

playstation - saturn - nintendo 64

le premier mensuel des consoles nouvelle génération

# playmag

playmag numéro 2



TOUR DU MONDE DES INFOS EN AVANT PREMIERE

2

→ 32 pages de news et previews :  
Exclusif Megarace 2 (PS), Scorcher (SAT) et les  
"Making Of" Syndicate Wars (PS & SAT),  
Time Commando (PS).

**Top secret :** Olympic Soccer (PS & SAT).

**Enquête :** Nintendo 64 ou la chronologie  
d'un retard. Internet, où ? quand ? comment ?

**Tests :** Shellshock (PS), Wing Commander3 (PS),  
Wipeout (SAT), Alien Trilogy (PS),  
Magic Carpet (PS & SAT), etc.

**Reportage :** Gremlin Interactive

L 9680 - 2 - 32,00 F -



# PRÊT POUR DE NOUVELLES GEX PÉRIENCES ?



## GEX

"C'est l'apothéose ! Un jeu de plate-forme pour tous les âges, à posséder absolument"

(PLAYER ONE : 95%)

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

## THE HORDE

(Version française intégrale)

"Un titre incontournable"

(PLAYER ONE : 90%)

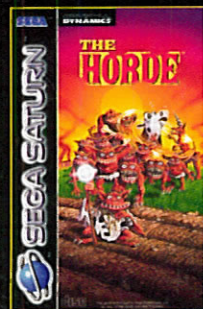
"Aujourd'hui la Saturn peut se targuer de posséder à son tour cette petite merveille"

(CD CONSOLES)

## TITAN WARS

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

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



TITAN WARS disponible sur



en juillet 96

CRYSTAL DYNAMICS

DISTRIBUÉ PAR

BMG INTERACTIVE

GEX sur Playstation est distribué par



*hors série* **SEGA SATURN**



le 1er mensuel des consoles nouvelle génération

# playmag

il l'a r r i v e

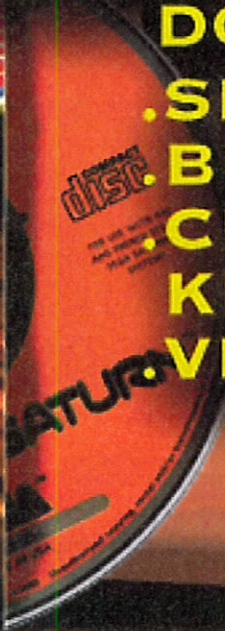
EN KIOSQUES LE 15 AVRIL 1996



EN CADEAU UN **CD ROM**

**bootleg samples** COMPRENANT 19 DÉMOS  
DONT 4 JOUABLES

- SEGA RALLY
- BUG!
- CLOCKWORK KNIGHT 2
- VR BASEBALL



SEGA SATURN

# prochain numéro de playmag n°3 en kiosques le 22 avril

**SHELLSHOCK :**  
LE TEST PAGE 80,  
LE CONCOURS PAGE 70

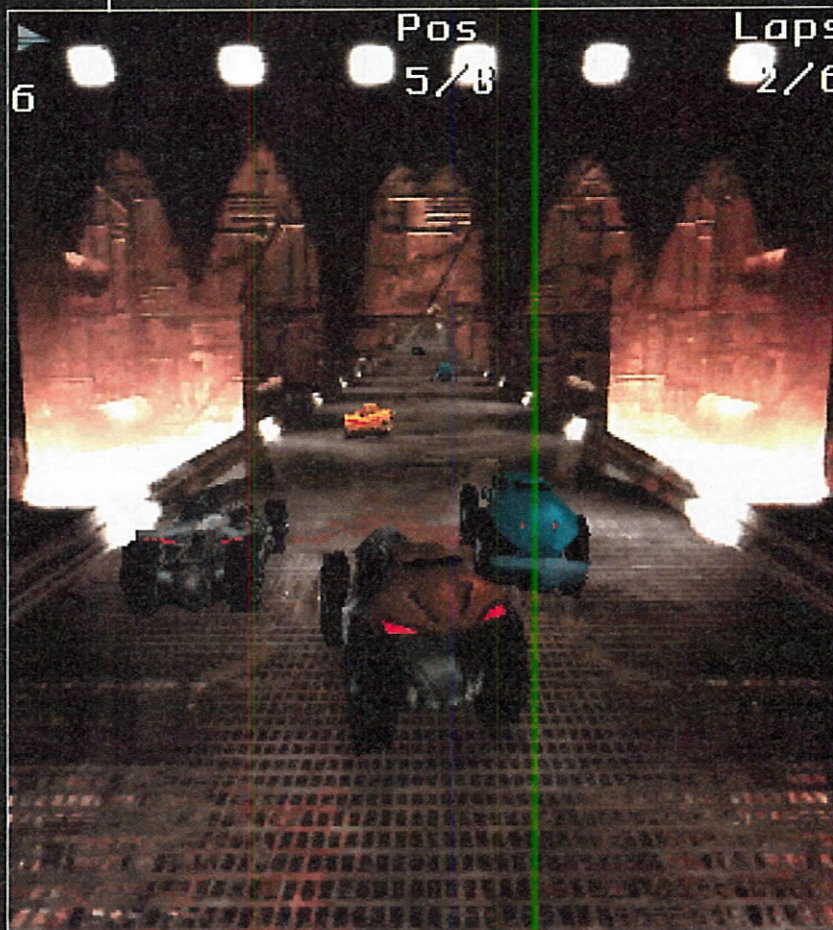


**WIPEOUT, LE TEST SUR SATURN PAGE 92**

**LE DOSSIER INTERNET PAGE 118**



**MEGARACE 2 EN EXCLUSIVITÉ PAGE 20**



**SYNDICATE WARS PAGE 58**



**NINTENDO 64, LE REPORTAGE PAGE 112**

PLAYMAG EST UNE PUBLICATION MENSUELLE ÉDITÉE PAR CYBER PRESS PUBLISHING, S.A. AU CAPITAL DE 250 000 F. 92-98, BLD. VICTOR HUGO • 92115 CLICHY CEDEX • TÉL. : (1) 41 06 44 33 - FAX : (1) 41 06 44 48.

DIRECTEUR DE LA PUBLICATION : MICHEL DESANGLES • DIRECTEUR GÉNÉRAL DES RÉDACTIONS : CLAUDE LUCAS • DIRECTEUR DE LA RÉDACTION : JEAN-MARC DEMOLY • SECRÉTAIRE GÉNÉRAL DE RÉDACTION : FRANÇOIS GABERT • 1er SECRÉTAIRE DE RÉDACTION : CATHERINE MONTAGNON • CHEF DE RUBRIQUE : ALAIN HILLY • SECRÉTAIRE DE RÉDACTION : RICHARD EL MESTIRL  
DIRECTION ARTISTIQUE : OLIVIER REVENU.

ONT COLLABORÉ À CE NUMÉRO : LAURENT COTILLON, STÉPHANE HÉBERT, FRANCIS MANFREDINI, MARCO VEROCAI, MICKAEL COIFFIER  
CORRESPONDANT PERMANENT AU JAPON : HO UTSUMIYA.  
PHOTOGRAVURE : PPO (PANTIN), CHAMPA (PARIS).  
IMPRESSION : SNIL (FLEURINES).  
DISTRIBUTION : MESSAGERIES LYONNAISES DE PRESSE.  
TOUS DROITS DE REPRODUCTION RÉSERVÉS • DÉPÔT LÉGAL À PARUTION • COMMISSION PARITAIRE ET N° ISSN : EN COURS.  
ILLUSTRATION DE COUVERTURE : SHELLSHOCK © 1996, CORE DESIGN. ALL RIGHTS RESERVED.

→ Avant tout, toute l'équipe de Playmag tient à remercier tous ceux qui ont bien voulu répondre au sondage du premier numéro. Vous ne vous imaginez pas à quel point il a été profitable pour Playmag. Du coup, quelques changements sont intervenus. La maquette «Playview» a complètement été modifiée ; vous la trouviez trop foaillls, nous espérons que celle-ci comblera vos espérances. D'autre part, de nouvelles rubriques sont apparues, d'autres ont été dotées d'une pagination plus importante comme : «Top Secret» ou «En développement», qui donnera le calendrier le plus précis possible sur les sorties des jeux à venir en France. «Tous Azimuts» est un bazar de l'information, dans lequel nous intégrerons toutes les news financières des sociétés, les derniers accessoires sortis sur nos consoles, des anecdotes, etc. Vous avez été extrêmement nombreux à nous demander un.

**CD-Rom de démo sur Playstation et sur Saturn.** Vos demandes ont porté leurs fruits, puisque le 15 avril Playmag lancera un **Hors-Série** entièrement dédié à la machine de Sega avec un CD-Rom comprenant 19 démos dont 4 jouables, et notamment Sega Rally. Cette opération devrait se renouveler plusieurs fois dans l'année. Nous travaillons actuellement également d'arrache-pied sur un CD-Rom pour Playstation, mais à l'instar de Sega, c'est Sony qui se charge de la duplication de ces CDs pour le monde entier et à l'heure actuelle nos demandes incessantes n'ont pas encore abouti, d'autant que la réalisation d'un tel CD n'est pas pour eux une priorité. Voilà pour les nouvelles du front.

**Cyber Ganem**

→ **Le courrier des lecteurs page 8**

Soif de réponses ? Nous avons soif de questions... Alors pourquoi ne pas nous entendre, dans cette rubrique qui est la vôtre et aussi un peu la nôtre !

**L'Atrium page 10**

Que de plus normal que de vous laisser la parole. Vous avez une idée, un projet, des critiques à émettre, vous avez envie de donner votre avis sur un sujet... L'Atrium vous permettra de vous exprimer. Et n'oublions pas qu'un Atrium chez les Romains était avant tout un espace ouvert.

**Playview page 12**

Plus de 30 pages de news du monde entier, des nouveaux jeux du Japon, des Etats-Unis, d'Europe mais également des tonnes de brèves pour illustrer au mieux ce qui se passe dans le monde des jeux vidéo. Et, bien sûr, des tonnes d'exclusivité, made by Playmag.

**En développement page 42**

Ils sont au travail, nos programmeurs. Des projets sont à l'étude, mais il est encore trop tôt pour voir quoi que ce soit. Ces pages sont là pour nous informer de ce qui nous fera planer, plus tard...

**Tous Azimuts page 44**

Des news, des brèves, des actus dans tous les sens. Les anecdotes du monde des jeux vidéo et d'ailleurs...

**Le jugement dernier page 48**

Les goûts et les couleurs ne se discutant pas, Playmag a ouvert ses pages aux autres magazines afin de donner une vision encore plus objective des jeux que vous pourrez acheter.

**Reportage page 50**

Gremlin est un éditeur anglais qui a le vent en poupe. Après l'excellent Actua Golf, cette société prépare un paquet d'autres titres. Playmag se balade...

**Top Secret page 58**

Trois jeux sont à l'honneur dans ce numéro. Syndicate Wars, Time Commando et Olympic Soccer. Si vous désirez tout savoir sur ces titres, vous saurez tout et avant tout le monde !

**Concours page 70**

Gagnez une Playstation et des tas de jeux. C'est ce que vous proposent US Gold et Playmag ici. Bonne chance...

**Playtests page 71**

La clarté de nos tests nous est déjà enviée par tous nos confrères, ce n'est pas nous qui le disons, mais nos confrères !

**Enquête page 112**

La Nintendo 64 est encore retardée, elle est maintenant annoncée pour le 23 juin au Japon. Playmag a voulu faire le point, chronologiquement parlant, sur «l'Arlésienne» de Nintendo.

**Arcade page 116**

Sega est le champion de l'arcade. Pour vous en persuader, plongez dans l'univers de Gun Blade et de Decathlete.

**Dossier page 118**

Internet, tout le monde en parle. Mais savez-vous d'où vient ce réseau mondial d'informations et ce que l'on y trouve en matière de jeux vidéo ?

**Tips' Corner page 124**

Trucs, astuces, plans, bidouilles, tips, solutions, cheat codes, passages secrets, invincibilité, etc.

Tips' Corner est là pour vous aider à terminer tous vos jeux, en vous offrant des fiches faciles à découper.



# Softwareat

L a m o d e e s t u n j e u



**Morgan : "La vie pour moi, c'est un tapis volant !"**

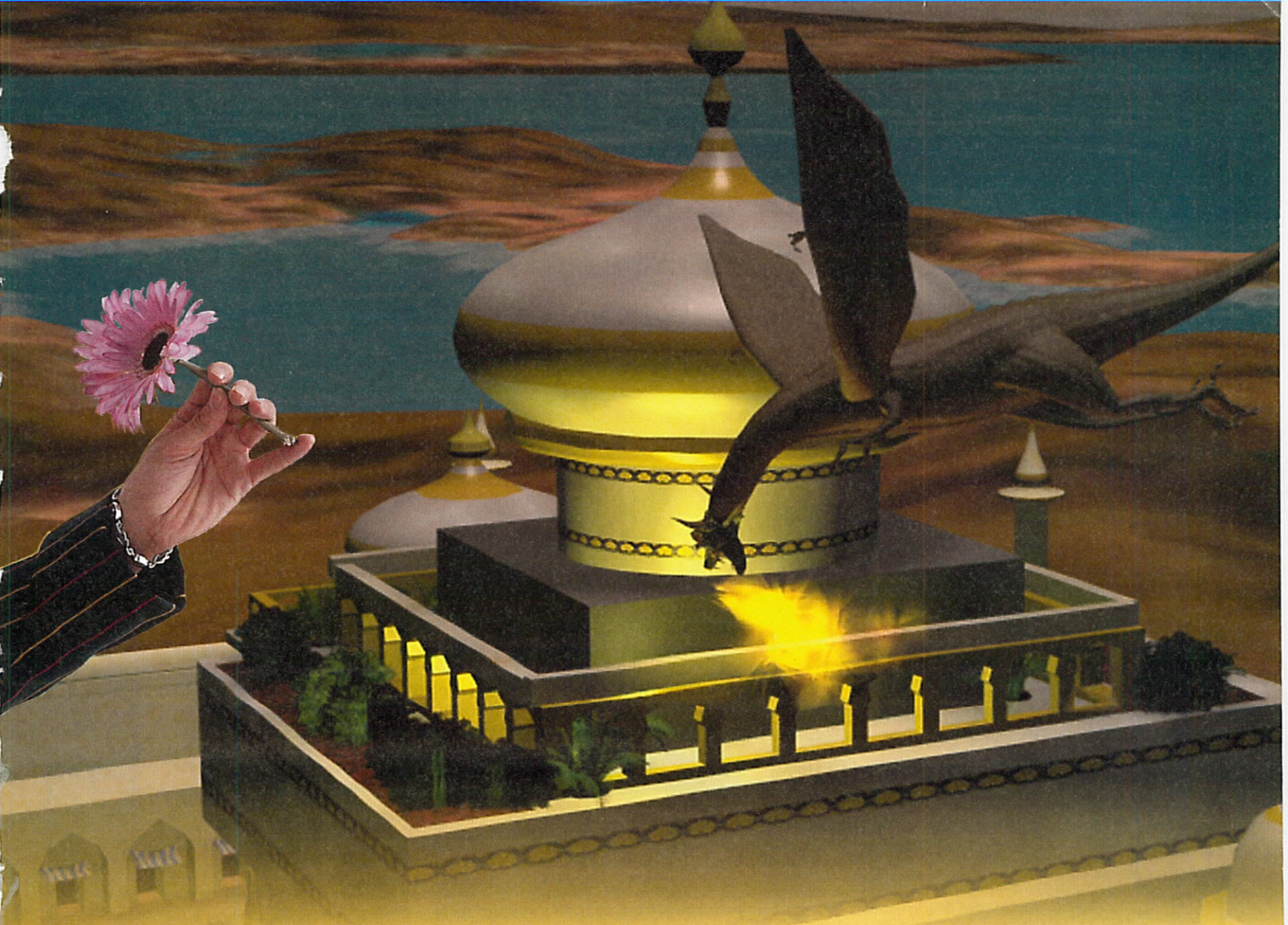
Chaque centimètre de son corps de **dandy** est enveloppé d'une **chemise en crêpe plissé**, collection **Karma Pyjamas**, et d'un **blazer imprimé style chaise longue** de chez **Un Anglais en Voyage**. Ses jambes lévitent dans un **pantalon tuyau-de-poêle** en velours de chez **Moulefesses**.

Son trip : **Magic Carpet**, de **Bullfrog**, une fantaisie des **Mille et Une Nuits** lauréate d'un prix, développée maintenant pour **Playstation**. Vous y trouverez un vaste arsenal de **sorts puissants** pour combattre des **hordes de monstres** pas sympas du tout et empêcher le cosmos de sombrer dans le chaos.

**C'est pas sorcier d'être branché.**



# BULLFROG



# Magic Carpet

de  
Bullfrog Productions.



Logiciel de l'Année  
Jeu de l'Année en Allemagne  
Jeu de l'Année en France  
Nouveauté la plus Originale  
Développeur de l'Année  
Prix de l'Innovation

Egalement par Bullfrog Productions

**HI-OCTANE**

**themePARK**



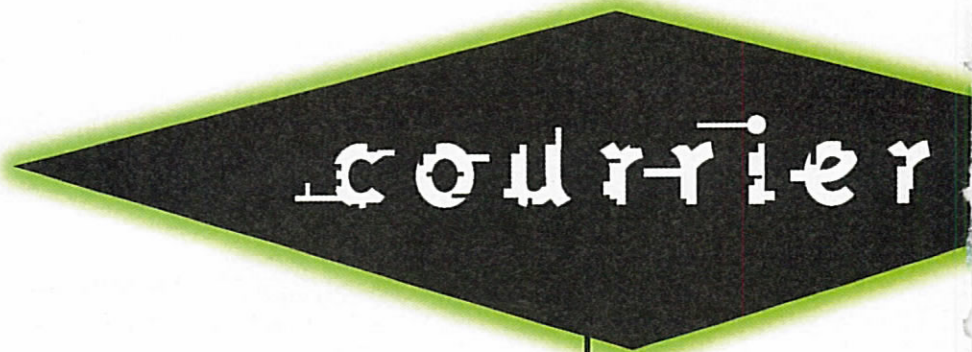
Magic Carpet, Hi-Octane et Theme Park sont des marques de Bullfrog Productions Ltd. • Bullfrog et le logo Bullfrog sont des marques déposées de Bullfrog Productions Ltd. PlayStation est une marque de Sony Computer Entertainment Inc. • Les récompenses indiquées sont celles de Magic Carpet en version PC CD-ROM.

Bon, **il est vrai** que la dernière fois, en guise de courrier des lecteurs, il avait fallu se contenter des questions des membres de la rédaction.

**Normal,** c'était le numéro 1,

PUIS ON A ATTENDU VOTRE COURRIER EN NOUS RONGEANT LES ONGLES ET EN ESPÉRANT QU'IL SOIT ABONDANT.

Résultat, **car vous avez** ÉTÉ NOMBREUX À RÉPONDRE À L'APPEL, PEUT-ÊTRE MÊME UN PEU TROP. TANT ET SI BIEN QU'IL NOUS A FALLU FAIRE UN CHOIX DRACONNIEN PARMI VOS MISSIVES. *Que ceux qui n'ont pas été publiés nous pardonnent...*



**courrier**

ON EST ARCHI-CONTENTÉS

Cher Playmag

Si je vous écris, c'est d'abord pour vous dire que je trouve votre système de notation archi nul. Je m'en excuse, mais c'est vrai ; alors, je voulais juste vous conseiller une notation plus complexe. Par exemple, il faudrait une note pour l'animation, pour la jouabilité, la durée de vie, les graphismes, le son/bruitage et la maniabilité. J'aimerais aussi les «J'aime» et «J'aime pas». Bref, il faudrait plus de tests, la rubrique Playview devrait être mieux faite. J'espère que d'ici le numéro trois, tout ça aura changé.

Laurent Kasparian (77)

2

Merci déjà pour tes conseils et ton franc-

parler. Il faut accepter les critiques, qu'elles soient positives ou négatives, c'est pourquoi on n'a pas hésité à publier ta lettre. Après avoir lu tes remarques, on s'est même demandé si on allait pas faire faire un double avis par les testeurs, les «plus» et les «moins», un résumé du jeu, bref, rien que des trucs qui sortent de l'ordinaire... Nan, j'plaisante, là. D'autant plus qu'on a suivi tes conseils pour ce qui est de la notation. Au départ, on n'avait pas choisi le système que tu as vu dans le premier numéro seulement pour faire un truc original gratuit. En fait, on avait pensé qu'un système clair serait le bienvenu mais ta lettre est significative d'une tendance qu'on a voulu respecter. Voilà pourquoi vous retrouverez des notes détaillées à partir de ce numéro.

1

Salut à toute l'équipe de Playmag

Franchement, pour un premier numéro, votre mag assure à fond. Bon, c'est pas tout ça, mais je voudrais quand même poser mes questions.

1) Est-il vrai qu'il y aura une extension 64 bits pour la Saturn ? Si oui, y-a-t-il une date de sortie annoncée ?

Effectivement, des bruits courent au sujet d'un périphérique qui pourrait s'adapter sur la console 32 bits (pour l'instant) de Sega. Dans l'état actuel des choses, on n'a que peu d'éléments concernant cette extension mais il semblerait que celle-ci devrait s'appeler «Eclipse». En revanche, pour ce qui est de donner une date de sortie, rien à faire car on n'en a aucune idée. Encore faudrait-il que le produit lui-même soit au point pour que l'on commence à envisager sa sortie et la date de celle-ci. Nous supposons d'ailleurs que la société Sega elle-même ne sait pas si ce produit sera commercialisé un jour. L'expérience de la Megadrive 32 X doit certainement rester à travers la gorge de certains.

2) Que choisir entre Virtua Fighter 2 et X-Men ?

Pas facile de répondre car il s'agit là de deux jeux relativement différents. Même si les deux donnent dans la baston, Virtua Fighter 2 va de l'avant car on y trouve de la 3D alors que X-Men demeure plutôt classique, en bitmap avec des sprites pour figurer les combattants. Toujours est-il que les deux titres sont excellents dans leur genre, tous deux sont très beaux et tous deux sont jouables. Humm... cornélien le dilemme mais bon, tant pis, je me jette à l'eau et j'avoue avoir un petit faible pour Virtua Fighter. Toutefois, si tu comptes acheter un de ces titres, je ne te donne pas de conseil mais je peux te dire que, quel que soit ton choix, tu tomberas sur un bon jeu.

3) À quand DBZ en version française sur Saturn ?

Voilà une question qui revient souvent dans votre courrier mais pas de bol car on n'a aucune prévision concernant une version française de DBZ. Comme le dit si bien le vieux dicton bien de chez nous : «pas de nouvelles... pas de nouvelles !»

4) Yuyu Hakusho sortira-t-il sur Saturn ?

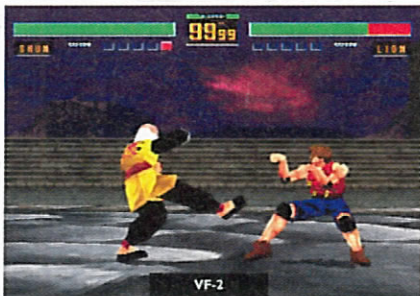
Hélas, ici, personne n'a jamais entendu parler d'un titre concernant ce héros de manga. En fait, il semblerait même qu'il n'y ait rien de prévu avec Yuyu Hakusho sur Saturn.

5) Est-ce Tekken sortira un jour sur Saturn ?

Pour ce qui est de Tekken, Sega et Namco n'en sont encore qu'au stade des négociations. Ces dernières sont donc en cours, il se pourrait donc que l'on voit un de ces quatre débouler Tekken sur Saturn. Mais ce n'est pas tout car Sega fait le forcing pour ce qui est des négociations avec les éditeurs, en ce moment. Ils sont en relation avec pas mal d'entre eux et il se pourrait bien que l'on ait bientôt de grosses surprises. De grosses surprises comme celle que l'on a eue avec tous les titres signés Psygnosis qui sont finalement sortis sur Saturn. Des comme ça, on en redemande, Sony peut-être pas mais nous, oui.

Ce sera tout pour cette fois, je vous souhaite une bonne continuation et de longues années de succès car votre mag est génial et même génialissime mais ça, je crois l'avoir déjà dit plus haut. Au fait, une rubrique sur la Japanimation serait la bienvenue. Salut !

Sam, dit le ouf.





3

SALUT PLAYMAG

JE TIENS D'ABORD À SALUER TOUTE L'ÉQUIPE DE PLAYMAG ET JE VOUS SOUHAITE BON COURAGE POUR LES ANNÉES À VENIR. J'AI TROUVÉ VOTRE MAG TRÈS CHIC ET TRÈS AGRÉABLE À LIRE MAIS C'EST SURTOUT LE NOMBRE DE PAGES CONSACRÉES À LA PLAYSTATION, À LA SATURN ET À LA NINTENDO 64 QUI M'A VRAIMENT IMPRESSIONNÉ. VOILÀ POUR LES REMARQUES, MAINTENANT PASSONS AUX QUESTIONS.

1) LE JEU D'ARCADE «MARVEL SUPER HEROES» DE CAPCOM SERA-T-IL ADAPTÉ SUR PLAYSTATION ? **Ce jeu, qui est la suite des X-Men, n'est absolument pas prévu pour l'instant sur Playstation, désolé pour la déception.** 2) QUE ME

CONSEILLEZ-VOUS ENTRE CHRONICLES OF THE SWORD ET RESIDENT EVIL CAR LES DEUX M'ONT L'AIR INTÉRESSANTS ? **Ah, le choix, une fois encore, est délicat car il nous faut trancher entre deux titres qui s'annoncent l'un comme l'autre, passionnants. Toujours est-il (et ce n'est là qu'un point de vue très personnel), que je pencherais plutôt pour Resident Evil qui est un jeu d'action à la Alone In The Dark en plus évolué et en plus beau. Chronicles of the Sword donne, lui, dans l'aventure en 3D. Alors bien sûr, il est sublime du point de vue esthétique mais il s'agit d'un jeu qui se joue à la «souris», vous y déplacez un curseur pour saisir des objets, etc. Bref c'est un jeu d'aventure très classique qui se rapproche plus de l'esprit des jeux PC. Choisissez votre camp...** 3) QUAND SPACE HULK SORTIRA-T-IL SUR PLAYSTATION ? SERA-T-IL AUSSI PROMETTEUR QUE ALIEN TRILOGY ? **Space Hulk, né en jeu de plateau, puis adapté sur PC et sur 3DO, devrait voir le jour sur Saturn aux alentours de mai-juin et sur Playstation un tout petit peu avant. Quant à savoir s'il sera aussi prometteur qu'un Alien Trilogy, je pense que oui. Connaissant la version 3DO et ayant pris une énorme claque en la voyant, je ne peux que dire que ce jeu est dément mais attention, que ceux qui croient qu'il s'agit d'un jeu à la Doom retiennent bien ces lignes. Space Hulk est en fait très différent d'un «Doom-like» car il y est beaucoup plus question de stratégie que dans un traditionnel jeu de tir.** 4) DANS PLAYMAG N°1, VOUS DITES DANS LE TEST DE STREET ZERO QUE NASH EST UN CLONE DE GUILLE. DANS LA VERSION, IL SE NOMME CHARLIE. NE SERAIT-CE PAS LE FAMEUX CHARLIE QUE GUILLE VEUT VENGER ? **Bon, je vois que j'ai affaire à un spécialiste. Seul détail, quand il était écrit que Nash est un clone de Guile, c'était une image pour dire qu'ils se ressemblent énormément pour ce qui est de leurs coups respectifs. En revanche, tu as tout à fait raison quand tu dis que Nash s'appelle Charlie dans la version arcade, c'est donc le même perso. Et Charlie est bel et bien celui que Guile veut venger. Alors, si les coups de Nash et Guile sont ont autant de similitudes, c'est qu'il s'agit de deux Américains qui ont eu le même professeur, un peu comme Ryu et Ken. VOILÀ, JE N'AI PLUS DE QUESTIONS ET SUR CE, BONNE CONTINUATION ET JE LE**

CRIE HAUT ET FORT : «LONGUEVIE À PLAYMAG». CIAO.

SRP DE JOUY LE MOUTIER

SRP DE JOUY LE MOUTIER

SRP DE JOUY LE MOUTIER

4

Salut Playmag

Pour un premier numéro, je dois dire que c'est bien joué ! Bon, mais ce n'est pas parfait alors j'ai retenu les points positifs suivants : l'innovation dans le format, la présentation, les couleurs. Les articles et avant-premières sont complets, précis et d'actualité. Pour les points négatifs : les tests sont trop superficiels, trop courts et pas assez précis. Alors voilà une idée que je voulais vous soumettre : Instaurez des notes d'animation, de graphismes, de musiques avec un commentaire bref.

TES DESIRS SONT DES ORDRES, VOILÀ QUI EST FAIT...

Ça manque aussi d'une rubrique Manga

AH, LÀ PAR CONTRE, ON EST DÉSOLÉS MAIS PLAYMAG EST UN MAGAZINE UNIQUEMENT DÉDIÉ AUX JEUX VIDÉO CAR SI ON VEUT FAIRE ÇA BIEN, IL FAUT QU'ON CONCENTRE TOUTE NOTRE ÉNERGIE SUR CE SEUL ET UNIQUE SUJET. EN PLUS, ÇA NOUS LAISSE LA PLACE QU'ON VEUT POUR TRAITER À FOND LES SUJETS, SANS ÊTRE OBLIGÉS DE FAIRE DES PAGES MANGA QUI EMPÎETRAIENT FORCÉMENT SUR CELLES DES JEUX.

Avant de passer aux questions, je tiens juste à vous dire que si j'ai été dur avec vous, c'est que j'attends énormément de Playmag car j'y crois. Les questions maintenant : 1) Qu'en est-il de l'extension 64 bits de la Saturn ?

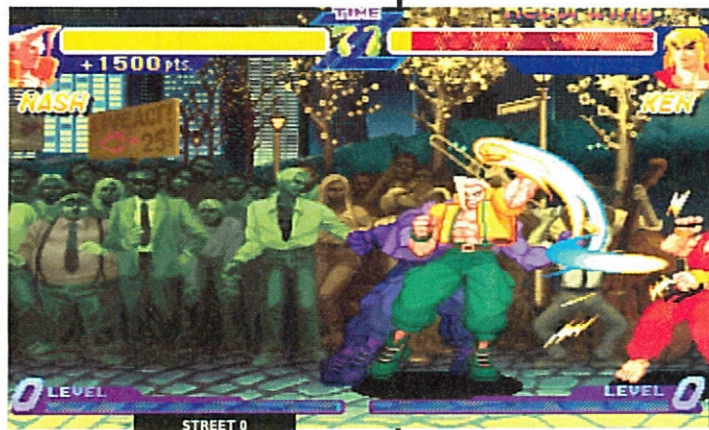
2) Allez-vous créer une rubrique destinée aux mangas et à la japanimation ?

3) Internet sur Saturn. Info ou intox ?

BEN NON, CE N'EST PAS DE L'INTOX. EFFECTIVEMENT, D'ICI MAI-JUIN, LES POSSESSEURS JAPONAIS DE SATURN POURRONT EUX AUSSI SURFER SUR LE NET. EN EUROPE ET AUX STATES, ON NE CONNAÎT PAS ENCORE DE DATE PRÉCISE (AUX ÉTATS UNIS, IL SEMBLERAIT MÊME QUE LE PROJET SOIT ABANDONNÉ ÉTANT DONNÉ QUE LA PROPORTION DE PC PAR HABITANT EST BIEN PLUS GRANDE QUE CHEZ NOUS). BREF, AU DÉBUT, IL FAUDRA SE PROCURER UN MODEM ET LE TOUT FONCTIONNERA PAR LE BIAIS DU PAD. ENSUITE, IL EST QUESTION DE SORTIR UN CLAVIER QUI SE RELIERAIT SUR LE PORT MANETTE. BON, TOUT ÇA N'EST PAS ENCORE POUR TOUT DE SUITE MAIS CELA VIENDRA NORMALEMENT JUSQUE CHEZ NOUS.

Voilà, c'est tout. Je vous souhaite une bonne continuation et encore une fois bravo pour votre merveilleux travail.

Laurent Langlois, Bolbec (76)



## l'atrium

L'Atrium est une nouvelle rubrique qui vous est destinée, chers lecteurs. Elle consiste à vous laisser la place de glisser vos remarques sur des sujets donnés. Nous, on ne répond pas, c'est juste une page pour s'exprimer, un forum, ou un débat, en quelque sorte. Comme nous avons reçu énormément de courrier au sujet du numéro 1 de Playmag, le propos du jour est donc : Playmag ! C'est un peu narcissique pour cette fois, mais après, ce ne sera pas la même limonade... Pour le mois prochain, nous attendons vos réflexions sur Nintendo et leur nouvelle machine : l'Arlésienne... Pardon, la N64. À vous de jouer, désormais !

## LES DÉFAUTS / LES QUALITÉS

Déjà, je vous écris sur du papier ligné pour récupérer le *mal de mer* que j'ai attrapé en lisant votre MAG'. À mon avis, vous l'avez sorti en collaboration avec AFFLELOU ou alors, vous avez piqué à un ophtalmo sa palette de caractères pour tester les yeux. Je critique un peu, car je pense qu'il serait judicieux de simplifier certains de vos paragraphes d'intro. Sinon, bravo pour votre canard : c'est de la presse de qualité, pas bidon, pleine d'infos et de nouveautés, et les testeurs paraissent vraiment cools et sont objectifs. Et en plus, c'est très beau.  
**Emmanuel Orain.**

Votre mag' est beau ! C'était con mais il fallait y penser. Quel plaisir de toucher cette couverture, c'est presque sensuel... En plus, la mise en page est originale et c'est plein de tests, de previews et d'import. Cependant, j'ai quelques remarques à faire car tout est perfectible, même l'excellence... Certes, la mise en page innove mais elle est un peu floue. En fait, les défauts de Playmag viennent de ses qualités. (...) Vous avez fait du bon boulot mais un peu de clarté permettrait d'améliorer Playmag, et ainsi il serait parfait. Enfin, dernière bonne idée toute conne mais qu'il fallait avoir : vous sortez en milieu de mois. Ça permet d'avoir des nouvelles fraîches après la 1ère semaine du mois, tant mieux pour nous, tant mieux pour vous, tant pis pour la concurrence.

**Vince, le «Playmager» fou, Paris.**

Bravo à l'équipe de Playmag qui a su faire un mag' pas conventionnel. (...) Quelques défauts tout de même : la maquette est sublime mais devoir tourner Playmag dans tous les sens pour lire les légendes et sans se perdre est pénible. Je suis sûr que vous pouvez faire aussi bien, en moins exagéré. (...) À la longue, on trouve toujours un testeur avec lequel on est d'accord et dont on partage les goûts. Une photo d'eux serait cool pour savoir qui on va applaudir ou sur qui on va cracher (humour). Une page spéciale «Daubes» serait également la bienvenue. Dans l'ensemble, c'est du tout bon : papier de bonne qualité, photos nickel, commentaires justes et bons, et votre premier fanzine (ahaha !) est original et audacieux.  
**Mike, Annemasse.**

Si je vous écris, c'est d'abord pour vous dire que votre système de notation est archi-nul ! Je voudrais pas mal !

lais juste vous conseiller une notation plus complexe. Par exemple, une note d'animation, serait pas mal !  
Enfin un magazine sans Mangas ! (...) En ce qui concerne les tests, deux notes c'est une bonne idée et c'est amplement suffisant. Par contre, il manque un commentaire global sur le jeu et un deuxième avis quand il est nécessaire (si c'est pour dire deux fois la même chose, ce n'est pas la peine).  
**Sam, dit le ouf.**

avec des «j'aime», «j'aime pas».  
le jeu et un deuxième avis quand il est nécessaire (si c'est pour dire deux fois la même chose, ce n'est pas la peine).

**Mehdy Djellal, Graulhet.**

## E S P O I R S

Je suis passionné de jeux et j'ai eu toutes les consoles 16 et 32 bits. J'espère que vous n'allez pas être en faveur d'une console plutôt que d'une autre, comme le font trop de mags. Il y a en France deux 32 bits : **Saturn et PS**. Celles-ci sont destinées à s'éclater et non à se faire la guerre, comme au temps de l'Atari et de l'Amiga. Trop de mags, qui sont sans doute payés par les constructeurs et les éditeurs, entretiennent ce rapport de rivalité qui ne pénalise finalement que les joueurs. Surtout quand un jeu sort sur une machine et, plusieurs mois après, sur l'autre. Libre à chacun de choisir sa machine, moi j'ai eu une PS et j'ai changé pour une Saturn, alors je dis «arrêtons cette guéguerre ridicule». Attention, bientôt l'arrivée de la N64, une console ou une arme ?...  
**Jean Christophe.**

## MANGAS/PAS MANGAS ET NOTATIONS

Le style d'écriture est révolutionnaire. Le type, la taille, la couleur changent à chaque lettre et à chaque mot, c'est génial et ça reflète bien l'univers cyber des jeux : liberté, vivacité... La mise Franchement, pour un premier numéro, en page sans limite pour séparer les éléments, votre mag' assure à fond. (...) Je vous sans structure fixe exprime aussi le mouvement souhaite une bonne continuation et de et la liberté. Ne changez rien ! (...) Par contre, longues années devant vous, car je l'ai où sont les Mangas ? Le monde des jeux et celui déjà dit et je le crie haut et fort, votre des Mangas sont peut-être parallèles, mais ils mag' est génial ! Et même Génialissime. sont aussi très liés.

Mais toutefois, une rubrique sur la Samuel Reux, Lancieux.

Japanimation et les Mangas en général

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

*Rendez-vous au mois de Mai!*

adidas  
**power**  
**soccer**



Le 1er jeu de foot sur PlayStation 100% français



## Encore plus dementes...

Nous avons fait le tour du monde pour donner à Playmag les plus belles news du monde et j'espère que vous serez comblé. Selon votre volonté, grâce aux sondages que vous nous avez fait parvenir - merci encore mille fois - nous avons complètement transformé la maquette de «Playview» et créé une véritable rubrique «En développement» que certains d'entre vous avaient du mal à trouver au sein des pages du précédent numéro. Comme les bonnes nouvelles n'arrivent jamais seules, Playmag accueille également dans ses pages, «Tous Azimuts» qui vous permettra de prendre connaissance des anecdotes, des histoires qui tournent autour du monde de l'informatique et du monde Cyber.

# poed

PLAYSTATION

DISPONIBILITÉ : MAI  
ÉDITEUR : TIME WARNER

↓ ↓  
Dans la série j'exulte de plaisir en balayant de mes armes tout ce qui se présente à l'écran, j'ai nommé Po'Ed, un jeu dans la lignée de Doom qui devrait satisfaire vos instincts de destruction les plus basiques. Armé d'une vaste panoplie d'armes assez impressionnantes, vous naviguerez dans un univers en trois dimensions dans lequel vous découvrirez bon nombre d'ennemis au look étrange à abattre. Ce qui tombe plutôt bien, car votre lance-fusée ainsi que votre perforateur ne seront pas inutiles. Composé de vingt-cinq mondes différents, Po'Ed s'annonce comme l'un des plus gros concurrents de Doom. Reste à savoir s'il le sera effectivement lors de sa sortie. Et ça, nul ne peut le dire.



### 1, 2, 3...

Sega Arcade vient de terminer le Model 3 Arcade Board, autrement dit la troisième mouture de sa carte de machines d'arcade. La première avait servi pour Virtua Fighter et Virtua Racing, la seconde pour VF2 et Sega Rally, la troisième servira pour VF3 et Virtua Cop 3 d'ici la fin de l'année.





# kowloon's gate

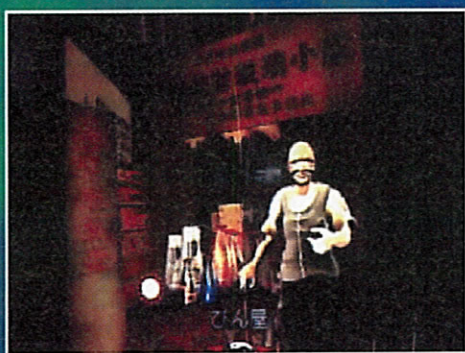
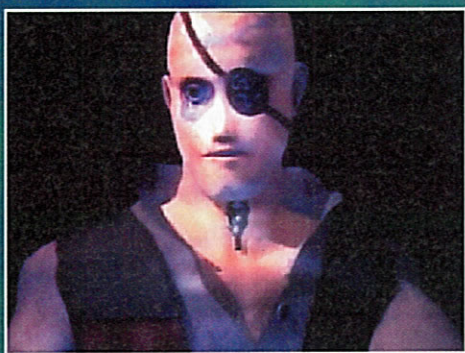
PLAYSTATION

DISPONIBILITÉ : AVRIL

ÉDITEUR : NC



↑ Ce jeu d'aventure va vous plonger dans un univers qui ne devrait pas dépayser les amoureux de Blade Runner. Vous allez en effet vous retrouver au cœur de Hong-Kong dans les bas-fonds de la ville asiatique où vous rencontrerez moult personnages bizarres. Le jeu est une intrigue policière et vous êtes chargé de mener l'enquête. Graphiquement extrêmement bien réussi, on regrettera juste l'emploi de la langue qui risque bien d'en bloquer plus d'un.



## DÉSESPÉRANT

Il semble que la cent-vingt-huitième date de lancement prévue pour la Nintendo 64 au Japon soit le début des grandes vacances, c'est-à-dire le 21 juillet. En France, on peut raisonnablement l'attendre pour le début du troisième septennat de Chirac.

## WIPEOUT 2

C'est officiel : Psygnosis prépare la suite de WipeOut. Elle sortira à la fin de l'année, et on ne sait rien de plus pour l'instant. J'arrête de regarder la télé tant que je n'ai pas plus d'infos.

PLAYSTATION (USA)

DISPONIBILITÉ : AVRIL

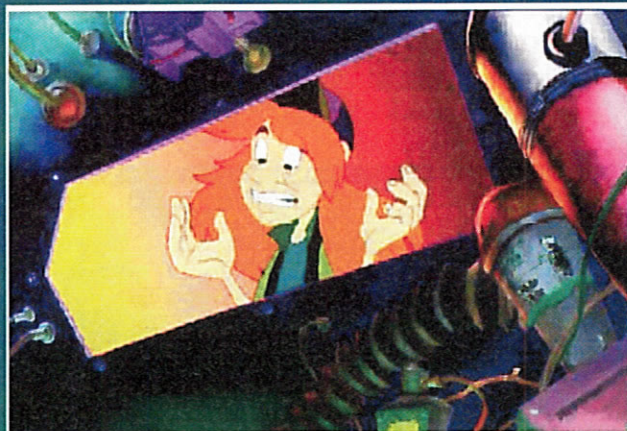
ÉDITEUR : READY SOFT



# braindead13



Il y a dix ans, dans les salles d'arcade sévissait un jeu sur laser disc qui se dénommait Dragon's Lair. Premier jeu d'une nouvelle génération de jeux vidéo, Dragon's Lair a par la suite fait des émules et je ne citerai pour étayer ces dires qu'un seul nom : Space Ace. Grâce à Ready Soft, les possesseurs de Playstation vont pouvoir retrouver les mêmes sensations de jeu grâce à Braindead 13. Dans cette réalisation américaine, vous jouerez le rôle de Lance, un super héros très «BDesque». En lutte contre un mystérieux docteur qui a pour seule envie de dominer le monde, il faudra user de réflexes et de timing pour venir à bout des niveaux proposés. Graphiquement superbe, Braindead 13 pêchera certainement par un



manque d'interactivité avec le joueur. Ce dernier ne devrait se contenter que de déplacer à un moment précis, -ni avant, ni après- le personnage pour se sortir des pièges tendus.



# senky oh

PLAYSTATION

DISPONIBILITÉ : AVRIL  
ÉDITEUR : BIRD

Avec Senkyu Oh, on entre une nouvelle fois dans la mouvance Manga. Le but du jeu pour une fois est clair (ce qui n'est pas toujours le cas avec les produits japonais), il s'agit d'une «Tetris-like» qui mettra vos neurones et vos réflexes à rude épreuve.

Laissez tomber les carrés, rectangles et autres formes géométriques, ce sont des boules de couleurs que vous devrez diriger ici et qu'il faudra agencer de manière intelligente afin qu'elles disparaissent. Senkyu Oh peut se jouer seul ou à deux.



Le plan de merchandising Playstation devrait nous permettre d'acheter dès la rentrée prochaine des tee-shirts, des trouses, des pogs, des vêtements, des casquettes et des tas d'autres trucs tout aussi excitants, estampillés Playstation.

# earth king 2

PLAYSTATION

DISPONIBILITÉ : MAI  
ÉDITEUR : VIC TOKAI

The Earth King II est un beat-them-up dans lequel vous allez pouvoir diriger cinq personnages différents, chacun d'eux ayant une technique d'attaque particulière. L'un utilisera une épée, l'autre un arc, un troisième ses poings, etc. Vous pourrez récupérer en cours de route de nouveaux moyens de transports comme des chevaux, comme c'est souvent le cas dans ce type de jeu. À noter également la présence de séquences bonus intermédiaires dans lesquelles il faudra manger des cuisses de poulet le plus rapidement possible...

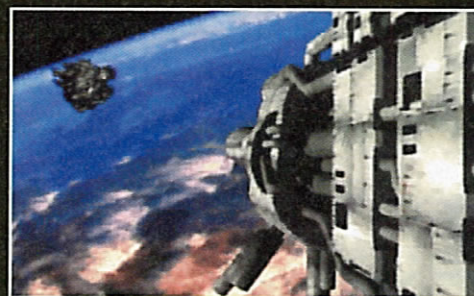


**EXPANSION**  
DMA, éditeur écossais bien connu, responsable entre autres d'Unirally sur Super Nintendo, vient d'ouvrir une succursale aux USA, dirigée par deux ex-directeurs de Nintendo. Il est prévu deux jeux sur Nintendo 64, et un sur Super Nintendo, à partir de cet automne. D'après vous, combien d'employés, chez DMA? Cent. Pas mal, hein ?

TOP OF THE  
MEILLEURE  
BEST INTRO  
SATURN-ROBOTICA



NOUS SOMMES SUR LA BASE ORBITALE EN APPROCHE DE LA TERRE



UN VAISSEAU SPATIAL APPROCHE

## SEGA FAIT DE LA RÉSISTANCE

Du côté du Japon, on s'active fermement sur la préparation d'un nouveau titre, Nights. Jusque-là, rien de très extraordinaire. Seulement, voilà : ce jeu est prévu pour contrer Mario sur Nintendo 64. Sega a donc confié à l'une de ses meilleures équipes, la Sonic Team, la conception de ce soft. Tout ce que l'on sait pour le moment, c'est que ce sera un jeu de plates-formes en 3D, et que son héros pourra courir, sauter, et même voler. Par contre, Sonic ne fera pas partie de cette fête-là. Quoiqu'il en soit, ce jeu pourrait être à la Saturn ce que Sonic fut à la Megadrive, à savoir un jeu utilisant toutes les capacités de la console et symbolisant celle-ci à merveille. Et Sega le soigne tellement que ce soft est classé prioritaire à Haneda. Z'avez qu'à voir...

# warhammer

PLAYSTATION

DISPONIBILITÉ : JUIN

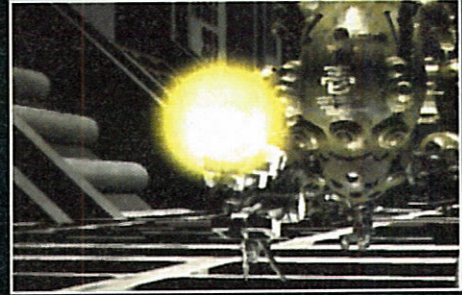
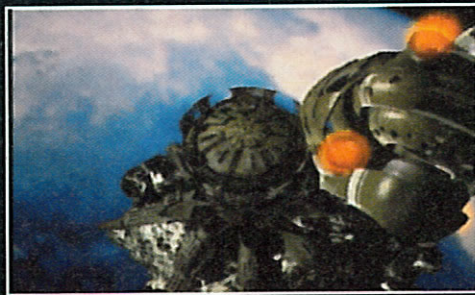
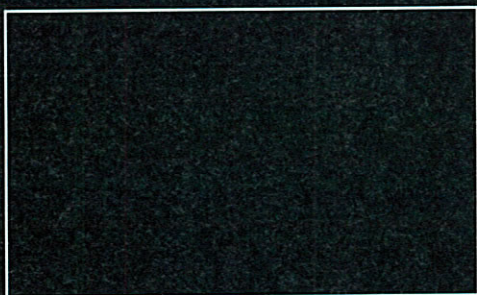
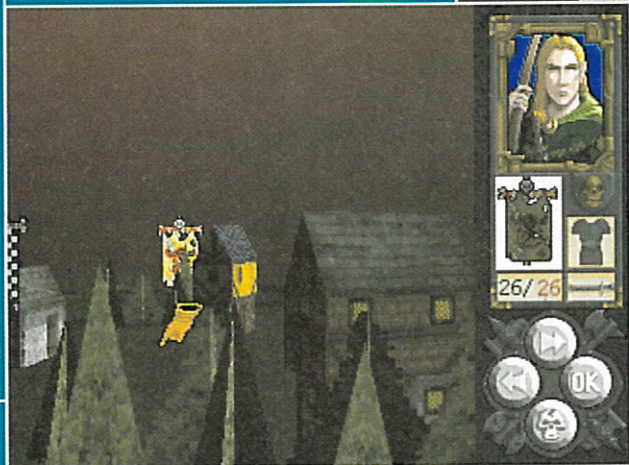
ÉDITEUR : MINDSCAPE

Warhammer est, à la base, un jeu de plateau dont l'univers mélangeait subtilement la stratégie d'un wargame avec l'ambiance mystico-surréaliste de l'Heroic Fantasy. Créé par Games Workshop (également l'auteur de Space Hulk, entre autres...), ce jeu a rencontré un franc succès, à tel point qu'une adaptation micro a été faite. La version consoles se devait donc de sortir et c'est aujourd'hui chose faite. Warhammer sur Playstation est donc imminent. L'habile mélange d'aventure, de stratégie et d'Heroic Fantasy de ce jeu est tout simplement séduisant et si vous aimez fritter de l'Orc, du Troll ou du Gobelin, vous allez être ravis. De nombreuses missions devraient donc

agrémenter l'énorme campagne que constitue ce soft visiblement de qualité.

### UN SUBTIL MÉLANGE D'AVENTURE, DE STRATÉGIE ET D'HEROIC FANTASY

Bien sûr, on devrait retrouver dans ce titre un ingrédient indispensable à tout bon jeu baignant dans l'ambiance fantastique de l'Heroic Fantasy. Je veux bien évidemment parler de la magie, ou plutôt des magies qui vous seront utiles pour arriver à vos fins. D'un point de vue plus technique, on se trouve face à des décors dépouillés dans lesquels on évoluera grâce à plusieurs angles de vue possibles. Un jeu donc qui semble flirter sans vergogne avec la 3D pour notre plus grand plaisir. Alors, si la tentation d'incarner un paladin dont le faciès vous rappellera sans doute celui de Lorenzo Lamas, prenez votre mal en patience car ce titre qui sera édité par Mindscape n'est annoncé que pour juin.



LES SCÈNES EXTÉRIEURES COMME LES SCÈNES INTÉRIEURES SONT SUPERBES

C'EST DANS LA BASE «ROBOTICA» QUE TOUTE L'ACTION SE DÉROULERA

PLAYSTATION

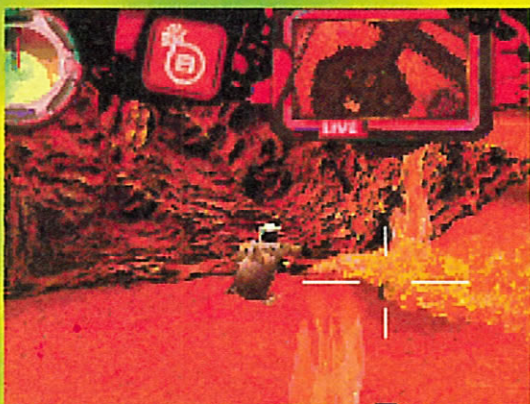
DISPONIBILITÉ : MAI/JUIN

ÉDITEUR : CORE DESIGN

# blam : machinehead

À PLAYMAG, NOUS N'AVONS PAS L'HABITUDE DE NOUS RÉPÉTER, MAIS LORSQUE LE JEU EN VAUT LA CHANDELLE, NOUS METTRONS UN POINT D'HONNEUR À NOUS CONCENTRER SUR TEL OU TEL TITRE. AUJOURD'HUI, C'EST BLAM : MACHINEHEAD QUI NOUS A PARTICULIÈREMENT INTÉRESSÉS ET PLAYMAG EST ALLÉ À DERBY, UNE VILLE SITUÉE AU CŒUR DE L'ANGLETERRE À LA RENCONTRE DE CORE DESIGN CRÉATEUR DE CE SHOOT'EM UP EN TROIS DIMENSIONS PAS PIQUÉ DES HANNETONS.

VISEZ ET TIREZ,  
RIEN DE PLUS  
SIMPLE POUR  
ÉLIMINER UNE  
ESPÈCE RÉPU-  
GNANTE.



MÉFIEZ-VOUS,  
CES NICHES NE  
SONT PAS LÀ  
PAR HASARD !



Dans le monde cyber qui nous entoure chaque jour de plus en plus, il ne passe pas une heure, sans que nous n'entendions parler d'Internet (nous-mêmes à ce propos, dans ce numéro...), de réalité virtuelle, etc et Blam : Machinehead tient une place toute privilégiée dans ce monde parallèle qui peu à peu s'immisce dans notre quotidien. Mais lisez plutôt... Un virus nommé Machinehead décime la planète et ses habitants. À l'heure où commence le scénario de Blam !, un groupe de scientifiques réfugié dans un laboratoire secret travaille d'arrache-pied à la recherche d'un vaccin, d'une arme susceptible d'éradiquer d'un coup ce virus. L'un de ses illustres chercheurs n'est autre que le Dr Kimberly Stride, absolument inconnu par nous tous et c'est normal, ce chercheur sera pourtant dans les années 2000 et des cacahuètes, l'un des plus célèbres de sa génération. Enfin, au bout de plusieurs années de recherches intenses, elle se résout à croire que le seul et unique moyen de réduire à néant ce fléau et de le détruire avec un missile d'une nouvelle génération et tout spécialement encodé, appelé le Vorpall Blade, qu'elle a elle-même construit. Un soir alors qu'elle était dans son laboratoire de recherche, son assistant Orville «The Geek» pète littéralement les plombs et assomme surnoisement le pauvre docteur et la ligote à son arme. Désormais, Kimberly n'a d'autre choix que de s'enfuir à bord du Vorpall Blade et réduire à néant le Virus ainsi que son diabolique assistant.

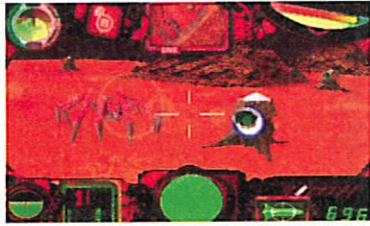
## Sous la 3D un jeu.

Sur des machines comme la Playstation ou la Saturn, l'utilisation de la 3D est désormais chose courante. On ne s'étonnera donc pas des milliards de vaisseau qui exploseront à l'écran en même temps,



LE DOCTEUR KIMBERLY S'APPRÊTE À ENTRER DANS LA MACHINE DE SA CRÉATION. POUR LE MEILLEUR OU POUR LE PIRE.



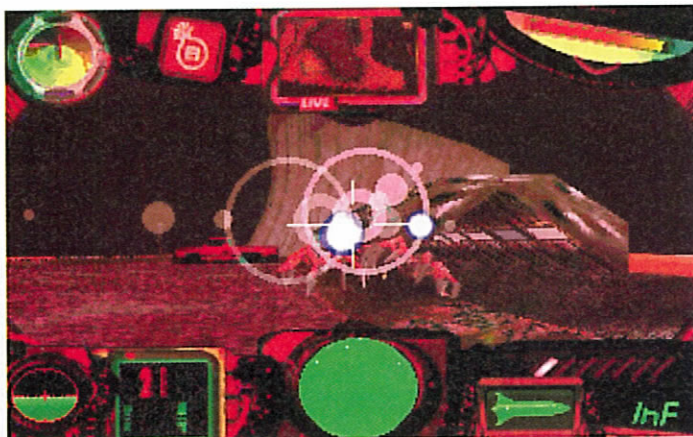


L'ALTERNANCE DES SCÈNES  
D'ACTION ET DES SCÈNES  
CINÉMATIQUES EST UN  
GROS POINT FORT DE BLAM.

on ne sautera pas non plus d'étonnement lorsque lors d'un envoi de missile téléguidé une caméra se déplacera à vive allure sur la cible pour donner au joueur la sensation d'être dans se missile, on s'émerveillera par conséquent encore moins, lorsque dans le paysage apocalyptique que présente Blam ! Machinehead un train sortira d'une gare comme dans un rêve. Développé parralèlement sur PlayStation et sur Saturn, ce titre est malgré une partie recherche complètement orienté sur l'action. C'est clair du début à la fin, on transpire, on sur, on suite, les mains deviennent moites tant le poids du stress est important. Blam ! tout au long de ces 15 niveaux nous transporte dans un autre monde. Un monde violent bien sûr (il faut bien en venir à bout de ce virus), mais également un monde puissamment beau qui laisse à l'action un place privilégiée.

### Virtuel, quand tu nous tiens.

Si à chaque niveau, une nouvelle mission encore plus coriace, encore plus difficile est annoncée, votre tâche sera cependant hautement facilité par la possibilité de découvrir sous vos chenilles des options et des armes complémentaires (il en existera sept différentes) qui customiseront, comme vous l'aurez compris, votre armement initial. Pour accéder au monde virtuel, le Docteur Kimberly devrait tout au long de sa mission récupérer des clés qui ne lui ouvriront peut être pas les portes du paradis, mais qui lui permettront assurément de découvrir un monde meilleur, celui du Cyber Space. D'après les programmeurs que nous avons pu rencontrer sur place, Blam ! Machinehead s'annonce un poil plus rapide sur la console de Sony que sur celle de Saturn. Mais bon, attendons donc la version définitive pour en avoir la certitude.



**KIMBERLY DEVRA ALLER VERS SON DESTIN À  
BORD DE SON ENGIN DE LA MUERTÉ !**

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : (06) 20 90 72 22 - Fax : (06) 20 90 72 23

# Révolutionnaire !!!



**POUR PLAYSTATION**  
compatible avec :

Ridge Racer  
Ridge Racer Revolution  
Wipeout Air Combat  
Cybersled ...

**549 F**  
seulement !!!

**ESPACE 3** *games*

**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 - Fax : 20 90 72 23  
Toutes les commandes sont livrées par Colissimo.  
Chèques à l'ordre d'Espace3VPC

Frais de port : 60 F (CEE DOM TOM : 90)  
Mode de règlement :  Chèque bancaire  Contre remboursement (+35F)  
 Carte bancaire n° Date de validité :

NOM : .....  
Prénom : .....  
Adresse : .....  
Code Postal : .....  
Ville : .....  
Tél. : .....  
Signature (des parents pour les mineurs) :

# baseball

PLAYSTATION / SATURN

DISPONIBILITÉ : MAI  
ÉDITEUR : KONAMI

Attention, voilà un titre qui devrait faire pâlir d'envie les barjots de Base-ball qui, en France, sont plus nombreux qu'on le croit. Cette simulation made in Konami (une référence qui est déjà un gage de qualité...) va vous placer dans l'ambiance tendue des matches à l'américaine. Grâce à des angles de vue choisis avec soin, apprêtez-vous à jouer comme si vous étiez sur le terrain avec les authentiques joueurs de la ligue américaine. Doté de graphismes en 3D on ne peut plus alléchants, ce soft devrait s'avérer, si la jouabilité est à la hauteur de la qualité esthétique, comme l'un des titres forts de Konami. D'ores et déjà, je vous conseille de vous procurer du Coca, du pop corn et de vous préparer à de chaudes soirées entre potes.



# mortal kombat 2

PLAYSTATION / SATURN

DISPONIBILITÉ : MAI  
ÉDITEUR : ACCLAIM



Pourtant, la période des poissons d'avril est passée, si je ne m'abuse ? Ben oui, mais cela n'empêche pas Acclaim de ressortir Mortal Kombat 2 sur Playstation alors que le troisième volet est déjà disponible sur la même machine. Alors bien sûr, le filon Mortal Kombat est rentable, surtout financièrement mais quand même, on se demande si ça vaut vraiment le coup. Ceci dit, il sortira ; alors, à quoi doivent s'attendre ceux qui se le procureront ? Eh bien, à la même chose que précédemment. On prend les mêmes et on recommence : mêmes coups, mêmes persos et même punition. Les fatalités et tout le tralala sont également absolument identiques. De ce côté-là, déjà, il n'y a pas de quoi sauter au plafond. Pour ce qui est des changements, ce sont avant tout deux paramètres qui ont été modifiés. D'une part, la rapidité qui est beaucoup plus grande que sur la version arcade. En deuxième lieu, les niveaux de difficulté ont été revus à la hausse, tant et si bien qu'en niveau Easy, c'est déjà pratiquement injouable. À part ça, rien de neuf à l'horizon alors que les fans s'impatientent pendant que les autres pensent à autre chose, aux nouveautés par exemple, mais aux vraies...



## TOP OF THE MEILLEURE INTRO

CE MOIS-CI, C'EST CRAZY IVAN SUR PLAYSTATION QUI REMPORTE CE SUPERBE TITRE.



LE LANCEUR ARRIVE DANS LA ZONE DES COMBATS AVEC SON ESCORTE.



IVAN PÊTE LES PLOMB. IL VEUT ALLER SE BATTRE ! DÉCOLLAGE IMMÉDIAT !

# project overkill

PLAYSTATION / SATURN

DISPONIBILITÉ : MAI

ÉDITEUR : KONAMI

C'EST BIEN BEAU DE TERRORISER TOUT LE MONDE. ENCORE FAUT-IL RETROUVER SON CHEMIN. CETTE CARTE DEVRAIT VOUS Y AIDER.



L'UNIVERS DE PROJECT OVERKILL VOUS PROPOSE DE BUTER DU MONSTRE À TOUT BOUT DE CHAMP. UN PROGRAMME BIEN ALLECHANT, MA FOI !



Project Overkill !! Rien qu'avec un nom pareil, on devine aisément de quoi il retourne... Vous l'aurez donc bien compris, voici un jeu destiné à servir de défouloir quand votre copine (ou votre copain pour les filles) vous aura pris la tête pour une brouille. Là-dessus, une petite partie de Project Overkill, un soft signé Konami, et vous retrouverez un calme et une sérénité dignes des moines tibétains. En effet, ce titre vous propose d'évoluer dans un univers en 3D isométrique avec pour unique but celui d'éclater tous ceux qui oseraient croiser votre chemin. Pour cela, une série d'armes, toutes plus violentes les unes que les autres, sont à votre disposition, parmi les-

quelles un 9mm, une mitrailleuse ou encore des grenades.

## VIOLENCE ET EFFETS GORES À VOLONTÉ

Ainsi équipé, vous aurez à loisir de tout défoncer sur votre passage et de faire couler le sang à flots. Face à vous, des humains, des monstres, des robots qu'il vous faudra terroriser à grands coups de «bullet dans ta tête». Bien sûr, histoire

d'enrober un peu le scénario, vous aurez des missions à remplir en fonction des tableaux dans lesquels vous vous trouverez mais dans l'ensemble, le but sera toujours le même : tuer tout ce qui bouge mais avec une évidente dose de fun au programme. Bref, un jeu destiné aux plus bourrins d'entre vous ainsi qu'à ceux qui n'ont pas envie de se prendre la tête sur des jeux compliqués et qui ne veulent qu'une chose par-dessus tout : s'amuser ! Après tout, c'est tout ce que l'on demande à un jeu, non ??



ON RETROUVE DANS P.O. UN PEU L'ESPRIT D'UN LOADED. À LA DIFFÉRENCE QUE LA VUE EST ICI EN 3D ISOMÉTRIQUE.

DANS CE TITRE DE CHEZ KONAMI, L'AMBIANCE EST RÉSOLUMENT GORE ET VIOLENTE.



LE LANCEMENT EST REUSSI MAIS ON A FRÔLÉ LA CATASTROPHE. !



IVAN EST PRÊT ET, COMME IL AIME SOUVENT DIRE, «JE TE VOIS, JE TE TUE».

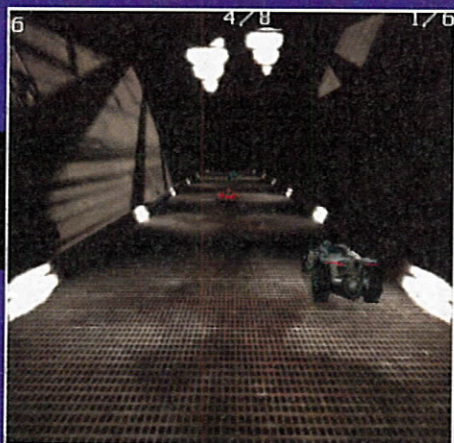


ALORS, PRÊT À MOURIR, TOVARITCH !

exclusif !

# megarace 2

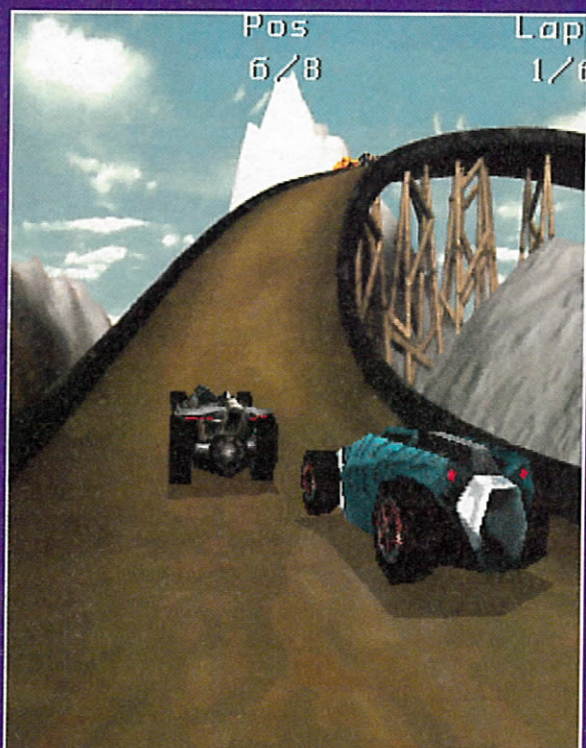
PLAYSTATION

DISPONIBILITÉ : SEPTEMBRE  
ÉDITEUR : MINDSCAPEDES EFFETS DE LUMIÈRE SAISIS-  
SANTS POUR ACCENTUER LE  
RÉALISME DE CES IMPRESSION-  
NANTS CIRCUITS FUTURISTES.LES VOITURES, COMME LES  
OBJETS QUI FERONT OFFICE  
D'OBSTACLES SUR LA ROUTE,  
SONT TOUTS CALCULÉS EN 3D  
TEMPS RÉEL.

