

# CD CONSOLES

LE MAGAZINE DES SCREENAGERS

5 NOUVELLE FORMULE MARS 96 • 32 F

## JEUX D'ARCADE demain chez vous !

Tous les  
projets  
de Sega  
et Namco



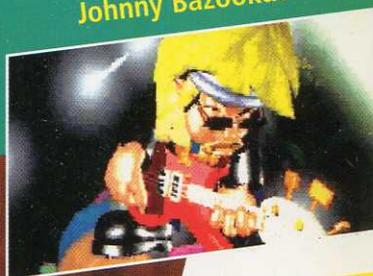
### PlayStation

Jupiter Strike, Panzer General, Descent, Johnny Bazookatone, Cyberia, Shockwave, Hebereke, Zoop, Gex, Alien Trilogy...



### Sega Saturn

Hebereke Popoitto, Galaxy Fight, Victory Goal 2, Galactic Attack, Hang On 95, Virtual Golf, Virtual Open Tennis, Johnny Bazookatone...



### 3DO

Dragon Lore : une aventure hors du commun



LES PREMIERS VRAIS JEUX 32 BITS ?

Visite chez un développeur :  
Vanished Powers, Tunnel B, Viper.

Une publication PRESSIMAGE



L 9829 - 15 - 32,00 F -



# Y-A-T'IL UN HUMAIN

# P



"UN JEU DE BASTON 3D A POSSÉDER OBLIGATOIREMENT."

"DES COUPS SPÉCIAUX IMPRESSIONNANTS."

"UN JEU PRENANT... TECHNIQUE... SUPERBE... ORIGINAL..."

JOYPAD



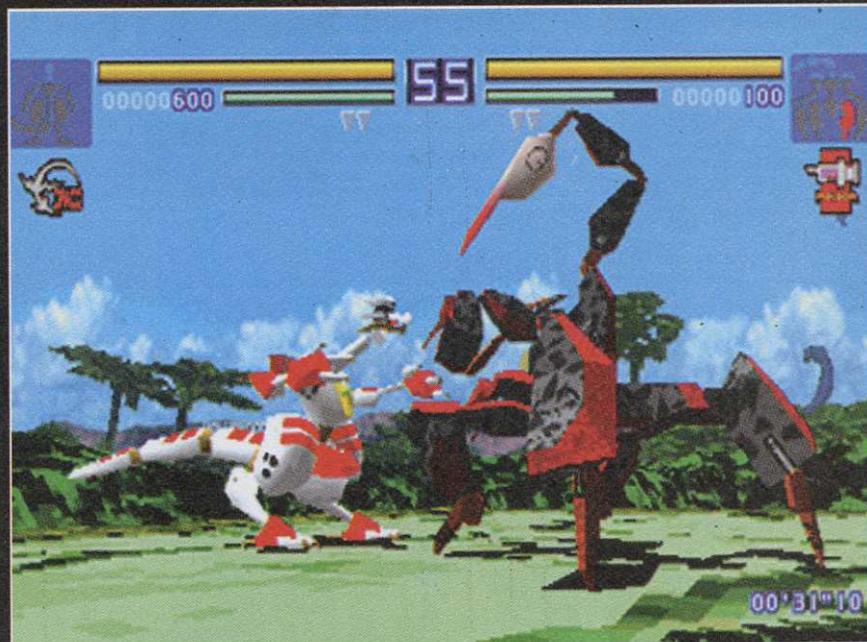
© ZOOM, INC. 1995 ZERO DIVIDE™ is published under license from ZOOM, INC. All rights reserved. PlayStation, marque déposée, est la propriété de SONY.

# IN PROGRAMMÉ OUR LE BATTRE ?

## ZERO DIVIDE

SUR PLAYSTATION

LA NOUVELLE DIMENSION DE JEUX DE COMBAT 3D



- SPRITES GÉANTS ET GRAPHISMES POLYGONÉS
- HUIT ADVERSAIRES ROBOÏDES REDOUTABLES
- BOSS CACHÉS, COMBOS ET ASTUCES EN RAFALE
- UN JEU BONUS, FONCTION MAGNÉTOSCOPE



## Neon Software, Reportage

Personne ne connaît Neon Software. Leurs prochains jeux risquent pourtant de les projeter sur les devants de la scène ludique !



P. 24

### Les actus

L'actualité des jeux vidéo, en France, aux États-Unis et au Japon. Au passage, un regard sur les sorties de jeux en Import.

Page 6

### TV Consoles

Avec Humanji, le cinéma met du poil aux effets spéciaux. De son côté, Mission Impossible est annoncé sur consoles...

Page 108

### Repères

NTSC, Secam ou Pal ne sont pas des marques d'aliments pour chiens ! Toute la lumière sur les différents formats télé...

Page 112

### Soluces et tips

Suite de la soluce de Rayman, un jeu de fou ! Mars, c'est aussi le mois des tips et des coups spéciaux de Virtua Fighter II...

Page 114

### Courrier

Vous n'avez jamais osé le dire à personne. N'hésitez plus, confessez-vous dans le courrier des lecteurs de CD Consoles...

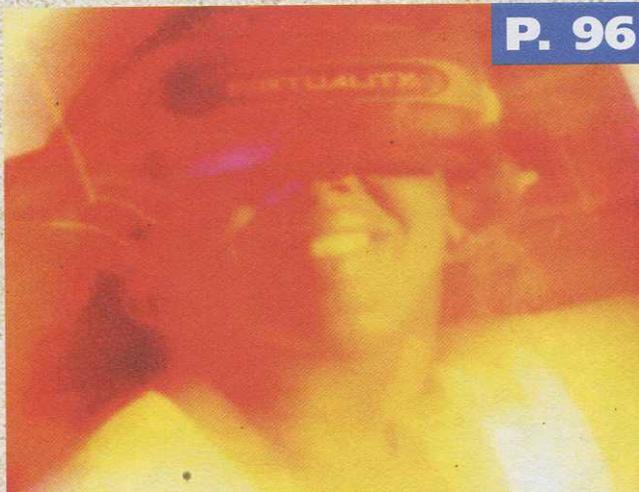
Page 126

### Abonnement et reliures

Abonnez-vous et compléter votre collection de CD Consoles avant qu'il ne soit trop tard !

Page 73 et 129

## ATEI Londres, Salon



P. 96

L'ATEI est le plus important salon mondial de l'arcade. De la salle de jeux à la console de salon, il n'y a souvent qu'un pas à faire...

## Dragon Lore, Critiques

P. 60



Les aventuriers en herbe ne laisseront pas passer l'occasion. C'est la 3DO qui régale !

## Critiques

54

- P 54 : Gex (Saturn & PlayStation)
- P 60 : Dragon Lore (3DO)
- P 66 : Johnny Bazookatone (Saturn & PlayStation)
- P 70 : Virtual Golf (Saturn)
- P 74 : Panzer General (PlayStation)
- P 78 : Cyberia (PlayStation)
- P 82 : Shockwave (PlayStation)
- P 84 : Herebeke Popoitto (Saturn & PlayStation)
- P 86 : Descent (PlayStation)
- P 88 : La Horde (Saturn)
- P 90 : Virtual Open Tennis (Saturn)
- P 92 : Darius Gaiden (Saturn)
- P 94 : Zoop (PlayStation)
- P 94 : Inter. Victory Goal (Saturn)
- P 94 : Galaxy Fight (Saturn)
- P 95 : Galactic Attack (Saturn)
- P 95 : Jupiter Strike (PlayStation)
- P 95 : PGA Tour Golf (3DO)
- P 95 : Hang On GP 95 (Saturn)
- P 95 : Titan Wars (Saturn)
- P 95 : Wolfenstein 3D (3DO)

### Avant-premières

42

- Criticom (PlayStation),
- Gardian Heroes (Saturn),
- In the Hunt (PlayStation),
- Valora Valley Golf (Saturn),
- Ridge Racer Revolution (PlayStation),
- NHL Face Off (PlayStation),
- Adidas Power Soccer (PlayStation),
- Toshinden 2 (PlayStation),
- Raven Project (PlayStation)

### Remerciements

Aux magasins Amie Pro, Leader Games, Sat.Élite Video Games et à tout ceux qui nous ont aidés pour boucler ce numéro.



# ACTUALITÉ

Des jeux bientôt en France

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

- Nombre de copies de Virtua Fighter 2 vendues lors du premier weekend de sa sortie au Japon : 500 000.

- Profits nets (avant révision) d'Acclaim en 1995 : 277 millions de francs. Profits nets (après révision) d'Acclaim, toujours en 1995 : 225 millions de francs.

- Hauteur maximale à laquelle un oiseau peut voler : 8000 mètres.

- Nombre de PlayStation vendues, à ce jour, dans le monde entier : plus de 3,3 millions d'unités.

- Nombre d'ordinateurs volés chaque jour aux Etats-Unis : 2000.

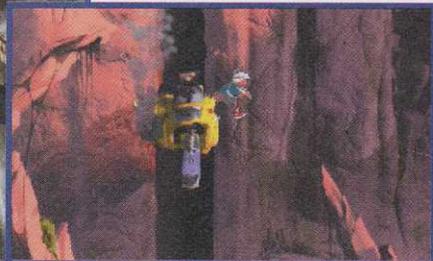
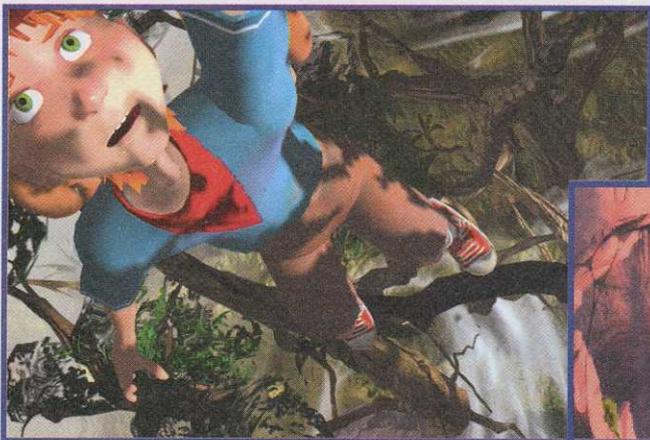
- Nombre de fois où le mot « fuck » est prononcé dans le dernier film de Martin Scorsese, Casino : 365.

- Montant des ventes de logiciels aux Etats-Unis en 1995, toutes machines confondues (consoles et micro) : 11,2 milliards de francs.

- Nombre de respirations prises par un être humain moyen au cours d'une journée : 23 000

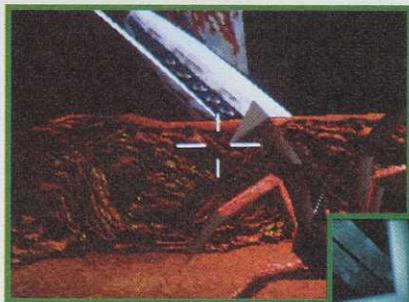
## Heart of Darkness

▶ Pour que Spielberg décide de réaliser un film à partir d'un jeu, il faut que ce dernier soit particulièrement bon. C'est le cas d'Heart of Darkness d'Amazing Studio, la société d'Eric Chahi et de Fred Savage, transfuges de Delphine Software. Le développement du jeu a nécessité trois ans de travail (dont dix-huit mois pour la réalisation des 27 minutes d'images de synthèse) et un apprentissage des techniques de réalisation 3D sur le logiciel 3D Studio d'Autodesk. Le rendu est fantastique ! La séquence d'introduction surpasse tout ce qui a été fait jusqu'à présent. Heart of Darkness traite d'une phobie enfantine : la peur du noir. Plongé dans les ténèbres, Andy (le héros du jeu) part à la recherche de Whisky, son chien. Le joueur dirige le personnage principal, en lui faisant effectuer des mouvements très réalistes qui peuvent être combinés : Andy peut sauter et tirer, pousser un objet et tirer, etc. La sortie est prévue pour juin 1996. \* **Aventure - Amazing Studio - PlayStation et Saturn.**



## Blam : Machinehead

▶ Core Design classe Blam : Machinehead dans la catégorie shoot 'em up stratégique de science-fiction 3D. Il est, en effet, très difficile de lui attribuer un genre unique. La vue suggestive est imposée par le jeu et, du fait d'une réalisation 3D, la liberté de mouvements est totale. Le jeu propose 15 niveaux d'action pure et quelques phases de stratégie. L'environnement varie souvent et l'on trouve des scènes en intérieur comme en extérieur. L'ensemble des graphismes est polygonal et texturé-mappé. Le scénario semble sorti d'un film de série B : dans un futur apocalyptique, la doctoresse Kimberly Stride est chargée de détruire le noyau du virus Machinehead... Sortie prévue pour mai 96. \* **Shoot'em up - Core Design - PlayStation et Saturn.**



Des chiffres

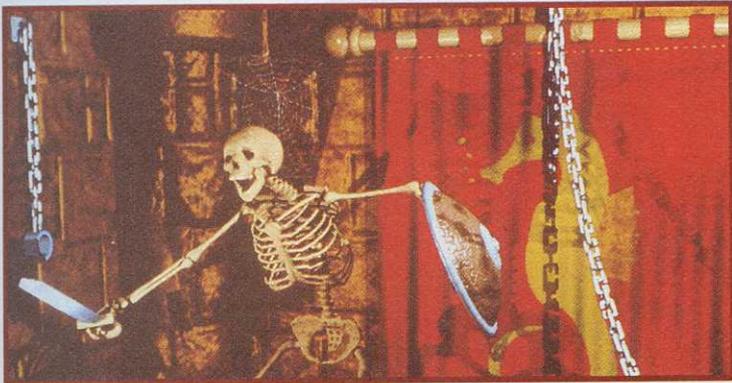




# Chronicles of the Sword

▷ Les « chroniques de l'épée » ont un rapport très étroit avec l'épée la plus célèbre de la mythologie celte : Excalibur. Vous êtes tout simplement transporté dans la Bretagne du Roi Arthur et de ses chevaliers de la Table Ronde, dans une aventure épique sous les traits de Sir Gawain (écriture celtique de Gauvain). Il s'agit, en fait, d'un voyage fantastique aux confins du passé, au cours duquel vous serez amené à défendre la vie du Roi et les intérêts de l'île de Bretagne face aux sombres desseins de la fée Morgane. Le scénario est intéressant (une sombre in-

trigue mêlant chevalerie et magie) et garantit au joueur une aventure passionnante (dans le sens premier du terme) et des heures de jeu. Le monde s'annonce comme énorme (avec plus de 100 endroits différents) et entièrement réalisé en 3D. Il est possible de se déplacer à loisir dans cet univers médiéval fantastique. Le jeu est rythmé par des séquences cinématiques, renforçant l'action et le suspens de l'aventure. À cela s'ajoutent des effets de vue panoramique, traveling et plongées. Sortie prévue pour avril 96. **Aventure - Psygnosis - PlayStation.** \*



# Formula One

▷ Formula One (titre provisoire) est, comme son nom l'indique, un jeu de course de Formule 1, mais dont le stade de développement n'est pas très avancé. Les premiers images dévoilent des graphismes 3D très fins et une texture franchement réaliste (principalement au niveau de la route). Formula One reprend le nom des véritables coureurs (du moins, les plus réputés ; comme Alesi, au hasard), ainsi que les sponsors officiels d'une course de F1. Ainsi, n'est-on pas surpris de voir sur le bandeau d'affichage informatique lors des véritables courses. Formula One propose 17 circuits et gère des éléments comme la météo, l'ambiance, etc. Il sera possible d'y jouer en mode Link et de s'amuser à gérer son écurie. Le jeu est rapide et, c'est important, fluide mais on ne sait pas comment il se comporte lorsque plusieurs éléments sont présents à l'écran. Sortie prévue pour juin 96. **Sport - Psygnosis - PlayStation.** \*



## La Nana du mois



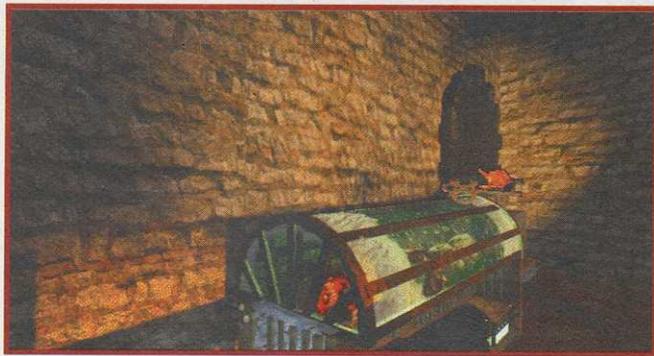
À cause d'Alien Trilogy, et parce que nous sommes tous amoureux de Sigourney Weaver. C'est donc la Nana du mois !



# Frankenstein

▷ Frankenstein est une aventure gothique inspirée de la nouvelle de Mary Shelley, qui a d'ailleurs inspiré un film à Kenneth Brannagh. Ce n'est plus le thème du droit à donner la vie qui donne l'impulsion au jeu (bien qu'il en fasse partie indirectement), mais plutôt la recherche de la vérité. L'aventure, vous la vivez sous les traits grotesques du monstre « enfanté » par le docteur Frankenstein, qui ne se souvient de rien sauf d'avoir été pendu pour un crime qu'il n'a pas connu. Le déroulement du jeu se fait à la manière de The D, c'est à dire avec des déplacements en pré-calculé, mais d'une beauté assez impressionnante. L'intrigue est excellente, appuyée d'un scénario franchement bien ficelé et d'effets visuels effrayants. Frankenstein propose, non seulement une interactivité sympathique, mais avec des phases de réflexions en plus, qui confèrent au jeu une durée de vie plus longue. En fait, la durée de vie du jeu est énorme et excède les 60 heures de jeu. Sortie prévue pour juin 96.

**Aventure - CIC Video - PlayStation et Saturn. \***



# Myst

▷ Le fameux jeu d'aventure qui a ravagé les neurones de nombreuses générations de joueurs sur PC, 3DO et Saturn débarque enfin sur la PlayStation de Sony. Est-il encore besoin de décrire le contenu de ce jeu que la plupart des joueurs, sans même y avoir joué, connaissent. Pour les nou-

veaux, rappelons simplement qu'il s'agit d'un jeu d'aventure réalisé en images de synthèses statiques et dont l'intrigue est plus ou moins logique et exige une intense réflexion. Une sortie attendue qui devrait donc débarquer en avril prochain. **Aventure - Psygnosis - PlayStation. \***



# Le 3615 Konsol

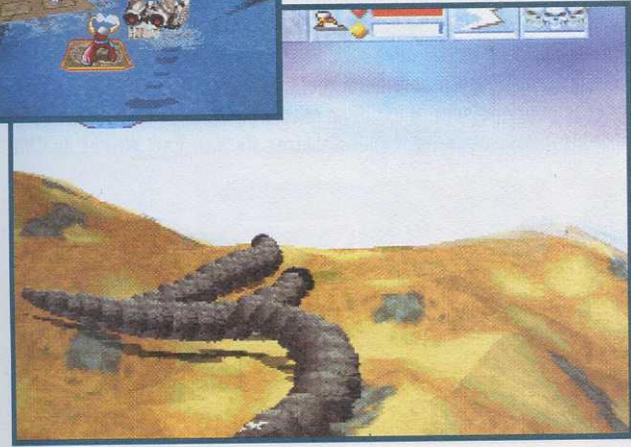
*Le 3615 Konsol s'ouvre aux consoles de la nouvelle génération. Vous êtes bloqué dans Bug, sur Saturn ? Vous voulez les codes cachés de Ridge Racer sur PlayStation ? Vous cherchez les salles bonus de Gex sur 3DO ? Une seule solution, le 3615 Konsol. Plus de 1 000 nouveaux tips, en plus des 1 500 concernant les portables, 8 bits et 16 bits. Si vous n'y trouvez pas votre bonheur, vous pouvez même demander les astuces qui vous intéressent. Nous nous ferons un plaisir de vous les donner au plus vite. N'oubliez pas : le 3615 Konsol !*



# Magic Carpet

▷ Les possesseurs de PlayStation seront ravis d'apprendre que Bullfrog, la grenouille d'Electronic Arts, travaille sur la conversion de Magic Carpet pour la machine de Sony. Tandis que le PC ne possède qu'une cinquantaine de niveaux, la version PlayStation propose 75 niveaux. Dans ces derniers sont inclus les niveaux originaux de Magic Carpet PC ainsi que les 25 niveaux supplémentaires du Data Disk «Hidden Worlds». La conversion bénéficie d'une nette amélioration, tant au niveau du graphisme que de l'ambiance sonore. Dans les 50 niveaux originaux, les édifices (châteaux, établissements divers, etc.) ont complètement changé d'apparence et la texture du sol est plus fine. Les « Hidden Worlds » transportent le cornac de carpe, que vous êtes, dans des mondes enneigés, dans les souterrains d'un monde médiéval, etc. Les sorts sont toujours aussi nombreux et impressionnants ; la touche personnelle de la PlayStation, c'est d'avoir ajouté le « Homing Meteor », un sort très puissant destiné aux monstres des niveaux avancés du jeu. Sortie prévue le 31 mars 1996. \*

Aventure - Bullfrog - PlayStation.



## Le paddle en plus !



Ludi Games, qui distribue NBA in the Zone en France, propose un lancement couplé avec un paddle. Les 6 000 premiers acheteurs du jeu sur PlayStation recevront donc gratuitement, et sous blister, une manette supplémentaire pour leur console. Sympa !

### ERASURE : C'EST L'AMOUR !

Compositeur des premiers succès de *Dépêche Mode*, Vince Clarke a créé, en 1985, le groupe Erasure. Depuis, avec huit millions d'albums vendus, le duo (Vince Clarke au clavier et Andy Bell au chant), est une référence de la musique pop. Et en plus, ils aiment les jeux vidéo !



*CD Consoles* - votre dernier album, sorti en France à l'automne, est très différent des précédents.

Vince Clarke - il y a plus de ballades. En Angleterre, j'écoute pas mal Radio 2, une radio du genre *Nostalgie*. Ça m'inspire !

**CDC :** les jeux vidéo, vous aimez ?

**VC :** j'aime certains jeux, comme Mario Princess. J'aime bien les jeux Nintendo. Dans le bus, pour aller aux concerts, on joue à Olympic. J'ai un copain informaticien qui développe un jeu donc j'espère faire la musique.

**CDC :** à ton avis, le jeu vidéo rend fou ?

**VC :** non ! J'aime les jeux d'aventure avec des énigmes et les jeux sur CD-Rom. Même si le temps de chargement est un peu lent. Je rêve d'utiliser la console comme des lunettes !

Propos recueillis par Jean-Paul Burias.

Les gens



## VOUS JOUEZ TROP AUX JEUX VIDÉO

Comme chaque mois, retrouvez la rubrique destinée à ceux qui s'interrogent à longueur de journée sur la compatibilité vidéo de leurs consoles plutôt que sur le contenu de l'information.

**La censure.** Violant le secret médical dans une optique purement mercantile, le docteur Gubler a vu son livre se faire interdire au mépris de la liberté d'expression en vigueur en France. Pour ceux que « l'ouvrage » intéresse, sachez qu'un petit malin, tenancier de cyber café, a mis sur le réseau l'intégralité du livre. Cherchez la voie...

**Le mot.** Lors d'un journal télévisé de 20 heures, sur France 2, Bruno Masure a déclaré : « Selon une étude sérieuse réalisée en Grande-Bretagne auprès de 3 500 personnes, la bonne solution pour rester jeune c'est d'avoir une vie sexuelle très épanouie. C'est-à-dire des relations plus de deux fois par semaine. Moi, c'est ce soir, je vais donc vous abandonner. Bonsoir. »

**La défaite.** Samedi 3 février, l'équipe de France de rugby a perdu contre l'Écosse dans le tournoi des Cinq Nations. Il semblerait (aux vues des performances françaises dans les tournois importants, tous sports confondus) que les Français aient peur de gagner. Une phobie peu commune et incurable, paraît-il.

## Offensive

▷ Offensive est une simulation de guerre dans la lignée des plus grands wargames. L'interface du jeu rappelle énormément celle de Syndicate et son fonctionnement en est également très proche. Cependant, nous ne savons pas encore si le jeu se joue au tour par tour (comme la plupart des purs wargames) ou en temps réel, comme dans Syndicate. Dans Offensive, vous prenez la direction d'un corps d'armée et vous

pouvez choisir dans quelle bataille historique, entièrement reconstituée, vous voulez intervenir. Le jeu est simple d'utilisation et ne demande aucune connaissance particulière pour y jouer ; c'est le principe du « pick & play » : la gestion des unités se fait instinctivement. Le grand atout de ce jeu, c'est son accessibilité ! Sortie prévue pour mai 96. \*

**Guerre - Ocean - PlayStation.**



## Surfez !



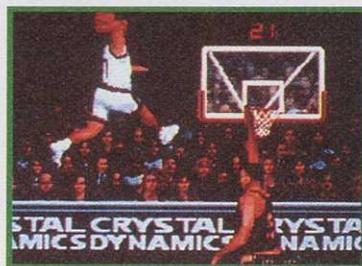
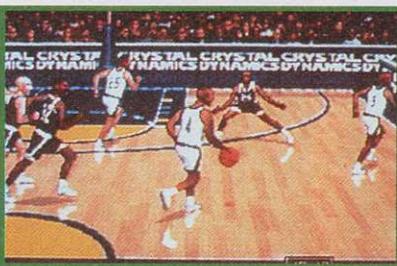
**La page internet de Sony est sobre. Une page bourrée de news, mais parfois, en décalage avec l'actualité.**  
<http://www.sepc.sony.com/SCEA/index.html>

## Slam'n Jam 96

▷ Sur 3DO, Slam'n Jam a remporté un franc succès auprès des joueurs, adeptes du genre ou non. En avril prochain, BMG sort (toujours sous le label Crystal Dynamics) la nouvelle version du jeu, renommée « Slam'n Jam 96 featuring Magic & Kareem » sur PlayStation et Saturn. Le titre se justifie par la présence, dans le rang des équipes, de deux grandes légendes du basket ball américain : Kareem Abdul-Jabbar et Earvin Magic Johnson. Magic, vient d'ailleurs de reprendre du service au sein des Lakers. Il a fait une rentrée remarquée – et enveloppée – contre les Bulls de Michael Jordan. Les Bulls ont gagné et c'est Scottie Pippen qui a volé la vedette aux deux géants de la NBA. Pour en revenir au jeu : la jouabilité est toujours excellente, l'ambiance toujours aussi chaude et le plaisir de jouer toujours présent. Il est donc encore possible de réaliser des coups exceptionnels sous les commentaires de Van Earl Wright de CNN.

D'autre part, les graphismes semblent avoir été améliorés par rapport à la version 3DO, ce qui n'est pas pour nous déplaire... \*

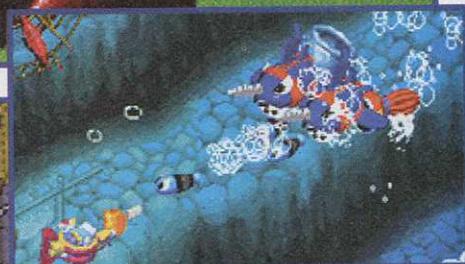
**Basket Crystal Dynamics PlayStation et Saturn.**





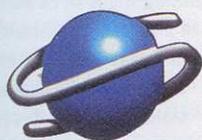
# Steamgear Mash

▶ La mignardise ne connaît vraiment plus de limite avec Steamgear Mash, un jeu qui met en scène un robot (qui ressemble légèrement à un bomberman) partant à la recherche d'une petite fille enlevée par des extraterrestres. Le jeu est en 3D isométrique et allie réflexion et shoot'em up. Le petit personnage principal est très attachant et l'intégralité des personnages (hostiles ou non) que l'on rencontre sont d'inspirations cartoon, dans les graphismes. Steamgear Mash s'étend sur sept niveaux énormes que l'on peut explorer à loisir ; il est même possible de revenir explorer les niveaux déjà franchis pour chercher de nouveaux éléments. Le petit robot est capable de bien des choses, comme de disposer de nombreuses armes, de lancer des sorts et bien d'autres choses. Sortie prévue pour mai 96. \* Shoot'em up - Ocean - Saturn.



## Sega restructure...

Sega Europe restructure son organisation en France, suite aux pertes d'exploitation auxquelles l'entreprise est confrontée depuis trois ans. Un plan social prévoyant le départ de 46 employés sur les 77 que compte Sega France, a été remis le 16 janvier 1996 au comité d'entreprise. Parmi les partants, on trouve Patrick Lavanant, le directeur général, Luc Boursier, le directeur marketing et Lydie Galland directeur administratif et financier. Évidemment, Sega Europe n'a pas manqué d'adresser de chaleureux remerciements à ces futurs ex-membres éminents de l'entreprise...



## Warhammer

▶ Le jeu PlayStation « Warhammer » est très différent du jeu de rôle de Games Workshop, sauf en ce qui concerne le monde. Sur console, l'accent est mis sur la stratégie et sur l'aspect Wargame, assez attrayant. Vous êtes un seigneur respecté par toutes les races existantes (elfes, nains, etc.) et vous voulez récolter le plus d'or possible. Pour se faire, vous formez une armée, en choisissant vos « soldats » parmi les 25 disponibles. Le jeu propose des perspectives de

combat multilatérales grâce à une totale liberté de mouvement (360°) dans un environnement 3D. Les combats se déroulent en temps réel et demandent de la dextérité et des prises de décision très rapides. Mais le jeu se compose également d'une phase de gestion. Vous êtes mis en relation, via une fenêtre de dialogue, avec une trentaine de personnages qui essayeront de vous... arnaquer ! Sortie prévue pour mars 96. \* Wargame - Mindscape - PlayStation.

## Le boss du mois !

Michael Eisner, Président de Disney, a donné son aval pour que Mickey meurt dans un jeu vidéo. Ne riez pas : il s'agit d'une première dans l'histoire de Disney ! Mickey's Wild Adventures fera donc date. À quand Donald en Drag Queen ?





C'est à Cannon Fodder que revient, ce mois-ci, la palme de la plus belle cinématique. Elle rappelle franchement celle de Worms, traitant d'une situation pénible (la guerre) sur le ton de l'humour. On s'attache vite aux personnages toonesques et au caractère très marqué de chacun des soldats du jeu.

Fiche d'identité :

Titre : Cannon Fodder

Genre : Stratégie/arcade

Concepteur : Sensible Software

Moteur : Silicon Graphics

Vitesse (fps) : 30

Durée : environ 6 minutes



# Quand Funsoft s'en mêle

Grâce à Funsoft, on a découvert récemment des jeux Gremlin comme Loaded et Actua Soccer. Dorénavant, et toujours grâce à Funsoft, vous saurez tout sur les prochains jeux SCI.

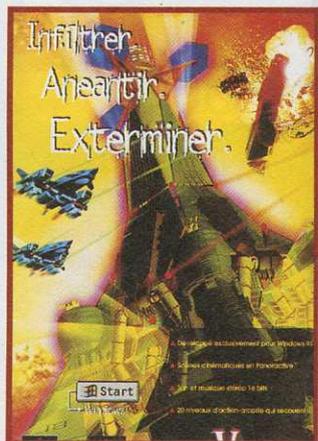
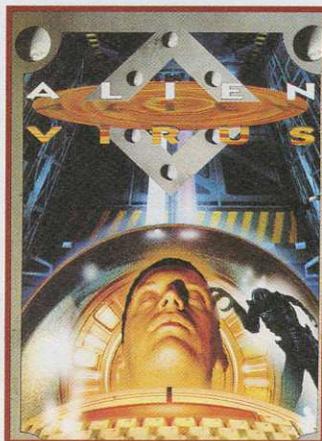
La compagnie de conception et d'édition, SCI (Sales Curve Interactive), et la firme d'édition et de distribution européenne Funsoft ont signé, le 24 janvier dernier, un contrat de distribution exclusif pour

un montant de plusieurs dizaines de millions de francs. Pour « parfaire » son partenariat, Funsoft a également acheté des parts chez SCI afin de renforcer la position financière de cette dernière et de développer ses capacités. Funsoft sera donc le distributeur exclusif des produits de SCI sur les consoles PlayStation : Kingdom O'Magic, XS et Gender Wars. Ces trois jeux représentent un investissement

total excédant plusieurs millions de francs. Ceux qui ne connaissent pas encore la société Funsoft, apprendront qu'il s'agit d'un très important éditeur et distributeur européen, implanté dans de nombreux pays. Leader en Allemagne, Funsoft est spécialisé dans la distribution et dans l'édition multilingues. Le groupe Funsoft distribue des labels comme Gremlin, Rainbow Arts et Greenwood. \*

## SCI-FIction

Comme la science-fiction a été l'un des principaux thèmes de SCI depuis huit ans qu'elle existe, la firme a décidé d'imposer un label aux produits qui restent dans cette lignée : le SCI-FI. Gender Wars sera d'ailleurs le premier titre à porter ce signe. Les autres produits ne porteront aucune mention, si ce n'est le label SCI, bien sûr.



Les prochains jeux Funsoft à venir sur nos consoles s'appellent Alien Virus et The Hive (photo de droite). Annoncés depuis bientôt deux mois, on les attend déjà avec impatience !

## Cinématique



## Xs, baston!



Xs est un savant, très savant, amalgame de Zero Divide et de Doom. En gros, il s'agit d'un jeu de combat, mais dont la vue est suggestive et dont l'arène est énorme ; une ville peut-être le théâtre de vos affrontements. Mais, ce qui est encore plus intéressant, c'est que ce ne sont pas seulement deux, voire trois, adversaires qui se battent à mort, mais 60 !



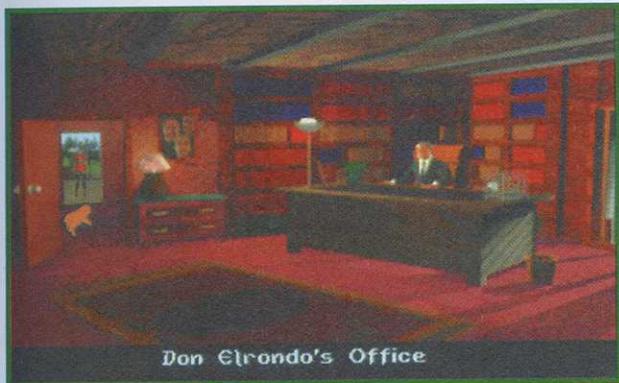
Soixante guerriers possédant une intelligence artificielle et un style de combat propre. Pour réaliser ce jeu, SCI a eu recours à la technique du Motion Capture, ce qui a pour conséquence d'obtenir un rendu des animations plus réaliste. Il existe vingt arènes différentes et, ce qui est vraiment excellent, c'est la possibilité de jouer à quatre en mode Link ! Baston - SCI - PlayStation et Saturn. \*



# Douce France

## Kingdom'O Magic

Kingdom O' Magic est un jeu d'aventure burlesque. Le scénario, n'est pas pour grand chose dans cette appréciation. C'est plutôt l'interface du jeu et le sujet des quêtes qui nous intriguent et nous sidère. Dans le bon sens du terme. Le jeu propose trois quêtes initiatiques : la traditionnelle (Traditional Ye Olde), la glorieuse (Magnificent 7/11) et la loufoque (Slightly Bizarre and Twisted) que vous décidez de vivre avec l'un des trois personnages que propose le jeu. Ce qui est intéressant, c'est qu'il est virtuellement impossible de refaire deux fois la même aventure ! Le jeu compte 105 lieux à explorer, des dialogues délirants et un environnement graphique exceptionnel ! Les situations proposées sont toutes plus loufoques les unes que les autres. Kingdom'O Magic est un jeu à la Monty Python bourré d'humour. Il est prévu de le traduire en français pour sa sortie. \* **Aventure - SCI - PlayStation et Saturn.**



## Gender Wars

Voilà un jeu qui risque d'en faire sourire plus d'un ! Son principe est simple : la guerre des hommes contre les femmes, ou des femmes contre les hommes. Cela dépend de quel côté vous voulez jouer. C'est avec humour, évidemment, qu'est traité le thème. Un thème exploité pour la première fois par un jeu vidéo ! Le scénario est un bilan catastrophe du divorce générale des deux sexes, puisque les deux genres se sont séparés et que la guerre est déclarée entre eux. Gender Wars est un jeu d'action-aventure en 3D isométrique, dans la lignée de X-Com, mais en plus marrant. Il faut que votre équipe (mâle ou femelle) remplisse certaines missions, souvent humoristiques, pour vaincre l'autre camp. Les aires de jeu sont énormes (parfois plus de 1 000 fois la taille de l'écran) et le jeu compte 32 missions, ainsi que 16 secteurs d'activité. L'interface est similaire à celle de Syndicate : vous déplacez vos « agents » en temps réel et leur donnez des ordres qui sont exécutés immédiatement. Un jeu très drôle et très intéressant. \* **Action aventure - SCI - PlayStation et Saturn.**



# GAMES MASTER

10, Grande Rue  
91260 JUVISY

(1) 64 48 52 52

Fax (1) 64 48 42 98

## PLAYSTATION

### CONSOLES / ACCESSOIRES

- Console + 1 jeu\* + 1 CD démo + 1 manette **2399 F**
- Console + 1 jeu\* + 1 CD démo + 2 manettes **2489 F**
- ADAPTEUR JEU US ET JAP **99 F**
- CABLE RGB **169 F**
- MANETTE (pad turbo) COMMANDER **99 F**
- MANETTE (program.) COMMANDER + **199 F**

Horaires  
Du lundi au samedi  
10h - 12h30 / 14h - 19h

### JEUX

- ACTUA GOLF fr\* **299 F**
- ACTUA SOCCER fr\* **299 F**
- ALIEN TRILOGY fr. **329 F**
- ALONE IN THE DARK us **369 F**
- ASSAULT RIGS fr **369 F**
- CYBERIA **369 F**
- D\* fr **329 F**
- DOOM fr **329 F**
- JOHNY BAZOOKATONE fr **299 F**
- KILEAK THE BLOOD 2 jap **469 F**
- MADDEN 96 us **349 F**
- NBA IN THE ZONE fr **349 F**
- REVOLUTION X fr **329 F**
- RISE OF THE ROBOT 2 fr **329 F**
- ROAD RASH fr **349 F**
- STREET FIGHTER ZERO us **399 F**
- TEKKEN 2 jap **399 F**
- TWISTED METAL fr **359 F**
- VAMPIRE jap **429 F**
- VIEW POINT fr **349 F**
- ZERO DIVIDE fr **349 F**

## SATURN

### CONSOLES / ACCESSOIRES

- Console + 2 manettes + DAYTONA USA **2379 F**
- Console + 1 manette + DAYTONA USA **2279 F**
- ADAPTEUR JEU ETRANGERS **199 F**
- ACTION PRO REPLAY 3 en 1 **369 F**
- MANETTE (program.) EXPLORER + **199 F**
- MANETTE (Turbo ralenti) EXPLORER + **99 F**

### JEUX

- 11TH HOUR fr **349 F**
- D' fr **369 F**
- DRAGON FORCE jap **399 F**
- EARTH WORM JIM 2 US **369 F**
- FIFA 96 **349 F**
- FORMULA 1 fr **369 F**
- HANG ON fr **349 F**
- JOHNY BAZOOKATONE fr **299 F**
- MADDEN 96 us **369 F**
- MYSTARIA fr **349 F**
- REVOLUTION X fr **369 F**
- RISE OF THE ROBOT 2 fr **369 F**
- SEGA RALLY fr **369 F**
- STREET FIGHTER ZERO us **369 F**
- THUNDER HAWK 2 **349 F**
- TOSHIDEN jap **399 F**
- TRUE PINBALL fr **349 F**
- VAMPIRE HUNTER jap **429 F**
- VIRTUA FIGHTER 2 fr **369 F**
- WING COMMANDER 3 fr **349 F**
- X-MEN fr **399 F**

## MEGADRIVE

### ACCESSOIRES

- PAD 3 BOUTONS **69 F**
- PAD 6 BOUTONS / TURBO **99 F**

### JEUX

- CUTTHROAT ISLAND **369 F**
- FIFA 96 **399 F**
- I. S. S. SOCCER DELUXE **399 F**
- LOBO **399 F**
- MADDEN 96 **349 F**
- MORTAL KOMBAT 3 **399 F**
- PHANTASY STAR 4 **369 F**
- WEAPON LORD **369 F**
- WORMS **359 F**

## SUPER NINTENDO

### ACCESSOIRES

- PAD 6 BOUTONS / TURBO **99 F**
- MULTIPLAYER ADAPTEUR (5 joueurs) **129 F**

### JEUX

- 90 MIN SOCCER **429 F**
- DONKEY KONG COUNTRY fr **469 F**
- DOOM **399 F**
- KILLER INSTINCT **459 F**
- LOBO **449 F**
- MEGAMAN X 3 us **429 F**
- MORTAL KOMBAT 3 **399 F**
- WORMS **399 F**
- YOSHI'S ISLAND fr **459 F**

## VIDEO

- COBRA VOL 1 à 8 **129 F**
- DRAGON BALL Z VOL 1 à 14 **99 F**
- ICZELION VOL 1 à 2 **99 F**
- MIGHTY SPACE MINERS VOL 1 à 2 **99 F**
- PATLABOR 1 à 2 **129 F**
- SHIN ANGEL VOL 1 à 4 **99 F**

## MAGIC

- CHRONICLES BOOSTER (Anglais) **15 F**
- FALLEN EMPIRES BOOSTER (Anglais) **11 F**
- L'ASSEMBLEE BOOSTER **17 F**
- L'ASSEMBLEE STARTER **55 F**
- L'ERE GLACIAIRE BOOSTER **17 F**
- L'ERE GLACIAIRE STARTER **55 F**
- RENAISSANCE BOOSTER **11 F**
- TERRES NATALES BOOSTER **11 F**

**CARTE ABONNEMENT\* = -10% + 1 Cadeau au choix**

Pour les Vidéos, les Mangas et le Trading (Magic, cartes à collectionner...)

tous nos prix sont réactualisés en permanence,

téléphonez au (1) 64 48 52 52

\*Sauf Consoles et Promotions

### BON DE COMMANDE à renvoyer à GAMES MASTER

10, Grande Rue - 91260 JUVISY SUR ORGE - Tél. : (16 1) 64 48 52 52

|                        |                          |       |      |
|------------------------|--------------------------|-------|------|
| Nom .....              | Produits                 | Qte   | Prix |
| Prénom .....           |                          |       |      |
| Adresse .....          |                          |       |      |
| Code postal .....      |                          |       |      |
| Ville .....            |                          |       |      |
| Console utilisée ..... | Carte d'abonnement 100 F |       |      |
|                        | Frais de port +30 F      | TOTAL |      |

#### REGLEMENT :

- CARTE BLEUE n° \_\_\_\_\_ Date d'expiration \_\_\_\_\_
- CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL \_\_\_\_\_ Date \_\_\_\_\_ Signature \_\_\_\_\_

Tous nos prix sont TTC, non compris de l'expédition. Tous les mangas cités sont des éditions Shogakukan.

© CONSULE 03/96



# NEWS USA

I T ' S U P T O Y O

## Take a break

Pour une fois qu'une société américaine n'est pas localisée dans la Silicon Valley, nous nous devons de vous en parler. D'autant plus que les New Yorkais de Take 2 travaillent sur quelques projets qui suscitent notre curiosité.



## in the rush

▶ Le premier projet s'appelle Ironblood. C'est un jeu de combat en 3D textures mappées qui prend place dans un contexte médiéval. Prévu sur PlayStation et M2, Ironblood présente plus d'une vingtaine de personnages dont les mouvements ont été réalisés grâce au Motion Capture. Les confrontations se déroulent à l'aide de magie, d'armes blanches et de pouvoirs fantastiques. À la différence de la majorité des jeux de ce genre, vous avez la possibilité d'enrôler une équipe entière dans le tournoi qui vous fait accéder au panthéon des immortels. Ce mode de jeu donne lieu à des clashes sévères. Dans un autre registre, Take devrait sortir Maximum Roadkill d'ici peu sur PlayStation. Ce dernier est un jeu de course ultra-violent. Équipé d'une moto customisée, votre seule mission est de rester en vie et éventuellement de remporter la victoire. En guise de récompense, vous gagnez un petit pactole pour ajouter quelques extensions meurtrières à votre engin. Et c'est reparti pour continuer votre course contre la mort...

Pour conclure, Take 2 s'attaque aussi aux jeux d'aventure vidéo avec Ripper. Annoncé sur PlayStation, ce jeu profite d'une brochette d'acteurs vraiment étonnante comme Christopher Walken (*Batman Returns*, *Brainstorm*) et John Rhys-Davies (la série des *Indiana Jones*, les jeux *Wing Commander 3* et *4*), en passant par Karren Allen (*Indy 1*, *Manhattan*, *Starman*). Si ce jeu se détache par son casting, il se distingue encore par son côté très gore, voire sauvage. ☹

**Nom :** Take 2 Interactive • **Occupation :** développeur software PlayStation et M2. • **Réalisations :** Hell, Blood Net et Bureau 13. • **Date de naissance :** 1990. •

**Projet :** Ironblood, Maximum Roadkill et Ripper. •

**Événement :** Possède la licence M2.



Ironblood



Ripper



Maximum Roadkill



## Activision débarque

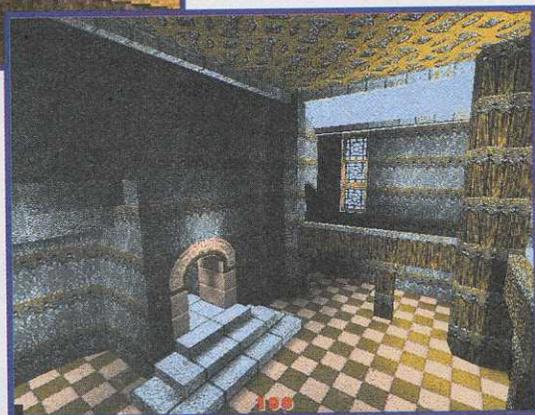
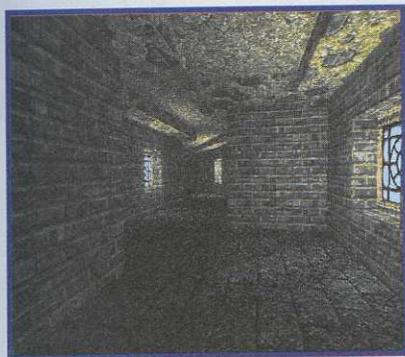


▶ Alors qu'Activision va sortir Return to Zork sur Saturn, la suite sur PlayStation, Zork : Nemesis est déjà prévu. C'est un jeu d'aventure qui s'inscrit tout à fait dans la même lignée que son prédécesseur. La compagnie américaine développe aussi Hyperblade sur PlayStation. Les programmeurs d'Activision ont concocté un mélange futuriste de

sports de l'extrême comme le hockey, le roller-blade et le snowboard. Les épreuves ont lieu dans des arènes inspirées des classiques de la science-fiction comme Rollerball. Les animations réalisées en Motion Capture ont été faites par Rythm & Hues (les gens qui ont généré les ours polaires Coca-Cola). Un jeu très attendu... ☹



# Quake versus Prey



Quake

▶ Annoncé sur PlayStation et la Nintendo 64, la pouliche de 3D Realms vous transpose dans un univers futuriste. Dans ce dernier, vous devez détruire toutes formes de vies extraterrestres. Comme à l'accoutumée, vous débambulez dans des labyrinthes énormes à la seule différence que les textures sont plus fines et que les programmeurs ont placé des sources de lumière un peu partout. Le joueur dispose aussi d'une liberté de mouvement quasi-totale. Il peut donc explorer les moindres recoins. De concert avec les jeux de lumières, les programmeurs de 3D Realms ont utilisé la technique du Ray Tracing pour créer des ombrages très fins. Une

flopée de détails supplémentaire comme des cordes auxquels on peut s'accrocher, des pouvoirs spéciaux, une interface d'arme originelle et un mouvement de la tête indépendant de votre corps sont de la partie. Il paraît même qu'on pourrait éditer ses propres niveaux. Quant à Quake, les gens d'Id Software le prévoient sur PlayStation et bien sûr la Nintendo 64. S'ils sont restés plutôt discrets sur le gameplay et les particularités de leur bébé, ils ont tout de même affirmé que tous les graphismes seraient en 3D, personnages compris. Il ne reste plus qu'à prendre votre mal en patience et prier pour que les jeux sortent fin-96. ☺

# Nintendo a parlé !



▶ Peter Main, président de Nintendo of America, explique la stratégie 64 bits de sa compagnie pour les mois qui suivent : « Nous voulons éviter les problèmes qu'ont rencontrés la PlayStation et la Saturn avec un lancement trop rapide. En conséquence, alors que le lancement japonais de la machine est toujours prévu pour le 21 avril, la sortie nord-américaine aura lieu le 30 septembre et un peu plus tard en Europe. Nintendo adopte un seul nom, un seul logo et un seul design pour tous les marchés. La Nintendo 64 sera vendue à moins de 250 dollars. Le disque magnétique sera vendu en bundle avec une extension mémoire de 1 ou 2 mégabytes fin 96 au Japon. La Nintendo 64 est dotée d'un port destiné à ces dernières. L'utilisateur pourra écrire au lieu de seulement lire des données. Ainsi, le joueur pourra configurer et transformer son jeu. Trois jeux seront disponibles au moment de l'apparition japonaise de la machine. Nous espérons en avoir entre 8 et 11 de près pour le 30 septembre. » ☺



Prey

## 3DO se rebiffe

► Pour commencer, le Studio 3DO vient de sortir un des ses gros titres de début d'année : Phœnix 3. C'est la classique histoire d'une planète pacifique qui se fait envahir par des méchants extraterrestres. Vous êtes Derek Freeman et vous devez repousser des forces occultes. Au programme, plus d'une vingtaine de niveaux, des superbes cinématiques et des combats vraiment sanglants. Dans la même lignée gore, Time Warner et LG Software ont lancé Primal Rage, un beat'em up préhistorique. Directement inspiré du jeu d'arcade, il est très fidèle à cette version. Réputé pour ces combats fracassants, il ne lui reste plus qu'à essayer de battre Doom, lui aussi sorti sur 3DO. Édité par Art Data Interactive, il propose de nouvelles cinématiques très sépulcrales. Aussi bourrin, je cite aussi Return Fire II alias Maps of Death dans lequel on découvre plus d'une centaine de nouvelles cartes. Pour re-

venir à un registre plus classique, Readysoft a enfin fini BrainDead 13, un dessin animé qui reprend le concept de Dragon's Lair, un soft vieux de trois ans. Cela dit, on prend autant de plaisir à galérer avec le paddle... Vient ensuite Iron Angel of the Apocalypse de Synergy dans lequel vous contrôlez un robot qui doit détruire d'autres robots. Même les simus de sport sont à l'honneur avec Striker World Cup de Coconuts Japan et Quarterback Attack de Digital Pictures. La première est un jeu de foot français alors que la seconde est destinée à un public amateur de sport américain. On cite encore la sortie du wargame Perfect General et du jeu d'aventure Alone in the Dark II. Avec plus d'une vingtaine de titres à la clé, les possesseurs de 3DO peuvent dormir sur leurs deux oreilles. Nous nous ferons d'ailleurs un devoir de tester les meilleurs d'entre eux dans le prochain numéro de *CD Consoles*. ☺



BrainDead 13



Doom



Alone in the Dark 2



Return Fire 2 : Maps of Death



Phœnix 3

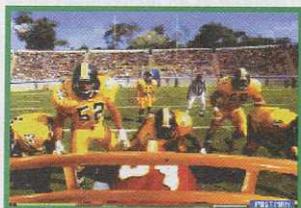


Iron Angel of the Apocalypse



## US Go Home

Alors que toute la France pleure la défaite de l'équipe française de rugby face à l'Écosse, des millions d'américains célèbrent la victoire des Dallas Cowboys à l'occasion du 30<sup>e</sup> Superbowl. La finale de football américain est suivie par près de la moitié de la population, soit 135 millions de personnes. L'événement est rediffusé en direct dans plus de 175 pays (deuxième performance après les jeux olympiques). Petite anecdote à ce sujet : lors d'un des derniers Superbowl, tous les téléspectateurs se sont rués aux toilettes entre deux quart-temps. Face à cette invasion, les égouts ont été inondés... Info ou intox ?



Quarterback Attack



Striker World Cup

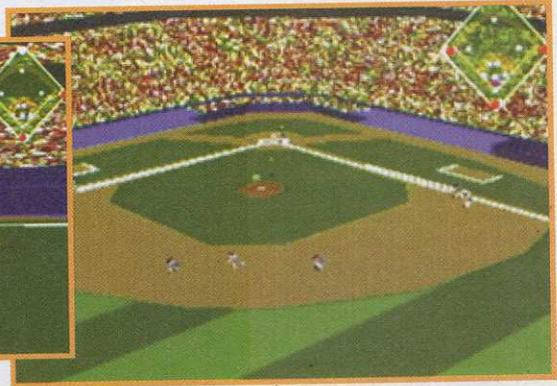
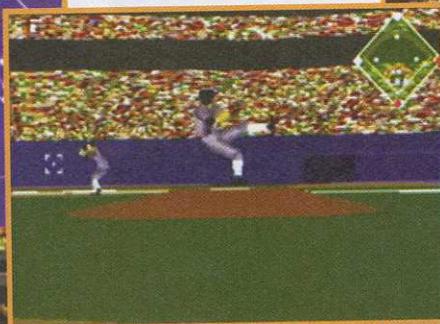
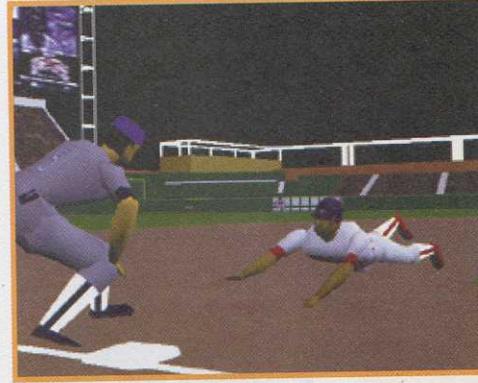


## En bref

*Working Designs vient tout juste d'annoncer qu'ils avaient la licence pour adapter Magic Knight Rayearth et Shining Wisdom sur Saturn. Pour les néophytes, sachez qu'il s'agit de deux jeux de rôle japonais.*

## VR Baseball '96

▶ Comme Electronic Arts, Interplay vient de créer son propre logo sportif : la gamme VR Sports. Si VR Soccer '96 et VR Golf '96 ne sont que les homonymes américains d'Actua Soccer et Actua Golf, VR Baseball '96 est une création interne. À cette occasion, les programmeurs californiens ont mis au point deux techniques : le Virtual FieldVision et l'Interactive Motion Technology. Le premier gère une flopée de perspectives. Quant au second, il se charge du réalisme des mouvements de chaque joueur. D'après VR Sports, on reconnaît même la démarche des professionnels... Pour finir, sachez que VR Baseball '96 est prévu sur PlayStation et Saturn début 96. ☺



## M2, retardée ?

▶ Le géant japonais (dont les labels comprennent Panasonic et Technics) a versé 100 millions de dollars pour la licence, et s'engage à reverser des royalties sur les produits qui exploiteront cette technologie. La priorité de Matsushita, c'est la sortie de la console 64 bits M2, retardée jusqu'à la seconde moitié de 1996. 3DO a déjà fourni des kits des développement à des concep-



teurs tiers depuis juillet 95 et le Studio 3DO a déjà de nombreux titres en cours de développement. Selon Trip Hawkins, président de 3DO, le contrat « combine les ressources gigantesques d'un leader du marché de l'électronique avec la technologie 64 bits la plus puissante de l'industrie ludique ». La M2 est fortement appuyée commercialement (Matsushita est deux fois plus puissante que son rival Sony), un avantage dont ne disposait pas la 3DO.

