

supplément gratuit

# CONSOLES

spécial ★ USA

## LA GUERRE DES CONSOLES

Tous les jeux qui  
départageront  
Nintendo, Sega  
et Sony



L'E3, le plus grand salon de l'année consacré aux jeux vidéo, vient de se tenir à Los Angeles. Grâce à l'affrontement entre Sony, Sega et Nintendo, ce fut le salon le plus excitant depuis 91, lorsque la Megadrive et la Super Nintendo faisaient leur apparition...

La fin de l'année sera chaude, et tous les consoleux peuvent s'en réjouir, car cela signifie des baisses de prix et des jeux encore plus performants.

## Sony superstar

Fort du succès de la Playstation, Sony présentait des tonnes de nouveautés sur un stand des plus impressionnants. Mais loin de se reposer sur ses lauriers, Sony adopte une attitude très agressive et compte bien conforter sa position de leader. Dès le premier jour du salon, Sony passait à l'attaque en surprenant tout le monde par une baisse de prix spectaculaire de la Playstation, qui passe, aux Etats-Unis, à 199\$ (1 000 francs) En France, la Playstation passe à 1 490 francs, et il est évident qu'avec un prix aussi attractif la Playstation devrait cartonner en fin d'année, d'autant plus que les hits ne manqueront pas sur cette machine: Tekken 2, Crash Bandicoot, WipEout 2097 et bien d'autres encore.

## Sega contre-attaque

Après un démarrage décevant de la Saturn, dû à quelques erreurs stratégiques de la part de Sega Japon et aussi à une arrivée trop tardive de hits sur cette console, Sega compte bien passer à la

vitesse supérieure en fin d'année. Si la décision de s'aligner sur le prix de la Playstation n'est pas encore prise, cela ne devrait pas tarder. Les nouveautés de qualité sur Saturn sont également nombreuses, à commencer par Nights et Heart of Darkness qui devraient faire un malheur. La Megadrive ne sera, bien sûr, pas aussi riche en nouveautés que la Saturn, mais les possesseurs de cette console seront ravis de voir arriver un Sonic en 3D qui exploite à donf les capacités de la 16 bits... impressionnant!

## Nintendo: le retour

La Nintendo 64 a fait une entrée remarquée sur le plus grand stand du salon. Si de nombreux jeux sont encore loin d'être



Myamoto San (le créateur de Mario, Zelda et bien d'autres...) est venu partager les joies de Mario avec un groupe de scouts.

# E3: les portes du paradis



"Un salon gonflé" où les beaux jeux côtoient les belles minettes!

terminés, Mario 64 attirait les foules, et il s'est imposé comme le meilleur jeu de ce salon. En dépit de son retard, la 64 bits de Nintendo semble promise à un bel avenir, même si son prix, qui devait être inférieur à celui de ses concurrentes, sera finalement plus élevé; cela dit, il est clair que l'arrivée de la N64 n'est pas étrangère aux baisses de prix des 32 bits. Hélas, nous ne savons toujours pas si la N64 sera commercialisée en France avant la fin de l'année... Le suspense continue! En attendant la nouvelle Game Boy couleur (qui est en bonne voie, mais qui ne devrait pas être commercialisée avant un certain temps), Nintendo devrait faire un

carton avec la Pocket Boy. Cette dernière est plus petite, plus belle que la Game Boy et, surtout, le contraste de son écran a été nettement amélioré. Quant aux possesseurs de la Super Nintendo, ils devraient accueillir Donkey Kong 3 avec enthousiasme.

## Deux absences remarquées

Atari n'était pas présent à l'E3, ce qui n'a surpris personne, car tout le monde sait que le fabricant américain a renoncé à défendre la Jaguar. Le second absent de ce salon n'est autre que la Neo Geo. Selon toute vraisemblance, SNK devrait abandonner le hard très prochainement... exit la Neo Geo! Toutefois, que les nombreux fans des grands jeux de baston de SNK se rassurent, ils seront désormais disponibles sur Saturn et Playstation.



# TOMB RAIDER



**Core Design nous a fait l'honneur de dévoiler l'un de ses jeux les plus ébouriffants, Tomb Raider. Subtil mélange de Doom et de Resident Evil, Tomb Raider risque de faire très vite parler de lui. Voici de quoi vous mettre en appétit.**

**S**i Doom est une référence en matière de jeu d'action 3D, force est de reconnaître qu'il ne comporte en revanche aucun gramme d'aventure. On tire, on déchire, on massacre à la tronçonneuse mais, question matière grise, nada. Dans le genre 3D, il y a bien Resident Evil, mais c'est

statique. Si vous cherchez un Doom pour intellectuel, avec des puzzles, des énigmes, mais aussi de la baston, Tomb Raider va vous faire planer très, très haut. La caméra modifie l'angle de vue en fonction des mouvements de Lara Croft, l'héroïne du jeu. Et des mouvements, il y en a! Grimper, sauter, tirer, courir, leur palette est aussi riche que dans Flashback, mais c'est tout en 3D. A mi-chemin entre le jeu de plates-formes, le puzzle et l'aventure, Tomb Raider va en faire craquer plus d'un, soyez-en sûr. On n'en a pas vu beaucoup, mais bien assez pour tomber sous le charme. En plus, Core Design annonce quatre mondes différents, avec des pyramides, palaces, donjons... Bref, une multitude de pièges, mais aussi autant de façons de prendre son pied!



*Grimper, s'accrocher: ce n'est pas une simulation de varape, mais un super jeu d'action!*

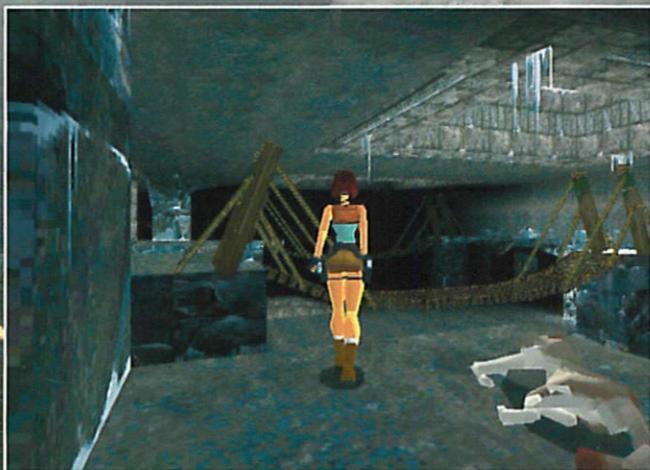


*Quand ça chauffe trop, le salut est dans la fuite. Mieux vaut cela que d'être transformé en pâtée pour chien.*



*Les phases de combat sont impressionnantes et, pourtant, elles ne sont pas bien compliquées.*

*Admirez la beauté des décors et imaginez que tout cela bouge à merveille.*



*La caméra opère des gros plans pour ne rien perdre des scènes d'action.*



# SONIC X-TREME



**Ça y est, la Saturn a enfin son Sonic! Ça valait le coup d'attendre: Sonic X-Treme est tout simplement grandiose.**

**C**omme toutes les vraies stars, Sonic s'est fait beaucoup désirer. Enfin, on aperçoit sa traînée bleue sur Saturn.

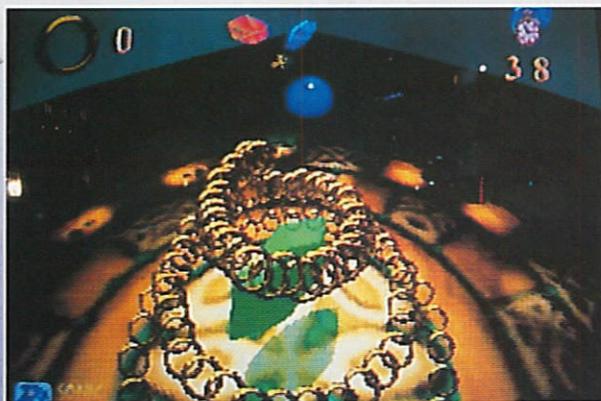
Encore plus rapide qu'avant, toujours aussi déterminé, Sonic a franchi le pas de la 3D. Cela donne Sonic X-Treme, un jeu qui, malgré son nom, n'a rien de cochon. Toute la puissance de la Saturn a été mise à contribution pour créer un véritable jeu de plates-formes en 3D avec, bien sûr, la vitesse supersonique qui est la marque de fabrique du hérisson bleu. Pour la première fois dans la série des Sonic, on peut explorer un univers en trois dimensions. Et ce n'est pas tout: Sonic a plus d'un tour dans son sac. En plus de sa fameuse attaque en roulé-boulé,

il dispose de nouvelles attaques destructrices. Les options sont encore plus nombreuses qu'auparavant et les fameux niveaux-bonus sont au rendez-vous. Sega nous promet même d'autres surprises. Sonic fait un retour en force, inespéré, et il entend bien nous prouver qu'il n'y a pas plus speedé que lui dans l'univers vidéoludique. Dans la foulée, la Saturn démontre une nouvelle fois qu'elle n'a rien à envier à ses concurrentes.

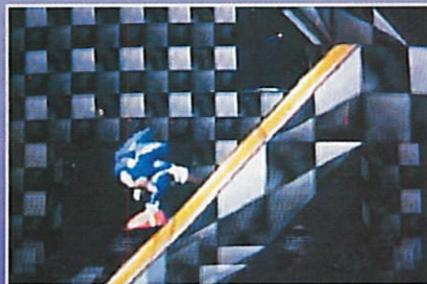


*Non, la photo n'est pas ratée: l'effet de distorsion est voulu. Il ajoute un côté psychédélique à cet univers tout en 3D.*

*Comme c'est beau, tous ces anneaux alignés en spirale. La petite boule bleue, en haut, c'est Sonic!*



*Dans les niveaux-bonus, Sonic se met en boule et doit rebondir contre les murs pour attraper le plus d'anneaux possible.*



*Sonic X-Treme est encore plus beau et rapide que les précédents. Normal, on est sur Saturn! Ça déménage.*



*Toujours aussi déterminé et speedé, Sonic peut maintenant se déplacer dans tous les sens.*





# CRASH BANDICOOT

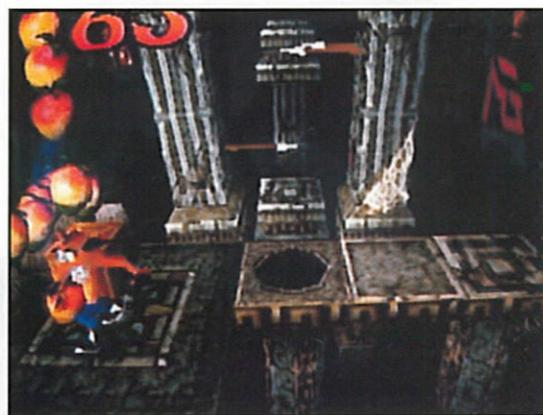
Réalisé en dix-huit mois par une équipe de neuf personnes, Crash Bandicoot peut se targuer d'offrir à la Playstation ce qui lui fait le plus cruellement défaut: un jeu de plates-formes de qualité!

Présenté comme le rival de Mario et de Sonic, Crash Bandicoot pourrait presque passer pour la nouvelle mascotte de Sony ("presque" parce qu'aucune annonce dans ce sens n'a été prononcée...). Grand amateur de pommes, cet étrange animal va évoluer dans un jeu long de quarante niveaux (sans compter les niveaux secrets et autres zones-bonus) bénéficiant de deux types de visualisation. Vous verrez le personnage soit de dos, soit de profil. Dans les deux cas,

Bandicoot devra briser toutes les caisses qui se trouvent sur son passage (à l'aide de son attaque tourbillon) pour récupérer des pommes et des bonus. En chemin, les actions seront assez variées et vous passerez ainsi de la course poursuite à des passages qui demanderont beaucoup d'agilité, sans oublier des niveaux truffés de bêtes viles et vicieuses. Le cocktail est plutôt réussi, et les amateurs du genre vont certainement le boire jusqu'à la dernière goutte...



Le passage est bloqué: Crash va devoir revenir en arrière...



Au bout de cent pommes, Crash recevra une vie supplémentaire.

Un niveau particulièrement délicat. Sur le dos de ce sanglier, vous allez devoir éviter tous les pièges qui se présenteront à vous.



A la manière de Mario, vous allez déplacer votre personnage sur cette carte pour l'amener dans différents niveaux. Vous pourrez revenir dans des niveaux déjà parcourus.

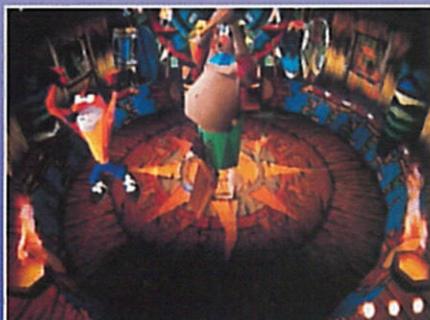


Certains niveaux sont d'une beauté à couper le souffle.



Voici la fin d'un des niveaux secrets.

Ce boss n'est pas très dur à vaincre. Évitez sa massue et sautez-lui sur la tête... Ça ne vous rappelle rien?





Pour la première fois dans une course de voitures sur console, les intempéries ont fait leur apparition.

# BURNING ROAD

**Burning Road a fait l'effet d'une bombe sur l'ECTS et l'E<sup>3</sup>.**

**Résolument axée arcade, cette course a de quoi faire pâlir le mythique Ridge Racer et ses acolytes. Sensations garanties.**

plus vite que dans Ridge Racer. Les circuits bénéficient d'un tracé complexe et de virages remarquablement longs (les angles sont très ouverts). Quant aux courses, elles vous obligeront fréquemment à jouer des coudes avec huit bolides affichés simultanément à l'écran – souvenez-vous que, dans Ridge Racer, vous ne rencontrez qu'une voiture de temps à autre, alors qu'ici, c'est une véritable meute compacte qu'il vous faudra dépasser, et qui vous collera ensuite sans cesse au train. Cinq vues différentes sont sélectionnables, le parcours des circuits est dénivélé, et quelques petites surprises fort bienvenues attendent les joueurs impénitents. Bref, il semble que nous soyons dans le domaine de l'excellent, et, pour son premier jeu sur Playstation, Toka a fait vraiment très fort.