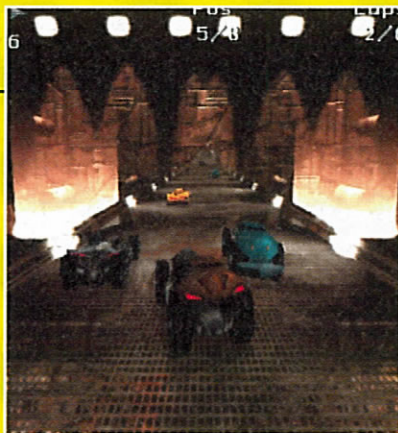
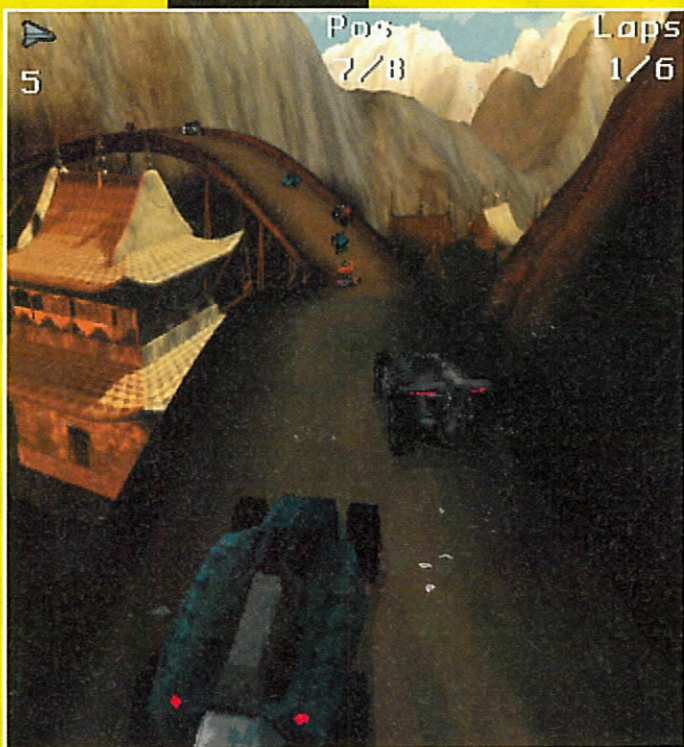
Pour son grand retour sur nos écrans, Megarace 2, qui est le fruit de la collaboration entre Cryo pour le développement et Mindscape pour l'édition, nous invite à nous tirer la bourre à bord de bolides bourrés de munitions. Et tout cela dans une ambiance futuriste très «comme il faut». Pour la petite histoire, sachez que le scénario de Megarace 2 se déroule au sein même d'un jeu télévisé appelé «Game Show», présenté par le célèbre (?) Lance Boyle et son assistante, et diffusé sur une chaîne virtuelle. Cette émission propose en fait au joueur que vous êtes de participer à des courses de voitures. Votre mission (si vous l'acceptez) sera d'affronter les sept autres concurrents au cours de six circuits situés chacun dans un univers très différent. En sachant que chaque circuit est composé de trois manches au cours desquelles vous devrez sortir vainqueur aux points pour accéder aux autres courses, vous vous doutez déjà que vous allez devoir vous battre à couteaux tirés avec vos belliqueux concurrents pour arriver dans les meilleures places.

## UNE AMBIANCE À LA «ROLLERBALL»

D'autant plus que vos véhicules respectifs seront truffés d'armes et de munitions en tout genre afin de vous faire respecter. L'intérêt vient aussi du fait qu'à la fin de chacune des manches, le pilote recevra une prime en dollars sonnants et rébuchants. Ainsi, aura-t-il la possibilité de conduire son véhicule à un ate-

EN CAS DE HAUTS-LE-  
CŒUR, N'HÉSITEZ PAS À  
PLACER UN PETIT SAC EN  
PAPIER À CÔTÉ DE VOUS.  
UN ACCIDENT EST SI VITE  
ARRIVÉ...L'ARCHITECTE QUI A CONÇU CE CIRCUIT ALAMBIQUÉ DEVAIT AVOIR  
UNE BOUTEILLE DE PINARD POUR MEILLEURE AMIE.

DES CIRCUITS VERTIGINEUX  
DIGNES DES MONTAGNES  
RUSSES. SENSATIONS FORTES  
ASSURÉES !



MEGARACE 2 OU L'ART DE VOUS EN  
METTRE PLEIN LES YEUX.



lier de réparation où ce dernier pourra être réparé et réarmé. Le joueur pourra aussi acheter de nouvelles armes ou changer sa voiture. Bref, vous l'aurez compris, le décor est planté et de belle façon ; si vous êtes un adepte des «Running Man», «Le Prix du danger» et autres «Rollerball», vous devriez y trouver votre compte car les décharges d'adrénaline vont aller bon train à bord de votre bolide.

### BEAU À VOUS DONNER LE TOURNIS

Pour ce qui est de son aspect technique, Megarace 2 semble avoir bénéficié d'un soin tout particulier de la part des développeurs de chez Cryo. Notamment pour ce qui est des graphismes qui semblent extrêmement fins et beaux ; quant aux circuits, ils semblent faits pour vous donner le tournis.

Pour le reste, on se retrouve face à un jeu classique avec des passages secrets, la possibilité d'avoir une fonction «Replay»; les voitures et tous les obstacles des circuits sont réalisés en 3D temps réel. Classique mais néanmoins efficace car les circuits sont sinueux, vertigineux et les décors (en vrac : l'usine, la base lunaire, la ville, une planète bizarre, le Tibet et le cimetière de vaisseaux spatiaux situé dans un marais) sont particulièrement variés. Enfin, et pour finir, on ne trouve pas moins d'une demi-heure de séquences vidéo au sein de Megarace 2, pas mal, non !! Megarace 2 semble donc être un jeu complet et passionnant, qui devrait voir le jour sur Playstation dès septembre.



IL FAUT PARFOIS  
JOUER DES COUDES,  
OU PLUTÔT DES  
ROUES, POUR SE  
FRAYER UN  
PASSAGE.

DES DÉCORS DE TOUTE  
BEAUTÉ. DOMMAGE QUE LE  
PILOTE NE PUISSE PAS EN  
PROFITER PLEINEMENT.  
SÉCURITÉ OBLIGE !

### DÉMOS

Interplay vient de sortir aux USA un CD pour 3DO comportant des démos pour sept de leurs jeux sortis ou à sortir : Waterworld, Alone In The Dark 2, Out of this World, Cyberia, Wolfenstein 3D, Casper et Kingdom : the far reaches.

D'après vous, est-ce :  
a) une très bonne idée, ou  
b) un chien ?

# blazing dragons

PLAYSTATION / SATURN

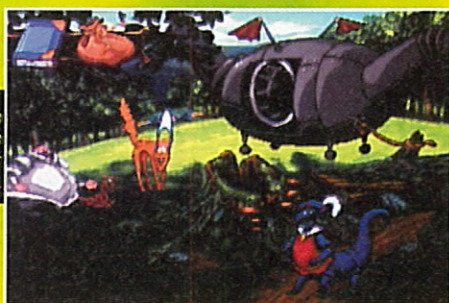
DISPONIBILITÉ : MAI  
ÉDITEUR : CRISTAL DYNAMICS



CETTE FOIS-CI, PAS DE JALOUX ! QUE VOUS AYEZ UNE PLAYSTATION OU UNE SATURN, CES LIGNES VOUS SONT DÉDIÉES. EN EFFET, BLAZING DRAGONS DEVRAIT SORTIR SIMULTANÉMENT SUR CES DEUX SUPPORTS CÉLÈBRES POUR LEURS 32 BITS. ALORS, SI VOUS APPRÉCIEZ AUTANT LES BONNES PARTIES DE RIGOLADE QUE LES AMBIANCES «DESSINS ANIMÉS», CE SOFT SIGNÉ CRISTAL DYNAMICS ET ESTAMPILLÉ MONTHY PYTHON DEVRAIT VOUS COMBLER.

Parfois, certains jeux s'appuient sur la notoriété d'un personnage connu ou font appel à une personnalité populaire afin de bénéficier d'une publicité supplémentaire. Dans le cas de Blazing Dragons, les éditeurs peuvent s'enorgueillir d'avoir une véritable star du cinéma britannique dans le générique du jeu. En effet, l'idée du scénario de ce titre délirant est né de l'esprit imaginatif et loufoque de Terry Jones. Mais si voyons, Terry Jones, un des piliers des Monty Pythons, celui-là même qui a réalisé «La vie de Brian» ! Difficile de faire mieux que de demander à un tel personnage de créer un jeu. Alors évidemment, il ne fallait pas s'attendre à un soft sérieux et forcément, le résultat est un jeu d'action axé arcade, hilarant et barjot.

BLAZING DRAGONS EST UN JEU DANS LEQUEL L'HUMOUR TIENT UNE PLACE IMPORTANTE.

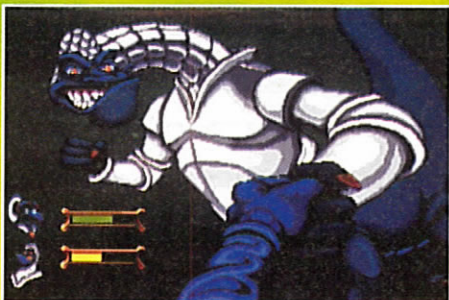


## Le pire cauchemar du Roi Arthur

Ici, l'ambiance est résolument «Table Ronde» et les combats entre Dragons au cœur noble et humains font rage. C'est clair, la dérision est au rendez-vous ! Tant et si bien que Blazing Dragons pourrait être le pire cauchemar du Roi Arthur. Côté technique, on a opté, ici, pour des graphismes très «dessins animés». C'est d'ailleurs la société Nelvana Limited qui s'est occupée de développer les personnages, Nelvana étant célèbre pour son travail dans le milieu de l'animation. Il n'y a donc pas trop de bile à se faire sur ce plan, la fluidité sera là et bien là. Imaginez un peu : 3000 animations par personnage. C'est dire si tout cela doit bien bouger. En outre, les voix des persos et les textes s'annoncent d'ores et déjà très drôles. En définitive, Blazing Dragons se jouera seul mais il vous propose une bonne séance de «dérillage» qui semble efficace.

## ACCOLADE

La version 3D de Bubsy, d'Accolade, devrait sortir au cours du second semestre, sur toutes les machines 32 bits. L'éditeur prépare aussi Deadlock sur PC et Hardball 5 sur Playstation qui sera distribué par Warner Interactive en France.



LES COMBATS CONTRE LES MONSTRES LES PLUS IMPROBABLES VONT FAIRE RAGE.



UN JEU NÉ DE L'IMAGINAIRE LOUFOQUE DE TERRY JONES, L'EX-MONTHY PYTHON.



LE TRAVAIL DES GRAPHISMES ET DE L'ANIMATION FONT DE BLAZING DRAGONS UN VÉRITABLE DESSIN ANIMÉ INTERACTIF.

## CARTES ROUTIÈRES

LES POSSESEURS FRANÇAIS D'UNE SATURN SERONT HEUREUX D'APPRENDRE QU'ILS PEUVENT DÉSORMAIS ACHETER UN PETIT MACHIN NOMMÉ "NAVISOFT DRIVE MAP", COMPOSÉ D'UN LOGICIEL ET D'UN ÉCRAN PLAT LCD QUI SE CONNECTE À L'ARRIÈRE DE LA SATURN, PERMETTANT D'OBTENIR L'INTÉGRALITÉ DES CARTES ROUTIÈRES DU JAPON ET DE PRÉVOIR SES TRAJETS. FORCÉMENT, SI VOUS NE CONDUISEZ PAS AU JAPON, C'EST ASSEZ MOYEN. ON NE SAIT PAS SI NAVISOFT A L'INTENTION D'ÉTENDRE SES CARTES JUSQU'À L'EXTRÊME-OCCIDENT (C'EST NOUS, VUS DE LÀ-BAS).

★ 2000

# gunship

PLAYSTATION

DISPONIBILITÉ : MAI  
ÉDITEUR : MICROPROSE

↑ Dans la plus pure tradition des Gunship, un jeu dont le premier exemplaire est sorti il y a maintenant plus d'une dizaine d'années, voici que déboule Gunship 2000 sur Playstation. Ce jeu vous place aux commandes d'hélicoptères ultra perfectionnés pour aller bouffer des ennemis. Vous voilà «bombardé» responsable d'une escadrille de 5 hélicos (que vous pouvez choisir parmi une liste) pour aller sur des points stratégiques et politiquement chauds. À bord de votre appareil, tous les instruments sont là pour vous aider à remplir vos missions. Deux modes de jeu sont proposés : le mode Campagne avec un scénario qui vous baladera du Moyen-Orient jusqu'en Europe Centrale et le mode Fast-Flight où vous aurez de courtes missions à remplir. Dans ce mode, le niveau de difficulté est paramétrable et le but de buter tout ce qui bouge sans nécessairement avoir de stratégie. Au programme, donc : de la simulation et de l'action, de la 3D, des voix digitalisées et, probablement, une bonne dose de plaisir.



## LE VENT TOURNE

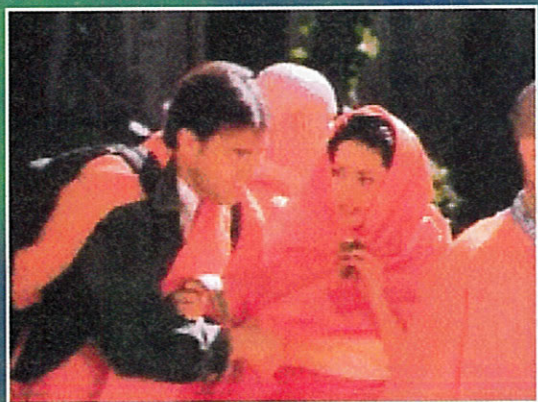
Non seulement SNK a décidé de porter les jeux Neo Geo sur Saturn, mais un accord a été signé avec Sony pour les porter également sur Playstation. On verra apparaître bientôt Samurai Shodown 3, Fatal Fury Real Bout et King of Fighters '96 sur ces deux consoles. C'est à croire que SNK envisage de laisser tomber la fabrication de consoles pour se concentrer sur la création de jeux. Il ne serait pas le seul.

PLAYSTATION / SATURN

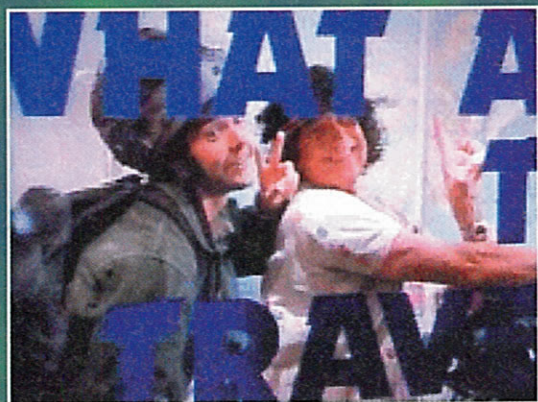
DISPONIBILITÉ : MAI  
ÉDITEUR : CAPCOM



# fox hunt



Fox Hunt est un jeu de chez Capcom qui ressemble étonnamment à une comédie-thriller d'espionnage. Fox Hunt est en fait un jeu d'action-aventure qui comprend environ trois heures vingt de séquences en Full Motion Video, ni plus ni moins. Plus qu'un film, quoi ! Tourné à Los Angeles et à Aspen, dans le Colorado, ce jeu vous mettra dans la peau de Jack Fremont, un gars tout à fait ordinaire qui se retrouve embarqué dans une aventure de longue haleine. Vous vous retrouverez embrigadé dans la CIA et votre mission sera de traverser la Russie afin de découvrir la véritable identité de Fox, de retrouver un coffret bourré de diamants et, si vous avez le temps, de ramener une jeune fille. J'ai dit «si vous avez le temps» car évidemment, vous n'aurez que 24 heures pour mener votre mission à bien. Avec une bonne jouabilité, une bonne qualité, un humour décapant et la présence de Rob Lowe, Fox Hunt risque fort de se faire remarquer, dans le bon sens du terme. Sortie prévue au printemps sur Saturn et Playstation mais pour l'instant uniquement aux États-Unis.



# NBA Live 96

PLAYSTATION

DISPONIBILITÉ : MAI

ÉDITEUR : EA SPORTS



C'EST TRÈS JOLI ESTHÉTIQUEMENT MAIS IL EST DOMMAGE QUE L'INTÉRÊT DE JEU NE SOIT PAS À LA HAUTEUR.

ELECTRONIC ARTS A CÉDÉ À LA MODE DES REFLETS DES LUMIÈRE ET DES JOUEURS SUR LE PARQUET.



Tiens, commençons de façon originale pour traiter un jeu de basket, OK ?? Eh bien, par exemple, nous allons vous raconter le scénario car c'est quelque chose qui n'a jamais été fait pour ce genre de jeu. Alors voilà : l'histoire commence alors que vous êtes sur un terrain, il y a plein de gens autour de vous et un mec au milieu qui jette un énorme ballon en l'air... Bon, trêve de plaisanterie et passons aux choses sérieuses. La série des NBA Live est connue et ce n'est pas pour rien car chaque année, Electronic Arts nous livre une nouvelle mouture de sa série. Voilà donc, en toute logique, l'annonce de l'arrivée imminente de NBA Live 96 sur Playstation. Au programme : plusieurs modes de jeu parmi lesquels les modes Arcade, Simulation et Custom.

## JOLI MAIS UN PEU LENT

NBA Live 96 pourra se jouer à deux et, grâce aux performances techniques de la machine, vous aurez la possibilité (mais c'est aujourd'hui monnaie courante dans les simu' de sport) de choisir votre angle de vue favori parmi une série impressionnante



EN METTANT LA PAUSE, VOUS AUREZ L'OCCASION DE CHANGER QUELQUES PARAMÈTRES OU DE REVOIR UNE ACTION AU RALENTI.



CHOISISSEZ VOTRE ANGLE DE VUE PARMI LA FOULE DE CELLES QUI SONT PROPOSÉES. CECI DIT, IL Y EN A PAS MAL QUI SONT INUTILES...

AU FIL DES PARTIES, VOUS POURREZ EXÉCUTER QUELQUES PETITS DUNKS SPECTACULAIRES MAIS TOUJOURS RÉALISTES.



de caméras. Comme de bien entendu, certaines sont total «gadget», voire même carrément inutiles car complètement injouables. Bref, dans l'ensemble, on trouve un vaste choix pour ce qui est des options. En dehors de ça, NBA présente plutôt bien dès que l'on allume la console car esthétiquement, il est plutôt réussi. Electronic Arts a même cédé à la mode des reflets des pieds des joueurs sur le parquet. Pas autant que dans Total NBA mais bon, y'a de l'idée. En revanche, l'animation n'est pas au top, de même que la rapidité et on se retrouve finalement avec des joueurs patauds et rigides. Heureusement, quelques dunks assez réalistes sont là pour agrémente l'ensemble. Rendez-vous au moment du test pour se faire une meilleure idée.

## JDR

Vous le savez, c'est Matsushita qui se charge de fabriquer et de commercialiser la 3DO au Japon. C'est donc le même Matsushita qui se chargera de distribuer la M2, successeuse de la 3DO. Or, au Japon, pour qu'une console se vende bien, il faut que son catalogue comporte de nombreux jeux de rôles. C'est comme ça : le Japonais aime le jeu de rôles, que voulez-vous. Du coup, Matsushita a déjà signé avec divers éditeurs pour sortir – tenez-vous bien – 40 jeux de rôles la première année.

## LINK

Vous ne trouvez pas un peu raide de ne pas avoir de jeux multi-joueurs sur Saturn ? Rassurez-vous, Geebockers arrive très bientôt. Il s'agit d'un shoot'em up en 3D splitscreen (écran partagé), qui nécessitera bien évidemment l'utilisation d'un câble de connexion entre deux Saturn. Pardon ? Un tel câble n'existe pas encore ? Ah oui, vous avez raison. Attendez, je téléphone au Japon pour me renseigner. Tuut tuut... Moshi moshi ? Hay ! Haizara shinde imasuka ? Ah so ! Ah so ! Ah so des ne ! Ah so ! Aligato ! Tuut... Bon, ben en fait ils disent qu'ils vont sortir le câble en même temps que le jeu. N'hésitez pas, si vous avez des questions qui vous tracassent. Un coup de fil, c'est vite fait.



# Voici le nouveau héros de l'année 96



©

PLAYSTATION

DISPONIBILITÉ : ÉTÉ 96

ÉDITEUR : SCAVENGER

# amok

AMOK - UN CONCENTRÉ D'ACTION QUI VOUS PLACE AUX COMMANDES D'UN BATTLETECH.

La jeune équipe de Scavenger, basée à Los Angeles, s'est formée spécialement en vue de l'arrivée des consoles nouvelle génération. Ces jeunes gens sont particulièrement talentueux et on leur doit d'ailleurs le très beau Scorchers que vous verrez également en preview dans le numéro de Playmag que vous avez entre les mains. Pour Amok, ils vous proposent de pénétrer dans un univers entièrement en 3D en vous mettant aux commandes d'un battletech pour éclater tout ce qui serait susceptible de se trouver sur votre passage. Un bon plan shoot'em up, quoi... Le scénario se déroulant dans une époque très avancée dans le futur, il est évident que vous aurez à votre disposition toute une série d'armes et d'équipements tous plus sophistiqués les uns que les autres.

## Un engin sophistiqué

Avec cet équipement, vous pourrez vous balader dans une série de niveaux aux décors variés. Ainsi, vos combats auront-ils lieu dans des paysages désertiques, montagneux, etc. Vous aurez aussi à visiter une base et, comble du comble, certains de vos affrontements auront même lieu sous l'eau. Bref, un bon jeu d'action où la fluidité, la beauté et surtout la 3D seront de rigueur. En outre, un mode deux joueurs, avec écran splitté, serait même prévu pour s'amuser entre potes avec chacun son engin de guerre. Pour résumer, Amok est un concentré d'action menée à un train d'enfer, saupoudrée de décors variés en 3D (tout comme les ennemis d'ailleurs) et d'une pointe de technologie efficace afin d'exploiter pleinement les capacités techniques de la 32 bits de Sega qui nous met déjà l'eau à la bouche.

UN UNIVERS ENTièrement GÉRÉ EN 3D, DES DÉCORS AUX ENNEMIS, EN PASSANT PAR VOTRE ENGIN.



TOUTE UNE SÉRIE D'ÉQUIPEMENTS ET D'ARMES FUTURISTES SONT LÀ POUR VOUS AIDER À PROGRESSER DANS DE DANGEREUSES MISSIONS.

LES DÉCORS SONT VARIÉS ET CERTAINES MISSIONS VOUS ENTRAÎNERONT AU FOND DE L'EAU. GLOUB GLOUB...



## VEDETTE

Space Jam n'est pas une nouvelle marque de confitures qui vante ses mérites à l'aide d'un cosmonaute factice. C'est tout simplement le nom d'une série de la Warner Bros, dans laquelle Michael Jordan vit des aventures palpitantes aux côtés des Looney Tunes. Là où cette nouvelle a un rapport avec le chmilblick, c'est qu'Acclaim vient d'acquiescer les droits de cette série afin d'en faire un jeu. Celui-ci devrait voir le jour vers la fin de l'année. Connaissant l'éditeur, ce soft devrait tourner sur tous les formats.

## VIRTUA FIGHTER 3

Combien on parie, ami lecteur, que la troisième mouture de Virtua Fighter sortira d'ici la fin de l'année en arcade et sur Saturn ? Hein ? Et combien on parie qu'il y aura deux nouveaux persos, une Japonaise et un sumotori ? Tu veux pas parier ? Dégonflé ! Remarque, t'as raison, t'aurais perdu, d't'façons.

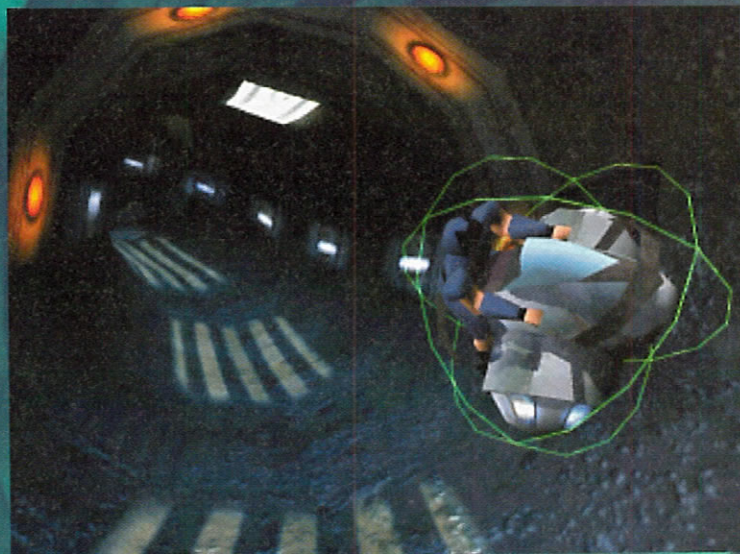
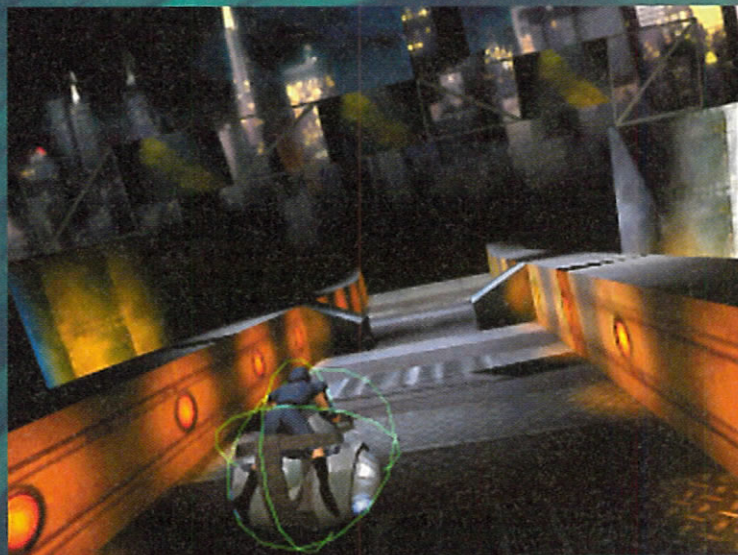
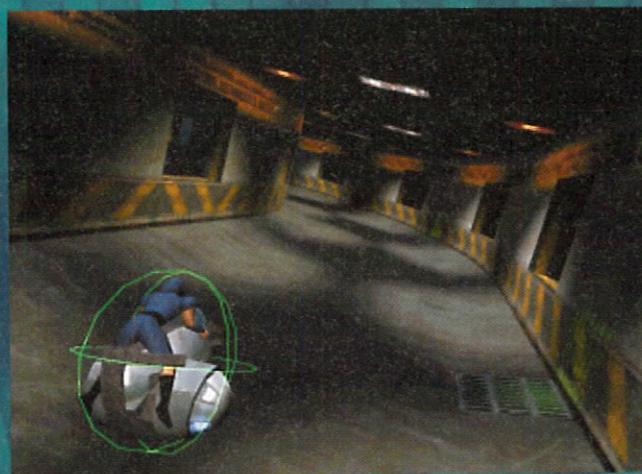
# scorcher

Annoncé initialement sous le nom de Vertigo, Scorchers est un jeu de chez Scavenger dont chaque pixel suinte le tridimensionnel. Scorchers va vous mettre en selle sur un espèce d'engin futuriste afin de livrer des courses sans merci sur des circuits aussi sinueux que dangereux. Entre course et combat, Scorchers vous invite donc dans un monde où plus les sports sont dangereux, plus ils sont populaires. C'est pourquoi vous vous retrouvez à plat ventre sur une bécane qui flotte à quelques centimètres du sol pour mieux filer sur des circuits truffés de pièges. Circuits qui seront à l'air libre mais dans lesquels on trouvera plusieurs galeries. L'animation est fluide et ça va vite, très vite même et les accidents risquent d'aller bon train.

Les bikers du futur...

Dans ces cas-là, vous risquez bel et bien de rebondir un peu partout. Heureusement que votre bolide est équipé d'un système de champ de force (normal, l'histoire se passe dans le futur...) qui vous entoure afin de vous protéger et d'éviter de vous faire décapiter au premier virage. Bref, il faudra s'attendre à d'enivrantes courses-bastons dans un univers 3D du plus bel effet avec, en outre, de splendides décors de fond. De plus, chez Scavenger, on a pensé à inclure un mode deux joueurs histoire d'optimiser encore un peu plus le fun qui se dégage de ce jeu mais cette info n'étant pas du tout confirmée, mieux vaut ne pas trop se mouiller.

Quoiqu'il arrive et que le soft se joue à deux ou seul, il promet de chaudes soirées en perspective...



## DEUX

Vous avez aimé "Bug !" sur Saturn ? Alors vous aimerez sûrement "Bug ! Deux" (c'est vraiment le titre, "deux" en français), qui sortira à l'automne prochain.

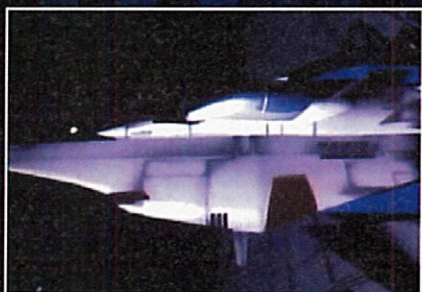
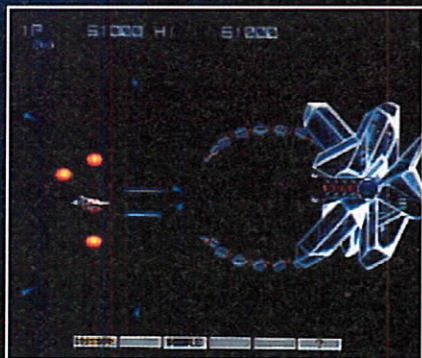
## POLE POSITION

En Angleterre, Destruction Derby, sur Playstation, était jusqu'à présent le jeu le plus vendu dans sa première semaine d'exploitation (toutes catégories confondues, toutes machines confondues). Il vient d'être coiffé au poteau par Sega Rally, qui s'est vendu à 10.000 exemplaires la première semaine.



# gradius

PLAYSTATION

DISPONIBILITÉ : AVRIL  
ÉDITEUR : KONAMI

Gradius est un jeu illustre qui a marqué d'une empreinte indélébile nos mémoires de joueurs. Alors, quel plaisir de le retrouver aujourd'hui sur une console comme la Playstation. Par rapport à la version originale du jeu, aucune modification n'est à noter, seul le nombre d'options est plus important et permettra aux incondtionnels de jouer soit en plein écran, soit en écran zoomé, soit encore avec un écran aplati sur les bords pour donner l'aspect d'une borne d'arcade. On retrouvera ici tous les paramètres et tous les tirs qui ont fait la joie de millions et de millions d'adorateurs...

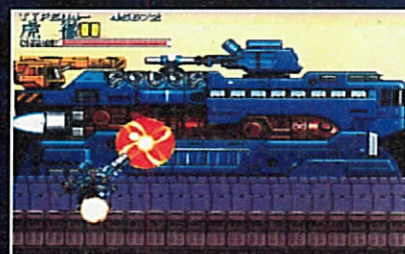
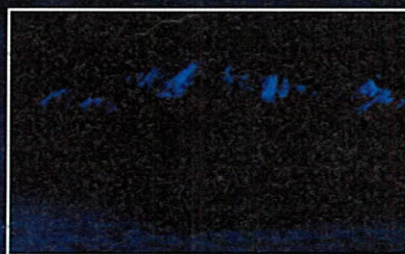


# wolfgang

PLAYSTATION

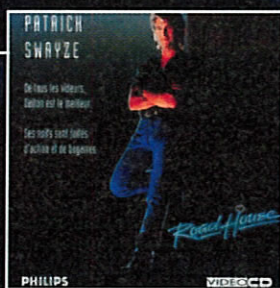
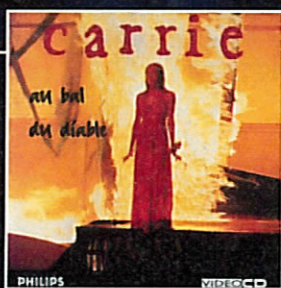
DISPONIBILITÉ : AVRIL  
ÉDITEUR : BIRD

Si vous êtes un adorateur de Mozart, laissez tomber, ce n'est pas du même Wolfgang dont il s'agit ici. Oubliée la flûte enchantée, c'est à un autre Requiem que vous aurez affaire ici. Un requiem pour la défense de la Terre. Wolfgang est un effet un robot entièrement modulable. Ainsi avant chaque mission vous pourrez ajouter à notre cher confrère une arme supplémentaire, des bras bioniques ou encore des missiles dévastateurs. Toute l'action de ce Shoot'Em Up à scrolling horizontal vous entraînera dans des décors assez laids qui, franchement, ne nous ont pas fait planer. Mozart par contre...



## EN CORE ?

Core Design l'éditeur britannique travaille actuellement sur un troisième volet de Thunderhawk, dont la deuxième mouture est sortie il y a quelques temps sur Saturn. Tout ce que l'on sait, c'est que cette aventure guerrière sera beaucoup plus spatiale que les précédentes... L'éditeur a sûrement été poussé par le grand succès que connaît actuellement Firestorm Thunderhawk 2. L'épisode 3 devrait déborder vers septembre.



# new japan pro Wrestling



PLAYSTATION

DISPONIBILITÉ : AVRIL  
ÉDITEUR : TOMY

À l'heure où vous lirez ces quelques lignes, New Japan Pro Wrestling devrait être en vente dans vos boutiques d'importation préférées. Réalisé en trois dimensions, ce titre vous placera dans la peau de l'un des douze catcheurs proposés. Dans chaque combat, tous les catcheurs seront composés d'une centaine de polygones texturés et animés suivant une méthode désormais bien connue, celle du «Motion capture». À l'heure actuelle, ce produit est uniquement disponible au Japon et aucune commercialisation sur le sol européen n'est envisagée.



## les vidéo-CD

Grâce à la carte Vidéo-CD, la Saturn a la possibilité de lire les films à ce format. Du coup, nous avons décidé de vous donner l'actualité des films dans ce format à la vente.

### [ Star Trek V ]

Le Capitaine Kirk, Spock et le Docteur McCoy ont bien mérité des vacances et c'est dans le parc national du Yosemite qu'elles se déroulent. Dérangés par un appel d'urgence, voilà nos trois amis plongés dans une aventure incroyable, où non seulement ils seront confrontés à Dieu en personne (ou presque), mais aussi où le demi-frère de Spock leur fera redécouvrir des moments de leur vie qu'ils croyaient disparus de leur esprit. Un très bon moment pour tous les Trekkies et les autres.

### [ Road House ]

Patrick Swayze, que l'on a également vu dans Dirty Dancing et Ghost, joue dans ce film le rôle d'un videur réputé pour son efficacité et répondant au nom de Dalton. Il sera engagé par les patrons d'un bar au bord du chaos où drogue, prostitution et bagarre font rage. Difficile de faire le ménage dans ces conditions, d'autant qu'un riche propriétaire sème la panique. Un film d'action où les scènes de combats riment souvent avec efficacité.

### [ Carrie au bal du diable ]

Un film d'horreur de Brian de Palma avec Sissy Spacek, John Travolta et Piper Laurie. Carrie est une jeune fille timide et réservée qui paraît très fragile, mais qui, en réalité, cache un pouvoir particulièrement dangereux. Tiré d'un roman de Stephen King, Brian de Palma réalise avec Carrie, un film fort et stressant qui ne laisse au spectateur que quelques minutes de répit.

# Le 1er mensuel 100% astuces, plans complets et solutions pour finir vos jeux !

## SOS CONSOLES

N° 2 AVRIL 1996

LE 1<sup>ER</sup> MENSUEL 100% ASTUCES

32FF • AVRIL 1996 • BELGIQUE : 200FB • LUXEMBOURG : 200FL • SUISSE : 975 • CANADA : 7,95\$ (CAN)

### PROFITEZ DE VOS JEUX À FOND ! SOLUTIONS et PLANS COMPLETS

- VIRTUA FIGHTER I, II et Remix  
SATURN
- ADDAM'S FAMILY VALUES  
SUPER NINTENDO - MEGADRIVE
- EARTHWORM JIM 2  
SUPER NINTENDO - MEGADRIVE
- MYST  
SATURN - PLAYSTATION
- YOSHI'S ISLAND  
SUPER NINTENDO
- DISCWORLD  
PLAYSTATION
- UN INDIEN DANS LA VILLE  
GAMEBOY

LA SOLUTION ULTIME !

# DOOM

30 PAGES DE PLANS

TOUS LES NIVEAUX,  
TOUTES LES ARMES,  
TOUS LES PASSAGES SECRETS,  
TOUS LES BONUS, ETC.

SPECIAL FICHES  
DES DIZAINES  
D'ASTUCES À  
DÉCOUPER ET À  
CONSERVER

## JOUEZ COMME UN PRO !

**SOS Consoles, c'est tous les mois une  
sélection des meilleurs jeux du  
moment, présentés et décortiqués en  
solutions complètes avec plans  
détaillés, mais aussi des tonnes  
d'astuces, de codes, de cheat-modes  
et de codes Action Replay !**

## Vite, SOS CONSOLES n° 2 vient de paraître !

*En vente chaque mois  
chez votre marchand de journaux*

PLAYSTATION

DISPONIBILITÉ : MAI/JUIN  
ÉDITEUR : IMAGNEER

# A-t-r-a-i-n

Le temps où vous jouiez au petit train est sûrement lointain, mais il n'est jamais trop tard pour reprendre vos vieilles habitudes. Effectivement, A train n'a d'autre ambition que de vous placer à la tête d'une compagnie de transport ferroviaire, que vous devrez faire prospérer en la gérant de A à Z. Comme vous n'êtes pas du genre à prendre le train en marche, vous devrez partir de zéro pour construire votre empire économique. Mais vous serez toutefois aidé par un budget de départ conséquent, histoire de pouvoir installer les bases de votre infrastructure sans trop vous soucier des problèmes d'argent. Vous allez donc commencer par poser des rails, afin d'installer un réseau capable d'accueillir des gares assez espacées les unes des autres pour justifier l'utilisation du train pour les éventuels voyageurs.

## Un excellente simulation

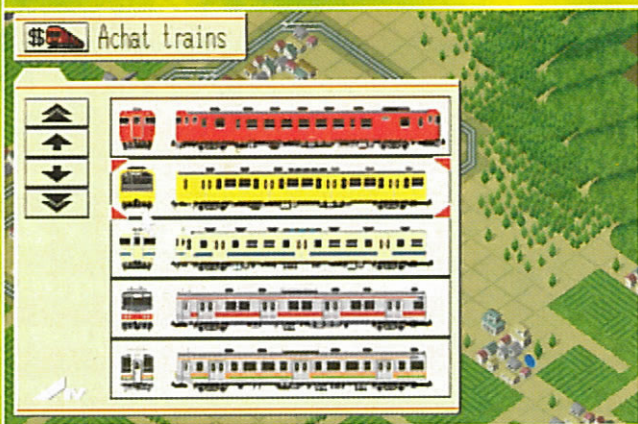
Comme le sol n'est pas exempt de relief, vous pourrez également creuser des tunnels et construire des ponts afin d'adapter votre circuit aux obstacles. Ensuite, il vous faudra choisir les trains que vous utiliserez parmi les nombreux disponibles. Certains transportent des voyageurs, d'autres des marchandises, mais ils se différencient tous par leur capacité de stockage et leur vitesse. Vous pourrez également construire divers sites de loisirs, acheter des immeubles, et même boursicoter avec des actions. De nombreux indicateurs économiques vous permettront de tenir votre budget au mieux mais, si la faillite semble proche, il vous sera toujours possible d'emprunter à votre banque pour sauver les meubles... Pour les passionnés de simulation économique, donc...

VOUS VERREZ LES  
JOURS ET LES NUITS  
ALTERNER...



DE TEMPS À  
AUTRE, VOUS  
AUREZ DROIT  
À QUELQUES  
CONSEILS  
AVISÉS.

CHOISISSEZ  
VOTRE RAME  
PARMI LES  
NOM-  
BREUSES  
PROPOSÉES.



PRÉPAREZ-  
VOUS À EN  
VOIR DÉFILER,  
DES CHIFFRES.

## 34 MILLIONS D'AMIS

Depuis le boom Internet, 34 millions de net surfers se sont abonnés à ce Minitel géant et mondial. Pas mal... Les experts prévoient 200 millions d'abonnés d'ici l'an 2000, soit 166 millions de nouvelles têtes sur le Net. D'après ma calculatrice, cela fait un nouvel abonné toutes les 4,5 secondes. Sans compter ceux qui se connecteront par l'intermédiaire de la Saturn...

## SOUBRETTES ET LAPINS ROSES

Après le Mega CD, c'est à la Saturn que Keio Flying Squadron s'attaque maintenant. Ce jeu de tir, inspiré d'un manga nippon, met en scène une jeune demoiselle en tenue du genre soubrette, et chevauchant des petits animaux bien mignons, comme des lapins. Si aucune date ne nous est parvenue, on s'attend toutefois à un petit jeu bien mignon.

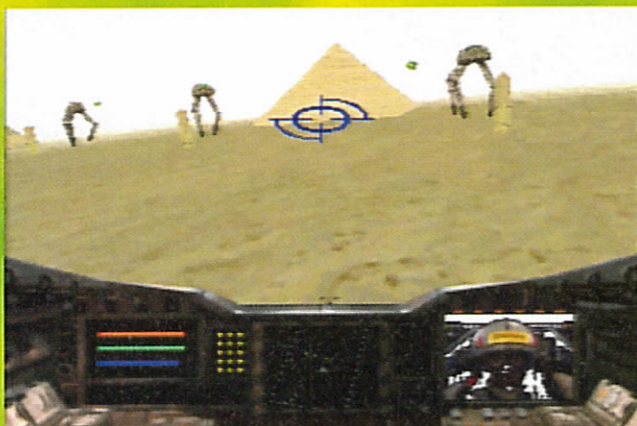
SATURN

DISPONIBILITÉ : ÉTÉ 96  
ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS

# shockwave

Dans l'espace, la guerre fait rage, ce n'est pas une nouveauté. En tant que chef d'escadron, vous devrez protéger différentes planètes de votre système solaire. Après son arrivée sur Playstation, Shock Wave Assault débarque sur Saturn. La conversion de ce Shoot'Em Up en 3D sur la machine de Sega s'est passée sans aucun problème. Il faut bien avouer que la réalisation technique n'étant pas l'un des points forts de ce jeu, rien n'était bien difficile. Vous voilà avertis.

Et ne dit-on pas qu'un homme averti en vaut deux !?



# DU JAMAIS VU !

HORS-SÉRIE **PC SOLUCES**

## 3 CD-ROM

### 3 JEUX COMPLETS

- Sleepwalker
- Wizkid
- One Step Beyond

## +100 démos toutes jouables !

Une sélection des meilleurs jeux PC du moment

## +193 mégas de nouveaux sharewares

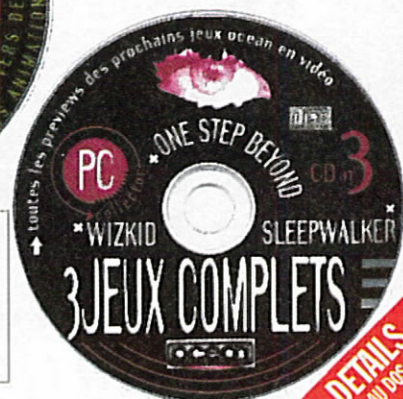
Des centaines de fichiers avec : des jeux • des utilitaires • des upgrades • des drivers • des images • des sons • des animations • des nouvelles missions pour Warcraft II • des mises à jour • etc.

## 49F seulement

HORS-SÉRIE PC SOLUCES • Mars 1996 • 49 F  
Belgique : 850 FB • Suisse : 14 FS • Luxembourg : 340 F.

## +6 PREVIEWS

en vidéo commentées et des tonnes d'images  
EF 2000 • SEA LEGEND • OFFENSIVE  
VIPER • TUNNEL B1 • SILENT STEEL



## UN MAGAZINE AVEC 3 CD-ROM POUR 49 F SEULEMENT

### PC COLLECTOR, C'EST

- 100 démos jouables, dont

ACTION SOCCER • BATTLE ISLE 2 • BERMUDA SYNDROME • CÆSAR II • COMMAND & CONQUER • CONQUEST OF THE NEW WORLD • CRUSADER • DESCENT 2 • DESTRUCTION DERBY • FIFA 96 • MAGIC CARPET 2 • MORTAL KOMBAT 3 • RAYMAN • SCREAMER • SHELLSHOCK • TERMINATOR FUTURE SHOCK • THE NEED FOR SPEED • WING COMMANDER IV • WIPEOUT • WORMS  
...ET DES TONNES D'AUTRES DÉMOS JOUABLES.

- 3 jeux complets du commerce édités par OCEAN (SLEEPWALKER • ONE STEP BEHOND • WIZKID).

- En cadeau, 193 mégas de nouveaux sharewares :  
DES JEUX • DES UTILITAIRES • DES UPGRADES • DES DRIVERS • DES IMAGES • DES SONS • DES ANIMATIONS • DES NOUVELLES MISSIONS POUR COMMAND & CONQUER, WARCRAFT II • DES MISES À JOUR...

INTERFACE  
ET INSTALLATION  
SIMPLIFIÉE  
(sous WINDOWS 3.1x,  
MSDOS et  
WINDOWS 95).

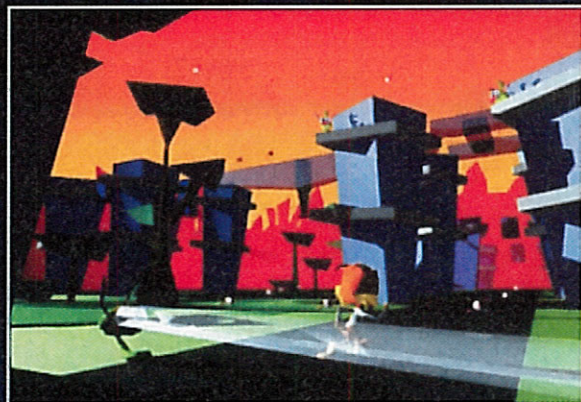
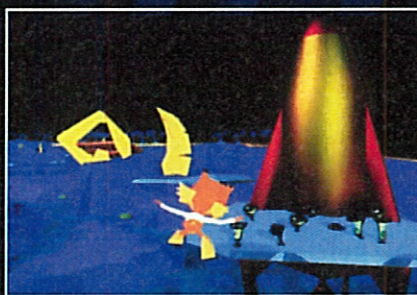
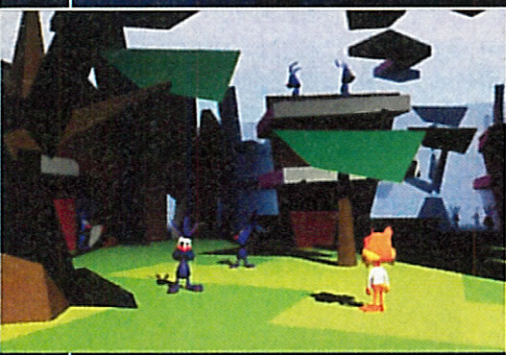
En vente chez votre marchand de journaux  
Paraît tous les 2 mois

# bubsy DD

PLAYSTATION

DISPONIBILITÉ : FIN DE L'ANNÉE  
ÉDITEUR : ACCLAIM

Suite logique d'un jeu de plates-formes qui connut un sympathique succès sur Megadrive et sur Super Nintendo, Bubsy 3D utilisera donc tout particulièrement les atouts de la Playstation en matière de gestion d'écran. Comme dans les épisodes précédents, Bubsy devra une nouvelle fois se battre contre les Woolies qui viennent d'envahir sa ville natale. D'après ce que nous savons sur ce titre, le jeu se déroulerait à la manière de Jumping Flash, ce qui semble un point tout à fait positif. Enfin, pour l'heure, trop peu d'informations nous ont été communiquées par Accolade pour que nous puissions réellement nous faire une opinion sur la qualité intrinsèque de Bubsy 3D.



# jack is back

SATURN

DISPONIBILITÉ : JUIN  
ÉDITEUR : INFOGRAMES

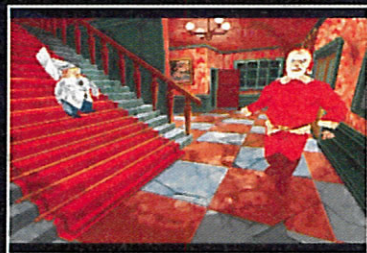
Alors que la version Playstation semble toujours retardée (elle devrait en théorie être sur le point disponible ou sur le point de l'être lorsque vous lirez ces lignes), Infogrames annonce la conversion de ce titre sur la console de Sega. Pour les néophytes, rappelons que Jack Is Back est un jeu d'action et d'aventure en 3D bien sûr qui lors de sa première sortie sur PC, il y a deux ans, avait marqué les foules d'une empreinte indélébile. Dans ce titre donc, vous jouerez le rôle de Edward Carnby, un détective privé passionné par les mystères inexplicables (X-File, cela vous dit-il quelque chose ?). Nous sommes à l'époque de Noël et Edward doit voler au secours de son ami Ted Sticker qui enquête sur la disparition d'une jeune fille de 8 ans, enlevée par la bande de One Eye Jack. Toute l'action d'Alone in The Dark II se déroulera dans la maison de Jack entre Los Angeles et San Francisco et sur un bateau-pirate qui se révélera être un véritable nid à fantômes. À la recherche d'indices qui pourraient prolonger sa vie, Carnby arpentera un univers imbibé de magie noire, de philtres et de poupées de cire martyrisées en combattant des créatures et en déjouant leurs pièges.

## TÉLEX

Sony Interact. prép. Destruct. Derb. 2, sort. prév. automne.  
Plus réal. que le 1. Stop.

## RETARD 2

Fade to Black (qui signifie Fondu au noir, ce qui n'implique pas que Fade to Cheese se traduise par Fondu au Fromage), de Delphine, a été retardé (probablement par les grèves, comme tout le monde) et ne sortira finalement qu'en juin. À ce propos, nous n'oserons vous conseiller de jeter un coup d'œil sur notre rubrique Top Secret.







# silverload

PLAYSTATION

DISPONIBILITÉ : AVRIL

ÉDITEUR : VIC TOKAI

Navigant depuis des jours dans le désert, la gorge sèche et les lèvres craquelées par la chaleur du soleil, vous n'avez qu'une seule envie, trouver une ville et prendre un bon whisky dans l'un des saloons du bled. Seul dans le désert, vous êtes une proie facile pour vos ennemis. Grosso modo, voilà la trame de ce nouveau jeu de Vic Tokai qui, dans son approche, ressemble à Virtua Cop sur Saturn. Agrémenté par des scènes en 3D, vous devrez jouer du pistolet pour vous sortir des situations périlleuses auxquelles les programmeurs ont pensé à vous confronter. Silverload est un jeu d'action pure et dure qui permettra aux joueurs de découvrir une nouvelle technique de programmation mise au point par Vic Tokai, le Système Signos, développé à l'origine pour les jeux de rôles. (Éditeur : Vic Tokai)



PLUSIEURS MILLIERS D'ASTUCES 24H/24  
DE NOUVELLES ASTUCES TOUTES LES SEMAINES  
CE MOIS-CI, DE NOUVELLES CONSOLES

# TÉLÉPHONE AU SANS FAIRE LE 16 NI LE 1 36 69 77 06



**OUI, JE COMMANDE LE PREMIER NUMÉRO DE PLAYMAG AU PRIX DE 32 FF (PORT COMPRIS).**

CI-JOINT MON RÈGLEMENT À L'ORDRE DE PLAYMAG, PAR : CHÈQUE  MANDAT-LETTRE

BULLETIN À RENVoyer AVEC VOTRE RÈGLEMENT SOUS ENVELOPPE AFFRANCHIE À :  
PLAYMAG, 92/98 BOULEVARD VICTOR HUGO, 92115 CLICHY CEDEX.

Nom.....Prénom.....

Adresse.....

CP..... Ville.....

Pays.....Age.....Console(s).....

Les noms, prénoms et adresses de nos abonnés étant traités informatiquement, le droit d'accès et de rectification prévu par la loi du 06.01.78 peut s'exercer auprès de notre Service Abonnements. Vous pouvez vous opposer à ce que ces données soient cédées ultérieurement.



# IMPACT RACING

Impact Racing est un mélange entre une simulation automobile et un Shoot'Em Up. Si comme nous, vous êtes un vieux de la vieille sur de la consoles de jeux et des salles d'arcade, vous vous rappelez certainement de Road Blaster, Impact Racing en reprend les grandes lignes. Vous êtes à bord d'un véritable bolide et vous devrez shooter tous les adversaires qui se mettent sur votre chemin avant la fin du parcours. Pour ce faire, vous pourrez récupérer huit armes et options traînant çà et là sur la route. Au menu, cinq voitures seront également présentes pour le meilleur et pour le pire !



PLAYSTATION / SATURN

DISPONIBILITÉ : MAI

ÉDITEUR : JVC

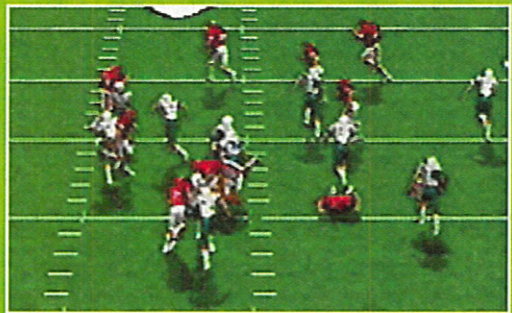
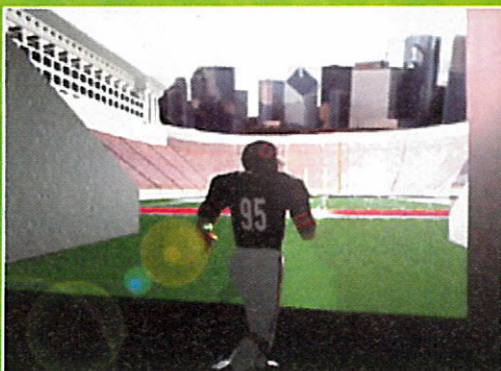


# NFL FULL CONTACT

PLAYSTATION / SATURN

DISPONIBILITÉ : NC

ÉDITEUR : KONAMI



Non, non, il ne s'agit pas d'une adaptation du film avec Jean-Claude Van Damme ! Ce que nous propose Konami dans ce NFL Full Contact sur Playstation, c'est de pénétrer dans l'enfer du championnat de football américain. Comme c'est la coutume depuis l'arrivée des consoles 32 bits, vous aurez droit à des matches aussi réalistes que fun avec la possibilité de choisir différentes caméras. Côté graphismes, les programmeurs nous ont gâtés et l'ensemble est extrêmement beau (et je ne vous parle même pas des scènes cinématiques qui ponctuent les matches -pour cela, les photos parlent d'elles-mêmes-). Alors, si vous aimez ce sport aussi viril que technique, les matches endiablés et l'image de synthèse quand cette dernière est «tip top», NFL Full Contact vous est destiné. Il n'y a plus qu'à attendre...

## LE MATCH SONY/SEGA

Bon, vous voulez savoir qui a gagné, de la Playstation de Sony ou de la Saturn de Sega ? Laissons la parole aux chiffres : en France, il s'est vendu 110.000 Playstation contre 50.000 Saturn. Aux USA, 800.000 Playstation contre 400.000 Saturn. En Angleterre, 130.000 Playstation contre 80.000 Saturn. Même proportion en Espagne. Résultat : Sony vainqueur par KO, d'autant que c'est la console la plus vendue de l'histoire, sur cette période.



# VADIMS

La Playstation n'avait pas encore son Tetris, ou son remix de Tetris. Avec Vadims, le trou est désormais comblé. Comme dans tous les jeux d'action et de réflexion de ce style, toute l'histoire consiste à placer les blocs qui dévalent du haut en bas de l'écran de la meilleure façon possible. Réaliser des formes géométriques avec des cubes différents pour faire disparaître ces derniers sera toute la stratégie de ce jeu. Attention, lorsqu'on y joue à deux, certaines pièces pourront changer d'écran et ainsi bouleverser tout le cours de votre partie.



PLAYSTATION

DISPONIBILITÉ : MAI

ÉDITEUR : SOFTBANK

# DEFCON V

Annoncé sur Playstation, mais pas encore disponible, c'est la version Saturn que nous sommes allés voir chez GTE, lors de notre périple anglais. Ce jeu d'action et d'aventure, tout à fait dans la lignée de Doom, avec toutefois une ambiance nettement moins glauque, vous entraînera à l'intérieur d'un complexe spatial où se joue la destinée du monde. Beaucoup plus axée sur le côté aventure que Doom, l'action dans Defcon V sera pourtant bel et bien de mise. Au détour d'un couloir, un monstre glauque, un bouton à presser, une énigme à résoudre, une solution à trouver, tels seront les éléments qui constitueront l'essence même de ce titre. Entrecoupé par des scènes cinématiques superbes -on commence à en avoir l'habitude-, Defcon V réjouira les amateurs du genre, c'est à parier !



SATURN

DISPONIBILITÉ : MAI

ÉDITEUR : MILLENIUM

## PLAYMAG A AIMÉ

Les jeux vidéo, on aime ou on n'aime pas, c'est comme les cornichons. À Playmag, nous adorons les jeux vidéo et, bien sûr, certains plus que d'autres. Dans ces quelques lignes, nous retrouverons donc tous les jeux qui nous ont séduits, éclatés, explosés au cours de ces derniers mois. Ces titres font pour nous partie des incontournables, des héros ou des «masterpieces» - comme diraient nos amis d'Outre-Manche - que tout joueur digne de ce nom se doit de posséder.

DOOM  
PLAYSTATION

Véritable jeu-culte sur PC, Doom est venu, à la fin de l'année dernière, égayer les bits de notre Playstation. Dans ce jeu d'action en trois dimensions, vous vous déplacez muni de huit armes, dans soixante niveaux tous plus flippants les uns que les autres. Cadavres gisant au sol, corps empalés sur des pieux... L'ambiance est terriblement gore, terriblement angoissante. Un jeu dur dans tous les sens du terme, un jeu fort, qui explosera cependant de bonheur un public averti.

BUG !  
SATURN

Bug est loin d'être une nouveauté. Disponible pratiquement simultanément avec la Saturn, Bug vous étonnera par son originalité. C'est un jeu de plates-formes en trois dimensions complètement novateur, qui vous séduira également par son humour et par l'ambiance particulièrement sympathique qui s'en dégage.

VIRTUA COP  
SATURN

Chez Sega, on aime tout ce qui est virtuel ou «virtua». Ce grand hit d'arcade est enfin disponible sur Saturn et avec le gun ! Dans ce jeu d'une grande beauté graphique, vous serez assailli par des terroristes surgissant à l'écran de tous les côtés. Pour vous en débarrasser, ajustez-les et shootez-les comme des lapins. Seul ou à deux, Virtua Cop est un grand titre de Sega.

AIR COMBAT  
PLAYSTATION

Aux commandes d'un chasseur ultra sophistiqué, digne des plus grands films de guerre, vous êtes embarqué dans une guerre mondiale qui vous fera voir du pays. Entièrement en 3D comme de bien entendu, Air Combat est un jeu d'action mais également de stratégie. Ici, rien ne servira de foncer tête baissée sur les ennemis, il faudra être souvent plus fin que cela. Action, stress et sueurs froides assurés. Attention, ennemi à 8 heures !

THUNDERHAWK  
SATURN / PLAYSTATION

Réalisé par Core Design, une boîte anglaise, Thunderhawk est un peu à l'image de Air Combat, un jeu de combat aérien. Cependant ici, plus question d'avion mais d'hélicoptère de combat, que vous devrez diriger sur terrain plat ou vallonné. Fluide et rapide, Thunderhawk demandera également au joueur beaucoup de technique, et c'est en cela que cette réalisation devient intéressante.

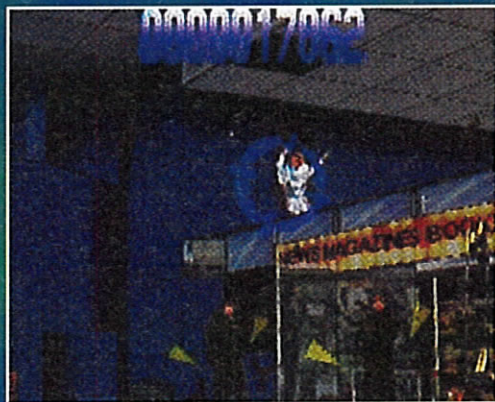
# die hard trilogy

PLAYSTATION / SATURN

DISPONIBILITÉ : JUIN

ÉDITEUR : FOX INTERACTIVE

Tiré de la trilogie de Piège de Cristal, de 58 minutes pour vivre et de Une Journée en Enfer, Die Hard Trilogy reprendra les événements-phares de chaque film. Dans la peau du Lieutenant Mc Lane alias Bruce Willis, vous devrez, comme dans le film, shooter tout ce qui bouge. En fonction des niveaux auxquels vous accédez, la vision du jeu changera. Ainsi on passera allégrement d'une vue à la Virtua Cop à une vue à la Fade To Black. Alors que la première partie du jeu vous placera à l'intérieur d'un immeuble encore en construction, le second vous fera parcourir de long en large tous les couloirs d'un aéroport. Quant à la troisième partie, elle vous entraînera dans les rues de New-York et Dieu sait qu'elles sont dangereuses.



## BULLFROG ARTS

Bullfrog, qui a créé un genre avec Populous, et qui s'est assuré pas mal de succès mondiaux, dont Magic Carpet (testé dans ce numéro sur Playstation et Saturn, ding ding), Theme Park, Syndicate Wars, PowerMonger, etc., vient d'être acheté par Electronic Arts, pour une somme non divulguée, mais franchement, ça doit pas être donné.

## UNE NOUVELLE NEO GEO

Le nouveau modèle de Neo Geo, nommé "Neo Geo CDZ", est en train de se répandre sur les étagères des magasins japonais. En fait, les seules différences notables avec ses prédécesseurs, ce sont d'une part son look (il a à peu près la taille d'une Playstation), et d'autre part le CD-Rom qui est enfin double vitesse (2X). On pourrait rappeler à SNK que les 8X viennent de sortir, ils auraient pu au moins mettre un lecteur 4X...



# mortal kombat 3

Après un contrat d'exclusivité signé avec Sony qui interdisait la sortie de Mortal Kombat 3 sur Saturn pendant six mois, voilà enfin qu'un des plus beaux bijoux en matière de jeux de combat pointe le bout de ses armes sur Saturn. Il était temps ! Enfin, si le résultat est à la hauteur de nos espérances, tout va bien. Dans Ultimate Kombat 3 sur Saturn donc, vingt-trois personnages seront présents ; parmi eux, des nouveaux venus. Nous noterons au passage, donc, par rapport à la version Playstation l'arrivée de Kitana, une nana championne dans le maniement des éventails, Reptile un cracheur d'acide, Jade un mélange de Kitana et de Milenna et qui leur reprend d'ailleurs leurs meilleurs coups, Milena un clone de Kitana qui utilise les saïs comme un gastronome des fourchettes. Ermac un personnage du premier épisode de Mortal Kombat et qui apparaît ici pour la première fois sans masque. Côté technique, UMK3 est tout à fait satisfaisant et devrait engendrer un plaisir certain, même si la 3D est absente.



PLAYSTATION / SATURN

DISPONIBILITÉ : JUIN

ÉDITEUR : WILLIAMS

PLAYSTATION / SATURN

DISPONIBILITÉ : JUIN

ÉDITEUR : CAPCOM

# darkstalker

Si vous êtes un spécialiste de l'import, il est possible que vous ayez soit 1) acheté, 2) vu à la vente une version de Darkstalker sur Playstation. Aussi, nous comprenons parfaitement votre étonnement de ne pas le voir traité dans nos pages. Rassurez-vous, nous n'avons pas pétié un plomb, nous avons tout simplement fait le choix de tester ce superbe titre de Capcom lors de sa version européenne qui est annoncée pour le mois de mai. Un mois à attendre, c'est peu.

## Le 1er mensuel 100% solutions et plans pour finir vos jeux PC

# PC SOLUCES

numéro 1

Fevrier-Mars 1996 32

DUNGEON MASTER II  
17 pages

FADE TO BLACK  
14 pages

COMMAND & CONQUER  
10 pages

HEXEN 30 pages

### LE NOUVEAU MAGAZINE

# 100%

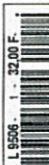
- SOLUTIONS
- PLANS
- GUIDES STRATÉGIQUES
- ASTUCES
- CHEAT-MODES

## JEUX VIDÉO SUR PC

### 15 SOLUTIONS COMPLÈTES

COMMAND & CONQUER... p.36  
DUNGEON MASTER II ..... p. 6  
FADE TO BLACK..... p.84  
HEXEN ..... p.54

WARCRAFT II • THE DIG • THE 11<sup>e</sup> HEURE  
L'ÉNIGME DE MAÎTRE LU • ALIEN'S •  
LE SECRET DU TEMPLIER • MYST •  
SPACE QUEST 6 • MORTAL KOMBAT III •  
BURIED IN TIME • INDIAN IV •



## PC Soluces n°2 vient de paraître, au sommaire :

LES PLANS COMPLETS DE GABRIEL KNIGHT II • DRAGON LORE • FRANKENSTEIN • STONEKEEP (27 PAGES) • SIMON THE SORCERER II • SAM & MAX HIT THE ROAD • WING COMMANDER IV • WARCRAFT 2 (20 PAGES) • SHANNARA • SHIVERS • CÆSAR II • DUKE NUKEM 3D (8 PAGES) • DES SOS POUR VOUS DÉBLOQUER. • DES TONNES D'ASTUCES ET DE CODES POUR LES MEILLEURS JEUX • COMMENT TROUVER DES CODES SOI-MÊME • LES INFOS SUR LES DERNIERS JEUX SORTIS.

## Il n'est pas trop tard pour recevoir le N° 1 Port gratuit et livraison sous 48 heures\*

Bon de commande (à recopier ou à découper)  
OUI ! Je veux recevoir PC SOLUCES N°1

Je joins un chèque de 32 F (établi à l'ordre de PC SOLUCES)  
Bulletin de commande à adresser avec votre règlement sous enveloppe affranchie  
à : Cyber Press Publishing • 92,98 Bld Victor Hugo • 92115 Clichy Cedex

Nom .....

Prénom .....

Adresse .....

CP ..... Ville .....

\* sous réserve des stocks disponibles

En vente chaque mois chez votre marchand de journaux



# choro Q

PLAYSTATION

DISPONIBILITÉ : MAI  
ÉDITEUR : TAKARA

SI ON NOUS AVAIT  
DIT QU'IL EXISTAIT  
UNE VERSION  
REMIX-REMIXÉE DE  
RIDGE RACER, NOUS  
N'Y AURIONS PAS  
CRU. ET POURTANT...

CE PASSAGE N'EST  
PAS SANS RAPPE-  
LER CELUI DE  
SEGA RALLY

Entrez dans une course contre la montre complètement hallucinante avec ce nouveau titre de Takara qui n'est pas sans rappeler l'excellent Motor Toon, encore aujourd'hui uniquement disponible à l'import. C'est donc à bord de véhicules complètement délirants et frappadingues que vous devrez concourir. Au programme, une demi-douzaine de véhicules très «cartoons» qui reprennent des caisses réelles. C'est ainsi que nous aurons le plaisir de rouler à bord d'une fausse Porsche Made In Taiwan, d'un autocar aussi volumineux que l'on peut n'y entrer qu'à deux, d'une Coccinelle qui aurait fait les beaux jours de Monte-Carlo, d'une Mini-Austin aussi jaune que le soleil à midi et de quelques autres voitures allant du 4x4 à la voiture de tourisme. Des options vous permettront, pour peu que vous en ayez envie, de jouer et de vous éclater sur des circuits dignes des meilleurs moments de Ridge Racer. En tout, c'est sur six circuits plus un bonus que vous devrez livrer bataille.



TOMBERA, TOMBERA-T-IL PAS ? LÀ  
EST TOUTE LA QUESTION.

## BULLFROG ARTS

Bullfrog, qui a créé un genre avec Populous, et qui s'est assuré pas mal d'autres succès mondiaux, dont Magic Carpet (testé dans ce numéro sur Playstation et Saturn, ding ding), Theme Park, Syndicate Wars, PowerMonger, etc., vient d'être acheté par Electronic Arts, pour une somme non divulguée, mais franchement, ça doit pas être donné...

