'est pas rapide mais elle a au moins le mérite d'être sûre. Pour les téméraires et les blasés de la vie, je vous conseille l'option « on rentre dans le tas ». Pour cela, courez en permanence avec <L> sans vous arrêter, et tirez sur tout ce qui bouge et qui serait à une portée de coup de queue. Cherchez bien la technique qui vous semble la plus appropriée, car, sans vouloir vous porter la poisse, quelque chose me dit que vous serez amené à repasser par ici. Arrivé au bout du tapis, montez au plafond, et continuez votre chemin tant que vous n'êtes pas bloqué. Maintenant, il faut passer de l'autre côté. Pour ce faire, attendez que la double bulle soit à votre hauteur et faites un grand saut avec <L> enfoncé.

Maintenant, une petite série bonus et options en tout genre. Si vous longez la paroi droite, une vie vous attend tranquillement en bas. Si par contre vous manquez de point de vie mais pas de vie, vous avez toujours l'option de mettre un coup de queue dedans pour récupérer tous vos points de vie. Ensuite, remontez et n'empruntez pas tout de suite le couloir de droite. Continuez à monter presque jusqu'au plafond. Maintenant, réutilisez la technique précédemment expliquée pour passer les double bulles et revenir sur la paroi de gauche. Vous trouverez une plate-forme avec une warp zone comme sur la photo et bienvenu au bonus stage.

Repassons à des choses plus terre à terre. Après avoir passé les tapis avec brio, vous arrivez sur un tapis roulant avec des piques en face et un trou derrière. Ici, les choses s'aggravent. Pour passer, vous devez faire un demi-saut avec élan. Quelques explications s'imposent. Vous devez faire un grand saut avec <L> enfoncé pour pouvoir passer au-dessus des piques. Puis lâchez-le pour pouvoir éviter de rester collé au plafond. Deux trous après, laissez-vous tomber dedans : un passage secret y est caché. Ainsi, vous éviterez bien des problèmes, et c'est l'occasion rêvée pour vous de faire le plein de bonus. Maintenant, je vous souhaite bonne chance pour la suite, le reste n'est qu'une question de dextérité. Mais si vous êtes arrivé jusqu'ici, c'est que vous êtes capable de finir seul...



rezoportal

Le boss de fin !



Surtout, gardez votre calme, ne cherchez pas à lui sauter dessus pour le tuer ou des trucs bizarres dans ce goût-là. « De ce boss, deux choses savoir tu dois mon petit ami ». La première, c'est comment le frapper sans le rater.

La seconde, c'est comment éviter de se faire frapper. Pour le frapper, montez sur la paroi, passez de télé en télé, rapidement de préférence. De l'autre côté, donnez un coup de queue sur l'objet qui protège le tyran. Mais attention, cette option ne vous permet de tirer qu'une seule salve. Attaquons le second point. Vous ne devez jamais tirer sur le boss à distance. En effet, lorsque vous avez le bonus, vous devez être sûr de ne pas le louper, car dans le cas où c'est lui qui ne vous loupe pas, vous perdriez un point de vie. En conclusion, restez le plus longtemps possible avec le bonus actif. Passons aux réelles hostilités. La première arme qu'il utilisera contre vous, c'est le bug. Pour parer cette attaque, restez sur le sol, attendez-le et sautez alors sur place. Passons à la rafale : mettez-vous en bas dès que vous avez pris l'insecte, il lancera alors sa première rafale. Quand celle-ci sera terminée, remontez vers le haut avant qu'il ne lance la seconde. Vous pourrez alors faire demi-tour, mais il vous attend de pied ferme avec une nouvelle arme. Le laser est une arme fatale si vous restez sur le sol, mais ridicule si vous restez scotché au mur. La dernière arme, les boules, sont les plus difficiles à éviter. Dès que vous en apercevez une, précipitez-vous sur le sol. Vous devez alors faire un mouvement de droite à gauche pour les éviter une à une. Il ne reste plus qu'à le frapper encore un petit peu et vous en viendrez à bout. Bon retour chez vous !



