

CD CONSOLES

CD CONSOLES

LE MAGAZINE DES SCREENAGERS

2 DÉCEMBRE 95 • 32 F

POUR QUELLE CONSOLE CRAQUER ?

PlayStation **OU** Saturn ?

Et pourquoi pas 3DO, Jaguar ou Neo Geo ?

74

PAGES DE
TESTS

PLAYSTATION
Lone Soldier, Tekken,
Worms, Extreme Games,
Mortal Kombat 3...

SATURN
Sega Rally,
Virtua Fighter 2,
Victory Boxing...

JAGUAR
Power Drive...

3DO
Blade Force,
Starfighter...

LOADED

LA PLAYSTATION À FEU ET À SANG

Doom

Le jeu événement du
PC sur **PlayStation !**



Virtua Cop

La meilleure
conversion **Saturn !**



Blade Force

La **3DO** enfin
exploitée ?



Une publication PRESSIMAGE

L 9829 - 12 - 32,00 F -



©




**SEGA
SATURN**


PlayStation

TRUE PINBALL

sur PlayStation et Saturn

LES FLIPPÉS DU FLIPPER
VONT TOUS TILTER !!!



1 000 FOIS PLUS ÉVOLUÉ QU'UN FLIPPER.

4 flippers en un, 15 tableaux différents, jusqu'à 10 boules en action au même moment... Choix de l'angle de vue, reproduction hyper-réaliste de la balle et des mouvements. Possibilité de jouer jusqu'à 8 simultanément : même les pros du flipper vont définitivement perdre la boule !

ocean

Un an après le lancement de CD Consoles, une nouvelle formule s'imposait... La totalité des consoles 32 bits étant maintenant disponible, la déferlante 64 bits prête à s'abattre en 96, il était grand temps de faire de CD Consoles le vrai magazine des nouvelles consoles. Nous avons donc mis - non sans larme - nos 16 bits au placard, nous avons repensé le magazine et nous vous proposons désormais

une formule enrichie. Au programme, plus de tests, plus engagés, une maquette plus riche et surtout la volonté de vous accompagner dans votre passion pour vous emmener aux quatre coins du monde et découvrir les personnes qui « font » les jeux... mais aussi les cultures qui, vous le découvrirez, sont foncièrement différentes d'un pays à un autre. Bref, un vrai nouveau magazine, sur lequel nous attendons avec beaucoup d'impatience vos réactions, alors n'hésitez pas à nous écrire. On se retrouve le mois prochain pour fêter Noël, et certainement l'arrivée d'une nouvelle machine dans votre foyer !

La rédaction

8 Les actus

En France, aux États-Unis ou au Japon, nos reporters sont partout pour couvrir les événements importants du monde ludique. Le choc des cultures marque aussi les jeux vidéo. Une info à chaud en direct live !



Tekken sur PlayStation ▶ 56



Loaded sur PlayStation ▶ 44



116 En express

Cybersled, PlayStation
Cyberspeedway, Saturn
Gunslinger Collection, 3DO
Last Bounty Hunter, 3DO

Mortal Kombat II, Saturn
NBA Jam, Saturn
NHL Hockey, Saturn
Off World Interceptor, Saturn & PlayStation
Psychic Detective, 3DO
Robotica, Saturn
Shockwave, PlayStation
Starblade, PlayStation
Totale Eclipse, PlayStation
Viewpoint, PlayStation
Virtual Hydlide, Saturn
Warhawk, PlayStation

120 Dossier spécial Noël

C'est bien beau toutes ces consoles mais laquelle choisir ? Et puis pourquoi celle-ci et pas celle-là ? Comme vous, on s'est posé la question. On a décidé d'y répondre en s'appuyant sur les jeux qu'offraient chaque machine. Prenez des notes avant d'écrire votre lettre au Père Noël !



Joyeux Noël Félix



Lone Soldier sur la PlayStation ▶ 50

13 8 TV Consoles

Au programme du mois de décembre : Reboot, la première série d'animation en images de synthèse diffusée sur Canal. Sans oublier les dernières innovations technologiques et la rubrique des vidéos-CD qui est entièrement consacrée à Tintin.

14 2 Totale Arcade

Les salles d'arcade ont le vent en poupe. Du coup, elle se refait un look plus famille et s'ouvre à un nouveau public. Ce mois-ci, vous serez nombreux à faire du ski en plein Paris sur Alpine Racer ou à piloter une formule Indy... Chacun ses goûts.

14 8 Courrier

Tout y est : compliments, reproches, questions, SOS, coups de gueule... Nous avons droit à tout chaque mois. Le pire, c'est que nous aimons ça et on vous le dit. Vous hésitez encore à nous écrire ?

15 2 Repères

Texture mapping, wire, flat, phong, Gouraud... vous n'y entrez que kouik à toutes ces histoires de polygones ! Pas de panique, notre spécialiste technique va vous expliquer tout cela en détail. En plus, on comprend tout ! Merci Elysée !



15 4 Soluces

Gex est un jeu fabuleux mais pas toujours évident. On poursuit nos aventures en compagnie de notre Monsieur Soluce. Comme ce n'est pas tous les jours Noël, on vous sert une petite fournée de tips sur Saturn et PlayStation au passage... Alors, heureux ?

POUR S'ABONNER : voir en page 139. Si vous souhaitez avoir des anciens numéros, voir page 157.

- P 38 : Doom
- P 44 : Loaded
- P 50 : Lone Soldier
- P 56 : Tekken
- P 62 : Worms
- P 68 : Virtua Cop
- P 74 : ESPN Extreme Games
- P 78 : Blade Force
- P 82 : Mortal Kombat 3
- P 86 : Victory Boxing
- P 90 : Starfighter
- P 94 : Power Drive
- P 98 : 3D Lemmings
- P 100 : Cyberspeed
- P 102 : Goal Storm
- P 104 : Wrestlemania
- P 106 : Theme Park
- P 110 : Myst
- P 112 : Killing Time

Avant-Premières

22

- Virtua Fighter (Saturn),
- Sega Rally (Saturn),
- Agile Warrior (PlayStation),
- Assault Rigs (PlayStation),
- Defcon 5 (PlayStation),
- Thunderhawk II (Saturn),
- Total NBA 96 (PlayStation),
- Actua Soccer (PlayStation),
- Int. Championship Soccer (PlayStation),
- Fifa 96 (PlayStation/Saturn),
- PowerSports Football, (PlayStation),
- Striker'96 (PlayStation),
- On Side (PlayStation).





2590 F*

Tel est le nouveau prix
de saturn.
Si vous n'en croyez pas vos yeux,
relisez.

Quant à ceux qui ont déjà une saturn, un jeu leur est offert.

Pour connaître les modalités de cette offre, tapez 36 15 SEGA**
ou appelez le 36 68 01 10***. **1,29 F/min ***2,23 F/min *prix TTC conseillé



CONSOLE SATURN

- + DAYTONA USA
- + MEMOIRE DE SAUVEGARDE DES JEUX
- + 1 MANETTE
- + 1 prise PERITEL
- + OUVERTURE MULTIMEDIA
(CD Audio, Vidéo CD, CD photo et dès 96 accès à Internet)

SEGA SATURN™





ACTUALITÉ

CHAUD LES MARRONS

Il est né !



Fred, un de nos maquettistes, est papa ! Son fils s'appelle Maël et Fred vit sur un nuage. On félicite le papa, on embrasse la maman, et on souhaite la bienvenue à Maël dans notre univers de fou !

MAGIC CARPET



▶ La grenouille d'Electronic Arts, travaille sur la conversion de Magic Carpet pour la PlayStation. Tandis que le PC ne possède qu'une cinquantaine de niveaux, la version PlayStation en propose 75. 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, au niveau du graphisme et de l'ambiance sonore. Dans les 50 niveaux originaux, les édifices (châteaux, établissements divers, etc.) ont changé d'apparence et la texture du sol est plus fine. Les « Hidden Worlds » vous transporte dans des univers très différents. La PlayStation a ajouté le « Homing Meteor », un sort très puissant destiné aux monstres des niveaux avancés du jeu.

PLAYSTATION
BULLFROG
ADVENTURE

Sortie prévue en mars.

The Horde

▶ Dans un univers médiéval, vous devez éradiquer la menace des monstres qui pèse sur un monde paisible. En dehors d'une phase brutale durant laquelle vous devez embrocher des aliens, vous êtes censé gérer un village, acheter des archers, traiter avec les villages concurrents, etc. 35 minutes de films (FMV) rythment le jeu pour le plus grand plaisir des joueurs.



SATURN
CRYSTAL DYNAMICS
ACTION

La police du futur



Voici la version française de AD Police. L'histoire se situe en 2025. Tokyo n'existe plus et le crime est monnaie courante. La Genom prend les choses en mains

et, en deux ans, la ville est entièrement reconstruite... Original ! Chez Samouraï Éditions, 69 francs.

Little Big Adventure II

▶ Après la consécration qu'a connu le premier épisode sur PC CD-Rom, Adeline Software réitère sa prouesse en adaptant aussi cette suite à la PlayStation. Prévu pour la fin 96, LBA II est un jeu d'aventures réalisé en images de synthèse. Dans cette épopée fantastique, Twinsen doit sauver sa planète des griffes du diabolique Black Monk. Bref, une série de sorts et d'énigmes complexes sont en perspectives. Affaire à suivre...



PLAYSTATION
 ADELINE
 AVENTURE



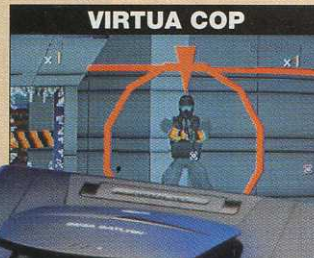
AVEC **SEGA** ET Carrefour

Gagne 1 an

DE JEUX SEGA SATURN™ GRATUITS

Comment participer :

Remplis ce bulletin à découper lisiblement en indiquant la réponse aux deux questions ainsi que tes coordonnées complètes. Expédie le avant le 15.01.96 à l'adresse suivante : SEGA FRANCE, Jeu Carrefour, BP 502, 75725 Paris Cedex 15.



EXTRAIT DU RÈGLEMENT :

Jeu concours sans obligation d'achat valable du 15.11.95 au 15.01.96. Un tirage au sort parmi les bonnes réponses désignera le gagnant le 31.01.96. Le gagnant sera averti par courrier. Il recevra chaque mois, pendant un an, à son domicile, tous les jeux SEGA SATURN distribués par SEGA FRANCE. Un seul bulletin par foyer (même nom, même adresse). Aucun lot ne pourra être remboursé ou échangé. Règlement complet déposé chez Maître KUTARBA, huissier de justice à Rambouillet, disponible sur simple demande à Jeu SEGA CARREFOUR, cedex 3889, 99388 Paris Concours. Timbre remboursé sur simple demande au tarif lent en vigueur (une seule demande par foyer).



SEGA
 C'EST PLUS FORT QUE TOI

BULLETIN

à découper et à renvoyer à :
 SEGA FRANCE, Jeu Carrefour, BP 502,
 75725 Paris Cedex 15.

QUESTION 1

Combien de circuits sont disponibles au menu principal du jeu DAYTONA USA sur SEGA SATURN ?

QUESTION 2

Quel périphérique permet à SEGA SATURN de lire les Vidéo CD ?

Nom : _____

Prénom : _____ Age : _____

Adresse : _____

Code postal : _____

Ville : _____

SEGA SATURN

Rise of the Robots 2

▷ Rise of the Robots premier du nom est sorti il y a un an. Rise of the Robots 2 se veut novateur avec de nombreuses améliorations. Il présente des décors en images de synthèse, robots modélisés en 3D, quarante-huit personnages accompagnés par une multitude d'attaques spéciales, rien que ça ! Trente mouvements par personnage contre huit dans le premier épisode, vingt coups spéciaux, de quoi faire rêver les malades de la baston...

WARNER
PLAYSTATION
BASTON

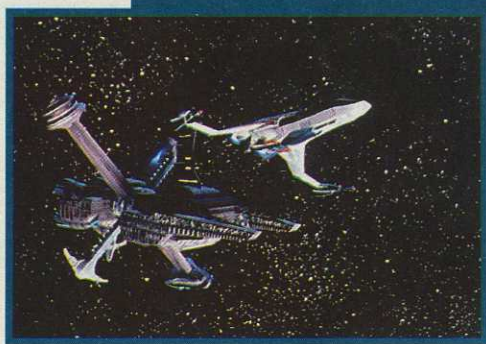


Star Wars : la bible



Deux énormes volumes ont été nécessaires pour présenter l'œuvre de George Lucas. Une partie est dédiée aux jeux vidéo par notre rédacteur Tommy François. À lire d'urgence !
Collection Omnibus, 135 francs chacun.

SOLAR ECLIPSE



BMG
SATURN & PLAYSTATION
AVENTURE

▷ Clone parfait de Wing Commander III, Solar Eclipse propose exactement la même chose : une aventure socio-culturelle au sein de l'équipage, en Full Motion Video (plus de 40 minutes en tout) et des combats spatiaux à grande vitesse, en 3D avec bon nombre de lasers et de missiles atomiques. Si Wing Commander III mettait à l'affiche de son jeu Mark Hamill, Solar Eclipse a demandé les services de Claudia Christian, une actrice de la série Babylon 5. Cela promet un régal pour les yeux et pour les cœurs...
Sortie prévue début 96.

Pub Nintendo

Le 25 décembre, si un cadeau ressemble à une 32 bits, ne riez pas, c'est peut-être le vôtre.

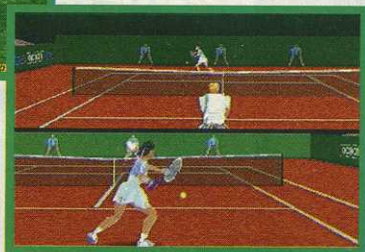
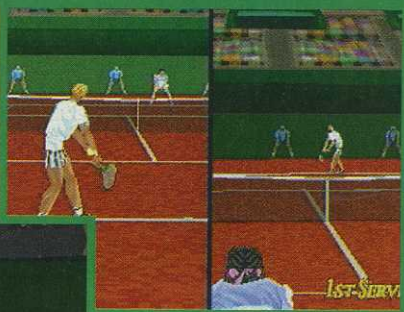
À Noël, l'Ultra 64 sera absente des rayons mais pas de la presse spécialisée. Cette pub en est la preuve. En attendant, Nintendo se consacre à sa 16 bits avec des titres - Donkey Kong II, Yoshi's Island, Killer Instinct - capables de faire patienter de nombreux joueurs. À suivre...



POWER SERVE



OCEAN
 PLAYSTATION
 TENNIS



Une simulation de tennis est indispensable à toute console. Un jour ou l'autre, on se retrouve une raquette à la main devant une PlayStation ! Avec Power Serve, Ocean propose une simulation du genre vraiment inédite. La 3D mappée en temps réel y est certainement pour beaucoup. On se croirait à la télé si ce n'est sur le court. Du côté des joueurs, ils sont huit à votre disposition. Au passage, on remarque que les filles ont des petites jupettes qui se soulèvent légèrement à chaque coup... Les connaisseurs reconnaîtront Agassi, Graft et Sampras. On a vraiment encore jamais vue un tennis de ce genre sur une console. On se met au service dès le mois prochain dans CD Consoles.

X-men : Children of the Atom



ACCLAIM
 SATURN
 BASTON

Sans avoir jamais ouvert une page de comics, il est peu probable que vous n'ayez jamais entendu parler des X-men. Ce groupe de mutants aux personnalités très marquées et très distinctes luttent pour des idées qui leur tiennent à cœur (anti-racisme, etc.). La conversion du jeu d'arcade du même nom, X-men : Children of the Atom est un jeu de combat très violent, mais agréable tout de même (la vie est faites de nombreux paradoxes...)

Sortie prévue en février 96.

ST GERMAIN en LAYE

☎ 30.61.47.47 et FAX 39.73.20.22

42, rue de Paris - 78100 ST GERMAIN EN LAYE

• Mardi au samedi de 10h à 19h non stop

• RER : St Germain en Laye • à 200 m du RER

ouvert le dimanche de 10h à 13h

revendez et achetez

vos JEUX et CONSOLES d'occasion

30 à 80% moins cher
 QUE LES JEUX NEUFS

PLAYSTATION

→ CONSOLE neuve (vf)	Accessoires
+ 1 Pad + CD démo	MANETTE 199 F
2099 F	MEMORY CARD 169 F
→ CONSOLE neuve (jap)	SOURIS 199 F
+ 1 Pad + 1 jeu	CABLE DE LIAISON 169 F
2990 F	PRO ACTION REPLAY 249 F

Jeux européens neufs

3D LEMMINGS 349 F	RAYMAN 369 F
AIR COMBAT 349 F	REVOLUTION X 349 F
CYBERLED 349 F	RIDGE RACER 369 F
DESTRUCTION DERBY 369 F	ROAD RASH 3 369 F
DISC WORLD 349 F	SCHOCK WAVE 369 F
FIFA SOCCER 96 369 F	STREET FIGHTER 349 F
JUMPING FLASH 349 F	TEKKEN 399 F
KILEAK THE BLOOD 349 F	THEME PARK 369 F
MORTAL KOMBAT 3 399 F	TOSHINDEN 349 F
NBA JAM TE 349 F	TOTAL ECLIPSE 349 F
NOVASTORIA 349 F	WING COMMANDER III 369 F
OFF WORLD INTERCEPTOR 349 F	WINNING ELEVEN 369 F
PGA TOUR GOLF 369 F	WIPE OUT 369 F
POWER SERVE 349 F	WORMS 349 F
RAIDEN PROJECT 349 F	WRESTEL MANIA 349 F
RAPID RELOAD 349 F	ZERO DIVIDE 349 F

SATURN

→ CONSOLE neuve (vf)	Accessoires
+ DAYTONA + 1 Pad	ADAPTEUR JEUX US/JAP 299 F
2590 F	ACTION REPLAY PRO + ADPT 399 F
→ CONSOLE neuve (vf)	MANETTE 149 F
+ 1 Pad	ARCADE RACER 449 F
2190 F	CARTE VIDEO MPEG 1190 F
	MEMORY CARD 299 F

Jeux neufs

NBA JAM (VF) 399 F	VIRTUA RACING (VF) 269 F
PERBLE BEACH GOLF (VF) 399 F	VIRTUA RACING (VF) 349 F
RAYMAN (VF) 369 F	WING ARMS (VF) 349 F
ROBOTICA 399 F	WING COMMANDER III TEL 369 F
SHIROBUKI (VF) 349 F	WORMS (VF) 349 F
THEME PARK 299 F	X-MEN (VF) 369 F
VICTORY GOAL 249 F	

MEGADRIVE

→ MEGADRIVE II neuve	→ MEGADRIVE II occas
+ 1 manette 599 F	+ 1 manette 349 F
→ MEGADRIVE II neuve	→ MEGADRIVE I occas
+ 1 manette + 3 jeux 649 F	+ 1 manette 279 F

Accessoires

ADAPTEUR SECTEUR MDI 99 F	MANETTE 6 BOUTONS 99 F
ACTION REPLAY PRO II 349 F	

Jeux neufs

EARTH WORM JIM 2 449 F	MORTAL KOMBAT III 399 F
FIFA 96 399 F	SONIC COMPILATION 199 F
MARSUPLAHI 449 F	SUPER SKIDMARKS TEL 449 F
MICRO MACHINE 96 429 F	WATERWORLD 449 F
MORTAL KOMBAT II 199 F	WORMS 449 F

Jeux occasion

LANDSTALKER 269 F	SONIC 2 139 F
MICRO MACHINE II 249 F	SONIC SPINBALL 199 F
NBA JIM 139 F	SUPER STREET FIGHTER 279 F
OLYMPIC GOLD 169 F	THEME PARK 279 F
SAMOURAI SHODOWN 199 F	ULTIMATE SOCCER 99 F

SUPER NINTENDO

→ CONSOLE neuve (vf)	Accessoires
+ 1 manette	MANETTE D'ORIGINE 99 F
599 F	MANETTE ASCII PAD 99 F
→ CONSOLE occas (vf)	ADAPTEUR 5 JOUEURS 129 F
+ 1 manette	ADAPTEUR SECTEUR 149 F
379 F	CABLE PERITEL 149 F
	ADAPTEUR JEUX US/JAP 99 F
	2 MANETTES INFRA ROUGE 199 F

Jeux neufs

DBZ III (JAP) 109 F	ISS DE LUXE 489 F
DONKEY KONG 2 499 F	MICRO MACHINE 96 449 F
EARTH WORM JIM 2 449 F	SECRET OF MANA 99 F
FATAL FURY (JAP) 299 F	SUPER MAN 99 F
FIFA 96 399 F	TINTIN AU TIBET 499 F

Jeux occasion

CASTELVANIA IV 109 F	MORTAL KOMBAT 79 F
DONKEY KONG 279 F	SCHTROJUMPS 249 F
FEVER PITCH SOCCER 299 F	SECRET OF MANA 299 F
FLASH BACK 139 F	SUPER HOCKEY 199 F
ILLUSION OF TIME 279 F	ZELDA 249 F

POUR LES AUTRES CONSOLES, NOUS CONTACTEZ

A retourner exclusivement à

Score Games 42, rue de Paris

78100 St Germain en Laye

Nom :

Adresse :

Cod postal :

Ville :

Signature :

TITRE CONSOLE PRIX

Frais de port (coordonnées) console 60 frs. 1 à 3 jeux 30 frs. La Caisse de St Germain - Paris



Le nouveau
paddle Ascii pour
la PlayStation est arrivé !
Son plus : une croix
directionnelle plus académique.
Distribué par Big Ben.

Boutique : l'expansion d'abord !

Un nouveau magasin Micromania ouvre ses portes à Aulnay-sous-Bois, dans le centre commercial de Parinor. Les derniers titres PlayStation (Tekken, Destruction Derby, Mortal Kombat III, etc.) et Saturn (Rayman, Myst, Panzer Dragoon, etc.) y sont, bien sûr, disponibles.



BULLFROG
JEU DE RÔLE
PLAYSTATION

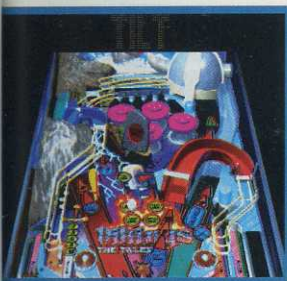
Dungeon Keeper

Vous connaissez certainement les jeux de rôle dans lesquels vous incarnez un ou plusieurs aventuriers en quête de trésors et de gloire. Bullfrog tente de bouleverser ce schéma avec Dungeon Keeper. Cette fois, vous serez le maître du donjon (le méchant quoi) et le garant de l'intégrité de ses trésors. Plus vous repoussez l'avidité des pilleurs, plus vous récolterez des richesses qui à leur tour, attirent la convoitise. D'un autre côté, avec l'argent supplémentaire, vous pourrez bâtir de nouvelles salles et acheter des monstres pour les défendre. Enfin, selon les concepteurs, les créatures bénéficieront d'intelligence artificielle.



Dragon Ball Z en cardass

Bandai, éditeur et distributeur de jeux vidéo, distribue les cartes de DBZ en français. Les distributeurs de cardass sont placés dans les points de presse, tabacs et magasins de jouets comme au Japon. De plus les cartes ne coûtent que deux francs. Pas cher !



OCEAN
 PLAYSTATION & SATURN
 FLIPPER



TRUE PINBALL

True Pinball est un flipper simple et efficace. La 3D fait même des miracles : on est devant un vrai flipper (billard électrique en français dans le texte). Les développeurs, Digital Illusions, n'en sont plus à leur premier flipper. Dans le domaine, c'est même des vétérans. Ils nous proposent donc aujourd'hui quatre nouvelles tables auxquelles il est possible de jouer en trois vues différentes. Une façon de jouer chaque fois d'une manière différente, histoire de découvrir les choses sous un autre angle... Huit joueurs peuvent s'accouder au comptoir de votre Saturn ou de votre PlayStation pour tomber les high-score du moment. Il ne vous reste plus qu'à acheter la bière et les cahuètes pour l'ambiance.



Erratum Prehistoric !



Dans le numéro de septembre une abominable erreur a privé Préhistorik Man de ses notes. Le total des étoiles était de 30 et non des 22 imprimées. Le jeu arrive juste derrière Space Hulk 3DO, le hit du mois. Pas mal pour un jeu Super Nintendo ! CDC présente donc toutes ses confuses à Titus pour cette impardonnable bévue. Les coupables ont été châtiés sévèrement. Préhistorik Man, Super Nintendo.
 Créativité : ****. Jouabilité : ****.
 Graphismes : ***. Son : ***.
 Potentiel : ****.

Collectionnez les numéros
 de **CD Consoles**
 Voir page 157

LE MAGASIN DES JEUX VIDEO

Vente
 Location

Vente par
 correspondance



Spécialités
 en versions
 françaises

Import

CRAZY GAMES

RUE DE LA GARE 32 - 1110 MORGES - SUISSE

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

SUISSE

Tél. + Fax 021/801 24 38

Un roman de Jeff Rovin



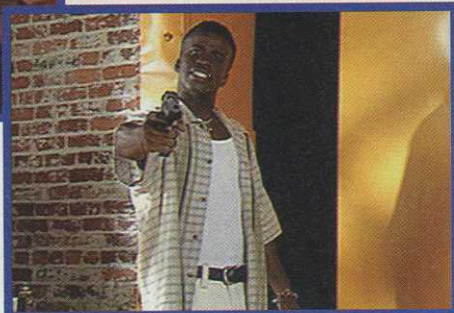
Mortal Boukin

Le succès de Mortal Kombat est tel, qu'un roman du film du jeu est sorti récemment. Tous les personnages sont présents dans l'ouvrage de Jeff Rovin, qui retrace un profil psychologique très personnel des personnages du jeu. À découvrir... Éditions Fleuve Noir, 39 francs.

D'après les personnages créés par Ed Boon et John Tobias pour la Midway Manufacturing Company



Snow Job



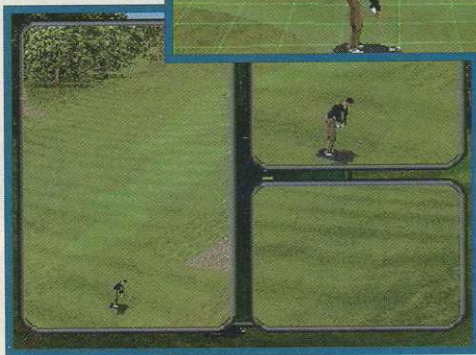
STUDIO 300
300
ADVENTURE

▷ À la vue du titre, qui est une référence douteuse à une pratique sexuelle très prisée, toute la rédaction s'est précipitée pour le voir. Nous avons d'abord pensé avoir affaire au premier jeu X du marché européen ! Bon nombre d'entre nous furent déçus. Snow Job est en effet un jeu d'aventure bien plus sérieux que ne le laisse deviner son titre. Vous devrez donc enquêter dans des milieux très louches comme celui de la drogue pour découvrir le meurtrier de votre meilleur ami. Une enquête qui vous promet bien des péripéties !!

ACTUA GOLF

▷ Voilà un jeu reposant dans un monde de violence et de sang ! Il suffit de prendre un club de golf pour se croire sur un green. Les feuilles frémissent sous la brise automnale, les oiseaux gazouillent en virevoltant dans l'air frais du matin. Chaudement couvert devant votre PlayStation, vous survolez le parcours ou vous marchez entre les arbres jusqu'au trou suivant afin d'étudier les moindres reliefs du terrain. Plus besoin de se lever de bonne heure et de faire des kilomètres pour jouer au golf. Dorénavant, et dès le mois prochain, il vous suffira d'une PlayStation et d'Actua Golf. Avouez que cela vous coûtera beaucoup moins cher que de vous inscrire et de jouer dans un club.

FUNSOFT
PLAYSTATION
GOLF



Mortal Kombat again !

Que ceux qui veulent tout savoir sur Mortal Kombat se procurent le hors série spécial CD Consoles de 84 pages, en kiosque depuis le 15 novembre. Le film, les jeux, les astuces, le phénomène et des tips à la pelle pour aller plus loin dans le jeu. Trente francs seulement !



REVOLUTION X

▷ Un concept original sur une bande son chère payée : voilà en quelques mots ce qu'est Revolution X. Le but du jeu est très simple. Il faut délivrer les membres du groupe de rock, Aerosmith... Si, si, vous connaissez tous ce vieux groupe de hard rock des années soixante-dix qui s'est refait une petite jeunesse ces dernières années. Bien évidemment, la musique du jeu est constituée par les meilleurs morceaux de la discographie du groupe. Rock'n roll is still alive ! Pour tous les nostalgiques et pour la musique, n'oubliez pas de monter le son ! Sortie prévue pour janvier 95.




ACCLAIM
 SATURN &
 PLAYSTATION
 SHOOT MUSICAL



Multimédia World Show

C'est le titre pompeux du Supergames version 95 ! Du 22 au 26 novembre, vous retrouverez tous les acteurs du multimédia et des jeux vidéo. Pour ceux qui travaillent, le salon sera ouvert jusqu'à 22 h00 les 22, 23 et 24 novembre. 50 F l'entrée (ouïe !)



MORTAL KOMBAT

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

36 68 20 10

Exclusif... + de 500 manas appellent chaque jour!

PHONE CAFE




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 musique, ciné, mangas, jeux vidéo...

phonecafé

36 68 70 60

ADRIAN BAY - 3668 : 2,23/mn

POWER RANGERS



... Aide les Power Rangers à affronter Rita Répulsa et gagne des super cadeaux en téléphonant au:

36 68 50 40

Ultra en retard ?

Initialement annoncée pour décembre, la nouvelle date butoir de la sortie de l'Ultra 64 serait désormais le 21 mars. Un conditionnel nécessaire car, avec Nintendo, rien n'est jamais sûr ! Le choix du 21 mars n'est pas dénué de fondement. Il correspond au début des vacances scolaires de printemps des Japonais. Ainsi, ils ne sécheront pas les cours pour acheter la console. D'autre part, la fin de l'année fiscale est fixé là-bas au 31 mars. Ainsi Nintendo, n'aurait menti qu'à moitié... Le plus troublant dans la date, c'est que les bébés Nintendo semblent naître sous le signe du 21. Jugez-en plutôt : 21 avril 89 pour la Game Boy, 21 novembre 90 pour la Super Famicom et 21 juillet 95 pour le Virtual Boy. Coïncidence ou superstition ? Quoi qu'il en soit, nous serons fixé à partir du 24 novembre, lors du Shoshinkai Show à Tokyo !
À moins que...



Collectionnez
les numéros de
CD Consoles.
Voir page 157

TOSHINDEN 2

▷ La suite de Battle Arena Toshinden est prévu au pays du Soleil-Levant pour janvier 96. Dans cet épisode, vous retrouverez les personnages du premier volet et deux nouveaux combattants : Tracy, une femme détective et Chaos, un assassin de profession. Il y aura également deux boss cachés.

TAKARA
PLAYSTATION
BASTON





Tokyo, Japon

Samourai Spirits Shiku



▶ Après l'annonce du jeu de rôle, SNK dévoile les premiers écrans de la suite des Samourai Spirits (Shodown dans nos douces contrées). Le jeu est aujourd'hui présent en arcade au Japon depuis une vingtaine de jours. Quant à la version cartouche, elle sera disponible le premier décembre et en Neo CD vingt-et-un jours plus tard. Au chapitre des nouveautés, on constate l'arrivée de plans de combats différents, de la parade en plein vol et des nouveaux personnages. Plus d'informations le mois prochain !



Le paddle de l'espace

Non il ne s'agit pas de l'arme d'un Klingon mais du paddle officiel de la Nintendo 64. L'air de rien, cette manette est révolutionnaire. D'abord par sa forme et ensuite parce qu'elle comporte au milieu un petit champignon faisant office de joystick analogique. Cette technologie permet de jouer au millimètre près et sera surtout utile pour les simulations de vol.



Le Japon inséparable



L'autre point qui différencie nos confrères japonais de nous autres Occidentaux est la présence dans leurs revues de jeux vidéo de conseils de vie pratique. L'hebdomadaire Famicom Tsushin en est un bon exemple. Le sujet en question est le ronflement ou comment éviter d'importuner son conjoint durant le sommeil... Il suffisait d'y penser !

COIN-OP Jeux Vidéo Import Japon-USA



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

Réparations / Modification MegaDrive (50-60Hz)

Sega-Nintendo-Nec-Sony-3DO

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

1022 Chavannes^S/Lausanne
Tél: (0) 21/636.08.50
Fax: (0) 21/636.08.50

S U I S S E

La Saturn est véloce

Jeux en pub !

La pub américaine n'a rien à voir avec celle du vieux continent, réglementation et culture oblige. En direct des mags américains, voici les dernières trouvailles de la guerre qui fait rage, d'autant plus que là-bas, la publicité comparative n'est pas illicite.

Sega vante actuellement la diversité de sa gamme en comparant l'ensemble des produits à un grand buffet de victuailles. C'est plutôt particulier, et en tout cas vraiment américain !



Sony attaque déjà plus violemment, avec une pub qui s'en prend directement à la Saturn. Un 8 pages inséré dans la plupart des mags américains de novembre, et qui se conclue par : « Si vous voulez toujours une Saturn, c'est que vous avez la tête sur Jupiter ! » Bref, c'est la guerre.



Après le succès de Ridge Racer sur PlayStation, Atlus a jugé bon de créer son équivalent sur Saturn : High Velocity. Si le concept de base est identique, le team Atlus a ajouté quelques détails au niveau des options. Entre autres, la possibilité de configurer votre voiture entre les courses. Plus vous allez vite, plus vous gagnez des points et plus vous pouvez remplacer le pièces du moteur. High Velocity dispose de graphismes complètement réalisés en

3D textures mappées. Cependant, pour palier au problème de clipping propre aux titres de ce calibre, vous évoluez dans un décors montagneux. Pas étonnant lorsqu'on sait que les circuits reprennent des morceaux du périphérique japonais. Avis aux amateurs !

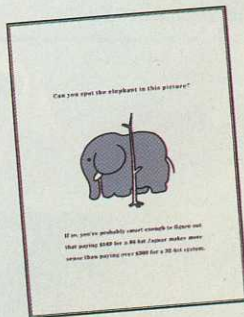


3DO/Matsushita, un duo denfer

Suite à un pré-accord, Matsushita verserait 100 millions de dollars à 3DO, plus des royalties, pour les droits d'exploitation et de distribution de la M2. Vu le réseau de distribution de Matsushita, plus important encore que celui de Sony, la M2 peut envisager l'avenir d'un bon œil. Rendez-vous en avril 96 pour la sortie française.

NBA FOREVER

Annoncé pour les fêtes de Noël aux États-Unis, NBA : In the Zone est la seconde simulation de basket prévue sur PlayStation après Total NBA'96. Développé par Konami, ce titre bénéficie de la licence NBA. En d'autres termes, tous les joueurs de la ligue professionnelle américaine sont présents au bataillon. Puisque la mode est aussi aux graphismes en 3D textures mappées, cette nouveauté se conforme aux autres. Comme d'habitude, la concurrence sera rude...



Atari joue la carte du prix... « Si vous trouvez l'éléphant caché sur cette page, alors vous êtes assez intelligent pour comprendre que 149 dollars pour une console 64 bits Jaguar, c'est mieux que 300 dollars pour une console 32 bits. » Il faut bien avouer que c'est assez efficace !

MANŒUVRE DES ROBINETS
ATTENTION
FAISSEZ VOUS BIEN QUE LE ROBINET QUE
VOUS VOULEZ MANŒUVRER EST LE VOTRE
PRIS L'ŒUVRE. C'EST APRÈS AVOIR VÉRIFIÉ QUE
POUR LE ROBINET SI OUI, ENTRAÎNEZ
VOTRE APPAREIL. C'EST ÉTÉ TRAVAIL
SI VOUS AVEZ ENFIN PAS PENSÉ DE VÉRIF
SCANNER LE LIEN. C'EST LA VOUS SONT PAS
PRENDRE L'ACHÈTE. MERCI

Washington DC, USA



Micromaniac

8, av Maréchal Sébastiani - Bastia

Votre spécialiste toutes consoles

Occasions - Dépot Vente

SEGA
NINTENDO
SONY
3DO



JEUX IMPORT JAP-US
GOODIES DBZ



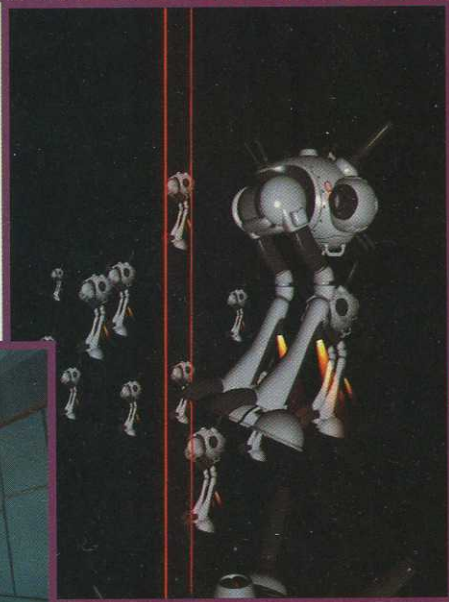
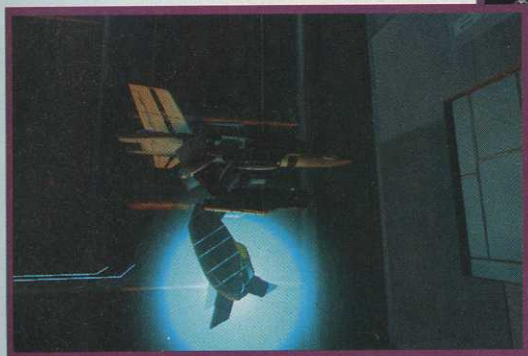
- Figurines Vol. 1 à 16
- Figurines à monter
- Ramicards - POG
- K7 Vidéo

JEUX OCCASIONS

BASTIA
95.32 .79.42

Robotech bientôt sur l'Ultra 64

▷ Les titres prévus sur Ultra 64 sont une denrée rare et très recherchée. Seules les images de synthèse qui composent les scènes d'introduction sont accessibles actuellement. Ce mois-ci, les photos de Robotech, un des jeux Gametek prévu pour la machine 64 bits de Nintendo, vous sont dévoilées. Espérons que la qualité du jeu sera à la hauteur de ces images. Le jeu reprend le concept du dessin animé japonais Macross, dans lequel les humains apprennent à maîtriser une technologie extraterrestre... Juste à temps pour lutter contre des aliens à la recherche de cette technologie.



News !

The world's first 24-hour-a-day Video Game Channel is here. It's Sega Channel. Hook in, download and play up to 50 games every month, test drive nex and unreleased games, and get secret game cheats, news updates and contest info. Call your cable company or 1-800-896-SEGA. It's the coolest way to get your games.

SIMULATEUR EN RASE-MOTTES



▷ Célèbre pour ses simulateurs d'hélicoptère, Novalogic continue sur sa lancée avec Black Fire Saturn. Confronté à une escouade d'ennemis qui ne prennent pas d'otages, vous n'avez aucune chance, à moins de vous battre comme s'il n'existait pas de lendemain sur plus de six niveaux différents. La mission est d'autant plus difficile que l'action se passe en 360°. Voici un jeu dont les ventes devraient décoller...



DU TOUT BON SUR

JAGUAR !

▷ S'inspirant d'un vieil épisode de Star Trek, les concepteurs de Battle Sphere ont développé un jeu d'arcade qui tire (enfin) profit des capacités de la Jaguar. Sept races s'opposent dans un tournoi planétaire. Ce dernier se déroule dans le secteur 51, une zone terrienne utilisée à l'origine pour tester les nouvelles armes et les nouveaux vaisseaux. Le vainqueur du tournoi sera le prochain maître du monde ! Quel enjeu ! Entièrement réalisé en 3D, Battle Sphere pourrait être un énième clone de Wing Commander, mais non ! Le jeu met beaucoup plus l'accent sur le combat que Wing Commander, et le rendu est bien plus impressionnant. Sachez, enfin, qu'il est possible pour huit participants de se jeter dans l'arène spatiale via un câble modem. Un petit bravo pour les programmeurs de 4Play.

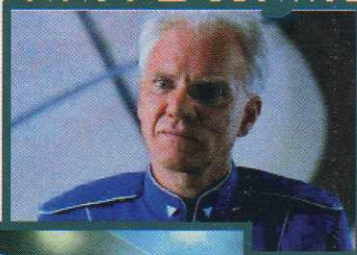


Le milliard, le milliard, le milliard...

Depuis le 30 octobre dernier, Nintendo a vendu un milliard de cartouche dans le monde. Mises bout à bout, ça donne trois fois la circonférence de la Terre. En années, 200 fois l'espérance de vie d'un être humain. En dollars, les intérêts annuels de Bill Gates sur ses actions Microsoft. Eh man, t'as pas cent balles ?

Un space opera sauce Origin

▷ Rencontrez Mark Hamill, Malcom McDowell et Tom Wilson dans Wing Commander IV : The Price of Freedom. Signé Origin, ce simulateur de combat spatial est une véritable production hollywoodienne. Avec des graphismes photo-réalistes, des angles de vue variés et une jouabilité exacerbée, cette aventure inédite fera de vous un héros, surtout si vous venez à bout des ennemis Kilrathies. Logique oblige, un titre de cette envergure est prévu sur Saturn, PlayStation et 3DO début 96.



Sega sur PC

C'est effectif aux États-Unis, Sonic déboule sur PC. Après avoir adapté sur consoles des hits PC comme Theme Park et Sim City, le géant de l'arcade et de la console s'attaque au marché PC. Au menu des jeux comme Sonic, Tomcat Alley, Panzer Dragon, Comix Zone et Ecco le Dauphin. Ça nous arrive en France début 96.

LES SPECIALISTES JAGUAR

- 06000 NICE DOCK GAM
- 381 AVE DU GENERAL DE GAULLE ULTI
- 11000 CARCASSONNE ULTI
- 22 RUE AIME RAMOND SEQUENCE NE
- 13006 MARSEILLE SEQUENCE NE
- 29 RUE D'ITALIE SEQUENCE NE
- 13200 ARLES SEQUENCE NE
- 22 RUE DE 4 SEPTEMBRE UL
- 17300 ROCHEFORT UL
- 127 BIS RUE LOUIS THIERS UL
- 18000 BOURGES UL
- 9 RUE D'AURON ULTI
- 41 RUE DE SARREBOURG DOCK GAM
- 22000 SAINT BRIEUC SEQUENCE NE
- 53 RUE SAINT GUILLAUME SEQUENCE NE
- 29100 QUIMPER SEQUENCE NE
- 2 RUE DU PREFET COLLIGNON UL
- 30000 NIMES UL
- 4 RUE DES GREFFRES UL
- 31000 TOULOUSE UL
- 14 RUE DES TAMPONIERES SCORE GAM
- 11 RUE DES LOIS UL
- 33000 BORDEAUX UL
- 203 RUE SAINTE CATHERINE UL
- 35000 RENNES SEQUENCE NE
- 3 RUE DU PUIT MAUGER UL
- 40100 DAX NEW GAM
- 20 COURS GALLIENI UL
- 44014 NANTES SEQUENCE NE
- 21 PLACE VIARMES UL
- 45000 ORLEANS DOCK GAM
- 103 RUE BANNIER UL
- 49000 ANGERS UL
- 52 RUE BAUDRIERE SEQUENCE NE
- 19 RUE SAINT JULIEN GAME OV
- 49300 CHOLET SEQUENCE NE
- 11 RUE CLEMENCEAU UL
- 50000 CHERBOURG PLAY
- GALERIE JEAN BART UL
- 54000 NANCY VIDEO GAM
- GALERIES ST SEBASTIEN UL
- 56000 VANNES SEQUENCE NE
- 14 BIS RUE EMILE BURGAULT UL
- 56100 LORIENT SEQUENCE NE
- 25 COURS DE LA BOVE UL
- 57000 METZ VIDEO GAM
- CC SAINT JACQUES UL
- 59000 LILLE GAME
- GRAND PLACE UL
- 60200 COMPIEGNE SCORE GAM
- 37 COURS GUYNEMER UL
- 66000 PERPIGNAN UL
- 17 AVE GUYNEMER UL
- 75003 PARIS TECHNO SERV
- 44 RUE DU VERT BOIS UL
- 75005 PARIS SCORE GAM
- 46 RUE DES FOSSES ST BERNARD UL
- 75005 PARIS SCORE GAM
- 17 RUE DES ECOLES UL
- 75005 PARIS UL
- 73 BLD SAINT GERMAIN UL
- 75011 PARIS UL
- 5 BLD VOLTAIRE UL
- 75013 PARIS UL
- 57 AVE DES GOBELINS UL
- 75016 PARIS SCORE GAM
- 137 AVE VICTO HUGO UL
- 76003 ROUEN UL
- 103 RUE DU GL LECLERC UL
- 76600 LE HAVRE UL
- 95 BIS RUE FREDERIC BELLANGER UL
- 78000 VELIZY 2 GAME
- CENTRE COMMERCIAL UL
- 78001 PARLY 2 GAME
- CENTRE COMMERCIAL UL
- 78003 ST QUENTIN EN Y GAME
- ESPACE SAINT QUENTIN UL
- 78100 VERSAILLES SCORE GAM
- 16 RUE DE LA PAROISSE UL
- 79000 NIORT DOCK GAM
- GALERIE STE MARTHE UL
- 80000 AMIENS UL
- C. C. DU BEFFROI GAME
- 19 RUE DES JACOBINS SCORE GAM
- 81100 CASTRES UL
- 6 RUE HENRI IV UL
- 85000 LA ROCHE/YON SEQUENCE NE
- CENTRE COMMERCIAL EMPIRE UL
- 86000 POITIERS UL
- 12 RUE GASTON HULIN SCORE GAM
- 8 RUE DE L'EPERON UL
- 92160 ANTONY SCORE GAM
- 25 AVE DE LA DIVISION LECLERC UL
- 92600 ASNIERES UL
- 95 AVE DE LA MARNE UL
- 93500 SAINT DEMIS SCORE GAM
- 6 PASSAGE DES ARBALETRIERS UL
- 94000 VINCENNES GAME
- 28 AVE DU CHATEAU UL
- 95000 CERGY PONTOISE UL
- CC 3 FONTAINES 7 GRAND PLACE UL
- CC 3 FONTAINES GAME
- 95100 PONTOISE NEW TECH CI
- 16 PLACE NOTRE DAME UL

La plupart des magasins FNAC, et en particulier : FNAC MICRO, TERNES, LILLE, MARSEILLE, MONTPELLIER, GRENOBLE.

la console
+ 2 jeux
DOOM et
CYBERMORPH

1.290 F ttc*

chez votre revendeur
le plus proche
(voir liste)

JAGUAR

DOOM SUR JAGUAR plus puissant, plus terrifiant !



DOOM a la puissance 64 bit de la JAGUAR, c'est une offre exceptionnelle qui vous fera entrer dans l'univers fantastique des jeux video de la nouvelle génération.

64 bit LA PLUS PUISSANTE

La JAGUAR est aujourd'hui la seule console video 64 bit. Cela veut dire plus de rapidité, plus de réalisme, plus de sensations dans le jeu video.

LA MEILLEURE VERSION

DOOM a été élu par la presse du monde entier comme le meilleur jeu, toutes machines confondues. De plus la version JAGUAR a été reconnue par la presse américaine comme la meilleure de toutes.

DOOM EN RESEAU

La version DOOM sur JAGUAR dispose d'une option qui permet de jouer en réseau. Une autre manière de jouer qui décuple l'intérêt du jeu.

LES JEUX EN 64 bit

Il existe aujourd'hui des dizaines de grands jeux qui bénéficient de la technologie JAGUAR 64 bit et de nombreux sont à venir pour cette fin d'année (Rayman, Highlander, Fight for life, Primal Rage, ...).

LE FUTUR EN 64 bit

La JAGUAR est un système multimédia évolutif ouvert sur le futur.

Lecteur de CD, connexion en réseau, jeu par Modem, casque de réalité virtuelle, sont autant de merveilleuses possibilités que la JAGUAR offre déjà ou offrira prochainement.

ATARI



PREVIEWS

LES TESTS DE DEMAIN

SEGA RALLY

Le premier qui freine est un lâche !

La simulation de course la plus réaliste de tous les temps arrive sur Saturn ! Vous allez enfin pouvoir piloter une vraie caisse de rally sur votre Saturn !



Machine

Saturn

Genre

Course

Éditeur

Sega

Sortie

Fin décembre

Cette adaptation est, comment dirais-je... diaboliquement extraordinaire ! (excusez-moi, je suis à court d'adjectifs). Oubliez Ridge Racer et touti quanti, Sega Rallye met le feu à la baraque. Avec ce titre, le petit père Sonic tient enfin son méga hit de la mort ! Croyez-moi, cette simu, elle est terrible ! Le genre de produit à faire vendre des Saturn comme des petits pains... Bon on se calme, on reprend son souffle et on s'explique. La fluidité de l'animation se rapproche de celle de l'arcade, la finesse des textures est pratiquement celles de l'arcade, la jouabilité est... vous m'avez compris, Sega Rallye sur

Saturn est synonyme de mégapied. Les fans de courses de voitures vont être aux anges. Nous allons retrouver la Toyota Celica et la Lancia Delta avec bonheur. Les développeurs ont même ajouté des options pour modifier la voiture en réglant différents paramètres comme la transmission, les suspensions ou encore les pneus. On parle même d'un circuit et d'une voiture cachée, mais chuuut, je ne vous ai rien dit... N'oublions pas non plus le mode deux joueurs qui ne ralentit pas le jeu ! À nous maintenant les joies du contrebraquage, des trajectoires tendues et de la glisse sauvage... Vivement demain, pour le test ! ♦

VIRTUA FIGHTER 2

La baston haute résolution

La manière importe peu ! Ce qui compte aujourd'hui c'est la victoire. De ce point de vue, le résultat de Virtua Fighter est des plus séduisants pour tous ceux qui aiment la baston sans chichis !

Machine
Saturn
Genre
Baston
Éditeur
Sega
Sortie
Fin décembre

Tout le monde l'attend de pied ferme. En fait, pour parler franc, les résultats de Virtua Fighter 2 auprès du public Saturn seront certainement déterminants pour la suite de la carrière de cette console. Sans trop mettre la pression, on peut dire que M. Suzuki (le chef de la division AM2 de Sega) n'a pas le droit à l'erreur. CD Consoles vous fait vivre, depuis plusieurs mois déjà, les épisodes du développement de ce titre. Petit à petit, vous avez assisté aux progrès réalisés grâce au nouveau système d'exploitation de la console (l'OS2). Ne vous inquiétez pas, la fin de l'attente n'est plus très loin ! Bien que la version présentée n'en soit qu'à 70 % de son développement, elle est déjà très jouable. Les personnages semblent un peu plus petits que dans VF I. En revanche, les textures sont superbes et l'animation est bien en 60

images par seconde, comme prévu. Le tout est en haute résolution, ce qui ne gêne rien ! De ce côté, la version Saturn est identique à l'arcade. La seule différence notable vient des décors. Ceux-ci ne sont plus en 3D comme dans la borne originale mais sont représentés par l'intermédiaire d'un scrolling parallaxe. C'est sûr, l'environnement est nettement moins beau mais il semble que ce soit le prix à payer pour garder une animation d'une telle fluidité (et en haute résolution, ne l'oubliez pas !). La jouabilité n'a pas bougé d'un iota et reste excellente. Virtua Fighter 2 séduira sans aucun mal tous les fans de l'arcade qui se précipiteront dessus. Et ils auront raison ! ♦





Virtua Fighter 2



Tokashaido®

Le spécialiste des jeux CD Consoles



...

- ☞ Importation directe
- ☞ Matériel garanti d'origine
- ☞ Notices en français
- ☞ Réservé aux particuliers

POUR EN SAVOIR PLUS : ECRIVEZ OU TELEPHONEZ*

33, rue d'Anjou - 78000 VERSAILLES

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

* Une documentation vous sera adressée.

Nos engagements :

- Disponibilité à l'expédition 8 jours maxi après sortie au Japon.
- Livraison 48 à 72 heures en Colissimo recommandé.
- Les commandes ne sont acceptées qu'après confirmation de la disponibilité.
- Mailing régulier, dès la première commande, pour previews (prix, date de sortie).



THUNDERHAWK 2

Pour un air de walkirie...

Depuis Comanche sur PC, les consoleux (comprenez les utilisateurs de console) attendent dans une position semi-fœtale un jeu du même accabit. Thunderhawk II est l'instance consolatoire (du verbe consoler) de Core Design.

Machine

Saturn

Genre

Simulateur
d'hélicoptère

Éditeur

Core Design

Sortie

Décembre



Avant d'atterrir sur Saturn, Thunderhawk a fait un passage remarqué sur le satellite Mega CD en réalisant le plus grand chiffre de vente. Le second volet de cette saga épique bénéficie des avantages générés par la technologie ô combien supérieure de la Saturn. À savoir un environnement en texture mappée et en fractal, des animations d'hélicoptères très réalistes (les déplacements, le mouvement des pales, les décrochages latéraux lors des manœuvres rapides...). Impossible de ne pas superposer aux actions de Thunderhawk II la célèbre scène de l'attaque des hélicoptères dans Apocalypse Now.

Core Design a fait mieux encore : outre une réalisation excellente, le jeu gagne en intérêt grâce à la diversité des missions et à un environnement toujours changeant. Thunderhawk propose des missions de nuit, de repérage dans une zone industrielle, un dog-fight contre une armée ennemie, etc. Devant la concurrence de Comanche et de Black Fire (tout deux développés par Novalogic), Core Design a vraiment mis le paquet pour réaliser le meilleur simulateur d'hélicoptère tous support confondus. Le test dès le mois prochain dans CD Consoles. ♦

DU 1^{ER} NOVEMBRE 1995 AU 31 JANVIER 1996

JUSQU'À 1 000 F D'ÉCONOMIES SUR 24 GRANDS SUCCÈS CD-i



70 F
remboursés



40 F
remboursés



95 F
remboursés

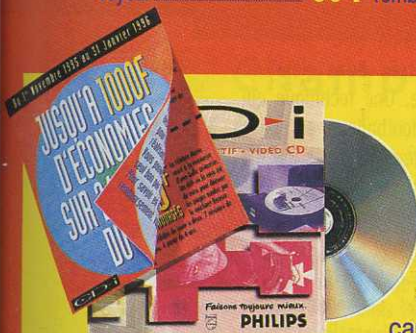
Vous choisissez les titres qui vous intéressent dans cette sélection.
Vous les achetez et Philips vous rembourse.

- | | | | | | |
|--------------------------|------------------------|----------------------------|------------------------|---------------------------|------------------------|
| • Mad Dog McCree..... | 55 F remboursés | • L'Ange et le Démon..... | 45 F remboursés | • Ghost..... | 25 F remboursés |
| • Zelda..... | 40 F remboursés | • Astérix Le Défi de César | 40 F remboursés | • Jeux de Guerre..... | 25 F remboursés |
| • The Apprentice..... | 40 F remboursés | • Vins de France..... | 95 F remboursés | • Rain Man..... | 25 F remboursés |
| • Kether..... | 55 F remboursés | • Quel est donc cet oiseau | | • La Firme..... | 25 F remboursés |
| • Chaos Control..... | 70 F remboursés | Europe..... | 45 F remboursés | • Les Valeurs de la | |
| • Marco Polo..... | 55 F remboursés | • Les Ours Berenstain | | famille Adams..... | 25 F remboursés |
| • The Seventh Guest..... | 70 F remboursés | Comme des grands..... | 35 F remboursés | • Sade "Life | |
| • Shaolin's Road..... | 45 F remboursés | Henri Dès : Les Bêtises | 20 F remboursés | promise pride love"..... | 20 F remboursés |
| • Big Bang Show..... | 35 F remboursés | • Thelma et Louise..... | 25 F remboursés | • 2 Unlimited Beyond..... | 25 F remboursés |
| • Voyeur..... | 60 F remboursés | | | | |

COMMENT EN PROFITER

• **Chez votre revendeur** CD-i le plus proche, participant à l'opération : votre chéquier de remboursement vous attend. Courez vite le chercher pour profiter de ces offres exceptionnelles. Liste des magasins sur le 36 15 Philips ou au 64 80 54 54.

• **Sur le 36 15* Philips** : ça marche aussi, demandez à recevoir directement votre chéquier de remboursement ainsi que le CD-i de démonstration qui présente le catalogue (nécessite la cartouche Digital Video). *1,29 F la minute. Toutes les modalités de cette offre de remboursement sont indiquées dans le chéquier.



