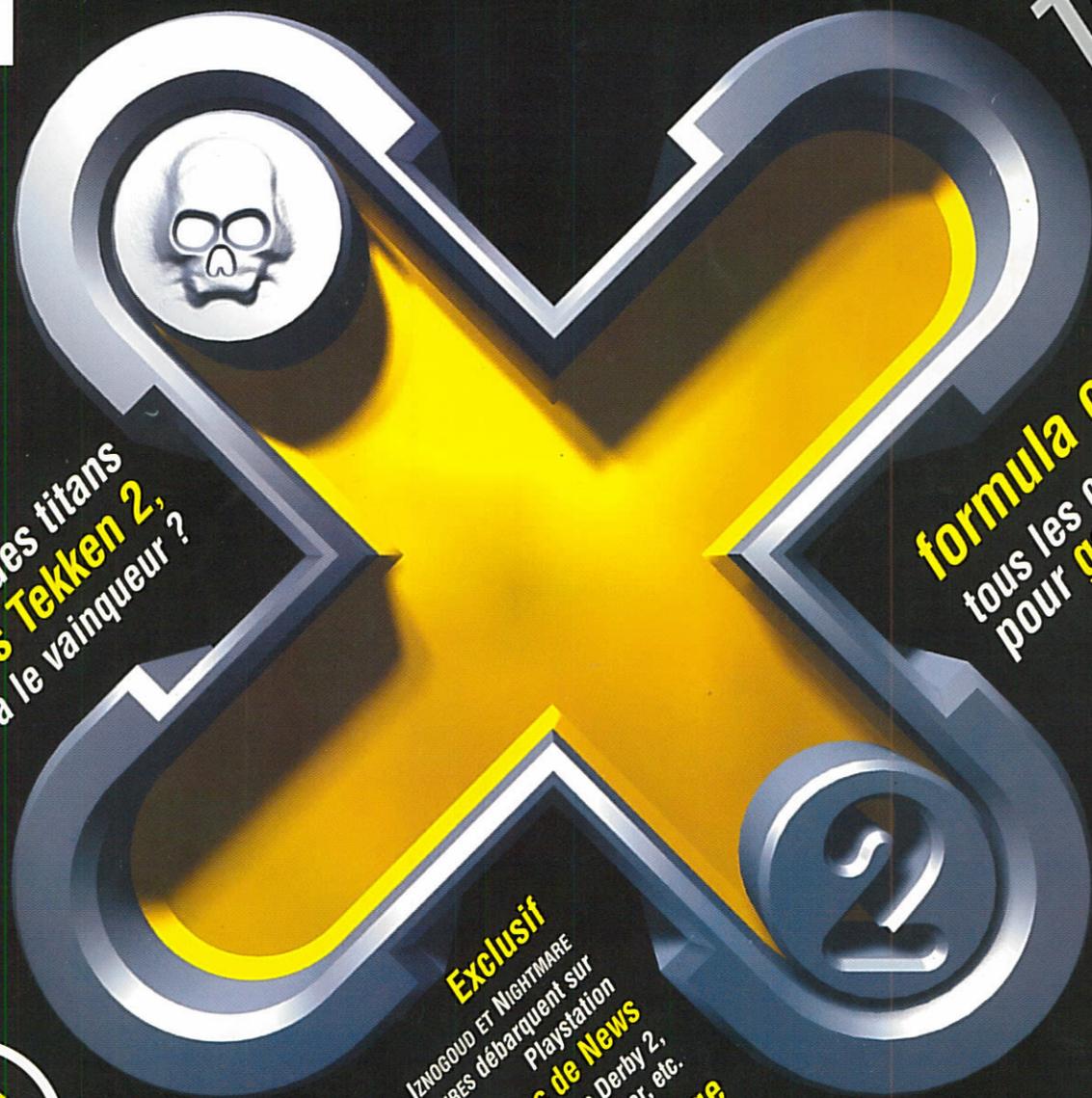


# playmag

## SCOOP!

tous les **hits** de l'arcade dévoilés à

# TOKYO



le choc des titans  
**Star Gladiator Vs Tekken 2,**  
quel sera le vainqueur ?

**formula one**  
tous les codes secrets  
pour gagner !

8

**Exclusif**

IZNOGOUO ET NIGHTMARE  
CREATURES débarquent sur  
Playstation

**17 pages de News**  
Wave Racer, Jet Moto, Destruction Derby 2,  
Monster Truck, Speed Racer, etc.

**Reportage**  
trois Hits Playstation  
en direct des USA

**Tests**

X2, Soviet Strike,  
Crash Bandicoot, Tomb Raider,  
Worldwide Soccer '97 ...





RIEN NE SERA  
VOUS N'EN

Chronic



NE DE CRIER PAS  
N SORTIREZ PAS

# TUNNELB1

Le jeu vidéo le plus speed

Sur PLAYSTATION et SATURN

**ocean**

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 06 44 33 - FAX : 01 41 06 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  
 • 1<sup>er</sup> SECRÉTAIRE DE RÉDACTION : CATHERINE MONTAGNON  
 • CHEF DE RUBRIQUE : ALAIN MILLY

• SECRÉTAIRES DE RÉDACTION : RICHARD EL MESTIRL, ÉRIC BASSIN  
 • CORRESPONDANT PERMANENT AUX U.S.A. : TOMMY FRANÇOIS  
 • CORRESPONDANT PERMANENT AU JAPON : ARNAUD ST MARTIN  
 • CHEF DE PUBLICITÉ : ISABELLE WEILL. AU 01 41.06.44.45  
 • DIRECTEUR ARTISTIQUE : OLIVIER REYNU  
 ONT COLLABORÉ À CE NUMÉRO : LAURENT (BYE) COTILLON,  
 MARCO VEROCAI (EST TOUJOURS UN HÉROS),  
 PASCAL GEILLE, MICKAEL COIFFIER, MICHEL HOUNG  
 • PHOTOGRAVURE : PPO (PANTIN)  
 • IMPRESSION : SNIL (FLEURINES)  
 • RÉASSORT EXCLUSIVEMENT RÉSERVÉ AU RÉSEAU DE DIFFUSION :  
 TELET. TÉL. 01 40 54 03 08.  
 • DISTRIBUTION : MESSAGERIES LYONNAISES DE PRESSE  
 • TOUS DROITS DE REPRODUCTION RÉSERVÉS  
 • DÉPÔT LÉGAL À PARUTION  
 • COMMISSION PARITAIRE : 76691 • N° ISSN : 1269-3984  
 CE NUMÉRO COMPORTE, LIBREMENT JETÉ EN IERE DE COUVERTURE, UNE POCHE  
 DE 8 CARTES MAGIC QUI NE PEUVENT ÊTRE VENDUES SÉPARÉMENT DU MAGAZINE.



# COTTAIRE

huit

## les playviews

### courrier des lecteurs

Si vous avez des questions, n'hésitez pas à nous écrire ; dans la mesure de nos compétences, nous essayerons de répondre à toutes les interrogations qui vous assaillent.

### l'atrium

Il n'est pas toujours évident de trouver un espace de liberté comme l'Atrium. Les idées s'y rencontrent et s'y entrecroisent, un courant s'installe pour une expression totale.

### reportage

L'arcade est, pour les consoles de jeux, une vitrine, comme l'est la haute couture pour le prêt-à-porter. Aruno, notre correspondant permanent au Japon, est allé à l'Amusement Machine Show dans la banlieue de Tokyo, pour nous en révéler les plus grosses nouveautés.



6

8

10

26

48

48

50

## ÉDITO

L'arcade est la vitrine des jeux vidéo. **Donc**, lorsque le plus prestigieux des salons de l'arcade se déroule à Tokyo, ( ● ) nos reporters de choc s'y rendent pour ramener des **avant-premières hallucinantes**, comme seul **Playmag** peut en offrir. De gros **HITS** étaient présents à Chiba, dans la banlieue de Tokyo, et arguent un très bon cru 1997 pour les jeux vidéo sur consoles 32 et 64 bits. À propos de 64 bits, pas de nouvelle spectaculaire. Nintendo reste toujours on ne peut plus discret sur le prix de vente de la Nintendo 64. La seule information utile reste et demeure la date de sortie de la machine, toujours prévue pour le premier mars 1997. Elle est en revanche disponible depuis un mois aux États-Unis ; les chiffres y parlent d'eux-mêmes et sont à l'avantage de Nintendo qui, même avec peu de titres disponibles, fait un carton dans les ventes. Toutes les consoles produites par le jeu japonais pour le territoire américain sont déjà écoulées, et les "pontes" de Nintendo aux States crient victoire. Mais c'est sans compter avec le dynamisme de fin d'année de Sony et de Sega qui devraient, comme l'année dernière, rivaliser d'ingéniosité et de communication pour **VANTER** les mérites de leurs consoles respectives. Aux USA, cette lutte tripartite sera chaude ; en France et en Europe, Nintendo étant absent, le duel de l'année dernière connaîtra un nouveau round, dont Sega sera le **challenger**.

CYBER GANEM

C'est incroyable ce que le monde des jeux vidéo est vivace, traversé d'informations en tout genre... Tous azimuts vous permettra de savoir ce qui se passe dans le milieu. Bruits, rumeurs, ragots, infos, tout part dans tous les sens...

Vous avez entendu parler d'un jeu, mais vous ne savez pas :  
 1) sa date de sortie ;  
 2) la machine sur laquelle il sera disponible. Cette rubrique répond à vos interrogations.

tous azimuts



en développement

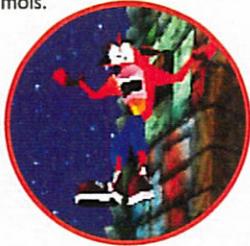
## reportage

Les Américains, au même titre que les Japonais, sont de gros producteurs de jeux vidéo. Tommy, notre correspondant ricain, est allé chez Pulse pour y découvrir, en exclusivité, des jeux prestigieux.



## playtests

X2, Soviet Strike, Worldwide Soccer '97, Crash Bandicoot sont à l'honneur dans nos tests du mois.



Tricher, gruger, mentir, c'est ce que nous vous proposons ici. N'oubliez pas : nos fiches d'astuces sont découvrables et s'intègrent parfaitement dans une boîte de CD.

tip's corner



le jugement dernier

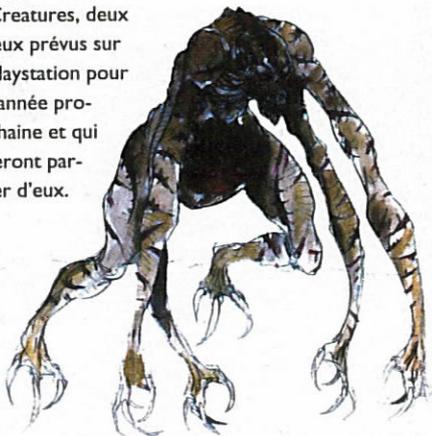
Mois après mois, nous reprenons toutes les notes obtenues par tous les jeux testés dans la presse spécialisée et établissons un classement des meilleurs. Quoi de plus fiable pour acheter sans se planter ?...

54 58 66 74 75 122

## abonnement

Une offre exceptionnelle vous attend... Abonnez-vous, vous ne le regretterez pas.

C'est en France que nous sommes allés chercher Iznogoud et Nightmare Creatures, deux jeux prévus sur Playstation pour l'année prochaine et qui feront parler d'eux.



top secret

# playmag

complétez votre collection, commandez les premiers numéros de Playmag !

playmag N° 1  
playmag N° 2  
playmag N° 3  
playmag N° 4  
playmag N° 5  
playmag N° 6  
playmag N° 7

Le CD DÉMO JOUABLE PLAYSTATION AVEC 2 NIVEAUX INÉDITS D'ALIEN TRILOGY

LA K7 VIDÉO AVEC SES 100 JEUX VIDÉO

OUI, JE COMMANDE LE NUMÉRO 1  LE N° 2  LE N° 6  40 FF l'unité

LE N° 4  LE N° 5

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  50 FF ET J'AI BIEN COMPRIS QUE LE PORT EST INCLUS.

CI-JOINT MON REGLEMENT À L'ORDRE DE PLAYMAG, PAR : CHEQUE  MANDAT LETTRE

BULLETIN À RENVOYER AVEC VOTRE REGLEMENT SOUS ENVELOPPE AFFRANCHIE À :

CYBER PRESS PUBLISHING, RÉASSORT PLAYMAG, 92/98 BOULEVARD VICTOR HUGO, 92115 CLICHY CEDEX.

Nom.....Prénom.....

Adresse.....

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

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

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

Pour nous écrire :  
playmag  
92198 Bld Victor Hugo  
92115 Clichy Cedex

courrier

lecteurs

Pourquoi parlez-vous des jeux qui sortent au Japon alors que je ne sais même pas où c'est, le Japon ! Plus sérieusement, ne nous faites pas baver d'envie sur 3 pages pour apprendre en résumé qu'il s'agit d'une sortie japonaise et qu'il faudra attendre six mois pour l'avoir...

Raphaël F., Bagnol s/Seze.

Notre premier rôle est de vous informer. Je suis persuadé que vous nous reprocheriez de ne pas vous faire part de l'actualité la plus brûlante, d'où qu'elle vienne ! D'autre part, il existe un bon nombre de joueurs acharnés qui ne supportent pas d'attendre la version officielle d'un titre les faisant "baver", et qui s'en remettent au marché de l'import. Enfin, le fait d'être averti à l'avance vous permet de prévoir vos futurs achats...

J'aimerais savoir si la Nintendo 64 apporte plus que les 32 bits et si oui, pourquoi ?

Christophe D.S., Bédorieux.

Pour l'instant, nous n'avons pu juger des qualités de la console que sur deux titres : Mario 64 et Pilotwings 64. Cependant, on peut déjà mettre en avant les formidables capacités de la N64 en ce qui concerne l'animation (en 60 images par seconde pour les deux jeux), la qualité de la 3D, des textures, certains effets de lumière et des accès au jeu quasi instantanés. D'un autre côté, le point faible de la machine reste le son. Compte tenu du support -des cartouches dont la mémoire de masse est faible comparée à celle du CD-Rom-, les musiques et les bruitages ne rivaliseront jamais avec ce que l'on connaît sur la PlayStation et la Saturn. Il se peut que cette situation s'améliore avec la venue du lecteur de disque magnéto-optique, le DD64, mais dans quelles proportions ?...

Duke

Nuk'em 3D va-t-il sortir sur Saturn ? Si oui, quand ?

Annoncé à l'origine pour décembre, Duke (comme l'appellent les fans) sur Saturn est repoussé aux calendes grecques. L'équipe de 3D Realms annonce cependant la version PlayStation pour janvier ou février 1997...

J'hésite entre Doom, Quake, Dawn of Darkness et Exhumed sur Saturn. Que me conseilles-tu ? (on se tutoie ?) Vous cherchez un Doom-like de qualité ? Bien que l'original date un peu techniquement, pourquoi ne pas essayer Doom tout simplement ? Sinon, vous avez l'excellent Exhumed, plus rapide, plus beau... Dawn of Darkness est annulé et Quake, l'un des meilleurs sinon le meilleur sur PC, est bien prévu sur console mais aucune date n'a été communiquée. Ne tablez pas avant fin 97... Le choix est donc assez simple ! Est-ce que Wipe Out 2097 et Moto X sortiront sur Saturn ? Benjamin C., Chatelaillon. Aucune nouvelle en ce qui concerne WipeOut 2097. Moto X en revanche était prévu pour le mois de novembre, mais finalement il ne devrait pas voir le jour.

Est-ce qu'un autre jeu de Formule 1 est prévu sur PlayStation et si oui, sera-t-il à la hauteur de Formula One ? Badg. Le seul projet en la matière, dont nous connaissions l'existence, est Starting Grid, de Canal Plus Multimédia. Mais n'espérez pas le voir au plus tôt avant le printemps 97 ! Beaucoup plus axé simulation que Formula One, Starting Grid se rapproche plus de F1GP2 sur PC...

Dans Playmag n°4, je vois avec plaisir un petit article sur "Little Big Adventure 2" sur PlayStation qui devait sortir en septembre. Je vérifie dans la rubrique "en développement", mais y'a pas ! Dans la même rubrique du n°5, y'a pas non plus ! Mais dans le n°6, y'a encore moins ! Alors doit-il sortir et quand ? Anonyme. Ce titre étant sujet à des retards chroniques, plus aucune date y'en a être avancée pour LBA2 sur PlayStation. Tout ce qu'y en a à dire, c'est que les développeurs de Delphine Software sont dessus... Y'a pas d'autres infos pour l'instant !

Sachant que j'ai "Fade to Black", puis-je m'acheter Resident Evil sans me lasser du premier (qui est tout de même génial...) ?

Loïc F., Villiers-le-Bel. Absolument, mais si je puis me permettre un conseil, pourquoi ne pas attendre de finir Fade to Black pour passer ensuite à Resident Evil ?

Où en est le développement du shoot'em up "Questions pour un champion" ? Le flingue Cobra sera-t-il compatible ? Dédé d'Anvers. Ce "shoot" avance bien et le Cobra permettra effectivement de descendre les candidats les uns après les autres. Julien Lepers, l'animateur qui en tient une couche, sera le Boss final. Ses assauts à coups de fiches en carton seront au moins aussi redoutables que son coup spécial "appuyez fort sur le champignon". On en frémit d'avance...

Quand sort Dungeon Keeper sur PlayStation ? Même question pour Syndicate Wars ? Jean-Philippe, qui a 17 ans. Dungeon Keeper ne sortira pas avant le printemps de l'année prochaine. Syndicate Wars pourrait être, quant à lui, disponible en février prochain. Patience... Quel est le meilleur jeu de baston 2D sur PlayStation ? On peut citer sans trop se tromper Street Fighter Zero et Dark Stalkers du maître Capcom.

Est-ce que le jeu "Magic the Gathering" sortira en France ?

Nico, Sedan. Ce jeu d'Acclaim, qui s'inspire des cartes à jouer Magic, devrait sortir chez nous aux alentours du mois de janvier 97.

... bits de Sony...  
meilleure "cartouche" pour jouer à des jeux PlayStation reste la 32 bits de Sony...  
Le genre ne fait rien à l'affaire... Il s'agit d'une impossibilité technique à des jeux PlayStation sur Saturn ? Ludo le gamer.  
Est-il possible, avec un peu de génie, de faire une cartouche pour jouer

art 1. tous les joueurs  
sont égaux devant  
l'Astuce.

art 2. et encore plus  
s'ils ont un téléphone

art 3. c'est tout.

plusieurs milliers  
d'astuces  
pour toutes les consoles

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

Téofil - 2,23 F/mn

ici, on débloque !

(à n'importe  
quel moment  
et avec  
un simple  
téléphone)

**Arrachée au futur, c'est la course arcade la plus rapide, la plus étourissante du millénaire.**

Les graphismes - éblouissants, l'arsenal - foudroyant, plus de vaisseaux, ce jeu marquera l'histoire. Rythmé d'enfer, overdose d'adrénaline, émotions fortes: wipeout 2097, la course ultime, la référence.



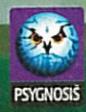
# Wipeout™

RAPIDE. TROP RAPIDE™  
ACCELERATED RENEWAL IN RUSH

THE FUTURE IS WIPEOUT 2097

WIIPE'OUT™/V1.0.2

PS2



\*MODEL SHOWN QIBEX™. MODEL: QUANTAX 5. PK 2.11. ENGINE MODEL: 45. INTEGRATED ATTRACTOR DRIVE. WEAPONS CONTROL: KEMITH SIDE IMPACT BARS (STANDARD). 162,000,000 CREDITS ON THE ROAD. (USD. PLATE NOT INCLUDED)

DESIGNED BY THE MIT DESIGNER REPUBLIC™

ASPIRATION LUCK-EES!

DIRTBOX FORTIS AC-SG

PS2

WIIPE'OUT™/V1.0.2

PS2

PS2

PS2 " AND "PlayStation" ARE TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT, INC. © 1996 PSYGNOSIS LTD.. ALL RIGHTS RESERVED.. WIPEOUT™ AND PSYGNOSIS™ ARE TRADEMARKS OF PSYGNOSIS LTD

WIIPE'OUT™ 2097 RETROUVEZ LA MUSIQUE DU JEU SUR LA COMPILATION WIPEOUT 2097 DISPONIBLE EN CD ET K7!

14 TITRES TECHNO DONT 11 INEDITS: FUTURE SOUND OF LONDON, FLUKE, CHEMICAL BROTHERS, UNDERWORLD, PHOTEK, PRODIGY, DAFT PUNK, SOURCE DIRECT, ORBITAL + LEFTFIELD

http://www.psygnosis.com  
**ELECTRONICA**  
DIGITAL  
FORMAT: LP, 2HQ DISCS: MC, CD  
RTH: PHO-KU  
11573M

Pour reprendre une phrase célèbre : «Ce n'est pas parce qu'on n'a rien à dire qu'il faut fermer sa gueule», Playmag vous offre l'occasion de l'ouvrir. Alors, allez-y !

Pour nous écrire : playmag - atrium  
92/98 Bld Victor Hugo 92115 Clichy Cedex

l'atrium

#### Salut tout le monde

Bon, alors, si on peut s'exprimer librement et se dévouer dans l'Atrium, je vais en profiter. Ça tombe bien d'ailleurs car en ce moment, j'ai les nerfs à vif, alors let's go the gueulante ! Vous, Playmag, et les autres magazines, ça fait un certain temps que vous parlez d'une console dont on ne peut voir que des photos, dont on n'entend que des éloges et qui ne sera dans nos magasins qu'en mars (ah ah ah !). Je rigole en voyant tous ces reportages et les dernières news sur la N64. Comme si les jeux vidéo et leurs fans n'attendaient qu'elle. Moi, j'ai une Playstation et les très bons jeux sont peut-être difficiles à trouver mais quand on tombe sur un Resident Evil, c'est la totale ! Bref, heu... pourquoi ne pas commencer par parler de la Playstation 128 qui sortira fin 98 peut-être ? Et oui, vous savez comme moi qu'il y aura toujours une console à venir et qui sera toujours mieux que la précédente, alors SVP, laissez tomber les quelques pages consacrées à la N64 pour parler d'une actualité qui ne nous intéresse plus. Bon, allez, sincères félicitations pour votre mag' et oubliez un peu la N64, vous aurez le temps d'en parler quand elle sera là.

Jean Némard

#### Bonjour Playmag

Je vous écris pour pousser un coup de gueule et approuver celui de Toto de Lyon qui est paru dans Playmag n°7. D'abord, le coup de gueule : y'en a marre des Doom and C° et de toute la promo que l'on fait autour ! Je ne suis pas spécialement «peace & love», j'apprécie même d'éclater deux ou trois têtes de monstres ou de soldats dans les jeux mais dans ceux-là, il n'y a QUE ça. J'ai joué à plusieurs Doom-like : Doom, Alien Trilogy, Robotica, pour voir pourquoi ils se vendaient aussi bien et finalement, ils se ressemblent tous. «J'avance dans les couloirs avec mon fusil vibromasseur atomique, agagaga, oh !!! Un monstre ! Pan pan ! Yark yark, le monstre est mouru... j'avance dans un couloir...» Etc, etc, etc. Où est le fun ? Où est l'intérêt ? Je suis sûr que même un légionnaire lobotomisé rempli de haine et de bière en aurait marre au bout de 5 mn. Que ces jeux-là marchent plein pot au Japon ou aux USA auprès des 13-16 ans ne m'étonne pas, vu qu'ils entretiennent le culte du héros solitaire qui se bat contre les vilains monstres envahisseurs d'Alpha du Centaure. Mais nous, nous sommes Français nom de Dieu et les 32 bits ont été prévues (paraît-il) pour des joueurs plus mûrs. Je suis d'accord avec le fait qu'il en faut pour tous les goûts mais vous qui bossez là-dedans, ne me faites pas croire que vous trouvez vraiment ces jeux, extra, ultra, mega géniaux et que vous prenez votre pied avec, au point de toujours leur mettre des 90 % en intérêt. Je rejoins donc Toto (celui de Lyon, pas celui des blagues) et je réclame plus de RPG et des jeux genre Story of Thor 2 (je suis un Saturnien) au lieu de nous gonfler avec les Doom-like qui ont plus leur place dans une boucherie que dans les boutiques de jeux. S'il existe d'autres joueurs ou joueuses qui souhaitent plus de jeux «spirituels», à vos crayons : SEGA France, 19-21 rue du Colonel Avia, Paris 15e.

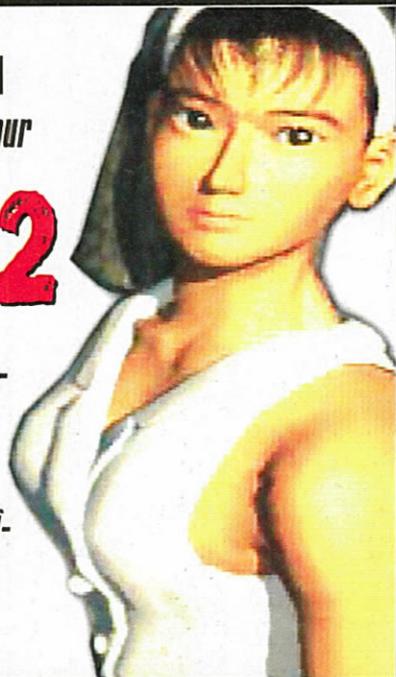
Éric, Langueux.

# NOUVEAU !

LA LIGNE 100% BASTON  
présente des centaines d'astuces pour

# TEKKEN 2

Les coups, les modes vidéo, les mouvements, les contres, les super attaques, les coups spéciaux, les enchaînements, les super enchaînements, les boss, les personnages cachés, tout, tout, tout!



sans faire le 16 ni le 1, composez vite le

# 08 36 68 06 78

Éditeur TÉOFIL - 2,23 F/mn

#### Salut Playmag,

Je me permets de vous écrire pour clamer haut et fort mon indignation. Oui, je suis indigné par l'attitude de Nintendo qui, l'année dernière, passait encore des publicités en nous promettant pour 1996 la Nintendo 64. Nous sommes en octobre 1996, et la console n'est disponible qu'au Japon. C'est scandaleux ! Nous aussi, on a envie de jouer à Super Mario 64 et à Pilot Wings. On connaît la qualité des jeux de Nintendo en général. Et là, honnêtement, je trouve que Nintendo se fiche de tous les consommateurs européens. À Noël, je vais me faire offrir une Saturn et une Playstation. Et tant pis pour Nintendo !

Alex, Paris.

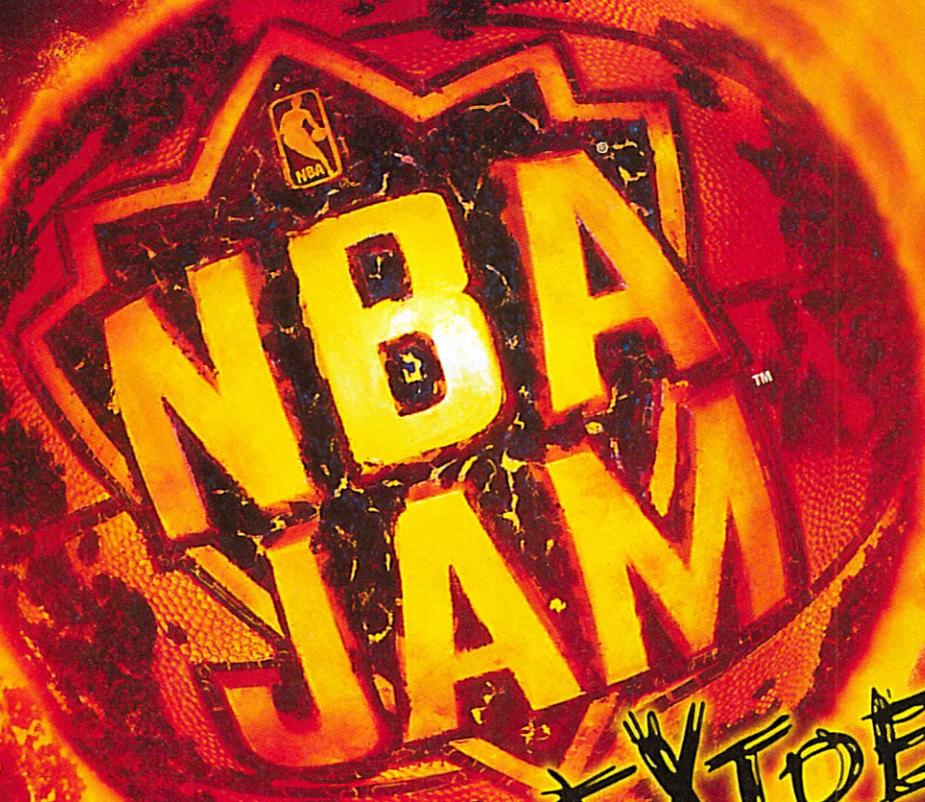
#### Salut les gens

L'Atrium nous donne l'occasion de dire ce qu'on pense en toute liberté et c'est ce que je vais faire. J'ai une Playstation depuis maintenant près d'un an et franchement, je la trouve démente et les jeux, si l'on choisit bien, sont géniaux. Aaaaah Resident Evil, humm Formula One, oohh Doom et j'parle pas des Tekken et autres Rayman. Franchement, je pense que la Saturn est dans une m... noire car les bons jeux qui sortent sur cette machine se comptent sur les doigts de la main de Mickey et Sega fait vraiment pâle figure à côté de Sony et de sa bête. Mais bordel, la Playstation est vraiment une console de daube ! J'ai bien dit de daube car elle est d'une fragilité à se giffer de colère. Dès que je la prends pour l'amener chez un pote, dans un sac bien rembourré, elle se met à déconner. Dès que je la bouge ou que je la bouscule un peu, elle ne veut plus charger correctement. Dès que je pète dans la même pièce qu'elle, elle boude. C'est grave, cette bécaune ne supporte aucune manipulation au point que maintenant, je ne la regarde plus et j'évite de penser trop fort à elle de peur qu'elle ne me refasse un sale coup. En plus, j'ai un pote qui a fait «switcher» la sienne et depuis quelques temps, rien ne va plus, elle débloque total ! Bref, je suis pro-Playstation mais franchement, la Saturn (j'ai un autre pote qui en une mais je ne dirai pas son nom, il en a honte) a l'air 10 fois plus solide et 10 fois moins capricieuse. Et je ne vous parle pas de ma SNES avec laquelle on n'a jamais eu de conflit (et pourtant, je lui en ai fait voir)... Tout ça pour dire à M'sieur Sony qu'on aimerait avoir des explications puisqu'on ne peut pas avoir une machine fiable. Tout ça aussi pour vous dire, à vous, Playmag, qu'une petite enquête sur ce sujet serait la bienvenue. Là-dessus, je vous bise sans ambiguïté.

M. le Maudit, M. le Héros

# EN 3-D NBA JAM S'APPELLE EXTREME!

NOUVEAU MOTEUR 3-D,  
ANGLES DE CAMÉRA MULTIPLES  
EFFETS DE ZOOM ET MOTION CAPTURES.



## EXTREME

DÉS CENTAINES DE DUNKS  
DE SLAMS ET D'ASTUCES  
DÉLIRANTS

170 JOUEURS DANS 29 ÉQUIPES DE LA NBA

223 TTC

GREY Entertainment



TRUCS & ASTUCES OFFICIELS  
AU 36-15 ACCLAIM\*



**GAGNE**  
UN JEU PAR JOUR AU  
08 36 68 10 25\*\*



10-31

En septembre dernier et comme tous les ans, l'«Amusement Machine Show» accueillait du 12 au 14 septembre à Chiba, dans la banlieue de Tokyo, tous les développeurs de jeux d'arcade japonais. Chacun d'eux présentait ses titres les plus récents ainsi que ceux en cours de réalisation. Ce salon exceptionnel était donc l'occasion unique de découvrir l'ensemble des titres qui vont envahir les salles d'arcade du monde entier. Alors, que nous réserve la cuvée 1997 ? Des tonnes de titres étonnants à vous faire passer des journées entières dans les salles de jeux ? Oui et non... En effet, si les jeux sympas mais sans plus étaient assez nombreux,

← FROM JAPAN

(SHOW DEVANT)

P A R

ARUNO

# AMUSEMENT MACHINE SHOW



OK, ELLES SONT MIGNONNES, MAIS OÙ SONT PASSÉES LES NOUVEAUTÉS EN JEUX VIDÉO QUE PLAYMAG NOUS ANNONÇAIT ?

les hits, eux, se comptaient (comme c'est souvent le cas) sur les doigts de la main. Les seuls Virtua Fighter 3 (Sega), GTI Club (Konami), Solar Assault (Konami) et XMen Vs Street Fighter (Capcom) réussissaient à faire oublier la quantité de titres moyens et les innombrables clones de Tekken qui envahissent le salon. Pour nous, l'Amusement Show est l'occasion de faire le point sur l'actualité des machines d'arcade et surtout de savoir ce qui arrivera sur nos consoles dans les mois à venir. N'oublions pas que l'arcade est pour les jeux vidéo une vitrine, comme la haute couture l'est pour le prêt-à-porter ! Alors, n'hésitons plus un instant et suivez-nous illico presto dans le monde dantesque qu'est celui des machines d'arcade...







COMME LE MOIS DERNIER POUR LE TOKYO GAME SHOW, DE CHARMANTES HÔTESSES ACCUEILLEN LES PROFESSIONNELS DU JEU VIDÉO POUR LEUR FAIRE DÉCOUVRIR LES TITRES EN ARCADE. BIENVENUE CHEZ KONAMI QUI N'A PAS LÉSINÉ SUR LES MOYENS POUR ATTIRER UNE CLIENTÈLE PLUTÔT MASCULINE!

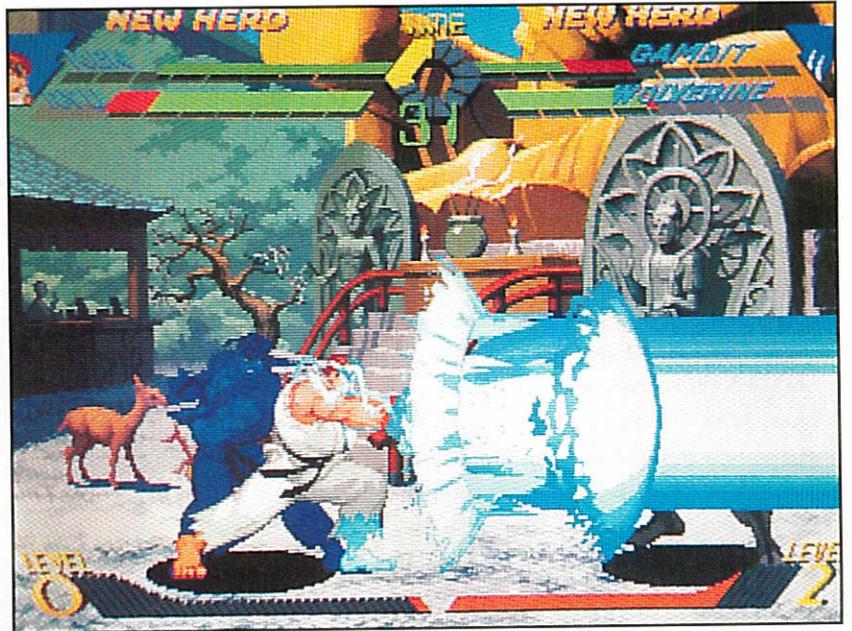
x-men vs street fighter

↓  
La série des Street Fighter a fait de Capcom l'un des rois de l'arcade et rendu cet éditeur célèbre dans le monde entier. Les X-Men, ces super héros des Marvel Comics que Capcom avait déjà mis en scène sur Saturn et que nous verrons prochainement sur Playstation dans X-Men Children Of The Atom. Aujourd'hui, les deux groupes de héros se retrouvent dans le même jeu pour une baston explosive. Les deux univers qui leurs sont propres se mélangent totalement au cours de dix-sept niveaux en 2D absolument splendides. Vous pouvez choisir votre personnage parmi dix-sept héros, mais aussi former des équipes de deux combattants pour «fighter» en 2 contre 2. Bien sûr, vous disposez de nombreux coups spéciaux et autres méga pouvoirs explosifs à en faire péter l'écran. Pour que le bonheur soit total, Capcom a prévu un système d'attaque en équipe absolument génial : vous avez non seulement la possibilité de faire des attaques combinées à deux, deux fois plus puissantes et spectaculaires, mais aussi des Rescue Attack qui sauveront votre coéquipier en cas de danger.

Le concept d'équipe exploité à fond ! Graphiquement, c'est le bonheur total. Tournant sur le système CP System 3, ce titre 2D offre des graphismes à pleurer de joie tant pour les sprites que pour les décors. Le rendu des coups spéciaux est de la même veine avec un déluge de couleurs. L'animation vous ravira, elle aussi, par sa vitesse et sa souplesse. En bref, Capcom a complètement réussi son choc des héros grâce à ce jeu à la réalisation grandiose incontournable pour les fans comme pour les autres.

C A P C O M

横濱のゲームセンターには、X-Men vs Street Fighterの機体が並ぶ。

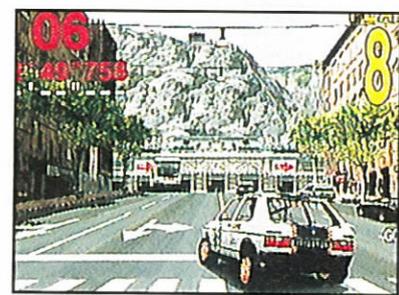
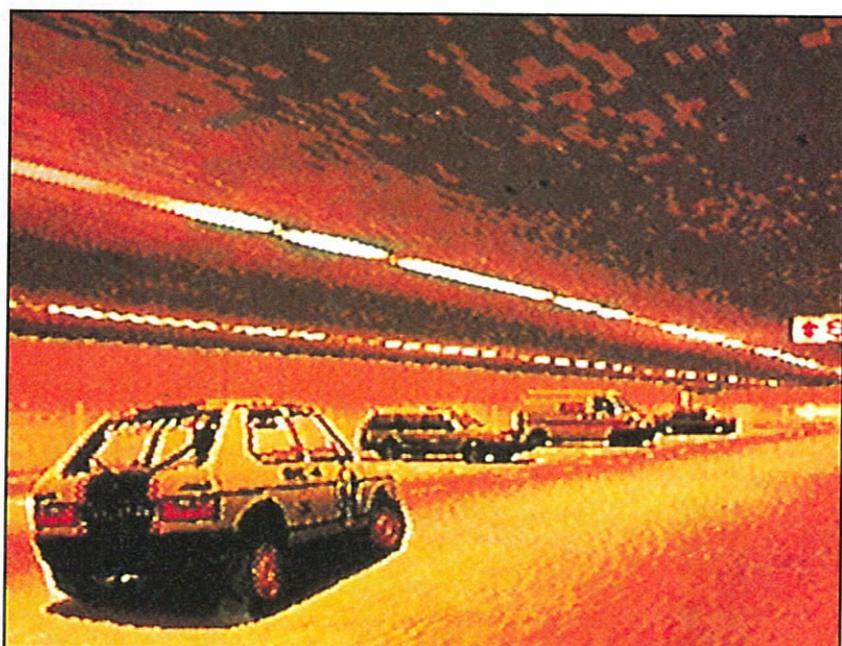
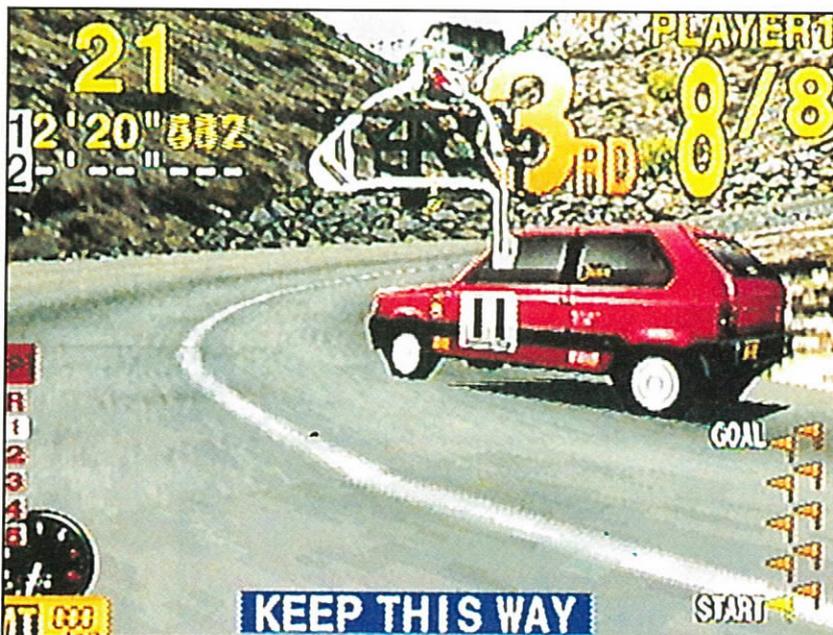


REPORTAGE  
 KONAMI  
 GTI CLUB  
 RALLY CÔTE D'AZUR

→ La bonne, l'excellente surprise de cet Amusement Machine Show venait de chez Konami, et a pour titre intégral «GTI Club-Rally Côte d'Azur». C'est bien une course que vous propose l'éditeur japonais, des traversées de Nice et Monaco à toute bride à bord de petits bolides de la fin des années 70. À votre choix entre une Golf, une Austin, une Fiesta et une Renault 5, toutes en version ancien modèle bien ringarde, mais ô combien sympathiques ! De «Very Easy» à «Very Hard» vous choisissez votre niveau de difficulté parmi les 5 disponibles, puis votre boîte de vitesses (manuelle ou automatique) et la fête peut commencer.

Après un zoom extraordinaire venu du ciel jusqu'à la grille de départ, le starter passe au vert, et vous vous élancez dans une ville avec 7 niveaux à vos trousses. De la ville, parlons-en : tous les décors reprennent avec minutie, réalisme et précision les paysages urbains de cette région. Le bord de mer écrasé par le soleil en été. Tout est là, des bus campagnards aux terrasses de cafés qui sentent le pastis, et le plus fort c'est qu'on s'y croit complètement. Palmiers et feux de signalisation défilent à une vitesse hallucinante.

Vous voulez aller encore plus vite que vos concurrents ? Pas de problème, prenez donc un raccourci parmi les nombreux sens interdits et chemins de terre (desquels vous ressortirez la voiture couverte de boue). Ceux-ci ne seront cependant pas suffisamment efficaces si votre pilotage ne se révèle pas assez nerveux et n'utilise pas le génial atout de ce jeu, à savoir le frein à main. En effet, pour espérer faire voler en éclat les chronos, il faudra très souvent s'en servir afin de faire virer à 90° votre caisse. Avec ses montées angoissantes entre rochers et falaises, et ses descentes à pic sur les villes, le choc visuel est garanti ! Surtout grâce aux textures encore jamais utilisées sur un titre de ce genre. Volant en main, le réalisme et la vitesse sont saisissants, l'animation est tellement rapide que l'on se surprend souvent à tourner la tête dans les virages... Pour finir, ajoutons que GTI Club sera disponible en version Link 4 joueurs. Malheureusement, à l'heure actuelle, aucune conversion de ce titre sur Saturn ou Playstation n'est encore annoncée.



# GTI Club

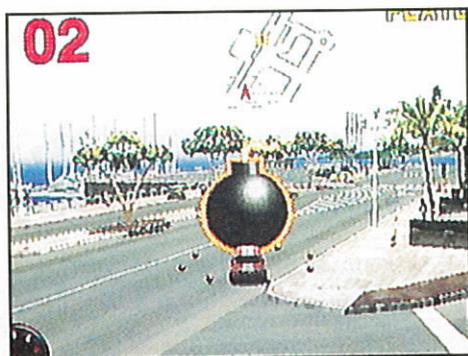


# UN CONSEIL?

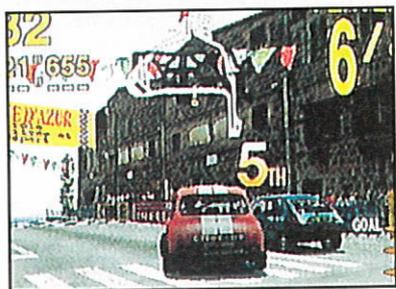
vous ne pouvez pas encore acheter ça



mais vous pouvez déjà acheter ça



SI LES NOUVEAUX N'ÉTAIENT PAS LÉGIION CHEZ ATLUS, LES HÔTESSES ONT DÛ EN FAIRE CRAQUER PLUS D'UN !



LE SEUL MENSUEL DES CONSOLES NINTENDO

## SUPER POWER

Exclusif !

- STREET FIGHTER ALPHA 2
- DONKEY KONG COUNTRY 3
- SUR SUPER NINTENDO

Avant-Première

- TURPIN - OMBREAU HUNTER
- TOP GEAR RALLY
- YUJO CHAMPION
- LEAD NINTENDO 64

Concours DONKEY KONG COUNTRY 3

Gagnez des TOURNES de cadeaux !

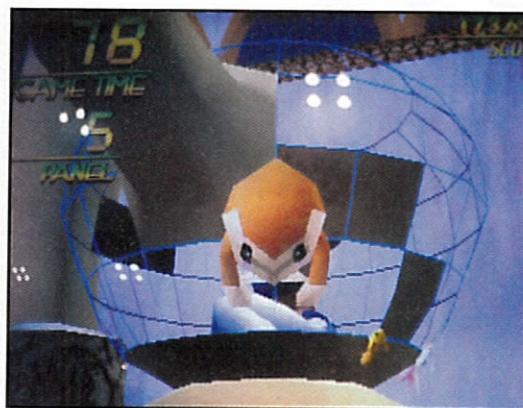
**Déception tragique, partout ailleurs**

**Nulle part en France !**

Pas de Nintendo 64 avant mars 97 en France. Reculer pour mieux sauter ?

En vente chez votre marchand de journaux

➔ Reprenant le principe du vieux mais toujours efficace Volfief, ce jeu de réflexion vous demande de parcourir les bords de surfaces afin d'en faire le tour tout en évitant des ennemis. Une fois que vous aurez délimité une surface, cette dernière se colore et vous devrez ainsi recouvrir la totalité de chaque aire qui représente un tableau différent. Seule la réalisation, entièrement en 3D, diffère du vieux Volfief dont le concept n'est décidément pas prêt de disparaître.



またセガのスキーゲームが、新しいスタイルのゲームを期待させて

dancing eyes

N A M C O

セガ

S E G A

sega CG SKI

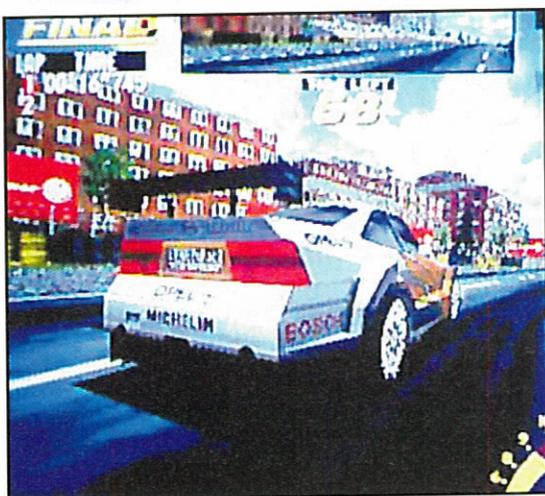
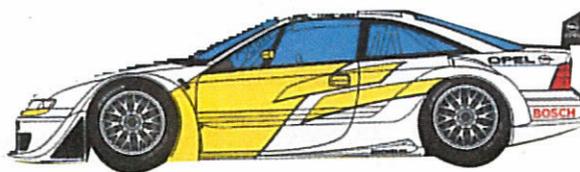
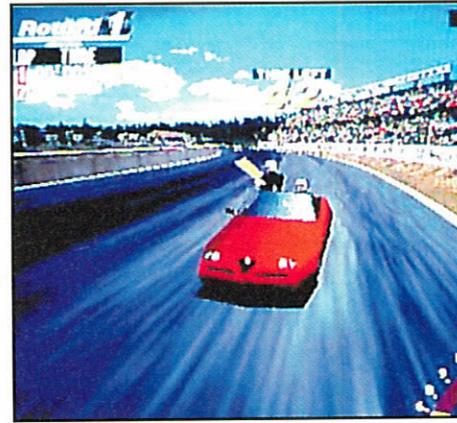


➔ Réponse directe de Sega à la série des Alpine Racer de Namco, ce jeu bénéficie d'un meuble fort semblable à celui de ses concurrents et se manie strictement de la même manière. En revanche, cette réalisation se démarque par son brio. L'impression de vitesse est beaucoup mieux rendue et les graphismes sont particulièrement léchés. Au cours de manches de la Coupe du Monde de descente, vous pourrez faire des pointes de vitesse à plus de 140 kilomètres/heure dans ce jeu que Sega considère comme la Formule Un du ski. Une réussite.



# sega touring car championship

Avec cette simulation de course automobile en circuit de Sega, à vous les bolides de super tourisme et le pilotage agressif pied au plancher et pare-choc contre pare-choc. Au volant de votre Opel Calibra V6, Mercedes Benz Class-C, Alfa Romeo 155 TI ou de votre Toyota Supra GT, vous allez pouvoir défier la machine en version un joueur ou vos partenaires de jeu en version link qui permettra à huit joueurs d'accomplir prouesse sur prouesse. Techniquement dans la moyenne de ce que l'on fait actuellement en arcade, ce jeu a pour avantage de jouir de nombreuses licences qui lui permettent d'afficher les noms des vraies marques telles que Mercedes ou Opel et des vrais sponsors comme Michelin ou Mobil, ce qui lui donne une véritable ambiance de compétition.



**des solutions**  
pour tous !

**et des astuces**  
tout d'suite !

story of **THOR 2**  
**resident evil**  
**fade to black**

consultez des milliers de solutions et d'astuces

**08 36 69 77 06**

(à n'importe quel moment et avec un simple téléphone) c'est ce numéro qu'il faut composer pour obtenir le service, allez je le redonne

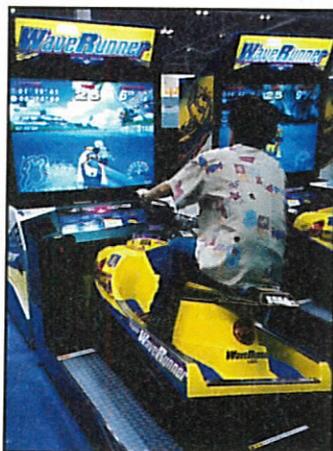
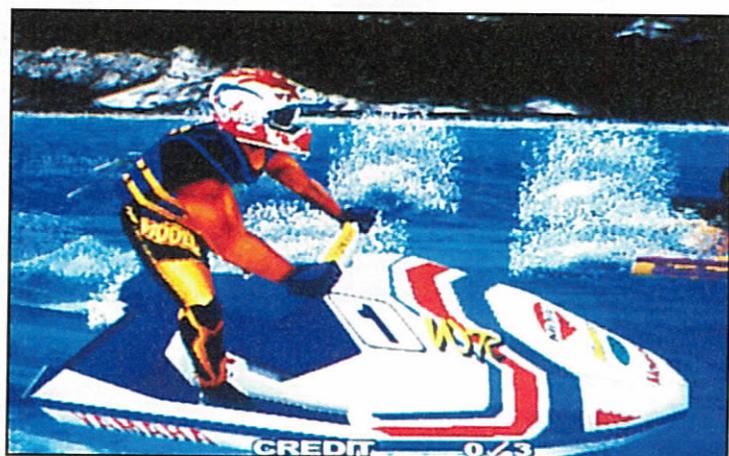
**08 36 69 77 06**

Teofil - 2,23 F/mn

**ici, on débloque !**

# waverunner

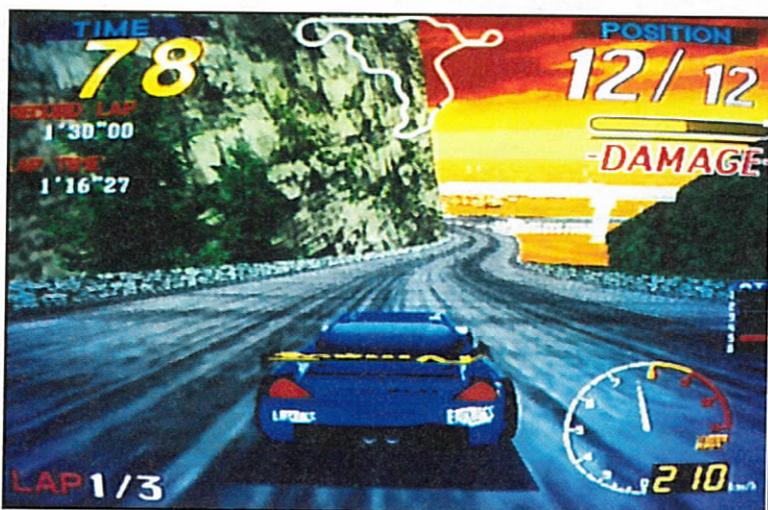
たモンスターマシンたちが、新しいステージを駆け抜けろ



Réalisé en collaboration avec la marque japonaise Yamaha, Wave Runner est une compétition de scooter de mer dans les eaux tropicales. Le meuble d'arcade est pourvu d'une reproduction parfaite de l'un de ces puissants engins aquatiques. Vous pouvez emprunter des tremplins ou foncer dans des vagues géantes en toute liberté pour faire des méga sauts décoiffants. Pour la réalisation, c'est du grand Sega auquel nous avons affaire. Beau, pointu, propre, superbe, Wave Runner est un jeu très prenant et spectaculaire.

# super GT 24H

Il ya de cela plusieurs années, Jaleco avait sorti en arcade une course automobile du nom de Big Run. Depuis, beaucoup d'eau a coulé sous les ponts et les simulations auto d'aujourd'hui vous servent polygones, mapping et effets de lumière à volonté. Jaleco franchit enfin le pas et annonce «Super GT 24 H», sa première course auto mappée en 3D. Quatre voitures au choix, vitesse automatiques ou boîte manuelle six vitesses, jauge de dégâts, arrêts aux stands, les ingrédients de base sont là. Excellents graphismes, animation qui fuse, bonne maniabilité, pas de doute, on tient là un jeu qui tient le haut de pavé, d'autant que le mode link permet de jouer à quatre simultanément.

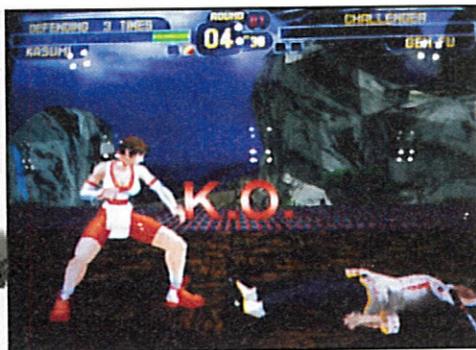


## deador alive

T E C M O



Avec ce titre, Tecmo sort un clone de Virtua Fighter 2. Exploitant la carte logique Model 2 de Sega (dont Tecmo a acquis la licence), ce jeu ressemble énormément à Virtua Fighter 2. Brillamment réalisé, on pourra toutefois lui reprocher un manque d'originalité et ce petit «on ne sait quoi» qui fait que là où Sega réalise un méga hit, les autres ne sortent qu'un clone manquant sensiblement de personnalité. Très beau tout de même, Dead Or Alive de Tecmo est en cours d'adaptation sur Saturn.



## puzzle Lebobble 3



Alors que le jeu fait actuellement fureur en consoles sur Saturn et Playstation dans sa première mouture, Puzzle Bobble 3 est, lui, sur le point de voir le jour au Japon en arcade. Dans ce titre, aucune révolution n'est à noter. On prendra juste en compte que ce nouvel épisode reste identique à Puzzle Bobble 2 avec en plus différents nouveaux challenges, dont un dans lequel vous devrez détruire une à une des bulles qui descendent avant qu'elles n'atteignent le bas de l'écran.



T A I T O

## ICI, ON DÉBLOQUE !

Assez ! Assez ! Ne passez plus des nuits blanches sur votre jeu !

*Vous êtes coincé dans Fade To Black, vous bloquez dans Resident Evil, vous en avez assez de chercher une issue, vous bavez tout partout que vos amis se mettent à vous éviter, y en a marre de tout ce stress, vous allez **craaaquer**...*

## FADE TO BLACK

Consultez la soluce complète.

Sans faire le 16 ni le 1, composez sur votre combiné le

**08 36 69 77 06**

2,23 F/mn - Editeur TEOFIL

## super tagbattle



Le spécialiste des jeux d'action et de baston en 2D, SNK, récidive avec ce nouveau titre 100 % éclatage de tronche. Dans un univers en deux dimensions, on ne change pas les bonnes habitudes, Super Tag Battle permettra à quatre joueurs de s'affronter avec des équipes de quatre personnages. D'une réalisation sans prétention, Super Tag Battle n'a rien d'exceptionnel. On s'amuse, on s'éclate même et après tout, n'est-ce pas ce qui compte ?



S N K

## virtua fighter

## 3



Bien qu'ayant déjà parlé de Virtua Fighter 3, nous devons de faire un point sur ce jeu de baston d'une réalisation tellement époustouflante qu'elle relève de l'exploit. Sega, avec ce titre, est parvenue à créer un véritable événement qui ne peut laisser absolument personne indifférent.

Techniquement parlant, l'évolution entre Virtua Fighter et Virtua Fighter 2 avait été phénoménale, un vrai choc, digne de l'invention de la machine à vapeur ou du premier pas de l'homme sur la Lune. Avec Virtua Fighter 3, vous allez à nouveau ressentir cette même vibration. Le secret de cet exploit : la toute nouvelle carte «model 3».

## Le «model 3»

Mise au point par Sega en collaboration avec Lockheed Martin (USA), cette carte graphique produit un million de polygones par seconde et ses résultats sont plus de trois fois supérieurs à ceux du «Model 2» (qui est utilisé dans Virtua Fighter 2). La désormais célèbre branche de développement de Sega «AM2» a su utiliser avec brio ce Model 3 pour faire du troisième épisode de la série Virtua Fighter un hit exceptionnel. Vous l'avez sûrement déjà compris en voyant les photos, graphiquement, Virtua Fighter 3 est hallucinant de beauté et de finesse. C'est bien simple, on en arrive à oublier les polygones tant le lissage des personnages et des décors est parfait. Que dire des couleurs et de la précision des détails qui atteignent des sommets dans un jeu de baston en 3D. Pour l'animation, pas de souci, ça touche à la perfection avec, notamment, des combattants extrêmement réalistes.

La maniabilité est, quant à elle, la même que dans Virtua Fighter 2 avec des commandes similaires. Les coups spéciaux ont été simplifiés afin de rendre le jeu plus accessible aux joueurs de tous niveaux. Une nouvelle commande «Escape» qui permet de fuir a été ajoutée et rend les combats encore plus réalistes. Tout ceci pour vous dire que les nouvelles aventures d'Akira, Kage, Shun et leurs compères, auxquels viennent d'ajouter Aoi (une Japonaise) et Taka Arashi (un Sumotori), vont faire des ravages. Un jeu à essayer de toute urgence. Pour ne rien gâcher à ce tableau idyllique, ajoutons également que Virtua Fighter 3 est annoncé sur la Saturn pour l'année prochaine. Ça va être chaud, chaud, chaud !

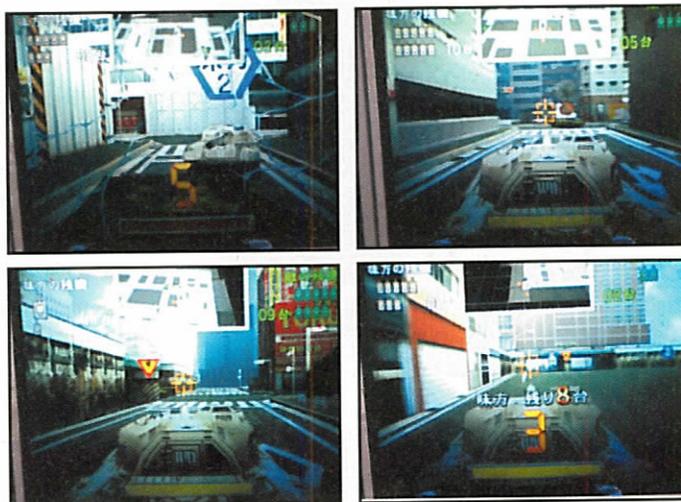


NETTEMENT MOINS AMICAUX, CES DEMOISELLES ET CE TYPE (MAIS QUE FAIT-IL DANS CETTE GALÉRIE !) SONT LES COMBATTANTS DE FIGHTER'S IMPACT



# Tokyowars

↓  
 Nous sommes quelques mois avant la fin du millénaire, la guerre vient d'éclater à Tokyo, c'est l'enfer. Vous êtes un pilote de char d'assaut et vous devrez œuvrer pour la paix en mettant la ville à feu et à sang, en catapultant vos ennemis. C'est paradoxal, mais c'est ainsi. Présenté systématiquement en version quatre joueurs, ce jeu vous propose de choisir votre camp entre l'armée verte et l'armée blanche et, dans le cas du jeu à plusieurs, de coopérer ou de combattre avec ou contre vos adversaires d'un jour. Chaque armée se compose de 12 à 30 chars d'assaut, et le combat dure jusqu'à la destruction de tous les engins ou l'écoulement du temps alloué. Autant dire que remettre des pièces de temps en temps ne vous fera pas de mal. Les affrontements ont lieu dans «Bay area», sur la baie de Tokyo, et dans le centre-ville avec ses ruelles, ses grandes avenues, ses gratte-ciel et ses carrefours propices aux meilleurs guet-apens. Un jeu en 3D mappée brillamment réalisé qui vous éclatera de bonheur dès que vous y aurez inséré la première pièce.