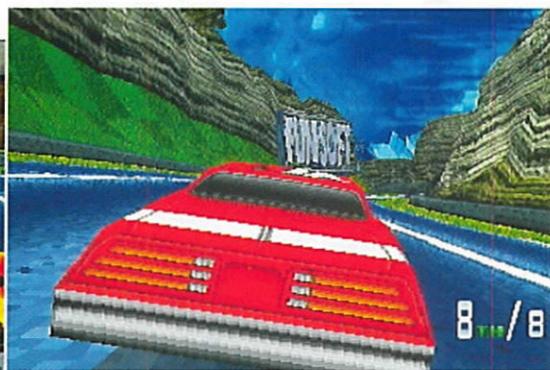
**A**vec trois circuits totalement différents et quatre bolides originaux aux spécificités bien distinctes, Burning Road est un jeu à la jouabilité très intuitive, bourré de trouvailles graphiques exceptionnelles. Imaginez que tous les décors baignent sous des sources de lumière innombrables et que le tout est calculé en temps réel. De plus, l'animation est telle qu'on a vraiment l'impression d'aller encore

## DES CIRCUITS ET DES HOMMES

Toka, anciennement connu sous le nom d'Arcade Zone, nous dévoile son premier jeu pour la Playstation. Réalisé en cinq mois par une équipe de cinq personnes (dont deux musiciens, c'est important de le préciser...), Burning Road saura se faire une place dans les annales de la course automobile sur console, au même titre que Ridge Racer et Sega Rally. Les références du graphiste principal et du programmeur sont nombreuses, mais c'est à Sega Rally et à Daytona USA qu'ils ont emprunté le plus de choses. Ils ont mis un point d'honneur à ne laisser passer AUCUN bug, et ont réussi le pari de rendre le jeu encore plus rapide que Ridge Racer. 158 000 polygones en "flat-texturé-shaddé" sont affichés par seconde, et la version PAL sera aussi rapide que la version NTSC pour un jeu en plein écran. Ces messieurs sont déjà sur la préparation d'un Burning Road n° 2, et avec les innovations qu'ils ont l'intention d'y intégrer, la stupéfaction risque d'atteindre des sommets... Stay tuned, guys!



La conduite de chacune des voitures deviendra plus délicate à mesure que vous subissez des chocs.



Le mode Replay est très dynamique et vous permet de revoir l'intégralité de votre course sous des angles différents.



Cinq types de vue sont sélectionnables.



Boire ou conduire, vous allez vite choisir.



Carlo Perconti et Lyes Belaidouni sont respectivement programmeur et graphiste de Burning Road.



La version présentée à l'E3 n'était pas très avancée, mais ils nous avaient fait le même coup l'année dernière. Et l'on sait le succès que cela a donné ensuite.



Destruction Derby 2 est parfois moins chaotique que son prédécesseur, mais cela reste avant tout du stock-car.

## DESTRUCTION DERBY 2

**Destruction Derby est de retour avec encore plus de crashes, de carambolages et de tôle qui vole en éclats.**

Le bruit de la carrosserie froissée vous manquait? La plainte des pare-chocs est à vos oreilles une mélodie sans égale? Avec Destruction Derby 2, cela promet d'être une véritable symphonie. Cette fois, les voitures font des tonneaux et s'enflamment devant vos yeux. Les circuits sont plus longs, plus rapides, et on peut mettre en scène des cascades spectaculaires. Pour l'instant, le jeu n'en



Les circuits sont beaucoup plus longs que dans le premier Destruction Derby.

est qu'aux premiers stades du développement, mais on peut faire confiance aux programmeurs fous furieux de chez Psygnosis pour nous offrir un beau spectacle. Tout en douceur, évidemment.

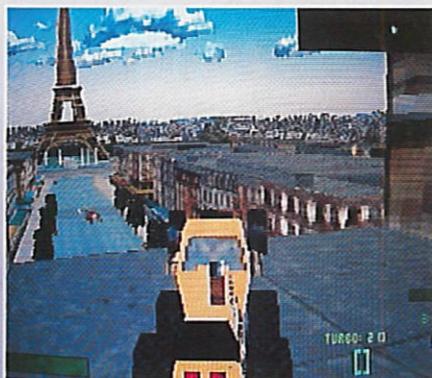
## TWISTED METAL 2 : WORLD TOUR

Après avoir été confiné dans les rues de L.A. dans le premier épisode, vous allez à présent pouvoir blaster dans plusieurs grandes capitales.

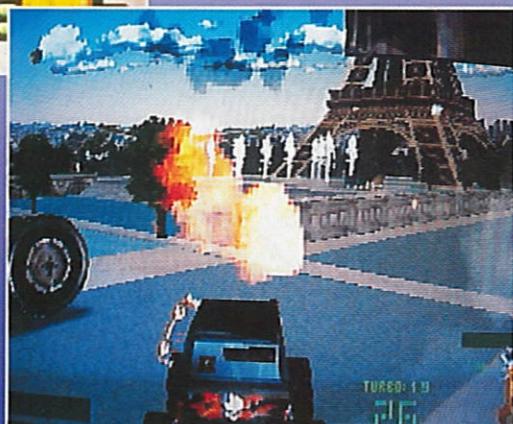
New York, Paris, Moscou, Tokyo, le cercle polaire, voici quelques-unes des destinations que Twisted Metal 2 vous propose. De plus, de nouveaux véhicules ont fait leur apparition. Vous en aviez marre de la moto? Prenez donc place dans ce bulldozer. Le camion de glace vous gave? Mettez-vous aux commandes d'Axel, "l'homme-roue". Et les armes? Pourquoi ne pas essayer ces nouvelles bombes au napalm? C'est le jeu à deux qui vous fait triper? No problemo: l'écran est splitté verticalement et vous allez vous en mettre plein les dents.



Mieux vaut ne pas vous prendre ce bulldozer de front: vous y laisserez quelques plumes.



Une partie sur les toits de la capitale, ça vous dirait?



A votre gauche, vous pouvez admirer Axel et, en face de vous, la tour Eiffel. Ah... Paris!

EDITEUR: SCEA  
GENRE: COURSE/SHOOT'EM UP  
DISPO: FIN 96

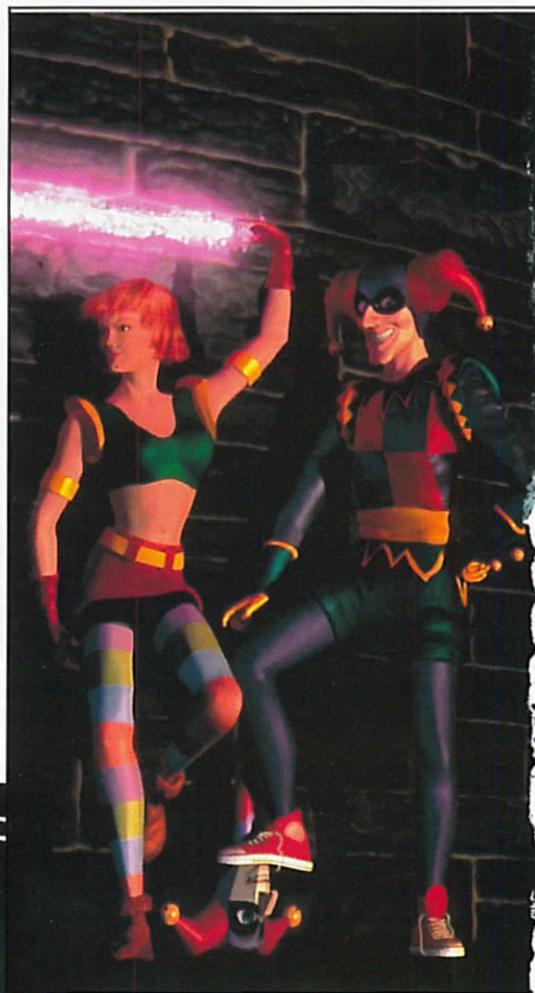




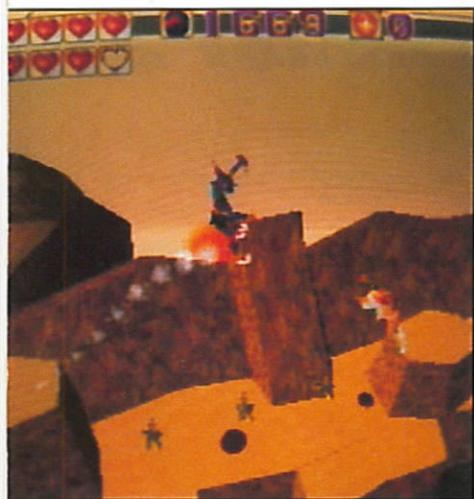
# PANDEMONIUM

**Il y a toujours de bonnes surprises dans les salons. Pandemonium en est une... et de taille!**

**A** lors qu'au stand Sony, tous les regards se portaient sur Crash Bandicoot, Crystal Dynamics présentait discrètement une véritable perle, un petit bijou. Pandemonium, c'est son nom, est un jeu qui accroche dès le premier regard. Imaginez un jeu de plates-formes tout ce qu'il y a de plus classique où le vulgaire scrolling vertical et horizontal a été remplacé par une caméra mobile qui suit l'action. Tout de suite, cela donne une autre dimension au jeu. Et le mieux, c'est que le gameplay n'en a pas été affecté pour autant. Les mouvements de caméra, s'ils sont spectaculaires, ne sont pas déroutants pour deux sous et l'action se déroule toujours sur un seul plan (impossible de faire un pas de côté, par exemple). Bref, Pandemonium, c'est toute la jouabilité des vrais jeux de plates-formes avec le spectacle des jeux en 3D. Chapeau, Crystal Dynamics!



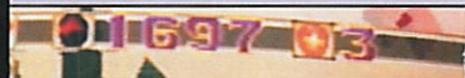
*Avec un univers en 3D, les concepteurs ont trouvé le moyen de truffier les niveaux de passages secrets.*



*Les angles de vue sont toujours choisis de façon à montrer l'action sous le meilleur angle.*

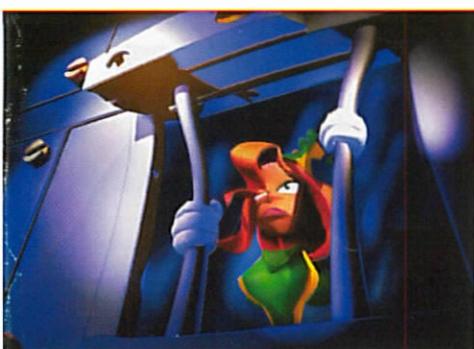


*Même si les mouvements de caméra sont spectaculaires, on ne perd jamais le nord.*



*Il est possible de zoomer pour voir l'action de plus près. C'est décidément très cool, la 3D!*

*Les niveaux sont nombreux et variés.*



# spécial★USA

EDITEUR: UBI SOFT  
GENRE: PLATES-FORMES  
DISPO: NOVEMBRE 96



## RAYMAN 2

Un peu moins d'un an après la sortie de Rayman, le tout premier jeu de plates-formes pour la Playstation, voici venir Rayman 2, la suite attendue (mais inattendue) du premier épisode.

**A**n nouveau, vous allez devoir affronter le diabolique Mr Dark. Au long de nombreux niveaux, il faudra repousser les armées de robots envahisseurs afin de les empêcher de transformer l'univers en un monde de fer et d'acier. Les graphismes sont toujours aussi charmants, et l'animation de Rayman est irréprochable. Les ennemis sont maintenant plus agressifs et plus difficiles à éliminer. La nouveauté majeure de Rayman 2 tient au fait que le personnage peut désormais se déplacer sur plusieurs plans de jeu. L'impression de profondeur est alors saisissante!



Dès les premiers niveaux, Rayman va pouvoir chevaucher diverses montures on ne peut plus sympathiques.

Rayman est tout petit? Normal, il est au second plan...

Les monstres sont un peu plus durs à vaincre, et ils sont toujours aussi délirants...

EDITEUR: SEGA  
GENRE: PLATES-FORMES  
DISPO: NOVEMBRE 96



## BUG TOO

Il y a quelques mois, un petit jeu venu de nulle part venait révolutionner le concept du jeu de plates-formes. Bug était son nom!

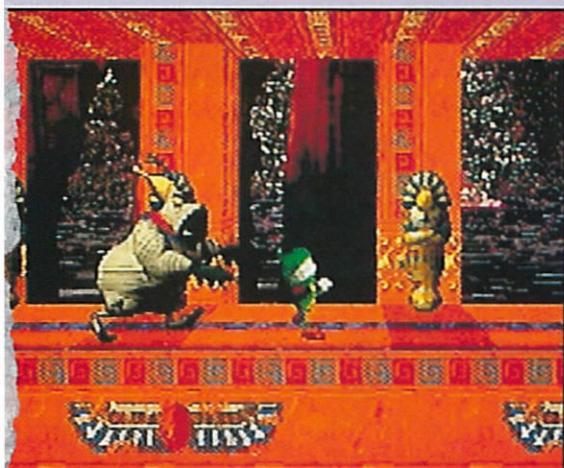
**L'**insecte chéri de Sega revient dans de nouvelles aventures, et il est accompagné de deux acolytes, Jazy Bug et Limace Dog, un drôle de croisement entre un ver de terre et un toutou. Chacun a ses qualités: le premier, après un saut, ne regagnera le sol que très lentement, le second pourra s'accrocher aux parois. Tous ont dès le début du jeu la possibilité de tirer, et puisqu'une bonne nouvelle n'arrive jamais seule, sachez qu'il vous appartiendra de choisir le niveau par lequel vous voulez commencer.



