

playmag numéro treize

Playmag

le premier mensuel des consoles nouvelle génération

PLAYSTATION / SATURN / NINTENDO 64

Playmag

100 % de gagnants !

Grattez le **Ticket Top**®
inséré dans le CD-audio
et vous avez
forcément gagné !

(des téléphones portables, des séjours hôteliers, etc.)

Gratuit !

Un coupon à l'intérieur pour recevoir
**la démo jouable
de Swagman
sur PlayStation**



Exclusif !

18 pages sur le plus
grand salon d'arcade
à Tokyo

Top Secret

Jurassic Park 2,
Hexen 2,
Unreal,
sur PlayStation,
Turbo Racing
sur PlayStation et Saturn.

Tests

Porsche Challenge,
LBA,
Excalibur,
MicroMachines V.3,
sur PlayStation,
Man X TT sur Saturn.

Spider

Une toile de
maître ?

Nintendo 64, ça va faire mal !

13

[treize]

L 9680 - 13 - 39,00 F





C'est une Cité qui renferme un secret. Les enfants qui, d'habitude, jouent dans les rues, disparaissent un par un, et personne ne sait ni pourquoi, ni comment.

Peut-être Miette, une enfant espiègle et déterminée, possédant un véritable don de petite voleuse, sera celle qui lèvera le mystère.

Mais un enfant peut-il survivre dans une cité aussi mystérieuse et ...dangereuse.

*Et aura-t-elle suffisamment de talent pour résoudre cette étrange énigme?
Et, vous?*

La Cité des Enfants Perdus



n°1

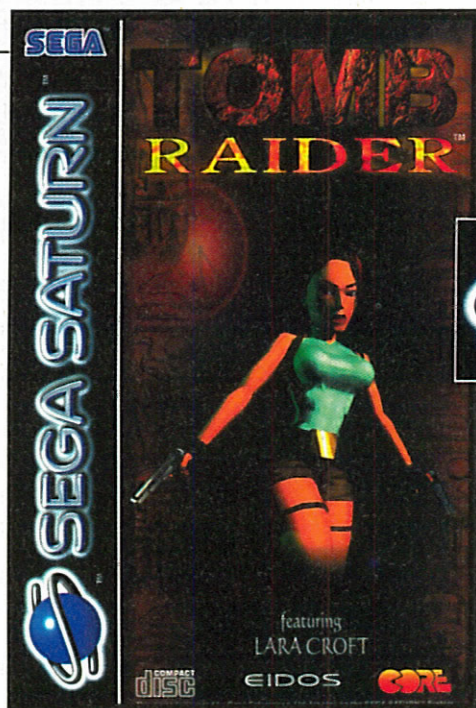


PlayStation

- 1 **DESTRUCTION DERBY 2** (simulation sportive)
- 2 TOMB RAIDER (action-aventure)
- 3 COOL BOARDERS (simulation sportive)
- 4 FIFA 97 (simulation sportive)
- 5 CRASH BANDICOOT (plates-formes)
- 6 DIE HARD TRILOGY (action)
- 7 COMMAND & CONQUER (wargame)
- 8 FORMULA ONE (simulation sportive)
- 9 PANDEMONIUM (plates-formes)
- 10 JET RIDER (plates-formes)

SEGA SATURN

- 1 **TOMB RAIDER** (action-aventure)
- 2 SOVIET STRIKE (action)
- 3 DIE HARD THE ARCADE (action)
- 4 WORLDWIDE SOCCER 97 (simulation sportive)
- 5 COMMAND & CONQUER (wargame)
- 6 SONIC 3D (plates-formes)
- 7 DAYTONA CHAMPIONSHIP (simulation sportive)
- 8 SPACE JAM (simulation sportive)
- 9 VIRTUA COP + GUN (action)
- 10 SEGA RALLY (simulation sportive)



n°1



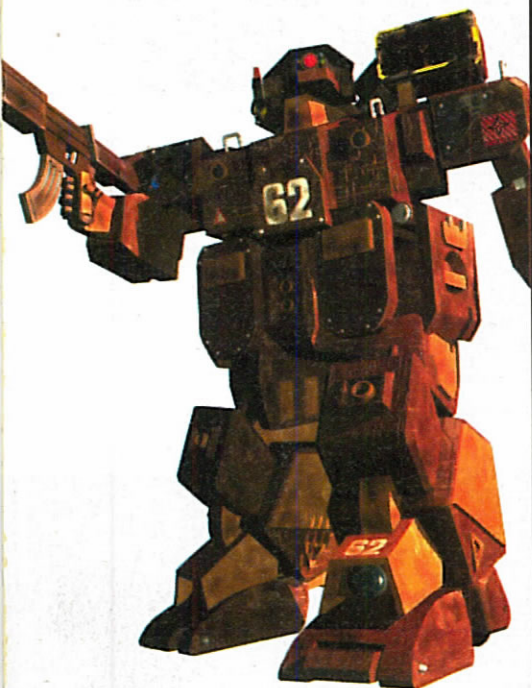
RETROUVEZ CETTE SÉLECTION DES MEILLEURS JEUX SUR SATURN ET PLAYSTATION, DANS LES 52 MAGASINS AUCHAN EN FRANCE

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. : 01 41 04 44 33 - FAX : 01 41 04 44 48 •
 DIRECTEUR DE LA PUBLICATION : MICHEL DESANGES •
 DIRECTEUR GÉNÉRAL DES RÉDACTIONS : CLAUDE LUCAS •
 DIRECTEUR DE LA RÉDACTION : JEAN-MARC DEMOLY •
 SECRÉTAIRE GÉNÉRAL DE RÉDACTION : FRANÇOIS GABERT •
 1ère SECRÉTAIRE DE RÉDACTION : CATHERINE MONTAGNON •
 CHEF DE RUBRIQUE : ALAIN MILLY •
 SECRÉTAIRES DE RÉDACTION :
 RICHARD EL MESTIRI, MARIE-HELENE MILLOT •
 CORRESPONDANT PERMANENT AUX U.S.A. : TOMMY FRANÇOIS •
 CORRESPONDANT PERMANENT AU JAPON : ARNAUD ST MARTIN •
 CHEF DE PUBLICITÉ : ISABELLE WEILL AU 01 41 04 44 45 •
 VENTES ET PROMOTION : DIDIER DEVILLERS AU 01 41 04 44 40 •
 DIRECTEUR ARTISTIQUE : OLIVIER REVENU •
 ONT COLLABORÉ À CE NUMÉRO :
 MARCO VEROCAI, FRANCIS MANFREDINI, PASCAL GEILLE,
 MICKAEL COIFFIER, LOUIS HOUNG, FRÉDÉRIC ROUSSEAU, MICHEL YOUNG •
 PHOTOGRAPHIE : PPO (PANTIN) •
 IMPRESSION : SNIL (FLEURINES) •
 RÉASSORT EXCLUSIVEMENT RÉSERVÉ AU RÉSEAU DE DIFFUSION :
 TÉL. : 01 41 04 44 48 •
 DISTRIBUTION : MESSAGERIES LYONNAISES DE PRESSE •
 TOUS DROITS DE REPRODUCTION RÉSERVÉS •
 DÉPÔT LÉGAL À PARUTION •
 COMMISSION PARITAIRE : 76691 • N° ISSN : 1269-3984 •
 ILLUSTRATION DE COUVERTURE :
 SPIDER © 1996 BOSS GAME STUDIO



S O L E I L

13



Arcade

Vous direz ce que vous voudrez, mais plus de dix-huit pages consacrées à l'arcade, ça en jette ! Surtout lorsqu'il s'agit d'Aruno, notre correspondant au pays du Soleil Levant, couvrant l'un des plus grands salons japonais en la matière ! Alors, ne vous étonnez pas d'y trouver en long et en large les prochains bijoux qui vont, une fois de plus, vider nos poches mais aussi nous remplir de bonheur...



6

8

10

28

32

62

66

Courrier des lecteurs

Je ne sais pas pourquoi, mais ce mois-ci, vous avez été particulièrement volubiles ! Peut-être est-ce la sortie "européenne" de la Nintendo 64 qui vous inspire ! Ou peut-être tout simplement le printemps, qui pointe le bout de son nez, vous a-t-il sorti de votre hibernation scripturale !

Atrium

Certains en ont gros sur la patate et le clament haut et fort ! Il y en a qui ont une dent contre Nintendo et son "arlésienne 64" et d'autres qui pestent contre la lenteur quasi-bureaucratique du service après-vente de Sony... C'est bien, la rubrique est faite pour cela ! Il y en a aussi, un peu moins il faut le dire, qui en profitent pour déclamer leur flamme pour la Saturn. Il faut de tout pour un faire un monde !



Tous azimuts

Quatre pages pour tout savoir des rumeurs, pour être au courant de l'autre actualité, celle qui est un peu en marge... Quatre pages aussi spirituelles qu'un volume entier de l'Almanach Vermot, aussi éclectiques qu'un Reader's Digest, aussi farfelues qu'un Guinness Book et aussi attendues que le Guide Michelin... bref c'est "Tous azimuts" !

En développement

Bon alors, d'accord, les dates fournies par les éditeurs sont pour la plupart aussi fiables qu'une Traban d'occase, mais au moins elles servent à donner un point de repère ! En gros vous prenez la date officielle, vous lui rajoutez deux ou trois mois et vous aurez la véritable sortie. Fallait y penser...

Le jugement dernier

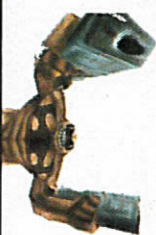
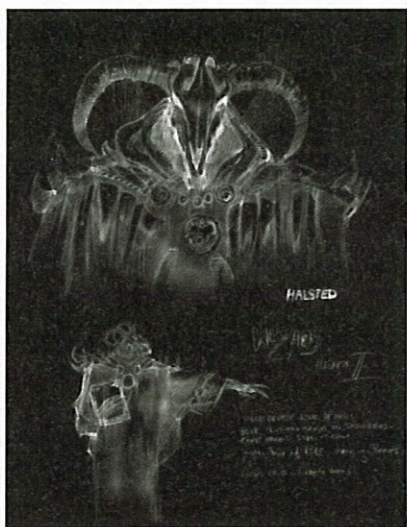
La presse spécialisée se caractérise par sa diversité : diversité de ton, de mise en page... et de notations. Certains sont sévères (enfin, faut pas exagérer quand même !) et d'autres sont, comment dire... plus "gentils". Alors, plutôt que de perdre du temps (et de l'argent) à tout lire, notre rubrique vous permet d'un simple coup d'œil de tout savoir d'un titre en particulier. Histoire de vous faire une petite idée.

Playviews

L'actualité est plutôt riche pour cette période de l'année ! L'arrivée (prochaine ?) de la Nintendo 64 n'y est pas étrangère, puisque l'on vous parle dans le désordre de : Yoshi 64, Human GP, Fifa 64, Sonic Wings, Mother 3, Zelda 64, Mace et Starfox... Pour une console qui souffre d'un manque de jeux, ce n'est pas trop mal ! Bien sûr, on n'en oublie pas pour autant les 32 bits !

Top secret

Chaud devant ! Nos Top Secret sont tellement chauds que l'on vous présente d'ores et déjà des jeux qui ne sortiront que pour la fin de l'année ! Mais devant le raz-de-marée que certains d'entre eux vont provoquer, mieux vaut s'y prendre tôt et préparer son carnet de chèques !



turbo racing

pour qui monte le petit

Com

Omb

Abonnement

Je sais bien qu'acheter Playmag au libraire du coin vous fait sortir de votre chambre, dans laquelle vous restez confiné des heures durant, esclave de votre console, mais je vous assure que notre formule d'abonnement est plus intéressante pour vos finances ! Alors, examinez nos offres et faites le bon choix !

68

85

89

TICKET TOP ®

Consultez la liste des cadeaux TICKET TOP ®.

107

porsche challenge

Playtests

Des tonnes de tests ce mois-ci, et de la bonne came : Micro Machines 3, Little Big Adventure, Porsche Challenge, ManX TT, Spot ou encore Total NBA'97. Attention, vous risqueriez d'y prendre goût !



138

Tips Corner

Nos tips sont garantis kilométrage illimité, disposent d'un airbag avant passager et conducteur, d'une peinture métallisée anticorrosion, d'un tableau de bord en ronce de noyer, d'un intérieur cuir de prestige et de jantes en alliage. Ah, j'oubliais le fin du fin : cette limousine de grande classe est "drivée" par Alain Vincible, le roi des "chauffeurs".

Des nouvelles de la Nintendo 64 ? Comme nous, vous aimeriez également en avoir... Si elle est bien en vente depuis un mois, en Angleterre et en Allemagne, les

Frenchies que nous sommes attendent toujours l'arrivée de la bête. Aux dernières nouvelles, elle devrait vraisemblablement débarquer au comptegouttes vers le mois de **juin**, pour un raz-de-marée attendu en septembre prochain. Cela dit, la bourrasque ne pourrait être qu'une simple brise, les prix étant quasi-simultanément tombés à **1590 F**, avec Sega Rally et WorldWide Soccer, pour la Saturn, et à **990 F** pour la seule PlayStation. Quelle sera la réaction de Nintendo devant ces prix alléchants de la concurrence ? **NOUS VERRONS BIEN.**

Juste histoire de se faire plaisir et de vous faire plaisir, outre le **CD audio** des musiques de **Tomb Raider** et des deux prochains hits d'Eidos, nous sommes également allés au **plus grand salon de l'arcade** à Tokyo pour y découvrir les hits des salles, bien sûr, mais aussi pour deviner les prochains jeux qui nous feront chavirer sur nos consoles. Pour ne rien gâcher, Aruno a également dégoté au pays du **Soleil Levant** toutes les nouveautés sur Nintendo 64, juste pour patienter dirons-nous... Des États-Unis, Tommy a rapporté les toutes premières images de **Blood**, un concurrent **SÉRIEUX** de Doom et de Lost Worlds, alias Jurassic Park 2, réalisé en partie par des as de l'industrie du cinéma.

Ca va être chaud !

CYBER GANEM

EDITO

Courrier

des
lecteurs



Lorsqu'on a une passion à Playmag, on la vit à fond. Ce mois-ci, nous nous sommes pris d'admiration pour les astres, les étoiles, les planètes, et pas seulement pour la Saturn. Du coup, ce courrier des lecteurs, et surtout ses illustrations, vous feront voyager à travers les cieux pour découvrir des mondes nouveaux. Mais tiens, quelle coïncidence, un monde nouveau... N'est-ce pas, non plus, la finalité des jeux vidéo ? Creusez-vous les méninges et bonne journée !

Pour nous écrire :
PLAYMAG -
Courrier des lecteurs
92/98 Av. Victor Hugo
92115 Clichy Cedex



Révérence à vous, mes braves... J'espère que vous allez bien, je viens juste d'acheter votre magazine que je pense être le plus mieux (heu, correct) par rapport à la concurrence. Je suis un homme de trente ans, assez beau, bien fait (proportionné) et plein de charme... comment ça, je fais du narcissisme ! Enfin, après ces quelques phrases bien posées, voici quelques questions que je me pose : La PSX a combien de mégas : 2, 3 ou plus ? Un vendeur m'a dit qu'elle possède de 2 mégas de mémoire plus 1 méga pour le graphisme, est-ce pour cela que certains jeux rament énormément ? La PlayStation (et non pas la PSX, grrrr ! Je sais que c'est plus court à écrire, mais ce n'est pas le bon terme) dispose en effet d'une mémoire un peu "short" puisqu'elle ne comprend que deux mégas de RAM (mémoire vive), un méga de VRAM (mémoire allouée à la vidéo) et 512 Ko de SRAM (soit un demi-méga pour les sons). Cette faible capacité explique les nombreux temps de chargement sur le CD. Quant aux ralentissements constatés, ils apparaissent surtout lorsque la machine doit gérer un nombre important de sprites ou de polygones (pour les jeux en 3D) en même temps ce qui ralentit l'affichage.

Étant possesseur d'une PlayStation depuis peu, je ne trouve que des jeux de rôle ou d'aventure, que je termine en trois jours, ou des jeux qui sont très peu distribués ou non accessibles pour moi, mais pourquoi ? Peut-être la console est-elle encore trop récente (trop jeune et les programmeurs ont peur par rapport à la N64 ou préfèrent le PC...)

Je ne sais pas à quels jeux d'aventure vous faites allusion, mais si vous aimez les RPGs, je peux vous donner une petite

liste de produits qui devraient vous scotcher devant votre écran pendant pas mal de temps ! En officiel d'abord, il y a Legacy of Kain et Suidoken, deux jeux intéressants et assez différents dans l'esprit. Sinon, en import, je ne peux m'empêcher de citer le fabuleux, le merveilleux, que dis-je, l'œuvre d'art qu'est Final Fantasy VII... Le problème, c'est que pour l'instant, il n'existe qu'en japonais, la version américaine étant prévue pour septembre !

[...] J'aurais plein d'autres questions à vous poser, mais ce serait trop long, j'espère que vous me répondrez et que vous me publierez, pour que je puisse correspondre avec d'autres fanatiques comme moi qui possèdent le jeu Warhammer. Vous pouvez donner mon adresse. Merci à vous et bonne continuation.

Christophe Maume, 28, rue Jean-Chaptal, 31400 Toulouse.



J'ai aussi lu dans les pages d'un magazine concurrent (si on peut dire, car vous n'avez pas vraiment de concurrents directs) qu'il serait question d'une nouvelle PlayStation qui disposerait de plus de RAM et que c'est sur cette machine que tournerait Final Fantasy VII. Est-ce vrai ? ?? Peut-être avez-vous mal lu ou mal compris, ou, plus simplement, notre confrère a-t-il été mal informé... Mais Final Fantasy VII est sorti au Japon depuis le mois de janvier sur la PlayStation, celle que l'on connaît tous !

Je vous suis depuis votre numéro 1 (exceptionnel) et je vous achète tous les mois. Mais je critiquerai juste (un peu) les tips à découper qui ne sont pas clairs. Les tips de Street Fighter Alpha 2 du numéro 10 de janvier sont de plus plus ou moins erronés : il n'y a pas de boutons L et R (L1, L2 etc.) et pour le code de "Original Chun-Li", il faut maintenir SELECT et non pas START. Mais ceci n'est qu'un détail. Je vous souhaite une bonne continuation.

Jonathan, Strasbourg.

Merci pour le coup de pouce !

Salut Playmag !

J'aimerais d'abord vous féliciter pour votre mag bien informé et plein d'humour. Bon, passons aux questions.

Je suis un Saturnien (et j'en suis fier !) : un copain m'a échangé la Saturn contre une PlayStation pour une semaine et je dois dire que je suis choqué ! Resident Evil est une pure daube ! Non, non, je plaisante, mais en tout cas, la réalisation est assez contestable et n'utilise apparemment pas les qualités de la PlayStation. Qu'en pensez-vous ?

La réalisation ne tire peut-être pas parti à 100 % des capacités de la PlayStation (quel jeu peut-il s'en vanter d'ailleurs ?) et ce n'est pas le problème ! Quitte à se répéter (encore et encore) le problème c'est de savoir si on a envie d'y jouer, de passer des heures dessus, des heures que l'on pourrait consacrer à d'autres choses, c'est ça la question ! En ce sens, Resident Evil est un sacré bon jeu !

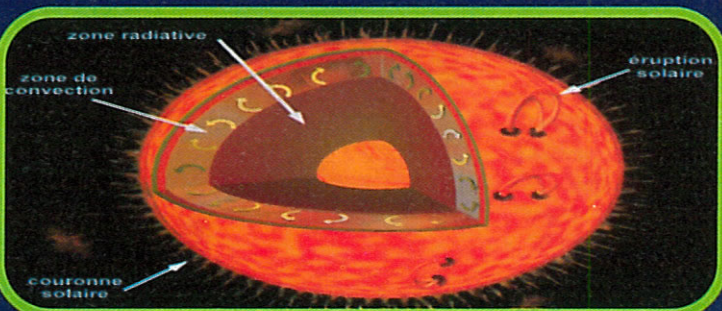
J'ai trouvé Tekken 2 joli mais d'une maniabilité pire que Shinobi sur Master System ! Mais par contre, Crash Bandicoot est sympathique, bien réalisé et intéressant, qu'en pensez-vous ?

Je comprends cette réflexion de la part d'un joueur passant de la Saturn à la PlayStation ! Tekken 2 n'a pas une maniabilité atroce, c'est le paddle de la 32 bits de Sony qui est atroce (enfin... sa croix directionnelle pour être plus précis !).

Enfin, à quand le test d'Area 51 sur Saturn ? Et Virtua Fighter 3, c'est approximativement pour quand ?

Wax.

Le test d'Area 51 (jeu distribué par GT Interactive) est prévu pour mal, si tout va bien. VF3, qui devrait être accompagné selon les rumeurs d'une cartouche, est toujours annoncé pour la fin de l'année.





Salut à tous,
Je vous écris pour vous poser une question qui est pour moi très importante. Je voudrais savoir quand sortira Rayman 2 et pourquoi vous n'en parlez jamais ?

Je ne pensais pas que Rayman 2 pouvait être aussi important, mais sachez que la sortie officielle est prévue pour la fin de l'année, vers Noël si vous voyez ce que je veux dire ! Si vous lisez Playmag régulièrement, vous sauriez que nous en parlions déjà (ce que j'aime conjuguer les verbes, moi !) dans le numéro quatre... Depuis, c'est le silence radio. Il faut dire qu'Ubi Soft reste très discrète à ce sujet. ED, un jeu inspiré de Rayman, verra également le jour vers la fin de l'année, mais sur Nintendo 64, cette fois.

Quel est le meilleur jeu entre ces trois-là : Porsche Challenge, Destruction Derby 2 et Formula One ?

Yohan H., Le Havre.

N'ayant pu départager DD2 et Formula One, on les donne premiers ex æquo ! Porsche Challenge est derrière...



J'ai plusieurs questions.
Quand sortira le clavier PlayStation (comme sur ordinateur) ?

En même temps que le tournebroche PlayStation (comme sur un four).

Est-ce que les accessoires de la NetYaroze (PlayStation noire) sont compatibles avec notre belle, simple et bonne grise ?

Les accessoires de la NetYaroze compatibles avec la PlayStation se limitent au paddle et au câble péritel. Tout le reste étant spécifique de la console noire...

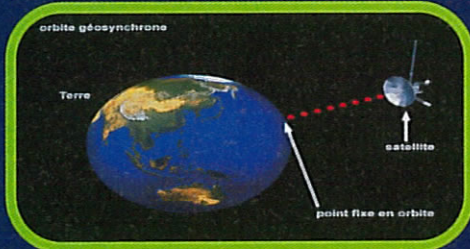
Est-ce que Mario sortira un jour sur PlayStation ? (Je sais que non, c'est une exclusivité Nintendo, mais ma sœur veut espérer car c'est une fan).

En effet, ce n'est pas demain la veille que l'on verra Mario sur PlayStation ! Mais Aruno, notre correspondant au Japon, peut toucher deux mots à M. Miyamoto au sujet de votre sœur et tenter de le convaincre de développer sur la 32 bits de Sony !

J'ai entendu parler d'une conversion des jeux Sega sur PlayStation, est-ce vrai ?

Alexis P., Reignier.

Non. Si Bandai a dans le passé développé des jeux sur PlayStation et continuera probablement à le faire, Sega restera toujours fidèle à la Saturn. Donc, malgré la fusion Sega-Bandai, vous ne verrez jamais d'adaptation de jeux d'arcade 100 % Sega sur PlayStation. C'est dommage, mais c'est comme ça !



Salut à tous ! (ça fait un peu intro de Rayman)

Spécial Pascal : stoppe net le vouvoiement dans le courrier. Ça fait un peu rubrique économique ! De plus, ça n'enlèverait rien au "sérieux" du mag.

C'est une question d'éducation. Depuis ma plus tendre enfance, je vouvoie tout le monde, ma tante, ma mère, mon père, mes frères et mes sœurs, mon perroquet bleu d'Afrique, mon chien, mon rédacteur en chef. Alors, pourquoi changerais-je ? Et puis, le vouvoiement c'est sympa et puis merde c'est une question de respect, bordel !

Pourquoi dans les classements de fin d'année de certains mags, on voyait en course auto Ridge Racer Revolution alors que Need for Speed, pourtant cent fois meilleur, n'y figurait pas ? Une petite opinion là-dessus, SVP ?

Vous aussi, vous vouvoyez maintenant ? (SVP = S'il-Vous-Plaît). L'opinion selon laquelle Need for Speed est "cent fois meilleur" que RRR n'engage que vous... Personnellement, je trouve Need for Speed trop lent.

Pourquoi la Saturn ne propose-t-elle pas à ses pauvres adeptes des bons jeux, Sega surtout ? Sony prend des initiatives et sort elle-même des jeux alors que Sega (en tant que développeur) se contente de suites ratées, de Megamix. Merde ! Les Sega-fans se plaignent d'être mal aimés par les magazines mais faut pas s'étonner. Sans trop forcer l'imagination, Sega pourrait sortir : Ecco 3D, Sonic Drift Racing 3D (par exemple). À elle de se prendre en main.

Bon alors, mettons les pendules à l'heure : au vu du courrier qui nous arrive, il apparaît que de nombreux possesseurs de Saturn sont intimement convaincus d'être mal aimés par la presse spécialisée ! Cette paranoïa n'a pas de sens ! S'il n'y a pas beaucoup de jeux sur Saturn ou s'ils ne sont pas toujours très bons, ce n'est tout de même pas à cause des journalistes qui les notent ! Le catalogue de la PlayStation est truffé de mauvais jeux et je ne pense pas que les adeptes de cette 32 bits se sentent martyrisés pour autant !

Maintenant, voilà quelques petits messages persos :

Pascal : arrête de vouvoyer ! Est-ce que tu vouvoies les Lemmings ?

Oui, car ils sont rarement seuls.

J'm Destroy : à quand J'm Destroy Jr ?

Dès que je lâche ma console !

Richard : connais-tu personnellement Terence Hill ?

Bien sûr ! Lorsque j'étais plus mince, j'ai même joué son cheval dans Lucky Luke !

Fred : j'adore ton vocabulaire. C'est pas aussi top que Wayne's World mais presque. Continue et... Mégateuf !

C'est indéniablement une flatterie exutoire pseudo-branchouillée et post-épileptique, mais je l'accepte !

MARCO : pourquoi en grosses lettres ?

Ben... pour une fois que j'ai quelque chose de gros !

Alain Vincible : donne-nous la manip' pour faire le 15 hits d'Akuma à Street Fighter Alpha 2 ! STP ! STP ! Tu sais celui qui finit par un gros signe chinois (qui veut dire ciel, d'ailleurs).

Damien L., Port-des-Barques.

No problemo :

Sur Saturn : X, X, Droite et A, Z

Sur PlayStation : Carré, Carré, Droite et X, L1.

Comme nous avons envie de l'ouvrir,
nous l'ouvrons !

PLAY IT
LOUD

Pascal :

Je voulais dire quelque chose mais j'ai oublié quoi ! Je ne sais plus ce que c'était... heu, voyons... ce n'était pas sur les impôts, ni sur Vitrolles... Peut-être la loi Debré alors... non ! Et le chômage qui augmente ? Non plus, non ce n'était pas ça, j'en suis sûr... Ah ben rien à faire, ça me revient pas ! C'est à croire que tout va bien alors !

Francis :

C'est pas juste, voilà plusieurs mois que je suis viré de la rubrique «Play it loud». Je sais, j'fous pas grand-chose dans Playmag, pour ainsi dire, RIEN. Mais c'est pas une raison, j'suis plus fort que les autres et normalement c'est nous les plus forts qu'on fait la loi. Y'a plus de respect dans cette société !

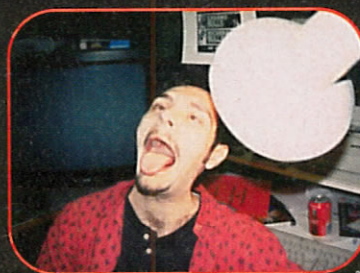
Marco :

(Attention aux éclaboussures de bile). Y'en a marre ! De tout ! Marre d'en avoir marre ! J'déteste tout le monde, les ricains et leur cinéma nauséabond truffé de Star Wars à l'afric, de Mel Gibson naïveux et plein de bons sentiments (financiers), j'exècre ceux qui font où on leur dit de faire, les gens qui passent derrière mon écran en disant «peuh, ça a l'air naze. Si tu mets plus de 50 %, c'est que t'en a pas !», Fred et Pascal passqu'ils écrivent bien. Je vous hais, je vous conchie ! Pareil pour ceux qui pensent que je suis un blaireau parce que j'ai mis une sale note à leur jeu de m..., Itou pour les soirées branchardos parisiennes où on vous fait rentrer à votre gueule et à vos

fringues ! Et je voudrais que ces bruits dans ma tête cessent. Vive Mars Attack ! Vive LBA ! Vive le Chester ! F... off X-Files ! Non, pas les mecs en blanc, nooonnn, pas Dunkerque !

Fred :

C'est la guerre. Des tranchées partout devant chez moi. Des mecs casqués en uniforme, avec des armes débiles qui font un boucan d'enfer et damnation. Mais qu'est-ce qu'ils cherchent à part des emmerdes ? De l'or, du pétrole, de l'uranium, des diamants, du gaz naturel, ma grand-mère ? Tous les trois ans, ils recréent. Toutes les trois piges, ma baraque mutilée s'affaisse un peu plus et mute en forteresse, embarradée et endouée. Quels sont les pecnocrates responsables des travaux de futilité publique du 17ème arr., qui m'obligent à rentrer chez moi en pont-levis ? Je fais appel à vos talents de délateurs ou de mercenaires. 100 balles pour un nom, 100 sacs pour une tête.



l'atrium

**EXPRIMEZ-VOUS
ENCORE PLUS
FORT, SOYEZ
ENCORE PLUS
VRAI, N'HESITEZ A
VOUS DEFOULER,
ON AIME CA ET
NOUS NE SOMMES
PAS LES SEULS...**

Salut à toute de l'équipe de Playmag, Ne croyez pas que j'écris cette lettre juste pour finir d'user l'encre de mon stylo (quoique...). Cette lettre, je l'écris pour exprimer ma colère et mon mécontentement envers les éditeurs travaillant pour Sega. Oui, j'ai la Saturn. Je ne suis pas déçu par cette machine, loin de là. Elle s'ouvre à une multitude de gadgets comme la carte MPEG, le CD Photo et bientôt un clavier, un lecteur de disquettes voire même un disque dur sans parler d'internet, mais ça vous le saviez déjà. La PlayStation au contraire se renferme dans l'univers du jeu, ce qu'elle le fait avec un grand succès d'ailleurs. Mais voilà où je me heurte au problème comme une voiture dans un mur. Une console est-elle faite pour être consacrée uniquement au multimédia ? Non ! Voire même pas du tout ! Elle est destinée au jeu et il n'y en a pratiquement pas sur cette bécane, comparée à celle de Sony. Et c'est là que je crie haaaaa ! Halte à la vitesse grand V de la gangrène dans un des membres auxquels on tient beaucoup. Une console sans jeux, c'est comme une paire de jambes sans c... euh... je m'éloigne peut-être un peu du sujet. Et pardon les filles. Bon, si ce problème n'est pas réglé dans les plus brefs délais, je mets mon bandeau, noue les lacets de mes bottes, prends mon lance-roquettes favori et je vais dire de manière forte bonjour à ces gars (où bien est-ce Sega ?). Bon allez, je me casse, il y a ma Saturn qui trépite d'impatience. Jonathan H., Eline.

Salut à toi, Playmag, Je voudrais clamer haut et fort que le service après-vente de Sony est vraiment nul ! Cela fait près de deux mois que j'ai donné ma PlayStation pour qu'elle parte en usine et depuis, pas de nouvelles ! Je voudrais aussi dire combien elle est fragile : presque tous mes copains ayant une PlayStation l'ont déjà vu déconner. Je désespère de la revoir un jour. Florent, du 78.

Salut à toute l'équipe de Playmag, Je vous écris aujourd'hui afin de vous faire part de mes différents états d'âme, et comme l'atrium est fait pour ça, je ne me retiens plus et je fais éclater ma joie : Ha ! ha ! ha ! Je rigole... l'arrivée de la Nintendo 64 est encore retardée en France. Quelle honte pour l'entreprise Nintendo ! Cette équipe, qui ne m'avait jamais déçu auparavant, me fait bien rigoler maintenant. Elle doit nous prendre sûrement pour des bovins anglais ! Plus d'un an de retard pour la N64 et ça continue. En plus, pour pouvoir s'éclaircir avec de bons jeux N64, il faut obligatoirement acheter une autre manette (pour ceux qui ont des amis, des jeux (pour gamins) qui coûtent plus de 500 balles chacun (et qui sont au nombre de sept aujourd'hui) et, bien entendu, une "memory card". La politique de Nintendo en a pris un coup, non ? Enfin, je ne regrette pas d'avoir acheté une PlayStation (j'en avais marre d'attendre la N64) d'autant plus qu'elle possède des jeux fabuleux comme Wipe Out 2097, Destruction Derby 2, Formula One, Tekken 2, Toshinden 2, NHL'97, Adidas Power Soccer... et j'en passe ! Malheureusement, problèmes avec la lentille et j'ai cassé deux manettes ! Et pour couronner le tout, fisant, en l'espace de dix mois, j'ai cassé deux manettes ! Et pour couronner le tout, depuis la sortie de Destruction Derby 2 (le 17 janvier 1997), il n'y a que des jeux moyens, pourquoi ? De plus, l'équipe Psygnosis nous pond trois daubes d'affilée : Chronicle of the Sword, Hardcore 4x4 (NDLR : ce n'est pas de Psygnosis mais de Gremlin ; passons...) et La Cité des enfants perdus. Mais que se passe-t-il ? Et le fameux Tomb Raider, ce jeu mythique d'après certains, m'a totalement déçu par son manque d'action, ses scènes saccadées et son intérêt limité. Ah ! j'aurais voulu arrêter là, car je sens que je vais me faire des ennemis. Ah ! j'aurais tenté tous les six mois ! Enfin... Heureusement qu'il y a ce magnifique magazine que je lis et que je relis sans cesse. Comment s'appelle-t-il déjà ? Ah oui ! Playmag. Allez salut à tous en espérant être publié et qu'il sorte de meilleurs jeux dans les mois à suivre. Laurent F., Toulon.

Salut à toute l'équipe de Playmag qui m'informe tous les mois de l'actualité des jeux vidéo à travers son magazine coloré et riche. Je suis en total accord avec ce qu'a exprimé Marc O. de Fresnes (Playmag n°11). Je pense également que Nintendo nous prend pour des vaches à lait. Il n'y a qu'à faire les comptes : la N64 se situe autour de 1.500 F. La Saturn et la PlayStation étant elles aussi à 1.500 F, on se dit que, puisque la Nintendo 64 est plus puissante (sur le papier), le prix est raisonnable. Pourtant, il est à noter que le constructeur prévoit de sortir le 64 DD à la fin de l'année au Japon (donc peu après en Europe). Il faudra encore déboursier 1.200 F. Il faut en effet bien se dire partir de ce moment-là, il sera indispensable de se le procurer, puisque tous les jeux sortiront sur ce port. Il est inutile de parler du prix des jeux. Je remarque également que Final Fantasy VII, qui était prévu sur N64 à l'origine, tient sur 3 CD PlayStation. Par quel tour de passe-passe Nintendo aurait-il fait rentrer le jeu sur une cartouche ? Bien que je trouve que les jeux (peu nombreux) déjà sortis sont tout à fait prometteurs, je ne peux m'empêcher de penser à la note (1.500 + 1.200 + 500, pour un jeu, égal 3.200 F). Je pense également que l'évolution très rapide des jeux PlayStation finira par rattraper en qualité les jeux N64 (qui ont quelque chose de magique). Aurélien de V., Le Pecq.

Speedfight

Fourche avant monobras conçue pour tailler la route, et tracer sa voie!



Crédit photo : Valentin audiovisuel

C hoc au premier coup d'oeil : sur un Speedfight, même à l'arrêt, la puissance est déjà au programme ; refroidissement "air" ou refroidissement liquide, Speedfight est un concentré de performances. Un châssis très rigide et une fourche monobras à chasse constante optimisent la tenue de route à chaque seconde.



Tirer des droites et dessiner des courbes devient un jeu très sûr.

MAINTENANT, ON ARRÊTE DE JOUER !

36 15
PEUGEOT
Scooters
1,29 F la minute

PEUGEOT MOTOCYCLES
RECOMMANDE



PEUGEOT MOTOCYCLES
SYSTÈME QUALITÉ
CERTIFIÉ ISO 9001



PEUGEOT

Peugeot Motocycles 25350 Beaulieu-Mandeure

AOU

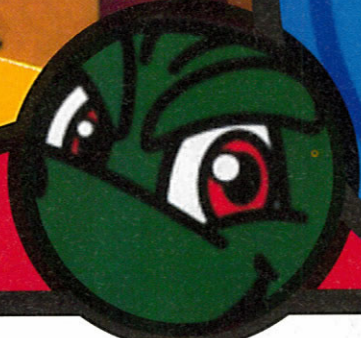
P A R A R U N O
le choc des titans

AMUSEMENT EXPO

Le grand hall qui accueillait ce rendez-vous exceptionnel avait tout d'un ring gigantesque, une aire de combat sur laquelle les compétiteurs, leurs productions en guise d'armes, se livraient à une lutte âpre et féroce. Une fois de plus Sega, Capcom, Namco et Konami ont prouvé qu'elles ne manquent ni d'idées, ni de talent, car leurs nombreuses nouveautés comptent un beau nombre de hits en puissance. Des superproductions comme Scud Race, Virtua Striker 2, Top Skater, Tekken 3, SF 3, Vampire Savior et Hang Pilot constituent l'artillerie lourde, et ne manqueront pas de vous impressionner. Comme nous nous y attendions, la carte Model 3 de Sega et le CP System 3 de Capcom continuent de faire des merveilles. En outre, ces deux géants de l'arcade ont démontré une fois encore leur maîtrise incomparable de la 3D pour le premier, et de la 2D pour le second. Cependant du côté des révélations, c'est SNK qui a fait le plus sensation, en dévoilant pour la toute première fois une vidéo annonçant l'arrivée de la Neo Geo 64, et surtout du premier jeu destiné à ce système, Samurai Spirits. En somme, les grands amateurs de salles d'arcade en ont pour leur compte et peuvent se réjouir de ce déluge de titres extraordinaires. Mais surtout, ce salon nous laisse présager l'arrivée de nombreuses adaptations fabuleuses sur nos consoles, d'ici quelques mois. En attendant, découvrez donc les merveilles de cet AOU 97, où les rois de l'arcade rayonnaient comme rarement.

LE MONDE DE L'ARCADE EST EN PLEINE EFFERVESCENCE. DANS LES STUDIOS DE DÉVELOPPEMENT DES PLUS GRANDS ÉDITEURS JAPONAIS, DES MONSTRES DE TECHNOLOGIE ET DE BEAUTÉ SONT EN COURS DE FINALISATION. D'ICI PEU, ILS VONT FAIRE LEUR ARRIVÉE FRACASSANTE DANS LES SALLES DE JEU DU MONDE ENTIER. LES 19 ET 20 FÉVRIER, À CHIBA, DANS LA BANLIEUE DE TOKYO, ILS ÉTAIENT TOUTS LÀ POUR FAIRE RUGIR LEURS CARTES LOGIQUES ET ILLUMINER LES ÉCRANS DE L'AOU AMUSEMENT EXPO, L'UN DES DEUX ÉNORMES SALONS ANNUELS DE L'ARCADE AU JAPON. POUR VOUS, NOUS NOUS Y SOMMES RENDUS, ET NOUS VOUS AVONS RAMENÉ TOUTES LES PHOTOS ET TOUTS LES RENSEIGNEMENTS CONCERNANT LES NOUVEAUX MÉGA HITS DES ÉDITEURS NIPPONS. ACCROCHEZ-VOUS BIEN, CAR DANS CE REPORTAGE EXCLUSIF, LES TITRES RENVERSANTS FUSENT DE TOUTES PARTS.
NOUS EN SOMMES ENCORE TOUT RETOURNÉS...

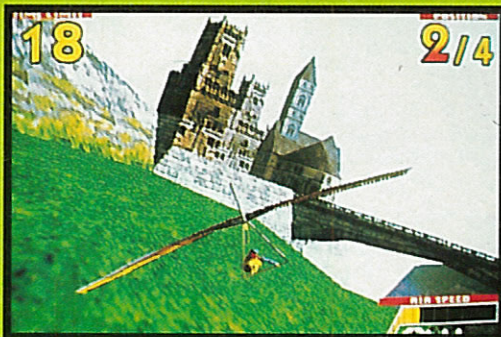
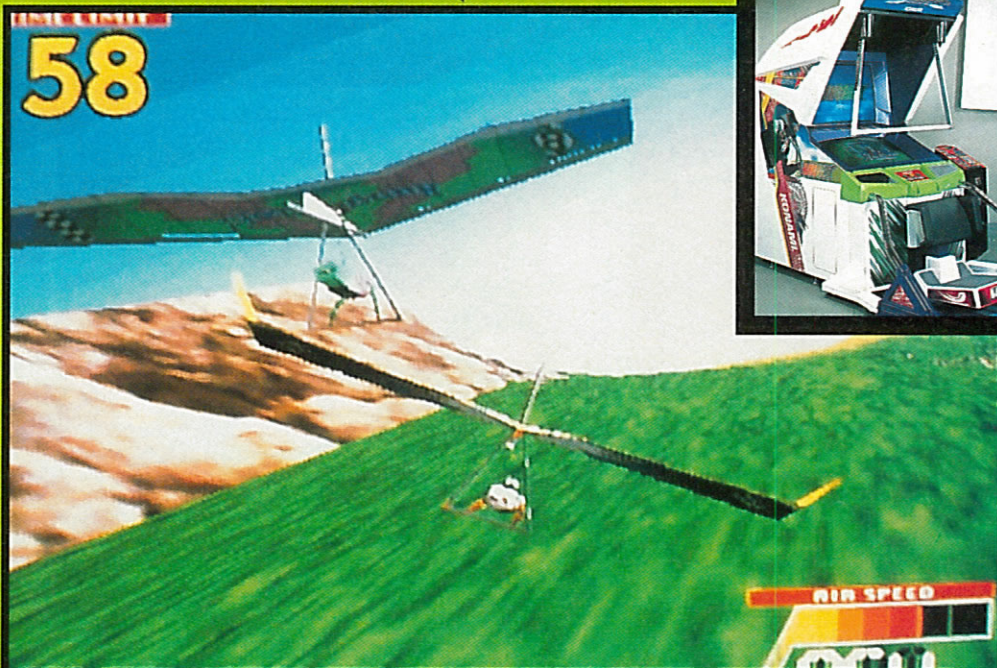




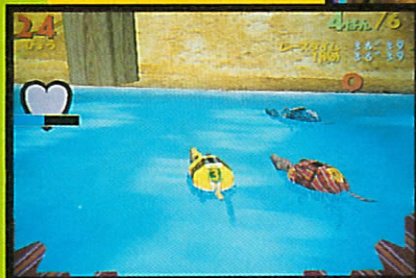
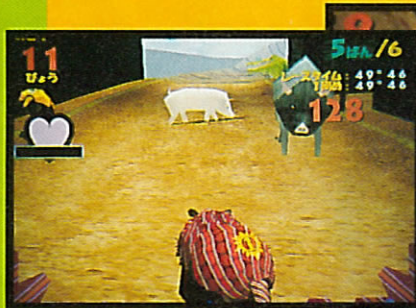
hang pilot

KONAMI

Konami a décidé d'innover en créant ce simulateur de delta-plane qui, bien qu'étant un jeu d'arcade, n'en est pas moins très orienté simulation pure. La plus grande originalité vient du meuble en lui-même : vous devez monter sur une plate-forme qui bouge latéralement, et placer vos mains sur une barre de maintien très similaire à celle d'une aile delta véritable. Enfin, au lieu de se contenter d'un seul écran présentant le décor 3D qui fait face au joueur, Hang Pilot intègre un deuxième écran sensé dévoiler le décor au sol qui défile sous le joueur. Ainsi, vous disposez d'une vue générale qui non seulement accentue le réalisme, mais en plus permet de se diriger tout en évaluant facilement la hauteur par rapport au sol. Le but du jeu est de traverser trois niveaux le plus vite possible, tout en évitant arbres et autres obstacles, pour aller se poser en douceur dans la vallée. Techniquement superbe et haut en couleurs, Hang Pilot représente une expérience vidéo-ludique nouvelle et fort séduisante.



山崎 マシン ラインズ



NAMCO

armadillo racing pocket racer

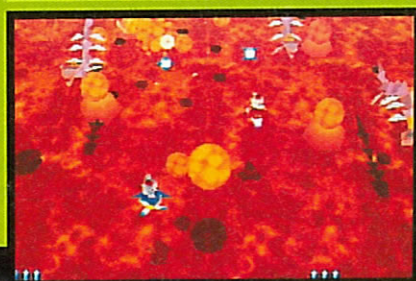
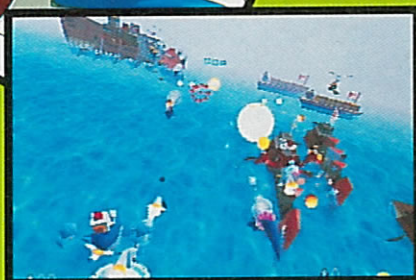
Jouable jusqu'à quatre joueurs simultanément, Armadillo Racing vous propose de faire courir des tatous à l'aide d'une «track-ball». Celle-ci vous permettra de doser la vitesse de votre bestiole, ainsi que sa trajectoire, par petits coups successifs.

Que ce soit pour le sprint ou pour la course d'obstacles, les circuits sont en terre avec dénivelés et virages inclinés difficiles à négocier. Cette curiosité signée Namco ne marquera pas l'histoire de jeux vidéo, c'est certain, mais peut s'avérer fort amusante à plusieurs.



Destiné aux joueurs les plus jeunes, ce jeu n'est autre que la version «Buggy» de Ridge Racer, que l'on pouvait obtenir sur PlayStation grâce à un tips. Se jouant uniquement avec pédale de vitesse et volant, Pocket Racer prouve une fois encore que Namco aime exploiter ses anciens titres jusqu'au bout pour gagner un max. d'argent (cf Namco Museum sur PlayStation).

NAMCO



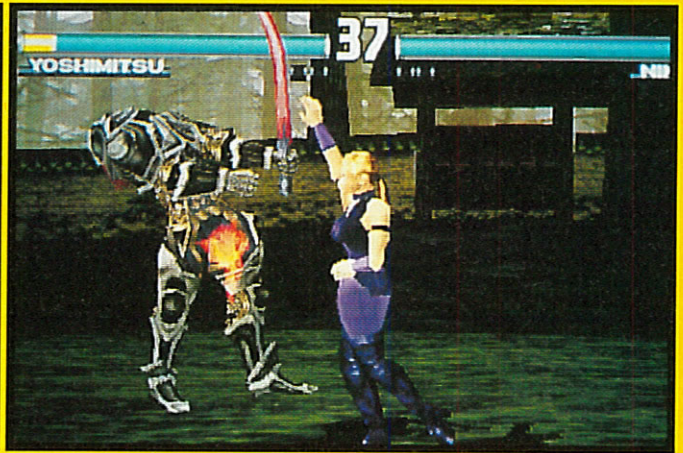
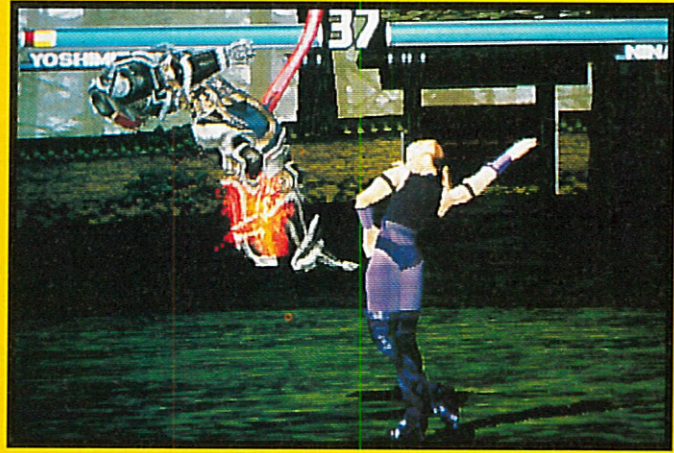
KONAMI

Les programmeurs de la série de shoot'em-up à succès «Twin Bee» lancent de nouveau un shoot' mignon et délectant, avec des personnages inédits, et une réalisation faisant cette fois grandement appel aux polygones. «Tobe!» se traduisant par «Volez !», il n'est pas étonnant que ce jeu se déroule principalement dans les airs. Les sprites sont en 3D, et la vue en fausse 3D pré-programmée. L'action se déroule selon un scrolling vertical avec de brusques variations de direction à l'oblique. Avec son univers rempli de jouets, ses graphismes très colorés et son ambiance gentille, ce jeu serait une réussite du genre s'il ne souffrait pas de quelques ralentissements et saccades parfois gênants en mode deux joueurs.

tobe! polystars

tekken3

Pour la toute première fois, Namco présentait officiellement Tekken 3 au Japon. L'adversaire direct du Virtua Fighter 3 de Sega a tenu toutes ses promesses : bien que moins beau graphiquement, le jeu de Namco n'en reste pas moins magnifique, et se révèle surtout hyper jouable et prenant. Pour l'histoire de ce troisième volet, reportez-vous à Playmag n°11 où nous avons tout dévoilé en exclusivité. Comme prévu, seuls six personnages de Tekken 2 ont été gardés, et les quatre autres sont complètement inédits. Les aires de combat sont réparties partout à travers le monde, et de nouveaux niveaux font leur apparition.



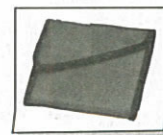
★従来のキャラクター!!



MICROPLAY

Une pochette
Range-CD (12 CD)
pour
tout achat supérieur
à 600 Francs

168, Rue Raymond-Derain
59700 MARCQ-EN-BARŒUL
Tél./Fax : 03.20.726.111
Du lundi au samedi - 9 h/20 h



PLAYSTATION

AIR COMBAT	249	INTERNATIONAL		SPACE HULK 2	299
ALIEN TRILOGY	299	SOCCER DE LUXE	349	SOUL EDGE (JAP)	499
ASSAULTS RIGS	249	JOHN MADDEN 97	369	STAR GLADIATOR	349
A. SENNA KART DUEL	349	JUMPING FLASH (JAP)	149	STAR GLADIAT (JAP)	199
BASTARD	499	KING FIELD 2 (JAP)	149	STREET FIGHTER	
BLACK DAWN	349	LEGACY OF KAIN	369	ALPHA 2	349
BLAM MACHIN HEAD	299	LOST VIKING 2	369	THE DIVIDE	349
BLAZING DRAGON	329	MEGAMAN X3	369	THEME PARK	219
BOXER ROAD (JAP)	149	MORTAL KOMBAT		THUNDER HAWK 2	229
BURNING ROAD	349	TRILOGY	349	TILT	349
CHEESY	299	MAGIC		TOBAL N°1	349
COM & CONQUER	349	THE GATHERING	349	TOBAL N°1 (JAP)	299
COOL BOARDER	349	MYST	369	TOMB RAIDER	329
CRASH BANDICOT	369	NBA IN THE ZONE	229	TOTAL ECLIPSE	229
CROW	349	NBA		TRUE PINBALL	229
CRITICOM	249	IN THE ZONE 2	349	TUNNEL B1	349
CYBERBLED	249	NBA JAM EXTREME	299	VIEW POINT	189
D	249	NBA LIVE 96	169	WARHAWK	229
DARK STALKER	279	NBA LIVE 97	369	WING COMMAND 4	369
DBZ	349	NEED FOR SPEED	369	WORLD CUP GOLF	229
DBZ (JAP)	269	NHL POWERPLAY	349	WRESTLEMANIA	229
DESCENT	269	OLYMPIC SOCCER	199	X-COM 2	329
DESCENT 2	349	PANDEMONIUM	349	ZERO DIVIDE	219
DIE HARD TRILOGY	369	PERFECT WEAPON	369		
DISTRUPTOR	349	PETE SAMPRAS	299	Et bien d'autres...	
EXTREME PINBALL	199	PGA TOUR GOLF 97	369	ACCESSOIRES PSX	
FADE TO BLACK	369	POXER SERVE	249	ACTION REPLAY	329
FATAL FURY		RESIDENT EVIL	349	CABLE LINK SONY	149
REAL BOUT (JAP)	499	ROAD RASH	349	JOYSTICK	169
FIFA 96	199	SHELLSHOCK	219	PAD ASCII	169
FIFA 97	369	SHOCKWAVE	139	RALLONGE MANET	99
GEX	249	SKELETON WARRIOR	269	MEMORY CARD	149
		SOVIET STRIKE	369	CABLE PERITEL	149
		SPACE JAM	299	VOLANT + PEDALIER	469

SATURN

ALIEN TRILOGY	369	NHL 97	369
BLAZING DRAGON	349	NHL POWERPLAY	369
BUG TOO	369	SEGA RALLY (US)	149
CLOCKWORK		SONIC 3D	349
KNIGHT 2 (JAP)	149	SHOCKWAVE	149
COM & CONQUER	349	SLAM DUNK	129
CROW	369	SPACE JAM	299
D	249	SOVIET STRIKE	369
DAYTONA 2	349	STREET FIGHTER ALPHA	269
DESTRTION DERBY	249	TILT	299
DIE HARD TRILOGY	369	TOSHINDEN 2 (JAP)	249
DIE HARD ARCADE	369	TOSHINDEN REMIX	229
DOOM	349	VIRTUA COP 2 + GUN	469
DBZ LA LEGENDE	369	VIRTUA FIGHTER 2	269
FATAL FURY 3 (JAP)	249		
FIFA 96	199	WORLDWIDE	
FIFA 97	369	SOCCER 1997	
FIGHTING VIPER	299	sans PAD 299 avec PAD 399	
KEIO 2	249		
MAGIC GATHERING	369	ACCESSOIRES SATURN	
NBA JAM TE	229	ACTION REPLAY	329
NBA LIVE 97	369	JOYSTICK	349
NEED FOR SPEED	369	PAD TURBO	149
NIGHT + PAD	429	CABLE PERITEL	149
NIGHT + PAD (JAP)	269	VOLANT + PEDALIER	469

3DO

ALONE IN THE DARK	149
CASPER	149
CRIME PATROL	149
DOOM	149
FIFA SOCCER	149
PSYCHIC DETECTIVE	149
SAMPLER 2	99
SNOW JOB	149
SPACE HULK	149
SUPREME WARRIOR	149
THEME PARK	149
WING COM 3	149
Et bien d'autres...	

NEO GEO

ART OF FIGHT 3	999
FATAL FURY 4	999
SAMURAI SHODOWN 3	999
FATAL FURY 3 (CD)	199
ROBOT ARMY (CD)	199
KING OF FIGHTER (CD)	199
KING FIGHTER 96 (CD)	429
VIEW POINT (CD)	199
Et bien d'autres...	

Un cadeau surprise pour tout achat.



Référence (indiquez la Console)	Prix
Frais de port	
TOTAL	

Bon de commande :

Nom Prénom

Adresse

Code Postal

Ville

Tél.

Règlement par chèque à l'ordre de MicroPlay.

Signature :

Livraison en colissimo sous 24 h/48 h
Port : 40 Francs (Envoi en Recommandé)
Port Gratuit pour Commande supérieure à 900 F.

battle circuit

Avant l'arrivée des Street Fighter et Cie, les tops des jeux de baston étaient tous des beat'em-all se déroulant selon un scrolling horizontal, avec des dizaines d'ennemis qui se jetaient sur vous, et des boss de fin de niveau. Final Fight de Capcom fut l'un des meilleurs du genre. Cet éditeur remet ça aujourd'hui, avec des cyborgs à la place des humains, la possibilité de jouer jusqu'à quatre simultanément, un système de super-attaque utilisant l'énergie de tous les participants (le «Battle Download»), et quelques effets spéciaux à droite à gauche. La réalisation est plutôt moyenne, et même à plusieurs, l'action se révèle vite peu passionnante.

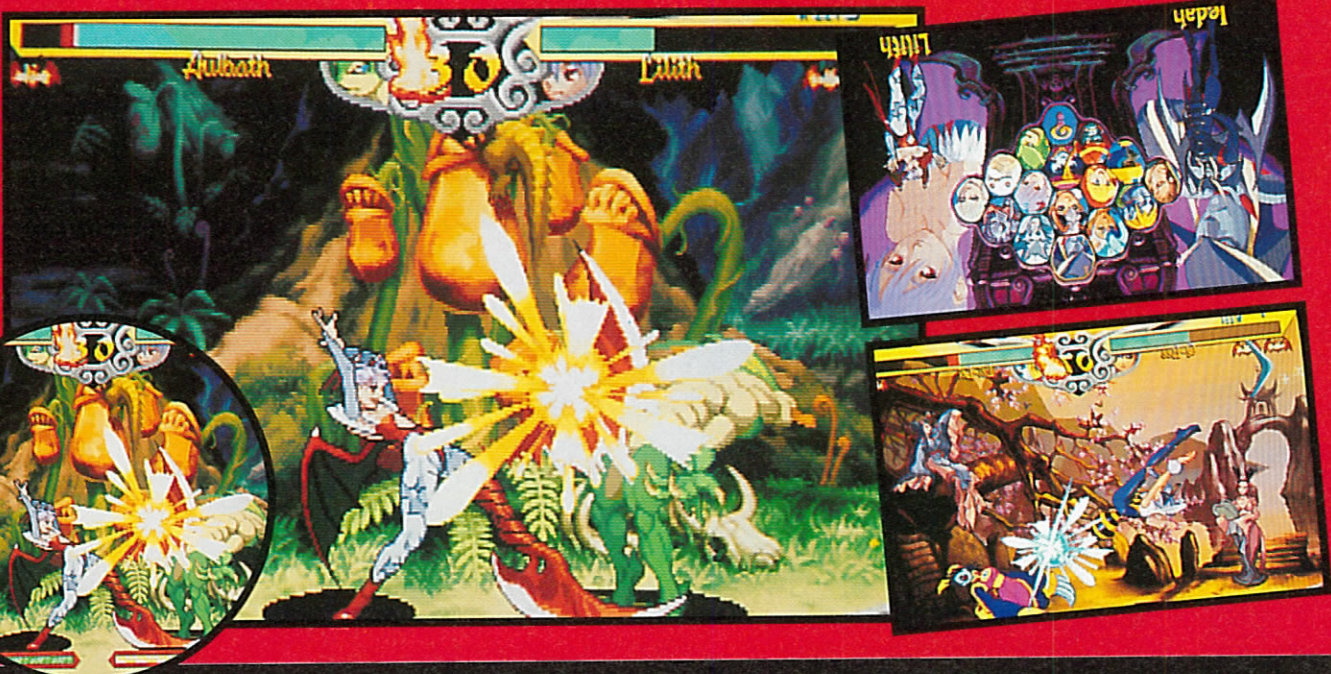


出展マシンリストアップ

Fans de Darkstalker, soyez heureux car ce jeu, qui sera rebaptisé «Darkstalkers-Jedah's Damnation» en France, est le tout dernier de la série, et à coup sûr le meilleur ! Bien qu'à un stade de développement peu avancé (seulement 50 %), Vampire Savior est déjà sidérant de beauté : les couleurs explosent à l'écran par milliers, le détail des animations rend les personnages étonnamment vivants, et les nombreux coups spéciaux sont d'une originalité qui n'a d'égale que la splendeur de leur matérialisation. Parmi les quinze personnages de ce titre, quatre nouveaux venus nommés Lilith, B.B. Hood, Q-Bee et Jedah. Les systèmes inédits sont aussi de la partie, avec notamment le «Damage Gauge System» qui offre de plus grandes chances de contre-attaque, et un pouvoir fabuleux appelé «Dark Force». Un futur must des must, que nous espérons vivement voir arriver rapidement sur nos consoles 32 bits.

vampire savior

the lord of vampire



LA BIBLE DES SECRETS PLAYSTATION

LES SOLUTIONS DÉJÀ PARUES

131 SOLUTIONS,
TRUCS, ASTUCES, CODES,
CHEAT MODES, CODES ACTION
REPLAY DÉJÀ PARUS.

TITRE	N°	TITRE	N°
ADIDAS POWER SOCCER	1	LES CHEVALIERS DE BAPHOMET	2
ALONE IN THE DARK 2	2	LONE SOLDIER	2
(JACK IS BACK)		MAGIC CARPET	1
BLAZING DRAGONS	2	NBA LIVE '96	1
CRASH BANDICOOT	2	P.G.A. TOUR GOLF 96	1
DEFCON-5	1	RESIDENT EVIL	1
DRAGON BALL Z	1	STAR GLADIATOR	2
(ULTIMATE BATTLE 22)		SHELLSHOCK	1
ESPN EXTREME GAMES	1	STREET FIGHTER ALPHA	1
EXTREME PINBALL	1	(WARRIORS' DREAMS)	
FADE TO BLACK	1	TEKKEN 2	2
FINAL DOOM	2	THE NEED FOR SPEED	1
INTERNATIONAL TRACK & FIELD	2	TIME COMMANDO	2
JOHNNY BAZOOKATONE	1	TOMB RAIDER	2
JUMPING FLASH	1	VIEWPOINT	1
JUMPING FLASH 2	2	WIPEOUT 2097	2

Le volume **3**



COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

Bulletin à renvoyer avec votre règlement sous enveloppe affranchie à :
CYBER PRESS PUBLISHING, RÉASSORT BIBLE PLAYSTATION,
 92/98, boulevard Victor Hugo - 92115 CLICHY CEDEX.

JE COMMANDE LE **NUMÉRO 1** **N° 2** **N° 3** **49 FF** l'exemplaire (frais de port compris)
 CI-JOINT MON RÈGLEMENT À L'ORDRE DE PLAYMAG PAR : CHÈQUE MANDAT-LETTRE

Nom..... Prénom.....

Adresse.....

Code Postal.....

Ville..... Pays..... Age.....

en vente chez votre marchand de journaux.

les inédits de namco

Ce qui est également inédit, c'est le «System 12» de Namco, sur lequel Alpine Racer 2 a été développé. Cette carte logicielle, destinée à concurrencer la «Model 3» de Sega, a permis à la série Tekken d'effectuer un grand bond en matière de technique. Les polygones mappés et les textures sont maintenant plus nets, plus fins et plus détaillés. En outre, les combattants (tous vêtus de tenues originales) ont un rendu plus agréable avec des contours beaucoup plus lisés que dans Tekken 2, et les décors sont riches en détails et superbement colorés. La gestion des ombres et des effets de lumière est cette fois exceptionnelle. L'animation (qui a recours à la Motion Capture) bénéficie d'un soin encore plus important, et les nouvelles prises n'en sont que plus impressionnantes à regarder. Les Replay sont de la même trempe, magnifiques et réalistes. Bref, Tekken 3 est aussi éblouissant que nous l'avions espéré, et devrait faire de l'ombre à VF3 grâce à un punch et à un dynamisme plus prononcés que chez son concurrent. Évidemment, Namco se refuse toujours à annoncer quoi que ce soit d'officiel quant à la version PlayStation de ce jeu, mais nous pouvons espérer la voir arriver pour la fin de l'année. En ce qui concerne l'éventuelle version N64 enfin, mieux vaut ne pas émettre de suppositions trop hasardeuses. Quoi que...



出展マシ

La version trois dimensions de Street Fighter se démarque largement de ses concurrents de Sega (VF3) et Namco (Tekken 3) sur un point : la 3D justement ! Bien que réalisé en polygones, il n'utilise ni la technique de placage de textures, ni le Gouraud Shading (qui permet de lisser les angles des polygones). Néanmoins, il fait relativement bonne figure face à ses rivaux. Alors forcément, il y a un secret : ce tour de force vient de la puissance de calcul du CP System 3. Il permet de produire tellement de polygones qu'il peut afficher des graphismes 3D, riches et très réussis, sans même avoir recours aux deux techniques précédemment citées. Conséquence, le rendu visuel est un tantinet carré, mais les sprites des combattants se meuvent de façon superbe. La gestion des effets de lumière est, pour sa part, aux portes de la perfection. Alors que la version classique de ce jeu vient d'arriver dans les salles d'arcade japonaises, Capcom présentait lors de cet AOU une version «Plus» intégrant deux personnages jouables supplémentaires : Vega et le nouveau Garuda. Voilà qui rend cette merveille de Capcom encore plus attirante. Et puis, Ken et Ryu en 3D contre des adversaires souvent armés, que l'on peut «finir» violemment dans un Death Moment du genre «Finish him !», c'est aussi peu habituel qu'agréable à regarder.

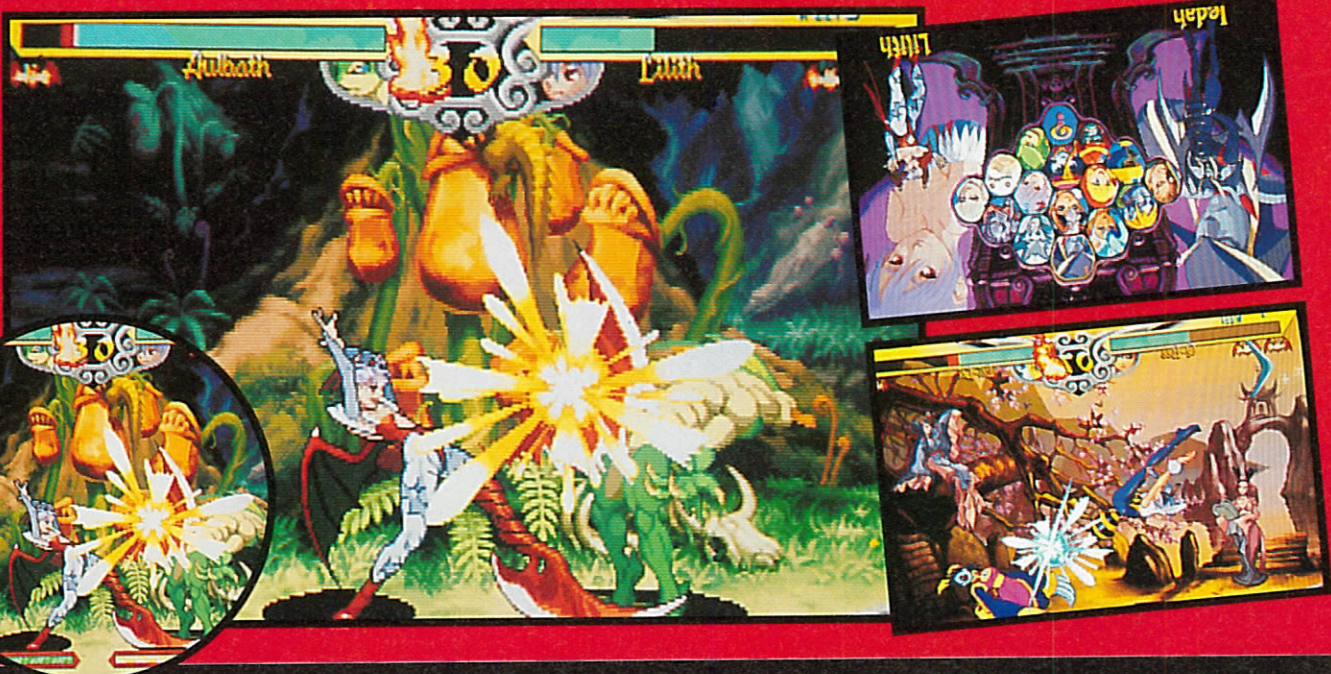
capcom

street fighter ex plus

Fans de Darkstalker, soyez heureux car ce jeu, qui sera rebaptisé «Darkstalkers-Jedah's Damnation» en France, est le tout dernier de la série, et à coup sûr le meilleur ! Bien qu'à un stade de développement peu avancé (seulement 50 %), Vampire Savior est déjà sidérant de beauté : les couleurs explosent à l'écran par milliers, le détail des animations rend les personnages étonnamment vivants, et les nombreux coups spéciaux sont d'une originalité qui n'a d'égale que la splendeur de leur matérialisation. Parmi les quinze personnages de ce titre, quatre nouveaux venus nommés Lilith, B.B. Hood, Q-Bee et Jedah. Les systèmes inédits sont aussi de la partie, avec notamment le «Damage Gauge System» qui offre de plus grandes chances de contre-attaque, et un pouvoir fabuleux appelé «Dark Force». Un futur must des must, que nous espérons vivement voir arriver rapidement sur nos consoles 32 bits.

vampire savior

the lord of vampire



LA BIBLE DES SECRETS PLAYSTATION

LES SOLUTIONS DÉJÀ PARUES

131 SOLUTIONS,
TRUCS, ASTUCES, CODES,
CHEAT MODES, CODES ACTION
REPLAY DÉJÀ PARUS.

TITRE	N°	TITRE	N°
ADIDAS POWER SOCCER	1	LES CHEVALIERS DE BAPHOMET	2
ALONE IN THE DARK 2 (JACK IS BACK)	2	LONE SOLDIER	2
BLAZING DRAGONS	2	MAGIC CARPET	1
CRASH BANDICOOT	2	NBA LIVE '96	1
DEFCON-5	1	P.G.A. TOUR GOLF 96	1
DRAGON BALL Z (ULTIMATE BATTLE 22)	1	RESIDENT EVIL	1
ESPN EXTREME GAMES	1	STAR GLADIATOR	2
EXTREME PINBALL	1	SHELLSHOCK	1
FADE TO BLACK	1	STREET FIGHTER ALPHA (WARRIORS' DREAMS)	1
FINAL DOOM	2	TEKKEN 2	2
INTERNATIONAL TRACK & FIELD	2	THE NEED FOR SPEED	1
JOHNNY BAZOOKATONE	1	TIME COMMANDO	2
JUMPING FLASH	1	TOMB RAIDER	2
JUMPING FLASH 2	2	VIEWPOINT	1
		WIPEOUT 2097	2

Le volume **3**



COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

Bulletin à renvoyer avec votre règlement sous enveloppe affranchie à :
CYBER PRESS PUBLISHING, RÉASSORT BIBLE PLAYSTATION,
 92/98, boulevard Victor Hugo - 92115 CLICHY CEDEX.

JE COMMANDE LE **NUMÉRO 1** **N° 2** **N° 3** **49 FF** l'exemplaire (frais de port compris)
 CI-JOINT MON RÈGLEMENT À L'ORDRE DE PLAYMAG PAR : CHÈQUE MANDAT-LETTRE

Nom..... Prénom.....

Adresse.....

Code Postal.....

Ville..... Pays..... Age.....