## DISSENSIONS

On a dit, ici et là, que Square sortirait ses jeux sur Nintendo 64 ; Square vient de faire une déclaration stipulant que c'était absolument hors de question, vu les divergences d'opinion qui existent entre les deux sociétés. Donc, pas de Final Fantasy VII sur N64 ; il sortira en revanche sur Playstation à la fin de l'année à moins que Square ne change d'avis d'ici là, ce qui est toujours possible.

## UNE NOUVELLE NEO GEO

Le nouveau modèle de Neo Geo, nommé "Neo Geo CDZ", est en train de se répandre sur les étagères des magasins japonais. En fait, les seules différences notables avec ses prédécesseurs, ce sont d'une part son look (il a à peu près la taille d'une Playstation), et d'autre part le CD-Rom qui est enfin double vitesse (2X). On pourrait rappeler à SNK que les 8X viennent de sortir, ils auraient pu au moins mettre un lecteur 4X...

# snatcher

Débarquant tout droit de l'univers de la PC Engine, Snatcher est un jeu d'aventure dans lequel vous incarnez un garde du corps qui doit protéger une sympathique jeune femme, le tout baignant dans une atmosphère cyperpunk. Le problème, c'est qu'il s'agit exactement de la même version que celle de la Nec, ce qui veut dire que vous pourrez aller vous gratter pour bénéficier d'une quelconque amélioration technique. Comme de plus le tout est uniquement en japonais, on ne peut que conseiller ce jeu aux masos de premier niveau. Disponible en import (Éditeur : Konami).



PLAYSTATION / SATURN  
DISPONIBILITÉ : JUIN  
ÉDITEUR : KONAMI



abonnez-vous à

# playmag

1 AN pour **229** FF au lieu de **352 FF**

POUR ÊTRE INFORMÉ COMME NULLE PART AILLEURS SURTOUT CE QUI CONCERNE LES CONSOLES SATURN, PLAYSTATION ET NINTENDO 64, ABONNEZ-VOUS DES AUJOURD'HUI !



*Vos avantages en tant qu'abonné :*

- \* PLAYMAG ARRIVE CHEZ VOUS AVANT SA SORTIE EN KIOSQUES.
- \* VOS PETITES ANNONCES SONT GRATUITES ET PRIORITAIRES.

**OUI**, JE M'ABONNE À PLAYMAG POUR 1 AN (11 NUMÉROS) POUR 229 FF AU LIEU DE 352 FF. SOIT UNE ÉCONOMIE DE 123 FF (TARIF POUR LA FRANCE MÉTROPOLITAINE. RESTE DU MONDE : 285 FF)

CI-JOINT MON RÉGLEMENT À L'ORDRE DE PLAYMAG, PAR : CHÈQUE  MANDAT-LETTRE

BULLETIN À RENVoyer AVEC VOTRE RÉGLEMENT SOUS ENVELOPPE AFFRANCHIE À :  
PLAYMAG - ABO', 92/98 BOULEVARD VICTOR HUGO, 92115 CLICHY CEDEX.

Nom.....Prénom.....  
Adresse.....  
CP..... Ville .....  
Pays.....Age.....Console(s).....

Les noms, prénoms et adresses de nos abonnés étant traités informatiquement, le droit d'accès et de rectification prévu par la loi du 06.01.78 peut s'exercer auprès de notre Service Abonnements. Vous pouvez vous opposer à ce que ces données soient cédées ultérieurement.

# return fire

PLAYSTATION  
DISPONIBILITÉ : MAI  
ÉDITEUR : WARNER INTERACTIVE

Nous sommes au large des côtes australiennes au milieu d'un petit groupe d'îles (une centaine) qui se révèlent détenir une position stratégique dans le Pacifique. Chaque île constitue une mission. Votre objectif est simple, dangereux certes, mais simple : repérer et capturer le drapeau qui flotte au-dessus du QG de l'ennemi et le ramener ensuite à votre base. Si vous connaissez le principe du Paint-Ball, vous n'aurez guère de problèmes à comprendre les bases de la stratégie à adopter ici. Toutefois, il faudra faire gaffe car les balles ne sont pas des billes de peinture et les missiles, des grenades à plâtre. Tout est vrai, réel, et si votre mission échoue, vous êtes bon pour rejoindre vos aïeux.

## LA STRATÉGIE D'ABORD

Pour vous aider à conquérir ces nouveaux territoires une puissante armée sera mise à votre disposition. Chars d'assaut, véhicules blindés, hélicoptères de combat, jeeps, etc. seront là pour satisfaire au mieux votre stratégie, votre plan. Attention, avant de se lancer dans cette simulation, il faudra bien prendre connaissance du parcours. N'envoyez pas par exemple un escadron de véhicules blindés sur une île pleine de volcans. Au fur et à mesure que vous avancerez dans le jeu, une caméra suivra l'action et changera de plan pour vous permettre de visualiser le carnage sous différents angles.

La principale originalité de Return Fire est la possibilité de jouer à deux simultanément sur la même console. Pas besoin de câble, ni de deux machines, ou de deux télévisions, ici il ne faudra que deux joypads et un jeu pour s'exploser (dans les deux sens du terme). Parmi les trucs sympas, nous n'oublierons pas de signaler que la présentation de Return Fire montrera de véritables films historiques sur des événements passés, juste histoire de nous mettre dans l'ambiance. Un Wargame qui s'annonce passionnant, à réserver aux anti-bourrins !



RETURN FIRE POURRA SE JOUER À DEUX AVEC UN ÉCRAN SPLITÉ.



CHECK UP COMPLET, VOUS ALLEZ POUVOIR TERRASSER L'ENNEMI !



LE SURVOL DES TERRITOIRES EN HÉLICOPTÈRE PERMETTRA AUX JOUEURS DE DÉCOUVRIR UNE AUTRE VISION DES CHOSES.



UN SURVOL DU TERRAIN VOUS PERMETTRA DANS UNE PREMIÈRE PHASE DE DÉTRUIRE UN OU DEUX CHARS D'ASSAUT.



PLACEZ VOS SOUS-MARINS ET ENVOYEZ VOS HÉLICOPTÈRES POUR PARTIR À L'ASSAUT DU PACIFIQUE.



Amateurs de jeux de rôles, de Mangas et de japonais, levez-vous, Melti Lancer est un jeu pour vous et rien que pour vous. Dans la peau d'une jeune et jolie jeune femme, vous devrez mener l'enquête et sauver le monde. Dans un Tokyo des années 2090, les choses ont bien changé et une nouvelle race de samourais est née. Plus forts, plus valeureux, ils possèdent également des talents cachés que vous devrez découvrir au fur et à mesure de l'aventure, enfin si vous arrivez à progresser.

PLAYSTATION / SATURN  
DISPONIBILITÉ : FIN AVRIL  
ÉDITEUR : TENKI IMAGINEER

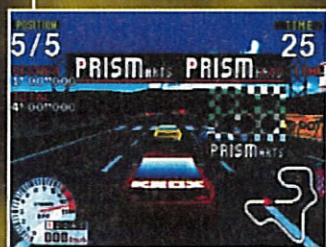


# melti lancer



## *circuit beat*

On prend les mêmes ou presque et on recommence. Prenez une pincée de Ridge Racer, une miette de Sega Rally, ajoutez-y peu d'idées nouvelles et ralentissez l'animation et vous aurez Circuit Beat, la nouvelle simulation de voitures de Prism Arts. Au même titre que le jeu de Namcot, Circuit Beat donnera au joueur la possibilité de participer à la course sous deux angles différents : carrément sur le pare-choc de la voiture ou encore à l'extérieur de la caisse, celle-ci étant devant vous. Heureusement, le nombre de circuits est plus élevé et entraînera les plus chevronnés d'entre vous dans de grandes chevauchées automobilistes.



PLAYSTATION  
DISPONIBILITÉ : AVRIL  
ÉDITEUR : PRISM



## *varuna's forces*

Même si le jeu n'est pas encore sur nos écrans, on peut néanmoins s'attendre à quelque chose de sympa. Varuna's Forces est un soft qui combine stratégie et action à la Doom. Vous allez comprendre... Dans un futur très éloigné (on a l'habitude), les Aliens menacent l'espèce humaine. « Ah ben oui, on peut pas laisser faire ça... » vous dites-vous. Et hop, vous levez une armée de soldats, vous les préparez au combat, et zou, vous en choisissez un, et vous le guidez à travers les gigantesques dédales des vaisseaux aliens. But du jeu : tout cartonner, et se débrouiller pour qu'ils ne reviennent pas. Le jeu sera bourré de scènes cinématiques, et sera bien sûr en 3D, calculée en temps réel.



PLAYSTATION  
DISPONIBILITÉ : JUIN  
ÉDITEUR : IVC

# Tous les coups secrets de **TEKKEN** et...

**KILLER INSTINCT**  
(SUPER NINTENDO)

**TOSHINDEN**  
(PLAYSTATION)

**MORTAL KOMBAT III**  
(SUPER NINTENDO - PLAYSTATION)

**WEAPON LORD**  
(SUPER NINTENDO - MEGADRIE)

**STREET FIGHTER THE MOVIE**  
(SATURN - PLAYSTATION)

**VIRTUA FIGHTER REMIX**  
(SATURN)

**SPECIAL BASTON**  
MEGADRIE • SUPER NINTENDO • SATURN • PLAYSTATION

**TEKKEN**  
Les meilleurs enchaînements pour gagner à "coups" sûr !

**100%**

- Coups cachés • Coups spéciaux • Coups normaux
- Fatalités • Combos • Enchaînements • Fatalités de record
- Killer codes (dead codes) • No mercy • Animalités
- Daballités • Friendships

**TOUS LES COUPS SECRETS**  
DES 8 NOUVEAUX JEUX DE BASTON

**BON DE COMMANDE** à retourner avec votre règlement et sous enveloppe affranchie à MEGA PRESS  
6, boulevard du Général Leclerc • 92115 CLICHY Cedex.

OUI, je veux recevoir le Hors-Série "SPECIAL BASTON" au prix de 30 FF. (port compris).

Nom .....

Prénom .....

Adresse .....

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

Age ..... Console .....

Je joins un chèque de 30 FF pour la France métropolitaine (et de 40 FF pour le reste du monde) à l'ordre de MEGA PRESS

# en développem

**Ils arrivent ! Enfin on devrait plutôt dire « ils devraient arriver » car la liste qui suit est celle des titres qui devraient voir le jour bientôt et qui nous a été fournie par les éditeurs. Alors, si vous avez une furieuse envie d'être à la pointe de l'actualité, voire même de l'anticiper, plongez-vous dans ces pages afin de baigner au cœur du milieu du jeu et des plannings des éditeurs. Let's go !**

<p>Criticom Deadly Skies Destruction derby Disc World Flying Corps Gex Hardball 5 Impact Racing Jack Is Back Myst NFL Game Day NFL Quarterback Primal rage Raven Project Return Fire Street Fighter Alpha Toh Shin Den 2 Valora Valley Golf X-Men Wipe Out</p>	<p><b>AVRIL</b> Playstation Saturn/Playstation Saturn Saturn Playstation Saturn/Playstation Playstation Playstation Playstation Playstation Playstation Playstation Saturn Playstation Saturn/Playstation Saturn/Playstation Playstation Saturn Playstation Saturn/Playstation Saturn/Playstation Playstation Saturn Playstation Saturn</p>	<p>Vic Tokaï JVC Sega/Psygnosis Sega/Psygnosis Entertainment Int Crystal Dynamics Accolade JVC Infogrames Psygnosis SIS Acclaim Time Warner Mindscape Time Warner Capcom Takara Vic Tokaï Acclaim Sega/Psygnosis</p>	<p>Steamgear Mash Toh Shin Den 5 Ultimate Mortal Kombat 3</p> <p>Aftermath Aquanaut's Holliday Blam Machinehead Blazing Dragons Criticom Dark Stalkers Earthworm Jim 2 Euro'96 Fade To Black Formula one Galaxian 3 Golf 3D Missing In Action Motocross Need For Speed Night Warriors P. Sampras Extreme Tennis Po'ed Power Play Hockey Tunnel B1 Tilt Raging Skies Raw Pursuit Resident Evil Road Rash Skeleton Warriors Slam'n Jam Slayer Space Hulk Street Racer Steel Harbinger Tennis Varuna's Force Victory Boxing Warhammer Wizz</p> <p>Athanon Base ball</p>	<p>Saturn Saturn Saturn</p> <p><b>JUIN</b> Playstation Playstation Saturn/Playstation Saturn/Playstation Saturn Playstation Saturn/Playstation Saturn Playstation Playstation Playstation Playstation Saturn Playstation Playstation Playstation Saturn Playstation Saturn/Playstation Saturn/Playstation Saturn/Playstation Playstation Playstation Playstation Saturn Saturn/Playstation Saturn/Playstation Playstation Saturn Playstation Playstation Playstation Saturn Playstation Playstation Playstation/Saturn</p> <p><b>JUILLET</b> Playstation Saturn/Playstation</p>	<p>Ocean Sega GTI</p> <p>Interplay Artdink Core Design Crystal Dynamics Vic Tokaï Capcom Playmates Sega Electronic Arts Psygnosis Namco Konami ime Warner Graftgold Electronic Arts Capcom Codemasters Accolade Virgin Ocean Virgin Asmik JVC Capcom Electronic Arts Playmates Crystal Dynamics Mindscape Electronic Arts Ubisoft Mindscape Namco JVC JVC Mindscape Konami</p> <p>SIE Virgin</p>
<p>Adidas Power Soccer Arcade Classics A-Train Chaos Control Cheesy Chronicles Of The Swords Defcom V Frankenstein Gun Law Gunship 2000 Ice And Fire Impact Racing Jack Is Back Museum Pieces 1 Olympic Soccer Offensive Onside Panzer Dragoon 2 Prime Goal Ridge Racer Revolution Shock Wave Starfighter 3000</p>	<p><b>MAI</b> Playstation Playstation Playstation Saturn/Playstation Playstation Playstation Saturn Playstation Playstation Playstation Saturn Playstation Playstation Playstation Saturn Playstation Playstation Playstation Saturn Playstation Playstation Playstation Playstation Saturn/Playstation Playstation Playstation Saturn Playstation Playstation Saturn Playstation Playstation Saturn Playstation Playstation Saturn Playstation</p>	<p>Psygnosis GTI Artdink Infogrames Ocean Psygnosis GTI Interplay SCEJ Micropose GTI JVC Infogrames Namco US Gold Ocean Telstar Sega Namco/SCE Namco Electronic Arts Telstar</p>			



fade to black



hexen



megarace 2

# ent

## ils sont dispos

Ils sont disponibles dans tous vos points de vente, tout de suite et maintenant !

### Wings Arms - Saturn

Dans Wing Arms, vous allez vous transformer provisoirement en pilote de chasse, en charge d'une mission périlleuse et délicate. À bord de votre avion hyper sophistiqué, vous volerez au-dessus de paysages escarpés pour mener à bien votre mission. Réalisé en 3D, Wing Arms est un jeu super prenant, pour peu que l'on y passe quelques minutes.

### Zero Divide - Playstation

Entrez dans la tour de Xtal, où la raison et la logique se désintègrent sous les coups violents des robots de l'Apocalypse, et pénétrez dans un monde dur où, pour rester en vie, il faut savoir se battre. Reprenant le principe de Toshinden, un jeu de baston en trois dimensions, Zero Divide offrira aux joueurs un nombre impressionnant de coups spéciaux et d'attaques mortelles.

### Actua Soccer - Playstation

Considéré comme la meilleure simulation de football à l'heure actuelle, Actua Soccer est d'un réalisme saisissant. Avec une gestion parfaite des règles du football et des techniques de zoom et de rotation, Actua Soccer est un régal pour les amoureux de ce sport qui, de plus, découvriront la voix de Thierry Roland pour commenter les matches.

### Hang On GP'95 - Saturn

Faites vrombir votre moteur, une course folle va se dérouler sous vos yeux ! Hang On est une course de motos qui connut jadis des heures de gloire. Sur Saturn, bien sûr, cette course se révèle efficace. Seuls quelques problèmes de maniabilité pourront vous empêcher d'être complètement enthousiasmé par cette production.

### Sim City 2000 - Saturn

Dans Sim City 2000, Sega vous propose de devenir maire. Non pas d'une petite ville, mais d'une gigapôle dans laquelle il faudra tout gérer : des aéroports aux égoûts, en passant par la police et les campagnes électorales. Un jeu passionnant que nous vous recommandons avec vigueur.

### FI Challenge - Saturn

Sous un nom qui pourrait en attirer plus d'un, se cache en fait une pâle simulation de Formule Un. Rien dans ce soft n'est fait pour nous faire planer. Alors que Sega Rally est disponible depuis plus d'un mois maintenant, Sega lance une autre course de voitures qui n'a pour intérêt que d'augmenter le nombre de jeux disponibles sur Saturn. Regrettable !

11th Hour  
Formula one  
Int. Track & Field  
Lost Vikings 2  
Outlawed  
Racket  
Superkats +  
Syndicate Wars  
Viper  
VR Base Ball

Alphastorm  
Locus  
Virtual Pool

Doom  
Mayhen  
Mega Race 2  
Micro Machines, Next Gen.  
NHL  
Opposite Lock  
Quake  
Rock'n Roll Racing  
Shredfest  
Spot Goes To Hollywood  
Tekken 2  
Time Commando  
V.I.P. Soccer

Barbwire  
NBA  
Quake  
The Fallen  
Sentient  
Super Mario 64

Excalibur  
Doom  
Dungeon Keeper  
La Cité Des Enfants Perdus  
Syndicate Wars

Saturn/Playstation  
Playstation  
Playstation  
Saturn/Playstation  
Playstation  
Playstation  
Playstation  
Playstation  
Playstation

**AOUT**  
Playstation  
Playstation  
Playstation

**SEPTEMBRE**  
Saturn  
Saturn/Playstation  
Playstation  
Playstation  
Playstation/Saturn  
Playstation  
Playstation  
Playstation  
Saturn  
Saturn/Playstation  
Playstation  
Playstation  
Saturn/Playstation

**OCTOBRE**  
Playstation/Saturn  
Playstation/Saturn  
Saturn/N64  
Playstation  
Playstation  
N64

**NOVEMBRE**  
Playstation  
N64  
Saturn  
Playstation  
Saturn

Trilobyte  
SIE  
Konami  
Interplay  
Frontier  
Telstar  
Manic Media  
Bullfrog  
Ocean  
Interplay

SIE  
GTI  
Interplay

GTI  
GTI  
Mindscape  
Code masters  
GTI  
Telstar  
GTI  
Interplay  
Electronic Arts  
Virgin  
Namco/SCE  
Electronic Arts  
Virgin

GTI  
GTI  
GTI  
SIE  
SIE  
Nintendo

Telstar  
GTI  
Bullfrog  
SIE  
Bullfrog



mortal kombat 3

## t o u s a

**Tous azimuts est une compilation de brèves, de news et d'anecdotes qui touchent le monde des jeux vidéo et le monde Cyber ; et ces mondes sont loin d'être tristes !**

## PROGRESSION

Il s'est vendu quatre fois plus de CDs de jeux en 95 que l'année précédente. Si vous avez investi dans la cartouche, il serait temps de changer votre fusil d'épaule.

## MOOKS TOI-MÊME

Kézako ? Une nouvelle race de coléoptères ? Une espèce de chimpanzé remixé cyber ? Non, rien de tout cela... Les Mooks, ce sont tout simplement des magazines entièrement réalisés sur CD-ROM et compatibles sur Saturn ou Playstation. Tout comme des magazines classiques, les Mooks se feuilletent, la seule différence résidant dans le fait que les photos ne sont plus figées; elles bougent et permettent au lecteur de se rendre encore mieux compte de la qualité du jeu. Évidemment, Playmag a pensé à réaliser un tel magazine, malheureusement pour vous et nous, le marché français est encore trop petit et trop peu de machines sont disponibles à l'heure actuelle pour qu'un tel projet puisse aboutir. Mais pourquoi pas dans quelques mois ? Les possesseurs de Saturn vont tout de même pouvoir se réjouir car un Hors-Série Spécial Saturn sera en vente dès le 10 avril avec, en cadeau, un CD fonctionnant sur Saturn contenant une multitude de démos jouables, dont le second circuit de Sega Rally et un niveau de Bug !

Le mois dernier sur Internet, une rumeur s'est répandue comme une traînée de poudre : Atari déposerait son bilan, ou cesserait de commercialiser la Jaguar, se concentrant sur le développement sur PC ! Il s'est rapidement avéré que l'info était fautive, ou du moins largement exagérée : en fait, quelques dirigeants ont quitté la boîte, ainsi que certains développeurs importants, dont Jeff Minter (Tempest 2000) et Ted Taquechi (Phase Zero). Tout ne va pas pour le mieux chez Atari, mais les Boss nous assurent que la Jaguar continuera bon an mal an, et que la création d'Atari Interactive (la division qui développe des jeux PC) n'est qu'une source de revenus supplémentaires.

## INCREVABLES

## DVD

Le nouveau standard de CD Vidéo, sur lequel viennent finalement de s'accorder Sony et Philips, le DVD, devrait faire sa première apparition en Europe dans un an. Et peut-être même avant, puisque la M2 devrait utiliser ce standard.

## spock

Leonard Nimoy, qui déclarait à la presse il y a quinze ans : "Non, je ne suis pas Spock", vient de déclarer au magazine de SF "SFX" : "Oui, je suis Spock". Parce qu'en quinze ans, il a touché suffisamment de thunes pour changer d'avis. Tiens, je vais me tailler les oreilles en pointe.

## LOGITHEQUE

L'équivalent britannique de notre Institut National de l'Audiovisuel, le British Film Institute, qu'on appellera désormais BFI pour des raisons de place, et qui a pour mission d'archiver la mémoire audiovisuelle anglaise, vient de créer un département jeux vidéo. Ils cherchent à obtenir un exemplaire de chaque jeu sorti en Angleterre depuis l'aube de l'humanité, sur toutes les machines de l'époque, genre TI-994A, Lynx, Vic 20, etc., afin de montrer aux générations futures ce qu'on faisait à la fin du vingtième siècle. Je ne sais pas si un gamin du vingt-huitième siècle aura très envie de jouer à Space Invaders. Vous jouez au bilboquet, vous ?

## «Craq»

Vous qui êtes aussi gourmand de jeux vidéo que de petits biscuits, voilà de quoi combler tous vos désirs. Rayman, le célèbre petit perso' que vous avez pu découvrir sur Playstation, Saturn et PC, vient d'épouser Craquinettes. Le mariage s'est bien passé et l'avenir semble sourire aux deux conjoints. Alors, dès fin février, achetez les paquets de Craquinettes et collectionnez les quatre planches de Craq's Rayman glissées à l'intérieur. Vous allez en bouffer du Rayman, c'est moi qui vous le dis !

## LUNETTES VIRTUELLES

Les lunettes télé virtuelle que vous avez vues dans True Lies, Virtual i-O, sortent ce mois-ci aux USA au prix de 2000 F environ. En les portant, on a l'impression de voir un écran de 1,5 mètre de diagonale flotter à trois mètres de distance. C'est bien sûr utilisable sur toutes les 32 bits actuelles, et on peut même recevoir la télé directement, mais pour l'instant, ça n'existe qu'en version NTSC. Il faudra attendre une version SECAM ou PAL pour pouvoir s'en servir de ce côté-ci de l'Atlantique. Et en général, ce genre d'adaptation fait doubler le prix du bidule...



# z i m u t s

## RAPIDE

Quelques démos des capacités de la 3DO M2 ont été faites à la presse américaine : celle-ci est capable de prendre trois sources vidéo différentes et de les plaquer en temps réel, toutes les trois, sur un cube ou une sphère qui tourne. Elle peut aussi manipuler des centaines d'objets composés de polygones, tous texturés et éclairés différemment, en même temps. Mais pour l'instant, aucun jeu n'est en démonstration.

## Explorer+ et Commander+

Si, dans certains jeux de baston, vous avez un peu de mal avec les coups spéciaux, voilà une nouvelle qui devrait vous ravir. Voici deux pads faits pour vous ! D'un côté, l'Explorer+, qui est compatible avec la Saturn et de l'autre le Commander+ qui, lui, s'adapte sur la Playstation. L'intérêt de ces pads, dotés de câbles extra longs (2,40 m), est qu'ils permettent de mémoriser des combinaisons de boutons. Parfaits pour les jeux de combat, ils permettent aussi de stocker des codes secrets, d'avoir les fonctions «Turbo Tir» et «Ralenti». Avec un écran d'affichage à cristaux liquides et la possibilité de placer une cartouche RAM (vendue avec) ou une cartouche ROM dans lesquels vous aurez des coups préprogrammés, l'Explorer+ et le Commander+, qui nous viennent tout droit de chez Dragon's Games, facilitent la tâche et vous mâchent carrément le travail. Et tout ça pour la modique somme de 199 F.

## Score Games gagne du terrain !

Décidément, rien ne les arrête ! Score Games ouvre un nouveau magasin en plein centre de Paris. Vous trouverez au 56, Bld Saint-Michel, dans le 6ème arrondissement de Paris, cette boutique qui s'étend sur deux étages de 100 m<sup>2</sup> chacun. Le rez-de-chaussée sera consacré aux consoles Playstation, Saturn, Super Nintendo et Megadrive, alors que le 1er étage, lui, vous propose de pénétrer dans l'univers de la 3DO, du CD-Rom et du CD-I. Côté service, vous trouverez exactement ce qui est proposé dans tous les autres magasins Score Games : occase, échange, neuf, la carte de fidélité, etc. Et à l'occasion de l'ouverture de ce Score Games Saint-Michel, le magasin offre une Cardass DBZ à tous ceux qui y dépenseront 50F en jeux et en accessoires. Dernier petit détail, pour ceux qui ne sont pas motorisés, la station de RER la plus proche est Luxembourg.



## PAD SATURN SANS FIL !

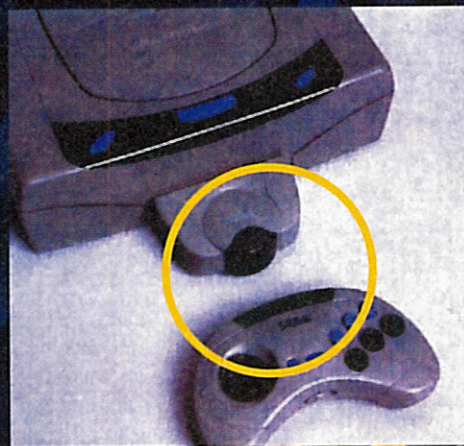
Sega récidive. Après nous avoir fait le coup du pad à infrarouge sur la Megadrive, voilà que débarque l'équivalent sur Saturn. Archi pratique et simple d'utilisation, ce système comprend un récepteur qui s'adapte directement sur la console, précisément là où se branchent habituellement les manettes et, bien sûr, la manette elle-même. Finis les fils qui s'emmêlent, les nœuds inextricables genre «marin» et le bordel de câbles au pied de la console. Désormais, on range son pad où on veut et comme bon nous semble, sans s'embrouiller avec trois tonnes de fils emberlificotés les uns avec les autres. Alors, pour l'instant, ce n'est disponible qu'au Japon pour la somme de 4800 Yens (environ 250 F) mais pas d'inquiétudes pour nous, ce système devrait arriver en France assez rapidement. Quand ? Playmag vous le dira dans la seconde où il le saura...

**P E R T E S**  
VIE, alias Virgin Interactive Entertainment, a perdu 70 millions de francs en 1995. Ça vous paraît beaucoup mais, selon ses dirigeants, ce n'est pas cher payé pour accroître son chiffre d'affaires de 16%. '96 devrait être une meilleure année, car les retards successifs font que les softs prévus en '95 vont probablement sortir cette année...

**P E R T E S 2**  
Spectrum Holobyte (qui a fusionné l'an dernier avec Microprose), a perdu beaucoup d'argent en 1995 (dans les 200 millions de F). On parle d'un rachat possible, mais Steve Race, le patron, prétend pouvoir s'en sortir tout seul. Pour cela, il a décidé de cesser tout développement sur Macintosh et sur Jaguar, pour se concentrer principalement sur PC et sur Playstation.

## GAME SELECTOR JX5

Au Japon, vient de sortir ce Game Selector JX-5 de chez Victor. Il s'agit, en fait, d'une sorte de «multiprise» qui permet de brancher plusieurs consoles (trois au maximum) sur un téléviseur, puis de choisir laquelle des trois sera directement reliée au poste. L'intérêt de ce petit appareil réside dans le fait qu'il évite, lorsque l'on possède plusieurs machines, d'en débrancher une à chaque fois que l'on veut jouer sur l'autre. En se servant de l'interrupteur, on choisit celle sur laquelle on jouera sans se prendre la tête à changer toutes les connexions. Le Game Selector ne se trouvera pas en France, ceci dit, on se couchera moins bête ce soir...





3615 EADIRECT 2.23E/Mh ELECTRONIC ARTS

Descouvrez EA SPORTS sur le Web à l'adresse suivante <http://www.ea.com/> • Tout savoir sur les jeux vidéo et les logiciels électroniques, consultez le site <http://www.ea.com/> • Pour en savoir plus sur les jeux vidéo et les logiciels électroniques, consultez le site <http://www.ea.com/> • Pour en savoir plus sur les jeux vidéo et les logiciels électroniques, consultez le site <http://www.ea.com/> • Pour en savoir plus sur les jeux vidéo et les logiciels électroniques, consultez le site <http://www.ea.com/>

# NBA LIVE 96

**La NBA, toute la NBA, rien que la NBA. Envie de marquer** quelques paniers? NBA

Live '96 vous plonge en plein coeur de l'enfer de la NBA. Grâce à la technologie Virtual Stadium™, vous vivez tous les instants du match, les alley oop fulgurants, les dunks acrobatiques et les claquettes spectaculaires. Suivez toutes ces actions

sous une multitude d'angles grâce aux rotations de caméra. La version 96 vous réserve de nouvelles options : vous

pouvez créer et transférer vos joueurs pour donner

le qui-vive ! Tous les joueurs des 29 équipes de la NBA

ne se font pas de cadeau. Vous voulez savoir ce qui

désignation des joueurs en phase de performance



naissance à une équipe invincible. Soyez toujours sur

(plus ceux des équipes personnalisées et des Conférences)

vous attend ? Jetez un coup d'oeil aux stats. La

vous indique quels sont les meilleurs marqueurs. Les

diagrammes animés illustrent chaque mouvement et vous pouvez demander des changements de stratégie en cours de

match. Lorsque les joueurs n'en finissent plus de marquer, grâce au tableau récapitulatif des tirs, vous savez en un clin

d'oeil **qui mène la danse. NBA Live '96. Le basket de Nouvelle Génération.**



if  
it's in  
the GAME,  
it's in  
the GAME™

# LE JUGEMENT DERNIER

Parce que les goûts et les couleurs ne se discutent pas, parce que chacun a sa propre sensibilité, enfin -et surtout- parce que les jeux, c'est comme la musique, la peinture ou les filles, chacun peut donner son avis mais difficilement l'imposer... Nous nous sommes dit, à

Playmag, que notre avis n'est pas le seul. Aussi avons-nous décidé de vous donner à l'avenir un panorama global des notes attribuées par nos confrères pour chaque jeu 32 bits testés le mois précédent. Alors, comme à l'école des fans, chacun donne sa note. À vous de vous faire votre idée maintenant...

# ils ont dit

L'AVIS DE LA PRESSE SPÉCIALISÉE

CD-CONSOLES  
JOYPAD  
PLAYSTATION MAGAZINE  
CONSOLES +  
PLAYER ONE  
MEGAFORCE  
PLAYMAG

CYBERIA (PS)	** Pascal	74 Olivier	/	83 Niiico/Spy	79 Milouse	84 Francis	78 Stéphane	80
CYBERWAR (PS)	/	/	/	/	/	/	20 Stéphane	20
DESCENT (PS)	* Pascal	93 Trazom	4/5 Seb	95 Ahl/Niiico	94 Milouse	/	80 Stéphane	90
GALAXY FIGHT (SAT)	* Tommy	79 Olivier	2/5 JFM	/	85 Chon	81 Francis	70 Francis	78
GEX (SAT, PS)	*** Tommy	85 Olivier	3/5 JFM/BJ	91	95 El Didou	85 Francis	86 Stéphane	88
J. BAZOOKATONE (SAT, PS)	** David M	83 Trazom	3/5 JFM/BJ	89 Elvira	95 Chon	90 Kharmo	83 Stéphane	88
PANZER GENERAL (PS)	** David M	85 Trazom	/	81 Panda	/	/	89 Stéphane	85
POPOITTO HEB. (SAT, PS)	** David T	79 Greg	/	78 Niiico	82 Chon	80 Laurent	89 Stéphane	82
RIDGE RACER REV. (PS)	/	/	4/5 JFM	/	/	/	87 Stéphane	87
ROAD RASH (PS)	** Olivier	88	4/5 JFM	82	96	/	87 Stéphane	88
SHOCKWAVE (PS)	** Olivier	/	/	/	/	/	79 Stéphane	79
SIDEWINDER (PS)	/	88 Olivier	/	94 Panda/Switch	/	/	90 Stéphane	91
STREET FIGHTER ZERO (SAT)	/	94 Greg	/	90	/	/	94 Marco	93
THE HORDE (SAT)	** Pascal	80 Trazom	/	85 Elvira/Spy	90 Milouse	87 Laurent	87 Laurent	86
TITAN WARS (SAT)	-	/	/	91 Spy/Elvira	45 Bubu	89 Francis	84 Stéphane	77
TOH SHIN DEN 2 (PS)	*** Tommy	87 Greg	4/5 BJ	92	/	/	84 Marco	87
VICTORY GOAL REMIX (SAT)	* Tommy	88 Trazom	/	/ Milouse	90	/	84 Stéphane	87
VIRTUAL GOLF (SAT)	*** Tommy	90 TSR	/	85 Spy/Switch	88 Wolfen	93 Kharmo	94 Marco	90

NOTE MOYENNE





**PARIS**

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

**PARIS**

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

**NOUVELLE  
ADRESSE**

**LILLE**

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

**DOUAI**

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

**3DO**

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

3D ATLAS 99,00	GEX 199,00	RISE OF THE ROBOT 99,00
MAGAZINE + DEMO 50,00	GRIDDERS 149,00	ROAD RASH 199,00
ALONE IN THE DARK (VF) 199,00	GUARDIAN WAR 199,00	SAMOURAI SHODOWN 199,00
ALONE IN THE DARK 2 (VF) 369,00	JOYPAD PANASONIC 199,00	SAMPLER 2 10 DEMOS
BATTLE SPORT 299,00	KILLING TIME 299,00	+TEST MEMOIRE 15 mn 79,00
BURNING SOLDIER 199,00	KING DOM : THE FAR REACHES 199,00	SEAL OF PHAROON 149,00
CANNON FODDER 199,00	MEGA RACE 199,00	SHERLOCK HOLMES 99,00
CAPTAIN QUAZAR 369,00	MICROCOSM 199,00	SHOCKWAVE 2 369,00
CORPSE KILLER 99,00	MINTEASER (ADULT) 199,00	SPACE HULK 199,00
«D» 375,00	MYST 199,00	SPACE PIRATE 149,00
DAEDALUS ENCOUNTER 199,00	OFFWORLD INTERCEPTOR 199,00	STAR BLADE 149,00
DECATHLON 369,00	PATANK 199,00	STAR FIGHTER 299,00
DEMOLITION MAN 199,00	PANZER DRAGON 149,00	SUPER STREET FIGHTER 2 199,00
DOOM 369,00	PEEBLE BEACH GOLF 99,00	SYNDICATE 199,00
DRAGON LORE 375,00	PGA GOLF 96 369,00	THEME PARK 99,00
FIFA SOCCER 199,00	PHOENIX 3 299,00	TOTAL ECLIPSE 99,00
FLIGHT STICK (SIMULATION) 490,00	PO ED 299,00	TWISTED 99,00
FOES OF ALI 369,00	QUARANTINE 149,00	WAY OF THE WARRIOR 99,00
GAME GOURU 249,00	RETURN FIRE 199,00	WING COMMANDER 3 199,00

**Playstation**

- PLAYSTATION (EUR) + 1 MANETTE 1990 F
- PLAYSTATION (JAP) + 1 JEU AU CHOIX
- PAL RVB PLEIN ECRAN 2790 F
- ADAPTEUR TEL

- ACTION REPLAY 199,00
- CABLE DE LIAISON 169,00
- JOYSTICK 399,00
- MANETTE 199,00
- MANETTE ASCII 249,00
- RALLONGE MANETTE 89,00
- MEMORY CARD 169,00
- PRISE PERITEL RGB 199,00
- VOLANT + PEDALIER 549,00

ACE COMBAT 499,00	ALIEN TRILOGY 369,00
BEYON THE BEYON 499,00	ASSAULT RIGS 349,00
BIOHAZZARD 499,00	CHESSMASTER 349,00
BOXER ROAD 249,00	CRAZY IVAN 369,00
COSMIC RACE 199,00	CRITICOM 349,00
CRIME CRACKER 199,00	CYBERSLED 299,00
DARKSTALKER 499,00	D 349,00
DESTRUCTION DERBY 499,00	DEADLY SKY 399,00
DRAGON BALL Z 399,00	DESCENT 369,00
FORMATION SOCCER 499,00	DESTRUCTION DERBY 369,00
GROUND STROKE 249,00	DISWORLD 349,00
J LEAGUE PRIME GOAL 299,00	DOOM 349,00
KILEAK THE BLOOD 2 499,00	DRAGON BALL Z 399,00
MAGIC BEAST WARRIOR 199,00	EXTREME PINBALL 369,00
MOTOR TOON 2 499,00	EXTREME SPORT 349,00
NAMCO MUSEUM 499,00	F117 AGILE WARRIOR 349,00
NAMCO MUSEUM 2 499,00	FIFA SOCCER 96 369,00
NBA POWER DUNKER 499,00	GEX 369,00
NIGHT STRIKER 199,00	HI OCTANE 299,00
RAYMAN 499,00	INTERNATIONAL CHAMPION 369,00
RIDGE RACER 299,00	CHIP SOCCER 369,00
RIDGE RACER 2 499,00	JOHNNY BAZOOKATONE 349,00
STREET FIGHTER REAL BATTLE 199,00	JUMPING FLASH 299,00
STREET FIGHTER ZERO 499,00	JUPITER STRIKE 299,00
TEKKEN 2 499,00	LOADED 349,00
TOSHIDEN 299,00	MAGIC CARPET 369,00
TOSHIDEN 2 499,00	MICKEY WILD ADVENTURE 349,00
TWIN BEE 199,00	MORTAL KOMBAT 3 349,00
TWIN GODDESS 199,00	MYST 369,00
V TENNIS 299,00	NBA : IN THE ZONE 369,00
WINNER ELEVEN 299,00	NBA JAM TE 299,00
<b>JEUX EUROPEENS</b>	NBA LIVE 96 369,00
3D LEMMINGS 299,00	NEED FOR SPEED 369,00
ACTUA GOLF 369,00	NFL QUATERBACK 96 349,00
ACTUA SOCCER 369,00	PANZER GENERAL 349,00
AIR COMBAT 349,00	PGA TOUR GOLF 96 369,00

PHILOSONA 349,00
POWER SERVE 349,00
POWER SPORT SOCCER 369,00
PSYCHIC DETECTIVE 369,00
RAIDEN PROJECT 349,00
RAYMAN 369,00
REVOLUTION X 349,00
RIDGE RACER 369,00
RISE 2 349,00
ROAD RASH 369,00
SHELLSHOCK 349,00
SHOCK WAVE ASSAULT 369,00
STREET FIGHTER THE MOVIE 199,00
STRIKER 96 299,00
TEKKEN 399,00
THEME PARK 369,00
THUNDER HAWK 2 349,00
TOSHIDEN 349,00
TOTAL ECLIPSE TURBO 349,00
TOTAL NBA'96 369,00
TRUE PINBALL 369,00
TWISTED METAL 349,00
VIEW POINT 369,00
WAR HAWK 349,00
WING COMMANDER 3 369,00
WIPE OUT 369,00
WORLD CUP GOLF 349,00
WORMS 369,00
WRESTLEMANIA 349,00
X COM 369,00
ZERO DIVIDE 369,00

**Nec**

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

**Saturn** version PAL

- SATURN VF + SEGA RALLY 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
- ADAPTEUR POUR JEUX JAPONNAIS 249 F
- SI VOUS ACHETEZ UN JEU 199 F

ASTAL (USA) 249,00	CLOCK WORK 2 (EUR) 299,00
CYBER SPEEDWAY (EUR) 299,00	D (EUR) 369,00
DEADLY SKY (EUR) 389,00	DRAGON BALL Z (JAP) 489,00
FIFA SOCCER 96 (EUR) 369,00	FORMULA 1 CHAMPIONSHIP (EUR) 389,00
GALATIC ATTACK (EUR) 299,00	GEX (EUR) 369,00
GRAN CHASER (JAP) 199,00	GUARDIAN HEROES (JAP) 449,00
HI OCTANE (EUR) 299,00	IN THE HUNT (JAP) 349,00
JOHNNY BAZOOKATONE (EUR) 449,00	KING OF FIGHTER 95 (JAP) 299,00
KING OF SPIRIT (JAP) 369,00	MAGIC CARPET (EUR) 199,00
MANSION OF HIDDEN SOULS (EUR) 299,00	MORTAL KOMBAT 2 (EUR) 199,00
MYST (USA) 389,00	MYSTERIA (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 2 (JAP) 449,00	RAYMAN (EUR) 349,00
REVOLUTION X (EUR) 369,00	RISE 2 (EUR) 399,00
SEGA RALLY (EUR) 349,00	SHINOBI X (EUR) 389,00
SIM CITY 2000 (EUR) 199,00	SLAM DUNK (JAP) 199,00
STREET FIGHTER (EUR) 449,00	STREET FIGHTER ZERO (JAP) 389,00
SUPER HANG ON (EUR) 369,00	THE HORDE (EUR) 369,00
THEME PARK (EUR) 349,00	THUNDER HAWK 2 (EUR) 369,00
TITAN WARS (EUR) 249,00	TOSHIDEN (JAP) 369,00
TRUE PINBALL (EUR) 449,00	VAMPIRE HUNTER (JAP) 299,00
VICTORY BOXING (EUR) 489,00	VIRTUA COP + GUN (EUR) 399,00
VIRTUA FIGHTER 2 (EUR) 249,00	VIRTUA FIGHTER 2 (USA) 199,00
VIRTUA GUN 199,00	VIRTUA HYDLICE (USA) 249,00
VIRTUA RACING (EUR) 389,00	WING ARMS (EUR) 389,00
WIPE OUT (EUR) 349,00	WORLD CUP GOLF (EUR) 369,00
WORMS (EUR) 369,00	X MEN (JAP) 369,00

**CDI**

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

**Neo Geo**

- JOYSTICK ARCADE ..... 490 F
- JOYPAD ..... 249 F

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

**Neo Geo CD**

- NEO GEO CD 2 + FATAL FURY 4 3290 F
- NEO GEO CD + FATAL FURY 4 2690 F

3 COUNT BOUT 349,00	AERO FIGHTER 2 299,00
AGRESSOR OF DARK COMBAT 349,00	ALPHA MISSION 2 349,00
ART OF FIGHTING 2 349,00	BASEBALL STAR 2 349,00
BURNING FIGHT 399,00	FATAL FURY 3 349,00
FATAL FURY REAL BOUT 449,00	FOOTBALL FRENZY 349,00
GALAXY FIGHT 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
MUTATION NATION 349,00	POWER SPIKER 2 349,00
PULSTAR 449,00	PUZZLE BOBBLE 349,00
SAMOURAI SHODOWN 199,00	SAMOURAI SHODOWN 2 349,00
SAMOURAI SHODOWN 3 449,00	SENGOKU 2 349,00
SONIC WING 3 (AEROFIGHTER 3) 449,00	STREET HOOP 349,00
TOP HUNTER 349,00	TOP PLAYER GOLF 299,00
TRASH RALLY 349,00	VIEW POINT 349,00
WIND JAMMER 349,00	WORLD HEROES PERFECT 349,00

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

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

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

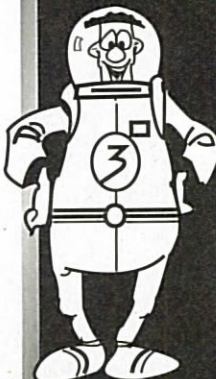
Mode de paiement :  Chèque bancaire  Contre Remboursement + 35 Frs  Carte Bleue N° .....  
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ...../...../..... Signature : .....

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.

**ESPACE**

**3 Jammers**



PLAYMAG 04/96



Créée en 1984, la société GREMLIN située à Sheffield, une ville



industrielle du centre de l'Angleterre, a une histoire particulièrement intéressante car elle a débuté avec la première vague des ordinateurs à usage familial. Ah, c'était le bon temps ! Depuis, Gremlin a su, bien sûr, évoluer et s'adapter aux nouvelles technologies pour devenir un partenaire de choc pour Sony et Sega.

# une passion au service du jeu



ue d'évolution depuis Monty Mole, le premier jeu de la société

sur ZX Spectrum, doit se dire Ian Steward, le PDG de Gremlin Interactive, en regardant la centaine de développeurs présents dans ses locaux, toujours en perpétuel aménagement et en extension. Des dizaines de personnes, du costard-cravate au jean délavé, courent et jonglent avec bits et bytes, mais également avec les dollars... Il ne faut bien évidemment pas se leurrer et l'extension de Gremlin, ces derniers temps, a coûté extrêmement cher. À ce propos, Ian Steward nous confiait que l'année dernière a vu un certain nombre de bouleversements dans le monde des consoles et des ordinateurs à but ludique. L'expansion du PC, bien sûr, mais également l'arrivée sur le marché des consoles 32 bits, à la puissance pratiquement équivalente. Pour Ian, il fallait prendre le train qui allait démarrer et ne pas rester sur le quai... La réponse de Gremlin à cet état de fait fut tout simplement une question financière et 1.2 million de livres fut injecté dans la société (10 millions de francs, environ). Cet argent a tout de suite été investi dans les technologies modernes, et ainsi -au même titre qu'Acclaim-, Gremlin possède en interne un studio de "Motion Capture", qui a coûté la bagatelle de 5 millions de francs et qui sert désormais dans toutes les productions du groupe, notamment pour les simulations sportives comme Actua Golf, Actua Soccer ou Euro'96 (dont Playmag vous réserve la primeur dans les pages à venir). À la fin de 1995, ces investissements ont porté leurs fruits puisque près de 250.000 CD de "Loaded" ont été dupliqués pour la vente. Alors, quelles sont les surprises que nous réserve Gremlin Interactive pour cette année, c'est ce que Playmag vous propose de découvrir maintenant...





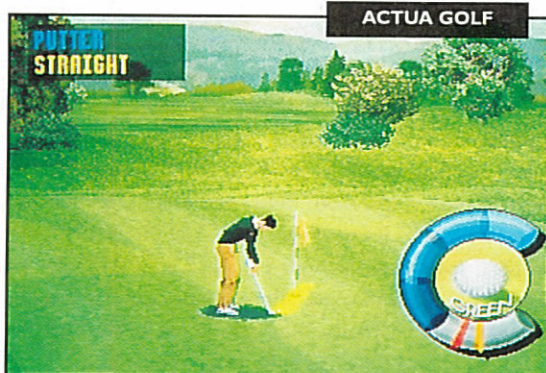
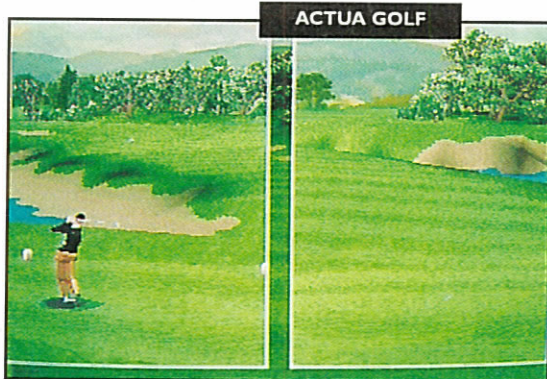
### GEAR AND GUTS PLAYSTATION / SATURN

Prévu pour un lancement vers la fin de l'année, Gear and Guts est une course de 4x4 qui entraînera le joueur non seulement sur les pistes goudronnées des pays développés, mais également dans les dunes de sable ou encore dans des régions tropicales où il ne fait pas bon se planter contre un arbre. Parmi les originalités de ce titre, qui n'est pour l'instant que dans sa toute première phase de développement, nous noterons, par exemple, la possibilité de jouer à deux simultanément en écran split (cette option n'est pas encore effective), ou encore de changer de vue en pleine course (on se retrouve alors soit à l'extérieur de la voiture, soit à la place du conducteur). Lors des courses, et notamment lorsque la voiture arpenté une pente un peu trop abrupte, celle-ci pourra se retourner. Toute la difficulté du jeu sera alors de bien doser sa vitesse par rapport au pourcentage de la pente, tout en gardant à l'œil vos adversaires qui, entre-temps, pourront bien sûr vous tamponner de tous les côtés. Gear and Guts est pour l'instant développé sur Playstation, mais une version Saturn est également à l'étude et devrait arriver sur le marché peu de temps après.



### ACTUA GOLF PLAYSTATION

Alors qu'Actua Soccer est d'ores et déjà disponible en boutiques, Gremlin annonce le lancement prochain d'Actua Golf, toujours sur Playstation. Cette simulation, au même titre que la simulation de football précédemment citée, utilise à fond les investissements réalisés par Gremlin au point de vue strictement financier, puisque tous les mouvements des joueurs et des joueuses présents dans ce titre ont été réalisés sous "Motion Capture". Du coup, Virtua Golf présente, outre les options traditionnelles inhérentes à ce type de jeu, une animation particulièrement réaliste. Annoncé pour une sortie dans le courant du mois de mai, Actua Golf devrait prochainement être une référence en la matière.



recupérer des options et des armes qui lui permettront de bousiller ses adversaires ou encore de tirer à des endroits précis afin de découvrir des passages secrets, servant de raccourcis.

#### Un travail peu évident

D'après Steve Leight, notre guide au sein de Gremlin, le rôle du programmeur de Slipstream 5000 sur Playstation, car la version PC souffrait de quelques défauts

### SLIPSTREAM 5000 PLAYSTATION

Prenez la direction des opérations et montez à l'intérieur d'un vaisseau de course peu ordinaire, le Slipstream, c'est ce que vous propose maintenant Gremlin.

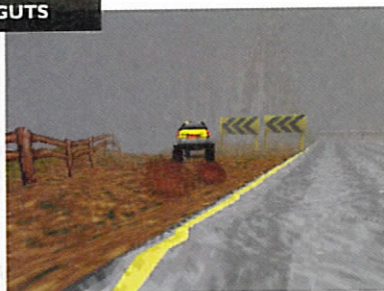
Slipstream 5000 étant disponible depuis quelques mois sur PC, l'un des nouveaux projets de cet éditeur anglais est la conversion de ce titre sur Playstation et sur Saturn. Comme d'habitude, c'est la version

Playstation que nous avons pu voir, car sur Saturn, Slipstream n'en était encore qu'à l'état d'embryon. Nous sommes en l'an 2896 et la grande passion des

Terriens est d'organiser tous les ans des courses de vaisseaux spatiaux qui se déroulent dans les régions les plus escarpées et, par conséquent, les plus dangereuses de chaque pays. Sur une dizaine de circuits -le chiffre n'est pas encore définitivement arrêté- allant de la forêt amazonienne aux rues de Londres ou de Tokyo, neuf pilotes se livreront un duel infernal. De tous les côtés, l'action devrait fuser ! Outre la possibilité de voler dans des canyons à plus de 500 km/h, chaque pilote pourra

notoires qu'il fallait absolument améliorer pour une commercialisation efficace sur consoles. Parmi ces améliorations, on notera tout par-

## GEAR & GUTS



ticulièrement les effets de lumière, notamment à l'intérieur des tunnels lors des explosions. Chaque tir est ainsi répercuté sur les parois dans une myriade de couleurs. Le "design" des vaisseaux a également été entièrement retravaillé, avec force ombres de Gouraud et textures.

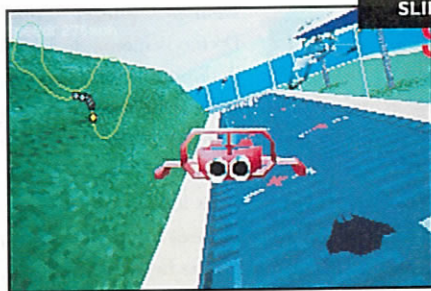
Lorsque vous êtes touché par un missile adverse, une fumée transparente (dans la version Playstation) apparaîtra, ainsi que des flammes lorsque le pilote décidera de lancer les turbos. Tous ces détails, peut-être insignifiants, apportent cependant au jeu un réalisme encore plus poussé. Les pilotes eux-mêmes ont été redessinés pour être mieux perçus par les possesseurs de consoles (c'est un choix que je ne partage pas, mais bon...), et présentent un style graphique beaucoup plus "Manga".

### De nouvelles options

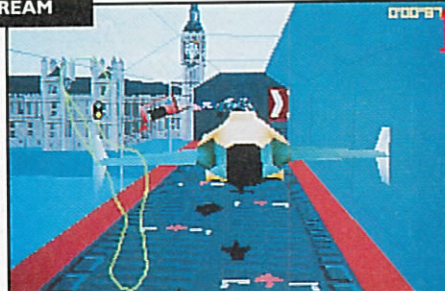
C'est en jouant et en parcourant la version Playstation que nous avons également remarqué que quelques options importantes -oubliées dans la version PC- ne manqueront pas ici à l'appel. On retrouvera donc une «Death Race» qui, plus qu'une course, permettra à chaque pilote de tester ses armes sur les autres, le dernier survivant étant le gagnant. Une option «Practice» permettra également à chacun de s'entraîner sur le parcours de son choix. De plus, de nouveaux circuits devraient être de la fête, mais pour l'instant le plus grand secret réside sur le tracé de ces derniers.



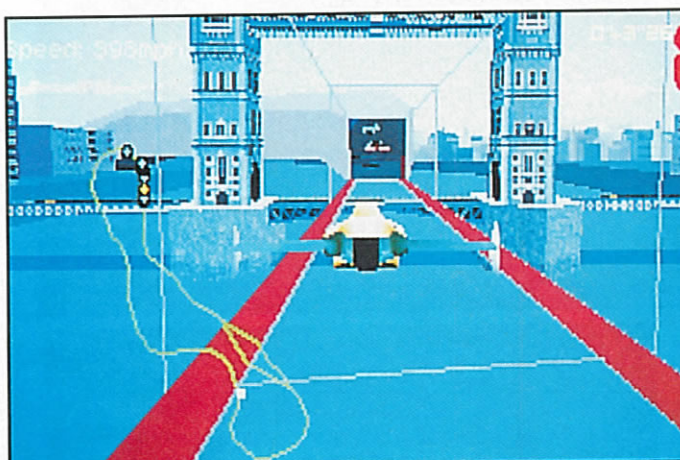
## SLIPSTREAM



EN HUITIÈME POSITION ! RIEN N'EST ENCORE PERDU, MAIS VA FALLOIR "SPEEDER".



UN ENNEMI À DROITE, SHOOTÉZ-LE ET DÉPASSEZ-LE !



QUEL RÉGAL DE CONCOURIR À CÔTÉ DE BIG BEN...



## LOADED SATURN

### *Un carnage organisé*

Adaptés de la violence, bienvenue dans le monde de Loaded ! Très largement inspiré d'un thème archi-connu, celui de Commando, Loaded sur Saturn est la conversion de la version Playstation, et c'est à une personne et une seule que nous devons cette adaptation. Son nom : Mister Richard.

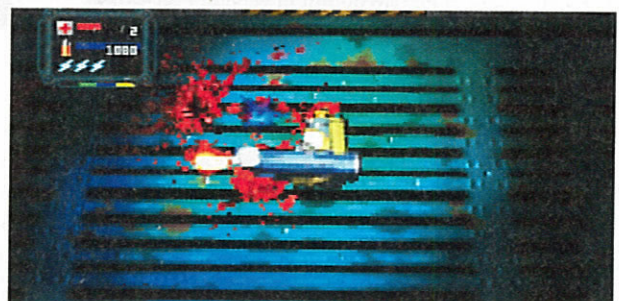
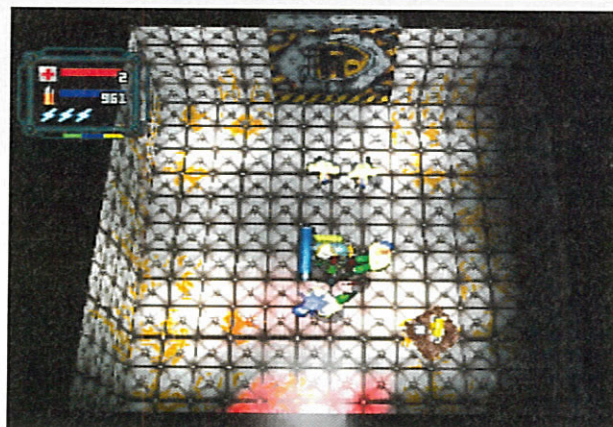
Avant de bosser sur Saturn et sur la conversion de Loaded, Richard avait réalisé quelques éducatifs sur PC, mais jusque-là, rien encore sur Saturn. C'est donc pour lui un véritable challenge que de réaliser seul cette adaptation. Et pour y avoir joué, nous pouvons vous garantir le résultat : mises à part quelques légères différences au niveau des dégradés de couleurs, le jeu est identique en tous points à la version Playstation. C'est ainsi que l'on retrouvera la même ambiance glauque, la même ambiance de carnage, qui sent la démente...

MISTER RICHARD EST DEVANT LES DEUX VERSIONS DE LOADED SUR PLAYSTATION ET SUR SATURN. POUR CALQUER AU MIEUX LA VERSION PLAYSTATION, IL VÉRIFIE CHAQUE ÉTAPE SUR UNE PLAYSTATION DE DÉVELOPPEMENT.



### *Démence, quand tu nous tiens !*

De l'avis même de Mister Richard, le problème principal de l'adaptation de ce jeu sur Saturn réside dans le peu de mémoire interne de cette dernière par rapport à la Playstation ; du coup, il a fallu truquer comme une bête pour arriver à obtenir un résultat équivalent et ce, notamment pour les effets de couleurs lors des explosions, mais également pour les effets sonores qui demandent une place mémoire plus importante du fait de la numérisation. Cette seule conversion a demandé 8 mois de travail et encore, tout n'est pas encore finalisé. Quelques problèmes de gestion d'écran subsistent, mais Mister Richard a bon espoir de finaliser cette version dont la commercialisation est annoncée pour le courant du mois de mai.





## EURO 96 SATURN

C'est en 1984 que la France a remporté pour la première fois de son histoire la Coupe d'Europe des Nations de Football. Platini, Giresse, Tigana et les autres nous avaient à l'époque enchantés par leur talent, leur classe et leur technique. Depuis lors, plus rien, le vide le plus complet, la France ne s'étant pas qualifiée pour l'épreuve, jusqu'au match contre Israël l'année dernière. Alors enfin, la France du football revit, les amateurs reprennent le sourire et se mettent à espérer que, 12 ans plus tard, la France pourrait devenir à nouveau Champion d'Europe. À l'heure où Playmag, en exclusivité, dévoile les premières photos d'Euro'96 sur Saturn, les amateurs du sport "Number One" en France vont pouvoir se réjouir et changer le cours de l'histoire, si jamais notre équipe nationale n'arrivait pas au bout de l'exploit...

La Coupe d'Europe des Nations aura lieu cet été en Grande-Bretagne, quoi de plus normal de retrouver, dès lors, la simulation de cet événement majeur de l'année chez un éditeur anglais ?... Développé par Gremlin grâce au moteur d'Actua Soccer sur Playstation, c'est pourtant en exclusivité pour la Saturn qu'Euro'96 sera disponible au cours du mois de juin. Comme nous le confiait Steeve Leight, directeur de la communication chez Gremlin lors de notre entrevue, Euro'96 est le résultat de quatre "années-homme" de travail intensif, et le moteur réalisé offre une nouvelle gestion de l'écran en trois dimensions complètement différente de ce qui existe déjà, et également complètement maléable (Ndlr : on peut visionner le jeu sous tous les angles possibles et imaginables, et il est même possible de jouer "à la Kick Off", c'est-à-dire qu'une caméra suit alors l'action à la verticale).

### Un réplique fidèle de l'événement

Lorsque l'on achète une licence -et c'est le cas avec Euro'96-, le moins que l'on puisse faire est de respecter l'événement (quand il s'agit d'une licence d'événement, bien sûr) dans les moindres détails. C'est donc sans surprise que nous avons eu la joie de découvrir les équipes réellement qualifiées pour cette Coupe d'Europe ainsi que les noms de chaque joueur parfaitement respectés. Voilà pour le classique. En ce qui concerne les ajouts, signalons également que les huit lieux où se dérouleront les rencontres ont été complètement modélisés par l'équipe de programmation de Gremlin et intégralement reproduits dans le jeu. Cette nouvelle possibilité apporte bien sûr à l'ensemble encore un peu plus de réalisme. Complet en



## QUALIFIERS

CHAMPIONSHIP GAME



## HALF TIME RESULTS

TURKEY		CROATIA
5	SHOTS	9
3	SHOTS ON TARGET	4
40%	POSSESSION	60%
2	BOOKINGS	1
0	SENDING OFFS	0
0	GOALS	2

apparence au niveau du "look", les auteurs d'Euro'96 ont également voulu mettre le paquet sur la jouabilité et sur l'esthétisme des athlètes qui se baladent en short sur le terrain. Du coup, un programme d'intelligence artificielle a été tout spécialement développé pour que 22 joueurs ne courent pas stupidement après un ballon rond, vive les bretons ! Ce programme permettrait -malheureusement, nous n'avons pas eu l'occasion de le voir de nos propres yeux, le jeu n'étant pas encore terminé- de recréer sur la Saturn le style de jeu de chaque équipe. Le style bulldog des Allemands, celui plus long des Anglais et celui toujours plus beau des Français ! Ainsi, à chaque nouvelle équipe rencontrée correspond un nouveau style de match, auquel vous devrez vous adapter pour gagner. Avec deux minutes de vidéo en guise d'introduction montrant les grands moments de ce que devrait être la Coupe d'Europe des Nations, il est à parier que Sega, et par conséquent Gremlin, en vendront un paquet lorsque ce titre sera disponible en juin prochain.

# SOFTWAREAR



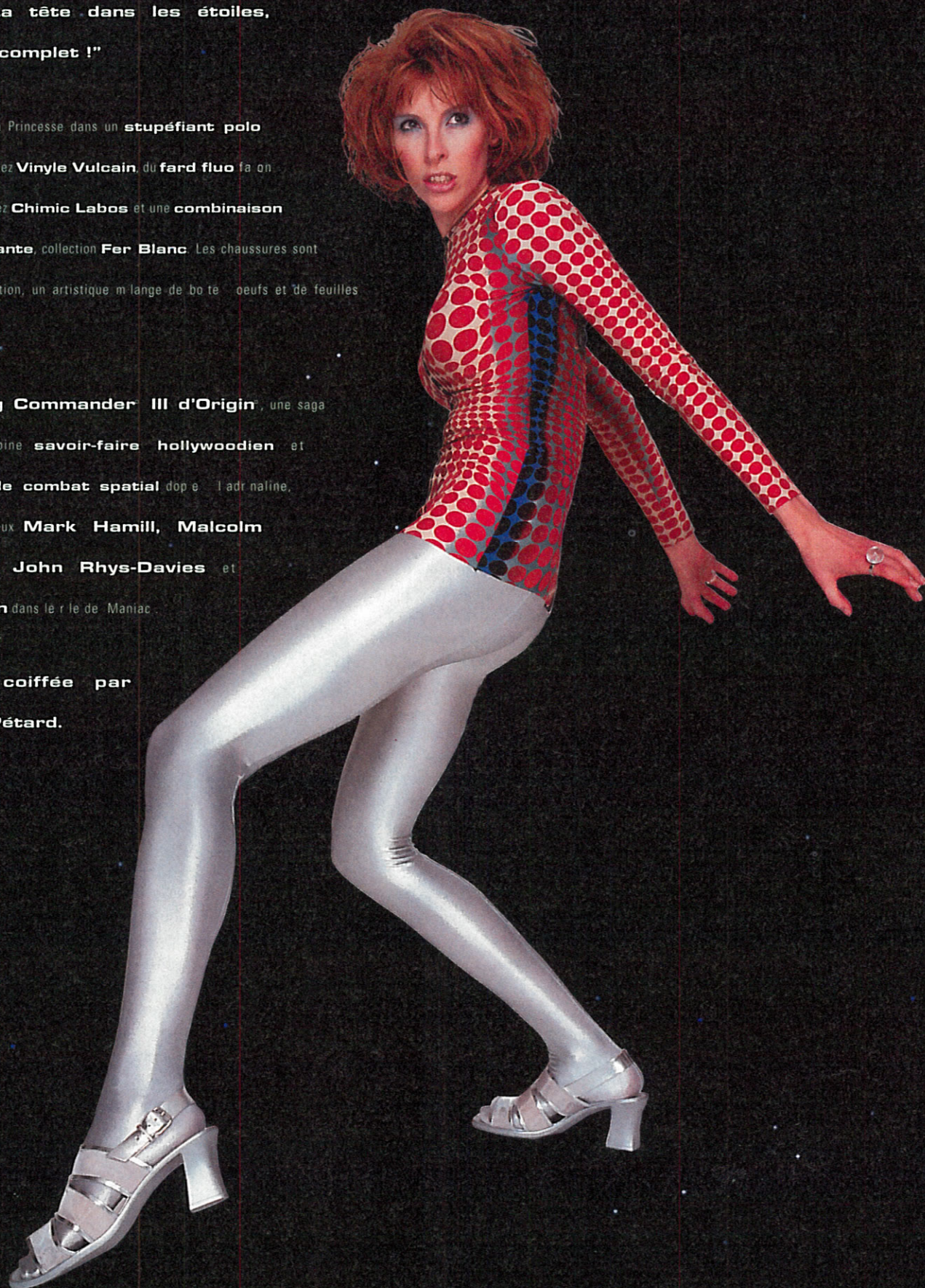
L a m o d e e s t u n j e u

**Leah :** "La tête dans les étoiles,  
j'hallucine complet !"

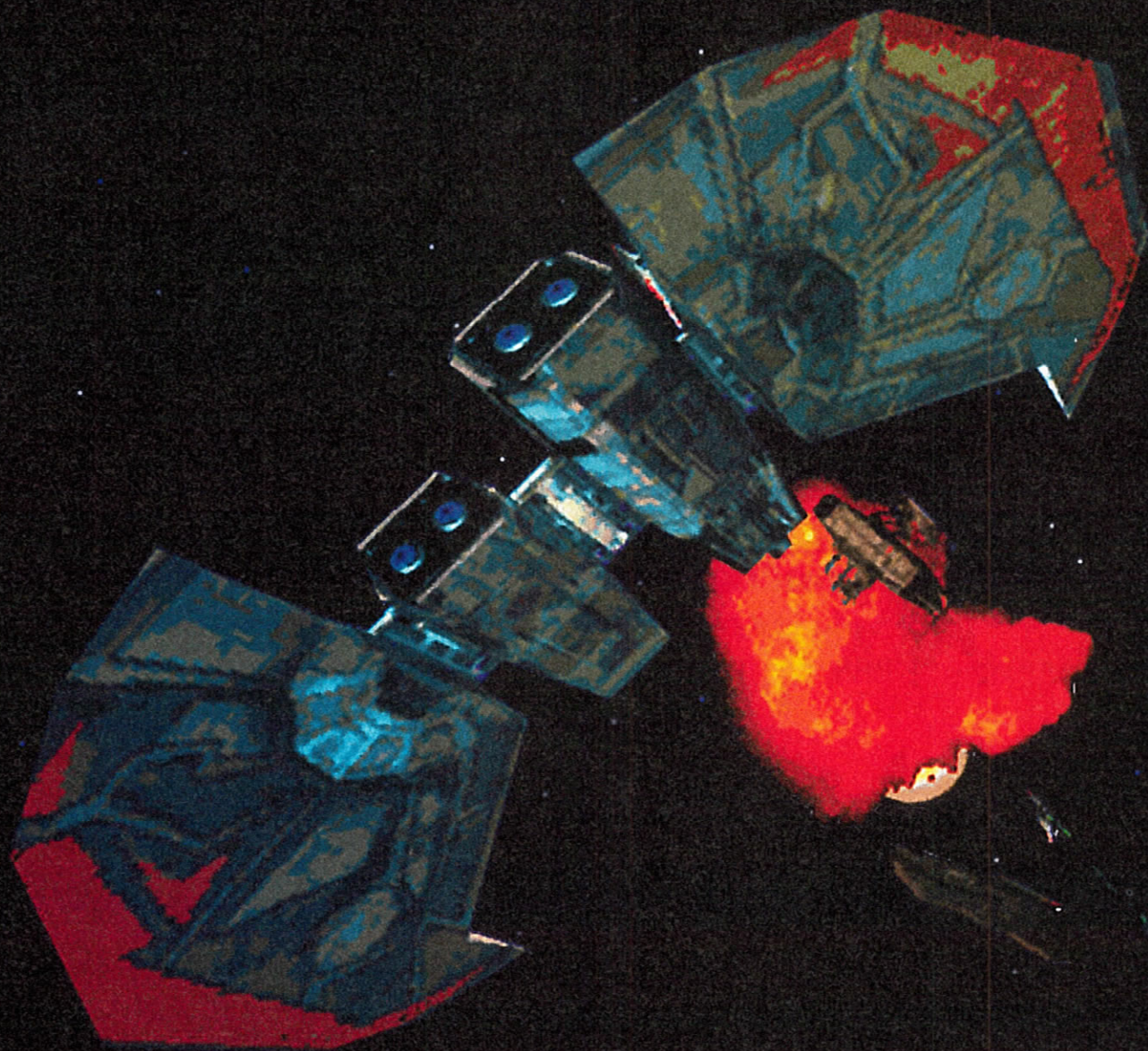
Leah a tout de la Princesse dans un **stupéfiant polo  
stellaire** de chez **Vinyle Vulcain**, du **pard fluo** fa on  
**Radium** de chez **Chimic Labos** et une **combinaison  
de vol moulante**, collection **Fer Blanc**. Les chaussures sont  
de sa propre création, un artistique mélange de boîtes  
d'œufs et de feuilles  
d'aluminium.