ASTUCES

DES TRUCS EN STOCK

Wing Commander 3DO



Comme vous le savez sans doute, il existe des fins multiples à Wing Commander III. Cependant, si vous vous trouvez bloqué dans une de vos campagnes, ce cheat vous sera d'une grande utilité. Allumez donc votre 3DO et lorsque vous arrivez à l'écran New Game/Load Game/Continue Game appuyez en même temps sur L et P. Le curseur passe alors sur vos trois options. Appuyez sur A quand il passe sur Continue et l'écran debugging apparaîtra. L'option la plus intéressante est Finger of Death. Pour l'utiliser, sélectionnez une cible et sur X et A en combat. Toute forme de vaisseau est détruite. Attention ! Cette manipulation affecte aussi vos coéquipiers.

Rayman PlayStation

Pour obtenir une image dans l'image faites « Pause » durant le jeu, puis tout en maintenant enfoncé R2, faites la séquence suivante : Cercle, Cercle, Gauche, Cercle, Cercle. Si vous n'avez plus que 0, 1, ou 2 continues et que vous désirez voir la fin du jeu (ça arrive !) alors faites la séquence suivante sur le second paddle lorsque vous êtes dans l'écran de continue : haut, bas, droit puis gauche. Youpi, vous aurez alors 10 continues à votre crédit.

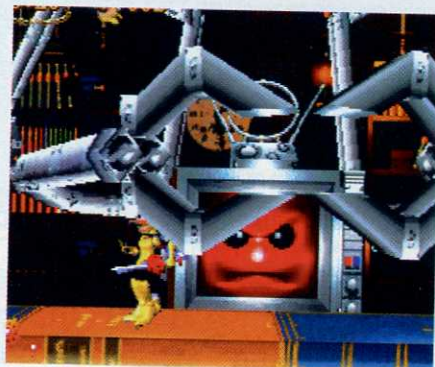
Voici le code qui complète tous les niveaux : 0 D 2 K V 7 W W M D.

Enfin pour terminer, un cadeau bonus : après le logo d'Ubi Soft, maintenez appuyés successivement : L1, L2, R1, R2.

Maintenez ces touches enfoncées. Quand l'animation du mur en briques apparaît, appuyez en plus des boutons pré-cités le bouton Start. Lorsque l'écran devient noir, relâchez tout (enfin... presque !).

Clockwork Knight Saturn

La sortie de Clockwork Knight révolutionna le monde des jeux de plate-forme. Aujourd'hui (quelques mois après), il nous est possible de vous dévoiler quelques astuces pour vous simplifier la vie, ou même, pour vous faire admirer la scène de fin (une scène cinématique fantastique). Commençons par vous révéler le moyen de franchir les niveaux très simplement. Lorsque les mots « Press Start Button » apparaissent à l'écran, faites Gauche, Haut, Droite, Bas, Bas, Droite, Droite, Haut, Droite. Ensuite, il ne vous reste plus qu'à mettre vers le haut ou vers le bas pour sélectionner le niveau auquel vous désirez commencer. Pour obtenir 999 vies (bien plus qu'il n'en faut pour finir le jeu !), vous pouvez faire une autre manipulation de boutons lorsque l'insigne « Push Start Button » apparaît. Tenez-vous bien, ce n'est pas facile : Haut, Droite, X (neuf fois de suite), Bas (six fois de suite), Gauche (sept fois de suite), Z, X, Y, Y, Y, Z. Si vous avez réussi à entrer le code parfaitement, vous devriez entendre la musique principale de Clockwork Knight. Enfin, pour ceux qui n'auraient jamais vu la fin du jeu, ou pour ceux qui aimeraient la revoir sans devoir finir le jeu auparavant, il suffit que vous fassiez (lorsque l'écran affiche un « Press Start Button ») rapidement Droite, Haut, Gauche, Haut, Droite, Haut, Droite, Gauche, Haut, Droite, Gauche, Haut. La séquence de fin se met automatiquement en route si vous ne vous êtes pas trompé.