PHILIPS

(p reviews)

CONSOLE FOOT LES 32 BITS

Les simulations de foot débarquent sans crier gare sur les nouvelles consoles. On se croirait en pleine coupe du monde et la pilule va être difficile à avaler pour votre petite amie ! C'est aussi le moment idéal de redécouvrir ce sport sur une console de jeu. On vous a fait un petit mix pour que vous puissiez faire votre choix.

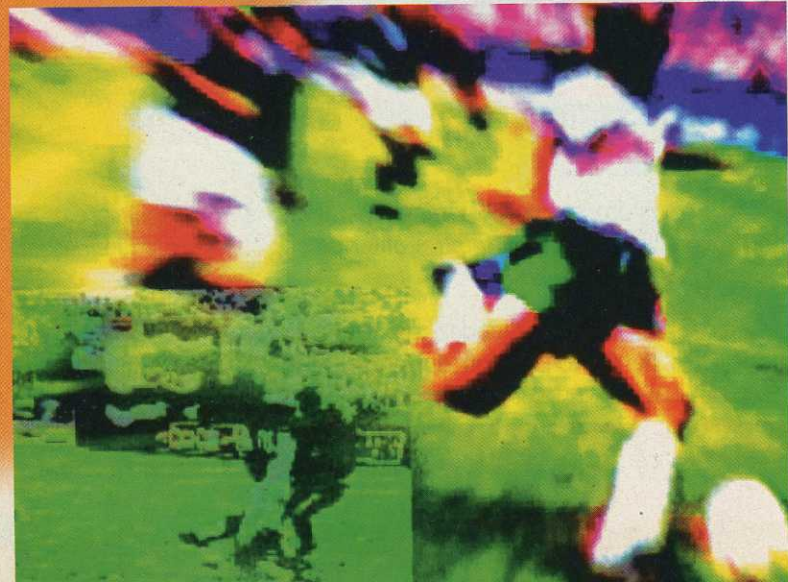


Noël, les jeux de foot cartonnent. C'est bien connu, surtout des éditeurs. D'autant plus que 96 sera une année de championnat d'Europe des nations en Angleterre. Il était donc normal que ce soit une avalanche qui déboule sur les rayons des nouvelles consoles. Avec leurs formidables capacités techniques, la qualité graphique des jeux du genre s'est nettement améliorée. De nouvelles techniques d'animation, alliées à une modélisation en trois dimensions, procurent désormais des résultats d'un réalisme jamais vu auparavant.

Revenons quelques années en arrière : les amateurs de ballon rond prenez leur pied avec des sprites minuscules (Kick Off). Le terrain était vu de dessus et le scrolling ressemblait plus à un travelling de Lelouche qu'à la louma de Canal +... C'est Super Soccer de Human qui a innové en utilisant le mode sept de la Super Nintendo. La vue du terrain et les sprites étaient énormes. L'autre grande date est l'arrivée de Fifa (Electronics Arts) sur Mega Drive, fin 94 : le premier jeu de foot digne de ce nom débarquait sur console, dont la 3DO. Ce jeu est à l'origine du Virtual Stadium, un



procédé qui permet aux développeurs d'Electronic Arts de créer une simulation sportive en un minimum de temps. Ce bref horizon ne serait pas complet si nous ne signalons la sortie récente d'une nouvelle référence dans le domaine : ISS Deluxe (Konami) sur Super Nintendo. Certainement le plus complet, au niveau des options, de tous les jeux actuellement sur le marché. L'arrivée de la Saturn et de la PlayStation offre encore plus de perspectives que tous ce que nous avons vu jusqu'ici (mis à part la version 3DO de Fifa). Nous sommes désormais entrés dans l'ère du polygone et du Motion Capture. Une technique qui consiste à filmer de véritables footballeurs en action avant de retranscrire leurs mouvements à des joueurs modélisés en 3D. Le résultat est proche de la réalité est renforce toutes les sensations de jeu. La puissance de calcul des machines autorise également les ralentis sous tous les angles. De plus, avec le support CD, de nombreuses musiques et commentaires peuvent agrémenter les matches. Thierry Roland n'est pas encore sur le coup, mais Jean-Mimi l'est déjà ! Les consoles sont déjà sur la planète foot. ♦





EN SHORT !

Actua Soccer

Funsoft/Playstation

À chacun ses jeux et à chacun ses techniques de Motion Capture. Celle de Gremlin s'appelle la Motion Analysis. Peut-être la plus performante au niveau de l'animation, elle n'enlève rien à la beauté du sport.



D'ailleurs, Actua Soccer est une simulation tournée vers l'arcade. Gremlin aussi s'est payé les commentaires d'un journaliste sportif anglais, Barry Davies. Arbitres officiels,

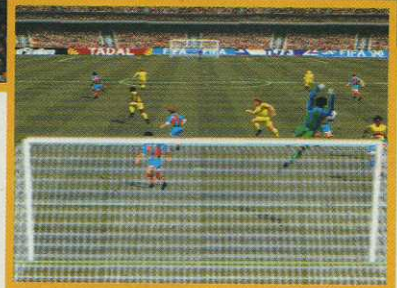
44 équipes internationales et des actions hallucinantes sont au rendez-vous. Bref, tous les ingrédients indispensables à une bonne simulation de football. **Sortie en décembre.**



Fifa 96

Electronic Arts / Saturn

Alors que l'heure est aux exclusivités, Electronic Arts sort *Fifa Soccer '96* sur la plupart des supports : Saturn, PlayStation, Mega Drive, Super Nintendo et 32X. Déjà une référence dans le monde des simus de foot, FIFA innove encore avec le nouveau procédé Virtual Stadium qui offre une infinité d'angles de vue dont une caméra sur la balle. Comme pour la totalité de leur gamme sportive, ce système permet un passage uniforme à la 3D textures mappées sans problème. Avec de bonnes animations signées Motion Design et les commentaires de John Matson en anglais, FIFA sera égal à lui-même. **Sortie en décembre.**



Int. Championship Soccer

Ocean / Playstation

Human, le développeur de *Int. Championship Soccer*, n'est pas un petit nouveau. Sur Super Nintendo, *Super Soccer* a renouvelé le genre. Gageons que, sur Playstation, il en soit de même. Ici, pour vous permettre de suivre l'action, on dénombre une dizaine de caméras, trois perspectives et quatre niveaux de zoom. Chaque match est un jeu différent qui offre un bon compromis entre l'arcade et la simulation, avec des gestes dignes de tout footballeur professionnel. Quelque trente et une équipes attendent votre paddle pour participer à la coupe du monde, à un match amical ou à la coupe Ocean. Le tout sur des commentaires de Jean-Michel Larqué ! **Sortie en décembre.**

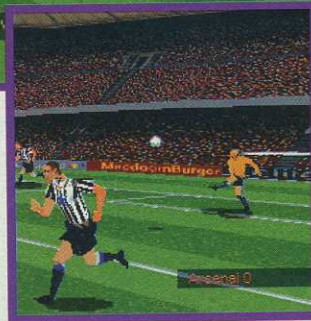




Striker 96

Time Warner Interactive / Playstation

Striker 96 est une simulation de football signé Warner Home Interactive. L'originalité de ce jeu réside dans ses deux modes de jeu, en extérieur et en intérieur. Même si le premier genre semble un peu commun, l'indoor est quant à lui très prometteur. Réverbes affolantes, rebonds dévastateurs et une bonne rapidité caractérisent ce foot en salle. Au final, c'est malgré tout un peu bourrin même si vous enlevez vos crampons pour jouer... **Disponible.**



PowerSport Soccer

Psygnosis / Playstation

Signé Psygnosis, PowerSports Soccer est évidemment prévu sur PlayStation pour le premier trimestre 96. À l'inverse de la majorité des simulations du marché, ce dernier ne s'éternise pas sur les détails techniques du foot au profit du fun. En effet, tous les coups sont permis depuis la talonnade à l'aile de pigeon en passant par l'inévitable « je tire sur le Tee-Shirt du copain ». Réalisé en 3D textures mappées, ses animations ont été faites avec un Motion Capture. Finalement, PowerSports Soccer s'annonce comme l'un des titres les plus forts en matière de foot. **Sortie en mars 96.**



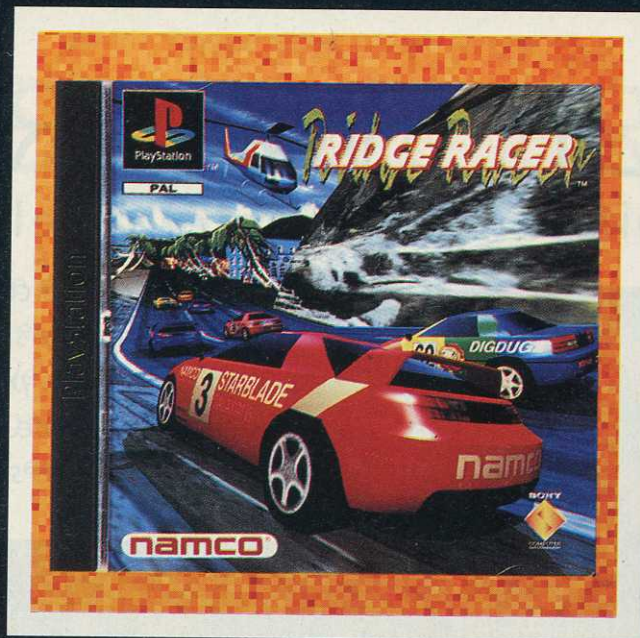
On Side

Telstar / Playstation

On Side est le second titre de Telstar Electronics sur la PlayStation. Disponible en février 96, ce dernier contient les éléments habituels

d'une simulation en bonne et due forme. Cela dit, les graphismes en 3D texturée sont d'une qualité aussi impressionnante que ceux de Lone Soldier. Enfin, le détail novateur réside dans la possibilité de totalement contrôler la caméra pendant que vous jouez. Bravo Telstar ! **Sortie en février 96.**





FIN D'INTERDICTION
DE DOUBLER.
DÉPASSEMENT DE SOI
VIVEMENT CONSEILLÉ.



Si tu montes dans l'un des 13 bolides, tu n'auras pas le choix, il va falloir appuyer sur le champignon. De jour comme de nuit, la concentration devra être maximum. En vue subjective, pas question de regarder les décors, à 270 km/h la moindre faute ne pardonne pas. Pour te préparer à ce qui t'attend, appelle la Sony Game Line au 36 68 22 02.*

RIDGE RACER. Faites le plein d'adrénaline.

SONY



COMPUTER
ENTERTAINMENT

*2,23 F/mn TTC.

"P" et "PlayStation", marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.

AGILE WARRIOR

Bandits en plein ciel !

Depuis la naissance des consoles, on n'a jamais vu autant de simulateur de vol se bousculer à la porte des nouvelles consoles. Agile Warrior cartonne dès les premières secondes...



Machine
PlayStation
Genre
Simulation de vol
Éditeur
Virgin
Sortie
Décembre

Le premier titre qui a inauguré le bal des jeux d'avions sur PlayStation est l'adaptation d'une borne d'arcade de Namco : Ace Combat.

Agile Warrior de Virgin, se veut différent de son prédécesseur : moins axé sur la simulation et plus orienté arcade. Pour les fans de l'aviation, ne cherchez pas ici à vivre les sensations d'un pilote de chasse ! Agile Warrior se rapproche plus du shoot'em up en 3D. Vous pilotez un prototype de chasseur ultrasecret, le F-111X, pour le compte d'une organisation chargée de la paix dans le monde.

Une sorte de l'ONU de l'ombre ! Avant chaque mission, une séquence vidéo en plein écran de médiocre qualité vous indique vos objectifs. Les

différents conflits auxquels vous participez sont pour la bonne cause. Les méchants de service étant, une fois de plus, les cartels colombiens et les russes avinés. Les missions ont lieu dans les quatre coins du globe et il est possible de les remplir dans n'importe quel ordre. Votre avion dispose d'un armement complet : canon, missiles Sidewinder pour le combat air-air, Maverick pour les cibles au sol (ou sur mer), bombes au napalm qui collent au bébé, etc. Mais l'essence et les armes ne sont pas inépuisables. Le seul moyen de se ravitailler en mission est de récolter les bonus adéquats en détruisant les cibles assignées. L'action est omniprésente et vous n'avez pas un instant de répit, Agile Warrior cartonne dès la première seconde. L'animation de notre bêta-version n'était pas très fluide mais le jeu finalisé sera (peut-être !) amélioré de ce côté. Attendons le test pour nous prononcer... ♦





ASSAULT RIGS

C'est par où la sortie ?

Mélange de *Tron* (pour le design des véhicules et des arènes) et de *Cyber Commando* (pour le concept), la dernière création de *Psygnosis*, *Assault Rigs*, est un titre original et séduisant.



L'environnement ? Des lignes lumineuses croisées sur un sol uniformément vert, des blocs amovibles et des tremplins. Les véhicules ? Des chars futuristes qui se déplacent sur coussins d'air et qui possèdent une force de frappe impressionnante. Le contexte ? Un jeu télévisé du futur qui prend la forme d'un sport cyberspatial aux règles mal définies avec des concurrents avides de sensations et de récompenses. C'est, en gros, ce que propose *Assault Rigs*. Dans un univers tridimensionnel (très sobre et très lumineux), vous cherchez votre chemin jusqu'à la sortie en récoltant au passage un maximum de bonus. Les machines en 3D texturée jouissent d'une animation très soignée et plusieurs effets, comme l'inertie, ont été ajoutés aux déplace-

ments. Le relief est également géré : votre char recule dans les côtes et glisse sur une pente, sauf si vous utilisez le frein. Plusieurs vues permettent de mieux se repérer dans le dédale informatique des niveaux. Le jeu présente 50 niveaux au total et une vingtaine d'armes différentes (dont un virus informatique capable de dérégler n'importe quel entité bio-mécanique). Il est possible de jouer à deux simultanément (en split d'écran) ou à huit (en mode link). Le gros plus d'*Assault Rigs*, c'est sa jouabilité. Elle est parfaite ! De plus l'intérêt augmente au fur et à mesure que l'on progresse dans le jeu. Une affaire à suivre dès le mois prochain... ♦

Machine
PlayStation
Genre
Shoot'em up
Éditeur
Psygnosis
Sortie
Décembre



DEFCON 5

Quatre jeux en un...

Machine
PlayStation

Genre
Aventure

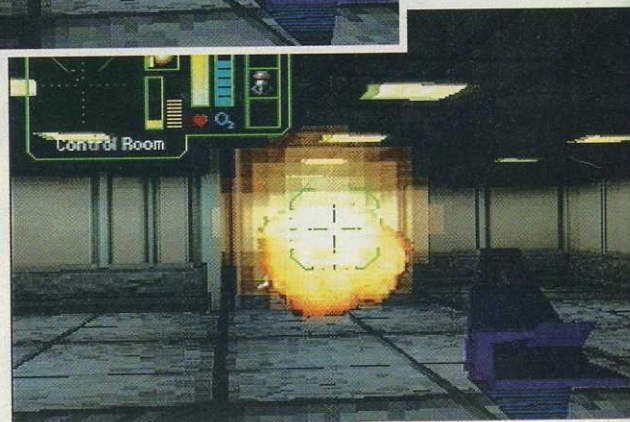
Éditeur

Sony

Sortie

Décembre

Avec une solide réputation dans le domaine du micro et du PC, Millenium s'intéresse aujourd'hui aux nouvelles consoles avec un produit original : Defcon 5.



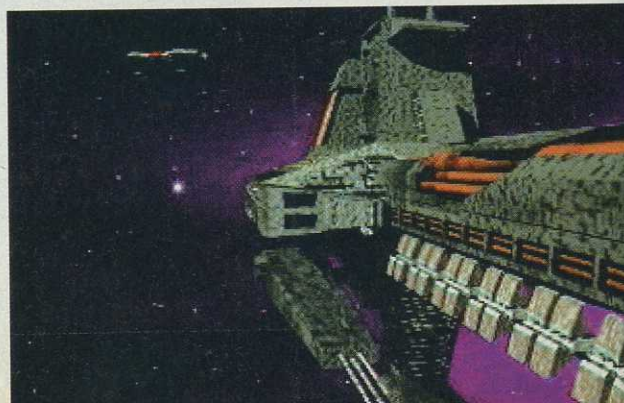
Defcon (Defense Condition) est le résultat du travail acharné de dix-sept personnes pendant plus de deux ans et demi. Le résultat est un jeu d'aventure auquel les concepteurs ont apporté le plus grand soin. La séquence d'introduction et les scènes intermédiaires sont en

3D texturée et comprennent, parfois, plus de 300 000 polygones à l'écran. L'ensemble a été réalisé sur Amiga 4000 (et non sur Silicon Graphics) avec le logiciel LightWave (pour les images de synthèse) et l'outil de calcul Raptor.

Defcon s'inscrit dans le genre aventure/action, mais les auteurs sont bien en peine de lui

attribuer un style précis puisqu'il ne comprend pas moins de quatre jeux en un ! Des séquences de tirs à l'intérieur de tourelles, contrôlées par l'intermédiaire de l'ordinateur central de la base : VOS (Virtual Operating System), des phases à la Doom, une partie aventure avec la découverte d'une réponse à la question : pourquoi la base est-elle attaquée ? De plus, il vous faut gérer

l'activité informatique de la base (toujours via le VOS) comme l'attribution des tâches aux droïdes de défense, la récupération de vaisseaux, etc. L'ambiance du soft est un souci majeur des concepteurs qui ont ficelé un scénario gigantesque. D'après les auteurs, il faut une bonne centaine (!) d'heures de jeu pour un joueur qui ne connaît rien au jeu avant de commencer. Le jeu se termine de cinq façons différentes, mais une seule vous permet de gagner. ♦





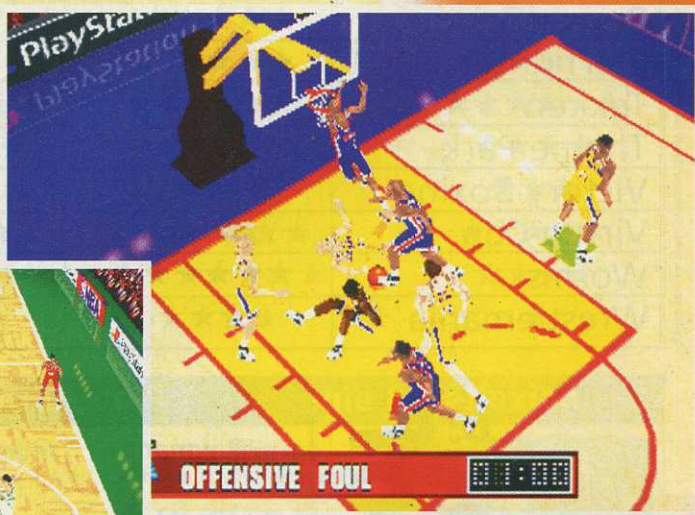
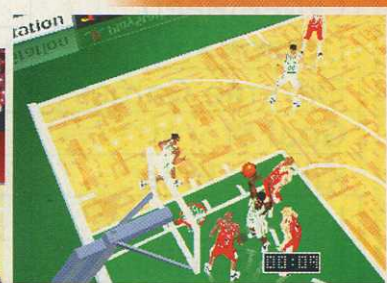
Faites du sport !

TOTAL NBA '96

Ça va dunker sur PlayStation !

Fluide, bien animé et amusant, Total NBA'96 débarque sur la PlayStation prochainement. En attendant sa sortie, voici quelques photos prometteuses avec nos premières impressions...

Machine
PlayStation
Genre
Basket
Éditeur
Sony
Sortie
Janvier 96



Fini le temps des NBA Jam, Dunk Dreams, Slam'n Dunk et autres simulacres du genre, l'heure est aux simulations réalisées en bonne et dûe forme. J'en ai pour preuve le premier jeu PlayStation de Sony of America, Total NBA'96. Si ce titre se détache des autres grâce à son côté technique très poussé, il innove surtout au niveau de l'animation. Tous les mouvements des personnages ont été réalisés avec un système de Motion Capture. Ainsi, les gestes des joueurs sont reproduits avec une exactitude meurtrière. Malheureusement, sur la version inachevée que nous avons eu entre les mains, le jeu reste encore assez lent. Mais ne vous en faites pas ce bug devrait être effacé d'ici quelques semaines ! Contrairement à un grand nombre de jeux actuels, Total NBA vous permet de jouer avec les véritables



personnages de la NBA. Et si vous avez un jour la chance de posséder deux

multitaps PlayStation, un mode huit joueurs est aussi prévu. De quoi passer des nuits blanches entre copains ! Total NBA 96 semble partie sur les chapeaux de roues. Il ne manque vraiment plus que les commentaires judicieux de George Eddie. À bientôt les players dans CD Consoles ! ♦



LES TESTS de CD Consoles

DES TESTS À DONF

	Stéphane Lavoisard	Gilles Sauer	Pascal Geille	Thomas François
3D Lemmings	★★★	★	★★	★★★
Blade Force	★★★	★★	★★★★★	★★
CyberSpeed	★★	★	★	★
Doom	★★★★★	★★★★★	★★★	★★★★
Extreme Games	★★★	★★★★	★★★	★★★
Goal Storm	★★	★★★★	★★★	★★★
Killing Time	★★	★★★★	★★	★★
Loaded	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★
Lone Soldier	★★★★★	★★	★★★	★★★★★
Manoir des âmes...	★	★	★★	★★
Mortal Kombat 3	★★★★	★★	★★★	★★★
Myst	★★★	★★	★★	★
Power Drive	★★★★	★★★★	★	★★
Starfighter	★★	★	★★★	★★★
Tekken	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★
Theme Park	★★★	★★	★★★★★	★★★
Victory Boxing	★★	★★★★	★★	★★★★
Virtua Cop	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★
Worms	★★★★★	★★★	★★★★	★★★★★
Wrestlemania	★★★	★★★	★★	★★★

CD Consoles
Best Of

Plate-forme

Rayman

Saturn ★★★★★

Bug !

Saturn ★★★

ClockworkKnight

Saturn ★★★

Gex

3DO ★★★

Jumping Flash

PlayStation ★★★



Aventure

> **Defcon 5**

PlayStation ★★★★★

Burn Cycle

CD-i ★★★

Discworld

PlayStation ★★★

The D

3DO ★★★

Wing Commander 3

3DO ★★★

Shoot'em up

> **Virtua Cop**

Saturn ★★★★★

Pulstar

Neo Geo ★★★★★

Panzer Dragoon

Saturn ★★★★★

> **Blade Force**

3DO ★★★

> **Starfighter**

3DO ★★★

BLADEFORCE

Que la force soit avec 3DO et avec votre esprit !

Défilé de sale gueule



Les critiques de CD Consoles

La sélection des jeux est rude. Les différents critères – graphismes, son, animation, jouabilité et durée de vie –, sont notés sur 20. Au final, il n'y a pas de note. Nous avons préféré donner une appréciation globale en étoiles. Nous soulignons qu'il s'agit d'une appréciation et non d'un jugement. Donc, de cinq à six étoiles, nous avons affaire à un label Or de CD Consoles, une référence. De trois à quatre étoiles, c'est un hit de la rédaction (également signalé par un label). On trouve encore des jeux en deux et une étoile, ou même sans étoile. Cela ne signifie pas que ces jeux soient mauvais : il intéresse plutôt un nombre plus restreint de joueurs. Parfois, on rencontre une sorte de panneau danger : il est placé là pour signaler que, à notre avis, vous prenez un risque en décidant d'acheter le jeu en question. Cela dit, cette décision vous regarde... Et puis, comme tous les goûts sont dans la nature, on a multiplié les avis dans les tests. Nous favorisons ainsi la discussion au sein même de la rédaction, et vos réactions sont les bienvenues.

David Msika	David Taborda	Lionel Vilner	Franck Ladoire	Christophe Monfort
★★★★	★★	★	★★★★	★
★★★★	-	-	★★★★★	★★★★★
★★	★	-	★	★★
★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★
★★★★	★★	★	★★★★	★
★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★
★★	-	★	★	★★★★
★★★★★	★★	★	★★★★★	★★★★★
★★★★	★★	★★	★★	★★★★★
★★	★	★★★★	★★	★
★★★★	★★★	★★★	★★★★★	★★
★★	★★	★★★★★	★★★★	★★★★
★★	★	★	★★★★	★
★★★★	-	-	★★★★	★★
★★★★★	★★★★	★★	★★★★	★★★★★
★★★★	★★	★★★★	★★★★★	★★★★★
★★	★★	-	★★	★★★
★★★★★	★★★★	★★	★★★★★	★★★★★
★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★
★★	★★★★	★★	★★	★

(Légendes : les tirets indiquent que le jeu n'a pas été vu par le testeur. Les étoiles en rouge correspondent à la note du testeur qui a signé le test dans les critiques.)

Beat'em up

- King 95**
Neo Geo ★★★★★
- > **Tekken**
PlayStation ★★★★★
- > **MK 3**
PlayStation ★★★
- Toh Shin Den**
PlayStation ★★★
- Virtua Remix**
Saturn ★★★

Action

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

Simulation

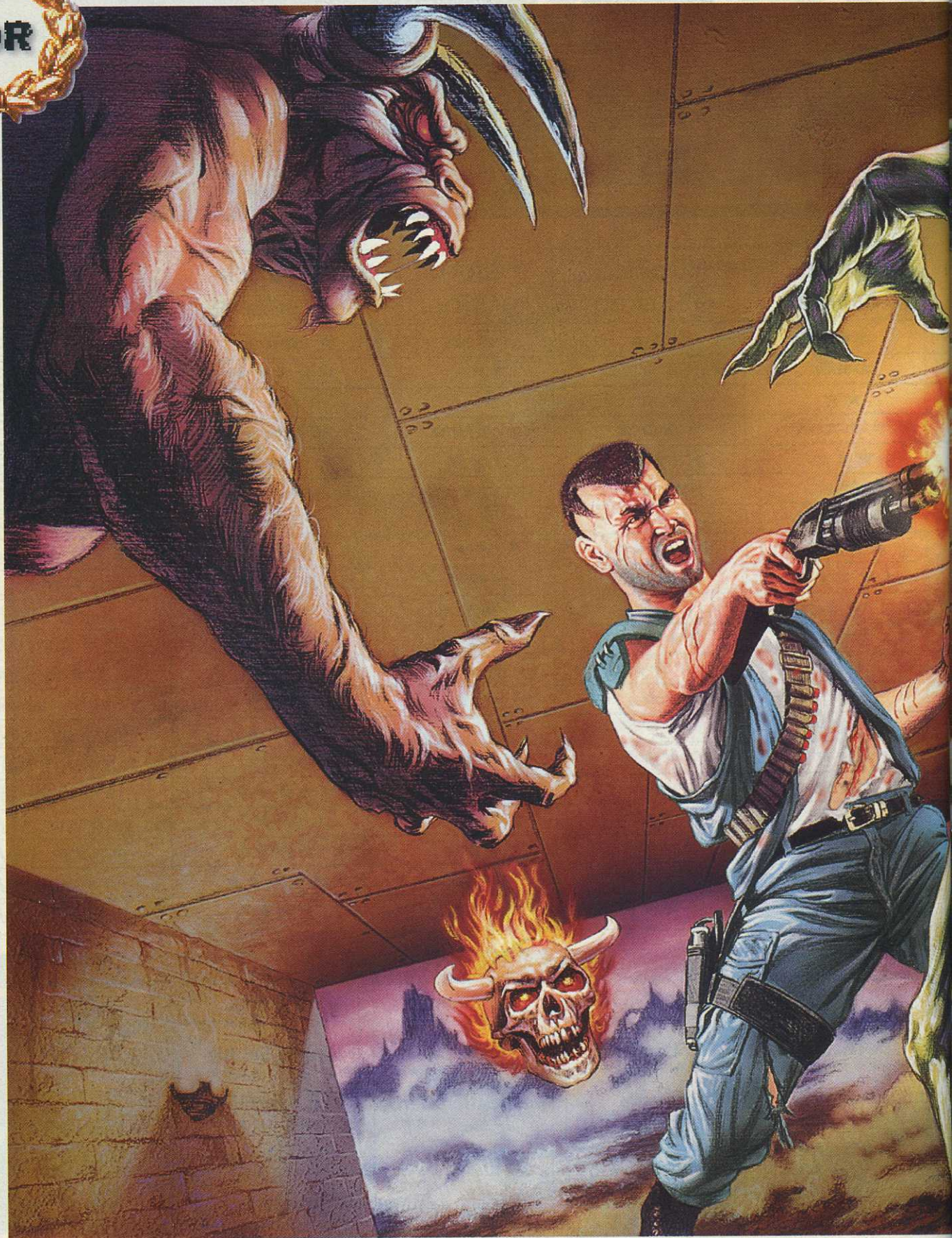
- Air Combat**
PlayStation ★★★★★
- > **ESPN Extreme Game**
PlayStation ★★★★★
- Destruction Derby**
PlayStation ★★★
- > **Goal Storm**
PlayStation ★★★
- Slam'n Jam**
3DO ★★★

Stratégie & Réflexion

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



(Légende : ▲ signale les nouvelles entrées.)





PlayStation



Lorsqu'un jeu comme Doom propose de faire le ménage sur cinquante niveaux de folie, aucun joueur ne résiste longtemps. Cette fois, c'est la PlayStation qui régale !

La justice au bout
de votre fusil !

DOOM

Éditeur

GT Interactive

Développeur

ID Software

Genre

Action-Aventure

Prix

Entre 350 & 400 F

(Critiques) DOOM

Les graphismes pixélisés, c'est doommage.



Dans Doom, les différents accès aux niveaux sont protégés par des portes de couleur. Elles peuvent être bleues, jaunes ou rouges. Les clés sont disséminées dans les points accessibles du niveau.



Grâce à ce costume vous êtes capable de vous déplacer dans les courants d'acide des souterrains.



Ce genre de spectacle est banal dans Doom. Un homme empalé et décapité, c'est pourtant immonde, mais dans ce jeu, on n'arrive pas à être choqué.

AVIS DE GILLES

Ça a le goût de la peur, l'odeur du sang et de la chair grillée... Ça ressemble à la guerre, avec une atmosphère à la Alien... Bref, c'est du Doom de la meilleure veine ! Un bon point aussi pour la précision des déplacements et des tirs. Un jeu qu'on ne peut pas ne pas adorer. ☺

Doom est un pionnier. En 1992, il révolutionne le monde de la micro-informatique en imposant un style de jeu qui allait, par la suite, faire de nombreux émules. Mais rendons à César ce qui appartient à César, Wolfenstein 3D - Spears of Destiny (toujours développé par Id Software) avait posé les premiers jalons de ce genre de jeu quelques temps auparavant. Disons, pour réconcilier tout le monde, que Wolfenstein était pour Id Software une « expérience de laboratoire » destinée à parfaire le projet « Doom ».

LE CONCEPT EST SIMPLE : mettre le joueur derrière la caméra, comme s'il voyait à travers les yeux de son personnage (cela s'appelle une vue suggestive), et le plonger dans un univers tridimensionnel où il peut évoluer à son gré. Bien sûr, le PC ne pouvait garder l'exclusivité d'un pareil concept et c'est sans

vergogne que les consoles s'emparent de cette idée géniale. La 32X, la Jaguar et la Super Nintendo grossissent ainsi leurs logithèques avec des adaptations « doomesques » de qualité.

C'est au tour de la PlayStation, grâce aux soins conjoints de Virgin et de Id Software, de présenter sa version de Doom. Cette nouvelle mouture présente des ▶



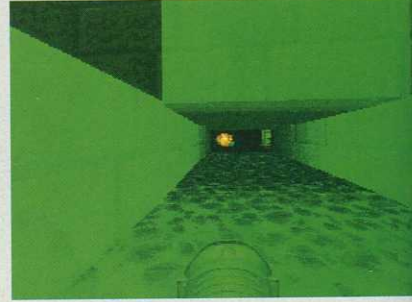
Cette orbe est certainement la plus puissante du jeu. Elle procure l'invulnérabilité à ceux qui la touche pour une courte durée.



Dans ce niveau, la supercharge vous donne 200 % de vie, et la super armure 200 % d'armure.



Les décors en extérieur sont sympathiques. Le feu aperçu au loin s'élève rapidement dans le ciel.



Un conseil : courez. La teinte verte signale que vous êtes, pour l'instant, protégé contre l'acide.



Le purgatoire



Les rencontres que vous êtes amené à faire dans les « locaux martiens » sont toujours hostiles. Les figures que vous croisez sont variées et souvent, il faut l'admettre, repoussantes. Les plus violentes des créatures sont celles qui transpirent le satanisme, comme les minotaures, tandis que les personnages anthropomorphes sont quasi-inoffensifs. Plus l'aspect du monstre est immonde, plus il est résistant aux coups... C'est comme ça !

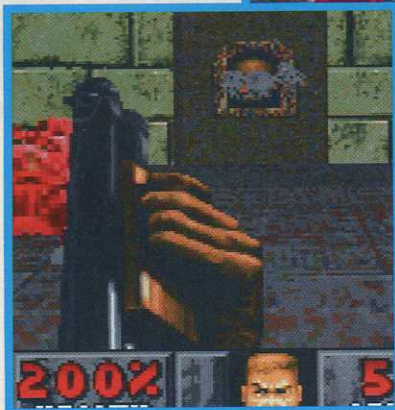
(Critiques) DOOM

Y'a pas l'ombre d'un Doom.

La force, c'est la loi

► avantages et des inconvénients. Sur un seul disque sont rassemblés les deux principaux volumes de Doom PC (nommé Épisode 1 et Épisode 2), dans lesquels ont été intégrés des niveaux originaux. Les concepteurs ont poussé la fantaisie jusqu'à inclure un niveau caché, appelé « Club Doom » : il s'agit d'une boîte de nuit dans laquelle des monstres alienoïdes dansent furieusement sur de la musique Techno. Le jeu contient plus de cinquante niveaux aux dimen-

sions et à la difficulté variable. Malheureusement, si la conversion a été facilitée par l'utilisation d'un langage commun aux PC et à la PlayStation (C++ de Borland), les graphismes des décors n'ont subi, semble-t-il, aucune amélioration. L'environnement est toujours extrêmement pixélisé et les monstres sont grossièrement représentés, à l'instar de la version PC.



Cet interrupteur en forme de tête de mort est l'occasion de tester les huit armes : la tronçonneuse, le pistolet, le fusil à pompe, le canon-double, la mitrailleuse, le bazooka, le fusil à plasma et le lance-roquettes atomique (dans l'ordre de puissance) fournissent un moyen de pression considérable sur les aliens, que la malchance aurait placés sur votre chemin.





Destruction Live



Les bidons métalliques remplis d'un liquide instable sont susceptibles de vous aider dans certain cas. Dans cet exemple, la cohorte d'extraterrestres qui vous attendait en est pour ses frais !



* Outre un concept de jeu génial et une animation très fluide, Doom demeure un jeu très simple.

Les graphistes et les concepteurs justifient cette faiblesse par le fait que « l'accent a été mis sur la fluidité de l'animation et un rendu des déplacements plus réaliste ». Des graphismes soignés, donc plus lourds à gérer par la machine, auraient certainement amputé la fluidité du jeu. En l'occurrence, les déplacements sont parfaits. Le jeu ne souffre d'aucun ralentissement, quelque soit le nombre de sprites présents à l'écran (ndlr : un sprit est une représentation graphique en deux dimensions : un objet, un bonus, voire même un monstre). Ajoutez à cela une jouabilité exceptionnelle et vous obtenez un personnage qui réagit (et bouge) avec une précision formidable.

LA VERSION PLAYSTATION de Doom est très jouable... Presque autant que sur PC (un clavier facilite fortement l'accès aux touches de fonction). Il est un domaine, tout de même, où la



PlayStation surpasse le PC : celui du son. La bande son synthétique, propre au PC Speaker, est remplacée par une musique d'ambiance très réussie. La formule est simple, mais efficace : des nappes d'accord Choir (un instrument qui rappelle vaguement des cris humains) et une basse profonde. Les bruitages ne sont pas en reste : les concepteurs ont utilisé des échantillons (samples) de chaque arme pour les besoins du jeu. Justement, parlons-en des armes ! Outre un concept de jeu génial et une animation très fluide, Doom demeure un jeu très simple. L'objectif du joueur est d'anéantir, souvent de manière vicieuse, plus rarement en finesse, tout ce qu'il rencontre.

Ses outils s'appellent fusil à pompe, bazooka, canon à plasma et même tronçonneuse (!). Le résultat est franchement « gore » (sanglant). Les premiers niveaux permettent aux joueurs d'apprendre les différents déplacements possibles, ainsi que l'utilisation des armes, des bonus et des nombreux passages secrets. Par la suite, la difficulté augmente, les niveaux s'agrandissent et proposent quelques subtilités topographiques, les ennemis deviennent plus nombreux, plus forts et plus intelligents et les munitions brillent par leur absence. Le 59^{ème} niveau, par exemple, est un melting pot des races aliens les plus diverses et (malheureusement) les plus difficiles à battre. Les nouveaux éléments apportés au jeu (sons et niveaux supplémentaires) font de la version PlayStation la meilleure à ce jour, tout support confondus. Les possesseurs de PlayStation vont enfin pouvoir retrousser leurs manches et éradiquer l'alien à tour de bras !

David Msika

Verdict

- La musique et les bruitages.
- La variété et le nombre de niveaux.
- L'animation est extrêmement fluide.

- Les graphismes sont pauvres et pixélisés. Ils sont identiques à la version PC.
- Rien d'autre à signaler...

Graphisme :	10
Animation :	15
Sons :	14
Jouabilité :	14
Durée de vie :	15

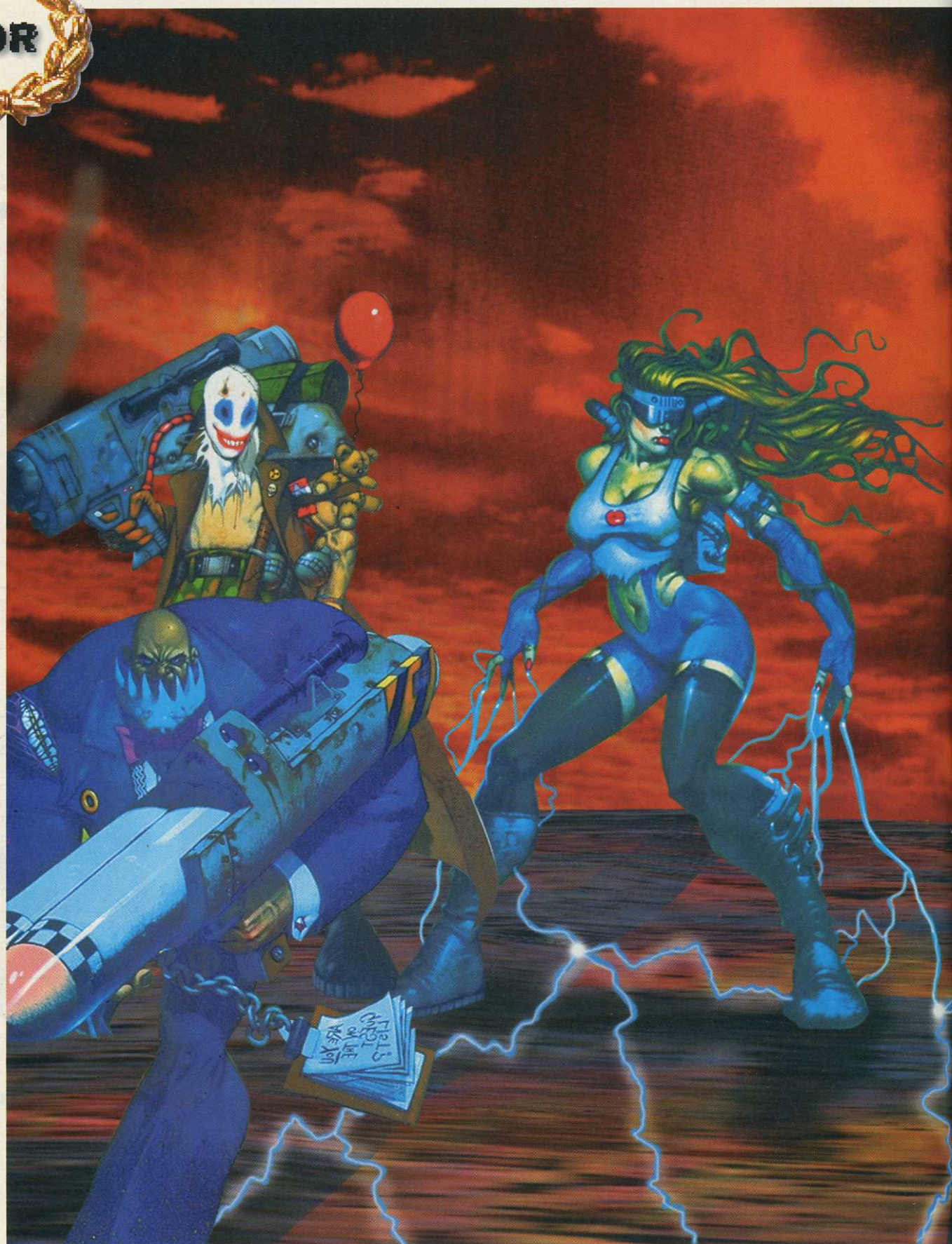
Tous. Je les ai tous vus, les Doom ! J'ai essayé toutes les versions, pour finalement arriver à la conclusion que j'adore ce jeu ! Doom sur PlayStation est encore un niveau au-dessus des autres versions, avec son ambiance plus soutenue et sa durée de vie rallongée. Un très bon titre ! ©



OR CD CONS



La sortie, enfin ! Il a fallu éliminer de nombreux monstres, échapper à de nombreux pièges pour en arriver là.

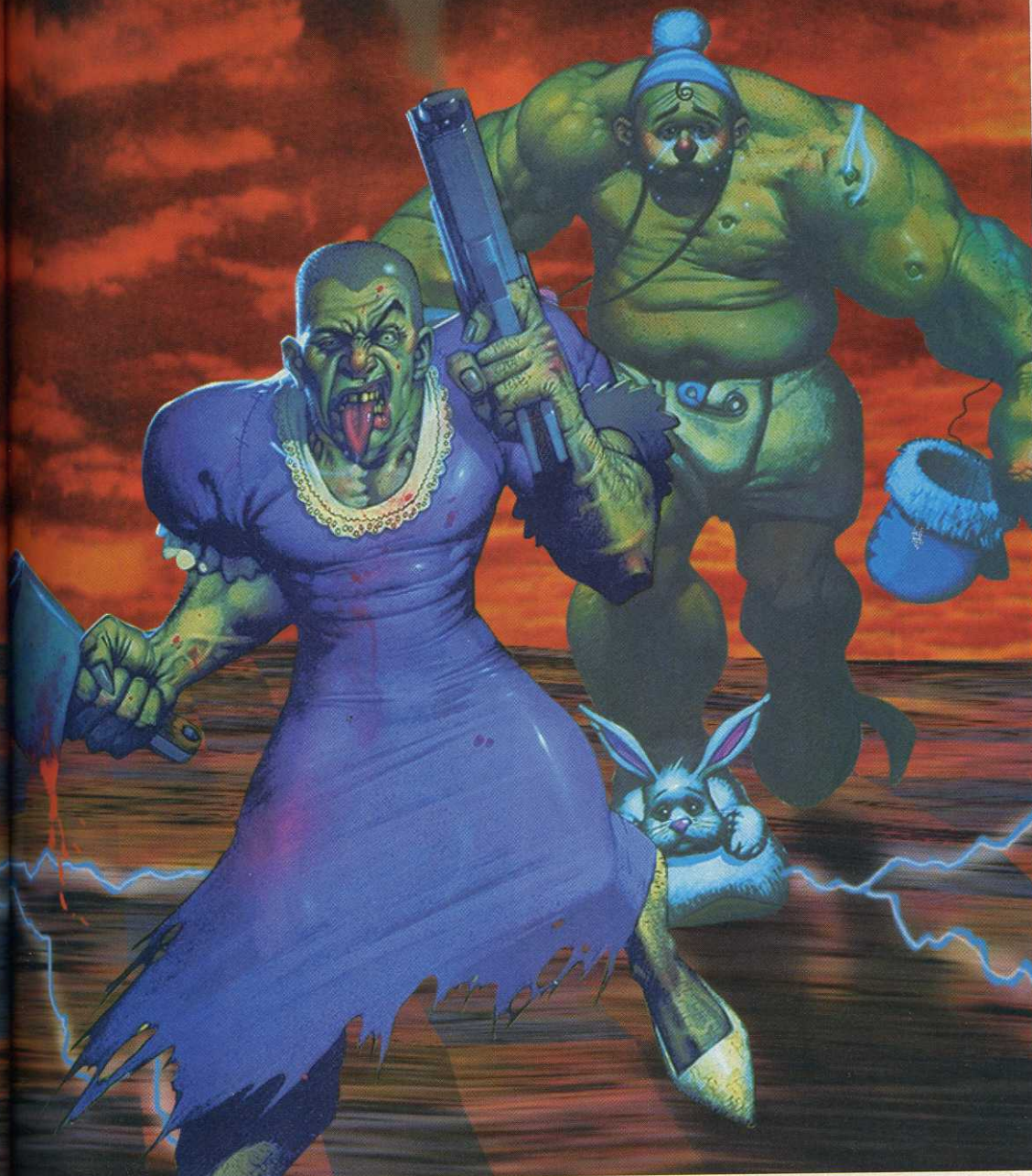




PlayStation

LOADED

Violemment violent !



Signé Gremlin Interactive, Loaded s'annonce comme le jeu idéal pour les fêtes de Noël. Violent à souhait, d'une grande beauté et plein de surprises, ce shoot'em up sépulcral est d'ores et déjà voué à la consécration totale...

Éditeur

Gremlin

Développeur

Gremlin

Genre

Shoot'em up

Prix

Environ 350 F

(Critiques) **LOADED**

Découvrez votre personnalité cachée

La prison, c'est pas le club Med ! J'en ai pour preuve Loaded, le premier jeu Gremlin sur PlayStation. Victimes d'un coup monté, six personnages délurés sont séquestrés dans un pénitencier high-tech.

Animés par un puissant désir de vengeance, nos héros psychopathes décident de s'enfuir à la sauvache. Sur ces bases, Loaded prend un penchant plutôt brutal. Je dirai même plus, Loaded est violemment violent ! À tel point qu'une odeur de sang chaud se dégage de votre console dès les premières secondes de votre évasion. Vous l'avez compris, Loaded s'inscrit à la perfection dans la lignée de Robotron, Gauntlet, Super Smash TV et Total Carnage. D'excellents jeux qui sont estampillés du label bourrin.

Les concepteurs de Loaded ont ici emmené ce style de jeu à son apogée. Pour réaliser ce titre, ils ont eu recours aux services d'un spécialiste en la matière, Jay Sharples. Pour les néophytes, sachez que c'est le dessinateur de Judge Dredd, Lobo et de certaines affiches de



La routine graphique du GloArt donne de superbes effets visuels. Avis aux amateurs !

cinéma comme celle de Conan le Barbare. Bref, des légendes modernes réputées pour leur manque total et irrémédiable de délicatesse. Pour l'occasion, Jay Sharples a repris une douzaine de sketches originaux signés Gremlin et les a ensuite transformés en de véritables



Décidément, ces malfrats ne connaissent pas le respect des autres...



Il ne vous reste plus qu'à fuir.



Le lance-flammes est très dévastateur.



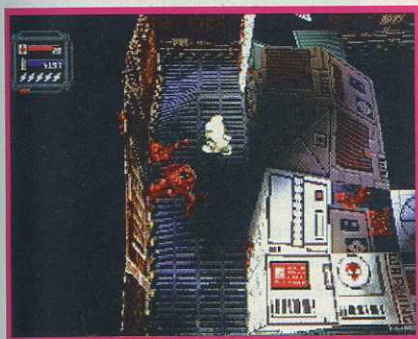
Les explosions sont l'un des points forts du jeu. Elles détonnent un max !



Il est parfois difficile de faire la part des choses dans le feu de l'action.



Apocalyptique



Chaque personnage de Loaded possède une ultrabombe. Dans le pire des cas, elle détruit toute forme de vie avoisinante. Dans le meilleur des cas, elle est accompagnée d'un effet spécial vraiment dément. Mon préféré est celui de Mamma, le gros bébé.

renégats sauce Rambo. Au final, sept personnages dont le vilain comploteur ont été retenus pour le jeu. Six protagonistes sont à votre disposition : Cap'n Guns, Bounca, Vox, Mamma, Fwank et Butch.

CES CHEVALIERS NÉVROSÉS de l'apocalypse possèdent tous des caractéristiques physiques très particulières et deux armes de leur conception personnelle... Le préféré de la rédaction, c'est Mamma. Ce gros et grand bébé aux formes chamalowsques, déambule dans les labyrinthes de cette taule sépulcrale avec une paire de moufles et de

chaussons ridicules (ndlr : un peu comme Tommy à la rédaction). Pour blaster ces ennemis, il est équipé d'un pistolet à plasma surpuissant et d'une bombe très spéciale... De toutes façons, il y en a pour tous les goûts, vous trouverez certainement votre bonheur parmi le plus expéditif de ces détraqués de dernière zone. Dans ce jeu, où votre victoire n'a d'égale que votre capacité à vous faire implanter un doigt bionique, vous affrontez des hordes d'ennemis, elles aussi, assez dérangées de la cibou-

Lorsque vous jouez à deux, avancez en formation pour exploser un maximum d'ennemis.



Encore un exemple d'éclairage. Cette source de lumière verdâtre donne la chair de poule.

Loaded est le premier test-jeu psychologique. J'ai appris que j'étais un criminel en puissance. Déjà, à l'école, on me prédisait l'échafaud. J'ai même coupé la musique pour mieux entendre le bruit sec des ennemis qui explosent sous vos tirs. On se lève tous pour Loaded ! ☺

AVIS DE GILLES

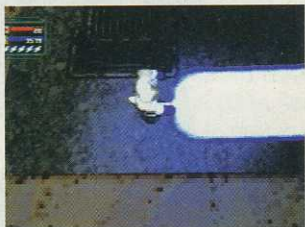
(Critiques) **LOADED**

Spluurrrch. C'est le bruit d'un ennemi qui explose



Je ne le dirai jamais assez, Loaded est carrément sublime. Admirez le spectacle !

Pour faciliter la vision du jeu, vous pouvez zoomer et dézoomer sur vos personnages à tout moment de la partie.



Des passages secrets mènent à des pièces remplies de bonus secrets. Cherchez et vous trouverez !



Cap'n Guns est d'une efficacité incroyable. Normal, quand on a deux pistolets.

lette. Du simple rat d'égoûts aux zombies en passant par des blindés dignes de la Grosse Berta ! Vous êtes confronté à ces tarés de la gâchette sur une bonne quinzaine de niveaux tous plus dangereux les uns que les autres. Et pourtant, on prend un plaisir fou (sic) à les découvrir parce qu'ils sont beaux, beaux et beaux ! Les programmeurs anglais de Gremlin ont mis au point une routine graphique du tonnerre de Brest : la GloArt. Quand le décor de Loaded est sombre et lugubre, il suffit de tirer une petite rafale pour qu'il explose dans une gerbe de couleurs. Un peu comme le feu d'artifice du 14 juillet. La combinaison des zones d'ombre avec les faisceaux de vert, bleu, rouge ou blanc accentue encore la claque visuelle du procédé GloArt. Là-dessus viennent se greffer des graphismes en 3D isométrique et de petits effets spéciaux soignés. C'est toujours un plai-

sir de déclencher une mégabombe. Celle de Mamma provoque une belle déformation de l'écran sur des bruitages très croustillants. Les effets sonores de Loaded s'ajoutent à l'ambiance très gore du produit. Il est fréquent d'entendre un ennemi exploser d'un spluurrrch qui en dit long. Rien n'a été laissé au hasard. Chaque bruit a son propre écho qui varie en fonction de la taille des pièces et de l'endroit où vous êtes. Si vous avancez à coups de bazooka dans un couloir, le retour son est bien plus long que si vous tirez dans une petite pièce capitonnée. Quant à la musique, elle est unique et s'accorde très bien au style du titre. Toutes les bandes originales sont composées dans des registres punk, techno et grunge qui décuplent votre obsession d'assassin épileptique !

À la différence de la majorité des jeux PlayStation, Loaded propose un mode multijoueur

À chaque fois que vous tirez, vos balles éclairent le décor. C'est mieux qu'une torche.



AVIS DE DAVID

Voilà un jeu bien bourrin comme je les aime. Quand il faut réfléchir, je trouve toujours ça ennuyeux. Ici, plus on avance et plus on devient sauvage sans prise de tête. En plus, Loaded a le mérite d'être très convivial. Avec un câble link, on pourra même s'éclater à huit bouchers en herbe. ☺



Loaded, c'est Gore



Lorsque vous pulvérisiez un ennemi avec vos flingues customisées, ils se transforment en taches de sang ou bien en tas de cendres. Ces derniers sont des bons moyens de repérage. Si tant est que vous gardiez la tête sur les épaules !

*** On se demande s'il est possible d'aller plus loin dans le style carnassier.**

sans câble link, malheureusement, parfois un peu saccadé. Si vous avez un multitaq, de une à quatre personnes peuvent y participer simultanément. Pour palier au traumatisme des divergences de direction, Gremlin a eu une idée géniale. Lorsque vous vous dirigez à l'opposé d'un autre guerrier, une routine graphique prend du recul par rapport à l'action et rezoome si besoin est. Ainsi, les joueurs ont l'illusion de ne pas être coincés par les bords de l'écran télévisé. Vous pouvez d'ailleurs contrôler ce système vous-même grâce aux boutons L et R. Étant donné le zoom déjà généré en mode un joueur, vos tirs ne touchent pas votre coéquipier à moins d'avoir configuré les options de façon contraire.

AU NIVEAU DES OPTIONS, Loaded est relativement fourni. Vous paramétrez la difficulté, le nombre de vies et les continues d'une partie. Vu la longueur du jeu, des



sauvegardes sont accessibles entre chaque tableau moyennant une Memory Card. À cette occasion, vous êtes aussi gratifié de commentaires sur votre façon de jouer. Si la plupart de mes collègues testeurs ont été classés futur boucher ou criminel, j'ai été classé sociopathe. En temps normal, je me serais senti plutôt insulté mais sous le glaive de Loaded... je le prends comme un compliment. C'est vous dire à quel point ce jeu vous endoctrine ! Pour finir, Loaded est une véritable prouesse technique. On se demande s'il est possible d'aller plus loin dans le style carnassier. D'après le concepteur du jeu, Mark Glossop, Loaded pousse les capacités de la PlayStation au maximum avec ses superbes effets visuels. En ce qui me concerne, j'attends avec impatience un Loaded 2 : plus sanglant, plus bourrin, plus fou, plus génial...

Tommy François

Verdict

- Le sang à profusion.
- Les effets spéciaux.
- Le mode multijoueur.
- Le jeu est aussi en français.

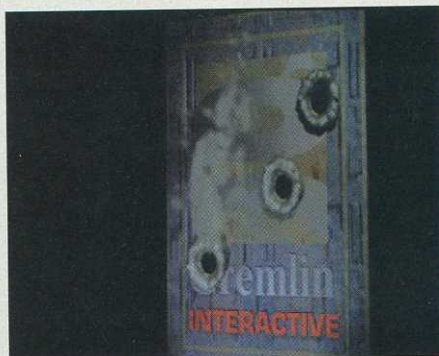
- Quelques ralentissements lorsqu'on joue à plusieurs.
- Des moments très confus où on ne voit rien.