Son trip : **Wing Commander III d'Origin**, une saga  
toilée qui combine **savoir-faire hollywoodien** et  
**simulation de combat spatial** dopée l'adrénaline,  
avec les talentueux **Mark Hamill, Malcolm  
McDowell, John Rhys-Davies** et  
**Tom Wilson** dans le rôle de Maniac.

Elle est coiffée par  
**Jean-Lou Pétard**.







# Wing Commander III

Par  
Origin Systems



© Copyright 1995, Origin Systems, Inc. ORIGIN Interactive Movie et Heart of the Tiger sont des marques d'Origin Systems, Inc. © Origin et Wing Commander sont des marques d'Origin Systems, Inc. © Intermedia Artists Association. Tous droits réservés. Origin Systems, Inc. est un membre de Sony Computer Entertainment Inc.



L'action de Syndicate Wars se situe près d'un siècle après la fin de

**SYNDICATE WARS**  
sur playstation

La tant attendue suite de **Syndicate** semble enfin pointer le bout de son Uzi à l'horizon, et cela va sans doute combler de **joie** bon nombre de membres de la Corporation. Ce jeu d'action-stratégie, **concocté** par nos amis de chez Bullfrog, possède effectivement une bonne dose de nouveautés, et non des moindres **comme vous allez pouvoir le constater**. Alors, vous pensez bien qu'on n'allait pas se gêner pour vous en parler, hein, parce que quand même, bon.

PAR STÉPHANE HÉBERT

# UN AVENIR GLAUQUE, SOMBRE ET TRISTE,



Syndicate, alors que la Corporation avait, grâce à vous, pris le contrôle de la planète. Mais en cent ans, les choses changent et de nouveaux problèmes sont apparus. En effet, l'ordinateur central qui contrôlait jusqu'à présent les esprits commença à débloquer sec (suite à sa contamination par un virus), rendant à une grande partie de la population sa capacité à discerner la réalité, puisque libérée de son emprise psychologique. Du coup, la Corporation se retrouva concurrencée par de nouveaux groupes religieux, sans compter l'apparition d'une horde malfaisante nommée les Bikers, profitant de l'anarchie ambiante pour prendre le contrôle de nombreuses cités. C'est donc dans ce contexte pour le moins glauque et peu reluisant que vous allez reprendre du service pour perpétrer vos exactions macabres...

## Quand **mafia** rime avec **renégats**

Contrairement à Syndicate premier du nom, vous aurez cette fois la possibilité de choisir votre camp. Vous pourrez effectivement «œuvrer» aussi bien pour le compte de la Corporation que pour celui de l'Eglise (les opposants), ce qui bien sûr changera toutes les missions qui vous seront proposées. Ainsi, si vous décidez de louer vos services à l'institution en place, il vous faudra lutter contre les autres castes afin que la Corporation conserve son pouvoir, et ce malgré la multiplication des organisations adverses. Si vous combattez du côté de l'Eglise, le but sera bien évidemment de renverser la Corporation, mais vous découvrirez au bout de quelques missions que les choses ne sont pas aussi manichéennes qu'il y paraît. Enfin, le troisième camp disponible

PAS BESOIN DE CHERCHER BIEN LOIN POUR DEVINER D'OÙ PROVIENT L'INSPIRATION DE L'ÉQUIPE DE DÉVELOPPEMENT BLADE RUNNER N'EST JAMAIS TRÈS LOIN...

est celui des Bikers, ces néo-punks anarchistes, mais vous ne pourrez contrôler ces derniers que si vous finissez le jeu au moins une fois. Dans tous les cas, le principe de base reste le même, à savoir en mettre plein la face aux adversaires, et ce par les moyens les plus violents qui soient. C'est ainsi que vous contrôlerez quatre agents de votre bande, que vous pourrez utiliser comme bon vous semblera pour mettre au point des stratégies de combat vicieuses et efficaces...



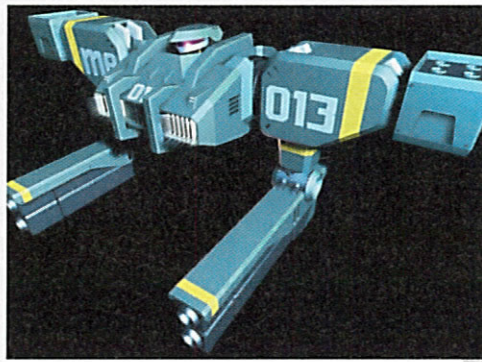
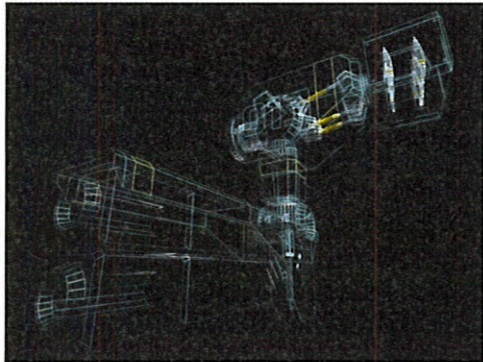
COMME D'HABITUDE, LA SÉQUENCE D'INTRODUCTION EST PLUS QUE SYMPATHIQUE...



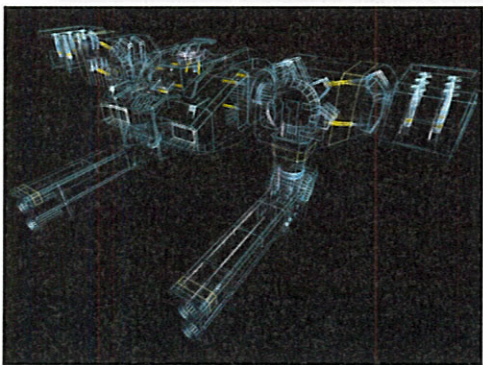
EH BEN DITES DONC, ELLES SONT CLASSE, LES VOITURES DE FLICS DU FUTUR...



TOUTES LES  
OPTIONS SONT  
AFFICHÉES EN  
TRANSPARENCE  
SUR L'ÉCRAN.



AVANT D'ÊTRE  
RENDERISÉS,  
TOUS LES OBJETS  
SONT ÉLABORÉS  
EN FIL DE FER.



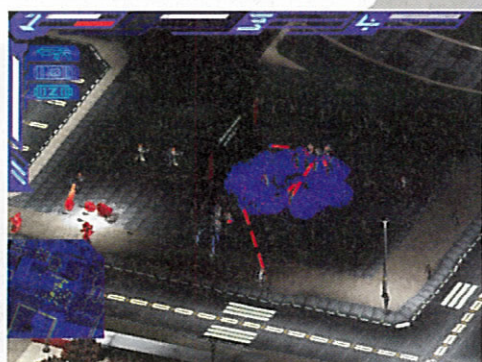
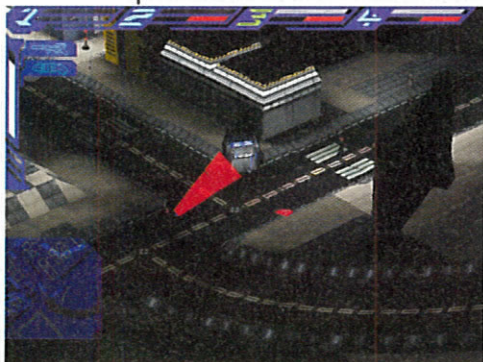
### Plus fort que les Legos

Et des joujoux pour la castagne, vous allez en avoir un bon paquet ! Certaines armes sont directement issues du premier volet, mais d'autres sont totalement nouvelles. C'est ainsi que allez pouvoir utiliser des gaz plus ou moins nocifs, qui auront différents effets selon qu'ils touchent la population, les flics, ou les punks. Ainsi, un coup de « Crazy Gas » sur quelques spécimens transformera de paisibles citoyens en tueur fous, alors qu'il rendra doux comme des agneaux ces déjantés de Bikers. Dans le genre sym-

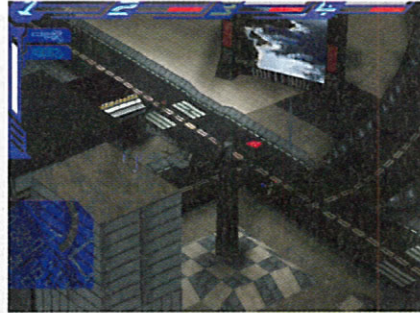
pathique, vous disposerez également de mines au napalm, de lance-flammes, de pistolets laser, de bombardements aériens, etc. Au total, vous disposerez de vingt-quatre objets différents pour vos opérations de

guérilla urbaine. Pour ce qui concerne les munitions, une jauge d'énergie commune à toutes les armes a remplacé les traditionnelles recharges, précédemment ramassées sur les corps des victimes. Chaque arme consommera donc une quantité différente d'énergie, la jauge pouvant être rechargée à partir de bornes spéciales disséminées dans les villes...

UNE ATTAQUE DE  
FOURGON EN RÉGLE...

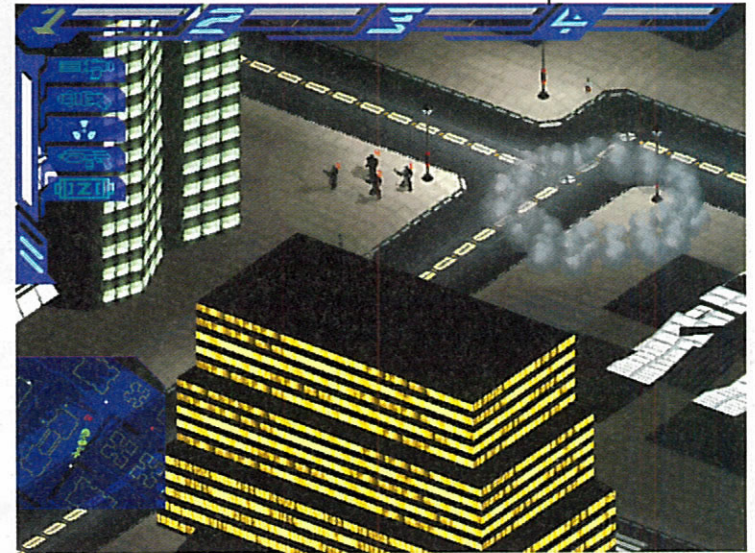


IL NE FAIT PAS  
BON ÊTRE  
CHAUFFEUR DE  
TAXI DANS  
SYNDICATE  
WARS.



DES ÉCRANS GÉANTS À LA SAUCE BLADE RUNNER...

DES CITÉS TRÈS  
FUTURISTES,  
TRÈS BLADE  
RUNNER UNE  
FOIS DE PLUS.



DE LA ROTATION À  
FOND, VOILÀ CE À  
QUOI VOUS ALLEZ  
AVOIR DROIT.

LES ARMES  
ÉLECTRIQUES  
SEMBLENT  
BIEN EFFI-  
CACES...

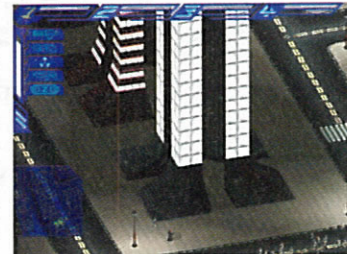
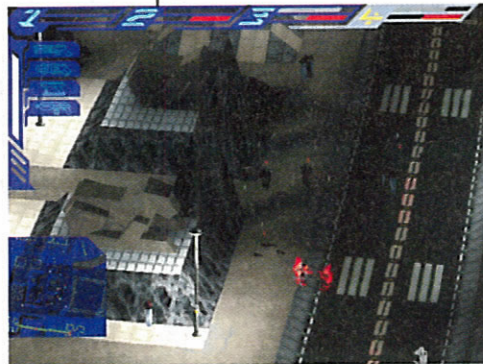


C'est **quand** ils veulent...

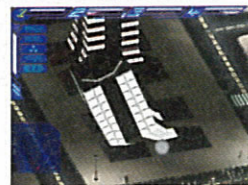
Si tout se passe comme prévu, le jeu devrait être disponible en juin. Si mes doigts sont exacts, cela ne vous fait que deux petits mois à attendre avant d'avoir le test. Inutile de vous vous dire qu'ici, à Playmag, on en bave d'impatience tellement le jeu a l'air béton. OK, OK, on n'est pas censé juger un soft avant d'en faire le test, mais là, n'en déplaise à M'dame Déontologie, il y a fort à parier que ce produit sera l'un des softs majeurs de cet été. Alors oui, on le dit bien haut : Mrs Bullfrog, c'est quand vous voulez que vous nous la sortez, cette suite. Parce que sinon, nous, on vous envoie le syndicat des copropriétaires de l'immeuble, et vous allez voir que ce ne sont pas des comiques non plus. Ou alors on vous plastique vos géraniums, au choix... ■

MÊME DANS  
LES JEUX, LES  
LUNDIS  
MATINS SONT  
POURRI.

LA VIOLENCE  
EST OMNIPRÉ-  
SENTE, MAIS  
APRÈS TOUT,  
C'EST DE  
VOTRE FAUTE.



CET IMMEUBLE  
NE VA PAS TAR-  
DER À AVOIR  
UNE SURPRISE.



T I M E  
S U R  
C O M M A N D O  
P L A Y S T A T I O N

P A R  
M A R C O  
V E R O C A T



Les équipes de programmeurs sont généralement très soudées. Travailler des mois sur un projet commun nécessite plus que de simples affinités, cela demande une véritable amitié mais généralement, on trouve un minimum de hiérarchisation dans les équipes. Ce qui frappe en arrivant dans les locaux d'Adeline Software, c'est l'ambiance franchement bon enfant qui y règne. Ici, on a bien des personnes qui ont des responsabilités plus ou moins importantes «sur le papier». Mais lorsqu'il s'agit de développer un soft, on se retrouve face à une bande de potes enthousiastes et passionnés. Pour Time Commando, chacun s'implique et apporte ses idées pour faire avancer le Schmilblick ; et pour créer des jeux toujours plus intéressants et

plus novateurs. Alors, même si le travail semble plus «fouillis» qu'ailleurs, il est indéniable que le résultat est à la hauteur de nos espérances. Mais

voilà tout ça avec deux des personnes concernées :  
Frédéric  
Raynal, direc-

teur de la création, et Olivier Lhermite, responsable de la programmation sur Playstation.

# AUTANT EN EMPORTE LE TEMPS

LORSQUE L'ON A APPRIS QUE FRÉDÉRIK RAYNAL, LE GÉNIAL CRÉATEUR D'ALONE IN THE DARK (LE JEU DONT MIYAMOTO, LE PAPA DE MARIO, A DIT «C'EST UN JEU QUE J'AURAIS AIMÉ CRÉER) ÉTAIT SUR UN NOUVEAU PROJET, ÇA N'A PAS FAIT UN PLI ! IL NOUS FALLAIT VOIR ÇA D'UN PEU PLUS PRÈS. AUSSI, NOTRE RÉDAC'CHEF VÉNÉRÉ S'EST EMPRESSÉ DE M'ENVOYER DANS LES LOCAUX DE ADELINE SOFTWARE SITUÉS À LYON. MA MISSION ÉTAIT SIMPLE : RAMENER UN MAX D'INFOS SUR LE JEU TIME COMMANDO. EN DEUXIÈME LIEU, RAMENER UN BON GROS PAQUET DE ROSETTE DE LYON POUR FAIRE UNE RACLETTE PARTY. LA TÂCHE ÉTAIT ARDUE MAIS JE ME DEVAIS DE LA MENER **À BIEN...**

PLAYMAG :  
TIME COMMANDO  
SERA UN JEU DE  
QUEL TYPE ?

**Frédéric Raynal :** C'est un jeu d'action. On évolue dans neuf décors qui nous plongent chacun à une époque différente. Dans chaque niveau, il faudra se défendre de différents agresseurs. Chaque stage comporte entre douze et quinze personnages qui ont chacun leur façon de réagir. En fait, c'est une espèce d'Alone In The Dark évolué au niveau des graphismes, mais orienté action.

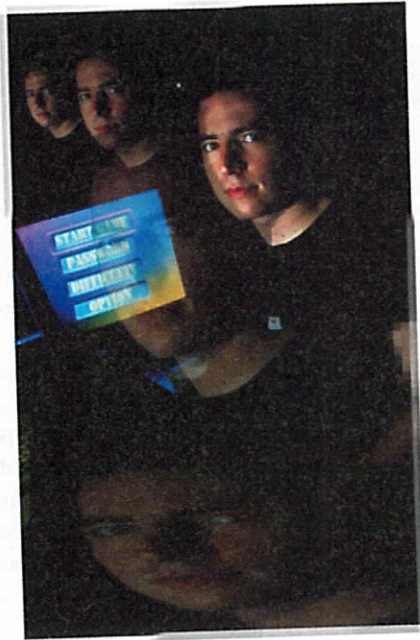
PLAYMAG :  
QUEL EST LE  
SCÉNARIO DU JEU ?

**FR :** L'histoire se passe dans le futur, à une époque où les ordinateurs pourront créer un noyau temporel qui permet d'accélérer le temps. La société qui a créé ce système (Time Blaster) l'utilise pour recréer des situations de crise et de conflit qui ont existé pour entraîner les militaires du futur.

Mais un virus a été injecté dans ce système et Stanley, le héros en collant jaune, est un réparateur d'ordinateurs qui est chargé de réparer le système.

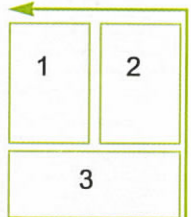
Il y a neuf époques avec, pour chacune d'elles, deux sous-niveaux.

SOUS LE TEXTE, À DROITE, TWINSEN, PÉRIODE PRÉNATALE, LE HÉROS DE LBA. ADELINE PRÉPARE UNE SUITE QUI SORTIRA SUR PC, PLAYSTATION ET SATURN.



**PLAYMAG :**  
DE QUOI VOUS ÊTES-VOUS  
INSPIRÉS POUR IMAGINER  
LE SCÉNARIO ?

**FR :** L'histoire est totalement originale et personnelle. Le but était de créer de jolis décors variés. On a donc imaginé une histoire qui permettait de visiter différentes époques. De plus, on a tenu à respecter des références historiques pour ne pas avoir d'anachronismes, il a donc fallu se documenter. Ainsi les décors et tous les objets ou armes sont-ils fidèles à la réalité historique. Dans le niveau de la Préhistoire, on se bat avec des massues ou avec ses poings, mais le «gameplay» change et évolue en fonction de l'époque dans laquelle on se trouve.



1) PARCE QUE CHEZ ADELINÉ, ON N'EST PAS COMPLÈTEMENT MACHOS, ON Y EMPLOIE AUSSI DES FILLES, SURTOUT SI ELLES ONT DU TALENT. YAËL BARROZ EST GRAPHISTE ET LA PLUPART DES DÉCORS DE LBA SONT D'ELLE.

**PLAYMAG :**  
COMBIEN DE TEMPS  
AVEZ-VOUS TRAVAILLÉ  
SUR TIME COMMANDO ?

**Olivier Lhermite :** On a commencé en janvier 95, juste après avoir terminé LBA. Nous en sommes environ à 90% de la programmation mais, pour ce qui est du jeu, disons qu'on en est à environ 60%. Pendant les deux derniers mois, nous ferons les réglages avec des testeurs pour avoir une difficulté progressive et bien dosée en fonction des trois niveaux de difficulté.

2) OLIVIER LHERMITE, RESPONSABLE DE LA PROGRAMMATION DE TIME COMMANDO SUR PLAYSTATION.  
3) FRÉDÉRIC RAYNAL (À DROITE), DIRECTEUR DE CRÉATION ET DIDIER CHANFRAY, DIRECTEUR ARTISTIQUE.

**TIME COMMANDO :** UNE PERFORMANCE TECHNIQUE ET DES INNOVATIONS POUR CE QUI EST DE LA PROGRAMMATION.

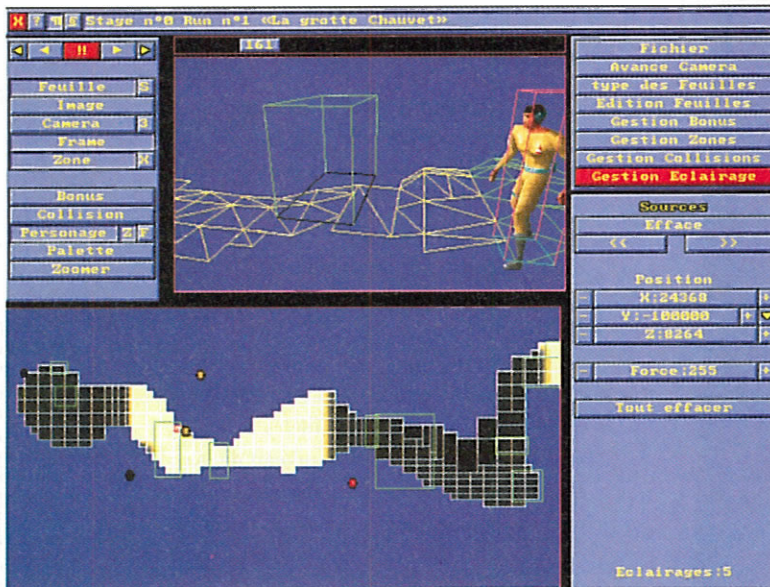
LES DÉCORS ET LES GRAPHISMES ONT NÉCESSITÉ D'ÉNORMES CALCULS AINSI QUE D'ÉNORMES RECHERCHES POUR SE DOCUMENTER SUR LES DIFFÉRENTES ÉPOQUES DANS LESQUELLES STANLEY, LE HÉROS, SE BALADERA.



**PLAYMAG :**  
CETTE ÉTAPE QUI CONSISTE À  
FIGNOLER LE JEU EST-ELLE  
DÉCISIVE ?

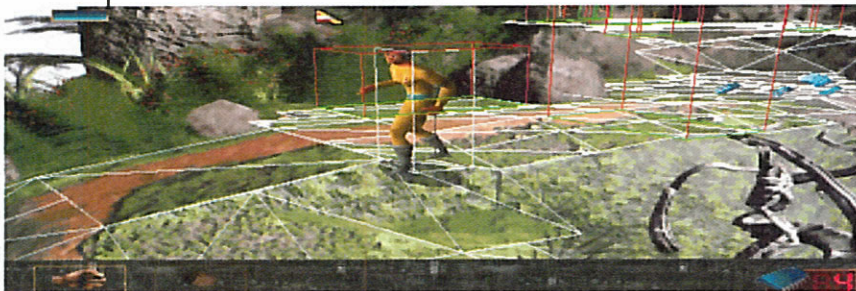
**FR :** C'est le moment le plus agréable car on travaille sur quelque chose de fini et il n'y a plus rien à créer. Par contre, c'est au cours de cette phase que l'on peut faire un jeu bon ou mauvais et injouable. Pour nous, le challenge est important car il va falloir régler les niveaux de difficulté de façon très précise, d'autant plus qu'ils seront radicalement différents sur PC et Playstation.

**OL :** Sur consoles, les joueurs sont habitués aux jeux alors que les possesseurs de PC ne sont pas forcément des brutes de jeu. Sur PC, Time Co sera vraiment facile en niveau Easy Baby alors que sur PS, le niveau Hard sera volontairement difficile pour que les joueurs aient un véritable défi à relever. En fait, le niveau Easy de la Playstation pourrait correspondre au niveau normal sur PC.



L'ANIMATION ET LA JOUABILITÉ DEVRAIENT ÊTRE, AU FINAL, EXCELLENTES.

TIME COMMANDO N'EN EST ENVIRON QU'À 60% DE DÉVELOPPEMENT ET DÉJÀ, LE RÉSULTAT PROVISOIRE EST TRÈS AGRÉABLE À L'ŒIL.



UNE ÉQUIPE DE BOSSEURS MAIS AUSSI DE... SYMPATHIQUES DÉCONNEURS, QUE FRED RAYNAL DIRIGE AVEC FERMETÉ. IL S'EST D'AILLEURS ARMÉ POUR LES OBLIGER À POSER.

**PLAYMAG :**  
D'UN POINT DE VUE TECHNIQUE, COMMENT AVEZ-VOUS TRAVAILLÉ POUR LE DÉVELOPPEMENT ?

**FR :** Au départ, on a reçu tout le matériel de programmation par Sony mais Olivier a redéveloppé un système d'animation d'objets qu'on avait déjà utilisé pour LBA. On avait donc nos propres modeleurs et tous les outils pour gérer et articuler les objets en 3D.

**OL :** Je n'avais jamais vu de PS auparavant mais j'avais déjà développé sur PC. Quand j'ai reçu la PS et le kit de développement PS, il m'a fallu tout faire en partant de zéro car il ne s'agit nullement d'une adaptation ni d'une conversion du jeu PC. Les deux versions sont parallèlement en cours de développement et même si, au final, elle seront identiques, il s'agit de deux fabrications différentes. La seule chose en commun au début des deux projets tient aux décors, aux graphismes et au scénario.

**PLAYMAG :**  
EN QUOI TIME COMMANDO EST-IL NOVATEUR ?

**Frédéric Raynal :** C'est la première fois qu'on a un jeu qui mélange des décors précalculés en 3D avec des objets 3D temps réel qui bougent en même temps que les caméras avancent et suivent le héros dans ses déplacements. Pour améliorer le réalisme, on a adopté un système de Z Buffer qui permet au personnage de passer derrière des objets du décor et être masqué par eux. Tout cela, pour les techniciens, paraissait impossible. Alors évidemment, on a bidouillé mais finalement, c'est possible. C'est comme si on affichait un monde entièrement en 3D ; la seule différence, c'est que pour le background (NdR : C'est le décor de fond), on utilise une image.

**PLAYMAG :**  
BON, UNE QUESTION BÊTE, POURQUOI NE PAS AVOIR OPTÉ POUR UN DÉCOR ENTièrement EN 3D ?

**OL :** Le fait d'avoir utilisé une image pour le background nous a fait gagner beaucoup de temps car créer le décor en 3D aurait été très long et aurait pris beaucoup trop de place mémoire.

**Playmag :** Pour quand la sortie est-elle prévue ?

**FR :** En juin sur PC et en septembre sur Playstation. Sur Saturn, ce sera plus tard.

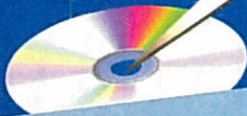
**PLAYMAG :**  
LES PROJETS ?

**FR :** En juillet, on commence la conversion de LBA 2, que l'on prépare sur PC, sur PS. De toutes façons, tous nos produits seront adaptés sur PS et Saturn. Que ce soit Fade to Black, LBA 1 et les autres.

PLAYMAG : OK, MERCI BEAUCOUP. ON PEUT ALLER ACHETER DE LA ROSETTE MAINTENANT, SINON J'VAIS M'FAIRE ENGUEULER...



# ULTIMA games



Des milliers\* de jeux vidéo d'occasion  
30 à 70% moins chers  
sur toutes consoles  
\*magasins parisiens

## ULTIMA ACHETE COMPTANT VOS JEUX VIDEO

POUR TOUT ACHAT  
D'UNE SATURN OU PLAYSTATION,  
NOUS REPRENONS VOTRE  
ANCIENNE CONSOLE (16 BITS)  
ET TOUS SES JEUX AU MEILLEUR  
PRIX DU MARCHÉ

### NOUVEAUX MAGASINS

- **ISSY LES MOULINEAUX**  
Centre commercial «Les 3 Moulins» - 92130  
Tél : 47 36 17 03
- **MANOSQUE**  
Centre Commercial Hyper U - 04100  
Tél : 92 87 05 70
- **ROANNE**  
11, place du Marché - 42300  
Tél : 77 70 03 48
- **MILLAU**  
21, rue droite - 12100 MILLAU  
Tél : 65 61 07 01
- **BIENTOT A PAU ET A TOURS**

## CONSOLE SONY PLAYSTATION

VERSION FRANÇAISE

**PROMO**  
SUR TOUS LES JEUX  
NOUVEAUTÉS EN PREMIER



**1999 F**

+ CD démo  
+ 1 Sweat shirt



Des centaines de jeux d'occasion Playstation à partir de 149 F

## CONSOLE SATURN

VERSION FRANÇAISE

**PROMO**  
SUR TOUS LES JEUX  
NOUVEAUTÉS EN PREMIER



**2590 F**

+ 1 jeu (DAYTONA)

**2190 F**

seule



Des centaines de jeux d'occasion sur Saturn à partir de 99 F

**REVENDEURS NOUVEAUX OU EXISTANTS ... REJOIGNEZ NOTRE ENSEIGNE**  
12 ans d'expérience, important budget de publicité, 1 catalogue national,  
perspectives de développement importantes (+ de 60 magasins avant fin 1996)

### ULTIMA DIFFUSION «VOTRE CENTRALE D'ACHAT»

Une structure entièrement dédiée à tous nos magasins, capable de vous apporter des  
PRIX COMPETITIFS, DU SERVICE, DE L'IMPORT - 1 SEUL GROSSISTE A VOTRE SERVICE  
Aucun droit d'entrée, pas de royalties. Nos intérêts sont liés. Appelez-nous !

MINITEL

**3615**

ULTIMA GAMES

TELEPHONE

**34 42 76 76**

FAX

**34 66 93 84**

PAR COURRIER

ULTIMA VPC  
BP 11  
95650 BOISSY  
L'AILLERIE

PARIS	
<b>Paris/Gobelins</b> 57, avenue des Gobelins - 75013	Tel : 47 07 33 00
<b>Paris/Republique</b> 5, BD Voltaire - 75011 - Fax : 43 38 11 86	Tel : 43 38 96 31
<b>Paris/St Germain des Prés</b> 73, BD St Germain - 75005	Tel : 43 54 50 00

<b>Agenores</b> 95, avenue de la Marne - 92600	Tel : 47 91 49 47
<b>Cergy Pantaise</b> Centre commercial 3 Fontaines 7, Grand Place - 95000	Tel : 30 31 25 25
<b>Aix en Provence</b> Résidence Sextius, 2 bd Victor Coq - 13090	Tel : 42 93 18 93
<b>Bastia</b> 2, rue de la Miséricorde 20200	Tel : 95 31 68 70
<b>Bayonne</b> 11, rue du Port de Castets - 64100	Tel : 59 46 13 38
<b>Bordeaux</b> 203, rue Ste Catherine - 33000	Tel : 56 92 85 11
<b>Brive</b> 29, rue de la République - 19100	Tel : 55 17 18 00
<b>Brucy</b> 18, rue Pasteur - 91800	Tel : 69 39 55 82
<b>Carcassonne</b> 22, rue Aimée ramond - 11000	Tel : 68 47 49 74
<b>Castres</b> 6, rue Henri IV 81100	Tel : 63 59 28 03
<b>Limoges</b> 40, avenue Garibaldi - 87000	Tel : 55 10 97 97
<b>Le Havre</b> 95, bis rue Frédéric Bellanger - 76600	Tel : 35 19 00 82
<b>Loches</b> 5, rue St Antoine - 37600	Tel : 47 59 28 20
<b>Lyon</b> 32, rue Ney - 69006	Tel : 72 74 46 39
<b>Nîmes</b> 4, rue des Greffres - 30000	Tel : 66 76 16 16
<b>Nice</b> 42, bd Gambetta - 06000	Tel : 93 82 52 52
<b>Perpignan</b> 17, av. Guyonmer - 66000	Tel : 68 50 89 50
<b>Rodez</b> 6, avenue Victor Hugo - 12000	Tel : 65 68 41 79
<b>Toulouse</b> 11, rue des Lois - 31000	Tel : 61 12 33 34
<b>Fort de France</b> Centre Commercial Le Trident	Tel : 19 596 75 75 10

Les prix et promotions peuvent varier d'une agence à l'autre. Téléphonnez à votre agence.

GAGNEZ UNE PLAYSTATION,  
SATURN OU JEUX VIDEO

**36 68 11 19**

BON DE COMMANDE à renvoyer uniquement à ULTIMA VPC BP 11 - 95650 BOISSY L'AILLERIE  
Tel : (1) 34 42 76 76 - Fax : (1) 34 66 93 84.

Nom .....		Prénom .....	
Adresse complète .....			
Tel. (obligatoire) .....			
PRODUIT	PRIX	MONTEANT	PORT : MATÉRIEL 60 F - LOGICIEL 25 F
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> CHÉQUE <input type="checkbox"/> CARTE BLEUE
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> MANDAT LETTRE <input type="checkbox"/> 25 F de port
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 60 F de port
FRAS D'ENVOI		DATE D'EXP.	DATE
		DATE	SIGNATURE

## OLYMPIC SOCCER



LES DIEUX NE SONT PAS

SEIGNEUR SUR LA TÊTE

PAR LAURENT COTILLON

APRÈS UNE PÉRIODE CALME, **ET AVEC L'ARRIVÉE DE PLUSIEURS TITRES FOOTBALLISTIQUES, LA GUERRE DU FOOT SEMBLE BEL ET BIEN DECLAREE !** LE FOOTBALL REPREND SES DROITS DANS LE MONDE DES CONSOLES **32 BITS** ET, COMME NOUS L'ATTENDIONS, SEMBLE VOULOIR SIGNIFIER À L'ENSEMBLE DES DISCIPLINES SPORTIVES, QUE LE ROI DES SPORTS, LE SEIGNEUR DES STADES, C'EST LUI. ET POUR CE RAPPEL À L'ORDRE, VOILÀ QUE POINTE À L'HORIZON UN JEU VENU TOUT DROIT DES DIEUX DE L'OLYMPES : OLYMPIC SOCCER, DESTINÉ À LA SATURN ET LA PLAYSTATION.

Les Jeux Olympiques, c'est quelque chose à part. C'est probablement la plus prestigieuse des compétitions sportives, dans laquelle le football a forcément sa place, en tant que sport le plus pratiqué au monde. Mais attention ! N'importe quel joueur professionnel ne peut pas participer. Seules les équipes « espoirs » sont inscrites à ce tournoi, c'est-à-dire les équipes dont les joueurs ont moins de 21 ans au début des qualifications. Après des tournois préliminaires aux quatre coins de la Terre (qui n'en a d'ailleurs pas), seize équipes participeront au tournoi final, qui se déroulera à Atlanta (USA) du 20 juillet au 5 août prochain.

### HASARD DES CHIFFRES OU SYMBIOSE ?

N'importe quel pygmée souffrant de déficience mentale sait pertinemment que le football est un sport se pratiquant à deux équipes de 11 joueurs. Et, comme si le hasard avait voulu faire un clin d'œil, l'équipe de Silicon Dreams, qui s'est chargée du développement du jeu, est composée de... 11 membres. Deux producteurs, Mark Walden et Rob Palfreman, ont encadré un groupe de cinq programmeurs, deux artistes, et deux musiciens, chargés des bandes-son et effets sonores. Et, pour que la symbiose entre le team de développement et le jeu se passe au



LE JEU SERA PRÉCÉDÉ D'UNE SÉQUENCE D'INTRO TRÈS SYMPA, ET QUI EN PLUS RACONTE UNE « HISTOIRE », OU PLUTÔT UN RÊVE...



mieux, chacun des membres du projet est un ou une fan du ballon rond. Une fois toute l'équipe réunie, l'équipe a décidé quelles seraient les options de jeu, les différents modes, ainsi que les possibilités offertes au joueur. Tout ça avec un maître mot : RÉALISME ! Selon les dires de Mark Walden (dépité au moment où j'écris ces lignes puisque Newcastle, son équipe favorite, s'est inclinée face à Manchester United sur un but de Cantona), Olympic Soccer est « le premier vrai jeu de foot en 3D, et le plus réaliste qui soit ». C'est donc dans cette optique que Silicon Dreams a travaillé sur ce jeu, et le résultat devrait s'en sentir. Ainsi, vous aurez plusieurs possibilités pour vous lancer dans le monde de la compétition. La première sera

le mode Arcade, qui vous aidera à vous familiariser avec le jeu, le tout sans aucune restriction, puisque, comme son nom l'indique, tout est permis. Ensuite vient le tournoi olympique, où là, les choses sérieuses vont commencer. Quatre groupes de quatre équipes, parmi les 32 disponibles, vont se former, et participer à quatre mini-championnats. À l'issue de ceux-ci, les équipes en tête du palmarès auront le droit de jouer les demi-finales, et pourquoi pas, si vous êtes bons, la finale. Enfin, si vous n'avez pas le cran d'affronter 15 équipes, le mode Exhibition vous permettra de jouer un seul match, mais plus axé simulation que le mode Arcade. Attention, donc, à la fatigue et aux fautes. L'arbitre sera beaucoup moins indulgent. C'est lorsque vous débutez le jeu que vous percevrez le réalisme d'Olympic Soccer, qui, selon Mark Walden est « un jeu d'arcade dans lequel la stratégie prend une place très importante ». Autrement dit, vous pouvez choisir de jouer Arcade ou Simulation... Une fois votre équipe choisie, vous pourrez affiner votre stratégie en choisissant soigneusement votre formation sur le terrain (7 possibilités), ainsi que, si vous le désirez, le comportement

ment de chacun de vos joueurs, et leur demander de pratiquer des débordements, de s'infiltrer dans les espaces, de rester dans leur zone ou même marquer un joueur adverse que vous désignerez vous-même. Et ce n'est là qu'un échantillon des possibilités...

## LE TRAITÉUR INTRAITABLE

Comme vous n'êtes pas des néophytes en la matière, vous savez tous et toutes que chaque jeu mis en vente sur le marché est donné pour être le plus réaliste de tous, le plus jouable, et le plus beau. Mais vous savez également que tous n'y parviennent pas. Mais Rob Palfreman et Mark Walden sont bel et bien décidés à tenir leurs promesses. Pour ce faire, ils ont fait comme le traîtreur intraitable. Ils n'ont pris que le meilleur de chaque technologie. Par exemple, afin d'obtenir les animations les plus réalistes et belles qui soient, ils ont combiné la motion capture (un humain est recouvert de capteurs et exécute les gestes d'un footballeur, gestes enregistrés par l'ordinateur, qui capte les mouvements des capteurs et les relie



JOHN HANCOCK A CRÉÉ 17 TITRES ORIGINAUX POUR OLYMPIC SOCCER.



LES GARDIENS NE SERONT PAS À LA FÊTE DANS CE JEU, MAIS ONT ÉTÉ PARTICULIÈREMENT SOIGNÉS PAR LES PROGRAMMEURS.

CETTE JEUNE DEMOISELLE EST UNE DES DEUX GRAPHISTES D'OLYMPIC SOCCER. QUI A DIT QUE LES FILLES N'AIMAIENT PAS LE FOOT?

entre eux pour obtenir le squelette du joueur), et l'animation classique, dessinée à la « main ». L'équipe de Silicon Dreams a en effet jugé que certaines phases de jeu, comme les têtes plongeantes, bénéficieraient d'une meilleure réalisation si elles étaient « dessinées à l'ancienne ». Ensuite, chaque joueur a été modélisé en 3D, ce qui n'est pas toujours le cas. Parfois, on a l'impression d'avoir à l'écran un joueur en 3 dimensions, alors qu'en fait, il n'est qu'en 2D. Dans Olympic Soccer, les footballeurs sont intégralement en 3D, ce qui fait que dans n'importe laquelle des vues (18 au total), le jeu sera en 3D. Le tout est bien sûr calculé en temps réel... Une fois les joueurs mis au point, il a fallu leur donner vie. Et pour que leur allure soit la plus réaliste possible, les sprites 3D sont animés à 30/40 images par seconde. Si cela assure à Olympic Soccer une certaine fluidité, cette technique lui confère aussi une vitesse de jeu qui devrait être étonnante. C'est, pour Mark Walden, un élément déterminant : « Un jeu comme Fifa'96 est peut-être bien mais pas assez rapide, ce qui casse parfois les sensations. Olympic Soccer sera beaucoup plus rapide que celui-ci, et donc plus jouable. »

## RÉALISTE

EN TOUTS POINTS

Si Silicon Dreams a mis toute les billes de son côté pour aboutir au meilleur jeu qui soit, et maintenant que les

OLYMPIC SOCCER EST PRÉVU POUR SATURN ET PLAYSTATION EN JUIN PROCHAIN. UNE VERSION PC CD-ROM SUIVRA.

VOILÀ DEUX ÉTAPES DE LA SÉQUENCE D'INTRO. AVANT D'APPLIQUER TOUTES LES TEXTURES ET LE MAPPING (CI-DESSOUS), LES PROGRAMMEURS DESSINENT LES PERSONNAGES EN «FIL DE FER» (SOUS LE TEXTE)



explications techniques vous ont été fournies, voyons ce que peut donner concrètement le jeu. Réalisme oblige, chaque joueur pourra effectuer chacun des coups qui font le charme de ce sport, des plus classiques aux plus spectaculaires. En tout, chaque joueur aura entre «25 et 30 mouvements différents», selon Mark Walden. Des amortis de poitrine, en passant par les têtes, les têtes plongeantes, les retournés acrobatiques, les «une-deux», les reprises de volée, ou les tacles glissés, tout sera permis. Sauf les mauvais coups, que l'arbitre réprimandera comme il se doit. Concernant les conditions de jeu, les programmeurs ont mis le paquet, et nous avons, avec Olympic Soccer un éventail de possibilités que peu de jeux de football, tous supports confondus, peuvent avoir. Par exemple, vous pourrez choisir parmi cinq types de terrains (sec, boueux, humide, gelé...), et même choisir l'état de celui-ci : plat, légèrement bosselé ou carrément défoncé. Voilà le genre de détails qui colle à la réalité ! Autres petits «plus» : vous aurez le choix entre cinq stades différents, et pourrez même choisir la force du vent (parmi quatre possibilités) et sa direction. Sur le jeu à proprement parler, vous pourrez aussi avoir votre mot à dire sur le règlement (hors jeu, prolongation et pénalités ou mort subite...), ou même sur l'angle de vue du jeu, puisque vous pourrez choisir trois vues (derrière le but, en diagonale ou de côté), et six hauteurs de caméras, allant du rase-mottes à la caméra aérienne.

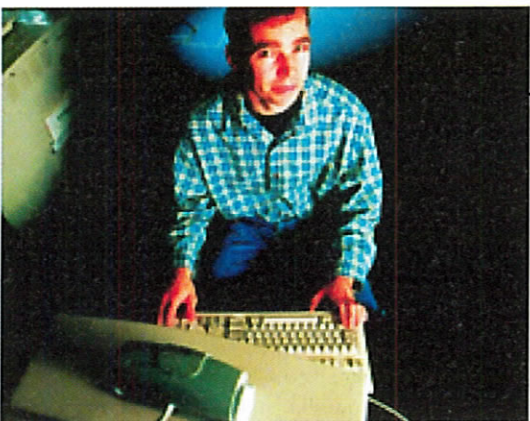
Vous pourrez même sélectionner quatre caméras de télévision ! Bien sûr, vous pourrez apprécier vos actions les plus belles au ralenti, puisque Olympic Soccer «enregistre» le match, et vous propose quand vous le voulez, d'observer la minute intégrale de jeu qui a précédé votre action (avec rotations, zooms et tout le tutti). Alors à votre avis, quel est le complément idéal d'un match de football télévisé ? Un commentateur, bien sûr ! C'est dans cette optique qu'un commentateur britannique de Radio Five, Alan Green, a apposé ses voix au jeu. Il est une véritable institution outre-Manche, un peu comme notre Thierry Roland ou Eugène Sacomano. Le son

QUI A DIT QUE LE FOOTBALL N'ÉTAIT PAS INTELLIGENT ?

Sûrement pas Silicon Dreams. Les programmeurs ont tenu à développer pour Olympic Soccer l'intelligence artificielle. Celle-ci sera nettement perceptible dans le jeu de l'ordinateur, qui ne se livrera pas à des inepties, et fera preuve de subtilité dans son jeu, comme se plaît à le souligner Rod Mack, l'un des programmeurs. Mais l'intelligence doit également se refléter dans le jeu en lui-même, et visiblement, cela devrait être le cas. Les exemples sont nombreux. À l'occasion d'une attaque dangereuse, le public se fera entendre plus fort qu'à l'accoutumée, tout comme quand l'arbitre prendra une décision critiquable. Bref, voilà de quoi assurer le réalisme de ce jeu qui tourne finalement à la simulation. En plus, et toujours selon Mark Walden, le soft sera bourré de petits détails qui parachèveront le chef-d'œuvre : le gardien sortira au-devant de l'attaquant, il ne prendra pas le ballon à la main sur une passe en retrait, le ballon aura un comportement totalement différent en fonction du terrain et de son état... Avouez que cela pourrait s'annoncer plus catastrophique ! De plus, et c'est une précision qui s'impose, quatre joueurs pourront jouer simultanément, et 32 pourront s'affronter dans un tournoi, et ce, chacun leur tour. Voilà donc beaucoup de promesses faites par ce jeu, qui, si elles sont tenues, prouveront que les dieux de l'Olympe ne sont pas tombés sur la tête en accordant leur licence à US Gold pour ce jeu de foot. Attendons le verdict d'un prochain test pour en être sûrs...

LA FRANCE N'A REMPORTÉ QU'UNE SEULE FOIS LE TOURNOI OLYMPIQUE DE FOOTBALL, C'ÉTAIT EN 1984 À LOS ANGELES, ET LES BRÉSILIENS S'ÉTAIENT IMPOSÉS 2-0 FACE AU BRÉSIL.

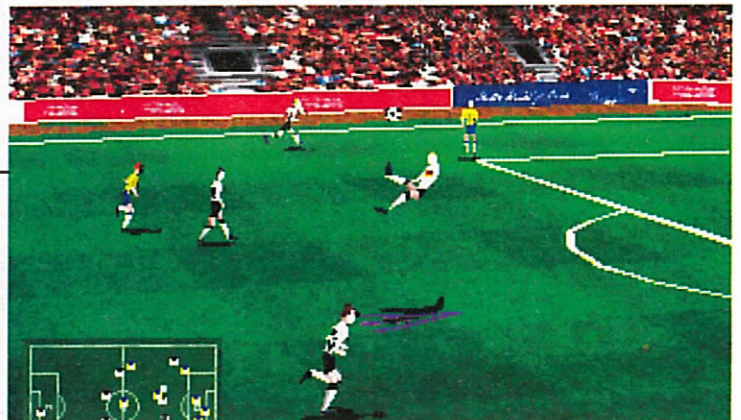
VOILÀ LES DEUX PRODUCTEURS DU JEU : ROB PALFREMAN (À GAUCHE), ET MARK WALDEN (À DROITE).



SI VOUS ALLEZ VOUS ÉCLATER SUR OLYMPIC SOCCER, C'EST EN PARTIE GRÂCE À RODNEY MACK, PROGRAMMEUR.

AVEZ-VOUS DÉJÀ VU UN JEU DE FOOT SANS RETOURNÉS ?

England	
1. B. Palfreman	
2. A. Barber	
3. J. Wolf	
4. R. Hancock	
5. S. Wyatt	
6. G. Collinson	
7. C. Worne	
8. J. Palfreman	
9. S. Stacey	
10. G. Beatty	
11. G. Richards	
Subs	
12. R. Collinson	
13. M. Chappell	
14. P. Calvert	
15. G. Palfreman	



LA FRANCE COMPTE 2 055 610 JOUEURS LICENCIÉS À LA DATE D'AUJOURD'HUI (SOURCE FFF).

● AU MOMENT OÙ J'ÉCRIS CES LIGNES, L'ÉQUIPE DE FRANCE -ESPOIRS- EST EN QUARTS DE FINALE DU TOURNOI PRÉ-OLYMPIQUE.



VOUS POURREZ CHOISIR L'ALTITUDE LA CAMÉRA.

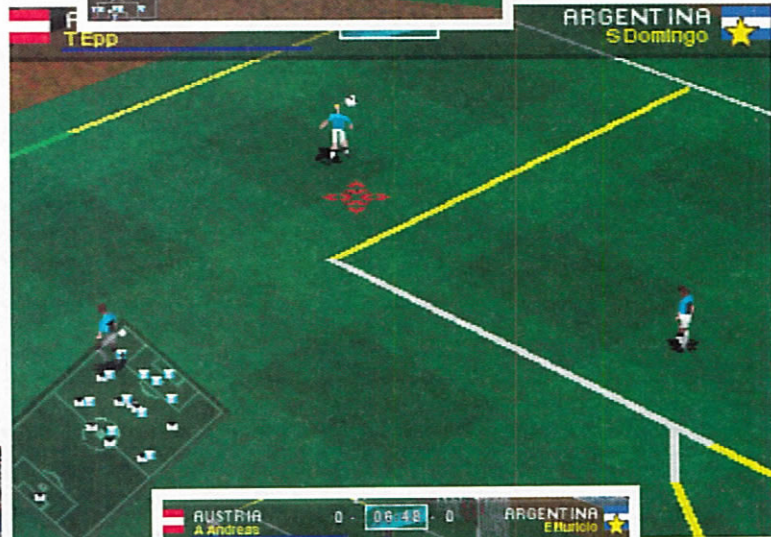
TROIS CAMÉRAS SERONT DISPONIBLES : DERRIÈRE LE BUT, DE BIAS OU DE CÔTÉ.



VOUS POURREZ SÉLECTIONNER 7 STRATÉGIES DIFFÉRENTES, ET MÊME REDÉFINIR LE COMPORTEMENT DE CHACUN DE VOS JOUEURS.



UN TRUC GÉNIAL : LES GARDIENS POURRONT FAIRE DES BOULETTES, COMME PAR EXEMPLE TOUCHER LE BALLON AVANT DE LE LAISSER PÉNÉTRER DANS LE BUT.



VOUS POURREZ APPRÉCIER LA TRAJECTOIRE DU BALLON GRÂCE À CE CURSEUR. ADMIREZ AU PASSAGE CE JOUEUR QUI VA FAIRE UN AMORTI DE POITRAINE.



SI LE JEU DEVRAIT ÊTRE RÉALISTE, IL N'EN SERA PAS POUR AUTANT AUSTÈRE, ET GARDERA UN CÔTÉ SPECTACULAIRE.



LES GESTES DES GARDIENS DE BUT, HABITUELLEMENT PARENTS PAUVRES DES JEUX, ONT ÉTÉ PARTICULIÈREMENT SOIGNÉS.



POUR LES TOUCHES, LES COUPS-FRANCS OU LES CORNERS, VOUS DONNEREZ LA DIRECTION ET LA FORCE DE VOTRE PASSE GRÂCE AU CURSEUR.



LE JEU N'EST POUR L'INSTANT PAS TERMINÉ, C'EST POURQUOI LES LIGNES SONT JAUNES, ET QUE TOUS LES JOUEURS N'ONT PAS ENCORE LEUR PETIT MAPPING À EUX.



MARK WALDEN NOUS A ASSURÉ QUE LES GARDIENS SORTIRAIENT AU-DEVANT DES ATTAQUANTS. ON NE DEMANDE PAS MIEUX...

TOUTES LES PHASES CLASSIQUES DU JEU, COMME LES CENTRES, SERONT RÉALISABLES.

TOUTES LES PHOTOS PRÉSENTÉES DANS CE DOSSIER SONT ISSUES DE LA VERSION PLAYSTATION, LA VERSION SATURN EST ÉQUIVALENTE

COMPOSITION DES ÉQUIPES  
**SILICON DREAM/ OLYMPIC SOCCER**  
 MARK WALDEN PRODUCTEUR  
 ROB PALFREMAN PRODUCTEUR  
 GILES PARK PROGRAMMEUR  
 ANDREW HERSEE PROGRAMMEUR  
 RODNEY MACK PROGRAMMEUR  
 ANDY MCCLERNAN PROGRAMMEUR SATURN  
 ADAM POLANSKY PROGRAMMEUR PC CD ROM  
 DAVE CULLINAN GRAPHISTE  
 CLARE WARNE GRAPHISTE  
 MAX LITTLE BRUITAGES  
 JOHN HANCOCK (ET PAS HERBIE) MUSIQUES

# CONCOURS SHELLSHOCK



il va vous mettre la fièvre

## QUESTIONS :

- 1 - Quel est le nom de l'unité de choc de shellshock ?  
a) Rappeur b) Wardenz c) Swat Unit
  - 2 - Combien de missions comporte le jeu Shellshock ?  
a) 18 b) 23 c) 25
  - 3 - De quel titre Shellshock est-il la suite ?  
a) Michelin XZX b) Firestorm c) Goodyear
- Question subsidiaire:  
Imaginez un slogan pour le lancement du jeu Shellshock

**Le 1er PRIX :**  
console Playstation  
+ Firestorm  
+ Shellshock

**Du 2è au 6è prix :**  
Un jeu Johnny Bazookatone  
sur Playstation ou Saturn  
+ 1 T-Shirt

**Du 7è au 20è prix :**  
Un T-Shirt Shellshock

**Du 21è au 30è prix :**  
Un Portefeuille ShellShock

**Du 31è au 50è prix :**  
Un médaillon «Marines»  
Shellshock

### LE REGLEMENT

- 1) US GOLD ET PLAYMAG ORGANISENT UN CONCOURS QUI SERA CLOS LE 23 AVRIL 1996 À MINUIT
- 2) TOUT LE MONDE PEUT Y PARTICIPER, SAUF LES MEMBRES DE US GOLD, DES SOCIÉTÉS CO-ORGANISATRICES ET DE PLAYMAG.
- 3) LA PARTICIPATION IMPLIQUE L'ENVOI D'UN BULLETIN DE PARTICIPATION ORIGINAL. LES BULLETINS RATURÉS, INCOMPLETS OU ILLISIBLES NE SERONT PAS PRIS EN COMPTE. LES BULLETINS DE PARTICIPATION AINSI QUE LE RÈGLEMENT DU CONCOURS SONT DISPONIBLES GRATUITEMENT SUR SIMPLE DEMANDE À L'ADRESSE DU MAGAZINE.
- 4) LES GAGNANTS SERONT PERSONNELLEMENT AVISÉS, ET LES LOTS SERONT ENVOYÉS AVANT LE 15 MAI 1996.
- 5) LES BULLETINS DE PARTICIPATION SERONT SOUMIS À L'APPRÉCIATION D'UN JURY QUI OPÉRERA UN CLASSEMENT POUR L'ATTRIBUTION DES LOTS.

### BULLETIN REPONSE

à remplir et à renvoyer avant le 23 avril 1996 à Playmag/Concours SHELLSHOCK 92/98 Boulevard Victor Hugo 92115 Clichy Cedex  
Remplir le bulletin de participation en lettres capitales SVP

NOM : ..... PRÉNOM : .....

ADRESSE : .....

CODE POSTAL : ..... VILLE : .....

Modèle d'ordinateur ou de console : ..... Age : .....

Réponse 1 : a  b  c  (entourez la lettre correspondant à la bonne réponse.)

Réponse 2 : a  b  c  (entourez la lettre correspondant à la bonne réponse.)

Réponse 3 : a  b  c  (entourez la lettre correspondant à la bonne réponse.)

Réponse question subsidiaire : .....

# Playtest

→ Le monde des 32 bits ruisselle actuellement de bons jeux, voire de très bons titres. Des preuves ? Zeyutez donc les playtests de Shellshock, d'Alien Trilogy ou encore de Wing Commander 3. Des jeux à acheter, il y en a ! Mais on se rassure tout de suite, des titres à éliminer radicalement et immédiatement de la liste, il y en a aussi. Tenez, Rise of the Robot 2 : The Resurrection est à ce sujet une abomination. ✕

## BARÈME

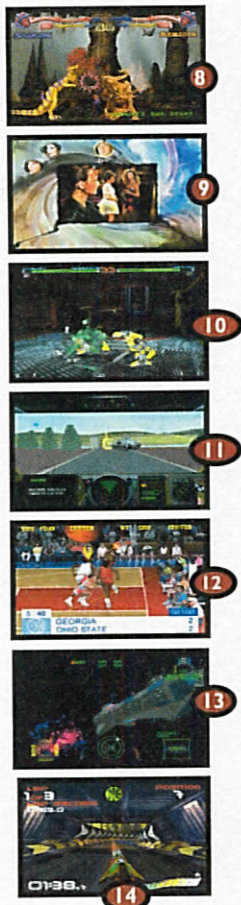
de 0 à 50	Tournez la page, il n'y a rien à voir !
de 50 à 60	Tout simplement mauvais.
de 60 à 70	Juste moyen.
de 70 à 80	Mérite un coup d'œil.
de 80 à 90	Très intéressant.
de 90 à 95	Des nuits blanches en perspective.
de 95 à 100	Le meilleur de sa catégorie.

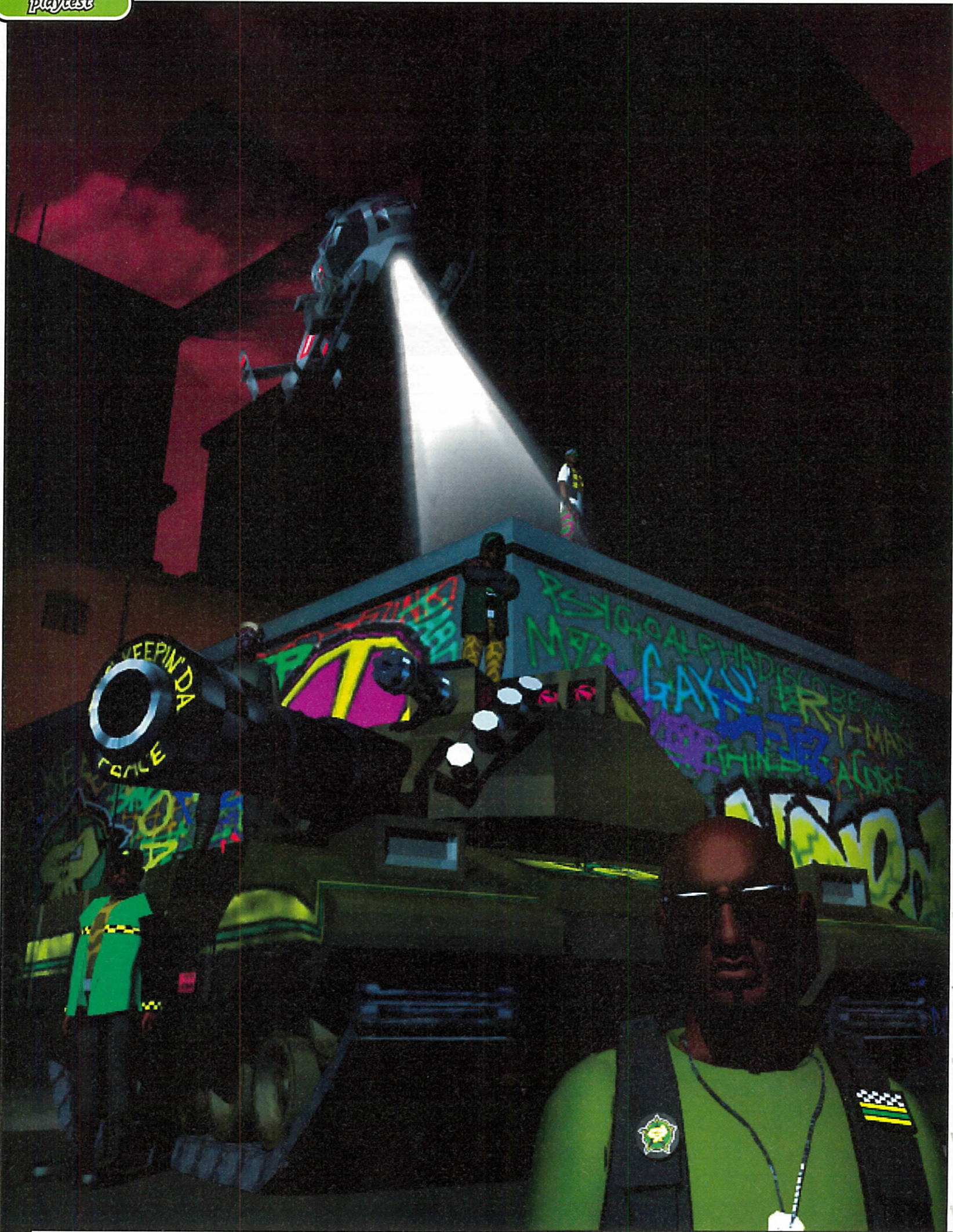
	PAGE	NOTE DE RÉALISATION	NOTE D'INTÉRÊT
1 ALIEN TRILOGY	86	92	88
2 CRITICOM	107	83	78
GT ALL JAPAN...	109	56	52
LODE RUNNER	108	65	92
3 MAGIC CARPET	102	90	92
4 NEED FOR SPEED	82	91	90
5 NFL GAMEDAY	90	86	82
6 NFL QUARTERBACK'96	90	86	82
7 NHL FACE OFF	78	88	89
8 PRIMAL RAGE	81	81	68
9 PSYCHIC DETECTIVE	104	83	59
10 RISE OF THE ROBOT 2	101	39	20
11 SHELLSHOCK	72	86	90
12 SLAM COLLEGE	106	73	72
13 WING COMMANDER 3	84	83	90
14 WIPE OUT	92	89	92



## hit parade

Classement	Progression		Mois précédent	Nbr mois de présence
<b>TOP TEN SATURN</b>				
1	↑	SEGA RALLY	-	1
2	↑	VIRTUA FIGHTER 2	-	1
3	↓	FIFA 96	2	2
4	↑	THUNDER HAWK 2	-	1
5	↓	RAYMAN	3	2
6	↑	SIM CITY 2000	-	1
7	↑	MYSTARIA REALM OF LORE	-	1
8	↑	WINGS ARMS	-	1
9	↑	HANG ON GP'95	-	1
10	↑	FORMULA ONE	-	1
<b>TOP TEN PLAYSTATION</b>				
1	↑	TWISTED METAL	-	1
2	↑	CRAZY EVANS	-	1
3	↑	DOOM	3	2
4	↑	EXTREME SPORTS	7	2
5	↑	THUNDER HAWK 2	-	1
6	↑	RAYMAN	9	2
7	↓	FIFA 96	4	2
8	↓	TEKKEN	1	2
9	↓	WIPE OUT	6	2
10	↓	DESTRUCTION DERBY	2	2







# shellshock

playstation

DÉVELOPPEUR : CORE DESIGN  
ÉDITEUR : US GOLD



Tout a commencé à New York, en l'an de grâce 1997. Bon, vous avez tous vu les reportages à la télé, vous savez que là-bas, c'est franchement le boxon qui règne en maître. Alors un jour, une bande de cinq mercenaires (anciens militaires et uniques rescapés d'une opération militaire ayant tourné à la catastrophe) nommée les «Da Wardenz», a décidé de prendre les choses en main. Leur «trip-concept», c'est de lutter contre le terrorisme, la corruption, et l'oppression en général. C'est pas des p'tits gars bien, ça, hein ? Limite s'ils ne se proposeraient pas pour aller chercher le pain ou faire la vaisselle. OK, ils n'ont pas vraiment des visages d'ange,

mais c'est l'intention qui compte, après tout. C'est donc dans ce climat de guérilla urbaine que vous allez devoir faire vos preuves, afin d'être accepté définitivement dans l'équipe des «Yo men». Car ces gars-là sont blacks, et ils n'ont qu'une passion : le rap. Alors, préparez-vous à en entendre un max. Comme tous les goûts sont dans la nature, je ne me permettrais pas de les juger, car franchement, j'vous dis tout de suite que ce n'est pas mon truc. Mais des connaisseurs m'ont dit qu'elles étaient vraiment sympas, alors... heu, bon bah OK, qu'est-ce qu'elles sont sympas, les musiques. Yo...

## TANK IL Y AURA DES TANKS

Avant de vous lancer dans l'action tel un chanteur hardos dans la foule, vous devrez faire un peu le tour de votre base. C'est ainsi que vous rencontrerez les membres de cette vénérable association de bienfaiteurs, qui vous souhaiteront la bienvenue du manière assez froide, il faut bien le dire. C'est qu'il va falloir leur prouver, aux gars, que vous aussi vous pouvez être un héros. En fait, chacun des membres s'occupe d'un domaine bien précis. L'un est mécano, l'autre armurier, le troisième c'est le chef et le quatrième joue au basket et s'occupe de la sono. Non, parce que faut pas plaisanter avec ça, hein, c'est super important. Si vous avez peur de vous lancer tout de suite dans l'enfer de l'action, vous pourrez toujours pratiquer du simulateur, afin de vous habituer aux commandes des chars. Mais rien ne vaut les vrais combats, alors en route pour la première mission. Re Yo..



Après avoir piloté un hélicoptère dans Firestorm : Thunderhawk 2, Core Design vous propose cette fois de l'action à bord d'un tank de combat. Le principe est simple, il vous suffira de détruire tout ce qui se trouvera entre vous et l'objectif de votre mission. Le tout baignant dans une ambiance franchement rap, cela m'autorise un «Yo brother» pour conclure cette introduction... Allez, soyons fous, j'ose encore : Yo ton tank dans la ville, yo.





**LE DERNIER BASTION CONTRE L'INJUSTICE DE LA SOCIÉTÉ**

Ça y est, vous y êtes, à bord de ce satané engin. Alors, comme tout char qui se respecte, vous avez accès à deux types d'armes principales. La mitrailleuse bien sûr, qui permettra de viser des cibles réduites, et le gros canon qui fera un max de dégâts dans la mâchoire du pilote de tank ennemi. Allez hop, en voilà un qui s'approche justement, on va tester la bête. Ah tiens, à chaque fois que l'on tire, on sent le recul du char... Sympa, ça. Allez, une deuxième Valda dans les côtes de l'indélicat, et on passe au suivant. Apparemment, l'autre tank n'a pas aimé le traitement puisque vous le voyez exploser devant vous en mille morceaux. Yo, la gauffre qu'il s'est pris, l'autre. Bon, s'agit pas de traîner si vous voulez faire le ménage sans y laisser votre peau. En avant toute. Le char accélère péniblement mais, une fois lancé, sa vitesse est plus que respectable. Mais oh horreur, voilà-t-y pas qu'un tas de véhicules ennemis essayent de vous NTM la tronche par-derrière, en gros fourbes qu'il sont. Qu'à cela ne tienne, il suffit de faire pivoter la tourelle de 180° tout en continuant à avancer à donf. On ajuste un peu, on tire dans le tas, et hop, basta les morbaks. Mais pas de bol, alors que vous avanciez en regardant derrière vous, vous avez foncé tout droit dans la rivière. Dommage, car le tank est plus que submersible, et la mention « coulé au combat » pour ce genre d'engin, ça met plutôt mal... Re re Yo.