Fighter Impact n'est ni plus ni moins qu'un clone de Tekken 2 et n'offre aucune innovation puisqu'on a affaire à un jeu de baston en 3D mappée des plus classiques. Seul détail original, la possibilité de choisir le style de combat que vous allez utiliser. Ainsi, pour chacun des huit personnages, vous disposerez de trois styles qui entraînent une variation dans les mouvements, techniques et des vêtements des personnages (on peut utiliser des techniques de baston de rue, de karaté ou de combat plus classique).

## fighter's impact



T A I T O

# RESIDENT EVIL

## LA SOLUCE COMPLÈTE



### ICI, ON DÉBLOQUE !

sans faire le 16 ni le 1, composez vite le

# 08 36 69 77 06

# alpine surfer

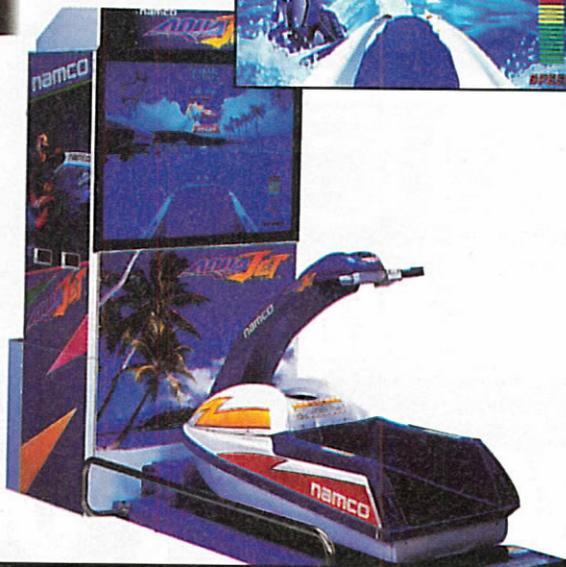


Dans la pure lignée d'Alpine Racer, ce jeu n'est autre qu'une variante surf très orientée fun et figures libres. La planche de surf se manie très facilement (beaucoup plus que dans la réalité) et donnera beaucoup de plaisir aux amateurs de glisse. Rapide et très bien réalisé, Alpine Racer est un jeu que vous devrez essayer au moins une fois.



# aqua jet

Réalisée sur le System 22 (le même qui a servi à développer Ridge Racer et que la Playstation peut retranscrire de manière quasi identique), cette simulation de jet nautique, très réaliste au niveau du comportement de l'engin, s'avère sympathique à jouer. Graphiquement réussi avec de belles textures et bénéficiant d'une animation rapide et dynamique, Aqua Jet procure d'agréables sensations avec ses tremplins et ses chutes d'eau. Les concurrents vous donneront du fil à retordre même si vous maîtrisez parfaitement votre jet. Un jeu racé et très rafraîchissant, que l'on devrait savourer également sur Playstation l'année prochaine.

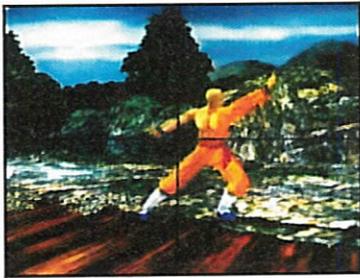


NAMCO

# secondearth gratia

Sept niveaux d'action pure vous attendent dans ce Shoot'Em Up à scrolling horizontal à effet de profondeur. Trois vaisseaux au choix, des options, des mégabombes, des explosions gigantesques, des boss de fin de niveaux et une réalisation solide font de Gratia un Shoot'Em Up ultra classique mais efficace.





# worldPK soccer v2



Suite de World PK Soccer, ce jeu est une simulation de tirs au but. Le «Monsieur plus» du jeu est bien sûr le faux ballon dans lequel vous devrez réellement shooter. Se déroulant sous la forme d'un tournoi de penalties de Coupe du Monde, ce jeu vous permettra de sélectionner votre équipe parmi huit équipes internationales. Si vous êtes chanceux, vous pourrez donner la victoire à votre équipe grâce à un Super Shoot que le jeu effectue de façon assez arbitraire. Un jeu qui ne s'adresse qu'aux amateurs de foot ou aux gens éternels.

# cobra

À peine Virtua Fighter 3 de Sega est-il terminé qu'aussitôt la concurrence dévoile son compétiteur direct : Cobra, c'est le fruit de l'alliance de la technologie interactive appliquée depuis des années à l'arcade par Konami et de la maîtrise des semi-conducteurs d'IBM. Les deux entreprises travaillent la main dans la main sur ce jeu de baston en 3D mappée qui fait preuve de références techniques assez sidérantes : Cobra affiche de 1 à 5 millions de polygones par seconde, sa résolution est de 640 x 400 à 1280 x 1024 pixels avec, en plus, des effets shading, anti-aliasing, flat shading, Gouraud shading, effets de lumière et mapping en perspective. Avec tout ça, Cobra a beaucoup de chances de devenir le leader des jeux de combat en arcade. Certes le jeu est loin d'être terminé, mais la démo présentée sur la cassette vidéo qui tournait lors du salon promettait énormément et a attiré un monde fou sur le stand Konami, décidément très en vue.



**ça va cogner !**

*oui mais avec humanité et cœur*

tous les coups    toutes les astuces    les meilleurs conseils

**fighting vipers**

**night warriors**

les power ruses    **tekken 2**    la défoule nom de d'la

consultez des centaines d'astuces

**08 36 68 0678**

*c'est ce numéro que vous composez pour obtenir le service, allez, je le redonne*

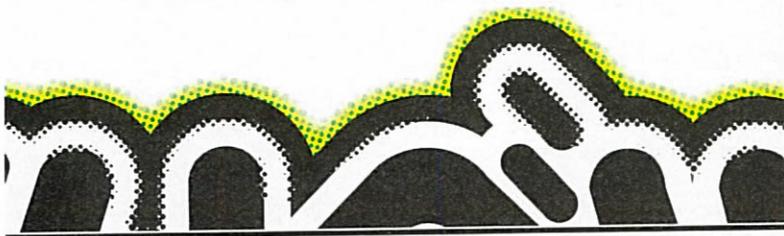
**08 36 68 0678**

*zéro, six, sept, huit*

(à n'importe quel moment et avec un simple téléphone)

Téofil - 2,23 F/mn

**ici, on débloque !**



# “Die Hard Trilogy à consommer

“Il est admirablement  
réalisé et jouable. C'est un  
hit en puissance !”

CD Consoles - \*\*\*\*\*

# DI TRIL HAI

“Courez, tirez, et pilotez différents

Piège de Cristal™



58 minutes pour vivre™



est une perle rare  
sans modération."

Consoles Plus - 97%

"Si vous ignorez ce titre,  
c'est que vous n'aimez pas  
les jeux vidéo."

Joypad - 95%

véhicules dans cette aventure explosive."

Une journée en enfer™



[www.foxinteractive.com](http://www.foxinteractive.com)

© 1996 Twentieth Century Fox Film Corporation. "Piège de cristal" © 1989 Twentieth Century Fox. "58 minutes pour vivre" © 1990 Twentieth Century Fox. "Une journée en enfer" © 1995 Twentieth Century Fox Film Corporation. Cinerigi Pictures Entertainment Inc. et Cinerigi Productions NV Inc. Tous droits réservés. Twentieth Century Fox, Fox et leurs logos associés sont la propriété de Twentieth Century Fox Film Corporation. SEGA et SEGA Saturn sont des marques de Sega Enterprises Ltd. PlayStation sont des marques de Sony Entertainment Inc.

what's up ?

est destructif  
 Conquer  
 nous passer  
 moments  
 forts...

De Destruction Derby 2 à Command & Conquer, de Jet Moto à Monster Truck, d'Indépendance Day à Rage Racer, le début de l'année prochaine semble bien prometteur. C'est simple, on ne sait plus ou donner de la tête ! Les news s'accroissent, les nouveautés affluent et s'entassent, les polygones s'exaltent, les sprites s'agitent et tout ça pour quoi ? Pour qu'on s'éclate la tronche ! Eh oui, pour qu'on se fende la poire à se "tirer une bourre" ou à dégommer des A B U T I S venus de l'espace qui ne savent pas ce qui les attendent en débarquant sur notre machine. Si vous êtes comme nous, vous devez trépaner de plaisir à l'idée d'accueillir un jour ou l'autre ces titres qui, forcément, nous feront passer des moments forts...

(\*)

(\*)

NOVEMBRE

JVC SATURN

impact racing

Développé par Funcom, une société basée à Dublin, Impact Racing est enfin annoncé sur Saturn. Cette course futuriste proposera au joueur dix tracés complètement fous, qui entraîneront le pilote dans des duels acharnés où vitesse et puissance de feu seront le lot quotidien de l'Impact Racer que vous serez devenu. 30 images par seconde, Power-Ups et 3D seront aussi de la fête dans cette production annoncée pour la fin du mois de novembre.



Magic l'Assemblée est un phénomène de société ! J'exagère là, non ? Une mode ? Bon, en tout cas, depuis maintenant plus de deux ans, ce jeu de cartes de Richard Garfield suscite un engouement démentiel. Au même titre que les fans des vignettes Panini (plus jeunes), ses adeptes se réunissent dans certains endroits de Paris afin de se tenir au courant des nouvelles éditions, ou simplement pour procéder à des échanges : "J'te r'file mes deux barils de cartes communes contre ta carte rare"... Eh oui, car les cartes ont une cote : il y a celles dont l'illustration est très belle (pas données), les puissantes (chères), les très rares (très chères). Un vrai marché underground est né autour de ce jeu de cartes à collectionner et à jouer. Dans le principe, Magic vous met dans la peau d'un sorcier qui doit lutter contre ses confrères en utilisant des pouvoirs magiques grâce au Mana qu'il tire des terrains qu'il possède. Ça a l'air simple, mais c'est très technique. Bref, tout ça pour dire que Magic l'Assemblée doit sortir sur Playstation (ça, on vous l'avait déjà dit) grâce à l'initiative d'Acclaim, et qu'à cette occasion, Playmag vous gâte en vous offrant un "booster" incluant huit cartes Magic. Merci qui ?

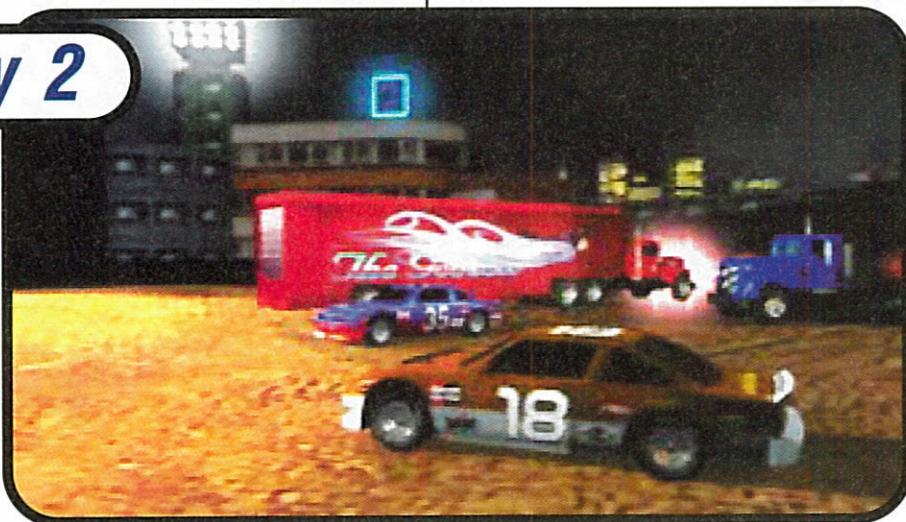
les cartes magic

# destruction derby 2

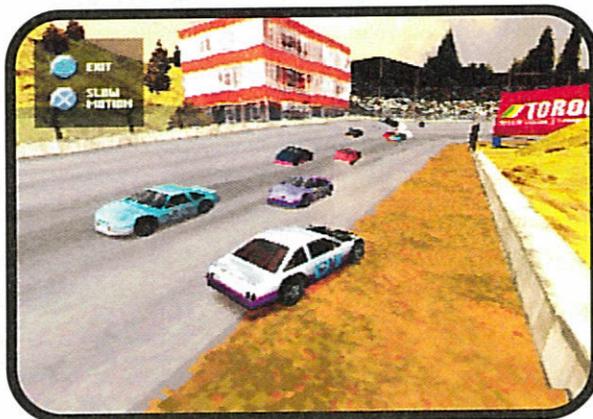
Il y a un an, la Playstation voyait ses ventes «boos-tées» grâce à des titres de Psygnosis très forts : je veux bien sûr parler des incontournables WipEout et Destruction Derby. Or, ces ventes faramineuses étaient contrebalancées par des critiques parfois sévères à l'encontre de l'intérêt même du jeu. WipEout : trop dur et injouable, Destruction Derby : pas assez intéressant. Du coup, les programmeurs ont réagi en fonction des critiques des joueurs. Le résultat pour WipEout 2097, vous l'avez vu dans le test, et pour Destruction Derby 2, je l'ai vu sur mon écran. Alors bien sûr, le concept est resté inchangé et les développeurs ont gardé les routines du numéro un. En revanche, de grandes modifications ont été faites en ce qui concerne les graphismes, la jouabilité et surtout l'intérêt du soft. On se retrouve donc avec un titre encore plus beau et encore plus intéressant.

## LA VOITURE À DD

Plus beau, il n'y a qu'à mater les photos pour s'en rendre compte et, pour les sceptiques, voici juste un chiffre. Dans Destruction Derby, les voitures étaient composées de 112 polygones, maintenant c'est de l'ordre de 254, c'est mieux, non ? Dans le principe, on reste dans le stock-car avec un système de division, trois niveaux et les célèbres Bowl (des arènes où le seul but est d'éclater les autres). Mais désormais, Destruction Derby 2 ressemble beaucoup plus à un jeu de bagnoles qu'auparavant, car on se latte maintenant sur de vrais circuits, assez longs et dans lesquels ont été glissés des reliefs histoire de valdinguer encore plus. Bon, la place me manque, alors, vite fait, sachez que Destruction Derby 2 comporte un mode Practice, qu'il est jouable à deux en link et que deux caméras sont disponibles (interne et... externe, bravo). J'ai plus la place, viteviteu ! Rendez-vous pour le teeesstteuuuhh !



DÉSORMAIS, IL Y A DES RELIEFS DANS LES CIRCUITS. FAUDRA DONC PAS S'ÉTONNER SI, EN PLUS DES NOMBREUX TÊTE-À-QUEUE, ON FAIT DES TONNEAUX DANS TOUS LES SENS.



APRÈS UNE COURSE, RIEN DE TEL QU'UN BON RALENTI. SUR CETTE PHOTO, ON VOIT LES EXPLOITS DE BENOÎTE, QUI DEVAIT S'ÉCRIER QUELQUE CHOSE DU GENRE «MAIS OÙ ELLE EST LA ROUTE, MAIS OÙ ELLE EST...»



LES DÉFORMATIONS DES VOITURES ONT CHANGÉ MAIS ELLES SONT TOUJOURS AUSSI BIEN FOUTUES. ICI, ON PEUT MÊME PERDRE SES ROUES.



EN COURSE, VOUS AUREZ LE CHOIX ENTRE DEUX MODES QUI TIENNENT COMPTE SOIT DU CLASSEMENT, SOIT DES DÉGÂTS INFLIGÉS AUX AUTRES.

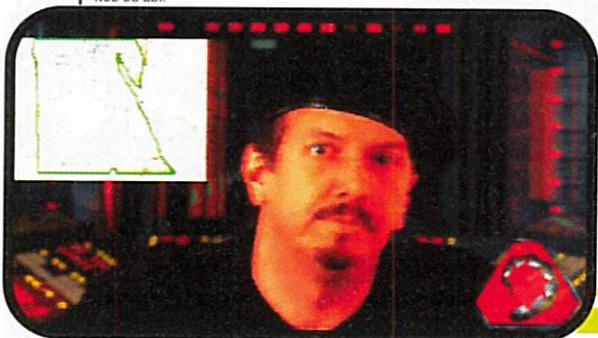
L'INTRO EST EN FAIT UN ZAPPING DE TOUTES LES CHAÎNES TÉLÉ DE L'ÉPOQUE. EN PLUS D'ÊTRE D'EXCELLENTE QUALITÉ, CETTE INTRO EST ARCHI DRÔLE.



Sorti il y a un peu moins d'un an sur PC, Command & Conquer a fait un véritable tabac. Plebiscité par la presse et les joueurs, il s'est aussitôt placé parmi les meilleurs du genre, aux côtés des Warcraft et compagnie. Autant dire que la version console était attendue de pied ferme, histoire de ne pas faire de jaloux. La voici donc dans la rubrique des previews, en attendant prochainement le test. Ce que l'on peut vous en dire pour l'instant, c'est que le jeu vous emmène dans un futur proche afin de participer à l'affrontement de deux armées : le NOD et le GDI.

**COMMAND & CONQUER EST UN TITRE QUE LES FANS DE JEUX DE STRATÉGIE ATTENDENT AVEC UNE IMPATIENCE FOLLE. ET LA RÉCOMPENSE EST SUR LE POINT DE FAIRE SON APPARITION SUR LE MARCHÉ. JE PARLE DE RÉCOMPENSE SE CAR LE PASSAGE DU PC À LA CONSOLE SEMBLE S'ÊTRE FAIT SANS DOULEUR.** Dans un esprit très manichéen, vous pourrez donc choisir entre le GDI, les gentils qui doivent défendre les villages civils etc. et le NOD, d'odieux terroristes, vraisemblablement venus du Moyen-Orient. Ce qui explique que lors de sa sortie, le soft sera vendu sur 2 CD, l'un vous permettant de commander les troupes «alliées», l'autre vous incitant à conquérir des territoires en dirigeant les «ennemis».

SELON QUE VOUS AVEZ CHOISI TEL OU TEL CAMP AU DÉPART, VOUS RECEVREZ VOS ORDRES DE MISSION DE LA PART DU CHEF DES ARMÉES NOD OU GDI.



ENTRE CHAQUE MISSION, UNE CINÉMATIQUE EN IMAGES DE SYNTHÈSE OU EN VIDÉO DE QUALITÉ VIENDRA «IMAGER» LE SCÉNARIO.

**JE «CONQUER», TU «COMMAND»**

Le but est donc de développer une armée suffisamment puissante pour éradiquer les troupes adverses. Pour ce faire, il faut construire des bâtiments, ramasser un minerai appelé le tibérium (aucun rapport avec le Maire de Paris, sauf si certains esprits mal intentionnés y voyaient une quelconque relation à l'argent) et former un paquet de troupes variées, motorisées ou non. Les combats auront lieu sur terre seulement mais vous aurez également accès à des avions qu'on ne peut pas diriger, à des hélicos armés ou à des transports qu'il faut suivre en permanence au risque de les perdre. L'aire de jeu est vue du dessus, vous dévoilant vos troupes, le reste étant noir : normal, vous ne voyez que là où voient vos hommes. Au fil de votre avancée, le terrain se dévoilera, à moins de construire un radar. Ce décor «scrolle» selon votre volonté pour mieux voir ce qui se passe à tous les endroits de la carte. Les missions sont nombreuses, avec des passwords à la fin de chacune d'elles.

**J'VEUX MA SOURIS !**

Difficile de dire tout le bien que l'on pense de Command & Conquer en quelques lignes. C'est un jeu de stratégie dément, prenant, et qui est bon jusque dans sa bande-son, très «Front 242», qui colle parfaitement à l'ambiance. Le seul problème vient en fait du curseur qui vous sert à faire toutes les opérations et qui se déplace un poil lentement. Un principe pour lequel l'utilisation de la souris est fortement conseillée. Bref, si vous aimez la guéguerre «intelligente» et si diriger une armée ne vous fait pas peur, patientez encore un peu : Command & Conquer est une réussite très fidèle à la version PC et devrait faire une sortie remarquée sur Playstation et Saturn.

N O V E M B R E

VIRGIN PLAYSTATION / SATURN

**command & conquer**

AU FUR ET À MESURE QUE VOUS FEREZ AVANCER VOS TROUPES SUR LA CARTE, CELLE CI SE DÉVOILLERA. GARE AUX SURPRISES.



COMMAND AND CONQUER PERMET DE CONSTRUIRE DES BÂTIMENTS QUE VOUS NE POURREZ PLACER OÙ VOUS VOULEZ MAIS SEULEMENT DANS DES ZONES DÉFINIES.



LES COMBATS SONT ÂPRES ET VIOLENTS ET ILS SE FERONT AVEC FORCE BRUITS DE MITRAILLETTE ET CRIS.



LES TROUPES, LES BÂTIMENTS ET L'ARMEMENT SONT DIFFÉRENTS POUR LE NOD ET LE GDI. CHOISISSEZ VOTRE CAMP EN FONCTION DE VOTRE STYLE FAVORI.



# SEGA

- **Des centaines d'astuces et les solutions complètes de tous tes jeux !**
- **Des infos exclusives sur l'actualité SEGA !**
- **Des réponses personnalisées à toutes tes questions !**
- **Des conseillers SEGA en direct !**
- **Plein de concours pour gagner les derniers jeux SEGA !**

**ALORS**  
**RETROUVE-NOUS VITE**  
**SUR LE MINITEL**  
**3615 SEGA**  
1,29 F la minute

**ET 0**

**SUR LA LIGNE SEGA**  
**08.36.68.01.10**

**COMMENT ÇA MARCHE :**

**Les fonctions des touches de votre téléphone :**

**7**

SOMMAIRE PRINCIPAL

**\***

RETOUR

**0**

VALIDATION

**#**

SUITE

**9**

RÉPÉTITION

2,23 F la minute

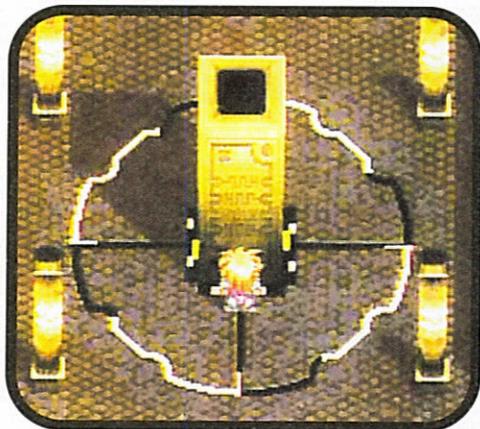
1 9 9 7

NAMCO PLAYSTATION



## tales of destiny

L'équipe de programmation et d'artistes qui nous avait enchantés sur Super Nintendo avec Tales Of Fantasia se remet au boulot et annonce la sortie pour le début de l'année prochaine de Tales Of Destiny sur Playstation. Dans ce jeu de rôles 100 % pur souche, vous incarnerez Stan Elron, un jeune aventurier que rien ne rebute. Après une petite discussion avec une épée, l'avenir de Stan changera du tout au tout puisqu'il devra complètement se prendre en main pour découvrir la cité flottante, but de l'aventure. D'une réalisation à la hauteur, l'objectif de Namco est de créer avec ce jeu une suite d'aventures comme Square Soft l'a déjà fait avec Final Fantasy.



**ATTERRISSAGE RATÉ** Firo & Klawd, initialement annoncé sur Playstation et sur Saturn, ne sortira finalement au mois de décembre que sur la première. Aucune raison particulière n'a été avancée par BMG, le distributeur du jeu, pour expliquer ce revirement.

## psychopad

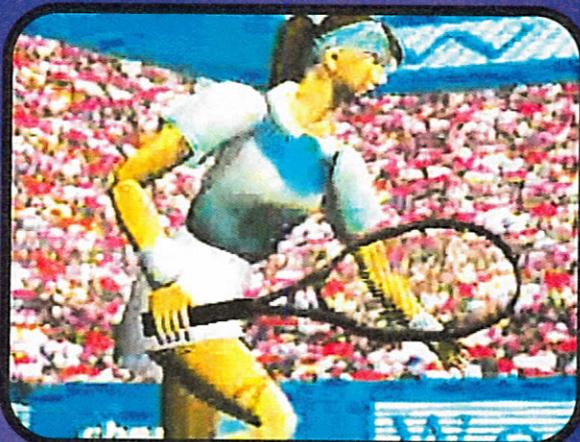
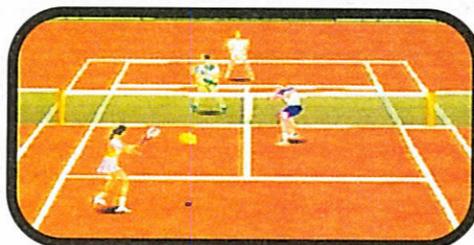
Si vous avez envie d'un joystick de folie, fonctionnant aussi bien sur Super Nintendo que sur Playstation, le Psychopad est l'arme qu'il vous faut. Disponible dès maintenant dans toutes les bonnes crémeries, le Psychopad est un joystick top class', avec toutes les options les plus abou-ties (auto fire, option slow, etc.). Plutôt agréable à prendre en main, on regrettera juste son look...



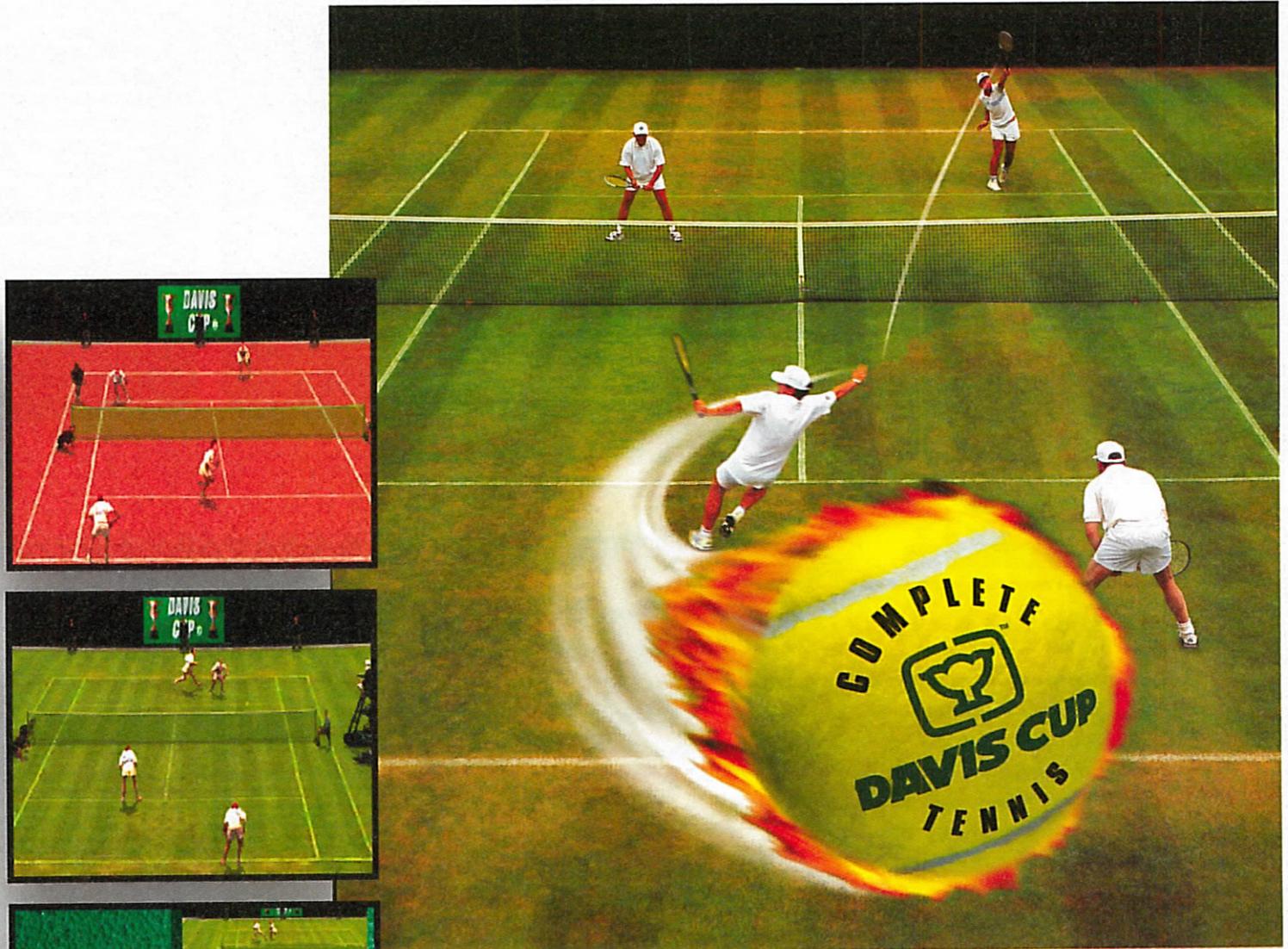
NOVEMBRE  
JVC PLAYSTATION

## hyper tennis

Seul, à deux ou à quatre, Hyper Tennis est une nouvelle simu' de tennis sur Playstation. Fidèle à la tradition des simulations de ce sport sur console, Hyper Tennis proposera de nombreuses options ainsi que toutes les surfaces des plus grands tournois du monde : herbe, ciment, terre battue, etc., pour vous faire savourer vos plus beaux coups, qu'ils soient droits, "chopés", liftés ou amortis. Cette simulation vous permettra de plus de voir l'action sous dix angles différents. Ajoutons qu'Hyper Tennis a déjà été testé dans Playmag n°3 en version import sous le nom d'Hyper Final Match Tennis.



Rapide, Fluide, Incisif, Extrême,  
Instinctif, Pur, Essentiel, Réaliste,  
Technique, Complet, Efficace ...



## Prenez l'Avantage !

- 1 à 4 joueurs
- Des graphismes hyper-réalistes grâce à des images digitalisées
- 48 joueurs et 16 pays représentés
- Des dizaines de coups spectaculaires
- Tous types de surface : terre battue, gazon, surfaces dures...
- Possibilité de jouer en Coupe Davis ou de créer ses propres tournois et matches amicaux
- Jeu en simple ou en double

Statistics Of Match Between

JON COURT GARY JOHNSTON		VS	NICK COURT DOUG TOWNSLEY	
100%	1st Serve In Percent		100%	
0	Aces		0	
0	Double Faults		0	
1	Games		0	
0	Sets		0	



3615 UBI SOFT - INTERNET : <http://www.ubisoft.fr>

"PS" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. SEGA and SEGA SATURN are trademarks of SEGA Enterprises, Ltd. © 1996 Telstar Electronic Studios Ltd. Toutes les autres marques citées sont propriété de leurs sociétés respectives.





## super football champ

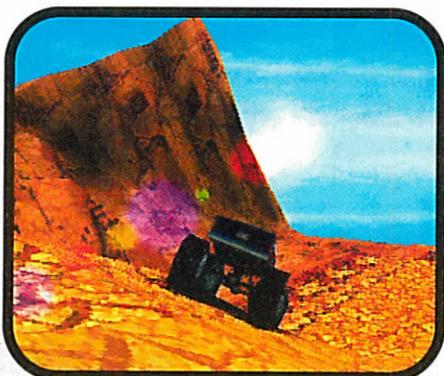
Techniquement équivalente à la version en arcade, Super Football Champ est entièrement réalisé en polygones mappés, que ce soient les joueurs, le terrain ou encore les tribunes. Cela dit, la version Playstation diffère de la version originale par un nombre d'options de jeu beaucoup plus étendu. Il est par exemple désormais possible de jouer à quatre simultanément via l'adaptateur prévu à cet effet. Un mode édition fait également son apparition et permet entre autres de choisir le nom des joueurs. Vous pourrez librement jouer avec ou sans hors-jeu, mort subite, etc... Taito a par ailleurs mis l'accent sur la simplicité et la rapidité dans les combinaisons et les possibilités de frappes de balle, par l'utilisation principale d'un seul bouton. Pur football d'arcade, Super Football Champ propose deux championnats, des matches d'exhibition, des tirs au but, bref tout pour nous satisfaire, du moins en apparence...



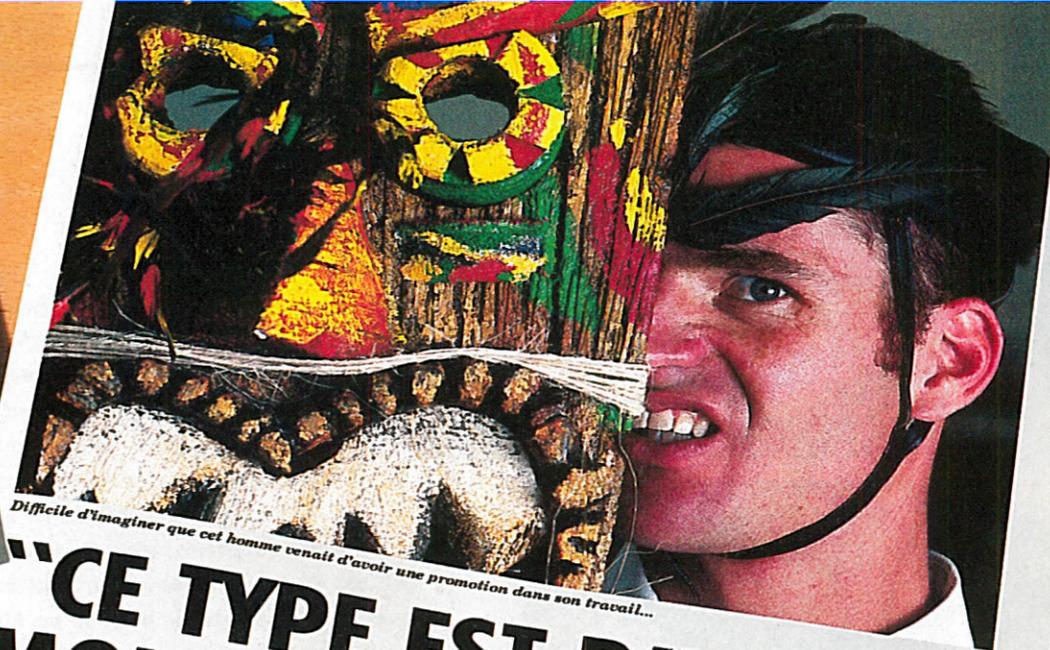
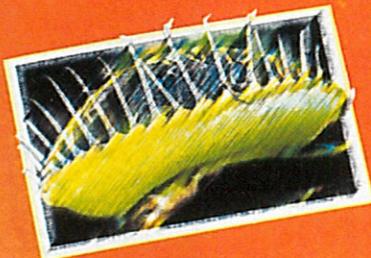
**CONFÉRENCE PLAYSTATION**  
Selon certaines sources, Sony aurait annoncé un double joystick analogique pour sa machine à l'occasion de la conférence "développeurs Playstation" qui s'est tenue à San Francisco. À l'image de l'énorme joystick analogique Playstation, il serait muni de deux contrôleurs analogiques. De quoi concurrencer les paddles de Nintendo et de Saturn. Comme si les prototypes ne sont pas encore disponibles, beaucoup de développeurs ont décidé, en attendant de travailler sur des joysticks. À en juger par la tournure que prennent les événements, des titres qui utilisent cette technologie seront dispos d'ici peu. Toujours à la conférence Playstation, Sony aurait expliqué à ses développeurs qu'ils devaient commencer à graver leurs jeux en allant de l'extérieur vers l'intérieur du CD, au lieu de débiter au centre. Cette nouvelle technique de gravure est supposée restreindre les temps de chargement.

## monster truck

Après WipEout, WipEout 2097 et surtout après Destruction Derby et Destruction Derby II qui devrait voir le jour dans quelques semaines, voilà que ces diables de programmeurs de Psygnosis annoncent pour le début de l'année l'arrivée d'un jeu d'action encore axé sur des véhicules à quatre roues. Cette fois, ce sont d'énormes trucks que vous devrez piloter dans des courses folles. En 3D mappée, Monster Truck comportera différents types de jeux qui vous entraîneront sur des circuits dingues, dans des arènes fermées où les cascades seront votre lot quotidien.



**L'art  
de parler  
aux  
plantes.**



Difficile d'imaginer que cet homme venait d'avoir une promotion dans son travail...

# "CE TYPE EST RAVAGÉ! MON MAGASIN AUSSI!"

Après avoir joué au jeu Crash Bandicoot, un père de famille ravagé un hypermarché. On croyait que ce genre de faits divers était l'apanage des Etats-Unis. Malheureusement, ce qui suit s'est passé chez nous. La personne en question est peut-être votre voisin. Vendredi soir, 19h30, Jean T., père

de famille, apprécié de ses collègues, embrasse sa femme et part faire les courses. Une fois sur place, c'est le drame. "C'est quand il a jeté une pomme sur Mme Lepic, notre plus fidèle client, que nous avons eu peur". André Saitouverre, directeur du magasin est formel : "on le voit bien

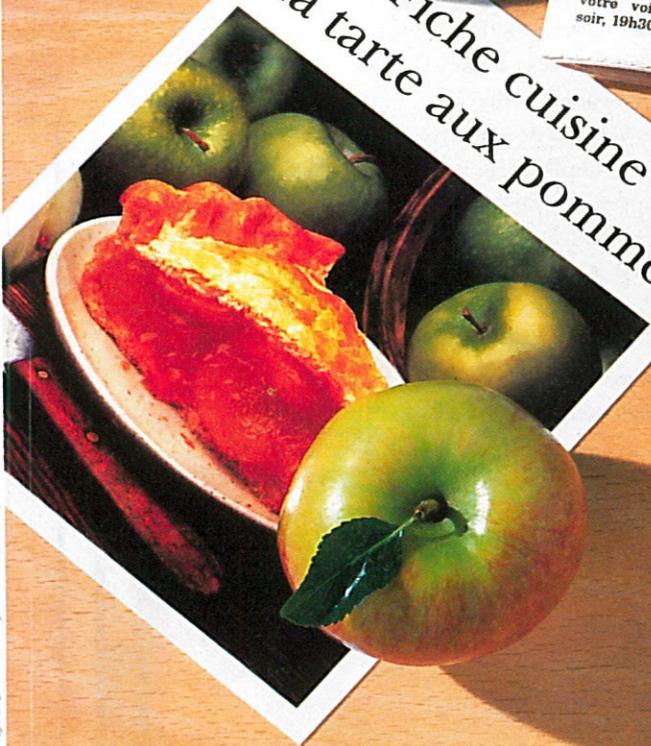


Le Directeur du magasin d'Audelle-en-Archeols.

sur les caméras de sécurité, c'est en passant près du rayon jeux vidéos que tout s'est déclenché. Il y avait "Crash Bandicoot" en défilé, il s'est mis à sauter à pieds joints sur les cageots, à bondir de caisses en caisses, à jeter des pommes partout. Les vigiles l'ont

maltrisé alors qu'il se battait contre les plantes d'appartement! Interrogée, sa femme est effondrée mais pas surprise. Elle avait réussi à cacher le jeu Crash Bandicoot de son mari. La malheureuse ne pouvait pas imaginer qu'il serait confronté de nouveau au jeu en faisant les courses.

Fiche cuisine  
La tarte aux pommes



**NE PENSEZ PAS QUE ÇA N'ARRIVE QU'AUX AUTRES.**

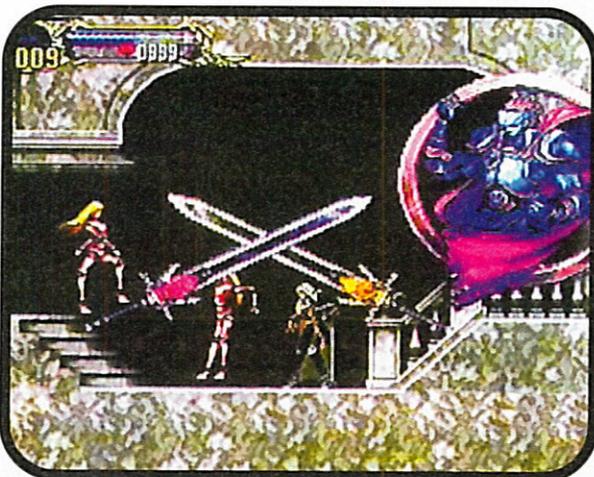
Sony Game Line : 36 68 22 02\* L'actualité de la PlayStation 24h/24h et les conseils d'un spécialiste en direct.



L'ÉPÉE SERA LA NOUVELLE ARME DE PRÉDILECTION DU HÉROS DE CE TITRE



LEAU, L'AIR, LE FEU - LA VIE !



CASTLEVANIA EST UN JEU D'ACTION À SCROLLING MULTIDIRECTIONNEL DEPUIS LA PREMIÈRE VERSION.

Dracula X au Japon, ou Castlevania en France et en Europe, fait partie de ces jeux de légende qui ont traversé les âges et les machines. De la NES à la Super Famicom en passant par la Megadrive ou la NEC PC Engine, chaque support a connu au moins une version de Castlevania, et ce pour notre plus grand plaisir. Cela étant, il n'est pas étonnant de voir, enfin, Castlevania ou Dracula X pointer le bout de ses bits sur Playstation.

### UN CHANGEMENT DANS LA CONTINUITÉ

L'action de cette nouvelle aventure se déroule cinq ans après l'épisode de la version PC Engine CD-Rom. Cette fois-ci pourtant, vous n'êtes plus Belmont, preux chevalier muni d'un fouet comme seule arme, mais Alkaard, fils de Dracula et d'une mortelle et dont l'arme de prédilection est une gigantesque épée. Si le jeu ne présente aucun changement bouleversant, en revanche deux nouveaux éléments font leur apparition : tout d'abord les niveaux ne sont plus séparés de façon nette. Ce sont souvent les objets que vous ramasserez qui feront que votre champ d'action s'élargira. Ensuite, de nouveaux accessoires tels que des boucliers ou la traditionnelle cape, vous permettront de vous protéger des feux ennemis.

Malgré le passage sur 32 bits, le château de Dracula n'a ni bénéficié de décors en 3D ni d'évolution graphique à en faire frémir un escargot. Les lieux à explorer tels que la bibliothèque, les douves ou la chapelle, n'en restent pas moins bien réalisés avec des couleurs sombres pour une ambiance angoissante très réussie. Dracula X sur Playstation semble très proche des épisodes précédents avec simplement quelques effets de lumières ou de transparence en plus, ainsi que des séquences cinématiques en images de synthèse de qualité. Castlevania sera disponible en France dans le courant de l'année prochaine, Konami nous l'a promis.

### MORTAL KOMBAT TRILOGY REPOUSSÉ

Il est rare qu'un jeu vidéo soit retardé alors qu'il est finalisé depuis quelques mois. Dans le cas présent, Nintendo a contraint Williams à repousser la date de sortie pour que Killer Instinct Gold ne fasse pas son apparition sur Nintendo 64 dans l'ombre de Mortal Kombat Trilogy. Comme quoi tous les hommes ne sont pas égaux devant Dieu...

DES BÊTES SANGUINAIRES SERONT TOUJOURS LÀ, SUR VOTRE ROUTE, POUR VOUS ARRÊTER.



POUR GAGNER, IL FAUDRA SAVOIR SOUFFRIR. POUR SOUFFRIR, IL FAUDRA COMBATTRE. POUR GAGNER, IL FAUDRA COMBATTRE. C'EST BEAU LA TRANSITIVITÉ !



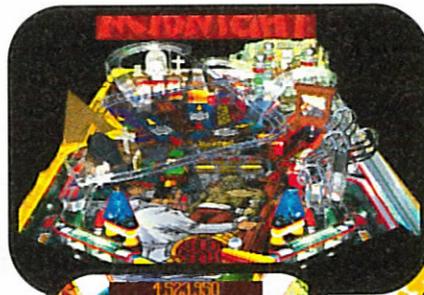
D É C E M B R E  
KONAMI PLAYSTATION

# dracula X

D É C E M B R E  
VIRGIN PLAYSTATION / SATURN

## grid runner

Bon, ça se passe dans le futur. C'est une sorte de jeu de chat et de souris version futuriste. Le but est, quand on est la souris, de collecter des drapeaux et, quand on est le chat, d'empêcher l'autre de collecter ses drapeaux puis de le toucher afin de devenir la souris. Clair, non ? Et tout ça se règle grâce à des armes et à des sorts. Grid Runner est vraiment sympa, prenant et on l'attend pour décembre sur Saturn et Playstation, en provenance de chez Virgin. À noter que le soft permet de jouer à deux sur écran splitté. Pour plus d'infos, rendez-vous le mois prochain pour le test.



Tilt, un nouveau flipper, va sortir cet hiver sur Saturn. Au programme : deux vues (3D et 2D), des cinématiques qui viendront égayer les parties, une réalisation soignée avec des graphismes qui ressemblent à de la haute résolution, possibilité de jouer jusqu'à 4 joueurs, de bouger la table et enfin, une demi-douzaine de tableaux ayant chacun un thème précis (horreur, Moyen-Age, course de bagnoles, etc.). Un principe simple mais efficace pour peu que l'on aime le genre...

D É C E M B R E  
VIRGIN SATURN

t i l t



# VOUS,

qui trouvez que les magazines ne se consacrent pas assez à SEGA

## Lisez MEGA force

En cadeau, 6 caps Panini

### DRAGON BALL Z 2



EN VENTE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

1ER TRIMESTRE 97  
TOMY PLAYSTATION



# speed racer

Connu sous le nom de Mach Go Go au Japon, Speed Racer s'annonce comme un excellent supplément pour tous ceux qui attendent avec impatience la sortie japonaise de Ridge Racer, la super production de Namco, suite de Ridge Racer Revolution. À commencer par une introduction étonnante où les explosions les plus folles sont enrichies par une bande sonore complètement fabuleuse ! Premier bon point en perspective pour ce titre. Une fois le jeu définitivement chargé, c'est le choc. Second bon point. Un choc tel qu'on a l'impression de jouer à Ridge Racer tant les programmeurs de chez Tomy se sont inspirés de ce titre.

## TOUJOURS PLUS DE SENSATIONS !

C'est simple, les sensations de la production de Namco et celles de ce jeu sont quasiment identiques. À la différence près toutefois que les défauts, du moins dans la version que nous avons sous les yeux, semblent avoir été éliminés. C'est ainsi que Speed Racer est un jeu rapide et très intuitif. De plus, les auteurs n'ont pas oublié d'y inclure des petits trucs comme des raccourcis ou encore la possibilité de balancer une voiture hors de la piste en traçant droit sur elle. Inspirée par un dessin animé, l'ambiance de Speed Racer est bon enfant et fidèlement reproduite dans cette prestation. En tout, ce sont trois courses différentes qui vous seront proposées, toutes plus longues et plus jouissives que dans Ridge Racer ! Alors, que demande le peuple ? Des sous, ça on est déjà au courant, mais aussi que Speed Racer débarque en France aussi vite que possible !



CLASSIEMENT, TOUT COMMENCE SUR LA GRILLE DE DÉPART.

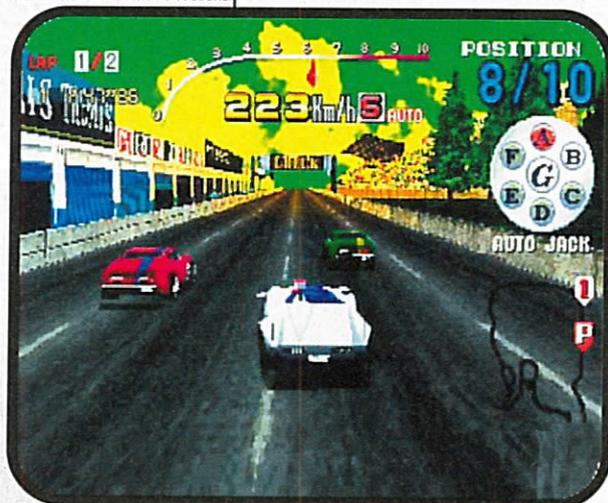
PLUSIEURS TECHNIQUES SONT DISPONIBLES POUR METTRE À MAL VOTRE ADVERSAIRE.



ACTION RAPIDE. 3D SPECTACULAIRE. VOUS EN JEU QUI DEVRAIT PLAIRE.



UN SOIN TOUT PARTICULIER A ÉTÉ APPORTÉ AUX DÉCORS.



ATTENTION À VOTRE VITESSE, LES TÊTE-À-QUEUE SERONT NOMBREUX.



## ENCORE UN DRAGON

Dans son dernier communiqué de presse, l'éditeur Enix annonce six titres N 64 pour l'an prochain, plus trois titres sur une console "non encore définie", dont Dragon Quest VII. Donc, ce dernier ne sortira pas sur N 64. Il y a par conséquent de grandes chances qu'il sorte sur Saturn.

# Psychopad



## Psychopad KO

le nouveau joystick 10 en 1

pour: + SEGA SATURN \*  
+ SONY PLAYSTATION\*  
+ SUPER NINTENDO \*

- Ralenti
- Tir automatique 4 vitesses
- Joystick programmable

ALORS ACHETE LE !!  
OU VA PLEURER  
CHEZ TA MERE !

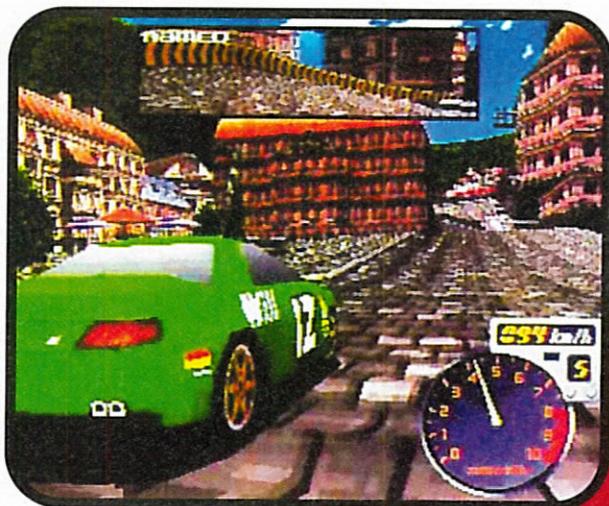
**HYPER**  
PROGRAMMABLE  
**10 EN 1**  
GAMEPAD

distribué par  
**BIGBEN**

Rue de la Voyette  
Centre de Gros N°1  
59818 LESQUIN  
FAX:03 20 87 57 99

SATURN est une marque déposée par SEGA  
PLAYSTATION est une marque déposée par SONY  
SUPER NINTENDO est une marque déposée par NINTENDO

Dans notre grande série "Est-ce que je développe sur N 64 ou pas", Namco vient de prendre une option pour deux softs à sortir l'an prochain : un jeu de rôles et une simulation sportive.



LES DÉCORS SONT MAGNIFIQUES ET PARFAITEMENT GÉRÉS



D É C E M B R E  
NAMCO PLAYSTATION

## r a g e r a c e r

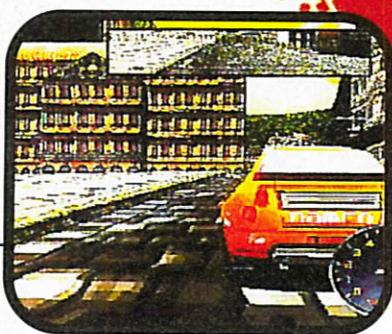
Après moult tergiversations, Namco a enfin trouvé un nom à sa nouvelle simulation de course automobile. Succédant à Ridge Racer et Ridge Racer Revolution, voici Rage Racer. Contrairement au précédent épisode de cette trilogie, tout dans cette nouvelle réalisation de nos chers Nippons est nouveau et c'est avec un plaisir non dissimulé que nous nous apprêtons à retrouver au moins quatre circuits complètement fous !

### CHAUD DEVANT, CHAUD !

Les circuits que nous avons eu la chance de voir vous emmèneront dans des régions du globe plutôt connues, à commencer par un tour d'Europe appelé Mythical Coast où vous retrouverez des artères connues de notre bonne vieille capitale. Le second circuit vous fera traverser l'Atlantique puisque c'est sur la côte Est des États-Unis et plus précisément à San Francisco que vous devrez poursuivre votre périple. Montée, descente, descente, montée, voilà ce qui vous attend dans Overpass City. Si le mal de mer ne vous a pas donné la nausée, vous pourrez toujours par la suite vous présenter à vos risques et périls aux deux autres circuits, "Lake Side Course" et "The Extreme Oval" qui n'est autre qu'une piste ovale sur laquelle les trajectoires doivent être impérativement respectées. À l'heure actuelle, le personnel de Namco reste assez discret sur Rage Racer, mais il semblerait qu'une cinquième course soit disponible en "Bonus Track" pour les meilleurs pilotes.

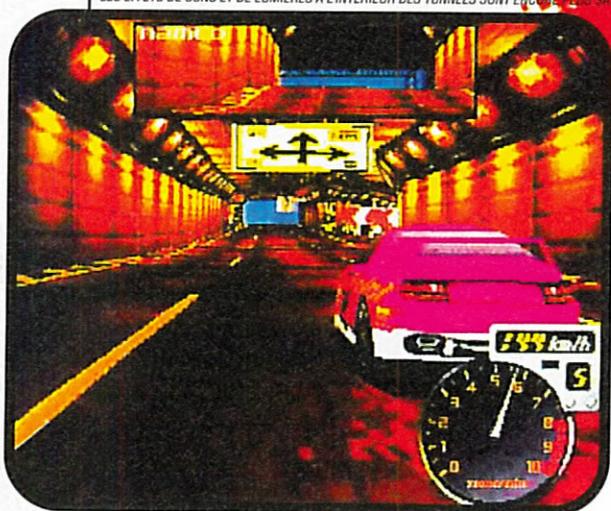
### DE NOUVEAUX BOLIDES

Toujours par rapport à Ridge Racer Revolution, Rage Racer vous permettra d'essayer quatre nouveaux bolides, qui plus est complètement "customisables". En engrangeant des points, il vous sera possible d'acheter, dans une boutique prévue à cet effet, de nouveaux pneus, un nouveau moteur, des ailerons, etc., histoire d'aller encore plus vite et de pulvériser les records du tour. Avec ces accessoires, les différences dans la conduite se font largement sentir et du coup, le jeu gagne beaucoup en durée de vie puisqu'il faut réapprendre les trajectoires et les dérapages, votre voiture ne réagissant plus comme au départ. Bien que n'étant pas encore annoncé en France, on peut cependant penser que Rage Racer sera officiellement disponible l'année prochaine puisque tous les jeux de Namco sont distribués par Sony dans notre beau pays.



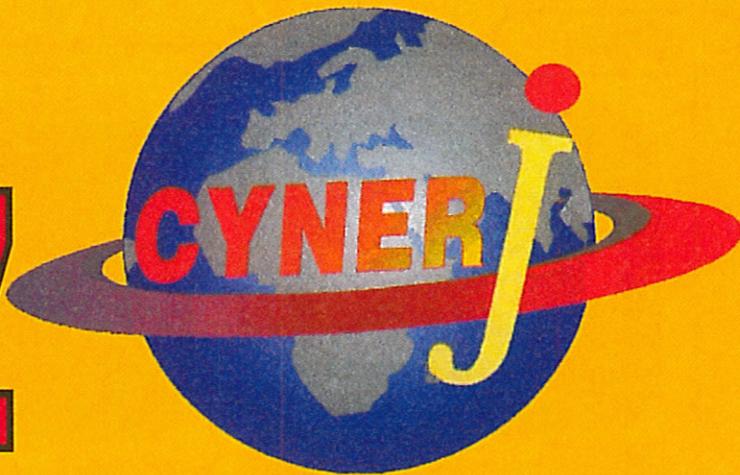
LE "CLIPPING" A DÉSORMAIS DÉFINITIVEMENT DISPARU

LES EFFETS DE SONS ET DE LUMIÈRES À L'INTÉRIEUR DES TUNNELS SONT ENCORE PLUS SAISISANTS QUE DANS LES PRÉCÉDENTES SIMULATIONS



LES CHAMPS-ÉLYSÉES COMME SI VOUS Y ÉTIEZ !

# achetez vendez



## aux meilleurs prix

# CYNER J

Des professionnels du jeu vidéo,  
neuf, occasion,  
tous supports ...  
Près de chez vous !

<b>Nouveau</b>	• AIX EN PROVENCE	CYNER-J	36, rue Mignet - 13100	☎ 04 42 23 27 66
<b>Nouveau</b>	• DRAVEIL	.....> CYNER-J	296, av. H. Barbusse - 91210	☎ 01 69 03 45 70
	• LA ROCHELLE	.....> CYNER-J	24 bis, rue du Minage - 17000	☎ 05 46 50 56 96
<b>Nouveau</b>	• LA TESTE DE BUCH	.....> CYNER-J	Galerie Marchande Du Capital - 33260	☎ 05 56 54 61 49
	• MARSEILLE	.....> CALCULS ACTUELS	49, rue de Paradis - 13006	☎ 04 91 33 33 44
	• ORLEANS	.....> CYNER-J	50, rue du Faubourg Banner - 45000	☎ 02 38 62 65 55
	• POITIERS	.....> CYNER-J	8, rue de l'Eperon - 86000	☎ 05 49 41 77 45
	• ROYAN	.....> CYNER-J	15, rue Jules Verne - 17200	☎ 05 46 38 81 00
	• ROCHEFORT	.....> CYNER-J	127 bis, rue Thiers - 17300	☎ 05 46 99 81 25

## VIVEZ VOTRE PASSION

Vous êtes un professionnel du jeu vidéo qui ne veut plus être seul,  
vous souhaitez ouvrir un magasin dans votre ville

### REJOIGNEZ-NOUS ET VOUS AUREZ :

- une assistance juridique et commerciale de tous les instants
- la mise en place de votre étude financière
- la mise en place de votre action commerciale
- une formation personnalisée, avec un parrain pour vous suivre et vous conseiller.

Contactez dès maintenant le Service  
Développement au **05.46.99.81.25**



**CD ROM PC  
SATURN  
PLAYSTATION**

**SATURN**  
VIRTUA COP 2 →



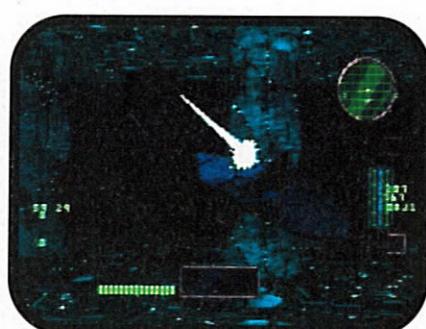
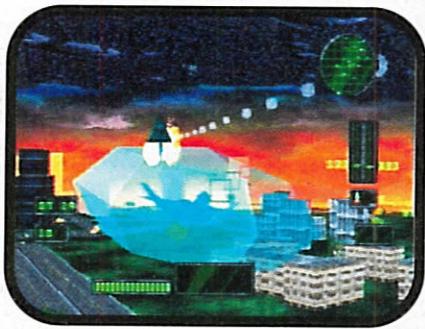
**PLAYSTATION**

WIPEOUT 2097 →



Tous vos jeux  
préférés sur  
tous supports

# CYNER



Alors que le film est sorti en France le mois dernier, avec un tapage publicitaire monstre, le jeu quant à lui est en cours de finalisation chez Fox aux Etats-Unis. Dans cette réalisation, le joueur prendra le contrôle d'un jet survolant différentes villes du monde à la poursuite d'extraterrestres véreux. Si vous avez vu le film, vous voyez de quoi je parle. L'objectif final du jeu est de détruire le vaisseau-amiral en conduisant un vaisseau spatial subtilisé à l'ennemi. À l'heure actuelle, aucune date de sortie n'est encore avancée pour l'Europe.