Les performances de la M2 sont largement supérieures à celles du Model 2 de Sega, mais elle coûte beaucoup moins cher, ce qui la rend attrayante pour les compagnies d'arcade rivales de Sega. Cela pourrait concerner Williams qui développe actuellement un beat'em up 3D révolutionnaire appelé « War Gods » et qui est en contrat avec Matsushita pour une conversion sur console. Le rachat de JVC par Matsushita avait grandement aidé à établir le VHS comme le standard dominant de la vidéo, et Matsushita espère la même chose pour la M2. La technologie M2 sera utilisée pour les nouveaux lecteurs SD-DVD, qui permet à un seul disque de contenir jusqu'à 140 mn de vidéo en haute résolution et un son Dolby AC-3. La M2 est l'une des révolutions techniques les plus attendues de la décade. La technologie M2 pourrait bien s'approprier la domination globale et devenir le format... ☺

## C O I N - O P

Import Japon-USA



Ultra 64  
Sony Playstation  
Saturn  
3DO  
NeoGeo CD  
Super Famicom  
Megadrive

PC CD-Rom

....

Vente par correspondance  
Réparations  
Carte de Fidélité

## Internet :

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

1022 Chavannes<sup>S</sup>/Lausanne

Tél: (0) 21/636.08.50

Fax: (0) 21/636.08.50

S U I S S E



# JAPAN NEWS

L'actu façon sushi

La PlayStation va jouer au Square. La console de Sony va enfin avoir des jeux d'aventure dignes de ce nom. En effet, Sony Japon et Square Soft sont en pourparlers pour adapter les meilleurs jeux de rôle de la terre sur PlayStation. On brave d'avance à l'idée de jouer à Final Fantasy et Secret Mana sur 32 bits...

Goldstar jette l'éponge. Lucky Goldstar Electronics serait sur le point de laisser tomber tous rapports avec 3DO Company. Invoquant comme principale raison le rachat de la technologie M2 par Matsushita, le groupe coréen avoue également des profits insuffisants avec une machine à moins de 200 dollars aux USA. Le groupe perd 100 dollars par console vendue ! Selon James Ireton, le vice-président, les objectifs de la société sont d'atteindre une place de choix sur le marché du multimédia. Faute d'investissements, il n'y aura donc pas de console M2 Goldstar... Après le retrait de Sanyo et AT&T, et le renoncement de Creative Labs à produire sa carte compatible 3DO Blaster pour PC, Panasonic reste le seul fabricant de hardware 3DO...

Sonic Fighter, le retour. AM2, la branche arcade de Sega, travaille actuellement sur un jeu de baston avec Sonic. La mascotte de la société va se fritter en 3D avec son pote Tails sur la carte d'arcade Model 2. Quant à la carte Model 3, elle serait achevée pour avril. Trois jeux sont déjà annoncés : Virtua Fighter 3, Virtua Cop 3 et une course de voitures européennes.

## Dragon Ball Z

Après le décevant Dragon Ball Z 22, Bandai remet le couvert et nous sert pour le printemps prochain une toute nouvelle mouture de ce qui va finir par constituer la rente à vie du célèbre fabricant de jouet japonais. Alors, c'est très simple : on recommence et on reprend les mêmes personnages de la série. La grande nouveauté vient du fait qu'il est dorénavant possible de retrouver trois personnages en même temps le long des huit décors du jeu. La représentation des combats se fait de trois-quart, mais ils sont toujours en 3D. Plus d'informations le mois prochain, c'est promis juré craché.

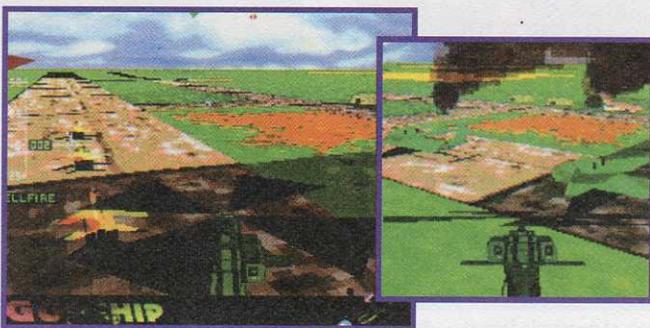
Baston - Bandai - PlayStation.



## Gunship 2000

Il s'agit d'un simulateur d'hélicoptère de Microprose qui date de 91 sur PC. Aujourd'hui, c'est Spectrum Holobyte Japon qui se charge de la conversion du jeu sur PlayStation. Il faudra attendre mi-96 pour pouvoir piloter le AH-64A, le meilleur hélico du monde, sur votre 32 bits ! Deux systèmes de jeu sont proposés : Campagne ou Fast-Flight.

Les campagnes vous projettent directement sur le théâtre des opérations dans le Golfe Persique et l'Europe Centrale. Les missions sont très réalistes et les ennemis retors. Le mode Fast-Flight vous balance dans le feu de l'action. Plus questions de cibles premières ou secondaires : ici, il faut toucher et détruire. Simulation de vol - Microprose - PlayStation.



## Killing Zone

Gremlin Interactive annonce pour avril prochain un jeu de combat en trois dimensions. Killing Zone, innove par apport à Toshinden 2 ou Tekken 2 au niveau des combattants. Vous devrez combattre ces derniers avec des armes blanches. Au programme : des créatures mythiques, comme des squelettes ou des minotaures, qui sont visiblement bien décidées à ne pas se laisser faire. La qualité des textures semble très correcte et l'animation se rapproche de celle de Tekken. Vivement le test en import !

Les jeux bridés

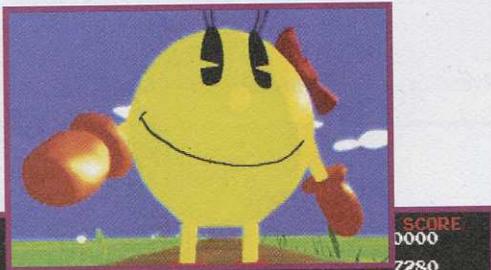




## Namco Classics Museum

▷ Namco à la riche idée de nous sortir de ses tiroirs tous ses jeux d'arcade qui ont bercé notre plus tendre jeunesse. Je veux parler bien sûr des célèbres Pac-Man, Galaga, Rally-X et Pole Position. Mais ce CD-rom contient d'autres titres moins connus comme Bosconian et Toytop. Quoi qu'il en soit de nos-

talgie a balayé la rédaction avec ce produit. Tout d'un coup, on s'est retrouvé comme au bon vieux temps ! Le temps où s'était qu'on était heureux et qu'on jouait avec l'insouciance de la jeunesse. Le jeu sort le mois prochain en France. Ⓜ **Arcade - Sony Computer Entertainment - PlayStation.**



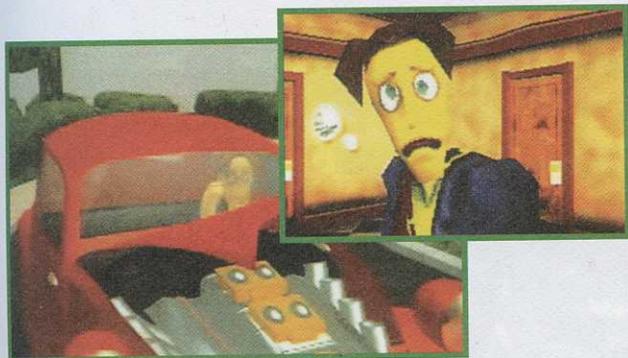
## Side Winder



*La société Asmik sort un simulateur de vol en 3D. On commence par une cinématique d'introduction superbe puis on entre tout de suite dans le feu de l'action. À l'instar d'Ace Combat de Namco, Side Winder propose diverses missions et plusieurs chasseurs (six jets américains !). La représentation du cockpit est assez réaliste et tous les boutons de votre paddle sont utilisés. Il est possible de jouer à deux en même temps sur deux consoles via un câble. Le jeu est compatible avec le joystick PlayStation. Rompez !*

## Welcome to my House

▷ Un éditeur japonais inconnu au bataillon, Gust Co., sort pour le 23 février un jeu d'aventure en 3D qui reprend le principe d'Alone in the Dark. Malgré le titre accueillant du jeu (Bienvenu chez moi), vous allez connaître bien des émotions. L'histoire se déroule aux USA dans les années cinquante. Vous êtes invité par un étrange personnage à passer un séjour dans son immense villa. Une fois entré, vous vous retrouvez bloqué dans la bâtisse isolée. Votre mission consiste donc à trouver une issue. Les graphismes soignés sont très « cartoonésques » et procurent une ambiance sympa. Ⓜ **Aventure - Gust Co. - PlayStation.**



## Virtua Fighter Kiz



▷ AM2 prépare un remake de Virtua Fighter sur la toute nouvelle carte modèle 3 développée en collaboration avec l'américain Lockheed Martin. Le titre du jeu est « Virtua Fighter Kids » (Kids = gosses en anglais). Au vu des photos, vous

comprenez tout de suite de quoi il retourne... En fait il s'agit plus d'un exercice de style pour démontrer les capacités de la nouvelle carte qu'un jeu révolutionnaire. Mais avouez que c'est tout de même sympa ! Ⓜ **Baston - Sega - Arcade.**

## Death Mask

▷ Ce jeu de Vantan International nous plonge dans un univers cyber à la Blade Runner. Un grand nombre de séquences vidéo illustrent la progression du scénario. L'ambiance top glauque de Death Mask vous mettra d'emblée mal à l'aise. L'argent est un élément important du jeu et il vous faudra en gagner beaucoup pour espérer sortir de cet enfer. Vous vous promenez dans une ville sombre où la lumière du jour ne perce jamais et vous vous déplacez par le métro ou les égouts pour éviter d'être repéré. En effet vous êtes une proie traquée par de sanguinaires mafiosi qui préféreraient vous savoir à la morgue. ☹

**Aventure - Vantan International - PlayStation.**

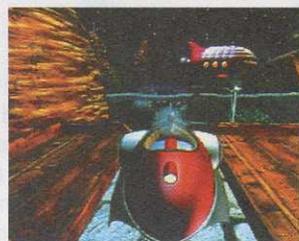


## Galaxian 3

▷ Le célèbre jeu d'arcade de Namco où l'on peut jouer à six simultanément arrive en mars sur la console de Sony. En passant sur console on ne peut plus jouer qu'à quatre avec un multitaip mais quand même, avouez que c'est une première pour un shoot'em up entièrement précalculé ! Donc comme dans Starblade Alpha, vous dirigez un viseur à l'écran afin de détruire le maximum de cibles. Il n'y a qu'un seul bouclier pour tous les joueurs, il faut donc jouer en coopération bien que le plus haut score soit le vainqueur au final. Un jeu sans grand intérêt qui ne passionnera que les amateurs du genre. ☹ **Shoot'em up - Namco - PlayStation.**



## Lifescape



Grâce à NTT et au jeu Lifescape, vous pouvez jouer à l'apprenti sorcier en créant vos propres races animales et gérer leur évolution dans le temps. Tout commence par deux cellules primaires et hop, la vie prend forme ! Il faudra être persévérant et déjouer bien des dangers naturels pour atteindre la perfection dans ce bas monde : le testeur de jeu vidéo...

SNK adapte à tout va



Après la Saturn, c'est au tour de la PlayStation de se voir gratifier des hits sur Neo Geo. En effet, SNK vient de confirmer l'adaptation pour 96 des meilleurs jeux de baston sur la 32 bits de Sony. Il s'agit dans un premier temps de King of Fighters 95, Samurai Shodown 3 et de Fatal Fury Real Bout. Le problème est de savoir si la PlayStation et la Saturn sont capables, compte-tenu de leur faible Ram (mémoire vive), de rivaliser avec la qualité graphique de la Neo Geo. La solution consisterait à enlever quelques images de l'animation afin d'éviter des accès disques incessants, bien que des algorithmes de compression performants puissent minimiser ce problème...

**Don't want a short dick Ram.** Encore un exemple de la problématique posée par la petite Ram des nouvelles consoles : le cas Dark Stalker de Capcom. La conversion du jeu d'arcade sur PlayStation est encore retardée en raison de la lourdeur des fichiers graphiques, chaque personnages ayant un nombre impressionnant d'animations. À l'opposé, Street Fighter Alpha n'incorpore pas de combattants si complexes, ce qui explique qu'il soit déjà sur les rayons des revendeurs. CQFD !

**L'aventure c'est l'aventure.** Restons dans le domaine du RPG avec la M2. Oui la M2 ! Matsushita aurait commandé le développement d'une quarantaine de jeux de rôle pour la première année de vie de sa console.

**Konami s'acquitte avec... Matsushita.** Les deux sociétés vont élaborer ensemble une carte d'arcade 64 bits tirant parti de la M2. Sortie : fin de l'année au Japon.

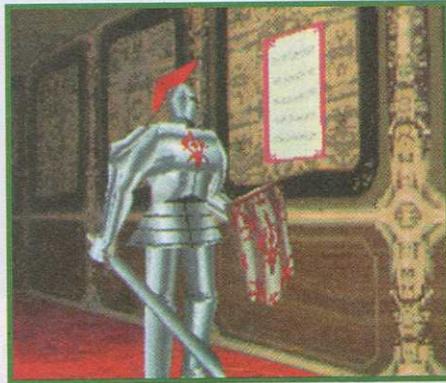


## Fiche d'identité

*Vic Tokai. Tokai Company est présent sur le marché du câble et de l'électronique grand public. Vic Tokai Entertainment, sa filiale de jeu vidéo, a produit Kickoff 3, Super Turrican 3 ou Yoshee's Cookies. La filiale américaine s'occupe du développement sur console. On leur doit Criticom, en preview ce mois-ci. Quant à la filiale européenne, basée à Londres, elle développe des titres sur PC CD-Rom. La partie japonaise est très active. Leur dernier jeu est Valora Valley Golf, également en preview dans ce numéro.*

## Good Fortune

▷ En ce mois de mars, Tecmo sort un jeu d'aventure en 3D, un de plus. Très proche graphiquement de King's Field, le jeu se déroule dans un grand château rempli de créatures hostiles. Heureusement, des alliés viendront vous rejoindre pour vous aider dans votre quête. C'est si bon de ne pas se sentir seul parfois ! ☺ **Aventure - Tecmo - PlayStation.**



## Wolkenkratzer

▷ Les jeux de rôle ne sont pas encore légions sur la PlayStation. Heureusement, des gens comme Westone s'y mettent petit à petit. Wolkenkratzer est un jeu de rôle classique dans son fond mais pas dans sa forme, puisque tous les combats sont en 3D temps réel dignes de Toshinden. Les héros, au nombre de quatre, manient selon leurs compétences l'épée et la magie plus ou moins bien. À vous de voir lequel est le plus apte à surmonter les différentes phases du jeu. Un produit intéressant. ☺

**Jeu de rôle - Westone - PlayStation.**



## Mobile Suit Gundam 2



▷ Ce mois-ci, Bandai sort la suite de Gundam. Tiré d'une série animée, vous pilotez ce que l'on appelle des « mechwarriors » c'est-à-dire d'énormes robots capables de marcher et de voler. Naturellement, vous êtes puissamment armé... De nouvelles missions vous attendent avec de nouveaux boss. Sinon, pas grand chose de nouveau ! ☺ **Mechwarriors - Bandai - PlayStation.**



Import mode d'emploi

Vous avez une PlayStation étrangère et vous voulez utiliser un jeu européen (en Pal) sur votre console ? Je ne sais pas si vous avez eu la curiosité de regarder l'intérieur de la machine lorsque vous ouvrez le capot du lecteur mais vous remarquerez en haut à droite un **petit bouton**. Il s'agit en fait du mécanisme déclenchant la lecture du CD-Rom. Lorsque vous fermez le capot celui-ci enfonce, grâce à un **petit ergot** de plastique, le bouton en question et la lecture démarre. Bien, jusque-là vous suivez ? Bon, la ruse consiste à faire croire à la PlayStation que le jeu **introduit** est celui qui correspond à son origine. Cela suppose donc que si votre console est japonaise par exemple, vous ayez déjà un **jeu nippon**..

Tâchez de trouver une baguette, **une tige**, n'importe quoi qui puisse venir appuyer sur le bouton (l'idéal consistant à la coincer sous le capot ouvert).

Suivez les instructions suivantes :

- 1) Allumez votre console, capot fermé, sans jeu à l'intérieur.
  - 2) À l'aide du paddle, sélectionnez l'écran de lecture des CD Audios.
  - 3) Ouvrez le capot et mettez votre jeu NTSC dans la PlayStation (ne fermez pas la console !)
  - 4) Maintenez appuyé le bouton à l'aide de la baguette (ou quoi que ce soit). Le disque va se mettre à tourner pendant quelques secondes puis va s'arrêter.
  - 5) Enlever le jeu NTSC et mettez à sa place votre jeu Pal.
  - 6) Quittez l'écran en sélectionnant « Exit ».
- La lecture va enfin démarrer...

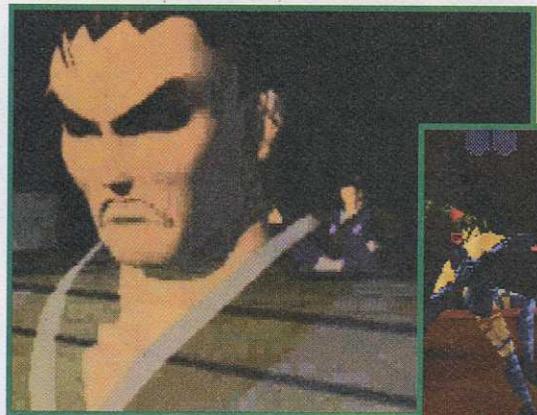
Notons que si vous n'avez pas de (vrai) câble péritel, le jeu sera en noir et blanc !

## Toshinden Remix

Tohshinden a longtemps fait croire que la Saturn ne bénéficierait jamais d'une adaptation. Que l'on se rassure, elle arrive !



Une équipe interne de Sega s'est occupée de la conversion du hit de Takara sur Saturn. Deux nouveautés : tout d'abord, une superbe intro vous accueille, du même acabit que celle de Tekken. D'autre part, on note la présence d'un nouveau boss : Cupido. Sinon, tout reste pareil. Huit combattant venus d'horizons différents se mettent sur la tronche en deux round gagnants. Le nombre de combattants passe donc à onze en comptant le petit nouveau Cupido. Les combats se déroulent sur un ring en 3D, délimité par rien du tout. Si vous atteignez le bord, vous risquez une chute fatale. Les décors de fond ont perdu en profondeur en passant en de la 3D au bitmap. La réalisation générale est moins bonne. Les ef-



fets de transparence sur les vêtements d'Ellis et sur les boules de feu ont disparu. La résolution utilisée est inférieure, ce qui donne des graphismes un peu moins fins. Dommage aussi que le volume des sons soit supérieur à celui de la musique. Cependant, le plaisir de jouer reste le même avec de nombreux coups spéciaux et la possibilité d'esquiver les attaques grâce à des roulades. Les trois dimensions sont bien présentes et on peut se balader partout sur le terrain, à condition de ne pas tomber hors des limites. Cette version Saturn apporte en plus un mode Retsuden qui fait dialoguer les personnages avant et après chaque combat. Tout cela en japonais, bien sûr. Si le jeu sort donc à l'intérieur de nos frontières on aura le droit à des parlottes en anglais et peut-être en français.

**Machine : Saturn. Éditeur : Sega Japon. Genre : beat'em up. Disponible en import.**



## Horned Owl



Sony réplique aujourd'hui sur PlayStation avec Horned Owl, le premier clone de Virtua Cop.



Horned Owl raconte l'histoire d'un groupe de flics du futur. Des flics qui se déplacent dans des armures de combat dotées de réacteurs sur le dos et de jolis canons sur les bras. Konami a conçu un petit gun en plastique qui se branche sur le port joystick. Le concept du jeu est simple. Représenté en vue subjective, l'action vous balade dans un environnement en 3D précaculée. Il suffit de shooter les ennemis pour arriver au boss et conclure chaque niveau de la même façon. Deux joueurs peuvent prendre part au

carnage. Si vous n'avez qu'un gun, le partenaire utilise le paddle. Dans les deux cas (flingue et pad) la jouabilité est bien meilleure que celle de Virtua Cop. Contrairement à Virtua Cop, Horned Owl est cependant plus bourrin. Le chargeur comporte une vingtaine de balles, ce qui permet d'arroser copieusement l'écran. Utile puisque la destruction de certains ennemis nécessite plusieurs impacts. Vous disposez d'armes spéciales comme un super tir ou des grenades en nombre limité. Le jeu demeure très convivial, surtout à deux joueurs. Horned Owl est très scénarisé, don-

nant droit à des petits dessins animés entre les niveaux et à des messages du quartier général pendant les missions, tout cela en japonais bien sûr. Un mode entraînement est disponible pour tirer dans le tas sans prendre de risque. Si vous voulez jouer les téméraires par contre, vous traverserez plusieurs lieux envahis par la faune criminelle. Les rues, un aéroport, les égouts et autres bases ennemies seront autant de lieux à traverser pour espérer terminer le jeu... ☹

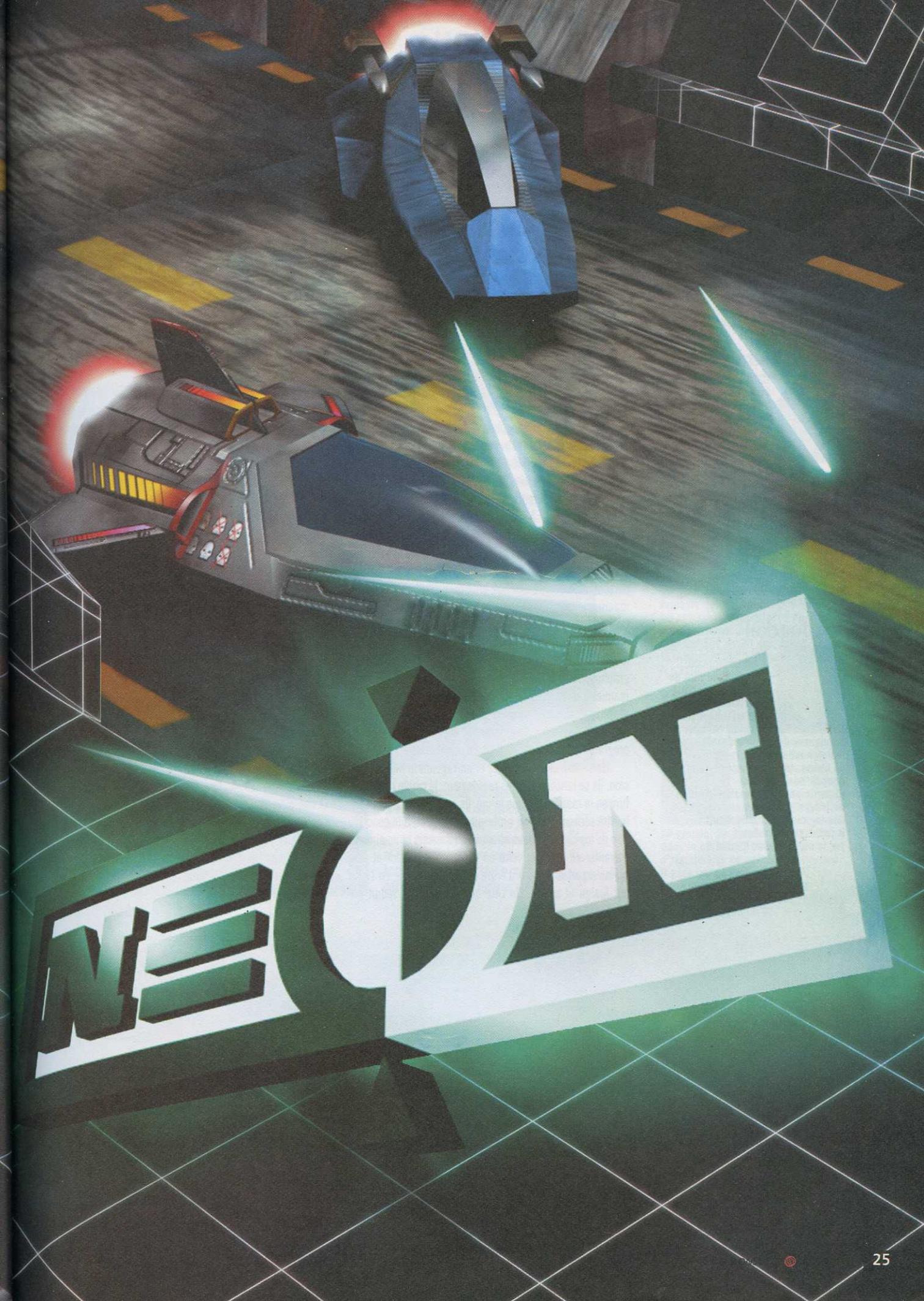
**Machine :** PlayStation. **Éditeur :** Sony Japon. **Genre :** shoot'em up. **Disponible en import.** **Sortie officielle :** en avril.



# ... Et la lumière fut

**Neon,** c'est le nom d'une société allemande découverte lors d'un voyage à Darmstadt, en Allemagne, à l'occasion de la signature d'un contrat entre cette société et la firme Ocean, dorénavant chargée de leur distribution. Cette récente association a été l'occasion pour nous de découvrir une équipe talentueuse et dynamique. Neon entend bien, au travers des nouvelles technologies mises à sa disposition, prouver qu'il est capable du meilleur. Découvrez cette jeune compagnie PlayStation et la Saturn.

Reportage réalisé par David Msika.



# Il était une fois

C'est de l'association d'une poignée d'excentriques mordus de codage et désireux de marquer l'industrie du jeu vidéo qu'est né Neon. Ils sont six. Six directeurs qui, malgré leurs jeunes âges, ne manquent ni de bouteille, ni d'idée. Présentation.

## Peter Thierolf



Calme et accueillant, Peter est plongé depuis de longues années dans la programmation professionnelle. Depuis près de neuf ans, en fait, au cours desquels il s'est octroyé le luxe de concevoir Apidya (un shoot'em up paru en 1992 sur Amiga) ainsi que Turrigan III (un kill'em all, cette fois-ci, mais toujours sur Amiga en 1994). Il supervise la conversion Saturn de Tunnel B et s'amuse à trouver des ruses de sioux pour pallier les lacunes 3D de la machine.

## Jan Joeckel



Son défaut le plus marquant, du moins, au dire de ses collègues, c'est l'horrible fauteuil bleu qu'il persiste à vouloir occuper à longueur de journée depuis maintenant un an. Le reste du temps, Jan (prononcez : Yann) conçoit des logiciels et participe à l'élaboration d'outils de programmation et au codage des logiciels. Actuellement, il passe ses journées sur le debugage de Tunnel B.

Peu connu du grand public, Neon a pourtant su se distinguer avec quelques jeux pour Amiga et ST. Leur présence actuelle sur le marché de la 32 bits est une aubaine pour les joueurs friands de bon jeux.

△ L'histoire de Neon n'est pas vieille, ses fondateurs non plus. Il faut remonter en 1988, une période faste pour l'Amiga de Commodore et le 520 ST (voire, le 1040 STE) d'Atari, pour comprendre la mécanique et les raisons qui ont poussé six personnes, les six membres fondateurs de la société, à vouloir mettre la main à la pâte. À cette époque, Antony, Boris, Jan, Matthias, Michael et Peter sont adolescents. Comme la plupart d'entre nous, qui avions 15 ans à cette époque, ils sont passionnés par les démos (une présentation personnalisée des capacités graphiques et sonores d'une machine), les jeux (bien sûr !) et les utilitaires. On désigne alors sous ce terme les logiciels techniques, qui influent sur le système de la machine, ainsi que les logiciels de programmation/codage et de création graphique (2D et 3D). Ils devorent donc avec avidité le manuel d'utilisation de Deluxe Paint, un soft de création graphique encore souvent utilisé aujourd'hui, et se familiarisent très rapidement avec des outils de programmation comme le C ou l'assembleur.

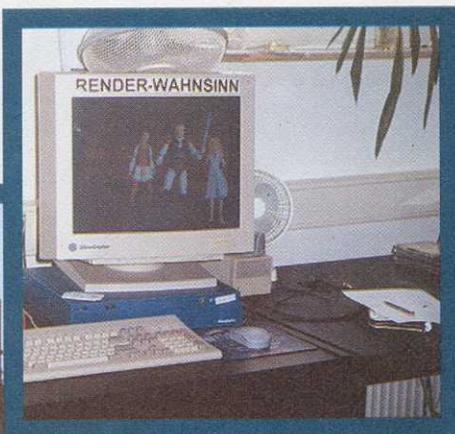
**HABITANT LA MÊME VILLE** et partageant la même passion, ils se rencontrent très rapidement, le cercle des peintures en la matière est très fermé. Ils envisagent alors de se mettre sérieusement, et professionnellement, à la conception de logiciels. Ils deviennent très vite amis et ils aiment travailler en binôme, voire en trinôme. Du labeur et des mains expertes de deux d'entre eux est né Apidya, en 1992 sur Amiga et sur ST. Un titre qui, d'emblée, a séduit un

grand nombre de joueurs pour son caractère original et son esthétique disons très « écologique ». Un autre développeur un peu plus tard, en 1994, Turrigan III, troisième volet réussi d'une saga très prisée. Entre temps, les six potes de longue date en viennent à penser plus sérieusement à construire quelque chose ensemble. Ils fondent alors une société à responsabilité limitée (GmbH, en allemand) spécialisée dans la conception de jeux vidéo ; ce sera Neon. Le nom même de la société est implicite : on peut l'associer aux idées « lumineuses » des fondateurs, ou encore aux « feux de la rampe » d'une notoriété âprement convoitée. La première phase de leur travail consiste à concevoir et à développer un titre, afin de le présenter à un éditeur susceptible de les aider à commercialiser le produit. Le club des six entend donner aux titres qu'il projette de développer une grande dose d'originalité, un scénario sympathique et un aspect impeccable. C'est mi-1994 que l'équipe échafaude Tunnel B. L'idée enchante et motive toute l'équipe de Neon, qui compte aujourd'hui plus d'une vingtaine de personnes. C'est en démarchant les éditeurs lors de l'ECTS de Londres, en décembre 1994, que Neon rencontre et séduit Ocean avec son projet. Un contrat d'exclusivité concernant quatre titres n'a pas été long à être signé par les deux parties. On parle aujourd'hui d'une prolongation de quatre ans... Ça roule pour Neon ! ✨

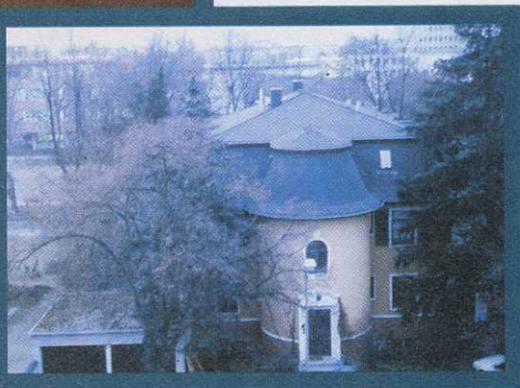
TrombinoSCOPE



# Neon



*On est bien loin de l'installation futuriste que tout le monde s'imaginerait trouver chez un concepteur de jeux vidéo. Les machines s'entassent et les bureaux sont assez « bordéliques ».*



*C'est à Darmstadt, en Allemagne, que réside Neon. L'ambiance y est, semble-t-il, détendue et les gens y sont très accueillants. Le pavillon ci-dessus ne loge pas leurs bureaux, mais c'est la vue qu'ils ont de leur fenêtre. Sympa, non ?*

## Michael Buettner



À l'instar de ses confrères, Michael est un concepteur acharné qui possède déjà un bon petit bagage dans l'industrie du jeu

vidéo avec des titres comme Mr. Nutz (sur Amiga) qu'il a conçu et développé ; ou Applaus, Applaus-Die Mickey Mouse. Il est aujourd'hui responsable du projet Vanished Powers, un autre jeu en cours de développement chez Neon.

## Antony Christoulakis



Désinvolte et souriant, Antony (familièrement appelé Toon, allez savoir pourquoi...) conçoit depuis son plus jeune âge des logiciels,

se spécialisant, au passage, dans les graphismes et le codage. Les rumeurs qui circulent lui prêtent une expérience de 17 ans dans le circuit professionnel (sachant qu'il est âgé de 23 ans, faites la différence...). En attendant, il s'acharne à figoler Tunnel B.

## Matthias Wiederwach



« Optimiser, améliorer ! », tels sont les mots qui se bousculent en permanence dans la tête de Matthias, le plus jeune membre

du groupe. Ce dernier s'est spécialisé dans la création d'outils 3D et d'algorithmes de calcul plus rapides. Il gère, en ce moment, la conception et la réalisation de nouveaux outils, comme l'éditeur de map dans Tunnel B.

## Boris Triebel



L'œil à tout, Boris s'investit depuis maintenant neuf ans dans la création de jeux vidéo. Il s'occupe, comme les autres,

du codage, de la réalisation, de la supervision et de la finalisation des jeux. Il se concentre actuellement sur Tunnel B pour que le jeu soit prêt le plus vite possible (date de rendu oblige).

Trombinoscope...

## Repères

Au commencement, c'est l'Amiga qui a bénéficié des idées lumineuses, un adjectif qui s'impose, de Neon. Une grande originalité soutenue par une réalisation impeccable, c'est le style que la société impose. Apidya en est le meilleur exemple : lors de sa sortie en 1992, le shoot'em up à scrolling horizontal fut le plus primé. Le troc d'un vaisseau spatial pour une abeille perdue au milieu d'un parterre de fleurs hostiles est certainement très original ! Toujours sur Amiga, Neon a créé le personnage de Mr. Nutz, un écureuil roux et gourmand (repris plus tard par Pierre Adane pour la version Super Nintendo). Ils ont aussi réalisé Turrigan III pour Amiga en 1994.



Apidya ▲

Tunnel B est prévu sur PlayStation. C'est le premier produit qui nous a été présenté lors de notre visite chez Neon. Un jeu qui nous a surpris et qui en surprendra plus d'un !

# Tunnel B

## Un train d'enfer

▷ Étonnantes ! Les premières images de Tunnel B sont vraiment étonnantes. Plongé derrière la visière d'un soldat – ou le cockpit d'un vaisseau, on ne sait pas trop –, le jeu vous amène suggestivement à longer les couloirs apocalyptiques d'une base résolument hi-tech. Initialement, Tunnel B se décomposait en deux phases de jeu complètement différentes. Le jeu était assuré d'une durée assez importante. Pour des raisons de cohérence – et certainement de marketing –, les concepteurs, fortement influencé par le chef de produits d'Ocean Angleterre, ont cindé le jeu en deux pour créer deux titres distincts. Ce qui frappe au premier abord, c'est la surprenante ambiance du jeu ; le background graphique s'inspire des clichés cyber-

punk : des couleurs sombres et bleutées, des arcades imposantes et une atmosphère inquiétante. Une multitude de détails renforce cette sensation comme, par exemple, la présence de fils dénudés le long des parois. Les influences sont multiples mais cantonnées à un style unique. Le même que l'on retrouve dans des films comme *Blade Runner*, *Brazil* ou *Total Recall* : apocalyptique ou post-apocalyptique.

**INQUIÉTANT, LE DÉCOR** l'est certainement, mais en plus, il se paye le luxe d'être beau ! Une beauté accentuée par les jeux de lumière qui ponctuent certains événements du jeu. On pourrait comparer les effets visuels de Tunnel B à ceux que l'on trouve dans *Loaded* : traînées lumineuses, transparences, ondes de choc et reflets lumineux sur les parois des couloirs



## Tunnel B, Saturn ?

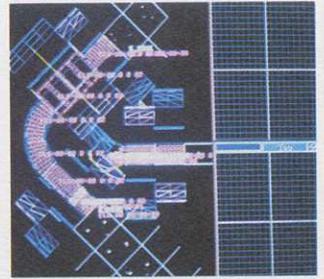


La version de Tunnel B la plus avancée que nous avons vue était présentée sur PlayStation et la curiosité nous titillait tellement que nous n'avons pu réprimer certaines questions au sujet de la version Saturn sur laquelle planche actuellement Peter Thierolf, entre autres.

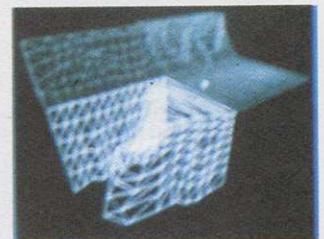
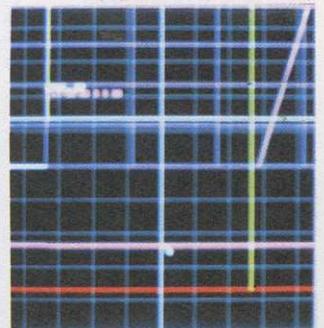
À la question « où en est le développement sur Saturn ? », Peter nous répond : « Pour l'instant, nous réglons certains problèmes que nous pose la gestion 3D de la Saturn. Sur PlayStation, les polygones sont « flat » et gèrent sans problème les textures. En fait, les polygones sont affichés par collage sur l'écran, tandis que la Saturn dessine toutes les lignes de l'écran de haut en bas sans se soucier du type ou du nombre d'éléments qui y sont présents. Pour coller une texture sur un polygone qui n'est pas rectangulaire, un triangle par exemple, il faut redéfinir à chaque fois l'étendue et la place que doit prendre la texture pour chaque changement de plan, ce qui crée cet effet de distorsion permanente que l'on peut voir à l'écran. D'autre part, les effets de transparences que l'on peut observer sur la version PlayStation sont très difficiles à rendre sur Saturn. Pour parvenir à un

résultat similaire sur Saturn, il faut doubler l'affichage d'un pixel sur deux afin de rendre « transparent » l'objet souhaité, mais le rendu est un peu sombre. L'autre inconvénient, c'est que ce procédé accentue la distorsion des polygones utilisés ». Boris Triebel, qui supervise également le projet, ajoute que « Parce que la Saturn ne gère pas la transparence, il est très difficile de rendre les mêmes effets visuels que sur PlayStation, comme le jeu de lumière, les explosions et les traînées de fumée, par exemple. Pour pallier à ce problème, nous avons donné une plus grande intensité de lumière aux événements visuels du jeu sur Saturn afin de rendre l'illusion de la transparence... Un effet optique, en quelque sorte. Le résultat est quelque peu différent de la version PlayStation, et non pas moins bon, et la Saturn a gagné en couleurs. La programmation du jeu sur Saturn n'est pas terminée et tous ces problèmes trouveront certainement une solution.

## Trouse à outils



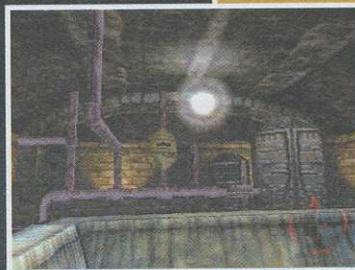
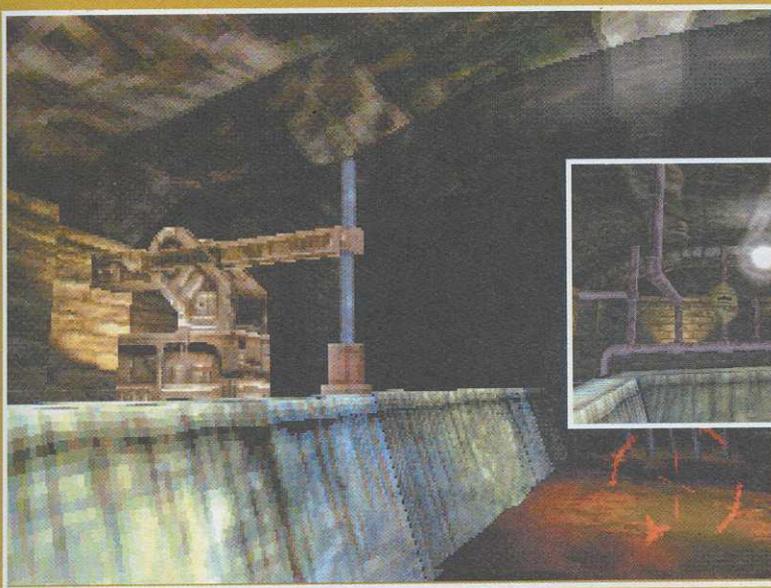
À l'instar d'une majorité de concepteurs, Neon a créé ses propres outils de développement. Dans Tunnel B, le plus important est le « Map Editor » (éditeur de plan) qui permet de dessiner en « wire frame » (fil de fer) l'aspect d'un niveau et d'y incorporer différents éléments comme des portes, des caisses, des tourelles de défense, des mitraillettes, etc. À chacun des ces objets est liée une série d'informations qui influent sur le comportement du jeu ; cette série se résume à une ligne de codes numériques désignant les modifications que l'objet apporte au jeu si celui-ci est franchi, pris ou détruit. L'environnement est ensuite créé grâce à un graphiste travaillant sur Silicon Graphics.



lors d'explosions ou de tirs simples. La destruction d'un générateur est particulièrement impressionnante et frôle le réalisme starwarsien. Un néologisme qui s'impose : le fond sonore s'inspire de *Star Wars* et de *Terminator*, ce qui n'est pas non plus pour déplaire aux amateurs du genre. Le décor est planté : un univers glauque et angoissant à souhait, baignant dans une ambiance sonore des plus réussies (musique et samples vocaux).

**CE QUI FRAPPE ENSUITE**, c'est la fluidité du jeu. Le joueur contrôle et dose l'accélération de son véhicule, en gardant toujours sous le coude la possibilité de freiner brutalement. On évolue ainsi dans un enchevêtrement complexe de couloirs, fractionnés par des portes électroniques. Les mouvements à 360° autorisent un très grand nombre d'actions : dérapage contrôlé, suivi d'une glissade latérale et d'un violent coup de frein pour se retourner, le tout en tirant dans tous les sens ! Le tout est parfaitement fluide. De plus, le jeu est très rapide : il tourne, pour l'instant,

à 30 images par seconde. Le principe est simple : détruire les générateurs d'un niveau et accéder, parfois avec un temps limité, à une salle de sécurité. Pour cela, vous devez récupérer des clefs et détruire les ennemis (tourelles, char, etc.) qui peuplent en grand nombre les corridors du niveau afin de récupérer des armes, des bonus divers (énergie, bouclier, temps, etc.). Tunnel B compte cinq scénarii à thème (le tunnel, la zone industrielle, la ville, les égouts et la centrale chimique) décomposés en cinq niveaux à difficulté variable. Pour mener à bien votre mission, votre véhicule possède une force de frappe considérable : neuf types d'armes à puissance variable (laser, roquettes, mines, mitraillettes, etc.) utilisables, pour certaines, dans des cas précis comme la destruction d'un grand véhicule, l'acquisition de cibles rapides, etc. De plus, les premiers « tunnels » possèdent une option didactique qui décrit de manière concise les moyens de progresser rapidement dans le jeu. Une idée appréciable ! ✨



**La bonne oreille**

C'est autour d'une bonne table, dans une brasserie de Darmstadt, que notre reporter, profitant de l'ambiance détendue et bonne enfant ainsi que des effets de la bière qui coulait à flot, a posé quelques questions à trois des fondateurs de Neon dans l'espoir inavoué de leur arracher quelques confidences...

**CDC** - Qu'est-ce que vous avez commandé ?

**Antony** - Je ne sais plus...

**Matthias** - Un pavé de rumsteack avec des oignons et des patates.

**Michael** - Une soupe à la tomate.

**CDC** - Votre contrat avec Ocean ne concerne-t-il que les trois projets en cours ?

**Michael** - Pour l'instant, ce contrat concerne la conception et la réalisation de quatre titres (nous ne savons pas encore quel sera le quatrième) par Neon, édité sous le label Ocean. Une extension sur quatre ans de ce contrat est envisagée en ce moment, mais ce n'est pas encore officiel.

**CDC** - Êtes-vous complètement satisfait des titres que vous nous avez présentés (Tunnel B, Viper et Vanished Powers) ?

**Antony** - Oui. Nous aurions évidemment pu nous dire « Tiens, et si l'on changeait ceci, et si l'on changeait cela » mais le jeu n'aurait jamais vu le jour, ou alors très tard... trop tard.

**Matthias** - Le travail que nous avons fait jusqu'à présent, en plus de nous satisfaire, nous a servi de champs d'expérimentations puisqu'il s'agit de nos premières réalisations sur des supports 32 bits. Dans l'ensemble, les jeux, tels que vous les avez vus, sont exactement l'image de ce que nous avons imaginé en les concevant.

**CDC** - Que pensez-vous du marché du jeu vidéo et de son évolution ?

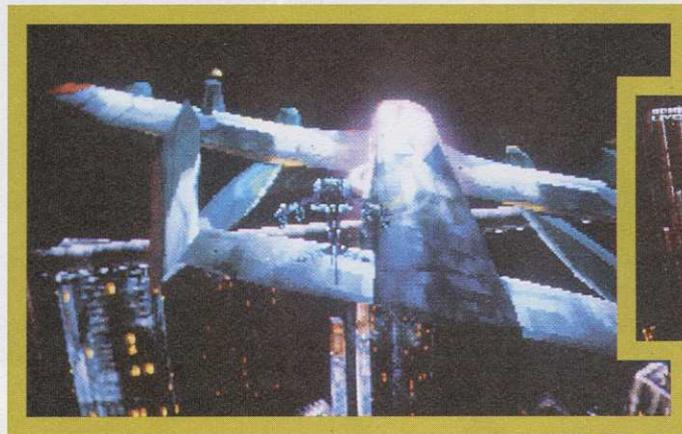
**Antony** - Je dirais que le marché tend de plus en plus à se diversifier, dans la forme du moins. Si auparavant, il suffisait d'une, voire de deux personnes pour concevoir et réaliser un jeu, >

# Viper



La bonne altitude

Pour la faire bouger avec autant d'énergie, les concepteurs de Neon doivent penser que la catégorie shoot'em up se morfond dans la monotonie. En effet, Viper s'annonce comme la prochaine référence du genre.



► Nommer un produit n'est pas chose aisée, c'est du moins ce que nous enseigne l'historique de ce jeu. « Viper » ne sera peut-être pas le titre définitif du jeu, qui est passé successivement par les appellations Tunnel B2 et Hornet. Le premier nom lui avait été attribué tout naturellement, puisqu'il s'agissait, en fait, de l'hypothétique seconde phase de Tunnel B, avant que les concepteurs ne décident d'en faire un jeu à part entière. D'un point de vue marketing, garder ce nom impliquait une ambiguïté évidente, et risqué de provoquer une hésitation chez l'acheteur potentiel. Il fut donc décidé de le renommer Hornet. Ce nom, s'il plaisait aux membres de Neon, ne fût pas du goût d'Ocean. Il n'y eût pas d'autre alternative que de disparaître au fond d'un casier à idée de la société, avant de laisser sa place à « Viper ». C'est donc sous ce nom qu'il sera cité dans cet article.

LORSQU'IL NOUS A ÉTÉ PRÉSENTÉ, seul le premier niveau était achevé. Il représente cependant un échantillon satisfaisant, et surtout prometteur pour la suite du jeu. En gros, vous dirigez un hélicoptère, frisant l'anorexie à en croire sa finesse, chargé de débarrasser la ville

(puisque c'est le lieu du premier, et unique, niveau que nous ayons vu) des ennemis qui encombrant son ciel. Outre le fait que le Viper soit entièrement réalisé en trois dimensions, sachez que le joueur peut déplacer son véhicule sur trois axes : vertical, horizontal, et en profondeur ; ainsi la mobilité est elle totale !

On peut aisément classer Viper dans la catégorie des shoot'em up, mais il faut lui faire justice en précisant que jusqu'à présent aucun jeu du genre ne lui ressemble. Si le principe reste simple, la réalisation exemplaire dont il bénéficie lui confère une avance considérable sur ses concurrents, pour peu qu'il y en ait. Bien qu'il n'y ait presque pas d'interaction avec le décor (c'est-à-dire, qu'il est impossible de se fracasser le nez sur le premier immeuble venu), ce dernier compte pour beaucoup dans les sensations que l'on peut éprouver avec l'hélicoptère, en particulier grâce aux effets de profondeurs stupéfiants. En plongée lorsque l'on pique du nez, l'écran « tourne » et s'incline vers le bas. Il découvre un angle de vue plongeant assez spectaculaire, qui joue avec les perspectives des objets du décor. En l'occurrence, dans la



ville, ce sont les immeubles qui contribuent fortement, du fait de leurs tailles conséquentes, à accentuer cet effet. En regardant la ville d'en haut, il est impossible de ne pas superposer les images que l'on garde du monde de *Blade Runner*, de Ridley Scott.

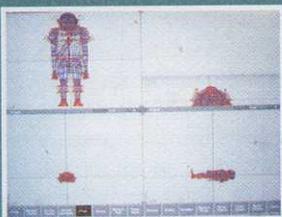
**UN AUTRE POINT POSITIF** et non moins négligeable du jeu, c'est son impressionnante fluidité, et c'est un euphémisme. J'estime que le jeu tourne en 2 VBL (soit 30 images par seconde) et que, malgré la présence d'une dizaine d'objets animés à l'écran, il ne ralentit en aucune manière. Le seul défaut de *Viper*, lié à cette fluidité, c'est la faible vitesse de rotation de l'hélicoptère qui ne permet pas toujours de suivre l'action. Mais les concepteurs travaillent sur l'amélioration de ce point. Sinon, *Viper* possède une bonne jouabilité et les contrôles sont faciles à utiliser. Le point commun que présentent à la fois *Tunnel B* et *Viper*, se sont les effets de lumières d'une facture exceptionnelle et les explosions d'une qualité indéniable. L'onde de chocs provoquée par l'explosion d'un missile, par exemple, est l'un des effets spéciaux les plus réussis qu'il m'ait été donné de voir sur console. En ce qui concerne les missions, *Viper* comprend trois scénarii, incluant chacun trois niveaux. Nous avons découvert que le deuxième niveau du premier scénario se passe dans un canyon, mais le reste du jeu reste un mystère... Nous savons que pour mener le jeu à son terme, votre hélicoptère dispose d'armes redoutables - classique pour un shoot'em up - qui gagnent en puissance en récoltant des bonus. Bref, un shoot, mais quel shoot ! ✨

▷ *ce n'est plus du tout vrai. Aujourd'hui, il existe différents secteurs d'activité au sein même de l'industrie du jeu vidéo. Codeur, concepteur, script-writer (celui qui écrit le scénario d'un jeu), graphiste, musicien, technicien 3D, superviseur... Bref, une véritable PME ! On arrive, du coup, à donner aux produits une dimension plus aboutie et, plus important, à créer des emplois (il y a environ 4 % de chômage en Allemagne !)*

**CDC - Quels sont vos jeux favoris ?**  
**Matthias et Michael - Wipe Out ! Wipe Out !**  
**Antony - Je n'aime pas trop Wipe Out, même si je porte un T-shirt du jeu. Je préfère Virtua Fighter 2 ou Sega Rallye.**  
**CDC - Que souhaitez-vous pour Neon ?**  
**Antony et Michael - Que la société s'agrandisse et qu'elle soit prospère, évidemment !**  
**Matthias - J'aimerais bien que l'un de nos titres soit en première place du classement des meilleures ventes du CTW (ndlr : CTW est un journal anglais traitant de l'actualité économique du marché de l'électronique de loisir. Une référence dans la profession).**

## Artisan virtuel

Pour concevoir et construire un personnage en 3D, il faut être doué d'une patience et d'une minutie extrême. Il faut tout d'abord édifier l'imposante structure en fil de fer qui représente la forme du personnage, sans oublier les moindres détails. Cette phase nécessite l'emploi de quatre plans de travail (de face, de profil, de dessus et de dos) ; plans sur lesquels il faudra planter la source de lumière en lui donnant une certaine hauteur et une certaine inclinaison. La phase suivante concerne l'animation et l'indépendance de chaque partie du personnage. On attribue à chaque membre-objet une fonction bien précise, via une arborescence structurée et complexe qui régit les priorités de déplacement. La dernière phase s'appelle le « rendering ». Il s'agit ici de donner une contenance et un aspect plus réaliste au personnage en appliquant une texture sur chacun des polygones qui le constitue, tout en respectant le positionnement et la puissance de la source de lumière. Et voilà comment on donne vie (virtuellement) à un monstre vert à l'air goguenard.



# Vanished Powers

T'as pas vu mon épée, chérie ?



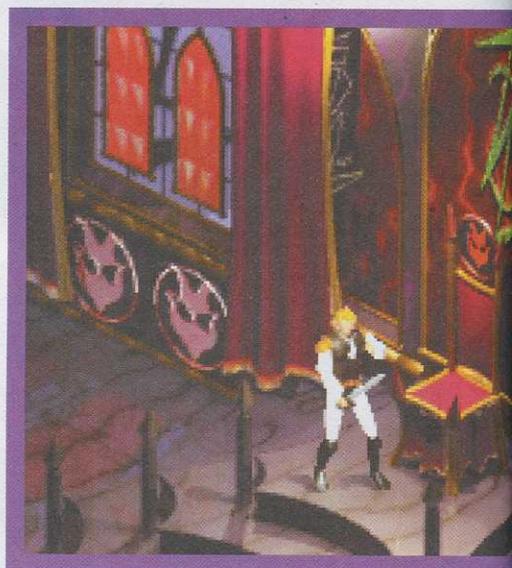
La création de personnage est le fruit d'une opération compliquée. Pour Vanished Powers, ce ne sont pas moins de 70 personnages qui ont été modélisés et animés pour les besoins du jeu, ce qui représente une somme de travail très importante : la création, disons esthétique (forme et texture), d'un personnage demande en moyenne deux jours de travail puis ensuite commence le travail d'animation en motion capture qui dure, si les mouvements sont déjà enregistrés, une heure pleine (sinon, cela peut prendre deux autres journées de travail). L'ensemble des opérations est réalisé par Jens Rotzsche sur une Silicon Graphics Indy et grâce aux logiciels de 3D Studio et d'Alias.

La modélisation

Depuis LandStalker et Light Crusader sur Mega Drive, l'industrie du jeu vidéo a boudé le concept du jeu d'aventure en 3D isométrique (désignant un angle de vue, en surplomb, de trois-quart). Avec Vanished Powers, Neon remet le sujet à l'ordre du jour...