Graphisme :	17
Animation :	15
Sons :	18
Jouabilité :	15
Durée de vie :	18

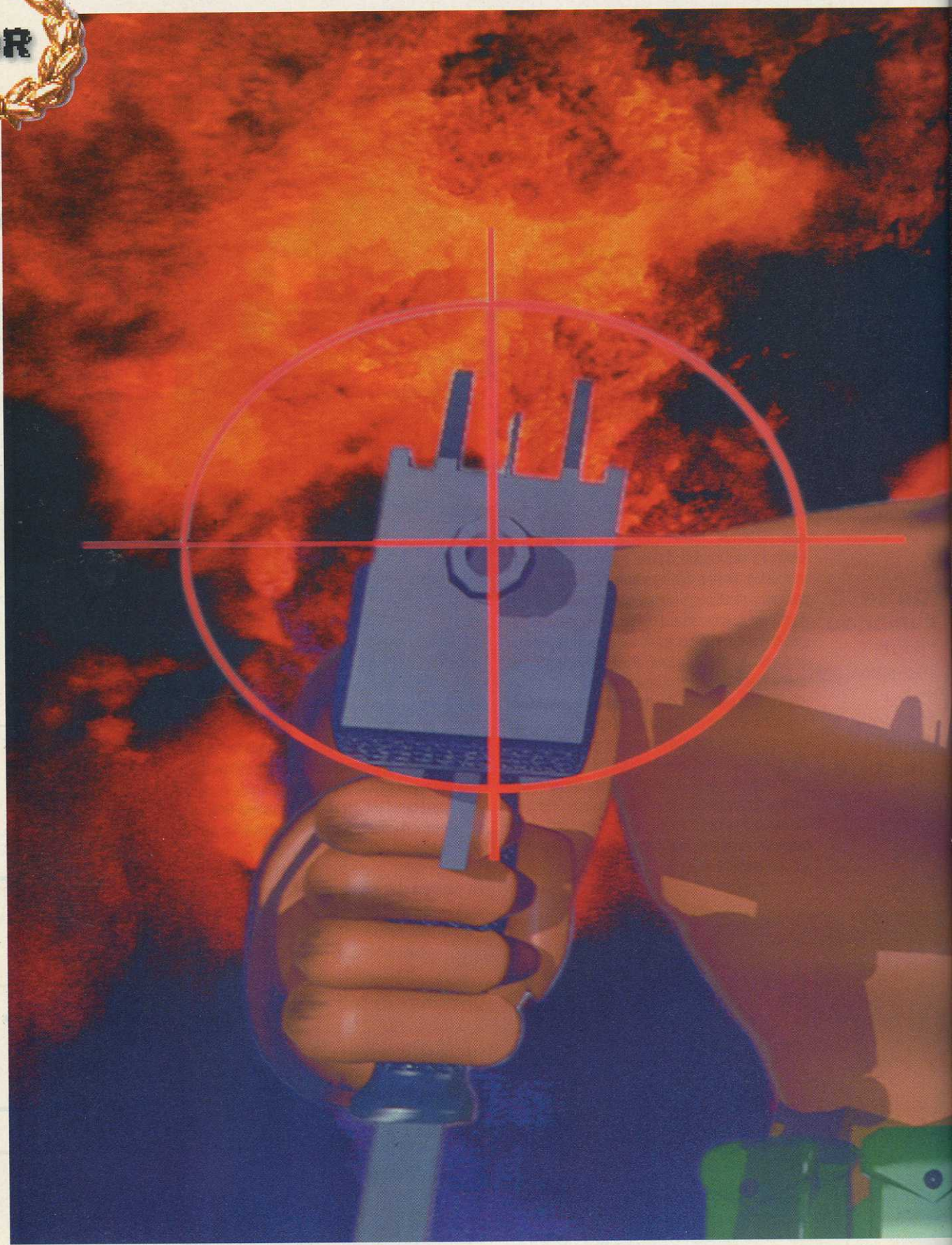
Les personnages et l'artwork sont originaux, les musiques et les bruitages géniaux, les graphismes exceptionnels. Le concept, pourtant simple, est grandiose. Le mode deux joueurs fait de moi la pire des raclures. Bref, à partir de ce jour, appelez-moi Loaded ! ©



Certains niveaux comme ce cimetière font référence à de grands films comme « La nuit des morts-vivants ».



OR CD CONSOLE





Voyage au bout
de l'ENFER...

Si Rambo, Commando, et Delta Force sont les seuls films de votre vidéothèque, Lone Soldier est le seul titre de votre logithèque pour les fêtes.

LONE SOLDIER

Développeur

Tempest & Telstar Elec.

Éditeur

Telstar Electronics

Genre

Kill'em all

Prix

Entre 350 & 400 F



Là où vous passez, les autres trépassent.



Ce wagonnet m'a surpris, ne vous faites pas avoir.



Avec moi, tout y passe, de la simple tente aux camions de provisions.

Les fromages qui puent en ont rêvé, le Commandant Sylvestre l'a fait ! Lone Soldier coule parfaitement dans le moule des one man show à la sauce Rambo XII. Avec un héros américain à la solde de la CIA, les programmeurs de Tempest ont annoncé la couleur dès les premières cinématiques du jeu. Vous êtes un personnage taillé sur les mesures de Bruce Willis. Excusez-moi, c'était Stallone. Oups, je dirais même plus, il ressemble plutôt à Schwarzie (non, Planet Hollywood ne nous a pas envoyé son dernier blouson cuir pour Noël). Équipé de cinq grenades et d'une mitrailleuse Thomson, vous vous voyez confié une mission délicate : détruire, anéantir, exploser, dépecer, bousiller, éparpiller, éclater, écrabouiller, flinguer, incinérer, nucléariser, donc

« Chiraciser » à tout va une bande de terroristes. Pour venir à bout de Lone Soldier, quatre mondes décomposés en six niveaux vous attendent. À chaque monde correspond un décor bien particulier et un grand méchant boss. Le premier monde est celui de la jungle amazonienne où vous êtes opposé à un cartel sud-américain. Quant aux autres, ils vous permettent de refaire la Guerre du Golf ou encore Appolo XIII version Apocalypse on ze Lune. Les développeurs ont prévu une option assez stimulante au niveau du bourrage. Si vous détruisez moins de 70 % du niveau, vous gagnez le droit de recommencer le niveau avec une nouvelle fournée de petits soldats.

POUR VOUS AIDER À ÉLIMINER les forces ennemies, de nombreuses armes sont à votre disposition. Au cours de votre bataille, vous pouvez donc ramasser un bazooka, un lance-flammes, une bonne vieille M-16 customisé Terminator et bien d'autres joujous encore. À l'image de Doom, vos munitions sont en nombre limité, voir très limité. Eh oui ! Quand on sait qu'il faut trois tirs au bazooka pour exploser un tank, et qu'une recharge, à raison d'une par niveau, vous octroie juste quatre missiles, c'est pas le Pérou ! Ces réapprovisionnement se font par le biais de parachutage. Ces derniers sont

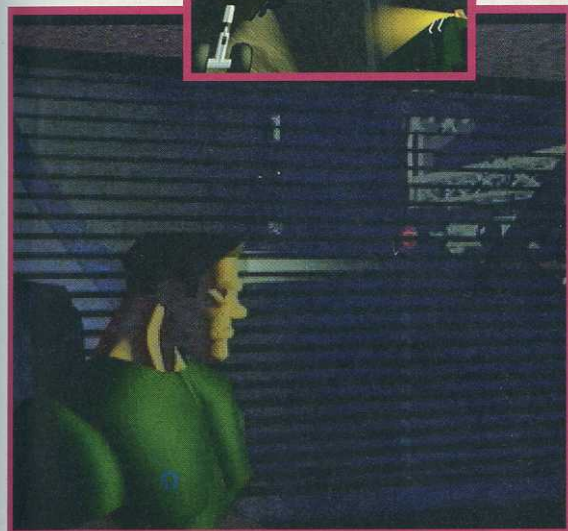
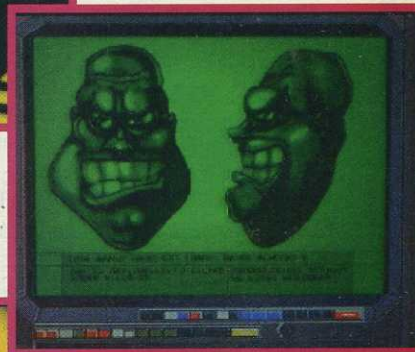
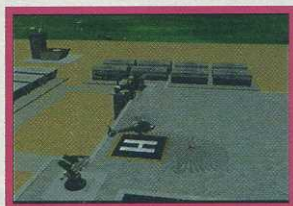
*** A chaque monde correspond un décor bien particulier et un grand méchant boss.**



Le bazooka ne pardonne pas. Un coup et c'est la mort assurée.



Mission



Impossible

L'intro de Lone Soldier vous plongue de suite dans l'ambiance top secret d'un jeu de guerre. Ça tombe bien, Lone Soldier en est un ! Cela dit, la démarche de votre personnage pour connaître sa mission rappelle celle de monsieur Phelps, alias le boss de Mission Impossible. Il ne manque plus que la musique.

(Critiques) LONE SOLDIER

Le Rambo de la console

AVIS DE
GILLES

Les graphismes sont paraît-il très beaux. Je ne suis pas d'accord... Je les trouve flous, du genre de ceux de la 32X. Cela dit, cela ne nuit en rien à la qualité du jeu. On a envie d'avancer et de tuer tout ce qui bouge. Une sorte de rambo de la console est né : Lone Soldier... ☹



Les éléments du décor de Lone Soldier sont assez variés. Tout a été pensé dans les moindres détails, comme ce camion de ravitaillement.



Attention aux gaz toxiques, ils endomagent sérieusement votre endurance.



Regardez-moi ça, la beauté de cette barrière de flammes est incroyable.



Même les chiens essayent de vous barrer la route...

AVIS DE
STÉPHANE

Le principe est très efficace et la réalisation quasi parfaite. On prend beaucoup de plaisir au paddle et les effets spéciaux suivent bien le mouvement. C'est à l'heure actuelle, le seul jeu du genre sur les nouvelles consoles et techniquement, il n'y a rien à redire. ☹

parfois remplacés par des kits médicaux, des vies supplémentaires et même des bonus « magique ». Attention ! Ne laissez pas ces bonus derrière vous en espérant les prendre quand le besoin se fera pressant : il n'est pas toujours possible de revenir sur ses pas, en tout cas sur de grandes distances. En dehors des tradi-

tionnels blindés, Lone Soldier est plein de bonnes idées. Des chiens de garde, des hélicoptères, des débarcadères et une armada de soldats vous attendent. Alors que vous passez dans une grotte gardée par un Sherman (le gouvernement américain l'a sans doute vendue à vos ennemis), deux mercenaires chicanos effectuent une descente en rappel pour finir suspendus à une corde. Une fois que vous les aurez exterminés, leurs



Lorsque vous passez sans tuer un soldat ennemi, il vous poursuit.



Pas de pitié ! Les cabanes des indigènes sont aussi « anéantissables ».



Un arsenal d'enfer...



Malheureusement, je n'ai pas eu la chance de trouver plus de trois armes : le bazooka, le lance-flammes et la M-16. Avec un peu plus de temps, vous découvrirez d'autres équipements. Si les parachutages logistiques vous donnent des munitions pour des armes que vous ne connaissez pas, c'est que vous êtes passé à côté de quelque chose !

corps inertes restent pendus et ballotent au rythme des rafales. Bref, Lone Soldier trouve ses sources dans les grands classiques de ciné de guerre comme Commando, Predator, Rambo et la série des Chuck Norris.

POUR CEUX QUI ne l'aurait pas encore compris, Lone Soldier est une sorte de Commando réalisée en 3D textures mappées. Dans le genre shoot'em up sanglant affublé de graphismes époustouflants, il sera difficile de faire beaucoup mieux. La finesse des textures est déroutante et donne une impression de réalisme bien rendue. Je pousserais même le vice à dire qu'on détruit pour le plaisir de voir les effets visuels. Chaque explosion déclenche des incendies réalisés avec des routines de transparence et de déformations appréciables. À savoir que lorsqu'une grenade atterrit dans l'eau, elle crée une gerbe d'eau hallucinante. Quant à l'animation et la fluidité de Lone Soldier, elles sont assez bonnes. D'autant plus que votre personnage s'adapte à un nombre de positions assez important. Il court, il marche, il tir, se retourne, s'agenouille et tout ça en trois 3D.

Avant de terminer, je tiens à souligner la difficulté du jeu. Sans un seul continu mais avec des sauvegardes entre chaque monde, ça ne va pas pisser bien loin. Quelques semaines seront absolument nécessaires pour

venir à bout du jeu en mode normal. D'autant plus que la jouabilité est très rébarbative au départ, surtout au niveau de la précision des tirs. Au finish, Lone Soldier est la première ébauche de Telstar Electronics sur la PlayStation. Avec un départ si fort, on est en droit de s'attendre à d'autres très bons produits. Le prochain en date est On Side Soccer. Pour plus d'infos, retournez faire un tour du côté des avants-premières...

Tommy François



Verdict

- De très bons graphismes.
- Les bruitages sont excellents.
- Une animation carrément d'enfer.

- La précision des tirs est vraiment douteuse par moment.
- La difficulté.

Graphisme :	17
Animation :	15
Sons :	14
Jouabilité :	12
Durée de vie :	17

Moi, qui est passé ma plus tendre enfance à perdre mes petits soldats dans des châteaux de sable, j'ai pleuré de joie avec Lone Soldier. Violent à la perfection, ce jeu Telstar est aussi beau et fun. Bref, que demander de plus si ce n'est un petit peu plus de précision... ☺



OR
CD CONSOL

Vos grenades explosent aussi dans l'eau. C'est bon à savoir !

* Lone Soldier est une sorte de Commando réalisé en 3D textures mappées.





PlayStation

Extrêmement **brutal** !

TEKKEN

Tekken est la réponse de Namco à Virtua Fighter. Le résultat est plus rapide, mieux réalisé, malgré une esthétique controversée, et propose, en plus des éléments qui ont fait le succès de Virtua Fighter, bien plus de combinaisons, de coups et de personnages.

Éditeur

Namco

Développeur

Namco

Genre

Jeu de baston

Prix

Environ 400 F



Le double coup de poings de Michelle est l'un des coups les plus puissants du jeu !



Le Power Punch de Paul, lorsqu'il porte, explose contre l'adversaire dans une gerbe de lumière bleue.

Tekken, c'est d'abord un jeu d'arcade sorti au Japon en septembre 1994. Son succès mitigé s'explique par la sortie simultanée de Virtua Fighter 2 de Sega dans les salles. Cependant, Namco décide de réaliser une version PlayStation dans la foulée. La conversion est d'autant plus facile que le jeu d'arcade a été « codé » sur la PlayStation via une carte System 11 (que

l'on retrouve dans les bornes d'arcade et, à une moindre échelle, dans la console de Sony). Ce n'est pas exactement le même hardware que celui du Home System (ndlr : la PlayStation) admet Shigeru Yokohama, directeur général de Namco « mais c'est basé sur le même système, comme la carte Titan sur la Saturn. Le jeu est écrit sur la PlayStation et aucune conversion ne sera nécessaire. » Nous relativiserons toutefois cette déclaration : seuls les codes contenus dans le processeur central sont en effet identiques. Le processeur sonore de l'arcade est bien plus puissant que celui de la PlayStation, et la carte d'arcade (le fameux System 11) possède une RAM plus élevée pour la gestion des textures. Les conséquences ? Des graphismes un peu moins fins au final, pour la version PlayStation. La technologie CD de la console permet à la version console de Tekken de bénéficier d'un son analogique et stéréo d'une qualité supérieure à l'arcade. Dans le Petit dictionnaire ludique illustré, on



En mode « Versus », les deux participants peuvent prendre le même personnage.

difficile...

Une technique



Certains coups spéciaux nécessitent une bonne maîtrise du paddle. Par exemple, la prise du « casse-bras » de Nina est particulièrement difficile. Il faut effectuer (au moins) trois mouvements différents pour compléter la prise



En mode « un joueur », le jeu comporte quatre phases. La première est de battre les sept autres participants. Ensuite, il faut combattre en « miroir » (c'est-à-dire, contre soi-même). Puis, le joueur rencontre son ennemi attiré avant (enfin !) d'affronter l'organisateur du tournoi : Heihashi Mishima.

*
Les polygones reflètent la lumière et jouent avec les ombres.

pourrait trouver la définition suivante de Tekken, [n. c.] : 1 • terme japonais signifiant poing d'acier (traduit cavalièrement « Seigneur de la guerre ») ; 2 • jeu de combat en 3D texture mappée. La première définition fait mention du scénario du jeu qui, il faut l'avouer, est dramatiquement pauvre. Le cadre est banal : un tournoi gigantesque auquel les meilleurs combattants du monde participent. Leurs motivations ? Vengeance, gloire, fortune... Bref, plutôt classique. Il faut reconnaître qu'un jeu de combat (en un-contre-un) comme Tekken n'a nul besoin d'avoir un background fouillé pour être efficace. La deuxième partie de la définition, (celle qui nous intéresse) décrit la catégorie précise de jeu dans laquelle Tekken se situe. Depuis Street Fighter 2, les faveurs du public sont passées de la 2D linéaire, à la 3D multidimensionnelle. Tekken se



trouve à la frontière des deux styles ; il s'agit d'un jeu en 3D linéaire. Les personnages se déplacent sur une ligne, sans limite de terrain (évitant ainsi les agaçantes techniques de « coince » et les « Ring Out »). Les personnages sont tous composés de polygones (des figures géométriques en 2D collées les unes contre les autres) sur lesquels sont apposés des textures mappées.

Ainsi, les polygones reflètent la lumière et jouent avec les ombres.

L'animation de cet assemblage polygonale ne souffre de (presque)

aucun défaut et la fluidité est exceptionnelle (60 images par seconde).

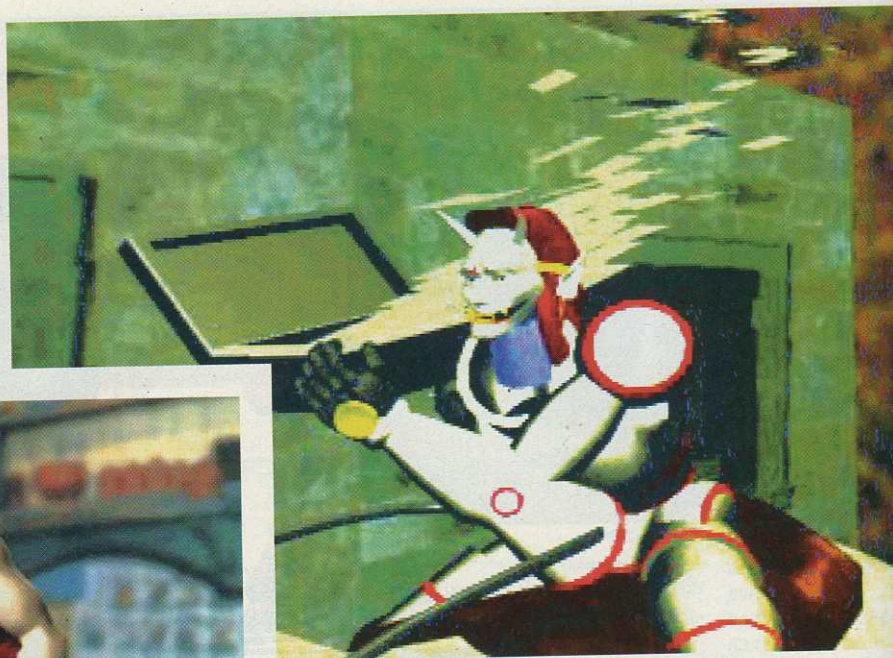
CE QUI PERMET RÉELLEMENT de donner la qualification « 3D » à Tekken, ce sont les mouvements intelligents de caméra. En fonction du coup donné, de la technique portée, la caméra adopte un angle différent. Mais la ressemblance avec les autres jeux de combat s'arrête là. Tekken a pour lui d'être original, de proposer un nombre incroyable de personnages et de coups spéciaux. Il est inutile de comparer Tekken à Toh Shin Den, puisqu'il

Vendetta

Tekken sur PlayStation m'a très agréablement surpris. Le nombre conséquent de coups et d'enchaînements ravira les fans de baston. Et l'animation mes enfants ! Très fluide et impressionnante de réalisme. Il n'y a pas de doute, Tekken est le meilleur jeu de baston sur cette console. ☺

AVIS DE PASCAL DE

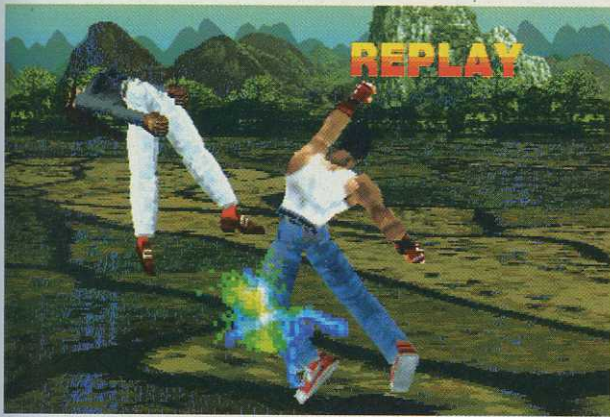
L'effet Silicon



À l'instar d'une grande majorité de titres sur la PlayStation, Tekken bénéficie d'un petit film d'introduction réalisé à partir d'images de synthèse. Ce type d'images est « construit » sur une station informatique très puissante (une Silicon Graphics Workstation) ; les animations sont calculées sur ces mêmes machines. Le rendu est surréel, très lisse et très brillant. Cette introduction démontre les excellentes capacités FMV (Full Motion Video) de la PlayStation, avec des images en plein écran et une vitesse de déroulement élevée (60 images par seconde). Les scènes de fins (dix-sept au total) sont de même facture.



Cette prise est certainement la plus impressionnante de toutes. Law prend appui sur le genou de son adversaire, monte sur le torse de ce dernier, effectue un saut périlleux arrière et atterrit de tout son poids sur l'adversaire.



King est un véritable félin. Son attitude et ses mouvements sont ceux d'une bête sauvage.

Une fonction « Replay » est disponible à la fin de chaque round si ce dernier s'est achevé sur un KO. Le jeu repasse les cinq dernières secondes du combat au ralenti.

s'agit de deux jeux fondamentalement différents. Le premier est la réponse de Namco à Virtua Fighter 2 et le second s'apparente plus à Street Fighter (avec boules de feu, dragon punch et autres extravagances).

Dans Tekken, les personnages combattent à mains nues (à l'exception de Yoshimitsu), les impacts étant réhaussés par des éclats de lumières. Chaque coup porté donne ainsi l'impression d'être très puissant. Les huit personnages possèdent leur style propre (Law est une espèce de Bruce Lee, Nina, une experte en Aikido, King, un catcheur, etc.) et une manière de se battre qu'on ne retrouve chez aucun autre combattant. À la différence de Virtua Fighter, Tekken propose un système de contrôle original et bien

plus complet. Au lieu d'avoir un bouton pour la défense, un autre pour les poings et un dernier pour les pieds, Tekken optimise la disposition du paddle de la PlayStation en assimilant chacun des boutons à un membre différent. Le triangle contrôle le bras droit, le carré dirige le bras gauche, tandis que la croix et le rond commandent respectivement aux jambes gauche et droite. Pour la défense, Tekken reprend le même principe que Street Fighter 2 : il suffit de mettre le paddle vers l'arrière.

OUTRE LES HUIT PERSONNAGES PRINCIPAUX, il existe huit boss (un pour chaque combattant), plus un boss final (Heihachi), soit 17 participants. Il est possible de jouer avec les 17 personnages en finissant le jeu avec tous les combattants sans perdre un crédit. Tekken possède un autre avantage sur les autres jeux de combat : le nombre impressionnant de coups spéciaux qu'il propose (environ 750). Les combats, en fait, se résument à une succession de plusieurs séquences de boutons. Le jeu a surtout mis l'accent sur les « prises de contact » (manchette, projection, clefs, etc.) qui sont souvent faciles à réaliser et qui ont un rendu fantastique. Les mouvements de caméra, les animations très travaillées, les effets spéciaux, les attributs techniques et les coups spéciaux nombreux et variés contribuent à faire de Tekken l'un des meilleurs jeux de combat à l'heure actuelle. La version console est même meilleure que son homonyme d'arcade, avec plus de boss, des musiques originales, des scènes cinématiques d'introduction et de fin. Bravo Namco !

David Msika

Verdict

- Le côté technique.
- Les graphismes sont identiques à la version arcade.
- Plus de vingt coups spéciaux par perso.

- Le mode « un joueur » est un peu simple, quelque soit la difficulté.
- Les coups spéciaux difficiles à déclencher.

Graphisme :	16
Animation :	15
Sons :	15
Jouabilité :	14
Durée de vie :	17

Tekken fait partie de cette nouvelle génération de jeux de combat (plus d'une dizaine au total) qui utilisent un environnement 3D. Le produit de Namco se distingue par sa réalisation très soignée, son excellente jouabilité et la diversité de ses coups et de ses techniques de combat. ©



OR
CD CONSOLES

GALAGA, BIS !

Namco a eu l'heureuse idée d'inclure à nouveau (pour réduire l'ennui de l'attente) un de ses premiers jeux (Galaga) pendant le temps de chargement de Tekken. Comme dans Ridge Racer, il n'est pas là pour rien. En effet, si vous passez les huit niveaux proposés, en détruisant les quarante vaisseaux qu'ils comportent, vous pouvez ensuite jouer avec Platinamam Kazuya et les huit boss attirés. Attention, cela exige que vous réalisiez un objectif, soit les 320 vaisseaux éliminés ! Pour vous aider, un cheat code permet d'obtenir le double vaisseau dès le départ. À l'écran titre PlayStation, faites : haut, L1, triangle et croix en appuyant jusqu'à l'affichage de Galaga. Ensuite, c'est à vous de jouer !



PUSH START TO
TEKKEN





Un ver ça va, trois vers
bonjour les dégâts !

WORMS

Vous aimez la guerre ? Alors prenez votre PlayStation et lancez Worms. Il ne vous reste plus qu'à jouer et manger du Worms ! C'est le nouveau cocktail explosif signé Team 17 et Ocean, dédié à tous ceux qui aiment s'explorer...

Éditeur

Ocean

Développeur

Team 17

Genre :

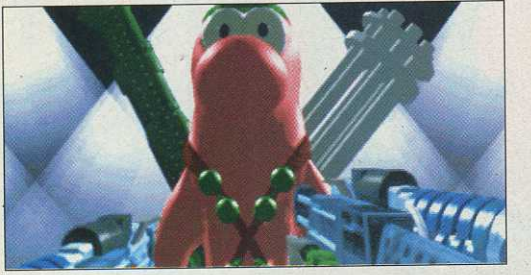
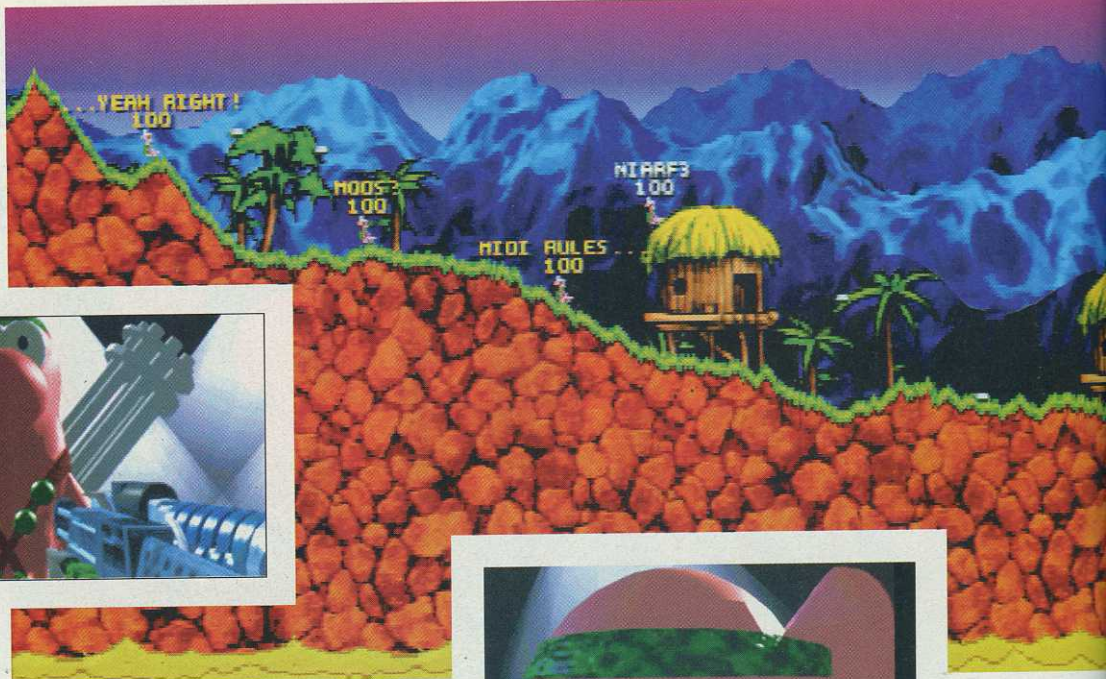
Réflexion

Prix :

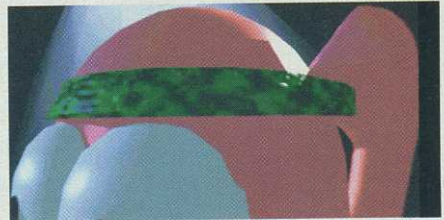
Environ 350 F

(Critiques) WORMS

Pour les vacances, mettez-vous au ver



Voici la panoplie du parfait Rambo-worms. Reste à espérer qu'elle ne pèse pas trop lourd pour un ver de terre.



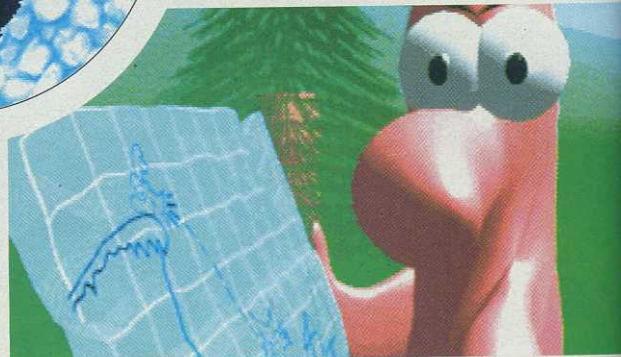
Andy Davidson, un Britannique de 22 ans, originaire de Bournemouth (ndlr : ce n'est pas un jeu de mot !) aime les femmes pulpeuses de sa plage natale et les vers de terre (étonnant !). Il n'aime pas les jeux de merde (c'est un peu cru comme langage, mais c'est comme cela qu'il nous l'a dit). Il a nommé son premier poisson Trevor parce qu'il trouvait que ça lui allait bien. Malgré ces

La Banana Bomb et l'Exploding Sheep (les deux armes cachées) sont dans les caisses de munitions parachutées.



lubies, Andy travaille chez Team 17 ! Ce n'est pas une erreur de recrutement car Andy a eu une idée géniale ! En observant le marché du jeu vidéo de ces dernières années, le programmeur britannique qu'il est remarque que les jeux dotés d'un concept original remportent un succès sans commune mesure, même si les graphismes ne sont pas des plus attrayants. Les exemples ne manquent pas : Tetris, Lemmings, Bomberman, Puzzle Bobble, Super Mario Kart, etc. Cinq titres qui résistent à l'épreuve du temps grâce à la magie du plaisir de jouer, dont celui entre autres qui consiste à pulvériser un autre joueur que l'ordinateur. Fort d'une expérience de joueur averti, Andy est donc parti sur les bases d'un jeu attachant, novateur, accessible à

*** Les jeux dotés d'un concept original remportent un succès sans commune mesure.**



On apprécie le petit clin d'œil aux aventures de Wile, le coyote, et Beep Beep



Comme vous pouvez le voir, les terrains sont vastes. Pour visionner l'ensemble du terrain, vous pouvez « dézoomer » ou scroller sur trois parallaxes. La fluidité et la rapidité du scrolling sont parfaites. Cherchez l'erreur !



L'arme la plus dévastatrice de Worms est de loin l'Air Strike. Elle arrose le terrain sur quelques centimètres et entraînent une série d'explosions. Deux solutions : se planquer dans un tunnel, ou tout simplement, faire un reset si vous jugez l'attaque trop injuste.



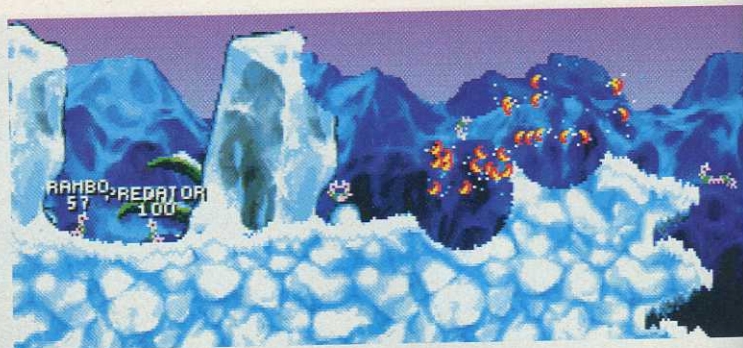
Air Strike Power

tous et surtout, délirant. Comme son titre l'indique, Worms vous met dans la peau d'un ver de terre. Animal a priori impuissant, ce dernier a tout de même attiré l'attention de Team 17 pour des raisons de facilités d'animation et de situations comiques. En effet, imaginez une équipe de quatre vers de terre armés

jusqu'aux dents ! Le bazooka au poing et le baume au cœur, elle a pour unique et seule mission l'anéantissement total de toute escouade militaire formée, elle aussi, de quatre guerriers lombrics. Simple mais dévastateur ! Au total, seize Worms, soit quatre formations différentes s'affrontent sur votre PlayStation. À vous de composer les



Le saviez-vous ?
Les worms
savent sauter
à l'élastique.



La surface glacée de certains terrains fait glisser vos Worms vers des étendues d'eau mortelles.

ET ANDY CRÉA WORMS

Le personnage de Worms vaut autant le détour que son créateur. Deux, trois questions et puis s'en vont.

CDC - Comment est né le concept de Worms ?

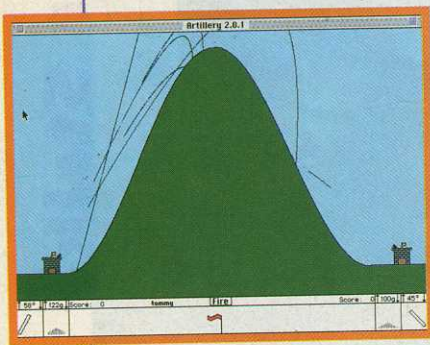
Andy Davidson - Ça remonte à l'époque où je faisais mes premiers pas dans la programmation sur Spectrum, j'adorais les jeux d'artillerie où deux tanks immobiles se tiraient dessus. Malheureusement, ils devenaient vite ennuyeux de par le manque d'action. J'ai donc pensé à remplacer les blindés par des personnages faciles à animer, rebondissants et drôles : les Worms. Le reste est simple, il suffisait d'ajouter une dimension multijoueur !

CDC - Quelle est ton arme préférée dans Worms ?

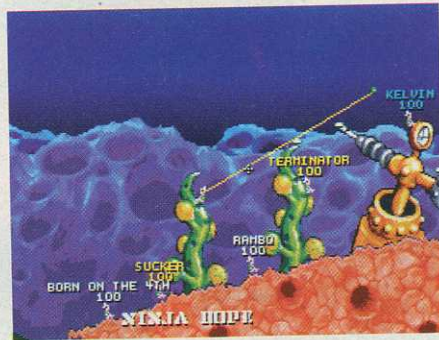
La plus récente implémentation : l'exploding sheep. C'est la meilleure façon d'achever une escouade de Worms.

CDC - Quel est ton décor favori ?

Celui de l'Arctic... Faire glisser une troupe de vers sur une pente glacée, c'est une sensation proche du nirvana.



On ne sait jamais ce qui se cache dans un sapin. Une petite rafale vous en dira plus !



La Bat Rope peut servir si vous vous retrouvez dans une cuvette.

équipes en les attribuant à un joueur humain ou électronique. Pour débuter une partie, vous devez nommer un capitaine et trois premières classes. Par exemple : Predator 1, 2, 3 et 4.

Avec une centaine de points de vie à leur actif, les joueurs entament les hostilités en faisant tirer les uns après les autres chaque Worms. Vous l'avez deviné ! Les parties de ce titre distribué par Ocean se résument en une petite phrase du commandant Sylvestre : « Tu la veux ta putain de guerre ? » Réputé pour la réalisation exceptionnelle de ses produits Amiga, Team 17 a fait de Worms un jeu « hostile », mais facile d'accès. Une barre d'icônes très imagée vous propose une variété d'armes assez impressionnante depuis le missile à tête-chercheuse au saut à l'élastique, en passant par le simple Dragon Punch. Plus d'une dizaine



de cas de figure sont disponibles et restent à la portée de n'importe quel crétin de dernière zone (ndlr : la preuve, même Tommy a pu y jouer !).

Huit cinématiques différentes bourrées d'humour illustrent les capacités meurtrières de quelques-unes des armes disponibles. Très drôles, elles donnent vie aux Worms grâce à des situations qui ne sont pas sans rappeler les grands moments des aventures de Wile, le coyote le plus malchanceux de la galaxie terrestre. Un peu à l'image de ce dernier, il va falloir doser puissance et trajectoire en fonction du vent et des obstacles du terrain pour faire mouche. Dans le meilleur des cas, vous touchez un premier

Worms qui atterrit sur une mine, entraîne dans sa chute un deuxième pèlerin qui dans un dernier moment de gloire se suicide en causant une autre réaction en chaîne...

Au moment où ma cure de désintoxication de Worms sur PC se terminait, voilà que cette version PlayStation me replonge dans des nuits blanches de jeu... La réalisation n'a rien de particulier, mais c'est tellement fou et drôle que l'on a vraiment du mal à s'arrêter. IN-DISPEN-SABLE !



***Suspens,
horreur,
fous rires
et larmes
sont au
rendez-
vous.**

Dans le pire des cas, votre tir vous revient dans la tête et pulvérise la moitié de vos troupes. Dommage ! Vous l'avez compris, le côté imprévisible de Worms fait de ce titre un must. Suspens, horreur, fous rires et larmes sont au rendez-vous.

En plus du côté très fun du produit, Team 17 a prévu un nombre d'options impressionnant. Sauvegarde, replay, possibilité de paramétrer le nombre d'armes, de points de vie, la durée des parties, le nombre de round et bien d'autres choses encore donnent une durée de vie incroyable à ce jeu révolutionnaire. D'autant plus que vous ne refaites jamais la même partie. D'une part, parce qu'il est quasi impossible de refaire la même action et d'autre part, parce qu'une routine, spéciale Team 17, génère des millions, voire des milliards de terrains

différents. Les variantes se font au niveau des obstacles et des reliefs des tableaux. Viennent s'ajouter à cela différents types de surfaces : glace, croûte lunaire, caves de l'enfer et même vertes pépinières canadiennes. Certaines surfaces influencent les mouvements des vers. À titre d'exemple, le niveau enneigé fait glisser vos vers...

APRÈS DE BONS DÉBUTS dans le domaine public, Bjorn Lynne a composé les musiques de Qwax et Project X. Sa dernière réalisation musicale en date est Worms. Elle rythme à la perfection les menus et les cinématiques mais s'efface pendant les phases de jeu au profit des bruitages. Ceux-ci ajoutent une dimension sonore à l'humour du titre. Lorsque vous faites une action préjudiciable à vos points de vie, vous êtes affublé d'un très nasillard « Stupid ». Comme le dit Andy Davidson : « Worms va être adapté dans le monde entier sur toutes les plates-formes. Même si le jeu n'est pas encore sorti, le fin mot de l'histoire c'est que le plaisir de jouer compte avant tout ! »

Tommy François



Le Worms kamikaze se suicide tout simplement en entraînant dans la mort celui qui se trouve sur son chemin.



Un Worms averti en vaut deux. Ne restez jamais sur les ponts, ils sont considérés comme zone dangereuse...



Un Dragon Punch bien placé peut s'avérer mortel. Il suffit de savoir viser.



Quand un Worms a épuisé sa réserve de points de vie, il se suicide !



La dynamite fait très mal puisqu'elle peut enlever jusqu'à 70 points de vie.

Verdict

- Un jeu vraiment époustouflant.
- Révolutionnaire.
- Du début à la fin, c'est vraiment hilarant.

- Le nombre de surfaces est trop limité.
- L'inscription des noms est laborieuse avec un paddle.

Graphisme :	11
Animation :	15
Sons :	16
Jouabilité :	18
Durée de vie :	19

Depuis Bomberman sur Super Nintendo, je n'avais pas connu de tels émois sur console. Worms fait partie d'une grande lignée de jeu au concept novateur et marrant qui vous font vivre des moments uniques. Si je n'achète qu'un seul jeu pour Noël, c'est Worms ! ©



OR
CD CONSOLES



500 x 1





VIRTUA COP

Dans la ligne
de MIRE...

Les cow-boys de l'ère cyber, et les heureux possesseurs de Saturn, sont gâtés. Virtua Cop est l'étonnante copie conforme de l'original. Les connaisseurs apprécieront, c'est certain !

Éditeur

Sega

Développeur

Sega

Genre

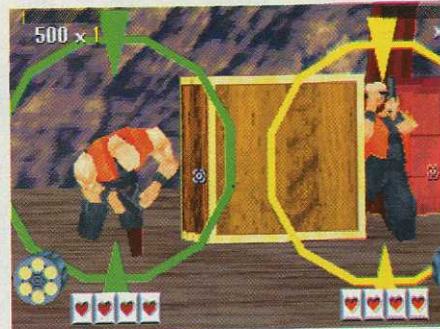
Shoot'em all

Prix

Environ 450 F



Ils sont frères ! C'est évident : même vêtements, même coupes de cheveux, même faciès, même arme. C'est une secte !



Au paddle, ce n'était pas évident de descendre ces deux malfrats avant qu'ils aient le temps de tirer... Mais bon ! Le résultat est là...



De la remorque du camion jaillissent de grand gaillards armés.



Un endroit étriqué comme ce couloir est propice aux embuscades.



Les otages (tous vêtus de blanc) surgissent à l'écran. Ne tirez pas !



Un vrai duel ! En un-contre-un ! C'est aussi ça, Virtua Cop !

Confectionné par les mains expertes de l'AM2, Virtua Cop faisait une apparition remarquée dans les salles d'arcade l'an dernier. Aujourd'hui, le jeu est disponible sur Saturn et sa conversion est parfaite (!).

LA DOULOUREUSE EXPÉRIENCE de Daytona USA aura au moins servi de leçon aux personnes chargées de l'adaptation des titres arcades sur console. Virtua Cop ajoute à un concept ayant fait ses preuves (celui de Operation Thunderbolt, Terminator et autres dinosaures du même accabit) une caractéristique graphique très... hum... « dans l'air du temps » : celle de la 3D. Les sprites disparaissent au profit d'un amoncellement de polygones à

charnières qui se payent le luxe de jouer avec la lumière et les ombres. Concrètement, l'environnement et les acteurs sont entièrement réalisés en 3D texturée. Les animations ne se résument plus à une succession saccadée de poses improbables. En travaillant sur une représentation en fil de fer des personnages (sur laquelle seront collés des polygones texturés afin de lui donner figure humaine), il est possible de mouvoir chaque membre (extrémités, tête, torse, etc.) de manière à imprimer un mouvement réaliste au personnage. Cette technique a non seulement l'avantage d'avoir un rendu moins grossier, mais permet également de multiplier le nombre d'animations possibles pour chaque personnage. En plus de l'animation « par défaut » propre

*** Le jeu est enfin disponible sur Saturn et sa conversion est parfaite.**



De temps à autre, de grands téméraires se lancent sur vous. Armés de haches et de couteaux, ils espèrent vous impressionner.

AVIS DE PASCAL ★★★★★

Virtua Cop sur Saturn est la réplique exacte de l'arcade. Je l'admets. Mais même si les « bad guys » sont modélisés en 3D, ce style de jeu est exactement le même que le premier Mad Dog McCree venu. Ceux qui adorent l'arcade seront satisfaits, les autres ne se convertiront pas. ☹



10 000 façons de mourir



Suivant l'endroit du corps dans lequel votre balle vient s'échouer (avec éclats !), la pauvre victime réagit différemment. Les tirs ajustés au bras vous rapporteront un surplus de points, la mention « Justice Shot » (comme quoi, il y a une certaine morale) et une pluie d'injures de la part du désormais inoffensif gangster. Un tir en plein visage provoquera le recul violent de votre cible. Si vous touchez une autre partie du corps, comme le ventre ou les jambes, votre adversaire portera la main à sa blessure.



à chacun des personnages (cela peut être un roulé-boulé, un saut de derrière une caisse, une course effrénée, etc.), vos ennemis réagissent différemment en fonction de l'endroit où ils sont touchés. Une balle dans la tête entraîne un recul et un cri sourd. Une balle dans le genou le fait plier en deux, tandis qu'ils saisissent en hurlant leur membre blessé. Une balle ajustée dans le bras qui tient l'arme est motif à un chapelet d'injures. On compte au moins cinq animations différentes. La dernière étape

est le lissage des objets tridimensionnels. Par « objets », j'entends l'ensemble des composants du jeu, qu'il s'agisse des personnages ou de l'environnement. Ce lissage permet de donner au contour des polygones un aspect moins pixelisé... Plus lisse, donc !

ASSEZ DE TECHNIQUE ! Le jeu s'inspire donc du concept autrefois novateur de Operation Wolf : le contributeur (celui qui mettait sa pièce dans la machine d'arcade) pouvait se saisir d'un pistolet de grosse envergure, monté sur pivot pour éliminer tous

C'est l'arcade ! Virtua Cop complète la trilogie Sega sur la Saturn. Je vais enfin pouvoir jouer à Virtua Cop chez moi sans dépenser un centime si ce n'est le prix du jeu et du flingue qui va avec. C'est aussi précis, aussi jouable et aussi beau que dans une salle d'arcade. ☺

AVIS DE GILLES ★★★★★

COPIE CONFORME

Ce qui fait le charme de Virtua Cop en arcade (en dehors du jeu lui-même) c'est de pouvoir tenir entre ses mains un bon gros flingue, de l'ajuster à hauteur de l'œil et à se complimenter tout bas chaque fois qu'un gangster fait les frais d'une balle. Pour parfaire la conversion, Sega commercialise un pistolet étudié tout spécialement pour le jeu. Sa couleur est sujette à de grosses polémiques : noir, c'est trop réaliste, rouge, c'est trop moche, etc. En fin de compte, la France adopte le bleu...



Les barils pourpres sont hautement inflammables. Deux balles bien placées peuvent les faire exploser... Et les personnes alentours par la même.

King & Kong

Verdict

- Une conversion menée de main de maître.
- Une 3D fine et un plaisir de jouer sans retenue.
- Le pistolet Saturn est très appréciable.

- Le jeu au paddle n'est pas très pratique.

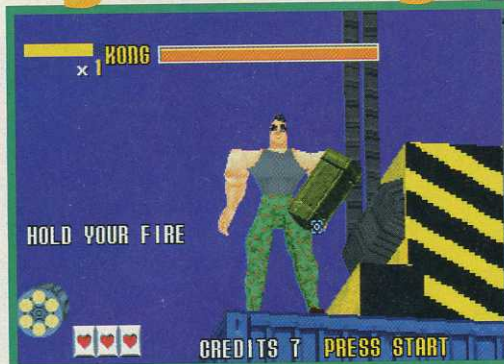
15	: Graphisme
16	: Animation
16	: Sons
15	: Jouabilité
16	: Durée de vie

Les conversions sur Saturn sont de bien meilleure facture qu'auparavant. Virtua Cop, produit de l'équipe d'AM2, en est l'exemple flagrant. Clone exacte de la version arcade, Virtua Cop est un titre génial auquel tous les joueurs se doivent de craquer. ©



OR
CD CONSOLES

Rhâââ ! J'ai récupéré le fusil à pompe. Le nombre de munitions est plus élevé et l'impact est plus violent.



Un jeu d'arcade laisse un goût un peu fade si aucun boss ne fait son apparition. Heureusement, Virtua Cop possède des boss de fin de niveaux (aux noms cocasses, du reste). On les reconnaît à leur musculature plus volumineuse, à leurs airs goguenard et à l'arme qu'ils ont entre leurs mains. Impossible de les rater (au sens propre et figuré) !

les sprites-soldats qui se trouvaient sur l'écran placé devant lui. La réalisation était simple, voire simplette, mais le jeu a eu l'avantage d'être le premier du genre. Aujourd'hui, le but reste le même : descendre avec violence et préméditation les gangsters qui auraient la mauvaise idée de se mettre à découvert. Le pistolet sur pivot est remplacé par un paddle de Saturn ou par un vrai flingue.

LA CRITIQUE QUE L'ON RENCONTRE le plus fréquemment dans ce genre de jeu, c'est le fait que les adversaires tirent trop vite, ou trop juste. Virtua Cop équilibre la balance, puisqu'il intègre un ingénieux système de compte à rebours. Les personnages apparaissent à l'écran entourés d'un cercle vert sur lequel se dépla-



cent des petits triangles. Lorsque les triangles se rejoignent à l'extrémité supérieure du cercle, votre ennemi sera à même de vous toucher au prochain tir. La vitesse de progression des triangles varie en fonction de l'acuité des ennemis. Autre point important, la caméra ne se déplace plus en suivant des axes fixes (horizontaux ou en profondeur), mais effectue des zooms, tourne sur elle-même, se déplace rapidement vers le haut, etc. Il est possible maintenant d'interagir avec tous les éléments du décor (faire exploser un baril, casser une vitre, crever un pneu...). Bilan ? La conversion est parfaite, fun, très bien réalisée, exceptionnelle, géniale, fantastique... Enfin, tout simplement irrésistible.

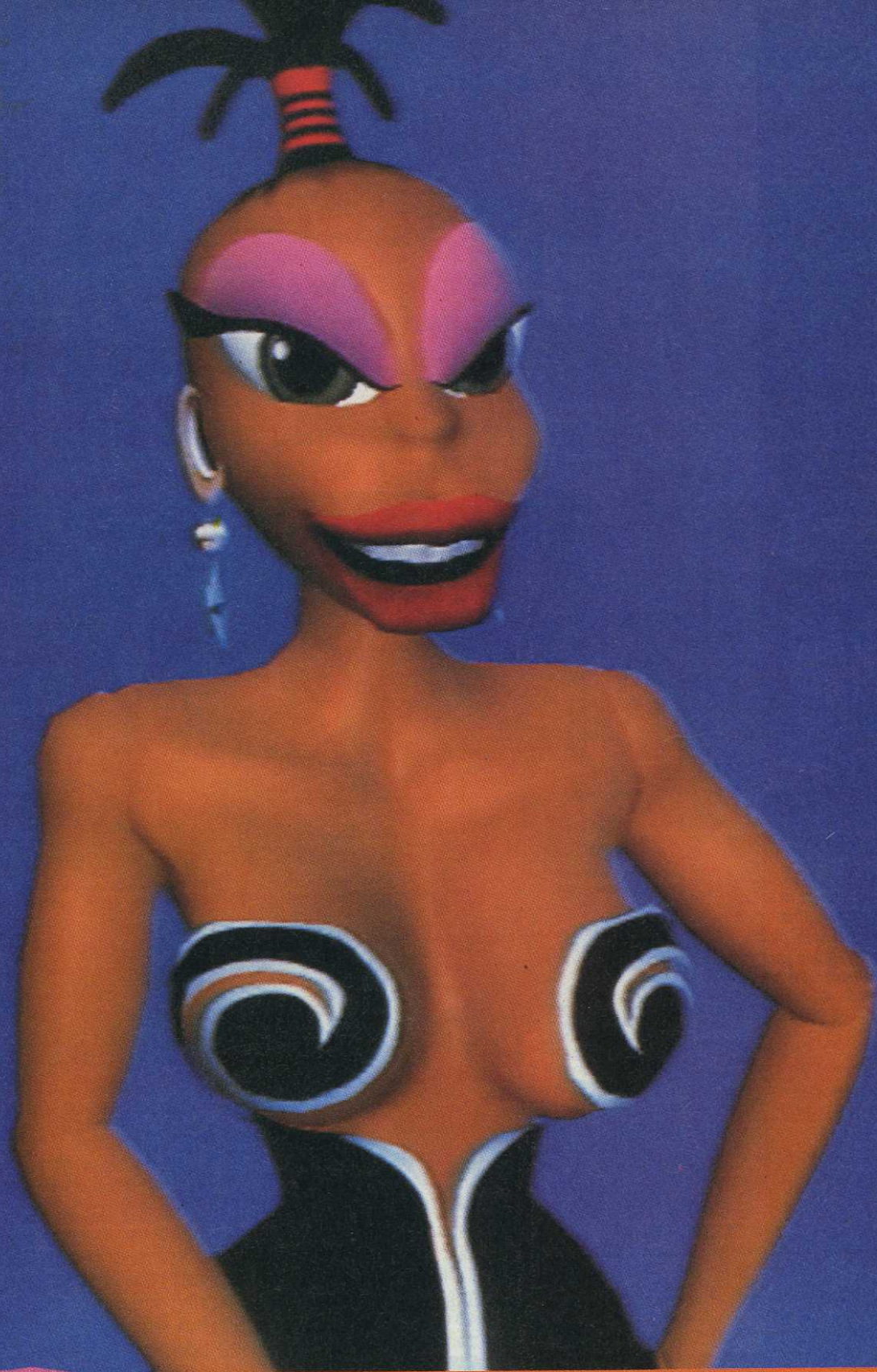
David Msika



Un cercle signifie que vous allez avoir mal !



La grue dissimule un nid de brigands. L'un deux se prépare à vous souhaiter la bienvenue.



**CLÉO NE SE CONTENTE PAS DE PRÉSENTER L'ACTUALITÉ CYBER,
ELLE LA RÉCHAUFFE...**

DU LUNDI AU VENDREDI À 18 H , EN CLAIR SUR CANAL+, LA PLUS SEXY DES ANIMATRICES VIRTUELLES PRÉSENTE "CYBERFLASH". AVEC CHARME ET PERTINENCE, CLÉO VOUS DIT TOUT SUR LES JEUX VIDÉO, LE MULTIMÉDIA, LA MICRO ET LES RÉSEAUX... AUTRE RENDEZ-VOUS POUR LES PASSIONNÉS, "CYBERCULTURE", UNE ÉMISSION MENSUELLE PRÉSENTÉE PAR CHINE LANZMANN. EN COMPLÉMENT DE VOTRE REVUE PRÉFÉRÉE, CONNECTEZ VOTRE TÉLÉVISEUR SUR L'ACTUALITÉ CYBER AVEC CLÉO.

Pendant qu'on regarde **CANAL+** au moins on n'est pas devant la télé.



ESPN EXTREME GAMES

Le jeu de l'extrême

Développeur

Sony Computer Entertainment

Éditeur

Sony Computer Entertainment

Genre

Simulation sportive

Prix

Entre 350 et 400 F



Tous les moyens sont bons pour remporter la prime du vainqueur. Attention ! Les quatre boutons du paddle PlayStation servent pour donner des coups.



Consciente du succès remporté par les sports de glisse, la PlayStation nous offre ESPN Extreme Games. Dans ce premier titre signé Sony Computer Entertainment, on découvre les disciplines les plus populaires aux États-Unis : montain bike, rollerblade, skate board et street sledge. Pour les néophytes, sachez que le mountain bike, aussi appelé VTT dans nos vertes contrées, est le

digne successeur du vélo. Beaucoup plus solide, il favorise la pratique du tout terrain. Très populaire il y a quelques années, les rollers ont cédé leur place aux rollerblades et les trottinettes aux skates boards... Quant au street sledge, il s'exerce depuis peu et se traduit par street luge en français. Comme son nom l'indique, il reprend le concept de la luge en y ajoutant quelques roulements à billes.

POUR FAIRE VOS PREMIERS PAS dans Extreme Games, vous devez choisir un personnage à votre convenance parmi seize. Même s'ils savent tous pratiquer ces sports à sensations fortes, ils ont certaines affinités. À vous de sélectionner un coureur qui s'accorde avec votre choix d'équipement. Ce dernier évolue d'ailleurs tout au long de la partie, car un catalogue vous propose une sélection du matos dernier cri moyennant finance. Vous pouvez maintenant entamer les hostilités ! ESPN Extreme Games propose deux modes de jeu : exhibition et championnat. Le premier est une plage d'entraînement où vous vous familiarisez avec les différents équipements. Apprenez par là même à maîtriser les

En cherchant bien, vous trouverez des passages secrets. Bonne chance !

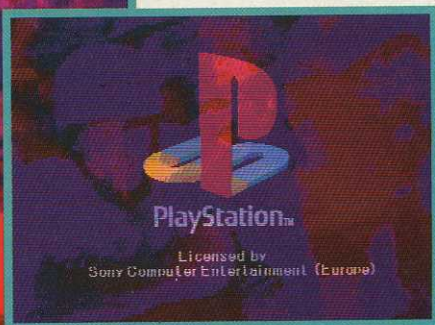
*** Vous devez choisir un personnage à votre convenance parmi seize.**



Cette vidéo vous informe sur le parcours à suivre et d'autres points du jeu.