D É B U T 9 7

FOX INTERACTIVE PLAYSTATION

## independence day

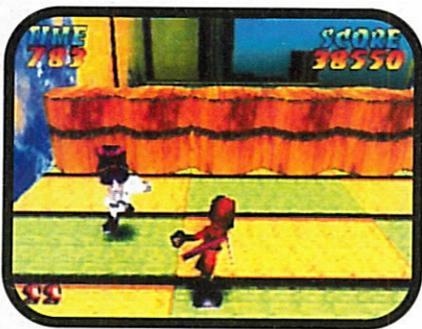


Ce jeu d'aventure de Jaleco vous laisse une entière liberté dans vos actes et déplacements. Le scénario n'étant pas figé, celui-ci évoluera de façon différente selon vos choix et selon l'ordre dans lequel vous franchissez les étapes clés de la quête. Les graphismes sont du genre naïf, très enfantins et bien mielleux, comme seuls les Japonais savent les faire. Tous les sprites présents dans le jeu sont en 3D mappée et, même s'ils paraissent peu sophistiqués, restent sympathiques dans leur réalisation. Destiné à un public jeune, Fantastep, de l'avis de l'éditeur japonais Jaleco, est un jeu incroyablement riche et vaste. Quant à nous, nous le jugerons lors de sa sortie, prévue pour décembre.

## fantastep

D É C E M B R E

JALECO PLAYSTATION / SATURN



Initialement prévu au Japon pour novembre prochain, c'est finalement cet hiver que Ninja Jaja Marukun verra le jour. Jaleco, conscient de la pauvreté de son soft, aurait décidé de revoir sa copie pour proposer un jeu plus digne des possibilités techniques des consoles 32 bits. En ce qui concerne l'animation, par contre, le résultat est déjà honorable, avec une grande fluidité et une action entièrement en 3D qui vous permet une grande liberté de mouvement. Ici, vous incarnez Ninja Jaja, un ninja armé de shurikens aiguisés qui part régler ses comptes avec une horde de péquenots qui sèment la terreur dans un Japon moyenâgeux.

D É C E M B R E

JALECO PLAYSTATION / SATURN



## ninja jaja marukun

### RETARD

Déjà qualifié de "plus grand jeu d'aventure et de rôles sur Playstation" par certains qui ne l'ont pas plus vu qu'ils n'y ont joué, Final Fantasy 7 de Square Soft est retardé au Japon. Il ne sortira finalement que le 31 janvier 1997. Le jeu devrait théoriquement voir le jour en décembre de cette année.

### JAPON

Selon des estimations récentes, il se vend au Japon, depuis le 1er septembre, cent sushis pour dix grammes de viande de bœuf, dix bières pour six cocos, et quatre Playstation pour une Nintendo 64.

### SOUL EDGE

Initialement annoncé pour la fin de l'année, puis pour le mois de janvier 1997, c'est finalement au cours du mois de février que nous aurons la chance de découvrir les premiers pixels officiels de Soul Edge, le jeu de baston de Namco en concurrence directe avec Tekken 2, lui aussi de Namco.

**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

**3DO**

→ 3DO PAL GOLDSTAR + FIFA (fr) 690 F	GEX GRIDDERS 149,00	RISE OF THE ROBOT 99,00
3D ATLAS 99,00	HELL 99,00	ROAD RASH 199,00
MAGAZINE + DEMO 50,00	IMMERCENARY 99,00	SAMPLER 2 10 DEMOS 99,00
ALONE IN THE DARK (VF) 99,00	IRON ANGEL OF THE APOCALYPSE 99,00	+TEST MEMOIRE 15 mn 79,00
ALONE IN THE DARK 2 (VF) 149,00	JOYPAD PANASONIC 199,00	SHADOW WAR 99,00
BATTLE SPORT 199,00	KILLING TIME 99,00	SHOCK WAVE 1 99,00
BLADE FORCE 99,00	KING DOM : THE FAR REACHES 99,00	SHOCK WAVE 2 149,00
CAPTAIN QUAZAR 149,00	OFF WORLD INTERCEPTOR 99,00	SNOW JOB 199,00
CASPER 369,00	OLYMPIC GAMES 369,00	SPACE HULK 99,00
DAEDALUS ENCOUNTER 199,00	PATANK 99,00	SPACE PIRATE 99,00
DEMOLITION MAN 149,00	PGA 96 99,00	STAR BLADE 99,00
DOOM 199,00	PHOENIX 3 99,00	STAR FIGHTER 99,00
DRAGON LORE 299,00	POE D 99,00	SYNDICATE 99,00
FIFA SOCCER 99,00	QUARANTINE 99,00	THEME PARK 99,00
FLIGHT STICK (SIMULATION) 299,00	RETURN FIRE 99,00	TOTAL ECLIPSE 99,00
FLYING NIGHTWARE 99,00		TWISTED 99,00
FOES OF ALI 149,00		WING COMMANDER 3 99,00
		ZHADNOST 99,00

**Saturn** version PAL

→ SATURN VF + 1 MANETTE + MEMOIRE 1490 F → VIDEO CD ADAPTATEUR (MPEG) 1190 F  
Liste des films disponible sur demande

• ARCADE RACER (VOLANT) 449 F	SI VOUS ACHETEZ UN JEU 99 F
• GENIAL ACTION REPLAY + ADAPTATEUR + MEMORY CARD 3 en 1 299 F	• PAD ANALOGIQUE 199 F
• VIRTUA GUN 199 F	• ADAPTATEUR 6 JOUEURS 259 F
• ADAPTATEUR POUR JEUX JAPONNAIS 149 F	• MANETTE TURBO 149 F

<b>JEUX JAP</b>	DRAGON BALL Z 2 399,00	JACK IS BACK (ALONE IN THE DARK 2) 369,00
	FATAL FURY 3 349,00	JOHN MADDEN 97 369,00
	FATAL FURY REAL BOUT 499,00	KEIO 2 349,00
	FIGHTING VIPERS 349,00	LOADED 349,00
	GRAN CHASER 149,00	MAGIC THE GATHERING 369,00
	IN THE HUNT 149,00	MANSION OF HIDDEN SOULS 199,00
	KING OF FIGHTER 95 299,00	MORTAL KOMBAT 2 349,00
	MEGAMAN X3 199,00	MR BONES 369,00
	NIGHTS 249,00	NBA JAM EXTREME 369,00
	PANZER DRAGON 2 449,00	NBA JAM TE 199,00
	SAMOURAI SHODOWN 3 499,00	NEED FOR SPEED 369,00
	SPACE HARRIER + JOYSTICK ANALO 399,00	NFL QUARTERBACK 96 299,00
	STREET FIGHTER ZERO 2 299,00	NFL QUARTERBACK 97 369,00
	TENCHI O KURAU 2 199,00	NHL HOCKEY 199,00
	TOSHIDEN 399,00	NHL HOCKEY 97 369,00
	TOSHIDEN 2 199,00	NIGHT + PAD 369,00
	VAMPIRE HUNTER 199,00	NIGHT WARRIOR 349,00
	VIRTUA FIGHTER KID 299,00	OLYMPIC GAMES 299,00
<b>JEUX USA</b>	MYST 199,00	OLYMPIC SOCCER 369,00
	OFF WORLD EXTREM 199,00	PGA TOUR GOLF 97 369,00
	VIRTUA HYDLIDE 199,00	ROAD RASH 349,00
<b>JEUX EUROPEENS</b>		SEGA RALLY 299,00
	ALIEN TRILOGY 369,00	SHELL SHOCK 299,00
	AREA 51 349,00	SKELETON WARRIOR 369,00
	ATHLETE KING 349,00	SLAM AND JAM 96 199,00
	BAKU BAKU 299,00	SPACE HULK 2 369,00
	BEDLAM 349,00	STARFIGHTER 3000 369,00
	BLAM MACHINE HEAD 349,00	STORY OF THOR 2 349,00
	BLAZING DRAGONS 349,00	STREET FIGHTER 169,00
	BUBBLE BOBBLE+ RAINBOW ISLAND 299,00	STREET FIGHTER ALPHA 369,00
	BUST A MOVE 2 369,00	STREET FIGHTER ALPHA 2 369,00
	CASPER 299,00	THE HORDE 299,00
	DAYTONA USA CE 369,00	THREE DIRTY DWARVES 349,00
	DEADLY SKY 349,00	THUNDER HAWK 2 299,00
	DESTRUCTION DERBY 349,00	TILT 349,00
	DISC WORLD 369,00	TITAN WARS 369,00
	DRAGON HEART 349,00	TOMBRAIDER 349,00
	DOOM 369,00	TOSHIDEN REMIX 299,00
	EARTHWORM JIM 2 349,00	TRUE PINBALL 349,00
	EXHUMED 369,00	ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 299,00
	FIGHTING VIPERS 369,00	VIRTUA COP 2 199,00
	FORMULA 1 CHAMPIONSHIP 349,00	VIRTUA GUN 199,00
	FRANK THOMAS BIG HURT 369,00	VIRTUA GOLF 349,00
	GEX 299,00	WING ARMS 299,00
	GOLDEN AXE THE DUEL 349,00	WIPE OUT 349,00
	HEXEN 369,00	WORLD WIDE SOCCER 97 369,00
	HIGHWAY 2000 349,00	WORMS 369,00
	IRON AND BLOOD 349,00	WWP WRESTLEMANIA 199,00
	IRON MAN 369,00	X MEN 199,00

**Playstation**

→ PLAYSTATION + 1 MANETTE 1490 F	• PRO ACTION REPLAY 369,00
→ VOLANT + PEDALIER 499 F	• CABLE DE LIAISON 169,00
→ Joystick simulateur de vol 499 F	• JOYSTICK 369,00
→ Psychopad 399 F	• MANETTE 149,00
→ Pistolet 199 F	• MANETTE ASCII 89,00
	• RALLONGE MANETTE 69,00
	• MEMORY CARD 169,00
	• MEMORY CARD 128 BLOCS 299,00
	• PRISE PERITEL RGB 199,00

<b>JEUX JAP</b>	BASTARD 499,00	CYBERSLED 199,00	NFL QUARTERBACK 97 349,00
	BOXER ROAD 149,00	D 299,00	NHL FACE OFF 349,00
	CHORO Q 299,00	DARK STALKERS 369,00	NHL HOCKEY 97 369,00
	COSMIC RACE 99,00	NIGHT WARRIOR 369,00	OLYMPIC GAMES 349,00
	CRIME CRACKER 99,00	DAVIDS CUP TENNIS 349,00	OLYMPIC SOCCER 349,00
	DESTRUCTION DERBY 199,00	DESCENT 299,00	PAN DE MONIUM 349,00
	DRAGON BALL Z 299,00	DESTRUCTION 369,00	PANZER GENERAL 349,00
	DRAGON BALL Z 2 499,00	DERBY 2 369,00	PGA TOUR GOLF 97 369,00
	FORMATION SOCCER 199,00	DIE HARD TRILOGY 369,00	PRO PINBALL 369,00
	GOEMON WARRIOR 399,00	DOOM 299,00	THE WEB 369,00
	GROUND STROKE 99,00	DRAGON BALL Z 349,00	RACING SKIES 369,00
	KING FIGHTER 95 499,00	DRAGON HEART 349,00	RAYMAN 299,00
	MAGIC BEAST 99,00	EARTHWORM JIM 2 349,00	RESIDENCE 349,00
	WARRIOR 99,00	EXTREME PINBALL 299,00	EVIL 349,00
	MEGAMAN X3 299,00	F117 AGILE 299,00	RETURN OF FIRE 369,00
	NAMCO MUSEUM 2 199,00	WARRIOR 369,00	REVOLUTION X 199,00
	NBA POWER 199,00	FADE TO BLACK 369,00	RIDGE RACER 369,00
	DUNKER 199,00	FIFA SOCCER 97 369,00	REVOLUTION 369,00
	NIGHT STRIKER 99,00	FINAL DOOM 349,00	ROAD RASH 369,00
	OLIVE ET TOM 499,00	FORMULA 1 369,00	ROBOTRON X 349,00
	OVERBLOOD 499,00	FRANK THOMAS BIG HURT 369,00	SAMPRAS TENNIS 349,00
	SAMOURAI SHODOWN 3 499,00	GUNSHIP 369,00	EXTREME 369,00
	STREET FIGHTER REAL 99,00	HEXEN 349,00	SHELLSHOCK 299,00
	BATTLE 99,00	HYPERTENNIS 369,00	SIM CITY 2000 349,00
	STREET FIGHTER ZERO 2 499,00	IRON AND BLOOD 349,00	SKELETON WARRIOR 349,00
	TEKKEN 2 349,00	IRON MAN 349,00	SLAM AND JAM 96 199,00
	TOBAL 1 499,00	J. MADDEN 97 369,00	SOVIET STRIKE 369,00
	V TENNIS 99,00	JUMPING FLASH 2 299,00	SPACE HULK 2 369,00
	VAMPIRE 299,00	JUPITER STRIKE 199,00	STARFIGHTER 3000 349,00
	WINNER ELEVEN 99,00	LES CHEVALIERS DE BAPHOMET 349,00	STAR GLADIATOR 369,00
<b>JEUX EUROPEENS</b>	ADIDAS POWER SOCCER 369,00	MAGIC CARPET 369,00	STREET FIGHTER ALPHA 2 369,00
	ANDRETTI RACING 369,00	MAGIC : THE GATHERING 349,00	STREET FIGHTER 369,00
	ALIEN TRILOGY 299,00	MEGAMAN X3 349,00	ALPHA 2 369,00
	BEDLAM 349,00	MICROMACHINE 3V 369,00	STREET RACER 349,00
	BLAM MACHINE HEAD 349,00	MORTAL KOMBAT 3 299,00	TEKKEN 2 399,00
	BLAZING DRAGONS 349,00	MORTAL KOMBAT TRILOGY 349,00	THUNDER HAWK 2 299,00
	BUBBLE BOBBLE 269,00	MOTOCROSS 369,00	TILT 349,00
	BUST A MOVE 2 269,00	MOTOR TOON 2 349,00	TIME COMMANDO 369,00
	CASPER 349,00	MYST 349,00	TOMB RAIDER + MONTRE 369,00
	CHEEZY 369,00	NBA : IN THE ZONE 299,00	TOP GUN 369,00
	CHRONICLE OF THE SWORD 349,00	NBA JAM TE 199,00	TOSHIDEN 2 369,00
	CRASH BANDICOOT 399,00	NBA LIVE 96 299,00	TOTAL NBA'96 349,00
	CRITICOM 299,00	NBA JAM EXTREME 349,00	TRACK AND FIELD 349,00
		NEED FOR SPEED 369,00	TRANSPORT TYCOON 369,00
			TUNEL B1 369,00
			VIRTUA GOLF 349,00
			WIPE OUT 2097 369,00
			WRESTLEMANIA 199,00
			X MEN 349,00

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)	
<b>TOTAL A PAYER</b>	

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

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

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

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

PASSES TES  
COMMANDES SUR



PLAYMAG 1/196

LA CONCEPTION DES DÉCORS EST TRÈS VARIÉE EN FONCTION DES NIVEAUX. ON PASSE D'UN NIVEAU DE LABYRINTHES À LA DOOM À UN AUTRE OÙ L'ON SE FRITTE EN EXTÉRIEUR.

D É C E M B R E  
INTERPLAY PLAYSTATION

# disruptor

**ACCORD**  
Delphine a signé avec BMG Interactive pour distribuer ses nouveaux jeux hors d'Europe



Dans un futur proche, l'humanité a établi des bases sur d'autres planètes. Ces colonies sont protégées par des troupes d'élite : les Lightstormers, dont vous faites partie et qui ont pour mission de défendre les colons contre les attaques de renégats, mutants et autres terroristes. De bonnes bastons en perspective et, pour vous familiariser avec cette ambiance militaire futuriste, le jeu vous accueille avec une séquence d'intro en vidéo très honorable et visible pratiquement en plein écran. Des vidéos un peu kitsch (surtout pour le jeu des acteurs et leurs costumes) qu'il faudra sans doute prendre au second degré et que l'on retrouvera entre chaque niveau.

## UN PEU D'HUMOUR DANS UN MONDE DE BRUTES

Concernant le jeu, on notera surtout une technique assez exemplaire. Les décors sont colorés, variés et originaux dans leur conception. C'est fluide et dans certains niveaux, le problème du «clipping» est masqué grâce à la célèbre technique du brouillard. Et, comme le disait très justement notre J'm «ici, au moins, c'est justifié». En prime, les graphismes sont beaux et les textures d'une grande finesse. Dans le principe, on est face à un Doom-Like assez traditionnel avec des armes à trouver et des items pour s'approvisionner en munitions et en vie. Une nouveauté cependant, votre perso pourra utiliser des attaques psioniques pour blaster plus efficacement. Sans être excessivement dur, le jeu est assez «racho» en munitions et vous mettra souvent dans des positions très délicates. Somme toute, Disruptor semble être promis à un bel avenir. Pour en savoir plus, rendez-vous le mois prochain pour le test.

LA DIFFICULTÉ DE DISRUPTOR SEMBLE REPOSER SUR LA BONNE GESTION DES MUNITIONS CAR LE JEU EST FRANCHEMENT RADIN EN ITEMS. IL FAUDRA DONC SAVOIR SE BATTRE EN UTILISANT LA CROSSE DE SON ARME.



SI AU SEIN D'UN NIVEAU, ON NE TROUVE QU'UNE VARIÉTÉ RÉDUITE D'ENNEMIS DIFFÉRENTS, CEUX-CI CHANGENT D'UN NIVEAU À L'AUTRE.



ON RETROUVE DANS LES COULEURS DES DÉCORS ET DANS LES EXPLOSIONS LA PATTE DES DÉVELOPPEURS DE CRASH BANDICOOT.



TECHNIQUEMENT, DISRUPTOR EST RÉELLEMENT BIEN FOUTU, QUE CE SOIT POUR LA FLUIDITÉ DU DÉFILEMENT OU LA FINESSE ET LA BEAUTÉ DES GRAPHISMES.

Jusqu'à présent, Sega n'a construit que des consoles de jeux. Aujourd'hui, Sega annonce au Japon, pour le mois de novembre, la sortie d'un appareil photo numérique au prix de 29 800 yens (1600 francs environ) compatible avec la Saturn. Sega aurait à ce propos l'idée de permettre au joueur d'être le véritable héros du jeu en plaçant par exemple sa tête à la place d'un combattant d'un jeu de baston. Demain, Sega annoncera la sortie d'un tracteur à propulsion bilatérale pour labourer les champs de blé. Sacré Sega !

DIVERSIFICATION

**EA BLITZ** Electronic Arts, deux semaines après avoir signé un accord de distribution avec Sid "Civilization" Meier, en signe un autre avec Blizzard, éditeur de Warcraft II et Diablo, afin de porter ces deux jeux sur les super consoles. Vous êtes comme moi, vous attendez ça avec impatience ? Eh bien calmez-vous. Ils viennent tout juste de signer l'accord, et les jeux ne sortiront pas avant l'an prochain. En plus, ils sont déjà débordés, car ils ont également acquis les droits de la Coupe du monde de foot 98 (ce qui fait qu'ils commercialiseront à la fois FIFA Soccer 97 et World Cup 97, un peu comme Super Croix 76 et Bonux, concurrents pour de faux).



LA POLÉMIQUE 64 DD

Pour ceux qui ne le savent pas déjà, Nintendo est sur le point de présenter sa fameuse extension pour Nintendo 64 au prochain salon japonais entièrement réservé à la N64. J'ai nommé le 64 DD (64 Disk Drive). Comme son nom l'indique, il s'agit d'une unité de stockage magnétique qui ouvre les portes à des jeux 64MB. L'unité s'attache sous la Nintendo 64 et lit des disquettes magnétiques 3-3/4 pouce. La machine peut accéder à l'info sur disquettes en 150 millisecondes et mouline avec un taux de transfert de 1MB par seconde. Le 64DD serait vendu avec une extension mémoire d'un ou deux mégas qui pourra s'installer dans le port placé au-dessus de la Nintendo 64. Un sérieux lifting pour la Nintendo 64 ! Cela dit, beaucoup de développeurs ont exprimé leur mécontentement, à commencer par les musiciens. En effet, ces derniers ayant besoin d'une forte capacité de stockage, un dixième de la capacité d'un CD ne les satisfait pas. Dixit Tommy Tallarico, un vétéran de l'industrie : "pour avoir une musique qualité CD, 1 minute équivaut à 10MB. La plupart des jeux PlayStation utilisent 40 minutes d'audio. Avec une unité de stockage de 64MB, il sera difficile d'en faire autant..."

SOS VIRGIN

Rien ne va plus chez Virgin ! Après une perte de 14,3 millions de dollars sur 95, les ventes 96 devaient être bonnes. Mais en fait, elles sont actuellement estimées à 30 millions de dollars (avant le 30 juin). Ce n'est pas un bon chiffre quand on sait que Virgin a investi des millions dans une flopée de produits qui ne sont pas encore distribués sur le marché. Si tout va bien, la plupart de ces produits arriveront pour Noël, mais pas la "nouvelle arlésienne", à savoir Heart of Darkness... On note aussi que Virgin sera bientôt la seule branche interactive de Viacom, puisqu'une fusion des deux compagnies est prévue. Résultat des courses : des postes sont amenés à disparaître.

WIPEOUT XL A HOLLYWOOD

C'est au festival du film numérique basse résolution qui se tient à New York et San Francisco, que WipeOut XL va faire sa première apparition dans l'industrie du cinéma. À cette occasion, les réalisateurs explorent les possibilités du numérique, surtout par rapport au budget d'un film. Si l'on en juge par la qualité de WipeOut XL sur PlayStation, toute l'industrie du cinéma devrait adopter le numérique...

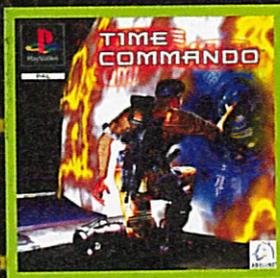
NEWS CORPORATE

BMG vient tout juste d'acheter les droits du premier jeu de la petite compagnie américaine Blam. Il s'agit d'un jeu d'action/aventure qui devrait sortir en 98 sur PlayStation. Sachez que Blam a été créé par Jay Minn et Jeromino Barrera, deux super programmeurs de Crystal Dynamics. Sachez aussi que Blam n'a rien à voir avec le jeu Blam! Machinehead, sorti chez Eidos le mois dernier. Sachez encore qu'il faut au moins un joypad pour jouer aux consoles !

Si vous avez des **thunes à claquer**, vous avez de la chance... Tous ces titres sont, en effet, désormais disponibles dans toutes les bonnes crémeries...

**TIME COMMANDO - Electronic Arts**

Playstation - Testé dans Playmag N° 6 - Intérêt 88 %



Un soupçon d'aventure mêlé à beaucoup de bagarre et de baston, tel est le leitmotiv de Time Commando. Un jeu qui vous proposera des graphismes d'acier.

**ANDRETTI RACING - EA Sports**

Playstation - Testé dans Playmag N° 7 - Intérêt 86 % Cette simulation de course automobile est particulièrement riche. Options à gogo, grand nombre de circuits, vue réaliste des concurrents font de ce titre un jeu agréable, qui pêche cependant par une maniabilité trop périlleuse.



**ALIEN TRILOGY SATURN - Acclaim**

Saturn - Testé dans Playmag N°6 - Intérêt 90 % Enfin un titre à la hauteur de la licence qu'il représente. Alien Trilogy retrace à merveille les aventures de Ripley sur une planète infestée d'Aliens. Sueurs froides au rendez-vous pour ce titre meilleur sur Saturn que sur PlayStation.



**MADDEN '97 - EA Sports**

Playstation - Testé dans Playmag N°8 - Intérêt 75 % La réalisation globale de cette nouvelle simulation de football américain laisse quelque peu à désirer. Cependant, si vous êtes un fan du genre, vous serez emballé par le nombre d'options très élevé.



**PGA TOUR '97 - EA Sports**

Playstation - Testé dans Playmag N° 7 - Intérêt 84 %

Techniquement identique à la version précédente, PGA Tour '97 est une simulation de golf bourrée d'options en tout genre. Malheureusement, il n'est pas assez novateur pour sortir du lot.



**BLAM! MACHINEHEAD - Core Design**  
Playstation & Saturn - Testé dans Playmag N°7 - Intérêt 83 %

Ce jeu d'action en 3D est d'une bonne réalisation. Les effets de lumière sur PlayStation sont d'ailleurs magnifiques. On regrettera juste son manque de diversité au niveau des missions.



**HIGHWAY 2000 - JVC**

Saturn - Testé dans Playmag N° 8 - Intérêt 77 %

Concurrent de Sega Rally, Highway 2000 ne vous enchantera pas de bonheur. Assez lente, et peu enthousiasmante, cette simulation de course automobile ne vous transcendera pas de bonheur.



# AUCHAN ET PLAYMAG VOUS PRESENTENT LEUR SÉLECTION



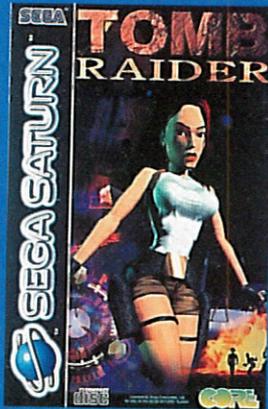
**DIE HARD TRILOGY**  
pour  
PLAYSTATION  
**349 F**



**FORMULA ONE**  
pour PLAYSTATION  
**369 F**



**TEKKEN 2** pour  
PLAYSTATION  
**399 F**



**TOMB RAIDER**  
pour  
SATURN  
**369 F 20**



**WIPEOUT 2097**  
pour  
PLAYSTATION  
**369 F**



**DRAGON BALL Z**  
«La légende» pour  
PLAYSTATION  
et SATURN  
**319 F 90**



**SOVIET STRIKE**  
pour  
PLAYSTATION  
**349 F**

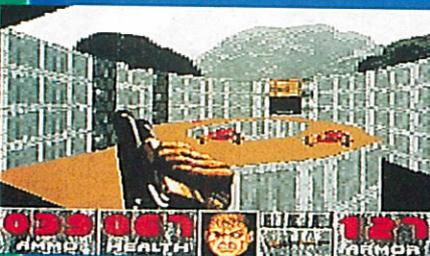


**TUNNEL B1**  
pour  
PLAYSTATION  
**348 F 60**



**VIRTUA FIGHTER KIDS**  
pour  
SATURN  
**279 F**

**IRON and BLOOD** pour  
PLAYSTATION  
**289 F**  
SATURN  
**303 F**



**FINAL DOOM** pour  
PLAYSTATION  
**269 F**  
**DOOM** pour  
SATURN  
**269 F**



**RAGING SKIES**  
pour  
PLAYSTATION  
**369 F**



**SEGA RALLY** pour SATURN  
**369 F 20**



Disponible le 4 novembre.



**BURNING ROAD**  
pour  
PLAYSTATION  
**329 F 90**

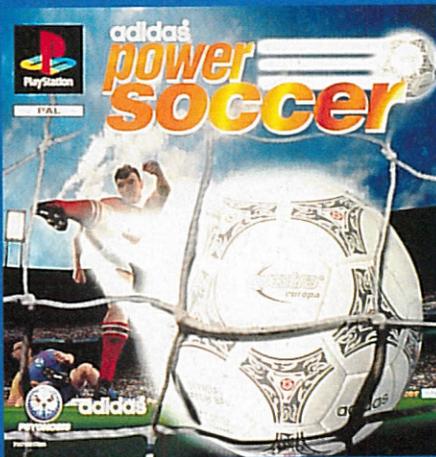
Disponible le 8 novembre.



**LES CHEVALIERS DE BAPHOMET**  
pour  
PLAYSTATION  
**349 F**

**LA VIE AUCHAN. ELLE A QUELQUE CHOSE DE PLUS SCINTILLANT.**

# VENUE DE L'AUTRE CÔTÉ DE L'ÉCRAN.



ADDIDAS  
POWER  
SOCCER pour  
PLAYSTATION  
**399<sup>F</sup>**

CRASH  
BANDICOOT  
pour  
PLAYSTATION  
**399<sup>F</sup>**



Disponible le 8 novembre.



WORLWIDE  
SOCCER 97 pour  
SATURN  
**369<sup>F</sup> 20**



NIGHTS  
+ 1 manette  
pour SATURN  
**462<sup>F</sup>**



BUST A MOVE  
pour  
Playstation et  
SATURN  
**249<sup>F</sup>**

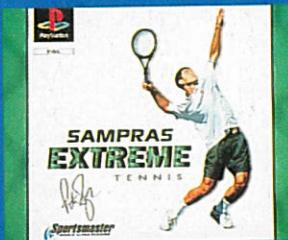


TOTAL NBA pour  
PLAYSTATION  
**369<sup>F</sup>**



Manette  
SATURN  
**69<sup>F</sup>**

PETE SAMPRAS  
EXTREME pour  
PLAYSTATION  
**298<sup>F</sup> 30**



Manette  
PLAYSTATION  
**69<sup>F</sup>**

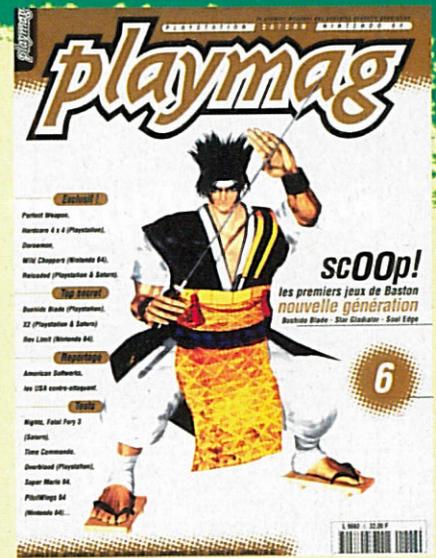


SIM CITY 2000  
pour  
PLAYSTATION  
**299<sup>F</sup>**

Volant,  
pédalier et  
levier de vitesse  
pour  
PLAYSTATION  
**399<sup>F</sup>**



LA VIE AUCHAN. ELLE A  
QUELQUE CHOSE DE PLUS SCINTILLANT.



Entièrement consacré aux  
consoles de nouvelle  
génération : Saturn,  
Playstation et Nintendo 64,  
PLAYMAG est le magazine qui  
crée l'événement !

Avec une mise en page  
"cyber" et un maximum de  
photos, retrouvez chaque mois  
en kiosques, tous les meilleurs  
jeux, les dernières nouveautés  
ainsi que les solutions, cheat-  
mode, passages secrets qui  
vous permettront de terminer  
tous vos jeux.

Du 31 octobre au 7 décembre

TOUS LES MAGASINS  
AUCHAN VOUS  
ATTENDENT  
POUR VOUS FAIRE  
DÉCOUVRIR CETTE  
SÉLECTION DES  
MEILLEURS JEUX...  
VENUS DE L'AUTRE  
CÔTÉ DE L'ÉCRAN.



# en développement

## octobre

ACTUA GOLF	PLAYSTATION	GREMLIN
CHEESY	PLAYSTATION	OCEAN
DARKSTALKER	PLAYSTATION	VIRGIN
DAVIS CUP TENNIS	PLAYSTATION	TELSTAR
DOOM	SATURN	GT INTERACTIVE
JUMPING FLASH 2	PLAYSTATION	SONY
KONAMI OPEN GOLF	PLAYSTATION	KONAMI
LOADED	SATURN	GREMLIN
MEGAMAN X3	PLAYSTATION/SATURN	CAPCOM
MYST	PLAYSTATION	PSYGNOSIS
NHL POWERPLAY	PLAYSTATION/SATURN	VIRGIN
NHL'97	PLAYSTATION/SATURN	EA SPORTS
OFFENSIVE	PLAYSTATION/SATURN	OCEAN
ON SIDE	PLAYSTATION	TELSTAR
PENNY RACER	PLAYSTATION	SONY
PRO PINBALL	PLAYSTATION/SATURN	EMPIRE
ROBOTRON X	PLAYSTATION	WILLIAMS
SEA BASS FISHING	PLAYSTATION	VIRGIN
SIM CITY 2000	PLAYSTATION	MAXIS
SPACE HULK	PLAYSTATION/SATURN	ELECTRONIC ARTS
TILT	PLAYSTATION/SATURN	VIRGIN
TITAN WARS	PLAYSTATION	CRISTAL DYNAMICS
TOP GUN	PLAYSTATION	MICROPOSE
TUNNEL B1	PLAYSTATION/SATURN	OCEAN
WHIZZ	PLAYSTATION/SATURN	KONAMI
WIPE OUT 2097	PLAYSTATION	PSYGNOSIS

Ils ne sont pas encore disponibles. Ils sont prévus chez les éditeurs. Ils seront prochainement sur votre console. Voici les jeux en développement.

## décembre

BLACK DAWN	PLAYSTATION	VIRGIN
COMMAND AND CONQUER	PLAYSTATION/SATURN	VIRGIN
DEATHDRONE	PLAYSTATION	MINDSCAPE
DISRUPTOR	PLAYSTATION	INTERPLAY
DRIVER	PLAYSTATION	VIRGIN
HARCORE 4x4	PLAYSTATION	GREMLIN
HEXEN	PLAYSTATION/SATURN	GT INTERACTIVBRE
LES CHEV. DE BAPHOMET	PLAYSTATION	SONY
MUSEUM PIECE VOL. 3	PLAYSTATION	NAMCO
NBA JAM EXTREME	PLAYSTATION/SATURN	ACCLAIM
NBA97	PLAYSTATION	EA SPORTS
PANDEMONIUM	PLAYSTATION	CRISTAL DYNAMICS
POWER MOVE PRO W.	PLAYSTATION	ACTIVISION
RELOADED	PLAYSTATION/SATURN	GREMLIN
SMASH COURT TENNIS	PLAYSTATION	NAMCO
SOVIET STRIKE	SATURN	EA SPORTS
THE CROW	PLAYSTATION	ACCLAIM
VIRTUA COP 2	SATURN	SEGA
WAR GODS	PLAYSTATION	WILLIAMS
WING COMMANDER 4	PLAYSTATION	ELECTRONIC ARTS
WRESTLEMANIA IN ...	PLAYSTATION	ACCLAIM
X-MEN CHILDREN ...	PLAYSTATION	CAPCOM

## novembre

AREA 51	PLAYSTATION/SATURN	WILLIAMS
BATMAN FOREVER COIN UP	PLAYSTATION/SATURN	ACCLAIM
BEDLAM	PLAYSTATION	WILLIAMS
BLAST CHAMBER	PLAYSTATION	ACTIVISION
BURNING ROAD	PLAYSTATION	FUNSOFT
CHESSMASTER 3D	PLAYSTATION	MINDSCAPE
CRASH BANDICOOT	PLAYSTATION	SONY
CRIME WAVE	SATURN	EIDOS
CRUSADER NO REMORSE	PLAYSTATION/SATURN	ELECTRONIC ARTS
DEATHTRAP DUNGEON	PLAYSTATION/SATURN	EIDOS
DESTRUCTION DERBY 2	PLAYSTATION	PSYGNOSIS
DIE HARD TRILOGY	PLAYSTATION/SATURN	FOX INTERACTIVE
DRAGON HEART	PLAYSTATION/SATURN	ACCLAIM
FIRO AND KLAWD	PLAYSTATION	BMG
GRID RUNNER	PLAYSTATION	VIRGIN
HIGHWAY 2000	PLAYSTATION	JVC
HULK 2	PLAYSTATION/SATURN	EIDOS
HYPER.TENNIS	PLAYSTATION	NAMCO
IMPACT RACING	SATURN	JVC
INTERN.SUPERS SOCCER	PLAYSTATION	KONAMI
IRON AND BLOOD	PLAYSTATION/SATURN	ACCLAIM
IRON MAN X6 MANOWAR	PLAYSTATION/SATURN	ACCLAIM
JONAH LOMU RUGBY	PLAYSTATION/SATURN	CODEMASTERS
JVC VICTORY BOXING	PLAYSTATION	JVC
MICRO MACHINES 3	PLAYSTATION	CODEMASTERS
MOTOR TOON 2	PLAYSTATION	SONY

MOTOX	PLAYSTATION	TIME WARNER
NBA HANGTIME	PLAYSTATION/SATURN	WILLIAMS
NIGHT WARRIORS	PLAYSTATION	CAPCOM
OPEN ICE	PLAYSTATION/SATURN	GT INTERACTIVE
PINBALL GRAFFITTI	PLAYSTATION/SATURN	JVC
PLAYER MANAGER 2	PLAYSTATION/SATURN	ANCO
PRIME GOAL	PLAYSTATION	SONY
PROJECT OVERKILL	PLAYSTATION/SATURN	KONAMI
SOVIET STRIKE	PLAYSTATION	ELECTRONIC ARTS
SPEED FREAK	PLAYSTATION/SATURN	VIRGIN
SPIRAL SAGA	PLAYSTATION	SEGA
SPOT GOES TO HOLLYW.	PLAYSTATION/SATURN	VIRGIN
STAR GLADIATOR	PLAYSTATION	CAPCOM
STEEL HARBINGER	PLAYSTATION	MINDSCAPE
STREET FIGHTER ALP. II	PLAYSTATION/SATURN	CAPCOM
STREET RACER	PLAYSTATION/SATURN	UBI SOFT
SUPERSONIC RACERS	PLAYSTATION	MINDSCAPE
SWAGMAN	PLAYSTATION/SATURN	CORE DESIGN
T-MEK	PLAYSTATION/SATURN	NC
THE ADV. OF LOMAX	PLAYSTATION	PSYGNOSIS
TOMB RAIDER	PLAYSTATION/SATURN	CORE DESIGN
VICTORY GOAL 2	PLAYSTATION	SEGA
VIRTUA TENNIS	PLAYSTATION/SATURN	GREMLIN
X-COM TERROR...	PLAYSTATION	ELECTRONIC ARTS
X2	PLAYSTATION/SATURN	OCEAN



## janvier

2 EXTREME	PLAYSTATION	SONY
4.4.2	PLAYSTATION	VIRGIN
LOST VIKINGS 2	PLAYSTATION/SATURN	INTERPLAY
MONSTER TRUCK	PLAYSTATION	PSYGNOSIS
NINJA	PLAYSTATION/SATURN	CORE DESIGN
PROJECT OVERKILL	SATURN	KONAMI
ROAD RAGE	PLAYSTATION	KONAMI
TEMPEST 2000	PLAYSTATION/SATURN	INTERPLAY
TOTAL N°1	PLAYSTATION	SQUARE

## février

DUKE NUKEM 3D	PLAYSTATION	GT INTERACTIVE
HARDWAR	PLAYSTATION	GREMLIN
LA CITÉ DES ENFANTS ...	PLAYSTATION	PSYGNOSIS
LEGACY OF KAIN	PLAYSTATION/SATURN	CRISTAL DYNAMICS
PROBOTECTOR	SATURN	KONAMI
SOUL EDGE	PLAYSTATION	NAMCO

## mars

SPIDER	PLAYSTATION/SATURN	BOSS STUDIO GAMES
TENKA	PLAYSTATION	PSYGNOSIS
VMX RACING	PLAYSTATION/SATURN	GREMLIN

## avril et +

ACTUA TENNIS	PLAYSTATION/SATURN	GREMLIN
AEON FLUX	PLAYSTATION	VIACOM
DEADLY SKIES	PLAYSTATION	JVC
DREAM TEAM	PLAYSTATION	EIDOS
EARTHWORM JIM 2	PLAYSTATION/SATURN	SHINY ENTERT.
HEART OF DARKNESS	SATURN	VIRGIN
NANOTEK WARRIOR	PLAYSTATION	VIRGIN
RAW PURSUIT	PLAYSTATION/SATURN	VIRGIN
RIOT	PLAYSTATION	PSYGNOSIS
SENTIENT	PLAYSTATION	PSYGNOSIS
SONIC 3D	SATURN	SEGA
SYNDICATE WARS	PLAYSTATION/SATURN	BULLFROG
THE FALLEN	PLAYSTATION	PSYGNOSIS
TWISTED METAL 2	PLAYSTATION	SONY
VARUNA'S FORCES	PLAYSTATION	VIRGIN
WATERWORLD	SATURN	OCEAN



### FINAL DOOM - GT Interactive

Playstation - Testé dans Playmag N° 7 - Intérêt 90 %



Plus de 60 nouveaux niveaux encore plus incroyables sont au rendez-vous dans cette suite de l'un des titres les plus célèbres sur Playstation. En préservant la même atmosphère et les mêmes armes, Final Doom conserve aussi sa jouabilité exemplaire.

### EXHUMED - BMG

Saturn - Testé dans Playmag N° 7 - Intérêt 92 %



Enfin, un Doom-Like digne de ce nom sur Saturn. Exhumed est superbe, les explosions et les effets de couleurs sont somptueux. Doté d'une grande profondeur de jeu, Exhumed est un excellent titre.

### VIRTUA FIGHTER KIDS - Sega

Saturn - Testé dans Playmag

N° 7 - Intérêt 80 %

Virtua Fighter Kids, Virtua Fighter 2 même topo ! Si vous avez déjà le second, inutile de vous procurer le premier. Vous y retrouverez les mêmes ingrédients ainsi que les mêmes coups spéciaux !



### TEKKEN 2 - Namco

Playstation - Testé dans Playmag N° 7 - Intérêt 94 %

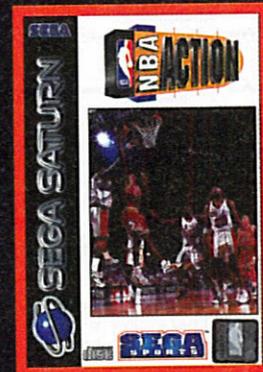
Tous les qualificatifs les plus dithyrambiques peuvent être employés pour résumer le bonheur qu'apporte Tekken 2 aux possesseurs de Playstation. Le meilleur jeu de baston, toutes consoles confondues.



### NBA ACTION - Sega

Saturn - Testé dans Playmag N° 6 - Intérêt 83 %

Pour une première simulation de basket sur Saturn, Sega n'a pas frappé un grand coup. Trop fouillis, trop brouillon, cette réalisation est certes agréable mais ne peut rivaliser avec les meilleures sur Playstation.



### RAGING SKIES - Asmik

Playstation - Testé dans Playmag N° 6 - Intérêt 90 %

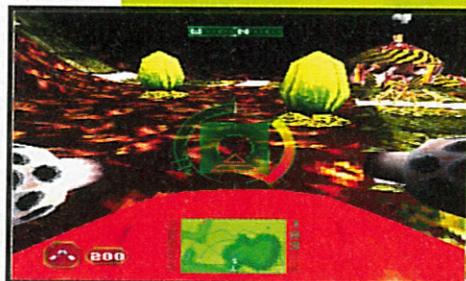
Plutôt axé action que simulation, Raging Skies vous met dans la peau d'un pilote de chasse. Différentes missions vous seront offertes. Un jeu varié bénéficiant d'une réalisation sans faille.



ils sont disponibles

# Le jugement dernier ils ont dit

ILS SONT NOMBREUX, ILS SONT BONS OU MAUVAIS, ILS ONT ÉTÉ TESTÉS PAR LA PRESSE SPÉCIALISÉE LE MOIS DERNIER. VERDICT...



	CD CONSOLES	JOYPAD	CONSOLES +	PLAYER ONE	PLAYMAG	MOYENNE
<b>3D LEMMINGS</b> (saturn)	** N.C.	75 OLIVIER		90 WOLFEN	88 PASCAL	<b>84</b>
<b>BLACK FIRE</b> (saturn)	N.C.	60 OLIVIER		60 BUBU	60 PASCAL	<b>60</b>
<b>BLAM! MACHINEHEAD</b> (playstation/saturn)	**** JIDE	70 OLIVIER	93 AHL	91 CHON	83 CHEWBACCA	<b>84</b>
<b>BURNING ROAD</b> (playstation)	**** IVAN	92 OLIVIER	93 NIICO	92 MILOUSE	88 PASCAL	<b>91</b>
<b>CHESSMASTER</b> (playstation)	**** IVAN				55 MARCO	<b>55</b>
<b>COOL BOARDER</b> (playstation)		4/5 OLIVIER			86 CHEWBACCA	<b>86</b>
<b>DARKSTALKER</b> (playstation)		89 FISHBONE	90 MARC		90 MARCO	<b>90</b>
<b>DIE HARD TRILOGY</b> (playstation)	**** REMY	95 OLIVIER	97 NIICO	94 LEFLOU	91 FRANCIS	<b>94</b>
<b>EXHUMED</b> (saturn)	**** FABRICE	92 FISHBONE	96 NIICO	89 BUBU	92 PASCAL	<b>92</b>
<b>FINAL DOOM</b> (playstation)	*** REMY	90 TSR	95 NIICO	95 BUBU	90 LAURENT	<b>92</b>
<b>GHEN WAR</b> (saturn)	N.C.	60 OLIVIER		60 CHON	45 PASCAL	<b>55</b>
<b>JUMPING FLASH 2</b> (playstation)	**** IVAN	85 CYBER	92 NIICO	89 MILOUSE	85 CHEWBACCA	<b>87</b>
<b>MARIO ANDRETTI</b> (playstation)		85 TRAZOM	84 GIA	92 CHON	86 MARCO	<b>87</b>
<b>MOTOX</b> (playstation)					77 PASCAL	<b>77</b>
<b>MYST</b> (playstation)	*** N.C.			95 WOLFEN	90 MARCO	<b>92</b>
<b>PENNY RACERS</b> (playstation)	*** FABRICE	70 TSR	88 NIICO	88 MILOUSE	81 MARCO	<b>82</b>
<b>PGA TOUR '97</b> (playstation)		85 OLIVIER		91 WOLFEN	84 MARCO	<b>86</b>
<b>ROBTRON X</b> (playstation)					40 MARCO	<b>40</b>
<b>SAMOURAI SHODOWN</b> (playstation)		2/5 N.C.	81 PANDA		73 MARCO	<b>77</b>
<b>SLAMSCAPE</b> (playstation)					70 PASCAL	<b>70</b>
<b>TEKKEN 2</b> (playstation)	**** DAVID	98 TRAZOM	97 PANDA	97 CHRIS	94 MARCO	<b>96</b>
<b>TUNNEL B1</b> (playstation)	**** IVAN	91 OLIVIER	91 MARC	89 LEFLOU	92 PASCAL	<b>91</b>
<b>WHIZZ</b> (playstation)	* N.C.	50 TRAZOM	85 N.C.	82 CHON	88 CHEWBACCA	<b>76</b>
<b>WIPEOUT 2097</b> (playstation)	**** JIDE	95 TSR	96 NIICO	97 MILOUSE	92 FRANCIS	<b>95</b>

NOTE MOYENNE PAR MAGAZINE

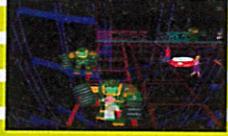
\*\*\*

81

91

88

80



n°1

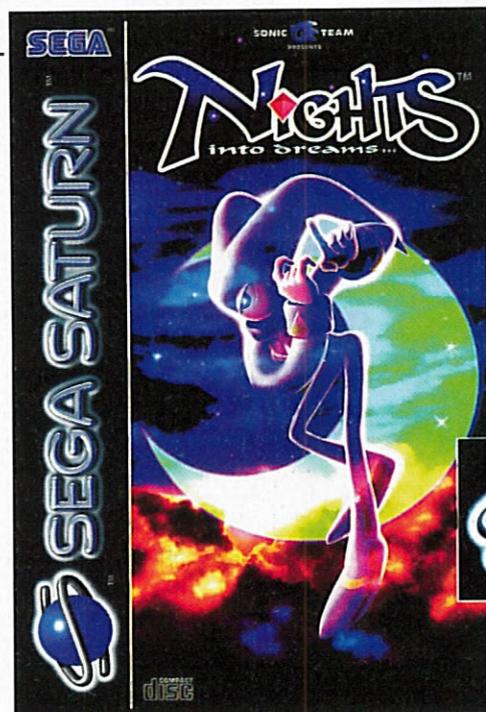


## PlayStation

- 1 **FORMULA ONE** (simulation sportive)
- 2 RESIDENT EVIL (action-aventure)
- 3 TEKKEN 2 (combat)
- 4 RIDGE RACER REVOLUTION (simulation sportive)
- 5 ADIDAS POWER SOCCER (simulation sportive)
- 6 RAGING SKIES (simulation aérienne)
- 7 DRAGON BALL Z (combat)
- 8 TOSHINDEN 2 (combat)
- 9 FINAL DOOM (action-aventure)
- 10 BUST A MOVE (action-reflexion)

## SEGA SATURN

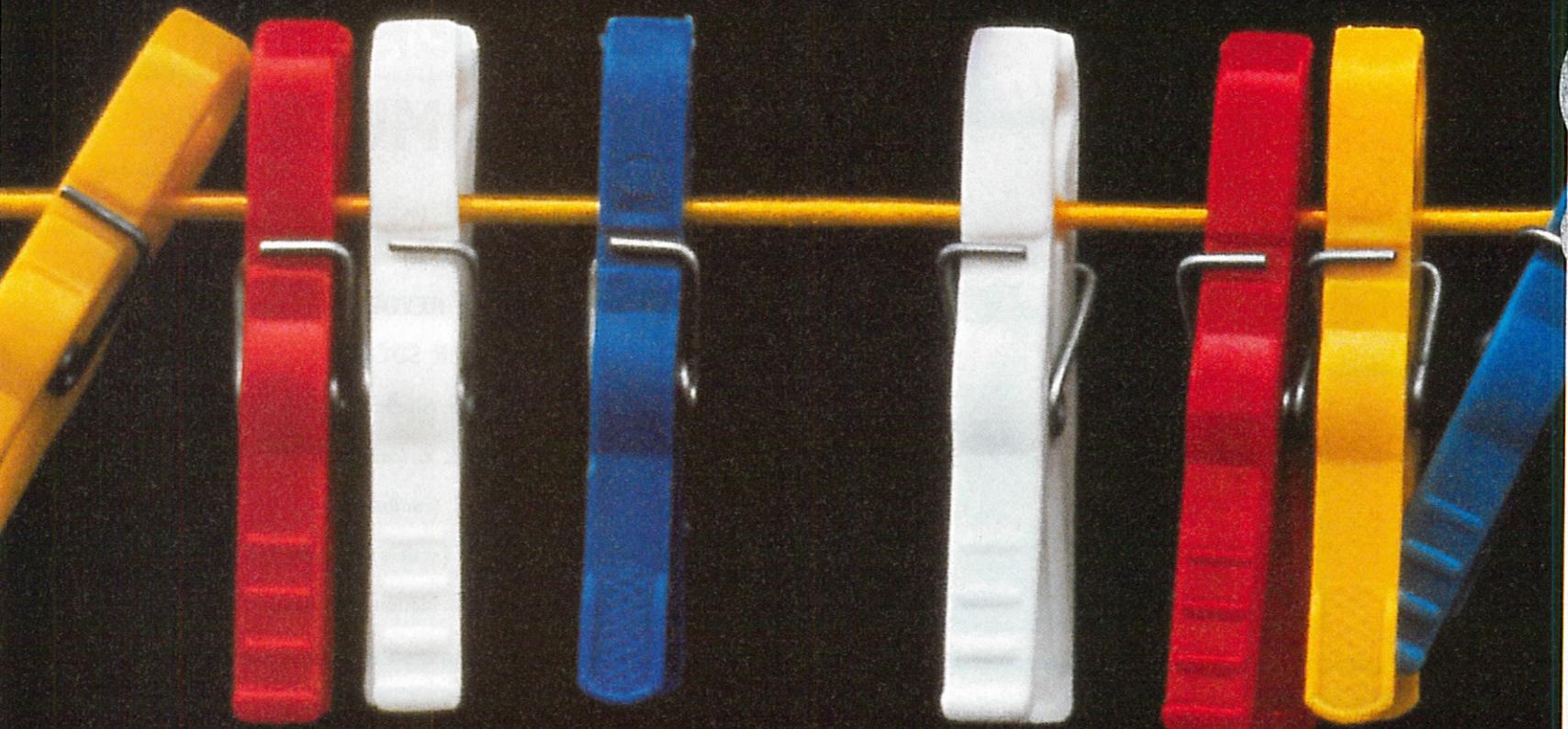
- 1 **NIGHTS** (action)
- 2 SEGA RALLY (simulation sportive)
- 3 ALIEN TRILOGY (action-aventure)
- 4 VIRTUA FIGHTER 2 (combat)
- 5 BUST A MOVE (action-reflexion)
- 6 STORY OF THOR 2 (aventure)
- 7 RAYMAN (plates-formes)
- 8 ATHLETE KINGS (simulation sportive)
- 9 ROAD RASH (simulation sportive)
- 10 PANZER DRAGOON 2 (shoot'em up)



n°1



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



**3615**  
VIRGIN  
GAMES\*

**08 36 68 94 95\***

\*2,25 F / minute

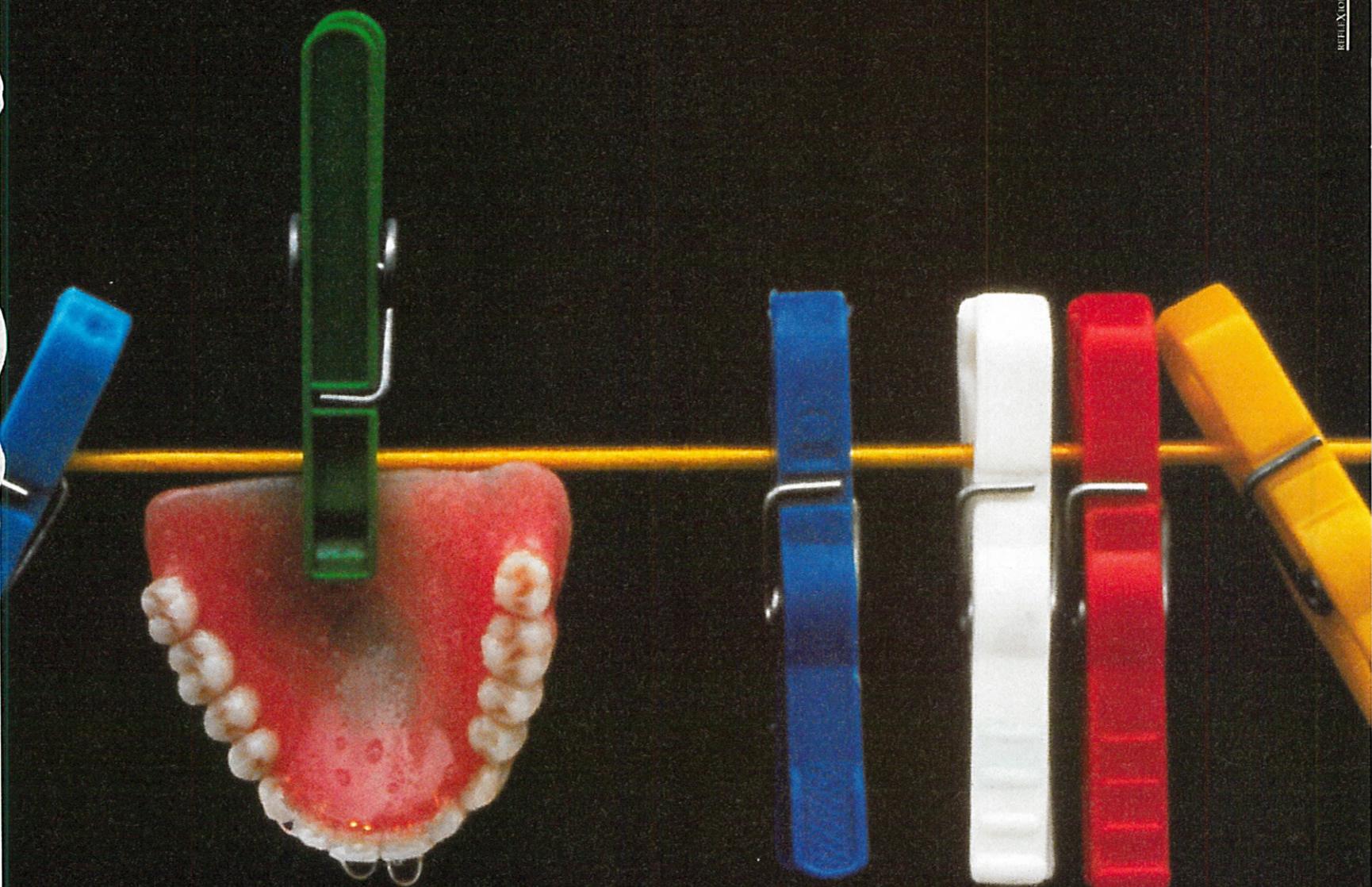
© Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.  
All rights reserved. Virgin is a trademark of  
Virgin Enterprises Ltd.

**CAPCOM**

© Capcom co. Ltd. All rights reserved.



© PlayStation and The PlayStation logo are  
trademarks of Sony Computer Entertainment.



**Tiens ! Le voisin a déjà acheté STAR GLADIATOR.**

Entrez dans l'arène de la 3 D  
avec Star Gladiator !  
Star Gladiator, le dernier né de Capcom,  
est un jeu de baston révolutionnaire :  
entièrement en 3 D,  
décors en mouvement perpétuel,  
fluidité dans l'enchaînement  
des coups exceptionnelle,  
mapping de textures...  
Plasma Combos, Plasma Reverses  
ou Plasma Strikes,  
tous les coups sont permis  
pour éliminer June, Gerelt,  
Gamof et autres combattants.  
Attention à ne pas vous y casser les dents !



**STAR  
GLADIATOR**  
EPISODE I  
FINAL CRUSADE



DE PETIT **CAFARD** (BAD MOJO) **INSIGNIFIANT** PULSE ENTERTAINMENT EST PASSÉ AU RANG DE DÉVELOPPEUR à la mode. UNE ASCENSION RAPIDE, **DONC**, QUI N'EST PAS POUR NOUS DÉPLAIRE PUISQUE PULSE PRÉPARE MAINTENANT UN TRIO INFERNAL DE JEUX ESTAMPILLES DE CETTE MARQUE "**PAS COMME LES AUTRES**". DE LA **3** A OUIRANCE, DES CONCEPTS **HORS-NORMES** ET UN "GAMEPLAY" UNIQUE DONNENT A CES TROIS [3] PRODUITS DES ATOUTS *fantastiques*. NON CONTENTS DE DÉVELOPPER CETTE GAMME D'ENFER, PULSE A ÉGALEMENT SIGNÉ UN **DEAL** AVEC ACCLAIM, QUI VA DONC SE FAIRE UN PLAISIR DE LES DISTRIBUER DANS LE MONDE ENTIER, SAUF AU JAPON (ET TOC). ÉTANT DONNÉE LA **PUISSANCE** MARKETING D'ACCLAIM, AUTANT DIRE QUE PULSE N'A PAS DE SOUCI À SE FAIRE... LE TRIO VA FAIRE PARLER DE LUI, A COMMENCER PAR CE PETIT REPORTAGE **EXCLUSIF**.

PAR TOMMY FRANCOIS

# pulse entertainment

## La Métamorphose

→ Fondée en décembre 94, la société Pulse Entertainment se moule à la perfection dans le ton donné par sa première production dans l'univers du ludique : Bad Mojo. Sorti en février 96 sur PC, Bad Mojo est le premier jeu vidéo qui ait eu l'audace d'offrir un voyage extraordinaire dans l'enveloppe corporelle d'un cafard. bercé par une musique mélancolique et sombre, vous cafardez donc à travers des niveaux pour le moins sépulcraux et pourtant d'une beauté sans égale ; j'en prendrai pour preuve le prix artistique que Pulse s'est vu décerner en 96. Tout cela pour bien insister sur le fait que Pulse Entertainment se démarque d'ores et déjà comme un développeur talentueux et pour le moins original. Le but de la manipulation, dicit Will Woodward, le président de Pulse : "Essayer d'innover d'un point de vue technologique et conceptuel, afin de changer fondamentalement le Gameplay en immergeant le joueur dans un univers unique". À l'origine de ce projet ambitieux, on trouve des fondateurs comme Jim Lanahan (directeur européen du multimedia pour Apple), Drew Huffman (fondateur de Drew Pictures, un pionnier du CD-Rom) et bien d'autres encore comme Demian Harvill, Young Harvill et Rich Bean, les ingénieurs informatiques qui ont réussi à bombarder cette société américaine sous les feux de l'actualité. Bref, Pulse Entertainment, ça pulse ! Et ça pulse si fort au 1920 Main Street à Santa Monica Californie, que trois projets sont en route pour 97 : Space Bunnies Must Die!, Flux et Presto. Si tous les trois sont annoncés sur PlayStation et micro, des versions Nintendo 64 ne sont pas exclues, loin de là...



POUR RÉALISER UN  
PERSONNAGE EN 3D,  
IL FAUT TOUJOURS  
COMMENCER PAR  
CRÉER CE QUE LES  
GRAPHISTES APPEL-  
LENT UN SQUELETTE.  
CERTAINS LOGI-  
CIELS, DONT 3D  
STUDIO, VOUS PER-  
METTENT PAR LA  
SUITE DE LES  
HABILLER D'UNE  
TEXTURE -X-

IL FAUT RECONNAÎTRE QUE LES ENNEMIS DE FLUX SONT PLUTÔT MARRANTS. MAIS NE NOUS FIONS PAS AUX APPARENCES. ILS SONT ÉGALEMENT REDOUTABLES.