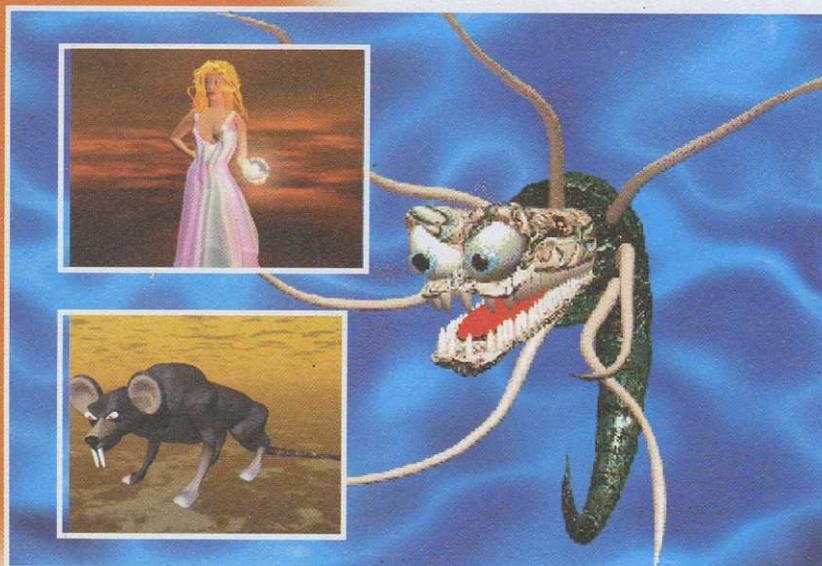
△ Vanished Powers (en français : les pouvoirs disparus) est loin d'être terminé. La branche de Neon chargée du projet, et coordonnée par Michael Buettner, travaille d'arrache-pied à son développement. Le synopsis, qui est susceptible de changer d'ici à sa sortie, plante pour l'instant un univers fantastique, nommé Mrynn, d'Heroic Fantasy, où se côtoient magie et chevalerie. Un environnement propice aux aventures les plus folles, et dont les concepteurs ont pleinement tiré partie.

**UNE HISTOIRE SIMPLE** comme un conte, maniérée et pleine de rebondissements, met en scène un jeune héros découvrant les caprices d'un monde qu'il ignore. Naïf, donc ! Mais il semble que ce soit le lot de tous les héros de ce genre de jeu. Dans Vanished Powers, c'est Richard, un jeune fermier, qui fait office de candide promis à une gloire éternelle. En chemin vers le centre du vieil empire, sans que l'on sache pourquoi, il rencontre la princesse Lyra qui se lamente sur son triste sort. Richard s'enquiert de son chagrin et apprend que Lyra a perdu tout son pouvoir et se trouve incapable de gouverner son peuple. Elle explique alors que seul le sceau du pouvoir pourrait lui redonner sa puissance sybilline et ainsi rétablir l'équilibre cosmique du bien et du mal ! N'écoutez que son courage,



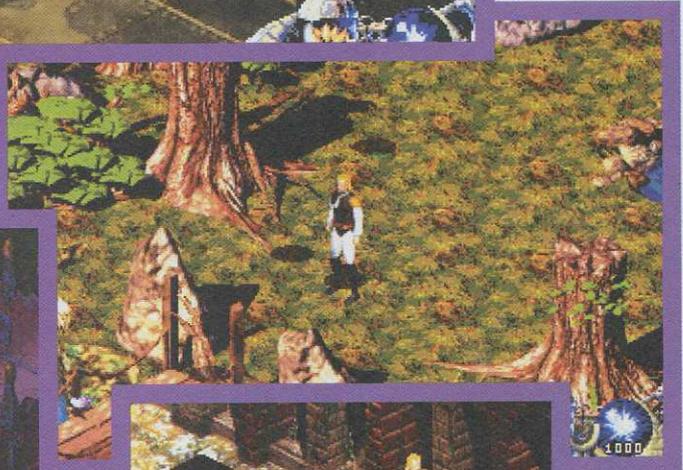
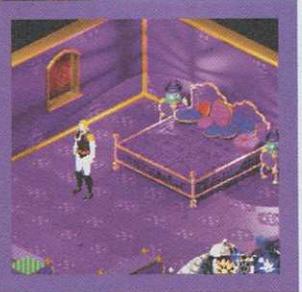
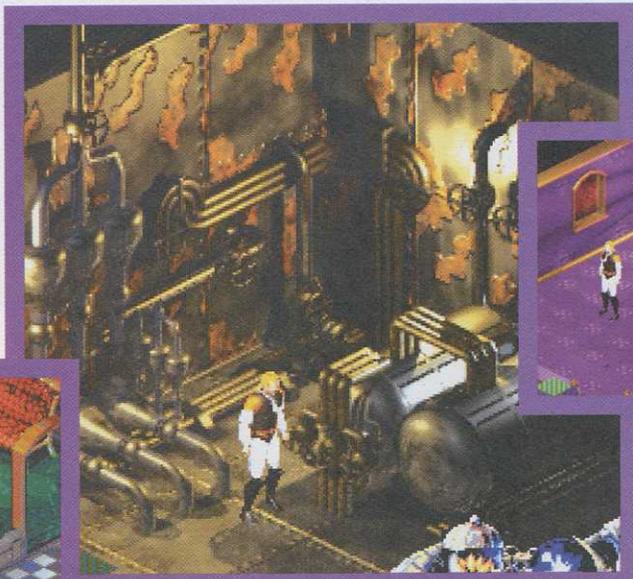
Richard promet à la dame de lui ramener dans les délais les plus brefs le « sceau du pouvoir ». Il se lance sans tarder dans une quête des plus hardues. C'est à ce moment que le joueur prend le contrôle du personnage de Richard. La 3D isométrique favorise les déplacements en diagonale, mais autorise une grande mobilité sur les huit axes traditionnels, ce dont ne se prive pas votre personnage. La perspective, défaut flagrant et souvent reproché à ce genre de jeu, est gérée (comme dans Light Crusader) par une ombre rondo, pour l'instant, placée sous votre personnage et permettant de repérer sa position lors de situation ambiguë. Le décor (en 3D, évidemment) est détaillé et varie souvent d'une portion du jeu à une autre. Jusqu'à maintenant, nous n'avons vu que la forêt et la ville pour les scènes d'extérieur, ainsi que quelques scènes d'intérieur très réussies.

**VANISHED POWERS COMPTE PLUS** de 70 personnages originaux, tous modélisés sur Silicon Graphics (ce qui représente un nombre important pour un jeu d'aventure en 3D) et qui bénéficie de bonnes animations. En dehors des déplacements, nous n'avons pu voir qu'une seule animation de combat, lorsque Richard pourfend violemment et avec préméditation, un squelette usurier bien décidé à le pousser dans le vide. Le mouvement





d'épée est fluide, réaliste et la réaction du squelette est parfaitement crédible (il prend du recul et se cabre sous l'effet de la douleur avant de s'étaler au sol). Pour apprendre à se battre, à utiliser des sorts (car votre personnage en sera bientôt capable) ou d'utiliser un objet de son inventaire, le jeu est muni d'un mode « Tutorial » (du moins, pendant la première partie de l'aventure) qui sert de livret d'apprentissage au joueur inexpérimenté. Pour l'instant, le projet est plaisant et n'est pas loin de me convaincre qu'il s'agit d'un très bon jeu d'aventure. À suivre... ☆

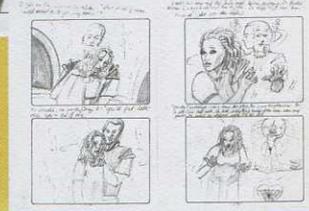
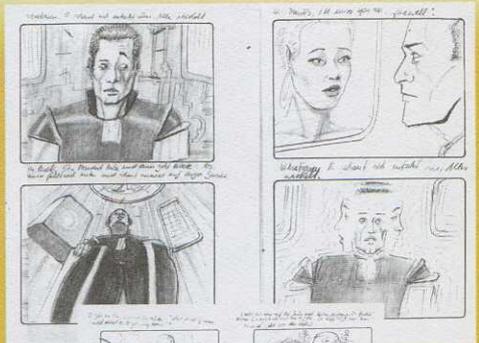


## Au commencement



Afin de mettre en forme et pour présenter ses idées, le graphiste conçoit un story-board destiné à visualiser la trame du scénario sous forme d'une BD et à se familiariser

avec les personnages principaux. C'est souvent du synopsis du story-board que s'inspire la scène cinématique qui précède le jeu. Les roughs (les crayonnés souvent grossiers, mais toujours détaillés, du story-board) portent immanquablement les annotations de l'artiste : dialogue, mouvement, etc. Ce n'est pas uniquement le graphiste qui travaille à l'échafaudage du story-board, mais l'équipe toute entière puisqu'il s'agit, en fait, du scénario du jeu.



# Alien Trilogy, the bitch is back!

RIEN NE SERT  
DE CRIER DANS  
L'ESPACE CAR  
PERSONNE NE  
VOUS ENTENDRA...  
SI C'ÉTAIT LA  
DEVISE DU FILM,  
C'EST AUSSI  
CELLE D'ALIEN  
TRILOGY.  
ATTACHEZ  
VOS CEINTURES,  
SURVEILLEZ  
VOS ARRIÈRES  
ET ARMEZ-VOUS :  
ILS VEULENT  
VOTRE PEAU.

Comme son titre l'indique, Alien Trilogy s'inspire d'Alien de Ridley Scott (Blade Runner), d'Aliens de James Cameron (Abyss) et d'Alien 3 de David Fincher (Seven). Avec tout ce talent à la clé, il est clair que les programmeurs de la compagnie anglaise, Probe, avaient une bonne base de données pour satisfaire les adeptes d'Alien et, bien sûr, Acclaim. En effet, c'est la société américaine réputée pour ses adaptations sur consoles de NBA Jam et Mortal Kombat qui a tiré les ficelles derrière Alien Trilogy.

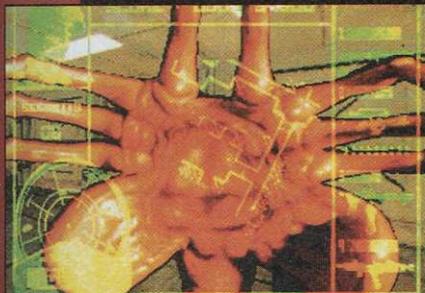
Tout a commencé par la présentation de quelques cinématiques bien ficelées, il y a deux ans de cela. À l'époque, personne ne savait si une machine pourrait un jour supporter un degré de réalisation aussi élevé que celui montré dans cette séquence Silicon Graphics. Avec la sortie de la PlayStation et la Saturn, la voie d'Alien Trilogy était donc toute tracée. Restait à savoir quel type de jeu correspondait au style reflété par les films. Logique oblige, Probe a opté pour le kill'em up dans la plus pure tradition. Votre mission : assumez le rôle du lieutenant Ellen Ripley (incarné par Sigourney Weaver dans le film)

sur plus de 33 niveaux différents, répartis sur trois niveaux. Dans le premier, vous escortez des marines dans le complexe désert de la planète LV-426. Le scénario est donc basé sur Aliens. En ce qui concerne la seconde partie, elle reprend la trame d'Alien 3. Votre mission : sauver des prisonniers qui sont enfermés dans la colonie minière de Fiorina « Fury » 151. Quant à la dernière section, elle vous fait découvrir le vaisseau écrasé du premier épisode. Équipé de son « auto-mapper » et d'une kyrielle d'armes dévastatrices comme des lance-flammes, des mitraillettes, ou encore des fusils à pompe, vous êtes confronté aux extraterrestres les plus redoutés de la planète du simple Alien Bambi au Dog Alien, en passant bien évidemment par l'indispensable reine mère. Pour coller le plus possible aux films, Alien Trilogy est le premier jeu à utiliser le système de Motion Capture d'Acclaim. Développé par ATG (Advanced Technology Group), qui est une de leur filiale localisée à Glen Cove, NY, le système est l'un des plus performants de l'industrie. J'en veux pour preuve la réalisation de certains des effets spéciaux de Batman Forever grâce à ce dernier. La technique a d'ailleurs été récompensée sur plusieurs salons comme le LEAF (London Effects and

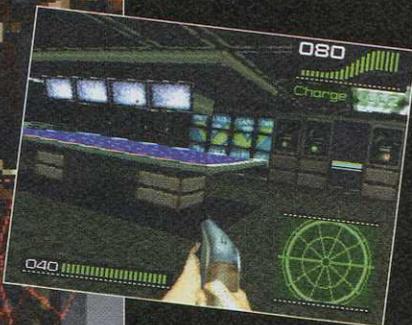
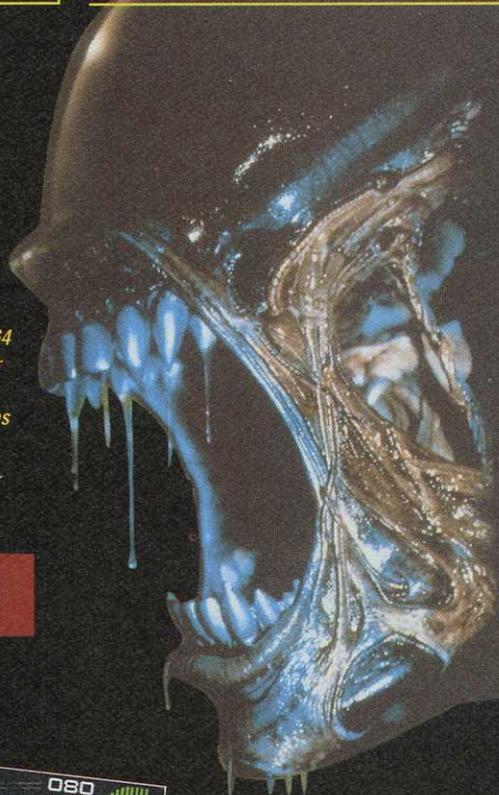




## Jaguar vs PlayStation



*Même si on dit que la Jaguar n'a pas vraiment de jeu digne de sa technologie 64 bits dans son catalogue, Alien vs Predator est presque digne des titres 32 bits. À en juger par la qualité d'Alien Trilogy dans ses phases de jeu, il est clair qu'Alien vs Predator peut rivaliser à certains niveaux. Je dirais même plus, on a parfois l'impression que les programmeurs de Probe s'en sont inspirés, en particulier lorsque l'Alien saute au visage de Ripley.*



Animation Festival), le Nicograph et le Siggraph. Tous les trois sont des forums de rencontres internationales pour les professionnels de l'image de synthèse. Pour les néophytes, sachez que le Motion Capture consiste à mettre des capteurs sur un personnage. Filmé sur fond bleu, ses mouvements réalistes seront décomposés par la machine qui crée un squelette animé selon le modèle. Le procédé mis au point par ATG a l'avantage d'être géré en temps réel. Ainsi, toutes les informations envoyées par les capteurs à spectre de lumière fluorescente sont transmises en direct de la caméra à l'ordinateur. Cette technique ouvre des portes sur les applications interactive à la télé et sur des jeux d'arcade qui seraient animés, dans les deux sens du terme, par une marionnette.

Inutile de vous préciser que dans le cas d'Alien Trilogy, ce sont des cascadeurs professionnels qui ont simulé certaines phases d'action délicates. Une fois le squelette de ces monstres calculé, il ne reste plus qu'à ajouter des textures mappées, des habits et d'autres petits détails. Ainsi, l'impression de réalisme est plus forte. Cette dernière est d'ailleurs accrue grâce au comportement des Aliens. Toujours cachés au



# La trilogie au cinéma



1979, 1986, 1992 sont les dates de sorties respectives d'Alien, d'Aliens et d'Alien 3 au cinéma. Récompensé par un oscar en 1980 pour ses effets spéciaux, HR Giger est désormais connu comme le designer des Aliens. Le mythe est lancé à dater de ce jour. Deux autres épisodes aussi terrifiants que le premier contribuent à faire de l'Alien la véritable bête noire des adeptes de science-fiction. Reste à savoir qui du Predator ou de l'Alien est le plus dangereux...



détour d'une caisse ou derrière une porte, ils se déplacent de façon rapide et nerveuse pour les plus petits et de manière plus lourde mais puissante pour les adultes. Leur comportement est d'ailleurs celui d'un prédateur pour les Faces Hegers (littéralement, les accolers de visage) car ils tournent autour de leur proie et fondent d'un seul coup en s'agrippant progressivement sur son visage. En l'occurrence, vous êtes leur cible. Quant aux grosses bêtes, elles ne

viennent pas droit sur vous quand vous leur tirez dessus, mais elles évitent vos tirs pour vous planter leurs crocs acérés dans la chair.

UN DES POINTS SUR LEQUEL Alien Trilogy est franchement exceptionnel est sans doute l'ambiance sonore. À l'image de la composition de James Horner pour Aliens, la musique qui accompagne chacune des missions est terrifiante. D'autant plus que des bruitages très pertinents contribuent à faire de vous un sociopathe névrosé du paddle. Je me suis souvent retrouvé en train de tirer désespérément sur une dépouille d'Alien. Les poussés d'adrénaline sont très fortes... Pour finir, les cinématiques fortement inspirées des films vous plongent dans l'univers d'Alien. D'une réalisation sans faille, elles constituent à elles toutes seules une raison d'acheter le produit pour les cinéphiles. Vous l'avez compris ! Vous pouvez d'ores et déjà commencer à surveiller vos amis car les Aliens sont parmi nous !

Tommy François

## Alien

Alien 4 : Resurrection serait en préparation dans les locaux de la Fox. Walter Hill et David Giler, les deux créateurs principaux de la série des Alien veulent faire revenir Ripley (Sigourney Weaver) dans un nouvel épisode. Ils ont imaginé un script où la Compagnie sauve quelques doigts de Ripley à la fin d'Alien 3. À l'aide de ces derniers, ils réussissent à extraire une séquence d'ADN à partir de laquelle ils créent le clone de Ripley. Un script de Joss Whedon dans lequel les Aliens viennent sur Terre (enfin !) aurait été retenu. Reste à savoir si Sigourney acceptera les 5 millions de dollars que lui propose la Fox...

## Tetralogy



**PARIS**

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

**PARIS**

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

**LILLE**

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

**DOUAI**

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

**3DO**

- 3DO PAL FZ1 + STARBLADE 1.490 F
- 3DO PAL GOLDSTAR + FIFA + ALONE IN THE DARK (français) 1.890 F

|                           |        |                              |        |                                  |               |
|---------------------------|--------|------------------------------|--------|----------------------------------|---------------|
| MAGAZINE + DEMO           | 50,00  | GUARDIAN WAR                 | 199,00 | RISE OF THE ROBOT                | 99,00         |
| ALONE IN THE DARK (VF)    | 299,00 | IRON ANGEL OF THE APOCALYPSE | 149,00 | ROAD RASH                        | 349,00        |
| ALONE IN THE DARK 2 (VF)  | 369,00 | JOYPAD PANASONIC             | 199,00 | <b>SAMPLER 2 10 DEMOS</b>        |               |
| BATTLE SPORT              | 369,00 | KILLING TIME                 | 349,00 | <b>+TEST MEMOIRE 15 mn 79,00</b> |               |
| BURNING SOLDIER           | 199,00 | KING DOM : THE FAR REACHES   | 299,00 | SAMOURAI SHODOWN                 | 299,00        |
| CANNON FODDER             | 199,00 | LOST EDEN                    | 299,00 | SEAL OF PHAROON                  | 199,00        |
| CAPTAIN QUAZAR            | 369,00 | MEGA RACE                    | 199,00 | SHERLOCK HOLMES                  | 199,00        |
| CORPSE KILLER             | 149,00 | MICROCOSM                    | 199,00 | SHOCKWAVE 2                      | 369,00        |
| CREATURE SHOCK            | 375,00 | MINTEASER (ADULT)            | 199,00 | SPACE HULK                       | 369,00        |
| CD                        | 375,00 | MYST                         | 299,00 | SPACE PIRATE                     | 199,00        |
| SABALUS ENCOUNTER         | 299,00 | OFFWORLD INTERCEPTOR         | 199,00 | STAR BLADE                       | 199,00        |
| DEMOLITION MAN            | 199,00 | PATANK                       | 199,00 | STAR FIGHTER                     | 369,00        |
| DOOM                      | 369,00 | PANZER GENERAL               | 199,00 | <b>STRIKER</b>                   | <b>369,00</b> |
| DRAGON LORE               | 375,00 | PEEBLE BEACH GOLF            | 99,00  | <b>SUPER STREET FIGHTER 2</b>    | <b>249,00</b> |
| FIFA SOCCER               | 349,00 | PGA GOLF 96                  | 369,00 | SYNDICATE                        | 299,00        |
| FLIGHT STICK (SIMULATION) | 490,00 | PHOENIX 3                    | 369,00 | TWISTED                          | 99,00         |
| FOES OF ALI               | 369,00 | PO ED                        | 369,00 | WAY OF THE WARRIOR               | 149,00        |
| SEX                       | 199,00 | QUARANTINE                   | 199,00 | WING COMMANDER 3                 | 299,00        |
| BRIDERS                   | 199,00 | RETURN FIRE                  | 299,00 |                                  |               |

**Playstation**

- PLAYSTATION (EUR) + 1 JEU AU CHOIX 2399 F
- PLAYSTATION (JAP) + 1 JEU AU CHOIX 2790 F
- PAL RVB PLEIN ECRAN 2790 F
- ADAPTEUR TEL

|                            |               |                        |                       |                          |               |
|----------------------------|---------------|------------------------|-----------------------|--------------------------|---------------|
| 3IX EYES                   | 299,00        | <b>JEUX EUROPEENS</b>  | OFF WORLD INTERCEPTOR | 349,00                   |               |
| ACE COMBAT                 | 499,00        | 3D LEMMINGS            | 299,00                | PGA TOUR GOLF 96         | 369,00        |
| BONER ROAD                 | 299,00        | ACTUA SOCCER           | 369,00                | PHILOSOMA                | 349,00        |
| COSMIC RACE                | 199,00        | AIR COMBAT             | 349,00                | POWER SERVE              | 349,00        |
| CRIME CRACKER              | 199,00        | ASSAULT RIGS           | 349,00                | RAIDEN PROJECT           | 349,00        |
| DESTRUCTION DERBY          | 499,00        | CRAZY IVAN             | 369,00                | RAYMAN                   | 369,00        |
| DRAGON BALL Z              | 399,00        | CYBERSLED              | 299,00                | REVOLUTION X             | 349,00        |
| FORMATION SOCCER           | 499,00        | D                      | 349,00                | RIDGE RACER              | 369,00        |
| BROUND STROKE              | 249,00        | DEADLY SKY             | 399,00                | RISE 2                   | 349,00        |
| LEAGUE PRIME GOAL          | 499,00        | DESTRUCTION DERBY      | 369,00                | ROAD RASH                | 369,00        |
| JUMPING FLASH              | 299,00        | DISWORLD               | 349,00                | SHELLSHOCK               | 349,00        |
| KILEAK THE BLOOD 2         | 499,00        | <b>DOOM</b>            | <b>349,00</b>         | SHOCK WAVE ASSAULT       | 369,00        |
| MAGIC BEAST WARRIOR        | 199,00        | DRAGON BALL Z          | 399,00                | SPACE HULK 2             | 369,00        |
| NAMCO MUSEUM               | 499,00        | EXTREME SPORT          | 349,00                | STAR BLADE               | 349,00        |
| USA POWER DUNKER           | 499,00        | FIFA SOCCER 96         | 369,00                | STREET FIGHTER THE MOVIE | 249,00        |
| NIGHT STRIKER              | 299,00        | GOAL STORM             | 349,00                | STRIKER 96               | 299,00        |
| PHILOSOMA                  | 399,00        | HI OCTANE              | 299,00                | TEKKEN                   | 399,00        |
| PRO WESTLING               | 399,00        | INTERNATIONAL CHAMPION |                       | THEME PARK               | 369,00        |
| RAYMAN                     | 499,00        | CHIP SOCCER            | 369,00                | <b>THUNDER HAWK 2</b>    | <b>349,00</b> |
| RIDGE RACER                | 299,00        | J MADDEN 96            | 369,00                | TOSHIDEN                 | 349,00        |
| <b>RIDGE RACER 2</b>       | <b>499,00</b> | JOHNNY BAZOOKATONE     | 349,00                | TOTAL ECLIPSE TURBO      | 349,00        |
| STREET FIGHTER REAL BATTLE | 249,00        | JUMPING FLASH          | 349,00                | TOTAL NBA'96             | 369,00        |
| <b>STREET FIGHTER ZERO</b> | <b>499,00</b> | JUPITER STRIKE         | 369,00                | TRUE PINBALL             | 369,00        |
| TEKKEN                     | 499,00        | KILEAK THE BLOOD       | 349,00                | TWISTED METAL            | 349,00        |
| TEKKEN 2                   | 499,00        | LOADED                 | 349,00                | <b>VIEW POINT</b>        | <b>369,00</b> |
| TOSHIDEN                   | 399,00        | MAGIC CARPET           | 369,00                | WAR HAWK                 | 349,00        |
| <b>TOSHIDEN 2</b>          | <b>499,00</b> | <b>MORTAL KOMBAT 3</b> | <b>349,00</b>         | WING COMMANDER 3         | 369,00        |
| TWIN BEE                   | 299,00        | NBA : IN THE ZONE      | 369,00                | WIPE OUT                 | 369,00        |
| TWIN GODDESS               | 299,00        | NBA JAM TE             | 349,00                | WORLD CUP GOLF           | 349,00        |
| TENNIS                     | 399,00        | NBA LIVE 96            | 369,00                | WORMS                    | 369,00        |
| WINNER ELEVEN              | 399,00        | <b>NEED FOR SPEED</b>  | <b>369,00</b>         | <b>WRESTLEMANIA</b>      | <b>349,00</b> |
| ZERO DIVIDE                | 399,00        | NFL QUATERBACK 96      | 349,00                | X COM                    | 369,00        |
|                            |               | NOVASTORM              | 349,00                | ZERO DIVIDE              | 369,00        |

**Nec**

- MEMORY CARD 199 F
- PC FX 1 990 F
- LISTE DES JEUX DISPONIBLE SUR DEMANDE

**CDI**

- CDI 450 + CARTE VIDEO + 2 JEUX + 1 FILM 2990 F
- TOUS LES TITRES AUX MEILLEURES PRIX, LISTE SUR DEMANDE

**Saturn** version PAL

- SATURN VF + DAYTONA USA 2490 F
- VIDEO CD ADAPTEUR (MPEG) 1190 F
- Liste des films disponible sur demande
- ARCADE RACER (VOLANT) 449 F
- GENERAL ACTION REPLAY + ADAPTEUR 449 F
- MEMORY CARD 3 en 1 399 F
- ADAPTEUR POUR JEUX JAPONNAIS 249 F
- SI VOUS ACHETEZ UN JEU 199 F

|                                  |               |
|----------------------------------|---------------|
| ASTAL (USA)                      | 299,00        |
| CLOCK WORK 2 (EUR)               | 299,00        |
| CYBER SPEEDWAY (EUR)             | 369,00        |
| D (EUR)                          | 369,00        |
| DEADLY SKY (EUR)                 | 389,00        |
| <b>DRAGON BALL Z (JAP)</b>       | <b>489,00</b> |
| FIFA SOCCER 96 (EUR)             | 369,00        |
| GALACTIC ATTACK (EUR)            | 349,00        |
| GALAXY FIGHT (JAP)               | 299,00        |
| GRAN CHASER (JAP)                | 199,00        |
| HI OCTANE (EUR)                  | 369,00        |
| IN THE HUNT (JAP)                | 399,00        |
| JOHNNY BAZOOKATONE (EUR)         | 349,00        |
| KING OF SPIRIT (JAP)             | 299,00        |
| MANSION OF HIDDEN SOULS (EUR)    | 249,00        |
| MORTAL KOMBAT 2 (EUR)            | 349,00        |
| MYST (EUR)                       | 389,00        |
| MYST (USA)                       | 299,00        |
| NBA JAM TE (EUR)                 | 369,00        |
| NFL QUATERBACK 96 (EUR)          | 369,00        |
| NHL HOCKEY (EUR)                 | 369,00        |
| OFF WORLD INTERCEPTOR (EUR)      | 369,00        |
| <b>RAYMAN (EUR)</b>              | <b>349,00</b> |
| <b>REVOLUTION X (EUR)</b>        | <b>369,00</b> |
| RISE 2 (EUR)                     | 369,00        |
| ROBOTIKA (EUR)                   | 349,00        |
| <b>SEGA RALLY (EUR)</b>          | <b>399,00</b> |
| SHERLOCK (EUR)                   | 349,00        |
| SHINOBI X (EUR)                  | 349,00        |
| SIM CITY 2000 (EUR)              | 389,00        |
| SLAM DUNK (JAP)                  | 299,00        |
| STREET FIGHTER REAL BATTLE (JAP) | 199,00        |
| STREET FIGHTER (EUR)             | 249,00        |
| STREET FIGHTER ZERO (JAP)        | 449,00        |
| SUPER HANG ON (EUR)              | 369,00        |
| THEME PARK (EUR)                 | 369,00        |
| THUNDER HAWK 2 (EUR)             | 349,00        |
| <b>TOSHIDEN (JAP)</b>            | <b>399,00</b> |
| TRUE PINBALL (EUR)               | 369,00        |
| VAMPIRE HUNTER (JAP)             | 449,00        |
| VICTORY BOXING (EUR)             | 369,00        |
| <b>VIRTUA COP + GUN (EUR)</b>    | <b>489,00</b> |
| <b>VIRTUA FIGHTER 2 (EUR)</b>    | <b>399,00</b> |
| <b>VIRTUA FIGHTER 2 (USA)</b>    | <b>299,00</b> |
| VIRTUA GUN                       | 199,00        |
| <b>VIRTUA RACING (EUR)</b>       | <b>299,00</b> |
| WING ARMS (EUR)                  | 389,00        |
| WORLD CUP GOLF (EUR)             | 349,00        |
| WORMS (EUR)                      | 369,00        |
| X MEN (EUR)                      | 369,00        |

**Neo Geo**

- TEE SHIRT : FATAL FURY SPECIAL, SAMOURAI, WORLD HEROES JET, ART OF FIGHTING 2 ..... 49 F/U

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

**Neo Geo CD**

- NEO GEO CD + FATAL FURY 4 2990 F

|                              |               |
|------------------------------|---------------|
| 3 COUNT BOUT                 | 349,00        |
| AERO FIGHTER 2               | 299,00        |
| AGRESSOR OF DARK KOMBAT      | 349,00        |
| ALPHA MISSION 2              | 349,00        |
| ART OF FIGHTING 2            | 349,00        |
| BASEBALL STAR 2              | 349,00        |
| BURNING FIGHT                | 399,00        |
| <b>FATAL FURY 3</b>          | <b>349,00</b> |
| <b>FATAL FURY REAL BOUT</b>  | <b>449,00</b> |
| FOOTBALL FRENZY              | 349,00        |
| GALAXY FIGHT                 | 349,00        |
| KABUKI FLASH                 | 449,00        |
| KARNOV'S REVENGE             | 349,00        |
| KING OF FIGHTER 94           | 349,00        |
| <b>KING OF FIGHTER 95</b>    | <b>449,00</b> |
| KING OF MONSTER 2            | 349,00        |
| MUTATION NATION              | 349,00        |
| POWER SPIKER 2               | 349,00        |
| <b>PULSTAR</b>               | <b>449,00</b> |
| PUZZLE BOBBLE                | 349,00        |
| SAMOURAI SHODOWN             | 199,00        |
| SAMOURAI SHODOWN 2           | 349,00        |
| <b>SAMOURAI SHODOWN 3</b>    | <b>449,00</b> |
| SENGOKU 2                    | 349,00        |
| SONIC WING 3 (AEROFIGHTER 3) | 449,00        |
| STREET HOOP                  | 349,00        |
| TOP HUNTER                   | 349,00        |
| TOP PLAYER GOLF              | 299,00        |
| TRASH RALLY                  | 349,00        |
| VIEW POINT                   | 349,00        |
| WIND JAMMER                  | 349,00        |
| WORLD HEROES PERFECT         | 349,00        |

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

| CONSOLES ET JEUX | PRIX |
|------------------|------|
|                  |      |
|                  |      |
|                  |      |
|                  |      |
|                  |      |
|                  |      |
|                  |      |
|                  |      |
|                  |      |
| 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 GEAR  PLAYSTATION  
 SUPER NES  MEGA CD  3 DO  SATURN  
 SUPER FAMICOM  NEO GEO  CDI  NEC  
 GAME BOY  JAGUAR

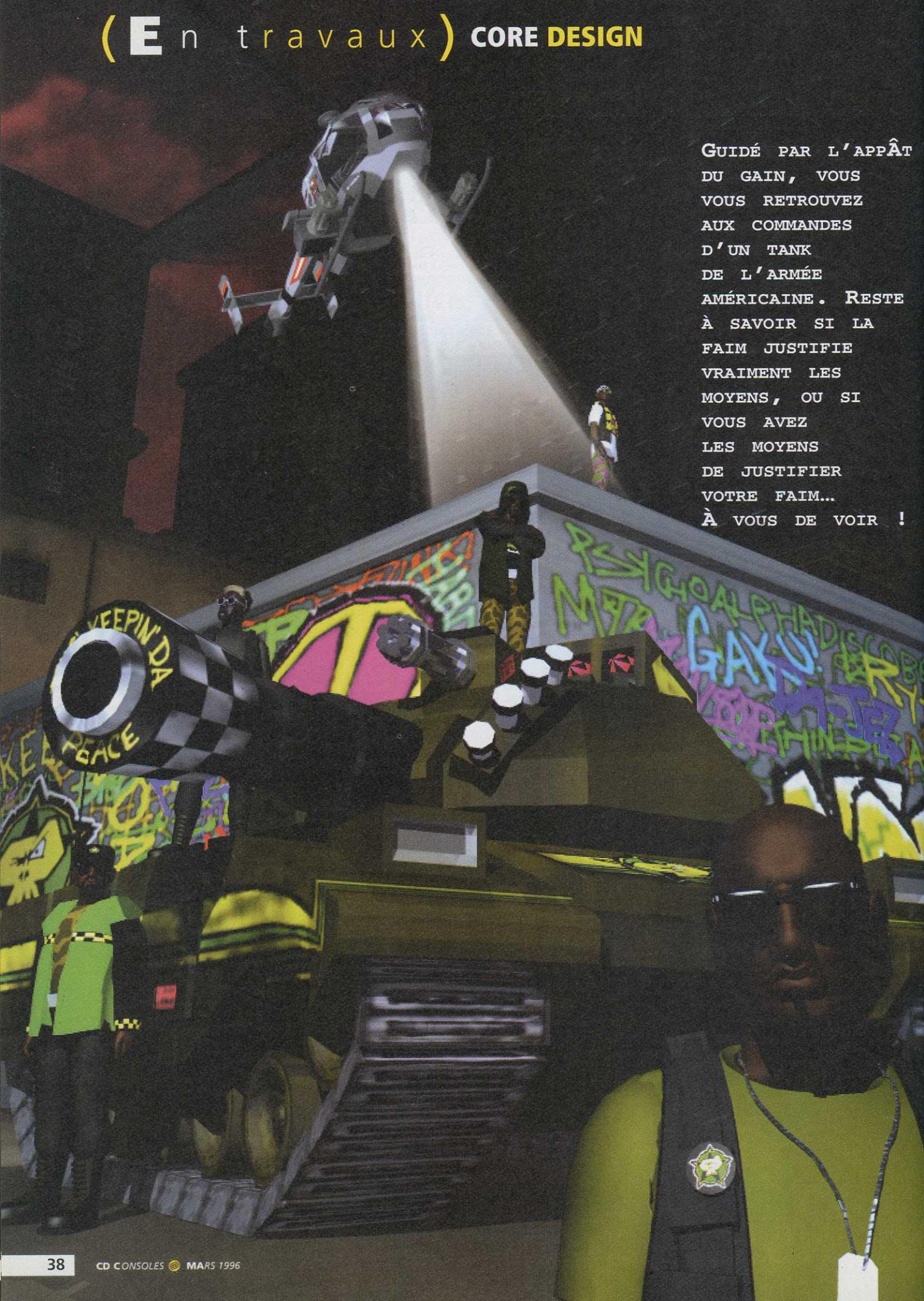
Mode de paiement :  Chèque bancaire  Contre Remboursement + 35 Frs  Carte Bleue N° .....  
 Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ...../...../..... Signature : .....

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.



CD CONSOLE 0396

GUIDÉ PAR L'APPÂT  
DU GAIN, VOUS  
VOUS RETROUVEZ  
AUX COMMANDES  
D'UN TANK  
DE L'ARMÉE  
AMÉRICAINNE. RESTE  
À SAVOIR SI LA  
FAIM JUSTIFIE  
VRAIMENT LES  
MOYENS, OU SI  
VOUS AVEZ  
LES MOYENS  
DE JUSTIFIER  
VOTRE FAIM...  
À VOUS DE VOIR !





# Shellshock, de l'or pour les braves !



Depuis Firestorm et Virtual Golf, Core Design est considéré comme l'un des développeurs phares pour les machines 32 bits. Sur leur lancée, ils développent quatre autres titres dont Shellshock pour la PlayStation et la Saturn. Après avoir donc goûté aux plaisirs des simulations d'hélicoptères avec la série des Thunderhawk, Core Design se lance dans les simulations de tanks. Plutôt orienté vers l'arcade, Shellshock est une véritable démonstration de violence, où l'objectif passe parfois au second plan par rapport à l'action. Quand on connaît le contexte de l'histoire, ce n'est pas vraiment une révélation.

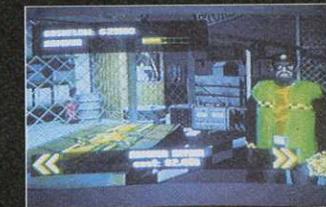
**VOUS ÊTES PRÉSENTEMENT** le dernier venu de la Da Wardenz, une force d'intervention spéciale à la solde de l'état américain. Inutile de vous préciser que vous allez devoir faire vos preuves dans cette petite organisation privée. Vous faites équipe avec The Man, Dogg-Tagg, 9-1-1, Earshot et D-Tour. Tous les cinq sont de races noires et sont



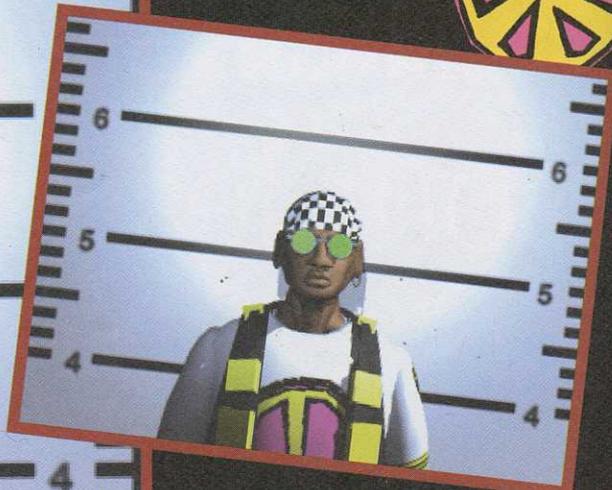
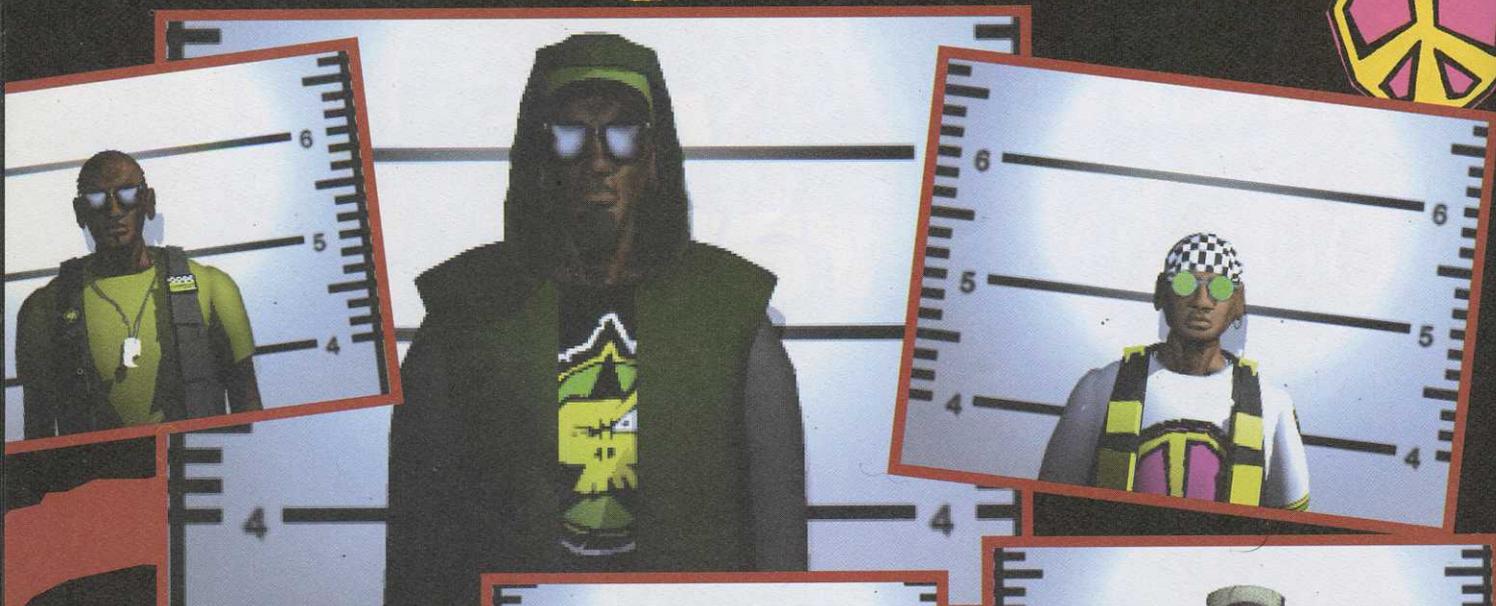
issus des pires ghettos américains. Ils sont la dernière ligne de défense de l'armée de terre américaine. En d'autres termes, ils héritent de toutes les missions délicates.

Chaque mission accomplie est récompensée par une somme d'argent, laquelle sert à acheter des add-ons pour votre tank. Vous pouvez donc acheter de l'armure, des mines, des systèmes de visée plus perfectionnés, des moteurs plus performants et même des chenilles super plus. Bref, tout est fait pour que vous transformiez votre machine en véritable bête de guerre. D'autant plus que vos coéquipiers se font un devoir de faire la même chose. C'est un peu une course à l'équipement où le plus bourrin mènera la danse.

Si Shellshock se démarque de ses concurrents par sa violence, il a aussi bénéficié du savoir-faire des concepteurs et des programmeurs de Core Design. Dans un premier temps, Shellshock reflète une ambiance assez particulière. Doté de graphismes très colorés et de petites



# Les cinq salopards

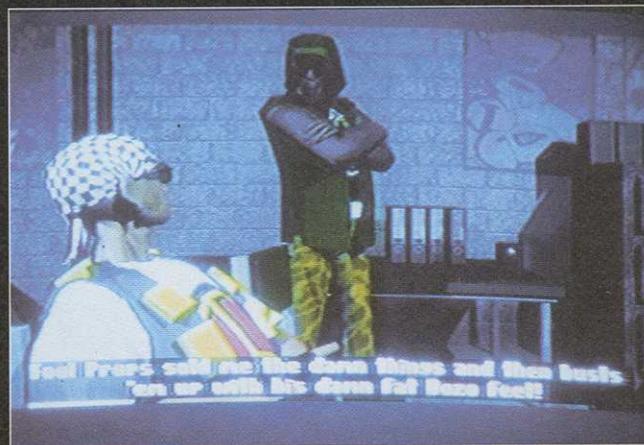


*Tous les personnages de Shellshock ont de véritables têtes de bagnards. Il suffit de regarder ces photos pour comprendre qu'ils ne sont pas des enfants de chœur. Apparemment, pour faire partie de la Da Wardenz, la possession d'un casier judiciaire semble quasiment indispensable...*

icônes branchées, le jeu se veut une sorte de simulation de guerre cool avec un style très « Peace and Love ». Les cinématiques d'intro et les personnages du jeu s'inscrivent tout à fait dans cette politique particulière avec des dialogues provocateurs mais zen. Les personnages du jeu sont aussi habillés à la dernière mode. D'un point de vue technique, tous les graphismes de Shellshock sont réalisés en 3D textures mappées. D'une fluidité et d'une rapidité assez impressionnante, vous êtes plongé dans le feu de l'action

dès les premières secondes de jeu. Qui plus est, le staff Core Design a intégré une flopée de petits détails qui donnent du relief au reste. L'un des plus réalistes, et aussi l'un des plus prenants, est le recul que l'on a à chaque tir. Une petite touche qui procure une énorme sensation de puissance. Shellshock est l'équivalent de Firestorm sur terre. Si on en juge par le succès de ce dernier, Shellshock est voué au même succès.

Tommy François





SEGA SATURN

PC CD-ROM



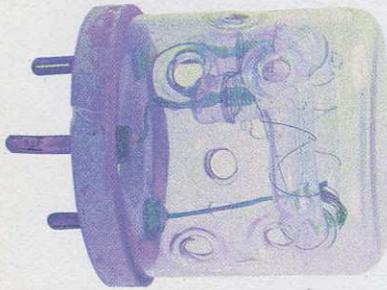
Naissance d'une Rock Star...

# JOHNNY bazookatone



Distribué par CentreGold France  
6 Boulevard du Général Leclerc - 92115 Clichy - Tél. : (1) 41 06 96 70  
Pour plus d'informations tapez 3615 USGOLD





# PREVIEWS

QUOI DE NEUF, DOCTEUR ?

## CRITICOM

La baston de l'espace



Éditeur  
Virgin Interactive  
Entertainment  
Genre  
Beat'em up  
Machine  
PlayStation  
Sortie  
Avril



Les éditeurs américains semblent avoir retenu la leçon. Après Toshinden, Zero Divide, Tekken et Virtua Fighter, ils se mettent eux aussi au jeu de combat en 3D. Criticom est le premier poulain de Vic Tokai Incorporation.

Les Japonais ont nettement exploité La baston de l'espace, ce filon de la baston en 3D. Que peuvent inventer de plus nos amis de l'Ouest ? Après quelques heures de jeu, une chose est sûre : ils sont passés maître dans l'art de concevoir et de réaliser de magnifiques séquences d'introduction. En effet, Criticom dispose de superbes cinématiques qui s'ajoutent aux traditionnels décors en 3D, sans parler de l'arène de jeu et des combattants aux formes sculpturales.

Le système de décompression d'images de la PlayStation, le JPEG (voir la rubrique Repères de CD Consoles 13), permet aux programmeurs de réaliser dans ce domaine des choses insensées. L'histoire est simple : des envahisseurs débarquent sur une planète pour la mettre à feu et à sang, des vaisseaux de l'espace

qui se fritent façon Star Wars, sur une musique digne de John Williams... Vous voyez ce que je veux dire ! Mais revenons à l'essentiel, la 3D et ses bastons. Les survivants de la bataille interstellaire se battent pour récupérer le diamant de la paix (ou quelque chose comme ça). Ils viennent de diverses planètes, et leur style de combat comme leur tenue vestimentaire sont par conséquent différents. On passe allégrement du gros bourrin martien à une sorte de Ripley à la sauce Alien en plus féline et plus agile, sans oublier le brutal Predator ou la demoiselle qui paraît issue de Mortal Kombat.

Comme dans Toshinden, les personnages se déplacent à leur guise dans toutes les dimensions de l'écran, sur une arène d'où il ne faut pas tomber. Les coups spéciaux sont bien évidemment de la partie et on s'en donne à cœur joie. Les décors manquent de punch et les arènes se ressemblent trop pour péter de mille feux. rendez-vous donc le mois prochain pour un test avec de multiples combos et des perfect plein les gencives ! ☺



# GUARDIAN HEROES

Une terre, un roi...

Guardian Heroes !



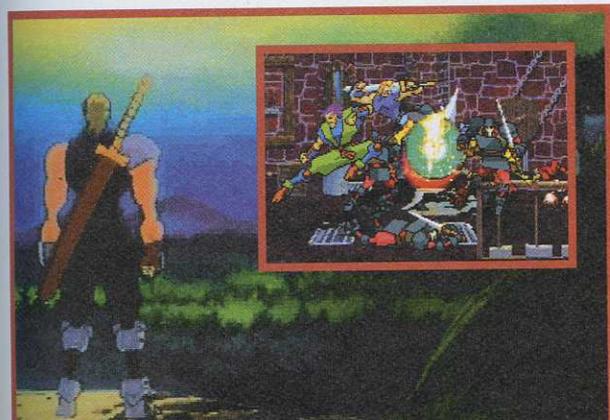
Sega se réjouit et pas qu'un peu. Une firme japonaise avec qui elle travaille main dans la main depuis des années, Treasure Soft, sort enfin son premier jeu sur Saturn. Dynamite Headdy, Gunstar Heroes et Light Crusader sont des merveilles que cette société a produit sur la gamme 16 bits. Pourquoi ne réussirait-elle pas sur 32 bits avec Guardian Heroes ?



Ce jeu est un mélange de style. Il propose une multitude de surprises capables de retourner un mort dans sa tombe. Aventure et action se conjuguent adroitement. L'animation est délirante et les mélodies médiévales amènent une dose de peps considérable. Imaginez un monde d'heroic fantasy. Des chevaliers en armure combattant une horde sauvage gouvernée par un sbire, que l'ensemble du royaume craint plus que tout. Imaginez encore des graphismes à mi-chemin entre l'irréel et le dessin animé japonais. Imaginez, pour finir, une partie aventure où les sombres sorciers ennemis n'attendent que le premier faux pas pour vous cueillir... Voilà,

Guardian Heroes est tout cela. Un concept détonnant ou, plus simplement, le Story of Thor en 2D de la Saturn ! La baston prend ensuite le dessus sur l'aventure, et les originalités sont nombreuses. On peut jouer à six et se frriter dans un mode versus, comme à Street Fighter (ndlr : c'est quoi Street Fighter ?). Les combats se déroulent sur trois plans, à vous de gérer au mieux cette option. Autre point important : le déplacement des chevaliers influe sur la visualisation du terrain. S'ils se rapprochent l'un de l'autre, la caméra zoome sur eux. S'ils s'éloignent, elle dézoome. Certains d'entre vous en salivent déjà d'impatience... Pour vous aider à patienter encore jusqu'à la sortie du jeu en avril prochain, sachez qu'il est possible de réaliser des coups spéciaux à la Fatal Fury ! Vous pouvez ainsi défoncer les squelettes et Mordret d'en face. On vous laisse un mois en tête à tête avec les photos, et on vous reprend dès le prochain numéro pour le test complet. ☺

Éditeur  
Sega  
Genre  
Arcade/Aventure  
Machine  
Saturn  
Sortie  
Avril



# IN THE HUNT

Tirons sous la pluie



**Éditeur**  
Xing Entertainment  
**Distributeur**  
Ludi Games  
**Genre**  
Shoot'em up  
**Machine**  
PlayStation  
**Sortie**  
Avril

▶ La saison 92/93 durant laquelle les jeux de tir sortaient par dizaines n'a pas profité à tout le monde, notamment à In The Hunt, une merveille de chez Irem. On l'a vu dans plusieurs salles quelques semaines puis pouf !! Il a rapidement disparu pour renaître de ses cendres ces temps derniers dans de gros centres comme *La tête dans les nuages*. Bizarre, vous avez dit bizarre ?

Xing Entertainment, une boîte japonaise dont on sait très peu de choses, a la bonne idée de convertir In the Hunt sur PlayStation. Malgré son âge élevé, c'est toujours une référence dans sa catégorie. C'est donc avec un enthousiasme non dissimulé que je l'accueille sur ma bécane, histoire de vous dire ce qu'il en est, si les 32 bits d'une console suffisent pour un tel monstre. In the Hunt est un shoot, vous le savez puisqu'on l'a déjà dit. Mais un shoot pas comme les autres. Fini les vaisseaux spatiaux et des-



troyers futuristes à la Dark Vador. Les héros ne possèdent plus d'ailes de coucou mais une grosse carlingue, une carapace de sous-marin plus exactement. Comme ces poissons artificiels ne respirent pas longtemps à l'air libre, ils préfèrent se terrer sous les mers et les océans. Vous l'avez compris, dorénavant, vous ne jouez plus les pilotes de l'armée de l'air mais les Capitaine Nemo. La plupart des batailles se déroulent à côté d'anciennes bases marines ou de ports entièrement désertés dans lesquels les pirates trouvent refuge. Ce n'est pas la carlingue de votre engin qui les effraie mais plutôt vos missiles à têtes

nucléaires. Pire encore, vous disposez d'armes hyper sophistiquées tels que le rayon laser ultra chauffant ou le tir à tête chercheuse. Graphiquement, on est un peu déçu mais c'est tout à fait naturel. Xing préserve avant tout les qualités de l'arcade, c'est-à-dire des tableaux avec scrolling horizontal et graphismes en 2D. On décelez quelques trames par-ci par-là, mais rien de bien grave. Le résultat reste dans l'ensemble correct. Pour ce qui est de l'animation, les programmeurs n'ont pas pu gommer tous les défauts de la version originale, je fais bien sûr allusion aux ralentissements générés par le mode deux joueurs. Mais leur travail est honorable, jetez par exemple un coup d'œil sur le tableau dans lequel un colosse de pierre vous pourchasse et détruit un château englouti. Enfin bref, si vous aimez les bons vieux shoot en 2D plein d'originalités, In The Hunt est conçu pour vous. ☺



# VALORA VALLEY GOLF

## Le mini-golf géant

Éditeur

Wegh Interactive Entertainment

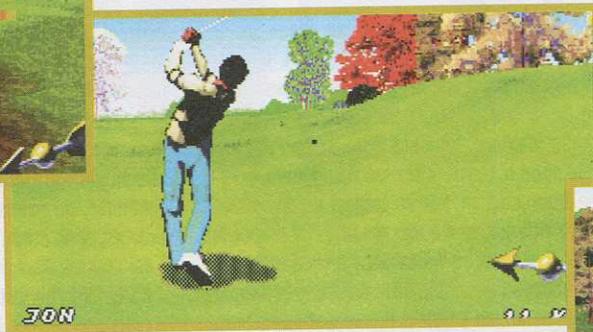
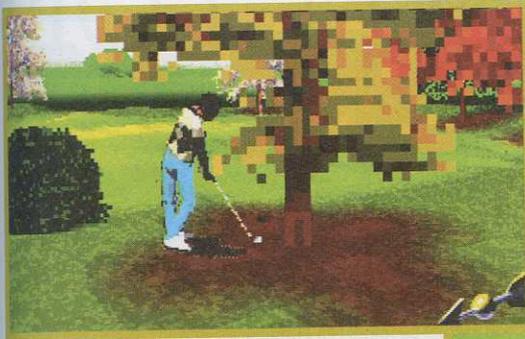
Genre

Golf

Machine

Sortie

1996



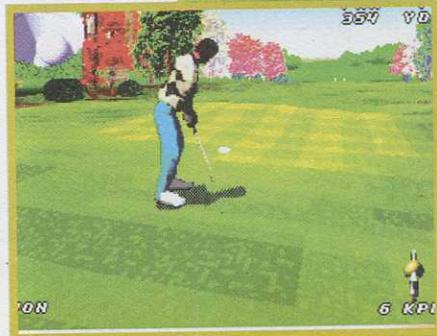
Les espaces verts, la nature, rien de tel qu'un 18 trous pour s'aérer et se vider l'esprit. Les grands espaces, ce n'est pas vraiment ce qui caractérise le Japon, pourtant le golf y jouit d'une énorme popularité et Valora Valley Golf est un produit 100 % japonais.