Une intro branchée



À la différence de la plupart des intros actuelles, celle-ci n'est pas réalisée sur Silicon Graphics. C'est une démonstration succincte des sports d'Extreme Games. Un habile montage vidéo accompagné d'une musique péchue.

grosses difficultés des circuits et cherchez un binôme perso/équipement efficace. En ce qui concerne le mode championnat, il est sans doute plus intéressant car il met en avant un côté stratégique : la gestion de l'argent gagné pour acheter du matériel plus performant. De plus, à l'image d'un grand prix de formule 1, les concurrents sont classés grâce à un système de points attribués après une partie. Vous courez donc une horde de fous furieux de la roulette sur plus de cinq circuits : Lake Tahoe, San Francisco, Italy et South America. Certaines rumeurs affirment qu'il existe des circuits cachés mais nous les avons pas trouvés. Il va donc falloir les chercher ! D'une longueur impressionnante, les circuits sont

vraiment variés. En effet, chaque parcours fait aussi office de visite guidée. Par exemple, sur le circuit de San Francisco vous roulez dans des rues dénivelées, à travers son fameux parc pour finir sous les rampes du Golden State Bridge. Si le côté touristique ne vous amuse pas, les circuits sont aussi truffés d'obstacles. On se demande parfois ce qu'un panneau publicitaire ESPN fait planté au milieu d'une nationale. Une chose est sûre, il est pas là pour votre plaisir !

Si la routine graphique rappelle énormément celle de Road Rash, la jouabilité pas du tout. Elle est un peu plus technique. Les décors sont en relief, et il faut gérer les pentes ascendantes et descendantes. Deux positions sont prévues. La première est un

Extreme Game m'a séduit. Les circuits sont beaux, variés. Si l'action semble répétitive, elle ne l'est pas grâce à la présence des différents sports : VTT, Rollerblade, etc. Le challenge est très relevé. Il vous faudra pas mal d'heure d'entraînement. La durée de vie est donc importante. ☺

AVIS DE
DAVID

C'est le genre de jeu qui me colle devant un écran pour de longues nuits blanches. On se laisse aller dans son fauteuil, la musique à fond pour un slalom de la mort dans les rues de la ville entre les tramways et les obstacles divers... Côté difficulté, c'est pas triste. Un jeu à ne vraiment pas rater. ☺



Dans Extreme Games, on sait jamais à quoi s'attendre. Ici, vous passer devant la Tour de Pise.

style prise de vitesse, quant à la seconde elle sert uniquement à pousser, pédaler pour accélérer au moment opportuns... Tout dépend aussi de votre moyen de locomotion et de son utilisation à bon escient.

POUR BATTRE DES RECORDS de points, passez à travers les arceaux métalliques que vous rencontrez tout au long de votre progression. Certains itinéraires comme celui d'Utah cache même des grottes remplies de surprises. Ces chemins cachés

servent aussi de raccourci mais font largement appel à vos capacités de cascadeur. À vous de relever le défi, donc. ESPN Extreme Games est un jeu difficile. Au départ, la vision d'une place au podium semble complètement utopique. Des heures d'entraînement sont nécessaires pour s'imposer. De plus, il ne suffit pas de bien savoir prendre une



Un bon départ et vos chances de gagner une course augmente de façon considérable.



Pour récolter des points supplémentaires, essayez de passer à travers un maximum de portes.



Un écart trop grand se solde par un voyage à l'hôpital. Faites attention !



Pour avancer il faut pousser. Choisissez les surfaces plates pour le faire.

trajectoire, il faut absolument user de ses pieds, de ses poings et aussi de sa tête ! Tous les coups sont permis. Je dirais même plus : votre victoire n'aura d'égale que votre aptitude à distribuer des coups.

VOUS EN AVEZ MARRE de jouer contre l'ordinateur ? Alors, jouez à deux joueurs et sans link. C'est un retour aux sources avec la vieille technique de l'écran splitté. Dans ce mode, vous pouvez choisir votre équipement et le circuit. À la différence d'autres titres du même genre, Extreme Games n'a pas de constante de rattrapage. Il faut donc jouer avec quelqu'un d'un niveau égal. Si vous n'avez pas de Memory card pour sauver vos parties, Extreme Games propose un système de password grâce auquel vous pouvez conserver votre argent et votre



De nombreux obstacles vous gênent dans votre aventure sur roues. Restez toujours sur vos gardes !

équipement entre deux parties. Logique oblige, la musique s'inspire des meilleurs titres du catalogue Sony dans le domaine du grunge. Malheureusement, les bruitages sont largement moins bons. Lorsqu'on se fait frapper, il rappelle une quinte de toux ! En final, Extreme Games est pour vous une excellente occasion de goûter aux plaisirs de ces sports très américains.

Tommy François



La street luge est l'équipement le plus vélocé mais il est difficile de bien le maîtriser.



Le mode deux joueurs est vraiment très amusant, surtout quand on gagne !

Verdict

- La variété des circuits et des décors.
- Les password et la memory card.
- Le mode deux joueurs en écran splitté.

- Le jeu devient lassant au bout d'un moment.
- Les séquences vidéo de félicitations et vannes sont ridicules.

Graphisme :	14
Animation :	12
Sons :	11
Jouabilité :	16
Durée de vie :	09

Malheureusement, mis à part le relief des parcours, ce jeu ne propose pas grand chose de neuf. Qui plus est, le jeu manque totalement de pêche par rapport au dernier qui va bientôt sortir sur PlayStation. À moins de préférer le skate board à la moto, je n'opterai pas pour ce dernier titre Sony. ©



Hit
CD Console



BLADE FORCE

Que la force soit avec 3DO et avec votre esprit !

Développeur
3DO Studio
Éditeur
3DO
Genre
Action
Prix
Environ 400 F



La combinaison de vol HéliPack est en liaison satellite avec le Dr. Grubert. Elle vous procure six degrés de liberté et fait office de bouclier. Elle comporte également un canon, des grenades et des missiles. Un sacré pyjama !



Voilà le bonus que vous rechercherez le plus souvent. Dans Blade Force, le fuel est le nerf de la guerre.



Un effet de brouillard masque l'horizon. Cela évite à la console d'avoir trop de 3D à calculer et de gagner ainsi en fluidité.

Blade Force sur 3DO est le dernier bébé de 3DO Studio. Fondée en 1994 par 3DO Company dans le but de développer, publier et distribuer des produits

aptes à tirer la quintessence des capacités de la console, cette compagnie a déjà à son actif de nombreux jeux sur la machine : Battlesport, Golden Gate, PO'd ou encore Killing Time. Leur prochain objet de convoitise : la M2 !

MAIS REVENONS AU PRÉSENT et voyons de plus près ce qui nous attend. Blade Force est un jeu réalisé entièrement en 3D mappée, cédant ainsi à la mode inhérente aux nouvelles consoles 32 bits. Je soupçonne même les gens de 3DO Studio d'avoir développé ce titre pour démontrer à la concurrence ce dont la console est

capable dans ce domaine ! Cependant, cette simulation orientée action avec une dose d'aventure mérite plus que cela. Il ne s'agit pas d'un exercice de style mais véritablement d'un hit en puissance. L'histoire se déroule en l'an de grâce de 2110. Une époque chaotique où le gou-



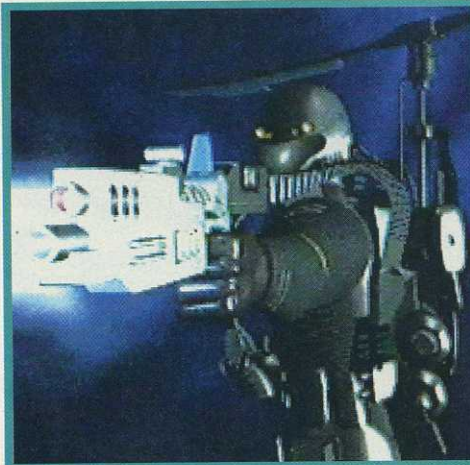
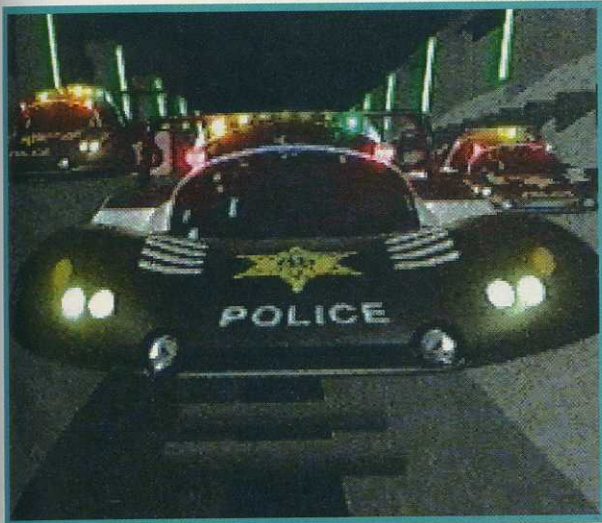
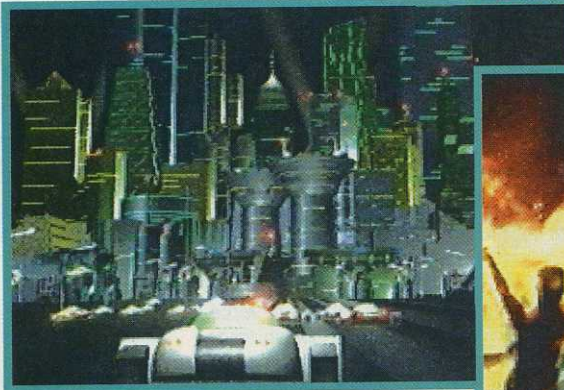
Ces étranges losanges sont des durs à cuir. Sortez la grosse artillerie pour vous en débarrasser.



Votre puissance de feu peut être accrue en collectant les bonus adéquats.



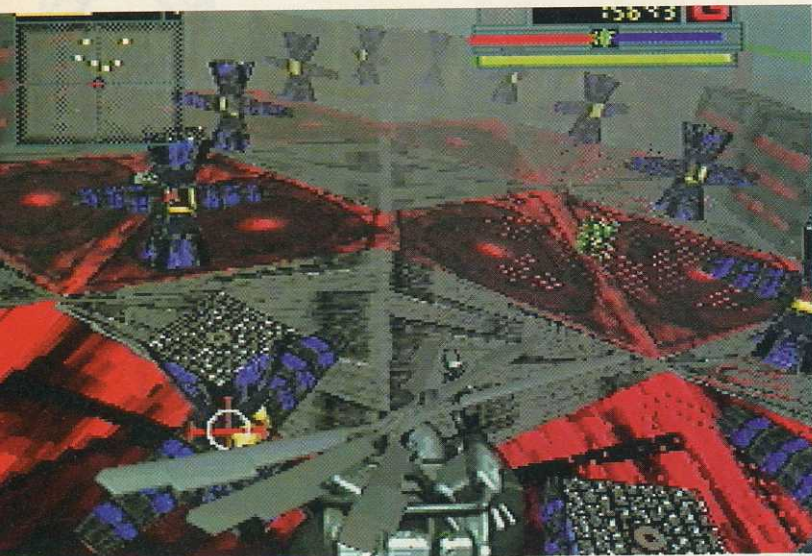
Meggagrid, 2110



Avec l'abolition de mesures telles que les impôts (youi !), la lutte contre la drogue et la pollution, la ville est entre les mains d'une bande de criminels sans foi ni loi : la Pitt Family. Le seul qui ne se résigne pas est le Docteur Grubert, un éminent scientifique, inventeur de l'HéliPack. Cette ingénieuse trouvaille devait équiper la police pour lutter contre la criminalité galopante. Mais le projet capota, faute de crédit. Devinez qui va en hériter ?

Fluuuuide ! Blade Force est tellement fluide que l'on se sent pris de vertige après une vingtaine de minutes. Les niveaux sont énormes et (ô désespoir !) je n'ai pas réussi à terminer le premier après plus d'une heure de jeu. Je ne baisse pas les bras. J'y arriverai un jour !

AVIS DE DAVID



Si vous souhaitez être efficace, il suffit de vous placer de telle manière que vous puissiez shooter les ennemis en enfilade. Une fois que le pli est pris, le résultat est garantie !



Certains champs de force ne peuvent être détruits. En revanche, on peut actionner leur ouverture...

vernement, faute de moyens, a décidé de réduire la peine de prison maximum à deux semaines et de ne plus financer les hôpitaux psychiatriques. Autant dire que Meggagrid, la mégapole post-apocalyptique (anciennement Los Angeles), est remplie de tueurs psychopathes. Dans cette cité de la peur, le crime paie ach't'ment bien et les leaders de l'élite criminelle font la loi. Y a-t-il un superhéros capable de mettre fin à cette infamie ? Vous l'avez deviné, ce mutant hors du commun, c'est vous ! Vous devrez donc mettre sous les verrous toute la vermine qui pourrait la vie des honnêtes citoyens. Pour vous aider dans cette tâche, le Docteur Grubert a mis au point une combinaison de vol HeliPak. Ce prototype est constitué de pales d'hélicoptères, d'un système de visée et de radars

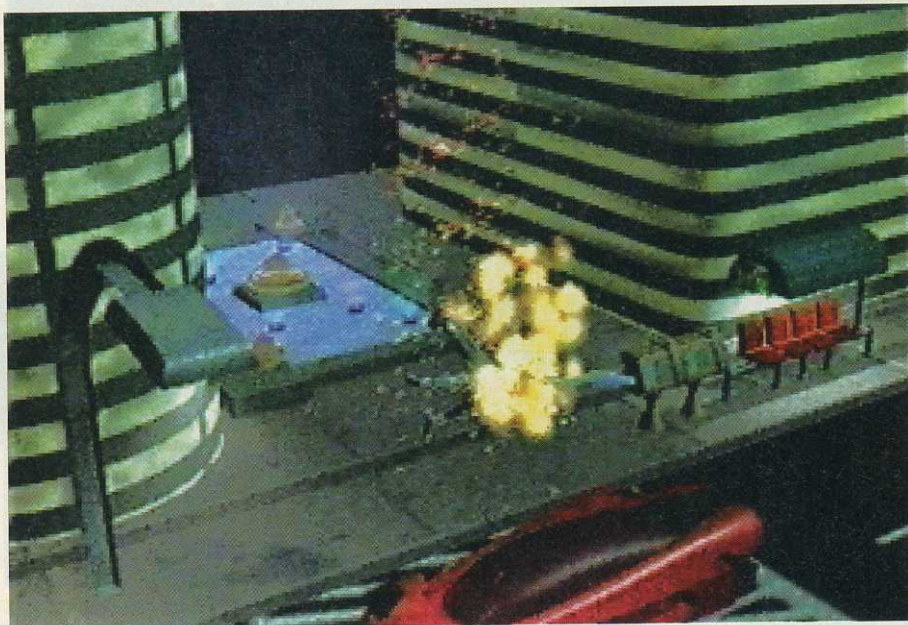
performants ainsi qu'une puissance de feu appréciable. Affublé de cet équipement, vous survolez les vertes contrées de Meggagrid pour casser du méchant afin de reprendre la ville par la force. C'est là que le moteur 3D (c'est-à-dire l'ensemble des codes du programme gérant le monde représenté en trois dimensions) entre en action et généralement produit son petit effet sur l'assistance : incroyable ! Jamais un jeu en 3D sur cette console n'a atteint une telle fluidité. Vous allez où bon vous semble contrairement au jeu d'Electronic Arts. Le directeur technique, à qui l'on doit entre autre Pinball Construction Set, avoue que le moteur 3D était à l'origine destiné à une simulation de vol. On veut bien le croire !

LES SECRETS DE CETTE RÉUSSITE tiennent à quelques ingrédients : les données sont très compressées, ce qui libèrent un maximum de place mémoire tout en conservant un degré de réalisme satisfaisant. Ce gain de mémoire permet de créer des niveaux immenses et d'avoir une animation fluide (que l'on l'estime à 30 images par seconde). Le résultat est tellement concluant que deux testeurs de 3DO Studio ont jeté l'éponge. En

*** Jamais un jeu en 3D sur cette console n'a atteint une telle fluidité.**

AVIS DE
TOMMY

Certes fluiiide, certes jolie et certes novateur, mais où n'poquito ennuyeux et répétitif. Surtout quand on n'arrive pas à passer le premier niveau comme David et moi. Même si j'aspire à faire mieux, je n'ai pas une extrême envie de m'y remettre de suite. Une affirmation qui en dit long !@



Veillez à ne pas quitter du coin de l'œil la jauge d'essence. Sinon voilà ce qui vous attend.



Délit de sale gueule



Cette galerie de portrait inventorie les boss de Blade Force qui rivalisent de laideur. Terence Pitt est le vendeur d'armes du lot. Les sœurs Steel Medusa proviennent d'une manipulation génétique qui a mal tourné. Spécialisées dans le cambriolage de banques, elles sont réputées pour leur nervosité.

effet le réalisme et la fluidité sont telles, que les pauvres bougres ont été pris de vertige et du mal de mer ! D'ailleurs le credo de l'équipe de Blade Force est « Joue jusqu'à ce que tu gerbes ». Vous voilà donc prévenu, munissez-vous d'un sac vomitif ! L'autre secret réside dans le « Blade Force Worldeditor », un outil maison pour créer de toute pièce des mondes en 3D. L'utilisateur peut placer, détruire des objets en vol, modifier des ennemis ou des textures sans connaître une seule ligne de code. Le rendu de l'environnement est pour le moins convaincant. Il faut dire que le directeur artistique a travaillé 13 ans pour Industrial Light & Magic et a collaboré sur les trucsages de films comme le Retour du Jedi, ET, Poltergeist

ou Les aventuriers de l'arche perdue. Ça aide ! Enfin pour le fun, les développeurs ont eu l'idée de scanner leur propre tête et d'en affubler chacun des sept boss de fin de niveau. Mais avant d'atteindre ces chefs de gang, il vous faudra des heures de vol. En effet, les niveaux sont immenses et demandent à être visités de fond en comble.

LA PRIORITÉ DANS BLADE FORCE est de ne pas se précipiter. Il faut tout détruire sur son chemin, certes, mais il faut également agir avec sang froid. Élaborez des tactiques en fonction de votre armement et de la nature du terrain. L'HéliPack fonctionnant à l'essence, votre préoccupation première est de trouver des barils de fuel pour éviter la panne sèche. Si vous avez fait le plein, laissez de côté les bonus pour plus tard. Cette remarque est également valable pour l'énergie. Pour plus d'intérêt, les ennemis sont variés et intelligents. Il est en effet rien de plus irritant qu'un jeu dans lequel le joueur utilise toujours la même stratégie. Chaque mission est un vrai puzzle. Le problème est que les débuts sont laborieux et le stock de cinq vies vite épuisé. Heureusement, le jeu a prévu une sauvegarde en mémoire mais il faut impérativement achever un niveau ! La durée de vie est donc plus que confortable. Avec Blade Force, la 3DO montre tout son potentiel et prouve qu'elle peut rivaliser avec les nouvelles 32 bits sur leur terrain de prédilection : les jeux en 3D. Malheureusement, bon nombre de joueurs ont déjà succombé aux chants des sirènes nippones...

Pascal Geille

Ce cube vert n'est pas radioactif mais permet, une fois pris, de ralentir la vitesse de tir des ennemis.



Verdict

- La jouabilité.
- La fluidité de l'animation.
- Il faut réfléchir (un peu !).

- Les niveaux sont énormes.
- J'ai pas de 3DO.

Graphisme :	15
Animation :	18
Sons :	13
Jouabilité :	17
Durée de vie :	15

La 3DO se réveille un peu tard. C'est seulement maintenant que des titres comme Blade Force ou Captain Quazar arrivent alors que de jeunes loups aux dents longues l'attendent à l'orée du bois. Malgré tout, ce titre de 3DO Studio est époustouflant et mérite allégrement ses cinq étoiles.



OR
CD CONSOLES

MORTAL KOMBAT 3

La PlayStation saignée à blanc

Développeur

Sony

Éditeur

Williams

Genre

Baston

Prix

Entre 350 et 400 F



On retrouve l'effet de rémanence sur certains coups spéciaux, présents depuis le premier Mortal Kombat.



Américaine, violente et gore, la série des Mortal Kombat n'est plus à présenter. Fer de lance des États-Unis pour contrer le terrible Street Fighter japonais, MK3 est le dernier fleuron de Midway en matière de jeu de combat. Déjà testé sur Super Nintendo le mois dernier, le voici aujourd'hui sur PlayStation.

DANS CETTE SUITE TANT ATTENDUE par les fans, on retrouve les éléments qui ont fait le succès de la série. Personnages digitalisés, sang coulant à flots, fatalités, jouabilité particulière. On ne change pas une recette qui marche, mais on peut y rajouter quelques ingrédients tant qu'à faire. Le nombre de combattants est passé de douze à quatorze, sans compter deux personnages cachés et deux boss.

La jouabilité n'a pas bougé d'un poil et on retrouve toujours ce bouton Block qui per-

met de se protéger. Un nouveau bouton fait son apparition. Il s'agit de Run qui, une fois enfoncé, vous fait courir comme un dératé pour coller un enchaînement au bozo d'en face. Comme dans Super Street Fighter 2, le nombre de coups enchaînés à la



Le décor du cimetière n'existe pas sur Super Nintendo. C'est un sacrilège que de saigner en ce lieu.



Désormais Sub-Zero peut shampooiner son opposant avec un jet de glace vertical.

suite est compté. Il vous est d'ailleurs fièrement indiqué en plein match, ainsi que le pourcentage d'énergie retirée. Dans la série des petits gadgets il y a également certains décors dans lesquels il suffit de coller un uppercut pour faire envoler l'adversaire dans un lieu situé au-dessus de l'aire précédente. Un système sympathique mais pas nouveau : il est utilisé depuis quelques années, notamment dans Turtles Fighting de Konami sur Mega Drive et dans X-Men de Capcom sur arcade.



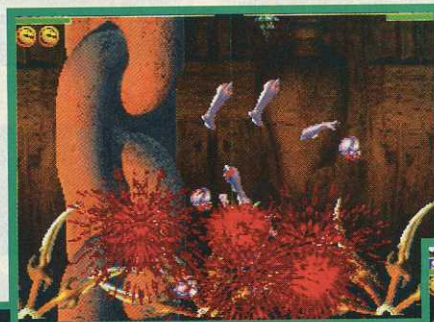
De retour des enfers, Kano a appris tout un tas de nouveaux coups assez sanglants.

L'autre nouveauté de MK3, c'est la présence des Kombat Kodes. Ils apportent un peu de piquant au match. Réalisables pendant l'écran de Versus, ils permettent un handicap d'énergie, de se battre directement contre un boss, ou de jouer à un shoot'em up... Des petits plus qui rehaussent l'intérêt.

LA RÉALISATION DE CETTE CONVERSION est sans surprise. Bien que la PlayStation soit une machine dédiée à la 3D, Mortal Kombat 3 s'en sort très bien. Vu les capacités de la machine, on ne peut parler de prouesse, surtout quand on voit la surprenante version Super Nintendo. Les graphismes sont presque au niveau de l'arcade. Décors et divers sprites sont très beaux et les écrans intermédiaires de Versus sont superbes.

Incroyable mais vrai ! je commençais à désespérer : c'est le meilleur Mortal de la série. Ce jeu de baston est enfin accessible aux non-initiés. Peut-être faut-il voir là le double effet du cinéma : on s'ouvre au grand public et hop tout devient plus mieux. Les graphismes sont plus fins, et tous les coups spéciaux sont enfin accessibles facilement au commun des mortels. Et puis voilà ! ☺

AVIS DE David



Comme dans les précédentes versions de MK, on achève son adversaire de diverses façons. Fatality, Babality, Friendship et maintenant Animality, tout est bon pour signifier à son opposant qu'il est fini. Une bonne idée qui a été copiée par plusieurs grands titres.



Finish him!

Verdict

- Une qualité sonore excellente.
- De très nombreux coups spéciaux et fatalités.
- Des petits ajouts qui renouvellent la série.

- La jouabilité très controversée.
- Plus lent que la version Super Nintendo.
- Les combattants ont les mêmes coups de base.

- 16** : Graphisme
- 12** : Animation
- 17** : Sons
- 14** : Jouabilité
- 13** : Durée de vie

Mortal Kombat 3 est une très bonne conversion de l'arcade, on ne peut pas le nier. Cependant, seuls les fans l'apprécieront. Sa jouabilité très spéciale empêche en effet de faire des combats intéressants à deux joueurs. Pour exemple, un Street Fighter Movie est bien plus abordable. ©



Certains personnages, extraterrestres ou cyborgs, n'ont pas le sang rouge. Celui-ci se fait un sang d'encre.



Ce coup est assez vicieux puisqu'il fait venir une scie circulaire dans le dos de l'adversaire.

Petite chose étonnante, le jeu est plus lent que sur 16 bits, cela le rend moins difficile à jouer et donc plus accessible. Les voix digitalisées de la présentation, et même les hurlements des combattants sont criants de vérité. Les musiques sont assez pauvres dans leur conception, mais la qualité sonore de la machine en fait des thèmes qui se fondent dans l'ambiance du jeu. Une ambiance lourde et oppressante à la Mortal Kombat ! Ceux qui ne trouvent aucun intérêt aux combats à deux joueurs, trouveront leur bonheur en tentant de réaliser les nombreuses fatalités (plus de 80 au total). Jouer à Mortal Kombat est très exaspérant quand on sait que l'on peut se faire frapper ou saisir au sol sans pouvoir réagir. Même en mode Very Easy, l'ordinateur ne se prive pas pour vous coller de terribles enchaînements. Quoi qu'il en soit, on peut s'adonner au plaisir d'effectuer les fatalités de chaque personnage, via des mouvements plus ou moins



compliqués. Le résultat est toujours très jouissif, et s'accrocher à son adversaire pour s'autodétruire et voir ses membres s'éparpiller dans l'écran dans une débauche d'hémoglobine est très agréable ! MK3 est un jeu qui, une fois de plus, va créer des guerres de religions. Street Fighter mis à part, s'il faut choisir, cette dernière version de Mortal Kombat est le jeu de combat à posséder sur la 32 bits de Sony. C'est maître Rayden qui l'a dit.

Lionel Vilner & David Taborda



Flambeur comme pas deux, Liu Kang s'amuse à projeter des dragons enflammés dans les airs.



Dans cette version PlayStation, on retrouve les images d'introduction de l'arcade.

(Critiques)



VICTORY BOXING

Le jeu qui vous met complètement KO !

Éditeur

Virgin

Développeur

JVC

Genre :

Simulation de boxe

Prix :

Environ 450 F



Cet angle de vue vous plonge dans le feu de l'action dès les premières secondes de jeu.

Après avoir longtemps cautionné Sega et le Mega CD, JVC continue sur sa lancée en éditant son premier titre Saturn. J'ai nommé Victory Boxing. Première simulation de boxe sur la 32 bits Sega, elle est entièrement faite 3D textures mappées. D'une réalisation hors du commun, Victory Boxing est tout de même destiné à un public de connaisseur à cause de son côté simulation très accentué. C'est une version bien améliorée de l'ancien 4D Boxing qu'Electronic Arts a sorti en 1991.

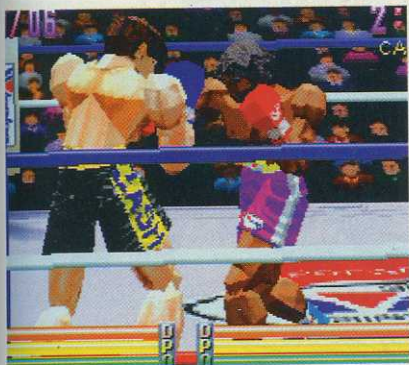
POUR DÉBUTER UN MATCH, vous devez créer un boxeur. À noter qu'on peut en constituer et sauvegarder jusqu'à dix. Si vous désirez ensuite en inscrire un autre, l'un des dix combattants déjà inscrits doit être mis à la retraite pour faire place au nouveau. Il faut aussi sélectionner la division dans laquelle vous jouez. Elle détermine une tranche de poids et en conséquence, votre catégorie (poids-plume, poids-lourd...). Les femmes seront ravies d'apprendre qu'elles peuvent aussi choisir le sexe du personnage.



Le crochet du droit est l'un des coups les plus dévastateurs de Victory Boxing. N'hésitez pas...

JVC a pensé Victory Boxing dans ses moindres détails. On peut quasiment tout manipuler : la tête, la taille, le poids, la peau, le short, l'ambidextre et même le style du boxeur. Attention ! La tête sélectionnée détermine la couleur de la peau de votre poulain. Des paramètres de combat comme la vitesse, la puissance et l'endurance sont aussi réglables. Les trois barres de mesure sont reliées les unes aux autres. Si l'une monte, les deux autres baissent. La vitesse influe sur le jeu de jambe et





Il vous arrive même de tomber contre des boxeurs de la Jamaïque.



Pour être le meilleur, il faut savoir frapper et esquiver.

la vélocité des coups de poing. La puissance augmente la force de vos coups et inflige des dégâts plus prononcés. Quant à l'endurance, elle fait de vous une véritable enclume. Votre combattant peut donc être super speedé mais manquer totalement de punch et de résistance. À vous de créer un boxeur qui tienne la route. Au fait, n'oubliez pas de lui donner un nom. Vous pouvez enfin monter sur le ring. Pour se faire, trois modes de combat sont à votre disposition :

le <main event>, le <sparring> et le <vs>. Le premier est l'élément principal du jeu. Vous devez combattre et battre une trentaine des meilleurs boxeurs de la planète pour devenir champion du monde. Au fur et à mesure que vous évoluez dans le classement, votre poulin s'améliore grâce à des séquences d'entraînement qui lui sont imposées entre chaque match. Avec un peu de chance, la gloire, l'argent et les femmes seront vôtres...

Dans le second mode de jeu, vous vous entraînez contre un sparring partner. Malheureusement, votre boxeur ne fait aucun progrès de cette manière. Quant au

Second dehors ! Boxe ! C'est la première simulation de boxe qui nous place réellement sur un ring. Pour un peu, on se prendrait à boxer au Caesar Palace de Las Vegas pour un championnat du monde des lourds. C'est aussi la première fois que les esquives sont rendues avec autant de réalisme. Bref, le seul problème c'est que je dois un peu étoffer ma musculature...☺

AGILES DE



La cinématique de départ est une retrospective du jeu. À un détail près, les graphismes sont réalisés sur Silicon Graphics en images de synthèse. Vous apprécierez les effets de lumière sur l'anatomie musclée des boxeurs. Bravo JVC !



Verdict

- La simulation poussée à son extrême.
- On ne gagne pas en jouant bourrin.
- Une bonne jouabilité.

- Une 3D un peu trop carrée.
- Le compte à rebours du KO est trop long !

- 13** : Graphisme
- 17** : Animation
- 11** : Sons
- 15** : Jouabilité
- 18** : Durée de vie

Si Victory Boxing ne transcende pas du côté graphique, le côté construction kit des boxeurs donne une nouvelle dimension à la simulation de boxe. C'est amusant de créer un perso à son image. Si vous possédez une Saturn, complétez votre logithèque avec Victory Boxing. ©



HIT
CD Consoles



Grande première dans les jeux de boxe, la caméra sous le ring. Pas évident de jouer de cette manière...

Attention !
Un direct au foie et c'est le tapis assuré.

mode vs, il propose une petite confrontation avec un deuxième joueur humain. De quoi passer de bons moments avec un ami. Victory Boxing se démarque surtout par son côté simulation très poussée. En effet, il existe un nombre incroyable de coups : le saut en avant, saut en arrière, esquivé latérale, direct, uppercut, crochet, coup long, coup droit au visage ou au corps et finalement, la possibilité de provoquer un adversaire. Un éventail bien fourni !

DE NOMBREUX STYLES DE BOXES ont été ajoutés par les programmeurs de chez JVC. Ils dépendent de la carrure, de la force et de la personnalité du boxeur. On retrouve le Detroit, l'Oscar, l'Open, le Philadelphia et le Peek-a-Boo. Si votre boxeur est grand et léger, il boxera à la Detroit avec le bras gauche à l'horizontale au niveau de la taille et le bras droit près du visage. Il aura aussi plusieurs combinaisons à son actif comme le Tiger Slash et le Slash. Bref, vous ne refaites jamais le même combat. Si le jeu est un peu lent au début, c'est parce que votre boxeur n'est pas encore d'un bon niveau. La vitesse augmente avec les caractéristiques de votre joueur. Outre le côté très développé, Victory Boxing comporte les traditionnelles

options d'un jeu de sport comme le mode vidéo. Grâce à ce dernier, les séquences les plus vibrantes du match sont repassées à plusieurs vitesses et sous une douzaine d'angles. Vous pouvez d'ailleurs changer la caméra pendant la partie avec une simple pression sur les boutons L et R. En final, Victory Boxing est ce qui se fait de mieux en matière de jeu de boxe tout support confondu, de la console au PC. Référence assurée pour les fanatiques de la castagne, Victory est aussi accessible aux curieux. À ne manquer sous aucun prétexte !

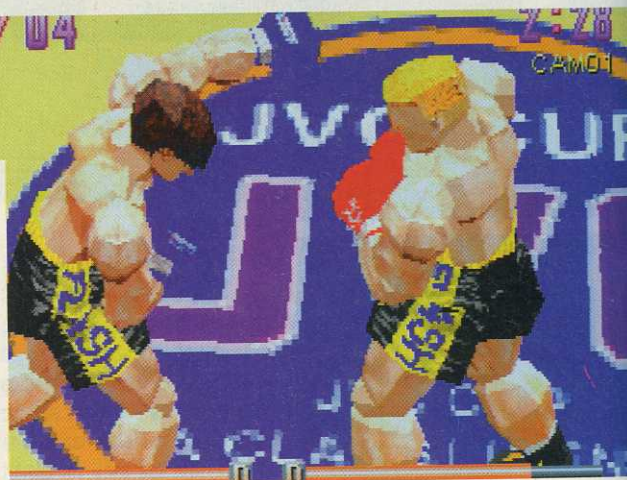
Tommy François



* **Victory Boxing est ce qui se fait de mieux en matière de jeu de boxe.**

Certains angles de la caméra donnent la sensation de suivre un match à la télé.

Il ne faut pas compter sans le crochet et l'uppercut. Ils sont redoutables.



Billets en vente Fnac, Virgin, Difintel-Micro
**L'UNIVERS DE LA BANDE DESSINEE JAPONAISE
TIENT SON PREMIER SALON !!!**

PLANETE MANGA

**DU 13 AU 17 DECEMBRE 1995 A L'ESPACE CHAMPERRET
PARIS 17^{ème}**

**TOUS VOS HEROS SERONT PRESENTS
VENEZ TOUS VOIR, ESSAYER,
ACHERER, ECHANGER...**

**TOUTES LES NOUVEAUTES MANGAS, JEUX,
DESSINS ANIMES Etc...
NOMBREUX CONCOURS ORGANISES
DEMONSTRATIONS D'ARTS MARTIAUX
DEMOS DE JEUX...**



**PROJECTION PERMANENTE ET GRATUITE DE
FILMS, DESSINS ANIMES ET BANDES ANNONCES**

ENTREE 35 FRs - OUVERT DE 10 H À 20 H - Nocturne le vendredi et le samedi jusqu'à 22 h

Tous les concours, toutes les infos : 36 15 JAPANIME (1,29 Frs la minute)

Vente des billets : FNAC, VIRGIN, DIFINTEL



STARFIGHTER

L'ère des simulateurs pour rampants

Développeur
Krisalis et Studio 3DO

Éditeur
3DO

Genre
Shoot'em up

Prix
Environ 400 F



Gros défaut du jeu, on ne peut choisir la cible qu'on locke. Dommage !



Les tirs de DCA bousillent vite votre bouclier.



Voici une vue qui suit vos missiles. Utile !



Pour détruire une cible, envolez-vous dans les airs et faites une attaque en piquet.

Développé par Krisalis et Studio 3DO, Starfighter est la preuve vivante qu'il est possible de réaliser un simulateur de combat facile d'accès, agréable à jouer mais loin d'un réalisme tonitruant. En tant que pilote de la FedNet Space Force, vous êtes assigné aux essais du dernier vaisseau high-tech de la flotte. Une sorte d'hybride de combat à caractère polyvalent puisqu'il peut voler en rase-mottes, dans la stratosphère et même jusqu'aux frontières de l'espace. Équipé de missiles air-air dernier cri et d'une tripotée de lasers différents, vous devez d'abord remplir un nombre de missions tests, quinze au total, avant de passer aux choses sérieuses.

DANS LES PREMIÈRES MISSIONS, vous apprenez à manier les armes et à piloter votre Starfighter en bonne et due forme. Le pilotage de votre engin est particulier. S'il se dirige comme la plupart des avions que nous connaissons, les écarts sont d'une amplitude incroyable. À tel point qu'après une manœuvre un tant soit peu délicate, on est perdu. Cela dit une carte stratégique vous aide à retrouver les pédales. En y sélectionnant une cible, une petite flèche vous indique la direction à suivre pendant la partie. Une autre façon de remédier à ce défaut est d'utiliser les propulseurs qui ralentissent la réalisation de vos manœuvres. Cette astuce est très utile à chaque fois que vous essayez de revenir

Certaines missions vous emmènent combattre au-dessus de grandes et vastes étendues d'eau.



à votre Mothership. En effet, il n'est pas toujours évident de s'engager dans l'ouverture mobile de votre base volante. Au bout du compte, il ne faut pas assimiler le maniement du Starfighter à celui d'un simulateur traditionnel mais à celui d'un shoot'em up haut de gamme. Du point de vue des armes, vous pouvez configurer votre vaisseau entre chaque



Les coups de propulsions laissent de belles traînées rougeâtres dans le ciel.

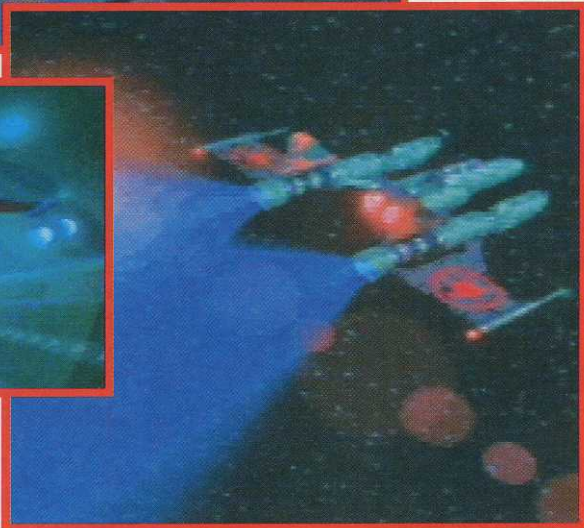
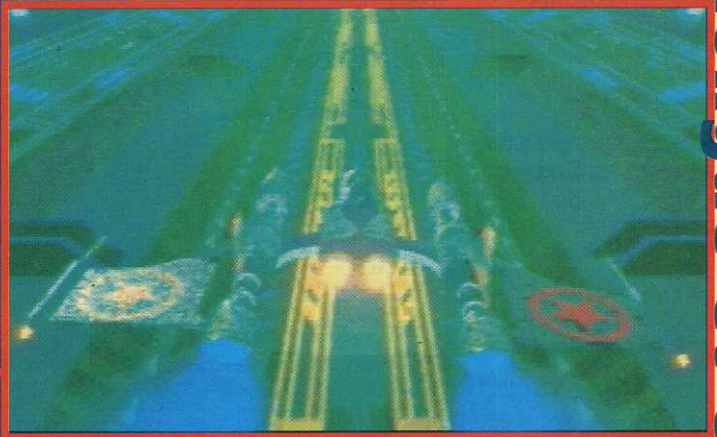


3DO

mission. Sept équipements différents vous sont proposés depuis le simple missile air-sol à la Megabomb en passant par les mines aériennes. Petit détail utile, vous pouvez faire le plein pendant votre mission grâce à des cristaux bonus. Au fur et à mesure que vous les ramassez, ces derniers forment des combinaisons de couleurs. Un fois une

séquence assemblée, la 3DO remet vos compteurs munitions au maximum. Seules deux des combinaisons sont expliquées dans le manuel, il vous faudra découvrir les autres. En cas de grosse difficulté, vous disposez encore d'une arme secrète, l'ECM (Emergency Counter Measures). Cette dernière émet une onde électromagnétique qui détruit tous les systèmes de missiles ennemis ainsi que les vôtres. À utiliser avec beaucoup de précautions. Entièrement programmé en 3D textures mappées,

Une intro longue et ennuyeuse...



Il fallait le faire ! Sur une intro qui dure bien une dizaine de minutes, les graphismes sont répétitifs et donc ennuyeux. Là-dessus, vient se greffer un son assez minable. En bref, c'est pas le pied !

Starfighter est éblouissant de fluidité ! Et, en plus, l'avion que l'on contrôle est très maniable ! Si on ajoute le fait que les missions sont nombreuses, intéressantes et variées, alors on obtient un jeu très bon pour la 3DO. Même si Starfighter n'est pas vraiment une simulation, on a du plaisir à prendre le manche. ☺

David DE SIVY

Verdict

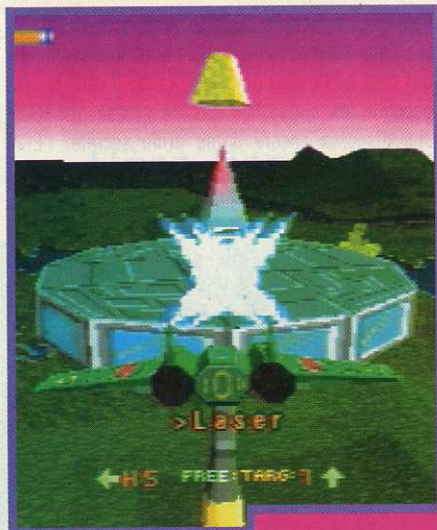
- Des graphismes époustouffants.
- Les caméras multiples.
- Le côté shoot'em up avant-gardiste.

- Une musique parfois déplacée.
- La sensibilité de votre vaisseau est trop forte.

- 18** : Graphisme
- 12** : Animation
- 10** : Sons
- 12** : Jouabilité
- 16** : Durée de vie

Si j'ai immédiatement été bluffé par les graphismes et la jouabilité de Starfighter, après quelques heures d'entraînement, je me suis aperçu que la jouabilité laisse à désirer. Au risque d'être trop maniable, on n'arrive pas à s'y retrouver. Cela dit, pour les possesseurs de 3DO qui aiment les jeux speedés et folledingos, c'est une bonne expérience !

HIT
D CONSOLES



À chaque fois que vous faites la peau à l'un de vos ennemis, ce dernier vous donne un certain nombre de bonus. Même s'ils sont difficiles à collecter à cause du maniement difficile de votre Starfighter, ils permettent de charger à bloc les batteries. Attention, il faut former des séquences de couleur pour les utiliser.

Bonus Land



Starfighter propose un éventail de couleurs impressionnant. C'est un véritable plaisir de s'exploser dans un bâtiment ou de détruire un ennemi tellement le spectacle est sublime. Les accélérations laissent même des traînées rougeâtres du plus bel effet à l'arrière de votre bolide. Plusieurs caméras sont à votre disposition pour suivre

les évolutions de votre vaisseau. Malheureusement, si la musique semble bonne au départ, on s'aperçoit qu'elle ne colle pas du tout à l'ambiance du jeu et qu'elle ne présente aucune unité.

On commence sur des rythmes de techno pour finir sur un simulateur de Richard Clayderman. Surprenant ! On a d'ailleurs l'impression qu'il s'agit d'un bug plutôt qu'autre chose. Quant aux options, elles permettent de sauvegarder sa partie et de configurer son paddle à souhait. La seule originalité de Starfighter à ce niveau, est la possibilité de jouer avec le Flightstick Pro. C'est Un joystick destiné aux adeptes de la simulation.

En final, malgré quelques problèmes de jouabilité et de musique, on passe de bons moments à jouer à Starfighter grâce à son côté stratégique et ses superbes graphismes. Étant donnée la simplicité du maniement, profitez de Starfighter pour vous familiariser un peu avec un semi-simulateur de vol.

*** C'est un véritable plaisir de s'exploser dans un bâtiment ou de détruire un ennemi.**



Dans Starfighter, il ne faut pas hésiter à passer à travers un nuage ou à voler en rase-motte au-dessus d'un obstacle.

Thomas François

POWER DRIVE RALLY

Un jeu pour les fous de glisse

Développeur
Rage Software
Éditeur
Time Warner Interactive
Genre
Rally
Prix
Environ 450 F



La terre accidentée de l'Arizona est éprouvante pour les pneumatiques. La course est d'autant plus dure, que la piste est mal délimitée.

Décliné sur Super Nintendo et Mega Drive, Power Drive Rally a connu un succès important. Rage Software, l'équipe de développement, l'a converti sur un support un plus performant : la Jaguar d'Atari. Les capacités techniques de cette console leur ont permis d'améliorer certains points du jeu et de rajouter de nouveaux éléments. Avant d'aller plus avant dans la description des originalités que proposent le jeu, rappelons le principe de Power Drive Rally.

VOUS ÊTES UN JEUNE PILOTE aux dents longues. Pour débiter, vous avez juste assez d'argent pour vous payer votre première voiture de compétition : une Mini Cooper S (qui a connu son heure de gloire au rally de Monte Carlo dans les années soixante) ou une Fiat Cinquecento Turbo. Par la suite, si vous gagnez assez d'argent, vous pourrez acquérir de nouveaux véhicules : Renault Clio Turbo, Vauxhall Astra 16V GTi (l'équivalent

anglais de l'Opel du même nom), Toyota Celica CT-4 et Ford RS Cosworth.

Pour participer au championnat, c'est simple : il faut s'acquitter des droits de participation aux courses. Ensuite, vous faites un tour du côté des



En freinant brutalement et en braquant, il est possible de négocier des virages plus facilement.





Permis de conduire

La quatrième circuit anglais est incompréhensible. Voici quelques indications : Photo 1 : Foncez et freinez au dernier moment : seules vos deux roues avant franchissent la ligne. Photo 2 : effectuez une marche arrière. Prenez de l'élan et freinez lorsque vos quatre roues ont franchi la ligne. Photo 3 : évitez de renverser des plots. Arrêtez-vous sur les quatre cercles concentriques. Photo 4 : rendez-vous à la case « Exit » et arrêtez-vous dessus en marche avant.

stands pour éventuellement réparer les différentes parties de votre véhicule (moteur, freins, pneus, suspensions, etc.). Vous êtes ainsi régulièrement informé des dommages subis par votre bolide. Tous

les détails de chaque réparation, ainsi que la somme globale à votre disposition sont indiqués au pourcentage près.

Avant que la course ne démarre, un écran vous donne les informations suivantes : la semaine et le jour de la course, les conditions climatiques – qui varient de ensoleillées à neigeuses – et l'endroit où se déroule la course. Le jeu compte 38 circuits, dans huit pays distincts, et 4 types de courses dif-

Les versions 16 bits m'avaient déçu. Trop rapides, les voitures étaient ingérables pour un vieux comme moi. Sur la Jaguar, le jeu, un peu plus lent, permet une maîtrise du pilotage qui procure un vrai plaisir (malgré un paddle antique !). Les décors sont un régal pour les yeux. Un hit pour la Jaguar !

AVIS DE GILLES

Avant la course, de nombreuses informations vous sont fournies (date, climat et lieu de la course).



Le décor présente des originalités (relativement, bien sûr) comme des tunnels où le son du moteur est sourd.

Les dos d'âne sont assez fréquents et rares sont ceux qui prennent la peine de ralentir. Du coup, on assiste à un saut spectaculaire.



Les monstres

Verdict

- Il est possible de réaliser les actions les plus audacieuses.
- Le jeu est très fun !
- La diversité des courses et variantes climatiques.



- Dommage qu'on ne puisse pas jouer à deux simultanément.
- La musique est agaçante et les bruitages manquent de réalisme.

- 14** : Graphisme
- 15** : Animation
- 11** : Sons
- 14** : Jouabilité
- 15** : Durée de vie

Power Drive Rally n'a peut-être pas pour lui d'être beau ou agréable à l'oreille, mais au moins il présente les ingrédients essentiels à un bon jeu : des animations sympa (dérapages, embardées, etc.) et un maximum de fun. S'il n'utilise pas au maximum les capacités de la Jaguar, cela reste un très bon jeu. ©



	
FIAT Cinquecento 87 bhp	MINI Cooper S 92 bhp
\$25.000	\$27.000

	
FORD RS Cosworth 152 bhp	TOYOTA Celica CT-4 161 bhp
\$12.000	\$14.000

	
RENAULT Clio Turbo 117 bhp	VAUXHALL Astra 16V 121 bhp
\$8.000	\$10.000

Power Drive Rally vous propose de conduire six voitures différentes. Au départ, elles n'ont que très peu de chevaux sous le capot (Mini et Fiat 500), mais finalement, les modèles les plus performants vous procureront plus d'une frayeur dans les virages dangereux (Celica et Cosworth).

férentes : la course simple, la spéciale, le rally et le Skill Test.

Les graphismes, aux couleurs vives et agréables, sont surprenants de simplicité. Un vague bruit de moteur se fait entendre et une voix annonce le compte à rebours du départ de la course.

C'EST PARTI ! Les moteurs vombrissent dans un horrible crissement de pneus synthétique et les deux boîtes à savons rivaux démarrent au ralenti. Malgré cela, le jeu est étonnamment maniable et l'on se sent capable des manœuvres les plus compliquées et les plus dangereuses. Au premier virage, une petite

flèche de couleur vous indique son inclinaison. De plus, votre copilote vous fait savoir avec une phrase courte quel type de virage vous attend (« square right » pour « virage à droite à angle droit », par exemple). C'est une des nouveautés de la version Jaguar. En route, vous pouvez effectuer des virages au frein à main, des virages en pendule, des dérapages contrôlés, bref, un tas de manœuvres sympa qui rendent le jeu très fun et très proche du pilotage d'une voiture de rally. On regrette tout de même le fait qu'on ne puisse jouer à deux simultanément (sic).

David Msika

Lorsqu'une embardée se passe très mal, le résultat est une tête à queue.



La neige est un terrain pénible où les virages se transforment souvent en catastrophe...



	Funds \$2,500
Engine	Cost \$495
Suspension	Repair
Tyres	09%
	06%
	04%

Après chaque course, un tableau récapitulatif des dommages subis par votre véhicule s'affiche, afin que vous puissiez réparer votre voiture.

44, rue du Vertbois - 75003 PARIS
M° TEMPLE/REPUBLIQUE

Tél. (1) 48 04 99 75

du Mardi au Samedi de 10h30 à 18h



990 F

JAGUAR

+ Doom
1290 Francs

JAG-CD 1390

Livré avec 4 CD : Vid Grid, Blue Lightning, Audio Tempest 2000
et Démo Myst. + le Virtual Light Machine

OFFRE Jaguar + Doom	1290
Jaguar + Rayman	1445
Jaguar + Lecteur CD	2290

Envoi dans toute la France en 72
Heures. Commande sur papier libre,
règlement par chèque.
Port 30 francs pour les jeux et 90
pour les consoles.

les Jeux JAGUAR

Doom	349	Cannon Foder	349
Kasumi Ninja	199	Wolfenstein 3D	199
Val d'Isère	349	Zool 2	249
Alien vs Predator	399	Bubsy	299
Flip Out	399	Ultra Vortek	449
Syndicate	349	Power Drive Rally	449
Super Burn Out	449	Iron Soldier	349
Flashback	399	Pinball Fantasies	399
Fight For Life	449	Mutant Pinguins	449
White Men Can't jump	449	Rayman	449
Pitfall	449	Ruiner Pinball	449
Missile Command V.R	449	Atari Karts	449
Myst CD	449	Dragon Lairs CD	449
Primal Rage CD	449	Highlander CD	449
Hover Strike CD	449	Robinson's Requiem CD	Tél.
Soulstar CD	Tél.	Varuna Forces Tél.	Tél.
Memory Track	249	Jaguar Gamer's Guide	129
Pro Controller 6 boutons	249	Jag-Link	249

**ECHANGER VOS JEUX POUR 100 FRANCS
JEUX D'OCCASION À PARTIR DE 149
FRANCS**

JOYPAD 199 Frs

pour l'achat d'un jeu

les Jeux LYNX

119 F Pièce / 99 F par 3

Shadow of the Beast	Turbo Sub
Bill and Ted's Adventure	Pinball Jam
Hydra	Ishido
Lynx Casino	World Class Soccer
Hockey	Slime World
Xenophobe	Zarler Mercenary
Rampage	Chip Challenge
Crystal Mines 2	Pinball Jam
Robotron 2084	World Class Soccer
Tournament Cyberball	STUN Runner

169 F pièce

Dinolymphics	Batman Returns
Blue Lightnings	Gauntlet 3
NFL Football	Superskweek
Viking Child	Checkered Flag

249 F pièce

Lemmings	Dracula
Awesome Golf	Battlewheels
Desert Strike	Ninja Gaiden 3
Toki	Warbirds
Super Off Road	Bubble Trouble
Battlezone 2000	Missile Command



LEMMINGS

3D

Ou le remake du genre Lemmings téléphone maison...

Développeur

Psygnosis

Éditeur

Psygnosis

Genre

Plate-forme/Réflexion

Prix

Environ 400 F



Quand Lemmings veut ressembler à Doom, ça s'appelle Virtual Lemmings. Vous êtes placé directement dans la peau d'un lemmings.

Tommy DE AVIS

J'ai toujours pris un plaisir intense à jouer à Lemmings. D'autant plus que je me reconnais un peu dans ces êtres un tantinet stupide et ridicule. Avec Lemmings 3D, cette même sensation est au rendez-vous avec une touche tridimensionnelle. Bref, une bonne occasion de se prendre la tête avec un jeu Psygnosis !

Rénober un concept poussiéreux et fatigué comme celui de Lemmings, qui en son temps émoustilla l'intérêt des joueurs de tout poil n'est pas chose aisée.

Pourtant Psygnosis a pensé à rajouter une dimension supplémentaire au jeu : la troisième. Et ça change tout ! Ceux qui se poseraient la question « C'est quoi un Lemmings ? », trouveront dans le Petit Larousse Illustré la définition suivante : « Lemming : n.m. (mot norvég.). Petit rongeur de Scandinavie, effectuant parfois des migrations massives vers le Sud ».

MAIS LES « LEMMINGS » AVEC LESQUELS vous jouez n'ont pas grand chose à voir avec ces petits rongeurs. Les vôtres seraient plutôt petits, vêtus d'une tige bleue sans ourlet (étonnant qu'ils ne se prennent jamais les pieds dedans !), les cheveux colorés en vert et coiffés façon dreadlock, l'œil hagard, le regard d'un labrador implorant... Bref, attachants à souhait ! Mais la caractéristique la plus marquante de ces petits êtres,

c'est l'absence de cerveau dans leurs boîtes crâniennes (ou bien, une déficience moteur des neurones). L'ennui, c'est qu'ils parviennent régulièrement à s'échapper de leur caisse pour se rendre dans la belle-maison-construite-à-l'autre-bout-du-monde et que la route est semée d'embûches. Votre tâche consiste à mener à bon port les Lemmings, en leur donnant régulièrement des

Si le nombre limite de Lemmings à sauver est atteint, ou que votre mission est « foirée », utilisez l'option « Nuke 'Em Lemmings » pour les faire exploser.





Une image haute en couleur précède le début du niveau. Elle vous fait patienter tandis que le jeu charge.

ordres précis. Si le concept général de Lemmings 3D ne présente aucune différence avec les autres titres de la saga, c'est sa réalisation qui le met deux pas en avant. Le monde des Lemmings est passé d'une 2D linéaire bourrée de sprites à un univers tridimensionnel dans lequel vous pouvez déplacer une caméra à votre guise. Ce qu'apporte ce nouveau type d'environnement, ce sont des fonctions supplémentaires et des nouveaux types d'attributs pour vos lemmings. En plus des traditionnels Creuseurs (horizontaux, verticaux et diagonale), du Constructeur, du Bloqueur, du Bomber, du Grimpeur et du Flotteur, la 3D inclut



Ce niveau est un véritable labyrinthe. Il est semé d'embûches et très difficile à terminer.

deux nouveaux emplois : le Tourneur, qui impose aux autres lemmings de se diriger perpendiculairement à leur trajet initial, et le Virtual Lemmings qui vous transfère dans le corps d'un lemming (vous voyez à travers ses yeux).

DE NOUVEAUX OBJETS font leur apparition, comme les tremplins, les téléporteurs, ou encore les cordes tendues. Le jeu propose toujours quatre niveaux de difficulté allant de Fun (très facile) à Mayhem (où l'on frôle la crise de nerf !). Il existe même un mode practice permettant de s'entraîner aux nouvelles fonctions proposées par le jeu et de réviser les anciennes. Si le jeu est déstabilisant au début, on prend vite le coup et l'on se surprend à rester des heures derrière son écran. L'emploi de la souris PlayStation est hautement recommandée !

David Msika

Verdict

- Un vrai jeu de réflexion.
- Une animation et des bruitages adaptés.
- 100 niveaux à difficulté variable.
- Une gestion de déplacement pas toujours au point.
- Des angles de vues parfois difficiles à obtenir.