1ER TRIMESTRE 97  
PLAYSTATION

# Monsieur-tout-

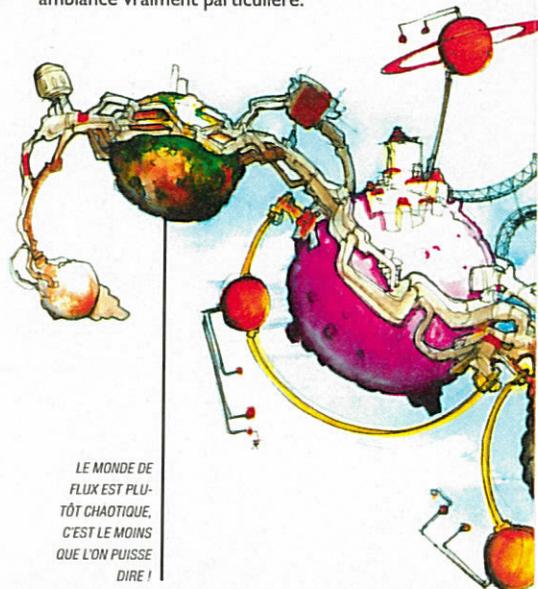


Vous êtes dans la peau de Simon, un Charlie Chaplin des temps modernes, qui vend des gadgets pour survivre. L'idée est simple. Au lieu de créer un personnage principal auquel il vous serait difficile de vous identifier, comme un cafard, les designers de Pulse ont concentré leurs efforts sur la conception d'un monsieur-tout-le-monde. Fini le temps des aventuriers grisonnants, Simon est tout simplement un personnage normal, sur le point de voir sa routine quotidienne déstabilisée ; enfin, pas si "tronc commun" que cela, puisque Simon ressemble à un représentant des années 30. Coiffé d'un chapeau à la Buster Keaton, vêtu d'un costume marron et d'une cravate rouge, Simon combine sa nature courageuse et optimiste avec une démarche plutôt comique. À l'image d'un Charlie Chaplin, Simon est rusé et possède des aptitudes semi-acrobatiques, ce qui contraste gauchement avec son environnement imprévisible : un personnage 3D plongé dans un univers multidimensionnel où la gravité n'est pas une constante ! Comme vous pouvez le voir, le travail d'ambiance comique est déterminant dans Flux.

AUCUN PROBLÈME, L'AMBIANCE ET LES DÉCORS SEMBLANT PARFAITEMENT RÉUSSIS.



L'objectif : laisser le joueur se fondre en Simon, un homme assez normal pour être vrai, mais assez fou pour vous donner envie de sympathiser avec son univers ; une facette si importante aux yeux de Pulse qu'ils ont embauché un acteur professionnel spécialisé dans Chaplin pour réaliser les prises en Motion Capture. Pour accentuer cet effet, l'équipe du Motion Capture a même travaillé sur la cravate de Simon. Ainsi, elle se déplace en harmonie avec les 200 mouvements de notre héros. Vous l'avez compris, Pulse Entertainment continue sur la lancée de Bad Mojo en vous proposant un titre doté d'une ambiance vraiment particulière.



LE MONDE DE FLUX EST PLUTÔT CHAOTIQUE, C'EST LE MOINS QUE L'ON PUISSE DIRE !



LES ARMES

AU COURS DE VOTRE PÉRIPLÉ, VOUS RAMASSEZ DES ARMES QUI VOUS SERONT TRÈS UTILES. VOICI 4 CROQUIS TRACÉS À LA MAIN PAR LES ARTISTES DE FLUX.

# Flux

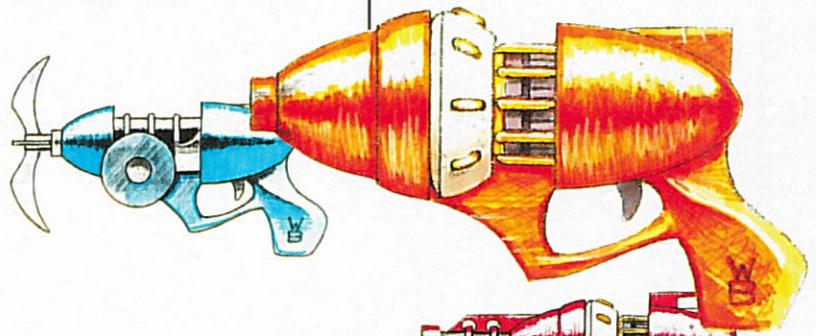


## -Le-monde-

**UN CONCEPT SYM-1**

Il en est de même pour le "gameplay". Simon évolue dans des niveaux remplis de plates-formes, de passerelles, de marches et de toutes sortes d'objets dont l'architecture géométrique permet au joueur de se déplacer pour accéder à différentes parties des décors. Jusqu'ici, rien de miraculeux, et pourtant... La conception très géométrique des niveaux est nécessaire car Simon peut, à l'aide d'interrupteurs, déclencher des rotations de décors. Je m'explique : le niveau tourne alors de façon horizontale ou verticale ; ainsi, ce qui était colonne devient passerelle, des caisses stratégiquement placées bouchent des trous... Tout change tellement qu'à l'intérieur d'un niveau, résident en fait plusieurs niveaux. Imaginez le cauchemar pour réaliser des environnements à multiples fonctions... Outre ce détail ingénieux, sachez aussi que vos ennemis sont également influencés par ce changement de gravité. Certains droïdes se détruisent ainsi dans la chute provoquée par une rotation. Leur programme étant altéré par cette dernière, ils se reconstruisent avec quelques défauts, du style une jambe à la place d'un bras. Flux fourmille donc d'illusions optiques qui deviennent des éléments réels du décor en jouant avec les interrupteurs, et c'est un jeu d'action qui finit par être fortement teinté de réflexion. Du côté action pure, l'accent comique est porté sur les gadgets que Simon trouve tout au long de sa quête salvatrice.

Du simple grappin au Jetpack, en passant par les bottes magnétiques, le pistolet atomiseur, le trou instantané et bien d'autres, de bonnes rigolades sont assurées avec Flux. Prévu sur PlayStation pour l'été 97, Flux donnera un grand souffle d'air frais à une console qui semble s'enraciner dans la routine du moment, celle des jeux de course et de combats.

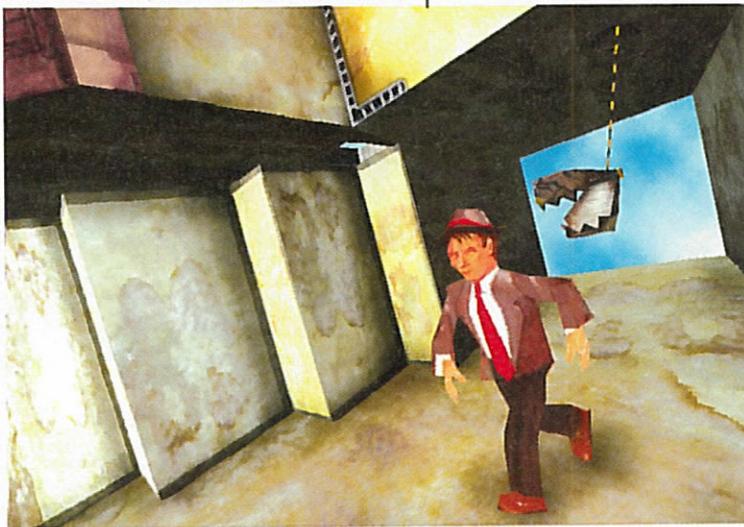


SIMON EST UN JEUNE HOMME CHARMANT, QUI SE RÉVÈLE CEPENDANT REDOUTABLE LORSQU'ON L'ÉNERVE UN PEU.

PLUSIEURS TYPES DE VUE SONT DISPONIBLES DANS CETTE PRESTATION.



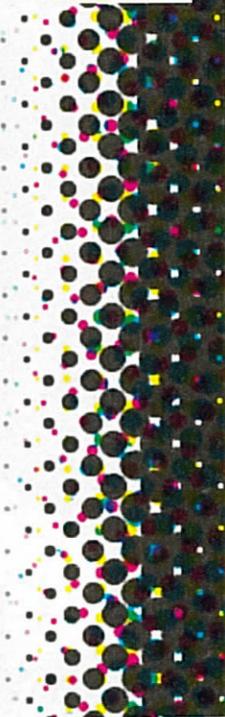
COMME DE BIEN ENTENDU, LE JEU EST ENTièrement EN 3D ET QUELLE 3D !!



TOUTE LA DIFFICULTÉ DE CE PASSAGE CONSISTE À NE PAS SE FAIRE HAPPER PAR DES LAMPES MAL INTENTIONNÉES.



HEUREUSEMENT, CETTE POUTRE EST LÀ POUR VOUS SAUVER LA VIE.



2ÈME TRIMESTRE 97  
PLAYSTATION

# space bun





# nies must die!

## Demoiselle aux pulsions meurtrières



Les femmes sont à la mode ! Après Aeon Flux, Tomb Raider et Steel Harbinger, c'est au tour de Space Bunnies Must Die! de vous mettre dans la peau d'une charmante demoiselle aux pulsions meurtrières ! Elle s'appelle Allison Von Durlan et c'est la dernière survivante du M.A.D.E.L.F (Marine Advanced Detachment for Extraterrestrial Life ; en français approximatif, une unité spécialisée dans la lutte anti extraterrestres). Et pour cause, tous ses camarades se sont fait zigouiller par les Spaces Bunnies (en français littéral, les lapins de l'espace) alors qu'ils étaient en mission de reconnaissance dans la paisible ville de Harvill, dans le Montana. Trêve de traductions, voici la seule solution : tuer ces lapins de l'espace et mettre le reste du monde au courant. Seulement voilà, dès le début de votre aventure, vous découvrez avec stupéfaction que la majorité des habitants et les animaux du coin se sont fait "lapanisés"... Deux minutes vous suffisent pour réaliser la gravité de la situation : les lapins de l'espace veulent "lapaniser" la Terre !

### BONJOUR L'AMBIANCE ?

Alors que la majorité des détails narratifs qui tournent autour d'un jeu vidéo ne sont habituellement jamais très importants, cette lapanisation des personnages intervient pour une part essentielle dans l'ambiance de Space Bunnies Must Die!. En effet, au fil des niveaux, vous allez rencontrer différents ennemis. Si la plupart d'entre eux viennent du cosmos interplanétaire, d'autres sont des chiens, des ours, des humains, des chèvres ou toute autre sorte de créatures terrestres... lapanisées ! Comble du destin, elles gardent toutes certaines caractéristiques qu'elles possédaient antérieurement. Voilà une facette du jeu qui donne un aspect très bizarre à certains ennemis, voire très tortueux. Toujours dans cette même lignée "boutique des horreurs", les musiques sont très adaptées au genre. Rythmées mais inquiétantes, elles vous transforment en véritables paranoïaques. Le travail effectué par les programmeurs de Pulse Entertainment différencie Space Bunnies Must Die! des autres Kill'em up, comme Quake et l'excellent Duke Nukem 3D, d'autant plus que l'intelligence artificielle très développée des Space Bunnies fait d'eux des ennemis redoutables. En effet, pour commencer, ils peuvent parer et chercher à éviter vos tirs ; un détail qui ne va pas vous rendre la vie facile ! Si cela ne suffit pas à vous détruire le moral, alors j'espère que vous allez vous amuser quand vous apercevrez qu'ils savent aussi vous tendre des pièges. Ils travaillent en équipe pour la sauvegarde de leur race et connaissent même des stratégies militaires. Il faut donc avoir une approche plus réfléchie pour anéantir les formations de Space Bunnies. Résultat des courses : il faut constamment être sur ses gardes, à l'affût d'un méchant traquenard.

Au niveau arsenal, pas de souci ! Avec des RPGs, des bazookas, des mines, des pistolets au laser, des fusils à pompe, des couteaux, des fourchettes, des canettes de coca, des cailloux... ça devrait fonctionner. Place à l'humour sur PlayStation !

LORSQUE LES LAPINS DE L'ESPACE DÉCIDENT DE DÉGAGER UN SECTEUR, ILS N'HÉSITENT PAS À CARNARDER DANS TOUTES LES DIRECTIONS.

SOUS LEURS AIRS SYMPATHIQUES, CES SPACE BUNNIES SONT DE VÉRITABLES GUERRIERS INTERPLANÉTAIRES.



LES SCÈNES CINÉMATIQUES SONT DES MODÈLES DU GENRE.

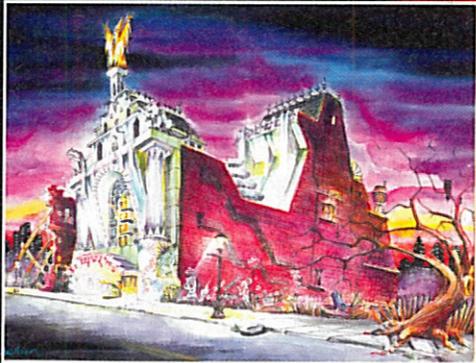


LES ARMES DE SPACE BUNNIES NE SONT PEUT-ÊTRE PAS TRÈS CONVAINCANTES, MAIS LORSQU'ON LES EMPLOIE, ELLES SE RÉVÈLENT TRÈS EFFICACES !

POUR CEUX D'ENTRE VOUS QUI AURAIENT ENCORE DES DOUBTES SUR LES COMPÉTENCES GUERRIÈRES DES BUNNIES, VOICI LA PREUVE QU'ILS NE SONT PAS MANCHOTS...



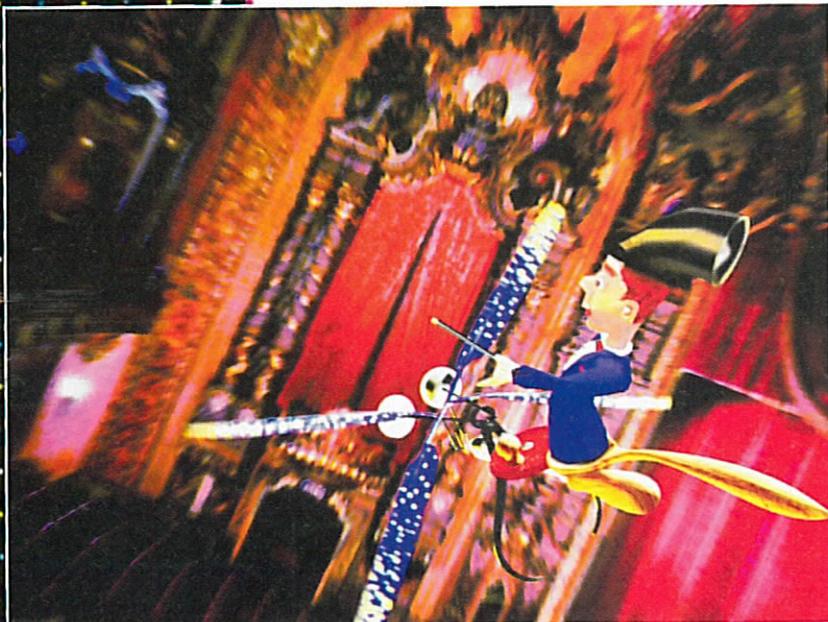
DE NOMBREUX DESSINS  
ONT ÉTÉ RÉALISÉS  
AVANT QUE LA CONVER-  
SION INFORMATIQUE  
N'INTERVIENNE. ICI : LE  
THÉÂTRE.



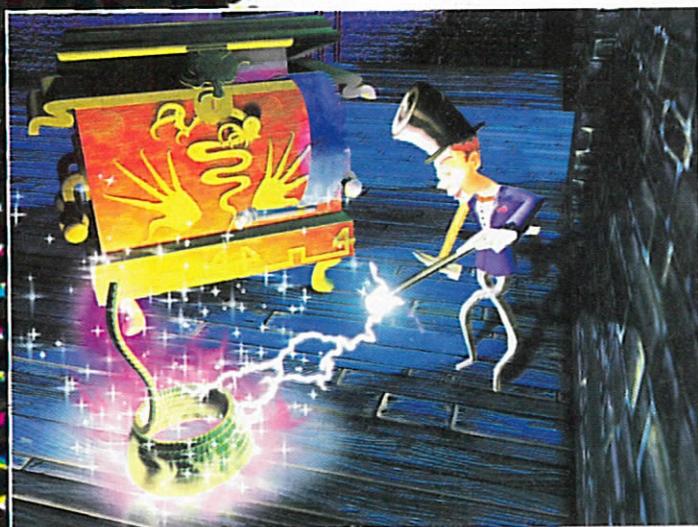
1ER TRIMESTRE 97  
PLAYSTATION

# presto

## aventure, action, simulation



AU COURS DES  
SÉQUENCES 3D,  
PRESTO POUR-  
RA MÊME SE  
PRENDRE POUR  
PETER PAN.



QU'IL EST  
BON D'ÊTRE  
MAGICIEN,  
ON PEUT  
DONNER VIE  
À TELLEMENT  
DE CHOSES...  
PRESTO  
DEVIENT ICI  
FAKIR EN ANI-  
MANT UNE  
CORDE.



À L'INTÉRIEUR  
DU THÉÂTRE,  
LE JOUEUR  
DÉCOUVRIERA  
UN VÉRITABLE  
CAPHARNAÛM.  
IL FAUDRA SE  
RETROUVER  
DANS TOUT CE  
FATRAS...

Si vous pensiez qu'être coincé dans une carapace de cafard avait quelque chose de repoussant, voire

humiliant, vous n'allez pas être déçu par Presto. Cette fois-ci, c'est dans le corps d'une marionnette en bois pas comme les autres que débute votre aventure. Alors que

vous explorez un théâtre vaudevillesque, votre curiosité est piquée par un objet qui ressemble à un pantin ventriloque. Indiscrétion oblige, vous le ramassez. Surprise, surprise, une ancienne malédiction vous aspire dans la marionnette. Vous prenez alors le contrôle de la poupée mais vous vous retrouvez rapide-

ment face à un chien. Ce dernier vous mutile sévèrement le corps puisqu'il ne vous reste plus qu'un bras. Une touche plutôt morbide mais tout à fait prévisible quand il s'agit de Pulse Entertainment... Cela dit, ce n'est pas complètement votre jour de malchance. En effet, frappé d'un sentiment de désespoir profond, vous commencez à vous parler tout seul... et

quelqu'un vous répond ! Vous faites alors la connaissance de Presto, un magicien comique. Ce dernier a été maudit par un autre magicien, Mysterio, et vit dans le pantin depuis 1920. Presto vous propose alors d'aider à défaire le charme grâce à la magie. La malédiction l'empêchant d'en faire lui-même, il vous apprend comment animer des objets inertes du décor en utilisant votre dernier bras. Quelques minutes plus tard, vos membres sont remplacés par de nouveaux éléments de votre environnement... La totalité du jeu tourne autour de cette idée.

### UN BRÔLÉ DE JEU

Au fil de l'aventure, vous allez utiliser des objets pour construire des structures plus complexes. Par exemple, en utilisant une plume, des lunettes et un tournevis, vous construisez un avion. Grâce à ce dernier, vous pouvez maintenant réaliser une action, mais au lieu d'assister à une cinématique, le jeu passe en mode simulation de vol et c'est à vous de diriger l'avion vers le bon endroit. Comme vous pouvez le voir, le "gameplay" dans Presto est très varié et présente quelque chose d'unique. Il est rare de trouver un jeu d'action teinté d'aventure et de simulation.

Fidèle au style de Pulse Entertainment, Presto est aussi très humoristique. En effet, les commentaires de Presto sont "colorés" et ne manquent pas de piquant. Son décalage temporel ne fait qu'accroître le ridicule de certaines situations. Le deuxième effet comique réside dans les tours de magie. Ainsi, le joueur peut accidentellement donner vie à une poupée Barbie diabolique ou à un tapis. Inutile de vous dire que les ratés sont source de problèmes !...

Pour finir, complètement réalisé en 3D mappée, Presto s'annonce comme un très bon jeu pour la PlayStation. Vous évoluez à travers différentes pièces, avec une caméra qui suit votre personnage de derrière et de façon dynamique. C'est une bonne façon de développer l'expérience cinématique que propose Presto. Avec des commandes intuitives et simples puisqu'il suffit de deux boutons et d'une croix directionnelle pour jouer, Presto est donc à la portée de tout le monde.

Après Bad Mojo, Flux et Space Bunnies Must Die!, Presto s'inscrit parfaitement dans la politique Pulse : un environnement différent, des personnages marginaux et un "gameplay" innovant. Que demander de plus par les temps qui courent ?





iznogoud

CHARISMATIQUE,

COMIQUE,

DÉSOLIGÉANT,

ACARIÂTRE,

DÉSOPILANT,

POILANT,

ABOMINABLE,

TEMPÉTUEUX,

# calife à la place d'iznogoud

GRINCHEUX,

DRÔLE,

MISÉRABLE,

TENACE,

DÉSAGRÉABLE,

ENVIEUX,

MÉCHANT,

CRUEL,

TEIGNEUX,

PLAINTIF,

OBSTINÉ,

TEL EST LE CARACTÈRE DU PERSONNAGE MYTHIQUE CRÉÉ PAR TABARY ET GOSCINNY. PARFAITEMENT IMMONDE, VOIRE FAUX-DERCHÉ SUR LES BORDS, IZNOGOD DÉBARQUE SUR PLAYSTATION EN DÉBUT D'ANNÉE PROCHAINE. POUR EN SAVOIR PLUS SUR CE NOUVEAU JEU DE PLATES-FORMES ET CE DRÔLE DE PERSONNAGE SIGNÉ PAR MICROÏDS, UNE SOCIÉTÉ 100 % FRANÇAISE, PLAYMAG EST ALLÉ JUSQU'À LEUR STUDIO DE DÉVELOPPEMENT À CHÂTENAY-MALABRY.





P A R J ' m D E S T R O Y



Plus connue des amateurs de PCs, la société Microïds est loin d'en être à son premier titre.

Pionnière en matière de jeux vidéo, Microïds est présente sur le marché depuis les premiers jours de 1985 et l'avènement des micro-ordinateurs à but ludique. 500 CC, Super Ski, Genesis et, plus récemment, Fort Boyard (là encore un jeu 100 % franco-français) font partie du passé culturel de la société dirigée par Elliot Grassiano. Parti de trois fois rien, ou de pas grand-chose c'est selon, Elliot est parvenu petit à petit à faire de Microïds une société de renom connue en France, bien sûr, mais surtout respectée et réputée hors de nos frontières pour son dynamisme et la qualité de ses jeux. Si les moyens financiers dont dispose Microïds ne sont pas au niveau des plus grands de l'ère monde qu'est celui des jeux vidéo, l'ingéniosité, la persévérance, la ténacité, et surtout une grande expérience du jeu et des aspirations des joueurs sont les principales qualités de cette équipe à l'imagination fertile. Iznogoud en est la démonstration.

### Un univers Cartoon

Iznogoud, figure emblématique de la bande dessinée française, est actuellement en cours de réalisation chez Microïds et c'est sous la forme d'un jeu de plates-formes que nous retrouverons notre anti-héros sur Playstation et PC, puisqu'aucune version Saturn n'est actuellement à l'étude.

Tiré de son lit en une belle matinée par son serviteur Dilat La Rath qui lui apprend qu'un Fakir en ville posséderait la carte de la fameuse île des géants... sans s'en laisser conter, Iznogoud se précipite illico presto hors de chez lui pour vivre une terrible aventure... Au cours de son périple, notre héros visitera les niveaux les plus incroyables : il commencera son aventure dans les souks de la ville pour embarquer vers une île peuplée d'anthropophages. De là, il ramènera un tapis magique fort étonnant qui, malheureusement pour lui, le projettera au bout du monde et même plus loin encore. Sur Playstation, Microïds a réalisé, outre un jeu de plates-formes traditionnel, quelques scènes en 3D qui devraient décoiffer et dans lesquelles Iznogoud, sur son tapis magique, devra voler et éviter des dizaines et des dizaines de pièges épiques.

### Imaginaire, quand tu nous tiens

C'est ainsi qu'il atterrira sur la lune à la rencontre d'extraterrestres loufoques, fans de musiques discos et ringardes, et notre anti-héros devra trouver un moyen de regagner la terre. De retour sur sa planète d'origine, Iznogoud se perdra dans les méandres d'un palais hanté d'où il ramènera une potion magique lui permettant de transformer le Calife en un être aussi insignifiant qu'une fourmi. N'en ratant



PLAYSTATION  
MICROÏDS  
1ER TRIMESTRE



TOUTES LES ÉTAPES DE LA COURSE D'IZNOGOU D'ONT ÉTÉ DESSINÉES PAR L'ÉQUIPE DE MICROÏDS. PLUS LES ÉTAPES INTERMÉDIAIRES SONT NOMBREUSES, PLUS L'ANIMATION SERA PARFAITE.



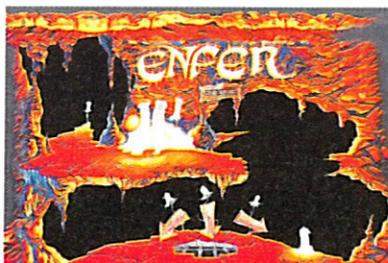
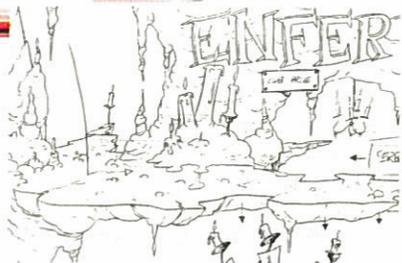
TOUS LES PERSONNAGES DU JEU SONT TRAITÉS EN 3D, CE QUI ACCROÎT LE RÉALISME PROTAGONISTE. À PARTIR D'UN SQUELETTE FILAIRE, LES GRAPHISTES HABILLENT LE SPRITE AFIN DE LE FAIRE VIVRE À L'ÉCRAN, COMME DANS UNE VÉRITABLE BANDE DESSINÉE.



pas une, Iznogoud boira bien entendu cette potion et se verra projeté dans l'univers de l'infinitement petit poursuivi par une taupe avide de chair fraîche. Après avoir mis l'animal KO, voilà notre héros confronté à une armée de jouets et d'attrape-nigauds dans un magasin de farces et attrapes. La porte de sortie est gardée par le magicien des jouets qui possède une paire de babouches magiques contenant un génie très puissant. À la fin du combat, Iznogoud mettra la main sur la paire de babouches et s'empressera de la tester sur le pauvre Calife. Résultat sympa garanti ! Le génie, furieux contre Iznogoud qui ne l'a pas respecté, lui jettera un sort et notre pauvre héros plongera dans les abîmes de l'enfer. Iznogoud parviendra à regagner la surface de la terre et émergera dans une forêt enchantée où il devra libérer les méchantes sorcières et combattre les gentils princes charmants ! Pour le



COMME TOUJOURS, DE GROS BOSS, ÉNORMES ET FRANCHEMENT SANGUINAIRES, SE METTRONT SUR LA ROUTE DE NOTRE HÉROS.

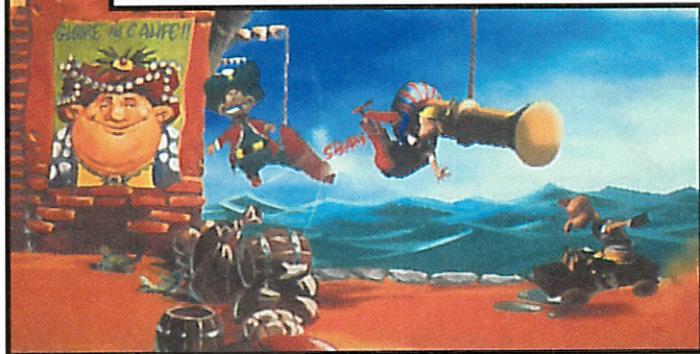




LA LUNE EST UN UNIVERS ÉTRANGE, SURTOUT LORSQUE LES PETITS HOMMES VERTS SONT DES FÉRUS DE DISCO

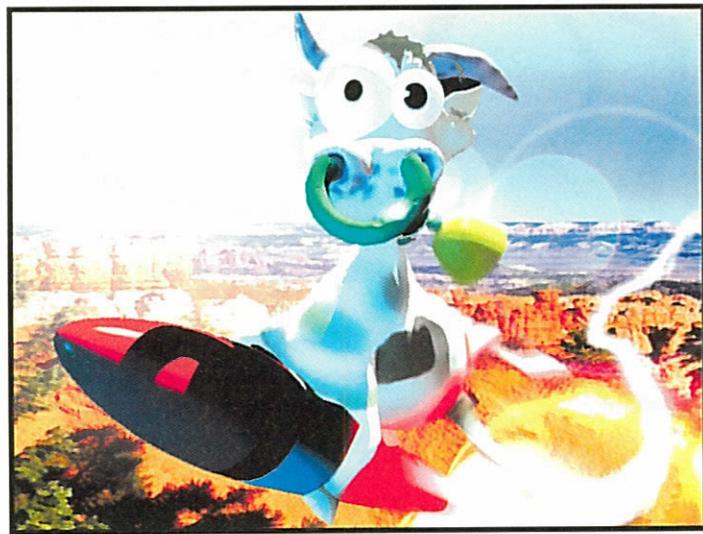
DANS LA VILLE, L'AVENTURE D'IZNOGOUUD NE FAIT QUE COMMENCER.

LE STYLE DE LA BD A ÉTÉ PARFAITEMENT RESPECTÉ.



récompenser, la sorcière Carambole l'autorisera à faire un vœu qu'elle n'arrivera pas à exaucer. Revenu à l'ère glaciaire, Iznogoud participera à une chasse aux mammouths avant de devenir lui-même la proie de la chasse. De retour en ville, la nuit, la sorcière Carambole exaucera enfin son vœu : devenir Calife à la place du Calife !

Si vous êtes un amateur d'Iznogoud vous aurez sans doute remarqué que le scénario du jeu n'a rien et tout à la fois à voir avec les albums de Tabary. En effet l'équipe qui est derrière le projet Iznogoud s'est inspirée de tous les albums où figure le héros en en empruntant un élément fort permettant au jeu de rebondir sans cesse et d'être ainsi le plus dynamique possible. ■



## L'ÉLABORATION GRAPHIQUE D'IZNOGOUUD

APRÈS LE SCÉNARIO ÉCRIT PAR UNE ÉQUIPE DE MICROÏDS, UNE ESQUISSE CRAYONNÉE DONNANT AU GRAPHISTE UNE IDÉE PRÉCISE DE L'EMPLACEMENT DES ÉLÉMENTS ACTIFS OU INACTIFS DU JEU EST RÉALISÉE.

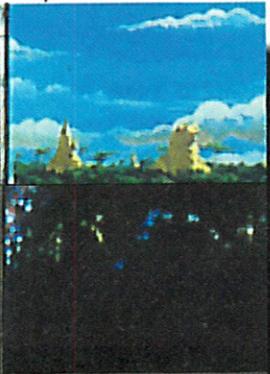
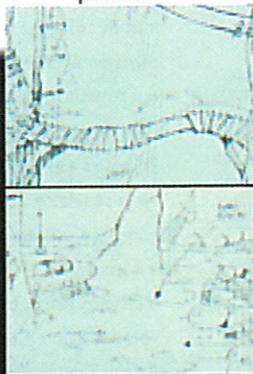
MICROÏDS A FAIT APPEL À UNE ÉQUIPE D'ILLUSTRATEURS POUR METTRE EN COULEURS, À LA GOUACHE, LES PLANCHES CRAYONNÉES PAR L'ÉQUIPE INTERNE.

LES PLANCHES OBTENUES SONT ALORS SCANNÉES ET TRAITÉES INFORMATIQUEMENT. LE DESSIN APPARAÎT ALORS SUR L'ÉCRAN. UN GROS TRAVAIL DE RETOUCHE EST ALORS NÉCESSAIRE.

LES PERSONNAGES ET AUTRES ÉLÉMENTS DE DÉCORS SONT INCORPORÉS. MICROÏDS A DÉVELOPPÉ UN OUTIL QUI PERMET EN DEUX MINUTES DE POSITIONNER SUR L'ÉCRAN N'IMPORTE QUEL ÉLÉMENT GRAPHIQUE ET AINSI DE CHANGER LA JOUABILITÉ OU LA DIFFICULTÉ PRATIQUEMENT EN TEMPS RÉEL.

RÉALISER UN JEU VIDÉO N'EST PAS UNE MINCE AFFAIRE ET DEMANDE DE LA PART DE L'ÉQUIPE UNE SYMBIOSE TOTALE ET UN INVESTISSEMENT DE CHAQUE INSTANT VITE VU. VOICI LES PHASES PRINCIPALES QUI POURRONT VOUS DONNER UNE IDÉE DU TRAVAIL QUI REPRÉSENTE LE DÉVELOPPEMENT D'UN TITRE COMME IZNOGOUUD.

VOILÀ LE RÉSULTAT FINAL OBTENU À L'ÉCRAN.



# NIGHTMARE CREATURES



C'EST DANS LA RÉGION BORDELAISE QUE NOUS AVONS RENDU VISITE À MINDSCAPE-BORDEAUX... ÉTONNANT, NON !? CE QUI EST MOINS ÉTONNANT, C'EST LA QUALITÉ DES SOFTS QUI S'Y PRÉPARE, SURTOUT LORSQUE L'ON CONNAIT LE TALENT DE LEURS ÉQUIPES DE DÉVELOPPEMENT. VOUS VOULEZ DES PREUVES ? PRENEZ NIGHTMARE CREATURES PAR EXEMPLE, LE PREMIER TITRE PLAYSTATION DE LA SOCIÉTÉ, ET VOUS VERRÉZ QUE NOS "CH'TIS FRANÇAIS" N'ONT PAS DE COMPLEXES À AVOIR FACE AUX ANGLAIS...

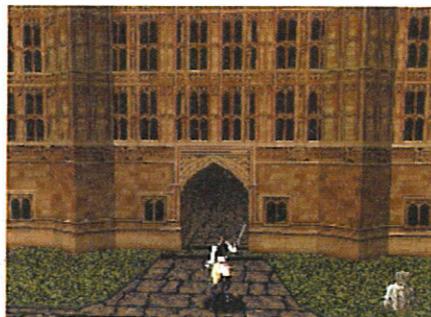
PAR PASCAL GEILLE

## LONDRES, LA NUIT, L'ENFER!

Nightmare Creatures est un Beat'em all. En français châtié, cela signifie que vous incarnez un personnage dont la principale activité consiste à lasser le tout-venant. Attendez, ne partez pas ! Si le concept a été vu et revu, je vous promets que ce titre n'a de rien de comparable avec ce qui s'est fait jusqu'à aujourd'hui dans cette catégorie ! Le jeu est à 99,99 % en 3D temps réel et jouit de superbes textures, d'effets de transparence et de "Gouraud shading". La totale, quoi ! L'animation n'est pas en reste puisque, selon Marc Pestka, le chef de projet, celle-ci mouline à 30 images par seconde. Pas de doute possible, c'est fluide ! Et ça bouge même très bien, puisque les deux héros du jeu - Ignatius, un prêtre taillé comme une armoire normande, et Shirley, une jeune américaine native de la lointaine Louisiane - ont bénéficié de la technique de "Motion Capture" pour les mouvements les plus simples. Si une seule gymnaste pratiquant la boxe française a suffi pour la gestuelle de Shirley, Ignatius a en revanche nécessité deux hommes de corpulence différente : un petit pour la souplesse et un professeur de sport lourd et grand pour restituer l'impressionnante force physique de l'homme d'église. Bien que le réalisme soit appréciable, Marc assure qu'il ne passera jamais avant la jouabilité, seul critère, aux yeux de l'équipe, qui ne fera l'objet d'aucune concession.

### Ici Londres...

Bien que ce genre de jeu puisse s'en passer, Nightmare Creatures bénéficie d'un scénario assez développé. Sans tout dévoiler (la place nous manque), l'action se situe dans le Londres



DANS UN SOUCI DE RÉALISME, UNE PARTIE DE L'ÉQUIPE S'EST DÉPLACÉE À LONDRES AFIN DE REPÉRER LES ENDROITS D'INTÉRÊT HISTORIQUE. LES NOMBREUSES PHOTOS AINSI ACCUMULÉES ONT SERVI DE BASE DE TRAVAIL AUX GRAPHISTES. ICI, ON RECONNAÎT UNE PARTIE DU PALAIS DE WESTMINSTER ET SA CONTREPARTIE DANS LE JEU, APRÈS MODÉLISATION ET "MAPPING". L'ENSEMBLE ARCHITECTURAL DE NIGHTMARE CREATURES CORRESPOND À UN IMAGINAIRE GOTHIQUE BAIGNANT DANS LA PÉNOMBRE : UN TERRAIN DE JEU IDÉAL POUR LES CRÉATURES DÉMONIAQUES !...

de 1834, par une nuit sans lune. Seul le brouillard règne sur la "City", et la Tamise est noire comme l'encre. L'atmosphère, pesante, me rappelle un film intitulé "essayez vos pieds en éventrant" qui relatait les exploits d'un certain Jack... Toujours est-il qu'un virus séculaire, dont la paternité est attribuée à la confrérie d'Hecate, renaît par la volonté d'un certain Adam Crowley, qui servira aussi de fil

BIEN QUE MUTANTS,  
LES DOCKERS DE  
LONDRES ONT  
CONSERVÉ UN BON  
NET SUR LEUR TÊTE !

LE DÉVELOPPEMENT DU JEU MOBILISE DEPUIS  
OCTOBRE 95 TOUS LES EFFORTS DES 11 ÉNER-  
GUMÈNES QUE VOILÀ !



rouge au jeu. Provoquant de terribles muta-  
tions chez les Londoniens, le virus se propage  
à la vitesse d'un cheval au galop sur la quinze-  
ne de quartiers que compte le jeu. Du docker  
à la prostituée des bas-quartiers, toutes les  
victimes de la terrible épidémie n'auront de  
cesse de vous harceler. Dans le genre para-  
noïa, on ne fait pas mieux ! L'aspect des créa-  
tures varie en fonction de l'avancement de la  
maladie. On rencontre ainsi des araignées, des  
gargouilles ou encore des zombies. Tous parta-  
gent le même point commun : des yeux blancs  
et des côtes apparentes ; Pascal Barret, leur  
designer, y tient ! D'aspect effrayant, les  
monstres de Nightmare Creatures ressem-  
blent un peu à ceux de Quake sur PC. Une  
fois modélisées à l'aide du logiciel 3D Studio,  
les créatures sont ensuite "mappées".  
Après de nombreuses tentatives, Pascal a  
réussi à doter les loups et les hommes-rats  
d'une texture donnant l'illusion des poils ! En  
revanche, il devra modifier quelque peu ses  
"banshees" (créatures à l'aspect féminin), dont  
la poitrine opulente et les tétons turgescents  
gênent quelque peu les gens de Sony. Il ne  
reste donc plus qu'à leur confectionner des  
soutien-gorge en polygones... En tout, vous  
serez confronté à une dizaine de monstres et  
à trois Boss.

FRÉDÉRIC  
MOTTÉ, ALIAS  
"MOBY", EST RES-  
PONSABLE DES  
MUSIQUES ET DES BRUI-  
TAGES. FAN DE HARD ROCK  
DEVANT L'ÉTERNEL, MOBY A  
RÉUSSI À CONVAINCRE LES  
AUTRES MEMBRES DE L'ÉQUIPE  
D'UTILISER DES RIFFS DE GUI-  
TARE ÉLECTRIQUE POUR LES  
TROIS BOSS DE FIN ! LES  
AUTRES MORCEAUX COR-  
RESPONDENT À UNE INS-  
TRUMENTATION PLUS À  
MÊME DE RESPECTER  
L'ÉPOQUE À LAQUELLE EST  
CENSÉE SE DÉROULER LE JEU.  
CERTAINS BRUITAGES SONT  
FAITS "À LA MAIN" : UN MOUVEMENT  
D'UNE GRUE, PAR  
EXEMPLE, PROVIENT DU GRINCE-  
MENT DU DOSSIER DE LA CHAISE  
DE MOBY !

## Des combats san- glants et sans merci

Chacun de nos deux héros possède une arme  
de prédilection : Ignatius est passé maître dans  
l'art du bâton, et Shirley est une fine lame,  
maniant l'épée avec une dextérité mortelle.  
Tous deux disposent d'une panoplie de coups  
assez vaste, et un système de combo est  
même prévu. Un certain nombre de coups





portés successivement permettra ainsi d'accéder à de nouveaux coups, encore plus efficaces ! Si 90 % des combats se font au corps à corps, le joueur disposera aussi d'armes à feu (les munitions seront limitées) et d'une dizaine de fioles différentes, dont le contenu aura des effets aussi divers que d'attirer les monstres, les faire fuir, les brûler au napalm ou encore de les geler. La combinaison de deux boutons du paddle permettra même, en plaçant adroitement ses coups, de décapiter l'ennemi dans une gerbe de sang des plus "gore". Certaines créatures peuvent aussi être démembrées... Si vous ajoutez un bon lot de scènes cinématiques mêlant des personnages dessinés en 2D avec des décors en 3D, vous admettez que ce jeu risque de renouveler le genre ! Enfin, si la durée de vie du produit vous inquiète, rassurez-vous, chacun des quinze stages exige au bas mot une trentaine de minutes pour être fini sans perdre une seule fois et en en connaissant tous les pièges ! Nightmare Creatures est annoncé pour le premier trimestre 97 sur PlayStation uniquement (rien n'est encore décidé quant à une version Saturn). Vivement l'année prochaine ! ■



ADAM CROWLEY, REPRÉSENTÉ ICI DANS SA FORME LA PLUS MUTANTE, EST L'INSTIGATEUR DE TOUS VOS PROBLÈMES. SA VOLONTÉ DE DONNER UN SECOND SOUFFLE À LA CONFRÉRIE D'HECATE, CRÉÉE VERS 1660, A LIBÉRÉ UN TERRIBLE VIRUS RESTÉ INACTIF DEPUIS DES LUSTRES.

AFIN D'ÉVITER LE CÔTÉ ROUTINIER DE CE GENRE DE JEU, LES DÉVELOPPEURS DE MINDSCAPE BORDEAUX ONT PENSÉ À INTÉGRER CERTAINS ÉVÉNEMENTS, COMME L'EFFONDREMENT D'UN PAN DE MUR, DONT LE BUT EST DE BRISER LA MONOTONIE.

LE BUT DU JEU N'EST PAS DE BÊTEMENT TUER TOUT CE QUI SE PRÉSENTE ! DANS CERTAINS QUARTIERS DE LONDRES, VOUS DEVREZ ACCOMPLIR DES MISSIONS PRÉCISES, COMME L'ESCORTE D'UNE JEUNE FILLE OU LA CAPTURE D'UN INDIVIDU.



LA PREMIÈRE ÉTAPE DU DESIGN RELEVÉ DU DESSIN. À ELLE SEULE, CETTE PHASE A EXIGÉ UN MOIS DE TRAVAIL POUR COUCHER SUR PAPIER L'ENSEMBLE DES PERSONNAGES DU JEU.



LA MODÉLISATION DU VISAGE DE SHIRLEY N'A PAS ÉTÉ SANS POSER DES PROBLÈMES AU DESIGNER PASCAL BARRET ! LES PREMIÈRES ÉBAUCHES RESSEMBLAIENT EN EFFET PLUS À PINOCCHIO QU'À UNE RAVISSANTE JEUNE FEMME ! PASCAL S'EST INSPIRÉ DE LA PHOTO D'UN MANNEQUIN TIRÉ D'UN CATALOGUE...



LA VÉRITABLE ORIGINE DU GRAND INCENDIE QUI RAVAGEA LONDRES EN 1834 N'EST PEUT-ÊTRE PAS CELLE DONNÉE PAR LES HISTORIENS !...



LE JEU ÉTANT EN 3D TEMPS RÉEL, VOUS VOUS DÉPLACEZ OU BON VOUS SEMBLE. LES COMBATS ONT LIEU UN PEU À LA FAÇON DE TOSHINDEN, ET LES ESQUIVES LATÉRALES SONT POSSIBLES. DISPOSANT D'UN EMBRYON D'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE, LES CRÉATURES TENTERONT, DANS LA MESURE DU POSSIBLE, DE VOUS COINCER. INUTILE DE VOUS DIRE QUE CETTE SITUATION EST DES PLUS DÉLICATES !

PORTE DE VERSAILLES

# SALON DU MULTIMEDIA

DU 27 NOVEMBRE AU 1<sup>er</sup> DECEMBRE - DE 9h30 à 20h00

## Détendez-vous! Le salon est strictement réservé à toute la famille!

Attachez vos ceintures, préparez vous à vivre une expérience hallucinante, repoussant les frontières du temps : vous allez avoir l'impression surréaliste que **10 ans se sont écoulés depuis le salon 1995.**

Au programme : démonstration de la nouvelle puissance des micros et de la richesse des CD-Rom, traversée de l'ère du multimédia et explosion créative du design des jeux.

Attendez-vous à découvrir des mondes inexplorés : des espaces où le on-line et la téléphonie s'expriment en toute liberté, et des animations toujours plus nombreuses et percutantes.

Après le MULTIMEDIA WORLD SHOW 1996, vous ne serez plus jamais comme avant...

DU MERCREDI 27 NOVEMBRE  
AU DIMANCHE 1<sup>er</sup> DÉCEMBRE

France  
**SUPERVISION**  
La Chaîne 16/9

5

La Cinquième



Bagros & Associés

Informations et jeu au : 08 - 36 68 36 38

... un PC multimedia à gagner!

[www.mosaïque.fr\MultimediaWorldShow](http://www.mosaïque.fr\MultimediaWorldShow)

BLenheim

MULTIMEDIA WORLD SHOW  
SUPERGAMES

# offre spéciale d'abonnement

## 5 mois d'abonnement à Playmag = 0F

### un jeu au choix + 5 mois d'abonnement à

# playmag

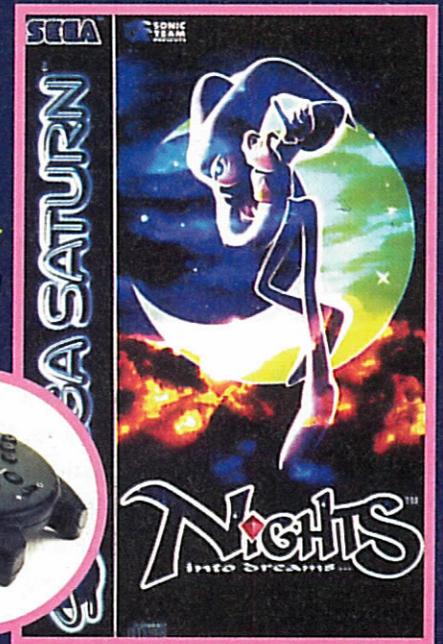
**545 F** au lieu de **705 F**

(31 f de frais d'expédition du jeu inclus)  
le jeu Nights + le joyypad 3D saturn



**430 F** au lieu de **590 F**

(31 f de frais d'expédition du jeu inclus)  
le jeu Soviet Strike



## soit 5 n<sup>os</sup> 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<sup>os</sup>** (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<sup>os</sup>) et je recevrai 5 numéros pour :

430 FF seulement avec le jeu SOVIET STRIKE sur PLAYSTATION, au lieu de 590 FF.

Tarif pour la France métropolitaine - Pour le reste de l'univers : 490 FF.

545 FF seulement avec le jeu NIGHTS sur SATURN + le joyypad 3D, au lieu de 705 FF.

(prix de vente du jeu : 399 FF pour Soviet Strike et 500 FF pour Nights avec le joyypad - 5 N<sup>os</sup> de PLAYMAG 160 FF - 31 FF de participation aux frais d'expédition du jeu Soviet Strike et 45 FF pour Nights avec son joypad)

Tarifs pour la France métropolitaine. Rajouter 100 FF pour le reste de l'univers.

Soit une économie de 160 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

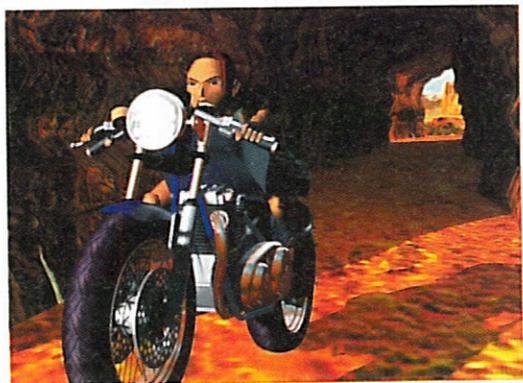


Le mois de novembre a toujours été un mois extrêmement riche pour les hits, et 1996 ne démentira pas cette maxime. Entre Crash Bandicoot, X2, Tomb Raider, Soviet Strike et Star Gladiator, nous allons être comblés ! Attention, vous ne trouverez pas dans nos colonnes le test d'Ultimate Mortal Kombat 3, plusieurs options du jeu étant inaccessibles dans la version que nous avons reçue. Du coup, nous avons préféré retarder le test d'un mois, afin de ne pas vous induire en erreur lors de sa sortie et de son achat éventuel. X

BARÈME

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

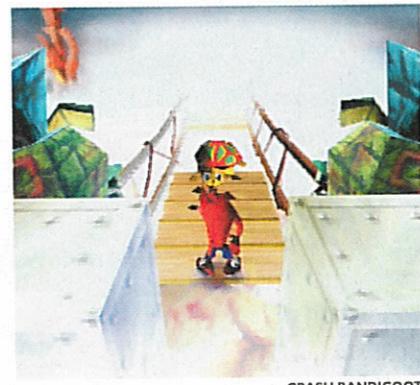
		PAGE	NOTE DE RÉALISATION	NOTE D'INTÉRÊT
BLAST CHAMBER	PLAYSTATION	112	85	84
CRASH BANDICOOT	PLAYSTATION	116	96	96
CRIME WAVE	SATURN	115	82	80
DARIUS 2	SATURN	110	20	50
HIGHWAY 2000	SATURN	114	74	77
LOMAX	PLAYSTATION	84	88	90
MADDEN'97	SATURN	110	73	75
MOTOR TOON GP 2	PLAYSTATION	108	90	88
NHL'97	PLAYSTATION	82	92	93
PITBALL	PLAYSTATION	92	80	84
PROJECT OVERKILL	PLAYSTATION	102	85	87
PSYCHIC FORCE	PLAYSTATION	120	82	75
SOVIET STRIKE	PLAYSTATION	90	90	92
STAR GLADIATOR	PLAYSTATION	78	95	93
STREET RACER	PLAYSTATION	100	82	87
TOAPLAN SHOOTING	PLAYSTATION	120	60	75
TOMB RAIDER	PLAYSTATION / SATURN	104	95	93
WORLD SERIES BASEBALL	SATURN	114	83	82
WORLDWIDE SOCCER'97	SATURN	94	92	90
X-COM	PLAYSTATION	86	60	89
X2	PLAYSTATION	96	94	91



TOMB RAIDER



NHL 97



CRASH BANDICOOT

HIT-PARADE

Classement	Progression	Mois précédent	Nb. mois de présence
<b>TOP TEN PLAYSTATION</b>			
1 RESIDENT EVIL	↑	-	1
2 FADE TO BLACK	-	2	2
3 RIDGE RACER REVOLUTION	-	3	3
4 DRAGON BALL Z 2	-	4	3
5 ADIDAS POWER SOCCER	↓	1	3
6 OLYMPIC GAMES	↑	-	1
7 NEED FOR SPEED	↓	6	5
8 TRACK AND FIELD	↑	-	1
9 TOSHINDEN 2	↓	5	3
10 ALIEN TRILOGY	↓	7	4
<b>TOP TEN SATURN</b>			
1 SEGA RALLY	-	1	7
2 NIGHTS	↑	-	1
3 NEED FOR SPEED	-	3	2
4 WORLDWIDE SOCCER'97	↑	-	1
5 FIFA 96	↑	6	8
6 RAYMAN	↑	7	3
7 VIRTUA FIGHTER REMIX	↓	5	7
8 VIRTUA COP	-	8	5
9 X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	↑	10	4
10 STREET FIGHTER ALPHA	↓	9	4



STAR GLADIATOR

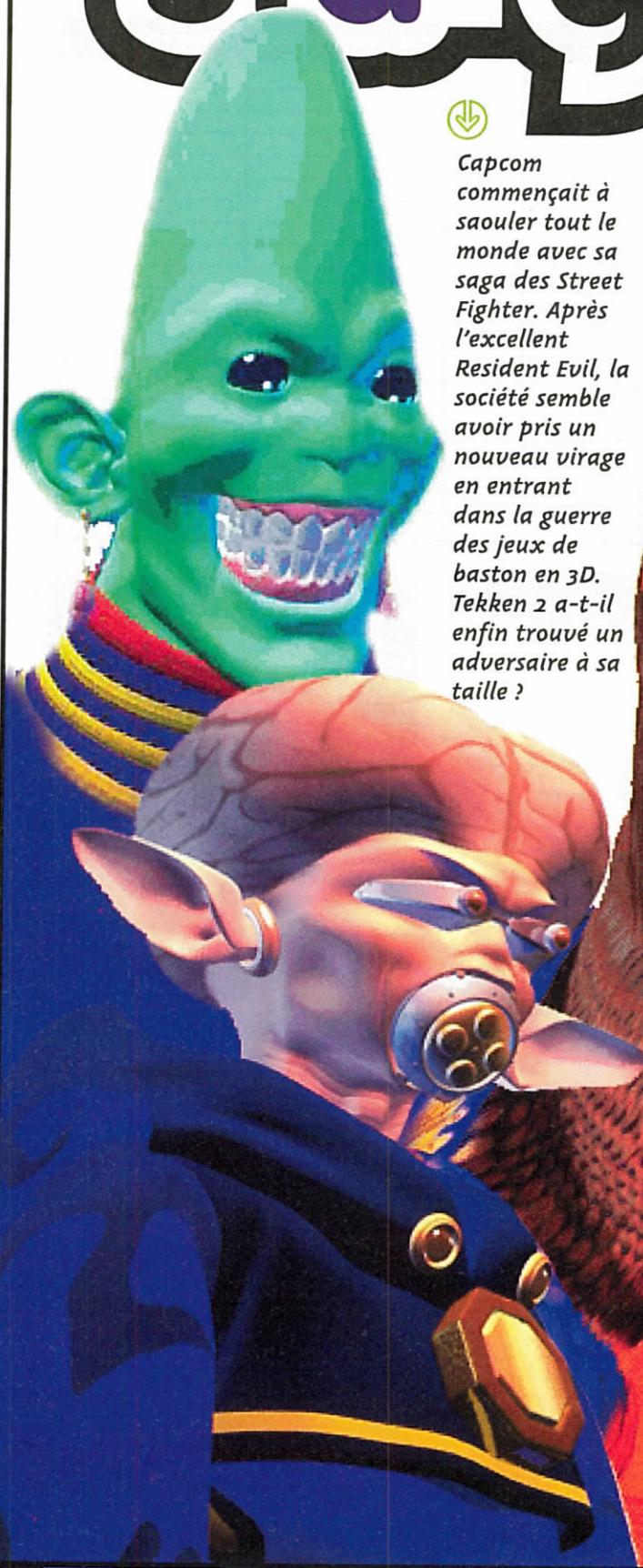


ADVENTURES OF LOMAX

# Star Gladiator



Capcom commençait à saouler tout le monde avec sa saga des Street Fighter. Après l'excellent Resident Evil, la société semble avoir pris un nouveau virage en entrant dans la guerre des jeux de baston en 3D. Tekken 2 a-t-il enfin trouvé un adversaire à sa taille ?



Les jeux de baston ont fait le succès de la Playstation.



playstation

DÉVELOPPEUR : CAPCOM  
ÉDITEUR : CAPCOM

GERELT EST UN SACRÉ ESCRIMEUR. ADMIREZ AU PASSAGE LES EFFETS LUMINEUX DE TOUTE BEAUTÉ.



LE PAUVRE HAYATO SE RETROUVE PROPULSÉ DANS LES AIRS PAR SON DOUBLE MALÉFIQUE. REMARQUEZ LA TAILLE DE LA LAME. IMPRESSIONNANTE. NON ?

BILSTEIN EST REDOUTABLE AVEC SON ARMURE. LES EFFETS DE LUMIÈRE SUR SA CARCASSE MÉTALLIQUE SONT MAGNIFIQUES.



IL FAUT CROIRE QUE GORE BALANCE DES EXCRÈMENTS SOUS FORME DE BOULES VERTES QUI FONT PERDRE CONNAISSANCE À L'ADVERSAIRE.



VECTOR N'Y VA PAS DE MAIN MORTE. AVEC SON GROS FLINGUE, IL PEUT SANS PROBLÈME MASSACRER À DISTANCE.

ALLEZ SATURN, AVOUÉ-TOI VAINCUE ! IL EST TROP TARD POUR JOUER LES EFFAROUCHÉES. CAPCOM AURAIT-ELLE UN PARTI PRIS CONTRE SEGA ?



Depuis le tout premier Battle Arena Toshinden jusqu'au récent Tekken 2 - déjà vendu à plus d'un million d'exemplaires au Japon - nombre d'entre vous ont découvert cette nouvelle race de jeux de combat en 3D. De tous les grands noms de l'édition nipponne, Capcom était jusqu'à présent la seule société à n'avoir pas touché à la 3D (excepté la version arcade de Battle Arena Toshinden 2 développée par Takara). Elle en était restée à sa série des Street Fighter avec les derniers Alpha 1 et 2. Il était grand temps de changer de registre, et en attendant le futur Street Fighter Gaiden (ou Street Fighter 3D pour être plus explicite), Capcom débarque avec ce Star Gladiator.

### Une histoire à dormir debout

Une chose que je ne pigerai jamais, c'est l'acharnement avec lequel les éditeurs nous pondent des scénarios pitoyables, souvent sans aucun intérêt. Dans le cas de Star Gladiator, les événements se déroulent en l'an 2348. L'homme explore l'univers depuis plus de quatre cents ans et a noué des contacts avec des civilisations extraterrestres. Tout semble aller pour le mieux dans le meilleur des mondes et serait parfait si un savant

fou n'avait trouvé le Plasma Power qui confère à ses utilisateurs des pouvoirs incommensurables et jeté depuis son dévolu sur la Terre. Pour contrer ce scientifique, la "Fédération terrienne" a recruté les meilleurs combattants et bien sûr, vous en faites partie.

### Les gladiateurs cassent la baraque

La force de Capcom a toujours été sa maîtrise quasi parfaite de la jouabilité à partir du moment où elle concerne les jeux de baston. Dès les premières minutes de jeu, ce talent inné transparait. Pour tout vous dire, même Marco, qui est un fervent adepte, pour ne pas dire un fanatique des jeux de baston 2D, a été quelque peu effaré de découvrir un gameplay aussi proche des Street Fighter.

À l'instar de Virtua Fighter et surtout du futur Soul Edge sur lequel il semble avoir pompé pas mal d'idées, Star Gladiator utilise les quatre boutons principaux du pad PlayStation ainsi que les Left et Right. Ces derniers



VOICI UN PARFAIT EXEMPLE DE LA MAÎTRISE QUE LES PROGRAMMEURS ONT DES CAPACITÉS GRAPHIQUES DE LA PLAYSTATION.

L'INTRO  
POUR UNE FOIS, CAPCOM A FAIT UN EFFORT AVEC UNE INTRO DE TRÈS BONNE FACTURE. MAIS MALHEUREUSEMENT PAS ORIGINALE. À QUAND UNE INTRO INNOVANTE ?



servent principalement à changer de plan. À ce sujet, ils peuvent parfois prêter à confusion car on a tendance à se planter de direction en fonction de la position du joueur et de la caméra. Deux des boutons servent pour tous les coups avec les armes, le troisième concerne les coups de pied et le dernier la protection. Comme dans les autres jeux de combat, la combinaison des boutons déclenche des coups supplémentaires.

### Des combos à gogo

Capcom peut être considérée comme l'inventrice des combos. Avec l'avènement de la 3D, Sega et Namco ont imposé un nouveau standard. Pour cette raison, le principe des combos de Star Gladiator ressemble énormément à celui de Tekken 2. C'est "juste" une succession de boutons sur un tempo donné. La seule nouveauté par rapport au titre de Namco provient de l'affichage permanent des commandes exécutées. Capcom a aussi intégré un mode Practice dans lequel il vous sera possible de vous exercer aux combos et autres coups. La principale différence avec tous les autres softs de combat 3D réside dans la présence des quarts de cercle avec le pavé directionnel propre à Capcom. Ceux qui n'ont jamais touché aux Street Fighter vont devoir s'entraîner pour s'y faire. Star Gladiator bénéficie aussi d'un système de contre original. En effet, il faut déclencher ces contres avec un timing précis, sans quoi vous vous prenez l'attaque adverse dans la tronche. Bref, il faut anticiper. Une autre option, issue quant à elle de Fighting Vipers, est à l'ordre du jour sur Star Gladiator. Pour un combat plus rude, vous pouvez faire surgir un mur invisible. Les projections contre les parois sont alors beaucoup plus meurtrières.

### Un style 2D pour un jeu 3D

Comparé aux vingt-cinq personnages de Tekken 2, Star Gladiator fait un peu pâle figure avec "seulement" neuf combattants de base (je ne compte pas Bilstein ni les probables personnages cachés). Heureusement, chaque perso dispose d'une arme, d'un look et de coups spécifiques, contrairement à Tekken dans lequel de nombreuses animations se ressemblent. La variété graphique de Star Gladiator est indéniable. Qu'il s'agisse des personnages ou des décors (aussi en 3D), tout a été pensé pour un dépaysement radical à chaque combat. L'animation est de bonne facture, sans pour autant égaler celle de Tekken 2. Les mouvements ont été animés à la main et non avec la Motion Capture, et cela se sent. Malgré tout, on éprouve un plaisir incomparable à découvrir de nouveaux coups avec des animations innovantes. Les effets de lumière sont ce qui se fait de mieux sur Playstation. Il suffit de voir la traînée laissée par les mouvements amples des armes pour s'en convaincre. Avec un environnement sonore réussi (excepté pour les thèmes musicaux), Star Gladiator relègue Battle Arena Toshinden 2 aux oubliettes et se rapproche indéniablement de Tekken 2. Si Street Fighter Gaiden est de la même trempe, ça va faire mal.

Michel Houng



LES CAPACITÉS DE VOL DE ZELKIN L'AUTORISENT À MENER DES ATTAQUES AÉRIENNES EFFICACES.



HAYATO EST MAL BARRÉ. GAMOF S'APPRÊTE À LUI ASSÉNER UN COUP FATAL.

LES FINISHS DE CE SOFT SONT VRAIMENT MAGNIFIQUES. ILS RAPPELLENT SANS PROBLÈME LES SUPER SUR STREET FIGHTER.

graphisme 18  
animation 16  
manipabilité 17  
son 16

### 1er avis

CAPCOM SEMBLE AVOIR RÉUSSI SA RECONVERSION DANS LE MONDE DE LA 3D. POUR UN COUP D'ESSAI, C'EST UN COUP DE MAÎTRE. AVEC UN NOMBRE CONSIDÉRABLE DE COUPS ET DE COMBOS ET UNE JOUABILITÉ PRESQUE AUSSI PARFAITE QUE TEKKEN 2, STAR GLADIATOR MONTE DIRECTEMENT AU FIRMAMENT DES JEUX DE BASTON.

MICHEL HOUNG

intérêt 93



### 2ème avis

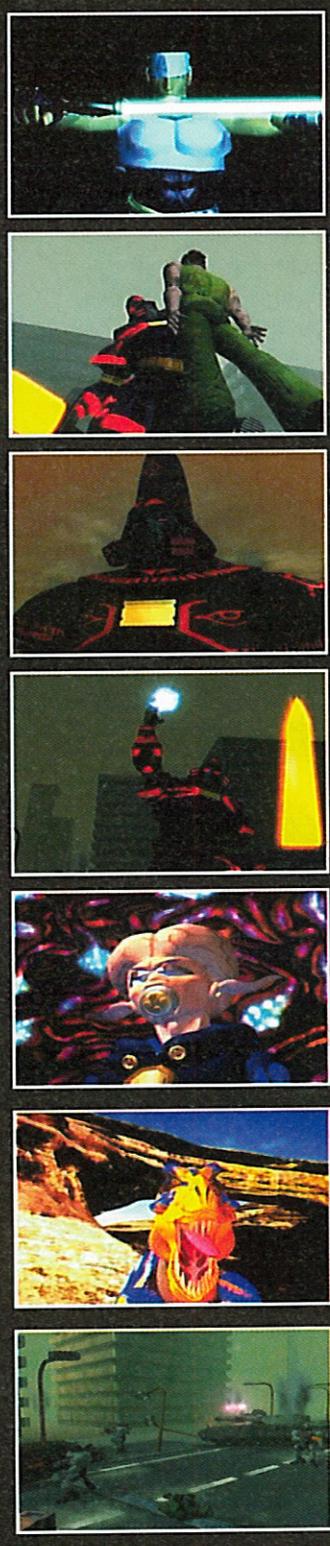
LE PLUS SURPRENANT DANS STAR GLADIATOR, C'EST INCONTESTABLEMENT SON STYLE GRAPHIQUE. EN EFFET, MALGRÉ LA 3D, ON A L'IMPRESSION DE SE TROUVER FACE À DE LA BITMAP. MÊME SI L'ANIMATION N'ATTEINT PAS LA FLUIDITÉ DE TEKKEN 2, STAR GLADIATOR S'EN SORT PLUTÔT BIEN AVEC SES EFFETS DE LUMIÈRE SIDÉRANTS.

MARCO VEROCAI

réalisation 95

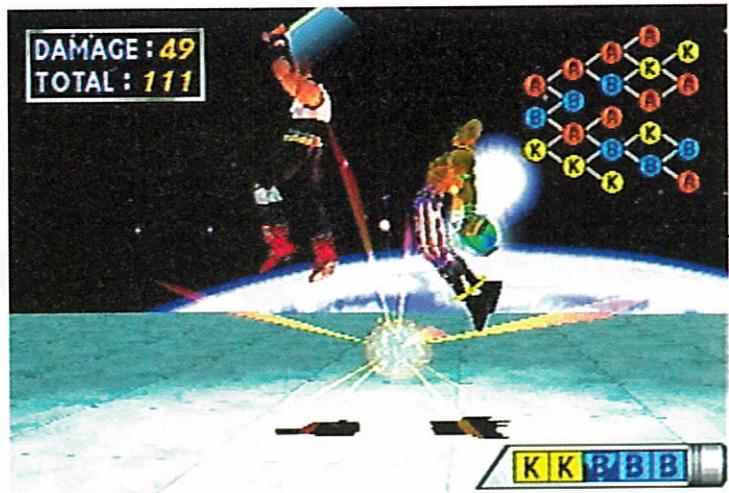
- GENRE : BASTON
- DIFFICULTÉ : MOYENNE
- JOUEURS : 1 OU 2
- CONTINUES : OUI
- SAUVEGARDE : OUI
- AUTRES FORMATS : NON
- DISPO : NOVEMBRE
- PRIX : 350 F ENVIRON

# LE CHOC DES TITANS



## TEKKEN 2 VS STAR GLADIATOR

SI VOUS SAVIEZ CE QUE FAIT GORE DANS LE DOS DE JUNE, JE SUIS SÛR QUE VOUS IRIEZ ACHETER CE JEU.



LE MODE PRACTICE PRÉSENTE UNE ARBORESCENCE QUI VOUS DÉCRIT LES PRINCIPAUX ENCHAÎNEMENTS À CONNAÎTRE.



STAR GLADIATOR



TEKKEN 2



CERTAINS PLANS DE CAMÉRA SONT VRAIMENT SYMPAS. ON S'Y CROIRAIT PRESQUE.



TEKKEN 2

L'UN DES SORTS DE GORE LUI PERMET DE STATIFIER SES ADVERSAIRES.



SI APRÈS UN TEL COUP HAYATO ARRIVE À SE RELEVÉ, JE LUI TIRE MON CHAPEAU !



VOICI CE QU'UN CONTRE PEUT DÉCENCHER. ICI, GORE ACHÈVE HAYATO AVEC UN PEU DE VOLTIGE.



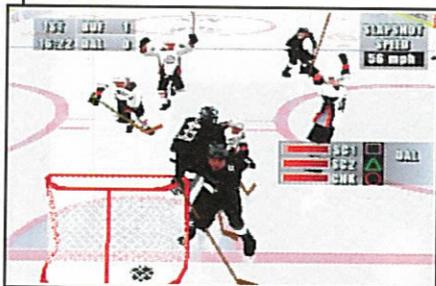
STAR GLADIATOR



LES PROJECTIONS SONT LES COUPS LES PLUS CLASSIQUES DANS CE JEU.



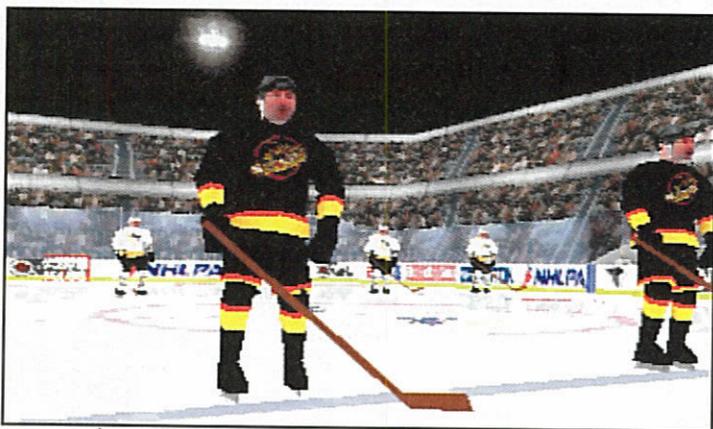
QUE D'EFFUSIONS  
POUR UN MALHEU-  
REUX BUT ! IL EST  
CERTAIN QUE SI  
PASCAL EN METTAIT  
PLUS D'UN TOUS  
LES QUATRE  
MATCHES, IL SERAIT  
UN PEU PLUS  
BLASÉ, MAIS LÀ...



playstation

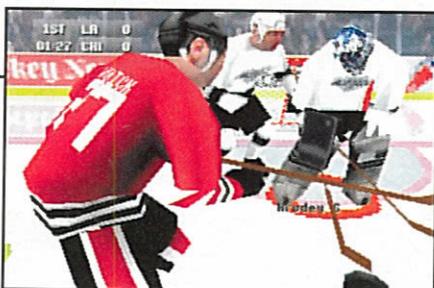
DÉVELOPPEUR : ELECTRONIC ARTS  
ÉDITEUR : EA SPORTS

➔ Il est des simulations de sport comme ça qui, à peine un match terminé, donnent envie de se refaire aussitôt une petite partie. NHL 97 est l'une d'entre elles. Que l'on aime ou pas le hockey, le constat est évident, ce jeu est bon, très bon même...



AU DÉBUT  
D'UN MATCH,  
LE RITUEL  
VEUT QUE L'ON  
PROFITE DE LA  
PRÉSENTATION  
DES ÉQUIPES  
ET DES  
JOUEURS PEN-  
DANT QU'ILS  
SONT ENCORE  
ENTIERS.

AVEC LA VUE SUB-  
JECTIVE, C'EST  
COMME SI VOUS  
ÉTIEZ PARFAITE  
POUR VOIR LES  
JOUEURS DE PRÈS,  
CETTE CAMÉRA EST  
PENDANT  
INJOUABLE ET  
DONNE LA NAUSÉE.



➔ Pour la énième fois consécutive et comme chaque année, EA Sports nous refourgue sa nouvelle mouture de NHL, et je dois vous avouer que cette tradition commence singulièrement à me porter sur les nerfs. C'est donc avec un a priori de la mort que j'ai accueilli cette version 97. Et là, grosse claque et je vous le dis comme je le pense : NHL 97 = grand jeu ! Un vrai coup de foudre et dès les premières minutes de jeu, ça a été l'éclate. Le soft est beau, très beau. Les petits sprites sont devenus de vrais joueurs en 3D. En y regardant bien et sous certains angles, on peut même voir distinctement leur visage. L'animation ? Excellente. Tout bouge avec une vitesse et une fluidité qui vous clouent au mur. Bon, j'm'emballe et heureusement, Pascal est là pour me tempérer et me faire remarquer que la foule et les bruitages ne sont pas bien faits et que le reflet des joueurs sur la glace est passé par pertes et profits. Ben oui, c'est vrai mais peu m'importe puisque je m'éclate grave...



### Quoi, tu m'cherches les crosses toi ?

Mais oui, car l'important n'est pas là et franchement, NHL est une vraie réussite graphique. Les options classiques sont là en nombre avec, par exemple, un impressionnant choix de caméras (une vue est même proposée depuis l'intérieur du casque, injouable mais parfaite pour les haut-le-cœur). Quant à la maniabilité, elle est exquise. L'inertie semble avoir légèrement diminué, mais elle est toujours présente.

On manie donc ses joueurs avec un plaisir sans nom pour peu que l'on ait un peu d'entraînement et là, coups de crosse, feintes de tir, passes, dribbles deviennent monnaie courante. Un régal, ça "speede", ça frite et grâce aux menus bien pensés, on a accès à une foule de paramètres. Fidèle à la tradition, NHL 97 propose des championnats, des exhibitions, les vrais noms, les vraies équipes et comme de bien entendu, vous pourrez sauvegarder vos exploits sur Memory Card. Bref, une petite perle dont je ne me remets pas.

Marco Verocai



## avis

AVEC UNE MANIABILITÉ PAREILLE, ON NE PEUT QUE S'INCLINER DEVANT NHL 97. ON FAIT CE QU'ON VEUT AVEC LES JOUEURS ET LES PARTIES SONT ENDIABLÉES, NOTAMMENT EN MODE 2 JOUEURS. ET PUIS C'EST BIEN BOURRIN, BIEN BRUTAL ET FUN À SOUHAITER, J'ADORE, SURTOUT QUAND ON ARRIVE À DÉCLENCHER UNE BAGARRE ET QU'ON BASCULE PRATIQUÉMENT DANS UN BEAT'EM UP.

MARCO VEROCAI

intérêt 93

- GENRE : SIMULATION SPORTIVE
- DIFFICULTÉ : MOYENNE
- JOUEURS : 1 OU 2
- CONTINUES : NON
- SAUVEGARDE : OUI
- AUTRES FORMATS : PRÉVU SUR SATURN
- DISPO : NOVEMBRE
- PRIX : 350 F ENVIRON

TOUTES LES MISES EN JEU SE FONT SOUS CET ANGLE, QUELLE QUE SOIT LA CAMÉRA CHOISIE, PUIS ON REPASSE EN VUE NORMALE. PAS D'INQUIÉTUDE, TOUT ÇA SE FAIT SANS ACCROCS.



C'EST UNE INTRO EN ACIER TREMPÉ QUI VOUS ATTEND AU DÉBUT DU JEU. ELLE N'APPORTE PAS GRAND-CHOSE, MAIS ELLE EST SUPERBE ET A UNE PATATE D'ENFER.

TRÈS VITE, VOUS ALLEZ COMPRENDRE QUE METTRE UN BUT N'EST PAS AISÉ, ET C'EST POURQUOI LES JOUEURS FRISENT L'ORGASME QUAND ILS Y ARRIVENT.

## avis

POUR CE GENRE DE JEUX, LA 3D APORTE UN PLUS CONSIDÉRABLE, SURTOUT QUAND C'EST AUSSI BIEN PROGRAMMÉ. FLUIDE, RAPIDE, NHL 97 EST BRILLANT ET PROCURE BIEN DU PLAISIR. LES MENUS SONT RICHES, BIEN FAITS ET PERMETTENT UNE FOULE DE POSSIBILITÉS. EN OUTRE, ON EST AGRÉABLEMENT SURPRIS PAR LE PEU DE DÉCHETS DANS LES DIFFÉRENTES VUES.

J'M DESTROY

réalisation 92

graphisme 18  
animation 18  
maniabilité 18  
son 15

AAAAH, ÇA C'EST L'UN DES MEILLEURS MOMENTS DU JEU. RIEN DE TEL QU'UNE BONNE PETITE BAGARRE POUR SE RÉCHAUFFER SUR LA PATINOIRE.



SOUS N'IMPORTE QUEL ANGLE, LA 3D DE NHL 97 EST SPLENDEIDE MALGRÉ QUELQUES IMPERFECTIONS, GENRE LE PUBLIC. CÔTÉ MANIABILITÉ, FLUIDITÉ ET RAPIDITÉ, EA A FAIT TRÈS FORT.



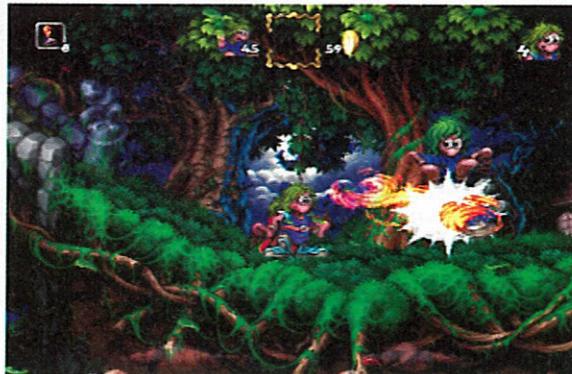
OBLIGATOIRE. LE RALENTI EST LÀ POUR VOUS REMONTRER VOTRE ACTION SOUS TOUTES LES COUTURES. ENFIN, TOUTES NON, MAIS SI LES CAMÉRAS PRÉ-DISPOSÉES NE SONT PAS TOUTES PARFAITES, C'EST DÉJÀ PAS MAL.



DANS CERTAINS NIVEAUX, VOUS CHANGEREZ DE PLAN ET JOUEREZ SUR LA PROFONDEUR. PRATIQUE POUR ÉVITER LES PIÈGES DU PREMIER PLAN...



VOICI L'UNE DES SIX COMPÉTENCES QUE VOUS POURREZ ACQUÉRIR, QUI PERMET DE CREUSER DES GALERIES. ATTENTION ! CES DERNIÈRES SONT EN NOMBRE LIMITÉ. IL CONVIENT DONC D'ÉVITER LE GASPILLAGE.



EN LANÇANT VOTRE CASQUE, VOUS BUTEZ LES ENNEMIS. EN OBTENANT DE NOUVELLES COMPÉTENCES, VOUS DÉCUIPLETEZ LA PUISSANCE DE VOTRE HEAUME.



EN APPUYANT SUR SELECT, VOUS AVEZ ACCÈS AUX COMPÉTENCES DE VOTRE CHOIX, POUR PEU QUE VOUS AYEZ DÉJÀ TROUVÉ LES ITEMS ADÉQUATS.

graphisme	17
animation	15
maniabilité	15
son	18

- GENRE : PLATES-FORMES
- DIFFICULTÉ : MOYENNE
- JOUEURS : 1
- PASSWORDS : OUI
- SAUVEGARDE : OUI
- AUTRES FORMATS : NON
- DISPO : NOVEMBRE
- PRIX : 350 F ENVIRON

**2ème avis**

C'EST BEAU, C'EST MÉTRÉS BEAU ! LES DÉCORS SONT MAGNIFIQUES ET LE SCROLLING S'EFFECTUE SANS LE MOINDRE ACCROC. LE PERSONNAGE EST SYMPA, BIEN ANIMÉ ET POSSÈDE UNE PETITE PANOPLIE DE MIMIQUES BIEN MARRANTES. AU BOUT DU COMPTE, ON A L'IMPRESSIION D'ÉVOLUER DANS UN VRAI DESIN ANIMÉ MALGRÉ UNE TRÈS LÉGÈRE PIXELISATION SUR CERTAINS ZOOMS. DANS L'ENSEMBLE, C'EST DE LA 2D DE TRÈS BONNE FACTURE.

MARCO VEROCAÏ

---

**intérêt** 90

**réalisation** 88

**1er avis**

LOMAX NE PROPOSE RIEN DE NEUF DANS LE GENRE. C'EST DE LA PLATE-FORME PURE ET DURE, SI CE N'EST QU'ON PEUT UTILISER DES COMPÉTENCES EN NOMBRE LIMITÉ OBLIGATOIRES DANS CERTAINS PASSAGES AINSI QUE DES CHANGEMENTS DE PLANS QUI VOUS EMMÈNT DANS LES PROFONDEURS DU DÉCOR. CECI DIT, LE SOFT EST DÉPAYSANT ET L'AMBIANCE MAGIQUE À SOUHAIT. MOI, J'AIME...

PASCAL GEILLE

playstation  
 DÉVELOPPEUR : PSYGNOSIS  
 ÉDITEUR : PSYGNOSIS

**Panique à Lemmingland ! L'odieux Evil Ed vient de lobotomiser tous les Lemmings du village. Le seul rescapé est Lomax, il ne lui reste donc plus qu'à partir à la recherche de ses congénères pour les délivrer...**

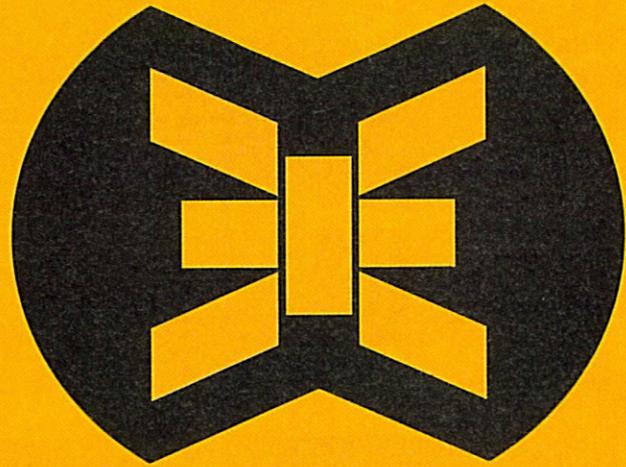
Les Lemmings sont de retour, en particulier l'un d'entre eux, le très attachant Lomax, dans un superbe jeu de plates-formes qui vous plonge dans un univers vaguement médiéval. Inévitablement, les images de Lomax font penser à l'excellent Flink sorti sur Megadrive et pour cause, les développeurs sont les mêmes. Dans cette aventure, vous dirigez donc l'un de ces petits êtres décérébrés aux cheveux verts dans un soft en 2D aux graphismes magnifiques et techniquement irréprochables. La maniabilité est bonne quoique le personnage ait une fâcheuse tendance à glisser un peu, ce qui s'avère gênant dans certains passages. Dans le principe, Lomax est un jeu de plates-formes tout ce qu'il y a de plus classique et c'est peut être LE reproche qu'on pourra lui faire. Pour tuer les ennemis, on attaque en vrille ou on lance son casque (quand on se l'est procuré).

**Le port du casque est obligatoire**  
 L'intérêt vient surtout de la possibilité d'utiliser six compétences propres aux Lemmings comme creuser, fabriquer des escaliers, etc., compétences que l'on obtient grâce à des items. Pour le reste, rien de bien nouveau hormis la possibilité de changer de plan dans certains niveaux. Moi j'aime, mais si vous cherchez des idées novatrices, faudra aller voir ailleurs. Le jeu est divisé en quatre mondes — chacun ayant un thème — et vous aurez droit à un Continue et à des Passwords. Bizarrement, on ne règle pas le niveau de difficulté, mais en revanche, le son est audible en Q-Sound pour en prendre plein les oreilles. À ce propos, un bon point pour les musiques géniales et les bruitages qui renforcent encore l'ambiance magique et délicate du soft. Pour le reste, le jeu est en français dans le texte et la durée de vie semble un peu légère, mais bon, j'ai craqué quand même sur ce titre hyper-sympa, dépaysant et très agréable.

Marco Verocai

# adventures of lomax

# Un combat sans fin...



## BEDLAM



Superbes graphismes  
32 bits en 3D



Tactique et  
action pure



Des zones de combat  
immenses



Tout peut être détruit

## L'homme contre la machine

Plongez dans une guérilla urbaine futuriste et sans pitié.  
Guidez vos commandos dans des combats acharnés.

**MIRAGE**



CD-ROM PC  
CD-ROM MAC



playstation

DÉVELOPPEUR : MICROPROSE  
ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS

➔ L'invasion alien a commencé, et cette fois, l'ennemi vient des fonds sous-marins. En tant que responsable de l'X Com, organisation chargée d'éradiquer cette "civilisation", il ne vous reste plus qu'à tenter de contrer ces créatures. Bon courage !

# X Com



Sorti sur PC il y a longtemps, X Com est la suite d'UFO, qui vous confrontait aux aliens dans l'espace. Dans X Com, les combats ont lieu sous l'eau. Alors, comment aborder un jeu aussi riche, aussi pointu et précis dans son genre ? Peut-être en vous citant un collègue "microteux" (adepte des micros) qui me disait, à propos de ce titre : "Je lui ai consacré près de deux cents heures et j'étais encore très loin de la fin". Voilà qui donne une idée. En fait, X Com est un jeu de gestion et de stratégie qui vous place aux commandes d'une organisation de lutte contre l'invasion ennemie comme si vous y étiez. Il vous faudra donc commencer par gérer une base, l'équiper, détecter les sous-marins extraterrestres, les abattre, vous rendre sur le site des crashes et affronter les survivants. Ensuite, si votre mission est victorieuse, vous pourrez autopsier les corps, ramener les vestiges de leur technologie et les étudier pour éventuellement les utiliser; tout cela à condition de disposer des fonds et du matériel scientifique adéquats.

## Complexe, beaucoup trop complexe

Grossièrement, il y a trois phases : le Geoscape (surveillance du globe et interception de vaisseaux ennemis), le Battlescape (affrontement en face-à-face au milieu des débris), et enfin les Bases (gestion du personnel, du matériel, des finances, etc.). La finalité étant la construction de nouvelles bases pour quadriller la surface de la Terre afin de parer toutes les attaques et de détruire la grosse base alien. Mais chacune de ces phases est hyper-compliquée et le soft entre dans les moindres détails. Quand vos aquanautes partent au combat, par exemple, chacun d'eux a, en fonction de son grade, ses propres aptitudes physiques, intellectuelles et nerveuses. Vous pouvez même choisir quelle arme convient à la main droite de tel combattant, ou encore dans quelle poche il range ses munitions. Bref, si vous aimez le "réalisme" et si vous prendre la tête est un plaisir, avouons que dans son genre, X Com est un must. Des milliards de choses à gérer, une durée de vie qui semble infinie et une bonne ambiance musicale sauront vous mettre encore un peu plus sous pression. En revanche, si êtes plutôt axé sur le style arcade, simple et sans prétentions, X Com est à fuir comme la peste.

Marco Verocai



LES COMBATS EN FACE-À-FACE AVEC LES ALIENS SE JOUENT À TOUR DE RÔLE, MAIS ON PEUT, À CERTAINES CONDITIONS, INTERVENIR DANS LE TOUR DE L'ENNEMI.

### 1er avis

DANS LE GENRE, IL FAUT RECONNAÎTRE QUE X COM EST TRÈS BON. ON PEUT PRATIQUÉMENT TOUT GÉRER, TOUT FAIRE, TOUT RÉALISER. ÉVIDEMMENT, CE TITRE N'EST PAS À LA PORTÉE DE TOUS. AVANT DE JOUER, IL FAUT SE FARCIR LA NOTICE, CE À QUOI NOUS NE SOMMES PAS TOUJOURS HABITUÉS. ENFIN, UNE FOIS CETTE LOURDE TÂCHE EFFECTUÉE ET QUE VOUS COMMENCerez À COMPRENDRE LES ROUAGES DU JEU, VOUS VOUS ÉCLATEREZ !

J/M DESROY

intérêt **89**

graphisme **10**  
animation **10**  
manipulabilité **15**  
sons **16**

GENRE : GESTION/STRATÉGIE  
DIFFICULTÉ : DIFFICILE  
JOUEURS : 1  
SAUVEGARDE : OUI  
AUTRES FORMATS : PC CD-ROM  
DISPO : NOVEMBRE  
PRIX : 400 F ENVIRON

APRÈS UNE MISSION RÉUSSIE, VOUS RETOURNEZ À LA BASE ET POUVEZ CONSULTER LES STATS DE CE TABLEAU, QUI FAIT OFFICE DE RAPPORT DE MISSION.

### 2ème avis

BIEN ENTENDU, C'EST MOCHE ET PERSONNE NETROUVERA À REDIRE À CETTE ÉVIDENCE. MAIS L'IMPORTANT DANS CE GENRE DE SOFT N'EST PAS FONCIÈREMENT SA BEAUTÉ GRAPHIQUE. CE QUI PRIME, C'EST L'AMBIANCE ET LA POSSIBILITÉ DE FAIRE ÉVOLUER LE JEU DANS LE SENS VOULU. CECI DIT, ON TROUVE QUELQUES PETITES IMPERFECTIONS, NOTAMMENT DANS LES FACE-À-FACE. PAR MOMENT, ON PEUT APERCEVOIR DES ALIENS QUI SETROUVENT EN DEHORS DE NOTRE CHAMP DE VISION OU QUI SONT CENSÉS ÊTRE MASQUÉS PAR LE "BROUILLARD DE GUERRE". DANS L'ENSEMBLE, L'INTERFACE EST BIEN FAITE, MAIS Y'A PAS DE QUOI TOMBER À LA RENVERSE.

MARCO VEROCAI

réalisation **60**

AU DÉPART, VOUS NE DISPOSEZ DANS VOTRE BASE QUE DE TROIS ENIGES : DEUX BARRACUDAS ARMÉS POUR LES COMBATS ET UN TRITON POUR LE TRANSPORT DES AQUANAUTES.

LES RENSEIGNEMENTS PEUVENT ÊTRE OBTENUS À LA TONNE POUR PEU QUE L'ON AIT ENVIE DE SE PERDRE DANS LES MÉANDRES DES MENUS.



## NOUVEAUX MAGASINS

AIX EN PROVENCE - 2, rue Lacépède - Haut Crs Mirabeau  
MOULIN - 48, rue des Coutelliers  
THONON LES BAINS - Galerie l'Étoile  
PERPIGNAN - 35, rue du Maréchal Foch  
TARBES - 6, rue B. Barrère  
REIMS - Place Drouot d'Érlon - Galerie du Lion d'Or  
HAGUENAU - 2, rue des Dominicains - Galerie St Jacques

OUVERTURES PROCHAINES : CHARTRES - CALAIS - ARLES - ST MALO - CHERBOURG  
FECAMP - BERGERAC - NICE - ROANNE - SAINTES - SAUMUR  
LIMOGES - ST NAZAIRE

# DOCK GAMES

## Jeux Vidéo Neufs et Occasions

## SATURN



console SATURN et un pad"  
et 1 CD de Démo

### 1490,00 Frs

#### Les nouveautés Saturn

Micromachines 3V - NHL Hockey 97- Doom  
Duke Nukeum 3D - NBA Jam Extreme  
Tomb Raider

REPRISE DE VOTRE ANCIENNE CONSOLE 16 BITS  
CONDITION ARGUS

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

(voir conditions argus dans votre  
magasin le plus proche)

Vous avez en projet la création d'un magasin  
de jeux vidéo dans votre ville  
Contactez nous, vous serez peut-être  
le prochain magasin DOCK GAMES.

Leader incontestable en France avec 80 boutiques spécialisées d'ici fin 96,  
notre groupe, fort de son expérience, vous apportera les gages de réussite dont vous avez besoin  
Un Concept qui fait ses Preuves - Une Notoriété et une Communication Nationale  
Une vraie Centrale d'Achat, plateforme et entrepôt

Renseignements 24H sur 24 au **08 36 68 22 06**



## PLAYSTATION



Console PLAYSTATION & un Pad  
+ 1 CD de demo

### 1490,00 Frs

console Française distribuée et garantie par SONY France

#### Les nouveautés Play Station

Soviet Strike - Micromachines 3V - Die Hard Trilogy  
Tomb Raider - Crash Bandicoot - Duke Nukeum 3D  
Destruction Derby 2 - Mortal Combat Trilogy

REPRISE DE VOTRE ANCIENNE CONSOLE 16 BITS  
CONDITION ARGUS

## VOS INTÉRÊTS SONT EN JEUX ! l'Engagement des DOCKS

- Vous racheter CASH\* vos consoles et vos jeux vidéo sans contrepartie  
Nos tarifs sont clairement définis par un argus du jeu vidéo à parution mensuelle
- Vous offrir les dernières nouveautés au meilleur prix avec la SUPERCARTE  
et avoir un choix de jeux et de consoles d'occas comme nulle part ailleurs  
Play Station, Saturn, 3DO, Jaguar, Super Nintendo, Mega Drive, 8 bits, CD Rom, CDI, Etc...
- Vous présenter en direct du Japon et des USA les derniers goodies et news  
cardass, figurines, posters, mangas DBZ et autres, cartes MAGIC, pog's, air soft guns, etc..
- Vous informer et vous renseigner 24h sur 24, 7 jours sur 7, partout en France  
sur nos magasins, leurs promotions et informations par un simple appel téléphonique (sans indicatif)

LE SERVEUR DOCK GAMES **08 36 68 22 06**  
À VOTRE SERVICE



- 02 St QUENTIN - Tél: 03 23 64 15 07 - 03 MONTLUÇON - Tél: 04 70 05 94 82 - 03 MOULIN - Serveur 36 68 22 06 **Nouveau !** - 06 NICE St Laurent du Var - Tél: 04 92 12 87 30  
- 06 GRASSE - Tél: 04 93 36 34 45 - 10 TROYES - Tél: 03 25 73 11 28 - 11 NARBONNE - Tél: 04 68 32 07 60 - 12 RODEZ - Tél: 05 65 68 94 58 - 13 AIX en Provence - Tél: 04 42 21 95 26  
- 13 MARSEILLE (Metro Castelane) - Tél: 04 91 78 96 75 - 16 ANGOULEME - Tél: 05 45 94 43 15 - 17 LA ROCHELLE - Tél: 05 46 41 29 01 - 18 BOURGES - Tél: 02 48 24 92 62  
- 19 BRIVE La Galliarde - Tél: 05 55 17 92 30 - 20 AJACCIO - Tél: 04 95 21 19 05 - 21 DIJON - Tél: 03 80 58 95 94 - 22 St BRIEUC - Tél: 02 96 62 33 13 - 24 PERIGUEUX - Tél: 05 53 09 84 00  
- 26 VALENCE - Tél: 04 75 56 72 90 - 27 EVREUX - Tél: 02 32 62 54 72 - 30 NIMES - Tél: 04 66 21 81 33 - 33 BORDEAUX - Tél: 05 56 01 13 19 - 34 SETE - Tél: 04 67 74 81 46 - 37 TOURS - Tél: 02 47 20 42 30  
- 38 GRENOBLE - Tél: 04 76 47 14 25 - 34 MONTPELLIER - Tél: 04 67 60 42 57 - 40 TARNOS - Tél: 05 59 64 18 66 - 40 MONT DE MARSAN - Tél: 05 58 06 39 51 - 41 BLOIS - Tél: 02 54 78 97 38  
- 42 St ÉTIENNE - Tél: 04 77 41 84 79 - 43 LE PUY EN VELAY - Tél: 04 71 09 37 17 - 44 NANTES - Tél: 02 40 35 57 93 - 45 ORLEANS - Tél: 38 77 98 30  
- 47 AGEN - Tél: 53 87 92 52 - 49 ANGERS - Tél: 41 87 59 14 - 49 CHOLET - Tél: 41 46 06 01 - 51 REIMS - Tél: 26 77 96 76 **Nouveau !** - 57 METZ - Tél: 03 87 36 33 33 - 59 DUNKERQUE - Tél: 03 28 66 73 73  
- 59 LILLE - Tél: 03 20 51 44 75 - 60 CREIL - Tél: 03 44 25 56 64 - 63 CLERMONT-FERRAND - Tél: 04 73 28 93 37 - 64 TARNOS - Tél: 05 59 64 18 66 - 65 TARBES - Tél: 05 62 44 92 92 - **Nouveau !**  
- 66 PERPIGNAN - Tél: (serveur) 08 36 68 22 06 **Nouveau !** - 67 STRASBOURG - Tél: 03 88 22 54 81 - 67 HAGUENAU - Tél: 03 88 73 53 59 **Nouveau !** - 69 LYON (Metro Guillotière) - Tél: 04 78 60 33 60  
- 71 CHALON S/Saone - Tél: 04 85 42 98 58 - 74 ANNECY - Tél: 04 50 51 44 98 - 74 ANNEMASSE & Genève - Tél: 04 50 87 16 75 - 74 THONON LES BAINS - Tél: 04 50 87 16 75 **Nouveau !**  
- 75 PARIS 16 (Metro Pompe) - Tél: 01 45 04 13 10 - 75 PARIS 6 (Metro Vavin) - Tél: 01 46 33 79 11 **Nouveau !** - 76 DIEPPE - Tél: 02 35 84 63 90 - 76 LE HAVRE - Tél: 02 35 22 72 55  
- 77 MELUN - Tél: 01 64 37 41 98 - 79 NIORT - Tél: 05 49 77 05 13 - 80 AMIENS - Tél: 03 22 92 28 85 - 81 ALBI - Tél: 63 49 94 40 - 82 MONTAUBAN - Tél: 05 63 66 57 33 - 83 FREJUS - Tél: 04 94 53 64 18  
- 83 TOULON - Tél: 04 94 91 39 69 - **84 AVIGNON - Tél: 04 90 82 22 61 (MAGASIN PILOTE)** - 93 AUBERVILLIERS - Tél: 01 43 52 70 23 **Nouveau !** - 94 LA VARENNE St Hilaire - Tél: 01 41 81 03 17  
- 97 LA REUNION LE TAMPON - Tél: 02 62 27 87 76 - 97 POINTE A PITRE - Tél: 05 90 26 95 26 - 97 FORT DE FRANCE - Tél: 63 12 13

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

\*\* La carte DOCK-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

SO

→ Les Russes ne sont plus nos ennemis. Après l'effondrement de l'Union soviétique en 1991 et la



LES ZONES D'ATERRISSAGE SONT À L'ABRI DES  
ATTAQUES ENNEMIES. CHAQUE PRISONNIER  
DÉPOSÉ VOUS RAPPORTE 150 POINTS DE BLIN-  
DAGE (SUR UN TOTAL DE 1 500). C'EST UN BON  
MOYEN POUR VOUS REFAIRE UNE PETITE SANTÉ.



LES VÉHICULES DU CONVOI, ENGLUÉS SUR CETTE ROUTE ENCAISSÉE,  
VONT TÂTER DE MON CANON DE 30 MM.

⇒ On pensait qu'avec la chute du mur de Berlin et le nouvel ordre mondial instauré par Bush en accord avec lui-même, la menace communiste ne serait plus qu'un mauvais souvenir. Eh bien, c'était compter sans les vellétés d'un quarteron de nostalgiques de l'ancien régime soviétique qui espèrent bien reprendre le pouvoir et son cortège de privilèges. Serez-vous nous épargner un troisième conflit mondial (c'est vrai, on n'a pas que ça à foutre) ?

# Soviet Strike

playstation

DÉVELOPPEUR : ELECTRONIC ARTS  
ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS

naissance de la CEI, puis l'affirmation de la souveraineté des différentes républiques qui constituaient naguère l'empire, la tension est retombée d'un cran. Le rouge n'est plus apprécié des dirigeants de l'ancien bloc de l'Est qui lui préfèrent de loin la vodka. Les missiles de croisière vont à la casse et les militaires défilent désormais la fleur au fusil (les Tchétchènes et les Tadjiks ont carrément eu droit au bouquet et aux compositions florales qui caractérisent les couronnes... mortuaires ! NdC). Bien sûr, quand il s'agit de taper sur un bédouin ou deux, les forces occidentales font les gros yeux et roulent la caisse (cf. Tempête du désert), mais dans l'ensemble, la paix gagne du terrain... Jusqu'au jour où un ancien général de l'ex-KGB, plus connu sous le pseudonyme aguichant de "Shadowman", complotte pour renverser le régime en place. Eltsine, plus préoccupé par son foie que par les affaires, est dans l'incapacité de faire régner l'ordre intérieur. L'ONU, fidèle à sa réputation, se perd en conjectures, réunions et autres fariboles. Bref, on est dans le caca ! Heureusement, une organisation secrète veille et frappe aussi rapidement que la foudre : le "Strike".

## On ne mélange pas les torchons et les Sovjets

La tâche de Strike consiste à désamorcer les conflits avant qu'ils n'éclatent. Pour ce faire, il dispose de moyens armés conséquents et de la technologie la plus évoluée. Sa confidentialité est telle que même le président des États-Unis en ignore l'existence, c'est vous dire ! Bien entendu, en tant que membre à part entière de cette œuvre de bienfaisance (ne confonds-tu pas avec l'ARC ? NdC), vous allez participer aux différentes campagnes, aux commandes de votre hélicoptère Super Apache. Les cinq niveaux, qui comptabilisent au total une quarantaine de missions, vous emmènent jusqu'aux vallées enneigées de Crimée, sur les plages de la mer Noire, dans les montagnes du Caucase, en Transylvanie et enfin, au cœur même de Moscou. Le principe du jeu reprend le concept d'Urban Strike, sorti en avril 95, qui lui-même s'inspirait de Jungle Strike paru en octobre 93, qui était la suite de Desert Strike datant d'avril 92. Vous suivez ? Pour ceux qui ne connaissent pas encore, je résume brièvement : vous pilotez donc le meilleur hélicoptère du monde, équipé d'un blindage "intelligent" (sic) et

LES PLUS  
MARXISTES  
D'ENTRE VOUS  
(OU LES  
MEILLEURS EN  
HISTOIRE-GÉO)  
AURONT RECON-  
NU À GAUCHE  
(NORMAL !) LE  
MAUSOLÉE DE  
LÉNINE !



ADMIREZ AU PASSAGE  
LA RICHESSE DES  
DÉTAILS AU SOL : LA  
CARAVANE, SES  
BÉDOUINS, SES CHA-  
MEAUX... ON ARRIVE  
PRESQUE À VOIR LE  
NOMBRE DE RAISINS  
DE CORINTHE DANS  
LE COUSCOUS !



RIEN DE TEL QUE L'AIR MARIN !



DE VÉRITABLES FILMS D'ACTUALITÉS ÉMAILLENT LES RAPPORTS QUE HACK VOUS COMMUNIQUE EN TEMPS RÉEL SUR LE STRIKE.NET



PARFOIS, IL VOUS FAUDRA COUPER TOUTES LES VOIES DE COMMUNICATION DE L'ENNEMI. CELA SE TRADUIT CONCRÈTEMENT PAR LA DESTRUCTION DES PONTS.



BEUARRRH, J'VAIS TOUT PÉTÉEEEEE !



C'EST FIN. LE SUPER APACHE S'ÉCRASE DANS UN PANACHE DE FUMÉE EN TOURNANT. PEUT-ÊTRE LA PROCHAÎNE FOIS !

LES SÉQUENCES VIDÉO TOURNÉES POUR SOVIET STRIKE METTENT EN SCÈNE UNE BROchette DE PERSONNAGES RÉCURRENTS PARMIS LESQUELS ON CITERA LE GÉNÉRAL EARLE, CHEF MILITAIRE DE STRIKE, UN OFFICIER DE COMMUNICATION RECRUTÉ PARMIS LES MEILLEURS, HACKER, AVEC LEQUEL VOUS SEREZ EN CONTACT PERMANENT VIA LE RÉSEAU STRIKE.NET, ANDREA GREY QUI OPÈRE POUR L'ORGANISATION SOUS LA COUVERTURE D'ENVOYÉE SPÉCIALE DE GLOBAL BROADCAST SERVICE, ET SHADOWMAN, LE VILAIN DE L'HISTOIRE (REMPLAÇANT AU PIED LEVÉ SADDAM HUSSEIN). CERTAINES SÉQUENCES ONT NÉCESSITÉ L'ILLUSION DU MAQUILLAGE POUR RESTITUER D'HORRIBLES BLESSURES. ICI, L'ACTEUR EST CENSÉ SOUFFRIR DE BRÛLURES DUES À LA RADIOACTIVITÉ...



SILENCE, ON TOURNE !

d'armes en tout genre. Le tout étant disponible dans la mesure des stocks disponibles et dans les agences participant à l'opération... mais je m'égare ! Chacun des cinq niveaux est constitué d'environ huit missions qu'il vaut mieux accomplir dans l'ordre. Cela va de la destruction d'objectifs à la récupération de prisonniers de guerre ou encore à la capture de chefs terroristes. La pression des fans était grande pour que le jeu renaisse sur les consoles 32 bits. C'est désormais chose faite avec cette version Playstation. Notez qu'une version Saturn est également prévue. Soviet Strike est donc le quatrième volet de cette "tétralogie" qui est appelée à connaître d'autres développements... Mais qu'apporte-t-il par rapport à ses aînés ?

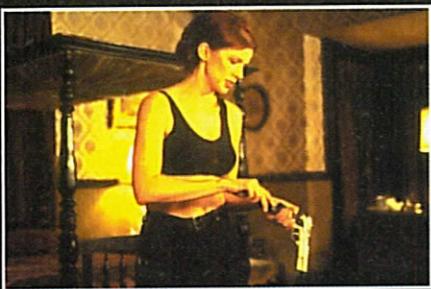
**Hélico presto**

La première chose qui frappe, ce sont les cinématiques qui viennent truffer le jeu, CD-Rom oblige ! Superbement réalisées et bénéficiant d'une excellente localisation (comprenez : doublage et traduction dans la langue de Molière), elles contribuent grandement à nous immerger dans une ambiance "high-tech", le tout sans prendre le joueur pour un malade lobotomisé. Les armes modernes sont telles que l'art de la guerre s'apparente de plus en plus à un jeu vidéo. Soviet Strike joue à fond sur cette ambiguïté en mêlant habilement fiction et réalité par le biais d'extraits vidéo tournés avec des acteurs, de séquences en images de synthèse et de véritables documents d'actualités. On se rapproche beaucoup du style de Westwood et de son Command & Conquer (en preview dans ce numéro). L'autre grande innovation vient de l'utilisation d'une véritable 3D (et non plus de la 3D isométrique) pour les véhicules, les navires, les infrastructures, les baraquements, etc. Leur destruction donne d'ailleurs lieu à des explosions dans lesquelles les cibles se volatilisent aux quatre coins du champ de bataille, façon puzzle (je connais mes classiques !). Les Rambo de base vont pouvoir casser, pilonner, annihiler, démanteler, disloquer, broyer, etc. à loisir, car dans Soviet Strike, tout ou à peu près tout peut être détruit...

**Et ce n'est pas tout !**

Les terrains des opérations sont magnifiques, beaucoup plus variés et réalistes en ce qui concerne leur topographie. Le relief est souvent accidenté et la richesse des détails au sol est ahurissante. On arrive à distinguer du ciel les militaires des animaux, ce qui n'est pas toujours évident sur le plancher des vaches. Soviet Strike jouit d'une finition irréprochable. Le meilleur exemple ? Lorsqu'on tire sur les cerfs, errant en troupeaux dans le premier niveau. Ces derniers font alors part de leur mécontentement en émettant un cri des plus "rigolisants". On sent que les développeurs ont pensé à tout ! Le champ de bataille évolue en totale interactivité avec vos actes ! Du côté des bruitages, il faut que vous sachiez (et pas seulement dans la colle !) que leur diversité et leur réalisme sont des plus jolis. Excusez ce terme un tantinet excessif, mais ils sont pile-poil ! Du bruit de votre hélico en passant par les tirs d'obus, de missiles ou de tout ce que vous voudrez, je n'en pas trouvé un seul qui prête le flanc (ou la crème brûlée) à la critique... Je clos maintenant la liste (non exhaustive) des louanges pour ouvrir celle des points faibles du jeu. Avouez, vous commencez à penser que j'étais vendu ! Le plus gros reproche concerne l'animation.

Le défilement du décor sous votre hélico est à ch... est haché, saccadé si vous préférez. De plus, les explosions ont la fâcheuse tendance, lorsqu'elles se produisent en grand nombre, à ralentir substantiellement l'affichage. Vous me direz : "Compte tenu des éloges en lesquels il s'est précédemment répandu, cela fait peu". Certes. Mais étant donné le degré de réalisation de l'ensemble, on en vient à regretter ce "détail" qui personnellement me chagrine un peu. De surcroît, l'obligation de refaire les premières missions d'un niveau donné pour le terminer peut mener, à la longue, à une certaine lassitude. Quoi qu'il en soit, je vous parie les Caterpillars de Marco (1,7 kg à chaque pied !) que les "Napoléon du dimanche... à balai" vont adorer !



Pascal Geille

**MONDIALES ROQUETTES**

VENEZ RENDRE VISITE AU PLUS GRAND SUPERMARCHÉ D'ARMES CONVENTIONNELLES DU MONDE. LES TERRAINS D'OPÉRATION DE SOVIET STRIKE REGORGENT DE STOCKS DE MUNITIONS ET DE CARBURANT DISSÉMINÉS UN PEU PARTOUT À CIEL OUVERT AINSI QUE DANS CERTAINS BARAQUEMENTS ET VÉHICULES. POUR S'EN SAISIR, MIEUX VAUT AU PRÉALABLE FAIRE LE MÉNAGE AUX ALENTOURS PUIS, LORSQUE VOUS SEREZ EN VOL STATIONNAIRE, VOTRE SUPER APACHE SE CHARGERA DE TREUILLER AUTOMATIQUEMENT LA PRÉCIEUSE MARCHANDISE. LE PRINCIPE EST IDENTIQUE POUR RÉCUPÉRER LES PERSONNES.



- ♣ GENRE : JEU DE TIR STRATÉGIQUE
- ♣ DIFFICULTÉ : DIFFICILE
- ♣ JOUEURS : 1
- ♣ CONTINUES : OUI
- ♣ SAUVEGARDE : OUI
- ♣ AUTRES FORMATS : PRÉVU SUR SATURN
- ♣ DISPO : NOVEMBRE
- ♣ PRIX : 350 F ENVIRON

graphisme	18
animation	14
maniabilité	16
son	18

**1er avis**

ELECTRONIC ARTS A SU HABILEMENT NÉGOCIER LE VIRAGE DES 32 BITS POUR SA SÉRIE DES "STRIKE". PAS FONCIÈREMENT RÉVOLUTIONNAIRE, SOVIET STRIKE A CÉPENDANT LE BON GOÛT DE PÉRPÉTER LE GENRE DE BELLE MANIÈRE. EN CE SENS, IL PLAIRA AUX AFICIONADOS DES ANCIENNES VERSIONS. SON NOUVEL HABILLAGE SAURA ÉGALEMENT CONVERTIR LES JOUEURS RESTÉS JUSQU'ALORS INSENSIBLES À CE GENRE DE PRODUITS. BREF, DE LA BELLE CAME !

PASCAL GEILLE

intérêt 92

**2ème avis**

ELECTRONIC ARTS AURAIT PU FAIRE UN SANS-FAUTE SI L'ANIMATION N'AVAIT ÉTÉ SI MÉDIOCRE. "WHAT A SHAME !" COMME DISENT LES "BRITONS" ! MÊME SI CE DÉFAUT N'EST PAS TROP PRÉJUDICIALE À LA JOUABILITÉ, IL GÂCHE TOUT DE MÊME UNE BONNE PARTIE DU PLAISIR. UNE MENTION SPÉCIALE POUR LES DÉCORS QUI DEVRAIENT FAIRE DES ÉMULES...

MARCO VEROCAÏ

réalisation 90

playstation

DÉVELOPPEUR : WARNER INTERACTIVE  
ÉDITEUR : WARNER INTERACTIVE



C'est à un voyage dans le temps que Warner nous convie ici. Avec Pitball, vous allez vous retrouver au 23<sup>e</sup> siècle pour vous livrer à des matches d'un basket dégénéré et hypra violent. Descendant du Speedball que l'on connaissait sur Megadrive, Pitball, lui, sort sur Playstation.

# pitball



À l'instar de son aïeul Speedball, Pitball propose des compétitions d'un mélange de handball et de basket qui aurait mal tourné. Désormais, ici, tous les coups sont permis pour entrer en possession de la boule d'énergie qui sert de ballon. Le but étant de fourrer celui-ci dans le but adverse. Les matches ont lieu dans des arènes, sur des planètes aussi hostiles qu'inconnues et les joueurs viennent tous du fin fond de la galaxie, un sac plein de hargne et d'armes en bandoulière, pour remporter le titre tant convoité de Champion de l'univers. Le décor est planté et vous vous doutez bien maintenant qu'on ne va pas faire dans la dentelle ; au contraire, les parties seront brutales et plus d'une fois, vous allez vous retrouver sur le carreau. Les rencontres opposent deux équipes de deux joueurs en sachant que le soft accepte jusqu'à 4 joueurs simultanément. Le jeu est entièrement en 3D map-pée temps réel et, malgré des graphismes inégaux, la réalisation est honorable.

### Le pitball est dangereux...

En effet, c'est à une débauche d'effets que vous allez assister car, outre les coups de poing et de pied des joueurs, chaque race est dotée de coups spéciaux qui se feront avec force flashes et explosions. Ce qui nous conduit à dire que ce jeu n'est pas le mieux réalisé du monde vient de ce qu'il n'est pas fin, que ça pixellise et que les graphismes ne figurent pas parmi les plus beaux. Ceci dit, on ne trouve ni saccades ni ralentissements dans Pitball. En fait, le plus gênant vient de la 3D qui empêche le joueur d'être précis dans ses tirs et ses passes. En outre, les persos en 3D sont soumis à une inertie carrément gênante. Du coup, ils ne répondent pas vite, ne courent pas toujours comme on le voudrait, mettent trois plombes à se relever d'une chute, bref c'est pas plus maniable que ça. Dommage car dans l'ensemble, le jeu est bourré de bonnes idées : les items qui tombent du ciel et qui procurent des coups spéciaux, de l'équipement ou des points de santé ou encore la possibilité de mettre un peu d'effet dans la balle.

### ...même tenu en laisse !

Mais la plupart de ces bonnes idées ne sont pas inhérentes au jeu et viennent surtout des menus très riches et qui offrent un max de possibilités. En championnat par exemple, vous pouvez gérer une des douze équipes et la faire évoluer (en jouant ou en regardant les matches) de la 3<sup>e</sup> à la 1<sup>ère</sup> division. Pour ce faire, il faudra s'occuper des finances, des sponsors, des transferts, de l'achat d'un équipement plus adéquat indispensable pour s'attaquer aux plus fortes équipes. Tout cela paraîtra familier à ceux qui ont pratiqué le Speedball mais ici, on peut en plus faire des paris sur des équipes pour amasser de la thune ou encore soudoyer les adversaires pour augmenter ses chances. Rien de très moral mais vu le sport pratiqué... Bref, plein de choses qui font de Pitball un jeu vraiment fun et intéressant. Ah ! Si seulement la jouabilité et la maniabilité avaient été un peu plus soignées...

Marco Verocat

graphisme	15
animation	13
maniabilité	14
son	16

GENRE : BASKET FUTURISTE \* DIFFICULTÉ : MOYENNE \* JOUEURS : 1 A 4 \* SAUVEGARDE : OUI \* AUTRES FORMATS : NON \* DISPO : OCTOBRE \* PRIX : 400 F ENVIRON



## 1<sup>er</sup> avis

PLEIN DE BONNES CHOSES DANS LES MENUS. LES POSSIBILITÉS SONT AUSSI NOMBREUSES QUE DIVERSES ET OFFRENT UN BON CHOIX AU JOUEUR. CONCERNANT LE JEU, L'AMBIANCE Y EST FUTURISTE ET VIOLENTE À SOUHAIT ET LES MATCHES AURONT LEURS LOTS DE BAFFES ET DE COUPS SPÉCIAUX SPECTACULAIRES. ENFIN, LA POSSIBILITÉ DE JOUER JUSQU'À 4 À CE NBA JAM DU 23<sup>E</sup> SIÈCLE RAJOUTE UN PEU DE CONVIVIALITÉ DANS CE MONDE DE BRUTES.

MARCO VEROCAT

intérêt 85

## 2<sup>ème</sup> avis

SOYONS FRANCS, LE JEU N'EST PAS MAL FAIT MÊME SI LES GRAPHISMES NE SONT PAS TOP. EN REVANCHE, LÀ OÙ ÇA PÊCHE DUR, C'EST EN CE QUI CONCERNE LA MANIABILITÉ. L'INERTIE DES PERSONNAGES LE REND DIFFICILEMENT JOUABLE ET LES PERSPECTIVES OFFERTES PAR LA 3D FONT QU'IL EST DIFFICILE D'ÊTRE PRÉCIS SUR LE TERRAIN. TOUT CELA REND LE JEU UN POIL DIFFICILE À ABORDER...

PASCAL GEILLE

réalisation 87

DEUX CAMÉRAS SONT DISPONIBLES. CELLE-CI VOUS RAPPROCHE DES JOUEURS, LA SECONDE VOUS MONTRÉ, GRÂCE AUX ZOOMS FRÉQUENTS, L'ENSEMBLE DU TERRAIN VU DE HAUT.



EN CHAMPIONNAT, CHOISISSEZ UNE ÉQUIPE À MANAGER, GÉREZ SES FINANCES, ACHÉTEZ DES NOUVEAUX ÉQUIPEMENTS, ETC. Bref, OCCUPEZ-VOUS D'ELLE, UN PEU COMME DANS UNE SIMU' DE FOOT.



PLUS VOUS RESTEZ LONGTEMPS APPUYÉ SUR LE BOUTON DE TIR, PLUS LA BALLE SE CHARGE D'ÉNERGIE ET PLUS LE TIR SERA PUISSANT MAIS IL PERDRA EN PRÉCISION.

DANS LE MAGASIN D'ÉQUIPEMENTS, CHOISISSEZ DE QUOI AUGMENTER LE POTENTIEL DE VOTRE ÉQUIPE. À CONDITION D'AVOIR SUFFISAMMENT DE BLÉ ET POUR CELA, IL FAUT GAGNER DES MATCHES.



EN PLUS DE L'INTRO, VOUS AUREZ DES CINÉMATIQUES QUI VOUS PRÉSENTERONT LES 12 RACES CONCURRENTES ET LEURS ORIGINES SI VOUS LAISSEZ TOURNER LA DÉMO DU JEU.



VOUS NE TROUVEZ PAS QUE CE ROBOT QUI VIENÉ POUR L'ENGAGEMENT À DES FAUX-AIRS D'UN SPACE MARINE DE SPACE HULK ?



CERTAINS BUTS PEUVENT MARQUER JUSQU'À TROIS POINTS SELON LA FAÇON ET L'ENDROIT DONT VOUS AVEZ TIRÉ.



ÇA -FIGTE- DUR DANS L'ARÈNE ET LES COUPS COMME LES EFFETS DE LUMIÈRE PLEUVENT, ON SE CROIRAIT DANS LOADED. SPECTACULAIRE, NON ?!

LES RÈGLES DU PITBALL NE SONT PAS COMPLIQUÉES : TOUS LES COUPS SONT PERMIS ET PLUS ILS SONT BRUTAUX, PLUS ILS SONT PAYANTS.



LES MATCHES ONT LIEU SUR DES PLANÈTES DIFFÉRENTES, D'OÙ UN ENVIRONNEMENT TOUJOURS VARIÉ. MAIS IL Y A UNE CONSTANTE : TOUTES LES PLANÈTES SONT HOSTILES ET IL NE FAIT PAS BON S'Y BALADER.



CHAQUE RACE POSSÈDE SES PROPRES COUPS SPÉCIAUX MAIS ATTENTION, CELA N'ÉPARGNE PERSONNE, NI VOUS NI VOTRE COÉQUIPIER.

# Worldwide



Le jeu de foot le plus doué de sa génération arrive sur Saturn ! Les possesseurs de PlayStation paraissent il y a peu avec Adidas Power Soccer, c'est désormais au tour des "Saturniens" d'exhiber fièrement Worldwide Soccer '97 qui n'a vraiment rien à lui envier au niveau de la réalisation.

**s a t u r n**  
**DÉVELOPPEUR : SEGA SPORTS**  
**ÉDITEUR : SEGA**



En effet, aucun jeu de foot sur Saturn n'est aussi réaliste. Les gens de Sega Sports ont réussi à incorporer des mouvements grâce à la technique de la "Motion Capture" tellement réalistes que l'on se croit devant une retransmission télévisée. Il ne manque plus que les commentaires de Thierry Roland ! Déjà, l'impressionnante séquence d'introduction en images de synthèse annonce la couleur : les joueurs bougent merveilleusement bien. Et cette impression se confirme une fois dans le jeu. Entièrement réalisés en 3D (mis à part le public dans le stade) et texturés, les joueurs possèdent des maillots aux couleurs des véritables équipes. De plus, en dehors des traditionnels matches d'exhibition et autres coupes, on peut choisir à sa guise les conditions de jeu (terrain sec ou détrempé, de jour ou de nuit), sélectionner le stade, adopter une des sept tactiques disponibles, une vue parmi les trois proposées (qui correspondent à une altitude différente) et un angle (dans le prolongement du terrain, de trois quarts à la Fifa, parallèlement à la ligne de touche, etc.). Bref, le jeu regorge d'options en tout genre.



PARMI LES QUATRE VUES DISPONIBLES, CELLE À PARTIR DE LA TOUCHE EST CERTAINEMENT LA MOINS PRATIQUE.



OUPS ! VOUS ÉTIEZ TROP LOIN POUR APPRÉCIER À SA JUSTE VALEUR CE SUPERBE BUT ! QU'À CELA NE TIENNE, UN PETIT RALENTI AVEC MOULT ANGLES DE CAMÉRAS DIFFÉRENTS ET HDR, CANAL + ET BIETRY N'ONT QU'À BIEN SE TENIR !

### Ce soir on vous met le feu...

Chaque joueur possède une panoplie de mouvements incroyables : tacle, aile de pigeon, amortis de la poitrine, dribbles dignes de Maradona à sa grande époque (celle où il ne se pourrait pas encore le nez), reprises, etc. La contrepartie de ce réalisme à outrance est la relative lenteur du jeu. Je dis bien relative car il semble logique qu'un joueur ne remonte pas la totalité du terrain en 3 secondes comme on peut le voir dans d'autres jeux de foot plus arcade. Il s'agit là certainement de ce qui constitue pour beaucoup le point faible de Worldwide Soccer '97.

En fait, deux écoles s'affrontent ici : il y a ceux qui ne jurent que par la rapidité d'action et le fun, peu importe le réalisme des graphismes et de l'animation. Ceux-là préféreront d'autres titres, tels qu'Olympic Soccer de feu US Gold. Et puis il y a

# Soccer '97

les autres, que l'on trouve parmi les plus férus de football, les scientifiques du ballon rond, les techniciens de la lucarne, en un mot les dingues de foot ! Eux privilégieront, en revanche, l'exactitude de la simulation, la richesse des tactiques et la possibilité d'élaborer un jeu qui leur est propre. Car dans Worldwide Soccer '97, vous devez construire les actions comme dans la réalité et privilégier le jeu d'équipe.

## Ne jouez plus perso' !

Bien sûr, les exploits personnels restent possibles mais jamais jeu de foot n'avait poussé aussi loin les tactiques de jeu ! À tel point qu'il est possible de faire remonter automatiquement la défense afin de chercher le hors-jeu ou encore d'exercer le marquage à la culotte. Autre détail intéressant, le joueur sélectionné peut accélérer sa course, ce qui permet d'effectuer des débordements ! Comme vous pouvez le voir, Worldwide Soccer '97 ne risque pas de vous décevoir. Le seul défaut qui me semble important à un niveau qui touche la réalisation pure vient des musiques, tout droit sorties du répertoire de Charlie Olegg ! Il faut dire que les Japonais raffolent de ce style complètement kitsch (rappelez-vous les mélodies de Daytona USA !). Mis à part ce léger détail, Worldwide Soccer '97 est le jeu de foot qu'un bon nombre d'entre nous attendaient sur Saturn.

Pascal Geille

CONFORMÉMENT AUX RECOMMANDATIONS DE LA FIFA LORS DU DERNIER CHAMPIONNAT DU MONDE, LES ARBITRES N'HÉSITENT PLUS À SORTIR LE CARTON JAUNE.



UN RADAR OPTIONNEL PERMET DE REPÉRER LA POSITION DES JOUEURS SUR LE TERRAIN D'UN SEUL COUP D'ŒIL. REMARQUEZ QU'EN ADOPTANT LA VUE DE TROIS QUARTS, ON SE RETROUVE DEVANT UN CLONE DE FIFA SOCCER !



LE FOOTBALL EN NOCTURNE LAISSE DÉCOUVRIR UN SUPERBE CIEL ÉTOILÉ AU-DESSUS DU STADE.



DE NUIT, LES QUATRE OMBRES PAR JOUEUR CORRESPONDENT AUX QUATRE PROJECTEURS HYPER PUISSANTS DU STADE !

MALGRÉ SON RÉALISME, IL ARRIVE QUE WORLDWIDE SOCCER '97 TOMBE DANS LE COCCASSE. AVEZ-VOUS DÉJÀ VU UN MUR AUSSI DISPARATE LORS D'UN COUP FRANC ?



## 2ème avis

IL Y A PEU, BON NOMBRE DE CONFRÈRES SE GARGARISAIENT AVEC ADIDAS POWER SOCCER SUR PLAYSTATION SANS SE DOUTER UN SEUL INSTANT QUE LA 32 BITS DE SEGA SERAIT À MÊME DE PROPOSER UN JEU DE FOOT DE LA MÊME TREMPE. IL FAUT RECONNAÎTRE QUE LA RÉOLUTION N'EST PAS EXCELLENTE (LES JOUEURS SONT MAL DÉGROSSIS) ET QUE LES MUSIQUES RESSEMBLENT AU GÉNÉRIQUE DE MAYA L'ABEILLE, MAIS ON RESTE SANS VOIX DEVANT L'EXCELLENTE MANIABILITÉ, LES SUPERBES ANIMATIONS ET L'EXTRÊME RÉALISME DES MOUVEMENTS !

MARCO VEROCAÏ

## 1er avis

MALGRÉ QUELQUES DÉFAUTS (NOBODY'S PERFECT !), WORLDWIDE SOCCER '97 EST SANS AUCUN DOUTE L'UN DES MEILLEURS JEUX DE FOOT SUR SATURN. ALORS ÉVIDEMMENT, LES ACHARNÉS DU PADDLE LE TROUVERONT TROP LENT ! MAIS JE PENSE QUE LES VÉRITABLES AMOUREUX DU BALLON ROND LE TROUVERONT IRREPROCHABLE VU SON RÉALISME ET LES NOMBREUSES OPTIONS PRÉSENTES. LE MUST DE LA SIMU' DANS TOUS LES CAS !

PASCAL GEILLE

GENRE : SIMULATION  
SPORTIVE → DIFFICULTÉ :  
NS → JOUEURS : 1 À 6 →  
NIVEAU : NS → CONTINUES :  
NON →  
SAUVEGARDE : OUI  
AUTRES FORMATS : NON  
DISPO : NOVEMBRE  
PRIX : 400 F ENVIRON

graphisme 15  
animation 19  
maniabilité 17  
son 10

réalisation 92

intérêt 90





Ceux qui ont touché à Project X sur Amiga et PC savent de quoi je parle car ce dernier est resté dans les mémoires.

Trois ans plus tard, Team 17 remet le couvert avec une suite judicieusement appelée X2. Deux fois plus fort, deux fois plus beau, deux fois plus tout ce que vous voulez par rapport aux shoots disponibles sur Playstation.

X2 PROPOSE UN MODE 2 JOUEURS EN SIMULTANÉ MAIS NE SOUFFLEZ PAS TROP VITE, CE N'EN EST PAS PLUS FACILE POUR AUTANT. LE SEUL CONTINUE SERA ATTRIBUÉ À CELUI QUI MEURT EN PREMIER.



QUAND JE VOUS DIS QUE C'EST TRÈS DUR ET QU'IL Y A DES NUÉES D'ENNEMIS PARTOUT, VOUS ME CROYEZ MAINTENANT ?!

### 3 ANS PLUS TARD....

DEPUIS VOTRE DERNIÈRE MISSION APPELÉE PROJECT X, RIEN DE NEUF, LES ALIENS SE SONT FAIT DISCRETS. ALORS QUE VOUS ÊTES TRANQUILLE CHEZ VOUS EN TRAIN DE CONTEMPLER LA PHOTO DE VOTRE ANIMAL PRÉFÉRÉ (VOTRE FEMME) (NDBC : NE ME LA FAIS PAS DEUX FOIS, CELLE-LÀ !), LE «BIDOUILLOPHONE» À ONDES SINUSOÏDALES SONNE. C'EST LA BASE QUI VOUS CONTACTE D'URGENCE - DE NOUVEAUX ENNEMIS S'ATTAQUENT À NOUS ET COMME VOUS ÊTES CONSIDÉRÉ COMME LE MEILLEUR PILOTE DE LA FLOTTE, C'EST À VOUS D'ALLER LES BOUTER HORS DE NOTRE GALAXIE. VOUS SAUTEZ DANS VOTRE «AÉROVOITURE», ACCROCHEZ AU PASSAGE QUELQUES ENGINS GARÉS PUIS, BLOQUÉ PAR UNE MANIF, VOUS METTEZ AUX COMMANDES DE VOTRE MOTO GENRE AKIRA. AINSI ARRIVEZ-VOUS AU HANGAR OÙ EST PARQUÉ VOTRE VAISSEAU. CONTACT, GOOD !!!

À la question «pourquoi développer un jeu d'un genre si archaïque ?», l'équipe de Team 17, bien connue des joueurs PC et qui a explosé sur console grâce à Worms, répond : «Parce qu'on aime ce genre et que sur 32 bits, il n'y a rien de valable». Autant dire qu'avec de tels propos, y'a intérêt à assurer derrière et à faire quelque chose de bien sous peine de passer pour des rigolos. Eh bien, comme dans cette boîte anglaise, ils n'en sont pas (des rigolos), ils ont donc tenu parole et nous livrent là un véritable petit chef-d'œuvre de shoot'em up. Beau, que dis-je, splendide, magnifique, colossal... Les adjectifs ne suffisent plus à qualifier les graphismes d'acier de X2. Ceci dit, il ne s'agit pas d'un jeu en 3D mais en 2D comme les R-Type et autres Super Aleste qui nous avaient enchantés sur 16 bits. Alors forcément, il aurait été malheureux de voir un jeu moyen, mais à ce point-là ! Selon l'équipe qui a travaillé pendant près d'un an sur le projet X2 (jeu de mots), le potentiel de la machine de Sony a été si exploité qu'il serait carrément difficile de faire plus dans le genre.

### La plus belle 2D sur 32 bits

Voyez plutôt l'expression de ce boulot en chiffres : 32 000 couleurs, 256 pour chaque ennemi, 120 ennemis différents, 1200 sprites affichables à l'écran en même temps et des boss... brrr, j'en ai encore froid dans le dos. Ces derniers remplissent tout l'écran (quand ils n'en sortent pas) et certains requièrent jusqu'à 700 Ko d'animation. Une vraie folie ! Avec des chiffres pareils, vous vous doutez que les sprites ont été modélisés en 3D, façon DKC sur 16 bits, ce qui offre un rendu visuel des plus agréables. Bref, en un mot comme en cent, graphiquement et techniquement, X2 est un pur joyau : pas de bugs, pas de clignotements, pas de saccades et des effets de lumière, de transparence, des rotations, des zooms et des passages sur 2 plans. De quoi satisfaire les plus difficiles en somme... Du point de vue de l'intérêt, X2 est fidèle à la tradition des shoots et nous rebalance



playstation

DÉVELOPPEUR : TEAM 17  
ÉDITEUR : OCEAN

tous les clichés du genre, des clichés bien agréables d'ailleurs.

**Un jeu de cocaïnomanie**

En effet, dans le principe, rien de réellement nouveau mais si on aime le genre, on est obligé d'adhérer à X2. Au départ, vous choisissez votre niveau de difficulté (normal, comprenez «à s'arracher les cheveux, ou Hard, entendez «à se cogner la tête dans les murs»), puis un des trois vaisseaux en sachant que plus ils sont rapides, moins ils seront puissants. Et c'est parti pour des heures de folie à tenter de venir à bout de la dizaine de niveaux, tous plus durs les uns que les autres et remplis d'ennemis dans tous les sens tant et si bien qu'il est difficile de s'y frayer un chemin. On commence en scrolling horizontal, un scrolling peu rapide d'ailleurs et les niveaux se succèdent avec à la fin de chacun d'entre eux, un boss gigantesque qui vous donnera du fil à retordre. Concernant les scrolls, ils varient d'horizontaux à verticaux en sachant que par endroits, la machine vous fera automatiquement changer de plan.

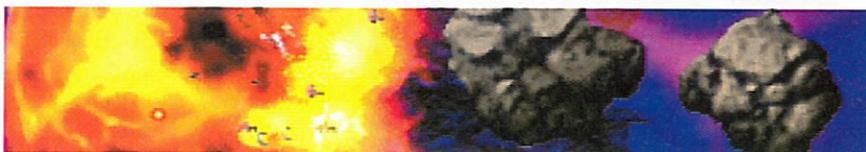
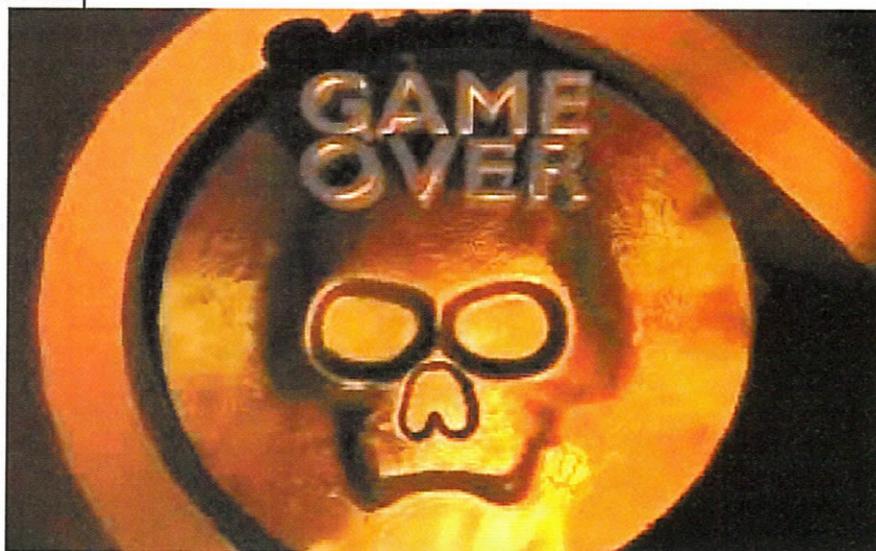
**Nostalgie de pointe**

Rien de follement novateur mais les grands classiques du shoot, revisités par une technologie de pointe, sont là, nous rappelant de quelle façon nous en sommes venus à adorer les jeux vidéo. X2 est donc un excellent titre rempli des meilleurs ingrédients pour les adeptes du genre : des explosions dans tous les sens, une maniabilité démente avec une légère inertie du vaisseau histoire d'avoir un peu de souplesse, possibilité de jongler sur plusieurs armes, des bombes en nombre limité qui éclatent toutes à l'écran, des boss monstrueux (je sais, j'l'ai déjà dit mais je ne m'en remet pas...) et surtout un niveau de difficulté très élevé qui plaira aux brutes de jeu et qui procure une durée de vie conséquente si on ne craque pas en cours de route. Personnellement, je trouve même que c'est un peu too much mais bon...

**Marco Verocai**

NON, NON, CE N'EST PAS UN BOSS DE FIN DE NIVEAU ET DES COMME ÇA, Y'EN A UN PAQUET, ET DÈS LE PREMIER NIVEAU, JE VOUS AURAIS PRÉVENU.

LE JEU EST CLAI-REMENT DESTINÉ AUX JOUEURS CONFIRMÉS. DANS LE CAS CONTRAIRE, IL FAUDRA VOUS FAMILIARISER AVEC CET ÉCRAN.



graphisme 19  
animation 18  
maniabilité 18  
s o n 15

GENRE : SHOOT'EM UP / DIFFICULTÉ : MOYENNE / JOUEURS : 1 OU 2 / SAUVEGARDE : NON / AUTRES FORMATS : SATURN EN JANVIER / DISPO : NOVEMBRE / PRIX : 350 F ENVIRON

Y'EN A COMBIEN DE CES ABEILLES ? ! MAIS CHUIS TOMBÉ SUR UN NID, MA PAROLE !!!

**1er avis**

DIFFICILE D'ÉVALUER L'INTÉRÊT D'UN SHOOT CAR LE CONCEPT EST VIEUX MAIS TOUJOURS AUSSI BON. AUSSI ME-SUIS JE BASÉ SUR LE CRITÈRE DE L'INNOVATION. ET ON A BEAU S'ÉCLATER SUR X2, ON NE PEUT RIEN TROUVER DE NOUVEAU : LES ARMES ? NON. LES THÈMES DES NIVEAUX ? HUMM, NON PLUS. LE MODE 2 JOUEURS EN SIMULTANÉ ? NIET. BREF, TOUT Y EST CLASSIQUE, MAIS SUPER JOUISSIF. LE MUST DU SHOOT'EM UP SUR PLAYSTATION.

MARCO VEROCAÏ

**intérêt 91**

**2ème avis**

DIEU QUE C'EST BEAU ! ÇA PÊTE DE TOUTES LES CÔTÉS, IL Y A DES EFFETS À PROFUSION, LES ENNEMIS MODÉLISÉS EN 3D ARRIVENT PAR TONNES ET LES BOSS SONT MONSTRUEUX (CERTAINS PIXELLENT UN CHOUÏA). ET AVEC TOUT ÇA, PAS DE RALENTISSEMENTS, PAS DE BUGS, RIEN À DIRE, C'EST TRÈS BIEN FAIT, COLORÉ ET TOUT ET TOUT. TEAM 17 LA GRANDE CLASSE !

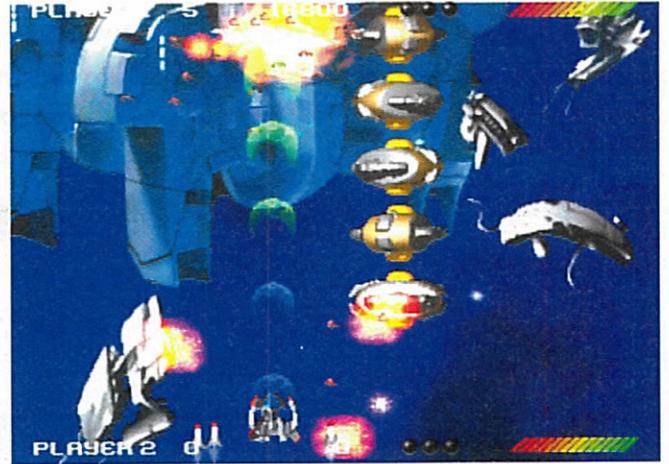
J'M DESTROY

**réalisation 94**



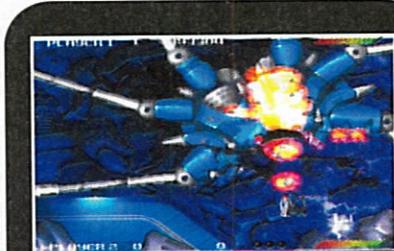
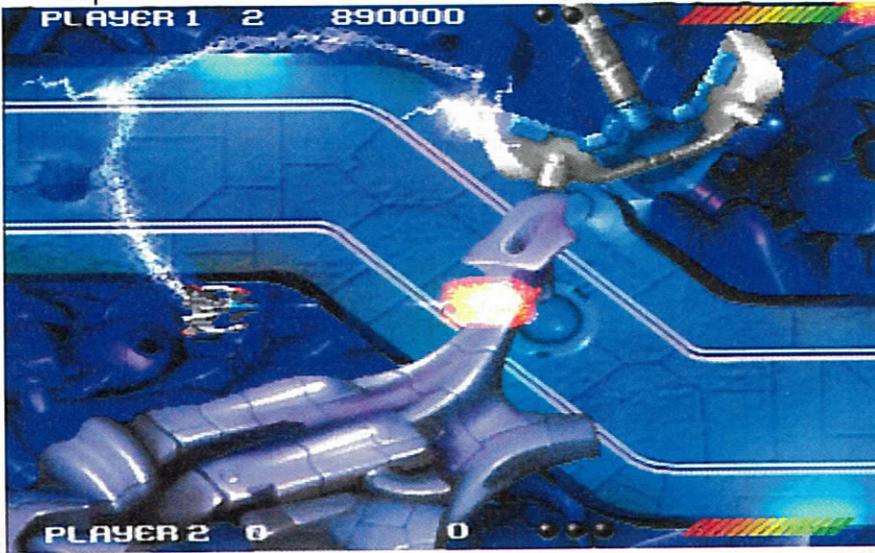
EN APPLIQUANT SUR LE CARRÉ, VOUS POURREZ CHANGER D'ARME. SI CELLES QUE VOUS AVEZ EN STOCK NE VOUS CONVIENT PAS, RÉCUPÉREZ LES ITEMS LAISSÉS PAR LES ENNEMIS DÉTRUITS.

LA MANIABILITÉ DE X2 EST REDOUTABLE ET C'EST TANT MIEUX CAR, DANS DES PASSAGES COMME CELUI-CI, YA INTÉRÊT À ÊTRE RAPIDE ET TRÈS PRÉCIS.



L'HEURE EST À LA VARIÉTÉ. NON SEULEMENT LES NIVEAUX CHANGENT COMPLÈTEMENT, MAIS LE SENS DU DÉFILEMENT AUSSI.

BON, FAUT AIMER LE ROSE MAIS AVOUEZ TOUT DE MÊME QUE C'EST SUPERBE ET QUE C'EST BIEN FAIT.

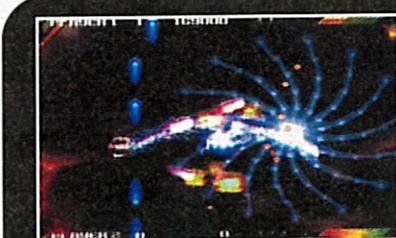


LES BOSS

VOILÀ LE GENRE D'ENNEMIS QUE VOUS AUREZ À AFFRONTÉ À L'ISSUE DE CHAQUE NIVEAU, BALÈZE NON ?! ET REDOUTABLE EN PLUS ! DES COMME ÇA, IL Y EN A DONC UNE DOIZAINÉ QU'IL FAUDRA SE FARCIR AVANT D'AVOIR ÉPUISÉ SES 5 VIES ET SON CONTINUE (5 VIES AUSSI) AFIN D'OBTENIR UN PASSWORD. SACHEZ QUE SI CEUX-LÀ PRENNENT TOUT L'ÉCRAN, LE BOSS FINAL DÉPASSE DE TOUTS LES CÔTÉS PARAIT-IL. J'AVOUE NE PAS L'AVOIR VU MAIS CE N'EST QUÉ PARTIE REMISE, D'AUTANT QU'IL SEMBLERAIT QU'IL Y AIT UNE SURPRISE APRÈS.



VOUS PARTEZ AVEC TROIS SMART BOMBS, QU'IL FAUDRA UTILISER QUAND L'ÉCRAN EST TROP ENCOMBRÉ. TECHNIQUEMENT, Y'AURA PLUS PERSONNE, GRAPHIQUEMENT, ÇA DONNE ÇA





Street Racer est à l'origine sorti sur Super Nintendo et Megadrive en 1994. Reprenant le principe de Mario Kart, il propose huit personnages qui s'affrontent dans des courses automobiles délirantes et percutantes puisque tous les coups sont permis. À chaque pilote correspondent trois circuits et un véhicule aux caractéristiques très différentes.

playstation

DÉVELOPPEUR : VIVID IMAGE  
ÉDITEUR : UBI SOFT



Développé par les soins de Vivid Image (à qui l'on doit déjà la version 16 bits ainsi que "The First Samurai" sur Amiga) pour la partie programmation et de six graphistes français d'Ubi Soft, Street Racer Playstation n'est pas une suite mais bien une adaptation qui bénéficie des dernières avancées technologiques. Devant le peu de profondeur et l'absence de jouabilité des réalisations sur les nouvelles consoles, la conversion d'un titre réputé pour son fun s'imposait d'elle-même !

**Rien ne sert de courir, il faut se servir des poings**

Quoi de neuf dans cette conversion ? Comme vous pouvez vous en douter, c'est l'introduction de la 3D qui constitue l'innovation la plus importante, même si le fond du décor reste une simple image 2D qui s'intègre d'ailleurs mal à l'environnement général. L'animation, très fluide, est restée. Annoncée parfois à cinquante images par seconde, parfois à soixante - peu importe le véritable chiffre ! -, la fluidité de l'ensemble est évidente. Autre prouesse, le mode Multi-joueurs prévu initialement pour quatre a grimpé jusqu'à huit (deux quadrupleurs de paddle s'imposent alors) sur un même écran divisé au choix horizontalement ou en petits carrés !

Street Racer regorge d'options en tous genres. Ne cherchez pas, elles sont toutes là ! Je ne vais pas me risquer ici à les énumérer toutes, mais sachez que vous y trouverez certainement votre bonheur, d'autant plus qu'elles améliorent encore la durée de vie. On retrouve un mode Championnat constitué de trois coupes à la difficulté progressive (Bronze, Argent et Or). Pour se qualifier aux deux premières, il suffit tout simplement de finir en tête au classement général sur l'ensemble des dix circuits,

CERTAINS VÉHICULES SONT CAPABLES DE PLANER AU-DESSUS DES CONCURRENTS.



LE MODE MICRO POSSÈDE DEUX VUES DIFFÉRENTES : FLAT (VUE DE FACE) ET ISOMÉTRIQUE (VUE DE TROIS QUARTS).



LA DOUCEUR DE LA CAMPAGNE TOSCANE NE COLLE PAS VRAIMENT AVEC LA HOUSE MUSIC QUI L'ACCOMPAGNE. LE MORCEAU RESSEMBLE D'AILLEURS AU GÉNÉRIQUE DE "CIEL MON MARDI" !



EN COUPE PLATINIUM, VOUS RETROUVEREZ TETANOS, LE LAPIN ROSE DU DÉBUT...



# street

tandis que l'or exige de finir avec un minimum de 175 points sur une quinzaine de circuits. Autant vous dire que la partie est loin d'être gagnée d'avance car les courses sont de véritables pugilats. Pour vous faire une place au soleil, vous pouvez lather à droite ou à gauche et utiliser deux armes spéciales.

**Plein la vue !**

Une fois en course, vous avez le choix entre quatre vues pour le mode Normal et deux vues pour le mode Micro qui s'inspire sans vergogne de Supersonic Racers de Mindscape. Dans ce dernier cas, le circuit est représenté en 2D vue de haut. Certains circuits, comme ceux de Surf Sister, sont plus aisés à négocier ainsi. Le système adopté dans l'attribution des points prend en compte la place à l'arrivée (le premier récolte dix points, le deuxième huit, etc.) ainsi que d'autres éléments comme le nombre d'étoiles récoltées sur la route, le nombre de coups donnés, le tour le plus rapide, etc. Si bien que finalement, le second peut très bien obtenir autant, voire plus de points que le premier. Au final, cette version de Street Racer s'avère une excellente conversion qui a su garder ce qui avait fait son succès sur 16 bits : une jouabilité exemplaire et un fun indéniable. Malgré tout, la saveur de resucée me gêne un peu, bien que j'adore par ailleurs le ragoût de mouton réchauffé ! Les développeurs auraient pu tirer un meilleur parti de la 3D en ajoutant du relief aux circuits par exemple, ou une vue à l'intérieur du véhicule. Bref, en un mot comme en cent, Street Racer est un très bon jeu, mais auquel il manque le "plus" qui ferait de lui un titre incontournable.

Pascal Geille

# street racer

CHAUD DEVANT ! POUR PEU QUE VOUS AYEZ DEUX QUADRUPLEURS ET SEPT POTES SOUS LA MAIN, VOUS POURREZ JOUER À HUIT EN SIMULTANÉ SUR LE MÊME ÉCRAN !



UNE OPTION PERMET DE CHOISIR DE JOUER À PLUSIEURS AVEC L'ÉCRAN DIVISÉ HORIZONTALEMENT OU EN "BOÎTES" DE DIMENSIONS COMPARABLES.

LES GUÉS AINSI QUE LES AUTRES OBSTACLES SE FRANCHISSENT EN SAUTANT PAR DESSUS.

**avis**

VIVID IMAGE ET UBI SOFT PEUVENT SE VANTER D'AVOIR RÉUSSI LEUR PARI : DONNER À UN PRODUIT 32 BITS LE FUN ET LA JOUABILITÉ D'UN JEU 16 BITS. LES COURSES SONT VRAIMENT ACHARNÉES ET LE NOMBRE INCALCULABLE D'OPTIONS LAISSE AUGURER UNE DURÉE DE VIE APPRÉCIABLE. ENFIN, LE MODE 8 JOUEURS EST UNE EXCLUSIVITÉ MAISON, MÊME SI PEU D'ENTRE VOUS AURONT L'OCCASION D'Y GOÛTER ! STREET RACER A DE QUOI SATISFAIRE PLEINEMENT LES FANS DE BASTON SUR CIRCUIT, MÊME SI UN PEU PLUS D'AUDACE DE LA PART DES DÉVELOPPEURS AURAIT ÉTÉ APPRÉCIABLE. HISTOIRE D'ALLER JUSQU'AU BOUT DE LEURS AMBITIONS !

PASCAL GEILLE

**intérêt 87**

**avis**

BIEN QUE LA 3D SOIT PRÉSENTE, SON INTERVENTION SE LIMITE CEPENDANT À LA SEULE REPRÉSENTATION DES CIRCUITS, LES DÉCORS DE FOND ET CERTAINS ÉLÉMENTS DE L'ENVIRONNEMENT RESTANT DES IMAGES EN 2D. C'EST CERTAINEMENT LE PRIX À PAYER EN CONTREPARTIE D'UNE ANIMATION FLUIDE ET RAPIDE. LES MUSIQUES PÈCHENT UN PEU PAR DES THÈMES SANS GRANDE ORIGINALITÉ ET UNE RÉALISATION ASSEZ MÉDIOCRE, À PART LE MORCEAU D'INTRO QUI RESSEMBLE À DU SATRIANI (CF. LES MUSIQUES DE FORMULA ONE !). DANS L'ENSEMBLE, STREET RACER N'EST PAS À PROPRIÉTAIRE PARLER IMPRESSIONNANT MAIS BON DU MOMENT QUE L'ON S'AMUSE. L'ESSENTIEL EST PRÉSERVÉ !

MARCO VEROCAI

**réalisation 82**

TETANOS, LE PERSO CACHÉ DU JEU, VOUS DÉFIE AVEC SA VOITURE À PÉDALES.

graphisme	15
animation	16
maniabilité	17
s o n	12

- GENRE : COURSE AUTOMOBILE
- DIFFICULTÉ : DIFFICILE
- JOUEURS : 1 À 8
- NIVEAU : 3
- CONTINUES : OUI
- SAUVEGARDE : OUI
- AUTRES FORMATS : PRÉVU SUR SATURN
- DISPO : NOVEMBRE
- PRIX : 350 F ENVIRON



D'APRÈS MEVLUT DINC, CRÉATEUR ET PROGRAMMEUR DU JEU, LA VERSION SATURN BÉNÉFICIERA D'EFFETS DE TRANSPARENCE ET DE LUMIÈRE ABSENTS SUR LA PLAYSTATION. C'EST D'AUTANT PLUS REMARQUABLE QUE D'HABITUDE, C'EST LE PHÉNOMÈNE INVERSE QUI SE PRODUIT. SALUONS DONC CETTE PROUESSE TECHNIQUE QUI NE MANQUERA PAS DE RAVIR LES POSSESSEURS DE LA 32 BITS DE SEGA !



LE MODE 2 JOUEURS EST CELUI AUQUEL VOUS JOUEREZ PROBABLEMENT LE PLUS !

playstation

DÉVELOPPEUR : KONAMI  
ÉDITEUR : KONAMI

# project overkill

➔ La violence ! Sujet ô combien sensible entraînant dans la majorité des cas des polémiques au kilomètre. Pourtant, cette violence si décriée est partout. Dans notre vie quotidienne, à la télé, chez le voisin, au bureau, bref partout. Bien entendu, elle s'exerce à différents degrés. Curieusement, c'est la violence des jeux vidéo qui est la plus critiquée, à juste titre lorsque cette critique est justifiée et argumentée. Malheureusement, trop de personnes tout droit sorties d'une certaine "intelligentsia" plus ou moins puritaine s'en prennent à elle à tort et à travers.

➔ En ces temps difficiles où la violence est montrée du doigt, Konami s'avance

partout. Bien entendu, elle s'exerce à différents degrés. Curieusement, c'est la violence des jeux vidéo qui est la plus critiquée, à juste titre lorsque cette critique est justifiée et argumentée. Malheureusement, trop de personnes tout droit sorties d'une certaine "intelligentsia" plus ou moins puritaine s'en prennent à elle à tort et à travers. Pourquoi toute cette bafouille ? Il fallait que je vous prépare à ce qui va suivre...

sans états d'âme avec cette produc-

tion sanguinolente à souhait. Les

puritains et les ignares vont-ils

répondre par une censure exa-

cerbée ? Peut-être...

### Shoot qui peut !

Project Overkill fait partie de ces jeux "à problèmes". Non pas que le soft soit nul, loin de moi cette idée. En fait, le principe est basé sur une certaine violence à outrance. Ici, vous incarnez quatre soldats armés jusqu'aux dents. Vous devez accomplir seize missions aux objectifs variés. Pour y parvenir, il vous faut massacrer, exterminer, fusiller, mitrailler, écraser à tout va, avec par moments quelques énigmes à la difficulté modeste (trouver la clé, ouvrir des portes). En fait, Project Overkill est le digne descendant de Loaded de Gremlin. Même s'il ne brille pas par sa subtilité, Project Overkill demande parfois un peu de réflexion pour ne pas se retrouver en très mauvaise posture. En effet, hormis les clés et les sorties à trouver, il vous faut parfois protéger des prisonniers, la difficulté consistant à flinguer les ennemis sans "trouer" votre protégé.

L'armement est différent en fonction du soldat utilisé. De ce fait, le choix de votre pion est extrêmement important. Ainsi, certains possèdent des mines à tête chercheuse, d'autres des mitrailleuses automatiques balayant toute une zone. Bien entendu, leur utilisation doit être parcimonieuse, les munitions étant limitées.

### Interdit aux adultes stupides

La grande erreur consisterait à voir en ce jeu une apologie de la violence.

Je parie que c'est ce que pensent la majorité des parents. Pourtant, Project Overkill n'a pour but que le divertissement. Il faut tout prendre au second degré. Si cela peut paraître violent de prime abord, on se rend vite compte que Project Overkill est un défouloir bien moins dangereux que certaines cours de récré. D'un point de vue technique, Project Overkill propose une vision de trois quarts avec des effets de transparence pour que le joueur puisse apercevoir d'éventuels bonus ou ennemis dans les recoins des pièces. L'animation ne souffre pas de défaut particulier, si ce n'est des saccades lorsque trop de personnages s'agglutinent à l'écran. Heureusement, cela ne gêne en rien l'excellente jouabilité. La bande-son très cinématographique renforce l'ambiance particulièrement flippante, voire glauque. Le seul point critiquable est la maniabilité, qui nécessite un temps d'adaptation. En effet, les quatre boutons (croix, carré, rond et triangle) servent à tirer dans leur direction respective. Autant vous dire que lors des premières parties, vous aurez tendance à "shooter" dans le vide. Sans être d'une grande originalité, Project Overkill est un produit défouloir qui mérite que l'on s'y attarde.

C'est ce que je vais faire de ce pas.

GENRE : SHOOT'EM UP  
DIFFICULTÉ : MOYENNE  
JOUEURS : 1  
SAUVEGARDE : OUI  
AUTRES FORMATS : PRÉVU SUR SATURN  
DISPO : NOVEMBRE  
PRIX : 300 F ENVIRON

LES EXPLOSIONS DE PROJECT OVERKILL SONT PLUTÔT RÉUSSIES. JUGEZ-EN PAR VOUS-MÊME.



avis

AUTANT VOUS LE DIRE TOUT DE SUITE, PROJECT OVERKILL N'A RIEN D'UN EXPLOIT TECHNIQUE. KONAMI A OPTÉ POUR UNE RÉALISATION EFFICACE DE CE JEU 100% BOURRIN. GRAPHIQUEMENT RÉUSSI, PROJECT OVERKILL BÉNÉFICIE DE QUELQUES EFFETS ET D'UNE BANDE SONORE ADÉQUATE, KONAMI N'AVAIT NULLEMENT BESOIN DES PROUesses DE LA 3D POUR CE SOFT BASIQUE MAIS FUN.

MARCO VEROCAI

intérêt 85

graphisme 15  
animation 14  
maniabilité 14  
son 15

avis

CEUX QUI ONT AIMÉ LOADED NE POURRONT QUE S'ÉCLATER AVEC PROJECT OVERKILL. AUSSI VIOLENT MAIS BIEN PLUS INTÉRESSANT, NOTAMMENT DU FAIT DE LA DIVERSITÉ DES OBJECTIFS DANS LES MISSIONS, CE TOUT NOUVEAU SOFT DE KONAMI NOUS CHANGE DE SA TRADITIONNELLE GAMME SPORTIVE. SI LES FUTURS PRODUITS DE CETTE SOCIÉTÉ - COMME CASTLEVANIA - S'INSCRIVENT DANS CETTE LIGNÉE, ON POURRA DIFFICILEMENT OUBLIER KONAMI DANS LA LISTE DES ÉDITEURS À SURVEILLER.

MICHEL HOUNG

réalisation 87

Michel Houg

OUF ! J'AI EU CHAUD AUX FESSES AVEC CES TONNEAUX EXPLOSIFS !



LES EFFETS DE TRANSPARENCE NE SONT PAS TROP MAL RESTITUÉS, MÊME SI ON A VU MIEUX DANS LE GENRE SUR PLAYSTATION.



TROIS CONTRE UNE  
PAUVRE FEMME COMME  
MOI. TU PARLES D'UNE  
ÉGALITÉ DES SEXES !



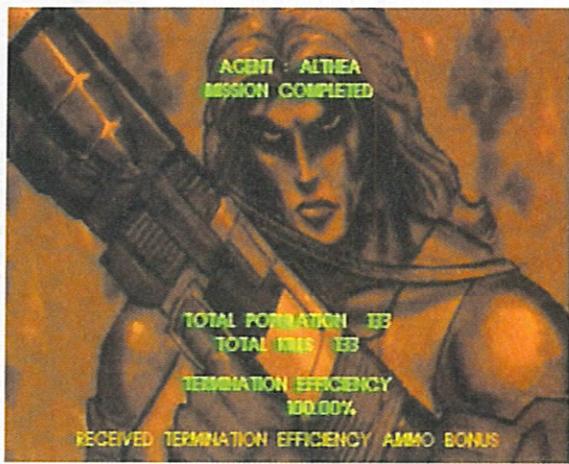
LUI AU MOINS AURA PU GOÛTER DE PRÈS À MON FLINGUE.



UN VRAI CARNAGE ICI.  
C'ÉTAIT LEUR PEAU  
CONTRE LA MIENNE.

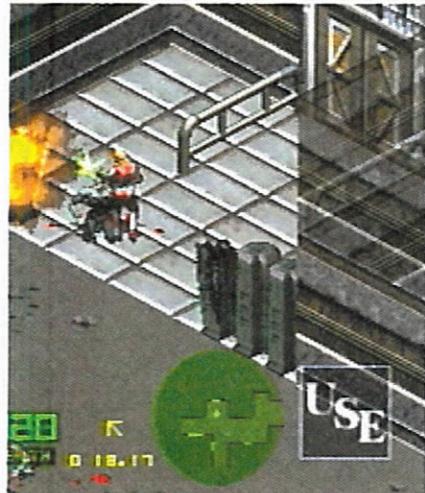


QUAND JE VOUS  
DISAIS QUE J'ÉTAIS  
EFFICACE !



OUPS ! UN BOUT DE TÊTE QUI JARTE. DÉSOLÉ. JE NE L'AI PAS FAIT EXPRES.

À PARTIR DE CET ÉCRAN, VOUS ALLEZ POUVOIR GÉRER VOTRE PROGRESSION ET VOS AGENTS.



IL N'Y A RIEN DE PLUS JOUISSIF QUE DE VOIR LE SANG GICLER  
CONTRE LES MURS. RAAAH ! C'EST LE PIED !



# tomb raider

playstation / saturn

 DÉVELOPPEUR : CORE DESIGN  
 ÉDITEUR : EIDOS INTERACTIVE

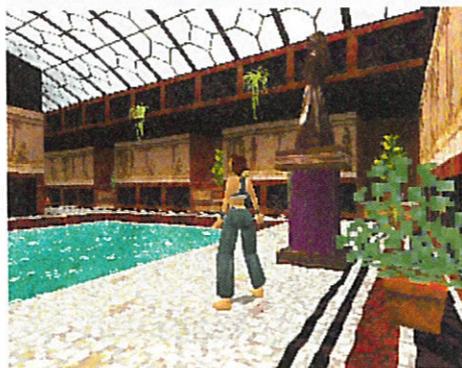

En ce moment, les femmes sont à l'honneur dans les jeux vidéo ! En attendant Pandemonium de Crystal Dynamics et Eon Flux de Cryo, Core Design vous propose d'incarner Lara Croft dans un superbe jeu palpitant, dans lequel l'action et l'aventure vont révéler le meilleur de votre féminité...



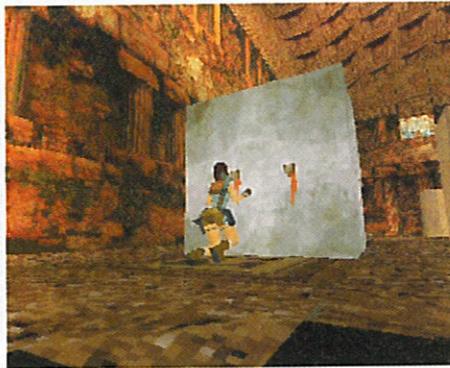
Après un simulateur d'hélicoptère (Thunderhawk 2) et de char (Shellshock), Core Design passe à tout autre chose avec Tomb Raider. Dans ce jeu sous-titré "Only the goods die young" (seules les meilleures disparaissent jeunes), vous devrez tout faire pour justement éviter de connaître une fin prématurée. Vous jouez sous les traits de Lara Croft, une jeune anglaise issue de l'aristocratie britannique, et dont la vie a été bouleversée par un accident d'avion dans l'Himalaya. Elle est la seule rescapée du crash, et ses deux semaines d'errance dans un univers hostile vont lui forger le caractère et lui faire découvrir sa voie : elle sera célibataire ! Passionnée d'archéologie, Lara est réputée pour ses ouvrages relatant ses découvertes. Parcourant sans répit les quatre coins du monde, elle est à l'aventure ce que Maïté est à la cuisine : incontournable. Le vœu de Toby Gard, le designer du jeu, est atteint : le joueur mâle, empreint de supériorité sexiste, se

sent plus impliqué dans l'action avec une héroïne, étant donné notre inclination naturelle à protéger le sexe dit « faible ». Faible, ce n'est pas vraiment le terme qui convient le mieux pour qualifier Lara ! Elle n'est pas, en effet, le genre de greluce à s'amouracher du premier macho venu. Les hypertrophiés du deltoïde, elle les fait plutôt marcher au pas ! Attention, elle ne supporte pas non plus les hommes qui l'appelle « moumoune ». Enfin, vous voilà prévenu...



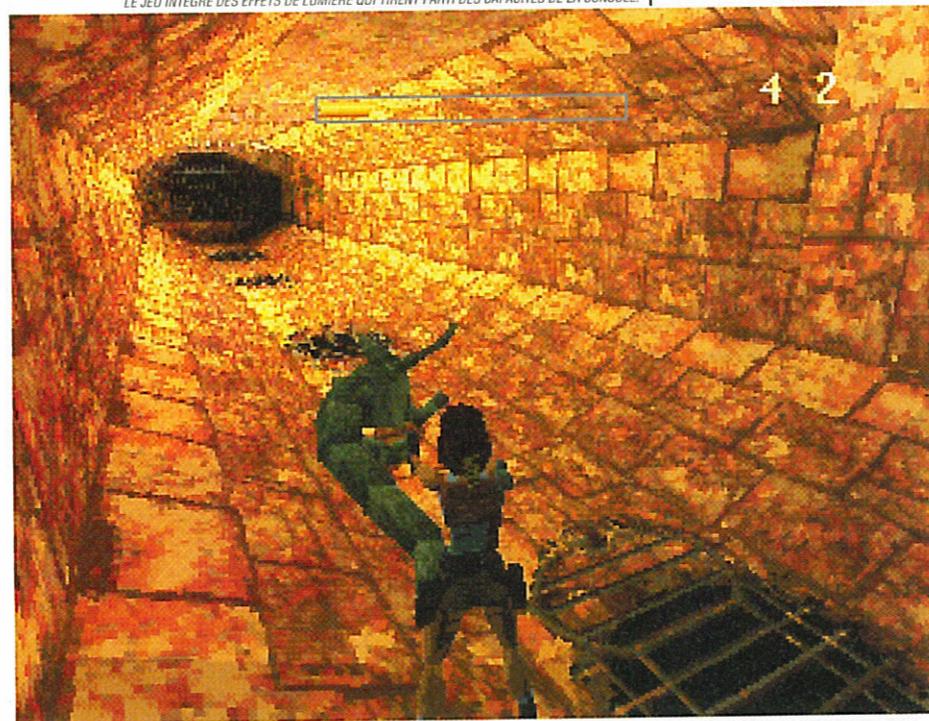


CETTE PISCINE VOUS TEND LES BRAS. N'HÉSITEZ PAS À PIQUER UNE P'TITE TÊTE. HISTOIRE DE VOUS RAFFRAÎCHIR (PAS D'INQUIÉTUDE, PANDAS VEILLE !).

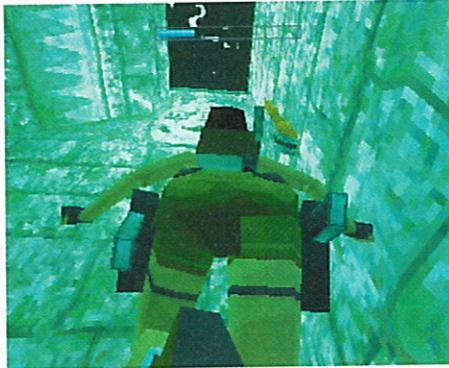


LARA DISPOSE DE PAS MOINS DE TROIS ATTITUDES DIFFÉRENTES UNIQUEMENT POUR POUSSER CE BLOC !

LE JEU INTÈGRE DES EFFETS DE LUMIÈRE QUI TIRENT PARTI DES CAPACITÉS DE LA CONSOLE.



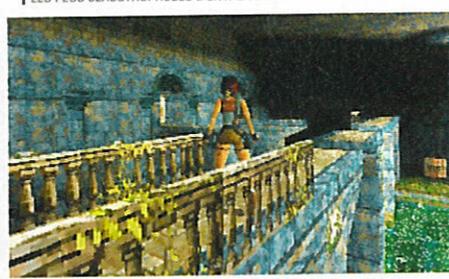
TOUS LES LEVIERS NE VOUS RÉSERVENT PAS QUE DES BONNES SURPRISES.



LARA EST UNE JEUNE FILLE TRÈS FORTE EN "APNÉE JUVENILE"... LES SÉQUENCES SOUS L'EAU SONT MAGNIFIQUES ET METTRONT MAL À L'AISE LES PLUS CLAUSTROPHOBES D'ENTRE VOUS.



CERTAINS PASSAGES SONT TRÈS MARQUÉS «PLATES-FORMES».



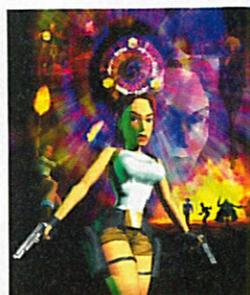
### Une Super Nana

Ce préambule pour vous dire que Tomb Raider sort des sentiers battus. Entièrement en 3D calculée en temps réel, mis à part quelques éléments du décor en "bitmap", l'univers du jeu se décompose en quatre niveaux subdivisés en 3 à 4 stages. Des scènes cinématiques réalisées avec 3D Studio (le logiciel le plus répandu sur PC pour les images de synthèse) développent le scénario et assurent le lien entre chaque niveau. Vous êtes chargée, par une certaine Jacqueline Natla, de Natla Technologies, de mettre la main sur un artefact appelé le «Scion». Cet objet, doté selon la rumeur de pouvoirs mystérieux, est composé de trois pierres réparties dans les endroits les plus secrets et dangereux de la planète. Votre quête vous emmènera chez les Incas au Pérou, dans une pyramide égyptienne ou encore parmi les vestiges de la Grèce Antique. Tout serait pour le mieux si le fameux «Scion» en question ne faisait pas l'objet de bien des convoitises, notamment celle d'un français, Pierre Dupont (pas de doute, il est bien français !) et de ses hommes de main. Lara s'apercevra très vite qu'elle n'est qu'un pion dans une terrible machination. Le scénario est suffisamment bien tourné pour susciter un intérêt croissant. Si l'on ne comprend pas toujours très bien les motivations des protagonistes au début du jeu, l'affaire s'éclaircira au fur et à mesure de la progression pour enfin dévoiler la terrible vérité...



### Un mélange détonant

Tomb Raider mélange habilement plusieurs genres qui ne cohabitent pas toujours avec bonheur. Ici, le cocktail est une véritable réussite. Le côté aventureux est présent par l'intermédiaire de la résolution d'énigmes, de la récolte de différents indices, et d'un inventaire. L'action est également importante puisque Lara dispose d'une large panoplie d'armes et de mouvements (c'est simple, elle peut tout faire ou presque !). Le bon déroulement du jeu repose donc autant sur la réflexion que sur les réflexes. Enfin, et c'est peut-être le plus inattendu, l'aspect «jeu de plates-formes» est prépondérant, même si l'on reste loin de Mario 64 tout de même ! Vous serez incapable de poursuivre l'aventure sans maîtriser parfaitement près d'une vingtaine de mouvements, représentant plus de 4 000 animations ! Pour ce faire, je vous recommande de faire auparavant un tour du côté du "Gymnase", une option que vous propose le jeu avant chaque partie. Bien que Core Design ne dispose pas d'un système de Motion Capture, le talent de ses équipes fait que les déplacements de Lara jouissent d'un réalisme époustouflant. La beauté des décors fait forte impression



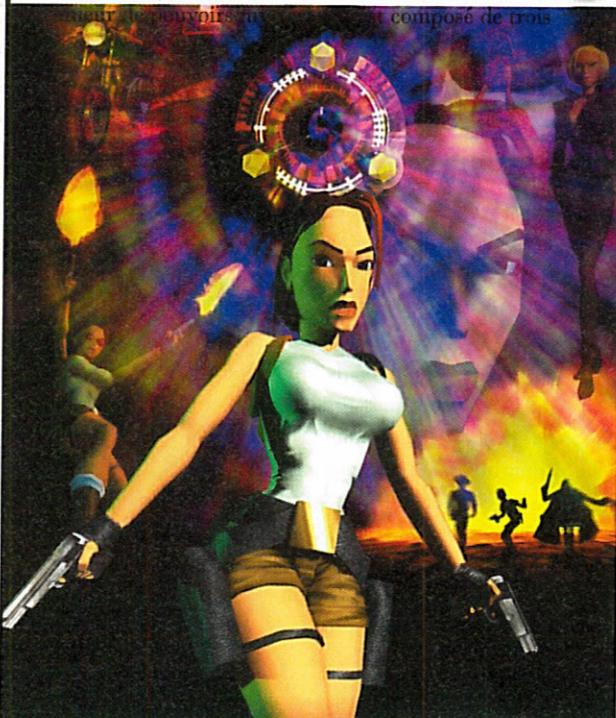


Après un simulateur d'hélicoptère (Thunderhawk 2) et de char (Shellshock), Core Design passe à tout autre chose avec Tomb Raider. Dans ce jeu sous-titré "Only the goods die young" (seules les meilleures disparaissent jeunes), vous devrez tout faire pour justement éviter de connaître une fin prématurée. Vous jouez sous les traits de Lara Croft, une jeune anglaise issue de l'aristocratie britannique, et dont la vie a été bouleversée par un accident d'avion dans l'Himalaya. Elle est la seule rescapée du crash, et ses deux semaines d'errance dans un univers hostile vont lui forger le caractère et lui faire découvrir sa voie : elle sera célibataire ! Passionnée d'archéologie, Lara est réputée pour ses ouvrages relatant ses découvertes. Parcourant sans répit les quatre coins du monde, elle est à l'aventure ce que Maïté est à la cuisine : incontournable. Le vœu de Toby Gard, le designer du jeu, est atteint : le joueur mâle, empreint de supériorité sexiste, se sent plus impliqué dans l'action avec une héroïne, étant donné notre inclination naturelle à protéger le sexe dit « faible ». Faible, ce n'est pas vraiment le terme qui convient le mieux pour qualifier Lara ! Elle n'est pas, en effet, le genre de greluce à s'amouracher du premier macho venu. Les hypertrophiés du deltoïde, elle les fait plutôt marcher au pas ! Attention, elle ne supporte pas non plus les hommes qui l'appelle « moumoune ». Enfin, vous voilà prévenu...

### Une Super Nana

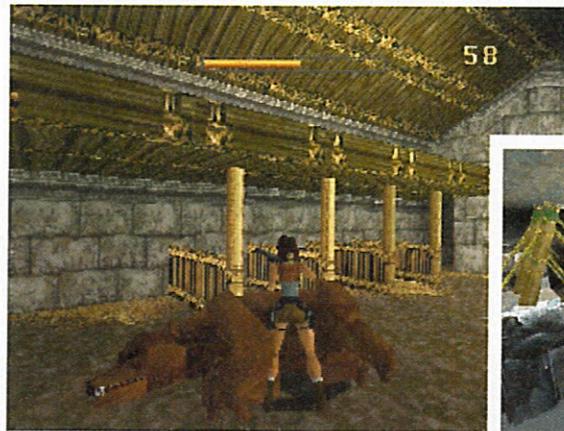
Ce préambule pour vous dire que Tomb Raider sort des sentiers battus. Entièrement en 3D calculée en temps réel, mis à part quelques éléments du décor en "bitmap", l'univers du jeu se décompose en quatre niveaux subdivisés en 3 à 4 stages. Des scènes cinématiques réalisées avec 3D Studio (le logiciel le plus répandu sur PC pour les images de synthèse) développent le scénario et assurent le lien entre chaque niveau. Vous êtes chargée, par une certaine Jacqueline Natla, de Natla Technologies, de mettre la main sur un artefact appelé le « Scion ». Cet objet, doté selon

**Pascal Geille**



## LE MATCH : PLAYSTATION Vs SATURN

LE CONSTAT SE RÉVÈLE DOULOUREUX POUR LA 32 BITS DE SEGA. INFÉRIEURE DANS TOUS LES DOMAINES, MUSIQUES ET BRUITAGES EXCEPTÉS, LA SATURN OFFRE DES GRAPHISMES MOINS FINS, UNE ANIMATION (ENCORE) PLUS LENTE ET MOINS FLUIDE, ET ENFIN UN NOMBRE DE COULEURS PLUS RÉSTREINT. BREF, IL S'AGIT D'UNE DÉROUTE, D'UNE VRAIE BÉRÉZINA ! C'EST D'AUTANT PLUS DOMMAGE QUE LES ÉQUIPES DE DÉVELOPPEMENT SUR LES DEUX VERSIONS TRAVAILLAIENT EN ÉTROITE COLLABORATION. VU QU'IL S'AGISSAIT POUR LA PLUPART DES MÊMES PERSONNES ! MALGRÉ CELA, LE BILAN RESTE EXTRÊMEMENT MITIGÉ EN CE QUI CONCERNE LA SATURN. C'EST SÛREMENT POUR CELA QUE SEGA, QUI SE CHARGE DE LA DISTRIBUTION DU JEU POUR SA CONSOLE, S'EST ARRANGÉ POUR QUE LA VERSION SATURN SORTE UN MOIS AVANT CELLE DE LA PLAYSTATION !...



LES VICTIMES DE LARA SE RÉSUMENT LA PLUPART DU TEMPS À UN TABLEAU DE CHASSE FAIT D'OURS, DE CROCODILES, DE LOUPS ET MÊME DE DINOSAURES. L'HOMME N'ARRIVANT QUE TRÈS LOIN DERRIÈRE...



UNE VUE PERMET D'OBSERVER LE DÉCOR ENVIRONNANT À LOISIR. EN JOUANT SUR LA CROIX DIRECTIONNELLE ET LE ZOOM, AUCUN DÉTAIL N'EST SUSCEPTIBLE DE VOUS ÉCHAPPER.

AFIN D'ÉVITER LES FASTIDIEUSES PHASES DE TIR D'ALONE IN THE DARK, DANS LESQUELLES LE JOUEUR PASSAIT LE PLUS CLAIR DE SON TEMPS À TIRER À CÔTÉ DE LA CIBLE, TOBY GARD, LE DESIGNER DU JEU, A PRÉFÉRÉ ADOPTER UN SYSTÈME DE VISÉE AUTOMATIQUE.

graphisme	17
animation	18
manipulabilité	15
son	16

ET ALLEZ HOP, ON TIRE SUR UN GORILLE ! À L'INSTAR DE BRIGITTE BARDOT, LARA ŒUVRE BEAUCOUP POUR LES ESPÈCES EN VOIE DE DISPARITION !



### 1er avis

TOMB RAIDER NE M'A PAS DÉÇU, BIEN QUE CERTAINS DÉTAILS TECHNIQUES SE RÉVÈLENT GÉNANTS. LARA, QUE L'ON VOIT DE DOS À 99%, VOUS FERA VIVRE BIEN DES ÉMOTIONS, ET PAS UNIQUEMENT LORSQUE VOUS APERCEVREZ FURTIVEMENT SON TOUR DE POITRINE ! CORE DESIGN PROUVE QUE LE CHARME ET L'ACTION PEUVENT SE COMBI-NER AGRÉABLEMENT (ET PLUS, SI AFFINITÉS...). MOI, EN TOUS CAS, J'EN REDEMANDE. UNE SUITE SERAIT APPRÉCIÉE...

PASCAL GEILLE

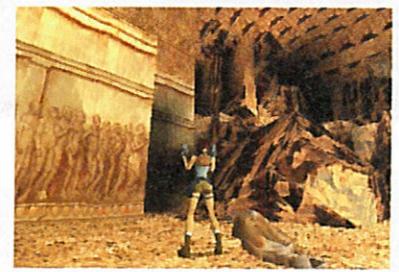
intérêt **93**

### 2ème avis

BON, D'ACCORD, TOMB RAIDER N'EST PAS PARFAIT, MAIS CELA RESTE TOUT DE MÊME UN EXPLOIT TECHNIQUE LORSQUE L'ON REGARDE LA BEAUTÉ DES DÉCORS ET LA QUALITÉ DES ANIMATIONS. LE RÉALISME ET LA QUANTITÉ APPRÉCIABLE DES MOUVEMENTS DE LARA FONT PENCHER LA BALANCE EN FAVEUR DU JEU. ENFIN, LES MUSIQUES SONT SUPERBES, DOMMAGE QU'ELLES SOIENT SI PEU NOMBREUSES !

MARCO VEROCAI

réalisation **95**  
sur saturn **92**



GENRE : ACTION / AVENTURE  
 DIFFICULTÉ : MOYENNE JOUEURS : 1  
 CONTINUES : NON SAUVEGARDE : OUI  
 AUTRES FORMATS : NON DISPO : SUR SATURN IMMÉDIATE, SUR PLAYSTATION : NOVEMBRE  
 PRIX : 350 F ENVIRON

# ULTIMA games



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

## ULTIMA ACHETE COMPTANT VOS JEUX VIDEO

POUR TOUT ACHAT  
D'UNE SATURN OU PLAYSTATION,  
NOUS REPRENONS VOTRE ANCIENNE  
CONSOLE (16 ET 32 BITS) ET TOUS SES JEUX  
AU MEILLEUR PRIX DU MARCHÉ

### NOUVEAUX MAGASINS

- ANNECY (mi octobre) Passage Gruffaz - 74000  
Tél : 02 43 23 60 00
- LIBOURNE 12, allées Robert Boulin - 33500  
Tél : 05 57 25 50 11
- LILLE Centre commercial des Tanneurs - 59000  
Tél : 03 20 12 98 99
- MONTPELLIER Centre commercial le Triangle  
rue Jules Millau - 34000  
Tél : 04 67 92 97 59
- ROUEN 50, rue Grand Pont - 76000  
Tél : 02 35 88 68 68
- PAU 1, rue du Docteur Simian - 64000  
Tél : 05 59 27 18 86
- TARRES 32, rue Abbé Torne - 65000

## CONSOLE SONY PLAYSTATION

VERSION FRANÇAISE + 1 CD **1490 F**  
VERSION FRANÇAISE + 1 CD + 1 JEU\* **1590 F**



369 F  
TOM RAIDER



399 F  
DIE HARD TRILOGY



399 F  
CRASH BANDICOT



349 F  
CHEVALIERS DE BAPHOMET

### PLAYSTATION OCCAS 1490 F

ACTION REPLAY .... 349 F

MEMORY CARD 1 Mo 169 F

MANETTE SONY .... 199 F

MEMORY 8 Mo. .... 299 F

VOLANT + PADALIER. 499 F

CABLE PERITEL ..... 149 F

### ACCESSOIRES OCCAS.

CABLE PERITEL ..... 79 F

MANETTE ..... 99 F

MEMORY CARD ..... 99 F

### PISTOLET 249 F

- BURNING ROAD 369 F
- CASPER 349 F
- CHEVALIERS DE BAPHOMET 349 F
- CHRONICLES OF SWORD 369 F
- CRASH BANDICOT 399 F
- DARK STALKERS 369 F
- DAVIS CUP 369 F
- DESTRUCTION DERBY 369 F
- DRAGON HEART 369 F
- FINAL DOOM 369 F
- FIEA 97 369 F
- JUMPING FLASH 2 299 F
- MYST 349 F
- NBA 97 369 F

### NOUVEAUTES

- NHL QUATERBACK 369 F
- NHL 97 369 F
- OLYMPIC GAMES 329 F
- PETE SAMPRAS 369 F
- RACING SKIES 369 F
- RETURN FIRE 349 F
- SIM CITY 2000 369 F
- SKELETONS WARRIORS 369 F
- SOVIET STRIKE 369 F
- STREET FIGHTER ALPHA 2.0 369 F
- TIME COMMANDO 369 F
- TENKEN 2 319 F
- TOM RAIDER 369 F
- TUNNEL B1 349 F
- WIPEOUT 2097 369 F

### OCCASIONS

- DESTRUCTION DERBY 99 F
- KILEAK 99 F
- MORTAL KOMBAT II 99 F
- ACTUA SOCCER 149 F
- AIR COMBAT 149 F
- WIPE OUT 149 F
- FIFA 199 F
- FORMULA ONE 299 F
- RAYMAN 199 F
- ADIDAS 249 F
- ALIEN TRILOGY 249 F
- NEED FOR SPEED 249 F
- FADE TO BLACK 249 F
- RESIDENT EVIL 299 F

\* 1 jeu d'occasion

Des centaines de jeux d'occasion Playstation à partir de 99 F

## CONSOLE SATURN

VERSION FRANÇAISE **1490 F**  
VERSION FRANÇAISE + 1 JEU\* **1590 F**

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



369 F  
WORLD WILD SOCCER 96



369 F  
TOM RAIDER



369 F  
FIGHTING VIPER

ACTION REPLAY ..... 349 F

ADAPTATEUR UNIVERSEL ..... 129 F

MANETTE TURBO ..... 119 F

### PISTOLET 249 F

- ATHLETE KINGS 369 F
- BUST MOVE 2 349 F
- CASPER 349 F
- COMMAND & CONQUER 369 F
- CRUSADERS NO REMORSE 369 F
- DAYTONA CIRCUIT EDITION NC 369 F
- DESTRUCTION DERBY 369 F
- DIE HARD TRILOGY 369 F
- DOOM 369 F
- EXHUMED 369 F
- F1 RACING 399 F
- FIGHTING VIPER 369 F
- FIFA 97 369 F
- NIGHT 369 F
- STORY OF THOR 2 399 F
- TUNNEL B1 369 F
- DRZ 2 JAP 369 F
- LOADED 369 F
- MANX TT NC 399 F
- MEGAMAN X 3 369 F
- NBA 97 369 F
- NHL 97 369 F
- NIGHT WARRIORS 369 F
- ROAD RASH 369 F
- SKELETONS WARRIORS 399 F
- SYNDICATE WAR 369 F
- TOM RAIDERS 369 F
- TUNEL B1 369 F
- VIRTUA COP 2 369 F
- WORLD WILD SOCCER 96 369 F
- X MEN 399 F

### OCCASIONS

- DAYTONA 99 F
- VIRTUA FIGHTER 99 F
- VICTORY GOAL 99 F
- F1 CHALLENGE 149 F
- HANG ON 149 F
- RAYMAN 199 F
- FIFA 199 F
- WING ARMS 199 F
- SEGA RALLY 249 F
- GUARDIANS HEROES 249 F
- VIRTUA FIGHTER 2 249 F
- NIGHT 299 F
- NEED FOR SPEED 299 F
- OLYPIX GAMES 299 F
- PANZER DRAGON II 299 F

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

## REVENDEURS NOUVEAUX OU EXISTANTS ... REJOIGNEZ NOTRE ENSEIGNE

12 ans d'expérience, important budget de publicité, 1 catalogue national, perspectives de développement importantes

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

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

VENTE PAR  
CORRESPONDANCE

MINITEL

3615

ULTIMA GAMES

TELEPHONE

01 47 07 33 00

FAX

01 45 35 30 90

PAR COURRIER

ULTIMA VPC

57, avenue des  
Gobelins

75013 PARIS

GAGNEZ UNE PLAYSTATION,  
SATURN OU JEUX VIDEO  
08 36 68 11 19

NOUS RACHETONS  
COMPTANT TOUS VOS JEUX  
MEGADRIVE ET NINTENDO

DES MILLIERS DE JEUX D'OCCASION  
DISPONIBLES A PARTIR DE 49 F

NOUVEAU MARIO RPG US  
399 F

# motor toon GP2

➔ Alors que *Motor Toon Grand Prix* n'a jamais été officiellement distribué dans notre belle contrée, et ce pour d'obscures raisons, voilà qu'aujourd'hui Sony rattrape le coup en commercialisant sa séquelle. Attention les yeux ! C'est à une profusion de couleurs que vous allez assister !

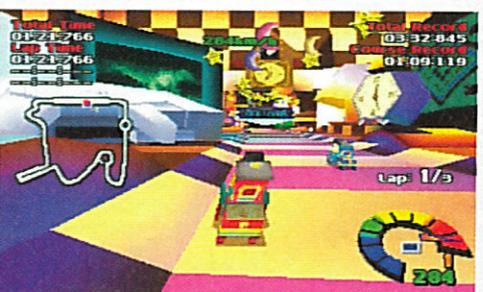
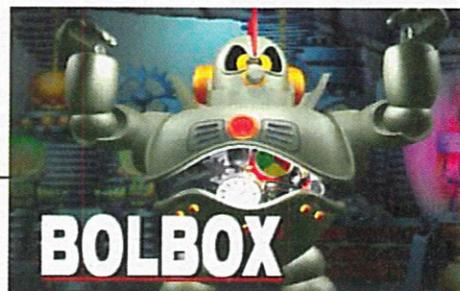


Motor Toon Grand Prix, premier du nom, était disponible sur les étagères des revendeurs nippons le 16 décembre 1994, exactement 13 jours après la sortie de la PlayStation et de Ridge Racer. Cela fait donc presque deux ans. Il appartient à la première fournée de jeux de la console 32 bits de Sony, ce qui explique en partie son heureux succès au Pays du Soleil-Levant. Je dis bien en partie, car le jeu dispose naturellement d'attraits qui lui sont propres. En Europe, pour celles et ceux qui ont pu l'acquérir dans les boutiques d'import, l'émerveillement était au rendez-vous. Il faut dire que son design très personnel, et pour le moins «cartoonesque», opérait à merveille.

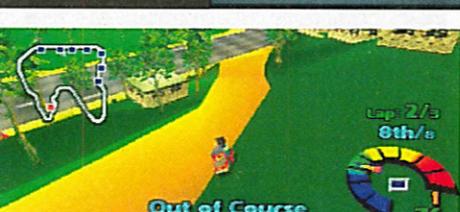
## Des courses fantasmiques mais néanmoins techniques

Avec ce second volet, vous vous demandez sans doute si le charme agit toujours. Eh bien, laissez-moi vous rassurer tout de suite, la réponse est positive pour peu que vous soyez un(e) adepte des jeux de voitures. Toutefois, je me dois de vous préciser que *Motor Toon GP 2* n'a rien d'une véritable simulation, comme peuvent l'être par exemple *Formula One* de Psygnosis ou encore *World Circuit Racing Grand Prix 2* de Microprose sur PC. Il s'agit plutôt d'un titre orienté arcade avec une pointe d'humour. Les véhicules se dandinent en effet dans tous les sens, à l'image de ceux des dessins animés de Disney, d'Hanna Barbera ou encore de Tex Avery pour ne citer qu'eux. On prend réellement plaisir à les observer en mouvement. Ici, nul besoin d'effectuer les changements de vitesse, la transmission est totalement automatique. Un bouton suffit pour accélérer, un autre pour freiner, un autre encore pour reculer dans le cas où un obstacle entraverait votre progression. La conduite est par conséquent archi simplifiée, ce qui en fait un produit destiné à un large public. Il ne faut pas pour autant croire que le jeu soit sans intérêt pour les pros du pad que vous êtes. Au niveau du pilotage, il s'avère même un chouïa plus technique qu'un *Ridge Racer Revolution* car il faut tenir compte non seulement de la trajectoire, mais aussi des flèches accélératrices dis-

COMME IL SE DOIT, MOTOR TOON GP2 PRÉSENTE UNE INTRODUCTION MAGNIFIQUE ET BIEN DÉLIRANTE. L'IMAGERIE DE SYNTHÈSE UTILISÉE DANS LES JEUX EST DE PLUS EN PLUS PROCHE DES PROFESSIONNELS. POUR NOTRE PLUS GRAND PLAISIR.

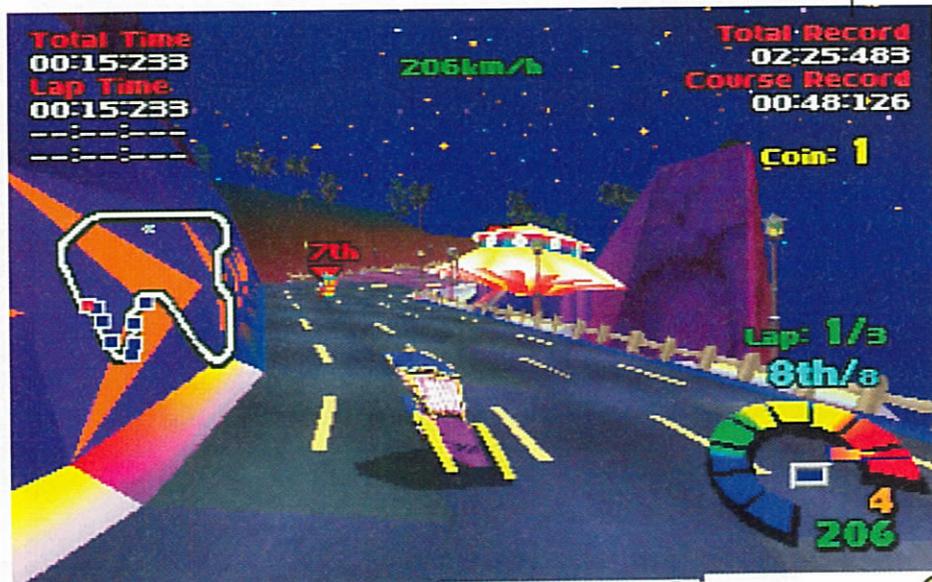


QUAND JE VOUS DISAIS QUE LES COULEURS SONT CHATOYANTES, JE NE VOUS MENTAIS PAS!



**LES GOODIES CACHÉS**  
COMME VOUS POUVEZ L'APERCEVOIR SUR CES QUELQUES IMAGES, DIVERS "GOODIES" SONT À DÉCOUVRIR. CEUX-CI NE VOUS SERONT TOTALEMENT DÉVOILÉS QUE LORSQUE VOUS AUREZ RÉUSSI À ACHÉVER LE CHAMPIONNAT EN PREMIÈRE POSITION, ET CE DANS LES CINQ NIVEAUX DE DIFFICULTÉ PROPOSÉS. UNE FOIS DISPONIBLES, ILS VOUS DONNERONT ACCÈS À DE NOUVEAUX PERSONNAGES ET À TRAVERS EUX À DE NOUVELLES VOITURES, À DE NOUVEAUX CIRCUITS (CE SONT EN FAIT LES CINQ DE DÉPART PRIS À L'ENVERS AVEC DES TEXTURES DIFFÉRENTES), ET ENFIN AUX TROIS JEUX BONUS QUE SONT TANK COMBAT (UNE SORTE DE CYBER SLED), SUBMARINE X (UNE BATAILLE NAVALE) ET MOTOR TOON R. SACHEZ QUE CE DERNIER VOUS METTRA AU VOLANT SOIT D'UNE F1, SOIT D'UN STOCK-CAR. ATTENTION, DÉRAPAGES GARANTIS !

CHAQUE CIRCUIT A SON THÈME. ICI, IL S'AGIT DES OVNIS. LES AUTEURS ONT-ILS ÉTÉ INFLUENCÉS PAR FOX MULDER?



DÉRAPER EST MONNAIE COURANTE DANS CE JEU. UNE BONNE MAÎTRISE DE SON ENGIN ET UNE CONNAISSANCE AFFÛTÉE DU PARCOURS SONT PRIMORDIALES.



DANS CE DÉCOR DIGNE DE LEWIS CARROLL, NOTEZ LA PRÉSENCE DE LA PLAYSTATION À GAUCHE DE L'ÉCRAN.

## 1er avis

FUN ET JOUABILITÉ SONT LES DEUX MAÎTRES MOTS DE CE TITRE, HABILE COCKTAIL DES "FOUS DU VOLANT" POUR SES VÉHICULES ABRACADABRANTS, ET D'"ALICE AUX PAYS DES MERVEILLES" POUR SES DÉCORS EXTRÊMEMENT VARIÉS ET COLORÉS. EN FAIT, MOTOR TOON GP 2, C'EST TOUT SIMPLEMENT LES FOUS DU VOLANT AU PAYS DES MERVEILLES ! AVEC QUELQUES PETITS JEUX BONUS EN PRIME, IL BÉNÉFICIE D'UNE DURÉE DE VIETRÉS HONORABLE.

LOUIS HOUNG

intérêt 88

## 2ème avis

AVEC SES EFFETS DE LUMIÈRE ET DE TRANSPARENCE, SES COULEURS CHATOYANTES, SON ANIMATION FLUIDE, ET SES MÉLODIES LÉGÈRES COLANT PARFAITEMENT À L'AMBIANCE GÉNÉRALE, MOTOR TOON GP 2 EST ASSURÉMENT MEILLEUR QUE SON PRÉDÉCESSEUR. LES GRAPHISMES EN LISSAGE DE GOURAUD, DIGNES D'UN VÉRITABLE CARTOON, SONT ENCORE PLUS SOIGNÉS ET VOUS PLONGENT IMMÉDIATEMENT DANS UN UNIVERS ENCHANTEUR.

MARCO VEROCAI

réalisation 90

graphisme 17  
animation 16  
maniabilité 15  
son 16

GENRE : SIMULATION AUTOMOBILE \* DIFFICULTÉ : MOYENNE \* JOUEURS : 1 OU 2 AVEC LINK \* CONTINUES : OUI \* SAUVEGARDE : OUI \* AUTRES STANDARDS : NON \* DISPONIBILITÉ : SEPTEMBRE \* PRIX : 350 F ENVIRON

posées ça et là le long des parcours. Ces dernières vous donnent des p'tits coups de turbo fort appréciables à la manière de WipeOut.

## en course comme en championnat, visez la pole position !

Comme de bien entendu, le titre offre son lot de challenges. Divers modes de jeu sont présents dont le mode "Time Attack" notamment pour les plus féroces d'entre vous. Pas moins de cinq circuits différents à la difficulté progressive attendent le joueur avec des tracés plus ou moins tortueux, voire farfelus. Certaines courses présentent de larges passages, d'autres de plus étroits favorables aux collisions. Deux d'entre elles proviennent directement du premier volet avec tout de même quelques petits changements. Selon le circuit sélectionné, il vous sera possible de côtoyer ou non les verts pâturages. Mais bon, cela n'a a priori pas grand intérêt. Quoi qu'il en soit, le but du jeu consiste à terminer premier du mode Championnat. Pour ce faire, il ne vous faudra pas vous désunir. Le mode "Free Run" vous permettra de vous familiariser à cet effet aux circuits, ainsi qu'avec les différentes commandes. À la base, cinq véhicules aux caractéristiques propres sont accessibles. Cela va du 4\*4 à la soucoupe volante en passant par une sorte de batmobile pilotée par des frères pingouins. Si je vous dis que c'est un jeu de voitures délire ! L'un privilégiera la vitesse, l'autre l'accélération, un autre encore conviendra mieux pour appréhender les virages. Bref, il y en a pour tous les goûts. Pour les plus nerveux d'entre vous, sachez que vous pouvez klaxonner sur vos concurrents. Mais revenons au championnat. Pour le remporter plus aisément, il vous suffit de ramasser les pièces éparpillées par terre. Celles-ci vous permettent de faire tourner une sorte de roue de la fortune, qui vous octroie au hasard divers sorts : mines, dynamites, boules de feu, missiles, turbo, boucliers et j'en passe. Utilisés intelligemment et à bon escient, ils peuvent changer la configuration d'une course. Vos adversaires peuvent également en disposer, alors méfiance ! En difficulté Professionnel et Expert, ces sorts s'évaporent en fumée et vous ne pourrez alors plus compter que sur votre technique de pilotage.

## nobody's perfect

Venons-en maintenant à la phase critique. On pourra tout d'abord déplorer que les collisions soient imparfaitement gérées, surtout avec certains éléments du décor, que l'effet d'aspiration ne soit plus pris en compte comme c'était le cas dans le premier épisode. D'autre part, il n'est plus possible de concourir à deux simultanément sur une même machine. L'écran splitté en deux horizontalement cède ici sa place à un mode Link. La boîte contient en effet deux CD, ce qui signifie que le second joueur n'a nul besoin de se procurer sa propre copie du jeu. Les autres éditeurs devraient en prendre de la graine. Pour être franc, ce test a été réalisé avec la version japonaise. Il ne devrait pas y avoir de grands changements avec la version PAL. Au final, Motor Toon GP 2 est un excellent titre qui plaira sans aucun doute aux petits comme aux grands. Bref un jeu à destination de toute la famille. Fous de jeux de course, à vos manettes !

Louis & Louis Houg



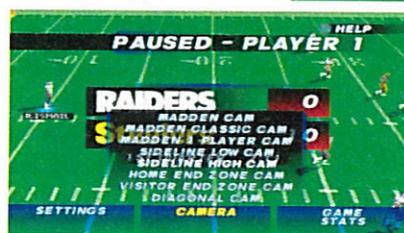
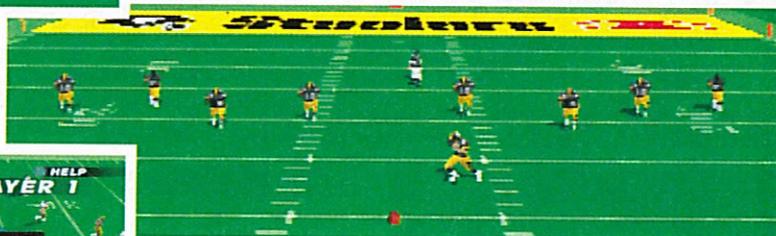
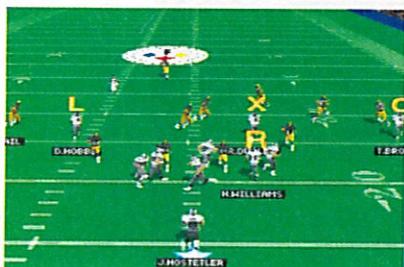
playstation

DÉVELOPPEUR : EA SPORTS  
ÉDITEUR : EA SPORTS

# madden 97

Voici un test express pour la dizaine de fans de football américain version jeu vidéo en France. Dans la série des simulations de sport de EA Sports, Madden 97 est le seul qui ne soit pas passé de la 2D à la 3D. On est donc toujours confrontés à des sprites sur le terrain. Les options sont toujours aussi riches et complexes et se lancer dans un championnat sans connaître à fond les règles relève du masochisme. Techniquement, ce n'est pas la grande classe et l'animation des joueurs est hachée. Côté maniabilité, ça répond bien et le déroulement du jeu est assez rapide si l'on ne considère pas tous les arrêts de jeu pénibles mais inhérents aux règles de ce sport. Dans l'ensemble, il s'agit d'un Madden sans originalité hormis la possibilité de faire un tour du côté de la Madden University pour y apprendre tous les secrets de cette discipline.

Marco Verocat



GENRE : FOOTBALL AMERICAIN  
DISPO : NOVEMBRE  
PRIX : 300 F ENVIRON

réalisation 73

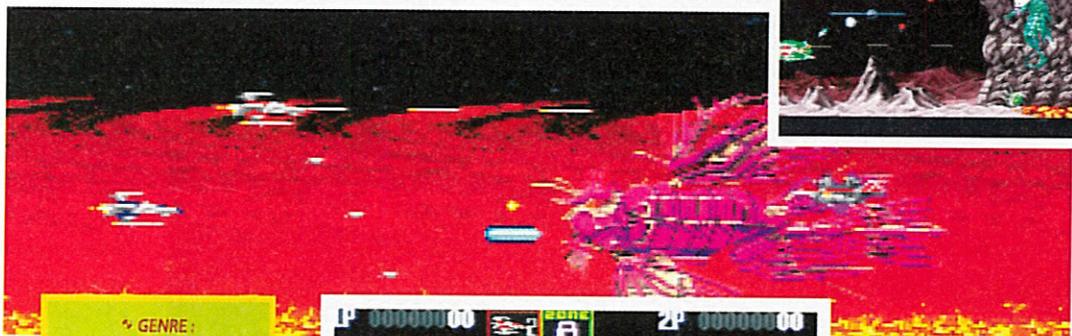
intérêt 75

SATURN

DÉVELOPPEUR : TAITO  
ÉDITEUR : TAITO

Cette séquelle de Darius peut se vanter de rien apporter de neuf, à l'exception de la possibilité, ô combien inutile, de zoomer et de "dézoomer". Pour le reste, le jeu stagne dans la tradition désuète des Shoot'Em Up en 2D à scrolling vertical. Le jeu est ultra-classique (avec récupération d'items, progression des armes et des boucliers), la réalisation obsolète, les bruitages dignes d'un vieil Amiga (et encore !), et Darius 2 se paye même le luxe de ne pas toujours être lisible, essentiellement à cause de certains décors de fond et de messages gigantesques qui obstruent l'écran. En somme, Darius 2 ne plaira qu'aux ultra-nostalgiques (qui feraient mieux d'attendre X 2 sur Saturn) et aux collectionneurs maniaco-dépressifs en manque de pièces rares. La Saturn n'avait vraiment pas besoin de ça...

Marco Verocat



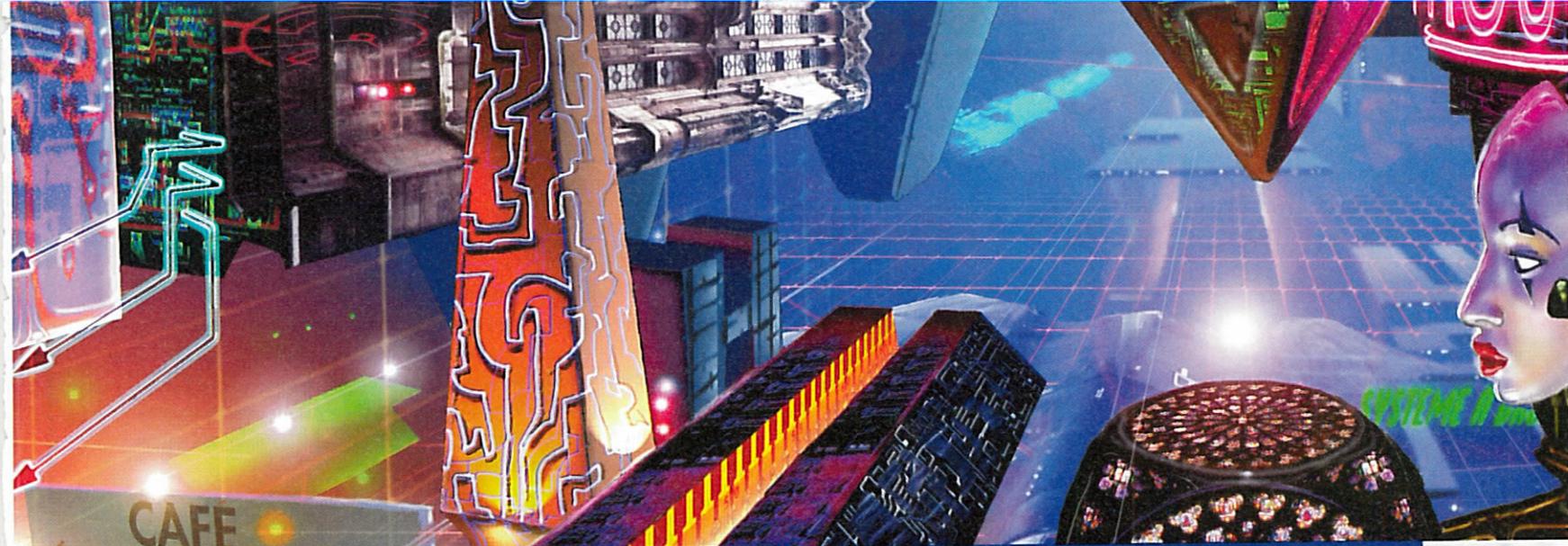
GENRE : SHOOT'EM'UP  
DISPO : NOVEMBRE  
PRIX : 300 F ENVIRON

réalisation 20

intérêt 50

# darius 2





# CARTONNEZ DANS L'UNIVERS CYBER !

PEL&A CONCORD



Connecte-toi à un monde où les grandes sociétés multinationales affrontent les pirates de l'informatique. Choisis ton camp ! Celui des *Corporations* ou celui des *Runners*. La *Corporation* fera tout pour sauvegarder coûte que coûte ses données en créant des forteresses virtuelles.

# NET RUNNER



Le *Runner*, quant à lui, tentera tout ce qui lui est permis pour s'infiltrer dans les systèmes informatiques de sa victime. **C'est le duel des cartes violettes contre les cartes vertes.** Découvre ce nouveau jeu de cartes du "3ème Type" dans tous les magasins de jeux.

## NETRUNNER®, UN NOUVEAU DEFI POUR VOUS, LES CYBERNAUTES



POUR TOUTE INFORMATION :  
 WIZARDS OF THE COAST, FRANCE  
 SERVICE CONSOMMATEUR - BP 103  
 94222 CHARENTON CEDEX  
 TEL. : 01 43 96 35 65  
 3615 WIZARDS (1,29F la minute)



playstation

DÉVELOPPEUR : ACTIVISION  
ÉDITEUR : ACTIVISION

➔ Nous sommes en 2096 ; à cette époque, existe un jeu qui déchaîne les passions ; le Blast Chambers. Les athlètes sont choisis tout petits, isolés du monde pour subir un entraînement acharné et un jour, ils découvrent l'horrible vérité, le « jeu » auquel ils sont destinés.



Je dis « horrible vérité » car le Blast Chambers est brutal et il est fréquent d'y laisser sa peau pour le simple plaisir des foules avides de corps qui explosent. Les règles sont simples : on place de 1 à 4 joueurs dans une pièce, chacun portant une bombe à retardement à sa ceinture. Dans la pièce, se trouve un réacteur pour chaque joueur puis on balance, un par un, des cristaux qui permettent soit de retarder l'explosion si on le place dans son propre réacteur, soit de l'avancer si on le balance dans celui d'un adversaire. Et bien sûr, pour s'emparer d'un cristal, tous les coups sont permis. Le petit plus qui rend le tout encore plus fendard, c'est que la pièce peut pivoter sur elle-même, faisant voler les joueurs. Rigolisant, non ?

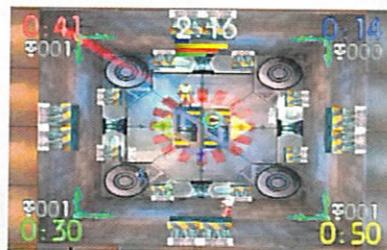
**Tant va la cruche à l'eau...**

Vous avez compris le principe, il s'agit de s'emparer par la force du cristal, et surtout de la garder pour le mettre dans un réacteur. L'intérêt vient de la possibilité de faire pivoter la pièce pour faire chuter les ennemis, de sauter sur les nombreux items qui procurent des pouvoirs et surtout de jouer contre 1, 2 ou 3 adversaires dirigés par la machine ou par de futurs ex-potes. Le jeu est en 3D et propose 5 modes parmi lesquels on trouve des tournois ou des jeux seul dans 20 tableaux toujours plus complexes. Bref, Blast Chambers est vraiment sympa et irréprouvable du point de vue de la réalisation (si ce n'est que les persos sont un peu petits) mais l'action y est trop répétitive. Que voulez-vous, c'est une question de goût mais au bout d'une heure, j'ai fini par m'emm... sec ! Le concept est bon, l'idée originale mais il manque à ce soft un petit quelque chose qui aurait permis de varier un peu plus les plaisirs. Les développeurs se sont cantonnés à une seule idée de base, très bonne mais pas suffisante à mon goût...

Marco Verocai

# blast chambers

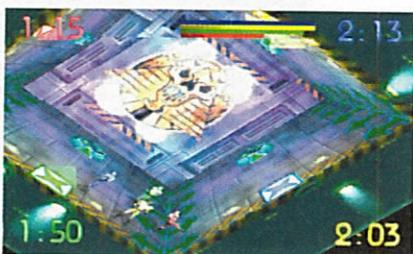
SELON LES TABLEAUX, LES RÉACTEURS NE SONT JAMAIS PLACÉS AU MÊME ENDROIT. ICI, ILS SONT SUR CE CUBE, AU MILIEU.



INCONTOURNABLES : LES STATISTIQUES DE FIN DE PARTIE QUI PERMETTENT DE VOIR QUI A ÉTÉ LE PLUS « ÉPICIER » ET CELUI QUI A LE PLUS POURRI LES AUTRES.



CETTE ESPÈCE DE NUAGE ROUGE, CE N'EST NI PLUS NI MOINS QUE LE JOUEUR QUI VIENT D'EXPLOSER, SA JAUGE DE TEMPS ÉTAIT ARRIVÉE À LA LIMITE.



POUR FAIRE PIVOTER LA PIÈCE SUR ELLE-MÊME, MARCHEZ SUR LES FLÈCHES AU SOL QUAND CELLES-CI SONT ALLUMÉES.



1<sup>er</sup> avis

BLAST CHAMBERS PART D'UNE EXCELLENTE IDÉE MAIS L'ACTION NE CHANGE PAS. ON S'ÉCLATE, CERTES (SURTOUT CONTRE DES ADVERSAIRES HUMAINS), MAIS C'EST TROP RÉPÉTITIF. LES TABLEAUX CHANGENT, ILY A DES ITEMS POUR GAGNER DES POUVOIRS, 5 MODES DE JEU MAIS ON RESTE TOUJOURS SUR LA MÊME IDÉE. ET 350 BALLE POUR UNE SEULE ET UNIQUE IDÉE, C'EST UN PEU CHER PAYÉ...

PASCAL GAILLE

intérêt 84

graphisme 17  
animation 15  
maniabilité 16  
son 17

SELON LES MODES DE JEU, VOUS POUVEZ CHOISIR LE NOMBRE ET L'ORDRE DES TABLEAUX DANS LESQUELS VOUS AVEZ ENVIE D'ÉVOLUER. EN TOURNOI, TOUT CELA EST GÉRÉ PAR LA MACHINE.

VOILÀ LE FAMEUX CRISTAL. SUR LE SOL EN BAS À GAUCHE. CELUI VOUS PERMET DE RETARDER L'EXPLOSION DE LA BOMBE PLACÉE SUR VOUS JUSQU'À CE QUE LE CHRONO GÉNÉRAL ARRIVE À 0.

2<sup>ème</sup> avis

LÀ AUSSI, PAS DE REPROCHES. C'EST BIEN FAIT ET RIEN NE CLOCHE. CE CI DIT, ON A AFFAIRE À DES TABLEAUX PRATIQUÉMENT FIXES (HORMIS LES ROTATIONS DE LA PIÈCE) ET LE CONTRAIRE EÛT DONC ÉTÉ MALHEUREUX. ON TROUVE LA POSSIBILITÉ DE CHANGER LÉGÈREMENT LES VUES, UNE OPTION QUI N'APPORTE STRICTEMENT RIEN ET D'AUTRES GADGETS PAS VITAUX. HEUREUSEMENT, ET C'EST VRAIMENT UN BON POINT, C'EST MANIABLE.

MARCO VEROCAI

réalisation 85

- ✦ GENRE : ACTION
- ✦ DIFFICULTÉ : MOYENNE
- ✦ JOUEURS : 1 À 4
- ✦ NIVEAU : 3
- ✦ PASSWORDS : OUI
- ✦ SAUVEGARDE : OUI
- ✦ AUTRES FORMATS : NON
- ✦ DISPO : OCTOBRE
- ✦ PRIX : 350 F ENVIRON





# VOTRE DESTIN EST ENTRE VOS MAINS

PHILIPPA CONCERNI



Tu n'as jamais joué à MAGIC: L'ASSEMBLEE®? Alors découvre vite ce jeu extraordinaire qui va permettre à ton intelligence d'imaginer les plans les plus insensés. Plonge-toi dans les infinies combinaisons d'une stratégie où se perdra ton adversaire. Lance tes créatures et tes sortilèges pour terrasser celui qui ose te provoquer en duel. MAGIC : L'ASSEMBLEE®, le nouveau jeu de cartes qui te permettra de devenir le maître d'un monde impitoyable.

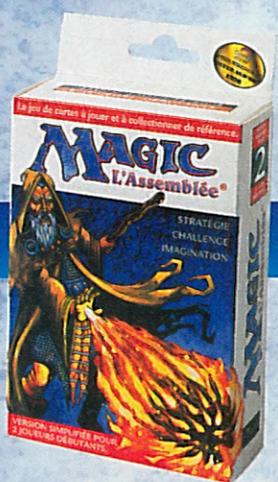
# MAGIC L'Assemblée®

**MAGIC: L'ASSEMBLEE®, LE JEU QUI FAIT OUBLIER TOUS LES AUTRES JEUX**



POUR TOUTE INFORMATION :  
 WIZARDS OF THE COAST, FRANCE  
 SERVICE CONSOMMATEUR - BP 103  
 94222 CHARENTON CEDEX  
 TEL : 01 43 96 35 65  
 3615 WIZARDS (1,29F la minute)

MAINTENANT, POUR APPRENDRE A JOUER A MAGIC: L'ASSEMBLEE® rapidement, il existe une version simplifiée. Découvre-la dans les magasins de jeux.



© 1996 WIZARDS OF THE COAST, Inc.

saturn

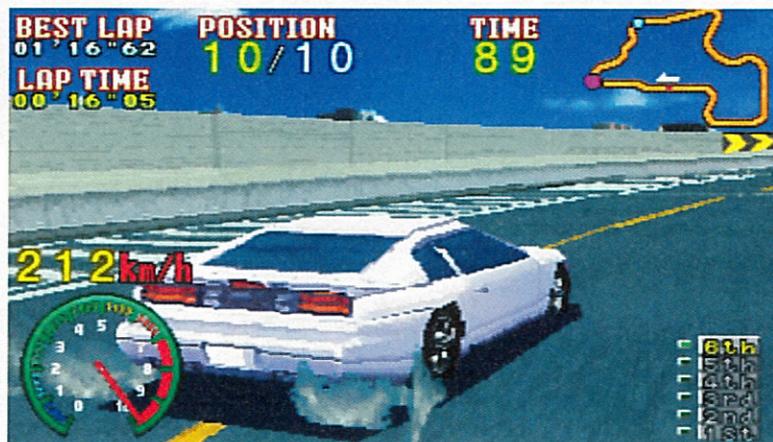
DÉVELOPPEUR : JVC  
ÉDITEUR : VIRGIN

# highway 2000



Sorti sous le nom de Wangan Dead Heat en import, Highway 2000 sort en version officielle sur Saturn. En voyant le jeu et en écoutant les musiques, on ne s'empêcher de se demander s'il n'aurait pas, par le plus grand des hasards, la prétention d'être le Ridge Racer de cette machine. Le problème, c'est que le jeu n'est pas beau, pas rapide (même si la vitesse augmente au fil des victoires), le mode 2 joueurs impose une seule vue intérieure genre «bouillie de pixels», on ne trouve pas de boîte de vitesse manuelle, le réalisme n'est pas très poussé et il y a des bugs. En gros, on frôle la cata ! On la frôle seulement car malgré une foule de défauts aussi grossiers et une maniabilité suspecte (la direction est hyper légère), on se prend au jeu. Est-ce parce que si on se qualifie, on a droit aux félicitations chaudes de jolies poupées en maillots de bain 3 tailles en dessous style «Baywatch», à cause du défi à relever ou de l'intérêt même du jeu ? À mon avis, la première solution est la plus envisageable. À conseiller donc en priorité aux fans de jeux de bagnoles d'arcade et de minettes un peu vulgaires.

Marco Verocat



GENRE :  
SOUS RIDGE RACER  
DISPO : NOVEMBRE  
PRIX : 350 F ENVIRON

réalisation 74

intérêt 77

saturn

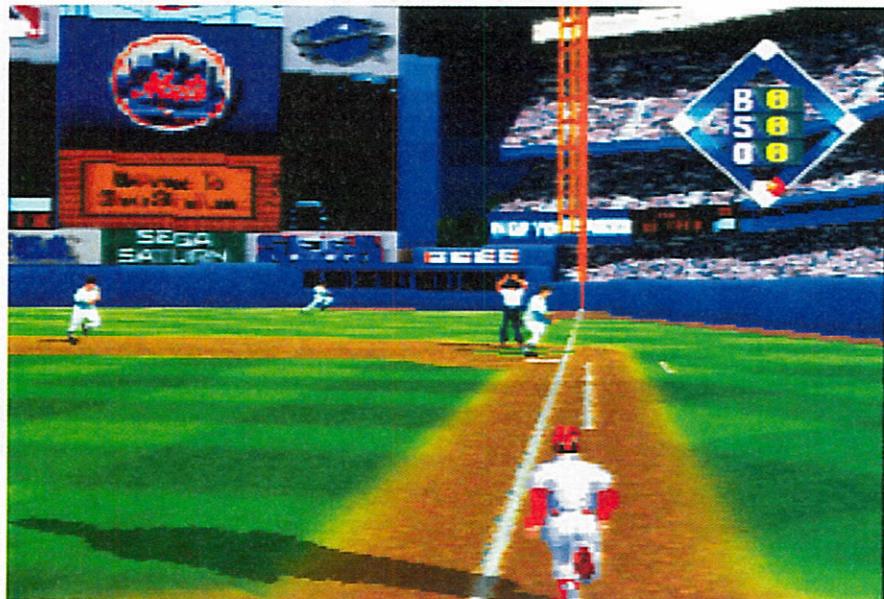
DÉVELOPPEUR : SEGA  
ÉDITEUR : SEGA

# world series baseball 2



Entrons directement dans le vif du sujet, le principal défaut de World Series Baseball 2 tient précisément au fait qu'il s'agit d'une simulation de baseball. Une fois ce stade dépassé, il est clair qu'on le savourera à sa juste valeur. Par rapport aux deux autres simulations de ce sport présentes sur Saturn, celle-ci n'apporte pas grand-chose, hormis sa facilité d'accès et la richesse de ses options. Bref, on a vraiment de quoi s'amuser pendant de longs moments, surtout si on décide d'y jouer à deux. Regrettons tout de même le manque d'originalité et de différences par rapport au premier épisode.

Marco Verocat



réalisation 83

intérêt 82

GENRE :  
SIMULATION SPORTIVE  
DISPO : NOVEMBRE  
PRIX : 380 F ENVIRON

saturn

DÉVELOPPEUR : DOMARK  
ÉDITEUR : EIDOS

# CrimeWave



Dans le genre Joss Randall, vous n'êtes pas mal... Chasseur de primes de votre état, vous êtes projeté au volant d'une voiture surarmée. Votre but : récupérer un maximum de thunes et partir en vacances... Mais avant, il faudra bosser et de nos jours, rien n'est moins simple...

EN ABATTANT LES ENNEMIS, VOUS POURREZ ACCÉDER AU NIVEAU SUIVANT SI VOUS SUIVEZ LA FLÈCHE BLANCHE.



Pour être chasseur de primes, il faut aimer le danger, apprécier la castagne et surtout ne pas avoir de femme attendant sagement à la maison. On sait quand on part, mais rarement quand on revient... Dure est la vie. Votre objectif consiste à éliminer des criminels de bas étage pour amasser une tonne de fric. À bord de votre bolide de compétition, un simple véhicule armé de mitraillettes, vous commencez la traque. Celle-ci se poursuivra sur les huit niveaux du jeu. En sillonnant les rues de grandes villes, avec leurs embouteillages et leurs encombrements quotidiens, vous vous rendez vite compte que la poursuite d'ennemis potentiels n'est pas une mince affaire. Heureusement, au fur et à mesure de votre progression, des options vous permettront de "customiser" votre véhicule. Ainsi, d'une simple mitrailleuse, vous pourrez obtenir une puissance de feu bien plus significative, comme des missiles qui partiront dans tous les sens. Toutefois, même avec ces accessoires de choc, les choses ne feront qu'empirer pour vous. De traqueur, vous deviendrez rapidement traqué. Autant le dire tout de suite, Crimewave, sans être exceptionnel, est une excellente surprise. Les graphismes en haute résolution en sont à cet égard la démonstration la plus flagrante. Pour peaufiner le tout, les graphistes ont mis l'accent sur une foultitude de petits détails sympathiques comme l'usure du bitume, le pavage des trottoirs, la pelouse tondue des jardins, la signalisation au sol, etc. De plus, les véhicules rencontrés sont souvent différents et franchement, on prend plaisir à arpenter les rues même si on y risque trop souvent sa vie ! Enfin voilà, Crimewave est un jeu agréable qui ne comblera personne de bonheur mais qui se joue sans compter. Finalement, n'est-ce pas là le principal ?

J'M DESTROY



graphisme 18  
animation 15  
manipulabilité 16  
score 13

GENRE : ACTION  
DIFFICULTÉ : MOYENNE  
JOUEURS : 1 À 2 NIVEAU : 8  
CONTINUES : OUI  
SAUVEGARDE : OUI  
AUTRES FORMATS : NON  
DISPO : NOVEMBRE  
PRIX : 350 F ENVIRON

LORSQU'ON JOUE À DEUX, L'ÉCRAN EST SPLITTÉ DANS LE SENS VERTICAL. LA FLÈCHE JAUNE INDIQUE LA POSITION DE L'AUTRE JOUEUR.

## avis

CRIMEWAVE EST SYMPA. IL EST CLAIR QUE NOUS N'AVONS PAS LÀ LE HIT DE L'ANNÉE, MAIS PEU IMPORTE. IL APPORTERA À SES POSSESSEURS SON LOT DE JOIE ET DE BONHEUR, D'AUTANT QUE L'ON PEUT JOUER À DEUX AVEC UN ÉCRAN SPLITTÉ, CE QUI EST TOUJOURS PLUS JOUISSIF. UNE FOIS DANS LE FEU DE L'ACTION, ON PEUT RESTER SCOTCHÉ À SON ÉCRAN, C'EST VRAI. MAIS MALHEUREUSEMENT PAS ASSEZ LONGTEMPS POUR NOUS AMENER À CONSEILLER SON ACHAT IMPÉRATIF.

PASCAL GEILLE

intérêt 80

## avis

UN SOIN TOUT PARTICULIER A ÉTÉ PORTÉ À L'ESTHÉTIQUE DE CET TITRE. LES GRAPHISMES EN HAUTE RÉOLUTION SONT SUPERBES ET LE SOIN PORTÉ AUX DÉTAILS (LE "PLUS" QUI MANQUE À PAS MAL DE SOFTS) EST PALPABLE. JOYPAD EN MAIN, LES SENSATIONS DE CONDUITES SONT BONNES, MÊME SI UNE CERTAINE INERTIE RISQUE DE GÉNER CERTAINS LORS DE LA PREMIÈRE PARTIE. ON REGRETTERA TOUT JUSTE LA FAIBLESSE DES MUSIQUES ET LE FAIT QUE LE NOMBRE DE SPRITES À L'ÉCRAN RALENTISSE L'ENSEMBLE DU JEU.

J'M DESTROY

réalisation 82

MASSACREZ LES ENNEMIS, MAIS N'OUBLIEZ SURTOUT PAS DE RAMASSER LES OPTIONS. ELLES SONT COMME D'HABITUDE D'UNE GRANDE UTILITÉ.



DEUX REPRÉSENTATIONS GRAPHIQUES SONT DISPONIBLES DANS CRIMEWAVE.

RIEN NE VOUS ARRÊTE. MÊME EN DEHORS DES ROUTES, VOUS DEVEZ POURSUIVRE VOS ENNEMIS.



CRIMEWAVE VOUS OFFRE HUIT VÉHICULES DIFFÉRENTS.



playstation

DÉVELOPPEUR : NAUGHTY DOG  
ÉDITEUR : SONY COMPUTER ENTERTAINMENT



*Huummm, aaahhhh, oohhhh la voilà ! Comme elle est belle, oohhh ouiiiiii ! Allez, vas-y, sors-la maintenant. Ça y est ? Bon mets-la, mais doucement, humm... Bon, ne voyez là rien de scabreux, il s'agit juste de la version de Crash Bandicoot que l'on vient d'introduire "religieusement" dans notre Playstation.*

# crash bandicoot



Enfin, ça y est, on l'a reçu ! C'est que depuis le Top Secret consacré au soft de Naughty Dog dans le n°5, on l'attendait avec une impatience folle. Il m'a fallu me battre pour être le premier à y jouer et dès les premières secondes, ce fut l'extase. Autant vous le dire tout de suite, ce test ne sera pas impartial car j'adore, que dis-je, je vénère Crash Bandicoot ! Ce jeu est dément et mon seul but sera ici de convertir ceux qui ne le seraient pas encore. Depuis la dernière fois, le soft a évolué. On a donc pu voir tous les niveaux et ceux que l'on connaissait déjà ont gagné en beauté, mais penchons-nous tout d'abord (très) brièvement sur le scénario. Très brièvement parce qu'un encadré lui est consacré dans ces pages et que, même s'il est un peu recherché, il est le prétexte à un voyage au pays magique et superbe de Willy le Wombat, notre héros. Disons simplement et pour faire court qu'il s'agit d'une histoire de nana qu'il faut tirer des griffes d'un savant fou avant qu'il la lobotomise.

## Encore une histoire de nana

Vous voici donc dans la peau de Willy, paumé sur une île à la recherche de votre douce et tendre. Dans un style plates-formes/action en 3D texturée, Crash Bandicoot vous emmène donc dans un univers où tout vous est hostile, que ce soient la faune, la flore ou les habitants. Le jeu se divise en trois îles abritant chacune une dizaine de niveaux, des tonnes d'items et des niveaux-bonus. Au total, il y en a plus de trente-cinq, comprenant régulièrement une confrontation avec un boss. L'aventure ayant lieu sur un petit archipel reculé, les niveaux ont été pensés en conséquence. C'est pourquoi vous vous baladez dans des endroits aussi divers et variés qu'une forêt, une rivière à remonter, un village papou à traverser, des ruines vaguement mayas à explorer. Plus loin dans le jeu, vous aurez l'occasion de visiter des usines pour finir dans le laboratoire de votre ennemi, situé en haut d'une montagne. Tout ça pour dire que même si certains décors reviennent deux fois dans Crash Bandicoot, les niveaux y sont d'une très grande variété. Mais les graphismes ne sont pas les seuls éléments de cette diversité. En effet, le concept même du jeu veut que la variété touche aussi le gameplay.

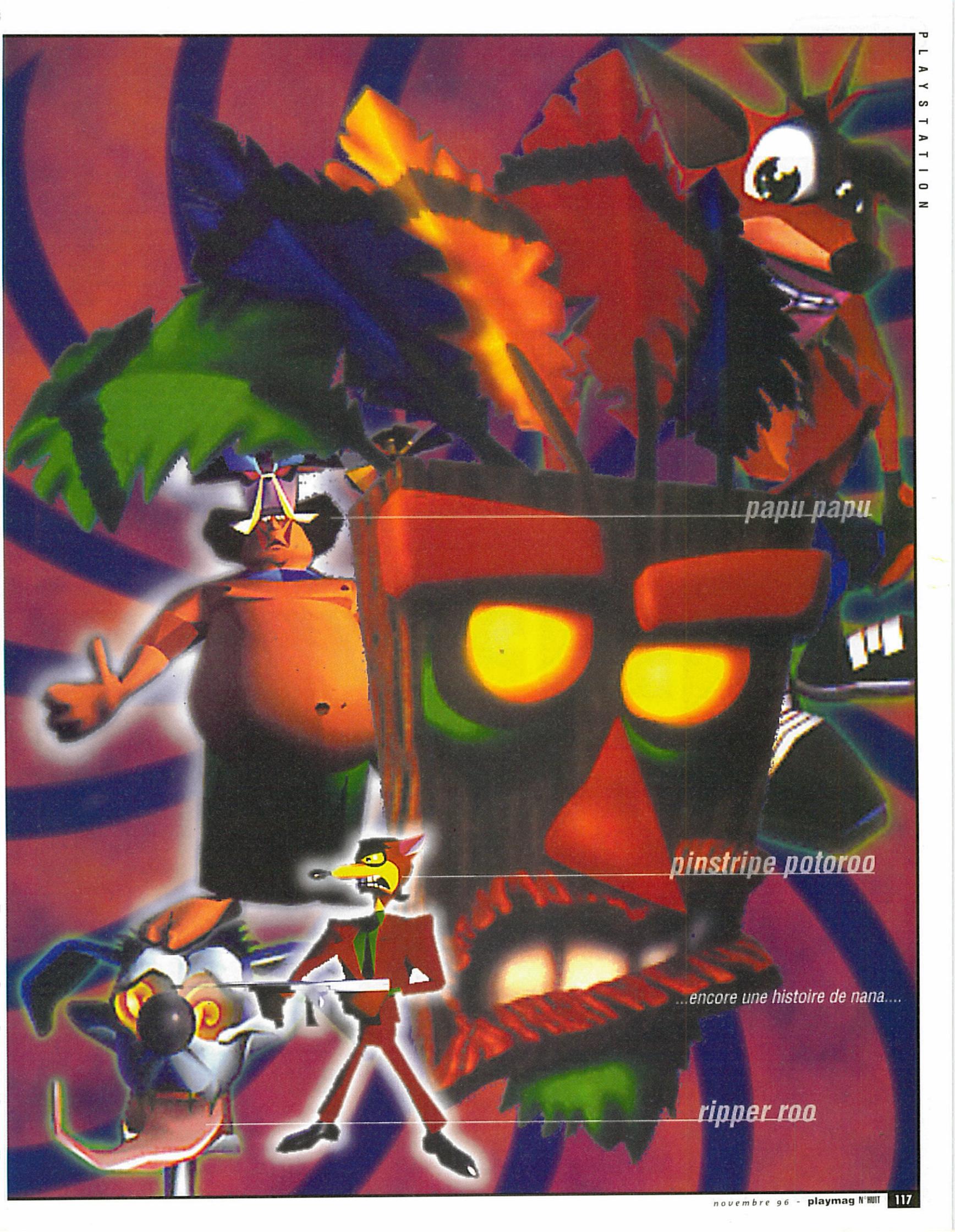
## On joue à Crash-crash ?

C'est pourquoi les vues changent d'un niveau à l'autre, alternant sans arrêt scrolling vertical, horizontal (multidirectionnel quoi...) façon plates-formes 2D, et vue en 3D qui vous montre Willy de dos fonçant vers le fond de l'écran ou de face en train de "speeder" vers le bas de l'écran, exploitant ainsi le potentiel de la machine. En outre, pour ce qui est de ces dernières vues, en fonction des niveaux, la caméra se place plus ou moins en hauteur, tout ça avec une fluidité et une vitesse qui vous trouent... le nez. Et puis que c'est beau, tant de textures d'une esthétique et d'une finesse aussi rares ! En se rapprochant des persos modélisés, on ne peut que s'incliner devant le travail des développeurs qui réussissent le tour de force de nous faire oublier que tout est composé de pixels. Et pour ne rien gâter, on trouve des effets de lumière dans tous les sens, une vraie débauche d'effets et de graphismes hallucinants ; y'a carrément de quoi pleurer... 

BIENVENUE DANS L'UNIVERS FLAMBOYANT ET HAUT EN COULEUR DE CRASH BANDICOOT.



AU TOTAL, VOUS AUREZ À VISITER TROIS ÎLES COMPRENANT CHACUNE UNE BONNE DIZAINE DE NIVEAUX.



*papu papu*

*pinstripe potaroo*

*...encore une histoire de nana...*

*ripper roo*

avis

BON, ÉVIDEMMENT, LES MAUVAISES LANGUES DIRONT QU'IL NE S'AGIT QUE D'UN JEU DE PLATES-FORMES/ACTION EN 3D, MAIS À CELA, JE RÉPONDS QUE C'EST LE MEILLEUR DE SA CATÉGORIE. CRASH BANDICOOT EST FUN, JOUABLE, EXTRAORDINAIREMENT RICHE ET VARIÉ ET ON PREND TOUT SIMPLEMENT UN PIED MONSTRUEUX À Y JOUER. J'AJOUTE QU'IL EST RÉELLEMENT INTÉRESSANT ET QUE, DE NOS JOURS, C'EST PLUTÔT RARE. DES SOFTS PAREILS, ON N'EN A PAS TOUS LES MOIS...

MARCO VEROCAI

intérêt 96

graphisme 19  
animation 18  
maniabilité 18  
son 18

avis

FA-BU-LEUX ! NAUGHTY DOG A VRAIMENT ABATTU UN SACRÉ BOULOT. RÉSULTAT, ON A UN JEU VARIÉ, COLORÉ, BIEN PENSÉ, TRÈS MANIABLE, RAPIDE, FLUIDE, DES BRUITAGES D'ACIER ET DES TEXTURES HYPER-FINES. LES MOUVEMENTS DE CAMÉRA SE FONT SANS ACCROCS ET LES PERSPECTIVES DONNENT DES IMAGES INCROYABLES. AU RAYON DES DÉFAUTS, PAS GRAND-CHOSE, SINON QUELQUES TOUT PETITS BUGS DE COLLISION PAS GÉNANTS ET DES PROBLÈMES POUR S'ORIENTER MAIS ÇA, C'EST INHÉRENT À TOUS LES JEUX EN 3D.

J'M DESTROY

réalisation 96

LE DÉBUT...

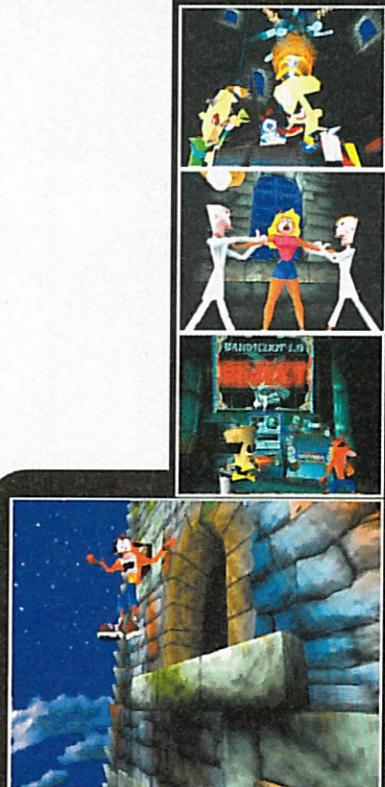
LA COURTE MAIS TRÈS EFFICACE INTRO PLANTE LE DÉCOR : LE DOCTEUR NEO CORTEX, BASÉ SUR UNE ÎLE AU SUD DE L'Australie ET ASSISTÉ DU DOCTEUR NITRUS BRIO, CHERCHE UN MOYEN POUR DEVENIR LE MAÎTRE DU MONDE. IL INVENTE DONC DEUX MACHINES : LA PREMIÈRE AUGMENTE LE SAVOIR, LA SECONDE LAVE LE CERVEAU. MAIS ÉVIDEMMENT, LES MACHINES DÉCONNENT ET LES EXPÉRIENCES RENDENT LA FAUNE ET LA FLORE HYPER-AGRESSIVES. CRASH A ÉTÉ SOUMIS AU MÊME TRAITEMENT MAIS L'AMOUR LUI DONNE LA FORCE D'ARRÊTER NEO CORTEX QUI VEUT POURSUIVRE SES EXPÉRIENCES SUR TAWNA, LA FIANCÉE DE NOTRE HÉROS DÉBILE.

GENRE : PLATES-FORMES/ACTION  
DIFFICULTÉ : MOYENNE  
JOUEURS : 1  
SAUVEGARDE : OUI  
AUTRES FORMATS : NON  
DISPO : OCTOBRE  
PRIX : 350 F ENVIRON



UN DES NIVEAUX LES PLUS DÉMENTIS EST BIEN CELUI-CI, DANS LEQUEL VOUS VOUS LIVREZ À UNE FOLLE COURSE DANS UN VILLAGE À DOS DE PORC. GRUIIIINK !!!

AAAH, PAR ICI LA SORTIE.



... et j'en pleure encore !

Eh oui, ça fait pleurer, mais pas seulement de joie devant la beauté du résultat. Dans Crash Bandicoot, on pleure aussi de rire tant le jeu est fun et le personnage attachant et hilarant avec son air décérébré. Bref, c'est bourré d'humour et l'esprit y est très proche de celui d'un authentique cartoon. C'est également bourré de bonnes idées tels que les bonus à ramasser. De temps à autre, vous verrez dans les niveaux des diamants minuscules qui se métamorphosent en plates-formes, vous ouvrant de nouveaux passages, mais pour les transformer, il faudra avoir trouvé 100 % des items. Bref, un jeu riche, haut en couleur, à se tordre de rire, splendide, intéressant et à la durée de vie conséquente. Un vrai jeu, quoi !

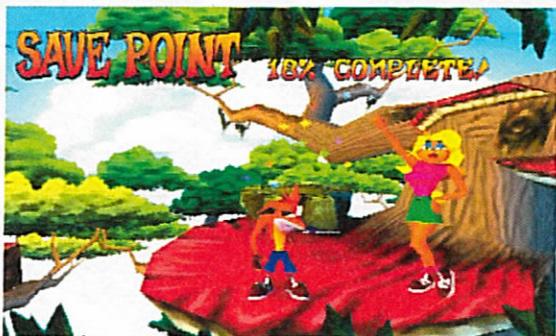
J'abats celui qui n'aime pas Crash Bandicoot

Côté maniabilité, no problemo. Deux boutons sont utiles pour le saut et la toupie, pour se débarrasser d'un gêneur ou casser les caisses bourrées de bonus. Le perso répond à la perfection, sans inertie, et c'est tant mieux car si le jeu paraît simple au début, le savant dosage de la difficulté fait que plus on progresse, plus les passages sont ardues. De même, on remercie cette maniabilité tip-top dans les niveaux purement en 3D car, quand il faut se faire un ennemi en lui sautant sur la tronche, il y a déjà assez de boulot pour bien comprendre les perspectives parfois trompeuses. Que voulez-vous, c'est l'inconvénient de la 3D mais il faudra vous y faire. Ceci dit, si une crapule vous barre le passage, vous aurez toujours la possibilité de l'exploser en faisant la toupie. Pour finir, abordons brièvement le sujet de la bande-son : nickel chrome (difficile de faire plus bref, hein ?!). Que dire d'autre pour convaincre les derniers sceptiques sinon que Crash Bandicoot est LE jeu de plates-formes en 3D indispensable sur Playstation, celui qui plaira aux petits comme aux grands, aux bons comme aux mauvais, aux gars comme aux filles, celui qui devrait faire un carton à Noël, celui qui... bon, assez bla-blaté, moi j'y retourne !

Marco Verocai



DR NEO CORTEX BIG BROTHER IS WATCHING YOU.



RÉCUPÉREZ TROIS TÊTES DE TAWNA ET VOUS AUREZ ACCÈS À UN NIVEAU BONUS. AU BOUT, VOTRE DULCINÉE VOUS ATTEND POUR SAUVEGARDER VOTRE PARTIE.

AU FIL DES NIVEAUX, VOUS ALLEZ ÊTRE CONFRONTÉ AUX INÉVITABLES BOSS. CES PERSONNAGES DÉLIRANTS SONT AU NOMBRE DE SIX ET AVANT DE LES "POURRIER", IL VOUS FAUDRA TROUVER LA TECHNIQUE ADEQUATE. CE CI FAIT, CE N'EST PLUS QU'UNE QUESTION DE DEXTÉRITÉ CAR IL S'NE SONT PAS TRÈS DURS. LES VOICI EN IMAGES ET PAR ORDRE D'APPARITION.



PAPU PAPU, LE CHEF DU VILLAGE.



RIPPER ROO, LE KANGOUROU DÉCÉRÉBRÉ (MAIS NON LAURENT, J'PARLE PAS DE TOI...)



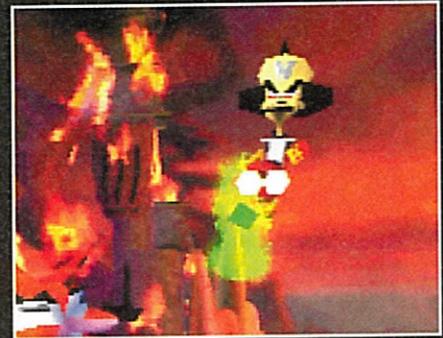
KOALA KONG, LE LOU FERRIGNO LOCAL.



PINSTRIPÉ POTOROO, UN KANGOUROU QUI SE LA JOUE AL CAPONE.



LE DR NITRUS BRIO, L'ASSISTANT DE NEO CORTEX, APRÈS TRANSFORMATION.



LE POURRI ULTIME : LE DR NEO CORTEX. APRÈS L'AVOIR "DÉCANILLÉ", IL NE VOUS RESTERA PLUS QU'À DÉLIVRER TAWNA ET À PRENDRE LA POUDRE D'ESCAPETTE.

**LES BOSS**

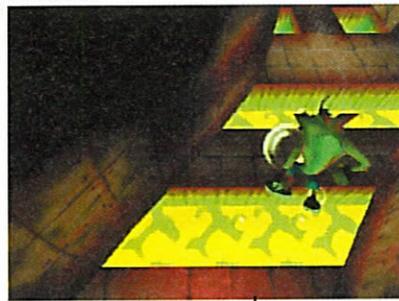


VERTIGINEUX, N'EST-CE PAS ? ALORS, NON CONTENT DE VOUS GARDER DE VOS ADVERSAIRES, ÉVITEZ AUSSI DE SAUTER DANS LE VIDE.



BON, CE N'EST PAS TOUJOURS ÉVIDENT, MAIS ESSAYEZ DE RAMASSER TOUTES LES POMMES QUI SE TROUVENT SUR VOTRE PASSAGE. AU BOUT DE CENT, VOUS GAGNEZ UNE VIE.

DANS CE NIVEAU, IL EST ESSENTIEL DE SAUTER SUR LES TORTUES POUR QU'ELLES S'IMMOBILISENT. ELLES VOUS SERVIRONT ENSUITE DE TRAMPOLINE POUR BONDIR PLUS LOIN.



LE JEU A VRAIMENT BÉNÉFICIÉ D'UNE RÉALISATION TRÈS SOIGNÉE. REGARDEZ DONC LES EFFETS DE LUMIÈRE ET DE COULEURS QUAND WILLY SAUTE AU-DESSUS DE CE LIQUIDE FLUORESCENT.

**ET LA FIN...**

CRASH BANDICOOT PROPOSE PLUSIEURS FINS. EN FAIT, ARRIVÉ AU DERNIER NIVEAU, VOUS AUREZ LA POSSIBILITÉ DE CHOISIR VOTRE DIRECTION ENTRE DEUX PROPOSÉES SI VOUS AVEZ EU 100% DES BONUS. MAIS JETEZ UN ŒIL À CES PHOTOS, CE SERA PLUS CLAIR.

VOILÀ L'AVANT-DERNIER NIVEAU SUR LA CARTE. QUI PEUT ÊTRE LE DERNIER EN FONCTION DE VOTRE CHOIX.



ET DIRE QUE TOUT CET UNIVERS N'EST CONSTITUÉ QUE DE PIXELS, DE POLYGOINES, DE TEXTURES ET QUE ÇA RESEMBLE PLUS À UN DESSIN ANIMÉ QU'À AUTRE CHOSE !



DANS CET AVANT-DERNIER NIVEAU, VOUS POUVEZ VOUS DIRIGER VERS LA SORTIE OU CHOISIR D'ALLER SUR LA DROITE SI VOUS AVEZ EU LES 100%.



SI VOUS ÊTES SORTI DIRECTEMENT, VOUS AFFRONTÉZ LE BOSS ULTIME : NEO CORTEX...



ET VOUS VERRÉZ ALORS UNE PREMIÈRE FIN.



SINON, PRENEZ L'AUTRE CHEMIN, ÉVITEZ LE BOSS DE CONCLUSION ET ASSISTEZ À CETTE FIN. CHOISISSEZ VOTRE CAMP !



LES PERSPECTIVES SONT IMPRESSIONNANTES, D'AUTANT QUE LES MOUVEMENTS DE CAMÉRA VARIENT EN HAUTEUR.

playstation

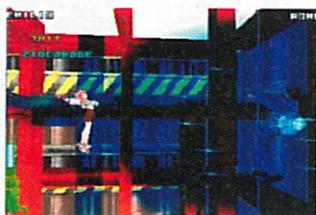


DÉVELOPPEUR : TAITO  
ÉDITEUR : TAITO

# psychic force

Psychic Force est un jeu typiquement destiné aux fans de "Japanime" et aux collectionneurs de jeux de combat obscurs. Ça sent le Manga à plein nez, tout ça ! Il s'agit d'un soft qui vous place dans un énorme cube transparent servant d'aire de combat. On peut donc évoluer dans les airs et se déplacer autour de l'adversaire. On se dit alors que c'est une bonne vieille 3D des familles mais, en fait, on n'évolue que sur un plan et il n'y a aucun moyen d'aller vers la profondeur ou de changer de plan. Le plus souvent, on se bat à distance (zoom arrière) grâce aux coups spéciaux spectaculaires. Au corps à corps (zoom avant), les 2 seuls boutons de coups permettent de frapper avec les poings ou les pieds. Hélas, c'est un peu léger en nombre de coups, les décors bougent plutôt bien mais, graphiquement, c'est aussi un peu pauvre : la véritable originalité résidant dans le fait d'avoir appelé «barre de force psychique» la jauge qui, une fois pleine, permet de déclencher un super. Sinon, c'est sympa, pas moche, on trouve plusieurs modes de jeu (story, VS, Training...) mais un peu lent et pas amusant plus d'une heure.

Marco Verocaf



réalisation 82

intérêt 75

GENRE : BASTON 3D  
DISPO : IMMÉDIATE EN IMPORT  
PRIX : 500 F ENVIRON

GENRE : SHOOT'EM'UP  
DISPO : IMMÉDIATE EN IMPORT  
PRIX : 350 F ENVIRON

réalisation 60

intérêt 75

playstation

DÉVELOPPEUR : BANPRESTO  
ÉDITEUR : BANPRESTO

Vous qui avez pas mal traîné vos guêtres dans les salles d'arcade il y a une dizaine d'années, ou qui étiez un adepte des troquets, vous vous souvenez sûrement des jeux dont il est question ici. Banpresto nous fait donc le coup de la compile. Trois jeux pour le prix d'un : Tiger, Tiger-Héli et Twin Cobra sont réunis sur ce CD, auxquels on ajoute une jolie intro en images de synthèse, histoire de ne pas aguicher que les nostalgiques. Alors bien sûr, on a tous trippé sur ces trois Shoots qui sont de vrais jeux de cocainomanes. L'action et la très grande difficulté sont telles qu'on n'en ressort pas indemne, mais plein de tics et les mains tremblantes et moites. Mais bon, voilà des jeux qui datent d'il y a dix ans et les revoir fait plaisir. Sur Playstation, c'est néanmoins limite mauvais goût. Bref, cette compilation est très sympa quand un pote neu-neu qui l'a acheté vous la prête, mais dépenser dans les 350 balles pour ça, faut être sacrément nostalgique et conscient de son état. Certes, on s'amuse, mais faut pas déconner, il y a maintenant des jeux tout aussi passionnants et bien plus beaux. Chacun voit midi à sa porte...

Marco Verocaf



# toaplan shooting battle 1



# action replay

## trichez comme un pro !

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

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



CETTE NOUVELLE CARTOUCHE, QUE L'ON POURRAIT SOUS-TITRER "3 EN 1", CUMULE LES FONCTIONS D'ADAPTEUR UNIVERSEL (ET PERMET DONC DE LIRE TOUS LES CD SATURN QUELS QUE SOIENT LEURS PAYS D'ORIGINE), DE CARTOUCHE DE SAUVEGARDE, ET D'ACTION REPLAY "CLASSIQUE" : C'EST-À-DIRE QUE VOUS POURREZ VOUS OFFRIR DES VIES, DES ARMES, DE L'ÉNERGIE À L'INFINI, POUR PLUS D'UNE CINQUANTAINES 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 RÉGLEMENT ET SOUS ENVELOPPE AFFRANCHIE À : CYBER PRESS PUBLISHING, PLAYMAG - ACTION REPLAY - 92-98, BOULEVARD VICTOR HUGO - 92115 CLICHY CEDEX.

PSPRO (A.R. POUR PLAYSTATION) =  369 FF (+35 FF DE PORT\*)  
 SATPRO (A.R. POUR 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.

# tips corner

Salut à tous !

Décidément, Pierre M., de Flouvrens, fait

Les gagnants du mois des émules, car ce mois-ci, j'ai reçu de nou-

Philippe Paradis (54 - Toul) et Patrick velles astuces pour collectionner les fiches

Joubert (78 - Montigny-le-Bretonneux) détachables permettant par exemple de

gagner chacun le dernier et excellent jeu voler le classeur de fiches-cuisine de votre

de Psychosis sur Playstation "FORMULA mère, d'acheter des boîtiers vides de CD et

de placer les fiches à l'intérieur, ou encore

de les classer par ordre alphabétique dans

un classeur. Mais jusqu'où ira l'imagination

Ruelle) et Pascal Morel-Fourrier (92 - débordante de nos lecteurs ? Si vous mani-

Antony) gagnent un magnifique tee-shirt festez un enthousiasme délirant, je vais

devoir préparer un Collector pour vos

fiches ! Alors manifestez-vous en m'en-

voyant une petite bafouille ou simplement

en joignant des tips. Qui sait, vous pourriez

avoir une surprise !

**PLAYMAG, ALAIN VINCIBLE,**

**92-98 BOULEVARD VICTOR HUGO,**

**92115 CLICHY CÉDEX.**



## BUST A MOVE 2

Un autre monde

À l'écran-titre, appuyez sur : X ← → X

Vous verrez alors apparaître un petit sorcier en bas à droite de l'écran. Appuyez sur START pour commencer une partie. Choisissez votre mode de jeu. Sous "Puzzle Game", vous verrez qu'"Another World" est inscrit.

[ s a t u r n ]

## NEED FOR SPEED

[ p l a y s t a t i o n ]

### Alourdir votre véhicule

Entrez le code TSYBNS et appuyez sur ■ pour revenir à l'écran précédent. Choisissez une course puis, à l'écran de sélection des différents véhicules, placez-vous sur "Car Showcase" et choisissez "Mechanical Option". Placez-vous sur "Next Slide" en appuyant sur ✳. Vous voici à l'écran "Chassis Layout". Si vous appuyez sur LI, vous verrez une flèche rouge apparaître à l'avant de la voiture (même chose à l'arrière en appuyant sur RI). Vous pouvez appuyer jusqu'à huit fois. Chaque flèche permet d'alourdir votre voiture, la rendant moins rapide mais plus maniable. À vous maintenant de trouver l'équilibre parfait entre le poids avant et le poids arrière.

### Nouveau circuit

Tapez le code SPKSHC en mode "Tournament", puis changez de mode de course. Choisissez le circuit "Rusty Spring" (en mode "Single Race" par exemple) et appuyez simultanément sur LI + RI, vous obtiendrez "Oasis Spring". OK, tout le monde connaît. Maintenant, placez-vous sur "Rusty Spring", appuyez et maintenez enfoncé ▲. Pressez ensuite LI + RI en même temps, vous

obtiendrez le circuit "LUNAR SPRING". Prenez la "Warrior" et c'est parti pour un circuit lunaire.

Un dernier mot : je vous confirme que le tips pour jouer avec une mitrailleuse fonctionne bien (sauf en mode "Tournament") et qu'il faut bien appuyer sur ✳ + LI + ● + ■ juste avant le "Loading" et pendant toute sa durée.

## FIGHTING VIPERS

[ s a t u r n ]

### Les persos cachés

Pour avoir Mahler :

Il faut que vous finissiez le jeu au moins une fois.

Pour avoir Kumachan :

Finissez le jeu en Hard ou Hardest.

Vous les obtiendrez directement en Versus Mode. Par contre, en Arcade Mode, placez-vous sur Grace et appuyez sur ←.

Pour avoir BM (sauf en Arcade) :

Finissez le jeu avec Mahler.

Vous ne pourrez pas jouer avec "Pepsi Man" sur la version française, ni sur l'américaine.

### Les options "plus"

Finissez le jeu au niveau normal sans perdre une seule fois et vous aurez accès aux options cachées. C'est une ligne d'options en gris en dessous des options normales du jeu.

### Les habits cachés de Honey

Il faut que vous finissiez le jeu avec Honey et dans l'écran de "VS Mode", vous pourrez choisir l'un de ses deux nouveaux habits.

### Faire exploser son armure

En "VS Mode" seulement, faites ← + L ou R pour voir votre armure voler en mille morceaux.

### Choisir les musiques en "Training Mode"

Lors du choix du mode du Computer, appuyez sur L ou R pour changer les musiques.

### Pour avoir le mode Big Head

Il vous faudra beaucoup de patience car vous devez gagner deux cents combats (combats, pas rounds). Allez ensuite dans les options PLUS et vous verrez qu'une ligne de "???" est devenue le Big Head Mode, que vous pouvez ou non activer.

## FINAL DOOM / DOOM

[ p l a y s t a t i o n ]

### Super-codes

Eh oui, les codes de Doom 1er du nom fonctionnent aussi avec cette version ! Un petit rappel pour ceux qui ont loupé nos précédents numéros.

Invincible : faites Pause, puis :

↓ L2 ■ RI → LI ← ●

Toutes les armes : faites Pause, puis :

✳ ▲ LI ↑ ↓ R2 ← ←

Dévoiler la carte : faites Pause, puis :

▲ ▲ L2 R2 L2 R2 RI ■

Dévoiler la carte + les objets : faites Pause, puis :

▲ ▲ L2 R2 L2 R2 RI ●

Armement maximum : faites Pause, puis :

✳ ▲ LI ↑ ↓ R2 ← ←

Dévoiler le niveau : faites Pause, puis :

→ ← R2 RI ▲ LI ● ✳

Vision infrarouge : faites Pause, puis :

LI R2 L2 RI → ▲ ✳ →. Vous pourrez voir à travers les murs.

Par contre, les "Passwords" ne sont pas identiques, alors voici en exclusivité le dernier code de Final Doom :

Niveau 30 : Onslaught : GDZYTRMFMP

## SKELETON WARRIORS

Vies infinies

Commencez une partie et mettez le jeu sur Pause, puis faites la manip suivante :

BA ↓ BA ← ↓ → Y ↑

Ce code vous donnera 99 vies et vous n'en perdrez aucune si vous tombez dans un trou ou quoi que ce soit d'autre. Ce code fonctionne pour tous les niveaux.

[ s a t u r n ]

## Lemmings 3D

- Niveau 1 : FUNSTART
- Niveau 2 : STARTING
- Niveau 3 : DIFFRENT
- Niveau 4 : PLECTRUM
- Niveau 5 : ROBINSON
- Niveau 6 : GREGATIM
- Niveau 7 : FUNCTION
- Niveau 8 : BLANDISH
- Niveau 9 : LAMPWICK
- Niveau 10 : MIRLITON
- Niveau 11 : SURPRISE
- Niveau 12 : TRAPDOOR
- Niveau 13 : FIGUERAS
- Niveau 14 : SANDWICH
- Niveau 15 : BATEMANS
- Niveau 16 : PANGOLIN
- Niveau 17 : GARGANEY
- Niveau 18 : PECULIAR
- Niveau 19 : ESPANOLA
- Niveau 20 : WOBEGONE
- Niveau 21 : TRISTART
- Niveau 22 : SHOBNALL
- Niveau 23 : CURLICUE
- Niveau 24 : BILLYCAN
- Niveau 25 : GOLDPEAK
- Niveau 26 : GRIPPING
- Niveau 27 : FUGITIVE
- Niveau 28 : FEARLESS
- Niveau 29 : SPITULUM

- Niveau 30 : BESLAVER
- Niveau 31 : ANABLEPS
- Niveau 32 : QUINCUNX
- Niveau 33 : TARLATAN
- Niveau 34 : YANGSING
- Niveau 35 : GUMMOSIS
- Niveau 36 : PRODNOSE
- Niveau 37 : NGULTRUM
- Niveau 38 : COTTABUS
- Niveau 39 : THANKSTO
- Niveau 40 : BIERHAUS
- Niveau 41 : TAXSTART
- Niveau 42 : AFBAMIXS
- Niveau 43 : BRADFORD
- Niveau 44 : SHEEPAND
- Niveau 45 : SMARMITE
- Niveau 46 : CHEAPGAG
- Niveau 47 : THINKYOU
- Niveau 48 : PROBABLY
- Niveau 49 : CANTREAD
- Niveau 50 : NEXTONES
- Niveau 51 : TSTDFWTO
- Niveau 52 : HOHOHHF
- Niveau 53 : EMAWROAT
- Niveau 54 : SETNTETH
- Niveau 55 : ECRWHNSA
- Niveau 56 : AOEOJON
- Niveau 57 : RDARSORG
- Niveau 58 : EEDDEYTX
- Niveau 59 : XSXSXXXX
- Niveau 60 : FOOTBALL

P L A Y M A G

N U M É R O 8

[ saturn ]

[ saturn ]

## Ultimate mortal Kombat 3

### Crédits infinis

À l'écran "Press Start", appuyez successivement sur :

↑ ↑ → → ← ← ↓ ↓

Vous entendrez Shao Kahn dire "Excellent". Commencez alors une partie et vous constaterez que vous avez obtenu "Free Play", autrement dit, les Continues infinis.

### Persos cachés

Commencez un "Kombat" en mode 1 joueur et perdez votre match. Vous arriverez à un écran de "Kombat Kodes". Vous avez alors neuf secondes pour entrer les codes suivants. Un conseil, appuyez simultanément sur les boutons qui ont des valeurs correspondantes.

Mileena : 7 x X - 7 x A - 2 x B - 3 x C (700-723)

Classic Sub-Zero : 7 x X - 6 x Y - 5 x A - 2 x B (760-520)

Ermac : 9 x X - 6 x Y - 4 x Z - 2 x A - 4 x B (964-240)

### Human Smoke

Pour jouer avec Smoke dans sa version humaine, choisissez Smoke et faites la manip suivante lors de l'écran noir "Loading" :

Joueur 1 : maintenez ← + X + Y + Z + B  
Joueur 2 : maintenez → + X + Y + Z + B

### Changer la citation

Si vous voulez changer la citation "There is no Knowledge that is not Power" (toute connaissance est un pouvoir) en "Imagination is more important than Knowledge" (l'imagination est plus importante que la connaissance), faites la manip suivante à l'écran titre, après le rire de Shao Kahn :

↓ - ↑ - ← - ← - A - → - ↓

### Mercy et Animality

Il faut impérativement que vous gagniez le troisième round du combat pour pouvoir effectuer une "Mercy". Lorsque les mots "Finish him" ou "Finish her" commencent à disparaître et tout en maintenant le bouton RUN (B), il faut faire quatre fois ↓ et relâcher RUN, ce qui vous permet de réaliser une Mercy. Donnez ensuite un dernier coup à votre adversaire pour lui enlever son restant de vie et vous pourrez alors réaliser une "Animality" ; référez-vous à l'annotation de chaque personnage pour en connaître la commande (elle est différente pour chacun d'eux).

### CYRAX

Le requin (au corps à corps)

↑ ↑ ↓ ↓

P L A Y M A G

N U M É R O 8

P L A Y M A G

N U M É R O 8

## Return fire

### Codes

Niveau 2 :  
Parapluie - Oiseau - Papillon - Fleur

Niveau 3  
Smiley - Tasse - Lapin - Parapluie

Niveau 4  
Lapin - Parapluie - Oiseau - Oiseau

Niveau 5  
Fleur - Parapluie - Lapin - Tasse

Niveau 6  
Oiseau - Tasse - Papillon - Papillon

Niveau 7  
Ours - Ours - Trèfle - Oiseau

Niveau 8  
Lapin - Tasse - Parapluie - Cœur

Niveau 9  
Trèfle - Papillon - Oiseau - Cœur

Niveau 10  
Cœur - Papillon - Tasse - Cœur

P L A Y M A G

N U M É R O 8

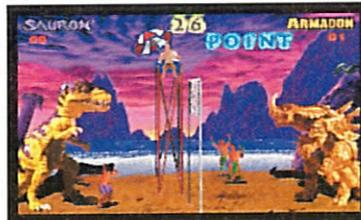
[ playstation ]



## Primal rage

### Couleurs en plus

À l'écran du choix du perso, maintenez un des trois boutons suivants pour changer la couleur de votre perso : ● ▲ ou ■ et appuyez sur ✕ pour valider votre choix.



### Jouer au volley-ball

Pendant le stage de la crique (celui de la plage avec les deux petits temples en ruine de chaque côté), faites un enchaînement et dès qu'un humain est venu vous rendre hommage, donnez-lui un coup pour le jeter vers votre adversaire. L'adversaire fait de même pour vous le renvoyer avant qu'il touche le sol. Après quelques passes, un filet de volley-ball ainsi qu'un arbitre apparaîtront pour votre partie de Beach volley.

### Ho ! Les vaches !

Pendant le stage des ruines (celui où on

voit les ruines d'immeubles en fond d'écran), il faut que l'un des joueur soit Chaos et que lors du dernier match, vous ne vous donniez aucun coup. Quand le temps tombe à trois secondes, le joueur ayant Chaos doit faire un pet (maintenir ▲ + ✕ + ↓ ↘ → ↗ ↑ ↖ ←). Si le nuage vert est encore en l'air lorsque le temps est à 0, le match pas-



sera en Sudden Death et des vaches tomberont dans la rivière à la place des météores.

### Les fatalités

#### Armaddon

Électrocution :

▲ + ■ + ✕ + ● + → ↓ ← → →

Éventration :

▲ + ■ + ✕ + ↓ ↓ ↓ ↓ ↑

#### Blizzard

L'arrache-cervelle :

■ + ▲ + ● + ↓ ↓ ↓ ← ↑ →

P L A Y M A G

N U M É R O 8

P L A Y M A G

N U M É R O 8

Ultimate Mortal Kombat 3

[ saturn ]

- ERMAC**  
Maintenez A, ← ← → → et relâchez A.
- JADE**  
Maintenez X, → ↓ → → et relâchez X.
- JAX**  
Le lion (au corps à corps)  
Maintenez A, → → ↓ → et relâchez A.
- KABAL**  
Le squelette de rhinocéros (au corps à corps)  
aintenez X, → → ↓ → et relâchez X.
- KANO**  
(au corps à corps)  
Maintenez X, B, B, B, et relâchez X.
- KITANA**  
Le lapin ninja (à un pas de l'adversaire)  
↓ + B, ↓ + B, ↓ + B
- KUNG LAO**  
Le léopard (au corps à corps)  
Y, Y, Y, Y, B
- LIU KANG**  
Le dragon (à la distance d'un coup de pied)  
↓ ↓ ↓ ↓ ↑
- MILEENA**  
Le putois (au corps à corps)  
→ ↓ ↓ → + Z
- NIGHTWOLF**  
Le loup (au corps à corps)  
→ → ↓ ↓
- REPTILE**  
au corps à corps  
↓ ↓ ↓ ↓ ↑ Z
- SCORPION**  
Le pingouin (au corps



- à corps)  
→ ↑ ↑ + Z
- SEKTOR**  
La chauve-souris (au corps à corps)  
→ → ↓ ↑
- SHANG TSUNG**  
Le cobra (à la distance d'un coup de pied)  
Maintenez X, Y, Y, Y et relâchez X.
- SHEEVA**  
Le scorpion (au corps à corps)  
Y, B, B, B, B
- SINDEL**  
La guêpe (n'importe où)  
→ → ↑ X
- SMOKE**  
Le taureau (à l'autre bout de l'écran)  
↓ → → B
- SONYA BLADE**  
L'aigle (au corps à corps)  
Maintenez A, ← → ↓ → et relâchez A.
- STRYKER**  
Le tyrannosaure (à la distance d'un coup de pied)  
Y, Y, Y, Y, B
- SUB ZERO**  
L'ours (au corps à corps)  
→ → ↑ ↑
- SUB ZERO CLASSIC**  
inconnu

Lemmings 3D

[ saturn ]

- Niveau 61 : MAYSTART
- Niveau 62 : TASHKENT
- Niveau 63 : ZULUDAWN
- Niveau 64 : QUATRAIN
- Niveau 65 : GRANDCRU
- Niveau 66 : WITTMANN
- Niveau 67 : WHATNEXT
- Niveau 68 : UNCTIOUS
- Niveau 69 : EVERARDS
- Niveau 70 : ENTREATY
- Niveau 71 : GLACKIAN
- Niveau 72 : WHEEEEEEE
- Niveau 73 : IKEIMMEL
- Niveau 74 : MORROCCO
- Niveau 75 : TWOPOINT
- Niveau 76 : FOLLICLE
- Niveau 77 : SPROCKET
- Niveau 78 : METARULE
- Niveau 79 : FALLBACK
- Niveau 80 : BEANCURD

Super-codes

- Vous pourrez ainsi assister aux séquences d'animation du jeu.
- SPACEXXX
- EGYPTXXX
- ARMYXXXX
- MAZEXXXX

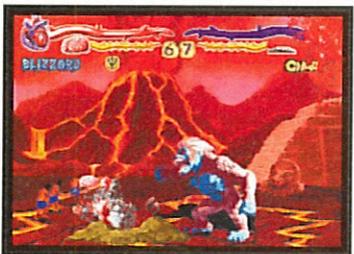


primal rage

[ playstation ]

- Le voyage pour la Lune :  
▲ + ■ + ✕ + ● + ↓ ↓ ↓ ↓ ↑
- Chaos**  
Le bain  
la fatalité du bain ne peut être faite que dans les stages de Sauron, de Talon et de Chaos :
- ▲ + ■ + ✕ + ● + ↓ → ↑ ↘
- La censure :  
■ + ✕ + ↓ et en laissant appuyés ■ + ✕, enfoncez les boutons ▲ + ● + ← → → →
- Diablo**  
L'incinérateur :  
▲ + ■ + ✕ + ● + ↘ ← ↘ ↓ ↘
- La boule de feu :  
▲ + ● + ✕ + → → → → →
- Sauron**  
L'étranglement :  
▲ + ■ + ✕ + ● + ← → ← → ← → ←
- Le dîner :  
■ + ✕ + ↓ ↓ puis, en laissant appuyés ■ + ✕, enfoncez les boutons ▲ + ● + ↑ ↑
- Talon**  
L'arrache-cœur :  
■ + ✕ + ● + → ↓ ← ↑ ↓
- L'écorchement :  
■ + ● + → ↓ ← ↑ →

- Vertigo**  
L'amuse-gueule :  
▲ + ● + ← ← ← puis, en laissant appuyés ▲ + ●, enfoncez les boutons ■ + ✕ + ↓ ↑
- Pétrification :  
▲ + ● + ← ← ← puis, en laissant appuyés ▲ + ●, enfoncez les boutons ■ + ✕ + → →



return fire

[ playstation ]

- Niveau 11  
Parapluie - Parapluie - Oiseau - Fleur
- Niveau 12  
Fleur - Tasse - Trèfle - Papillon
- Niveau 13  
Cœur - Parapluie - Trèfle - Cœur
- Niveau 14  
Lapin - Smiley - Fleur - Trèfle
- Niveau 15  
Lapin - Smiley - Ours - Oiseau
- Niveau 16  
Fleur - Parapluie - Ours - Lapin
- Niveau 17  
Fleur - Ours - Cœur - Parapluie
- Niveau 18  
Papillon - Tasse - Ours - Trèfle
- Niveau 19  
Lapin - Cœur - Lapin - Cœur

Plus dur

- À l'écran du choix de votre véhicule, appuyez simultanément sur :  
L1 + L2 + R1 + R2
- Un véhicule va exploser dans la rangée que vous avez sélectionnée. Recommencez dans les autres rangées et vous verrez que le jeu devient nettement plus difficile.



[ saturn ]

## alien trilogy

### Aliens, complexe colonial LV 426

Niveau 2 : Outer Complex  
 ◊MWNØNØNØ5ZQ8Y1S  
 ◊PKNØYØFØNØ3YNØN  
 Niveau 3 : Ammunition Dump (bonus)  
 ◊MWNØNØNZ9ZQ8Y1S  
 ◊PKNØYØFØNZLFNØN  
 Niveau 4 : Recreation Rooms  
 ◊MWNØNØNZXZQ8Y1S  
 ◊PKNØYØFØNZ3FNØN  
 Niveau 5 : Medical Laboratory  
 ◊MWNØNØNZIZQ8Y1S  
 ◊PKNØYØFØNZLFNØN  
 Niveau 6 : Ammunition Dump 2 (bonus)  
 ◊MWNØ3HN4NZQ8Y1S  
 ◊PKNØYØFØD23PNØN  
 Niveau 7 : Garage  
 ◊MWNØJHN75ZQ8Y1S  
 ◊PKNØYØFØ91LPNØN  
 Niveau 8 : Ammunition Dump 3 (bonus)  
 ◊MWNØNØNVXZQ8Y1S  
 ◊PKNØYØFZS13PMRN  
 Niveau 9 : Atmosphere Processor  
 ◊MWNØQ8N79ZQ8Y1S  
 ◊PKNØYØFZSWLPTØN  
 Niveau 10 : Security Catwalks (bonus)  
 ◊MWNØNØBK9ZQ8Y1S  
 ◊PKNØYØFZSW?PJ8F  
 Niveau 11 : Atmosphere Basement  
 ◊MWNZ3ØB9XZQ8Y1S  
 ◊PKNØYØFZSVTPJ8F  
 Niveau 12 : Queen's Lair

◊MWNØNØQGTNZQ8Y1S

◊PKNØYØFZSV?P68R

### Alien III, la prison

Niveau 13 : Living Quarters  
 ◊MWNØNØP5JZQ8Y1S  
 ◊PKNØYØFZSYTPFØL  
 Niveau 14 : Canteen  
 ◊MWNØNØBKJZQ8Y1S  
 ◊PKNØYØFZSY?PBRF  
 Niveau 15 : Central Meeting Tower  
 ◊MWNØIRBSIZQ8Y1S  
 ◊PKNØYØFZSXTPNRF  
 Niveau 16 : LeadWorks  
 ◊MWNZCJSBNZQ8Y1S  
 ◊PKNØYØFZSX4P8RN  
 Niveau 17 : Tunnels and Ducts (bonus)  
 ◊MWNØI?V5XZQ8Y1S  
 ◊PKNØYØFZS8FPTØQ  
 Niveau 18 : Mining and Smelting  
 ◊MWNZ3Z8FNZQ8Y1S  
 ◊PKNØYØFZS8YPTØS  
 Niveau 19 : Furnace Controls  
 ◊MWNØNØN4IZQ8Y1S  
 ◊PKNØYØFZS7TPM8N  
 Niveau 20 : Tunnels and Ducts 2 (bonus)  
 ◊MWNØKSSTIZQ8Y1S  
 ◊PKNØYØFZS74PNØP  
 Niveau 21 : Lead Mould  
 ◊MWNZ3ISKIZQ8Y1S  
 ◊PKNØYØFZS?TPLHT  
 Niveau 22 : Queen's Lair 2  
 ◊MWNZ3ISVIZQ8Y1S

[ playstation ]

## formula one

### «À fond, à fond, graviers...!»

#### Remarque

Pour activer les codes suivants, vous devez choisir la langue anglaise et sélectionner "single Race". Vous devez effectuer la manip à l'écran "Race Qualify" et en vous placant sur "Practice". Notez que vous pouvez cumuler plusieurs codes, comme par exemple le nouveau circuit avec la lave, la moto et un commentaire espagnol.

#### Pour jouer avec des buggys

Pour conduire des buggys qui sont en fait des F-1 avec de grosses roues, faites la manip suivante tout en maintenant SELECT enfoncé :

→ ↑ ▲ ← ↑ ■ ▲

Le message "Buggy Mode activated" confirmera que le code a bien fonctionné.

#### Pour jouer avec des motos

Pour vous éclater avec des motos qui sont en fait des F-1 avec deux énormes roues, faites la manip suivante tout en maintenant SELECT enfoncé :

↓ ↑ ● ▲ → ↑ ■ ▲

Le message "Bike Mode activated" confirmera que le code a bien fonctionné.

né.

#### Pour jouer sur la lave

Pour rouler sur le feu qui remplace le revêtement normal du circuit, faites la manip suivante tout en maintenant SELECT enfoncé :

■ ● ↑ → ● ×

Le message "Lava Mode activated" confirmera que le code a bien fonctionné.

#### Pour avoir un nouveau circuit

Pour obtenir un circuit supplémentaire en forme de F-1 et en ville, faites la manip suivante tout en maintenant SELECT enfoncé :

← ● ● ▲ ● ● ↑ →

Le message "Bonus Track activated" confirmera que le code a bien fonctionné.

Une fois la manip effectuée, commencez normalement la course puis quittez le jeu. Retournez à l'écran de sélection des circuits et vous obtiendrez le circuit "Grand champion".

#### Pour changer de langue en cours de jeu

Étant donné que tous ces super-codes ne fonctionnent qu'en se positionnant

P L A Y M A G

N U M É R O 8

[ saturn ]

## gungriffon

Vous devez entrer les codes suivants à l'écran où est écrit "Press Start Button". Validez chaque code en appuyant sur START. Si vous voulez entrer plusieurs codes à la suite, il vous suffira, une fois que vous en aurez validé un, d'entrer dans le menu "Main Game" et d'appuyer sur B pour revenir à l'écran "Press Start Button".

#### Invincibilité

← → B C C START

#### Choix du niveau

Y Y A Y Y START

Sur la carte de Russie, vous pourrez choisir n'importe quelle mission du jeu.

#### Saut infini

↑ → ↓ ← Z START

Vous pourrez sauter autant de fois que vous voulez.

#### Munitions infinies pour le canon de 120 mm

B B B C START

Seul, le canon de 120 mm peut avoir les munitions infinies.

#### Voir la fin

↓ ↑ → A ← START

Allez dans le menu "Main Game" pour voir la fin du jeu.

#### Coup d'épaule

→ → B C A START

Ce code vous permet d'infliger des dégâts à vos ennemis lorsque vous leur foncez dessus en courant. Cette attaque provoque aussi quelques dégâts chez vous.

#### Puissance 2

X Y Z ↑ ↓ START

Ce code vous donne le droit d'infliger deux fois plus de dommages à vos ennemis.

#### Bloquer la tourelle

B B B ↓ C START

Ce code empêche la tourelle de revenir automatiquement vers l'avant lorsque vous la faites tourner.

#### Modifier la gravité terrestre

↓ ← C C START

Ce code vous permet de modifier la force de gravité de votre robot. Sur la manette 2, appuyez sur Z pour monter, sur C pour descendre et sur A pour que tout redevienne normal.

#### Déconnecter le ciblage des ennemis

← → C A START

Ce code rend le jeu plus difficile car

P L A Y M A G

N U M É R O 8

[ saturn ]

## Street fighter Zero 2

#### Astuces

##### Choix des couleurs

Suivant le bouton que vous presserez pour sélectionner votre personnage, il portera des vêtements de différentes couleurs, sa peau sera plus bronzée ou très bizarre. Il existe cependant deux couleurs cachées que vous découvrirez en sélectionnant votre personnage avec X + Y ou A + B.

##### Pour avoir Evil Ryu

En mode Arcade, placez-vous sur Ryu, maintenez Start et faites :

→, ↑, ↓, ←, puis validez avec n'importe quel bouton. Ce Ryu-là possède de le combo de 15 hits de Gouki ainsi qu'un Dragon Punch plus puissant et un super-Dragon Punch (↓ ↘ → ↓ ↘ → + n'importe quel bouton de pied).

Pour le sélectionner en Versus, il vous suffit d'avoir fait le code en mode Arcade puis en mode Versus. Maintenez Start sur Ryu et validez avec n'importe quel bouton.

##### Pour avoir Original Zangief

En mode Arcade, placez-vous sur Zangief, maintenez Start et faites :

↓ ← ← ← ← ↑ ↑ → → → ↓ ↓, puis validez avec n'importe quel bouton. Ce Zangief-là ne possède plus

que le Lariat avec les trois poings et le Spinning Pile Driver comme coups spéciaux, et n'a plus de barre de "Super".

Pour le sélectionner en Versus, il vous suffit de saisir le code en mode Arcade puis en mode Versus. Maintenez Start sur Zangief et validez avec n'importe quel bouton.

##### Pour avoir Original Dhalsim

En mode Arcade, placez-vous sur Dhalsim, maintenez Start et faites :

← ↓ → ↑, puis validez avec n'importe quel bouton. Ce Dhalsim-là ne possède plus que le Yoga Fire et le Yoga Flame comme coups spéciaux et n'a plus de barre de "Super".

Pour le sélectionner en Versus, il vous suffit d'avoir fait le code en mode Arcade puis en mode Versus. Maintenez Start sur Dhalsim et validez avec n'importe quel bouton.

##### Pour avoir Chun-li en habits originaux du Street Fighter 2

En mode Arcade, placez-vous sur Chun-li, maintenez Start pendant quatre secondes, puis validez avec n'importe quel bouton. Cette Chun-li-là possède tous les coups de la Chun-li de base, hormis ses boules de feu, pour lesquelles vous devez faire ← (2 s) → + un coup de poing.

P L A Y M A G

N U M É R O 8

formula one

sur des commentaires en anglais, vous pouvez choisir les commentaires dans une autre langue sans effectuer de Reset. Faites les manips suivantes en maintenant SELECT enfoncé et au même écran que précédemment :

Anglais :

■▲●↑▲↓●●↓

Le message "English Mode activated" confirmera que le code a bien fonctionné.

Français :

●↓↓←●←●

Le message "French Mode activated" confirmera que le code a bien fonctionné.

Allemand :

↓↑←←■●×

Le message "German Mode activated" confirmera que le code a bien fonctionné.

Espagnol :

▲●→●▲●→●

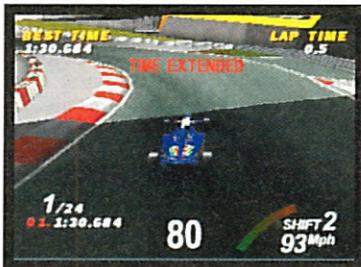
Le message "Spanish Mode activated" confirmera que le code a bien fonctionné.

Italien :

●■●←●↑●

Le message "Italian Mode activated" confirmera que le code a bien fonctionné.

[ playstation ]



alien trilogy

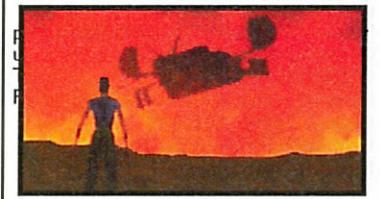
- 0PKN0Y0FZS!YPX8T  
Alien le 8e Passager, le vaisseau abandonné
- Niveau 23 : Tunnels  
0MWNZDH5FNZQ8Y1S  
0PKN0Y0FZS9FP8HL
- Niveau 24 : Pilot Chambers  
0MWN0N2MSJZQ8Y1S  
0PKN0Y0FZS94P78N
- Niveau 25 : Canyons & Catacombs  
0MWN0N0BFI1ZQ8Y1S  
0PKN0Y0FZS4MPY0F
- Niveau 26 : Pilot Chambers 2  
0MWN0N2110Q8Y1S  
0PKN0Y0FZS4YPHRS
- Niveau 27 : Secrets  
0MWN0N0BFI1Q8Y1S  
0PKN0Y0FZS3MPY0F
- Niveau 28 : Inorganics (bonus)  
0MWN0N2NMS0Q8Y1S  
0PKN0Y0FZS34P7RT
- Niveau 29 : Pilot Chambers 3  
0MWNZ31STD0Q8Y1S  
0PKN0Y0FZS6MP7RF
- Niveau 30 : Drop Lifts  
0MWN0MJS1S0Q8Y1S  
0PKN0Y0FZS64P7RF
- Niveau 31 : Inorganics 2 (bonus)  
0MWN0N1M090Q8Y1S  
0PKN0Y0FZS5MP78F
- Niveau 32 : Pilot Chambers 4  
0MWN0N1M0X0Q8Y1S  
0PKN0Y0FZS54P78F
- Niveau 33 : Egg Chamber  
0MWN0N1M2D0Q8Y1S  
0PKN0Y0FZSHTP50F

[ saturn ]

- Niveau 34 : Pilot Chambers 5  
0MWN0N22090Q8Y1S  
0PKN0Y0FZSH?PG0F
- Niveau 35 : Queen's Lair 3  
0MWNZ322CX0Q8Y1S  
0PKN0Y0FZSGMPJ0F
- Générique de fin :  
0MWN02857X0Q8Y1S  
0PKN0Y0FZSGYPF0D

Super-code

Entrez le code suivant à l'écran des "Passwords". Validez en vous plaçant sur "Accept". L'inscription "Cheats activated" apparaîtra. Inscrivez ensuite votre mot de



P L A Y M A G N U M É R O B

streey fighter zero 2

Pour la sélectionner en Versus, il vous suffit d'avoir fait le code en mode Arcade puis en mode Versus. Maintenez Start sur Dhalsim et validez avec n'importe quel bouton.

Gen

Coups spéciaux

Technique de combat Crane : Mille mains : X,Y ou Z de façon répétée. Rising Kicks : → ↓ ↘ + A, B ou C de façon répétée.

Technique de combat Mantis : Roulade mortelle : ← (2 s), → + X, Y ou Z

Flying Kick : ↓ (2 s), ↑ + A, B ou C

Super-pouvoirs

Technique de combat Crane : Attaque des points vitaux : ↓ ↘ → ↓ ↘ → + Z

Attaque de Gen le survivant : ↓ ↘ ← ↓ ↘ ← + Z (si, au bout de neuf secondes, l'adversaire ne vous a pas porté un coup, il tombe automatiquement dans les pommes).

Technique de combat Mantis : Super-plaquage volant (quand l'adversaire saute) : ↓ ↘ → ↓ ↘ → + C

Super Flying Kick : Saut + ↓ ↘ ← ↓ ↘ ← + C

Rolento

Coups spéciaux

Coup de bâton tournoyant : ↓ ↘ → + Z (trois fois de suite)

Lancer de couteau : → ↓ ↘ + A, B ou C puis C (pour un lancer lointain)

Flip, puis roulade X + Y + Z, puis Z Roulade arrière puis attaque sautée : ↓ ↘ ← + Z puis C

Rebond sur le bord de l'écran, puis attaque sautée : ↓ ↘ ← + C, puis Z

Propulsion du bâton : ↓ ↑ Bâton perché : ↓ + B

Esquive bâton perché : Lors d'un saut et juste avant de toucher le sol : A + B + C

Super-pouvoirs

La pendaison : ↓ ↘ → ↓ ↘ → + Z Le chapeau de grenades : ↓ ↘ → ↓ ↘ → + C

Sakura

Coups spéciaux Boule de feu : ↓ ↘ → + Z Boule de feu puissante : ↓ ↘ → + Z de façon répétée (très courte portée).

Dragon Punch : → ↓ ↘ + Z Coups de pied tournoyants : ↓ ↘ ← + C

Coup de pied descendant : → + B

Super-pouvoirs : Super-boule de feu : ↓ ↘ → ↓ ↘ → + C

Super-Dragon Punch : ↓ ↘ → ↓ ↘ → + Z

Super-coups de pied tournoyants : ↓ ↘ ← ↓ ↘ ← + Z

P L A Y M A G N U M É R O B

gungriffon

vous ne pouvez plus "locker" vos adversaires et vous devez donc vous battre à vue.

Déconnecter le radar B B B ↓ C START

Ce code rend le jeu plus difficile car vous n'aurez plus de radar pour vous diriger et savoir où sont vos ennemis.

Mode Hard ↓ C C A START

Ce code vous donne accès au mode "Hard" qui rend les adversaires plus agressifs et plus précis dans leurs tirs.

Debug mode Pendant le jeu et sur la manette 2, faites :

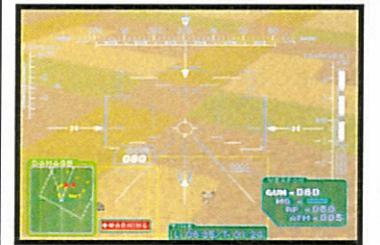
→ → X B A L L L R

Si le code a fonctionné, vous verrez des lignes de chiffres apparaître à l'écran. En appuyant sur Y, vous aurez encore plus de lignes à l'écran (qui ne servent à rien). En appuyant plusieurs fois sur C, vous verrez les moulins à vent. Si le stage en contient, allez de plus en plus vite.



P L A Y M A G N U M É R O B

[ saturn ]



P L A Y M A G N U M É R O B

P L A Y M A G N U M É R O B







**DÉPARTEMENT 92**

Vds PS garantie (reste 10 mois) + 2 man. + carte mémoire + 8 bons jx (Formula One, Resident Evil, Fade to Black...): 3500F. Tél. le soir à 19H : 45 06 68 74 à Romain.

Vds Fade to Black, FIFA 96, Theme Park, Criticom, Ridge Racer, Twisted Metal et 5 CD démo, le tout : 1500F ou le jeu entre 100F et 400F. Tél. à Anthony après 18H au 47 74 59 18.

**DÉPARTEMENT 94**

Vds jeux PS Track Field, Shellshock, Total NBA 96, prix : 219F ou les 3 : 600F. Tél. au 43 75 57 37 ou écrire à DUGAST Bruno, 102 av. du Général de Gaulle, 94700 MAISONS ALFORT.

**SATURN**

**Achat**

**DÉPARTEMENT 29**

Ach. pour Saturn jeux Theme Park et jeux de guerre ou aventure entre 150F et 200F. Ecrire à MR DUTRON Marcel, 49 rue Pic De la Marandole, 29000 QUIMPER, tél. : 98 64 77 45.

**DÉPARTEMENT 49**

Ach. Resident Evil : 200F maxi. frais de port exclu. Tél. : 41 82 64 41 à Alan.

**Contact**

**DÉPARTEMENT 34**

Ech. Sega Rally contre Die Hard Trilogy ou Need for Speed sur Saturn. Tél. à Pascal : 67 59 42 02 ap. 17H (répondeur).

**DÉPARTEMENT 57**

Ech. jeux Saturn Rayman, Johnny Bazoukatone contre n'importe quel jeu et Nights contre nouveauté. Tél. après 17H à Gilles au 87 01 63 18.

**DÉPARTEMENT 59**

Ech. jeux Saturn Gungriffon, Panzer D II, M. Carpet, Ghen W, the Horde, B. A.

Move 2 contre Casper, Athlete K., Exhumed, Destruction D. W. Wide Soccer 97. Tél. à Philippe : 27 83 92 46.

**Vente**

**DÉPARTEMENT 01**

Vds Saturn + 5 jeux + adapt. 07/96 pour 2000F. Tél. au 74 25 33 46 après 19H30 jusqu'à 21H à Serge ou éch. contre Playstation fr. + jeux.

Vds Saturn fr. + 1 pad + adapt. + 6 jx ou éch. contre jx neogeo CD prix : 1600F. Tél. à Serge : 04 74 25 33 46 ap. 19H30 ou au 06 09 66 87 61 le week-end.

**DÉPARTEMENT 15**

Vds Saturn + 2 pads + memory card + action replay + adapt. en 1 cartouche + Dragon Ball Z 1 et 2 + Sega Rally + Theme Park + Victory Goal : 2300F port compris. Tél. à Johann au 04 71 67 33 18.

**DÉPARTEMENT 38**

Vds Hang On GP 96 Cyber Speedway : 150F pièce (port compris) et World Cup Golf : 200F (port compris). Tél. au 74 18 09 67 le soir.

Vds Saturn + 4 jeux (FIFA, Panzer Dragoon, DGIal Pinball, Daytona USA) + vidéo card + key card + 3 vidéos CD + 1 pad (toujours garantie) prix : 3200F à débattre. Tél. aux HR au 76 98 10 42.

**DÉPARTEMENT 44**

Vds Saturn + 2 man. Memory card, Virtua Cop + 1 gun FIFA 96, Sega Rally, Virtua Fighter Remix, Myst, prix : 2000F le tout, prix au détail à débattre. Tél. à François au 02 40 38 34 26.

**DÉPARTEMENT 45**

Vds ou éch. sur Saturn Daytona USA : 199F, Virtua Fighter : 99F, D : 199F. Tél. au 02 38 72 53 54 à Sébastien.

**DÉPARTEMENT 54**

Vds Saturn fra. + 2 pads + adapt. + 8 jeux (Nights, Exhumed, S. Rally, VF2,

Story of Thor 2, Panzer Dragoon 2... prix : 2800F. Tél. au 83 32 39 18.

**DÉPARTEMENT 59**

Vds Saturn + 2 man. + adapt. jap./amér. + 8 jeux Sega Rally, Euro 96, Baku Baku, Virtua Fighter, Victory Goal, Need for Speed, Daytona, Slam Jam 96, ss gar. 12/96. Téléphoner au 03 27 85 88 41 déplacement possible dans les Dépts 02-60-78 et 95.

**DÉPARTEMENT 62**

Vds Saturn + Night avec pad analogique + Baku Baku + Sega Rally + Decathlete + Gun pour Virtua Cop 2 + adaptateur us/jap/jeu : 2700F. Tél. : 03 21 45 00 34.

**DÉPARTEMENT 67**

Vds Virtual Boy + Tennis : 500F + jeux Saturn VF : VF2, Wipe Out, Wing Arms, Victory Goal, The D, V. Us Toshihide R. G. Heroes, Hang On, NFL Quarterback + autres. Ecrire à BOEGLY Lem, SP 69962, 00500 ARMEES.

**DÉPARTEMENT 75**

Vds Saturn japonaise 2 pads + SFO2 + Nights + Dark Savior + Sega Rally + Panzer Dragoon + Daytona + câble RGB sous garantie : 1800F. Téléphoner à Bartoz Wlodek après 18H au 42 85 44 38 très urgent.

**DÉPARTEMENT 87**

Vds ou éch. sur Saturn Alien Trilogy et Need for Speed contre Legend de Thor, Doom, Athlete King, Virtua + Gun, Fighting Vipers, Night Exhumed, Tomb Raider ou vds de 250F à 300F ou achete à moins de 150F (anciens ou récents jeux) et vds aussi cassette mangas Porco Rosso : 70F. Tél. à Dimitri au 55 43 88 93 le soir avant 21H30.

**DÉPARTEMENT 88**

Vds Saturn + 10 jx (Nights, Sega Rally, KOF 95, X-Men, Panzer 1 et 2, Virtua Cop, VF2...) : 3500F. Tél. : 03 29 65 03 42.

**DÉPARTEMENT 91**

Vds adapt. universel jap/us et jeux Saturn Thunderhawk : 250F et le manoir des ames perdues : 100F. Tél. à Alexis après 17H30 au 69 43 81 86.

Vds Sat. garantie 10 mois, 2 pad + action replay + 4 jx (shinobi, Mystaria, PZ Dragon 2, Decathlete : 2000F. Tél. : 64 48 14 93 ap. 19H.

**DÉPARTEMENT 92**

Vds Nights + pad analogique : 300F, Virtua C. + Gun : 200F, cart. mem. : 150F, Athl. Kings : 200F, Story Thor 2 : 200F, P. Dragon 2 : 200F, Rayman F. Thunder 2, Street Alpha, Dest. Derby : 150F chacun, Daytona : 100F. Tél. à Julien : 46 32 51 93.

Vds Saturn 2 manettes + 6 jeux Daytona, Wing, Arms, Sega Rally, Wipeout, NHL Hockey, Euro 96 : 1800F. Tél. : 47 29 16 61.

**DÉPARTEMENT 93**

Vds Virtua Cop + Gun : 350F ou éch. contre Alien Trilogy, Firestorm : 260F, Virtua Fighter 2 : 260F. Tél. au 48 02 02 94 ou 45 28 73 06 ou écrire à Mr GROUSSET Stéphane, 23 rue Jules Guesde, 93140 BONDY.

**DÉPARTEMENT 95**

Vds sur Saturn Sega Rally, Virtua Fighter 2 : 200F pièce version américaine et arcade Racer : 350F port inclus. Tél. après 18H au 39 83 37 95.

Vds Sat + Mpeg + pad analogic + 6 jx + 1 ad. jx jap. + 1 CDI : 2500F. Tél. : 34 21 72 34.

**BELGIQUE**

Vds Virtua Fighter 2 : 349F, Daytona USA : 95F, Battle Arena Toshihide Remix : 249F. Tél. au 065 / 67 51 89.

**SUPER NINTENDO**

**DÉPARTEMENT 03**

Vds SNIN TBE + 6 jeux SMK, SF2T, Starwing, EWJ, Coolsport + 2 pads,

urgent à prix intéressant. Tél. à Yannick après 18H au 70 59 85 04.

**DÉPARTEMENT 06**

Vds SNIN + 1 man. inf. + action replay + adapt. jx us jap. + Super GB + 14 jx (S. of E., I. of Time, S. of Mana, Sim City, Alien 3, Mystic Quest...) le tout : 2000F. Tél. à Estelle : 04 93 78 04 44 (répondeur).

**DÉPARTEMENT 42**

Vds SFC + 8 jeux (DBZ 7, Hyper, YS3, Lagoon, Super Punch Out...) + action replay 3 + adapt. + 2 man. valeur réelle : 2775F prix de vente : 1000F + vds SNIN : 400F. Tél. à Alexandre au 77 60 55 04.

**DÉPARTEMENT 57**

Vds jeux SNIN (Double Dragons : 150F, Starwing : 100F). Tél. de 14H30 au 20H au 82 85 97 33.

Vds SFC + 5 jx (MKII, Zelda 3...) + 2 man. + adapt. uni. prix : 1000F. Vds aussi A500 + 200 jx, prix : 1000F et un PC 1512 amstrad + utilitaires, prix : 1000F, enfin éch. et vds jx PS (Adidas...). Tél. au 03 87 63 00 27 ou écrire à COIZET Benoit, 45 rue des Pervenches, 57157 MARYL.

**DÉPARTEMENT 59**

Vds SNIN Fra. 50/60 Hertz TBE + 5 jx (Secret of Evermore, SF2...) + adapt. + 2 man. + alimentation + prise peritel : 850F. Ecrire à Christophe OURDOUILLE, 15 Rue S. Allende, 59510 HEM, tél. : 20 02 54 07.

**DÉPARTEMENT 67**

Vds SNES + 10 jeux + 3 man. prix : 1500F à déb. Tél. au 88 28 51 97.

**DÉPARTEMENT 69**

Vds SNIN 4 jx ach. en février 96 : 650F ou éch. contre PS avec 1 man. Tél. à Sébastien après 17H30 au 78 49 62 22.

**DÉPARTEMENT 93**

Vds 1 SNES + 2 man. + 15 jeux + adapt. AD-29 : 2250F, le tout - 1 an. Tél. après 18H au 48 23 10 34.

**Special playmag**  
Volume 1

**La Bible des secrets Saturn**

Les solutions de 17 hits

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

**67 JEUX** TRUCS - ASTUCES - PLANS GUIDES STRATÉGIQUES - CD

**SEGA FLASH** Vol.1

SEGA SATURN SEGA

**LA BIBLE DES SECRETS SATURN**

**100% ASTUCES ET SOLUTIONS POUR 67 JEUX**

**CADEAU**

**1 CD SEGA SATURN AVEC 6 DÉMOS**

**JOUEZ AVEC**

**Baku Baku Animals, Sega Rally, Golden Axe : The Duel, Panzer Dragoon Zwei, + Virtua Fighter 2 et UEFA Euro 96 en démo tournante.**

**EN VENTE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX - 49F**

nouveau  
nouveau



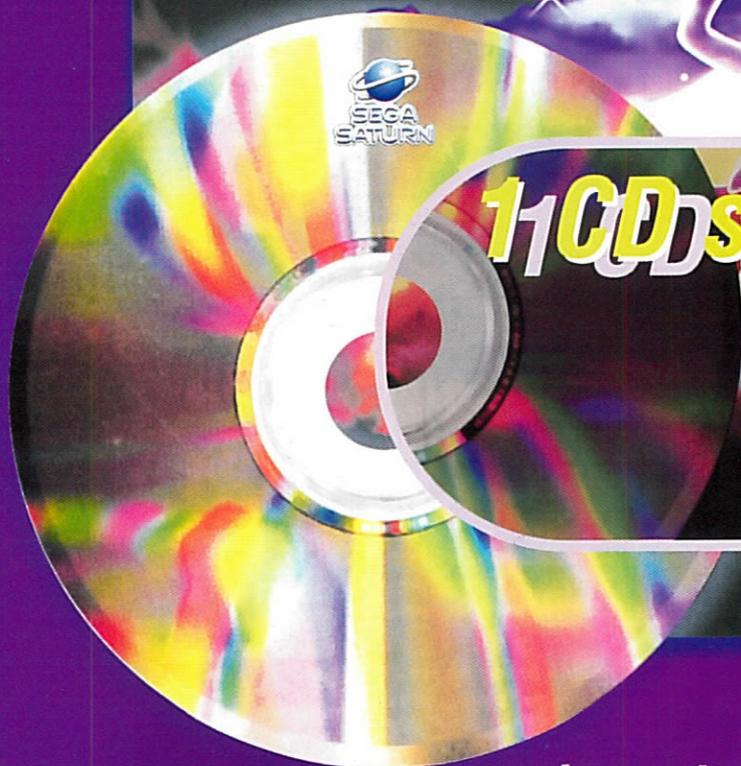
# spécial saturn

hors série

**MEGA**  
force

*tout ce que vous  
devez savoir sur*

**saturn**

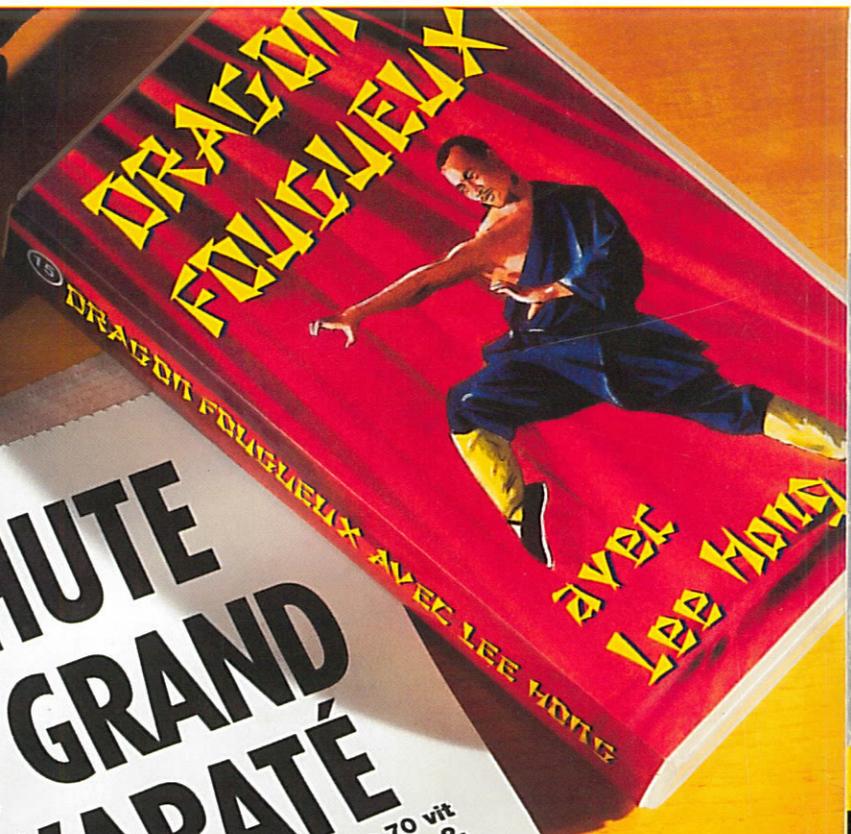


**11 CD sega saturn**

**en cadeau  
avec 6 démos**

Jouez avec : Loaded, Keio,  
NFL Powerplay '96, Alien Trilogy.

chez votre marchand de journaux - 49 F



# LA CHUTE D'UN GRAND DU KARATÉ

**Lee Hong, ex-star des films Karaté des années 70 vit un terrible drame après avoir joué au jeu Tekken 2.**

Qui aurait pu prévoir que le vieux maître incontesté des arts martiaux se retrouverait un jour au tapis à cause d'un jeu vidéo. C'est pourtant le drame que vit aujourd'hui Lee Hong. Ses disciples ne le respectent plus. Pire ils sont devenus plus forts en reprenant les prises vues dans le jeu Tekken 2.

**Longtemps, il a vécu avec un terrible secret**  
En sage qu'il est, Lee Hong a bien essayé de combler son handicap.



Laquelle de ces jeunes femmes apparemment innocentes a mis Lee Hong dans cet état?

Tous les soirs il s'exerce secrètement sur le jeu Tekken 2. On ne l'a pas vu pendant des semaines. C'est ce qui a alerté ses voisins. Quand les infirmiers sont arrivés il essayait d'avaler sa ceinture noire. A l'hôpital il est terrorisé par les infirmières. Surtout celle qui se prénomme Michelle, comme l'un des personnages du jeu. On espère tous revoir rapidement le vieux maître sur les tatamis. Il nous a fait tellement rêver.



**NE PENSEZ PAS QUE ÇA N'ARRIVE QU'AUX AUTRES.**

Sony Game Line : 36 68 22 02\* L'actualité de la PlayStation 24h/24h et les conseils d'un spécialiste en direct.



PS et "PlayStation" marques déposées, sont la propriété de Sony Computer Entertainment Inc. NAMCO™ et © 1996 Namco Ltd. Tous droits réservés. \*2.23F/mm TTC.