En ce moment, les jeux de golf sortent à une vitesse de croisière de un à deux titres par mois sur console. Ce n'est pas que l'on commence à se lasser, mais il reste peu de place pour de nouveaux titres. C'est ce qu'ont dit se dire aussi les gens de Vic Tokai, l'éditeur du jeu, lorsqu'il ont confié le développement de Valora Valley Golf à T&E Soft Japon. La nécessité d'innover se faisait sentir pour sortir du lot. La solution consiste à placer le joueur dans un environnement 3D unique. Les parcours prennent place dans des endroits bizarres comme une île volcanique avec ses torrents de lave ou sur des terrasses.

Les développeurs, à qui l'on doit Peable Beach, se sont fortement inspirés de ce dernier. Le choix des clubs, la représentation du joueur et l'interface pour gérer le tir sont identiques, les habitués retrouveront donc leurs marques. Pour pimenter un peu l'action, il y a plusieurs moyens de frapper la balle grâce aux « Hyper-Shots ». Le « Fire Shot » transforme la balle en boule de feu, le « Psycho Shot » vous permet de contrôler sa trajectoire en plein vol, le « warp Shot » la fait disparaître pour la faire réapparaître près du sol et enfin le « Cyclone Shot »



a l'avantage d'éviter les arbres, les lacs, les bunkers et autres obstacles. Bien sûr, il faut faire preuve d'une précision diabolique pour effectuer ces drôles de tir. Différents angles de vues automatiques sont bien sûr au menu afin que le joueur ne perde jamais de vue la petite boule blanche. Valora Valley Golf s'annonce comme un Mini-Golf Géant, un nouveau concept que l'on testera pour vous prochainement. ☺



# RIDGE RACER REVOLUTION

## Le jeu des sept erreurs



Éditeur

namco

Genre

Course de voiture

Machine

PlayStation

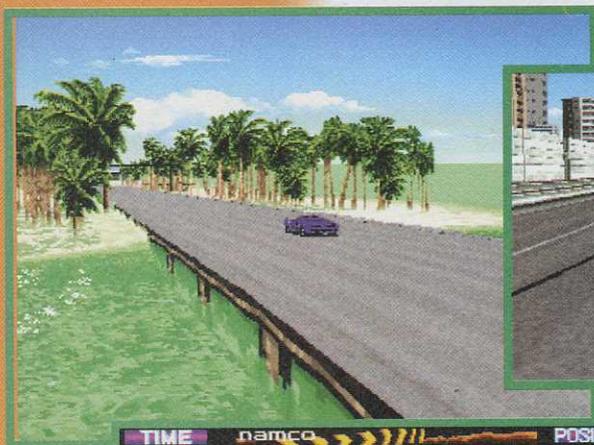
Sortie

Mars

▶ C'est lors de la sortie au Japon de la PlayStation, le 3 décembre 1994, que les joueurs ont eu le plaisir de s'essayer à l'extase de la course automobile sur Ridge Racer. La nouvelle mouture, toujours inspirée de l'arcade, est sur le point d'arriver chez les revendeurs.

En guise d'introduction, Namco propose un divertissement désormais commun à tous les titres 32 bits de la compagnie : un Galaga ! Après s'être énervé bêtement à vouloir abattre l'ensemble des vaisseaux qui apparaissent à l'écran, on parvient finalement par atterrir au menu principal de Ridge Racer Revolution. Initialement (c'est-à-dire, avant une utilisation intensive de cheat mode et de memory card), le jeu propose trois circuits. Comme pour Ridge Racer, les trois pistes utilisent un tronç commun et s'allongent plus ou moins en fonction des déviations ; il existe cependant une distinction majeure avec la version précédente : ici, les pistes ont un aspect relativement

différent. En dehors de la présence d'un rétroviseur dans votre cabine, Ridge Racer Revolution ne présente aucune différence avec Ridge Racer première version. Ce sont toujours quatre voitures qui vous sont proposées, avec des caractéristiques techniques qui influent sur votre tenue de route. Les graphismes sont identiques, du moins au niveau des textures et des couleurs, et la vitesse de jeu n'a en rien changé. Bref, le jeu plaira à ceux qui ont déjà aimé le premier volet et à tous ceux qui ont raté le premier épisode. ☺





# NHL FACE OFF

## Le palet des glaces



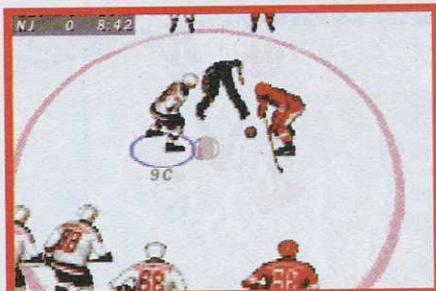
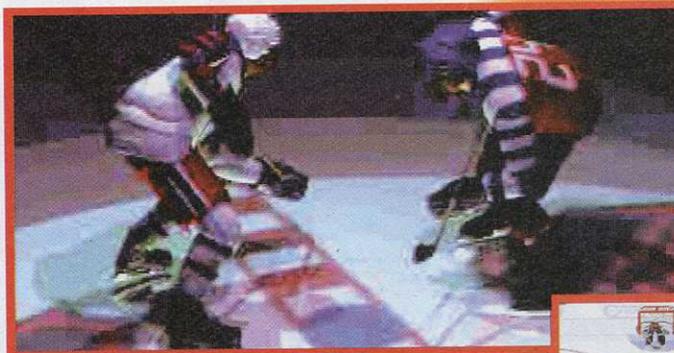
Déjà sorti aux États-Unis, NHL Face Off nous arrive après un petit tour dans les bureaux de Sony Interactive Sports.

Résultat des courses : NHL 96 & Company peuvent d'ores et déjà commencer à trembler aux bruits des crosses fracassantes de cette superbe simulation de hockey.

NHL Face Off fait partie de la nouvelle génération de jeux sur CD-Rom qui est destinée à révolutionner l'industrie du jeu vidéo, du moins en matière de simulation de hockey. Non contents d'avoir passé la vitesse supérieure en ce qui concerne les graphismes et la jouabilité, les programmeurs de Sony Interactive Sports ont mis au point un système caméra des plus dynamiques. Ce procédé est le fruit de la 3D grâce à laquelle le stade de hockey est complètement géré en temps réel. Ainsi, une simple pression sur le bouton Select permet de changer les angles de caméra sans temps d'accès.

Outre le côté visuel de NHL Face Off, les concepteurs ont mis un point d'honneur à en faire un jeu d'une jouabilité démente. NHL Face Off est l'une des rares simulations de sport collectif, voire la seule, dans

laquelle la prise en main du jeu de passe est tout à fait instinctive. Les enchaînements passe/tir sont d'une facilité d'exécution assez déroutante. Pour revenir aux aspects conventionnels de la simu de hockey, les 26 équipes de la NHL sont au rendez-vous, tout comme les variantes de règle de cette dernière. Même si on peut joyeusement mettre des coups de crosses sur les adversaires, il est malheureusement impossible de se bastonner au sens propre du terme. J'entends par là qu'on ne peut pas poser sa crosse et décrocher un pain dans la face de celui qui a tenté de vous faire du mal comme dans NHL 96. Votre seul objectif dans NHL Face Off serait plutôt de décrocher le Stanley Cup pour la consécration suprême de votre équipe. À bon entendeur... ☺



Éditeur

Sony Computer Europe

Genre

Hockey

Machine

PlayStation

Sortie

Avril

# ADIDAS POWER SOCCER

## Psygnosis nous met le feu !

Éditeur  
SIE/Psygnosis  
Genre  
Football  
Machine  
PlayStation  
Sortie  
Fin avril

Le foot restera toujours le foot : il y aura toujours un ballon et 22 joueurs qui courent après comme des fous sur le même terrain. Sur console, la différence se fera toujours au niveau de la jouabilité et du plaisir de jeu. Un exercice de style imposé donc, dans lequel Sony Interactive Europe (Psygnosis) démontre son savoir-faire...

On attendait Powersport, et Psygnosis nous propose Adidas Power Soccer (APS). Le même jeu, sauf qu'entretiens un partenariat avec Adidas a été signé. Concrètement, sur le terrain, les panneaux publicitaires affichent la marque du géant de l'équipement sportif. Des pubs qui complètent d'ailleurs les autopubs pour les autres produits de Psygnosis. On note ainsi, au passage : Parasite et la Cité des enfants perdus, prévus pour le courant de l'année. Pour l'heure, il s'agit donc d'une simulation de foot, et Psygnosis avait visiblement des choses à dire dans le domaine ! APS n'est pas un simple jeu de foot qui vient s'ajouter à une liste déjà longue...

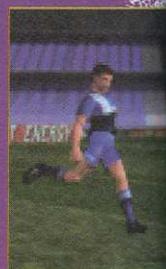
C'est un rêve de programmeur qui est à l'origine de APS, celui de Dominique Bielher. Comme de nombreux joueurs, il a été marqué par Kick Off et Sensible Soccer.



Le fun et la jouabilité de ces deux titres sont d'ailleurs l'objectif fixé. Pour relever le challenge, Dominique Bielher constitue une équipe dont chaque membre ne connaît rien au football. Un principe qui, au vu du résultat, reste une idée à méditer ! Aux dires même de l'équipe, seul Dominique « a de beaux restes et un passé dans le domaine. » Tout commence donc par une intense documentation footballistique, pour se familiariser au sport. La raison de ce choix est simple : un regard extérieur pour mieux se concentrer sur la jouabilité et le réalisme. Pour réaliser le jeu en 3D temps réel, l'équipe a utilisé la technique de la motion capture. Une tech-

## Vive les gestes !

Avec 150 animations différentes, on peut tout faire dans APS : dribbler, esquiver, jongler, etc. APS propose également des options que nous avons rarement vues, comme tirer les joueurs adverses par le maillot, ou les pousser dans le dos. Le mode arcade, où tous les coups sont permis, dispose également de coups spéciaux à découvrir. On pourra donc marquer un but à l'aide de la Main de Dieu, en référence d'un but marqué de la main en coupe du monde par Diego Maradona. Nous vous laissons deviner ce que vous pouvez faire avec un Cantona Kick...



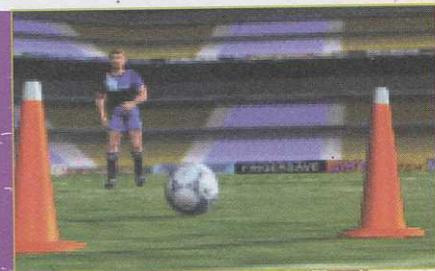
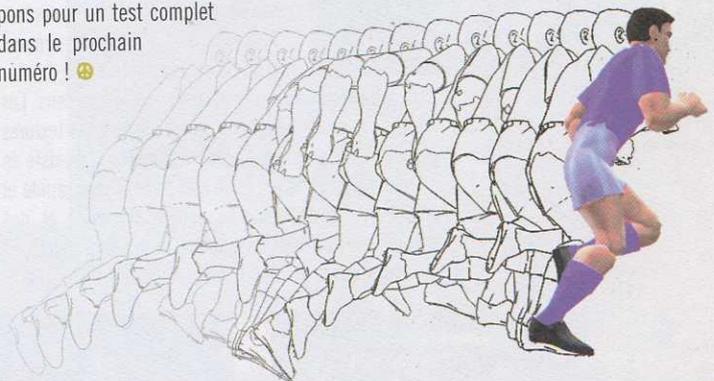


## Ambiance

Les joueurs possèdent dix caractéristiques, comme la discipline, le moral, l'agressivité. APS gère ainsi quelque 1 200 joueurs. Trois championnats sont disponibles : France, Angleterre et Allemagne. Des chants de supporters correspondants accompagnent chaque championnat. Les commentaires, en trois langues principales, sont masculins ou féminins au choix. De charmantes jeunes filles commentent aussi les matchs des tribunes. Très original !

rique qui assure un rendu très réaliste des animations. Des joueurs de foot professionnels se sont retrouvés pour une semaine dans les studios de Dijon. Près de 150 animations différentes ont été ainsi enregistrées, à l'aide de huit caméras. Au final, quelques 150 animations à travailler sur ordinateurs, pour reconstituer un squelette à partir des points enregistrés, des mois de travail... Résultat à l'écran : les gestes du footballeur sont reproduits dans les moindres détails. Un travail minutieux qui restitue des actions de jeu avec un plaisir extrême, le sens de l'anticipation en plus. L'anticipation est un maître mot pour définir APS. Dès que vous faites un centre, il suffit d'appuyer aussitôt sur le bouton de tir pour que le joueur, qui reçoit le ballon, arme son tir et se prépare à une reprise de volée. C'est la même chose avec des boutons différents, ou une combinaison de boutons, pour réaliser une tête plongeante par exemple... Le jeu est très rapide et d'une grande fluidité. D'autant que les commandes sont simples et la prise en main immédiate. On s'amuse rapidement à feinter ou à dribbler son adverse, comme à le balader en jouant à la passe à dix. On jongle même,

de la tête et de la poitrine, devant la surface de réparation avant d'armer son tir, le tout avec une facilité déconcertante. Si la prise en main est rapide, cela ne signifie pas que le jeu soit des plus faciles. Au contraire, certaines équipes vous réservent des parties qui laisseront vos pouces dans un piteux état. Dominique Biehler estime avoir exploité toutes les capacités techniques de la PlayStation. On veut bien le croire : APS s'annonce comme la référence du foot sur console. Rendez-vous en short et crampons pour un test complet dans le prochain numéro ! ☺



# BATTLE ARENA TOSHINDEN 2

## Concours de beauté



**▶** Peu de temps après sa sortie japonaise Battle Arena Toshinden 2 débarque en France. Plus beau, plus rapide et plus technique, il nous prouve bien que les capacités de la PlayStation ne sont pas encore tout à fait épuisées.

Si le premier Battle Arena Toshinden nous avez étonné, le second nous a scotché contre les murs... Pour commencer, les programmeurs de Tamsoft et Takara ont revu à la hausse l'introu du jeu. En effet, au lieu d'assister à un couché de soleil, vous avez le droit à une présentation des personnages sur fond de musique très pècheue. Les concepteurs de ce nouveau volet ont même poussé la folie en montrant en chair et en os quelques protagonistes du jeu. On ne peut pas passer à côté de la troublante et fatale Sofia (des rêves de jolies jambes hantent mes nuits depuis le jour où je les ai admirées).

Dès l'écran de sélection des personnages on remarque de nouveaux venus comme Chaos, le pantin désarticulé de service et Tracy, la femme flic autoritaire armée de bâtons. Quant aux boss, Takara en a créé deux supplémentaires : l'ange Uranus et la magicienne Master. En parlant de boss, sachez que Gaïa est devenu un combattant normal. Au passage, il a perdu son armure.

D'un point de vu esthétique, la plupart des personnages ont évolué dans le bon sens. Les formes de ces derniers sont moins carrées, les textures plus fines et les visages plus « vivants ». S'il existe de nouveaux coups, le jeu est aussi devenu plus rapide et jouable. Avec de nouvelles jauges d'énergie et des décors plus travaillés, Toshinden 2 a amélioré toutes les facettes du cristal. Bref, c'est la réussite totale ! ☺

Éditeur  
Sony Computer  
Europe  
Genre  
Beat'em up  
Machine  
PlayStation  
Sortie  
Avril





# THE RAVEN PROJECT

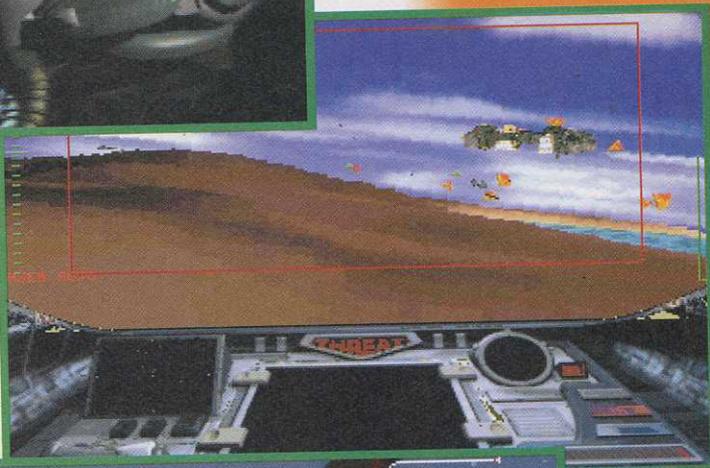
Il est Keller ?



▶ Wing Commander fait des émules avec plus ou moins de bonheur. Dernier en date à céder aux chants des sirènes de la simulation spatiale, Cryo nous sort sa vision du genre avec **The Raven Project**.

Cryo est réputé pour la beauté graphique de ses jeux. Cryo continue donc sur sa lancée, et nous propose un produit largement développé à base d'images précalculées. Au carrefour de Chaos Control, le shoot'em up d'Infogrames, et de mechwarrior comme Gundam de Bandai. Le résultat est évidemment accommodé à la sauce maison. Pour le scénario, vous êtes Keller, un jeune pilote rebelle (tiens, ça me rappelle quelque chose !) qui lutte contre l'invasion des Armids, de pustuleux aliens pas vraiment sympa. Des séquences vidéo de toute beauté assurent le lien entre les différentes missions, à la Wing Commander.

La variété de ces dernières est une bonne surprise : vous pouvez en effet piloter un robot sur la surface des planètes et un vaisseau spatial tant dans l'atmosphère que dans le vide intersidéral... Les commandes sont simplissimes et communes aux différents engins. Certaines missions présentent une interactivité plutôt limitée puisqu'elle se limite à viser et à détruire des cibles sur fond de décors en 3D subjective. D'autres phases du jeu offrent un intérêt plus consistant avec des escortes de vaisseau, interception et reconnaissance diverses. Les instruments mis à la disposition de Keller sont peu nombreux mais bien utiles comme un radar, quatre vitesses de croisière et quatre armes différentes. Une fois de plus, la beauté du jeu est synonyme d'interactivité bridée. Attendons le mois prochain pour le test - s'il n'y a pas de retard - et pour savoir si cela porte préjudice au plaisir de jouer ☺



Éditeur

Ludi

Genre

Action

Machine

PlayStation

Sortie

Avril



# LES TESTS de CD Consoles

DES CRITIQUES À DONF

|                     |                            | François Thomas | Geille Pascal | Lavoisard Stéphane | Msika David | Sauer Gilles | Taborda David | Vilner Lionel |    |
|---------------------|----------------------------|-----------------|---------------|--------------------|-------------|--------------|---------------|---------------|----|
| PLAYSTATION         | Cyberia                    | ★               | ★★            | ★                  | ★★★★        | ★★★★         | ★             | ★             |    |
|                     | Aventure                   |                 |               |                    |             |              |               |               |    |
|                     | Descent                    | ★★              | ★             | ★★                 | ★★          | ★            | ★             | ★★            |    |
|                     | Shoot 3D                   |                 |               |                    |             |              |               |               |    |
|                     | Galaxy Fight               | -               | ★             | ?                  | ★★          | ★            | ★★            | ★             |    |
|                     | Beat'em up                 |                 |               |                    |             |              |               |               |    |
|                     | Jupiter Strike             | ⚡               | ⚡             | ?                  | ?           | ?            | ★             | -             |    |
|                     | Shoot'em up                |                 |               |                    |             |              |               |               |    |
|                     | Panzer General             | HIT             | ★★★★          | ★                  | ★★★★        | ★★★★         | ★★            | -             | ★  |
|                     | Wargame                    |                 |               |                    |             |              |               |               |    |
|                     | Virtual Golf               | OR              | ★★★★★         | ★★★★               | ★★★★★       | ★★★★         | ★★★★          | ★★            | ★★ |
| Golf                |                            |                 |               |                    |             |              |               |               |    |
| Shockwave Assault   |                            |                 |               |                    |             |              |               |               |    |
| Shoot 3D            | page 82                    | ★★              | ★★            | ?                  | ★           | ★★★★         | ★             | ★             |    |
| Zoop                |                            |                 |               |                    |             |              |               |               |    |
| Réflexion           | page 94                    | ★               | ★             | ?                  | ★★          | ?            | ⚡             | ⚡             |    |
| SATURN              | Darius Gaiden              | -               | ★             | ?                  | ★           | ★            | ★★            | ★             |    |
|                     | Shoot'em up                |                 |               |                    |             |              |               |               |    |
|                     | Galactic Attack            | ⚡               | ★             | ?                  | ?           | -            | -             | ★             |    |
|                     | Shoot'em up                |                 |               |                    |             |              |               |               |    |
|                     | Gex                        | HIT             | ★★★★★         | ★★★★               | ★★★★        | ★★★★         | ★★★★          | ★★            | ★★ |
|                     | Plate-forme                |                 |               |                    |             |              |               |               |    |
|                     | Hang On GP 95              |                 |               |                    |             |              |               |               |    |
|                     | Moto                       | page 94         | ★             | ⚡                  | -           | ★            | ★             | -             | ★  |
|                     | Herebeke Popoitto          |                 |               |                    |             |              |               |               |    |
|                     | Réflexion                  | page 84         | ★             | ★                  | ?           | ?            | ★             | ★★★★          | ★★ |
|                     | International Victory Goal |                 |               |                    |             |              |               |               |    |
|                     | Football                   | page 94         | ★             | ★                  | ?           | ★★           | ★             | -             | ★  |
|                     | Johnny Bazzokatone         | HIT             | ★★            | ★                  | ?           | ★★★★         | ★★            | ★             | ★  |
|                     | Plate-forme                | page 66         |               |                    |             |              |               |               |    |
|                     | The horde                  |                 |               |                    |             |              |               |               |    |
|                     | Gestion                    | page 88         | ★★★★          | ★★                 | ★★          | ★★           | ★★            | ★★            | ★★ |
|                     | Titan Wars                 |                 |               |                    |             |              |               |               |    |
| Shoot'em up         | page 94                    | ⚡               | ⚡             | ?                  | ⚡           | ?            | ⚡             | ⚡             |    |
| Virtual Open Tennis | HIT                        | ★★★★            | ★             | ?                  | ★★          | ★★★★         | ★★            | ★★★★          |    |
| Tennis              | page 90                    |                 |               |                    |             |              |               |               |    |
| 3DO                 | Dragon Lore                | HIT             | ★★            | ★★★★               | ★★★★        | ★★           | ★             | ★★★★          |    |
|                     | Aventure                   | page 60         |               |                    |             |              |               |               |    |
|                     | PGA Tour Golf              |                 |               |                    |             |              |               |               |    |
|                     | Golf                       | page 94         | ★             | ★                  | ?           | ⚡            | -             | ⚡             | -  |
| Wolfenstein 3D      |                            |                 |               |                    |             |              |               |               |    |
| Kill'em up          | page 94                    | ★               | ⚡             | ?                  | ⚡           | ★★           | -             | ★             |    |

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

Le mois dernier, nous avons greffé au « best-of » la catégorie des jeux de sports. Une initiative grandement appréciée par la plupart des lecteurs, qui avaient du mal à distinguer les véritables simulations. Les colonnes ayant été réactualisées le mois dernier, vous retrouverez les titres de références qui doivent vous servir d'outils de comparaison avec les jeux testés ce mois-ci.

## Best of

### Plate-forme

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



### Aventure

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

### Shoot'em up

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

## Les critiques de CD Consoles

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

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

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

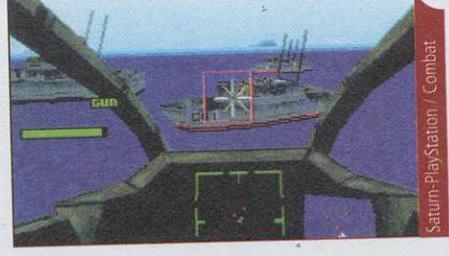


# Le top de CD Consoles

## Virtua Fighter 2 (5,3)\* 1



## Firestorm 2 (5,2)\* 2



## Krazy Ivan (4,4)\* 3



## Tekken (4,3)\* 4



## Virtua Cop (4,1)\* 5



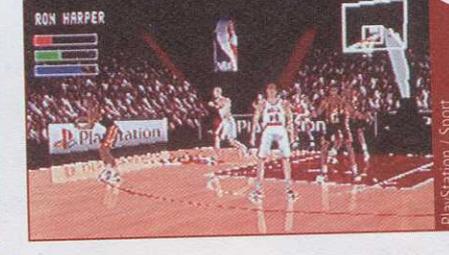
## Assault Rigs (3,8)\* 6



## Sega Rally (4,3)\* 7



## Total NBA (3,6)\* 8



## Loaded (3,5)\* 9



### Beat'em up

- Virtua Fighter 2  
Neo Geo \*\*\*\*\*
- King 95  
Neo Geo \*\*\*\*\*
- Tekken  
PlayStation \*\*\*
- MK3  
PlayStation \*\*\*
- Toh Shin Den  
PlayStation \*\*\*

### Actions

- BattleSports  
3DO \*\*\*\*\*
- Loaded  
PlayStation \*\*\*\*\*
- Doom  
PlayStation \*\*\*
- Rapid Reload  
PlayStation \*\*\*
- Shin Shinobi Den  
Saturn \*\*\*

### Simulation

- FireStorm :  
Saturn \*\*\*\*\*
- Sega Rally  
Saturn \*\*\*\*\*
- Air Combat  
PlayStation \*\*\*\*\*
- EPSON Extreme Game  
PlayStation \*\*\*
- Destruction Derby  
PlayStation \*\*\*

### Stratégie

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

### Sports

- Total NBA  
PlayStation \*\*\*\*\*
- Actua Soccer  
PlayStation \*\*\*\*\*
- Fifa 96  
Saturn \*\*\*
- NBA in the Zone  
PlayStation \*\*\*
- NHL 96  
PlayStation \*\*\*

\* : Moyenne des notes sur 6.

(Critiques)



# Geex

**Vous regardez  
trop  
la télé !**



Considéré comme la référence en matière de jeu de plate-forme sur 3DO, Gex débarque aujourd'hui sur PlayStation, et bientôt sur Saturn. Comme par le passé, son humour, sa jouabilité et ses graphismes plutôt réussis font jaser. Reste à savoir si Rayman, le toon, ne fera pas de d'ombre au lézard aux grandes dents.

---

 Développeur

Crystal Dynamics

---

 Éditeur

BMG Interactive

---

 Genre

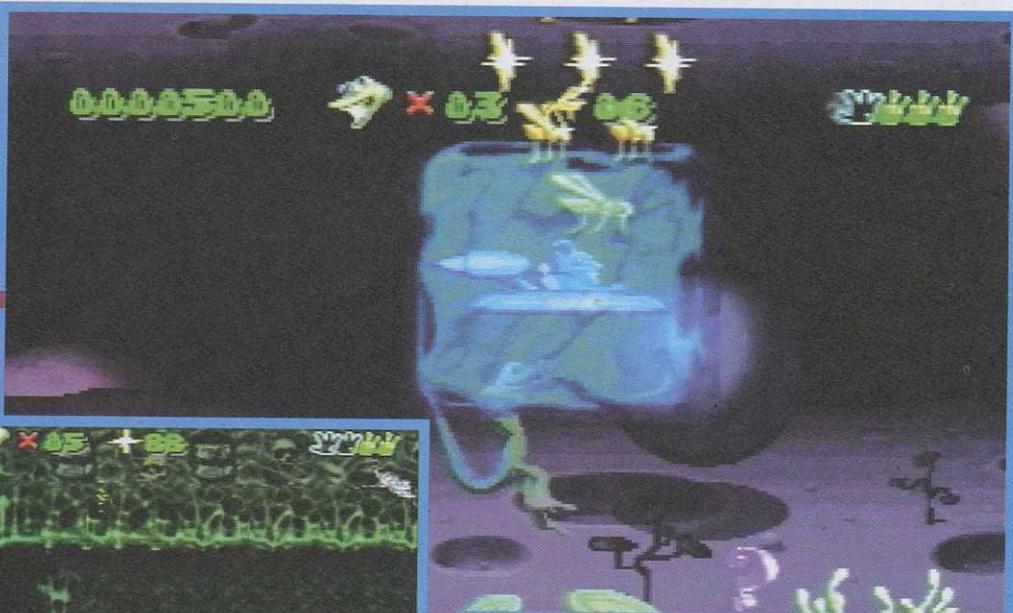
Plate-forme

---

 Prix

Environ 369 F

Super Gex



Le saviez-vous ? Les geckos ont des super pouvoirs. Moyennant quelques bonus salvateurs, ils se transforment en flash ou en homme invincible. Avec un peu de chance, leur langue peut être investie de la puissance du feu ou de la glace. De quoi faire trembler leurs ennemis. Je vous le donne en mille comme en cent, Gex possède justement ces avantages.



Il n'y a pas de lézard ! Gex s'annonce comme l'un des plus gros concurrents de Rayman pour la PlayStation. En effet, après s'être doré la pilule sous le soleil de la 3DO, le lézard le plus cool de la planète a décidé de s'offrir des petites vacances méritées sur la 32 bits de Sony. À cette occasion, les programmeurs de Crystal Dynamics n'ont strictement rien changé au jeu. Faute de temps et peut-être de capacités, ils ont tout simplement encodé la version pour que la PlayStation puisse bénéficier du même succès. Cela dit, ils ont tout de même amélioré la qualité de la cinématique d'intro grâce au fameux JPEG de la machine.

DANS CETTE DERNIÈRE, vous assistez à un spectacle digne des effets spéciaux de Terminator 2. En effet, alors que Gex, notre héros, goûtait aux plaisirs d'un repos bien mérité devant

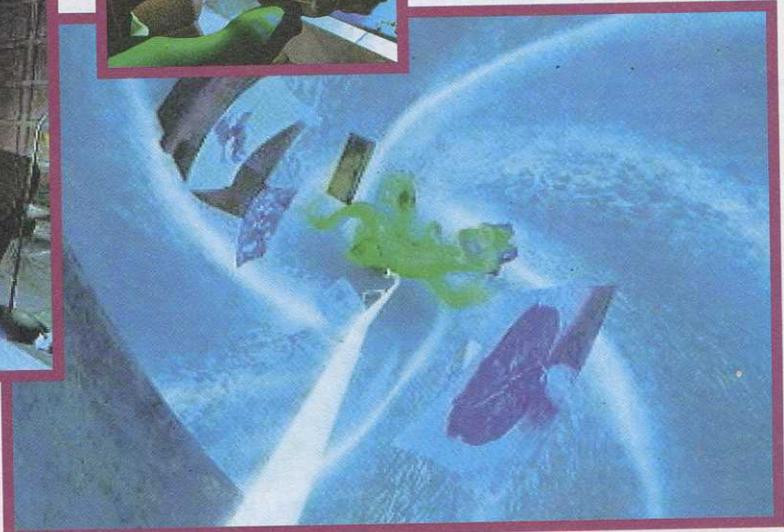
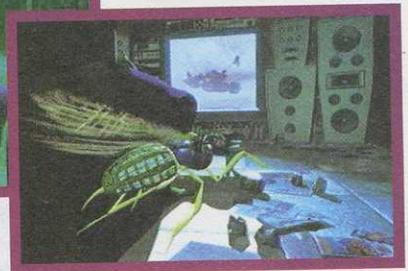
son poste de télévision, un monstre tout droit venu de l'univers d'Alien le kidnappe de son fauteuil et l'emène dans les tréfonds du tube cathodique de sa télé. Doté d'un scénario plutôt insolite, voire repompé sur Tron, Gex est donc un jeu de plate-forme pas comme les autres. Les concepteurs de Crystal Dynamics ont vraiment mis la gomme sur l'ambiance.

Pour commencer, parlons de Gex. C'est un lézard de couleur verte et plus précisément un gecko, c'est-à-dire un reptile des régions chaudes, très très bruyant, long de trente-cinq centimètres (ndlr : merci le Petit Larousse). Bref, un gecko vu par Crystal, c'est bavard. Faites-moi confiance, Gex l'est vraiment ! J'en veux pour preuve les réflexions qu'il vous jette à la face au fil des parties. Toutes tirées du registre des séries téléés et des talks shows qui font fureur depuis des années sur les

**Un gecko vu par Crystal Dynamics c'est très bavard !**

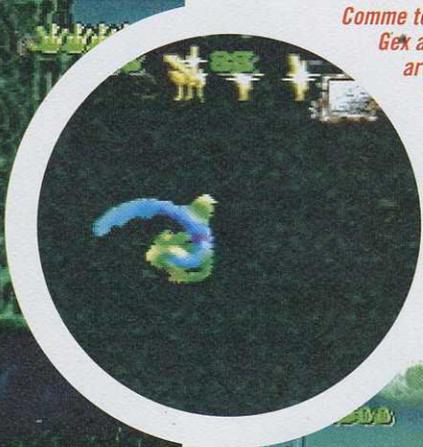


# Silicon Power

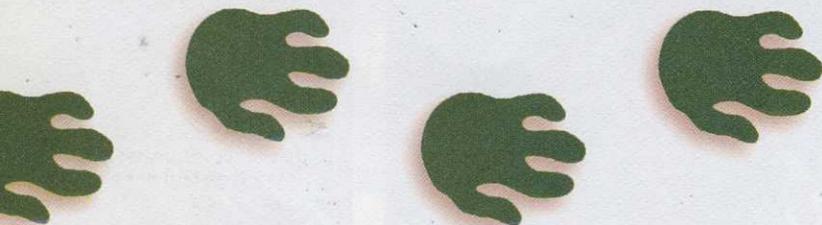


Comme la majorité des cinématiques qui se font, celle de Gex est entièrement réalisée sur des Silicon Graphics WorkStation. Si elle est d'une excellente qualité, elle se démarque du lot grâce à l'un des ses effets spéciaux. En effet, la scène où la main se morphe de la télé est d'une beauté extrême. Elle rappelle légèrement la touche Terminator 2.

# Gex dans tous les sens



*Comme tout lézard qui se respecte, Gex a plus d'une corde à son arc. Il peut grimper sur tous les murs et dans tous les sens. Comme vous pouvez le voir sur ces photos, cette petite prouesse ne semble pas le déranger outre mesure. Sachez qu'il peut aussi frapper ses adversaires dans ces positions.*



petits écrans des États-Unis, elles pimentent la personnalité de Gex. L'une des plus fréquemment utilisées par notre « homme » est la suivante : « Je préfère passer la nuit de la Saint-Valentin avec Mike Tyson que d'être là ! » Si elle fait référence au jeu, elle était aussi d'actualité au moment de la sortie de Gex sur 3DO. Je vous le rappelle, cette affirmation coïncidait logiquement avec la sortie d'Iron Mike de sa cellule... Bref, il faut être au courant pour comprendre les pointes d'humour qui sont propres à Gex mais qui en font un jeu amusant. On est toujours à l'écoute de sa prochaine blague. Cette ambiance télé est d'autant plus présente que la mission de notre héros consiste à retrouver des

télécommandes. Oui, vous avez bien lu : il faut retrouver des télécommandes ! You don't understand ? C'est pourtant simple. Comme le dit le dicton : « On est puni par là où on pêche. » Pour s'en sortir, notre gecko fou doit donc explorer des dizaines de mondes délirants, mettre la main sur ces fameuses télécommandes et voyager à travers les différentes chaînes. Facile à dire, mais compliqué à faire lorsque des dizaines d'ennemis vous barrent le passage ! Des monstres drôles et comiques, comme des morts-vivants ou des joueurs de foot américain du cimetière ; des bestioles ridicules ou maladroitement, comme les gants de boxe géants ou les bonshommes cartoon de The

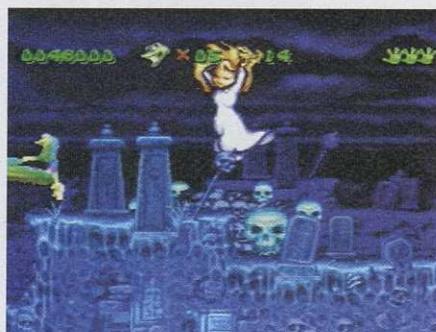
**\* Notre gecko fou doit explorer des dizaines de mondes délirants.**

AVIS DE GILLES

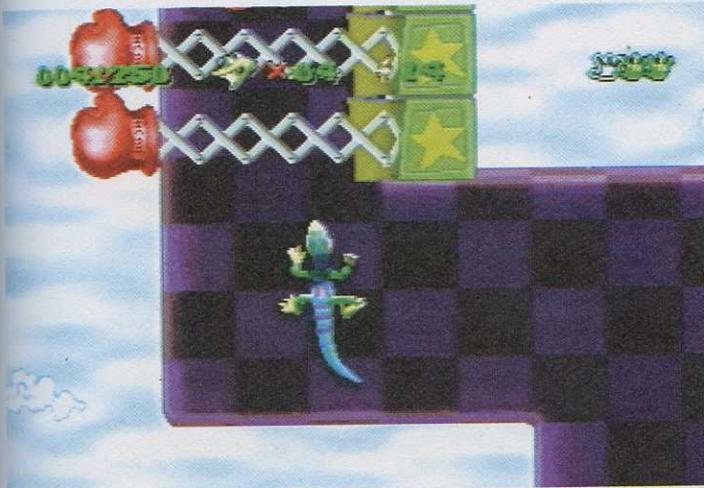
Il est heureux que la version du gecko fou débarque enfin sur PlayStation et Saturn. Ce jeu de plate-forme délirant séduira bon nombre de joueurs sur les deux formats. Un jeu à ne laisser passer sous aucun prétexte, d'autant plus que le genre n'est pas très riche en titres actuellement. Et puis, avec Gex, vous ne ferez plus jamais la vaisselle ! (Je n'ai pas pu me retenir.)



Ne vous faites pas vampiriser par les chauves-souris. Un coup de queue saura les calmer.



Les boss font partie du décor des jeux plate-forme. Ils sont donc au rendez-vous dans Gex.



Attention ! Des salves de poings vous empêchent de progresser. Attendez qu'ils se rétractent dans leurs boîtes pour passer.



En vraie tomate, celle-ci s'écrase...



Trouvez les bonnes télécommandes ou le méchant boss prendra votre place.

New Toon Land ; des créatures fantasmagoriques et farfelues... À croire qu'ils se sont tous donnés le mot. En tous cas, une chose est sûre, eux aussi contribuent à donner une touche particulière au jeu puisqu'on a l'impression qu'ils ont été tirés du registre des méchants de la télé. Gex serait-il un peu les « Enfants de la télé » des jeux vidéo ?

**EN CE QUI CONCERNE** la jouabilité, Gex est impeccable pour ce qui est des idées géniales et de la créativité ! Pour se défendre contre des ennemis bizarres, autant utiliser des armes bizarres ! Ainsi, Gex

met des coups de queue et des coups de langue. Non, il n'est pas un adepte du « journal du hard » mais juste un lézard. Comme dans tout bon jeu de plate-forme qui se respecte, Gex effectue des sauts longs, courts... Il peut, en outre, s'accrocher aux murs verticaux et horizontaux, voire même ceux du fond. Des bruitages de ventouses du plus bel effet accompagnent ses prouesses lézardesques. Gex possède aussi des pouvoirs spéciaux comme des crachats de feu ou de glace. Il peut aussi devenir invincible ou aussi rapide que Flash. Muni de ces quelques dons de la télé,

il doit traverser cinq mondes : le cimetière, le monde Toon, Kung Fuville, la jungle et un monde final très techno. Comme je le disais plus haut, pour accéder à la totalité des niveaux, il faut trouver les télécommandes. De temps à autre, vous rencontrez des boss. Collant parfaitement à l'esprit du jeu, ces derniers sont complètement dingues, comme par exemple Flatulator, le Superman qui se déplace en pétant ! Dans son concept général, Gex reste tout de même très classique. C'est un jeu de plate-forme avec tout plein de passages secrets. S'il a fait ses preuves sur 3DO, la concurrence est plus rude sur PlayStation avec des jeux comme Rayman. Alors que tout le monde vante les mérites de la PlayStation, il est tout de même dommage que les programmeurs de Crystal Dynamics n'aient pas adapté Gex à son nouvel environnement. C'est à se demander si la PlayStation est vraiment plus puissante. Comme quoi, la 3DO n'a pas dit son dernier mot...

*Tommy François*



Certains ennemis sont issus des jeux vidéo. Ici, vous pouvez admirer les sosies de Rayden et Honda...

## VERDICT



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

- + L'ambiance sonore de Gex est vraiment peaufinée. J'ai surtout apprécié toutes les touches d'humour.
- + La jouabilité répond vraiment au doigt et à l'œil. C'est un détail déterminant pour un jeu de plate-forme.
- + Gex fait preuve d'une grande créativité tant au niveau du jeu que du gameplay.
- Les graphismes en 2D risquent d'écarter les amateurs de 3D. Mais il ne faut pas s'arrêter à ce détail.
- Les réflexions de Gex n'ont pas été traduites en français.

## HIT

CD CONSOLES

Pour ma part, j'ai pris autant de plaisir à jouer à Gex sur PlayStation que sur 3DO. À en juger par la qualité de la version 3DO, c'est un bon point. La conclusion est donc simple. Si vous possédez déjà une 3DO et Gex, rien ne sert de vous l'acheter. En revanche, les possesseurs de PlayStation seront ravis par l'achat de ce jeu de plate-forme original. ©

AVIS DE  
TOMMY



(Critiques)

# Dragon



# Lore

## Les chevaliers du ciel



Les jeux de rôle ont été jusqu'ici réservés à un public féru d'Heroic Fantasy. Les jeux vidéo reprenant le plus souvent le relais de jeu de plateau déjà existants. Dragon Lore va bouleverser ce petit monde en mettant à la portée de tous un univers mystérieux fait de légendes, de chevaliers et bien sûr... de dragons !

---

**Développeur**

Cryo

---

**Éditeur**

Mindscape

---

**Genre**

Jeu de rôle

---

**Prix**

Environ 400 F

## Haagen Von Diakonov, le bourrin

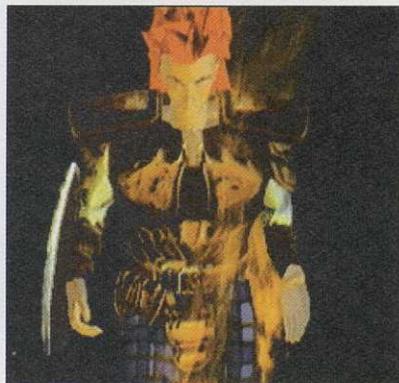


*Axel Von Wallenrod, votre père, était un paladin de grande lignée. À ce titre, il devait régner sur la confrérie des chevaliers du dragon. Mais c'était sans compter sur Haagen Von Diakonov, un puissant rival protégé par le mystérieux dragon des ténèbres. À eux deux, ils réussirent à éliminer toute opposition (tuer votre père) et à imposer leur loi. Seulement, ils ignoraient qu'Axel avait un fils et que celui-ci réclamerait un jour ce qui lui revient de droit...*

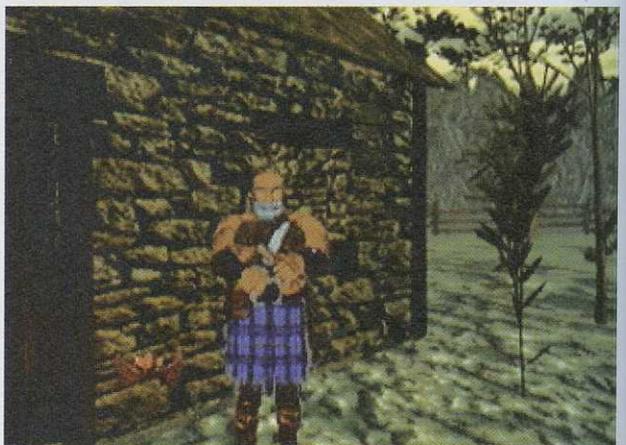
**L**es jeux de rôle, de part la richesse scénaristique qu'ils supposent, ont d'abord vu le jour sur les micro-ordinateurs. La possibilité de sauvegarder les parties sur disque dur, et le profil type de l'utilisateur PC, interdisait jusque-là ce genre bien particulier aux consoles. Avec la technologie 32 bits et le support du CD-Rom, c'est enfin une chose possible. Mieux, les consoles sont désormais à même de proposer des jeux issus du PC avec de nettes améliorations techniques. La 3DO de Panasonic fut la première à bénéficier de ce phénomène. De nombreux éditeurs sur micro, tel que l'américain SSI, réputé pour ses jeux de Dungeon & Dragon, fait figure de pionnier avec ses adaptations de Stonekeep et plus récemment, Deathkeep (testé dans *CD Consoles* numéro 14).

**POUR CERTAINS D'ENTRE NOUS**, ces jeux peuvent paraître déroutants et parfois trop compliqués pour que l'on puisse prendre du plaisir rapidement. Pour ceux là, la société française Cryo a décidé de convertir Dragon Lore sur 3DO. En fait, il s'agit de l'adaptation de la version Gold du jeu. En effet, suite aux succès du titre (sur PC) aux Etats-Unis, les Américains ont exigé une version améliorée avec de plus beaux graphismes et plus de musiques. Ces Américains, ils en veulent toujours plus !

À l'origine, le jeu a mobilisé pendant deux ans et demi la même équipe que Megarace, la course automobile futuriste, soit un programmeur, un musicien et sept graphistes. Il faut vous dire que Dragon Lore est un titre dans lequel l'image constitue une part essentielle. Tout est fait pour la beauté des gra-



*Vous êtes mort ! Votre âme est condamnée au bûcher éternel, à la combustion lente...*

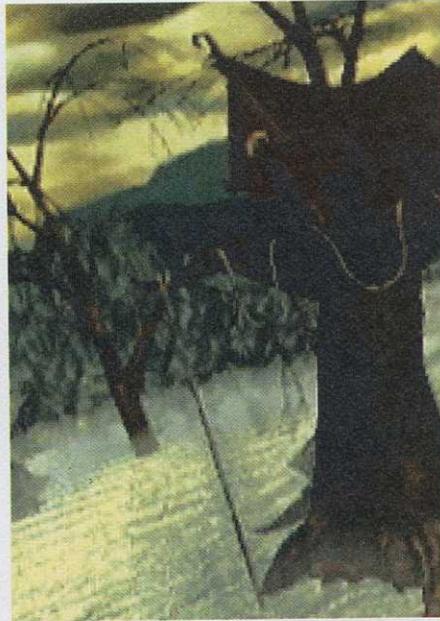


*Tout débute par un matin à la ferme. Vous ne vous doutez pas encore de ce qui vous attend !*

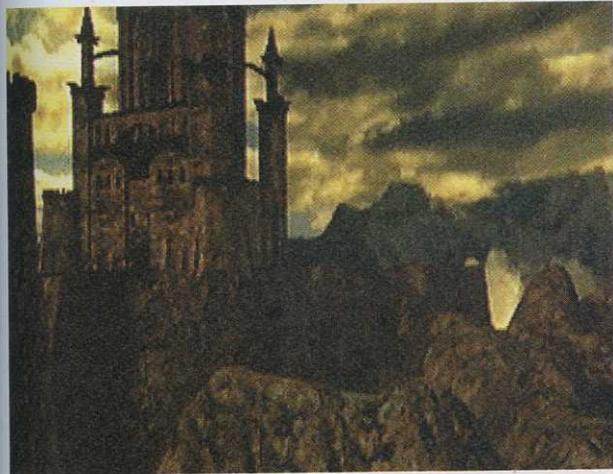




*Werner part à l'aventure, son bâton de pèlerin à la main. Attention jeune fermier, le chemin est jonché de dangers.*



*Le repère de la sorcière est une cabane perchée au milieu des marais.*



*Ce château est la demeure paternelle. C'est là que vos ancêtres ont vécu, soyez dignes d'eux.*



*Ce dragon veille au repos éternel des chevaliers.*

Il faut vouloir rentrer dans l'histoire et aimer le jeu de rôle. Pour tous les réticents, Dragon Lore est une excellente initiation au genre. La prise en main est rapide et permet une exploration en bonne et due forme de l'environnement. Seule la musique est un peu prise de tête. Un jeu à voir donc... ☺

AVIS DE  
GILLES

phismes et des animations. Vous progressez case par case en choisissant votre direction à l'aide d'une icône représentant un petit dragon en 3D. Ce système est comparable au déplacement du curseur d'une souris d'ordinateur. L'icône indique ce que vous pouvez faire en changeant de forme. Ainsi, vous savez si vous pouvez aller dans une direction donnée (droite, gauche, avant et arrière), prendre ou manipuler un objet et examiner de plus près les détails. Élémentaire, non ? De nombreuses cinématiques précalculées interviennent pour illustrer une phase du jeu suivant votre action ou s'inscrivent tout simplement dans la continuité de l'histoire.

**EN PARLANT D'HISTOIRE**, vous êtes Werner Von Wallenrod, un orphelin élevé par un brave paysan bourru (bonjour le cliché). Votre vrai père, un chevalier de l'ordre du dragon, a été tué par un rival du nom d'Haagen, qui contrairement à son homologue Daas, n'est pas une crème d'homme... Ignorant votre existence, le terrible Haagen Von Diakonov vous a jusqu'ici épargné. Le jour de vos dix-huit printemps, vous apprenez toute la vérité : de noble

\*  
**Vous êtes Werner Von Wallenrod, un orphelin élevé par un brave paysan bourru.**

## Contes et légendes



L'origine du Dragon, animal mythique, remonte à la nuit des temps. Généralement représenté avec des griffes de lion, des ailes et une queue de serpent, il est un gardien vigilant et farouche. Incarnant généralement une créature du mal en Occident, le dragon est considéré en Asie comme synonyme de bonheur et de prospérité. Comme quoi, tout est question de point de vue !



*Tout petit, la nature ne semble plus la même. Les scorpions vous attaquent et l'herbe chatouille sous les bras.*



*Certains décors sont issus de véritables photos retravaillées. Le résultat est superbe.*



*Les lutins sont des créatures paisibles et accueillantes. Alors, respectez leur hospitalité.*

## Le PC CD passé

*Pour la conversion de Dragon Lore du PC sur 3DO, les images ont été retravaillées. De 256 couleurs, on est passé à près de 65 000 !*

*Pour plus de réalisme, tous les rendus, c'est-à-dire les textures des objets 3D, ont également été refaits. Bref, Dragon Lore 3DO explose la version micro. Sachez également que la PlayStation est incapable de gérer autant de fichiers graphiques, d'où l'impossibilité d'adapter sur cette console un tel jeu bitmap !*



descendance, vous devez réclamer votre dû, et devenir à votre tour un digne héritier du prince des chevaliers du dragon. De toute façon, vous n'étiez pas fait pour l'agriculture ! Parcourant le vaste monde de Dragon Lore, vous devrez recueillir le vote des douze chevaliers encore en vie. Leur suffrage dépend de la façon dont vous ferez évoluer la balance entre la force et la sagesse. Le plus souvent, il existe donc deux manières de résoudre les problèmes : en l'éliminant par la violence ou en réfléchissant un peu... Les combats se déroulent en temps réel c'est-à-dire que vous choisissez une arme dans votre inventaire et la manipulez. Werner pratique aussi la magie par le biais d'un recueil de sorts qui s'étoffe au gré de l'aventure. Et Dieu sait si elle est longue...

**SUR 3DO, L'ÉQUIPE À ÉTÉ RÉDUITE** à un programmeur (Philippe Aubessard) et un graphiste. Les onze mois de conversion ont surtout servi à retravailler les graphismes. La palette était de 256 couleurs à l'origine, mais grâce à une astuce technique, celle-ci atteint sur 3DO la bagatelle de 65 000 couleurs (en 16 bits). Les séquences en images de synthèses ont été réalisées avec le logiciel 3DS et ont pris vie grâce à Animator Pro. Le « rendering » (les textures, si vous préférez) ont fait l'objet d'un remaniement. Ainsi, des matériaux comme le bois, le verre ou le marbre sont convainquants de réalisme et contribuent à la beauté de l'ensemble. On remarque que de nombreux décors extérieurs sont issus de photos digitalisées et retra-

**\* La totalité des fichiers graphiques représente 14 milliards d'octets, soit une vingtaine de CD-Rom.**



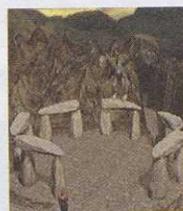
Les combats se font en temps réel et c'est à vous de choisir l'arme à utiliser.



Haagen Von Diakonov « chevauche » son compagnon, le mystérieux dragon des ténèbres.

vaillées sous Photoshop (un logiciel de traitement d'images). Pour la petite histoire, sachez que la totalité des fichiers graphiques représente 14 milliards d'octets, soit l'équivalent d'une vingtaine de CD-Rom ! Rassurez-vous, une fois les données compressées, le jeu ne tient plus que sur trois disques... Mais le résultat est là, c'est splendide, y'a pas à dire !

**EN REVANCHE, ON NE PEUT PAS** en dire autant des musiques et des bruitages, bien que pour ces derniers, on soit juste dans la moyenne inférieure. Non, le pire ce sont bien les musiques qui se résument à de petites mélodies en boucles très vite énervantes. Quoique, en cherchant bien, les voix ne sont pas tristes non plus ! Car au gré de vos pérégrinations, vous êtes amené à rencontrer des individus avec lesquels il vous faut entrer en contact. Leurs voix sont audibles en anglais (avec la possibilité de



sous-titres en espagnol), en allemand et bien sûr en français. Dans ce dernier cas uniquement, je ne vous cache avoir été surpris la première fois par les accents délirants que l'on entend : par exemple un dragon parle avec un cheveu sur la langue digne d'une Sophie Favier ou encore des chevaliers de passage deviennent caricaturaux en adoptant le style des héros de feuilletons brésiliens doublés à l'emporte-pièce... On frise très vite le ridicule, surtout pour ce genre de jeu. Information prise auprès de Cryo, le doublage des voix aurait été fait par l'équipe des *Guignols de l'info* de Canal Plus... Il faut donc le prendre au second degré, mais tout de même... ça ne colle pas ! Malgré ces petits reproches, *Dragon Lore* reste un jeu agréable et novateur sur console. Alors, ne boudons pas notre plaisir, d'autant plus que pour une fois la durée de vie est au rendez vous !

Pascal Geille



Les femmes de *Dragon Lore* n'ont pas peur de mettre leurs formes en évidence ...



L'ordre des chevaliers du dragon n'est pas un repère de misogynes.

# VERDICT



|                |    |
|----------------|----|
| GRAPHISME :    | 16 |
| ANIMATION :    | 11 |
| SONS :         | 09 |
| JOUABILITÉ :   | 13 |
| DURÉE DE VIE : | 16 |

- ⊕ Une bonne durée de vie.
- ⊕ Les graphismes.
- ⊕ Simplicité de l'interface.
- ⊖ Les voix en français.
- ⊖ Les musiques.