Novastorm PlayStation

Pour avoir le select stage est ainsi avoir accès à tous les niveaux du jeu, entrez le mot « TWIRLY » + un espace dans le tableau des High Scores. Retournez ensuite au menu des options.

Slam'n Jam 3DO

Tous les codes qui suivent doivent être entrés au second écran noir entre l'écran statistique des visiteurs et l'entre-deux du début de partie (choisissez votre équipe, passez l'écran home stats puis les visiteurs stats en appuyant sur Start. Entrez ensuite le code !). Pourcentage de réussite au tir : laissez enfoncée la touche L et un indicateur apparaîtra au-dessus du panier.

Petits joueurs : tapez successivement sur la touche R jusqu'à l'entre-deux. Une fois la partie commencée, mettez la pause puis enlevez-la.

Grande tête : laissez enfoncée la touche R et appuyez successivement sur la touche L jusqu'à l'entre-deux. Une fois la partie commencée mettez la pause puis enlevez-la.

Petits joueurs et grandes têtes : tapez rapidement, les uns après les autres, sur les boutons L et R. Une fois la partie commencée, mettez la pause puis enlevez-la.

Super Dunks : laissez les boutons A et B enfoncés. Dès que la partie débute, mettez la pause et enlevez-la. Vous pouvez maintenant relâcher ces deux boutons.

Super Speed : laissez les boutons A, B et C enfoncés. Dès que la partie débute mettez la pause et enlevez-la. Vous pouvez maintenant relâcher les trois boutons.

Mortal Kombat PlayStation

Pour jouer avec Smoke : lors du chargement du jeu, effectuez des tours dans le sens des aiguilles d'une montre avec la croix directionnelle en partant de la droite jusqu'à ce que l'écran de code apparaisse. Entrez ensuite le code suivant : appuyez sur R1 une fois, sur le bouton triangle 6 fois, le bouton Cercle 9 fois et finalement le bouton X 6 fois. Si vous le faites correctement et assez rapidement, vous entendrez la voix de Shao Khan dire « excellent ». Smoke sera alors présent dans l'écran de sélection.



Jouez avec les programmeurs ! À l'écran de sélection des personnages, appuyez sur triangle, carré, cercle et bas, bas et vous verrez à la place des habituels combattants, 13 des programmeurs totalement jouables avec des coups similaires.

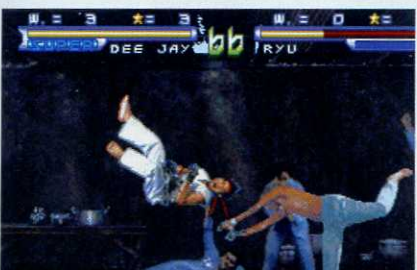
Si vous n'êtes pas assez fort pour vous battre à la loyale, servez-vous de ce cheat pour réduire de moitié les coups infligés à votre personnage. Entrez le code : 3-9-0 0-0-0 pour le premier ou le second joueur. J'espère que vous apprécierez !



Robotica Saturn

Vous n'avez plus d'armes, ou elles ne sont pas assez destructrices pour vous ? Vous avez besoin d'une carte complète ? Votre armure est endommagée ? Pas de problème ! Une astuce très simple vous permet de finir le jeu facilement. Commencez une nouvelle partie et saisissez la première manette. Maintenez les boutons L et R (sur la tranche supérieure de la manette) enfoncés. Ensuite, en imaginant que vous avez trois bras, appuyez sur l'un des boutons de la manette deux. Les résultats sont les suivants. Si c'est sur le bouton X que vous appuyez, votre arme gagne un niveau. Si c'est sur le bouton Y, les portes s'ouvrent automatiquement devant vous sans que vous utilisiez une clef. Le bouton Z vous montre la carte du niveau dans sa totalité. Le bouton A redonne toute son énergie à votre armure (enfin, elle remonte le niveau de votre bouclier, pour être précis.). Le bouton C vous donne 999 munitions. Enfin, pour changer de niveau, utilisez le bouton START.