Graphisme :	15
Animation :	13
Sons :	13
Jouabilité :	12
Durée de vie :	16

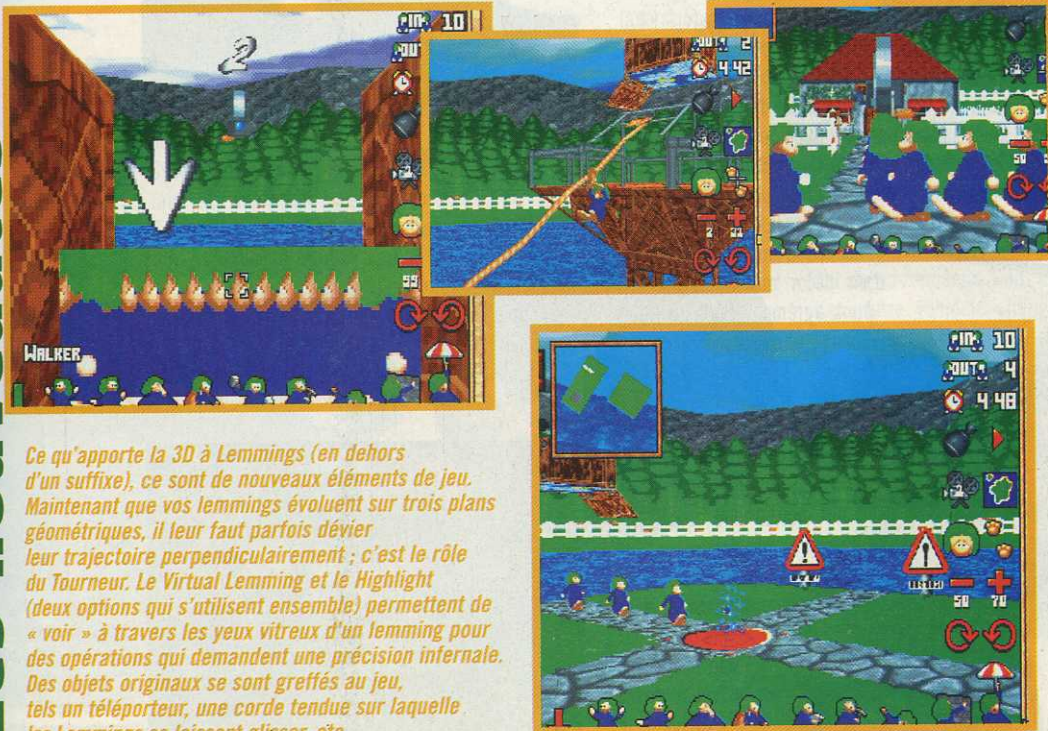
Les Lemmings ont rajeuni. La dimension géométrique supplémentaire ajoute des fonctionnalités aux petits êtres hypertrophiés du bulbe rachidien. L'intérêt est rehaussé et l'on apprécie de (re)jouer à l'énième épisode d'une saga déjà vieille. Prévoir, une souris PlayStation et une boîte d'aspirine pour lutter contre les maux de crâne. ☹



HIT
CD CONSOLES

Les nouveautés

Ce qu'apporte la 3D à Lemmings (en dehors d'un suffixe), ce sont de nouveaux éléments de jeu. Maintenant que vos lemmings évoluent sur trois plans géométriques, il leur faut parfois dévier leur trajectoire perpendiculairement ; c'est le rôle du Tourneur. Le Virtual Lemming et le Highlight (deux options qui s'utilisent ensemble) permettent de « voir » à travers les yeux vitreux d'un lemming pour des opérations qui demandent une précision infernale. Des objets originaux se sont greffés au jeu, tels un téléporteur, une corde tendue sur laquelle les Lemmings se laissent glisser, etc.



CYBERSPEED

La course du futur

Développeur

Mindscape

Éditeur

Mindscape

Genre

Jeu de course

Prix

Environ 350 F



Quand vous vous prenez un coup, votre véhicule s'arrête.



Certains circuits Cyber Speed sont de beauté extravagante. On vous le dit car on le voit.



On prend toujours un plaisir intense à tirer sur les voitures adverses.

Bienvenue à Worldscope Television ! Sachez que cette dernière est l'une des chaînes câblées les plus ambitieuses du futur. Elle a même décroché l'exclusivité des droits de retransmission d'une course de la next generation, la Cyber Speed. C'est une sorte de confrontation motorisée qui relaye la formule 1 au rang d'une simple randonnée en deuche. Cyber Speed combine des éléments originaires de plusieurs univers dont la science-fiction, les jeux de course et les shoot'em up. Avec de telles ambitions, Mindscape place la barre très haut et on est donc largement en droit de s'attendre à un très bon produit.

D'UN POINT DE VUE SCIENCE-FICTION, le concept se moule dans celui d'un décor aux allures cyberpunk agrémentées de quelques vaisseaux spatiaux high tech. On note d'ailleurs au passage une ressemblance frappante avec les aéroglisseurs de Wipe out. Le côté course est beaucoup plus intéressant. Comme la plupart des jeux de bagnoles vous devez arriver le

premier. Avec une huitaine de bolides différents à votre disposition et une dizaine de circuits, vous avez de quoi faire ! Cyber Speed met en avant un concept un peu particulier dans le genre. En effet, un fil aérien empêche votre vaisseau de partir à la dérive. Cela ne vous empêche pas de vous entraîner



La vue intérieure est l'une des trois mises à votre disposition. C'est parfois renversant, comme vue !

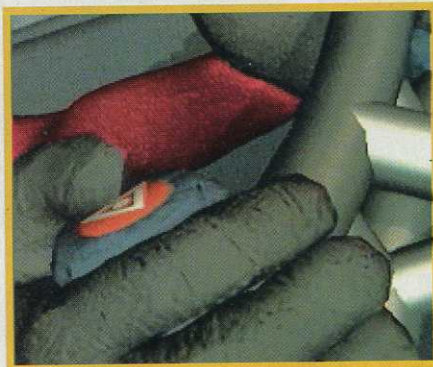


AVIS DE DAVID ★★

Rien de neuf par rapport à Wipe Out ! J'attendais mieux et je suis un peu déçu. Cyberspeed est toutefois assez joli. Le problème se situe plutôt au niveau de la réalisation qui laisse une petite pointe d'inachevé du côté de la jouabilité. Bref, je ne partirais pas en vacances avec ce jeu !



Welcome to Worldscape



Les cinématiques sont vraiment d'une réalisation exceptionnelle. Elles vous plongent dans l'ambiance de Cyberspeed dès les premières secondes du jeu. À savoir que d'autres spots publicitaires donnent une dimension marrante aux scènes intermédiaires. Bravo Mindscape !

à prendre les bonnes trajectoires. Attention ! Ce n'est pas non plus un jeu en précalculé. Le fil autorise une rotation de 360° autour de son axe. C'est assez efficace pour passer des voitures ennemis et pour éviter les tirs ennemis. Cyberspeed est une bonne occasion de vous faire les dents sur vos adversaires. Grâce à des missiles et de bons

lasers, vous blastez tous vos concurrents. Autant vous prévenir, il n'est pas toujours évident de viser un ennemi à cause des nombreux virages. Cela dit, les programmeurs Mindscape ont mis à votre disposition trois vues différentes dont deux externes et une interne. Jusqu'ici rien de grave ! Là où ça se complique, c'est que vous pouvez vous retourner à tout moment pour surveiller vos arrières et tirer sur vos ennemis. Dans ce cas, votre véhicule change aussi de direction... sauf si vous décidez d'avancer en marche arrière grâce à un bouton indiqué. Le jeu est agrémenté par des spots publicitaires qui apparaissent régulièrement entre chaque course. Avec une touche d'humour très british, il sont très drôles. En final, Cyberspeed présente des côtés vraiment novateurs mais à la longue il manque un je ne sais quoi qui vous laisse sur votre faim. Bref, ce titre Mindscape est à réserver aux adeptes de shoot'em-course.



À utiliser avec parcimonie, les missiles sont vraiment très expéditifs !

Tommy François

Verdict

- Les innovations du soft.
- Les graphismes pêchus.
- Les cinématiques humoristiques.

- La jouabilité est difficile d'accès.
- Le manque d'intérêt du produit.

Graphisme :	14
Animation :	12
Sons :	10
Jouabilité :	11
Durée de vie :	09

Malgré le côté novateur de Cyberspeed, ce jeu ne m'a pas plu. Au contraire, je le trouve d'un intérêt réduit. Je le classe donc dans la catégorie des jeux jolis qui manquent cruellement de punch. En restant objectif, je dirais que le jeu a des hauts et des bas mais je n'y jouerais quand même pas !





GOAL STORM

Pour les amoureux du ballon rond

Développeur

Konami

Éditeur

Konami

Genre

Football

Prix

Environ 350 F



L'action est toujours très fluide. C'est un vrai régal de lancer des contre-attaques le long de la ligne de touche.



En cas d'égalité, la séance de tirs au but qui vous attend est toujours très éprouvante pour les nerfs des joueurs.



Restez correct dans les tacles et les charges sur l'adversaire, sinon vous risquez l'expulsion pure et simple.

Les bons jeux ne manquent pas sur PlayStation. La liste est longue entre Ridge Racer, Toh Shin Den, Tekken, Jumping Flash ou encore Ace Combat. Il manquait toutefois une simulation sportive de haut niveau pour satisfaire les sportifs vidéo que nous sommes. Pour cela, le foot est le sport idéal. Goal Storm, puisque c'est de lui qu'il s'agit ici, n'est autre que la version console améliorée de Virtua Strike de Konami. Ceux qui suivent reconnaîtront un jeu que l'on connaît déjà sous le titre de Winning Eleven.

joueur couvert de polygones et de textures mappées se balade dans la surface de réparation sans qu'aucun bug d'affichage n'apparaisse. On félicite la programmation au passage. L'ambiance est proche de celle d'un match. À chaque arrêt de jeu, la caméra tourne autour des joueurs à une vitesse hallucinante. Quand l'arbitre sort un carton (ça arrive !), vous êtes tellement près de lui que vous pouvez quasiment toucher son maillot ! Si la vue par défaut ne vous convient pas. Il n'y a aucun problème : un

CRÉÉ SUR ARCADE, Goal Storm fait partie de la catégorie des monstres (Daytona USA, Sega Rally, Virtua Fighter 2). Il dispose en effet de tout ce qu'il faut pour dépoter un max sur la PlayStation. Les sensations sont garanties : terrain et joueurs en trois dimensions, sans oublier une ambiance de folie. L'introduction est même complètement psychédélique. Montez le son et commencez à vous échauffer : les joueurs pénètrent dans le stade en courant et la caméra zoome sur le terrain. C'est l'halu totale. Il ne manque plus que les commentaires de Jean-Michel Larqué et Thierry Roland pour se croire sur TF1. Les options ne manquent pas : tournoi, championnat, exhibitions et plein d'autres à découvrir. On n'est pas prêt de s'ennuyer. La vue du terrain et des joueurs est représentée comme dans Virtua Striker ou Fifa Soccer 3D0, les références en la matière. C'est beau, surtout quand un



Avant le coup d'envoi, une petite rotation autour du rond central vous permet d'admirer la perspective du terrain, le placement des joueurs et les possibilités techniques de la PlayStation..

Voilà un jeu simple comme on les aime en arcade. Plongés dans l'action, on oublie la texture un peu grossière de la 3D. J'ai eu le même plaisir ici qu'avec Super Sidekicks sur Neo Geo. Gageons à ce jeu le même succès sur PlayStation, et sur Saturn bientôt.



Hourra football



Il y en a pour tous les goûts. L'ensemble des gestes du football sont réalisables dans Goalstorm. À vous de faire preuve d'imagination à l'approche des buts adverses. Les exploits techniques les plus variés et les plus fous sont désormais à votre portée. Il suffit bien souvent d'un centre pour y parvenir. La console et ses énormes possibilités techniques feront le reste. N'oubliez pas le ralenti...

petit tour dans les options et après une légère manipulation, la caméra se rapproche ou s'éloigne des joueurs en fonction de leurs déplacements (on avait déjà vu ça dans Fifa). Les joueurs ne posent aucun problème à contrôler. Avec les commandes, vous exécutez simplement toutes les actions qu'un footballeur professionnel peut réaliser dans un match.

LES REPRISES DE VOLÉE, les amortis de la poitrine, les passes longues ou courtes, les râteaux, les lobes, les feintes de corps, etc. n'auront plus aucun secret pour vous. Vous pourrez même contrôler les effets de balle comme Platini ! La diversité des mouvements vous donnent réelle-

ment l'impression de construire vos actions de jeu, une notion nouvelle dans le genre. Seul ou à deux, Goal Storm est une très bonne simulation de football. Il ne manque rien : graphismes splendides, animations à couper le souffle et jouabilité excellente. La multitude des mouvements est de plus un atout non négligeable, qui augmente considérablement le plaisir du joueur de foot vidéo. Avec ce concept, chaque action de jeu comporte une partie de stratégie qui nous sort du jeu bourrin. Ce sont des jeux de ce genre qui vont complètement nous faire craquer pour les nouvelles consoles. Les softs de demain risquent de nous laisser baba !

David Taborda & Lionel Vilner

Verdict

- La rapidité de jeu.
- Le contrôle presque instinctif du ballon.
- La gestion des centres et des reprises de volée.

- On n'aime pas trop la Samba.
- Les règles d'arbitrage sont un peu sévères.

Graphisme :	12
Animation :	15
Sons :	12
Jouabilité :	16
Durée de vie :	16

Goal Storm est une belle réalisation. Son horrible musique de samba n'est rien en comparaison de l'excellente jouabilité dont il dispose. Le plaisir de jeu est accru par une multitude d'options qui permet de paramétrer votre partie comme vous le souhaitez. Je suis sous le charme. ©



HIT
CD CONSOLES

WRESTLE MANIA, THE ARCADE GAME

Du sang, de la chique et du mollard !

Développeur

Midway

Éditeur

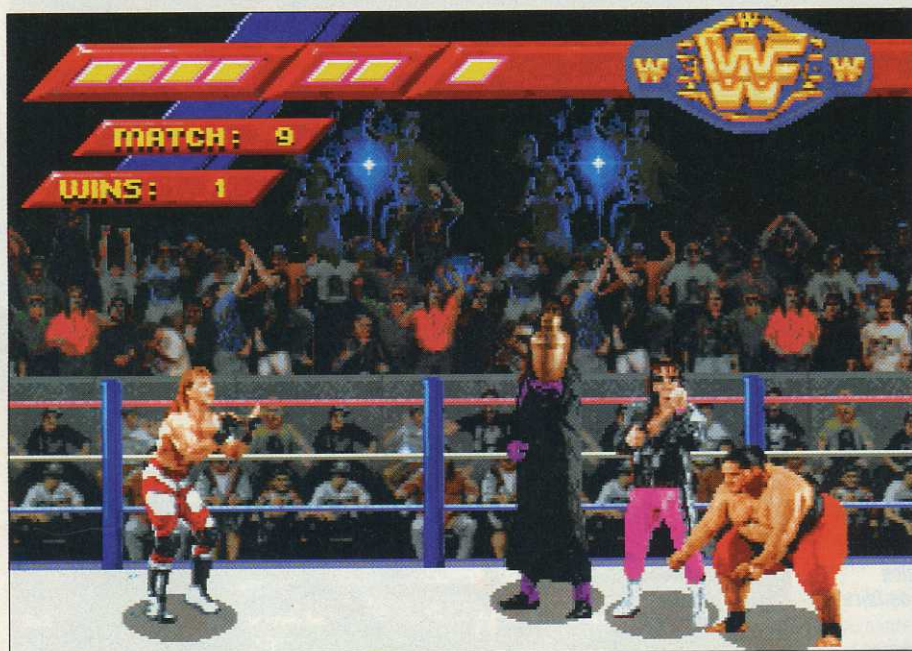
Aclain

Genre

Simulation de simulation

Prix

Environ 350 F



Shawn Michaels aime à provoquer ses ennemis de loin. Une fois sur le ring, c'est une autre histoire !

C'est le plus mieu des jeux du genre. Tous est si réel et invraisemblable que l'on se croirait sur un vrai ring à se coller des pains capables de décoller la mâchoire d'un mammoth ! Les coups sont extravagants et amusants. Un régal pour les fans de catch et pour tous ceux que la baston à la Street Fighter et Mortal Kombat rebute ! C'est frais et j'aime ça. ☺

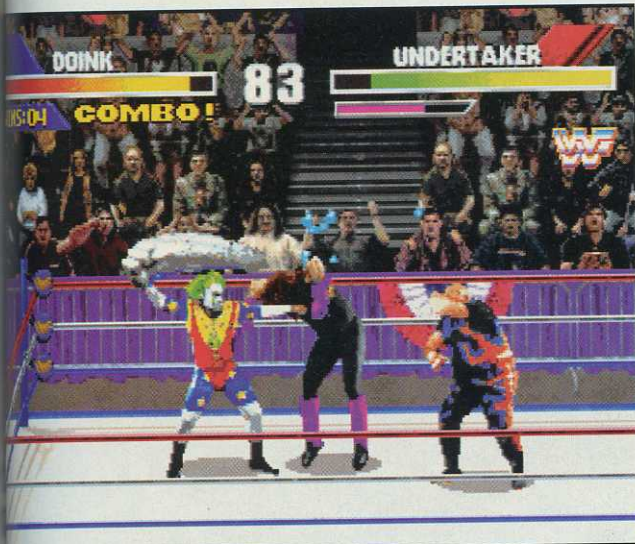
Conaissez-vous ce sport élégant et raffiné que pratique des dandy efféminés à la sortie du salon de thé ? Ce sport en comparaison duquel la boxe française fait office de combat de rue s'appelle le catch. Ce qui signifie en anglais courant (il faut le dire vite) « attraper, saisir ». Les catcheurs ne saisissent pas toujours tout, mais vous pouvez compter sur eux pour écrabouiller les membres de leurs adversaires. Ou en tout cas faire comme si. Il ne faut donc pas venir se plaindre que ce genre de spectacle ne vole pas haut avec de tels simulateurs de combat...

C'EST DANS LA PATRIE DU BON GOÛT, les États-Unis, que ce passe-temps rencontre le plus grand succès. Le bourreau de Béthune a fait son temps et ce sont désormais des jeunes gens plus glamours qui occupent la place. Jugez-en plutôt : le svelte Bam Bam Bigelow réputé pour son coup du marteau pilon rivalise de classe avec Bret « Hit Man » Hart, le chéri de ces dames. Sans oublier bien sûr ce beau brun ténébreux qu'est



l'Undertaker. En tout, pas moins de huit grandes stars estampillées pur bourrins de la WWF (Weird Weighty and Fat, la fédé US de catch) sont présentes. Sans compter les personnages cachés... Akkaim nous a habitué depuis quelques années au principe des personnages digitalisés avec la série des Mortal Kombat. Wrestle Mania est dans la même veine. Les personnages sont des sprites issus de la

Vous aimeriez qu'un sumo de plus de 200 kilos soit assis sur votre visage ?

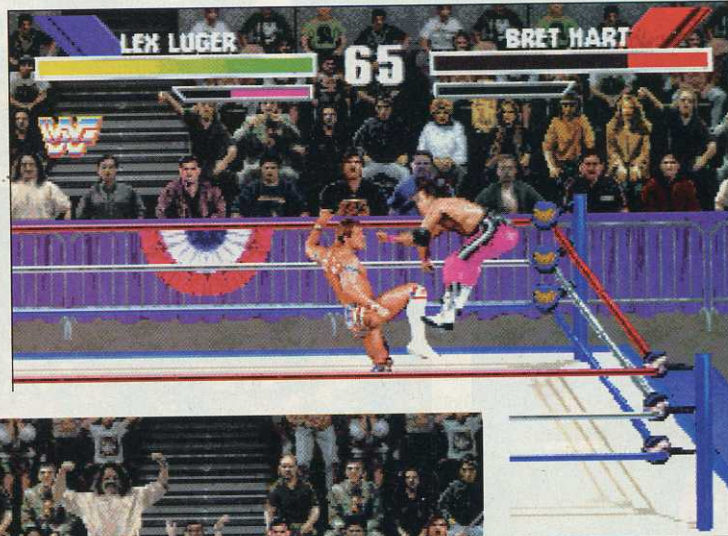
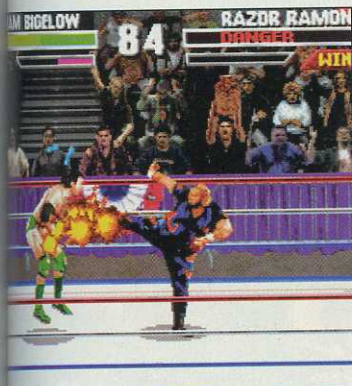


Le clown Doink a une poigne de fer. Avec lui, les claques volent bas !

digitalisation des vrais catcheurs et disposent de coups spéciaux ainsi que des inévitables fatalités. Comme pour ses prédécesseurs susnommés, l'animation n'est pas le point fort du titre. Non, le point fort réside dans la violence et le côté guilleret que tout cela donne à l'action. Le sang gicle mais n'est pas rouge, il est bleu. À moins que cela ne soit de la transpiration... !

LES AFICIONADOS de la PlayStation seront heureux d'apprendre que Wrestle Mania est la réplique exacte de l'arcade, œuvre de Midway. Vous allez donc pouvoir retrouver tout le charme de l'uppercut tourniquet ou la poésie d'une chiquenaude du crépuscule sans aucunes altérations ! Les niveaux de difficulté sont légions et vont du

Le coup de pied en feu de Bam Bam Bigelow est toujours aussi efficace.



« Pimp Him » : il est temps de mettre fin aux souffrances du pauvre type.



La prise du tourniquet est pratique pour sortir un adversaire du ring.

classique « easy » au moins répandu « get real ». Deux compétitions sont inscrites au programme : le Titre Intercontinental vous propose quatre combats à un contre un puis une série de matchs à un contre deux et pour finir à un contre trois. Pour les plus hardis, le titre mondial vous oppose à tous les catcheurs par deux puis par trois ! Mais le plus amusant est sans conteste le mode à deux joueurs. Soit en un contre un (head to head) soit en équipe (coopérative). Dans ce cas, ça latte en grand et l'action devient vite délirante avec des gars qui se frittent dans tous les coins du ring (compter le nombre de coins que comporte un ring et vous aurez le nombre de catcheurs. C'était notre devinette sponsorisée par Carambar !). Pour les matheux, les statistiques des match peuvent être sauvegardées sur memory card. Au final, Wrestle Mania devrait réjouir les amateurs de la borne d'arcade et les fans de catch. Ceux qui suivent régulièrement les combats sur Canal... Les autres, forcément incultes, resteront à tout jamais fermés à la beauté d'un Tombstone Slam ou à l'esthétisme du suplex vertical. Les pauvres...

Pascal Geille

Verdict

- Le fun à deux joueurs.
- Très bonne conversion de l'arcade.
- L'animation « épileptique ».
- C'est du chiqué.

Graphisme :	12
Animation :	11
Sons :	13
Jouabilité :	14
Durée de vie :	13

Bon j'avoue, je suis de mauvaise foi ! Wrestle Mania n'est pas dénué de fun, surtout à deux. Mais le catch n'est pas vraiment ma tasse de thé. Alors, si ces gros bébés gavés de Blédina et gonflés à la testostérone vous font envie, n'hésitez surtout pas. Ce jeu est apparemment fait pour vous. Les autres, comme moi, préféreront prendre l'air...©



Aïe Aïe Aïe... Ce coup de genoux dans les coucougnettes stoppe toute agressivité.



Développeur

Bullfrog

Éditeur

Electronic Arts

Genre

Simulation économique

Prix

Environ 350 F

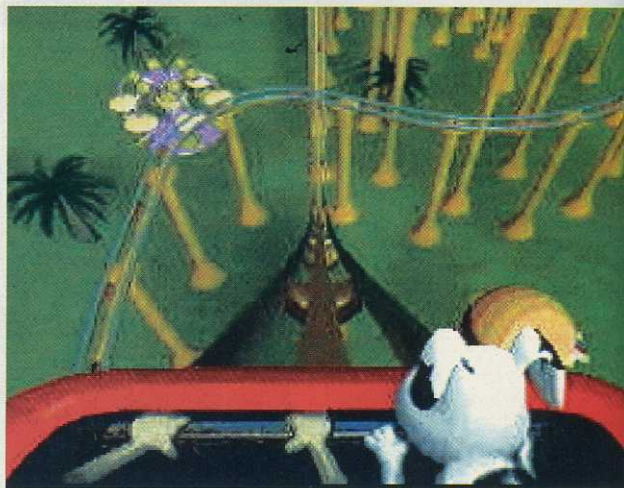
THEME PARK

Tournez manèges...

Bullfrog nous propose d'incarner l'un de ces géants de parc de loisir aux dents longues et aux cheveux courts. Pour réussir, vous devrez être impitoyable et sans scrupule.

Pour ceux qui ne connaissent pas encore, Theme Park est une simulation économique au même titre que Sim City ou Railroad Tycoon, à ceci près que l'humour est omniprésent. Déjà édité sur une dizaine de plates-formes, Theme Park PlayStation est en tout point identique à la version PC CD-Rom sauf qu'ici on peut visiter son parc en 3D temps réel. C'est beau le progrès !

LA DIFFICULTÉ EST PARAMÉTRABLE ce qui permet aux débutants de se familiariser avec les nombreuses options sans se ruiner rapidement. Il est ainsi possible de choisir le nombre et la compétence des concurrents, le cash disponible, le type de visiteurs (heureux ou grincheux), etc. Il ne vous reste plus ensuite qu'à retenir un site sur un des cinq continents pour vous installer. La situation géographique joue un rôle important puisqu'il est plus facile



Accrochez-vous, la visite du parc vous réserve bien des sensations.

d'attirer une clientèle dans un pays tempéré qu'en Alaska par exemple !

Au début, on dispose de peu de moyens financiers. Il faut donc se contenter d'attractions minables à la fiabilité exécrable. Heureusement, la présence de commerces tels que les boutiques de souvenirs, buvettes et autres fast-food rentabilisent vite les investissements. La création d'un parc ne se limite pas à l'acquisition d'échoppes et de manèges. Vous devrez en plus jouer les petits Vauban et Le Nôtre en ce qui concerne leur disposition et la conception des

Ce personnage vous prodigue des conseils avisés. Écoutez-les !

Si le concept de Bullfrog se colporte d'un support à un autre, c'est bien que Theme Park a quelque chose de génial. Et, en jouant un peu, on arrive à la même conclusion : Theme Park est génial ! Une atmosphère sympathique, une interface facile d'accès et quelques scènes cinématiques sont du meilleur effet. ☺

AVIS DE

Les montagnes russes coûtent très cher à l'achat mais se révèlent vite très profitables.



La famille modèle ! Cible privilégiée des propriétaires de parc d'attractions.



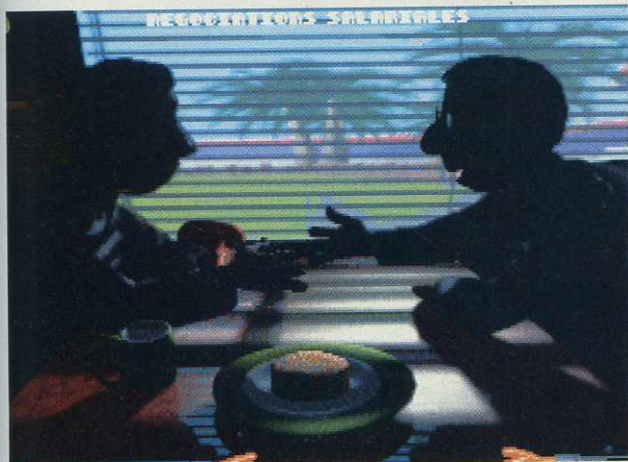
CHARITE BIEN ORDONNEE COMMENCE PAR SOI-MEME. JE PENSE QUE VOUS POURRIEZ AUGMENTER LE PRIX D'ENTREE. LES VISITEURS SERAIENT TOUJOURS AUSSI RAVIS



L'attraction la moins chère (et aussi la moins fiable !) est le château gonflable. Mais les enfants l'adorent.



Prévoyez de longues files d'attente les premiers jours de l'ouverture.



Les négociations salariales font partie du lot quotidien des patrons. Saurez-vous gérer les conflits ?

jardins. À vous de bâtir un parc cohérent afin d'éviter les visiteurs mécontents, source de manque à gagner. Pour faire tourner le tout, la présence de personnel qualifié est indispensable. Le personnel va du balayeur au mécanicien chargé de réparer les attractions défectueuses. Surtout, ne négligez pas les concertations avec les syndicats où vous vous retrouverez vite fait avec une grève sur les bras. Les négociations salariales font aussi partie du jeu...

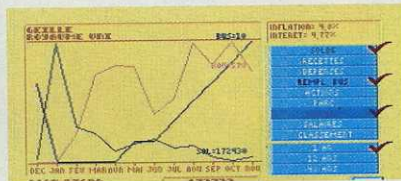
POUR LES PLUS AGUERRIS, il y a possibilité de tout contrôler : le budget d'un département Recherche et Développement (essentiel à la pérennité du parc), la gestion des stocks ou encore surveiller les cotations de la Bourse et effectuer des OPA agressives sur des concurrents trop ambitieux. À vous d'obtenir le parc le plus fréquenté et le plus

rentable. Vous êtes maître de votre destin ! Afin de connaître les moindres désirs des clients, un système astucieux permet de connaître l'avis de chacun. Le moindre détail est à prendre en considération pour la satisfaction de chacun. Ainsi, au cas où vous auriez omis d'installer des vespasiennes, vous avez la désagréable surprise de voir les visiteurs se soulager dans un coin, ou pire, rentrer chez eux ! En conclusion, Theme Park est un classique du jeu de réflexion. Le passage à la PlayStation est une réussite bien que l'interface s'accommode mieux d'une souris en lieu et place du paddle. À la fois drôle et passionnant, il saura vous tenir en haleine de longues semaines. Parole de scout ! (Signalons que la version Saturn doit sortir en même temps.)

Pascal Geille



PlayStation



Les courbes donnent l'information nécessaire sur l'évolution de vos résultats.

Verdict

- Jeu prenant.
- Passionnant.
- Drôle.

- Une souris.
- Aliénation mentale rapide.
- Les accès disque sont vite énervants.

Graphisme :	12
Animation :	10
Sons :	14
Jouabilité :	12
Durée de vie :	17

Les simulations économiques ont été déclinées sur plusieurs thèmes avec plus ou moins de bonheur. Avec la série des Sim (Sim City, Sim Tower, Sim Ant...), les joueurs que nous sommes commençait à trouver la soupe insipide. Heureusement, Theme Park est arrivé pour renouveler un genre en perte de vitesse. Attention, ce jeu agit comme une drogue ! ☺



OR
CD CONSOLES

3615 KONSOL

Tout l'univers **NINTENDO** et **SEGA** !
Tout sur les consoles **Sega Saturn**,
3DO, **PlayStation**, **Mega CD**, **Jaguar**,
Neo-Geo CD... la **TOTALE** !

Découvrez également des milliers de trucs et astuces, des centaines de soluces **COMPLÈTES**, posez vos questions à la Rédaction, passez vos petites annonces pour acheter, vendre ou échanger des jeux, des consoles...
3615 KONSOL : toute l'actualité du jeu vidéo !

EN VENTE LIBRE DÈS LE 24 NOVEMBRE

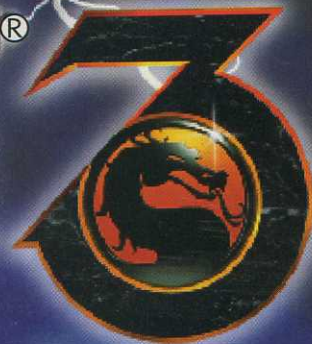
CD CONSOLES

Hors série

Le guide complet de

HORS SÉRIE N°1 CD CONSOLES

MORTAL KOMBAT®



Les techniques
MK1, MK2, MK3

Les jeux

Super Nintendo, Mega Drive, PlayStation et PC

Les trucs et astuces

sur Mega Drive, Super Nintendo et PlayStation

Le phénomène

Le film avec Christophe Lambert

30F



Une publication Pressimage

Suisse: 9 FS, Belgique: 235 FB, Canada: 9,95 \$,
Portugal 1100 PTE CONT, Dom Tom: 45 FF, Luxembourg: 210 FL

TOUT
CONNAÎTRE

CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

MYST

Lîle Myst est riche

Développeur
Broderbund
Éditeur
Sunsoft
Genre
Aventure
Prix
Environ 300 F



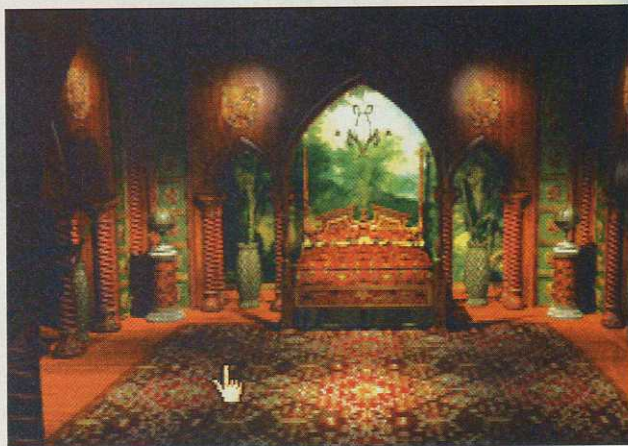
Mais où se trouve Robinson ?



C'est difficile de le croire, mais certains de nos livres ont été détruits.

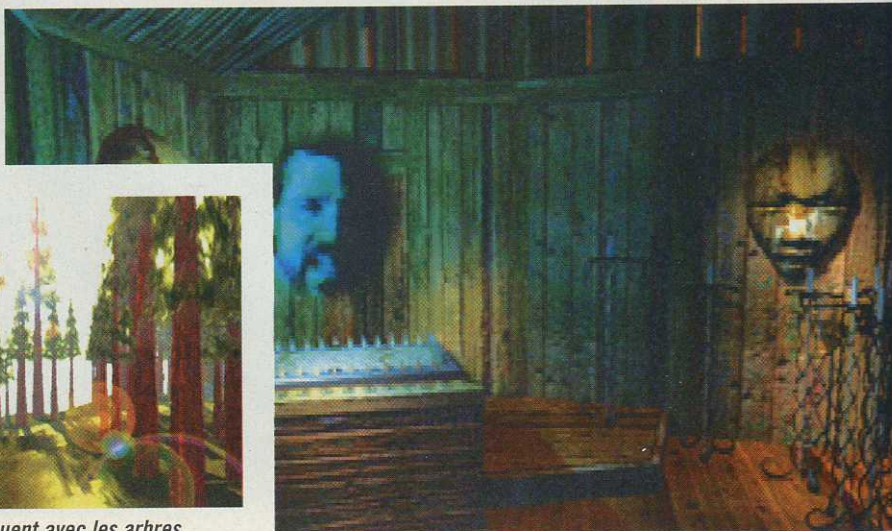
Atrus, le créateur de Myst, vous apprend que ses livres ont été détruits.

Myst a d'abord été un jeu d'aventure sur PC CD-Rom. À l'époque le jeu avait fait sensation avec ses graphismes magnifiques travaillés sur de grosses stations. Mais depuis cette époque antédiluvienne (comme pour les chiens, multipliez l'âge par 7 !) les images fixes de Myst n'impressionnent plus le moindre joueur endurci (celui avec des cales dans la paume). L'arrivée des consoles de nouvelle génération offre à pas mal d'éditeurs sur PC l'opportunité d'amortir un peu plus leurs produits. Ainsi, la version testée ne bénéficie d'aucune amélioration par rapport à son équivalent



Si cette chambre luxueuse pouvait parler, elle aurait certainement beaucoup de choses à nous dire !

Achenar, le fils d'Atrus, apparaît grâce à un projecteur holographique.



Qu'un jeu d'aventure se déroule via une succession d'images statiques, passe encore. Mais que les énigmes s'enchaînent sans logique apparente et qu'il faille résonner de manière incohérente, c'en est trop. Par excès de zèle, les concepteurs en ont amoindri l'intérêt. Dommage... ☹



Les rayons du soleil jouent avec les arbres.



Certains écrans rappellent l'atmosphère de « La cité des enfants perdus ».

micro. Pire, certaines parties du jeu semblent nettement moins belles, moins colorées.

Le point appréciable de Myst est sa non-linéarité. C'est-à-dire que vous pouvez aller où bon vous semble à travers les différentes époques sans aucune contrainte. Il est impossible de mourir ou de se retrouver coincé au bout d'un moment par une situation sans issue. Les amateurs du genre apprécieront ! Donc n'ayez pas peur de tout essayer (je parle dans le jeu, hein !), sachant que chaque levier doit être actionné, chaque bouton enfoncé, chaque porte ouverte, etc. Vous vous déplacez grâce à un curseur en forme de main qui indique les chemins possibles et les objets dignes d'intérêt. Les accès disque entre chaque scène sont relativement rapides et ne nuisent pas au rythme (très lent) du jeu. Chaque époque est en fait un puzzle géant sous forme d'îles. Le lien entre ses îles s'effectue par le biais de livres écrit par Atrus, le père géniteur de Myst. Mais la bibliothèque de ce dernier a été détruite.



À quoi peuvent bien servir ces seringues ? Les paradis artificiels ne sont pas loins...

Les rares ouvrages restant seront sources de renseignements très utiles pour la suite... Le scénario échevelé du jeu dérouté. En effet, la richesse de la trame constitue le vrai point fort de Myst.

TOUT UN UNIVERS ORIGINAL a été pensé, créé de toute pièce. Les énigmes sont le plus souvent ardues. D'autant plus que des détails graphiques infimes ont parfois une importance de premier ordre. Un bouton commandant l'ouverture d'un coffre peut ainsi passer inaperçu, si vous ne scrutez pas l'écran au pixel près ! Si les débuts s'effectuent dans la douceur, les choses se gâtent dès le deuxième monde. Les actions à effectuer ne relèvent en effet pas vraiment de la logique pure ! Il ne vous reste qu'à procéder par tâtonnement en espérant tomber sur la bonne manip ! D'autres défauts comme les musiques nasillardes, les sous-titres en français trop rapides font penser que ce produit aurait pu bénéficier d'améliorations techniques au vu des capacités de la machine. Reste le scénario exceptionnel...

Pascal Geille

Les livres d'Atrus assurent le lien entre les différents mondes.



Les perspectives sont très cinématographiques.

Cette horloge a le mérite de remettre les pendules à l'heure.



Verdict



- Une durée de vie importante.
- Un scénario vraiment original.



- Les actions ne sont pas très cohérentes.
- Un jeu « froid » et sans âme.
- Le manque d'animation.



Graphisme :	15
Animation :	---
Sons :	12
Jouabilité :	10
Durée de vie :	15

Myst est le jeu d'aventure type sur micro ordinateur : superbes graphismes, scénario recherché, durée de vie très longue... Cependant rien n'indique que le public console soit sensible au même cahier des charges. Les images fixes, la quasi absence de musiques le rendent très hermétique au plus grand nombre. À vous de voir ! ☺





KILLING TIME

Encore un bon moyen de tuer le temps

Développeur

Studio 3DO

Éditeur

Studio 3DO

Genre

Shoot'em up

Prix

Entre 350 et 400 F



Si les mains gantées des clowns vous touchent, elles vous enlèvent des points de vie.



Après une longue errance dans le labyrinthe, vous voilà devant l'entrée de la demeure de Tess. Avez-vous reçu une invitation pour y pénétrer ?

Écoutez ce que vous diront les revenants, cela peut être très instructif.



Le plan : indispensable pour s'y retrouver. Seul défaut : les zones déjà visitées ne sont pas signalées.

Killing Time est un pur produit 3DO. Développé par Studio 3DO et édité par leurs propres soins, ce soft bénéficie d'une réalisation tout à fait honorable. Cédant à la mode Doom, on a décliné celui-ci en situant l'action dans un monde peuplé de fantômes, d'ectoplasmes et autres entités. En effet, pas question ici de se lancer à la poursuite de mutants tous plus improbables les uns que les autres. Pas question non plus de se balader sur Mars dans des labyrinthes de lave. Il s'agit d'un jeu qui vous plongera dans un univers plutôt réaliste... du moins au départ. Par

ailleurs, Killing Time propose un scénario plausible et intéressant. Voilà d'ailleurs de quoi il retourne : dans les années trente, Tess Conway, une jeune fille bourrée de qualités (belle, riche, brillante...) et de défauts (vaniteuse, tyrannique...) et ses invités, disparaissent au cours d'une soirée.

UNE DISPARITION d'autant plus mystérieuse que la jeune héritière s'intéresse aux sciences occultes et notamment à l'Égypte ancienne. Quelques décennies plus tard, votre mission consiste à enquêter sur les lieux de cette disparition. Une mission que vous mènerez (c'est même

*** Il s'agit d'un jeu qui vous plongera dans un univers plutôt réaliste.**



Impressionnant et flipant, voilà les deux adjectifs qui qualifient ce jeu. Une bonne réalisation en 3D texture mappée et une bande sonore bien dans l'esprit du jeu, font de ce soft un vrai régal pour les amateurs de sensations fortes, à condition que vous n'ayez pas peur des fantômes !

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



Du 15 novembre au 15 décembre 1995, Carrefour vous offre le sac de protection Playstation pour tout achat d'une console Sony Playstation

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

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

*avec Carrefour
je positive!* 

Le choix des armes

Verdict

- Une ambiance du tonnerre de feu.
- Un scénario intéressant.
- Bande-son exceptionnelle.

- La repompe Doom.
- Les monologues des persos sont en anglais.
- Maniabilité et animation ne sont pas au top.



Il est des familles de jeux où l'on trouve inévitablement toute une série d'armes et dans lesquelles on se heurte à une flopée d'ennemis. Killing Time ne déroge pas à cette règle. Aussi, aurez-vous l'occasion, au fil de votre périple, de vous équiper de revolvers, d'un fusil de chasse, d'une mitraillette et d'un lance-flammes. De quoi anéantir les affreux qui hantent les couloirs de la demeure de la mystérieuse Tess.

- 15 : Graphisme
- 12 : Animation
- 18 : Sons
- 14 : Jouabilité
- 17 : Durée de vie

Excellent ! J'ai trouvé Killing Time excellent, même s'il souffre parfois de légers problèmes techniques. On choccote tellement dans les couloirs qu'on fini par se crispier sur le pad. Avec des titres tels que Bladeforce, Space Hulk et ce Killing Time, on a décidé de mettre le paquet chez 3DO. ©

conseillé) avec force munitions. Le jeu propose une vue suggestive dans la plus pure tradition du genre. Les labyrinthes pleuvent, les couloirs se ressemblent et les portes et passages secrets se multiplient comme des petits pains. Un ensemble presque trop compliqué qui promet de longues

heures de jeu et des nuits blanches à tourner en rond pour trouver la sortie. Mais le tout n'étant pas de flâner, vous aurez à résoudre des énigmes (qui, si elles sont simples, ont le mérite d'aérer le côté shoot) tout en éclatant du fantômes à chaque coin de mur.

D'UN POINT DE VUE TECHNIQUE, Killing Time est réussi : des graphismes honorables et plutôt jolis, des ennemis qui ne pixellisent pas à outrance et une bande son totalement géniale. Il s'agit là, d'ailleurs, d'un des points forts du soft : l'ambiance sonore et l'ambiance du jeu en général sont, ni plus ni moins, que géniales. On alterne entre des mélodies superbes jouées au piano et d'inquiétants et lointains gémissements gutturaux qui vous glacent les sangs. De ce côté là, il n'y a rien à dire (rien de mal en tout cas) tant cet aspect du jeu a été soigné. En revanche, on déplorera une animation qui demeure un peu trop saccadée. Dans le monde impitoyable du jeu vidéo qui repompe Doom, Killing Time brille par son ambiance unique des années 20. Alors, même s'il n'apporte rien de bien nouveau, je vous avouerais que ce soft m'a tenu en haleine un très très très long moment... c'est tout de même ce qu'on demande à un jeu, non ?!

Marco Verocai



Dans les nombreuses pièces, vous trouverez des objets. Cette amphore ailée procure un pouvoir spécial et éphémère.

HIT
CD CONSOLES



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



OFFRE EXCLUSIVE CARREFOUR !

*Un fantastique T-Shirt Earth Worm Jim 2 offert pour tout achat
du jeu en version MegaDrive ou SuperNintendo*

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

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

*avec Carrefour
je positive!* 



RAPIDO

DES TESTS EN EXPRESS

CYBERSLED

(PlayStation)

Éditeur : Sony * Développeur : Namco * Genre :
duel futuriste * Prix : entre 300 et 400 F.



Aux commandes du véhicule de votre choix, vous affrontez un ennemi dans des décors différents. Vous êtes armé jusqu'aux dents et devez à tout prix jouer à cache-cache avec l'autre, afin de le surprendre et de l'éliminer sans trop de dégâts ! Une bonne idée de « duel » qui aurait tout de même pu être mieux exploitée. Il suffisait de nous offrir un peu plus de diversité. Bref, il s'agit d'un jeu marrant mais répétitif. Vous l'avez compris. ⚠



CYBER SPEEDWAY

(Saturn)

Éditeur : Sega * Développeur : Sega * Genre :
Course futuriste 3D * Prix : environ 350 F



Ex-Gran Chaser au Japon, Cyber Speedway a été la première simulation de courses futuristes sur console 32 bits. Le problème c'est, qu'à l'époque, les développeurs maîtrisaient beaucoup moins la machine que maintenant. Même si, sur cette version européenne, certains points ont été améliorés, comme les musiques ou le fait que les adversaires soient

plus présents en course, le jeu comporte un intérêt très vague. ⚠

GUNSLINGER COLLECTION

(3DO)

Éditeur : American Laser Games * Développeur :
American Laser Games * Genre : Tir * Prix :
environ 360 F



Voici un bien joli coffret ! Vous trouverez dans Gunslinger Collection les trois jeux suivants : Mad Dog McCree I et II ainsi que Crime Patrol. Alors, c'est très simple : un film défile devant vos yeux et vous participez directement à l'action. À vous d'éliminer les méchants gangsters qui sèment la pagaille en ville. Pour cela, il faudra presque impérativement posséder le « gamegun » pour 3DO, car jouer au paddle est possible mais franchement très difficile ! ⚠



NBA JAM T.E.

(Saturn)

Éditeur : Acclaim. * Développeur : Iguana. *
Genre : Simulation de basket. * Prix : entre 350
et 400 F



Chouette, la version de NBA Jam Tournament Edition pour la Saturn est enfin disponible ! Le même jeu, les mêmes options, les mêmes persos, la même joua-

bilité et les mêmes bruitages font toujours et encore le charme de ce jeu. À moins de ne pas connaître la première version de ce jeu, cette nouvelle version ne vous apportera pas grand chose. D'autant qu'un bon nombre de simulations de basket dignes de ce nom est déjà annoncé sur la 32 bits Sega. ⚠

NHL ALL STAR HOCKEY

(Saturn)

Éditeur : Sega * Développeur : Sega * Genre :
Hockey sur glace * Prix : environ 450 F



Mais quand s'arrêtera la série des NHL ? Pour ma part, je trouve qu'il serait grand temps, étant donné qu'il s'agit toujours du même jeu, des mêmes options, etc. qui au bout du compte finissent par lasser ! Ici, ce nouveau-né est véritablement limite ! On ne comprend rien de ce qui se passe sur la glace (vous avez vu une rondelle sur la glace ?). De plus, vous disposez de diverses vues, dont aucune n'est valable. Alors si, avec ça, vous arrivez à jouer, vous êtes vraiment fortiche ! ⚠

OFF WORLD INTERCEPTOR EXTREME

(PlayStation/Saturn)

Éditeur : BMG * Développeur : Crystal Dynamics
* Genre : Shoot'em up * Prix : entre 350 et 400 F



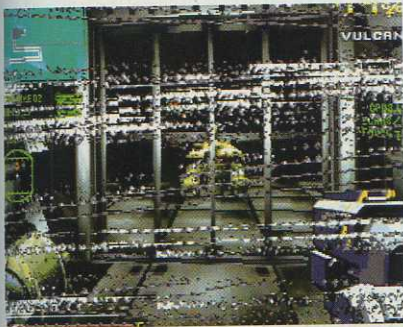


➔ Ce jeu est vraiment délirant, sur Saturn comme sur PlayStation ! Vous pilotez un buggy ou un genre de 4X4 et vous traversez avec une surface qui est loin d'être plate ! En gros, vous vous mangez les arbres, les poteaux et surtout les bosses. Dans le même temps, vous devez éliminer tous les autres concurrents. Votre seule et unique mission consiste à franchir le premier la ligne d'arrivée. Le jeu est bien réalisé techniquement parlant. Il peut tout de même décevoir par ses répétitions et ses décors souvent semblables. **☆☆**

ROBOTICA

(Saturn)

Éditeur : Sega * Développeur : Sega * Genre : Shoot'em up * Prix : entre 350 et 400 F



➔ Doom a fait des émules. En voici un nouveau : Robotica (anciennement Deadalus) qui bénéficie d'une très bonne réalisation. Graphismes fins et animations fluides sont au rendez-vous. Vous aurez également droit à une intro superbe. Bref, tout serait parfait s'il n'était pas aussi répétitif et même lassant. Les couleurs se ressemblent tous et les niveaux aussi : on tire on cherche une clé, on tire on ouvre une porte, on retire on recherche une clé... Bref, techniquement c'est impec mais côté intérêt, rien de bien folichon. **⚡**

STARBLADE

(PlayStation)

Éditeur : Sony * Développeur : Namco * Genre : Shoot * Prix : environ 350 F



➔ Starblade est un shoot'em up en pré-calculé. C'est-à-dire que votre vaisseau se dirige tout seul, comme un grand !

Votre boulot est simple : éliminer l'ennemi qui se présente à vous, sans vous occuper du reste. Commencez alors votre formidable aventure dans l'espace. Si je dis « formidable », c'est parce que les décors sont d'une beauté impressionnante et que les sensations de vol sont fabuleuses. Un shoot comme on aimerait en voir plus souvent, rien que pour changer d'air ! **☆☆**

THE LAST BOUNTY HUNTER

(3DO)

Éditeur : American Laser Games * Développeur : American Laser Games * Genre : Tir * Prix : environ 170 F



➔ Revivez l'ambiance des westerns et participez aux divers affrontements. Avec votre gun, vous devez réagir le plus vite possible afin de tuer votre adversaire avant qu'il ne vous tue. Bref, vous avez compris qu'il ne s'agit pas là d'un jeu de réflexe, mais plutôt d'un jeu de mémoire. Pour progresser dans l'aventure, il est conseillé de savoir au préalable où se cachent les ennemis. Un jeu plutôt drôle au départ, qui devient vite ennuyeux et lassant ! **⚡**

ULTRA VORTEX

(Jaguar)

Éditeur : Atari * Développeur : Beyond Games * Genre : Beat'em up * Prix : environ 300 F



➔ Dixit la boîte d'Ultra Vortex sur Jaguar : « L'humanité doit prouver qu'elle mérite la puissance d'Ultra Vortex... » Vu le jeu, je pense que même en ne faisant rien, les possesseurs d'une Jaguar n'ont pas mérité le spectacle atroce que nous offre ce jeu. En tout cas, si vous cherchez une démo sur une

jeu dénué d'intérêt, accommodé de sons crispant mais tout de même graphiquement viable, vous avez trouvé ! **⚡**

VIRTUAL HYDLIDE

(Saturn)

Éditeur : Sega * Développeur : Sega * Genre : Aventure * Prix : environ 350 F

➔ Voici un jeu d'aventure en 3D où vous affrontez des morts-vivants, des ghoules et des zombies. Vous contrôlez un personnage vu de dos qui, muni d'un couteau au départ, va devoir se battre afin de trouver divers objets intéressants. Malheureusement, celui-ci est plus que lent, et l'aventure devient alors véritablement gonflante (nous n'avons pas trouvé d'autre mot plus approprié). On aurait aimé plus d'action et un minimum de vivacité dans le personnage ! **⚡**

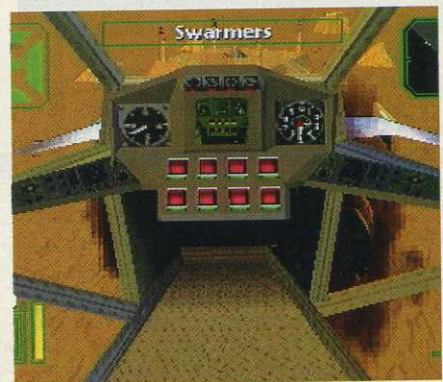


WARHAWK

(PlayStation)

Éditeur : Sony * Développeur : SISA * Genre : Shoot * Prix : entre 350 et 400 F

➔ Apparemment, c'est à bord d'un hélicoptère que vous êtes installé (cela n'est pas très clair en effet !). Plusieurs missions vous attendent et vous devez éliminer tous les avions qui tournent autour de vous. Le problème, c'est que ceux-ci sont bien plus rapides que vous et, qu'en fin de compte, vous tournez dans tous les sens, sans pour autant voir quoi que ce soit. Un jeu qui donne bien vite le tournis, et qui rend presque malade... À n'apprécier que si vous êtes à jeun ! **⚡**



WHITE MEN CAN'T JUMP

(Jaguar)

Éditeur : Atari * Développeur : Trimark Interactive
* Genre : Streetball * Prix : environ 450 F



➔ White Men Can't Jump est pour vous la première occasion de jouer de un à quatre joueurs sur Jaguar grâce à l'adaptateur Team Tap d'Atari. C'est aussi la première opportunité de s'ennuyer ou de s'énerver à cause d'une jouabilité plus que limite. Une alternative cependant : on peut rigoler comme des fous tellement les graphismes sont risibles. Enfin, c'est selon, vu que le jeu vous coûtera quelques 400 patates. On a déjà rigolé à moins cher que ça. ⚡

MORTAL KOMBAT II

(Saturn)

Éditeur : Acclaim * Développeur : Probe *
* Genre : Kombat * Prix : environ 400 F



➔ Acclaim devra patienter encore un peu avant de sortir Mortal Kombat 3 sur Saturn. Résultat des courses : le jeu n'est prévu que dans quelques mois sur ce format alors qu'il est déjà disponible sur PlayStation. Pour nous aider à prendre notre mal en patience, le spécialiste de MK sur consoles nous propose Mortal Kombat 2, sorti il y a plus d'un an sur les autres plates-formes. Une attention à laquelle tous les possesseurs de Saturn seront sensibles. La conversion est sans surprise, c'est-à-dire très réussie. À réserver aux fans des giclettes d'hémoglobine. ★★

PSYCHIC DETECTIVE

(3DO)

Éditeur : Electronic Arts * Développeur :
Electronic Arts * Genre : film interactif * Prix :
environ 450 F



➔ Médium, vous êtes contacté par une famille aux prises avec des puissances maléfiques. Muni de votre paddle sept boutons, vous menez l'enquête à travers vos visions. Hélas, un seul bouton suffit à répéter toujours la même action : voir à travers les yeux de chaque suspect. Avec ça, débrouillez-vous pour démêler une intrigue assez complexe (en anglais dans le texte). Un jeu « interactif »... ⚡

SCHOCK WAVE

(PlayStation)

Éditeur : Electronic Arts * Développeur :
Electronic Arts * Genre : Shoot'em up * Prix :
environ 350 F



➔ Mayday, mayday... Des extraterrestres menacent la Terre. Pour changer : un seul homme peut sauver la planète des griffes des aliens : vous. Muni d'un vaisseau interstellaire que vous pilotez dans des décors en 3D texturée, vous devez anéantir toute forme de vie étrangère. Shock Wave, déjà sorti sur 3DO, est impressionnant au niveau du scénario. Ce dernier est d'ailleurs accompagné de superbes cinématiques. Avis aux amateurs... ★

VIEWPOINT

(PlayStation)

Éditeur : Electronic Arts * Développeur :
Electronic Arts * Genre : Shoot'em up * Prix :
environ 350 F



➔ Si Viewpoint est un hit confirmé sur Neo Geo et Neo Geo CD, on ne peut pas en dire autant de la version PlayStation. Certes les graphismes sont plus colorés, mais au détriment du côté 3D polygonale qui faisait le charme de ce titre. Relativement saccadé même, il est également difficile jouable à cause du paddle. Cela dit, Viewpoint innove avec de nouvelles cinématiques... On s'attendait à quelque chose de mieux et on est déçu. Très ! même que c'est dommage. ★



TOTAL ECLIPSE TURBO

(PlayStation)

Éditeur : Crystal Dynamics * Développeur :
Crystal Dynamics * Genre : Shoot'em up * Prix :
environ 350 F

➔ Total Eclipse est sorti depuis deux ans sur 3DO. On attendait une version PlayStation techniquement plus poussée. Elle l'est, mais entretemps il faut reconnaître que le jeu a pris un sacré coup de vieux. Malgré la 3D mappée, Total Eclipse Turbo est toujours un shoot répétitif. ★



ESPACE 3 games

VENTE PAR CORRESPONDANCE Tél : 20 90 72 22

PARIS

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

LILLE

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

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

DOUAI

STRASBOURG

6, rue de Noyer
Tél : 88 22 23 21



PLAYSTATION (JAP)
+ 1 JEU AU CHOIX
2990 F

SONY
PLAYSTATION
+ 1 MANETTE (VF)
2099 F

LE SPECIALISTE DE LA PLAYSTATION

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

JEUX JAPONAIS

3X3 EYES	499,00
ACE COMBAT	499,00
ARC THE LAD	499,00
BOXER ROAD	299,00
COSMIC RACE	399,00
CRIME CRACKER	299,00
DRAGON BALL Z	399,00
EKECTOR	299,00
FORMATION SOCCER	499,00
GOKU DENTSETSU	299,00
GROUND STROKE (TENNIS)	499,00
GUNDAM	499,00
J LEAGUE PRIME GOAL	499,00
JUMPING FLASH	399,00
KILEAK THE BLOOD 2	499,00
KILEAK THE BLOOD	399,00
KING FIELD II	499,00
MAGIC BEAST WARRIOR	299,00
NIGHT STRIKER	299,00
PHILOSOMA	499,00

PRO WESTLING	499,00
RAIDEN PROJECT	499,00
RAYMAN	499,00
RIDGE RACER 2	499,00
RIDGE RACER	499,00
STREET FIGHTER REAL BATTLE	399,00
STREET FIGHTER ZERO	499,00
TEKKEN	499,00
TOSHINDEN 2	499,00
TOSHINDEN	499,00
TWIN BEE	499,00
TWIN GODESS	499,00
V TENNIS	499,00
WINNER ELEVEN	499,00
ZERO DIVIDE	499,00

JEUX EUROPÉENS

3D LEMMINGS	349,00
AIR COMBAT	349,00
ASSAULT RIGS	349,00
CYBERSLED	349,00
DESTRUCTION DERBY	369,00
DISWORLD	349,00
DOOM	349,00
EXTREME SPORT	349,00
FIFA SOCCER 96	369,00
HI OCTANE	369,00
INTERNATIONAL CHAMPIONSHIP SOCCER	369,00
JUMPING FLASH	349,00

KILEAK THE BLOOD	349,00
MORTAL KOMBAT 2	249,00
MORTAL KOMBAT 3	399,00
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	349,00
NOVASTORM	349,00
OFF WORLD INTERCEPTOR	349,00
PGA TOUR GOLF 96	369,00
PHILOSOMA	349,00
POWER SERVE	349,00
RAPID RELOAD	349,00
RAYMAN	369,00
RAIDEN PROJECT	349,00
REVOLUTION X	349,00
RIDGE RACER	369,00
SHOCKWAVE ASSAULT	369,00
STARBLADE	349,00
STREET FIGHTER, THE MOVIE	349,00
STRIKER 96	369,00
TEKKEN	399,00
TOSHINDEN	349,00
TOTAL ECLIPSE TURBO	349,00
TRUE PINBALL	369,00
TWISTED METAL	349,00
WARHAWK	349,00
VIEWPOINT	369,00
WIPEOUT	369,00
WORM	369,00
WRESTLEMANIA	349,00
X COM	369,00

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

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

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

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

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.