# HIT

## CD CONSOLES

Malgré quelques imperfections, notamment les musiques en boucles rapidement lassantes, *Dragon Lore* saura plaire aux aventuriers en herbe. En effet, la beauté des graphismes et la simplicité de l'interface le destine au plus grand public. Un bon choix donc pour débiter dans le jeu de rôle sur 3DO. ☺

AVIS DE  
PASCAL



Développeur

Arc Software

Éditeur

US Gold

Genre

Plate-forme

Prix

Environ 350 F

# JOHNNY BAZOOKATONE

## Un « bœuf » d'enfer !



Naaannnn ! Je veux pas y aller !

Anita, afin de l'empêcher de jouer. Furieux, Johnny s'en va en guerre (sic), armé de sa guitare bazooka. Un outil parfait pour éloigner les groupies trop collantes et les hordes de monstres qui travaillent sous la tutelle de El Diablo.

« **JOHNNY BAZOOKA** » **POSSÈDE**, au moins, deux points forts : une grande originalité et une excellente bande sonore. L'originalité ne provient ni des graphismes, quoique certains monstres soient assez excentriques, ni des animations qui sont, au demeurant, impeccables. En fait, l'originalité vient des possibilités du personnage lui-même. Qu'il se serve de sa guitare comme d'une mitrailleuse, c'est assez banal ; on a rien inventé depuis Ghost and Ghouls. Mais qu'il se serve de cette mitrailleuse, un peu particulière, pour amortir sa chute, flotter dans l'eau ou encore allonger un saut et le jeu devient tout de suite plus intéressant.

En fait, le concept est simple : donner à un objet une multitude d'emplois différents pour améliorer l'intérêt du jeu. Simple, mais efficace. Mais Johnny est capable de bien d'autres choses, comme « sucer » des objets avec sa guitare pour les réutiliser plus tard et faire vomir les cordes de son instrument pour déclencher une onde de choc (comme le Gastophone, mais en moins puissant). Un autre

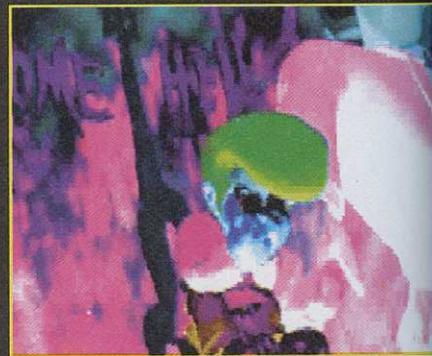
**\* Ce jeu possède deux points forts : une grande originalité et une excellente bande sonore.**

**E**n 2050, le monde des toons ne vit que pour la musique. Et de tous les groupes, c'est celui de Johnny Bazookatone qui est le plus prisé. Non pas à cause de ses initiales, vague clin d'œil (certainement involontaire) à un chanteur de soul music autrement plus connu chez nous, mais plutôt pour son énergie et ses « vibrations » (dixit la notice). Mais l'Eldorado n'existe pas plus chez nous que chez les toons et l'équilibre planétaire (toujours selon la notice) est menacé par El Diablo. Jaloux du succès de Johnny, El Diablo capture ses musiciens et sa guitare fétiche,



## Rave Party chez Johnny

*L'accent est mis sur la musique. Les concepteurs ont intégré, en introduction, un clip en images de synthèse. On voit ainsi les JB's (les musiciens de Johnny Bazookatone, et non ceux de James Brown) s'agiter derrière leurs instruments. Des effets très « techno », comme des flashes de lumière, des couleurs fluo et des superpositions d'images, donnent un rythme complètement éclaté au clip. La musique techno-pop-rock-alternatif, qui accompagne le tout, a été composée par Andi McGinty et Des Tong. Enfin, la version Saturn du jeu est vendue avec un CD audio réunissant 24 titres des mêmes auteurs.*





# Visite guidée



*Johnny Bazookatone se décompose en cinq mondes thématiques. Chacun comprend plusieurs phases de jeu au décor toujours changeant. Le jeu débute dans la cour de la prison de Sin-Sin (1). Une cour encombrée de zombies et de démons glauques. Le niveau suivant est un hôtel particulier, très kitsch (2). Ensuite, il vous faut passer la cuisine, et ce n'est pas du gâteau (3). Puis, vous devez vous frayer un chemin à travers la villa de El Diablo (le gros méchant) (4) pour finir par « le penthouse ». (5)*



Ce petit jeu de plateforme classique est assez sympathique. Il n'est malheureusement pas à la hauteur des machines sur lesquelles il tourne. Il me rappelle les vieux jeux sur Amiga et ST (dans le genre de Mokhtar pour ceux qui connaissent). Johnny Bazookatone ne pèse pas lourd face aux magnifiques Yoshi's Island et Donkey 2 qui eux tournent sur une « malheureuse » 16 bits... ☹

AVIS DE  
LIONEL ★



## VERDICT



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

- ⊕ La bande son originale est impeccable.
- ⊕ Le jeu dispose d'une durée de vie énorme !
- ⊕ Les animations des personnages du jeu sont fluides et agréables à regarder.
- ⊖ Une difficulté parfois mal dosée.
- ⊖ Des situations inextricables.

# HIT

## CD CONSOLES

# AVIS DE DAVID

Quelle claque pour mon ego ! Ce n'est qu'au bout d'une lutte farouche de plusieurs dizaines de minutes que j'ai réussi à franchir le premier niveau de Johnny Bazookatone. Loin de croire que je suis le meilleur joueur du monde, j'estime avoir un bon niveau et pourtant... Le jeu est excessivement dur ! Sympa, mais dur (sic) ! ☹



El Diablo est un farouche ennemi de la justice, et par conséquent, de vous.



Selon leur couleur, les champignons vous font rebondir plus ou moins haut.



Votre but est de libérer vos musiciens.

aspect intéressant du personnage, c'est « l'accélération ». En appuyant sur un bouton, Johnny fait une pirouette (que l'on nous invite à appeler pogo) et, tant que ce bouton reste enfoncé, il est possible d'aller bien plus vite et de sauter bien plus haut.

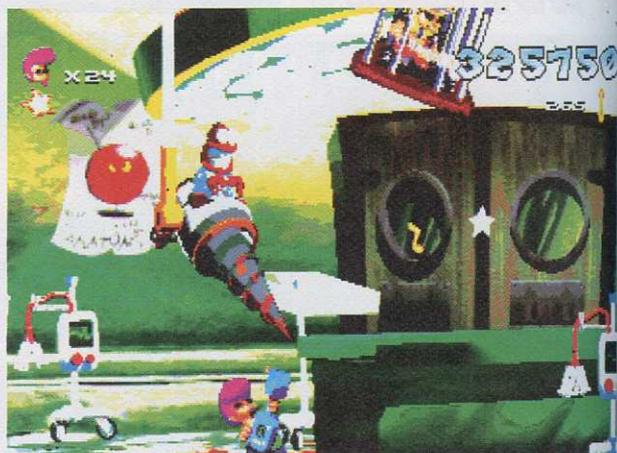
La bande son, quant à elle, est excellente. L'intégralité est composée par Andy McGinty et Des Tong (deux pointures dans le monde du ludique) et interprétée par Cissy Stone (choriste de Marvin Gaye), Mike Hehir (guitariste de Sad Café) et Snake Davis (saxophoniste de M. People). C'est particulier, mais ça colle bien avec le jeu. D'ailleurs, la version Saturn du jeu est vendue avec un CD audio, comportant 24 titres. Les morceaux sont hétérogènes, et donc destinés à un large public. Ainsi, le thème du jeu est un savant mélange de riffs saxo à tendance funk et d'une rythmique techno fortement axée sur les basses. « Pendulum » fait penser à la musique de Conan le Barbare et « Deadbolt » s'inspire fortement du travail de Michael Kamen dans l'Arme Fatale 3.

**MAIS — CAR IL Y A UN « MAIS » —**, Johnny Bazookatone possède quelques lacunes, comme une difficulté très mal dosée. D'ailleurs, c'est moins la difficulté du jeu que le manque d'information sur ce qui doit être fait pour passer un niveau qui est gênant. Si rester coincé des heures à chercher un moyen de progresser a un grand charme chez certains joueurs, j'avoue que ce genre de situation a le don de me rendre colère et injurieux. Toujours lié à ce problème de rétention volontaire d'informations de la part des concepteurs, on se trouve parfois en face de certains obstacles, sans savoir comment les franchir. Et ce, même au bout d'une dizaine de tentatives. Je prendrai comme exemple le cas des

« chiens de garde » du deuxième niveau que je n'ai jamais (jamais !) réussi à passer sans perdre de l'énergie. Un autre petit problème que présente le jeu, c'est la gestion de certaines collisions. Mais là encore, ce n'est pas trop grave et ça n'enlève rien au plaisir de jouer. Car il est effectivement plaisant de jouer à Johnny Bazookatone ! Tout contribue à faire apprécier ce produit : une bonne présentation, une musique sympa et des animations vraiment originales. Mais, je le répète, la notice ne fournit pas assez d'explication, ou alors le jeu est véritablement trop dur pour la plupart des joueurs. La durée de vie, c'est important, mais quand même ! Au fait, le jeu est également disponible sur PlayStation dans une version identique à celle de la saturn.

David Msika

**\* Tout contribue à faire apprécier ce produit, mais la notice du jeu est trop brève.**



Cette écrevisse montée sur une vrille est l'un des monstres du jeu les plus difficiles à battre.

# GÉNÉRATION

**SPORT**  
**AVENTURE**  
**«SHOOT'EM UP»**  
**STRATÉGIE**  
**JEUX DE RÔLE**  
**SIMULATION**  
**ACTION**

# 4

Avec un CD-Rom  
 Mac et PC

**LE MEILLEUR DES JEUX MICRO**

**GEN 4**

N°66 - Mars 1996 - 30 F

**CARTES 3D**  
 Votre 486 plus puissant qu'un Pentium !

**Wing Commander IV**  
 Quand Hollywood rencontre le jeu vidéo

**Silent Thunder**  
 Devenez pilote du chasseur de tanks

**Soluces**  
 The Dig et L'énigme de Maître Lu au complet

**Acclaim**  
 Les 3 premiers hits PC du géant de la console

**THE DARK EYE**  
 Le jeu d'aventure d'après Edgar Allan Poe

En vente chez votre marchand de journaux

## Le meilleur des jeux micro !

**THE SIMPSONS**

36 68 00 23

30 15 SIMPSON

THE SIMPSONS™ & © 1996 - 20th Century Fox Film Corp.

Joue à **MORTAL KOMBAT** par téléphone et gagne ta cartouche de jeu ou ton T-shirt MKIII !

**MORTAL KOMBAT**

36 68 20 10

**Exclusif... Plus de 500 nanas appellent chaque jour !**

# phonecafé

Phonecafé est un lieu magique où tu vas pouvoir dialoguer de tous les sujets qui te tiennent à cœur avec nos deux spécialistes : *Babette ou Cindy.* Mais ce n'est pas tout... tu pourras ensuite dialoguer avec tous les connectés qui seront en même temps que toi en ligne afin de lier des amitiés, parler jeux vidéo, mangas et échanger des tips...

Appelle tout de suite au:

36 68 70 60



# VIRTUAL GOLF

Just do, it

Développeur

Core Design

Éditeur

US Gold

Genre

Simu de golf

Prix

Environ 350 F

**C**ore Design nous présente le tout premier golf complètement géré dans un environnement en 3D temps réel. J'ai nommé Virtual Golf. L'utilisation de ce procédé a permis aux programmeurs de mettre en avant une jouabilité ultra rapide et, par la même, une interface de jeu très abordable. Fini le temps des simulations dotées d'un menu d'options chargé et accessible dès que vous avez engrangé les 36 paramètres différents du jeu ! Virtual vante les mérites d'un golf facile.

**SANS ACCÈS CD, VIRTUAL GOLF** vous plonge immédiatement au cœur de l'action. En effet, même si les « 36 paramètres » sont inclus au soft, la machine choisit une configuration par défaut

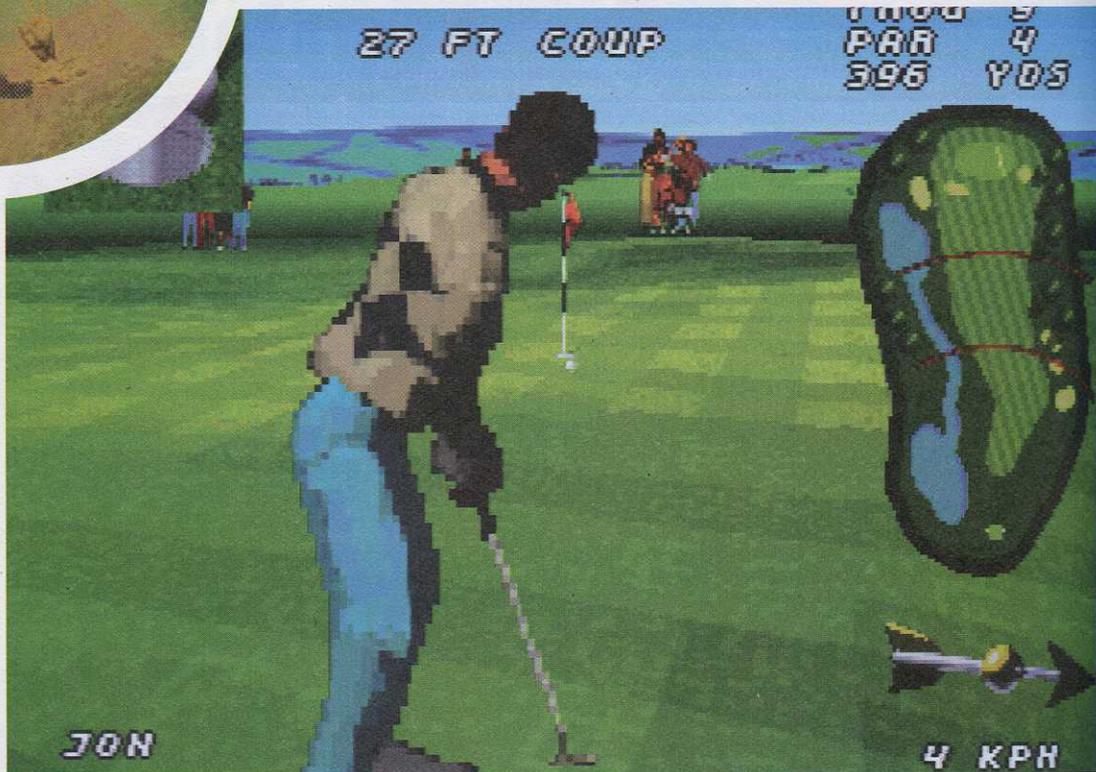
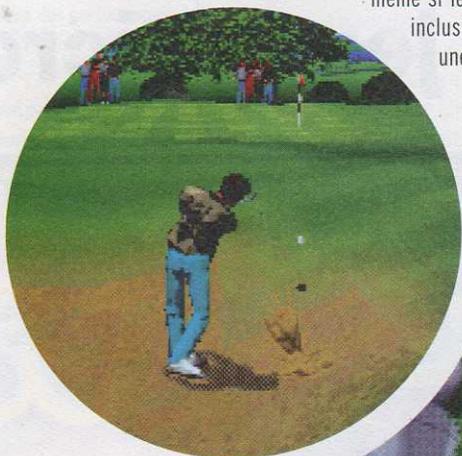
*Les sorties de bunker sont très bien gérées. Vous perdez donc pas mal de temps dans ces bacs à sable.*

avant chaque coup. Ainsi votre club est sélectionné en fonction de la distance que vous avez à parcourir. Il en est de même pour la trajectoire de votre swing. Les programmeurs ont même prévu un indicateur sur la jauge de puissance. Si vous vous y fiez, vous avez toutes les chances de rester dans le fairway sans pour autant réussir un superbe enchaînement. Vous aurez le par !

Seul un bon entraînement et des paris dangereux, vous permettront d'accéder au rang de pro. Autre détail puissant, la gestion du vent. Répondant aux lois du chaos, ce dernier change constamment de puissance et de direction suivant un algorithme relativement régulier. Afin de faciliter vos calculs, les nuages évoluent dans le sens du vent et avec une rapidité plus ou moins grande suivant la force de ce dernier. Ce côté visuel contribue à rendre le jeu accessible.

**COMME DE BIEN ENTENDU**, vous avez la possibilité de tout changer, de votre club à la trajectoire en passant par les effets conseillés. Pas de surprise à ce niveau, l'assimilation de ces derniers

**\* Les nuages évoluent dans le sens du vent et avec une rapidité plus ou moins grande.**

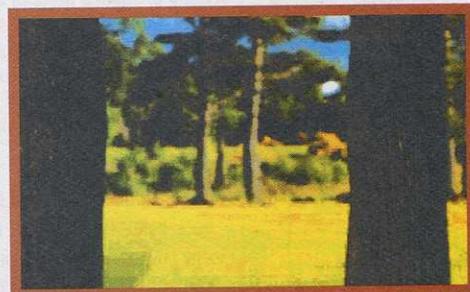
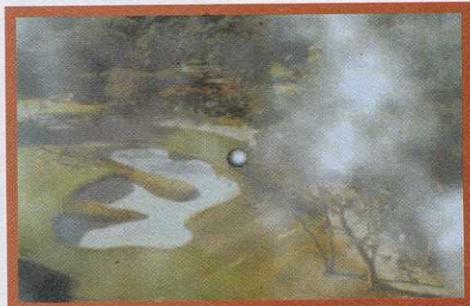
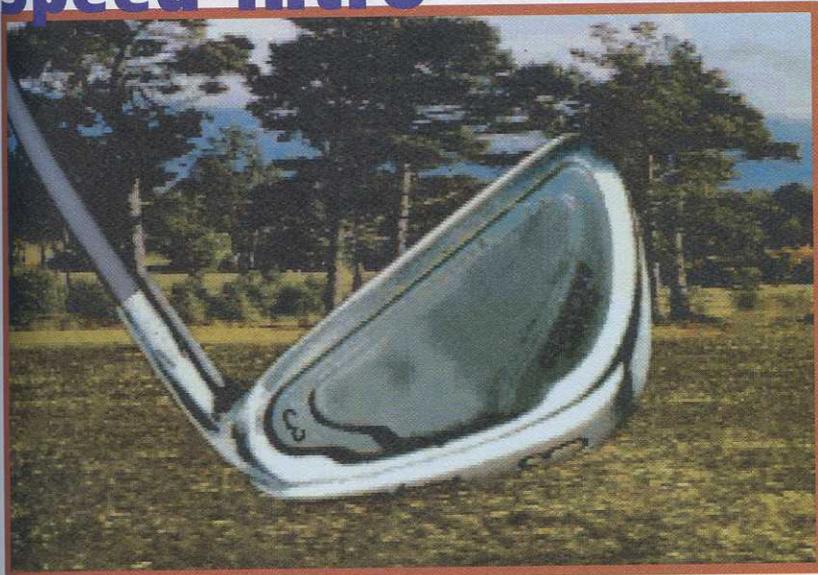


*Certains coups sont vraiment transcendant comme ce put de 27 pieds.*

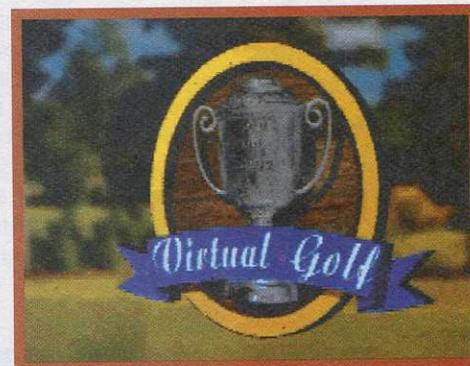




## Speed intro



À l'image du jeu, la cinématique d'intro de Virtual Golf est très speedée. Elle envoie la tête la première dans le menu principal du jeu. Je tenais à signaler que la qualité du cinépak s'est vraiment améliorée sur Saturn dans les derniers mois. J'en veux pour preuve cette dernière ébauche.



**\* La quasi totalité des options est à votre disposition tout au long de la partie.**

est enfantine. Pour palier un vent qui vient de gauche, il suffit de laisser déborder le curseur à droite. Les effets opposés se contentent mutuellement. De cette manière, vous pouvez vous concentrer sur la trajectoire. Vous l'avez compris, la jouabilité intervient pour une part essentielle dans la réussite de ce titre.

Toujours dans la même optique d'accessibilité, des caméras dynamiques et sans temps de chargement sont à votre entière disposition. Vous pouvez suivre la balle, la regarder venir depuis la zone visée ou plus traditionnellement, rester derrière le joueur. Un mode switch change les caméras de façon aléatoire. Sachez aussi qu'elles sont permutables durant le swing. La quasi totalité des options est d'ailleurs à votre disposition tout au long de la partie.

**CONTRAIREMENT À LA MAJORITÉ** des simus actuelles, les temps d'attente n'existent pas dans Virtual Golf. Eh oui ! Pas de « Please wait while loading » car l'affichage est instantané après la sélection d'une option ou d'un parcours. D'ailleurs,

il en existe quatre : The Bowery, Kilmarney, Penperro et Glenlochrie. Tous inspirés des circuits du championnat écossais, ils regorgent de couleurs et d'obstacles comme des bunkers. J'en profite pour signaler qu'après chaque coup une petite icône vous indique si vous êtes sur le rough, le fairway, le green ou le bunker. Dans le dernier cas, il existe plusieurs



*Pour tirer partie de chaque swing, il est conseillé de rester sur le green.*

## VERDICT



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

- + Le « Pick and Play » fait de Virtual Golf un jeu facile d'accès.
- + Les différents modes de jeu rallongent la durée de vie.
- + L'ambiance sonore est très bonne. Qui plus est, le jeu est traduit en français.
- + La possibilité de sauvegarder entre chaque trou facilite votre progression.
- Le renouvellement des situations n'est pas exceptionnel.

# OR

## CD CONSOLES

### AVIS DE TOMMY

Virtual Golf me rappelle mes premiers émois sur simulation de golf avec Leader Boards Amiga. Pas de prise de tête car on prenait son stick et on s'éclatait sans trop réfléchir. À l'image de Bomber et d'autres titres de la même lignée, Virtual Golf est l'une des perles rares qui a compris qu'on devait avantager le fun. ☺



*Grande première dans la simulation de golf : la possibilité de choisir un concurrent homme ou femme. L'homme réalise des coups plus puissants. La femme a l'avantage d'avoir un arrière-train bien plus potelé. Blague à part, elle doit bien avoir des qualités ?*

## Sexisme

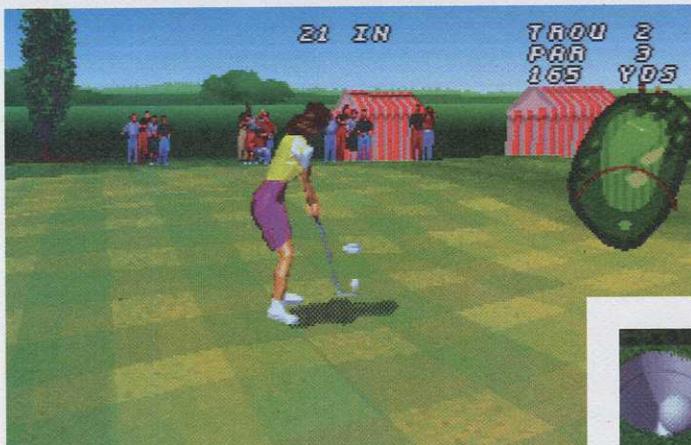


degrés d'enfoncement de la balle. Il suffit de regarder à quel point la balle est recouverte de sable sur l'icône pour réaliser à quel point on est dans le fatras.

OUTRE CES PETITS DÉTAILS qui font de Virtual Golf l'un des jeux de golf les plus funs que j'ai eu l'occasion de voir, le jeu propose aussi des modes de jeu originaux. Le plus classique est le tournoi dans lequel quatre joueurs humains peuvent participer. Ils se confrontent, bien sûr, mais sont aussi opposés à 65 joueurs contrôlés par l'ordinateur. Le tournoi se dispute en quatre manches au bout desquelles un vainqueur est désigné. Il accède au rang de pro. Cette promotion, vous ouvre la porte sur les deux circuits pros du jeu : Penperro et Glenlochrie. Trois autres modes sont disponibles : le Skins

Challenge, le Derby Scramble et le Shoot Out. Le premier a pour unique objectif un gain d'argent. Le second partage les quatre joueurs en deux équipes de deux. Quant au dernier, il est bien plus expéditif. Après chaque manche, le plus haut score est éliminé. On peut ajuster cette variante en changeant les manches par des trous. J'allais oublier. Virtual Golf est aussi pour vous l'occasion de réaliser vos fantasmes les plus fous : pour les hommes, jouer en femme et pour les femmes, jouer en homme ! Si cela ne suffit pas, sachez qu'un ovni traverse parfois l'écran de jeu. Comme quoi, le ridicule ne tue pas. Je dirai même plus : le fun est toujours le meilleur ingrédient pour faire d'un simple jeu, un hit.

Tommy François



*Le relief sur les zones de put est un peu en trompe-l'œil. Quelques parties sont nécessaires pour maîtriser leur gestion.*



*Chaque balle qui termine sa trajectoire dans l'eau est lourdement pénalisée.*



TABLEAU DES MEILLEURS SCORES

| Place | NOM    | Score |
|-------|--------|-------|
| 1     | JON    | 8     |
| 2     | HUNT   | 15    |
| 3     | HUCHEX | 18    |
| 4     | FEDEL  | 14    |
| 5     | JONSON | 11    |

TABLEAU DES MEILLEURS SCORES

| Place | NOM    | Score |
|-------|--------|-------|
| 1     | JON    | 8     |
| 2     | HUNT   | 15    |
| 3     | HUCHEX | 18    |
| 4     | FEDEL  | 14    |
| 5     | JONSON | 11    |

# NOUVEAU : Les reliures CD Consoles sont arrivées !



Complétez votre collection,  
commandez les anciens numéros

Indispensables pour  
conserver vos revues  
Existent en  
3 couleurs

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

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

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

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

M.  Mme

Nom : .....

Prénom : .....

Fonction : .....

Société : .....

Adresse : .....

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

Pays : .....

ADAPTEURS  
pour jeux JAP/US/FR  
PSX: tel  
SATURN: 149F\*  
SUPERNES: 70F\*  
MEGADRIVE: 70F\*

\*prix valables pour 1 jeu acheté

## CONSOLE GAMES

PSX + JEU  
2390 Frs  
SATURN + JEU  
2490 Frs

VENDEZ, ACHETEZ VOS JEUX PAR  
CORRESPONDANCE

VPC: 153 Rue E. Gruyelle, 62110 Hénin -  
Beaumont Tél: 21.76.23.26

Faxez vos commandes 24h/24h au 21.67.53.20

Deux magasins à votre service:

153 Rue E. Gruyelle  
62110 Hénin - Beaumont

102 bis Rte de Lille  
62300 Lens

| PSX                     | NEUF | OKAZ | ACH. | SATURN                  | NEUF | OKAZ | ACH. |
|-------------------------|------|------|------|-------------------------|------|------|------|
| street fighter zero jap | 499  | tel  | tel  | sega rallye             | 399  | 290  | 200  |
| toshinden 2 jap         | 499  | tel  | tel  | virtua fighter 2        | 399  | 290  | 200  |
| kileak the blood 2 jap  | 499  | tel  | tel  | x men jap               | 399  | 290  | 200  |
| tekken 2 jap            | 499  | tel  | tel  | street fighter zero jap | tel  | tel  | tel  |
| vampire hunter          | 499  | tel  | tel  | virtua cop+gun          | 399  | 290  | 200  |
| twisted metal           | 379  | 250  | 150  | toshinden s jap         | 399  | 290  | 200  |
| krazy ivan              | 379  | 250  | 150  | worms                   | 379  | 290  | 200  |
| philosoma               | 379  | 250  | 150  | dragonball z jap        | 399  | 290  | 200  |
| espn                    | 379  | 250  | 150  | fifa 96                 | 369  | 290  | 200  |
| jupiter strike          | 379  | 250  | 150  | hl octane               | 319  | 250  | 150  |
| thunderhawk 2           | 379  | 250  | 150  | manoir des âmes perdues | 369  | 250  | 150  |
| fifa 96                 | 369  | 250  | 150  | thunderhawk 2           | 379  | 290  | 200  |
| goal storm              | 369  | 250  | 150  | galactic attack         | 379  | 290  | 200  |
| assault rigs            | 379  | 250  | 150  | mystaria                | 399  | 290  | 200  |
| doom                    | 349  | 250  | 150  | gex us                  | 349  | 250  | 150  |
| lone soldier            | 379  | 250  | 150  | rayman                  | 379  | 290  | 200  |
| loaded                  | 349  | 250  | 150  | myst                    | 349  | 250  | 150  |
| mortal kombat 3         | 379  | 250  | 150  | shinobi x jap           | 190  | tel  | tel  |
| warhawk                 | 379  | 250  | 150  | the horde               | 379  | 250  | 150  |
| viewpoint               | 379  | 250  | 150  | parodius                | 379  | 290  | 200  |
| theme park              | 349  | 250  | 150  | nab jam t.e             | 349  | 250  | 150  |
| actua soccer            | tel  | 250  | 150  | hang on jap             | 349  | 250  | tel  |
| road rash               | 399  | 250  | 150  | fi live jap             | 349  | 250  | tel  |
| mickeymania             | 379  | 250  | 150  | d                       | 379  | 290  | 200  |
| in the zone             | 379  | 250  | 150  | revolution x            | 379  | 290  | 200  |
| total nba               | 379  | 250  | 150  | true pinball            | 379  | 290  | 200  |
| true pinball            | 379  | 250  | 150  | wings arms              | 379  | 290  | 200  |
| agile warrior           | 379  | 250  | 150  | x men                   | 379  | 290  | 200  |
| revolution x            | 379  | 250  | 150  | cyberia                 | 379  | 290  | 200  |
| zero divide             | 379  | 250  | 150  | casper                  | 379  | 290  | 200  |
| alien trilogy           | 379  | 250  | 150  | vampire hunter 2        | 399  | 290  | 200  |
| d                       | 379  | 250  | 150  | panzer dragon 2         | 399  | 290  | 200  |
| casper                  | 379  | 250  | 150  | joystick                | 149  | 100  | 50   |
| joystick cable RGB      | 149  | 100  | 50   | volant                  | 390  | tel  | tel  |
| memory card             | 169  | 100  | 50   |                         |      |      |      |

| SNES                    | NEUF | OKAZ | ACH. | MEGADRIVE              | NEUF | OKAZ | ACH. |
|-------------------------|------|------|------|------------------------|------|------|------|
| Killer instinct         | 349  | tel  | tel  | console + jeu          | 549  | 350  | 250  |
| tintin au tibet         | 479  | 300  | 200  | light crusader         | 399  | 300  | 200  |
| doom                    | 398  | 300  | 200  | theme park             | 379  | 300  | 200  |
| mario 5                 | 449  | tel  | tel  | Comix zone+CD          | 389  | 300  | 200  |
| donkey kong 2           | 449  | tel  | tel  | Mortal kombat 3        | tel  | tel  | tel  |
| earthwormjim 2          | 349  | tel  | tel  | Fifa 96                | 369  | tel  | tel  |
| superstar soccer deluxe | 499  | 300  | 200  | spot goes to hollywood | 399  | tel  | tel  |
| Prehistoric man         | 449  | tel  | tel  | Nhl 96                 | 399  | 290  | 200  |
| Mortal kombat 3         | 398  | tel  | tel  | earthworm jim 2        | 399  | tel  | tel  |
| fifa 96                 | 398  | 300  | 200  | worms                  | tel  | tel  | tel  |
|                         |      |      |      | donald 2               | 389  | tel  | tel  |

| NEO GEO                  | NEUF | OKAZ | ACH. | NEO GEO CD       | NEUF | OKAZ | ACH. |
|--------------------------|------|------|------|------------------|------|------|------|
| Console + jeu            | tel  | 690  | tel  | console+jeu      | 2490 | 1790 | tel  |
| king of 95               | tel  | tel  | tel  | king of 95       | 399  | tel  | tel  |
| king of 94               | tel  | tel  | tel  | fatal fury 4     | 399  | tel  | tel  |
| samurai 3                | 1590 | tel  | tel  | samurai 3        | 399  | 300  | 200  |
| fatal fury 4 (real bout) | tel  | tel  | tel  | far east of eden | 399  | 300  | 200  |
| jeux à partir de         | 190  | 190  | 100  | gowcaiser        | 399  | 300  | 200  |

POUR LES JEUX JAGUAR, 3DO, NEC VEUILLEZ TELEPHONE

### GOODIES

Mangas à partir de.....30f  
K7 Vidéo à partir de.....79f  
Figurines à partir de.....79f

### ENVOI COLISSIMO

**48 HEURES**  
Jeu : 20 f, Console : 50 f  
Contre remboursement ajouter 30f



# PANZER

# GENERAL

Developpeur

SSI

Éditeur

Mindscape

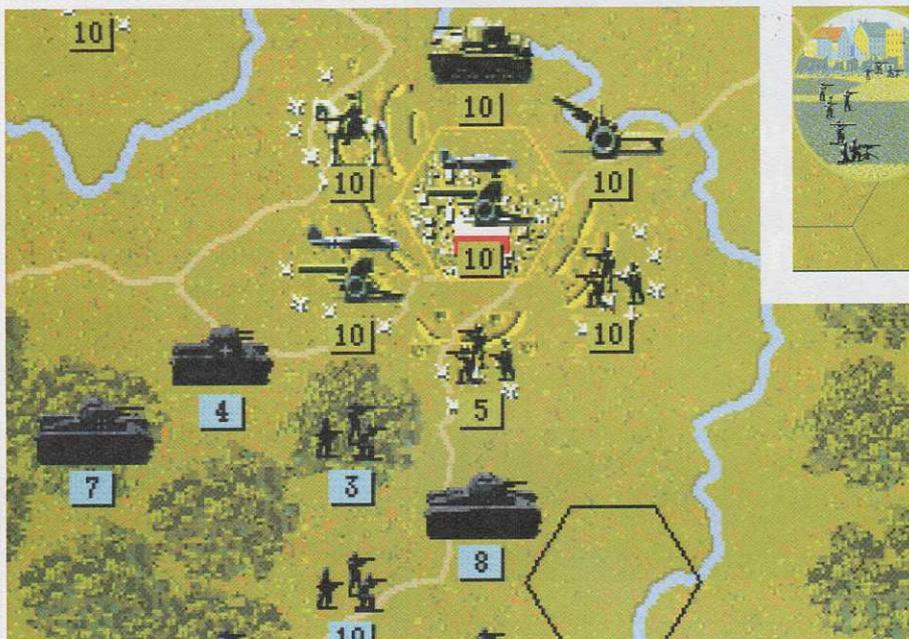
Genre

Wargame

Prix

Environ 350 F

## Vous n'aurez pas l'Alsace et la Lorraine



Le décor des animations change. Vous pouvez aussi « zoomer » sur la carte pour améliorer votre vision du jeu.

**P**anzer General est la conversion fidèle des versions PC et 3DO de ce fameux wargame, qui vous place au commandement d'unités aériennes, navales et terrestres. Vous pouvez décider de jouer l'un des 38 scénarii individuels (11 d'entres eux sont hypothétiques, allant jusqu'à sug-

gérer l'invasion de Washington DC par les troupes allemandes !). Chacun d'entre eux couvre une bataille majeure de la Seconde Guerre mondiale en Europe, ou amorce une longue campagne en 1939, 1941 ou 1943.

LES SCÉNARIIS PEUVENT être joués du côté de l'Axe (l'Allemagne et l'Italie) ou du côté des alliés (les autres forces européennes), contre un autre joueur ou contre un ordinateur doué d'une intelligence artificielle ajustable. Il est en effet possible de laisser l'ordinateur jouer contre



Les scénarii peuvent être joués du côté de l'Axe ou du côté des alliés.



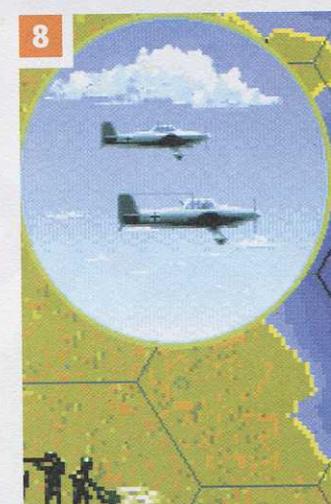
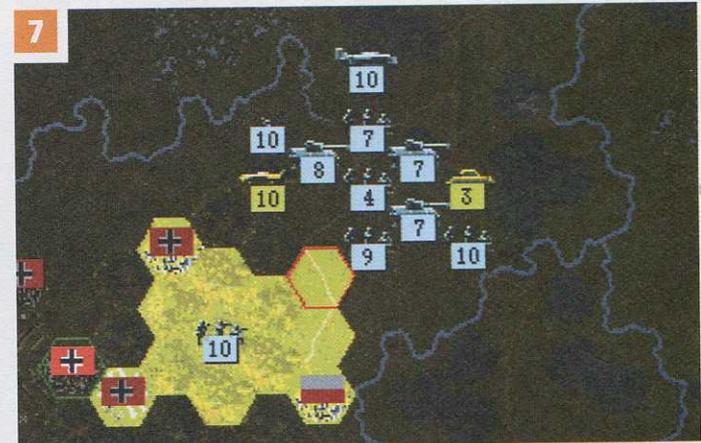
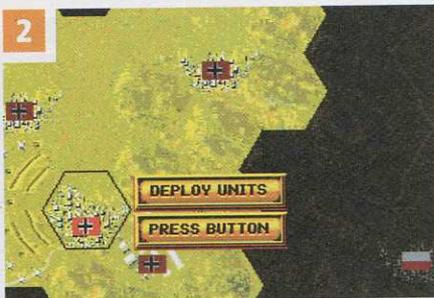
Avant de s'engager dans un assaut, l'ordinateur évalue les pertes de chaque côté.



Dans l'un des derniers scénarii, vous disposez d'une très grande force de frappe navale et aérienne.



# C'est la guerre !



Chaque scénario attribue un certain nombre de villes à prendre ou à défendre, ainsi qu'un certain nombre d'unités. Les parties possèdent, en moyenne, entre une vingtaine et une centaine d'unités, et il en existe 350 types différents au total. Chaque côté bouge ses unités l'une après l'autre, sur une carte faite d'hexagones. Les tours de jeux se décomposent ainsi : (1) un déplacement illustre la bataille à laquelle vous allez assister. (2) Vous devez ensuite déployer vos unités dans les cases claires et (3) connaître par cœur chacune de vos unités. (4) Vérifiez le temps, pour ne pas vous faire surprendre le lendemain. Ensuite (5), achetez les unités qui vous manquent et (6) placez-les de manière pertinente. Ne vous laissez pas surprendre (7) et protégez vos villes. Enfin, (8 et 9) lancez l'attaque qui vous mènera à la victoire.

## VERDICT



|    |                |
|----|----------------|
| 12 | : GRAPHISME    |
| 09 | : ANIMATION    |
| 11 | : SONS         |
| 14 | : JOUABILITÉ   |
| 18 | : DURÉE DE VIE |

- + Une multitude de scénarii, parfois très longs, à jouer : 38 !
- + Une multitude d'unités sélectionnables : 350 !
- + Une multitude de prises de tête : prévoir l'aspirine !
- Une musique qui devient vite insupportable !
- Des animations qui ralentissent considérablement le jeu.

## HIT

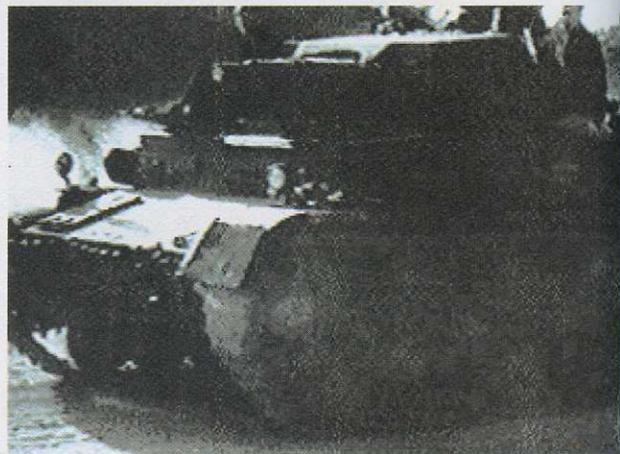
CD CONSOLES

AVIS DE DAVID

Panzer General est, selon moi, l'un des meilleurs wargames sur une console ou sur PC. L'interface n'est pas aisée. Il convient de s'adonner aux joies de la lecture du livret vendu avec le jeu avant d'entamer le premier scénario. On se prend vite au jeu et les heures défilent, défilent...



Les batailles sont entrecoupées de scènes cinématiques de la Seconde Guerre mondiale.



lui-même, pour se faire une idée du déroulement d'une partie. Le mode « Campagne » consiste en une série de scénarii, dont l'ordre est évidemment chronologique, et dans lesquels vous incarnez inévitablement un général allemand (c'est une originalité !). Vos victoires, comme vos défaites, influencent le cours de la guerre et, par conséquent, le scénario suivant. Des petits clips en FMV s'incrustent entre chaque scénario et dans le mode « campagne ». De plus, une voix-off, dont l'accent allemand est très prononcé, accompagne les images d'archives sur la dernière guerre qui précèdent les scénarios.

**PANZER GENERAL EST UN** wargame dans la pure tradition du genre : des unités avec des fonctions particulières, un déplacement par case et un déroulement de jeu tour-par-tour. Les capacités de chaque unité varient en fonction d'une douzaine de caractéristiques numériques (attaque, défense, mouvement, munitions, initiative, portée, etc.). Le principe est simple : vous choisissez une unité, vous la déplacez et/ou vous combattez avec elle ; et vous passez à la suivante. L'interaction des différents types d'unités entre eux rend cependant cette procédure beaucoup plus complexe, voire même casse-tête. Ainsi, pour prendre et conquérir une ville, vous bombardez ses défenseurs avec l'artillerie lourde, puis vous attaquez avec une unité d'infanterie, qui battra en retraite pour laisser place à une seconde unité d'infanterie qui se chargera de nettoyer le secteur de ses défenseurs. Il ne vous reste plus enfin qu'à envoyer une unité de chars à l'intérieur de la ville pour l'occuper. Dans ce jeu, molesse

et sentimentalité ne sont pas tolérées : pour gagner, vous devez connaître parfaitement les caractéristiques de chacune de vos unités (ces dernières diffèrent selon votre expérience, votre niveau de stockage, les conditions météo, le terrain, etc.). Il faut savoir les utiliser en combinaison, dans un ordre pertinent. La carte possède différents niveaux de zoom et chaque bataille bénéficie de petites animations, qui ralentissent le jeu et deviennent répétitives après un moment. Heureusement, il est possible de les désactiver ! Les bruitages sont adéquats (chenilles de tanks, mortiers qui explosent, etc.), mais la musique est lassante. Panzer General est un bon wargame, le premier en tout cas, pour la PlayStation. Même les joueurs expérimentés devront parcourir le manuel. Les autres devront lire toutes les pages et jouer le premier scénario (celui de la Pologne) deux ou trois fois, au moins pour en apprendre tous les rudiments. Heureusement, la documentation comprend un guide au tour-par-tour pour sortir victorieux de ce scénario. Une excellente idée !

David Msika

**\* Panzer General est un bon Wargame, le premier en tout cas pour la PlayStation.**



# + de 1500 nouvelles astuces !

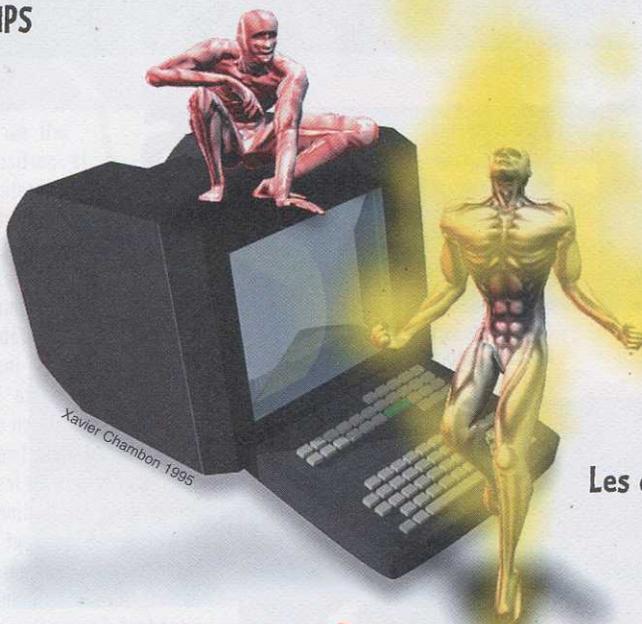
**NOUVELLE  
FORMULE !**

## 3615 KONSOL



Nouvelles rubriques : tous les TIPS  
pour PlayStation, Saturn, 3DO,  
Neo-Geo, Arcade...

Dragon Ball Z  
Mortal Kombat 3  
Sega Rally  
Myst  
Virtua Fighter 2  
Wipe Out  
Tekken  
Toshinden...



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

Les Petites Annonces  
Les questions à la Rédaction  
3615 KONSOL

## 100% JEUX

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



# CYBERIA

## Cyberia m'était conté

**Développeur**

Xatrix Interactive  
Design et Interplay

**Éditeur**

CIC Video

**Genre**

Aventure/Action en  
images précalculées

**Prix**

Environ 350 F



*Ce baiser peut coûter cher à Gia...  
Ne succombez pas à la tentation...*



*Un terrible virus a déjà fait de nombreuses victimes, à vous d'enquêter.*



*Dans la première phase d'action, vous défendez la plate-forme  
contre des attaques aériennes.*

**S**orti sur PC il y a de cela un an, la particularité de ce titre est sa représentation graphique : entièrement créé à partir de Silicon Graphics Workstations. La qualité des images est donc celle des films de synthèse. Le mot est lâché : film. Et oui, tout comme Rebel Assault sur 3DO, Cyberia est un véritable film interactif avec ses avantages et ses inconvénients. Du côté des avantages, on citera la qualité des graphismes donc, et de la mise en scène. L'action est représentée par des caméras fixes « placées » à des endroits stratégiques, comme les placerait un réalisateur. En fonction de la position de votre personnage, les points de vue changent pour qu'à tout moment vous disposiez de la meilleure visibilité possible. Ainsi, il est impossible de manquer un objet ou un détail important. Les musiques et les bruitages soulignent cette orientation « hollywoodienne ». Toujours présents, ils ne prennent cependant jamais la tête.

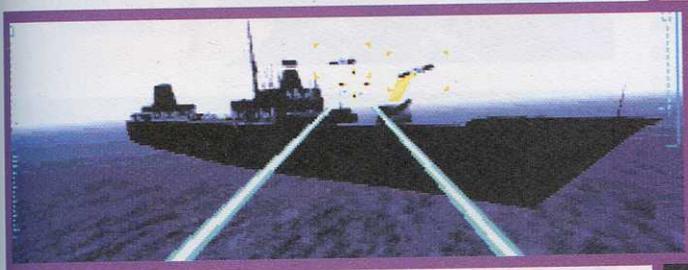
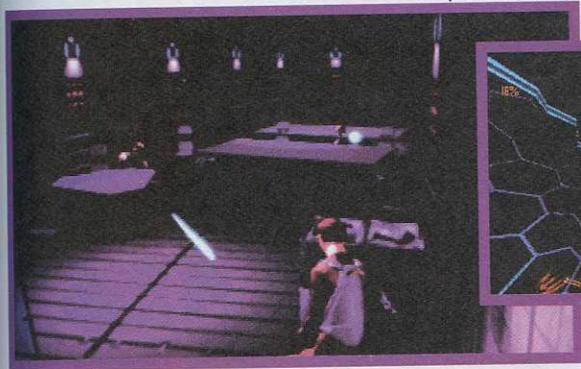
**CYBERIA EST UN THRILLER** qui se déroule dans un univers Cyber où se mélangent action et aventure. Des séquences de shoot'em up agrémentent la trame. Ces phases d'action sont d'ailleurs discutables quant à leur intérêt. Mis à part les séquences de tir à bord du vaisseau (TF 22), qui sont assez réussies, il n'y a là rien de transcendant. L'inconvénient majeur inhérent à ce genre de produit est le manque relatif d'interactivité. Vous ne pouvez aller, par exemple, où bon vous semble. Pour se

**\* La qualité des images est celle des films de synthèse.**



# Zak à main et à pied

Les phases d'action de *Cyberia* sont nombreuses. Les plus belles sont celles du F 22. Comme dans *Chaos Control*, ou encore *Rebel Assault*, vous dirigez un viseur sur un film précalculé. Ces séquences exigent une bonne mémorisation des cibles. Dans les phases à pied, vous devez dégainer votre pistolet laser plus rapidement que *Lucky Luke* ! La précision et le timing sont alors les aptitudes requises.



déplacer, il vous faut choisir une direction préablement prévue par les développeurs. Bien sûr, la diversité des chemins peut procurer à la rigueur une sensation de liberté, mais tôt ou tard, vous ressentirez cette contrainte. Il est toujours un peu frustrant pour un joueur de ne pouvoir faire ce qu'il veut, surtout avec les nouvelles consoles ! D'ailleurs cela me rappelle les propos d'un boss de Sony pour qui « un jeu qui n'est pas en temps réel n'est pas un vrai jeu ». Il est vrai qu'il entendait par là mettre l'accent sur les capacités 3D de sa machine, mais sa réflexion n'est pas fautive. Malgré tout, il existera toujours des amateurs ! Pour ceux-là, je pense qu'il est temps de parler un peu du scénario.

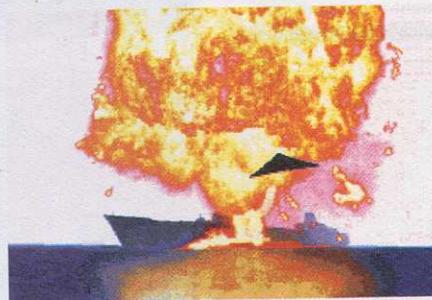
**L'HISTOIRE NOUS PLONGE** dans un futur imparfait, où des terroristes tentent de contrôler du monde. Pour eux, tous les moyens sont bons y compris de prendre possession du projet *Cyberia*. Sous ce nom de code se cache l'arme la plus dévastatrice que l'homme ait inventée : un virus mortel. Bien qu'il ne s'agisse que d'une menace assez confuse au début du jeu, la mission de Zak (vous), en tant que protecteur de la nature, est de la réduire à néant. Le jeu (le film ?) débute par votre arrivée en hovercraft sur une plate-forme offshore. Une fois sur le quai, une voix vous demande de franchir au plus vite la porte la plus à droite. Inutile de perdre du temps à errer dans les couloirs, rien d'intéressant ne vous y attend. La première rencontre est



*Même si ce n'est pas le cas ici, certains détails ont leur importance. Restez vigilant en toute occasion.*



*Zak ne peut aller où il veut. Il avance seulement en fonction de chemins prédéterminés.*



*La première mission en vol consiste à détruire un navire terroriste.*

## VERDICT



- 15 : GRAPHISME
- 12 : ANIMATION
- 11 : SONS
- 10 : JOUABILITÉ
- 08 : DURÉE DE VIE

- + Bons graphismes.
- + On rentre facilement dans l'ambiance.
- + Également prévu sur 3DO et Saturn.
- Interactivité limitée.
- En anglais.
- Durée de vie trop courte.

### CD CONSOLES

## AVIS DE PASCAL

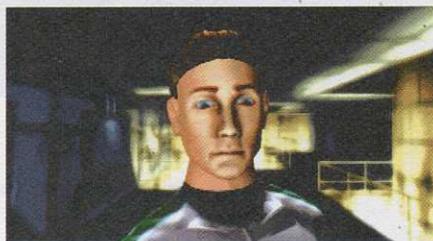
Cyberia est certes beau, bien fichu techniquement. Cependant, c'est un jeu qui reste en précalculé ! De plus, sa durée de vie se révèle un peu trop limitée pour un joueur aguerri. En ce sens, Cyberia s'adresse plutôt au grand public, peu habitué aux jeux d'aventure et pour qui les graphismes priment avant tout.

plutôt surprenante : vous venez plein d'intentions pacifiques et une femme se prénommant Gia vous menace de son arme. À vous alors d'effectuer le bon geste rapidement ou la charmante créature vous refroidit sans autre forme de procès. Cyberia est à ce propos un jeu dans lequel on meurt très souvent ! C'est comme cela que l'on progresse, il faut bien l'avouer. Un piège se dresse devant vous et, la plupart du temps, la réaction est trop lente ou n'est pas appropriée. Le pauvre Zak passe alors l'arme à gauche de cent façons différentes. Après, l'expérience aidant, on vit plus longtemps...

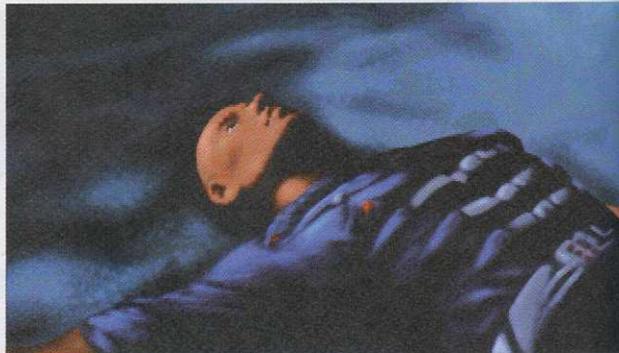
**LE PROBLÈME, C'EST QUE** malgré quelques exceptions, le scénario reste très linéaire. C'est-à-dire qu'il n'existe pas plusieurs façons de finir le jeu, ni d'éviter certains pièges. À quelques exceptions près... Au début, on vous laisse le choix d'embrasser ou non la fameuse Gia. En fonction de votre réaction, la suite des événements diffère quelque peu... Un petit conseil tout de même : la chair est faible mais tentez de résister... Plus tard également, vous pourrez pénétrer dans le complexe Cyberia par deux moyens différents... Les gens de Xatrix ont prévu deux systèmes de sauvegarde : l'un utilise la memory card et l'autre est un système de mot de passe bien pratique (il en existe en tout 27). Malheureusement, la durée de vie de Cyberia est très courte. Il ne m'a fallu que deux jours pour finir le jeu. Certes, le niveau de difficulté (dosable entre action/énigme) n'était pas le plus élevé, mais quand même... Cyberia s'adresse avant tout à une audience friande d'univers futuristes un peu glauques et à ceux qui privilégient la beauté des graphismes au détriment de la jouabilité. Si vous n'avez pas de PlayStation, pas de panique, CIC Vidéo l'édite aussi sur Saturn et 3DO...



Le F22 attend sagement sur son aire d'atterrissage.



Les ordinateurs de Cyberia contiennent des messages riches en renseignements... pour Anglophones seulement !

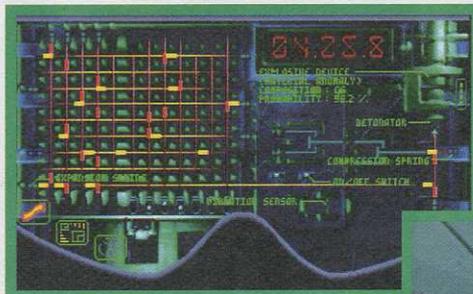


Pascal Geille

Au moins, celui-là ne posera plus de problème !