Street Fighter The Movie PlayStation



ette méthode vous emmènera dans une configuration secrète non mentionnée par le manuel d'instruction. Tout ce que vous avez à faire est de mettre le jeu en pause en appuyant sur le bouton Start durant une partie puis de presser SELECT afin d'obtenir les nouvelles options.

Destruction Derby

PlayStation

Voici quelques codes Monseigneur. Des codes oui, mais des codes Destruction Derby Don PlayStationillo ! Pour tout ceux qui recherchent désespérément le circuit caché, le monastère en ruine, entrez le code suivant en guise de nom lorsque vous entamez un championnat : REFLECT ! Si vous craignez pour la carrosserie de votre voiture de collection, essayez ! DAMAGE ! (respectez les points d'exclamation). Les autres chauffards auront beau faire, vous serez indestructible... Enfin, pour choisir le nombre d'adversaires que vous aimeriez cabosser, tapez NPLAYERS. Bonne route !



Quarantine 3DO

Si ce Doom à la sauce Taxi vous pose des obstacles, appuyez successivement sur les boutons B, C, B et A sur l'écran Select Language. Vous êtes crédité de 10 000 \$ et pouvez sélectionner toutes les armes dès le début. Ce cheat facilitera vos bammades nocturnes...

Cybersled PlayStation

Vous mourrez d'envie de piloter les cinq autres sleds inaccessibles au début sans oser le demander. Ne vous inquiétez plus avec ce petit code de derrière les fagots. À l'apparition de l'écran de présentation du jeu, appuyez avec le premier paddle sur Haut, Gauche, Bas, Droit, Haut, Triangle, Haut, Droit, Bas, Gauche, Haut, Cercle. Vous devriez entendre alors une

explosion libératrice, synonyme du succès à la bouche. Vous n'avez plus alors qu'à vous rendre au menu de sélection des véhicules et à faire votre choix. Bonne chasse !

Hell

3DO

Pour accélérer cette aventure un tantinet trop lente, il existe un fast mode. Pour y accéder, faites apparaître le menu principal à l'aide d'une pression sur le bouton C. Mettez ensuite la Pause et entrez la séquence Haut, L, L, C, R, Haut et Bas. Ou pour faire dans le psychédélique, inscrivez la séquence Haut, B, C, Haut, B et Bas. Bienvenue dans le monde de la vision infra-rouge !



Shin Shinobi Den

Saturn

Génial, excellent, superbe... Les adjectifs me manquent pour décrire ce jeu ! Mais malheureusement, il est très dur. Ce mois-ci, nous vous proposons deux façons de vous en sortir avec les honneurs.

Vous pouvez obtenir 999 Shurikens (étoiles chinoises) en allant dans l'écran d'option. Une fois rendu, maintenez les boutons L et R enfoncés et appuyez successivement sur C, A et B. Le chiffre « 999 » doit apparaître face à « Shurikens ». Pour ceux qui s'angoissent pour leur nombre de vie, il est possible d'en obtenir 99 via une petite astuce. Sur l'écran titre, pianotez A, Z, B, Y, C, X et Start sur la manette 1. Les puristes apprécieront l'astuce suivante : il est possible d'augmenter la difficulté du jeu en « Very, very hard ». Sur l'écran titre, faites A, B, C, B, A et Start sur la manette 1. Enfin (et c'est la dernière astuce ce mois-ci), vous pouvez voir l'ensemble des vidéos qui composent le jeu. Pour cela, à l'écran titre (comme toujours), faites C, X, B, Y, A, Z et Start sur la manette 1.

Ace Combat PlayStation

Votre avion perd de l'huile ? Vous avez la vue basse et mauvaise haleine ? Vos amis vous ignorent parce que vous n'avez toujours pas fini Ace Combat bien que ce jeu soit hyper facile, même en mode hard ? J'ai ce qu'il vous faut ! Un petit code pour obtenir un « Extra Game » sans se fouler le pouce : pendant le chargement du jeu, pressez sur les boutons R1 et Cercle. Des disques volants doivent alors traverser l'écran. Faites ensuite : Haut; Gauche, Bas et Droite. Lors du prochain chargement, vous aurez la joie d'être affublé d'une partie supplémentaire.