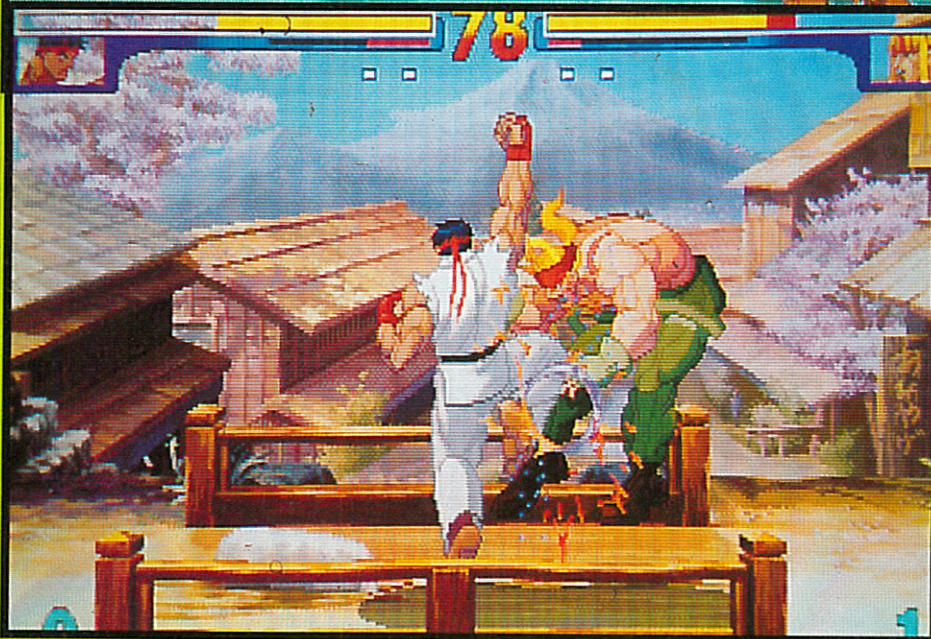
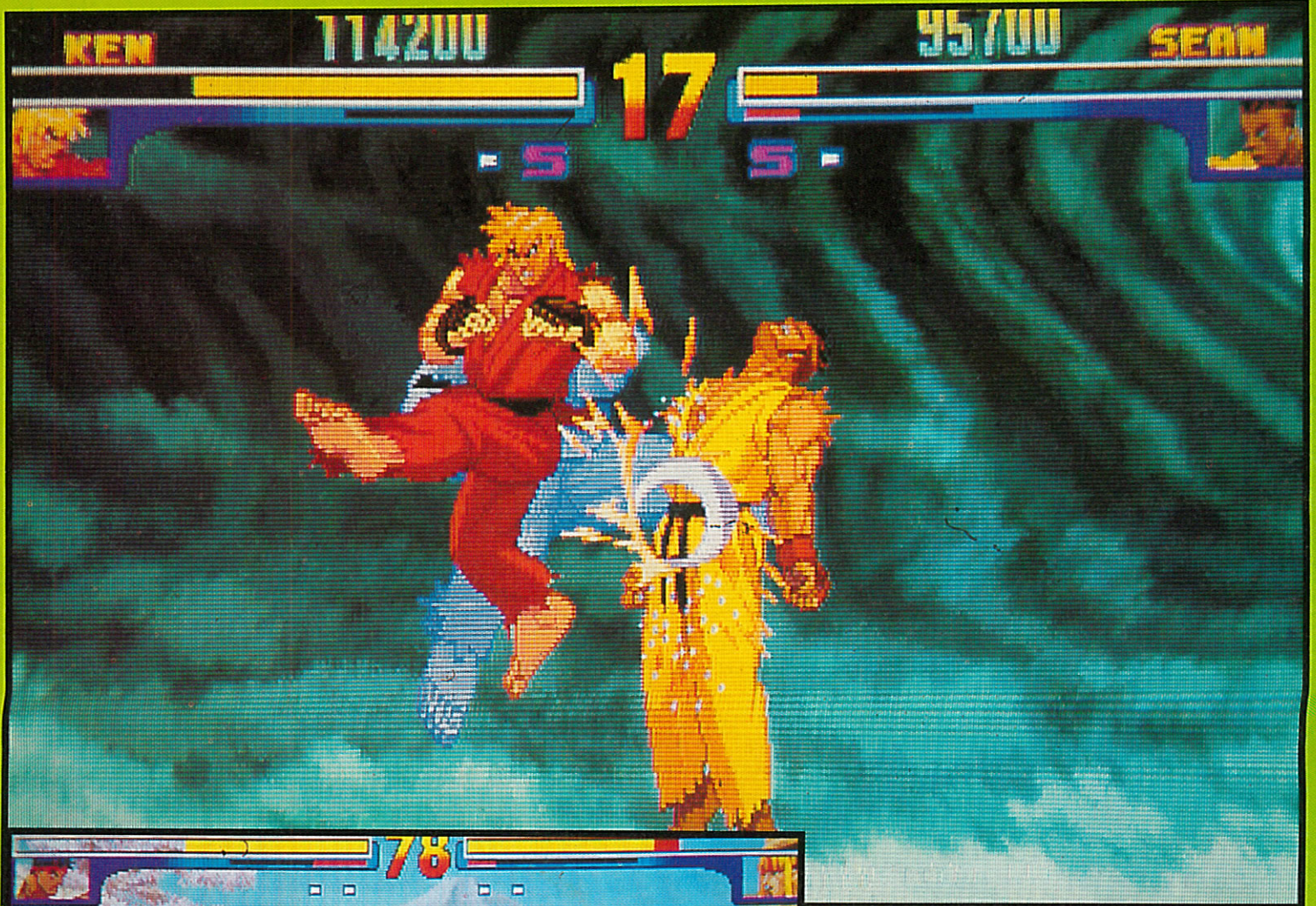
en vente chez votre marchand de journaux.

reportage

出展マ



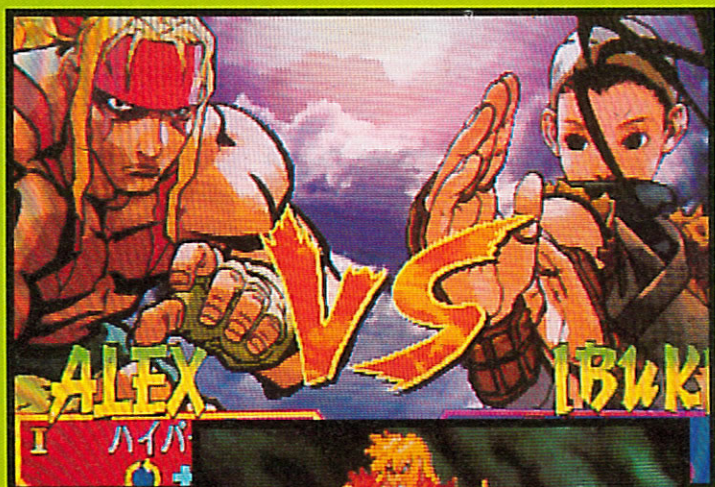
stre



Street Fighter 3

new generation

La folle saga des «Street Fighter» prend un nouveau départ. En effet, Capcom s'est enfin décidée à lancer un jeu digne de porter le nom mythique de Street Fighter, accompagné pour la toute première fois du chiffre 3. Cette petite révolution, nous la devons à la carte «CP System 3» de Capcom. Grâce aux possibilités graphiques de celle-ci, la baston en 2D vient de faire un grand bond en avant. SF3 s'illustre non seulement par des graphismes d'une finesse et d'une richesse exceptionnelles, mais également par une qualité d'animation à tomber à la renverse. Au premier coup d'œil, l'aspect visuel peut sembler proche des épisodes précédents. Cependant, pour peu qu'on l'essaye quelques secondes, on ne tarde pas à s'apercevoir que, pour les combattants comme pour les décors, les améliorations sont foudroyantes et le plaisir décuplé. Outre cette avancée technique, SF3 amène trois changements radicaux : d'abord, outre les bons vieux Ryu et Ken, ce jeu propose neuf personnages inédits. Ensuite, les Combos disparaissent au profit d'un système baptisé «Super Art Select», qui vous demande de choisir un Super Art parmi les trois disponibles. La nature de votre attaque spéciale variera selon votre sélection. Enfin, le système «Parrying» est une toute nouvelle possibilité de bloquer l'attaque de votre adversaire, et de tenter de contre-attaquer immédiatement de plus belle. Notons aussi la fonction inédite d'accélération des attaques, par un coup de «dash» aussi rapide que décisif. Véritable miracle de beauté 2D et de jouabilité, SF3 se montre aussi impressionnant que ses rivaux en 3D, et prouve bien que Capcom n'a pas besoin de polygones pour faire aussi bien que les autres.



Nouveau
Des milliers d'astuces
sur les consoles

NINTENDO, SEGA
et **SONY.**

Des tonnes de trucs,
de codes, de plans,
de tests et de soluces
sur le :

36-15
SOS consoles

samurai spirit

neo geo 64



Comme nous vous l'avions annoncé dans le reportage exclusif sur SNK de Playmag n°11, le système 64 bits de cet éditeur fera ses débuts cette année. Comme pour semer le trouble chez la concurrence, et préparer les joueurs au grand choc, SNK a choisi cet AOU pour annoncer officiellement l'arrivée de la bête, et de son premier titre : j'ai nommé Samurai Spirits Neo Geo 64 ! Avouez que ça en jette, et que ce seul titre va suffire à rendre fous pas mal de fans de cette société. Seule une vidéo, présentant quelques images du développement du jeu, a été dévoilée. Pas de problème, ce sera bien de la 3D, et de la belle. Les personnages, pour la première fois en polygones, auront vraisemblablement un rendu imposant et une animation détaillée à l'extrême. Les aires de combat, si l'on s'en réfère à la vidéo, seront celles que l'on connaît sur l'ancienne Neo Geo, avec la même richesse graphique, mais intégralement en 3D cette fois. Avec un tel titre de lancement, la Neo Geo 64 pourrait bien remporter un succès colossal en arcade dès cette année. Aucune date de sortie n'est annoncée à l'heure actuelle. En ce qui concerne la version console de la Neo Geo 64, le service de presse de SNK a, une fois de plus, affirmé «qu'elle n'est pas prévue pour l'instant», un «pour l'instant» qui en dit long.



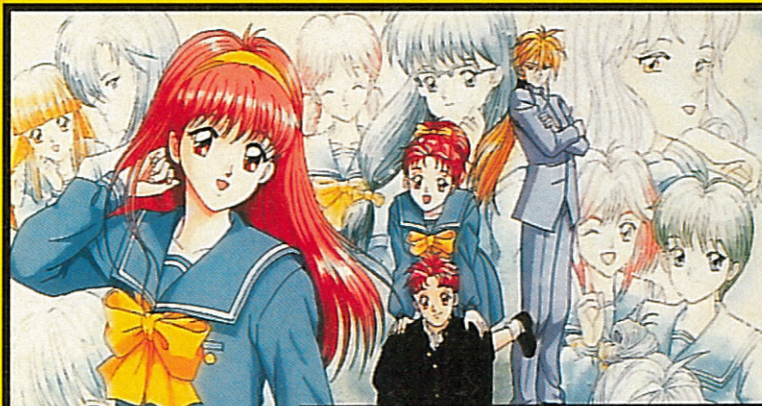
konami

Le fou de guerre qui sommeille peut-être en vous va pouvoir s'en donner à cœur joie. Pensez donc, ce jeu vous permet de participer à une véritable tuerie, en mitraillant toute l'armée malfaisante du mouvement «Neo Axis», à l'aide de votre énorme gun ultra-réaliste. Avec de beaux graphismes 3D, une animation souple, des mouvements de caméra et angles de vues originaux, et surtout une ambiance sonore tonitruante, Operation Thunder Hurricane semble avoir tous les arguments pour devenir un des meilleurs titres du genre. D'ailleurs à deux, c'est carrément du délire, et l'action, qui ne vous laisse pas une seconde de répit, vous plonge dans un monde de destruction particulièrement jouissif.

operation thunder hurricane

tokimeki memorial oshiete your heart

Nous ne nous attarderons pas bien longtemps sur ce titre destiné au marché japonais uniquement, mais nous tenions tout de même à vous présenter brièvement cette version arcade du hit de Konami, Tokimeki Memorial. Comme sur consoles, ce jeu est une simulation d'aventure sentimentale : vous invitez une jeune fille à sortir avec vous, et tentez d'en faire votre petite amie. Au cours du rendez-vous, un capteur sur lequel vous placez votre main analyse votre niveau d'émotion et le transmet à votre partenaire. Le but à atteindre est de voir la jeune fille vous faire une déclaration d'amour, mais même en cas d'échec, vous recevez une carte avec une image et un message de la donzelle, en guise de consolation.



もう、えか何考えてる

konami



まさひろ君、もうちょっとがんばったら良かったのに...



情けないな、まさひろ君。誰にも告白されないとはな。ははははは。



ひとし君から告白してくれるなんて超ラッキーって感じ！また遊びに行こうね！

le concours de l'année à l'aise



jouez au Quizz
spécial consoles

gagnez
une **maintenant**
NINTENDO 64
européenne
et recevez-la
des sa sortie officielle **en France !**

3615 SOS CONSOLES
nouveau

1,29 F/mn

Concours valable du 1er janvier au 31 mars 1997
3 consoles Nintendo 64 à gagner

sega : la force tranquille de l'arcade

sega

LORS DE CE SALON, NOUS AVONS SUIVI AVEC UNE ATTENTION TOUTE PARTICULIÈRE LES NOUVEAUTÉS DE LA SOCIÉTÉ SEGA. BIEN QUE LA SOCIÉTÉ D'HANEDA RESTE PARTICULIÈREMENT DISCRÈTE QUANT À SES ADAPTATIONS D'ARCADE SUR SATURN, IL EST PRÉVISIBLE QUE LA MAJORITÉ DE SES HITS VOIENT LE JOUR SUR SA CONSOLE 32 BITS. DU COUP, PLAYMAG A DÉCIDÉ D'Y ACCORDER UNE ATTENTION TOUTE PARTICULIÈRE.

Dans ce jeu de tir à la Virtua Cop, vous entrez revolver en main dans le manoir du professeur Kalian, où une véritable armée de monstres assoiffés de sang et de morts-vivants en décomposition vous préparent une fête à leur façon. Sega a fortement insisté sur trois éléments : d'abord, l'aspect cinématographique du déroulement du jeu ; ensuite, l'ambiance terrifiante, avec des créatures hideuses qui bondissent à l'écran, toujours prêtes à surgir au détour d'un couloir ; enfin, le côté interactif de l'histoire, de sorte qu'en fonction des mouvements que vous ferez et des directions que vous prendrez, l'aventure évoluera de manière non figée. Entièrement en 3D et avec des graphismes très gore, ce titre, où l'hémoglobine coule à gros bouillons, plaira aux fans de la gâchette virtuelle.



sega

the house of the dead

出展マシ



top skater

sega



Avec un titre aussi explicite, aucun doute n'est possible, c'est bien une simulation de skate-board que Sega nous propose. Pour cette première du genre, la firme de Haneda a vraiment fait très fort, et le résultat est fun, original et diablement impressionnant. Le principe est très simple : une fois monté sur la planche de skate, vous vous accrochez à la barre métallique qui vous entoure, et vous vous lancez sur les circuits, pour une course contre la montre au cours de laquelle vous êtes tenu de réaliser les figures les plus dangereuses. C'est la branche de développement AM#3 qui s'est chargée de la réalisation de ce jeu. Exécuté sur la carte logique «Model 2», sur laquelle tourne Virtua Fighter 2, Top Skater jouit de graphismes en 3D et d'animations de haute volée, avec notamment de superbes textures pour les décors, une bonne vitesse de défilement et de magnifiques mouvements de caméra dans tous les sens lors des figures libres. La bande-son reprend pour sa part les meilleurs morceaux du groupe américain «Pennywise», que tous les skaters dignes de ce nom se doivent de connaître et d'écouter. Pour encore plus de réalisme, des marques telles «Air Walk» ou «Étriers» apparaissent sur les accessoires et habits du skateur. Top Skater débarquera en arcade dans le courant du printemps, et devrait en faire craquer plus d'un.

toute l'actualité

des centaines d'astuces et de solutions

des réponses personnalisées à vos questions

LIGNE SEGA™

08 36 68 01 10

2,23F la minute

MINITEL 36 15 SEGA™

1,29F la minute

SEGA™

concours

les hits SEGA à gagner !



FIGHTERS MEGAMIX™

ce mois-ci

sega:

Pour vous décrire à quel point ce jeu est ahurissant de beauté et fabuleux de jouabilité, il me suffirait de vous dire deux choses : la première, c'est que cette nouvelle course automobile de Sega vient tout droit du département AM#2, à qui l'on doit l'illustrissime Daytona USA. La seconde, c'est qu'il tourne sur la carte «Model 3», le joyau de technologie qu'utilise le fantastique Virtua Fighter 3. Deux arguments de choc donc, pour un produit incomparable, puisque techniquement parlant, il se situe à des années-lumière de tout ce que nous avons vu jusqu'à maintenant. Les techniques propres à la 3D (textures, mapping, anti-aliasing...) n'auront jamais été aussi belles et aussi impressionnantes, à tel point que l'on a du mal à croire que l'image se compose de polygones. En outre, les quatre bolides proposés (Porsche 911, Ferrari F40, Chrysler Dudge Viper et Mac Larren F-1GTR) bénéficient d'un détail et d'une finesse des courbes à tomber à la renverse. Qui plus est, les effets spéciaux, en particulier les effets de lumière, sont éblouissants et réalistes au possible. Lorsque vous l'essayerez vous aussi, vous pourrez également apprécier deux autres grandes réussites de ce jeu : la vitesse et le réalisme de l'animation, et l'immense étendue de la vue 3D qui fait que l'on peut voir de très loin les éléments du décor (cet effet est tellement réussi que Scud Race donne une sensation de grandeur et de profondeur de l'écran complètement inédite). Un jeu démentiel qui pourra se jouer à plusieurs en version link, pour des courses aussi réalistes qu'explosives ! Aucune conversion Saturn n'a pour l'instant été annoncée, mais il n'y a aucune raison à ce que Sega ne relève pas ce pari audacieux.

出展マ



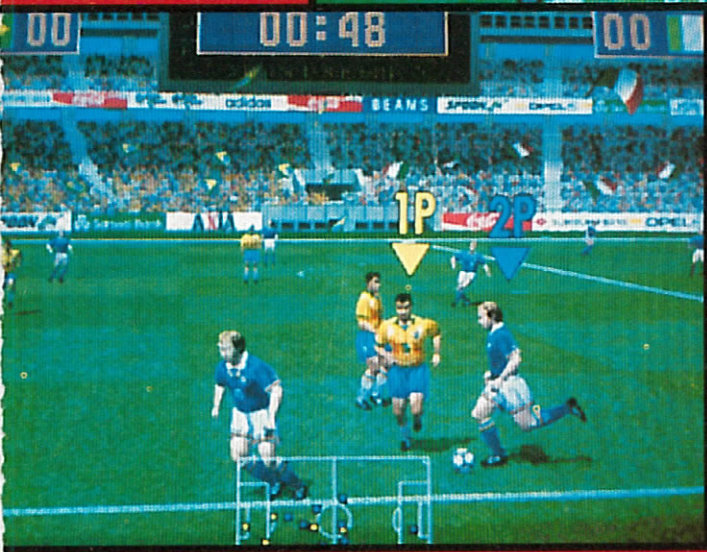
scud race

アップ

virtuastriker2



Pour cette suite, Sega n'y est pas allée avec le dos de la cuillère. Si le premier Virtua Striker était beau, celui-ci est tout simplement hallucinant. Développé sur la carte «Model 3», ce jeu offre des graphismes et animations d'une perfection et d'un réalisme encore jamais vus pour un jeu de football. Comme si cela ne suffisait pas, Sega a amélioré la jouabilité, et étoffé les possibilités tactiques. Virtua Striker 2, qui n'en est encore qu'à 50 % de développement, promet d'être le plus magnifique foot d'arcade de tous les temps, et à quelques mois de la Coupe du Monde, devrait connaître un immense succès.



Avec FUNSOFT,
jouez et gagnez des jeux
PLAYER MANAGER
sur Playstation
et
RE-LOADED *sur Saturn*
en jouant au

(peu importe quel moment et avec un simple téléphone)

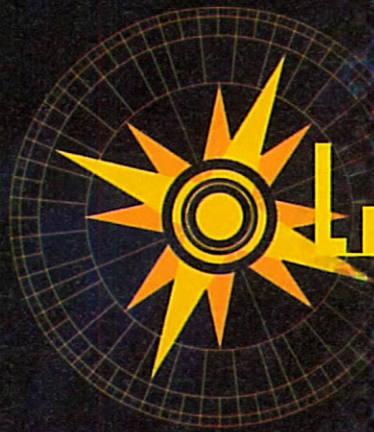
08 36 69 77 06
c'est ce numéro qu'il faut composer pour obtenir le service, allez le redonne

08 36 69 77 06

Téofil - 2,23 F/mn

ici, on débloque !

4 jeux par semaine à gagner. Concours organisé jusqu'au 30 avril 97



La vérité est ailleurs

La mère de Forrest, Forrest Gump, enseignait à son fils que la vie était comme une boîte de chocolats : on ne sait jamais sur lequel on va tomber.

Tous Azimuts est aussi riche qu'une boîte de chocolats bien pleine.

On ne sait jamais sur quelles news on va tomber.



Nintendo joue et gagne !

Au terme d'un procès de trois jours, dix-huit prévenus sont condamnés pour contrefaçon de jeux Nintendo, pour débit, détention et complicité de contrefaçon. Bref, après avoir remué ciel et terre pour trouver les pirates, Nintendo France est enfin parvenue à ses fins. Ces derniers ont été condamnés à des peines de 2 à 5 mois d'emprisonnement avec sursis, ainsi qu'à de fortes amendes. Conclusion : achetez vos jeux, ça vous coûtera moins cher !



Tête d'œuf

Bon, vous êtes au courant qu'au Japon, une nouvelle mode a fait fureur au début de l'année. Il s'agit du Tamagotchi, un petit animal virtuel créé par Bandai et qui se présente sous la forme d'un petit œuf (d'où son nom, «Tamago» voulant dire œuf en japonais) avec un écran LCD représentant un animal. Trois boutons permettent de s'occuper de la bestiole et de lui donner à manger. Le plus drôle est évidemment de laisser crever l'animal et de le voir se contorsionner ou attraper une maladie virtuelle : charmant, non ? Bref, le gadget est en rupture de stock, on fait la queue au Japon et les prix flambent au marché noir. Le Tamagotchi doit être distribué sous peu en France par Bandai. Mais le plus intéressant de l'histoire, c'est que Sega-Bandai compte développer une version PC et adapterait le truc sur Game Boy. Le résultat promet d'être bien rigolo et plus évolué que le premier machin à trois boutons.



Sony baisse les prix

Sans doute pour répondre à l'annonce de baisse des prix de la Nintendo 64 au Japon, Sony a décidé de baisser le prix de la PlayStation partout dans le monde et particulièrement en France. Le 15 mars dernier, le prix de la PlayStation est tombé à 990 F et une nouvelle collection a vu le jour, la collection Platinum avec des jeux à 149 F (Destruction Derby, Tekken, Ace Combat, etc.). À ce propos, Chris Deering, le président de Sony Computer Entertainment Europe, a annoncé que ces baisses de prix psychologiques étaient dues au formidable succès des jeux PlayStation qui permettaient à la firme de faire des économies sur les coûts de fabrication et que cela mettait la PlayStation à la portée de millions de nouveaux joueurs. Il faut dire que Sony Europe a vendu 2,4 millions de consoles en Europe dont 600.000 en France (Ndlr : chiffres communiqués par Sony) depuis le lancement de la machine en 1995 et plus de 12 millions de jeux en comptant les éditeurs tiers. D'autre part, signalons que Sony lance également un nouveau pack promotionnel comportant une PlayStation, un joystick, une memory card et un sac de transport pour 1.290 F. Ça bouge chez Sony.





Hit-parade truqué

Aux États-Unis, les meilleures ventes de jeux vidéo ont de quoi surprendre ceux qui avaient enterré la Nintendo 64, puisque dans les six premiers du hit parade des softs vendus au mois de février, on trouve pas moins de cinq jeux Nintendo 64. Le trio de tête est Mario Kart 64, Cruisin'USA (ils sont fous ces Américains) et Tomb Raider, suivis de NBA Hangtime, Mario 64 et Pilotwings. Attention, Tomb Raider, c'est sur PlayStation, on est bien d'accord

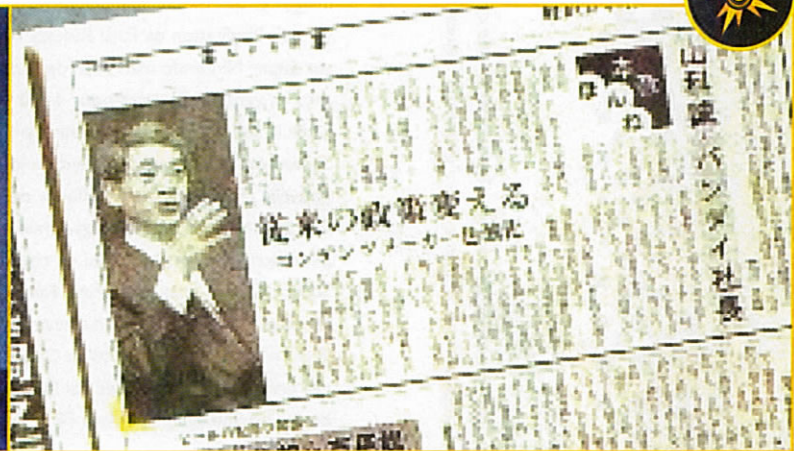
Zapping Hazard 2

À la surprise générale, Capcom Japon a annoncé un retard pour la sortie de Bio Hazard 2 (Resident Evil 2). En fait, ils sont comme ça chez Capcom : le jeu ne leur plaît pas, alors ils décident de tout recommencer depuis le début. On exagère un peu, mais il semble bien que le jeu, qui était presque terminé, ait été repris dans ses grandes lignes afin de le différencier davantage du premier Bio Hazard auquel il ressemblait un peu trop. Sa sortie est donc repoussée courant 97 et on sait d'ores et déjà qu'il tiendra sur deux CD et qu'un nouveau système de sauvegarde appelé «zapping» révolutionnera la gestion de sa memory card.

Virtua Fighter sur PlayStation ?

(Pourquoi pas sur Nintendo 64 pendant qu'on y est ?)

Les journaux économiques japonais sont toujours de bonnes sources d'infos sur les jeux vidéo et comme vous ne lisez pas tous le Mainichi Shimbun, on vous en a traduit une bonne à propos de la fusion entre Sega et Bandai. Depuis que le président de Bandai sait qu'il va devenir le président de Sega-Bandai, il clame sur tous les toits que sa compagnie a obtenu la licence pour adapter Virtua Fighter sur PlayStation dans le but de changer radicalement la politique commerciale de Sega. Et quand on lui demande s'il n'a pas d'autres scoops, notre homme ajoute que si Nintendo en fait la demande, Sega-Bandai pourrait aussi adapter des jeux Sega sur Nintendo 64. Du coup, les sociétés Sega et Bandai ont été obligées de faire un démenti formel à propos de Virtua Fighter sur PlayStation.



Mortel, le jeu !

Mortal Kombat 4 est en chantier, ça y est. Ed Boon, son créateur, va pouvoir s'en mettre à nouveau plein les poches. Il vient de lâcher les premiers détails, à savoir le fait que la sortie du jeu coïncidera avec celle du deuxième film prévu pour l'été aux États-Unis. À ce propos, le film s'appellera «Mortal Kombat : Annihilation» et son budget a été fixé à 26 millions de dollars, comme pour son prédécesseur. MK 4 sera en 3D cette fois, et utilisera deux microprocesseurs de la technologie Voodoo, qui permet d'afficher 1,5 millions de polygones en 60 images par seconde. Ed Boon parle de douze nouveaux personnages et a annoncé que les «finishing moves» seraient moins humoristiques et plus sombres.

Peau de banane

Alors que Rare a confirmé le développement en cours de Donkey Kong 64, sur Nintendo 64 bien sûr, les fanatiques du grand singe seront heureux d'apprendre la naissance d'une série d'animation basée sur Donkey. Le cartoon cybernétique est en cours de finalisation sous la direction de Nelvana et Medialab (les Français responsables de la plantureuse Cléo de Canal Plus). Pour ceux qui ne connaissent pas Nelvana, ce sont eux qui ont créé les séries Sam and Max et Blazing Dragons aux États-Unis.



Crash en série
 Pour la première fois, un jeu de plates-formes américain a explosé au Japon et a forcé dans le monde entier. Il s'agit de Crash Bandicoot, qui rejoint Tekken 2 et Resident Evil au panthéon des jeux PlayStation à s'être vendus à plus d'un million d'exemplaires. Bravo aux programmeurs américains de Naughty Dog Software.



Square est déçu !

Eh oui, Square n'a pas atteint le but fixé, du moins pas encore, à savoir vendre presque autant de Final Fantasy VII qu'il y a de PlayStation au Japon. Il faut dire qu'on n'a jamais encore vu un jeu se vendre à quatre millions d'exemplaires en un mois ! Mais bon, si les résultats des ventes ne sont pas aussi intéressants que prévu, on compte au Japon, un mois après la sortie du jeu, qu'un possesseur de PlayStation sur deux a acheté FF 7, soit deux millions et demi de jeux vendus, ce qui est un record en la matière !

Tu rocks ou tu déconnes ?
 Turok est sorti exclusivement sur Nintendo 64 partout dans le monde début mars et ce, même dans des versions loufoques comme en Allemagne (une version non violente, à se demander ce qu'il reste) et en France alors que la machine n'est même pas encore disponible ! Mais le plus drôle, c'est qu'on attend une version PlayStation de Turok, qui ne s'appellera pas Turok à cause de l'exclusivité Nintendo 64, mais qui lui ressemblera comme deux gouttes de pixels. Et pour ne pas froisser Nintendo, les auteurs sont aussi en train de travailler sur Turok 2 pour la 64 bits. Là au moins, on est sûr qu'on pourra y jouer sur la console française !

Virez-moi ces gars
 Suite aux résultats financiers en demi-teinte pour l'année 96, principalement dus à la chute de la Megadrive et de la Game Gear, Sega of America s'est vu dans l'obligation de licencier une soixantaine de personnes à plein temps et on chuchote que la première vague ne soit pas la dernière. Les temps sont durs.



Square tous azimuts

Après Final Fantasy VII, Square ne compte pas s'endormir sur ses lauriers, mais il faut s'attendre à des retards. Saga Frontier a été repoussé, au Japon, de mars au 11 juillet. L'été sera chaud chez Square puisqu'on attend aussi une compilation des meilleures scènes, intros et démos des Final Fantasy I à VI à un prix budget de 3.000 yens (150 F). On y trouvera aussi des images et des démos inédites de Final Fantasy VII. La version PlayStation de Final Fantasy IV, identique à celle sur Super Nintendo mais avec des nouvelles démos, sera en vente le 21 mars pour 4.800 yens (240 F). Dans la série «on ne vous cache rien», il paraîtrait que Square et Namco prépareraient un jeu d'arcade. Autre nouvelle : From Software, l'éditeur des King Field (testé le mois dernier dans Playmag) serait aussi sur le point de mettre en chantier un jeu en collaboration avec Square dont le titre serait Final Fantasy Dongoon ! On termine par une info sur un nouveau personnage de Tobal n°2 qui n'est autre qu'un Chocobo. Vous savez, ces drôles d'oiseaux jaunes qui font 80.000 points de dégâts en une seule fois dans FF 7 et qu'il est super difficile de récupérer...

Namco fait du cinéma
 Suite au succès des démos de Tekken 2 et de Soul Blade, Namco a décidé de mettre en place une structure de développement de films en images de synthèse basée aux États-Unis. Le studio s'appellera Dream Picture Studio et le principal associé de Namco est un petit éditeur japonais appelé Sony ! C'est une des figures de Namco Japon, Masaya Nakamura, qui va se charger de diriger le studio d'animation. Il se pourrait que le premier film soit basé sur l'univers de Tekken, mais rien n'a encore été annoncé.



GT Interactive deviendra grand

GT Interactive a toujours réussi pour l'instant en distribuant les produits des autres. Maintenant, GT possède son propre studio de développement à Seattle, Cavedog Entertainment. Le premier jeu à sortir sous ce label s'appelle Total Anihilation et sortira à la fin de l'année. Rappelons que GT possède aussi depuis peu Time Warner Interactive Europe et Humongous, une société dont la spécialité est de concevoir des jeux pour enfants.

Et moi et moi et moi...

Les universitaires et sociologues chinois se réveillent puisqu'ils viennent de découvrir que 98% des jeux vidéo vendus en Chine venaient de l'étranger. Il faut dire que les jeux développés en Chine sont plutôt tristouilles puisque les derniers gros titres sur micro sont des jeux patriotiques comme une simulation de la guerre contre les Anglais au milieu du XIXe siècle. L'université de Pékin a reçu le soutien du gouvernement et une bourse de 250.000 dollars pour créer un jeu sur la guerre de Corée vue du côté chinois. On peut s'attendre à du grand art puisque les responsables de cette université clament haut et fort que 70% des jeux vidéo étrangers sont violents et que 5% sont à caractère nazi et militaire.

Na na ni na nèreh !

C'est la guerre des communiqués entre les dirigeants de Nintendo et ceux de Sony au Japon. C'est Teruhisa Tokunaka, le président de Sony Japon, qui a lancé les premières piques avec des déclarations stipulant que la PlayStation écrasait la Nintendo 64 commercialement avec six machines vendues pour une Nintendo 64 par semaine. Une semaine après, le big boss de Nintendo, le respectable Hiroshi Yamauchi, déclarait que les jeux PlayStation étaient ennuyeux et moyens et qu'à terme, ils allaient ruiner le marché des jeux vidéo au Japon ! Il est vrai que sa machine venait alors de tomber à 16.800 yens (840 F). Sereinement, Tokunaka rappelait une semaine plus tard que ses 12 millions de consoles vendues dans le monde, les récents contrats d'exclusivité signés avec Square et Enix au Japon, ou encore la création de Dream Pictures Studio, en association avec Namco et Polygon Pictures, étaient des preuves indubitables de l'hégémonie de Sony. Pendant ce temps, chez Sega-Bandai, on la joue fine !

La 64 à 4

Hexen 64 est prévu pour cet été sur Nintendo 64 et proposera une version Death match permettant à quatre joueurs de se fritter à la manière de Mario Kart, c'est-à-dire avec les quatre écrans splités. On pourra aussi y jouer à deux ou à trois. C'est le premier jeu de ce type à proposer un mode à plusieurs car ni Turok, ni Doom 64 ni Golden Eye ne permettront cela. Rappelons que les décors du jeu seront en 3D polygonale mais que les ennemis seront toujours en sprites, sans pixellisation mais en sprites...

Le nouveau Pack Sega lave plus blanc

Tous les trois mois dans cette rubrique, on vous parle des nouvelles opérations lancées par Sega aux États-Unis. Après le "Buy 2 get 1 free" ("t'en achètes deux et t'en as un gratuit"), c'est au tour de l'opération "threepack" de voir le jour à partir de mai. Cette fois, il s'agit d'une opération basée sur les machines et non sur les jeux. Cette opération reprend en fait le même concept que l'été dernier : tout Américain qui achètera une Saturn au moment de cette opération aura la joie, sans augmentation de prix, de découvrir trois jeux fournis avec la machine. Et tenez-vous bien, il ne s'agit pas d'Out Run ou d'Afterburner mais de Virtua Cop, Virtua Fighter 2 et Daytona USA, rien que ça ! La dernière opération de ce genre, durant l'été 96, avait permis à Sega de remonter les ventes de la Saturn de plus de 500%.

Tomb Raider, la promo

À partir du 24 mars et jusqu'au 30 avril, Tomb Raider, la meilleure vente de Noël sur PlayStation, sera désormais vendu avec un joypad et une carte mémoire, tous deux en couleur, pour 399 F (prix de vente conseillé). Alors à votre place, si je n'avais pas encore joué à Tomb Raider, je courrais de suite chez mon revendeur pour bénéficier de cette offre exceptionnelle.

En attendant la Nintendo 64...

Alors que la machine n'est toujours pas sortie en France, on parle déjà du lecteur de disques, le 64DD, qui est annoncé pour décembre 97 ou janvier 98, ce qui fait très peur. Quand Nintendo met un pied dans l'année suivante en ce qui concerne la sortie d'une machine, on peut s'attendre à des retards qui courent tout au long de cette année. Toujours est-il que les titres tournant sur 64DD ont été officiellement annoncés (!) et on y trouve une nouvelle version de Mario 64 appelée Mario 64DD, Zelda 64DD (avec la possibilité de construire ses propres villes selon les rumeurs du moment), Mother 3 (le titre de lancement), Mario RPG 2, Fire Emblem 64, Pocket Monsters 64, Mario Paint 64 et Sim City 64DD (dont une version est aussi attendue en cartouche).

Mega Pack TOMB RAIDER
LARA SORT LE GRAND JEU POUR TOI

Le mega pack avec
le jeu Tomb Raider PlayStation™
+ 1 carte mémoire
+ 1 Turbo Pad pour 399F*

Série limitée :
30 000 exemplaires

EIDOS

EA : du lard ou du cochon ?

Le président d'Electronic Arts, Bing Gordon, a récemment déclaré qu'il était surpris du succès de la Nintendo 64 aux États-Unis étant donné le prix élevé des cartouches et le peu de place mémoire comparé aux CDs. Il faut dire qu'en tant qu'éditeur tiers, sortir un jeu Nintendo 64 tient du pari commercial. Un exemple à propos d'Electronic Arts : Fifa 97 sera vendu en France à un prix avoisinant les 550 F alors qu'un jeu comme Mario 64 ne coûtera que 369 F. Pourquoi une telle différence ? Parce que les éditeurs doivent payer des royalties à Nintendo. C'est pourquoi Bing Gordon a annoncé que sa société ne développerait que peu de titres sur la Nintendo 64, contrairement à ce que l'on pourrait penser, puisque Fifa 97 sera un des premiers jeux à sortir en Europe avec Turok et les jeux réalisés par Nintendo himself.

PEU APRÈS SA

SORTIE EN EUROPE

(LA SORTIE

FRANÇAISE EST ANNONCÉE

ENTRE AVRIL ET

SEPTEMBRE), LA NINTENDO

PEU APRÈS SA
 SORTIE EN EUROPE
 (LA SORTIE
 FRANÇAISE EST
 ANNONCÉE ENTRE
 AVRIL ET
 SEPTEMBRE), LA
NINTENDO 64
 TIENT LE HAUT DU
 PAVÉ ET DE
 NOMBREUSES
 NOUVEAUTÉS
 SONT ANNONCÉES
 DE PAR LE MONDE
 SUR CETTE
 FANTASTIQUE
 BECANE. DU COUP,
 PLAYMAG A DÉCIDÉ
 D'Y **CONSACRER**
 UNE BONNE
 PAGINATION DANS
 SES PLAYVIEWS. DU
 JAPON, DES
 ÉTATS-UNIS, UNE BONNE
 D'EUROPE MÊME,
 LES PIXELS 64
 BITIENS AFFLUENT
 DES QUATRE COINS
 DU MONDE...
 PENDANT CÉ
 TEMPS, LA
 PLAYSTATION
 ET LA SATURN
 S'ENNIVRENT
 ELLES AUSSI DE
JOYAUX AUSSI
 ÉCLATANTS QUE
 PRÉCIEUX...

COINS DU MONDE...

PENDANT CE TEMPS, LA

PLAYSTATION ET LA SATURN

S'ENNIVRENT ELLES AUSSI

DE JOYAUX AUSSI ÉCLA-

TANTS QUE PRÉCIEUX...

MAGIC :
 L'ASSEMBLÉE
 (INTER)
 NATIONALE
 C'est notoire,
 nous autres
 Français, on
 est tout le
 temps en train
 de se
 plaindre ! Et
 vas-y qu'on est
 les seuls à pas
 avoir notre
 N64 officielle,
 et que les
 RPG y sont
 jamais en fran-
 çais, et que les
 autres y pas-
 sent toujours
 avant nous...
 Mouais, mais
 visiblement
 une tranche
 de notre
 population
 devrait se

MI - AVRIL

SEIBU KAIHATSU PLAYSTATION



raidenDX

Quelques mois après sa commercialisation au Japon, la PlayStation avait accueilli une adaptation de Raiden, Shoot'Em Up célèbre en arcade. Aujourd'hui, Seibu a décidé de remettre ça avec cette version «DX» qui ressemble énormément à celle que l'on connaissait déjà, mais qui propose néanmoins quelques atouts alléchants. Les trois niveaux de difficulté qu'il offre correspondent à des passages différents, de sorte que la variété des tableaux est importante : en mode Training, vous jouez sur un seul niveau, entièrement nouveau et long, votre partie se terminant au boss de fin ; en mode Novice, ce sont les cinq premiers stages de Raiden 2 que vous retrouvez identiques, et en «Expert» enfin, vous devez traverser ces mêmes cinq stages plus quatre autres complètement inédits. Bien que réalisé en 2D, ce Shoot'Em Up vertical devrait compenser le peu de prouesses techniques par une action intense et prenante, à condition d'aimer le genre.



réjoindre les fans de Magic. Après l'adaptation du célèbre jeu de cartes sur console, Wizard of the Coast gratifie notre capitale de son tournoi Pro Tour Magic. Un national de Magic, qui, jusque-là, n'avait eu lieu qu'aux USA. Pour la première fois donc, il se tient à Paris, et les 256 participants de tous pays pourront se rencontrer au cirque Bouglione, pour s'affronter du 11 au 13 avril. Pour ceux qui voudraient aller mater les champions, participer à des tournois amateurs, échanger des cartes ou rencontrer des illustrateurs du jeu, c'est tous les jours à partir de 9h et l'entrée n'est qu'à 20 balles. C'est le prix d'un booster, ce serait dommage de s'en priver... ver...

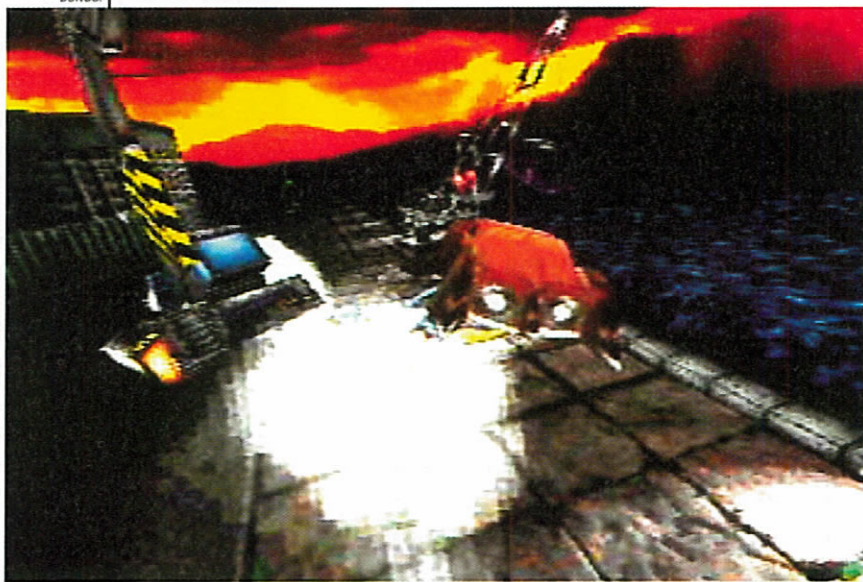
hardboiled

J U I N

CRYO PLAYSTATION/SATURN

Cryo se lance dans la bande dessinée. Après Aeon Flux, que l'on attend toujours et que nous vous avons présenté dans notre n°5, voilà que ces diables de Français préparent Hard Boiled, également inspiré d'une BD américaine, un shoot en 3D aux airs de WipEout. Enfin, quand je dis WipEout, ne nous méprenons pas. Hard Boiled s'inspire d'une BD futuriste certes, mais il s'agit d'une vision sixties du futur, ce qui procure au soft un certain cachet. Pour le reste, c'est un bon vieux jeu d'action des familles avec deux vues possibles, plusieurs niveaux de difficulté, cinq niveaux qui comportent des embranchements, et tout ça sur fond de techno composée par le groupe français Vaporum, connu des habitués des «rave parties». Entièrement réalisé sur Silicon Graphics, l'ensemble est rapide et fluide. L'intro et les cinématiques sont grandioses. Quant au jeu, les développeurs sont en train de le peaufiner et comptent retravailler les graphismes pour obtenir des effets encore plus beaux et spectaculaires. Un titre intéressant, qui gagne plus à être joué qu'à être regardé (dans l'état où on l'a vu, en tout cas) et que l'on attend pour le début juin sur Saturn et PlayStation.

LES NIVEAUX PROPOSENT DES DÉCORS VARIÉS : EXTÉRIEURS, INTÉRIEURS, IL Y A MÊME DES TUNNELS QUI SERVENT DE NIVEAUX BONUS.



AU TOTAL, LE JEU COMPORTE UNE SOIXANTAINÉ D'ENNEMIS DIFFÉRENTS AUXQUELS IL FAUT AJOUTER DEUX BOSS TRÈS IMPRESSIONNANTS.

L'INTRO EST TOUT SIMPLEMENT SPLENDIDE. COMME LE JEU, ELLE EST RÉALISÉE SOUS SILICON GRAPHICS. QUAND VOUS VERRÉZ CETTE MER BOUGER, VOUS VOUS EN RENDREZ MIEUX COMPTE.



HARD BOILED EST RAPIDE, FLUIDE ET L'ACTION Y EST INTENSE. C'EST UN JEU QUI SEMBLE NE PAS PAYER DE MINE POUR L'INSTANT, MAIS QUI GAGNE À ÊTRE JOUÉ.



rage racer

MAI - JUIN

NAMCO PLAYSTATION

À l'origine de l'entrée en scène de Sony sur le marché, deux jeux ont suffi à charpenter la réputation de la console : Toshinden et Ridge Racer. Le premier n'a enfanté que des suites indignes de porter son nom, et a pris avec le temps un sévère coup de vieux au cul. Le second tient toujours la route, a sagement évolué en Ridge Revolution pour enfin aboutir à cette furieuse séquelle de Rage Racer. Et le jeu n'usurpe pas son titre. La bourre est encore plus effrénée, monstrueuse et décapante. Namco ne s'est pas contentée d'accroître la cylindrée de son titre, toute la jouabilité a été révisée en conséquence. Vous ne roulez pas seulement plus vite, vous pouvez aussi mieux conduire, encore plus instinctivement, plus rageusement et furibardement. Les réactions de la caisse sont d'une franchise ahurissante. Rage ne compte que quatre circuits, mais leur beauté diverse se combine au système de Class (plusieurs pools de compèt') pour filer au joueur une luxure de jeu dont peu « d'arcaderie » peuvent se targuer. La huitaine de bolides de base est paramétrable, kitable et personnalisable à foison grâce aux primes de résultat que vous récoltez. Un jeu d'apothéose en perspective. Une mandale d'adrénaline dans les narines.



DES PAYSAGES DE CARTE POSTALE, DES VOITURES QU'ON NE VOIT QU'À «TURBO», UN TEMPS «DE RICHES» (SUD OU HORS DE FRANCE)... QU'ENCORE DEMANDER ? DU SEXE ? N'AVEZ-QU'À JOUER À CÔTÉ DE VOTRE POUPEE GONFLABLE.



DE ROADSTER «SUBIMIFIQUE» VALU SON PESANT DE VICTOIRE. RÉSERVÉ AUX PROS THUNÉS QUI MAÎTRISENT LA BOÎTE MANUELLE.



UNE MOUE PLEINE DE CONCUPISCENCE, AFFRIOLANTE ET POUSSÉ-À-LA-BOURRE.

À PARTIR DE LA CLASS 5, UN VIRAGE SANS DÉRAPAGE CONTRÔLÉ EST UN VIRAGE DANS LE DÉCOR.



LE SEMPITERNEL TUNNEL DE LA FAMILLE RIDGE RACER. RAGE INNOVE : UNE ENTRÉE, DEUX SORTIES ; DEUX SORTIES, DEUX VERTIGES.



TOUTE L'ACTUALITÉ DE LA PLAYSTATION 24H/24
ET LES CONSEILS DE SPÉCIALISTES...



Sony Game Line
08 36 68 22 02*

- TOUS LES TRUCS, ASTUCES ET SOLUTIONS INTÉGRALES **DE PLUS DE 40 JEUX**
- DES RÉPONSES CLAIRES À TOUTES QUESTIONS SUR UN JEU EN PARTICULIER **EN MOINS DE 24 H**
- **DES INFOS EXCLUSIVES SUR L'UNIVERS PLAYSTATION**

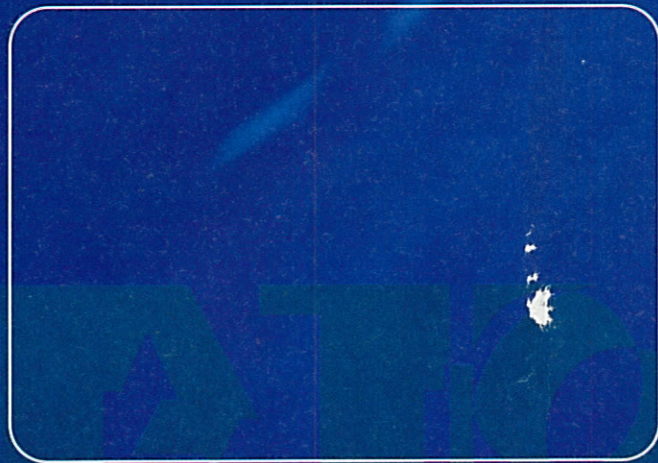
3615* **PlayStation**

LE SERVICE MINITEL OFFICIEL DE LA PLAYSTATION

... ET CHAQUE SEMAINE PARTICIPEZ AU **Game Play** :

GAGNEZ SUR LE **08 36 68 22 02** OU SUR LE **3615 PLAYSTATION**

CES CADEAUX GRÂCE À VOTRE CODE D'ACCÈS PERSONNEL (AU VERSO DE CETTE CARTE)



LE MESSAGER DE POCHE



SONY



SONY
CORPORATION

Règlement complet déposé chez Maître CAILLOU, huissier de justice à Paris * (2,23 F TTC/min)



La devise de Blood n'est pas compliquée : "DU SANG POUR DU SANG". Quand on connaît les fondements du jeu, on ne peut pas vraiment s'attendre à quelque chose de tout gentil. Prévu sur PlayStation, Blood est donc un kill'em up d'horreur. Graphiquement plus proche du style d'un Duke Nuke'm 3D que de celui d'un Disruptor, Blood est un jeu complètement réalisé en 3D textures mappées. Son but : vous immergez dans un univers où seule la terreur règne...

Vous avez passé le début de votre piètre vie en dévotion à un esprit maléfique : le Tchernoborg. Vous avez tout sacrifié pour lui. Lassé de ses mensonges, vous décidez de partir en croisade contre l'esprit du mal. Vous regroupez le peu de dignité humaine qui vous reste après une vie de soumission pour vous venger et éventuellement sauver vos compères. Au départ, vous ne disposez que d'une fourche pour regagner votre âme mais, je vous rassure de suite, vous n'allez pas la garder très longtemps. À l'image d'un kill'em up traditionnel, Blood met entre vos mains des armes puissantes et spectaculaires. Si de simples bâtons de dynamite ne vous suffisent pas, vous pouvez toujours vous rabattre sur la bombe aérosol combinée à un lance-flammes. Imaginez un peu le résultat. Encore plus « spirituel » : une poupée vaudou avec laquelle vous pourrez tuer vos ennemis dans d'atroces souffrances. Vous l'avez compris, la pitié n'est pas à l'heure du jour dans Blood. Tous les moyens sont bons pour oblitérer les sbires de Tchernoborg comme des zombies, des cerbères, des gargouilles et bien d'autres créatures malfaisantes. Il ne vous reste plus qu'à parcourir chaque donjon, chaque château, chaque cave, chaque maison à la recherche des hordes de Tchernoborg afin d'éradiquer son nom de la mémoire humaine...

FIN 97

GT INTERACTIVE PLAYSTATION



blood



DES COMBATS ÉPIQUES SE DÉROULERONT AUSSI SOUS L'EAU. L'EFFET DE TRANSPARENTCE EST D'AILLEURS SUPERBE.

MALGRÉ LEUR AIR TERRIFIANT, CES MORTS-VIVANTS SONT ASSEZ SIMPLES À ÉRADIQUER.

LANCER DES GRENADES, C'EST BIEN... ENCORE FAUT-IL SAVOIR VISER !



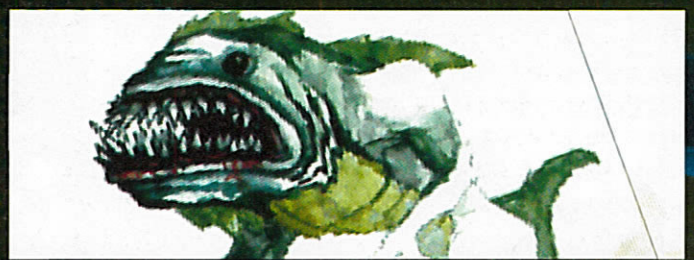
LA CITE RETARDÉE !

La Cité des Enfants Perdus, le jeu adapté du film du même nom et développé par les Frenchies de Psygnosis est retardé. Annoncé pour une sortie européenne en mars, ce n'est finalement qu'en mai prochain que l'on pourra savourer ce jeu d'aventure «made in France».



UN BRIQUET, UN BÂTON DE DYNAMITE ET HOP, L'AFFAIRE EST DANS LE SAC.

EN NAVIGANT, COMME UNE ÂME EN PEINE, À LA RECHERCHE D'ENNEMIS À FLINGUER, VOUS DÉCOUVRIREZ DE NOMBREUX PASSAGES SECRETS.



Vite Vite Vite,
vous êtes à la recherche
des 3 fragments du
"Scion" perdus dans
TOMB RAIDER sur
Playstation et Saturn,
ou bien des **120 étoiles**
dans
SUPER MARIO 64
sur Nintendo 64, alors
retrouvez les soluces
complètes de ces jeux
au :

08 36 69 77 06

c'est ce numéro qu'il faut composer pour obtenir le service, allez je le redonne

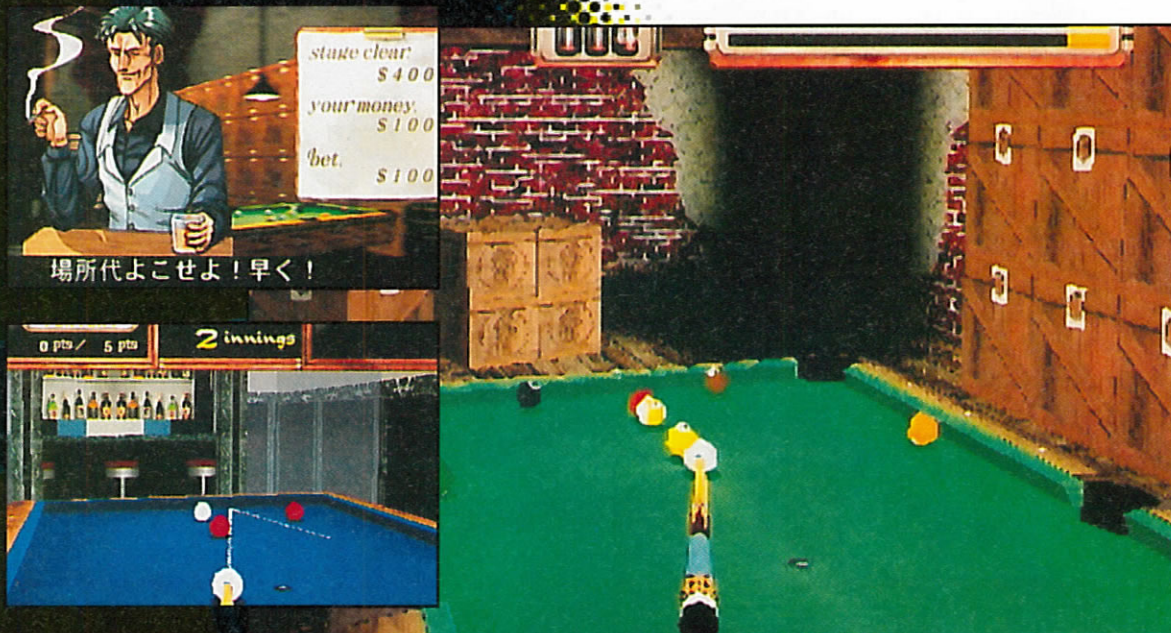
08 36 69 77 06

Télé: 2,23 F/mn

carom shot: the 3D billard

FIN AVRIL

ARGENT/AGENDA PLAYSTATION

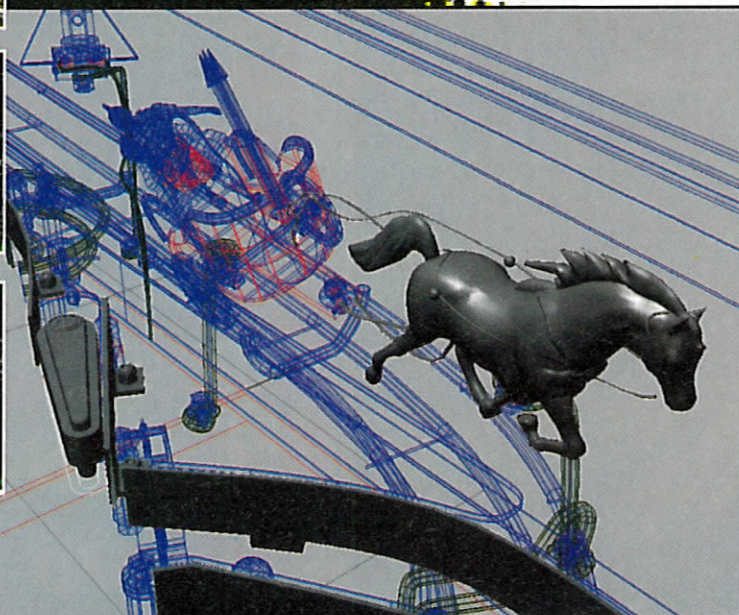
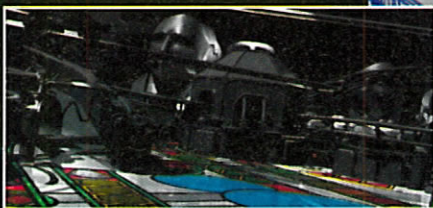


Les simulations de billard sont elles aussi touchées par le syndrome PlayStation qui tend à «polygoniser» et à «mapper» tous les éléments d'un jeu. Carom Shot se présente donc comme un soft en 3D jouissant de textures et mapping sobres mais bien exécutés, appliqués sur le billard lui-même, et sur les décors tridimensionnels qui l'entourent. Cela renforce le réalisme, bien sûr, mais aussi la lisibilité de l'écran. Ainsi, tout comme si vous jouiez sur un vrai billard, vous pouvez regarder le tapis dans tous les sens, et analyser le positionnement de chaque boule, grâce à une caméra virtuelle sensée représenter votre champ de vision. Qui dit réalisme dit aussi variété des coups et des effets, et vous n'aurez que l'embarras du choix dans ce domaine...

pro pinball timeshock

M A I

EMPIRE PLAYSTATION



C'est l'équipe de The Web qui nous concocte un nouveau flipper, et selon ses propos, Pro Pinball Timeshock devrait enterrer son prédécesseur. Entièrement réalisé sur Silicon Graphics, Timeshock fourmille de détails graphiques : reflets, zooms archiprécis, huit vues etc. Tout cela accentué par de nombreux effets de lumière, un son qu'on nous annonce d'excellente qualité (dolby surround) et une jouabilité hyperréaliste (la balle pourra même frapper la vitre), le tout en 640x512 et en 16 millions de couleurs. Au final, on devrait avoir non seulement une réalisation 3D superbe, mais également de quoi s'amuser : textes français, plusieurs modes (Novice, Tournoi, Challenge), sauvegardes, possibilité de personnaliser ses parties, de configurer la manette, des animations à tout va et surtout, un réalisme très poussé.

AIRBORNE

WARNING
MILITARY
INSTALLATION

While on this installation
the property
to search an

Photogra
is unlawf
p, sketch, p
representation
over the
interna

SE
FORCE



Jeu proposé
avec le pistolet
Predator®

UN BON ALIEN EST UN ALIEN MORT



MIDWAY

3615 GT Interactive * ligne GT : 08 36 68 14 11 *



GT Interactive
software

É T É 9 7

KONAMI PLAYSTATION



parowar

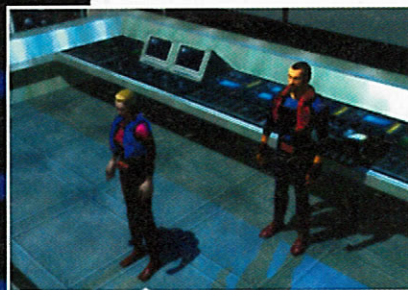
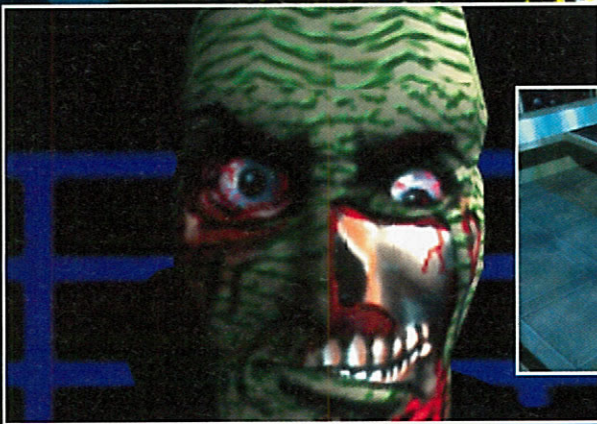


La «Parodius-mania» ne désarme pas ! Après une série fleuve de Shoot'Em Up délirants, Parodius revient de plus belle sur PlayStation et, pour la première fois, dans un genre différent : le Wargame. D'ordinaire, ce type de jeu jouit d'une ambiance plutôt froide et pesante, mêlant tension et sérieux. Mais ici, changement de cap et place au délire ! Il faut dire qu'avec des armées composées de pingouins ou de poussins, avec des «bunny-girls» en arrière-plan, le comique a vite fait de triompher du drame. Bien sûr, sur le plan tactique, cela reste classique et toutes les possibilités de gestion des troupes, de positionnement offensif ou défensif, ou encore de siège d'une base ennemie (etc.) vous demanderont de faire preuve de réflexion et d'un instinct militaire certain. Le plaisir viendra surtout de l'originalité des graphismes, reprenant tous les éléments et personnages de Parodius, du ton guilleret des musiques et du comique des situations. Avec Paro Wars, Konami nous prépare donc un Wargame qui se démarquera des autres simulations du même type grâce à son humour et son ambiance dramatico-loufoque.

M A I

ELECTRONIC ARTS PLAYSTATION

overblood



Overblood, on vous en avait déjà parlé et si on vous en reparle, c'est pour signaler enfin sa sortie officielle imminente qui permettra enfin de pouvoir savourer les subtilités du scénario. Il s'agit d'une sorte de Resident Evil en moins fantastique et en plus science-fiction. L'histoire se passe dans un complexe scientifique futuriste où l'on semble taquiner du chromosome. Dans un genre aventure-action, vous pourrez diriger deux persos à tour de rôle : un humain ou un petit robot. Le jeu entièrement en 3D temps réel propose plusieurs vues dont une suggestive, une à la Fade To Black, la dernière optant pour des caméras fixes genre Resident Evil. Ponctué de superbes cinématiques, le jeu repose beaucoup sur une ambiance pesante et ma foi, un peu sanglante. Quelques beaux frissons en perspective...

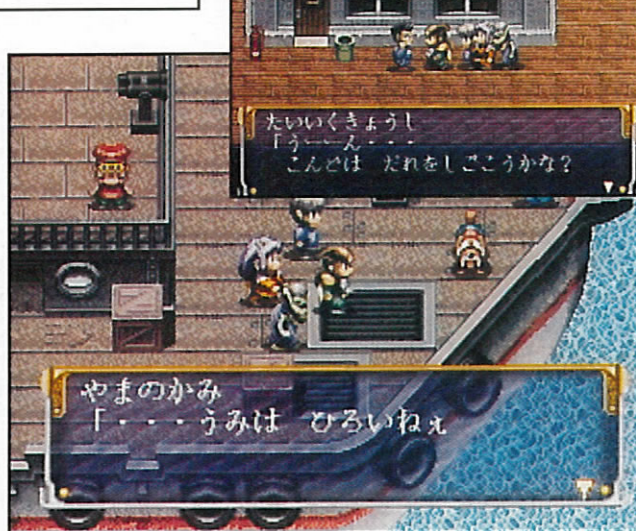
photo genic



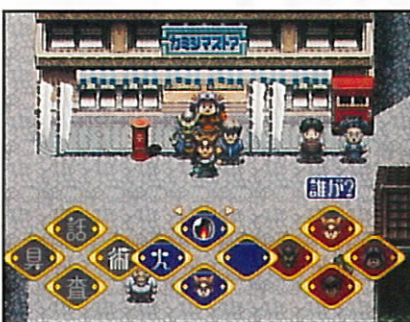
É T É 9 7

SUNSOFT PLAYSTATION

L'été sera chaud pour les amateurs de «virtua-lolitas» japonaises. En effet, Sunsoft a pensé à eux, et prépare dans ses studios un soft rempli de lycéennes en «sailor-fuku», douces, fraîches et au regard pétillant. Proposant une variante aux classiques «love-simulation» qui foisonnent sur 32 bits au Japon, Photo Genic met en avant à la fois l'intrigue et vos relations sentimentales avec les personnages. Vous incarnez un photographe qui dispose d'un année pour préparer le concours-photos qu'il rêve de remporter. Trois lycéennes vont vous servir de modèles. Au cours de conversations et de séances de prises de vues, vous ne manquerez pas de tomber sous le charme de leurs frimousses friponnes et de leurs formes «accueillantes». Comme vous pouvez vous en douter, au prix de quelques rendez-vous ou de balades romantiques, elles vous offriront leur confiance et vous laisseront réaliser les clichés de leurs poses les plus osées. Pas de panique tout de même, on reste dans le genre soft en toute circonstance...



A V R I L
TÔHOKUSINSHA/TÔEI PLAYSTATION



pal



La jeune maîtresse de Pal, un gentil petit chien, vient de se faire enlever par le groupe de Nostradamus et ses créatures démoniaques. Entre les mains de ces dangereux maniaques, elle risque de subir les pires sévices, et personne ne semble pouvoir la sauver. Mais Pal n'est pas un toutou ordinaire (ni la pâtée utilisée par des éleveurs !). Pour arracher sa maîtresse adorée des griffes des méchants, il va prendre son courage à deux pattes, et foncer truffe baissée à travers les nombreux niveaux de ce jeu, afin de mordre à pleins crocs dans l'armure d'acier de GalyLeon, le boss des boss. Bien sûr, c'est bien d'être courageux, mais un chienchien ne fait pas le poids face à une armée de monstres déchaînés. Aussi les divinités locales vont-elles donner à Pal la forme d'un humain, la force d'un guerrier et la magie d'un sorcier... Tel est le scénario peu enchanteur de ce RPG consternant de banalité et de simplicité. Son ambiance mièvre et gentille montre bien qu'il vise un public jeune ou peu expérimenté dans le genre, un «Mon premier RPG» en quelque sorte...



motor mash

ÉTÉ 97

OCEAN PLAYSTATION

À première vue, Motor Mash n'est qu'une repompe de Supersonic Racers, lui-même simple repiquage de Micro Machines. Ocean nous balance donc sa vision des choses avec un titre qui semble plein d'originalité. Plusieurs circuits sont disponibles (six thèmes comprenant chacun huit circuits). Douze voitures sont prévues, des replays, plusieurs angles de vue et la traduction des textes en huit langues. L'option multi-joueurs devrait permettre de s'éclater à quatre en simultané grâce au multitaq et côté réalisation, c'est propre. Bon, il faut aimer le style un peu mioche des graphismes mais sinon, l'ensemble tient bien la route. La maniabilité, elle, n'est en revanche pas du tout copiée, car les bolides ne sont pas très nerveux et possèdent une certaine inertie, ce qui permet d'avoir des parties en apparence plus équilibrées. Reste à savoir si tous ces ingrédients vont bouger avec la version définitive qui sortira sur PlayStation et PC. Pour en savoir plus, rendez-vous pour le test.

EN FONCTION DES SURFACES, L'ADHÉRENCE EST VARIABLE.



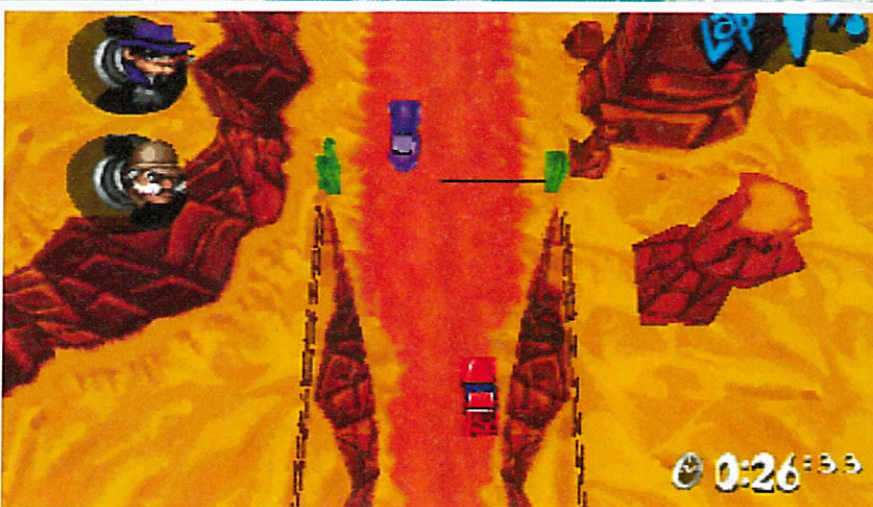
COMME IL EST ÉTROIT, CE PONT, VOILÀ UN ENDROIT PROPICE AU «POURRISSAGE» D'ADVERSAIRES.

DES OBSTACLES VIENDRONT ANIMER LES COURSES, COMME CES CYCLONES PAR EXEMPLE, DANS LESQUELS IL NE FAIT PAS BON TOMBER.



POD SUR N64 ?

Premier jeu sur MMX (processeur qui permet d'accélérer le processeur Pentium des PC multimédia), POD serait prévu pour une adaptation future sur Nintendo 64. Les négociations entre Nintendo et Ubi Soft sont à l'heure actuelle en cours. Pour l'instant toutefois, rien n'est encore fait et ce n'est pas demain la veille que l'on pourra s'éclater avec les bolides contenus dans POD.



MOTOR MASH PROPOSE UNE AMBIANCE ET DES GRAPHISMES TRÈS CARTOON.

fifa 97

M A I
ELECTRONIC ARTS NINTENDO 64

Après J. League Perfect Striker de Konami, la Nintendo 64 s'apprête à accueillir un second titre dédié au ballon rond. Et pas n'importe lequel puisqu'il s'agit du célèbre Fifa version 97 d'Electronic Arts, qui devrait sortir officiellement chez nous avant même la machine. Fifa continue comme ça, il va y avoir plus de jeux que de machines... Revenons à nos moutons. Fidèle à la tradition des Fifa, cette mouture comporte les options habituelles et en prime, on y trouve aussi la possibilité d'ouvrir une petite fenêtre en haut de l'écran, dans laquelle on peut voir le match sous un autre angle. Comme à la télé ! Gadget or not gadget ? Ça, on vous le précisera au moment du test, en tous cas, on espère fiévreusement que la machine aura été optimisée, et les mauvais souvenirs de la version Playstation disparaîtront alors.



CADEAU !

La démo jouable



SWAGMAN sur CD Playstation
Recevez chez vous gratuitement*, le CD démo-jouable de **SWAGMAN** sur Playstation, en renvoyant dûment complété le bon de commande.



**Dans la limite des stocks disponibles. Offre valable pour la France métropolitaine uniquement.*

B O N D E C O M M A N D E

À renvoyer à PLAYMAG, CD démo, 92-98 Boulevard Victor Hugo - 92115 CLICHY CEDEX
OUI, je désire recevoir gratuitement la démo jouable de **SWAGMAN** sur Playstation.

Nom Prénom

Adresse

Code postal Ville Âge

Vous possédez une Playstation Saturn PC Mac

Conformément à la loi informatique et liberté du 06.01.78, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux informations vous concernant. Si vous ne souhaitez pas apparaître dans notre fichier, il suffit de nous le notifier par écrit.

SPÉCIAL NINTENDO

LA N64 À 850 F !

LA SORTIE DE FINAL FANTASY 7 SUR PLAYSTATION A MARQUÉ UN TOURNANT DÉCISIF DANS LA GUERRE DES CONSOLES NOUVELLE GÉNÉRATION AU JAPON. AVEC 2 530 000 UNITÉS VENDUES ENTRE LE 31 JANVIER ET LE 7 MARS, CE JEU A FAIT VOLER EN ÉCLATS LES RECORDS DE VENTES DE L'ANNÉE DERNIÈRE, ET BOOSTÉ LES VENTES DE LA PLAYSTATION, QUI RÉGNAIT DÉJÀ SUR LE MARCHÉ. QUI PLUS EST, LA SATURN, QUI RÉALISE DES SCORES FAIBLES EN MATIÈRE DE HARD, CONTINUE SON PETIT BONHOMME DE CHEMIN SUR LE MARCHÉ DU JEU, ET ENREGISTRE DANS CE DOMAINE DES RÉSULTATS HONORABLES, LUI PERMETTANT D'ASSURER UN RÔLE DE DAUPHIN INCONTESTABLE. COMPLÈTEMENT DÉPASSÉE ET NE POUVANT ASSURER LA SORTIE D'UN SEUL JEU PENDANT LES MOIS DE JANVIER ET FÉVRIER, NINTENDO A VU SON MARCHÉ S'ÉVOUER AVANT MÊME L'ARRIVÉE DU PRINTEMPS. NE POUVANT SUPPORTER UNE TELLE SITUATION, LA FIRME DE KYÔTO VIENT DE PRENDRE UNE SÉRIE DE DÉCISIONS RADICALES CONCERNANT LE PRIX DE VENTE DE SA MACHINE DANS L'ARCHIPEL. PRÉTEXTANT UNE BAISSÉ Soudaine DU COÛT DES PROCESSEURS (NE PERDONS PAS LA FACE !) AINSI QU'UN SUCCÈS COLOSSAL SUR LE MARCHÉ AMÉRICAIN, NINTENDO A ANNONCÉ UNE DIMINUTION DU PRIX DE LA N64, QUI PASSE DONC DE 1250 F À 850 F ENVIRON. DE MÊME, LES PRIX DES SOFTS SONT REVUS À LA BAISSÉ, ET DESCENDRONT POUR CERTAINS, NOTAMMENT BLAST DOZER, DE 9800 YENS (500 F) À 6800 YENS (350 F). CES PRIX CONCERNENT LE MARCHÉ JAPONAIS, ET LE SERVICE DE PRESSE DE NINTENDO ASSURE QU'EN REVANCHE AUCUN CHANGEMENT N'EST PRÉVU QUANT AUX MARCHÉS AMÉRICAIN ET EUROPÉEN. QUOIQU'IL EN SOIT, L'AVENIR DE LA N64 AU JAPON RISQUE BIEN DE SE JOUER DÉFINITIVEMENT DANS LES TOUT PROCHAINS MOIS. SI LE PRIX EST UN ARGUMENT DE TAILLE, LE SOFTWARE AURA SON MOT À DIRE LUI AUSSI. POUR VOUS, NOUS SOMMES ALLÉS CHERCHER LES INFORMATIONS LES PLUS CHAUDES SUR LES PROCHAINS HITS N64, DES TITRES SURPUISSANTS ! SACHEZ POUR TERMINER QU'AU COURS DE RÉCENTES CONFÉRENCES DE PRESSE, LES DIRIGEANTS DE NINTENDO ONT APPORTÉ QUELQUES PRÉCISIONS SUR UNE LISTE DE TITRES EN COURS DE DÉVELOPPEMENT : TOUT D'ABORD, F-ZERO 64 EST REPOUSSÉ (Aïe !) À 98. SUPER MARIO RPG (SUR 64 DD) 2 ET ULTRA DONKEY KONG SORTIRONT EUX AUSSI L'ANNÉE PROCHAINE. ENFIN, MARIO PAINT 64 DEVRAIT ÊTRE DISPONIBLE EN MÊME TEMPS QUE LE 64 DD AU JAPON.



yoshi's island 64

É T É 9 7

NINTENDO NINTENDO 64

Pour fêter son passage sur 64 bits, Yoshi's Island s'est égayé d'une ambiance graphique qui, techniquement parlant, n'a plus grand-chose à voir avec l'épisode précédent. Tous les sprites du jeu ont été modélisés en 3D, et de nombreux éléments de l'arrière-plan jouissent d'une pseudo-3D, avec notamment de nombreux va-et-vient de sprites entre le fond de l'écran et le premier plan. C'est ce que Nintendo appelle une «2.5 dimensions». En harmonie totale avec le ton guilleret du jeu, les couleurs explosent par milliers, chaudes et éblouissantes. Pour ne rien gâcher, l'animation est parfaitement fluide et sans accroc, et de nombreux effets spéciaux (zooms, déformations, effets de lumière, fumée...) émaillent chaque niveau. Nintendo a enfin fortement insisté sur le caractère gigantesque des boss, de sorte que d'énormes sprites vous attendent à la fin de chaque niveau.



N'AYANT PAS DE LICENCE POUR UTILISER LES NOMS DES PILOTES DE F1, HUMAN GRAND PRIX SE CONTENTERA D'UTILISER DES NOMS APPROXIMATIFS.

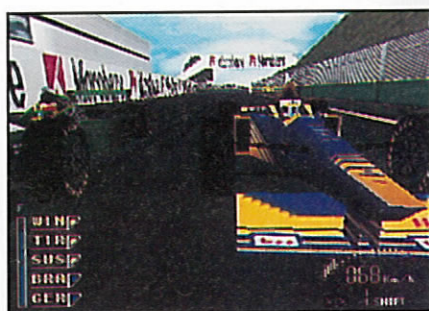


CETTE SIMULATION RESPECTE À FOND LES CIRCUITS DU CHAMPIONNAT DU MONDE.

EN FONCTION DU TRACÉ DE LA COURSE, CERTAINS RÉGLAGES SERONT NÉCESSAIRES.



Pour ses débuts sur Nintendo 64, Human ne risque pas de passer inaperçu. Après avoir fait un carton sur Super Nintendo avec Human Grand Prix, cet éditeur japonais devrait faire bien des ravages avec la version 64 bits de ce même titre. Si vous avez joué à la précédente version, vous savez déjà que HGP (pour les intimes) est une simulation de Formule 1 d'une richesse et d'un intérêt débordants. Aussi cette adaptation est-elle une excellente nouvelle, voire même une délivrance pour les fous du genre, et il y en a. De toute manière, fous nous le sommes tous, surtout quand on voit un jeu en 3D comme celui-ci sur N64, car cette sacrée bécane en a dans le ventre. Finis les sprites 2D et autres modes 7, ici ça «polygonise» à fond. Les textures sont superbes et le mapping détaillé mais toujours clair et net. Dans cette version en cours de développement, les éléments du décor n'étaient pas encore très nombreux, mais soyez sûrs que l'animation, en 30 images par seconde, vous donnera des frayeurs tant elle fuse avec réalisme. Même quand les 22 bolides s'élancent ensemble sur la grille de départ, la fluidité reste maîtresse et l'accélération limpide. En vue extérieure ou en caméra embarquée, vous serez libre de choisir l'angle sous lequel vous courrez les 16 Grands Prix du championnat du monde. Enfin, quant à la maniabilité, le 3D Stick devrait la rendre souple et intuitive à l'extrême. Bref, HGP revient en fanfare et pourrait bien venir s'ajouter à la liste, certes peu nombreuse mais ô combien prestigieuse, des méga-hits incomparables de la N64.



UN PROBLÈME ? UN TOUR AU STAND ET ÇA REPART.

LES AMOUREUX DU GENRE SERONT HEUREUX D'APPRENDRE QUE LE PHÉNOMÈNE D'ASPIRATION PERMETTRA DE PRENDRE DE LA VITESSE.

human grand prix the new generation

sonic wings assault



M A I 97

VIDEO SYSTEM NINTENDO 64

La réalisation d'un Shoot'Em Up aérien en 3D sur N64 n'est pas une chose simple. Le fabuleux potentiel technique de cette console permet les effets les plus fous, certes, mais encore faut-il savoir l'exploiter. Aussi, au moment de créer ce soft, Video System s'est remémoré le grandiose Pilotwings 64, et a contacté la boîte texane qui l'a développé, Paradigm Simulation. De la rencontre de ces deux sociétés est né le projet Sonic Wings Assault, un shoot' dans lequel les avions de chasse nettoient le paysage aérien à grands coups de missiles. Armes spéciales, boss de fin de niveau, ennemis à prendre en chasse, tous les ingrédients incontournables sont présents. L'action vous fera traverser Dix niveaux variés, dont le ciel de la ville de Tokyo, que vous pourrez apprécier au choix selon deux vues : arrière éloignée ou cockpit. Tout en 3D avec plaquage de textures, ce jeu semble profiter d'une animation suffisamment rapide et surtout extrêmement réaliste, un élément décisif pour ce type de jeu.

SCAVENGER/SHINY
Shiny Entertainment vient de recruter sa troisième équipe de développement, venue tout droit des studios de Scavenger, qui ont déposé le bilan. En plus de MDK et de Wild 9's, Shiny Entertainment nous prépare donc une troisième petite surprise. Pour l'instant, le nom de ce projet est top secret, mais Playmag se fera un plaisir de vous le dévoiler dans un prochain numéro. Affaire à suivre...

PAS DE SURPRISE, SONIC WINGS EST BIEN UN JEU DE COMBAT AÉRIEN.



UNE PETITE SÉQUENCE D'INTRO, HISTOIRE DE SE METTRE DANS LE BAIN.

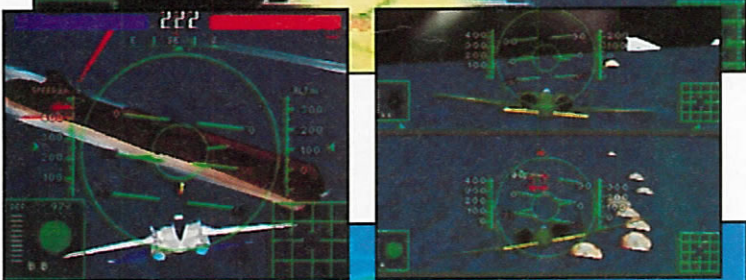
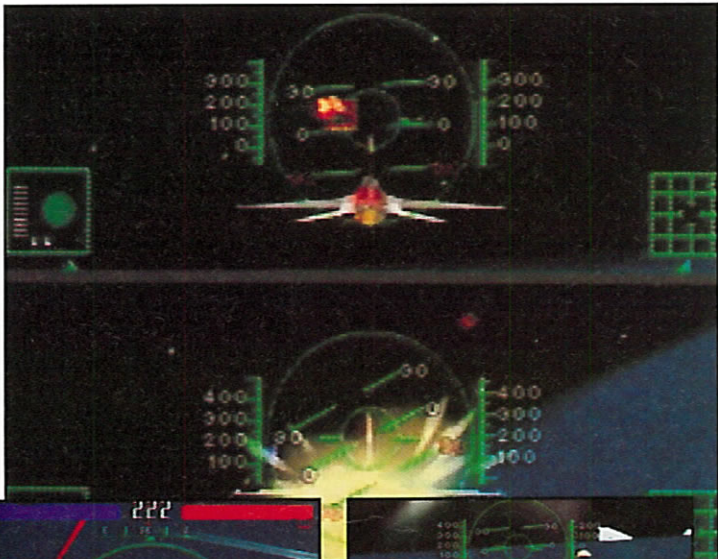
À L'APPROCHE DU PORTE-AVIONS, IL FAUDRA PRENDRE RAPIDEMENT LES DÉCISIONS ADÉQUATES POUR RESTER EN VIE.



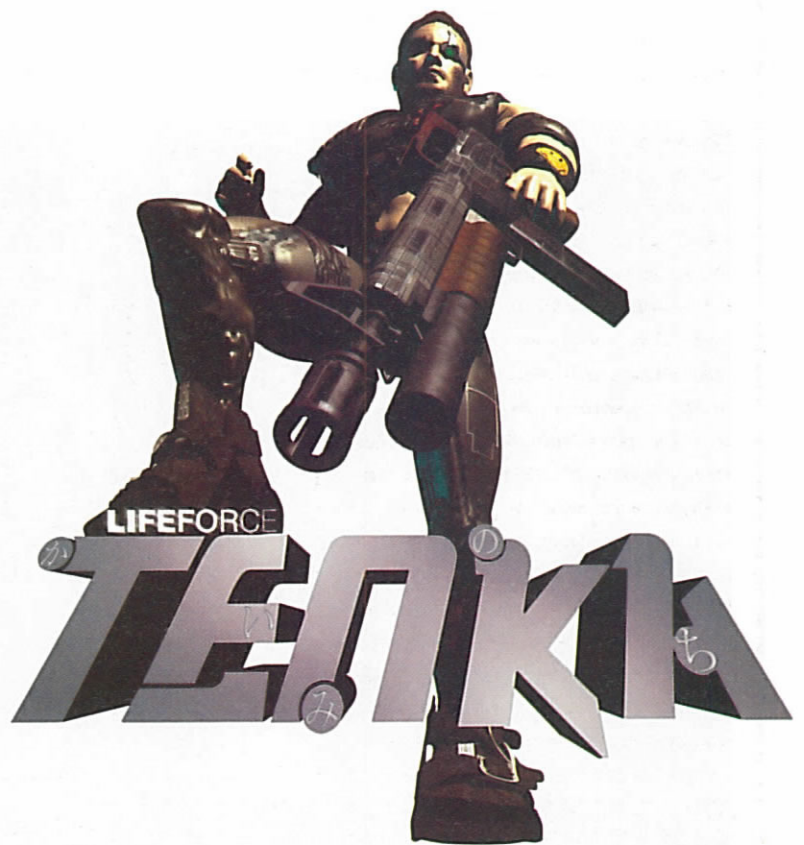
64

UNE OPTION PERMETTANT DE JOUER À DEUX, SELON UN ÉCRAN SPLITTÉ, VOUS PERMETTRA DE TESTER VOTRE NIVEAU CONTRE UN ADVERSAIRE HUMAIN.

SPECIAL NINTENDO 64



ATTENTION CET HOMME EST DANGEREUX



EN MAI, IL VA FAIRE EXPLOSER VOTRE CONSOLE!



™ and "PlayStation" are trade marks of Sony Computer Entertainment Inc. LifeForce Tenka, Psychosis and the Psychosis logo are trade marks or registered trade marks of Psychosis Limited. ©1997 ALL RIGHTS RESERVED.

mother



N . C

NINTENDO NINTENDO 64

Sûrement tout aussi prometteur que Zelda 64, Mother 3 est le deuxième gros titre attendu sur le 64 DD. Nintendo, qui a promis des RPG d'une qualité exceptionnelle sur ce support, ne nous a apparemment pas menti, et il suffit d'admirer les photos pour s'en convaincre. Après un premier volet sur Famicom (NES, la Nintendo 8 bits en France), cette série s'est poursuivie sur Super Famicom avec un Mother 2 dont le développement dura 5 ans. Sur N64, l'équipe de programmation est restée strictement la même, est c'est une fois de plus Shigesato Itoi qui dirige le projet. Les trois héros de cette aventure sont Lyuka, un jeune garçon débrouillard, Duster, qui dort pendant la journée et vit la nuit, et un marchand ambulant accompagné de son petit singe. Le point de départ de la quête sera Tazmily, un sympathique village d'où Lyuka est originaire. Notre héros pourra réaliser moult actions, et utiliser divers moyens de locomotion (capsule en état de lévitation...), monter sur différents animaux, et même glisser à bord d'un tonneau. L'atmosphère, originale et quelque peu mièvre (en apparence seulement), donne à ce jeu une fraîcheur et un charme unique. En outre, la 3D semble être utilisée à merveille, avec des déformations de sprites et d'éléments du décor, ainsi qu'une certaine «rondeur» générale volontaire très agréable à regarder. La palette de couleurs de la N64 assure des graphismes hyper colorés et bourrés de superbes dégradés. En ce moment, tout le staff de Mother 3 travaille jour et nuit pour sortir ce jeu dès l'arrivée du 64 DD sur le marché.



VOICI QUELQUES-UNES
DES PROTAGONISTES QUI
INTERVIENDRONT DANS
CE PÉRIPE ÉPIQUE.

DANS LA FORÊT
SOMBRE, MIEUX VAUT
NE PAS TROP TARDER.



QU'IL PLEUVE, NEIGE OU VENTE, L'AVENTURE DEVRA CONTINUER.



ACCLAIM POWER

Acclaim vient d'annoncer qu'elle allait dépenser plus de sept millions de dollars pour le marketing de Turok à travers le monde. Elle avait déjà investi dix millions dans la promo de NBA Jam et de Mortal Kombat.

Cela dit, le parc installé de Super Nintendo et de MegaDrive était bien plus grand que celui de la seule Nintendo 64. À l'occasion de la sortie américaine du jeu, le 3 mars est devenu le "Turok Day", comme l'était le «Mortal Day» en son temps.

Vous reprendrez bien un verre pour la route ?



BLOOD OMEN LEGACY OF KAIN™

La mort mérite d'être vécue...



Incarnerez un vampire et régnerez en maître sur le monde des ténèbres pour retrouver votre forme humaine. Votre quête du mal sera longue, périlleuse et votre chemin parsemé d'obstacles et d'ennemis. Ah, j'allais oublier ! Pour survivre, vous avez besoin de sang, de beaucoup de sang...

Alors un petit conseil : prenez des réserves !

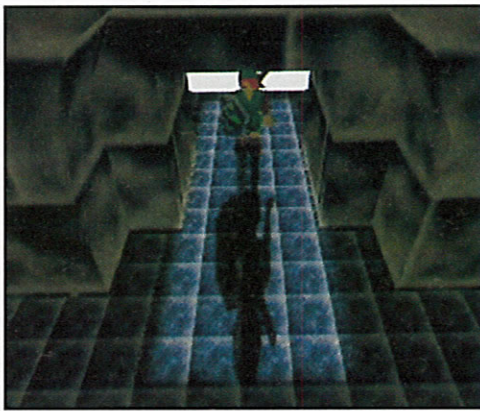
La presse Sang pour Sang unanime !

PlayStation Magazine : 5/5 - CD Consoles : 5/5 **OR** - Joypad : 94 % **Superstar** - Playmag : 92 %
Consoles + : 93 % **MegaHit** - Consoles News : 97 % - Player one : 95 %



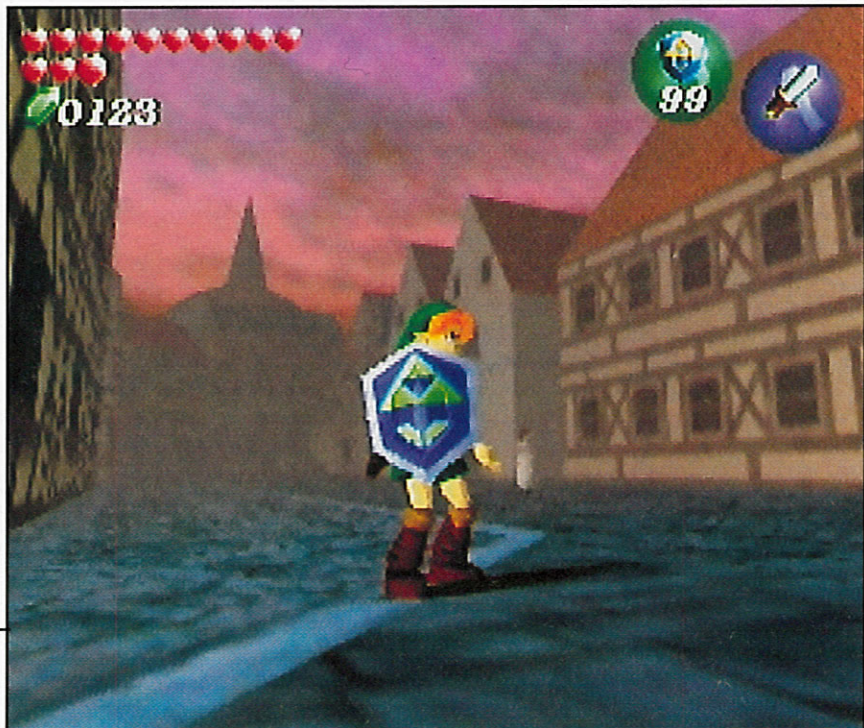
Services consommateurs :
08 36 68 90 89 - 36 15 BMGI
(2,23 F/mn)

L'abus de sang est dangereux pour la santé. Sachez apprécier avec modération.



CE SQUELETTE EST L'UN DES PLUS FRÉQUENTS ADVERSAIRES DE LINK. SES MOUVEMENTS, SON AGILITÉ, SA PRESTANCE LUI DONNERONT DU FIL À RETORDE.

POUR UNE FOIS, LES IMPRESSIONS DE BROUILLARD, INHÉRENTES À LA MACHINE POUR L'INSTANT, SONT PARFAITEMENT MAÎTRISÉES.



zelda no densetsu 64

N . C .
VIDEO SYSTEM NINTENDO 64DD



Véritable chef-d'œuvre du genre action-RPG sur Super Nintendo, *Zelda* le sera assurément sur N64 également. Le sorcier démoniaque Ganon et ses sbires sont de retour avec les mêmes mauvaises intentions qu'autrefois. Évidemment, ils ont une fois de plus décidé de semer le trouble dans le pays d'Heyl, et de persécuter la Princesse Zelda. Tout comme sur 16 bits, c'est le courageux Link qui, armé de son glaive et de son bouclier, va partir affronter chimères et créatures diaboliques pour sauver son royaume en péril. En ce qui concerne les lieux à visiter, pas de changement, on retrouve, entre autres, les collines d'antan, les donjons terrifiants, et les forêts enchantées. Au cours d'une scène, Link rencontrera même la divine Triforce. Côté action, Link pourra marcher, courir, sauter, donner des coups de glaive, se protéger, utiliser la magie, et réaliser une multitude de mouvements dont Nintendo garde encore le secret. La vue en trois dimensions sera orchestrée par un système de caméras virtuelles. *Zelda 64* possèdera une énorme surface de jeu entièrement en 3D mappée. La liberté de mouvement sera totale, et le 3D stick permettra un déplacement simple et instinctif. Les personnages bénéficieront d'un soin graphique tout particulier, à grand renfort de Gouraud Shading et de textures riches et détaillées. En outre, les effets de lumière varieront, tout comme votre ombre en fonction du moment de la journée. Les combats sur 360° seront spectaculaires, avec une bonne dose d'effets spéciaux (rémanence lors des coups d'épée, effets de lumière lors des magies...). *Zelda* s'annonce divin et envoûtant, et le 64 DD, qui commence sa carrière par une légende, devrait s'ouvrir une voie royale vers le succès.

AU COURS DE SON PÉRIPLÉ, LINK TOMBERA DE CHARMANTES PERSONNES QUI SAURONT LE CONVAINCRE DE CONTINUER SON AVENTURE.



VOICI QUELQUES-UNES DES ATTITUDES QUE POURRA AVOIR LINK DANS CETTE SÉQUELLE ÉTOURDISSANTES DES AVENTURES DE ZELDA, SUR NINTENDO 64



IL FAUDRA PARFAITEMENT MAÎTRISER SES MOUVEMENTS POUR COMBATTRE CONTRE DES ADVERSAIRES QUI NE VOUS LAISSERONT, À LA MOINDRE ERREUR, AUCUNE CHANCE.



Kain
est un vampire
assoiffé
de vengeance

Garian est un
chasseur de primes
à la poursuite
d'un monstre
échappé de prison



Leur point commun ?

La soluçe de
LEGACY OF KAIN
et de **DARK SAVIOR**
se trouve uniquement sur le

08 36 69 77 06

Teofii • 2,23 F/mn



L'ACTION POURRA ÊTRE VUE SOUS DES DIZAINES ET DES DIZAINES D'ANGLES DIFFÉRENTS.



Nintendo ouaf ouaf ! Bandaï a annoncé une version de "Virtual Pet" («Tamagochi» en japonais, voir Tous Azimuts) sur Nintendo 64. Pour les néophytes, sachez qu'il s'agit d'un petit jeu dans lequel vous devez vous occuper d'un animal domestique. Technologie oblige, cette adaptation sera optimisée pour la Nintendo 64 avec une flopée de nouvelles options.



MEULE D'OR, SI JE T'ATTRAPE, JE TE MORDS !



PARADE, CONTRE-PARADE, COMBOS, ENCHAÎNEMENTS SERONT LE LOT QUOTIDIEN DES ONZE COMBATTANTS DE CE TITRE STUPEFIANT.

À LA MANIÈRE DE SOUL BLADE, TOUS LES PERSONNAGES POSSÈDERONT LEUR PROPRE ARME DE PRÉDILECTION.

LES DÉCORS ET LEUR RÉALISATION ONT ÉTÉ UNE DES PRÉOCCUPATIONS MAJEURES DES GRAPHISTES.



Actuellement exclusivement en arcade, «Mace : The Dark Age» est toutefois annoncé pour la fin de l'année sur Nintendo 64 et devrait grossir une liste bien mince de jeux de baston en 3D, pour l'instant inexistante sur cette bécane. C'est donc avec un certain intérêt que nous nous sommes penchés sur le contenu de cette réalisation, signée Atari Games. Dans la lignée de Soul Blade, que l'on découvrira en long, en large et en travers dans le prochain numéro de Playmag, les combattants s'écharperont à coups d'épée, de masse, de batte et de gadgets divers. C'est ainsi que onze dieux de la rixe se livreront des combats mouvementés. Parmi eux, nous noterons la spectaculaire présence de The Executioner, un champion aux tétons percés et à la hache gigantesque, ou encore de Al-

Rashid, un Persé passé maître dans le maniement des épées. Comme on pouvait s'y attendre, les coups déborderont d'effets spéciaux et de Combos à tout va. Au moment de la réussite de certains coups, il sera même possible de décapiter son adversaire dans un bain de sang digne des meilleurs séries B gores. Sans grande originalité par rapport aux titres concurrents que nous connaissons déjà sur PlayStation ou Saturn, «Mace : The Dark Age» devrait cependant être doté dans sa version ultime d'une définition d'écran, d'effets de transparence et d'une animation tout bonnement irréprochables. Enfin, nous n'y sommes pas encore...

mace: the dark age



FIN D'ANNÉE
ATARI GAMES NINTENDO 64

*Laissez-vous envoûter par
la beauté d'un espace infini.*

darklight

C O N F L I C T™



PC
CD

*Les versions PlayStation
et Sega Saturn seront
disponibles très
prochainement.*

*Les graphismes les plus impressionnants encore
jamais réalisés pour un jeu de combat et
d'aventure dans l'espace. Une merveilleuse
façon de vivre des sensations extrêmes.*

starfox 64

AVRIL
NINTENDO NINTENDO 64

TOUS CES
POINTS DANS LE CIEL
SONT DES ENNEMIS À
DÉTRUIRE.

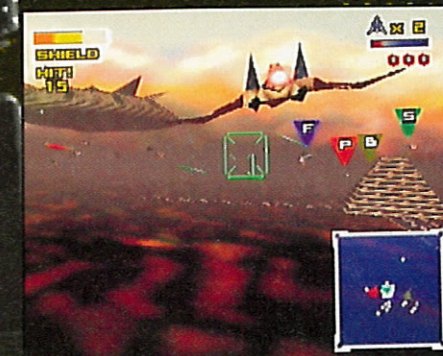
LES ENNEMIS SONT ENCORE PLUS FORTS ET PLUS
IMPRESSIONNANTS.



UNE SÉQUÊCE D'INTRODUCTION PERMETTRA DE SE METTRE IMMÉ-
DIATEMENT DANS L'AMBIANCE.



Attention les yeux ! Voici les toutes dernières images de Starfox 64, la version 64 bits du hit de la Super Nintendo. Depuis le Shoshinkai de novembre dernier, ce titre majeur de Nintendo a beaucoup progressé, et s'annonce comme un incontournable sur N64 (un de plus, me direz-vous...). La puissance de calcul de cette console exceptionnelle va faire revivre Fox Mc Cloud et ses trois co-équipiers, dans un univers 3D à la beauté ahurissante. Que ce soit au-dessus de la planète Cornélia, dans l'espace, sur la terre ferme à bord d'un char d'assaut, ou bien dans des niveaux avec totale liberté de mouvement sur 360°, les textures regorgent de couleurs (les vaisseaux sont superbes), l'animation est d'un réalisme et d'une fluidité incomparables, et les effets spéciaux en tous genres inondent l'écran. À ce propos, Solan, l'étoile de feu, représente une prouesse technique à elle seule : entre la lave qui bouillonne au-dessous de vous, les flammes qui surgissent de partout et les effets de coloration sur votre aéronef rougeoyant, vous allez en prendre plein la vue ! Et puis, quand vous en aurez marre des parties en solitaire, vous pourrez vous faire un mode Battle, jusqu'à quatre simultanément, et prendre votre pied au cours de passionnantes batailles aériennes... Prévu initialement pour mars, c'est finalement fin avril que ce jeu sortira. Sachez enfin que Nintendo, qui adore faire des cadeaux (et qui est surtout terrorisée par la concurrence), a décidé de diminuer le prix de vente de Starfox au Japon de 1100 yens (environ 55 F), et d'inclure le sympathique «Vibration Pack» (présenté dans Playmag n°10) en bundle.



SPIDERER

QUAND VOTRE VIE NE TIENT PLUS QU'À UN FIL...

Un jeu de plate-forme nouvelle génération

30 niveaux en 30 temps réel : laboratoires, rues, égouts, disques durs...

Des mouvements d'un réalisme saisissant : vous pouvez ramper, bondir, vous suspendre à votre toile, piquer...

Jusqu'à 20 types d'ennemis : rats, limaces, abeilles, chauve-souris...

15 armes différentes : lance flammes, missiles à tête chercheuse, boomerang...

Creation DIVALI



Playstation and the Playstation logo are trademarks of Sony Entertainment Inc.

08 36 68 90 89
(2,23F/mn)

BMG
INTERACTIVE

3615 BMGI
(2,23F/mn)

BOSS
GAME STUDIOS

© Boss Game Inc.

POUR RECEVOIR DES INFOS SUR LES NOUVEAUTÉS BMG INTERACTIVE, MERCI DE BIEN VOULOIR NOUS RETOURNER CE BON REMPLI À : BMG MULTIDIRECT, 4/6 PLACE DE LA BOURSE, 75080 PARIS CEDEX 02

Titre du magazine dans lequel vous avez découpé ce coupon : _____ Nom : _____ Prénom : _____
Adresse : _____ Code postal : _____ Ville : _____ Pays : _____

Conformément à la loi informatique et liberté du 06/01/1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux informations vous concernant. Si vous souhaitez ne pas apparaître dans notre fichier, il suffit de nous le notifier par écrit.

en développement

Ils sont annoncés par les éditeurs, ils devraient très prochainement voir le jour. Voici les jeux en développement.

mars

SUIKODEN	PLAYSTATION	KONAMI
BATTLE STATION	PLAYSTATION	KOSAKA
BLACK DAWN	PLAYSTATION/SATURN	VIRGIN
CONTRA	PLAYSTATION	KONAMI
DARKLIGHT	PLAYSTATION	WEBSTER
DRAGON HEART	PLAYSTATION/SATURN	ACCLAIM
FIFA 97	SATURN	EA SPORTS
GRID RUN	PLAYSTATION	VIRGIN
LOST VIKING 2	PLAYSTATION/SATURN	INTERPLAY
NHL FACE-OFF	PLAYSTATION	SONY
PERFECT WEAPON	PLAYSTATION	ASC
RIOT	PLAYSTATION	PSYGNOSIS
ROAD RAGE	PLAYSTATION	KONAMI
TEMPEST X	PLAYSTATION	INTERPLAY
WING COMMANDER 4	PLAYSTATION	ORIGIN

avril

AREA 51	SATURN	GT INTERACTIVE
BATTLE STATION	SATURN	KOSAKA
BUBBLE BOBBLE 2	PLAYSTATION	TAITO
BUG TOO !	SATURN	SEGA
CARNAGE HEART	PLAYSTATION	SONY
CRUSADER NO REM.	PLAYSTATION/SATURN	ELECTRONIC ARTS
DARK FORCES	PLAYSTATION	LUCAS ARTS
DEATHDRONE	PLAYSTATION	MINDSCAPE
DESCENT 2	PLAYSTATION	INTERPLAY
EPIDEMIC	PLAYSTATION	SONY
EXHUMED	PLAYSTATION	BMG
FIFA 64	NINTENDO 64	EA SPORTS
HEXEN	PLAYSTATION/SATURN/N64	GT INTERACTIVE
INDEPENDENCE DAY	PLAYSTATION/SATURN	FOX INTERACTIVE
ISS PRO	PLAYSTATION	KONAMI
KING OF FIGHTERS '95	PLAYSTATION	SNK
KING'S FIELD 2	PLAYSTATION	SONY
LBA	PLAYSTATION	ADELIN
MASS DESTRUCTION	SATURN	BMG
MECHWARRIOR	PLAYSTATION	ACTIVISION
MORTAL KOMBAT TR.	SATURN	GT INTERACTIVE
NANOTEK WARRIOR	PLAYSTATION/SATURN	VIRGIN
NBA HANG TIME	PLAYSTATION	GT INTERACTIVE
NEED FOR SPEED 2	PLAYSTATION	ELECTRONIC ARTS
NHL OPEN ICE	PLAYSTATION	GT INTERACTIVE
NHL POWERPLAY	PLAYSTATION	VIRGIN
PORSCHE CHALLENGE	PLAYSTATION	SONY
RAGE RACER	PLAYSTATION	NAMCO
RAMA	PLAYSTATION	WARNER
SAMURAI SHODOWN	PLAYSTATION	SNK
SCORCHER	SATURN	SEGA
SLAMSCAPE	PLAYSTATION	VIACOM
SPIDER	PLAYSTATION	BMG
SUPER PUZZLE FIGHTER 2	PLAYSTATION/SATURN	CAPCOM
TEMPEST 2000	SATURN	INTERPLAY
THE CROW	PLAYSTATION/SATURN	ACCLAIM
TOTAL NBA 97	PLAYSTATION	SONY
TRANSPORT TYCOON	PLAYSTATION	MICROPOSE
TRASH-IT	SATURN	WARNER
VIRTUAL POOL	PLAYSTATION	INTERPLAY
X2	SATURN	OCEAN

mai

4.4.2	PLAYSTATION	VIRGIN
ABSOLUTE SOCCER	PLAYSTATION	EIDOS
APOCALYPSE	PLAYSTATION	ACTIVISION
AREA 51	PLAYSTATION	GT INTERACTIVE
ARMS RACE	PLAYSTATION/SATURN	GREMLIN
BATTLE SPORT	PLAYSTATION/SATURN	ACCLAIM
BEDLAM	PLAYSTATION/SATURN	GT INTERACTIVE
BOMBERMAN	SATURN	HUDSON
BROKEN HELIX	PLAYSTATION	KONAMI
CLAYFIGHTER 3	PLAYSTATION	INTERPLAY
CRYPT KILLER	PLAYSTATION	KONAMI
EXCALIBUR	PLAYSTATION	TELSTAR
HARDWAR	PLAYSTATION	GREMLIN
HYPER BLADE	PLAYSTATION	ACTIVISION
KILLING TIME	PLAYSTATION/SATURN	ACCLAIM
MAGIC THE GATH.	PLAYSTATION/SATURN	ACCLAIM
MIDNIGHT RUN	PLAYSTATION	KONAMI
MONSTER TRUCK	PLAYSTATION	PSYGNOSIS
NAMCO MUSEUM VOL 4	PLAYSTATION	SONY
NIGHTMARE CREATURE	PLAYSTATION	KALISTO
OVERBLOOD	PLAYSTATION	ELECTRONIC ARTS
PRO PINBALL	PLAYSTATION	EMPIRE
RAW POURSUIT	PLAYSTATION/SATURN	VIRGIN
SOUL BLADE	PLAYSTATION	NAMCO
SPIRAL SAGA	PLAYSTATION	SONY
SUPER SOCCER	SATURN	WARNER
SWAGMAN	PLAYSTATION/SATURN	EIDOS
T-MEK	PLAYSTATION	WARNER
TENKA	PLAYSTATION	PSYGNOSIS
TEST DRIVE OFF ROAD	PLAYSTATION	EIDOS
TIGER SHARK	PLAYSTATION	GT INTERACTIVE
TRASH IT	PLAYSTATION/SATURN	MAI
VARUNA'S FORCES	PLAYSTATION	VIRGIN
WAR GODS	PLAYSTATION/N64	WILLIAMS
WRECKING CREW FIGHTER	PLAYSTATION	TELSTAR



PITFALL 3D

HARD BOILED



HEAVY GEAR



juillet / août

BARB WIRE	PLAYSTATION/SATURN	GT INTERACTIVE
DOOM	NINTENDO 64	GT INTERACTIVE
HARD BOILED	PLAYSTATION/SATURN	CRYO
LA CITÉ DES ENF.	PLAYSTATION	PSYGNOSIS
MORTAL KOMBAT TR.	NINTENDO 64	GT INTERACTIVE
MOTOR MASH	PLAYSTATION	OCEAN
REBEL MOON	NINTENDO 64	GT INTERACTIVE
ROCK AND ROLL RAG.	PLAYSTATION	INTERPLAY
STAR SOCCER	PLAYSTATION	EIDOS
THE SUB ZERO STORY	PLAYSTATION	GT INTERACTIVE
Z	PLAYSTATION/SATURN	WARNER



MOTOR MASH



BLOOD

septembre et +

ACTUA TENNIS	PLAYSTATION/SATURN	GREMLIN
BLOOD	PLAYSTATION	GT INTERACTIVE
CLAYFIGHTER 3	NINTENDO 64	INTERPLAY
DEADLY SKIES	PLAYSTATION	JVC
DEATHTRAP DUNGEON	PLAYSTATION/SATURN	EIDOS
DUKE NUKEM 3D	SATURN	GT INTERACTIVE
FRANKENSTEIN	SATURN	INTERPLAY
HEAVY GEAR	PLAYSTATION	ACTIVISION
MASS DESTRUCTION	PLAYSTATION	BMG
NINJA	PLAYSTATION/SATURN	CORE DESIGN
OFFENSIVE	PLAYSTATION/SATURN	OCEAN
PILOT WING 64	NINTENDO 64	NINTENDO
PITFALL 3D	PLAYSTATION	ACTIVISION
QUEST OF FAME	PLAYSTATION	BMG
SENTIENT	PLAYSTATION	PSYGNOSIS
STAR TREK STARFLEET ACADEMY	PLAYSTATION	INTERPLAY
SUPER MARIO 64	NINTENDO 64	NINTENDO
SYNDICATE WARS	PLAYSTATION/SATURN	BULLFROG
THE FALLEN	PLAYSTATION	PSYGNOSIS
TOTAL DRIVIN	PLAYSTATION	OCEAN
WATERWORLD	SATURN	OCEAN
WAVE RACE 64	NINTENDO 64	NINTENDO
WILD '95	PLAYSTATION/SATURN	INTERPLAY

COUREZ, SAUTEZ,

PLONGEZ CHEZ

VOTRE REVEN-

DEUR, TOUS CES

TITRES SONT

IMMEDIATEMENT

DISPONIBLES.

LEGACY OF KAIN - Testé dans Playmag n°11 - Intérêt : 92 %



Éditeur : BMG - PlayStation

Si vous aimez flipper à mort, alors n'hésitez pas à vous baigner dans l'atmosphère terrifiante de ce jeu d'aventure et d'action entièrement en français.

SPOT GOES TO HOLLYWOOD - Testé dans ce Playmag - Intérêt 87%
Éditeur : Virgin Interactive - PlayStation, Saturn

Après un passage remarqué sur 16 bits, la capsule de Seven Up débarque sur 32 bits dans un jeu de plates-formes en 3D isométrique, franchement sympa.

DARK SAVIOR - Testé dans Playmag n°11 - Intérêt 90 %

Éditeur : Sega - Saturn

Dark Savior est un jeu d'aventure/action comme on en fait peu. Subtile dosage entre recherche et combat, ce titre est un excellent divertissement qui comblera non seulement les amateurs du genre mais aussi les novices.

DIE HARD ARCADE - Testé dans Playmag n°12 - Intérêt 70 %

Éditeur : Sega - Saturn

La réalisation de ce Beat'Em Up est superbe, les combats sont fluides et l'action suivie par une caméra dynamique géniale. Dans de telles conditions, on ne pourra que regretter la faiblesse de sa durée de vie, une demi-heure pour en voir la fin !

SOVIET STRIKE - Testé dans Playmag n°11 - Intérêt 92 %

Éditeur : Electronic Arts - Saturn

A bord d'un hélicoptère de combat, dans un univers en 3D isométrique, vous devrez accomplir chacune des missions proposées. Superbe à tous les niveaux, ce titre est un petit bijou.

DIE HARD TRILOGY - Testé dans ce Playmag - Intérêt 90 %

Éditeur : Electronic Arts - Saturn

Casser du terroriste, telle sera votre mission dans Die Hard Trilogy. Ici, trois jeux différents vous seront proposés, chacun offrant son lot d'originalité. Un zeste de Virtua Cop, une pincée de Destruction Derby, un soupçon de Fade to Black et le tour est joué.

MARIO ANDRETTI RACING - Testé dans ce Playmag - Intérêt 80 %

Éditeur : EA Sports - Saturn

Star de l'Indy-car aux États-Unis, Mario Andretti prête son nom à une simulation d'Indy qui aurait pu être plus pêchue, si la réalisation avait été meilleure.

JET RIDER - Testé dans Playmag n°11 - Intérêt 82 %

Éditeur : Sony - PlayStation

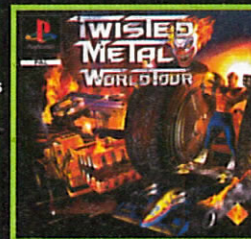
Cette course de jet vous en fera voir de toutes les couleurs... Sur l'eau ou sur terre, il faudra speeder à mort pour l'emporter. Deux joueurs pourront s'affronter grâce à un écran splitté.

TWISTED METAL 2 - Testé dans Playmag n°11 -

Intérêt 85%

Éditeur : Sony - PlayStation

Déjanté, ce titre est complètement déjanté... En vous proposant des courses folles à travers les plus grandes villes du monde, vous devriez vivre une journée de dingues.



MANX TT - Testé dans ce Playmag - Intérêt 88 %

Éditeur : Sega - Saturn

Envie d'émotions fortes et de vitesse ? ManX TT est le jeu qu'il vous faut. Cramez le bitume, tracez à fond avec l'un des plus grands hits d'arcade de la marque enfin sur Sega Saturn.

NBA IN THE ZONE 2 - Testé dans Playmag n°11 -

Intérêt 94 %

Éditeur : Konami - PlayStation

Fans de dunks et de smashes, à vos manettes. NBA In The Zone est le digne successeur de son père. De nouveaux coups, une maniabilité accrue et surtout, une animation et une ambiance d'enfer.



ISS DELUXE - Testé dans Playmag n°12 -

Intérêt 84 %

Éditeur : Konami - PlayStation

Cette simulation est l'adaptation pure et simple du jeu déjà disponible sur 16 bits. D'une réalisation assez médiocre, on appréciera tout de même son côté tactique, qui le sauve.

ils sont dispos

DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

FRANCE

80 MAGASINS

AGEN - 101, crs Victor Hugo
 AIX en PROVENCE - 2, r Lacépède
 AJACCIO - Galerie crs Napoléon
 ALBI - 64, r de la Croix Verte
 AMIENS - 2, r Lamarq
 ANGERS - 3, r de la Roë
 ANGOULEME - 16, r Chabrefy
 ANNECY - 3, r de la Paix
 ANNEMASSE - 11, r Adrien Ligué
 AUBERVILLIERS - 28, r du Moutier
 AVIGNON - 29, r des Fourbisseurs
 ARLES - 21, r du 4 Septembre
 AUXERRE - 19, Bd du 11 Novembre
 BAYONNE - 28, r Pannecau
 BLOIS - 108, r du Bourg Neuf
 BORDEAUX - 4, r du Pas St Georges
 BOULOGNE sur MER - 77, r Victor Hugo
 BOURGES - 13, Pl Planchat
 BRIGNOLES - 21, Avenue Dréo
 BRIVE - 4, r Charles Teyssier
 CHALON S/SAONE - 44, r aux Fèvres
 CHOLET - 11, r G. Clémenceau
 CLERMONT-FERRAND - 114, Bd G. Flaubert
 CREIL - 7, r de la République
 DIEPPE - 4, r St Rémy
 DIJON - 16, r Devoges
 DUNKERQUE - 12, r Royer
 EVREUX - 9, r des Lombards
 FECAMP - 2, Place Bigot
 FONTAINEBLEAU - r Grande
 FREJUS - 1526, Avenue de Lattre de Tassigny
 GRASSE - 29, r Paul Goby
 GRENOBLE - 17, Avenue Félix Viallet
 HAGUENAU - 2, r des Dominicains
 LA ROCHELLE - 12, r Gargouilleau
 LA VARENNE St HILAIRE - 72, Avenue du Bac
 LE HAVRE - 100, Avenue Foch
 LE PUY en VELAY - 16, Bd St Louis
 LILLE - 41, r de la Clé
 LYON - 7, crs Gambetta
 MARSEILLE - 37, Avenue Cantini
 MEAUX - 8, r long Perrier
 MELUN - 14, r du Gle De Gaulle
 METZ - 12, r Sainte Marie
 MONT de MARSAN - 15, r des Cordeliers
 MONTLUÇON - 9, r des Rémouleurs
 MONTAUBAN - 107, Frg Lacapelle
 MONTPELLIER - 27, r Saint Guilhem
 MOULINS - 48, r des couteliers
 NANTES - 9, r des Halles
 NARBONNE - 15, Bd du Dr Ferroul
 NÎMES - 1, r Richelieu
 NIORT - Gal Sainte Marie
 ORLEANS - 103, r Bannier
 PARIS - 16 - 3, r Guy de Maupassant
 PERIGUEUX - 16, r Eguillerie
 PERPIGNAN - 35, r du Maréchal Foch
 REIMS - Gal du Lion D'Or
 ROANNE - 19, r du Bourg Neuf
 RODEZ - 24, r du Bal
 ROUEN - 18, r Alsace Lorraine
 SALON DE PROVENCE - 76, r M. Joffre
 SARREGUEMINES - 29, r de France
 SETE - 6, r Max Dormoy
 ST BRIEUC - 13, r de Rohan
 ST ETIENNE - 4, r Geoges Tessier
 ST QUENTIN - 69, r d'Isle
 STRASBOURG - 5, Pl Clément
 TARBES - 6, r B. Barrère
 TARNOS - Gal Ctre Cial Mammoth
 THONON les BAINS - Gal l'Etoile II
 TOULON - 20, r Vincent Courdouan
 TOURS - 5, r Auguste Comte
 TROYES - 34, r du Général Saussier
 VALENCE - 29-31, Av F. Faure

Tél : 05.53.87.92.52
 Tél : 04.42.93.60.10
 Tél : 04.95.21.19.05
 Tél : 05.63.49.94.40
 Tél : 03.22.92.28.85
 Tél : 02.41.87.59.14
 Tél : 05.45.94.43.15
 Tél : 04.50.51.44.98
 Tél : 04.50.87.16.75
 Tél : 01.43.52.70.23
 Tél : 04.90.82.22.61
 Tél : 04.90.96.84.81
 Tél : 03.86.52.22.21
 Tél : 05.59.59.41.61
 Tél : 02.54.78.97.38
 Tél : 05.56.01.13.19
 Tél : 03.21.30.20.95
 Tél : 02.48.24.92.62
 Tél : 04.94.53.64.18
 Tél : 05.55.17.92.30
 Tél : 03.85.42.98.58
 Tél : 02.41.46.06.01
 Tél : 04.73.28.93.37
 Tél : 03.44.25.56.64
 Tél : 02.35.84.63.90
 Tél : 03.80.58.95.94
 Tél : 03.28.66.73.73
 Tél : 02.32.62.54.72
 Tél : 02.35.29.90.00
 Tél : 01.64.37.41.98
 Tél : 04.94.53.64.18
 Tél : 04.93.36.34.45
 Tél : 04.76.47.14.25
 Tél : 03.88.73.53.59
 Tél : 05.46.41.29.01
 Tél : 01.41.81.03.17
 Tél : 02.35.22.72.55
 Tél : 04.71.09.37.17
 Tél : 03.20.51.44.75
 Tél : 04.78.60.33.60
 Tél : 04.91.78.96.75
 Tél : 08.36.68.22.06
 Tél : 01.64.37.41.98
 Tél : 03.87.36.33.33
 Tél : 05.58.06.39.51
 Tél : 04.70.05.94.82
 Tél : 05.63.66.57.33
 Tél : 04.67.60.42.57
 Tél : 04.70.34.09.95
 Tél : 02.40.35.57.93
 Tél : 04.68.32.07.60
 Tél : 04.66.21.81.33
 Tél : 05.49.77.05.13
 Tél : 02.38.77.98.30
 Tél : 01.45.04.13.10
 Tél : 05.53.09.84.00
 Tél : 04.68.34.05.11
 Tél : 03.26.77.96.76
 Tél : 04.77.78.09.20
 Tél : 05.65.68.94.58
 Tél : 02.35.89.60.33
 Tél : 04.90.56.61.21
 Tél : 03.87.02.96.00
 Tél : 04.67.74.81.46
 Tél : 02.96.62.33.13
 Tél : 04.77.41.84.79
 Tél : 03.23.64.15.07
 Tél : 03.88.22.54.81
 Tél : 05.62.44.92.92
 Tél : 05.59.64.18.66
 Tél : 04.50.71.69.02
 Tél : 04.94.91.39.69
 Tél : 02.47.20.42.30
 Tél : 03.25.73.11.28
 Tél : 04.75.56.72.90

SUISSE

2 MAGASINS

GENEVE - Promenade de l'Europe 11 - C.C Planete Charmilles Tél : 022.940.03.40
 SION - Avenue de la Gare 35 Tél : 027.323.85.55

**NOUS RECHERCHONS
 DES PARTENAIRES
 POUR L'OUVERTURE DE MAGASINS
 EN SUISSE**

CONTACT : GILLES MAUBÉ

00 33 4 50 87 16 75

DOM-TOM

3 MAGASINS

FORT de France - 10, r J. Compère Tél : 05.96.63.12.13
 LE TAMPON (Réunion) - 199, r H. Delisle Tél : 02.62.27.87.76
 POINTE à PITRE - Angle r A.Grégoire et J.Jaures Tél : 05.90.26.95.26



• Une image de marque

Tous les passionnés connaissent notre Enseigne

• Un concept qui fait ses preuves depuis 4 ans

notre meilleure publicité ? Nos magasins

• Une assistance complète

de l'étude du projet à l'ouverture du magasins

• Une vraie Centrale d'Achat

Logistique et entrepôt sur 500 m2

• Une exclusivité territoriale et une formation

Plusieurs magasins pilotes

• Une publicité nationale

Présence dans la presse spécialisée depuis 1993

Avec DOCK GAMES

Vos intérêts sont en jeu
 1992 - 1996,
 73 magasins en France.
 Notre objectif 97
 110 magasins
 Peut-être avec vous !...

Si vous avez un projet dans notre Créneau

Si vous êtes sur une zone de chalandise, d'environ 50000 habitants

Si vous disposez d'un apport personnel de 150 Kf,

ALORS ÉCRIVEZ NOUS,

nous allons peut-être faire la prochaine
 Partie ensemble...!
 INTER DEAL Groupe DOCK GAMES

Siège Social et Entrepôt :
 ZI N° 3 Espace V. Hugo
 BP. 39 - 16340 L'Isle d'Espagnac

Nous recherchons des partenaires pour l'ouverture de magasins dans les villes suivantes :

Macon - St Malo - Ales - Cherbourg - Annonay - Lisieux - Beauvais - Brest
 Morlaix - Quimper - Rennes - Bourg-en-Bresse - Lorient - St Nazaire
 La Roche S/Yon - Poitiers - Chartres - Rochefort - Saintes - Gap
 Libourne - Bergerac - Marmande - Le Mans - Lons le Saulnier - Vannes
 Bergerac - Cahors - Aurillac - Thionville - Limoges - Nancy - Chateauroux
 Beziers - Auch - Pau - Carcassonne - Verdun - Castres - Orange
 Montélimar - Aubenas - Autun - Chaumont - Bar le Duc - Charleville
 Mulhouse - Belfort - Colmar - Besançon...

DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

NOUVEAUX MAGASINS FRANCE

- AUXERRE - 19, Bd du 11 novembre
- BRIGNOLES - 21, Avenue Dréo
- FECAMP - 2, Place Bigot
- SALON DE PROVENCE - 76, rue M. Joffre
- SARREGUEMINES - 29, rue de France
- FONTAINEBLEAU - rue Grande
- MEAUX - 8, rue Long Perrier

NOUVEAUX MAGASINS SUISSE

- GENEVE - Promenade de l'Europe 11 - C.C Planete charmillles
- SION - Avenue de la gare 35

**POUR TOUT SAVOIR SUR DOCK GAMES
COMPOSE SUR TON TÉL.
LE 08-36-68-22-06**



Console NINTENDO 64***
& 1 Pads

Version PAL

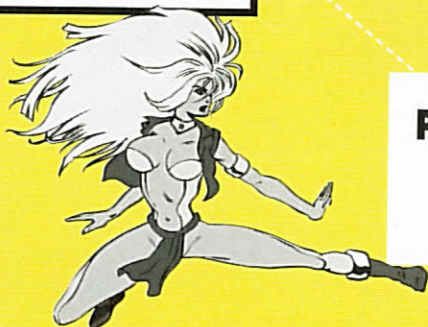
(Disponible uniquement
dans nos magasins Suisse)

(Prix nous consulter)

**Les nouveautés
Nintendo 64**

- Mario 64
- Pilot Wings 64
- Stars Wars
- Turok - Fifa 97

REPRISE DE VOTRE ANCIENNE CONSOLE
et DE VOS JEUX
pour l'achat d'une
Console NITENDO 64.



**DOCK GAMES PAIE COMPTANT
AUX MEILLEURES CONDITIONS
VOS CONSOLES ET JEUX VIDEO**

(voir conditions argus dans votre magasin
le plus proche)



Console PLAYSTATION & 2 Pads
+ 1 Memory CARD + 1 CD de demo

1 290,00 Frs

console Française distribuée et garantie par SONY France

Les nouveautés Play Station

- King Of Fighter
- Porche Challenge - Soul Blade
- Addidas Power - Soccer 97
- Need For Speed 2 - Dark Forces

Console PLAYSTATION & 1 Pad
(prochainement disponible)

990,00 Frs**

console Française distribuée et garantie par SONY France

REPRISE DE VOTRE ANCIENNE CONSOLE
et DE VOS JEUX.



console SATURN & un Pad
WORLD WIDE SOCCER 97 + SEGA RALLY
+ 1 CD Démo

1 590,00 Frs

console SATURN & un Pad
+ 1 CD Démo

990,00 Frs

Les nouveautés Saturn

- Andretti Racing - Syndicate Wars
- Independance Day
- Magic The Gathering
- Mortal Kombat Trilogy - Project X2

REPRISE DE VOTRE ANCIENNE CONSOLE
et DE VOS JEUX.

DOCK GAMES S'ENGAGE !

- A VOUS RACHETER CASH* VOS JEUX ET VOS CONSOLES.
Nos tarifs sont clairement définis par notre argus du jeu vidéo.
- A VOUS DONNER DES PRIVILÈGES
AVEC LA CARTE DOC-KID.
- A VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN CHOIX
DE JEUX D'OCCASION COMME NULLE PART AILLEURS.

Chaque magasin présente plus de 1 000 jeux d'occasion.

- A VOUS PRÉSENTER LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS
À UN PRIX DOCK GAMES.

Dock Games traite en direct avec tous les grands éditeurs.

- A VOUS INFORMER 24H SUR 24 ET 7 JOURS SUR 7
AU 08-36-68-22-06, sur les magasins, les promotions, les astuces
sur les jeux, etc...

DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions



* Selon le stock des magasins, l'état la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement - ** Pack Prochainement Disponible - *** Disponible Uniquement dans nos magasins Suisse
Pour les appels en 36-68-... : la taxation est de 2,23 F TTC / min.

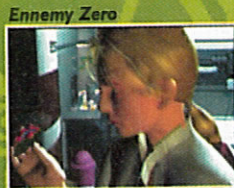
La carte DOC-KID vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES. Certain prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer
Prix T.T.C. - DOCK GAMES, LE LOGO DOCK-KID SONT DES MARQUES D'INTER DEAL



Contra



Die Hard Arcade



Enemy Zero



Final Fantasy VII



ISS Deluxe



King's Field

Le jugement dernier ils ont dit

Le mois dernier, une toute petite erreur s'est glissée dans notre tableau. Oh, trois fois rien. La moyenne des notes de Playmag s'élevait à un surréaliste 96 alors qu'en fait, il fallait lire 86. Olive, au lieu de t'amuser à faire des concours dans le courrier, tu ferais mieux de faire gaffe, t'écoutes pas ce qu'on te dit, t'en fais qu'à ta tête. «Mais non, c'est pas moi, ça doit être Richard...» Non, c'est pas Richard, et pourquoi pas l'imprimeur ou le coursier tant qu'on y est ! Bon, bref, ce mois-ci, une rubrique normale et habituelle, dans laquelle on fait le bilan des notes de la presse spécialisée en ne tenant compte que des notes sur 100.



La Cité des enfants perdus



Lost Vikings 2



Raystorm



Real Bout

	CD CONSOLES	JOYPAD	CONSOLES +	PLAYSTATION MAGAZINE	PLAYER ONE	MEGAFORCE	CONSOLES NEWS	PLAYMAG	MOYENNE
CONTRA (PLAYSTATION)	**** YANNICK	70 TSR	90 SWITCH	2/5 NC	83 BUBU	2/5 PASCAL	83 TIOG	65 PASCAL	78
DIE HARD ARCADE (SATURN)		77 TSR	90 MARC		90 BUBU	76 FRANCIS	83 CHEWEE	70 MARCO	81
ENEMY ZERO (SATURN)						90 FRANCIS		79 OLIVIER	84
FINAL FANTASY VII (PLAYSTATION)			96 SWITCH				98 DAVID	97 ARUNO	97
ISS DE LUXE (PLAYSTATION)	*** LAURENT		85 PANDA		85 CHON	2/5 KHARMO	82 BRICE	71 MARCO	80
KING'S FIELD (PLAYSTATION)		79 RAHAN		3/5 NC		3/5 KHARMO		87 MARCO	83
LA CITE DES ENFANTS PERDUS (PLAYSTATION)	**** YANNICK	70 TRAZON	86 SPY	3/5 JEAN-FRANÇOIS	83 WOLFEN	2/5 KHARMO	90 CHEWEE	72 MARCO	80
LOST VIKINGS 2 (PLAYSTATION / SATURN)	*** FABRICE	91 TRAZON	90 ELVIRA	4/5 NC	91 CHON	93 FRANCIS	85 OLIVIER	88 PASCAL	88
RAYSTORM (PLAYSTATION)			95 PANDA		90 CHON		94 CHEWEE	82 OLIVIER	90
REAL BOUT (SATURN)			95 GIA					79 OLIVIER	87
ROCKMAN 8 (PLAYSTATION)			87 ELVIRA				80 DAVID	84 OLIVIER	84
SCORCHER (SATURN)			81 SPY			84 FRANCIS		80 PASCAL	82
SPACE JAM (PLAYSTATION)			71 NIIICO		80 EL DIDOU	2/5 FREDO		78 FRED	76
THE CROW (PLAYSTATION)			79 NIIICO		60 EL DIDOU	2/5 FREDO		68 FRED	69
TUROK (N64)	**** FABRICE	96 TSR	96 NIKAU			4/5 FREDO		90 FRED	94
VIRTUAL POOL (PLAYSTATION)	*** LAURENT	82 TSR	88 NC	3/5 NC	85 WOLFEN	2/5 FREDO		79 FRED	83
MOYENNE PAR MAGAZINE :	****	81	88	3/5	83	83	87	79	



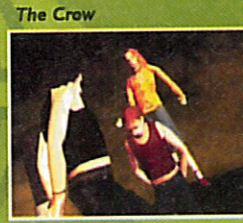
Rockman 8



Scorchers



Space Jam



The Crow



Turok



Virtual Pool

PARIS

128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : 01 48 05 42 88
Tél : 01 48 05 50 67

PARIS

36, rue de Rivoli
75004 PARIS - M° Hotel de Ville ou St Paul
Tél : 01 40 27 88 44

LILLE

2, rue Faidherbe
Tél : 03 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : 03 20 57 84 82

DOUAI

39, rue Saint Jacques
Tél : 03 27 97 07 71

VANNES

30, rue Thiers
Tél : 02 97 42 66 91

Saturn version PAL

→ **SATURN VF + 1 MANETTE + MEMOIRE** 990 F
→ **VIDEO CD ADAPTEUR (MPEG)** 990 F

Liste des films disponible sur demande

• VOLANT + PEDALIER	499 F	SI VOUS ACHETEZ UN JEU	99 F
• GENIAL ACTION REPLAY + ADAPTEUR	499 F	• PAD ANALOGIQUE	199 F
+ MEMORY CARD 3 en 1	299 F	• ADAPTEUR 6 JOUEURS	259 F
• ADAPTEUR POUR JEUX JAPONNAIS	149 F	• MANETTE TURBO	99 F

JEUX JAP		LOADED	
ENEMY ZERO	449,00	LOST VIKING 2	349,00
FATAL FURY REAL BOUT + CART	499,00	MAGIC THE GATHERING	369,00
FIGHTER MEGAMIX	349,00	MANX TT	369,00
KING OF FIGHTER 96	399,00	MASS DESTRUCTION	329,00
KING OF FIGHTER 96 + CART	489,00	MICROMACHINE 3V	369,00
LUNAR SILVER STAR	449,00	MR BONES	279,00
OGRE BATTLE	399,00	NBA JAM EXTREME	299,00
RIGLOR SAGA 3	399,00	NBA LIVE 97	369,00
SHINING THE HOLLY ARC	299,00	NEED FOR SPEED	369,00
TENGA MAKIO	399,00	NFL QUARTERBACK 97	369,00
TERRA PHANTASTICA	399,00	NHL HOCKEY 97	369,00
JEUX EUROPEENS		NIGHT WARRIOR	299,00
AMOK	349,00	NIGHT + PAD	469,00
ANDRETTI RACING	369,00	PFA SOCCER MANAGER	369,00
BLACK DOWN	349,00	PGA TOUR GOLF 97	369,00
BLAM MACHINE HEAD	299,00	PINBALL GRAFFITI	349,00
BLAZING DRAGONS	349,00	PROJECT X2	369,00
BUG TOO	349,00	RETURN OF FIRE	369,00
BUST A MOVE 2	199,00	ROAD RASH	369,00
COMMAND & CONQUER	369,00	SCOR CHER	349,00
CROW CITY OF ANGELS	369,00	SEGA RALLY	299,00
CRUSADER NO REMORSE	349,00	SONIC 3D BLAST	369,00
DARK SAVIOR	369,00	SOVIET STRIKE	369,00
DAYTONA USA CE	349,00	SPOT GOES TO HOLLYWOOD	349,00
DIE HARD ARCADE	369,00	STARFIGHTER 3000	249,00
DIE HARD TRILOGY	369,00	STREET FIGHTER ALPHA 2	369,00
DOOM	299,00	STREET RACER	349,00
DRAGON BALL Z 2	399,00	SUPER PUZZLE FIGHTER	329,00
DRAGON HEART	369,00	TOMBRAIDER	349,00
EARTH WORM JIM 2	369,00	TORICO	329,00
FIFA 97	369,00	TOSHIDEN URA	299,00
FIGHTING VIPERS	299,00	VIRTUA COP 2 + GUN	469,00
GRID RUN	369,00	VIRTUA FIGHTER 2	299,00
HARDCORE 4X4	369,00	VR POOL 96	349,00
JEWELS OF THE ORACLE	299,00	WORLD WIDE SOCCER 97	299,00
JOHN MADDEN 97	369,00		

Promos

JEUX JAP		BUBBLE BUBBLE	
FIGHTING VIPERS	199,00	D	299,00
GRAN CHASER	99,00	FIFA 96	149,00
KING OF FIGHTER 95	249,00	FRANCK THOMAS BIG HURT	169,00
NIGHTS	149,00	IRON MAN	169,00
TENCHI O KURAU 2	149,00	MAGIC CARPET	169,00
TOSHIDEN	99,00	MORTAL KOMBAT 2	169,00
TOSHIDEN 2	199,00	NBA JAM TE	199,00
VAMPIRE HUNTER	149,00	NFL QUARTERBACK 96	249,00
VIRTUA FIGHTER KID	99,00	RAYMAN	299,00
JEUX USA		SLAM AND JAM 96	149,00
MYST	99,00	SPACE HULK 2	249,00
OFF WORLD INTERCEPTOR	149,00	STREET FIGHTER	129,00
JEUX EUROPEENS		THEME PARK	169,00
ALIEN TRILOGY	249,00	TRUE PINBALL	299,00
BATMAN FOR EVER	199,00	VIRTUA RACING	99,00
		VIRTUA FIGHTER KID	199,00
		WWWF IN YOUR HOUSE	199,00
		WWE WRESTLEMANIA	169,00
		X MEN	199,00

Nintendo 64

NINTENDO 64 EUR
2490 F

PILOT WINGS 64	TEL	MARIO KART 64	TEL
KILER INSTINCT GOLD	TEL	WAVE RACE 64	TEL
STARWARS	TEL	FIFA 64	499,00
SUPER MARIO 64	TEL	TUROK	569,00

Playstation

→ **PLAYSTATION MULTISTANDARD**
+ 1 JEU AU CHOIX 1990 F
→ **PLAYSTATION + 2 MANETTES**
+ MEMORY CARD + SAC DE TRANSPORT 1290 F
→ **VOLANT + PEDALIER** 499 F
→ Joystick simulateur de vol 499 F
→ Psychopad 399 F
→ Pistolet 199 F

• SOURIS	169,00
• PRO ACTION REPLAY	369,00
• CABLE DE LIAISON	169,00
• JOYSTICK	369,00
• MANETTE	99,00
• MANETTE ASCII TURBO	249,00
• RALLONGE MANETTE	89,00
• MEMORY CARD	99,00
• MEMORY CARD 128 BLOCS	249,00
• PRISE PERTEL RGB	169,00
• ADAPTEUR MULTI JOUEUR	269,00

JEUX USA		CRUSADER NO REMORSE	
DARK FORCES	399,00	DAVIDS CUP TENNIS	349,00
EXTREMES GAMES 2	399,00	DESTRUCTION	
REBEL ASSAULT 2	399,00	DERBY 2	369,00
JEUX JAP		DIE HARD	
ARC THE LAD 2	499,00	TRILOGY	369,00
BASTARD	499,00	DISRUPTOR	349,00
DRAGON BALL		DRAGON HEART	349,00
Z 2	399,00	EARTH WORM JIM 2	349,00
KING FIGHTER 95	499,00	FADE TO BLACK	369,00
OLIVE ET TOM	399,00	FIFA SOCCER 97	369,00
OVERBLOOD	399,00	FINAL DOOM	349,00
RAGE RACER	499,00	FIRO AND KLAWD	349,00
SAILOR MOON SUPERS	499,00	FORMULA 1	369,00
SAMOURAI		GRID RUN	369,00
SHADOWS 3	399,00	HARDCORE 4X4	369,00
SEXY PARODIUS	499,00	HYPHER TENNIS	369,00
SOUL EDGE	499,00	INTERNATIONAL SOC-	
STREET FIGHTER		CER DE LUXE	349,00
ZERO 2	349,00	IRON AND BLOOD	349,00
TEKKEN 2	349,00	IRON MAN	349,00
TOTAL 1	399,00	J. MADDEN 97	369,00
JEUX EUROPEENS		KONAMI OPEN GOLF	349,00
ANDRETTI RACING	369,00	LEGACY OF KAIN	349,00
BLACK DOWN	369,00	LES CHEVALIERS DE	
BLAM MACHINE HEAD	349,00	BAPHOMET	349,00
BLAZING DRAGONS	349,00	MAGIC :	
BURNING ROAD	349,00	THE GATHERING	349,00
BUST A MOVE 2	269,00	MICROMACHINE 3V	369,00
CASPER + POGS	349,00	MORTAL KOMBAT	
CHEEZY	369,00	TRILOGY	349,00
CHRONICLE OF		MOTOCROSS	369,00
THE SWORD	349,00	MOTOR TOON 2	349,00
COMMAND AND		MYST	349,00
CONQUER	349,00	NBA JAM EXTREME	349,00
CRASH BANDICOOT	399,00	NBA LIVE 97	369,00
		NEED FOR SPEED	369,00

Promos

JEUX JAP		JEUX EUROPEENS		NBA JAM TE	
BOXER ROAD	99,00	ALIEN TRILOGY	299,00	NBA LIVE 96	149,00
CHORO Q	199,00	BUBBLE BOBBLE	269,00	OLYMPIC GAMES	199,00
COSMIC RACE	99,00	D	299,00	OLYMPIC SOCCER	199,00
CRIME CRACKER	99,00	DARK STALKERS		RAGING SKIES	299,00
DRAGON BALL Z	249,00	NIGHT WARRIOR	299,00	RAYMAN	299,00
FORMATION SOCCER	199,00	DOOM	299,00	REVOLUTION X	199,00
GROUND STROKE	99,00	DRAGON BALL Z	299,00	SHELLSHOCK	249,00
NAMCO MUSEUM 2	199,00	EXTREME PINBALL	199,00	SHOCKWAVE	99,00
NIGHT STRIKER	99,00	F117 AGILE WARRIOR	299,00	SLAM AND JAM 96	149,00
STAR GLADIATOR	299,00	FIFA 96	199,00	THEME PARK	199,00
STREET FIGHTER REAL		HI OCTANE	99,00	TOP GUN	299,00
BATTLE	99,00	JUMPING FLASH 2	299,00	TOSHIDEN 2	199,00
VAMPIRE	249,00	JUPITER STRIKE	199,00	TOTAL NBA'96	299,00
		MAGIC CARPET	169,00	VIEW POINT	149,00
		NBA : IN THE ZONE	249,00	WRESTLEMANIA	199,00

ESPACE 3 gamers

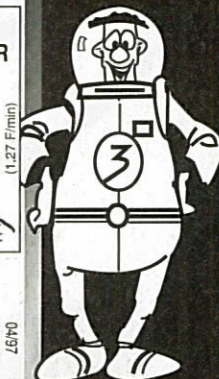
BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 03 20 90 72 22

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

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

Nom : Prénom :
Adresse :
Code Postal : Ville :
Age : Téléphone : Signature
(signature des parents pour les mineurs)
Je joue sur : MEGADRIVE GAME GEAR PLAYSTATION
 SUPER NINTENDO MEGA CD 3 DO SATURN
 SUPER NES NEO GEO CDI NEC
 SUPER FAMICOM GAME BOY JAGUAR

PASSES TES
COMMANDES SUR



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 variables, 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.

P A R P A S C A L G E I L L E

le retour du fils de Quake de la revanche d'Heretic

HEXEN SUR CONSOLE EST **À PEINE** SORTI QUE DÉJÀ ON NOUS ANNONCE SA SUITE, HEXEN II POUR LES FÊTES DE FIN D'ANNÉE ! MAIS **ATTENTION**, NE VOUS Y TROMPEZ PAS, BEAUCOUP DE **BOULEVERSEMENTS** SONT À ATTENDRE DE CE **SECOND VOLET**, QUI EST EN FAIT LE DERNIER CHAPITRE D'UN TRIPTYQUE **A SUCCÈS.**

Le premier de ces bouleversements est la belle opération réalisée par Activision, qui dame le pion à GT Interactive pour la distribution mondiale d'Hexen II (PC et consoles). En revanche, à l'instar des épisodes précédents (Heretic et Hexen : Beyond Heretic), Hexen II est toujours développé par les soins de Raven Software sous la houlette (pour l'aspect production) d'Id Software, les inventeurs du shoot en vue subjective et à qui l'on doit entre autres Doom et Quake. L'autre changement de taille provient de la réalisation même d'Hexen II, puisque le jeu sera à 100 % en 3D ! En effet, Hexen premier du nom utilisait le moteur de Doom, où seuls les décors étaient en vraie 3D et encore, bon nombre d'éléments de l'environnement (végétation, etc.) étant des sprites (donc en 2D).

DE LA 3D A DONF DE donf !

Dans ce second chapitre (qui est en fait le troisième volet de la série, mais Heretic n'a pas fait l'objet d'une adaptation sur console), on entre dans le royaume du polygone ! Afin de gagner du temps, les développeurs reprennent le moteur de Quake, auquel quelques améliorations mineures ont été apportées. Cela leur permet surtout de se pencher un peu plus sur la conception des différents niveaux (qui seront encore plus grands). Si Hexen : Beyond Heretic se contentait de rester dans un univers médiéval très sombre, Hexen II sera beaucoup plus varié et haut en couleurs. Bien que rien ne soit encore fixé, on table à l'heure actuelle sur trente-six



niveaux répartis sur quatre mondes correspondant à quatre époques : le Moyen Âge (on y revient quand même !) avec une église et des catacombes, l'Égypte des pharaons (l'équivalent d'Exhumed mais en beaucoup plus beau !), la Rome antique et sa formidable civilisation, et enfin un temple aztèque. Inutile de préciser que ces niveaux, qui alternent scènes en extérieur et scènes en intérieur, seront truffés d'ennemis et de passages secrets !

LE JOUR DU Saigneur

Bien que la version présentée par Activision (sur PC, mais la résolution d'écran correspondait à celle de la PlayStation) n'avait que cinq semaines d'existence, on peut d'ores et déjà dire qu'Hexen II est une réussite d'architecture. Les niveaux sont vraiment splendides et respectent dans les moindres détails les époques considérées. On retrouve également avec plaisir l'interactivité avec les décors, présente dans le premier Hexen. Dans la chapelle médiévale par exemple, vous pouvez casser les vitraux, vous approcher et observer le ciel étoilé et les nuages en mouvement ! C'est bien simple, l'immersion du joueur est totale, d'autant plus que tout vous est permis : marcher, courir, ramper dans des cheminées, s'accroupir, voler (grâce à un sort) et nager sous l'eau.

LES QUATRE zamis

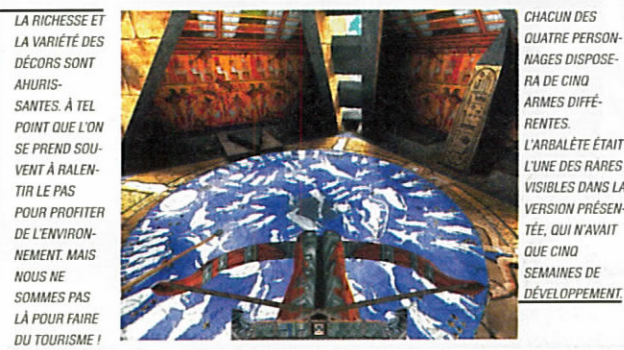
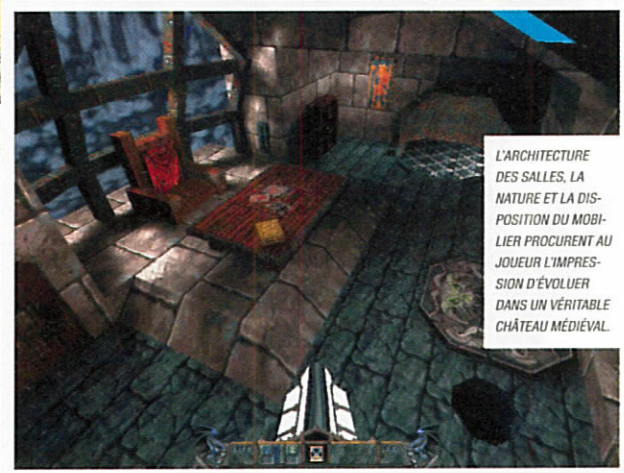
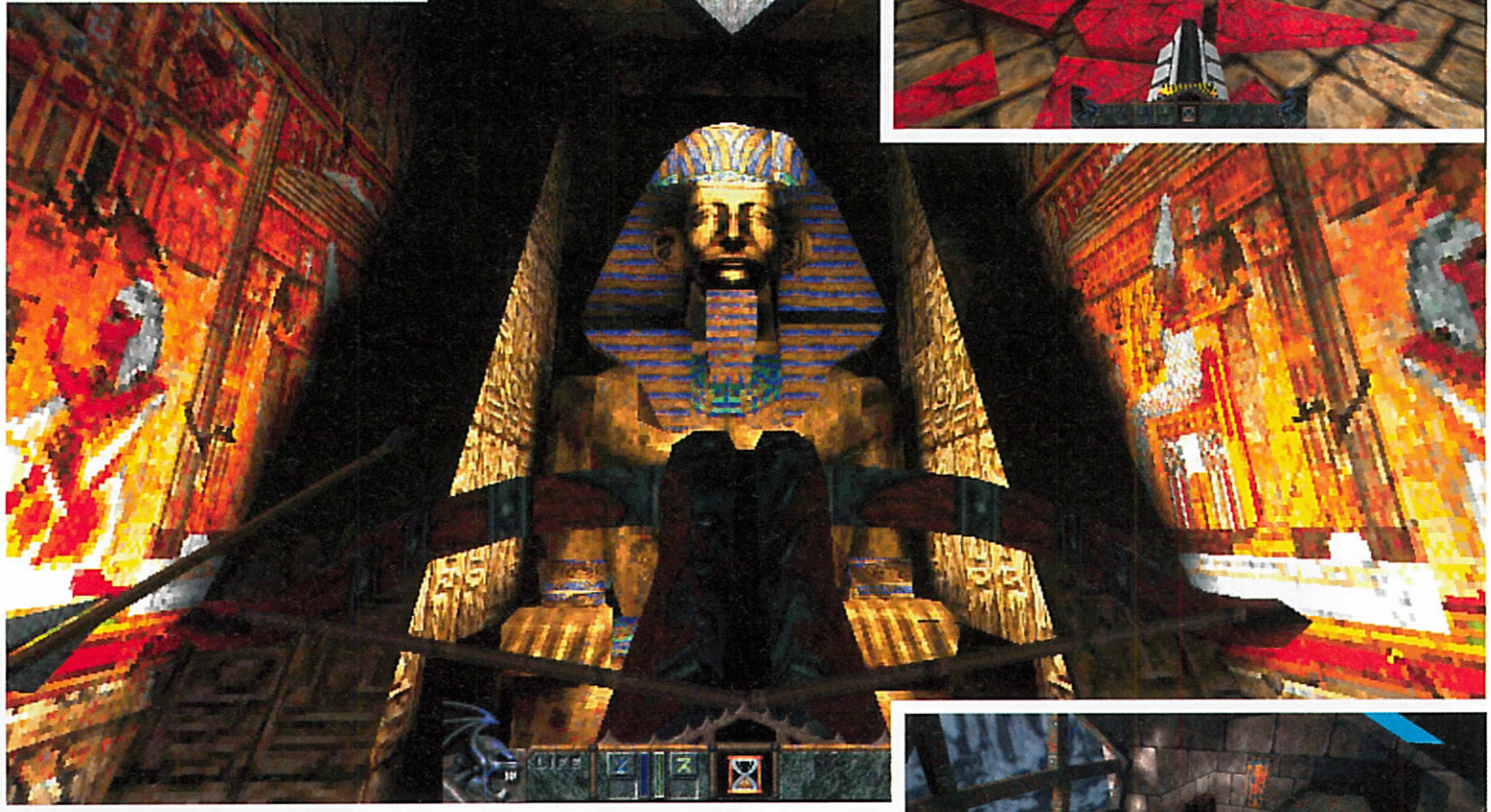
Toujours du côté des innovations, on remarque la présence d'un



HEXEN II EST ENTIÈREMENT EN 3D ET LE MOINDRE ÉLÉMENT DU DÉCOR EST RÉALISÉ EN POLYGONES, Y COMPRIS CE LIVRE QUI TRAÎNE SUR UN MURET...

LE NIVEAU ÉGYPTIEN, AVEC SES BAS-RELIEFS ET SES SARCOPHAGES, RAPPELE UN PEU EXHUMÉ... EN BEAUCOUP PLUS BEAU, BIEN SÛR !

AAAAH ! LA CULTURE AZTÈQUE... SES TEMPLES, SON CULTE DU SOLEIL, SON GOÛT PRONONCÉ POUR LES SACRIFICES HUMAINS (DE JEUNES VIERGES DE PRÉFÉRENCE)...

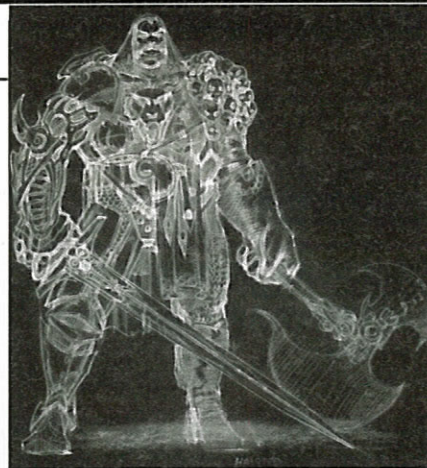


L'ARCHITECTURE DES SALLES, LA NATURE ET LA DISPOSITION DU MOBILIER PROCURENT AU JOUEUR L'IMPRESION D'ÉVOLUER DANS UN VÉRITABLE CHÂTEAU MÉDIÉVAL.

LA RICHESSE ET LA VARIÉTÉ DES DÉCORS SONT AHURISSANTES. À TEL POINT QUE L'ON SE PREND SOUVENT À RALENTIR LE PAS POUR PROFITER DE L'ENVIRONNEMENT. MAIS NOUS NE SOMMES PAS LÀ POUR FAIRE DU TOURISME !

CHACUN DES QUATRE PERSONNAGES DISPOSERA DE CINQ ARMES DIFFÉRENTES. L'ARBALÈTE ÉTAIT L'UNE DES RARES VISIBLES DANS LA VERSION PRÉSENTÉE, QUI N'AVAIT QUE CINQ SEMAINES DE DÉVELOPPEMENT.

L'ASSASSIN EST UN BOURRIN DE CHEZ BOURRIN !



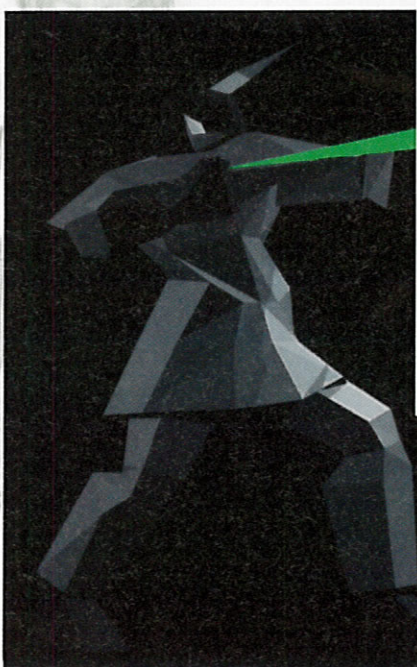
per-
sonnage supplémen-
taire avec lequel vous pouvez jouer,
soit quatre classes de combattants
aux caractéristiques différentes : un
nécromancien fort en magie mais
physiquement faible, un assassin se
résumant à une montagne de muscles
intellectuellement sous-développée
(ses notions de magie sont rudimen-
taires), un paladin à la conduite tou-
jours exemplaire (enfin... en théorie !) et enfin un
prêtre dont les compétences se situent à mi-chemin entre le magi-
cien et le paladin. L'aspect jeu de rôle est aussi accentué par des points d'expérience
qui viennent améliorer vos compétences. Plus vous combattez et plus vous devenez
fort ! Chacun des personnages dispose de cinq armes différentes, et si vous comptabil-
sez la possibilité d'augmenter la puissance de feu de quatre d'entre elles, grâce au Livre
de Puissance, cela nous fait trente-six armes en tout.

L'ANIMATION EN question

Tout cela n'est pas de trop pour venir à bout de la douzaine d'ennemis et au final, du
troisième et dernier "Serpent Rider" (les deux premiers étant D'Sparil dans Heretic et
Korax dans Hexen : Beyond Heretic). Si on retrouve parmi les ennemis certaines créa-
tures du premier Hexen comme les démons rouges (de vraies plaies, ceux-là !), de nou-
veaux monstres sont aussi de la partie, dont certains semblent d'ailleurs inspirés de
Quake. Leur représentation en 3D réduit l'horrible pixellisation, visible dans le premier
Hexen lorsque l'un d'eux s'approchait de vous. En ce qui concerne la fluidité du jeu,
reste à savoir si la PlayStation est apte à gérer autant de polygones ! N'ayant pu encore
voir le jeu sur console, j'émettrai donc des réserves. Lorsque l'on pose la question à
Steve Stringer, un des responsables du projet, celui-ci affirme que les développeurs trai-
tent sur un pied d'égalité le gameplay et les graphismes. Hexen II sera donc superbe
mais rien n'est sûr quant à son animation. L'avenir nous le dira... ■

CET HOMME D'ÉGLISE TROUVE TOUJOURS LES ARGUMENTS LES PLUS PERCUTANTS POUR CONVERTIR LES CRÉATURES LES PLUS DÉMONIAQUES. CE PERSONNAGE CONSTITUE UN BON COMPROMIS ENTRE LES POUVOIRS MAGIQUES DU NÉCROMANCIEN ET LES APTITUDES AU COMBAT DU PALADIN.

LE PALADIN POURRAIT ÊTRE UN DES MEMBRES DES X-MEN...

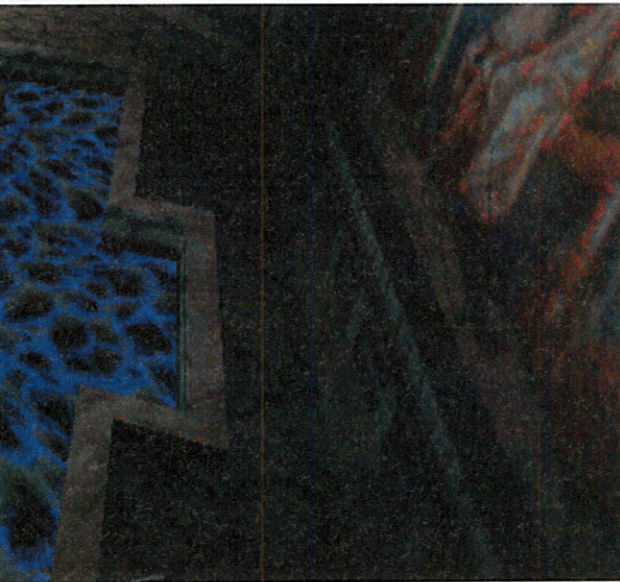
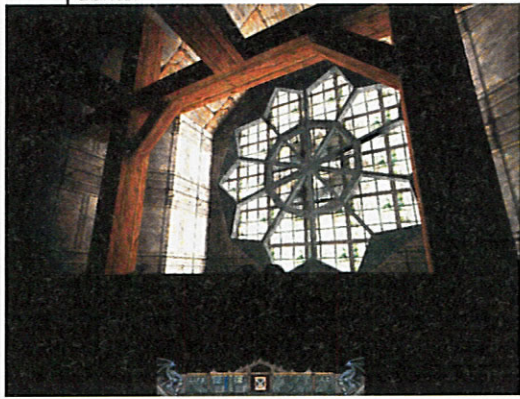


LES CRÉATURES SONT MODÉLISÉES AVEC DES POLYGONES. PLUS CES DERNIERS SONT NOMBREUX, ET PLUS LE PERSONNAGE SERA RÉALISTE ET DÉTAILLÉ.

LA POSSIBILITÉ DE S'ACCROUPIR EST BIEN PRATIQUE POUR SE CACHER, DERRIÈRE UN BANC D'ÉGLISE PAR EXEMPLE !

LA ROME ANTIQUE VOUS PROPOSE TOUT LE CONFORT DE L'ÉPOQUE : EAU CHAUDE DES THERMES, NOURRITURE RICHE ET VARIÉE ET UNE ENTRÉE GRATUITE POUR PARTICIPER AUX JEUX DU CIRQUE...

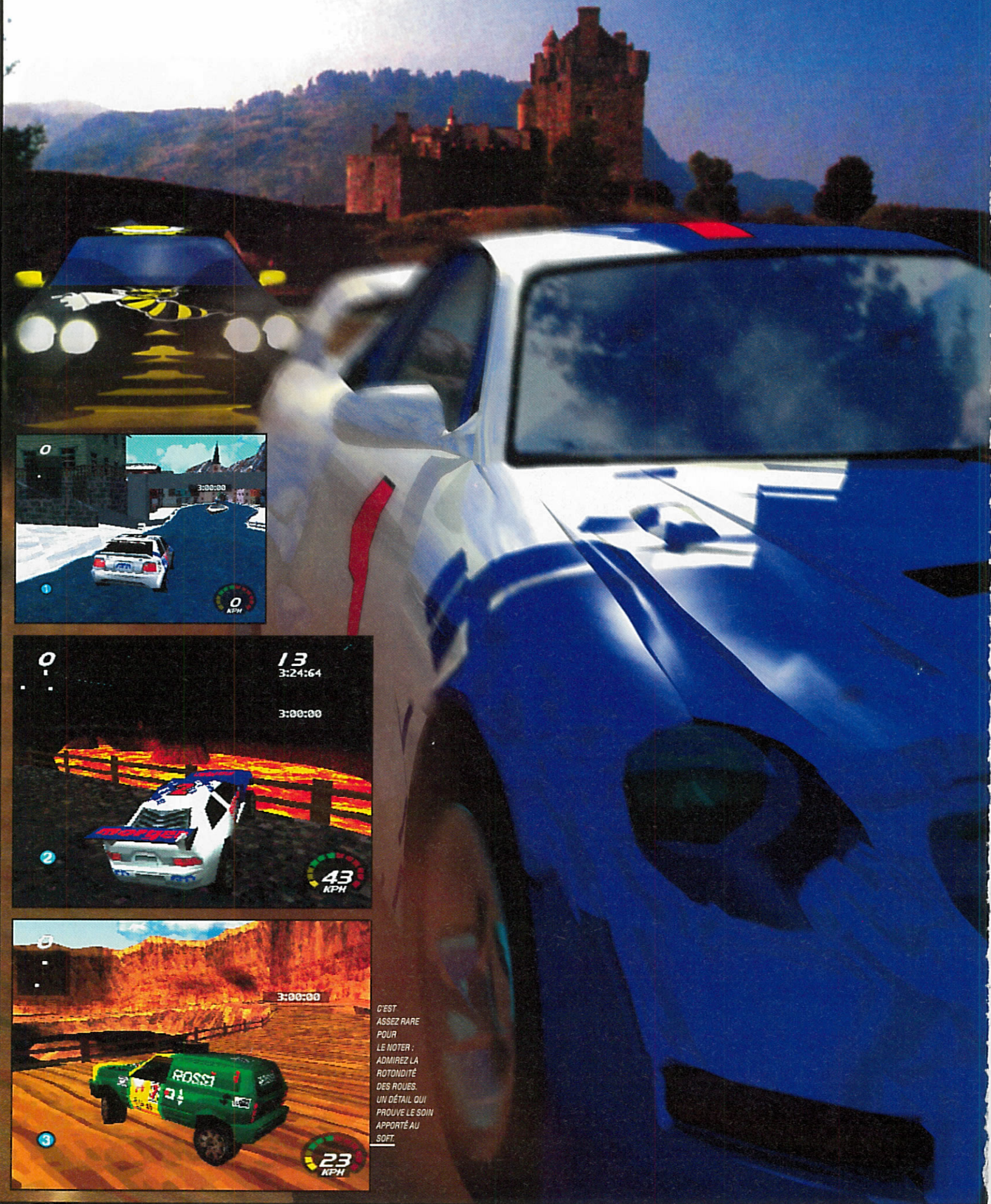
LES TEXTURES RENDENT À MERVEILLE L'ASPECT DÉLABRÉ DES MURS DE CE TEMPLE ÉGYPTIEN EN RUINES.



CET ANGE DÉCHU FAIT PARTIE DE LA DOUZAINE D'ENNEMIS DU JEU.



CETTE ÉGLISE RESSEMBLE À BIEN DES ÉGLISES, IL N'Y A QUE LE PRÊTRE QUI SORTE DE L'ORDINAIRE...



C'EST
ASSEZ RARE
POUR
LE NOTER :
ADMIREZ LA
ROTONDITÉ
DES ROUES.
UN DÉTAIL QUI
PROUVE LE SOIN
APPORTÉ AU
SOFT.

turbo racing

monte
jeu qui
le petit



OCEAN
PLAYSTATION
JUN



BON, ICI CE N'EST PAS FLAGRANT, MAIS CERTAINS CIRCUITS PROPOSENT DES RELIEFS IMPRESSIONNANTS QUI OCCASIONNERONT DE NOMBREUX SAUTS.

PAR MARCO VEROCAÏ

ATTENTION LES GARS, EUTECHNYX (ANCIENNEMENT MERIT STUDIOS) PRÉPARE UNE PETITE BOMBE SUR PLAYSTATION. CETTE BOÎTE DE DÉVELOPPEMENT SITUÉE AU NORD-EST DE L'ANGLETERRE EST EN EFFET EN TRAIN DE PLANCHER SUR UN PROJET NOMMÉ TURBO RACING, UN JEU DE BAGNOLES QUI RISQUE DE FAIRE BEAUCOUP DE BRUIT, ET PAS SEULEMENT UN BRUIT DE TÔLE FROISSÉE OU DE GRONDEMENT DE MOTEUR.



C'est à croire que le printemps est la saison des jeux de caisse, en tout cas, en ce mois d'avril, on en a vu un paquet défilé à la rédaction. Des bons, des moins bons, des nazes. Et puis, il y a eu ce Turbo Racing. Bien sûr, la version que nous avons vue est loin d'être terminée, mais c'est déjà de très bon augure. À mon avis, il y a même des softs qui peuvent commencer à se faire du mouron car Turbo Racing promet non seulement d'être grisant mais en outre, il devrait être varié, riche et extrêmement complet. Voyez plutôt : quarante véhicules répartis en huit équipes. Et quand je dis quarante, ce n'est pas une voiture modélisée puis recouverte de textures de différentes couleurs. Non, la plupart des engins sont modélisés à partir de squelettes différents. On trouve donc des voitures modèle Indy, des routières, des caisses de rallye, des 4x4 genre Dakar et autres sportives en tous genres. Si je vous dis qu'elles ont été faites sous 3D Studio, qu'elles représentent 300 polygones texturés et éclairés, ça vous donne peut-être une idée mais à mon avis, un simple coup d'œil aux photos sera bien plus probant. Superbe, non ?

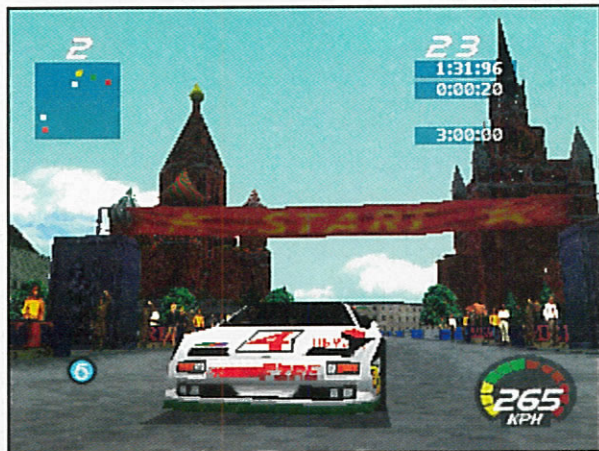
Comme à la Samaritaine

Bien sûr, chaque véhicule a ses propres caractéristiques et nécessite une conduite appropriée. En ce qui concerne les parcours, là aussi, la variété est à l'honneur. Que vous aimiez les courses sur piste genre simu' ou les plans rallye façon arcade, on trouve tout dans Turbo Racing. On pourrait croire qu'il y a un deal avec la Samaritaine là-dessous, mais pas du tout. En fait, il y a bien un partenariat mais avec M6 et son émission « Turbo ». Bref, revenons à nos moutons, ou plutôt à nos circuits qui sont au nombre de six : l'île, le désert, les Alpes, les Highlands, Moscou et Hong-Kong. D'ailleurs, il faut savoir que pour ces deux derniers, les programmeurs ont utilisé les plans authentiques des villes concernées. Que ce soit sur la neige, le sable ou l'asphalte, les sensations sont là et chaque tracé propose en outre son lot d'embranchements et de pièges. La difficulté est donc progressive et au fil de votre avancée, vous pourrez découvrir de nouvelles pistes. Et ce n'est pas tout, les conditions climatiques sont elles aussi variables. Pour l'instant, rien n'est encore fait mais on nous promet des changements de météo spectaculaires avec des tempêtes de sable, de la neige, de la pluie et même des tornades qui viendront s'ajouter aux autres pièges comme des éruptions volcaniques, des ponts qui s'effondrent ou des chutes de pierres. De bonnes décharges d'adrénaline en perspective, d'autant que la sensation de vitesse est pour l'instant agréable.

Ombres et lumières

Un moteur 3D donc apparemment très performant qui permet de garder une bonne vitesse tout en gérant des voitures bien faites, des décors splendides et détaillés, un clipping inexistant et des effets de lumière qui varient en fonction du décor ou des événements. Tout ça pour un réalisme très poussé jusque

ET UN VOL PLANÉ, UN !!!

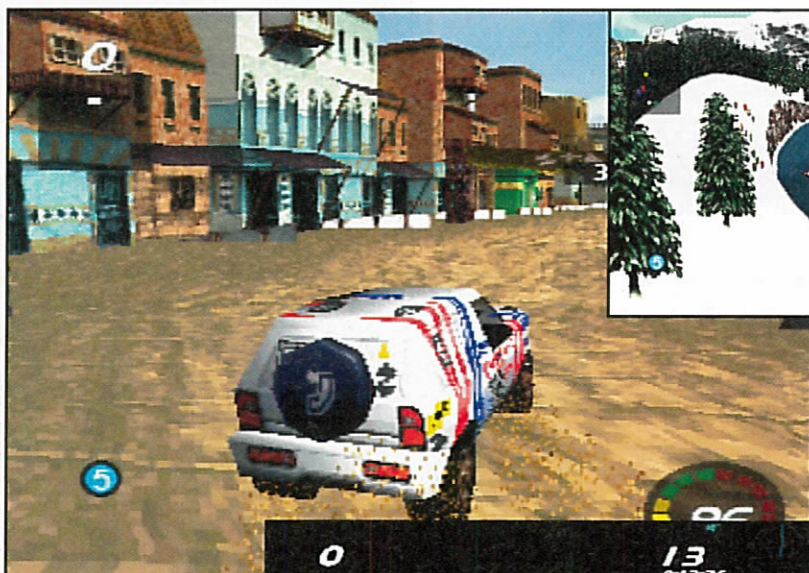


LE CIRCUIT « MOSCOU », COMME LE « HONG-KONG », ONT ÉTÉ ÉLABORÉS À PARTIR DES PLANS RÉELS DE LA VILLE.



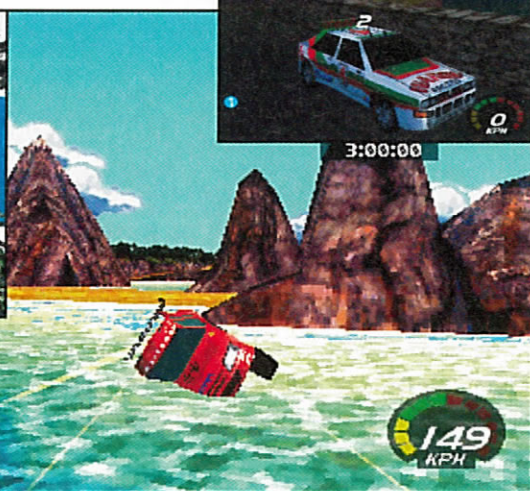
dans les mouvements des voitures. Une programmation très pointue a permis d'avoir des engins dont on sent bien les suspensions, qui ont des réactions crédibles lors des chocs et qui permettent les contre-braquages et autres manœuvres. À noter aussi la possibilité d'utiliser le frein à main afin de passer les virages entièrement en dérapage, à la façon d'un Porsche Challenge. Mais ce genre de manipulation nécessite un rien de pratique. Oh, trois fois rien étant donné la prise en main rapide et la maniabilité plus qu'honorable qu'offre le soft dans sa version actuelle. Un travail de titan qui a monopolisé près d'une vingtaine de personnes depuis plus d'un an. Mais un travail qui semble porter ses fruits. Quant aux options, les fans de courses peuvent être rassurés, on nous en promet une flopée : ça va des sauvegardes au mode deux joueurs (écran split et link) en passant par quatre vues, des replays sous tous les angles, boîte automatique ou manuelle, plusieurs modes de jeu (Time attack, Duel, Championnat...), etc. Turbo regorge donc d'action pour plaire aux brutes mais la simulation y est aussi à l'honneur pour ne pas laisser les joueurs plus raffinés en reste. Ben alors, y va faire l'unanimité, c'est jeu-là, ou quoi !!! En tout cas, moi j'en ai déjà la bave aux lèvres ; quant à vous, rincez-vous l'œil avec ces images en attendant le début du printemps, date approximative de sortie de Turbo Racing, peut-être un des futurs meilleurs jeux de caisses sur PlayStation. ■

PLUSIEURS TYPES DE VOITURES SONT DISPONIBLES : 4X4, INDY, ETC. D'OÙ UNE MODÉLISATION DIFFÉRENTE SELON LES VÉHICULES.



LA MAÎTRISE DU DÉRAPAGE OU L'ART DU CONTRE-BRAQUAGE...

DANS CE JEU, LE CLIPPING A EU LA BONNE IDÉE DE SE FAIRE OUBLIER. EN TOUT CAS, SUR LA VERSION QUE L'ON A VU TOURNER.

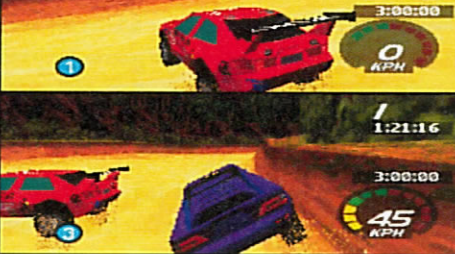


DE NOMBREUX EMBRANCHEMENTS VOUS ATTENDENT SUR LES CIRCUITS DE TURBO.

LA GESTION DU DÉCOR FAIT QUE L'ON A AFFAIRE À DE LA VRAIE 3D, CE QUI SIGNIFIE QUE L'ON PEUT ALLER PRESQUE PARTOUT. ENFIN, DANS LES LIMITES DU RAISONNABLE.



GARE AUX BOSSES CACHÉES, SINON C'EST DÉRAPAGES, TONNEAUX ET COMPAGNIE. DE LA HAUTE VOLTIGE, QUOI...



LE MODE DEUX JOUEURS DEVRAIT ÊTRE DISPONIBLE EN VERSION LINK ET EN ÉCRAN SPLIT. EXCELLENTE IDÉE, MERCI EUTECHNIX.



Battle Stations offre deux modes : Arcade et Campagne. Le premier se résume à un shoot stupide dans lequel vous manœuvrez votre navire (choisi parmi huit bâtiments : croiseur, porte-avions, patrouilleur, sous-marin, etc.) représenté en 3D afin de détruire l'ennemi contrôlé par la machine ou par un autre joueur. Stupide parce qu'on n'y trouve pas un iota de stratégie ou de quoi que ce soit d'ailleurs ! La manœuvrabilité des navires se rapproche de celle d'une enclume (normal, me direz-vous pour d'énormes bateaux de guerre) sauf qu'ici le problème vient de l'exécrable maniabilité ! Avant de tirer, vous devez au préalable viser l'ennemi à l'aide d'une croix. Parfois celle-ci reste verrouillée sur la cible, parfois elle se balade... Tout le jeu consiste donc à déplacer cette maudite croix et à tirer. Ça ressemble à un shoot'em up sauf que ce n'en est pas un ! Bon, je m'étais dit en mon for intérieur "le mode campagne devrait être plus intéressant". Que nenni ! Il s'agit du même principe, à part le fait que vous dirigez une armada dans le but de remplir diverses missions. Mais tout ceci n'est qu'un prétexte à des affrontements un contre un pitoyables... Bon, je pense que vous avez compris, Battle Stations est un jeu qui n'est pas près de rivaliser avec les bonnes vieilles parties de bataille navale sur papier.

Pascal Gelle

battlestations

playstation

DÉVELOPPEUR : ELECTRONIC ARTS
ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS



GENRE :
STRATÉGIE / ACTION
DISPO : AVRIL
PRIX : 350F ENVIRON

intérêt 20

réalisation 30



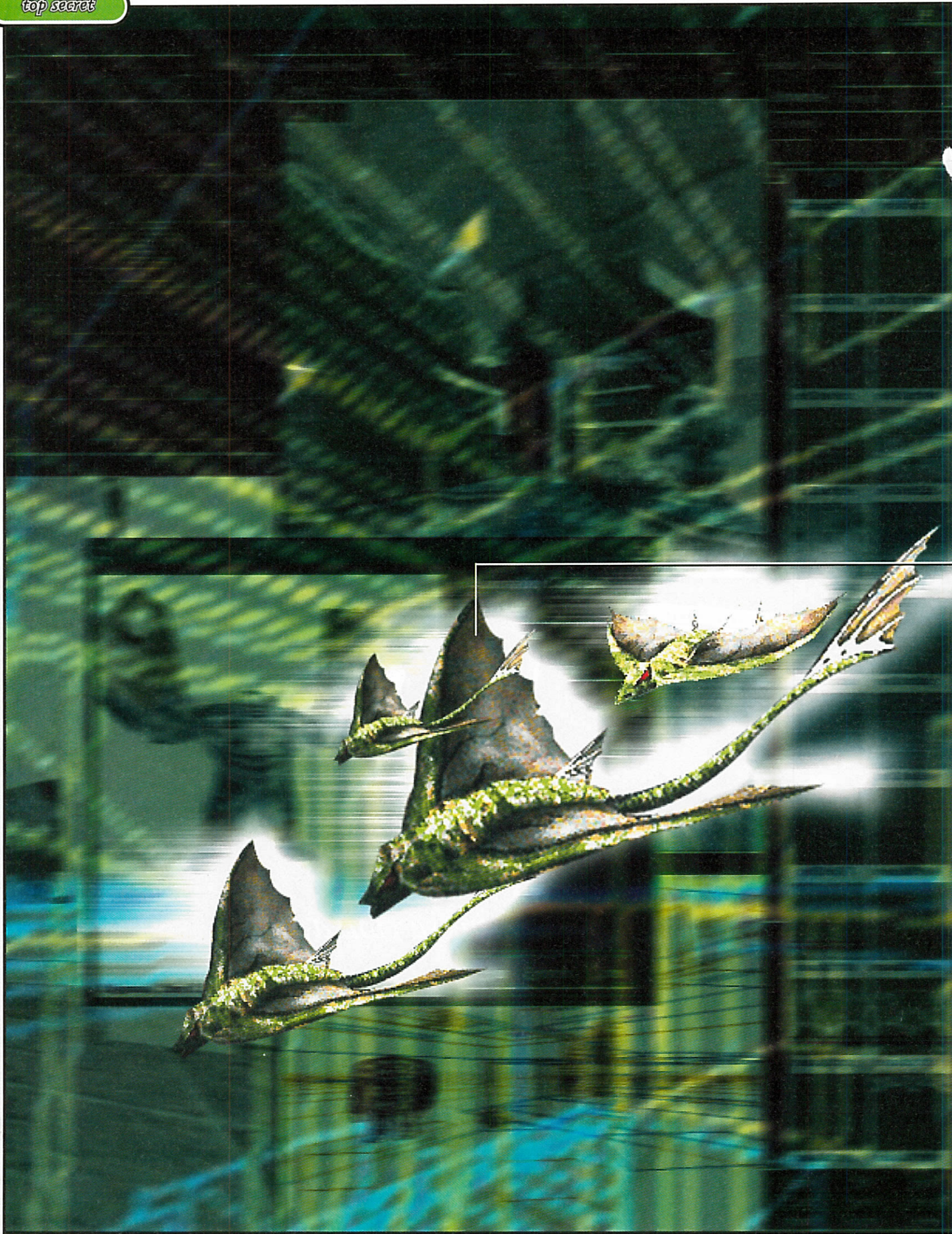
VOUS,

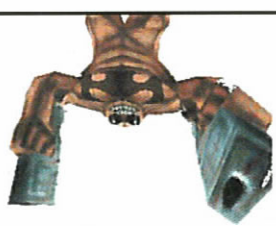
qui trouvez que les magazines ne se consacrent pas assez à

SEGA

lisez

MEGA force





UNREAL

Unreal : aux frontières de se l...

PAR TOMMY FRANÇOIS

➔ LA MODE EST À LA NINTENDO 64 ! TOUT LE MONDE SE LANCE SUR LA 64 BITS NINTENDO. FINI LE TEMPS DES "ON NE VEUT PAS DÉVELOPPER SUR NINTENDO 64 PARCE QUE LES CARTOUCHES SONT TROP CHERES". VENTES OBLIGENT, LES DÉVELOPPEURS ARRIVENT PAR DIZAINES. LES DERNIERS EN DATE : EPIC HQ AVEC UNREAL.

EPIC HQ
NINTENDO 64
DÉCEMBRE

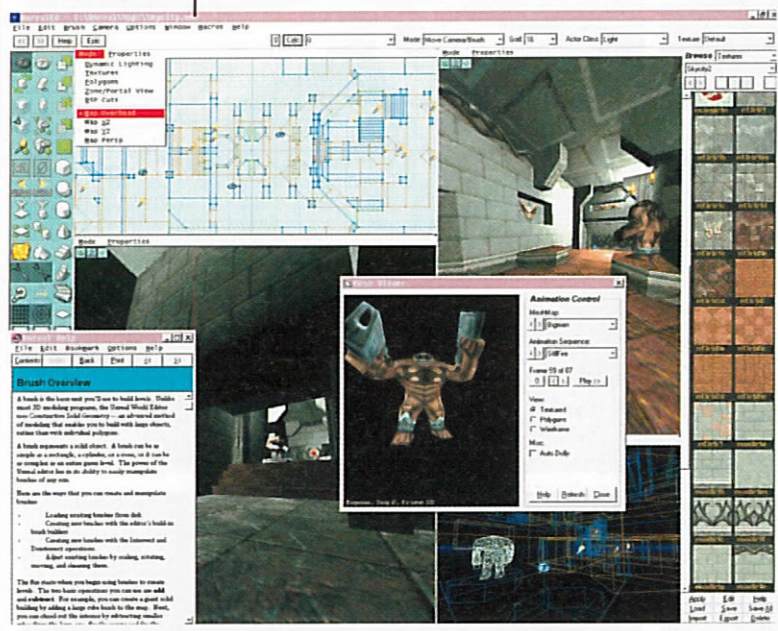
➔ Unreal est la dernière coqueluche américaine en matière de jeux vidéo. Développé par Epic HQ à Rockville dans l'état du Maryland, il s'annonce comme étant une véritable révolution technologique. En effet, le jeu est complètement réalisé en 3D et dispose d'un moteur rapide, flexible et sophistiqué. À tel point qu'Unreal se permet même de tourner en haute résolution (sur PC) avec une palette de couleurs extraordinaires à sa disposition. D'autant plus chatoyante que les programmeurs d'Epic HQ ont mis au point une multitude de petits effets spéciaux de lumière tous plus fous les uns que les autres... Vu l'intérêt porté par le public à Unreal, l'éditeur de cette nouveauté, GT Interactive, a de suite voulu en faire un titre multi-plates-formes. Seule la Nintendo 64 semblait être assez puissante pour hériter de cette conversion. Résultat des courses : Unreal sortira exclusivement sur Nintendo 64. On l'attend d'ailleurs peu de temps après la sortie de la version PC à Noël prochain.

LA FAUNE D'UNREAL SERA TOUT BONNEMENT FANTASTIQUE, MIRIFIQUE. À MI-CHEMIN ENTRE RÊVE ET RÉALITÉ, ELLE SAURA VOUS FAIRE PASSER DES MOMENTS INOUBLIABLES.

L'ENVIRONNEMENT DU JEU, L'EMPLACEMENT DES MONSTRES, LA 3D, LES EFFETS DE LUMIÈRE ONT ÉTÉ GÉRÉS PAR UN LOGICIEL SPÉCIALEMENT DÉVELOPPÉ PAR LES PROGRAMMEURS D'UNREAL.

À l'image de Turok ou Doom 64, Unreal est une sorte de kill'Em Up dans lequel vous devez aussi descendre tout ce qui bouge. Contrairement à ses deux prédécesseurs, Unreal vous offre une liberté de mouvements bien plus ample. En effet, vous pourrez courir, voler, nager, sauter ou vous accroupir en essayant d'anéantir des hordes de monstre sortis de l'imagination tordue des artistes d'Epic HQ. D'ailleurs, ces derniers vous ont concocté une belle petite histoire.

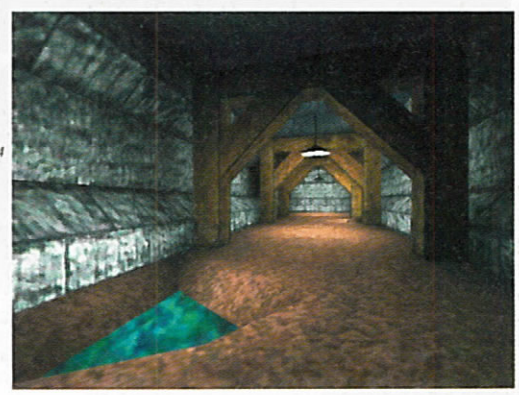
ET QUAND ON PENSE QUE TOUT L'ENVIRONNEMENT DE UNREAL BOUGE EN 3D TEMPS RÉEL.



POUR L'INSTANT, LES ENNEMIS N'ONT PAS ENCORE ÉTÉ IMPLANTÉS DANS LES DÉCORS. LE SYSTÈME DE VIE ET D'ÉNERGIE N'EST PAS ENCORE DÉFINITIF.



AVEC UNREAL, TOUTES LES CAPACITÉS DE LA NINTENDO 64 DEVRAIENT ÊTRE EXPLOITÉES.





LA CELLULE GRISE D'UNREAL LA CELLULE GRISE D'UNREAL

Vous vous réveillez dans ce qui ressemble à une cellule de prison. Eh oui ! Les quatre murs sont gris et en métal. Cependant, la porte est entrouverte. Vous sortez donc de cet environnement sombre pour vous retrouver sur une petite péninsule verdoyante entourée de montagnes... Ce n'est pas vraiment ce que vous vous attendiez à découvrir. Votre «prison» n'était en fait qu'un petit vaisseau spatial dont l'allure chétive vous porte à penser que vous venez de vous écraser. Vous partez donc à la recherche de quelques petits indices qui vous permettront de déterminer le lieu où vous avez atterri et votre mission sur cette planète apparemment inconnue. Seulement voilà, derrière ce beau paysage se cache quelque chose de bizarre, voire surnaturel. Deux lunes flottent dans le ciel, des ruines étranges sillonnent le paysage et une énorme créature est en train de tranquillement dévorer un de vos camarades... Bienvenue dans le monde de l'«Unreal», en français littéral : «l'irréel» !

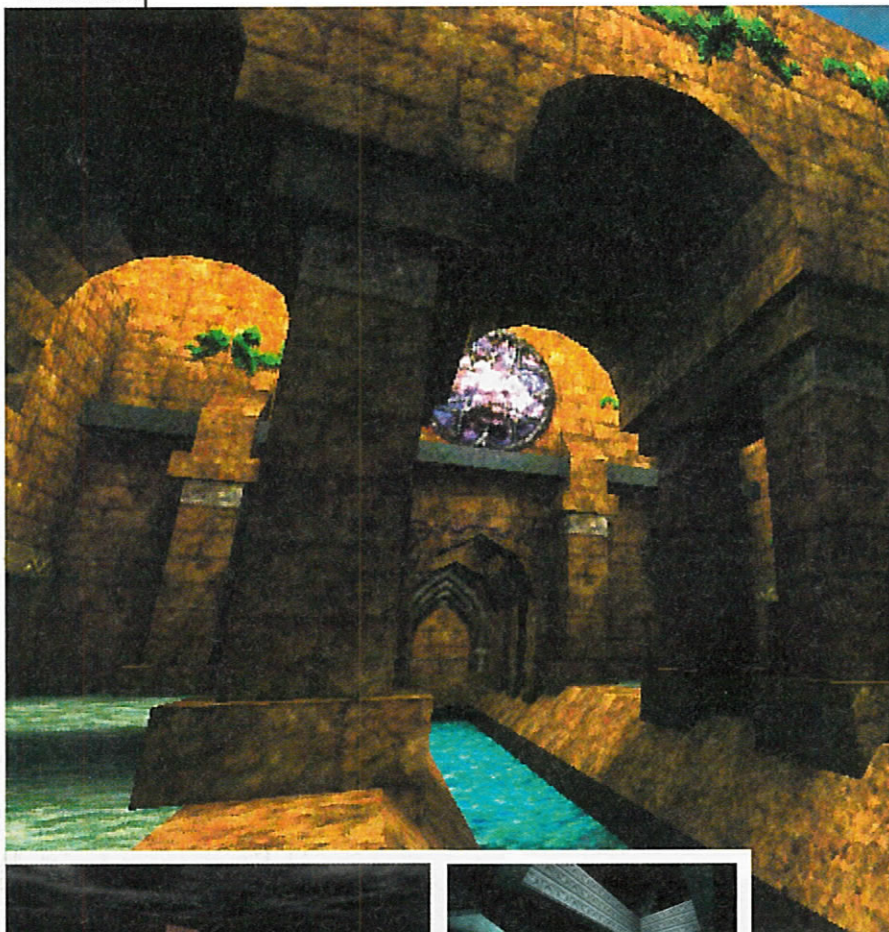
Côté gameplay, Unreal a tout d'un kill'Em Up digne de ce nom. Des armes incroyables, des ennemis par milliers et bien d'autres choses encore. Et pourtant, ce n'est pas dans ces quelques détails que réside la grande innovation d'Unreal. Unreal, c'est surtout un univers où on ne change jamais de niveau. En effet, les transitions se font avec douceur pour créer l'illusion d'un monde énorme. Pas de "chargement en cours" ou d'écran statistique, vous évoluez dans un univers à part entière. Ce dernier regorge de vie. J'entends par là des effets sonores et des musiques d'ambiance adaptées au style de chaque lieu. Des effets de lumières splendides comme le scintillement des torches contribuent à la constitution de ces environnements parfois inquiétants. Pour finir, les programmeurs d'Epic HQ ont même pensé aux ombres. Non seulement elles sont présentes mais en outre les concepteurs s'en servent dans le jeu. Ainsi, si l'éclairage le permet, un monstre caché derrière un coin pourra être décelé grâce ou à cause de son ombre. Et si les monstres apprenaient à faire des ombres chinoises... Un jeu à découvrir dès la fin de l'année, enfin seulement aux States pour l'instant. ■

JAMAIS POUR UN DOOM-LIKE, LES GRAPHISMES N'AVAIENT ÉTÉ AUSSI POUSSÉS.



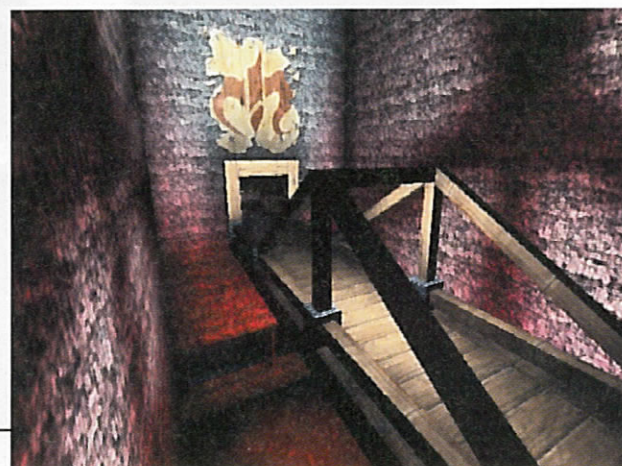
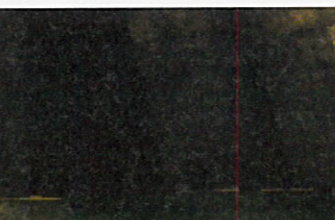
UNREAL SERA ÉGALEMENT BOURRÉ DE PASSAGES SECRETS.

SEULES QUELQUES ARMES NOUS ONT ÉTÉ PRÉSENTÉES. CE «PLAMA-FLINGUE» EN FAIT PARTIE. ET CROYEZ-NOUS, LES ENNEMIS N'ONT QU'À BIEN SE TENIR.



IL SERA BIEN SÛR POSSIBLE À CHAQUE INSTANT DE REGARDER DANS TOUTES LES DIRECTIONS, HISTOIRE DE S'ASSURER QUE LA VOIE EST LIBRE.

POUR L'INSTANT, CETTE PIÈCE EST VIDE. MAIS IMAGINEZ QU'ELLE SOIT REMPLIE DE MONSTRES SANGUINAIRES, ÇA DONNE LA CHAIR DE POULE, NON ?





PAR tommy françois

the lost worlds

jurassic park 2

DREAMWORKS
PLAYSTATION/SATURN
JUN

MEMORIAL DAY, LE 23 MAI PROCHAIN, JURASSIC PARK 2 : THE LOST WORLDS FAIT UN RETOUR EN FORCE DANS LES CINÉMAS AMÉRICAINS. POUR L'OCCASION, DREAMWORKS INTERACTIVE A SORTI LE GRAND JEU. EN EFFET, L'ADAPTATION SUR PLAYSTATION ET SATURN SORTIRA QUASI SIMULTANÉMENT AVEC LE FILM. ATTENTION ! CES CONSOLES POURRAIENT BIEN SUCCOMBER DEVANT CETTE ATTAQUE «TYRANOSAURESQUE»...

Le saviez-vous ? Dreamworks Interactive est une des compagnies les plus jeunes de notre belle industrie. Cela dit, c'est aussi une des plus riches... Pas trop étonnant quand on sait qu'elle a été créée par Steven Spielberg et Jeffrey Katzenberg. Pour les néophytes, sachez que Spielberg est le réalisateur du premier «Jurassic Park», d'«E.T.», d'«Indiana Jones», j'en passe et des meilleurs. Quant à Katzenberg, c'est le génie qui se cache derrière la récente remontée de Disney avec des titres comme «Le Roi Lion» ou «La Belle et la Bête». Qui dit Spielberg, dit gros moyens ! The Lost Worlds en est le premier exemple concret pour Dreamworks Interactive. Pour commencer, le producteur, Patrick Gilmore, compte de grosses licences à son palmarès. Pour ne citer que les plus célèbres : Aladdin sur Mega Drive et le Roi Lion sur Super Nintendo. Fort de son expérience, il assure un cycle de production très organisé et a surtout été chercher des talents aux quatre coins du monde. Alors que la majorité des sociétés ont des équipes de développement qui ne dépassent pas les six ou sept personnes, The Lost Worlds compte une vingtaine de personnes à son actif. Cet effectif est composé de cinq programmeurs, une bonne douzaine d'artistes, deux musiciens et des designers. Si Patrick tire son expérience des jeux vidéo, il n'a pas cherché à embaucher des animateurs qui connaissent le jeu vidéo. Il a opté pour une approche beaucoup plus ambitieuse. En effet, tous les animateurs viennent du milieu du cinéma ou sortent des écoles cotées. Il espère ainsi mieux communiquer l'esprit du film au public. À en juger par notre visite, son objectif est presque rempli à trois mois de la sortie du jeu.

«COPY, LE «DINO-LILLIPUTIEN» DU «MONTIEN»

Côté scénario, The Lost Worlds n'a rien d'une adaptation de licence cinéma traditionnelle. Lorsque Patrick Gilmore a commencé la production du jeu en janvier 96, il est parti du principe qu'il ne sert à rien de réaliser un jeu qui raconte la même histoire que le film. Autant rajouter du piment à l'histoire ! Ainsi, les versions PlayStation et Saturn du prochain blockbuster américain se déroulent en parallèle avec le film. L'action prend place sur la même île, mais à des endroits différents. Afin de vous offrir une expérience ludique pour le moins complète, l'équipe de Dreamworks Interactive a décidé de vous mettre aux commandes du chasseur et du chassé. Je m'explique. Vous débutez la partie dans la peau d'un Copy. Je vous le donne en mille comme en cent, c'est la plus petite race de dinosaures qui ait jamais été découverte. Inutile de vous préciser que vous êtes la proie favorite des prédateurs et que le monde gigantesque des dinosaures n'est pas très accueillant pour un dino-lilliputien... Vous devez donc apprendre à survivre en vous battant contre des ennemis dix, voire cent fois plus grands que vous ou, plus souvent encore, prendre la fuite. Histoire de goûter un peu à tout, dans le monde suivant, vous incarnez un raptor. Si vous avez eu la chance de voir le premier film, vous savez que ces sales bêtes n'ont rien des herbivores. Dans



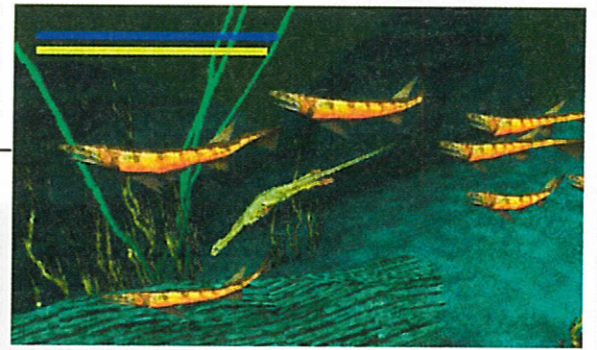


cette phase du jeu, il faut apprendre à vous battre pour survivre. D'ailleurs le meilleur moyen de survie, c'est sans aucun doute de manger la carcasse d'une de vos victimes. Ça, c'est toujours jouissif... Dans le troisième monde, vous quittez votre peau de reptile pour revenir à un environnement bien plus connu. Vous êtes donc un humain, un humain traqué par des bêtes féroces. La quatrième partie du jeu vous permettra d'accéder enfin au pouvoir destructif absolu : le T-Rex. Vous devez alors dévorer tout ce qui bouge, le plus souvent il s'agit de chasseurs humains qui essayent de vous tuer à coups de fusil.

CHASSEUR OU CHASSÉ, A VOUS DE CHOISIR

Cette section de The Lost Worlds est sans aucun doute l'une des plus géniales du jeu. Vous avez la possibilité d'attraper vos adversaires dans votre gueule. Dès que vous les avez sous la dent, vous avez plusieurs possibilités. Je n'en dirai pas plus à ce sujet car je me souviens des paroles de ma mère : "Tommy, ne joue pas avec ta nourriture...". Pour ce qui est du dernier niveau, vous retournez du côté humain. Vous l'avez compris, The Lost Worlds propose une palette intéressante de gameplay. Qui plus est, le jeu bénéficie d'une réalisation exceptionnelle. Pour commencer, les animations sont délirantes. On a vraiment l'impression de regarder un véritable dinosaure. Les contrôles sont vraiment simples puisque vous vous déplacez dans un couloir 2D entouré de décors 3D. Même si cela n'offre pas une liberté de mouvement totale, c'est un point positif car il n'est pas facile de déplacer des bêtes énormes sans risquer de buter dans des obstacles comme des arbres. Pour créer une illusion de liberté, les programmeurs ont tout de même mis au point un système de chemins multiples. On en trouve des dizaines et des dizaines dans un même niveau. Réalisé avec des animations de la mort et des effets sonores d'enfer, The Lost Worlds n'a rien à envier à ses concurrents. Je dirai même plus, ce sont plutôt les autres qui devraient être inquiets. Bref, The Lost Worlds est la grande surprise de l'année. Alors qu'on attendait une énième adaptation de film, il s'avère que le jeu apporte un souffle d'air frais teinté de qualité 32 bits... ■

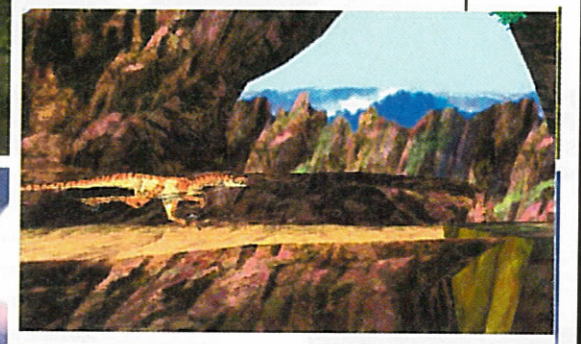
LES DÉCORS NE SONT PAS SEULEMENT BEAUX, ILS SONT AUSSI SPLENDIDES !



LA FAUNE SOUS-MARINE FERA ÉGALEMENT PARTIE DE VOTRE QUOTIDIEN.



LE CHOC DES TITANS ! UNE LUTTE FÉROCE OPPOSERA LES DIFFÉRENTES ESPÈCES DE DINOSAURES PRÉSENTES DANS CETTE RÉALISATION.



ALLEZ, JUSTE UNE PETITE IMAGE DE SYNTHÈSE ISSUE DES SCÈNES CINÉMATIQUES, HISTOIRE DE SE METTRE DANS LA PEAU DE LA BÊTE.



TOUTES LES SCÈNES PRINCIPALES DE CE NOUVEL ÉPI-SODE DE JURASSIC PARK ONT ÉTÉ AU PRÉALABLE TRAVAILLÉES AU CRAYON. COMME VOUS POUVEZ VOUS EN APERCEVOIR, LES SURPRISES SERONT NOMBREUSES DANS CETTE RÉALISATION ET LES SCÈNES À «FORTES ÉMOTIONS» AUGMENTERONT ENCORE PLUS L'INTENSITÉ, DÉJÀ CRITIQUE, DÉGAGÉE. UN BOULOT EXTRAORDINAIRE A ÉTÉ RÉALISÉ. LES MÉTHODES UTILISÉES DANS CE JEU SONT LES MÊMES QUE CELLES CONNUES DANS LE CINÉMA.

5 mois d'abonnement à PLAYMAG = 0^F offre spéciale d'abonnement



le jeu **SPIDER** sur Playstation

+

5 mois d'abonnement
à **playmag** =

349 F au lieu de **509 F**

(+ 40 F de frais de port en recommandé)

soit **5 n^{os}** totalement gratuits

- Économisez 160 F • Ne ratez pas un seul numéro
- Passez vos Petites Annonces en priorité
- Recevez directement le magazine chez vous

L'AUTRE POSSIBILITÉ

1 AN = 11 N^{os} (sans le jeu) pour **229 F** au lieu de **352 F**

BULLETIN D'ABONNEMENT

À retourner avec votre règlement et sous enveloppe affranchie à

PLAYMAG / CYBER PRESS - Service Abonnement - 92, boulevard Victor Hugo - 92115 CLICHY. CEDEX

OUI ! OUI, je m'abonne à PLAYMAG :

Pour 5 mois (5 N^{os}) et je recevrai 5 numéros pour :
389 FF seulement (349 FF + 40 FF de frais de port en recommandé)
avec le jeu **SPIDER** sur PLAYSTATION, au lieu de 509 FF.

Tarif pour la France métropolitaine
(prix de vente du jeu : 349 FF - 5 N^{os} de PLAYMAG 160 FF -
40 FF de participation aux frais d'expédition en recommandé du jeu **SPIDER**
Tarifs pour la France métropolitaine. Rajouter 100 FF pour le reste de l'univers.

Soit
une économie de
160 FF !!

Pour 1 an (11 N^{os}) et sans le jeu, pour 229 FF (**)
au lieu de 352 FF (soit une économie de 123 FF)
(**) Tarif pour la France métropolitaine - Pour le reste de l'univers : 285 FF

Ci-joint, mon règlement à l'ordre de PLAYMAG par :

chèque mandat postal

NOM : PRÉNOM : AGE :


signature obligatoire

ADRESSE :

CODE POSTAL : VILLE : PAYS :

Les abonnés en cours peuvent se réabonner dès à présent avec cette nouvelle offre. Leur abonnement fera suite à l'ancien.

Informatique et liberté : le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service abonnement.
Sauf opposition formulée par écrit, les données sont communiquées à des organismes extérieurs



Vous écouter,
vous informer
vous soutenir,
vous orienter.

**24 h sur 24,
des femmes
et des hommes
vous répondent.**

 **Sida Info Service**
0 800 840 800

24 h sur 24 • confidentiel et gratuit

3615 Sida Info : 1,29 F la minute - Sida Info Droit : 0 801 636 636 (numéro azur)



C'est une avalanche de titres, de nouveautés, de jeux à laquelle nous avons droit en ce doux mois d'avril. Et de l'avis de tous, cette situation n'est pas pour déplaire. Alors, quels sont les héros du jour ? Little Big Adventure, Porsche Challenge, ManX TT, Total NBA'97 et Micro Machines V.3, assurément. Y a-t-il des cartons rouges ? Battlestation sans aucun doute, mais aussi Crypt Killer. Alors, achetez bien. Ah oui, j'allais oublier, vous ne trouverez pas dans nos pages le test de Wing Commander 4 initialement prévu. En effet, pour des raisons obscures, les CDs que nous avons reçus de la part d'Electronic Arts ne fonctionnaient pas. Nous proposerons ce test, dès le prochain numéro. Enfin, si les dieux du silicone nous le permettent. ✕

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 D'INTÉRÊT	NOTE DE RÉALISATION
ADIDAS POW. SOC.'97	PLAYSTATION	90	89	85
BATTLESTATION	PLAYSTATION	121	20	30
CARNAGE HEART	PLAYSTATION	92	80	85
CRUSADER NO REM.	PLAYSTATION/SATURN	110	81	78
CRYPT KILLER	PLAYSTATION/SATURN	98	62	59
DARK FORCES	PLAYSTATION	100	89	75
DESCENT II	PLAYSTATION	104	85	81
DIE HARD TRILOGY	SATURN	137	90	86
EPIDEMIC	PLAYSTATION	106	69	83
EXCALIBUR	PLAYSTATION	108	87	86
EXHUMED	PLAYSTATION	137	90	92
HEXEN	SATURN	94	86	82
LITTLE BIG ADVENTURE	PLAYSTATION	112	94	92
MANXTT	SATURN	118	88	90
MARIO ANDRETTI	SATURN	137	80	67
MASS DESTRUCTION	SATURN	96	85	85
MECHWARRIOR 2	PLAYSTATION	134	80	86
MICRO MACHINES V.3	PLAYSTATION	86	89-97	94
PLAYER MANAGER	PLAYSTATION	136	71	53
PORSCHE CHALLENGE	PLAYSTATION	114	91	94
RACINGROOVY	PLAYSTATION	136	55	61
RAYTRACER	PLAYSTATION	122	82	85
REBEL ASSAULT 2	PLAYSTATION	123	82/60	88
SPIDER	PLAYSTATION	126	84	81
SPOT GOES TO HOL.	PLAYSTATION/SATURN	128	87	88
TOTAL NBA'97	PLAYSTATION	132	90	93
TRANSPORT TYCOON	PLAYSTATION	124	90	80

EXCALIBUR



DESCENT 2

HIT-PARADE

Classement	Progression	Mois précédent	Nb. mois de présence
TOP TEN PLAYSTATION			
1 DESTRUCTION DERBY	↑	-	1
2 TOMB RAIDER	↓	1	4
3 CRASH BANDICOOT	↓	2	3
4 DIE HARD TRILOGY	↑	5	3
5 FORMULA ONE	↓	3	5
6 TEKKEN 2	↓	4	5
7 FIFA'97	↓	6	3
8 PANDEMONIUM	↓	7	3
9 COM. & CONQ.	↑	-	1
10 RESIDENT EVIL	↑	-	1
TOP TEN SATURN			
1 TOMB RAIDER	-	1	4
2 WORLD WIDE SOCCER'97	-	2	4
3 DAYTONA CCE	-	3	3
4 COMMAND & CONQUER	↑	5	3
5 STREET RACER	↑	8	3
6 SEGA RALLY	↓	4	12
7 FIGHTING VIPERS	↓	6	4
8 PANZER DRAGON	↑	-	1
9 DESTRUCTION DERBY	↑	-	1
10 VIRTUA COP 2	↓	7	3



REBEL ASSAULT II



HEXEN

playstation

DÉVELOPPEUR : CODEMASTERS
ÉDITEUR : CODEMASTERS



Il est des jeux qui collent aux doigts. De ceux qu'on ne peut lâcher avant d'en avoir fait mille et une fois le tour. D'une rareté éternelle, pure, dure, éclatante comme un diamant. *Micro Machines V3* est de cette race de cristal, taillé pour «le jouer», taillé pour le temps. Taillé pour nous, les homo-ludicus.

micro machines V3



Micro Machines exhale l'intention de créer une course de bagnole enivrante comme de la bonne gnôle. A la fois enfiévrante et hallucinogène. Mais il prend l'optique de faire resurgir de vieux émois de moutards. Qui en effet n'a pas vibré au diapason de ses Majorette, circuits électriques, caisses télé ou radio-commandées... ou n'en démord toujours pas ? Micro Machines va donc caresser dans le sens du poil nos lointains souvenirs, en recréant l'échelle réduite de notre enfance. Ce sera ainsi une course de fous du micro-volant, de jouets motorisés dans un décor d'adulte. Une bourre de miniatures dans un paysage de «grands». Et pour que la jubilation soit à son comble, on rassemblera le plus de furieux possible. Huit joueurs, une mini foule de chtarbes, qui singent l'esprit bon enfant avec l'hypocrisie de l'adolescence ou la scélératesse de l'âge. Un jeu de ruse et de canailles, en vérité, sous des abords déboussolés.



Démonte-pneu et crocsmâchines

Les deux premiers Micro Machines relevaient de la belle foire d'empoigne en «collectivisation». On pouvait déjà s'y bastonner à plusieurs déjantés, pour le meilleur de vozigues et le pire des aut'zigues, sur le même principe

(dès qu'un tocard s'éloigne du tracé et du «pole-positionné», il est éliminé, jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un coureur). Les micro-»machiniques» sont à ce jour quelque 750.000. Une vraie fièvre galopante. Qu'est-ce que cette Version 3 cherche donc à prouver ? Simple maillon de la surexploitation d'un filon culte ? Archi que

nenni. Le V3 est un changement de motorisation du plus bel effet ludique. La 3Dscopie s'instaure. Trognonne et majestueuse, elle ne rajoute pas qu'une dimension spatiale. Elle rénove et magnifie la joie-«bilité», et fait de MMV3 l'archétype du jeu simplement sublime. Une mise en scène qui sert l'idée-tilt sur un plateau d'argent, qui permet au concept de respirer à pleins poumons et de tourner à plein régime.

L'essence de la joute multi-joueurs

Micro Machines vous accueille dans un menu fourni d'inventivité et de commodités. Un menu en 3D haute résolution qui donne le ton du déconnage faussement infantile qui se prépare. Une voiturette déambule entre des garages, symboles des options du soft, dans un paysage «Theme Parkien». Vous pourrez y décider de votre champion, de courir contre la montre, contre un maximum de sept joueurs (humains ou «consolien»), en championnat

LA RÈGLE DU JEU : NE RECULER DEVANT AUCUN COUP DE GRASSE.
L'ESPRIT : LES PIRES SALOPERIES QUE VOUS POURREZ INFLIGER AUX AUTRES NE SONT RIEN EN COMPARAISON DE CE QU'ILS VOUS RÉSERVENT.



UN DES EMBRANCHEMENTS DU TABLEAU DES MODALITÉS DU JEU. SI VOUS ENTREZ DANS LE BOX MULTI-JOUEURS, VOUS EN RESSORTEZ AVEC AUTANT DE TIRES QUE DE JOUEURS SÉLECTIONNÉS.

L'ANNONCE DU CIRCUIT. TROIS IDÉOGRAMMES, EN HAUT À GAUCHE, VOUS INFORMENT SUR SES PIÈGES ET SA NATURE.





LA COURSE

3.36

72

Prize Car




NIVEAU 1

GAGNÉ

OK

VOS TALENTS DE
BARJO-CONDUIC-
TEUR SERONT
DUMENT
RÉCOMPENSÉS
PAR DES PRIX
DE CIRCON-
STANCE.


**AUTO
PEOPLE**



UN JOLI RAMASSIS DE CHARS, TRÉPI-
GINANT SUR LA LIGNE. UNE DES
COURSES LES PLUS ENRAGÉES DU
CIRCUIT.

0.0000

LAPS 3



CHERRY, C'EST LA CERISE SUR LE GÂTEAU DE LA VÉHICULO-MOBILE.
C'EST AUSSI UNE DES FURIEUSES CONCURRENTES DE MMV3.

↓ ↓
 (huit coupes thématiques), sur un circuit particulier, par équipe...
 Toutes les modalités imaginables répondent à l'appel, jusqu'à l'enregistrement de vos scores, l'apprentissage de la conduite sous forme d'auto-école et le choix «des armes ou désarmé». La troisième version de MM recèle foultitude d'armements récoltables en pleine course. Des plus orthodoxes, roquettes ou mines, aux plus aliénés, marteau-pilon, cocktail Molotov et pince mandibulaire télescopique. Sur la trentaine de véhicules-type (F1, buggy, hors-bord, GT, truck, camping-car...), un tank dispose même en série d'un canon à obus rebondissants.

Rouler-bourrer et déglingue à toute berzingue
 La diversité des parcours (quarante) permet d'aguerrir des tactiques et des réflexes vénéneux de racaille pourrie. L'environnement 3Dlicieux, aussi tordu que tordant, vous colle fermement au volant de modèles réduits en train de se faufiler dans une macro-jungle gargantuesque. Vous déboulez ainsi dans des jardins surdimensionnés, entre insectes et animaux géants, sur des tables «billardantes», restaurants (chicos et pros), dans des labos de chimiste azimuté, des plages et châteaux de sable, ou un bassin décoratif... avec tous les périls, embûches et voltiges qu'implique la trinité maxi-blinde/mini-taille/super-adversité. Ajoutons une maniabilité on ne peut plus franco-limpide, et Micro Machines V3 devient le chef-d'œuvre qu'il est, surplombant de bien haut le déjà chouettard SuperSonic Racers. Sur-chouettard et surexcitant.

frédéric rousseau

* GENRE : ACTION * DIFFICULTÉ : MOYENNE
 * JOUEURS : 8 * CONTINUES : OUI * SAUVEGARDE : OUI
 * AUTRES FORMATS : SATURN/PC * DISPO : AVRIL
 * PRIX : 350 F ENVIRON

graphisme	15
animation	18
maniabilité	17
son	16

1er avis

LA GRISERIE PROVOQUÉE PAR MICRO MACHINES EST ÉVIDEMMENT DÉCOUPLÉE À PROPORTION DU NOMBRE DE JOUEURS EN LICE. TRÈS PIQUANT À DEUX, LE JEU DEVIENT RAPIDEMENT HYSTÉROGÈNE AU SEUIL DE TROIS BÂTARDS DU PILOTAJE. PLUS ON EST DE PETITES ENFLURES, PLUS NOMBREUX SONT LES COUPS DE «LILLIPUT», PLUS ON SE FOIRE ET PLUS ON S'ÉCLATE. POILANT ! VELU !! TRANSPORTANT !!!

FRÉDÉRIC ROUSSEAU

intérêt **89** seul à plusieurs **95**

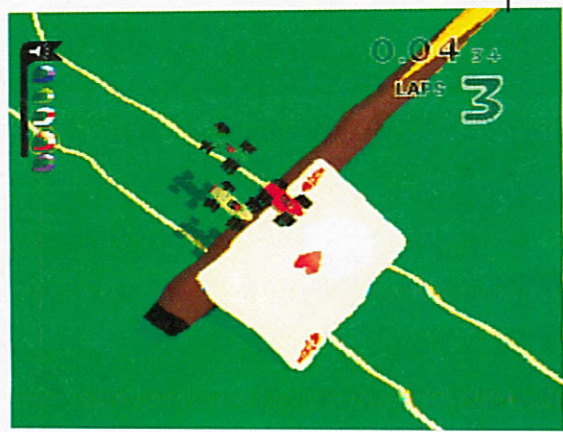
2ème avis

DE L'ART EN BARRE. LA LAIDEUR EST BANNIE DES GRAPHISMES. FINS, CLAIRS, PRÉCIS, GOÛTUS, SAVOUREUX, ILS SONT PORTÉS PAR UNE ANIMATION QUI NE FAILLIT JAMAIS, MÊME AU PLUS FORT DE LA CAVALE. DES EFFETS DE TRANSPARENCE, TRANSLUCIDITÉ, FUMÉE, INERTIE, PERSPECTIVES, TOUT EST GÉRÉ AU POIL. PRÈS. FACTURE DIABOLIQUE ET 3DÉCAPANTE POUR DES JOYEUSÉTÉS ENDIABLANTES.

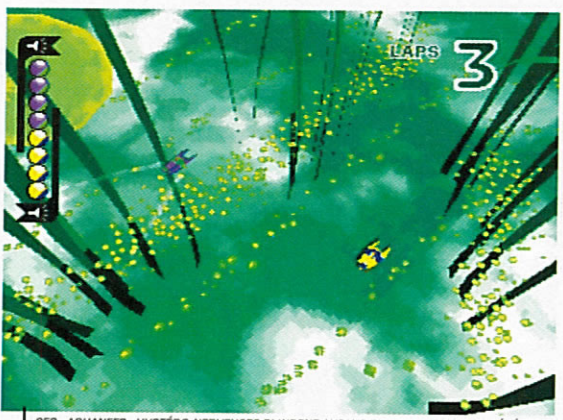
PASCAL GEILLE

réalisation 94

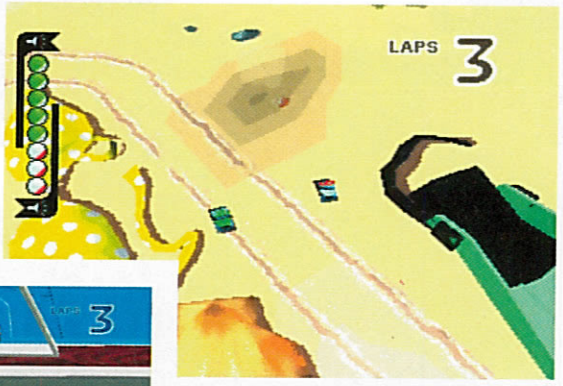
TROIS AS DU SAUT-VOLANT QUI S'EN DONNENT À CŒUR JOIE ET À FOND DE TRIPES. MAIS À LA FIN, IL NE PEUT EN RESTER QU'UN. UNE RACLURE, FORCÉMENT, SANS FOI NI LOYAUTÉ.



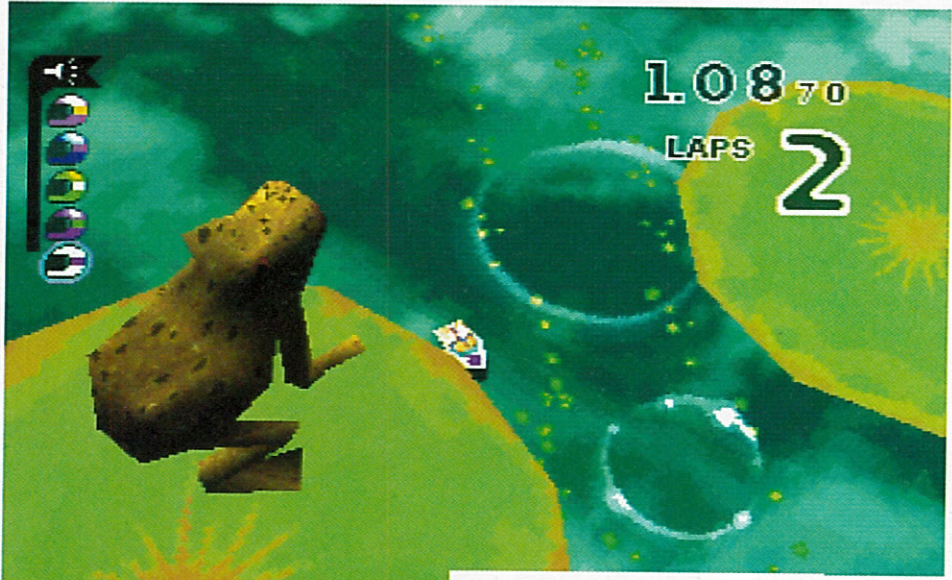
P'TIT DÉJ' DES CHAMPIONS : SUR LA TABLE DES BIDOCHON AMÉRICAINS, DES CÉRÉALES FONT OFFICE DE BORNES POUR DÉLIMITER LA PISTE.



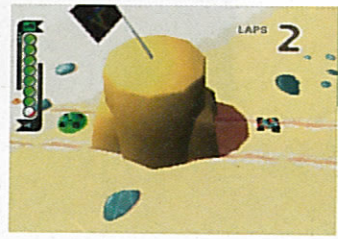
CES «AQUANEFS» HYSTÉRO-NERVEUSES BLINDENT AUTANT QUE DES F1, MAIS LA VÉGÉTATION AMPHIBIE EST LÀ POUR RÉFRENER LEURS ARDEURS.



L'UNE DES COURSES LES PLUS BELLES ET JOUISSIVES DE MICRO MACHINES. DEUX TABLES DE BILLARD, ENTRE LESQUELLES IL FAUDRA APPRENDRE À VOLTIGER.



ET ÇA, C'EST PAS UNE GRIGNOUILLE GROSSE COMME CINQUANTE BŒUFS ? QUEL DISEUR DE BOBARDS, CE LA FONTAINE, AVEC SES MORALES MÊME PAS VRAIES !



vous trouverez
votre Ticket Top®
dans
le CD Audio

TICKET®
TOP

offre à chacun d'entre vous

un cadeau

ou un avantage prestigieux.

Des cadeaux comme nulle part ailleurs !

→ **Vous grattez et c'est forcément gagné !**

Tous les tickets sont gagnants !

Avec chaque exemplaire de «Playmag», vous pouvez obtenir l'un de ces avantages ou cadeaux suivants :

● 1 semaine d'hébergement pour deux personnes en résidence hôtelière à Marrakech ou en Tunisie (hors frais de transport aérien).
Soit 10.000 lots offrant un avantage de 800 à 1.200 F
(valeur en circulation : 10 millions de francs)

● 1 semaine d'hébergement pour deux personnes dans une résidence de 1ère catégorie pour plusieurs destinations au choix : Cuba, St Martin, Mexique, etc. (hors frais de transport aérien).
Soit 5.000 lots offrant un avantage de 1.200 à 1.800 F
(valeur en circulation : 7,5 millions de francs)

● 1 semaine d'hébergement pour deux personnes, en Corse ou à la montagne (hors frais de transport).
Soit 10.000 lots offrant un avantage de 900 à 1.600 F
(valeur en circulation : 12 millions de francs)

● 1 téléphone portatif, les frais de connexion et de dossier offerts, sous réserve d'une souscription d'abonnement de 1 an minimum sur les réseaux SFR ou Itinérés.

Soit 20.000 lots offrant un avantage de 1.100 F
(valeur en circulation : 22 millions de francs)

● 4 prestations de votre choix offertes dans l'un des Centres Moving en France, pour deux personnes.
Soit 10.000 lots d'une valeur de 1.200 F
(valeur en circulation : 12 millions de francs)

et 15.000 autres cadeaux (valeur en circulation : 2 Millions de francs)

Soit 65,5 millions de francs d'avantages et cadeaux en circulation, rien que pour vous !

Pour disposer de votre avantage ou de votre cadeau, suivez simplement les instructions indiquées sur le Ticket Top Playmag.
Tous les avantages qui apparaissent en rouge sur la partie à gratter peuvent être transformés en cadeaux.
Offre réservée à la France Métropolitaine.

DÉVELOPPEUR : PSYGNOSIS FRANCE
ÉDITEUR : PSYGNOSIS



Il y a pile un an, je vous présentais le test d'Adidas Power Soccer avec un enthousiasme non dissimulé. Depuis, de l'eau a coulé sous les ponts de la Seine et les jeux de foot ont fusé dans tous les sens. Le petit bébé de Psygnosis France avec son lifting annuel garde-t-il son avance ?

Electronic Arts, avec sa gamme sports, a donné le feu vert à une politique d'édition particulière : proposer une nouvelle version tous les ans. Compte tenu du succès commercial, il ne faut pas s'étonner de voir les concurrents s'attacher à copier cette technique que je trouve franchement critiquable : les éditeurs vendent au prix fort une version qu'on pourrait qualifier de « data-disk ». Mais bon, que peut faire un petit testeur face au système ? Après le succès de la première version, et pour contrer l'arrivée de nouveaux jeux de foot comme Fifa 97, Psygnosis France propose une nouvelle mouture de son Adidas Power Soccer.

Quoi de neuf, docteur ?

Esthétiquement parlant, Adidas Power Soccer 1997 ressemble énormément à l'ancienne version. Même si les textures ont été retravaillées et certains détails revus, l'ensemble ne surprendra pas le joueur émérite. Le moteur 3D a subi une amélioration visible et rend le jeu beaucoup plus rapide et plus fun. La critique des milliers de joueurs a été prise en compte et il est enfin possible de couper les animations textuelles en 3D qui hachaient trop le jeu. D'autre part, l'intelligence du programme a été revue à la hausse. Excepté en mode Easy, les joueurs se placent mieux et, surtout, le gardien est devenu moins stupide et commet moins d'erreurs. Finis, les buts en lob qui rentrent presque systématiquement. Les améliorations touchent aussi la maniabilité avec un aftertouch plus performant et des coups spéciaux mieux réglés. Il est tout de même regrettable de ne pas voir arriver une option permettant de configurer les boutons du pad. Bien entendu, les statistiques sont celles de la saison 97 avec plus de 200 équipes, les vrais noms des joueurs (parfois tronqués par manque de place). Il est désormais possible de faire des Championnats avec 4, 8, 16, 20, 32, 48 ou 56 équipes ainsi qu'un mode Tournoi avec 16, 20, 32, 48 ou 56 équipes. De nouvelles caméras font leur apparition avec différents degrés de zoom. Ainsi il sera possible de jouer avec un champ de vision plus important. Bref, Adidas Power Soccer 1997 est un excellent choix pour ceux qui n'ont pas de jeu de foot et pour les fans de la version 96.

Michel Houng

1^{er} avis

TOTALEMENT ENTHOUSIASTE IL Y A UN AN, JE DOIS AVOUER QUE LA NOUVELLE VERSION D'ADIDAS POWER SOCCER M'A LAISSÉ UN PEU SCEPTIQUE. OK, LA JOUABILITÉ A ÉTÉ AMÉLIORÉE. OUI, DE NOUVELLES OPTIONS ONT ÉTÉ IMPLÉMENTÉES. D'ACCORD, LE JEU EST PLUS RAPIDE. MAIS J'AURAIS AIMÉ BEAUCOUP PLUS D'AMÉLIORATIONS SUR LE PLAN TECHNIQUE. BON, JE NE VAIS PAS CHIPOTER PUISQUE ADIDAS POWER SOCCER 1997 EST TOUT DE MÊME LE MEILLEUR JEU DE FOOT SUR PLAYSTATION. MAIS ATTENTION, LA CONCURRENCE VA ÊTRE RUDE.

MICHEL HOUNG

intérêt 89

2^{ème} avis

DÉSAPPOINTÉ, JE SUIS. ALORS QUE JE M'ATTENDAIS À UNE NOUVELLE CLAQUE, C'EST PLUTÔT UNE BRISE LÉGÈRE QUI EFFLEURA MON VISAGE. MALGRÉ LE LIFTING SUR LE FOND, SUR LA FORME, J'AI PLUS L'IMPRESSIION DE VOIR UN « DATA DISK » QU'UNE BONNE REFONTE D'UN EXCELLENT JEU. LES GRAPHISMES NE GAGNENT PAS ÉNORMÉMENT EN FINESSE. SEULE L'ANIMATION SEMBLE AVOIR BÉNÉFICIÉ DES PLUS GRANDS SOINS.

LOUIS HOUNG

réalisation 85

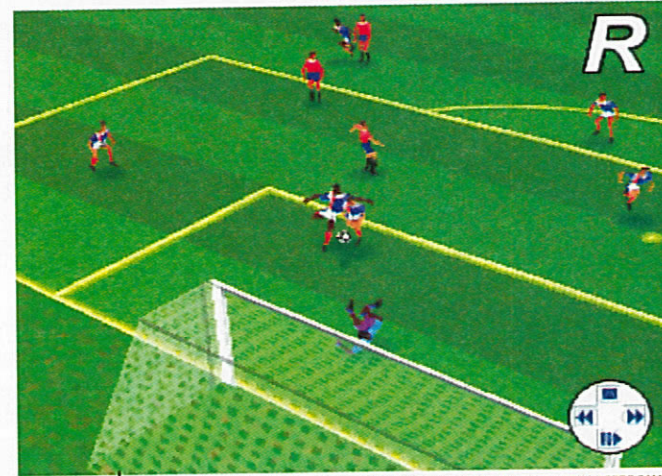
graphisme 14
animation 17
maniabilité 15
son 14

GENRE :

- SIMULATION SPORTIVE
- DIFFICULTÉ : MOYENNE
- JOUEURS : 1 À 4
- CONTINUES : NON
- SAUVEGARDE : OUI
- AUTRES FORMATS : NON
- DISPO : AVRIL
- PRIX : 350 F ENVIRON



RENTRERA, RENTRERA PAS ? QUOI QU'IL ARRIVE, LE JOUEUR DE L'AJAX ME PARAÎT ÊTRE HORS-JEU.



ET UNE MAGNIFIQUE REPRISE DE VOLÉE, FORT MALHEUREUSEMENT CONTRE SON PROPRE CAMP.

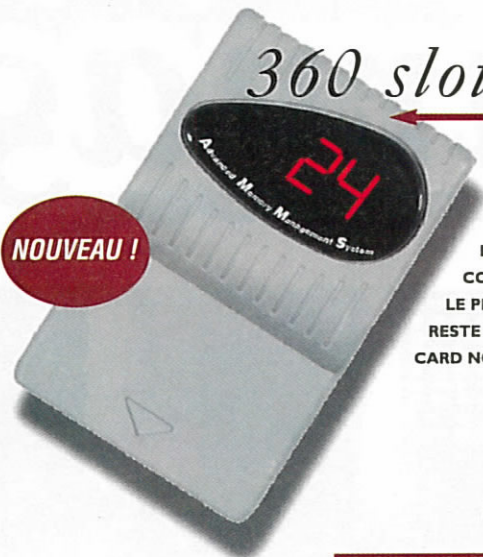


DÉCIDÉMENT, CES ESPAGNOLS FONT TOUT POUR DÉCONCENTRER L'ADVERSAIRE. IL Y EN A QUI FONT MÊME SEMBLANT DE SE TORDRE DE DOULEUR.

adidas power soccer international 1997

action replay

trichez comme un pro !



360 slot memory card

NOUVEAU !

CETTE NOUVELLE MEMORY CARD POUR PLAYSTATION COMPORTE 360 BLOCS DE SAUVEGARDE (AU LIEU DE 15 POUR UNE MEMORY CARD NORMALE), REPRÉSENTANT EN FAIT UNE COMPILATION DE 24 MEMORY CARD. LE PRINCIPE DE SAUVEGARDE RESTE IDENTIQUE À UNE MEMORY CARD NORMALE.

NOUVEAU !

LE GAME KILLER POUR PLAYSTATION EST EN FAIT UNE MEMORY CARD AVEC DES SAUVEGARDES PRÉ-ENREGISTRÉES, QUI VOUS PERMETTRONT DE TRICHER DANS LES PLUS GRANDS HITS EXISTANTS (17 EN TOUT) :

TEKKEN 2 (TOUS LES PERSOS SONT DISPOS), FORMULA 1 (ACTIVE LA COURSE CACHÉE), RIDGE RACER REVOLUTION (JOUER AVEC LA WHITE ANGEL), WIPEOUT 2097 (TOUTES LES COURSES, MODE PHANTOM...), RESIDENT EVIL (TOUS LES OBJETS, DONT LE LANCE-ROQUETTES POUR JILL ET CHRIS), ETC.

Turbo 10

CETTE NOUVELLE MEMORY CARD POUR SATURN PEUT SAUVEGARDER JUSQU'À 40 MÉGAS DE DONNÉES (10 FOIS PLUS QU'UNE MEMORY CARD NORMALE).

NOUVEAU !

Game killer

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.



CETTE NOUVELLE CARTOUCHE, QUE L'ON POURRAIT SOUS-TITRER "3 EN 1", CUMULE LES FONCTIONS D'ADAPTEUR UNIVERSEL (ET PERMET DONC DE LIRE TOUTS 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 CINQUANTAINNE DES MEILLEURS TITRES 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, BOULEVARD VICTOR HUGO - 92115 CLICHY CEDEX.

- PSPRO (A.R. POUR PLAYSTATION) = 399 FF (+35 FF DE PORT*)
- 360 SLOT MEMORY CARD (PLAYSTATION) = 349 FF (+35 FF DE PORT*)
- GAME KILLER (PLAYSTATION) = 219 FF (+35 FF DE PORT*)
- SATPRO (A.R. POUR SATURN) = 399 FF (+35 FF DE PORT*)
- TURBO 10 (SATURN) = 349 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.

playstation

DÉVELOPPEUR : ARTDINK
ÉDITEUR : SCEE



Vous aimez les robots ? Je ne parle pas des robots ménagers qui nous rendent de grands services au quotidien mais bien des robots tels qu'on les conçoit dans les univers manga-futuristes japo-niaiseux (mes amitiés à nos lecteurs canadiens !). Parce que si c'est le cas, Carnage Heart pourrait vous intéresser.



Attention, je dis bien "pourrait" car si vous pensez que ce jeu d'Artdink est un clone de Mechwarrior 2 par exemple (également testé dans ce numéro par l'inénarrable Fred) eh bien, vous vous fourrez le doigt dans l'œil jusqu'au coude (oui ça fait mal !). Il ne s'agit pas en effet d'un quelconque simulateur de combat avec des Mechs et tout le bastringue. Non, ici il s'agit plutôt d'un jeu de réflexion un peu wargame, un peu gestion, un peu pénible à maîtriser au vu de la soixantaine de menus et de sous-menus dans lesquels vous devez naviguer (je les ai comptés !). Malgré les apparences, le but du jeu est très simple en soi : conquérir toutes les bases ennemies présentes sur la carte. Trois scénarios correspondant à un niveau de difficulté sont proposés : Europa (5 cartes faciles), Ganymède (7 cartes moyennes) et Callisto avec 8 cartes difficiles. Vous-même devrez défendre vos propres bases des attaques répétées de l'ennemi.

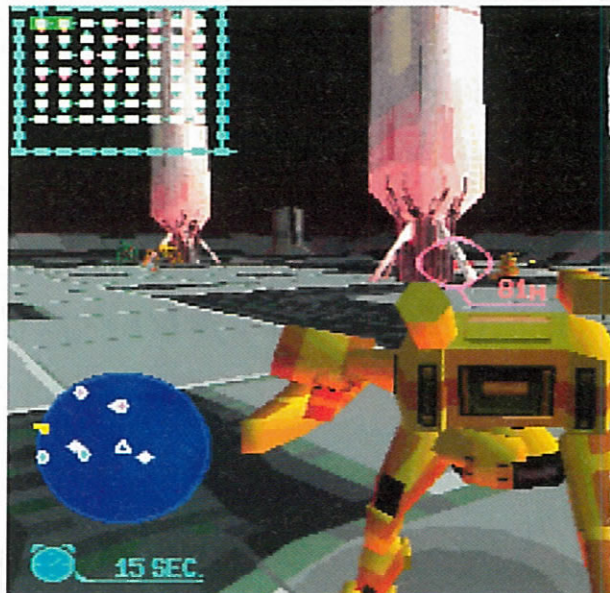
Le nerf de la guerre

On dispose au départ d'un pécule (non Marco, ce n'est pas un gros mot) plus ou moins important en fonction du scénario. Cet argent sert à construire des robots, à les équiper en achetant des armes, des moteurs, ou bien à investir dans la recherche. Il y a donc un aspect financier non négligeable, puisque vous devez gérer au mieux vos usines. La conception des robots est également une phase hypra importante et notamment la programmation de l'intelligence artificielle. Celle-ci est d'ailleurs tellement complexe que je m'en suis toujours remis aux compétences de l'ingénieur qui propose ses services. De cette programmation dépendra l'aptitude de vos robots à combattre. Le jeu se déroule par tour : vous faites votre tambouille, donnez vos ordres, placez vos pions sur la carte et tout se décoince une fois que vous décidez de boucler le tour. Ceci fait, tout contrôle vous échappe et les combats, représentés en 3D, se font automatiquement. On se contente pour l'occasion de regarder ses troupes se faire laminer ou au contraire mettre la pâtée aux Mechs d'en face... Tout ceci fait de Carnage Heart un jeu assez intéressant pour tous ceux qui aiment les wargames mais le côté stratégique est vraiment trop faiblard ! Ce qui est un peu handicapant pour ce genre de produit...

Pascal Gelle



Carnage



LE RADAR (À GAUCHE DE L'ÉCRAN) EST PRATIQUÉMENT INUTILISABLE CAR TROP CONFUS.

graphisme	15
animation	16
manipabilité	14
sons	13

GENRE : WARGAME
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
JOUEURS : 1 CONTINUES : NON
SAUVEGARDE : OUI
AUTRES FORMATS : NON
DISPO : AVRIL
PRIX : 350 F ENVIRON

2ème avis

SEULES LES PHASES D'ACTION EN 3D TIRENT VÉRITABLEMENT PARTI DES CAPACITÉS DE LA PLAYSTATION. MALHEUREUSEMENT, L'INTERACTIVITÉ N'EST PAS VRAIMENT AU RENDEZ-VOUS. CELA DIT, CES SÉQUENCES SONT ASSEZ BIEN RÉALISÉES MÊME SI ELLES S'AVÈRENT À LA LONGUE RÉPÉTITIVES.

MARCO VEROCAÏU

réalisation 80

1er avis

SI CE JEU S'AVÈRE RICHE DE BONNES IDÉES, IL FAUT ÉGALEMENT RECONNAÎTRE QUE LA GESTION DES NOMBREUX MENUS ET LA PROGRAMMATION DES ROBOTS QUASI INACCESSIBLE EN REBUTERA PLUS D'UN. LE CONCEPT DE CARNAGE HEART EST EXCELLENT ET MÉRITERAIT DONC D'ÊTRE APPROFONDI UN TANTINET. CE TITRE AURAIT PU ÊTRE BRILLANT, IL N'EST QUE BON ; HELAS, TROIS FOIS HELAS !

PASCAL GELLE

intérêt 83

MEGA force

200 pages d'astuces pour 1200 jeux sur

Megadrive, Mega-CD, 32 X, Game Gear, Super Nintendo et Game Boy.

Des milliers de trucs, astuces, codes, cheat modes, codes action replay pour pratiquement tous les jeux existants.



- **TESTS** : la Saturn au Top avec World Wide Soccer, Alien Trilogy, Exhumed.
- **REPORTAGE** : Joypolis, l'empire de jeux d'arcade Sega.
- **TOP SECRET** : MDK, la dernière perle de David Perry.
- + un CD Demo : Jouez à Alien Trilogy, Loaded, NHL Powerplay '96, Keio Flying Squadron 2. Tomb Raider et Exhumed en démo tournante.

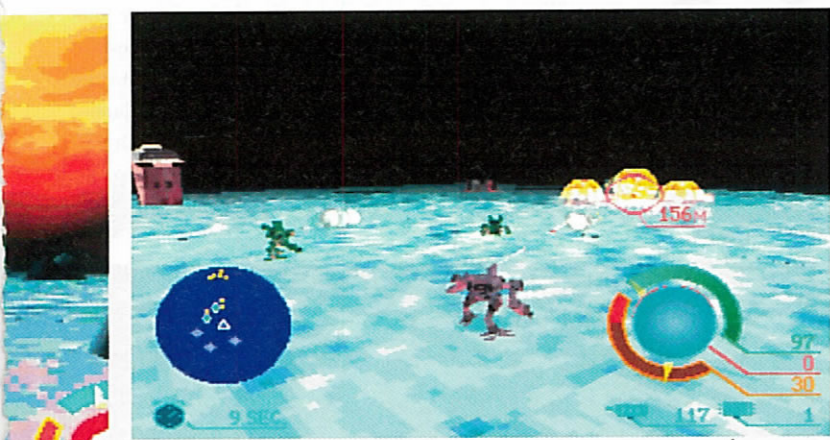
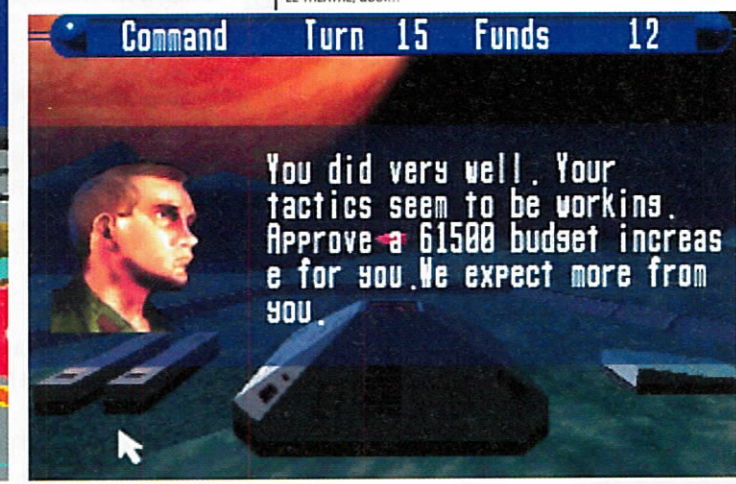


the heart

LE MODE ENTRAÎNEMENT PERMET DE VOIR SI OUI OU NON VOS MECHS SONT DE TAILLE À AFFRONTER L'ENNEMI. UN CRASH TEST EN QUELQUE SORTE...

LE SEUL ET UNIQUE MOYEN D'OBTENIR DE L'ARGENT EST D'ATTENDRE QU'UNE SUBVENTION PROVIDENTIELLE SOIT ALLOUÉE À TEMPS. UN PEU COMME POUR LE THÉÂTRE, QUOI...

Fire Forward



LA PROGRAMMATION DES MECHS EST LA PHASE-CLEF DONT TOUT DÉPEND. SI LA VINGTAINÉ D'ORDRES ÉLÉMENTAIRES EST RELATIVEMENT FACILE À COMPRENDRE, EN REVANCHE, LEUR COMBINAISON EST DES PLUS DÉLICATES.



LES PHASES D'ACTION SE DÉROULENT INDÉPENDAMMENT DE VOUS. VOTRE SEUL TÂCHE CONSISTE À MANIPULER LES CAMÉRAS POUR OBSERVER LES COMBATS.

B O N D E C O M M A N D E

À retourner avec votre règlement et sous enveloppe affranchie à : MEGA FORCE - Réassort - 6, bld du Général Leclerc, 92115 CLICHY CEDEX.

OUI, Je commande :

- Tips Collector au prix de 35F + 10F (frais de port) soit 45 F
- Spécial Saturn au prix de 49F + 10F (frais de port) soit 59 F

Ci-joint mon règlement à l'ordre de MEGA FORCE par :

- chèque bancaire
- mandat-lettre

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code Postal : Ville :

Age : Console :

Informatique et liberté : le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données sont communiquées à des organismes extérieurs.

s a t u r n / p l a y s t a t i o n

DÉVELOPPEUR : PROBE
ÉDITEUR : RAVEN/GT INTERACTIVE



Depuis l'arrivée des consoles 32 bits, et leur habileté à gérer la 3D, on a vu déferler des doom-like en tous genres. Après ses adaptations de Doom, l'original d'ID Software, GT Interactive propose aux consoleux de découvrir Hexen, une évolution intéressante du concept, à laquelle ont participé les développeurs américains de Raven, connus pour leur talent.



Hexen vous emmène dans un monde très Heroic Fantasy, digne des Donjons & Dragons. Le jeu vous propose d'incarner l'un de ces trois personnages : Baratus le guerrier, Parias le clerc ou Daedolon le mage.

La grande nouveauté par rapport à Doom, et sa violence frénétique et gratuite, c'est que vous devrez adapter vos techniques à chacun des personnages, ce qui aura une incidence importante sur votre jeu. Ainsi, avec un guerrier possédant principalement des armes de close-combat (hache, poing, etc.), vous devrez créer de véritables chorégraphies martiales. Hors de question de foncer dans le tas, si vous ne voulez pas vous faire hacher menu. A contrario, le mage et le clerc sont dotés d'armes à projectiles, ce qui vous permettra d'atteindre vos adversaires à distance. Bien entendu, et c'est l'aspect jeu de rôle, les personnages possèdent des caractéristiques propres. Ainsi, le guerrier est plus résistant, le clerc plus rapide, et il saute plus haut, tandis que le mage possède des armes relativement puissantes.

À cela s'ajoute la foulditude de bonus et autres items disséminés aux quatre coins des niveaux. Les effets de ces accessoires, généralement bienvenus, varient en fonction du perso. C'est le cas de la fiole verte, qui devient grenade pour le guerrier, bombe à retardement pour le clerc ou poison pour le mage.

Autre nouveauté de taille par rapport à Doom, Hexen intègre toute une série d'équipements. Ainsi, les casques et autres boucliers assureront à votre personnage une résistance bien meilleure en cas d'attaque massive.

Des niveaux encore plus fous !

D'un point de vue architectural, les décors gothiques d'Hexen sont vraiment imposants. Ils sont le cadre de niveaux d'une complexité nettement supérieure à Doom. Il n'est pas rare de se perdre dans le dédale des églises et autres temples. Les va-et-vient incessants entre les sous-niveaux via les téléporteurs risqueront d'en stresser plus d'un. Trouver telle clé ici ou là et ouvrir une porte située dans un autre sous-niveau pourrait bien relever du miracle pour certains. Malgré tout, c'est la preuve qu'Hexen est moins bourrin que son illustre prédécesseur, quoique... Histoire de se faire plaisir, et de faire plaisir sans aucun doute aux joueurs à forte poussée d'adrénaline, les auteurs permettent aux plus frénétiques d'entre vous de s'éclater en s'attaquant aux éléments du décor tels que vitraux, vases et autres squelettes. Cette violence purement gratuite peut tout de même vous conduire à des passages secrets et à leur contenu. Pour tout vous dire, on pouvait penser que de tels labyrinthes suffiraient à corser votre progression. Que nenni. Les développeurs ont cru bon de parsemer les niveaux de pièges en tous genres. À vous de les déjouer.

Une réalisation à la traîne

Relativement maniable, Hexen souffre d'une réalisation que je qualifierai de quelconque, compte tenu des potentialités de la Saturn. Malgré l'originalité de l'architecture des niveaux, le manque de finesse des textures rend le jeu plutôt «sale», la pixellisation étant un peu trop élevée à mon goût. Pour ce qui est de l'animation, Hexen

souffre des mêmes défauts que Doom, c'est-à-dire d'un manque de fluidité, qui n'entache en rien l'excellente jouabilité du produit, mais me retient de lui donner une note supérieure à 90 %. Autant le plaisir des yeux est assombri par la qualité graphique moyenne, autant celui des oreilles est agréablement soutenu par une ambiance sonore réussie. Si la réalisation avait suivi, on aurait eu droit à un jeu exceptionnel, servi par un intérêt de première classe. ■

Michel Houng

hexen

PLAYSTATION



SATURN



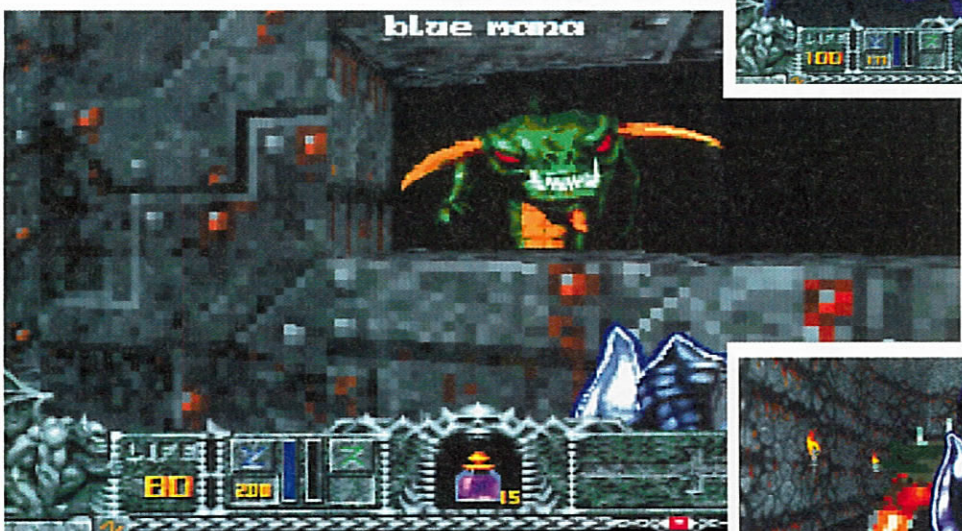
LA VERSION SATURN D'HEXEN EST CELLE QUI DISPOSE DES GRAPHISMES LES PLUS FINS. EN REVANCHE, LA VERSION PLAYSTATION EST UN CHOUÏA PLUS FLUIDE MAIS CONNAÎT AUSSI DE NOMBREUX RALENTISSEMENTS. ON SERAIT DONC TENTÉ DE RENVOYER LES DEUX VERSIONS DOS À DOS. CEPENDANT, À LA LONGUE, HEXEN SUR SATURN SE RÉVÈLE ÊTRE LA PLUS AGRÉABLE À JOUER, LA PIXELLISATION ÉTANT VRAIMENT TROP IMPORTANTE SUR PLAYSTATION...

LE MATCH :
SATURN VS PLAYSTATION

LES PERSONNAGES NE PEUVENT AVOIR ACCÈS QU'À QUATRE ARMES CHACUN. CE QUI EST RELATIVEMENT PEU, VOUS L'ADMETTEZ.



LES PETITES FIOLES VERTES SONT PLUTÔT EFFICACES, POUR PEU QUE VOUS SOYEZ PRÉCIS. LEURS EFFETS SONT PAR CONTRE DIFFÉRENTS EN FONCTION DU PERSONNAGE.



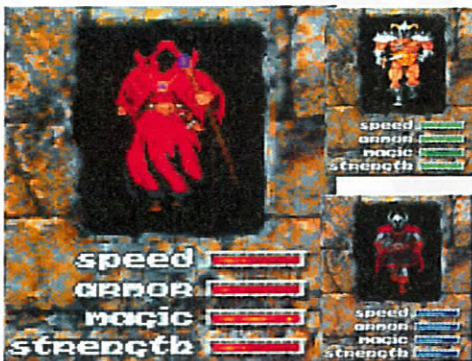
CERTAINS TÉLÉPORTEURS PARAISSENT INACCESSIBLES. NE VOUS FIEZ PAS AUX APPARENCES.

OH... MAIS T'AS DE BEAUX YEUX, TU SAIS ! CURIEUSEMENT, ON PEUT LE BUTER À TRAVERS LA LORGNETTE.

ET UN SOLDAT À HACHER MENU, UN ! J'EN PROFITE POUR VOUS SIGNALER DES BIZARRETTES DANS LES COLLISIONS. EN EFFET, ON PEUT PARFOIS TOUCHER DES ADVERSAIRES ÉLOIGNÉS.



L'INTRO EN IMAGES DE SYNTHÈSE JUSTIFIE LE SUPPORT CD. GROSSO MODO, C'EST L'HISTOIRE D'UN TYRAN QUE TROIS HÉROS VONT DÉFIER POUR SAUVER LEUR ROYAUME. ORIGINAL, NON ?



VOICI LES TROIS HÉROS DU JOUR EN COSTUME D'APARAT, AVEC LEURS CARACTÉRISTIQUES.

VOUS ALLEZ EN BOUFFER, DES INTERRUPTEURS. HEXEN EN POSSEDE TELLEMENT QU'IL VA VOUS ÊTRE DIFFICILE DE VOUS Y RETROUVER.



avis

HEXEN POSSÈDE DES QUALITÉS INDÉNIALES, AVEC UN CONCEPT TOTALEMENT REPENSÉ. ON SE TROUVE FACE À UN JEU OÙ LE SENS DE L'ORIENTATION ET LA MATIÈRE GRISE SONT BIEN PLUS MIS À L'ÉPREUVE QUE DANS DOOM. D'UNE DURÉE DE VIE EXCELLENTE, HEXEN VOUS TIENDRA EN HALEINE. SI VOUS NE POUVEZ ATTENDRE DUKE NUKEM 3D ET QUAKE, HEXEN EST UN TRÈS BON PALLIATIF.

MICHEL HOUNG

intérêt 87

- GENRE : AVENTURE ACTION
- DIFFICULTÉ : MOYENNE
- JOUEURS : 1
- PASSWORDS : NON
- SAUVEGARDE : OUI
- AUTRES FORMATS : PC-CD ROM
- DISPO : AVRIL
- PRX : 350 F ENVIRON

2ème avis

PLUS AVENTURE QUE DOOM, MAIS TOUT AUSSI VIOLENT (SI CE N'EST PLUS), HEXEN COMBLERA TOUS LES FANS DE DOOM-LIKE, D'AUTANT QUE CE CRÉNEAU, SUR LA SATURN, N'EST PAS ENCORE SATURÉ. UN CONCEPT SYMPA, MAIS DONT LA RÉALISATION N'EST PAS À LA HAUTEUR DES AMBITIONS DE SES AUTEURS. IL EST POUR MOI INADMISSIBLE DE VOIR ENCORE DES JEUX SAC-CADER SUR LES 32 BITS. JE SAIS, JE SUIS EXIGEANT, MAIS C'EST COMME CELA QU'ON OBTIENDRA DE MEILLEURS PRODUITS DANS LE FUTUR.

LOUIS HOUNG

réalisation 80

graphisme	14
animation	14
maniabilité	15
s o n	14

mass destruction

Dans le genre jeu bien guerrier mignon (NDBC : ces deux adjectifs peuvent-ils cohabiter ?) comme tout, en voici un qui va vous occuper ! Vous êtes aux commandes d'un char d'assaut ultra armé, engagé pour exécuter des missions de destruction massive. Cependant, détruire massivement ne sera pas l'unique but et bien des surprises vous attendent, qui vous demanderont aussi une once de courage et de subtilité...



La première attraction du jeu vient du tank lui-même. Plus ou moins rapide - et donc manœuvrable - selon l'un des trois modèles choisis, notre engin se contrôle au doigt et à l'œil. Sa vitesse varie également suivant l'état du sol et ses mouvements épousent parfaitement le dénivelé du terrain. De même, en lançant un gros missile, il accusera un léger mouvement de recul, tout à fait réaliste. La tourelle pourra également être déplacée à 360°. Equipées de huit types d'armes (mitrailleuse, canon, mine, lance-flammes, bombes, missiles à tête chercheuse...), les tourelles vous permettront de faire face à tous les cas de figure pourvu qu'elles soient utilisées à bon escient. Bien en main, Mass Destruction s'annonce sous les meilleurs auspices.

Une destruction très fun !

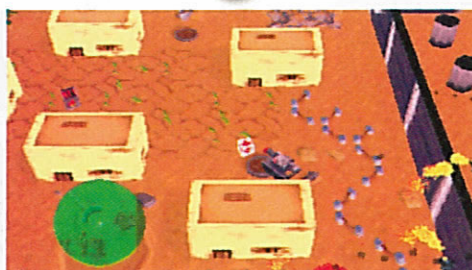
Les musiques et, surtout, les bruitages, sont le second élément attractif. Les tirs et les explosions frappent de réalisme et l'on entend même les soldats crier à la mort. Une ambiance quasi «humoristique» ! Il manque tout de même le bruit des chenilles, du moteur ou de la tourelle en mouvement pour s'y croire réellement. Graphiquement, c'est tout aussi élogieux. Les textures du sol, les traces, les reflets dans l'eau, les bâtiments, tout cela fait «gamin» et donne en fait beaucoup de charme au jeu. Question animation, il faut féliciter la manière dont les bâtiments sont progressivement mis en ruines. L'animation est spectaculaire et toujours fluide. On remarque tout de même des structures ou des ennemis qui apparaissent un peu à retardement ; il nous arrive de disparaître derrière un décor et de perdre la boussole entre la direction à suivre et le mouvement de la tourelle... Mass Destruction propose en tout cas des missions variées avec plusieurs objectifs. Malgré cela, on reste plus ou moins sur sa faim, on a du mal à rentrer pour de bon dans le jeu, l'enivrement aurait pu être bien supérieur. Il manque, allez, juste un peu de frénésie. **Francis Manfredini**



Select Tank

Type: Viper
Speed: Medium
Armour: Average

TROIS TANKS PLUS OU MOINS RAPIDES ET COSTAUDS SONT À VOTRE DISPOSITION. CHOISISSEZ-EN UN UNE FOIS POUR TOUTES.



ROULEZ SUR LES CAISSES POUR RÉPARER VOTRE ARMURE ET OBTENIR DES MUNITIONS.

avis

MASS DESTRUCTION COMPORTE ÉNORMEMENT DE MISSIONS ET SA DIFFICULTÉ PLACE LE JOUEUR FACE À UN RÉEL CHALLENGE, CE QUI GARANTIT DÉJÀ DE LONGUES HEURES DE JEU. PLUS D'INTELLIGENCE DE LA PART DE L'ORDINATEUR, UN MODE DEUX JOUEURS AINSI QU'UN ASPECT PLUS STRATÉGIQUE MANQUENT TOUT DE MÊME À L'APPEL UN BON DÉFOULOIR !

FRANCIS MANFREDINI

réalisation 85

CESSEZ LE FEU ! VOUS DEVEZ RÉCUPÉRER VIVANT UN INDIVIDU CACHÉ DANS CETTE MAISON ET NON PAS UNE MERGUEZ TOUTE GRILLÉE. RÉFLÉCHISSEZ UN PEU, QUOI !

avis

LE GRAND REPROCHE QUI QUE C'EST MIGNON ! DES PETITS CHARS, DES PETITS SOLDATS, DES DÉTAILS PARTOUT, JE SUIS TOMBÉ SOUS LE CHARME (NDBC : ÇA PEUT ÊTRE «MIGNON», DES PETITS CHARS ET DES PETITS SOLDATS ?). LE JEU NOUS ÉCLATE TOUT DE SUITE PAR SON AMBIANCE ET PAR LA FACILITÉ DE DÉPLACEMENT DE NOTRE ENGIN. DOMMAGE QUE L'ANIMATION NE SOIT PAS PLUS ÉLABORÉE, CE QUI AURAIT ABOUTI À UN JEU VRAIMENT SPECTACULAIRE. DU BEAU TRAVAIL EN TOUT CAS.

MICHEL YOUNG

intérêt 85

graphisme 16

animation 16

maniabilité 17

s o n 17

- ☛ GENRE : ACTION
- ☛ DIFFICULTÉ : 3 MODES
- ☛ JOUEURS : 1
- ☛ CONTINUES : NON
- ☛ SAUVEGARDE : OUI
- ☛ AUTRES FORMATS : PRÉVU SUR PLAYSTATION
- ☛ DISPO : AVRIL
- ☛ PRIX : 350 F ENVIRON



LE RADAR EST BIEN PRATIQUE POUR REPÉRER VOS OBJECTIFS. VOUS AUREZ ÉGALEMENT ACCÈS À UNE CARTE GÉNÉRALE DU TERRAIN.



ÇA CHAUFFE ! VOUS ÊTES PRIS EN CHASSE PAR UN HÉLICOPTÈRE. MÉFIEZ-VOUS AUSSI DES AVIONS DE BOMBARDEMENT...



STOP, LE FEU EST ROUGE... NON, VOUS AVEZ CARTE BLANCHE POUR TOUT DÉVASTER, MÊME LES IMMEUBLES.

Les Hits à ce Prix là T'y crois pas!



La solution pour acheter tes Jeux moins cher



Jusqu'à **3 JEUX 229€ TTC** AU CHOIX CHACUN + Frais d'envoi

Offre valable jusqu'au 30/06/97

Et en plus... Un Cadeau de bienvenue!

Ton Cadeau surprise
Si tu réponds dans les 8 jours.



Profite de cette offre et bénéficie de tous les privilèges du Club Européen du Multimédia

- Aucun droit d'entrée, ni cotisation annuelle.
- Un Catalogue Magazine Gratuit chaque trimestre : des Jeux, des Infos, des Nouveautés...
- Des CADEAUX, en accumulant des Points fidélité!
- Un Choix Exceptionnel constamment réactualisé : plusieurs milliers de titres présentés dans notre Catalogue.
- Toute la production française + tous les "Best Sellers" Américains!
- Une Garantie d'Économie : chaque Jeu acheté au "Prix Club Euro" (déjà -10 % sur le prix public), donne droit à une Réduction Supplémentaire sur un second Jeu.
- Une livraison encore plus rapide (48 h par Colissimo) en commandant par Téléphone, par Internet ou par Minitel 24 h / 24 h, 7 jours sur 7.
- En échange de tous ces privilèges, tu as juste à acheter 3 Jeux Consoles, CD-ROM ou CDI au prix Club par an, pendant 2 ans, même les moins chers



PG0497

BON D'ESSAI GRATUIT

A Retourner dès aujourd'hui à : CLUB EUROPÉEN DU MULTIMÉDIA, B.P. 10 - 59561 La Madeleine Cédex

Envoie-moi le(les) Jeu(s) dont j'ai noté le(les) numéro(s) ci-contre, ainsi que mon Cadeau Gratuit. Si dans les 10 jours, je ne suis pas entièrement satisfait, je vous le(les) retourne et serai intégralement remboursé (hors frais de port). Si je décide de le(les) garder, je deviendrai membre du Club Européen et mon premier Catalogue Magazine. Je recevrai par la suite ma carte d'adhérent et mon CDI au moins par an, pendant deux ans. Chaque trimestre, il me sera présenté la sélection du Club. Si je désire la recevoir, je n'aurais rien à faire; elle me parviendra automatiquement. Si je désire un autre Jeu ou pas de Jeu du tout, je vous retournerai la carte-réponse jointe à mon Catalogue Magazine, avant la date limite indiquée. Je bénéficierai de tous les privilèges du Club pendant 2 ans minimum. Ensuite mon adhésion sera renouvelée d'année en année par tacite reconduction. Et si je souhaite quitter le Club, je vous préviendrai par simple lettre et mon adhésion sera résiliée immédiatement.

Je possède une Saturn PSX

Je possède également un ordinateur : PC MAC

Je choisis 1 JEU, je joins mon règlement de 258,90 F (229 F + 29,90 F de frais d'envoi)

Je choisis 2 JEUX, je joins mon règlement de 487,90 F (458 F + 29,90 F de frais d'envoi)

Je choisis 3 JEUX, je joins mon règlement de 716,90 F (687 F + 29,90 F de frais d'envoi)

Je règle par : Chèque* Mandat-Lettre* (+ Libertés à l'ordre du Club Européen du Multimédia) CB N° _____ Expire le _____

Supplément frais de port : Belgique, Suisse, Luxembourg : 35 F. - Dom Tom : 60 F. - Autres pays : nous consulter.

* Je désire être livré en express, j'ajoute 20 F.

JE NE SUIS PAS DÉJÀ ADHÉRENT DU CLUB EUROPÉEN DU MULTIMÉDIA OU CLUB EUROPÉEN DE CD-ROM

(MAJUSCULES SVP) M. Mme. Mlle.

Nom _____ Prénom _____

Né(e) le _____ Tél _____

Adresse _____

Code Postal _____ Ville _____

Date _____

Signature obligatoire

Pour les mineurs, celle des parents ou tuteur. Conformément à la loi Informatique et Liberté, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification visé ci-dessus. Pour votre information, vous pouvez être amenés à recevoir d'autres propositions d'autres sociétés. Si vous ne le souhaitez pas, il vous suffit de nous écrire à l'adresse ci-dessus mentionnée.

DISPONIBLES : Tous les jeux pour Saturn et PlayStation

Le Club par Minitel et par Téléphone

08 36 67 05 05

3615

Et par internet : <http://www.cdclub.com>

Déchire ici

PlayStation et le logo PlayStation sont des marques commerciales de SONY Computer Entertainment Inc. Sega Saturn et le logo Sega Saturn sont des marques commerciales de SEGA Entreprises, Ltd. Toutes les autres marques sont déposées par leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles

LE PISTOLET JUSTIFIER DE KONAMI SE CONNECTE SUR LA PLAYSTATION PAR LA PRISE PADDLE. CE GUN EST COMPATIBLE AVEC PROJECT : HORNE OWL, DIE HARD TRILOGY, REBEL ASSAULT 2, LETHAL ENFORCERS 1 & 2, ET ÉVIDEMMENT AVEC CRYPT KILLER !



playstation/saturn

DÉVELOPPEUR : KONAMI
ÉDITEUR : KONAMI



Crypt Killer partage avec Virtua Cop et Time Crisis (prochainement sur PlayStation) quelques points communs, le premier étant qu'il s'agit d'un titre ayant vu le jour en arcade. Ensuite, le principe reste fondamentalement le même, à savoir "descendre", flingue en main, le maximum d'ennemis.

crypt killer

1er avis

DANS CRYPT KILLER, LE RÔLE DU JOUEUR SE RÉSUME À DIRIGER UNE CROIX AU PADDLE OU À VISER JUSTE AVEC LE PISTOLET. CE QUI EN LIMITE L'INTÉRÊT, MAIS IL Y A DES FANS ! EN GÉNÉRAL, CES DERNIERS APPRÉCIENT LA BEAUTÉ DES DÉCORS ET DES ENNEMIS. À CEUX-LÀ, JE DIRAIS QUE LA RÉALISATION TECHNIQUE DE CRYPT KILLER EST TELLE QUE L'EMBRYON D'INTÉRÊT QUI RESTE À CE GENRE DE JEU S'ÉVANOUIT TOTALEMENT !

PASCAL GEILLE

intérêt 62

2ème avis

IL FAUT DIRE À SA DÉCHARGE QUE L'ORIGINAL (EN ARCADE) ÉTAIT LOIN D'ÊTRE UN FEU D'ARTIFICE GRAPHIQUE ! LA 3D BANCALE, ASSOCIÉE À DES ENNEMIS QUI RESTENT PRATIQUÉMENT TOUJOURS LES MÊMES LE LONG DES SIX MONDES, FONT DE CRYPT KILLER LE VILAIN PETIT CANARD DES SHOOT. ET SI CRYPT KILLER EST ASSEZ LAID SUR PLAYSTATION, LA VERSION SATURN N'EST PAS PLUS BELLE, SEULE LA MANIABILITÉ SE RÉVÈLE SUPÉRIEURE.

FRÉDÉRIC ROUSSEAU

réalisation 59

graphisme 8

animation 10

maniabilité 13

son 10

- GENRE : SHOOT
- DIFFICULTÉ : MOYENNE
- JOUEURS : 1 OU 2
- CONTINUES : OUI
- SAUVEGARDE : NON
- AUTRES FORMATS : NON
- DISPO : AVRIL
- PRIX : 350 F ENVIRON

LA GORGONE EST L'UN DES SIX BOSS DE FIN DE NIVEAU. LA PIXELISATION DES ENNEMIS DE PRÈS EST VRAIMENT IMPRESSIONNANTE. HEUREUSEMENT QUE L'ACTION EST TRÉPIDANTE !



→ La seule petite nuance est que Crypt Killer n'en fait pas, justement, de nuances ! Il n'y a pas d'otages à épargner et il est impossible de se couvrir pour éviter les tirs ennemis. Ici, on shoote sur tout ce qui bouge sans se poser de questions. On ne peut imaginer un jeu plus bourrin ! L'autre reproche est qu'il est honteusement laid ! Les décors en 3D ne sont pas au mieux de leur forme (il y a pas mal de bugs d'affichage) et les monstres qui peuplent les niveaux pixellent énormément de près. Faudrait-il un décodeur pour "Crypté Killer" ? Heureusement, l'animation reste fluide et rapide. Ah ça, pour ce qui est de l'action, vous allez en avoir ! Le rythme est effréné mais peu intéressant. La vue est censée être subjective, c'est-à-dire que vous voyez à travers les yeux du héros. Les mouvements de caméra sont d'ailleurs très dynamiques, puisque l'on se retourne fréquemment pour tirer en arrière, on regarde en bas, en haut, sur les côtés etc., tout cela échappant à votre contrôle.

Histoire de se justifier...

Votre seule tâche est de vous concentrer sur le tir, la machine s'occupe du reste ! Même de recharger automatiquement votre arme, si vous le désirez ! Outre le simple pistolet du départ, vous pouvez vous procurer un fusil à pompe, des balles explosives et une "gatlin" (mitrailleuse à canon rotatif). Dans les situations désespérées, mieux vaut utiliser une de vos trois super-bombes qui détruisent tout à l'écran. Admettez que ce genre de titre n'a d'intérêt que si l'on possède le pistolet idoine. On peut effectivement jouer au paddle, mais la maniabilité et la rapidité d'exécution, indispensables pour espérer en voir le bout, s'en ressentent fortement. Seuls les possesseurs du «Justifier» de Konami seront donc sensibles aux arguments de Crypt Killer. Mais devant sa pauvreté technique (élément qui constitue une part non négligeable de l'intérêt de ce genre de produit), on se dit qu'il vaut peut-être mieux attendre la sortie de Time Crisis de Namco...

Pascal Geille

LE MATCH : PLAYSTATION VS SATURN



AVANT LES DEUX VERSIONS SOUS LE COUDE, UN PETIT COMPARATIF S'IMPOSAIT ! SI LA VERSION PLAYSTATION N'EST PAS VRAIMENT BELLE, CRYPT KILLER SATURN TROUVE LE MOYEN DE FAIRE ENCORE PLUS LAID ! LES GRAPHISMES SONT EN EFFET BEAUCOUP PLUS PIXELISÉS. SI CELA NE SE VOIT PAS TROP SUR LES ENNEMIS, EN REVANCHE CELA DEVIENT ÉVIDENT POUR LES DÉCORS QUANT AU RESTE : ANIMATION, SONS ET MANIABILITÉ. LES DEUX VERSIONS SONT QUASI IDENTIQUES. UN PETIT PLUS TOUT DE MÊME EN CE QUI CONCERNE LA MANIABILITÉ SUR LA SATURN, GRÂCE À UN MEILLEUR PADDLE...



LES BALLES EXPLOSIVES SONT LES PLUS EFFICACES MAIS ELLES SONT EN NOMBRE TRÈS LIMITÉ !

96.9
VOLTAGE
FM



AVANTI RC Paris B 349 987 453

La 1^{ère} radio qui fait danser la vie

playstation

DÉVELOPPEUR : LUCAS ARTS
ÉDITEUR : LUCAS ARTS



Ce mois-ci, c'est le grand retour de Star Wars sur consoles avec l'arrivée simultanée de deux softs inspirés de la célèbre trilogie mettant en scène l'Empire — avec à sa tête l'ignoble Empereur assisté du fourbe Dark Vador —, et les rebelles : Luke, Han, Chewie, Obiwan, Jean-Pierre (ah non, lui, il joue dans «Ma Sorcière Bien-Aimée»...) et les autres... Le premier de ces jeux est Rebel Assault 2 dont vous lirez le test signé Pascal dans ces pages et Dark Forces, dont je vais brillamment vous parler maintenant. Pour vous mettre en bouche, voyons le début de cette histoire dont les tenants et les aboutissants ne surprendront personne.

L'Empire élabore de nouveaux plans afin d'écraser l'alliance rebelle et, ainsi, s'ouvrir toute grande la porte de la conquête de l'univers. Pour parvenir à leurs fins, les forces de l'ombre ressortent leur vieille Étoile Noire de derrière les fagots.

Scénario prévisible mais intéressant

Heureusement, les rebelles ont réussi à infiltrer l'Empire grâce à un espion qui leur fait parvenir de précieuses informations. Un scénario pas plus surprenant que ça, mais qui donne un jeu aux missions assez variées et qui vous demanderont autant de jugeote que de muscle. Ben oui, par la (dark) force des choses, ce titre de Lucas Arts sera classé parmi les Doom-Like mais attention, fans de carnages, d'effets gores et de boucheries, Dark Forces n'est pas un jeu bien bourrin à la Doom. Ici, va falloir réfléchir et faire fonctionner vos (ou votre) neurone(s). En effet, au premier abord, les longs couloirs et les grands bâtiments pourront vous paraître un peu vides. C'est normal. Ici, ce n'est pas un défouloir et le but n'est pas simplement d'éliminer tous les ennemis. Quant à l'ambiance, ce n'est pas celle, glauque et sordide, qui a fait le succès de Doom. Vous v'là prévenus !

Je ne veux pas être Doom à la place de Doom

Dark Forces vous plonge dans l'ambiance Star Wars et la plupart des décors vous rappelleront les films, hormis quelques-uns imaginés pour l'occasion mais qui s'intègrent bien dans le tableau. Pareil pour les ennemis, que l'on trouvera peu variés. Beaucoup de Storm Troopers, un paquet de soldats de l'Étoile Noire et pas mal d'officiers, le reste étant composé de créatures et de robots inédits. Pour en revenir aux décors et aux niveaux, outre le fait qu'ils soient fidèles au mythe, notons la superficie énorme de chaque stage qui procure une bonne durée de vie au jeu. Quatorze niveaux seulement, mais quatorze niveaux de longue haleine, particulièrement bien pensés et qui étalent l'action sur plusieurs étages. La plupart du temps, leur architecture est à géométrie variable, c'est-à-dire qu'ils regorgent de mécanismes susceptibles de modifier la configuration des salles et pas seulement destinés à ouvrir de petits passages secrets. C'est d'ailleurs ce qui donne sa dimension au jeu, puisque vous devrez résoudre ces énigmes pour progresser.



NON MAIS, REGARDEZ-MOI CE TRAVAIL, Y SONT VRAIMENT SALAUDS ET CRUELS, CEUX QU'ONT FAIT ÇA. JE PARLE DES SOLDATS ENNEMIS, HEIN ! PAS DE CEUX QUI ONT FAIT LA CONVERSION DU SOFT...



LES MISSIONS SONT DIVERSIFIÉES. ICI, IL FAUT RETROUVER LA PLANQUE DE CE PERSONNAGE À LA SOLDE DE L'EMPIRE.



BIEN QUE VOTRE ARME «LOCKE» LES ENNEMIS, IL SERA PARFOIS NÉCESSAIRE DE LEVER OU BAISSER LA TÊTE POUR DÉGOMMER CERTAINES CRÉATURES.

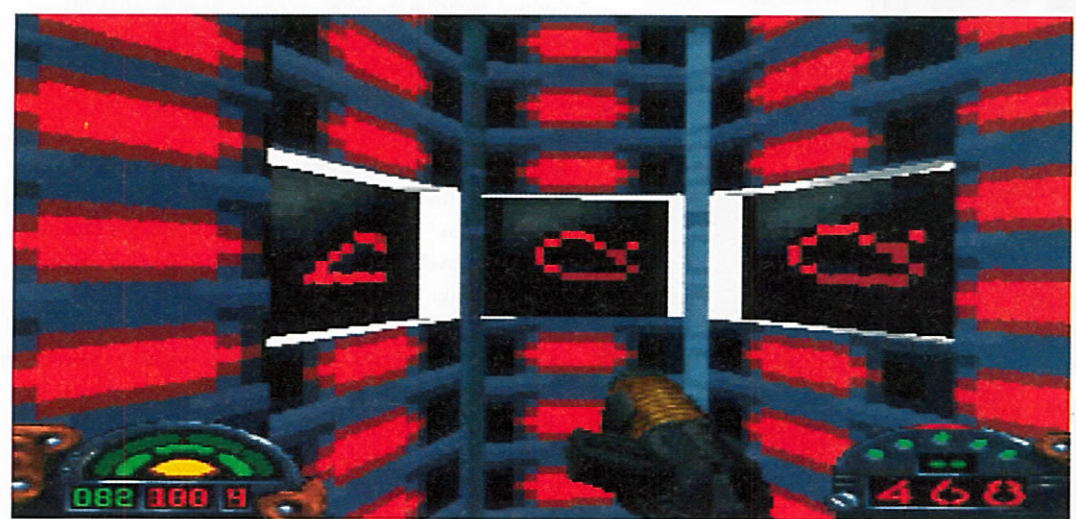


TO END MISSION



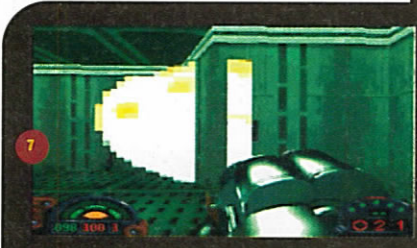
QUELQUES ARMES

AU FIL DE VOS EXPLORATIONS, VOUS TROUVEREZ UN PAQUET D'ARMES. PLUS OU MOINS PUISSANTS, PLUS OU MOINS PRATIQUES, PLUS OU MOINS UTILES, CES DIFFÉRENTS FLINGUES VOUS DEMANDERONT UNE PETITE GESTION DE LEUR UTILISATION AINSI QUE LA RECHERCHE DES MUNITIONS ADÉQUATES. AU TOTAL, ON EN TROUVE NEUF, SANS COMPTER QUE VOUS POURREZ AUSSI VOUS BATTRE AVEC VOS POINGS. EN VOICI QUELQUES-UNES. LE PISTOLET-LASER BRYAR : SYMPA, MAIS LE DÉBIT EST UN PEU FAIBLARD (PH. 1). LE FUSIL DES STORM TROOPERS : MÊME CHOSE QUE PRÉCÉDEMMENT, MAIS AVEC UN DÉBIT PLUS RAPIDE. C'EST L'ARME LA PLUS UTILISÉE DANS LE JEU (PH. 2). L'ARME DES SOLDATS IMPÉRIAUX : SORTE DE MITRAILLETTE À VISÉE AUTOMATIQUE, INTÉRESSANTE : MAIS SON DÉBIT EST TEL QU'ON EST VITE À COURS DE MUNITIONS (PH. 3). LE «JERON FUSION» EST COMPOSÉ DE QUATRE TUBES QUI LANÇENT DES BOULES D'ÉNERGIE SELON DEUX MODES DIFFÉRENTS : SOIT TUBE PAR TUBE, SOIT LES QUATRE EN MÊME TEMPS (PH. 4). LES GRENADES THERMIQUES : PRATIQUES POUR DÉGOMMER DES ENNEMIS SITUÉS UN ÉTAGE PLUS BAS SANS SE MOUILLER. PLUS ON RESTE APPUYÉ SUR LE BOUTON, PLUS LE LANCER EST FORT (PH. 5). LES MINES QUE L'ON PEUT POSER PRÈS DES CAISSES OU DES MURS FISSURÉS POUR DÉCOUVRIR DE NOUVEAUX PASSAGES (PH. 6). LE LANCER-ROQUETTES EST PUISSANT, MAIS GÂRE À LA DÉFLAGRATION. SI ON EN EST TROP PRÈS, ON MORLE (PH. 7).

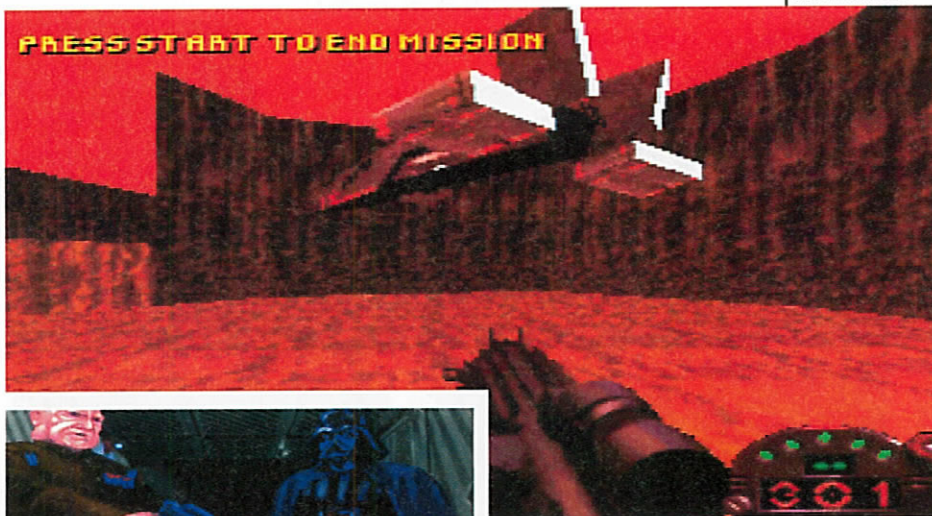


EN APPUYANT SUR SELECT, VOTRE INVENTAIRE APPARAÎT. ON Y TROUVE LE RÉCAPITULATIF DE LA MISSION, LE PLAN DES LIEUX ET LES OBJETS QUE VOUS AVEZ TROUVÉS. À VOUS DE GÉRER TOUT ÇA.

QUELQUES PORTES NE S'OUVRI- RONT QUE SI VOUS RENTREZ LE CODE D'ACCÈS, GÉNÉ- RALEMENT EN POSSES- SION D'UN OFFICIER.



VOICI LE VAISSEAU QUI VOUS DÉPOSERA EN TERRES ENNEMES AU DÉBUT DE CHAQUE NIVEAU ET QUI VIENDRA VOUS RECHERCHER UNE FOIS CERTAINES MISSIONS ACCOMPLIES.



HEU, BEN OUI, ÇA PIXELLISE UN PEU...



TOUTES LES CRÉATURES NE SONT PAS DIRECTEMENT TIRÉES DE LA SAGA MAIS DANS L'ENSEMBLE, LE TOUT RESTE COHÉRENT ET PRÉSERVE L'ESPRIT STAR WARS.

L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE N'EST PAS TOP DU CÔTÉ DES ENNEMIS. DANS L'ENSEMBLE, LEURS RÉACTIONS SONT ASSEZ CRÉTINES.

À DE RARES OCCASIONS, UNE CINÉMATIQUE FERA LA TRANSITION D'UN NIVEAU À L'AUTRE. COMME L'ENSEMBLE DU JEU, CES SCÈNES SONT D'UNE QUALITÉ TRÈS MÉDIOCRE.



Un bon Jedi est un Jedi bien équipé

Vous voilà parti avec pour mission de trouver les plans de l'Étoile Noire, délivrer votre espion démasqué, saboter des installations ennemies etc. Il vous faut donc un max' d'équipement. Entendez par là un équipement conséquent disponible par le biais de votre inventaire. Vous y trouverez les plans des niveaux (possibilités de zooms), les armes dont vous disposez, les objets et les clés trouvés ainsi que le récapitulatif de votre mission en cours. À noter que certains objets — lunettes à infrarouge ou torche pour voir dans le noir — nécessitent de l'énergie. Une fois celle-ci épuisée, tuez les ch'tites souris-droïdes pour récupérer des piles. Bref, un jeu assez riche et plutôt tactique, dont la maniabilité demandera un temps d'adaptation. Non pas que cette dernière soit mauvaise, mais la foule de possibilités fait qu'on est obligé de passer par des combinaisons de boutons.

Votre personnage pourra ainsi marcher, avancer, sauter, ramper, regarder en haut, en bas et bien sûr se déplacer latéralement, mais au bout du compte, tout cela devient assez instinctif une fois les deux, trois premiers niveaux passés.

Que la Force soit avec toi

Hélas, trois fois hélas, un point noir de taille vient chambouler ce tableau ! La réalisation de Dark Forces est tout simplement pitoyable et la conversion de ce qui était un beau jeu (à l'époque sur PC) a été bâclée. Un beau gâchis. Ça pixellise de partout, les saccades sont insupportables et le tout est d'une laideur accablante. Trois couleurs se battent à l'écran et font qu'il est parfois difficile de distinguer ce qui est au loin. Quand on a vu des Disruptor (PlayStation) ou des Exhumed (Saturn) et que Lucas Arts nous balance en 97 un soft qui nous rappelle du Wolfenstein 3D, y'a d'quoi râler. Heureusement, la bande-son tient à peu près la route (quoique...) avec notamment des thèmes originaux tirés du film. Vraiment dommage car du point de vue de l'intérêt, ça assure et le scénario est suffisamment prenant pour satisfaire les fans du genre. Alors, faut-il sanctionner de telles pratiques (limite foutage de gueule en règle) ou se contenter d'y jouer, de prendre son pied en occultant le côté purée de pixels omniprésente ? À vous de voir...

AVIS

ASSEZ RICHE, BIEN TACTIQUE ET FRANCHEMENT VASTE : AINSI POURRAIT-ON RÉSUMER CE SOFT À L'INTÉRÊT ÉVIDENT. EN OUTRE, ON TROUVE PAS MAL D'OBJETS, D'ARMES ET LES NOMBREUX MÉCANISMES QUI CHANGENT LA CONFIGURATION DE STAGES VOUS DONNERONT DU FIL À RETORDRE. ON EST LOIN DU CÔTÉ «BOURRINAGE» DE DOOM, MAIS ON SE FERA PLAISIR À DÉJOUER LES PIÈGES DE L'EMPIRE. **FREDERIC ROUSSEAU**

intérêt **89**

jeu avis

DARK FORCES AURAIT PU ÊTRE BIEN MEILLEUR. AUTANT LE JEU EST FIN, AUTANT LES GRAPHISMES NE LE SONT PAS, DE PLUS L'ANIMATION SACCADE À FOND LA CAISSE. HEUREUSEMENT, LA BANDE-SON ENRICHIT L'ENSEMBLE BRILLamment, CE QUI RÉJOUIRATOUS LES FANS DE LA GUERRE DES ÉTOILES. **PASCAL GEILLE**

réalisation **75**

graphisme **15**
animation **18**
maniabilité **17**
son **16**

GENRE : ACTION • DIFFICULTÉ : MOYENNE • JOUEURS : 1 • CONTINUES : OUI • PASSWORDS : OUI
AUTRES FORMATS : PC CD-ROM, MAC • DISPO : AVRIL • PRIX : 350 F ENVIRON

Marco Verocai

N O U V E A U

Le magazine qui se lit, se regarde et s'écoute

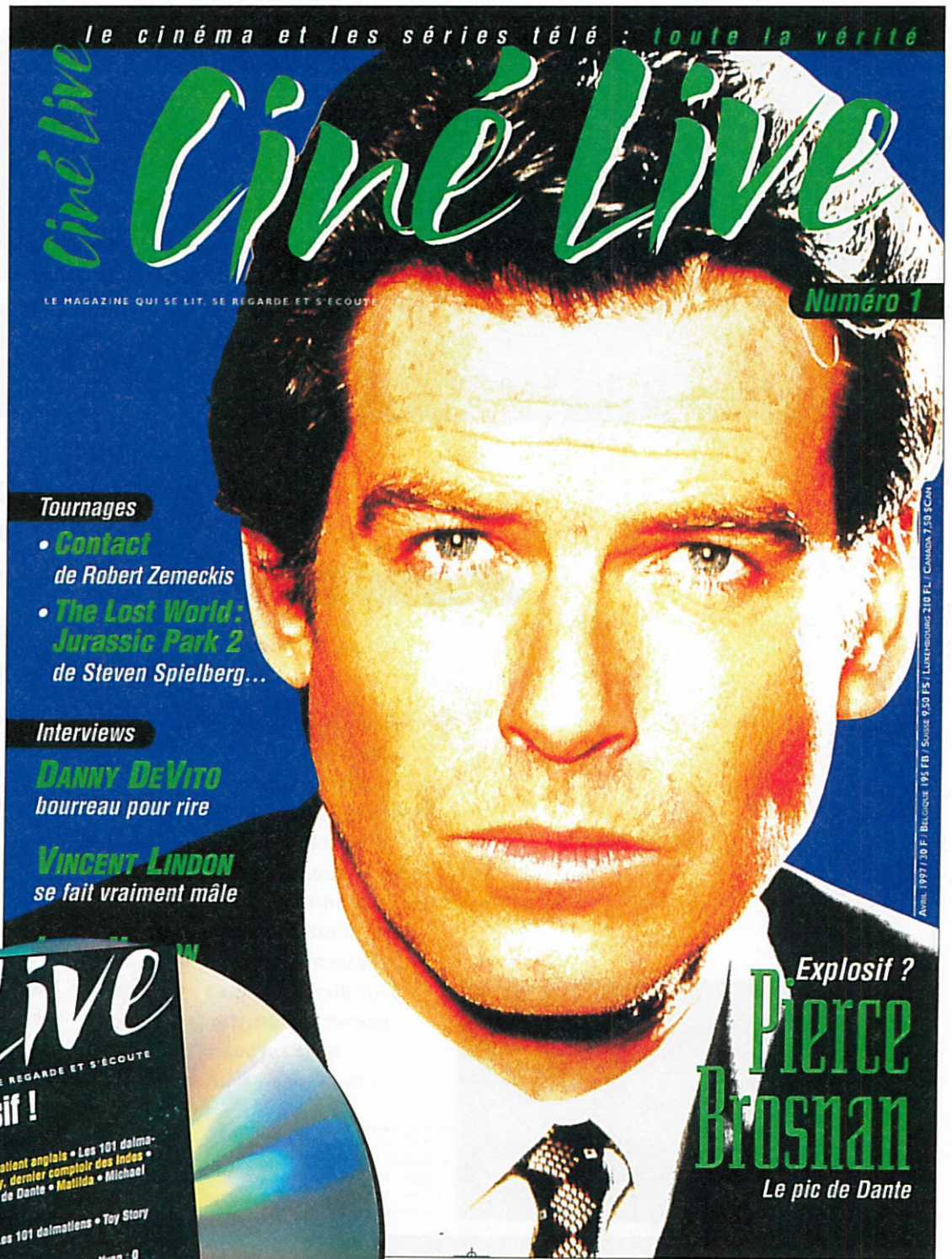
100 PAGES
d'actu-ciné



1 CD-ROM
PC & MAC

1 heure d'images en

vidéo
plein écran

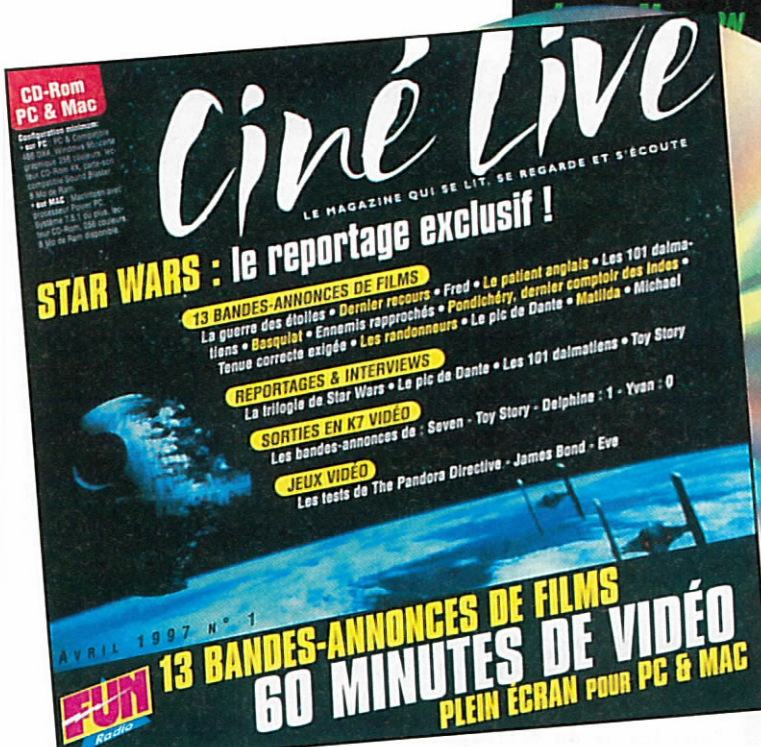


Tournages

- **Contact** de Robert Zemeckis
- **The Lost World: Jurassic Park 2** de Steven Spielberg...

Interviews

- DANNY DeVITO** bourreau pour rire
- VINCENT LINDON** se fait vraiment mâle

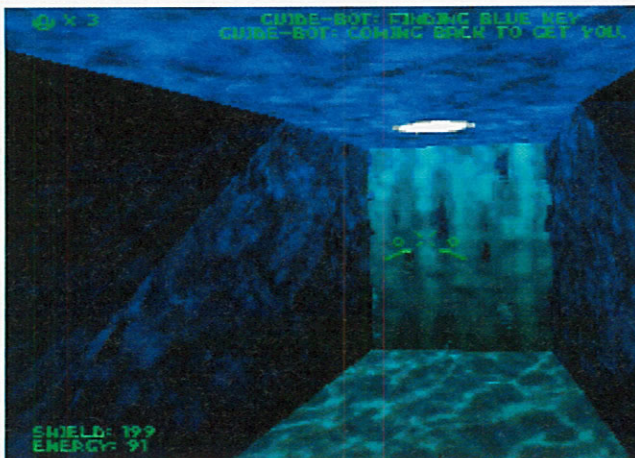


le cinéma tout en images :

bandes-annonces
interviews
reportages
tournages...

N°1
30F
SEULEMENT !

En vente chez votre marchand de journaux



BIEN SOUVENT, LES CHUTES D'EAU DISSIMULENT DES SALLES SECRÈTES.

POUR PASSER CES CHAMPS DE FORCE, DÉTRUISEZ LE TABLEAU DE BORD À DROITE.



playstation

DÉVELOPPEUR : PARALLAX SOFTWARE
ÉDITEUR : INTERPLAY

descent

➔ **Décidément, certains softs sont fertiles en suites. Ainsi, la descentance est assurée, mais on se retrouve parfois avec de nouvelles versions peu intéressantes. Ce qui n'est pas le cas de Descent 2 dont on peut dire, sans vous gâcher la surprise, qu'il surpasse son prédécesseur.**

Apparu tout d'abord sur PC, Descent avait connu un joli succès et ce, malgré un concept surprenant et une ergonomie discutable. En fait, les développeurs de Parallax avaient tenté d'insuffler un tant soit peu d'innovations aux doom-like. Logiquement, on retrouva quelques mois plus tard une nouvelle version plus aboutie et plus jouable. Il en va de même dans le monde de la PlayStation. Plébiscité par une presse française unanime, Descent ne m'avait guère convaincu. Avec cette suite, le plaisir de jeu s'annonce sous de biens meilleurs auspices.

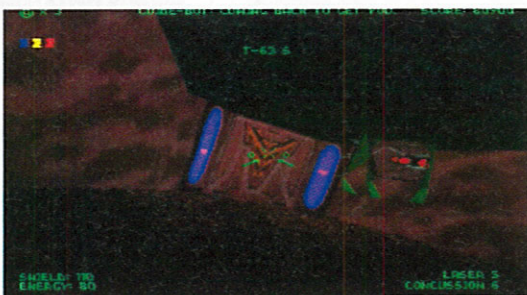
Sens dessus dessous

L'originalité de Descent vient de ses déplacements et de la possibilité offerte au joueur de pivoter selon les trois axes. Ne vous étonnez donc pas de vous retrouver souvent la tête sens dessus dessous. Un temps d'adaptation vous sera d'ailleurs nécessaire pour profiter pleinement de ce soft à moins, bien entendu, que vous ayez déjà pratiqué le premier volet.

Le principe du jeu est toujours le même. Comme vous êtes un pilote émérite, on vous envoie une fois de plus au casse-pipe dans des mines truffées d'engins et autres machines qui, systématiquement, vont vous mener la vie dure. Votre but est d'atteindre le réacteur de chaque niveau, de le détruire et de vous barrer vite fait bien fait. Pour ce faire, vous avez deux possibilités. Soit vous comptez sur votre sens de l'orientation et votre mémoire visuelle (personnellement, je défie quiconque de réussir à mémoriser les niveaux avancés en pilotant dans tous les sens), soit vous comptez sur le robot-guideur, véritable fil d'Ariane en plus perfectionné. En effet celui-ci, totalement indestructible, vous conduit à tous vos objectifs sans broncher. Ultime délicatesse d'une technologie idéale, même si vous le perdez de vue, ce robot viendra automatiquement vous rechercher. En cela, Descent 2 est bien plus jouable et surtout bien plus abordable que son ancêtre.

Pour les as du pilotage

Compte tenu des déplacements que permet votre vaisseau, son pilotage nécessite un entraînement intensif. Personnellement, la disposition des



LE BANDIT EST UN ADVERSAIRE DES PLUS SOURNOIS CAR IL A TENDANCE À VOUS PIQUER VOS AFFAIRES.

GOUFFRE VERTIGINEUX, N'EST-IL PAS ? ET CE N'EST PAS LE DERNIER QUE VOUS VERREZ DANS LE JEU...



NOUVEAU

LE MATCH :

DESCENT vs DESCENT 2

AUTANT VOUS LE DIRE TOUT DE SUITE, D'UN POINT DE VUE TECHNIQUE, L'AMÉLIORATION N'EST VRAIMENT PAS FLAGRANTE. LA QUALITÉ DE L'ANIMATION ET LA FINESSE N'ONT QUASIMENT PAS PROGRESSÉ. EN CE QUI CONCERNE LES SCÈNES CINÉMATIQUES, JE JURERAI QUE CERTAINES ONT ÉTÉ REPRISES DU PREMIER VOLET. L'APPORT VIENDRAIT PRINCIPALEMENT DES NOUVELLES OPTIONS AMÉLIORANT SENSIBLEMENT LA JOUABILITÉ, COMME LA POSSIBILITÉ DE JOUER EN PLEIN ÉCRAN POUR UNE MEILLEURE LISIBILITÉ. ON PEUT DIRE QUE DESCENT 2 EST À DESCENT CE QUE FINAL DOOM EST À DOOM, UNE SORTIE D'EXTENSION AVEC DES NOUVEAUX NIVEAUX ET UNE ERGONOMIE RÉÉTU- DIÉE.

AU FINAL, SI VOUS AIMEZ LE PREMIER, LE SECOND EST TOUT AUSSI INTÉRESSANT. SI VOUS NE LE POSSÉDEZ PAS, PRENEZ DIRECTEMENT LE SECOND VOLET PLUS ABOUTI.

2^{ème} avis

AYANT DÉCOUVERT LE PREMIER ÉPISODE SUR PC, JE N'AVAIS ÉTÉ QUE MOYENNEMENT CONVAINCU PAR DESCENT, NOTAMMENT À CAUSE DES ANIMATIONS À 360°. CES VIREVOLTES SONT DÉSORMAIS MIEUX MAÎTRISÉES PAR LES AUTEURS ET DESCENT 2 CORRIGE LES DÉFAUTS DE JOUABILITÉ. AVEC UN PEU DE PRATIQUE, ON SE SURPREND À VOLTIGER À TOUT VA.

FREDERIC ROUSSEAU

réalisation 81

1^{er} avis

LE GRAND REPROCHE QUI PEUT ÊTRE FAIT À DESCENT 2 CONCERNE SA RÉALISATION TROP PROCHE DE CELLE DU PRÉCÉDENT. MÊME SI LES TEXTURES SEMBLENT PLUS FINES, LE CHOIX ARTISTIQUE EST ENCORE DOUTEUX. L'ANIMATION RELATIVEMENT FLUIDE SACCADE PAR MOMENTS, LA NOUVELLE OPTION PLEIN ÉCRAN NE JUSTIFIANT PAS CES RALENTISSEMENTS.

MICHEL HOUNG

intérêt 85

graphisme 14
animation 15
manipabilité 14
s o n 14

- GENRE : SHOOT'EM UP
- DIFFICULTÉ : MOYENNE
- JOUEURS : 1 (2 EN LINK)
- CONTINUES : OUI
- SAUVEGARDE : OUI
- AUTRES FORMATS : PC, MAC
- DISPO : MARS
- PRIX : 350 F ENVIRON

Descent 2

boutons sur le pad de la PlayStation m'a paru bien pensée mais, si vous le voulez, vous pouvez toujours la modifier. La difficulté de cette production est généralement relative à votre dextérité et à votre aptitude à vous situer. Les longs couloirs, les grandes salles et les passages baignent dans une obscurité fatigante pour les yeux. Même si certaines zones sont bien éclairées, il vous faudra souvent utiliser vos tirs pour visualiser votre environnement. En effet, vos lasers illumineront le décor en suivant leur trajectoire. Heureusement que les munitions sont illimitées. Techniquement, les effets de lumière sont passables et n'ont rien de transcendant.

Les ennemis nombreux présentent des intelligences et des puissances de feu variables. Il vous faudra particulièrement faire attention au bandit qui se jette sur vous et vous pique un objet ou une arme. Ce petit futé pourra vous paraître inoffensif, mais la perte de certaines armes risque d'handicaper votre progression. À ce sujet, Descent 2 présente une bonne dizaine d'armes plus ou moins efficaces, des mines et des missiles de divers types. Pour peu que vous les entreteniez en les protégeant et en les rechargeant régulièrement, vous devriez vous sentir comme un poisson dans l'eau. Comme dans le premier épisode, vous pourrez aussi trouver des otages qu'il vous faudra libérer pour augmenter votre score.

Descent 2 ressemble beaucoup sur le plan technique à son prédécesseur et c'est là que le bât blesse. La 3D, même si elle est parfaitement maîtrisée avec une animation sans anicroche, n'a rien d'extraordinaire. Les textures sont parfois mal choisies et on se retrouve lors de certaines séquences devant un chaos graphique sans pareil, qui surprend sur une console aussi performante et qui nous a habitués à des prouesses graphiques grandioses. D'une durée de vie intéressante et avec plusieurs niveaux de difficulté (influant principalement sur le nombre d'ennemis ou de bonus), Descent 2 reste une bonne alternative à Doom et à Final Doom et devrait combler les fans du premier. De là à dire qu'il est génial et incontournable, il y a un pas que je ne franchirai pas.

Michel Houg



Le magazine tout en vidéo plein écran

l'Info sur les JEUX PC, entièrement réalisée sur 2 CD-ROM !

49 F seulement

Chez votre marchand de journaux

playstation

DÉVELOPPEUR : GENKI
ÉDITEUR : SONY

PAS TROP PRÈS
LE ROBOT, PAS
TROP PRÈS !

AH ÇA, C'ÉTAIT...
HEU... ON S'EN
FOUT !

OH ! LA MAGNIFIQUE FLORALIS PURPOROSAS VUL-
GARIS ! TRÈS RARE EN CETTE SAISON, ELLE SAURA
CÉPENDANT S'ACCLIMATER DANS NOS JARDINS DE
FRANCE ET DE NAVARRE.



LE ROBOT DE
MONSIEUR EST
AVANCÉ !
MERCİ, MON
BRAVE AVEZ-
VOUS PENSÉ À
CONTRÔLER
LES NIVEAUX ?

- GENRE : SHOOT 3D
- DIFFICULTÉ : MOYENNE
- JOUEURS : 1
- CONTINUES : NON
- SAUVEGARDE : OUI
- AUTRES FORMATS : NON
- DISPO : AVRIL
- PRIX : 350F ENVIRON



En 2065, l'humanité est menacée d'extinction par le virus Gigari. Fuyant le danger, la population s'est réfugiée dans une mégalopole contrôlée par Cyrus, un ordinateur «made in» Byflos...



Alors, Epidemic sur PlayStation, c'est-y bien ou c'est-y pas bien ? Je ne vais pas tourner autour du pot pendant trois heures en édulcorant la réponse que le monde entier attend. Je ne sais pas si vous connaissez le premier épisode de Kileak the Blood, mais sachez que cette suite n'apporte pas grand-chose, si ce n'est des couloirs plus larges dans lesquels vous déambulez vainement en quête de fun... et c'est là que le bât blesse, car le fun, dans Epidemic, je le cherche encore ! Les jeux du style "je vois, je tue", on en connaît une flopée sur PlayStation, mais celui-ci remporte haut la main le pompon du shoot en 3D le moins drôle, le moins motivant dans l'exploration ! La qualité de la réalisation n'est pas en cause puisque, sans être dément, Epidemic jouit tout de même d'une animation fluide, de cinématiques relativement belles et d'une 3D propre sur elle. Alors, où est le problème ?

Epidemic ? Et pis quoi encore ! (© Marco)

Eh bien, le problème vient du fait que ce jeu est trop propre sur lui, justement ! Epidemic est le Michael Jackson des Doom like. L'atmosphère est des plus stérilisées : on erre comme une âme en peine dans de longs couloirs le plus souvent déserts, on rencontre de temps à autre des robots anonymes (sans grande originalité), le graphisme est on ne peut plus aseptisé, à part un rare niveau dans les égouts (mais même là, le jeu "suinte" l'ennui...) et les boss de fin frisent le ridicule ! En outre, on vous ressort les mêmes plusieurs fois ! Nous sommes à des années-lumière des sensations et des émotions procurées par l'antique Doom ! Si le premier Kileak the Blood n'était pas top, on pouvait lui pardonner à l'époque, car il s'agissait du tout premier jeu de ce genre sur PlayStation. Avec des concurrents tels que Disruptor, Dark Forces, prochainement Exhumed ou même le vieillissant Doom, Epidemic ne devrait figurer sur votre liste qu'en dernière position, à supposer qu'il y ait une place ! Qui plus est, les textes et les voix sont entièrement en anglais, bonne chance donc à tous ceux qui n'entendent rien à la langue de Benny Hill pour comprendre l'histoire...

Pascal Gelle

avis

S'ILS ÉTES UN FAN DES CLONES DE DOOM, EPIDEMIC RISQUE FORT DE VOUS DÉCEVOIR ! PAS LA MOINDRE ÉMOTION EN VUE, PAS DE PALPITATIONS NI DE MAINS MOITES, VOUS POUVEZ DORMIR SUR VOS DEUX OREILLES, CAR L'ACTION RESTE TRÈS PLATE ET NE DÉCOLLE JAMAIS ! ALORS, À MOINS D'APPRECIER LES JEUX EN ÉTAT DE MORT CLINIQUE, EPIDEMIC FERAIT MIEUX DE RESTER EN QUARANTAINE !

PASCAL GEILLE

intérêt 69

avis

LES DÉVELOPPEURS DE GENKI ONT RÉALISÉ UN TRAVAIL HONORABLE. CERTES, LES EFFETS DE LUMIÈRE NE SONT PAS LÉGION, L'AMBIANCE SONORE AURAIT PU ÊTRE PLUS TRAVAILLÉE MAIS DANS L'ENSEMBLE, EPIDEMIC EST TECHNIQUEMENT TOUT À FAIT CONVENABLE.

FREDERIC ROUSSEAU

réalisation 83

graphisme 14
animation 15
maniabilité 16
son 13

epidemic

SOLUTIONS COMPLÈTES PLANS • TRUCS • ASTUCES TOUT POUR FINIR VOS JEUX



index des solutions déjà parues

ADDAM'S FAMILY VALUES N°2-3-4	Megadrive	NIGHT WARRIORS DARKSTALKER'S REVENGE N°5	Saturn
ADDAM'S FAMILY VALUES N°2-3-4	Super Nintendo	PANZER DRAGON N°4	Saturn
ALIEN TRILogy N°4	Playstation	PANZER DRAGON ZWEI N°4	Saturn
BATTLE ARENA TOSHINDEN 2 N°5	Playstation	RAYMAN N°1	Playstation
BATTLE ARENA TOSHINDEN REMIX N°5	Saturn	RAYMAN N°1	Saturn
BUG N°3-4	Saturn	RIDGE RACER N°4	Playstation
CLOCKWORK KNIGHT N°4	Saturn	RIDGE RACER REVOLUTION N°4	Playstation
CLOCKWORK KNIGHT 2 N°4	Saturn	SEGA RALLY N°1	Saturn
D N°3	Playstation	STREET FIGHTER ALPHA WARRIORS ' DREAMS N°5	Playstation
D N°3	Saturn	STREET FIGHTER ALPHA WARRIORS ' DREAMS N°5	Saturn
DESTRUCTION DERBY N°3	Playstation	TEKKEN 2 N°5	Playstation
DISCWORLD N°2	Playstation	TOY STORY N°3-4	Megadrive
DONKEY KONG COUNTRY 2 N°3-4	Super Nintendo	TOY STORY N°3-4	Super Nintendo
DONKEY KONG LAND N°1	Game Boy	ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 N°5	Saturn
DOOM N°2	Playstation	UN INDIEN DANS LA VILLE N°2	Game Boy
DRAGON BALL Z 22 ULTIME MENACE N°5	Playstation	VIRTUA COP N°3	Saturn
EARTHWORM JIM 2 N°1-2	Megadrive	VIRTUA FIGHTER 2 N°2	Saturn
EARTHWORM JIM 2 N°1-2	Super Nintendo	VIRTUA FIGHTER I N°2	Saturn
GEX N°4	Playstation	VIRTUA FIGHTER REMIX N°2	Saturn
GEX N°4	Saturn	VIRTUA HYDLIDE N°4	Saturn
GOLDEN AXE THE DUEL N°5	Saturn	WIPE OUT N°1	Playstation
LE MANOIR DES AMES PERDUES N°4	Saturn	WORMS N°4	Playstation
LOADED N°3	Playstation	WORMS N°4	Saturn
MICKY MOUSE 5 N°3	Game Boy	X-MEN CHILDREN OF THE ATOM™ N°5	Playstation
MORTAL KOMBAT II N°5	Playstation	X-MEN CHILDREN OF THE ATOM™ N°5	Saturn
MORTAL KOMBAT II N°5	Saturn	YOSHI'S ISLAND N°1-2-3	Super Nintendo

BON DE COMMANDE

À découper ou à recopier et à renvoyer sous enveloppe affranchie à CYBER PRESS PUBLISHING • Réassort SOS CONSOLES • 92-98 BOULEVARD Victor Hugo - 92115 Clichy Cedex

Je commande des anciens numéros de SOS CONSOLES : Au prix de 40F l'unité (France-Port compris) / Au prix de 50F l'unité (Étranger-Port compris)

(à multiplier par le nb. d'ex. commandés)

Nom..... Prénom..... Age.....

Adresse..... Code Postal Ville..... Pays

J'ai une : Saturn Megadrive Master System Mega CD Game Gear Playstation Super Nintendo Game Boy

N°

Je joins un chèque de.....F à l'ordre de **SOS CONSOLES**

playstation

DÉVELOPPEUR : TELSTAR
ÉDITEUR : TELSTAR



Le braquemart mythique coule aujourd'hui des jours paisibles au fin fond d'un plan d'eau britannique. Lancelot l'ayant remis à la Dame du lac, ainsi que son bon sire le lui avait ordonné avant de clamser. Mais voilà que le paradoxe temporel s'en mêle et fait sortir l'épée de sa retraite, avant même qu'elle n'y soit entrée, c'est-à-dire en plein milieu du règne d'Arthur Pendragon.

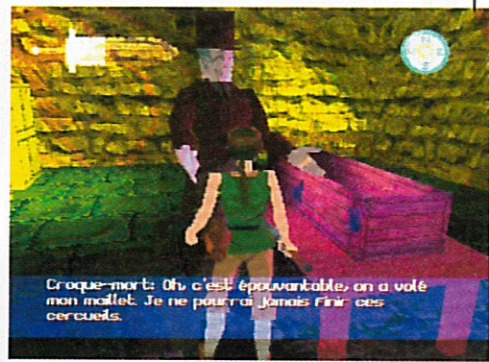
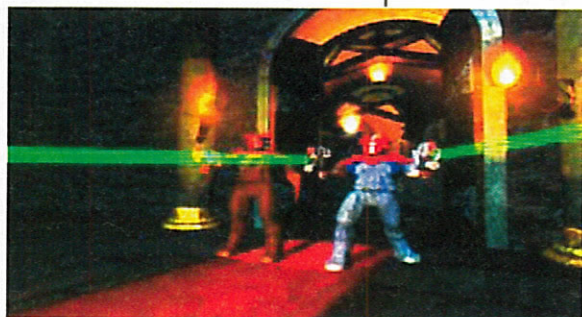
Début du XXI^e siècle. Une comète a des soucis de frein, se tamponne la terre et la transforme en taupinière. La surface de la planète bleue est devenue rouge-lave et noir-cramage. 2555. Les choses se sont plus ou moins stabilisées sous terre. À Salto, capitale du nouveau sous-monde, une nouvelle hiérarchie s'est échafaudée, autour de trois castes qui résident chacune à un niveau souterrain différent. La strate des Orts rassemble tous les parias, reclus ou SDF, et se situe le plus près de la surface. Celle des Fabians représente le milieu social le plus répandu et le mieux humanisé. Enfin, au plus profond, séjournent les Élysians, société occulte et surpuissante qui vit dans le lucre et impose sa tyrannie. Qui dit tyrannie, dit tyran. Delavar est celui-là, qui allie satanisme et technologie pour asseoir son empire sur la totalité des hommes. Il ne lui manque qu'une pièce maîtresse dans l'espoir d'achever son puzzle machiavélique.

La nique au roi : les as de la pique

Quelques salves de laser auront suffi, les deux «temponautes» s'emparent d'Excalibur et repartent tels qu'ils étaient apparus, dans un halo de lumière bleutée. Merlin fulmine. Qu'advient-il de la couronne sans le pouvoir de sa lame fondatrice ? Arthur est blessé, une belle part de la chevalerie «table rondienne» est en pièces et l'autre doit veiller sur un royaume à peine naissant. Merlin pourrait ouvrir une brèche spatio-temporelle pour une opération de récup', cependant qui voudrait s'y engouffrer ? Sa nièce Beth relève le défi. La preuse chevaliette fait confiance à son Merlinou ; mais de l'autre côté, elle sera seule, et seulette devra-t-elle gagner son ticket de retour. Les jalons sont plantés, sus à la quête.

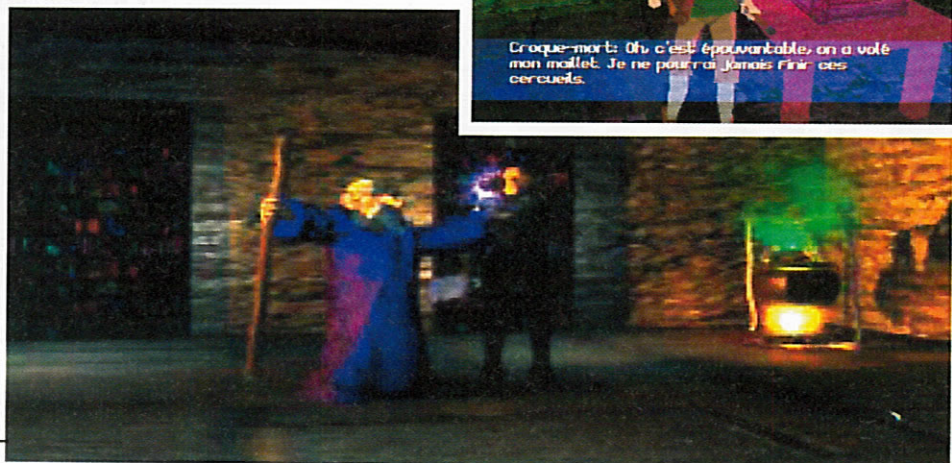
AVEC UNE POIGNE D'ENFER ET DE HAINE, L'UN DES CHEVALIERS ÉLYSIANS S'ACCAPARE L'ÉPÉE SOUVERAINE POUR LA RAPPORTER SERVILEMENT À SON MAÎTRE SATANIQUE, L'OBSCUR SORCIER DELAVAR.

UN ORT CROQUE-MORT QUI POURRAIT S'ÊTRE ÉCHAPPÉ DE PHANTASM, ET QUI VOUS DEMANDE AIDE ET COMPRÉHENSION. TOUTES VOS RELATIONS AVEC LES PERSOS SE DÉROULERONT SUR CE MODE DONNANT DOMINANT.



Croque-mort: Oh, c'est épouvantable, on a volé mon mallet. Je ne pourrai jamais finir ces cercueils.

MERLIN RÉAGIT INCONTINENT. FURAX DE VOIR SES BEAUX RÊVES DE ROYAUTÉ S'EFFONDRE, ET INQUIET DE L'AVENIR DU MONDE, IL NE TARDE PAS À LOCALISER EXCALIBUR. BETH SE PRÉCIPITE DANS LA «WARP-ZONE» INVOQUÉE PAR SON ONCLE.



excalibur

Salto avant dans le temps

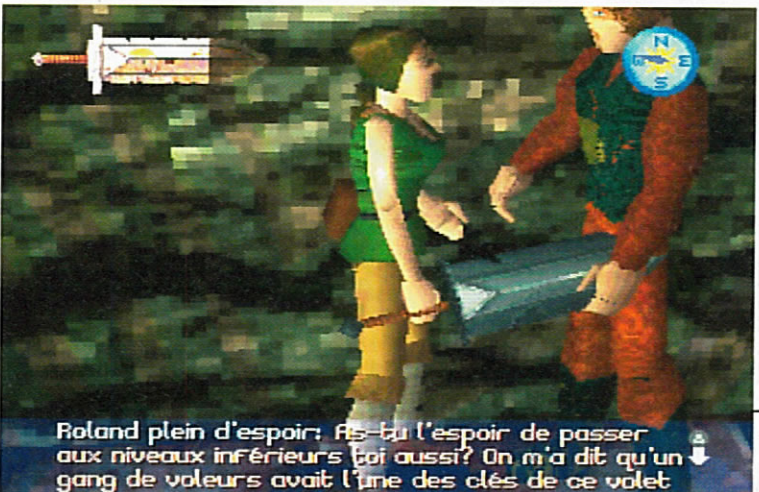
C'est à cet instant que vous intervenez, dans la peau (-lygonale) de Beth. La chère enfant se voit téléportée quinze siècles plus tard, munie pour tout bagage de sa seule épée et pour tout visa de sa bonne foi, de sa juste cause. Son parcours s'inaugure dans la lie de ce néo-bas-monde, celui des Orts, autrement dit des zonards, des rebuts d'une société déjà rebutante en soi. Au moins, cette zone franche, soumise à nulle autre autorité que celle du sang vous permettra-t-elle une meilleure liberté d'acclimatation. Ainsi aurez-vous le temps de réaliser qu'Excalibur est un chouettes jeu d'Héroïc-Fantasy, qui combine équitablement l'enquête et l'arcade, façonné d'une plantureuse 3D et doué d'une jouabilité assez exemplaire. L'aventure se déroule en trois phases qui restituent successivement les trois strates de la cité catacombeuse de Salto. Votre ultime tâche consiste bien entendu à revenir à Camelot, Excalibur au fourreau. Vous progresserez, pour cela, de cryptogrammes en énigmes, de duels en carnages, de traques en fuites pour arriver à l'environnement intermédiaire des Fabians. Entre-temps, vous aurez gagné vos premiers galons de magicienne (philtres, potions, mixtures...) et Merlin sera même parvenu à vous téléporter des sortilèges. Il ne vous restera plus dès lors qu'à vous associer à la résistance fabienne, sorte de Cour des Miracles médiévo-futuriste, pour renverser l'oppression élysiane, ses terribles guerriers Kala et leur «infâmissime» gourou Delavar. Mais jusque-là, y'a bien quelques dizaines d'heures de labeur ludique. ■

frédéric rousseau



LE COMBAT FRONTAL EST RAREMENT CE QUI PAYE LE MIEUX. IL EST PRÉFÉRABLE COMME ICI D'ATTIRER LES CRÉTINS (ZOMBIES, EN L'OCCURRENCE) DANS LES PIÈGES QUE REÇÈLÈNT CERTAINES PIÈCES.

VOTRE ÉPÉE NE VAUT PEUT-ÊTRE PAS EXCALIBUR, LA PLUS PUISSANTE DE TOUTS LES TEMPS, MAIS ELLE N'EN EST PAS MOINS SURNATURELLE. PLUS VOUS PROLONGEZ LA PRESSION DU BOUTON ADÉQUAT, PLUS ELLE ÉTINCELLE DE PUISSANCE.



Roland plein d'espoir: AS-tu l'espoir de passer aux niveaux inférieurs toi aussi? On m'a dit qu'un gang de voleurs avait l'une des clés de ce volet

UN ROLAND PAUMÉ DANS L'ESPACE-TEMPS QUI DOIT LUI AUSSI QUÊTER APRÈS LA PLUS FABULEUSE LAME QUI AIT JAMAIS ÉTÉ FORGÉE (DANS LA TRADITION FRANÇAISE, C'EST DURANDAL).

1er avis

POUR CEUX QUI COMME MOI AIMENT LES JEUX D'AVENTURE MAIS PAS LES RPG FAÇON FF7, LITTLE BIG ADVENTURE EST UN MUST, VOIRE MÊME LE JEU ULTIME. RICHE, COMPLET, ENVOÛTANT, MAGIQUE ET PLEIN DE REBONDISSEMENTS, CET TITRE VOUS TIENT EN HAÏNE ET VOUS PLONGE DANS UN UNIVERS ORIGINAL, SURRÉALISTE MAIS TOUJOURS COHÉRENT ET DONT IL EST DIFFICILE DE SORTIR. VIVE LBA, VIVE ADELIN, VIVE LA FRANCE!

FRÉDÉRIC ROUSSEAU

intérêt

87

GENRE :

AVENTURE ARCADE

DIFFICULTÉ : MOYENNE

JOUEURS : 1

CONTINUES : CODES

SAUVEGARDE : NON

AUTRES FORMATS :

NON

DISPO : AVRIL

PRIX : 350 F ENVIRON

2ème avis

LES VOIX FRANÇAISES SONT GROTESQUES ET CALAMITEUSES, L'HÉROÏNE EST HIDEUSE ET DISGRACIEUSE (GUEULE D'ELFE «GNOMINEUSE»), ET L'ABSENCE DE TOUTE SAUVEGARDE SE FAIT CRUELLEMENT SENTIR (CODES = PIS-ALLER). LE RESTE SE TIENT ALLÈGREMENT. LA 3D EST VIVE, FLUIDE, VARIÉE, «LIGHT-SOURCÉE» ET JOLIMENT MAPPÉE. L'ATMOSPHÈRE AUDIO TRANSPIRE ASSEZ BIEN L'ANGOISSE. ET BETH SE CONTRÔLE PRES-TEMMENT DE L'ARRIÈRE (CAMÉRA MOBILE TOMB RAIDER-LIKE) OU D'UNE PERSPECTIVE FIXE EN CAMÉRA ZOOMANTE.

MARCO VEROCAL

réalisation 86

graphisme 15

animation 17

maniabilité 16

son 14

QUELQUES IRRÉDUCTIBLES CONTINUENT À PÉPÉTER L'ENSEIGNEMENT RÉPUBLICAIN, EN DÉPIT DE LA TONALITÉ APOCALYPTIQUE QUI COLORE LEUR QUOTIDIEN. DE VIEUX RÉFLEXES D'INTELLECTRATES DÉBILES.



playstation / saturn

DÉVELOPPEUR : REAL TIME
ÉDITEUR : ORIGIN



Crusader No Remorse est l'adaptation du jeu éponyme déjà sorti sur PC. Les consoleux que nous sommes vont donc être contents d'apprendre la sortie de ce titre très orienté action. D'autant que la conversion a été faite sur Playstation et Saturn. Comme ça, pas de jaloux...

GENRE : ACTION • DIFFICULTÉ : MOYENNE •
JOUEURS : 1 • PASSWORDS : OUI • SAUVEGARDE :
OUI • AUTRES FORMATS : PC CD-ROM
DISPO : AVRIL • PRIX : 350 F ENVIRON



Allez, encore un petit coup de voyage dans le futur ! Pour la énième fois, nous v'la balancés en l'an «j'saiplutrau» et des poussières. À cette période, la planète est dirigée par une espèce de cartel économique appelé le WEC (World «Economic» Company ? Water «Electronic» Closet ?). Mais le régime du WEC à un p'tit quelque chose de totalitaire et en prime, au sein de la politique et de l'économie, c'est magouille et compagnie. Mais Crusader No Remorse est un jeu vidéo, donc manichéen. C'est pourquoi, un peu comme dans Star Wars, il fallait une bonne rébellion pour équilibrer tout ça. Une rébellion que vous allez rejoindre malgré votre statut de Silencer. Les Silencers sont des soldats qui forment les troupes d'élite, ou d'assaut, ou de choc, enfin je me rappelle plus exactement mais en gros, ces troupes sont au régime du WEC ce que les vigiles en costume sont au McDo : des terreurs.

AVIS

CE CRUSADER OFFRE UN PAQUET DE POSSIBILITÉS, QUE CE SOIT SUR LE NOMBRE DE MOUVEMENTS OU DANS LE PRINCIPE DU JEU, C'EST DONC UN JEU D'ACTION DANS LE QUEL IL FAUT RÉFLÉCHIR UN PEU (JE SAIS, C'EST DUR...). HÉLAS, LA MANIABILITÉ N'EST PASTOP ET COMPLIQUÉE. EN FAIT, LE PRINCIPE EST UN PEU BÂTARD : NI FRANCHEMENT BÊTE ET BOURRIN, NI VRAIMENT SUBTIL.

MARCO VEROCAÏ

intérêt 81

AVIS

ENVOILA UNE RÉALISATION QU'ELLE EST PAS MOYENNE : GRAPHISMES PASTRÉS BEAUX (D'UN POINT DE VUE TECHNIQUE ET ESTHÉTIQUE), MANIABILITÉ DÉLICATE, ANIMATION «LIMITE-LIMITE» POUR LE PERSO DONT ON AURAIT AIMÉ QU'IL COURT UN PEU PLUS VITE. EN REVANCHE, LA BANDE-SON EST CORRECTE. BREF, C'EST PAS DAUBESQUE MAIS IL N'Y A PAS NON PLUS DE QUOI POUSSER MÈMÈRE DANS LES ORTIES, SURTOUT POUR LA VERSION PLAYSTATION.

FREDERIC ROUSSEAU

réalisation 78

graphisme 14
animation 13
maniabilité 14
s o n 15

Qui va pas plano va morto

Mais votre particularité vient de ce que vous avez trahi vos «employeurs» pour être recruté par les rebelles qui vont alors vous confier diverses missions. Cela commencera par des missions de simple bourrinage pour tester votre sincérité pour ensuite mener à bien des objectifs plus ambitieux. Citons en vrac le sauvetage de prisonniers, le sabotage d'endroits stratégiques ou encore le vol de plans. Au total, une grosse quinzaine de missions, dont la difficulté ira crescendo. Pour le principe, c'est de l'action avec peut-être, mouais, allez disons-le, un chouïa de tactique. Grosso modo, ça se situe entre Loaded et Steel Harbinger. Ici, les décors se présentent sous forme de 3D isométrique, une angle qui n'est pas reconnu comme le plus jouable mais pour pallier à ça, les développeurs ont eu l'excellente idée d'inclure la possibilité de switcher deux réglages de maniabilité (relative ou absolue), c'est-à-dire que l'on peut se déplacer de façon classique ou façon Resident Evil.

Bourrinage et dentelle

Une fois ce problème réglé, on peut se lancer tête baissée dans l'action. Tout commence avec une intro sympa quoiqu'un peu saccadée et, ô joie, tout est en français et, une fois n'est pas coutume, les voix sont bien doublées. Puis on vous assigne votre première mission et c'est «tipar» ! Je tire, je blaste, j'explose et ça tombe bien car presque tous les éléments du décor peuvent être détruits. Il va donc sans dire que ça pète de partout. Dommage que graphismes et animation ne soient pas de meilleure facture. Heureusement, le jeu possède une profondeur. Passé le premier sentiment de jeu bourrin, on se rend compte du nombre impressionnant de mouvements possibles pour le perso (roulade avant, arrière, sur les côtés, déplacement latéraux poussifs, s'agenouiller, sauter...). Tous ces mouvements, combinés aux manipes à faire pour utiliser tous les items et les armes, font que la manette se révèle un peu limitée. Il faut donc passer par des combinaisons de boutons mortelles graves qui ont plus tendance à embrouiller qu'à autre chose.

Ni chaud, ni froid

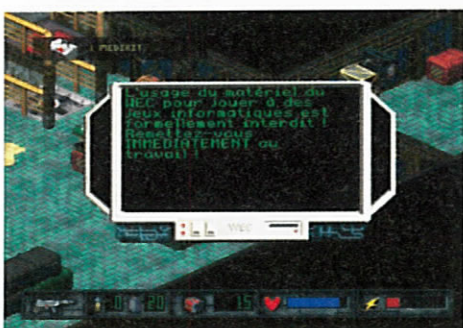
Pour le reste, il faut signaler qu'au fil de votre avancée, vous allez trouver de nouvelles armes aux munitions limitées, de l'argent, que vous aurez des gadgets dignes de James Bond genre bombes autoguidées, mines, etc. En outre, les missions sont particulièrement longues et à la fin de chacune, après une cinématique, vous pourrez vous fournir en armes moyennant finances, puis assister à un briefing en FMV avant de vous attaquer à la suivante. Bref, pas mal de choses à faire si l'on exploite tout le potentiel du jeu en sachant que l'on peut aussi jouer de façon plus primaire en se limitant à faire «le ménage» et en cherchant les clefs qui ouvrent tous les passages. Au final, Crusader s'avère être un bon jeu d'action, bien foutu et bien complexe mais pas inoubliable. Son point fort vient surtout de sa durée de vie mais le tout est altéré par une maniabilité approximative et une réalisation «bof-bof». Pour finir, sachez que les versions Playstation et Saturn sont très proches mais pour en savoir plus, mitez l'encadré qui y est consacré.

Marco Verocaï



Crusader no remorse

LES «GAMERS» POURRONT CROIRE QU'IL S'AGIT D'UNE BORNE D'ARCADE MAIS PAS DU TOUT. C'EST UNE RECHARGE D'ÉNERGIE. QUAND VOTRE JAUGE DE VIE BAISSE, PLACEZ-VOUS COMME SUR LA PHOTO POUR FAIRE LE PLEIN DE VIE.



CONSULTEZ TOUS LES TERMINAUX QUE VOUS RENCONTREZ. CERTAINS VOUS DONNERONT DE PRÉCIEUX CONSEILS, D'AUTRES VOUS FILERONT DES CODES D'ACCÈS. CELUI-LÀ EST CONNECTÉ SUR LE MAC DE FRED ALORS QU'IL VIENT DE RECEVOIR UN MESSAGE DU BOSS...

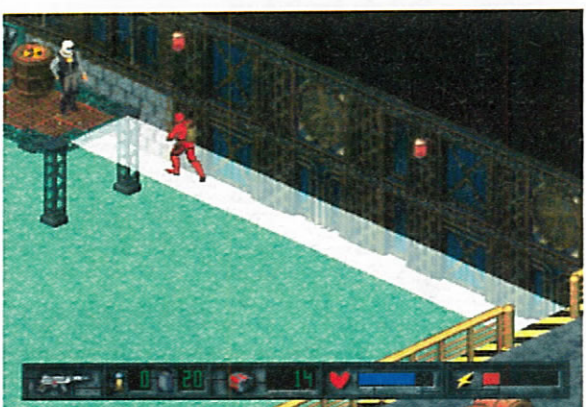


APRÈS AVOIR LÂCHÉ UNE BOMBE AUTOGUIDÉE, FAITES TOURNER VOTRE PERSO* SUR LUI-MÊME POUR DIRIGER L'ENGIN DE MORT QUI AVANCE. PRATIQUE POUR DÉGOMMER SANS SE MOUILLER.

À CERTAINS ENDROITS, VOUS TROUVEREZ UN COMPUTER QUI VOUS PERMET DE DIRIGER UN DROÏDE À VOTRE PLACE POUR FAIRE DU MÉNAGE. À SA MORT, VOUS REPRENDREZ LE CONTRÔLE DE VOTRE SILENCER.



ENTRE LES MISSIONS, DES CINÉMATIQUES VOUS ATTENDENT POUR METTRE EN VALEUR LE SCÉNARIO ET LIER ENTRE EUX LES NIVEAUX.

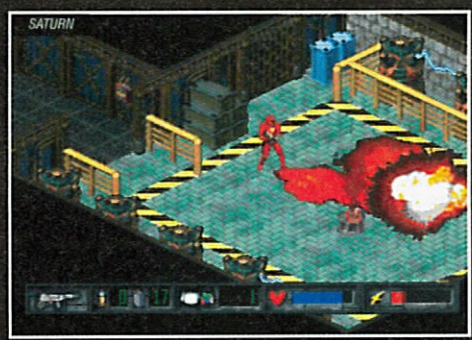


LES MISSIONS SONT TRÈS LONGUES ET VOUS TIENDRONT EN HALEINE UN BON MOMENT. D'AILLEURS, DANS L'ENSEMBLE, LE JEU BÉNÉFICIE D'UNE DURÉE DE VIE PLUS QU'HONORABLE.



Base des rebelles

VOICI LA BASE REBELLE. ENTRE LES MISSIONS, VOUS POURREZ Y ACHETER DES ARMES, DES MUNITIONS, CONSULTER VOTRE E-MAIL POUR AVOIR DES INFOS, ASSISTER AU BRIEFING DE MISSION, ETC.



LE MATCH : PLAYSTATION VS SATURN

UNE FOIS N'EST PAS COUTUME, C'EST LA SATURN QUI PROPOSE UNE VERSION TRÈS LÉGÈREMENT PLUS BELLE QUE LA PLAYSTATION. LES GRAPHISMES Y SONT UN POIL PLUS FINS MAIS CELA RELÈVE VRAIMENT DE L'INFIME. EN OUTRE, SUR LA MACHINE DE SEGA, VOTRE SILENCER SE DÉPLACE UN PEU PLUS RAPIDEMENT MAIS LÀ AUSSI, IL S'AGIT D'UNE DIFFÉRENCE TRÈS LÉGÈRE. EN REVANCHE, POUR CE QUI EST DE LA MANIABILITÉ, MA PRÉFÉRENCE IRA VERS LA MANETTE DE LA PLAYSTATION DONT LA CONFIGURATION EST À MON SENS PLUS APPROPRIÉE. POUR LE RESTE, LES DEUX SOFTS SONT IDENTIQUES.

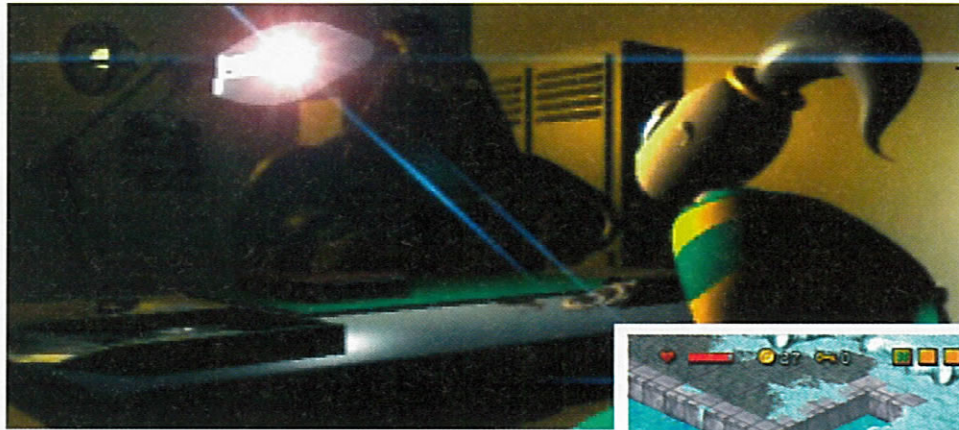
DÉVELOPPEUR : ADELINE SOFTWARE
ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS

little big adventure



Little Big Adventure... Voilà un jeu qui a fait du bruit à sa sortie sur PC fin 1994. Beaucoup de bruit, même ! C'est donc avec une certaine joie que l'on découvre cette version sur PlayStation...

Little Big Adventure est très vite devenu mythique car à sa sortie sur micro, il était le premier jeu à proposer une telle esthétique. Outre ce travail de réalisation, Adeline Software (une équipe de développeurs lyonnais) vous met en scène dans un univers génial et naïf, surréaliste et empreint de poésie, ce qui est rare sur nos consoles. L'ambiance est prenante et on finit par s'attacher à cet univers tellement dépaysant et peuplé d'idées originales et de petites parodies. Bref, tout est béton dans ce jeu, voix, bruitages, attitudes des persos, interface hyper accessible, richesse du scénario, tout, je vous dis : un chef-d'œuvre. L'histoire est la suivante : vous êtes sur Twinsun, une planète habitée par quatre peuples : Quetchs, Grobos, Lapichons et Bouboles. Mais avec l'arrivée du tyran Funrock, l'harmonie de la planète est rompue. Dès lors, Twinsen, le Quetch que vous incarnez, va enquêter pour en savoir plus sur Funrock. Bon, ça paraît niais comme ça, mais il faut détecter un second degré, de la dérision.



BON, ON VA JETER UN COUP D'ŒIL À CETTE MAUVAISE CARIE. FAITES «AAHHH».

TWINSUN PEUT SE BATTRE À MAINS NUES MAIS PLUS LOIN DANS LE JEU, IL PEUT SE FRIT-TER EN UTILISANT SA BALLE MAGIQUE AU POUVOIR MÉGA-DESTRUCTEUR DELLA MUERTE DELL'INFERNO.

AU COURS DE L'AVENTURE, VOUS ACCUMULEZ DES KASHES, LA MONNAIE LOCALE. MAIS ARRIVÉ DANS LES BOUTIQUES, NE SOYEZ PAS RACHOTS, DÉPENSEZ SANS COMPTER POUR VOUS PROCURER CE DONT VOUS AVEZ BESOIN.



C'EST UN BON INVESTISSEMENT À LONG TERME, ET PIS ÇA ME FERA DES ÉCONOMIES DE TRANSPORT, D'ESSENCE ET DE TEMPS.

L'HOLMAP VOUS AIDE À VOUS REPÉRER SUR LA PLANÈTE TWINSUN ET VOUS INDIQUE LES ENDROITS OÙ IL FAUT BON SE RENDRE.



HEU, QU'EST-CE QUE JE VAIS BIEN POUVOIR RÉPONDRE POUR NE PAS ÊTRE REPÉRÉ... ?

AUJOURD'HUI, C'EST LA SAINT TWINSUN, ET DEVANT LE OG DE FUNROCK, IL Y A UN SPECTACLE SON ET LUMIÈRE



Attention : chef-d'œuvre !

Au regard de la version PC, Little Big Adventure sur PlayStation reste identique pour ce qui est de sa trame scénaristique et de ses graphismes, on est toujours aussi gâtés. Le résultat à l'écran est superbe et si la version PC était en SVGA (la haute résolution du PC), celle sur PlayStation n'a pas grand-chose à lui envier. C'est peut-être un peu moins fin, mais le lissage sur les objets 3D a été amélioré et l'animation est d'excellente qualité. Le principe est celui du jeu d'aventure-action en vue isométrique et le menu sera composé d'énigmes et de combats savamment répartis, à la difficulté évolutive et toujours bien dosée. La maniabilité paraît d'abord un peu lourde et déstabilisante, mais on s'y fait. Twinsen peut exécuter une pléthore de mouvements selon les attitudes qu'on lui demande d'adopter via les boutons de tranche : agressif, sportif, discret et normal.

À consommer sans modération

Il pourra aussi accumuler des objets dans un inventaire et sauvegarder. D'ailleurs, au sujet des sauvegardes, deux types sont proposés à n'importe quel moment du jeu : la sauvegarde normale sur carte mémoire et la sauvegarde rapide en Ram, qui s'effectue en un clin d'œil mais qui n'est pas conservée pas si vous éteignez la machine. Une idée géniale que l'on utilise sans modération. Bref, on pouvait s'attendre à ce que Little Big Adventure prenne un coup de vieux (il date de trois ans sur PC) mais que nenni, c'est toujours aussi riche, exaltant et complet, et le jeu risque de devenir un classique sur PlayStation. En tous cas, pour la petite histoire, ici, on a allumé la console un matin avec Fred, pour décrocher quatorze heures plus tard, épuisés. Autant dire que ça nous a tenus un peu en haleine, et pourtant on est blasés... Vous aussi, jetez-vous dedans, imprégnés-vous de l'ambiance, savourez-le comme une gourmandise en vous disant que Little Big Adventure 2 est en développement et qu'on le verra courant 98. Ça laisse le temps de finir le premier tranquillement...

Marco Verocaï



Ah, enfin te voilà mon amour ! Viens à l'intérieur, tous les clones doivent être à ta recherche.

VOUS ÉTIEZ EMPRISONNÉ DEPUIS DEUX JOURS, VOUS VOUS ÉVADEZ, RENTREZ CHEZ VOUS ET TROUVEZ VOTRE FIANCÉE QUI VOUS ATTEND ET QUI NE VOUS A PAS ENCORE TROUVÉ DE REMPLAÇANT. QUELLE FIDÉLITÉ.

PLUSIEURS ATTITUDES PEUVENT ÊTRE ADOPTÉES PAR TWINSEN. LE VOICI EN MODE DISCRET POUR PASSER INAPERÇU PRÈS DES VIGILES.



Voilà la merveille : état neuf, maniable et rapide, ce catamaran est à toi pour 200 Kashes.



Il paraît qu'on peut lire toutes les affiches. En se plaçant devant, puis en faisant ACTION en mode normal.

QUOI, VOUS LE TROUVEZ PAS ROCK'N ROLL CE BAR ? C'EST PARCE QUE VOUS N'ÊTES PAS MONTÉ À L'ÉTAGE, EN HAUT, ÇA DÉPÔTE...

avis

POUR CEUX QUI COMME MOI AIMENT LES JEUX D'AVENTURE MAIS PAS LES RPG FAÇON FF7, LITTLE BIG ADVENTURE EST UN MUST, VOIRE MÊME LE JEU ULTIME. RICHE, COMPLET, ENVOÛTANT, MAGIQUE ET PLEIN DE REBONDISSEMENTS, CET TITRE VOUS TIENT EN HALEINE ET VOUS PLONGE DANS UN UNIVERS ORIGINAL, SURREALISTE MAIS TOUJOURS COHÉRENT ET DONT IL EST DIFFICILE DE SORTIR. VIVE LBA, VIVE ADELIN, VIVE LA FRANCE !

MARCO VEROCAÏ

intérêt

94

GENRE :

AVENTURES ACTION

DIFFICULTÉ : MOYENNE

JOUEURS : 1

PASSWORDS : NON

SAUVEGARDE : OUI

AUTRES FORMATS :

PC-CD ROM

DISPO : AVRIL

PRIX : 350 F ENVIRON

2ème avis

TECHNIQUEMENT PARLANT, Y'A PAS GRAND-CHOSE À DIRE. C'EST BEAU, BIEN ANIMÉ MALGRÉ QUELQUES PETITES SACCADES ET DE RARES BUGS PAS BIEN MÉCHANTS. L'AMBIANCE SONORE COLLE BIEN AU MONDE DE TWINSEN : MUSIQUE VRAIMENT CHOUETTE ET VOIX BIEN JOUÉES ET DRÔLES. DOMMAGE QUE LA MANIABILITÉ SOIT UN PEU DÉLICATE. EN REVANCHE, L'INTERFACE MANETTE EST PARFAITE. BEAU BOULOT, VRAIMENT.

FREDERIC ROUSSEAU

réalisation 92

graphisme 17
animation 18
maniabilité 16
s o n 18

INUTILE D'ESSAYER DE RAISONNER CES SQUELÈTES DE LAPICHONS, ILS NE SONT PAS DE BON POIL. AHAHAH, « DE BON POIL », DES SQUELÈTES, DÉLIRE...



Pour commencer, on a cherché la définition de Porsche dans le dico, résultat : «Porsche : n.p. (fem.). Caisse de bourgeois, de bourgeois frimeur qui plus est. Son milieu naturel est la Côte d'Azur ou les Champs-Élysées. Voiture qui s'adapte difficilement aux banlieues. Voiture qui ne se déforme jamais sous les choes et qui peut tout se permettre sur la route parce que son proprio est forcément plein de blé. Idéal pour draguer et faire son Flamby...»

playstation

DÉVELOPPEUR : SONY
ÉDITEUR : SONY

Porsche Challenge

➔ À la vue de cette définition trouvée dans le petit Robert (si, si, j'vous assure...), on se dit que Porsche Challenge est effectivement une simulation, et très réaliste de surcroît. Car Porsche Challenge est effectivement un jeu de frimeurs. Je m'explique. Vous pilotez une Boxter, dernier modèle de la firme allemande, dans des cadres aussi snob qu'une campagne bien propre, une ville américaine, un tracé au Japon et un petit parcours dans les Alpes en dessert. De chouettes endroits bien «chicos», quoi ! Et vous vous tirez la bourre entre pilotes de Boxter, ben oui, on n'allait pas vous faire courir contre des Fuego, des R8 Gordini ou, pire encore, des Twingo... Non, ici, c'est la classe un point c'est tout et on s'amuse entre gens friqués. Bon allez, disons-le, pour nous petites gens, ça fait un sacré dépaysement et au volant de ces bolides, on se prend facilement à rêver. Un jeu qui n'est pas de l'ordre de l'empathie mais au diable l'identification, le fait est que l'on peut conduire une Boxter et qu'on va pas se gêner !

La voiture la plus solide du monde

On attaque par la réalisation. De prime abord, on prend une claque : graphismes somptueux (bien que les décors soient un peu pauvres), finesse des textures, vitesse raisonnablement rapide et fluide, mouvements des voitures bien programmés et du «Light Sourcing» dans tous les sens qui donne vraiment l'impression d'une source lumineuse nuancée en fonction des endroits du circuit. De nombreux détails viennent agrémenter cette sensation de luxe technique qui s'accorde pas mal avec celui des bagnoles.

Au freinage, les feux arrière s'allument, les roues sont bien rondes et tournent, à l'intérieur, on distingue les fauteuils et le pilote qui s'acharne sur son volant (qui tourne). En deux mots, Porsche Challenge est réaliste sauf sur un point : quoi-qu'il arrive, les voitures n'ont pas une égratignure et encore moins de bosses sur la carrosserie. Ben oui, c'est là la volonté du constructeur allemand : une Porsche ne s'abîme pas, une Porsche reste toujours propre...

Il faut A-PPRO-FON-DIR !

Concernant le jeu, c'est différent. La première impression a été «Mouais, c'est très beau mais ça a l'air ch...», et pis la maniabilité est bizarre». Effectivement, ce soft n'est pas à recommander pour son fun. Objection votre honneur, s'il est vrai que ce titre de Sony est austère, s'il est vrai que peu de circuits sont disponibles, s'il est vrai qu'il y a trop peu de concurrents sur la piste, s'il est vrai que l'on ne fait pas de grands sauts, pas de tonneaux, pas de vraie glisse à la Sega Rally, il me faut dire que Porsche Challenge gagne à être approfondi. Pour le nombre de circuits (4), sachez qu'ils évoluent et que plus le niveau est élevé, plus de nouvelles portions s'ouvrent. Les concurrents ont chacun une conduite particulière mais ils restent sans grand intérêt. L'intérêt vient en fait de la maîtrise du véhicule et du pilotage exclusivement. Un pilotage classique (frein, accélérateur, boîte manuelle ou automatique), mais avec la possibilité d'utiliser le frein à main pour les virages serrés. Et c'est là que ça devient intéressant, à condition de ne jouer qu'en boîte auto, sinon, c'est l'ennui.



QUATRE CIRCUITS SEULEMENT MAIS DES CIRCUITS QUI ÉVOLUENT TROIS FOIS DE SUITE, SOIT DOUZE COURSES UN PEU DIFFÉRENTES.



EN VUE EXTÉRIEURE, VOUS AUREZ NOTÉ QUE LES FEUX ARRIÈRE S'ALLUMENT AU FREINAGE.



AU DÉPART, CHOISISSEZ UN DES SIX PILOTES MAIS LA VOITURE RESTE TOUJOURS LA MÊME. IL N'Y A QUE LA COULEUR QUI CHANGE.

che nge



EN MODE 1 JOUEUR, LE DÉPART EST «LANCÉ»

UNE OPTION DU MENU VOUS PERMET DE VOIR LA BOXTER EN VIDÉO OU SUR PAPIER ET SOUS TOUTES LES COUTURES: ON A L'IMPRESSION DE VOIR LES PUBS ROVER QUI PASSENT À 23 HEURES ET QUI DURENT 10 MINUTES.



record 0: 45:5
meilleur 0: 45:4

temps 0:27:2 19



MÉRIEZ-VOUS DU FREINAGE: NOUS PÊTE À MAIN QUI EN ABUSE LÀ OÙ IL RE FAUT PAS SE MET MECHAMMENT EN TRAVERS.

POUR CEUX QUI SONT AVIDES DE SENSATIONS, LA VIE INTERIEURE RESTE LA MEILLEURE.

↓↓
No fun, my babe, no fun !!!

Le menu propose de jouer à deux, Championnat, Entraînement et «contre la montre». La différence entre arcade et simulation n'est pas flagrante mais quoiqu'il arrive, on se heurte à une maniabilité un peu lourde qui demande de la pratique et des voitures qui, étrangement, ne sont pas très nerveuses, un peu molles. En outre, le pilotage manque de glisse et de longs contre-braquages. En revanche, les tracés sont bien pensés et on y trouve des épingles, des reliefs trompeurs, quelques éléments «arcade» histoire de corser tout ça (tramways qui déambulent), etc. Dommage que l'on ne puisse pas éclater les barrières qui résistent à tous les chocs. Les seuls éléments que l'on peut s'amuser à dégommer sont ces plots à la Ridge Racer posés sur le circuit et qui n'ont rien à y faire. Mais on vous l'a déjà dit, on n'est pas là pour rigoler et Porsche Challenge est un jeu d'intellos du pilotage, de puristes du volant, les Einstein de la trajectoire... Mention spéciale pour les musiques géniales qui oscillent, avec force pédale wah-wah, entre «Starsky et Hutch» et «Chapeau melon et bottes de cuir». On a échappé à la sempiternelle techno et au hard FM pourri. Au final, Porsche Challenge propose une conduite pure très agréable si l'on maîtrise un peu.

Marco Verocat 

1^{er} avis

SI VOUS AIMEZ LES JEUX FUN ET TRÈS ARCADE, PASSEZ VOTRE CHEMIN. POUR LES AUTRES, PORSCHE CHALLENGE VOUS PROPOSE UN PILOTAGE A PRIORI PAS TRÈS FACILE MAIS QUI, APRÈS UN BON ENTRAÎNEMENT, PORTE SES FRUITS. ON FINIT PAR PRENDRE UN GRAND PLAISIR À PILOTER SANS MÊME FAIRE GAFFE AUX CONCURRENTS. C'EST PRÉCIS, POINTU, SÉRIEUX, ALLEMAND, QUOI... RIGOLOS S'ABSTENIR.

MARCO VEROCAT

intérêt **91**

2^{ème} avis

SOIGNÉE, LÉCHÉE, VOILÀ CE QU'ON RETIENDRA DE LA RÉALISATION DE PORSCHE CHALLENGE. C'EST TRÈS BEAU MAIS LES DÉCORS SONT UN PEU PAUVRES, LES FONDS BÂCLÉS ET LETOUT UN PEU TERNE. ET PUIS, ON AURAIT AIMÉ D'AUTRES CIRCUITS OU LES MÊMES MAIS PLUS LONGS. LES MUSIQUES SONT CARRÉMENT EXCELLENTES ET SONT POUR BEAUCOUP DANS L'AMBIANCE DU SOFT. À ÉCOUTER TRÈS FORT...

PASCAL GEILLE

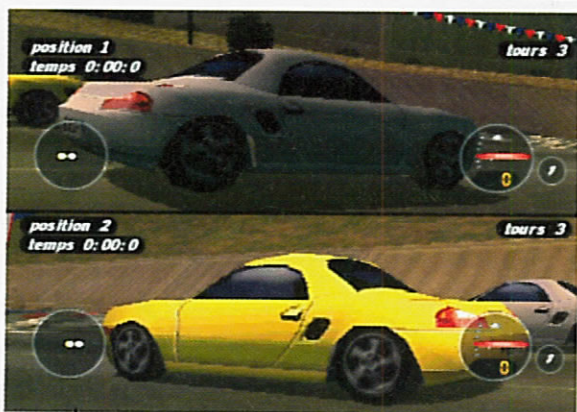
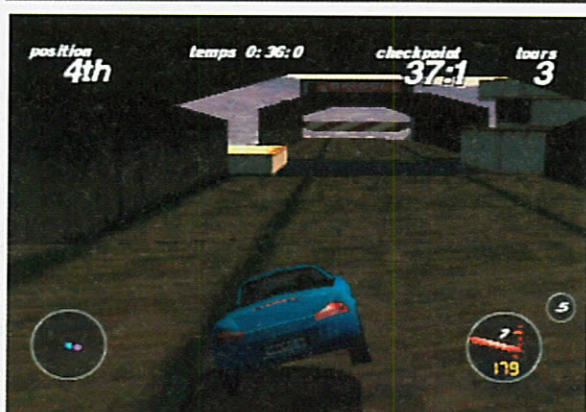
réalisation **94**

graphisme **19**
animation **18**
maniabilité **15**
s o n **16**

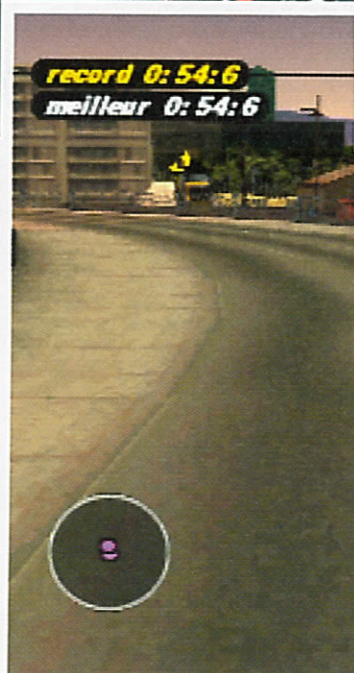
- ↳ GENRE : SIMULATION AUTOMOBILE
- ↳ DIFFICULTÉ : 3 NIVEAUX
- ↳ JOUEURS : 1 OU 2
- ↳ CONTINUES : OUI
- ↳ SAUVEGARDE : OUI
- ↳ AUTRES FORMATS : NON
- ↳ DISPO : AVRIL
- ↳ PRIX : 300 F ENVIRON

COMME DANS FORMULA ONE, UNE PRESSION SUR BAS VOUS MONTRERA CE QUI SE PASSE DERRIÈRE VOUS. LA MEUTE EST LÂCHÉE...

TROIS VUES SONT DISPONIBLES : CELLE-CI, UNE PLUS RAPPROCHÉE ET LA VUE INTÉRIEURE. À VOUS DE VOIR... LA VUE QUI VOUS CONVIENT.



L'OPTION 2 JOUEURS EST DISPONIBLE EN ÉCRAN SPLIT.



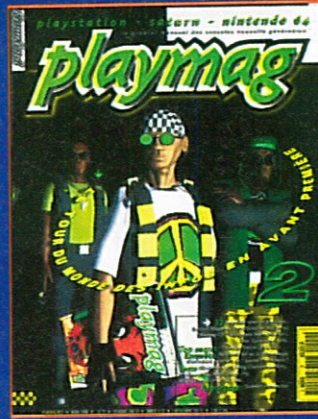
LA PROGRAMMATION DES MOUVEMENTS DES VOITURES EST SUPERBE. ON SENT BIEN LES SUSPENSIONS DU VÉHICULE ET LES SAUTS SONT BIEN RETRANSCRITS.

playmag

complétez votre collection,
commandez les anciens numéros !



PLAYMAG 1
TESTS : Cyberia - Cyberwar - Descent - Galaxy Fight - Gex - Johnny Bazzookatone - Panzer General - Popoia Herebeke - Ridge Racer revolution - Road Rash - Schockwave - Side Winder - Street Fighter Zero - The Horde - Titan Wars - Toshinden 2 - Victory Goal remix - Virtual Golf



PLAYMAG 2
TESTS : Alien Trilogy - Criticom - Cl all Japan - Lode runner - Magic Carpet Need for speed - NFL Gameday - NFL Quarterback '96 - NHL Face off - Primal Rage - Psychic Detective - Rise of the Robot 2 - Shellshock - Slam Colleege - Wing Commander 3 - Wipe Out Street Fighter Zero - The Horde - Titan Wars - Toshinden 2 - Victory Goal remix - Virtual Golf.



PLAYMAG 3
TESTS : Adidas Power Soccer - Alone in the Dark 2 - Blackids - Choro Q - Defcon 5 - Dynasty Wars 2 - Extreme Pinball - Hyper Final Match Tennis - King of Fighter '95 - Nba Live '96 - Panzer Dragoon Zwei - Po'es - Ultimate Mortal Kombat 3 - Tekken 2 - Vehicle Cavalier - Williams Arcade's Hit - Wangan Dead Heat.



PLAYMAG 4
TESTS : Advanced VG - Big Hurt! Baseball - Cho Aniki - Double Dragon - Euro '96 - Fade to Black - Hard Rock Cab - Irem Arcade Classics - Killing Zone - Mobile Suit Gundam 2.0 - Ninku - Rockman X - Star Fighter 3000 - Striker - Tetris X - Virtual Casino.



PLAYMAG 5
TESTS : AIV Train Evolution - Dust a Move 2 - Circuit Beat - Congo - Dezeamon Discworld Dragon Ball Z 2 - Drift King - Expert - Extreme Power - Galaxian 3 - Great Adventure - Gunship - Kain - Impact Racing - Int. Track & Field - Iron Storm - Metal Black - NHL Powerplay - Olympic Soccer - Olympic Games - Pete Sampras - Resident Evil - Space Hulk - Slam & Jam.



PLAYMAG 6
TESTS : Alien Trilogy - Athlete Kings - Battle Monsters - Blazing Dragons - Bomberman - Bubble Bobble - Bust a Move 2 - Casper - Davis Cup - Deception - Fatal Fury 3 - Formula One - King of Fighter '95 - Konami Open Gof - Loaded - NBA Action - Nights - On Side - Overblood - Pilot Wings - Popolocrois - Racing Skies - Road Rash - Shingata Kurin pa! - Spare Hulk - Story of Thor 2 - Strikers 1945 - Super Mario 64 - The Web - Time Commando - Tobal 1 - Top Gun - Virtua Fighter Kids.



PLAYMAG 7
TESTS : 3D Lemmings - Black Fire - Blam Mashinhead - Burning Road - Chessmaster - Cool Boarder - Darkstalker - Die Hard Trilogy - Exhumed - Final Doom - Ghen War - Jumping Flash 2 - Mario Andretti - Motax - Myal - Penny Racers - PGA '97 - Robotron X - Samurai Shodown - Slamscape - Tekken 2 - Tunnel B1 - Whizz - Wipe Out 2097.



PLAYMAG 8
TESTS : Blast Chamber - Crash Bandicoot - Crime Wave - Darius 2 - Highway 2000 - Lomax - Madden '97 - Motor Toon GP 2 - NHL '97 - Pitball - Project Overkill - Psychic Force - Soviet Strike - Star Gladiator - Street Racer - Toplan Shooting - Tomb Raider - World Series Baseball - Worldwide Soccer '97 - X-Com - X2.



PLAYMAG 9
TEST : Amok - Black Down - Break Point - Les Chevaliers de Baphomet - Commander & Conquer - Daytona - Destruction Derby 2 - Disruptor - FIFA '97 - Fire & Klawd - Iron & Blood - Jewel of the Oracles - Madden '97 - Mighty II - Mortal Kombat Trilogy - Mr Bones - Namco Museum vol.3 - NBA Jam Extreme - NHL '97 - Pandemonium - PGA '97 - Sega Age - Namco Tennis - Street Fighter Alpha 2 - Street Racer - The Last Dynasty - Tunnel B1 - Virtua Cop 2.



PLAYMAG 10
TEST : Arc the Lad 2 - Ayrton Senna's Kart Duel - Command & Conquer - Coolies Kanku - Cruis'n USA - Hardcore 4x4 - Hyper Final Match Tennis - Killer Instinct Gold - Mortal Kombat Trilogy - Namco Museum Vol.3 - NBA Jam Extreme - Nba Live '97 - Pegasus Prime - Perfect Weapon - Power Move - Reloaded - Shadows of the Empire - St Andrew Golf - Starwinder - Tobal N°1 - V-Tennis - Warhammer - Wayne Gretzky's Hockey.



PLAYMAG 11
TESTS : 2-Extreme - Bug! Too - Chronicle of the Sword - Dark Savior - Depth - Doom - Fighter Megamix - J. League Power Striker - Jet Rider - King of Fighters '95 - King of Fighters '96 - Legacy of Kain - NBA in the Zone 2 - Psychic Force - Ramma 1/2 - Ring Lord Saga 2 - Riot - Soviet Strike - Stell Harbinger - Suikoden - Super Mario Kart 64 - Ten Pin Alley - Thunder Force... - Toshinden 3 - Twisted Metal 2 - Wild Arms.



PLAYMAG 12
TESTS : Contra - Legacy of War - Die Hard Arcade - Enemy Zero - Final Fantasy VII - ISS de Luxe - King's Field - La Cité des Enfants Perdus - Last Vikings 2 - Raystorm - Real Bout - Rockmans - Scorchier - Spate Jam - The Crow - Turok - Virtual Pool.

BON DE COMMANDE

OUI, JE COMMANDE LE NUMÉRO 1 **N°2** **N°4** **N°5** **N°6** **N°8** **N°10** **N°11** **N°12** **40 FF** l'unité

LE **NUMÉRO 3** ET LE CD DÉMO JOUABLE **50 FF** ET J'AI BIEN COMPRIS QUE LE PORT EST INCLUS.

LE **NUMÉRO 7** ET LA K7 VIDÉO LE **NUMÉRO 9** ET LA K7 VIDÉO **50 FF** ET J'AI BIEN COMPRIS QUE LE PORT EST INCLUS.

**BULLETIN À RENVoyer AVEC VOTRE RÉGLEMENT SOUS ENVELOPPE AFFRANCHIE À :
CYBER PRESS PUBLISHING, RÉASSORT PLAYMAG, 92/98, BOULEVARD VICTOR HUGO,
92115 CLICHY CEDEX.**

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

CHÈQUE MANDAT-LETTRE

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.

man XtTt superbike

s a t u r n

DÉVELOPPEUR : SEGA
ÉDITEUR : SEGA

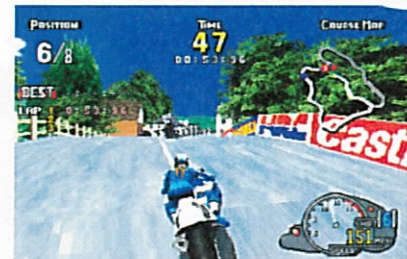
➔ Les jeux Saturnaux ne courent pas les rues et quand ils courent, c'est après les succès super-«Sonic» ou les conversions internes de Sega. Tel est le cas de ce **Manix TiTi Souperbaillk.**



➔ Les bornés de l'arcade et les fadas de Sega ont déjà dû goûter en salle à la speed'ivresse de Man X TT. Le jeu est la transposition de l'une des plus démentielles courses de bécanes qui aient jamais été instituées. Celle-ci prend place au sein de l'île de Man, une petite principauté, sise non loin de l'Irlande, dont c'est la principale attraction (200.000 spectateurs qui affluent de par l'univers) et la première source de revenus. Ce qui fait tout l'intérêt de l'événement, c'est sa dangerosité, sa morbidity, le péril encouru par chaque pilote. Chaque année, en effet, amène son lot de tués et d'accidentés. Alors, forcément, y'a du peuple. D'autant plus qu'il est aux premières loges. Le circuit étant tracé à travers les bourgades de Man, les badauds peuvent se placer à leur convenance pour assister au mauvais déroulement de la bourre. Les places autour des têtes d'épingle mortelles sont évidemment les plus courues.

Les plus que 24 heures du Man

Sega n'a retenu pour son jeu que deux fines tranches de l'immense parcours originel (64 km), auxquelles on doit ajouter les modes Miroir de chacune. Quatre circuits donc, au total, aux tracés fort bien équilibrés, imbus de dénivelés et de toutes formes de virages. Des pistes, en somme, qui permettent de tirer la blinde aussi bien que d'explorer toutes les facettes de la conduite bécanes. Et qui devraient permettre des gamelles savoureuses et des pertes de contrôle de grande classe. C'est le cas, mais ce n'est pas le vôtre. Les concepteurs ont jugé, pour on ne sait trop quelle piteuse raison, que le joueur serait le seul concurrent exempté de chute, de cabriole et de viandage. Ainsi vous n'avez pour seule consolation que d'assister au charcutage de vos congénères, mais la pire des embardées ne pourra vous conduire qu'au «travers dérapé» ou au «frottement de barrière». Pour tout dire de la liberté du jeu, vous ne pouvez même pas faire demi-tour en pleine course. Si vous voulez rouler à contre-poil, faudra en passer par le mode Miroir du circuit concerné. De toute façon, vous n'auriez pas eu le temps d'aller bien loin, la course s'effectuant sur le principe des «extend times». Même topo restrictif pour les wheelings qui ont été bannis de cette conversion. ↓↓



LA HONDA RVF 750 RC45, UNE BELLE BÊTE QUE VOUS POUVEZ TROUVER CHEZ VOTRE CONCESSIONNAIRE HABITUEL POUR LA MODIQUE SOMME D'UNE CENTAINE DE MILLIERS DE BALLES.



LA VISIBILITÉ EST LA PLUPART DU TEMPS EXCELLENTE, ET LE CLIPPING NE CONSTITUE PAS RÉELLEMENT UNE TÂCHE LUDIQUE.





TIME
47
: 53 : 96

COURSE MAP

SPEED
151 MPH
SHIFT 6

L'ILE DE MAN,
COMME SI VOUS Y
ÉTIEZ SANS MORTS,
SANS SANG, SANS
TRIPES, SANS
L'AMBIANCE
DÉCONTRACTÉE,
OUI!

POSITION
5/8

TIME
11
02 : 17 : 28

COURSE MAP

BEST 1 : 24 : 32
LAP 1 : 24 : 32
3 0 : 52 : 96

SPEED
181 MPH
SHIFT 6

Les petits défauts qui font mal

Du côté des montures, on est assuré sur le stand Honda, avec le même modèle d'usine, la RVF 750, dérivée en une huitaine de bougresses. Elles se différencient plastiquement par leur couleur et pratiquement par trois aptitudes : maniabilité, accélération et vitesse maximale. Nouvelle restriction, aucun réglage n'est opérable, mais le choix vous est tout de même laissé de la transmission manuelle ou automatique. Passons sur le bitume. Là encore, Sega ne s'est pas défilé. Les sensations de défilement et d'aspiration sont certes bien rendues, le pilotage reste quelque peu schématique et rudimentaire. Selon le deux-roues enfourché, vous déraperez abusivement ou nullement, et l'on est souvent contraint de virer par petites touches successives ; des à-coups qui filent rapidement la gerbe au cœur en «subjective». Heureusement, à l'inverse de Ridge Racer (sur PlayStation) par exemple, la caméra extérieure est de meilleure composition, plus agréable, impressionnante et clairvoyante. Heureusement bis, le joystick analogique corrige cet effet d'à-coups, en rendant le coulé naturel à l'inclinaison de la bécane.

frédéricrousseau

1^{er} avis

SEGA N'A CERTAINEMENT PAS RÉALISÉ LE SOFT DE L'ANNÉE, NI LE SIEN, NI CELUI DE LA SATURN. DES IMBÉCILLITÉS DE CONCEPTION GRÈVENT ET BRIDENT UN JEU QUI AURAIT PU AISÉMENT PRÉTENDRE À UNE BIEN MEILLEURE JOUABILITÉ ET JOUISSABILITÉ. N'ASSOMBRISONS PAS PLUS LE TABLEAU. LES FONDUS DE BOURRE POURRONT S'ÉTOILER EN SPLITAGE DEUX JOUEURS OU SETAPER L'ATTAQUE DES SCORES, EN Y TROUVANT UN PLAISIR PAS FORCÉMENT SIMULÉ. PARCE QUE SEGA, C'EST TOUJOURS PLUS FORT QU'ETOI...

FRÉDÉRIC ROUSSEAU

intérêt 88

2^{ème} avis

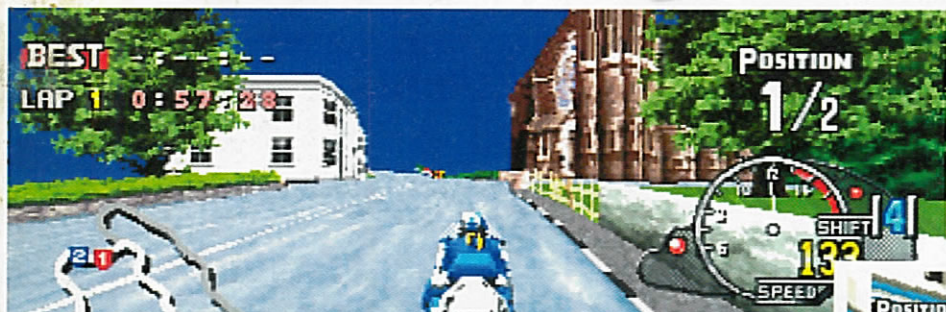
ÇA FUSE BIEN, SANS JAMAIS MOLLIR, MÊME EN «SPLIT-SCREEN». LES BUGS DE COLLISION NE CONCERNENT QUE CERTAINS DÉTAILS DU DÉCOR ET SONT DONC INCONSÉQUENTS. L'EFFET DE VITESSE 3D EST ASSEZ BRILLANT (FORT BELLE TEXTURE DES ROUTES). VRAIMENT, L'EXTRÊME PÉCHÉ SCÉNIQUE DE MAN X TT PROVIENT DE LA RESTRICTION DES SITUATIONS D'AGRÈMENTS, TELS QU'ACCIDENTS, ARRÊTS AUX STANDS, POSSIBLE DES MOUVEMENTS (SORTIES DE PISTE, CONTRESÈNS)...

J'M DESTROY

réalisation 90

graphisme	17
animation	17
maniabilité	16
sons	14

- GENRE : SIMULATION SPORTIVE
- DIFFICULTÉ : MOYENNE
- JOUEURS : 1 OU 2
- CONTINUES : NON
- SALVEGARDE : OUI
- AUTRES FORMATS : NON
- DISPO : MAI
- PRIX : 350 F ENVIRON



LE MODE DOUBLE JOUEUR REDDINE UNE VIGUEUR COMBATIVE QUI FAIT PARFOIS DÉFAUT À MAN X TT.

LA QUALITÉ DU MAPPING DE L'ASPHALTE EST FRANCHEMENT NICKEL-CHROMATIQUE.



LE DÉPART PLEIN POT S'OBTIENT UN CHOUÏA AU-DESSUS DES 10.000 TOURS/MINUTE DE RÉGIME.



Y'EN A QUI FERAIENT MIEUX D'ARRÊTER LE BI-PNEU. ÇA RISQUE PAS DE VOUS ARRIVER, ET C'EST ENCORE PLUS INSULTANT. L'IMPOSSIBILITÉ DE LA CHUTE ÉDULCORÉ SÈVÈREMENT LE JEU.

LES BÉCANES DÉPASSENT ALLÈGREMENT LES 180 MPH. CE QUI NOUS FAIT UN BON 270 KM/H.

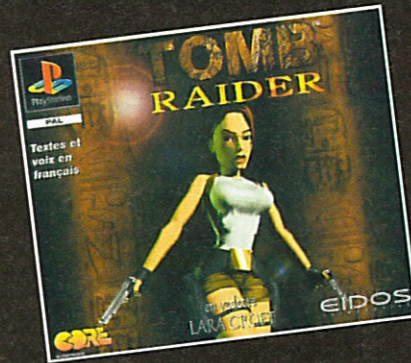
Mega Pack

TOMB RAIDER

LARA SORT LE GRAND JEU POUR TOI



**Le mega pack avec
le jeu Tomb Raider PlayStation™
+ 1 carte mémoire
+ 1 Turbo Pad pour 399F***



Le jeu Tomb Raider sur PlayStation™
Le plus grand jeu d'aventure et d'action.
PlayStation Magazine : 5/5
CD Consoles : 5/6 - Consoles + : 97%
Joypad : 95% - Games Machine : 98%

Carte mémoire couleur
1 meg, 15 blocks, 4 couleurs au choix
(rouge, vert, bleu, gris).



Pad PlayStation Turbo station
Croix de direction 8 voix,
8 boutons de tir programmables
(ralenti et turbo), 4 couleurs au choix (rouge, vert, bleu, gris).

**Série limitée :
30 000 exemplaires**

ENSEIGNES PARTICIPANT A L'OPERATION

Auchan, BHV (Paris RP), Dock Games, Espace 3, Fnac, Le Furet du Nord, Galeries Lafayette, Game's, Hypermédia, Madison, Micromania, Nouvelles Galeries, Nuggets, Printemps Haussmann, Score Games, Surcouf, Toy R Us, Ultima, Virgin.

Des cadeaux, des infos, des solutions
3615 EIDOS*
08 36 68 19 22*

PlayStation™, marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.

EIDOS
INTERACTIVE

6 boulevard du Général Leclerc
92115 Clichy Cedex

<http://www.eidosinteractive.com>

raytracer



Taito sort discrètement la suite de sa saga Chase HQ sur PlayStation. Personne n'en parle ni en arcade ni sur PlayStation. Alors heureusement qu'on a enquêté et qu'on a testé le petit dernier dont la nouveauté est d'être en 3D, de la vraie 3D cette fois.

➔ Le nombre de fanatiques de Chase HQ — un jeu d'arcade datant d'une dizaine d'années — à travers le monde est énorme mais subit une terrible baisse avec le temps. Eh oui, les joueurs d'arcade vieillissent et Chase HQ commence à dater un peu. Mais bon, vous qui êtes des vieux de la vieille, vous comprenez mon intérêt quand j'ai vu sortir la suite officielle de Chase HQ dans sa version 3D polygonale. Tout commence comme avant avec l'accueil de l'hôtesse de la police qui sourit et donne les instructions par écran interposé. C'est qu'on a la télé maintenant dans la voiture, moderne ! Les dialogues sont en japonais et ça fleure bon le manga mais très vite, le langage du bitume reprend le premier rôle et c'est parti pour les folles embardées, enfin pas trop parce qu'il y a un ennemi à coincer en bout de course.

Comme au bon vieux temps

Le principe de Chase HQ reste le même, avec une première partie de la course qui vous demande de rattraper une cible. La distance vous séparant d'elle s'affiche sur un radar dans un coin de l'écran. Au passage, vous pouvez pulvériser une ou deux bagnoles, ça rapporte des points ! Les bonus de nitro sont toujours là pour les accélérations de la mort mais il vaut mieux se les garder pour la deuxième phase. Eh oui, il y a deux phases, ne l'oublions pas ! Lorsque vous avez réussi à rattraper le vilain qui roule devant vous, vous devez lui foncer dedans pour l'anéantir, une jauge symbolisant l'état du véhicule ennemi. Comme le temps est limité et que le bougre va plutôt vite, pensez à utiliser la nitro. Malgré le passage en 3D polygonale, on retrouve les sensations des premiers épisodes et ce, grâce à ce satané compte à rebours. À ce propos, contrairement aux versions précédentes, les Continues ne vous font pas reprendre là où vous êtes tombé en panne à la fin du temps réglementaire mais au début du stage, un bon point pour la durée de vie. D'une réalisation correcte avec une animation très fluide, ce jeu est une surprise que l'on n'attendait pas de Taito.

1er avis

IL EST IMPOSSIBLE DE NE PAS AIMER LE PRINCIPE DE CHASE HQ ! FONCER POUR RATTRAPER UNE VOITURE ENNEMIE ET LUI TAPER DEDANS POUR L'ANÉANTIR, C'EST UN PRINCIPE JOUISSIF. IMAGINEZ UN JEU DE BASTON À 200 À L'HEURE... LE PASSAGE À LA 3D POLYGONALE SE FAISANT SANS PERTE DE MANIABILITÉ, ON NE PEUT QUE FÉLICITER TAITO. DOMMAGE QUE LE JEU SE FINISSE ASSEZ RAPIDEMENT. OLIVIER PRÉZEAU

intérêt 82

2ème avis

ENFIN DE LA 3D DANS CHASE HQ... ON EST CERTES LOIN D'UN PORSCHE CHALLENGE OU D'UN RAGE RACER, MAIS LA VITESSE EST PARFAITEMENT BIEN RENDUE ET LES GRAPHISMES SONT DE BONNE FACTURE. IL EST CLAIR QUE LA BAGNOLE FAIT PARFOIS UN PEU SAVONNETTE MAIS BON, LE RÉALISME DE LA SIMULATION DANS UN TEL JEU, ON S'EN FICHE ÉPERDUMENT. FRÉDÉRIC ROUSSEAU

réalisation 85

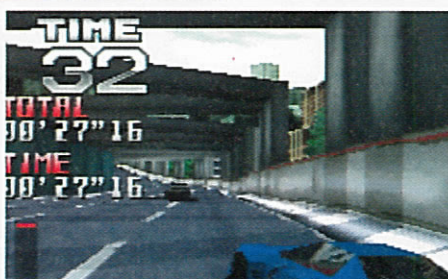
graphisme 16
animation 17
maniabilité 17
son 16

◊ GENRE : COURSE ◊ DIFFICULTÉ : MOYENNE ◊
JOUEURS : 1 ◊ CONTINUES : OUI
◊ SAUVEGARDE : OUI
◊ AUTRES FORMATS : PNON
◊ DISPO : IMMÉDIATE EN IMPORT ◊ PRIX : 400F ENVIRON

ON RETROUVE L'HÔTESSE DE CHASE HQ QUI FAIT SON BRIEFING AU DÉBUT DE CHAQUE COURSE. CETTE FOIS ET COMME EN ARCADE, ON PEUT ENTENDRE SA VOIX.



LES JAPONAIS EN SONT FIERS ET UNE FOIS DE PLUS, ON N'ÉCHAPPE PAS À LA BELLE DÉMO EN IMAGES DE SYNTHÈSE.



POUR CHANGER UN PEU DES BAGNOLES, ON SE TAPPE DES AÉROGLISSEURS AU TROISIÈME NIVEAU.

LES REFLETS SUR LES VITRES DE LA VOITURE SONT RÉUSSIS ET C'EST ASSEZ RARE. C'EST LA PREMIÈRE FOIS QU'ON APPRÉCIE VRAIMENT CE GENRE D'EFFETS SUR PLAYSTATION.

LES BOSS DE FIN, DISONS LES VOITURES QU'IL FAUT ARRÊTER EN LEUR RENTRANT DEDANS, SONT PARFOIS BIZARRES, COMME CET HÉLI-CO QUI RESTE EN RASE-MOTTES.

playstation

DÉVELOPPEUR : FACTOR5
ÉDITEUR : LUCAS ARTS

rebel assault 2

1997 sera l'année Star Wars ! Foi de Lucas, vous allez en bouffer du Skywalker, Leia et autres Solo. Parallèlement à la sortie des nouvelles versions de la trilogie, la branche jeux vidéo de Lucasfilm présente Rebel Assault 2 ainsi que Dark Forces. Arriverez-vous à éviter un seul X-Wing dans la tourmente médiatique qui vous entoure ?



Avant de lancer ses produits originaux pour les consoles 32 bits comme Herc's Adventure, Lucas Arts se contente dans un premier temps d'adapter d'anciens titres. Ainsi, après Ballblazer et Dark Forces, Lucas Arts a fait convertir Rebel Assault 2 pour la console de Sony par Factor 5. Issue du monde micro, Rebel Assault 2 va vous entraîner dans une aventure en marge des péripéties de la bande à Luke.

Rookie One à la rescousse !

Incarnant un «bleu» dans les escadrons des rebelles, vous allez devoir accomplir les seize missions que comporte le jeu. Bénéficiant d'un scénario totalement original, Rebel Assault 2 propose ainsi des lieux inédits par rapport à son pendant cinématographique, tout en conservant le même historique. En tant que Rookie One, vous allez enquêter sur la disparition de vaisseaux dans une zone. Petit à petit, vous comprendrez que l'Empire y est pour quelque chose. Le jeu propose toute une série de séquences principalement axées sur le shoot. Si vous avez toujours rêvé de piloter des X-Wing, des B-Wing et autres Tie-Fighters, vous allez être servi. Divisé en seize épisodes liés par des séquences cinématiques de toute beauté, il vous faudra généralement flinguer et piloter avec précision.

Un faux jeu ?

Pour les joueurs purs et durs, Rebel Assault 2 ne serait pas un vrai jeu dans le sens où l'on n'a que peu de liberté et où l'on passe le plus clair de son temps à mater des séquences vidéo. Pour les autres, ce genre de produit est parfait pour rallier de nouveaux adeptes à notre cause informaticoludique. Maintenant, en ce qui concerne la réalisation, tout le monde sera unanime. Factor 5 a fait un boulot superbe. Les images de synthèse sont magnifiques et la compression PlayStation offre une qualité qui met les micros à des années-lumière. L'animation 3D de quelques objets bénéficie bien entendu de la puissance des processeurs dédiés à la PlayStation. Pour couronner le tout, la bande sonore est en tous points fidèle puisque totalement repiquée sur les films avec notamment les musiques de John Williams. Bref, à conseiller aux novices et aux fans de Star Wars. Si ce n'est pas votre cas, vous pouvez toujours regarder la démo chez vos revendeurs pour apprécier la qualité des séquences ou vous intéresser à Dark Forces, le Doom-like Star Wars.

Michel Houng

avis

REBEL ASSAULT 2 FAIT PARTIE DE CE QU'ON A COUTUME D'APPELER LES FILMS INTERACTIFS. L'INTÉRÊT DE JEU EST RELATIVEMENT MINIME AVEC UNE DURÉE DE VIE MICROSCOPIQUE (1H30 POUR LES BONS JOUEURS). EN FAIT, SOUS DE VAGUES RAISONS LUDIQUES, CE GENRE DE PRODUIT EST SOUVENT PRÉTEXTE À UNE DÉMONSTRATION EN VIDÉO ET EN IMAGES DE SYNTHÈSE. LE PC EST CHAMPION EN CE DOMAINE. ESPÉRONS QUE LA PLAYSTATION NE SUIVRA PAS LE MÊME CHEMIN.

MICHEL HOUNG

intérêt **60**
POUR LES JOUEURS PUS
82
POUR LES AUTRES

graphisme **16**
animation **14**
manipabilité **13**
son **17**

avis

D'UN POINT DE VUE TECHNIQUE, REBEL ASSAULT 2 EST D'UNE BEAUTÉ FATALE. LES NOMBREUSES SÉQUENCES VOUS FERONT REVIVRE AVEC ENTRAÎNEMENT LES PÉRIPÉTIES DE CETTE SAGA INTENSIFÈRE. LE MÉLANGE VIDÉO/IMAGES DE SYNTHÈSE EST PLUTÔT RÉUSSI. Bref, REBEL ASSAULT 2 A BÉNÉFICIÉ DE TOUTE LA TECHNOLOGIE DE LUCASFILM.

LOUIS HOUNG

réalisation **88**

- GENRE : SHOOT'EM UP
- DIFFICULTÉ : FACILE
- JOUEURS : 1
- CONTINUES : OUI
- SAUVEGARDE : OUI
- AUTRES FORMATS : PC, MAC
- DISPO : MARS
- PRIX : 350 F ENVIRON

UN PEU COMME LUKE SKYWALKER, LE HÉROS, ROOKIE ONE, A LA GUEULE D'UN ADOLESCENT PRESQUE BOUTONNEUX.



OUF, IL EST PASSÉ PRÈS, CE TIE-FIGHTER. HEUREUSEMENT QUE JE L'AI TOUCHÉ JUSTE AVANT LA COLLISION.

DÈS QUE VOUS TERMINEZ UN NIVEAU, RIEN NE VOUS EMPÊCHE D'Y REJOUER. PENSEZ TOUT DE MÊME À LA MEMORY CARD.



QUELQUES NIVEAUX SE PASSENT À LA VERTUA COP VISEZ JUSTE ET TIREZ TOUT EN ÉVITANT DE VOUS FAIRE CANNARDER GRATUITEMENT.



DÉVELOPPEUR : DIGITAL AMUSEMENT
ÉDITEUR : MICROPROSE

transport tycoon

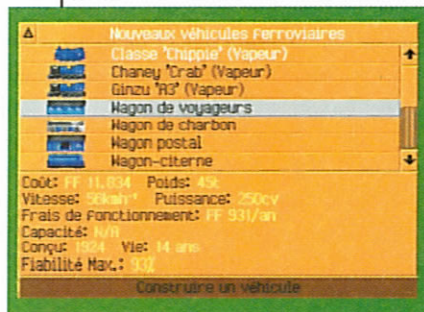
➔ Dans le genre gestion économique, la PlayStation commence singulièrement à être blindée : Sim City, Theme Park, AIV Revolution et maintenant ce Transport Tycoon, déjà connu des «microteux», qui plonge dans l'univers des transports en commun. Une sorte de «Sim métro», quoi...

C'EST UNE INTRO TOTAL INUTILE QUI VOUS ATTEND AU DÉBUT DU JEU. PLUTÔT JOLIE, MAIS INUTILE QUAND MÊME...



POUR SAVOURER PLEINEMENT TOUTES LES POSSIBILITÉS DU JEU, MIEUX VAUT CONSULTER LA NOTICE POUR CONNAÎTRE LA SIGNIFICATION DE TOUTES LES ICÔNES.

EN FONCTION DE VOS FINANCES, CONSTRUISEZ VOTRE RÉSEAU FERROVIAIRE COMME BON VOUS SEMBLE.



1er avis

SOYONS CLAIRS : SI VOUS ÊTES PLUTÔT ARCADE, ACTION, BASTON, COURSE DE BAGNOLES, LAISSEZ TOMBER. TRANSPORT TYCOON PROPOSE DE LA GESTION, DE LA RÉFLEXION, DE LA MANIPULATION FINANCIÈRE, DE LA PATIENCE, BEAUCOUP DE PATIENCE, SINON C'EST LA DÉPRIME ASSURÉE. MAIS DANS LA CATÉGORIE SIM MACHIN, IL EST TRÈS COMPLET, POUSSÉ ET D'UN INTÉRÊT INDÉNIEBLE.

MARCO VEROCAI

intérêt 90

Transport Tycoon est le genre de jeu qui relance la guéguerre entre console et micro. L'autre jour, j'en parlais avec un «collègue» de la micro et après lui avoir dit «C'est un peu du Sim City transposé aux transports en commun». «Aahahahah... n'importe quoi, les mecs en console, vous comprenez rien, ça n'a rien à voir», me répondit l'effronté méprisant et méprisante. «Pourquoi ?», le questionnais-je. «Ben, Sim City, c'est de la gestion économique où tu construis ta ville et Transport Tycoon, euh, ben c'est de la gestion économique où tu construis tes gares, ports, etc.» Bon, je vous laisse méditer sur la logique de ce «2 de QI» et je vous le dis haut et fort : Transport Tycoon, c'est un peu du Sim City 2000. Graphiquement, on retrouve un peu l'esprit de ce dernier et quant au principe, vous incarnez un industriel dont l'objectif est de devenir le ponte des transports en commun.

Il n'y a que le train...

La différence avec le titre de Maxis vient de ce que Transport Tycoon est plus poussé, plus pointu et donc, moins tourné vers le grand public. La gestion n'est pas simple et il vous faudra niveler les terrains, construire, entretenir et maintenir en bonne santé (financièrement parlant) toutes vos structures consacrées aux transports : gares, ports, aéroports, réseaux de bus ainsi que les véhicules que vous mettrez en circulation. Vous partez avec un pécule qui varie selon le niveau de difficulté choisi mais par la suite, vous pourrez bénéficier de subventions en remplissant certains objectifs et, les années passant, aller de l'avant en utilisant de nouveaux moyens de transport plus modernes. Bref, un jeu très prenant si on en mord l'esprit mais relativement difficile d'accès si l'on ne connaît pas le genre. Difficile d'accès aussi en raison du pad et, de ce côté-là, les PC men peuvent nous snober avec leur souris, c'est justifié. Malgré une interface manette relativement bien foutue, on éprouve quand même quelques difficultés à allier rapidité et précision dans le déplacement du curseur.

Une révolution ? Non ! Une petite révolte à la rigueur...

Si ce jeu ne révolutionne pas le genre, il offre une intéressante nouvelle possibilité avec l'option qui permet de voir la carte en 2D sous un angle isométrique ou alors en 3D avec rotations et zooms à volonté pour explorer le terrain avec un maximum de facilité. Au final, Transport Tycoon s'avère être un soft de très bonne qualité ludique si on accroche avec le genre, et en plus, il n'est pas foncièrement moche. L'ambiance sonore est plutôt sympa si l'on se borne à écouter que les bruitages. Les musiques «jazzy-rupeuses» quant à elles, sont dignes de figurer sur le podium des mélodies les plus aseptisées jamais entendues, ex aequo avec celles de Sim City. Mais bon, ça colle plutôt bien à l'ambiance bon enfant du soft, si toutefois on peut qualifier de «bon enfant» un jeu dont le but est d'accumuler du blé et de se développer aux dépens des autres. Au Japon, ce titre a fait un tabac et visiblement, ce n'est pas innocent... ■

Marco Verocai

- GENRE : GESTION ÉCONOMIQUE
- DIFFICULTÉ : 3 MODES
- JOUEURS : 1
- PASSWORDS : NON
- SAUVEGARDE : OUI
- AUTRES FORMATS : PC-CD ROM
- DISPO : AVRIL
- PRIX : 350 F ENVIRON

2ème avis

CERTES, CE N'EST PAS LE JEU LE PLUS BEAU DU MONDE, MAIS DANS SON GENRE, L'APPARITION DE LA 3D APORTE VRAIMENT UN PLUS, SOMME TOUTE BIEN PRATIQUE DANS CERTAINES SITUATIONS. L'INTERFACE EST BIEN PENSÉE MAIS NE RIVALISE TOUJOURS PAS AVEC UNE VERSION PC. CONCLUSION : C'EST DU CORRECT.

LOUIS HOUNG

réalisation 88

graphisme 15
animation 15
maniabilité 16
son 15



DANS TRANSPORT TYCOON, TOUT EST PRÊT À FAIRE UNE FÊTE : LE PREMIER TRAIN DE LA VILLE, LE PREMIER POIL SUR LE TORS DU FILS DU MAIRE...



LA VUE EN 3D PERMET UN TAS DE FANTAISIES : ZOOMS, ROTATIONS AUTOUR D'UN POINT ET POSSIBILITÉ DE RÉGLER LA HAUTEUR DE LA CAMÉRA DU RAS DU SOL JUSQU'À UNE VUE AÉRIENNE.



AU FIL DU TEMPS QUI PASSE, LA TECHNOLOGIE ÉVOLUE ET SI VOUS EN AVEZ LES MOYENS, VOUS POURREZ EN FAIRE PROFITER LES USAGERS. MOYENNANT FINANCES, BIEN SÛR.

REGARDEZ CE PETIT TRAIN ET CES JOLIS WAGONNETS DANS CE PAYSAGE CAMPAGNARD. ON MET DES RÉBUS SUR LES WAGONS ET ON SE CROIT À LA TÉLÉ...

UN CONSEIL?

vous ne pouvez pas encore acheter ça



mais vous pouvez déjà acheter ça



TOUTE l'actu Nintendo

+ Les solutions complètes de : *Tintin et le Temple du Soleil*

(Super Nintendo)

Ultimate Mortal Kombat 3 (Super Nintendo)

Street Fighter Alpha 2 (Super Nintendo)

Donkey Kong Land 2 (Game Boy)

Obélix (Game Boy) et *Zelda* (Super Nintendo)

En vente chez votre marchand de journaux

DÉVELOPPEUR : BOSS GAMME STUDIO
ÉDITEUR : BMG

➔ La chose aurait aussi bien pu s'appeler l'Araignée qui vaut les trois milliards, Arachnocop, Mygalator, Spidor ou Spider en heure, l'Araignée qui tombe à pic, Morsure et vie incertaine, Les mandibules de la justice, Les facettes de la terreur. Non point. Ses procréateurs l'ont baptisée Spider tout rond. Défaut d'imagination ? D'ambition ? De temps ? De ronds ? De promo-rhétorique ?

Spider



Un cyber-généticien se trouve sur le point d'apporter la touche finale à son chef-d'œuvre. Une araignée de combat, fourrée d'implants méca-électroniques. Des pattes bioniques, pour courir comme Steve Austin et une lame de scalpel pour jouer à Docteur Rictus. Et l'araignée est «kitable» à loisir, puisqu'elle peut encore se saisir d'autres accessoires tels que missiles, lance-feu, boomerang, mines magnétiques, insecticide... Une petite restriction : pas plus de quatre instruments dans son

barda. Là n'est pourtant pas l'essentiel. Que voulez-vous qu'une tarentule fasse d'un tel attirail, à part devenir omnivore jusqu'à l'anthropophagie ? Ça reste un prédateur basique, à l'ingéniosité toute relative. Par contre, gratifiez-la en plus d'un intellect d'origine humaine, et vous gagnerez une bestiole de guerre redoutable, passe-partout et révolutionnaire.

Spiderman tendance XXIe siècle

Tout inventeur paie nécessairement le prix de sa «génialité». De sa folie, ou de la folie des autres. Notre savant en fait l'expérience, puisqu'à peine a-t-il figolé sa «raignée», qu'il se fait déjà chahuter par un commando de mercenaires. Les «chahuteurs» le blessent grièvement, et emportent illico sa dépouille pour récupérer le cœur de son invention, le casque télépathique, resté bloqué sur son crâne. Le bougre avait heureusement eu le temps d'achever son expérimentation, au terme de laquelle il est entré en contact cognitif avec l'arachnide. Et c'est parti pour une folle nuit de vindicte. Le chercheur comateux part se chercher, à travers les yeux de sa «cyberaraignée», en espérant retrouver son corps et châtier la vermine qui a osé s'en prendre à la science. Et nous voilà en présence d'un Pandemonium à l'échelle insectoïde. L'environnement est entièrement conçu en 3D, mais l'action et les déplacements sont linéaires. Le plus, comparé à Pandemonium, tient à la nature du héros : une araignée qui se tape de la pesanteur et adhère à toute paroi ordinaire. Le moins, c'est tout le jeu. Spider est moins trépidant, moins charismatique, moins prenant, moins surprenant, moins bien gaulé, moins impressionnant, moins varié et réjouissant.

Pour les mordus de la tarentule

Spider n'a certainement rien d'envoûtant, et la difficulté ou la «viduité» de quelques passages pourra rebuter les moins volontaires. Pourtant un petit charme d'«horror movie» de série Z se dégage insensiblement au fur et à mesure de l'exploration. Un univers pourri, toxique, tortueux et putride, envahi de mutagènes et de mécanismes qu'on a poussés à la limite de la caricature par manque de moyens, de temps ou d'imagination. Mais gratiné d'une intrigue de base qui fait mouche et qui rend curieux quant au dénouement de l'histoire. Le quidam ne sera probablement pas sensible à cette approche et ne pourra voir qu'un jeu de plates-formes de plus. Mais Spider se tamponne du quidam. Il vise essentiellement le plate-formiste insectophile et le shoot-em-alliste insectivore qui salivent déjà des mandibules à l'idée de sautiller à tout va, de gambader aux plafonds, de «fili-pendouiller» et de se taper son lot de boss. Sur ce point alors, le cahier des charges est lourd de perspectives.

frédéric rousseau

avis

CE JEU NE VOUS FERA PEUT-ÊTRE PAS AIMER LES ARAIGNÉES, MAIS IL VOUS RENSEIGNERA SUR LES TERRIBLES SÉVICES QUE SUPPORTENT CES PETITES BÊTES SANS DÉFENSE (UNE DES DIFFÉRENCES MORPHOLOGIQUES FONDAMENTALES QUI LES DISTINGUENT DES ÉLÉPHANTS), AU SEIN DE CRAPULEUX LABORATOIRES. VOUS SAUREZ POURQUOI CELLES QUI S'EN ÉCHAPPENT SE COMPORTENT ENSUITE EN PARANO-PSYCHOPATHES. JOUEZ À SPIDER, ET LA VÉRITÉ SE FERA JOUR SUR CES ODIUSES PRATIQUES. VOILÀ L'INTÉRÊT PREMIER DE CE JEU. EN PLUS, C'EST UN BON HYBRIDE PLATE-SHOOTEM-FORME.

FRÉDÉRIC ROUSSEAU

intérêt 84

avis

ÇA PEUT RALENTIR, ÇA PEUT MANQUER DE GOÛT, DE FINESSE ET DE PERSPECTIVES, ÇA SE PEUT, ET C'EST MÊME PROGRAMMÉ. TOUT COMME CERTAINS MINI BUGS D'AFFICHAGE SANS CONSÉQUENCE. CÉPENDANT, ON DEMEURE DANS LE RESPECTABLE ET LE RESPECT DU JOUEUR N'EST PAS EN CAUSE. SCOLAIRE ET SANS ÉTINCELLE, LA RÉALISATION SUFFIRA JUSTE À NE PAS SATISFAIRE VOS PETITS DESIDERATA.

MARGO VEROCAI

réalisation 81

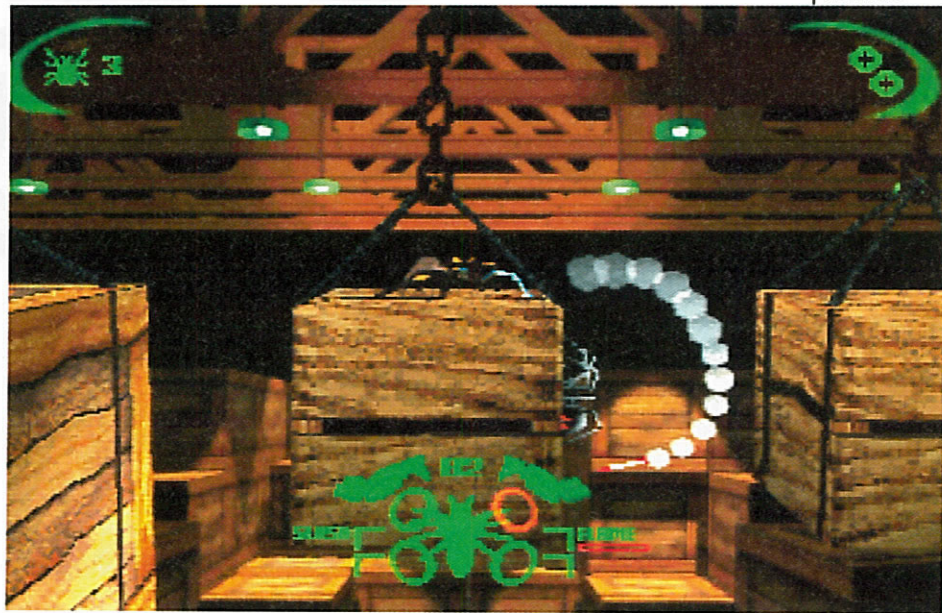
graphisme 15
animation 15
manipabilité 16
son 14

GENRE : PLATES-FORMES
DIFFICULTÉ : DIFFICILE JOUEURS : 1
CONTINUES : INFINIS SAUVEGARDE : OUI
AUTRES FORMATS : PC CD-ROM
DISPO : AVRIL PRIX : 350 F ENVIRON

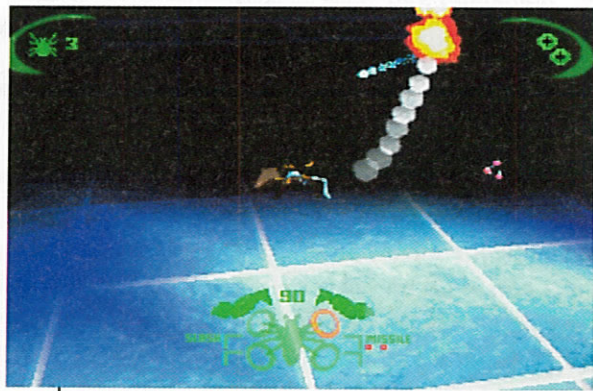
CONTRAIREMENT AUX APPARENCES, LE LANCE-FLAMMES NE CAUSE PAS PLUS DE DÉGÂTS QUE LE COUP DE GRIFFES. C'EST JUSTE UNE QUESTION DE PORTÉE.



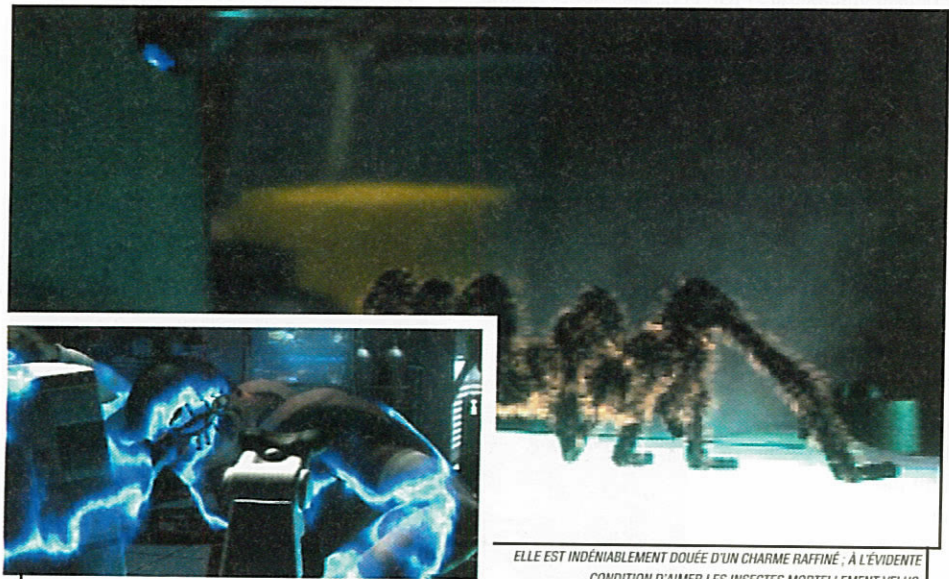
LE MEILLEUR INSECTICIDE, C'EST ENCORE LA ROQUETTE À TÊTE (D'ÉPINGLE) CHERCHEUSE.



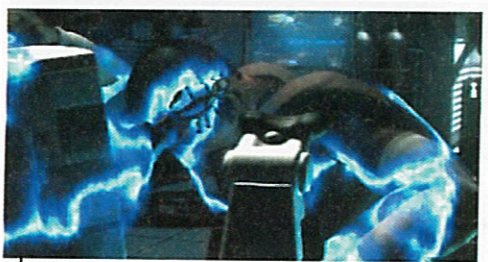
LE «BOOMERANG» EST TOUJOURS FORT PRISÉ DES ESPÈCES D'ARAIGNÉES ABORIGÈNES.



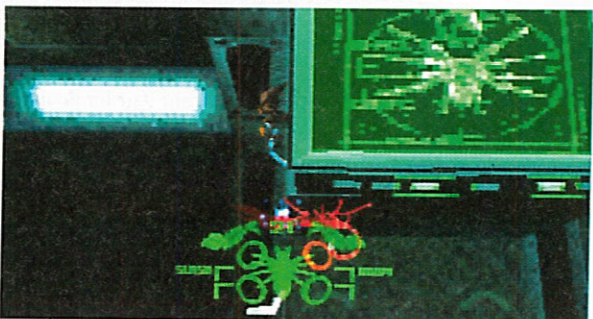
AVANT D'EXPLOSER, C'ÉTAIT UNE GUÊPE, CHIEUSE DE VENIN.



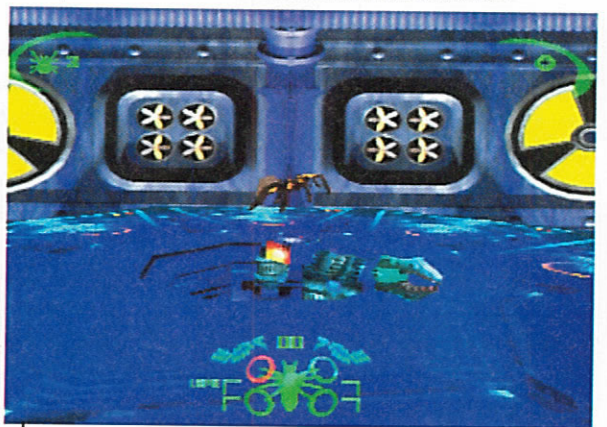
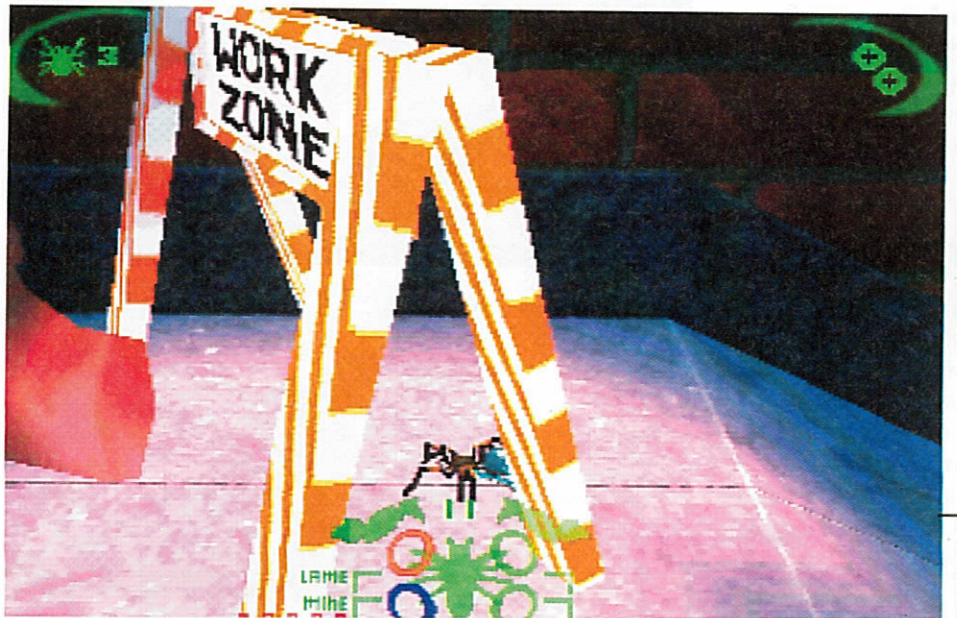
ELLE EST INDÉNIABLEMENT DOUÉE D'UN CHARME RAFFINÉ ; À L'ÉVIDENTE CONDITION D'AIMER LES INSECTES MORTELLEMENT VELUS.



NON, C'EST PAS UNE QUINTE D'ÉPILEPSIE. LE BONHOMME S'ÉLECTROCUTE PUREMENT ET SAUVAGEMENT, SUITE AU SACCAGE RADICAL DE SES AGRESSEURS.



EN BAS DE LA PHOTO ET SOUS LE SCORPION ROUGEAUD, UN SCHEMA VOUS INDIQUE INCESAMMENT L'ARMEMENT DISPONIBLE ET CELUI GRÂCE AUQUEL VOUS SÉVISSEZ.



LE PREMIER BOSS, UN BRAS MÉCANIQUE QUI TENTE DE VOUS PILONNER LA TROMBINE, PUIS SE MET À TOURNER COMME POUR APPRENDRE À LA «RAIGNÉE» QUE VOUS ÊTES LES RUDIMENTS DE LA CORDE À SAUTER.

L'ARAIGNÉE FAIT MÊME UN DÉTOUR PAR PARIS POUR VISITER SES MAGNIFIQUES CHANTIERS PERPÉTUELS QUI DÉLABRENT, DÉFIGURENT ET FRAGILISENT SI MERVEILLEUSEMENT LA VILLE.



spot goes to hollywood

En voilà un retardataire qui se faisait quelque peu attendre ! Annoncé pour la sortie des consoles 32 bits, ce jeu de plates-formes en vue isométrique aura mis plus d'un an avant de débarquer sur Playstation et Saturn. Comme souvent, l'attente joue de bien mauvais tours aux softs.

Les tentatives de créer des jeux à partir de mascottes ou de personnages de pub ont souvent abouti à des échecs retentissants. Les plus anciens d'entre vous se souviennent sans doute des essais non transformés d'un jeu sponsorisé par Pepsi. Eh bien, on peut dire que Spot est l'un des rares persos à réussir sa reconversion. Il faut dire qu'avec une première version créée par l'équipe de David Perry - à l'époque où il travaillait encore chez Virgin - Spot bénéficie d'une parenté de prestige. La nouvelle équipe, Burst, devait non seulement maintenir le niveau mais apporter toutes les nouveautés nécessaires pour que le public 32 bits en ait pour son argent. Autant vous dire que la chose n'a pas été de tout repos.

Last Action Spot !

Pour cette nouvelle mouture, Spot entre dans le monde du cinéma, au sens figuré comme au sens propre. En effet, suite à un léger incident, il se retrouve propulsé à l'intérieur des films. Cela est prétexte à des vagabondages acrobatiques dans des mondes inspirés par les grands classiques d'Hollywood. Spot aura à parcourir le monde des pirates, celui de l'aventure (à la Indiana Jones) et celui de l'horreur. Les plus perspicaces d'entre vous auront peut-être la chance de découvrir trois mondes cachés. En fait, comme beaucoup de ses confrères tels que les Mario et autres Donkey Kong, Spot Goes To Hollywood ne propose pas une progression linéaire. En effet, vous pouvez parfaitement terminer un niveau sans pour autant avoir tout vu, loin de là. Au total, une bonne vingtaine de niveaux vous attendent, apportant leur lot de monstres, ignominies et autres subtilités de mère Nature. À ce sujet, le jeu comporte plus d'une cinquantaine d'ennemis différents, tous parfaitement animés

La technique de base est simple. Pour être sûr de ne rien manquer de ce soft, vous devrez collecter les cinq étoiles de chaque niveau. Celles-ci sont parfois si bien cachées qu'il faudra faire preuve non seulement de perspicacité mais aussi de cran car c'est seulement en prenant des risques qu'on les découvre. Les bonus ne sont pas en reste puisque Spot pourra collecter de nombreux items afin d'améliorer sa puissance.

Vision isométrique ou comment se tordre le cou !

La grande originalité de Spot Goes To Hollywood vient de sa vision isométrique. Cette perspective particulière, souvent utilisée depuis le milieu des années 80, l'a rarement été pour les jeux de plates-formes. Burst s'est donc dit qu'il était de bon aloi de se lancer dans un tel challenge. Le seul hic, c'est que cette perspective nécessite un temps d'adaptation. En effet, il est beaucoup moins aisé d'être précis lors des tirs et des sauts. Le joueur que vous êtes devra faire preuve d'une dextérité à toute épreuve. Une fois cette maniabilité particulière maîtrisée, vous pourrez enfin profiter pleinement de ce soft. Mélangeant images de synthèse (pour tous les éléments du décor) et dessins (pour tous les sprites), on peut dire, sans se tromper, que Spot Goes To Hollywood est une réussite d'un point de vue graphique. Cela est renforcé par la qualité et le nombre d'animations dont est pourvu le jeu. En cela, il ne renie strictement pas ses origines.

La grande différence par rapport aux 16 bits vient bien entendu d'une qualité sonore grandiose avec des musiques à faire pâlir n'importe quel musicien de film. À moins que vous ne soyez un fervent adepte de la secte des éternels mécontents qui vont toujours trouver le petit défaut et le grossier à faire vomir n'importe quel joueur, Spot Goes To Hollywood a tous les atouts pour vous séduire. Bref, bien loin de la folie 3D temps réel qui emporte le monde 32 bits, certains sont encore persuadés qu'on peut faire des produits de qualité, efficaces et tout aussi fun. La preuve...

Michel Houng



DANS LA MAISON HANTÉE, IL EST CONSEILLÉ DE TROUVER LES INTERRUPTEURS POUR LA LUMIÈRE SI VOUS VOLEZ RÉUSSIR À TROUVER LES SORTIES.

MÊME DANS LES NIVEAUX BONUS, LES DANGERS SONT TOUJOURS AUSSI PRÉSENTS. ICI, CES POINTES ACÉRÉES SUR LE MUR.



CES ANGUILLES VONT SERVIR DE PLATE-FORME POUR TRAVERSER CES EAUX USÉES. FAITES TOUT DE MÊME ATTENTION À LEUR JUS.

CETTE BULLE PERMET À SPOT DE FLOTTER DANS LES AIRS POUR RÉCUPÉRER QUELQUES BONUS BIENVENUS, MAIS LE TEMPS EST LIMITÉ.



wood

HISTOIRE DE VOUS DÉFOULER UN PEU, CE NIVEAU VOUS PERMETTRA DE SHOOTER À TOUT VA.



2^{ème} avis

LE CHOIX DE LA 3D ISOMÉTRIQUE PEUT PARAÎTRE SAUGRENU MAIS, FRANCHEMENT, CELA APORTE UNE VISION ORIGINALE. AVEC DES GRAPHISMES COLORÉS ET FORT RÉUSSIS ET UNE ANIMATION SOIGNÉE, SPOT POSSÈDE DES ATOUTS ATTRAYANTS. J'AURAIS AIMÉ SEULEMENT UNE MEILLEURE MANIABILITÉ.

FREDERIC ROUSSEAU

réalisation 88

graphisme 16

animation 16

maniabilité 13

s o n 16

LE MATCH : PLAYSTATION VS SATURN

AUTANT VOUS LE DIRE TOUT DE SUITE, QUELLE QUE SOIT LA CONSOLE, C'EST KIF-KIF BOURRICOT. EN CE QUI CONCERNE LA RÉALISATION, LA PLAYSTATION PREND UNE LONGUEUR DE PUCE D'AVANCE, AVEC DES EFFETS GRAPHIQUES COMME LES TRANSPARENCES PLUS « CLEAN ». IL EN VA DE MÊME POUR LES SÉQUENCES CINÉMATIQUES, NETTEMENT MEILLEURES SUR LA PLAYSTATION GRÂCE À SON PSEUDO-MAJEP MADE IN SONY. DERNIER POINT EN FAVEUR DE LA PLAYSTATION, LE SON D'EXCELLENTE FACTURE. SUR SATURN, LES DIGITALISATIONS SOUFFRENT D'UN MANQUE DE NETTETÉ. LÀ OÙ LA SATURN FAIT MIEUX, C'EST EN CE QUI CONCERNE LA MANIABILITÉ ET LA VITESSE DE JEU, LÉGÈREMENT SUPÉRIEURES À CELLES DE LA VERSION PLAYSTATION. ON SENT LE GAIN NON NÉGLIGEABLE D'UNE MÉMOIRE INTERNE PLUS IMPORTANTE SUR LA CONSOLE SEGA.

1^{er} avis

N'ÉTANT PAS FONDAMENTALEMENT FAN DES JEUX DE PLATES-FORMES, J'AVOUE AVOIR APPRÉCIÉ LES LONGUES HEURES PASSÉES EN COMPAGNIE DE SPOT. ORIGINAL DANS SA RÉALISATION, SPOT REGORGE D'IDÉES ET PROPOSE UN JEU PLUTÔT VARIÉ GRÂCE NOTAMMENT À CERTAINES SÉQUENCES PLUS AXÉES SHOOT'EM UP. À L'INSTAR DE GRANDS CLASSIQUES COMME LES MARIO ET LES DONKEY, SPOT EST TRUFFÉ DE PASSAGES ET NIVEAUX SECRETS. BREF, UN BON SOFT POUR UN PRINTEMPS ENSOLEILLÉ QUI S'ANNONCE.

MICHEL HOUNG

intérêt 87

- ◉ GENRE : PLATES FORMES
- ◉ DIFFICULTÉ : MOYENNE
- ◉ JOUEURS : 1
- ◉ CONTINUES : OUI
- ◉ SAUVEGARDE : OUI
- ◉ AUTRES FORMATS : MEGADRIVE
- ◉ DISPO : IMMÉDIATE
- ◉ PRIX : 350 F ENVIRON

NOUVEAU !



La Bible des secrets Saturn Vol.2

1 CD-ROM SATURN en cadeau avec 4 démos jouables
Daytona CCE, Virtual On, Tomb Raider, World Wide Soccer'97.

+ 6 démos tournantes
Bug Too!, Fighting Vipers, Virtua Cop 2, Nights, Dark Saviour, Mr Bones.

Les solutions complètes de 13 jeux
Casper, Daytona USA Championship Circuit Edition, Dragon Ball Z (La légende des boules de cristal), UEFA Euro 96, Exhumed, NBA JAM Extreme, Shining Wisdom, Sim City 2000, Street Fighter Alpha 2, Tomb Raider, Tunnel B1, Virtua Cop 2, Virtual On.

Si vous avez raté le 1er numéro, vous pouvez le commander et le recevoir directement chez vous.

- 1 CD SATURN avec 4 démos jouables :**
Baku Baku Animals, Golden Axe : The Duel, Panzer Dragoon Zwei, Sega Rally.
- + 2 démos tournantes :** Virtua Fighter 2, UEFA Euro 96.

INDEX DES SOLUTIONS DÉJÀ PARUES DANS LE NUMÉRO 1.

- Alien Trilogy
- Alone In The Dark II
- Athlete Kings
- D
- Destruction Derby
- Digital Pinball
- Fighting Vipers
- Firestorm
- Thunderhawk II
- Guardian Heroes
- Jack Is Back
- Loaded
- Need For Speed
- Nights Into Dreams...
- Shellshock
- Story Of Thor 2
- Victory Boxing
- Virtua Fighter Kids
- Wing Arms

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

Bulletin à renvoyer avec votre règlement sous enveloppe affranchie à : CYBER PRESS PUBLISHING, RÉASSORT BIBLE SATURN, 92/98 boulevard Victor Hugo - 92115 CLICHY CEDEX.

JE COMMANDE LE NUMÉRO 1 LE NUMÉRO 2 au prix de 59 FF par exemplaire (frais de port compris)
CI-JOINT MON RÈGLEMENT À L'ORDRE DE PLAYMAG, PAR : CHÈQUE MANDAT-LETTRE

Nom.....Prénom.....

Adresse.....

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

Pays..... Age.....

Total nba 97



Après la période des jeux de combat, des jeux de foot et autres simulations sportives, la saison des jeux de basket bat son plein. Tous les mois, il en sort un nouveau et aujourd'hui, c'est le très attendu Total NBA'97 qui arrive sur PlayStation, parmi d'autres excellents titres du genre. La procédure sera simple : analyse, comparatif, verdict.

playstation

DÉVELOPPEUR : SONY
ÉDITEUR : SONY

→ Eh oui, c'est une période faste pour les adeptes des sims de basket avec, coup sur coup, NBA Live 97, d'EA Sports, NBA

In The Zone 2, de Konami, et maintenant Total NBA'97 de Sony. La liste n'en finit pas de s'allonger, la concurrence devient rude et les joueurs exigeants. Alors, avant de se lancer dans un test comparatif (les impatientes peuvent toujours tourner la page), voyons un peu ce que vaut «intrinsèquement» ce nouveau soft. Depuis la version précédente, les développeurs se sont employés à améliorer la vitesse du jeu, le détail des graphismes (notamment les visages) et la remise à jour des équipes et de toutes les statistiques.

Totale amélioration '97

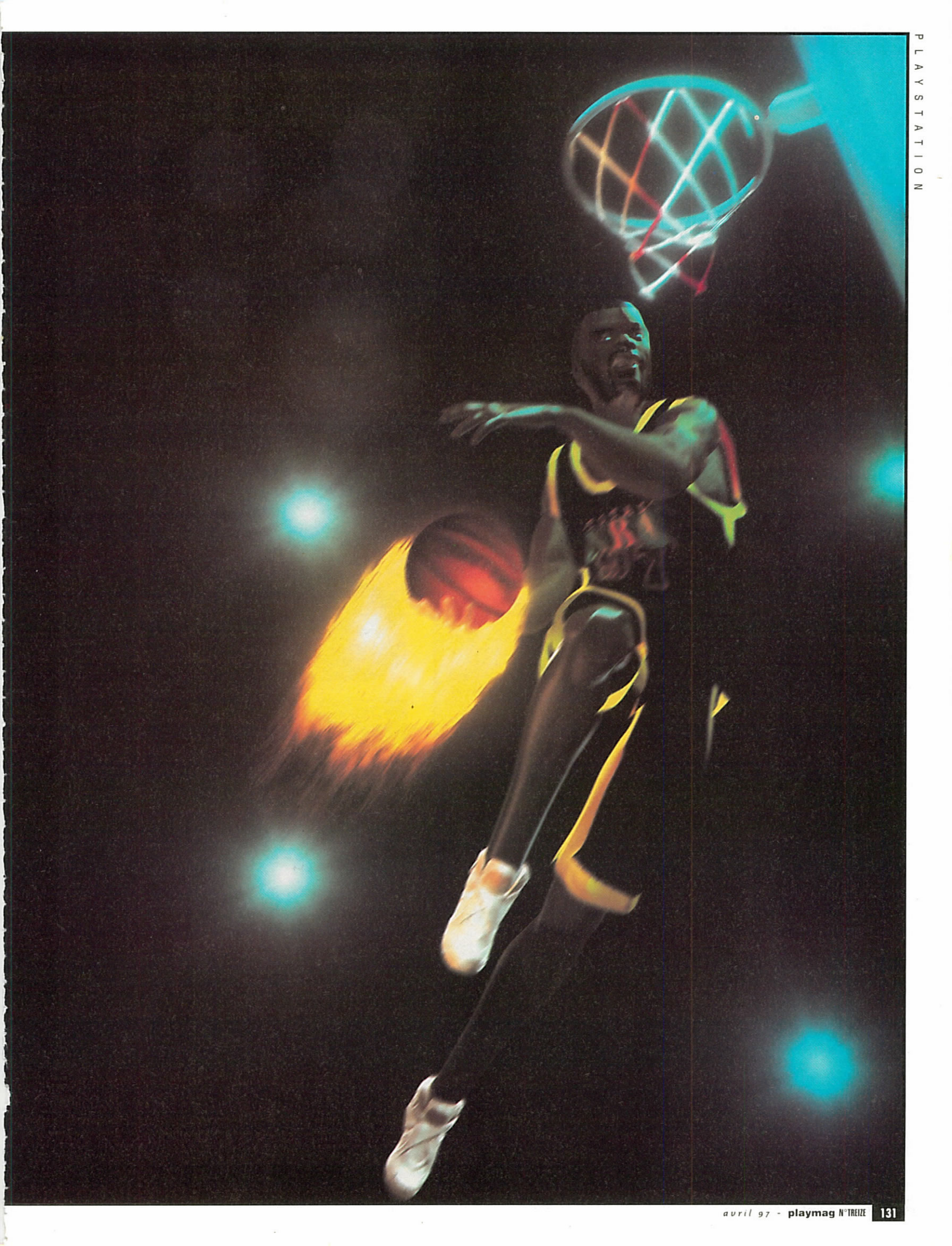
Côté vitesse, donc, rien à dire, les preuves sont là et irréfutables. Le jeu est sensiblement plus rapide que précédemment et ce n'est pas un mal, puisque c'était le plus gros reproche que l'on pouvait faire à Total NBA.

D'autre part, le soft a subi des améliorations graphiques indiscutables et le soin apporté aux détails des visages des joueurs est flagrant. Vous pouvez toujours comparer avec les photos des vrais joueurs, on les reconnaît plutôt bien. Enfin, la remise à jour des éléments propres à la NBA a été faite (ce qui ne justifie pas en soi l'acquisition d'une deuxième version). Le critère principal reste et sera toujours l'intérêt, la jouabilité. De ce côté-là, Total NBA'97 n'est pas en reste. Rapide et fluide, le jeu offre de nombreuses variantes. Après un survol des menus, on s'aperçoit que ces derniers sont riches et complets. Une fois sur le terrain, pas de gros problèmes concernant la prise en main relativement rapide. D'ailleurs, que celle-ci soit instinctive ou pas (selon vos habitudes), il faudra vous y faire, puisqu'aucune option ne prévoit de configurer les boutons selon votre bon vouloir. C'est comme ça et pas autrement, ce qui aurait une légère tendance à énerver et la rencontre pour le moins brutale entre mon écran et la manette en est la preuve (je n'aime pas le Shoot sur le bouton X, ça m'irrite...).

Totale confusion '97

Malgré tout, bien des choix s'offrent à vous : passes, dribbles, feintes de shoot, dunks, sélection du joueur, etc. Sony utilise aussi le système (que l'on connaissait déjà dans NBA in the Zone 2) des boutons latéraux pour faire bouger les joueurs dans la raquette, ce qui rend le jeu plus technique. Un «plus» relativement vital, car l'intelligence artificielle fait que la défense fait réellement «écran» entre le panier et le porteur du ballon, d'où des tactiques à adopter si on veut déborder l'adversaire. Un des boutons de tranche sert également à assigner un bouton aux quatre joueurs qui n'ont pas la balle pour recevoir la passe, comme







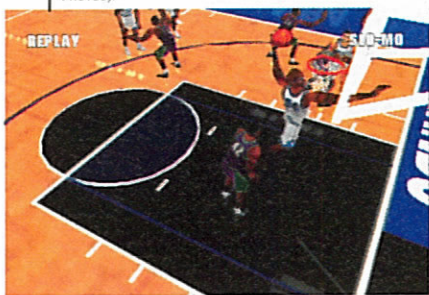
dans le jeu de foot américain. Une bonne idée que l'on optimise au fur et à mesure des parties. Pour le reste, le déroulement des parties est classique et bien conçu, malgré un petit délai de réponse sur les shoots et une 3D parfois confuse. Un petit fouillis ambiant que l'on remarquera surtout dans les contre-attaques et qui fait que l'on ne sait pas toujours qui a la balle ou si la passe est bien partie. Il y a bien six caméras pour pallier à ça (dont une intelligente qui suit l'action de près grâce à de nombreux zooms et déplacements) mais rien n'y fait, il y a des moments où on est un chouïa perdu.

Totale beauté '97

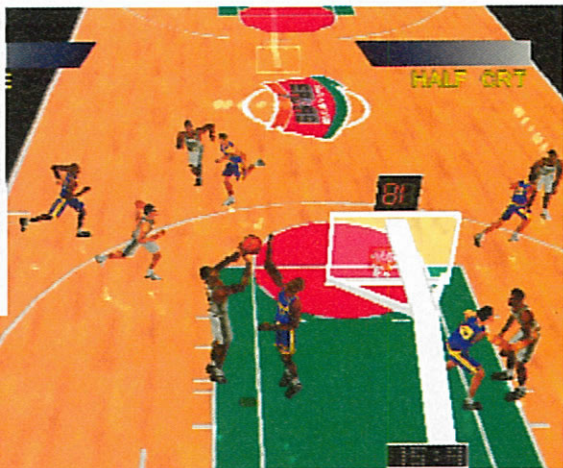
D'un point de vue technique, pas de gros reproches à faire. Si l'on veut «pinailler», disons que l'animation des joueurs est un peu stéréotypée, que leur modélisation est un peu carrée au niveau des jambes et qu'il arrive parfois que les membres se détachent des corps. Sinon, c'est une réussite. Certains détails ont même été très poussés. Le terrain est d'une grande finesse et on a les incontournables reflets des joueurs sur le parquet ainsi que le crissement des baskets. L'ambiance est sympa et, par-dessus le bruit de la foule, se détache la voix du commentateur, avec une petite «réverbe» qui donne une impression de résonance. Enfin, terminons par les menus qui offrent des tas de gadgets qui se révèlent vite indispensables. Championnat, Play Off, match amical, ralenti sous plusieurs angles (dont un qui permet de suivre l'action sous l'angle et à la distance de son choix), arcade, simulation, personnalisation des règles, création d'un joueur, d'une équipe, stat's, stratégies, réglage de la difficulté (trois niveaux), sauvegardes et possibilité de jouer jusqu'à huit. Bref, de quoi faire de Total NBA'97 un bon titre et surtout, de quoi s'amuser.

Marco Verocat

VIVE LE REPLAY.
RIEN DE TEL
POUR FLATTER
SON EGO ET
AGACER L'AD-
VERSAIRE (ET
FAIRE DE BELLES
PHOTOS).



POUR CEUX QUI ONT ÉTÉ ÉLEVÉS AU SLAM'N JAM,
VOILÀ UNE VUE QUI NE LES DÉPAYSE PAS.



1er avis

SI TOTAL NBA'97 N'APPORTE PAS GRAND-CHOSE DE NEUF AU GENRE, CE QU'IL FAIT, IL LE FAIT BIEN ET LE JEU PROPOSE UNE TRIPOTÉE DE POSSIBILITÉS QUI LE RENDENT INTÉRESSANT. LES SEULS PROBLÈMES VIENDRONT DES JOUEURS QUI NE RÉPONDRAIENT PAS TOUJOURS ASSEZ RAPIDEMENT, ET D'UN MANQUE DE LISIBILITÉ QUI REND CERTAINES ACTIONS UN PEU CONFUSES.

MARCO VEROCAT

intérêt 90

2ème avis

CORRECT, TRÈS CORRECT MÊME ! LES DÉVELOPPEURS DE CHEZ SONY N'ONT PAS FAIT LES CHOSES À MOITIÉ. C'EST BEAU, BIEN FOUTU ET L'AMBIANCE EST BEL ET BIEN LÀ. MAIS COMME TOUS LES SOFTS, TOTAL NBA'97 A DE PETITS DÉFAUTS DONT CELUI, TRÈS ÉNERVANT, QUI EST DE NE PAS POUVOIR CONFIGURER LES BOUTONS COMME ON LE SOUHAITERAIT. POUR LE RESTE, C'EST TRÈS PROPRE.

PASCAL GEILLE

réalisation 93

graphisme 18
animation 18
manipulabilité 15
son 18

- GENRE : SIMULATION SPORTIVE
- DIFFICULTÉ : MOYENNE
- JOUEURS : 1 À 8
- PASSWORDS : NON
- SAUVEGARDE : OUI
- AUTRES FORMATS : NON
- DISPO : AVRIL
- PRIX : 350 F ENVIRON

CHEZ SONY, ON A OPTÉ POUR LE RÉALISME : GRAPHISMES, ATTITUDES DES JOUEURS, RÈGLES DU JEU...



VOILÀ UNE EXTENSION LIMITE PAS HUMAINE, DIGNE D'UN JOUEUR DE HANDBALL.



ENCORE ET TOUJOURS LE COUP DE L'ADRESSE INTERNET SUR LES CÔTÉS DU TERRAIN. CELUI QUI A EU CETTE IDÉE PEUT ÊTRE FIER DE LUI...

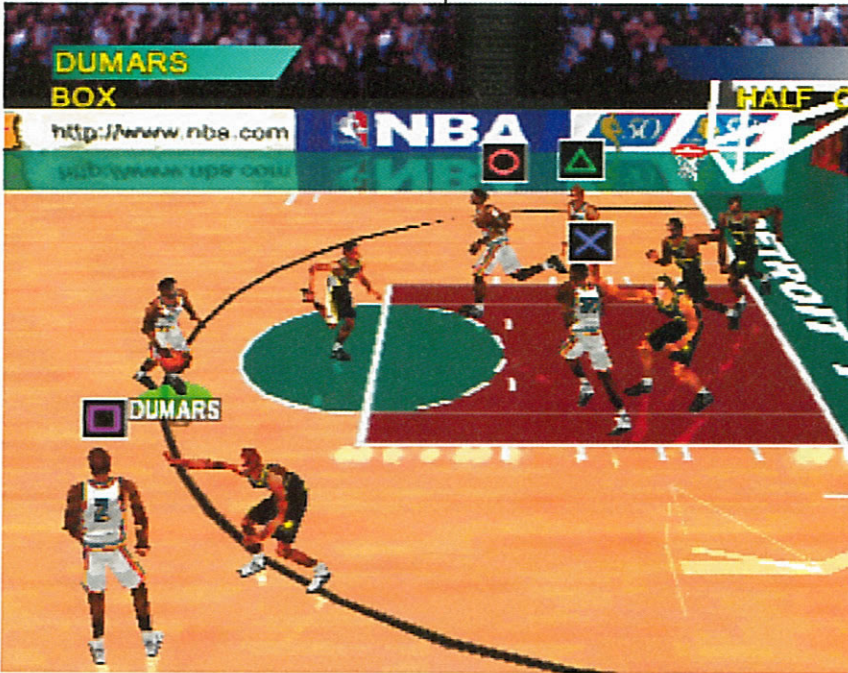


CERTAINES VUES SONT MOINS UTILES QUE D'AUTRES ET NE PRÉSENTENT QUE PEU D'INTÉRÊT.



SI CERTAINES ACTIONS SONT TRÈS CLAIRES, D'AUTRES SONT BEAUCOUP PLUS CONFUSES ET ON NE S'Y RETROUVE PAS TOUJOURS TRÈS BIEN.

UN DES BOUTONS DE TRANCHE PERMET DE PASSER LA BALLE AU JOUEUR DE SON CHOIX, SUIVANT UN SYSTÈME EMPRUNTÉ AUX JEUX DE FOOT AMÉRICAIN.



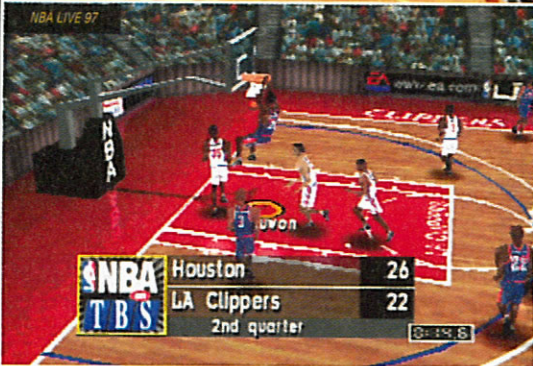
AU TOTAL, SIX CAMÉRAS SONT DISPONIBLES, AUTANT POUR LES RALENTIS, PLUS UNE AUTRE TOTALEMENT MANUELLE.

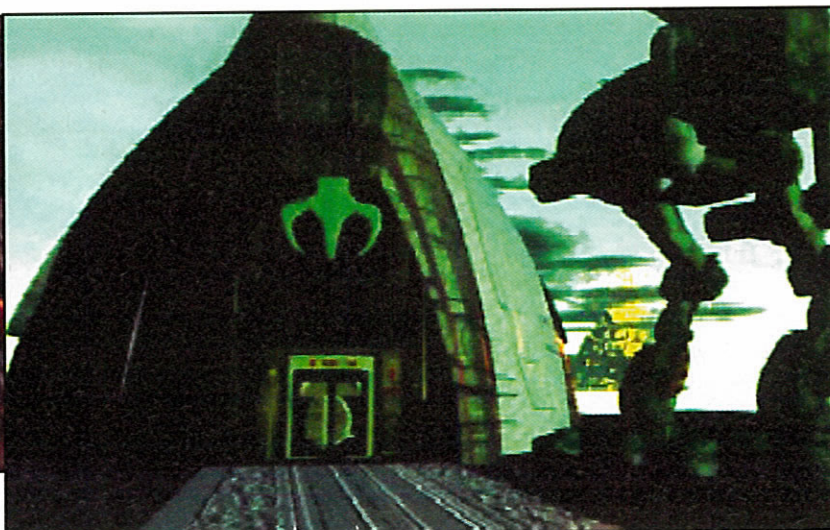
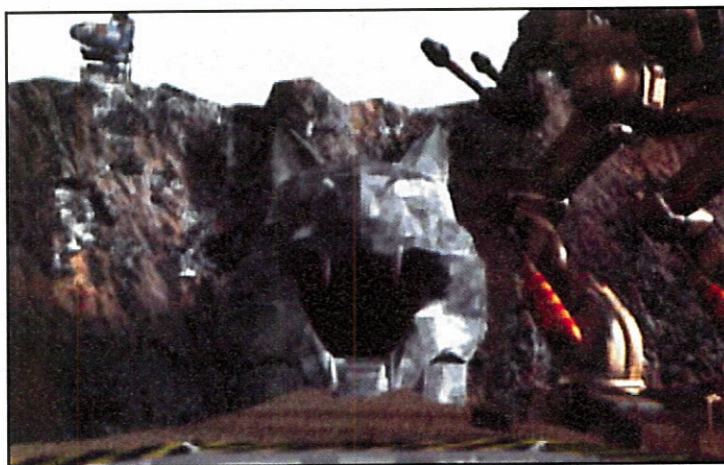
LE MATCH : LES PLAY-OFFS DE PLAYMAG

PARTI DE CETTE FOULE DE BONS JEUX DE BASKET, IL EST DIFFICILE DE FAIRE UN CHOIX. CHACUN A SES BONS POINTS, CHACUN SES PETITES LACUNES ET POUR FAIRE UN PEU LE POINT LÀ-DESSUS, UN PETIT COMPARATIF S'IMPOSAIT ENTRE LES PETITES PERLES QUE SONT NBA LIVE '97, NBA IN THE ZONE 2 ET TOTAL NBA '97. DE MÊME QUE PLAYMAG NOTE SELON DEUX CRITÈRES, INTÉRÊT ET RÉALISATION, CES MÊMES CRITÈRES SERVIRONT À DÉPARTAGER LES TITRES. COMMENÇONS PAR LA RÉALISATION : DU POINT DE VUE DES GRAPHISMES ET DE L'ESTHÉTIQUE, SI NBA LIVE '97 (PHOTO 1) EST UN PEU À LA TRAÎNE AVEC UNE MODÉLISATION DES JOUEURS MOYENNEMENT FINIE, LA LUTTE EST ÂPRE ENTRE LE JEU DE KONAMI (PHOTO 2) ET CELUI DE SONY (PHOTO 3). AU FINAL, C'EST NBA IN THE ZONE 2 QUI S'EN SORT LE MIEUX AVEC DES PERSOS MOINS CUBIQUES ET EXTRÊMEMENT DÉTAILLÉS. EN OUTRE, IL EST TRÈS LÉGÈREMENT PLUS RAPIDE. CÔTÉ ANIMATION, LES TROIS JEUX SE VALENT MÊME SI IN THE ZONE 2 EST LE SEUL DANS LEQUEL ON POURRA OBSERVER DE LÉGERS RALENTISSEMENTS. LES DEUX AUTRES N'ONT AUCUN PROBLÈME DE FLUIDITÉ.

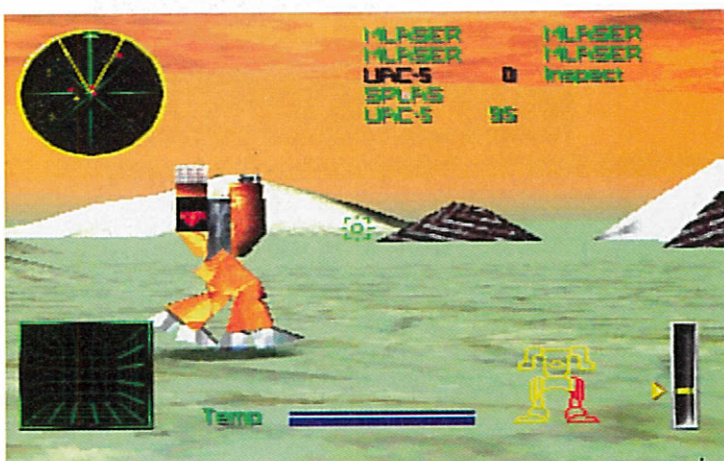
AND... THE WINNER IS...

ENFIN, IL EST IMPORTANT DE S'ARRÊTER SUR UN ASPECT TECHNIQUE QUI CONDITIONNE L'INTÉRÊT D'UN JEU : LA GESTION DE LA 3D. CELLE-CI EST PARFAITE DANS NBA LIVE '97 (PHOTO 4) ET LES ACTIONS SONT AINSI TOUJOURS TRÈS COMPRÉHENSIBLES. LE JEU D'EA REMPORTE DONC LA PALME DE LA LISIBILITÉ. VIENNENT ENSUITE IN THE ZONE 2 (PHOTO 5), QUI RESTE TOUT DE MÊME TRÈS JOUABLE, ET TOTAL NBA '97 (PHOTO 6), QUI EST PARFOIS CONFUS. EN TERMES DE MANIABILITÉ, IN THE ZONE 2 S'EN SORT LE MIEUX, AVEC DES JOUEURS QUI RÉPONDENT AU DOIGT ET À L'ŒIL ET POUR FINIR, CONCERNANT L'INTERFACE ET LES MENUS, UN BEL EX-ÆQUO, PUISQUE CHACUN APPORTE SON LOT D'OPTIONS DIVERSES. À LA LIMITE, DISONS QUE IN THE ZONE 2 EST AUSSI RICHE ET COMPLET QUE LES AUTRES, MAIS QU'IL DISPOSE DE QUELQUES GADGETS EN PLUS. TOTAL NBA '97, LUI, EST LÈSÉ PAR L'IMPOSSIBILITÉ DE CONFIGURER LA MANETTE, UNE OPTION QUI AURAIT ÉTÉ LA BIENVENUE. AU FINAL, C'EST NBA IN THE ZONE 2 QUI REMPORTE CE TOURNOI AVEC LE MEILLEUR RAPPORT -RÉALISATION-INTÉRÊT-. POUR LA DEUXIÈME PLACE, NOMBREUX SONT CEUX QUI SEMBLENT PRÉFÉRER TOTAL NBA '97, MAIS POUR MA PART, JE PENCHERAI POUR NBA LIVE '97 (C'EST UN PEU MON CHOUCHOU), MOINS TECHNIQUE MAIS TRÈS FACILE D'ACCÈS, CLAIR ET COMPLET. ALLEZ, BOOMSHAKALAKA MAINTENANT...





PRÉSENTATION SUGGESTIVE DES DEUX TRIBUS DE MECHWARRIORS, QUI ONT TROUVÉ UN MOYEN INFAILLIBLE POUR SAVOIR LAQUELLE ÉTAIT LA PLUS APTE À DIRIGER UNE GUERRE CONTRE UN ADVERSAIRE COMMUN : CELLE QUI EXISTERAIT ENCORE APRÈS LE VOTE DES ARMES.

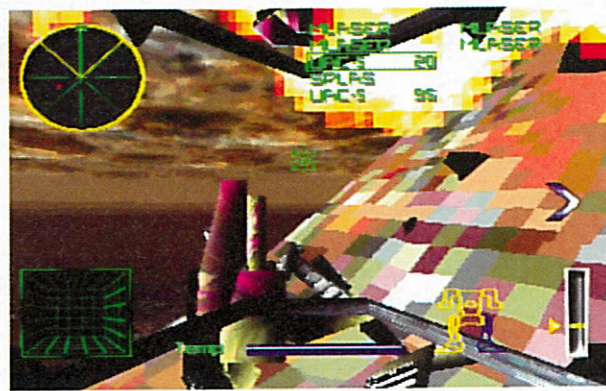


UNE DES RUSES COMBATIVES LES PLUS PAYANTES CONSISTE À TOURNER AUTOUR DE VOTRE CIBLE PENDANT QUE VOUS LA CANARDEZ, GRÂCE AU BUSTE OU À LA GUEULE ORIENTABLE DE VOTRE ROBOTRUC (FAÇON TOURELLE DE CHAR).



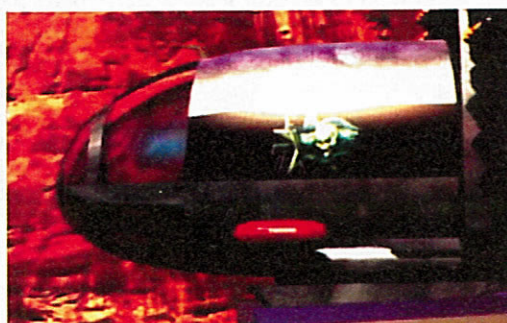
L'AVANTAGE D'AVOIR DES TANKS À PATTES, C'EST QUE ÇA PEUT SAUTER AUTREMENT QUE SUR UNE MINE (LES MODÈLES LÉGERS). VOUS POUVEZ MÊME RESTER QUELQUES SECONDES EN LÉVITATION POUR MIEUX MITRAILLER ET MIEUX VOUS FAIRE CRIBLER.

MATEZ LES CANCRES. LÀ : EUX, ILS ONT DÙ SÉCHER LES COURS DE CAMOUFLAGE.



CERTAINS BRAVES ROBOTS PEUVENT PERDRE LA TÊTE, TOMBER LES BRAS, CLOPINER SUR UNE JAMBE, ET CONTINUER, DÉMEMBRÉS DE PARTOUT, À VOUS CHERCHER NOISE (SACRÉ GRAAL). D'AUTRES, AU CONTRAIRE, CH... DANS LEUR «MECHA-BEN» DES Outils SONT ÉRAFLÉS, ET S'AUTODÉTRUISENT DE TROUILLE.

SELON LE CLAN CHOISI, VOUS POURREZ ÊTRE DÉTACHÉ À LA SÉCURITÉ OU À LA DESTRUCTION DE CES CHENILLES TRANSPORTEUSES.



mechwarrior

2

Vous vous sentez des roustons en acier ? J'suppose que non, si vous lisez cette feuille de chou. Eh ben, Mechwarrior va vous les faire pousser, pour les moins vieux, ou vous les blinder, pour les moins jeunes. Dernière excroissance de Goldorak, en moins rococo, le jeu est-il à la hauteur de sa vieille rouillure de père ?



De primo visu, l'intro de synthèse préanimée est admirable. Faut se magner de l'admirer - elle doit dépasser les quinze secondes -, mais, faut-il le rappeler, la plupart des intros sont laides en plus d'être courtes. Bon, celle-ci est aussi dénuée d'originalité. Mais, faut-il le préciser, la plupart de la plupart sont courtes, laides et banales.

Que des mecs. Que des warriors

En 3057, les mecs warriors se divisent en deux clans. Leur alliance arrive à son terme, suite à la bataille de Tukayyid ; une défaite cinglante contre les mecs de la Petite Sphère. Remettant à plus tard l'invasion de cette planète, ils ont décidé de régler leurs comptes en famille, pour savoir qui d'eux deux mérite de diriger la prochaine offensive. Évidemment, s'agit pas de comptes d'apothicaires, ça risque de blaster menu et charcler tripailles.

À vous l'insigne honneur de choisir votre clan, votre série de missions, parmi trois, votre méca-destrier (douze), son type d'armement (vingt), de jouer en link, de ne pas jouer en link, de ne pas jouer du tout. Compter encore un mode action pure, pour les furax de la mort, ainsi qu'un mode Training, pour les atrophiés du joystick. Recompter dix config' de manette et la possibilité de faire des pauses pour aller au coin (petit ou gros, ça dépend de l'envie et de la nature) et voilà clos le tour des options.

Ça ferraille, ça casse, mais pas des briques

Hormis le fait que les dix doigts sont sollicités, qu'il est préférable de les avoir tous à portée de main et déconseillé de se pointer avec des p'tits doigts tout gras, tout boudinés, hormis ça, le maniement du robotech est, au bout d'une heure ou deux, d'une simplicité rare. Chaque bouton recèle son action, sans parler des combinaisons. En vérité, si la mémoire est avec vous, un quart d'heure devrait vous suffire. Et vous n'aurez aucun mal à courir en «robonef», tout en faisant quasi simultanément pivoter son buste-tourelle, à sélectionner l'arme adéquate, cadrer, zoomer et feu sur l'ennemi, sans oublier de slalomer entre les tirs alentours ou de sauter pour mieux flinguer. C'est juste un coup de main à prendre, un doigté à faire sien ; après, c'est l'enfance de l'arcade. À savoir maintenant si le jeu mérite vraiment de se fouler quoi que ce soit.

En attendant mieux...

La facture graphique de MechWarrior 2 est honorable. Elle ne trahit pas l'essence du jeu, et le moteur animatique ronronne sans accroc. Le joueur s'immerge ainsi sans peine dans la 3D subjective, d'autant mieux que les mouvements et cahots du robot sont assez bien simulés de l'intérieur de la nacelle de pilotage. La majeure entorse du jeu provient en fait de l'académisme des objectifs à atteindre. On reste sur sa faim, comme s'il n'y avait que des missions d'échauffement, ce malgré la difficulté «rencontrable». Qu'il s'agisse en effet de protéger un véhicule de reconnaissance, une forteresse, de dézinguer des forces ou une base du clan adverse, le stéréotype est trop omniprésent pour susciter un réel engouement. Engouement que ni la qualité technique, ni l'atmosphère globale ne pourront réellement ressusciter. Au résumé, un jeu aussi honnête qu'agréable, qui manque cependant de panache.

frédéric rousseau



playstation

DÉVELOPPEUR : ACTIVISION

ÉDITEUR : ACTIVISION

1^{er} avis

TOUT DÉPEND EN FAIT DE L'INTÉRÊT QUE VOUS PORTEZ AU MACROCOSME METALTECH. LES FERVENTS DE BATTLETECH AROMATISÉ ARCADE Y TROUVERONT PROBABLEMENT LEUR COMPTE, MALGRÉ LES MISSIONS TIÉDASSES OU RÉCHAUFFÉES. LES AUTRES RISQUENT D'ÊTRE DÉPÎTÉS PAR L'AMBIANCE DÉFAILLANTE ET LA JOUABILITÉ RETORSE.

PASCAL GEILLE

intérêt 82

graphisme 14
animation 15
manipabilité 16
son 12

2^{ème} avis

DES ROUTINES 3D QUI NE FONT DE MAL À PERSONNE ; NI AU JOUEUR, NI À LA CONCURRENCE. DES MUSIQUES JETABLES ET OUBLIABLES. DES TEXTURES PRÉCISES, ET ASSEZ COLORÉES. DES GRAPH'S GLOBALEMENT SANS BAVURES MAIS SANS ÉCLAT. LES RÉACTIONS DES ROBOTECHS SONT, EN REVANCHE, TRÈS BIEN GÉRÉES ET LE «ZOOM-CIBLAGE» REHAUSSE LA TACTIQUE DES COMBATS.