## Grand optical

Les lunettes de Zak disposent d'un détecteur de Bio-Mass, d'un analyseur infrarouge et d'un système d'imagerie à résonance magnétique, qui permet de voir les choses sous un nouvel angle... Ces fonctions se révèlent fort utiles pour résoudre les énigmes qui jalonnent Cyberia.



**NOUVELLE  
FORMULE !**

**+ de 3000  
trucs et astuces !**

Nouvelles rubriques : tous les TIPS  
pour PlayStation, Saturn, 3DO,  
Neo-Geo, Arcade...

Les Petites Annonces

Les questions à la Rédaction

Le dialogue en direct

Le courrier

Les Sectes...

**Dragon Ball Z**  
**Mortal Kombat 3**  
**Sega Rally**  
**Myst**  
**Wipe Out**  
**Tekken**  
**Toshinden**  
**Virtua Fighter 2...**

**3615 KONSOL**



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

# SHOCK WAVE

## Chroniques martiennes

Développeur  
Electronic Arts Studios

Éditeur  
Electronic Arts

Genre  
Shoot en 3D

Prix  
Environ 350 F



**S**hock Wave a vu le jour pour la première fois sur 3D0. Normal, il s'agit d'un jeu d'Electronic Arts Studio, principal actionnaire et fervent défenseur du bébé de Trip Hawkins. Cette version PlayStation ne bénéficie malheureusement pas d'améliorations notables à part une meilleure qualité des séquences vidéo.

Le jeu s'ouvre justement sur une séquence filmée. Un flash spécial annonce une catastrophe imminente : des astéroïdes menacent la terre. En fait, il s'agit plutôt d'une invasion extraterrestre. S'inspirant de *La guerre des mondes* de H.G. Wells, les martiens envahissent la planète bleue. En parlant de bleu, vous incarnez un jeune pilote totalement inexpérimenté. Mais vu l'urgence de la situation et malgré l'avis défavorable de Boomer, votre chef d'escadrille, vous voilà promu au rang d'ailier.

**LE MAJOR ALAINA STEWART** et le Commandant Crane sont vos supérieurs sur le vaisseau mère Omaha. Leurs interventions font le point sur la situation et vous donnent des indications sur les prochaines missions. Les personnes qui interviennent sur le vaisseau sont des acteurs filmés devant un écran bleu. Les décors travaillés sur ordinateur sont ensuite incrustés par vidéo. C'est également ce procédé qui est utilisé pour *Wing Commander III*. Le résultat donne des scènes très réalistes et dignes du septième art. Une fois en vol, votre ordinateur de bord vous communique de sa voix suave et sensuelle

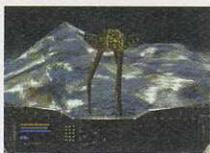
*Les « refuelers » servent de stations-service aux chasseurs de martiens.*



les informations de dernière minute. Mieux vaut comprendre l'anglais dans le texte ! Votre chasseur interstellaire est inspiré de l'avion furtif américain F-117. Son tableau de bord inventorie toutes les fonctions nécessaires au pilotage et au combat : altimètre, inclinaison d'assiette, barre de laser et de missiles, etc. Les munitions et le bouclier sont limités. Pour en récupérer, des « refuelers » ont été judicieusement réparties sur les zones de combat. Pour faire le plein, il suffit de passer en-dessous d'elles au ralenti. Sans ces stations-services providentielles, vous verriez rapidement les Martiens prendre le dessus.

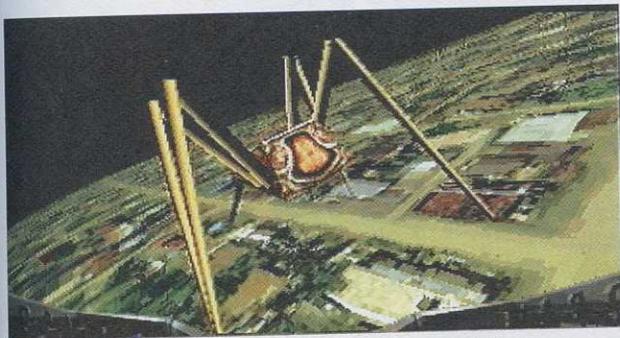
Là où ça devient carrément intéressant, c'est que le jeu n'est pas en précalculé, comme la beauté des graphismes pourrait le laisser supposer. Des

**\* Des vaisseaux aux terrains de jeu, tout est en 3D mappée.**



## Panique

Le jeu débute par un petit film en plein écran. Les Terriens sont pris de panique par l'attaque surprise des Martiens. Et dire que l'on pensait qu'il n'y avait que de la glace et des cailloux sur la planète rouge ! Grâce au mariage de la vidéo et de l'infographie, la mise en scène est digne des plus grands studios d'Hollywood.



Ces grosses araignées sont de véritables « aspirateurs de Terriens ».



Le docteur Lawrence et son infirmière veillent à votre santé. Dites 33 !

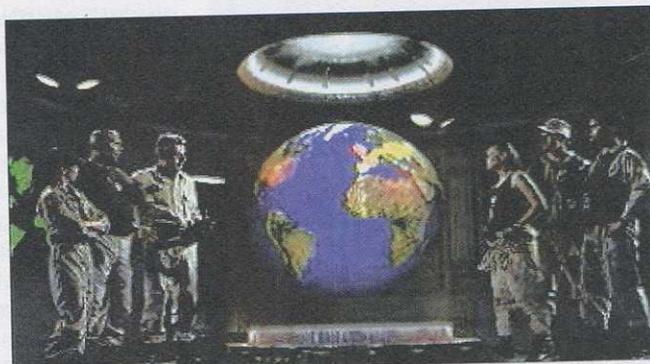
vaisseaux aux terrains de jeu, tout est en 3D mappée. L'animation est généralement fluide et rapide mais connaît quelques ralentissements. En fait, le vaisseau doit progresser sans quitter un chemin plus ou moins étroit et défini dans le cadre de la mission en cours. On peut tout à fait faire demi-tour et aller où bon nous semble tant que l'on ne s'écarte pas de la zone. Dans le cas où vous vous écarteriez de la route préétablie, un bruit désagréable résonne dans le cockpit et le bouclier de votre vaisseau est entamé.

**AU DÉBUT, LA TECHNOLOGIE** martienne vous est totalement inconnue, logique ! Mais au fur et à mesure des missions, vous collectez des informations vitales à leur compréhension. À chaque fois qu'il le peut, le docteur Lawrence fait état de l'avancement de ses découvertes. Écoutez-le, ses informations sont importantes. Shock Wave est un jeu très « cinématographique ». Tout est fait pour que la sensation d'y être soit la plus forte possible. En fait, Electronic Arts a réussi à marier le réalisme d'une simulation à la jouabilité d'un jeu d'arcade. La durée de vie semble un peu courte et on aurait pu souhaiter plus de missions. Mais nul doute que ce titre rencontre un certain succès auprès des amateurs de shoot'em up un peu sophistiqués et très bien mis en scène.

Pascal Geille



Détruisez cette prison vivante qui sert au stockage des individus.



Le briefing permet de mesurer l'ampleur des dégâts. La terre est envahie !

## VERDICT



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

- + L'ambiance générale.
- + Les bruitages.
- Répétitif.
- La liberté de mouvement réduite.
- Une durée de vie un peu courte.

CD CONSOLES

Malgré quelques améliorations apportées à cette version PlayStation, Shock Wave a pris quelques rides. Bien que le jeu soit en 3D temps réel, le fait d'être contraint à rester dans un chemin bien déterminé réduit quelque peu le plaisir. Pour les amateurs de beau shoot seulement !

AVIS DE  
PASCAL



# HEBEREKE



# POPOITTO

Le puzzle game à la sauce PlayStation



Développeur

Sunsoft

Éditeur

Ludi Games

Genre

Puzzle Game

Prix

Environ 400 F



Si trop de couples s'amoncellent sur une même colonne, la pièce qui les supporte lâche prise.



**A**près le fulgurant Myst, Sunsoft revient sur 32 bits avec un casse-briques, ou plutôt un Puyo Puyo Prime. Comme les puzzle games intéressent tout le monde, pourquoi ne pas essayer celui-ci ? La vague des case ou casse-briques, puzzle games et jeux de réflexion a commencé à déferler avec Tetris, il y a sept ou huit ans. Depuis, elle ne cesse de se renouveler. Les joueurs, gavés de Bombliss, Columns et autre Super Tetris demandent sans cesse de nouveaux concepts, des genres inédits capables de permettre à la légende de perdurer. Dernièrement, nous avons eu Puzzle Bobble, une petite merveille de Taito dans laquelle vous envoyez au loin des petites pastilles de couleur sur d'autres pastilles afin de réaliser des assemblages mortels. Simple, mais pourtant très efficace. Toujours au chapitre des nouveautés, citons Puyo Puyo, un soft signé Sega dont Hebereke s'inspire grandement. Des groupuscules de bulles d'eau tombent du haut

de l'écran. À vous de jouer les magiciens pour que quatre ou cinq pièces d'une même couleur se rejoignent horizontalement, verticalement et puissent ainsi éclater... Les diagonales et assemblages en escalier sont également acceptés. Les pièces stockées au-dessus des bulles qui éclatent retombent inexorablement vers le bas. Si elles tombent sur des pièces jumelles, elles éclatent dans la foulée.

**LES ENCHAÎNEMENTS** sont donc légion et bien entendu, ils génèrent des bulles magiques qui retombent dans le tableau de l'adversaire. Hebereke, c'est la même chose mais en plus délirant. Ce qui vous tombe sur la figure ressemble encore à une bulle. Il faut former des lignes verticales, diagonales ou horizontales - mais pas d'escalier - de trois pièces et comme de coutume, les enchaînements et explosions multiples sont possibles. Seule différence notable, le héros que vous contrôlez (un petit monstre, un fantôme, etc.)



Le mode deux joueurs est vraiment sympa. Je préfère bien sûr Puyo Puyo car les possibilités sont plus nombreuses. Ici, on ne peut réaliser que des lignes horizontales, verticales ou diagonales. Le principe d'assemblage de pièces en escalier me manque vraiment, mais je ne crache pas sur la soupe même si elle est tiède !



# Comment ça marche



Avec le mode normal, vous réalisez des lignes horizontales ou verticales. Le mode spécial vous permet d'anéantir des diagonales d'au moins trois pièces. Les enchaînements sont plus nombreux et le rythme des parties nettement plus soutenu. Regardez sur nos photos un exemple d'enchaînements. Un groupuscule de deux pièces rouges arrive et se fixe sur les deux comparses de dessous (1). Tout explose et les pièces jaunes tombent sur celles qui supportaient les rouges (2). À nouveau, plusieurs pièces disparaissent (3). Grâce à cette combinaison, votre héros lance un sort à l'adversaire (4). Magique !

accumule une énergie spéciale à chaque déflagration et acquiert des pouvoirs magiques. Avec tel bonhomme, vous gelez l'écran adverse pendant quelques secondes. Grâce à un autre, vous explosez quatre ou cinq lignes qui ne vous facilitent pas la vie ; un troisième envoie plusieurs bulles sur le tableau voisin...

**\* Ça a l'air bête, mais, au final, c'est terriblement excitant !**

ÇA A L'AIR BÊTE mais, au final, c'est terriblement excitant ! Pour ajouter du piquant à cette recette miracle, Sunsoft a même pensé à créer des petits monstres chargés de bouger dans tous les sens pour bloquer les pièces que vous vous fatiguez à placer. Et comme si cela ne suffisait pas, ils ont également composé des musiques façon rock ou des airs de guitare électrique. Bref, on s'amuse et pas qu'un peu ! Si vos nerfs fragiles ne supportent pas les duels fratricides, il y a aussi le mode ordinateur. Malheureusement, les règles changent. Impossible de détruire les « assemblages diagonales ». Les chances de combinaisons diminuent et l'intérêt également. Herebeke existe

aussi sur Saturn et à notre grand étonnement, il ne propose que ce dernier mode de jeu. Les combats deviennent nettement moins épiques, vous vous en doutez, mais c'est sans compter sur les musiques à base de somnifères grâce auxquelles on s'endort durant la partie. S'il faut choisir l'une des deux versions, c'est bien la PlayStation. À deux, les parties sont vraiment passionnantes. Les graphismes sommaires ne nuisent pas du tout à l'ambiance chaleureuse. Hebereke est bien le digne cousin de Puyo Puyo !

David Taborda



Une manche remportée se termine par le traditionnel « Ippon ».

## VERDICT



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

- + Les pauses très marrantes des petits bonshommes.
- + Vive le mode deux joueurs.
- + Existe aussi sur Saturn.
- Ce genre de puzzle game est déjà vu et revu.
- Un peu répétitif.

# HIT

CD CONSOLES

# DESCENT

Développeur

Interplay

Éditeur

CIC Vidéo

Genre

Shoot'em up

Prix

Environ 400 F

AVIS DE  
PASCAL

Je ne suis pas tout à fait d'accord avec Lionel. Descent PlayStation n'est pas conforme à son homologue micro. Il s'agit tout simplement d'une conversion ratée. En effet, je trouve la version micro de loin supérieure pour peu que vous disposiez d'une configuration assez puissante. ☹

**D**escent propose une particularité qui le démarque de ses concurrents, Doom et autres Kileak the Blood : la possibilité d'évoluer librement dans un espace à 360 degrés. Cette faculté se place dans un contexte futuriste. Vous voilà projeté, en 2169, dans la peau d'un mercenaire chargé de la sécurité d'une compagnie minière intersidérale. Contacté d'urgence, vous apprenez qu'une force inconnue vient de s'emparer de plusieurs mines de la compagnie. Embarqué dans une navette de combat, c'est parti pour trente niveaux de prise de tête en trois dimensions.

**LE BUT EST À CHAQUE FOIS** très simple : trouver le point névralgique de chaque mine, le détruire puis rejoindre rapidement la sortie, en espérant que vous sachiez où la trouver. Toutefois, un certain nombre de détails non négligeables viennent encore ajouter du piment. En effet, il vous faudra libérer quelques otages disséminés dans les diverses mines que vous visiterez. Certaines portes, selon un schéma classique, ne s'ouvrent qu'avec la clef de la couleur correspondante. L'exploration a donc son importance. Quand on commence une partie pour la première fois, il est très difficile de se repérer. En effet, vous

## Direct aux enfers



*Vu de bas, le générateur est très impressionnant. Attention, il est très bien gardé.*

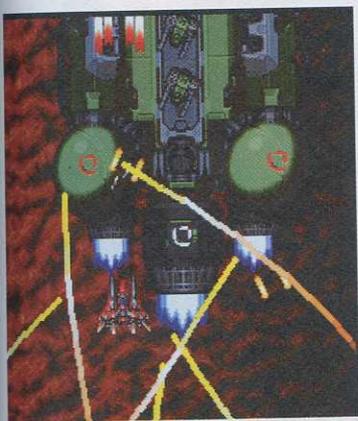
pouvez vous déplacer où bon vous semble en tournant dans tous les sens. Les notions de haut et de bas n'ont plus aucun sens dans ces dédales. Heureusement, une carte se dessine au fur et à mesure de vos progressions. Représentée en 3D fil de fer, elle est accessible à tout moment. Après l'orientation, vous devrez affronter une pléthore d'ennemis bien décidés à vous mettre des bâtons dans les ailes. De plus, ces derniers sont dotés d'une once d'intelligence, et ils se planquent derrière les murs pour vous tendre des embuscades. Heureusement, pour vous aider, des bonus laissés négligemment s'offrent à vous. Certains rechargent votre bouclier endommagé, d'autres vous proposent une puissance de feu accrue, ou des

*Pour améliorer votre score en fin de niveau, n'oubliez pas de délivrer les otages.*

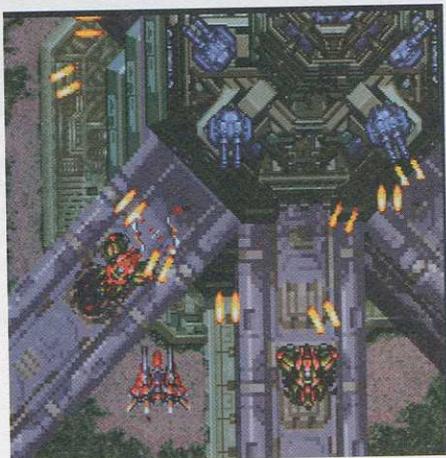


Les clés de couleur sont généralement difficiles d'accès.





Le laser à tête chercheuse est une arme indispensable pour pouvoir survivre aux assauts répétés de la flotte adverse.



Les tirs fusent de toutes parts. Mis à part détruire sauvagement, il faut aussi sauver sa vie en esquivant correctement.

**\* Un shoot assez classique, bien difficile, qui ravira les amateurs du genre.**

Il y a un an et demi, notamment des zooms à gogo. Dans certains niveaux, l'effet de profondeur est saisissant grâce à des techniques utilisées jadis par Sega dans Thunder Blade : il suffit de superposer des sprites de tailles décroissantes et de les faire défiler à des vitesses différentes pour donner l'illusion de 3D !

MÊME SI GALACTIC ATTACK ne paie pas de mine, il se laisse jouer sans problème, surtout que deux joueurs peuvent prendre part au jeu, et sans ralentissement s'il vous plaît. Les niveaux s'enchaînent avec de courtes transitions et la difficulté croissante se fait bien sentir dès le troisième niveau (sur un total de sept). Le système d'armement est d'une simplicité enfantine. Un tir principal qui shoote droit devant et un laser à tête chercheuse qui permet de détruire les cibles situées à basse altitude en les « lockant » au préalable. Les thèmes

*Le ciel est bleu, les oiseaux chantent, et votre fameux vaisseau de combat survole des îles flottantes. Peace man !*

musicaux sont très classiques pour ce type de jeu, du genre mélange de dance et musique de supermarché. Elles se laissent cependant écouter sans crise de nerf. Galactic Attack demeure basic, mais on y vient docilement notamment grâce à une option qui permet d'enlever les informations à l'écran (vie, score...) et ainsi de profiter de la totalité de l'écran. Le principal reproche que l'on puisse faire à ce titre c'est sa réalisation complètement anachronique. Même si la conversion se révèle conforme, on aurait préféré obtenir une version spéciale Saturn. Cette console surpassant allégrement la PlayStation au niveau de la 2D, nos plus grandes espérances auraient été comblées. Mais pour l'instant, on est obligé de se contenter de ce que l'on a sous la main. Un shoot assez classique, bien difficile, qui ravira les amateurs du genre et décevra ceux qui recherchent la beauté ultime.

Lionel Vilner



Pour se faire la main, rien ne vaut une bonne petite station orbitale de derrière les fagots.

## VERDICT



|                |    |
|----------------|----|
| GRAPHISME :    | 10 |
| ANIMATION :    | 12 |
| SONS :         | 13 |
| JOUABILITÉ :   | 16 |
| DURÉE DE VIE : | 14 |

- + Un bijou pour les fans d'arcade.
- + Jeu à deux simultanément.
- Inférieur à la plupart des titres 16 bits...
- La Saturn est sous-exploitée.
- Certaines parties du décor sont honteusement zoomées et pixelisées.

### CD CONSOLES

Surpassant largement un Philosoma au niveau de la durée de vie, Galactic Attack ne m'a pas du tout fait bondir hors de ma chaise. C'est l'exemple type du jeu ultra classique un peu décalé par rapport à ses congénères en 3D. À mon sens, il aurait été aussi bien, sinon mieux, sur Mega Drive. ☺

AVIS DE  
LIONEL

# LA HORDE



## TVA bien ?

**Développeur**

Crystal Dynamics

**Éditeur**

BMG

**Genre**

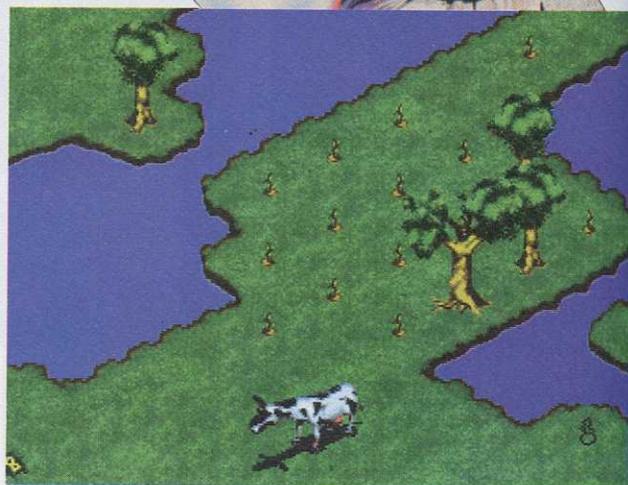
Gestion/Arcade

**Prix**

Environ 350 F

**T**he Horde ou « La horde » en français, est un jeu particulièrement malsain. En effet, votre objectif est de survivre afin de pouvoir faire prospérer vos terres. Seulement voilà, vos recettes sont irrémédiablement raquetées chaque saison par le chancelier du roi. Oh bien sûr, il s'agit d'un racket officiel et administratif se nommant « Impôts » ! The Horde propose donc de survivre pour pouvoir continuer à payer les taxes royales sans cesse en augmentation... Le pouvoir d'évasion propre aux jeux vidéo s'estompe quelque peu avec de tels produits qui vous ramènent rapidement aux tristes réalités de ce monde !

**VOUS INCARNEZ CHAUNCEY**, un jeune et humble serveur à la cour qui se retrouve par un concours de circonstances, bombardé chevalier et seigneur des plaines de Shimto. Au début, votre village n'a que deux habitants et vous ne disposez que d'un petit pécule. Utilisez vos couronnes (la monnaie locale) à bon escient. Commencez par planter des arbres, une fois l'âge adulte atteint (ces arbres poussent vraiment très vite dans ce pays !) abattez-les. Avec les gains, vous pourrez acheter



*Les vaches représentent un excellent investissement à long terme.*

une vache qui se révèle un excellent investissement. Seulement, il faut protéger vos biens et vos concitoyens des voraces hordillons. Ce sont des créatures rouges très étranges qui dévorent tout sur leur passage. Pour vous en débarrasser, Chauncey doit les découper à l'aide de Pourfendeuse, la célèbre épée que le roi vous a offert. Il s'agit d'une phase du jeu dans laquelle vous devez réagir rapidement. Une carte et un petit radar permettent de localiser

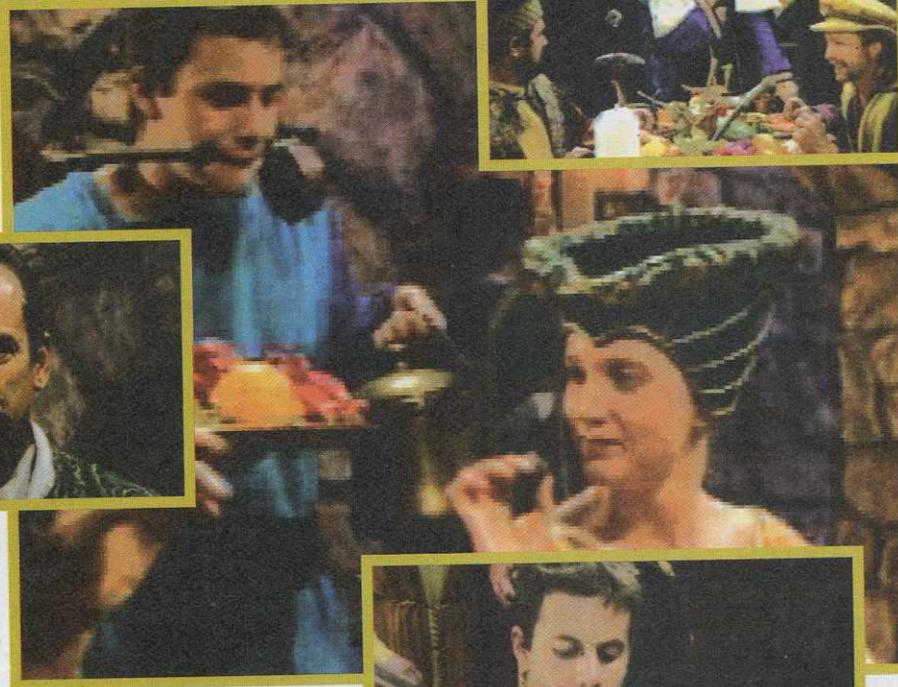
*En fonction du niveau, le paysage change et de nouvelles difficultés apparaissent.*



*Voilà ce qui arrive aux mauvais payeurs d'impôts ! Cela n'a malheureusement pas changé.*



# À table !



*Chauncey est serveur à la cour du roi. Lors d'un repas arrosé, le chancelier raconte l'une de ses bonnes blagues qui plie en quatre le plus austère des croque-morts. Pris d'un fou rire inextinguible, le roi s'étouffe devant sa cour sans que personne ne le remarque. Personne, sauf Chauncey, qui pour sauver le monarque l'aide à recracher le morceau. En remerciement, celui-ci l'adoube et lui offre des terres sous l'œil jaloux du chancelier...*

**\* Cinq mondes différents vous attendent avec de nouvelles difficultés et de nouveaux monstres.**

facilement les gloutons. Pour freiner leur appétit, vous pouvez également ériger des barrières ou installer des pièges. À chaque paiement, vous entrez dans une boutique où selon vos moyens, vous pouvez louer les services d'un chevalier ou acquérir le droit d'accès à des objets qui vous rendront de menus services par la suite.

**Vous avancez en fonction** de la nature et du relief du terrain. Les terrains rocailleux vous freinent et les rivières constituent des obstacles naturels. Plus tard, les bottes de « Boogie » vous permettront de les franchir plus rapidement. À chaque levée d'impôt, vous devez posséder la somme réclamée par le chancelier, sinon c'est la prison qui vous attend et avec elle, la fin du jeu. Au fur et à mesure de votre progression, la dîme exigée grossit. Eh oui ma p'tite dame, tout augmente ! Parfois, des scènes cinématiques et des flash d'informations interrompent le jeu. Ces séquences n'apportent pas grand chose si ce n'est une touche d'humour. Ah, j'allais oublier de vous dire que la qualité des vidéos est excellente. Le cinepak de la Saturn nous avait habitués à des films très pixelisés, mais là, rien à reprocher ! On se rapproche vraiment du standard MPEG, c'est vous dire. La seule ombre au tableau est le doublage des voix en français des acteurs. Encore

que celle du chancelier et du roi soient acceptables. Mais celle de Chauncey (joué par Kirk Cameron, le héros de la série télévisée *Quoi de neuf docteur ?*) est celle d'un crétin pré-pubère.

La durée du produit n'est pas énorme, bien que cinq mondes différents vous attendent avec de nouvelles difficultés, de nouveaux monstres et de nouveaux alliés. Situé entre Sim City et Warcraft, des jeux très typés micro, The Horde devrait convaincre les consoleux purs et durs plus à l'aise avec un « Dragon punch » qu'avec une gestion économique, aussi simple soit-elle.

*Pascal Geille*



*La carte permet de visualiser rapidement les arbres à couper et l'origine du danger.*

## VERDICT



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

- ⊕ Une interface simple.
- ⊕ De très bonnes vidéos.
- ⊖ Un peu répétitif à la longue.
- ⊖ Une durée de vie un peu faible pour ce genre de jeu.

CD CONSOLES

The Horde n'est pas un jeu désagréable. Cependant, malgré un concept intéressant, le jeu aurait mérité d'être plus approfondi, plus riche en options. En ce sens, il s'adresse surtout à ceux qui ne veulent pas se casser la tête avec des menus dans les tous les sens. ©

AVIS DE PASCAL



Développeur

Imagineer

Éditeur

Sega

Genre

Simu tennis

Prix

Environ 350 F

# VIRTUAL OPEN TENNIS

## Sega monte au filet



**C**omme toutes les simulations sportives 32 bits dignes de ce nom, Virtual Open Tennis passe à la vitesse supérieure.

Eh oui ! Elle aussi hérite de la touche 3D. À cette occasion, les programmeurs d'Imagineer se sont inspirés du travail de leur camarades d'AM2 sur la série des Virtua Fighter. Afin de créer un phénomène autour de ce premier jeu de Tennis sur Saturn, eux aussi ont élaboré une CG Collection (Computer Graphics Collection). Pour les néophytes, sachez qu'il s'agit d'une galerie de portraits. Chaque personnage possède son image, une identité et une petite histoire à la clé. Virtual Open Tennis se détache donc de la masse des simus existantes par le biais de ce petit plus. Outre cette interface plutôt marrante, le jeu présente aussi un bon petit nombre d'originalités.

**DANS UN PREMIER TEMPS**, vous avez la possibilité de vous familiariser avec le concept d'un tennis en trois dimensions dans plusieurs modes d'entraînement. Trois variantes sont disponibles : une pour le



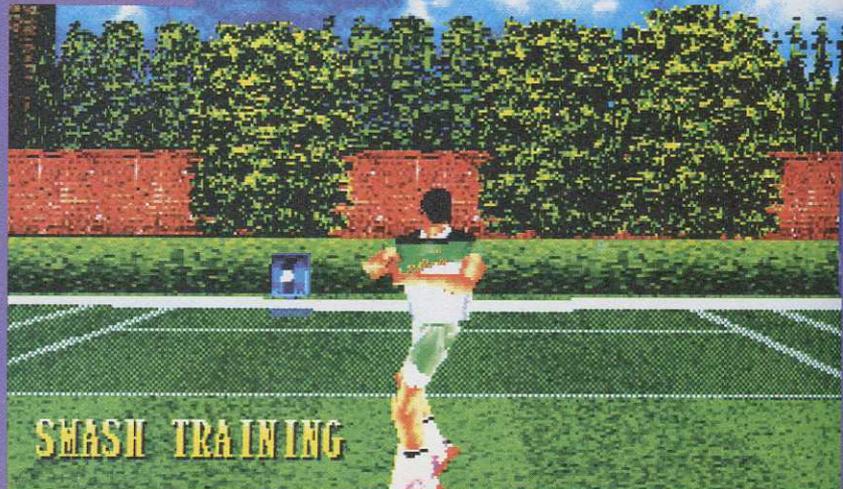
*La plupart des smashes se font à l'aide de superbes sauts de gazelle. Poil au nez !*

service, une autre pour les retours classiques et enfin, une destinée à la pratique du smash. Si les deux dernières sont classiques et donc gérées par une machine à propulser des balles, l'entraînement au service est bien plus marrant. En effet, dans cette phase vous devez shooter l'une des trois canettes placées dans le carré. Au fil de vos essais, vous apprenez à donner une direction correcte à vos entrées en jeu. Il ne vous reste plus qu'à vous engager dans le tournoi. Dans ce dernier, vous êtes confronté à d'autres joueurs sur trois surfaces : le

*Le mode entraînement est vraiment intéressant. Vous avez l'occasion d'y exercer vos talents sur des canettes. Vous pouvez aussi vous battre contre la machine. Une chose est sûre, ce mode vous aide franchement à maîtriser les finesses du sport.*



## Entraînez-vous !





La cinématique d'intro est la retransmission d'un match en direct. Elle vous donne le vertige !

# VERDICT



|                |    |
|----------------|----|
| GRAPHISME :    | 15 |
| ANIMATION :    | 13 |
| SONS :         | 10 |
| JOUABILITÉ :   | 14 |
| DURÉE DE VIE : | 14 |

- + Le grand nombre de caméras met en avant la jouabilité.
- + Le mode entraînement est vraiment sympa.
- Il existe certains bugs dans la version définitive comme des polygones qui disparaissent.
- Certaines animations sont complètement délirantes, voire irréalistes.

# HIT

CD CONSOLES

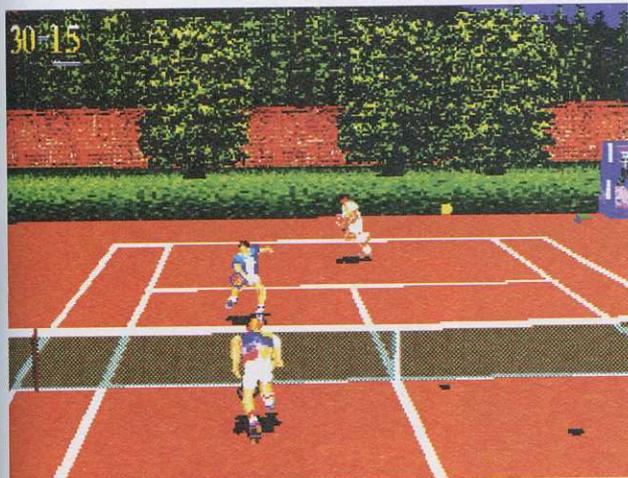
**\* On peut slicer, couper, chopper, lifter et loper en appuyant sur un seul bouton.**

gazon, la terre battue et le ciment. Chacune d'entre elles a des caractéristiques bien particulières. Pour prendre un exemple, le jeu sur gazon est rapide et haut alors que sur la terre battue, les balles sont plus imprévisibles et le rythme des échanges plus lent et donc plus long. Afin de faciliter vos premiers échanges, je vous conseille de vous essayer sur terre battue. Vous vous habituerez ainsi au style particulier de la 3D.

CE DERNIER POSE UNE PETITE problématique dès les premières minutes de jeu. On a du mal à évaluer les rebonds et les trajectoires. Bref, les distances sont très difficiles à évaluer à cause de la 3D. Pour palier cette déficience, les concepteurs du jeu ont pensé à ajouter un petit curseur qui désigne la zone dans laquelle la balle de votre partenaire va atterrir.

Une fois cette notion assimilée, il vous faut encore aborder le sujet délicat des différents coups. On peut slicer, couper, chopper, lifter et loper à l'aide d'un seul bouton. Si vous êtes face à la balle, il est même possible de la frapper en revers ou en coup droit selon la direction que vous souhaitez donner à votre retour. Agrémenté d'une flopée de caméras, Virtual Open Tennis est la seule simulation du genre sur Saturn. C'est aussi une bonne occasion pour les amateurs de goûter aux plaisirs d'un sport aussi fun.

Tommy François



Les doubles peuvent se jouer à quatre. Le choix de la caméra est déterminant pour la jouabilité.



La plupart des effets propres au tennis sont gérés dans Virtual Open Tennis.

J'ai pris beaucoup de plaisir à jouer à Virtual Open Tennis. La rapidité et la fluidité des animations en font une expérience sympa. Le mode quatre joueurs en double ajoute encore à la convivialité du produit. En fait, je le conseille à tous les amateurs de tennis comme aux pros. ☺

AVIS DE TOMMY

# DARIUS GAIDEN

Développeur

Taito

Éditeur

Acclaim

Genre

Shoot'em up

Prix

Environ 400 F

## Darius à la sauce 32

**S**ur 8, 16 ou 32 bits, Darius utilise le même concept. L'action débute sur une planète dénommée A. Une fois nettoyée et débarrassée des méchants qui l'encombrent, vous avez le choix entre deux chemins, deux endroits différents appelés B et C. Et ainsi de suite après chaque combat, D-E-F, G-I-J-K, etc. Les combinaisons sont multiples et même après avoir fait trois ou quatre fois le tour des voies interspatiales, il reste encore des tableaux à visiter. Les continues ne sont pas nombreux et la difficulté sensiblement basse. Taito a pensé à tout quant à la durée de vie !

**COMME DANS LES VERSIONS** précédentes, les monstres proviennent des fonds sous-marins, bref ce sont des gros poissons, cétacés, dauphins et tout ce que vous voulez. Sur la forme, cela n'a pas vraiment changé. L'action emprunte comme un

scrolling horizontal et deux vaisseaux, sauveurs-de-l'univers-extermineurs-de-racailles, se charge de tout nettoyer. Les habituels boucliers bonus au contact de l'adversaire. L'armement est classique, Taito a conservé les antiques tirs laser et missiles destructeurs. Les boss aussi reviennent du fond de l'enfer. Ils ne posent pas de problèmes majeurs car leurs ardeurs se voient vite calmées par l'une de vos super bombes.

En deux mots, le principe du bon vieux shoot d'arcade est respecté. Ça tire dans tous les sens et très souvent, la confusion générale survient. Le nombre de vaisseaux présents à l'écran est tel qu'il devient difficile de se repérer. Pour ne rien arranger, les graphistes nous ont créé des décors post-psychédéliques de dix mille couleurs qui mélangent de façon bizarre les déformations en tout genre et

**\* Le principe du bon vieux shoot d'arcade est respecté.**

AVIS DE  
LIONEL

Darius est un piège ! Le premier niveau vous propose de beaux effets graphiques avec un boss en 3D et tout le toutim et après : plus rien ! Que du classique avec des effets spéciaux réchauffés. Le jeu est assez sympa mais se classe loin derrière des titres Mega Drive comme ThunderForce 3 et 4, Gynoug, Gley Lancer... Un piège ! ☹

## Toujours des boss



*C'est la coutume. Dans tous les tableaux, des boss et quels boss ! Ils sont énormes et issus du milieu aquatique. Poiscaille, langouste, pieuvre sans oublier les fameux cétacés ou crabe lunaire. Le premier ressemble à une grosse truite et lorsqu'il débarque, ses écailles frémissent. Ce genre d'effet spécial fait pitié sur 32 bits mais comme la majorité des softs développés sur ces machines manquent d'intérêt, on l'accepte volontiers.*



*Ce genre de situation se répète souvent : des dizaines de monstres vous tombent sur la face avant de projeter des centaines de milliers de missiles nucléaires. Difficile à éviter sans bouclier.*



*Le bouclier évite à l'appareil d'exploser quatre ou cinq fois. Il y en a de différentes couleurs selon l'armement.*



*Le choc contre un mur vous mène droit à la mort. Attention, vous ne possédez que deux continus.*



*Les bombes nettoient tout l'écran pendant sept ou huit secondes. Très pratique contre les boss !*



*Ces petits robots planqués sur les plates-formes jouent les vicieux. Ils courent de tous les côtés pour vous éviter.*



*Sous la mer, les choses ne se déroulent pas comme on l'imagine. Tous ses habitants s'agitent et s'évertuent à vous rendre la vie impossible.*

## VERDICT



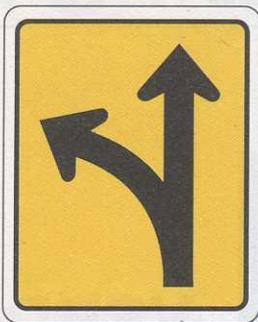
|                |    |
|----------------|----|
| GRAPHISME :    | 13 |
| ANIMATION :    | 13 |
| SONS :         | 13 |
| JOUABILITÉ :   | 13 |
| DURÉE DE VIE : | 15 |

- ⊕ Le grand nombre de niveaux à visiter.
- ⊕ Ça blaste sans arrêt.
- ⊖ Une action parfois confuse.
- ⊖ Où intervient réellement les 32 bits de la Saturn ?

### CD CONSOLES

Je suis partagé. Oui, je m'amuse avec Darius Gaiden mais je ne vois pas ce qu'il vient faire sur Saturn. Sur ma bonne vieille Super Nintendo, c'est pareil avec quelques déformations et effets spéciaux en moins. Taito mise sur la renommée de son shoot et non sur sa qualité, je suis déçu. ☹

AVIS DE  
DAVID



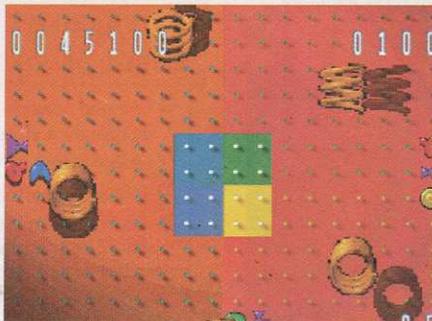
# RAPIDO

DES TESTS EN EXPRESS

## ZOOP

(PlayStation)

Éditeur : CIC Vidéo \* Développeur : Hookstone / Viacom \* Genre : réflexion \* Prix : environ 350 F



➡ Zoop propose au joueur de diriger un petit triangle, dont la pointe lance un laser de couleur en se déplaçant dans une petite arène. Ladite arène est assaillie de formes multicolores, qui progressent plus ou moins vite en fonction du niveau. Pour éliminer les sales bestioles, il suffit de leur tirer dessus en utilisant un laser de même couleur qu'elles. Comment choisir la couleur, vous demandez vous ? Tout simplement en tirant sur la couleur désirée. Je m'explique : admettons que vous vouliez supprimer une forme bleu mais que votre tir soit vert. Il faut donc tirer préalablement sur une autre forme bleue, qui prendra votre couleur verte. Il s'agit d'une sorte d'échange ! Un tir élimine aussi toute une co-



lonne de formes géométrique si elles sont de la même teinte. Des bonus agrémentent le jeu et vous facilitent la vie. Pour passer au niveau supérieur, le joueur doit détruire un nombre alloué de schmilbliks, dont le nombre augmente avec la difficulté comme de bien entendu. Malgré des efforts répétés, on accroche difficilement. ★

## SUPER INTER. VICTORY GOAL

(Saturn)

Éditeur : Sega \* Développeur : Sega Sports \* Genre : football \* Prix : environ 400 F



➡ Super International Victory Goal et la seconde version de Victory Goal, mais où sont les nouveautés ? Quoique la pelouse semble un peu moins pixelisée. En revanche, pour ce qui est des joueurs, ils semblent plus beaux dans le premier épisode, plus humains. L'élite du football international s'est donnée rendez-vous pour un duel au sommet. Coup d'épaule, tacle, reprise de volée, coup de tête, tout y est. Sauf le panache... Sega International Victory est quasiment identique à son prédécesseur. Le mode Exhibition permet toujours de jouer des matchs d'entraînement, ou amicaux. On peut encore s'entraîner aux tirs au but dans le mode Penalty. Le reste se compose de différentes leagues, championnats ou sortes de tournois ; au cours desquels



quatre, huit ou douze team s'affrontent, au choix. Un radar permet de situer les deux formations et complète de manière intéressante la possibilité de changer l'angle de vue sur l'action qui se développe. Le jeu à quatre joueurs existe encore avec les possibilités de sauvegarde que l'on connaît. On se demande toujours où sont passés les changements... ★

## GALAXY FIGHT

(Saturn)

Éditeur : Ludi \* Développeur : Sunsoft \* Genre : beat'em up \* Prix : environ 400 F



➡ Sorti il y a un an sur Neo Geo, Galaxy Fight se place dans la catégorie des jeux de baston. La principale originalité de ce titre est de situer l'action dans un lointain futur. Que ce soit au niveau des décors ou des personnages, la science-fiction prédomine. Il ne reste qu'à faire votre choix parmi huit personnages humains, robots, mutants ou encore bizarroïdes. Huit belligérants, cela fait très peu de nos jours. Surtout quand on sait que la barre la plus haute est à vingt-six. Mais bon, Galaxy Fight est un jeu de baston qui propose une identité qui lui est propre. Le système de combat est assez nouveau et n'a jamais été exploité jusqu'ici. En effet, l'aire de jeu n'a pas de limite : il n'y a pas de mur



pour stopper l'ardeur des joueurs. Nous n'avons donc plus droit aux coinçages intempêtes ! Ce détail, qui n'en est pas un, enlève un côté technique au jeu et le rend un peu plus bourrin que ses confrères. Pour les collectionneurs, ce jeu peut valoir le coup, sinon, mieux vaut se rabattre sur des valeurs sûres comme Virtua Fighter 2. ★



## GALACTIC ATTACK

(Saturn)

Éditeur : Acclaim \* Développeur : Taito \*  
Genre : shoot'em up \* Prix : environ 400 F



Sorti au Japon, sous le nom de Layer Section, Galactic Attack est l'adaptation du jeu d'arcade Ray Force de Taito. Galactic Attack est donc un shoot'em up en scrolling vertical (défilement de bas en haut) comme Raiden. Comme Raiden, on peut jouer à deux simultanément ; comme Raiden, il y a plein d'ennemis à descendre et, comme Raiden, on peut retourner sa télé pour jouer en plein écran... Un shoot assez classique, bien difficile, qui ravira les amateurs du genre et décevra ceux qui recherchent la beauté ultime. ★

## JUPITER STRIKE.

(PlayStation)

Éditeur : Acclaim \* Développeur : Taito \*  
Genre : shoot'em up \* Prix : environ 350 F

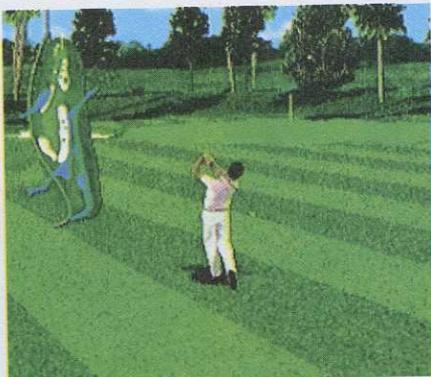


On commence avec une séquence d'introduction en images de synthèse qui nous fait comprendre que des aliens menacent la Terre. Bien sûr, votre objectif est de les en empêcher... Votre vaisseau ne dispose que de deux vues : de derrière et du cockpit. La représentation des décors est bien en 3D mais les ennemis sont des sprites 2D. Ce qui choque dès la première seconde de prise en main c'est la très mauvaise jouabilité. Avec Jupiter Strike nous entrons dans la quatrième dimension du jeu vidéo ! Celle où les éditeurs ne devraient jamais s'aventurer, ni les joueurs. ⚠

## PGA TOUR 96

(3DO)

Éditeur : Electronic Arts \* Développeur : EA Sports \* Genre : golf \* Prix : environ 350 F



Le CD propose trois circuits différents : le TPC de Summerlin, le TPC de Sawgrass et le TPC de River Highlands. Avec des parcours de championnat vallonnés, et un réalisme saisissant grâce à la 3D traditionnelle, vous pouvez donc choisir d'incarner 9 professionnels de PGA et de les affronter. Comme de bien entendu, leurs mouvements de swing ont été numérisés pour être reproduits dans le jeu. PGA Tour 96 s'adresse à un public de fins connaisseurs qui voudraient faire une vraie partie à quatre sur 3DO. ★

## HANG ON GP 95

(Saturn)

Éditeur : Sega \* Développeur : Sega Sports \*  
Genre : Arcade \* Prix : environ 350 F

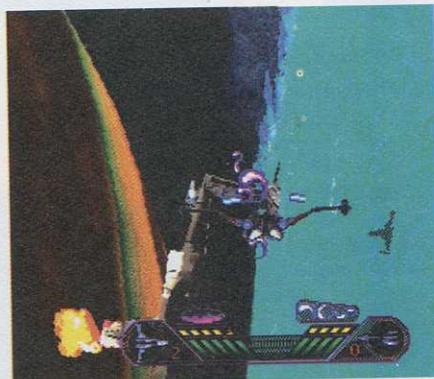


Hang On GP 95 possède des aspects intéressants. Ainsi, la vitesse et son rendu sont assez rapides. De plus, les circuits qui nous attendent sont suffisamment longs pour y prendre plaisir. Cependant, dans l'ensemble, les graphismes sont assez sommaires, voire même simplistes et pas toujours réalistes : les roues des motos semblent être taillées en pointe ! La texture de la route est grossière et le clipping mal géré. Les sons, quant à eux, sont très mauvais ! Bien sûr, il s'agit d'un jeu d'arcade : inutile donc de s'attendre à trouver une simulation, mais tout de même... ★

## TITAN WARS

(Saturn)

Éditeur : BMG \* Développeur : Crystal Dynamics \*  
Genre : shoot'em up \* Prix : environ 350 F



Contrairement à la majorité des shoot'em up, Titan Wars ne se déroule pas à la verticale ou à l'horizontale. En effet, votre vaisseau se déplace dans un univers en 3D et va toujours de l'avant. Titan Wars propose d'ailleurs une approche différente des autres shoots qui sont trop souvent réalisés en précalculé. La marge de manœuvre est bien plus large puisqu'au fil des niveaux, vous visitez des parcours différents. Le problème, c'est qu'on a la sensation de jouer à un jeu dont on ne contrôle pas le défilement.

## WOLFENSTEIN

(3DO)

Éditeur : CIC Video \* Développeur : Logic Ware & Interplay \* Genre : shoot 3D \* Prix : environ 400 F



Wolfenstein 3D est l'un des pionniers du genre. Ce standard a engendré des dizaines de suites et de clones. Doom, le plus célèbre n'est autre que la suite de Wolfenstein. Quoi qu'il en soit, la 3DO accueille une antiquité. Dans cette version, tous les data discs officiels ont été inclus. Vous évoluez dans les trente niveaux originaux mais six scénarii supplémentaires sont disponibles. Ce Wolfenstein 3D est donc identique aux versions PC et c'est peut-être l'aspect regrettable du jeu. En effet, la réalisation ne correspond absolument pas à ce qui se fait de nos jours. ★

(reportage)

En salle aujourd'hui

**demain**

**chez  
vous !**

**Du 23 au 25 janvier dernier, l'un des plus grands salons du monde en matière d'arcade s'est tenu à Earl's Court, Londres : l'Amusement Trade Exposition International, ATEI. CD Consoles était là pour vous offrir cette vision du futur qui s'annonce sur nos consoles.**

*Un reportage réalisé par Tommy François.*

**P**arti sur un coup de poker à l'ATEI, nous ne savions pas vraiment ce qui nous attendait dans cet énorme centre de convention anglais. Dès nos premiers pas dans ce salon voué à l'arcade, nous avons été pris dans l'euphorie qui caractérise ce genre d'événement. Atomique, prometteur, original, grandiose et fantasmagorique, le salon reflétait un désir toujours plus distinct d'aller de l'avant. Forts de ces émotions, nous n'avons

pas perdu le fil conducteur de notre reportage : les jeux vidéo. En effet, nous ne sommes pas partis au salon pour nous payer des bornes d'arcade mais pour avoir une petite idée de ce qui nous attend dans les mois prochains. Étant donné la gamme étoffée et complète présentée sur les stands de chaque éditeur, les mois s'annoncent très bons pour le marché des consoles toute tendance confondue. À quand l'arcade à la maison ? 🎮



# Sega ou les arcanes de l'arcade

Alors que la controverse règne sur l'univers de Sega, ces derniers nous montrent que leur hégémonie n'est pas prête à être remise en cause du côté des salles d'arcade. L'avenir de la petite Saturn semble même être assuré.



**Fighting Vipers**

dévoilé leur dernière nouveauté : **Fighting Vipers**, littéralement « vipères combattantes ».

Ce jeu est le digne successeur de **Virtua Fighter 2**, à quelques détails près. Contrairement à la série des Virtua qui prône les vertus d'un combat spirituel où toutes sortes d'armes sophistiquées sont prohibées, **Fighting Vipers** met en avant un concept plus moderne. Même si l'histoire est d'une importance quelconque dans un beat'em up, sachez tout de même qu'il s'agit d'un tournoi organisé par le maire de Arm Stone City. A cette occasion, huit combattants revêtus d'une armure super performante et d'extensions dangereuses en guise d'arme, se battent pour accéder à la finale. Tenez-vous bien, cette dernière se tient en haut de la fameuse City Tower, la tour la plus haute de la ville située, pile-poil, au centre de la ville. Attiré par la perspective

**S**uite aux récentes adaptations de **Sega Rally**, **Virtua Fighter 2** et **Virtua Cop** sur Saturn, un petit détour sur le stand Sega s'imposait. En effet, nous ne pouvons pas vous spoler d'un petit avant-goût des jeux qui arriveront sans doute sur la machine 32 bits. Enfin, seulement si Dieu le veut ! Blague à part, on pouvait tout d'abord admirer le fameux ManX TT (cf. la rubrique *Totale Arcade*). Outre cette simulation de moto démoniaque, les fins limiers d'AM2 nous ont



*Jane, 18 ans, est une femme musclée. Après une flamante rejetée d'engagement avec les Marines, elle s'est vduee au culturisme. Son meilleur ami est son coup de poing dévastateur.*



*Grace, 19 ans, sort d'une relation tourmentée avec son entraîneur de roller blade artistique. C'est pour se défouler qu'elle est rentrée dans ce circuit.*



*Rocky, 18 ans, est un ancien guitariste. En mal d'inspiration, il a trouvé de nouvelles fonctions à sa guitare, comme le flaqueur dans la tronche de ses camarades. Son retour s'est soldé par son admission dans le tournoi des Fighting Vipers.*



*Sanman, âge inconnu, est un mystère. Personne ne connaît son histoire car il ne parle pas. On sait cependant qu'il conduit un scooter et qu'il aime le chiffre 3. Incroyable, mais vrai !*



*Bahn, 17 ans, est au collège. Pour séduire la jolie Catherine, il s'est mis au skateboard. Après un râteau en bonne et due forme, il est devenu le cadet des Fighting Vipers. Ce qui ne l'empêche pas de tester ses adversaires avec son skate-board.*



*Bahn, 17 ans, est la recherche de son père, qui a quitté le domicile familial. Son but : lui mettre un pain magistral à la première occasion.*

## Fiche d'identité...

**Nom :** Sega • **Occupation :** développeur hardware, software et arcade. Investit beaucoup dans les parcs à thème et les salles d'arcade. • **Réalisation :** Virtua Fighter, Sega Rally, Daytona, Virtua Cop... • **Date de naissance :** 1965 • **Projet :** la carte Jamma modèle 3, des jeux Saturn et des rumeurs sur la M2. • **Événement :** 46 licenciés en France et plus de 200 aux États-Unis.



### La borne d'arcade de Virtual On Cyber Troopers

d'une soirée de rêve dans ce cite privilégié, Jane, Raxel, Picky, Grace, SanMan, Bahn, Honey et Tokio se livrent des batailles fracassantes. Il y en a vraiment qui ont rien d'autre à faire !

Comparé à Virtua Fighter, Fighting Vipers est une véritable démonstration de violence. Les combats sont plus rapides et d'une agressivité beaucoup plus poussée. La règle du ring out (sortie du ring) n'existe plus. Au lieu de sortir de l'espace de jeu, vous êtes projeté dans des panneaux en plexi, qui vibrent au fil des coups que vous vous mangez. Dans le pire des cas, un long enchaînement se solde par une éjection accompagnée d'une gerbe d'éclats en plastique. Bref, ça pulse ! Certains combattants utilisent des objets pour se battre. Par exemple, Picky se sert d'un skate-board estampillé du logo Pepsi qu'il pose délicatement dans la façade de ses camarades de jeu. Cela dit, ils ont tous une armure pour limiter les dégâts. Après un combo ou un coup majestueux, ils leur arrivent de perdre un morceau de cette dernière. Le cas échéant, les dégâts qui vous sont octroyés comptent double. Cette innovation ajoute une dimension technique au jeu. Si Virtua Fighter s'évertuait à démontrer qu'il était impossible de gagner sans parer, Fighting Vipers continue dans cette optique. Il nous reste



### Virtual On Cyber Troopers

pour se battre dans une arène futuriste. Chacun de ces droïdes à la sauce nipponne est dirigé par deux manettes et deux boutons. En actionnant la gauche vous vous dirigez à gauche et la droite à droite. Un simple clic de l'index sur le premier bouton dégage des salves de cartouches. Jusqu'ici tout va pour le mieux dans le meilleur des mondes. Mais comme tout programmeur digne de ce nom, les lutins de Sega ont prévu quelques variantes. En levant les deux leviers simultanément votre robot peut sauter en l'air, une possibilité qui manque dans certaines simulations de ce genre. La seconde innovation est localisée sous votre pouce. En exerçant une légère pression sur le bouton qui s'y trouve, vous foncez donner un coup d'épaule à votre adversaire. Doté d'une animation exceptionnelle, Virtual On communique une sensation de réalisme vraiment étonnante. Avec des graphismes en 3D textures mappées, chaque combat se transforme en un véritable spectacle. D'autant plus que Virtual On tourne en 60 images par seconde. Quand on sait que Virtual On est le fruit du travail d'AM3 (le département à l'origine de Sega Rally), on ne s'étonne plus de rien.



Sky Target



Carte STV

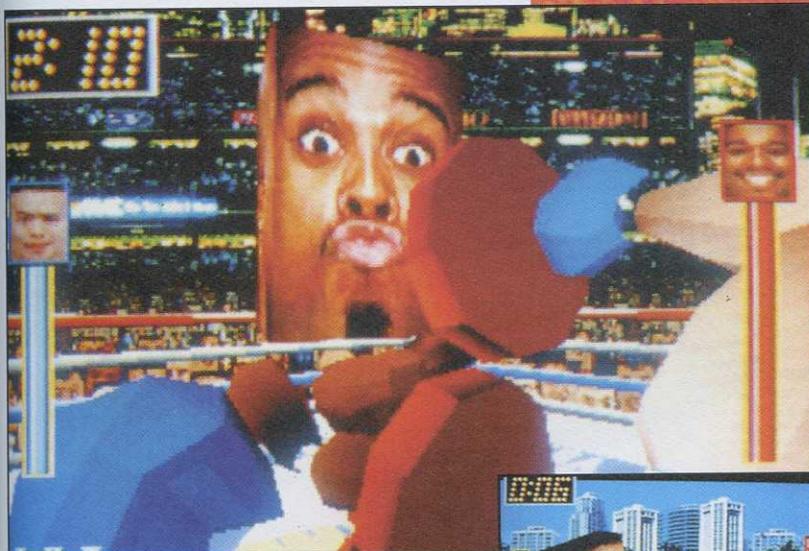
## Chaud devant

D'après la presse japonaise, AM2 prépare un jeu Sonic sur modèle 2. En 3D textures mappées, ce titre serait un beat'em up ! Virtua Sonic Fighter ?



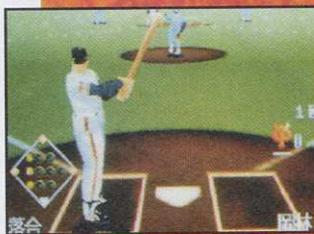


Le troisième produit susceptible de débarquer sur Saturn et qui utilisait le modèle 2 Sega était **Sky Target**. Descendant direct de **Wing War**, ce dernier vous met aux commandes d'un F-14 Tomcat. Votre mission : détruire un maximum d'ennemis avec un minimum de munitions puisque tous les



**Funky head Boxers**

paramètres sont pris en compte. **Sky Target**, c'est un peu l'**Afterburner** des temps modernes. Ceux qui ont passé des heures sur la version Mega Drive de ce titre seront donc contents de goûter aux plaisirs de la future version 32 bits. Cela dit, comme pour **Afterburner**, le champ d'action de **Sky Target** est tout de même restreint. En effet, vous restez dans un couloir sans décider du chemin que vous empruntez. L'action rapide efface tout de même cette contrainte. Si tout semble indiqué que **Fighting Vipers**, **Virtual On** et **Sky Target** arriveront dans les prochains mois, leur adaptation ne sera pas aussi rapide que les produits qui utilisent le STV Sega. Pour les néophytes, sachez qu'à l'image de SNK, Sega a conçu son système STV (Sega TitanVidéogame)/Titan Saturn. Il permet de concevoir un jeu d'arcade dans l'optique d'une version console identique. Il s'adresse ainsi au marché familial et de l'arcade. Pour supporter cette politique, Sega n'a pas manqué de présenter quelques nouveautés dont l'incroyable **Funky Head Boxers**. Sorti tout droit des bureaux d'AM3, **Funky Head Boxers** est un jeu de boxe pas comme les autres. La première innovation de ce titre est sans doute



**Final Arch**

l'humour. Tous les personnages de **Funky Head Boxers** ont des têtes cubiques qui se déforment selon les lois de la physique. L'action rapide et démente de **Funky Head** est rythmée par les commentaires de Mr John Robinson, l'un des plus grands DJ de Tokyo. Ce dernier aurait même contribué au développement des discothèques sur la petite île du Pacifique, d'après Sega... Inutile de vous préciser que les commentaires sont assez crus. Chaque match est relativement rapide puisqu'il se dispute en un seul round. Le vainqueur est celui qui a su distribuer un maximum de coups. Contrairement à **Virtua Fighter**, on peut dire que c'est le côté bourrin qui est mis en avant. Il faut donc taper dans le lard le plus vite possible. La dimension tactique intervient plutôt au niveau des contre-coups ou des enchaînements sur parade. Pour finir, **Final Arch** est aussi prévu en arcade et sur le procédé STV. Logique oblige, la version Saturn verra le jour dans des délais très brefs. Simulation de base-ball réalisée en 3D textures mappées, elle reprend quelques-unes des routines de **World Series Baseball**. L'apport de la 3D augmente bien sûr les sensations de réalisme et ouvre de nouveaux horizons au niveau des caméras. **Funky Head Boxers** comme **Final Arch** débarqueront incessamment sous peu sur Saturn. Reste à espérer que les jeux réalisés sur le Modèle 2 Sega ne mettront pas une éternité à voir le jour. Si on en juge par la qualité de ces titres, la Saturn n'a pas dit son dernier mot. ☘

## AM : amusement machine

- **AM1** : dirigée par Mr Kogawa, AM1 est très impliquée dans le développement du système STV. Les 80 programmeurs de ce département comptent les fameux **Outrunners**, **Golden Axe**, **Columns**, **Aliens 3** et **Wing War**.
- **AM2** : avec plus de 160 personnes employées, le service de Mr Suzuki est l'AM le plus important. Après avoir fait leur preuve sur des titres comme **Afterburner**, **Virtua Fighter 1 et 2**, **Daytona** et **Virtua Cop**, AM2 vient de sortir **Fighting Vipers**. Ils travaillent aussi en collaboration avec AM7 sur un futur modèle 3. La première ébauche serait **Virtua Fighter 3**...
- **AM3** : réputée pour le développement de **Supér Monaco GP**, **Rail Chase 1 et 2**, **Star Wars**, **Sega Rally** et le tout nouveau **Virtual On**, AM3 est dirigée par Mr Koguchi. S'ils sont plus discrets qu'AM2, ils n'en brillent pas moins. Ils bossent actuellement sur l'avenir de la Saturn et sur l'image de synthèse dans les jeux vidéo. D'autres titres utilisant le modèle 2 sont en préparation.
- **AM4** : à l'opposé des autres filiales AM, AM4 ne travaille pas sur des développements. En effet, l'équipe est constituée d'une batterie de testeurs qui débloquent et peaufinent le fun des produits.
- **AM5** : Mr Lyasu, ex-Data East, dirige cette section. Cette dernière s'occupe de toutes les attractions des parcs à thème Sega. Deux de leurs dernières créations sont l'AS-1 et le VR-1. Vous pouvez les essayer à La tête dans les nuages, les salles Sega françaises.
- **AM6** : AM6, elle, s'occupe de la mise au point des machines à sous Sega, les Metal Games.
- **AM7** : cette dernière branche est constituée d'ingénieurs et de concepteurs de circuits. La plupart de leurs activités sont destinées aux cartes Jamma et aux attractions. Ils innovent toujours, se tiennent au courant et pensent toujours au futur. L'actualité est au modèle 3. Quant à l'avenir, on parle d'un successeur pour la Saturn... Info ou intox ?

## L'argument réalisme

Même si Sega est réputé pour la jouabilité et le fun de ses jeux, ces derniers collent aussi beaucoup plus à la réalité que leurs concurrents. Il suffit de comparer un **Sega Rally** à **Dirt Dash** ou un **ManX TT** à **Suzuki Great Hours** pour comprendre. Non contents de faire des jeux excellents au niveau réalisation, ils ajoutent une flopée de détails qui font la différence. Par exemple, pour **ManX TT**, les concepteurs d'AM3 ont tout prévu depuis le pot d'échappement qui souffle de l'air, au maniement de la moto qui se fait grâce au balancement du poids du joueur.





# Namco Pacman contre attaque

Sega a longtemps dominé le marché de l'arcade. Mais Namco, avec sa gamme de qualité, va faire trembler le monde au rythme de ses jeux et des conversions pour la PlayStation.



## Fiche d'identité...

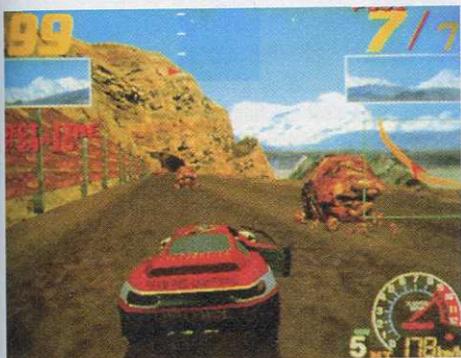
**Nom :** Namco • **Occupation :** développeur software et arcade. Investit beaucoup dans les parcs à thème et les salles d'arcade. • **Réalisation :** Ridge Racer, Tekken, Alpine Racer... • **Date de naissance :** 1972  
**Projet :** développer sur toutes les plates-formes du marché y compris l'Ultra 64. • **Événement :** ouverture d'une multitude de salles d'arcade à travers le monde.

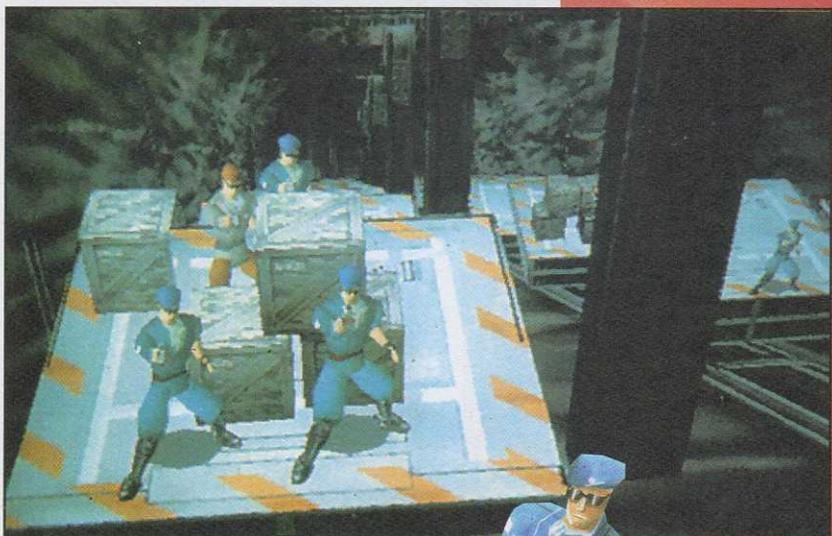


Dirt Racer

La compétition entre Sega et Namco reste visiblement d'actualité. En effet, avec l'apparition du Super System 22, les concepteurs de Namco confirment leur désir de concurrencer Sega. **Dirt Dash** et **Time Crisis**, tous deux réalisés grâce à cette nouvelle technologie, en sont les meilleurs exemples. On peut d'ailleurs s'attendre à les voir débarquer sur PlayStation dans quelques temps, encore une zone de divergence entre Sega et Namco... À l'image du Modèle 2 Sega, l'optimisation d'un jeu sur Super System 22 ne facilite pas l'adaptation vers la PlayStation. Les conversions sont donc plus lentes et les produits ne sont pas encore annoncés sur les plannings, même si Namco travaille d'arrache-pied dessus. Pour encoder une version de façon rapide sur la PlayStation, Namco possède leur propre ST-V, le System 11. Son architecture facilite volontairement l'adaptation. Bref, Namco adopte la même politique familiale/arcade que Sega. Vous l'avez compris ! Namco marche sur les plates-bandes de Sega. **Dirt Dash**, **Time Crisis** et **Air Combat 22** en sont les parfaits exemples. Le premier des deux est un hommage à Sega Rally. D'une aussi bonne réalisation, il propose un

nombre d'options plus varié, à commencer par le nombre important des circuits. En effet, on en compte cinq contre les trois de **Sega Rally**. Ces derniers vous font voyager d'un continent à l'autre sur des parcours tout en 3D textures mappées. Vous avez aussi l'occasion de piloter sur de nouvelles surfaces comme de la glace. Comme de bien entendu, le contrôle de véhicule est bien plus difficile dans cette phase de jeu. Contrairement à **Sega Rally**, les types de véhicules au menu sont issus de l'imagination des concepteurs. Ils ont mis au point un camion 4x4 et une jeep sportive. Pour appuyer la sensation de course sur tout terrain, le meuble d'arcade est équipé de pompes hydrauliques. Ces petits compresseurs contribuent à créer un effet de mouvement. On signale aussi la présence de deux rétroviseurs droite/gauche au lieu du central propre à Sega Rally. Bref, il ne faut pas avoir inventé l'eau chaude pour assimiler le message : **Dirt Dash** est un Sega





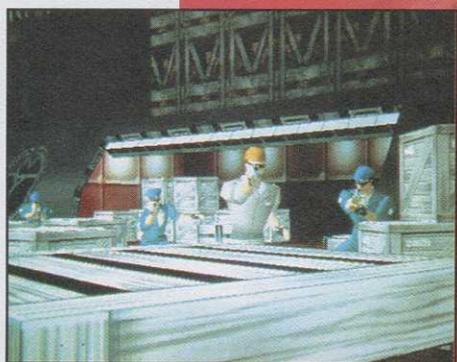
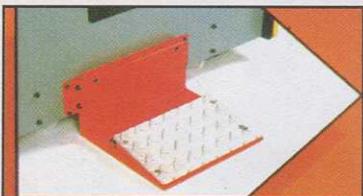
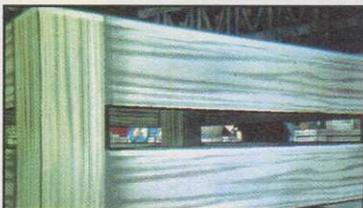
Time Crisis

Rally qui n'apporte rien au concept. Inutile de vous préciser que la rivalité des deux versions arcades aura lieu sur console au moment de leur adaptation respective.

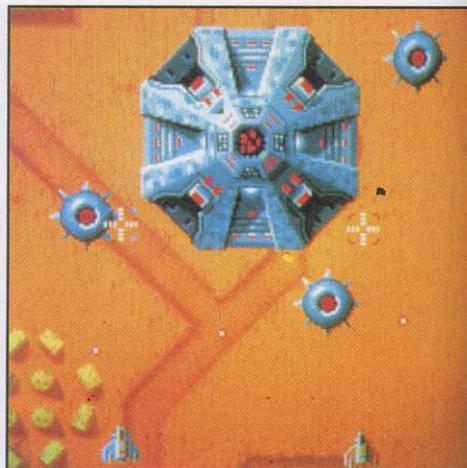
**Time Crisis** est le second exemple des dons de mimétisme qui caractérisent Namco. Eh oui ! Le Marceau des jeux vidéo s'attaque à la série des **Virtua Cop**. Cette fois-ci, ils ont tout de même fait preuve de plus d'originalité. En effet, ils ont réussi à faire évoluer le concept en ajoutant une pédale. Cette dernière élargit la marge d'action du joueur dans un shoot'em up de ce type. Vous pouvez maintenant vous baisser pour vous cacher derrière des objets du décors. Logique oblige, vous évitez par la même les tirs adverses. Cette touche change considérablement le gameplay du jeu. Après un regard furtif sur l'air de jeu, le joueur peut ainsi se cacher et coordonner ses attaques au lieu de tirer comme un malade.

## L'action pédale

*Time Crisis* innove complètement dans le domaine du shoot'em up en précalculé. Une pédale autorise le joueur à se baisser pour éviter les tirs adverses. Ici, le joueur est planqué derrière une barrière et se lève pour décimer ses adversaires.



Speed Racer



Classic Collection

Dans une même phase, on peut effectuer cette manipulation à l'infini, du moins tant qu'il reste des survivants. D'un autre côté, vos ennemis sont bien mieux équipés et d'une plus grande agressivité. La jouabilité est bien plus polyvalente qu'à **Virtua Cop** car il existe plusieurs manières d'achever vos ennemis à chaque phase. Même si on a plus l'impression de contrôler les événements, les déplacements se font toujours dans un couloir précalculé. Pour finir, contrairement à **Dirt Dash**, **Time Crisis** pourrait faire de la gamme des **Virtua Cop** une série obsolète. Reste à savoir si l'absence de la pédale n'enlèvera pas son charme au jeu quand il se confrontera à **Virtua Cop 2** Saturn... N'oublions pas le concurrent de **Sky Target**. J'ai nommé



Soul Edge

**Ace Combat 22** (lire *CD Consoles* numéro 14). Malheureusement, nous ne savons rien de plus sur ce produit, si ce n'est que Namco prévoit une borne d'arcade tournée vers le virtuel à grande sensation. Imaginez un **Ace Combat** tout en texture, en 360° et dans un cockpit qui tourne aussi sur 360°. Dément ! Dans un futur beaucoup plus proche, on ne peut pas passer à côté des jeux développés sur le System 11 Namco. Après **Tekken**, la PlayStation va connaître les émois de **Soul Edge**. Je vous rassure de suite, il s'agit encore une fois d'un beat'em up en 3D textures mappées. Un peu sur le modèle de **Battle**



## Namco VS Sega



Sega invente Virtua Cop, Namco réinvente Time Crisis.  
 Namco crée Air Combat, Sega développe Wing Wars.  
 Sega fait Sega Rally, Namco lance Dirt Dash.  
 Namco lance Starblade, Sega sort Star Wars.  
 Sega réussit Virtua Fighter, Namco propulse Tekken.  
 Namco dévoile Cyber Cycles, Sega crée ManX TT.  
 Comment départager le faussaire, du copiste, du  
 copieur, du pompeur et du plagiste ? Nous ne détenons  
 pas la réponse, mais nous ne sommes pas fâchés de  
 voir Sega et Namco se livrer cette bataille sans merci  
 qui, ma foi, fait avancer l'industrie un poil plus vite.



Arena Toshiinden, les combattants sont équipés d'armes blanches mais ne sont pas investis de pouvoirs magiques. Grande première, il existe des astuces pour désarçonner votre adversaire. En attendant, le jeu est fluide, rapide et d'un fun assez incroyable comparé aux titres qui existent dans ce créneau. L'un des côtés les plus étonnants de Soul Edge réside dans l'animation inspirée des joutes du XV<sup>e</sup> siècle. Toujours sur le système 11, Namco sort le **Classic Collection**, une compilation des meilleurs tubes des années 80 en arcade. Les nostalgiques pourront passer quelques instants de bonheur sur **Galaga**, **Xevious** et **Mappy**. À ne pas confondre avec le **Museum Piece volume 1**, qui propose **Galaga**, **Xevious**, **Toypop**, **Pole Position**, **Bosconian** et **Pacman**. Ce dernier ne va pas tarder à voir le jour en France. Pour finir, on a aussi aperçu une adaptation de **Speed Racer** en 3D textures mappées. Bref, avec un panel de produits aussi étoffés, Namco nous réserve de bien bonnes surprises pour nos petites PlayStation. Les possesseurs de Saturn peuvent d'ores et déjà prier pour que Psygnosis adapte ces jeux comme ils ont l'intention de le faire pour **Ridge Racer**... ✨

## Konami, Capcom et les autres

Même si Sega et Namco se sont partagés la vedette sur l'ATEI, d'autres constructeurs étaient présents. Parmi les plus célèbres, et donc les plus susceptibles d'adapter leurs titres sur consoles 32 bits, on peut citer Konami, Atari, Time Warner, Capcom...

L'un des titres les plus en vue du salon était sans aucun doute **Midnight Run**. Plus connu sous l'appellation **Road Fighter 2**, il s'agit d'un jeu de course en 3D textures mappées. Développé par Konami, **Midnight Run** reprend le concept bien connu de **Ridge Racer**. Comme vous vous en doutez, sa réalisation est supérieure et toutes les courses qui se passent la nuit. Certains circuits donnent sur de superbes levés de soleil. Ce spectacle ne fait qu'ajouter une touche de poésie dans des paysages en asphalté. Ce titre devrait faire son apparition dans les mois qui suivent sur PlayStation et sur Saturn.

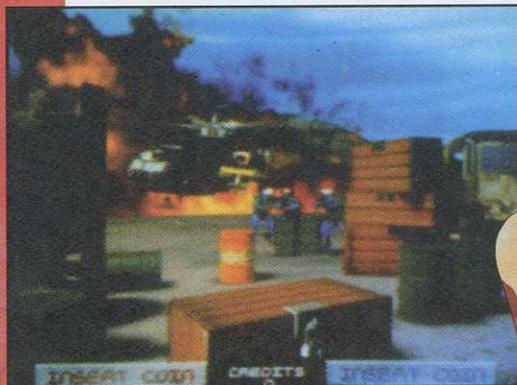


Midnight Run, Konami

Toujours du côté du Soleil-Levant, Capcom était là. Fidèle à sa réputation, la seule nouveauté était un jeu en deux dimensions. J'ai nommé **19XX, The War Against Destiny**. Ce dernier est la suite de **1941**, l'un des shoots les plus populaires des salles. Étant donné la qualité technique des graphismes et l'utilisation de la carte Jamma CPS-2, **19XX** est destiné à sortir sur les 32 bits. Outre **Marvel Super Heroes**, Capcom est resté discret. Cependant, ils étaient les seuls à présenter un titre arcade issu de l'univers des consoles : **Toshinden 2**. C'est Tamssoft qui l'a adapté en ajoutant de petites options du style barre de supers. Au niveau américain, on pouvait voir **Killer Instinct 2** et **Aera 51**. **Killer 2** est à la hauteur du premier. Quant à **Area 51**, c'est un petit shoot à la **Virtua Cop** signé Atari Games. Fini la 3D et retour à la case départ avec de la bonne vieille digit. Si elle pète moins au niveau graphique, elle avantage le gore. **Area 51** est prévu avant la fin 96 sur console 32 bits. En ce qui concerne la Euro-Touch, il faut remercier Gaelco, une compagnie espagnole qui lançait **Touch & Go** et **World Rally 2**. Deux produits 2D mais plein de bonnes idées. ✨

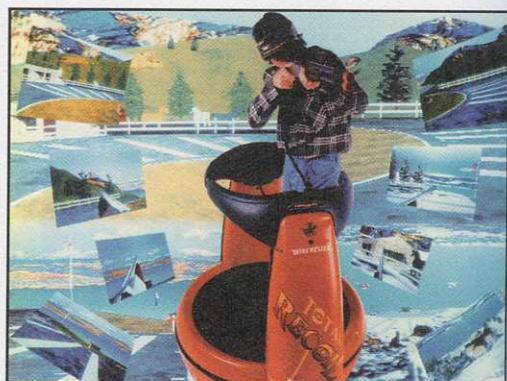
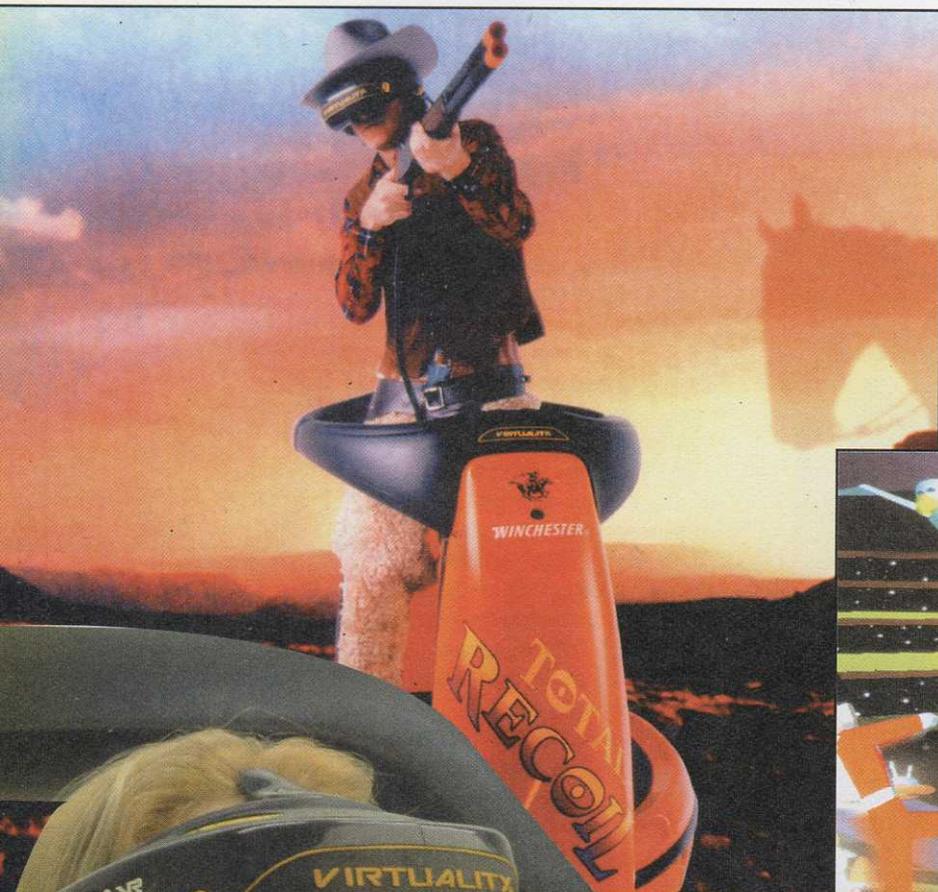


19XX, Capcom

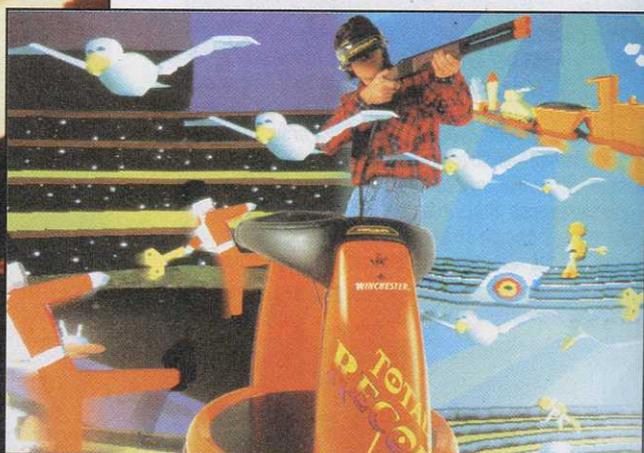


Area 51, Atari Games





Total Recoil



Alors que certains se battent pour une chasse gardée dans le domaine de la 3D texturée, d'autres s'installent sur un marché encore vierge et s'y installent confortablement. Rusé !

**Virtuellement  
vôtre !**



Ghost Train

**S**i la mode est au shoot'em up précalculée sur les bornes d'arcade traditionnelles, il en est de même dans le monde du virtuel. Le dernier **Total Recoil** de VRi Virtuality Entertainment est un bon exemple, l'un des plus significatifs du marché. Un marché qui est loin d'être virtuel quand on sait qu'une machine peut se vendre pour la coquette somme de 1 million de francs. Si la majorité d'entre elles tournent autour des 180 000 francs, il faudra attendre deux à trois ans avant de pouvoir se procurer une installation pour des prix plus raisonnables.

**Total Recoil** est le dernier cri en matière de simulation virtuelle. Une Winchester 101 à la main et le casque sur la tête suffisent à faire de vous un véritable cow-boy qui tire sur tout ce qui bouge. Dans ce jeu, vous évoluez donc dans des décors en 3D, parfois texturés. Votre mission : jouer à une sorte de balle trappe (?) dans un monde supra réaliste. Pour recréer une ambiance réaliste, les programmeurs de VRi Virtuality Entertainment n'ont pas lésiné sur les moyens puisqu'ils ont travaillé en collaboration avec la Winchester Division of the Olin Company pour peaufiner la sensation du réalisme. Plusieurs modes de jeu sont aussi à votre entière disposition dont celui de la Fête Foraine, le Clay Master, le Skeet Master et le Trap Master. En fait, ils ont tout simplement amélioré le concept en ajoutant de petites variantes au jeu. Sachez que le virtuel est en plein boom !

Deux autres nouveautés étaient en démonstration sur le stand de VRi : **Ghost Train** et **Missile Command**. Le premier vous plonge dans un univers similaire à celui des Rail Chase, des sortes de course de wagonnet à la *Indiana Jones* où votre victoire n'a d'égale que votre capacité à tirer comme un dératé. Vous choisissez votre chemin et vous devez constamment regarder autour de vous si un monstre ne sort pas brusquement d'un tunnel. Quant à **Missile Command**, il fait de vous un véritable chasseur d'extraterrestres. Missile Command met en avant le côté stratégique d'un shoot'em up puisque vous devez gérer un



Missile Command

nombre limité de missiles face à des escouades de méchantes bêtes. Même si l'utilisation du laser est sans limite, il ne suffit pas pour protéger les cinq villes dont vous êtes supposé être le sauveur. En final, ces trois titres ne sont qu'un léger aperçu de la gamme existante qui va bientôt excéder les trente machines. Certaines sont de relativement bonnes expériences, d'autres le sont moins. La meilleure façon de vous forger une opinion sur le virtuel, c'est de l'essayer. Cardiaques s'abstenir ! ❄

## Le saviez-vous ?



Sega a sorti sa première borne virtuelle en collaboration avec VRi Virtuality Entertainment. Le jeu s'appelle **Sega Netmerc**, un shoot'em up 360° degrés dans lequel vous blastez vos ennemis à l'aide d'une grosse berta. Une expérience mémorable.





# TV CONSOLES

LE FUTUR EN DIRECT

## JUMANJI,

## POIL AU JEU !

Alors que nous assistons à une véritable course aux bits dans le monde des consoles, d'autres lecteurs d'activité concentrent leurs efforts sur de simples cheveux. C'est dingue !

*Dans un premier temps, les programmeurs d'ILM (Industrial Light & Magic) incrustent une bête réalisée en 3D fil de fer dans un véritable décor. Ainsi, ils n'alourdissent pas les calculs des stations Silicon Graphics avec des textures qui sont inutiles.*



ucun film doté d'effets spéciaux n'avait abordé le thème des cheveux. Je signale qu'il en est de même pour tous les jeux vidéo tant au niveau des cinématiques que des personnages. C'est pourquoi Jumanji marque le début d'une nouvelle aire. Non content d'avoir créé des dinosaures plus vrais que nature dans *Jurassic Park* ou des cartoons vivants dans *The Mask*, les ingénieurs d'ILM (Industrial Light & Magic) se sont attaqués à nos amis les bêtes.

**SEULEMENT VOILÀ :** qui dit bête, dit poil. Si cela n'a l'air de rien, sachez qu'il est très difficile de faire bouger des millions de cheveux qui ne répondent pas vraiment à des règles

établies de la physique. En outre, moyennant quelques Silicon Graphics et un logiciel Alias, l'un des maîtres d'œuvre d'ILM a fait aboutir ce projet. J'ai nommé Carl Fredricks qui a aussi été impliqué dans la majorité des projets de la firme Lucas. Vous l'avez compris ! D'ici les mois qui suivent, nous sommes susceptibles de voir apparaître les premières ébauches de personnages poilus dans nos intros en images de synthèse.

Même si cette nouveauté marque un tournant dans l'histoire des effets spéciaux, Jumanji brille aussi grâce à la kyrielle d'autres effets montrés au fil du film. C'est Ken Ralston, l'une des grosses peintures de l'industrie qui

s'est vu confié le projet. Pour les néophytes, sachez que c'est à l'âge de dix ans que cet individu fait ses premiers pas dans l'industrie en réalisant ses propres 8 mm Kodak dans son garage, à l'aide de la Claymation (animation basée sur des modèles en pâte à modeler). À 14 ans, il enchaîne sur son premier court métrage de 40 minutes : *Beyond the Bonds of Imagination*. Une semaine après l'obtention de son baccalauréat, il montre le film à une boîte d'effets spéciaux, Cascade Pictures. Résultat des courses, il se retrouve à faire des pubs comme celles du Géant Vert ou encore de Doughboy. Quatre ans plus tard, le script de Star Wars est arrivé sur son bureau...

Ken Ralston, c'est un peu le Mozart des effets spéciaux. Bref, tout ça pour dire que malgré son œuvre bien remplie, la réalisation du film fut l'une des plus difficiles qu'il n'est jamais entreprise. D'une part, parce qu'il supervise les effets spéciaux avec Steve Price, qui est mort d'un cancer pendant le tournage ; et, d'autre part, parce que faire un film avec des animaux, dans un espace fermé et avec des enfants n'est pas une mince affaire. Pour palier le premier problème, toutes les bêtes ont été créées en animatronic. Pour ce qui est de l'indoor, Ken était obligé d'être présent sur la totalité du tournage car il avait préparé les effets

préparé une manipulation manuelle qui devait marcher grâce à une surface en caoutchouc. À cause de l'échec du procédé, ils sont donc passés par une voie plus coûteuse et laborieuse : celle des effets spéciaux réalisés sur Silicon. Eh oui ! une heure de travail sur une station se chiffre en dizaines de milliers de francs et le moindre plan nécessite un travail incroyable. Pour en venir aux enfants, c'est John Johnston, le réalisateur, qui en a pris soin.

**IL FAUT SAVOIR QUE JUMANJI** est le troisième film de Johnston après *Rocketeer* et *Chéri, j'ai rétréci les gosses*, deux autres titres qui versent dans les effets spéciaux.

Je vous le donne en mille comme en cent, Joe Johnston est aussi est un ancien d'ILM. Il a, entre autres, collaboré sur *La guerre des étoiles* mais a surtout été oscarisé pour les effets spéciaux des *Aventuriers de l'arche perdue*. En bref, si vous aimez *Terminator 2*, *Jurassic Park* ou d'autres titres qui prônent les vertus des effets spéciaux, vous devez absolument visionner ce bijou d'images.

**Tommy François**

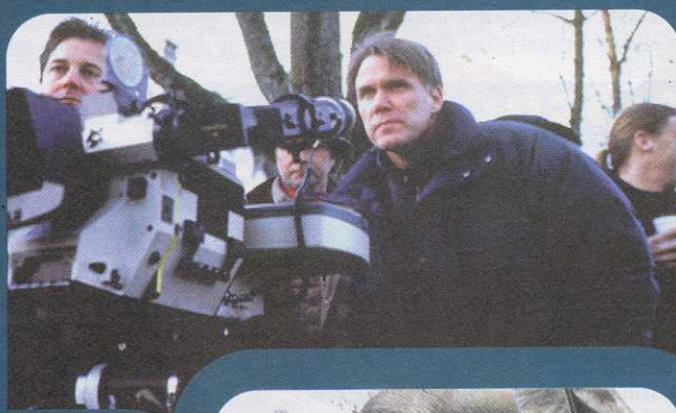
*Pour finir le tour de magie, ILM implémente des poils sur nos ancêtres les singes. Cette dernière étape est totalement nouvelle dans le milieu des effets spéciaux. Le calcul d'une masse chevelue est très compliqué de part la multitude des éléments à prendre en compte.*



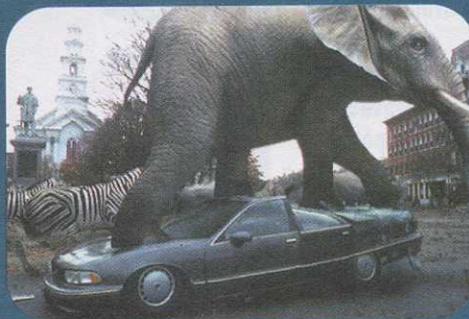
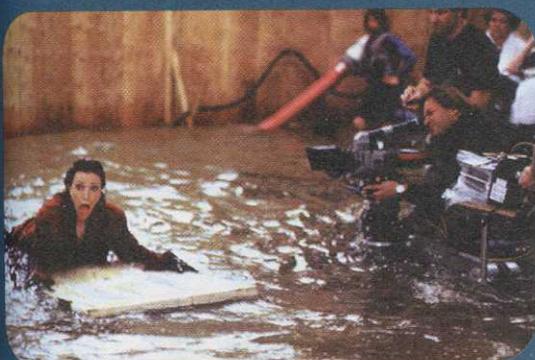
*La deuxième étape consiste à modéliser des animaux. Des textures sont donc implémentées. Où sont les poils ?*

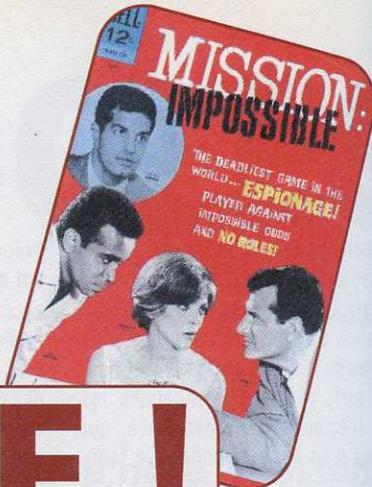


## L'HISTOIRE



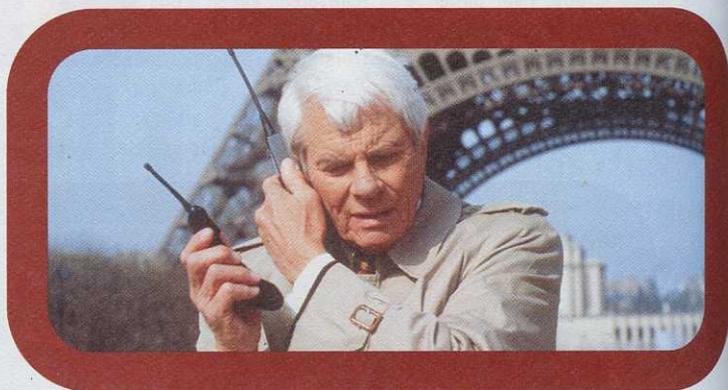
Après quinze ans de captivité, Alan Parrish (Robin Williams) est libéré, grâce à deux enfants, du sort qui le retenait dans le Jumanji (une sorte de jeu de l'oie dans la jungle). Jusqu'ici tout va pour le mieux, à un détail près : une horde de créatures exotiques s'échappe en même temps que lui du jeu. Devant le danger que cela représente, seul Alan peut sauver sa ville natale des griffes du Jumanji. C'est le début d'une longue et périlleuse aventure. Magique !





# MISSION : IMPOSSIBLE !

Trente ans après la première diffusion de *Mission : Impossible*, Mr Phelps et son équipe de fins limiers montrent qu'ils ont plus d'une corde à leur arc, que ce soit au cinéma, à la télé ou en jeu vidéo...



*Mission : Impossible* s'est imposé comme la meilleure série américaine d'espionnage de tous les temps. Sa première saison télé débute en septembre 1966. Grâce au succès remporté, six autres saisons suivent. Mr Phelps, ou Jim pour les intimes, prend donc sa retraite en 1973 sur la chaîne américaine CBS. Composé de 168 épisodes, *Mission : Impossible* n'a jamais cessé de vivre grâce aux nombreuses rediffusions des émissions. Force est de constater que, malgré les années, les fans restaient fidèles. CBS a donc

relancé la machine avec la production de 35 épisodes supplémentaires estampillés du logo « 20 ans après ».

**CONSCIENTE DE LA POPULARITÉ** de ce nouvel add-on, la petite chaîne qui monte a logiquement décidé de les programmer sur sa grille. En effet, tous les dimanches soir à 19 heure sur M6, vous pouvez suivre les tribulations de cette équipe d'enfer. Cela dit, *Mission : Impossible* est d'autant plus projeté sous les feux de l'actualité que Brian de Palma, le réalisateur des *Incorruptibles*,

travaille actuellement aux finitions de l'adaptation cinéma. Tom Cruise et Emmanuelle Béart se partagent la vedette. On signale également un autre comédien français, le fameux nettoyeur de Luc Besson : Jean Reno. Si toutefois cela ne suffisait pas à vous convaincre, sachez encore que, non content de réaliser des versions Super Nintendo et Mega Drive du film, Ocean travaille actuellement sur une version Ultra 64. C'est la division américaine de la société anglaise qui s'occupe de cette adaptation. Moyennant quelques Silicon Graphics, et des programmeurs qui tiennent la route, Ocean a beaucoup misé sur ce titre. D'après nos sources, *Mission Impossible* sur Ultra serait l'un des tous premiers jeux à mettre en avant une intelligence artificielle digne de ce nom. En effet, lorsque vous rencontrez un même personnage plusieurs fois au fil d'une partie, il ne se butera pas à vous répéter la même chose. Au contraire, il fera preuve de répartie. Comme vous pouvez l'imaginer, les graphismes sont en 3D textures mappées. Ils font aussi énormément appel aux capacités de la caméra intégrée au paddle de l'Ultra 64. Ainsi, vous pourrez décortiquer vos missions sous tous les angles. Reste à espérer qu'Ocean agrmente son jeu avec la musique de la série. Dans le cas contraire, le département d'État des jeux vidéo nierait avoir eu connaissance des actes de ces développeurs...

## LES PERSOS ?



Barney Collier (Greg Morris) est le technicien de l'équipe. Avant de faire l'impossible, il était propriétaire d'une boutique d'électronique !



Rollin Hand (Martin Landau) est le maître des déguisements. Il voyage aussi dans le futur avec *Cosmos* 1999, ou dans le passé avec *Ed Wood*.



Jim Phelps (Peter Graves) est le leader de l'IMF (Impossible Mission Force). Avant d'intégrer l'équipe, Jim s'occupait d'une boutique de pêche. Était-il vraiment l'homme de la situation ?



Willy Harmitage (Peter Lupus) était le déménageur du groupe. C'est aussi celui autour duquel se sont créés un maximum de fans clubs. Être musclé ou ne pas être ?

Tommy François





# REPÈRES

DANS LA BONNE DIRECTION

*Les standards vidéo varient d'un pays à un autre : NTSC, PAL, etc. Il y a là de quoi en dérouter plus d'un. Les avantages d'un système, les inconvénients de l'autre, nous allons éclaircir votre lanterne.*

## La vidéo des jeux



Si nous avons, aujourd'hui, plusieurs standards en matière de vidéo, cela est dû, d'une part, aux fréquences de courant différentes et, d'autre part, à l'ambition des ingénieurs à imposer leur standard. Au niveau électrique, le monde est partagé en deux parties : celui du 50 hertz (Europe), et celui du 60 hertz (États-Unis et Japon). La technique veut que la fréquence de balayage de base d'une télévision soit celle du courant qui l'alimente. Les Américains se retrouvent donc avec des téléviseurs qui affichent

60 images par seconde, alors que les Européens disposent de téléviseurs dont l'écran n'est balayé que 50 fois par seconde. Notez qu'il est néanmoins possible de faire fonctionner un téléviseur de 60 Hz (hertz) en 50 Hz et vice-versa.

Vous l'aurez compris, la fréquence de balayage crée deux groupes distincts : le NTSC et le PAL. Dans le groupe NTSC, on distingue deux systèmes : le 3.58 et le 4.43. Le 3.58 est utilisé au Japon, et dans une partie de l'Asie. Le 4.43 est utilisé par les Américains. Ces deux ensembles se différencient par leur codage



de la couleur. Un film en 4.43 sera visionné en noir et blanc sur un système 3.58, et inversement. Le groupe PAL comprend plus de subdivisions : on y inclut le SECAM, le SECAM modifié... Bref, tous les signaux ayant une fréquence de 50 Hz. Une télévision PAL est directement compatible SECAM.

Avec les consoles, le problème est légèrement simplifié, mais il reste encore insoluble par certains aspects. Il y a les jeux PAL et les jeux NTSC. Chacun a ses avantages. Un téléviseur NTSC dispose approximativement de 240 lignes verticales, alors qu'un même appareil PAL en a 280. L'image en PAL est donc plus étendue verticalement que celle en NTSC, cela explique les bords noirs sur certains jeux initialement développés pour le NTSC. La contrepartie d'avoir 40 lignes supplémentaires est payée par le fait d'avoir 10 images par seconde de moins pour l'animation. Dans le cas où un jeu n'est pas recompilé pour tourner en PAL plein écran, on bénéficie d'un écran pseudo NTSC sans la fluidité associée à ce dernier, une drôle d'affaire !

**DE NOMBREUX JOUEURS PRÉFÈRENT LE NTSC AU PAL.** Ils achètent donc une console japonaise ou américaine pour cela. Or toutes les consoles peuvent tourner en PAL ou en NTSC. C'est pourquoi d'autres joueurs achètent des consoles PAL et les modifient pour qu'elles tournent en NTSC. Au niveau technique, la fréquence de l'écran peut être fixée par le développeur car tous les processeurs vidéo en ont les moyens. À ce titre, il existe certains jeux PAL qui possèdent un cheat-code permettant de jouer en NTSC sans modification du hardware.

Certains pensent que tous les jeux en NTSC sont systématiquement plus rapides que leurs versions PAL. Il n'en est rien. Le nombre d'images par seconde est certes supérieur en NTSC mais les développeurs peuvent abaisser la fréquence des animations pour compenser la différence PAL-NTSC. Cela s'applique



**NTSC : système américain et japonais.**  
Les jeux fonctionnant dans ce mode offrent systématiquement le fullscreen.

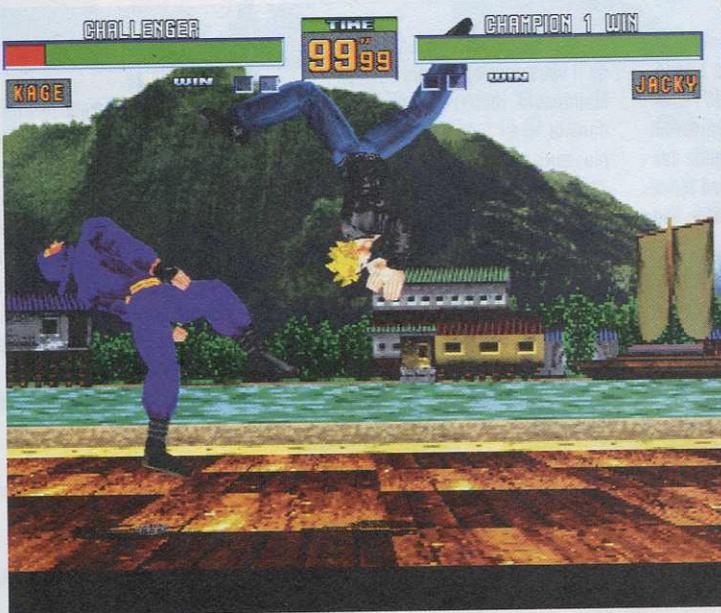
particulièrement aux jeux en 3D, comme Virtua Fighter II (Saturn) ; les développeurs de ce jeu ont promis d'assurer la même vitesse d'animation pour les versions NTSC et PAL.

Il existe plusieurs moyens de connecter une console à un écran. Le premier, et le plus ancien, reste celui de la prise antenne. Le canal de la console est détecté comme une chaîne classique. La qualité qui en résulte n'est pas fantastique. Le second est celui du raccordement par prise Péritel. C'est de loin le meilleur système car le signal transmis est purement RVB (rouge, vert, bleu). La Péritel est typiquement française, c'est pourquoi les magnétoscopes non destinés à la France en sont dépourvus. Le troisième est le raccordement par le biais de la S-VHS. Ce système reste le meilleur en dehors du RGB (Péritel). Cette prise n'existe que sur les téléviseurs récents en France, mais elle est largement répandue ailleurs. Le quatrième et dernier moyen est celui de la vidéo-composite. De qualité légèrement inférieure au S-VHS, il offre néanmoins une qualité décente.

Élysée Ade

## Lexique

- **Fullscreen** : ce terme signifie plein écran. Tous les jeux NTSC sont en fullscreen contrairement aux jeux PAL.
- **ScanLine** : ligne de balayage. Un écran est constitué de 240 scanlines en NTSC et de 280 en PAL.
- **VBL** : contraction de l'anglais Vertical BLank. C'est le terme technique qui désigne le balayage écran. Quand on dit qu'un jeu est en VBL, cela signifie que toutes les opérations (calcul, affichage, musique, etc.) sont effectuées durant le même balayage écran. Ainsi, un jeu NTSC tournant en VBL aura 60 images par seconde différentes. Un même jeu en 2 VBL n'en aura plus que 30 de différentes...



**Système européen.** Malheureusement pour les joueurs possédant des consoles fonctionnant dans ce mode, les jeux ont souvent des bords où il ne se passe jamais rien. Certains développeurs, dans un souci d'esthétique, équilibrent les zones plates en les répartissant en haut et en bas de la télévision.

# SOLUCES

Les bons tuyaux

Nous arrivons ce mois-ci dans le domaine sombre de Rayman. Nous abordons les montagnes bleues et les grottes. Mais tout est toujours aussi adorable dans ce jeu aux décors dignes de Walt Disney. Toutes vos mésaventures avec les golems et monstres en tout genre ne seront bientôt qu'un mauvais souvenir. Restez vigilant et suivez nos conseils, les cages cachées et les passages secrets ne le seront plus longtemps.

## Les montagnes bleues

Dans ce monde, fini la douceur de la forêt ou des nuages, où l'on vous prenait par la main pour vous montrer les différentes utilisations des pouvoirs de Rayman. Désormais c'est tout plein pot, alors ne vous étonnez pas : on vous aura prévenu.

### Le ravin du crépuscule



- 1 Ici, il faut aller vers la gauche : il y a un paquet de trucs qui vous attend.
- 2 Faites attention aux piques : pour les éviter, vous n'avez qu'à ramper un peu. Il faut que vous soyez rapide car un monstre vous attend de pied ferme.
- 3 Pour tuer ce type de monstre, vous

devez d'abord détruire les boules qu'il vous envoie, et vous baisser. Maintenant, mettez-lui un grand coup dans la tête, répétez l'opération plusieurs fois.

- 4 Sautez vers la corniche : la cage apparaîtra ainsi qu'un nuage. Si vous

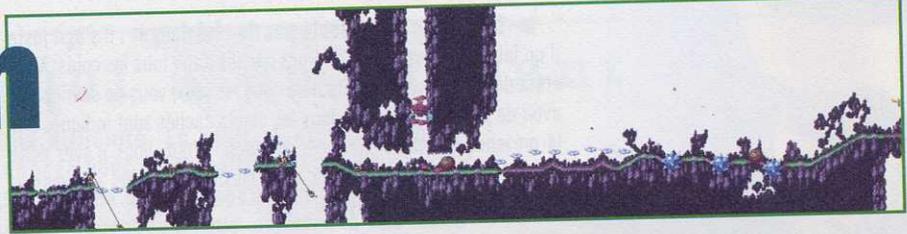
- montez sur celle-ci vous aurez accès à une deuxième.
- 5 Utiliser la technique de l'hélico et accrochez-vous d'anneau en anneau pour progresser.
- 6 Ne soyez pas trop téméraire, évitez-le en passant par-dessus, sinon je ne donne pas cher de votre peau.
- 7 Passez au-dessus de ce point, car un monstre risque d'apparaître et vous serez coincé entre deux feux.
- 8 Suivez la flèche formée par les boules en utilisant l'hélicoptère. Puis, accrochez-vous à l'anneau pour accéder à la plate-forme.
- 9 De la plate-forme de gauche sautez dans le vide : un nuage apparaîtra sous vos pieds. Celui-ci vous emmènera directement vers la cage tant convoitée.



# Rayman



(Deuxième partie)



► **La première partie** de ce niveau ne pose pas de réelle difficulté : quelques petits monstres sans intérêt que l'on dégomme d'un coup. Les choses se gâtent lorsque vous commencez à être couronné par un gros lard qui ne vous veut pas que du bien. Le premier passage difficile commence avec les nuages qui s'effondrent : vous devez toujours rester le plus près possible de la droite de l'écran. Faites des sauts sur place tant que vous ne voyez pas un autre nuage sur lequel mettre un pied. Second endroit gênant avant de faire une petite pose : les anneaux. Lorsque vous faites vos vols planés d'anneau en anneau, remarquez rapidement celui qui est rouge : il a une fâcheuse tendance à

descendre. Après ce premier affrontement, vous trouverez des boules sur votre chemin. Ne les négligez pas car elles contiennent des bonus poing. Bientôt, le rigolo de tout à l'heure sera derrière vous. Explotez d'un grand coup de poing les deux premières pierres qui vous gênent le passage. Maintenant courez et jetez-vous dans le premier trou venu, en prenant soin bien sûr de vous accrocher au bord. Cassez les pierres une à une en vous baissant à chaque fois. Maintenant, un nuage apparaît et vous n'avez plus qu'à monter dessus. Le reste du niveau est une partie de plaisir. ♦



- 1 Pour passer, il vaut mieux utiliser la méthode de l'hélico, et ne pas toucher les piques.
- 2 Continuer votre chemin, puis faites demi-tour jusqu'ici. Un nuage apparaît pour monter.
- 3 Sautez par dessus ce point, car le ciel risque de vous tomber sur la tête, comme diraient nos ancêtres.
- 4 Ici, il y a un bonus stage

qui n'est pas évident. Si vous avez réellement besoin de vie, attardez-vous un peu.

- 5 Faites-vous tirer le portrait, car vous n'êtes pas encore

au bout de vos peines.

- 6 À chacun de ces endroits, il y a un déclencheur d'éboulements. Alors, ou vous évitez ces points, ou vous affrontez

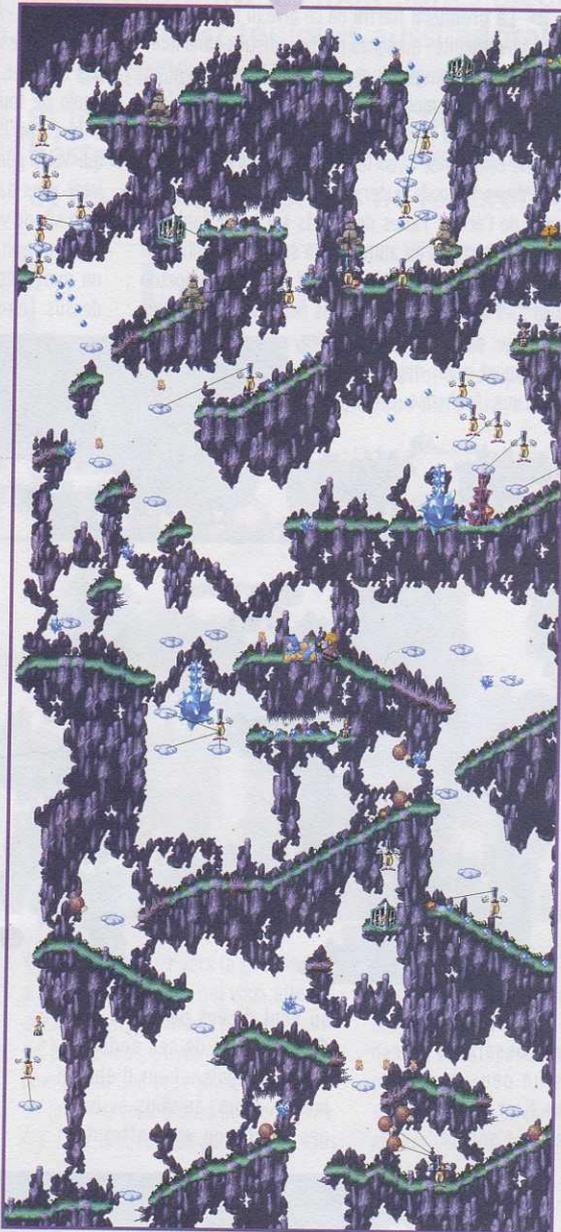
les éboulements.