CDC12/95

JOYEUX





NOËL FÉLIX

C'est Noël ! D'ailleurs, les sapins surchargés de guirlandes pointent déjà le bout de leurs aiguilles dans les rues pour nous indiquer qu'il est tant de passer notre commande au Père Noël. Pour nous aider, les espaces publicitaires sont envahis par les jouets et le monde ludique de l'électronique de loisir n'est pas en reste. Les constructeurs se bousculent pour mettre en avant et faire valoir leurs machines respectives.

C'est déjà la guerre et il faut choisir son camp !

Ils nous matraquent de spots publicitaires qui multiplient les offres exceptionnelles et les annonces de jeux « fabuleux »... Devant cette avalanche de superlatifs, comment faire la part des choses ? Choisir sa machine relève plutôt d'un parcours du combattant, sauf si comme nous, vous pensez que les jeux feront la différence. Au fait, vous pouvez

aussi décider d'attendre un peu, ne serait-ce que pour voir ce que l'Ultra a dans le ventre...

Un dossier de la rédaction.



JEUX VIDÉO

Soyons clairs ! Les jeux ne seront plus les mêmes. La nouvelle génération de consoles est plus qu'une histoire de bits. C'est quasiment une révolution ludique !

tout va



Imaginez que vous avez un paddle ergonomique entre les mains relié à une console 32 bits. En introduction du jeu, vous avez droit à un film en images de synthèse sur une bande son d'enfer. Rappelez-vous : les 16 bits ne proposaient qu'une suite d'images médiocres agrémentée d'une musique synthétique. Ce n'est pas tout : l'interface aussi a changé. L'écran d'options est bien présenté et explicite. Le lettrage est lisse et agréable. Les commandes sont traduites dans de nombreuses langues. Ce ne sont là que les moindres des avantages qu'offrent les consoles 32 bits. Prenez un simulateur de vol sur 16 bits : l'animation est saccadée, le contrôle aléatoires et les décors faiblards... Sans parler du réalisme limité. Avec les nouvelles consoles, le joueur est plongé dans un cockpit virtuel, un univers tridimensionnel. Il ne « joue » plus, il « vit » l'action. Les impressions sont accentuées par une réalisation souvent très réaliste. Un résultat obtenu grâce aux routines 3D que maîtrisent les nouvelles consoles 32 bits.



La technologie CD est un formidable support capable d'emmagasiner une foule d'informations.

En dehors des jeux, ces machines 32 bits sont de véritables stations multimédias. Elles lisent les CD audio (comme un lecteur laser), certaines passent même des films au format video CD et permettent même de se connecter à Internet ! Bref tout va devenir possible : greffer un clavier, une carte réseau, une carte de décompression vidéo, des modems, etc. Avec ces consoles, nous faisons un pas vers l'interactivité et le monde du multimédia...

Nous y voilà donc. Comment choisir sa console 32 bits ? Ce n'est pas une chose facile. Quatre facteurs rentrent en compte. Tout d'abord, l'offre : six machines sont susceptibles d'intéresser le joueur : PlayStation, Saturn, 3DO, Neo Geo CD, Jaguar et CD-i. Ensuite, il y a les performances de chaque machine et les prix d'achat. Toutefois le critère déterminant reste sans aucun doute la ludothèque des jeux disponibles. D'où une question inévitable : les jeux 32 bits sont-ils meilleurs que les jeux 16 bits ? La réponse est dans l'architecture même des machines : les processeurs 32 bits transfèrent deux fois plus d'informations que les processeurs 16 bits. Logique !

De plus, des coprocesseurs permettent, en simplifiant, de donner aux formes une texture plus travaillée, de jouer avec la lumière, de gérer des éléments en 3D, de bénéficier une qualité sonore exceptionnelle (une qualité étroitement liée à la présence d'un CD-Rom) en stéréo et, plus rarement, de calculer en temps réel des animations. Les supports les plus récents utilisent tous un lecteur CD. La capacité de stockage est impressionnante : en moyenne, 640 Mo d'informations (l'équivalent de 500 disquettes ou



Les jeux du futur utilisent une 3D bluffante. Les formes sont lisses et reflètent la lumière.

32 BITS D'OCCASE ?

Quelques revendeurs disposent d'ores et déjà d'un secteur d'occasion. On y trouve des jeux et des machines à prix réduits (jusqu'à 20 % moins cher que le neuf selon les magasins). Inutile de vous dire que les occasions sont rares et qu'il faut se lever de bonne heure pour dénicher votre bonheur. Sachez tout de même que vous avez plus de chance de trouver une PlayStation d'occasion qu'une Saturn.



changer !

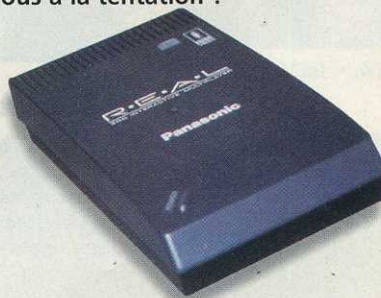
COMPATIBILITÉ ?

Il y a trois types de format par machine : la version japonaise, américaine et européenne. Les différences concernent la vitesse à exécuter un programme. Ainsi, la japonaise va 20 % plus vite que l'européenne. Les câbles ne correspondent pas. Le système japonais (prise RGB, S-VHS codé en NTSC) est quasiment inutilisable en France où la prise Péritel est un standard. Pour utiliser une japonaise, il faut une télé NTSC japonais – et non américain – munie des prises jaune-rouge-blanc. La différence de prix est de l'ordre de 1 000 F en moyenne.

ULTRA OU M2 ?



En ce qui concerne les performances et les capacités techniques, il vaudrait mieux attendre la sortie (toujours retardée) des autres supports de la « Next Generation », à savoir l'Ultra 64 de Nintendo et la M2 de 3DO. Théoriquement, ces machines sont nettement supérieures. Mais en l'absence d'autres infos spéculatives, il faudra attendre au moins encore six mois... Tiendrez-vous jusque-là ou cédez-vous à la tentation ?



EXCLUSIVITÉ ?

Un jeu a peu de chance de décider un joueur pour telle ou telle console. La plupart des titres (à l'exception des grosses licences comme Virtua Fighter ou Daytona USA) se retrouvent sur tous les supports. C'est le cas, du moins, avec les machines disponibles. L'Ultra 64, quant à elle, supportera des titres exclusifs qu'on ne trouvera sur aucun autre format...



encore de 250 cartouches de jeux). De plus, 78 minutes de données vidéo (un film par exemple) peuvent être gravées en plus. Grâce au lecteur CD, les machines sont capables, via une carte MPEG (ndlr : seule, aujourd'hui, la Saturn accepte ce genre de carte en option), de lire des vidéo CD ; c'est-à-dire de véritables films.

Évidemment, les machines ne possèdent pas toutes les mêmes caractéristiques techniques. La PlayStation gère très bien la 3D, et la Saturn maîtrise à la perfection la 2D Bitmap. Le parc installé de logiciels augmente chaque jour et les titres gagnent régulièrement en qualité. Tous les genres de jeux sont représentés, et on peut trouver le même titre sur plusieurs supports. Bref, chaque joueur peut y trouver chaussure à son pied et découvrir une nouvelle aire de jeu...

De la course futuriste au jeu de tir fantastique, en passant par la baston, tous les types de jeux sont représentés sur les machines 32 bits.

Avec la Saturn, Sega ouvre les portes d'une nouvelle galaxie de jeux. Au-delà du ludique, cinéma et multimédia sont au rendez-vous. Des extensions qui marquent un nouveau champ d'exploration pour les joueurs...

SATURN

c'est plus fort

• s a t u r n •

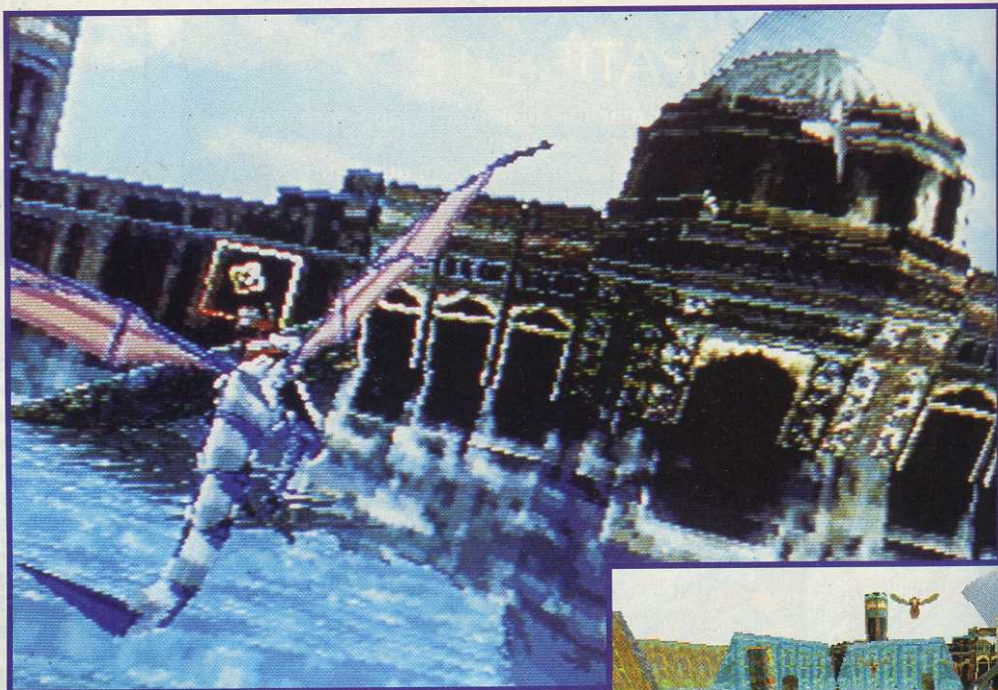
Prix : 2 100 F (2 590 F avec Daytona USA) • Sauvegarde : oui. • Vidéo : option. • Mode link : option. • Prix des jeux : 339 à 399 F.

< Pour >

L'expérience de Sega dans les jeux vidéo et l'arcade. Une console réellement évolutive. La possibilité de lire les vidéo CD.

< Contre >

Un lancement un peu précipité. Dur pour les premiers acheteurs à 3 390 F. Des titres encore en gestation.



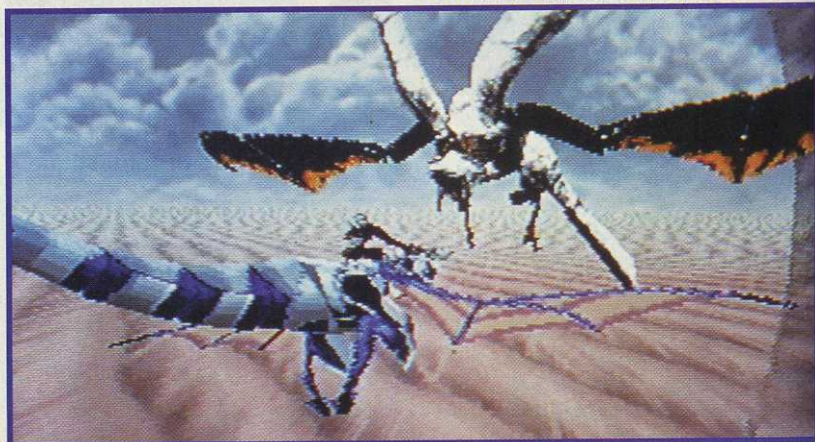
• PANZER DRAGOON • SHOOT'EM UP •

• s é l e c t i o n •

• Virtua Fighter/Sega/baston •
Daytona USA/Sega/course auto •
Bug/Sega/baston • Clockwork
Knight/Sega/course futuriste • Panzer
Dragoon/Sega/course auto



Deux mois avant la date prévue, Sega lance la Saturn en juillet dernier pour prendre de vitesse Sony et sa PlayStation. Cela a nécessité un effort considérable pour avancer de plusieurs mois la production des versions PAL de la Saturn. De fait, la gamme des produits disponibles à la sortie se réduit à cinq jeux : **Daytona USA**, **Virtua Fighter**, **Panzer**, **International Victory Goal** et **Clockwork Knight**. Toutefois, une trentaine de titres seront en vente pour les fêtes de fin d'année. Les deux premiers softs sont les jeux phares de la machine. Ils bénéficient du savoir-faire technologique de Sega dans le domaine de l'arcade. **Virtua Fighter** est un jeu de combat en 3D textures mappées. Technique et rapide, il procure un plaisir hors du commun. Idem pour **Daytona USA**, une simulation de course qui vous place au volant d'une





que Sega !

voiture de stock-car. Huit bolides sont à votre disposition pour vous éclater. Les nouvelles créations de la Saturn sont aussi excellentes. **Bug** est le premier jeu de plate-forme bourré d'humour qui utilise un univers entièrement en 3D. Dans un style plus conventionnel, **Clockwork Knight** fait également appel pour les décors aux capacités 3D de la machine. Le plus beau, et sans doute le meilleur jeu de la Saturn, est **Panzer Dragoon**. Ce superbe shoot'em up en semi-précalculé possède la touche magique qui fera de vous un accroc...

Quelques mois après son lancement, le bilan reste mi-figue mi-raisin. Si la signature Sega est toujours au rendez-vous, l'aspect visuel et la réalisation des produits pêche un peu. Pressés par le temps, les programmeurs de la firme japonaise n'ont pu élaborer un système de développement utilisant les deux processeurs 32 bits de la machine simultanément. Un des processeurs ne servait pas. Une perte énorme au niveau de la puissance qui handicape les jeux... D'autre part, son prix d'appel de 3 390 francs n'a pas stimulé les ventes. Du coup, le parc installé avoisine aujourd'hui les 5 000 unités.

Mais Sega n'a pas dit son dernier mot ! Pour les fêtes, deux bundles sont disponibles. Le premier, avec **Daytona USA** et un paddle, est vendue 2 590 F. Le second à 2 100 F, une

• t e c h n i k •

CPU : 2 processeurs 32 bits Hitachi SH-2 RISC - 8 MHz. • Mémoire Vive : 2Mo. • Son : 16bits en 44.1 KHz - 32 canaux. • Couleurs : palette de 6 millions. • Support : CD.



LIONEL CD CONSOLES

« D'un point de vue technique, donc objectif, la Saturn surpasse la PlayStation. Pourtant, nous n'en n'avons pas encore eu la preuve. Peu importe, vu son passé vidéo ludique, j'ai une confiance sans limite en Sega qui portera sa 32 bits sur le devant de la scène. Virtua Fighter 2, Sega Rally et bien d'autres jeux le confirmeront. »

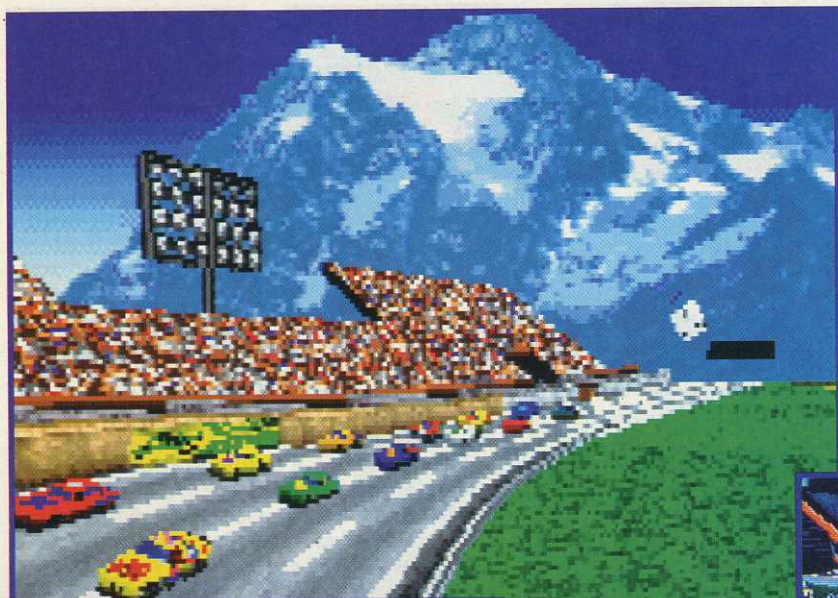


• ASTAL • AVENTURE •



• CLOCKWORK KNIGHT • PLATE-FORME •

(dossier) POUR QUELLE CONSOLE CRAQUER ?



Saturn et une manette, est au même prix que la PlayStation. Pour le même prix, la Saturn offre une pile de sauvegardes en plus. Toujours sous forme de cartouche, un add-on MPEG est prévu à 1 200 F, en collaboration avec Phillips. Cette option – la moins chère du marché – autorise l'utilisation des Vidéo-CD. À signaler aussi un système photos CD Kodak pour 170 F. Sega proposent encore une souris, un joystick et un volant (l'Arcade Racer). Au-delà du jeu, Sega joue l'ouverture avec ces extensions. Ce sont là des arguments qui peuvent faire pencher la balance en faveur de cette machine.

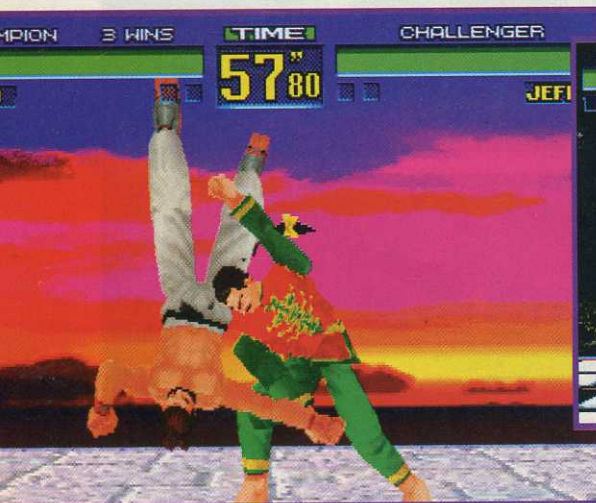
Sega ne manque en effet pas d'idées pour sa console. Outre la possibilité de se connecter sur Intranet, en septembre prochain, la nouvelle gamme de jeu est



• DAYTONA • SIMU DE CAISSE •

THIERRY, 21 ANS MICROTEUX CHEZ GEN 4.

« J'ai un PC et je ne compte pas acheter une 32 bits pour l'instant. Les premiers jeux PlayStation sont impressionnants mais les suivants ne sont pas aussi convaincants. Sur Saturn, le problème est inverse : les premiers jeux sont décevants et les prochains sont pleins de promesses. J'attends donc la suite des événements pour me décider au cas où. »



• VIRTUA FIGHTERS • BASTON •





d'ores et déjà annoncée. Virtua Fighter 2, **Sega Rally** et **Virtua Cop** vont débarquer très rapidement. Bien meilleur que leurs prédécesseurs, ces jeux donnent un avant-goût de la puissance de la machine. D'ailleurs, la version améliorée du système de développement est presque achevée. Bientôt, les programmeurs utiliseront les deux microprocesseurs de la Saturn simultanément. Avec son savoir-faire, une machine évolutive et des programmeurs confirmés, Sega peut envisager l'avenir d'un bon œil : conserver ses adeptes et convertir de nouveaux joueurs à son univers. ☉



• BUG • PLATE-FORME •

GILLES, CD CONSOLES.

« Pour ceux qui aiment l'arcade, **Daytona USA**, **Virtua Fighter**, **Time Cop** et **Sega Rally** aiment de les convertir comme moi à la Saturn. Et encore, je ne parle pas des futures mutations de sport ou des jeux d'aventure. Côté jeu, c'est comme le pied et comme j'aime le ciné et Internet, je suis un joueur comblé... Bref, c'est la machine préférée. »



C'UP DE PUB !

Sega n'est pas du genre à se laisser marcher sur les pieds. Pour preuve le spot publicitaire de 45 secondes diffusé sur l'ensemble du réseau audiovisuel. Une pub qui met en avant le côté avant-garde et nouvelle expérience de la Saturn.



PLAYSTATION

une console

Sony fêtera son cinquantième anniversaire en 96. Arrivée un peu en avance pour célébrer l'événement, la PlayStation n'en est pas moins un joli cadeau.

• PlayStation •

Prix : 2 099 F • Sauvegarde : option. • Vidéo : non. • Mode link : oui. • Prix des jeux : environ 349 F.

< Pour >

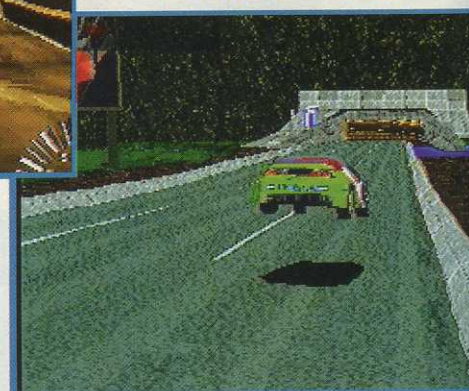
La qualité graphique des jeux. La puissance de Sony pour soutenir sa console. 700 jeux sont en cours de développement.

< Contre >

La prise Péritel démontable. L'architecture fermée au multimédia.

• sélection •

• Tekken/Namco/baston • Ridge Racer/Namco/course auto • Battle Arena Toshinden/Takara/baston • Wipe Out/Psychosis/course futuriste • Destruction Derby/Psychosis/course auto



• RIDGE RACER • SIMU AUTO •

**DAVID ROCHEDIEU
ET NICOLAS PERRET,
PROGRAMMEURS
CHEZ DELPHINE
SOFTWARE
INTERNATIONAL**

(EN CHARGE DE LA VERSION
PLAYSTATION DE FADE TO BLACK).

« Notre console préférée c'est la PlayStation ! Nous apprécions sa simplicité de programmation, et sa puissance de calcul et d'affichage qui est très utile en matière de 3D. De plus, ses capacités sonores et vidéo confèrent aux jeux une atmosphère particulière. Enfin, elle offre un excellent rapport qualité prix et, déjà, des jeux fabuleux. »



Les chiffres parlent d'eux-mêmes : la PlayStation cartonne dans le monde entier. Si elle fait jeu égal avec la Saturn au Japon, en revanche, sur le vieux et le nouveau continent, il n'y a pas photo ! Près de 100 000 PlayStation ont été vendues le premier jour aux États-Unis. Pour l'Europe, Sony table sur 1 million de machines et 5 millions de CD en 6 mois. En France, 40 000 unités ont trouvé acquéreurs depuis le 29 septembre. À Paris, les gens faisaient la queue sur le trottoir pour acheter leur console préalablement réservée ! Du jamais vu sur notre territoire. Et encore, la France fait office de parent pauvre comparée à l'Allemagne et l'Angleterre ! Dans le marasme actuel, la PlayStation semble être en mesure de redynamiser le marché du jeu vidéo tout comme le CD audio dans le domaine du disque.

Il faut dire que Sony dispose d'atouts non négligeables : maîtrise du hardware (CD), maîtrise du software avec la Columbia Tri Star, Psychosis et Sony Interactive Studio, disponibilité de ressources financières importantes pour la R & D, le marketing... Et dire que certains mettaient en doute leur capacité à faire du jeu ! En fait, l'image de Sony n'est certainement pas étrangère au succès de la PlayStation. D'ailleurs comme le dit si bien Georges Fornay, le directeur général de Sony Computer Entertainment France : « La PlayStation est un pur produit Sony. Il véhicule une image de marque, symbole de qualité et un positionnement haut de gamme. » Du haut de gamme, oui mais à un prix raisonnable. Même s'il faut acheter en plus



nommée désir

• t e c h n i k •

CPU : processeur 32bit RISC R3000A Motorola - 33 MHz.
 • Mémoire Vive : 2Mo. • Son : 16 bits en 44.1 KHz - 24 canaux. • Couleurs : palette de 16 millions. • Support : CD.



PROMOTION

Sony ne fait pas les choses à moitié ! Les moyens financiers dont dispose la société permettent une promotion tous azimut. Après une campagne de sensibilisation en juillet et août, avec le Music Beach Tour organisé par M6 et 7Up, des opérations de partenariat ont vu le jour avec différentes radios dont Skyrock, MCM, Fun Radio avec Lovin' Fun. Début octobre, une importante campagne a envahi les écrans de télévision. Sony devrait également parrainer le Dance Machine à Bercy et assurer leur présence au Super Games du 22 au 26 novembre. Les points de vente font aussi l'objet d'une campagne d'animation avec 300 bornes de démonstration, 250 démonstrateurs et des articles de merchandising. Enfin, près de 100 millions de catalogues publicitaires seront distribués en Europe d'ici la fin de l'année !



• TOSHINDEN • BASTON •

(dossier) POUR QUELLE CONSOLE CRAQUER ?

un câble Péritel digne de ce nom et une cartouche de sauvegarde, l'effort financier vaut la chandelle.

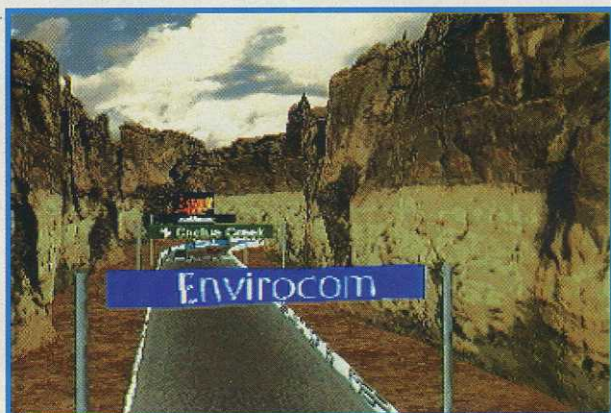
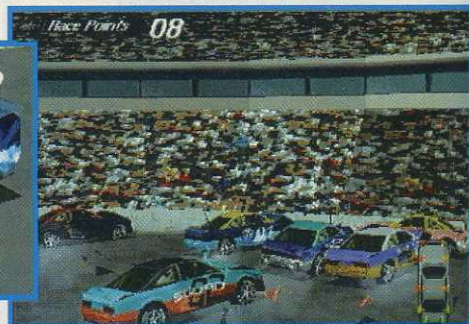
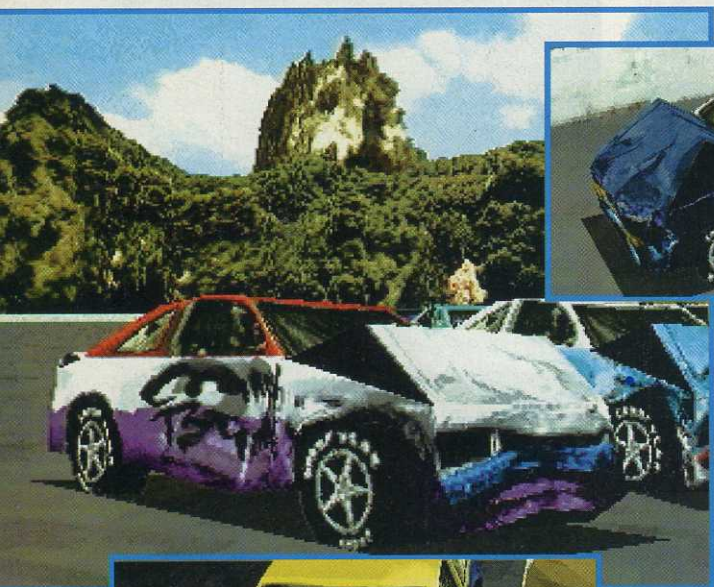
Mais la plus belle des consoles ne se suffit pas à elle-même. La disponibilité et la qualité des jeux feront le succès de la plate-forme ou son échec. En ce qui concerne les jeux, plus de 500 sociétés de par le monde développent sur PlayStation. Et l'arcade ? C'est sans aucun doute le point fort de Sega. Mais Namco n'est pas non plus le premier venu dans le domaine. Des jeux comme **Tekken** ou **Ridge Racer** sont quasiment les mêmes sur la console. On ne peut pas en dire autant de **Daytona USA**...

La PlayStation fait tout mais en mieux. Un exemple ? Prenez **Virtua Fighter** sur Saturn et comparez le avec **Battle Arena Toshinden**. Vous voyez ? Vous m'avez compris ! Et que dire des dernières créations de Psygnosis, j'ai nommé le splendide **Wipe Out** et l'excellent **Destruction Derby**. Aucune plate-forme, PC compris,

DAVID MSIKA, CD CONSOLES.

« J'ai choisi ! Après mûre réflexion, c'est la PlayStation qui remporte tout mon suffrage. Elle est belle, compacte, offre un choix et une qualité de logiciel assez importante pour une seule année d'existence. En plus, elle possède des périphériques intéressants (memory card, câble link, etc.). »

n'atteint un tel niveau dans les graphismes et l'animation. Si vous craignez de ne rien avoir à vous mettre sous la dent, sachez que plus de 40 jeux sont prévus pour la fin de l'année. Ensuite Sony Computer Entertainment prévoit une vitesse de croisière de cinq nouveautés par mois, sans compter les produits directement distribués par les éditeurs tiers. De quoi alimenter la bête ! Surtout que l'avenir semble radieux avec des titres prometteurs comme **Bio Hazard** de Capcom ou encore **Tekken 2** de Namco. Un certain nombre d'outils ont été mis en place à l'écoute du client. Ainsi les joueurs en difficulté pourront se connecter à la Sony Game Line disponible 24 heures sur 24. Vous voyez, on a pensé à tout ! Alors faut-il acheter une PlayStation ? Faut-il attendre l'Ultra 64 ou encore la M2 ? Moi, je suis comme Saint Thomas : il faut que je touche pour y croire, alors n'hésitez pas, offrez-vous la petite merveille de Sony pour Noël !

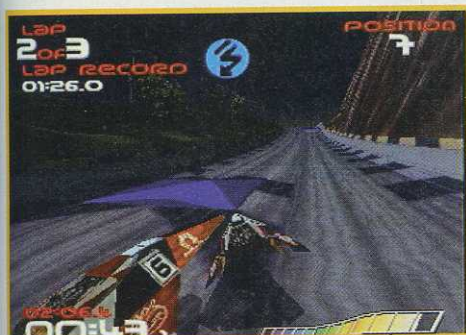


• DESTRUCTION DERBY • SIMU AUTO •

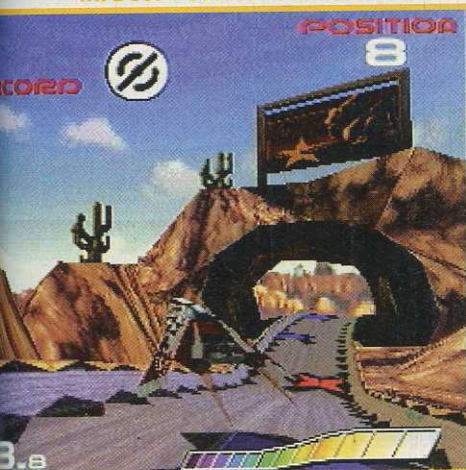




• TEKKEN • COMBAT •



• WIPE OUT • COURSE FUTURISTE •



FEUILLE DE CHOU

Destinée uniquement aux développeurs sur PlayStation, Sony Computer Entertainment Europe édite un mensuel en anglais intitulé PlayStation Developer. Le but de ce fanzine de luxe est d'encourager les échanges entre les équipes afin d'améliorer la qualité des softs. Au sommaire du premier numéro :



une preview de Total NBA'96, des CV de développeurs, des infos très techniques sur des sujets comme la musique, le kit de développement de la console, etc. Les articles sont sérieux mais toujours traités avec humour ! Il y a même un comics sur les aventures mouvementées du superhéros « polygon-reduction man ». Ne le cherchez pas, il n'est pas en kiosque...

3DO



Putain, deux ans !

En deux ans la nouvelle compagnie américaine a connu des bas et des hauts. Reste à savoir si le Père Noël ne fera pas l'ordure avec Trip Hawkins...



• SLAM'N JAM • BASKET •

s é l e c t i o n

- Return Fire/3DO/Wargame • Fifa International Soccer/EA ports/Football
- Gex/BMG/Plate-forme • Space Hulk/EA/aventure action • Wing Commander/EA/simulation spatiale

3 D O

Prix : 1 990 F, avec **Fifa International Soccer**. • Sauvegarde : **oui**. • Vidéo : **oui**. • Mode link : **non**. • Prix des jeux : **entre 250 et 350 F**.

< Pour >

De bons jeux et une énorme logithèque. Possibilité de visionner des vidéo-CD. On peut jouer à huit sur la même console. Les jeux japonais et américains ne nécessitent pas d'adaptateur.

< Contre >

Une machine en bout de course. Manque de promotion sur le lancement français.



• SPACE HULK • AVENTURE ACTION •

Super Street Fighter X, Gex et Slam'n Jam. La machine n'a pas été distribuée officiellement en France. C'est, Goldstar qui la distribue chez nous depuis juin dernier au prix de 1 990 F, avec Fifa. Les jeux sont disponibles à bons prix, entre 250 et 350 F. Parmi les récents bons titres, on compte **Space Hulk, Blade Force et Starfighter**. Trois grosses licences sont prévues pour les fêtes : **Foes of Ali, Killing Time et Captain Quazar**.

Au final, quelle attitude avoir devant la 3DO ? Surtout quand on sait qu'un add-on M2 est prévu. Sept à huit fois plus puissante que la Saturn et la PlayStation, la M2 (une 64 bits) est une véritable bête de guerre dotée de processeurs graphiques puissants. Ces derniers sont destinés à faciliter la programmation. De cette manière, les développeurs peuvent concentrer leurs efforts sur l'intérêt du jeu au lieu de bidouiller les graphismes. Fort de son expérience, 3DO ne veut plus dépendre des éditeurs tiers pour se retrouver sans titre au lancement de sa nouvelle pouliche. Ils ont donc recruté des techniciens pour élaborer leur propres produits. Quant au prix de la M2, Trip Hawkins aurait déclaré à un journaliste du *New York Times* qu'il tournerait autour de 299 dollars (1 500 F environ). Reste à savoir s'il s'agit de la console ou du périphérique !

3do

technik

CPU : processeur 32bit ARM60 RISC - 12.5 MHz. • Mémoire Vive : 2Mo. • Son : 16 bits en 44.1 KHz. • Couleurs : palette de 16 millions. • Support : CD.



Sorti en 93 au Japon et aux États-Unis, la 3DO a suscité une abondante polémique. Au départ, Trip Hawkins positionne sa machine comme le standard du futur. C'est la première console à support CD, destinée à des joueurs avertis et fortunés. La machine coûtait presque 5 000 F dans les boutiques d'import. Un an plus tard, les ventes internationales se montent à 150 000 unités. Faute de logiciels – quinze au total dont **Road Rash** et **Total Eclipse** – le standard connaît des débuts difficiles. C'est seulement cette année que le parc 3DO s'étend à 700 000 machines, avec une logithèque de 220 titres. Parmi les plus connus, on trouve **Fifa International Soccer, Return Fire,**

SEGA/3DO : UN DUO D'ENFER ?

Depuis mai dernier, des rumeurs circulent sur un contrat entre Sega et 3DO autour de la M2. Cette dernière deviendrait un périphérique de la Saturn. Sega y trouverait plusieurs avantages. Primo, la possibilité de contrer l'Ultra 64. Deuxio, Sega combine dans la foulée ses efforts de marketing à ceux de 3DO et, par la même, Matsushita, Goldstar et les éditeurs tiers. Tertio, une façon de relancer ainsi la Saturn quand elle sera à bout de souffle. Une union sacrée destinée à contrer Sony !



• RETURN FIRE • WARGAME •



PASCAL, CD CONSOLES.

« La FZ-1 de 3DO fut la première console 32 bits. Les joueurs de l'époque considéraient cette machine avec perplexité, la technologie du CD-Rom n'étant pas encore rentrée dans les mœurs. Aujourd'hui, la machine n'a pas vraiment convaincu malgré de très bons jeux. La faute en incombe sûrement à l'absence d'une politique commerciale claire de 3DO, notamment sur le marché européen. Dommage ! »

M2

• technik •
 CPU : processeur 64bit PowerPC 602 RISC - 66 MHz. • Mémoire Vive : 6Mo. • Son : 66 MHz DSP en 44.1 KHz - 32 canaux. • Couleurs : palette de 16 millions. • Support : CD.



• GEX • PLATE-FORME •



• FIFA INTERNATIONAL SOCCER • FOOTBALL •

ULTRA 64

l'Arlésienne

Nintendo entretient le suspense avec l'Ultra 64. Les adeptes de la marque japonaise chantent déjà à l'unisson : « Je t'aimais, je t'aime, je t'aimerai... »



La sortie à peine annoncée pour décembre de cette année au Japon, l'Ultra 64 est presque aussitôt retardé de quelques mois. En effet, Nintendo a déjà repoussé sa sortie à avril 96 au pays du Soleil-Levant. Conséquence pour nous : elle ne verra le jour en France qu'en septembre prochain, sauf nouveau changement de programme. Malgré tout, la console sera présentée au Shoshinkai de Tokyo les 24, 25 et 26 novembre. Une dizaine de jeux, dont **Final Fantasy VII**, seront présentés à l'occasion. Logique oblige, ce dernier reprend le flambeau des épisodes sortis sur la Super Nintendo. D'autres sources affirment que l'Ultra 64 sera disponible en nombre très très limité pour Noël... En bref, seul l'avenir nous en dira plus. Sur ce, nous vous recommandons de prendre votre mal en patience en compagnie de votre Super Nintendo. Les softs annoncés ne manquent pas de qualité sur cette machine. Un peu comme si Nintendo souhaitait nous faire patienter dans les meilleures conditions possibles avant la

• technik •

CPU : processeur 64 bit R4200 RISC - plus de 100 MHz
 • Mémoire Vive : 3Mo. • Son : DSP 64 bit en 44.1 KHz - 64 canaux. • Couleurs : Plus de 16 millions de couleurs. • Support : cartouche.



de l'Ultra. Les inconditionnels de Nintendo retrouveront donc **Donkey Kong** et **Mario** dans de nouvelles aventures. Ils ne seront pas de trop pour résister à la tentation des machines disponibles.

TOMMY, CD CONSOLES.

« Moi, j'aime Nintendo. Je veux jouer à **Killer Instinct**. Je veux jouer à **Donkey Kong 2**. Je veux jouer à **Yoshi Island**. Je veux jouer sur ma Super Nintendo en attendant de jouer sur l'Ultra 64. Nintendo, c'est toute ma vie et l'Ultra, c'est extra... »

FRÉDÉRIK RAYNAL, DIRECTEUR D'ADELINE SOFTWARE INTERNATIONAL ET AUTEUR D'ALONE IN THE DARK, LITTLE BIG ADVENTURE.

« Je ne vais pas vous paraître très original en vous disant que ma console préférée, en ce moment, c'est la PlayStation. Ce que j'apprécie avant tout, ce sont ses capacités graphiques, notamment pour la 3D temps réel, ses capacités sonores, et sa facilité de programmation. C'est une machine équilibrée et puissante qui permet de s'exprimer pleinement. Cela dit, les capacités de la prochaine console Nintendo, l'Ultra 64, dont je ne peux rien révéler pour le moment m'ont carrément scotché au mur. La bataille risque d'être sanglante pour les deux constructeurs. Mais quel bonheur pour le consommateur que je suis ! » (Frédéric Raynal et son équipe travaille actuellement sur deux projets : **Time Commando** et la suite de **Little Big Adventure**, tous deux sur PlayStation et PC.) »

NEO GEO CD

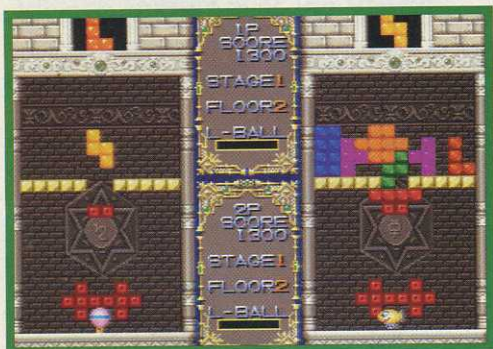


le plaisir avant tout

La machine de SNK s'adresse aux joueurs purs et durs. Pas question ici de 3D et de textures mappées, ce qui prime avant tout c'est le jeu et le fun...

s é l e c t i o n

- The King of Fighter 95//baston
- Puzzle Bubble/Data East/réflexion
- View Point/Sammy/shoot'em up
- Baseball 2020/SNK/base ball futuriste
- Soccer Brawl/SNK/football futuriste



PUZZLED • RÉFLEXION

Neo Geo CD

Prix : entre 2 500 et 3 000 (pour la Neo Geo CD avec un paddle et un jeu).
 Sauvegarde : option • Vidéo : non.
 Mode link : non. • Prix des jeux : entre 250 et 350 F.

< Pour >

Les meilleurs jeux de combat, de tir et de sport sont sur Neo.

Une machine qui tient encore la route malgré son âge. L'accord SNK/Sega qui laisse présager un bon avenir.

< Contre >

Les prix sont un peu trop élevés. Des temps de chargement assez longs. Elle ne fait pas la 3D.



MAGICIAN LORD • BEAT'EM ALL



Sortie il y a au moins cinq ans déjà, la Neo Geo a été la première console d'arcade. Grâce au système MVS, SNK sort presque simultanément le même jeu en salle et sur console. À l'époque, les prix sont prohibitifs. On appelle alors cette machine la Rolls des consoles. C'est pour cela également qu'il y a un peu plus d'un an, SNK sort la Neo Geo CD. La console est moins chère et propose des nouveautés à partir de 450 F alors que les versions cartouche sont à un minimum de 1 500 F ! La Neo Geo a le mérite de proposer essentiellement des jeux de qualité. En matière de jeu de combat, on retiendra surtout **The King of Fighter 95**, un soft de très grande qualité avec pas moins de vingt-quatre personnages. Les jeux de réflexion sont également à l'honneur avec **Joy Joy Kid** et surtout **Puzzle Bobble** : quand on commence à y jouer, on ne sait jamais quand on s'arrête. Les amateurs de beat'em all trouveront leur compte avec **Magician**

Lord, premier jeu sorti sur Neo et vraiment très difficile. Au niveau des shoot'em up et du sport, la Neo se démarque également avec des jeux excellents comme **Pulstar**, **View Point**, **Baseball 2020**, **Soccer Brawl**... L'avenir s'annonce tranquille pour la Neo Geo avec l'arrivée de titres comme **Samurai Shodown RPG** (premier jeu d'aventure sur la machine) et **Metal Slug**. Grâce à l'accord SNK/Sega on pourra également voir des jeux comme **Virtua Fighter** (en 2D) et bien d'autres hits du géant japonais. Assez marginale, la Neo a quand même son mot à dire.



LA NEO GEO EST UNE 16 BITS !

La puissance d'une machine ne se mesure pas au nombre de ses bits. La Neo a le même processeur principal que la Mega Drive ou l'Amiga : un 68000. Si elle propose une qualité arcade, c'est que son Bus permet de véhiculer plus d'informations et plus rapidement que les machines citées. La Neo a également des coprocesseurs puissants (son, graphisme...). L'appellation 16/32 bits est farfelue.



• THE KING OF FIGHTERS 95 • COMBAT •



JAGUAR

une console en point d'interrogation



• t e c h n i k •

CPU : processeur 16 bits
68000 RISC - 12 MHz. •
Mémoire Vive : 7Mo. • Son :
44.1 KHz - 13 canaux. •
Couleurs : palette de 4096.
• Support : CD.



LIONEL, CD CONSOLES.

« Si la Neo Geo CD est une des trois machines les plus vendues au Japon, ce n'est pas pour rien. À mon sens, la Neo est une machine dédiée aux joueurs purs et durs, ceux qui ne bavent pas devant la 3D et qui sont prêts à rester des heures entières devant leur écran pour passer un morceau de niveau. »

Comment se porte la Jaguar face aux poids lourds 32 bits ? Une question que tout le monde se pose. L'arrivée du lecteur CD-Rom et des prochains softs lui redonnera certainement un nouveau souffle. Et après ?

• s é l e c t i o n •

- Super Burn Out/Shen/course motos
- Alien vs Predator/Atari/kill'em up
- Rayman/Ubi Soft/plate-forme
- Doom/Atari/kill'em up
- Sensible Soccer/Telegames/football

DAVID T., CD CONSOLES.

« Le gros problème d'Atari, c'est son service marketing. De plus, les softs disponibles s'avèrent, à de rares exceptions, décevants. Ils n'exploitent pas du tout le potentiel technique de la machine. Pour moi, la Jaguar sombrera chips et âme devant la concurrence... »



• RAYMAN • PLATE-FORME

• j a g u a r •

Prix : 1 390 F (990 F sans le CD-Rom). • Sauvegarde : oui.
• Vidéo : option. • Mode link : option. • Prix des jeux :

< Pour >

Le prix très attractif. C'est la seule console 64 bits du marché.

< Contre >

Le paddle est un véritable pavé ! La possibilité de relier 32 Jaguar n'a pas été exploitée.

• t e c h n i k •

CPU : processeur Motorola MC68000 RISC - 13.3 MHz. •
Mémoire Vive : 2Mo. • Son :
DSP 16bit en 44.1 KHz. •
Couleurs : palette de 16 millions. • Support : CD.



Nous vous l'avons dit et répété, la Jaguar – première console 64 bits sur le marché – ne s'est pas levée du bon pied. Après un pseudo lancement, l'espoir américain tente de remonter la pente avec son lecteur CD-Rom. Vendue aux alentours de 1 390 F, cette extension bénéficie de la sortie d'une pléthore de produits : **Defender 2000**, **White Men Can't Jump**, **Power Drive Rally**... Avant de débarquer sur notre territoire, Atari espère écouler un grand nombre de cartouches. Plusieurs titres sont d'ailleurs annoncés et leurs chances de percer demeurent très fortes vue leur qualité. **Super Kart** est un excellent remixe de **Super Mario Kart**. **Fight for Life**, un beat'em up réalisé par une équipe dirigée par un ex-AM2, François-Yves Bertrand. **Rayman** d'Ubi Soft, le meilleur jeu de plate-forme de l'année. **Super Burn Out**, une excellente simulation de course de motos. Ce sont là les principaux espoirs de cette fin d'année sur la Jaguar. De plus, Atari casse les prix : aujourd'hui, la Jaguar se vend un peu partout à 990 F sans jeu et avec une manette. Profitez des 1 500 F d'avance sur les 32 bits est une bonne tactique, reste à savoir si le public suit car pour l'instant, les jeux sont bons ! Plusieurs développeurs se défontent comme ce n'est pas permis pour nous contenter. Des chefs-d'œuvre comme **Doom** et **Alien Versus Predator** prouvent que le fauve est capable de rivaliser avec les plus grandes...

CD-I

l'alternative familiale

Et le CD-i de Philips dans tout ça ? Autant dire que cette console multimédia n'est en aucun cas comparable aux monstres que nous dévoilons aujourd'hui Sega ou Sony... Techniquement, la console ne peut pas rivaliser avec des machines équipées de micro-processeurs dédiés à la 3D ou au scrolling. Cependant, sa cartouche FMV lui permet d'écraser graphiquement l'ensemble de la concurrence, avec des jeux en millions de couleurs comme **The Seventh Guest**, **Microcosm** ou **Chaos Control**. Ces jeux ne sont hélas pas parmi les plus prenants du marché, mais ils ont l'avantage d'être accessibles à tous, et le plus souvent entièrement en français. En revanche le CD-i offre de

nombreuses possibilités dans le domaine de l'éducatif et de l'encyclopédique, ce qui lui permet d'avoir un avenir assuré dans les foyers familiaux. Bref, une console 32 bits pour les jeux les plus fous et un CD-i pour les applications moins ludiques, et voilà tous les styles de produits à votre portée... Pour plus de détails, nous vous conseillons le magazine Génération CD-i, dont le numéro 4 vient de sortir en kiosque...



LEADER GAMES

13 bd Voltaire - 75011 PARIS - Métro : Oberkampf ou République

TÉL : **(1) 48 06 68 30**

Du MARDI au SAMEDI de 10 h 30 à 19 h 30
sans interruption. Le LUNDI de 14 h à 19 h 30.

**NOUS RACHETONS TOUS JEUX ET CONSOLES
AU PLUS HAUT COURS**

LEADER



LE SPECIALISTE DES JEUX



COMMANDE
EXPRESS

48 06 68 30

Règlement CB
LIVRAISON SOUS 48 H

LA NINTENDO 64 ARRIVE !

PROCESSEUR R 4300i -
64 BITS CADENCE A 100 MHZ
-PLUS DE 500 000 POLYGOINES
A LA SECONDE- MAPPING -
SHADING...



LES TITRES:

**KILLER INSTINCT 2 - ULTRA MARIO - CRUIS'IN USA - ULTRA ZELDA -
ULTRA FZERO - ULTRA STARFOX - MORTAL KOMBAT 3 - FINAL
FANTASY VII - METROID 4 - DONKEY KONG GAME - VAMPIRE 7 - TOP
GUN - POLYGONET COMMANDER - ROBOTECH - MONSTER DUNK-
ALIEN TRILOGY - ACE DRIVER - MISSION IMPOSSIBLE - LION KING -
SHADOW OF THE EMPIRE - FRANCK THOMAS BASEBALL - ETC....**



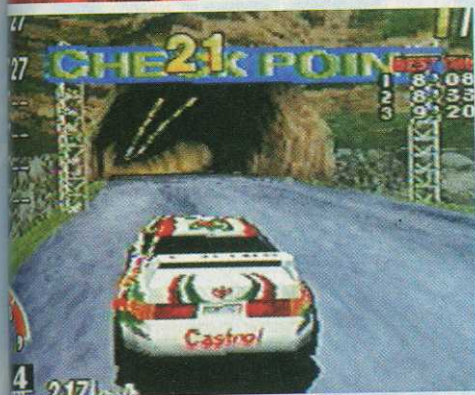
LES TITRES:

**RIDGE RACER II RÉVOLUTION -
TOSHIDEN II - DOOM - FADE
TO BLACK - LONE SOLDIER -
ALIEN TRILOGY - ALONE IN
THE DARK II - WINGS
COMMANDER III - etc...**



LES TITRES:

**SEGA RALLY - VIRTUA
COP - VIRTUA FIGHTER
II - X-MEN - LEGEND OF
THOR - VIRTUA RACING
- etc...**



BON DE COMMANDE

A renvoyer à LEADER GAMES, 13 bd Voltaire - 75011 PARIS (ou sur papier libre)

NOM : PRÉNOM :

ADRESSE : CP : | | | | |

TEL :

CONSOLES ET JEUX (Spécifier sur quelle console)	PRIX
FRAIS DE PORT (jeux et accessoires : 30 F/ Consoles : 50 F)	+ F
TOTAL À PAYER	F

REGLEMENT : CHEQUE MANDAT LETRE

CARTE BLEUE - BANQUE :

.....

DATE D'EXPIRATION : | | | | |

SIGNATURE (obligatoire) :

LIVRAISON COLISSIMO 24/48 H

Prix ou offres révisables sans préavis-Dans la limite des stocks disponibles.

RCS PARIS B 932 374 849

PSX - SATURN - ULTRA 64 - NEO-CD - SUPER NINTENDO - GOODIES - K7 VIDEO
CATALOGUE SUR SIMPLE DEMANDE PAR FAX - VENTE EXCLUSIVEMENT AUX REVENDEURS

TEL.: 48 06 10 92 - FAX.: 48 06 59 86

SOFTMART
IMPORTATEUR - DISTRIBUTEUR

TV CONSOLES

Dans la catégorie « innovations technologiques », la palme revient ce mois-ci à Samsung, qui a annoncé plusieurs révolutions en cours... La première sous la forme d'une télévision murale à matrice active, de 35 mm d'épaisseur, et devant sortir en 1996.

SAMSUNG INVENTE AUSSI...



Encore plus fort, la compagnie annonce pour le deuxième trimestre une télévision 3D à écran géant, utilisant un système de 3D sans lunettes ! Le système fonctionne avec deux projecteurs et une « tête chercheuse » qui analyse le mouvement des yeux du spectateur, transmet du coup des images séparées à chaque œil, créant ainsi l'effet 3D. Le plus intéressant, c'est quand le porte-parole de Samsung déclare « ...nous commencerons à appliquer cette nouvelle technologie à des écrans de jeux vidéo... ». Vous imaginez le délire ? Enfin, dans le domaine de la vidéo, la compagnie vient de présenter le premier lecteur de vidéodisque numérique, compatible CD et DVD. Bref, une année 96 riche en surprise pour Samsung !

Sonydarité !

Voici un groupe énorme où la communication passe bien entre les différentes divisions. Ainsi, la division Télévision proposera début 96 le premier téléviseur portable 16/9 dédié aux jeux vidéo et donc à la PlayStation. Le KV-16WT1B possède un tube Super Trinitron Wide à l'écran ultra-plat. Les capacités de zoom permettent de déformer au minimum l'image d'une émission 4/3, mais surtout, une touche jeu adapte l'image d'un jeu vidéo à l'écran 16/9... Le téléviseur est proposé à 4 000 francs environ, c'est dire si c'est un événement ! Nous y reviendrons dans un prochain numéro.

MANGAMANIA

MCM, la chaîne câblée musicale, se démarque de plus en plus avec des émissions proches du public « jeu vidéo ». Ce mois-ci marque l'arrivée de Manga Zone, une émission consacrée à l'univers des mangas. L'émission, quotidienne, dure 5 minutes (toujours sur le principe d'une multidiffusion de six fois par jours) et présente les nouveautés en matière de mangas et de Japanimation. Le week-end, c'est la totale en 25 minutes, diffusée 3 fois. Pour ceux qui en veulent une plus grosse dose, l'équipe de Manga Zone proposera le 28 novembre, de minuit à 4h du matin, une nuit Spéciale Manga. Enfin, pour les oubliés du câble, Manga Zone éditera également une vidéo par mois, comprenant un magazine de 30 mn et un dessin animé japonais, pour 99 francs.