FREDERIC ROUSSEAU

réalisation 80

♣ GENRE : SHOOT'EM UP ♣ DIFFICULTÉ : 3 MODES ♣ JOUEURS : 2
♣ CONTINUES : CODE
♣ SAUVEGARDE : OUI ♣ AUTRES FORMATS : NON
♣ DISPO : MARS ♣ PRIX : 350 F ENVIRON



LES MECHWARRIORS, CE SONT DES MECS VENUS DE L'ESPACE, AVEC LEURS DRÔLES DE BIPÈDES MÉCANIQUES, QUI FONT RIEN QUE PERSÉCUTER LES SOCIÉTÉS QUI NE VEULENT PAS SE LAISSER FAIRE. DU CON QU'ERRE EN MAL DE POUVOIR, QUOI.

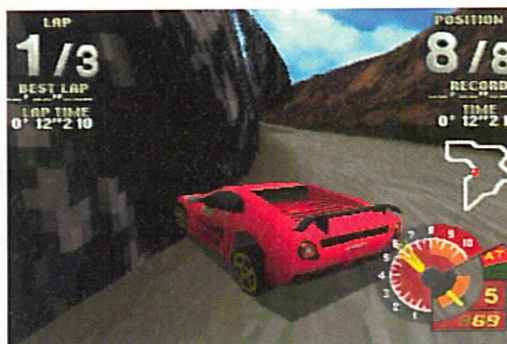
racingroovy

playstation

DÉVELOPPEUR : SAMY
ÉDITEUR : SAMY



↓
C'est la saison des simulations de courses automobiles au Japon et on reçoit le pire comme le meilleur. Alors que Rage Racer et Ray Tracer cartonnent sur PlayStation au pays du Soleil levant, d'autres jeux tentent de percer en utilisant les bonnes vieilles recettes de tonton Namco. Ce Racingroovy par exemple est un pompage 100 % agrégé de Ridge Racer. On commence par une démo du tonnerre, on choisit sa course et une nymphe nous donne le départ. On a droit au speaker américain qui délire et à la musique techno. Et techniquement ? Eh bien, ça ressemble à du Ridge mais ça n'a pas le goût du Ridge... C'est même carrément plutôt moche... Les bagnoles glissent telles des savonnettes et lorsqu'elles ont le malheur de trop s'écartier du droit chemin, au lieu d'aller dans le décor comme dans tout bon jeu de course, elles se heurtent à un mur invisible. Eh oui, on ne peut sortir de la route, ça peut créer des bugs, vous comprenez... Alors, on se console avec la course mais bien vite, on se rend compte que la maniabilité, elle aussi, souffre d'un manque évident de finition ou carrément de bons réglages. Décidément, n'est pas Namco qui veut...

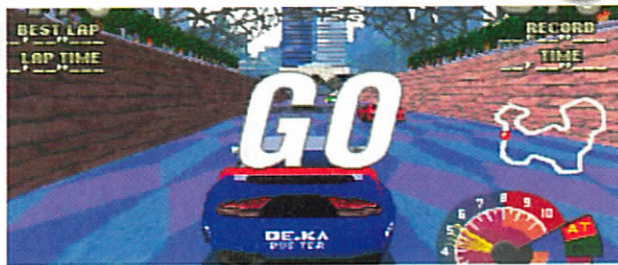


testé par Olivier Przeau

GENRE : SIMULATION AUTOMOBILE
DISPO : IMMEDIATE EN IMPORT
PRIX : 400F ENVIRON

intérêt 55

réalisation 61



player manager

playstation

DÉVELOPPEUR : ANCO
ÉDITEUR : ANCO

↓
Comme son titre l'indique à moitié, Player Manager vous balance aux commandes d'un club de football. À vous de gérer le club, dans ses moindres recoins, de son stade jusqu'aux vestiaires. L'interface principale représente le bâtiment du club divisé en neuf pièces. Chacune d'elles symbolise une facette de la gestion du club : avec la salle de presse, pour intervenir au niveau image-marketing, les salles de réunion et d'entraînement, le bureau de la comptabilité, le vôtre (transferts), la bibliothèque d'archives, les vestiaires pour suivre vos matches... Vous avez la possibilité d'en visualiser l'intégralité (en 3D aérienne et primitive) ou seulement les actions charnières. Le jeu affiche une banque de données astronomique qui couvre le siècle entier, propose sept pays et autant de langues, est exempt de défauts grossiers, et se pare d'une belle complexité. Néanmoins, la sobriété endeuillée qui caractérise sa réalisation est assez déprimante, anti-excitante, et presque avariée. Pour les spartiates du foot, donc, les fadas qui sont prêts à faire des concessions et les « quizzex » qui chercheraient une bible des résultats des clubs européens de 1900 jusqu'à nos jours.



GENRE : STRATÉGIE
DISPO : AVRIL
PRIX : 350F ENVIRON

intérêt 71

réalisation 53



NOM	PS	ST	DR	DEFENSE
10 JARVIS	10	10	10	DEFENSE
11 JARVIS	10	10	10	DEFENSE
12 JARVIS	10	10	10	DEFENSE
13 JARVIS	10	10	10	DEFENSE
14 JARVIS	10	10	10	DEFENSE
15 JARVIS	10	10	10	DEFENSE
16 JARVIS	10	10	10	DEFENSE
17 JARVIS	10	10	10	DEFENSE
18 JARVIS	10	10	10	DEFENSE
19 JARVIS	10	10	10	DEFENSE
20 JARVIS	10	10	10	DEFENSE
21 JARVIS	10	10	10	DEFENSE
22 JARVIS	10	10	10	DEFENSE
23 JARVIS	10	10	10	DEFENSE
24 JARVIS	10	10	10	DEFENSE
25 JARVIS	10	10	10	DEFENSE
26 JARVIS	10	10	10	DEFENSE
27 JARVIS	10	10	10	DEFENSE
28 JARVIS	10	10	10	DEFENSE
29 JARVIS	10	10	10	DEFENSE
30 JARVIS	10	10	10	DEFENSE

testé par Frédéric Rousseau

tous ces titres, vous les connaissez déjà ; ils viennent cependant tout juste de sortir sur un autre format ou en version officielle.



Déjà testé sur playstation dans Playmag N°7

andretti racing

s a t u r n

DÉVELOPPEUR : EA SPORTS
ÉDITEUR : EA SPORTS

GENRE :
SIMULATION AUTOMOBILE
DISPONIBILITÉ : IMMÉDIATE
PRIX : 350 F ENVIRON

réalisation 67

intérêt 80

La smala Andretti (le père et les trois fistons) vous invite à courir dans son écurie sur 16 circuits d'Indy et de Nascar. Si vous vous fiez à la débîne graphique d'Andretti Racing, vous risquez de décliner l'invitation sur les chapeaux de roues. Et vous auriez tort. Tout du moins, avant d'avoir percé à jour le cœur du jeu, qui palpite bien sympathiquement. Les options pululent pour apporter à la simulation un confort et une diversité très appréciables. Froissages de tôle et crashes agrémentent la conduite d'un peps salé rarement présent sur console. Idem pour tout ce qui concerne les arrêts au stand, la modulation des réglages et la simultanéité de quatre joueurs (split + link). Tous comptes faits, courir avec la smala Andretti est un peu plus divertissant que la laideur antipathique du soft ne peut le laisser supposer.



Déjà testé sur saturn dans Playmag N°7

exhumed

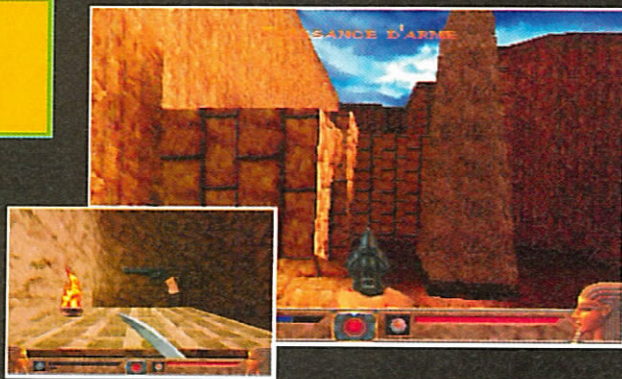
p l a y s t a t i o n

DÉVELOPPEUR : BOSS GAME STUDIO
ÉDITEUR : BMG

GENRE :
DOOM-LIKE
DISPONIBILITÉ : AVRIL
PRIX : 350 F ENVIRON

réalisation 92

intérêt 90



Exhumed représente très certainement le summum en matière de doomerie sur Saturn. On aurait pu craindre pour sa transcription sur la PlayStation, qui a largement plus d'émules à lui opposer. Un «portage» en demi-teinte aurait pu être fatal au jeu, qui aurait immédiatement souffert de la comparaison. Sacrebleu merci, Exhumed s'est parfaitement acclimaté à son nouveau doomicile playstationneux. La musique «Proche-Orientée» est toujours aussi hypnotisante et revigorante. Les graph's ont conservé tout leur ensoleillement, toute leur chaleur et leur finesse. On retrouve encore la prestance et l'allure de l'animation. Et pour le fond, la tuerie galopante n'a pas bougé d'un quart de poil : carabînée, justement dosée et sacrement enthousiasmante. Voilà de l'Égyptologie comme on aimerait en savourer plus souvent. Les momies vont s'en retourner dans leurs sarcophages.

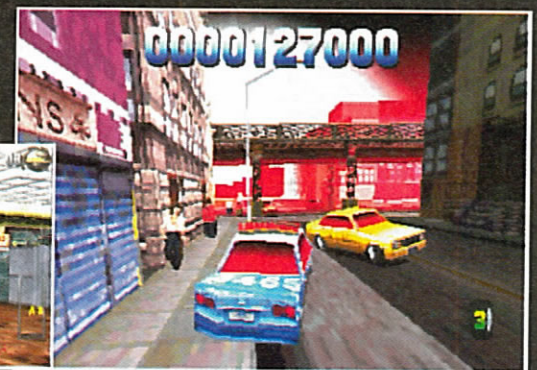


Déjà testé sur playstation dans Playmag N°7

die hard trilogy

s a t u r n

DÉVELOPPEUR : PROBE ENTERTAINMENT
ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS



Mac Clane remet le couvert, avec sa trilogie qui avait déjà bien dynamité la PlayStation. En entrée, vous prendrez bien un peu de Die Hard 3, chevauchée fantastiquement gore en taxi new-yorkais. De mine en mine, vous désamorçerez une belle portion de la ville. Une chair bouillie de piétons vous mettra en bouche, et Central Park vous permettra de prendre une bonne goulée d'air frais, avant d'attaquer le plat de résistance, un peu lourd et indigeste. Die Hard 2 est effectivement un Virtua copié lourd et imprécis. Initialement beaucoup plus dynamique et remuant, mais mal adapté sur Saturn. Je vous conseille plutôt de réserver votre énergie pour un dessert de choix. Celui qui, sous les traits de Piège de Cristal, vous fera bouffer du pseudo-terroriste à plein régime. Le Nakatomi Plaza étant truffé de salopards et d'otages sur 19 étages, il ne tient qu'à vous de gravir la pièce montée, en débarrassant chaque étage de sa bombe. Copieux et bien enlevé, ce dessert-là vaudrait déjà à lui seul un repas entier. Les deux autres jeux, bien inférieurs, sont tout de même là pour relever le menu dans la variété. Assez juteuse et délectable au final, la conversion est presque au niveau de l'original, si l'on excepte la boulette de l'épisode deux, ces «58 minutes pour ivre».

GENRE :
ACTION
DISPONIBILITÉ : IMMÉDIATE
PRIX : 350 F ENVIRON

réalisation 86

intérêt 90



tips corner

Depuis quelque temps, je reçois du courrier me

demandant pourquoi je ne publie pas d'astuces

Maxime Chao (94 - Villeneuve)

pour la Nintendo 64 : en fait, je stocke ces codes

et Niels Nizard (75 - Paris)

et astuces pour les publier en temps voulu. Il me

gagnent chacun un jeu COMMAND &

paraissait complètement inutile de les publier

CONQUER pour leur console,

avant la sortie de la console en France et ce n'est

offert par VIRGIN.

pas les quelques exemplaires circulant actuelle-

ment qui me feront changer d'avis. D'autant plus

que les astuces que j'ai testées fonctionnent sur la

N64 américaine, ce n'est pas sûr à 100 % que cela

marche sur la console française, alors comme dit

le proverbe, «Dans le doute, abstiens-toi!».

PLAYMAG, ALAIN VINCIBLE,

92-98 BOULEVARD VICTOR HUGO,

92115 CLICHY CÉDEX.



TOMB RAIDER

[playstation]

Sauter les niveaux :

Allez à l'écran de l'inventaire en appuyant sur SELECT, puis faites

la manip' suivante :

L2 R2 ▲ LI L1 ● R2 L2

Lara laissera échapper un soupir de satisfaction. Retournez au jeu normal et vous pourrez accéder directement au niveau suivant.

AMOK

[saturn]

Super codes :

Invincibilité : XBABYX (votre barre d'énergie se videra complètement puis, quand elle sera à 0, elle ne bougera plus).

Choix du «Niveau» (apparemment, les traducteurs ont trop mangé de glaces au concombre) : ZZZCYX

À chaque fois, le mot «correct» vous confirmera le bon fonctionnement de l'astuce.

LEGACY OF KAIN : BLOOD OMEN

[playstation]

Super codes :

Pour faire fonctionner les codes suivants, commencez à jouer et mettez-vous en mode Carte en appuyant sur L2. Faites alors les manipes indiquées :

Reprendre du Sang : ↑ → ● □ ↑ ↓ → ←

Reprendre de la Magie : → → ● □ ↑ ↓ → ←

Visionner toutes les séquences vidéo : ← → ● □ ↑ ↓ → ←

Appuyez sur SELECT et sélectionnez le Carnet Noir dans le Menu d'Options. Choisissez votre scène et appréciez !

Pleine Lune :

Si vous voulez pénétrer dans les cavernes qui sont scellées, vous devrez patienter jusqu'à une nuit de pleine lune et là, les portes s'ouvriront de 22 h à 6 h le matin suivant. Il y a deux cavernes dans les faubourgs de Nachtholm, une au nord-est de Steinchenrœ et une avant d'arriver à Coorhagen. Vous êtes aussi plus fort pendant une nuit de pleine lune.

VIRTUA COP 2

[saturn]

Menu Secret :

Commencez par brancher le pistolet à l'emplacement de la manette 1 et une manette dans le port 2. À l'écran-titre, appuyez sur :

↑ ↓ ↑ ↓ A X B Y C Z

Entrez dans les options et vous verrez qu'une troisième page est apparue (représentée par des «>>>» en bas à droite de votre écran), vous permettant d'obtenir directement le mode Miroir, les Grosses Têtes («Big Heads») mais aussi de modifier le nombre de Continues en «Freeplay» (Continues infinis).

JET RIDER

[playstation]

Toutes les courses :

Voici l'astuce qui vous permettra de sélectionner toutes les courses dès le départ, sans avoir à gagner les trois courses initiales :

Entrez dans le Menu d'Options et changez la Difficulté («Difficulty») en Amateur et la personne qui vous remettra la coupe («Trophy Presenter») sur «Male». Retournez au Menu Principal en appuyant sur START, puis appuyez avec la manette 1 sur :

↑ ↓ → ← ↑ ↓ → ←

Entrez à nouveau dans le Menu d'Options mais en vous déplaçant vers la ← sur le Menu Principal et en validant avec *.

Changez «Difficulty» en «Professional» et «Trophy Presenter» en «Rider's Choice». Retournez au Menu Principal en appuyant sur START, puis appuyez avec la manette 1 sur :

↑ ↓ → ← ↑ ↓ → ←

Vous entendrez un son métallique qui confirmera que l'astuce a bien fonctionné. Maintenant, vous avez accès à tous les circuits !

DAYTONA USA CHAMPIONSHIP CIRCUIT EDITION

[saturn]

Nouveaux véhicules :

Faites les manipes suivantes à l'écran du Menu Principal («Arcade», «Time Attack»...), gardez les boutons enfoncés jusqu'à l'apparition du choix des véhicules :

- Pour jouer avec la voiture Daytona : X + Y + Z + R + START
- Pour jouer avec Uma, le cheval marron : X + Z + L + START
- Pour jouer avec Uma 2, le cheval gris : Y + Z + L + R + START

DIE HARD TRILOGY

[playstation]

Cool Secrets :

À l'écran-titre, appuyez sur :

▲ ↑ → ↓ ← ▲ → ↓ → ↑ ▲

L'inscription «Cool» apparaîtra alors : sélectionnez-la et vous pourrez ainsi vous ouvrir l'accès à toutes les démos du jeu, y compris la fin largement inspirée de Benny Hill. Appuyez sur ■ +

START à l'écran «Swashbuckling Spots». Vous provoquerez un Reset. Appuyez sur * pour changer de démos.

Maintenant en cours de jeu, appuyez sur START puis ■ et vous obtiendrez 50 Vies.

SOVIET STRIKE

[saturn]

Codes :

Niveau 2 : Mer Noire : KRAZHA...

Niveau 3 : Caspienne : VERBLUD...

Niveau 4 : Dracula : YADRO...

Niveau 5 : Kremlin : PERIWOROT.

SOVIET STRIKE

[playstation]

Sept vies :

Pour obtenir sept vies au lieu de trois, tapez comme code «NOSFERATU.».

Armes plus puissantes :

Tapez le code «DAVEDITHER» et vos armes seront un peu plus destructrices.

Vous pouvez même combiner ces codes à celui du niveau désiré.

DIE HARD ARCADE

[saturn]

Continues infinis :

Voici un moyen simple de récolter jusqu'à 99 Continues : dès le début du jeu, faites une partie de «Deep Scan»,

le petit jeu de sous-marin, et engagez un maximum de points qui seront alors convertis en Continues supplémentaires.

NBA IN THE ZONE 2

[playstation]

Super Stars :

Pour avoir les joueurs ayant un contrat spécial avec la NBA, tels que M. Jordan ou S. O'Neal, commencez normalement une partie, puis allez dans «Starting Lineup» (5 majeur), dans le Menu d'Options d'avant match. Sélectionnez «Substitution» et remplacez vos joueurs par ceux ayant un nom comme Guard, Forward, Center... (par exemple, dans l'équipe des Chicago Bulls, le M-Guard correspond à M. Jordan) Vous avez aussi la possibilité de changer les numéros de ces joueurs stars en allant dans le sous-menu «Edit Number» qui se trouve dans l'Option «Create a Player».

ANDRETTI RACING

[saturn]

Nouvelles voitures :

Commencez une nouvelle partie en sélectionnant l'option «Begin Career». À l'écran «Register» (là où vous inscrivez votre nom), tapez un des codes suivants :

Nouvelles voitures en stock-car : GO BEARS!
Nouvelles voitures en Indy-car : GO BRUINS!

Options Plus :

Faites une pause lors d'une course et placez-vous sur «Race Statistics», puis appuyez sur :

L + R

Vous aurez ainsi un menu d'options supplémentaire vous permettant de mieux préparer votre course, comme l'option «carburant infini» par exemple ou «sélectionner le nombre de tours restants»...

[playstation]

[playstation]

twisted metal 2

Jouer avec Minion :

À l'écran du choix du perso, faites :
LI ↑ ↓ ← →
Un bruit de mitraillette va alors retentir, faites défiler les véhicules jusqu'à trouver Minion, le Boss du premier jeu.

Jouer avec Sweet Tooth :

À l'écran du choix du perso, faites :
↑ LI ▲ →
Un bruit de mitraillette va alors retentir, faites défiler les véhicules jusqu'à trouver Sweet Tooth, le clown psychopathe.

Miss Liberty en maillot :

Sélectionnez le niveau «New York Big Leap» et tirez continuellement sur la statue de la Liberté, jusqu'à ce que sa torche s'allume. Continuez vos tirs, et elle va alors enlever sa tige pour se retrouver en maillot de bain.

Paris sous les Bombes :

Quand vous êtes au stade de la capitale de notre beau pays, récupérez une bombe à retardement. Prenez le téléporteur qui vous mène dans la tour Eiffel et utilisez votre bombe. Quittez au plus vite l'endroit, car l'explosion va provoquer l'effondrement de la tour, mais va aussi créer un pont vous permettant de relier les toits environnants.

Super attaques :

Vous pouvez faire ces attaques en étant arrêté mais aussi en pleine course :
Rayon paralysant : ← → ↑ ↓
Tir Napalm : → ↑ ↑
Grand Saut : ↑ ↑ ← →
Bouclier : ↑ ↑ →
Missile arrière : ← → ↓ ↓
Dépote de mine : → → ↓ ↓
Invisibilité (3 secondes) : → → ↓ ↓

Rayon paralysant arrière (quand vous n'avez plus d'armes) :
← → ↓ ↓ ← → ↑

Nouvelles Options (en cours de jeu) :

- Pour supprimer le radar : appuyez sur SELECT + ←
- Pour changer de vue : appuyez sur SELECT + ↑
- Pour afficher la liste de vos armes : appuyez sur SELECT + ↓

Circuits supplémentaires :

Choisissez le Mode 2 Joueurs, Challenge Match et faites les manipulations suivantes à l'écran du choix du circuit. Un bruit de mitraillette va se faire entendre. Notez que le circuit sera automatiquement valide.

Les Toits : ↓ ↓ RI ↓
Jet Moto : ↑ ↓ → RI
Cyburbia : ↓ ↓ LI RI

Codes :

Les «_» correspondent à un espace.

Axel :

Moscow : × ▲ × × _ _
Paris : ● ▲ _ _ ▲
Amazonia : ▲ ▲ ● ● _
New York : _ ▲ ▲ × ×
Antarctica : × × ▲ × ● ●
Holland : ● × ▲ ● ● ●
Hong Kong : ▲ × × × × ●
Dark Tooth : ▲ ▲ ▲ _ _

Grasshopper :

Moscow : ▲ × ● _ _
Paris : × ▲ ● ● ● _
Amazonia : _ × ● ● ● ▲
New York : ● ▲ × ● ● ●
Antarctica : ▲ × ● ● ▲
Holland : ▲ × ● ● ● ▲
Hong Kong : ● ● ● × × ▲

wwf in your house

Super codes :

Faites une Pause en cours de jeu, suivie des manipes suivantes. Un flash rouge éclairera l'écran en guise de confirmation. Pour annuler l'effet de ces codes, refaites la même manip' :
Énergie infinie : LI R2 LI R2 LI R1
L'ordinateur ne joue plus : ← → ↑ ↓ R2
Gros dégâts : ↑ ↑ LI L2 ↓
Dégâts légers : ↓ ↑ L2 → ←
Auto-Combos : RI L2 R2 L2 →
Mode Super Pin : ↓ ↓ ↓ ↓ LI

Les Combos se font quand les lettres «Combos» clignotent ; saisissez votre adversaire à la tête en appuyant sur → → ▲, puis faites la manip' indiquée. Les Super Pin (ou Fatalités) se font quand «Pin Him» apparaît lors du round décisif et une fois que vous avez entré le super code correspondant (ne pas combiner avec l'auto-Combo).

Ahmed Johnson

23 Hits Combo : → → ■ puis ▲ puis × puis ●, ×

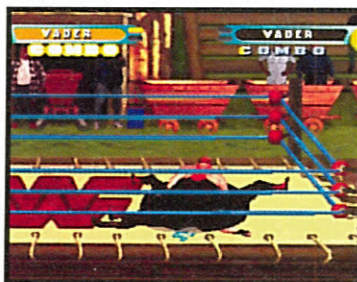
13 Hits Combo : → → ■ puis ▲ puis ●
10 Hits Combo : → → × puis ■ puis ▲
Super Pin / l'explose-squelette : ↓ ↓ ■ ▲ ● ×

Bret Hart

16 Hits Combo : → → × puis ▲ puis ●
14 Hits Combo : → → ■ puis ▲ puis ●
16 Hits Combo : → → × puis ▲ puis ■
8 Hits Combo : → → ■ puis ●
Super Pin / la ceinture géante : ↓ ↓ ▲ ↓ ↑ ▲

British Bulldog

22 Hits Combo : → → ▲ puis ■, puis ●, puis ▲ ▲
20 Hits Combo : → → ▲ puis ●, puis ×, puis ■ ■
...
17 Hits Combo : → → ■ puis ×, puis ●
14 Hits combo : → → ■ puis ×, puis ▲
Super Pin / le tapis saxon : ↓ ↓ ■ ● ▲ ×



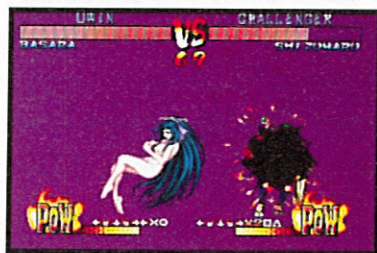
P L A Y M A G N U M É R O I 3

P L A Y M A G N U M É R O I 3

[saturn]

[saturn]

Samurai Shodown 3



Furies des personnages

Quelques explications concernant les Furies :

Chaque personnage possède deux Furies différentes : une en mode Slash, une autre en mode Bust. Pour les réaliser, il suffit d'avoir la barre de «Power» au maximum ou la barre de vie qui clignote (vous pourrez alors les faire tout le temps). Que le «Spirit» des Samourais soit avec vous !

Par Max CHAO

Amakusa Shiro Tokisada

Slash : Legion of hades Blitz :
← → ↓ ↑ + B + C
Bust : Legion of hades Blitz :
← → ↓ ↑ + B + C

Basara Kibikiri

Slash : Shadow Dance Payback :

← → ↓ ↑ →
← + A + B
Bust : Shadow Dance Dream
Pull :
← → ↓ ↑ → → + B + C

Gaira Kafuin

Slash : Fist Flash Dance :
↓ ↑ → ↓ + A + B
Bust : Exploding Euthanasia :
↓ ↑ → ↓ + A + B

Galford

Slash : Double Megastrike Heads :
← → ↓ ↑ → + C ou Z
Bust : Lightning Strike Three :
→ ↓ ↓ → → + C

Genjuro Kibagami

Slash : Five Flash Rip :
← → ↓ ↑ → + A + B
Bust : Reverse Five Flashes :
→ → ↓ ↓ → + C + Z

Hanzo Hattori

Slash : Flash Finisher :
↓ ↓ ↓ + A + B
Bust : Dragon Poison Finalizer :
→ ↓ ↓ → → + C + Z

Haohmaru

Slash : Judgment Blast Slash :
→ ↓ ↑ → ↓ + A + B
Bust : Hidden Judgment Vortex Slash :
→ → ↓ ↓ → + C + Z

Kyoshiro Senryo

Slash : Kyoshiro Demon Boogie :
↓ ↑ → ↓ → + B + C
Bust : Flash and Blood Fandango :
↓ ↑ → ↓ → + B + C

Nakoruru

Slash : Eleyu Kamui Risse :
→ ↓ ↑ → → → ↓ ↓ → + A + B

fighters megamix

Persos cachés :

Pour avoir tous les personnages cachés du jeu, vous devrez faire les neuf courses différentes. Mettez le jeu en «Easy» avec deux rounds au maximum pour aller plus vite.
1re course : Vous aurez Candy (Honey en version japonaise) avec un nouvel habit que vous utiliserez en validant Honey avec Y ou Z.
2e course : Ici, c'est Akira et Sarah en «Kids».
3e course : Vous trouverez Ura Bahn.
4e course : Là, c'est Janet, la fille de Virtua Cop 2.
5e course : Vous y ramasserez Bark et Bean.
6e course : Dans cette course, vous trouverez Rentahero.
7e course : Vous aurez ici Deku.
8e course : Là, vous récolterez Siba.
9e course : Dans la dernière course, vous obtiendrez Hornet, la voiture de Daytona USA.

Quelques coups :

Les attaques de Candy ne changent pas avec son nouvel habit, comme pour Akira et Sarah en «Kids». Ura Bahn est plus rapide et puissant que Bahn mais ses coups ne changent pas.

Bark :

B, B, ↓ + B
→ + B + C



P L A Y M A G N U M É R O I 3

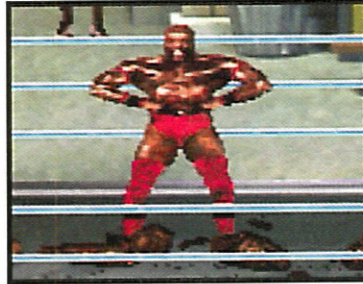
P L A Y M A G N U M É R O I 3

wwf in your house

- Goldust**
 16 Hits Combo : → → ● puis ✕ puis ▲ puis ■
 14 Hits Combo : → → ✕ puis ● puis ▲
 9 Hits Combo : → → ✕ puis ● puis ■
 Super Pin / la statue : ↓ ↑ ● ● ↑ ●
- Hunter H.H.**
 18 Hits Combo : → → ■ puis ▲ puis ✕ puis ● puis ▲
 14 Hits Combo : → → ● puis ✕ puis ▲ puis ■
 13 Hits Combo : → → ● puis ✕ puis ●
 10 Hits Combo : → → ■ puis ▲ puis ●
 9 Hits Combo : → → ● puis ✕ puis ■
 Super Pin / le vaporisateur : ↓ ↑ ▲ ▲ ▲ ▲
- Owen Hart**
 21 Hits Combo : → → ▲ puis ● puis ✕ puis ■
 18 Hits Combo : → → ▲ puis ● puis ✕ puis ●
 16 Hits Combo : → → ✕ puis ● puis ▲
 Super Pin / le trône : ↓ ↑ ■ ■ ✕ ✕
- Shawn Michaels**
 16 Hits Combo : → → ■ puis ✕ puis ● puis ✕
 13 Hits Combo : → → ✕ puis ■ puis ▲ ▲ ▲ ...
 9 Hits Combo : → → ✕ puis ■
 Super Pin / Heart Break Hotel : ↓ ↑ ● ● ● ●
- The Undertaker**
 20 Hits Combo : → → ✕ puis ● puis ■ puis ▲
 18 Hits Combo : → → ● puis ✕ puis ■ puis ▲
 18 Hits Combo : → → ✕ puis ● puis ▲
 Super Pin / R.I.P. : ↓ ↑ ● ● ▲ ▲
- Ultimate Warrior**
 18 Hits Combo : → → ▲ puis ● puis ✕ puis ■
 11 Hits Combo : → → ▲ puis ● puis ▲
 10 Hits Combo : → → ✕ puis ● puis ▲
 10 Hits Combo : → → ✕ puis ● puis ✕

[playstation]

- Super Pin / Mr 100.000 volts : ↓ ↑ ■ ■ ■ ■ ✕
- Vader**
 16 Hits Combo : → → ● puis ▲ puis ✕ puis ■
 16 Hits Combo : → → ✕ puis ■ puis ▲ puis ●
 15 Hits Combo : → → ✕ puis ■ puis ▲
 14 Hits Combo : → → ● puis ▲ puis ■
 Super Pin / écrasement du fessier : ↓ ↑ ✕ ✕ ✕ ✕



twisted metal 2

[playstation]

- Dark Tooth : ✕ ✕ ■ ■ _
- Hammerhead :**
 Moscow : _ ▲ ✕ ✕ ✕ _
 Paris : _ ▲ ■ ■ ✕ ▲
 Amazonia : _ ▲ _ ✕ ✕
 New York : ▲ ▲ ✕ ✕ ✕ ✕
 Antarctica : ▲ ▲ ✕ ✕ ✕ ✕
 Holland : ▲ ■ ■ ■ ■
 Hong Kong : ● ● ■ ■ ■ ▲
 Dark Tooth : ● ● _ ▲ ✕
- Mr. Grimm :**
 Moscow : _ ▲ ✕ ✕ ✕ _
 Paris : ● ✕ ▲ ● ▲
 Amazonia : ● ● ● ▲ ▲
 New York : _ ▲ _ ✕ ●
 Antarctica : ● ▲ ✕ ✕ _
 Holland : ✕ ✕ ▲ _ ✕
 Hong Kong : _ ✕ ▲ ■ ■
 Dark Tooth : _ ■ ▲ ● ● ▲
- Mr. Slam :**
 Moscow : ✕ ✕ ✕ ✕ _
 Paris : ✕ _ ✕ ✕ ■
 Amazonia : ▲ ▲ ■ ■ ✕ ✕
 New York : ▲ ✕ ■ ■ ●
 Antarctica : ▲ _ ▲ ▲ ▲
 Holland : _ _ ●
 Honk Kong : _ ▲ ▲
 Dark Tooth : ■ _ ■ ▲ ● ✕
- Outlaw 2 :**
 Moscow : ✕ ✕ _ ▲
 Paris : ▲ ▲ ✕ ▲
 Amazonia : ▲ ■ ■ ■ ▲
 New York : ● ✕ ▲ ▲ _
 Antarctica : ✕ ▲ ✕ ▲
 Holland : ✕ ■ ■ _ ▲
 Hong Kong : _ ▲ ✕ ✕ ✕
 Dark Tooth : _ ● ✕ _ ▲

- Road Kill :**
 Moscow : ● ✕ ▲ ■ ■
 Paris : ▲ _ ▲ _ ●
 Amazonia : ✕ ✕ ▲ ■ ■ ▲
 New York : ● _ ✕ ✕
 Antarctica : _ ▲ ■ ■ ●
 Holland : ✕ _ ▲ _ ▲
 Hong Kong : ▲ ▲ ■ ■ ▲ ▲
 Dark Tooth : ▲ ● ✕ ▲ ■ ✕
- Shadow :**
 Moscow : ■ _ _ ▲ ▲
 Paris : ✕ ✕ ✕ ● ▲
 Amazonia : ✕ ✕ ✕ ✕ ✕
 New York : ✕ ✕ ✕ ✕
 Antarctica : ✕ ✕ ✕ ✕
 Holland : ● ▲ ■ ■ ■
 Hong Kong : ● _ ▲ ■ ■
 Dark Tooth : ● ▲ _ ▲ ●
- Spectre :**
 Moscow : ● ✕ ▲ ✕ ▲
 Paris : ▲ ■ ■ ■ ■
 Amazonia : ● ✕ ✕ ✕ ✕
 New York : ✕ ✕ ✕ ✕
 Antarctica : ✕ _ _ ▲
 Holland : ▲ _ ■ ■ ■
 Hong Kong : ✕ ✕ ▲ ● ●
 Dark Tooth : ✕ ● ● _ ▲
- Thumper :**
 Moscow : ● _ _ ▲ ✕
 Paris : ✕ ■ ■ ● ● ▲
 Amazonia : ▲ ✕ ● ■
 New York : ✕ ✕ ▲ ✕ ✕
 Antarctica : ▲ ▲ ■
 Holland : ✕ ✕ ✕ ■ ▲
 Hong Kong : ▲ _ ■ ■ ▲
 Dark Tooth : ▲ _ ■ ■ ✕
- Twister :**
 Moscow : ✕ _ _ ▲ ●

- Paris : ▲ ✕ ● ● ▲
 Amazonia : _ ▲ ■ ■ ■ ●
 New York : ✕ ✕ ✕ ✕
 Antarctica : ● _ ✕ ■ ▲
 Holland : ✕ ✕ _ ●
 Hong Kong : ✕ ✕ ▲ ■ ■
 Dark Tooth : ✕ ■ _ ■ ▲

- WartHog :**
 Moscow : ▲ _ _ ▲ ■
 Paris : ▲ ■ ■ ■ ■ ✕
 Amazonia : ● ■ ■ ■ ✕ ✕
 New York : ✕ ✕ ■ ■ ✕
 Antarctica : ✕ ✕ ■ ■
 Holland : ▲ ✕ ▲ ■ ✕
 Hong Kong : ● ✕ ▲ ● ●
 Dark Tooth : ● ✕ ▲ ● _



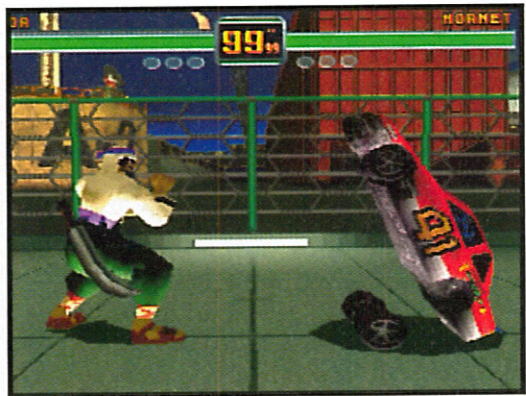
P L A Y M A G N U M É R O 1 3

P L A Y M A G N U M É R O 1 3

fighter megamix

[saturn]

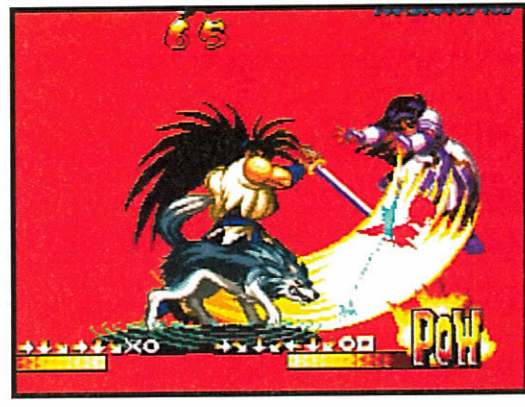
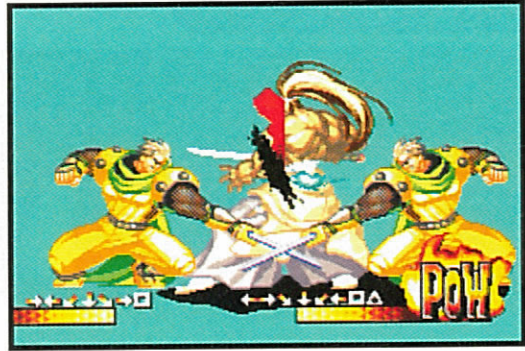
- Bean :**
 B, B, B, B, → + B
 C, C, C
 → + B, B
- Deku :**
 B, C
 ↖ + B, B
 → + B + A
- Hornet :**
 → + B + C, ce coup est à faire en premier car sinon, elle n'a aucun enchaînement.
 → + B + C
 → ↖ + B, → ↖ + B
 → + B, → + B + C
- Janet :**
 B, B, B, C
 → + C, C
 → + B + C
- Rentahero :**
 B, B, B
 → + B, B, B
 ↖ + B (Le nombre de boules est limité)
- Siba :**
 → + B
 → + B
 → + B



samurai shodown 3

[saturn]

- Bust : Nubeki Kamui
 Shikite :
 → ↖ ↖ ↖ ↖ + B
 + C
- Rimuru**
 Slash : Rupu Kamui
 Emyu :
 → ↖ ↖ ↖ ↖ ↖
 → + C + Z
 Bust : Rupu Kamui Emyu
 (Tu Tu) :
 → ↖ ↖ ↖ ↖ ↖
 → + C + Z
- Shizumaru Hisame**
 Slash : Scarlet Sword
 Hurricane Shredder
 Slash :
 → ↖ ↖ ↖ ↖ ↖
 → + C + Z
 Bust : Scarlet Sword
 Deadly Downpour
 Slice :
 → ↖ ↖ ↖ ↖ + A + B
- Ukyo Tachibana**
 Slash : Six Swallow
 Flash :
 → ↖ ↖ ↖ ↖ + B + C
 Bust : Flashback Flash
 Blast :
 → + C + Z



P L A Y M A G N U M É R O 1 3

P L A Y M A G N U M É R O 1 3

[playstation]

Command & Conquer

Tous les codes :
Opérations Normales
GDI
 Estonie : JDXPL2RH4
 Lettonie : NX7CX055S
 Pologne : FTN2SRM70
 Pologne : NX7CF3Y06
 Biélorussie : 35BW7YJ2G
 Allemagne / Ukraine : 35TN3P0HO / 7PLJJWXD4
 Allemagne : NX3P2T2DBU
 République Tchèque : NX7CYWCOS
 République Tchèque : NX7U7TQYG
 Autriche : NXPL3IRZ1
 République Slovaque : V19VQD357
 Hongrie : 35T5DZ59P
 Slovénie : NX7CHTHJC
 Roumanie : VIRM45TCI
 Grèce : 35T5WTWU0
 Albanie : 35TN5QA4O
 Bulgarie : 7PLIU3MYU
 Yougoslavie : NX7CIPFC / FTNK4008I
 Yougoslavie : FTN2VO3Q0
 Bosnie Herzégovine : 35TN6MH00
 Bosnie Herzégovine : JDX7G95N0
 Bosnie Herzégovine : RHHZUYTUU

NOD :
 Égypte : RHHZQOXQ8
 Égypte : NXP3AY8JE
 Top Secret : VIRM2MBIW
 Soudan : NX7UOXNU2
 Tchad : JDX7DKPBK
 Tchad : B9DFZV14Q
 Mauritanie : B9DXQJ4M8
 Côte-d'Ivoire : FTNK2HIXW
 Bénin : NX7UPTUQ2
 Nigeria : FTN2B46J8
 Gabon : RHZBWPJXH



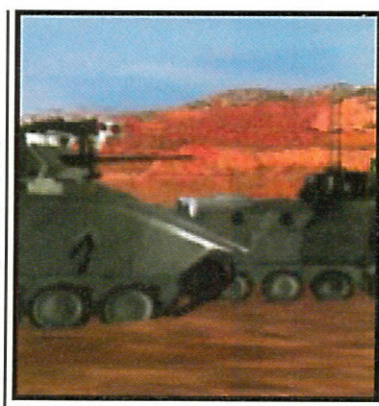
Cameroun : NX7CGZUQN
 République Centre-Africaine : NX7U7D7KT
 Zaïre : V19V8NX85
 Zaïre : 35T5VZ91B
 Égypte : 35TNMNCJT

P L A Y M A G N U M É R O I 3

[saturn]

Command & Conquer

Tous les codes :
GDI :
 Estonie : 7KKSIGRFM
 Lettonie : NS6LV16QA
 Pologne : ZG19P8NSI
 Pologne : 7K2JCKZY0
 Biélorussie : J8E76GKIY
 Allemagne / Ukraine : FO42482G6 / 7KKSHEYBM
 Allemagne : B4C6OIDD9C
 République Tchèque : 7K2JVDDMA
 République Tchèque : 30A56BRXY
 Autriche : RCGQH957M
 République Slovaque : B4C67MIIS
 Hongrie : JBWGCH687
 Slovénie : FOMTJDJIU
 Roumanie : 7K215OVBO
 Grèce : NSOCTAXSI
 Albanie : ZG0059B36
 Bulgarie : RCGBRKNWC
 Yougoslavie : ZGIRJ8QEU / RCYZ5J270
 Yougoslavie : ZG19554OI
 Bosnie Herzégovine : JBWY54IZ6
 Bosnie Herzégovine : NSOCCQSLI



Bosnie Herzégovine : B4C6RFUSC



NOD :
 Égypte : ZG0IBHAIW
 Égypte : ZG0IBHKB
 Top Secret : 7K21LEYLH
 Soudan : NS63MFOSK
 Tchad : RCGQYDCW5
 Tchad : RCGQYD238
 Mauritanie : NSOCCRKDWQ
 Côte-d'Ivoire : 7K214JR7E
 Bénin : 7K21MAVOK
 Nigeria : VWQDA4ETQ
 Gabon : ZGIRH16I2
 Cameroun : JBEPY99Z8
 République Centre-Africaine : 30A504T4E
 Zaïre : RCG8QJF5Q

P L A Y M A G N U M É R O I 3

[playstation]

Ranma 1/2 Battle Ren.

Techniques ultimes :
 Pour réaliser certaines attaques, vous devez réunir certaines conditions.
 Power Gage Desperation (PD) : votre barre de pouvoir doit être remplie (▲ + ●).
 Life Desperation (LD) : votre barre d'énergie doit clignoter.
 Super Desperation (SD) : votre barre de pouvoir doit être remplie et votre barre d'énergie doit clignoter.

Ranma Saotome
Projections :
 Ride Em Cowboy : ▲ + ●
 Leg Head Grab : ■ + ✕
Desperation :
 PD - Super Hiryu Shoten Ha : ➔ + ■ + ▲, U
 SD - Reverse Moko Takabisha : ⚡, ➔ + ▲ + ✕

Akane Tendo
Projections :
 Smash Down : ■ + ✕
 Grab & Toss : ✕ + ■ + ● (+▲ + ✕)
Desperation :
 PD - Tendo Ultimate Technique : ⚡, ➔ + ✕ + ●
 LD - Flame Attack : ➔, ⚡, ➔ + ▲
 SD - Rushing Punch : ➔, ⚡, ➔ + ▲ + ✕

Ryoga Hibiki
Projections :
 Shoulder Toss : ■ + ✕
 Back Snap(s) : ➔ + ✕ + ● (+▲ + ■)
Desperation :
 PD - Super Shishi Hoko - Dan : ⚡ + ▲ + ■, ⚡
 LD - Neck Grapple : ➔, ⚡, ➔ + ▲ + ■
 SD - Lost Vengeance : ➔, ⚡, ➔ + ▲ + ✕



P L A Y M A G N U M É R O I 3

[playstation]

Toshinden 3

Mouvements de base :
 Foncer vers l'adversaire : ➔ ➔
 Esquive : ➔ ➔
 Courir : ➔ ➔ (maintenir)
 Roulade de côté : ⚡, ⚡, L1 ou L2
 Roulade avant : ➔ + L1 ou L2
 Esquive en courant : ➔ ➔ (maintenir) + L1 ou L2
 Projection : ▲ + ●
 Overdrive : ■ + ▲ ou ✕ + ●
 Annule protection : ➔ + ▲ + ●
 Attaque de contre : ➔ (maintenir) + ▲ ou ● suivant les personnages
 Super Attaques : ■ + ✕
 Provocation : SELECT

Comment contrer :
 Une propulsion contre les murs au bord du Ring :
 Rebond avec attaque : ▲
 Rebond au pied du mur : ●
 D'une projection vers le plafond du Ring :
 Flip en l'air : ●, cela ne marche pas à chaque fois.

Jouer avec les Boss :
 Pour obtenir les 14 sous-Boss, il faut terminer le jeu avec tous les persos (les 14 du départ).
 Pour obtenir Sho, il faut avoir les 14 sous-Boss, rejouer et terminer avec Vermillion.
 Pour jouer avec Abel, il faut terminer le jeu avec Sho en difficulté 5 au minimum.
 Pour jouer avec Veil, il faut terminer le jeu avec Abel en difficulté 6 au minimum.
 Pour jouer avec Naru (la sœur de Kayin), il faut terminer le jeu avec Veil en difficulté 7 au minimum.

Desperation et Super coups :

Abel
 Desperation : Invisible Pummel : ➔ ➔ ➔ ➔ + ▲

Adam
 Desperation : ➔ ➔ ➔ ➔ + ▲

Atahua
 Desperation : ➔ ➔ ➔ ➔ + ▲

Balga
 Desperation : ➔ ➔ ➔ ➔ + ▲

Bay Hou
 Desperation : Mystic Sphere Assault : ➔ ➔ ➔ ➔ + ▲

Chaos
 Desperation : Kobbamijin : ➔ ➔ ➔ ➔ + ▲

Culling
 Desperation : Mystic Sphere Assault : ➔ ➔ ➔ ➔ + ▲

David
 Desperation : ➔ ➔ ➔ ➔ + ▲

Duke B Rambert
 Desperation : Flaming Cyclone : ➔ ➔ ➔ ➔ + ▲

Eiji Shinjo
 Super coup : ➔ ➔ ➔ ➔ ➔ ➔ + ▲
 Desperation : HyakkiMoshuuKen : ➔ ➔ ➔ ➔ + ▲

EiIis
 Desperation : French Kiss : ➔ ➔ ➔ ➔ + ▲

P L A Y M A G N U M É R O I 3

BLAMI MACHINEHEAD

[p l a y s t a t i o n]

Choix du niveau :

À l'écran-titre, appuyez sur :

L1 ● LI LI LI ●●●●●● LI ●● LI ●●●●●●

Le message «Level Select engagé» va alors traverser votre écran. Appuyez sur R1 ou R2 pour sélectionner votre niveau.

MR. BONES

[s a t u r n]

Choix du niveau :

Insérez le Disc 1 dans la Saturn. À l'écran-titre, où vous avez le choix entre Commencer une partie ou bien Entrer dans les Options, appuyez successi-

vement sur :
R L R L R L R L R L R R
Vous pourrez alors choisir votre niveau, mais aussi admirer toutes les séquences vidéo.

DARK FORCES

[p l a y s t a t i o n]

Codes :

Mission 4 : Imperial Weapons Facility
885BVHMCQB
Mission 5 : Gromas Mines
I32ZJQHT3
Mission 6 : Imperial Detention Center
GV8KFIG6KL
Mission 7 : Ramsees Hed
3X8MJ47R3X
Mission 8 : Robotics Facility
LMZRK4IR3D
Mission 9 : Nar Shadda

BR2WYK2CQJ
Mission 10 : Jabbas Ship
00GBNLJ4G0
Mission 11 : Imperial City
T2GDTJG5JT
Mission 12 : Fuel Station
H2DCTKH405
Mission 13 : The Executor
PPYRQP58LD
Mission 14 : The Arc
Hammer
RT2W12IV7J

DIE HARD TRILOGY

[s a t u r n]

Gagner un Beretta :

Au début du jeu Die Hard 2, un hélico arrive à gauche de l'écran. Tirez-lui dessus jusqu'à ce qu'il explose. Vous gagnerez ainsi un superbe Beretta, ayant l'avantage de faire deux fois plus de dégâts que votre flingue actuel.

CONTRA : LEGACY OF WAR

[p l a y s t a t i o n]

Super codes :

Le mois dernier, un problème de lecture du fichier ayant empêché l'écriture correcte du code, le voici résolu.

À l'écran-titre, effectuez la manip' suivante pour obtenir le résultat escompté :

Movie Player

L2 LI RI R2 ↑ → ↓ →

Bamboo Arcade

R2 RI → → LI L2

Bamboo Gyrruss

L2 LI → → RI R2

SFX Browser

R2 RI LI L2 ↑ → ↓ →

SONIC 3D

[s a t u r n]

Cheat Mode :

Le mois dernier, un problème de lecture du fichier ayant empêché l'écriture correcte du code, le voici résolu.

À l'écran-titre, appuyez simultanément sur :

↑ + → + A + C + START

Commencez normalement une partie, puis faites une Pause. Appuyez alors sur l'un des six boutons suivants

et vous obtiendrez l'effet désiré :

A = aller directement à l'Acte suivant

B = aller directement au Stage suivant

C = aller directement au Boss de fin

X = gagner 1 Vie

Y = gagner 1 Médaille

Z = gagner 1 Émeraude du Chaos

IRONMAN VS X-O MANOWAR

[p l a y s t a t i o n / s a t u r n]

Codes :

Pour atteindre le dernier niveau du jeu avec une armure complète, toutes les armes et 99 vies, allez dans les «Passwords» et tapez :

Mode 1 joueur :

C04A77077777

777777777777

Mode 2 joueurs :

C02A77X7777777

777777777777

SLAMSCAPE

[p l a y s t a t i o n]

Codes :

Uraniumania :

▲●●●●▲●●

Repsychler :

●●●●▲●●●

Endless Bummer :

●▲●●●●●●

Viva Los Vagranes :

●▲●●●●●●

Fin :

●●●●●●●●

Credits :

●●●●●●●●

Exit :

●●●●●●●●

Départ de Endless

Bummer :

●●●●●●●●

Départ de Viva Los

Vagranes :

●●●●●●●●

Game Over :

●●●●●●●●

Fin :

●●●●●●●●

Credits :

●●●●●●●●

Exit :

●●●●●●●●

CODES ACTION REPLAY

Les codes qui suivent ne sont pas des Passwords : comme leur nom l'indique, ce sont des codes pour Action Replay, merveilleux petit accessoire qui permet de tricher dans les jeux. Pour plus de détails, consultez l'offre d'achat dans les pages suivantes (ou précédentes, ça dépend !).

SATURN

ALIEN TRILOGY - USA

MASTER CODE

F6000924 C305

B6002800 0000

Toutes les armes

1606CF82 BBFC

Énergie infinie

1606CF84 0064

Armure illimitée

1606CF86 03EC

Boots en permanence

1606CF88 0A0F

Munitions 9 mm illimitées

1606CF8A 0014

Munitions Fusil à pompe illimitées

1606CF8E 0014

Munitions Pulse illimitées

1606CF90 4000

Munitions Lance-flammes illimitées

1606CF96 4000

Munitions Pulse illimitées

1606CF9A 4000

Batteries illimitées

1606CF9E 4000

AREA 51 - USA

MASTER CODE

F6000924 C305

B6002800 0000

Vies infinies, joueur 1

102 055 020 004

Balles illimitées, joueur 1

102054D6 0008

CHRISTMAS NIGHTS - PAL

MASTER CODE

F6000924 FFFF

Temps infini

160FFB12 EA30

Vitesse illimitée

160FFD56 0064

Orbes bleues illimitées

160FFD58 6362

Besoin d'une seule orbe pour terminer le niveau

160FFEC2 0000

CONGO - USA

MASTER CODE

F6000914 C305

B6002800 0000

Énergie infinie

1607E1E6 6400

Vies infinies

160813C0 6863

DARK SAVIOR - JAP

MASTER CODE

F6000924 FFFF

Stoppe le chrono (selon les parallèles, changer éventuellement les quatre derniers chiffres)

160FE14E 00A8

Beaucoup de points

102FB02E 0FFF

FATAL FURY 3 - JAP

MASTER CODE

F6000924 C305

Énergie infinie, joueur 1

36007D19 0060

Énergie infinie, joueur 2

36007D1A 0060

FIGHTING VIPERS - PAL

MASTER CODE

F6000914 C305

B6002800 0000

Énergie infinie, joueur 1

160628B8 00EB

160876E0 001D

16094630 00EB

Temps illimité

160E005E 0780

Temps de jeu

160E006E 0001

LEGEND OF OASIS - USA

MASTER CODE

F6000924 C305

B6002800 0000

Le perso est gigantesque

16088D88 0200

16088D8A 0200

Bombes illimitées

3608870F 0014

Pouvoir magique infini

16088FB8 001B

TOMB RAIDER - USA

MASTER CODE

F60073C6 C305

B6002800 0000

Cartouches illimitées

1609452A 0030

Medi packs infinis

160622D0 0004

ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 - PAL

MASTER CODE

F6017718 C305

B6002800 0000

Énergie infinie, joueur 1

160D1A5C 00A6

XX = 00 à 15 : choix du perso

160DA958 00XX

PLAYSTATION

ADIDAS POWER SOCCER - PAL

XX = Score Joueur 1

800DB1DA 00xx

XX = Score Joueur 2

800DB1DC 00xx

FORMULA ONE - PAL

Active la course cachée, commencez une course sur un circuit normal, puis abandonnez

3009DAF2 0001

Active le Bike Mode

8009DAEE 0100

Active le Buggy Mode

8009DAEE 0001

Active le Gibberish Mode

3009DAF1 0001

Active le Lava Mode

3009DAF0 0001

HYPER TENNIS FINAL MATCH - PAL

XX = Score équipe 1

3018CFBC 00xx

XX = Score équipe 2

3018CFBE 00xx

KING OF FIGHTERS '95 - JAP

Barre de pouvoir illimitée, joueur 1

800F03AC 0080

Barre de pouvoir illimitée, joueur 2

800F0320 0063

Énergie infinie, joueur 1

800BB454 00CF

80089908 00CF

Énergie infinie, joueur 2

800BB456 00CF

KING'S FIELD - USA

Super attaque

80199444 0064

80199446 0064

80199448 0064

8019944A 0064

8019944C 0064

8019944E 0064

80199450 0064

80199452 0064

LEGACY OF KAIN - USA

Avoir tous les objets

300A84C9 0001

300E868A 0008

800E8660 0E0D

800E8662 100F

800E8664 1211

800E8666 1413

30089679 0060

8008967A 6060

8008967C 6060

8008967E 6060

30089680 0060

MOTOR TOON GRAND PRIX 2 - PAL

Pièces infinies

800DC296 0600

REBEL ASSAULT 2 - USA

Blindage illimité

800C07CC 1000

SOVIET STRIKE - PAL

Blindage infini

800836EC 05DC

Carburant infini

800837F2 6400

Essais illimités

80074ECB 0002

STAR GLADIATOR - USA

Énergie infinie pour le joueur 1

801D7CA0 00C8

801D7CA2 00C8

Permet d'obtenir directement les Boss

801EABE4 0101

801EABE6 0001

STARFIGHTER 3000 - PAL

Mega Bombs illimitées

801668E0 0003

Missiles illimités

801668DB 000F

Missiles illimités

801668DC 000F

TOMB RAIDER - PAL

Balles Uzi illimitées

801DE2EC 03EB

Cartouches Magnum illimitées

801DE2E0 03EB

Cartouches Shotgun illimitées

801DE2FB 03EB

Medi Kits illimités

8002C3D0 0000

Achat

Département 57

Ach. sur 3DO Snow Job, the Coven, Immortel Desi et autres. Tél. à Benoît vers 12H au 03 82 34 73 61.

Vente

Département 29

Vds jeux pour 3DO état neuf à 90F et recherche jeux pour Saturn et PS de 150F à 200F. Ecrire à DUTRON Marcel, 49 Rue Pic de la Mirandole, 29000 QUIMPER, tél. 02 98 64 77 45.

ARCADE

Département 02

Vds borne d'arcade Star Gladiator à un prix très intéressant alors tél. à Marc au 03 23 69 37 34.

3DO

Département 59

Vds MD + 22 jeux + 3 man. dont une turbo à déb. à partir de 1500F avec True Lies, Ristar, Taz in Escape from Mars... livres de codes gratuits. Tél. au 03 20 37 28 20.

Département 80

Vds multi-mega (MD + M-CD) + 2 man.: 1800F + 11 jeux MD + 6 jeux Mega CD de 80F à 180F prix à déb. Tél. au 03 22 96 95 21.

Vds Multi Mega (MD + M-CD) + 2 man.: 1800F, + 11 jeux MD + 6 jeux Mega-CD : de 80F à 180F prix à débattre. Tél. au 03 22 96 95 21.

Département 91

Vds MD + MCD 2 + 4 pads (3 à 6 boutons) + adap. L. fr./jap. + 19 jeux (Sonic CD, Final Fight, DBZ...) prix : 1500F. Tél. après 18H au 01 60 15 23 22.

NEO GEO CD

Contact

CDI

Département 51

Vds CDI 220 + carte vidéo + jeux films et utilitaires + démos prix : 2000F à débattre. Tél. au 03 26 81 53 29.

DIVERS

Département 92

Vds série TV Max et Cie, Cobra, Lamu, le Collège Fou Fou Fou et Ken le Survivant. Tél. à Lionel au 01 49 11 05 41.

GAME BOY

Département 39

Vds GB + 8 jx 500F et vds MD + 7 jeux : 700F. Tél. à Manu au 03 84 45 08 81.

GAME GEAR

Département 76

Vds GG + 7 jeux Space Harrier, Batman, Sonic Chaos, Chakan, Columns, Sonic (the Hedgedog) : 1000F. Tél. vers 19H au 02 35 29 51 86.

MCD

Département 01

Vds M-CD + nombre jx : 500F. Tél. à David après 19H au 04 74 34 50 37.

MEGADRIVE

Département 31

Vds MD + 3 pads + 11 jeux TBE prix : 1600F. Tél. à Julien au 05 61 73 51 62.

Département 54

Vds MD + 2 man. + 7 jeux (Virtua Racing, Demolition Man...) 700F et vds MS 2 + man. + 9 jeux (Asterix I et II, jeux de foot...) : 550F. Vds SN + 2 man. + 9 jeux : 900F. Tél. à Jean au 03 83 75 21 53.

Département 57

Vds MD 2 + 4 jeux + 2 man. + Mega Force jeux Street Fighter II, Aladdin, Roi Lion, sonic 2, état neuf, prix : 700F. Tél. après 17H au 03 87 85 73 70.

Département 44

Ach. Soviet Strike sur PS entre 150F et 200F. Tél. après 18H à Thomas au 02 40 59 38 56.

Département 45

Cherche jeux PS Pandemonium, Tekken 2 : 100F, Wipeout : 70F, Die Hard T. : 90F. Tél. à Jérôme après 17H30 ou WE au 02 38 86 94 47.

Département 46

Ach. de 100F à 150F M. Cathering, T. Commando, Legacy, Hexen, Daytona 2, Ir et Blood, action replay Sat. et PS, Eve, Crusader et autres jeux. Tél. au 05 65 37 06 28 après 20H ou écrire à CHOCHOY Gérard, 46200 SOUILLAC.

Département 63

Ach. jeux us jap. à petit prix. Cherche nouveautés import et pal et vds Gun pour Die Hard. Tél. au 04 73 92 17 94.

Département 77

Ach. PS + 2 man. avec ou sans jeu. Tél. à Julien au 01 64 52 47 35.

Département 91

Ach. le volant avec les pédales pour PS au prix de 250F maxi. Tél. à partir de 18H au 01 64 95 07 31.

Département 93

Ach. PS avec 2 man. + 1 mémoire Card + 1 jeu. Tél. à David au 06 06 50 44 95 précédé du 08 36 61 36 61 tam tam.

Contact

Département 02

Ech. jeu Worms pour PS contre Resident Evil ou Rayman ou éch. contre autre jeu. Faire offre. Ach. Memory Card à 70F. Tél. au 03 23 73 42 72 à Karim.

Département 13

Ech. Formula One, Resident Evil, Crash Bandicoot, NBA in the Zone, Gunners Heaven contre Sim City 2000, Baphomet, Wipe Out 2097, Command and Conquer ou autres (même vieux). Tél. au 04 42 27 73 09.

Département 38

Recherche contact pour jouer sur PS et N64 dans Agglomération Grenobloise. Tél. au 04 76 45 84 19 à Eric.

Département 59

Ech. jeux PS Racing Skies, les Chevaliers de Baphomet, éch. également nombreux jeux sat. Tél. à Philippe au 03 27 83 92 46.

Département 62

Ech. jeux PS Burning Road contre Command & Conquer ou Hard Core 4 X 4 ou Resident Evil. Tél. à Brieux au 03 21 57 11 86.

Département 69

Ech. Fade to Black, les Chevaliers de Baphomet, Tomb Raider contre Resident Evil, Time Commando, Perfect Weapon ou Die Hard Trilogy. Tél. au 04 74 05 18 05 si possible après 18H ou écrire à Alexandre CLAVEL, Rés. la Traverserie, 69170 VALSONNE.

Département 85

Ech. Jumping Flash contre D PS ou contre 2 jeux GB ou contre Alien vs Predator Jaguar au vds 150F. Tél. à Marian au 02 51 66 84 20.

Vente

Département 04

Vds jeux Command & Conquer, Chevaliers de Baphomet, Ridge Racer Revolution, le tout : 510F. Tél. au 04 92 87 78 52.

Département 06

Vds PS + 2 CD démos + 2 jeux Addidas Power Soccer et Formula One ou éch. contre NINT. 64, prix : 1300F le tout. Tél. à Kévin au 04 93 52 50 32.

Département 13

Vds PS universel + mad catz + 2 pads + memo card + 7 jeux Tomb Raider, Pandemonium, Ext. games, Star Gladiator, DD2, Wipeout 2, Formula One + CD démo pour 2800F. Tél. à Noël le soir au 04 90 92 44 32.

Département 13

Vds jeux fran. jap. amér beaucoup de choix, cherche aussi d'autres jeux. Tél. au 04 91 22 51 69.

Département 13

Vds PS multistandard + 2 joy. + Mem. + Formula 1 + Dark Stalker + Crash Band + Philosoma + Wipe Out 2097 + Resident Evil + Toshinden + Rapid Reload : 2800F ou vente séparée entre 50F et 190F. Tél. au 04 42 27 73 09.

Département 16

Vds jeux PS Rayman, Air Combat, Racing Skies, manette analogique pour jeux d'avion. Tél. le week-end au 05 45 32 03 25.

Département 21

Vds jeu PS Alien Trilogy : 150F. Tél. à Aurelien vers 18H sauf le WE au 03 80 64 62 30.

Département 26

Vds MK3 : 200F, Tekken 1 : 120F et NBA JAM te : 150F ou le tout : 450F. Tél. à Clément vers 20H au 04 75 61 47 54.

Département 27

Vds PS + 1 man. + memory card + cd démos + 6 jeux (Resident Evil, Worms, Destruction Derby, «D», True Pinball, Mortal Kombat 3) ss garantie, prix : 2300F, GG + 4 jeux : 500F, jeux MD : 60F. Tél. au 02 32 53 46 96.*

Département 28

Vds PS + 2 pads + 2MC 120 Bl. + 12 jeux Tomb Raider, Resident Evil, Baphomet, C & C, Die Hard Trilogy avec Gun, Crash... le lot uniquement : 3500F. Tél. à Thierry vers 18H au 02 37 45 82 56.

Département 33

Vds MK3 FIFA 96, Destruction Derby sur PS prix : 160F. Tél. vers 17H au 05 56 57 03 29.

Vds ou éch. MK3, Wipe out, Destruction Derby sur PS. Tél. à Sébastien au 05 56 24 50 05.

Vds Resident Evil, MK Trilogy, Street

Racer : 220F chacun, Olympic Games, Gex, Johnny Bazookatone : 170F chacun, Tekken : 100F. Tél. à Cyril au 05 56 24 32 71.*

Département 39

Vds PS + 1 pad 900F IMC 100F Wipeout 2097 : 250F, Sim City 2000 : 200F, Die Hard Trilogy : 250F, le tout : 1490F. Tél. à Fabien au 03 84 42 22 51.

Département 42

Vds Street Fighter Alpha 2, NBA JAM Extreme : 250F, Tekken : 100F, Extreme Game ESPN : 100F, Loaded : 120F, Tomb Raider : 275F. Tél. au 04 77 60 28 15.

Vds jeu Tombrader : 200F. Tél. au 04 74 59 87 96.

Département 43

Vds sur PS Command and Conquer : 250F, Destruction Derby 2 : 250F, Panzer General : 250F, Tekken 2 jap. : 200F, True Pinball : 200F frais de port inclus. Ach. jeux PS français. Tél. au 04 77 81 32 99.*

Département 44

Vds PS + 2 man. + 3 jeux (Twisted Metal, Road Rash, NBA JAM TE) + 2 démo : 1500F. Tél. à midi au 02 40 53 35 23.

Vds PS Multi standard + 3 jeux (DD2 USA, Tobal 1 jap. Crash B.) + 2 man. + CM + 7 mags + 3 démos 20 jouables garantie 10 mois : 3000F. Tél. après 12H au 02 40 53 35 23.

Département 45

Vds jeu Worms PS pal 200F ou éch. contre Air sur PS. Tél. à Nicolas après 19H ou week-end au 02 38 74 25 53.

Vds jeux PS Toshinden : 95F, Rayman : 125F, Twisted Metal : 125F, Crash Bandicoot : 195F, Pandemonium : 195F, Tunnel B1 : 195F. Tél. à Fred au 02 38 98 11 03 après 20H30 ou week-end.

Département 47

Vds jeux PS entre 100F et 250F The D, Destruction Derby, Olympic Games, Sim City... Ach. jeux aventure 200F. Tél. au 05 53 96 06 11.

Département 59

Vds jeux PS entre 120F et 290F port inclus (Formula One, DD2, RRR, Sim City 2000, Burning Road, Olympic Games...) Tél. après 20H30 au 03 27 27 34 20 ou laisser message sur Tadoo au 06 57 22 39 57.

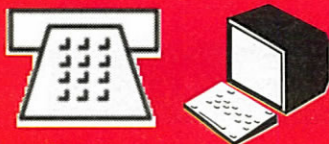
Vds manette arcade ascii ware TBE prix : 170F. Tél. uniquement dans le dpt 59 au 03 20 49 07 22.

Vds jeux PS Alien Trilogy, Worms, True Pinball, Alone in the Dark 2, état neuf de 160F à 200F. Tél. à Gilles au 03 20 81 05 33.

Vds 20 jeux PS DD2, Die Hard Trilogy, Crash, B., NBA Live 97, FIFA 97, NHL 97... prix de 80F à 250F ou éch. contre jeux de même valeur.

Recherche Cool Boarders, Ayrtton Senna. Tél. au 03 20 50 00 30 à David.

Vds jeux PS Wipeout 2097 : 250F, Star Gladiator : 250F, poss. éch. et ach.



Téléphone
08 36 685 686*

3615**
SCORE GAMES

*2,23 F /min
**1,29 F /min

SCORE GAMES

Multimédia

SCORE GAMES, C'EST TOUJOURS LE PLUS
GRAND CHOIX DE JEUX VIDEO NEUF &
OCCASION EN FRANCE !

-25F
SUR PRESENTATION DE CE MAGAZINE,
SUR NOS JEUX D'OCCASION

SUPER PROMO SONY PLAYSTATION

~~1490 F~~

990 F

NINTENDO 64



Tél.

SEGA SATURN



990 F

SATURN



manx TT

369 F



Indépendance Day

349 F



Scorcher

329 F



torico

329 F

PSX



Soul blade

369 F



Addidas
Power Soccer 97

349 F



Need for Speed 2

349 F



Porsche Challenge

349 F

PSX



Monster Trucks

349 F



Dark Forces

349 F



Little big Adventure 2

349 F



king of Fighters 95

349 F

PSX



Suikoden

349 F



rebel assault II

369 F



turok

539 F

**NOUS RACHETONS
VOS JEUX AU MEILLEURS
PRIX DU MARCHÉ**

SCORE GAMES ST LAZARE
6 rue d'Amsterdam
75009 Paris M° St Lazare
(face à la gare St lazare)
Tél. : 01 53 320 320

SCORE GAMES JUSSIEU
46 rue des Fossés
St Bernard 75005 PARIS
Tél. : 01 43 29 59 59
M° Jussieu

SCORE GAMES PANTIN (93)
63 av. Jean Lalive
Nationale 3 93500 PANTIN
Tél. : 01 48 441 321

SCORE GAMES ST MICHEL
56 boulevard St Michel
75006 PARIS
Tél. : 01 43 25 85 55
M° Cluny/Sorbonne - RER
Luxembourg

SCORE GAMES PARINOR (93)
C. Cial Parinor - Niv. 1
93606 AULNAY S/BOIS
Tél. : 01 48 67 39 39

SCORE GAMES VICTOR HUGO
137 av. Victor Hugo
75116 PARIS
Tél. : 01 44 05 00 55
M° Victor Hugo

SCORE GAMES CRETEIL (94)
5 rue du Gal Leclerc
94000 CRETEIL
Tél. : 01 49 81 93 93
(entrée rue piétonne, Créteil village)
M° Créteil université

SCORE GAMES CHELLES (77)
Centre Cial Chelles 2
Nationale 34
77508 CHELLES
Tél. : 01 64 26 70 10

SCORE GAMES KREMLIN BICETRE (94)
30 bis av de Fontainebleau
94270 KREMLIN BICETRE
Tél. : 01 43 901 901
M° Kremlin bicetre

SCORE GAMES VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 VERSAILLES
Tél. : 01 39 50 51 51
RER : C (Versailles Rive Gauche)

SCORE GAMES TOULOUSE (31)
14 rue Temponières
(angle 1 rue St Rome)
31000 TOULOUSE
Tél. : 05 61 216 216

SCORE GAMES LA DEFENSE (92)
C. Cial Les Quatre Temps
Rue des Arcades Est - Niv. 2
Tél. : 01 47 73 00 13

SCORE GAMES compiegne (60)
37 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél. : 03 44 20 52 52

SCORE GAMES ANTONY (92)
25 av. de la Division Leclerc
Nationale 20
92160 ANTONY RER : B
Tél. : 01 46 665 666

SCORE GAMES AMIENS (80)
19 rue des Jacobins Galerie
des Jacobins 80000 AMIENS
Tél. : 03 22 97 88 88

SCORE GAMES ST DENIS (93)
C. Cial St Denis Basilique
6 passage des Arbaletiers
93200 ST DENIS
Tél. : 01 42 43 01 01

SCORE GAMES POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 POITIERS
Tél. : 05 49 50 58 58

COMMANDE EXPRESS : 01 53 320 320

MINITEL : 3615 SCORE GAMES

VPC : 6 RUE D'AMSTERDAM - 75009 PARIS

COMMANDES FAX : 01 53 320 321

TRUCS & ASTUCES : 3615 SCORE GAMES

HORAIRES DES MAGASINS : 3615 SCORE GAMES

COTE ARGUS & REVENTE DE VOS JEUX : 3615 SCORE GAMES

TOUTES NOS COMMANDES SONT EXPEDIEES EN CHRONOPOST !

SCORE GAMES VPC - 6 Rue D'Amsterdam - 75009 Paris - Tel : 01 53 320 320 +

LES PRIX INDICES SONT
VALABLES EN VPC UNIQUEMENT !

DEMANDE DE CATALOGUE GRATUIT

Nom Prénom

Adresse

Code Postal Ville

Tel Date de naissance/...../..... Code Client [] [] [] [] [] []

JEUX Console Neuf Occasion PRIX

Chèque : Mandat :

Carte Bancaire N° :

Expire le/.....

Signature :

INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT EN CAS DE RUPTURE DE STOCK

FRAS DE PORT (1 à 6 jeux : 30F pour métropole uniquement) CCN-SCORE 60F 30F

TOTAL A PAYER

LIVRAISON 24H CHRONOPOST

*AUDIOTEL 2,23F/MIN ET MINITEL 1,29F/MIN

Illustration: M. J. Contrailles. Toutes les marques citées sont déposées. Prix valables en VPC uniquement. Offres valables dans la limite des stocks disponibles. Prix sous réserve. © Editions Pyramides. Réalisation: (1) Tel: (1) 45 48 84 70. Minimum de 200€ d'achat sur occasion. RCS B 403 091 811.

Salon MULTIMÉDIA

au Salon international du Livre et de la Presse

Retrouvez
toute
l'actualité
des jeux
vidéo
à l'espace

GAME WORLD



et "PlayStation", marques déposées, sont la propriété exclusive
de Sony Computer Entertainment Inc.
Tous droits réservés. Personnage
Soul Blade © 1995-1996 NAMCO Ltd.
Tous droits réservés.

du 30 avril au 4 mai 1997
à GENÈVE-PALEXPO

playmag



PC SOLUCES

PC live
interactiva

COURSES DEMENTIELLES POUR 1 A 8 MICRO MANIAQUES



Évitez les nénuphars



Power-ups dangereux



Sauts surprenants



Pique-nique mouvementé

**Courses en turbo 3D • 48 circuits
32 véhicules • Le plein d'armes**

5/5 PlayStation Magazine "Efficace, clair et précis, du tout bon."

97% Player One "Micro Machines reste plus que jamais un jeu d'exception."

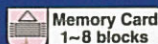
97% Playmag 95% Joypad 94% Consoles+ Mega Hit



Codemasters 
pure gameplay



1-4
Players



Memory Card
1-8 blocks



Multi Tap Adaptable
1-8 Players



1-8
1-8