Myst 3DO et Saturn

Vous pensiez qu'il fallait au moins une semaine pour finir Myst, vous vous trompiez ! Voici une solution réalisable en moins d'une demi-heure.

1 - Mettez tous les interrupteurs vers le haut. Devant l'horloge, faites tourner deux fois la petite roue et huit fois la grande pour afficher 2h40. Appuyez sur le bouton. Traversez ensuite le pont et allumez le dernier interrupteur.

2 - Retournez au premier interrupteur sur les quais et descendez-le.

3 - Allez à la librairie, et recopiez la page 158 du livre tout à droite sur l'étagère du milieu.

4 - Recopiez le dessin dans la cheminée.

5 - Il ne vous reste plus qu'à sauvegarder et décider laquelle des trois fins vous voulez visionner.

Attention ! Sur Saturn, un fois le jeu terminé, un cheat vous est donné pour voir un making of de dix minutes.

Rise of the Robots 3DO

Ce beat'em up signé Mirage s'est fait une réputation plutôt mauvaise. Afin de relever l'intérêt du soft, les programmeurs avaient prévu quelques cheats...

Pour des astuces en relation avec les cinématiques, rendez-vous au menu des options pour y choisir Cinematics On/Off.

Pour toutes les regarder sur un fond de musique techno, appuyez sur gauche, gauche et droite plus le bouton A.

Pour les visionner sur des rifs signés Brian May, appuyez sur gauche, gauche et droite plus le bouton B.

Pour une soupe de mélodies japonaises, essayez donc gauche, gauche, droite plus le bouton C.

Pour des personnages cachés, allez à l'écran de sélection de ces derniers.

Appuyez sur droite, gauche et droite plus les boutons A, B ou C. Vous pouvez maintenant jouer avec le Supervisor.

Appuyez sur droite plus A, B ou C en mode entraînement pour jouer contre le Cyborg.

Tekken PlayStation

Il existe un nombre important d'astuces pour ce jeu, ainsi qu'une liste imposante de coups spéciaux et de combinaisons. La présence de dix-huit (et non pas dix-sept !) personnages n'est pas fait pour faciliter les choses... Car il est, évidemment, possible de jouer avec tous ces guerriers ! Le jeu simple propose huit personnages principaux parmi lesquels le joueur choisit son champion. Tekken est composé de huit boss de demi-niveau, affiliés à un champion en particulier (par exemple Law rencontre Chang, Nina rencontre Anna, etc.) et un boss final : Heihachi Mishima. Pour jouer avec les huit boss de demi-niveau, il existe deux possibilités : la première consiste à réaliser un « Perfect » aux huit stages de Galaga qui précède le jeu. Pour y parvenir, il existe une petite astuce permettant de donner un canon supplémentaire à votre vaisseau. Dès l'allumage de votre console, saisissez la manette du deuxième joueur et maintenez enfoncés les boutons L1, Δ , \times et \uparrow jusqu'à ce que Galaga commence. Vous disposerez alors d'un vaisseau dont la force de tir sera doublée. Si vous parvenez (car ce n'est pas encore tout à fait dans la poche) à détruire les 320 vaisseaux qui composent le jeu, vous aurez alors l'occasion de jouer avec neuf personnages supplémentaires, à savoir les huit boss de demi-niveau et un personnage supplémentaire : Kazuya Platine. La deuxième méthode consiste à finir le jeu, en mode « Easy » (facile), avec autant de continues qu'il faudra pour arriver au bout et avec chaque personnage. Les boss de demi-niveau n'apparaissent pas à l'écran de choix des personnages (en mode « Un Joueur »), mais sont tout de même présents. Poussez le curseur simplement au-delà du dernier personnages sur la droite ou sur la gauche et vous verrez apparaître (ô surprise !) la tête des nouveaux guerriers à l'écran. Pour jouer avec Heihachi, c'est une autre paire de manche... Il faut que vous finissiez le jeu (en mode « Easy », si vous le désirez) sans perdre un seul match. Pour vous faciliter la tâche (et pour peu que vous soyez assez bon) vous pouvez réduire le nombre de round à 1, et le nombre de temps à 20 secondes. Ainsi, vous pouvez battre vos adversaires rapidement, soit en jouant la montre, soit en les mettant purement et simplement au tapis, et finir le jeu en moins de 7 minutes (!). Voilà, c'est tout pour ce mois-ci. Le mois prochain, nous vous dévoilerons les enchaînements spéciaux.