Manga Zone est la première émission télé entièrement consacrée à la Japanimation, extraits de dessins animés, mangas, reportages, nouveautés.

Chaque émission, d'une durée de 5 minutes, est diffusée sur **MCM**, chaîne accessible par le câble et le satellite.

Cette cassette rassemble en un « best-of » toutes les émissions du mois d'octobre 1995.

Version Française Durée : 60 min env.

DISTRIBUTION

Ce vidéogramme est réservé à un usage exclusivement privé et non commercial. Toute réimpression, copie ou reproduction même partielle et projection publique sont formellement interdites sous peine de sanctions civiles et pénales.

Au sommaire du n° 1

- L'homme de la semaine, Kazuaki Fujiwara
- Black Jack, le médecin de Osamu Tezuka
- Plastic Little de Satoshi Ushibara
- Ah! My Goddess

Et des dizaines d'autres sujets sur l'actualité de la Japanimation et du Manga au Japon et en France.

Inclus le premier épisode de **COBRA**

MANGA ZONE

LA PREMIÈRE ÉMISSION SUR LA JAPANIMATION !

• 1 ÉPISODE COMPLET DE **COBRA**

VOLUME 1

1 Octobre 95

99F



REBOOT CE N'EST PAS DU CINÉMA !

Quand le dessin animé passe à la troisième dimension et aux images de synthèse assistées sur ordinateur, cela donne Reboot. Une première dans le domaine de la télévision qui arrive sur Canal+ et qui n'est pas sans rapport à notre univers ludique quotidien.



Reboot est fait par des êtres humains pour des êtres humains. Phil Mitchell, le chef animateur, tient à cette précision quand il parle de la première série d'animation 100 % assistée par ordinateur. Il tient à mettre en avant le travail d'équipe avant même celui de l'ordinateur qui, selon lui n'est qu'un outil. Une conception de l'animation qui aboutit au résultat que diffuse en ce moment Canal+. Pour réaliser Reboot, il aura fallu dix ans de travail au groupe de concepteurs britanniques, plus connu sous le nom de The Hub : John Grace, Ian Person, Gavin Blairet Phil Mitchell. Ian, Gavin et Phil ont travaillé au Canada avec Alliance, un des plus importants studios du monde. Ian et Gavin sont les créateurs des premiers personnages de synthèse jamais vu à la télé. Le clip vidéo de Money for Nothing des Dire Straits, c'est eux ! Reboot est aujourd'hui une première dans le domaine de la télévision et de l'animation sur ordinateur. Au-delà de la performance, la série entraîne le spectateur dans un monde imaginaire totalement informatique. Ian Pearson explique que le choix de cet univers a été fait pour détourner les difficultés techniques inhérentes au support informatique : « Nous avons décidé de situer nos personnages à l'intérieur d'un ordinateur.

MAKING OF REBOOT

Le traitement graphique de Reboot a été réalisé sur des stations de SGI Silicon Graphics, à l'aide du logiciel Softimage. C'est le même soft qui a permis à Steven Spielberg de ressusciter les petits dinosaures de Jurassic Park. Au cours du développement de la série, le logiciel a été adapté pour imiter le plus naturellement possible toute les expressions humaines. Côté son, Reboot est le premier dessin animé enregistré en son surround. Une technique qui a nécessité près de 200 heures de travail pour chaque épisode.

Ainsi, il paraît normal qu'ils se déplacent comme des blocs et soient animés de mouvements mécaniques. » Les personnages se comportent comme des comédiens. Les gentils s'appellent Bob, Dot et Enzo. Les méchants répondent aux doux noms de Megabyte et Hexadecimal. Tout ce joli monde évolue dans Mainframe, une cité high-tech peuplée de lutins informatiques. Les scénarios sont destinés aux plus jeunes d'entre-nous comme une sorte d'initiation à la micro-informatique et aux jeux vidéo. Les plus vieux reconnaîtront les jeux de leur enfance. Reboot, le jeu, pourrait même débarquer un de ces jours sur console.

Fiche Technique :

Série d'animation canadienne en images de synthèse. 17 épisodes de 24 mn. Créateurs : Gavin Blair, John Grace, Phil Mitchell, Ian Pearson. Musique : Robert Buckley. Coproduction : BLT, Limelight, Alliance. Sur Canal+, du lundi au vendredi à 18 h, depuis le 16 novembre.

Gilles Sauer



Bot est le héros de cette série qui se déroule dans un univers informatique.



(T v consoles)

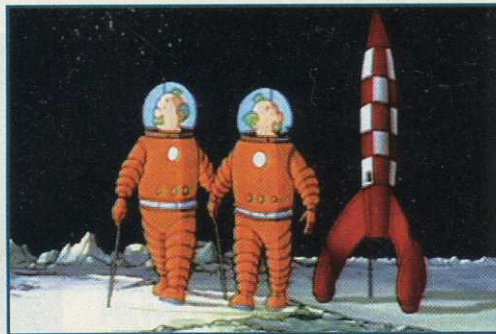
TINTIN AU PAYS DES CONSOLES

Mille milliards de sabord ! Tonnerre de Brest ! Les aventures de Tintin sont adaptées pour la télé. Je dirais même plus, Tintin débarque sur nos consoles préférées grâce au Vidéo CD. Saperlipopette !

Avec 24 épisodes des aventures de Tintin, mondialement connus et diffusés en 52 langues, dans plus de 100 pays, les ventes des albums signés Hergé ont dépassé les 173 millions d'exemplaires vendus dans le monde - soit un album acheté toutes les 12 secondes. Tintin est donc la licence la plus vendue au monde après Babar. Logique oblige, l'une des chaînes les plus ambitieuses du moment s'est chargée de l'adaptation des aventures de Tintin pour la télé. J'ai nommé Canal + via sa société de production, Ellipse Programme. Sachez d'ailleurs que Philippe Gildas est un des principaux associés de cette dernière.

Pour ceux qui n'ont pas eu l'occasion de voir les 22 épisodes diffusés sur FR3 et M6, ils restent fidèles au style d'Hergé. C'est sous la tutelle très sévère des Éditions de Moulinsart que les artistes canadiens de Family Channel ont dessiné les graphes des longs métrages animés. Même si l'ambiance est conservée, on observe de légers changements au niveau du scénario. En effet, d'après le cahier des charges Moulinsart, Tintin doit conserver son statut de reporter au petit vingtième avec un caractère non-violent. C'est pour cette raison qu'à chaque fois que Tintin est mêlé à une scène brutale, il bénéficie d'une légère modification de script. En dehors de ce petit détail, il n'y a rien à redire. Pour la Noël, Infogrammes nous a donc préparé six épisodes pour le format vidéo CD disponible grâce à une carte MPEG sur CD-i, Saturn et 3DO.

Tommy François



Fiche Technique

Dans la collection des Aventures de Tintin : Le Trésor de Rackham le Rouge, Le Secret de la Licorne, Tintin au Tibet, l'Oreille Cassée, Le Lotus Bleu, On a Marché sur la Lune. Éditeur : infogrammes. Prix : environ 150 F chaque.

HERGÉ POMPE À FRIC ?

Hergé serait peut-être étonné de l'essor mondial et culturel qu'a pris son personnage. Alors qu'avant-guerre, les éditions Casterman avaient failli arrêter la publication de Tintin faute de vente, aujourd'hui les ayants-droits vivent comme des princes sur les royalties qui tombent de partout. Pour un fervent catholique, il y a de quoi se retourner dans sa tombe...



36

69

53

89

MK 3

Toutes les
Fatalités
& Coups
Spéciaux
de Mortal
Kombat 3
par
téléphone!

1 an - 11 numéros

**PRIX
EXCEPTIONNEL**

**Incredible !
Un Paddle PlayStation**

**abonne
toi!!!**



**abonnement 1 an + 1 paddle
PLAYSTATION : 309 F**

Je m'abonne à CD Consoles pour 1 an, avec en plus un Paddle PlayStation au prix exceptionnel de 309 F (étranger : 459 F).

Nom : Prénom :

Adresse :

Code Postal : [][][][][] Ville : Pays :

Je règle par : chèque bancaire ou postal à l'ordre de Médialoisirs.

virement postal CCP Paris 38622385K33.

carte bancaire n° [][][][][] [][][][][] [][][][][] [][][][][] expire fin : /

Date : / / 1995

Signature des parents pour les mineurs :

Coupon à renvoyer accompagné de votre règlement à :

CD Consoles - Service abonnement - 36, rue de Picpus - 75012 Paris. Tél : 43 42 00 60.

Les données ci-dessus étant traitées informatiquement, le droit d'accès et de rectification prévu par la loi du 06/01/78 peut s'exercer auprès de notre service abonnement. Vous pouvez vous opposer à ce que ces données soient cédées ultérieurement en nous le précisant par écrit.

(**T**otale arcade)

Alpine Racer



Nous vivons dangereusement et, pour accomplir notre mission, nous n'hésitons pas à prendre tous les risques même sur les pentes enneigées d'Alpine Racer.



La station est en vue. Adoptez une position de recherche de vitesse. SCHUUUSSSS !

Les joueurs

Un reportage de Pascal Geille



tant le seul vrai skieur de la rédaction, j'étais donc tout désigné pour effectuer le test en direct live. Juste le temps de prendre ma combinaison et mes chaussures, top crédibilité, et en voiture Simone. C'est par une

matinée ensoleillée que je débarque tout équipé boulevard des Italiens. Le regard incrédule des passants n'étaient pas sans me rappeler *Les bronzés font du ski*, lorsque Jean-Claude Duss (alias Michel Blanc) se pointe gare Saint-Lazare dans la même tenue...

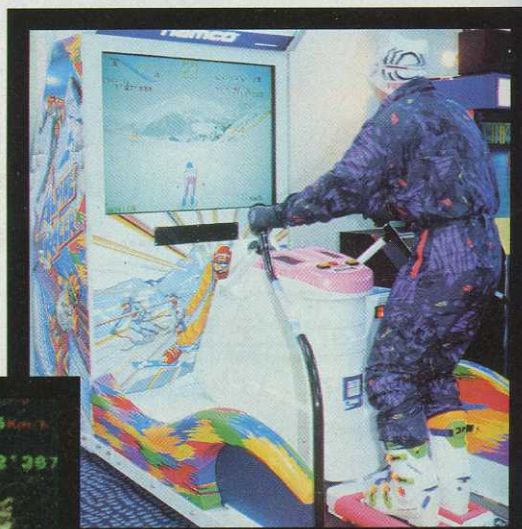
Une fois devant la borne, je dois admettre que le meuble est imposant. Je reconnais tout de suite, en habitué

que je suis, les bâtons tordues qu'utilisent les champions de vitesse. Mais ceux-ci sont fixes, comment faire pour tourner ? On m'indique alors deux sortes de raquettes faisant office de ski sans fixation. Ce système permet de prendre de larges virages en pivotant avec les jambes, mais aussi



Les sauts sont spectaculaires. surtout lorsque l'on ne voit pas l'on va atterrir.

En mode expert, vous avez droit à une grôte située entre la dent du guignol et la coulée du grand bronze.



Ce qui ne va pas avec Alpine Racer, c'est le planté du bâton...



Brèves

TÊTE DANS LES NUAGES, LE RETOUR

Décidément, les salles parisiennes de « La tête dans les nuages » naissent sous le signe de l'Italie ! Après la première salle située boulevard des Italiens, c'est place d'Italie que s'installe à partir du 30 novembre la seconde salle Sega de la capitale. Située dans le centre commercial d'Italie 2, sur le parvis situé au-dessus du Gaumont grand écran, cette nouvelle salle bénéficiera de l'affluence exercée par la galerie marchande et du cinéma. Bien que la surface ne soit « que » de



En vue subjective, l'impression de réalisme est encore plus frappante. Ouïe ! Un peu trop même !



Le « Gate Racing » est un Super G. Admirez au passage la position prise par le skieur.

de freiner et de tourner dans un mouchoir de poche en utilisant les quarts. Si la technique nécessite quelques instants d'adaptation, les habitués des sports d'hiver trouveront rapidement leurs marques.

Alpine Racer utilise le Super System 22 de Namco. Sachez que cette carte est supérieure à celle de Tekken 1 et 2, basée sur l'ancienne carte 11 (com-

différent. Cependant, ils ont tous en commun certaines portions, dont le départ et l'arrivée. Plus la difficulté est grande, plus la piste est longue est pentue. Certains passages en mode Expert sont carrément chauds. Dans certains goulets d'étranglement, mieux vaut savoir prendre ses



Bienvenue sur la planète Sega !

font du ski

patible avec celle de la PlayStation). Namco s'est toujours distingué de ses concurrents, Sega y compris, par l'extrême finesse des textures de ses jeux en 3D.

Alpine Racer ne déroge pas à la règle... Le jeu est en 3D mappée et offre plusieurs perspectives : une vue vous représentant de dos et une vue subjective procurant le maximum de réalisme. La borne comporte même un ventilateur pour accentuer l'impression de vitesse... Le joueur a le choix entre deux types de courses : le Speed Racing sans portes, sans piquets, juste un mot d'ordre schuss. Il s'agit certainement du mode le plus facile pour les débutants. Le Gate Racing est l'équivalent du Super G. Vous déboulez sur une piste en essayant de franchir les portes, histoire de jouer les Franck Picard. Ces deux modes offrent trois niveaux de difficulté auxquels correspondent un circuit



quarts pour se freiner sans pour autant perdre de temps. En plus, il y a même des passages secrets...

Pour plus de challenge, l'ordinateur contrôle quatre skieurs qui connaissent le terrain par cœur ! Je vous conseille donc au début de les suivre pour vous familiariser avec la piste. D'autant plus que les obstacles ne manquent pas : sapins, rochers, pylônes de téléphérique, etc. En cas de chute, vous effectuez un roulez boulé et vous perdez de précieuses secondes. Les bosses font également perdre du temps, évitez donc de vous prendre pour « Gagar » Gropiron. Alpine Racer est unique en son genre. Je ne peux donc qu'inviter les fans de la glisse à se précipiter. C'est moins cher qu'un week-end à Mégève et, en plus, les mouvements de hanche durant une partie valent bien une séance au Gymnase Club !

1 000 m², contre 1 800 à Opéra, les deux salles offrent les mêmes prestations : même nombre de postes de jeux, même qualité d'accueil et de confort, etc. Le secret ? Le restaurant Mc Donald's ainsi que l'imposante attraction AS1 sont sur le parvis à l'extérieur de la salle proprement dite. Soit autant de place de gagnée pour les bornes ! Suivant le concept bien établi, un espace pour les petits et un showroom Sega sont de la partie. Seul entorse à la règle : il n'y a pas de boutique Micromania... On ne peut que se féliciter de cette initiative qui permet au plus grand nombre de découvrir les dernières merveilles de l'arcade. Autant de gens qui, peut-être, rejoindront le clan des consoles...



Des hamburgers, de la verdure... De quoi faire une pause entre deux parties !

(**T**otale arcade)

Indy 500

Après avoir régné presque sans partage dans le domaine de la course arcade avec des hits comme Virtua Racing, Daytona USA et Sega Rally Championship, Sega continue sur sa lancée avec un genre de course encore non abordée : L'Indy 500.



Sega a toujours plébiscité les courses mécaniques. Souvenez-vous (pour les plus âgés) de Hang-On ou encore de Monaco Grand Prix. Ces softs étaient tout autant destinés à amuser le joueur qu'à prouver que la simulation de situations réelles pouvaient tentées d'être

retranscrite à l'écran. Chez Sega, Yu Suzuki fut un des maîtres d'oeuvre de ces projets. Son rêve était de «réaliser un jeu entièrement en 3D afin d'avoir un degré de réalisme optimal» dicit Mr Suzuki. Aujourd'hui, avec la puissance des cartes d'arcades et des coprocesseurs spécialisés dans la 3D, les

programmeurs peuvent enfin créer un univers réaliste et transmettre aux joueurs des sensations jusqu'à là inconnues... Sega, de par son investissement dans le monde du sport automobile (partenariats et sponsorings) et plus particulièrement dans la F1 a créé des liens étroits avec cette industrie, et la présence des bornes de Virtua Racing sur les circuits y sont aussi pour beaucoup !

Cette coopération a porté ses fruits puisque grâce à elle Sega a pu avoir les ressources nécessaires pour établir les différents facteurs propres à une simulation de qualité. Pour Daytona, l'équipe AM2 a analysé et inclus plus de 200 paramètres différents comme le frottement à haute vitesse, le slipstream, la résistance des pneus ou la résistance aux chocs... Sega a aussi compris que pour séduire le grand public, il fallait rendre accessible



La vitesse



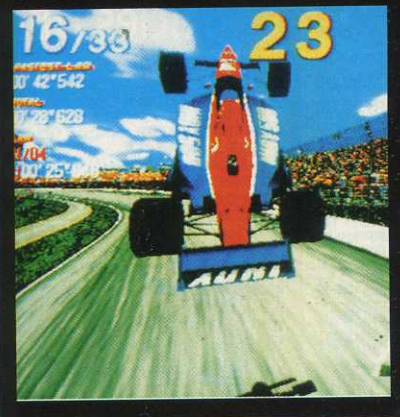


au commun des mortels que nous sommes tout le fruit de ce travail acharné.

Indy 500, dernier fleuron de cette politique, l'illustre particulièrement bien ! C'est l'équipe d'AM1, la seule grande équipe du département arcade qui n'a pas développé jusque ici de course en 3D mappée, qui a réalisé Indy 500, avec le

quatre vues sont présentes mais une seule permet une approche immédiate, les trois autres étant très semblables et très (trop ?) réalistes et au ras du sol. Le plus flagrant dans Indy 500 est sans conteste la vitesse du véhicule. Les bolides atteignent facilement les 400 km/h ! À cette vitesse (particulièrement bien reproduite), il devient très difficile d'éviter les concurrents et les flaques d'huile présents sur les trois circuits et l'adrénaline monte très vite ! Heureusement que votre Formule Indy répond à la moindre de vos sollicitations et que le circuit original est un rectangle ! D'ailleurs, il n'est pas rare lors d'un crash de voir votre Formule littéralement effectuer un impres-

à l'état pur !



concours de l'Indianapolis Motor Speedway Corporation... Et pourtant... le premier mauvais point : la démo du jeu manque beaucoup de punch et en tout cas, n'invite vraiment personne à essayer le jeu !

C'est sous cette référence que débute notre première partie et cela à pleine vitesse ! Première impression : le jeu ne semble pas particulièrement beau, manque cruellement de couleurs et tout semble trop terne et contraste beaucoup avec le fameux Ace Driver de Namco. Le circuit d'Indianapolis est pourtant bien reproduit... Les

sionnant tonneau en l'air ! Les habitués pit works, checkpoint, dégâts et carte de la course sont évidemment présents... On note aussi quelques bugs de priorité d'arêtes sur les polygones... Par contre, la vue intérieure est particulièrement spectaculaire ! AM1 a conçu ici un jeu très technique (la transmission manuelle six vitesses est quasi indispensable à haut niveau), peut-être un peu trop centré sur la vitesse pure, peut-être aussi un peu trop sérieux, sauf si vous décidez dans la joie d'envoyer valdinguer vos copains dans les décors... Bref, Indy 500 n'est pas très beau et surtout, ce n'est le plus important pour un jeu, pas très amusant... Que nous réserve donc Sega la prochaine fois ? En ce qui nous concerne, nous vous donnons rendez-vous au prochain numéro pour le plein de tips Indy 500 (time attack mode, voiture cachée, et autres astuces...). PS : une version d'Indy 500 existe pour huit joueurs...

Tips

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP

Pour tous ceux qui ont passé leurs vacances installés dans un siège inconfortable à se cramponner désespérément au volant de Sega Rally sans jamais pouvoir passer le très technique troisième niveau de ce fabuleux jeu, voici une très bonne nouvelle : il est possible d'accéder directement à ce niveau par l'utilisation d'un tips. Mettez-vous en mode pratique et sélectionnez votre bolide; mettez-vous en mode expert et passez très rapidement les vitesses suivantes : 1. 2. 3. puis revenez en position neutre et revenez sur la 3ème vitesse. Appuyez maintenant sur l'accélérateur et c'est parti ! Lake Side vous appartient !



SF ZERO

Si quelqu'un vous avait dit qu'il était possible de jouer à deux joueurs contre l'ordinateur dans SF Zero (Alpha)... Vous l'auriez cru ? Et si c'était vos rédacteurs favoris de Totale Arcade qui vous le disaient ? Allons, trêve de bavardages voici la manipulation à effectuer : commencez une partie à deux joueurs. Dès que vous appuyez sur les deux boutons « start » simultanément, maintenez-les, normalement vous devriez voir apparaître sur le tableau de sélection Ken et Ryu entourés du sélecteur. À ce moment-là, le deuxième joueur doit effectuer deux fois haut, lâchez le bouton « start », refaites la même manipulation pour le premier joueur et enfin appuyez sur le petit poing pour le premier joueur et sur le grand poing pour le second joueur. Vous devriez alors voir apparaître une familière et troublante silhouette...

FATAL FURY 3

Pour le mode Turbo dans Fatal Fury 3 maintenez le bouton start dès que vous avez choisi votre combattant.

Super Nintendo

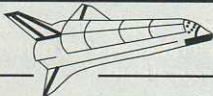
→ SUPER GAME BOY

199 F

90 MINUTES SOCCER	449,00	MEGAMAN X2	489,00
ADDAMS FAMILY VALUE	399,00	MICKY ET MINNIE	389,00
BATMAN FOR EVER	349,00	MICROMACHINE 2	399,00
DEMOLITION MAN	349,00	MORTAL KOMBAT 3	479,00
DIRT RACER	299,00	NBA LIVE 96	399,00
DOOM	499,00	NFL QUARTERBACK 96	449,00
DRAGON BALL Z 3 : L'ULTIME MENACE	489,00	NHL 96	399,00
DONKEY KONG II	499,00	OBELIX	449,00
DONKEY KONG COUNTRY	399,00	PRIMAL RAGE	449,00
EARTHWORM JIM 2	399,00	SECRET OF MANA + GUIDE	449,00
EURO PRIME GOAL	449,00	SUPER TURRICAN 2	399,00
FOREMAN FOR REAL	299,00	SPIDERMAN TV	299,00
FIFA SOCCER 96	399,00	STAR GATE	299,00
FIREMEN	349,00	SUPER BOMBERMAN 3	399,00
ILLUSION OF TIME + GUIDE	449,00	SUPER MARIO WORLD II	499,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR		THEME PARK	399,00
SOCCER DE LUXE	449,00	TIME COP	399,00
JOHN MADDEN 96	449,00	TINTIN AU TIBET	499,00
JUDGE DREDD	349,00	VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP	249,00
KILLER INTINCT	499,00	WORMS	369,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE	249,00	WRESTLEMANIA	449,00

Genial !!!

● NECESSITE UN ADAPTATEUR 60 HZ AD29 TURBO :
PRIX 99 F → AVEC UN JEU ACHETE : 49 F
→ AVEC DEUX JEUX ACHETES : GRATUIT



Promos

MICKEYMANIA	169,00	MARKO'S MAGIC FOOTBALL	149,00
ACTRAISER 2	199,00	MEGAMAN X	199,00
BLACK HAWK	199,00	MICHAEL JORDAN ADVENTURE	149,00
CANNON FODER	199,00	MICRO MACHINES	199,00
CLAYMATE	99,00	NBA JAM TE	249,00
DAFFY DUCK	99,00	NFL QUATER BACK 95	199,00
DINO DINNIS SOCCER	129,00	PSG SOCCER	199,00
DOUBLE DRAGON	149,00	RISE OF THE ROBOT	99,00
DRAGON	149,00	SAILOR MOON R	99,00
EQUINOX	199,00	SHAQ FU	129,00
F1 POLE POSITION	199,00	STARWING	99,00
GHOUL PATROL (ZOMBIES 2)	149,00	STUNT RACE FX	199,00
HAGANE	199,00	SUPER BC KID	199,00
HYPER V BALL	199,00	SUPER INDIANA JONES	199,00
JIMMY CONNORS	149,00	SUPER KICK OFF	129,00
JOHN MADDEN 95	199,00	SUPER METROID	199,00
JUNGLE STRIKE	249,00	SUPER PUNCH OUT	199,00
JUSTICE LEAGUE	199,00	SYNDICATE	199,00
LA BELLE ET LA BETE	149,00	TINY TOON	129,00
LEGEND	149,00	TRUE LIES	199,00
LEMMINGS 2	199,00	VORTEX	99,00
LE RETOUR DU JEDI	199,00	WARLOCK	199,00
LORD OF THE RING	199,00	WING COMMANDER 2	149,00
MARIO WORLD	169,00	WORLD CUP USA 94	199,00
		ZOMBIES	99,00

Megadrive

ADDAMS FAMILY VALUE (EUR)	389,00	NFL QUATER BACK 96 (EUR)	399,00
ASTERIX ET LE POUVOIR DES DIEUX	349,00	NHL 96 (EUR)	369,00
BATMAN FOR EVER (EUR)	349,00	NHLPA 95 (EUR)	249,00
BATMAN ET ROBIN (EUR)	349,00	PETE SAMPRAS 96 (EUR)	379,00
DRAGON BALL Z (JAP)	299,00	PGA TOUR GOLF 3 (EUR)	249,00
EARTHWORM JIM 2 (EUR)	389,00	PHANTASY STAR 4 (EUR)	429,00
FIFA SOCCER 95 (EUR)	249,00	POCAHONTAS (EUR)	399,00
FIFA SOCCER 96 (EUR)	349,00	RUGBY WORLD CUP (EUR)	249,00
FOREMAN FOR REAL (EUR)	249,00	SAMOURAI SHOWDOWN (EUR)	349,00
JOHN MADDEN 96 (EUR)	399,00	SPIROU (EUR)	399,00
JUDGE DREDD (EUR)	299,00	SPOT GOEST TO HOLLYWOOD (EUR)	399,00
JUSTICE LEAGUE (EUR)	299,00	STREET RACER (EUR)	349,00
LIGHT CRUSADER (EUR)	399,00	SUPER SKIDMARKS (EUR)	399,00
MORTAL KOMBAT 3 (EUR)	429,00	SYNDICATE (EUR)	249,00
MICRO MACHINE 96 (EUR)	399,00	THEME PARK (EUR)	399,00
NBA JAM T.E (EUR)	249,00	TOTAL FOOTBALL (EUR)	349,00
NBA LIVE 95 (EUR)	249,00	URBAN STRIKE (EUR)	249,00
NBA LIVE 96 (EUR)	369,00	WESTLEMANIA (EUR)	379,00

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

PARIS

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

LILLE

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

STRASBOURG

6, rue de Noyer
Tél : (16) 88 22 23 21

DOUAI

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

Super NES USA

→ SUPER NES USA

+ Prise péritel
+ 1 manette **690 F**

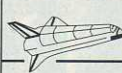
BREATH OF FIRE 2	499,00
CHRONO TIGGER	549,00
EARTH BOND + GUIDE	495,00
FINAL FANTASY 3	499,00
FIRE STRIKER	199,00
KING ARTHUR THE KNIGHTS	499,00
ROBOTREK	495,00
SAMOURAI SHOWDOWN	449,00
SECRET OF EVERMORE	499,00
SECRET OF THE STAR	449,00
SOUL BLAZER II : ILLUSION OF GAIA	299,00
TETRIS 2	199,00



Promos

PRINCE OF PERSIA	129,00
SUPER SOCCER SHOOT OUT	299,00
SUPER TURICAN	99,00
WARIO WOODS	199,00
X ZONE (SUPERSCOPE)	49,00

Megadrive

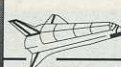


Promos

AERO THE ACROBAT (EUR)	99,00
BATMAN RETURN (EUR)	149,00
BLOOD SHOT (EUR)	149,00
BUBSY (EUR)	129,00
BUBSY 2 (EUR)	169,00
DEMOLITION MAN (EUR)	199,00
DINO DINIS SOCCER (EUR)	99,00
DRAGON (EUR)	149,00
ECCO THE DOLFIN 2 (EUR)	199,00
JAMES POND 3 (EUR)	99,00
LEMMINGS 2 (EUR)	149,00
LOTUS 2 TURBO CHALLENGE (EUR)	129,00
MICKEYMANIA (EUR)	169,00
MORTAL KOMBAT II (EUR)	199,00
MR NUTZ (EUR)	149,00
NBA JAM (EUR)	149,00
NFL QUATERBACK 95 (EUR)	199,00
PETE SAMPRAS (EUR)	149,00
PITFALL (EUR)	199,00
RISE OF THE ROBOT (EUR)	99,00
SHAQ FU (EUR)	169,00
SONIC & KNUCKLES (EUR)	199,00
SPIDERMAN TV (EUR)	199,00
STAR GATE (EUR)	199,00
SUPER KICK OFF (EUR)	99,00
TRUE LIES (EUR)	199,00
VIRTUA RACING (EUR)	349,00
WORLD CUP USA 94 (EUR)	149,00

Super Famicom

DRAGON BALL Z 4 : ACTION GAME 3	299,00
DRAGON BALL Z 5 (AVENTURE)	399,00
DRAGON BALL Z 6 (AVENTURE 2)	599,00
SEIKEN DENTSETSU 3 (SECRET OF MANA 2)	690,00



Promos

DRAGON BALL Z 4 :	299,00
ACTION GAME 3	
DRAGON BALL Z 5	399,00
(aventure)	
FATAL FURY SPECIAL	249,00
RAMNA 1/2 4	149,00
SPACE ACE	99,00

Virtual Boy

VIRTUAL BOY + 1 JEU
990,00

GALACTIC PINBALL	299,00
JACK BROTHERS	299,00
MARIO TENNIS	299,00
PANIC BOMBER	299,00
RED ALARM	299,00
SPACE SKASH	299,00
TELEBOXER	299,00
VERTICAL FORCE	299,00
VIRTUAL GOLF	299,00
VIRTUAL TETRIS	299,00

Accessoires

- 2 MANETTES SANS FIL PRO6 299 F
- SUPER ADVANTAGE ASCII 149 F
- MANETTE ASCII 99 F
- ACTION REPLAY pour SUPER NINTENDO ou MEGADRIVE 395 F
- ADAPTATEUR MULTI JOUEURS pour SUPER NINTENDO 129 F
- ADAPTATEUR MULTI JOUEURS pour MEGADRIVE 199 F

SUPER GAME MAGE → 379 F

Articles DBZ

BATTLE COLLECTION 1 à 9	79 F
10 à 16	129 F
STICKERS	5 F
MANGA	35 F
MANGA COULEUR	79 F
PUZZLE 500 PIECES	99 F
RAMICARDS à partir de	5 F
T SHIRT	79 F
HERO COLLECTION 4	30 F / sachet
CASQUETTE	59 F
SHORT	99 F
LOT DE 3 SLIPS	59 F
TRADING CARTE (SACHET DE 12)	50 F

CASSETTES VIDEO FRANCAISE

N° 4 à 11 → 129 F
DRAGON BALL LE FILM → 129 F

Sega 32 X

→ SEGA 32X 890 F

COSMIC CARNAGE	299,00
DOOM	299,00
NBA JAM TE	299,00
SPACE HARRIER	299,00
STAR WARS	299,00
SUPER MOTOCROSS	299,00
VIRTUA FIGHTER	449,00
VIRTUA RACING DE LUXE	299,00
WWF RAW	299,00



VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél : (16) 20 90 72 22 ... Fax : (16) 20 90 72 23

PARIS

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

LILLE

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

STRASBOURG

6, rue de Noyer
Tél : (16) 88 22 23 21

DOUAI

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

3DO

- 3DO PAL FZ10- (Plein écran fonctionne avec tous les jeux)
- ALONE IN THE DARK (français) + TOTAL ECLIPSE **2.590 F**
- 3DO PAL GOLDSTAR + FIFA + ALONE IN THE DARK **2.590 F**

ALONE IN THE DARK (VOIX FRANÇAISE) 299,00	IRON ANGEL OF THE APOCALYPSE 299,00	ROAD RASH 349,00
ALONE IN THE DARK 2 (VF) 369,00	JOYPAD 6 BOUTONS 299,00	SAMPLER 2 10 DEMOS 79,00
BATTLE SPORT 349,00	JOYPAD PANASONIC 299,00	+TEST MEMOIRE 15 mn 349,00
BLADE FORCE 299,00	KILLING TIME 349,00	SAMOURAI SHODOWN 299,00
BURNING SOLDIER 299,00	KING DOM: THE FAR REACHES 349,00	SEAL OF PHARAO 249,00
CANNON FODDER 299,00	LOST EDEN 299,00	SHERLOCK HOLMES 299,00
CAPTAIN QUAZAR 369,00	MEGA RACE 299,00	SHOCK WAVE 299,00
CORPSE KILLER 299,00	MAGAZINE + DEMO 50,00	SHOCK WAVE: OP JUMP GATE 279,00
CREATURE SHOCK D 375,00	MICROCOSME 299,00	SPACE HULK 369,00
DAEDALUS ENCOUNTER 375,00	MINTEASER (ADULT) 279,00	SPACE PIRATE 299,00
DEMOLITION MAN 299,00	MYST 375,00	STAR BLADE 299,00
DOOM 369,00	NEED FOR SPEED 375,00	STAR FIGHTER 369,00
DRAGON LORE 375,00	NOVASTORM 299,00	STRIKER 369,00
FIFA SOCCER 349,00	OFFWORLD INTERCEPTOR 299,00	SUPER STREET FIGHTER 2 299,00
FIGHT STICK (POUR SIMULATION) 590,00	OUT OF THIS WORLD 199,00	SUPREME WARRIOR 299,00
FLYING NIGHTMARE 369,00	PATAK 199,00	SYNDICATE 349,00
GETX 299,00	PANZER GENERAL 299,00	THEME PARK 349,00
GRIDDERS 299,00	PEEBLE BEACH GOLF 199,00	TOTAL ECLIPSE 299,00
GUARDIAN WAR 249,00	PO ED 369,00	TWISTED 99,00
HELL 349,00	QUARANTINE 299,00	WAY OF THE WARRIOR 199,00
IMMERCENARY 249,00	REBELL ASSAULT 349,00	WING COMMANDER 3 369,00
	RETURN FIRE 375,00	
	RISE OF THE ROBOT 199,00	

Jaguar

- JAGUAR VERSION FRANÇAISE + CIBERMORPH **990 F**
- CD JAGUAR + JEUX **1290 F**

BRUTAL SPORT FOOTBALL 299,00	FLASH BACK 349,00	SYNDICATE 399,00
BURN OUT 399,00	FLIP OUT 349,00	THEME PARK 449,00
CANNON FODDER 399,00	HOVER STRIKE 349,00	ULTRA VORTEX 399,00
CHECKERED FLAG II 299,00	PINBALL FANTASIES 349,00	VAL DISERE 299,00
CLUB DRIVE 149,00	POWER DRIVE 449,00	ZOO 2 299,00
DOUBLE DRAGON 5 299,00	RAYMAN 449,00	MANETTE 299,00
DRAGON: LA VIE DE BRUCE LEE 299,00	SENSIBLE SOCCER 399,00	

Playstation

- PLAYSTATION (EUR) + 1 MANETTE **2099 F**
- PLAYSTATION (JAP) + 1 JEU AU CHOIX **2990 F**
- ADAPTEUR

3X3 EYES 499,00	TEKKEN 499,00	NOVASTORM 349,00
ACE COMBAT 499,00	TOSHINDEN 499,00	OFF WORLD INTERCEPTOR 349,00
ARC THE LAD 499,00	TOSHINDEN 2 499,00	PGA TOUR GOLF 96 369,00
BOXER ROAD 299,00	TWIN BEE 499,00	PHILOSOMA 349,00
COSMIC RACE 399,00	TWIN GODDESS 499,00	POWER SERVE 349,00
CRIME CRACKER 299,00	V TENNIS 499,00	RAIDEN PROJECT 349,00
DRAGON BALL Z 399,00	WINNER ELEVEN 499,00	RAPID RELOAD 369,00
EXECTOR 299,00	ZERO DIVIDE 499,00	RAYMAN 349,00
FORMATION SOCCER 499,00		REVOLUTION X 349,00
GOKU DENTSSETSU 299,00		RIDGE RACER 369,00
GROUND STROKE 499,00		TEKKEN 399,00
GUNDAM 499,00		TOSHINDEN 349,00
J LEAGUE PRIME GOAL 499,00		TOTAL ECLIPSE TURBO 349,00
JUMPING FLASH 399,00		SHOCK WAVE ASSAULT 369,00
KILEAK THE BLOOD 399,00		STAR BLADE 349,00
KILEAK THE BLOOD 2 499,00		STREET FIGHTER THE MOVIE 299,00
KING FIELD II 499,00		STRIKER 96 369,00
MAGIC BEAT WARRIOR 299,00		THEME PARK 369,00
NIGHT STRIKER 299,00		TRUE PINBALL 369,00
PHILOSOMA 499,00		TWISTED METAL 349,00
PRO WESTLING 499,00		VIEW POINT 369,00
RAIDEN PROJECT 499,00		WAR HAWK 349,00
RAYMAN 499,00		WIPEOUT 369,00
RIDGE RACER 499,00		WORM 369,00
RIDGE RACER 2 499,00		WRESTLEMANIA 349,00
STREET FIGHTER REAL BATTLE 399,00		X COM 369,00
STREET FIGHTER ZERO 499,00		

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél : (16) 20 90 72 22 ... Fax : (16) 20 90 72 23

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

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

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

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

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

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

Nec

- MEMORY CARD 199 F
 - PC FX 3 990 F
- LISTE DES JEUX DISPONIBLE SUR DEMANDE

CDI

- CDI 450 + 3 JEUX + CARTE VIDEO + 7TH GUEST + 1 FILM **2990 F**
- TOUS LES TITRES AUX MEILLEURS PRIX, LISTE SUR DEMANDE

Mega Cd

BATMAN RETURN	99,00
MORTAL KOMBAT (EUR)	149,00
NBA JAM (EUR)	149,00
NHL 94	99,00
STARBLADE (EUR)	149,00

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	• GENIAL ACTION REPLAY + ADAPTEUR + MEMORY CARD 3 en 1 399 F
• ADAPTEURS POUR JEUX JAPONNAIS 249 F	• SI VOUS ACHETEZ UN JEU 199 F
ASTAL (USA) 399,00	CLOCK WORK KNIGHT (EUR) 299,00
CLOCK WORK 2 (EUR) 369,00	CYBER SPEEDWAY (EUR) 369,00
DIGITAL PINBALL (EUR) 399,00	DRAGON BALL Z (JAP) 489,00
F1 LIVE (JAP) 449,00	FIFA SOCCER 96 (EUR) 369,00
GRAN CHASER (JAP) 299,00	HI OCTANE (EUR) 369,00
MANSON OF HIDDEN SOULS (EUR) 369,00	MYST (USA) 389,00
MYST (EUR) 249,00	NBA JAM TE (EUR) 369,00
NFL QUATERBACK 96 (EUR) 369,00	NHL HOCKEY (EUR) 369,00
OFF WORLD INTERCEPTOR (EUR) 369,00	PANZER DRAGON (EUR) 399,00
RAYMAN EUR 369,00	REVOLUTION X (EUR) 369,00
ROBOTIKA (EUR) 349,00	SHINOBI X (EUR) 349,00
SIM CITY 2000 (EUR) 389,00	SLAM DUNK (JAP) 399,00
STREET FIGHTER REAL BATTLE (JAP) 249,00	STREET FIGHTER (EUR) 299,00
SUPER HANG ON (EUR) 449,00	THEME PARK (EUR) 369,00
TOSHINDEN (JAP) 449,00	TRUE PINBALL (EUR) 369,00
TRU PINBALL (EUR) 369,00	VIRTUA COP 3 - GUN (EUR) 489,00
VIRTUA FIGHTER 2 (JAP) 489,00	VIRTUA FIGHTER REMIX (EUR) 249,00
VIRTUA GUN 369,00	VIRTUA RACING (EUR) 349,00
WING ARM (JAP) 449,00	

Neo Geo

- TEE SHIRT : FATAL FURY SPECIAL, SAMOUAI, WORLD HEROES JET, ART OF FIGHTING 2 **99 F/U**

3 COUNT BOUT	490,00
AGGRESSOR OF DARK KOMBAT	690,00
ART OF FIGHTING	299,00
ART OF FIGHTING 2	690,00
CIBER LIF	490,00
FATAL FURY SPECIAL	690,00
FATAL FURY II	399,00
FATAL FURY III	1290,00
GHOST PILOT	399,00
KARNOV'S REVENGE	690,00
KING OF FIGHTER 95	1690,00
SAMOURAI SHODOWN II	590,00
SAMOURAI SHODOWN III	1690,00
SPINMASTER	399,00
STREET HOOP	790,00
SUPER SIDE KICK 2	690,00
SUPER SIDE KICK 3	1290,00
TOP HUNTER	490,00
WIND JAMMERS	690,00
WORLD HEROES II	399,00
WORLD HEROES II JET	690,00

Neo Geo CD

- NEO GEO CD + KING OF FIGHTER 95 **2990 F**

3 COUNT BOUT	349,00
AERO FIGHTER 2	299,00
AGGRESSOR OF DARK COMBAT	349,00
ALFA MISSION 2	349,00
ART OF FIGHTING 2	349,00
BASEBALL 2020	349,00
BASEBALL STAR 2	349,00
BURNING FIGHT	299,00
DOUBLE DRAGON	449,00
FATAL FURY SPECIAL	349,00
FATAL FURY 3	449,00
FOOTBALL FRENZY	349,00
GALAXY FIGHT	349,00
GHOST PILOT	349,00
KABUKI FLASH	449,00
KARNOV'S REVENGE	349,00
KING OF FIGHTER 94	349,00
KING OF FIGHTER 95	449,00
KING OF MONSTER 2	349,00
LAST RESORT	349,00
MAGICIAN LORD	349,00
MUTATION NATION	349,00
POWER SPIKES 2	349,00
PULSTAR	449,00
PUZZLE BOBBLE	349,00
ROBO ARMY	349,00
SAMOURAI SHODOWN	299,00
SAMOURAI SHODOWN 2	399,00
SAMOURAI SHODOWN 3	TEL
SENGOKU 2	349,00
SONIC WING 3	449,00
STREET HOOP	349,00
SUPER SIDEKICK 2	349,00
SUPER SIDEKICK 3	449,00
TOP HUNTER	349,00
TOP PLAYER GOLF	299,00
TRASH RALLY	349,00
VIEW POINT	399,00
WINDJAMMER	349,00
WORLD HEROES PERFECT	449,00
WORLD HEROES II JET	349,00

ESPACE 3 gamers



CUC12/95



COURRIER

LES LECTEURS PARLENT

Non, non
et non ! Nous
ne sommes pas
le Père Noël
et on ne pourra
jamais vous
livrer la console
de vos rêves
dans la nuit du
24 décembre...

Jaguar ?

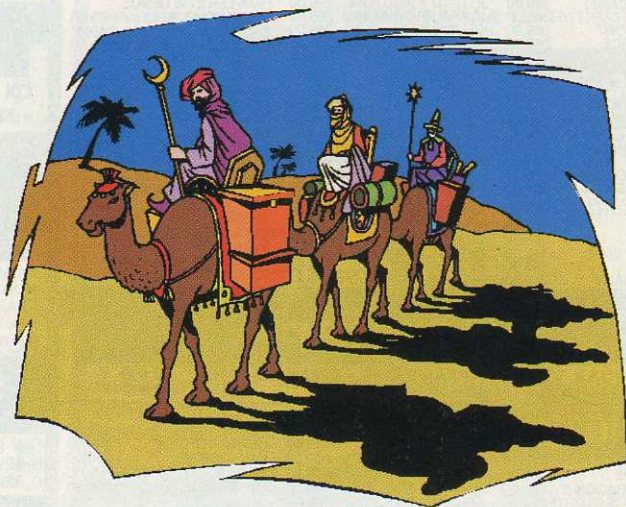
Je me suis fait avoir, j'ai acheté une Jaguar à sa sortie il y a presque deux ans. Cybermorph, à l'époque c'était le top sur console et j'ai passé des nuits entières à y jouer. Puis j'ai dû attendre presque un an pour le deuxième jeu intéressant : Alien Vs Predator. C'est le meilleur jeu auquel j'ai joué, j'y ai joué pendant des heures, des mois. Il faut dire que je n'avais pas trop le choix. Maintenant je peux dessiner la plupart des niveaux de ce jeu de mémoire !

Encore un an après, j'ai acheté (par désespoir) Super Burn Out, c'est une grosse m... déception. Ce qui motive surtout ma lettre, c'est votre attitude vis-à-vis de la Jaguar.

Vous ne tarissez pas d'éloges et de titres fracassants « La Jaguar sort ses griffes... ou contre-attaque ! » etc. Il n'y a pourtant pas de quoi s'extasier.

Vous annoncez sans cesse des jeux dont on ne voit pas l'arrivée. J'ai comme l'impression que vous essayez de rassurer en permanence les possesseurs de Jag' en leur disant que leur console n'est pas si pourrie, tout cela pour garder la clientèle Jag qui dans sa grande majorité doit lire CD Consoles vu que vous êtes le seul mag qui parle encore des petits potins de la Jag. Mais cela fait bien longtemps que vous n'avez plus testé un de ses jeux. Normal, vous ne testez que les meilleurs jeux !

En plus voilà qu'Atari nous fait le coup du lecteur CD. On va enfin pouvoir jouer à des films interactifs pourris. Le Jaguar CD à 1 300 francs., autant revendre le tout et



s'acheter une PlayStation.

Le seul jeu qui me faisait un peu rêver sur Jag était Fight for Life. Maintenant, il paraît qu'il n'est pas assez bien pour la console et qu'Atari ne le sortira pas. Pourtant Club Drive est bien sorti non ? [...] J'ai quelques questions à vous poser :

Que pensez-vous vraiment de la Jaguar ?

Le casque virtuel sortira-t-il vraiment ?

Avez-vous des nouvelles du jeu de F1 sur Jaguar de Domark ?

Je finis par vous dire que votre mag est le meilleur sur le marché... si seulement j'avais une PlayStation.

Laurent Verméglio.

Cette lettre véhémentement démontre bien l'état d'esprit dans lequel se trouve bon nombre de possesseurs de Jaguar. Avec la sortie officielle des divas que sont la Saturn et la PlayStation, la 64 bits d'Atari fait figure de castra aphone ! Cependant, elle vitote dans son coin et ne demande rien à personne. Si vous voulez connaître notre avis, la rédaction est partagée. Il y a ceux, nombreux, qui pensent que la Jaguar a vécu. Les autres, minoritaires, continuent de penser que vu son prix, il

existe un créneau pour elle.

Nous n'avons pas de nouvelles concernant le casque qui comme vous le dites est vraiment virtuel ! En revanche, F1 Racer existe bien puisqu'il est prévu pour la fin de l'année. Il ne devrait donc pas tarder. 🎅

J'suis pas content !



Je vous écris pour vous faire part de mon mécontentement concernant l'article sur Sony publié au mois de septembre. Vous dites : « Sega commence assez tôt à entrevoir toutes les possibilités offertes par le support CD. Une alliance avec JVC lui permet de lancer le projet Mega CD ».



Question : est-ce que cela voudrait dire que Sega est le premier éditeur/développeur à lancer un CD-Rom ? Si c'est le cas, vous êtes dans le pur mensonge ! Vous oubliez que Nec Home Electronics ont été les premiers à lancer un CD-Rom sur le marché des jeux vidéo en 1988 ! Un autre détail, Sega a lancé le Mega CD en 1991, non pas pour concurrencer Nintendo mais pour contrer NEC, car le succès de son CD-Rom était incontestable ! [...] Franchement, un peu plus d'efforts concernant la gamme NEC qui n'a rien à envier aux autres... Merci d'avance.

Bruno Lopez, Genève.

Rendons à César ce qui appartient à César... Vous avez tout à fait raison. NEC est le premier fabricant de consoles de jeu à avoir commercialisé un lecteur de CD-Rom. Il s'agissait de la PC Engine, une machine 8 bits. CD Consoles n'est pas sectaire, mais franchement vous connaissez beaucoup de personnes qui jouent sur NEC ? Les jeux sont en plus trop empreints de culture japonaise et ne sont pas traduits... ❄

Combien ça coûte ?

J'ai lu dans vos magazines que l'Ultra 64 sera à 250 dollars (environ 1 250 francs) et j'ai lu

aussi que les jeux seront à 50 dollars (250 francs). [...] Cependant dans votre numéro 10, j'ai vu que les premiers jeux seraient un Mario et un Final Fantasy pour 550 francs. On est loin du prix prévu pour les jeux ? Alors question : le prix de la console sera oui ou non 250 dollars ?

Vive vous et vive Nintendo !

Nicolas Troutot, Besançon.

La Nintendo 64, ex. Ultra 64, est toujours annoncée aux environs de 250 dollars. Le prix des jeux est plus incertain cependant les tarifs français seront plus élevés qu'aux États-Unis. Mais d'après les dernières rumeurs, la sortie officielle au Japon serait repoussée à avril 96 et septembre 96 aux États-Unis. Quant à nous, pauvres européens, il semblerait que nous soyons servis les derniers. Qui a dit comme d'habitude ? ❄

J'veux vous rester fidèle !



Je suis un lecteur depuis le numéro un et pour vous prouver ma fidélité, je me suis abonné (sympa les gars). Je veux juste vous donner mon point de vue sur certaines rubriques qui, je pense, gâchent cette « excellente » revue qu'est la vôtre. Tout est archi génial sauf deux ou trois choses que je ne m'explique pas. La première chose, ce sont les médias, les gens, les interviews qui ne m'intéressent

pas. La deuxième chose, ce sont les vidéos, laser-disc du mois. Alors là, je me demande ce que cela vient faire dans une revue de jeux vidéo car il y a des journaux spécialisés pour ça !

Mais ne vous en faites pas, je n'en ferais pas une maladie si vous continuez ces rubriques mais c'est un peu idiot de construire ces dossiers car je pense que les gens qui achètent votre revue le font pour les jeux (ou est-ce que je me trompe ?). [...]

J'ai aussi quelques questions, si vous ne m'en voulez pas !?

1) Quand est-il du volant pour la PlayStation au sujet duquel vous parliez dans l'un des premiers numéros ?

2) Pourquoi avez-vous augmenté votre prix de 2 francs ?

3) Pourquoi ne peut-on pas faire du multimédia sur la PlayStation ? Est-ce seulement à cause du manque d'une carte MPEG ? Est-ce qu'une carte MPEG ?

4) Tous les derniers jeux PC (les mieux) sortiront-ils sur la PlayStation ? Exemple : Fade to Black, Little Big Adventure et Need for Speed. Si oui, seront-ils meilleurs en graphisme, jouabilité, etc.

5) Dans le numéro 3, une personne dit que la M2 accelerator (3DO) est cinq fois plus puissante que la PlayStation et vous qu'en pensez-vous ? Ferez-vous le comparatif des deux ?

6) Dans les magasins spécialisés, je remarque qu'ils ont beaucoup de jeux en import pour PlayStation. Que se passerait-il si j'en mettais un dans une console française ?

(Question bête pour vous mais sans réponse jusque-là pour moi). [...]

Je vous laisse en espérant que vous me publierez ou tout du moins mes questions sinon je vous envoie ma mère et là, vous comprendrez ce qu'est la douleur.

Je vous souhaite longue vie et ça, ce n'est pas une blague !

Laurent Goulon, Le Havre.

1) Il n'existe pas de volant à propre-



ment parler. Mais il y a un système appelé « NeGeon » fabriqué par Namco au Japon. Il s'agit d'un paddle de l'espace qui se tord comme une serpillère... Ce paddle fonctionne avec Ridge Racer et CyberSled mais n'est pas importé officiellement.

2) Pour gagner plein d'argent et nous payer des vacances au soleil. Notre Rédac' Chef nous a promis Mururoa...

3) La carte MPEG permet de voir des films sur Vidéo-CD. Si la PlayStation ne fait pas de multimédia c'est essentiellement parce que Sony a clairement positionné sa machine comme console de jeu et uniquement de jeu. Techniquement, il serait tout à fait possible de faire de l'éducatif ou du culturel.

4) Fade to Black : février 96. LBA 1 est à l'étude mais LBA 2 est annoncé pour fin 96 et Need For Speed n'est pas prévu pour l'instant.

5) Nous attendons de juger sur pièce pour nous prononcer !

6) Il ne se passerait rien du tout du fait de l'incompatibilité des standards. Vous pourriez au mieux écouter les musiques ! ❄

Pour nous écrire c'est très simple : prenez une feuille et dites-nous tout !

Le courrier de CD Consoles
5-7, rue Raspail
93108 Montreuil
Cedex

Quelle console pour l'hiver ?



Vous avez été l'une des rares revues « consoles » à parler de la 3DO M2 et même à en faire votre cheval de bataille. À l'heure actuelle, cela fait depuis l'été 1995 que nous n'avons plus aucune nouvelle de la M2 ! Alors pour quand est prévue cette console ?

À quel prix ? [...] Trip Hawkins avait laissé sous entendre qu'il

souhaitait que les softs M2 soient aussi compatibles avec la 3DO « 1 ». La technologie M2 semble intéresser de nombreux constructeurs (Philips, Sega...) ainsi que moi-même ! J'hésite actuellement entre l'achat de la PlayStation ou l'achat de la 3DO M2 (quand elle sera disponible, si elle l'est un jour...) surtout après avoir vu les démos tourner à la TV... Dur, dur de regarder droit dans les yeux une PlayStation, une Saturn ou un PC après avoir vu l'explosion d'images, d'animation, de sons que propose la M2. Que me conseillez-vous ?

**Alexandre Boinot,
Besançon.**

Cher Benoît, sache que Matsushita a récemment racheté la licence de la M2 à 3DO pour cent millions de dollars. Et alors te demandes-tu ? Eh bien, d'après ces messieurs la première console M2 à être commercialisée serait pour l'automne 96 au Japon. Soit beaucoup plus tard que prévu ! Si la PlayStation te fait de l'œil, lance-toi dans ses bras. Un tiens vaut toujours mieux que deux tu l'auras ! 🍀

Coup de gueule ?

C'est vrai ça, pourquoi ne pas l'ouvrir ? Profitez de notre tribune libre pour nous faire part de vos humeurs sur les jeux que vous aimez ou que vous n'aimez pas. Tous les mois, nous vous ouvrons nos colonnes pour y recueillir vos réactions à chaud ou à froid sur tous les sujets et toutes les questions qui vous intéressent. Il n'y a que l'embarras du choix : jeux, consoles, tests, prix, techniques... Le débat est ouvert et vous êtes libre de le diriger. On attend maintenant vos missives avec impatience...

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

PIRATE, LA SUITE



Les réactions de notre dossier pirate, du mois de novembre, ne se sont pas faites attendre... Les langues se sont déliées et l'un d'entre-vous nous a fait une véritable confession anonyme sur sa pratique illicite...

CDC - Quelle est ta réaction quand on te dit que tu es un pirate ?

M. X - C'est plutôt amusant. De toutes façons, on est habitué à être englobé sous ce terme, quelle que soit notre raison de faire une copie, une bidouille, une fraude informatique ; ou même une création originale comme une démo.

Tous les pirates ne se ressemblent pas ?

Exactement, maintenant, même les cadres qui copient un utilitaire sur PC sont des pirates ! Dans ce milieu, que nous appelons entre nous la scène, plusieurs catégories existent. Disons pour simplifier qu'il y en a deux principales. D'un côté, il y a ceux qui font ça pour avoir un gros compte en banque, qu'ils soient particulièrement malins ou suicidaires et, de l'autre, il y a les passionnés. Bien sûr, il faut émettre des réserves sur les pirates du dimanche ou ceux qui sont mal informés...

Le piratage c'est quoi exactement ?

C'est un phénomène qui s'est développé à une vitesse folle. Au début, les pirates ne vendaient pas les jeux. Ils les donnaient avec le copieur. Ils crackaient même les jeux protégés pour rajouter des vies infinies ou des sélecteurs de niveaux en plus d'une intro, comme sur micro ! Ce milieu s'est très vite détaché des simples passionnés pour devenir du commerce pur et dur ! La SFC (ndlr : la Super Nintendo japonaise) a d'ailleurs eu plus de succès que la MD à ce niveau...

Les CD annoncent-ils la disparition des pirates ?

Je pense que oui. En revanche, cela va renforcer son aspect commercial. Il va falloir rentabiliser l'achat de son graveur de CD ! Rien n'est incopiable, les CD de la PlayStation sont déjà copiés et il y a trop de personnes qui veulent se faire de l'argent ! Le piratage disparaîtra le jour où les prix des jeux baisseront. C'est aussi simple que cela. Je pense que l'idéal c'est le réseau pour tous : toute la ludothèque disponible et un paiement par temps d'utilisation...