VOUS POURREZ AMÉLIORER VOTRE CHAR DANS SEPT DOMAINES DIFFÉRENTS.

**SAUVEGARDE AVANT TOUT**

Et vous avez eu raison, parce que comme ça vous allez pouvoir réintégrer l'équipe sans trop de bleus. Comme vous avez quand même pas mal abîmé votre engin, il va falloir le réparer si vous voulez survivre plus de dix secondes lors de la prochaine mission. Mais tout cela coûte de l'argent, et la somme de brouzoufs disponible dépendra de vos talents de récupérateur sur le terrain. S'il vous reste de la thune après avoir réparé votre blindage, vous pourrez toujours acheter de nouveaux accessoires pour votre tank. Cela passe par des nouvelles armes (comme l'appui aérien ou bien les missiles sol-air), en passant par un moteur plus musclé ou des chenilles plus efficaces. Il existe ainsi une huitaine de domaines dans lesquels vous pourrez apporter des améliorations notables.

C'EST DE CETTE PIÈCE QUE VOUS ACCÉDerez À TOUTES LES PARTIES IMPORTANTES DE LA BASE.



ENTER BRIEFING AREA

SELECT

HOULÀ, IL N'EST PAS PASSÉ LOIN CELUI-LÀ ! BON, FAUDRAIT PEUT-ÊTRE RÉAGIR. LÀ...



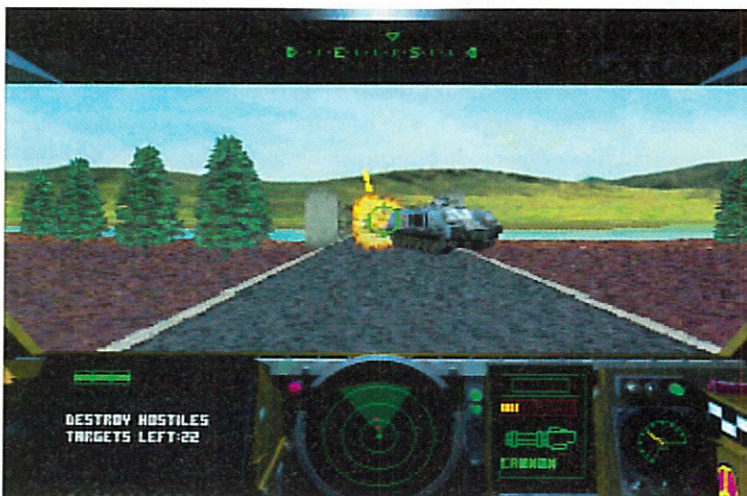
DESTROY HOSTILES TARGETS LEFT: 22



«ALORS LÀ TU VOIS, J'LUI AI DIT YO !» - «ET QU'EST-CE QU'IL TA RÉPONDU ?» - «ET BAH YO...»



UN MODE CARTE PERMET DE VOUS REPÉRER DANS CE MONDE HOSTILE ET HAINEUX OÙ VOUS ENTOURE.



UN RADAR CENTRAL VOUS PERMET DE SAVOIR OÙ SE PLANQUENT LES INFÂMES...

ALORS ÇA, C'EST VOTRE GROS JOUJOU À VOUS. IL EST BEAU, HEIN... ET EN PLUS, IL FAIT SUPER MAL AUX MÉCHANTS OPPRESSEURS DE L'INJUSTICE CORROMPUE.

N'HÉSITEZ PAS À DÉTRUIRE LE MATÉRIEL ENNEMI, MÊME S'IL NE FAIT PAS PARTIE DE LA MISSION.



CLIMB ABOARD TANK

EXIT

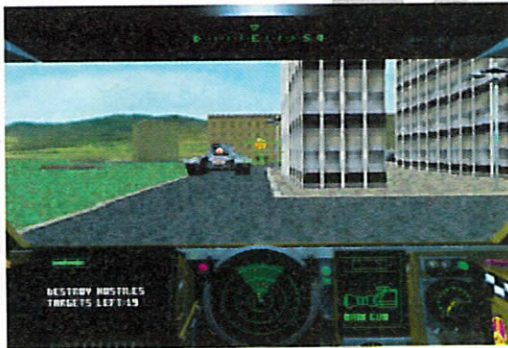


TALK TO ENRSHOT

EXIT

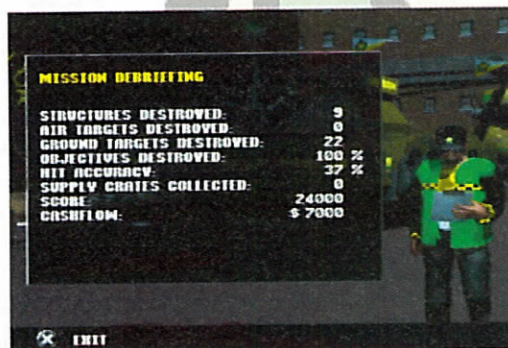


EXIT



LES ENNEMIS SE PLANQUENT PARTOUT, MÊME DANS LES VILLES. AH LES ENFOIRÉS, ILS NE RESPECTENT DONC RIEN, MÊME PAS LES TAGS...

SI VOUS NE VOUS SENTEZ PAS AU TOP DE VOS CAPACITÉS, VOUS POURREZ TOUJOURS FAIRE UN PEU DE SIMULATEUR.



#### MISSION DEBRIEFING

STRUCTURES DESTROYED:	3
AIR TARGETS DESTROYED:	0
GROUND TARGETS DESTROYED:	22
OBJECTIVES DESTROYED:	100 %
HIT ACCURACY:	37 %
SUPPLY CRATES COLLECTED:	0
SCORE:	24000
CASHFLOW:	\$ 7000

EXIT

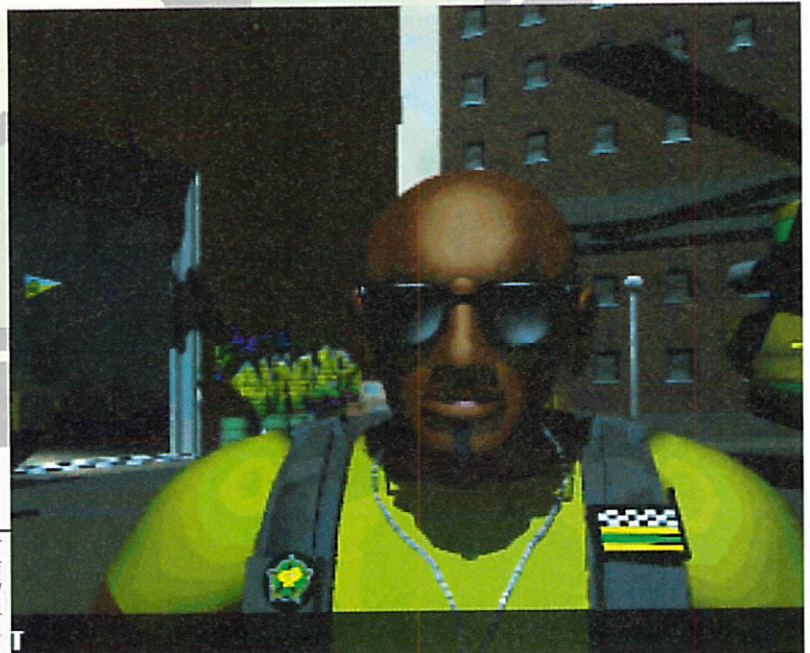
UN COMPTE-RENDU SERA DRESSÉ À CHAQUE FIN DE MISSION. PLUS VOUS AUREZ ASSURÉ, PLUS VOUS AUREZ DE THUNES.

EN VOILÀ UN QUI NE RECOMMANDERA PAS ! LES EXPLOSIONS SONT VRAIMENT SYMPATHIQUES...



VOTRE VISEUR PERMET DE VERROUILLER LES CIBLES LONGTEMPS À L'AVANCE, AVANT MÊME DE LES VOIR.

LE MONSIEUR, IL N'EST PAS CONTENT PARCE QU'ON A COULÉ SON TANK. ET EN PLUS, IL NOUS VIRE...



PLUS VOUS AUREZ  
DE CES CAISSES,  
PLUS VOUS AUREZ  
D'ARGENT...



Et cela ne sera pas inutile pour lutter contre les hordes de tanks, bateaux, chars, hélicoptères et autre blockhaus qui passeront leur temps à vous prendre pour un canard en période de chasse...

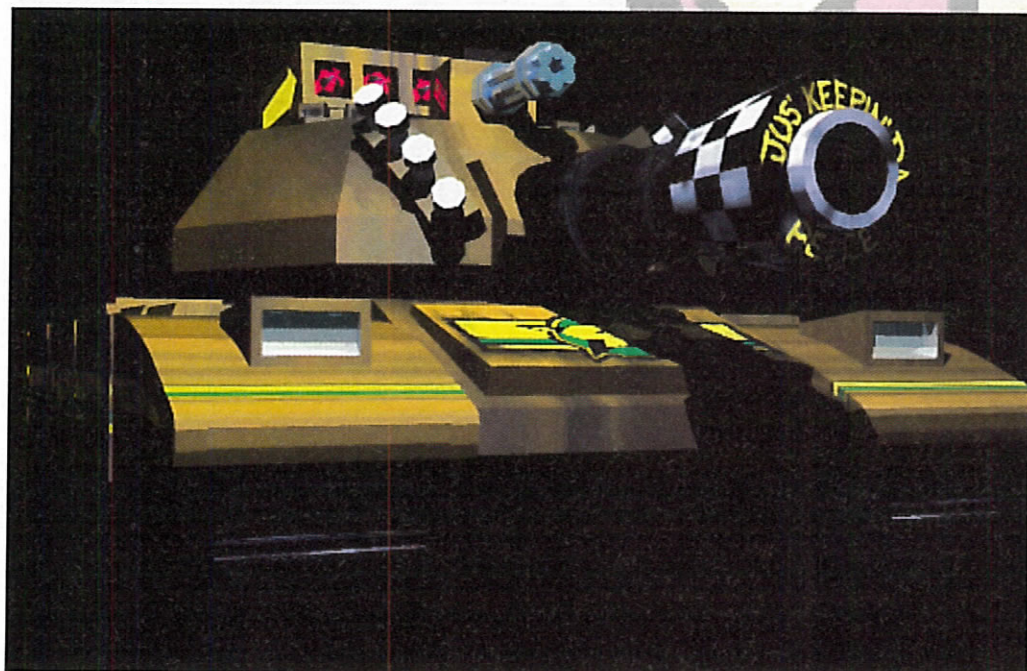
**LES MISSIONS QUI TUENT L'OPPRESSION DE L'INJUSTICE MONDIALE**

Les missions s'élèvent au nombre de vingt-cinq, et sont réparties sur cinq régions différentes. Ainsi, vous visiterez le Paranagua, le Kampong, la Mostvia Vatska, le Muwanda et enfin le très célèbre Maradha. De ce fait, les décors alterneront entre les vertes plaines remplies de sapins, les dangereux marécages peuplés de broussailles, sans oublier le désert avec ses quelques arbres et ses falaises. Mais bon, il faut bien dire qu'ils ne sont pas fondamentalement différents les uns des autres. Le graphisme des véhicules ennemis est par contre bien sympathique, et a d'ailleurs été réalisé sur Silicon Graphics. De ce fait, bien qu'étant des sprites, ils sont crédibles de n'importe quel point de vue. En fait, ShellShock devient vraiment prenant au bout de quelques missions, une fois que l'on est entré dans le trip ambiance-concept du jeu. C'est vrai, plus on fait la guéguerre, plus on amasse d'argent, et plus on peut acheter d'armes pour faire la guéguerre. Mais il ne faut cependant pas se leurrer; il est clair que le tout manque quand même de variété car, bien que la réalisation soit très correcte, on a l'impression de toujours faire la même chose. Dommage également qu'il n'y ait pas de relief, les terrains étant tous désespérément plats (ce n'était pas le cas de Firestorm, je vous le rappelle). Au final, vous aurez donc un jeu d'action loin d'être désagréable, mais dont la durée de vie risque de se révéler un peu juste...

STÉPHANE HÉBERT



TIRER DANS LES  
ÉLÉMENTS DU DÉCOR  
PERMETTRA DE FAIRE  
APPARAÎTRE DES  
BONUS



✦ GENRE : ACTION ✦ DIFFICULTÉ : ÉLEVÉE ✦ NIVEAUX : 25 ✦ JOUEURS : 1 ✦ CONTINUES : NON ✦ PASSWORDS : SAUVEGARDE ✦ EXISTE SUR : SATURN, PC CD-ROM ✦ DISPONIBILITÉ : AVRIL ✦ PRIX : 400 F ENVIRON

UNE FOIS VOTRE SOLDE EN POCHE, ALLEZ FAIRE UN PETIT TOUR DU CÔTÉ DE L'ARMURIER. IL A DES CHOSES QUI PEUVENT VOUS INTÉRESSER.

TIRER DANS LES ÉLÉMENTS DU DÉCOR PERMETTRA DE FAIRE APPARAÎTRE DES BONUS.



IL VOUS ARRIVERA PARFOIS D'AVOIR À RÉCUPÉRER DES OTAGES. CET HOMME EN EST UN.

LA NUIT SERA ÉGALEMENT DE LA PARTIE, MAIS LA PLUPART DES MISSIONS SE DÉROULERONT PENDANT LA JOURNÉE.

MÊME LES BATEAUX SE METTENT À VOUS TIRER DESSUS. DÉCIDÉMENT, CHAR DE COMBAT, CE N'EST PAS UNE VIE.



CE JEU DE CHARS BAIGNE DANS UNE AMBIANCE RÂPEUSE À SOUHAIT, CE QUI NE SERA PAS POUR DÉPLAIRE À BON NOMBRE. MALGRÉ UN SCÉNARIO LIMITE «NAÏF» ET DES PERSONNAGES STÉRÉOTYPÉS, ON ARRIVE NÉANMOINS À SE PRENDRE AU JEU EN RAISON DE L'ATTRAIT CRÉÉ PAR L'ÉVOLUTION DE SON CHAR. BAIGNÉ PAR UNE MUSIQUE OMNIPRESENTE ET ENTHOUSIASMANTE, SHELLSHOCK SE SAVOURE SANS COMPTER.

intérêt 90



LA MITRAILLEUSE EST UN BON MOYEN DE VENIR À BOUT DES HÉLICOPTÈRES.

CETTE MISSION CONSISTE À DÉTRUIRE UN CONVOI DE DROGUE AVANT QU'IL N'ATTEIGNE UN CERTAIN POINT. TRÈS CHAUD...

LE GRAPHISME DES ENGIN ENNEMIS EST PARTICULIÈREMENT RÉUSSI.



MÊME SI CE N'EST PAS FLAGRANT SUR LA PHOTO, LES TIRS DE RAFALE SONT TRÈS AGRÉABLES.

SI LA MUSIQUE RAP NE VOUS PLAÎT PAS, VOUS POURREZ TOUJOURS EN CHANGER POUR METTRE DU RAP À LA PLACE.



MÊME SI CERTAINS ASPECTS MANQUENT À L'APPEL (NOTAMMENT L'ABSENCE TOTALE DE RELIEF), IL FAUT RECONNAÎTRE QUE LE SOFT EST TRÈS CORRECTEMENT RÉALISÉ. LES EXPLOSIONS SONT RÉALISTES, ET MONTRENT AVEC RÉUSSITE DE NOMBREUX DÉBRIS VOLER DANS LES AIRS. DE MÊME, LA PERSPECTIVE EST BIEN RENDUE, CE QUI, ALLIÉ À UNE BONNE ANIMATION, DONNE UN TANK AGRÉABLE À MANIER...

réalisation 86

Graphisme : 16/20  
Animation : 17/20  
Maniabilité : 16/20  
Son : 17/20

Ah cha, pour avoir la fache off, ch'ai la fache off. Ah les enflures, qu'est-che qui m'ont mis dans la tronche. Bon, faut dire auchi qu'on aurait peut-être pas dû les traiter de larfes, ch'est peut-être chà qui les a énerfés. Le hockey sur glache, qu'est-che que ch'est bien, mais qu'est-che que cha fait mal auchi...



CE MODE DE VUE EST L'UN DES PLUS PRATIQUES POUR JOUER. NOTEZ LE LÉGER REFLÈT DES PANNEAUX SUR LA GLACE.

MÊME L'ARBITRE EST PRÉSENT SUR LA GLACE. CE QUI EST GÉNÉRALEMENT ASSEZ RARE.



# nhl face off

playstation

DÉVELOPPEUR : SONY  
ÉDITEUR : SONY



Effectivement, pour beaucoup de joueurs professionnels, le hockey, c'est leur produit de beauté. Alors, si vous aussi vous voulez leur ressembler, eh bien vous n'aurez qu'à faire une petite partie de NHL Face-off. Bon, les jeux de hockey, on commence à connaître, alors voyons un peu ce que nous propose monsieur Sony, pour son premier « jeu de crosse dans la face sur glace ».



RETROUVEZ TOUS LES JOUEURS DE LA NHL, AINSI QUE LEUR DIVERSES CAPACITÉS DANS UNE DIZAINE DE DOMAINES...

VOUS POUVEZ À TOUT INSTANT MODIFIER LA COMPOSITION DE VOS LIGNES, SUIVANT LES PERFORMANCES DE VOS JOUEURS.

En premier lieu, tous les menus habituels sont présents, ce qui vous permettra de jouer à plusieurs types de jeux. Outre le simple match amical, vous pourrez participer à une saison entière de la ligue américaine, ce qui, vous vous en doutez, représente un très grand nombre de matches. Idéal pour s'y croire vraiment. Mais si vous trouvez que cela dure trop longtemps, une option vous permettra de jouer directement les play-offs, ce qui ne vous fera que quelques matches à disputer avant d'accéder à la finale. Si enfin vous vous sentez des talents de sélectionneur, il sera également possible d'échanger des joueurs, d'en acheter, de recruter un agent, bref, de faire comme dans la réalité vraie de la vie (pots de vin en moins)...

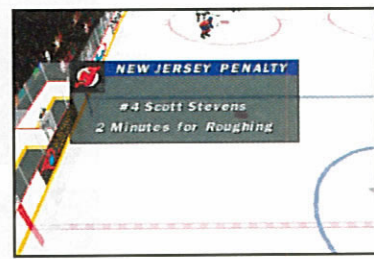
### MONSIEUR FAIT LA FINE BOUCHE?...

Comme vous êtes quelqu'un de difficile, imaginons que vous ne trouviez pas votre bonheur parmi tous les joueurs de ligue officielle (et pourtant ils sont un paquet). Eh bien, vous pourrez toujours créer votre propre perso, aux capacités maximales dans tous les domaines si vous le souhaitez. Au niveau des options, celles-ci se résument à activer ou désactiver les fautes, les changements de lignes, et régler le niveau des adversaires. Ainsi, il existe trois degrés de difficulté, ce qui devrait convenir à tous les types de joueurs. Une fois votre choix effectué parmi les vingt-sept



UN ZOOM AVANT EST EFFECTUÉ LORS DE L'ENGAGEMENT, CE QUI A TENDANCE À PIXELLISER LES SPRITES.

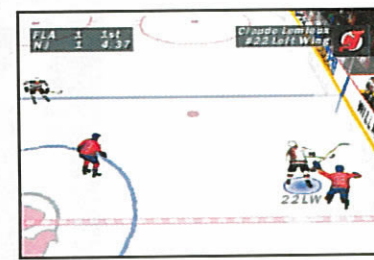
PRÉFÉREZ L'OPTION AUTOMATIQUE POUR LA GESTION DU GOAL, C'EST PLUS PRUDENT.



NOTEZ LE CÔTÉ RÉSOLEMENT PLAT DU JOUEUR BLANC ASSIS SUR LE BANC DE TOUCHE...



LA JOUABILITÉ DE NHL FACE-OFF EST VRAIMENT L'UNE DES MEILLEURES EXISTANT POUR UN JEU DE HOCKEY SUR GLACE.

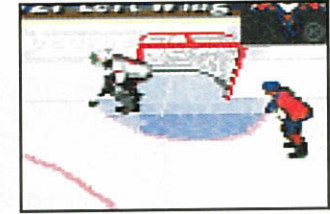
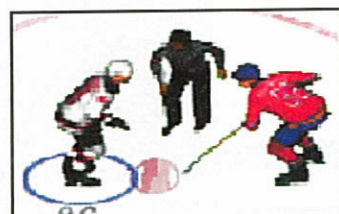


N'HÉSITÉZ PAS À BOUSCULER VOS ADVERSAIRES, CELA FAIT PARTIE DU JEU...



LES MOUVEMENTS DES JOUEURS SONT VRAIMENT RÉALISTES, ET LE GOAL N'ÉCHAPPE PAS À CETTE REMARQUE.

LA VUE AU NIVEAU DE LA GLACE A LE SIMPLE MÉRITE D'EXISTER, PARCE QUE POUR LE RESTE...



(IMAGE AU CENTRE) LORS DU RALENTI, VOUS AVEZ ACCÈS À UNE MULTITUDE DE VUES, DONT CELLE DU GOAL...



équipes disponibles, les choses sérieuses peuvent commencer. Première constatation, le terrain est entièrement en 3D. De ce fait, plusieurs angles de vues sont disponibles, allant d'une caméra verticale, très pratique pour jouer, à une vue en diagonale, en passant par une vue située au niveau de la glace qui, bien que très agréable à regarder, s'avère assez peu jouable. D'un point de vue plus technique, NHL Face-Off s'avère être une très bonne surprise. La patinoire bouge effectivement très bien, car l'animation est rapide et fluide, malgré les nombreux changements de vue. De plus, un effort particulier a été fourni au niveau du détail puisque vous verrez le reflet des joueurs et des panneaux publicitaires déroulant sur cette dernière. Le graphisme des joueurs est tout à fait correct, clair et lisible, même si ces derniers sont représentés par des sprites. Cela signifie que lors de zooms trop rapprochés vous assisterez à une belle bouillie de pixels.

Mais cette situation étant assez rare, il ne faudra pas trop prendre en compte ce défaut. Par contre, les programmeurs auraient pu faire un effort en ce qui concerne le public et les joueurs sur le banc de touche. En effet, si vous les regardez de côté et non de face, vous aurez l'impression qu'ils sont plats, car aussi épais que des feuilles. Même si cela n'affecte pas le jeu en lui-même, ça fait un poil négligé...

**LE COUP DU MILLE-FEUILLES...**

Mais le gros point fort de ce jeu réside dans sa jouabilité qui est l'une des meilleures que j'ai rencontrées dans un jeu de hockey. Les joueurs ne possèdent pas trop d'inertie, ce qui les rend très agréables à diriger. Les passes sont précises, les tirs incisifs, bref, c'est le fun total. Seule ombre au tableau, l'absence des bagarres qui auraient apporté la cerise sur le gâteau mais, au temps où l'Amérique est frappée par un excès de puritanisme, cela n'a rien de bien étonnant. En bref, NHL Face-off est sans aucun doute le meilleur jeu de hockey disponible pour la Playstation (bon d'accord, ils ne sont pas légion, mais quand même...), et il vous fera passer de très bons moments devant votre écran...



LA VUE EN DIAGONALE EST ASSEZ AGRÉABLE À REGARDER, MAIS MALHEUREUSEMENT PEU JOUABLE...

POUR LES FANS DE STATISTIQUES, VOICI TOUS LES RENSEIGNEMENTS SUR LE MATCH EFFECTUÉ...

HARTFORD		TOTAL	LOS ANGELES	
3	SCORE	9	39	ATTACK ZONE
23	SHOTS ON GOAL	39	23%	
13%	SHOOTING PCT.	23%	3/32	
2/25	ONE TIMERS	3/32	22	
10	PENALTY MINUTES	22	15	
34	FACEOFFS	15	72	
24	CHECKS	72	34%	
45%	PASSING PCT.	34%	11 min. 22 sec.	
9 min. 21 sec.	ATTACK ZONE	11 min. 22 sec.		

LOS ANGELES		MONTREAL	
59	Rating	64	Rating
69	Overall	70	Overall
42	Offense	51	Offense
58	Defense	57	Defense
55	Checking	65	Checking
82	Goaltending	72	Goaltending
	Aggressiveness		Aggressiveness

UN TABLEAU COMPARATIF DES DEUX ÉQUIPES VOUS PERMETTRA D'ÉVALUER VOS CHANCES DE VICTOIRE.

LE MENU N'ÉCHAPPE PAS À LA SAUCE 3D, PUISQUE CELUI-CI SE CACHE DANS LE PANEAU D'AFFICHAGE SITUÉ AU-DESSUS DE LA PATINOIRE. PLUTÔT CLASSE...



LE JOUEUR BLANC ALLONGÉ EN HAUT BÉNÉFICIE ÉGALEMENT DU SYNDROME «ROULEAU COMPRESSEUR». DOMMAGE.

LA COUPE ULTIME DE CHAMPION DE LA LIGUE, CELLE QUE TOUT JOUEUR RÊVE DE DÉCROCHER UN JOUR.



LA PATINOIRE EST ENTIÈREMENT EN 3D, ET BOUGE PARFAITEMENT. CE CI ASSOCIÉ À UNE TRÈS BONNE JOUABILITÉ ET À UN ANGLE DE VUE IDÉAL, APORTE AU JOUEUR UN TRÈS GRAND CONFORT D'UTILISATION, MÊME SI QUELQUES DÉTAILS NE SONT PAS AU TOP (PUBLIC ET JOUEURS PLATS), VOUS AUREZ TOUT DE MÊME AFFAIRE À DU TRÈS BON BOULOT.

DOMMAGE QUE QUELQUES DÉTAILS, COMME L'ABSENCE DES BAGARRAS, DES SPRITES PLATS, ET LE NOMBRE LIMITÉ DE COUPS DISPONIBLES, SOIENT ABSENTS... PARCE QUE POUR LE RESTE, NHL FACE-OFF EST UNE SIMULATION DE HOCKEY TRÈS AGRÉABLE À UTILISER, CAR TRÈS INSTINCTIVE. DE PLUS, IL UTILISE LES NOMS OFFICIELS DE LA LIGUE, CE QUI N'ENLÈVE RIEN AU RÉALISME...



✦ GENRE : SIMULATION SPORTIVE ✦ DIFFICULTÉ : MOYENNE ✦ NIVEAUX : 3 ✦ JOUEURS : 2 ✦ CONTINUES : OUI ✦ SAUVEGARDE : NON ✦ AUTRE FORMAT : NON ✦ DISPONIBILITÉ : AVRIL ✦ PRIX : 350 F ENVIRON

Graphisme : 15/20

Animation : 17/20

Maniabilité : 17/20

Son : 14/20

réalisation 87

intérêt 87



# Primal Rage



Après avoir vécu diverses adaptations d'arcade sur consoles 16 bits, Time Warner signe le retour des bestiaux maudits dans une adaptation Playstation de son titre Primal Rage. Rappelons, avant de lancer les débats, qu'il s'agit d'un jeu de baston dont les personnages ont bénéficié du syndrome Jurassic Park, puisque vous aurez affaire à des animaux préhistoriques...



Tout commença lorsqu'une pluie de météorites s'abattit sur la Terre, réduisant à néant des milliers d'années de civilisation humaine. C'est alors que des animaux, que l'on croyait à tout jamais disparus, refirent leur apparition, pour le plus grand malheur des rescapés. Ces dinosaures étant désormais les seuls êtres capables de diriger le monde, ils passèrent leur temps à s'entredéchirer la face pour savoir qui serait le chef, une fois pour toutes. Ils sont sept à prétendre au titre, et c'est parmi ceux-ci que vous choisirez votre poulain. Durant les combats, vous aurez droit aux encouragements de la tribu qui vous vénère (chaque monstre en possède une), certains étant même prêts à se sacrifier en cas de difficulté. Effectivement, ils n'hésiteront pas à se laisser dévorer pour que vous puissiez récupérer de l'énergie vitale.

### UNE TECHNIQUE MOYENNE...

Du point de vue graphique, on ne peut pas dire que cela soit une claque. C'est vrai, quoi, les sprites donnent vraiment l'impression de manquer de couleur, et sentent «le vieux». L'animation est toutefois assez correcte, les sprites bougeant plutôt bien et les mouvements étant assez fluides. La maniabilité se révèle par contre moyenne, alors ne comptez pas trop effectuer des combats de précision. Mais le plus désagréable réside dans les combats eux-mêmes, qui sont la plupart du temps complètement fouillis. On tape, on tape, on prend des pains, mais on ne s'amuse pas vraiment. De plus, les coups sont loin d'être spectaculaires, alors pffuit... En résumé, bien que cette version soit légèrement meilleure que celles qui l'ont précédée, ce n'est toujours pas cette fois que vous vivrez l'extase. Si vous voulez de la castagne, allez plutôt jouer à Tekken... ■

STEPHANE HEBERT

LE SANG NE MANQUERA PAS DANS PRIMAL RAGE. NI LES SACRIFICES HUMAINS.



QUAND ON VOUS PARLE DE COMBAT «FOUILLIS», VOILÀ CE QUE L'ON ENTEND PAR LÀ...

LE SINGE EST L'UN DES PERSONNAGES LES PLUS RATÉS GRAPHIQUEMENT DE TOUS. PAR CONTRE, CHAOS EST UN VRAIMENT REDOUTABLE...



- ✦ GENRE : BASTON
- ✦ DIFFICULTÉ : MOYENNE
- ✦ NIVEAUX : 7
- ✦ JOUEURS : 1 OU 2
- ✦ CONTINUES : OUI
- ✦ SAUVEGARDE : NON
- ✦ EXISTE SUR : MD, GG, GB, SNIN, PC CD-ROM
- ✦ DISPONIBILITÉ : AVRIL
- ✦ PRIX : 350 F ENVIRON

OUAIS BOF, C'EST PAS VRAIMENT SUPER EXCITANT, TOUT ÇA. LES COMBATS SONT BEAUCOUP TROP FOUILLIS, LES COUPS PAS VRAIMENT «TOP»... RESTE LE PLAN DES SACRIFICES HUMAINS ET DES GERBES DE SANG, À LA RIGUEUR. À PART ÇA, ON S'ENNUIE FERME...

intérêt 77

CERTES, LES SPRITES BOUGENT CORRECTEMENT MAIS, SUR CE GENRE DE MACHINE, CE N'EST PAS UN EXPLOIT. PAR CONTRE, LES GRAPHISMES NE SONT PAS TERRIBLES, ET LÀ-DESSUS, TIME WARNER AURAIT VRAIMENT PU FAIRE UN EFFORT. UNE RÉALISATION BIEN BANALE, QUOI...

réalisation 81

Graphisme : 13/20  
Animation : 13/20  
Maniabilité : 14/20  
Son : 12/20



VOUS DEVEZ CONQUÉRIR TOUT LA PLANÈTE, CONTINENT PAR CONTINENT.

ILS SERONT SEPT À PRÉTENDRE AU TITRE DU MONSTRE POSSÉDANT LA PLUS MAUVAISE HALEINE DU MONDE.



# need for speed

Need For Speed est sorti originellement sur la 3D0, puis a été adapté dernièrement sur PC. Cette troisième

playstation

Jusqu'à présent, la Playstation était assez mal lotie pour tout ce qui concernait les jeux de voitures. Bien sûr, on avait Ridge Racer et dernièrement Ridge Racer Revolution, mais il faut bien dire que l'on en faisait quand même vite le tour (et pour cause, puisqu'ils ne possèdent qu'un seul circuit). Mais maintenant il y a Need For Speed, et d'un seul coup le monde devient meilleur...

DÉVELOPPEUR :  
ELECTRONIC ARTS  
ÉDITEUR : LE MÊME

quantesques sur une nuaine de routes champêtres ou urbaines. Ces dernières sont soit ouvertes soit fermées, ce qui signifie que vous tournerez aussi bien sur des circuits ovales que sur de vraies nationales, avec un point de départ et d'arrivée. Comme je vous le disais, les circuits sont très variés et proposent tous les types de routes. Le premier, par exemple, vous emmènera sur une route côtière où, d'un côté, vous avez la montagne et, de l'autre, la mer. Bon, d'accord, ce n'est pas très original mais une chose est sûre, c'est très beau. Et là, on aborde un des points forts de Need For Speed (si ce n'est LE point fort), à savoir la très grande réussite des routes que vous allez utiliser. En effet, le tracé est un véritable régal pour les pilotes, et vous pouvez vous attendre à rencontrer moult virages, côtes et autres descentes, le tout encadré par un décor réaliste et réussi. C'est vrai, quoi, vous n'imaginez pas à quel point il est agréable de traverser une forêt de sapins en pleine montagne, alors qu'un tunnel s'enfonçant dans la roche se pointe à l'horizon...

*UNE PERSPECTIVE PARFAITE...*

L'autre caractéristique irréprochable concerne le clipping, qui est pratiquement inexistant. Cela veut dire que la perspective de la route porte très loin et que, contrairement un Ridge Racer par exemple, vous ne verrez pas le décor s'afficher très près de vous. Ainsi, il vous sera possible d'observer la route très longtemps à l'avance et ainsi d'anticiper les trajectoires avec réalisme. De plus, comme l'animation est excellente, dans le sens où elle est vraiment rapide, on peut dire sans avoir peur de se tromper que l'on prend un véritable pied à piloter sa machine. Eh oui, j'ai bien dit «piloter» car, bien qu'il s'agisse quand même d'un jeu d'arcade, il vous faudra doser votre vitesse pour adapter cette dernière aux virages et autres difficultés de la route. Comme les voitures réagissent d'une manière très réaliste à vos erreurs de pilotage (tonneaux spectaculaires, tête-à-queue, etc), vous aurez compris qu'il ne faudra pas hésiter à lever le pied, voir même à freiner. Les programmeurs ont même poussé le vice à intégrer le frein à main, ce qui vous permettra de laisser l'empreinte de vos pneus sur la route lors de vos dérapages, contrôlés ou non, les plus chauds. À la limite, on passe plus de temps à faire joujou avec les commandes de la voiture, qu'à participer à la course. La maniabilité étant irréprochable (elle varie en fonction des voitures), on peut dire que d'une manière générale, c'est le pied total.

Quand en plus vous saurez que vous pouvez jouer à deux, soit en même temps sur le même écran (c'est vraiment dément !), soit en utilisant le mode Link, vous aurez compris que Need For Speed s'avère désormais être le jeu de bagnoles indispensable pour votre console... En un mot, génial. ■

STÉPHANE HÉBERT

♣ GENRE : COURSE DE VOITURES ♣ DIFFICULTÉ : ÉLEVÉE ♣ NIVEAUX : 8 ♣ JOUEURS : 2 ♣ CONTINUES : OUI ♣ PASSWORDS : OUI ♣ EXISTE SUR : PC CD, 3D0 ♣ DISPONIBILITÉ : AVRIL ♣ PRIX : 350 F ENVIRON

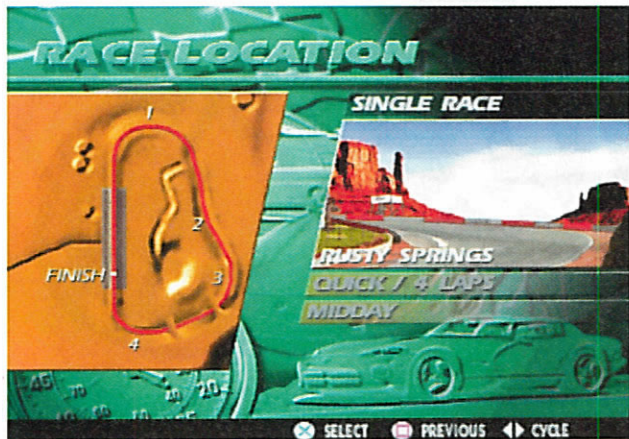
VOUS AUREZ DROIT AU «MAKING OF» DU JEU, SOUS LA FORME D'UN CLIP VIDÉO...



LA VUE INTERNE PERMET DE SE SENTIR VRAIMENT À LA PLACE DU PILOTE. DOMMAGE QUE LE GRAPHISME DU TABLEAU DE BORD SOIT TRAMÉ...

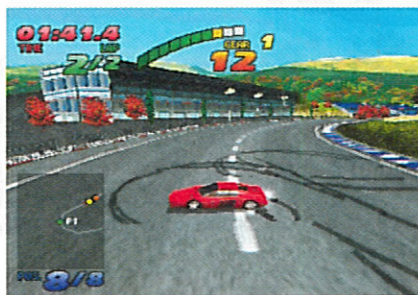


L'IMPRESSION DE VITESSE EST TRÈS BIEN RENDUE, DE MÊME QUE LA PERSPECTIVE...



LAMBORGHINI, PORCHE, FERRARI, VOILÀ LE GENRE DE NOM QUE PORTENT LES VOITURES DE NEED FOR SPEED...

IL EXISTE UNE HUITAINE DE CIRCUITS VARIÉS, ALLANT DU DÉCOR DE MONTAGNE À LA VILLE BONDÉE D'IMMEUBLES...



LE MODE PLEIN ÉCRAN VOUS EN MET PLEIN LA VUE...

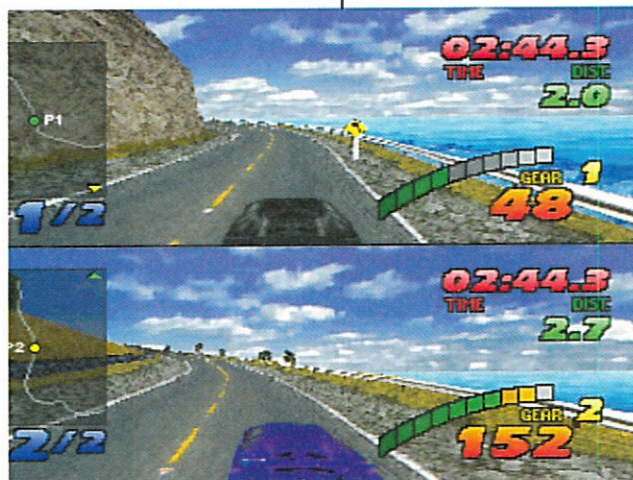
SI LE CŒUR VOUS EN DIT, VOUS POURREZ VOUS AMUSER À TRACER DES CERCLES EN FAISANT DÉRAPER LA VOITURE.



NON, PAS LE RAVIN... NON, PAS LE RAVIN... NON, PAS LE RAVIN... NON !



LE MODE DEUX JOUEURS SPLITTE L'ÉCRAN HORIZONTALEMENT. AFIN DE GARDER UNE RAPIDITÉ D'ANIMATION CORRECTE, LE DÉCOR EST SIMPLIFIÉ...



UN MODE RALENTI PERMET DE REVOIR VOS PLUS BELLES GANELLES À LOISIR...

ADMIREZ LE RELIEF ET LA PROFONDEUR DU TRACÉ DE LA ROUTE, C'EST VRAIMENT IMPRESSIONNANT...



MALGRÉ UN LÉGER TRAMÉ DES GRAPHISMES, LA RÉALISATION DE NEED FOR SPEED EST VRAIMENT SPECTACULAIRE. L'ANIMATION EST TRÈS RAPIDE, MÊME EN MODE DEUX JOUEURS, MAIS C'EST SURTOUT LE CLIPPING QUI LAISSE LE PLUS ADMIRATIF. EN EFFET, LA PERSPECTIVE PORTE TRÈS LOIN, CE QUI VOUS PERMETTRA D'ADMIRER LE TRACÉ DE LA ROUTE LONGTEMPS À L'AVANCE. LA MANIABILITÉ DES VOITURES EST EXCELLENTE, MAIS ATTENTION, LE RÉALISME DE LEUR COMPORTEMENT DÉROUVERA LES HABITUDES DE L'ARCADE PURE ET DURE...

réalisation 91



ENFIN UN JEU DEVOITURES AVEC LEQUEL ON PEUT VRAIMENT S'AMUSER AVEC LA MACHINE. DÉRAPAGES AU FREIN À MAIN QUI LAISSE DES TRACES DE PNEUS, COUPS DE KLAXON RAGEURS, FREINAGES TARDIFS, ACCIDENTS SPECTACULAIRES, TOUTY EST POUR QUE VOUS VOUSY CROYIEZ. DE PLUS, LES CIRCUITS SONT VRAIMENT TRÈS BEAUX ET, POUR CERTAINS, TRÈS LONGS. ET, COMME LE MODE DEUX JOUEURS SUR LE MÊME ÉCRAN EST SUPER JOUABLE, VOUS AUREZ COMPRIS QUE NEED FOR SPEED FAIT DÉSORMAIS PARTIE DES INCONTOURNABLES DE LA PLAYSTATION...

intérêt 90

Graphisme : 18/20  
Animation : 17/20  
Maniabilité : 18/20  
Son : 17/20

playstation

DÉVELOPPEUR : ORIGIN  
ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS

➔ La saga des Wing Commander a débuté sa carrière sur PC depuis maintenant six longues années, et c'est donc en cours de route que la Playstation rejoint la série. Émules de Star Wars et autres Galactica, préparez-vous à intégrer la flotte terrienne pour lutter contre la race des Kiltaris, félins de l'espace et ennemis jurés des humains...

# wing commander 3

➔ Eh oui, c'est une fois de plus en tant que sauveur de l'humanité que vous allez œuvrer. Mais bon, à force, vous commencez à en avoir l'habitude, hein ?! Alors voilà, vous incarnez le rôle de Blair, pilote de combat qui, après avoir perdu son bâtiment lors d'une attaque Kiltari, a été muté sur un croiseur de seconde classe, le Victory. À bord, l'ambiance n'est pas au mieux car de nombreuses tensions existent entre les pilotes, dues notamment à la présence de Hobbes, un Kiltari converti à la cause humaine, dont vous êtes à peu près l'unique ami en ces lieux. C'est donc dans une atmosphère plutôt lourde que vous allez effectuer vos premières missions qui, au début, ne seront que de la pure routine. Ainsi, votre quotidien consistera principalement en patrouilles, escortes, et autres combats sporadiques. Mais, très vite, les choses vont se corser...

## QUI, ÇA VA SE CORSER ?

Effectivement, les vrais problèmes commenceront dès la quatrième mission, car il vous faudra protéger un cargo transportant des médicaments contre un missile presque invisible. Autant vous dire tout de suite que cela ne sera pas chose aisée, malgré l'aide de votre coéquipier. Car sachez que vous serez la plupart du temps accompagné d'autres chasseurs, histoire de moins en bavrer durant les combats. Eh oui, préparez-vous à une lutte inégale car vos ennemis seront presque toujours en surnombre, ce qui donnera souvent lieu à de bonnes séances de transpiration. Pour vous battre, vous disposez de plusieurs vaisseaux aux caractéristiques assez différentes. Ainsi, un tel sera rapide mais limité en missiles, alors qu'un autre sera plus lourd mais transportera plus d'armes. À vous de choisir. Les armes sont du domaine du classique, et vous alternerez entre les missiles auto-guidés et les lasers à plasma...

## DU COMBAT SPATIAL EN 3D

Au cas où vous ne l'auriez pas encore remarqué en admirant les photos, les phases de combat dans l'espace sont entièrement en 3D. Et comme vous n'êtes pas un pilote du dimanche, chaque mission débutera par le «décollage» du Victory, à l'intérieur de celui-ci. Décollage que vous pourrez effectuer tout seul comme un grand, ou bien en mode automatique. Remarquez, ce n'est pas



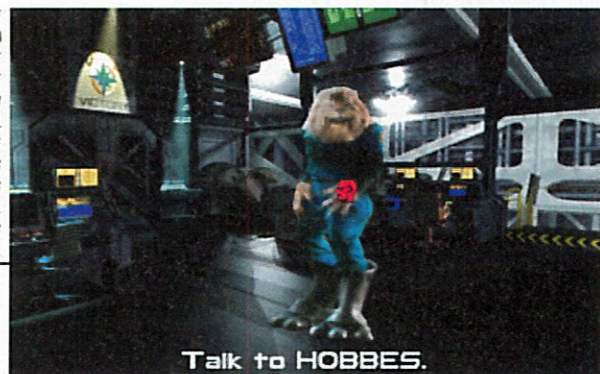




bien compliqué, il suffit de pousser la manette des gaz à fond et d'attendre. Une fois dans l'espace, il ne vous reste plus qu'à vous diriger vers votre premier «way-point». Mais, comme les distances dans l'espace sont très importantes, un mode Automatique vous permettra de voyager directement d'un point à l'autre, pour peu qu'il n'y ait pas d'ennemis sur votre chemin. Une fois en vol, il vous sera possible de dialoguer ou de donner des ordres par l'intermédiaire de votre radio de bord. Ainsi, vous pourrez appeler vos coéquipiers à votre secours en cas de problèmes, ou au contraire leur demander un rapport sur leur situation. Vous pourrez même insulter un ennemi si le cœur vous en dit. À chaque fois que vous communiquerez, vous verrez une vidéo représentant la personne à qui vous parlez. Détail très sympa, ma foi. Sinon, le cockpit possède également tout un tas d'autres instruments de contrôle, comme un radar, un bouclier, un indicateur de dégâts, un état des armes disponibles, une carte 3D des environs, etc. Pour en finir avec les options de pilotage, il vous sera possible de vous éjecter si les choses tournent vraiment mal... Mais sachez que le scénario global peut être influencé par votre réussite ou non dans une mission. Ainsi, si vous n'atteignez pas les objectifs fixés par votre commandement, vous pourrez quand même continuer le jeu mais les missions suivantes risquent de changer...



HOBBS EST LE KILRATI QUI A REJOINT VOTRE CAMP. MAIS CE N'EST PAS POUR AUTANT QU'IL EST APPRÉCIÉ PAR LES AUTRES PILOTES. N'HÉSITEZ PAS À LUI PARLER...



Talk to HOBBS.

### MARK HAMILL EN PIHELS DEVANT PRAIU

Entre chaque mission, vous pourrez visiter le Victory afin de faire avancer le scénario.

Effectivement, c'est à cette occasion que vous verrez de nombreuses scènes filmées mélangeant acteurs et décors fictifs. À l'intérieur du bâtiment, vous pourrez hanter quatre principaux endroits que sont le bar, le dortoir, la salle des commandes ou bien l'armurerie. N'hésitez pas à dialoguer avec les personnages que vous rencontrerez, car il vous sera quelquefois possible de choisir la phrase que vous allez dire. Cela peut avoir une petite incidence sur les séquences vidéo,

et vous verrez que certaines sont pleines de surprises (la trahison fait partie du voyage). En tous cas, elles sont tellement nombreuses que le jeu tient sur quatre CD, ni plus ni moins...



LA SALLE DE BRIEFING VOUS INFORME DE LA MISSION QUI VOUS ATTEND. UNE CARTE 3D ILLUSTRE LA PLUPART DU TEMPS LES INSTRUCTIONS...



À CHAQUE DÉBUT DE MISSION, VOUS DEVREZ CHOISIR UN COÉQUIPIER. AU DÉBUT, SEUL HOBBS SE PORTE VOLONTAIRE...



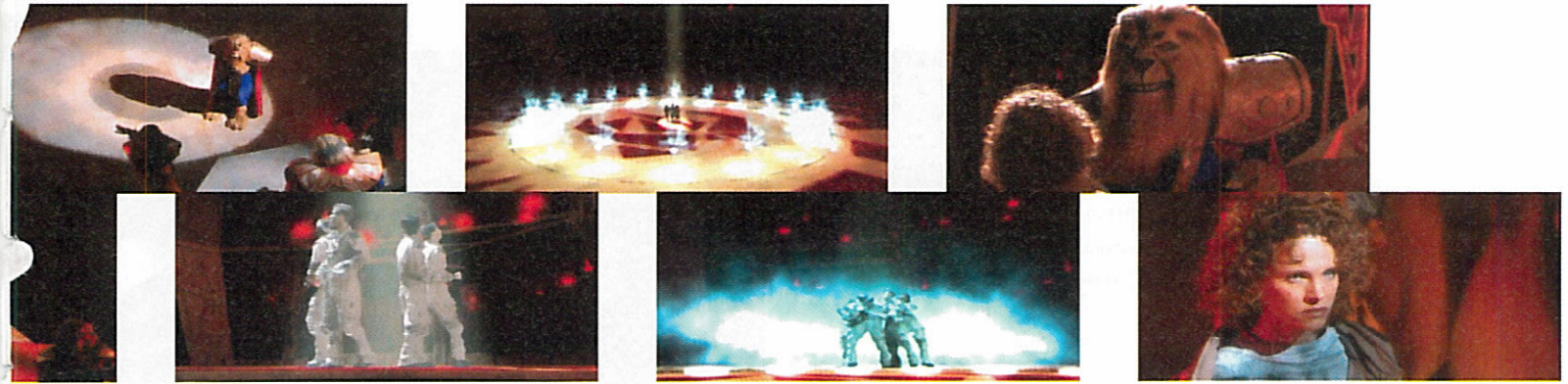
Pick HOBBS.

### HOLLYWOOD SUR VOTRE TÉLÉ

Vous l'aurez compris, Wing

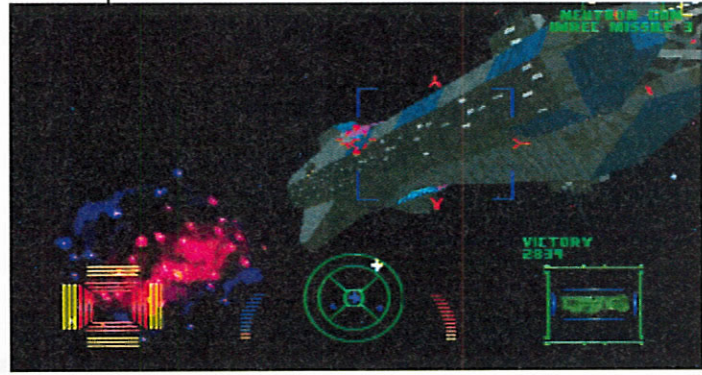
Commander 3 fait partie de ces jeux à grand spectacle pour lesquels les moyens déployés pour la réalisation sont très proches de ceux utilisés pour un vrai film. Car cette production est un habile mélange de combat spatial et d'intrigues



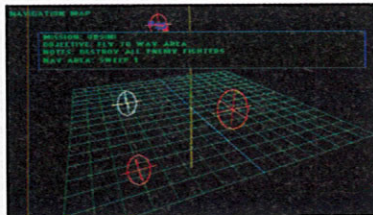


VOUS VOICI À L'INTÉRIEUR DU VICTORY. PRÊT À PARTIR. ÉVITEZ DE VOUS SCRATCHER À CE MOMENT-LÀ, ÇA FAIT DÉSORDRE...

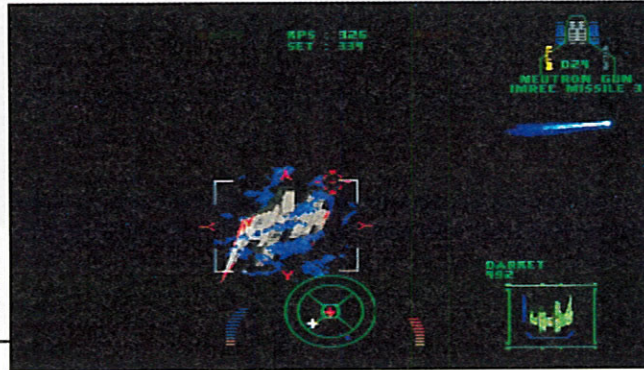
LE VICTORY VU DE L'EXTÉRIEUR... SA TAILLE IMPOSANTE CAUSERA DES CAUCHEMARS À L'ANIMATION LORSQU'IL FAUDRA COMBATTRE DANS SES ENVIRONS.



IL EST SOUVENT DIFFICILE DE SUIVRE UN APPAREIL ENNEMI EN RAISON DE LA MANIABILITÉ DÉLICATE...



UNE CARTE EN 3D VOUS INDIQUERA LES PRINCIPAUX POINTS DE NAVIGATION AINSI QUE LES VAISSEAUX PRÉSENTS AUX ALENTOURS.



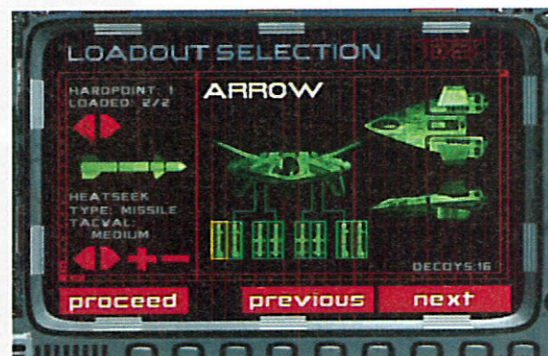
VOUS VENEZ DE TOUCHER UN VAISSEAU KILRATI, FAISANT BRILLER SON BOULIER PROTÉCTEUR (EN BLEU).



IL VOUS SERA SOUVENT DEMANDÉ DE CHOISIR ENTRE DEUX PHRASES LORS D'UN DIALOGUE. LES VIDÉOS CHANGENT EN FONCTION DE VOTRE CHOIX.



Talk to VAGABOND.



LE BAR EST UN ENDROIT IDÉAL POUR FAIRE DES RENCONTRES ET MIEUX CONNAÎTRE VOS HOMMES.

LE SEUL CONTACT AVEC VOTRE FEMME EST CET HOLOGRAMME. CE QUE VOUS NE SAVEZ PAS, C'EST QU'ELLE EST ACTUELLEMENT PRISONNIÈRE DES KILRATIS.

↓ ↓ ↓  
humaines,  
alternant  
ainsi les  
séquences  
d'action en  
3D et les  
vidéos filmées.



Mais attention, il ne s'agit pas de petites vidéos amateurs, tournées avec le caméscope du voisin. Non, on a réellement l'impression de regarder un vrai film, avec une mise en scène tout à fait réussie, des acteurs crédibles, et un scénario bien ficelé. Pour tout vous dire, sachez que c'est Mark Hamill en personne (Luke Skywalker dans la Guerre des Etoiles) qui incarne le rôle du héros. Dans le genre

débutant inconnu, on a vu pire... De ce fait, on a vraiment l'impression d'être plongé dans l'univers du jeu, ce qui donne à Wing Commander 3 une ambiance des plus réussies. D'un point de vue plus technique, il faut cependant calmer un peu son enthousiasme. La maniabilité du vaisseau n'est en effet pas des meilleures, et il faudra pas mal de temps avant de pouvoir viser correctement vos ennemis. Mais les difficultés ne s'arrêtent pas là, car il faudra également mémoriser un bon nombre de combinaisons de boutons pour contrôler toutes les options de vol. Ainsi, attendez-vous à des Select + Triangle et des Left + Carré pour changer d'arme ou afficher la carte. Autant vous dire que toutes ces manipulations ne sont pas aisées en plein combat, et que vous aurez besoin d'habitude...

**UNE MANIABILITÉ ARDUE**

L'animation 3D est diversement fluide, selon l'endroit où vous exercez vos talents de pilote. Si par exemple vous combattez en plein espace, avec quelques chasseurs ennemis autour de vous, l'animation sera assez rapide pour être jouable. Attention, j'ai dit rapide, pas fluide. Par contre si, comme dans la cinquième mission, vous combattez aux alentours du Victory (votre vaisseau-mère), attendez-vous à des ralentissements rendant le jeu moins attrayant. Heureusement que ce genre de situation n'est pas trop fréquente, sinon ce serait un véritable cauchemar. Par contre, les graphismes des appareils sont vraiment une réussite, et certains combats vous donneront vraiment l'impression d'y être. De plus l'ambiance sonore est excellente, tant au niveau des bruitages que des musiques. Alors, que les choses soient claires. Si vous êtes prêts à pardonner quelques défauts techniques, certes gênants mais surmontables, Wing Commander 3 vous comblera grâce à la qualité de son environnement et de son ambiance. Et puis, si vous êtes branché par le genre épopée galactique, vous ne pourrez que craquer. En conclusion, c'est superbe visuellement, prenant grâce au scénario, mais pas parfait techniquement...



PENDANT LE CHARGEMENT DE VOTRE MISSION, UN ÉCRAN D'ORDINATEUR DE BORD S'AFFICHERA À LA PLACE D'UN BÊTE ÉCRAN NOIR. INUTILE, MAIS CELA MONTRE LE SOUCI DU DÉTAIL...



PLUSIEURS VUES DU VAISSEAU SONT DISPONIBLES, DONT UNE EXTERNE QUI PERMET DE VOUS ADMIRER SOUS TOUTES LES COUTURES.



IL NE SERA PAS RARE DE VOIR LA VIDÉO D'UN KILRATI (EN BAS À GAUCHE) AVANT QUE SON VAISSEAU NE MEURE. IL EN VA DE MÊME POUR TOUTES LES COMMUNICATIONS.



CETTE CHARMANTE JEUNE FILLE EST VOTRE MÉCANO EN CHEF. DE PLUS, ELLE SEMBLE AVOIR UN PETIT FAIBLE POUR VOUS.



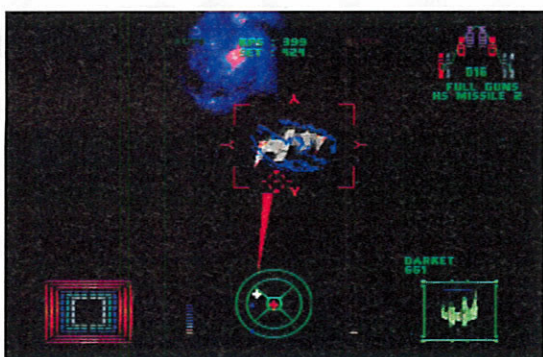
CE VAISSEAU TRANSPORTE DES MÉDICAMENTS, ET C'EST POURQUOI VOUS DEVEZ EMPÊCHER À TOUT PRIX SA DESTRUCTION.

KILL BOARD		
CALL SIGN	ACES	KILLS
Cobra	03	15
Vagabond	03	01
Hotbox	03	01
Vaquero	03	02
Minist	03	03
Fant	03	01
EL AIR	11	02
TOTAL HITTES: 34/400/00		

UN TABLEAU RÉCAPITULATIF MONTRERA LES SCORES DE CHAQUE PILOTE.

✦ GENRE : ACTION ✦ DIFFICULTÉ : ÉLEVÉE ✦  
NIVEAUX : 37 ✦ JOUEURS : 1 ✦ CONTINUES : OUI ✦  
✦ PASSWORDS : NON ✦ AUTRE FORMAT : PC CD-ROM ✦  
DISPONIBILITÉ : AVRIL ✦ PRIX : 400 F ENVIRON





VOUS DISEPOSEZ DE QUELQUES INSTRUMENTS, DONT LES PLUS IMPORTANTS SONT L'ÉTAT DES ARMES, DU BOUCLIER, ET LES RADARS.

UN KILRATI VIENT D'EXPLOSER JUSTE DEVANT VOUS. TANT MIEUX, ÇA EN FERA UN DE MOINS...

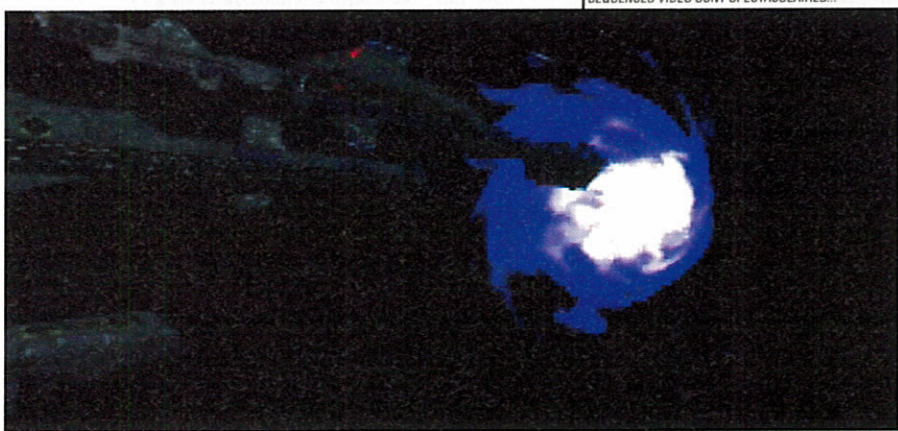


LE GRAPHISME ET LE DESIGN DES VAISSEAUX ENNEMIS SONT VRAIMENT RÉUSSIS.



UN PETIT TOUR DANS LA SALLE DE CONTRÔLE PERMET DE RENCONTRER DE NOUVEAUX PILOTES...

LES EFFETS SPÉCIAUX UTILISÉS DANS LES SÉQUENCES VIDÉO SONT SPECTACULAIRES...



LE STYLE ÉPOPÉE GALACTIQUE EST TOUJOURS UN THÈME PORTEUR, IL N'Y A QU'À VOIR STAR WARS POUR S'EN CONVAINCRE. ALORS, MÊME SI LA RÉALISATION TECHNIQUE EST LOIN D'ÊTRE PARFAITE, WC 3 AURA AU MOINS LE MÉRITE DE VOUS IMMERGER DANS SON UNIVERS GRÂCE À LA QUALITÉ DE SON SCÉNARIO ET DES SÉQUENCES VIDÉO, COMME LES PHASES DE COMBAT SONT ÉGALEMENT PRÉ- NANTES (CE QUI EST QUAND MÊME LA BASE DU JEU, IL NE FAUT PAS L'OUBLIER), IL EST DIFFICILE DE NE PAS CÉDER AU CHARME DE CETTE AVENTURE SPATIALE...

intérêt 90

L'INCRUSTATION DES ACTEURS DANS LE DÉCOR FICTIF EST VRAIMENT IRRÉ- PROCHABLE. DE PLUS, LA COMPRESSION DE LA VIDÉO EST TRÈS BONNE, CE QUI DONNE AU FINAL DES SÉQUENCES FILMÉES D'UNE TRÈS BONNE QUALITÉ. LES COMBATS DANS L'ESPACE SONT PAR CONTRE PERFEC- TIBLES, À L'IMAGE DES HOR- RIBLES RALENTISSEMENTS DE L'ANIMATION LORSQUE VOUS ÉVOLUEZ PRÈS D'OB- JETS 3D TROP VOLUMINEUX. À PART CE CAS PRÉCIS, L'ANI- MATION EST ASSEZ RAPIDE, MAIS AURAIT QUAND MÊME GAGNÉ À ÊTRE PLUS FLUIDE. UNE MANIABILITÉ PERFEC- TIBLE ÉGALEMENT...

réalisation 83

- Graphisme : 18/20
- Animation : 14/20
- Maniabilité : 14/20
- Son : 17/20

playstation

GAMEDAY

QBC 96

DÉVELOPPEUR : SONY DÉVELOPPEUR : IGUANA  
 INTERACTIVE SPORTS ÉDITEUR : ACCLAIM  
 ÉDITEUR : LE MÊME

# nfl gameday vs nfl quarterback club 96

Gameday contre Quarterback, Sony contre Acclaim, voilà un match qu'il nous a semblé tout à fait intéressant de monter. Sans hésiter une seule seconde, c'est ce que Playmag a décidé de réaliser en opposant les deux premières simulations de football américain disponibles sur la Playstation.

→ D'entrée de jeu, NFL Quarterback Club 96 prend la tête du match avec une introduction de loin plus belle et plus dynamique. Pour NFL Gameday, on assiste juste à l'entrée sur le terrain de quelques casques de protection, certes éclatants, mais bon, c'est court et pas très excitant. On retrouvera pour ce jeu de petites animations à la fin des matches et carrément des séquences vidéo de vraies rencontres pour NFL Quarterback Club 96 !

### UN COUDE À COUDE D'ENFER

En ce qui concerne la présentation et l'ergonomie des menus, NFL Gameday se montre en revanche beaucoup plus pratique et original. On trouve des petits boutons partout, du même dessin que les touches de la manette, qui s'allument en même temps que l'on appuie. De plus, les informations sont bien rassemblées et accessibles rapidement. Son adversaire, lui, reste très classique et même si c'est beau, on trouve ça un peu vieux jeu. Pour ce qui est de la qualité des graphismes, il est très difficile de juger, étant donné que pour chacun des deux jeux, plusieurs conditions climatiques sont proposées, et que suivant la vue sélectionnée, les joueurs apparaissent plus ou moins de près. Dans certains cas, c'est plus beau par ici, dans d'autres, c'est plus beau par là... il y a de quoi finir chèvre ! Je trouve tout de même NFL Gameday un poil plus réaliste. Les tactiques sont par contre plus claires dans NFL

Quarterback Club 96. Elles sont mieux représentées et surtout mieux classées. Pour les néophytes, il est ainsi plus facile de choisir des tactiques courtes, moyennes ou longues. Avec NFL Gameday, il faut un peu plus s'y connaître. En revanche, pour ce dernier, on n'attend pas que l'ordinateur ait terminé de faire son choix tactique alors que c'est le cas pour NFL

Quarterback Club 96. On attend plus longtemps et l'on constate même qu'en général les accès disque sont beaucoup plus longs. La maniabilité quant à elle est assez proche entre ces deux jeux, et pour des raisons différentes, ils ont obtenu la même note. Le jeu paraît un peu plus posé dans NFL Gameday. On n'a plus le temps de voir venir les adversaires. La difficulté semble moindre. En revanche, il n'est pas rare de voir des joueurs adverses figés alors



GAMEDAY

ON VOIT TOUT DE SUITE QUE CES DEUX PHOTOS N'ONT PAS LA MÊME CLASSE. L'INTRODUCTION EN DIT PARFOIS BEAUCOUP SUR LE CONTENU DU JEU...

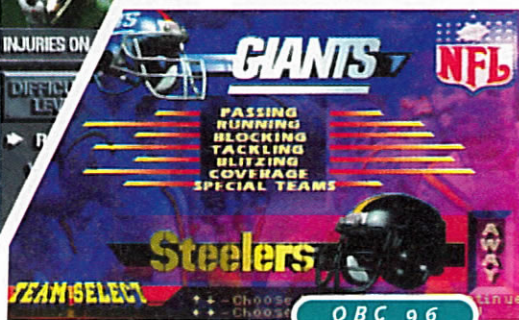


QBC 96



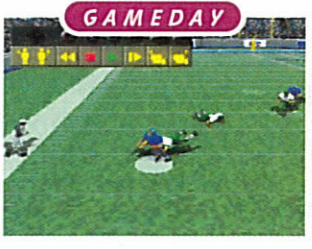
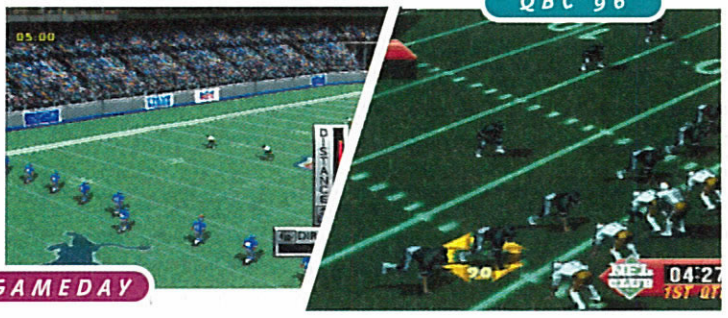
GAMEDAY

NFL GAMEDAY A UNE PRÉSENTATION PLUS PRATIQUE, PLUS FUN ET PLUS JEUNE, COMPARÉ AU STYLE CLASSIQUE DE SON ADVERSAIRE.