Δ \times Δ Δ : Les enchaînements de Lee entament sérieusement la barre de santé.



\rightarrow , \rightarrow + Δ Δ : Armor King se jette sauvagement en avant à la manière de son homologue animal.



\rightarrow + Δ \times : Wang brise les os de son adversaire avec un coup de coude dans le bas du dos.



Δ Δ Δ Δ : Ce sumo est un adversaire très hargneux. Ses coups de poings sont puissants et très efficaces.



\rightarrow , \rightarrow + Δ Δ : La prise de l'étau est un art que seuls Kuma et Jack sont en mesure de réaliser, en raison de leurs tailles.



Δ \times : Kunimitsu possède les mêmes coups que Yoshimitsu.

3615 KONSOL

Tout l'univers **NINTENDO** et **SEGA** !
Tout sur les consoles **Sega Saturn**,
3DO, **PlayStation**, **Mega CD**, **Jaguar**,
Neo-Geo CD... la **TOTALE** !

DINGUE !!!

Tous les trucs & astuces
de **Dragon Ball Z**, et
des centaines d'autres jeux !

Dernière minute !
Tous les coups spéciaux de
Mortal Kombat 3,

Également des milliers de **trucs et astuces**, des centaines de **soluces COMPLÈTES**,
posez vos **questions** à la Rédaction, les **petites annonces** pour acheter, vendre
ou échanger des jeux, des consoles, des livres, du matériel, des CD-Rom...

3615 KONSOL : toute l'actualité du jeu vidéo !

Les Soluces sont également par téléphone au **36 69 53 89*** !

NOUVEAU : Les reliures CD Consoles sont arrivées !



Indispensables pour
conserver vos revues
**Existent en
3 couleurs**

45 F seulement
PORT GRATUIT JUSQU'AU
31 JANVIER 1996 !!

Complétez votre collection, commandez les anciens numéros



1

Tout sur la Saturn



2

Faut-il acheter la 32 X ?



3

Quel avenir pour la 3DO ?



4

Toshinden : la révélation !



5

Dossier Atari Jaguar



6

Panzer Dragon :
l'arme fatale sur Saturn !



7

Daytona USA (sur Saturn)
tient-il la route ?



8

La M2 en exclusivité !



9

Rayman : meilleure jeu de
plateformes du monde ?



10

Dossier complet sur
la Playstation

Classez une année
de CD Consoles et
commencez la
seconde :

2 reliures
85 F

au lieu de ~~140 F~~

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

Je souhaite recevoir :

- ___ reliures CD Consoles
coloris : Bleu Rouge Gris
**Une reliure permet de classer une année
de CD Consoles.**
 les numéros suivants de CD Consoles :
- | | |
|-------------------------------------|--------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> 1 x __ ex. | <input type="checkbox"/> 2 x __ ex. |
| <input type="checkbox"/> 3 x __ ex. | <input type="checkbox"/> 4 x __ ex. |
| <input type="checkbox"/> 5 x __ ex. | <input type="checkbox"/> 6 x __ ex. |
| <input type="checkbox"/> 7 x __ ex. | <input type="checkbox"/> 8 x __ ex. |
| <input type="checkbox"/> 9 x __ ex. | <input type="checkbox"/> 10 x __ ex. |

**35 Francs par exemplaire. Port et manu-
tention : ajouter 10 F par lot de 3 revues.**

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

M. Mme
NOM :
Prénom :
Fonction : Société :
Adresse :
Code Postal : Ville :

Ci-joint, mon règlement par chèque, à l'ordre de Pressimage, d'un
montant total de : _____ Francs.

POUR COMMANDER



49.48.93.40



40.10.95.99



3615 ALLGAMES*JPF

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



Prix - Service - Qualité

Le premier importateur de produits Américains et Japonais

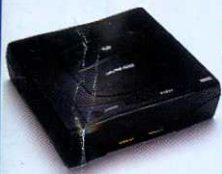
→ 500 m2 d'exposition + de 10000 jeux et machines en stock = plus de choix !!!



→ Livraison CHRONOPOST en 24 H ou Colissimo 24H/48H

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

SEGA SATURN



VERSION au choix

- US
- Japonaise
- Française

ACCESSOIRES

- CABLE PERITEL RGB
- GUN
- 2ème JOYPAD US ou Fr.
- Volant (Spécial Daytona)
- Carte mémoire

NOUVELLE VERSION MULTI-JEUX

- Accepte tous les jeux Américains, Japonais ou Français
- Faites modifier vos anciennes consoles !
- Les versions US et Japonaises sont 25% plus rapides que les versions Françaises.



SONY PLAYSTATION



VERSION au choix

- US
- Japonaise
- Française

ACCESSOIRES

- Quadrupleur
- Câble péritel RGB
- Joystick Arcade - Joypad programmable
- Rallonge Joypad - Câble LINK
- Joypad Néocom (spécial Ridge Racer)
- Carte mémoire

NOUVELLE VERSION MULTI-JEUX

- Accepte tous les jeux Américains, Japonais ou Français
- Faites modifier vos anciennes consoles !
- Les versions US et Japonaises sont 25% plus rapides que les versions Françaises.



ADAPTATEUR SATURN



NOUVEAU

Profitez de toute la logithèque disponible sur SATURN grâce à l'adaptateur universel.

Jouez avec des jeux français, américains ou même japonais sur votre console !

ADAPTATEUR PLAYSTATION



NOUVEAU

Enfin un véritable adaptateur pour PSX.

Il vous permettra de jouer avec des jeux français, américains ou même japonais, quelque soit la version de votre console !

JEUX SEGA SATURN

- STREET ZERO
- VAMPIRE
- HOT TRICK HERO
- LOST GLADIATORS PINBALL
- VIRTUA FIGHTER 2
- SEGA RALLY
- VIRTUA COP + GUN
- X MEN
- TOSHINDEN
- VIRTUAL RACING
- FIFA 96
- THEME PARK
- NHL 96
- HI-OCTANE
- VIEW POINT
- PRIMAL RAGE
- HIGH VELOCITY
- et plus

JEUX SONY PLAYSTATION

- LOADED
- DARKSTALKER
- STREET ZERO
- TOSHIDEN 2
- THUNDER HAWK 2
- CYBERSPEED
- RIDGE RACER 2
- FIFA 96
- ACTUA SOCCER
- CREATURE SHOCK
- DOOM
- KRAZY IVAN
- NHL 96
- WAR HAWK
- ROAD RASH
- PRIMAL RAGE
- ZOOP
- NBA IN THE ZONE
- et plus ...

3 DO



JEUX PC CD-ROM

- FORMULA ONE 2
- WING COMMANDER IV
- THE DIG
- STONE KEEP
- EF 2000
- WORMS
- RAYMAN
- SCREAMER
- MORTAL KOMBAT 3
- WAR CRAFT II
- RIDLE OF MASTER LU
- ELEVEN HOUR
- et plus ...

CARTE MAGIC



Tax : 40.10.95.99



REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS !



Tél : 49.48.93.40

TRUE PINBALL

LES FLIPPÉS DU FLIPPER
VONT TOUS TILTER !!!



ocean

SEGA
SATURN

PlayStation™