Sauter ou ne pas sauter... la question ne se pose même pas!

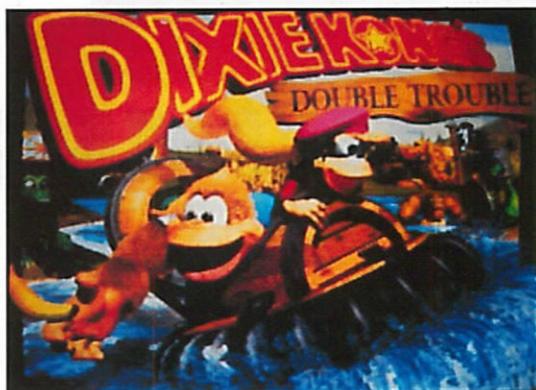


Les effets 3D sont encore plus délirants que dans le premier épisode. Ici, un chemin tout en spirales à vous donner le tournis.



Il n'a pas l'air commode, le boss à vos trousses...

# DIXIE KONG DOUBLE TROUBLE



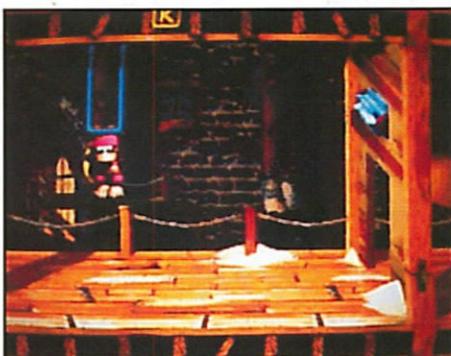
Comme à l'accoutumée, vous pourrez faire un brin de causerie en famille.



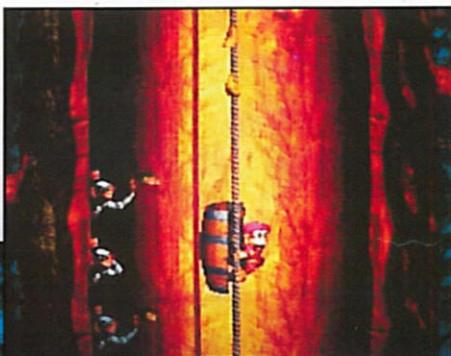
Certaines phases de jeu n'ont plus rien à voir avec les anciennes moutures. Ici, shootez le bonhomme de neige.

**Ce Donkey Kong Country 3 fut l'une des très agréables surprises qui nous attendaient sur le stand de Nintendo. Personne n'était au courant de sa sortie, aucune information ne s'étant échappée des locaux de programmation!**

Toujours est-il que le jeu est bien là et qu'il semble tout autant réussi que les deux épisodes précédents. Les graphismes sont toujours aussi incroyables et les animations des personnages encore plus réalistes. L'une des principales nouveautés qu'il nous a été permis de constater, le jeu n'étant pas encore terminé, est la possibilité de se déplacer en barque afin de choisir le niveau par lequel on désire commencer. Quant au héros de cette épopée, il s'agit du désormais célèbre Dixie, qu'accompagne pour l'occasion un nouvel acolyte. En ce qui concerne votre aventure, sachez que vous allez de nouveau devoir affronter de féroces et inhospitaliers animaux en des endroits variés à l'exotisme enchanteur. La magie Nintendo opère toujours...



Les niveaux sont toujours aussi gigantesques, et le jeu semblait un poil plus rapide que les précédents.



Planquez-vous, qu'y disaient...



**BARREL SHIELD BUST-UP**



Un des premiers boss du jeu. Lors de ces phases, vous pourrez choisir de diriger Dixie ou son compagnon. Désolé pour la qualité de la photo...

Les cartes sont toujours aussi belles. Notez que vous pouvez choisir l'endroit où vous souhaitez commencer.



*Ce mécanisme permet à Sonic d'engranger un grand potentiel de vitesse avant d'opérer un départ dans le plus pur style "dragster".*

# SONIC BLAST

**Accrochez-vous: Sonic passe à la 3D. Et tenez-vous bien: il reste sur Megadrive!**

**S**onic Blast est un jeu de plates-formes en 3D isométrique. Pour une Megadrive, qui, même si elle en a dans le ventre, reste une 16 bits,

cela relève carrément de l'exploit! D'autant que l'animation est excellente et les graphismes soignés. Sega n'oublie donc pas les possesseurs de MD: leur console aussi est passée à "Ze Next Level"! Avec quatorze niveaux et sept boss, Sonic Blast est une véritable bombe dans la mare des 16 bits. Qu'on se le dise!



*Même en 3D isométrique, Sonic n'a rien perdu de sa beauté.*



*Quand Sonic est touché, il perd toujours ses précieux anneaux.*

*Il faut sauver les petits animaux et les faire passer dans cet anneau pour accéder au tableau suivant.*



# THE ADVENTURES OF LOMAX IN LEMMINGLAND

**Les Lemmings sont de retour, et dans un jeu de plates-formes cette fois-ci!**

**U**n affreux personnage, Evil Ed, a envahi le monde des Lemmings et s'est emparé de la quasi-totalité de la population. Seul l'un d'entre eux, Sil Lomax, a échappé au satanique docteur. Et c'est à lui que revient le droit de sauver tous ses camarades. Graphiquement parlant, ce Lemmings façon plates-formes ressemble à s'y méprendre à un certain Flink sur Megadrive, sorti il y a un an et demi environ. Normal, l'équipe de développement est la même! Playstation oblige, les décors sont plus riches et la qualité des graphismes rehaussée. Il y a deux plans de jeu, mais ce n'est pas en 3D pour autant.



*Votre rôle dans ce jeu de plates-formes est de libérer vos petits camarades Lemmings.*

*Pour se débarrasser des ennemis et trouver des bonus, Lomax tourne autour de lui-même. Classique mais efficace.*



*Il n'y pas de 3D mais les décors sont de toute beauté.*



## SOVIET STRIKE

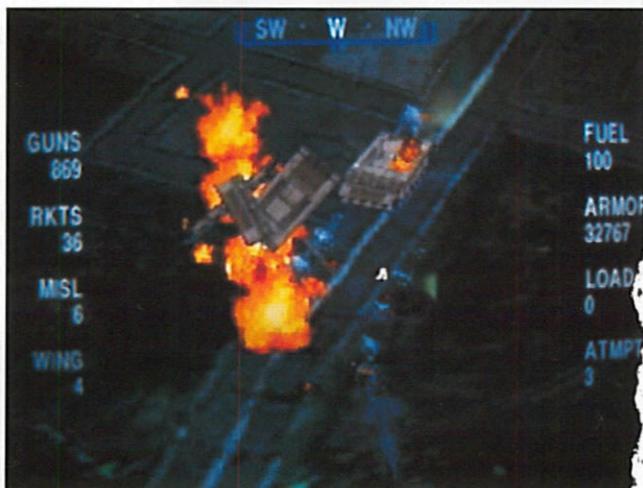
**Voici longtemps que nous attendions la suite de Desert Strike et Jungle Strike, et voilà qui est chose faite avec ce nouveau titre d'Electronic Arts.**

nous a même assuré qu'il n'y avait pas deux fois les mêmes textures), et que les explosions sont d'une qualité rarement égalées. Prêt pour le blast?



Cette raffinerie ne va pas faire long feu.

**A**ux commandes de l'un des hélicoptères les plus puissants de votre base, vous allez devoir mettre un terme aux agissements de dangereux criminels surarmés. Le jeu se déroule à peu près de la même manière que les précédents. Plusieurs sous-missions vous sont assignées dans une zone prédéterminée et six niveaux sont prévus. Libérer des otages, détruire des cibles stratégiques et protéger des convois seront le quotidien de cet hélico digne de Supercopter (notez la qualité des références...). Qui a l'œil attentif aura certainement remarqué que les décors sont de toute beauté (un des programmeurs



Une des grosses nouveautés de Soviet Strike réside dans le fait que vous pouvez à présent faire tourner la caméra autour de l'hélico.



Les explosions sont absolument superbes.

## BLACK DAWN

**Réalisé par l'équipe d'Agile Warrior, Black Dawn innove dans son genre grâce à son mode Link.**

**E**nfin, vous allez pouvoir participer à la même mission avec votre camarade de chambrée. Ainsi, lorsque vous vous occuperez de délivrer des otages, votre collègue pourra détruire les ennemis alentour. Au-delà de cet aspect novateur, Black Dawn vous propose 28 missions qui, si elles sont différentes les unes des autres, demeurent assez classiques (libération d'otages, destruction, et tout le toutim...). Tous les décors sont en 3D (noon?...), et vous pourrez

bénéficier de trois angles de vue lorsque vous serez aux commandes de votre hélico, lequel est plutôt bien armé. Amateurs de Firestorm, voilà du sang neuf!



Bingo!



Une mission en plein cœur de New York, ça vous dit?



Remarquez la qualité des textures.

EDITEUR: VIRGIN  
GENRE: SIMUL'ACTION  
DISPO: FIN 96

Ingrats... Les otages ne vous remercient même pas de les avoir sauvés.





## SPIDER

Généralement, les araignées, quand on les voit, on les écrase. Seulement voilà: dans Spider, les araignées ont des lance-roquettes...

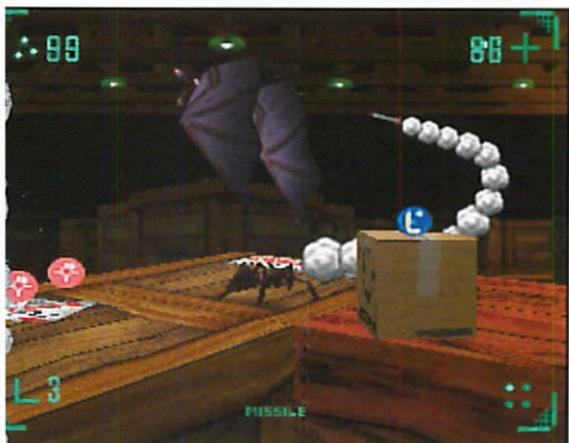
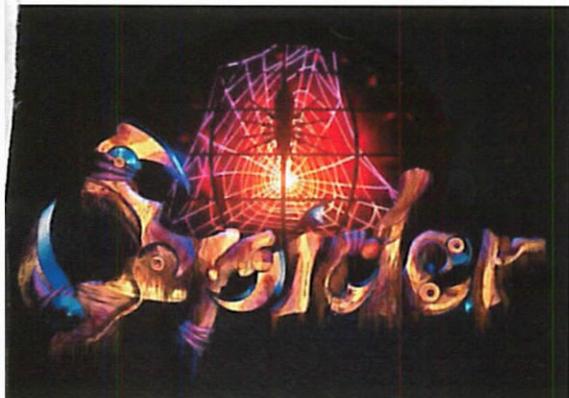
Assurément un des jeux les plus originaux du salon dans son concept et sa réalisation, Spider est une révélation. C'est fou tout ce que peut faire une araignée, surtout quand elle a un lance-flammes entre les huit pattes. C'est ça, les miracles de la miniaturisation. Spider est un jeu de plates-formes avec des décors en 3D et une caméra dynamique en lieu et place du traditionnel scrolling. Cela donne un jeu surprenant, intéressant et novateur qu'on attend avec impatience.



Non mais, si les araignées se mettent à jouer du lance-flammes, où va-t-on? Vive les bombes insecticides!



Les décors en 3D sont splendides et l'animation est très fluide. C'est de la 32 bits qui carburent.



Ici, la caméra opère une rotation à 90° pour suivre l'action sous le meilleur angle.

## VIRTUA FIGHTER KIDS

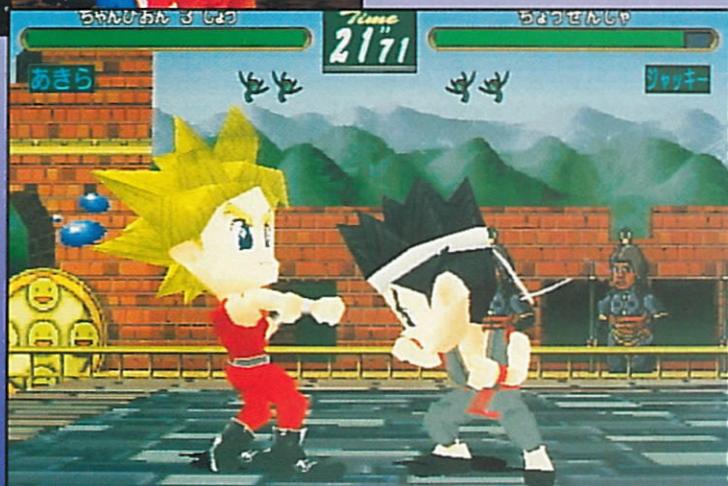
La série des Virtua Fighter se décline à toutes les sauces. Même les plus petits n'y échapperont pas avec Virtua Fighter Kids...

On peut dire que Sega prend ses joueurs au berceau. Virtua Fighter est trop violent? Qu'à cela ne tienne! On fait faire une cure de jeunesse à tous les personnages, et voilà des petits bambins tout mignons tout plein qui se mettent des baffes. La jouabilité, elle, n'a pas rajeuni et c'est tant mieux. Finalement, on se laisse prendre au jeu. Même si on nous ressert la même soupe, c'est tellement bien présenté qu'on craque.

Maintenant, des éclairs d'énergie apparaissent quand un coup est donné.



Akira n'a pas la grosse tête, c'est juste un gosse un peu Super Deformed (ou un hydrocéphale notoire, qui sait?).



EDITEUR: SEGA  
GENRE: BASTON  
DISPO: N.C.

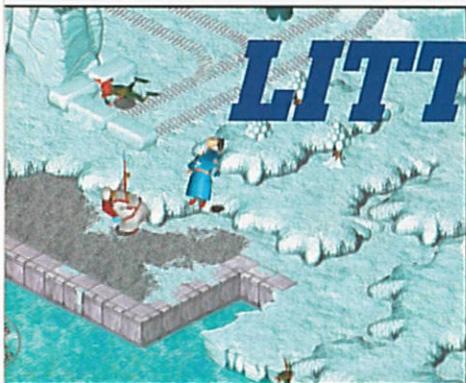


Cela dit, en passant, la version Saturn est aussi bien que la version arcade. Du bon travail.





# LITTLE BIG ADVENTURE



Les combats sont ardues, mais vous ne vous en laisserez pas conter.



Classiquement, Twinsen peut acheter divers objets pour continuer sa quête.

**Originellement développé pour le PC, Little Big Adventure va se voir converti sur Playstation. Magicien en herbe, aventurier boutonnable et bastonneur de première, attendez-vous à une rentrée vidéoludique sous les soleils de LBA!**

L'histoire du jeu se déroule sur la planète Twinsun, un satellite dont les deux hémisphères sont éclairés par deux soleils. L'arrivée au pouvoir du docteur Funrock a brisé l'harmonie des peuplades de Twinsun, et le jeune héros, Twinsen (vous-

même donc...), va tout tenter pour empêcher l'asservissement de son peuple. La réalisation du jeu est quasiment irréprochable. On y découvre une musique superbe, un scénario haletant et un plan de jeu digne des meilleurs Zelda. Votre personnage dispose de quatre modes d'action: le mode Normal lui permettra de se déplacer et d'avoir une incidence sur les objets, le mode Sportif vous permettra de courir et de sauter, le mode Agressif se révélera incontournable pour combattre, et, enfin, le mode Discret permettra à Twinsen de passer inaperçu. Les graphismes en 3D isométrique sont très lisibles, et l'aventure vous tiendra en haleine une bonne quarantaine d'heures.



Vous pourrez utiliser de nombreux moyens de transport pour vous rendre dans les différentes régions qui composent le monde de Twinsun.



Au tout début du jeu, Twinsen va tenter de s'évader en blastant ces deux gardes.

## LBA 2 SUR LES TRACES DE SON P'TIT FRÈRE...

LBA 2 n'est pas encore sorti sur PC, mais sera, comme son p'tit frère, converti sur Playstation (sortie prévue pour le début de l'année prochaine). Adeline Software a gardé beaucoup de l'humour et de la magie du premier épisode pour cette nouvelle version, par ailleurs encore améliorée sur le plan technique. L'exploration occupe toujours une large place, la baston est plus que jamais de mise et l'utilisation d'une grande simplicité...



Alors que les décors intérieurs sont toujours en 3D isométrique...



... vous verrez les scènes extérieures par une caméra statique, que vous pourrez, paraît-il, placer où bon vous semble.



Les séquences cinématiques sont toujours aussi travaillées.



ÉDITEUR: ADELIN SOFTWARE  
 GENRE: ACTION  
 DISPO: NOVEMBRE 96

# spécial ★ USA



A l'époque préhistorique, il faut se servir de ses mains pour survivre.



Au fur et à mesure que vous progressez, vous avez droit à des armes de plus en plus évoluées, en rapport avec l'époque traversée.



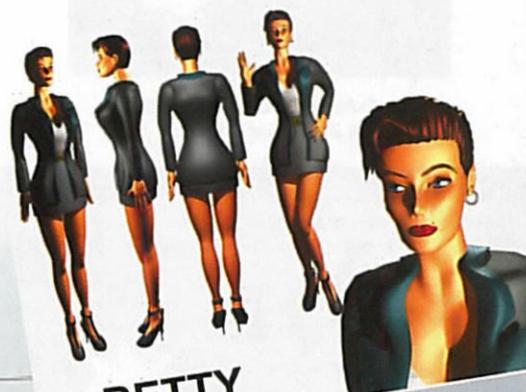
Lors des scènes de duel au colt, dans le Far West, un viseur indique vos cibles potentielles.

## TIME COMMANDO

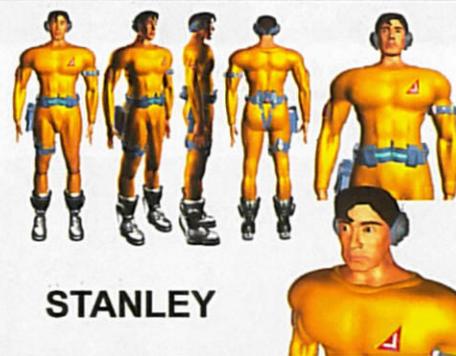
**On avait les Chevaliers du ciel, voici que débarque le commando du temps. Basé sur un scénario plutôt bien ficelé par la vingtaine de développeurs de chez Adeline, le jeu semble très "arcade" et développe un principe où l'action est maîtresse. Découverte.**

**A**vec Adeline Software, on peut dire que, en France, on a des idées et, en plus, on a les moyens de les réaliser! Moyens techniques avec des Silicon Graphics et 3D Studio, mais aussi matière grise avec des programmeurs pour qui rien ne semble impossible. Time Commando est un jeu d'action en images de synthèse. Jusque-là,

rien que de très normal. Mais si on vous dit que l'image de synthèse en question est magnifique et que, en plus, ça bouge, là, c'est carrément dément. Imaginez-vous en train de vous balader dans le décor, et hop! tout d'un coup une caméra virtuelle fait un travelling avec zoom avant pour vous dévoiler une autre partie de la scène. Bien sûr, la 3D est précalculée, mais jamais encore elle n'avait été utilisée de cette manière dans un jeu d'action. Car Time Commando est avant tout un jeu qui déménage, dans lequel vous affrontez des ennemis à travers neuf époques différentes dans un scénario high-tech bien pensé. Neuf époques, avec plusieurs armes différentes par époque, faites un peu le compte. Ajoutez-y des petites énigmes et des salles cachées et vous aurez une idée de la durée de vie, apparemment très conséquente, de ce jeu qu'on attend avec impatience.



BETTY



STANLEY



Les décors sont de toute beauté. Et en plus, l'animation est d'une fluidité remarquable. On en est encore tout émerveillé.



# EXHUMED

**Le premier jeu du développeur Lobotomy à être publié par BMG n'est autre que Exhumed, un Doom-like tout ce qu'il y a de plus réussi, où vous allez explorer les caveaux du pharaon Ramsès II...**

niveaux du jeu. Vous traverserez montagnes, plaines, canyons ou temples pour retrouver le corps et le trésor de Ramsès, dérobés par des forces démoniaques en vue de restaurer l'empire du Mal. Votre personnage pourra regarder en haut, en bas, sauter, nager et bien évidemment blaster à tout va. Huit types d'arme seront disponibles, de la machette au sceptre magique en passant par le lance-flammes, vous serez paré. Il vous sera également possible de choisir entre une vue subjective "à la Doom" ou une autre où votre personnage sera représenté de dos, dans le genre de Duke Nukem 3D. Tous les éléments semblent donc réunis pour faire de ce jeu un clone novateur et intéressant, que tous les amateurs de Doom découvriront avec plaisir.

*Armé de la mitrailleuse, vous ne vous en laisserez pas conter.*



*Dans Exhumed, comme dans Doom, ça blaste à tous les étages.*

**A** la différence de Doom, qui vous confinait dans de sombres couloirs infestés par des bêtes malveillantes, Exhumed vous propose de vous balader dans des espaces un peu plus ouverts. En effet, c'est au bord du Nil, dans la vallée de Karnak, où se trouvent les ruines de la ville de Thèbes, que vous devrez parcourir les vingt-quatre

*Le lance-flammes en pleine action.*



*Les décors sont en général réussis et retranscrivent avec fidélité certains caveaux égyptiens.*



*Le Cobra Staff est l'une des dernières armes du jeu. Il ne crache pas de pruneaux, mais des serpents à tête chercheuse.*

*En récupérant un masque particulier, vous respirerez sous l'eau et découvrirez de nouveaux passages.*

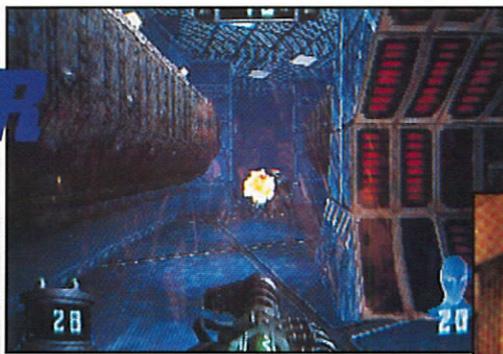
*Voilà ce qu'on appelle un espace ouvert...*



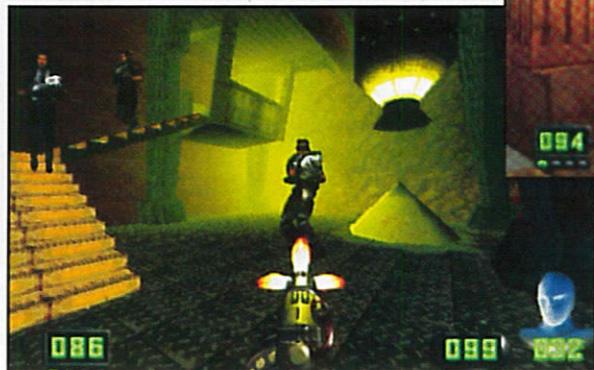
# DISRUPTOR

Les clones de Doom sont nombreux, et l'amalgame est facile.

**D**isruptor se démarque du lot, non pas parce qu'il propose de nouvelles actions par rapport au "maître", ni même parce qu'il demande plus de réflexion, mais simplement parce qu'il est bourrin à souhait et que ses décors sont de toute beauté. Sur les vingt niveaux que vous pourrez parcourir, pas un ne ressemble au précédent, et une cinquantaine d'ennemis différents composent le bestiaire à éradiquer. Les armes physiques sont au nombre de neuf, et des armes "psioniques" (pouvoirs mentaux pour récupérer de l'énergie, ou booster les capacités de son personnages) seront également disponibles. On va se régaler...



Certaines armes ont une cadence de tir très rapide mais n'infligent pas trop de dégâts. Celle-ci est longue à recharger, mais fait très mal.



Vous pouvez bien évidemment sauter par-dessus ce trou mais auparavant, faites le ménage.

Les effets de lumière, dans certains niveaux, sont superbes.



Ce lieutenant est plus résistant que les autres, mais après quelques pruneaux, il n'y paraîtra plus.

# DARK FORCES

Dark Forces, grand succès sur PC, transpose le principe de Doom dans l'univers de "La Guerre des Etoiles".

**V**ous incarnez un rebelle et devez, à travers différents niveaux, accomplir des missions variées. Votre personnage peut courir, se déplacer latéralement, se baisser et

sauter! Cette dernière possibilité s'avère nécessaire pour terminer certains niveaux. L'ambiance est exactement celle de la trilogie de "Star Wars". On rencontre ainsi la plupart des méchants de ces films: des Storm Troopers aux Gardes impériaux, les ennemis sont extrêmement variés. Les musiques sont identiques à celles des films et c'est un plaisir de les réentendre...

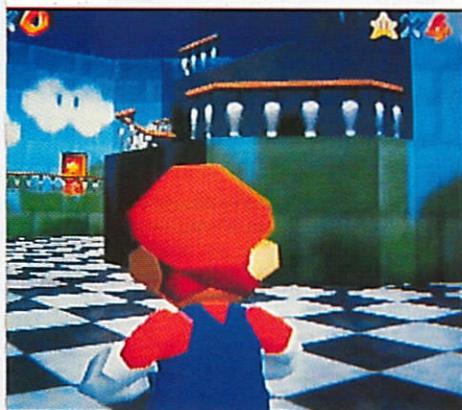
EDITEUR: LUCAS ARTS  
GENRE: DOOM LIKE  
DISPO: NOVEMBRE 96



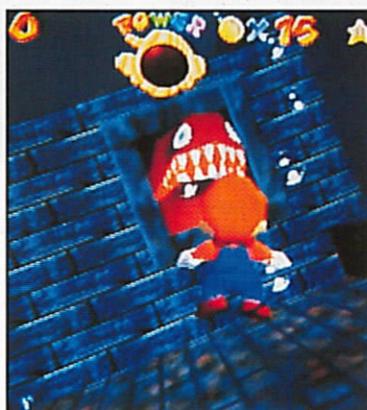
Votre mine une fois balancée, le souffle de son explosion va projeter le garde impérial dans les airs. Awesome!



Soyez attentifs, les ennemis sont nombreux et intelligents.



A l'intérieur du château, Mario a le choix entre plusieurs niveaux symbolisés par des tapisseries.

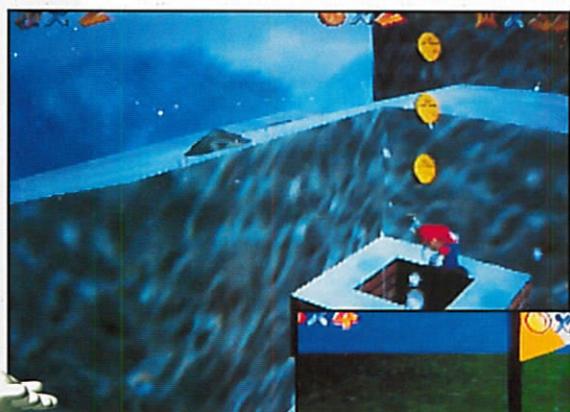


Dans le monde de l'eau, une murène attend patiemment que Mario nage à portée de sa mâchoire.

## SUPER MARIO 64

De l'avis général, Super Mario 64 était le meilleur jeu présenté lors de l'E3.

**D**e par ses qualités graphiques exceptionnelles et le charme unique du plombier moustachu, Super Mario 64 ravira à coup sûr le plus exigeant des joueurs. A travers quinze mondes et dix courses spéciales, Mario sera amené à nager, voler ou encore glisser le long de pentes enneigées. L'univers 3D est géré de manière admirable et propose des sensations de jeu inédites à ce jour. La puissance du moteur 3D ajoutée aux capacités graphiques incroyables de la Nintendo 64 font de ce Mario un produit au parfum de merveilleux.



Les passages secrets, une tradition de la série, sont au rendez-vous.



Mario 64 est très varié. Ici, il faut faire la course avec la tortue, qui fait mentir la réputation de son espèce.

## PILOTWINGS 64

Après Super Mario 64, Pilotwings 64 est assurément le jeu le plus intéressant sur la Nintendo 64.

EDITEUR: PARADIGM/NINTENDO  
GENRE: SIMULATION  
DISPO: A la sortie de la Console



Lors du saut en parachute il faudra vous positionner au bon endroit pour former une ronde, puis atterrir au centre d'une cible au sol.

**Q**ue dire de nouveau sur ce jeu qui vous a été présenté maintes fois? Les graphismes sont époustouffants de réalisme et les sensations ressenties vertigineuses. A travers vingt-sept types de simulations différentes (deltaplane, cannonball,

ULM, saut en parachute ou encore jet-pack), Pilotwings 64 vous invite à jouer avec trois pilotes différents aux missions diverses: atterrissage de précision, destruction de cibles au sol, parcours aérien selon un itinéraire bien précis... Une simulation de vol démentielle!



Votre deltaplane va pénétrer en plein courant d'air. Accrochez-vous...



Aux commandes de cet ULM/hélico, vous allez devoir détruire de nombreuses cibles au sol.

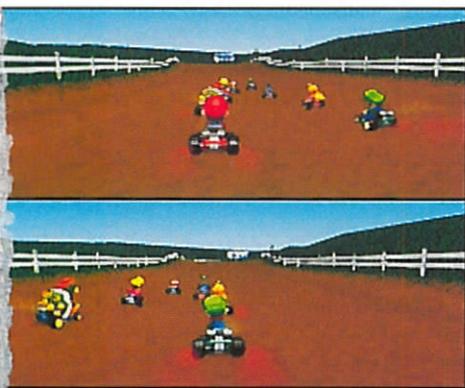


EDITEUR: NINTENDO  
GENRE: COURSE DELIRE  
DISPO: N.C.

## spécial ★ USA



Textures superbes, animation irréprochable, pas de clipping... Merci le Z-Buffer!



Les parcours sont variés et recèlent de nombreux passages secrets.

## SUPER MARIO KART R

Super Mario Kart R compte parmi les jeux les plus attendus.

Nintendo n'a pas encore communiqué de date de parution, mais une sortie japonaise à la rentrée ne serait pas pour nous surprendre. Au menu, vous retrouverez tous les personnages qui ont fait le succès de la première mouture (ainsi que quelques nouveaux, dont Wario!), mais un mode 4 joueurs simultanés a fait son apparition. On retrouve les modes de jeu habituels – le Grand Prix, le Time Attack, le Versus Match, et le mode Battle –, ainsi que la possibilité de récupérer des bonus qui augmenteront vos capacités de nuisance.

Le mode 4 joueurs est une des grandes nouveautés de ce Mario Kart version N64.



## STARFOX 64

Fox McCloud et ses amis sont de retour après avoir fait un véritable carton sur Super Nintendo.

EDITEUR: NINTENDO  
GENRE: SHOOT-THÉM-UP 3D  
DISPO: FIN 96

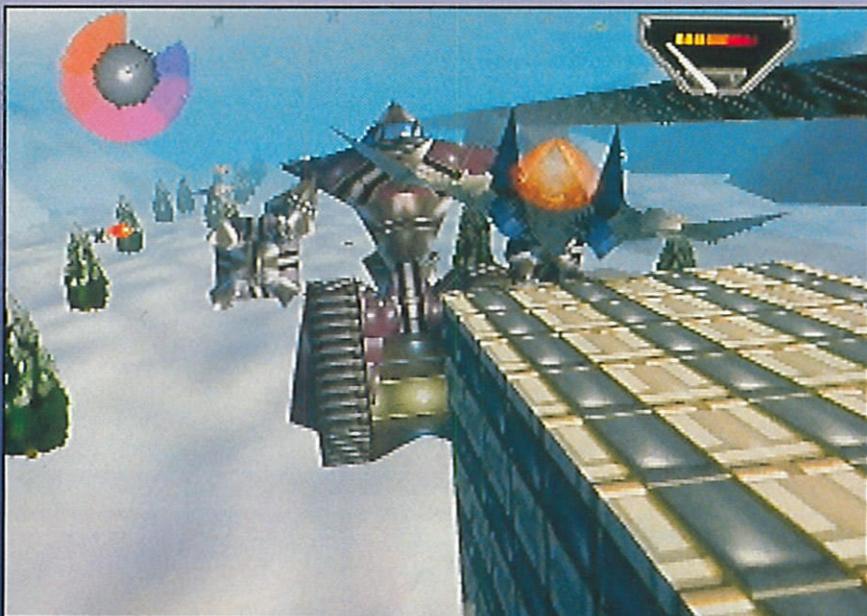


La Nintendo 64 est faite pour ce genre de jeu: la 3D dans tous ses états.

Plus rien ne vous empêche de revenir en arrière pour terminer le boulot.

Cette fois-ci, avec la puissance de calcul de la Nintendo 64, nos héros seront totalement libres de leurs mouvements dans un environnement tout en 3D. Plus rien ne les empêche de stopper et de faire demi-tour pour détruire les ennemis. Tous les objets sont

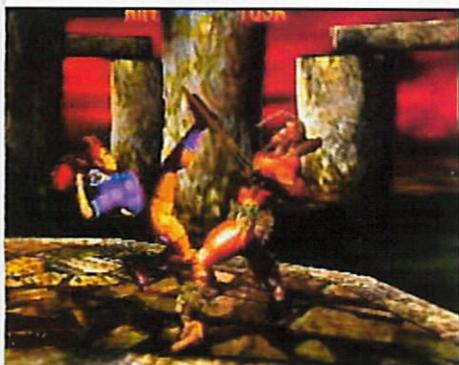
en 3D mappée, et les effets de lumière sont calculés en temps réel. Le paddle analogique et les nombreux boutons trouvent ici toute leur utilité: le vaisseau se manie au doigt et à l'œil, avec encore plus de précision. Une meilleure jouabilité, plus de puissance et une vitesse d'animation décoiffante: cette nouvelle version de Star Fox a été améliorée à tous les niveaux.



De si gros ennemis sans la moindre pixéllsation, c'est seulement sur Nintendo 64.



# KILLER INSTINCT 64



Kim et Tusk font partie des petits nouveaux par rapport au premier Killer Instinct. Ils n'étaient pas présents sur la version SNIN.



**On se demandait si la Nintendo 64 était une machine d'arcade. Killer Instinct nous apporte un début de réponse: c'est encore mieux!**

Incroyable et pourtant authentique, la version Nintendo 64 de Killer Instinct est meilleure que la version arcade. Bon, d'accord, les changements ne sont guère nombreux : ils concernent

surtout certains mouvements de caméra qui introduisent quelques effets de 3D. Nintendo nous avait certes promis monts et merveilles mais, au final, il n'y a vraiment pas de quoi se plaindre. Avec Killer Instinct 64, la Nintendo 64 nous prouve qu'elle est aussi à l'aise avec des sprites énormes qu'avec la 3D. Techniquement, ce jeu made in England (Rare) est très impressionnant. Quant au gameplay, c'est une affaire de goût: certains, à la rédaction, le vénèrent aveuglément, d'autres trouvent son système de Combos par trop complexe. Une chose, cependant, est certaine: en ce qui concerne lesdits Combos et la profondeur de jeu, Killer Instinct 64 est un hit de première!



Jamais encore on n'avait vu de sprites aussi gros bouger aussi vite, et ce sans le moindre ralentissement.



Avec Killer Instinct 64, Nintendo prouve que sa nouvelle console est capable d'afficher des sprites énormes. A quand les jeux Capcom?



A l'écran de sélection des personnages, il y a un petit effet 3D. En revanche, il n'y a plus de séquences cinématiques.



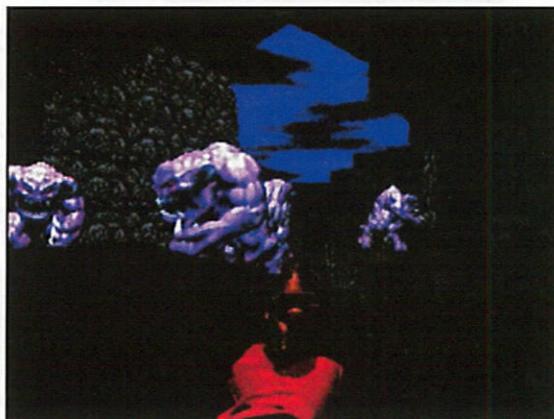
Enfin des démons sans pixélisation quand on les regarde sous les aisselles.

# DOOM 64

Doom, le jeu culte des années 90, est adapté sur Nintendo 64. Faites chauffer la tronçonneuse, Williams annonce une version complètement doomesque!

**D**oom 64 promet d'être la meilleure version de Doom à ce jour, et de loin. Absolument tout y a été amélioré: les graphismes, qui ne sont plus pixélisés ou presque, l'animation, hyper rapide, les monstres, encore plus baveux et nettement plus vicieux, la

*Les programmeurs ont appliqué sur les décors des textures mappées pour leur donner du relief. Et en plus, ils sont tout nouveaux!*



*Il n'y avait qu'un seul niveau de prêt, mais il était déjà très impressionnant.*

bande sonore, plus flippante que jamais. Bref, la cuvée Doom 64 sera LE trip de votre vie de joueur-blasteur-étripeur. Espérons que Nintendo ne censurera pas le côté génialement gore du jeu!

LA VÉRITÉ EST ~~TAILLEUR~~. TICI !!!!!  
SUR LE

36 68 || 41\*

50 K7 vidéo  
et 50 CD de la BO des

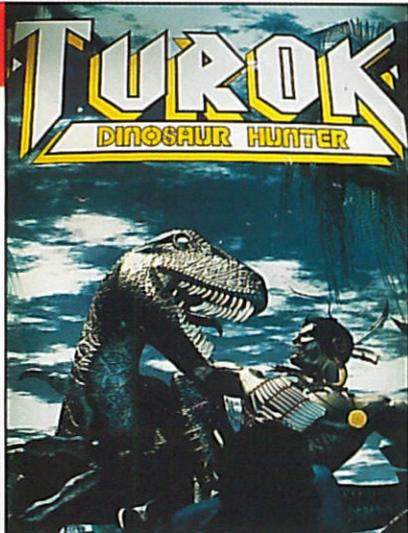
X FILES

à faire disparaître!!!!



\*2, 23 FF/ min





spécial★USA

EDITEUR: ACCLAIM  
GENRE: DOOM-LIKE  
DISPO: 30 SEPTEMBRE 96



# TUROK: DINOSAUR HUNTER

**Dans la course au méga-hit sur Nintendo 64, Acclaim est au premier rang, avec Turok: Dinosaur Hunter, un shoot-themp-up dans la plus pure lignée de Doom.**

Il y en a qui ne perdent pas le nord... Les graphismes sont particulièrement impressionnants. En revanche, l'animation est encore un peu lente, mais il ne faut pas oublier que le jeu en est toujours à sa phase de développement. Et puis, la Nintendo 64 a déjà fait ses preuves en matière de gestion de graphismes: elle peut aller très vite. Pas de panique au sujet de votre armement, l'arsenal est assez riche pour varier vos plaisirs: cela va de l'arc au méga-blaster en passant par le lance-grenade, c'est au choix. Turok s'annonce comme un jeu fin et délicat, comme on les aime. Si les délais sont respectés, il devrait faire des ravages dès la sortie de la Nintendo 64, aux Etats-Unis.

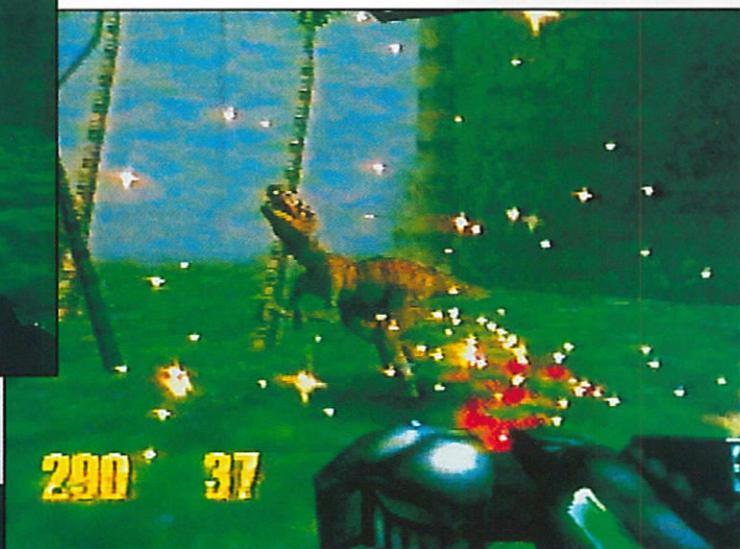


*Ne vous approchez pas trop près, il a mauvaise haleine.*

**D**éveloppé par Iguana, Turok utilise la technique de Motion Capture mise au point dans les studios d'Acclaim. On peut dire qu'ils ont mis le paquet. Le jeu se déroule sur neuf niveaux, avec des dinosaures, des bionosaures, des droïdes et autres charmantes bestioles, tout droit issues du comics du même nom, made in Acclaim. Il



*Turok: Dinosaur Hunter ne fait pas dans la dentelle. C'est le genre de jeu qu'on aime bien à la rédaction.*



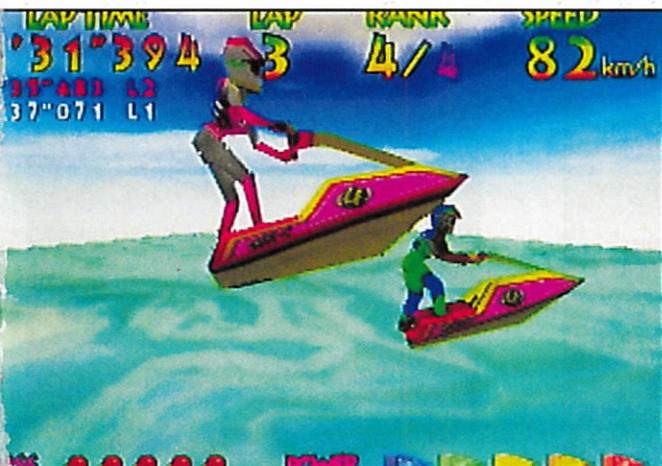
*Turok a un arrière-goût de Jurassic Park, mais il met à votre disposition de quoi calmer un Tyrannosaurus Rex en pleine charge.*



*Il a une lance, vous avez un gros blaster. C'est la dure loi de la jungle: blaster ou être blasté.*

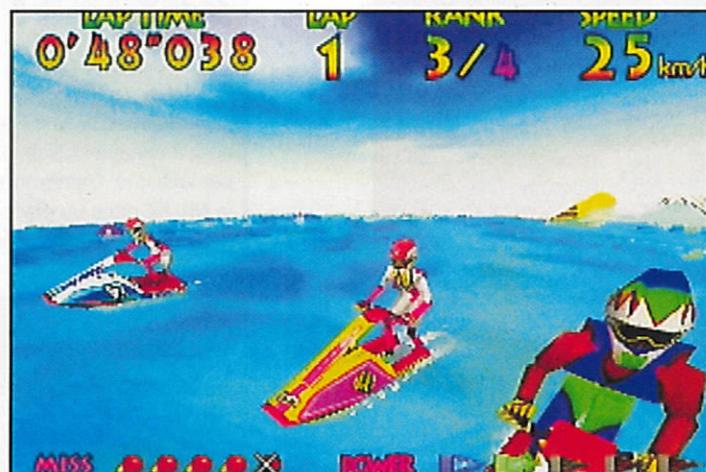


*Les décors sont très beaux, avec des effets de brouillard magnifiques.*



Le rendu de l'eau et son animation méritent vraiment le détour.

## WAVE RACE 64



Les concurrents sont de sérieux adversaires, et il vous faudra beaucoup de pratique pour en venir à bout.

Dans la version qui nous a été proposée sur le salon, trois modes différents étaient disponibles: le Tour, le Time Attack et le Stunt (cascade). De nombreux véhicules et personnages peuvent être sélectionnés. A chaque virage, vous avez l'impression de plonger dans les vagues, et les adversaires sont plutôt qualifiés. Sensations garanties. Notez qu'il est également possible de jouer à deux en écran splitté (horizontal) sur la même console...



La flèche au loin vous indique que vous devrez passer la borne par la droite. Si vous loupez une seule de ces bornes, vous êtes disqualifié.

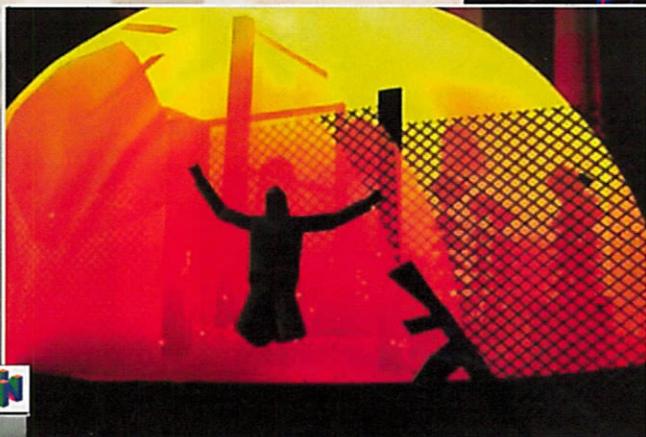
La représentation de l'eau et sa transparence sont le cauchemar de tout programmeur. C'est pourquoi le boulot réalisé sur Wave Race nous a surpris!

## MISSION IMPOSSIBLE

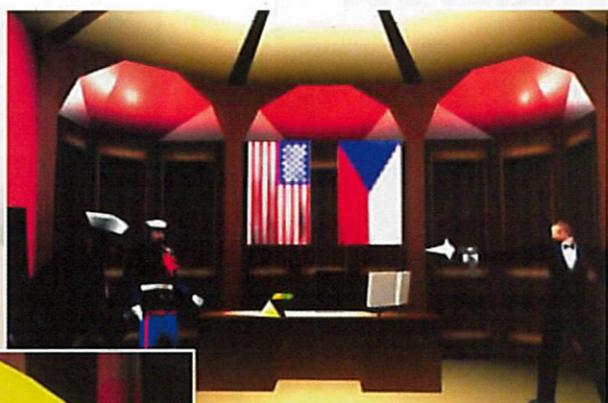
Le premier jeu d'Ocean sur la Nintendo 64 n'est autre que l'adaptation du film "Mission Impossible", sorti récemment aux Etats-Unis.

shotez pas tout ce qui bouge, de votre circonspection dépend le succès de vos impossibles missions. Ce texte s'autodétruit dans cinq secondes...

Votre personnage évolue dans un univers en 3D "à la Mario" et doit se frayer un chemin à travers les lignes ennemies en usant de ruse. Déguisements, gadgets, armes délirantes seront mis au service de ce héros de pixels. Mais prenez garde, il semble que le scénario se modifie selon vos actions. En gros, ne



Admirez cette explosion.



Touché en plein cœur.



Courage... fuyez!

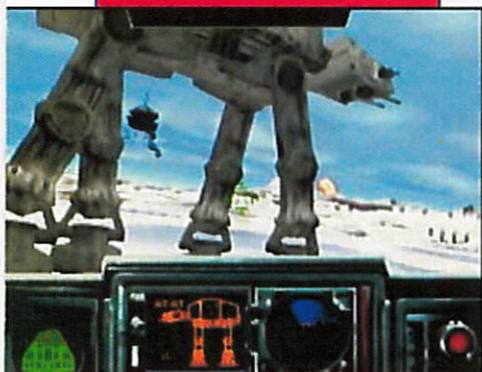
EDITEUR: OCEAN  
GENRE: MULTIGENRE  
DISPO: FIN 96

MULTIGENRE



## STAR WARS SHADOWS OF THE EMPIRE

Dans une version beaucoup plus avancée que lors de sa présentation au Shoshinkai (fin 95), Shadows of the Empire mélange phases de shoot'em up à bord d'un Snowspeeder et phases de combat à la Doom dans les bases ennemies.  
Lucas Arts, fin septembre 96.



ACTION



## FREAK BOY



Un jeu assez spécial que ce Freak Boy - dont nous n'avons pu voir qu'une vidéo. Le personnage est composé de trois parties (qui correspondent chacune à une arme), et doit se frayer une route dans des niveaux en 3D. A mi-chemin entre la plate-forme, la baston et l'aventure, Freak Boy bénéficie d'une animation vraiment impressionnante.  
Virgin, fin septembre 96.

SIMULATION



## WAYNE GRETSKY'S 3D HOCKEY

Le légendaire Wayne Gretsky a donné son nom à une simulation ébouriffante réalisée par Williams. On retrouve tous les joueurs de la NHLPA dans un environnement 3D superbe. Les actions sont hyper rapides, les sprites de bonne taille, les angles de caméra nombreux, et la jouabilité à tomber par terre. Ça promet...  
Williams, N.C.



DESTRUCTION



## BLAST CORPS

Blast Corps joue votre instinct le plus primaires: l'instinct de destruction. Votre mission est simple: un chargement d'armes nucléaires convoyé par train a échappé à tout contrôle. Vous devrez détruire tout ce qui se trouve sur son chemin afin d'éviter une collision dramatique. En cours de route, différentes missions vous seront assignées (sauver des otages). Il vous sera possible d'utiliser des sortes de bulldozers pour dégager la voie devant le train, et de les faire évoluer.  
Rare, N.C.



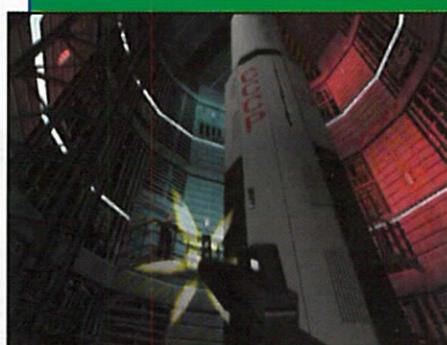
SHOOT'EM UP



## BODY HARVEST

Body Harvest va vous mettre dans la peau d'un résistant, qui va devoir remonter le temps pour détruire des aliens envahisseurs. Ce shoot'em up en 3D isométrique vous permettra d'utiliser près de cent trente engins différents à la puissance évolutive.  
DMA, fin septembre 96.

DOOM-LIKE



## GOLDEN EYE 007

Inspiré du célèbre film, Golden Eye 007 risque bien de faire de l'ombre au célèbre Doom. Les graphismes sont superbes, l'action variée, et le joueur dispose d'une grande liberté de mouvement. On attend avec impatience les aventures du plus british des espions, dans un jeu développé par des Britons, of course.  
Rare, fin 96.



SHOOT EN 3D



## ROBOTECH CRYSTAL DREAMS

Annoncé depuis des lustres sur N64, Robotech a beaucoup progressé. Ce shoot'em up aux superbes graphismes en 3D semble tenir toutes ses promesses. Il est encore un peu tôt pour se prononcer, mais ce qu'on a pu en voir sur le salon nous a impressionnés.  
*Gametek, fin 96.*

COURSE



## KIRBY'S AIR RIDE

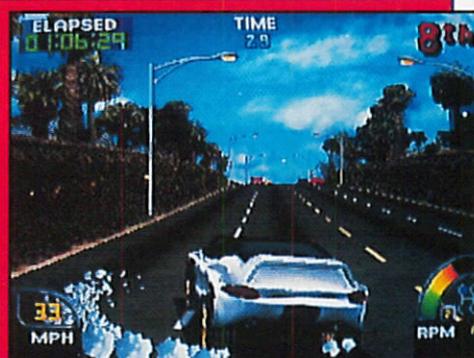
Avec Super Mario Kart, Kirby sera un des premiers jeux à profiter des quatre paddles de la N64. Des petits Kirbys se font la course, juchés sur des



espèces de planches volantes. Le paddle analogique confère une grande précision aux mouvements, et on pourra y jouer à quatre sur un écran splitté. Plusieurs modes de jeu et un nombre infini de courses générées aléatoirement par l'ordinateur seront proposés aux joueurs. Voilà une idée intelligente!  
*Nintendo, fin 96.*

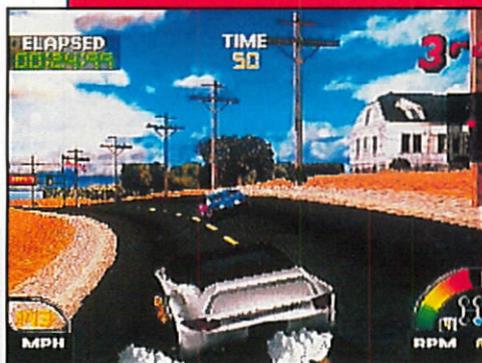


COURSE



## CRUIS'N USA

Disponible depuis belle lurette en arcade, la conversion de Cruis'n USA sur N64 est irréprochable. Pourtant, malgré la prouesse technique (gros sprites, animation rapide), on reste sur sa faim... comme avec la version arcade! Nintendo améliorera-t-il la jouabilité et le peps de son jeu?  
*Rare, fin septembre 96.*



## À VENIR...

Suspense! Lors de l'E3, Nintendo a annoncé de nombreux titres sans les dévoiler (une cinquantaine seraient ainsi en préparation). Voici pour les plus curieux une liste de ces produits – en exclusivité, cela va de soi...

• LEGEND OF ZELDA 64	AVENTURE	NINTENDO
• SUPER MARIO RPG 64	AVENTURE	NINTENDO
• CREATOR	ÉDUCATIF	NINTENDO
• FIFA 96	FOOT	ELECTRONIC ARTS
• MONSTER DUNK	BASKET	MINDSCAPE
• MORTAL KOMBAT TRILOGY	COMBAT	WILLIAMS
• WAR GODS	COMBAT	WILLIAMS
• SILICON VALLEY	N.C.	BMG
• ULTRA COMBAT	N.C.	GT INTERACTIVE
• ULTRA DESCENT	SHOOT'EM UP	INTERPLAY
• ROBOTRON X	SHOOT'EM UP	WILLIAMS
• BUGGIE BOOGIE	BUGGY	ANGEL STUDIO
• NBA HANG TIME	BASKET	WILLIAMS
• TETRISPHERE	RÉFLEXION	H2O
• KEN GRIFFEY JR. BASEBALL	BASEBALL	ANGEL

La Nintendo 64 est bien partie pour avoir plus de jeux que de pads de couleurs différentes...



BEAT-THEM-ALL



## THREE DIRTY DWARVES

Beat-them-all délirant, Three Dirty Dwarves met en scène trois nains déjantés dans un univers très cartoon. Le must est atteint quand ils se "morphent" en machine de guerre infernale. On peut jouer à trois simultanément.

Sega, fin 96.

AVENTURE



## GUARDIAN OF THE SACRED POOLS

On aimerait voir plus souvent, des jeux d'aventure avec de



telles créatures. Des acteurs à la pelle, des effets spéciaux, une musique envoûtante et un système de déplacement qui mélange graphismes 3D et séquences vidéo. Voilà un titre qui promet.

Sega, fin 96.

ACTION/AVENTURE



## HERC'S ADVENTURE

Dans un style très "Toon", ce jeu d'aventure est une véritable "toge party" sur fond de Grèce antique. Vous y jouez le rôle de Hercule, Atlanta ou Jason, dans une lutte épique et hilarante contre Hadès, le dieu des ténèbres. Chaque héros a ses forces et ses faiblesses, à vous de les utiliser à bon escient. Enfin un jeu qui ne se prend pas au sérieux.

Lucas Art, fin 96.

PLATES-FORMES



## MAJOR DAMAGE

Malgré ses graphismes "à l'ancienne" (entendez par là des sprites), Major Damage n'en est pas moins un fleuron de la technologie. Tout a été réalisé sur Silicon Graphics avec des programmes high-tech. Il en résulte un jeu de plates-formes très shoot auquel on peut jouer à deux simultanément. L'ambiance y est franchement délirante et, petit détail amusant, on peut tirer dans le décor en arrière-plan.

Capcom, août 96.



CARNAGE ROUTIER



## MONSTER TRUCK

Cette simulation de course/arcade vous place aux commandes d'un Big Foot, un véhicule aux roues démesurées. Vous évoluez dans les décors magnifiques et variés, comme des forêts brumeuses ou des stades gigantesques.

Psygnosis, fin 96.

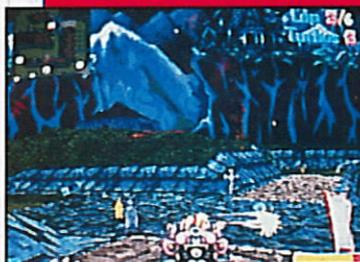


COURSE



## STREET RACER DELUXE

Mélange bizarre entre Super Mario Kart et jeu de baston, Street Racer Deluxe débarque sur les chapeaux de roue... et sur 32 bits. Avec vingt-quatre circuits et cinq modes de jeu, il



n'y a pas de quoi s'ennuyer. En plus, on peut jouer à deux, quatre ou même huit en écran splitté, le tout à soixante images par seconde. Autant dire que ça dépote.

Vivid Image, novembre 96.

COURSE DE JET-BIKES



## JET MOTO

Les programmeurs de Twisted Metal et de Warhawk ont encore frappé. Cette fois-ci, ils ont conçu une course de jet-bikes, des espèces de jet-skis capable de "voler" sur n'importe quelle surface avec plus ou moins de réussite. Avec douze courses et un mode 2 joueurs en écran splitté, Jet Moto vient s'ajouter à la longue liste des simulations de courses en tout genre.

Sega/Single Trac, fin 96.



SHOOT 3D



## VIRTUA COP 2

Passé maître dans l'art de la conversion, Sega adapte en toute logique Virtua Cop 2 sur Saturn. Le résultat est très satisfaisant. Plus dur et plus pêchu que son prédécesseur, Virtua Cop 2 est un vrai festival d'images de synthèse pour les nerveux de la gâchette.

Sega, hiver 96.



ACTION



## MR BONES

Animé à grands coups de Silicon Graphics, Mr Bones est un drôle de squelette qui peut "organiser" son corps comme ça l'arrange. Un coup, il colle son fémur à son bras pour avoir plus d'allonge; un autre, il se rabote les jambes pour passer dans un trou. L'ambiance est surréaliste. Mr Bones est déroutant, original, et au final très attrayant. Enfin, quelque chose de nouveau.

Sega, septembre 96.



NEWS



## PADDLE NIGHTS

Une prise en main sympathique, qui n'est pas sans rappeler le pad de la défunte Jaguar (O.K., ce n'est pas forcément une référence...). Cette manette spécialement conçue pour le jeu Nights sera une des grosses nouveautés de la rentrée. Elle possède une croix de direction analogique et deux gâchettes sous vos index. Les sensations sont excellentes. Son prix n'est pas fixé. Prions pour qu'elle soit rentabilisée avec d'autres jeux.  
*Sega, septembre 96.*



DOOM



## FINAL DOOM

On n'arrête pas une affaire qui marche. Alors Williams a décidé de sortir Final Doom, qui propose en fait trente-deux niveaux inédits de Doom avec de nouveaux Cheat Codes et des mélodies inédites. Pour les inconditionnels du massacre à la tronçonneuse (le soir au fond des bois...),  
*Williams, N.C.*



AVENTURE



## SUPER MARIO RPG

Horreur, mais qu'ont donc fumé les gars de Consoles+ pour vous pondre une info pareille (voir les "News")! Rendez-vous compte, ils vous bassinent que Mario RPG ne sortira pas aux Etats-Unis et voilà-t-y-pas que A.H.L. et Spy ont chacun acheté leur version. Faut le faire! Le coupable sera châtié. Non mais...  
*Nintendo, dispo.*



ACTION



## DIE HARD TRILOGY

Quand on s'appelle Trilogy mieux vaut proposer trois jeux en un... et c'est ce qui a été fait! Le premier, Die Hard, vous plongera au cœur d'un jeu de tir endiablé; le deuxième, Die Hardeer, va vous catapulter dans un aéroport occupé par des terroristes, tandis que le troisième, Die Hard With a Vengeance, vous mettra au volant d'une voiture qui file à toute berzingue dans les rues de New York. Le moins qu'on puisse dire c'est que, pour une fois, une licence a été fort bien exploitée.  
*Fox Interactive, fin 96.*



ACTION/AVENTURE



## AEON FLUX

Développé par Cryo, ce jeu reprend le personnage du mythique dessin animé "Aeon Flux", actuellement diffusé sur MTV. Les concepteurs ont gardé l'ambiance sinistre de la série pour proposer un jeu d'aventure un peu à la manière de Fade to Black, pimentée d'une dose d'action plutôt conséquente. En effet, l'héroïne peut effectuer un nombre de mouvements impressionnant, comme se battre au corps à corps, ou faire des pirouettes. Le tout est animé grâce à la technique dite de Motion Capture. Ça a l'air chouette, mais attendons de voir plus de niveaux avant de nous prononcer.  
*Viacom, novembre 96.*



BASTON



## SAMURAI SHODOWN 3

Le hit de SNK débarque sur Playstation, mais la version était si peu avancée que nous ne pouvons en dire grand-chose. Tous les personnages étaient présents mais beaucoup de ralentissements entachaient les actions. Le jeu, avait l'air aussi réussi graphiquement que son acolyte sur Neo Geo.  
*SNK, fin 96.*



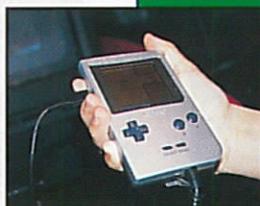
NEWS



## POCKET BOY

Doté d'un écran beaucoup plus lisible que celui de la Game Boy, et d'une taille plus petite, la Pocket Boy est la nouvelle portable de Nintendo. On parle d'une sortie en juillet au Japon, et avant la fin de l'année en France. Quant à son prix, la barre des

400 francs ne devrait pas être dépassée puisque c'est au prix unitaire de 399 francs qu'elle devrait être vendue. Le premier jeu à sortir avec la console sera Tetris Attack.

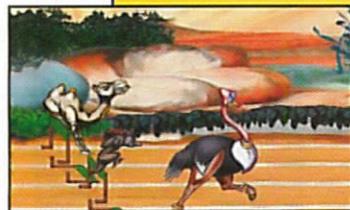


SPORTS



## ANIMAL'YMPICS

Vingt-deux animaux se disputent le titre de champion dans cette simulation très "cartoon" de chez Titus. Toutes les plus grandes épreuves sont au programme, et la possibilité de jouer à quatre simultanément vous sera offerte. Titus reste également fidèle à la SNIN puisque sont prévus pour septembre Prince of Persia II, Oscar, Whizz et Realm. Quant à Power Piggs et Incantation, ce sera pour cet été.  
*Titus, juin (Saturn), septembre (Playstation).*



ACTION/AVENTURE



## WEREWOLF

Dans un environnement en 3D isométrique, Werewolf vous met dans la peau d'un loup-garou. Mais attention, vous œuvrez ici pour la bonne cause. Avec dix-huit niveaux, des pouvoirs magiques et plusieurs "formes" pour le héros (loup, humain ou hybride), Werewolf présente un potentiel certain.

Attendons cependant qu'il soit plus développé pour se faire un avis.  
Capcom, septembre ou octobre 96.



BASTON



## MARVEL SUPER HEROES

Après une excellente version de X-Men: Children of the Atom, sur Saturn, Capcom annonce déjà la suite. On se frotte les mains d'impatience. Cette fois-ci, il y a Spiderman, Iron Man, Magnéto, deux gros vilains, Captain America et, bien sûr, l'incontournable Serval. Les gemmes de l'infinité font aussi leur apparition, apportant leur lot de pouvoirs spéciaux à qui les ramasse. L'été sera chaud!

Capcom, août 96.



COURSE DE F1



## ANDRETTI RACING 97

Electronic Arts se place en pole position avec Andretti Racing 97. La 3D est fidèle à la réalité, bien rapide et la prise en main naturelle. Il est bien sûr encore trop tôt pour se prononcer, mais cette simulation de F1 tient bon la route pour l'instant. Même avec l'écran splitté en mode 2 joueurs, cela reste tout à fait jouable et plaisant.  
Electronic Arts, fin 96.



ACTION/AVENTURE



## CYBERTHUG

Bénéficiant de superbes décors et d'une action endiablée, Cyberthug a tout d'un "bon p'tit jeu". Dix missions différentes sont proposées. Grâce aux nombreuses armes, les combats sont assez sanglants.

Le mode de visualisation est similaire à celui de Fade to Black, et l'on rentre dans l'action sans aucun problème.

MGM Interactive, fin 96.

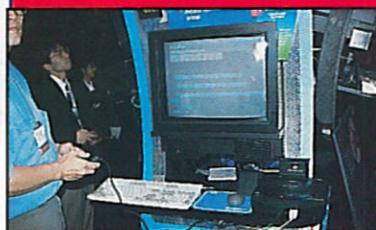


NEWS



## KIT INTERNET

Sega vient de faire un bond dans le futur en annonçant la sortie d'un kit



Internet, composé d'un modem 28.8 et d'un programme pour naviguer sur le Net. La Saturn devient ainsi la station la moins chère pour faire du surf. Sega prépare des jeux spécialement conçus pour marcher en réseau (Baku Baku sera le premier, suivi d'une dizaine de titres d'éditeurs tiers d'ici à la fin de l'année). Réjouissez-vous, Saturniens, le courrier électronique, les jeux en réseau, les discussions "live" et le Web sont à votre portée. Sega envisage même d'offrir un clavier et une souris pour mieux naviguer. Et en France, c'est pour quand?

RÉFLEXION



## TETRIS ATTACK

Ce nouveau Tetris est le tout premier jeu disponible sur la Pocket Boy. Le but du jeu est de détruire toutes les pièces à l'écran. Ces dernières n'apparaissent plus par le haut mais par le bas de l'écran, et par vagues régulières.

Nintendo, septembre 96.



AVENTURE



## DISCWORLD 2

Rincevent est à nouveau dans la mouise, et vous allez devoir l'en sortir. Le style de jeu est toujours le même - Psygnosis a gardé l'aspect très "cartoon" du premier épisode -, l'humour omniprésent, et l'aventure s'est considérablement allongée.  
Psygnosis, septembre 96.



WARGAME



## COMMAND & CONQUER

Command & Conquer, un des wargames les plus célèbres sur PC, fait une entrée remarquée sur 32 bits. Enfin un vrai wargame qui pointe le bout de son canon, il était temps. Command & Conquer est un must en matière de stratégie en temps réel.

Espérons que la conversion sera à la hauteur de nos espérances.  
Virgin, septembre 96 (Saturn), 1997 (Playstation).

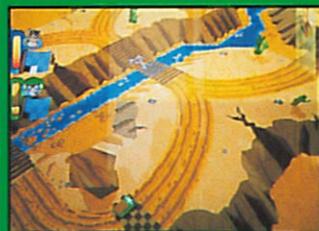


COURSE DE VOITURES D.A.



## SUPERSONIC RACERS

Chic, une course de petites voitures s'apparentant à Micro Machines avec des sprites et des voitures de dessin animé au look de Satanas et Diabolo! Choisissez votre conducteur parmi les huit en lice et une petite séquence vous le



montrera au volant de son véhicule aux caractéristiques uniques. Place ensuite aux joies de la course avec trente circuits proposés dans des environnements variés comme le Far West, l'espace ou une maison hantée! Il vous arrivera d'utiliser des kits pour que votre véhicule puisse voler sur un tapis, skier au pôle Nord, naviguer sous l'eau, etc. Pièges, bonus et niveaux cachés sont aussi de la partie. Avec un ou deux Multitap, vous pourrez jouer jusqu'à huit simultanément sur une console ou en link.

Mindscape, septembre 96.

COURSE



## SCORCHER

Initialement appelé Vertigo, Scorcher est une course futuriste assez particulière puisque l'on peut, et même on doit, s'arrêter pour négocier les nombreux obstacles. En fait, il s'agit d'un vrai parcours du combattant, à l'image du développement qui dure, qui dure... Scavenger, fin 96.



SHOOT



## AMOK



On croyait, lorsque l'on a vu la démo jouable, que Amok serait un shoot-them-up sous-marin. En fait, ce milieu subaquatique n'était que l'un des trois mondes des nombreux niveaux qui composent ce jeu. La variété est donc au rendez-vous de ce jeu prometteur signé Scavenger, une boîte dont vous n'avez pas fini d'entendre parler! Scavenger, fin 96.

SHOOT'EM UP MUSICAL



## MTV MUSIC GAME

Ce jeu très spécial vous met aux commandes d'un véhicule doté d'une animation très fluide pour une balade étrange dans cinq régions. Votre ordre du jour est d'éviter les pièges et de shooter le plus grand nombre d'ennemis



possible. Les graphismes sont en 3D temps réel et l'animation est de 50 images/seconde. Vous en prendrez plein les yeux... et les oreilles, puisque des mélodies hyper speedées saluent vos actions et des centaines d'effets sonores renforcent l'ambiance. Viacom New Media, novembre 96.

COMBAT EN ARÈNE



## DEATH DRONE



Dans le genre de Assault Rigs et de Twisted Metal, voici un nouveau jeu pour plonger dans des combats sans merci au cœur d'une arène. Les programmeurs ont fait leurs armes en travaillant pour le gouvernement américain sur des simulations militaires sur ordinateur avant de passer aux jeux vidéo! Ces types connaissent donc bien leur affaire et vous placent

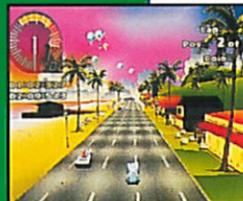
maintenant aux commandes de motos futuristes nommées Runners... Le but est de dégommer les adversaires, d'éviter les obstacles et d'attraper une clef dans le temps imparti pour passer au niveau suivant. Deux angles de vue et deux véhicules au choix sont proposés au départ. Les graphismes sont en 3D temps réel et un mode Multiplayer est au menu. Viacom New Media, novembre 96.

COURSE DE VOITURES D.A.



## MOTOR TOON GRAND PRIX 2

Encore plus délirant et plus beau que le premier volet, Motor Toon revient pour le plus grand bonheur des fans de Toons. De nouvelles voitures sont proposées, et leur conduite encore améliorée, ainsi que de nouveaux circuits et une plus grande difficulté pour accroître le challenge. Que vous jouiez seul ou à deux, vos courses seront l'occasion d'apprécier des graphismes de toute beauté et des concurrents adorables, mais redoutables! Sony, août 96.



SHOOT'EM UP



## STARFIGHTER 3000

Mi-shoot'em up, mi-simulation, ce jeu propose cinquante missions de combat aérien réparties sur quatre niveaux. Le Starfighter est un vaisseau d'avant-garde bénéficiant de multiples armes. Mais ne croyez pas qu'il s'agit juste de shooter tout ce qui bouge: il est indispensable d'élaborer une stratégie minimale pour réussir. Les graphismes en 3D vous entraînent des montagnes aux lacs en passant par des villes aux ponts et aux tours démesurés. Telstar, été 96.



JEU DE RÔLES



## SENTIENT

Une maladie étrange décime une station spatiale et il vous faut en premier lieu découvrir l'origine de ce virus, tout en déjouant des conspirations et en élucidant un meurtre. Rumeurs, bribes de conversation: les soixante habitants de Sentient vous donnent des indices ou vous aiguillent sur de fausses pistes. Ces individus dotés d'émotions propres réagissent en outre différemment selon vos actions! A vous de découvrir la vérité en explorant les quelque deux cents corridors et les multiples salles en 3D temps réel du jeu. Vous pouvez également déléguer des tâches aux autres membres de l'équipe pour une interaction accrue. Stratégie de rigueur.



Psygnosis, automne 96.

SPORT



## PITBALL

A mi-chemin entre basket et baston, Pitball fait partie des jeux vraiment originaux de ces salons. Deux équipes de deux joueurs s'affrontent dans une arène où tous (oui, tous) les coups sont permis. Notez que l'on pourra se foutre sur la gueule à quatre avec le Multitap.



Warner Interactive, septembre 96.

DOOMESQUE



## QUAKE

ID software peaufine toujours son petit bijou, destiné à détrôner le roi Doom (des mêmes lascars). On ne dira plus "un jeu à la Doom" mais "un jeu à la Quake", c'est vous dire. Les photos ne lui font pas honneur: il faut le voir bouger pour en rester vraiment bouche bée. Si vous êtes amateur du genre, restez à l'écoute, la sortie d'un titre de cet acabit est un véritable événement!

ID Software, 97.



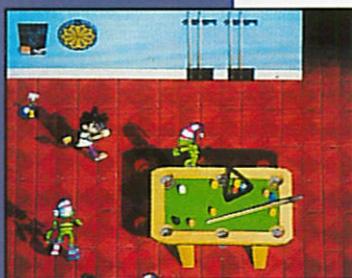
AVENTURE



## SWAGMAN

Dans ce jeu d'aventure, vu de dessus en perspective 3D, les deux héros, Zac et Hannah, doivent empêcher l'invasion de Swagman en libérant les fées qu'il a emprisonnées. Si l'histoire débute dans leur maison, les deux enfants se retrouvent vite dans le monde des rêves où ils acquièrent des pouvoirs magiques avant de passer au monde des cauchemars. A eux de résoudre moult énigmes à travers dix-sept lieux aux graphismes variés. Tout le jeu, ainsi que son introduction, ont été réalisés en 3D sur station Silicon Graphics.

Core Design, septembre 96.



DOOM CLONE



## HERETIC

En attendant Quake, ID Software n'allait pas nous priver d'Heretic, un Doom placé sous le signe de l'heroic-fantasy. Magiciens, trolls baveux et spectres effrayants vous attendent de pied ferme au prochain couloir. Mais vous êtes là pour ça: leur rentrer dans le lard! 100% d'action, plus une grosse poussée d'adrénaline, c'est le pied assuré!

ID Software, hiver 96.

DESSIN ANIMÉ INTERACTIF



## DOWN IN THE DUMPS

Sur la route des vacances, la famille extraterrestre des Blub subit une collision de vaisseaux spatiaux et échoue au fond d'une décharge publique sur la planète Terre. Il faut désormais récupérer des pièces de réparation pour repartir. Cinq dessins animés interactifs liés par des séquences cinématiques et une foule de gags composent ce beau jeu en 3D, a priori destiné à des joueurs matures, du fait de la violence gratuite et du style d'humour. Délirant à souhait, le jeu offre la possibilité d'incarner différents personnages au cours de la partie.

Philips Media, fin 96.



TENNIS



# SMASH COURT TENNIS

Avec ce jeu de tennis, Namco revient aux bons vieux sprites, et c'est tant mieux. Il n'y a pas un gramme de cette 3D tant à la mode et Smash Court Tennis semble très jouable, ultra fun et beaucoup plus rapide que ses concurrents. On l'attend avec impatience, ça sent le pad-elbow!  
*Namco, juillet 96.*



ACTION/TIR



# FIRO & KLAWD

Pour Firo, le flic orang-outan, et Klawd, le chat des rues, c'est le combat de leur vie. Pour sauver leur peau, ils devront lutter contre le big boss de la mafia de leur ville. Ces deux héros de dessin animé traverseront huit mondes variés en shootant à tout va pour réussir cette mission. Tous les ennemis attaquent différemment et plusieurs fins sont possibles selon la route suivie. Les graphismes en 3D isométrique sont soignés. Le jeu a l'air très sympa et propose un mode 2 joueurs simultanés.  
*BMG, août 96.*



DOOM CLONE



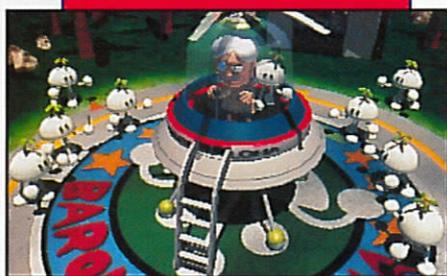
# HEXEN

Quand vous aurez terminé Heretic, passez à la suite, c'est-à-dire à Hexen. Transfuge du PC, ce jeu à la Doom a déjà fait un carton et il est parti pour casser la baraque sur 32 bits. Encore un jeu que A.H.L. va emporter tous les soirs après le boulot pour un "test" sérieux. Faites chauffer les paddles, c'est de la dynamite!  
*ID Software, hiver 96*

PLATES-FORMES



# JUMPING FLASH 2



Un nouveau volet pour Robbit le lapin qui, cette fois-ci, doit délivrer les mignons Moo-Moos et non plus attraper des carottes. L'univers de Robbit est toujours aussi impressionnant puisque le lapin évolue à sa guise dans un espace tout en 3D temps réel. Il bondit partout où il le désire, pratiquant toujours ces triples sauts dont il a le secret, et dégommant les ennemis des lieux. Que ce soit sous l'eau, sous la pluie ou sous la neige, les graphismes sont encore plus enchanteurs que ceux de sa première aventure.  
*Sony, septembre 96.*

SIMULATION MOTO-CROSS



# INTERNATIONAL MOTO-X

Descentes à pic, trous boueux, talus abrupts... toutes les joies du moto-cross vous sont promises avec ce jeu offrant plus de trente pistes réparties sur quatre continents. Le maniement de la moto se veut réaliste, la vitesse demande des nerfs d'acier et vos concurrents vous en font voir de toutes les couleurs – comme les graphismes. Plusieurs modes de jeu sont proposés, de l'essai aux différents niveaux de championnat, afin que débutants et pros puissent autant s'amuser les uns que les autres. La fonction "éditeur de piste" permet en outre de créer vos propres courses. En mode 2 joueurs, l'écran est splitté.  
*Wamer, fin 96.*



SIMULATION DE BASKET



# SLAM'N JAM'96

Magic Johnson et Kareem Abdul-Jabbar, les deux stars du basket, sont désormais réunis dans cette version 32 bits d'un jeu qui n'a plus besoin de faire ses preuves. La Saturn et la Playstation déploient leurs



talents pour offrir de multiples angles de vue et une animation réaliste et très rapide. Les statistiques sont nombreuses, et le fun est au rendez-vous. Voici donc un sérieux concurrent à NBA in the Zone...  
*BMG, été 96.*

# le meilleur mag manga enfin en vente sur Terre !

A découvrir le 31 mai en kiosque!

HORS SERIE

LE PREMIER MAG' A LIRE DANS LES DEUX SENS !

# CONSOLES+ MANGA

**SANGLANT !**

LA SERIE TV STREET FIGHTER ENFIN EN VIDEO

Plus d'infos  
Macross Plus  
Lodoss War  
Saint-Seiya  
Memories  
Bastard  
Cobra  
Y's...

Exceptionnel !  
80 pages de Mangas en couleurs

**BORN TO KILL**

**TAKERU Vol. 2**

**AKIRA Vol. 14**  
planches inédites

HORS SERIE 2H JUIN 1996. 35 F. BELGIQUE : 245 FB. SUISSE : 9,8 FS. MAROC : 65 DH.



150, rue Golliéni  
92100 Boulogne-  
Billancourt  
Tél. (1) 41 86 16 72  
Fax rédaction: 41 86 16 96  
Fax pub: 41 86 16 92  
Pour obtenir directement  
votre correspondant,  
remplacez les 4 derniers  
chiffres du standard par le  
numéro de poste entre  
parenthèses.

**Rédacteur en chef**  
Alain Huyghues-Lacour  
(A.H.L.)

**Secrétariat**  
Juliette Van Paaschen  
(16 72)

**Rédacteurs**  
Richard Homsy (Spy)  
(16 73)  
Nicolas Gavet (Niico)  
(16 74)  
Marc Menier (Marc)

(16 75)  
**Secrétariat de  
rédaction**  
Pascale Chouffat, assistée  
de Jean-Loup Bouteau  
**Maquette**  
Isabelle Lacombe, Olivier  
Mourgeon  
**Chefs de publicité**  
Stéphanie Bonnard (16 31)  
Karine Le Brozec (16 32)  
**Maquette publicité**  
Dominique Chagnaud  
**Bureau de Lyon**  
Catherine Laurent, tél. 78 62 65 10  
**Marketing**  
Anne-Sophie Bouvattier  
(16 45)  
**Fabrication**  
Isabelle Delanoy (17 90)

**Service abonnements**  
Tél.: (1) 64 38 01 25  
France: 1 an (11 numéros):  
288 F (TVA incluse)  
Etranger: 1 an (11  
numéros): 370 F  
(train/bateau)

(tarifs avion: nous  
consulter)  
Belgique: 1 an (11  
numéros): 2 335 FB.  
Payable par virement sur le  
compte de Diapason à la  
banque Société générale à  
Bruxelles, n° 210-  
0083593-31.  
Les règlements doivent être  
effectués par chèque  
bancaire, mandat ou  
virement postal (3 volets),  
BP 53, 77932 Perthes  
Cedex.

**emap.alpha**

150, rue Golliéni  
92100 Boulogne-  
Billancourt  
Tél.: (1) 41 86 16 00

**Directeur délégué**  
Gorune Aprikian (16 10)  
**Directeur d'édition**  
Vincent Cousin (16 05)

**Responsable  
administratif et  
financier**  
Christel Marjotte Beylerian  
(16 03)  
**Directeur commercial**  
Lara Wytochinsky (16 24)

Consoles+ est un mensuel  
édité par EM-Images SA.  
Siège social: 41-43, rue du  
Colonel-Avia, 75015 Paris.  
Principal actionnaire: EMAP  
France.  
**P-DG et directeur de la  
publication**  
Christopher Llewellyn  
**n° commission  
paritaire: 73201**  
Dépôt légal: mai 96  
Photocomposition, montage:  
Euronumérique  
Photogravure: EPS, PPD.  
Couverture: EPS  
Imprimeries: Fecomme,  
Claye-Souilly, 77000; Imaye,  
Laval, 53000  
Distribution: Transport Presse

**Ventes (réservé aux  
dépositaires de presse)**  
Synergie Presse, Alain  
Stefanesco, directeur  
général  
9, rue du Colonel-Avia,  
75754 Paris Cedex 15.  
Tél.: (1) 05 01 46 23  
(réservé aux marchands de  
journaux)

La reproduction, même  
partielle, de tous les articles  
parus dans la publication  
(© Consoles+) est  
interdite, les informations  
rédactionnelles publiées  
dans Consoles+ sont libres  
de toute publicité. Les  
anciens numéros de  
Consoles+ sont disponibles  
à Consoles+/Service  
Abonnements, BP 53,  
77932 Perthes Cedex.

Ce supplément gratuit à  
Consoles+ n° 55 ne peut  
être vendu séparément.