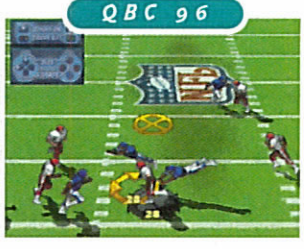


QBC 96

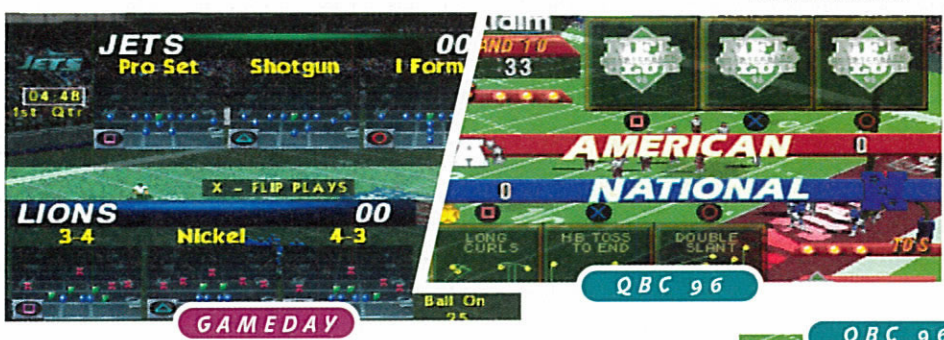
NFL GAMEDAY NE PROPOSE QUE 4 VUES DIFFÉRENTES CONTRE 46 POUR SON ADVERSAIRE. NFL QUARTERBACK CLUB 96 EST POUR CELA GÉNIAL !!!



LE SCHEMA DES TACTIQUES DANS NFL QUARTERBACK CLUB 96 EST PLUS CLAIR TOUT COMME LEUR CLASSEMENT.



SI CERTAINES OPTIONS SONT IDENTIQUES, ON DÉCOUVRE RAPIDEMENT QUE NFL QUARTERBACK CLUB 96 EN POSSEDE ÉNORMÉMENT PLUS, CE QUI LUI DONNE UN PLUS GRAND INTÉRÊT. LE JEU EST PLUS COMPLET.

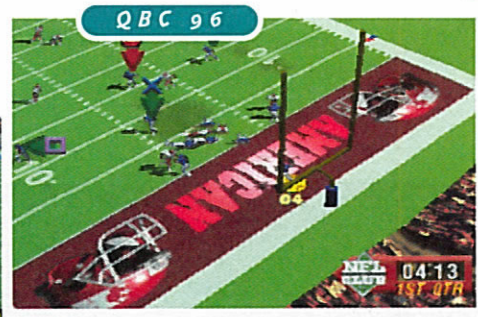


VOUS NE TROUVEZ PAS NFL GAMEDAY UN POIL PLUS RÉALISTE ? MOI SI ! IL EST ÉGALEMENT UN PETIT PEU PLUS FLUIDE DANS SON ANIMATION.



qu'ils devraient plutôt nous foncer dessus. Dans NFL Quarterback Club 96, les déplacements des joueurs sont plus rapides, ce qui n'est forcément toujours réaliste. Tout ceci pour dire que finalement, ce n'est pas le critère de la jouabilité qui vous fera pencher pour l'un ou pour l'autre. Au niveau de l'animation, il faut avouer que NFL Quarterback Club 96 nous en met plein la vue avec ses 46 différentes vues. De plus, on peut apercevoir l'arbitre qui fait des signes dans une petite fenêtre. On entend même son commentaire ce qui donne de peu une meilleure ambiance que pour NFL Gameday. Mais dans les deux cas, les acclamations du public et les accrochages entre joueurs sont très bien réalisés. Pour en revenir à l'animation, je trouve tout de même celle de NFL Gameday, sensiblement plus fluide... Dans les deux jeux, on retrouve des options identiques mais globalement, NFL Quarterback Club 96 est beaucoup plus complet. Pour donner des exemples précis et très significatifs, on y trouve en plus des autres modes de jeu, l'accès au SuperBowl, il y a également énormément plus de vues, ainsi qu'un mode de jeu simulation avec 50 scénari, et la possibilité d'en créer soi-même. De plus, on peut y jouer à 8 simultanément contre 2 seulement pour NFL Gameday... Des différences qui pèsent lourd dans la balance.

DANS LES DEUX CAS, ON VISUALISE BIEN LES RECEVEURS POTENTIELS. LA JOUABILITÉ NE POSE AUCUN PROBLÈME NON PLUS. C'EST ÉQUIVALENT.



- GENRE : SIMULATION SPORTIVE
- DIFFICULTÉ : MOYENNE
- NOMBRE D'ÉQUIPES : 30
- JOUEURS : 8 CONTINUES : NON
- SAUVEGARDE : OUI
- EXISTE SUR : PC/MD/32X/ GG/SNES/GB/SATURN
- DISPONIBILITÉ : AVRIL
- PRX : 350 F ENVIRON

**QBC 96**

NFL QUARTERBACK CLUB 96 FAIT PARTIE DE CES JEUX DONT ON NE SE LASSE PAS FACILEMENT ET LES AMIS SERONT À CHAQUE FOIS LES BIENVENUS, SURTOUT S'ILS SONT NOMBREUX ITRÈS BIEN RÉALISÉ, AGRÉABLE À JOUER, C'EST UN JEU COMPLET QU'ACCLAIM NOUS PROPOSE LÀ, UNE SIMULATION QUI NE VOUS LAISSERA PAS INDIFFÉRENT ET AVEC LAQUELLE VOUS VOUS ÉCLATEREZ ASSURÉMENT.

**intérêt 90**

LE SPECTACLE EST D'ABORD ASSURÉ PAR LE NOMBRE INCROYABLE DE VUES. AVEC UNE BONNE AMBIANCE, DES GRAPHISMES PROPRES, UNE ANIMATION SOIGNÉE ET UNE MANIABILITÉ ABORDABLE À TOUT UN CHACUN, ON SE RETROUVE AVEC ENTRE LES MAINS UNE SIMULATION DE GRANDE QUALITÉ QUI SAURA VOUS PLONGER DANS L'AMBIANCE D'UN VRAI MATCH DE FOOTBALL AMÉRICAIN.

**réalisation 88**

**GAMEDAY**

LE DÉROULEMENT DE NFL GAMEDAY EST TOUT À FAIT CLASSIQUE, IL N'Y A PAS GRAND-CHOSE DANS CETTE PRODUCTION AU NIVEAU DE L'INTÉRÊT POUR CAPTIVER L'ATTENTION DU JOUEUR. CERTES LA RÉALISATION N'EST PAS MAUVAISE, LOIN DE LÀ, MAIS UNE FOIS QUE L'ON A LA MANETTE ENTRE LES MAINS, ON NE RESSENT PAS DE SENTIMENTS PARTICULIERS, SENTIMENT QUI POURRAIT NOUS INCITER À CONTINUER PENDANT DES HEURES ET DES HEURES.

**intérêt 82**

VOILÀ UN JEU GLOBALEMENT TRÈS BON À TOUS LES NIVEAUX MÊME SI L'ON S'APERÇOIT QUE LES EFFORTS N'ONT PAS ÉTÉ MENÉS AUSSI LOIN QUE POUR SON CONCURRENT. EN TOUT CAS, VOUS NE SEREZ PAS DÉÇU PAR SA RÉALISATION. MEILLEURS SUR CERTAINS POINTS PRÉCIS, NFL GAMEDAY PARVIENT AINSI À TALONNER DE TRÈS PRÈS NFL QUARTERBACK CLUB 96.

**réalisation 86**

- GENRE : SIMULATION SPORTIVE
- DIFFICULTÉ : MOYENNE
- NOMBRE D'ÉQUIPES : 30
- JOUEURS : 2
- CONTINUES : NON
- SAUVEGARDE : OUI
- EXISTE SUR : RIEN
- DISPONIBILITÉ : AVRIL
- PRX : 350 F ENVIRON

**LE SCORE FINAL**

Nul doute que c'est vers NFL Quarterback Club 96 que vous vous dirigerez. En tout cas, c'est ce que je ferais à votre place. On a envie de jouer à NFL Quarterback Club 96 rien que parce qu'il est spectaculaire ! En plus, on sent que ce jeu a du potentiel et qu'il ne nous laissera pas sur la touche du jour au lendemain. Pouvoir, grâce au mode simulation, se retrouver dans des matches qui ont réellement eu lieu, c'est carrément génial ! Vous vous éclateriez à rentrer dans le tas ! Vraiment, NFL Quarterback Club 96 va vous faire frissonner. ■

↑ *Psygnosis, le créateur de Wipe Out, ne développait jusque là que sur Playstation. Et pour cause : Psygnosis appartient complètement à Sony. Alors n'épilouons pas plus longtemps sur le pourquoi du comment, c'est comme ça et le résultat est qu'il faut s'attendre à voir débarquer 3D*



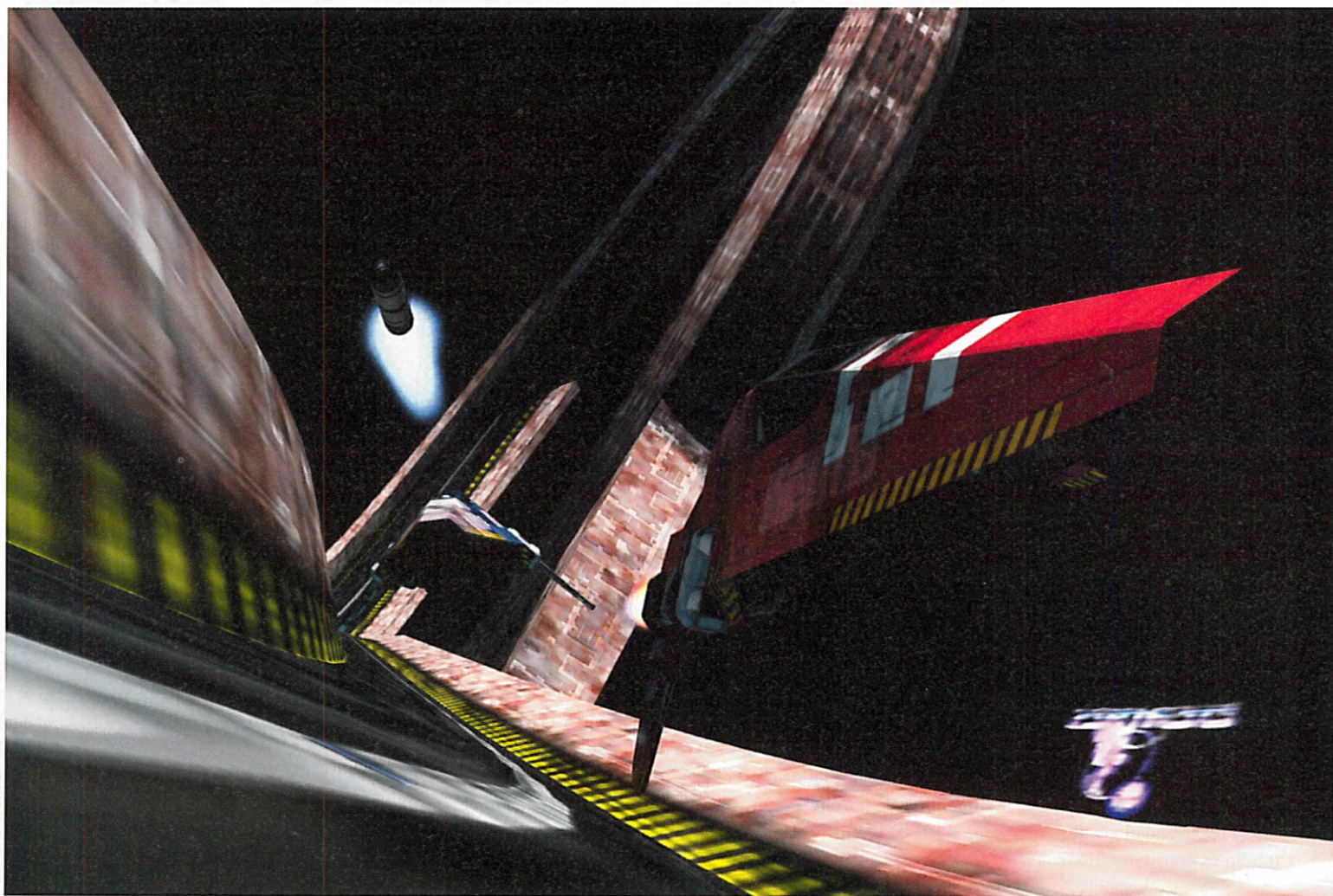
Voici la concrétisation d'une nouvelle qui a fait beaucoup de bruit dans le milieu du jeu vidéo. Qui a fait du bruit et qui a surpris tout le monde. Psygnosis a décidé de sortir quatre de ses hits «Playstationiens» sur Saturn, un événement qui commence par l'arrivée de Wipe Out sur la 32 bits de Sega. C'est pas rien, quand même...

Lemmings, Discworld, Destruction Derby et bien sûr Wipe Out puisque nous vous en livrons le test tout de suite maintenant immédiatement sans plus tarder. Tout d'abord, plantons le décor et faisons un bond dans le temps. Oh, trois fois rien, il suffit juste d'avancer dans le futur, aux alentours de 2050, à une époque où les sports les plus en vogue sont ceux qui sont les plus dangereux et qui procurent les plus grosses sensations. Dans cette catégorie, la discipline reine est celle à laquelle vous allez participer maintenant.

Imaginez un peu une course de bolides futuristes qui se déplacent au dessus du sol en fonçant à des vitesses vertigineuses sur fond de techno. Ici, pas de moteurs qui rugissent, pas de crissements de pneus, l'ambiance est résolument space et feutrée. Bref, des engins déments pour des courses hallucinées qui auront lieu sur des circuits à coté desquels Space Mountain ressemble à une autoroute belge (le plat pays).

#### SPACE MOUNTAIN. À CÔTÉ. C'EST UNE AUTOROUTE BELGE

Ces circuits (six, plus un caché), forment un championnat qui vous emmènera à travers le monde pour vous fritter avec sept autres concurrents tous plus belliqueux les uns que les autres. Je dis «belliqueux» car Wipe Out est plus qu'une simple simu de course d'engins sur coussin d'air. Il s'agit aussi de se bastonner. Pour cela, vous trouverez des items colorés sur la piste. En passant dessus, vous munirez d'armes, de champs de protection, de turbos, etc. La couleur de chaque item représente un bonus différent mais pour vous débarrasser de celui que vous aurez pris, une seule solution : l'utiliser, c'est le seul moyen d'en récupérer un autre. Alors vous l'aurez sûrement compris, il va falloir s'accrocher car ça va pulser ! D'autant que vous allez rapidement vous rendre compte que



## du côté de chez l'armurier



SUR LA PISTE SONT POSÉES DES PLAQUES QUI, SI VOUS PASSEZ DESSUS, VOUS DONNERONT UNE ARME QUI S'AFFICHERA EN HAUT DE L'ÉCRAN, AU MILIEU. CHAQUE PLAQUE A UNE COULEUR DIFFÉRENTE CAR LES ARMES/BONUS VARIENT. EN VOICI QUELQUES-UNES : LE SHOCK WAVE (PH.1) EST UN MISSILE QUI, S'IL TOUCHE L'ENNEMI, LUI BROUILLE SES COMMANDES. LES MINES (PH.2)

QUE VOUS POURREZ LARGUER DERRIÈRE VOUS HISTOIRE DE DISTANCER UN POURSUIVANT. LE MISSILE QUI PART DEVANT AU PIF (PH.3) ET LE MISSILE QUI «LOCKE» (PH.4), SANS DOUTE L'ARME LA PLUS INTÉRESSANTE. IL Y EN A D'AUTRES TELS QUE LE BOUCLIER PROTECTEUR OU LE TURBO, À VOUS DE LES DÉCOUVRIR...

# wipe out

s a t u r n

DÉVELOPPEUR : PSYGNOSIS  
ÉDITEUR : SEGA

ça va aller très vite. En effet, dans Wipe Out Saturn, le défilement du décor en 3D temps réel est très rapide et très fluide. Une petite merveille de technique et de programmation ! Les magnifiques décors riches en détails bougent bien et sont très fins. Il est évident que, comparée à la version Playstation, celle-ci est moins fine et moins belle (cela tient aux capacités techniques des machines) mais finalement, et ce n'est qu'une affaire de goût personnel, j'aurais tendance à la trouver moins «froide».

### UNE VERSION MOINS BELLE MAIS PLUS CHALEUREUSE...

Techniquement, même si elle est moins esthétique que la version sur la machine de Sony, celle-ci est néanmoins très réussie (malgré quelques bugs, notamment quand on se mange un mur violemment, il se peut que l'on voie la «face cachée» du décor) et vaut réellement le détour. D'autant que certains bugs que l'on voyait sur Playstation (surtout en vue intérieure) ont été corrigés. Côté maniabilité en revanche, on retrouve les mêmes sensations que précédemment. Elle vous demandera cependant un temps d'adaptation car votre vaisseau a une inertie très prononcée, pas évident donc de maîtriser le bolide du premier coup. D'autant

que les commandes ont une particularité en ce qui concerne les freins. Ici, il y a deux boutons pour les freins (Left et Right). Utilisés séparément, ils vous permettront de faire glisser l'engin sur un côté ou un autre, pratique pour les virages serrés. Pour freiner franchement en gardant le vaisseau droit, il faudra utiliser les freins ensemble. Un autre moyen de gagner ou de perdre de la vitesse est d'influer sur l'inclinaison de l'appareil.

### DE L'ENTRAÎNEMENT S'EN FAIT RIEN...

En appuyant sur Bas, l'appareil piquera du nez et gagnera en vitesse. Le contraire aura l'effet inverse et vous fera planer au moment de faire les sauts au dessus des précipices. En planant, vous parcourrez plus de distance mais vous

perdrez un peu de vitesse. Bref, une maniabilité tip top, riche mais qui demande un peu de pratique. Pour ce qui est des options, pas de bile non plus à se faire : championnats, simple course ou épreuve en solo chronométrée sont au programme avec en plus la possibilité de choisir son vaisseau parmi les huit disponibles, chacun ayant ses caractéristiques et l'incontournable possibilité de choisir une vue extérieure ou depuis l'intérieur du cockpit. En championnat, deux «class» sont proposées : la Venom class (jouable) et la Rapier class (pour les pros). Bref, il y a tout ce qu'il faut pour s'éclater à tel point que j'ai moi-même redécouvert ce soft qui ne m'avait pas emballé plus que ça lors de sa sortie sur Playstation. Il m'a donc fallu réviser mon jugement car finalement Wipe Out est un bon jeu, riche en sensations fortes. L'unique problème vient peut-être du fait qu'il vaudra mieux éviter de jouer après un copieux repas... ■

MARCO VÉROCAÏ

GENRE : SIMULATION DE COURSE \* JOUEURS : 1 \* CONTINUES : OUI \* SAUVEGARDE : OUI \* AUTRE FORMAT : PLAYSTATION \* DISPONIBILITÉ : AVRIL \* PRIX : 380 F ENVIRON



AU MOMENT DU DÉPART, VOUS POUVEZ FAIRE UN DÉPART CANON EN APPUYANT SUR L'ACCÉLÉRATEUR DÈS QUE LE SPEAKER ARRIVE À 1. ÇA DONNE : 3, 2, 1 APPUYEZ ! PIGÉ ?



LORSQUE VOUS BALANCEZ UN MISSILE, VOILÀ À QUOI ÇA RESSEMBLE. BON LÀ, ÉVIDEMMENT Y A PERSONNE DEVANT MAIS C'ÉTAIT JUSTE POUR VOUS MONTRER.

VOUS N'AVEZ QUE TRÈS PEU DE TEMPS POUR FAIRE VOTRE CHOIX MAIS IL FAUDRA S'HABITUER CAR À PARTIR DU CIRCUIT 4, LES «AIGUILLAGES» SERONT SYSTÉMATIQUEMENT AU RENDEZ-VOUS.





LE BOUCLIER EST UN CHAMP DE FORCE AUTOUR DE VOTRE VAISSEAU QUI VOUS ÉVITE D'ÊTRE TOUCHÉ PAR LES MISSILES ET AUTRES ATTAQUES DES ADVERSAIRES.

LORSQUE VOUS AVEZ UNE ARME/BONUS À BORD (ICI, LE BOUCLIER DE PROTECTION), SACHEZ QUE VOUS NE POUVEZ EN PRENDRE UNE AUTRE. À MOINS DE S'EN DÉBARRASSER ET DE RAMASSER UN AUTRE ITEM.



CHOISISSEZ BIEN VOTRE VAISSEAU EN FONCTION DE VOTRE PILOTAGE. CHACUN A SES CARACTÉRISTIQUES EN VITESSE, TENUE DE ROUTE, RÉSISTANCE, ETC.

POUR FRANCHIR CERTAINS PRÉCIPICES, IL VOUS FAUT PRENDRE DE L'ÉLAN ET ADAPTER LA TECHNIQUE POUR PLANER ET ALLER LE PLUS LOIN POSSIBLE. SINON, FAUT COMPTER SUR LA DÉPANNÉUSE...



EN FONCTION DU CIRCUIT SUR LEQUEL VOUS COUREZ, LES DÉCORS ET LES PISTES CHANGENT. DU JAPON AU CANADA EN PASSANT PAR LE GRÖNLAND, LES CIRCUITS SONT DISSÉMINÉS DANS LE MONDE. Y EN A MÊME UN SUR MARS !



POUR ÊTRE QUALIFIÉ POUR LA COURSE SUIVANTE, IL FAUT ARRIVER DANS LES TROIS PREMIERS. MÉFIEZ-VOUS, POUR ALLER AU BOUT, FAUDRA VRAIMENT ASSURER !



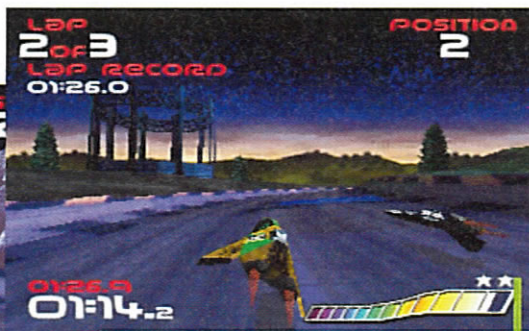
POUR RAMASSER DES ARMES, PASSEZ SUR LES PLAQUES DE COULEUR QUI SE TROUVENT AU SOL. CETTE ARME SERA SYMBOLISÉE PAR UNE PASTILLE AVEC UN DESSIN. ICI, C'EST LE TURBO.



DEUX VUES SONT DISPONIBLES : UNE DE L'INTÉRIEUR DU COCKPIT, L'AUTRE EST UNE VUE EXTÉRIEURE, COMME CELLE-CI. FAITES VOTRE CHOIX, MOI C'EST TOUT VU...



VOUS AUREZ NOTÉ LA PUB POUR «KRAZY IVAN», LE JEU DE PSYGNOSIS. ALORS, CLIN D'ŒIL IRONIQUE OU DOUBLI AU MOMENT DE LA CONVERSION ?



PARFOIS, QUAND ON SE TIRE VRAIMENT LA BOURRE ET QU'ON N'A PAS D'ARME, ÇA VIRE QUELQUE PEU AU STOCK CAR.

Graphisme : 15/20  
Animation : 17/20  
Maniabilité : 18/20  
Son : 18/20

## dans le vif du sujet...



L'INTRO DE WIPE OUT SATURN A POUR BUT DE VOUS METTRE TOUT DE SUITE DANS LE BAIN. VOUS Y VERREZ LES DIFFÉRENTS ENGIN DU JEU SORTANT DE LEURS GARAGES RESPECTIFS. PUIS LE MOMENT OÙ ON ALLUME LES RÉACTEURS POUR FAIRE CHAUFFER LES MOTEURS. À LA BASE, IL S'AGIT D'UNE BONNE IDÉE ET ON SE SERAIT PLAINT S'IL N'Y AVAIT PAS EU D'INTRO MAIS BON, CELLE-CI FAIT PARTIE DE CELLES QUI SE «ZAPPENT» VOLONTIERS QUAND ON LES A VU UNE FOIS. D'AUTANT QU'ELLE EST LOIN D'ÊTRE LA PLUS BELLE DU MONDE.



C'EST DANS LES VIRAGES TRÈS SERRÉS QUE L'UTILISATION SÉPARÉE DES FREINS SE RÉVÈLE INDISPENSABLE POUR SE DÉPORTER SUR UN CÔTÉ ET PASSER SANS DOMMAGES.

BON, CERTES CE N'EST PAS LE PLUS BEAU JEU DU MONDE SUR SATURN. LOIN DE LÀ, MÊME... MAIS CE N'EST PAS UNE RAISON POUR LE MASSACRER. LES DÉCORS EN 3D TEMPS RÉEL DÉPILENT BIEN, ÇA VA VITE ET QUELQUES CORRECTIONS ONT MÊME ÉTÉ APPORTÉES PAR RAPPORT À LA VERSION PS. SOMME TOUTE, UNE RÉALISATION CORRECTE PAR RAPPORT AUX CAPACITÉS TECHNIQUES (ET GRAPHIQUES) DE LA MACHINE.

WIPE OUT EST UN JEU QUI, DE PRIME ABORD, PEUT SEMBLER FROID ET ENNUYEUX MAIS QUI SE RÉVÈLE VITE GÉNIAL. IL FAUDRA CEPENDANT PAS MAL DE PRATIQUE AVANT DE S'AMUSER, SURTOUT POUR LA MANIABILITÉ. UN BON JEU DONC, DOTÉ D'UNE BONNE AMBIANCE SPATIALE FEUTRÉE ET DE MUSIQUES CARÈMMENT DÉMENTES, SI TOU-TEFOIS ON AIME LA TECHNO.

réalisation 89 intérêt 92

# action replay

## trichez comme un pro !

### action replay pour Playstation ("PSPRO")

VOICI LA NOUVELLE ET VÉRITABLE PRO ACTION REPLAY POUR PLAYSTATION. SE BRANCHANT SUR LA PRISE SITUÉE À L'ARRIÈRE DE VOTRE CONSOLE, ET QUI PERMET D'OBTENIR LES VIES, L'ÉNERGIE, LES ARMES... À L'INFINI, GRÂCE À SA BIBLIOTHÈQUE DE CENTAINES DE CODES DÉJÀ INTÉGRÉS. VOUS AVEZ AUSSI LA POSSIBILITÉ DE SAISIR VOUS-MÊME DE NOUVEAUX CODES QUE VOUS TROUVEREZ DANS VOS MAGS PRÉFÉRÉS. DE PLUS, PAS BESOIN DE SAISIR LES CODES À CHAQUE ALLUMAGE DE LA CONSOLE : UNE SEULE FOIS SUFFIT PUISQUE VOUS POUVEZ SAUVEGARDER VOS NOUVEAUX CODES SUR LA CARTOUCHE ACTION REPLAY ! ATTENTION : CETTE CARTOUCHE NE PERMET PAS DE CHERCHER SOI-MÊME SES CODES.

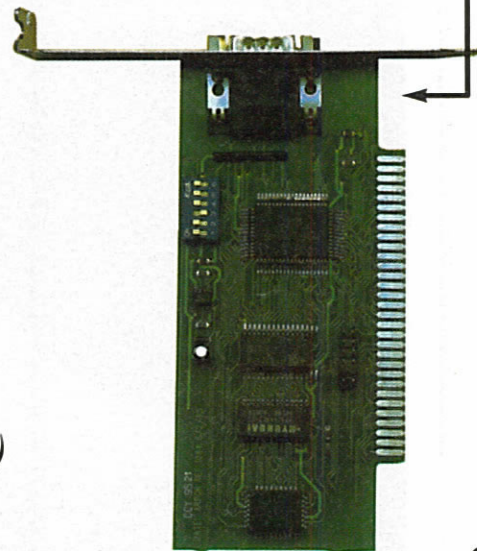


### action replay pour PC (VERSION 4.0)

VOICI LA TOUTE DERNIÈRE VERSION DE L'ACTION REPLAY POUR PC. CELLE-CI VOUS OFFRE DE TRÈS NOMBREUSES FONCTIONS : RECHERCHE D'UNE VALEUR DANS LA MÉMOIRE POUR LA REMPLACER PAR CELLE DE VOTRE CHOIX (DONC, À VOUS LES VIES INFINIES, LE TEMPS INFINI, LES ARMES À GOGO !), RALENTISSEMENT D'UN JEU, SAUVEGARDE ET ANALYSE DE LA MÉMOIRE, RECHERCHE DE SONS, DÉTECTION DE VIRUS, ÉDITION DE FICHIERS, CAPTURES D'ÉCRAN, ETC.



CETTE NOUVELLE CARTOUCHE, QUE L'ON POURRAIT SOUS-TITRER "3 EN 1", CUMULE LES FONCTIONS D'ADAPTEUR UNIVERSEL (ET PERMET DONC DE LIRE TOUS LES CD SATURN QUELS QUE SOIENT LEURS PAYS D'ORIGINE), DE CARTOUCHE DE SAUVEGARDE, ET D'ACTION REPLAY "CLASSIQUE" : C'EST-À-DIRE QUE VOUS POURREZ VOUS OFFRIR DES VIES, DES ARMES, DE L'ÉNERGIE À L'INFINI, POUR PLUS D'UNE CINQUANTAINE DES MEILLEURSTITRES EXISTANTS ET CE, GRÂCE À SA BASE DE DONNÉES INTÉGRÉE. ATTENTION : CETTE CARTOUCHE NE PERMET PAS DE CHERCHER SOI-MÊME SES CODES, MAIS DE SAISIR CEUX QUE VOUS RETROUVEREZ DANS VOS MAGS PRÉFÉRÉS.



### action replay pour Saturn ("SATPRO")

Tous les produits cités dans cette page sont des produits exclusifs "DATEL", et sont totalement indépendants des fabricants des matériels sur lesquels ils s'adaptent. Saturn © SEGA . PlayStation © SONY . Pro Action Replay © DATEL.

À RETOURNER AVEC VOTRE RÈGLEMENT ET SOUS ENVELOPPE AFFRANCHIE À : CYBER PRESS PUBLISHING, PLAYMAG - ACTION REPLAY - 92-98, AVENUE VICTOR HUGO - 92115 CLICHY CEDEX.

PSPRO (A.R. POUR PLAYSTATION) =  399 FF (+35 FF DE PORT\*)  
 SATPRO (A.R. POUR SATURN) =  365 FF (+35 FF DE PORT\*)  
 PC-4.0 (A.R. POUR PC) =  485 FF (+35 FF DE PORT\*)

**BON DE COMMANDE**  
 À remplir lisiblement en majuscules, merci!

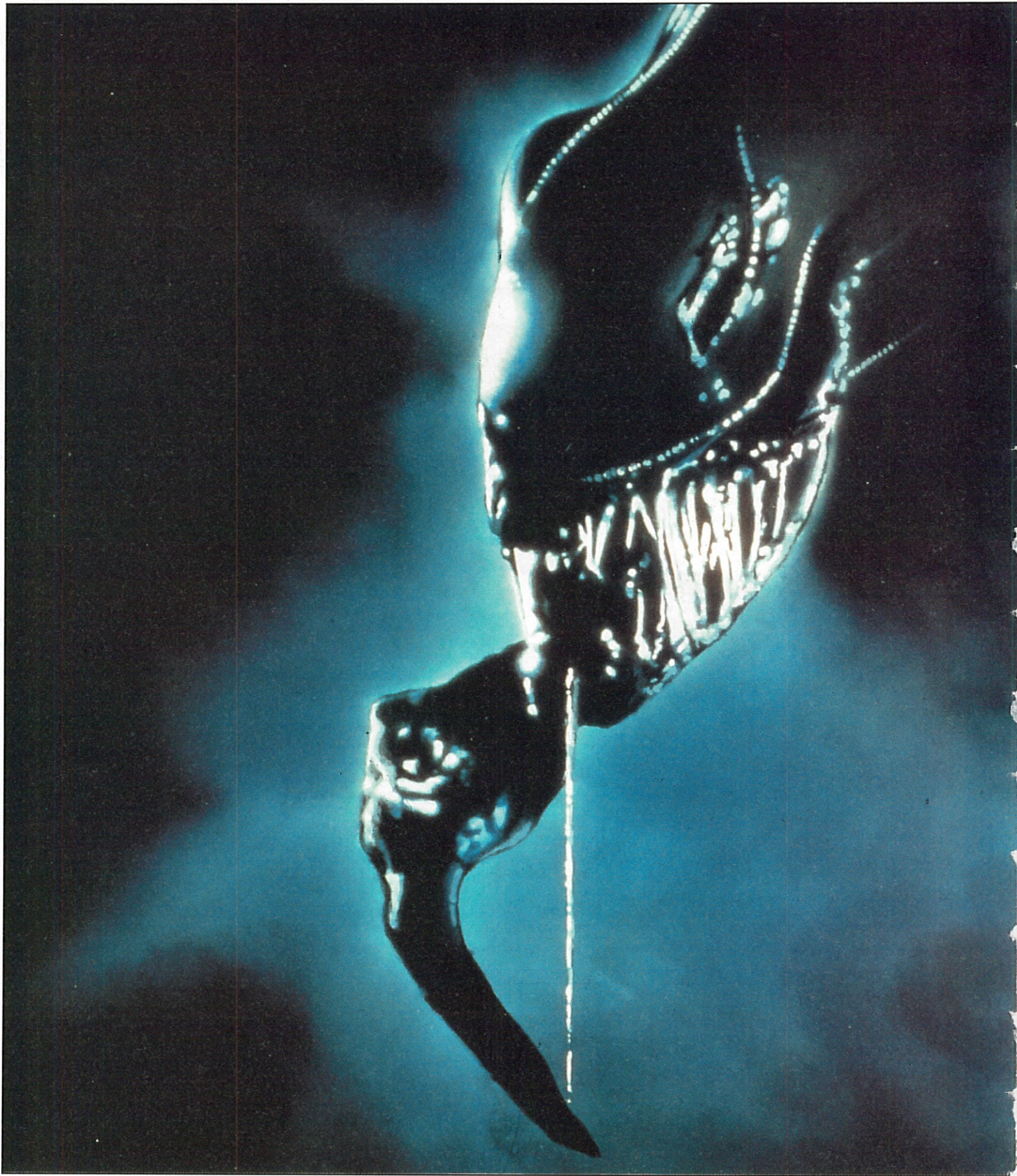
Ci-joint mon règlement de ..... par chèque à l'ordre de PLAYMAG

Nom : ..... Prénom : ..... Age : .....

Adresse : ..... Code postal : .....

Ville : ..... Console(s) : .....

(\*) = 35,00 FF DE PARTICIPATION AUX FRAIS DE PORT PAR ARTICLE COMMANDÉ. DÉLAI D'EXPÉDITION = 3 SEMAINES.





# alien trilogy

PLAYSTATION

DÉVELOPPEUR : BULLFROG  
ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS



VOUS VOILÀ AU BEAU MILIEU D'UN VÉRITABLE CHAMP D'ŒUFS D'ALIENS. LA REINE N'EST SÛREMENT PLUS TRÈS LOIN. SURTOUT, NE PAS PÉTER !...



EN GUISE D'ENNEMIS, VOUS N'AUREZ PAS QUE DE L'ALIEN À VOUS METTRE SOUS LA DENT. FRÉQUEMMENT, VOUS AUREZ À COMBATTRE DES TERRIENS QUI VEULENT DES ÉCHANTILLONS, AINSI QUE VOTRE PEAU.



L'histoire de cette saga, qui aura fait date dans l'histoire du cinéma, commence en 1979. En effet, c'est cette année-là que «Alien, le huitième passager» sort sur nos écrans ; c'est le début d'un mythe ainsi que d'une grande histoire d'amour entre ces créatures, venues du fin fond de l'espace et plusieurs millions de fans. Dans ce véritable chef-d'œuvre, le réalisateur Ridley Scott («Traquée», «Blade Runner», «1492, Christophe Colomb», etc.) a véritablement donné le ton d'un certain cinéma fantastique grâce à des prises de vues et à une esthétique soignée au service d'une ambiance plus que pesante et d'un scénario en béton armé. Le cliché est facile mais il faut bien avouer que ce talentueux metteur en scène a, par le biais de ce film, donné ses lettres de noblesse au cinéma fantastique. Désormais, fini le cinéma d'horreur débile uniquement réservé à un public d'amateurs avides de scènes sanglantes plus ou moins gratuites. Par la suite et étant donné l'impact du film, il était évident que quelqu'un devait reprendre le flambeau, d'autant qu'il était relativement simple de le faire en raison de la fin

«ouverte» du premier «Alien». Cette suite voit le jour en 1986 et cette fois, c'est James Cameron («Terminator», «Abyss», etc.) qui s'y colle. Et là, une fois de plus, c'est la

claque ! Dans un genre différent, «Aliens» donne avant tout dans l'action pure et dure. Devenu un véritable clas-

sique, ce film vous tient en haleine deux heures et demie durant, dans une version longue à vous couper le souffle.



On l'a attendu, le voilà !

Nombreux sont ceux qui auront bavé d'impatience devant les images de la sublime intro d'Alien Trilogy, mais finalement le jeu en lui-même aura été tenu secret longtemps.

Aujourd'hui, on peut enfin buter de l'alien,

comme dans les films.

Alors, Alien Trilogy, un

«Doom-like» comme tant

d'autres ?

## ALIEN OU LA TRILOGIE MYTHIQUE DU CINÉMA

1993, c'est au tour d'«Alien 3» de sortir sur grand écran. Réalisé par David Fincher, celui-là même qui a réalisé «Seven» (je serais même tenté de dire «qui a commis Seven»), ce troisième volet, très réussi d'un point de vue esthétique, demeure en-deçà de ses aînés. Quant à «Alien 4», il semblerait qu'il sorte un jour, mais concernant le réalisateur et surtout les acteurs, les rumeurs vont bon train : un coup Sigourney Weaver reprendrait le rôle, un coup elle aurait déclaré qu'elle ne tournerait plus un volet d'Alien. Bref, ce triptyque cinématographique est devenu incontournable. Tant et si bien qu'une adaptation jeu était évidente. D'abord Alien 3 sur Super Nintendo et maintenant Alien Trilogy, développé par Probe pour Acclaim, qui sort tout d'abord sur Playstation puis aux alentours de juin sur Saturn. Bien sûr, le coup de reprendre un titre dont la notoriété est mondiale risque d'être fructueux pour l'éditeur, mais encore faut-il que l'adaptation sur console soit excellente, car il y a aussi des risques à tenter un tel pari. Celui, entre autres, de décevoir les adeptes de la série ainsi que ceux de Doom puisqu'Alien Trilogy reprend



BON, C'EST VRAI QU'IL RESSEMBLE À CGPO EN VERSION TOTAL ROUILLÉ MAIS C'EST BEL ET BIEN UN ALIEN, PARTICULIÈREMENT BELLIQUEUX D'AILLEURS.

DE TEMPS EN TEMPS, VOUS AUREZ BUTÉ TOUT LE MONDE MAIS LE RADAR S'OBSTINERA À SIGNALER UNE PRÉSENCE. REGARDEZ ALORS AU PLAFOND MAIS NE VOUS INQUIÉTEZ PAS TROP, CETTE RACE-LÀ NE VOUS FERA RIEN.





le principe de cet autre titre prestigieux. Alors, Alien Trilogy remplit-il bien son pari ? C'est ce que l'on va voir tout de suite.

**LE PARI RISQUE D'ACCLAIM**

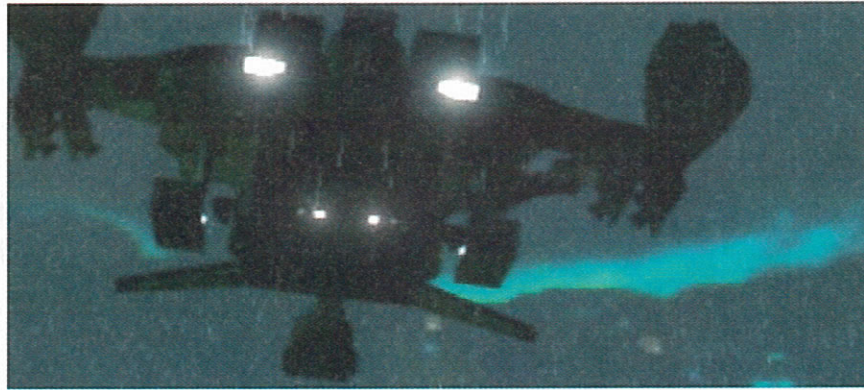
Tout d'abord, et vous l'avez sûrement bien compris, Alien Trilogy est un jeu «à la Doom», comme on dit chez nous. Un «Doom-like», quoi ! Un genre bien en vogue depuis quelque temps et qui risque de se faire de plus en plus pressant étant donné la foultitude de titres qui sortent sur PC et dont l'adaptation console est prévue. Alors, pour ne pas se fondre dans la masse de ces softs, Alien se devait d'être irréprochable techniquement et l'on peut affirmer qu'il l'est presque. En effet, vous pouvez y aller sans craintes, le défilement du décor est d'une fluidité extrême.

Jusque-là, je n'ai encore vu aucun bug conséquent, pas de trace de saccades et encore moins de ralentissements. De ce côté-là, il n'y a pas de soucis à se faire, les développeurs commencent bougrement à maîtriser la machine et son potentiel est carrément bien exploité.

L'ensemble bouge donc bien et le rendu esthétique des décors est franchement sympa et colle bien à ceux des films.

Ainsi aurez-vous l'occasion de vous balader à bord d'un vaisseau ennemi (Alien, le 8ème passager) infesté de créatures, de nettoyer une base (Aliens) en prenant soin de n'oublier aucune pièce

(douche, compartiments cryogène, garage, etc.) et notamment la chaufferie (qui rappelle franchement l'ambiance d'Alien 3). Bref, un



COMME AU CINÉMA ! LA CLAQUE ! ON POURRAIT NE RIEN RAJOUTER POUR PARLER DE CETTE INTRO «DELLA MUERTE». DIFFICILE DE S'EMPÊCHER DE LA MÂTER À CHAQUE FOIS QUE L'ON ALLUME LA CONSOLE. SI VOUS CONNAISSEZ LE «ALIENS» DE J. CAMERON, VOUS AUREZ TÔT FAIT DE RECONNAÎTRE LE DÉBUT DU FILM. LES PROGRAMMEURS ONT MÊME POUSSÉ LE VICE JUSQU'À REPRENDRE LES MÊMES PRISES DE VUE QUE LE RÉALISATEUR. LE RÉSULTAT EST SAISSISSANT. L'ANIMATION EST TOUT SIMPLEMENT PARFAITE, TANT ET SI BIEN QUE L'ON FINIT PAR SE DIRE QUE LE CINÉMA, AVEC DE VRAIS ACTEURS, RISQUE DE NE PAS FAIRE DE VIEUX OS. IMAGINEZ UN PEU UN FILM ENTIÈREMENT EN IMAGES DE SYNTHÈSE DE CETTE QUALITÉ : TOUS LES DÉLIRES SERAIENT PERMIS SANS QU'IL Y AIT BESOIN DE TRUCAGES. ET TOUT ÇA POUR PAS UN RONN, EN PLUS...

VOICI L'ALIEN DE BASE TEL QUE L'ON A PU LE DÉCOUVRIR DANS LE PREMIER VOLET TOURNÉ PAR RIDLEY SCOTT. AU DÉBUT DU JEU, TROIS CARTOUCHES AURONT RAISON DE LUI.

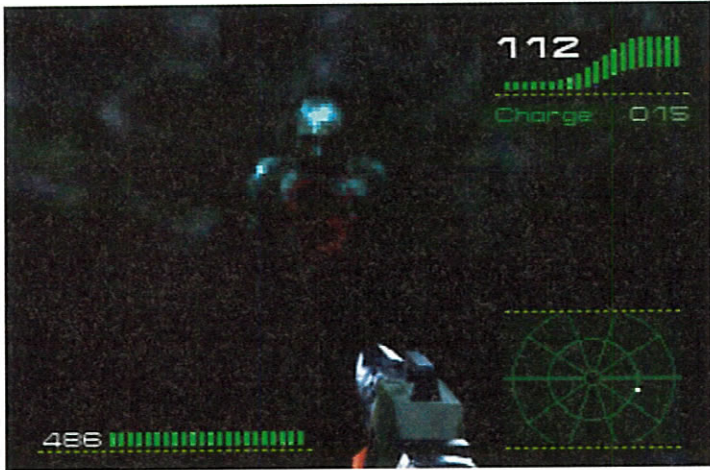


À LA FIN DE CHAQUE MONDE, VOUS AUREZ À TUER UNE REINE. UN CONSEIL, RESTEZ BIEN EN FACE D'ELLE ET CANARDEZ-LA POUR QU'ELLE RECULE. INUTILE DE COURIR DANS TOUS LES SENS.



LES ENNEMIS LES PLUS «GALÈRE» SONT LES «FACE-HANGERS». ILS SONT PETITS ET TRÈS RAPIDES. PARFOIS MÊME, ILS ARRIVENT SANS QUE VOUS LES VOYEZ ET VOILÀ LE RÉSULTAT...





LORSQUE VOUS TOMBEREZ SUR DES SURVIVANTS, N'AVEZ PAS DE SCRUPULES ET TIREZ DE TOUTES FAÇONS, ILS ONT ÉTÉ FÉCONDÉS ET LES LAISSER EN VIE FERAIT CROÎTRE LE NOMBRE D'ALIENS DANS LE NIVEAU.

PARFOIS, ON TOMBE SUR DES TÊTES CONNUES. LA RESSEMBLANCE AVEC UN CERTAIN BISHOP N'EST-ELLE PAS SAISSANTE ? MAIS QUE CELA NE VOUS EMPÊCHE PAS DE TIRER DANS LE TAS !

POUR GAMBADER EN TOUTE AISANCE DANS LES NIVEAUX SANS TROP SE PERDRE, TROUVEZ LE PLAN LE PLUS VITE POSSIBLE. ÇA AIDE PAS MAL...



ENTRE RIPLEY ET LES «SYNTHÉTIQUES», ÇA N'A JAMAIS ÉTÉ LE GRAND AMOUR. ET CELA NE RISQUE PAS DE S'ARRANGER DANS CE CD-ROM.



N'OUBLIEZ PAS QUE BIEN DES ÉLÉMENTS DU DÉCOR PEUVENT ÊTRE DÉTRUITS POUR FAIRE APPARAÎTRE DES BONUS. TIREZ DANS LES CAISSES, LES BIDONS, LES ARMOIRES ; BREF, PARTOUT !

bien beau voyage au pays des Aliens. En revanche, là où le jeu pêche un peu (car je préfère vous le dire tout de suite, il pêche), c'est pour ce qui est de son intérêt ludique. Autant l'ambiance qui se dégage des décors est bien rendue, autant l'intérêt n'est pas au rendez-vous.

À VOTRE ARRIVÉE DANS LE VAISSEAU ENNEMI, DANS LE 3ÈME MONDE, VOUS ALLEZ VITE COMPRENDRE QU'IL VAUT MIEUX ÊTRE EN BONNE SANTÉ, BIEN ARMÉ ET AVOIR UN MAX DE MUNITIONS.



POUR AVOIR UNE MEILLEURE DÉFENSE FACE AUX CRÉATURES ET À LEURS JETS D'ACIDE, VOILÀ UN PETIT GILET BIEN PRATIQUE ET TRÈS SEYANT.



DANS LA BASE, CERTAINES PIÈCES RECÈLENT DES CAISSONS CRYOGÉNISÉS. OUVREZ-LES MAIS MÉFIEZ-VOUS, PARFOIS LA SURPRISE EST BONNE MAIS ELLE PEUT AUSSI ÊTRE TRÈS MAUVAISE.

### ALIEN TRILOGY : UN SOFT ALIENANT ?

En fait, au départ, beaucoup d'entre nous s'attendaient à un CD en acier trempé, on présentait même un jeu qui aurait enterré «LA» référence Doom. Eh bien non, c'est pas encore pour ce coup-ci (sur console en tous cas) ! Alien Trilogy se révèle en effet être répétitif. La lecture des missions au début de chaque mission n'est pas obligatoire, il vous suffit de vous lancer et de buter tout ce qui bouge en ramassant tout ce qui traîne. Alors, quitte à remplir des missions, autant qu'elles soient intéressantes. D'autant qu'à cela, on rajoute des ennemis pas très impressionnants et, qui plus est, ne sont pas formidablement animés. En outre, on trouve certes de nombreuses armes (cinq au total) mais aucune n'est réellement impressionnante. Attention, je n'ai pas dit «efficace» car efficaces, elles le sont, mais plutôt décevantes.

C'est vrai quoi, on s'attendait à un lance-flammes digne de ce nom avec une bonne grosse flamme pour arroser autour de vous et pas à cet ersatz dont le débit me rappelle... non, ça, j'peux pas le dire. Mais bon, dans l'ensemble, tous ces détails, qui sont pour beaucoup dans la crédibilité d'un jeu, ont, semble-t-il, été négligés. Surtout qu'avec les images de la superbe intro ainsi que celles des scènes cinématiques (parmi les plus belles que l'on ait vues sur Playstation), on s'attendait à beaucoup mieux. Pourquoi avoir déployé tant d'efforts, pourquoi avoir abusé des techniques les plus avant-gardistes dans ces séquences, alors que les niveaux sont si courts (d'autant que l'on n'est pas obligé de les remplir à 100% pour accéder au suivant), que les énigmes si sont aisées et que l'ensemble est si répétitif et dénué d'intérêt. Bref, pour finir, disons qu'il s'agit d'un très bon jeu, sympa, à qui il manque un petit de «je ne sais quoi» pour être un méga hit. Dommage, surtout lorsque l'on s'attendait à prendre une grosse claquette et que l'on en a qu'une petite...

MARCO VEROCAÏ

✦ GENRE : SHOOT'EM UP ✦ DIFFICULTÉ : MOYENNE ✦ NIVEAUX : 34 ✦ JOUEURS : 1 ✦ CONTINUES : NON ✦ PASSWORDS : OUI ✦ EXISTE SUR : SATURN EN JUIN ✦ DISPONIBILITÉ : FIN MARS ✦ PRIX : 350 F ENVIRON



AU FUR ET À MESURE QUE VOUS AVANCEREZ, VOUS RENCONTREZ TOUTES LES TRANSFORMATIONS DES ALIENS. ICI, C'EST CELLE QUI APPARAÎT DANS ALIEN 3.

ENTRE CHAQUE MONDE, QUI SE COMPOSE D'UNE DIZAINE DE MISSIONS, VOUS AUREZ DROIT À UNE SCÈNE CINÉMATIQUE EN IMAGES DE SYNTHÈSE QUI REPREND DES SCÈNES D'ALIENS®, LE FILM.



SI VOUS CHERCHER LA REINE, SUIVEZ LA PISTE. AU PASSAGE, PAS LA PEINE DE TIRER LÀ-DEDANS, CELA N'AURA PAS D'AUTRE RÉSULTAT QUE DE VOUS FAIRE GÂCHER DES MUNITIONS.



**DÉCEPTION POUR CE QUI EST DE L'INTÉRÊT INTRINSÈQUE DE CE JEU PAR RAPPORT À CE QUE L'ON EN ATTENDAIT.** ALIEN TRILOGY SE RÉVÈLE ÊTRE RÉPÉTITIF ET PAS TRÈS INTÉRESSANT. LES NIVEAUX SONT COURTS, LES ÉNIGMES PLUTÔT SIMPLES ET LES MISSIONS ONT UNE FÂCHEUSE TENDANCE À SE RESSEMBLER. L'INTÉRÊT MAJEUR VIENT EN FAIT DE LA RECHERCHE DES PASSAGES SECRETS. HEUREUSEMENT, L'AMBIANCE EST ÉTOUFFANTE À SOUHAIT ET RELÈVE GRANDEMENT LE NIVEAU.

intérêt 88



AU MOINS, DE CE CÔTÉ-LÀ, ALIEN NE PÊCHE PAS TROP, QUOI QU'... LE DÉFILEMENT DU DÉCOR EST FLUIDE, ET GRAPHIQUEMENT, L'AMBIANCE DES FILMS EST BIEN RESTITUÉE. ON DÉPLORE QUAND MÊME DES ALIENS PAS SUFFISAMMENT IMPRESSIONNANTS ET MOYENNEMENT ANIMÉS. QUANT AUX ARMES, ELLES SONT EFFICACES MAIS ESTHÉTIQUEMENT PAS TROP «TRIPANTES», ET JE NE PARLE PAS DE LEUR BRUITAGE.

réalisation 92

Graphisme : 17/20

Animation : 16/20

Maniabilité : 15/20

Son : 18/20

À LA FIN DU SECOND MONDE, RIPLEY VA SE METTRE AUX COMMANDES D'UN VÉHICULE POUR ALLER JUSQU' DANS LE VAISSEAU ENNEMI, HISTOIRE D'EN FINIR UNE BONNE FOIS POUR TOUTES !

ARMÉ JUSQU'AUX DENTS

SI JE VOUS DIS QU'EN FOUILLANT BIEN LES DIFFÉRENTS NIVEAUX, VOUS RISQUEZ DE TROUVER UN PAQUET D'ARMES. J'IMAGINE QUE VOUS NE SEREZ PAS TROP SURPRIS. IL S'AGIT LÀ D'UNE DES RÈGLES D'OR DES «DOOM LIKE». POUR NE PAS DÉROGER À LA RÈGLE, ALIEN TRILOGY VOUS PROROSERA DONC DE VOUS BATTRE AVEC UN REVOLVER EN GUISE D'ARME DE BASE. PUIS, VOUS POURREZ BOUSSILLER DU MUTANT À COUPS DE FUSIL À POMPE, DE PULSE RIFLE, DE LANCE-FLAMMES ET DE SMART GUN. ALORS, POUR ÊTRE EFFICACES, CES ARMES LE SONT MAIS, EN MATIÈRE DE DESIGN ET DE BRUITAGES, CE N'EST PAS TOUT À FAIT ÇA. POUR LES SONS, VOUS NE POUVEZ PAS TROP VOUS RENDRE COMPTE MAIS POUR LE LOOK, JETEZ UN ŒIL À CES IMAGES. PAS GÉGÈNE, HEIN ?!





Vous

croyez aux miracles, vous ? Non ? Eh

bien vous avez raison, car voici la preuve fla-

grante qu'il vaut mieux quelquefois mourir de sa belle mort, que de se voir redonner une seconde chance par des commerciaux graveleux en mal de bonnes idées. Rise

Of The Robots est de retour, alors préparez-vous à un

choc, parce que franchement, c'en est un !

STÉPHANE HÉBERT



À VOUS DE CHOISIR  
PARMI LES DIX-HUIT  
POURRITURES DE  
ROBOTS...



C'EST FOUILLIS, ON NE  
VOIT RIEN, C'EST UN  
VÉRITABLE SCANDALE.



Alors que nos chères consoles semblaient à tout jamais débarrassées de cette vérole de Rise Of The Robots, il a fallu qu'un faiseur de miracles se sente obligé de nous refaire quelque chose à partir de ses cendres. Ce pseudo-jeu de combat avait déjà, à son époque, connu un

franc succès chez les vendeurs de poubelles (qui avaient alors vu leurs ventes augmenter en flèche), mais à l'occasion de la sortie de Resurrection, il semblerait bien que cette année, ce soit les vendeurs de sanitaires qui bénéficieraient des retombées com-

merciales. En un sens, on peut dire que Mirage est un fervent défenseur de l'industrie du recyclage, puisqu'après la transformation de son détritus premier du nom en une quelconque canette de bière, Rise 2 servira sûrement à fertiliser un champ breton après un long voyage à

travers les égouts...

**Quand c'est mauvais, c'est mauvais !**

Si par malheur, il vous arrivait de jouer à cette infamie, vous ne pourriez qu'être traumatisé par le spectacle qui s'offrirait à vous. En fait, les mots manquent pour

exprimer à quel point ce jeu est pourri. Les graphismes sont d'une indescriptible mocheté, tramés jusqu'à la moelle, fouillis, et ratés. Ils auraient digitalisé leur cafetière, qu'on n'aurait pas vu la différence ! C'est une véritable honte de produire un jeu aussi abominablement

laid, surtout sur une console qui est capable de vous animer des Tekken et autres Toshinden. Non, décidément, je n'arrive pas à y croire, ce doit être un poisson d'avril... Bon, on passe rapidement sur la maniabilité et les coups qui ont autant d'intérêt qu'un regard de veau mort,

pour vous dire que vous aurez la possibilité de choisir parmi 18 robots de combat, tous plus craignos les uns que les autres. Les séquences vidéo sont minables, et franchement, elles aussi auraient mieux fait de ne pas nous polluer les yeux. Reste la musique de Brian

May, bien affichée en évidence sur la jaquette pour blouser l'acheteur moyen, qui ne se doute pas de ce qui l'attend une fois le CD inséré dans sa console. Mais bon, concernant la musique, Rise Of The Robot 2 est plutôt en hausse, et c'est bien le seul aspect positif du jeu... ■

# resurrection



ALORS LÀ, LE MACHIN BLEU SAUTE SUR LE TRUC JAUNE, ET C'EST NUL.



DES DÉCORS SPLENDIDES ET TRÈS FOUILLÉS, COMME ON LES AIME...



LE TRAMAGE DES GRAPHISMES EST UNE VÉRITABLE HONTE POUR LES YEUX.



VOUS AVEZ GAGNÉ LE DROIT DE NE PAS REJOUER...

- GENRE : BASTON
- DIFFICULTÉ : MOYENNE
- NIVEAUX : 18
- JOUEURS : 2
- CONTINUES : OUI
- SAUVEGARDE : NON
- EXISTE SUR : PC CD-ROM
- DISPONIBILITÉ : IMMÉDIATE EN IMPORT
- PRIX : 400 F ENVIRON

ILS ONT RÉUSSI À FAIRE TOURNER LA MUSIQUE EN MÊME TEMPS QUE L'ON JOUE. C'EST SUPER FORT QUAND MÊME, PARCE QUE QUAND ON VOIT LE RESTE DE LA RÉALISATION, ON SE DIT QUE CE N'ÉTAIT PAS GAGNÉ D'AVANCE. TEMPS DE CHARGEMENT BIEN LONGS, VIDÉOS NULLISSIMES, COUPS BIDONS, MANIABILITÉ MÉDIOCRE, TRAMAGES, ETC. UN BON POINT POUR LA MUSIQUE, TOUT DE MÊME.

réalisation 39

COMME ON PEUT JOUER À DEUX, RESURRECTION MÉRITE AMPLEMENT SON VINGT POUR CENT, CAR CE GENRE D'OPTION DOUBLE GÉNÉRALEMENT LE PLAISIR DE JEU. NON, FRANCHEMENT, ÉVITEZ CE MACHIN PAR N'IMPORTE QUEL MOYEN, VOUS NE RISQUERIEZ PAS L'ÉPILEPSIE MAIS LA CRISE CARDIAQUE !

intérêt 20

Graphisme : 5/20

Animation : 10/20

Maniabilité : 9/20

Son : 15/20

VOUS ÊTES ATTAQUÉ PAR UN ARCHER CHEVAUCHANT UN DRÔLE D'OISEAU ! VOUS VOYEZ LA FLÈCHE QUI VOUS ARRIVE DESSUS ! AINSI, VOUS RENCONTREZ PLUS D'UNE DIZAINE D'ADVERSAIRES, DES ABEILLES GÉANTES, DES VAUTOURS, DES VERS, DES SQUELLETES, DES TROLLS ET BIEN D'AUTRES CRÉATURES ENCORE.



PLUS VOUS AVANCEREZ DANS LE JEU ET PLUS VOTRE LISTE DE SORTS SE COMPLÈTERA, JUSQU'À CE QUE VOUS SOYEZ EN POSSESSION DES 24. PROVOQUER UN ORAGE ÉLECTRIQUE, FAIRE SORTIR UN VOLCAN DE LA TERRE OU SE RENDRE INVISIBLE SERONT QUELQUES-UNS DES SORTS DISPONIBLES. VOUS VOYEZ SUR LA PHOTO VOTRE MONTGOLFIÈRE ALLER RAMASSER DES BOULES D'ÉNERGIE.

COMPARATIF

SATURN

PLAYSTATION



DE CE FACE-À-FACE, ON PEUT DIRE QUE LA VERSION PLAYSTATION EST GRAPHIQUEMENT UN TON AU-DESSUS DE LA SATURN. EN EFFET, LES BLOCS DE COULEURS SONT BEAUCOUP PLUS MARQUÉS SUR CETTE DERNIÈRE. EN CE QUI CONCERNE LE CIEL, EN REVANCHE, LA SATURN L'EMPORTE CÔTÉ RÉALISME MÊME SI LA PLAYSTATION BÉNÉFICIE D'UN ÉVENTAIL DE COULEURS BEAUCOUP PLUS LARGE. ENFIN, LES GOÛTS ET LES COULEURS NE SE DISCUTENT PAS.



VOUS VOICI À L'ŒUVRE, EN TRAIN DE PRÉPARER UN SORT. DURANT LE JEU, VOUS AFFRONTerez D'AUTRES MAGICIENS SUR TAPIS VOLANT !!!



UN VOLCAN VIENT DE SORTIR SOUDAINEMENT DE LA MER, CRACHANT LE FEU DE TOUTES PARTS. IL NE FAIT PAS BON ÊTRE DANS LES PARAGES. L'ANIMATION EST SPECTACULAIRE.



VOUS ÊTES SUR UN TAPIS VOLANT ET PAS DANS UN AVION ! CETTE VUE EST LA SEULE DISPONIBLE. UN PETIT SCANNER VOUS PERMET D'AVOIR UN APERÇU DES PROCHES ALENTOURS. VOUS SURVOLEZ EN CE MOMENT LE CHÂTEAU QUE VOUS AVEZ CRÉÉ. C'EST LÀ QUE VOS MONTGOLFIÈRES ENTREPOSENT VOTRE ÉNERGIE, LE MANA !

VOUS POURREZ VISUALISER LA CARTE GÉNÉRALE DES LIEUX. DESSUS, APPARAÎT PLEIN D'INFORMATIONS SOUS FORME DE POINTS DE DIFFÉRENTES COULEURS QUI VOUS INDIQUENT, PAR EXEMPLE, L'EMPLACEMENT DES ENNEMIS...

# Magic Carpet

saturn/playstation

DÉVELOPPEUR : BULLFROG  
ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS



Lors de sa sortie sur PC, Magic Carpet avait frappé un grand coup. Rassurez-vous, sur Playstation et Saturn, le coup s'annonce encore plus fort, encore plus violent. Mais allons donc voir de plus près ce que nous propose Magic Carpet...



C'est la guerre entre les sorciers ! Chacun est parti de son côté, son tapis sous le bras, en jurant de revenir. Maintenant, ils se livrent à de durs combats à coups de sorts magiques ultra puissants. Perchés sur leurs tapis volants, ils arpentent les villes et les montagnes à la recherche du Mana, puissance énergétique que les créatures possèdent en elles. Certains sorciers s'en sont même remis à la magie noire, provoquant de terribles désastres sur terre. Vous-même, sorcier de votre état et habile pilote de tapis volant, avez été investi d'une importante mission, celle de rétablir l'équilibre dans ce monde de brutes. Face à vous, des sorciers peu commodes et, surtout, une horde de créatures monstrueuses !

## UN SIMULATEUR DE TAPIS VOLANT

Voilà la grande surprise de ce jeu ! Les pieds bien arrimés sur votre tapis, vous allez pouvoir voler absolument partout, passer entre les arbres et les montagnes et vous engouffrer dans les crevasses. Une sensation de liberté bien agréable et spectaculaire. Vous pourrez accélérer, ralentir, vous rapprocher du sol ou vous en éloigner, sans jamais craindre de vous écraser. De plus, vos tirs laisseront des marques sur la terre et vous pourrez même embraser les arbres. À l'écoute des musiques et des nombreux effets sonores, vous resterez émerveillé et effrayé à la vue gigantesques des créatures que vous affronterez ! Magic Carpet va vous surprendre...

## L'HÉRITAGE DU PC

Magic Carpet sent le PC à plein nez. Le jeu est ultra intéressant avec un scénario très original, 75 niveaux et pas moins de 24 sorts ! La stratégie y est également bien prenante avec des sorts que l'on acquiert peu à peu, des ennemis variés et des astuces de jeu que nous vous laisserons le soin de découvrir. Voilà donc un héritage favorable. En revanche, nous avons également hérité de la maniabilité. Les manipulations sont nombreuses et assez complexes. Toutes les touches de la manette sont utilisées et il faut accéder à un menu en plein cours de jeu pour changer les sorts actifs. Cet accès au menu rend la jouabilité plus délicate puisque l'action ne s'arrête pas et que, pendant notre choix, l'ennemi a tout le loisir de nous envoyer par le fond ! C'est le principal défaut du jeu. Soulignons tout de même au passage qu'il est possible de paramétrer à son goût les fonctions des touches de la manette, ce qui est bien utile sur Saturn dont les paramètres d'origine sont peu pratiques.

## SATURN, PLAYSTATION, C'EST NIF-NIF BOURRICOT EN PRÉSENCE

Magic Carpet se différencie sur ces deux consoles par trois points : d'abord, l'animation est un tout petit peu plus rapide sur Playstation (on remarque aussi plus de bugs d'affichage) mais c'est à peine perceptible. Dans les deux cas, l'animation reste tout à fait fluide. Ensuite, les graphismes y sont également un peu plus fins (sur Saturn on remarque davantage les pixels). Enfin, la maniabilité est différente. Sur Playstation, il faut laisser appuyé un bouton pour avancer ou reculer alors que sur Saturn, une fois que l'on a choisi la direction, aucune autre manipulation n'est nécessaire. À la longue, on se rend compte que le principe sur Playstation est un peu plus pratique, mais c'est un détail... Bref, les deux versions se tiennent, et Magic Carpet étant un jeu très long, très difficile et intéressant, cela en fait un excellent investissement.

FRANCIS MANFREDINI



LORSQUE L'ON PENSE QUE L'ON A DÉJÀ DU MAL À PASSER LA PREMIÈRE DIZAINE DE NIVEAUX, ON PEUT ENTREVOIR L'AVENIR AVEC SÉRÉNITÉ PUISQUE SOIXANTE-QUINZE NIVEAUX SONT PROPOSÉS ! PLUS ON AVANCE DANS LE JEU, PLUS IL DEVIENT INTÉRESSANT AVEC DE NOUVEAUX SORTS ET DE NOUVEAUX ENNEMIS QUI BOULEVERSENT À CHAQUE FOIS LA STRATÉGIE.

intérêt 92



TECHNIQUEMENT, MAGIC CARPET NE SOUFFRE D'AUCUNE ANOMALIE NOTOIRE. TOUT EST FLUIDE, PROPRE, NET, PRESQUE GRANDIOSE. ON NOTERA TOUT DE MÊME AU PASSAGE QUE POUR ÉVITER L'EFFET DE CLIPPING, LES PROGRAMMEURS ONT LAISSÉ DANS LE FOND DE L'ÉCRAN UN FLOU QUI SEVEUT ARTISTIQUE, MAIS QUI NE SERA CERTAINEMENT PAS DU GOÛT DE TOUT LE MONDE...

réalisation 90

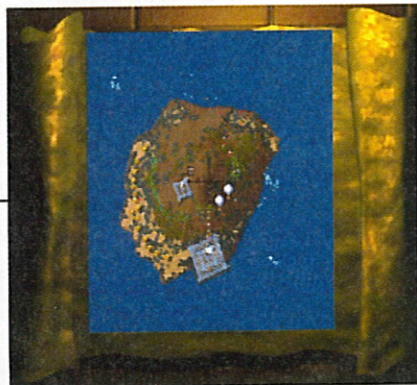
Graphisme : 16/20

Animation : 17/20

Maniabilité : 15/20

Son : 19/20

GENRE : SHOOT'EM UP  
DIFFICULTÉ : ÉLEVÉE  
NIVEAUX : 75  
JOUEURS : 1  
CONTINUES : OUI  
SAUVEGARDE : OUI  
EXISTE SUR : PC  
DISPONIBILITÉ : FIN MARS  
PRIX : 350 F ENVIRON



# psychic detective

playstation

DÉVELOPPEUR : ELECTRONIC ARTS  
ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS



**Vous détective. Mais pas comme les autres. Car vous détective psycho. De base. En fait, vous enquêter sur suicide bizarre. Car vous avoir des visions et aussi bruit dans tête à vous. Votre nom c'est Eric. Alors Eric va interroger plein de monde, et même Eric capable de voir ce que voit eux. Bon. Psychic Detective jeu d'aventure. Jeu bof...**

**STÉPHANE HÉBERT**



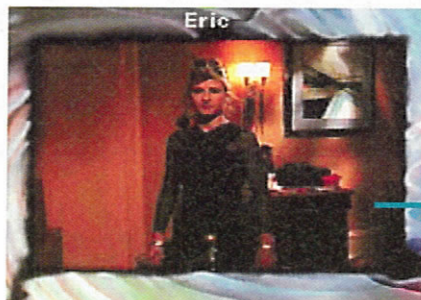
**Merci à Marco** pour cette intervention pleine de renseignements. Alors voilà, *Psychic Detective* est un pseudo jeu d'aventure dans lequel vous allez incarner un jeune homme du nom d'Eric, personnage sympathique qui possède d'étonnants pouvoirs parapsychologiques. Il peut en effet « parasiter » n'importe quel esprit ou objet, et ainsi voir, ressentir, ou entendre tout ce qui le concerne. Alors qu'il se produit dans un cabaret de seconde classe excellent dans des spectacles minables, il se fait aborder par une mystérieuse et attirante jeune femme. Celle-ci lui propose une belle somme pour qu'il l'accompagne dans la demeure familiale, afin qu'il l'aide à retrouver certains documents appartenant à son père récemment décédé. Mais une fois sur les lieux, un meurtre est commis, ce qui vous embarquera dans une histoire aux multiples rebondissements.