Tu as peur d'avoir des problèmes avec les autorités ?

Non, surtout quand on sait rester discret et que l'on ne se fait pas d'argent avec le piratage. Je pense sincèrement que les agents spécialisés ont bien d'autres chats à fouetter ! Je crois malgré tout qu'une refonte des lois devrait être sérieusement envisagée. L'informatique est si mal comprise parfois par les anciennes générations...

RESERVEZ VOTRE
ULTRA
64

CONSOLE GAMES

LA NOMADE
DE
SEGA
EN STOCK

PSX
JAP:2490 F
FR :2099 F

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

SATURN+JEU:
FR,JAP:2490 F

PSX	NEUF	OKAZ	ACHAT
RIDGE RACER	369	250	150
TEKKEN	399	250	150
DESTRUCTION DERBY	369	250	150
MK 3	399	250	150
WIPE OUT	369	250	150
TOSHINDEN	349	250	150
WWF	349	250	150
AIR COMBAT	349	250	150
RAYMAN	369	250	150
NBA T.E	299	200	100
DOOM	369	250	150
TWISTED METAL	390	250	150
WARHAWK	390	250	150
FADE TO BLACK	389	250	150
DISCWORLD	349	250	150
FIFA 96	369	250	150
LOADED	389	250	150
ROAD RASH	369	250	150
THEME PARK	369	250	150
HI OCTANE	339	250	150
GOAL STORM	369	250	150
HYPER SOCCER	349	250	150
POWER SERVE	349	250	150
GUNNER HEAVEN	250	TEL	TEL
V TENNIS	350	TEL	TEL
VIEW POINT	379	250	150
ARC THE LAD	250	TEL	TEL
PHILOSOMA	250	TEL	TEL
VAMPIRE	TEL	TEL	TEL
CABLE RGB	149	TEL	TEL
MEMORY CARD	169	TEL	TEL
JOYPAD	149	TEL	TEL

SUPER PROMO JEUX NEUFS

PSX		SATURN	
SF2 MOVIE	249	DAYTONA USA	249
BOXER ROAD	249	SF2 MOVIE	249
GUNNER HEAVEN	249	WING ARMS	290
FALCATA	249	VF REMIX	190
PRIME GOAL	290	LAYER SECTION	290
V TENNIS	290	GOLDEN AXE	290
EXECTOR	249	RIGLORD SAGA	249
DRAGONBALL Z	249	STEAMGEAR	290
NIGHT STRIKER	249	SHINOBI	290

SATURN	NEUF	OKAZ	ACHAT
RAYMAN	369	250	150
VIRTUA RACING	390	250	150
DRAGONBALL Z	449	290	200
X-MEN	399	290	200
DAYTONA USA	290	TEL	TEL
FIFA 96	369	250	150
NBA T.E	369	250	150
THEME PARK	369	250	150
MK 3	379	250	150
ACTUA SOCCER	379	250	150
THE HORDE	369	250	150
SHELLSHOCK	369	250	150
WING ARMS	290	TEL	TEL
GOLDEN AXE THE DUEL	290	TEL	TEL
MYST	349	250	150
VIRTUAL HYDLIDE	349	250	150
PANZER DRAGON	379	250	150
HANG ON	399	250	150
F1	399	250	150
VICTORY GOAL 2	349	250	150
SEGA RALLYE	TEL	TEL	TEL
LAYER SECTION	349	250	150
SHINING WISDOM	249	TEL	TEL
SIM CITY 2000	389	TEL	TEL
BUG	290	190	100
GEX	TEL	TEL	TEL
VIEW POINT	TEL	TEL	TEL
KING OF BOXING	399	TEL	TEL
DARIUS GAIDEN	TEL	TEL	TEL
ADAPT US /FR/JAP	190	TEL	TEL
FULL MOTION VIDEO	1190	TEL	TEL
JOYPAD	149	100	50

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

3X3 EYES 249 SHINING WISDOM 249

NEO GEO CD	NEUF	OKAZ	ACHAT
PULSTAR	399	TEL	TEL
KING OF FIGHTERS 95	399	TEL	TEL
KING OF FIGHTERS 94	TEL	190	TEL
FATAL FURY 3	399	TEL	TEL
DOUBLE DRAGON	399	TEL	TEL
SAVAGE REIGN	TEL	TEL	TEL
GALAXY FIGHT	290	TEL	TEL
WORLD HEROES 2 PERFECT	399	TEL	TEL
ART OF FIGHTING 2	249	TEL	TEL
PUZZLE BOBBLE	349	TEL	TEL
SIDEKICKS 2	249	TEL	TEL

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

3 DO	NEUF	OKAZ	ACHAT
KILLING TIME	349	250	150
SPACE HULK	349	250	150
BLADE FORCE	349	250	150
DEADELUS ENCOUNTER	369	250	150
IMMERCENARY	190	TEL	TEL
QUARANTINE	190	TEL	TEL
WING COMMANDER 3	369	250	150
THEME PARK	379	250	150
JOYPAD	149	TEL	TEL

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

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

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

VIDEO GOGETA 69

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

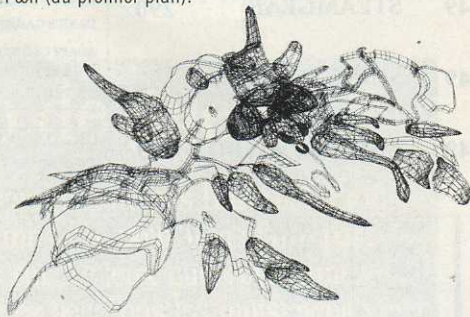
(repère)

L'ÈRE DU POLYGONE

Grâce à la montée en puissance des consoles, l'univers de la 3D s'ouvre aux joueurs. Une ère nouvelle commence. La 3D est sans conteste plus technique que le bitmap (2D). Beaucoup de termes sont utilisés pour décrire une 3D particulière. Comme tout le monde n'est pas infographiste, voici quelques explications.

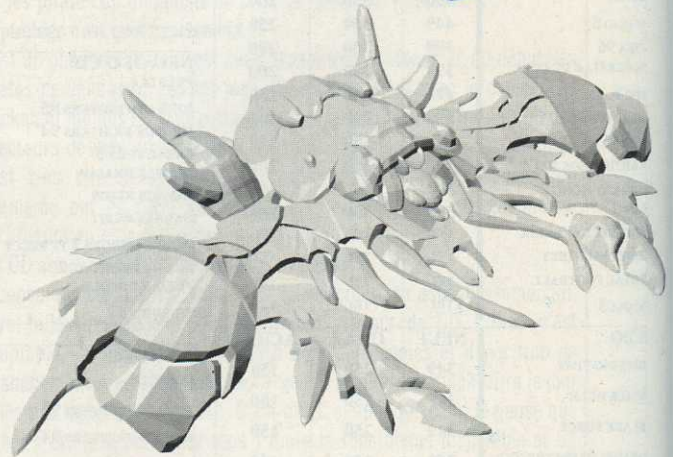
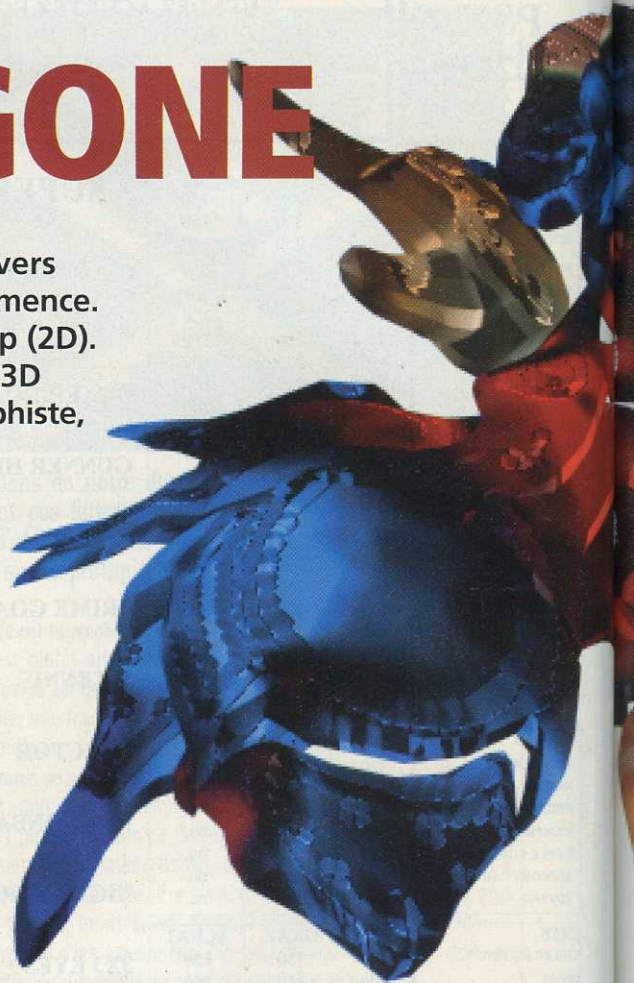
LE WIRE

C'est la plus vieille forme de 3D. Elle est très simple à manipuler puisque les seuls éléments affichés sont des segments de droite. L'avantage de ce type de 3D réside dans le fait qu'il faut seulement effectuer le calcul des sommets. Les premiers jeux d'arcade en 3D reposaient donc sur cette technique appelée également « 3D fil de fer ». La console Vectrex ne proposait que des jeux dont les éléments graphiques étaient filaires mais à l'époque, c'était le nec plus ultra. Il existe une forme légèrement améliorée de 3D Wire. Elle repose sur le traçage unique des traits devant l'œil (au premier plan).



LE PHONG

Le Phong possède un aspect quasiment similaire au Gouraud mais son rendu est bien meilleur. Grâce à un calcul plus complexe que celui utilisé pour le Gouraud, il est possible en Phong d'obtenir des surfaces dont les jointures sont parfaites. Les formes rondes sont réellement lisses. De plus, la source lumineuse peut être réfléchiée par les surfaces qu'elle frappe. Vous l'avez compris, le Phong assure une meilleure qualité photoréaliste. Les images de synthèse que vous pouvez voir partout utilisent l'éclairage de Phong. Aucune console à l'heure actuelle n'est capable de délivrer des polygones en Phong. Ce sera donc la prochaine étape de la quête de réalisme des jeux vidéo.



LE FLAT

Flat signifie plat. Le parallèle avec l'aspect graphique se fait aisément puisque les polygones générés en flat sont uniformément pleins, donc plats. L'avantage du Flat est qu'il n'y a pas de calculs nécessaires pour remplir le polygone, car la même couleur est toujours répétée. Virtua Racing et Virtua Fighter reposent graphiquement sur l'utilisation de polygones Flats.



LE TEXTURE MAPPING

Tout le monde en parle, tout le monde en veut. Cette technique apparue en Arcade avec Ridge Racer et Daytona consiste à plaquer un dessin bitmap (texture) sur un polygone. La face qui résulte de cette opération possède immédiatement un rendu de qualité supérieure, puisqu'il ne s'agit plus d'un simple calcul d'éclairage.

Le texture Mapping représente le meilleur de deux mondes : celui du bitmap avec ces détails au pixel près, et celui de la 3D avec ses possibilités de visualisation. Il est possible de combiner les effets d'éclairage évoqués plus haut avec du texture mapping. Certains développeurs utilisent cette technique pour accentuer le rendu photoréaliste de leurs jeux. Mais ils ne sont, malheureusement, pas assez nombreux.

VERS L'IMAGE DE SYNTHÈSE

Lentement mais sûrement, l'univers des jeux vidéo s'approche de celui de l'image de synthèse. En effet, il est soumis à la même évolution avec quelques années d'écart. Autrefois, il fallait plusieurs passes pour obtenir des images de qualité très inférieures à celles d'aujourd'hui. L'étape décisive en infographie se produisit, au début des années 70, lorsque Bui-Tong Phong améliora le modèle d'éclairage existant en gérant l'effet spéculaire de la lumière. Cet effet se

produit lorsqu'on observe un objet éclairé sous un certain angle, la source lumineuse est ainsi reflétée par la surface de l'objet. Bien qu'imparfait face à la nature sinusoïdale de la lumière, le lissage de Phong offre une qualité plus que satisfaisante pour un joueur. Les prochaines machines devront être à même d'effectuer du Phong et tout ce qui va avec pour générer une nouvelle source d'extase graphique, puisque le Gouraud et le texture deviennent communs.

LE GOURAUD

Avec le Gouraud, les choses se compliquent pour devenir plus intéressantes pour les joueurs. L'aspect plat des polygones est remplacé par une variation de couleurs au sein de la même face. Ainsi les effets de courbure pour des objets sont mieux rendus. En fait, on éclaire chaque polygone suivant une ou des lumières. L'avantage face à la technique Flat est qu'avec moins de polygones, on peut obtenir un meilleur effet visuel.

En contrepartie, il faut plus de calculs d'éclairage. Chaque point est généré après un calcul simple d'éclairage. Le Gouraud est beaucoup moins connu que le Flat. Pourtant, ses qualités font la différence dans de nombreux jeux comme Ace

Driver (Namco Arcade), Motor Toon Grand-Prix (PlayStation)... La principale raison de la non-reconnaissance de cette évolution en matière de 3D réside dans le fait que le Texture-Mapping est arrivé juste après, s'accaparant alors la vedette. Des consoles telle la Jaguar excellent en 3D Gouraud. Mais l'avancée technique n'a pas permis à ces machines d'exploiter cet As.



SOLUCE

LES BONS TUYAUX



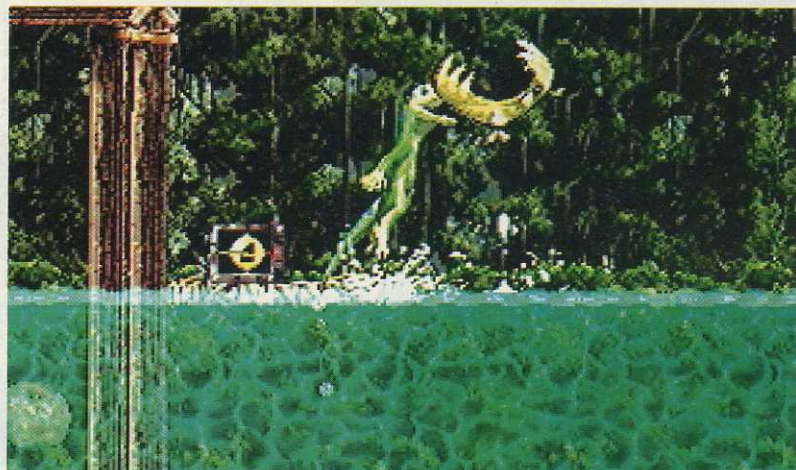
Gex

(3ème Partie)

Hello little lizard, gex is back ! Nos péripéties nous entraîneront ce mois-ci au cœur de la jungle tropicale. Puis, nos tribulations successives nous mèneront en pleine Asie des siècles passés. La rencontre avec les sumos, samourais et autres personnages épiques sera inévitable. Mais rassurez-vous, pas fatale étant donné les explications détaillées qui vous sont une fois encore dévoilées. Laissez-vous bercer par les décors et la musique du jeu, plutôt que de tendre vers le stress qu'il est censé vous affliger. Place à l'action et à la dérision.

River

Le gros problème de ce niveau est de rester en permanence sur le radeau et de résister aux assaillants. Et surtout de ne pas se retrouver dans la situation à laquelle je suis confronté, qui est quasiment désespérée. Mais il existe bien sûr une solution pour prévenir ce genre de problèmes quelque peu ennuyeux. Pour cela, plaquez-vous sur le radeau pendant toute la traversée. Dans cette position stratégique, vous pourrez faire la fête à tout poisson se rapprochant d'une portée de queue. Pour les téléés un peu trop téméraires, vous devrez faire preuve d'anticipation et les détruire au-dessus de l'eau.



Cet endroit est d'accès assez périlleux mais le jeu en vaut vraiment la chandelle. En effet, vous pourrez sauvegarder votre partie et vaquer à d'autres occupations. Et surtout, n'oubliez pas que il n'y en a qu'une seule par monde. Ainsi, il faut finir le niveau pour valider la sauvegarde. Ceci mis à part, ne vous laissez pas distraire par les bonus en tout genre. Ce sont la plupart du temps des attrapes-nigauds destinés à vous faire perdre du temps, et très souvent la vie avec. Moralité : ne soyez pas trop cupide et occupez-vous d'abord de votre sécurité.



Le problème essentiel de ce niveau se dévoile sous la forme d'un scrolling de l'écran obligatoire. Emparez-vous du bonus de foudre et tirez à tout-va sans vous souciez de savoir si un ennemi est présent ou non. Cette règle est valable quand vous n'avez pas de réels soucis d'obstacles. En clair, dans une ligne droite soi-disant sans danger, tirez à tout-va, cela vous évitera bien des soucis, car un soucis ne viens jamais seul.



Congo

Le scrolling risque réellement de vous poser des difficultés, c'est un coup à perdre une vie gratuitement. Ce qu'il faut faire, c'est se laisser tomber dans la descente d'une méandre comme vous pouvez le constater sur cette photo. Dans le cas où vous devrez remonter un passage, utilisez en permanence le bouton <L> pour accélérer votre course. De plus, je vous conseille très fortement d'utiliser les parois latérales pour vous agripper et réussir votre ascension sans encombre. Utiliser cette technique tant que le chemin ne se linéarise pas plus. Quant aux boules piquantes, ce n'est pas un problème important, il suffit surtout de ne pas paniquer et de courir avec <L> enfoncé. Et surtout, il faut toujours conserver un peu d'avance par rapport au scrolling.

Kung-Fu ville

Toxic Turtle



Ce monstre apparemment invulnérable, n'est en fait qu'une cocotte en papier. Avec un peu d'habileté et une bonne technique, vous devriez le tuer sans perdre un point de vie. Premièrement, collez-vous au mur situé à droite. La tortue va faire alors sa première apparition tout d'abord en haut de l'écran, moment où vous devrez l'éviter. Puis, elle apparaîtra en bas. C'est le moment idéal pour aiguiser votre queue en tire-bouchon sur ses écailles délicates. Après une petite crise d'hystérie, elle voudra se venger en vous tirant dessus. Les positions à adopter sont en haut, en bas, puis milieu. Et voilà, la boucle est bouclée. Mais attention, car au fur et à mesure que vous frapperez dessus, sa taille augmentera. En conclusion, ne vous fiez pas trop à vos marques de placement sur le mur. Vous devrez vous adapter en fonction de sa taille. En cas de pépin, vous trouverez des bonus de vie à gauche du niveau.



Sumo City

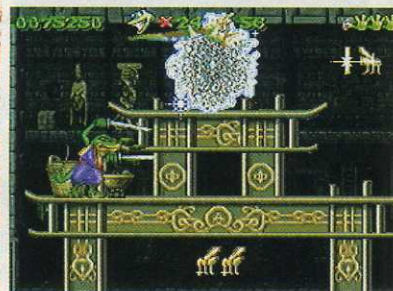
Dans ce niveau, lorsque vous avez frappé sur un sumo, vous avez très certainement remarqué que son corps reste inerte sur le sol. Lorsque vous sautez dessus à pieds joints, vous pourrez faire un grand saut et ainsi accéder à certains passages. Voyons un autre problème, les mages mandarins. Pour palier à ces sinistres personnages il n'existe qu'une solution, dégainer plus rapidement qu'eux. C'est à dire qu'il faut leur sauter dessus avec la queue en tire-bouchon et on en parle plus.



Après un rapide nettoyage des monstres censés gêner votre élan de victoire vous trouverez sous la corniche de la maison de gauche une très riche warp zone. Celle-ci vous donnera un sérieux coup de main, si vous êtes en situation difficile et surtout en manque de bonus. Mis à part ce petit coup de pouce, faites attention aux pétards qui peuplent le niveau. Dès que vous passez sur ceux-ci ne vous attardez pas, courez en vous servant de <L>. Dernière recommandation sur le sujet, laissez-vous toujours un peu de marge de vision à droite pour pouvoir un peu anticiper l'arrivée des ennemis potentiels.



Chop



Ce stage est une véritable horreur en particulier si vous suivez le parcours « normal ». Déjà, vous avez de forte chance de tourner en rond pendant pas mal de temps ou tout simplement de finir le niveau sans la télécommande, ce qui risque de vous déplaire car ainsi vous devriez tout refaire et cherchez en vain. Mais il n'y a pas de problème, il n'y a que des solutions. Au départ du niveau, vous trouverez un lieu identique à la photo. Empruntez ce passage secret celui-ci vous mettra sur la voie de la télécommande et de la bonne marche à suivre. Autre conseil à propos de chemin à emprunter : je vous suggère fortement de vous déplacer, accroché au plafond. Cela vous évitera pas mal d'obstacle et de petits problèmes.

Fish Bait



Dans ce niveau un piège est caché, et on se prend généralement les pieds dedans quand on y a pas encore été confronté. Il s'agit de cette eau apparemment limpide. Si vous attendez quelques secondes, cette onde pure se transformera en un résidu verdâtre susceptible de vous faire perdre un point de vie à chaque seconde passée dans ces eaux troubles. Mon conseil est de rester patient et de compter l'écart de temps entre deux eaux troubles. Ainsi, en jouant les comptes à rebours, vous pourrez savoir le temps qu'il vous reste pour faire de la brasse coulée. En effet, le timing est très serré. Vous vous rendrez compte s'il faut se dépêcher de vous mettre à l'abri ou bien continuer avec aisance votre progression vers la télécommande et la télé de sortie tant convoitée.

Ici, malgré le fait que l'eau ne soit pas très propre et que vous ayez des poissons carnivores à vos trousses, il ne faut pas négliger cette télécommande qui traîne sous vos yeux. Ces vacheries de poissons vont vous polluer la vie, car ils vous suivent en permanence. Débarrassez-vous en au fur et à mesure avant d'en avoir quatre ou cinq sur le dos. De plus, méfiez-vous aussi des anguilles électriques. Celles-ci vont vous agresser en pleine suspension dans l'eau, vous laissant quasiment sans défense. Pour parer à cette éventualité, descendez la queue en tire-bouchon, tant que vous n'aurez pas nettoyé le coin de tout ces agresseurs.



Le coin est complètement impossible à traverser si vous ne connaissez pas le truc. Si vous mettez une patte sur n'importe quel tambour, vous serez propulsé au plafond en plein dans les piques. Ce petit détail peut s'avérer ennuyeux. Pour l'éviter, il vous suffit de sauter sur les paniers avec la queue en tire-bouchon pour rebondir. Maintenant pour vous déplacer, maintenez enfoncée la flèche du bas pour rebondir sur place puis allez vers la droite en bas en diagonale. Et voilà, le tour est joué. Pour ceux qui auraient des difficultés avec les colonnes qui descendent dans la lave, je vous donne un petit conseil : n'attendez pas que le haut d'une colonne soit accessible pour sauter. Il vous suffit juste de sauter sur son flanc et de grimper dessus quand elle est visible. Recommencez l'opération jusqu'à ce que vous soyez sur la terre ferme.

NOUVEAU : Les reliures CD Consoles sont arrivées !



Indispensables pour
conserver vos revues
**Existent en
3 couleurs**

**AU LIEU DE 70 F !
OFFRE DE LANCEMENT**

45 F seulement

Complétez votre collection, commandez les anciens numéros



1

Tout sur la Saturn



2

Faut-il acheter la 32 X ?



3

Quel avenir pour la 3DQ ?



4

Toshinden : la révélation !



5

Dossier Atari Jaguar



6

Panzer Dragon :
l'arme fatale sur Saturn !



7

Daytona USA (sur Saturn)
tient-il la route ?



8

La M2 en exclusivité !



9

Rayman : meilleure jeu de
plateformes du monde ?



10

Dossier complet sur
la Playstation

Classez une année
de CD Consoles et
commencez la
seconde :

2 reliures

80 F

au lieu de ~~140 F~~

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

Je souhaite recevoir :

- ___ reliures CD Consoles
coloris : Bleu Rouge Gris
**Une reliure permet de classer une année
de CD Consoles.**
 les numéros suivants de CD Consoles :
- 1 x ___ ex. 2 x ___ ex.
 - 3 x ___ ex. 4 x ___ ex.
 - 5 x ___ ex. 6 x ___ ex.
 - 7 x ___ ex. 8 x ___ ex.
 - 9 x ___ ex. 10 x ___ ex.

**35 Francs par exemplaire. Port et manu-
tention : ajouter 10 F par lot de 3 revues.**

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

M. Mme
NOM :
Prénom :
Fonction : Société :
Adresse :
Code Postal : Ville :

Ci-joint, mon règlement par chèque, à l'ordre de Pressimage, d'un
montant total de : _____ Francs.



ASTUCES

DES TRUCS EN STOCKS

Astal

S E T L R N



Si ce jeu de plate-forme Sega vous rend dingue, si vous êtes au bord de la crise d'épilepsie, voici de quoi relaxer vos nerfs et vous faciliter un tantinet la tâche. Enfin, on l'espère...

Secret Mode :

Dans le menu des options, appuyez successivement sur Gauche-Droite-Gauche-Droite-Haut-Bas-L-R et Start. Sélectionnez ensuite l'entrée Secret Mode et augmentez votre nombre de vie à 99.

Level Select

Une fois dans le Secret Mode, appuyez sur Haut-Bas-Gauche-Droite-L-R-A-Y-C-Z-B-X-A. Le Level Select apparaît alors dans le menu principal.

Invincibilité

Pendant que vous jouez, appuyez sur Start pour arrêter la partie, puis exécutez la séquence suivante : Haut-Y-Gauche-A-Bas-B-Droite-C. Revenez maintenant au jeu et vous ne risquez plus rien. Cela dit si vous vous retrouvez coincé faites pause et appuyez ensuite sur L-A-R-C-B pour un mort subite.

Remplir la barre d'énergie

Pendant que vous jouez, appuyez sur Start pour arrêter la partie, puis exécutez la séquence suivante : Bas-R-Haut-L-X-A-Y-B-Z-C-Droite-Gauche. Le tour est joué !

Bug !

S E T L R N

Si Bug est un excellent jeu bourré d'humour, il n'empêche qu'il est trop difficile pour le commun des mortels. À moins d'être un immortel, voici quelques tricheries de « jouvence ».



Level Select

Dans le menu principal, appuyez sur B-A-B-Y-Bas-Droite-A-L-Bas. Pour utiliser cette petite astuce, il faut commencer à jouer puis enfoncez simultanément les touches L et Haut pour monter de niveau et L et R pour descendre de niveau.

Jouer Sonic

Une fois que vous avez terminé le jeu et que vous êtes revenu à l'écran titre, exécutez des rotations de 360° dans le sens inverse des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que vous entendiez le jingle Sega. Vous verrez alors un écran Sound Option 2. Sélectionnez Sonic-Bonus et laissez enfoncez la touche du bas en appuyant simultanément sur A et C. Bug se transforme tout simplement en Sonic !

Clockwork Knight 2

S E T L R N



Vous n'avez fait qu'une bouchée du premier épisode et pourtant, la suite semble vous tenir en échec, alors trichez !

Level Select

À l'écran titre, appuyez sur Droite-Haut-Gauche-Haut-Droite-Haut- Bas-Haut-Gauche-Haut-Gauche et Haut pour accéder à la carte des niveaux.

Voir la démo de fin

Toujours à l'écran titre, appuyez sur Droite-Haut-Gauche-Haut-Bas-Haut-Droite-Gauche-Haut-Droite-Gauche et Bas pour assister à un spectacle d'enfer, celui de la fin du jeu.

Vies supplémentaires

Votre chat vous nargue avec ses neuf vies, mettez-lui

en plein la gueule avec ce petit cheat. En appuyant successivement sur Droite-Haut-Gauche-Bas-Droite-Bas-Droite-Haut-Gauche-Bas-Droite et Bas, vous en aurez 999 !!!

Daytona USA

S E T L R N



Vous pensiez connaître

Daytona USA de fond en comble ?

Et bien, regardez donc cette petite brochette de trucs et astuces et vous m'en direz des nouvelles.

Maniac Mode

Vous voulez un challenge ? Si oui, lancez votre Saturn (sans oublier d'y placer le disque de Daytona USA) et attendez l'écran du logo Sega. Appuyez maintenant sur Haut-Haut-Bas-Bas-Gauche-Droite-Gauche-Droite-A-B et C. Si vous avez bien exécuté la manip lorsque vous jouerez, la lettre « M » devrait apparaître en haut à gauche de votre télé. À vous de faire le reste dans ce monde de maniacs !

Visionner

le générique

Lorsque vous faites un tour d'honneur après avoir emporté une course, appuyez sur Start pour voir le générique d'AM2..

Extra Time

Sur le circuit beginner lorsque vous arrivez au jackpot situé au-dessus de la grande ligne droite appuyez sur X pour y jouer. Si vous obtenez la séquence 7-7-7 parfaitement centrée et alignée, il vous sera attribué du temps supplémentaire pour achever votre parcours.

Le panneau caché

Sur le circuit advanced, faites demi-tour sur la ligne de départ et dirigez-vous vers la rampe de droite. En haut de cette dernière dans le tunnel, vous trouverez un panneau qui affiche la mention

DOCK GAMES PRESENTE :

DOCK-KID

DOCK GAMES, LE LOGO DOCK-KID SONT DES MARQUES D'INTER DEAL.

AN 2050
LA STATION
ORBITALE
DOCK GAMES
RÈGNE SUR
LE MONDE DU JEU
VIDÉO.

"AVIS À TOUS LES UTILISATEURS
DU RÉSEAU, C'EST LA STATION
DOCK GAMES QUI VOUS
PARLE..."



...VEUILLEZ VOUS DÉCONNECTER IMMÉDIATEMENT DU
RÉSEAU DOCK GAMES. NOUS DEVONS EFFECTUER UNE
OPÉRATION DE MAINTENANCE TRÈS DANGEREUSE SUR
LA CONSOLE CENTRALE



TU RÊVE OU QUOI!
JE SUIS EN TRAIN D'EXPLOSER
LE RECORD !



ATTENTION, ATTENTION,
DÉCONNECTEZ-VOUS DE
TOUTE URGENCE, DANGER...



PUT.....!
CE JEU EST MORTEL
J'T'ASSURE...

MALGRÉ LES AVERTISSEMENTS
DE LA STATION ORBITALE
DOCK GAMES, JEAN-JEAN
PLAYER KID ACHARNÉ, RESTE
CONNECTÉ AU RÉSEAU
ET D'UN SEUL COUP,
IL SE PREND EN PLEINE
TRONCHE UN COURT-JUS
D'ENFER. PLUS DE 1024 BITS !
C'EST LE DÉLIRE.



C'EST TROP TARD, JEAN-JEAN VIENT DE FUSIONNER AVEC LE RÉSEAU.
LA TRANSFORMATION EST GÉANTE. SON CERVEAU VIENT
D'INGURGITER TOUS LES CODES DE TOUS LES JEUX DE LA GALAXIE...



WHAOU !
MA MÈRE, ELLE
VA ME TUER.

DOC KID était NÉ !



A SUIVRE LE MOIS
PROCHAIN
DE NOUVELLES
AVENTURES

suivante : « CONGRATULATIONS, You Just Lost, Your Sponsors ! ». En français : félicitations, vous venez de perdre vos sponsors. Bravo !

Reverse Track

Sélectionnez le Saturn Mode et allez ensuite à l'écran Select Your Track. Laissez enfoncée la touche Start sur le circuit de votre choix, vous pouvez maintenant courir ce dernier en sens inverse.

Time Attack

Choisissez le Saturn Mode, puis allez à l'écran Select Your track. Laissez enfoncée la touche Start sur la voiture de votre choix tout en la sélectionnant, vous pouvez maintenant faire la course en solo.

Toutes les voitures et les chevaux

À l'écran titre, laissez enfoncées les touches Haut-Gauche-A-B-X-Z et appuyez ensuite sur Start. Sélectionnez maintenant le Saturn Mode et faites vos choix. Pour accéder à des chevaux supplémentaires, il faut d'abord gagner sur le circuit beginner en Mode Endurance. Bonne Chance !

Pour encore plus de tips Daytona USA, rendez-vous dans le prochain numéro de CD Consoles.

Street Fighter : The Movie

TELEVISION



Comme tout Street Fighter digne de ce nom, cette version Saturn a aussi son boss caché. Comme dans la version 3DO, il s'agit d'Hakuma.

À l'écran Character Select appuyez successivement sur Haut-B-Bas-Z-Droite-X-Gauche et Y. Bingo !

Extreme Games

TELEVISION

Il existe une porte secrète à l'extrême gauche dans la course en Amérique du Sud. Pour ce faire, traversez la porte mauve située à l'extrême gauche dans la caverne près de la fin du circuit (juste avant un des ponts).

Ridge Racer

TELEVISION



Comme vous l'avez déjà certainement lu, il existe en fait 13 voitures dans Ridge Racer et non pas seulement les quatre du début. Pour obtenir les huit véhicules supplémentaires il suffit d'abattre tous les vaisseaux dans Galaxian durant le chargement du jeu. La treizième voiture noire, avec le diable jaune sur le capot, peut être prise lorsque vous aurez battu le second « Time Trial » et la voiture noire elle même. Pour ce faire, je vous conseille de sélectionner la Galaga RT de couleur orange et de lui bloquer la route.

Mortal Kombat 3

TELEVISION

Pour jouer Smoke

à l'écran du Copyright ou de Raiden (pendant ou après le chargement du jeu), tournez la croix directionnel dans le sens des aiguilles d'une montre pour accéder à l'écran UKK. Une fois arrivé au cubes permettant d'entrer les mots de passes, affichez le « ? » bleu. Entrez ensuite la séquence suivante : 1 0 6 9 6 L1 + R1 + Bouton Carré + Bouton Triangle + Bouton O + Bouton X. Les chiffres font référence au nombre de fois que vous devrez appuyer sur le bouton correspondant. Surtout ne jouez pas avant d'entrer le code.

Menu Cheat numéro 1

Patiencez jusqu'à ce que la démo affiche les meilleures scores. À ce moment pressez sur le second paddle : Triangle, Carré, O, X, L1, R1, L2, R2. Cette manipulation peut demander quelques essais mais cela fonctionne !

Menu Cheat numéro 2

Après l'écran « Prepare for Kombat », appuyez sur : X, O, Triangle, R1, R1, R2, R2, R1, R1. Vous entendrez alors Shao Kahn vous dire « you will never win ». Appuyez ensuite sur « Start » à l'écran de combat (où se trouve les cont.config. et game config). Appuyez vers le haut lorsque vous voyez un « ? » Maintenant pressez O, X.

NBA JAM

TELEVISION



Voici une petite liste des coups match :

- On-Fire : Bas, Droite, Droite, O, Triangle, Gauche.
- Dunk : Gauche, Droite, X, O, O, X.
- Defense : Droite, Haut, Bas, Droite, Bas, Haut.
- 3's : Haut, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Bas, Haut.
- Quick Hands : Gauche, Gauche, Gauche, Gauche, O, Droite.
- Max Power : Droite, Droite, Gauche, Droite, X, X, Droite.
- Big Head : appuyez successivement : Carré, X, O, Triangle. Répéter la procédure 5 fois.
- Mammoth Head : appuyez successivement : Carré, Triangle, O, X. Répéter la procédure 5 fois.
- Baby Mode : appuyez successivement : Carré, O. Répéter la procédure 5 fois.
- Huge Mode : appuyez successivement : Triangle, X. Répéter la procédure 5 fois.
- Shot percentage : Haut, Haut, Bas, Bas, Triangle.

Pour obtenir des joueurs spéciaux

- En appuyant sur L1 et R1, entrez les initiales suivantes : Sequoia SAW April 1
- Kirby CHR December 18
- Larry Bird LAR January 15
- Charlotte Hornet HOR June 12
- Phoenix Gorilla APE April 2
- Adrock ADR April 6
- MC Adam Yauch MCA April 9
- Mike DMD July 1
- Bill Clinton BIL June 3
- Prince Charles CHA May 4
- Frank Thomas FNK January 8 (Équipe d'Acclaim)
- Magic Hair STH December 8
- Chow Chow CHD May 5
- Air-Dog AIR January 21 (Équipe d'Iguana)
- Hodgeson HOG December 31
- Jax JAX March 1 (Équipe Williams)
- Rivett REV July 6
- Pour accéder à la totalité des membres d'une équipe, maintenez le bouton <select> et tournez la croix directionnelle dans le sens des aiguilles d'une montre environ deux fois lorsque que le nom de l'équipe est allumée dans l'écran de sélection.

NOUVEAUX MAGASINS

13006 MARSEILLE - 37, Av. Cantini
60100 CREIL - 67, Quai d'Amont
44000 NANTES - 9, rue des Halles

OUVERTURES PROCHAINES REIMS - TROYES - BASTIA - MONTPELLIER - NARBONNE

DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

PLAYSTATION



livrée avec un CD de demo et un pad
2099,00 Frs
console Française distribuée et garantie par SONY France

Les nouveautés Play Station

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



SATURN



livrée avec "DAYTONA et un pad"
2590,00 Frs

livrée avec un pad sans jeu
2199,00 Frs

Les nouveautés Saturn

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

VOS INTÉRÊTS SONT EN JEUX ! l'Engagement des DOCKS

- Vous racheter **CASH*** vos consoles et vos jeux vidéo sans contrepartie
Nos tarifs sont clairement définis par un argus du jeu vidéo à parution mensuelle
- Vous offrir les dernières nouveautés au meilleur prix avec la **SUPERCARTE** et avoir un choix de jeux et de consoles d'occas comme nulle part ailleurs
Play Station, Saturn, 3DO, Jaguar, Super Nintendo, Mega Drive, 8 bits, CD Rom, CDI, Etc...
- Vous présenter en direct du Japon et des USA les derniers goodies et news
cardass, figurines, posters, mangas DBZ et autres, cartes MAGIC, pog's, air soft guns, etc..
- Vous informer et vous renseigner 24h sur 24, 7 jours sur 7, partout en France
sur nos magasins, leurs promotions et informations par un simple appel téléphonique (sans indicatif)

LE SERVEUR DOCK GAMES 36 68 22 06 À VOTRE SERVICE

Jeux d'occasion
Mega Drive à partir de
39,00 Frs
et Super Nintendo à partir de
59,00 Frs

Vous avez en projet la création d'un magasin de jeux vidéo dans votre ville
Contactez nous, vous serez peut-être le prochain magasin DOCK GAMES.

Leader incontestable en France avec 60 boutiques spécialisées d'ici fin 95,
notre groupe, fort de son expérience, vous apportera les gages de réussite dont vous avez besoin

Un Concept qui fait ses Preuves - Une Notoriété et une Communication Nationale - Une Centrale d'Achat
Renseignements 24H sur 24 au **36 68 22 06**

SUPERCARTE
DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions
5% de remise sur vos jeux neufs et occasions
Client N° 1 940 746

- 02 St QUENTIN - Tél: 23 64 15 07 - 03 MONTLUÇON - Tél: 70 05 94 82 - 06 NICE St Laurent du Var - Tél: 92 12 87 30 - 06 GRASSE - Tél: 93 36 34 45
- 12 RODEZ - Tél: 65 68 94 58 - 13 AIX en Provence - Tél: 42 21 95 26 - 13 MARSEILLE - Tél: 91 78 96 75 **Nouveau !** - 14 CAEN - Tél: 31 38 88 66
- 16 ANGOULEME - Tél: 45 94 43 15 - 17 LA ROCHELLE - Tél: 46 41 29 01 - 18 BOURGES - Tél: 48 24 92 62 - 19 BRIVE La Gaillarde - Tél: 55 17 92 30
- 20 AJACCIO - Tél: 95 21 19 05 - 21 DIJON - Tél: 80 58 95 94 - 22 St BRIEUC - Tél: 96 62 33 13 - 24 PÉRIGUEUX - Tél: 53 09 84 00 - 26 VALENCE - Tél: 75 56 72 90
- 27 EVREUX - Tél: 32 62 54 72 - 29 BREST - Tél: 98 46 59 10 - 29 QUIMPER - Tél: 98 95 12 48 - 30 NIMES - Tél: 66 21 81 33 - 33 BORDEAUX - Tél: 56 01 13 19
- 34 SETE - Tél: 67 74 81 46 - 35 RENNES - Tél: 99 78 27 18 **Nouveau !** - 37 TOURS - Tél: 47 20 42 30 - 38 GRENOBLE - Tél: 76 47 14 25
- 40 TARNOS - Tél: 59 64 18 66 - 41 BLOIS - Tél: 54 78 97 38 - 42 St ÉTIENNE - Tél: 77 41 84 79 - 44 NANTES - Tél: 40 35 57 93 **Nouveau !**
- 45 ORLEANS - Tél: 38 77 98 30 - 47 AGEN - Tél: 53 87 92 52 - 49 ANGERS - Tél: 41 87 59 14 - 49 CHOLET - Tél: 41 46 06 01 - 57 METZ - Tél: 87 36 33 33
- 59 DUNKERQUE - Tél: 28 66 73 73 - 60 CREIL - Serveur 36 68 22 06 **Nouveau !** - 64 BAYONNE - Tél: 59 59 41 61 - 67 STRASBOURG - Tél: 88 22 54 81
- 69 LYON - Tél: 78 60 33 60 - 71 CHALON S/Saone - Tél: 85 42 98 58 - 73 CHAMBERY - Tél: 79 69 54 50 - 74 ANNECY - Tél: 50 45 75 71
- 74 ANNEMASSE & Genève - Tél: 50 87 16 75 - 75 PARIS 16 - Tél: (16-1) 45 04 13 10 - 76 LE HAVRE - Tél: 35 22 72 55 - 76 ROUEN - Tél: 35 89 60 33
- 79 NIORT - Tél: 49 77 05 13 - 80 AMIENS - Tél: 22 92 28 85 - 81 ALBI - Tél: 63 49 94 40 - 82 MONTAUBAN - Tél: 63 66 57 33 - 83 FREJUS - Tél: 94 53 64 18
- 83 TOULON - Tél: 94 91 39 69 - 84 AVIGNON - Tél: 90 82 22 61 - 94 LA VARENNE St Hilaire - Tél: (16-1) 41 81 03 17 - 97 L A REUNION LE TAMPON - Tél: 27 87 76

* Selon le stock des magasins, l'état la vétusté ou la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement - Pour les appels en 36-68-...: la taxation est de 2,19 FTTC / min.
** La SUPERCARTE vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES. Certain prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer
Prix T.T.C. - DOCK GAMES, LE LOGO DOCK-KID SONT DES MARQUES D'INTER DEAL.

(Petites annonces)

Vends Atari 2600 + 8 Jeux : 600 F. ou 1 Jeu : 50 F. Tél. après 18 H. Tél:16.44.45.15.66

Vends Amiga 500, 1 Mo, Moniteur Couleur + Imprimante Jet Encre + Jeux. Tél:16.20.44.44.23

Vends Jeux 3DO : Super Street Fighter 2 Turbo : 150 F. Novastorm : 80 F. Way of the Warrior : 80 F. Tél:16.93.90.21.58

Vends Jaguar + 1 Jeu ; Megadrive + Jeux ; Jeux SNes. Tél:16.35.20.22.62

Echange MD + 5 Hits + 2 Pads Contre Jaguar + 3 Hits + 1 Pad. Contacter Christophe. Tél:1.43.30.25.42

Vends CDI 220 + 7 CD's Jeux : Golf, Tennis, Etc. : 2500 F. Tél. HB. Tél:16.20.44.44.23

Achète Nec Duo + 2 Manettes + Jeux. Contacter Siegfried après 19 H. Tél:1.30.21.53.17

Vends 3DO Pal 60 Hz Garantie + 2 Pads + 1 Phaser + 10 Jeux. Le Tout TBE : 3400 F. Tél:16.70.64.41.91

Vends 32X + 3 Jeux : Virtua Racing, Star Wars, Metal Head : 1300 F. Tél:1.69.96.09.90

Vends 3DO Pal Goldstar + 2 Pads + 6 Jeux : 2000 F. Tél:16.78.05.08.80

Vends SNin + 9 Jeux + Pad + AD29 : 2000 F. Tél:16.88.67.40.79

Vends MD + 3 Manettes + 5 Jeux : Sonic 4, Batman, Est Robin Shinbi 3, Zool, Mortal Kombat 2 : 1500 F. Tél:1.49.73.98.19

Vends Jeux 3DO : Syndicate, Space

Hulk... Vends 3DO FZ 10 + Jeux. Tél:16.90.90.54.39

Vends 3DO FZ1 + 10 Jeux + 1 Manette. Le Tout : 3200 F. Contacter David après 18 H. Tél:16.56.85.34.38

Vends CDI 450 + Carte Video + 11 Jeux + Accessoires : 4500 F. Tél. entre 18 H. et 20 H. Tél:16.87.67.66.97

Vends SNin + 1 Manette + DKC + Mario Kart : 500 F. Tél:16.67.30.65.61

Vends CD32 + FMV + Films et Jeux : 2500 F. Echange Possible. Vends Road Rash 3DO. Tél:16.56.40.36.85

Vends MD2 Etat Neuf + 2 Manettes + 15 Jeux. Le Tout : 2500 F. ou Séparé. Tél:1.64.37.78.88

Achète Jeux Nec CD et Hucards. Prix à Débattre. Tél:16.53.53.09.82

Vends GG + Sonic + Columns : 500 F. Presque Neuve. Contacter Richard. Tél:16.78.31.51.88

Vends MD2 + MCD2 (Ensemble Garantie 8 Mois) + 2 Manettes + 8 Jeux MD et 9 CD. Tél. après 19 H. Tél:1.34.50.13.92

Achète Jeux Jaguar et Lynx. Faire Offre. Contacter David. Tél:16.55.32.59.17

Echange sur GB : Dragon's Lair, Mario 1, Fortress of Fear. Tél:16.57.42.48.21

Vends SNes + Jeux : 1400 F. Tél:16.56.58.05.76

Vends 3DO Goldstar + 2 Manettes + Adaptateur Nintendo + 5 Jeux : 2900 F. Tél:16.93.84.12.44

Vends Atari 7800 + 45 Jeux + 2 Manettes. Le Tout : 350 F. Contacter David après 19 H. Tél:16.80.72.01.92

Vends Jaguar + Cybermorph + Alien + Super Burnout : 1200 F. Tél:16.90.79.59.24

Vends Arcade System + 2 Manettes + 1 Jeu : 1500 F. Contacter Marc. Tél:1.39.73.59.04

Vends MD2 + 2 Pads + 10 Jeux + Valise. Urgent ! Tél:16.21.70.45.84

Vends 2 Pads + 1 Pad Turbo + 9 Jeux + Adaptateur US/Jap. : 2500 F. à Débattre. Tél. après 19 H. Tél:1.64.08.22.13

Vends MD + 2 Manettes + 16 Jeux : 2000 F. Tél. après 18 h 30. Tél:16.32.36.30.85

Urgent ! Achète Saturn : 1000 F. Mais Sans Jeu. Contacter Marion après 17 H. Tél:16.72.82.92.15

Vends MD + 3 Pads (dont 1 de 6 boutons) + 2 Rallonges + 19 Jeux : 2900 F. Contacter Xavier. Tél:1.64.90.48.95

Vends GB : 275 F. 1 Jeu (Megaman 2) : 200 F. Contacter Johan. Tél:16.97.51.67.23

Vends 3DO FZ 10 + 2 Manettes + 7 Jeux : 3500 F. Dépt: 69. Tél. après 20 H. Tél:16.78.53.14.84

Achète GB d'Occasion entre 100 F. et 250 F. Tél:16.76.65.45.70

Vends Neo Geo + 1 Jeu + 1 Manette : 1000 F.Tél:16.27.27.82.25

Vends 3DO FZ 10 + Road Rash + Fifa + Wing Commander + Manette. Le Tout en TBE : 2500 F. Tél:1.64.09.80.01

CD CONSOLES
5-7, rue Raspail,
93108 Montreuil Cedex, France.
Tél. : 33 (1) 49 88 63 63.
Fax : 33 (1) 49 88 63 64.

REDACTION

Directeur adjoint des rédactions et rédacteur en chef : Stéphane Lavoisard.
Rédacteur en chef adjoint : Gilles Sauer.
Secrétaire de rédaction : Juliette Doucet.
Rédacteurs : David Tabora, Pascal Geille, Thomas François, David Msika, Lionel Vilner, Sylvie Sotgiu, Marco Vérocaï.

Ont participé à ce numéro :

Rudy Burnay, Elysée Ade, Birdy Nam Nam, Little Sensei.

REDACTEURS GRAPHIQUES

Maquette : Carole Toulotte (direction artistique), Christophe Monfort, Fred et Maël Peyrichou.

Responsable du service PAO :

Frédéric Lèvesque.

RÉGIE PUBLICITAIRE

Cap 1 — 67, rue Robespierre, 93558 Montreuil Cedex, France. Tél. : 33 (1) 48 59 13 14

Fax : 33 (1) 48 59 01 60.

Directeur de développement :

Antoine Harmel.

Directeur pôle international :

Beatrice Cuvellier.

Directeur pôle distribution :

Stefan Riesser,

assisté de Anne Giudicelli.

Directeur pôle constructeur :

Laurent Lyard,

assisté de Katia Rouxel.

Directeur pôle éditeur :

Philippe Daniloff,

assisté de Katia Kamiski.

FABRICATION

Directeur de fabrication : Jacques Gouffé.

Assistante du directeur de fabrication :

Isabelle Dubuc.

DIFFUSION, VENTES

Responsable : Olivier Le Potvin — TE 73.

Tél. : 33 (1) 49 88 63 75. (Pour les dépositaires de presse uniquement)

Responsable marketing : Christine de Gandt.

Communication promotion :

Nathalie Sergent.

Maquette : Alexandre Lenoir.

ABONNEMENT

230 F pour 11 numéros (330 F pour l'étranger), nous consulter pour les tarifs par avion. Service

abonnement : 36, rue de Picpus, 75012 Paris.

Tél. : 43 42 00 60.

TÉLÉMATIQUE

Jacques Caron, Laurent Poupet,

Jean-Philippe Rémy, Jean-Marc Schreiber,

Arnaud Dadure, Eric Lebette, Frédéric Gras.

Graphistes télématique : Xavier Chambon,

Cécile Garret.

ADMINISTRATION/COMPTABILITÉ

Chef comptable : Leïla Aithabib.

RESPONSABLE JURIDIQUE

Françoise Linossier.

DIRECTION EDITORIALE

Directeur de la publication et des rédactions : Godefroy Giudicelli.

Directeur délégué : Patrick André.

Assistante de direction : Virginie Guyard.

IMPRESSION

Imprimé en Union européenne.

CD Consoles est une publication de Médialoisirs,

Sarl au capital de 10 000 F (principaux associés : Pressimage,

Philippe Giudicelli, Godefroy Giudicelli).

Siège social et principal établissement :

5-7, rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex, France.

Numéro de commission paritaire : 75 671.

Dépôt légal 4^e trimestre 1995. N° ISSN : 1259-3869.

La loi du 11 mars 1957 n'autorisant aux termes des articles 2 et 3 de l'article 41

d'une part, que les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage du copiste

et non destinées à une utilisation collective et d'autre part, que les reproductions et copies

effectuées dans un but d'enseignement ou de diffusion, ni la reproduction ou l'émission

de tels signaux ou par quelque procédé que ce soit, sans l'autorisation écrite ou par quelque

procédé que ce soit, des ayants droit, sont interdites.

Les droits de traduction, de reproduction et d'adaptation par quelque

procédé que ce soit, sont réservés à tous droits réservés.

Tous droits réservés.

Quotidien imprimé au Japon.

Tous droits réservés.

COUPON RÉPONSE - PETITES ANNONCES GRATUITES
Renvoyer ce coupon à l'adresse suivante :
PA CD Consoles, 5-7, rue Raspail 93108 Montreuil Cedex.

Nom : **Prénom :**

Adresse :

Code postal : **Ville :**

Numéro de téléphone :

J'ai une SUPER NINTENDO MEGA DRIVE JAGUAR 3DO
 AUTRE :

Département : [] VENTE ACHAT ÉCHANGE

Libellé de votre annonce (n'oubliez pas votre numéro de téléphone).

Titre de votre annonce _____

CD CONSOLES

JPF Import

Prix - Service - Qualité

Importateur - Distributeur

(1) 49.48.93.40

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



Revendeurs Contactez Nous !

SEGA SATURN

DISPONIBLE

VERSION au choix

- US
- Japonaise
- Française

NOUVELLE VERSION MULTI-JEU

- Accepte tous les jeux Américains, Japonais ou Français
- Faites modifier vos anciennes consoles !
- Les versions US et Japonaises sont 25% plus rapides que les versions Françaises



ACCESSOIRES

- Gun
- 2e joystick US ou Fr.
- Joystick Arcade
- Volant (spécial Daytona)
- Carte mémoire
- Souris

JEUX

- VIRTUA FIGHTER 2
- SEGA RALLY
- VIRTUA COP + GUN
- X MEN
- TOSHINDEN
- VIRTUAL RACING
- FIFA 96
- THEME PARK
- NHL 96
- HI-OCTANE
- VIEW POINT
- PRIMAL RAGE
- HIGH VELOCITY
- et plus ...

SONY PLAYSTATION

DISPONIBLE

VERSION au choix

- US
- Japonaise
- Française

NOUVELLE VERSION MULTI-JEU

- Accepte tous les jeux Américains, Japonais ou Français
- Faites modifier vos anciennes consoles !
- Les versions US et Japonaises sont 25% plus rapides que les versions Françaises



ACCESSOIRES

- Joystick Arcade
- Joypad programmable
- Rallonge Joypad
- Câble LINK
- Joypad Néocom (spécial Ridge Racer)
- Carte mémoire
- Souris (spécial jeu d'aventure)

JEUX

- RIDGE RACER 2
- FIFA 96
- ACTUA SOCCER
- CREATURE SHOCK
- DOOM
- CRAZY IVAN
- NHL 96
- WAR HAWK
- ROAD RASH
- PRIMAL RAGE
- ZOOP
- NBA IN THE ZONE
- et plus ...

ADAPTATEUR SATURN



Profitez de toute la logithèque disponible sur SATURN grâce à l'adaptateur universel.

Jouez avec des jeux Français, Américains ou même Japonais sur votre console !

ADAPTATEUR SONY



Enfin un véritable adaptateur pour PSX.

Il vous permettra de jouer avec des jeux Français, Américains ou même Japonais, quelque soit la version de votre console !

JEUX PC CD-ROM

- WING COMMANDER IV
- THE DIG
- STONE KEP
- EF 2000
- WORMS
- RAYMAN
- STREAMER
- MORTAL KOMBAT 3
- WAR CRAFT II
- RIDLE OF MASTER LU
- ELEVEN HOUR
- TIME GET
- et plus ...

ADAPTATEUR POUR 3DO

NEW

NOUVEAU MODELE «ADAPTATEUR II»

49 FR\$ TTC



2 JOUEURS
L'adaptateur 3DO accepte tous les joysticks ou joypads compatibles SUPER NINTENDO®.

3DO PANASONIC FZ-10



- Evolution 3' - Millésime 95
- Garantie 1 an

JEUX

- AD & D DEATHKEEP
- ALONE IN THE DARK 2
- BATTLE SPORT
- CAPTAIN QUASAR
- ELEVEN TH HOUR
- LOST EDEN
- et plus ...

JAPANIM'

NEW

VENTE EXCLUSIVEMENT AUX REVENDEURS

- FIGURINES SUPER BATTLE COLLECTION
- DBZ POSTERS
- HEROES COLLECTION
- PP CARD, POWER LEVEL
- K7 DBZ PAL/SECAM
- CARTES «MAGIC THE GATHERING»

Commandez par téléphone au (1) 49 48 93 40
ou par fax au (1) 40 10 95 99
Livraison en Chronopost (24h)
ou Colissimo 24/48 h

Paiement par
• Chèque • CB
• Contre remboursement



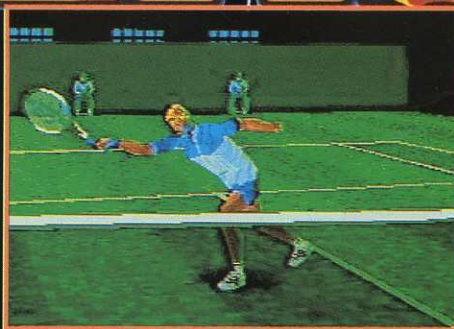
Fax (1) 40.10.95.99

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

3615 ALLGAMES+JPF

Tel (1) 49.48.93.40

POWER SERVE




PlayStation
la nouvelle génération de consoles.

Power Serve
la simulation tennis de la nouvelle génération.

ocean[®]


PlayStation

Developed by S.P.S. "Ground Stroke". ©1995 S.P.S. "Ground Stroke".

" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc."