

CD CONSOLES

LE MAGAZINE DES SCREENAGERS

7 mai 95 • 30 F

Fatal Fury 3

- Coups inédits, nouvelles techniques
- Street Fighter enfin détrôné

La sélection du mois

- Addams Family Values
- Super Side Kicks 3
- Double Dragon
- Daytona USA
- Fatal Fury 3
- Metal Head
- Stargate
- Tekken
- Gex

Gagnez 1 PlayStation

ECTS Londres
Le glas des 16 Bits ?

Saturn Daytona USA
Tient-il la route ?

Avant-premières

- Shadow Squadron 32X
- Slam'n Jam 3DO
- Dirt Racer Snin
- Chaotix 32X



Addams Family Values
Le Zelda d'Océan (Snin)

Une publication PRESSIMAGE
Suisse : 9 FS
Belgique : 295 FB
Canada : 9,95 \$

Portugal : 00 PTE CONT
DOM TOM : 45 FF
Luxembourg : 2,10 FL



numéro
7

ESPACE

3 games



SUPER NINTENDO

ACTRAISER 2	299,00	NFL QUARTERBACK 95	499,00
ANIMANIACS	299,00	NHL 95	399,00
BATMAN ET ROBIN	349,00	NIGEL MANSEL' INDY	299,00
BLACK HAWK	299,00	POWER DRIVE	399,00
CANON FODDER	449,00	PSG SOCCER	249,00
DEMON'S BLAZON	449,00	SAILOR MOON	399,00
DONKEY KONG COUNTRY	489,00	SECRET OF MANA + GUIDE	449,00
DRAGON	299,00	SOULBLAZER	449,00
DRAGON BALL Z 3: L'ultime Menace	489,00	SPARKS TER	299,00
EARTH WORM JIM	399,00	SPIDERMAN TV	399,00
FATAL FURY 2	299,00	STAR GATE	399,00
FATAL FURY SPECIAL	449,00	STREET RACER	299,00
FIREMEN	499,00	STROUMPFS	299,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	399,00	STUNT RACE FX	449,00
JUNGLE STRIKE	399,00	SUPER INDIANA JONES	429,00
KICK OFF 3	299,00	SUPER PUNCH OUT	449,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE	299,00	SUPER STREET FIGHTER	499,00
LE ROI LION	399,00	TETRIS+ DR MARIO	389,00
LE RETOUR DU JEDI	399,00	TOP GEAR 3000	449,00
MAXIMUM CARNAGE (SPIDERMAN)	249,00	VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP	299,00
MORTAL KOMBAT 2	489,00	WARLOCK	499,00
NBA JAM	299,00	WOLFENSTEIN 3D	299,00
NBA JAM T.E.	399,00	WORLD CUP USA 94	299,00

GENIAL !!! - NECESSITE UN ADAPTATEUR 60 HZ AD29 TURBO : PRIX 99 F
 - AVEC UN JEU ACHETE : 49 F AVEC DEUX JEUX ACHETES : GRATUIT
 ** NECESSITE L'ADAPTATEUR PROGRAMMABLE : PRIX 249 F

PROMO SUPER NINTENDO

MICKEYMANIA	199,00	STAR WING	99,00
ART OF FIGHTING	199,00	MICRO MACHINES	199,00
BUBSY	199,00	MORTAL KOMBAT	149,00
CLAYMATE	149,00	NBA LIVE 95	199,00
CHOPLIFTER 3	199,00	PARODIUS	199,00
DAFFY DUCK	149,00	PILOT WINGS	99,00
DINO DINNIS SOCCER	149,00	PITFALL	199,00
DOUBLE DRAGON	149,00	POPULOUS	169,00
EMPIRE STRIKE BACK	199,00	RISE OF THE ROBOT	199,00
EQUINOX	199,00	SHAQ FU	179,00
F1 POLE POSITION	199,00	SKYBLAZER	199,00
FLASH BACK	199,00	SMASH TENNIS	199,00
GHOUL PATROL (ZOMBIES 2)	199,00	SUPER KICK OFF	149,00
HYPHER V BALL	199,00	SUPER R TYPE	99,00
JIMMY CONNORS	149,00	SUPER SWIV	199,00
JOHN MADDEN 95	199,00	SYNDICATE	199,00
JURASSIC PARK 2	199,00	TERMINATOR 2	199,00
LE COBAYE	199,00	TINY TOON	199,00
LEGEND	199,00	VORTEX	199,00
LEMMINGS 2	199,00	WING COMMANDER 2	149,00
MICHAEL JORDAN	199,00	WORLD CUP USA 94	199,00
		WORLD LEAGUE BASKET	199,00
		WWF RAW	299,00

MEGADRIVE

AERO THE ACROBAT (EUR)	249,00	PROBOTECTOR (EUR)	349,00
ASTERIX ET LE POUVOIR DES DIEUX	429,00	PSG SOCCER (EUR)	299,00
BLOOD SHOT (EUR)	299,00	ROAD RASH 3 (EUR)	369,00
CANNON FODDER	399,00	ROCK AND ROLL RACING (EUR)	399,00
DRAGON BALL Z (JAP)	249,00	RUGBY WORLD CUP (EUR)	399,00
DRAGON (EUR)	299,00	SAMOURAI SHOWDOWN (EUR)	399,00
EARTH WORM JIM (EUR)	399,00	SHINING FORCE II (EUR)	349,00
ECOO THE DOLPHIN 2	399,00	SOLEIL (EUR)	425,00
FATAL FURY II (JAP)	299,00	SPARKSTER (EUR)	299,00
FIFA SOCCER 95 (EUR)	379,00	SPIDERMAN TV (EUR)	399,00
FLINK (EUR)	369,00	STAR GATE (EUR)	449,00
INTERNATIONAL TENNIS TOUR (EUR)	399,00	STREET OF RAGE III (JAP)	299,00
JOHN MADDEN 95	399,00	SYNDICATE (EUR)	399,00
KICK OFF 3 (EUR)	249,00	URBAN STRIKE (EUR)	299,00
LAND STALKER (EUR)	399,00	X MEN 2 (EUR)	399,00
LA LEGENDE DE THORE (EUR)	429,00	WARLOCK (EUR)	449,00
MORTAL KOMBAT II (EUR)	499,00	WORLD CUP USA 94 (EUR)	199,00
NBA JAM (EUR)	299,00		
NBA JAM T.E. (EUR)	399,00		
NBA LIVE 95 (EUR)	399,00		
NFL QUARTERBACK 95	499,00		
NHLPA 95 (EUR)	399,00		
PHANTASY STAR 4 (USA)	590,00		
PGA TOUR GOLF 3 (EUR)	349,00		

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

SUPER NES USA

SUPER NES USA - Prise péritel + 1 manette 790 F

BONKERS (MICKEY)	299,00
BREATH OF FIRE	499,00
DEATH AND RETURN OF SUPERMAN	299,00
DRAGON VIEW	399,00
FINAL FANTASY 3	499,00
FIRE STRIKER	449,00
JOHN MADDEN 95	179,00
MEGAMAN X 2	495,00
MIGHT AND MAGIC 3	495,00
OBITUS	399,00
OGRE BATTLE	495,00
ROBOTREK	495,00
ROMANCE OF 3 KINGDOMS 3	199,00
SAMOURAI SHOWDOWN	499,00
SOUL BLAZER II: ILLUSION OF GAIA	449,00
STAR TREK NEXT GENERATION	199,00
STUNT RACE FX	249,00
SUPER METROID	249,00
SUPER SOCCER SHOOT OUT (EXIT STAGE 94)	299,00
TETRIS 2	299,00
ULTIMA FALSE PROPHET	249,00
ULTIMA RUINES OF VIRTUE 2	299,00
UNIRACER	299,00
WARIO WOODS	299,00
WIZARDRY 5	149,00
X MEN	495,00

SUPER PROMO SUPER NES USA

BATTLE TOADS VS DOUBLE DRAGON	199,00
FATAL FURY	149,00
JOHN MADDEN 95	179,00
MEGAMAN SOCCER	149,00
PRINCE OF PERSIA	149,00
SUPER BOMBERMAN 2	249,00
SUPER SOCCER SHOOT OUT	299,00
SUPER TURICAN	129,00
STREET FIGHTER 2	99,00
VORTEX	149,00
X ZONE (SUPERSCOPE)	49,00

MEGA PROMOS M.D

AGASSI TENNIS (EUR)	99,00
ATOMIC RUNNER (EUR)	99,00
BUBSY (EUR)	149,00
BALL Z (EUR)	129,00
BART'S NIGHTMARE (EUR) (SIMPSONS)	99,00
BUBSY 2 (EUR)	199,00
CASTELVANIA (EUR)	199,00
CHAKAN (EUR)	129,00
DAVIS CUP TENNIS (EUR)	149,00
DRAGON BALL Z (EUR)	299,00
E.A HOCKEY + J.MADDEN	99,00
ETERNAL CHAMPION (EUR)	149,00
FANTASY ZONE (EUR)	99,00
FIFA SOCCER 95	379,00
GLOBAL GLADIATOR (EUR)	99,00
JAMES POND 3 (EUR)	149,00
JOHN MADDEN 94 (EUR)	149,00
KLAX (EUR)	99,00
LEMINGS 2 (EUR)	199,00
LHX ATTACK CHOPPER (EUR)	129,00
LOTUS 2 (EUR)	149,00
MICKEYMANIA (EUR)	199,00
MORTAL KOMBAT (EUR)	149,00
MR NUTZ (EUR)	149,00
NHL 94 (EUR)	149,00
PITFALL (EUR)	199,00
PRINCE OF PERSIA (EUR)	169,00
RISE OF THE ROBOT (EUR)	199,00
ROBOCODE (JAP)	99,00
SHAQ FU (EUR)	169,00
SMASH TV (EUR)	99,00
STREET FIGHTER (JAP)	149,00
SUPER KICK OFF (EUR)	129,00
SUPER STREET FIGHTER (JAP)	299,00
TALMIT ADVENTURE (EUR)	99,00
TWO CRUDE DUDES (EUR)	99,00
ZOOL (EUR)	99,00

SUPER FAMICOM

COTTON 100%	199,00
CHRONO TRIGGER *	649,00
DRAGON BALL Z 4 : ACTION GAME 3	299,00
DRAGON BALL Z 5 (AVENTURE)	399,00
FRONT MISSION	690,00
GOEMON FIGHT 2	299,00
NOSFERATU	399,00
RAMNA 1/2 4	199,00
R TYPE 3	199,00
YUYU HAKUSHO 2	399,00

GIGA PROMO S.F.C

DRAGON BALL Z4 ACTION GAME 3 299 F

DRAGON BALL Z5 (AVENTURE) 399 F

RAMNA 1/2 4 199,00

ART OF FIGHTING 149,00

EYE OF THE BEHOLDER 149,00

HUMAN GP 149,00

ROYAL CONQUEST 99,00

RUSHING BEAT 99,00

RUSHING BEAT SHURA 199,00

SPACE ACE 99,00

SUPER METROID 199,00

ACCESSOIRES

2 MANETTES SANS FIL PROG 299 F

SUPER ADVANTAGE ASCII 249 F

MANETTE ASCII 99 F

ACTION REPLAY pour SUPER NINTENDO ou MEGADRIVE 395 F

ADAPTATEUR MULTI JOUEURS pour SUPER NINTENDO 129 F

ADAPTATEUR MULTI JOUEURS pour MEGADRIVE 199 F

SUPER GAME MAGE 379 FF

ARTICLES DRAGON BALL

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

CASSETTES VIDEO VERSION FRANCAISE N° 4 A11 129 F

DRAGON BALL : LE FILM 129 F

SEGA 32 X

SEGA 32 X 1290 F

COSMIC CARNAGE	449,00
DOOM	449,00
MORTAL KOMBAT 2	TEL
SPACE HARRIER	449,00
STAR WARS	449,00
SUPER MOTOCROSS	449,00
VIRTUA RACING DE LUXE	449,00

PARIS

2 rue Théophile Roussel
75042 PARIS - M° Ledru-Rollin
TEL : (1)43 45 93 82

LILLE

4 rue Faidherbe
TEL : 20 55 67 43

44 rue de Béthune
TEL : 20 57 84 82

STRASBOURG

6 rue de Noyer
TEL : 88 22 23 21

39 rue Saint-Jacques
TEL : 27 97 07 71

DOUAI

3 DO

3DO PAL FZ10- (Plein écran fontionne avec tous les jeux)
+ ALONE IN THE DARK (français) 3.490 F
3DO PAL GOLDSTAR + 3CD 3.490 F

ALONE IN THE DARK (VOIX FRANCAISE)	375,00	PLUMBERS (ADULTES)	375,00
BURNING SOLDIER	375,00	QUARANTINE	299,00
CANON FODDER	375,00	REAL PINBALL	299,00
CARTE FULL MOTION VIDEO	TEL	REBELL ASSAULT	375,00
CARTOON : WOODY WOOD PICKER 3 VOL	99F/99cc	RETURN FIRE	399,00
CORPSE KILLER	399,00	RISE OF THE ROBOT	375,00
COVEN (ADULTES)	279,00	ROAD RASH	375,00
CREATEURE CHOCK	375,00	SAMPLER 2 10 DEMOS + TEST MEMOIRE 15 mn	79,00
CRIME PATROL	375,00	SAMOURAI SHODOWN	375,00
DEADLUS ENCOUNTER	375,00	SAMPLER 3	79,00
DEMOLITION MAN	369,00	SEAL OF PHARAO	375,00
DRAGON LORE	375,00	SEWER SHARK	275,00
FIFA SOCCER	375,00	SEX (ADULTES)	279,00
FLASH BACK	375,00	SHADOW WAR	375,00
FLIGHT STICK (POUR SIMULATION)	590,00	SHERLOCK HOLMES	299,00
GEX	375,00	SHOCK WAVE	375,00
GRIDDERS	375,00	SHOCK WAVE : OP JUMP GATE	279,00
GUARDIAN WAR	299,00	SLAM AND JAM 95	369,00
IMMERCENARY	375,00	SPACE PIRATE	369,00
INTERNATIONAL SOCCER	TEL	STAR BLADE	375,00
JAMMIT	375,00	STAR CONTROL II	375,00
JOYPAD 6 BOUTONS	299,00	SUPER STREET FIGHTER 2	375,00
JOYPAD PANASONIC	349,00	SUPREME WARRIOR	375,00
MEGA RACE	375,00	SYNDICATE	375,00
MEGAZINE + DEMO	50,00	THE ELEVENTH HOUR	375,00
MICROCOSME	299,00	THE LOST EDEN	375,00
MYST	375,00	THEME PARK	375,00
NEED FOR SPEED	375,00	THE HORDE	375,00
NOVASTORM	375,00	TOTAL ECLIPSE	299,00
OFFWORLD INTERCEPTOR	375,00	VIRTUOSO	375,00
OUT OF THIS WORLD	299,00	WAY OF THE WARRIOR	299,00
PATAANK	375,00	WHO SHOT JOHNNY ROCK	299,00
PISTOLET	349,00	WING COMMANDER 3	369,00

JAGUAR

JAGUAR VERSION FRANCAISE+ CIBERMORPH 1 290 F
CD JAGUAR TEL

AIR CARS	399,00	IRON SOLDIER	449,00
ALIEN VS PREDATOR	449,00	KASUMI NINJA	449,00
BUBSY	399,00	SENSIBLE SOCCER	449,00
BRUTAL SPORT FOOTBALL	449,00	SYNDICATE	449,00
CANNON FODDER	449,00	TEMPEST 2000	449,00
CHECKERED FLAG II	449,00	THEME PARK	449,00
CLUB DRIVE	399,00	VAL D'ISERE	449,00
DRAGON : LA VIE DE BRUCE LEE	449,00	WOLFENSTEIN 3D	449,00
DOOM	449,00	ZOOL 2	399,00
FIGHT FOR LIFE	TEL	MANETTE	299,00
HOVER STRIKE	369,00		

PLAY STATION

PSX + 1 JEU AU CHOIX 3 990 F

COSMIC RACE	590,00	RAIDEN PROJECT	490,00
CYBER SLED	490,00	RIDGE RACER	490,00
FANTASTIC PINBALL	490,00	SPACE GRIFFON VF9	490,00
KILEAK THE BLOOD	490,00	STAR BLADE	490,00
MANETTE*	299,00	TEKKEN	490,00
MEMORY CARD	249,00	TOSHINDEN	490,00
MOTOR TOON	490,00	TWIN GODESS	590,00

NEC

PC ENGINE GT 990 F

PC FX 3 990 F

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

CD

CIBER CITY ODEO	49,00
HELL FIRE	99,00
POMPING WORLD	99,00

CDS

ZERO WING	99,00
BURAI 2	149,00
DRACULA X	399,00
GRADIUS 2	299,00
HUMAN SPORT FESTIVAL	199,00
MONSTER MAKER	199,00
ABEL	69,00
KAZEKIRI	199,00
DRAGON BALL Z	549,00

ARCADES CARD

SAILOR MOON COLLECTION	499,00
ARCADE CARD + FATAL FURY 2	990,00
FATAL FURY 2	199,00

MEGA CD

MULTIMEGA + 3 CD 2 490 F.

BATTLE CORP (EUR)	399,00
DUNE (EUR)	399,00
FIFA SOCCER (EUR)	349,00
MISTERY MANSION (EUR)	399,00
MORTAL KOMBAT (EUR)	299,00
NBA JAM (EUR)	399,00
NIGHT TRAP (EUR)	399,00
ROAD RASH (EUR)	399,00
SOULSTAR (EUR)	399,00
STARBLADE (EUR)	399,00
TERMINATOR (EUR)	99,00

NEO GEO

.TEE SHIRT : FATAL FURY SPECIAL, SAMOURAI, WORLD HEROES JET, ART OF FIGHTING 2 99 F/u.
.CARTE DU FAN CLUB 200 F
Permet 50 F de réduction sur tous les jeux et 50 % de remise sur TEE SHIRT, POSTER- Coups spéciaux gratuits.

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

NEO GEO CD

NEO GEO CD + FATAL FURY 3 3590 F

3 COUNT BOUT	399,00
AERO FIGHTER 2	399,00
AGRESSOR OF DARK COMBAT	449,00
ART OF FIGHTING 2	399,00
BASEBALL STAR 2	399,00
BURNING FIGHT	399,00
DOUBLE DRAGON	449,00
FATAL FURY SPECIAL	399,00
FATAL FURY 3 499,00	
FOOTBALL FRENZY	399,00
GALAXY FIGHT	449,00
GHOST PILOT	399,00
KARNOV'S REVENGE	399,00
KING OF FIGHTER 94	449,00
KING OF MONSTER 2	399,00
LAST RESSORT	399,00
MAGICIAN LORD	399,00
MUTATION NATION	449,00
POWER SPIKES 2	399,00
PUZZLE BOBBLE	299,00
SAMOURAI SHODOWN	449,00
SAMOURAI SHOWDOWN 2	449,00
SENGOKU 2	399,00
STREET HOOP	449,00
SUPER SIDEKICK 2	399,00
TOP HUNTER	399,00
TOP PLAYER GOLF	399,00
TRASH RALLY	399,00
VIEW POINT	449,00
WINDJAMMER	449,00
WORLD HEROES II JET	399,00

SATURNE Version PAL

SATURNE + VIRTUA FIGHTER 3 990 F

CLOCK WORK KNIGHT	449,00
DAYTONA USA	549,00
GALE RACER	490,00
GOTHA	490,00
MANETTE	299,00
PANZER DRAGON	490,00
VICTORY GOAL	490,00

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

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

Nom : Prénom :

Adresse :

Code Postal : Ville :

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

Je joue sur :

SUPER NINTENDO MEGADRIVE GAME BOY

SUPER NES MEGA CD GAME GEAR

SUPER FAMICOM NEO GEO

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

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

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

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

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

32 bits, ça se précise...

Comme le dit l'expression, ce mois-ci il n'y a pas photo... L'événement du mois, et même de l'année, c'est la présidentielle ! Et juste derrière... c'est la sortie de Fatal Fury 3 et surtout celle de Daytona USA !!! D'ailleurs, de ce dernier nous en avons fait notre événement. Pour tout vous dire, il y a trois ou quatre malades de simu de course auto à la rédaction. Ils m'ont supplié à genoux (si, si...) pour que nous fassions le point sur les jeux de bagnoles d'hier, d'aujourd'hui et de demain. Vaste programme, ponctué d'une interview d'Alain Prost en personne. Pour en revenir à l'actualité du jeu, L'ECTS de Londres - qui a eu lieu fin mars - nous prouve, une fois de plus, que les 16 bits ne sont plus la priorité des éditeurs. L'objectif avoué de tous : les 32 bits ! On se prépare donc une fin d'année très hi-tech.

Au niveau des critiques, la baston est très présente notamment sur la Neo Geo avec Fatal Fury 3 et Double Dragon et sur la PlayStation avec Tekken. La 3DO vous propose un sublissime Gex, la Super Nintendo pointe le bout de son nez avec Stargate et Addam's Family Values. Enfin, la 32X se blinde avec Metal Head. Sans oublier la Saturn, et son fameux Daytona USA.

Il y a là matière à passer un mois de mai à faire ce qu'il vous plaît !

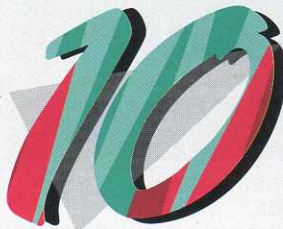
LE COURRIER

● Bon, comme il y a des grèves un peu partout, je ne dirais rien !



L'ACTUALITÉ FRANÇAISE

● L'actualité française a été un peu rabotée ce mois-ci : il faut dire que les infos internationales sont plutôt bien fournies.



L'ACTUALITÉ INTERNATIONALE

● Une fois encore la PlayStation et la Saturn se taille la part du lion. Du côté de chez Sony, vous avez droit à Metal Jacket, Ace Combat, Polygon Wrestler, Zero Divide, Genso Suikoden. Et chez Sega : Devcon 5, Outland, Shin Shinodiben, Riglord Saga, etc.

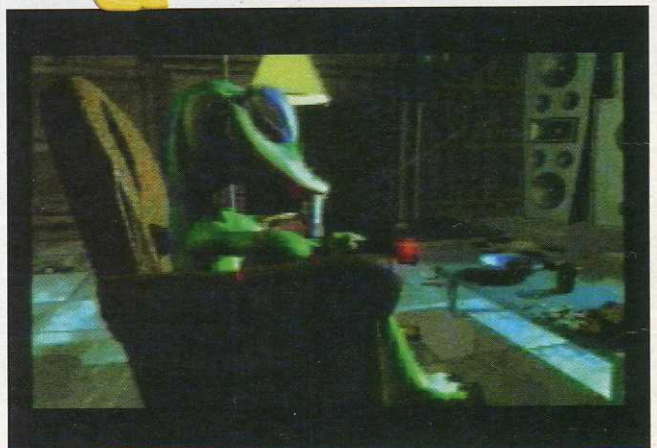


REPORTAGE

● Comme tous les ans L'ECTS réunit à Londres tout le gratin européen des éditeurs de jeux, de la presse et de tout ce qui fait vivre les jeux vidéo sur notre bon vieux continent. Notre envoyé spécial, a tout vu, tout entendu et tout touché...



Après des hits comme Fifa Soccer, Street Fighter et Return Fire, la 3DO s'attaque aux jeux de plates-formes avec le génial Gex !



TOTAL ARCADE

● L'événement du mois en matière d'arcade, c'est l'ouverture de « La Tête dans les Nuages » la salle Sega, à Paris ! CD Consoles était à l'ouverture.

46

LES GENS

● Native, se sont deux jolies femmes, Chris et Laura, qui chantent... et de temps à autre, Chris rentre dans le monde des jeux vidéo !

56

REPÈRES

● Tout ce que vous avez voulu savoir sur le « Home Theatre ». Ou comment en prendre plein les mirettes et plein les oreilles devant sa télé...

58

TV CONSOLES

● Un petit tour du côté de Canal Plus en compagnie de David Chevalier, mentor du livreur de pizza le plus célèbre et le plus télécommandé du milieu : Pizzarollo !

62

DOSSIER

● Deuxième partie du dossier Sega. Cette fois-ci on attaque la partie hardware de la marque.

68

L'ÉVÉNEMENT

● L'événement du mois en ce qui concerne les jeux vidéo, c'est la sortie de Daytona USA. On a donc décidé de revenir un peu sur l'histoire des simulations de sport automobile. Si vous êtes fan du genre, vous verserez une larme en pensant aux longues soirées d'hiver passées aux commandes de bolides de tous types.

80

AVANT-PREMIÈRES

● Dans l'ordre de passage : Chaotix (32X) Dirt Racer (Snes) Slam'n Jam (3DO) Shadow Squadron (32X).

92

LES CRITIQUES

P98 : Fatal Fury 3
P102 : Daytona USA
P106 : GEX
P110 : Tekken
P114 : Double Dragon
P118 : Stargate
P122 : Super Side Kicks 3
P126 : Metal Head
P130 : Addam's Family Values

97

ASTUCES ET MOTS DE PASSE

● Après la première, voici la deuxième partie de la soluce d'Alien vs Predator sur Jaguar ! Bon courage...

136

LES P. A.

● Vous recherchez des jeux, des consoles, des goodies, des posters, etc. etc. Passez donc une annonce dans CD Consoles.

144



Daytona USA a conquis la rédaction. À tel point qu'en plus de la critique, nous vous avons pondu un p'tit dossier sur les simulations de courses qui ont hanté nos nuits. Au fait, notre Saturn a rendu l'âme après 57 heures de compét non stop !




Courrier

Un problème est survenu lors du brochage de CD Consoles numéro 5. La technique du brochage consiste à assembler les pages du magazine. À la suite de cet incident, quelques magazines se sont retrouvés plus maigres d'une trentaine de pages ! Si par manque de chance vous êtes en possession d'un de ces exemplaires, soit vous le gardez comme collector, soit vous rajoutez vos propres tests

agrafés à l'ensemble (et ainsi faire croire à vos amis que vous faites partie de l'équipe) ou bien encore pour ceux qui manquent d'imagination, vous pouvez le renvoyer à l'adresse indiquée ci-dessous pour obtenir en échange un exemplaire complet. Sinon à part ça, toute la rédaction vous souhaite de faire, en mai, ce qu'il vous plaît !

*Cher Mag,
Je vous adresse toutes mes félicitations pour ce magazine que j'attends impatiemment chaque mois. J'ai 19 ans et je me suis décidé à vous écrire pour vous remercier chaleureusement pour le dossier complet sur la Jaguar. J'en possède une et déplore le manque d'attention des revues spécialisées vis à vis de cette machine. Vous êtes la seule revue de jeux vidéo qui s'intéresse à cette console, vous ne l'avez pas enterrée d'office et avez osé analyser de manière objective les causes de sa stagnation sur le marché des consoles. Vous êtes ainsi le seul magazine à ne pas faire preuve de bigoterie à l'égard de la PlayStation ou de la Saturn, cela est tout à votre honneur. Alors, j'espère que vous allez continuer sur cette voie et que vous resterez un magazine où analyses et coup de cœur sauront cohabiter.
Bonne continuation.
Sébastien Charroud, Avignon.*





J'ai découvert votre magazine il y a quelques mois et je vous félicite pour votre travail. Je vous écris suite à la lettre de Gilles parue dans le numéro 4, qui se plaignait d'une grande chaîne de distribution. Vous avez dit que cette chaîne en question ne vendait plus de jeux Jaguar. Cela ne m'étonne pas, les magasins de jeux vidéo font absolument n'importe quoi concernant les prix des jeux. Il suffit d'aller au Boulevard Voltaire dans le 2^{me} arrondissement. Dans certains, le mot d'ordre c'est en gros « t'achètes pas, casses toi ». Pour revenir aux prix, là-bas les prix peuvent changer n'importe quand, ce que je comprends, mais quand on voit la Saturn à 4600 F et 4790 F un quart d'heure après, il y a de quoi se poser des questions. Je ne vous parle même pas de l'accueil et des vendeurs qui répondent à vos questions en rigolant ou en mangeant. Le gros problème, c'est que ces personnes sont des passionnées de jeux vidéo et pas des vendeurs. D'accord, il faut une certaine connaissance en matière de jeux, mais il faut aussi réaliser les différentes étapes de la vente et ne pas donner son avis personnel sur un jeu, parce que le client n'a pas les mêmes goûts que le soit disant vendeur. Certains vous diront qu'un jeu est nul parce qu'il n'aime pas cette catégorie de jeu. Tous les magasins ne sont pas concernés par cette lettre mais j'espère que ça changera l'attitude de certains.

Brice N'Guessam, Bagneux.

Il est clair que tant que les produits, que ce soient les consoles ou les jeux, ne seront pas distribués officiellement en France, les prix seront caution à une inflation galopante. D'un autre côté, la concurrence qui existe parmi les revendeurs (notamment sur le Boulevard en question, compte tenu de la proximité des boutiques) est telle, que les prix peuvent effectivement varier dans une période de temps très courte. Nous n'en sommes pas encore aux fluctuations boursières, mais parfois c'est vrai, les prix peuvent changer de minute en minute. C'est la dure loi du marché ! Alors si vous vous sentez floué, attendez le mois de septembre, date à laquelle les nouvelles 32 bits arriveront sur le marché français et où les prix seront estampillés Sony ou Sega. Pour le problème des vendeurs, vous le dites vous-même, il s'agit le plus souvent de passionnés. Et la passion n'est

pas toujours synonyme d'objectivité, nous en savons quelque chose ! Alors le meilleur moyen de se faire une idée (à part lire la presse spécialisée) c'est d'essayer, quand c'est possible ! Il faut se méfier des rumeurs et des « on dit » car ils sont souvent sources de déceptions. Combien de fois un jeu a été encensé avant sa sortie, et a horriblement déçu par la suite (je pense notamment à l'exemple de Checkered Flag sur Jaguar, dont j'ai pu lire qu'il était « fluide et jouable » !!?). Le problème, c'est que les lecteurs croient dur comme fer à ce qu'ils lisent et à l'arrivée, ils se font flouer... Mais ceci est un autre débat pour lequel, j'espère, vous réagirez. J'attends, d'ailleurs à ce sujet vos réactions et vos témoignages. Écrivez-nous ce que vous pensez des professionnels du milieu : éditeurs, revendeurs, presse, etc. Bref, soyez constructifs.

Salut à toute l'équipe,
Tout d'abord, je tiens à vous remercier de soutenir aussi bien la 3DO car franchement, c'est une machine pleine d'avenir qui commence vraiment à bien décoller. Étant un nouveau possesseur de 3DO (la FZ10 de Panasonic), je me permets de vous écrire pour vous poser quelques questions. [...]

1) Ne pourriez-vous pas communiquer des dates de sortie un peu moins approximatives ? Les revendeurs, mêmes les plus petites boutiques, possèdent un catalogue des sorties et des dates... pourquoi pas vous ? Il serait bon pour vos lecteurs, qu'ils sachent par exemple, que des jeux comme Wing Commander 3 et Gex sont prévus aux environs du 20 mars 95.

2) Pourquoi ne pas inclure dans votre mag', un CD (comme certains de vos confrères) nous permettant de pouvoir tester un jeu avant de faire un achat avoisinant les 400 F ?

3) La carte MPEG pour 3DO est-elle disponible en France et à quel prix ?

P.S. : C'est votre CD Consoles numéro 3 qui m'a incité à me payer une 3DO et franchement je ne suis pas déçu (idem pour des jeux tels que The Need For Speed, Return Fire, Power kingdoms, Slayer...).

Pyé, le musicien fou !



1) Rien n'est plus aléatoire que la sortie d'un jeu ! Lorsque nous disposons d'une date, nous tâchons de la donner mais souvent il faut émettre des réserves. Pour preuve, aux dernières nouvelles Gex a été repoussé au 18 avril et Wing Commander 3 est retardé jusqu'au mois de juin (et encore c'est pas sûr !).

2) L'idée de mettre un CD dans votre mag' préféré est à l'étude ! L'idéal serait d'avoir sur un seul disque des démos jouables sur les différentes plates-formes. Mais cette solution pose beaucoup de problèmes techniques. Sans compter que le parc installé de PlayStation et de Saturn est loin d'être suffisant dans notre pays

pour que cela se fasse dans les prochains numéros. Mais gardez bon espoir qu'un jour ce projet se concrétise !

3) Une carte MPEG était prévue sur FZ-1 et FZ-10 pour cet été, mais d'après nos confrères britanniques de CTW, Panasonic préférerait attendre d'y voir plus clair dans la guerre des futurs formats qui opposent les duo Sony-Philips avec le HDCD et Matsushita-Toshiba et leur DVD, sans compter les problèmes que connaissent le MPEG 1.1 et le MPEG 2. Les gens de chez 3DO espèrent que la situation se décantera d'ici la fin de l'année. Date à laquelle est également prévue la sortie de la M2...

ETUDE SUR LES NOUVELLES TECHNOLOGIES

Lecteurs de CD Consoles, vous vous intéressez aux nouvelles consoles.
Merci de nous accorder quelques minutes pour répondre à ces questions.
Par avance, merci de nous retourner ce questionnaire à l'adresse suivante :

S.E.P. Etude Nouvelles Technologies
131 avenue de Wagram
75 017 Paris

1. Quel type de machine possédez-vous ?

- a. Master System
- b. Mega Drive
- c. Game Gear
- d. Mega CD
- e. Nes
- f. Super Nintendo
- g. Game Boy
- h. Micro-ordinateur
- i. Autre (Préciser) _____

2. Combien de cartouches (ou CD) pour consoles possédez-vous ?

- a. de 1 à 5
- b. de 6 à 10
- c. de 11 à 15
- d. plus de 16

3. Souhaitez-vous posséder l'une des consoles suivantes ?

- a. oui
- b. non

(si non passez directement à la question 11)

Si oui, laquelle ?

- a. Saturn
- b. 3DO
- c. PlayStation (PSX)
- d. Ultra 64
- e. Jaguar
- f. Autre (Préciser) _____

4. A quelle période, envisagez-vous de l'acheter ?

- a. Dès son lancement
- b. Aux vacances de la Toussaint (Octobre/Novembre)
- c. A Noël

5. Pensez-vous l'acheter :

- a. Vous-même
- b. Vous la faire offrir

6. Quel est le prix maximum que vous êtes prêt à payer pour l'une de ces nouvelles consoles ?

- a. Plus de 3000 francs (Préciser) _____
- b. Entre 2500 et 3000 francs
- c. Entre 2000 et 2500 francs
- d. Entre 1500 et 2000 francs
- e. Moins de 1500 francs (Préciser) _____

7. Qu'est-ce qui motivera principalement votre choix ?

- a. Le nombre de jeux disponibles lors de sa sortie
- b. Un jeu en particulier, si oui lequel ? _____
- c. La qualité des jeux
- d. Le prix
- e. Ce que les magazines spécialisés en diront
- f. Autres _____

8. Combien de jeux prévoyez-vous d'acheter dans les 4 à 6 mois qui suivront l'achat de la console ?

- a. 1
- b. 2
- c. 3
- d. Plus de 3

9. Seriez-vous intéressé par un magazine entièrement dédié à la PlayStation (PSX) ?

- a. oui
- b. non

10. Si oui, quel est le type de cadeau inséré dans le magazine dont vous seriez le plus demandeur ?

- a. Les posters
- b. Les mangas
- c. Les autocollants
- d. Les CD de démonstration
- e. Les guides sur les tips
- f. Les K7 de démonstration
- g. Les pins
- h. Autres (préciser) _____

11. Pour quelles raisons ne feriez-vous pas l'acquisition de l'une de ces nouvelles consoles ?

- a. Vous ne vous intéressez plus tellement aux jeux vidéo
- b. Vous êtes entièrement satisfait de votre (vos) console(s) actuelle(s)
- c. Vous préférez aujourd'hui l'univers PC ou PC-CD ROM
- d. Vous n'avez pas les moyens d'acquérir une nouvelle console
- e. Vos parents ne voudront certainement pas
- f. Il y a trop de nouvelles consoles, vous ne sauriez pas laquelle acheter
- g. Vous souhaitez attendre un an avant de vous décider
- h. Autres : _____

Nom : _____ Prénom : _____ Date de Naissance : _____

Adresse : _____

Code Postal : _____ Ville : _____ Sexe : F M



Maître Sega frappe encore. Après les cartes de la Légende de Thor, il s'attaque maintenant à **Super Street Fighter II** en nous proposant la cassette vidéo du making of de Street Fighter (le film de Steven De Souza) en bundle avec le jeu. Le prix est presque dérisoire : 589 francs !

Spirou débute sur console

Lors de notre reportage Infogrames dans le dernier numéro de *CD Consoles*, nous vous avons promis quelques screenshots de Spirou sur Super Nintendo. Chose promise, chose due. Comme vous pouvez le voir, le style de Spirou est proche de celui d'Astérix et les Schtroumpfs. Ceci dit, les graphismes, la jouabilité et l'intérêt ont encore été poussés à l'extrême. Décidément, Infogrames est passé maître dans le domaine de la plate-forme. ■



Résultat du concours

Ah si seulement vous aviez répondu que le sujet du dossier de CDC n°5 était Atari. Si vous aviez noté que l'éditeur de Ridge Racer était Namco et que dans Virtua Fighter, il y a bien 8 combattants. Enfin, il fallait répondre que Galaxian est le shoot'em up légendaire qui apparaît dans Ridge Racer. Et pour finir, seul un winner pouvait répondre que Tohshinden est édité par Takara. Bref, pour gagner, il fallait répondre comme Isaïs Pereira de Villeurbanne et avoir de la chance. ■

L'Ultra 64 compte sur Virgin

La Dream Team Nintendo, déjà composée de pros comme Rare, Sierra & Co, accueille Virgin dans ses rangs. Célèbre pour ses softs PC et quelques hits consoles comme Cool Spot, Le Roi Lion, Aladdin et Jungle Book, Virgin est l'un des développeurs, éditeurs et distributeurs les plus cotés du moment. Ils distribuent d'ailleurs Heart of Darkness. Peut-être une ouverture pour l'Ultra... ■



Une virtua boutique ouvre ses portes !

Les Toulousains ont enfin une boutique digne de ce nom. Appelée Virtua, elle s'annonce comme la spécialiste des consoles 16 et 32 bits Super Nintendo, Mega Drive, Saturn, PlayStation, 3DO et Neo Geo. De grands écrans télé servent de vitrine pour les nouveautés consoles. D'après nos sources, les tarifs appliqués par Virtua sont plus que corrects. Il ne vous reste plus qu'à y faire un tour, si vous habitez le coin... parce qu'Air Inter fait pas des tarifs 32 bits !
Virtua : 51, bis rue du rempart St Étienne 31 000
Toulouse (dans la Galerie Saint-Georges, à côté de Pier Import) Tel : (16) 61 21 03 54 ■



La manette ultime : la HSS-0104

Adoptes de l'arcade, courez donc vous procurer la HSS-0104. Conçu par Sega Japon pour la Saturn, ce joystick d'enfer est disponible dans les boutiques d'import pour la somme de 449 F. En plus du traditionnel manche de l'arcade, la HSS-0104 dispose de plusieurs boutons de tir automatique et autres gadgets du genre. On note l'efficacité de ce joystick pour les jeux de baston. ■



Espace loisirs

Qui n'a pas rêvé d'avoir sa propre borne d'arcade chez soi. Eh bien aujourd'hui, c'est chose possible grâce à Espace Loisir. Spécialisée depuis vingt ans dans l'exploitation de jeux vidéo, cette société située au 33, avenue Philippe-Auguste, dans le 11ème arrondissement à Paris, vous propose de vous louer ces

jeux qui vous ont tant coûté, d'un point de vue financier et nerveux. Désormais, en passant un simple petit coup de fil au 48 59 25 46, vous pouvez vous procurer la borne de vos rêves.

Espace Loisir propose un forfait week-end qui vous permet de louer une machine du vendredi soir au lundi matin, pour un prix relativement intéressant. Pour un flipper (il y a même le Getaway, ô joie !), le forfait est de 2 000 F. Pour un jeu vidéo, 1 600 F. Pour un baby-foot ou un jeu de fléchettes électronique, il faut compter autour de 1 000 F le week-end.

Les tarifs sont dégressifs, en fonction du nombre de jeux loués et de la durée de location. Enfin, Espace Loisir vous livre (gratuitement) ces bornes à domicile. Bref, si vous êtes tentés par un week-end de jeux acharnés, louez à plusieurs votre machine préférée. ■

Samourai un grossiste qui monte !

Le magasin de jeux vidéo Samourai, c'est déjà demain ! Situé au cœur de Paris, on y trouve tous les softs 16 et 32 bits du marché en plus des consoles Super Famicom, Mega Drive, PlayStation, Saturn, Neo Geo CD, etc. À peine sortis au pays du Soleil-Levant, tous ces bijoux technologiques débarquent chez Samourai, à des prix défiant toute concurrence ! Animation japonaise (dans deux autres boutiques), et vente en gros à d'autres magasins.

Rens. : Samourai - 42, rue de Maubeuge 75009 Paris. Tel : 42 81 95 10



MICRO Steel

29, rue Jean Pierre Timbaud
75011 PARIS
Tel. 43 38 98 77
Fax. 43 38 12 05
Ouvert du Lundi au Samedi de 9 H 30 à 19 H 30 Sans interruption
Métro Parmentier

Les Nouvelles Consoles

Sony PSX

3990 Frs
+ 1 Jeu au Choix

Sega SATURN

3990 Frs
+ 1 Jeu au Choix

HI SATURN

Carte VIDEO CD intégrée
Compatible Photo CD
36 MB de mémoire Ram

5690 Frs
+ 1 Jeu au Choix

**Carte VIDEO CD
SATURN**

1690 Frs

Les Avantages de MICRO STEEL

Echanges de jeux PSX et Saturn
150 Frs

Payer Votre PSX ou Votre Saturn
en 5 MOIS

Après acceptation du dossier

Les Accessoires

Pad SATURN
290 Frs

Pad PSX
290 Frs

Pad Arcade Saturn
790 Frs

Pad Arcade PSX
790 Frs

Souris Saturn
350 Frs

Souris PSX
350 Frs

Memory Card Saturn
390 Frs

Memory Card PSX
290 Frs

Sixtipleur Saturn
350 Frs

Pad Neocom PSX
450 Frs

Cable péritel RGB Saturn
350 Frs

Cable péritel RGB PSX
450 Frs

Volan Saturn
Tel.

ASCII Pad PSX
Tel.

Les Jeux

Virtua Fighter
Clock Work Knight
Gale Racer
Gotha
Victory Goal
Myst
Daytona USA
Panzer Dragon
Rampo
Virtual Hydlide
Pebble Beach Golf
iii iii toe
Dendatus
Side Pocket 2
Wan Chai Connection
Tama

Tohshinden
King's Field
Crime Crackers
Parodius Deluxe
Ridge Racer
Twin Goddesses
Motor Team GP
Kileak the Blood
Space Griffon VF9
Raiden Project
Cyber Sled
Star Blade
telken
AIV Evolution
Cosmic Race
Jumping Flash

Astal

Gunners Heaven

VENTE PAR CORRESPONDANCE

Commandes à retourner sur papier libre à :

Micro Steel VPC 29, rue JP Timbaud 75011 PARIS

Poste 50 F Pour Jeux 70 F en CR, 120 F Pour Consoles 150 en CR



Gag... À Londres, pendant l'ECTS, le gagnant du concours Saturn, organisé par Sega, a été Mister D. Mallinson, employé chez... Sony Psygnosis ! Un ponte de chez Sega a fait le commentaire suivant : « Nous sommes contents que Sony reconnaisse la supériorité de notre console... » !

Street : the movie Saturn - PlayStation

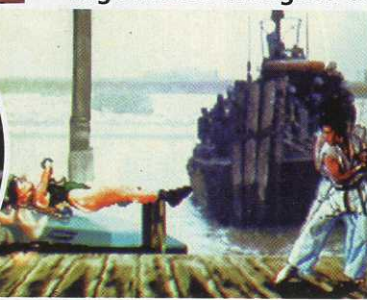
Encore une version de l'ex-meilleur jeu de combat bourrin du monde, Street. On n'est



pas encore sortis de l'auberge. Les graphismes reprennent la technique de Mortal Kombat : des digitalisations apparemment de bonne facture, des protagonistes intégrés dans les décors du film. Et

l'ingrédient qui rajoute tout le piquant à la sauce, la jouabilité, semble être au rendez-vous. Espérons tout de même que l'originalité sera aussi de la partie.

Sortie : fin 95.



Kyle Petty's No Fear Racing SNES

Avoir les 32 bits prises d'assaut par les Daytona et autres Ridge Racer, on a peur pour les 16 bits. Heureusement il y en a qui pensent à elles. Pour preuve KPNFR (c'est plus court) est une simulation de course Nascar éditée par Williams. Éditeur qui tente depuis quelques temps un transfert de l'arcade à la console. Les voitures bougent bien et le challenge est plus que passionnant. En bref, avec des softs comme No Fear Racing, les 16 bits sont bien vivantes.



Sortie : disponible. ■

Blazing Tornado Saturn

Basé sur la très populaire (aux USA) série des Pro Wrestling sur SNES, Blazing Tornado de Human vous met sur le ring avec les stars du catch. Dans la version finale, les personnages devraient faire 1/4 de l'écran.

Sortie : été 95. ■



■ Les récompenses de l'ECTS.

Auto-congratulation, ou reconnaissance de la presse, l'ECTS c'est aussi l'occasion de récompenser les sociétés d'édition, pour leurs travaux. Voici les principaux résultats : Éditeur de l'année : Electronic Arts
Meilleure innovation : Bullfrog
Développeur de l'année : Bullfrog
Jeu vidéo de l'année : Donkey Kong Country (Nintendo)
Jeu computer de l'année : Magic Carpet (Bullfrog)
Meilleur hardware : 3DO
Meilleur titre original : Magic Carpet (Bullfrog)
Meilleur jeu selon les Allemands : Magic Carpet (Bullfrog)
Meilleur jeu selon les Espagnols : Doom II (Id Software)
Meilleur jeu selon les Italiens : Donkey Kong Country (Nintendo)
Meilleur jeu selon les Scandinaves : Doom II (Id Software)
Meilleur jeu selon les Français : Magic Carpet (Bullfrog)
Meilleur jeu selon le Benelux : Donkey Kong Country (Nintendo).

■ Kevin Costner pixelisé.

Pour la seconde fois (après Casper de Spielberg), Interplay et MCA s'associent de nouveau. Waterworld, le plus gros budget cinématographique du monde (environ 900 millions de francs), dans lequel officie le sieur Costner sera aussi décliné en deux jeux. Le premier est un jeu d'action/aventure pour la 3DO (prévu en juin) et le second est un jeu de stratégie pour PC et Mac. Une version du jeu d'action sortira sur PlayStation à l'automne. Ocean a récupéré les droits pour les adaptations Snes, Mega Drive et Game Boy.

■ Parc à thème Sega.

D'ici deux ans, Sega aura construit 24 parcs d'attraction en Europe. La France, l'Espagne et l'Allemagne sont dans le collimateur du Maître. Ceci fait suite à l'accord passé avec Burford Holdings pour développer un SegaWorld au Trocadéro de Londres (coût estimé : 480 millions de francs). Purée !

Ne vous laissez pas
gagner par le cafard
connectez vous sur le

3615 Consolplus

LE PLUS GROS CATALOGUE DE JEUX NEUFS & D'OCCASIONS
DISPONIBLE 24 H / 24 ET 7 J / 7

SUPER NINTENDO

- SEULE ➔ 590 F + 0F
- + STREET TURBO ➔ 690 F + 0F
- ou SUPER GAME BOY
- + MARIO ALL STARS ➔ 990 F + 0F
- ou MARIO WORLD
- + MARIO ALL STARS ➔ 890 F + 0F
- ou DONKEY KONG
- avec 2 manettes ➔ 1090 F + 0F

NOUVEAUTES JEUX S. NINTENDO EURO ET US

- WILD GUN'S 429 F + 0F
- AIR CAVALRY 429 F + 0F
- SOCCER SHOOT OUT (VF) 449 F + 0F
- ADDAM'S FAMILY VALUE 449 F + 0F
- HAGANE 449 F + 0F

JEUX NÉO-GÉO CD

- ### NEWS
- FATAL FURY 3 (mi 04) 479 F + 0F
 - SUPER SIDEKICK 3 (mi 04) 479 F + 0F

NOUVEAUTES 3 DO

- HELL 395 F + 0F
- CANNON FODDER 395 F + 0F
- THE LOST EDEN 395 F + 0F
- CREATURE SHOCK 395 F + 0F
- THE 11 TH HOUR 395 F + 0F
- POLICENAUTS 395 F + 0F

- JAGUAR + 1 JEU 1290 F + 0F
 - NEO GEO CD + 1 jeu 3390 F + 0F
 - 3 DO FZ 10 + 2 jeux Pal/60 Hz 3590 F + 0F
 - PSX SONY + 1 JEU au choix 4490 F + 0F
 - SATURN + 1 Panzer Dragon 4490 F + 0F
- MATERIELS GARANTIS 1 AN**

MEGADRIVE II

- SEULE ➔ 590 F + 0F
- + 1 SONIC 2 ➔ 690 F + 0F
- + 3 SPORTS ➔ 890 F + 0F

NOUVEAUTES MEGADRIVE

- WAYNE GRETZKY NHLPA 395 F + 0F
- THEME PARK (10/05) 395 F + 0F
- STREET RACER 395 F + 0F
- THOR LEGEND (VF) 429 F + 0F

JEUX SATURN

- ASTAL 589 F + 0F
- VIRTUA RACING 589 F + 0F
- VIRTUA HYGLIDE 589 F + 0F
- TOUTES LES NEWS ... 589 F + 0F

JEUX PSX

- ARC THE LAD 589 F + 0F
- BOXER ROAD et tous les accessoires 589 F + 0F
- PHILOSOMA 589 F + 0F
- METAL JACKET 589 F + 0F

TOUTES LES CONSOLES D OCCASION A DES PRIX DELIRE !!!

- (garantie 3 mois)
- MEGADRIVE à partir de 399 F + 0F
 - SUPER NINTENDO à partir de 449 F + 0F
 - NEO GEO à partir de 990 F + 0F
 - JAGUAR + 1 pad + 1 jeu à partir de 990 F + 0F
 - NEO GEO CD à partir de 2490 F + 0F
 - 3 DO FZ + 1 jeu 2490 F + 0F

139 F

CASSETTES VHS

DBZ VERSION FRANCAISE
Du volume 1 à 11 dispo !
139 F l'une
ou 449 F les 4 au choix
RANMA 1/2
Lodoss War, Lemnear etc ...
Tout à 119 F

ON RACHETE CASH

JEUX MEGADRIVE 70/150 F
JEUX S. NINTENDO 100/200 F

DIALOGUE EN DIRECT LIVE SUR UN SERVEUR QUI BOUGE

- ACHETE, VENDS, DEMANDE DES TRUCS
**JEUX : SI TU CHERCHES BIEN ...
SURPRISES GARANTIES !**

Le N° 1
de
L'ANIMATION

JAPANIMATION

Eclate toi sur :
- RAMICARDS OFFICIELLES - GOODS
CDV - VHS - ART BOOKS...
+ de 3000 mangas en stock !
(frais de port offerts pour un achat supérieur à 100 Frs)

Les frais de port :
c'est nul !



3615 Consolplus

Depuis 4 ans déjà ...
petits prix + port gratuit

Les moins chers de France

Le serveur sans araignées au plafond !!!

A RETOURNER A CONSOL PLUS - BP 22 - 06801 CAGNES/MER CEDEX

TITRES	PRIX	CONSOLES	PRIX

FRAIS DE PORT GRATUITS * - SI PAIEMENT CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER 30 F TOTAL

COORDONNÉES REGLEMENT

Nom : CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL :

Prénom : CARTE BANCAIRE _____

adresse : Expire fin _____

Ville : CONTRE REMBOURSEMENT (rajouter 30 F)

Code Postal _____

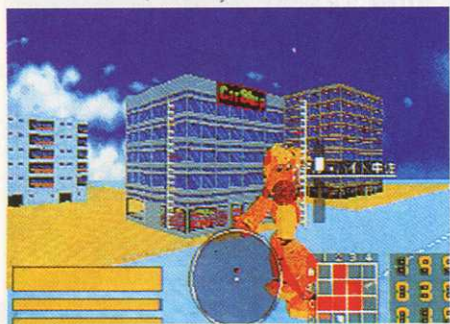
*frais de port offerts pour un achat supérieur à 100 Frs



Si vous êtes un winner de la mort à tous les jeux de baston, sachez que Sega vient d'annoncer l'organisation d'un mega tournoi officiel sur **Virtua Fighter 2**. Là où vous n'avez pas de chance c'est qu'il a lieu en Angleterre ! Espérons qu'une manifestation similaire verra le jour en France. Bon d'accord, on va tanner Sega France.

Metal Jacket • PlayStation

Pony Canyon travaille d'arrache-pied pour terminer à temps son bébé de métal. Avec Metal Jacket vous allez connaître



les joies du pilotage d'un robot de combat en 3D. Comme pour la poupée Barbie, vous aurez le choix entre plusieurs types d'armements et de protections à la mode « Transformer ». À vous de vous équiper correctement en fonction des caractéristiques de votre adversaire. Adversaire que vous aurez sélectionné parmi les huit robots, sur six niveaux. Différentes techniques de visualisation, comme l'infra rouge pour détecter l'ennemi dans la nuit la plus noire, sont prévues... Vous serez aussi équipé de ce qui se fait de mieux en armement high-tech. À noter la possibilité de jouer à deux, chacun sur une PlayStation, via un câble.



Sortie : printemps 95. ■

Tôh Shin Den - Edition Spéciale PlayStation



Tokuma Intermedia Publishing, éditeur bien connu au Japon a pris une initiative intéressante en éditant un guide stratégique pour le jeu

Toshinden. Cela resterait assez banal si le CD n'était pas accompagné par une édition spéciale, incluant un mode CPU vs CPU où le joueur peut contrôler la camera ! Mais la cerise sur le gâteau c'est le mode, très apprécié des japonais, où l'on peut jouer avec des personnages « customisés ». Ellis apparaît dans un costume très sexy !

Sortie : disponible.



■ Vidéo... poil au nez ?

Les jeux vidéo peuvent aider les enfants à cesser de se mettre le doigt dans le nez. C'est ce qu'affirme le docteur Mark Griffiths, un psychologue de l'université de Plymouth. Il croit également que jouer aux jeux vidéo peut avoir une valeur thérapeutique, traiter les déficiences cérébrales et être utilisé comme base de rééducation pour les bras, les poignets ou les mains cassés.

■ BD et jeux vidéo.

Ocean s'est associé avec Manga Mania pour promouvoir son nouveau jeu : Pocky and Rocky 2. Chaque copie de la cartouche sera vendue avec un exemplaire gratuit du magazine.

■ Techno CD.

2 Unlimited, le « fameux » groupe de dance/techno, est sur le point de lancer son premier CD-i : Beyond Limit. Clips, musiques, et interviews au programme. C'est chouette, non ? Beuuuurk !

■ Les jeux au cinéma.

Voici une petite liste qui vous sera, c'est sûr, d'un intérêt incommensurable !
Super Mario Bros (1993) : Distributeur : Disney. Directeur : Rocky Morton et Annabel Jankel. Acteurs : Dennis Hopper, Samantha Mathis, Bob Hoskins. Recette américaine : 125 millions de F.
Street Fighter (1995) : Distributeur : Universal. Directeur : Steven de Souza. Acteurs : JC Van Damme, Kylie Minogue, Raul Julia. Recette américaine : 180 millions de F.
Double Dragon (1994) : Distributeur : Universal. Directeur : James Yukich. Acteurs : Robert Patrick, Alyssa Milano. Recette américaine : 12-millions de F.
Mortal Kombat (1995) : Distributeur : New Line. Directeur : Paul Anderson. Acteurs : Christophe Lambert, Talisa Soto. Sortie américaine : été 95.
Doom : Un film d'Ivan Reitman. En cours de développement.

Dragon's Games

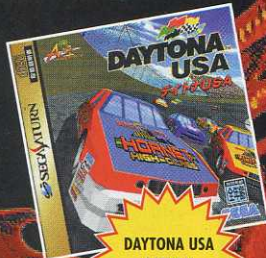
GROSSISTE SPECIALISE,
ANNONCE RESERVEE AUX
REVENDEURS

DISTRIBUTEUR OFFICIEL SEGA, VIRGIN

Des Prix d'enfer!



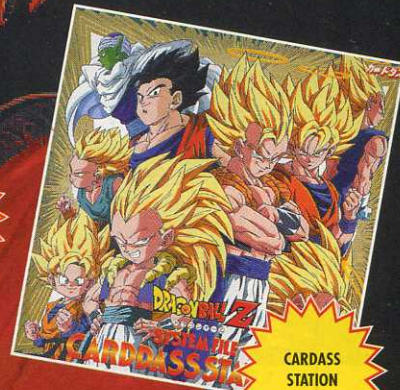
BOOSTER &
STARTER MAGIC



DAYTONA USA
SATURN



MANGA
COULEUR DU
N°1 AU 14



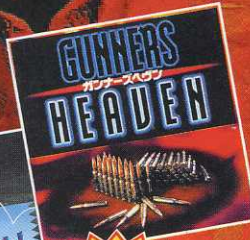
CARDASS
STATION



VIDEO DBZ
1 AU 12
FRANÇAIS



TEKKEN
JUMPING FLASH I
GUNNERS HEAVEN
PSX



NEWS!



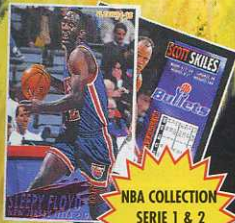
HERO COLLECTION 3



FILM
COLLECTION
SURPRISE



FIGURINES
A PEINDRE
OTAKU



NBA COLLECTION
SERIE 1 & 2
FR & US



SUPER BATTLE
COL. N°1 à 16



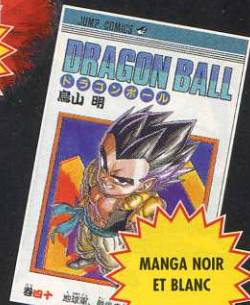
CHRONO
TRIGGER SFC



FIGURINES
A MONTER
SD GUNDAM



ACTION KIT
N°1 à 6



MANGA NOIR
ET BLANC



DRAGON BALL Z
5 RPG



CARDASS
DP 22 & PL 13



SURPRISE
PART 26



FIGURINES
A MONTER
MACROSS

DRAGON'S GAMES : Tél. : 33.(1).69.84.71.09 - fax : 33 (1).69.84.71.19



Le cercle s'agrandit chaque jour un peu plus... Et oui ! **Virgin devient le 15^{ème} éditeur** à s'inscrire dans la Dream-Team de l'Ultra 64. Son premier titre paraîtra à Noël. On sait simplement qu'il s'agit d'un jeu d'arcade. En tout cas ça nous rassure, parce qu'on ne parle plus que de Sega et Sony, Nintendo commence à nous manquer !



Aladdin en virtuel

Une fois encore, le géant Disney surprend le monde entier avec cette toute nouvelle simulation virtuelle de... tapis volant ! D'une finesse de réalisation rarement égalée dans le domaine du virtuel, ce nouveau manège de Disney localisé



en Floride a déjà conquis les foules américaines. En espérant vous faire un petit reportage sur place-au soleil-tous-frais-payés-s'il-te-plaît-chef-vénéré dans un prochain numéro.

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



Genso Suikoden PlayStation

Comme vous le savez sûrement, Suikoden est un célèbre roman chinois. L'histoire débute durant la dynastie Akatsuki. L'Empereur, un homme apprécié de son peuple, est tombé follement amoureux d'une jolie demoiselle. Mais de vils fonctionnaires, siégeant à la cour, profitent de cet amour aveugle pour la divine concubine et mettent le pays à sac. Vous incarnez le héros du roman, un fils de général entré dans la carrière militaire par dépit. Après avoir rejoint une armée de libération, vous décidez de libérer l'Empire du Milieu, de ses affameurs. Pour les combats vous gérez trois attaques différentes dont la magie et le tir à l'arc. Genso Suikoden est un grand jeu de rôle sur fond historique



comprenant plus d'une centaine de personnages. Si vous vous sentez seul parfois, voilà de quoi faire des tonnes de nouvelles amitiés en perspective !

Sortie : été. ■

Shin Shinobiden • Saturn

Après les trois volets de Shinobi sur Mega Drive, voici que se profile sur l'horizon « Saturnien » l'excellent Shin Shinobiden. Le titre tirera bien entendu toutes les capacités de la machine pour offrir des graphismes et des sons à la hauteur de ses ambitions. Une démo filmée assez bluffante nous met tout de suite dans l'ambiance. Les ninjas reviennent en force ! La technique de rotoscoping à permis d'obtenir plus de réalisme dans les mouvements des personnages et cela se voit ! Les scrollings fluides, les jeux de caméra donnent un impact visuel étonnant. Le système de jeu n'a pas varié par rapport aux versions 16 bits mis à part les six coups possible avec votre Katana. Un beat'em up de qualité qui vous réserve de bonnes surprises tout au long de ses 9 niveaux.



Sortie : juin. ■

The Secret of Evermore SNES



Ouvrez bien les yeux, écoutez avec attention, Squaresoft US nous prépare un RPG 24 megs en bonne et due forme pour la SNES. Inspiré de Secret of Mana, The Secret of Evermore vous met dans la peau d'un jeune homme, accompagné de son chien, que vous contrôlez à souhait, défie les forces du mal muni de son seul os. Ça va pas être du gâteau ! Mais qui dit Squaresoft dit bon jeu, alors patience...

Sortie : août. ■

Mask • SNES

Avec plus de 160 millions de dollars de bénéf, The Mask avait une destinée toute tracée. Après le cinoche, les jeux vidéo. D'un humour très Tex Avery, ce jeu signé THQ est prévu sur SNES et Genesis pour Noël. Les quelques photos dont nous disposons sont prometteuses. Étant donné le succès de The Mask, toute une série de gadget autour du film est aussi en préparation. Business is business !

Sortie : automne 95. ■



LES PROS DE L'ARCADE ET DES JEUX

LIBERTE GAMES

42, BLD MAGENTA
75010 PARIS
M° J. Bonsergent
Tél : 42.00.09.99
Fax : 42.00.09.89

Ouvert du lundi au samedi de: 11H00 à 19H30

Gare Bd Magenta M° Jacques Bonsergent République

3615 ALLGAMES * LIBERTE

VOTRE S.NINTENDO DEVIENT TRI-STANDARD
PLEIN ECRAN 20% PLUS RAPIDE
LES PROS LA GARANTISSENT UN AN-POSE:1 HEURE

PRIX : 149 Frs

GRATUIT POUR PLUS DE 800 Frs D'ACHATS.

- SUPER NINTENDO -

NBA JAM 2	429 F.	KIDKLOWN	399 F.
MK 2	399 F.	PAGEMASTER	399 F.
DBZ N-3 FRA.	399 F.	PAC INTIME	399 F.
PUNCH OUT	399 F.	LE ROI LION	399 F.
DONKEY KONG	399 F.	MAGIC BOY	299 F.

- MEGADRIVE -

EARTWORMJIM	399 F.	ECCO 2	399 F.
MEGA SWIV	349 F.	NBA JAM	349 F.
CANNON FOLDDER	349 F.	LE ROI LION	349 F.
DRAGON	299 F.	SONIC KNUCLIES	299 F.

- JEUX D'ARCADE -

SUPER STREET 2X	3990 F.	NBA JAM	TEL.
SUPER STREET 2	2990 F.	NIGHT SLASHER	3990 F.
MORTAL KOMBAT	2490 F.	WORLD CUP 94	3490 F.
ASTERIX	1890 F.	X-MEM	2490 F.
C.COMMANDO	1500 F.	SPIDERMAN	1990 F.
KNIGHT ON THE R.	1500 F.	VENDETTA	1690 F.
MAGIC SWORD	1000 F.	KING OF DRAGONS	1490 F.

POUR D'AUTRES TITRES TELEPHONEZ - NOUS.

- SATURN -

SATURN + 2 JEUX + PERITEL	4490 F.
DAYTONA US	490 F.
VIRTUAL FIGHTER	490 F.
VICTORY GOAL	490 F.
DEADALUS	490 F.
GOTHA	449 F.
MYST	449 F.
GALE RACER	399 F.
MANETTES	290 F.
ASTAL	TEL.



- PSX - SONY -

PSX + 1 JEU AU CHOIX + PERITEL	3990 F.
MANETTES	290 F.
MEMORY CARD	290 F.
STARBLADE	650 F.
TEKKEN	650 F.
TOH SHIN DEN	549 F.
RAIDEN PROJECT	549 F.
KILLEAK THE BLOOD	549 F.
RIDGE RACER	549 F.
SPACE GRIFFON	549 F.
KINGS FIELD	449 F.
CABLE PERITEL R.G.B PLUS RALONGE MANETTE	TEL.



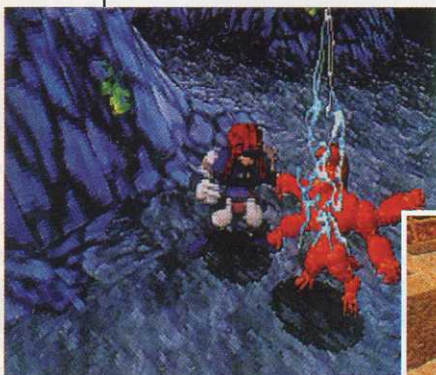
FRAIS DE PORT JEU 30F CONSOLE 50F.
CHEQUE A L'ORDRE DE R. BILLARD.
BON DE COMMANDE SUR PAPIER LIBRE.



La tempête juridique qui agite **Samsung** et **Nintendo** au sujet du piratage de cartouches fin 94 se calme. Les deux géants de l'électronique grand public aurait même passé un accord. Leurs relations commerciales ne devraient pas être affectées par cet incident. Mouais, qui vivra verra...

Riglord Saga Saturn

Anciennement dénommé « Rigu Road Saga », Riglord Saga a déjà fait l'objet de quelques lignes dans CDC. Voici les toutes dernières photos en date de ce RPG qui promet. Le mode de progression est proche de celui d'un jeu de plateau classique. Des zooms rapproche le joueur de l'action



lors des phases de combats ou des moments clés du scénario.

Au fur et à mesure qu'avance le développement, le jeu ne cesse de nous éblouir par ses graphismes. La magie sera bien sûr présente grâce à de splendides et nombreux sorts. La diversité des monstres, la variété et la qualité du mapping des décors en 3D laissent présager un hit. Et dire qu'il faut encore patienter trois mois pour enfin se lancer dans la quête de Riglord Saga !

Sortie : juillet.

■ Dragon Ball, toujours et encore.

Toutes. Il les lui faut toutes ! Je parle de l'incontournable Dragon Ball et des multiples consoles sur lesquelles ce héros se trouve adapté. Cette fois-ci, c'est le tour de la PlayStation de céder à cette mode (lucrative) et c'est Bandai, une fois de plus, qui s'y colle. Si vous êtes fan, sachez que vous retrouverez 20 personnages tirés de la célèbre série et que les scènes cinématiques entre deux combats sont extraits des O.A.V. (du dessin animé original si vous préférez !). Prévus pour cet été.

■ Ocean s'associe à Team 17.

Au début du mois d'avril, Ocean a signé un accord de distribution, de deux ans, avec la société Team 17. Il a fallu quatre semaines de palabres pour obtenir les droits sur tous les projets en cours de réalisation chez Team 17. Ocean s'occupe des ventes, du marketing et de la distribution, tandis que Team 17 utilise ce nouvel afflux de capitaux pour étendre son champ de développement aux nouveaux support (PlayStation, Saturn, Jaguar, etc). Worms, c'est le titre du premier jeu de Team 17 doit débarquer sur douze supports d'ici septembre. Huit autres devraient suivre, sur PC, PlayStation et Saturn.

■ Le duo Psygnosis - Millenium.

Psygnosis, si vous ne le saviez pas, est une société basée à Liverpool et filiale de Sony. Et donc, elle est sur le point de distribuer cinq titres de Millenium sur PC CD-Rom et PlayStation. Le premier titre serait Silverload...

■ Malgré un profit supérieur à 28 millions de francs, **Mindscape** est dans une mauvaise passe. Rachetée par le géant de la presse Pearson pour la modique somme de 2,5 milliards, elle a vu le chiffre de vente de ses cartouches baisser de 65 %. À cause, semble-t-il de la lourde politique de marketing de Sega et Nintendo...

GAGNEZ UNE PLAYSTATION EN REPONDANT AUX QUESTIONS SUIVANTES :

1) Un de ces trois jeux ne figure pas dans le catalogue PlayStation. Lequel ?

- a - Gunners Heaven
- b - The Horde
- c - Pretty Fighter

2) Combien d'étoiles à reçu Panzer Dragoon dans CD Consoles 6 ?

- a - 14
- b - 15
- c - 16

3) Daytona USA vous propose combien de circuits ?

- a - 5
- b - 4
- c - 3

4) Un seul des combattants suivant tient un rôle dans Tekken, lequel ?

- a - Kazurma
- b - Law
- c - Kong

Envoyez vos réponses à :

CD Consoles, Concours PlayStation, 5/7 rue Raspail 93108 Montreuil, avant le 15 mai 1995. Le gagnant sera tiré au sort au journal. Le nom du vainqueur paraîtra dans CD Consoles 8.

Nom :

Adresse :

Prénom :



VIRTUA

JEUX VIDÉO NEUF ET OCCASIONS



NOUVEAU !

TOULOUSE

C. Cial St Georges
Tél. 61 21 03 54

125 m² de jeux !
ECRAN GÉANT

A côté de Pier Import

CANNES

141, Rue d'Antibes
Tél. 93 38 01 13
Fax 93 38 05 78

ENFIN !
VOUS ALLEZ
JOUER MOINS CHER

DRAGONBALL Z



Des milliers
d'articles
en stock !

OCCASIONS
On rachète
cash !

TOP MEGADRIVE

NBA JAM.TE	349 Frs
PITFALL	299 Frs
MICKEYMANIA	299 Frs
LEMMINGS 2	299 Frs
SAMOURAÏ SHODOWN	349 Frs
LA LÉGENDE DE THOR	429 Frs

TOP SUPER NINTENDO

NBA JAM.TE	399 Frs
FATAL FURY SPECIAL	399 Frs
NBA LIVE 95	299 Frs
PITFALL	349 Frs
LEMMINGS 2	299 Frs
POWER DRIVE	379 Frs

DES CENTAINES DE
JEUX À DES PRIX DÉLIRES !

PS-X - SATURN - 3DO
Toutes les nouvelles consoles en démo !

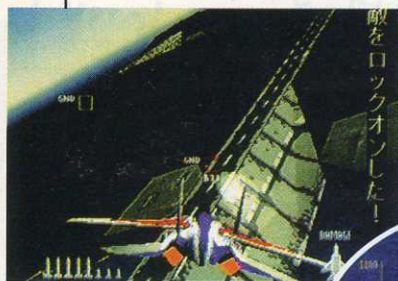
VIRTUA

DES SPÉCIALISTES QUI VOUS FERONT
ENTRER DANS LE FUTUR



Bullfrog est un éditeur comblé. La société de Peter Molyneux, rachetée par Electronic Arts en janvier, a remporté six prix à l'ECTS, dont ceux du meilleur éditeur, de l'innovation et de l'originalité, grâce au jeu Magic Carpet, une simulation de tapis volant, qui devrait bientôt sortir sur PlayStation.

Ace Combat PlayStation



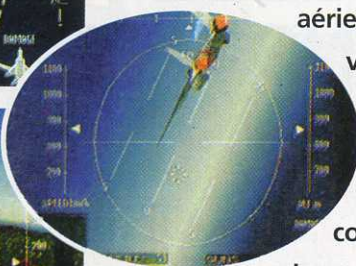
Une adaptation de l'arcade de plus à mettre à l'actif de Namco !

Ace Combat n'est rien d'autre que la conversion de la borne « Air Combat ».

Ce simulateur aérien en 3D temps réel orienté action, vous place dans le cockpit d'un chasseur. Comme tous bon militaire que vous êtes, vous devez remplir des missions diverses

comme la destruction d'objectifs au sol ou encore l'interception d'avions ennemis. Du looping et du tonneau en perspective !

Sortie : juin.



Founn Mokujiroku • Neo Geo



Founn Mokujiroku est un jeu de combat dont les différents zooms sont très impressionnants et la taille des sprites énormes. Un tournoi, organisé par un certain Shi Shi Ou (roi des lions), va mettre en scène neuf persos qui vont combattre pour décrocher le titre.

Parmi ces combattants, on trouvera des catcheurs, un clown, des criminels et un expert en arts martiaux. Classique, quoi...

Sortie : mai (cartouche), juin (CD). ■



Polygon Wrestler PlayStation



La PlayStation attend sa simulation de Boxe en 3D. Et bien, elle aura aussi sa simulation de catch ! Graphiquement identique à Boxer's Road, Polygon Wrestler devrait se démarquer par le réalisme de ses coups ! Et c'est pas du chiqué !

Sortie : juillet. ■

■ La guerre des standards.

Sony et Philips ont décidé de partir en guerre avec une nouvelle génération de technologie pour le Video CD. Cela signifie le début d'une compétition qui ressemble un peu à la guerre Betamax-VHS. Les opposants sont Toshiba, Matsushita et d'autres grands noms de l'électronique.

■ Sony sur l'Infobahn.

Sony Corp (Amérique) vient de lancer un service interactif On-Line (connecté). Sony Online, propose aux utilisateurs un accès à cinq thèmes : Red Eye, un forum pour les jeux vidéo ; Brain Candy, une aire destinée aux multimédia qui ne soient pas des jeux ; Screening Room, pour les images ; Pipeline, pour voir ce qui se passe chez Sony (nouveaux titres, etc.) et le Back At Us, une boîte à idée. Les utilisateurs peuvent « downloader » des images, des clips audio et des Quicktime Movies (petits films), ainsi que des infos sur les produits phares, des tips, et même commander des produits.

■ EA lâche FIFA 95 en 96.

Même si Electronic Arts a vendu plus de 500 000 cartouches de FIFA 95 à travers le monde, la firme a décidé de ne pas le publier sur d'autre format que la Mega Drive. En 96, EA publiera le nouveau FIFA (comme chaque année), donc FIFA 96, qui tournera sur 6 formats différents, incluant quelques uns des nouveaux supports (PlayStation, Saturn).

■ Nintendo of Canada,

SaskTel et Hospitality Network Canada ont joint leurs efforts pour équiper certains hôtels de jeux vidéo selon le système du pay-per-view. Le client, s'il désire jouer, de la même manière qu'il regarde un film à la télé, devra payer quelques dollars. Le Nintendo Gateway, déjà disponible dans 300 000 chambres d'hôtel, à travers le câble TV, et sur 30 000 sièges d'avions aux États-Unis et en Europe, coûtera moins cher aux clients que s'ils voulaient regarder la télé.

NEW-TECH CITY

LA REFERENCE

Tél: (1).34.64.05.05

LES PRIX AFFICHES SONT RESERVES A LA VPC

75
C.C. Masséna 13
96-98 Bd. Masséna
75013 Paris
Tél: (1).44.24.00.00

95
SARCELLES
19 Rue des Bauves
95200 Sarcelles
ouverture mi-Mai

BELGIQUE
(Tél pour prix en FB)
1159D ch. de Waterloo
1180 Bruxelles
Tél: 02.375.90.96

95
CERGY-PONTOISE
62 Rue du Gl Leclerc
95 St-Ouen L'Aumone
Tél: (1).34.64.05.05

VPC MINITEL
3615 FIGHT
Carte Bancaire

REVENDEURS
FRANCHISES
Thierry ou Stéphane
Tél: (1).34.64.64.73
Fax: (1).34.64.64.70

3615 FIGHT
PLEIN DE CADEAUX
A GAGNER



3DO
CONSOLE FZ10
50/60 HZ + 3 JEUX
3 290 Frs.

PAD TURBO	259
PO'ED	379
ALONE IN THE DARK VF	379
GEX	339
11 TH HOUR	379
THEME PARK	379
MYST	379
FLASHBACK	349
RISE OF THE ROBOTS	319
IMMERCENARY	319
QUARANTINE	249
CORPSE KILLER	399
WING COMMANDER 3	339
STARBLADE	379
FIFA	369
S.STREET FIGHTER	389
SLAM CITY	339
HELL	379
SYNDICATE	369
CANNON FODDER	379
NEED FOR SPEED	349
SPACE ACE	379
SAMOURAI SHODOWN	379
RETURN FIRE	379
DARKSTALKER	TEL

MAGAZINE

3DO MAGAZINE	50
EGM 1	39
EGM 2	39
3DO GAME SECRET	79
GAME FAN	45



SATURN
CONSOLE RVB 220V
4 290 Frs.
avec 1 jeu

DAYTONA USA	499
VICTORY GOAL	499
PANZER DRAGON	499
DEADALUS	TEL
X-MEN	TEL
DARSTALKER	TEL
ALIEN TRILOGY	TEL
SEGA RALLYE	TEL
VIRTUA RACING	TEL
VIRTUA COP	TEL

M.DRIVE

NBA JAM T.E.	329
ALIEN SOLDIER	395
SAMOURAI SHODOWN	395
MEGA SWIV	395
THEME PARK	395
STARGATE	429
X-MEN 2	429
BOOGERMAN	395
STRIKER	429
LEGEND OF THOR	429
WARLOCK	429
BLOOD SHOT	395

32X

COSMIC CARNAGE	359
SPACE HARRIER	359
VIRTUA RACING	359
DOOM	359
STAR WARS	359
MORTAL KOMBAT 2	449
AFTER BURNER 2	449
MOTOCROSS CH.	449



PSX
CONSOLE RVB 220V
3 999 Frs.
avec 1 jeu

RIDGE RACER	499
TOSHINDEN	499
TEKKEN	599
PHILOSOMA	TEL
CYBER SLEED	TEL
STARBLADE	TEL
SPACE GRIFFON	590
RAIDEN PROJECT	499
DARKSTALKER	TEL
KING'S FIELD 2	TEL
GUNNERS HEAVEN	TEL
EXTREME POWER	TEL

NINTENDO

NBA JAM T.E.	349
DONKEY KONG	359
DBZ3	449
EQUINOX+FLASHBACK	449
X-MEN 2	479
FIREMEN	449
INT'S STAR SOCCER	449
MEGAMAN X 2 (us)	499
S. PUNCH OUT	499
HAGANE	479
WILD GUNS	449
WARLOCK	479
STARGATE	479
FATAL FURY SPECIAL	479
SUPER BC KID	449
NINJA WARRIORS	449
FRONT MISSION JAP	TEL
DBZ5 JAP	TEL
ROCKMAN 7 JAP	TEL
CHRONO TRIGGER JAP	TEL



JAGUAR
CONSOLE
Lecteur CD + 1 JEU 1 289
OVERSTRIKE 1 349
RAYMAN 399
CHEQUERED FLAG 449
ALIEN 439
DOOM 439
BURNOUT TEL
BLUE LIGHTING CD 389
CREATURE CHOCK CD 389



NEO-CD
CONSOLE + 2 PADS
3 349 Frs.

FATAL FURY 3	429
SIDEKICKS 3	429
PALSTAR	429
ZEDBLADE	399
MAGICIAN LORD	399
SENGOKU 2	399
DOUBLE DRAGON	TEL
GALAXY FIGHT	429
AERO FIGHTERS 3	TEL
POWER SPIKES 2	429

DES SPECIALISTES A VOTRE SERVICE

MESSAGERIE - DIALOGUE EN DIRECT - TIPS & ASTUCES 3615 FIGHT

NOUS RACHETONS VOS JEUX & CONSOLES

CATALOGUE
COULEUR DISPONIBLE
20 F. ou gratuit pour
toute commande

- Catalogue général
- Consoles et Jeux vidéo
- PC et CD-ROM
- K7 vidéo et CD
- Mangas et Goodies

Supplément pour adultes

Nom:..... Prénom:.....

Adresse:.....

Code postal:..... Ville:.....

Tél:..... obligatoire pour Contre-Remboursement

Mode de paiement: Chèque CR + 40Frs.
 Carte bancaire Mandat

Carte N°..... Validité:.....

Tous les prix indiqués sont en FF TTC et peuvent être modifiés sans préavis. Offres dans la limite des stocks disponibles. Photos non contractuelles. CD N°7

A retourner à: **NEW-TECH CITY VPC**
62 Rue du Général Leclerc
95310 Saint-Ouen L'Aumone

DESIGNATION	PRIX
Participation aux frais de port + 30 F	
TOTAL A PAYER	



Depuis quelques temps, c'est le même refrain... Cette fois-ci c'est **Interplay** qui s'y colle en se lançant corps et âme dans le développement de jeux pour les consoles Saturn et PlayStation. Au menu, des titres comme **Casper** (mais oui, le gentil fantôme), **Clayfighter 2** et **Cyberia**. On leur souhaite bonne chance.

Zero Divide PlayStation

La baston est à l'honneur chez Sony. Vous qui idolâtrez les jeux de combats et qui ne vous remettez jamais



de Toshinden sur PlayStation, réjouissez-vous car Zero Divide pointe le bout de son nez. Entièrement réalisé en 3D mappée, Zero Divide propose des combats musclés et des personnages hors du commun. Tout comme le hit cité ci-dessus, les affrontements auront lieu sur une plate-forme avec autour, un vide vertigineux. Pendant que certains crient au génie, d'autres parlent de re-pompe... Vivement la sortie que l'on puisse se faire une idée.

Sortie : inconnue.



Blitzkrieg für Sega mit Avalon.

L'Allemagne est depuis toujours le territoire le plus difficile pour Sega, qui voit la domination de Nintendo s'étendre d'année en année. Pour remédier à ce petit problème, Sega décide de s'associer à Avalon, dont le chef de marketing était précédemment le directeur des ventes de Nintendo (hum...). Avalon est une puissante chaîne de distribution allemande, créée par Virgin IE et LeisureSoft. Avalon distribue un large éventail de cartouches et de jeux vidéo, plus les softs et le hard du CD-i de Philips. Nintendo voit cette opération plutôt d'un mauvais œil !

EA en solo avec Pinnacle.

Electronic Arts pourrait être le deuxième éditeur à désigner Pinnacle comme son unique distributeur en Angleterre. Pour Pinnacle, s'associer avec Electronic Arts signifie deux choses : le prestige évident d'avoir dans son catalogue les produits d'une compagnie de ce poids et d'autre part, cette opération porte un coup fatal aux compagnies de distribution concurrentes. Compagnies qui ont déjà commencé à racoler les grandes boîtes d'édition pour des contrats d'exclusivité !

Foot contre Basket.

Une compétition acharnée a déchiré les hit-parades anglais ce mois-ci. Entre Superstar Soccer de Konami et NBA TE d'Acclaim, la bataille fait rage. Malheureusement pour le basket et Acclaim, Konami est largement en tête. Il faut croire qu'en Angleterre, le plus populaire... c'est le football.

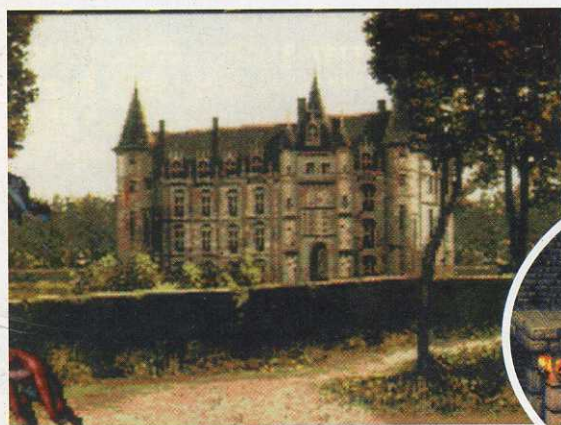
La Dream-Team de l'Ultra 64 s'agrandit...

GameTek et Angel Studios viennent s'ajouter à la collection prestigieuse des éditeurs prévus sur l'Ultra 64. La première production de GameTek est Robocop. Quant à Angel Studios, instigateur des effets spéciaux de Lawnmower Man, elle serait en train de développer un jeu avec Miyamoto, créateur de Mario.

Nosferatu • SNES

Déjà sorti depuis trois mois au Japon, l'attendu Nosferatu fera son entrée aux USA, en juillet. Relativement proche de Prince of Persia, Blackthorne & Co. dans son style, Nosferatu vous plonge dans un décor médiéval à la Castlevania. Programmé par Seta, ce jeu d'action / aventure (de 16 megs) bénéficie de bons graphismes et d'une animation correcte. Enfin, Nosferatu est très difficile à finir.

Sortie : juillet. ■



Shadowrun • Mega CD

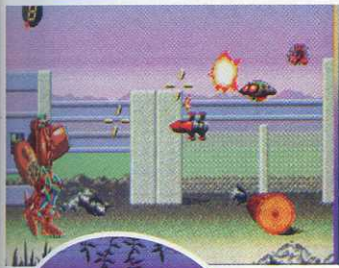


L'univers de Shadowrun est un univers particulier tiré d'un scénario de jeu de rôle. L'histoire se passe dans un futur relativement proche, aux environs de 2050 dans une ambiance cyberpunk. Alors que le pouvoir a échappé aux gouvernements pour revenir à de grandes industries, vous devrez vous lancer dans une aventure étonnante et de longue haleine. À noter

pour ceux qui connaissaient déjà Shadowrun sur Snin que cette version adaptée sur le Mega CD de Sega n'a pas grand chose à voir avec la précédente.

Sortie : juillet. ■

Exo Squad Genesis



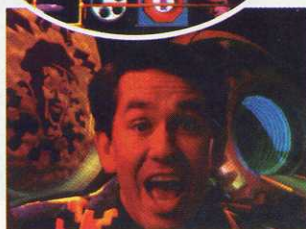
Les homosapiens du XXI^{ème} siècle ont engendré un nouvel hybride génétique : le neo sapien. Des conflits raciaux ne tardent pas à éclater entre les partis ! Membre d'une force d'intervention, votre mission consiste à exterminer les mutants. Exo Squad est une cartouche de 8 megs mêlant action et aventure. Avec des phases de jeu très shoot, Exo se joue aussi à deux.

Sortie : juin. ■

The All New People's Gameshow 3DO

Vous avez aimé Twisted, vous aimerez forcément The All New People's Gameshow de 3DO Studios. Avec plus de 2000 jeux interactifs différents, il est doté d'une durée de vie exceptionnelle. Attention, ce jeu s'inspire surtout des jeux télévisés américains.

Sortie : été 95. ■



NBA JAMTE
449 F
Vous achetez 2 jeux
10 %
sur le moins cher des deux

CONSOLE GAMES

SATURN + JEU 3 990
PSX + JEU 3 990
NEO CD + JEU 3 490
32X + JEU 990
3 DO + JEU 2 990

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

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

SUPER NES	neuf	occasse	reprise	MEGADRIVE	neuf	occasse	reprise
Console 50/60 hz	849	—	—	Console + jeu			
International soccer	398	—	—	Story of thor	349	290	200
NBA JAMTE	398	290	200	DBZ	299	250	150
Mario Kart	249	150	75	Yuyu Akusho 2	349	250	150
Mickey mania	249	150	75	Eternal Champion	99	—	—
Ghoul Patrol	190	150	75	Ayrton Senna	90	—	—
DBZ 4	299	250	150	Mortal Kombat 2	190	—	—
F. F. Special (32 megs)	390	290	200	Bomberman	349	290	200
Secret of Manat	429	290	200	NBA JAMTE	379	290	200
Final Fantasy 6	449	350	250	Mr Nutz	299	200	100
E. JIM	398	290	200	Street Racer	349	290	200
Soccer Shoot out	249	190	100	Slam Master	375	290	200
Samourai Shodown	449	290	200	Alien Soldier	349	290	200
Super Metroid	190	150	100	Soleil	398	290	200
NBA Live 95	299	250	150	Samourai Shodown	375	290	200
Donkey Kong	299	250	150	Virtua Racing	390	290	200
				Mortal Kombat 2	190	tél	tél

PSX	neuf	occasse	reprise	3 DO	neuf	occasse	reprise
Console+jeu au choix	3890	3490	3000	Console + jeu	2990	2500	2000
Ridge Racer	499	390	300	Street Fighter 2 tbo	375	290	200
Toshidet	499	390	300	Jam it (basket)	290	tél	tél
Kileak the blood	499	390	300	Samourai Shodown	349	290	200
TEKKEN	499	390	300	Gex	349	290	200
Star Blade	449	390	300	IM Mercenary	375	290	200
Raiden	499	390	300	Quarantine	290	200	100
Space Griffon	499	390	300	Return Fire	349	290	200
Gurner's Heaven	499	390	300	Need for Speed	349	290	200
Boxer Road	499	390	300	Korps Killer	349	290	200
Myst	499	390	300	Theme Park	349	290	200
Morto toon	499	390	300	Flash back	349	290	200
Memory Card	249	tél	tél	Road Rash	349	250	200
Joy pad	290	200	100	Joypad 6 boutons	149	—	—
Fighting joystick	590	—	—				

SATURN	neuf	occasse	reprise	JAGUAR	neuf	occasse	reprise
Console+jeu au choix	3890	3490	3000	Console	1290	990	700
Daytona USA	449	350	250	Iron Soldier	398	290	200
Victory Goal	499	390	290	CD ROM	1390	tél	tél
Gale Racer	499	390	290	Theme Park	398	290	200
Panzer Pragon	499	390	290	Doom	398	290	200
Deadalus	449	350	250	Rayman	398	290	200
Virtua Fighter	390	290	200	Syndicate	398	290	200
Crystal Legend	499	390	200	Canon Fooder	—	—	—
Virtual Hydlide	499	390	200	Joypad	249	tél	tél

NEO GEO	neuf	occasse	reprise	NEO CD	neuf	occasse	reprise
Console + jeu	1590	1190	tél	Console + jeu	3490	2490	2000
Samourai 2	990	890	600	King of	349	249	150
Fatal Fury 3	1490	tél	tél	Samourai 2	349	249	150
Side kiks 3	1390	tél	tél	Steet Hopp	349	249	150
Double Dragon	1390	tél	tél	View P	375	250	200
World Heroes 2 jet	690	tél	tél	Mutation Nation	349	250	150
Worls Heroes 2	250	tél	tél	Super Volley ball 2	375	250	200
Street Hoop	890	tél	tél	Fatal Fury 3	390	250	200
Alpha Mission 2	190	tél	tél	Side Kiks 3	390	250	200
Jeux à partir de	190	tél	tél	Galaxy Fight	390	250	200

GOODIES

Mangas à partir de 30 F
K7 vidéo 129 F
Figurines 79 F

ENVOI COLISSIMO 48 Heures

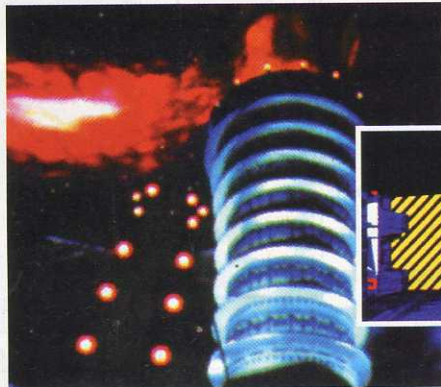
Jeu : 20F, Console : 50F, CRBT : 30F
Règlement : CB, chèque, CRBT



BMG Interactive vient de débaucher Mike Brown, ex-executive (c'est difficile à dire ça) officer chez Sega. Mike Brown est à l'origine de titres comme Astérix, Striker et Speedy Gonzales. Bref, tout ça pour vous dire que le jour où nous débaucherons Charlie Brown à CD Consoles, il faudra qu'on abonne Snoopy !

Devcon 5 • Saturn

Pour les néophytes sachez que la mention Devcon 5 est utilisé par l'armée américaine en situation de sies- te généralisée au sein des armées du monde. À l'in- verse de Devcon 1, synonyme de guerre mondiale nucléaire et chimique totale. Votre mission : faire tout votre possible pour que la situation reste en mode Devcon 5, en utilisant votre cervelle et un peu d'huile de coude. Réalisé par Data East, Devcon 5 possède de superbes cinématiques. Si seulement l'habit



faisait le moine...

Sortie :
inconnue. ■



Outlaws of the Lost Dynasty Saturn



Outlaws of the Lost Dynasty est une bataille sans merci entre onze samouraïs chinois. Mis au point par Data East, le jeu utilise à outrance le zoom et autres gadgets...

Sortie : inconnue. ■

Jet Ski Rage • 32X

Sachez que Velocity travaille en ce moment sur deux jeux 32X : Spectre VR et Jet Ski Rage. Si les screen- shots du premier ne sont pas en- core disponibles, Jet Ski s'annon- ce d'ores et déjà comme Le titre de l'accessoire de luxe de la Mega Drive. Novateur et beau, ce jeu est une simulation en trois dimensions de jet ski. Nous ne manquerons pas à notre devoir de petits reporters dès que nous aurons l'autorisation de disséquer le jeu !

Sortie : fin 95.



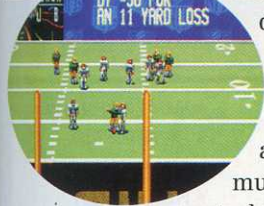
■ **Atari en grande surface.**
En Angleterre, Atari cherche à faire distribuer la Jaguar par le maximum de grands magasins. Pour l'instant, seul Virgin Megastore a répondu à cette attente, en attribuant un rayon aux produits Jaguar (hardware et software) dans les 35 magasins situés en Grande-Bretagne. Pour Atari, il s'agit d'être le plus disponible possible auprès du grand public. Atari vise ensuite à s'introduire auprès de chaînes telles que Toys 'R' Us, Comet, Argos et Currys.

■ **Gain de cause.**
En Angleterre, une enquête concernant les jeux vidéo a été ouverte. C'est le département du commerce et de l'industrie qui a mené les débats entre les deux « accusés » (Sega et Nintendo) et les « victimes » (les éditeurs). La conclusion est que « Nintendo et Sega ont mené leurs affaires de manière à empêcher, restreindre ou gêner la compétition ». Nintendo et Sega se font chauffer les oreilles parce qu'il existe une situation de monopole qui va à l'encontre de l'intérêt public.

■ **MK III pour la Jaguar.**
Atari est sur le point d'éditer Mortal Kombat III. Sachez que la firme américaine a passé un accord sur trois titres avec Williams ! Les deux autres jeux sont Defender 2000 et Dactyl Joust. Les trois jeux sont prévus pour le printemps prochain. Depuis qu'Atari a annoncé la parution de MKIII, les sacs postaux encombre leurs locaux ! Il est certain qu'avec des jeux comme celui là, la Jaguar va intéresser pas mal de monde.

■ **Goldstar**, a lancé il y a quelques mois une machine utilisant le standard 3DO. Maintenant, le géant de l'électronique coréen veut lancer d'ici cet été deux lecteurs CD-i : une machine au format normal et un modèle portable avec un écran LCD repliable de 12 cm !

NFL Quarterback Club • 32X



John Madden Football est enfin passé à la trappe dans le domaine de la simulation de football américain. Pour se faire, il aura fallu la puissance de la 32X exploitée sur 32 megs et le savoir-faire d'Acclaim et Iguana dans ce domaine très lucratif aux US. NFL Quarterback Club propose un éventail énorme d'options couplées avec une jouabilité très rapide. Un must pour les grands fans du regretté quarterback des 49ers, Joe Montana. Noon, il est pas mort, il a juste pris sa retraite !

Sortie : disponible. ■

Green Lantern SNES



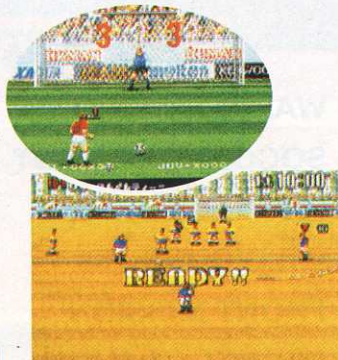
Océan se lance dans l'adaptation des DC Comics avec Green Lantern, un super héros masqué. Prévu sur Super Nintendo, Green Lantern est un jeu d'action de 16 megs. D'après les quelques graphes que nous avons pu admirer, le jeu reste dans l'ambiance de la bande dessinée américaine. Aidé par DC Comics pour la conception du jeu, Océan n'a pas oublié les éléments clés à une bonne adaptation : un personnage sans peur équipé de sa bague en émeraude...

Sortie : fin mai. ■

Super Formation Soccer 3 Super Famicom

Une nouvelle version de Super Formation Soccer voit le jour sur Super Famicom. Édité chez Human, cette cartouche de 12 megs avec possibilité de sauvegarder propose des formations variées, du mode 7, cinq mode de jeu (exhibition, championnat, exercices, etc.) et surtout une nouveauté : le hors-jeu. Cette simu, qui sort également sur PC Engine, sans le zoom, nous promet de bien chaudes soirées balle au pied et canette à la main !

Sortie : disponible. ■



JEUX VIDEO - SUISSE - JEUX VIDEO - SUISSE



CRAZY GAMES



Import - Vente - Location
Vente par correspondance

!!! NEW !!!

Location de CDROM

Sony 3DO Saturn NeoGeo

Rue de la Gare 32 - 1110 Morges - SUISSE

Tél. & Fax 021 / 801 24 38

JEUX VIDEO - SUISSE - JEUX VIDEO - SUISSE

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

Pro-GAMES

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

ABONNEMENT 1 AN : 100 Frs

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

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

22/24 RUE DU PRESIDENT WILSON 92532 LEVALLOIS PERRET CEDEX

TEL. (1) 47.39.34.81

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

JPF Import

Prix - Service - Qualité

Importateur - Distributeur

(1) 49.48.93.40

- Livraison CHRONOPOST en 24 H
- Si vous êtes nouveau revendeur, si vous cherchez un fournisseur spécialisé et efficace, n'hésitez pas à nous appeler.
- Export tout pays.



Revendeurs Contactez Nous

PANASONIC FZ-10

- Evolution 3 - Millésime 95
- Garantie 1 an
- Version 25% plus rapide, top loading, acceptant les jeux de toutes origines (PAL, NTSC) en plein écran, fonctionnant sur les téléviseurs français par prise péritel.



JEUX 3DO

- WORLD CUP FINAL
- FLASH BACK
- FIFA SOCCER
- NEED FOR SPEED
- GEX
- POWER SLIDE
- QUARANTINE
- MYST
- 11 TH HOUR
- SEQUEL TO 7TH GUEST
- CORPSE KILLER
- CLAYFIGHTER 2
- SAMOURAI SHADOWN
- RISE OF THE ROBOT
- IMMERCENARY
- RETURN FIRE
- STAR BLADE
- ROAD RASH
- SPACE ACE
- THEME PARK
- STREET FIGHTER II et plus ...

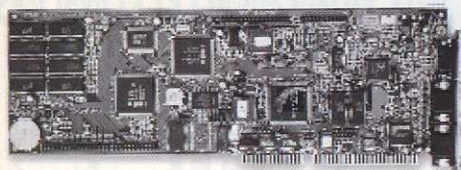
ACCESSOIRES 3DO

Joypad 6 boutons spécial pour Street Fighter 2X - Gun - Joypad

CARTE 3DO POUR PC

NEW

Creative Labs



Jouez vos jeux 3DO sur votre PC et compatibles

1 990 FR\$

ADAPTATEUR POUR 3DO

NEW



NOUVEAU MODELE «ADAPTATEUR II»

2 JOUEURS

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

PLAYSTATION ACTION REPLAY

NEW



- VIE INFINIE
- PUISSANCE INFINIE
- PUISSANCE MAXIMUM
- TOP SCENARIO
- INVINCIBILITE
- ACCEDE TOUS LES NIVEAUX

JEUX MEGADRIVE

- ASTERIX
- STREET RACER
- MEGAMAN
- BATMAN & ROBIN
- THE PUNISHER
- TOUGHMAN
- FANTASY STAR
- VIEW POINT
- SPEEDY GONZALES
- NBA JAM TE
- ROAD RASH 3
- et plus ...

JEUX SUPER NINTENDO

- WARIO'S WOOD
- SOCCER SHOT OUT
- HAGANE
- WILD GUNS
- FRONT MISSION
- SECRET OF MANA
- DONKEY KONG COUNTRY
- MICKEY MANIA
- STAR WARS
- CHRONO TIGGER US
- et plus ...

Fax (1) 40.10.95.99

JPF Import

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

Tel (1) 49.48.93.40

JPF Import

Prix - Service - Qualité

Importateur - Distributeur

(1) 49.48.93.40

- 500 m2 d'exposition + de 10000 jeux et machines en stock = plus de choix !!!
- Livraison CHRONOPOST en 24 H
- Nous sommes fournisseurs attirés de très nombreux magasins et chaînes spécialisées en jeux vidéo. Nous vous offrons un service de VPC rapide, efficace et sérieux. Alors n'hésitez pas à nous contacter pour de plus amples renseignements.



Revendeurs Contactez Nous !

SEGA SATURN



NEW
Garantie 1 an

ACCESSOIRES

- 2e joystick
- Joystick Arcade
- Volant (spécial Daytona)
- Carte mémoire
- Souris

JEUX

- ASTAL
- VIRTUAL HYDLIDE
- DRACULA DETECTIVE
- PRETTY FIGHTER
- VIRTUA RACING
- BATTLE MONSTERS
- SHINOBI
- BLUE SEED
- BASE BALL
- et plus ...

SONY PLAYSTATION



NEW
Garantie 1 an

ACCESSOIRES

- 2e joystick
- Joystick Arcade
- Joypad Néocom (spécial Ridge Racer)
- Carte mémoire
- Souris (spécial jeu d'aventure)

JEUX

- DARKSTALKERS
- JUMPING FLASH
- GUNNERS
- HEAVEN
- BOUNTY ARMS
- GOKU DENSETSU
- THE HORDE
- ARC THE LAD
- NIGHT STRIKER
- FALCATA
- ZERO DIVIDE
- METAL JACKET
- GUNDAM
- et plus ...

ATARI JAGUAR



NEW
Garantie 1 an

Version française et américaine

1 290 FR\$

Demandez nos packs spéciaux

**PACK JAGUAR + CD ROM
2 490 FR\$**

JEUX

- T-MEK
- KART
- RAVMAN
- DOUBLE DRAGON
- PINBALL FANTASIES
- HOVER STRIKE
- HOVER HUNTER
- et plus ...

ATARI CD ROM JAGUAR



NEW
Garantie 1 an

1 290 FR\$

JEUX

- BLUE LIGHTNING CD
- COMMANDO CD
- ISHAR GENESIS CD
- FIGHT FOR LIFE CD
- DEUS CD
- et plus ...

Commandez par téléphone
au (1) 49 48 93 40
ou par fax au (1) 40 10 95 99

Livraison en Chronopost (24h)
ou Colissimo 24/48 h

Paiement par



• Chèque • CB • Contre remboursement



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

Fax (1) 40.10.95.99

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

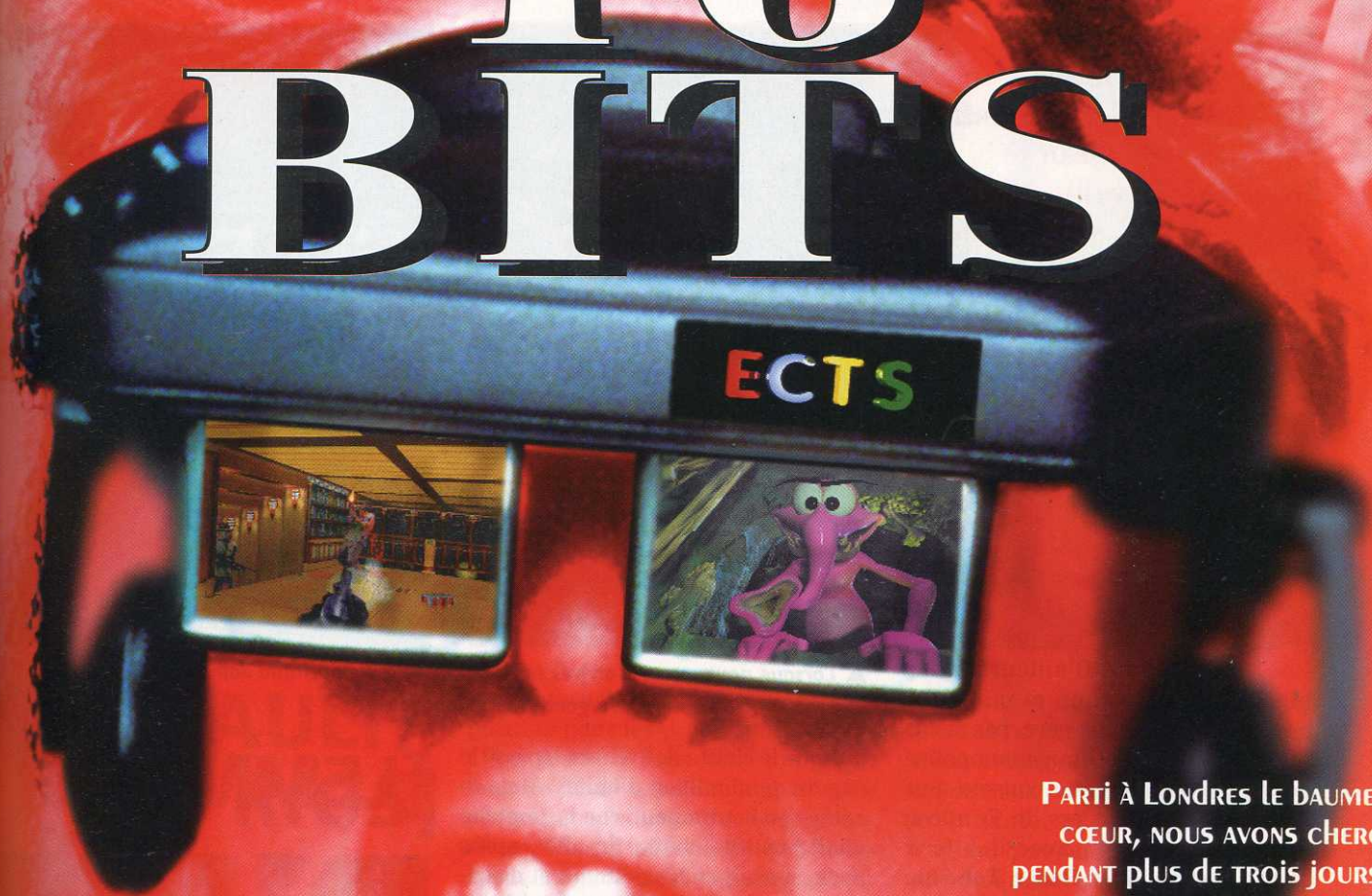
Tel (1) 49.48.93.40

GOD SAVE

ECTS



THE 16 BITS



PARTI À LONDRES LE BAUME AU CŒUR, NOUS AVONS CHERCHÉ PENDANT PLUS DE TROIS JOURS LA TRACE D'UN JEU 16 bits. MALGRÉ NOTRE ENTHOUSIASME DÉBORDANT, NOUS AVONS CONNU L'ÉCHEC ! EN EFFET, MIS À PART PINOCCHIO DE CHEZ VIRGIN ET THE OOZE DE CHEZ SEGA POUR LA MEGA DRIVE, RIEN DE RIEN. APPAREMMENT, LE MARCHÉ SE PRÉPARE D'ORES ET DÉJÀ UNE FIN D'ANNÉE TEINTÉE DE 32 bits. Y AURA-T-IL UN RETOUR AUX SOURCES À L'ELECTRONIC ENTERTAINMENT Expo de LOS ANGELES, EN MAI ? ON L'ESPÈRE !

REPORTAGE RÉALISÉ PAR
TOMMY FRANÇOIS.

Ici, LONDRES

UN DIEU EST NÉ

QUAND L'UN DES MAÎTRES INCONTESTÉS DU LOISIR ÉLECTRONIQUE DÉCIDE DE CRÉER UNE CONSOLE, ON PEUT S'ATTENDRE AU MEILLEUR COMME AU PIRE, SURTOUT APRÈS LES RÉCENTS ÉCHECS DE LA FIRME COMME LE MINI DISC, PAR EXEMPLE. SANS EXPÉRIENCE DANS LA CONCEPTION DES JEUX VIDÉO MAIS AVEC BEAUCOUP D'ARGENT, ILS MISENT SUR LE SAVOIR-FAIRE DE LEUR DERNIÈRE ACQUISITION : PSYGNOSIS.

L'ECTS de Londres aura été pour Sony l'occasion de présenter la PlayStation. D'ailleurs, pour bien marquer le coup et mettre la pression sur la concurrence, pas moins du quart du salon était monopolisé pour l'univers de cette console. Sur place, des murs entiers de Trinitron faisaient sensation avec des jeux phares comme *Ridge Racer*, *Tôh Shin Den*, *Starblade* et *Tekken*. Bref, que du bon ! Le tout, rythmé par une énorme sono qui balançaient les plus grands tubes de la maison de disques Sony Record. Des démonstrations qui tournaient sur cassettes vidéos montraient les derniers développements en date dont le shoot'em up, en 3D, *Philosoma* qui fera certainement parler de lui dans un avenir proche, ou bien encore *3D Boxer's* la prochaine simulation de Boxe. Fort de son succès sur le marché intérieur japonais, le stand affichait clairement ses ambitions et les pontes de la marque nipone arboraient un sourire à rendre jaloux Patrick Sabatier, himself ! Il faut dire que dès le premier jour de sa sortie, 100 000 machines ont trouvé acquéreur. Trois mois après le lancement, l'essai semble transformé



▲ Lorsque nous sommes arrivés sur le salon, la taille du stand Sony nous a scotché contre les murs. L'argent, c'est le pouvoir !

puisque le chiffre des ventes dépasse le cap du demi million d'unités. Mais ce calme était trompeur car la tempête allait bientôt éclater. En effet, après avoir convaincu les éditeurs et distribué de par le monde 700 kits de développements à très bas prix, Sony annonce que les royalties se situeront entre 14 et 20 Deutsche Mark (!) par disque. L'onde de choc fut énorme et bon nombre d'éditeurs tiers ne se sont pas privés de critiquer ouvertement la politique de Sony. Certains ont même menacé de geler les développement en cours dans l'attente d'un tarif plus raisonnable. Du coup, l'avenir de la PlayStation paraît beaucoup moins rose que prévu. Bien entendu, nous vous tiendrons au courant des suites de ce feuilleton qui s'annonce très chaud ! Tout cela ne concerne pas Psygnosis UK, puisque cette société est entrée dans le giron de Sony en 1993. D'ailleurs, les cinq titres annoncés vous sont présentés dans les colonnes qui suivent.

[LEMMINGS 3D]

Tout le monde connaît les *Lemmings*. Ces bestioles aussi stupides que nombreuses, ont fait un tabac sur pratiquement toutes les consoles. Les voilà de retour sur la PlayStation, et en 3D mappée ! Avec la possibilité de tourner sur 90 degrés, de nouveaux challenges attendent nos rongeurs suicidaires. Grâce à l'affichage en temps réel, vous pouvez visualiser le jeu à travers les yeux d'un des lémurien vert.





SONY EST NÉ !

[G.POLICE]

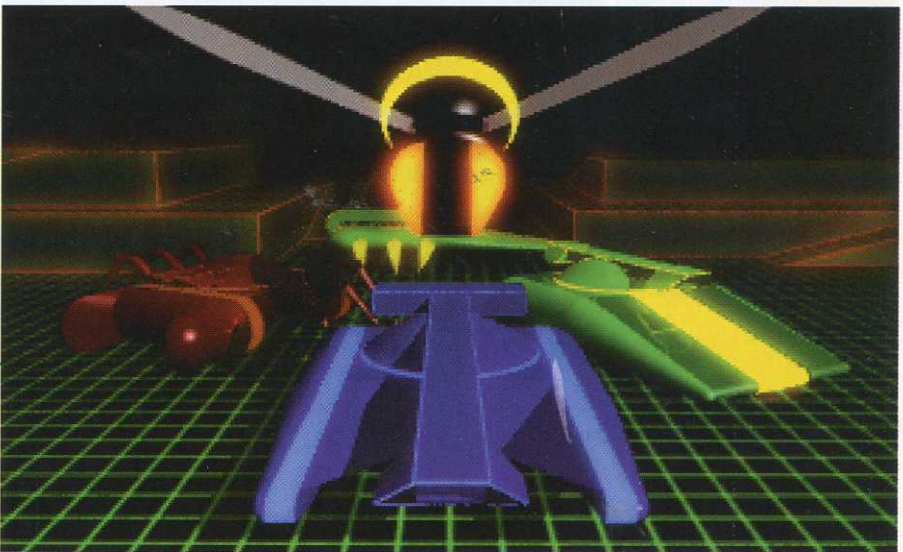
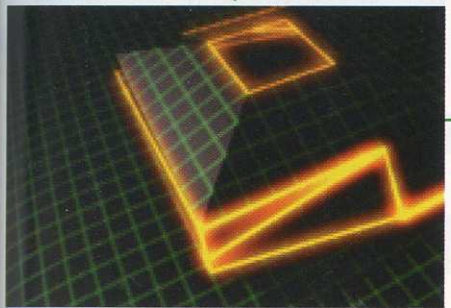
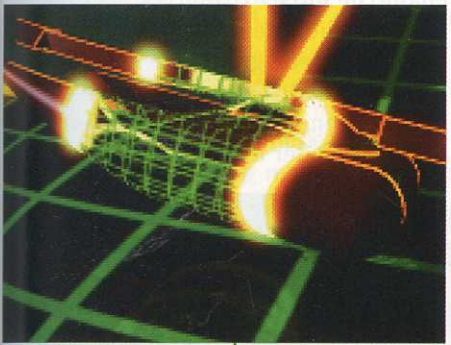
Une fois n'est pas coutume, nous n'avons pas beaucoup de précisions sur G.Police. Alors, je dis : « motus et bouche cousue » et que les mauvaises langues se taisent à jamais...



[ASSAULT RIGS]

Internet est devenu une source d'inspiration pour les programmeurs. En effet, Assault Rigs vous plonge le long de 50 niveaux dans un réseau télématique futuriste dans lequel des champions s'affrontent dans une arène informatique. Graphiquement proche de l'esprit qui régnait dans « Tron », le film de Disney du début

des années 80, les couleurs néons procurent une ambiance unique dans l'univers des jeux vidéos. En mode deux joueurs, l'action devient trépidante, et je ne parle pas de l'option huit joueurs en réseau ! Une expérience unique à ne pas manquer sur la petite dernière machine de chez Sony. Patience...





Ici, LONDRES

[WIPE OUT]

Ce jeu de course vous place au volant de bolides futuristes. Vous êtes à quelques mètres au dessus du sol et la sensation de vitesse est excellente. Cédant à la mode de la 3D mappée, **Wipe Out** est très fluide puisqu'il affiche 30 images par seconde. Au niveau du concept, sachez qu'on peut y jouer à deux ! Rentrer dans son adversaire ou utiliser des rockets et des missiles n'est pas prohibé, bien au contraire... Dans **Wipe Out**, la stratégie n'est pas compliquée : pied au plancher et doigt sur la détente !



◀ Vous êtes adeptes de **F-Zero** sur la Super Nintendo ? Alors vous tomberez amoureux de **Wipe Out** !



[DEMOLISH'EM DERBY]

Vous pensiez que **Ridge Racer** était un top ? Attendez de voir **Demolish'em Derby** ! Cette simulation de stock-car, première du genre, vous en mettra plein la vue. Techniquement, elle paraît supérieure à tout ce qui existait jusqu'ici sur console et le fun ne devrait pas être en reste non plus. En effet, les collisions et les explosions sont de la partie. Enfin un jeu de voitures où il est autorisé, voire même conseillé, de rentrer dans les adversaires sans ménagement. Avec **Demolish'em Derby**, la seule règle est de gagner !

Daytona USA et **Ridge Racer** peuvent aller se coucher ! **Demolish'em Derby** semble beaucoup mieux réalisé que ses prédécesseurs !



[KRAZY IVAN]

Krazy Ivan est un clone de **Iron Soldier** sur Jaguar. Dans ce jeu, vous êtes un héros hors du commun équipé d'une armure d'assaut de 12 mètres. L'action se situe dans la froide Sibérie à une époque indéterminée. Votre mission consiste à secourir de pauvres humains prisonniers d'Aliens sanguinaires. Pour cela, vous devrez venir à bout d'un champ de force extraterrestre extrêmement bien défendu. Une fois de plus, le moteur graphique est entièrement en 3D temps réel. Ce n'est pas le premier et sûrement pas le dernier à céder à cette mode !

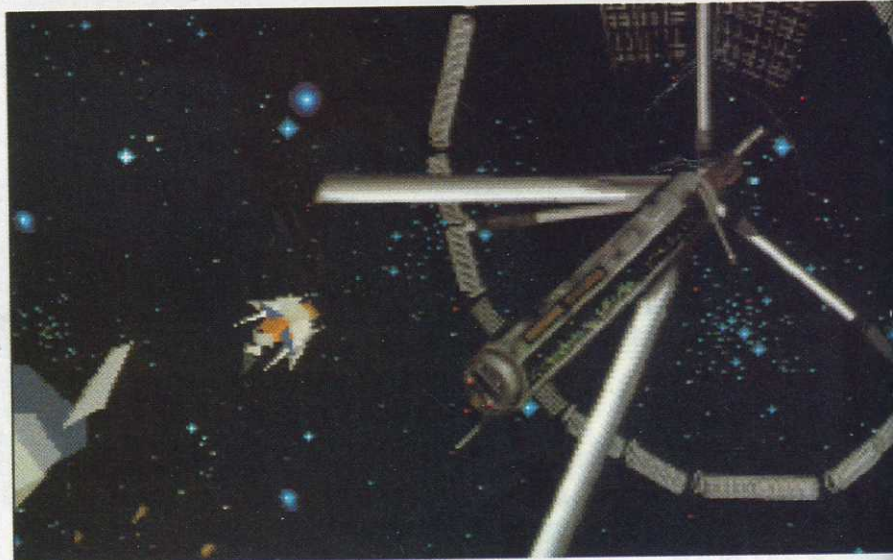


Ici, LONDRES

MY FIRST SATURN !

À L'HEURE OÙ TOUT LE MONDE PARIE SUR L'AVENIR DE LA SATURN ET DE LA PLAYSTATION, SEGA NOUS FAIT UNE PRÉSENTATION, POUR L'EUROPE, DE SA POULICHE EN BONNE ET DUE FORME. DISTRIBUTEURS, DÉVELOPPEURS ET ÉDITEURS ÉTAIENT AU RENDEZ-VOUS.

Grand absent à l'Olympia, le centre de convention londonien, Sega a tout de même créé l'événement. En effet, un autobus à impériale estampillé du logo Sega-Saturn faisait office de stand pour le maître plus fort que vous. Affublé de charmantes hôtesse à protubérances multiples, le bus emmenait quelques visiteurs privilégiés dans les ruelles sombres de Soho... Euh... Plutôt au 247 Cromwell Road, la tête de pont européenne des opérations Sega. Régions nos montres... Dans ce bunker post-moderne était présentée la Saturn, la 32 bits de la gamme Sega. Conscient de l'importance de l'événement, nous, petits reporters de *CD Consoles*, sommes parvenus à nous accrocher aux essieux du bus. Au péril de notre vie, nous avons battu des vigiles, fruits d'un croisement entre Schwarzenegger et Stallone. Après nous être fait les dents sur les ouvreurs, nous sommes arrivés dans le sas Saturn. Connus des amateurs de haute technologie sous son aspect japonais, la Saturn se montrait sous un nouveau jour. Noire comme le reste de ses périphériques, elle était entourée des bornes Daytona USA et Virtua Fighter 2. En démonstration, le fameux **Virtua Fighter**. Graphiquement léger, surtout face à la rude bataille livrée par la PlayStation avec Tekken et Tōh Shin Den, Virtua montre une panoplie de coups assommante. Après une petite demi-heure de combats, les gardes argentés nous ont accompagnés vers une présentation des dernières



▲ *Motherbase* est le prochain jeu pour la Mega Drive 32X. Cette cinématique du jeu détonne. Quant au jeu, il ressemble un peu trop à *View Point sur NEO GEO*.

nouveautés 16 bits et 32 bits. Inconnus de la plupart des distributeurs européens, **Panzer Dragoon**, **Daytona USA** et **Clockwork Knight** étaient à l'honneur. Malgré cette palette alléchante, l'humeur plus que mitigée restait morose. Pour nous, cette présentation fut surtout l'occasion d'essayer les paddles remodelés de cette console. Plus gros et plus lourds, ces derniers nous ont... surpris. Les ingénieurs de chez Sega ont aussi prévu pour la Saturn : une souris, le 6-Player Adaptor, la Back-up Memory, un Virtua Stick et l'Arcade Racer.



▲ *A priori*, *Motherbase* est le digne fils de



MD, 32X :
2 newWs !

Seules deux nouveautés se battent en duel pour les deux machines de Maître Sega. Sur Mega Drive, **The**

Ooze confirme la volonté de Sega à faire dans l'original. Calqué sur le concept du film *Blob*, **The Ooze** vous met dans la peau d'un monstre en gélatine verte. Sa forme change en fonction du nombre d'adversaires absorbés et des tirs que vous encaissez. Quant à la 32X, elle nous prépare **Motherbase**. Inspiré de l'ancien Zaxxon de Sega, **Motherbase** est un véritable délirium de polygones en 3D isométriques. On note une légère ressemblance avec *Viewpoint sur Neo Geo*. D'autres titres 32X sont prévus...

Encore : Sega Sports



Vous l'avez deviné, la célèbre filiale sportive de Sega continue sur sa lancée dévastatrice. Un des premiers titres prévus sur Sega Saturn n'est autre que **NHL Hockey**, une bonne vieille simulation de bourrins sur glace. D'après nos sources, le jeu mettrait à l'épreuve les capacités de la Saturn au niveau de la rotation et du zoom. Comme Victory Goal, sorti au début de l'année dans les boutiques d'import, NHL disposerait de plusieurs caméras pour suivre l'action. Autre détail, les bruitages et la musique seront de qualité CD. Bref, je vous le donne en mille comme en cent : Sega ça tourne la tête !

Au secours : un Bug !

Je vous rassure tout de suite, il ne s'agit pas d'une défaillance de la Saturn, mais plutôt d'un petit jeu bien sympathique prévu pour cette dernière. Nouveau, drôle, bien animé et en trois dimensions, **Bug** est l'histoire d'un insecte aux prises avec des grenouilles et autres bêtes de



Je veux jouer !



Pour agrémenter vos heures de jeu sur la Sega Saturn, le Maître a prévu quelques « petits » périphériques très intéressants. Commençons par l'indispensable : le paddle. Ergonomique, il est plus carré et plus lourd que celui de la version japonaise. Je dirai même plus, il concurrence sérieusement le paddle Jaguar au niveau prise en main.



Avantage ou inconvénient ? Ceci dit, la jouabilité reste excellente.

Second outil indispensable à la gamme des « plus » Sega : le **Back-Up Memory**. Il s'avérera rapidement d'une



grande utilité. En effet, sans lui, pas de sauvegardes ! Autant dire que si vous ne possédez pas cet accessoire, il vous faudra faire définitivement une croix sur les jeux d'aventure sur Sega Saturn.

Viennent ensuite les classiques de la console, avec tout d'abord le **Virtua Stick**. Équipé de boutons automatiques, je ne vous dirais qu'une chose, c'est l'arcade à la maison. Pour plus de fun encore, Sega crée aussi l'**Arcade Racer**, destiné à une exploitation intense de **Daytona USA** et des prochaines simulations, signées Saturn. On signale aussi, une souris à trois boutons et le **6-Player Adaptor** pour... six joueurs en même temps sur la même machine. Ça va saturner dans les chaumières !

toutes sortes. Vous évoluez, pour la première fois, sur plusieurs plans dans un même jeu de plate-forme. En effet, la gestion en trois dimensions des sprites et des décors fait de **Bug** un jeu pas comme les autres. Prochainement dans les pages de votre magazine favori...



Flash...



▲ Pinball Arena

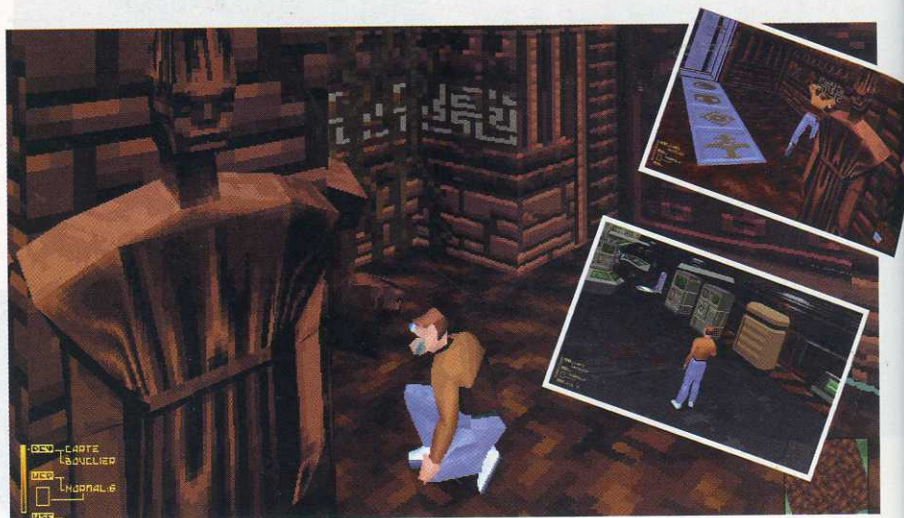
Sont prévus sur Saturn courant 95 : **Pinball Arena**, **NBA Basketball**, **Clockwork Knight II**, **Virtua Fighter II**, **Virtua Cop** et **Sega Rally**. Vu la qualité des conversions actuelles, vivement demain !



FLASHBACK, LE RETOUR

MÊME SI DELPHINE N'ÉTAIT PAS SUR LE SALON, QUELQUES JOURNALISTES BIEN AVERTIS, DONT CEUX DE CD CONSOLES, ONT PU RENCONTRER LA PERSONNALITÉ DE CHEZ DELPHINE, MISTER VICTOR. DANS SON SAC, ÉTAIENT CACHÉES LES PREMIÈRES PHOTOS DE CROSSFIRE, LA SUITE DE FLASHBACK...

Je vous rassure de suite, l'ancien chef de projet de Flashback, Paul Cuisset, est aussi l'initiateur de ce nouveau volet pour Delphine Software. Appelé Morph à ses débuts, **Crossfire** vous met encore une fois dans la peau de l'étudiant Conrad. Vêtu de sa veste marron, son jean et ses baskets, ce héros mythique nous prépare un jeu au concept novateur. En effet, même s'il suit le fil conducteur de Flashback, Crossfire est entièrement réalisé en trois dimensions. Aussi bien animé que son prédécesseur, il est un peu similaire à l'ancien Die Hard sur PC. Avec un scénario plus fouillé, une utilisation des textures mappées à outrance et une



▲ Crossfire est le dernier jeu Delphine.

ambiance sonore unique, Crossfire vous confronte à une multitude de phases de jeu différentes. Mêlant aventure et action, vous allez goûter aux plaisirs d'une intrigue inquiétante clairsemée de scènes d'action pures et dures. Enfin bref, il est prévu pour septembre sur PC CD-Rom, et verra le jour en décembre sur la PlayStation de Sony. Vu le succès de Flashback, de nombreuses adaptations sont à prévoir sur d'autres plates-formes comme la Saturn et la 3DO. En attendant, nous vous donnons rendez-vous dans quelques mois pour de plus amples détails...



DELPHINE ET GREMLIN UN DUO D'ENFER

L'HEURE EST AU RENOUVEAU !
EN EFFET, GREMLIN SE REDORE,
VITE FAIT, BIEN FAIT,
SON BLASON EN ÉTONNANT
LA PRESSE DU MONDE ENTIER
AVEC QUATRE TITRES DU TONNERRE.

Même si Delphine Software n'est pas le distributeur officiel de Gremlin, le développeur français est, pour l'instant, chargé de représenter ces développeurs anglais sur notre territoire. Attention ! Gremlin ne nous a pas habitués à de gros titres, mais apparemment le vent tourne. Complètement rééquipé grâce à des Silicon Graphics Workstation dotés de softs Alias et Softimage, des caméras infrarouges et des grosses bécanes, Gremlin prépare quatre titres pour la fin d'année sur PC et, un peu plus tard, sur la PlayStation. Les premières photos que nous vous montrons sont loin de leurs versions définitives et les titres sont provisoires. Le premier est **Actua Soccer**, une simulation de football en trois dimensions extrêmement bien animée. Rotations, textures mappées et une bonne jouabilité

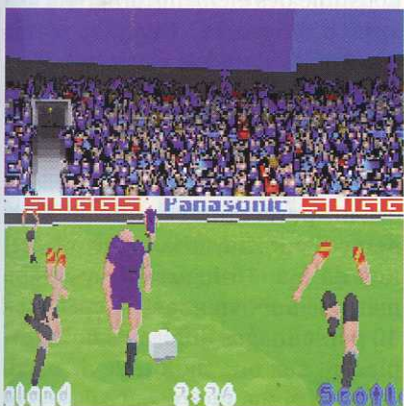


▲ R.O.T.

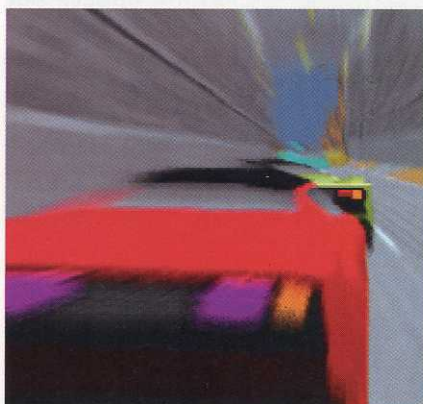
sont de la partie. Afin de concurrencer Ridge Racer, Gremlin a aussi mis sur pied **Fatal Racing**. Plus proche du style Daytona USA, ce jeu s'annonce très violent. Viennent ensuite deux titres d'aventures : **R.O.T.** et **Normality Incorporated**. R.O.T. est fortement inspiré des contes de H. P Lovecraft. Les personnages seront de grandes tailles et l'ambiance sombre... Quant à Normality, seul l'avenir nous en dira plus. Désolé !



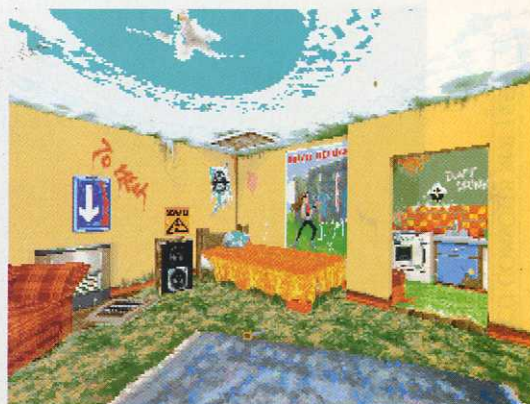
▲ Fatal Racing.



▲ Actua Soccer.



▲ Fatal Racing.

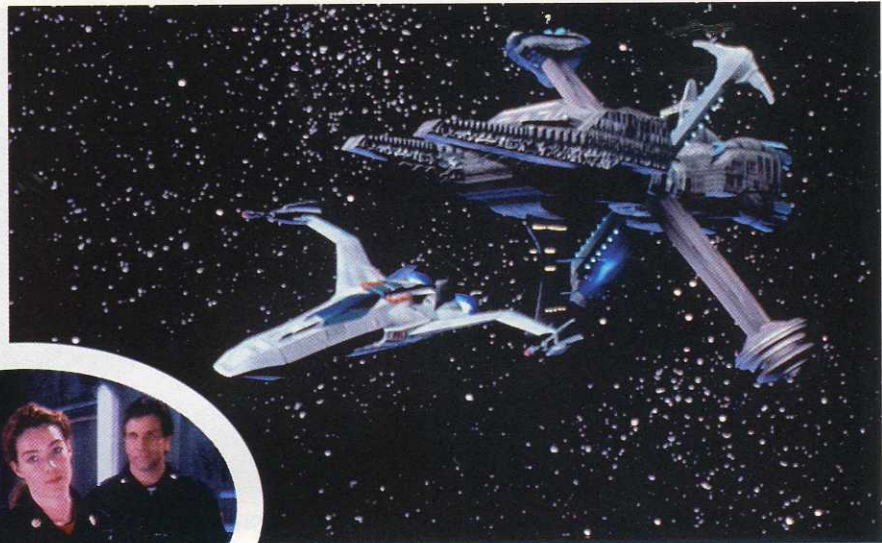


▲ Normality Incorporated.

L'AVENIR DANS UNE BOULE DE CRYSTAL

APRÈS AVOIR RÉALISÉ DES PROUesses SUR 3DO, CRYSTAL DYNAMICS distribué par BMG CONTINUE SON AVENTURE DANS L'UNIVERS DES 32 bits, AVEC UNE BROCHETTE DE JEUX PRÉVUS POUR LA SATURN ET LA PLAYSTATION.

Très conscient du succès de Total Eclipse sur 3DO, la société Crystal Dynamics nous annonce Solar Eclipse sur la Sega-Saturn. Solar Eclipse se veut d'ailleurs le premier shoot'em up, de cette machine, en 3D texture mappée avec des cinématiques en FMV (Full Motion Video). D'après nos sources, plus de dix minutes de FMV ont été créés sur des Silicon Graphics. De plus, durant les missions, il est possible de mettre à l'épreuve, encore une fois, la FMV de la Saturn en communiquant avec vos coéquipiers. Afin de faire de Solar Eclipse un véritable blockbuster,



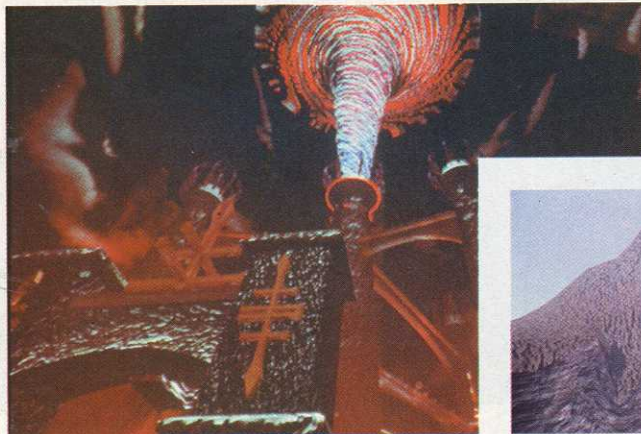
▲ Solar Eclipse

Crystal Dynamics n'a pas hésité à embaucher Claudia Christian, la star de la série télévisée américaine, Babylon 5 (vive Canal Plus). Accompagné de cette créature de rêve, vous êtes envoyé sur des missions fracassantes à travers l'univers de Solar Eclipse, qui je dois le dire est d'une beauté extrême. Non content de jouir de beaux graphismes, l'équipe de Crystal Dynamics a aussi greffé au jeu une bonne fluidité puisqu'il tourne en 50 images par seconde ! Bref, une suite qui s'annonce digne de son prédé-

cesseur sur 3DO.

Toujours sur Saturn, **Dragons of the Square Table** est un jeu d'aventure mêlant légendes arthuriennes et humour burlesque à la Monthly Python. Confronté à des humains pas comme les autres du royaume de Cavealot (Camelot pour les puristes), vous aidez des dragons dans leurs mésaventures. Vous êtes Flicker, une jeune dragon inventeur. Votre quête se résume en une longue et périlleuse bataille contre Sir George et ses sbires. Constitué des éléments propres à tous jeux d'aventure, Dragons of the Square Table a été écrit par Terry Jones de l'équipe des Monthly Python et réalisateur du film, *The Life of Brian* (La vie de Brian).

Avec plus de 3000 animations, Flicker est un personnage vraiment autonome. Pour étayer la bonne réalisation de jeu, 15 heures d'enregistrement de voix viennent donner vie à 40 personnages différents qui se déplacent sur une multitude de parallaxes. À noter, la présence de scènes d'action où vous catapultez des chats



◀ Legacy of Kain



CRYSTAL
DYNAMICS™CRYSTAL VOLE LA
VEDETTE À EA !

LONGTEMPS MAÎTRE INCONTESTÉ DE LA SIMULATION, ELECTRONIC ARTS PEUT COMMENCER À SE FAIRE DU SOUCIS. EN EFFET, CRYSTAL DYNAMICS DÉMARRE TRÈS FORT AVEC DEUX SIMUS SPORTIVES EN 3D TEXTURES MAPPÉES. BASKETBALL'95 ALIAS SLAM'N JAM ET 3D BASEBALL'95.



▲ Dragons of the Square Table

acrobates (sic !). Dragons of the Square Table est lui aussi prévu sur la PlayStation.

Très proche de la saga des Zelda sur Super Nintendo, Legacy of Kain - Blood Omen diffère du traditionnel : « sauvons la princesse ! ». Bien au contraire, les joueurs embrassent leur côté obscur dans cette aventure épique. Vous incarnez Kain, un vampire assoiffé de sang. Fâché par sa destinée, il cherche vengeance en mordant à pleines dents dans le monde gothique de Nosgoth. Dirigé par une soif insatiable de sang frais, vous écumez la contrée en prenant plusieurs aspects dont celle d'un loup. Au service de ce jeu d'aventure sépulcral, 25 minutes de FMV et 20 heures de voix digitalisées.

Legacy of Kain met l'accent sur les combats de magie et d'épées. Plusieurs caméras donnent un bon rythme au jeu et gardent Kain au centre de l'action. Pour le moment, Legacy of Kain sera uniquement disponible sur PlayStation.



▲ Slam'n Jam



▲ 3D Baseball'95

Première simulation de basket-ball en 3D textures mappées, Slam'n Jam est prévu sur 3DO, PlayStation et Saturn pour la fin de l'année. Agrémenté des commentaires de Van Earl Wright, présentateur sportif de CNN, Slam'n Jam se joue en cinq contre cinq. Avec une fonction replay et des caméras à angles multiples, la rapidité du jeu vous plonge vraiment dans l'action. De plus, les joueurs sont deux fois plus grands que sur les 16 bits. Complet au niveau des options, il semble vraiment prenant. Crystal Dynamics est une société américaine, il est normal qu'elle s'intéresse aux sports... ricains. 3D Baseball'95 est le second titre dans

les labos de Crystal. Annoncé sur PlayStation et Saturn, 3D Baseball'95 est un officiel MLBPA (la ligue pro de baseball). Il bénéficie aussi des commentaires de Van Earl Wright. Conçus grâce au système RMC (Real Motion Control), les mouvements des joueurs sont d'un réalisme inégalé. Tous les graphismes sont travaillés sur Silicon Graphics.



▲ 3D Baseball'95

Ici, LONDRES

TEAM 17

TEAM 17 SUR 32 BITS

GRANDS ADEPTES DE L'AMIGA, TEAM 17 SONT LES PREMIERS (ET LES SEULS) À DÉVELOPPER (ENCORE ET TOUJOURS) POUR L'AMIGA CD32 ! AVEC UNE GAMME DE PRODUITS ÉNORME SUR L'ECTS, LES PROGRAMMEURS ANGLAIS NOUS ONT LAISSÉ ENTENDRE QUE LEURS TITRES SERAIENT INCESSAMMENT ADAPTÉS SUR PLAY STATION & CO.

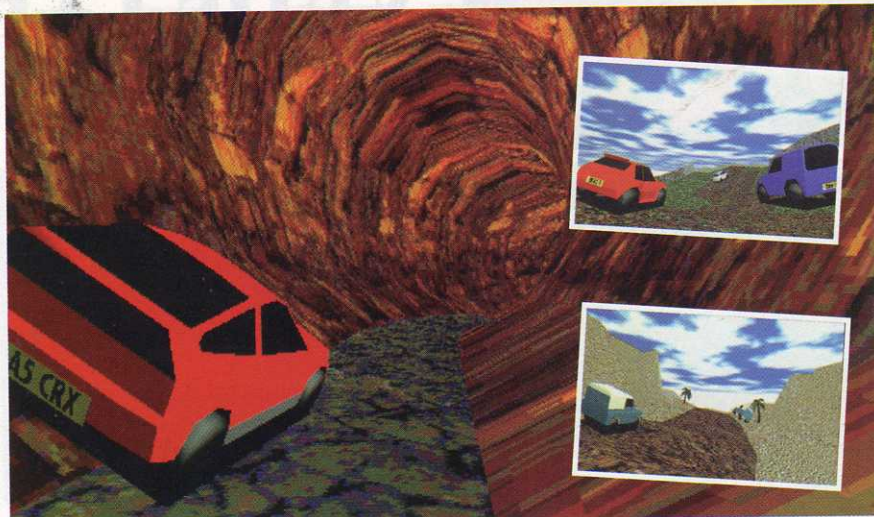
Commençons par les classiques ! Alien Breed fait un véritable comeback sur la CD32 de Commodore. Réputé pour son ambiance et sa superbe jouabilité sur Amiga 500, Alien Breed reprend le concept de Gauntlet. Je vous rassure de suite cette nouvelle version a évolué avec son temps puisqu'elle est aujourd'hui en 3D d'où sa nouvelle appellation : **Alien Breed 3D**. Apparemment, les programmeurs de Team 17 se sont légèrement inspirés de Doom et

autres du genre pour cette réactualisation.

Attention ! Ce jeu fera ses débuts sur la CD 32 et Amiga comme **Speris Legacy**. Si vous avez aimé Zelda, vous tomberez amoureux

de Speris Legacy. Entièrement calqué sur le titre phare de la Super Nintendo, il mêle arcade et aventure à la perfection. Avec de bonnes énigmes et des graphismes poussés, il promet vraiment.

Si ces deux premiers titres n'ont pas été annoncé sur d'autres supports, il en va autrement pour **Allegiance**, **Rollcage** et **Worms**. Ces derniers



▲ Rollcage

sont attendus sur les consoles 32 bits (3DO, Saturn et PlayStation). Allegiance est un jeu d'espionnage où terrorisme, mitraillage et cartel Sud-américain vivent en harmonieuse symbiose. En 3D temps réel, il comprend dix missions commandos où vous incarnez un jeune agent du gouvernement américain. Important, il peut se jouer en réseau sur PC CD-Rom. On croise les doigts pour les

32 bits ! Vient ensuite Rollcage, un jeu de course tout en 3D texture mappée. Comme ATR (All Terrain Racing) sa jouabilité et son fun va faire des heureux. Avec 10 voitures et 20 circuits au menu, une chose

est sûre, on y jouera encore avec des cheveux blancs. Finalement, le titre phare de Team 17 est Worms. S'il n'est pas très beau, du point de vue graphique, il reprend le concept impérissable de l'incontournable Lemmings en l'exploitant à fond. Beaucoup plus rapide, avec une ambiance plus fun et plus drôle, Worms s'annonce très bon.



▲ Alien Breed 3D



▲ Allegiance



▲ Speris Legacy



▲ Worms

LE COUP DE GRIFFE ATARI

L'ECTS fut l'occasion pour Atari de dévoiler, à l'Europe, son CD-Rom. Cet instrument ouvre de nouveaux horizons aux développeurs, ses capacités devraient aussi booster les ventes de la Jaguar. Vrai ou faux ?

Chose promise, chose due. Lors du dossier Jaguar, paru dans *CD Consoles* numéro 5, nous vous avons promis des photos de *Highlander*. L'heure est donc venue de goûter aux plaisirs de la vie éternelle. Célèbre, de par ses films, *Highlander* est un jeu d'aventure/action en 3D textures mappées qui, on l'espère, met à profit le CD-Rom. Étant donné le stade de développement du jeu que l'on nous a montré, il est difficile de s'avancer au niveau des graphismes encore provisoires. En ce qui concerne l'intérêt, tout semble bien parti puisque l'intrigue reprend celle du film. Pour peaufiner le style, les programmeurs d'Atari ont aussi inclus des combats d'épées dignes du film de Russel Mulcahy. Fans inconditionnels de Queen et Michael Kamen, nous prions très fort pour que les musiques soient adaptées sur le jeu. L'espoir fait vivre !

Passons à *Formula One*. Vu la qualité de *Checkered Flag*, ce nouveau titre de chez Domark est, d'ores et déjà, le jeu à posséder en matière de simu de F1. La photo que nous vous présentons est une version à peine finie du jeu. La version finale de *Formula One* sera entièrement en 3D texture mappée. Heureusement, nous disposerons ici



▲ Un attroupement s'est rapidement formé autour du stand Jaguar



▲ Highlander

d'une jouabilité infiniment meilleure que celle de *Checkered Flag*!!! On a vu également *Burn Out*. Les programmeurs de Shen ont ajouté quelques détails qui font du jeu un must de la Jaguar. Hormis *Cyber Cycle* de Namco en arcade, *Burn Out* est, sans doute, ce qui se fait de mieux dans le domaine de la moto de course.

Si Core Design est connu pour ses prouesses du côté de chez Maître Sega, ils nous ont montré une première version de *Soulstar X*



▲ Formula One

destinée à la Jag. Hélas, seuls deux niveaux étaient jouables. Ceci dit, le jeu reflète le savoir-faire du développeur anglais maintenant distribué par US Gold.

En plus de ces quatre jeux, nous avons vu de nos yeux vu une cassette vidéo de titres CD-Rom, dont *Defender 2000* de Jeff Minter alias le lama et *Varuna's Forces*. Nous vous donnerons plus de détails sur ce sujet dans un prochain numéro.



Ici, LONDRES

UN AVENIR POUR

ALORS QU'ON NE CESSE D'ENTENDRE QUE LA 3DO AGONISE, NE VOILÀ T-IL PAS QUE LA PETITE PROTÉGÉE DE TRIP HAWKINS REPREND DU POIL DE LA BÊTE. EN TOUT CAS, À EN JUGER PAR LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS PRÉSENTES À L'ECTS DE LONDRES.

En plus des jeux Crystal Dynamics, 3DO présentait un jeu maison signé 3DO Studios. **Blade Force** est son nom. Bien que loin de sa version définitive, c'est une sorte de shoot'em up géré dans un univers « 360° » en trois dimensions. Équipé d'un hélicoptère, vous vous déplacez dans une ville où vous devez exterminer des forces hostiles. Doté d'une jouabilité et d'une rapidité honorable, **Blade Force** regorge d'ennemis et de passages tous plus fous les uns que les autres. Grande première sur 3DO, il sera possible de créer des environnements en fonction de vos goûts et de vos couleurs préférées. Non, je vous rassure, c'est pas du Lego, mais le jeu vous propose de bâtir vous-même votre ville. À vous de placer



▲ Killing Time

comme bon vous semble les immeubles, les ennemis et tout un tas d'autres éléments qui constituent **Blade Force**. Ce détail, d'importance, donne au jeu une durée de vie carrément exceptionnelle !

Aussi dans les labos de 3DO Studios, le nouveau **Killing Time**. Fortement inspiré de **Doom**, les graphes sont beaucoup plus fins. À suivre...



▲ Killing Time



▲ Space Hulk



LA 3DO



▲ Blade Force

Space Hulk d'Electronic Arts était aussi de la partie. Un retour en arrière qui fera plaisir aux fans de la version PC. Vous dirigez une équipe de Marines qui se battent contre des voleurs venus de l'espace. Relativement proche de Alien versus Predator, Space Hulk est plus polyvalent puisque vous êtes à la tête d'une équipe de persos aux capacités différentes.



▲ Space Hulk

M2 : LA NOUVELLE CARTE 3DO EN CHIFFRES

- | | |
|------------------|--|
| CPU : | ● PowerPC 602 (133MFLOPS). |
| Co-processeurs : | ● Graphics ASIC, 10 co-processeurs dédiés aux graphismes et au son. |
| Graphismes : | ● Plus d'un million de polygones par seconde, 700 000 polygones avec effets spéciaux (mapping, source lumière, MIP mapping), 100 millions de pixel seconde, Compression et décompression RLE, ombrage de Gouraud et anti-aliasing. |
| Résolution : | ● 640x480 en couleur 24 ou 16 bits, 320x240 en couleur 24 ou 16 bits. |
| Mémoire : | ● 32 Mbit SDRAM + NVRAM de la 3DO de base, 528 Mb/seconde, taux de transfert maxi pour le bus de données. |
| Son : | ● DSP 66MHz, 2Ko de cache. |
| Options : | ● Slot PCMCIA pour cartes supplémentaires, MPEG1 inclus. |
| Prix : | ● 200\$ (environ 1000 francs) aux States, en décembre dernier. |

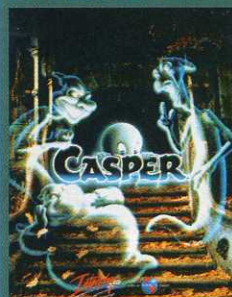
ET AUSSI...

LE JEU QUE VOUS NE VERREZ JAMAIS !



Brian Lara Cricket de Codemasters est un jeu de cricket. Vous savez ce sport anglais où personne n'y comprend rien. Bref, les adeptes de cricket trouveront peut-être le jeu dans les boutiques d'import. Et encore !

UN JEU DE FANTÔME !



Lors du CES de Las Vegas en janvier dernier, nous vous avons présenté le logo de Casper d'Interplay. Après l'ECTS, nous sommes en mesure de vous dévoiler la page d'intro. La totalité du jeu devrait nous être dévoilée à l'E3. On sait tout de même que le jeu est réalisé en collaboration avec Universal Interactive Studios.

SAMPTRAS, LE RETOUR !



Apparemment la simu, Pete Sampras de Codemasters (sur Mega Drive) a plu, puisqu'ils sortent la seconde édition de ce tournoi de tennis intitulé Pete Sampras'96 Tennis. Codemasters adopte encore une fois le format de la J-Card pour jouer à quatre sans quadrupleur. Prévu pour juin 95.



UNE STAR EST NÉE

PLONGÉ DANS UN SILENCE INQUIÉTANT DEPUIS BIENTÔT TROIS ANS, AMAZING STUDIOS REDONNE UN SOUFFLE D'AIR FRAIS AU MONDE DU JEU VIDÉO. PRÉSENT SUR LE SUPERBE STAND VIRGIN, ERIC CHAHI ET FRED SAVOIR, LES CO-FONDATEURS D'AMAZING STUDIOS, NOUS ONT DÉVOILÉ EN PERSONNE LA FUTURE HUITIÈME MERVEILLE DU MONDE : HEART OF DARKNESS.

Pour mieux vous présenter *Heart of Darkness*, nous laissons la parole à Eric Chahi, grandissime créateur de *Cruise for a corpse*, *Joan of Arc*, *Future Wars* et *Another World* et aussi collaborateur malgré lui sur *Flashback* : « Nous faisons quelque chose que nous aimerions voir sur nos écrans. Dans cette optique, nous essayons de mêler les jeux vidéo au style cinématographique. Nous nous sommes inspirés de la rapidité et du rythme des films d'aventure américains (*Indiana Jones*, *Retour vers le futur*, *La Guerre des Étoiles*...). Nous ne voulons pas que nos images soient uniquement des images haute technologie en 3D, mais qu'il y est une ambiance plus naturelle, plus proche de la peinture, et pour les personnages, quelque chose de proche du dessin animé ».

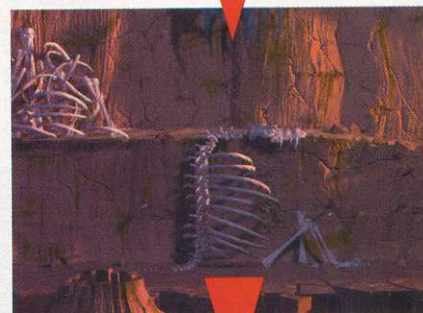
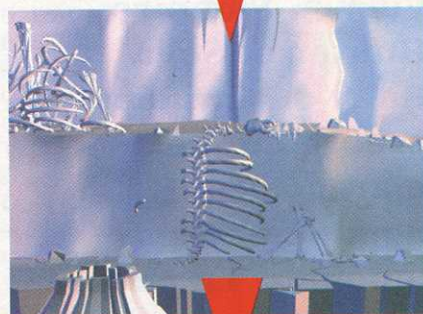


Faites nous confiance, *Heart of Darkness* est largement à la hauteur des prétentions du jeune programmeur et son équipe de fin limiers. La plupart des développeurs comme Frédéric Savoir, Christian Robert, Fabrice



Visserot trouvent leurs racines chez Delphine Software. Ils ont tous un point commun : *Flashback*. Parlons peu, parlons bien, *Heart of Darkness* est un jeu envoûtant, intrigant, essoufflant, époustoufflant... Bref, un grand moment d'émotion ! Rythmé par une composition de Bruce Broughton, déjà

célèbre pour les bandes originales des films *Tombstone* et *Silverado*, ce jeu s'annonce comme LE grand titre pour cette fin d'année. Développé pour PC CD-Rom, Virgin prépare déjà une adaptation sur consoles 32 bits. Comme *Flashback* et *Another World*, *Heart of Darkness* est destiné à connaître une consécration totale.



ENFIN UNE NEWS 16 BITS ???

De concert avec la sortie du Laser Disc de Pinocchio, Virgin programme actuellement l'adaptation du dessin animé sur Mega Drive. Même si le jeu est bon du point de vue de l'animation et des graphismes, on ne peut pas dire qu'il est été mis en avant sur le stand Virgin. Quand on se rappelle des présentations Aladdin et Lion King, on se demande où va exploser le marché des 16 bits.



Bien que l'AOU (Amusement Operators' Union), grand raout japonais des jeux d'arcade soit fini, les softs arrivent lentement en salle. Ce mois-ci, Fatal Fury 3, Vampire Hunter et Sega Rally débarquent, preuve que le marché reste dominé par les japonais. La cuvée à venir étonnera les possesseurs de consoles 32 bits ! Les prochains Totale Arcade seront pleins à craquer de tests, coups spéciaux et autres news.

Vampire Hunter Darkstalker's Revenge

Capcom continue sur sa lancée et récidive en sublimant le premier épisode. Pourra-t-il reprendre sa place de numéro un du jeu de combat dans les salles et susciter le même enthousiasme qu'avec Street Fighter ?

Renommé Night Warriors sur notre territoire Darkstalker, apporte de multiples améliorations à son principe de jeu, un peu comme SF2' en son temps.

Ce très beau titre qui vient d'arriver a une taille hallucinante de 323 megas. L'un des atouts du premier épisode était son animation et son style graphique qui tranchaient véritablement avec les autres jeux du genre. Ce travail avait été confié à l'un des plus grands studios d'animation du Japon, Tezuka Productions. Sachez

que le fondateur de la compagnie, Osamu Tezuka, premier grand auteur de mangas, fut aussi un réalisateur confirmé de dessins animés. Après sa mort, son studio continue de produire des films ou des animations, un peu à la façon Disney. Capcom a fait appel aux compétences de ce studio et nous fait bénéficier de graphismes travaillés avec un soin très particulier. Les dé ors d'une extrême beauté et l'éclairage sublime contrastent avec des sprites superbement animés mais pauvres en couleurs, ce qui provoque l'impression assez insolite et novatrice de jouer avec des personnages tout droit sortis d'un dessin animé.

L'autre apport est l'utilisation de pouvoirs magiques et paranormaux propres à chaque personnage. Le jeu baigne en effet dans une ambiance qui fait appel à la mythologie fantastique en référence au jeu de rôle dont il est tiré.

Capcom et son équipe ont réalisé un jeu qui propose des manipulations assez simples pour les pouvoirs spéciaux et la gestion de l'espace, d'une manière très différente de SSF2 et des jeux SNK. Le plus impressionnant reste les coups spéciaux des protagonistes qui défient la chronique : variés, loufoques ou gigantesques, les coups de Vampire Hunter contribuent à créer un nouveau genre de jeu combat en se basant sur la bonne utilisation et la connaissance parfaite des possibilités des



TIPS



personnages, de leurs réflexes, et surtout d'un corps à corps très limité. En contrastant avec la série des SF2, de ces fameux « Hits combos », des puissants Hadôoken ou Shoryuken, Vampire Hunter développe l'aspect du combat à distance. Vampire Hunter, neuvième jeu faisant appel à la technologie CPS2, continue donc sur cette lancée et ne renie pas ses origines, sans toutefois aller à l'extrême comme X-MEN.

NOUVEAUX ENCHAÎNEMENTS

Cette fois, vous pouvez jouer les boss Pyron et Phobos, ainsi que deux nouveaux personnages : Donovan et Lei Lei, présentés le mois dernier. Le concept global du jeu n'a pas changé. Vous avez désormais la possibilité d'emmagasiner de l'énergie et de faire les « special » plusieurs fois de suite. Deux types d'enchaînements différents font leur apparition : le « Hit » et le « chaine » en plus des « Hit » destinés aux pouvoirs spéciaux. Le premier correspond à un ensemble de coups normaux et spéciaux, souvent utilisés en fin de combat pour terminer l'adversaire, alors que le second correspond à des suites de coups qui vont du plus faible au plus fort (pieds et poings liés). Les « Reversal » sont toujours présents, mais vous pouvez dorénavant vous mettre en garde durant le saut. On note aussi l'heureuse présence du mode « Autoguard » pour aider le débutant. On signale enfin que chaque personnage est disponible en de nombreuses couleurs. En conclusion, pas de nouveau boss (pour l'instant tout du moins). Les décors principaux ainsi que la réalisation sont quasiment identiques... Heureusement, les « Chains combos » font leur apparition et incitent le joueur au corps à corps. Malgré ces quelques inconvénients, on peut dire que l'ambiance unique de Vampire contraste avec les jeux de baston classiques. Alors, laissez-vous entraîner dans son monde peuplé de succubes, vampires, démons et autres zombies...

Éditeur : **Capcom**

LES COUPS SPÉCIAUX

Suivez les indications :

Personnages à gauche/D : droite, ou diagonale s'il s'agit de la première lettre d'un composé, H : haut, B : bas, G : gauche.

Six boutons norme Capcom 3 Kick et 3 Punch.

Les noms des personnages pouvant varier suivant la version du jeu, le premier nom correspond à la version originale japonaise et le second à l'américaine. Les « Special » ou « EX » sont en caractère non-gras.

Donovan :

P et K simultanément/XXX/D, B, DBD, + P/G, DBG, B, DBD, D, +P/G, B, DBG, + P/D, DBD, B, DBG, G, + P/G, DBG, B, DBD, D, +K/P moyen, petit pied, D, petit K, K moyen

Lei Lei (Hsien-ko) :

B, DBD, D, + P/ D, B, DBD, + P/B, DBG, G, + P/D, DBD, B, DBG, G, + P/ G, DBG, B, DBD, D, + K et K simultanément/petit K, grand K, P moyen, P moyen, + H



Phobos (Huitzil) :

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

Pyron :

B, DBD, D, + P/H, DBG, D, + P/B, DBG, G, + K/ G, B, DBG, + P ou K/ D, DBD, B, DBG, G, + P/ D, B, DBD, + P et P simultanément

Demitri (Dimitri) :

B, DBD, D, + P/B, DBG, G, + K/D, B, DBD, + P/ un tour complet + P/B, D, DBD, + P et P simultanément/ B, D, DBD, + K et K simultanément

Galon Talbon (Jon Talbain) :

B, H, + K/ B, DBD, D, + P/ D, B,

DBD, + P/DHD, D, DBD, + P/G, B, DBG, + P/ D, DBD, B, DBG, G, + K/ D, DBD, B, DBG, G, + P et P simultanément/ G, DBG, B, DBD, D, + K et K simultanément

Zabel Zarock (Lord Raptor) :

H, B, + K/ G, DBG, B, DBD, D, + K/ B, DBG, G, + K/ D, DBD, B, DBG, G, + P/D, G, + P et P simultanément/ D, DBD, B, DBG, G, + KK/D, B, DBD, + P et P simultanément

Morrigan Arsland :

B, DBD, D, + P/H, DHD, D, + P/D, B, DBD, + P/ D, DBD, B, DBG, G, + P/ D, DBD, B, DBG, G, + K/petit P deux fois, D, petit K, grand P/ petit P deux fois, D, P moyen, grand P

Victor Von Kledenheim :

G un instant, D, + P/G un instant, D, + K/ B, DBG, G, + P/ B, DBG, G, + P/un tour complet + P/B un instant, H, + P et P simultanément/ G, DBG, B, DBD, D, + K et K simultanément

Anakaris :

P et K simultanément/ B, DBD, D, + P/ B, DBG, G, + K/ B, DBD, D, + K/G, D, + P/ B, DBD, D, + P/K moyen, petit P, B, petit K, P moyen/ G, DBG, B, DBD, D, + K et K

simultanément/ petit P deux fois, D, K moyen, grand K

Bishamon :

G un instant, D, + P ou K/ G, DBG, B, DBD, D, + K/G, + P/en plein saut H, DHD, D, + P/ D, B, DBD, + P/ un tour complet + P/ D, DBD, B, DBG, G, + P et P simultanément/ G, DBG, B, DBD, D, + K et K simultanément

Felicia :

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

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

Aulbath (Rikuo) :

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

Sasquatch :

B, DBD, D, + P/B, B, + P/ B, DBG, G, + K/D, B, DBD, + K/ D, DBD, B, DBG, G, + P/ un tour complet + K/ G, DBG, B, DBD, D, + P et P simultanément/ G, DBG, B, DBD, D, + K et K simultanément

Sega Rally Championship 95!

Sega détonne une fois de plus : Rally 95 mérite vraiment le détour de piste.

Encore une fois, Sega marque son époque et prend une avance technique et commerciale importante avec la concurrence...

Sega Rally est un événement important dans le monde de l'arcade. D'abord parce qu'il conforte Sega dans sa position de leader sur les nouvelles technologies du monde ludique et surtout parce que la firme d'Haneda reprend l'offensive dans le domaine des jeux de courses. La création, la conception et la réalisation de Rally 95 « enfoncent » de très loin tous les autres jeux concurrents et les programmeurs adverses vont devoir réagir très fortement face à l'équipe Sega. Les Américains appellent cela, en terme de stratégie commerciale, le « F-U-D ». Ce sont les initiales de Fear-Uncertainty and Doubt qui signifie la crainte, l'incertitude, le doute... stratégie qui consiste à semer la zizanie et la démoralisation chez les « confrères » des troupes adverses. Tout un programme...

En effet, chaque fois que Namco lance

un produit - l'excellent Ace Driver tout récemment - il semble que Sega ait déjà anticipé le coup et contre-attaque avec une violence à peine contenue.

Bon, je m'emballe, c'est vrai... Mais qui peut aujourd'hui, ne serait-ce que se permettre de rivaliser avec la division arcade de Sega ? Amateurs de sensations fortes, essayez Rally 95 et vous comprendrez l'incroyable fossé qui sépare Sega des compagnies concurrentes... Le test s'est déroulé sur une version réseau (Link) quatre joueurs et je vous garantis que l'on s'est bien amusé !

Simu chaotique

Tout d'abord, il faut signaler que pour une fois, c'est AM3 qui s'est chargé du travail, ce qui confirme que cette division prend une importance croissante au sein de Sega Japon.

Sega Rally est un jeu très physique qui



vous place aux commandes d'une voiture de Rally. Il vous propose de piloter deux bolides, la Toyota Celica GT For et la Lancia Delta HF Intégrale sur quatre circuits (le quatrième est caché !) comportant des difficultés croissantes : le désert, la forêt et la montagne.

L'ensemble de ces circuits se trouve en Europe et soyez prévenus, les amortisseurs seront mis à rude épreuve... Deux vues sont possibles, la première désormais classique place une caméra virtuelle



quelques mètres derrière la voiture et la seconde vous place dans la voiture. Il faut signaler que pour la première fois, cette seconde vue est vraiment réaliste et désormais parfaitement jouable. Au départ, les moteurs grondent... Sensation immédiate : le volant est particulièrement difficile à maintenir quand l'auto fait une embardée ! On se rend vite compte que AM3 a décidé de mettre l'accent sur le côté simulation. Il faut de l'entraînement pour ne pas sortir de la trajectoire vu l'état des circuits... Autre surprise : le relief justement. La route est complètement défoncée ! Des bosses, des rochers et des



TIPS



bas-côtés traîtres constituent autant d'obstacles dont il faut tenir compte au millième de seconde ! Les bosses et les virages en épingle sont redoutables. Ils vous feront perdre un temps précieux en cas de perte de contrôle ou de trajectoire aléatoire.

Suivez le guide !

Troisième surprise : votre copilote. Celui-ci vous indique la meilleure façon d'appréhender le prochain piège du relief. Les indications vocales sont du genre : « Attention à gauche ! - doucement sur la droite ! - long virage à gauche et crevasse ! » À noter la petite touche d'humour qui consiste en un message du genre : « Virage serré à gauche ! Enfin peut-être... » Quoi qu'il en soit, dès les premières secondes, il est impossible de ne pas être happé par le fun de Sega Rally.

Le jeu dégage une sensation de conduite extraordinaire, un Game-Play fabuleux et une excitation constante.

Le réalisme des impacts est fonction de la vitesse, mais aussi de l'inclinaison du véhicule et de l'angle du virage. Lorsque le bolide quitte le sol, on aperçoit même la silhouette des conducteurs ! L'ambiance sonore est excellente, le crissement des pneus comme le grondement du moteur sont très bien rendus.

Nous avons cependant constaté quelques bugs : dans le circuit « Montagne », il est possible de sortir d'un virage très vicieux et de rouler dans le vide. Les collisions des véhicules sont parfois mal gérées et l'affichage de la voiture concurrente laisse à désirer pendant quelques secondes...

Un dernier regret : impossible d'éclater les supporters qui se trouvent sur le bord de la route... Dernier point fort : le volant est terriblement difficile à maintenir. Si vous y jouez longtemps, cela vous économisera un abonnement annuel dans n'importe quel body-building...

Éditeur : SEGA

FATAL FURY 3-SNK

Après la succincte présentation de ce merveilleux titre le mois dernier, nous vous livrons ici les coups spéciaux et quelques furies, mais ne réalisons pas



de test (malheureusement) complet puisque d'excellents testeurs vous livrent leurs conclusions quelques pages plus loin...

Sachez pour la petite histoire que ce jeu a remporté le titre de « Top Game », après un vote serré des professionnels durant l'AOU 95. Ce prix récompense



le concept le plus novateur en matière de jeu et reste l'attraction préférée des visiteurs du salon, grâce notamment à son utilisation parfaite des capacités de la Neo Geo. Les mois prochains, nous essaierons de détailler plus en profondeur ce titre et ses personnages afin de compléter le test et de vous aider à devenir un « King of the Fighters » !

Les coups spéciaux

Suivez les indications :

Personnages à gauche/D : droite, ou diagonale s'il s'agit de la première lettre d'un composé, H : haut, B : bas, G : gauche, PR : projection, CN : coups normaux. Les furies sont en caractères non-gras.

Joe Highashi :

DBG un instant, D + B ou D/B, DBG, G + B ou D/B, DBD, D, DHD + B ou D/G, DBG, B, DBD, D + A ou C/PR : D + C/(blocage) D + D/CN : DBD + D/G + D (frappe vers l'avant plan)/G + C/D, G, DBG, B, DBD, + CD

Andy Bogard :

DBG, D + A ou C/B un instant + D/en saut B, DBD, D + D/ B, DBD, D + A ou C/B, DBG, G + A ou C/PR : D + C/CN : D

+ D/B un instant, DBD + CD

Terry Bogard :

B, DBG, G + A ou C/D, B, DBD + B ou D/B, DBG, G, DHG + B ou D/B, DBD, D + A ou C/PR : D + C/CN : D + D/DBG + C/B, DBG, G, DBG, D + CD

Mai Shiranui :

B, DBD, D + A ou C/B, DBG, G + A ou C/B, B, + ABC/en plein saut, BC ou CD/PR : D + D/en plein saut, DBG ou B ou DBD + C/CN : G + D/D, DBG, D + CD

Geese Howard :

B, DBD, D + A/B, DBD, D + C/G, DBG, B, DBD, D + B ou D/G un instant, D + B ou D/B, DBG, G + A ou C/PR : DBD + C/G + C/DHD + C/C (après la deuxième projection)/D (après la troisième projection)/ D + D (blocage)/CN : G + D/DBG, D, DBD, B, DBG, G, DBD + CD

Bob Wilson :

B un instant, H + B ou D/AC ou BD en même temps/G un instant, B + B ou D/PR : D + D/CN : en plein saut, DBG + D/B, B, B + BCD

Hon Fu :

En garde, effectuer D + B ou D/D, B, DBD + A ou C/B, DBG, G, DHG + B ou D/DBG un instant, D + B ou D/PR : G + C/blocage, G + D/CN : D + D/B, DBG, G, DBG, D + BD

Franco Bash :

B, DBG, G + A ou C/G, DBG, B, DBD, D + A ou C/B, DBD, D + B ou D/PR : D + C/CN : D + D/D, DBD, B, DBG, G + CD

Blue Mary :

B, DBD, D, DHD + A/B, DBD, D, DHD + C/D, B, DBD + B/D, B, DBD + D/G un instant, D + B/G un instant, D + D/PR : DBG + D/un tour rapide de joystick + C/+ D (pour la première projection)/+ C (pour la seconde projection)/CN : D + D/DBG un instant, B, DBD, D, DHD + BD

Sokaku Kochizuki :

B, DBD, D + A/G, DBG, B, DBD, D + C/B, G, DBG + B/B, DBG, G + D/D, G, D + D/D frénétiquement/PR : G + C/G + D/blocage (à effectuer après le coup précédent), D/en plein vol, DBG ou B ou DBD + C/CN : DBG + C/D, DBD, B, DBD, D + CD



Double Dragon

S'il existe un jeu mythique, c'est bien Double Dragon. Dans le temps, ce jeu déchaîna les passions et vida les poches déjà bien entamées de nombreux collégiens dont je faisais parti. En reprenant le concept du jeu Renegade, cette série de beat'em up a renouvelé le genre en proposant de nombreux coups et une utilisation des armes ennemies. Trêve de nostalgie : Fight !

Pour son premier jeu utilisant la technologie MVS, Technos Japan s'en sort plutôt bien. Ce nouveau DD est un jeu de combat de type duel/affrontement et non un beat'em up à la Final Fight. Le jeu « pèse » 178 mégas et doit sortir prochainement sur NEO GEO. C'est à l'occasion de la sortie du film américain assez moyen, il faut bien le préciser, (mais avec quand même la charmante Alyssa Milano) que Technos Japan a décidé de relancer la machine infernale...

MUTANTS ENNERVÉS

L'introduction du jeu commence avec des extraits digitalisés (genre Mega-CD) du film, suivie d'une superbe séquence où tous les personnages sont présentés. Le scénario suit celui du film et nous fait regretter le temps où les deux frères n'avaient qu'à délivrer Marian. Car désormais, on se retrouve dans un futur apocalyptique ravagé par la guerre nucléaire, infesté de mutants affreux, sans rien à se mettre sous la dent... et plus grave, sans aucun CD Consoles de disponible !

Marian a grandi et est dorénavant chef de gang... Le monde n'est plus ce qu'il était décidément.

Côté jeu, on retrouve dix personnages : les fameux frères Billy et Jimmy, Marian bien entendu, le Ninja Amon, les mutants Burnov et Apopo, et quelques autres...

PETITS... MAIS EFFICACES

Lors de la sélection des personnages, vous apprenez trois coups spéciaux par personnage. Le combat commence après un court intermède assez bien réalisé mettant en scène votre combattant.

Dès le début, on note une utilisation optimale du zoom hardware et une largeur d'écran assez impressionnante qui donne une aire de jeu très grande. Résultat : les personnages, d'une taille respectable, peuvent rapetisser jusqu'à ressembler à un Lode runner (pour les connaisseurs). Le jeu se révèle assez nerveux et assez proche de l'esprit Capcom pour ses enchaînements « hit » et de SNK pour les « backstep » (recul), « dash » (approche soudaine), zooms et coups spéciaux.

Chaque personnage peut effectuer un double saut et en même temps parler,



source d'étonnement pour l'adversaire puisque cette technique permet des effets similaires à ceux du « backstep » au sol.

GUETTEZ LES COULEURS

Chaque pouvoir déclenché permet d'avoir une échelle de puissance à quatre niveaux. La barre unique d'énergie quant à elle est assez originale et fonctionne de la façon suivante : plus elle descend, plus elle rougit. Mais lorsque vous frappez votre adversaire, vous verrez alors naître une barre bleue. Lorsque le rouge et le bleu se touchent, c'est le moment d'utiliser vos coups spéciaux « charge », qui sont des coups qui enlèvent une grande partie de l'énergie des adversaires.

Une petite touche très amusante : vous pouvez agir sur le décor avec des incendies qui découlent de vos coups spéciaux par exemple.

Double Dragon n'est pas vraiment un concurrent des SF2 ou autres Garou Densetsu mais reste néanmoins, de par son concept et sa nervosité, un bon défouloir pour les amateurs de baston... et Dieu sait s'ils sont nombreux !

ÉDITEUR : TECHNOS JAPAN



TIPS

AOU EXPO

Le mois dernier, nous avons omis de vous parler de certains jeux. Voici un compte-rendu « expresso » : Netmerc sera le prochain jeu en réalité virtuelle de Sega. Dangerous Curves de Taito était présenté en préversion. Il s'agit d'un jeu de compétition incluant des dualités motos/voitures entièrement en 3D mappée. Finish Blow du même éditeur est une simulation de boxe et Hatrick Hero'95 est leur nouveau jeu de football... Data East propose une course du genre Drif Out (en plus beau !) baptisée BackFire (SF-V). Une bonne nouvelle pour les possesseurs de Saturn. Quant à PowerSpike 2, toujours en MVS, il est enfin prêt et devrait combler les fans du volley-ball. Legend of Jong Master (Jongshin no densetsu/MVS) est le premier jeu de Mah-Jong qui inclue une partie aventure. Deux préversions de jeux furent aussi présentées par SNK : un shoot'em up à la R-Type nommé Pulstar et Stake winners. Nous vous présentons aussi les résultats d'un vote effectué pendant le salon sur une population de 4065 visiteurs qui devaient nommer leur jeu préféré du salon. Voici les résultats :

- 1- Garou Densetsu 3 (FF3) SNK 1732
- 2- Vampire Hunter Capcom 1288
- 3- Twin Bee yatsuho Konami 867
- 4- Sega Rally Championship Sega 850
- 5- Donpachi Atlus 382
- 6- Sailor Moon Banpresto 353
- 7- Cyber Bots Capcom 334
- 8- Mach Breakers Namco 301
- 9- Suigo Enbu Data East 289
- 10- Speed King Konami 268
- 11- Air Combat 22 Namco 254
- 12- Outfoxies Namco 236
- 13- Elevators Returns Taito 203
- 14- Virtua Striker Sega 200
- 15- Ultraman Banpresto 195
- 16- Red Zone Jaleco 160
- 17- Cyber Commando Namco 156
- 18- Ganbaré Kinsho Tecmo 153
- 19- Double Dragon Technos Japan 153
- 20- Cyber Cycles Namco 141

Nous vous présenterons bien sûr un test complet et des photos de ces jeux quand ils seront disponibles. À la prochaine, avec « L'Amusement Show » en septembre !

TEKKEN : LES COUPS

À l'occasion de la sortie du jeu sur PlayStation et histoire de rattraper notre retard, nous vous livrons les coups de base. Cet excellent jeu de combat est différent de la série Virtua Fighter ou des jeux classiques de combat. Il utilise un système qui prend en compte chacun des membres du personnage. C'est pourquoi nous adoptons un nouveau système pour les coups.

Suivez les indications :
 personnage à gauche : P = punch, K = kick, L = left, R = right, D = droite ou diagonale s'il s'agit de la première lettre d'un composé, H = haut, B = bas, G = gauche, * = multiplication
 Quand le coup est en caractère gras, cela signifie que c'est un coup lent. Les autres s'effectuent en donnant un coup de joystick rapide.

Coups valables pour tous les personnages :
 RP et RK/LP et LK
Yoshimitsu :
 D * 2 + LK et RK/ en plein milieu du coup précédent, LP et RP/G + LP/DBG + LK/ en plein milieu du coup précédent, D + RK/ PK * 3/DHD + LK et RK/D, D, + RK/LK + RK

Michelle Chang :
 LP * 3/en s'accroupissant, LK/en s'accroupissant, RK, LP/en s'accroupissant, RK, RK/en s'accroupissant, RK, B, RK/en se relevant, RK/saut + LK et RK/en se relevant, RP/D, D, + LP et RP/DBG + LK/après le coup précédent appuyez sur LP/RP après avoir placé un coup au milieu du coup précédent, LP et RP/au moment de s'accroupir, RK/au milieu du coup précédent appuyez sur LK

Jack :
 DBG, D, + RP et LP/B, DBG, G + RP/B, DBG, D + LP/à faire au sol, RP et LP/DBG, LP * 3, DBG + RP/RP + LP/LP * 3/DBG + LP et RP/en se relevant, RP et LP/en se relevant, RP et LP * 2/DBG + LP/DBG + RP/G, DBG, B, DBG + RP/D, D + RP et RP/DHD + LK et RK/en étant accroupi « Hip press », D, LP, RP, LP/DHD + LP et LK/après le « Hip press », LP, RP, LP, LP/après le « Hip press », RP, LP, RP, RP/B + LK et RK/en étant accroupi, LP * 3, RP, LP

King :
 DBG * 2, LP et RP/DBG, D, + RP et LP /B, DBG, D + LP/D, G, DBG, B, DBG, D, + LP/LP, RP/pendant une course, LK, RK/LP, RP, LP/D, D + RK/D, D + RK et LK/DHD + LP et RP/en se baissant, RK * 3/au milieu du saut, RP + RK/D, D + RP/DHD + RK, LK/DBG + RK, LK/D, D + RP, LP/en étant accroupi, D + RP/D, D,

ramener le joy au milieu + RP
Marshall Law :
 D, D + LK et RK/LP, RP/D, LP, D, RP/B, H + RK/RK, LK, RK/LP * 5/D, RP * 3/RP * 2/B, H + RK et LK/en s'accroupissant, LK/LK * 3/une fois accroupi, DBG * 2 + LK/D * 3/DBG + LK

Nina Williams :
 DBG * 2 + LP/LP et LK + D/LP, RP/D, LP, D, RP/LP, RP, RK/RP, RK/RP, B, LK/D * 2 + RK/LK * 2/DBG, LK * 3 + RK/DBG, LP, RP/petit saut vers l'avant + RK, LK, RK/ D * 3 + LK/D * 2 + LP et RP/DBG, LK, LP, RP

Paul Phenix :
 LP et LK + G/ D * 2 + RP et LP/LP, RP/DHD, LK, RK/B, DBG, D + RP/RP, LK/RP, B, LK/en s'accroupissant, RK, RP/D * 2 + RK/une fois accroupi, D + RP/une fois accroupi, RP/D * 2, LK, RK * 2/D * 2, LK, RK, D ou DBG + RK/D * 2, LK, RK, G ou DBG + RK/une fois accroupi, LP/au milieu du coup précédent, D + RP

Kazuya :
 D * 2 + RP et LP/LP, RP/DHD, RK * 2/D, B, DBG + RP/D * 3 + LK/D + RK/en se relevant, RK * 2/LP * 2, RP/D, DHD, + RK, LK/D, B, DBG + LP/LP, RP * 2/DBG, LP, RP/ au milieu du saut RP, RK/D, B, DBG + RK * 2/au milieu d'un dash, LK

GALAXY FIGHT-SUNSOFT : LES SUPER COUPS !

Voilà enfin les super coups de ce jeu très sympathique et un tantinet nerveux, bon courage !

Suivez les indications (Personnages de gauche)

Rolf :
 Un tour complet du joystick + bouton d'attaque

Kazuma :
 Au contact D, G, DBG, B, DBG, D + bouton D

Juri :
 D, G, DBG, B, DBG, D, + A, B et C simultanément

Gunter Bras :
 Un tour complet du joystick + A, B, et C simultanément

Alvan :
 B un instant, H, + bouton d'attaque/D, G, DBG, B, DBG, D + ABC simultanément

Loomi :
 Un tour complet du joystick + bouton d'attaque

Musafar :
 Un tour complet du joystick + bouton d'attaque

Golden Don :
 Au milieu du saut, D, DBG, B, + bouton d'attaque/Au milieu du saut, D, B, DBG + bouton d'attaque/

Side Kicks 3

Nous ne l'attendions pas si tôt, mais la surprise avait été révélée lors du dernier AOU. En apportant des tonnes d'améliorations mais en respectant les points forts des précédents épisodes, SNK frappe encore très fort. Soixante-quatre équipes et de multiples tournois pour un sport qui a de plus en plus de succès au pays du soleil levant...

The Next Glory sous-titre le dernier épisode de la fameuse trilogie. Le football « arcade » connaît un succès grandissant en salle. Première surprise : le jeu est aussi en Français. Il semble que SNK est tout simplement décidé à inclure la langue de Molière après celles de Shakespeare, de Cervantès et bien sûr, de Toshiro Mifune. Une très bonne initiative qui, comme Capcom avec D&D, attirera les passionnés de football... et les anglophobes !

BRAVO !

Le jeu a conservé sensiblement le même aspect : stretching de lignes, zooms simultanés pour le terrain et animation des personnages. Mais il comporte aussi

maintenant quelques options de plus : tous les tournois continentaux et un mondial, le choix du terrain, une option permettant d'augmenter une des caractéristiques de l'équipe choisie (puissance, défense, vitesse, jeu collectif, technique, capitaine, gardien...). Le jeu n'utilise pourtant que deux

boutons (attack et defense) qui permettent néanmoins de réaliser des contres, des dribles, des tackles, des têtes, des glissades, des tirs et autres passes hautes ou courtes. L'ensemble est impressionnant et l'ambiance sonore est excellente comme on pouvait s'en douter. En tout cas, l'arbitre est omniprésent et ne vous fera pas de cadeau. Les joueurs afficheront leur mépris sans vergogne dans de superbes scènes animées qui viennent d'ailleurs illustrer toutes les actions. Le système des « Chances » a été conservé et il vous permet de

marquer plus facilement des buts, avec en prime, une scène 3D. Les corners aussi conservent le même système de visée. Un classement à la fin des

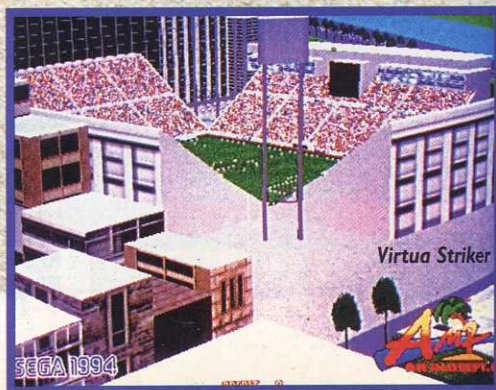
jeux. Lors d'une coupe du Monde, vous avez le choix entre quatorze équipes régies par quatre caractéristiques principales : Run, Attack, Defense et Goal. Le programme a un recours incessant aux zooms pour les personnages et le mapping lors des changements de vue pour le terrain, un peu comme la rotation du mode 7 sur SFC. L'animation est, une fois n'est pas coutume pour ce mode, assez rapide ! Trois boutons sont utilisés : Tir/Passé faible/Passé forte et peuvent aussi servir à d'autres actions (glissade, reprise de volée, tête, charge, course, gardien) suivant la position du personnage. Un véritable replay est présent et vous permet de revoir toutes les meilleures actions. Contrairement à Sidekicks 3, l'arbitre semble très conciliant, ce qui permet de réaliser quelques crasses de derrière les fagots. Toutes les passes possibles sont signalées à l'écran, aidant ainsi le joueur dans son choix. À la différence de la version SFC, le fait d'avoir opté pour une vue 3D

matches vous permettra de voir si vous avez bien joué. En conclusion, voici une excellente remise à jour d'un superbe titre. P-S. : pour le test complet du jeu, reportez-vous en rubrique « Critiques ».

ÉDITEUR : SNK

SOCCER SUPER-STAR

La célèbre compagnie Konami s'attaque comme SNK au ballon rond. Elle nous propose son nouveau et, dorénavant annuel, jeu de football baptisé du même nom que son petit frère sur console. Il comporte pourtant quelques différences fondamentales... N'est pas un jeu d'arcade qui veut ! Pour ce titre, Konami a choisi d'adopter une vue arrière des joueurs et une gestion en pseudo 3D du terrain. Le nouvel épisode de la Konami World Cup est une rupture par rapport aux sempiternelles vues horizontales des précédents



TIPS

perturbe un peu le joueur au départ (mal de mer...), mais cela reste néanmoins très jouable. Pourvu qu'on s'habitue à cette vue, Soccer Superstar est un grand jeu ! Et puis, pour vous faire saliver, voici une photo du futur Virtua Striker de Sega. Voilà de quoi relancer la polémique.

Éditeur : KONAMI

LA PETITE PHRASE

Deith Leisure est un des plus grands distributeurs Européen de bornes, de cartes Jamma et de manèges. Lors du dernier ATEI, salon anglais des professionnels de l'arcade, Mr Deith, PDG de la compagnie a déclaré : « en ce moment, le tendance générale au Japon désigne Sega comme le leader qui surpasse nettement la concurrence, et très loin devant n'importe quelle autre compagnie en matière de technologie... » À croire que tout le monde devient fou de Sega. Leur politique de jeu, très haut-de-gamme, impressionnera-t-elle jusqu'aux professionnels du jeu vidéo ?

PANG 3

Les nostalgiques de cet excellent jeu vont être aux anges : la nouvelle version de Pang permet de choisir son personnage parmi quatre différents. Chacun a ses caractéristiques propres ainsi que son arme favorite. Ici, chaque réussite se traduira par l'apparition d'un superbe « Shoot-Screen ». Deux modes de jeu sont aussi proposés : le « Panic-Mode » et le « Tour-Mode », tous les deux à travers plus de cent niveaux ! Le test est à suivre...

P.S.: Mitchell annonce aussi l'arrivée de Party Time 2, un jeu d'adresse assez rigolo qui vous permettra de découvrir de jolies nymphes déshabillées ! À suivre aussi...

Éditeur : Mitchell

Le mois prochain, nous dévoilerons des coups spéciaux sur Virtua Fighter 2, plus quelques petites surprises. À plus...



DOUBLE DRAGON : LES COUPS !

Suivez les indications :

Les personnages à gauche. Quatre boutons, 2 punch et 2 kick, les coups normaux s'effectuent avec n'importe quel bouton. Les « charge » quant à eux sont inscrits en caractère non-gras.

Jimmy :

B, DBD, D/D, B, DBD/B, DBG, G/ D, B, DBD + 2 boutons/G, DBG, B, DBD, D

Billy :

B, DBD, D/D, B, DBD/B, DBG, G/ B, DBD, D + 2 boutons/4 boutons simultanément

Marian :

B un instant, H/G un instant, D/ B un instant, H, + 2 boutons/G un instant, D + 2 boutons

Apopo :

D, DBD, B/au contact, D, DBD, B, DBG, G/au contact, B, DBD, D, + 2 boutons/ D, DBD, B + 2 boutons/ au contact, D, DBD, B, DBG, G + 2 boutons

Burnov :

D, DBD, B/ G un instant, D/ D, DBD, B + 2 boutons/ G un instant, D + 2 boutons

Eddy :

B un instant, H/G un instant, D/D, B, DBD/ B un instant, H, + 2 boutons/ D, B, DBD + 2 boutons

Amon :

pendant le saut G, DBG, B/ B un instant, H/G un instant, D/ B un instant, H, + 2 boutons/G, DBG, B, DBD, D + 2 boutons

Chen :

B, DBD, D/D, B, DBD/B, DBG, G/ B, DBD, D + 2 boutons/D, B, DBD, + 2 boutons

Rebecca :

B, DBD, D/D, B, DBD/ pendant le saut B, DBD, G/ B, DBD, D + 2 boutons/D, B, DBD + 2 boutons

TIPS DAYTONA USA

En exclusivité, et rien que pour vous bande de screenagers, un ensemble de tips et autres curiosités exceptionnels pour un jeu qui ne l'est pas moins.

1- Vous avez certainement déjà couru à contre-sens n'est-ce pas ? Et bien, si vous persistez et que vous franchissez la ligne d'arrivée, vous aurez alors droit à une petite surprise au moment du classement ...

2- Lorsque vous êtes au menu de sélection de la boîte de vitesse, appuyez sur l'accélérateur et en même temps sur le bouton start en ayant auparavant choisi votre mode de conduite. Cette manipulation

provoque l'apparition d'un mode spécial appelé « Time Attack » tels les shoots de compétition sur PC Engine. Seuls les joueurs humains peuvent concourir. Ils seront classés sous du classement.

3- Au moment de l'entrée des noms, essayez de mettre l'un de ces noms suivants : A.B, EXN, G.F, GLC, GPR, H.O, ORS, O.R, P.D, R.M, S.C, S.F, S.H, SMG, TOR, V.F, V.R, SHO, VMO, E.R, T.B, QTT, SDI. Surprise ! Vous pourrez alors écouter des musiques de vieux hits Sega !

4- Dans le circuit medium, entrez à contre-sens dans le tunnel du chemin détourné juste avant la « piste road ». Vous êtes alors considéré en état d'abandon, et une jolie pancarte apparaît : congratulations, you just lost your sponsors ! Sympa les gars !

5- Dans le dernier circuit, à la hauteur de la fameuse statue de Jeffry (Virtua Fighter), passez par l'arbre droit, suivez le cheval qui court. Vous arriverez alors dans un mystérieux endroit où vous serez très sollicité !

6- Dans Daytona USA, chaque circuit avait son environnement sonore et musical. Maintenant, grâce à nous et à notre extrême bonté, vous avez la possibilité de le changer en appuyant sur le bouton « VR » du modificateur de vue au moment du commencement du jeu

« Gentlemen... ». Si vous appuyez en cours du jeu sur « Start » et ensuite sur les boutons 2, 3, 4 du modificateur de vue, vous aurez alors le loisir de changer la taille du radar. Et si vous avez la chance d'être classé dans les trois premiers arrivés, vous pourrez aussi écouter toutes les musiques de fin.

7- Vous avez déjà dû remarquer qu'il existe dans le premier circuit une roulette de Jackpot. Elle n'est pas là par hasard et sert à gagner des crédits et à déclencher des effets délirants (ne le dites surtout pas au patron de votre salle préférée !). C'est simple, pour actionner ce mode spécial, il suffit d'appuyer une fois sur « Start » pendant la course. Une fois cela déclenché, vous pouvez alors stopper un des 3 icônes à chacun de vos passages. Votre but avoué est d'avoir trois fois le même. À vous les surprises maintenant ! Essayez donc 777 ou bar,bar,bar par exemple...

P.S. : la version Saturn de ce grand hit est testée dans les pages qui suivent.

La tête dans les nuages



Sega innove une fois de plus et propose un nouveau type de loisir en France : Les « Family Entertainment Centres », ou centres de loisirs destinés à la famille. Les FEC marquent une nouvelle étape dans le business du loisir et signifie sans doute la fin des salles sombres, bruyantes, enfumées que nous avons tous fréquentées jusqu'ici...

Produits d'une étude marketing très poussée et réalisée au niveau japonais, américain et européen, les F.E.C envahissent la France. Sega Opérations France, filiale de Sega Amusements Europe Ltd, exploite ce concept encore novateur dans nos contrées. Partant du principe que le jeu vidéo fait de plus en plus partie des loisirs modernes et qu'il existe une demande pour les centres de loisirs de proximité, Sega et des investisseurs locaux développent un réseau européen de salles destinées à un large public. Pour la France, c'est la jeune société SDVI qui, sous l'enseigne « La tête dans les nuages », tente l'aventure. Après Amiens, dans la Somme, un nouveau centre s'est ouvert à Paris (début avril) au 5, bld

des Italiens dans le 9^{ème} arrondissement. Cette salle d'arcade s'étend sur 1500 m² et constitue le plus important centre de ce type en France et l'un des plus grands d'Europe. Au total, on y trouve quelques 89 machines représentant 179 postes de jeux ! D'autres ser-



Le hockey sur coussin d'air est très prisé aux États-Unis, c'est pas cher et on y joue à quatre !

vices vous sont aussi proposés, comme la restauration rapide avec un Mac Donald's ou le shopping ludique dans la boutique Micromania. Les mots d'ordre de cette salle sont espace, propreté et sécurité.

UNE SALLE BIEN FAMILIALE

Le but avoué est d'en faire un centre familial, dans lequel parents et enfants puissent chacun y trouver leurs comptes. Pour ce qui est du jeu, Sega règne ici en maître. Toutes les dernières bornes sont présentes, comme Daytona USA Special, Sega Rallye, Virtua Fighter 2, etc. L'intérêt réside dans la disposition des machines puisque la salle est divisée en zones à thèmes :

- Pole Position : le coin des mordus de la route. C'est là que se trouvent les meilleurs titres du moment : Outrunners, Virtua Racing, Daytona USA (huit joueurs) et surtout l'incroyable Sega Rally (quatre joueurs).
- Virages : cet espace est réservé aux deux roues. À vous les sensations grisantes des kamikazes de la ligne blanche avec Suzuka 8 Hours ou du tout terrain dans Stadium Cross.
- Balles de Match/Maxi Stratus : les bornes présentées regroupent les jeux de combat, de tir et de sports.

Alain Prost est plus à l'aise dans une vraie Ferrari que sur Virtua Racing... Question d'entraînement, nous a-t-il répondu !



INTERVIEW

INTERVIEW de Philippe Herboche, DIRECTEUR DES OPÉRATIONS DE LA SOCIÉTÉ SDVI.

TOTALE ARCADE



Une salle sans 360, c'est pas une vraie salle d'arcade. Alors quand il y en a deux...



Daytona USA ensemble, on n'a pas lésiné chez Sega.

Certains sont sur écran géant. C'est le cas de Virtua Fighter 2, Desert Tank ou Virtua Cop.

• Envol : les plus grands simulateurs de vol. C'est là que l'on retrouve entre autre l'AS-1 qui emmène huit joueurs dans une mission interactive sous les ordres de Michaël Jackson. Ou encore deux R-360 reliés entre eux et permettant à deux joueurs de s'affronter. Les sensations sont garanties !

• Petit Nimbus : on trouve dans cet espace des jeux destinés aux jeunes, comme par exemple Sega Saurus pour les amateurs de fêtes foraines. Situé près de l'espace restauration, les parents pourront y prendre un verre tout en surveillant leurs rejetons.

Bref, des dizaines de bornes pour toute la famille !

UN REPORTAGE RÉALISÉ PAR PASCAL GEILLE ET BIRDY NAM NAM

CDC : pouvez-vous nous parler de la société SDVI ?

P.H. : SDVI, qui signifie Société de Développement Virtuel et Interactif, est une entreprise 100 % Française. Nous existons depuis maintenant un an et demi et nous travaillons sous licence Sega, bien qu'il y ait dans nos salles des bornes de marques diverses. Nous sommes à l'origine du concept de « La tête dans les nuages ».

CDC : que signifie ce concept ?

P.H. : et bien, il s'agit de centres de loisir familial, copiés sur le modèle japonais et dans lesquels on privilégie l'espace et le service. Par exemple, dans notre salle parisienne, il y a trois équipes sept jour sur sept. Chacune d'elle comprend six personnes pour l'accueil et trois à la sécurité. Sans compter le personnel du Mc Donald's et de la boutique Micromania ! Quant au premier étage du centre, il est destiné à nos partenaires et servira de vitrine. Par exemple, il est prévu que Sega y présente sa nouvelle console, la Pico. Le reste du temps, cet endroit sera réservé aux jeunes enfants.

CDC : pourquoi avoir choisi Amiens pour votre première installation ?

P.H. : avant une implantation sur Paris, nous voulions faire un test dans une ville moyenne avec une population jeune et pas trop éloignée de la capitale. D'ailleurs, les résultats de cette salle sont très satisfaisants et encourageants pour l'avenir.

CDC : quel est l'investissement d'une salle comme celle du boulevard des Italiens ?

P.H. : l'investissement se monte à environ 20 millions de francs et nous espérons être bénéficiaires sur la totalité des centres au bout de trois ans.

CDC : comment les bornes fonctionnent-elles ?

P.H. : les bornes réclament des jetons que l'on achète grâce à des distributeurs répartis dans toute la salle. Chaque jeton valant 10 F, ce système possède plusieurs avantages. Premièrement, cela évite toute manipulation d'argent, c'est plus sécurisant pour la clientèle et cela constitue un bon outil marketing. En effet, nous proposons des formules spéciales. Par exemple, si vous prenez vingt jetons, vous en aurez trois gratuits. De plus, vous pourrez acheter des coffrets de jetons



ou des cartes de fidélité. C'est une bonne idée de cadeau !

CDC : vous disposez des plus récents jeux d'arcade. C'est important ?

P.H. : bien sûr ! Nous nous devons de suivre l'actualité. Nous avons l'AS-1 qui est une cabine en forme de navette spatiale contenant huit joueurs et qui n'existe qu'en trois exemplaires en Europe. Il y aura aussi à partir du mois de mai, Daytona Spécial qui reprend le célèbre jeu de course. Mais cette fois, chacun des huit pilotes en réseau dispose d'une caméra qui filme son visage dans le feu de l'action. Effet garanti sur écran géant ! Cette borne est unique en Europe. Nous sommes aussi les seuls en France à avoir Sega Rallye à quatre joueurs...

CDC : et la réalité virtuelle ?

P.H. : des bornes virtuelles sont à l'étude. Mais leur arrivée dans notre salle n'est pas pour tout de suite ! Auparavant, il faut que la qualité de ce type de jeux progresse de manière vraiment significative.

CDC : pourriez-vous nous parler de vos futurs projets ?

P.H. : nous avons l'intention d'ouvrir en France quatre à cinq centres par an. Un second est prévu sur Paris, les autres s'implanteront dans des grandes villes de province comme Toulouse ou Lille.

NATIVE Interactive

Elles sont belles et en plus elles ont de super voix ! Avec 200 000 exemplaires vendus de leur premier album, les deux filles de Native sont devenues les nouvelles reines françaises de la soul. Rencontre avec Laura, chanteuse et compositrice et Chris, chanteuse et... fan de CD-ROM...

Propos recueillis par Jean-Paul Burias

CDC : quoi de neuf chez Native ?

Laura : un mini-album live de six titres, le NatLive est sorti le 25 mars avec notamment une reprise de Sometimes it snows in April de Prince et Wendy et Lisa. Notre vrai deuxième album ne sortira pas avant deux ans.

Chris : deux ans ! C'est peut-être beaucoup, non ?

Laura : il faut le temps de composer, quand même ! De proposer quelque chose de nouveau

et différent.

- Surprises par le succès ?

Laura : un peu quand même. L'album est composé de choses complètement différentes. On a commencé par un single à consonance danse, puis un autre saoul pour continuer avec un titre acoustique pop folk. Et le plus surprenant, c'est qu'ils ont tous marché à chaque fois !

- Comment êtes-vous venues à la musique ?

Chris : on a toujours baigné dans une atmosphère musicale. Notre père jouait de la guitare et du chacha. Dès l'âge de 7 ans, nous étions inscrites au conservatoire de piano. Ensuite, on a travaillé pour divers groupes de rock, de soul, de pop et de funk.

- Si vous deviez définir votre musique ?

Laura : c'est un mélange de plein de choses. Il y a une influence de musique classique, de soul, de pop et de variété française.

- Quels sont vos chanteurs préférés ?

Laura : on aime bien Prince, Wendi et Lisa, Joni Mitchell, Whitney Houston et puis Barbra Streisand. Pour la voix et la carrière. Je la vois bien finir présidente des États-Unis !

- Les jeux vidéo, vous aimez ?

Laura : ce n'est pas quelque chose qui fait partie de ma vie...

Chris : je joue plutôt sur ordinateur. Je n'ai pas de console. J'aime beaucoup les CD-ROM. Difficile d'y échapper, ils prennent vraiment une place de plus en plus importante.

- Quels sont tes CD-ROM préférés ?

Chris : je viens de terminer Under a killing moon. C'est en gros l'histoire d'un détective privé qui mène une enquête. J'aime beaucoup également Kyrandia qui est une saga médiévale sous forme de jeu de rôle.

- Tu joues souvent ?

Chris : ouais ! Quand je suis lancé sur un jeu, j'ai tendance à ne vouloir faire que ça. Ça me prend pas mal de temps ! En général, je mets trois semaines à un mois pour finir un jeu.

Laura : Tu mets un mois pour trouver la solution !

Chris : Le dernier, je l'ai fini en un mois. Ce n'est pas très rapide, c'est vrai ! Mais j'essaie d'avoir d'autres occupations.

- Justement, tu n'as jamais frôlé l'overdose ?

Chris : pas encore. Quoique ça viendra peut-être. S'il y avait plus de sorties de CD-ROM, j'y passerais peut-être plus de temps. Quand je suis lancé dans une aventure, j'ai du mal à en sortir. Ça devient vite obnubilant. J'aime bien m'immerger dans un jeu, en sortir un peu et puis m'y replonger.

- Les jeux vidéo, c'est le pied ?

Chris : j'aime bien les simulateurs, quand on se retrouve carrément à l'envers.

Laura : moi, ce qui me manque dans les jeux, c'est la réalité. Les odeurs, le vent, des trucs comme ça. Par exemple, je préfère me retrouver sur une vraie montagne russe. Je m'exprime en composant et en retranscrivant des images



Chris forme avec Laura un duo de choc et de charme et en plus elle s'adonne sans compter aux jeux vidéo !



Les deux filles de Native sont des passionnées. Outre la musique qui restera leur première préoccupation, le jeu vidéo est aussi pour elles un monde passionnant.

fortes sur le piano. Écouter de la musique me fait plus triper que les jeux vidéo.

- À votre avis, le jeu vidéo rend-t-il fou ?

Laura : il peut devenir dangereux. Maintenant, certains passent à l'acte à force de regarder des futilités à la télé. Je ne vois pas comment les choses peuvent s'arranger. C'est le progrès, mais je m'interroge sur les répercussions d'une utilisation abusive de télé et de jeux vidéo violents sur des personnes qui ne sont pas psychologiquement préparées à ça.

Chris : à forte dose, c'est négatif. Le jeu tire une certaine partie de la conscience.

- Mario ou Sonic, ça te dis quelque chose ?

Chris : Mario, évidemment. C'est le personnage Nintendo. Je n'y ai jamais joué. Je ne sais pas pourquoi d'ailleurs ! Sans doute un manque d'occasion.

Sonic, je n'y ai jamais vraiment joué, même si je connais les différents jeux. Ce qui est marrant, c'est la diversification des jeux. À partir d'un ou de plusieurs personnages, il se crée un nombre de jeux incroyable.

- Le jeu vidéo est-il à votre avis un phénomène de société ou une mode passagère ?

Chris : c'est une mode qui devient un phénomène de société. Plus la technologie avance, plus

on fait tout pour que les gens entrent par le jeu dans la réalité virtuelle. Maintenant, il y a des salles de jeu avec des casques simulateurs pour évoluer dans un nouveau milieu. Tout est fait pour que les gens s'évadent avec ça. On arrive à ne plus faire la différence entre le virtuel et la réalité. En poussant un peu, on arriverait presque au cauchemar de Total Recall. La grande différence avec la réalité, c'est qu'on ne meurt jamais. Si on n'est touché, on peut recommencer. La vie n'a plus une véritable importance.

- Est-ce que le jeu vidéo peut prétendre à être un art ?

Chris : je ne vois pas vraiment ça comme un art. C'est plutôt la résultante de plusieurs arts. Il y a une notion financière trop importante. On voit beaucoup de gens très brillants mais très peu de véritables artistes dans le milieu de l'informatique et des jeux.

La grande différence avec la réalité, c'est qu'on ne meurt jamais. Si on est touché, on peut recommencer.

- Accepteriez-vous d'être les vedettes d'un jeu vidéo ?

Laura : pas vraiment. Où alors pour un truc sympa autour du groupe.

Chris : je trouverais ça marrant. Du style Native interactive! Ce qui est intéressant, c'est le

développement du CD-ROM autour d'un groupe. L'informatique va se mêler à l'univers artistique. Ce sera une manière d'apporter quelque chose de plus...

AMIE LE PRO. 43 57 96 27

11, bd Voltaire - 75011 Paris (Métro République)

LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX NEUFS ET D'OCCASIONS

ACHETEZ 500 F de jeux d'occasion **GAGNEZ 1 JEU GRATUIT** dans la colonne 100 F

ECHANGEZ : ajouter **50 F** pour 1 jeu de même valeur

NINTENDO OCCASIONS

DRAGON BALL Z 490 F
FATAL FURY SPECIAL 429 F
FIRE MAN 449 F
ILLUSION OF GAYA TEL
INTERNATIONAL SOCCER 399 F
NBA JAM II 449 F
PUNCH OUT 449 F
SECRET OF MANA 449 F
SOULBLAZER 449 F
TETRIS DOCTEUR MARIO 399 F

100 F
 BLAZING SKIES
 EDF
 FACE BALL 2000
 FIRST SAMOURAI
 GEORGE FOREMAN
 KRUSTY FUN HOUSE
 JAMES BOND JUNIOR
 NBA ALL STAR
 PIT FIGHTER
 PILOT WINGS
 ROAD RUNNERS
 STARWINGS
 STREET FIGHTER
 WORLD LEAGUE BASKET

150 F
 ADAM'S FAMILY II
 BALL-Z
 BOXING LEGEND
 DAFFY DUCK
 FAMILY DOG
 FATAL FURY
 GODS
 JURASSIC PARK
 MORTAL KOMBAT
 OUT OF THIS WORLD
 SOCCER KID
 SPIDER MAN X-MEN
 STAR WARS
 STREET FIGHTER TURBO

200 F
 BUBSY
 CHOPPLIFFER III
 COOL SPOT
 CYBERNATOR
 EQUINOX
 FLASHBACK
 LEGEND
 MR NUTZ
 NBA SHOW DOWN
 SUPER DANY
 SKY BLAZER
 TECHNO NBA
 YOUNG MERLIN
 ZELDA II

MEGADRIVE

ALIEN SOLDIER TEL
ASTERIX II 399 F
BATMAN ROBIN TEL
LEGEND OF THOR 399 F
NBA JAM II 449 F
RISTAR 399 F
ROAD RASH III 399 F
SAMOURAI SHODOWN 399 F
STREET RACER TEL
WARLOCK 399 F

250 F
 BUGS BUNNY
 EMPIRE STRIKE BACK
 GEOMON FIGHT II
 JUNGLE BOOK
 JURASSIC PARK II
 JORDAN ADVENTURE
 KID CLOWN
 LES SCHRUMPFS
 LOST VIKING
 PAGE MASTER
 ROCK N ROLL RACING
 TORTUE FIGHTER
 V-BALL

300 F
 BLACK THORNES
 DONKEY KONG
 FIFA SOCCER
 INDIANA JONES
 LEMMING
 MEGAMAN X
 MORTAL KOMBAT II
 NBA LIVES 95
 NHL 94
 ROI LION
 SPARSTER
 STREET RACER
 SYNDICATE
 YOGI BEAR

350 F
 BATMAN & ROBIN
 BREATH OF FIRE
 DEMON'S CREST
 DRAGON BALL Z III
 EARTH WARM JIM
 FT POLE POSITION II
 FIRE MAN
 PAC IN TIME
 RETOUR OF JEDI
 SECRET OF MANA
 SOCCER SHOOT OUT
 SOULBLAZER
 SUPER STREET FIGHTER II
 WARLOCK

SATURN

ASTAL TEL
BATTLE MONSTER TEL
BLUE SEED TEL
CLOCK WORK NIGHT 375 F
DAYTONA 499 F
GOtha 549 F
PANZER DRAGON 499 F
RAY FORCE TEL
SHINOBI TEL
VIRTUA RACING TEL

MEGADRIVE (garantie 6 mois) 390 F

75 F
 ALIEN STORM
 BONAZA BROS
 BOOKMAN
 CALIFORNIA GAMES
 FINAL ZONE
 JUNCTION
 KID CHAMELEON
 MIKE DORA
 MOON WALKER
 STRIDER
 SUPER THUNDER BLADE
 TECHNO CUP
 ZANY GOLF

100 F
 ARCU RIVAL
 CORPORATION
 CRASH DEANNIES
 DRACULA
 EA HOCKEY
 FANTASIA
 FATAL REWIND
 GREEN DOG
 HOME ALONE
 KICK OFF
 STREET SMART
 SPEED BALL II
 STORM LORD

150 F
 ATOMIC RUNNER
 COOL SPOT
 DINO DINY SOCCER
 F2F
 JURASSIC PARK
 LEMMINGS
 LHX ATTACK CHOPPER
 MEGAMOMANIA
 MORTAL KOMBAT
 PUSSEY
 ROLLING THUNDER II
 SONIC II
 TERMINATOR II
 ULTIMATE SOCCER

PSX

ARC THE LAD TEL
BOXER'S ROAD TEL
DARK STALKER TEL
GUNDAM TEL
GUNNERS HEAVEN TEL
KILEAK THE BLOODS 549 F
PHILESOMA TEL
STARBLADE 575 F
TEKKEN 575 F
TOSHINDEN 549 F

3DO

FLASHBACK 349 F
GEX 375 F
IMMERCENARY 399 F
MAD DOG II 399 F
MYST 399 F
RETURN FIRE 369 F
THE ELEVEN HOUR TEL
THE LOST EDEN TEL
THEME PARK 375 F

200 F
 AGASSI
 ALLADIN
 ECCO DOLPHIN
 ETERNAL CHAMPION
 FIFA SOCCER
 FLASHBACK
 FR NUTZ
 PINK PANTHERE
 ROCKETKNIGHT
 SHAO FU
 STREET FIGHTER II
 TINY TOONS
 TORTUE FIGHTER
 THUNDER FORCE IV

250 F
 AERO ACROBAT
 BUBBA & STICK
 DOCTEUR ROBOTNIK
 IMG TENNIS
 HULK
 LANDSTALKER
 NBA JAM
 MICKY MANIA
 ROI LION
 SPASTER
 TAZMANIA II
 YOGI BEAR

300 F
 ATPS TENNIS
 EARTH WARM JIM
 ECCO II
 FIFA 95
 LES SCHRUMPFS
 LEMMINGS II
 MORTAL KOMBAT II
 POWER DRIVE
 ROCK N ROLL RACING
 SOLEIL
 SONIC IV
 URBAN STRIKE

NEO GEO CD (garantie 6 mois) 2490 F

290 F
 FATAL FURY SPECIAL
 SAMOURAI SHODOWN
 SIDE KICK II
 SONIC WINGS II
 TOP HUNTER

350 F
 AGRESSOR OF DARK COMBAT
 ART OF FIGHTING II
 BASE BALL STAR II
 KING OF FIGHTER 94
 WORLD HEROES II JET

390 F
 GALAXY FIGHT
 FATAL FURY III
 MUTATION NATION
 VIEW POINT
 WINF JAMMER

NEO GEO (garantie 6 mois) 890 F

190 F
 BLUE'S JOURNEY
 CIBER LIPS
 FATAL FURY
 NAM 1975
 WORLD HEROES

300 F
 3 COUNT BOUNT
 BASE BALL 2020
 BASE BALL STAR I
 EIGHT MAN
 SOCCER BRAWL

690 F
 AGRESSOR OF DARK COMBAT
 ART OF FIGHTING II
 SAMOURAI SHODOWN
 SUPER SIDE KICK II
 WORLD HEROES II JET

3 DO (garantie 6 mois) 2190 F

190 F
 GRIDER
 OUT OF THIS WORLD
 SEWAGE SHARK
 SHADOWN
 US STALKER

250 F
 MONSTER MANOR
 REBEL ASSAULT
 SLAYER
 SHOCK WAVE
 STAR CONTROL II

300 F
 FIFA SOCCER
 NEED FOR SPEED
 GUARDIAN WARS
 ROAD RASH
 SAMOURAI SHODOWN

SATURN

299 F
 CLOCK WORK NIGHT
 GALE RACER

349 F
 VIRTUA FIGHTER
 MYST

399 F
 PANZER DRAGON
 DAYTONA

PSX

299 F
 CYBER SLEEL
 SPACE GRIFFON
 MOTOR TOONS

349 F
 RIDGE RACER
 COSMIC RACE
 PARODIUS

399 F
 KILEAK THE BLOOD
 TOSHINDEN
 RAIDEN II

A RETOURNER A : AMIE VPC II Bd Voltaire 75011 PARIS

Nom
 Prénoms
 Adresse
 Code postal
 Ville
 N° de console
 Tous nos prix sont TTC
 les promotions ne sont pas cumulables.

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

Jeux 30 F - Console 60 F - Centre remboursement 80 F
 CHEQUE CCP CARTE BLEUE Date d'expiration | | | | |
 Signature

LE GRAND SPECTA

Avec les nouvelles consoles telles la Saturn, la PlayStation, la Jaguar ou l'Ultra 64 à venir, le plaisir de jouer sur son écran a été décuplé. En effet, ces machines sont capables de produire des graphismes d'une qualité bien supérieure à ce que nous connaissions et proposent, le plus souvent, des musiques et sons de qualité CD. Vous êtes de plus en plus nombreux à vouloir intégrer votre machine dans votre ensemble audio-vidéo, sans parler des possesseurs de lecteur CD-i qui souhaitent disposer d'une configuration leur permettant de tirer le maximum visuel et sonore de leur machine. À la lecture de ces questions, nous avons décidé de vous initier au concept du Home Theater (littéralement « cinéma à la maison ») dans cette rubrique.

Pour prétendre disposer d'un ensemble Home Theater chez soi, il faut regrouper certains éléments à commencer par la télévision ou plus rarement l'écran de projection. C'est en effet le cœur du système véhiculant l'image. Partons du principe que vous possédez une télé. Ce maillon de la chaîne se doit d'être stéréo, d'une taille respectable (63 cm pour les plus petits) et si possible d'intégrer le procédé Nicam. Le format 16/9ème importe peu, les éditeurs de Laser Disc n'ayant pas vraiment, pour l'instant, suivi ce mouvement. En ce qui concerne les vidéo-projecteurs, presque tous les modèles conviennent au schéma décrit plus haut. Ensuite, il s'agit de faire son choix en fonction de la qualité de l'image et du prix.

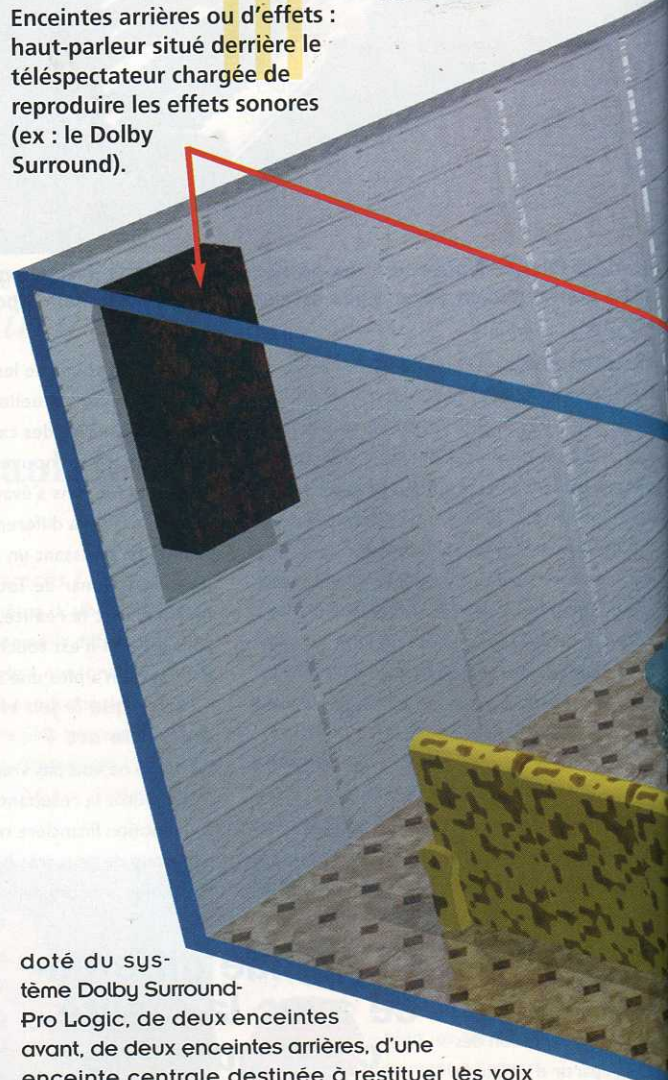
Une fois l'écran en place, il faut étudier la source de l'image. En effet, à de rares exceptions près, pour profiter pleinement de sa configuration, les programmes proposés par les chaînes hertziennes, satellites ou câblées ne suffisent pas. Mieux vaut disposer d'un lecteur de CD-i, d'un Laser Disc ou d'un magnéto-scope hi-fi stéréo pour confectionner ses soirées. À la rédaction de CD Consoles, nous avons retenu le lecteur CD-i pour sa polyvalence d'utilisation et le Laser Disc pour sa qualité. Si le premier est destiné à toute la famille, le second s'adresse plus au cinéphile.

Enfin, vous devez accorder un soin tout particulier au son. En effet, il est préférable de disposer d'un bon amplificateur

En Détail

Enceintes arrières ou d'effets : haut-parleur situé derrière le téléspectateur chargée de reproduire les effets sonores (ex : le Dolby Surround).

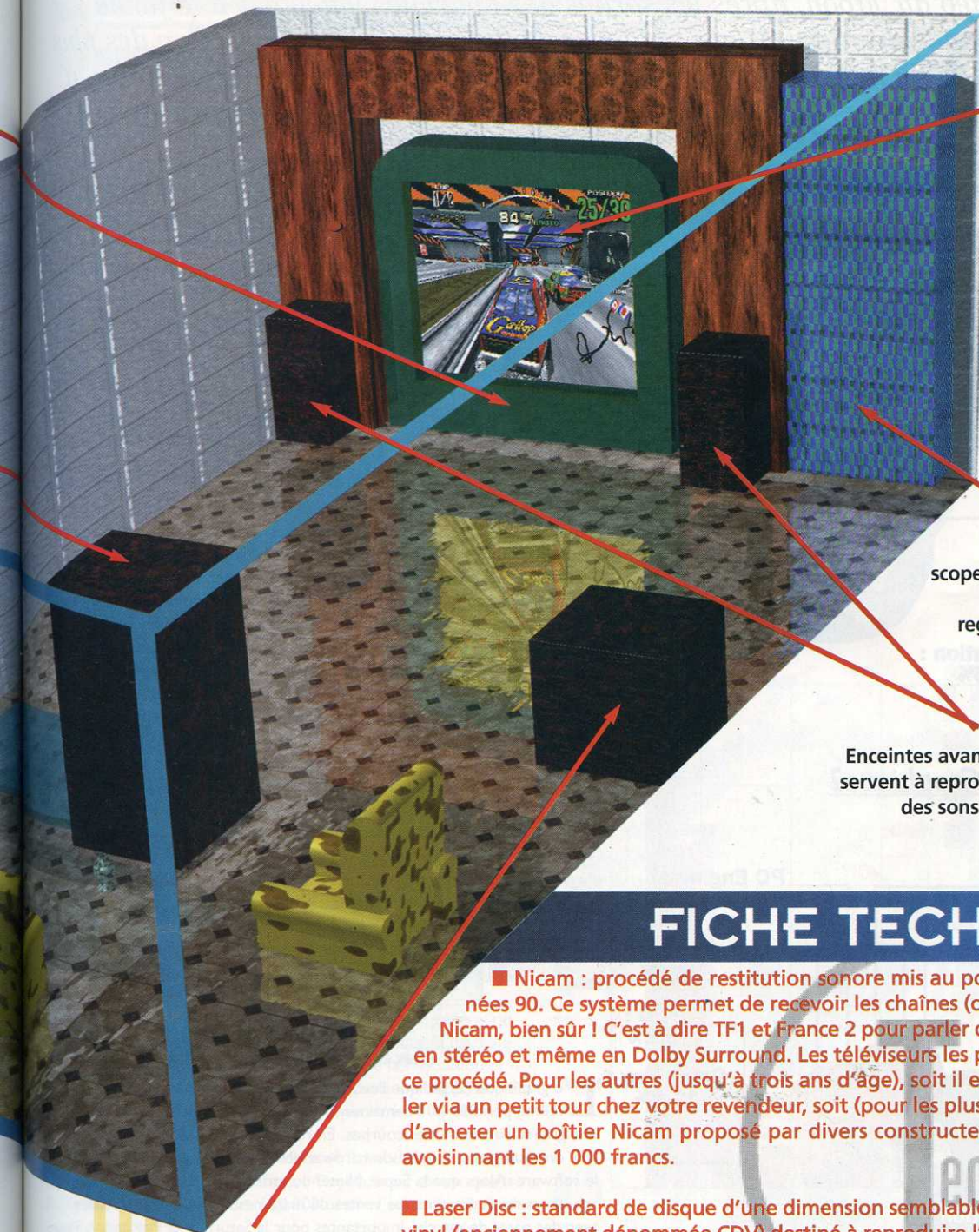
Enceinte centrale : plus particulièrement destinée à la reproduction des voix des comédiens.



doté du système Dolby Surround-Pro Logic, de deux enceintes avant, de deux enceintes arrières, d'une enceinte centrale destinée à restituer les voix et d'un caisson de basses. Bien sûr, n'oubliez pas de relier le CD-i, magnéto-scope ou le Laser Disc à l'ampli, à l'aide si possible d'une connectique de bonne qualité. Dans le cas d'émissions provenant des chaînes classiques, pensez aussi à relier la télé à votre ampli.

Une fois tous ces éléments réunis, à vous de les placer dans une salle de votre habitation, de préférence rectangulaire afin de disposer harmonieusement les enceintes (cf. schéma). N'oubliez surtout pas un bon canapé ou fauteuil, les boissons et les olives. Vous êtes prêt pour le grand spectacle.

CLE DU JEU VIDÉO



Téléviseur, écran de projection où rétro-projecteur : comme explicité dans le texte, c'est le cœur du système. Veillez particulièrement à éliminer les reflets pouvant provenir d'une source lumineuse.

Rangement électronique : si vous possédez plusieurs sources d'images (satellites, Laser Disc, lecteur CD-i, magnéto-scope), prévoyez un meuble spécifique afin de les regrouper. Contient aussi l'amplificateur et le processeur d'effets.

Enceintes avant : classiquement, elles servent à reproduire la majeure partie des sons et bruitages d'un film.

Caisson de basses : haut-parleur destiné à amplifier les basses fréquences. Il peut se situer n'importe où dans la pièce, les ondes se propageant uniformément.

FICHE TECHNIQUE

■ **Nicam** : procédé de restitution sonore mis au point au milieu des années 90. Ce système permet de recevoir les chaînes (celles qui émettent en Nicam, bien sûr ! C'est à dire TF1 et France 2 pour parler des chaînes françaises) en stéréo et même en Dolby Surround. Les téléviseurs les plus récents intègrent ce procédé. Pour les autres (jusqu'à trois ans d'âge), soit il est possible de l'installer via un petit tour chez votre revendeur, soit (pour les plus vieux), il est possible d'acheter un boîtier Nicam proposé par divers constructeurs télé pour un prix avoisinant les 1 000 francs.

■ **Laser Disc** : standard de disque d'une dimension semblable à celle d'un 33 tours vinyl (anciennement dénommée CDV) destiné à reproduire l'image en analogique et le son en analogique ou numérique.

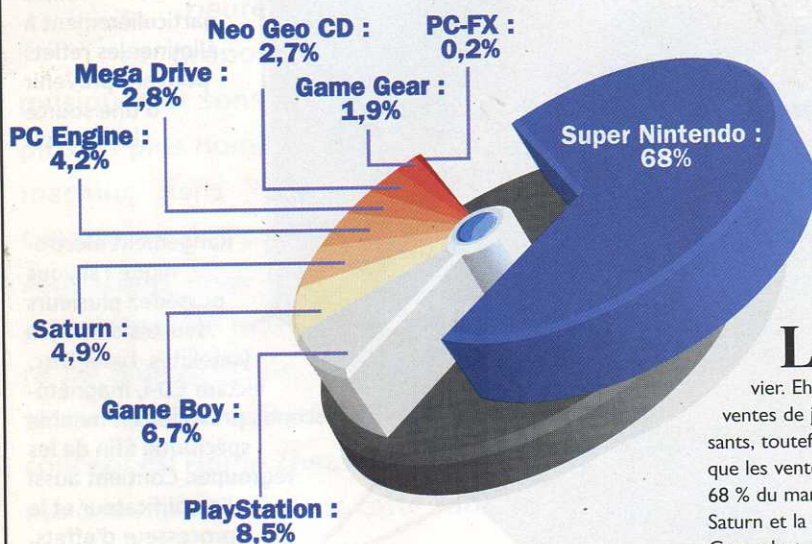
■ **Vidéo CD** : standard de disque d'une dimension semblable à celle du CD audio entièrement numérique, destiné à reproduire l'image et le son. Les vidéo CD font appel à la norme de compression MPEG 1.

LES 32 BITS AU JAPON

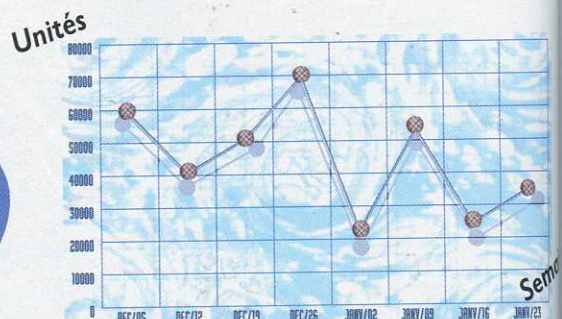
N

ous délaissions pour ce numéro nos interviews des personnalités les plus importantes de notre marché pour analyser la situation du jeu vidéo au Japon, après les sorties des nouvelles machines à la fin de l'année dernière. Même si le marché intérieur japonais est l'un des plus actifs du monde, nous pouvons aisément en tirer des enseignements, à quelque mois de la sortie officielle de ces machines en France.

Graphique 1

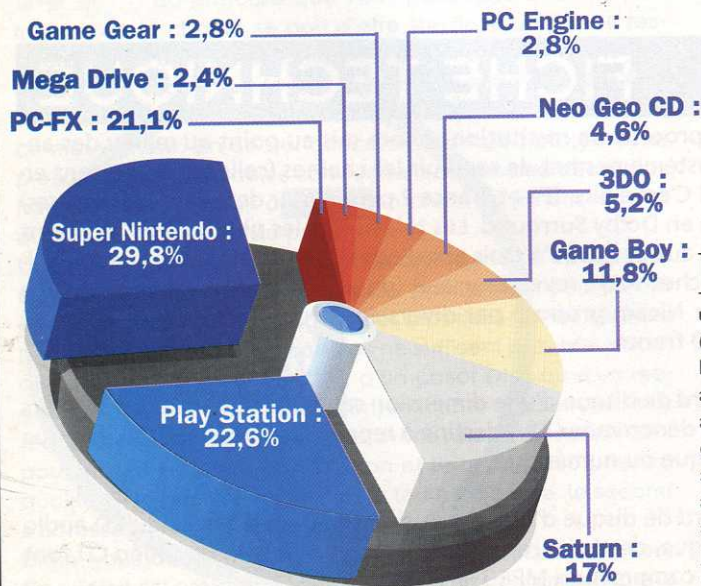


Graphique 1'

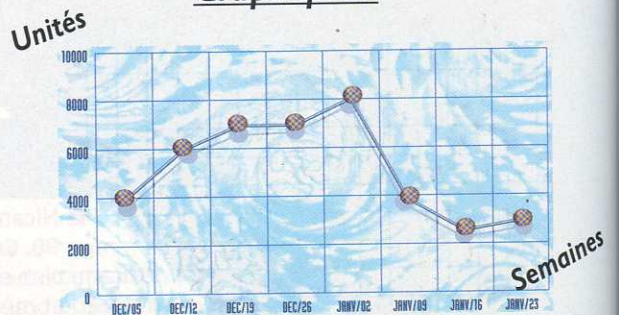


Le graphique (1) est le reflet des volumes de ventes des jeux sur une période de 8 semaines, du début décembre à fin janvier. Eh oui, au Japon aussi, la période de Noël est faste pour les ventes de jeu. On se rend compte que les volumes sont tout à fait satisfaisants, toutefois moindres que l'année dernière. Le diagramme (1') montre que les ventes se font essentiellement sur le format Nintendo 16 bits avec 68 % du marché. Les nouvelles machines, notamment la Neo-Geo CD, la Saturn et la PlayStation ne totalisent à elles trois que 16% du marché. Cependant, les scores réalisés par la Saturn et la PlayStation ne sont pas mauvais, elles font mieux que la Game Boy, la Mega Drive ou la PC-Engine.

Graphique 2



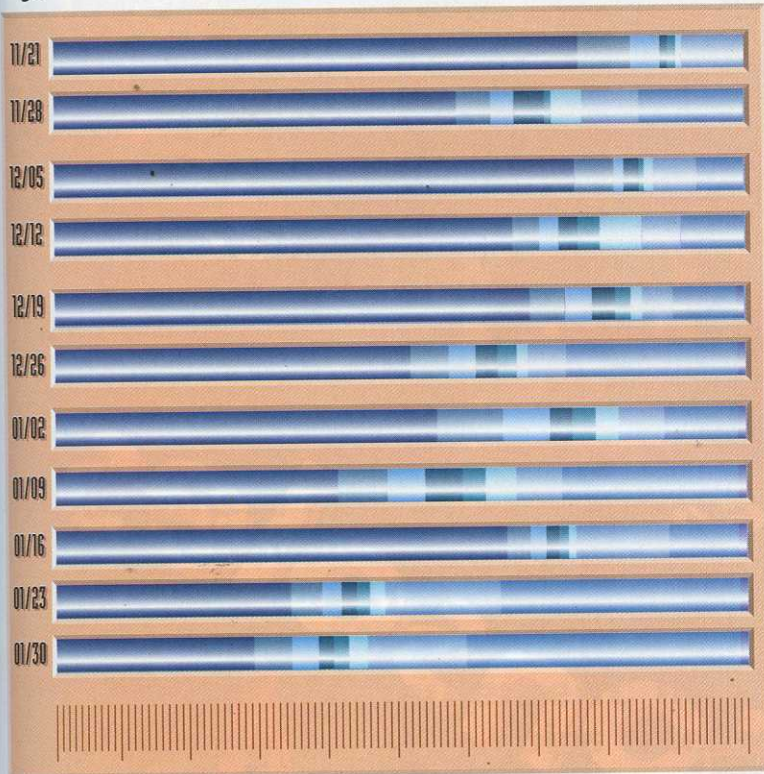
Graphique 2'



Le graphique (2) indique l'évolution des ventes de machines sur cette même période de 8 semaines. Malgré quelques différences, on constate une grande similitude des courbes. En revanche, en étudiant le diagramme (2'), on distingue une situation hardware bien moins hégémonique que dans le software. Alors que la Super Nintendo attire près des trois quart des acheteurs de cartouches, les ventes de machines sont bien plus éclatées avec des parts de marché importantes pour la Saturn et la PlayStation. Pour compléter encore cette analyse et à la vue d'autres chiffres en notre possession, les ventes de la PlayStation ont dépassé celles de la Super Nintendo à partir de la mi-janvier. On peut sans doute en tirer la conclusion suivante : après l'achat d'une machine 32 bits, les consommateurs peuvent s'offrir un jeu mais guère plus. Il faut noter également que l'offre produit est à cette période encore assez restreinte tant sur Saturn que sur PlayStation.

Graphique 3

Semaines



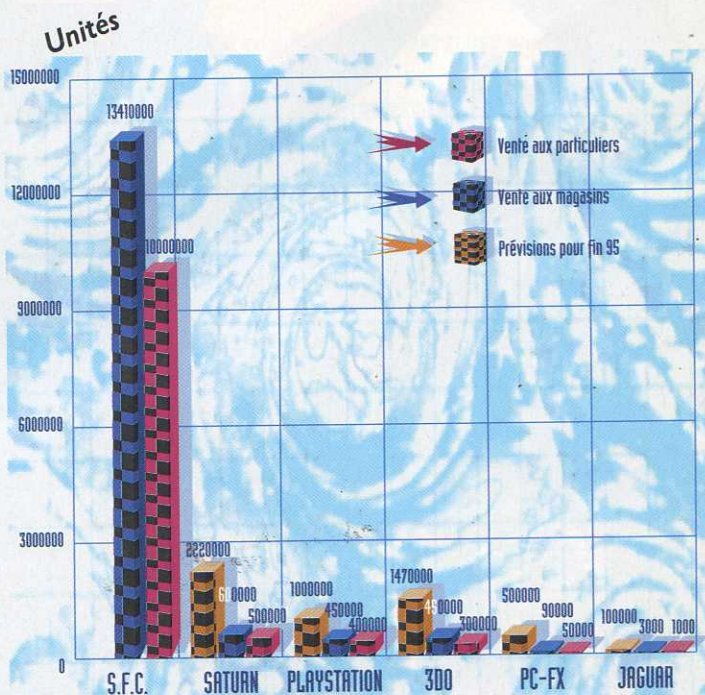
Sur le diagramme (3) qui illustre l'évolution des parts de marché software courant jusqu'à la fin du mois de janvier, on constate clairement la montée en puissance des achats de jeux sur les nouvelles plates-formes, avec un avantage assez net en faveur de la PlayStation. Et pourtant (cf. graphique (4), le parc de la PlayStation est loin d'être supérieur à celui de la Saturn. Par contre, à la fin janvier, le nombre de produits disponibles sur la machine de Sony est environ trois fois plus important que celui de la Saturn. Une proportion que l'on retrouve sur le graphique.



Cumul des ventes (base 100)

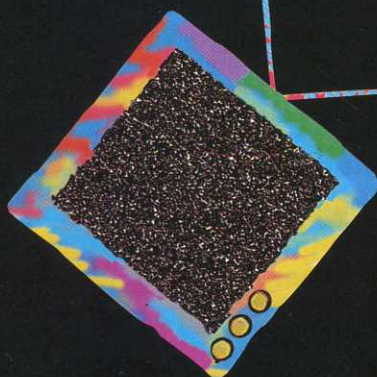
Graphique 4

Le graphique (4) a un double intérêt. Il est à la fois une photo instantanée de la situation du marché du jeu vidéo au Japon au début du mois de février et intègre également les prévisions de ventes pour l'année 95. Il faut préciser que ces prévisions sont calculées par des organismes professionnels qui prennent en compte toutes sortes de paramètres, notamment la capacité de production de chacun des constructeurs, Sega et Sony en l'occurrence. Cette étude révèle que le parc le plus important à l'heure actuelle est sans nul doute celui de la Super Nintendo (on s'en serait douté !) avec une base installée dans les foyers de 10 millions d'unités. Cependant, on remarque qu'aucune prévision de ventes de machines n'est donnée pour la fin de l'année 95 à propos de la Super Nintendo. Les experts japonais considèrent que le potentiel de ventes n'est plus significatif. Mais les scores réalisés par la 16 bits de Nintendo, les meilleurs dans ce pays, servent de référence pour étalonner le phénomène des nouvelles machines 32 bits. C'est pourquoi c'est la seule des consoles dite de l'ancienne génération présente. À la lecture du graphique, on s'aperçoit que la machine qui devrait s'imposer est la Saturn avec derrière la PlayStation et la 3DO. La PC-FX de Nec obtient un score bien moins important. De même pour la Jaguar qui ne devrait pas dépasser les 100 000 machines vendues. Les chiffres montrent aussi qu'au début de l'année 95, la Saturn de Sega distançait sa rivale, la PlayStation. Depuis, nous savons que la PlayStation a franchi le cap des 500 000 unités, l'écart avec la Saturn étant resté stable.



Quelle leçon tirer de ces chiffres, sans doute celle d'un lancement mieux adapté au marché japonais de la part Sega. En effet, et jusqu'au mois de février, l'offre jeu de Sega pour la Saturn était bien en deçà de l'offre Sony. Alors pourquoi la machine se retrouve devant dans les ventes ? La raison semble tenir en deux mots : Virtua Fighter. Le jeu phé-

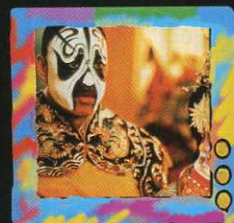
nomène de l'année 95 en arcade est très certainement une adaptation d'arcade aussi attendue que le fut celle de Street Fighter en son temps. Les joueurs japonais semblent avoir davantage craqué pour le jeu que pour la machine. Encore une preuve de l'importance primordiale du software sur le hardware.



page
64



page
66



TV consoles

À partir de ce mois-ci, dans la rubrique TV Consoles, nous critiquerons les nouveautés vidéo disponibles au format Laser Disc. En effet, en accord avec notre initiation au concept du Home Theater (cf. rubrique Repères), nous avons décidé d'ouvrir nos colonnes à ce format, dérivé du compact disque. Bien sûr, comme d'habitude, vous retrouverez toutes nos chroniques concernant le monde du jeu vidéo à la télévision.

page
67



page
63



INTERVIEW

DAVID CHEVALIER LE PIZZAIÖLO



Journaliste à La Grande Famille, David Chevalier réalise son rêve en mars dernier en devenant l'animateur du jeu Pizzarollo sur Canal Plus. À 24 ans seulement, il s'installe désormais tous les soirs quelques minutes avant Nulle Part Ailleurs. Un direct de 7 minutes qu'il mène tambour battant... pardon presto !

Que faisais-tu avant de faire de la télé ?

Quand j'étais plus jeune, je faisais du ski de bosse, du ski acrobatique. Je suis parti à la montagne pour m'entraîner. J'ai réussi à avoir un bon niveau, au point de donner des cours. Et puis un jour, j'en ai eu assez. Je suis revenu à Paris pour reprendre des études. J'ai donc suivi des cours de « pub », mais cela ne correspondait pas exactement à ce que j'en attendais. Moi, je voulais être créatif, et on nous enseignait plus l'aspect commercial. Je voulais absolument devenir rédacteur concepteur de pub, alors j'ai laissé tomber mon BTS pour faire des stages. J'ai ainsi fait plusieurs agences et puis un jour, j'ai débarqué chez Euro/RSCG, où là j'ai pu enfin faire des campagnes.

Tu as donc réussi à devenir rédacteur concepteur. Sur quelles campagnes as-tu travaillé ?

J'ai fait Europe 1, France Football, le chocolat Lindt, Dunlop, Air France, La Vache qui rit... et puis un jour, je me suis fait licencier ! La loi Sapin venait d'être votée, elle a fait beaucoup de mal au secteur de la pub.

Qu'as-tu fait ensuite alors ?

Comme il fallait bien manger... j'ai donné des cours de pub, de rédaction publicitaire et de stratégie des communications pour des élèves de BTS. Parallèlement à cela, j'organisais des soirées musicales à Paris. Et puis en juin de l'année dernière, j'ai décidé de me tourner vers la télévision. J'ai fait une lettre de motivation

particulièrement percutante et un curriculum vitae conçu de façon à attirer l'œil...

Et ça a marché, apparemment !

Deux jours après avoir envoyé ma lettre, on m'a contacté. Moi je voulais faire de l'antenne tout de suite, mais on m'a expliqué qu'il n'y avait rien dans l'immédiat. Un peu déçu, je suis rentré chez moi. Quelques temps plus tard, on m'a rappelé pour me proposer de travailler à La Grande Famille, sur Canal +, comme journaliste-enquêteur. C'était en août 1994.

Comment es-tu arrivé en l'espace de quelques mois à Pizzarollo ?

En février dernier, on m'a proposé d'animer Pizzarollo. J'étais hyper content. J'ai d'abord dû faire un casting au terme duquel j'ai été retenu. J'avais vraiment envie de faire ça. C'était pour moi ! Si bien

qu'aujourd'hui, je continue toujours de travailler à La Grande Famille et je présente en plus Pizzarollo.

Quel est ton rôle à La Grande Famille ?

Nous sommes une douzaine de journaliste-enquêteurs. Nous proposons des sujets en réunion de rédaction. À partir du moment où ils sont acceptés, nous travaillons en team de deux journalistes. Notre boulot consiste à enquêter, trouver les témoins, monter le dossier. Ensuite, c'est à Michel Field d'animer l'émission avec le fruit du travail que nous lui avons préparé. C'est une émission de proximité et de témoignage. J'ai également eu l'occasion de faire

SUITE PAGE 65

“ Quelques temps plus tard, on m'a rappelé pour me proposer de travailler à la Grande Famille... ”

PIZZAROLLO, LE JEU EN DIRECTO

Le nouveau jeu de Canal + se déroule en temps réel dans une ville virtuelle. Deux candidats chaque soir doivent guider, grâce aux touches du clavier du téléphone, un livreur de pizza. Mais attention aux obstacles qui transforment parfois le trajet en véritable parcours du combattant...



Le but du jeu est très simple. Les candidats ont exactement une minute trente pour livrer une pizza chez un client, grâce à un personnage sur un scooter. Le joueur (sélectionné sur Minitel) a le choix entre trois personnages : Pizzarollo, Pizzolino et Pizzarollette. Le décor de la ville en images de synthèse 3D, le compteur de temps, les bonus, les commandes du véhicule et le plan pour arriver chez le client, s'affichent sur l'écran du téléspectateur. Lorsque le choix du livreur est fait, il n'y a plus qu'à jouer. Appuyez sur la touche numéro 2... En route ! De l'autre côté de l'écran, c'est-à-dire dans le studio installé dans les sous-sols d'Europe 1, David Chevalier rythme le parcours. De temps à autres, il guide le candidat en lui indiquant la route. Mais gare aux obstacles (joueurs de pétanque, portières de voiture qui s'ouvrent, déménageurs, éléphant rose, projectiles divers...). Vous devrez alors enfoncer nerveusement les touches 4, 6 ou 9 de votre téléphone pour slalomer habilement et faire tourner votre livreur et son scooter dans la bonne direction ! Lorsque la mission est terminée dans le délais imparti, le premier candidat doit encore attendre pour savoir si son temps est inférieur ou supérieur à celui de l'autre candidat. David Chevalier enchaîne une petite discussion avec les deux joueurs. Pour cela, il se sert des fiches de présentation préparées avant l'émission. « Sur ces fiches, figurent toutes sortes des renseignements : nom, âge, ville où

ils vivent, leurs passions, ce qu'ils aiment ou n'aiment pas, les études qu'ils veulent faire... Bref, un ensemble de renseignements qui me servent de base pour les questionner à l'antenne ». Au terme du jeu, chacun repart avec un petit cadeau. Les accros du petit écran et des jeux vidéo auront certainement remarqué que Pizzarollo est fortement inspiré du jeu Hugo Délire diffusé l'année dernière sur France 3. « Je sais que ce type de jeu va se développer puisque d'autres chaînes sont en train de mettre en place des concurrents à Pizzarollo, c'est dans l'air du temps », explique David Chevalier. Et c'est tant mieux, car depuis, il faut





reconnaître que personne ne s'était lancé aussi loin dans l'interactivité à la télé.

Ayant constaté que 30% de ses abonnés possédaient une console, et un tiers, un micro-ordinateur, Canal + a donc décidé de relever le défi. En comme toujours lorsqu'il s'agit de la chaîne à péage, rien n'est trop bon. La tâche est donc confiée à Ellipse Animation (on lui doit beaucoup de dessins animés de qualité), ainsi qu'à la société Medialab, « acteur majeur et chef de file des nouvelles technologies pour l'image de synthèse et l'animation 3D en temps réel ». Auteur d'effets spéciaux pour le cinéma et de CD-Rom, Medialab est également à l'origine d'un logiciel de réalité virtuelle

“ Comme il se doit, les candidats sont tous des « pros » de la console. Pour eux, seul le paddle change. ”

appelé Clovis. « Complété par une gamme d'interfaces unique et performante, ce logiciel permet la qualité des décors et des couleurs de Pizzarollo ». Et la sauce (tomate...) de la pizza façon Canal + semble avoir pris. « On se rend compte de l'engouement pour ce genre de jeu si l'on se réfère au nombre d'appels que nous enregistrons pour les sélections » (service audiotel : 36 68 50 68), ajoute David Chevalier. Un engouement qui pousse même les adultes à s'inscrire. « Au départ, Canal + pensait que ce jeu devait s'adresser à un public âgé de 10 à 15 ans, mais en fait, on se retrouve avec des gens un peu plus âgés, en moyenne des 13-18 ans et même des candidats de 20 ans ou encore de 30-35 ans », explique David Chevalier. Comme il se doit, les candidats sont tous des « pros » de la console. Pour eux, seul le paddle change. Et si la direction que le candidat souhaite faire prendre à son livreur n'est pas toujours la bonne, David Chevalier l'attribue plus au stress d'être à l'antenne, qu'à un manque d'expérience ! Mais en cas de difficulté, l'animateur est là pour réorienter le candidat. C'est ainsi que 80 à 90% des téléspectateurs ont réussi à livrer leur pizza dans les temps. Un record reste cependant à battre : 56 secondes. Il fut inscrit dans les premiers jours de l'émission. Tous les espoirs restent donc permis. À vos téléphones...

Propos recueillis par Lee O'Neal

INTERVIEW

David Chevalier

SUITE DE LA PAGE 63

un remplacement à la météo, ça aussi, c'était encore une autre expérience. Aujourd'hui, je suis super content de faire Pizzarollo, l'équipe est sympa. L'aventure continue...

Une aventure un peu stressante non ? C'est quand même en direct !

Oui, c'est un peu difficile, sept minutes en direct tous les jours. En plus, c'est juste avant Nulle Part Ailleurs (à 18h30, en clair), donc il y a beaucoup de gens qui regardent. Le stress est permanent car ce jeu nécessite beaucoup d'intervenants et de connexions, donc des risques techniques. Et puis, c'est seulement sept minutes, c'est à la fois court et long, avec un timing strict à respecter.

Journaliste et animateur sont deux métiers différents. Ce n'est pas trop difficile de changer de casquette dans la même journée ?

J'ai eu beaucoup de mal au départ. Comme Pizzarollo était ma première expérience de présentateur, j'étais beaucoup plus concentré là dessus que sur La Grande Famille. Aujourd'hui, ça va mieux. Tout est une question d'organisation. J'arrive au bureau le matin, je commence par lire la presse. Ensuite, j'attaque mon travail pour La Grande Famille. Le midi, je vais à la salle de sport et ensuite déjeuner. J'arrête de travailler pour l'émission vers 15h/15h30. Après, jusqu'à 17h environ, je prépare mes textes, mes relances, j'apprends les fiches de mes candidats.

Ces deux expériences sont très intéressantes puisque d'un côté, je travaille dans l'ombre pour La Grande Famille, et de l'autre je me retrouve en direct à l'écran.

Ces deux aspects ont dû faire germer quelques projets personnels dans ta tête ?

Bien sûr, j'ai quelques idées en tête, qui j'espère, se réaliseront à Canal +. Une chose est sûre, c'est qu'une fois qu'on a goûté à l'antenne, on a envie de s'y consacrer encore plus. Sinon, j'ai aussi envie de faire de la radio.

Comment s'est déroulé ton premier direct de Pizzarollo ?

Curieusement, je n'étais pas vraiment stressé, en tout cas pas transi de peur. Je me suis servi de mon expérience de sportif, des courses et des compétitions. J'ai pris cette « première » comme une compétition. J'étais plus anxieux pour la deuxième émission ! Tout dépend aussi des gamins qui participent. Certains sont plus stressés, certains parlent plus que d'autres...

Tu ne regrettes pas l'époque où tu faisais du ski ?

Je continue à faire du sport, je suis toujours entraîneur de l'équipe de Paris de ski acrobatique, même si je ne peux plus pratiquer dans l'immédiat à cause d'un accident de moto. J'ai un genou complètement foutu et je ne pourrais certainement plus jamais refaire du ski de bosses ! En attendant, je fais de basket. Sinon, j'ai fait beaucoup de sports de combat. J'ai commencé par la boxe française, j'ai

SUITE PAGE 67

Laser Disc du mois

PINOCCHIO



Gepetto, le vieil artisan, le chat Figaro et Chloé, le poisson vivent dans une petite maison remplie d'automates en bois. Voici le décor d'un des plus grands films de Walt Disney.

C'est en contemplant sa dernière création, un pantin de bois qu'il baptise Pinocchio, que Gepetto laisse parler son cœur. Si cette marionnette pouvait prendre vie, il serait le plus heureux des hommes. Profitant du sommeil du vieil homme, la Fée Bleue apparaît pour exaucer ce vœu. Mais un criquet du nom de Jiminy est le témoin privilégié de la scène. La Fée Bleue décide de les associer en confiant le rôle de la conscience à Jiminy. Mais pour devenir un véritable bambin, la Fée pose ses conditions. Pinocchio devait faire preuve de bravoure et d'honnêteté.



Le reste de l'histoire raconte les aventures mouvementées d'un petit garçon qui découvre le monde et les gens qui le peuplent. L'histoire de la vie en

vidéo CD du mois

KALIFORNIA



Brian (David Duchovny) et Carrie (Michelle Forbes) décident de traverser les États-Unis, direction la Californie. Mais ce voyage n'a rien d'une balade touristique. Lui est écrivain, elle est photographe et tous deux partent sur les traces des grands criminels qui ont ensanglanté l'Amérique.

somme ! Jusqu'à l'accomplissement du souhait de Gepetto. Ce Laser Disc édité par Walt Disney est sans doute l'une de ses meilleures productions, tant au niveau de l'humour que de la qualité des animations.

- Son : Dolby Surround.
- Éditeur : Walt Disney Home Video.
- Durée : 88 min.
- Format : plein écran
- 1 disque, 2 faces, CLV, chapitré.
- Disponible.

ADIEU MA CONCUBINE



Palme d'Or au festival de Cannes, cette réalisation, qui s'étend sur une moitié de siècle à partir des années 20, a valeur de témoignage sur le théâtre traditionnel chinois et sur l'histoire de ce pays.

L'amitié naît souvent d'un instant, d'un regard furtif, d'un simple geste... C'est cette complexe alchimie qui préside à celle de nos héros, unis dans la douleur et la dureté de l'entraînement des apprentis acteurs d'opéra chinois. Mais peu sont appelés et bien moins sont élus ! En revanche, une fois en haut de l'affiche, la vie s'éclaircit et les honneurs sont faciles. Toutefois, le temps qui passe est une épreuve pour ces deux compagnons au caractère différent. Tandis que l'un ne vit que pour le théâtre et l'opéra, le second cède aux plaisirs de l'existence. La suite offre bon nombre de rebondissements où la difficulté des rapports humains et leur loyauté est décrite avec justesse. Sans jamais sacrifier à la richesse des décors, aux choix des lumières, Chen Kaige, le réalisateur, dirige ses acteurs avec émotion. Première parution d'un tout nouvel éditeur, L'écran Laser, Adieu Ma Concubine comblera les amateurs d'opéra chinois. C'est l'occasion également de plonger dans l'histoire bouleversée de cette Chine fascinante et mystérieuse mais aussi toujours dangereuse.

- Son : Dolby Surround.
- Éditeur : L'écran Laser.
- Durée : 163 min.
- Format : 1.85.
- 2 disques, 3 faces, CLV, chapitré.
- Disponible.

Pour les aider à payer leur voyage, il prennent à bord de leur voiture un couple de faux étudiants, Adèle (Juliette Lewis) et Early (Brad Pitt). Ce dernier, brute épaisse, voleur et assassin à ses temps perdus est en liberté surveillée. Pour subvenir aux frais de transport, il n'hésite pas à voler les sacs à mains et à poignarder les voyageurs dans les toilettes des stations service. Malgré les avertissements de Carrie, Brian va petit à petit tomber sous le « charme » d'Early. Lui qui a toujours voulu savoir pourquoi et comment on devenait un assassin, va progressivement devenir un élève privilégié avant d'en être le maître auxiliaire. Kalifornia est un film à mi-chemin du thriller et du road movie. L'interprétation sonne juste et nous livre un quatuor

4 MARIAGES ET 1 ENTERREMENT



Et oui, sorti en 94 au cinéma, 4 mariages et 1 enterrement est déjà disponible en Laser Disc. Une dérogation est passée par là. Cette chronique

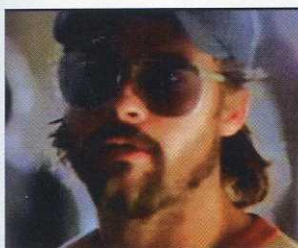
sur l'amour et les rapports homme/femme de notre époque est sans doute l'une des plus réussies et des plus drôles.

Les femmes en pincent pour Charles (Hugh Grant), et les hommes restent scotchés sur Carrie (Andie MacDowell). Le réalisateur Mike Newell, a eu le nez fin en réunissant ces deux étoiles montantes sur un même plateau. Ajoutez à cela des personnages à la limite de la caricature, des situations vaudevillesques, une histoire d'amour... contrariée, un zeste d'émotion sans oublier une pincée de comique de répétition. En mélangeant le tout, on obtient une comédie enjouée où les situations cocasses s'enchaînent, les cérémonies de mariage se succèdent et le héros, Charles, court après l'amour avec toujours un mètre de retard. Mais comme dans toute comédie qui se respecte, tout est bien qui finit bien et Charles et Carrie finiront par se retrouver. Ne ratez sous aucun prétexte ces deux heures de véritable bonheur.



- Son : Dolby Surround.
- Éditeur : Polygram Vidéo.
- Durée : 120 min.
- Format : 1.85.
- 1 disques, 2 faces, CLV, chapitré.
- Disponible.

d'acteurs très en forme : David Duchovny étonnant de sincérité sous le feu d'un Brad Pitt (Thelma et Louise), magnifique dans l'horreur.



- Réal : D. Sena.
- Acteurs : B. Pitt, J. Lewis, D. Duchovny, M. Forbes.
- 1993.
- 150 mn env.
- Prix : entre 185 F et 195 F.

SUITE DE LA PAGE 65

continué par la boxe anglaise, la boxe américaine et la boxe thaï, pour finir par la taekwondo. J'espère pouvoir m'y remettre...

Alors tu dois être un pro à Street Fighter avec tout ça ?
Des jeux comme Street Fighter ou Mortal Kombat, je n'y arrive pas ! C'est tout bête, mais je n'arrive pas à mémoriser les mouvements. Je n'arrive pas à prendre correctement le paddle en main ! Je ne dirais pas que je suis indifférent, mais disons que les jeux vidéo ne font pas vraiment partie de mon univers. Quand j'ai l'occasion d'avoir une console devant moi, je peux rester accroché au jeu, mais j'ai toujours préféré le sport. Mon petit frère de 13 ans, lui, passe ses journées sur la console. Le seul jeu qui me branche vraiment, c'est la simulation de course auto et notamment Monaco Grand Prix sur Sega. Je suis un dingue des sports mécaniques. J'ai envie d'en faire plus tard. Tout ce qui fait « vroum vroum » me passionne !

Ça n'a pas été un handicap de ne pas connaître les jeux et de présenter une émission basée sur eux ?

J'ai été obligé de me documenter. J'ai emprunté la console de mon frère et je m'y suis mis. Mais une fois de plus, le seul truc où je me régale vraiment, c'est les simus de courses de motos ou de voitures. Je serais le plus heureux des hommes si, comme Christophe Dechavanne, je pouvais me livrer à mes deux passions, la télé et les sports mécaniques. En fait, je suis un fana de tout ce qui peut me procurer de l'adrénaline.

Propos recueillis par Lee O'Neal

À VOȘ CANAPÉS

LUNDI

Player One sur MCM, à 7 h 55 et 13 h 55.

MARDI

Player One sur MCM, à 7 h 55 et 13 h 55.

MERCREDI

Player One sur MCM, à 7 h 55 et 13 h 55.

Club Dorothée sur TF1 à 9 h 30.

Mega Six sur M6 à 16 h.

Cajou sur Canal J à 18 h 15.

JEUDI

Player One sur MCM, à 7 h 55 et 13 h 55.

Domino sur Canal J à 19 h.

VENDREDI

Player One sur MCM, à 7 h 55 et 13 h 55.

SAMEDI

Player One sur MCM, à 7 h 55 et 13 h 55.

Sam' Di' Mat' sur France 2 à 8 h 50.

DIMANCHE

Player One sur MCM, à 7 h 55 et 13 h 55.

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

SEGA ET LE NO

2^{ème} PARTIE



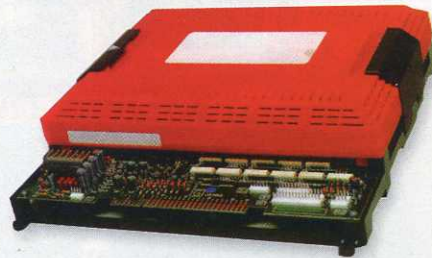
LE JOURNAL DU HARD !

SECONDE PARTIE DU DOSSIER CONSACRÉ À LA STRATÉGIE SEGA DANS LES TROIS PROCHAINES ANNÉES. NOUS ALLONS MAINTENANT ENTAMER UNE PARTIE TECHNIQUE ET PARTICULIÈREMENT IMPORTANTE POUR LA FIRME JAPONAISE, PUISQUE CELLE-CI TRADUIT ET RÉALISE SON AVANCE TECHNOLOGIQUE EN RÉSULTATS COMMERCIAUX CONCRETS.

REPORTAGE RÉALISÉ PAR BURDY NAM NAM ET LITTLE SENSEI.

NOUVEAU MONDE

Le principe des cartes d'arcade modulaires, initié par SNK, fait des émules. Après Capcom et Sega, Taito s'y met aussi avec leur système F3 !



La division Recherche et Développement de Sega Enterprises est d'une importance capitale : c'est elle qui va inventer, produire et finalement déterminer quels sont les jeux qui verront le jour... C'est aussi elle qui va permettre de créer les jeux de demain qui envahiront les salles d'arcade, et ceux d'après-demain, qui sortiront sans doute sur Saturn...

Dans beaucoup de pays, l'arcade est synonyme de jeux de grande qualité... et Sega est le leader mondial des jeux d'arcade. Au Japon, à Hong-Kong, aux États-Unis et en Angleterre, ce sont de véritables foules qui se déplacent tous les week-ends pour aller jouer en salle. Sega a très vite compris qu'elle avait une carte à jouer sur ce terrain, en terme de marketing comme en terme de production... et c'est pourquoi elle ne cesse de sortir de nouveaux produits et d'améliorer son offre. C'est ainsi que Sega a annoncé au Japon, et ce de manière presque officieuse, la finalisation d'un nouveau système semblable à la Saturn et comparable à celui de Capcom ou SNK, compagnies connues des joueurs. Les systèmes Capcom et SNK se nomment respectivement CPS 2 et MVS et possèdent la même philosophie...

Le système Capcom est basé sur une technologie 16/32 Bits (MC 68000) et une conception de la carte en deux étages : la partie « Mère » sur laquelle on retrouve toujours les mêmes composants et la partie « Fille » sur laquelle se trouve le jeu. Cette conception modulaire permet à Capcom d'économiser sur les coûts de production et d'avoir la certitude de vendre régulièrement du software.

Ce système en deux parties distinctes ressemble furieusement à la description ou à la définition d'une console, n'est-ce pas ? ShiNsuKé Corp, alias SNK, a été le premier à mettre au point ce système à base de 68000 (le MVS) et l'a popularisé avec la console Neo Geo. En s'adressant en même temps au marché de l'arcade et au marché familial avec le même produit et de multiples jeux sous licence, SNK a élargi sa clientèle et conquis ses lettres de noblesse. Fort de cette application, Sega a pensé et développé son système ST-V - Titan Saturn de la même façon... Les buts recherchés sont les suivants :

- développer et tester le software pour l'arcade,
- adapter très rapidement et à moindre coût le programme pour la Saturn,
- profiter de l'impact du jeu en arcade pour créer l'événement et le lancer sur console,
- tester le hardware en arcade pour ensuite le développer éventuellement sur Saturn,
- faire baisser le coût des composants par le biais de la production de masse...

Toute la technologie incluse dans le projet Titan est utilisée pour concevoir d'un côté la Saturn, console haut de gamme mais destinée au marché familial, et de

... l'arcade est synonyme de jeux de qualité, et Sega est le leader mondial de l'arcade.



Suigo Enbu est une des premières productions Data East sur ST-V. Un jeu de combat titanesque dans le plus pur style SNK.



Pendant l'AOU, Sega a présenté de multiples bornes équipées en cartes ST-V. Des nouveautés, mais aussi des titres Saturn !

SEGA TITAN Vidéo : L'OUVERTURE EN ORBITE



Side Pocket 2 est un jeu Saturn qui sort en ST-V. Son créateur, Data East est un des premiers licenciés sur ce système.



Vous avez exactement deux secondes pour deviner de quel jeu il s'agit. L'exemple type du savoir faire de Sega arcade.

➤ L'autre, une carte d'arcade ST-V qui dispose du même moteur 32 Bits et d'une architecture parallèle. Grâce à des possibilités d'ouvertures sur des technologies extérieures via un bus d'extension, elle est destinée à évoluer (processeur parallèle évolutif qui permet le link avec d'autres processeurs Hitachi pour améliorer la vitesse des jeux. On parle d'une barrière limite de 800 MIPS !

L'autre avantage de ce système est que les jeux ne résident



Golden Axe the Duel, le mythe continue avec la réactualisation de ce titre phare sur Saturn ST-V.

plus sur la carte Jamma, mais sur des Rom interchangeables (comme pour SNK et Capcom) ou même sur CD-ROM !

Toute cette synergie, fruit de trois années de réflexion au sein de Sega Japon (originellement nommé Kabushiki Kaisha) profite énormément à la firme : elle est désormais présente

sur tous les fronts avec une même arme redoutable...

La technologie Saturn ST-V est tout d'abord produite en arcade. Les joueurs pourront ainsi profiter des nouveautés en salle. Le marketing reprendra les meilleurs titres et créera l'événement quelques mois avant la sortie du jeu. L'énorme facilité d'adaptation des titres arcade sur Saturn permettra ainsi d'effectuer un cadrage de cibles supplémentaires.

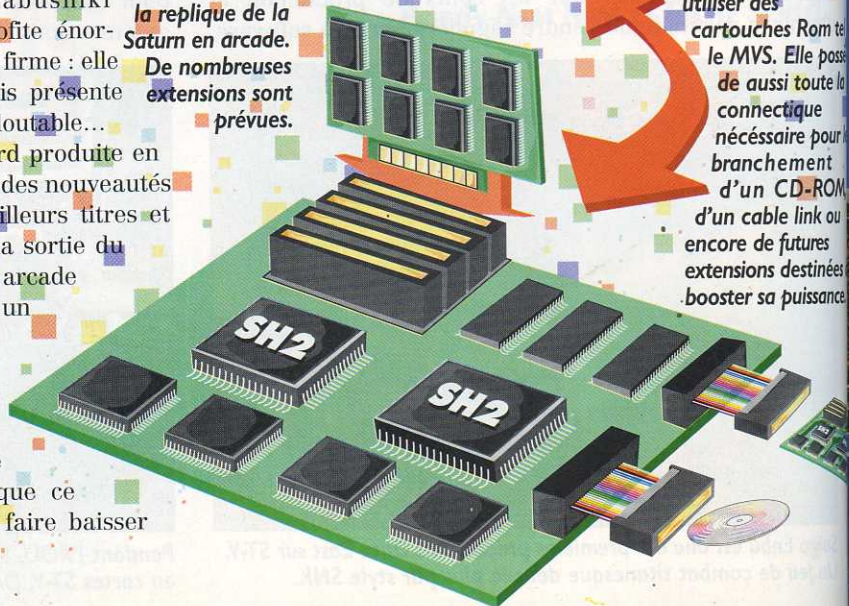
Il est intéressant de noter que plusieurs compagnies concurrentes (notamment Taito et son F3 32 Bit et Jaleco avec son MegaSystem 32) en arcade auraient décidé de faire de même, et que ce système permettra sans aucun doute de faire baisser sensiblement le prix des cartes Jamma.

ST-V : LE SOSIE ETAIT PRESQUE PARFAIT !



La carte ST-V est la réplique de la Saturn en arcade. De nombreuses extensions sont prévues.

La carte ST-V peut utiliser des cartouches Rom tel le MVS. Elle possède aussi toute la connectique nécessaire pour le branchement d'un CD-ROM ou encore de futures extensions destinées à booster sa puissance.



RECHERCHE & DÉVELOPPEMENT

Si les programmeurs consoles et les free-lance dépendent directement de la section Consumer's Products de Sega, il en va autrement des mythiques et obscurs Amusement (originellement arcade) Machine Development & Research (AMD&R). Les programmeurs de jeu d'arcades sont au Japon un rang très envié dans le milieu de la programmation. Long et ardu est le chemin

AM R&D-1 :

Dirigé par Mr Kogawa, ce département composé d'environ 80 personnes, s'occupe de la conception et de la réalisation des jeux d'arcade 16/32Bits. Il compte à son effectif de multiples hits comme Powerdrift, Golden Axe, Columns, Arabian Fight et, plus récemment, Outrunners, Aliens 3 et Wing War. Ce département va devenir l'un des principaux responsables de la conception des jeux qui se rapportent à la carte ST-V du projet Titan. Venant tout juste d'achever « Golden Axe - The Duel », l'équipe va mettre en chantier quelques titres pour ce système et éventuellement un nouveau jeu en 3D qui aura recours à la carte Modèle 1.



Wingwar de Sega.

Rôle Play Mega Project

Des jeux de rôles sur Mega Drive, il n'y en a pas eu beaucoup. Et malgré les excellents Phantasy Star, Sword of Vermillion, et Shining in the Darkness, la machine n'a pas eu le succès escompté au Japon. Au contraire de ses rivales, Nintendo et NEC. Mais après avoir conquis les marchés américains et européens, Sega s'intéresse un peu plus à ce marché porteur. Shinning Force en est la démonstration. 1991

est une année clé pour les jeux de rôles. Sega signe un accord de partenariat avec un des pontes du jeu de rôle : Nihon Falcom, spécialiste des jeux de rôles sur micro, connue en Europe par sa fabuleuse série Ys. Ils décident de

créer Sega Nihon Falcom... Par ailleurs, Shinning Force (et Climax) continue sur sa lancée, avec son deuxième épisode, en anglais, de même que Phantasy Star 3 programmé par Mr Kanari, créateur de Sonic. Alors que la PC Engine avec Tengai Makyu 2 se place à la 1ère place des ventes japonaises de jeu de rôles en pleine Street Fightermania (juin 92) et que Zelda devient la référence du genre en occident, Sega prend en charge le petit nouveau de l'équipe Climax. Landstalker est né ! Ce premier véritable jeu de rôle grand public, innovateur et superbement réalisé, montre au monde ce que la Mega Drive est capable de réaliser. Devant l'ampleur du phénomène, Sega lance le fameux Role Play Mega Project. Phantasy Star 4, Dungeon Master 2, Dark Wizard et Shinning CD arrivent. Le but est simple : mettre en place une



AM R&D-2 :

Ce département est le plus important et le plus connu des « AM ». Il emploie 160 personnes ! À sa tête, un ancien développeur, créateur entre autres du célèbre Hang On. Mr Yû Suzuki est sans conteste l'un des meilleurs programmeurs-designers du milieu. Il a dirigé des projets qui ont donné une bonne image de marque à Sega et lui ont apporté un savoir-faire inégalable : Out Run, Afterburner, G-Loc, Virtua Fighter et plus récemment Daytona, Virtua Cop, Desert Tank, Virtua Fighter 2... Pro parmi les pros, il n'a pas hésité à aller en Chine pour rencontrer des maîtres d'arts martiaux pour la réalisation de Virtua Fighter 2. En tant que service le plus important du département AMR&D, les diverses équipes de AM2 travaillent conjointement avec les autres services pour l'image 3D ou pour des créations originales sur Mega Drive (comme Lenda Hero ou Sword of Vermillion). Actuellement, AM2 travaille avec AM7 sur un futur modèle 3 : une carte Jamma qui permettrait de réaliser des jeux 3D mappés qui se rapprocheraient encore plus de la réalité grâce à de nouveaux co-processeurs surpuissants développés par General Electrics et Hitachi ! La première réalisation serait Virtua Fighter 3...



gamme de jeux de rôles (adaptations ou originaux) des basiques (type Zelda et Soleil), jusqu'au complexe et difficile style Dragon Slayer en passant par le stratégique Shinning Force. Enfin, le but est

aussi de conter Nintendo et son duo Final Fantasy, et Dragon Quest. Aujourd'hui, Soleil, Shinning Force CD et Story of Thor sont des succès et Sega a encore quelques titres dans ses cartons : Dragon Slayer 1 & 2, Surging Aura, After Armagedon Gaiden Eclipse, etc. Sans compter le très attendu Relayer de Treasure Soft, qui travaille avec Sega. Enfin, sachez que Climax travaille maintenant sur la Saturn. Au programme, un RPG Rigs Lod Saga avant d'attaquer une suite de Landstalker ! Sega profite de son expérience et ne compte pas refaire les mêmes erreurs.

AMR&D : LA SYNERGIE SEGA

► pour y arriver et rares sont les élus... Sega a très vite compris que les jeux d'arcade étaient le meilleur moyen de prouver au monde sa maîtrise et ses compétences technologiques. Les équipes de développement « maisons » sont entraînées (certaines suivent régulièrement des stages de formation) et gravissent les échelons de la hiérarchie interne

AM&D représente aujourd'hui le département R&D le plus jaloué du jeu vidéo.

comme à l'armée. Le turn-over des équipes de développement est très faible chez la division arcade et on est fier de travailler pour Sega. D'ailleurs, on entre chez Sega comme on entre en religion, et ce n'est pas forcément un hasard. En ce qui concerne AMD&R, les programmeurs réalisèrent longtemps les versions consoles, micros et arcade conjointement. Il y a à peu près dix ans, devant l'importance que prenait le marché de l'arcade, Sega prit la décision d'augmenter considérablement ses effectifs. La compagnie réorganisa donc son personnel technique en différents départements. Composé des premiers programmeurs et ingénieurs, de quelques recrues venant des universités et du monde micro japonais, ces pionniers formèrent ensemble les désormais fameux « Arcade Machine Research &

Development » qui aujourd'hui compte sept équipes autonomes. En spécialisant les équipes par tâche, en cantonnant les développeurs sur des objectifs définis, Sega comptait augmenter de manière sensible la productivité de l'ensemble AMD&R et bénéficier d'une synergie de groupe favorable à l'ensemble de la société.

Elle ne s'est pas trompée : AMD&R représente aujourd'hui le département R & D le plus envié et le plus jaloué du jeu vidéo, avec les compétences techniques et humaines pour s'ouvrir sur d'autres domaines, notamment le multimédia. L'organisation des différents AMD&R est comparable à une firme américaine comme Industrial Business Machine (IBM). Les différentes équipes travaillent sur des projets différents dans le plus grand secret. Paradoxalement, chaque équipe peut aussi avoir recours aux compétences d'un autre département ! Au sein des AMD&R, l'ambiance est un mélange de savoir-faire créatif, de stress, de compétition acharnée extrêmement profitable à Sega. Les équipes de chaque AM apportent ses connaissances dans son domaine de prédilection. Ce côtoiement de talents permet aussi aux programmeurs moins expérimentés d'avoir accès à une grande source de savoir en travaillant avec leurs aînés et en ayant accès au « réseau télématique de développement ». Ce dernier est composé de plusieurs terminaux reliés entre eux, gage de temps dans un secteur où il faut respecter les délais.

AM R&D-3 :

Avec à sa tête Mr Koguchi, remarqué en son temps par des programmes d'une rare qualité sur SG-3000 (cf. encadré Les Ancêtres), c'est aussi le créateur de Super Monaco GP. Ce service compte 90 personnes qui se concentrent essentiellement sur la conception des jeux 32Bits. L'équipe travaille actuellement sur des jeux qui utilisent le modèle 2, comme le très récent Sega Rally 95 et le système ST-V. Si la qualité de ces jeux est égale à celle de leur hits (Rad Mobile, Rail chase, Jurassic Park, Dark Edge, DBZ et Star Wars), on peut s'attendre à des chefs-d'œuvre ! Plus discret qu'AM2, AM3 est pourtant tout aussi important : une partie de l'équipe s'occupe de toute la partie « Computer Design », la production d'images de synthèse destinées aux futurs jeux ou aux publicités télévisuelles

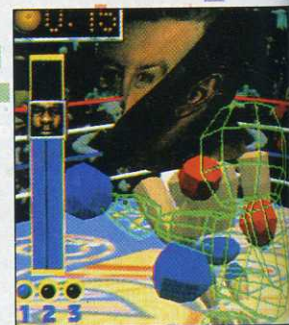
Sega. Certaines équipes travaillent dorénavant aussi sur les nouvelles consoles 32 bits. Ce sont à elles que l'on doit par exemple la superbe conversion de Star Wars arcade sur la 32X.



De magnifiques publicités en 3D ont été réalisées par l'AM3, en voici quelques exemples.



Star Wars arcade est un jeu béni par les fans de la trilogie. Un must !!!



L'originalité de Title Fight : une petite caméra digitalise le visage du joueur et le plaque sur l'adversaire.

AM R&D-4 :

Un brin spécial, le quatrième département est composé d'une petite équipe fixe et d'une batterie de testeurs de jeu de haut niveau (souvent débutants en programmation) rigoureusement sélectionnés ! Un métier de rêve quoi...

Leur principale activité est de tester les dernières productions de la firme d'Haneda et de déceler d'éventuels bugs. Travail qui peut sembler insignifiant du point de vue de certains, mais qui se révèle primordial pour la qualité des produits de Sega. Il arrive très fréquemment qu'un jeu soit modifié à la dernière minute en se référant au dossier des testeurs. En effet, la jouabilité et le fun sont un gage de qualité que Sega respecte à la lettre. C'est finalement ce qui fait actuellement toute la différence avec ses concurrents, comme par exemple Namco...

LES ANCÊTRES

La SG 1000 est la toute première console de jeu de la marque Sega. À noter un paddle très proche des joystick.



Le Mark 3 est la seconde production de Sega, console extensible en micro-ordinateur. Archaïque le look, non ?

Contrairement aux idées reçues, la Master System n'est pas la première-née de Sega. En effet, Service Games dont le nom originel « Kabushiki Kaisha » était bien plus connu à l'époque au Japon, avait déjà conclu un accord avec Yeno pour la mise au point d'une console. Mais David Rosen arriva juste à ce moment là... En 1983 naquirent la série des SG (1000 et le rarissime 3000 à clavier) et en 1985 c'est à dire en même temps que la Famicom de Nintendo, le Mark-3. C'est ainsi que déjà à l'époque on pouvait s'éclater à la maison avec des hits d'arcade composés de quelques blocs monochromes se battant à l'écran. Quelques mois après vint le Mark-3 version console et arcade. Possédant un Z-80, c'était aussi une machine évolutive puisqu'elle permettait le branchement d'un clavier, d'extension FM et d'un lecteur de disquette. D'ailleurs, c'est de cette façon que beaucoup de programmeurs purent rentrer chez Sega, juste en présentant leurs œuvres ! La Mark-3 fut la première console à accueillir des prestigieux hits tels que Alex Kid, Hang on, Fantasy Zone, Outrun (en FM) ou encore Space Harrier...

AM R&D-5 :

Mr Iyasu est un ancien de chez Data East et un vétéran dans le monde des jeux vidéos. Il dirige maintenant AM 5 et est responsable de toutes les attractions des parcs à thème Sega. Son équipe pense la conception mécanique des attractions et sous-traite le reste à d'autres départements comme les images de synthèse et la partie construction. L'AS-1 ou le VR-1 sont de bons exemples des réalisations de ce département qui devrait s'agrandir prochainement avec l'ouverture de nombreux autres parcs nationaux et internationaux.

AM R&D-6 :

Ce département, original quant à lui, s'occupe de la mise au point des petites machines que l'on trouve en Europe dans les fêtes foraines. Tous les attrapes-peluches, jeux de pêche, courses de chevaux mécaniques ou encore tirs au pigeons. Allez, on vous parle aussi du Pachinko, ces drôles de petites billes que

Un des nombreux types de metal games disponibles au Japon.



des milliers de Japonais regardent tomber de façon hypnotique et auquel les occidentaux ne comprennent rien ! Les « Metal Games » sont très appréciés par les Japonais et Sega a bien sûr investi dans ce marché !

AM R&D-7 :

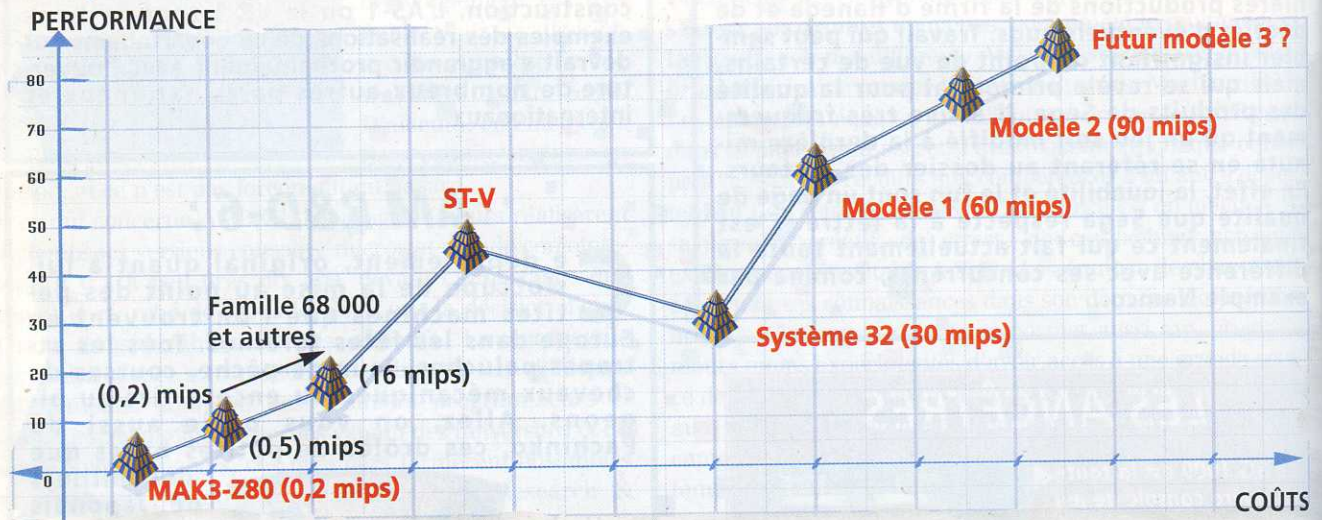
Anciennement section hardware de Sega, AM7 est maintenant composée presque intégralement d'ingénieurs et de concepteurs de circuits, destinés aux cartes jamma et aux attractions. Ce département se tient au courant de toutes les innovations technologiques dans le monde informatique, dans l'optique de ne pas se laisser distancer par aucun concurrent. C'est bien sûr entre leurs murs que sera produite la nouvelle et mystérieuse carte modèle 3. De bien belles choses en perspective et des développements futurs qui laisse supposer un successeur pour la Saturn...

LE HIGH-TECH AU SERVICE DU JEU

L'ODYSSÉE SEGA

LES DIFFÉRENTS MODÈLES DE CARTES SEGA

Voici un graphique comparatif des différentes cartes jamma produites par Sega, avec leur coût (chiffres restés confidentiels) et leur puissance.



Sega débuta donc par une Printed Circuit Board basée sur le Z80. La seconde époque marqua l'arrivée du 68000 dans de très multiples systèmes de cartes Jamma appelés CPBoard. Par exemple : le Sega System 24 accueillit Hot shots, Scramble Spirits et Bonanza Bros, le Sega System 18 donna naissance à Shadow Dancer et à Alien Storm. Quant au System 16 il fut très prolifique : E-Swat, Golden Axe, Monster Lair, Tetris, Excite Trick, Ace Attacker, SDI, Shinobi, Time Scanner, Columns, ou Dinamite Dux ne sont que quelques exemples dans la longue liste des productions Sega. La différence entre les nombreux systèmes ne tenait qu'à la présence de coprocesseurs différents selon

les besoins du jeu. Certaines cartes d'ailleurs furent uniques comme AfterBurner. Le dernier modèle le CP2 à accueillir récemment Puyo Puyo 2 de Compile. Une volonté de standardisation ! N'oublions pas que Sega et son envie constante d'innover a sorti le premier jeu disposant d'une palette de 32 768 couleurs : Out Run.

Plus tard, vint l'étape supérieure avec le Sega System 32 basé sur le NEC V-60. Et avec sa floppée de hits : Rad Mobile, Arabian Fight, Spider Man, Golden Axe 2, Alien 3, Jurassic Park, Rail Chase, Dark Edge...

Le NEC V-60 servit aussi à l'élaboration de leur premier système 3D appelé Modèle 1.

Aujourd'hui Sega travaille sur le Modèle 3...

CARTES JAMMA HAUT DE GAMME SEGA : LA CLASSE

Après avoir exploité jusqu'à son potentiel (maximum ?) les cartes basées sur une technologie Cisc, Yu Suzuki d'AM2 décida de réaliser un de ses vieux rêves : produire des jeux entièrement en 3D, une manière totalement différente d'aborder un jeu d'après lui.

C'est pourquoi il décida de concevoir avec l'aide d'AM7, un système 32Bit Risc capable de gérer la 3D point par point (dire bitmap ici fait paradoxal).

La carte modèle 1 créée en 1992 permis à Sega de

concevoir le fameux Virtua Racing et l'innovant Virtua Fighter. Quelques mois après, Sega grâce à General Electrics, poursuit sur sa lancée sans passer par la case Gouraud. Elle sort le modèle 2 qui, nettement plus puissant, permet d'appliquer de la texture mappée sur des objets 3D. Il a donné naissance à des hits alliant technicité et jouabilité : Daytona USA, Desert Tank, Virtua Cop, Virtua Fighter 2.

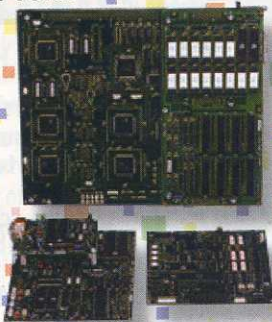
Mais Sega n'est plus le seul à utiliser cette technologie et Namco le talonne sans cesse...

PCB-MODEL 1



Ce cher Akira Yuki doit se préférer dans sa nouvelle version hautement texturée (Virtua Fighter 2,) qu'en pensez-vous ?

-CPU : 32bit V60
-CO-PROCESSEUR : 4 DSP Fujitsu - Flat shading - processeur 3D custom chip - 300 000 polygones non mappés/seconde ou 100 000 mappés
-MEMOIRE : Ram 8Mbit / Rom 248Mbit
RESOLUTION : 496 (h)*384(v)
-COULEURS : 32.768 sur 256 000
-SCROLLINGS : 2 Plans
SON : PCM 24 voies

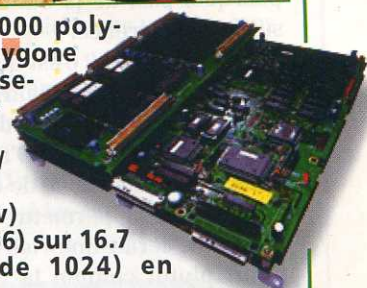


La carte originale de Virtua Racing qui devait s'appeler BR (Burning Racing). Remarquez les parties détachables.

En ce qui concerne le modèle 1, il paraîtrait de source sûre qu'il n'y aura plus aucun développement sur cette plate-forme, après la sortie d'un nouveau jeu en 95. Dorénavant, seule la ST-V et le modèle 2 accueilleront les nouveaux jeux de Sega. Namco, de son côté, possède actuellement deux cartes haut-de-gamme équivalentes : le système 21 et 22. Son récent système 11 est compatible PlayStation et serait vraisemblablement utilisé par Takara pour éditer Toshinden en Arcade.

PCB-MODEL 2

-CPU : 32 bit risc 25/50MHZ
-CO-PROCESSEUR : 32bit / 15MFLOPS single precision floating - 3D calculation rotation matrix
-3D GRAPHIC ENGINE : Perspective et micro texture - flat shading - 900 000 lignes/seconde - 300 000 polygones mappés/seconde - polygone diffuse reflector 120 pixel/seconde- multi-fenêtre-anti-aliasing
-MEMOIRE : RAM 8Mbit / ROM environ 260Mbit
-RESOLUTION : 496(h)*384(v)
-COULEURS : 32.768 (128*256) sur 16.7 millions/65.536(paLETTE de 1024) en 2,097,152 couleurs
-SCROLLINGS : 2 PLANS + 128 scrollings de lignes horizontales en 256 couleurs chacuns
-SON : PCM 32 voies et midi en extension
-BUS D'EXTENSION



Cette carte ne cesse de s'améliorer, la preuve concrète est le tout récent Sega Rally.

LA SATURN ET CES CPU...

Au départ était le noir, puis vinrent le sable et l'eau... et le projet Saturn. Le projet Saturn / Titan devait comporter un seul processeur Hitachi (le SH7034/7036) processeur Risc 32Bit). Très vite pourtant, et devant l'arrivée fanfaronesque de la concurrence, Sega réalisa que sortir une machine basée sur ce composant serait vite dépassé. Changement de stratégie donc, et décision d'absorber le savoir d'Hitachi : une équipe d'ingénieurs fut déléguée et s'installa au sein même de Sega pour cerner au mieux les besoins des programmeurs. Le SH7034 fut rebaptisé SH1 et désigné



pour s'occuper du CD-ROM et d'autres tâches subalternes de la Saturn. Hitachi et Sega optèrent finalement pour un nouveau chip, le SH7604, également 32bit Risc, capable de travailler en parallèle.

D'où l'intérêt d'en mettre deux pour améliorer la puissance de la console et de réduire encore les frais de production des composants.

Sega et Hitachi sont tellement contents de leur nouveau bébé qu'ils ont décidé de donner un nom au SH7604 : dorénavant il faudra dire « Super H ».

Loin de se reposer sur leurs lauriers, ils continuent leur travail et prévoit un SH3 délivrant une puissance de

70/100 mips et un SH4 à 200-300 mips ! Des

successeurs pour la Saturn ou des cartes accélératrices en prévision ?

PROJET « TITAN » : COMPARATIF SATURN CONTRE ST-V

Bien que des similitudes troublantes entre les deux modèles existent bel et bien, on peut constater que le modèle arcade comprend un plus grand nombre de slots d'extension et un processeur sonore différent. On peut donc envisager une amélioration du système ST-V en arcade dans un futur proche et peut-être aussi, pourquoi pas, de la Saturn. C'est le premier avantage sur la concurrence.

La seconde chose, c'est que les adaptations arcade vont très rapidement apparaître sur la Saturn, puisque jusqu'à présent, seul le codage des musiques diffère vu l'absence de CD-ROM. D'ailleurs, Sega sortira peut-être une version cartouche de ces adaptations. Car la Saturn ne peut pas se permettre de tout charger en mémoire comme le ferait une Neo Geo CD et ses 56 Mbit, mais ferait plutôt comme la Neo Geo cartouche (chargement instantané).

À l'intérieur de votre Saturn, on trouve en fait une version identique à l'arcade de la ST-V. La photo ci-contre montre une version de ce que sera sans doute la version officielle... Plus joli n'est-ce-pas ?



Voici le système ST-V. Bien entendu, ce modèle est réservée aux salles. Certains composants du ST-V peuvent être ajoutés pour des fonctions bien spécifiques...

SATURN

- CPU : SH2 (7604) * 2 - 32bit RISC HITACHI 28,6 Mhz/50 mips
- CO-PROCESSEUR : SH1 risc 20Mhz/17 Mips pour le CD-Rom - VDP2 DSP 4Kbit ram pour les effets
- Flat shading - gouraud shading - texture mapping - 240 000 polygones/seconde - rotations et zooms sur les sprites et les plans - custom chip
- MEMOIRE : RAM 32Mbit / 4Mbit de memoire tampon pour le CD-rom / ROM/256Kbit backup
- RESOLUTION : 320*244 jusqu'à 640*400/ 704*480 pour le M-PEG-16/9ème
- COULEURS : 16.7 millions
- SCROLLINGS : 5 plans
- SON : 68000 / Custom chip scsp DSP + FM 8 voies + PCM 32 voies et sampling à 44,1 Khz/16 bit
- MEMOIRE DE MASSE : CD-ROM double vitesse 300Ko/sec/ cartouche rom-ram
- OPTIONS : MPEG/photo CD et connecteur d'extension.

ST-V « TITAN »

- CPU : SH2 (7604) * 2 - 32bit RISC HITACHI 28,6 Mhz/50 mips
- CO-PROCESSEUR : SH1 risc 20Mhz/17 Mips pour le CD-Rom -VDP2 DSP 4Kbit ram pour les effets - flat shading - gouraud shading - texture mapping - 240 000 polygones/seconde - rotations et zooms sur les sprites et les plans - custom chip
- MEMOIRE : RAM 32Mbit / ROM8Mbit/mémoire extensible
- RESOLUTION : 320*244 jusqu'à 640*400/ 704*480 pour le M-PEG-16/9ème
- COULEURS : 16,7 millions
- SCROLLINGS : 5 plans
- SON : 68000 / Custom chip yamaha + FM 8 voies +
- PCM 32 voies et sampling à 44,1 Khz/16 bit
- MEMOIRE DE MASSE : cartouche Rom
- OPTIONS : CD-ROM double vitesse 300Ko/sec/MPEG/bus d'extension et carte processeur/link.

ON N'EST PAS PARFAIT !

Tout d'abord dans la précédente partie de ce présent dossier, nous avons dit que l'interface graphique, très agréable et ergonomique, et le système d'exploitation de la Saturn avait été réalisés par Microsoft. En fait, c'est l'œuvre des programmeurs de Sega et Hitachi. Rendons à César ce qui est à César... Microsoft ou plutôt sa récente filiale Softimage (et non Alias, comme nous l'indiquions aussi) n'aurait réalisé qu'une des « tool box » sur Silicon Graphics, ce qui permet de travailler sur un émulateur Saturn, un gain de temps inestimable pour Sega. D'ailleurs Sega montre toujours ses previews sur cet émulateur (Daytona 10% ou Virtua Fighter 2). Voilà, tout ça pour vous dire qu'on a échappé (pour l'instant) au syndrome des petites fenêtres sur la Saturn !

HARDWARE : EN 2D OU 3D ?

Attention, nous rentrons maintenant dans le vif du sujet, une dimension parallèle où seuls les meilleurs d'entre vous seront admis ! C'est hard, pratiquement chirurgical même, mais sans Tracy Lord.

Quelle est la différence fondamentale entre une console et un ordinateur ? Beaucoup vont certainement rétorquer, innocemment d'ailleurs, qu'en fait elle tient essentiellement au clavier et autres périphériques propres à la micro-informatique, ou même pour les plus perspicaces d'entre vous à l'utilisation différente de la mémoire vive...

Ces derniers sont sur le bon chemin, car si le micro n'utilise pas de la même façon la mémoire de stockage et de la Ram, c'est en fait au niveau de la mémoire vidéo que la différence s'accroît. Tandis que l'ordinateur affiche une sorte de « quadrillage » qui détermine sa résolution, les consoles vont en afficher deux. Un premier pour la résolution, et un deuxième qui va diviser l'écran en blocs carrés de 8 fois 8 pixels. Tous les jeux bitmap (ceux des micros aussi) font appel à cette méthode de travail pour simplifier la programmation du scrolling au niveau de la mémoire vive, ainsi que pour la réalisation des graphismes. Cela permet aussi au graphiste une réutilisation des blocs.

Les consoles étant dédiées à ce type de jeu, il paraît tout à fait normal que ce travail soit « maché » par le hardware, ce qui explique leur supériorité. En gérant les blocs, les clipping et les scrollings ainsi que le masquage des sprites, les consoles et les cartes d'arcades actuelles se révèlent incapables de gérer l'écran point par point.

C'est pourquoi les cartes modèles 1 et 2 de Sega gèrent l'écran comme les micro-ordinateurs. Avec la sortie de la Saturn et des autres consoles 32Bit, on aurait pu penser que le système de blocs disparaîtrait au profit de l'autre... Sega ne l'a pas pensé comme ça, pour une raison de coûts. Il aurait certainement fallu rajouter de la mémoire vidéo. Avec cette méthode, il ne s'agit pas de tracer des droites, gérer des points, remplir des faces et appliquer divers effets en bitmap, mais de créer des blocs, de les modifier constamment et enfin de les afficher ensuite, ce qui permet de les doubler et de les copier dans tous les sens. Cela oblige les développeurs à avoir une approche différente pour adapter les versions arcade du modèle 1 et 2. La production est donc ralentie. Un programme aurait été donc finalisé au sein même de AM2, afin de permettre la conversion facile de jeux 3D en mode blocs correspondant à la Saturn. Cela évite ainsi les bugs d'effacement (comme dans la version console de Virtua Fighter).



Fatal Fury 3 en 2D.



Tekken en 3D.

LA CONCURRENCE A LES DENTS LONGUES...

Sega ne semble pas s'être trompé dans la conception de son système ST-V, presque identique à la Saturn. Cette stratégie se confirme lorsque l'on sait que Sony vient de s'allier avec Namco - une des rares firmes capables de rivaliser techniquement avec Sega - afin de produire une carte jamma appelée système 11 (Nintendo tente la même opération avec Midway). Sony est persuadé de l'impact de l'arcade, et utilise donc

La Neo Geo, elle aussi possède une petite sœur version arcade. La MVS.



le système 11 qui est « compatible » avec la Play Station, console grand public, et autorise une rapide conversion des futurs hits de chez Namco. Optant pour un système proche de celui de SNK et surtout du ST-V Sega, Sony compte développer une image de marque proche de celle de Sega. Et comme elle ne fait pas les choses à moitié, Sony investit dans les parcs à thème...

Avec une stratégie identique et des moyens financiers énormes, Sony n'est pas un concurrent à prendre à la légère... Nintendo, quant à lui, essaie timidement de s'immiscer dans le domaine de l'arcade grâce à son alliance avec Midway - alliance qui pour l'instant n'a pas encore porté tous ses fruits...

En fait, Nintendo espère peut-être rester tout simplement sur ses positions : être à ce jour le plus grand constructeur au monde de consoles de salons. Même par son alliance avec l'américain Silicon Graphics, Nintendo semble se désintéresser du marché multimedia. Quant à NEC, Atari ou même 3DO, Sega ne considère pas qu'ils puissent constituer une menace sérieuse...

Grâce à Namco, Sony a pu sortir sa version arcade, le système 11.



MUSIQUE MAESTRO !

1984. Année bénie entre toutes...

Lancement du Macintosh et Atari ST, période orwelienne et sortie sur le marché japonais du premier CD de musique de jeu. Il s'agit du mythique Zevious, édité par Alfa Records...

Depuis 1986, flairant un nouveau marché potentiel, plusieurs compagnies investissent dans ce secteur. Pony Canyon, Toshiba EMI, King Records, JVC et dernièrement Sony Musique font partie de ceux-là.

La musique tient aussi une place importante au sein de Sega : quel est le joueur d'arcade qui ne se souvient pas des fabuleuses musiques de Space Harrier, Shinobi,

After Burner et surtout du fameux Outrun ?

Lié depuis 1988 au grand éditeur Pony Canyon par le label Scitron, Sega édite chez Alfa Records son premier CD intitulé Sega Game Music vol 1, puis transfuge chez un éditeur bien plus important, Pony Canyon.



À cette période, un véritable raz de marée, une véritable folie s'emparent du pays du Soleil-Levant pour ce nouveau style de musique. C'est pourquoi Sega mit en avant ses excellents musiciens qui se groupèrent sous l'enseigne SST Band (littéralement, Sega Sound Team).

Très connus au Japon, ils sont très souvent invités au Japan Game Live, une tournée de concerts qui se déroule durant tout l'été. Sega lui-même organise aussi souvent que possible des représentations et des soirées dans les boîtes de nuit les plus branchées de Tokyo. Les plus récentes ont été dédiées à leur nouveau groupe B-Univ, créateurs des musiques de la série des Virtua.

Il arrive même que certains musiciens japonais doivent leur renommée uniquement à des productions Sega, comme Yuzo Koshiro et les fameux thèmes de Bare



Knuckle (Streets of Rage). Sachez enfin que plusieurs musiciens sont aussi des programmeurs qui développent la musique « informatique » en utilisant des utilitaires qu'ils ont eux-mêmes programmés.

HÉRISSON VIRTUEL...

Sega vient aussi d'introduire au Japon les premiers jeux dits « virtuels » qui utilisent un casque (le HMD) qui isole le joueur du monde réel.

Un partenariat avec la société anglaise W-Industries, spécialisée dans la production de simulateurs virtuels, vient d'être conclu.

Le seul concurrent japonais, Taito,

vient de faire de même, avec une société canadienne pour Zone Hunter. Cette alliance va permettre de développer un domaine peu présent au Japon mais qui, paradoxalement, commence à le devenir dans le reste du monde (à Hong Kong notamment). Le premier jeu de Sega, Tec-War, se révèle être assez moyen, mais ce n'est qu'un début...

Sega compte en sortir deux autres cette année, et cette fois-ci, en mettant les fameux AMD&R sur le coup. Ils devraient être présentés à l'AM show qui se déroulera au Japon en septembre prochain.



Plusieurs jeux sont en cours d'élaboration pour ce fameux casque. Une version Saturn serait d'ores et déjà en cours de finition. Panzer Dragoon en virtuel, c'est pour bientôt !



LES CONSTRUCTEURS, LES POLYGONES, LES MIPS

Aujourd'hui, avec l'apparition et la popularisation de la technologie 32Bit, les nouvelles bornes d'arcade utilisent de plus en plus la 3D calculée en temps réel. Avec la sortie des versions familiales telle que la Saturn, un ensemble de données techniques est déversé dans la presse, sans que les pauvres lecteurs n'y comprennent quoi que se soit. Chaque constructeur affiche ces records de polygones sans que l'on sache évaluer tout cela à l'écran.

Il existe pourtant une norme mondiale qui permet la comparaison technique entre les divers systèmes. Cette norme définit la taille et la forme réglementaire du polygone, qui doit être un triangle isocèle de 10 pixels de côtés. Beaucoup de constructeurs faussent constamment ces données. Quant à la manie de mettre le nombre de polygones tracés par seconde, c'est complètement surréaliste et a le seul mérite d'impressionner le grand public. La plupart des jeux (3D ou non, d'ailleurs) ne se contentent pas d'afficher une image par seconde, mais souvent de 30 (Virtua Fighter) à 60 (USA Daytona). Pour peu que vous vous soyez penché un peu sur la question, vous en avez certainement déduit qu'il faut diviser le chiffre fourni par 30 et souvent 60, exemple : 300 000 polygones par

seconde est égal à environ 10 000 polygones à 30 images/seconde. On comprend déjà beaucoup mieux qu'un personnage de Virtua Fighter fait environ 2500-3000 polygones !

En comparaison, Virtua Racing sur Mega Drive ne possède pas plus de 3 000 polygones pour la totalité du jeu.

En ce qui concerne le processeur et son cycle d'horloge, les constructeurs parlent souvent de Mips (Million d'instructions par seconde).

Le grand public compare les différentes données techniques et se base donc aussi sur ce facteur pour décider de son futur achat.

En fait, les valeurs sont faussées par le fait qu'il existe différentes normes permettant de calculer ces fameux Mips.

Ces normes, qui répondent au doux nom de Benchmark, permettent d'avoir une estimation en Mips suivant une situation donnée. Ce qui laisse penser que les constructeurs choisissent en fonction de leurs intérêts... Ils peuvent utiliser, par exemple, durant le test mode une seule instruction rapide, au lieu d'avoir recours à la totalité, comme dans une utilisation « réelle » de la console. C'est ainsi que l'on arrive à des résultats faramineux, sur le papier tout au moins. Résultats qui sont très loin de la réalité. Non mais !

SEGA REJOINT NINTENDO DANS LES ÉTOILES...

Plus dans une bataille spatiale, mais dans un système de distribution de jeux par satellite. Sega a annoncé la mise en place d'un système de distribution par satellite au Japon. Il y a quelques mois déjà, un réseau de distribution par câble aux États-Unis, le Sega Channel, a vu le jour.

Le plan de développement se poursuit avec pour partenaires Multimedia Cablevision (Wichita, Kansas) et Prime Cable (Austin, Texas). Première conséquence commerciale : la distribution des jeux Sega devrait être modifiée en profondeur dans les années à venir...

Le concept est simple : à partir d'un « décodeur » fourni au joueur (un peu comme notre Canal Plus national), Sega envoie via le réseau câblé, les informations (les jeux) sur le téléviseur-récepteur. Premier service interactif télévisuel, le Sega Channel offre donc des jeux vidéo à la demande 24 heures sur 24. Les foyers câblés américains qui possèdent une Mega Drive, ont la possibilité d'avoir des jeux sur leurs écrans jour et nuit ! Le coût de l'abonnement (mensuel) se situe aux environs de 20 dollars US, et les joueurs accèdent à plus de cinquante titres dans diverses catégories. Les joueurs ne possèdent pas physiquement le jeu, mais peuvent l'essayer et s'entraîner à loisir. On paye simplement au temps de connexion... Le marché est grand : vingt-deux millions de consommateurs potentiels, sur soixante millions de foyers câblés aux États-Unis. Avec la Saturn et son potentiel technologique, il ne faudrait théoriquement plus de ce « décodeur », mais seulement d'un câble et du logiciel approprié.

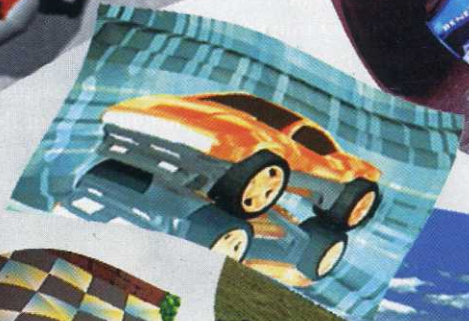
En France, il y a peu de chance que ce projet voit le jour rapidement et au plan national, car seulement 1,4 million de « câblés » existent...



THE END !

Voilà, vous savez tout, ou presque, sur la société Sega. Comme vous avez pu le constater, les ambitions de ce géant du jeu vidéo s'affirment d'année en année. Néanmoins, ne croyez pas que Sega réussira dans tous les domaines. Peut-être que oui, peut-être que non... En effet, le marché du jeu vidéo attise de plus en plus de convoitises et des géants des loisirs électroniques affichent déjà leurs ambitions. Il va falloir compter avec Nintendo, Sony, Matsushita et les autres. Les prochaines années seront passionnantes.

COMMEDIA



POUR DE VRAI !

ÉVÉNEMENT

DAYTONA
USA, Ridge Racer et
SEGA Rally font l'actualité
des jeux vidéo. Nous sommes
des millions à partir dans le décor
tous les dimanches aux commandes
d'une console. Vu la qualité des jeux
sur les 32 bits, nous avons décidé
d'étoffer l'actualité avec ce qui s'est
fait, ce qui se fait et ce qui se fera en
matière de simu. Et puis, c'est
notre façon de ne pas oublier :
AYRTON NOUS A QUITTÉ
il y a un an...



LA FORMULE 1 EN



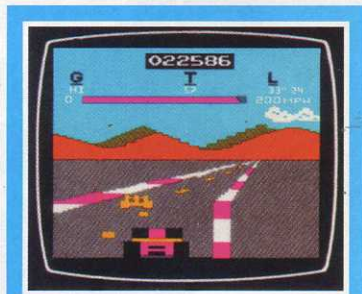
JUAN MANUEL FANGIO, JIM CLARK, GRAHAM HILL (le père de DAMON), JACKY STEWART, EMERSON FITTIPALDI, NIKI LAUDA, JAMES HUNT, MARIO ANDRETTI, NELSON PIQUET, GILLES VILLENEUVES, ALAIN PROST, AYRTON SENNA, NIGEL MANSELL ET MICHAEL SCHUMACHER HANTENT NOS NUITS DEPUIS PLUS DE QUARANTE ANS. POUR QUE NOS RÊVES DEVIENNENT RÉALITÉS, NOMBRE DE DÉVELOPPEURS ONT TRAVAILLÉ À L'ÉLABORATION DE LA PARFAITE SIMULATION DE FORMULE 1. EN ATTENDANT LE SOFT ULTIME, VOICI UN PETIT APERÇU DES PRODUITS SUR NOS PETITES CONSOLES.

En 1982, Namco sort Pole Position dans les salles d'arcade. C'est la consécration ! Basé sur le concept de la simulation de Formule 1, Pole Position ne tarde pas à prendre le virage Atari VCS 2600 où il connaît un succès similaire à celui de son prédécesseur. Par le biais de la F1, le monde du jeu vidéo trouve un créneau des plus lucratifs sur le marché. Qui n'a pas rêvé de piloter un bolide sur les pistes les plus renommées de la planète... Profitant du règne de Nelson Piquet, Atari se place en pole position du « chart » des jeux vidéo grâce à son titre phare. Conscient de la demande du public, Sega et Nintendo se lancent de concert dans le développement de quelques simulations de pilotage. Si

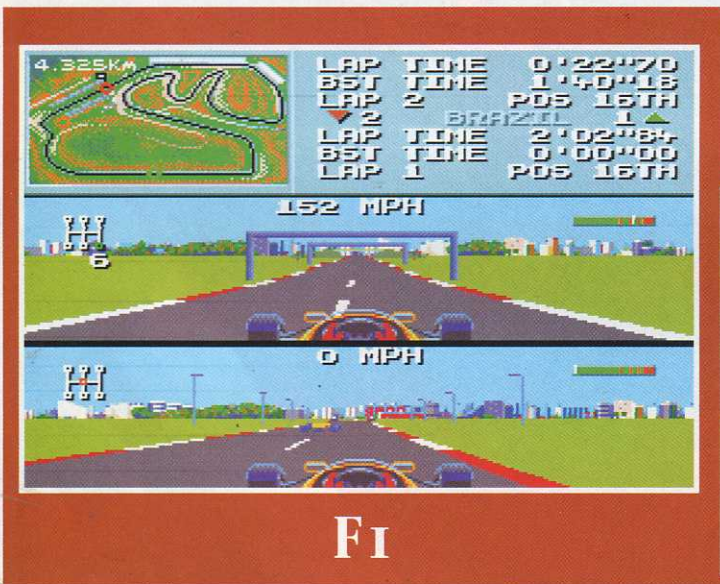
SEGA ET NINTENDO SE LANCENT DANS LE DÉVELOPPEMENT DE QUELQUES SIMUS.

les versions sur Master System et NES n'ont pas fait trembler les chaumières, la génération 16 bits part sur les chapeaux de roue avec Super Monaco GP sur Mega Drive et surtout Ayrton Senna's Super Monaco GP II. En effet, sorti en 91 en simultané avec la troisième couronne mondiale du regretté pilote brésilien, il

casse tous les records. Au rendez-vous de ce jeu : réalisme et fun propres à une simulation. On attache son harnais et on se prépare pour l'une des épreuves sur les véritables circuits du Championnat du Monde. D'autre part, ASGP vous fait vivre les vitesses démentées, les courses astreignantes et la compétition acharnée d'une vraie course. D'autant plus que Sega a mis au point un pédalier et un volant périphériques pour faire encore plus vrai ! Puisque le domaine évolue avec le Formula One World Championship, Nintendo lance Nigel Mansell's World Championship en 93. Histoire de coller à la victoire de Mansell en 92, on vous propose de mettre la gomme pour courir aux côtés des plus célèbres des pilotes



Pole Position



POLE POSITION...

ÉVÉNEMENT

SEGA VS. NAMCO

Si Namco est longtemps resté seul maître dans le domaine de la simulation dans les salles d'arcade (Pole Position, Final Lap), Sega a fait une entrée remarquée avec Virtua Racing. Depuis lors, on assiste à une course sans retenue à l'armement. On peut même dire que les simulations de course de voitures sont un peu le fer de lance ou la vitrine de chaque compagnie.

Après la sortie de Virtua dans les salles, Namco a fait un pas de géant avec le fameux Ridge Racer. Rapidement pris de revers par Daytona USA de Sega, il lance Ridge Racer 2 et Ace Driver. Mais Sega n'a pas dit son dernier mot... Sega Rally arrive !

Même si les deux géants pétent le feu dans le domaine de la simulation de caisses, ils se livrent aussi bataille acharnée dans le domaine des streetfighter, avec Tekken et Virtua Fighter. Et pourtant ceux qui ont la chance de visiter les parcs à thème au Japon remarqueront la présence de bornes d'arcade Namco dans les parcs Sega et vice versa. Mouais...

du Championnat du Monde de F1. Afin d'innover par rapport à la concurrence, Nigel Mansell possède une option permettant de modifier votre voiture au niveau de la boîte de vitesse, des ailerons, des pneus et des rapports de boîte. La même année, on voit ➤

...UN PROCHAIN POLE POSITION 3, AVANT LA FIN DE L'ANNÉE !



F1 Pole Position



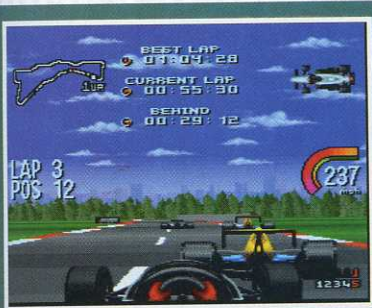
F1 Pole Position 2



N. Mansell World Champion



Formula One



Indy Car

► naître F1 de Domark et le célèbre F1 Pole Position distribué par Ludi Games et connu au Japon sous le label de Human GP. Pour la petite histoire, sachez que la série des Human (et donc des F1 Pole Position) est le résultat de projets de fin d'année conçus par les élèves de Human, la plus prestigieuse école de programmation du Japon. Étant donné l'excellence des projets, Human possède aussi sa propre société d'édition, Human Entertainment. D'où la sortie d'un prochain Pole Position 3, avant la fin de l'année.

Longtemps resté silencieux dans le domaine de la simulation de voiture, Electronic Arts se démarque début 94 avec la sortie de Mario Andretti Racing. Tout comme Mario Andretti (le pilote !) qui a fait un tour sur Indy, Stock et Sprint, le jeu propose ces trois genres de courses. Avec les conseils du maître, il est le seul à proposer du Stock-Car et du sprint.

Peu de temps après, Acclaim sort un dédié Indy sponsorisé par Nigel Mansell. Indy Car est donc sensé vous faire vivre les émotions du championnat Indy (la F1 américaine), d'autant plus que la sortie du jeu correspond au départ de Nigel Mansell pour les

A. Senna Grand Prix



États-Unis après son désaccord financier avec le Team Williams. Je vous le donne en mille, Nigel remporte le championnat... Acclaim fait ses ventes et le public français découvre l'Indy Car et ses anneaux de vitesse.

Malgré les sorties de Mario Andretti Racing et d'Indy Car, 1994 est, et restera, l'année de Virtua Racing. Eh oui ! Venu tout droit des salles

d'arcade, Virtua Racing fait une entrée fracassante sur Mega Drive, puis sur 32X sous le label Virtua Racing Deluxe. Grâce à un microprocesseur révolutionnaire

SVP, Sega nous propose le jeu de conduite le plus perfectionné jamais créé et la seule simulation de Formule 1 sur 32 bits ! Des graphismes en 3D, quatre vues, une vitesse époustouflante, le jeu gère

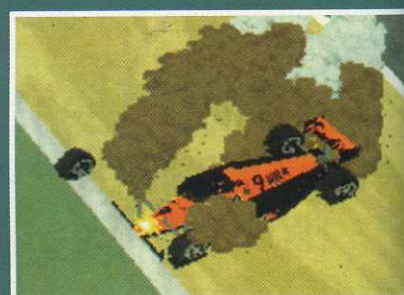
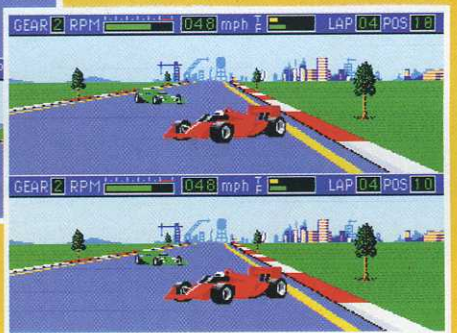
l'aspiration et, bien sûr, le fun est de la partie. Bref, une véritable partie de plaisir. Enfin, sachez que la version Deluxe a bénéficié de quelques améliorations supplé-

mentaires au niveau des graphismes, de la jouabilité et d'un plus grand choix de circuits. J'oubliais, vous avez même la possibilité de conduire un proto et un Stock-Car. Les deux versions, malgré

**1994 EST, ET RESTERA,
L'ANNÉE DE
VIRTUA RACING !**



Andretti Racing



Nascar Racing



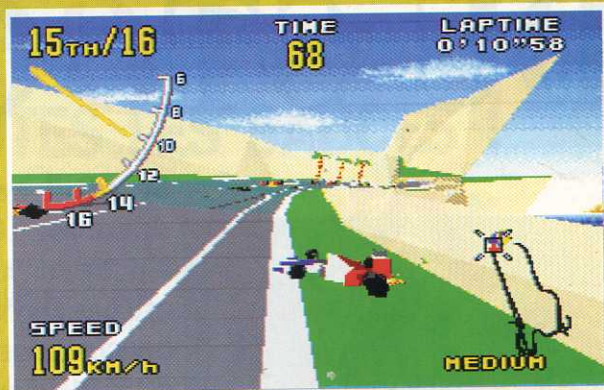
Indy Car Racing

LE RÊVE DES CONSOLES

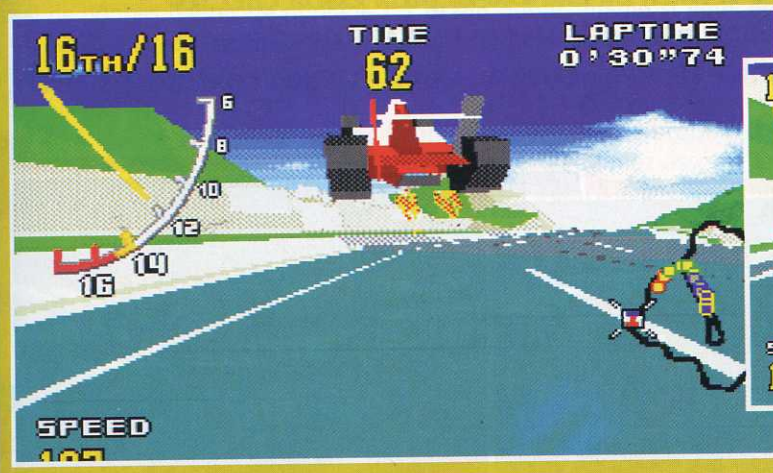
Malgré les efforts des différents développeurs sur console, tous les fans de simulation pure et dure ont le regard rivé sur le monde PC. F1 Grand Prix, de Microprose, reste le maître incontesté tant au niveau de la réalisation que du réalisme. Tous les détails ont été travaillé. Au volant de votre fusée sur roues, vous participez aux séances d'entraînement, de qualification, au championnat des conducteurs et même des constructeurs. Viennent ensuite Indy Car Racing et Nascar Racing de Papyrus distribués par Virgin. Bref, on en rêve tous !

SENNA : POURQUOI ?

D'après la commission d'enquête de la police italienne, le crash de la Williams-Renault de Senna serait dû à la rupture de la colonne de direction. En effet, elle aurait été modifiée suite à la demande du pilote qui se jugeait mal installé dans l'exigu cockpit. Le diamètre de la colonne avait été diminué de 22 à 18 mm sur une longueur de trente centimètres. Sa rupture aurait provoqué l'accident fatal de Senna. Cela dit, Frank Williams attend de pouvoir récupérer la voiture qui est encore sous scellés pour mener sa propre enquête.



Virtua Racing



un prix élevé, se démarquent tout de suite du lot des traditionnelles simulations de F1. La version Saturn est actuellement développée par Time Warner Interactive. Ça devrait pulser un maximum !

Si Virtua Racing Deluxe sur 32X connaît un énorme succès, c'est sans doute parce qu'elle est l'unique véritable simulation de F1 sur 32 bits. En effet, pour le moment, ni la 3DO, ni la Saturn, ni la PlayStation ou même la PC-FX ne proposent une simu en bonne et due forme. Seule la Jaguar propose le malheureux Checkered Flag. Assez lent, pas très jouable, et avec des graphismes d'une grande pauvreté.

EXTRAPOLONS, NAMCO ANNONCE ACE DRIVER SUR PLAYSTATION !

On est un peu loin du bonheur. Comme quoi, la programmation d'un jeu de formule 1 nécessite sans doute de bonnes connaissances du kit de développement... et de la F1. Extrapolons un peu, Namco annonce déjà la sortie

prochaine de Ace Driver sur PlayStation et Time Warner celle de Virtua sur Saturn. Mais du côté de la 3DO, c'est le silence radio ! Mais bon, comme vous avez le loisir de vous en apercevoir, sa ludothèque est tout de même bien fournie en sports mécaniques. Et à la vue de toutes ces futures perles, c'est bien difficile de ne pas ronger son frein... Pour vous remonter le moral, faites-vous plaisir. Ressortez des greniers toutes les bonnes vieilles cartouches. Faites donc comme certains journalistes de la rédaction qui, malgré la recrudescence de jeux d'enfer, ne refusent jamais de relever le défi sur Ayrton Senna Grand Prix ! □



F1 Grand Prix



DU STOCK CAR EN



SEGA RALLYE SERA LA RÉFÉRENCE EN MATIÈRE DE SIMULATION DE COURSE ! C'EST COMME CELA QUE SEGA VOIT L'AVENIR DE SON JEU FÉTICHE SUR ARCADE. DÉJÀ PRÉSENT SUR LE MARCHÉ VIA LE DÉSORMAIS CÉLÈBRE DAYTONA USA, IL AFFRONTE POURTANT UNE RUDE CONCURRENCE. EN FACE, ON RETROUVE LE FAMEUX RIDGE RACER DE LA PLAYSTATION ET CRUIS'N USA PRÉVU SUR LA TANT ATTENDUE ULTRA 64. BRÉF, UN CRÉNEAU EN PLEIN ESSOR CHEZ LES DÉVELOPPEURS. FIDÈLE AU POSTE, CD CONSOLES VOUS PROPOSE UNE PETITE RÉTROSPECTIVE DU GENRE SUR NOS CONSOLES PRÉFÉRÉES.

Longtemps mises à l'honneur, les simulations de Formule 1 se voient doucement retirer la vedette. En effet, depuis l'apparition de Daytona USA, Ridge Racer & Co., la mode revient aux jeux de rallye. Encore une fois, Sega et Namco se distinguent comme les leaders du marché de part leurs prouesses dans les salles d'arcade. Dernières simus en date, Ace Driver de Namco et le fameux Sega Rallye ! Plus rapide et plus beau que Daytona USA, Ace Driver se positionne pourtant comme son concurrent direct. La jouabilité et le fun des deux jeux sont relativement proches. Désormais disponible en France, Sega Rallye passe à la vitesse supérieure. Il est d'ailleurs annoncé sur Saturn pour la fin 95. En ce qui concerne la conversion des titres en arcade sur consoles, Namco est largement en tête du peloton. Longtemps abonné au système 22, il



The Need for Speed

passé maintenant au système 11. Cette carte permet de convertir avec une aisance déconcertante les titres d'arcade, comme le tout nouveau Tekken. Cyber Cycles, une simu de motos sortie récemment au Japon, ne devrait pas tarder à débarquer sur PlayStation puisqu'elle use du système 11. Quant au model 2

IL EST DIFFICILE DE S'AVANCER AU NIVEAU DE LA CONVERSION DE CRUIS'N USA...

de Sega, il ne facilite pas vraiment la chose. Ils annoncent cependant la sortie d'une carte Titan, malheureusement pas assez puissante pour reproduire les grosses simus de caissés. Il est pour l'instant difficile de s'avancer au niveau de la conversion de Cruis'n USA, sur Ultra 64. D'après nos sources, ce titre ne sortira d'ailleurs pas en même temps que la nouvelle Nintendo. Trêve de spéculations, intéressons-nous plutôt aux simulations actuellement



Super Off Road



FURIE

disponibles sur nos consoles. Agrippez donc le volant de votre 4x4 Toyota et enfoncez l'accélérateur ! La version Super Nintendo du numéro 1 des jeux d'arcade, Super Off Road est le premier jeu qui débarque sur Super Nintendo. Malgré des graphismes relativement dépouillés, Super Off Road promet de bonnes heures de rigolade sur seize circuits configurés de 64 façons différentes. Peu de temps après, en 92, SNK programme Trash Rallye

TOP GEAR EST UN JEU OÙ VOUS TRAVERSEZ 64 VILLES !

sur Neo Geo, l'une des très très rares simulations de la machine. À en juger par son succès plus que mitigé, elle explique sans doute l'absence du genre sur cette machine.

On note ensuite la série des Top Gear, Top Gear 2 et Top Gear 3000 de Kemco distribués par Bandai en France. Top Gear est le genre de jeu où vous traversez 64 villes de 16 pays différents en faisant ronfler le moteur et crisser les pneus. Seul ou à deux, le jour ou la nuit, sous le soleil

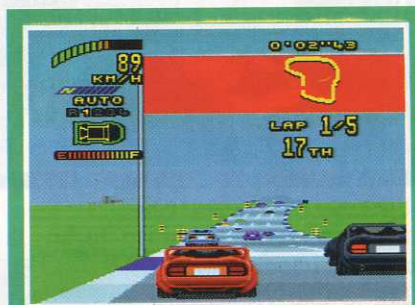
POWER DRIVE À TOUTES LES SAUCES !

Programmé sur Mega Drive, Super Nintendo et Jaguar, Power Drive est sans aucun doute la simulation de voiture la plus déclinée du marché. D'après le label ELSPA (European Leisure Software Publishers Association), Power Drive est un jeu grand public, même si vous êtes au volant d'une caisse de rallye.

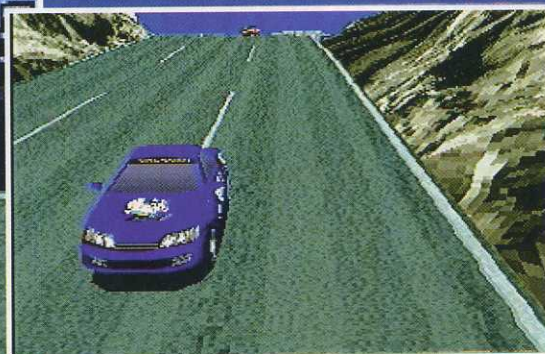


ou la pluie, dans le brouillard ou la neige. Si vous gagnez assez d'argent, vous pouvez vous acheter de nouveaux moteurs, des super pneus, une boîte de vitesses racing et bien d'autres bonus dans ce genre.

Plus récent, Power Drive sur Super Nintendo, Mega Drive et Jaguar mettent vos talents de pilote de rallye à l'épreuve, sur huit épreuves du Championnat du Monde des Rallyes. Si Power Drive se joue seul, il met vraiment la gomme sur le côté simulation. Pour commencer, vous êtes au volant de véritables bolides comme la Mini Cooper S, ➤



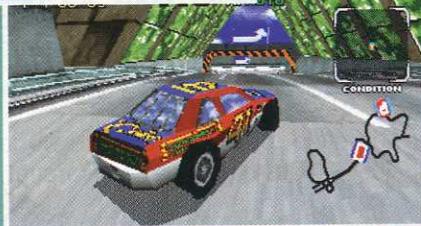
Top Gear



Ridge Racer



Daytona USA



► la Fiat Cinquecento Turbo, la Vauxhall (Opel, chez nous) Astra 16V GTi, la Clio Williams, la Ford Escort Cosworth et la Toyota Celica. Les voitures de rallye sont solides, certes, mais les pistes le sont encore plus. Les dégâts dus aux collisions et à une conduite imprudente entraînent une détérioration de l'état général de votre véhicule. À vous d'engranger les sommes nécessaires pour la réparer ! Réalisé par Rage Software et distribué par US Gold, Power Drive est sans aucun doute le meilleur du genre. Arrive tout de même Dirt Racer d'Elite sur la Super Nintendo. D'après nos sources, ce dernier aurait bénéficié de l'intérêt pour les jeux vidéo de quelques ingénieurs de chez Ford.

THE NEED FOR SPEED DES GRAPHISMES 3D D'ENFER, UN SON DOLBY STEREO...

Apparemment, les paramètres de conduite auraient été poussés à l'extrême au niveau de la conduite, donnant ainsi une sensation de réalisme unique au jeu.

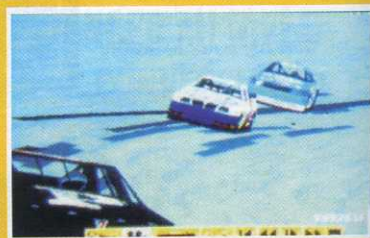
Dans la série des Road & Track d'Electronic Arts, je cite le formidable The Need For Speed sur 3DO. Des graphismes 3D révolutionnaires, un son

Dolby Stereo ainsi que des modèles d'une précision et d'un réalisme renversants ont été utilisés pour créer cette course effrénée qui ne manquera pas de vous faire pâlir une fois au volant de l'un des huit bolides les plus performants. Au programme : une Chrysler Viper, une petite 911, une Ferrari 512, une belle Diablo, etc. Mais il faut bien le

reconnaître, Ridge Racer (PlayStation) et Daytona USA (Saturn) se livrent une bataille sans merci. Arcade oblige, ils sont de loin les plus performants ! Graphiquement, Ridge Racer enlève la palme mais au niveau du fun, les avis sont très partagés... D'ici quelques mois, les chiffres de vente mettront sûrement tout le monde d'accord ! La mode des jeux de rallye se solde aujourd'hui par une course à la qualité, dont nous profitons ! Prochaine confrontation prévue pour la fin de l'année, avec Sega Rallye et Ace Driver sur consoles... □



Cruis'n USA



Nascar Racing



INTERVIEW



C'EST AU COURS DE LA PRÉSENTATION PRESSE DE LA SALLE D'ARCADE DE MAÎTRE SEGA (LA FAMEUSE TÊTE DANS LES NUAGES), QUE NOUS AVONS PU POSER QUELQUES QUESTIONS À ALAIN PROST. NE CROYEZ PAS QU'IL ÉTAIT LÀ EN TANT QUE PASSIONNÉ DE JEUX VIDÉO, NON ! C'EST AU TITRE DE PARRAIN DE LA SALLE QU'IL NOUS A DONNÉ SON AVIS SUR LES DIFFÉRENTES SIMULATIONS DE COURSE AUTO QUI PULLUENT DANS LA SALLE...

CDC - Un jeu vidéo, une borne d'arcade, c'est comparable avec la Formule 1 ?

Alain Prost - Il ne faut pas exagérer, mais c'est vrai que les jeux modernes sont de plus en plus réalistes. Même au niveau des sensations, les progrès réalisés sont étonnants. On ressent la force centrifuge dans les virages, et sur Virtua Racing on passe les vitesses au volant. De plus, ce sont des jeux qui sont difficiles à maîtriser du premier coup. Pour être performant, il faut de l'entraînement... comme en FI !

CDC - Qu'est-ce qui différencie encore une simulation de course d'une vraie Formule 1 ?

A. P - Le danger, le risque... Le fait que, malgré tout, le risque reste un élément déterminant pour l'adrénaline qu'il procure. C'est difficile à expliquer, mais quand on est assis dans une voiture de course, on a une certaine appréhension et il en découle un plaisir de vivre dangereusement avec des sensations que les autres ne connaîtront jamais.

CDC - Est-ce que vos quatre couronnes mondiales vous permettent d'être compétitif très vite sur une simu ?

A. P - Non, je suis loin des meilleurs. Des gamins de 12 ans assurent bien plus que moi. Il faut un investissement de temps considérable pour avoir le jeu bien en main. Il faudrait que je m'y mette ! Mais, je dois reconnaître que lorsque je fais un tête-à-queue sur un jeu, je me vois dans une FI. C'est le résultat de plus de vingt ans de compétition.

CDC - Vous vous amusez aux commandes d'une voiture, sur un jeu vidéo ?

A. P - Oui, bien sûr c'est sympa. Mais ce qui est très amusant, c'est de pouvoir jouer à plusieurs. Les jeux ne sont plus réservés à un seul joueur. En arcade, par exemple sur Daytona USA, on peut se mesurer à sept autres joueurs. La convivialité est quelques chose d'important. Et puis on peut jouer en famille, une pointe de compétition amicale, c'est bon, et rien ne remplace les rapports humains.

CDC - Vous parrainez la salle la tête dans les nuages que Sega vient d'ouvrir à Paris.

A. P - Oui, le concept de cette salle (familiale, jeux axés simulation de course automobile, etc.) correspond à ce que j'attends des jeux vidéo.

CDC - Vous vous intéressez de près à toutes ces nouvelles technologies ?

A. P - Oui, je suis très friand de technologie et en plus je suis fan de sensation. Mais attention, je ne suis pas du tout attiré par le saut à l'élastique. J'aime bien pouvoir réagir, contrôler, être maître de la situation et non pas être prisonnier ou passif face à la sensation.

CDC - Vous avez essayé la borne d'arcade «360» ?

A. P - Oui, il y a deux ans au Japon. C'est pas mal, encore une fois cela apporte pas mal de sensations. Mais, par deux fois, je suis monté à bord d'un avion de chasse... et là, ce n'est pas du tout la même chose, on porte un casque, un masque, une combinaison anti-G et puis on est très haut dans le ciel ! □



LE RISQUE EST DÉTERMINANT POUR L'ADRÉNALINE QU'IL PROCURE.

LES PLUS DINGUES !



LE TRAIN-TRAIN HABITUEL, LA FORMULE 1, LES RALLYES, LES VÉHICULES D'AUJOURD'HUI ÇA VOUS REBUTE ? ET BIEN, GOÛTEZ DONC AUX PLAISIRS D'UNE DEUDEUCHE ÉQUIPÉE DE BAZOOKAS ET D'UN RÉACTEUR DOUZE MILLE SOUPAPES, D'UNE POUSETTE À CHENILLES, OU ENCORE, D'UN FER ÉQUIPÉ DE PNEUS TAILLES BASSES. VOUS M'EN DIREZ DES NOUVELLES !

À réserver aux aventuriers, les loufoqueries inspirées de véhicules à quatre roues trouvent leurs origines dans les labos secrets de Miyamoto. Créateur illuminé de chez Nintendo, Miyamoto invente F-Zero, un des tous premiers jeux de la Super Nintendo. Notre concepteur rêve de donner un peu de piment à sa vie oisive en élaborant une nouvelle sorte de divertissement. Son vœu ne tarde pas à s'exaucer par l'émergence d'un nouveau projet fondé sur un principe apparemment simple : « Pourquoi ne pas organiser sur une échelle galactique des compétitions proches de la Formule 1, disputées des siècles plus tôt sur Terre ». À quelques détails près : les circuits se situent 110 mètres au-dessus du niveau du sol et sont maintenus par des faisceaux d'alignement anti-gravité. D'emblée, cette idée rencontre un succès international. Content de ses prouesses, Miyamoto remet la sauce un peu plus tard avec le grandiose Super Mario Kart, toujours sur Snin. C'est la consécration. Les



Motortoon Grand Prix

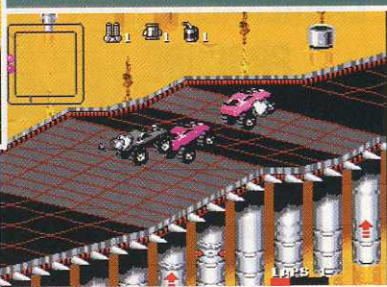
personnages tirés du monde de Super Mario World se livrent une bataille sans merci aux commandes de karts un peu spéciaux. Votre victoire dans cette compétition complètement délire n'a d'égale que votre capacité à zigzaguer sur les circuits en évitant des carapaces de tortues et des peaux de bananes larguées par vos concurrents. Le genre plaît !

Comme vous pouvez l'imaginer, une flopée d'éditeurs ne tardent pas à se lancer dans la course.

Premier intéressé, Interplay développe Rock'n Roll Racing, une simulation où vous usez à outrance de canons, de bombes à fragmentation et de super boosters dans des courses intergalactiques. Puisque la mode est à l'originalité, tous les moyens sont bons pour gagner une place à l'asile des jeux délirants. Doté d'une bande-son



Rock'n Roll Racing



Off World Interceptor

-ICS-

INFORMATIQUES CONSOLES SYSTÈMES

24, RUE THIERS
59 140 DUNKERQUE

Tous les jours des
arrivages massifs !
Nous consulter au :

Tél. : 28 63 46 85
Fax : 28 63 46 75



F-Zero

entièrement digitalisée, Rock'n Roll Racing propose une palette de pilotes pas comme les autres. En particulier, Olaf, le viking tiré des aventures des Lost Vikings... du même Interplay !

Arrive ensuite, la série des Micro Machines d'Océan distribuée par Sony. Un chaos en miniature. Vous faites courir des micro-bolides, hélicos, hors-bord, tanks et même des F 1, à travers des bacs à sable, des billards et des pupitres d'écoles. Bref, les simus de dingues pulsent dans les hit parades. Quelques mois plus tard, Accolade plagie le concept des Micro avec Combat Cars. Conscient de l'amour du public pour les dingues de la voiture, 3DO sort sa machine en bundle avec Crash and Burn, sorte de Rock'n Roll Racing en 3D texture mappée.

Face à la technologie 32 bits, Miyamoto décide de passer à la puissance supérieure via le fameux chip FX, dont est doté Stunt Race FX. Le jeu ne connaît pas le quart de la moitié du succès de ses précédentes réus-

sites. Mais la Super Nintendo n'a pas dit son dernier mot. Street Racer, made in Ubi Soft, ravit les foules. Le jeu propose de nouveaux modes de jeu où il est même possible de jouer au foot à bord des karts. Et bien sûr, les pilotes se castignent allégrement. Serait-ce la fin des simus sur 16 bits ? En tout cas, la PlayStation et la Saturn proposent respectivement, Cosmic Race et Gale Racer. assez proche de F-Zéro. Suivent



Cosmic Race

Off Road Interceptor et Mega Race sur 3DO. Le premier de Crystal Dynamics est un rallye spatial en FMV (Full Motion Video) où la destruction d'une force obscure occupe la majeure partie de votre temps. Le second de Cryo est une course futuriste dans un univers cyber où Cryo démontre encore sa capacité à faire de beaux jeux... Pour

finir, nous vous signalons la sortie de Motor Toon sur PlayStation. Il reprend le concept de Stunt Race FX et il a pour mission d'enfoncer la technologie 16 bits. Si Stunt pêchait un

peu par ses graphismes et sa maniabilité, Motor Toon GP remet les pendules à l'heure.

Quant à la Jaguar, elle annonce la sortie d'un prochain jeu de kart développé par des belges, proche de Super Mario Kart. N'en doutons pas, il devrait pulser, une fois... Même si certains jeux de courses automobiles ne sont pas exactement des simus pures et dures, leur fun est vraiment top... □

LE PREMIER DE CRYSTAL DYNAMICS EST UN RALLYE SPA- TIAL EN FMV !

NEWS

- 3DO FZ10 + 3 JEUX 3190 F (NTSC MODIFIÉE PAL)
- CORPSE KILLER ... 375 F
- MYST..... 375 F
- STARBLADE..... 375 F
- SFIGHTER 2 449 F
- IMMERCENARY.... 375 F
- JOHN MADDEN 375 F
- THEME PARK 369 F
- FIFA SOCCER 339 F
- REAL PINBALL ... 375 F
- OFF WORLD INTER. 375 F
- NEED FOR SPEED .. 369 F
- GEX 359 F
- QUARANTINE 279 F
- WING COMM. 3 359 F
- FLASHBACK..... 369 F
- 11th HOUR NC
- SLAM CITY NC
- LOST EDEN NC
- CREATURE SHOCK... NC

**REVENDEURS,
CONTACTEZ NOUS !**

BON DE COMMANDE ICS

NOM : Prénom :
 Adresse :
 Ville : Code Post.
 Tél. :

Désignation	Qté.	Montant
	Port	1 30,00
	Totaux	

Modalités de paiement Chèque Mandat

Chaotix

MACHINE : Mega Drive 32X

ÉDITEUR : Sega

SORTIE : JUIN 95

Jusqu'ici, la 32X était orpheline de héros. La situation devait changer. Rassurez-vous, car aujourd'hui Chaotix rime avec 32X.

Possesseurs de 32X et adorateurs d'ersatz de Sonic ces quelques lignes vous sont destinées. En effet, Sega a décidé dans son infinie bonté, de nous offrir Chaotix, leur nouveau hit. Celui-ci met en scène les hérissons les plus speedés du monde des jeux vidéo.

Mais cette fois-ci pas question d'incarner Sonic. Les programmeurs vous offrent plutôt le choix entre sa copine Knuckles et ses compagnons. Parmi eux, vous retrouverez entre autres un hérisson caméléon, un crocodile au look branché ou bien encore une charmante petite abeille.

Tous ses adorables petits personnages ont des aptitudes sensationnelles. Vous pourrez envoyer votre partenaire dans tous les sens. Ou bien encore lui faire faire la toupie, tout en admirant le zoom occasionné par la manœuvre.

Pour l'histoire, pas de changement notable. L'infâme Docteur Robotnick menace de nouveau la paix du doux monde de nos héros. Et une fois de plus, il attaque en force, aidé de ses cohortes robotisées. La réalisation est toujours aussi efficace. Les couleurs sont chatoyantes (d'ailleurs vous n'avez qu'à juger par vous-même). La diversité et la beauté des paysages viennent agrémente les sympathiques aventures de vos héros préférés. L'action est toujours menée

à cent à l'heure. Et, détail important, vous pouvez choisir d'évoluer soit en compagnie d'un personnage contrôlé par l'ordinateur ou mieux encore par un de vos amis. Plus on est de fous, plus on rit ! Avec ce titre, la 32X va prendre un coup de speed et de piquant ! Chaotix c'est vraiment fantastix...



Dirt Racer

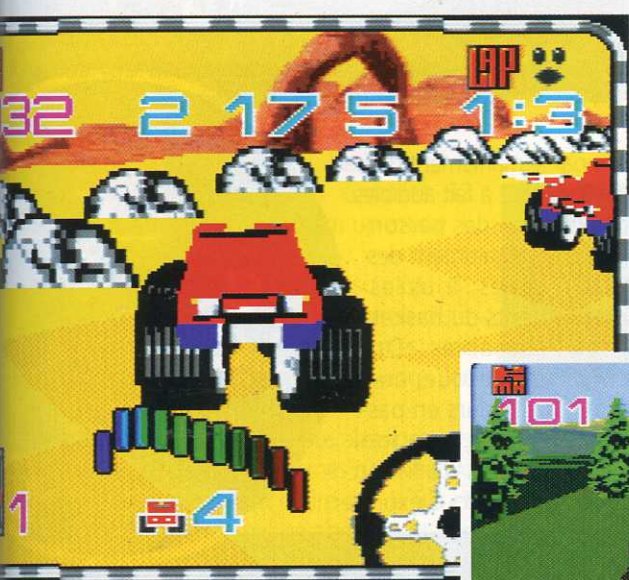
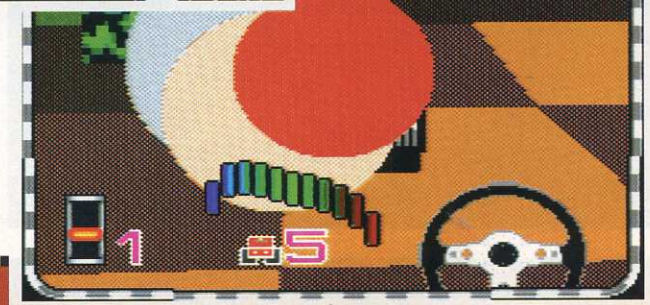
MACHINE : SUPER NINTENDO

EDITEUR : ELITRE

SORTIE : MAI 95

Avis aux amateurs de simulations de courses tout terrain. Dirt Racer, d'Elite System, arrive sur Super Nintendo. Grâce à la puce FX, ce jeu bénéficie d'une gestion en 3D qui vous procurera les sensations les plus folles et les plus fortes. Let's start !

Dirt Racer est une incroyable course-tout terrain en 3D polygonale mappée qui associe l'apprentissage du pilotage automobile à ses sensations plus que réelles. Quinze parcours différents sont proposés à travers le monde. Choisissez entre l'Angleterre, l'Australie ou l'Alaska et vibrez au rythme de votre moteur. En mode un joueur contre l'ordinateur, ou bien à deux, préparez-vous aux dérapages et aux tonneaux. Surtout ne chois-



sez pas votre véhicule à l'aveuglette, car celui-ci est d'une importance capitale dans le déroulement de la course. Surtout si vous comptez faire du hors-piste, car sachez tout de même que c'est franchement conseillé pour trouver des raccourcis, piéger vos adversaires et profiter des décors étonnants de réalisme. Tout ceci accompagné d'une bande sonore originale en stéréo. Ces musiques ne sont pas à négliger car elles collent parfaitement à l'ambiance et agrémentent les courses. Un jeu que l'on attend donc avec impatience jusqu'à sa sortie, en juin.

Slam'n jam

MACHINE : 3DO

ÉDITEUR : CRISTAL DYNAMIC

SORTIE : JUIN 95

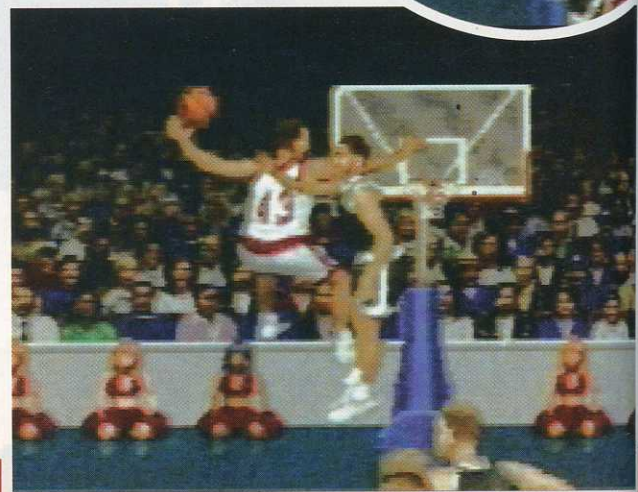
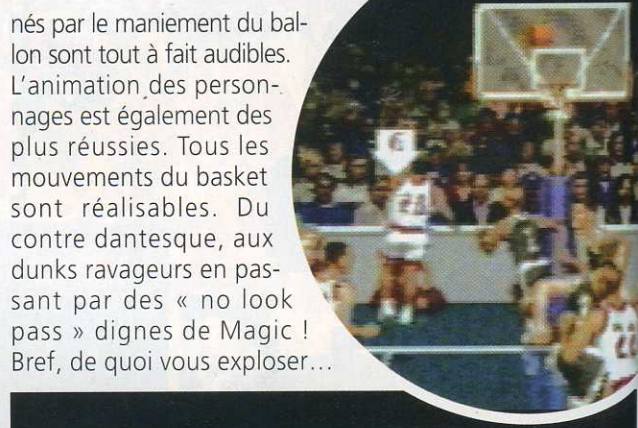
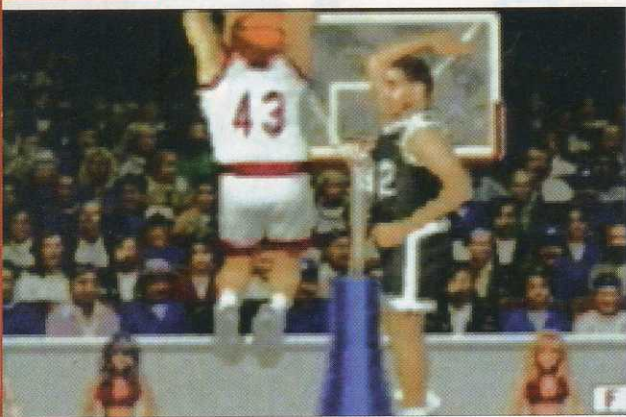
Le basket est sûrement l'un des sports les plus médiatisés. Partant de cette constatation, il semblait normal que la 3DO se dote d'une simulation de ce sport. Avec Slam and Jam, c'est chose faite et le résultat est saisissant.

Après Fifa International Soccer, la 3DO frappe à nouveau un grand coup avec l'adaptation de Slam and Jam.

La digitalisation de vrais joueurs de ce sport aérien assure à l'ensemble une grande fluidité dans les mouvements et un réalisme sans autre commune mesure.

Les programmeurs de chez Cristal Dynamics ont choisi de faire évoluer les joueurs sur un terrain vu en longueur avec des scrollings en 3D selon les déplacements de vos basketteurs. Malgré ses prouesses techniques qui demandent une importante somme de calculs, le jeu ne souffre d'aucun ralentissement ou bugs notables. L'ambiance sonore a été particulièrement travaillée : on se croirait en plein match des

Knicks, au non moins célèbre Madison Square Garden, ou l'atmosphère de folie qui règne dans les tribunes, ferait passer le kop de Boulogne pour une maternelle de Neuilly ! Toutefois, rassurez-vous, car les digits occasion-



Shadow Squadron

MACHINE : Mega Drive 32X

ÉDITEUR : Sega

SORTIE : JUIN 95

AVANT-PREMIÈRE



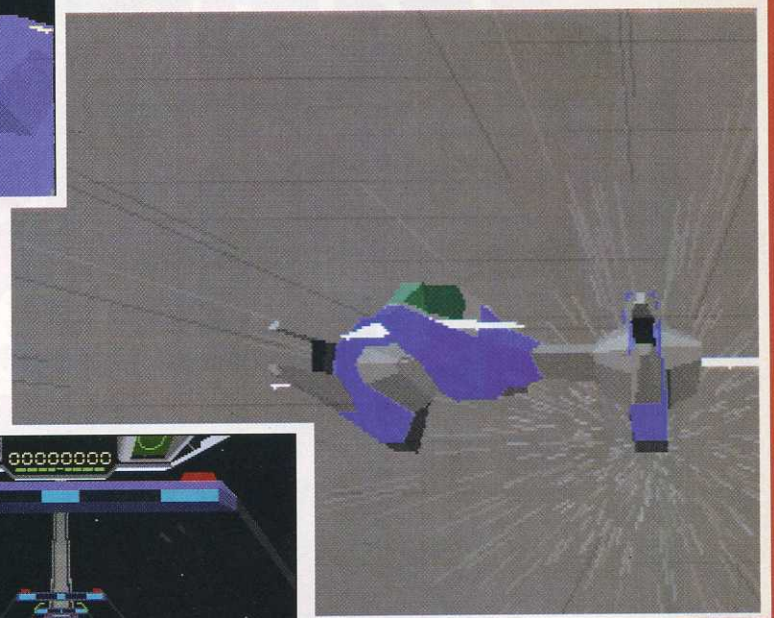
Fort des capacités de la 32X, Sega nous offre avec Shadow Squadron un shoot'em up en 3D. Désormais, vous allez pouvoir évoluer dans toutes les dimensions sur Mega Drive. Sensations fortes garanties !

Toutes les nouvelles consoles 32 bits ont leur shoot'em up attiré. Il était donc normal que le puissant accessoire de la Mega Drive ne soit pas en reste. Avec Shadow Squadron, Sega se dote d'un soft géré tout en 3D. Ce qui n'est pas sans rappeler le phénoménal Starwing, sur Super Nintendo.

Tout comme dans ce jeu, ne vous attendez pas à vous extasier sur les graphismes de Shadow Squadron. En effet, il faut croire que la 3D et ses impressions de volume ne permettent pas de créer des jeux aussi saisissants que beaux.

Petite innovation cependant, la possibilité de jouer à deux. Attention, non pas en écran splitté mais en équipe. Je m'explique, l'un de vous va contrôler le vaisseau tandis que l'autre tirera sur les myriades de vaisseaux ennemis. Je sens que toutes erreurs de part et d'autre vont donner lieu à quelques anicroches au coin du feu.

En ce qui concerne le jeu, il faudra que vous ayez l'étoffe d'un héros, car la tâche risque d'être ardue. D'autant plus qu'il vous faudra vous familiariser avec les commandes, très sensibles ! De toute façon pour vous aider, ou si vous êtes quelque peu narcissique, vous pourrez toujours revoir toutes vos actions avec le « Traces Mode ». Et c'est encore mieux qu'au cinéma !



“L’interactivité, c’est le futur.”

(Quelqu’un.)

“L’interactivité, j’y connais rien.”

(Tout le monde)

**“Une réflexion poignante sur l’amour,
la mort, la vanité de toute chose.”**

(La Dépêche Mutualiste)

La révolution technologique a son magazine.



Nouveau !

Tous les mois, votre marchand de journaux devient interactif!

LES CRITIQUES DE JEUX

POUR QUE VOUS COMPRENIEZ BIEN LE SYSTÈME DE NOTATION, SACHEZ TOUT D'ABORD QU'IL N'Y A PLUS DE NOTES. C'EST TERMINÉ ON N'EN VEUT PLUS. L'ÉVALUATION DE LA QUALITÉ DES JEUX SE FAIT AVEC DES ÉTOILES !

Vue la quantité industrielle de jeux qui sort tous les mois, et vu le nombre de consoles qui s'agglutinent à la rédaction, c'est sûr : on ne peut pas tout critiquer. Alors on a fait une sélection. Ce sont donc les plus beaux, les plus passionnants, les plus funs, les plus hard, les plus d'enfer... en deux mots les plus... qui sont critiqués. Bien sûr, il s'agit de bonnes critiques. Les jeux non sélectionnés par la rédaction passent automatiquement à la trappe.

Le titre du jeu et la console sur laquelle il est critiqué. Ici Daytona USA !



Le rappel du titre du jeu pour éviter de revenir à la première double page, accompagné d'une info sur les autres versions de ce même jeu.

Voici toutes les informations, nécessaires aux passionnés de jeux vidéo, pour se procurer le titre qui manquait si cruellement à leur collection !



Une fois que le nombre d'étoiles est fixé, le rédacteur donne son verdict. En quelques lignes, il vous explique pourquoi le jeu l'a passionné où, plus simplement, il vous expose ses qualités.

- décevant
- moyen
- bon
- très bon
- au sommet
- exceptionnel

Au programme cinq catégories :

- L'originalité du jeu.
- Les graphismes des persos et du décor.
- La jouabilité ou la facilité de prise en main de votre personnage
- Le son, les bruitages et la musique.
- Le potentiel qui correspond à l'exploitation des possibilités de la machine par les programmeurs.

Fatal Fury 3

NEO GEO

Dans le domaine des jeux de baston, le combat SNK contre Capcom évolue sans cesse. Aujourd'hui, la Neo Geo vient de prendre une longueur d'avance grâce à un jeu attendu impatiemment par tout le monde. Les Loups Solitaires sont de retour pour Fatal Fury 3 !



Selon le dernier coup reçu, on peut mourir de plusieurs façons différentes. Ici, c'est la mort en zoom. Impressionnant, non ?



Savez-vous qu'en 1991, Street Fighter 2 et Fatal Fury sont sortis presque simultanément au Japon (une semaine d'écart entre les deux) ? On n'est pas étonné alors de voir comment ont évolué les deux séries. Street Fighter 2 dispose de cinq épisodes (Street 2, 2 prime, Turbo, Super Street et Super Street Turbo) et si l'on tient compte de King of Fighters, Fatal Fury en compte également cinq (Fatal, Fatal 2, Fatal Special, King et Fatal 3). Ces deux géants du jeu de baston se sont toujours « tirés la bourre », mais à mon avis Street Fighter a été le plus fort, car très complet dès son arrivée. Cependant, ces derniers temps, on a senti comme un coup de barre chez Capcom, qui n'a pas su se renouveler. Au contraire, SNK a sans cesse apporté des innovations et remporte ainsi le suffrage des joueurs les plus exigeants. Pour résumer,

Fatal Fury 3 comporte tout ce qu'il y a de mieux en matière de jouabilité et d'originalité. Le concept en est pourtant simple : un duel, ou deux combattants doivent se faire la peau en deux rounds gagnants et en temps limité.

Plus dure sera la maîtrise

Afin de ne pas perdre les liens avec la tradition de Fatal Fury, le système de combat par équipe de King of Fighters n'a pas été utilisé. Avec dix combattants, le nombre de personnages peut paraître assez limité, mais en fait ils sont tellement différents et possèdent un nombre de possibilités tel, qu'il sera bien long de les maîtriser parfaitement. On retrouve avec joie les personnages principaux de la saga : les deux frères Bogard et Jôe Higashi le boxeur thaïlandais... japonais ! Deux héros de Fatal Fury Special ont été gardés : la charmante Mai Shiranui ainsi que le terrible Geese Howard,

Pour résumer, Fatal Fury 3 comporte tout ce qu'il y a de mieux en matière de jouabilité et d'originalité.

LES SUPER COUPS



Vous pouvez réaliser les Super Coups quand la barre d'énergie est au plus bas, clignotant dans le rouge. Le résultat est toujours spectaculaire... et bougrement efficace !

combat: Une note « S » est adjudgée en cas de K.O. parfait et extrêmement rapide. Selon les notes acquises durant le jeu, différentes fins sont possibles.

Une baston à trois plans

Mais venons en tout de même au plus important : le combat à deux joueurs ! En effet, Fatal Fury 3 est un jeu très technique et particulièrement difficile à maîtriser. Tenez-vous bien : le combat se déroule sur trois plans ! On compte un plan principal (au centre) plus deux autres qui servent essentiellement d'esquive. Résultat, les possibilités de combat sont décuplées car d'un plan à

Mai peut frapper les trois plans à la fois grâce à ce nouveau coup de toute beauté.

l'autre, on peut frapper, esquiver ou revenir sur le plan principal pour feinter. Bien que ce système puisse paraître déroutant au début, on s'y habitue assez vite en mettant pas mal de techniques au point.

Les personnages possèdent beaucoup de coups spéciaux et de nouveaux mouvements ont été attribués aux anciens combattants. Tout ces coup spéciaux sont ➤



LE JEU ULTIME ?

Tous les concurrents de Street Fighter ont un léger défaut : ils n'évoluent pas franchement. Pour ce Fatal 3, SNK n'a pas fait l'erreur de reprendre ses anciennes routines de programmation et de rajouter quelques personnages. Non, le jeu a été entièrement reprogrammé et les habitués de Fatal Fury vont être très surpris. Cet épisode reprend les meilleurs éléments de tous les bons titres du genre en ajoutant encore plus d'originalités.



Durant les premières parties, le changement de plan est assez ardu à utiliser.

YAMAZAKI

Après avoir vaincu vos dix adversaires, il va falloir se farcir des boss supplémentaires. L'un d'entre eux se nomme Yamazaki et semble tout droit sortir de dessins animés tels que Yu Yu Hakusho ou encore Slam Dunk. Un boss encore plus dangereux vous attend si votre Fighting Level est suffisant...



majoritairement impressionnants visuellement mais ils sont tout de même en arrière-garde par rapport à ceux d'autres jeux. En effet, le combat à main nues est bien plus développé et il existe désormais des enchaînements normaux. De plus, certains coups sont différents selon la direction du paddle. Il est fini le temps où l'on restait en garde basse en jetant des projectiles et en collant un Dragon à celui qui aurait envie de sauter. Grâce à l'apparition de nouveaux mouvements, le combat est moins limité. Une double pression à droite ou à gauche fait courir le personnage dans telle ou telle direction. Mieux encore, comme dans Virtua Fighter, on effectue désormais des sauts plus ou moins longs selon la pression effectuée sur la manette. Différentes esquives sont accessibles par certains mouvements et on retrouve avec plaisir le coup immortel de Fatal Fury Special. D'autres coups permettent de balayer les trois plans à la fois, histoire de

Différentes esquives sont accessibles par certains mouvements et on retrouve avec plaisir le coup immortel de Fatal Fury Special.

calmer les ardeurs de ceux qui voudraient se sauver ! Les projections ont été gérées comme un coup ordinaire et il n'est pas rare de voir

un pauvre combattant saisir le vide alors que son adversaire lui a glissé des doigts. Autre chose assez intéressante, on peut feinter les coups spéciaux. Vous pouvez faire semblant de lancer un projectile, par exemple.

Un style ravageur

Les premières parties semblent très difficiles et seuls ceux qui s'accrocheront vraiment pourront jouer sérieusement... Et histoire de mettre un coup à Capcom, SNK a carrément repris l'idée de la protection en plein saut, venue de Darkstalkers ! De Fatal Fury 3 se dégage une atmosphère très prenante. Ce jeu a vraiment la pêche ! L'action se déroule très rapidement et les combattants ont vraiment l'air d'en vouloir. Les personnages sont magnifiquement dessinés et leur animation a été totalement revue pour leur donner des mouvements plus beaux et un style vraiment ravageur. Les bruitages qui accompagnent les coups spéciaux sont parfaits. SNK n'a pas lésiné sur les moyens : 266 megabits ont été nécessaires pour contenir Fatal 3 ! C'est la plus grosse



Le Dragon Punch de Street Fighter a fait des émules. Hon Fu brûle les planches.

Les coups des anciens personnages ont été redessinés pour coller au style fracassant de Fatal 3.



Editeur

SNK

Développeur

SNK

Distributeur

Guillemot

Support

NEO GEO

Genre

BASTON

Nombre de joueurs

DEUX JOUEURS

Prix et date de sortie

450 F SUR CD. SORTIE FIN AVRIL

THE LONE WOLVES ARE BACK



L'introduction du jeu, à mi-chemin entre un dessin animé et un film de série B, présente les principaux protagonistes du jeu : Terry Bogard le beau héros, Geese Howard l'ex-boss et Yamazaki, un nouveau personnage particulièrement redoutable.



cartouche jamais réalisée sur Neo. Les divers décors sont originaux mais demeurent moins impressionnants que ceux de Fatal Fury Special. En effet, ce dernier se déroule dans le monde entier alors que l'action de Fatal Fury 3 se situe à South Town.

Musicalement on passe du pas mal au carrément bien (la musique de Hon-Fu !). Bref, tous ces éléments conjugués avec des couleurs très vives contribuent à donner à Fatal Fury 3 une ambiance qui pète la feu !

Poussez-vous, v'la l'zoom

Tout comme dans Fatal Fury Special, il y a plein de petits secrets et de petites choses marrantes à découvrir. Par exemple, lorsque le perdant est projeté au premier plan, il vous arrive dessus, en zoomant à mort. Ou alors, si vous regardez bien dans l'aquarium de Mai vous verrez le petit Jubei nager parmi les poissons. Bon, j'espère que vous

avez compris que Fatal Fury 3 est, à ce jour, le meilleur jeu de combat du marché, bien que sa prise en main soit des plus ardue. Et comme disait Solon d'Athènes : « les œuvres de la violence ne sont pas durables ».

LIONEL VILNER

Sokaku le magicien envoie ses miniatures pour immobiliser son adversaire.



Blue Mary effectue essentiellement des coups au contact. Voilà qui n'a pas l'air désagréable.

Désormais, les adversaires se plaignent quand ils se prennent des coups un peu abusés.



Fatal Fury 3

Neo Geo

- CRÉATIVITÉ ★★★★★
- JOUABILITÉ ★★★★★
- GRAPHISMES ★★★★★
- SON ★★★★★
- POTENTIEL ★★

FATAL FURY A ENFIN RÉUSSI À SE DÉMARQUER COMPLÈTEMENT DE STREET FIGHTER. LE NOMBRE DE COUPS ET DE POSSIBILITÉS DE MOUVEMENTS EST TEL QUE L'INTÉRÊT DES COMBATS EST SANS CESSER RENOUVÉLÉ. LA RÉALISATION TRÈS SOIGNÉE DE CE TITRE CONFIRME LE SOUCIS DE QUALITÉ DES PROGRAMMEURS DE SNK. JE RESPECTE ET JE M'INCLINE !

Daytona USA

SATURN

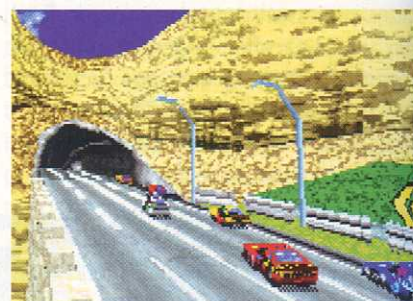
Après l'adaptation de Virtua Fighter sur Saturn, la sortie de Daytona USA est sans aucun doute l'événement de ce mois. Développé par l'équipe AM2 de Sega, le succès de ce titre est un élément déterminant pour la suite de la carrière de la console.



Lorsque vous franchissez le drapeau à damier, la caméra tourne autour de votre bolide.

Daytona USA, le jeu que tout le monde attend au tournant... Les fans de l'arcade, comme les amateurs de jeu de voiture bavent devant les photos d'écrans depuis des mois. Alléluia, le jour béni est arrivé ! Bien que certains aient déjà vu le produit lors de salons internationaux, l'émotion reste intacte. Que vaut cette simulation de Nascar ? On nous a promis l'arcade à la maison, qu'en est-il exactement ?

La salle de test est peuplée pour cette première. Signe que le moment est grave, presque solennel. Après quelques secondes de patience, voilà enfin le logo



L'entrée du tunnel n'a pas l'air comme ça, mais ce passage est assez technique.

Sega qui s'affiche à l'écran. Quelques instants plus tard, inutile de vous préciser que les commentaires fusaient de toutes parts, brisant ainsi le silence respectueux précédant. Dès le départ, la rédaction est scindée en deux. D'un côté les pro-Ridge Racer et de l'autre, ceux qui préfèrent Daytona. De part et d'autre, les vannes et noms d'oiseaux volent bas : « Ce jeu, c'est Daubetona ! », « la plus grosse déception de cette année », « c'est du mappé d'occasion », etc. Et je passe sous silence les invectives et la foire d'empoigne qui suivirent... Pourquoi une telle scission au sein de notre équipe ? Je vous livre les arguments des uns et des autres.

Le plus gros reproche que l'on puisse émettre à l'égard de Daytona, c'est le très

DAYTONA JAMAIS ASSEZ !



Le gros point fort de Daytona USA réside dans la diversité des circuits, trois au total, et des décors. De l'ovale classique des courses Nascar à la route viroleuse de montagne en passant par les bords de mer, tous bénéficient sur les bas cotés de petits éléments qui rendent l'environnement plus réaliste. Ainsi, si vous ne roulez pas tout le temps à fond les bananes, vous aurez le loisir d'admirer des chevaux galopant dans un pré, un superbe quatre mats, la navette spatiale sur son pas de tir ou encore une statue à l'effigie de Jeffry (petit clin d'œil à Virtua Fighter !).

mauvais clipping. C'est à dire que l'affichage du décor (en 3D mappée) s'effectue par gros bloc et de façon saccadée. Il faut reconnaître que ce problème existait déjà sur l'arcade, mais dans une proportion sans aucune mesure. Mais le jeu est tellement prenant une fois dans le cockpit, que cela passe inaperçu. En revanche, sur la version Saturn, il s'agit vraiment d'un défaut rédhibitoire ! Le plus désagréable à l'œil, c'est le fait que l'horizon clignote. En effet, des éléments du décor comme un pan de rocher ou un phare apparaissent, disparaissent puis réapparaissent ! Plutôt déconcertant visuellement, surtout lorsque l'on garde l'arcade en mémoire. L'autre différence notable est la finesse des graphismes moins bonne sur la Saturn, mais ça, on s'y attendait, vu que les moniteurs des bornes d'arcade disposent d'une bien meilleure résolution que nos télé ordinaires. En revanche, la version console présente un tramage inesthétique. Par exemple, l'ombrage des voitures est comparable à celui de Virtua Racing Deluxe sur 32X !

Vous pouvez foncer !

L'animation aussi a été revue à la baisse. On ne peut pas dire qu'elle soit fluide, ni saccadée d'ailleurs. Les vingt images par seconde sont correctes, sans plus. Si la disposition des instruments, comme le compte-tours, est identique à celle de l'arcade, elle paraît cependant moins lisible. Il faut dire aussi que nous sommes habitués à jouer sur des bornes équipées d'écran géant... D'autres détails peuvent

Contrairement à Ridge Racer sur Play Station où il n'y a qu'un seul circuit, ici vous disposez à votre guise de trois tracés différents.

choquer les puristes comme les trajectoires des adversaires, bizarres et peu réalistes. Mais selon moi, la lacune la plus importante est l'absence d'une option permettant

Le passage devant les gradins d'une meute de chevrolats déclenche l'hystérie de la foule.



Contrairement à l'arcade, dans le tunnel il n'y a pas d'effet d'ombre et de lumière sur les voitures. La route est ici en plusieurs couleurs pour donner l'impression que la lumière passe. Pas sérieux, ça...



de jouer en réseau. Il faut donc se contenter de tourner seul. Heureusement, Daytona sur Saturn compte des qualités à son actif et pas des moindres ! Contrairement à Ridge Racer sur Play Station où il n'y a qu'un seul circuit, ici vous disposez à votre guise de trois tracés différents. Le premier est un ovale dans lequel on se mesure à 40 fous furieux qui profiteront de la moindre erreur de pilotage. À près de 300 km/h de moyenne, il s'agit du circuit le plus spectaculaire.

Les deux autres sont beaucoup plus techniques et requièrent une parfaite

Les contre-braquages sont vraiment spectaculaires.

LES CRITIQUES

LE CLIPPING, KÉZAKO ?

Le clipping provient du fait que dans tous les jeux en 3D comme Daytona ou Ridge Racer, chaque polygone s'affiche sur un espace à deux dimensions (l'écran de télévision). L'impression de profondeur est restituée par un artefact qui consiste à zoomer les polygones lorsqu'ils se rapprochent et à placer les objets les uns devant les autres. Les consoles dépourvues de co-processeur gérant le Z-buffering ou Depth-buffering (telles que la Saturn et la PlayStation) doivent se contenter d'un clipping approximatif, codé en software. C'est pour cela, par exemple, qu'apparaît tout d'un coup à l'horizon un pan entier de montagne ou un bout de route surgi de nulle part !



► maîtrise du pilotage et notamment du contre-braquage. Bref, on ne s'ennuie jamais et le fun est au rendez-vous. Dans le jeu de Namco, une simple touchette avec les murs, ou avec les autres voitures, vous stoppe irrémédiablement. Tandis qu'avec Daytona vous pouvez goûter aux joies du « rentre

dedans » salué par des gerbes d'étincelles, sans être définitivement largué. La palette des couleurs est aussi plus riche comparée à Ridge Racer où un affreux couché de soleil inonde le ciel d'un orangé douteux. Ici, pas de faute de ce genre, tout est « clean ». Pour les fans de l'arcade, un mode éponyme

est prévu à leur attention. Tout y est scrupuleusement respecté : les écrans d'options, les musiques (soûlantes à la longue), les voix, etc. Pour les autres, il y a le mode Saturn avec lequel vous avez un plus grand choix de voitures et un système équivalent à celui de Ridge Racer qui vous permet un choix de

caisses plus important. Pour guider votre sélection, le programme vous indique la vitesse de pointe du véhicule, le type de transmission, ainsi qu'une note (de A à D)



Le pont suspendu du troisième circuit se prend dans les deux sens.

Bravo, vous avez enrhumé tous vos adversaires. Vous entrez dans la « Victory Lane ».



Sur le circuit en ovale, le départ se fait lancé à fond de quatre. Rolling staaaaart !

Vues de face, les voitures sont toujours aussi impressionnantes.

Editeur	SEGA
Développeur	AM2
Distributeur	SEGA
Support	SATURN
Genre	COURSE AUTOMOBILE
Nombre de joueurs	UN SEUL
Prix et date de sortie	550 F ENVIRON/Disponible EN IMPORT

LES DIFFÉRENTES VUES



Quatre vues vous sont proposées pour maîtriser le gros V8 de votre chevrolet. Les deux vues derrière le véhicule sont conseillées aux débutants. Les deux autres, avec ou sans tableau de bord, sont pour les pilotes confirmés. La plus impressionnante est la dernière, qui vous met au ras du sol, façon karting ! Mieux vaut connaître les circuits par cœur.



main pour vous forger une opinion. C'est sûr, on est loin de l'arcade. Les sensations, malgré la présence d'un volant, peuvent paraître édulcorées. Mais comparons ce qui est comparable, le coût d'une borne n'est pas à la portée du plus grand nombre. La conversion d'un jeu arcade sur console implique toujours plus ou moins de concessions. Une meilleure réalisation aurait été préférable, mais mieux vaut toujours favoriser le fun et la jouabilité. Même si cela se fait parfois au dépend du rendu visuel de l'ensemble. Ne pleurons donc pas s'il manque trois polygones par rapport à l'arcade du moment que le plaisir de jouer reste intacte. À moins que vous ne fassiez

partie de ces éternels insatisfaits toujours en quête d'un motif de mécontentement...

PASCAL Grille

P.S. : en exclusivité dans notre rubrique « Astuces » se trouvent tous les tips de Daytona sur Saturn.

Une fois sur la route, la prise en main est très rapide et les dérapages contrôlés sont un jeu d'enfant.

pour l'accélération et le grip (tenue de route). Le reste n'est qu'une question de goût... Une fois sur la route, la prise en main est très rapide et les dérapages contrôlés sont un jeu d'enfant. Surtout à l'aide du volant Sega, disponible en même temps que le jeu. Bien conçu, il peut se régler en inclinaison et en hauteur. L'idéal est de le coincer entre ses cuisses pour un confort maximal. Un système de vitesses semi-automatiques, comme sur les F1, permet de passer les rapports. Loin d'être un gadget, il s'agit vraiment du complément indispensable au jeu. Voilà ! Vous avez tous les éléments en



La carrosserie et le capot se plient sous l'impact des chocs. Un arrêt aux stands s'impose.



Cette vue est la plus spectaculaire du jeu : l'écran penche à l'intérieur du virage.

Daytona USA

Saturn

- CRÉATIVITÉ ★★
- JOUABILITÉ ★★★★★
- GRAPHISMES ★★★★★
- SON ★★★★★
- POTENTIEL ★★★★★

EN DÉFINITIVE, MALGRÉ LES PROBLÈMES TECHNIQUES RENCONTRÉS, DAYTONA USA RESTE UN JEU TRÈS FUN. LE FAIT DE POUVOIR FROTTER LES MURS, LES AUTRES VOITURES ET DE PILOTER AVEC UN VRAI VOLANT PROCURENT UN GAMEPLAY RAREMENT ATTEINT SUR CONSOLE (POUR NE PAS DIRE JAMAIS !). Bref, le fun et la jouabilité de ce jeu en font un titre DAYTONANT !



Non, vous ne rêvez pas ! La 3DO accueille en ce joli mois de mai son premier jeu de plate-forme : Gex. Les programmeurs fous de Crystal Dynamics ont mis beaucoup de temps pour mettre au monde leur soft. Le résultat en vaut largement la peine !

Gex

3DO

Les bons et beaux jeux reviennent ! Que ce soit sur Super Nintendo avec Addams Family values, sur Neo Geo avec Fatal Fury 3, sur Saturn avec Daytona USA, ils reviennent en force ! Sur 3DO, ils ne reviennent pas, ils arrivent. En effet, sur cette bécane, pourtant servie par une technologie époustouflante, les softs excellents n'apparaissent qu'épisodiquement.

Ce n'est qu'avec l'arrivée de Road Rash et de Fifa Soccer d'Electronic Arts ou de Super Street Fighter II X de chez Capcom que la machine de Trip Hawkins a démontré ses réelles possibilités. Aujourd'hui, elles se transforment en puissance, en rêve, en... Gex ! Vous avez dit Gex ? Oui ce jeu

détonnant, empreint du génie des programmeurs de Crystal Dynamics. C'est un authentique chef-d'œuvre du jeu vidéo, bourré d'originalités et de surprises. Si l'idée paraît simple quant à la forme (un petit lézard en vadrouille), elle l'est moins en ce qui concerne le fond. Gex est un jeu de plate-forme particulier, où le fun est roi et le gag empereur !

Un gecko pantouflard

Imaginez un lézard en train de regarder la télévision. Tout à coup un monstre, tout droit issu d'Alien, le kidnappe sans la moindre pitié et le propulse dans un monde fantastique où il se voit obligé de lutter pour retrouver sa liberté et les siens... Voilà Gex ! Un jeu de plate-forme

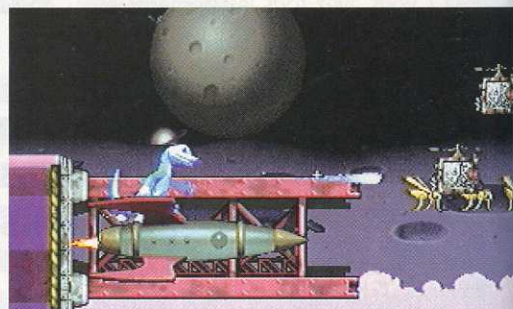
complètement chtarbé, doté d'un scénario insolite ! Au fait, savez-vous qui est Gex ou plutôt ce qu'il est ? tout bonnement un lézard de couleur verte ou plus précisément un gecko, c'est-à-dire un reptile des régions chaudes, très bruyant et long de trente cinq centimètres (ndlr : merci le Petit Larousse). Crystal Dynamics a donc choisi un héros bizarre, à l'allure loufoque en transformant, vous l'avez



Quand vous passez à côté de ces jolies boîtes, des gants géants en émergent subitement... Il risque d'y avoir de la casse si vous ne faites pas bien attention !



Gex arpente les rues de Kung Fuville. En fait, il chemine tranquillement au plafond, comme une araignée, pour éviter le crocodile ninja. Toutes les techniques sont bonnes pour fuir l'ennemi, c'est bien connu !



Loin d'Hawaii, Gex décide de surfer sur les nuages jusqu'à la Lune. Et en guise de planche il chipie une fusée !



ABRACADABRA !

Gex, the game, mêle adroitement humour, surprise et magie. L'humour correspond aux mimiques, cris délirants et blagues de Gex le bien nommé. La partie surprise concerne les dizaines de passages secrets, bonus spéciaux ou monstres bizarres que vous découvrez ça et là. La magie, ce sont les pastilles de différentes couleurs que vous dégustez comme un glouton. Elles vous transforment en Gex de feu (hop, on brûle les ennemis), Gex de glace (hip, on congèle les monstres), Gex le sprinter (hep, on court à toute vitesse). Vous pouvez aussi attraper un super bouclier, très utile contre les groupes d'ennemis ou bêtes de fin de niveau...



Ma foi, ce gentil sorcier ressemble à Raiden de Mortal Kombat. Il projette de l'électricité sur tout ce qui bouge. Outre ce petit détail, je vous conseille de regarder le décor de fond. Il est, en un mot, superbe !

Lorsque vous avalez le bonus speed, ça dépote ! Gex court si vite que Lindford Christie, à côté, peut aller se rhabiller. Admirez au passage le superbe effet de rémanence qui accompagne notre héros (image de son corps qui reste après sa disparition).



compris, le nom de gecko en Gex... Mais reprenons le fil de notre histoire. Alors qu'il regarde tranquillement son programme TV favori, notre sympathique reptile se trouve projeté à l'intérieur de son poste, au beau milieu de centaines de canaux. Incroyable ! S'il veut s'en sortir, le gecko fou doit donc explorer des dizaines de mondes délirants, pour mettre la main sur des télécommandes et voyager à travers les différentes chaînes. Facile à dire, mais compliqué à réaliser lorsque des dizaines d'ennemis vous tombent constamment sur le dos ! Vous affronterez des monstres drôles et comiques, comme des morts-vivants ou des joueurs de foot américain sortants tout droit d'un cimetière ; des bestioles ridicules ou maladroites, comme des gants de boxe

géants ou bien encore les bonhommes façon cartoon (avec yeux exorbités) de The New Toon Land... À croire que toutes les créatures farfelues se sont données le mot pour vous attaquer !

On peut tirer la langue !

Malheureusement notre petit Gex ne possède pas de pouvoirs magiques. Par contre, il est imbattable pour ce qui est des idées géniales et créatives ! Pour se défendre contre ces ennemis bizarres, autant utiliser des armes bizarres ! Ainsi, Gex envoie de grands coups de queue dans le buffet de ses assaillants ou tire la langue à tous les (méchants) passants.

Comme dans tout bon jeu de plate-forme qui se respecte, Gex effectue des sauts longs ou courts... Il peut, en outre, s'accrocher aux murs (n'oublions pas ses origines reptiliennes). Des bruitages de ventouses du plus bel effet accompagnent alors ses pas !

Vous pouvez accéder à cinq mondes : le cimetière, le monde Toon, Kung ➤

Par contre, il est imbattable pour ce qui est des idées géniales et créatives !

LES CRITIQUES

Au demeurant classique, Gex sort des normes grâce aux petits plus de la 3DO.

► Fuville, la jungle et un monde final très techno. Pour accéder à la totalité des niveaux, il faut trouver les télécommandes, servant ici de clés d'accès. De temps à autre, vous rencontrez des boss. Collant parfaitement à l'esprit du jeu, ces derniers s'avèrent être complètement dingues, comme par exemple Flatulator, une sorte de Superman qui se déplace en pétant ! Au demeurant classique, Gex sort des

normes grâce aux petits plus de la 3DO. La partie la plus travaillée du jeu est sans conteste le son. Les musiques s'adaptent parfaitement à l'ambiance de chaque stage. Vous avez droit à un mélange de *Thriller* et de *La famille Addams* pour le stage du cimetière, à un cocktail de musique « bambou » dans Kung Fuville...

Des bruitages en V. O

Les bruitages représentent également un élément primordial. De nombreuses digits vocales et sons métalliques accompagnent chaque action de notre gecko. Le « Géroniiiiimooo » des G. I's américains assiste un saut risqué ! Crystal Dynamics rend aussi hommage à plusieurs séries

NOS AMIS LES LÉZARDS !

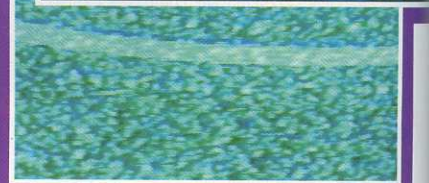
Dans le décor de *The New Toon Land*, j'ai remarqué une inscription très très spéciale : gecko. En cherchant dans le *Petit Larousse*, j'ai appris qu'un gecko est un lézard des régions chaudes, très bruyant, long de trente cinq centimètres. Mais, mais... c'est bien sûr ! Gex le gecko, un pur reptile ! On comprend désormais pourquoi il crie à longueur de journée et s'amuse à imiter nos amis américains !

télévisées américaines et événements divers... Gex n'arrête pas de commenter l'action avec des petites phrases en anglais,

UNE INTRODUCTION DIGNE DE CETTE APPELLATION !



L'introduction de Gex est superbe ! Des personnages filmés puis fondus dans un décor de rêve, une musique à vous glacer le sang... Gex, le gecko, regarde, comme chaque soir la télévision. Tranquille, allongé sur son canapé, en train de siroter un bon petit jus d'orange, il ne se doute pas qu'un monstre d'une dimension parallèle, certainement cousin de l'Alien de Ridley Scott, veut le kidnapper. Pour ce faire, ce dernier plonge ce qui lui sert de main dans une machine très spéciale (qu'il a certainement inventée) et brise l'écran du téléviseur de Gex. Il l'attrape et l'emmène de force dans son monde mystérieux. Pour retourner chez lui, Gex doit explorer un monde In-Croy-Able...



Editeur

CRYSTAL DYNAMICS

Développeur

CRYSTAL DYNAMICS

Distributeur

IMPORT

Support

3DO

Genre

PLATE-FORME

Nombre de joueurs

UN SEUL

Prix et date de sortie

ENVIRON 400 F. Disponible

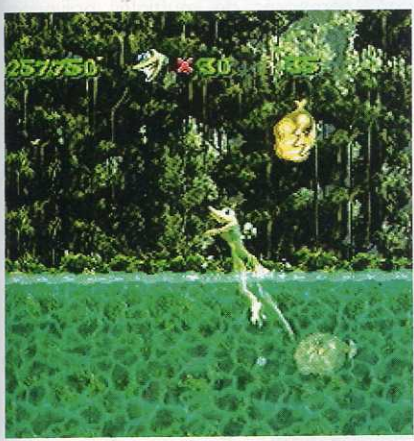


Les bâtons de dynamite demeurent complètement inoffensifs face à Gex l'invincible ! Grâce à son bouclier, notre héros évite en effet tous les dangers.

New Toon Land est plein de surprises. En ouvrant certaines portes, vous rencontrez parfois une charmante jeune fille qui prend une petite douche...

Gex vous propose une bonne dose d'exploration grâce à ses multiples passages secrets et autres warp zones.

souvent marrantes. On ne se lasse pas du « slurrrp » que fait sa langue lorsqu'il capture un bonus ! Dans son concept général, Gex reste très classique. Il vous propose une bonne dose d'exploration grâce à ses multiples passages secrets et autres warp zones. Les bons joueurs sont souvent mis à rude épreuve ! Que ce soit dans les niveaux



à scrolling forcé ou encore dans un stage particulièrement prise de tête. Par exemple, il faut atteindre le sommet d'une tour en subissant les agressions d'un serpent géant (très beau d'ailleurs).

Un reptile téléphile

Impossible de ne pas vous parler de la scène d'introduction, summuu en son genre de beauté et de drôlerie ! Entièrement réalisée en images de synthèse, elle vous montre comment ce pauvre reptile de Gex se fait aspirer dans son téléviseur par un monstre enfermé dans sa télécommande. Depuis que j'ai vu ça, je me lève pour aller changer de chaîne ! Non, sans tergiverser, Gex a un scénario particulièrement puissant !

En résumé, possesseurs de 3DO, après Super Street Fighter II X, Gex devient votre second achat obligatoire ! S'ennuyer dans ce soft super jouable, fun et bien sûr, ultra créatif, relève, je peux vous l'assurer, de l'agnosie inconsciente !

DAVID TABORDA / LIONEL VILNER / ÉRIC DOAN

Nintendo se targue d'avoir créé le plus beau jeu de plate-forme de tous les temps, Donkey Kong Country. Crystal Dynamics peut, pour sa part, déclarer que la 3DO possède en ce mois de mai un soft encore plus magnifique. Cette jungle n'est-elle pas superbe ?

UN ZESTE DE BOSS SIOUPLAIT !

Gex est un jeu délirant ! Dans chaque monde, vous combattez une bestiole mâtinée d'un soupçon de boss. La sorcière malicieuse (entourée de crânes de mort), Flatulator (le Superman de service qui pète à tout bout de champ) ou le serpent à sonnette géant. Je vous l'annonce, ils sont tous très coriaces ! Un coup dans le buffet et adieu à deux ou trois points de vie... Restons prudent !



Gex

3DO

- CRÉATIVITÉ ★★★★★
- JOUABILITÉ ★★★★★
- GRAPHISMES ★★★★★
- SON ★★★★★
- POTENTIEL ★★★★★

IMPOSSIBLE DE LE NIER, GEX DE CHEZ CRYSTAL DYNAMICS EST UNE MERVEILLE, UN SOFT BOURRÉ D'ORIGINALITÉS ET D'IDÉES GÉNIALES. LE PLAISIR DE JEU, GARANTI À QUATRE CENT POUR CENT, EST EXCERBÉ PAR UNE RÉALISATION EXTRAORDINAIRE ET UN FUN INCROYABLE. LA 3DO POSSÈDE ENFIN SON JEU DE PLATE-FORME !

Tekken

PLAYSTATION

L'arcade à domicile, ça vous intéresse ? Suivant les traces de Sega, Namco nous pond un jeu de combat qui se veut résolument réaliste. Pas de boules de feu, pas de sauts de quinze mètres... Juste de la frappe pure et dure qui risque de faire pas mal de dégâts...



Les impacts des coups accentuent la violence avec laquelle ces derniers sont portés. Quel flambeur ce Paul !



La 3D commence à toucher tous les domaines et le jeu de combat n'a pas été épargné par ce phénomène tentaculaire. Le précurseur se nomme Virtua Fighter (Sega) et Namco est la première société à proposer son jeu de bastonnage en 3D.

Sorti il y a peu de temps en arcade, Tekken est désormais disponible sur la 32 bits de Sony. C'est du

combat en « un contre un » entièrement géré en 3D temps réel. Les personnages sont composés de multiples polygones recouverts de texture afin de leur donner une apparence réaliste. Les décors eux, ont été simplifiés au maximum : une aire de jeu plane et des décors en scrolling différentiels dans le fond. Sur ce plan, on est loin de Virtua 2 ou de Toshinden.

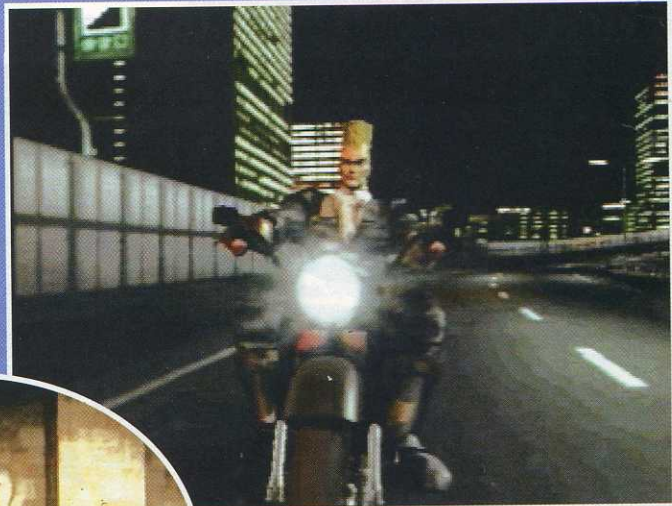
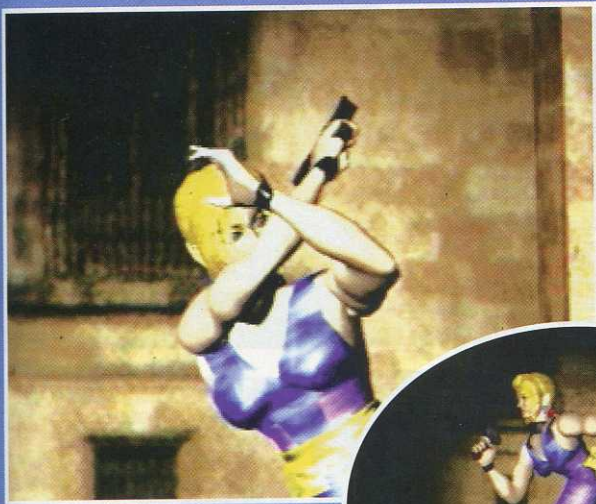
Au Japon, Tekken (arcade) a eu un accueil plutôt mitigé. En effet, le challenger n'a pas pu égaler le champion en place : Virtua Fighter 2. Cependant Tekken est loin d'être inintéressant, d'autant plus que désormais on peut le découvrir librement sur console.

Après quelques secondes de chargement durant lesquelles on peut se faire une partie de Galaxian, comme dans Ridge (merci Namco), le jeu démarre. Une introduction tout en images de synthèse vous saute au cou. Surprise : elle n'existe pas sur arcade et

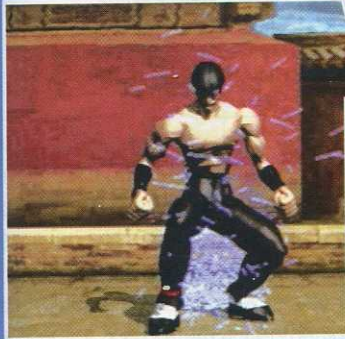


Les coups que donnent Yoshimitsu ne sont pas virtuels mais bien réels ! Regardez le pauvre Jack, il se tord de douleur dans tous les sens. Dommage que vous ne l'entendiez pas pousser des hurlements...

L'INTRO QUI TUE



Cette version PlayStation de Tekken propose deux démos différentes. L'une, succincte issue de l'arcade, l'autre, bien plus étoffée, est complètement originale et particulièrement magnifique. Tout en images de synthèse, elle vous présente les divers personnages en pleine action. Il faut le voir pour le croire !



Je peux vous dire qu'elle est assez fabuleuse ! Un tour rapide dans les options permet de configurer le jeu à sa guise : choix des boutons, son, musiques, nombre de rounds... Ensuite, sélectionnez le mode arcade pour jouer contre l'ordinateur. On choisit son personnage parmi les huit disponibles. Il faut alors combattre les autres combattants (!) plus deux boss supplémentaires, dont un particulièrement bourrin. Le plus intéressant est tout de même de pouvoir jouer à deux, l'un contre l'autre.

Coups spéciaux à gogo

Malgré la représentation en 3D, le système de jeu est très simple à gérer. En effet, les combats ne se déroulent que sur un plan et les mouvements de caméra n'interviennent que si les combattants se mangent des coups. Ainsi on a toujours ses deux personnages, l'un à droite, l'autre à gauche. À la différence de Toshinden où l'on peut tourner autour de son adversaire et se retrouver avec le dos d'un combattant en plein milieu de l'écran... un peu gênant

pour la jouabilité ! Donc, dans Tekken, pas d'ambiguïté quant à réaliser la manip' adéquate. Eh oui, nos amis possèdent des coups spéciaux. Similaires à ceux de Virtua, ces derniers sont en fait des enchaînements de coups. Quelques-uns sont expliqués dans la notice, mais il en existe un grand nombre à découvrir soit même. Les coups sont ainsi disposés sur le paddle : deux boutons pour les coups de poing droit et gauche, et deux

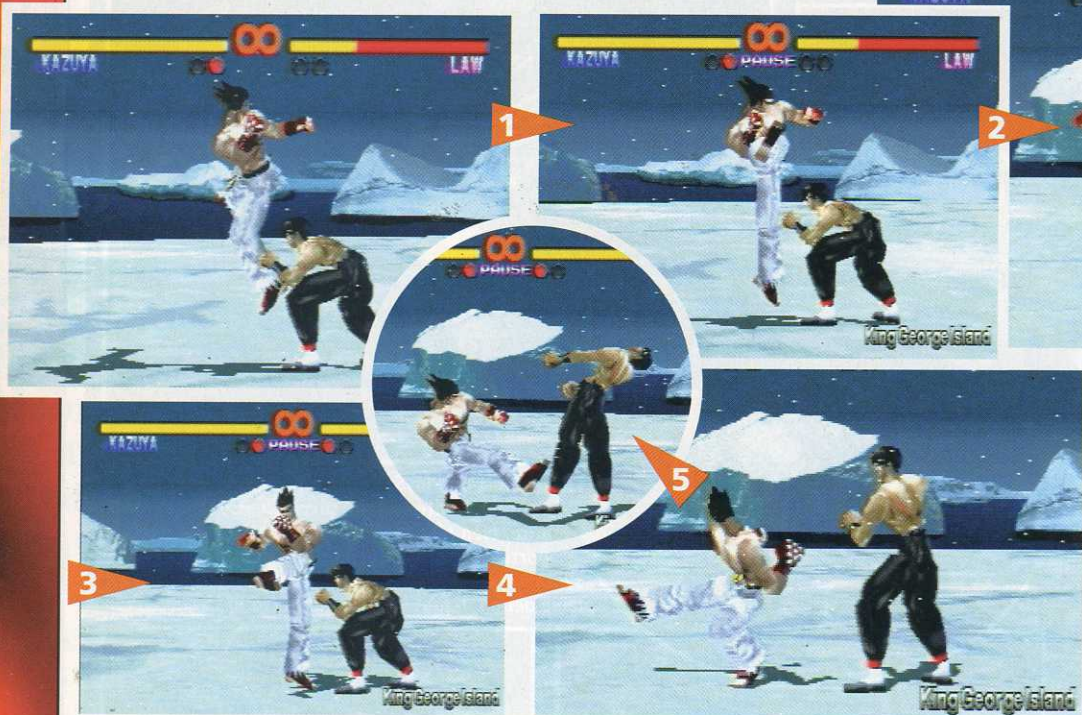
Michelle l'Indienne frappe comme une brute. Comme quoi on peut allier beauté et bourinage.

autres pour les coups de pied droit et gauche. On peut donc faire ce que l'on veut des membres des combattants (non, il n'y a pas de bouton au milieu !). Le réalisme prime avant tout dans Tekken et, ainsi, les sauts sont bien plus réalistes que dans Virtua. Les personnages ne volent pas, ça fait plaisir. Le système de protection



LES CRITIQUES

ENCHAÎNEMENT AU RALENTI



Voici l'un des coups spéciaux de Kazuya. Ce dernier amorce un coup de pied sauté circulaire mais Law le malin a prévu le coup en se baissant. Cependant, dans le même élan, Kazuya enchaîne un fauchage dont Law ne se remet pas. Rien à dire, les animations sont vraiment au top !

êtes fait laminer ! Dommage tout de même qu'il n'y ait pas d'option magnétoscope pour

➤ s'effectue comme dans Street Fighter, il faut mettre le pad dans la direction opposée de l'adversaire. Cela pose certains problèmes car, par exemple, la diagonale basse fait se déplacer les personnages en s'accroupissant. On ne peut donc pas rester incessamment en garde.

Une fois les diverses commandes maîtrisées, on se rend compte que le jeu est fina-

lement très technique. Bien que les premiers combats soient assez bourrins, on arrive finalement à des résultats assez intéressants. Comme en plus les animations sont rapides et fluides, on prend réellement son pied. Pas de temps mort non plus pour les chargements CD, quasiment inexistant !

Après chaque round, un Replay de la fin du match apparaît sous un angle inédit. Une option bigrement intéressante qui permet de revoir de quelle façon vous avez battu votre opposant ou de quelle façon vous vous

revoir l'intégralité du match à sa guise. J'en demande peut-être trop, non ? Tekken est un jeu franchement jouissif qui possède pas mal d'atouts dans sa manche. Les mouvements des personnages sont

Certains enchaînements et certaines choppes sont tellement originaux qu'on ne se lasse pas de les admirer.

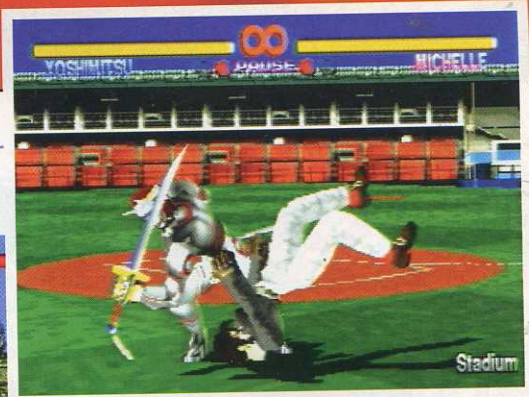
d'une beauté à pleurer. Certains enchaînements et certaines choppes sont tellement originaux qu'on ne se lasse pas de les admirer. Par exemple Law prend appui sur son adversaire en lui grim pant dessus pour finalement l'aplatir au sol en retombant. Ou encore Kazuya saisit le bras de son adversaire pour lui coller deux baffes...



Ce coup de Nina est tellement puissant qu'il a projeté son adversaire quasiment hors de l'écran.

Editeur	NAMCO
Développeur	NAMCO
Distributeur	IMPORT
Support	PLAYSTATION
Genre	BEAT'EM UP 3D
Nombre de joueurs	UN À DEUX JOUEURS
Prix et date de sortie	ENVIRON 550 F, dispo EN IMPORT

C'EST MOI CHOPPE !



Chacun des combattants possède au moins deux projections. Ces dernières s'effectuent au contact avec deux boutons en même temps. L'angle de vue change alors, pour vous montrer une animation superbe qui provoquera l'euphorie parmi les spectateurs.



avec son pied ! Bref, les coups sont nombreux et la durée de vie en prend un coup, dans le bon sens. Les personnages, légèrement stéréotypés, possèdent un style accrocheur. Kazuya et Paul les deux beaux gosses (à la Ryu et Ken), King le combattant

avec un masque de fauve; Nina et Michelle les deux gonzaesses, Jack le gros brutos puis finalement Yoshimitsu le cyborg samourai avec son épée. Bref, il y en a pour tous les goûts. Enfin, les combats se déroulent en plusieurs manches gagnantes et peuvent être limités par le temps. L'aire de jeu est illimitée, donc la victoire ne peut s'obtenir que par la défaite de l'adversaire. Tekken est un jeu « tip top » qui en plus vous propose une action trépidante et violente. En effet, les impacts des coups et les bruitages optimi-

sent le rendu des coups. Incomparable à Toshinden, Tekken est un achat indispensable pour tout possesseur de PlayStation.

LIONEL VILNER

P.S. : les persos cachés vous seront dévoilés dans le prochain numéro (rubrique Tips).

ARCADE OU PLAYSTATION ?

Namco a bien joué le coup en sortant quasi simultanément les versions arcade et PlayStation de Tekken. Tellement simultanément d'ailleurs que ces versions sont identiques. La préférence populaire ira plutôt du côté de la version console. En effet, la concurrence en arcade est beaucoup trop rude et Tekken ne tient franchement pas la route face à Virtua Fighter 2. Par contre Sega perd pas mal de terrain du côté des consoles (VF2 est prévu pour la fin de l'année sur Saturn...).

Chaque jeu de combat propose un « gros ». Jack tient ce rôle dans Tekken. Il est un poil disproportionné.



Tekken

PlayStation

- CRÉATIVITÉ ★★
- JOUABILITÉ ★★
- GRAPHISMES ★★★★★
- SON ★★★★★
- POTENTIEL ★★★★★

IL NE FAUT JAMAIS SE FIER À LA PREMIÈRE IMPRESSION. APRÈS QUELQUES TEMPS DE JEU, TEKKEN S'AVÈRE ÊTRE UN JEU TRÈS RICHE, POSSÉDANT DES COUPS COMPLÈTEMENT FOUS. LOIN DEVANT VIRTUA FIGHTER MAIS ÉGALEMENT LOIN DERRIÈRE VIRTUA FIGHTER 2, TEKKEN EST UN TITRE EXCELLENT QUI NOUS DÉMONTRE UNE FOIS DE PLUS LA PUISSANCE DES CAPACITÉS DE LA PLAYSTATION !

Double Dragon

NEO GEO

Non, la Double Dragonmania n'est pas morte ! Tel le phénix, elle renaît toujours de ses cendres et apporte continuellement son lot de surprises. Cette fois-ci, elle ressuscite sur Neo Geo sous la forme d'un jeu de combat. Comment se nomme-t-elle ? Double Dragon. Tout simplement !



Nos amis ont beaucoup de courage ! Voici Abobo et Rebecca qui se battent dans les égouts... L'eau coule à flot, les murs tombent en ruine et en plus... ça pue !



Quand un bastonneur tombe à terre comme une loque, son opposant lui saute dessus et nettoie gentille-ment ses chaussures sur son corps meurtri. Observez, au passage, le superbe effet de rémanence qui accompagne Billy le blondin !

C'est en arcade, en 1986, que Double Dragon devient un mythe, une légende. Il met en scène deux cogneurs, que dis-je... deux bastonneurs de l'apocalypse qui, avec leurs poings et leurs pieds d'acier trempé, fightent comme de véritables mutants : Billy la frappe et son frère Jimmy le musclé.

Ils recherchent désespérément leur sœur Jessica. Selon les autorités, un groupe de cri-



À la page de sélection des combattants, deux attaques spéciales et un super coup sont indiqués. Rhââh lovely et merci Technos Japan !

minels l'a kidnappée. Pour la retrouver, nos deux amis tabassent comme des fous furieux tous les loubards qui se mettent en travers de leur route... Ça y est, le beat'em all est né ! Le hit de Technos Japan prend un coup de vieux lorsque Capcom décline en arcade une foulitude de beat'em all, au début des années 90. Ils ont pour nom Final fight, Captain commando, The king of dragons, The Punisher... Bien sûr, ils se ressemblent en tous points et lassent rapidement les joueurs, avides de nouveauté et d'originalité. C'est pourquoi quelques éditeurs comme SNK, Capcom, Sega, Midway ou Namco se tournent vers un genre nouveau, une drogue dont les kids ne pourront pas se passer : le beat'em up, plus communément

BILLY ET JIMMY, CLONES DE KEN ET RYU ?

Inutile de jouer plus d'une minute pour s'apercevoir que Billy le blondin et Jimmy le brûlot, héros de Double Dragon, réalisent des coups spéciaux identiques à ceux de Ken et Ryu, combattants de Super Street Fighter II X : hélicoptère en l'air (série de coups de pied), au sol, dragon punch (coup de poing du... dragon !), etc. Ce n'est pas la première fois qu'un jeu de combat s'inspire du hit de Capcom, mais bon... impossible de nier que Double Dragon dépasse les limites autorisées ! Tous les petits trucs qui différencient Ken et Ryu, lutteurs utilisant des mêmes techniques de combat, sont ici allégrement repris. Le plagiat ultime ma foi !



appelé jeu de combat ou one on one (un contre un). Ils demandent à leurs équipes de développement d'en réaliser un capable de plaire aux foules pendant plus de deux ou trois ans. Sitôt dit, sitôt fait ! Street Fighter II, Fatal Fury, Vampire, World Heroes, Virtua Fighter et d'autres hits comme Mortal Kombat atterrissent dans les salles obscures.

Enchaînements enchaînés

Ils remportent un succès colossal et assurent aux différentes firmes japonaises et américaines une manne d'argent bien frais ! Voyons, voyons, si je vous dis que Technos Japan veut déguster le gâteau que se partagent les firmes préalablement citées, me croyez-vous ? Non, oui, vous restez perplexe... Et bien moi je réponds un oui franc et massif.

Avec son tout-nouveau-tout-beau Double Dragon, elle se lance à l'aventure ! Les petits mais maousses kostauds programmeurs de Technos Japan ont doté leur poulain d'une excellente jouabilité. Tous les éléments qui contribuent au succès des hits de SNK et Capcom sont ici réunis ! Le système zoom (Cf encadré), les messages indiquant une suite de coups (hit combo), la possibilité de réaliser des enchaînements, les deux coups de manette en avant ou en arrière (technique qui fait sautiller le combattant en avant ou en... arrière).

En dépit de ces nombreux plus, certains membres de la rédaction de CD Consoles

prétendent que Double Dragon n'est qu'un jeu de combat parmi tant d'autre. C'est-à-dire qu'il ne propose pas assez d'originalités en comparaison de The King Of Fighters '94 ou Super Street Fighter II X. M'en vais vous dire qu'ils se trompent !

Les caractéristiques de chaque guerrier sont dévoilées à la page de sélection des combattants. Ainsi, puissance, vitesse de déplacement et défense définissent son potentiel. Un bagarreur balèze pompe facilement de l'énergie. Un combattant rapide ➤



▲ Marian réalise une attaque aérienne. Dulton, moins bête qu'il n'en a l'air, se sert de la technique deux coups de manette en arrière et s'enfuit tel un lâche !

Les guerriers font tout et n'importe quoi avant d'entrer en scène ! Marian, par exemple, casse la borne d'une salle de jeux au moment où l'adversaire apparaît.



Comme dans tous les jeux de combat dignes du beau nom qu'ils portent, vous avez la possibilité d'affronter votre jumeau, votre double quoi !

► exécute de meilleurs enchaînements. À vous de trouver le bon compromis ! Autres grandes premières mondiales dont il convient de parler, le double saut et la protection aérienne ! S'ils le souhaitent, les combattants peuvent bondir deux fois et se protéger en l'air. Grâce à ce genre de choses, les matchs sont beaucoup plus techniques !

Dix fighters en colère

Pour ce qui est des guerriers, sachez qu'il y en a dix ! Ils savent se battre et proposent tous un style de combat différent ! Ils s'appellent Billy, Jimmy, Eddie le black qui frappe encore mieux que MC Hammer, Dulton l'homme à la casquette... Il y a aussi Marian la gonzesse et Rebecca sa copine, Amon le

ninja, Cheng-Fu l'alcoolique, Abobo la grosse baraque, Burnov le centurion romain et les deux boss, Duke et Shuko. Deux attaques faiblardes, deux autres très puissantes, plusieurs coups spéciaux et un super coup qui tue, voilà leur secret ! Si ce dernier s'avère être efficace et grappille beaucoup d'énergie à l'opposant, c'est tout à fait normal. Il est vraiment euh... super !

Pour l'obtenir, il faut tabasser l'adversaire plusieurs fois. Une barre d'énergie bleue, mixée avec la barre d'énergie normale, la jaune, se prolonge rapidement. Hop hop, une petite manip alambiquée et le tour est joué ! Un léger

S'ils le souhaitent, les combattants peuvent bondir deux fois et se protéger en l'air.

Pour Dulton, un bon coup de boule des familles peut tout arranger ! Placé dans l'estomac, il s'avère plus que destructeur !



22, V'LA DUKE ET SHUKO !



Duke et Shuko sont les deux boss de Double Dragon. Vous les rencontrez en jouant contre l'ordinateur. Duke ressemble fortement à M. Bison de Super Street Fighter II X. Il est puissant, rapide, agile... bref, doué dans tous les domaines. Shuko pratique le karaté. Il frappe encore plus violemment que Duke. Je vous l'annonce tout net : ces deux garçons n'ont pas envie de rigoler. Alors, battez-vous du mieux que vous pouvez !



Le coup de pied giclette, vous connaissez ? Il s'agit d'un coup spécial meurtrier de notre ami Eddie le rappeur. Une fois utilisé, l'adversaire n'ose plus approcher.

SYSTÈME ZOOM, ENCORE UNE FOIS

Le « système zoom » créé par SNK pour Art Of Fighting - l'écran zoom sur les combattants lorsqu'ils se rapprochent l'un de l'autre - est employé par Technos Japan dans Double Dragon. La surface de combat est donc gigantesque quand les combattants s'éloignent et permet aux joueurs d'utiliser leurs attaques à longue portée...

Editeur

TECHNOS JAPAN

Développeur

TECHNOS JAPAN

Distributeur

GUILLEMOT

Support

NEO GEO

Genre

JEU DE BASTON

Nombre de joueurs

DEUX JOUEURS

Prix et date de sortie

ENVIRON 1300 F. DISPONIBLE EN MAI

COUPS SPÉCIAUX EN FOLIE !



Vous vous en doutez, dans Double Dragon, chaque combattant réalise diverses attaques spéciales. Elles prolongent toutes la barre d'énergie bleue. Quand cette dernière arrive à maturité, vous pouvez effectuer un super coup. Il retire, en moyenne, plus de la moitié d'énergie à votre adversaire. N'oubliez donc pas de vous en servir fréquemment !



problème en ce qui concerne ces deux barres d'énergie. Elles se mélangent à une troisième jauge de couleur rouge, qui indique combien de vie vous avez perdu au cours du combat ! Si je résume, nous avons donc trois jauges : la jaune, la bleu, la rouge. Le souk total !

On va tout démolir !

C'est bien simple, si vous aimez The King Of Fighters '94 ou Super Street Fighter II X, vous adorerez Double Dragon. Après y avoir joué plus d'une dizaine d'heures, je peux vous assurer qu'il sort du lot grâce à sa réalisation démentielle - musiques explosives (rock, entre autre), bruitages métalliques, fun à gogo, décors où les couleurs brillent de mille feux - et ses multiples originalités : double saut, possibilité de se protéger en l'air, des débuts de combats complètement

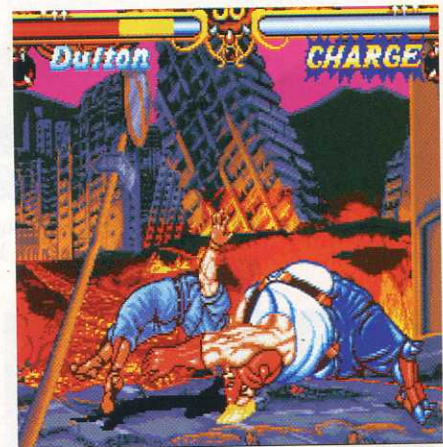
délicieux... Les débuts de combat ne sont pas fantastiques mais tout bonnement extravagants ! Certains bagarreurs, en effet, s'entraînent au moment où leur adversaire arrive. Ils cassent des briques ou détruisent des murs de béton.

D'autres débarquent à toute berzingue en limousine. Ah, le délire, il n'y a que ça de vrai ! Si les graphismes magnifiques ne suffisent pas à donner un je ne sais quoi de méga hit, sachez que Double Dragon coûtera moins cher que tous ses petits frères et sœurs Neo Geo. Vous le trouverez dans toutes les bonnes boutiques de jeux vidéo à

En regardant tous les combats de catch de son ami et confrère Mike Haggar (vedette de Final Fight), Burnov est passé maître dans l'art de projeter ses adversaires. Admirez la prise de catch qu'il effectue et roulez messieurs les reins de Dulton !

moins de 1300 francs ! D'accord, ça reste chérot, mais quand on aime un peu... on aime beaucoup, passionnément, à la folie !

David Taborda



Double Dragon

Neo Geo

Existe aussi sur Neo Geo CD

- CRÉATIVITÉ ★★
- JOUABILITÉ ★★★★★
- GRAPHISMES ★★★★★
- SON ★★★★★
- POTENTIEL ★★

JE NE VOUS LE DONNE PAS EN MILLE NI EN DIX MILLE, MAIS EN CENT MILLE : DOUBLE DRAGON EST UN EXCELLENT JEU DE COMBAT. TOUT CE QUE LES AMATEURS DU GENRE PEUVENT DEMANDER (COUPS SPÉCIAUX, JOUABILITÉ PEULFINÉE À L'EXTRÊME, SUPER ATTAQUES) EST PRÉSENT DANS CE SOFT DE TECHNOS JAPAN. DE LA GRANDE BASTON EN PERSPECTIVE !

Stargate

Super Nintendo

Les films sont adaptés en jeux vidéo avec plus ou moins de bonheur. Acclaim nous offre une petite excursion sur Abydo, planète de sable et univers de Stargate. Attachez votre ceinture et prenez des photos, le dépaysement est garanti !



Les séquences en mode 7, classiques sur Super Nintendo, vous permettent de piloter un engin ennemi. Assez jouables, elles apportent un peu de changement à la partie.



Après une conversion réussie sur Mega Drive, Game Gear et Game Boy, voici Stargate sur Super Nintendo qui vous permet d'incarner l'ombrageux colonel O'Neil. Celui-ci est à la recherche de ses hommes et d'un moyen de détruire le vaisseau de Râ sur la planète où il a été envoyé en compagnie de l'archéologue amateur Daniel Jackson sans possibilité de retour. Surpris par une tempête de sable, la troupe est dispersée et O'Neil se retrouve tout seul. Comme vous le

voyez, des petits arrangements ont été faits pour faciliter le travail des concepteurs. O'Neil débute son périple dans le désert où il tombe de temps en temps sur une aide inattendue : Daniel, le chef des esclaves (de Râ) ou l'un de ses hommes se trouvent sur son chemin pour l'épauler de leurs conseils.

Un tyran séculaire

Vous devez passer les différents niveaux qui vous permettront de délivrer le peuple de la planète désertique puis d'affronter le tyran millénaire dans sa pyramide spatiale. Au programme de ce séjour : déserts brûlants (crème solaire en option), cavernes humides (mouchoir en option) et séance de tir combinée avec un baptême de l'air en vaisseau extraterrestre (en option) ! Stargate bénéficie d'une animation parfaite et très agréable rappelant Prince of Persia. Les décors, grandioses, permettent une

Les longs combats sont rares et les ennemis faciles à battre. Mais certaines créatures ailées vous poseront quand même quelques problèmes...



ENTRE DEUX SALVES DE MITRAILLETES...



Des indices sont disséminés sur votre route : Daniel et le chef de la ville. Ils vous renseigneront sur le but à atteindre pour finir le niveau. À noter : le jeu est en français. Bonne initiative, même si la traduction est parfois douteuse.



Les joies aériennes de la poulie sont tellement courantes dans les jeux de plates-formes/action que l'on devrait organiser des championnats !



Non, vous n'êtes pas en plein conflit arabo-persique. Vous êtes sur Abydo, la planète de sable. Bienvenue dans le monde impitoyable de Stargate !

interaction amusante : vous pouvez vous accrocher un peu partout. Les paysages sont variés, inspirés du film, et participent donc bien à l'action. Comme dans Flashback, vous pouvez faire des sauts phénoménaux et vous raccrocher à un anneau en plein vol. Ce qui est particulièrement grisant, non ? L'action débute dans le désert et dans les cavernes, où vous devez retrouver votre matériel radio, pour se poursuivre dans la ville et finir évidemment dans la pyramide de Râ.

À chaque début de niveau, on vous fixe un but à remplir. Contrairement aux jeux bourrins, genre Contra, vous devez ramasser tout le matériel éparpillé par vos troupes pour passer au niveau suivant, et soigner ces vaillants Nemrods lorsque vous les croisez sur votre chemin. Bon courage pour vos

Comme dans Flashback, vous pouvez faire des sauts phénoménaux et vous raccrocher à un anneau en plein vol.

recherches, car les niveaux, surtout ceux en plates-formes ascensionnelles, sont vastes et traîtres : les textures employées ne vous permettent pas toujours de déterminer avec certitude quels sont les endroits où vous pouvez passer et où sont les murs qui vous bloqueront.

Les thèmes des missions essaient de coller au film, mais parfois, un changement de scénario surprend (agréablement) le joueur qui a déjà vu



Vous devez détruire tous les engins de ce type pour pouvoir venir à bout du niveau. Dans cette partie du jeu, ça commence à devenir balaise... un peu !

LES LICENCES D'ACCLAIM



Jusqu'à présent, les adaptations de films en jeux vidéo étaient le quasi-monopole d'Ocean. Ce monopole paraît sérieusement ébranlé avec l'adaptation de blockbusters comme Stargate ou True Lies.



En effet, Acclaim est apparemment tout à fait décidé à investir dans les licences prestigieuses (voir rubrique « Média » de CD Consoles n°6). Espérons pour Acclaim que les futures adaptations remporteront le même succès que les films à gros budget qui les inspirent.

Les bougres se dématérialisent devant vous, pour réapparaître la seconde suivante à un autre endroit, en général dans votre dos !

des Étoiles. Les bruitages, pas mal réussis, vous entourent d'explosions et de crépitements de mitraille tout à fait réalistes.

Boomerang sur le désert

Si les stages sont vastes, ils ne sont pas très remplis. Vous passerez plus de temps à chercher votre matériel et à remplir votre mission qu'à transformer vos ennemis en futurs vestiges archéologiques. Stargate n'échappe pas à la constante des jeux de plate-forme sur Super Nintendo. Vous aurez droit au niveau en mode 7 qui vous propose de piloter un engin ennemi, sorte de boomerang noir tronqué, survolant des étendues désertiques. Ce niveau est plutôt calqué sur la série des Super Star Wars : vous devez détruire un certain nombre d'objectifs pour pou-

► Stargate quatorze fois. Ainsi, vous devez prendre la bombe des mains de vos ennemis, prétexte pour rajouter un nouveau niveau. Si ceux-ci vous posent de légers casse-tête, il n'en va pas de même pour vos ennemis. Les principaux sont les animaux du désert. Scorpions, tatous, lézards, abeilles, mouches géantes et bien sûr les gardes au masque d'Horus. Pour les combattre, vous disposez de la mitraille de base avec munitions illimitées, de grenades et autres détonateurs thermiques que vous trouvez sur votre chemin. Seuls les hommes d'Horus vous donneront du fil à

retordre. Les bougres se dématérialisent devant vous, pour réapparaître la seconde suivante à un autre endroit, en général dans votre dos !

Ambiance orientale

Les boss, par leur résistance, vous causeront aussi quelques soucis. Un conseil d'ami, faites le plein de détonateurs thermiques avant de les affronter, si vous ne tenez pas à vous endormir devant l'écran.

L'ambiance musicale tirée du film (on s'en serait douté) imprègne le joueur de mélodies orientales à mi-chemin entre Lawrence d'Arabie et La Guerre



La quête des objets est essentielle dans Stargate. Ils soigneront vos hommes, vous permettront de communiquer avec eux et vous éviteront de blanchir vos os sous le soleil d'Abydos...

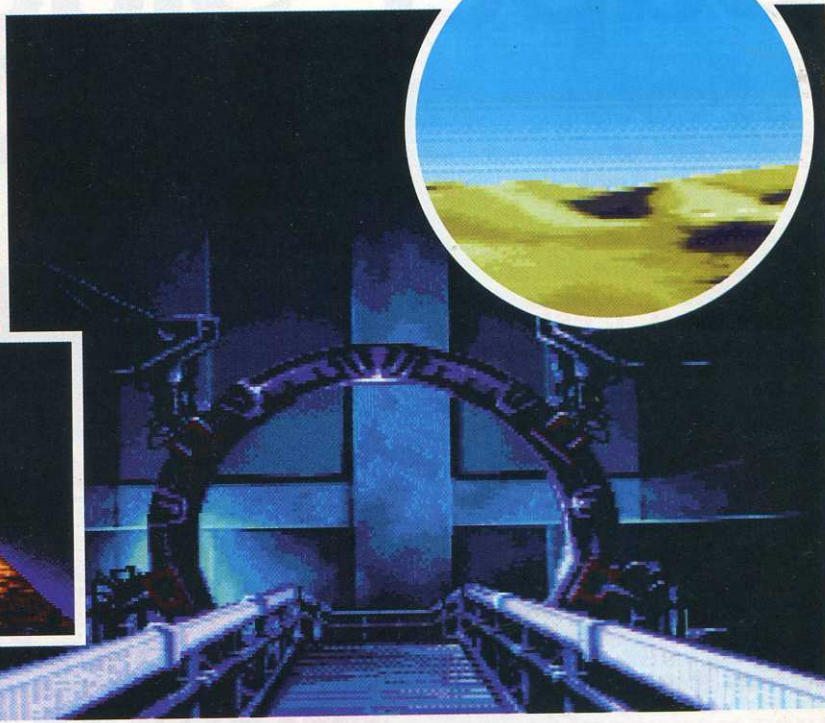
Editeur	Acclaim
Développeur	PROBE SYSTEMS
Distributeur	Acclaim
Support	SUPER NINTENDO
Genre	ACTION/PLATE-FORME
Nombre de joueurs	UN SEUL
Prix et date de sortie	ENVIRON 450 F. Disponible

À TRAVERS LA PORTE DES ÉTOILES



Des photos digitalisées du film, assez tramées, et des dessins

viennent « égayer » la partie entre deux niveaux. Par contre, vous n'avez même pas droit à un peu de vidéo digit...



UNE ANIMATION COOLANTE...

Stargate utilise une méthode d'animation semblable à celle d'Alien 3. Le personnage est en fait un ensemble d'objets 3D enchaînés et interdépendants. De cette méthode découle une animation beaucoup plus fluide que sur des jeux ordinaires et surtout plus réaliste. C'est particulièrement flagrant lorsque O'Neil escalade des plates-formes. Pour une fois, dans un jeu de plateforme avec des sprites de petites tailles, on arrive à reconnaître les personnages : le sprite principal ressemble à Kurt Russel. Ce système devrait encore s'améliorer dans les prochains jeux de Probe Systems.

voir arriver (sain et sauf) là où vous voulez aller, la pyramide de l'infâme dieu Râ en l'occurrence. Ce niveau est assez classique et bien réalisé. Il vous changera un peu des allers-retours sur les plates-formes du désert. Stargate vous propose donc un challenge assez classique, à la hauteur des softs du

même genre sur Super Nintendo. Sans toutefois atteindre la perfection de Earthworm Jim ou Donkey Kong, il conviendra parfaitement aux débutants. En conclusion, c'est un jeu sympathique qui vous fera retrouver avec plaisir la planète de sable.

ROMAIN POIROT



Les mouvements de O'Neil sont parfaitement décomposés, d'où l'association évidente avec Flashback. Les ennemis, par contre, sont beaucoup plus statiques et agissent sans aucune logique. Les coups partent sans raison à droite et à gauche, mais cela n'enlève pas grand chose au plaisir de jouer...

Stargate

Super Nintendo

Existe aussi sur Game Boy, Game Gear et Mega Drive

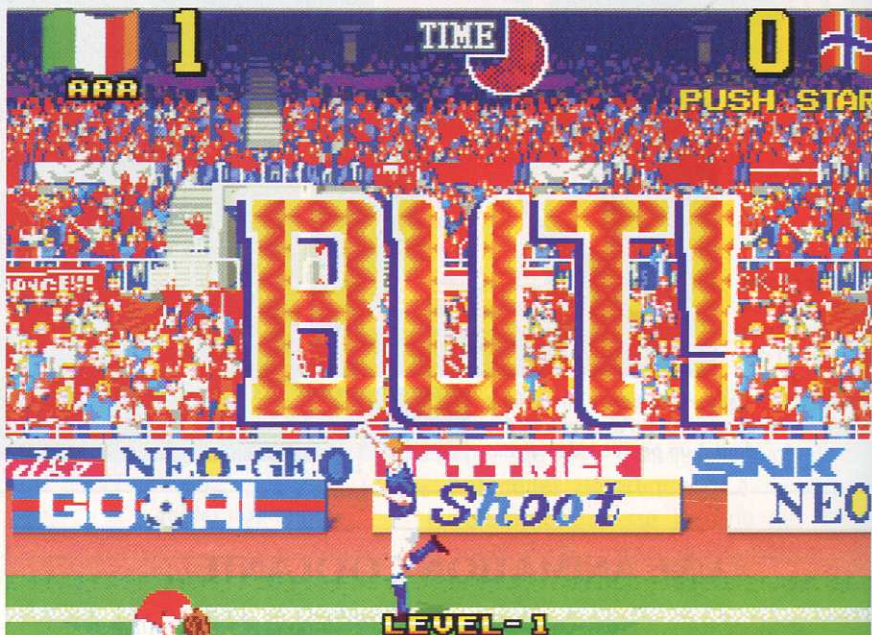
- CRÉATIVITÉ ★★
- JOUABILITÉ ★★★★★
- GRAPHISMES ★★
- SON ★★★★★
- POTENTIEL ★★

Avec ses décors variés et malgré ses ennemis pas très féroces, Stargate est un bon jeu de plateforme sans prétention qui fera passer un agréable moment aux novices. Le jeu d'Acclaim supporte parfaitement la comparaison avec un soft comme Super Return of The Jedi. Des innovations auraient encore étouffé la partie, qui ne manque pas d'attrait.

Super Side Kicks 3

NEO GEO

Après le premier, puis le second, c'est bel et bien le troisième volet de Super Side Kicks que nous voyons déborder sur Neo Geo. Une version somme toute relativement similaire au Side Kicks 2 avec quelques nouveautés bien agréables. Une simulation de foot qui reste toujours aussi fun.



GOOOAAAAALLL !!! Allez, j'fais encore sept tours de terrain pour fêter ça et j'retourne à mon poste.



Une des nouveautés de SSK 3 (par rapport au numéro 2) est la possibilité de mettre en avant une des caractéristiques de votre équipe.

Si vous êtes friand de « foot-cheball » et que vous aimez vous éclater entre copains devant un bon jeu vidéo, alors ce Super Side Kicks 3 est fait pour vous, et sur mesure en plus. N'y allons pas par quatre chemins car il faut bien voir la vérité en face : ce soft est sans doute parmi toutes les simulations de football la plus fun. Même si en raison de son côté légèrement technique, elle l'est un peu moins que le Side

Kicks premier du nom. Enfin, cela demeure une des rares polémiques que l'on ait eu à la rédaction concernant ce jeu car dans l'ensemble, ceux (et celles) qui l'ont essayé sont unanimes : ce jeu est bon et ce n'est rien de le dire. Et pour ceux qui seraient encore enclins au scepticisme, voilà les raisons qui nous ont amenés à le penser. Tout d'abord, pour ce qui est de la réalisation technique, Super Side Kicks 3 n'est pas en reste (ç'eut été dommage pour un jeu Neo Geo !). Il n'y a rien à dire en ce qui concerne les graphismes qui frisent la perfection. En effet, il n'y a qu'à regarder les photos du jeu pour le comprendre, les spectateurs (ceux qui enragent à force d'attendre leur tour pour jouer) ont parfois le sentiment de regarder un match à la télé tant la réalisation est bonne. De la même façon, l'animation est excellente et fluide même si la vitesse est un peu à remettre en cause par moment. On aurait aimé un jeu un



peu plus rapide mais là aussi, il faut avouer que cette relative lenteur permet au jeu d'être parfaitement clair et compréhensible. Avec sa vue de côté et ses sprites énormes, Super Side Kicks 3 offre l'avantage de répondre au doigt et à l'œil. À la différence des autres simulations comme Fifa Soccer, Side Kicks est un soft dans le plus pur esprit arcade. Et c'est sûrement ce qui fait son charme. Il suffit de prendre le pad en main, de jeter un rapide coup d'œil aux manipulations à faire et c'est parti pour des soirées chaudes et endiablées. Sans rire, il s'agit véritablement d'un jeu pour lequel il faudra prévoir une corne de brume, des tambours

LES RÈGLES DU JEU



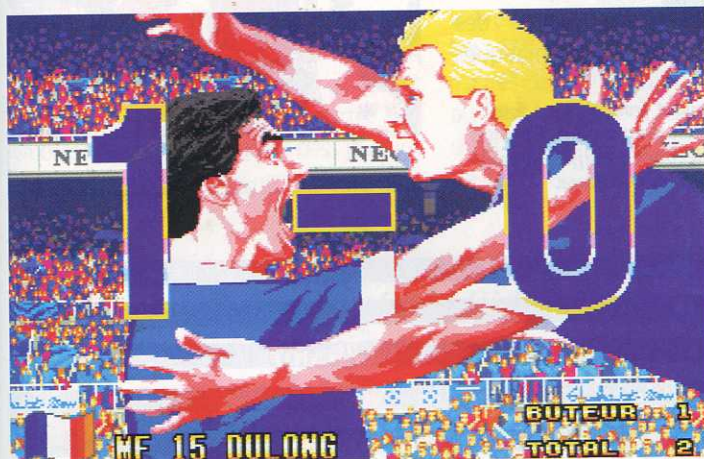
À la différence des autres simulations comme Fifa Soccer, Side Kicks est un soft dans le plus pur esprit arcade.

et les peintures de guerre à se mettre sur le visage. Je vous le dis, Super Side Kicks 3 déclenche la même fièvre que les grandes soirées foot. Les amateurs savent bien de quoi je parle ! Bien sûr, étant donné son côté arcade, les authentiques règles de ce sport sont parfois occultées pour ne laisser place qu'au plaisir de progresser sur le terrain, construire ses attaques et frapper en direction du but. C'est le cas, surtout, du hors-jeu qui est le grand absent dans cette simulation. Pour le reste, c'est assez fidèle à la réalité. On retrouve les touches, les corners, les penalties et autres coups francs.

Bon, c'est sûr, les règles du football ne sont pas toutes respectées à la lettre. Très vite, vous vous rendez compte que vous ne risquez pas de voir l'arbitre siffler un hors-jeu. En revanche, les autres règles sont plus ou moins appliquées pour que le jeu reste correct sans pour autant casser le rythme du match. Voici en vrac quelques exemplaires de sanctions sifflées par « l'homme en noir » : le corner, le dégagement de but, la touche et le coup franc. Le minimum vital quoi !

Sachant cela, choisissez votre camp car si vous êtes plutôt du côté des puristes, le fait que les grandes règles du football soient malmenées vous irritera au plus haut point. En revanche, si vous êtes un adepte du plaisir de jouer et du frisson, vous serez comblé. Voilà, abordons maintenant les aspects originaux de ce soft sans lesquels il serait bien terne et surtout bien classique. En ➤

« Un jour tu ris, un jour tu pleures, un jour on te glorifie et un jour tu te fais enguirlander par ton entraîneur... ». Finalement, le foot, c'est un peu comme une poésie.



▲ Une des nombreuses scènes cinématiques qui saucissonnent les matchs. En l'occurrence, on a droit à une longue embrassade des français qui mènent 1-0. C'est vrai que c'est pas tous les jours mais quand même.



▲ Voyez le goal de l'Arabie Saoudite en pleine action. Il vient de repousser un tir violent mais attention, l'action n'est pas terminée.

► dépit du syndrome « arcadien » qui le touche, Super Side Kicks 3 permet de construire ses actions et d'avoir des points de vue nouveaux. Il y a bien évidemment cette vue de côté que tout le monde connaît bien avec ce système intéressant qui ne permet de shooter que lorsque la machine vous l'autorise. Lorsque vous êtes en position idéale pour marquer, le p'tit cerveau de la Neo affiche « Tir » au-dessus du porteur du ballon. Et puis il y a le point de vue que tout le monde guette, celui que

Lorsque vous êtes en position idéale pour marquer, le p'tit cerveau de la Neo affiche « Tir » au-dessus du porteur du ballon.

l'on cherche tous, celui qui vous permet d'avoir le même point de vue que le tireur lorsque l'angle est favorable. Pour obtenir cet angle, il vous faudra attendre d'avoir l'inscription « option » au-dessus du porteur du ballon et à ce moment précis (il faudra avoir de sacrés réflexes !), une simple pression sur le bouton de tir vous mettra en bonne position. Vous serez alors en face du

C'est agréable à l'œil mais à la longue, ces scènes systématiques sont pénibles. Elles ont au moins le mérite d'être limpides. Si après ça, on n'a pas compris qu'on a un carton jaune...



TRISTE RECORD !

Ce qui est possible dans Super Side Kicks 3 l'est aussi dans la réalité. En effet, il vous arrivera, si vous êtes en forme, de coller un but à votre adversaire quelques secondes après le coup d'envoi. Cela s'est déjà vu lors de vrais matchs, en effet le record du but le plus rapidement inscrit l'a été au bout de 27 secondes de jeu. Étonnifiant, non ? Ce but a été marqué par l'équipe d'Angleterre (par Brian Robson plus précisément) à Bilbao, le 16 juin 1982 lors de la coupe du Monde en Espagne. Le plus triste, c'est que l'équipe qui a fait les frais de ce record est, je vous le donne en mille, l'équipe de France. Ceux qui s'en souviennent en ont encore une larme à l'œil...

but et là, tout se passera très vite : un curseur qui sert à viser apparaît et vous devrez alors déclencher votre tir en fonction du placement du gardien et des défenseurs. Avec des nerfs en bon état, c'est le but assuré.

Qui trop embrasse...

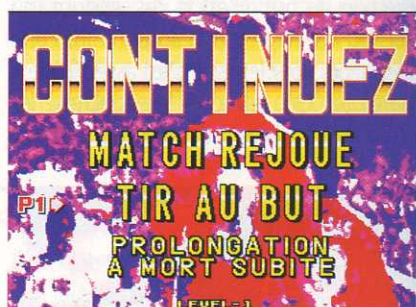
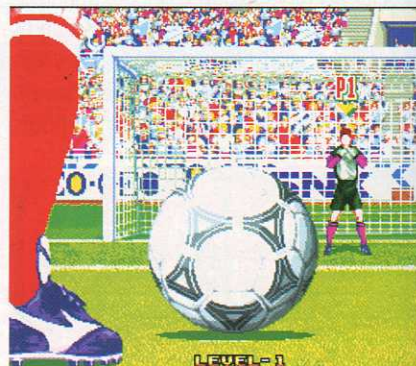
Ce que l'on peut déplorer sur ce jeu est donc minime au regard de ses points forts. Le plus notable est certainement le côté répétitif des actions. Ceci dit, ce problème, inhérent à l'ensemble des simulations de football, n'est pas des plus gênants pour « triper » comme un malade et danser le « Milla » à chaque but. En fait, le plus étonnant vient des scènes cinématiques



▲ L'attaquant français s'est fait fauché alors qu'il filait droit au but. L'arbitre n'a pas hésité une seconde : il siffle un coup franc bien placé pour les tricolores.

Y'A PÉNO LÀ !!!

Évidemment, les programmeurs de ce Super Side Kicks 3 ont pensé à l'incontournable Penalty. Ici, inutile de le réclamer auprès de l'arbitre puis de lui conseiller les lieux d'aisance après qu'il ait délaissé votre requête. Vous aurez également droit aux « tirs au but » lors de matchs nuls. Dans ce cas précis, vous pourrez rejouer le match, ou jouer les prolongations à la « mort subite » (le premier qui marque a gagné) ou encore de départager les deux équipes par l'épreuve des penalties.



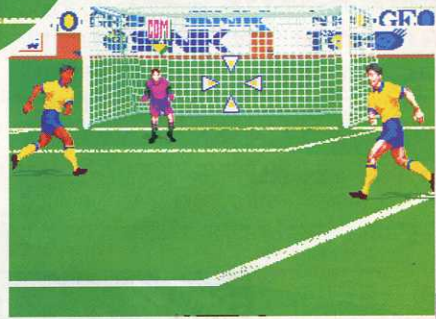
Editeur	SNK
Développeur	SNK
Distributeur	Guillemot
Support	Neo Geo
Genre	Simulation de foot
Nombre de joueurs	Un ou deux
Prix et date de sortie	Environ 1300 F. Disponible

DES ATTAQUES, DES TIRS, DES BUTS ET DES HOMMES



Évidemment, ce qu'il faut savoir et qui simplifie énormément la vie, c'est que la balle colle au pied. Pour perdre le ballon, les seules possibilités sont que vous soyez taclé ou que votre passe ne soit pas arrivée où vous le désiriez. Comprenez là que tout est fait pour vous permettre de construire des attaques spectaculaires et efficaces. De plus, l'intérêt vient du fait que vous ne pouvez tirer que lorsque « tir » s'inscrit au-dessus du joueur. Et si vous tirez alors qu'au-dessus du joueur est écrit « option », vous obtiendrez une vue du terrain inédite. Comme si vous étiez vous-même sur la pelouse, le curseur servira alors à viser.

Résultat des courses : attaques et tirs seront nombreux. Les gardiens vont être mis à rude épreuve, tout comme vos nerfs d'ailleurs... Voici la preuve tout de suite en images.



qui apparaissent aussitôt qu'un joueur met la balle au fond des filets. Remarque, au début elles nous ont bien fait rire. En effet, ces scènes, au demeurant sympathiques et réussies, finissent par casser le rythme du match et être lassantes à la longue. Dommage vraiment que l'on ait pas la possibilité de les « zapper » car lorsque l'on inflige un 9-2 à son adversaire, ça devient franchement pénible de supporter les embrassades systématiques des joueurs. Mais bon, soyons indulgents car Super Side

Kicks 3 ne mériterait pas de finir aux oubliettes à cause de ces menus détails qui ne jouent pas en sa faveur.

Réjouissez-vous !
Car finalement, le plus important concerne la prise en main du jeu et non pas du ballon ! SSK 3 est extrêmement maniable. Tout est très clair et facile d'accès pour permettre au joueur impatient (celui qui est déjà en short en train de s'échauffer sur la touche) de partir au quart de tour. Amateurs de

de foot et d'arcade, réjouissez-vous car ce Super Side Kicks 3 sur Neo Geo vous comblera et vous fera frissonner. En match amical ou en mode tournoi (tournoi européen, africain, mondial, etc.), faites s'affronter les équipes qui nous ont procuré tant d'émotions, telles que l'Italie, le Brésil, ou même la France (quand elle est là). Encore un bon jeu pour signaler l'arrivée du printemps et croyez-moi, ça va chauffer dur...

MARCO VERROCAI

Super Side Kicks 3

Neo Geo

- CRÉATIVITÉ ★
- JOUABILITÉ ★★★★★
- GRAPHISMES ★★★★★
- SON ★★
- POTENTIEL ★★

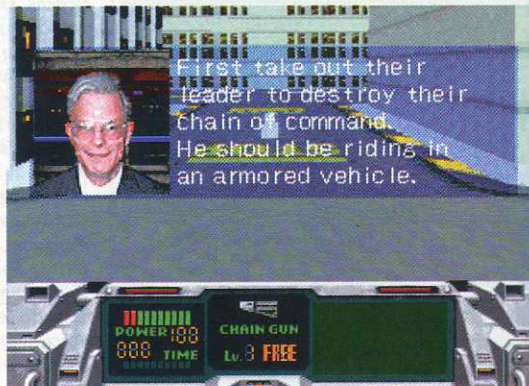
BIEN SÛR, IL FAUT AIMER LE FOOT, BIEN SÛR IL FAUT APPRÉCIER LE STYLE ARCADE, ÉVIDEMMENT IL FAUT ADORER S'ÉCLATER ET PRENDRE DU PLAISIR EN JOUANT. SI VOUS REMPLISSEZ TOUTES CES CONDITIONS, ALORS VOUS RISQUEZ DE DEVENIR UN ACCRO DE CE SUPER SIDE KICKS 3. COMME NOUS ! Bref, un soft qui promet des soirées longues et chaudes.

Metal Head

MEGA Drive 32X

Le concept des Battletechs, ces gros cyborgs de combat, a souvent été exploité. D'ailleurs presque toutes les consoles disposent aujourd'hui d'un Hit blindé. Aujourd'hui, Sega remédie à cette lacune de la 32X en vous proposant de prendre le contrôle de Metal Head.

Dans un (évident) monde futuriste, partagé entre les conflits nationaux et les crises internes, un groupe d'hommes œuvre pour la paix. Ils instaurent ce qu'on appellera plus tard la Fédération Mondiale, destinée à prévenir une autre guerre mondiale. Mais on ne refait pas le monde en un jour et les hommes n'oublient pas la haine qu'ils se portent. Ainsi les anciennes rivalités ne meurent pas et certaines régions du monde, factions de la Fédération, sont encore déchirées par des guerres civiles. Stricte et implacable, la Fédération décide de sanctionner les contrevenants en faisant agir la loi du talion : œil pour œil, dent pour dent. De fait, les sections spéciales de la Fédération utilisent des Metal Heads, d'immenses machines anthropomorphes, relativement bien armées et revêtues d'une carcasse blindées impénétrable, pour mater les rebelles. Dans les premiers temps, l'efficacité de la force de frappe des Metal Heads s'est révélée suffisante pour endiguer les plans terroristes et la paix a été



Avant chaque mission, votre supérieur vous donne ses objectifs et vous décrit les pièges qui vous attendent.

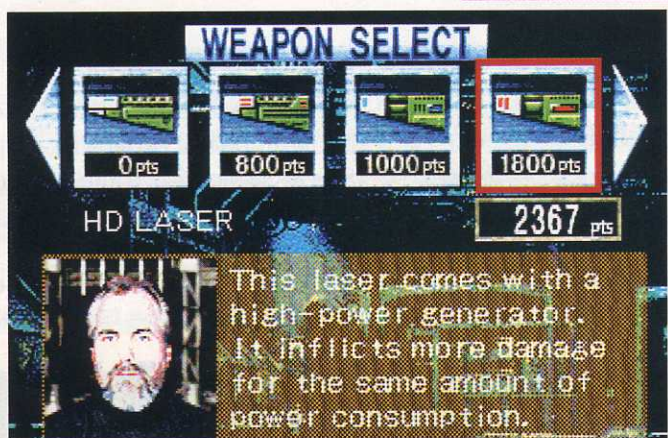
préservée pendant plusieurs années. Durant cette période, un certain nombre d'organisations terroristes se sont liguées pour devenir un cartel très puissant, au mépris des règles de la Fédération.

Envoyez-les à la casse !

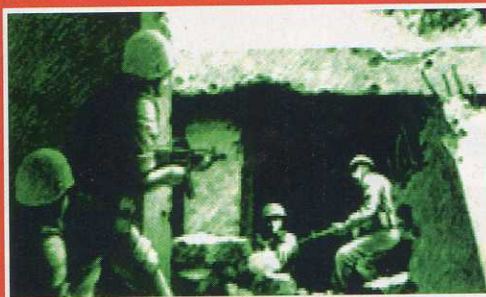
Les conflits explosent en plusieurs points du globe et la Fédération n'est plus en mesure de contenir les rebelles. Ces derniers ont acquis les services de nombreux engins fortement armés, capable de rivaliser avec les Metal Heads. C'est là que vous intervenez... Vous faites partie d'une unité



Le camion citerne vient d'explorer, emportant avec lui l'immeuble délabré qui vous barrait la route. Vous venez d'accomplir votre mission.



Après chaque phase, l'armurier de la Fédération vous propose d'équiper (moyennant finance) vos deux bras d'armes destructrices.



LEÇON D'HISTOIRE

L'histoire du monde (pas le nôtre, bien sûr) vous est contée au début du jeu dans une scène d'introduction statique. Des images sobres et véridiques vous expliquent que la Terre est menacée par un groupe terroriste puissant et que seul les Metal Heads sont en mesure de palier à ce « problème ». Chaque image décrit un moment clé de l'histoire du jeu.



spéciale d'intervention créée pour ce genre d'« incident ». Votre mission se compose de six phases, elles-mêmes décomposées en trois niveaux, au bout desquelles vous aurez réduit à néant les forces ennemies. Vos objectifs sont variés, mais entraînent invariablement la destruction massive de tas de ferraille qui se trouvent sur votre chemin. Vous aurez à effectuer des missions de repérage pour le compte de la Fédération, des opérations d'escorte, des « nettoyages », etc. À chaque opération, votre champ de bataille sera la reproduction d'une ville, avec ses ruelles, ses impasses et

dire qu'il zoome en fonction de la distance qui vous sépare des ennemis. Si votre armure est endommagée, votre radar perd de son efficacité et la poursuite devient plus hasardeuse. L'autre option de votre robot c'est le Target Sight, un viseur très

précis grâce auquel vous pouvez « locker » votre adversaire et ainsi optimiser vos tirs. À l'intérieur de votre cockpit, un indicateur vous donne des informations concernant votre niveau d'armure (s'il descend à 0, vous êtes mort), le temps qui vous reste pour mener à bien votre mission, l'arme que vous utilisez actuellement, ainsi ➤

GRANDES MANŒUVRES

Il existe 18 missions dans Metal Head. Même si les décors ne varient que rarement, l'ordre de mission est toujours différent et ne se résume pas à une simple élimination de robots ennemis. Vous êtes amené, souvent, à remplir des objectifs bien précis (repérage, escorte, etc.). La fin du jeu vous entraîne dans les couloirs étroits de la base ennemie, où vous attendent moult dangers.

L'engin super sophistiqué que vous contrôlez est un gigantesque robot de combat aux membres interchangeables.

ses grands axes, le tout géré en 3D mappée. Votre commandant en chef vous briefe au début de chaque mission et détermine vos objectifs. Vous avez un temps imparti pour réussir votre mission, sinon... Vous êtes bon pour une remise à niveau ! L'engin super sophistiqué que vous contrôlez est un gigantesque robot de combat aux membres interchangeables. Différents panneaux de contrôle vous épaulent tout au long de l'aventure. Vous avez le radar, qui vous permet de détecter les activités ennemies dans votre périmètre. Ce dernier est muni de la fonction Auto-Range, c'est-à-



LES CRITIQUES



Une fois la nuit tombée, vous passez en vision infrarouge (attention, la durée est limitée). Votre mission peut ainsi se poursuivre normalement.

➤ que son niveau (je reviendrai sur le chapitre des armes plus tard) et les munitions que contient encore votre chargeur. Voilà en ce qui concerne l'intérieur de votre machine. Votre Metal Head est très fonctionnel et possède diverses fonctions de déplacement. Il peut se déplacer, grâce aux roulettes greffées sous ses pieds, à la vitesse de 80 km/h (du moins, au début).

Grefpez-lui un laser

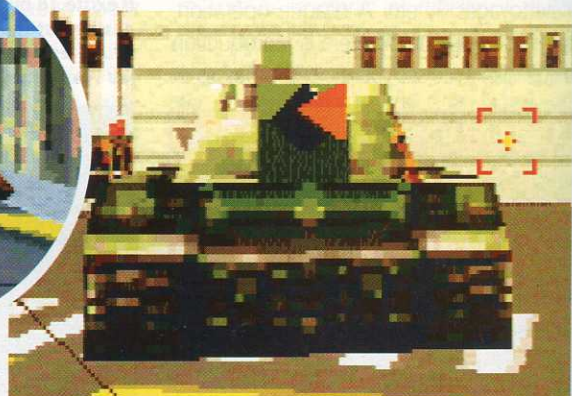
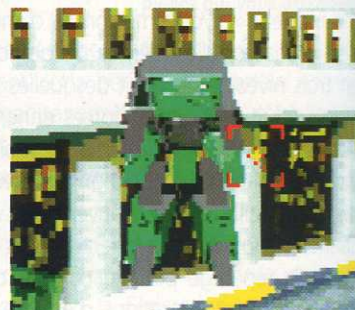
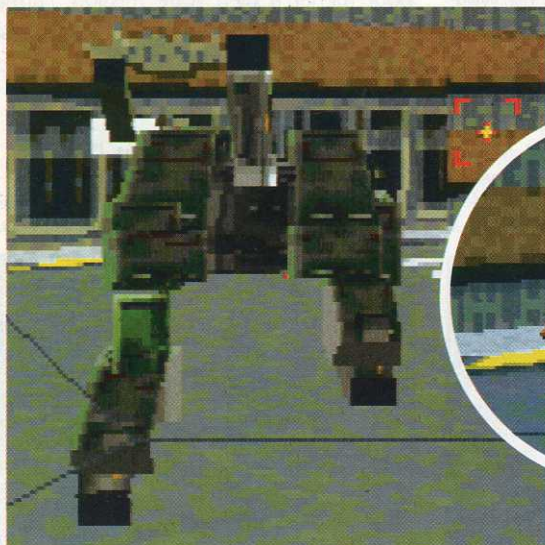
Mais l'atout principal que lui procure ses roulettes, c'est la capacité de se déplacer latéralement afin d'optimiser son angle de tir. De plus, six vues différentes sont disponibles afin d'agrandir votre champ de vision (vue suggestive, de dos, de bas, du dessus, sur la gauche et sur la droite). Mais avant de partir en mission, vous devez

Les missions que vous remplissez vous octroient des points, réutilisables sous forme de monnaie chez l'armurier.

équiper votre robot en fonction de vos besoins. Chaque nouvelle phase entraîne un passage obligatoire par l'armurier (pour votre plus grand plaisir). Les missions que vous remplissez vous octroient des points, réutilisables sous forme de monnaie chez l'armurier. Vous équipez votre machine en trois fois. Tout d'abord le bras droit, sur lequel vous pouvez greffer toutes les armes d'assaut possibles (munitions illimitées, mais pas de visée laser) : poing marteau, mitraillette lourde et laser. Puis le bras

LES TEMPS MODERNES

Diverses carcasses métalliques encombreront votre chemin, dans le but avoué de vous détruire. Les tailles et les formes diffèrent, ainsi que le blindage des véhicules en question. Les plus massifs résisteront à plusieurs tirs de missiles et vous opposeront une force armée considérable (comme le tank). De temps en temps, une machine de guerre surpuissante vous sera opposée. En général, il s'agit de votre objectif principal.



Editeur

SEGA

Développeur

SEGA

Distributeur

SEGA

Support

MEGA DRIVE 32X

Genre

BATTLETECH

Nombre de joueurs

UN SEUL

Prix et date de sortie

400 F. Disponible



Vous devez absolument détruire le convoi qui transporte une partie de la nouvelle machine de guerre ennemie, avant que ce dernier n'atteigne son point de rendez-vous.



La ville est devenue le théâtre des affrontements entre la Fédération et les terroristes. Les rues sont impraticables.



La batterie de votre vision nocturne s'épuise vite et il devient très difficile de distinguer vos cibles dans le noir !

engin. J'ai passé en revue les points négatifs du jeu, voyons voir les côtés positifs maintenant. L'intérêt du jeu réside surtout dans l'ambiance qui a été recréé autour des missions. Ainsi, lorsque l'on attaque la base ennemie, à chaque nouvelle porte vous avez la pression (comme on dit) ! Les missions ne se résument pas à la destruction massive et arbitraire de machines, mais à d'autres objectifs plus subtils (escorte, repérage...), ce qui est louable. La reconstitution d'une ville pour poser le site de combat est une excellente idée. L'environnement sonore est bien traité (les digits vocales, pour la 32X, sont particulièrement bien traités). En définitive, Metal Head est un bon jeu qui mérite qu'on s'attarde dessus !

David Msika

ANGLE DE VUE

Metal Head met à votre disposition quatre angles de vues, vous permettant d'embrasser une plus grande aire de jeu du regard. Pour certaines missions, la vue basse est idéale, puisque vos adversaires sont principalement héliportés, tandis que pour d'autres, la vue reculée vous indique la position de vos ennemis, afin de prévenir tout risque d'embuscade. Sachez gérer l'angle de vision en fonction de vos missions.



gauche qui peut supporter des armes de précision (munitions limitées, avec visée laser) : lance-grenade, lance-missiles... Et enfin, vous pouvez augmenter les capacités de votre engin : de nouveaux propulseurs augmentent votre vitesse, un nouveau Body augmente votre résistance, etc. Dans un autre registre, vous disposez de mines et d'autres armes indépendantes. Vous voilà paré pour les missions suivantes.

Détruisez subtilement

Globalement, Metal Head n'est pas traité comme les autres jeux de Battletechs, à savoir comme un jeu d'aventure. Ici, il s'agit plutôt d'un jeu d'arcade, avec continue et crédits. Le jeu est malheureusement un peu lent et pas très beau, amoindrissant la sensation d'action lors de vos sorties. On peut déplorer aussi le manque d'armes disponibles, sous prétexte d'augmenter la stratégie du jeu et la jouabilité réduite de votre

Metal Head

MD 32X

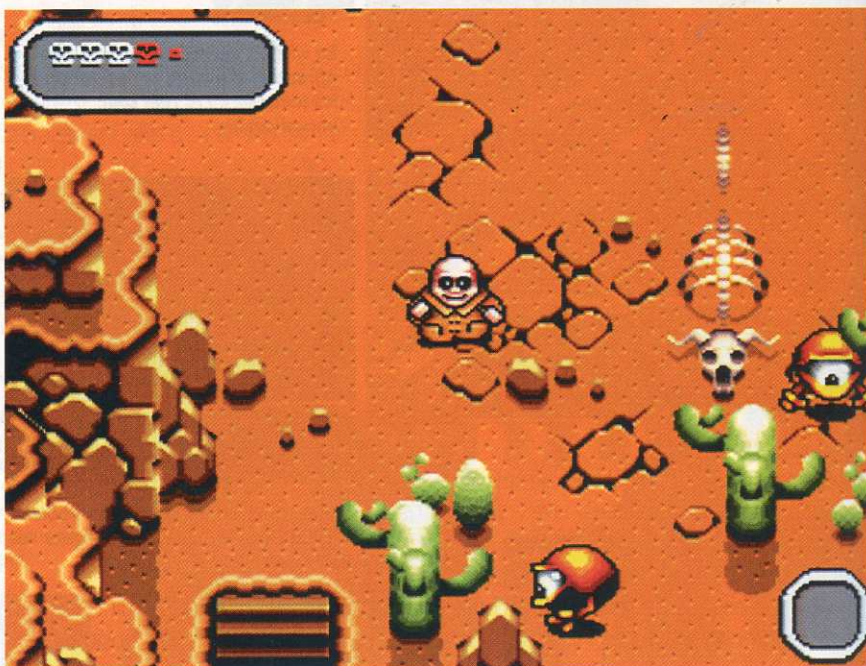
- CRÉATIVITÉ ★★
- JOUABILITÉ ★★★★★
- GRAPHISMES ★★★★★
- SON ★★★★★
- POTENTIEL ★★★★★

Je suis un adepte forcené des jeux de Battletech (c'est ce qui a dû motiver l'attribution de ce jeu à ma modeste personne). Metal Head ne m'a pas déçu, puisqu'il ne ressemble (dans le fond) à aucun autre jeu du genre. Il s'agit purement et simplement d'un jeu d'arcade, comme Doom, en vue suggestive, agréable à jouer. Il faut reconnaître qu'il est tout de même assez difficile.

Addams Family Values

SUPER NINTENDO

Après le grand écran, la famille Addams débarque sur nos consoles. Vous pensez avoir à faire à un énième jeu de plate-forme. Détrompez vous, Addams Family Values est un véritable jeu d'aventure.



Après l'humidité des marécages, vous voilà en plein cœur de dunes désertiques. Au vu des squelettes qui jonchent le sol, il ne fait pas bon séjourner dans cet endroit trop longtemps.



Au début des années 90, une famille d'un genre tout à fait particulier est responsable de crises d'hilarité générale dans les cinémas du monde entier. La famille en question, vous vous en doutez, est la tribu des Addams, accompagnée

de leurs irrésistibles névroses. Mais, ne croyez pas que ces derniers sortent tout droit des séances de brainstorming des scénaristes d'Hollywood...

Non, cette famille tire son nom de son géniteur, le dessinateur John Addams, qui proposait chaque semaine, aux lecteurs du *New Yorker*, un petit « strip » des aventures de ses héros. Le succès est immédiat !

Hollywood alléché par les profits de l'adaptation cinématographique de cette monstrueusement drôle BD, se penche sur le berceau des Addams. Voilà pour la petite



Dans les Rocheuses, vous rencontrez Cui Cui. Aidez-le à retrouver sa voix. Pour vous en convaincre, il vous donnera le hochet de bébé Pubert.

LES CASSEURS DE ADDAMS



La vie d'un Addams en vadrouille n'est pas aisée. Pour preuve, le nombre d'ennemis que Fester rencontre sur son passage est des plus importants. Voici donc un petit aperçu des solides gaillards qui se mettront en travers de votre chemin. Bon courage, car vous en aurez besoin !



histoire. En effet, Ocean a repris la licence des films. Vous n'êtes pas sans savoir que la firme a déjà proposé aux joueurs que nous sommes deux jeux de plates-formes aux qualités et aux difficultés indéniables. Et bien, non content de nous avoir offert deux hits, l'éditeur anglais nous propose Addams Family Values. Ce jeu est une libre adaptation du scénario du film *les Valeurs de la Famille Addams*. Mais, là où la surprise est de taille, c'est que cette fois-ci nous avons affaire à un jeu d'aventure.

Un rapt monstrueux...

D'ailleurs, puisque l'inspiration est de mise, on ne peut s'empêcher de trouver plusieurs similitudes frappantes avec l'illustre Zelda. Ce qui, malgré un manque d'originalité certain, nous promet un cocktail palpitant et détonnant

La pauvre Morticia est bouleversée de ne plus voir dans le berceau poindre les petits yeux vicieux de son bébé.

d'humour. Mais venons-en au fait. Jellinsky, l'ennemi juré de la famille Addams, a enlevé « l'ignoble chérubin » Pubert. Tout le foyer Addams est sans dessus dessous depuis le rapt. La pauvre Morticia est bouleversée de ne plus voir dans le berceau, poindre les petits yeux vicieux de son bébé. Gomez n'arrive même plus à se concentrer sur ses parties de golf. La grand-mère Granny fait brûler ses gâteaux à la bave de crapaud et aux excréments de rats. De leur côté

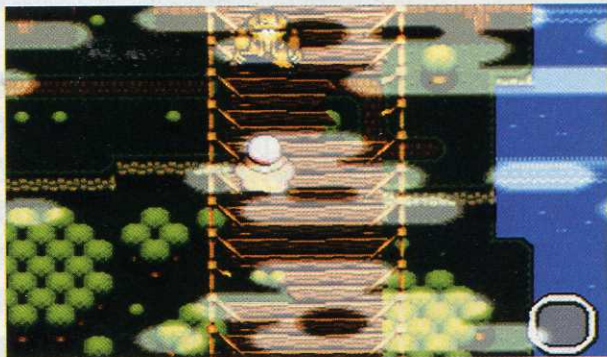
Wednesday et Pugsley se réjouissent tellement de la disparition du petit gèneur, qu'ils se sentent d'humeur à jouer à la chasse au psychopathe. Quant à Urlch le majordome, il essaie de trouver, en compagnie de la Chose, le moindre indice comme une parcelle du corps désarticulé de Pubert. Heureusement, la famille Addams compte dans ses rangs un héros qui s'ignore. J'ai nommé le dégarni et cadavérique, Fester. Il faut dire qu'il a toutes les aptitudes requises pour s'imposer comme le messie !

En effet, ce dernier a la particularité de pouvoir concentrer la puissance de l'éclair dans sa paume droite. Le résultat est lumineux et surtout efficace. ➤



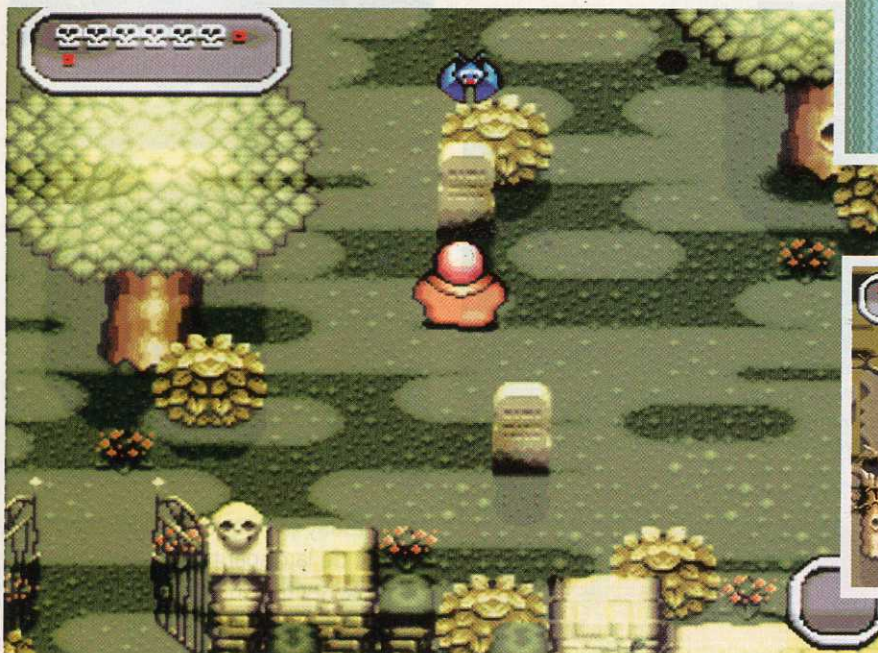
Crusha est une plante carnivore géante. Malgré sa nature peu engageante, elle ne vous fera aucun mal et vous donnera même une clef en os. Mais en contrepartie, elle vous demande de retrouver la rose noire.

La clef en os vous sert à ouvrir cette grille. Peu après, vous pénétrez dans une autre partie du premier donjon.



Manifestement, il ne faut pas avoir le vertige lorsque l'on emprunte les ponts du pays Addams.

LES CRITIQUES



Sur chaque tombe, des petites histoires vous content sur un ton humoristique, le pourquoi et le comment de l'issue fatale de leur locataire.

➤ Cependant, Fester a besoin d'être en possession de tous ses moyens pour donner le maximum de puissance. Et s'il se fait toucher par un quelconque ennemi, sa force diminue en même temps que la portée de son rayon. Vous pouvez compter aussi sur Mamie Granny et ses

talents culinaires. Que diriez-vous de gâteaux aux croûtes et aux pellicules qui vous rendent invincible et bien d'autres délicieuses petites recettes aux cafards moisies qui vous requinquons d'un coup de



Décidément, les canalisations du palais offrent un spectacle déprimant, ce qui semble ravir notre ami Fester.



Weight Watcher c'est pas fait pour les chiens ! La preuve, cette grosse femme est restée coincée dans le Trans château express. Néanmoins, Granny devrait pouvoir concocter une petite potion aminçissante.

dents... Cependant la Mamie n'est pas prêteuse et en contre-partie de ses petits fours, il vous faudra récolter des livres de recettes et autres ustensiles de cuisine. Ce soft vous réserve bien d'autres surprises.

Donjons et bâtisses

Parmi celles-ci, on doit citer le nombre incroyable de territoires et de mondes à explorer. On passe du désert le plus sec à des marais bien plus humides et malodorants que les Éverglades. Vous vous en doutez, vous aurez aussi bon nombre de donjons et autres bâtisses dont vous devrez éviter les pièges : de la serre aux égouts fétides de Wetland. Il y a plus d'une vingtaine d'endroits à parcourir de long en large à la recherche d'éléments pouvant vous mettre sur la piste du nourrisson disparu. De plus, outre la variété des paysages, les



Grâce au cube noir rejeté par Ulrich, le sort qui retenait prisonnier Jip est annihilé.

Editeur	OCEAN
Développeur	OCEAN
Distributeur	OCEAN
Support	SUPER NINTENDO
Genre	JEUX D'AVENTURE
Nombre de joueurs	UN SEUL
Prix et date de sortie	ENVIRON 400 F

programmeurs ont aussi insisté sur la diversité des ennemis que vous rencontrerez. Chez Ocean, on ne lésine pas sur la quantité : des ennemis, il y en

a vraiment pour tous les goûts. Des envahissants « Killer Tomatoes » aux descendants directs des anciens habitants de l'Atlantide, tout ce joyeux petit monde aura à cœur de vous faire passer de l'état de zombie à celui de spectre. Sans oublier, bien sûr, les incontournables boss qui vous attendent de pied ferme dans leurs donjons respectifs. La lutte va être acharnée !

Atmosphères gothiques
 Passons aux aspects techniques du jeu. Graphiquement c'est parfait, les personnages sont d'une taille raisonnable et il y a une très bonne impression de relief. La vue en trois quart haut est vraiment parfaitement adaptée à ce type de jeu. Quant aux musiques, elles sont renversantes de qualité. Elles enveloppent l'ensemble d'une superbe atmosphère



Ces superbes statues ne doivent pas vous faire oublier que vous êtes là pour libérer Jip, l'escapeotologiste. Ainsi que pour trouver l'accès au cinquième donjon.

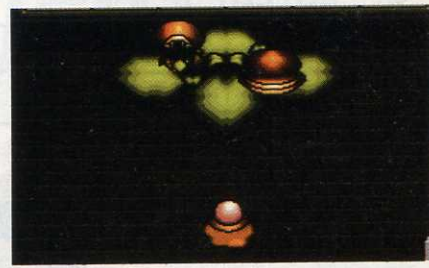
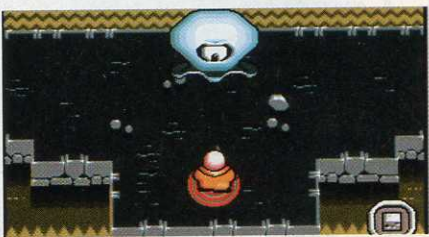
De plus, outre la variété des paysages, les programmeurs ont aussi insisté sur la diversité des ennemis que vous rencontrez.

gothique et ténébreuse à l'ensemble. Cependant, l'ensemble souffre de quelques petits défauts. À savoir, le trop plein de dialogues avec les personnes que vous rencontrez, au fil de vos déambulations et puis, il y a quelques changements entre les mondes. Ces deux points cassent le rythme du jeu. D'autre part, le système de sauvegarde qui consiste à aller voir le cousin Fred est vraiment trop difficile à gérer. Une puce de sauvegarde aurait été la bienvenue. D'ailleurs, puisque nous sommes amenés à parler d'autres jeux d'aventure, on peut se demander, si à l'époque des Secrets of Mana et autre Illusion of Time, Addams family peut prétendre à tenir le haut du pavé dans le monde merveilleux des jeux d'aventure. La réponse est oui, car ce jeu, est moins élitiste. Du fait qu'il ne requiert pas d'expériences préalables dans le milieu des RPG. De plus, l'humour noir de ce jeu le démarque de ses confrères un peu trop sérieux. La famille Addams, c'est la classe !

YOHANN MORIN

DES BOSS PLEIN LA TÊTE

Le doux monde des Addams regorge de boss hideux et enragés. Ces derniers, recèlent des objets et des indices qui vous mettront sur la voie du petit Pubert. Néanmoins, ces boss sont tous plus rusés et vicieux les uns que les autres. Mais pas de panique, chacun de ces colosses a une faiblesse, alors essayez de la trouver et d'en tirer le meilleur parti.



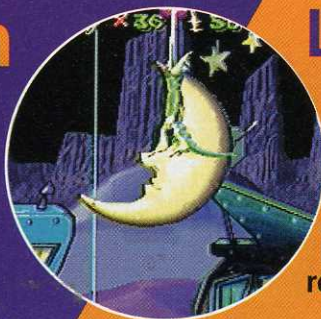
Addams Family Values

Super Nintendo

- CRÉATIVITÉ ★★
- JOUABILITÉ ★★★★★
- GRAPHISMES ★★★★★
- SON ★★★★★
- POTENTIEL ★★★★★

Addams Family Values est sans nul doute une excellente surprise. Ocean nous offre un formidable jeu d'aventure teinté de l'humour noir des Addams. Techniquement, rien à redire. Les fanatiques de jeu d'aventure s'y retrouveront. On peut quand même dire que l'originalité n'est pas de mise. Mais quand on aime...

La rédaction a noté la sélection



Le Hit du mois, c'est Gex !

C'est un lézard qui remporte la palme du jeu le plus prisé de la rédaction. Gex n'a pas fait un four...

LES EXCITÉS LES EXCITANTS	Thomas François	Yohann Morin	David Taborda	Marco Verocai	Sylvie Sotgiu	Lionel Vilner	Romain Poirot	Frank Ladoire	José Carion
Fatal Fury 3 NEO GEO	★★	★★★★ ★★	★★★★ ★★	★★★★	★★★★	★★★★ ★★	★★ ★★	★★★★ ★★	★★
Daytona SATURN	★★★★	★★ ★★	★★	★★ ★★	★★ ★★	★★★★	★★	★★★★ ★★	★★ ★★
Gex 3DO	★★ ★★	★★ ★★	★★ ★★	★★ ★★	★★ ★★	★★ ★★	★★ ★★	★★★★	★★ ★★
Tekken PLAYSTATION	★★ ★★	★★ ★★	★★ ★★	★★ ★★	★★ ★★	★★ ★★	★★ ★★	★★ ★★	★★
Double Dragon NEO GEO	★★	★★★★	★★★★	★★	★★	★★	★★★★	★★★★	★★
Stargate SUPER NINTENDO	★★	★★★★	★	★	★★★★	★	★★★★	★★★★	★★
Super Side Kicks 3 NEO GEO	★★ ★★	★	★	★★★★	★★	★	★★	★★★★ ★★	★★ ★★
Metal Head 32X	★	★	★	★★	★	★★	★★★★	★★	★★
Addams family values SUPER NINTENDO	★	★★ ★★	★	★★★★	★★★★	★★★★	★★ ★★	★★ ★★	★★



Nous avons la solution !



*Toutes les soluces complètes
des meilleurs jeux !*
et des milliers de trucs & astuces !

36 75
KONSOL

Également par téléphone : ☎ **36 70 53 89***

Solution Alien vs Predator

DEUXIÈME PARTIE

Les couloirs infestés de bêtes inquiétantes d'Aliens VS Predator vous ont vidé de votre énergie ? Ne vous jetez plus dans leurs bras par désespoir. Ce mois-ci nous vous livrons la suite de la soluce de ce titre désormais mythique de la Jaguar. Avec l'aide de nos amis du Belgian Aliens Quadrilogy Fan club, enfoncez-vous triomphalement dans ce cauchemar glacé et intersidéral !

SUIVEZ-LE GUIDE

A Ascenseur

Medikits

Laissez-passer

Sauvegardez ici !

Oeufs

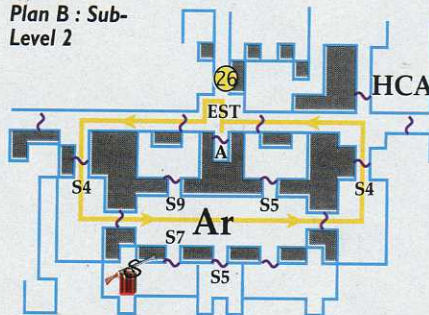
Smart Gun

QUATRIÈME PHASE :

24. Vous accédez au Sub-Level 4 (Cf. Plan A). Nettoyez la pièce entourant l'ascenseur. Prenez garde aux œufs d'Alien. Détruisez-les avant qu'ils n'éclosent. Ensuite, franchissez la porte qui fait face à l'ascenseur.

25. Ramassez le laissez-passer n°4. Retournez vers l'ascenseur. Montez au Sub-Level 2. Sauvegardez (il est toujours préférable de sauvegarder quand votre

Plan B : Sub-Level 2



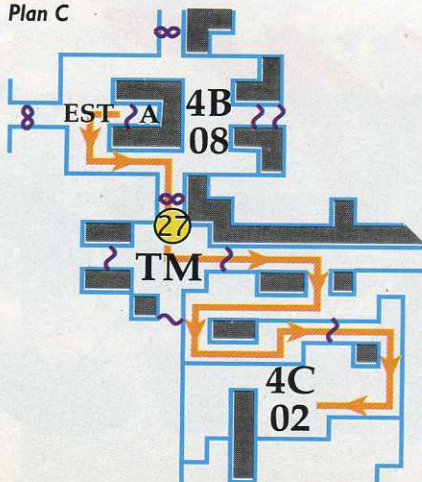
niveau d'énergie/munitions est au plus haut.)

26. Quittez l'ascenseur (Cf. plan B). Prenez à gauche. Prenez le premier sas à votre gauche qui donnera accès à l'armurerie. Nettoyez-la. Retournez vers l'ascenseur et descendez au Sub-Level 4.

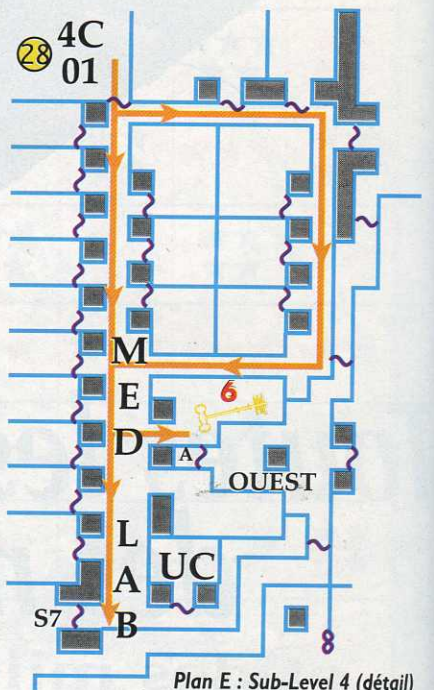
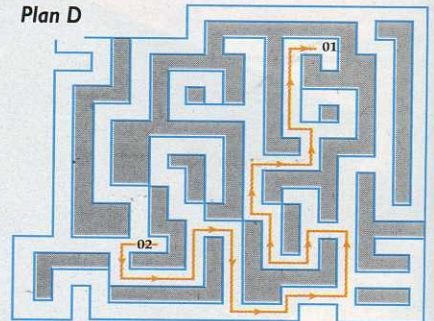
27. Prenez la direction du conduit d'aération 4C, O2 (Cf. plan C). Une fois à l'intérieur, rejoignez la jonction n°1. Soyez armé jusqu'aux dents.

28. Vous voici à l'intérieur du Med Lab du Sub-Level 4 (Cf plan E). Il est très dangereux). Nettoyez-le (il constituera votre base arrière lors de l'assaut du vaisseau alien). Ramassez le laissez-passer n°6 (le n°5 s'il existe, n'a pas été découvert). Rebroussez chemin par le conduit d'aération 4C. Ensuite, dirigez-vous vers l'armurerie du Sub-Level 4. Réarmez-vous. Prenez l'ascenseur. Montez soit au Sub-Level 3 (ou 2) pour vous soigner.

Plan C

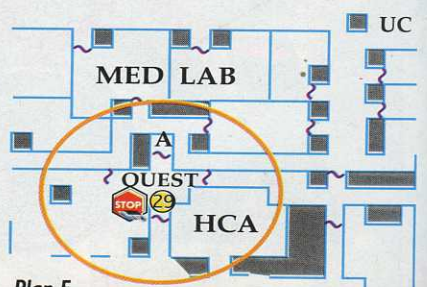


Plan D



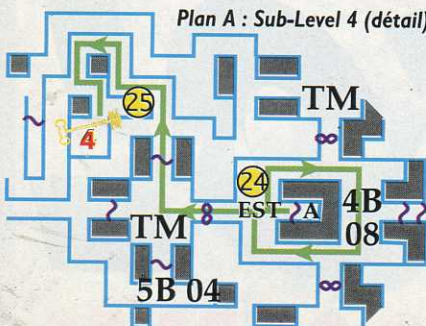
Plan E : Sub-Level 4 (détail)

29. (Cf. plan F). Une fois revigoré et sur armé, prenez la direction de l'ascenseur Ouest (c'est impératif !) du niveau où vous vous trouvez. Sauvegardez. Montez vers l'infâme Sub-Level 1.



Plan F

Plan A : Sub-Level 4 (détail)



CINQUIÈME PHASE : RECHERCHE DU LAISSEZ-PASSER N°7 (CF PLAN G)

30. Le Sub-Level 1 provoque quelques sueurs froides. Appliquez donc les techniques suivantes. À la sortie de l'ascenseur Ouest, avancez sans le quitter. Abattez les 4 ou 5 aliens qui surgiront. Reculez. Accomplissez une rotation de 180° puis évacuez l'ascenseur à reculons (et sans traîner). Mitraillez alors la meute qui fond sur vous.

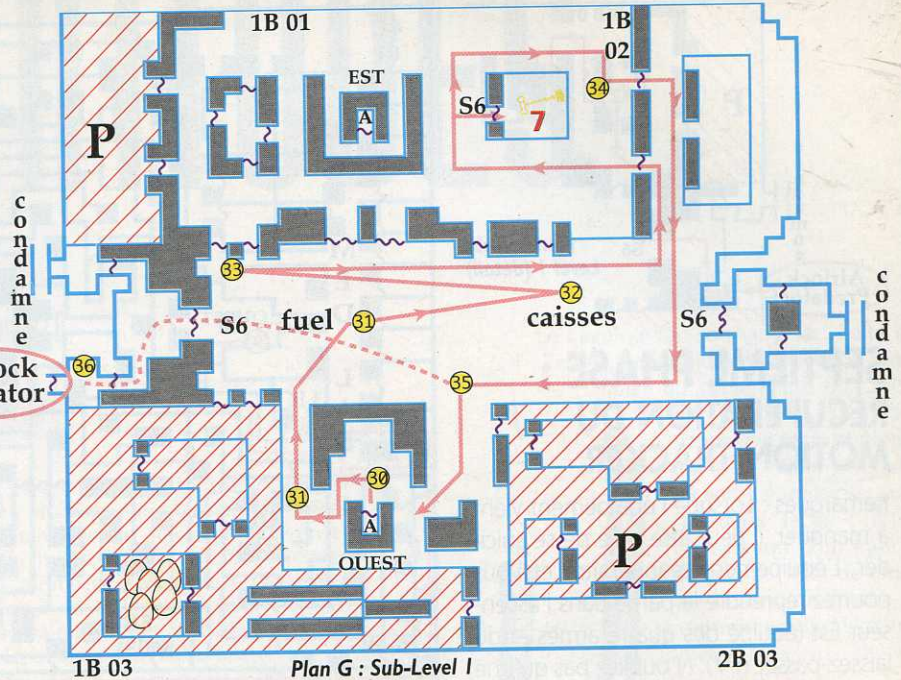
Note : N'espérez pas clôturer ce niveau sans battre en retraite vers un Med Lab au moins 2 ou 3 fois.

31. Soyez sur vos gardes. Détruisez les bidons de produits toxiques et de fuel (31'). Abattez quelques créatures et réfugiez-vous vers les caisses qui se situent à votre droite. Les secteurs quadrillés du Sub-Level 1 ne présentent aucune importance.

32. Une fois protégé par les caisses, masquez et foudroyez de vos armes tout alien imprudent. N'oubliez pas que, si votre niveau d'énergie ou d'équipement faiblit trop, il vous faudra évacuer le niveau et aller prendre soin de votre personne (au Med Lab du Sub-Level 2 ou dans une base arrière du Sub-Level 3). N'empruntez que les couloirs que vous avez nettoyés.

33. Nouvelle technique : abattez les aliens qui se dissimulent derrière les portes marquées d'une croix orange. Refermez toujours ces portes (dont certaines sont immenses). Surveillez sans cesse votre environnement. Ce niveau ne tolère aucune erreur.

34. Pénétrez dans la salle de stockage Est par une porte située au Sud. Neutralisez les aliens qui pour-



raient encore s'y trouver. Tentez de pénétrer dans la salle de stockage Est sans l'avoir nettoyée porte à porte serait suicidaire : une charge de 20 aliens ne pardonne jamais !!! Récupérez le laissez-passer n°7. À ce stade du jeu, si un problème d'équipement surgit, n'hésitez pas à vous réarmer : le seul chargeur du niveau porte le numéro 41.

35. Retournez au Sub-Level 2 (en ayant au préalable sauvegardé dans l'ascenseur) pour vous soigner et récupérer le Flamer (lance-flammes) que la porte de sécurité 7 protégeait dans l'armurerie. Les secteurs quadrillés du Sub-Level 2 n'ont aucun intérêt. Remontez ensuite au Sub-Level 1 et prenez la direction de l'Airlock Predator (36).

SIXIÈME PHASE : RÉCUPÉRATION DU SMART GUN. LE VAISSEAU PREDATOR

37. (Cf plan H). L'exploration du vaisseau Predator requiert l'utilisation attentive de la carte fournie en surimpression. Le jeu de couleurs propres à l'engin peut tromper et vous désorienter. Suivez sans en démordre et le plus rapidement possible l'itinéraire fourni. Éliminez les Predators sans perdre de temps ou tentez de les semer. Il se peut qu'une retraite s'impose. La témérité ne paie pas !!!

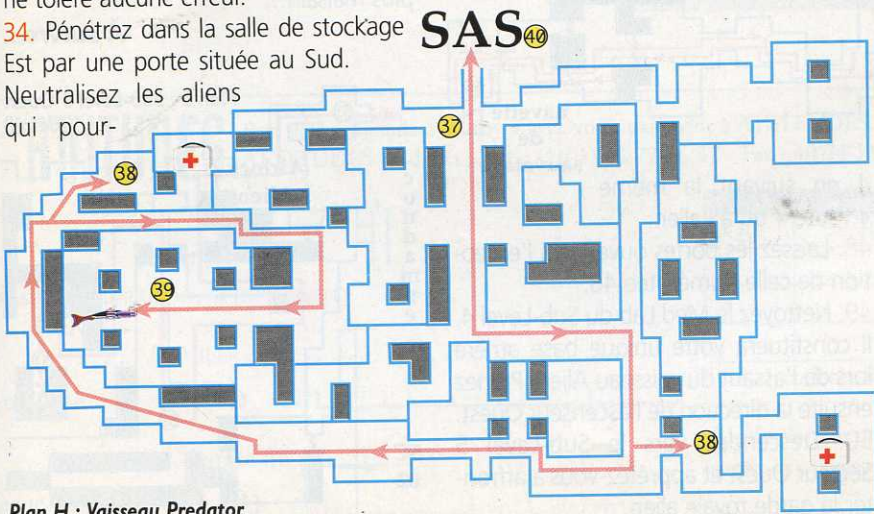
38. Attention ! Le croiseur Predator ne contient que trois medkits. Leur importance ne souffre aucune remarque (38').

39. Le cœur du vaisseau. Trois Predators furieux protègent le Smart Gun (fusil d'assaut intelligent). Une fois l'arme récupérée (elle n'est pas chargée), optez pour le Pulse Rifle ou le Flamer et prenez la fuite (même itinéraire). Un medkit, en cas de pépin, se situe à la droite du Smart Gun. Rejoignez le sas de compression et abandonnez le croiseur.

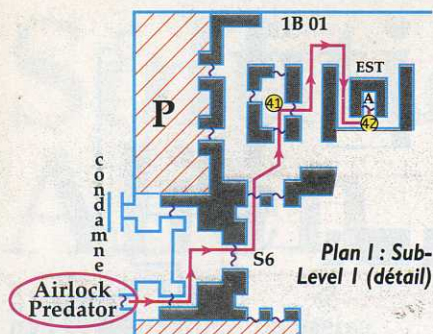
40. Dirigez-vous vers l'ascenseur Est.

41. (Cf plan I). Récupérez l'unique chargeur de ce niveau.

42. Sauvegardez dans l'ascenseur Est et descendez vers le Sub-Level 5 Est. Il s'avérera peut-être nécessaire de faire escale dans le Med Lab du Sub-Level 2 et/ou dans l'armurerie du Sub-Level 4. ►



Plan H : Vaisseau Predator

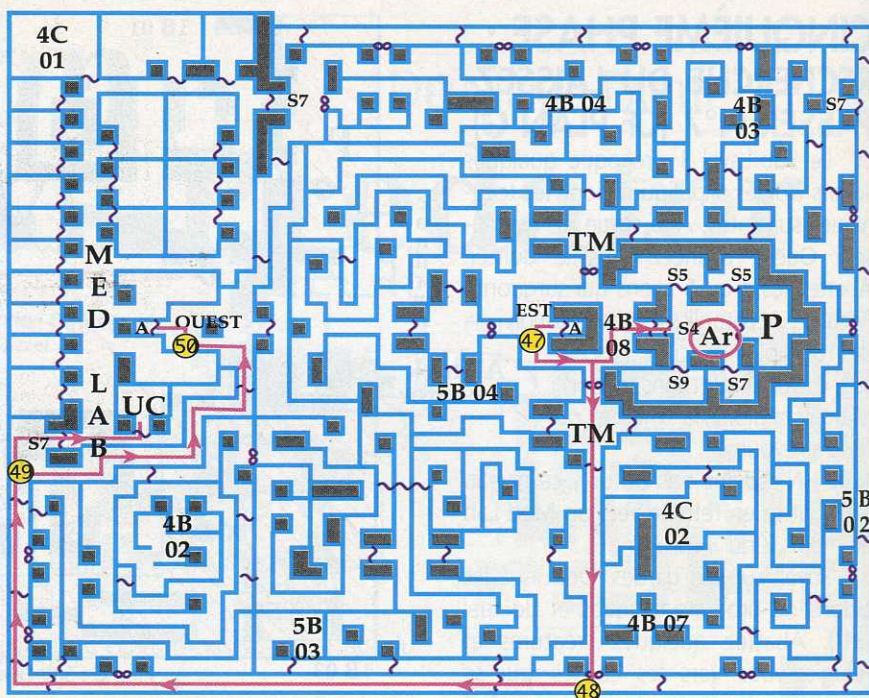


SEPTIÈME PHASE : RÉCUPÉRATION DU MOTION TRACKER

Remarques : Lorsque l'équipement vient à manquer, il peut être utile de se suicider. L'équipement réapparaîtra et vous pourrez reprendre la partie dans l'ascenseur Est (équipé des quatre armes et du laissez-passer n°7). N'oubliez pas qu'une sauvegarde s'effectue quand le niveau d'énergie et d'armement est optimum !

43. Prenez à droite (Cf plan J). Mais méfiance ! Désormais, considérez tous les secteurs que vous explorerez comme dangereux voire mortels.

44. Récupérez le Motion Tracker (détecteur de mouvements) qui sera indispensable au cœur des ténèbres et au cœur du vaisseau Alien. En effet, la pénombre



Plan K : Sub-Level 4

renettoyer de nouveau l'itinéraire de sauvetage du Sub-Level 5 Est.

47. (Cf. plan K). Réapprovisionnez dans l'armurerie. Évitez absolument la pièce marquée d'un « P ». Lorsque la Reine Alien aura été abattue et que vous aurez récupéré le laissez-passer n°10, rebroussez chemin vers l'armurerie du Sub-Level

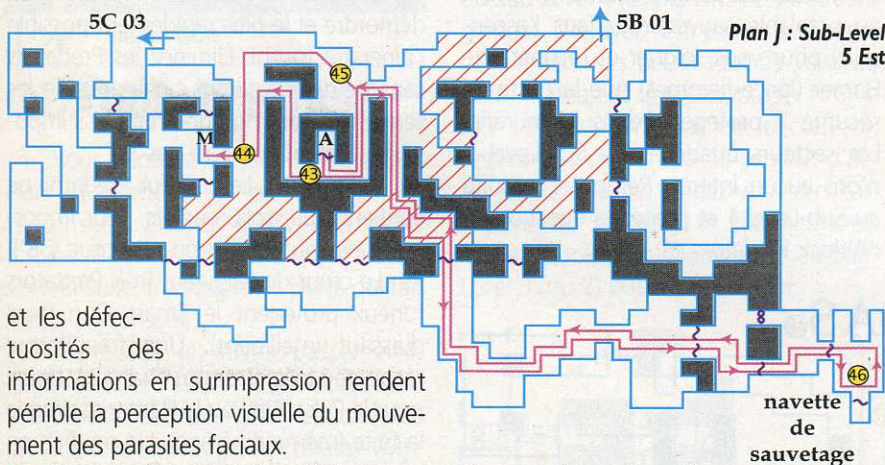
HUITIÈME PHASE : RECHERCHE DES LAISSEZ- PASSER N°8 ET N°10

51. (Cf. Plan L). Sortez de l'ascenseur. Avancez lentement. Abattez les deux ou trois aliens qui surgiront. Reculez. Accomplissez une rotation de 180° puis quittez l'ascenseur à reculons. Anéantissez les créatures qui auraient l'audace de vous narguer. Suivez l'itinéraire indiqué.

52. Bifurcation dangereuse.

53. Activez l'Airlock Alien et préparez-vous au pire ! Il est préférable de disposer d'un arsenal complet avant de pénétrer l'engin. Il s'agit du niveau le plus malsain...

À suivre...



et les déficiences des informations en surimpression rendent pénible la perception visuelle du mouvement des parasites faciaux.

45. Nettoyez l'itinéraire jusqu'à la navette de sauvetage. La zone hachurée doit être sûre. Laissez impérativement tous les sas ouverts. Aucun obstacle ne vous ralentira alors lorsque l'autodestruction sera lancée. Le processus d'autodestruction prendra deux minutes !

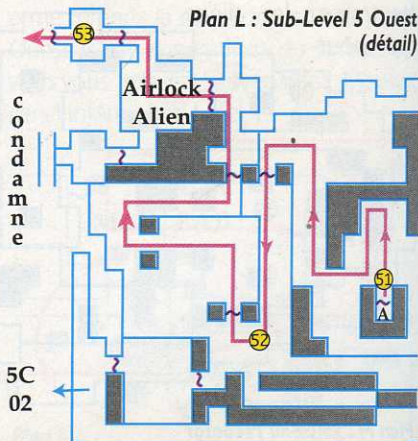
46. Rebroussez chemin vers l'ascenseur. Remontez vers le Sub-Level 4 (Cf plan K). Si le Marin que vous êtes décidait « prématurément », vous devrez

4 en suivant la même « route » qu'à l'aller.

48. Laissez les portes ouvertes à l'exception de celle numérotée 48.

49. Nettoyez le Med Lab du Sub-Level 4. Il constituera votre unique base arrière lors de l'assaut du vaisseau Alien. Prenez ensuite la direction de l'ascenseur Ouest.

50. Descendez vers le Sub-Level 5 Secteur Ouest et apprêtez-vous à affronter la garde royale alien.



La boutique pour ATTITUDES



Juke box range CD
1290 F

Le premier rangement intelligent pour vos compact-disques. Stockage anti-poussière de 200 CD. Sélection instantanée par affichage numérique de la position du disque. Extraction du CD en douceur par un mécanisme de nettoyage incorporé. Effet spécial grâce à un éclairage intégré. Livré avec répertoire alpha-numérique. Possibilité de fixation murale. Coloris : noir, anthracite, blanc.

- Réf. Noir : A505, Anthracite : A505 A, Blanc : A505 B

Le Laguiole fait son cinéma ! Édité en série limitée, ce Laguiole de collection rend hommage au centenaire du cinéma. La lame est en acier inox, le manche en étain et plomb patiné à la main, façon vieil argent. Le manche est gravé sur deux faces : d'un côté l'illustration d'un train, thème du premier film de cinéma en mouvement, de l'autre, le sigle commémoratif. Un très bel objet.



Réf. : A605

349 F

Laguiole 100 ans du cinéma

Un concept novateur dans la gestion du quotidien. Avec l'organiseur vocal, pour organiser votre vie privée et professionnelle, il suffit de le dire ! C'est le premier organisateur de poche à commande et restitution vocale. Cet ordinateur qui tient dans la paume de la main reconnaît votre voix, comprend vos instructions, répond et affiche, sur simple commande vocale, tous les renseignements dont vous avez besoin.

- Réf. : A601



1490 F

Organiseur vocal

Toute l'ambiance des casinos dans votre main ! Les règles authentiques de mise et de paiement, doublées d'un effet sonore quand la roulette tourne, si vous gagnez ou vous perdez. Partagez toute l'excitation du jeu avec deux de vos amis (paris acceptés de 1 à 3 joueurs). Affichage digital géant des mises et des gains.

- Réf. : A504



390 F Roulette électronique

ATTITUDES

Bon de commande à renvoyer avec votre paiement à ATTITUDES, 5-7, rue Raspail 95108 Montreuil Cedex
ATTITUDES en direct : Tél. : (16-1) 43 72 16 47 - Fax : 40 24 11 08

NOM PRÉNOM
N° RUE
CP VILLE
ADRESSE DE LIVRAISON, SI DIFFÉRENTE
N° RUE
CP VILLE

Carte Bleue N° _____

Expire fin : _____

Chèque Bancaire } à joindre à votre commande à l'ordre d'ATTITUDES
Chèque Postal }
Contre remboursement Frais selon taxes en vigueur
et envoi recommandé

MA COMMANDE PERSONNELLE		En caractère d'imprimerie SVP	Emballage cadeau cochez ici	
Qté	Réf.	Désignation	▼ Prix U.	TOTAL
1 cadeau Surprise dès votre 3è ligne de commande				GRATUIT
Mode de paiement « j'autorise à débiter mon compte » cocher ou compléter les cases de votre choix			Participation aux frais de traitement et Assurance.	39 Frs*
TOTAL DE MA COMMANDE				

Nom : _____ Date : _____ Signature : _____

* Sauf produit volumineux indiqué par une * sur le catalogue.

SUPER NINTENDO

WARLOCK

Voici les codes des différentes phases du jeu (à travers les six niveaux). Les codes s'obtiennent après chaque passage compliqué. On en a loupé, mais l'essentiel, c'est que vous ayez ceux qui vous permettent de passer ces passages.

GRKKL - SHPJL - CDJHL - BRSHY - HBLST - THKTH - DCTFF - BSTJK - LHBHL

MEGA DRIVE

CHAKAN, THE FOREVER MAN

Pour changer de niveau commencez une partie et passez outre le plan terrestre. Commencez dans le plan élémentaire (Elemental Plains). Si vous avez la magie Doorway (pour revenir au choix des portes), allez dans une aire juste au-dessus de l'entrée d'une porte d'air et sautez à travers vers la droite. Vous atterrez sur une petite plate-forme. Faites pause et la seule magie que vous pourrez choisir sera celle du Doorway. Enlevez la pause et Chakan s'agenouillera en tenant deux potions. Appuyez sur B et l'écran se mettra à clignoter (vous venez d'achever la moitié du jeu).

DR. ROBOTNIK'S MEAN BEAN MACHINE

Voici la liste des mots de passe (en mode normal) de Dr. Robotnik's Mean Bean Machine. On vous a détaillé le numéro du stage et l'adversaire que vous rencontrez.

Stage 2 (Vs. Frankly)

BLEU, GRIS, ROSE, JAUNE

Stage 3 (Vs. Humpty)

HAS BEAN, GRIS, JAUNE, JAUNE

Stage 4 (Vs. Coconuts)

ORANGE, BLEU, BLEU, VIOLET

Stage 5 (Vs. D. Sprocket)

HAS BEAN, VERT, BLEU, ORANGE

Stage 6 (Vs. Skweel)

VERT, VIOLET, VIOLET, ORANGE

Stage 7 (Vs. Dynamight)

VIOLET, BLEU, VERT, HAS BEAN
Stage 8 (Vs. Grounder)

VERT, HAS BEAN, ROCK, JAUNE

Stage 9 (Vs. Spike)

BLEU, VIOLET, HAS BEAN, HAS BEAN

Stage 10 (Vs. Fuzzy Logic)

HAS BEAN, ROSE, JAUNE, ROCK

Stage 11 (Vs. Dragon)

ROCK, ROSE, ROSE, BLEU

Stage 12 (Vs. Scratch)

VERT, VERT, ROCK, JAUNE

Stage 13 (Vs. Robotnik)

VIOLET, JAUNE, HAS BEAN, ROCK

DAYTONA USA

Mode Saturn :

au moment du démarrage appuyez sur start pendant le « course select », vous pouvez désormais jouer en mode miroir.

Time attack mode : voir totale arcade.

En mode arcade, faire le nombre de tour normaux, dans le « select course » appuyez sur haut pour choisir sa musique Karaoke, affichage de textes pour les paroles.

Mode Normal :

Jackpot : voir totale arcade. X bouton sur Saturn pour arreter les signes, et appuyer sur start pendant le menu des transmissions (vitesse auto ou manu) pour déclencher le tips.

- Bgm select voir TO AR, sur Saturn mettre le pad en option B.

- Sponsors voir TO AR.

- Pour la statue de jeffry : faire deux tours à l'envers, la statue de jeffry se retourne !

- On peut s'arrêter aussi complètement et appuyer sur X (tout mode confondu).

Surprise la statue rotationne !

MUSHA

Voici la recette des 20 options du jeu. Effectuez cette manœuvre : commencez une partie, puis pausez le jeu (en appuyant sur START) et faites HAUT, HAUT BAS, BAS, BAS, GAUCHE, GAUCHE, DROITE, DROITE, BOUTON C, BOUTON C, BOUTON C, BOUTON A, puis START. Voilà vous pouvez reconfigurer vos parties. Vous pouvez également choisir votre stage grâce à un ROUND SELECT. Attendez que le logo SEGA apparaisse à l'écran, puis appuyez sur RESET. Faites cela encore 9 fois (attendre le logo et appuyer sur RESET). Ensuite maintenez

enfoncé Bas et Gauche et allez à l'écran d'options. Vous verrez maintenant le mot ROUND apparaître sous le niveau du jeu (Game Level). Il ne vous reste plus qu'à choisir le niveau auquel vous voulez commencer en vous dirigeant de droite à gauche. Ce n'est pas la fin non plus ! Pour obtenir cinq vies supplémentaires, appuyez sur START pour pauser le jeu, puis faites DROITE, BAS, DROITE, BAS, GAUCHE, HAUT, GAUCHE, HAUT, BOUTON B, BOUTON C, BOUTON A et enfin, START pour enlever la pause. Tût, tût... Encore une petite astuce ! Pour avoir une puissance de feu maximum, appuyez sur Start pour pauser le jeu, et faites BOUTONS B, B, C, B, B, C, HAUT, BAS, et BOUTON A. Enlevez la pause et vous voilà muni des armes les plus puissantes. Voilà, c'est fini (ouf !)

THE REN & STIMPY SHOW

Ce qu'il y a de plus difficile dans ce jeu, c'est de noter les mots de passe à rallonge. Enfin, ce jeu délirant mérite qu'on s'y attarde un peu et puis, on est là pour vous aider ! (Non ?)

The Zoo : 4 8 Z 0 0 0 0 - 0 0 0 2 2 X 4

The City : 4 3 0 0 0 0 4 - 1 X J 2 2 X K

The Pound : 2 3 1 0 0 0 8 - J J 0 2 4 X 7

The Outdoors : 4 7 2 0 0 0 8 - J W J 4 2 X 2

SHADOWRUN

Il existe un écran d'option caché dans ce jeu. Sur l'écran de titre, faites A, B, B, A, C, A, B. Commencez une partie (neuve ou sauvée) et allez dans votre secrétaire de poche. Vous serez maintenant capable d'accéder à une option invisible, juste en dessous de l'option Save/Load. Appuyez sur Start pour entrer dans ce menu. Voici un descriptif des différentes possibilités que vous apporte ce menu. NUYEN vous donne 250,000 Nuyen. SPELLS donnera à votre personnage (pour peu qu'il soit mage) tous les sorts disponibles du jeu. TEST DECK donne à votre personnage le meilleur deck possible. PICK SYSTEM vous permet d'entrer le Mainframe de votre choix. HEAL ALL guérit (bien sûr) votre personnage et tous les Shadowrunners qui seraient susceptible de vous accompagner. +10 KARMA

CD CONSOLES

MC2 PRODUCTION

VOUS PRÉSENTENT

MC GAMES

LA 1^{ÈRE} ÉMISSION RADIO
DES CONSOLES ET DES JEUX VIDÉO

CHAQUE SEMAINE SUR LA FM

Rejoignez MC TRONIC SUR LES FRÉQUENCES SUIVANTES :

● Les Andelys 91.1 ● Albertville 101.6 ● Agen 106.5 ● Avranches 90.5 ● Annecy 102.1 ● Ajaccio 105.2 ● Aubagne 98.0 ● Auxerre 94.5 ● Angers 95.5 ● Bézier 106.3 ● Bordeaux 98.2 ● Bosnières 88.2 ● Boulogne 92.0 ● Briennon 94.5 ● Brive la Gaillarde 92.5 ● Brest 89.0 ● Bourges 98.2 ● Belfort 96.1 ● Besançon 100.4 ● Bolbec 105.1 ● Bagnière de Bigorre 97.2 ● Bercq 87.8 ● Bourg en Bresse 104.4 ● Cherbourg 93.4 ● Coutance 104.4 ● Cluses 102.0 ● Chambéry 95.0 ● Chateaulin 102.5 ● Calais 100.7 ● Cannes 94.6 ● Chateauroux 92.8 ● Chalon sur Saône 88.7 ● Dijon 106.3 ● Etampes 98.3 ● Evry 98.3 ● Florac 97.7 ● Fécamp 105.1 ● Grenoble 98.8 ● Gaillon 88.8 ● Le Havre 105.1 ● Hesdin 104.4 ● Vallée de l'Hérault 95.6 ● Joigny 94.5 ● Jonzac 97.8 ● Lodève 101.4 ● Lourdes 92.5 ● Langogne 97.5 ● Limoges 95.4 ● Lessec 95.2 ● Longwy 103.6 ● Luxembourg 103.6 ● Lorient 95.0 ● Lyon 88.9 ● Louviers 88.8 ● Montpellier 91.8 ● Marvejols 97.3 ● Meyrueis 93.1 ● Mende 94.7 ● Millau 90.6 ● Montargis 89.3 ● Montbéliard 96.1 ● Montauban 92.9 ● Montreuil 87.9 ● Mureaux 88.8 / 98.5 ● Mantes 88.8 / 98.5 ● Mâcon 104.8 ● Marmande 106.5 ● Marseille 98.0 ● Migennes 94.5 ● Melun 96.6 ● Marne La Vallée 96.6 ● Nancy 94.2 ● Nerac 103.3 ● Nevers 99.0 ● Nice 90.9 ● Nîmes 98.0 ● Orgeval 88.8 ● Paris (IDF) 96.9 ● Quimper 92.6 ● Quimperle 99.6 ● Rouen 88.8 / 103.3 ● Rodez 97.3 ● La Rochelle 97.8 ● Rochefort 97.8 ● Saint-Etienne 96.3 ● Severac Le Château 98.7 ● St Afrique 92.0 ● St Chely d'Apcher 90.8 ● St-Lo 100.2 ● Stomer 100.7 ● Saint-Pol 104.4 ● St-Amand 96.1 ● St Jean d'Angely 97.8 ● Saintes 97.8 ● Tulle 92.5 ● Tarbes 92.5 ● Ussel 92.5 ● Vernon 88.8 / 98.5 ● Valence 98.8 ● Villefranche 88.0 ● Villefranches-de-Rouergue 97.3 ● Vitrolles 98.0

donne à votre personnage 10 points de KARMA supplémentaires. CONTACTS vous donne (tiens ?) tous les contacts du jeu. WALK FAST accélère votre adversaire.

3DO

RETURN FIRE

Voici les codes des niveaux supérieurs. Ceci pour le jeu tout seul, ou à deux (on fait bien les choses ici).

Pour un joueur, les codes sont :

-TNOD - **YALP** - HTIW - **LAER** - SNUG - **TSUJ** -SIHT - **EMAG**

Pour le mode deux joueurs, voilà ce qu'il faut taper :

- POTS - **SAW** - TAHT - **LLIK** - EVAS - **HCAE** - EFIL - **MROF**

STARBLADE

Voici quelques codes pour vous faciliter la vie dans Starblade. (Vous devez rentrer ces codes dès que le jeu commence).

Auto fire !

Haut, Haut, Bas, Bas, L, R, A, A, B, B, C, C.

Continues : illimités.

Haut, R, Bas, L, A, B, C, Haut, L, Bas, R.

Vous n'aurez aucune confirmation que le code ait marché. Il faut commencer une partie afin de s'en rendre compte.

THE NEED FOR SPEED

Il existe un nombre important d'astuces pour ce jeu. Tout d'abord, pour enlever le tableau de bord. Vous aurez besoin d'un second paddle pour utiliser cette astuce. Commencez une partie et mettez vous en vue interne (in-the-car-view). Sur le deuxième paddle, faites Haut + L + A. L'intérieur de la voiture disparaîtra pour laisser la place à un bandeau bleu dans lequel, un retroviseur aura été placé. Répétez cette séquence et le bandeau disparaîtra, vous laissant seul face à la route. En fait, le jeu tournera plus vite grâce à cette astuce puisqu'il ne devra plus gérer le tableau de bord. Pour courir contre un scooter commencez une partie et laissez-la durer dix secondes (minimum), puis allez au Replay et repassez la course depuis le début. Faites Right Shift, Bas et le bouton B en même temps. Sortez du jeu et la prochaine course que

vous ferez vous opposera à un minable petit scooter que vous aurez largué au bout de deux cents mètres. Et puis pour donner un peu de piquant à la course, sachez qu'il est possible de verglaser les routes dans Need For Speed. Commencez une partie et faites-la durer au moins dix secondes. Allez dans le Replay et repassez la bande depuis le début. Faites B sur le paddle 1 plus Stop+Start+C sur le paddle 2, vous verrez une voiture se planter et l'écran clignote pendant une seconde. Sortez du jeu et choisissez la course contre la montre sur la course Alpin et le Segment 3. De la glace sera présente sur la route. Pour créer le plus grand accident de la route de tous les temps (toutes les voitures qui se trouvent dans votre écran se renversent subitement). Commencez une partie et pendant l'écran de chargement, maintenez enfoncé les boutons LS+RS+L sur le paddle 1. Quittez le jeu et recommencez une partie, puis durant l'écran de chargement, maintenez enfoncé les boutons LS+RS+U sur le paddle 1. Puis quittez le jeu. Refaites la même chose avec LS, RS et R. Puis avec LS, RS et ne quittez pas ! Commencez à conduire et lorsque vous croisez une voiture appuyez sur le bouton X pour la renverser.

PLAYSTATION

TOH SHIN DEN

Les deux derniers boss du jeu (à savoir Gaïa et Sho) ne sont pas seulement des adversaires qu'on rencontre à la fin, pour peu qu'on ait éliminé les autres participants. Vous pouvez aussi les utiliser. Lorsque vous lancez le jeu, passez la page de présentation et au moment où s'affiche la page d'option, faites un quart de cercle vers la droite et appuyez sur le carré du paddle. Si vous avez réussi, vous devriez entendre un « Fight » ! et voir s'afficher les différentes options du jeu en rose. Voilà, vous pouvez prendre Gaïa. Pour cela, au moment de choisir votre personnage, positionnez le curseur sur Eiji et mettez vers le haut (avec la croix de direction) en appuyant sur le triangle du paddle. Pour pouvoir jouer avec Sho, la manipulation est plus délicate. Vous devez Déjà avoir fait le code pour obtenir Gaïa. Commencez

une partie contre l'ordinateur et prenez Gaïa. Une fois la partie commencée, perdez les deux rounds et ne continuez pas ! Une nouvelle page d'options va apparaître. Au moment où le trait se trace en dessous des idéogrammes, faites (sur le deuxième paddle) droite, bas, diagonale bas-droite, droite puis appuyez sur le carré. Si vous avez réussi, vous devriez entendre « Fight » et les options s'inscrivent à nouveau en bleu. Pour jouer avec Sho, au moment de choisir votre personnage, positionnez le curseur sur Kayin et dirigez votre croix de direction vers le bas en appuyant sur le triangle du paddle. Et en plus, voici les différents coups de ces deux personnages (T-triangle, O-rond, X-croix, C-carré).

GAÏA :

SHAUTER boules : Du bas vers l'avant avec T ou C

BLEU Rafale : Avant, et rapidement du bas vers l'avant avec T ou C

Boule d'énergie : Du bas vers l'arrière avec O ou X

Tornado : De l'avant vers l'arrière (en passant par le bas), puis de l'arrière vers l'avant (toujours en passant par le bas), en arrière, en avant, en bas puis T et O en même temps.

Lorsque votre indicateur de vie clignote, faites donc :

Avant, de l'arrière vers l'avant (en passant par le bas), puis de l'avant vers l'arrière (en passant par le bas) et T.

SHO :

Boules : du bas vers l'avant avec T ou C.

Dragon vertical : avant, et rapidement du bas vers l'avant avec T ou C.

Dragon diag. : arrière et rapidement du bas vers l'arrière avec T ou C.

Grand écart : du bas vers l'arrière avec O ou X.

Flaming kick : (en l'air) du bas vers l'arrière avec O ou X.

Rolling Kick : (en l'air ou sur terre) du bas vers le haut avec O ou X.

Tornado : de l'avant vers l'arrière (en passant par le haut), puis de l'arrière vers l'avant (en passant vers le haut) et bas avec T et X.

Lorsque votre indicateur de vie clignote, faites : de l'avant vers l'arrière (en passant par le bas), puis de l'arrière vers l'avant (en passant par le bas) et T.

Petites Annonces

Vends Nes + 2 Manettes + Pistolet + 7 Jeux.
 Prix : 700 F. Tél. après 17 H.
 Tél:16.74.56.37.63

Vends SN + 4 Jeux : 1300 F. Vends MS2 + 3 Jeux : 300 F. Les Deux : 1450 F. Contacter Jean Philippe. Tél:16.78.07.13.29

« Achète Nintendo Nes à prix intéressant; sans aucun jeu. Tél:16.92.96.92.46»

Vends MD + 2 Manettes + 8 Jeux (OBZ2, Xmen, MK, Street Fighter 2 : 500 F.
 Tél:1.60.79.35.27

Vends sur Nintendo : Mario I, Dragon, Ninja, Mania, Mansion, Mister Mask : 600 F.
 Tél:16.20.29.13.27

Vends SNin 5 Jeux : Street Fighter, Cool Spot, le Scope, Goof Trop, Mario all Stars. Le tout : 1190 F. Tél:16.40.28.22.54

Vends Nes avec megaman 2 + Codes : 350 F. Contacter Olivier. Tél:16.51.22.65.23

Vends Nes 2 Manettes + Mario 3. Urgent !
 Prix : 250 F. Contacter Bertrand.
 Tél:1.47.37.22.78

Vends MS + 1 Manette + Alex Kidd en mem. + Sonic 2. Très Bon Etat : 250 F. Contacter bertrand. Tél:1.47.37.22.78

Vends 4 Jeux SNin BDZ3, HyperV, Ball, Etc. 300 F. Pièce ou 500 F. les deux. Bon Etat.
 Tél:1.45.81.60.20

Vends 32 X, Mega CD + 1 Jeu : 900 F. Doom, VR DLXE, Syndicate, Star Wars Arc : 300 F.
 Tél. Le V.E. Tél:16.97.44.07.91

Vends Câble reliant Consoles sur écran Amstrad, Amiga, Atari : 105 F. Port Inclus.
 Tél:1.69.89.28.98

Vends Zelda sur SN VF à 170 F. Prix à débattre. Contacter Cary. Tél:1.45.08.85.13

Vends Nes + 7 Jeux + 2 Manettes + Pistolet : 475 F. Contacter André à 17 H. sauf le vendredi. Tél:1.46.58.73.77

Recherche Adaptateur 220 V. et Jeux sur MD. Contacter Damien. Tél:16.40.77.41.43

Vends ou Echange Days of Thunder sur Nes et street Fighter 2 sur SNin.
 Tél:16.21.51.15.74

Vends Game Boy + 4 Jeux + Loupe Lumineuse : 400 F. Tél:16.83.36.65.28

Vends MCD + 4 Jeux CD + MD + 6 Jeux + 2 Manettes : 2000 F. à débattre. Tél. après 19 H.
 Tél:1.64.36.14.76

Vends MEG 32 X : 800 F. + Doom : 300 F. ou 1000 F. le Lot. Tél:16.65.45.21.11

Vends Jeux SNin de 50 F. à 200 F. : Starfox, MK, Dead Dane, King of the Monsters, Etc.
 Tél:1.49.11.13.76

Echange Jeux sur Jaguar ou Vends Kasumi et A.V.P. : 300 F. Tél:16.87.52.10.94

Vends SNes + 7 Jeux et Master System + 4 Jeux. Prix à débattre. Tél:16.56.68.92.75

Vends Jeux MD : MK2, DBZ, Soleil, Earthworm, NBA jam à 250 F.
 Tél:16.66.75.43.29

CD CONSOLES
 5-7, rue Raspail,
 93108 Montreuil Cedex, France.
 Tél. : 33 (1) 49 88 63 63.
 Fax : 33 (1) 49 88 63 64.

RÉDACTION

Rédacteur en chef : Frank Ladoire.
 Rédacteur en chef adjoint : José Carrion.
 Secrétaires de rédaction : Juliette Doucet, Julio Ballester
 Rédacteurs : David Taborda, Pascal Geille, Thomas François, David Msika, Yohann Morin, Sylvie Sotgiu, Marco Vérocaï.
 Ont participé à ce numéro : Lionel Vilner, François Laurens, Lionel Pétillon, Romain Poirot, Birdy Nam Nam, Little Sensei, Eric Doan, JP Burias, Emmanuelle Desnos.
RÉDACTEURS GRAPHISTES
 Maquette : Carole Toulotte (direction artistique), Anne Parisot, Latifa Akkari, Christophe Monfort, Fred Peyrichou.
Infographie/flashage : Frédéric Levesque (chef de service), Jean-Pierre Carreira, Julien Dry, Laurent Filippi, Carol Gregg, Laurent Langeron, Bruno Levesque, Philippe Martin, Lionel Michel, Olivier Monbel, Céline Gontier, Cédric Chabrely.

RÉGIE PUBLICITAIRE

Cap 1 — 67, rue Robespierre, 93558 Montreuil Cedex, France.
 Tél. : 33 (1) 48 59 13 14 — Fax : 33 (1) 48 59 01 60.

Responsable de publicité : Antoine Harmel.
 Chef de publicité : Stéphane Bismuth.
 Assistante de publicité : Katia Kamiski.

MARKETING

Responsable marketing : Christine de Gandt.
 Communication promotion: Nathalie Sergent.
 Maquette : Alexandre LENOIR.

FABRICATION

Directeur de fabrication : Jacques Gouffé.
 Assistante du directeur de fabrication : Isabelle Dubuc.
 Assistante de fabrication : Nadine Debard et Mireille Mugneret.

DIFFUSION, VENTES

Responsable : Olivier Le Potvin — TE 73.
 Tél : 33 (1) 49 88 63 75.

ABONNEMENT

190 F pour 11 numéros (300 F pour l'étranger), nous consulter pour les tarifs par avion. Service abonnement : 36, rue de Picpus, 75012 Paris. Tél : 43 42 00 60.

TÉLÉMATIQUE

Jacques Caron, Laurent Poupet, Arnaud Dadure, Éric Lebette. Graphiste télématique : Xavier Chambon, Cécile Garret.

ADMINISTRATION/COMPTABILITÉ

Assistante administrative : Paulette Sebag.
 Chef comptable : Leïla Aithabib assistée de Nadia Sahel.
 Comptabilité : Charles Convalot, Patrick Vendendriessche, Sylvie Crossard, Isabelle Gonzalez.
 Gestion commerciale : Stéphane Bouchard.

DIRECTION ÉDITORIALE

Directeur de la publication et des rédactions : Godefroy Giudicelli.
 Directeur délégué : Patrick André.
 Assistante de direction : Virginie Guyard.

IMPRESSION

Imprimé en Union européenne.
 CD Consoles est une publication de Médialoisirs, Sarl au capital de 10 000 F (principaux associés : Pressimage, Philippe Giudicelli, Godefroy Giudicelli). Siège social et principal établissement : 5-7, rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex, France. Numéro de commission paritaire : 75 671. Dépôt légal 2^{ème} trimestre 1995. N° ISSN : 1259-3869.

La loi du 11 mars 1957 n'autorisant aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41, d'une part, que les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage du copiste et non destinées à une utilisation collective et d'autre part, que les analyses et courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, « toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants-droits ou ayants-cause, est illicite » (alinéa 1^{er} de l'article 40). Toute représentation ou reproduction par quelque procédé que ce soit constituerait une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du code pénal. L'envoi de textes, photos ou documents implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Les documents ne sont pas retournés. La rédaction décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans les articles, celles-ci n'engageant que leurs auteurs. Crédits photos et copyright : tous droits réservés.

COUPON RÉPONSE - PETITES ANNONCES GRATUITES
 Renvoyer ce coupon à l'adresse suivante :
PA CD Consoles, 5-7, rue Raspail 93108 Montreuil Cedex.
 Nom : Prénom :
 Adresse :
 Code postal : Ville :
 Numéro de téléphone :
 J'ai une SUPER NINTENDO MEGA DRIVE JAGUAR 3DO
 AUTRE :
 Département : VENTE ACHAT ÉCHANGE
 Libellé de votre annonce (n'oubliez pas votre numéro de téléphone).
 Titre de votre annonce
 CD CONSOLES

En vente libre !



Le **NOUVEAU** mag de l'univers
Sega et Nintendo est chez votre
marchand de journaux

LES COUPS DE GRIFFRES DE GAME'S SUR LES PRIX

JAGUAR
64-BIT



- CONSOLE 1290 F
- LECTEUR CD + BATTLEMORPH 1390 F
- PACK CONSOLE + LECTEUR CD 2490 F

DISPONIBLES



KATSUMI NINJA
399 F



CHECKERED FLAG
399 F



ALIEN VS PREDATOR
449 F



IRON SOLDIER
399 F

ET ENCORE :

SYNDICATE → 449 F - HOVER STRIKE → 449 F - THEME PARK → 449 F - DOOM → 449 F - SENSIBLE SOCCER → 399 F
VAL D'ISERE SKIING → 399 F - CLUB DRIVE → 399 F - DRAGON → 399 F - CANNON FODDER → 399 F ...

BIENTOT



CREATURE SHOCK



RAYMAN



DEMOLITION MAN



PRIMAL RAGE

ET ENCORE :

BURN OUT - FIGHT FOR LIVE - BLUE LIGHTNING - HIGHLANDER (CD) - ROBINSON'S REQUIEM - SOCCER KID - ULTRA VORTEX
PINBALL FANTASIES - FLASHBACK - BARKLEY BASKETBALL - BRETT HULL HOCKEY (CD) - GRAHAM GOOCH CRICKET - STARBATTLE
DUNGEON DEPTHS - AIR CARS - ARENA FOOTBALL - DRAGON'S LAIR - BATTLE WHEELS - ZODIAC FIGHTERS - JACK NICKLAUS
CYBERGOLF - REDEMPTION - FLIPOUT - RUINER PINBALL - RAGE RALLY ...

VELIZY 2

Centre commercial
Tél : 34 65 18 81

PARLY 2

Centre commercial
Tél : 39 55 19 20

ST QUENTIN YVELINES

Espace St-Quentin
Tél : 30 57 13 43

CERGY

Centre commercial
Les 3 Fontaines
Tél : 30 75 95 42

LILLE

Centre commercial
Grand Place
Tél : 20 13 92 92

VAL-THOIRY GENEVE

Centre commercial
Tél : 50 20 86 06

AMIENS

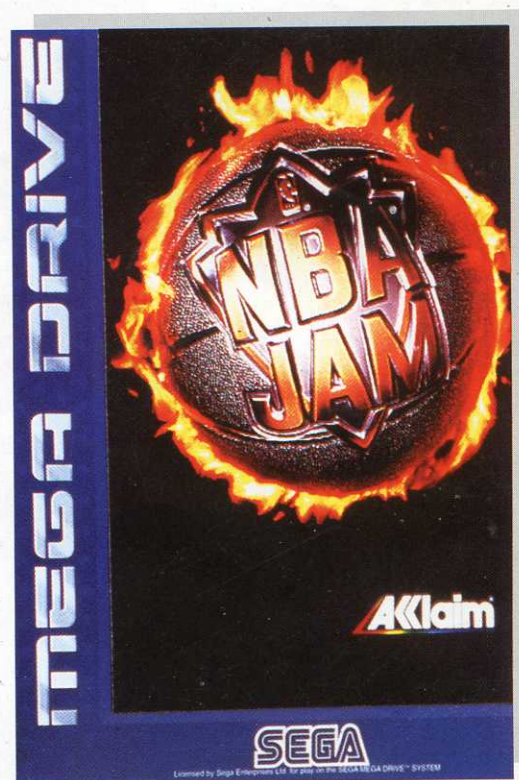
Centre commercial
du Beffroi
Tél : 22 91 73 33

VINCENNES

Centre commercial
28, avenue du Chateau
Tél : 43 98 29 29

GAME'S
LE PLUS GRAND
CHOIX DE JEUX

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



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

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

*avec Carrefour
je positive!*

36.15
Carrefour

Carrefour