## Oui mais...

Effectivement, oui mais. Ne vous attendez pas à jouer à un jeu d'aventure ordinaire, puisque la seule chose que vous aurez à faire sera de choisir le bon personnage au bon moment. Je m'explique. Comme 99 % de l'incroyable interactivité du jeu consiste à regarder les vidéos sans rien faire, les programmeurs pris de remords se sont dit : « Tiens, si on donnait quelque chose à faire au type qui a acheté le jeu, ça serait cool, hein ?... ». C'est pourquoi vous devrez, de temps à autre, changer de personnage. Ainsi, lorsque vous entrez dans une pièce où des gens importants pour le scénario sont présents, une icône représentant leur visage apparaîtra à l'écran. Si vous sélectionnez l'un des nouveaux visages, la vidéo changera et vous montrera alors l'action comme si vous étiez ce personnage. Ainsi, vous pourrez passer de personne en personne et en apprendre un peu plus sur le mystère entourant ces meurtres. Le but du jeu consiste donc à faire les bons choix au bon moment. Palpitant. De plus, les vidéos s'affichent dans une fenêtre ridiculement petite et sont, pour couronner le tout, tramées. Alors même si l'histoire peut s'avérer amusante, ce machin vaguement interactif n'aura que peu de chances d'atterrir dans la ludothèque du joueur averti. À noter pour les anglophobes que les voix sont en anglais, et sans sous-titres, bien sûr... ■



DES DOSSIERS CACHÉS DANS UN TIROIR ? COMME C'EST ORIGINAL...



VOICI LA JEUNE FEMME QUI VOUS A ENTRAÎNÉ DANS TOUTE CETTE HISTOIRE.



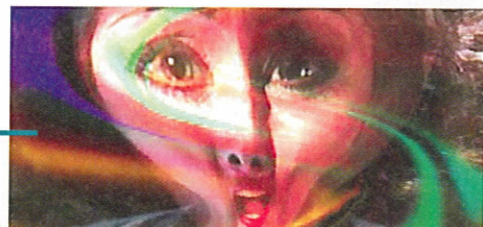
NE VOUS LAISSEZ PAS TENTER PAR CE GENRE D'IMAGE, L'INTÉRÊT DU JEU EST MINABLE.

- ✦ GENRE : AVENTURE
- ✦ DIFFICULTÉ : MOYENNE
- ✦ NIVEAUX : N.S.
- ✦ JOUEURS : 1
- ✦ CONTINUES : OUI
- ✦ PASSWORDS : NON
- ✦ EXISTE SUR : NON
- ✦ DISPONIBILITÉ : IMMÉDIATE
- ✦ PRIX : 350 F ENVIRON



LE MYSTÈRE DES MEURTRES N'EST PAS ÉTRANGER À CETTE PHOTO.

MAL DE MER GARANTI AU BOUT DE DIX SECONDES DE CE GENRE DE SÉQUENCE.



À DÉFAUT DE TABLER SUR LA QUALITÉ, ON TABLE SUR LE RACOLEUR.



**BON, SI VOUS VOULEZ AVOIR UNE BELLE HISTOIRE AVEC DE VRAIS ACTEURS ET DE L'IMAGE EN PLEIN ÉCRAN, EH BIEN VOUS N'AVEZ QU'À VOUS ACHETER UN FILM. CAR CE N'EST PAS LE SEMBLANT D'INTERACTIVITÉ QUE L'ON VOUS PROPOSE ICI QUI DOIT VOUS LEURRER. PSYCHIC DETECTIVE EST TOUT, SAUF UN JEU...**

**intérêt 59**

**À PART QUELQUES SÉQUENCES EN PLEIN ÉCRAN DE TRÈS BONNE QUALITÉ, LE RESTE DES VIDÉOS S'AFFICHE DANS UNE FENÊTRE RIDICULE. MAIS CELA NE VOUS EMPÊCHERA PAS D'ADMIRER UN MAGNIFIQUE TRAMAGE QUI, POUR UN PEU, VOUS DONNERAIT L'IMPRESSION DE JOUER SUR UN MEGA-CD. PAS GRAND-CHOSE À DIRE DE PLUS, PUISQUE LA RÉALISATION SE LIMITE À ÇA...**

**réalisation 83**

**Graphisme : 16/20**

**Animation : 15/20**

**Maniabilité : 16/20**

**Son : 17/20**





➔ Il a la couleur de NBA Jam, il a l'odeur de NBA Jam, mais ce n'est pas NBA Jam ! College Slam n'est en effet qu'une adaptation médiocre de ce célèbre jeu de basket. Franchement, on se demande à quoi ils ont pensé, chez Acclaim...

STÉPHANE HÉBERT



College Slam est donc le nom déguisé pour l'adaptation "saturnienne" de NBA Jam. En fait d'adaptation, il s'agirait plutôt d'une vague copie, qui semble présenter autant d'intérêt qu'un regard de veau avec une pomme dans la bouche et du persil dans les oreilles. Mais prenons les faits dans l'ordre, avant de vraiment baver sur cette... chose. Après une introduction minable montrant les exploits d'une bande de jeunes habillés avec des shorts trop grands pour eux, vous pourrez choisir plusieurs types de jeu. Le premier sera le «tête à tête», et vous permettra de jouer un simple petit match, comme ça, pour la forme. Le second mode vous proposera d'accéder directement aux demi-finales, et d'affronter ainsi seize équipes différentes. Enfin, le mode "saison" vous plongera dans l'enfer de la compétition à long terme, car vous rencontrerez alors plus d'une vingtaine d'équipes...



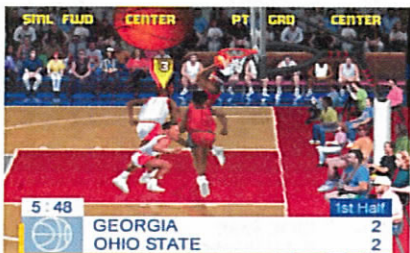
CE N'EST PAS DE LA BELLE SÉQUENCE D'INTRODUCTION, ÇA ? HEIN, DITES VOIR ! ET EN PLUS, CE N'EST MÊME PAS EN PLEIN ÉCRAN...

# college slam

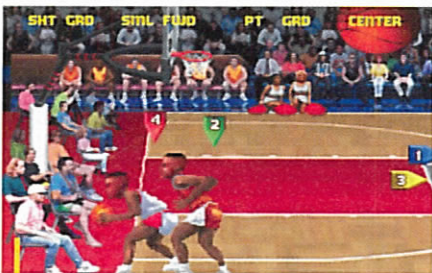


DÉVELOPPEUR : IGUANA  
ÉDITEUR : ACCLAIM

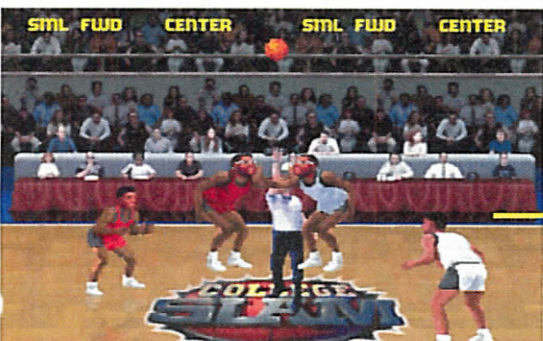
s a t u r n



LE GRAND BLACK AVEC DES LUNETTES RIDICULES VIENT DE MARQUER UN PANIER RETOURNÉ. FACILE...



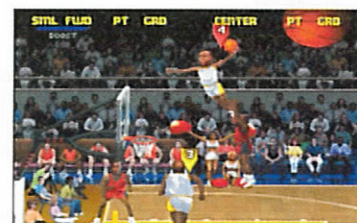
UNE LÉGÈRE DISPROPORTION ENTRE LA GROSSEUR DES SPRITES ET LA PERSPECTIVE EST À NOTER.



L'ENGAGEMENT EN BONNE ET DUE FORME, AVEC LE "TWO ON TWO" DE LA MORT PAS FUN...

## Yo, le basket à deux balles !

Comme dans NBA Jam, il vous sera possible d'effectuer des coups spéciaux, afin de dunker en réalisant des sauts de quinze mètres de haut. Cela est possible grâce à une barre d'énergie qui permet de décupler les capacités de vos joueurs temporairement. D'un point de vue purement ludique, on ne peut pas vraiment dire que le résultat soit brillant. Paradoxalement, l'action est trop rapide, ce qui vous empêche souvent de comprendre ce qui se passe. À la limite, le soft joue très bien sans vous, si vous préférez. De plus, la maniabilité n'est également pas franchement exceptionnelle, ce qui n'arrange pas les choses... Les graphismes sentent le "déjà vu" - et pour cause ! - mais bon, à la limite, ils sont acceptables. Mais attention, autant vous dire tout de suite que vous aurez droit à d'atroces clignotements de sprites, si vous utilisez la console avec un adaptateur (ce qui sera le cas pour la majorité d'entre vous). Cet aspect est vraiment catastrophique. Au final, vous aurez donc compris que ce jeu a une forte tendance à se classer dans le médiocre, alors mieux vaut passer votre chemin s'il vous arrivait de le croiser sur un rayon import... ■



QUAND VOUS VERREZ DE VRAIS JOUEURS FAIRE ÇA, C'EST QUE VOUS AUREZ DES PROBLÈMES DE VUE...

PARADOXALEMENT, L'ACTION EST TROP RAPIDE. DE PLUS, CES HORRIBLES CLIGNOTEMENTS DE SPRITES, BIEN QU'ILS SOIENT PEUT-ÊTRE DUS À LA PRÉSENCE D'UN ADAPTATEUR, SONT VRAIMENT TROP PRÉSENTS POUR QU'ILS SOIENT ACCEPTABLES. RAJOUTEZ À CELA UNE MANIABILITÉ ASSEZ MOYENNE, ET VOUS AUREZ COMPRIS À QUOI VOUS AVEZ AFFAIRE...

réalisation 73

Graphisme : 14/20

Animation : 12/20

Maniabilité : 14/20

Son : 15/20

✧ GENRE : SIM. SPORTIVE ✧  
DIFFICULTÉ : MOYENNE ✧  
NIVEAUX : 20 ✧ JOUEURS : 4 ✧  
CONTINUES : OUI ✧ SAUVEGARDE : NON ✧  
AUTRES FORMATS : NON ✧  
DISPONIBILITÉ : IMMÉDIATE EN IMPORT ✧ PRIX : 400 F ENVIRON

À PART LE CÔTÉ SPECTACULAIRE DES DUNKS - ET ENCORE -, CE JEU SE FAIT PARTICULIÈREMENT REMARQUER PAR SON ABSENCE DE FUN. L'ACTION TROP RAPIDE VOUS PRIVE DU CONTRÔLE DU MATCH, ET DE PLUS, VOUS DONNE L'IMPRESSIION QUE LA CONSOLE SE DÉBROUILLE TRÈS BIEN SANS VOUS. VRAIMENT PAS AU TOP, TOUT ÇA...

intérêt 72

DÉVELOPPEUR : VIC TOKAI  
ÉDITEUR : VIC TOKAI

playstation



Prenez un zeste de Toshinden, mélangez avec un peu de Zero Divide, et vous obtiendrez Criticom. Ce jeu de combat fait en effet penser à une espèce d'union contre nature entre les deux jeux, tout en intégrant quelques idées propres. Bon, s'inspirer des autres c'est bien, mais il faut aussi que cela en vaille la peine...

STÉPHANE HÉBERT

# Criticom

Effectivement, ce jeu de combat fait inmanquablement penser aux deux autres jeux cités plus haut. L'un a semble-t-il inspiré le style graphique (Zero Divide), et l'autre les effets spéciaux et autres types de combat (Toshinden). C'est peut-être une coïncidence, mais la ressemblance est indéniable. Vous allez donc vous retrouver dans un tournoi qui va mettre en «relation» les huit représentants de diverses races.

C'est ainsi que vont s'affronter des êtres aussi divers que des robots, des humains, des EBE, des golems, etc..., tout ça afin de récupérer une relique qui soi-disant renferme le pouvoir, patati patata... Allez, passe sur le scénario, il est vraiment pas terrible. Après une introduction bien longue et bien sympathique, vous allez enfin pouvoir choisir votre combattant et commencer les choses sérieuses. Bon, vous avez droit à une petite séquence animée pour vous présenter le personnage, et c'est parti...

## Ça commence pas trop mal

À première vue, l'animation a l'air plutôt rapide, le décor bougeant dans tous les sens sans que l'on observe de ralentissements. Ok, on donne quelques coups pour voir... Hum... Ouais, pas mal mais pas vraiment top non plus, car on ne peut pas dire qu'ils soient spectaculaires. Pour tout vous dire, ils transpirent le banal et le déjà vu. Graphiquement parlant, le résultat n'est malheureusement pas exceptionnel non plus, à la limite du moche pour certains personnages. Rajoutez à cela des bugs d'affichages faisant occasionnellement clignoter certaines parties des persos, le tout agrémenté d'une jouabilité moyenne en raison du côté fouillis des combats, et vous aurez compris qu'il ne faut pas attendre grand chose de ce soft bien moyen au final. Reste une idée sympathique, qui est celle que les personnages évoluent graphiquement en fonction de leur victoire, ceci allant de pair avec l'attribution de nouveaux coups. Pour le reste... ■



CHOISISSEZ VOTRE PERSO PARMIS LES HUIT PROPOSÉS.



LA DOUBLE MATRAQUE PERMET DE FAIRE TRÈS MAL. IL S'AGIT D'UN DES COUPS SPÉCIAUX DE LA DAME.

LA SPÉCIALITÉ DE GORM EST SA GROSSE LANCE. BIEN QUE LES TEXTURES NE SOIENT PAS TROP RATÉES, LES PERSOS, EUX, SONT TROP ANGULAIRES...



ALORS, QUAND ON VOUS DISAIT QUE LES PERSONNAGES ÉTAIENT MOCHES, EN VOICI LA PREUVE...



LES COMBATS SE DÉROULENT EN UNE MANCHE. SI VOUS SORTEZ DE LA PLATE-FORME DE COMBAT, C'EST FINI...



ÇA NE VOUS RAPPELLE PAS QUELQUE CHOSE, ÇA ? HUM ? P'TÊ BEN TOSHINDEN, MA FOI.

MÊME SI CRITICOM INTÈGRE DE BONNES IDÉES, COMME LA POSSIBILITÉ D'ÉVOLUTION DES PERSONNAGES, IL FAUT BIEN AVOUER QUE LE PLAISIR DE JOUER EST PLUTÔT ABSENT. LES GRAPHISMES SONT DE PLUS ASSEZ MOCHES, MAIS C'EST SURTOUT LA JOUABILITÉ QUI EST BIEN MOYENNE, SANS PARLER DES COUPS QUI SONT BIEN LOIN DE SORTIR DU LOT, MÊME LES SPÉCIAUX. UN JEU DE COMBAT ASSEZ «BOF», QUI AURA DU MAL À VOUS AMUSER OPPOSÉ À DES PRODUITS COMMETEKKEN OU TOSHINDEN...

intérêt 78

L'ANIMATION EST ASSEZ RAPIDE, MAIS MALHEUREUSEMENT PAS EXEMPTÉ DE BUGS D'AFFICHAGE. LA MANIABILITÉ N'EST PAS HORRIBLE, MAIS IL EXISTE CEPENDANT UN PETIT TEMPS DE RETARD LORS DU DÉCLENCHEMENT DES COUPS. LES GERBES DE COULEURS QUI APPARAISSENT LORSQUE VOUS TOUCHEZ L'ADVERSAIRE SONT ASSEZ RÉUSSIES EN SOI, MAIS BON, ON A DÉJÀ VU ÇA DANS TOSHINDEN ILY A PLUS D'UN AN...

réalisation 83

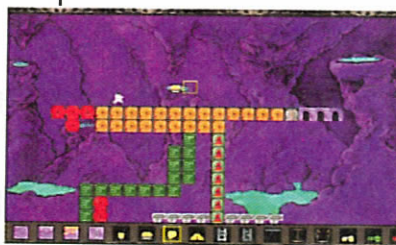
GENRE : BASTON \* DIFFICULTÉ : FACILE \* NIVEAUX : 8 \* JOUEURS : 2 \* CONTINUES : OUI \* SAUVEGARDE : OUI \* AUTRES FORMATS : NON \* DISPONIBILITÉ : AVRIL/MAI \* PRIX : 400 F ENVIRON

Graphisme : 16/20  
Animation : 15/20  
Maniabilité : 14/20  
Son : 16/20

VOILÀ UN NIVEAU TYPIQUE DE LODE RUNNER. ICI, TROUVER LA SORTIE EST ENCORE UNE CHOSE ASSEZ SIMPLE, MAIS ATTENTION TOUTEFOIS, VOUS AUREZ TOUJOURS DEUX OU TROIS GNOMES À VOS TROUSSES.



VOICI UN EXEMPLE DE CE QUE VOUS POURREZ FAIRE AVEC LE MODE «CONSTRUCTION KIT».



BIEN SÛR, EN MODE «CONSTRUCTION KIT», VOUS POURREZ CHOISIR VOTRE DÉCOR DE FOND.



DÉVELOPPEUR : PATRA  
ÉDITEUR : PRESAGE

playstation

the legend returns

# Lode Runner



Si on m'avait dit, quand je n'étais encore qu'un puceau du jeu vidéo, que je devrai tester Lode Runner sur une console aussi puissante que les ordinateurs du Pentagone de l'époque -il y a de ça 15 ans maintenant- je n'y aurais pas cru. Et pourtant, c'est bel et bien la stricte vérité. Lode Runner, le jeu qui a tant déchaîné les passions est là, en import certes, mais là tout de même. Pour ceux qui ne connaissent pas ce héros emblématique des jeux vidéo, voilà quelques noms qui devraient vous dire quelque chose : Apple II, Commodore 64, Atari 800 XL. Eh oui ! C'est bien sur ces machines préhistoriques que les pixels de ce jeu, programmé à l'origine par Broderbund, ont connu leurs plus grandes heures de gloire.

## PLUS QU'UN JEU, UN CONCEPT

Lode Runner est le précurseur des jeux de plates-formes actuels. Ici, même dans la version Playstation, pas question de voir des sprites hallucinants, des morphings ou des rotations dans tous les sens ; le propos de Lode Runner est à des années-lumière de ces concepts-là. Le principe du jeu est fort simple ; en dirigeant un tout petit sprite de la taille d'une quinzaine de pixels tout au plus, ressemblant vaguement à un homme, vous devrez résoudre l'énigme posée à chaque nouveau tableau et ce, en retrouvant la sortie tout en ramassant les lingots d'or traînant çà et là. Au départ, tout est assez simple et trouver la sortie est un jeu d'enfant. Pourtant, très vite, vous comprenez que le principe de Lode Runner est complètement captivant, parfois même à en perdre son latin. On grimpe une échelle, on creuse des trous, on revient sur ses pas, on évite les ennemis qui n'ont qu'une seule envie -vous sauter dessus-, on se creuse la cervelle, et finalement au détour d'un trou ou d'une échelle, on trouve enfin la solution au problème qui nous préoccupait. Et chemin faisant, on s'aperçoit que l'heure tourne et qu'il serait bon d'aller se coucher pour ne pas être à la bourre le lendemain matin. Voilà, ce que j'appelle personnellement un jeu, tout simplement un Jeu (avec une majuscule, s'iou plaît... ■ J'm DESTROY

GENRE : ACTION/RÉFLEXION / DIFFICULTÉ : ÉLEVÉE / NIVEAUX : + DE 100 / JOUEURS : 1 OU 2 / CONTINUES : NON / SAUVEGARDE : OUI / EXISTE SUR : LES ANTIQUITÉS / DISPONIBILITÉ : IMMÉDIATE EN IMPORT / PRIX : 400 F ENVIRON



C'EST ICI QUE LES CHOSSES SE GÂTENT... MAIS PAS TRÈS LONGTEMPS, JE VOUS RASSURE.



ON RETROUVERA ÉGALEMENT UN MODE DEUX JOUEURS. LE BUT EST ALORS DE TROUVER LA SORTIE AVANT L'AUTRE.

BON D'ACCORD, LODE RUNNER, C'EST VIEUX ET C'EST PAS TRÈS BEAU. ESTHÉTIQUEMENT, ON PEUT MÊME DIRE QUE C'EST PROCHE DE ZÉRO. MAIS DANS CE CAS, C'EST LE PRINCIPE QUI COMPTE. LES SPRITES SONT LAIDS ET LES DÉCORS PEU ORIGINAUX. MAIS BON, SIGNALONS QUAND MÊME QUE LA MANIABILITÉ EST EXCELLENTE ET LES MUSIQUES ENTRENT PARFAITEMENT DANS LE CADRE DE CE JEU MI-ACTION, MI-RÉFLEXION.

AH, VOILÀ UN DOMAINE DANS LEQUEL LODE RUNNER SE SENT DÉJÀ NETTEMENT PLUS À L'AISE. DÈS LES PREMIÈRES MINUTES, ON EST PRIS DANS LE JEU. ON NE LÂCHE PLUS SON JOYSTICK ET ON A TOUT DE SUITE ENVIE DE RECOMMENCER, NE SERAIT-CE QUE POUR VOIR LA STRUCTURE DES AUTRES NIVEAUX. DE PLUS, LES PROGRAMMEURS ONT PENSÉ À INTÉGRER UN «CONSTRUCTION KIT» QUI PERMETTRA AUX PLUS FOUS DE CRÉER LEURS PROPRES NIVEAUX. ALORS QUE DEMANDE LE PEUPLE ? DU FRIC, OUI JE SAIS.

Graphisme : 10/20

Animation : NS

Maniabilité : 18/20

Son : 16/20

réalisation 65

intérêt 92



Si un jour on m'avait dit que je devrai tester une course de bagnoles comme celle-ci, je ne l'aurais jamais cru. Éditeur pourtant réputé dans le monde des jeux vidéo, Jaleco réalise avec GT machin-truc, un jeu de bien piètre envergure. Ce petit préambule étant maintenant terminé, on va rentrer tout de suite dans le vif du sujet ; avec en introduction une séquence dans laquelle on peut mater quelques scènes d'une véritable course automobile, scènes de qualité moyenne par rapport à ce que la Playstation est capable de nous offrir. Enfin, ne nous démoralisons pas tout de suite et voyons ce que GT machin-truc a donc à nous offrir.

Commençons par les quelques bonnes nouvelles car, malgré tout, il y en a. Douze voitures, allant de la Porsche 911 Turbo à la Nissan modèle XB-12 (ou un truc du genre), ainsi que douze pilotes pourront être sélectionnés par vos soins. Comme d'habitude, chacun d'eux possède des aptitudes et un caractère propre, il sera donc de votre ressort de savoir vous adapter au style de conduite qui vous satisfait le plus. Un menu de sauvegarde sur cartouche et la possibilité de choisir la suspension, les pneus (en fonction de la route) ainsi que les ailerons, vous permettront d'améliorer vos performances au volant de votre bolide. Voilà pour les bonnes nouvelles, car très honnêtement, ces possibilités sont les seules valables et cohérentes de ce titre. Au niveau du jeu proprement dit, toute la réalisation est bâclée, à un tel point qu'on se demande réellement comment Sony a pu laisser éditer un titre comme celui-là sur sa machine. Les courses se déroulent en étant vues du dessus, un scrolling multidirectionnel (rapide, certes) laissant au joueur une vision de la piste trop faible, pour pouvoir anticiper les virages. Du coup, on se gaufre lamentablement dans les bas-côtés. Cela encore ne serait pas trop grave, si la maniabilité rattrapait l'ensemble, mais ce n'est pas le cas. Avec un temps de latence qui s'apparente au temps de réaction d'une tortue quand on lui présente une feuille de laitue, on s'énerve rapidement. D'autant que rien, au niveau de la réalisation, ne vient égayer GT machin-truc. ■ J'm DESTROY

LES SORTIES DE PISTE SONT TELLEMENT NOMBREUSES QU'À FORCE, ON S'Y HABITUE.



CE MENU VOUS PERMETTRA DE SÉLECTIONNER VOS PNEUS, VOS SUSPENSIONS, VOS MOTEURS ET TOUT CE DONT VOUS AUREZ BESOIN POUR GAGNER. ENFIN, SI VOUS EN AVEZ LA VOLONTÉ !



# gt all japan

## grand touring car championship

DÉVELOPPEUR : JALECO  
ÉDITEUR : JALECO



playstation

QUAND ON REGARDE GT MACHIN-TRUC, BIEN DANS LES YEUX, ON SE DEMANDE COMMENT LES PROGRAMMEURS ONT PU RÉALISER UNE COURSE DE VOITURES COMME CELLE-LÀ. UN SCROLLING RAPIDE, C'EST BIEN TOUT CE QUE CE TITRE POSSÈDE. LA MANIABILITÉ EST INEXISTANTE ET LES ZOOMS, PRÉSENTS DE TEMPS À AUTRE DE FAÇON INTÉRESSANTE, N'APPORTENT AU JEU QU'UNE LOURDEUR SUPPLÉMENTAIRE. JALECO : CARTON ROUGE.

réalisation 56

QUAND ON SAIT QUE LA PLAYSTATION EST CAPABLE DE NOUS OFFRIR DES TITRES COMME RIDGE RACER OU ENCORE NEED FOR SPEED, ON NE COMPREND PAS CE QUE VIENNT FAIRE CETTE PRODUCTION SUR CETTE BÉCANNE. LA RÉALISATION EST D'UNE PAUVRETÉ TELLE QUE L'ON N'A PAS ENVIE DE PARTICIPER AUX CINQ COURSES EXISTANTES. ALLEZ, FAITES-NOUS PLAISIR ET TOURNEZ LA PAGE. ICI, IL N'Y A PLUS RIEN À VOIR.

intérêt 52



AU BOUT DE LA LIGNE DROITE, VOUS SEREZ - EN THÉORIE - À FOND.

Graphisme : 11/20

Animation : 12/20

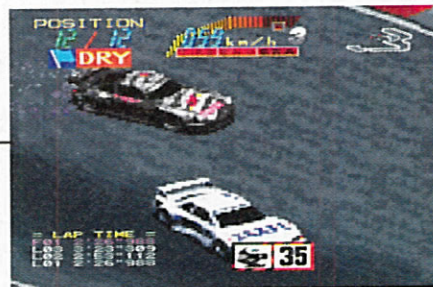
Maniabilité : 11/20

Son : 15/20

UN PETIT ARRÊT AU STAND, JUSTE HISTOIRE DE RÉPARER LES CASSÉS ÉVENTUELLES.



SYMPAS, LES ZOOMS. L'AVANTAGE, C'EST QU'ILS NE PIXELISENT PAS DU TOUT ?!





*"Après le succès tant mérité sur 3DO et PC,  
le meilleur simulateur de voiture de tourisme au monde,  
signé Electronic Arts, arrive sur PlayStation"  
JOYPAD, Mars 96*



Road & Track est une marque déposée de Hachette Filipacchi Magazines. • The Need for Speed et Road Rash sont des marques d'Electronic Arts. • Electronic Arts est une marque déposée d'Electronic Arts. • Space Hulk est une marque déposée de Games Workshop Ltd. • Blood Angels, Space Marines, Gornestrius, Nivernon et Patriarch sont des marques de Games Workshop Ltd. PlayStation est une marque de Sony Computer Entertainment Inc. CE PRODUIT N'EST NI SOUTENU NI SPONSORISÉ PAR AUCUN DES FABRICANTS D'AUTOMOBILES.

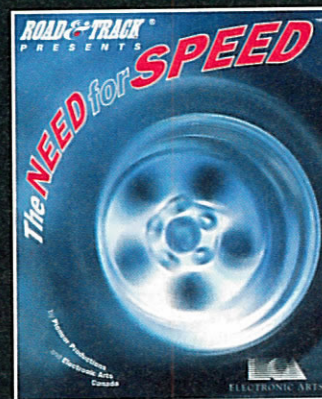
3615 EADIRECT 2,23F/Mn  
ELECTRONIC ARTS®

$\left( \frac{Sx\sqrt{UP+ER}}{RAP/IDE} \right) \times 8$   
= **NEED for SPEED™**

*Imaginez-vous  
un peu au volant des voitures  
que vous avez toujours rêvées de  
piloter – THE NEED FOR SPEED™ vous  
présente huit véritables voitures de prestige qui  
hurlent, vrombissent, font des dérapages et des  
tonneaux avec un tel réalisme que vous vous  
surprendrez même à chercher votre ceinture de  
sécurité. Plusieurs modes de vue sont disponibles,  
et les graphismes en 3D à la pointe de la  
technologie vous propulsent sur des routes  
et des circuits photo-réalistes à des  
vitesses vertigineuses.*

**ROAD & TRACK** présentent

## The Need for Speed

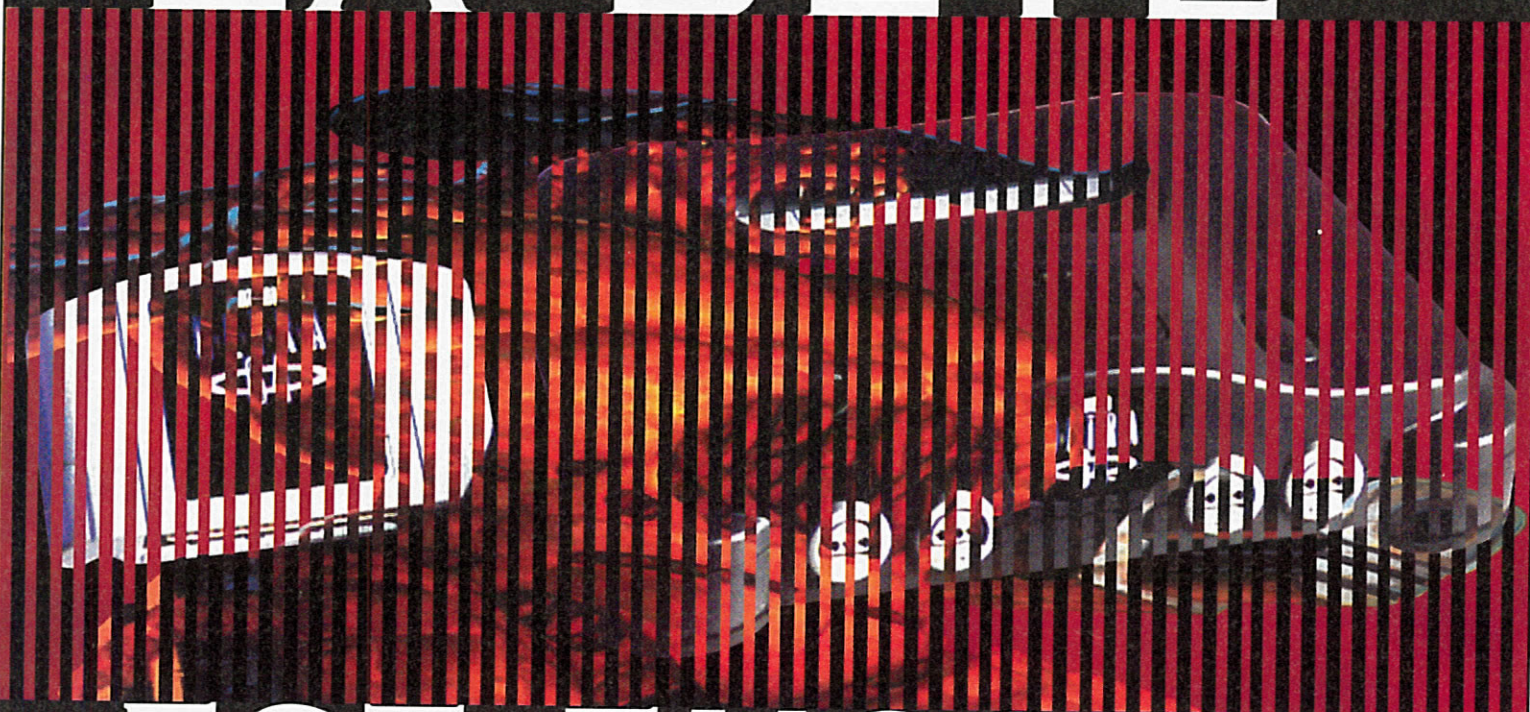


Egalement disponible chez Electronic Arts :

**ROAD RASH**  
**SPACE HULK**

  
**ELECTRONIC ARTS®**

# LA BÊTE



## EST ENCORE RETARDÉE\*

P A R J E A N - M A R C D E M O L Y

LE 21 AVRIL 1996 DEVAIT ÊTRE POUR TOUS LES JOUEURS UNE DATE HISTORIQUE. LA NINTENDO 64 ALLAIT ÊTRE DISPONIBLE AU JAPON ET NOUS NOUS EN RÉJOUISSIONS. ANNONCÉE À L'ORIGINE POUR LA FIN DE L'ANNÉE 1995, LA BOMBE DE NINTENDO NE DEVAIT SORTIR QU'AU PRINTEMPS DE L'ANNÉE SUIVANTE. APRÈS CETTE ANNONCE ET UNE FOIS LA DÉCEPTION PASSÉE, NOUS NOUS FÎMES UNE RAISON ET ATTENDIONS AVEC IMPATIENCE L'ARRIVÉE DE CE FAMEUX 21 AVRIL. VENDREDI 8 MARS 1996, NINTENDO ANNONCE QUE SA CONSOLE 64 BITS TANT ATTENDUE NE SERA EN VENTE QUE LE 23 JUIN 1996. APRÈS CETTE ANNONCE, QUI EST TOMBÉE À LA RÉDACTION COMME UNE LAME DE GUILLOTINE SUR LA TÊTE D'UN CONDAMNÉ À MORT, PLAYMAG A PENSÉ QU'IL POUVAIT ÊTRE BON, À CETTE ÉPOQUE DE L'ANNÉE, DE RÉSUMER CHRONOLOGIQUEMENT CE QUI S'EST RÉELLEMENT PASSÉ DEPUIS LE 24 AOÛT 1993, DATE LAQUELLE, POUR LA PREMIÈRE FOIS, NINTENDO JAPON AVAIT ANNONCÉ SON INTENTION LANCER UNE MACHINE RÉVOLUTIONNAIRE, APPELÉE À L'ÉPOQUE LE PROJECT REALITY. CALENDRIER DE L'UN DES RETARDS LES PLUS DÉCEVANTS DU MONDE DES JEUX VIDÉO.

\* ESPÉRONS QUE CE SOIT LA DERNIÈRE FOIS !...







1) 24 AOÛT 1993 -

HARUMI BOEKI CENTER - TOKYO

Monsieur Yamauchi, Président Directeur Général de Nintendo, patron vénéré par les siens et pas par les autres, annonce, devant une salle comble le partenariat entre Nintendo et Silicon Graphics pour développer en commun une machine dont le prix de commercialisation se situera sous la barre des 250 dollars (1.200 francs environ). Durant cette conférence, Mr Yamauchi a également déclaré que les jeux fonctionnant sur cette machine seront tout d'abord commercialisés sous la forme de jeux d'arcade 64 bits (en 1994), puis seront, dans un second temps, adaptés sur une console de salon répondant au nom de «Project Reality», qui sera disponible pour tous les joueurs dès la fin de l'année 1995. Nous sommes en mars 1996 et si aujourd'hui, nous avons effectivement pu jouir des pixels de Cruis'n USA et de Killer Instinct en arcade, nous attendons toujours la console...

2) 8 NOVEMBRE 1993 - PARIS

Le magazine mensuel entièrement dédié aux consoles Nintendo fait le point sur l'alliance entre Nintendo et Silicon Graphics. On parle de technologie tridimensionnelle, de lecteurs de CD-Rom, de cadence infernale des microprocesseurs, de gestion incroyable du nombre de polygones à la seconde... Des jeux comme Mario, une suite à F-Zero (l'un des grands succès de la Super Nintendo) sont déjà en cours de développement. Le Project Reality sera doté d'un casque virtuel, de gants sensoriels, de lunettes 3D et d'un clavier. Aujourd'hui, on ne peut encore rien confirmer ou infirmer à propos de ces différents éléments. On sait cependant que le Project Reality ne possèdera pas la technologie CD-Rom et l'existence d'un clavier semble très improbable. Rumeur, quant tu nous tiens !

3) MARS 1994 - USA

Williams et Nintendo forment une «Joint-venture» pour développer et créer des jeux sur le «Project Reality». Ces jeux seront des conversions de jeux d'arcade utilisant la même tech-

nologie. On parle de «Pixel Perfect» (une expression que reprendra à son compte Sony lors du lancement de Ridge Racer sur la console Playstation).

4) 30 MARS 1994 -

GRANDE BRETAGNE

Nous apprenons que Rare Software, une société de développement de jeux, est mandatée par Nintendo pour développer les deux premiers jeux utilisant la technologie Project Reality, en association avec Williams (éditeur de Doom sur Playstation). Les premiers titres à voir le jour seront Cruis'n USA et Killer Instinct. C'est en mars 1994 que l'on apprend que ces deux titres seront les deux premiers jeux disponibles pour la console qui sera commercialisée à la fin de l'année 1995. De quelle année ? 1995.

5) 5 MAI 1994 -

REDMOND, WASHINGTON DC

Du siège social de Nintendo Of America, nous apprenons que la console Project Reality ne sera pas dotée de lecteur de CD-Rom, contrairement aux consoles de Sega et de Sony. L'argument de Nintendo à ce sujet est clair (NdLR : pas complètement juste, mais clair) : «Le CD-Rom n'a encore rien prouvé quant à son utilité dans les jeux vidéo, et nous pensons que c'est un support trop lent». Une autre raison invoquée serait le prix du CD-Rom, trop élevé d'après Nintendo et qui augmenterait considérablement le prix de la console elle-même, qui est toujours annoncé à moins de 250 dollars.

6) 23 JUIN 1994 - NEW-YORK

Acclaim signe un contrat avec Nintendo pour développer sur la console 64 bits. Le premier titre envisagé est une licence d'un Comic américain, qu'on ne connaît que très partiellement en France, Turok : Dinosaur Hunter.

7) 18 JUILLET 1994 - REDMOND

CITY, WASHINGTON DC

Nintendo annonce son association avec Rambus Inc. pour développer sur Ultra 64 une technologie «fast-Ram» (comprenez Ram rapide) d'une capacité de 500 mégas, cadencée à



ONLY KIDDING ! NOUS AVONS VOLONTAIREMENT DÉFORMÉ L'AFFICHE DE L'ANNONCE DE LA SORTIE DE LA NINTENDO 64. MAIS, RASSUREZ-VOUS LA DATE DU 30 SEPTEMBRE RESTE CEPENDANT LA DATE OFFICIELLE DU LANCEMENT DE LA MACHINE AUX ETATS-UNIS.

## ON SEPTEMBER 30th, DINOSAURS WILL STILL SLEEP



Because on that day, the home entertainment world starts spinning at 64 bits — faster than any video game system or personal computer ever made. Live your dream: Nintendo 64 and its revolutionary 3-D controller will send you as far into the game as you dare to go. Over the top. Out on the edge. Choose your hero: James Bond, Ken Griffey, Jr., Super Mario. Or even Darth Vader. You'll find them on games exclusive to Nintendo 64. Players will rock. Competitors will weep.

Is it worth the wait?



Only if you want the best!

NINTENDO 64

Nintendo



LA MANETTE DE L'ULTRA 64 EST UN BIJOU DE TECHNOLOGIE. NON SEULEMENT ELLE POURRA SUPPORTER L'ADJONCTION D'UNE CARTOUCHE-MÉMOIRE MAIS EN PLUS, ELLE PERMETTRA DE FAIRE PROGRESSER LE PERSONNAGE QUE VOUS DIRIGEREZ D'UNE MANIÈRE MODULABLE. PLUS VOUS APPUYEZ FORTEMENT SUR LE JOY, PLUS LE PERSONNAGE SE DÉPLACERA VITE. DE PLUS, LES MANETTES EXISTENT EN UNE DEMI-DOUZAINNE DE COULEURS DIFFÉRENTES.



500 MHz. C'est au mois de juillet également que Nintendo parle de l'Ultra 64, et non plus de «Project Reality».

**8) 5 OCTOBRE 1994 - CHICAGO, ILLINOIS**

Williams et Nintendo annoncent le développement d'un nouveau titre sur Ultra 64, son nom : Doom. D'après le communiqué de presse que nous avons reçu, cette version sera complètement différente de celles que nous connaissons déjà sur PC ou sur Playstation. Elle comportera, entre autres, une animation des personnages, en trois dimensions et en temps réel, jamais vue. Lors des zooms, aucun effet de pixelisation ne devrait apparaître. Ce titre est annoncé comme mis en vente simultanément avec la machine (ce qui ne veut pas dire dans la boîte !).

**9) 11 OCTOBRE 1994 - REDMOND, WASHINGTON DC**

Multigen, une société située à San Jose en Californie, et qui travaille avec l'armée sur des projets "top secrets", s'associe avec Nintendo pour développer des outils logiciels permettant aux programmeurs de créer des jeux en trois dimensions et en temps réel. Howard Lincoln (Président de Nintendo Of America) précise qu'il est dans l'intention de Nintendo de créer des liens avec les meilleures sociétés du monde, dans tous les secteurs de la création vidéo-ludique.

**10) 21 NOVEMBRE 1994 - REDMOND, WASHINGTON DC**

Paradigm Simulation, une société créée en 1990 et installée à Dallas, développera sur Ultra 64, sous la supervision expresse de Shiguro Miyamoto, créateur de Mario. La technologie employée dans ces jeux sera celle utilisée dans les véritables simulateurs de vol, servant à l'armée par exemple. Nous apprendrons plus tard que le premier jeu de Paradigm ne sera autre que la suite de Pilot Wings (un jeu sur Super Nintendo).

**11) 5 JANVIER 1995 - LAS VEGAS, NEVADA**

C'est maintenant au tour de Spectrum Holobyte d'obtenir la licence pour développer sur Ultra 64. Le premier jeu annoncé par cette société est Top Gun, basé sur le film de la Paramount avec Tom Cruise dans le rôle principal. Ce jeu vous placera aux commandes d'un F-14 et vous permettra de progresser au sein d'une école de pilotes de chasse "Top Gun". La sortie de Top Gun sera simultanée à celle de la console.

**12) 6 JANVIER 1995 - LAS VEGAS, NEVADA**

Le lendemain, nous apprenons que Eon Production avait signé avec le géant nippon de Kyoto, cette fois pour une série de jeux dans laquelle figurera James Bond. Le premier d'entre eux à voir le jour ne serait ni plus ni moins que le dernier en date, j'ai nommé Goldeneye.

**3) 7 FÉVRIER 1995 - REDMOND, WASHINGTON DC**

Après Alias pour la 3D, Multi-Gen pour les animations, c'est autour de Software Creation de développer des outils de création pour l'Ultra 64. Cette fois-ci, c'est de son qu'il s'agit. Cet outil de création sonore sera inclus dans les kits de développement de l'Ultra 64 dès le printemps 1995.

**14) 9 FÉVRIER 1995 - COMPUSERVE, RÉSEAU INFORMATIQUE STYLE «INTERNET»**

Lors d'une conférence de presse donnée sur Compuserve, Peter Main, Directeur du Marketing de NOA invite les journalistes à être présents à l'E3 de mai 1995, pour y découvrir l'Ultra et ses fantastiques possibilités. De Los Angeles, nous sommes rentrés bredouilles avec, comme seule satisfaction, la photo de la bête. Nintendo serait-elle en train de jouer à l'intox ?

**15) 15 FÉVRIER 1995 - REDMOND, WASHINGTON DC**

L'information est de taille puisque

Angel Studio, dont on a vraiment peu entendu parler annonce qu'il devient licencié Nintendo. Le premier jeu développé sera comme d'habitude un jeu en trois dimensions et en temps réel. Angel Studio est notamment connu pour avoir participé à la réalisation des effets spéciaux du cobaye et les animations d'un clip vidéo de Peter Gabriel.

**16) 23 FÉVRIER 1995 - REDMOND, WASHINGTON DC**

Robotech, réalisé par Gametek, est annoncé sur Ultra 64. Simultanément, nous apprenons que Gametek devient l'un des membres à part entière de la Dream Team (l'équipe occidentale licenciée pour développer sur la console 64 bits de Nintendo).

**17) 23 MARS 1995 - LOS ANGELES, CALIFORNIE**

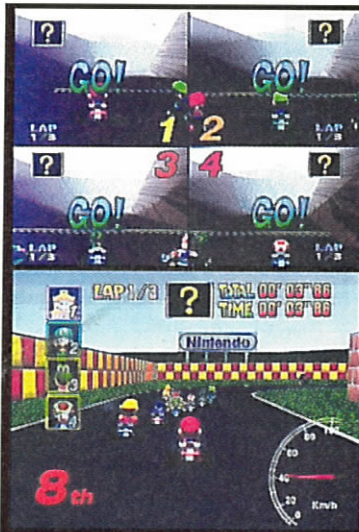
Virgin, l'un des plus gros éditeurs tiers sur Nintendo, se jette à l'eau et annonce sa collaboration au projet Ultra 64. Cet éditeur devient par conséquent membre de la Dream Team.

**18) 5 MAI 1995 - REDMOND, WASHINGTON DC**

On apprend la date officielle de la sortie de l'Ultra 64 aux États-Unis et en Europe. Cette date est fixée pour le mois d'avril. Après 19 mois de développement, Nintendo annonce que les jeux développés atteignent enfin leur maturité ludique. Le prix de la machine reste inchangé, toujours inférieur à 250 dollars. Ndlr : mise à part cette dernière information, plus rien n'est vrai. Le périple continue...

**19) 11 MAI 1995 - LOS ANGELES, CALIFORNIE**

C'est désormais au tour de Mindscape de pouvoir développer sur le futur bijou de Nintendo, avec une simulation de basket-ball qui s'apparente à NBA Jam, Monster Dunk. D'après le communiqué de presse que nous avons reçu, Monster Dunk pourra se jouer à deux simultanément et



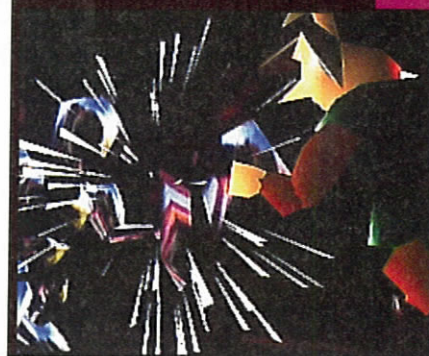
SUPER MARIO KART EST LE PREMIER JEU DE NINTENDO (CRÉÉ PAR MIYAMOTO) QUI POURRA SE JOUER À 4 EN MÊME TEMPS.



SHADOW OF THE EMPIRE EST LE PREMIER JEU DE LUCAS ARTS SUR NINTENDO 64.



LA LÉGENDE DE ZELDA SUR NINTENDO 64 EST ANNONCÉE POUR LA FIN DE L'ANNÉE AU JAPON (SI TOUT VA BIEN) ET SERA COMPATIBLE AVEC LE DISQUE MAGNÉTIQUE QUE NINTENDO COMPTE LANCER SIMULTANÉMENT.



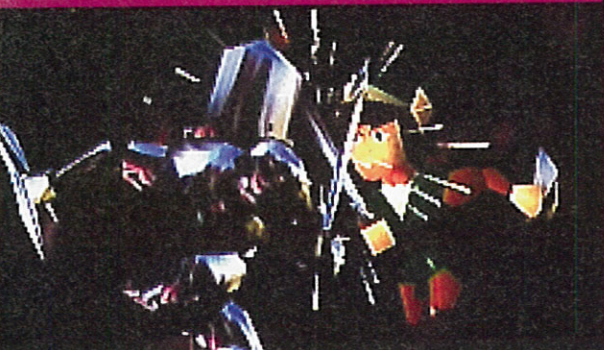
# OGIE D'UN RETARD ANNONCÉ

**ファミコン スペースワールド'95**  
 1995年11月25日(土)・26日(日) 9:00-17:00  
 千葉・幕張メッセ

**NINTENDO 64**

SI LE SHOSHINKAI ÉTAIT ANNONCÉ COMME L'UN DES PLUS GRANDS ÉVÉNEMENTS DE L'ANNÉE, LE NOMBRE DE JEUX JOUABLES PRÉSENTÉS ÉTAIT TROP FAIBLE POUR RÉELLEMENT SE RENDRE COMPTE DE LA QUALITÉ GLOBALE DE LA MACHINE.

**PILOT WINGS**  
 SERA À COUP SÛR L'UN DES PLUS GRANDS JEUX DE LA CONSOLE.



comportera des animations (morphing) complètement spectaculaires et inédites.

**20) 12 MAI 1995**

**- E3, LOS ANGELES, CALIFORNIE**

Alors que tout le monde attendait une démonstration de la machine, tous les journalistes présents à ce salon ont dû se contenter de quelques illustrations et photos de la console. Première constatation : elle semble être à la bourre, très à la bourre...

**21) 9 JUIN 1995 - KYOTO, JAPON**

Nintendo pense à l'adjonction d'un lecteur de disque magnétique pour pallier le manque de CD-Rom. Ce nouveau média serait 8 fois plus rapide qu'un lecteur de CDs.

**22) 2 SEPTEMBRE 1995 - PARIS, FRANCE**

Nous apprenons que le nom de la console de Nintendo a changé. Désormais, il ne sera plus question de "Nintendo Ultra 64", mais uniquement de "Nintendo 64", il paraît que cela fait plus "smart".

**23) 19 OCTOBRE 1995 - REDMOND, WASHINGTON DC**

Lucas entre dans la danse en annonçant la sortie de Star Wars : Shadow Of The Empire sur Nintendo 64. Cet éditeur devient par conséquent un nouveau membre de la Dream Team.

**24) 20 OCTOBRE 1995 - INTERNET, RÉSEAU MONDIAL D'INFORMATIONS**

Square Soft annonce le développement au Japon de Final Fantasy 7 sur Nintendo 64. C'est le premier éditeur-tiers japonais qui fait parler de lui.

**25) 24 NOVEMBRE 1995**

**- SHOSKINKAI, BANLIEUE DE TOKYO**

Enfin, la Nintendo 64 est présentée au public. Trois jeux sont jouables, dont une version de Mario absolument extraordinaire. La sortie de la machine est annoncée pour le 21 avril au Japon. Les rumeurs vont bon train quant à une exploitation commerciale de la Nintendo 64 aux USA et en Europe. Les différents dirigeants de Nintendo ne sont pas d'accord sur les dates de sorties hors Japon. Tout le monde reste dans l'expectative. Les quelques jeux montrés sur place ont certes impressionné le monde par leur qualité, mais pas par leur quantité. La profession toute entière s'accorde à penser que Nintendo est en retard, même si

la société de Kyoto maintient la date de sortie de sa machine pour le 21 avril 1996 au Japon. Seul douze jeux étaient visibles : Super Mario 64 bien sûr, mais également Pilot Wings 64, Kirby Bowl 64, Super Mario Kart 64, Wave Race, Star Fox 64, Shadow of The Empire, Body Harvest, Creator, Buggy Boogie, Blast Dozer et Legend Of Zelda 64 (qui utilisera le disque magnétique).

**26) 25 NOVEMBRE 1995**

**- SHOSKINKAI, BANLIEUE DE TOKYO**

Electronic Arts annonce le développement de Fifa Soccer'97 sur Nintendo 64.

**27) INTERNET, RÉSEAU MONDIAL D'INFORMATIONS**

La date de la sortie de la Nintendo 64 est fixée aux États-Unis pour le 30 septembre 1996. Le prix public se situera toujours en dessous des 250 dollars.

**28) 22 FÉVRIER 1996 - PARIS, FRANCE**

Nous apprenons que l'éditeur anglais Ocean devient lui aussi membre de la confrérie «Dream Team». Aux dires de Nintendo, cet éditeur devrait être le dernier de la liste pour les occidentaux. LE titre en préparation chez Ocean n'est autre que Mission Impossible, l'adaptation d'un film qui sortira vers la fin de l'année aux States et dans lequel on pourra admirer Tom Cruise, Jean Reno et Emmanuelle Béart.

**29) 8 MARS 1996 - KYOTO, JAPON**

On s'attendait de plus en plus à cette nouvelle que l'on savait d'avance mauvaise... Nintendo ne serait pas prêt pour lancer sa console le 21 avril. Du coup, une nouvelle date est indiquée par le biais de l'agence Reuter (notre source), date confirmée par Nintendo France. La Nintendo 64 sortira au Japon le 23 juin. Je repète, la Nintendo 64 sortira au Japon le 23 juin 1996.

**30) UN JOUR PEUT-ÊTRE -N'IMPORTE OÙ DANS LE MONDE-**

On espère un jour voir arriver la Nintendo 64 chez nous. À l'heure actuelle, Nintendo annonce la console pour la fin de l'année 1996, mais au vu des nombreux retards et des rumeurs, rien n'est moins sûr... Information, désinformation, Nintendo joue avec la presse, Nintendo joue avec nos nerfs. Mais quand est-ce que Nintendo arrêtera !...

POUR LE LANCER DU JAVELOT, IL FAUDRA PRENDRE UN MAXIMUM DE VITESSE, TOUT EN SACHANT S'ARRÊTER À TEMPS POUR NE PAS MORDRE.

# decathlete



ON YOUR MARKS, GET SET, GO... C'EST PARTI POUR LE 110 MÈTRES HAIES DE VOTRE VIE.

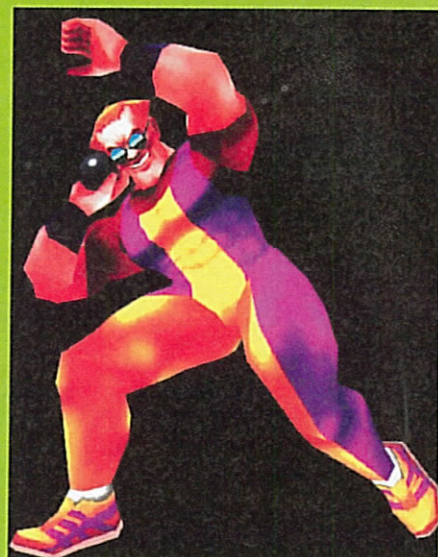


Jacques de Coubertin disait :

«L'essentiel, c'est de participer». Cette maxime correspond parfaitement à l'esprit de Decathlete, qui sévira très prochainement dans les salles d'arcade proches de chez vous. Développé par le département Recherches et Développements Sports de Sega, et à l'heure des Jeux Olympiques, la société d'Haneda se lance dans la bataille des simulations de sport multi-épreuves, et c'est tant mieux. Depuis Track And Field de Konami -d'il y a une dizaine d'années-, les jeux de simulation de ce style en arcade ne couraient pas les rues et encore moins les salles. Dix épreuves, ce sont bien dix épreuves auxquelles vous devrez participer dans cette réalisation, pour vaincre et devenir champion. Saut à la perche, saut en hauteur, en longueur, 1500 mètres, 110 mètres haies, 100 mètres, lancer du poids, du javelot, du disque et 400 mètres sont les dix épreuves qu'il faudra exécuter ici avec le maximum de réussite.

## UN JEU ÉPUIISANT

De la résistance, de la concentration, de la rapidité seront, tout comme dans un véritable décathlon, les qualités qu'il faudra absolument posséder pour jouer au maximum des pièces de 10 balles que la machine va engloutir à un rythme infernal. Mais pour ce prix, vous ne serez certainement pas déçu et vous en aurez pour vos thunes. Eh oui, la réalisation de Decathlete est tout simplement superbe, les animations d'une fluidité invraisemblable, et pour tout dire, l'ensemble est bercé par une ambiance, par une atmosphère digne des grandes compétitions. Tous les détails sont ainsi parfaits, tout autant sur le plan de la réalisation que sur le plan du plaisir et du défoulement que le joueur retire de l'expérience qu'est une partie de Decathlete. On transpire, on sue, on saute de joie, on rage, toutes les émotions d'une véritable vedette. Pour l'instant, aucune information ne nous est parvenue quant à une quelconque conversion de ce titre sur Saturn ou autre, mais on vous promet de vous tenir au courant.





# gunblade

CONSTRUCTEUR : SEGA

Si vous avez encore des thunes à dépenser et que vous ne voulez pas tout claquer à Decathlete, vous pourrez, dans une dizaine de jours, vous encanailler à jouer les justiciers masqués à bord d'un hélicoptère de combat ultra-sophistiqué, le Gun Blade. Quelle sera votre mission, quels seront vos ennemis, c'est ce que nous allons découvrir en arpentant les différents niveaux de cette nouvelle réalisation de Sega en Arcade ? Attention, ça va chauffer ! Si vous rêvez d'armes et de munitions archi-balaises, faites une petite place à Gun Blade dans vos projets ludiques, vous ne devriez pas être déçu...

## UNE NOUVELLE TECHNOLOGIE

On connaît la puissance de Sega en matière d'innovation technologique, et Gunblade en sera une illustration.

Alors que la ville de New York est soumise aux exigences d'une bande de terroristes, vous êtes

dépêché sur place pour remettre de l'ordre dans la ville. Et quand il s'agit d'ordre, vous obéissez sur le champ ! Pour mieux situer le jeu, imaginez simplement un bon vieux Virtua Cop

mais à bord d'un hélicoptère de combat, et vous aurez une bonne idée du contenu de Gun Blade. Viseur au poing, il faut tirer, tirer encore, shooter et éliminer le plus rapidement possible l'ennemi avant que l'un de ses missiles ne vous atteigne. Tout comme Virtua Cop, deux partenaires pourront s'entraider sur le même écran pour encore plus de jouissance. Hey, germain, vas-y shoote celui de droite, moi je prendrai le tank à gauche !



**Internet. Tout le monde en parle, quelques-uns l'utilisent... Mais au fond, savez-vous exactement ce qui se cache derrière ce mot cyber magique ? Certes, on vous parle de «réseau des réseaux», de «super minitel», mais tout cela reste quand même assez vague pour le citoyen moyen. Alors, si vous faites partie de cette caste qui croit encore qu'Internet est une société de nettoyage, bienvenue dans une petite séance de mise à niveau. De plus, comme notre truc c'est plutôt les jeux vidéo, vous trouverez dans ce dossier quelques adresses juteuses d'éditeurs présents sur le Web. Tout ce qu'il faut pour être à la pointe de l'information et**

P A R S T É P H A N E H É B E R T

↑ Tout commença voici une trentaine d'années, alors que le monde était plongé en pleine guerre froide. La tension internationale était réellement palpable, et chacun des deux blocs (celui de l'Est et celui de l'Ouest) vivait dans la psychose d'une attaque nucléaire venant du camp opposé. L'ambiance n'était donc pas vraiment à la rigolade, si vous me permettez l'expression.

C'est pourquoi, aux États-Unis, une commission spéciale portant le nom de RAND fut créée et chargée de réfléchir à toutes les conséquences possibles et imaginables qu'entraînerait la guerre atomique, afin de pouvoir réagir correctement si le pire devait effectivement se produire. C'est ainsi que fut soulevé un problème délicat, et néanmoins crucial, portant sur les moyens techniques dont disposeraient les autorités américaines pour communiquer avec le reste du pays, malgré la destruction probable des principaux sites de télétransmissions et autres centraux téléphoniques...

**la genèse** C'est de cette réflexion que naquit le principe d'un réseau informatique «sans autorité centrale», où tous les terminaux connectés auraient la

même importance. Ainsi, l'ennemi ne pourrait pas viser un point précis pour détruire le système, puisque le centre nerveux de ce dernier serait à la fois partout et nulle part. De plus, les informations seraient découpées par «paquets», puis envoyées séparément par des chemins différents vers leur destination finale. Peu importe qu'un «chemin» soit rendu «impraticable» pour une quelconque raison, il en existerait toujours des milliers d'autres pour servir de relais à l'information. Pour concrétiser la chose, imaginez que le système de connection s'apparente à celui d'une **toile d'araignée**. Les bases d'Internet étaient jetées, mais il fallut attendre 1968 pour qu'un essai grandeur nature soit réalisé par le National Physical Laboratory de Grande-Bretagne. Puis ce fut au tour de l'ARPANET de voir le jour, premier véritable réseau militaire américain puisque chapoté par le Pentagone.

des nouveautés en tout genre, quoi !

Vite employé à des fins de recherche

scientifiques, ARPANET servait également

Allez, bon netsurfing à tous et à toutes...

beaucoup de courrier électronique. En effet, chaque chercheur possédant un accès au réseau bénéficiait également d'une adresse informatique personnelle. Avec l'invention de protocoles de transmissions de plus en plus sophistiqués (le TCP/IP est le protocole encore utilisé aujourd'hui), de nombreuses machines, elles-mêmes interconnectées, s'agglutinèrent au réseau originel ARPANET, jusqu'à former ce que l'on appelle aujourd'hui Internet, le

réseau des réseaux. Près de 25 ans après, ce développement anarchique a créé un réseau mondial tellement vaste que l'on considère que le nombre d'utilisateurs s'élève à plus de **trente millions**. Certains vont même jusqu'à citer le nombre de cinquante millions, mais il est à l'heure actuelle impossible de le vérifier avec certitude. Voilà

pour l'historique, très condensé et non exhaustif, de ce qui est en passe de devenir plus qu'une simple mode passagère...

**et moi je fais comment pour me connecter?**

Depuis 1993 et l'apparition de logiciels dédiés, rien n'est plus simple. Il suffit de posséder un ordinateur, Mac ou PC avec Windows installé, d'un modem (voir

trente millions d'amis...@VEC

**INTERNET**

lexique), d'un logiciel de navigation spécifique (le plus utilisé est l'excellent **Netscape**, qui de plus est du domaine public, donc gratuit !), et enfin de s'abonner à un «provider», société qui vous fournira l'accès au réseau mondial par l'intermédiaire de son super ordinateur. Comptez dans les dix mille francs pour le matériel, et environ cent francs par mois pour l'abonnement (suivant les sociétés). À signaler que les possesseurs de **Saturn** devraient bientôt bénéficier d'un kit de connection pour leur machine, beaucoup moins onéreux.

Ne pas oublier le coût des communications téléphoniques, qui fonctionnent exactement de la même manière que si vous appelez votre vieille tante dans le Larzac. Cependant, même si vous vous connectez sur un site placé à l'autre bout du monde, vous ne paierez que la communication entre votre lieu d'appel et le centre de connection du provider : d'où une économie substantielle. Les habitants de la capitale sont de ce fait les mieux lotis en raison du nombre de

providers installés en région parisienne, mais les fournisseurs d'accès font cependant un effort d'implantation de centres d'appel provinciaux. Inutile de vous préciser qu'il vaut donc mieux vous connecter la **nuit**, car une fois que l'on surfe sur le réseau, le temps passe très vite et les **factures** téléphoniques auront une très nette propension à gonfler. Personnellement, je





peux vous dire que ma facture a augmenté d'environ 400 francs, ce qui est relativement raisonnable en comparaison de l'utilisation quasi quotidienne (mais nocturne) de ce gros joujou...

## ici et maintenant

Bon, tout ça c'est bien joli, mais vous ne savez toujours pas ce que l'on fait et ce que l'on trouve sur Internet. En fait, la réponse à cette question tient en quatre lettres : **tout !** Le réseau est tellement vaste que, en théorie, tout est possible. Vous voulez trouver l'info rare sur une race de **chiwawa congolais**, commander du matériel directement aux States, rencontrer l'âme sœur, pirater la NASA, ou écrire à Bill Clinton ? Avec Internet, vous pouvez. Le reste n'est qu'une question de temps, d'argent et de talent (surtout en ce qui concerne le piratage, car vous vous imaginez bien que les sites «sensibles» sont hautement protégés. Alors, si vous fantasmez sur le film Wargame, autant vous dire que la réalité est autrement plus impitoyable en ce qui concerne les sanctions infligées aux délinquants branchés). En fait, Internet permet de se connecter à plusieurs types de serveurs possibles. On emploie alors les termes barbares de WEB, E-Mail, FTP et

autres Newsgroup, chacun désignant une utilisation du réseau bien particulière. Commençons par le plus connu, et paradoxalement le plus récent, le célèbre World Wide Web («web» signifiant toile d'araignée en anglais). C'est à lui que l'on pense lorsque l'on compare Internet à une sorte de gros minitel. En effet, contrairement aux débuts de la communication informatique exclusivement axée sur l'échange de textes, l'utilisateur d'une page Web bénéficie maintenant d'une débauche d'images, de sons, et même de vidéo. L'ergonomie y est

très intuitive, puisque la seule utilisation de la souris permet de se balader sur les pages du service. Par exemple, il suffit de vous connecter sur le serveur du Louvre pour pouvoir visiter ce dernier comme si vous y étiez, ou bien d'aller sur le site du fan

club de Jarre pour entendre des extraits de ses albums. Le principe de connexion est aussi **simple** que celui d'un 3615 «télécomien», sauf que tout est graphique, et de ce fait beaucoup plus beau et agréable à utiliser. Sans compter que c'est beaucoup, beaucoup (beaucoup), moins cher...

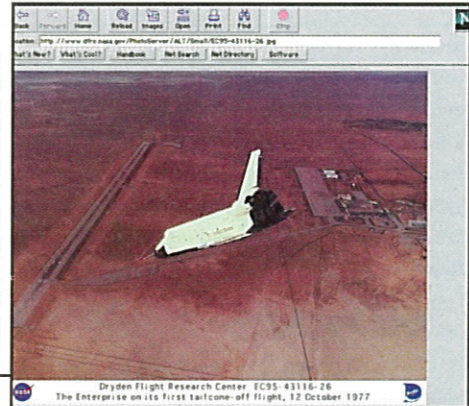
## le surf de l'an 2000 sera virtuel

Comme nous venons de vous le dire quelques lignes plus haut, les sujets disponibles sur le Web sont tout bonnement incalculables, et c'est pourquoi des serveurs spécialisés dans la recherche d'adresses vous aideront à retrouver votre chemin dans cette véritable cyber jungle. Les plus connus sont **Yahoo et Lycos** qui, grâce aux mots-clés que vous leur donnerez, iront chercher dans leur banque de données tous les sites correspondant à votre recherche. Puis, d'un simple clic sur la liste, vous serez propulsé sur le serveur de vos rêves. Mais une fois que vous l'aurez atteint, ce dernier vous permettra de vous connecter avec d'autres serveurs pas forcément indiqués sur la liste de départ, et comme d'habitude, un simple clic suffira pour vous y rendre. C'est ce que l'on appel-



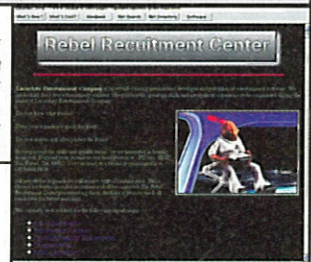
QUELQUE SOIT LE SUJET QUI VOUS INTÉRESSE, VOUS AVEZ 99,9 % DE CHANCES DE LE TROUVER SUR INTERNET. ET DANS LE PIRE DES CAS, SI VOUS N'ÊTES PAS SATISFAIT DU RÉSULTAT DE VOS RECHERCHES, VOUS POURREZ TOUJOURS CRÉER VOTRE PROPRE PAGE WEB...