- 7 Sautez et accrochez-vous d'une main au rebord, vous pourrez ainsi mieux affronter le monstre.





► **Ce tableau ne présente pas de réel danger** : il s'agit juste d'un labyrinthe avec plein de trucs cachés dans tous les coins. Mais étant donné que vous avez la map sous les yeux, vous ne devriez pas avoir de problème. De plus, tous les objets cachés sont indiqués par la présence de magiciens reliés à chacun d'eux. Vous n'avez donc qu'à observer la carte au fur et à mesure que vous progressez, le reste c'est pot de beurre. ◆



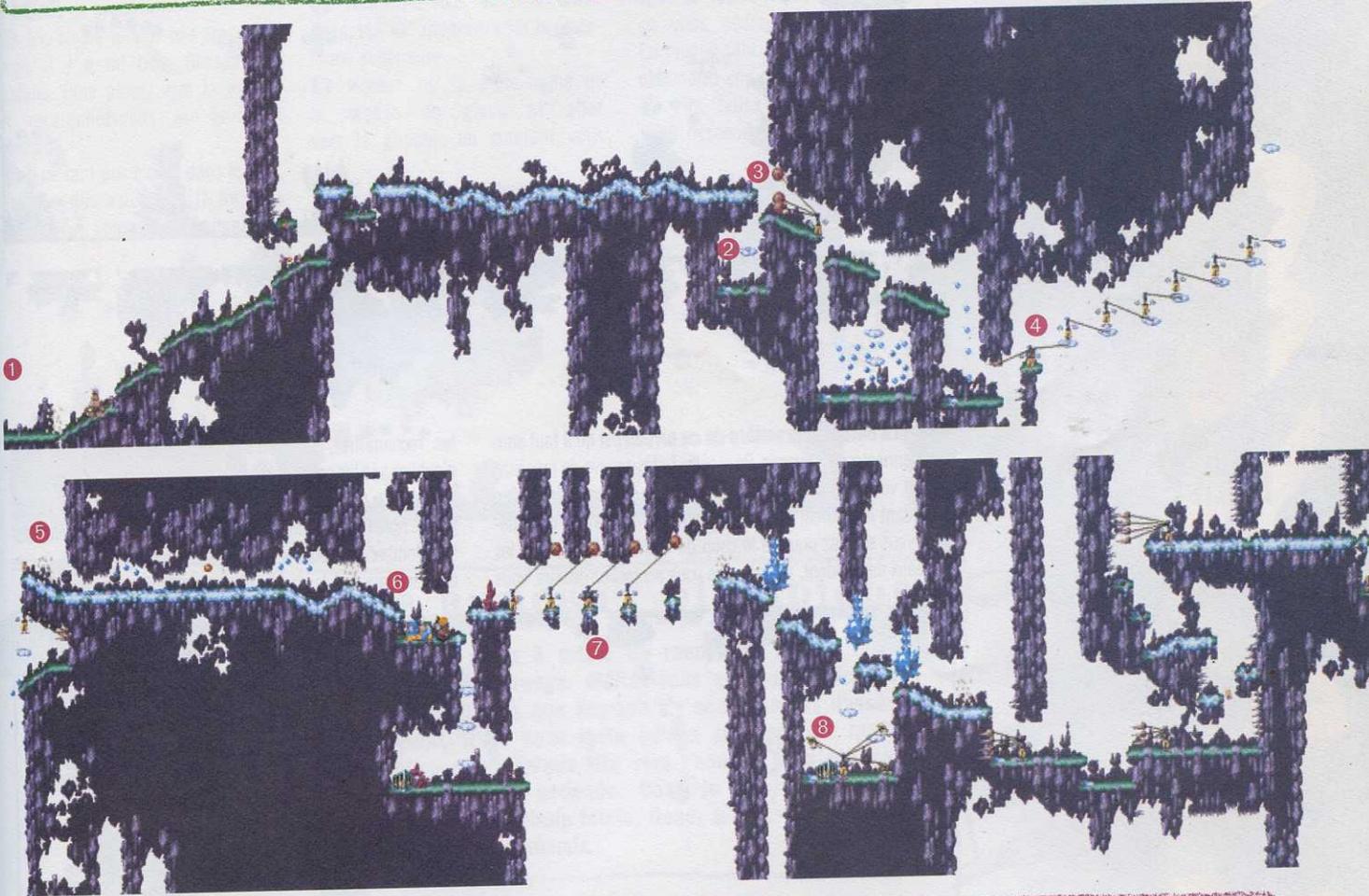
► **Mettez vite un coup de frein**, vous allez passer devant des tas de cages en tout genre. En effet, si vous cherchez des cages, il y'a une forte probabilité pour que ce soit dans ces environs que vous les ayez oubliées. Laissez-vous tomber juste avant la plate-forme avec le golem et partez vers la gauche dans le vide vous tomberez peut-être sur une petite suite de nuages. Pour le retour, si vous êtes tombé, prenez à droite et grimpez sur le petit nuage. Après une dure escalade de nuage en nuage, partez à droite et montez sur le nuage en haut. Et maintenant, c'est reparti pour une deuxième montée. ◆





## Un boss qui a du piquant

Au départ, vous ne devriez pas avoir de difficulté. En effet, quelques coups de poing dans la tête suffiront. Mais les choses vont se compliquer car comme vous l'avez certainement remarqué, les plates-formes disparaissent les unes après les autres. Pour parer à ce problème délicat, accrochez-vous au bord d'une main quand il recule. Maintenant, les choses ne s'arrangent pas car il faut le frapper. Alors, dès que monsieur recule, montez sur la plate-forme et réglez lui son compte. Mais s'il se rebelle, retournez faire des acrobaties sur le bord de votre corniche.



- 1 Faites attention au golem. Faites-lui peur en appuyant sur <A>.
- 2 Ici, se cache un petit bonus stage si vous vous sentez en manque de vie.
- 3 Laissez-vous tomber dans le trou, vous éviterez ainsi un éboulement et vous serez récompensé par des tins.
- 4 Enchaînez les passages de nuages en nuages à rythme régulier. C'est un petit coup de main à prendre.

- 5 Méfiez-vous des pics au plafond. tout le long du couloir. Il faut ramper.
- 6 Faites-vous tirer le portrait, et laissez-vous choir dans la fissure pour y prendre la cage à électoons.
- 7 Passez de plot en plot sans vous presser, même si ça glisse. En effet, vous risqueriez fort soit de glisser soit de vous manger une pierre sur la tête.
- 8 À la deuxième masse d'arme de glace, sautez dans la crevasse. Vous ferez peut-être apparaître une cage.

### Le sourire ravageur

Vous avez certainement remarqué la fonction du bouton <A>. Elle vous fait faire une grimace des plus tordantes. Il est vrai que, en général, c'est pas très utile hormis le fait que cela soit drôle. Mais dans le monde des montagnes bleues, c'est très utile. En effet, lorsque vous serez face à un golem appuyez sur <A>, et faites-lui une grimace : il s'enfuit alors en courant. Mais ne vous arrêtez pas à ce type de monstres. Cela marche sur d'autres. Essayez, vous aurez peut-être une bonne surprise.



## Les grottes

Ce monde devient bien complexe, j'espère que vous avez fait une cargaison de vies grâce aux astuces que je vous ai révélées le mois passé. La difficulté du monde est qu'il y a énormément de sauts d'anneaux en anneaux. Alors, si vous avez l'occasion, revenez dans les niveaux précédents et entraînez-vous car sinon, je sens déjà les crises de larmes...



► **La difficulté première de ce niveau** est qu'il faut sauter d'anneaux en anneaux. Pour cela, faites preuve de précision quand vous sautez et restez sur l'anneau à vous balancer en attendant le moment propice pour sauter. Mais, après quelques-uns, vous devriez prendre le coup de main et c'est là que les anneaux descendent. Quand vous vous accrochez dessus, vous

les reconnaîtrez, ils sont rouges. Mais dans votre hâte, n'oubliez pas les cages de ce niveau, de plus elles sont difficiles d'accès. La plus dure est la deuxième, celle près de la sauvegarde. Après votre photo souvenir, faites demi-tour en vous laissant tomber du rebord et en vous accrochant à l'anneau. Passez deux anneaux vers la gauche et montez sur la plate-forme. ♦





- 1 Montez sur cette plate-forme et suivez le circuit. Il n'y aura théoriquement pas de problème.
- 2 Ici, on ne le voit pas très bien, mais il y a un trou. Glissez-vous dedans. Puis partez vers la gauche et raccrochez-vous au bord en tombant.
- 3 Il ne faut pas moisir dans le coin. Car dès que vous êtes là on vous canarde et vous vous mangez des

- 4 Accrochez-vous au bord d'une main, une vie apparaîtra sur la plate-forme supérieure.
- 5 Montez sur la plate-forme de la masse de glace et allez vers la gauche, en montant vous

- découvrirez une cage.
- 6 Sautez vers ce rebords en utilisant la technique de l'hélico puis en vous accrochant d'une main. En progressant dans ce couloir, vous obtiendrez une cage.
- 7 Ici, faites très attention, l'anneau descend et vous avez juste le

- temps de sauter. Alors, enchaînez rapidement.
- 8 Faites tomber la boule de pierre et plaquez-vous contre le mur de droite.
- 9 Ne vous inquiétez pas, la sortie est bien là, sautez par-dessus la boule et elle apparaîtra comme par enchantement.



## Les anneaux olympiques

Vous serez à même de rencontrer des anneaux de couleur rouge. Méfiez-vous en tout particulièrement. En effet, dès que Rayman s'y accroche, ils descendent rapidement. Il ne vous reste qu'une solution, les repérer à l'avance et enchaînez vite vers l'anneau sans réfléchir ne serait-ce qu'une seconde. Dans le cas contraire, vous pourriez faire une chute fatale. Donc, méfiez-vous de ceux-ci, ce sont vos pires ennemis.

► **Ce niveau de transition** ne présente pas de réelle difficulté et ne cache pas grand chose. Mais toutefois, ne négligez pas cette cage au milieu du niveau. Pour cela, vous ferez apparaître le nuage à l'emplacement du magicien. Montez dessus et sautez sur le rebord

pour attraper la cage. Finissez le niveau les mains dans les poches et passons à quelque chose d'un intérêt plus grand. ♦





1 Prenez ce petit continu, il est quasi gratuit, et puis ça ne fait pas de mal cinq vies en plus.

2 Sautez sur la soucoupe et restez-y mais pas pour admirer le paysage.

3 Baissez-vous ici pour éviter la boule piquante et sautez juste derrière pour éviter la seconde.

4 Sautez sur place pour éviter un éboulement de pierres sur la tête.

5 En passant à cet emplacement, vous ferez certainement apparaître la sortie.

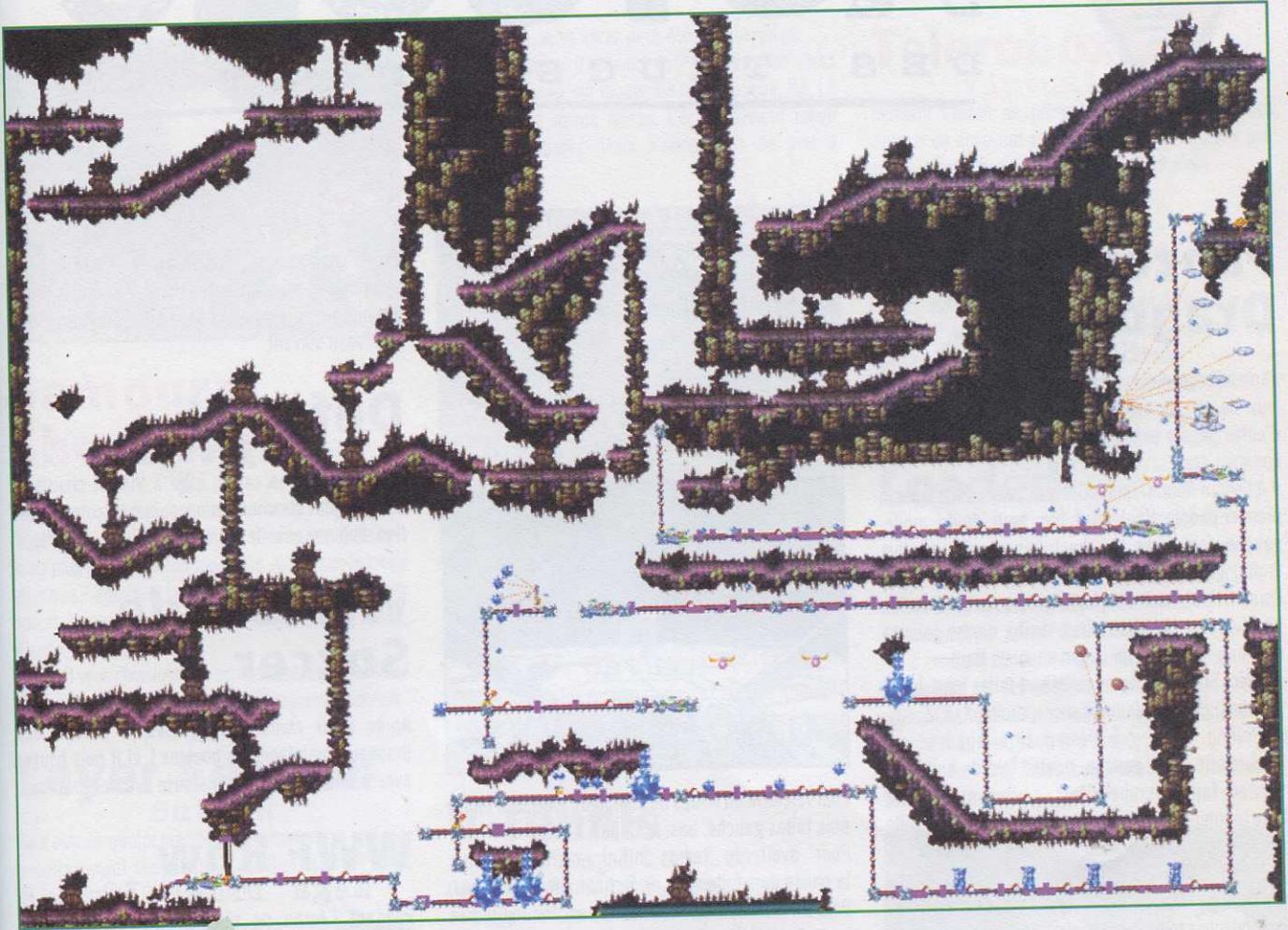
6 Faites très attention, par ici c'est la foire aux monstres. Ils apparaissent sans invitation.



► Dans la famille « j'aime les anneaux » vous serez servi. En effet dans ce niveau, il ne s'agit que de cela hormis les cinq cages qu'il recèle. Dans un premier temps au lieu de vous lancer tout de suite dans les acrobaties allez faire un petit tour près de l'eau. Vous devriez faire apparaître une cage et des

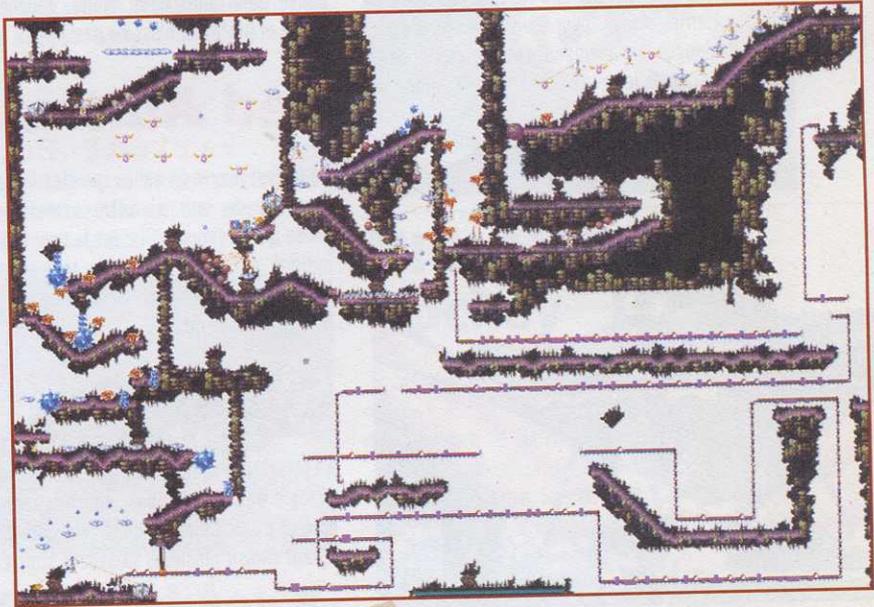
nuages vous permettant l'accès à une seconde. Les deux suivantes étant sur votre chemin vous ne pouvez pas les louper. Mais méfiez-vous toujours des anneaux rouges. La dernière cage, se trouve juste avant la deuxième série d'anneaux. Placez-vous très près du bord de l'eau et elle apparaîtra. ♦





► La suite au prochain numéro

► **Fini les maintes tentatives désespérées** dans ce niveau qui se présente plus sous la forme d'un labyrinthe qu'autre chose. À présent, vous avez tout le niveau sous les yeux. Il ne vous reste qu'à vous orienter grâce à la photo. Tout de même, évitez de vous faire empaler sur les piques du haut, alors attention quand vous passez au-dessus. Après ceux-ci, il y a des anneaux cachés qui vous permettront de monter. Dernier point important si vous cherchez toujours la sortie, collez-vous contre la paroi de la falaise pour faire apparaître une série de nuages ainsi qu'une cage. ♦



► **Ne soyez pas pris par la tentation d'avancer trop vite** dans ce niveau. En effet, celui-ci est truffé de dangers en tout genre (massue de glace, séquence d'anneaux, éboulement...). Le meilleur conseil que je puisse donner est la prudence. Alors, dès que vous voulez avancer, observez bien l'écran, vous verrez toujours les prémices des difficultés. Vous pourrez ainsi les éviter sans trop de problème, si vous anticipez bien et que vous faites preuve de dextérité. ♦





# ASTUCES

## DES TRUCS EN STOCK

### Panzer Dragoon Saturn

Panzer Dragoon est certainement l'un des plus beaux jeux de tir sur 32 bits. En plus d'une jouabilité d'enfer, Sega a pensé à des tips complexes et utiles. Les voici donc...

- À l'écran Normal Game/Options, faites donc jouer le premier paddle. Haut, haut, bas, haut, droite, droite, gauche, droite, bas, bas, haut, bas, gauche, gauche, droite, gauche : pour voir la fin du jeu en mode Normal. Haut, haut, bas, haut, gauche, gauche, droite, gauche, bas, bas, haut, bas, droite, droite, gauche, droite : pour voir la fin du jeu en mode Hard.
- Select Stage : à l'écran de départ faites haut, haut, bas, bas, gauche, droite, gauche, droite, X, Y, Z.
- Rolling Mode : à l'écran titre appuyez sur haut, droite, bas, gauche, quatre fois de suite. Un son se fait entendre. Vous pouvez maintenant faire tourner le dragon en appuyant deux fois de suite sur une diagonale.
- Smart Bomb : pendant que le Dragon tourne (en Rolling Mode) maintenez l'un des boutons. Puis relâchez tout pour détruire tous les ennemis.
- Space Harrier Mode : pour jouer sans le dragon, mettez la langue en allemand dans le menu de la Saturn. Chargez le jeu puis faites haut, X, droite, X, bas, X, gauche, X, haut, X, Z.
- Crédits infinis : au menu principal faites haut, X, droite, Y, bas, Z, gauche, Y, haut, X.



- Nouvelles armes : faites le code des Crédits Infinis puis commencez à jouer. Quand le numéro de l'Episode apparaît, maintenez un ou deux des boutons suivants, selon l'arme que vous désirez.  
B : tir bleu, plus puissant.

C : tir bleu, moins puissant que B, mais avec le Lock-on le plus fort.  
Y : tir multicolore, plus puissant que B et C.  
Z : tir le plus puissant.

### Star Wars Mega Drive 32 X



Pour remettre du temps au compteur, mettez la pause puis faites gauche, bas, A, C, bas, haut.  
Pour avoir du temps infini, mettez toujours la pause puis faites bas, B, B, haut, droite, gauche.  
Pour un interlude musical, mettez encore une fois la pause puis faites haut, droite, gauche, A, bas, C.  
Facile et pratique, n'est-ce pas ?

### Red Alarm Virtual Boy

Ce jeu est bourré de salles secrètes. Pour les trouver, il suffit de voir si votre viseur pointe autre chose qu'un ennemi. Si c'est le cas, tirez à l'endroit indiqué et vous risquez de trouver pas mal de surprises, comme des Game Boy ou des Virtual Boy modélisées en 3D !

### Cyber Sled PlayStation

À l'écran titre faites haut, gauche, bas, droite, haut, triangle haut, droite, bas, gauche, haut, O. Si vous entendez une explosion, c'est bon. Vous pouvez maintenant choisir plusieurs vaisseaux supplémentaires.

### Robotica Saturn

Pendant le jeu, maintenez les boutons L et R du paddle 1. Puis appuyez sur l'un des boutons suivants sur le paddle 2. A : recharger le bouclier. B : rechar-

ger le générateur. C : recharger les munitions. X : augmente la puissance de l'arme. Y : obtenir l'objet du niveau. Z : charger la carte. Start : passer au niveau suivant.

### Defcon 5 PlayStation

Pour jouer au jeu caché, allez à VOS et choisissez défense, puis communication, puis local communication. Appuyez ensuite sur triangle.

### WorldWide Soccer Saturn

Après avoir choisi les équipes, à l'écran des drapeaux, maintenez les boutons L et R puis bougez avec le paddle pour faire mumuse avec les drapeaux.

### WWF Raw Mega Drive 32 X

Pendant l'écran de sélection des personnages, maintenez le paddle vers le bas et appuyez sur A et B simultanément. Un nouveau personnage fait maintenant son entrée en jeu !

### Return Fire 3DO

- Passwords des niveaux : titl (nouvelles animations), zzzz (porte de tous les niveaux), wolf (plus de portes et un debug mode).
- Code des niveaux : TNOD, YALP, HTIW, LAER, SNUG, TSUJ, SIHT, EMAG.
- Pour devenir invincible, choisissez un véhicule et appuyez sur le bouton C lorsque vous demandez des informations sur ce véhicule. Pressez alors L, R, B et C en même temps. Pressez et relâchez ensuite Select et sortez du menu d'options. Vous devez entendre un son si la manipulation est effectuée correctement.





## Samurai Shodown

3DO

- Désormais, vous pouvez choisir le stage dans lequel vous voulez vous battre. Choisissez un stage, jouez puis perdez. Ne continuez pas. Allez dans le menu d'options, appuyez sur Resume. Ensuite, appuyez successivement sur gauche, select, bas, haut, droite, gauche, haut, select.
- Quand vous choisissez un combattant, appuyez sur R et C en même temps et sa tenue changera de couleur.

## Layer Section

Saturn

Pour obtenir quatre crédits supplémentaires, appuyez simultanément sur gauche, C, L, R et Start à l'écran de présentation. Bon carnage !



## Club Drive

Jaguar

Pour accéder à un monde caché nommé Todd, voici la marche à suivre. Allez sur l'écran de sélection des mondes et déplacez le curseur sur World puis appuyez sur B. Maintenez le bouton 4 et appuyez sur 2. Réappuyez sur B et la planète Todd devrait maintenant apparaître.

## Zero Divide

PlayStation

- Pour jouer à Phalanx, un bon vieux shoot'em up Super Famicom, maintenez simplement Start et Select pendant le chargement initial. Si vous faites

un bon score, vous aurez peut-être une surprise.

- Dans le menu d'options de Phalanx, allez dans Speed et appuyez sur diagonale haut-gauche, R2, L2 et triangle en même temps. L'écran devient rouge si vous réussissez. Vous n'aurez plus de mal à finir Phalanx.



## Off World Interceptor

Saturn

Dans le menu des options, appuyez six fois simultanément sur A, B, et C suivi de L. Ainsi, votre argent montera en flèche.

## V-Tennis

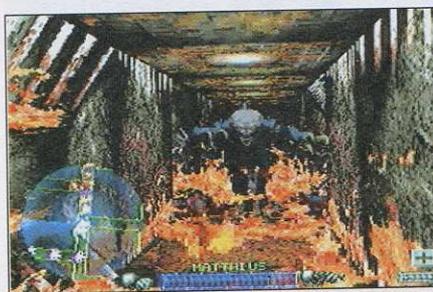
PlayStation

Dans le mode Normal, mettez-vous sur l'un des joueurs puis appuyez sur L2, L2, R1, R1, bas, triangle (quatre fois), O pour avoir Mr Tonkin. Pour Mme Tonkin, maintenez L1, R2 et carré puis appuyez sur O.

## Space Hulk

3DO

Pour obtenir le debug mode, mettez-vous à côté des deux portes, maintenez le bouton L et pressez A, B, droite, A, C, A, bas, A, B, R, A.



## Pretty Fighter X

Saturn

Pour contrôler les boss, appuyez sur X+Y+Z+Start à l'écran titre.  
Pour changer de couleur, maintenez L ou R pendant que vous choisissez votre combattant.

## Teleroboxer

Virtual Boy

Pendant l'écran de présentation, vous pouvez vous amuser en appuyant sur les boutons L et R. Ça ne sert absolument à rien, mais c'est rigolo tout plein.

## Starblade

3DO

- Les continus illimités s'obtiennent lorsque le titre apparaît sur l'écran. Effectuez haut, droite, bas, gauche, A, B, C, haut, gauche, bas, droite.
- Faites haut, haut, bas, bas, gauche, droite, A, A, B, B, C, C pour obtenir un tir puissant constant.

## Loaded

PlayStation

- Au menu principal, pour avoir un personnage supplémentaire, faites Select, X, O, X, O, L2, R1, X, O ou Select, O, X, O, X, R1, R2, O, X
- Pendant le jeu, faites Pause. Maintenez les boutons L1 et L2 pendant dix secondes. Continuez à les maintenir et appuyez sur les séquences suivantes pour divers effets. Bas, droite, O, gauche, droite, O. Droite, droite, gauche, bas, bas, haut, triangle, O.
- À l'écran titre, faites haut, haut, bas, gauche, O, triangle, X. Vous pouvez maintenant choisir votre niveau.



## NHL All-Star Hockey

Saturn

Pour activer les codes suivants, appuyez simultanément sur X, Y, Z, L et R pendant l'introduction des joueurs. Puis pendant le National Anthem, appuyez sur les séquences suivantes. Gros joueurs : L, L, L, L, R. Gravité : A, A, A, A, X. Spécial : A, A, A, A, B. Gars à l'envers : A, A, A, A, Y, Z. Rebond spécial : X, X, X, X, Y, R.

## Virtua Volley Ball

Saturn

Au menu d'options, appuyez trois fois sur X, huit fois sur Y et onze fois sur Z.

## Super Street Fighter II Turbo

3DO

Contre l'ordinateur, lorsque vous choisissez votre personnage, attendez deux secondes sur Ryu, allez ensuite sur T. Hawk, sur Guile, Cammy, Ken puis revenez sur Ryu (à chaque fois, vous devez attendre deux secondes). Appuyez maintenant sur les trois boutons de poings et voilà le nouveau personnage, Akuma. En mode versus, vous n'avez qu'à appuyer sur les trois boutons de poings et start pour l'obtenir.

## View Point

PlayStation

Voici les codes des divers niveaux.

|           |           |           |
|-----------|-----------|-----------|
| 1-1 : CGG | 1-2 : CLL | 1-3 : CRR |
| 2-1 : FGD | 2-2 : FLJ | 2-3 : FRN |
| 3-1 : HGD | 3-2 : HLG | 3-3 : HRL |
| 4-1 : KGG | 4-2 : KLD | 4-3 : KRJ |
| 5-1 : MGJ | 5-2 : MLD | 6-1 : PGL |
| 6-2 : PLG | 6-3 : PRD |           |



## Jumping Flash

PlayStation



Lorsque le titre apparaît, appuyez sur les boutons ou la direction de manette demandée : ↑, ↑, ↓, ↓, ←, ←, ←, →, →, x, triangle, x, triangle. L'écran devient rouge, appuyez alors sur le bouton Start. Après avoir choisi votre monde ou stage, appuyez sur le cercle pour débuter dans un monde normal, ou le carré pour l'extra monde.

- Pour atteindre le super niveau, récoltez les jetpod dans l'ordre correct (E, X, I, T) dans tous les mondes pour accéder au monde EXIT. Dans le super niveau, vous avez droit à un maximum de six sauts et une vitesse de déplacement boostée.
- Si vous désirez utiliser la super vitesse dans le super niveau, Pressez L1 ou L2, vous vous déplacerez un peu plus vite.
- Dans les niveaux à la Doom, tirez sur les murs où se trouve un dessin du baron Aloha. Comme par enchantement, des passages secrets apparaissent et laissent place à une multitude de bonus.
- Pendant la page de présentation, maintenez tous les boutons L et R et appuyez vers le haut, les nuages se déplacent plus vite. Si vous appuyez vers le bas, ils défilent doucement. Rigolo ?

## Demolition Man

3DO

Allez à l'écran principal (start, password, option) : R, haut, bas, droite, bas, haut, bas, droite et le sang jaillit.  
 • Pour le select stage, faites une pause durant la partie. Appuyez sur L, A, haut, bas, R, haut et le nom de tous les niveaux apparaîtra. Pour en choisir appuyez sur B.

## Ball'Z

3DO

- Boules transparentes : B, A, gauche, gauche, B, haut-gauche, droite, B, A, gauche, gauche.
- Boules énormes : gauche, A, droite, bas, B, A, gauche, gauche.
- Temps infini : B, A, gauche, gauche, B, gauche, A, B, gauche, A, B, gauche, A.
- Rapetisser les boules : B, A, gauche, gauche, droite, A, bas, A, droite, gauche, haut, gauche, haut.
- Devenir noir et blanc : B, A, gauche, gauche, bas, droite, A, B, B, A, gauche, gauche.
- Rendre l'adversaire noir et blanc : B, A, gauche, gauche, B, gauche, A, C, B, A, gauche, gauche, haut.
- Pour transformer les combattants suivants, effectuez aussi ces codes pendant le combat.  
 Kronk : gauche, gauche, A + C.  
 Turbo : droite, droite, A + C.  
 Divine : haut, droite, A + C.  
 Zombie : bas, bas, A + C.  
 Yoko : haut, gauche, A + C.  
 Tsunami : gauche, droite, A + C.  
 Boomer : droite, gauche, A + C.  
 Crusher : haut, gauche, bas, droite, A + C.  
 Bruiser : haut, droite, bas, gauche, A + C.

## Rebel Assault

3DO

Pour accéder au select stage, pendant la page de présentation, pressez les touches suivantes sur votre paddle : haut + A, bas + A, gauche + A, droite + A. Pendant la mission, appuyez sur C et vous aurez une surprise.  
 Code des niveaux :

| Easy    | Normal  | Hard   |
|---------|---------|--------|
| BOSSK   | BOTHAN  | BORDOK |
| ENGRET  | HERGLIC | SKYNX  |
| RALRRA  | LEENI   | DEFEL  |
| FRUJA   | THRAWN  | JEDGAR |
| LARFRA  | LWYLL   | MADINE |
| DERLIN  | MAZZIC  | TARKIN |
| MOLTOK  | JULPA   | MOTHMA |
| MORAG   | MORRT   | GLAYD  |
| TANTISS | MUFTAK  | OTTEGA |
| OSWAFI  | RASKAR  | RISHI  |
| KLAATU  | JOHFF   | IZRINA |
| IRENEZ  | ITHOR   | HARRDE |
| LIANNA  | UMWAK   | VONZEL |
| PAKKA   | ORLOK   | OSSUS  |
| NORVAL  | NKLLON  | ???    |

## Sega Rally Championship

Saturn

- Pour obtenir le mode Spécial (voiture plus rapide) jouez en mode Arcade et à l'écran de sélection des voitures, maintenez X et appuyez sur C.
- Pour jouer sur les courses en mode miroir, maintenez Y et appuyez sur C à l'écran de sélection du circuit (fonctionne sur n'importe quel mode).
- Durant les Replay, maintenez bas et Z puis zoomez la caméra selon votre bon vouloir à l'aide des boutons L et R.



Si vous souhaitez maîtriser les enchaînements de Virtua Fighter 2 et devenir un adversaire redoutable, suivez nos conseils ! Chaque mois, nous vous dévoilons les coups de trois personnages du jeu. On commence par les trois brutes, Jacky, Jeffry et Akira...

# Virtua Fighter 2

## Saturn



## AKIRA YUKI



## JEFFRY MAC WILD

## JACKY BRIANT

- Petit Saut**
- P au départ
  - P à la montée
  - K à la montée
  - K à la descente

- Coups, de dos**
- P
  - kP
  - (touk) P
  - K
  - kK
  - (touk) K

- Coups**
- SP
  - SSP
  - SSSP
  - kSP
  - k3SP
  - bbP
  - SSK (K)
  - K + G (avec G relâché avant K)
  - 3SSP + K
  - P P
  - P K
  - G 3P (contre les coups hauts, P et K normal...)
  - G tP (contre les attaques moyennes, bK et SP...)
  - G kP (contre P baissé et K baissé)

- Bases**
- P
  - (toukoub)P
  - K
  - (touk) K
  - bK

- Écrasage**
- AP
  - bP

- Grand Saut**
- (JouSoub) P à la montée
  - (JouSoub) K
  - (@ou3out) K
  - K au départ
  - K à la montée
  - K à la descente

- Projections**
- P + G
  - SP + G
  - 3P + G
  - kP + G
  - tP + G
  - 3kP + G
  - P + K + G
  - 3bP + K
  - tSP
  - S3SP + K
  - P + K + G/3bP + K/puis 3P

- Petit Saut**
- P au départ
  - P à la montée
  - K au départ
  - K à la montée
  - K à la descente

- Coups, de dos**
- P
  - kP
  - (touk) P
  - K
  - kK
  - (touk) K

- Coups**
- SP
  - SP 3P
  - bP (P)
  - bP
  - 3bP
  - 3SP
  - SSP (P)
  - SK
  - kK (P)
  - SSK
  - SkK
  - P K
  - P P
  - P P P
  - SP + K
  - kP + K
  - tSP + K
  - P + K + G

- Bases**
- P
  - (touk) P
  - K
  - (touk) K
  - bK

- Écrasage**
- AP
  - AP
  - bK

- Grand Saut**
- P à la montée
  - (JouSoub)P à la montée
  - (JouSoub) K
  - (@ou3out) K
  - K au départ
  - K à la montée
  - K à la descente

- Projections**
- P + G
  - P + G (dans le dos)
  - SP
  - 3P + G
  - 3SSP + K + G
  - bbP + K
  - 3SP + K (SP + K)
  - (SP + K)
  - kK kbSP + K + G
  - kP (ennemi baissé)
  - bP + K + G (ennemi baissé)
  - kSK (ennemi baissé)

- Petit Saut**
- @ (flip)
  - P au départ
  - P à la montée
  - K à la montée
  - K à la descente

- Coups, de dos**
- P • 3P
  - kP • (touk) P
  - K • (touk) K

- Coups**
- tP
  - tP (toukoub) K
  - bP • 3P
  - 3P P • 3P tP
  - 3P K
  - 3P (toukoub) K
  - SP • SP K
  - 3K • SK
  - kK • SSK
  - @K • K K
  - G P • (\*)P P
  - (\*)P K • (\*)P K K
  - (\*)P P K • (\*)P P P
  - (\*)P P 3P • (\*)P P SP
  - (\*)P P SP K
  - SP K (ou G)
  - P + K • K + G
  - (toukoub) K + G
  - 3SK + G
  - K + G (toukoubK + G)
  - kP + K K (1 à 4)

- Bases**
- P
  - (toukoub) P
  - K
  - (touk) K
  - bK
  - 33P
  - 33K

- Écrasage**
- AP
  - AP
  - bK

- Grand Saut**
- (JouSoub) P à la montée
  - (JouSoub) K
  - (@ou3out) K
  - K au départ
  - K à la montée
  - K à la descente

- Projections**
- P + G
  - P + G (dans le dos)
  - SSP
  - S3P + K

(\*) : possibilité de commencer par G P au lieu de P.

## Légende des tableaux

**Base** : coup de base.  
**Coup de dos** : vous abattez votre opposant sans le regarder !  
**Petit saut** : léger.  
**Grand saut** : vol plané suivi d'une attaque fulgurante.  
**Ecrasage** : frappez un adversaire qui git sur le sol.  
**Coup** : tous les coups - du petit coup de pied

au coup de boule - révélés.  
**Projection** : envoyez l'adversaire au tapis...  
**P** : punch.  
**K** : kick.  
**G** : garde.  
**En gras** : maintenir la direction plus longtemps.

# COURRIER

LES LECTEURS PARLENT

✧ Bonjour à tous ! La rubrique du Courrier des lecteurs ne doit pas se transformer en un défouloir où l'on ne privilégierait que l'humour, le loufoque et tous les autres délires. Cela doit devenir une rubrique structurée et constructive pouvant avoir à moyen terme une répercussion sur le contenu du magazine. *Raoul Guillou, Guer.*  
Bienvenue au club des défoulés Raoul !

✧ Je voudrais savoir si j'ai raison de vouloir échanger ma PlayStation contre une Saturn, si non, ne faites pas paraître mon annonce, merci. *Franck Ducourtioux, Yerres.*  
De rien !

✧ Qu'y aura-t-il après les 64 bits ? *Alex, l'homme du futur.*  
Heu, les 128 bits, peut-être ?

✧ N'allez-vous pas attraper la grosse tête à force d'être les meilleurs ? *Momotaro, le prince des pêches.*  
Mieux vaut éviter. En tant que motard, je ne tiens pas à charger de casque tous les mois !

✧ Que me conseillez-vous entre Theme Park et Wing Commander III ? *Pierre Poulin, Levallois-Perret.*  
Ces deux titres ont à peu près autant de points en commun qu'un tricycle et une gomme à papier.

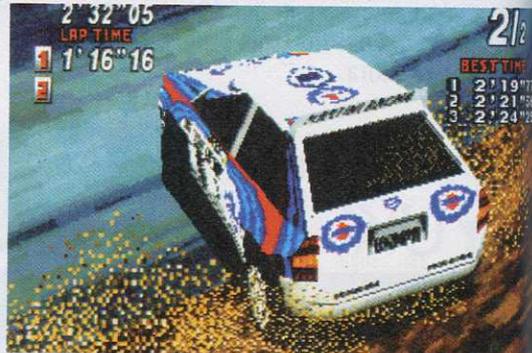
## Signé Furax ?

Je ne dirai pas que votre mag est super ultra méga génial (même si je le pense très fort) car mon humeur ne me le permet pas. En effet, je suis furax ! Mais, commençons par le commencement : 29 septembre 1995, sortie officielle de la PlayStation dans nos vertes contrées. Après cet événement, une flopée de hits débarquent sur la bécane (Toshinden, Tekken, Destruction Derby, Ridge Racer, j'en passe et des meilleurs). L'Europe est sous le choc et passe aux oubliettes. Fin octobre, je débourse 2 099 F, et je deviens l'heureux possesseur de la PlayStation. Jusque-là tout baigne. Mais tout va basculer : janvier 96, j'ouvre *CD Consoles* et j'y découvre Sega Rally et Virtua Fighter 2. Grâce à ces titres et autres hits comme Virtua Cop, Panzer Dragoon, etc. C'est au tour maintenant de la PlayStation de passer aux oubliettes (GRRR !! suis vert de rage).

[...] Je continue ma lecture et arrive à la rubrique courrier avec le désespoir d'y trouver une bonne nouvelle, et on m'y annonce la sortie prochaine (printemps 96) de la PlayStation 2, de la Jaguar 2 (à mon grand étonnement) puis de la M2 3DO. Cette fois, j'explose. Je débourse 2 099 balles pour la console des consoles qui se retrouve deux mois après au tapis et qui doit être prochainement remplacée. Qu'en pensez vous ?

Max.

Si les jeux Saturn que vous évoquez sont effectivement excellents, la PlayStation n'en est pas moins oubliée !



Sega Rally.

Il faut arrêter de penser qu'il n'y a pas la place pour plusieurs machines sur ce marché, sinon on ira-t-on ? En tant que joueur, je me félicite de l'apparition de nouveaux acteurs, disposant de gros moyens avec de nouvelles plates-formes. Le gagnant, c'est moi, c'est vous, ce sont tous les consommateurs ! La concurrence apporte toujours une plus grande liberté de choix et des prix plus bas. Vous avez le sentiment d'avoir misé sur le mauvais cheval. Mais dites-vous que chaque machine offre de bons titres, et c'est tant mieux ! Les « Saturniens » ont aussi bavé devant Ridge Racer ou Tekken, chacun son tour ! A la lecture de certaines missives, il semblerait qu'un bon nombre de lecteurs ait besoin d'un decodeur pour lire *CD Consoles* (un cerveau ?). En effet, la lettre du numéro 13 citant une nouvelle PlayStation 2 pour le printemps 96 a été publiée dans la rubrique défouloir pour son côté loufoque. Son auteur se voulait dans le secret des dieux, mais rien de ce qu'il a écrit ne comporte une once de vérité ! D'ailleurs, en réponse je mettais : « Je ne savais pas que *CD Consoles* était lu jusque dans les asiles ! » On ne saurait être plus explicite ! La Jaguar 2 ne verra probablement jamais le jour (Atari licencié à tour de bras) ; et la venue d'une console M2 de Matsushita est annoncée pour le second semestre 96. Je pense que vous devriez lire nos articles plus attentivement... 🐉



Wing Commander 3.



Theme Park.

DÉFOULOIR



## Coup de gueule ?

➔ Tout d'abord, bravo pour votre magazine que j'ai découvert récemment. Enfin, les joueurs ne sont plus pris pour des atrophiés du bulbe incapables de lire autre chose que des mangas. En revanche, je vous trouve complice, comme tous les autres, de la plus grande supercherie concernant les jeux vidéo : leur durée de vie. 18/20 pour Loaded, un jeu que l'on finit en une semaine quel que soit le niveau, c'est scandaleux ! Et, en plus, le mode deux joueurs est injouable. Quel est l'intérêt d'un support aussi puissant que le CD-Rom si les jeux se terminent aussi vite ? Il m'arrive de regretter mon Apple IIe. À cette époque, les jeux tournaient sur 8 bits, 64 ko de Ram et un écran monochrome, mais les jeux étaient faits pour qu'on y joue, pas pour qu'on les termine. Je ne me suis jamais lassé de Wind of Fury, et je ne crois pas qu'un jeu de rôle actuel arrive à la cheville des Ultima IV, V, VI... Comme beaucoup de gens, j'ai acheté la PlayStation pour avoir les jeux PC sans avoir les « emmerdes » du PC ; mais, pour l'instant, il n'y a que Worms et Doom qui aient tenu leur promesse. Il serait temps que la Dream Team de Sony s'excite si elle ne veut pas faire exploser le marché de la PlayStation d'occasion pour l'arrivée de l'Ultra 64.

P.F., Brest.

**Réponse du testeur de Loaded (Tommy) :** « En ce qui me concerne, je trouve que la durée de vie de Loaded est bonne. D'un autre côté, si on passe sa vie scotchée devant un écran télé, il est certain que les jeux peuvent se finir plus rapidement... » Tout comme vous, il nous arrive aussi d'avoir des bouffées de nostalgie. Tenez, moi par exemple, je me souviens de mes premiers émois ludiques sur mon Atari 800 XL. David Msika, lui, scélaait sur la console de Texas Instrument (une pièce de collection aujourd'hui). Quant à Tommy, ses petits doigts boudinés passaient des nuits blanches à triturer le joystick de la VCS 2600... C'est sûr, les jeux ont gagné en qualité technique, mais il nous semble que le plaisir de jouer est moins présent. Au début, sur nos machines 8 bits. Peut-être sommes-nous un peu blasés ou, plus simplement, des vieux e...

## Perspectives

Je profite de l'occasion de me réabonner pour vous écrire un petit mot. D'abord, félicitations pour la qualité de votre publication. Ensuite deux questions qui me brûlent les lèvres : primo, pensez-vous que les

nos 32 bits CD sont évolutives ? Je m'explique : sera-t-il possible techniquement d'y adjoindre un (futur ?) adaptateur ou carte permettant d'accroître leurs « perfs » (style AM2 pour 3DO) ? Les lettres les plus courtes étant les meilleures, je m'arrête ici, longue vie (j'espère me réabonner une troisième fois...).

Olivier, Cazaux.

Merci pour les compliments. La Nintendo 64 est un monstre en matière de 3D. Il faut dire qu'il s'agit, faut-il le rappeler, du fruit de la collaboration de Nintendo et de Silicon Graphics. Cette dernière est une société américaine qui fabrique de gros systèmes informatiques dédiés à l'imagerie de synthèse. Leur compétence en la matière est mondialement réputée et appréciée. Mais vous le saviez déjà, n'est-ce pas ? De là à dire que la console va enterrer les 32 bits... Ne jouissant nullement d'extra lucidité, je ne peux me prononcer sur ce sujet. Je pense qu'une fois de plus, ce sont les jeux qui feront la différence, et le prix ! La PlayStation, et sur-

tout la Saturn, ont encore une belle marge de progression devant elles. Les développeurs les maîtrisent de mieux en mieux. L'évolutivité de ces consoles reste du domaine du secret. Techniquement envisageable, personne ne sait pour l'instant si des « cartes » sont prévues. De toute façon, le marketing dictera sa loi. La guerre s'annonce passionnante ! ➔

✧ Je m'appelle Benjamin, je possède une PSX depuis un mois et j'ai envie de l'échanger contre une 3DO FZ10 ou une Neo Geo CD. Est-ce que ça vaut le coup de l'échanger contre une FZ10 ?

Benjamin.

**Une précision Benjamin :** le terme de PSX pour désigner la console de Sony est proscrit depuis un bon bout de temps maintenant. C'est sûr qu'il est plus rapide d'écrire PSX que PlayStation (j'en sais quelque chose !) mais c'est comme ça ! Sinon, j'aime beaucoup la FZ10, mais il me semble que la PlayStation (hé, hé), compte tenu du parc installé dans le monde, a plus d'avenir que la machine de Panasonic. Encore que l'arrivée de la technologie M2 peut changer les données.

✧ J'ai lu dans votre issue de janvier 1996 (numéro 13) que Sony sortira la nouvelle PlayStation 2. Combien de bits est-elle ?

Ali Makki, Paris.

**Issue** est un anglicisme qui signifie un exemplaire ou sortie. Pourquoi ne pas carrément écrire « I've read in your issue number 13 » et envoyer la lettre à un confrère anglais ?



Ridge Racer Revolution.

✧ Les jeux d'occasion en valent-ils vraiment la peine ? Est-ce que la qualité du jeu est altérée ? [...] La voiture a-t-elle l'air d'une savonnette dans Ridge Racer Revolution et Rave Racer ?

**Totophe.**  
Un jeu d'occase n'offre pas de graphismes moins bons ou une animation moins fluide que son équivalent neuf ! Les voitures de RRR ont quatre roues et une carrosserie, et ne ressemblent en rien à une savonnette, ni à un bidet d'ailleurs.

✧ Peut-on écouter un CD de la console grâce à la platine d'une chaîne stéréo ?

**Xavier le « PlayStation », Guadeloupe.**  
Non mais dites donc, vous pourriez essayer tout de même avant de poser une telle



Zelda.

capacités de la Nintendo 64, surtout dans le domaine de la 3D et des effets spéciaux, vont enterrer les 32 bits. Sinon, estimez-vous que les programmeurs peuvent extirper le meilleur de la PlayStation et de la Saturn pour nous pondre des titres rivalisant avec la qualité des futurs hits du père Mario. Deuxio, est-ce que

DÉFOUILLOIR

question. Vous ne voulez pas non plus que l'on prenne l'avion pour mettre le CD dans votre platine ? Quoique, la Guadeloupe...

✧ J'espère que ma lettre sera publiée cette fois. Je sais que mon orthographe est particulièrement mauvais, tout comme mon écriture.

*Renaud Serres-Vires, Franciens.*

Et après, il y en a qui s'étonnent de ne jamais être publié !

✧ S'il vous plaît, répondez-moi vite, je ne peux plus attendre (ce sont les zombis de Doom qui en font les frais).

*Wilfried de Lyon.*



*Doom.*

On se défoule comme on peut apparemment à Lyon. Pourtant, vous avez Raymond Barre.

✧ Dites, croyez-vous que les futurs jeux Saturn développés avec l'OS2 seront beaucoup plus supérieurs ? [...] L'Ultra 64 ne menace-t-elle pas les 32 bits ?

*Sebastien L.*

Lapalisse fait encore de nos jours école. Donc : oui, les jeux développés avec le nouveau système d'exploitation seront beaucoup plus supérieurs. Quant à l'Ultra 64, d'après vous, menace-t-elle plus la Game Gear que la PlayStation ?

✧ Pourquoi ne pas faire un abonnement avec un paddle Saturn ?

*Philippe Clément, Salon-de-Provence.*

Et les possesseurs de PlayStation, de 3DO, de Neo Geo ou de Jaguar en feront quoi ? Bon d'accord, on va y penser.

✧ Page 10 du numéro 13 : la rubrique des infos est à supprimer : les screenagers ne sont pas des crétins complets et votre humour est niveau CM2 dans cet article (allez, sixième à la limite).

*David Marin, Sceaux.*

C'est celui qui dit qui est !



## De la dynamite !

Salut à toute l'équipe et bon courage Mister courrier, Votre mag, c'est de la dynamite... Nous pouvons y dire ce que nous pensons. Malheureusement, je pense que vous n'avez pas reçu ma première lettre, malgré tout je vous repose mes questions en espérant cette fois-ci une réponse. Je suis abonné depuis le numéro 3, et chaque fois que je le termine... il me tarde de lire le prochain numéro. Dommage ! Il n'est pas assez gros et le numéro suivant est, pour les abonnés, en retard d'une longueur sur la sortie en kiosque.

Toutes vos rubriques sont excellentes. Repères : ça c'est génial, l'actualité, les dossiers, Total Arcade... Enfin tout tient le pavé !

Quelques questions :

1 • Je compte acquérir la carte MPEG 1 et bientôt la MPEG 2.

Seront-elles identiques ? J'en doute. Quelle sera la différence entre les deux ? Quand sortira-t-elle pour Sega ? Pouvez-vous m'éclairer ?

2 • Pourra-t-on regarder et écouter tous les CD vidéo 12 cm même les futurs double face quels qu'ils soient, européens ou étrangers ?

3 • Dans votre mag, ne pourriez-vous pas envisager une petite rubrique sur le multimédia console pour tester leurs périphériques et leurs extensions du

moins en ce qui concerne la Saturn (je prêche pour ma paroisse) ? Merci à vous, amicalement.

*Stéphane, Perpignan.*

1 • La norme MPEG2 reste pour le moment inaccessible au commun des mortels. Nul ne sait si des lecteurs répondant à cette norme seront effectivement commercialisés cette année. Quoi qu'il en soit, Sega n'a jamais annoncé un tel système pour sa Saturn. Seule est disponible une cartouche au standard MPEG1 pouvant lire les Vidéo CD. Au niveau des différences, le MPEG2 bénéficiera d'une image moins pixelisée. Les disques de 12 cm de diamètre (comme les CD-Audio) pourront contenir 133 minutes de films par face, ce qui représente 4,7 Go de données ! Il existera plusieurs formes de disques : simple ou double couche et simple ou double face. Théoriquement, un double couche double face sera capable de contenir 4 films...

2 • Tous les Vidéo CD au format MPEG1 sont compatibles, quelque soit leur origine. En revanche, certains films édités par Polygram ne seraient pas visibles sur la Saturn... Cela reste à vérifier.

3 • Bien sûr, nous y avons pensé. Mais pour l'instant, les titres « multimédias » consoles sont embryonnaires (en France, du moins). Quelques produits sont effectivement sortis au Japon comme un CD dédié à « Magie » Senna, le pilote de formule 1, mais on attend toujours une traduction. Une fois de plus, on ne peut que s'armer de patience... ➤

Défolloir



Vous en avez rêvé mais vous ne l'avez jamais fait !

Faites-le dès aujourd'hui : écrivez-nous !

Le courrier de CD Consoles

5-7, rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex









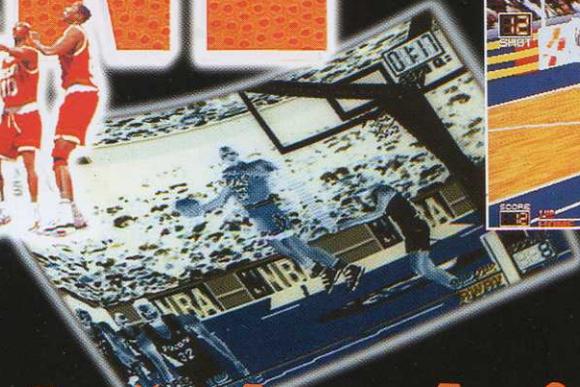
BIENVENUE  
DANS LA  
RÉALITÉ



# IN THE ZONE



1 À 8 JOUEURS



N B A I N T H E Z O N E  
L E B A S K E T E N X X L



36.15  
Ludi Games\*



PS and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. NBA IN THE ZONE™ is a trademark of Konami Co., Ltd. © 1995 KONAMI. All rights reserved. KONAMI SPORTS SERIES™ is a trademark of Konami (America) Inc. Les insignes des équipes de la NBA et la NBA sont des marques. Tous les droits de copyright et autre forme de propriété intellectuelle sont la propriété de NBA Properties, Inc. et des équipes concernées. Ils ne peuvent être exploités, en intégralité ou en partie sans l'autorisation préalable écrite de NBA Properties, Inc. © 1995 NBA Properties, Inc. Tous droits réservés.



QUAND FIRESTORM NE SUFFIT PLUS...



# SHELLSHOCK

## VIENT A LA RESCOUSSE !

**100%  
HIP HOP  
RAP**  
GAGNEZ LE MAXI SINGLE  
**SHELLSHOCK**  
SUR 3615 US GOLD  
2,23FRS LA MINUTE

**SORTIE  
MARS**



### CE JEU VA TE METTRE LA FIEVRE !

PLAYSTATION / SATURN / PC CD-ROM

© CORE DESIGN

Distribué par CentreGold Fr  
6 boulevard du Général Leclerc - 92115  
Tél. : (1) 41 06 96 70 - Fax: (1) 47 56  
Pour plus d'informations tapez 3615 USG