QUEL QUE SOIT LE SUJET QUI VOUS BRANCHE, VOUS AUREZ TOUJOURS LA POSSIBILITÉ DE TROUVER QUELQUE CHOSE EN RAPPORT AVEC CE DERNIER. ICI, NOUS AVONS FAIT UNE PETITE VISITE À LA NASA POUR RÉCUPÉRER CETTE IMAGE DE LA NAVETTE...



RIEN DE TEL QUE DE SE CONNECTER SUR LE SERVEUR D'UN ÉDITEUR POUR AVOIR EN AVANT-PREMIÈRE LES PHOTOS DES NOUVEAUX JEUX...

CERTAINS SITES VOUS PERMETTRONT DE POSER VOTRE CANDIDATURE POUR TROUVER UN TRAVAIL. ICI, IL S'AGIT DE LUCASARTS QUI RECHERCHE DE NOUVEAUX TALENTS. C'EST QUAND MÊME PLUS SYMPA QUE L'ANPE !



ACCLAIM JAPON EST SÛREMENT UN SITE TRÈS INTÉRESSANT, À CONDITION DE MAÎTRISER QUELQUE PEU LA LANGUE NIPPONNE, CAR CES MESSIEURS N'ONT VISIBLEMENT PAS JUGÉ UTILE DE TRADUIRE LEURS TEXTES EN ANGLAIS...

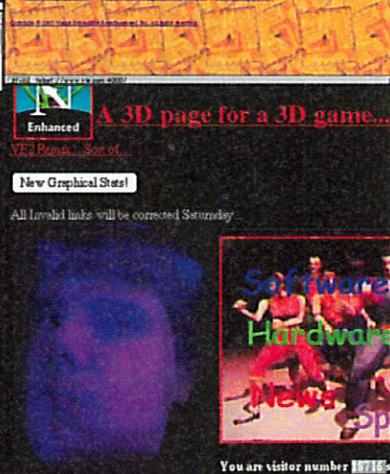
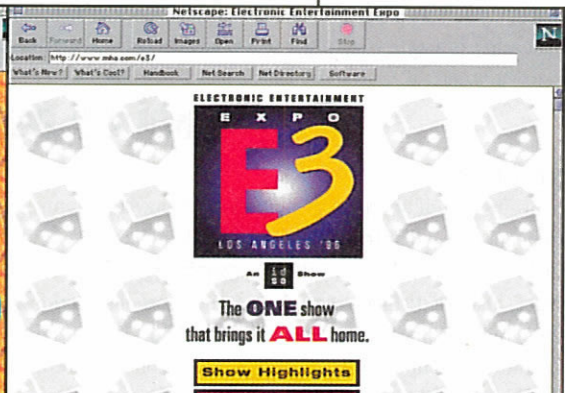
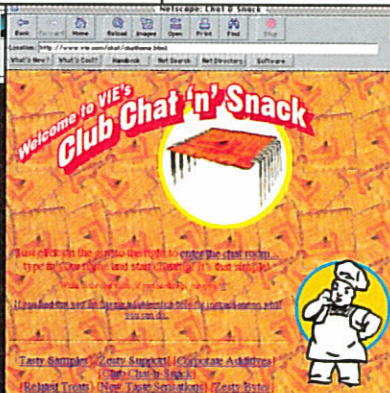


TAILLER LA BAVETTE AVEC LE PRÉSIDENT DES ÉTATS-UNIS ? RIEN DE PLUS FACILE. CONNECTEZ-VOUS SUR LE WEB DE LA MAISON BLANCHE ET APPRENEZ TOUT UN TAS DE CHOSSES PLUS OU MOINS FASCINANTES SUR BILL ET SON ENTOURAGE...



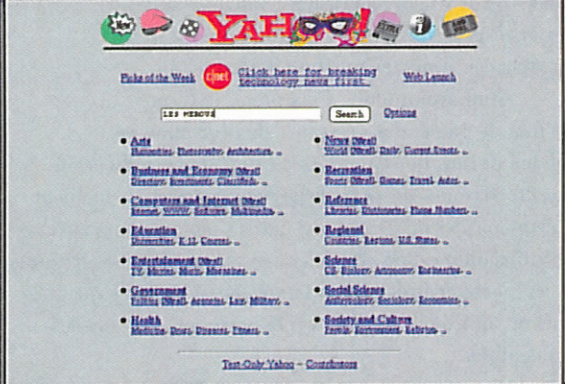
INTERNET VOUS PERMET DE DISCUTER EN DIRECT AVEC D'AUTRES UTILISATEURS. ICI, NOUS SOMMES SUR LE SITE DE VIRGIN. ET NON PAS CHEZ UN FABRICANT DE GÂTEAUX SECS, COMME ON POURRAIT LE CROIRE...

L'ES EN DIRECT, MÊME SI VOUS ÊTES À DES MILLIERS DE KILOMÈTRES ? PAS DE PROBLÈMES, IL SUFFIT DE SE CONNECTER SUR LE SITE ET DE LIRE LES ARTICLES ÉCRITS AU JOUR LE JOUR...



**ON SEPTEMBER 30th, DINOSAURS WILL FLY!**

NINTENDO ANNONCE AU PUBLIC LA DATE OFFICIELLE DE LANCEMENT DE LA 64 BITS. EN PRIME, VOUS AVEZ DROIT À L'AFFICHE DE LA PUB.



BULLFROG NOUS OFFRE UNE PAGE TRÈS BELLE, AUSSI ATTRACTIVE AU NIVEAU DE SON PLUMAGE QUE DE SON RAMAGE. N'HÉSITEZ PAS À ZIEUTER LES INFOS SUR DUNGEON KEEPER, VOUS NE LE REGRETTÉREZ PAS...

(AU CENTRE) CERTAINS N'HÉSITENT PAS À COLLER LEUR TRONCHE SUR LEUR PAGE WEB, MAIS BON, ÇA CASSE UN PEU LE RÊVE. SANS VOULOIR ÊTRE VEXANT.

YAHOO EST L'UN DES SITES LES PLUS CONNUS D'INTERNET. IL VOUS PERMET, GRÂCE AUX MOTS CLEFS QUE VOUS DONNEREZ, DE TROUVER FACILEMENT LES SITES OÙ VOUS TROUVEREZ VOTRE BONHEUR. SI VOTRE RECHERCHE EST ASSEZ POINTUE, VOUS POUVEZ ÉGALEMENT FAIRE UN TOUR SUR LYCOS.

SI VOUS ÊTES DU GENRE À ÊTRE CONSTAMMENT BLOQUÉ DANS UN JEU, VOUS POURREZ ACCÉDER À DE NOMBREUSES ASTUCES, SANS LIMITATION DE JEUX ET DE SUPPORTS...





le le «Netsurfing», ou le surf sur le Net si vous préférez. La comparaison avec ce sport californien n'est pas difficile à comprendre, puisque vous pouvez rebondir d'un site à l'autre de la même manière que le ferait un surfeur sur ses vagues...

## quoi de new docteur?

Les **Newsgroups** sont une sorte de gigantesque forum où sont abordés des milliers de thèmes différents, et où chacun peut laisser son avis et dialoguer avec d'autres utilisateurs. Ceux qui connaissent le minitel appelleraient ça des salons. Dans ce véritable **capharnaüm** s'échangent pêle-mêle textes, insultes, fichiers, images, sons, déclarations poétiques, rumeurs, etc. Actuellement, il existe entre 13000 et 15000 thèmes différents, mais contrairement au Web, tout est présenté sous une forme textuelle. C'est pourquoi il faut des logiciels appropriés pour convertir tout ce qui n'est pas un texte au départ (comme une image) en données compréhensibles par le serveur (passage du binaire à l'ASCII), et inversement retransformer les données ASCII dans leur format original. OK, ce n'est peut-être pas translucide comme explication, alors considérez simplement le fait que les newsgroups ne parlent qu'une seule langue, et qu'il faille des traducteurs spécifiques pour accéder à tous les type des fichiers proposés. À titre d'information, c'est ici que vous trouverez le plus facilement des images «salaces», quel que soit le domaine que vous recherchez...

## les FTP, royaume du download...

Si vous êtes du genre **boulimique**, et que votre plus grand bonheur est de remplir votre disque dur de 4 Giga jusqu'à le faire planter par manque de place, les **FTP** sont faits pour vous. Ces Files Transfer Protocol vous permettent, après avoir entré une adresse du genre «124.45.75.90», de vous connecter sur un ordinateur distant et de pomper jusqu'à la moëlle tous les fichiers présents sur son disque. Souvent, vous devrez être «accrédité» par le propriétaire du site si vous voulez vous connecter, et surtout télécharger en toute tranquillité. Cela prend la forme d'un simple mot de passe, mais ce genre de protection ne fait pas long feu devant l'insistance de l'utilisateur assidu et initié à certaines techniques de «contournement». Le meilleur moyen de récupérer des adresses ainsi que les mots de passe nécessaires à leur utilisation est de «discuter» en temps réel avec d'autres utilisateurs, et d'échanger des informations aussi récentes que possible. Là encore, on trouve de tout et n'importe quoi, et tous les goûts seront comblés...

## il n'y a que le mail qui m'aïlle

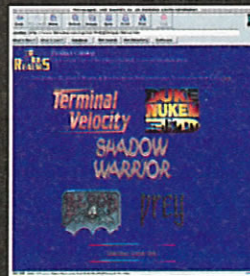
Ce service est, nous l'avons vu, pratiquement à l'origine du développement d'Internet. Le courrier électronique permet en effet, sans aucune limitation de distance, d'échanger des courriers avec un correspondant, exactement de la même façon que vous le feriez par la Poste. En effet, chaque utilisateur d'Internet possède une adresse personnelle, et toutes les adresses sont basées sur un modèle commun. Elles se présentent sous la forme «**Machin@Truc.com**», où Machin représente votre nom, et Truc.com le site qui héberge votre boîte aux lettres (la plupart du temps, il s'agit de votre provider). Mais grâce aux logiciels modernes de gestion du courrier, il est également possible «d'attacher» des fichiers binaires aux textes que vous envoyez à votre contact, de manière tout à fait transparente. Il vous suffit alors de lire votre courrier pour que le fichier «rattaché» soit automatiquement copié sur votre disque dur. Quand on vous dit que com-

## internet, les éditeurs aussi

### 3D REALMS

[HTTP://WWW.3DREALMS.COM/](http://www.3drealms.com/)

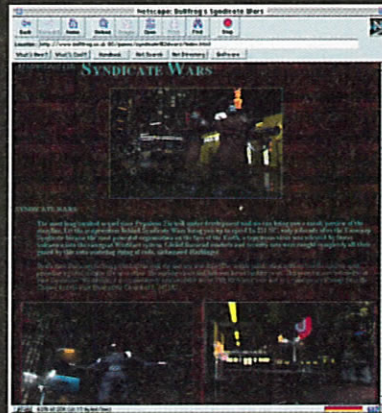
PLUS CONNU SUR PC QUE SUR CONSOLE, CET ÉDITEUR VIENT DE SORTIR UN SUPERBE JEU, DANS LE STYLE DE DOOM, NOMMÉ DUKE NUKEM 3D. SI L'ON VOUS EN PARLE, C'EST QU'IL SERA BIEN TÔT ADAPTE SUR PLAYSTATION ET DEVAIT FAIRE TRÈS MAL. ALORS, N'HÉSITÉZ PAS À FAIRE UN TOUR SUR LE SITE DE TEMPS À AUTRE, SURTOUT QUE DES DÉMOS JOUABLES SONT TÉLÉCHARGEABLES...



### BULLFROG

[HTTP://WWW.BULLFROG.CO.UK/](http://www.bullfrog.co.uk/)

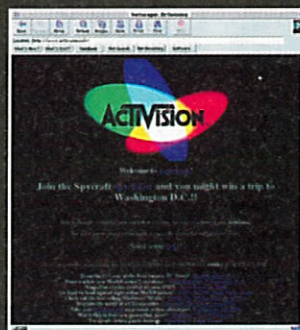
PASSAGE OBLIGÉ DE CETTE BALADE SUR LE NET, BULLFROG EST SÛREMENT L'UN DES ÉDITEURS LES PLUS EN VOGUE ACTUELLEMENT. DE NOMBREUX PRODUITS SONT TRÈS ATTENDUS, COMME SYNDICATE WARS, QUI EST TOUT SIMPLEMENT LA SUITE DE SYNDICATE. À DÉCOUVRIR ÉGALEMENT MOULT INFOS SUR DUNGEON KEEPER, UN JEU DE RÉFLEXION-ACTION QUI DEVAIT MARQUER LES ESPRITS...



### ACTIVISION

[HTTP://WWW.ACTIVISION.COM/](http://www.activision.com/)

SÉQUENCE ÉMOTION AVEC ACTIVISION QUI, IL FAUT BIEN LE DIRE, CONNUT SON HEURE DE GLOIRE AUX DÉBUTS DE L'ÈRE JEU VIDÉO. NEANMOINS, VOUS TROUVEREZ DES INFOS SUR SES DERNIERS PRODUITS, DONT EARTHWORM JIM OU PITFALL...



### ELECTRONIC ARTS

[HTTP://WWW.EA.COM/](http://www.ea.com/)

LA PAGE WEB D'ELECTRONIC ART REGROUPE TOUTES SES FILIALES, COMME ELECTRONIC ARTS SPORTS. OU BIEN ELECTRONIC ART STUDIOS. SUR LE CÔTÉ DROIT, UN MENU DÉROULANT VOUS PERMET D'ALLER DIRECTEMENT AU SUJET QUI VOUS INTÉRESSE, COMME LES DÉMOS, L'ASSISTANCE TECHNIQUE OU LES NOUVEAUTÉS. À NOTER UNE PRÉSENTATION UN PEU SOBRE...



### ID SOFTWARE

[HTTP://WWW.IDSOFTWARE.COM/](http://www.idsoftware.com/)

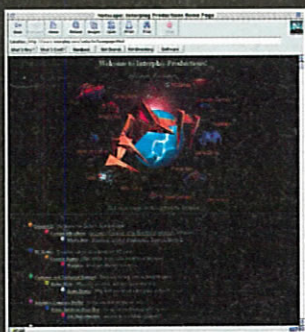
HÉ HÉ, VOICI NI PLUS NI MOINS QUE LE SITE DES CRÉATEURS DE DOOM. AINSI, VOUS POURREZ NON SEULEMENT TOUT SAVOIR SUR LES AUTRES PRODUITS DE LA GAMME, MAIS ÉGALEMENT TÉLÉCHARGER DES DÉMOS JOUABLES. ET SI VOUS ÊTES SAGES, VOUS POURREZ MÊME PRENDRE DES PHOTOS DE QUAKE, LEUR PROCHAIN JEU QUI FAIT DÉJÀ BAVER D'IMPATIENCE UNE BONNE PARTIE DE LA PLANÈTE...

muniquer avec Internet, c'est génial ! Vous pourrez même pousser le vice jusqu'à dialoguer de vive voix avec un correspondant situé à des milliers de kilomètres en utilisant le micro de votre ordinateur, pour peu que les deux utilisateurs possèdent le logiciel adéquat. Vraiment top, surtout lorsque vous ne payez qu'une communication locale. Mais attention, les providers n'aiment pas beaucoup ce genre de procédé, car cela ralentit considérablement les taux de transfert de tous les connectés...

Après cette débauche d'explications, revenons-en à ce qui nous intéresse tous, à savoir les jeux. Voici une sélection des éditeurs que vous pourrez retrouver sur le WEB, afin de bénéficier des dernières nouvelles concernant l'avancement des jeux en cours de programmation, de récupérer des images, ou même des démos jouables ! C'est parti pour une p'tite séance de surf...

### INTERPLAY

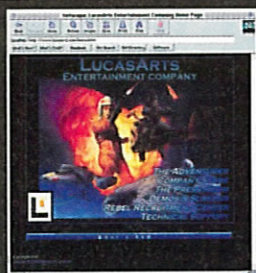
HTTP://WWW.INTERPLAY.COM/WEBSITE/HOMEPAGE.HTML



À L'HEURE OÙ NOUS ÉCRIVONS CES LIGNES, TOUT LE SERVEUR D'INTERPLAY EST POLARISÉ SUR SA PROCHAINE GROSSE PRODUCTION : DESCENT 2. MAIS VOUS TROUVEREZ NEANMOINS MOULT ASTUCES, CHEAT CODES, DOSSIERS DE PRESSE, QUE CE SOIT POUR LES JEUX CONSOLES OU MICROS. SUIVEZ ÉGALEMENT DE TRÈS PRÈS LES INFOS SUR STONE KEEP, QUI S'ANNONCE ÊTRE UN PRODUIT MONSTRUEUSEMENT BIEN...

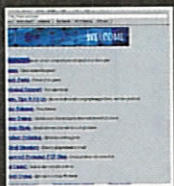
### LUCASARTS

HTTP://WWW.LUCASARTS.COM/MENU.HTML  
BIENVENUE CHEZ L'ÉDITEUR REBELLE, À L'ORIGINE DE NOMBREUX JEUX D'ACTION PORTANT SUR LE THEME DE LA GUERRE DES ÉTOILES. POUR L'INSTANT, SON PRODUIT-PHARE EST BIEN SÛR REBEL ASSAULT 2. ET À CE TITRE VOUS POURREZ DOWNLOADER DE NOMBREUSES PHOTOS TIRÉES DU JEU. VOUS POURREZ MÊME POSER VOTRE CANDIDATURE POUR TENTER D'INTÉGRER L'ÉQUIPE...



### SEGA

HTTP://WWW.SEGAOA.COM/  
UN STYLE GRAPHIQUE TRÈS PÊCHU POUR LE SITE SEGA. EN CE MOMENT, LA SOCIÉTÉ NIPPONNE ORGANISE UN CONCOURS SUR LE JEU VECTORMAN, AUQUEL A D'AILLEURS PARTICIPÉ UN JEUNE AMÉRICAIN. ET IL A BIEN FAIT, PUISQU'IL A TOUCHÉ LA MODIQUE SOMME DE 25000 DOLLARS ! À PART ÇA, TOUTES LES OPTIONS HABITUELLES D'INFOS ET D'AIDES SONT DISPONIBLES... MOULT CHÔSES SUR LA SATURN VOUS ATTENDENT ÉGALEMENT...



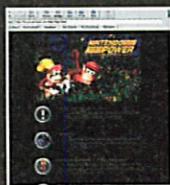
### SONY - PSYGNOSIS

HTTP://WWW1.SONY.CO.JP/  
SI VOUS VOULEZ TOUT SAVOIR SUR LA PLAYSTATION, VOUS POURREZ FAIRE UN TOUR SUR LE SITE DE SONY. MAIS ATTENTION, C'EST DU JAPONAIS, ET DU VRAI, QU'IL VOUS FAUDRA AFFRONTER POUR TENTER DE COMPRENDRE QUELQUE CHOSE. VOUS POURREZ TOUJOURS VOUS CONSOLER EN TÉLÉCHARGEANT DES IMAGES DE LA MACHINE ET DE SES NOMBREUX ACCESSOIRES. SINON, VOUS POUVEZ TOUJOURS VOUS RABATTRE SUR LES SERVEURS CRÉÉS PAR DES AMATEURS, SOUVENT TOUT AUSSI COMPLETS, ET EN ANGLAIS...



### OCEAN

HTTP://ODON.CO.M/OCEAN/  
L'AUSTÉRITÉ GRAPHIQUE EST DE RIGUEUR CHEZ OCEAN. QUI COMBLE CE VIDE VISUEL PAR DE NOMBREUX MENUS. OUTRE LES TRADITIONNELLES ASTUCES ET AUTRES SUPPORT TECHNIQUES, VOUS POURREZ ÉCRIRE À LA SOCIÉTÉ POUR LUI FAIRE PART DE VOS ENVIES, COMMENTAIRES ET, POURQUOI PAS, DE VOS REPROCHES...

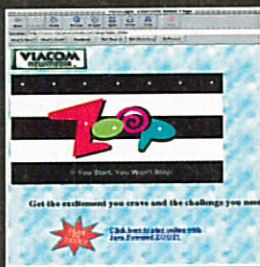


### NINTENDO

HTTP://WWW.NINTENDO.COM/HIGH/HIGH.HTML  
C'EST BIEN SÛR L'ACTUALITÉ AUTOUR DE LA NINTENDO 64 QUI OCCUPERA PRINCIPALEMENT LE SERVEUR DE NINTENDO. À VOUS LES PHOTOS DE LA BÊTE ET DE SES JEUX ! DONKEY KONG COUNTRY 2 ET YOSHI'S ISLAND SONT ÉGALEMENT DE LA FÊTE, AFIN DE FAIRE PATIENTER LES NOMBREUX PRÉTENDANTS À L'ACHAT DE LA 64 BITS...

### VIRGIN

HTTP://WWW.VIE.COM  
SÛREMENT LE SITE LE PLUS DÉLIRANT DE NOTRE SÉLECTION ! AU MOINS, ILS NE SE PRENNENT PAS AU SÉRIEUX AVEC LEUR MENU EN FORME DE GÂTEAU APÉRITIF, ET EN PLUS, AU NIVEAU DE LA VARIÉTÉ DU GOÛT, VOUS SEREZ SERVI : SUPPORT TECHNIQUE, NOUVEAUTÉS, DISCUSSIONS, DÉMOS, TOUT Y EST...



## atz end connect 28800

Voilà, nous venons de faire un rapide tour d'horizon de ce que vous pouvez faire et trouver sur Internet. Rapide, car le sujet est tellement vaste qu'il est impossible de tout dire en seulement quelques pages. En effet, les subtilités sont tellement nombreuses que la multitude de livres traitant sur le sujet frisent la plupart du temps plusieurs centaines de pages. Mais dans tous les cas, le temps où Internet était réservé à une élite d'initiés fortunés est désormais révolu. Même si vous ne pouvez, ou ne souhaitez, vous lancer dans la dimension Internet de chez vous, il existe maintenant des cafés où vous pourrez net surfer tout en sirotant tranquillement un Kamikaze. Une bonne méthode pour faire connaissance avec la bête sans prendre de risques. Quant à savoir si tout cela est réellement utile, cela revient un peu à dire que les encyclopédies ne servent à rien, sous prétexte qu'on ne les ouvre jamais... ☐

## le lexique qui va bien

**ADRESSE IP** : ADRESSE RECONNUE PAR L'INTERNET PROTOCOL. ELLE PEUT PRENDRE DEUX FORMES : SOIT NUMÉRIQUE, SOIT TEXTUELLE. (EX : 145.47.96.25 ÉQUIVAUT À MACHIN.TRUC.COM).

**ARPANET** : ADVANCED RESEARCH PROJECT AGENCY NETWORK. ANCÊTRE D'INTERNET.

**BAUD** : UNITÉ DE MESURE DE LA VITESSE DE COMMUNICATION ENTRE DEUX MODEMS.

**CYBERNAUTE** : NAVIGATEUR DE L'ESPACE CYBERNÉTIQUE (INTERNET).

**E-MAIL** : COURRIER ÉLECTRONIQUE PERMETTANT DE S'ÉCHANGER DES MESSAGES.

**FAQ** : FREQUENTLY ASKED QUESTION. FICHIER DE QUESTIONS-RÉPONSES RÉGULIÈREMENT POSÉES SUR UN TYPE DE SUJET PRÉCIS.

**NEWSGROUP** : FORUM OÙ L'ON PEUT PARTICIPER À DES DÉBATS PUBLICS, ÉCHANGER DES FICHIERS, ETC.

**FTP** : FILE TRANSFER PROTOCOL. PERMET L'ÉCHANGE DE FICHIER BINAIRES ENTRE PLUSIEURS MACHINES CONNECTÉES AU RÉSEAU.

**BROWSER** : LOGICIEL QUI PERMET LA NAVIGATION SUR INTERNET. LE PLUS CONNU EST NETSCAPE...

**HTML** : LANGAGE PERMETTANT DE CRÉER DES PAGES WEB UTILISABLES PAR LE RÉSEAU.

**MODEM** : PÉRIPHÉRIQUE INFORMATIQUE PERMETTANT DE RELIER DEUX ORDINATEURS PAR L'INTERMÉDIAIRE D'UNE LIGNE TÉLÉPHONIQUE.

**SITE** : SERVICE SUR LEQUEL ON PEUT SE BRANCHER PAR L'INTERMÉDIAIRE D'INTERNET.

**TCP/IP** : TRANSMISSION CONTROL PROTOCOL/INTERNET PROTOCOL. PROTOCOLE DE COMMUNICATION UTILISÉ PAR INTERNET.

**URL** : UNIFORM RESOURCE LOCATOR. MÉTHODE D'ADRESSAGE REPRÉSENTANT UN SERVICE, UN SERVEUR, ET UN CONTENU...

**WWW** : WORLD WIDE WEB. SERVICES INTERNET CONTENANT À LA FOIS DU TEXTE, DE L'IMAGE, DU SON, ET MÊME DE LA VIDÉO. LES PAGES WEB SONT LES PLUS CONVIVIALES DU NET.



IN VINCIBLE

# tips corner

TOUT D'ABORD, MERCI À VOUS : ON CROU-

LE LITTÉRALEMENT SOUS LA MASSE DE  
[ tips wanted ]  
COURRIER. APPAREMMENT, LE SYSTÈME DE

FICHES FORMAT CD À DÉCOUPER ET À

CONSERVER VOUS CONVIENT PARFAITE-

MENT : TANT MIEUX, ON CONTINUE

DONC !!! PETITE PRÉCISION TOUTEFOIS

POUR CEUX QUI N'AURAIENT PAS COM-

PRIS : TOUTES LES ASTUCES QUE NOUS

VOUS PRÉSENTONS NE SONT ÉVIDEM-

MENT PAS À DÉCOUPER. SEULES CELLES

INSTALLÉES EN FORMULE RECTO-VERSO

GILLES TADDEI-SAUVAIRE (04 - MANOSQUE) GAGNE

(INTITULÉES «FICHES À DÉCOUPER» - QUI

UN JEU WORMS SUR PLAYSTATION POUR SES

S'EN SERAIT DOUTÉ !... ) SONT DESTINÉES

CODES SUR ASSAULT RIGS. YOUSSEF SÉBASTIEN (33

À ORNER VOS SUPERBES JAQUETTES DE CD

- VIGNONET) ET JÉRÔME BASSIN (24 - ATUR) POUR

POUR UNE UTILISATION ENCORE PLUS

LEURS ASTUCES SUR RIDGE RACER REVOLUTION,

PRATIQUE.

AINSI QUE JULIEN BOURGEOIS (17 - ST-PALAIS-SUR-

AUTRE REMARQUE, CONCERNANT CETTE

MER) POUR CELLES SUR WIPE OUT GAGNENT

FOIS LES LOTS : TOUT LE MONDE NE

CHACUN UN T-SHIRT «WORMS». EN PLUS, CHACUN

GAGNE PAS UN JEU SYSTÉMATIQUEMENT :

RECEVRA UNE CAPOTE «WORMS» (RIEN À VOIR

UN JEU, IL FAUT LE MÉRITER ! IL FAUT

AVEC LA TAILLE DE LEUR INSTRUMENT), TOUT

DONC QUE L'ASTUCE SOIT FORCÉMENT

CECI OFFERT PAR OCEAN.

INÉDITE ET SURTOUT INTÉRESSANTE. CE

MOIS-CI, NOUS N'AVONS QU'UN SEUL

GAGNANT QUI SE DÉMARQUE DES

AUTRES, MAIS RIEN N'EMPÊCHE QUE LE

**PLAYMAG ALAIN VINCIBLE,**  
MOIS PROCHAIN, NOUS AVIONS 2, 3 VOIRE 4

**92-98 AVENUE VICTOR HUGO,**  
SUPER GAGNANTS QUI EMPŒCHENT

**92115 CLICHY CÉDEX,**  
CHACUN UN JEU ! ALORS COURAGE !

ET RENDEZ-VOUS LE MOIS PROCHAIN !



## ASSAULT RIGS [ playstation ]

Suite des Codes :

Niveau 9 : ■▲■×▲×  
Niveau 10 : ▲▲●■×■  
Niveau 11 : ▲▲×▲×■  
Niveau 12 : ●■▲▲●●  
Niveau 13 : ▲▲●×▲■  
Niveau 14 : ▲▲×■×■  
Niveau 15 : ●×▲▲▲▲  
Niveau 16 : ●●●●●■  
Niveau 17 : ▲▲▲▲▲■  
Niveau 18 : ■●●×■▲  
Niveau 19 : ××■×▲●  
Niveau 20 : ×××▲▲■  
Niveau 21 : ▲▲▲▲▲▲  
Niveau 22 : ■■▲●■▲  
Niveau 23 : ●××××▲  
Niveau 24 : ▲■▲■▲▲

Niveau 25 : ▲●▲▲●■  
Niveau 26 : ■●●×●×  
Niveau 27 : ×●■▲▲■  
Niveau 28 : ■●●■▲■  
Niveau 29 : ▲■●×●●  
Niveau 30 : ■●×××▲  
Niveau 31 : ●■×▲●▲  
Niveau 32 : ▲■×●■×  
Niveau 33 : ××▲××■  
Niveau 34 : ×●●●●■  
Niveau 35 : ●▲×▲×▲  
Niveau 36 : ×▲▲××■  
Niveau 37 : ×▲▲×▲■  
Niveau 38 : ■▲■▲■×  
Niveau 39 : ■×▲××▲  
Niveau 40 : ▲×▲●■×  
Niveau 41 : ●×▲●▲■



LES GAGNANTS DU MOIS

## FIFA SOCCER 96 [ saturn ]



Commencez normalement un match, puis faites une Pause et entrez dans le Menu «Options» : entrez un à un les codes suivants. Si vous avez correctement fait la manip, vous devrez entendre un «clic». Ressortez du menu Options et appuyez sur le bouton A pour faire apparaître un Menu Secret. Servez-vous maintenant de vos flèches multidirectionnelles DROITE ou GAUCHE pour activer ces nouvelles options :

Invisible Walls (il n'y a plus de sorties de jeu : pas de touches, pas de 6 mètres) : B - B - B - Z - A - A - A - Z.  
Curve Ball (la balle se dirige bizarrement) : Z - A - B - Z - B - B ?  
Super Power (toutes vos caractéristiques poussées au

maximum) : Z - A - Z - Z - Z - Z - Z - Z - Z - Z.  
Super Goalie (votre gardien est une véritable panthère) : A - A - A - A - A - Z - Z - Z - Z - Z.  
Super Offense (à l'abordage ! Vos attaquants sont des véritables chasseurs de buts) : A - A - A - A - A - Z - B.  
Super Defense (les attaquants adverses vont se heurter à un véritable mur infranchissable) : Z - Z - Z - Z - Z - B - Z.  
Shootout (pour accéder directement aux «pénos») : A - Z - A - B - A - Z.  
Dream Team (les meilleurs joueurs jouent ensemble) : A - A - Z - Z - B - B - A - A.  
Stupid Team (on pourrait comparer les joueurs à des végétaux tellement ils sont vifs) : A - Z - B - A - Z - B.

## FIRESTORM THUNDERHAWK 2 [ playstation ]

Codes :

Amérique du Sud  
Niveau 1 : ONHV0V6VEBDU55Q  
Niveau 2 : 2NH70V9VEFDQ592  
Niveau 3 : 7RH30V7AEFD64Bj  
Niveau 4 : SNH30V8EEJD24Pj  
Canyon Golf 2 :  
Niveau 1 : VNHR0V0E6JDE531  
Niveau 2 : 0RHV0U066NDA53A  
Niveau 3 : jFHDOU0U6RDM5P2  
Niveau 4 : NJHPOUKE6VDj5Bj

Stealth :

Niveau 1 : 07HPOUQAUDE45A  
Niveau 2 : BJHPOUN6AUDA4Pj  
Niveau 3 : AFHPOUKUA2DM4Hj  
Amérique Centrale :  
Niveau 1 : FJHLOUGj1j2CE4Kj  
Niveau 2 : G7HHOU72j2CA5R2  
Niveau 3 : 2BHPOURQj6CM58A  
Chine du Sud :  
Niveau 1 : KRG5OURQ26GE4J2  
Niveau 2 : 07GT0Hj3AGA5GA  
Niveau 3 : FRC9SjCM3EGM52j

Panama :

Niveau 1 : 93G5SD9UNGC40A  
Niveau 2 : VVG5SHUENCGA4SQ  
Niveau 3 : JNGH4CPUNKGM5Tj  
Serbie :  
Niveau 1 : L3GG4406VOEE5Rj  
Niveau 2 : F7GK5S2QV0EA4jA  
Niveau 3 : 27GK50UMV4EM58Q  
Canyon Golf 1 :  
Niveau 1 : 7FGK48VUR8MA5JQj  
Niveau 2 : KBOKRNCDF66FS82  
Niveau 3 : T7GK28U2SCMM40j

[ playstation ]

## Wwf Wrestlingmania arcade game

### Les Super Codes :

- Pour l'énergie infinie : Durant le jeu, faites Pause puis **X ▲ R2 ↑**.
  - Pour désactiver les bourdonnements : Faites Pause puis **X ▲ R2 ▲ X**.
  - Pour ne pas blesser trop vite l'adversaire : Faites encore et toujours Pause et **X ▲ L2 →**.
  - Pour faire très mal : Faites Pause et **X ▲ L2 ↓**.
  - Supprimer le chrono : Faites Pause et ensuite **X ▲ R2 ←**.
  - Pour activer le mode Combo : À l'écran de sélection du personnage, maintenez L1 + R2 en même temps puis faites **X ▲ L2**. Refaites la même opération pour désactiver.
  - Pour désactiver tous les cheats sauf le Mode Combo : Faites Pause puis **○ ● ▲ X**.
  - Choix aléatoire : Si vous voulez que l'ordinateur choisisse votre catcheur à votre place, prenez le Mode «1 ou 2 joueurs». Le joueur 1 va se placer sur Doink, alors que le 2e se placera sur Razor Ramon. Appuyez en même temps sur **↑** + START des 2 manettes. Vous aurez ainsi la surprise de découvrir votre perso au dernier moment (tout comme votre adversaire d'ailleurs).
- Mouvements cachés :**  
Ramasser un adversaire : (Bam Bam, Lex, Razor ou Yoko) : **▲ + ●** en même temps.

P L A Y M A G

Mouvement rapide : **←** 360° à l'envers (**↑** **↔** **→**... et revenez à **↑** dans un mouvement circulaire et ininterrompu).

Jeté de la Hanche : **←** **→** **■**

Le Lance-Pierre : **→** **→** **▲** (quand votre adversaire est à terre)

### Les Coups Spéciaux et les Combos :

Les combos doivent s'effectuer à la suite d'une «choppe» : **→** **→** + coup de poing fort. Enchaînez ensuite avec votre combo. Enfin, appuyez 3 fois de suite sur les boutons énoncés dans les enchaînements. Ils sont donnés pour un personnage se tenant à gauche de l'écran et en étant au corps à corps.

### Bam-Bam Bigelow :

Marteau-Pilon : Prise de tête **↓** **↓** + **○** plusieurs fois **▲**.

Casser la nuque : Maintenez **▲** pendant 3 secondes.

Au feu : **↓** **↓** **■** quand votre adversaire est allongé.

18 hits : **■** **▲** **○** **X**

20 hits : **▲** **■** **X** **○** **▲** (fini avec un brise-rein).

### Doink :

Fouet électrique : Maintenez **■** pendant 3 secondes et relâchez.

Gant de boxe : Appuyez rapidement sur **■**.

11 hits : **○** **▲** **○**.

14 hits : **▲** **○** **X** **■** **X** **■**.

16 hits : **○** **▲** **■** **X** (fini avec un Fouet

Électrique).

19 hits : **○** **▲** **■** **○** **X** (fini avec un Super Slam).

N U M É R O 2

[ saturn ]

## Xmen Children of the atom

### Hyper X

Ces coups ne sont réalisables que si vous possédez assez de «X-Power» (la barre d'énergie en dessous de votre barre de vie). Les Hyper-X vous en pompent la totalité. Ce sont des coups ultimes qui, s'ils ne tuent pas du premier coup votre adversaire, lui font perdre la majeure partie de sa vie.

### Colossus

Super Dive : **↓** **↔** **→** + X + Y + Z.

### Cyclops

Mega Optic Blast : **↓** **↔** **→** + X + Y + Z.

Control Beam (vous pouvez diriger la direction du tir à l'aide de la manette) :

**↓** **↔** **→** + X ou Y ou Z (suivant la puissance).

### Iceman

Arctic Attack : **↓** **↔** **→** + X + Y + Z.

### Omega Red

Omega Destroyer : **↓** **↔** **→** + X + Y + Z.

### Psylocke

Psithrust : **↓** **↔** **→** + X + Y + Z.

### Sentinel

Plasma Storm : **↓** **↔** **→** + X + Y + Z.

### Silver Samurai

Raimeiken : **↓** **↔** **→** + X + Y + Z.

Triple Shuriken : **↓** **↔** **→** + X + Y + Z.

### Spiral

Metamorphosis (beaucoup plus puissant au corps à corps) : **↓** **↔** **→** + X + Y + Z.

P L A Y M A G

### Storm

Lightning Storm : **↓** **↔** **→** + X + Y + Z.

Hail Storm : **↓** **↔** **→** + L ou R.

### Wolverine

Berserker Barrage : **↓** **↔** **→** + X + Y + Z.

**Code pour avoir Akuma ou Gouki.**

Pour le joueur 1 (celui qui apparaît sur Wolverine) :

Attendre sur Spiral 3 secondes : **4 x** **↔** **→**,

**↑**, **2 x** **→**, **↓**, attendre 2 secondes sur

Silver Samurai et ensuite appuyez et

maintenez A + Z + C.

Pour le joueur 2 (celui qui apparaît sur

Psylocke) :

Attendre sur Storm 3 secondes : **→**, **↓**, **4 x**

**↔**, **↓**, **2 x** **→**, attendre 2 secondes sur

Spiral et ensuite appuyez et maintenez A +

Z + C.

### Code pour le Juggernaut

Une fois que vous possédez Gouki en mode

Versus, gagnez ou perdez le combat, cela ne

change rien. Choisissez l'option «Continue»

et, une fois de retour à l'écran de sélection

des personnages, faites **↔** 2 fois de suite,

vous passerez sur Wolverine, mais sans que

le curseur n'apparaisse à l'écran et puis

enfin sur Juggernaut.

### Gouki

Pouvoirs :

Boule de feu : **↓** **↔** **→** + X - Y ou Z.

Boule de feu dorée : **↔** **↔** **↓** **↔** **→** + X - Y

N U M É R O 2

[ playstation ]

## Loaded

### Super Codes :

Pour que les codes fonctionnent, il faut auparavant, que vous fassiez la manipulation suivante : faites Pause durant une partie, appuyez et maintenez **↓** + L1 + L2 un peu plus de 10 secondes. Relâchez **↓** tout en continuant à maintenir L1 + L2, et faites ensuite :

### Munitions infinies :

**↓** **→** **○** **←** **→** **○**. Vous verrez apparaître le mot «Ammo» dans le menu de Pause.

Chaque fois que vous serez à court de munitions, faites Pause et validez le mot «Ammo» pour vous retrouver les barillettes pleines à craquer.

### Énergie infinie :

**→** **→** **↓** **↑** **▲** **○**. Un petit «Health» apparaîtra alors dans le menu de Pause. Il s'utilise de la même façon que «Ammo».

Pour accroître sa puissance de feu :

**↓** **→** **↓** **→** **▲**. Le mot «Power» apparaîtra comme par miracle. Il s'utilise de la même façon que «Ammo» et «Health».

### Sauter un niveau :

**X** R1 **▲** R1 **■** **○** R2 **R2** **X** **■** **▲** **X**.

### Vies infinies :

**↔** **↓** **→** **▲** **■** **X** **○**

### Super Bombes illimitées :

R1 R2 **X** **▲** **■** **○** R1 R2 **○** **○** **■**

P L A Y M A G



N U M É R O 2

[ saturn ]

## daytona usa

### Nouveaux véhicules :

À l'écran Daytona USA, maintenez **↔** + A + B + X - Z en même temps et appuyez sur START. Sélectionnez le Mode Saturn et vous pourrez jouer avec le cheval, mais aussi avec 6 nouvelles voitures.

### Pour avoir la vitesse en kilomètres/heure :

À l'écran-titre, faites avec la seconde manette, X + Y + Z + Start. Lorsque vous commencerez une course, le compteur sera en Km/H au lieu d'être en «Miles per hour». Vous aurez ainsi l'impression de rouler beaucoup plus vite...

### Maniac Mode :

Pour ceux qui se croient bons à ce jeu, essayez ce nouveau mode, où la difficulté devient véritablement alourdisante : au logo Sega, quand le fond est blanc, appuyez sur **↑** **↓** **↔** **→** **→** **→** **→** A - B - C. Une sonnerie va alors retentir, indiquant que la manip a bien fonctionné.

### Une voiture sans roues :

En cours de course, rentrez au stand et, lorsque votre véhicule n'a plus de pneu monté, faites START + A + B + C en même temps. Laissez venir la démonstration et vous aurez un petit gag amusant...

### Time Attack :

Pour sélectionner ce mode de course et profiter tout seul de la piste, appuyez et maintenez START quand vous choisissez votre voiture. Il faut maintenir START jusqu'à ce que vous ayez sélectionné votre bolide à l'aide du bouton C. Notez que lorsque vous êtes en «Time Attack», vous n'êtes pas gêné par les autres concurrents, mais vous ne pouvez bénéficier de leurs aspirations.

### Mode Miroir :

Pour jouer avec les circuits inversés, appuyez sur START + C en même temps de la manette 1 quand vous sélectionnez votre circuit. Valable uniquement pour le Mode Saturn.

P L A Y M A G



### Bouger Jeffrey :

En Mode Expert, arrêtez-vous face à la statue de Jeffrey, un des combattants de Virtua Fighter. Appuyez sur X et vous le verrez effectuer une rotation sur lui-même et se retrouver ainsi la tête en bas.

### Jackpot :

En Mode Beginner, stoppez votre voiture face au jackpot et appuyez sur X pour arrêter le défilement des chiffres. Si vous réussissez à obtenir trois «7», vous serez gratifié d'un Time Bonus.

### Nouvelle Vue :

Pour avoir une nouvelle vue durant le Replay, choisissez la config' de la manette dans le Menu d'Options. Sélectionnez «Edit» et positionnez «View Up» et «View Down» en haut et en bas de la croix directionnelle. Pendant le Replay, vous pourrez alors choisir une nouvelle vue par-dessus.

### Programmeurs :

Pour voir défiler le nom des programmeurs, il suffit d'appuyer sur START au début du générique de fin, quand vous venez de gagner une course.

### Mode Karoké :

Allez dans le menu OPTIONS et mettez-vous en mode «Normal». Puis, au choix des circuits, gardez enfoncée **↓**. Ainsi, vous aurez le mode Karoké qui permet de chanter sur les trois chansons de Daytona.

### Changer Les Musiques :

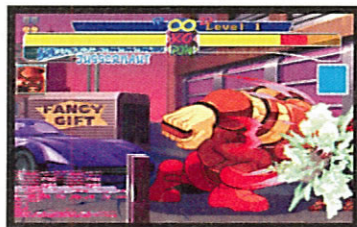
À l'écran «Gentleman Start Your Engine», maintenez appuyés START + X (ou Y ou Z) en Beginner,

N U M É R O 2

X-men children of the atom

[ saturn ]

ou Z.  
 Boule de feu en l'air : Sautez ↓ ↘ ↙ + X - Y ou Z.  
 Dragon Punch : ↘ ↙ + X - Y ou Z.  
 Hurricane Kicks : ↓ ↘ ↙ + A - B ou C.  
 Diving Kick : ↓ ↘ ↙ + A - B ou C.  
 XAbilities :  
 Ultimate Throw : ↓ ↘ ↙ + X - Y ou Z.  
 Téléportation : ↓ ↘ ↙ + X + Y + Z ou A + B + C ou encore ↘ ↙ + X + Y + Z ou A + B + C.  
 Hyper-X :  
 Super Boule de feu : ↓ ↘ ↙ ↘ ↙ ↘ ↙ + X - Y ou Z.  
 Super Dragon Punch : ↘ ↙ ↘ ↙ ↘ ↙ + X - Y ou Z.  
**Juggernaut**  
 Pouvoirs :  
 Earthquake : ↓ ↘ ↙ + X - Y ou Z.  
 Double coup de poing : ↓ ↘ ↙ + X - Y ou Z.  
 L'œil qui brille : (Ce coup vous donne du «X-power») ↘ ↙ + X - Y ou Z.  
 X-Abilities :  
 L'armure rouge : ↓ ↘ ↙ + X + Y + Z.  
 Hyper-X :  
 La Méga-charge : ↘ ↙ ↘ ↙ + X + Y + Z.



wwf wrestlemania arcade game

[ playstation ]

**Bret Hart :**  
 Éclair Tranchant : s en étant au-dessus de votre adversaire quand il est allongé.  
 Marteau-Pilon : → → + ▲.  
 16 hits : ● ▲ ■ × ■ ● (fini avec Marteau-pilon).  
 16 hits : ● ▲ ● × (fini avec Corde à linge volante).  
**Lex Luger :**  
 Masse médiévale : → → + ●.  
 Suplex : Prise de tête → → + ▲.  
 16 hits : ● × ■ ▲ ■ ● (fini avec Masse médiévale).  
 17 hits : × ● ▲ ■ × (fini avec Coup d'épaule au visage).  
**Shawn Mickael :**  
 Frankenstein : → → + ● ou Prise de tête → → + ▲.  
 Coup de pied sauté : Maintenez ● pendant 3 secondes et relâchez.  
 Double coup de pied : → → + ●.  
 13 hits : ■ ▲ ● ×.  
 16 hits : × ● ▲ ■ ▲ (fini avec un «Lever-projecter».)  
**Razor Ramon :**  
 Nettoie-le-tapis : ↓ ↓ + ×.  
 17 hits : ▲ ■ ▲ ● ▲ ■ (fini avec un Uppercut).  
 23 hits : × ■ × ● ▲.  
 24 hits : ▲ ■ × ● ▲ (fini avec un «Nettoie-le-tapis».)  
**Undertaker :**  
 Poussée du démon : ↓ ↘ ↙ + ×.  
 Traction du démon : ↓ ↘ ↙ + × ×.

Smash argenté : ↓ ↘ ↙ + × × × ▲.  
 9 hits : ● ▲.  
 10 hits : × ● ▲ ■ (fini avec une «Tombstone Slam».)  
 12 hits : ● ■ ●.  
 21 hits : ● × ■ ▲ ●.  
**Yokozuna :**  
 Poupée de chiffon : ▲ + ● (ramasser l'adversaire) ● (ne marche pas contre Doink, Razor ou Yoko).  
 Passe-moi le sel : Maintenez ■ pendant 3 secondes et relâchez.  
 Direct rapide : → → + ■.  
 9 hits : ■ ▲ ● × ●.  
 11 hits : ▲ ■ × (fini avec «Ventre élastique».)  
 11 hits : ▲ ■ ▲



PLAYMAG

NUMÉRO 2

PLAYMAG

NUMÉRO 2

daytona USA

[ saturn ]

START + A en Medium et Expert. Les musiques changeront.  
**Circuit Beginner :**  
 The King of Speed ne rien toucher  
 Let's go away START + X  
 Sky High START + Y  
 Pounding Pavement START + Z  
**Circuit Advanced :**  
 The King of Speed START + A  
 Let's go away ne rien toucher  
 Sky High START + Y  
 Pounding Pavement START + Z  
**Circuit Expert :**  
 The King of Speed START + A  
 Let's go away START + X  
 Sky High ne rien toucher  
 Pounding Pavement START + Z  
**Musiques :**  
 Finissez une course en ayant un temps qui vous permette d'inscrire vos initiales dans le «High Score». Au lieu d'inscrire votre pseudo, essayez les initiales suivantes et vous pourrez écouter les musiques des différents jeux :  
 Afterburner : A.B  
 Alex Kidd : KOU  
 Alien Storm : SAO  
 Alien Syndrome : JIM  
 Blockseed : YAM  
 Bonanza Bros : YOJ ou BNB  
 Burner : KAG  
 Columns : YAN  
 Columns 2 : IGA  
 Daytona USA : KOS (musique de «King of Speed») - LGA («Let's Go Away») - SKH («Sky High») et PP («Pounding Pavement»)  
 Dunk Shot : KAO ou DST  
 Dynamite Duke : H.S  
 Enduro Racer : E.R ou MAS  
 Exosnaut : EXN  
 Flash Point : YUI  
 Galaxy Force : G.F ou HSB  
 G-Loc : GLC ou NAG

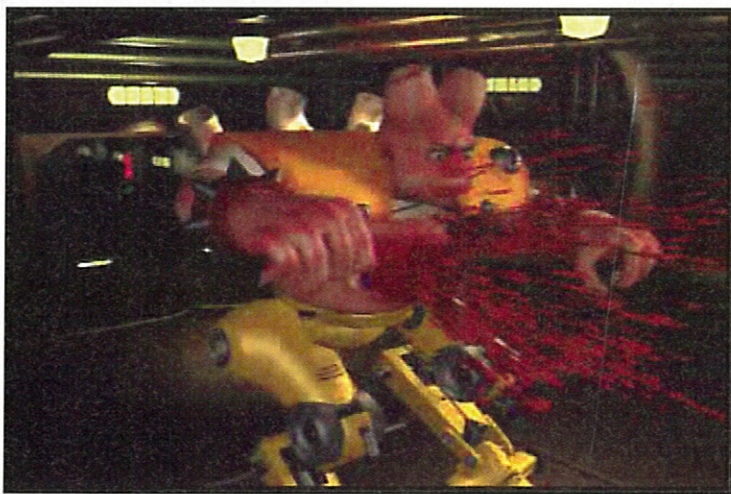
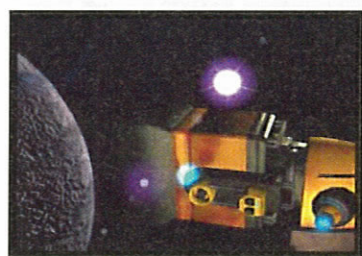
Golden Axe : GDA  
 Grand Prix Rider : GPR  
 Gunstar Heroes : OKA  
 Hang On : H.O K.T  
 Kouchi : .KK  
 Line Of Fire : KEN  
 Moonwalker : UME  
 Out Run : O.R  
 Outrunners : ORS  
 Power Drift : PD ou ISO  
 Quartet : QTT  
 Rad Mobile : RM  
 Scramble Spirits : KAZ  
 SDI : SDI ou MMM  
 Space Harrier : S.H  
 Stadium Cross : S.C  
 Street Fighter : S.F  
 Super Hang On : SHO  
 Super Monaco GP : SMG  
 Super Thunder Blade : TAK  
 Sword of Vermillon : VMO  
 Tetris : TET  
 Thunder Blade : TB ou NAK  
 Turbo Out Run : TOR ou OSI  
 Virtua Cop : AKJ ou DEK  
 Virtua Fighter : V.F - A.Y (Akira) - J.B (Jacky) - S.B (Sarah) - PAI (Pai) - K.M (Kage) - W.H (Wolf) - J.M (Jerry) - LAU (Lau)  
 Virtua Fighter 2 : V.FT  
 Virtua Racing : V.R



loaded

[ playstation ]

Choix du niveau :  
 ↑ ↓ ↘ ↙ ▲ ● × ■ × ■ ▲ ●. Rien n'apparaîtra au Menu Pause, par contre faites «Sortir», «Oui» et à l'écran du menu principal, vous découvrirez le choix du niveau, qui vous permettra de vous balader à votre gré. Malheureusement, vous ne pourrez pas admirer la séquence de fin.



PLAYMAG

NUMÉRO 2

PLAYMAG

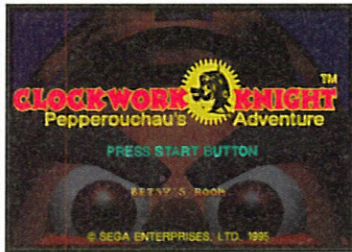
NUMÉRO 2



clockwork knight

[ saturn ]

frappez-le jusqu'à ce qu'elle revienne et attendez qu'il ait sauté trois fois pour recommencer.  
 Le Grenier :  
 Frappez-le mais évitez qu'il ne vous écrase. Puis, une fois la plate-forme détruite, à terre visiez son corps (le X). Le plus sage est de le faire avec sa tête. À ce moment-là, dès sa destruction, vous libérerez la princesse. Pour Boss final, le but est qu'il écrase sa cassette sur le taille-crayons. Pour cela, tapez une pince. La première fois, il s'écrasera tout seul sur le pot à crayons. Retapez alors une pince. Il fera apparaître le pot, courez vers celui-ci et tirez-le. Alors, il écrasera son circuit dessus à coup sûr. Recommencez jusqu'à sa destruction !



zero divide

[ playstation ]

- 4 Coups : ▲▲▲▲
- 6 Coups : ×××↓→+××↓→+×
- TAU :
- 2 Coups : ■■
- 3 Coups : ××↓+×
- 4 Coups : →+■→+■
- 4 Coups : →+●←+●
- WILD3 :
- 3 Coups : →+×××
- 4 Coups : ××●●
- 5 Coups : →+×××↓+××→+×
- IO :
- 2 Coups : ××
- 3 Coups : ××●●
- 4 Coups : →+×+●↓+→+●↓+→+●
- 4 Coups (+ projection) : ■■→+■↓+■
- 5 Coups (+ projection) : ×××●+×
- CGNUS :
- 2 Coups : ●●
- 3 Coups : ×××
- 3 Coups : ←+×↓+→+●↓+→+●
- 5 Coups : →××××
- 6 Coups : ●●××↓→×
- EOS :
- 2 Coups : ←+×→+×
- 2 Coups : →+×↓+×
- 3 Coups : ××■
- DRACO :
- 2 Coups : ■■
- 4 Coups : ××+×××●

- 4 Coups : ▲ attendre →→×
- 4 Coups : ▲ attendre →+■
- 5 Coups : ××→+×××
- 6 Coups : ▲ attendre ××→+■
- NEREID :
- 2 Coups : ××
- 3 Coups : →+×←+×××
- 4 Coups : ××→+××
- 4 Coups : →+●→+●××
- ZULU :
- 2 Coups : ●●
- 4 Coups : ×××→+×
- 4 Coups : ▲▲▲
- 6 Coups : ×××↓→+××↓→+×
- XTAL :
- 2 Coups : ××
- 3 Coups : ××↓+●
- 4 Coups : ××●●
- 6 Coups : →+■→+■→+■→+■
- NECO :
- 3 Coups : ×××
- 4 Coups : →+■→+■→+■↓+→+■
- 4 Coups : ×××■ ou ●



PLAYMAG

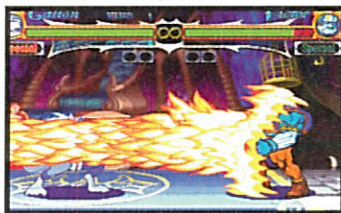
NUMÉRO 2

vampire hunter

[ saturn ]

- Le Pied céleste : ←↓→+C.
- Le Démon : Y - X - ←+A - B.
- Felicia
- Les Griffes infernales : →↓↑+Y + Z.
- Les Chattes brûlantes : ←↓→+B + C.
- Gallon
- La Gueule du loup : →↓↑→+Y + Z.
- La Démultiplication : ←↓→+B + C.
- Lei-Lei
- Les Lames d'oufre-tombe : ←↓→+B + C.
- La Bascule : A - C - Y - Y + ↑.
- Morrigan
- La Gémellité : X - X - →+A - Z.
- Le Come-Back : →↓↑→+C.
- La Mytose : X - X - →+Y - Z.
- Phobos
- L'Arsenal : →↓↑→+B + C.
- La Lévitiation transcendente : →↓↑→+B + C.
- Pyron
- La Bombe N : ←↓→+Y + Z.
- Sasquatch
- Le Canon à glace : ←↓→+Y + Z.
- La Banquise : ←↓→+B + C.
- Victor
- La Vague électrique : ↓ (pendant 2 secondes) ↑+Y + Z.
- Le Vaudo : ←↓→+B + C + Z.

- Zabel
- La Décharge électrique : →+Y + Z.
- La Toupie électrique : →↓↑→+B + C.
- Boumshakalaka : →↓↑+Y + Z.



warhawk

[ playstation ]

- Stormland : ▲×▲■●×●●
- Au-dessus du premier champ de force : ▲××●●××
- Au-dessus du second champ de force : ▲×▲▲×●▲
- Au-dessus du troisième champ de force : ▲×●▲×▲■
- La porte de Kreeel est ouverte : ▲×▲■●××
- Face-à-face avec Kreeel : ▲×▲■●×▲
- Super codes :
- Kali Mode
- Pour avoir un super armement (8 Ultra Lock-ONS et 24 Super Swarmers) : ×●●×▲▲
- Thor Mode :
- Pour avoir des super ogives et 9999 Flash Bombes : ■●●▲×▲▲
- Armement Infini :
- Pour avoir des armes à l'infini : ▲▲●▲▲×
- Warhawk A-La-Mode :
- Ce super code ne fonctionne qu'en Mode Granny : ●●●VIDE ×▲××
- Vidéos :
- Pour voir toutes les scènes animées : ▲×VIDE ●●×▲■
- Épilogues :
- Pour voir toutes les scènes de fin : ■■VIDE ●●×▲▲

- Upgrades :
- Pour voir tous les «Upgrades» : ■VIDE ●▲××



PLAYMAG

NUMÉRO 2

PLAYMAG

NUMÉRO 2





## HANG ON GP.96

[ saturn ]

**Jouer dans les 3 nouveaux circuits :**  
À l'écran du Menu Principal, sélectionnez le Menu Options en appuyant sur A. Une fois à l'intérieur, ressortez en appuyant sur B et appuyez sur R - R - L - R - R. Vous entendrez alors un son indiquant que le tips a bien fonctionné. Choisissez votre moto et allez dans Time Trial ou GP Race : vous aurez ainsi accès à trois nouvelles courses en appuyant répétitivement sur ➡.

### Mode Endurance :

Si vous voulez vous éclater façon «Bol d'Or», voici l'astuce qu'il vous faut : pendant la démo d'introduction (là où on voit la moto sur le circuit), appuyez sur ↑ ↓ ➡ ➡ X + Y + Z.

Vous entendrez alors une digit vocale vous indiquant que le tips a bien fonctionné. À l'écran du Mode Select, une nouvelle Option aura fait son apparition : le Mode Endurance.



## LA HORDE

[ saturn ]

### Cheat Modes :

Tous ces Super Codes fonctionnent de la même manière : commencez normalement une partie et mettez le jeu en Pause, puis faites les manipulations suivantes et enlevez la Pause.

### Cinéma :

Pour visionner toutes les scènes intermédiaires qui sont hilarantes, faites ➡A ◀◀ A ↑ B. Appuyez sur le bouton B pour une autre séquence.

### Sauter un niveau :

Pour terminer un niveau en cours, faites ↓ A ◀◀ ↓ A A ➡.

### Pognon :

Pour gagner rapidement 30000 Couronnes, faites ◀ A - A - B ◀ A ➡ ↓. Vous pourrez renouveler cette manip autant de fois que vous le désirerez, mais votre compteur ne dépassera pas 30000.

### Carte :

Pour dévoiler entièrement la carte d'un niveau, faites : ◀A ↑ ↓ - B - A - A - B.



## JOHNNY BAZOOKATONE

[ saturn ]

### Codes :

Niveau Hotel : WALKER  
Niveau Cuisine : OVERTIME  
Niveau Hôpital : VILLA  
Niveau Penthouse : ENDBOSS  
Vies infinies et choix du niveau : TAEHC. Faites un Pause et appuyez sur X pour sauter le niveau en cours.

[ playstation ]

### Codes :

Niveau Hotel : AFLEAPIT  
Niveau Cuisine : TEASPOON  
Niveau Hôpital : SEDATION  
Niveau Penthouse : VERYNICE  
Choix du niveau : KRISTIAN  
Invincible : PILCHARD



## JUMPING FLASH

[ playstation ]

### Plus Dur :

Cette astuce ne fonctionne que si vous avez déjà terminé le jeu (merci la Memory Card) et vous permet d'obtenir un niveau de difficulté plus élevé. À l'écran titre, positionnez-vous sur «Game Start» et appuyez sur DROITE et le mot «Extra» apparaîtra.

### Choix du niveau :

À l'écran titre, faites  
↑ ↑ ↓ ↓ ↓ × × ◀ ➡ ◀ ➡  
× ▲ × ▲.

Commencez le jeu puis mettez la direction vers la droite pour changer de niveau.

## RIDGE RACER REVOLUTION

[ playstation ]

### Logo Fun :

À la page de présentation, maintenez L1 + L2 et amusez-vous avec votre croix directionnelle ou avec Carré ou Croix. Nouvelles voitures :

Pour avoir 8 voitures supplémentaires, il faut éliminer tous les vaisseaux ennemis dans Galaga, le petit jeu d'introduction, qui vous fait patienter pendant le «Loading». Si vous réussissez à terminer Galaga sans perdre un seul tir, vous aurez même accès au «Kid's Car Selector».

### Mode miroir :

Commencez normalement une course et sur la ligne de départ faites un demi-tour, puis foncez à tombeau ouvert dans le mur qui vous fera face. Vous vous retrouverez sur le même circuit, mais inversé : vous commencerez par la ligne d'arrivée et finirez sur la ligne de départ. Nouveaux circuits :

Terminez 1er à toutes les courses et vous pourrez ainsi concourir dans le Mode Extra, qui contient de nouveaux parcours.

### Nouvelle Option :

Terminez 1er à toutes les courses du Mode Extra et allez dans le Menu d'Options. Sélectionnez le Menu «Scene» et vous pourrez choisir le moment de la journée où vous voulez concourir : Normal, Midi, Soirée ou Nuit.

### Black Devil :

Pour pouvoir jouer avec la voiture noire, il «suffit» de finir premier lors du «Time Trial» vous opposant à elle et la voiture jaune en Mode «Novice».

### White Angel :

Pour avoir le droit de conduire ce bolide blanc, il faudra faire vos preuves, puisqu'il faut la battre en Mode Expert du «Time Trial» (en même temps que la voiture jaune d'ailleurs).

### 13th Racing Kid :

Pour jouer avec ce petit bolide, (qui a une meilleure accélération que sa grande sœur la Black Devil, mais qui a une moins bonne tenue de route) : il faut déjà posséder la Black Devil et la White Angel et la battre en «Time Trial» en Mode «Extra Advanced». Bon courage !!

## BATTLE ARENA TOSHINDEN

[ saturn ]

### Grosses têtes :

À la page du choix du Mode de Jeu, maintenez L + R + A. Commencez à jouer et vous aurez la surprise de voir que vos joueurs ont des têtes surdimensionnées. Comme quoi, NBA JAM TE fait des émules.

### Jouer avec les Boss :

Si vous voulez jouer avec un des 3 Boss du

jeu, faites à l'écran titre (là où on voit «Press Start»), faites ↑ ↓ ↑ ↓ ➡ ➡ ➡ START. Vous entendrez alors une digit vocale. Sélectionnez le Mode 1 Joueur («1P Game»). Vous pourrez choisir entre SHO ou GAIA. Si vous voulez jouer avec CUPIDO, placez-vous sur SHO et appuyez sur ↑ + B en même temps.

## NBA JAM TE

[ playstation ]

### Extended Roster :

Chaque équipe possède 3 joueurs sélectionnables d'entrée de jeu, mais en plus, d'autres joueurs sont cachés. Pour les obtenir, positionnez-vous sur l'équipe avec laquelle vous voulez jouer, maintenez SELECT et appuyez répétitivement sur votre flèche multidirectionnelle dans le sens inverse des aiguilles d'une montre (c.a.d. ↑ ◀ ↓ ➡), jusqu'à ce que «Extended Roster» apparaisse. Vous pourrez ainsi jouer avec un banc de remplaçants bien mieux fourni. Changez de joueur en appuyant sur SELECT. Notez que cette astuce fonctionne aussi au cours d'un match pendant l'écran de «Substitution».

## VIRTUA COP

[ saturn ]

### Menu Secret :

Commencez à jouer et perdez tous vos Continues. À l'écran blanc du logo Sega, faites la manip suivante : ↑ ↓ ◀ ➡ avant que le logo ne disparaisse. Le Ranking Mode apparaîtra alors directement à l'écran du Menu Principal. Entrez dans les Options et en bas à droite de «Exit», vous verrez 3 petites flèches. Sélectionnez-les pour avoir un nouveau menu d'Options dans lequel vous pourrez avoir le Mode Miroir (le décor est inversé et par conséquent les ennemis aussi) ou Free Play, vous donnant les Continues infinis.

### Choix de l'Arme :

Toujours à l'écran blanc du logo Sega, faites la manip suivante : Si vous utilisez le Virtua Gun, tirez dans les coins de l'écran de cette manière : ↓ ↑ ➡ ➡ ↑ ↑ ◀ ➡. Cette manip étant très difficile à réaliser, je vous conseille de faire celle avec la manette : Maintenez le bouton C enfoncé et faites ↓ ↑ ➡ ➡ ↑ ↑ ◀ ➡ (c'est la même séquence).

Vous entendrez un bruit de détonation pour vous indiquer que l'astuce a bien fonctionné. Allez maintenant dans le Menu Secret et activez Gun Select Mode. En cours de jeu, mettez le jeu sur Pause et rechargez votre arme pour en changer (tirez en dehors de l'écran si vous jouez avec le Gun, sinon appuyez 2 fois sur C). Vous avez maintenant 7 armes à votre disposition : Pistolet Normal, Pistolet Automatique, Mitrailleuse, Carabine, Fusil de Chasse, Magnum et Mitrailleuse infinie. Si jamais vous êtes désarmé, refaites Pause et «Reload» pour récupérer votre arme. Avec ça, vous avez de quoi faire un beau carton.



# SEGA OU NINTENDO ?

**MEGA FORCE**

SATURN - MEGADRIVE - MEGA CD - 32 X - GAME GEAR - MASTER SYSTEM

## MEGA force

le 1<sup>er</sup> mensuel des consoles SEGA

**TOP SECRET ! Saturn**  
En direct du Japon  
**Virtua Fighter Kids**  
**Dark Savior**  
**La Légende de Thor...**

**EXCLUSIF**  
La Megadrive s'offre  
ISS Deluxe et  
Tintin au Tibet

**Soluces**  
Mami Malfard  
Virtua Fighter 2

**WIPEOUT, DESTRUCTION DERBY, ETC.**  
**Tous les grands hits de Sony sont sur Saturn**

32 FF • MARS 1996 • BELGIQUE : 210 FB • LUXEMBOURG : 210 FL • SUISSE : 14 FS

LE SEUL MENSUEL DES CONSOLES NINTENDO

N°41 - Mars 96 - 32F

## SUPER POWER

**EXCLUSIF !**  
**102%**  
à Donkey Kong Country  
**LA SOLUTION ULTIME**

**SECRET OF EVERMORE**  
Le test le plus complet

**Concours**  
Gagnez des dizaines de K7 Mangas

**Soluces**  
Tintin au Tibet (50F)  
Killer Instinct (60F)  
Mortal Kombat 3 (60F)  
Street Fighter II (60F)

**TOUTE LA VERITE SUR LES JEUX DE ROLES**  
Final Fantasy, Dragon Quest, Chrono Trigger, etc.

32FF • MARS 1996 • BELGIQUE : 210FB • LUXEMBOURG : 210FL • SUISSE : 14FS • CANADA : 85 Cents

# LES MAGAZINES QU'IL VOUS FAUT !

EN VENTE ACTUELLEMENT CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX



# SHELLSHOCK

JUST KEEPIN' DA PEACE

