

DO 22 NOV. 7h00 à 21h00

# VALEO

## Jeux & Consoles

# Le Catalogue



**DU NOUVEAU  
EN CONSOLE**



# E.LECTHERC T





# PlayStation™

## Sony : dans la cour des grands

AVIS DE  
**Joypad**



«Lorsque Sony a affirmé il y a quelques années sa volonté de devenir un acteur majeur de l'industrie vidéo-ludique mondiale, cela a fait sourire pas mal de monde. Et pour cause ! Comment le géant de l'électronique nippon allait-il faire pour s'imposer face à des concurrents solides tels que Sega et Nintendo sans se casser les dents ? La réponse tient en un mot : PlayStation.»

**2099<sup>F</sup>**

«Depuis son arrivée dans les boutiques japonaises au mois de décembre 1994, la PlayStation (Sony) s'est déjà vendue à plus d'un million d'exemplaires. L'inventeur du walkman sort pour la première fois de son histoire une console de jeux vidéo et celle-ci remporte un succès phénoménal auprès des joueurs du pays du Soleil Levant ! Cet exploit n'est évidemment pas dû au hasard...

La PlayStation, littéralement "plate-forme de jeu", appartient à la catégorie des consoles de jeux dites "next generation". Cette expression anglaise signifie que la machine sortie des usines à rêves de Sony est beaucoup plus performante que ses congénères : elle bénéficie de la technologie 32 bits. Elle est par conséquent plus rapide et produit des images de meilleure qualité que ne le font actuellement les consoles 16 bits comme la Megadrive et la Super Nintendo. "J'en ai rêvé, Sony l'a fait !", un slogan plus que jamais d'actualité. Grâce aux capacités techniques de la PlayStation, les éditeurs peuvent fournir des jeux d'une qualité graphique et sonore exceptionnelles et dotés d'un grand intérêt ludique. Toutes les informations sont stockées dans des CD de surface noire de la taille des CD audio. Ces données sont pour la plupart une succession de graphismes en 3D, de zooms, de rotations et d'effets spéciaux spectaculaires accompagnés d'une bande-son toujours délirante et adaptée. Enfin, les manettes au design soigné, dans la lignée de la PlayStation elle-même, se composent d'une croix multidirectionnelle et de 10 boutons (start, select, 4 boutons sur la tranche et 4 en surface), idéals pour les jeux de combat qui demandent beaucoup de dextérité. De quoi satisfaire les joueurs, amateurs ou occasionnels, de longues heures durant.

SONY



COMPUTER  
ENTERTAINMENT

# BATTLE ARENA TOSHINDEN



AVIS DE  
**Joypad**

«Battle Arena Toshinden révolutionne carrément le genre des jeux de combat sur consoles.»

«Techniquement, le jeu de Takara (éditeur renommé de "jeux de baston" sur consoles) frôle la perfection et exploite pleinement les capacités de la PlayStation. Les personnages, comme les aires de combat sur lesquelles ils évoluent, ont entièrement été réalisés en trois dimensions. Il est par ailleurs possible de choisir l'angle de vue de la caméra en plein milieu d'une joute (vue de dessus, de 3/4 ou encore de profil) sans pour autant altérer l'intensité du spectacle, bien au contraire. Mais le plus surprenant, ce sont les combattants eux-mêmes. Grâce au Gouraud Shading, les corps des participants paraissent plus vrais que nature. Ils ne ressemblent pas à un vulgaire assemblage de cubes en 3D ! Les mouvements sont ainsi plus réalistes et relèvent davantage de la chorégraphie que de prises tirées d'un art martial quelconque. Ajoutez à cela des fatalités et des personnages cachés et vous avez là l'un des hits de l'année !»

**349<sup>F</sup>00**



# DESTRUCTION DERBY

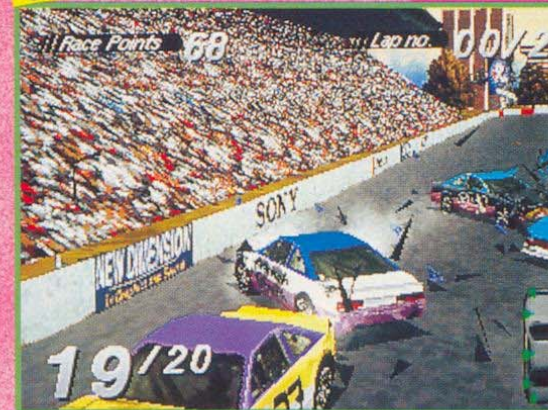


AVIS DE  
**Joypad**

«Cette simulation de courses de voitures est tout bonnement ahurissante !»

«Avec Destruction Derby, l'éditeur Psygnosis gratifie les joueurs d'un jeu qui combine effets 3D extraordinaires et ambiance sonore rappelant les meilleures cascades des films de James Cameron. Au volant d'un bolide aux couleurs flash, le passionné part à la conquête de la première marche du podium en se lançant à corps perdu dans des courses de stock cars. Des épreuves sportives où se mêlent crash de voiture et carambolages surréalistes dans une cacophonie hyper réaliste ! A 200 km/h, il paraît bien difficile d'éviter les dix-neuf concurrents qui n'ont nullement l'intention de laisser passer qui ou quoi que ce soit - tout dépend si votre véhicule ressemble à un débris sur roues ou non - devant leur capot. Ça passe ou ça casse ! Avec ses effets spéciaux et ses courses en 3D temps réel, Destruction Derby s'annonce comme la référence en la matière sur consoles de jeux.»

**369<sup>F</sup>00**



**E.LECLERC**





**AVIS DE  
Joypad**

## Sega : la tête dans les étoiles

«Depuis sa création par un américain du nom de David Rosen en 1954, on ne compte plus le nombre de consoles de jeux à l'actif de SEGA, diminutif de "Service Games". La SegaSaturn s'inscrit dans la suite logique de la politique prônée par les dirigeants de la société.»



**3398<sup>F</sup>75**  
la console  
+ la manette  
+ Virtua Fighter  
+ Victory Goal

«Dans la course aux parts de marché, Sega mise non seulement sur la diversité et la qualité des produits proposés (Megadrive, Mega-CD, Game Gear, etc.) mais aussi sur l'avancée technologique que constituent les tout derniers-nés de ses laboratoires comme... la Saturn.

En tant que console 32 bits, la SegaSaturn n'est autre que le concurrent direct de la Sony PlayStation dans le secteur des consoles "next generation". Dotée d'un énorme potentiel, cette console a tout spécialement été conçue dans une optique bien précise : proposer aux joueurs de tous bords des jeux qu'ils pratiquent à l'origine dans les salles d'arcade, Sega étant leader dans

le domaine. Les jeux que l'on retrouve sur la Saturn sont par conséquent d'une qualité équivalente (graphisme, son, animation, jouabilité) à celle qui caractérisent les hits d'arcade. De fait, il s'agit souvent de conversions comme le prouve le jeu de combat Virtua Fighter - véritable best-seller de l'industrie des jeux vidéo au Japon - vendu avec la console. Dans la forme, la Saturn ressemble à un monolithe noir qui comprend à la fois un lecteur de CD et un porte cartouche situé en retrait, à l'arrière. Plus imposante, d'un point de vue purement esthétique, que la PlayStation, la Saturn séduira tantôt par son look, tantôt par son nom prometteur. Car Sega est synonyme d'un savoir-faire reconnu dans le monde entier par des millions de joueurs ! Plus de deux cents éditeurs de jeux sont actuellement en train de programmer des titres sur cette plateforme d'une autre génération et Sega nous a promis des extensions multimedia dans un proche avenir. Enfin, chaque manette comprend une dizaine de boutons (start, select, 6 boutons en surface et 2 en tranche) pour une excellente prise en mains. Une configuration qui rappelle étrangement la disposition des touches sur les bornes d'arcade.

"Sega, c'est vraiment plus que toi !"



# SEGA

# SATURN

## VICTORY GOAL

«Sur Saturn, les termes "simulation de football" prennent toute leur signification.»



«Quelles que soient les rencontres disputées, le réalisme de la compétition est rendu dans ses moindres détails sur le stade et dans les gradins. Les graphismes en 3D sont d'une grande finesse et, contre toute attente, suffisamment variés pour palier une éventuelle lassitude visuelle. Seuls ou à plusieurs, l'objectif est non seulement de participer mais aussi de gagner le match. Les zooms, les rotations et la possibilité de changer l'angle de vue de la caméra à n'importe quel moment du jeu permettent aux spectateurs-acteurs de mieux apprécier les actions, les différentes tactiques d'approche des buts de l'adversaire ou, mieux encore, les tirs spectaculaires.

D'autre part, l'animation fluide et réaliste des sportifs ajoutée aux rugissements de la foule en délire et vociférations du commentateur sportif font que... Ce soir, on vous met le feu !...»



**AVIS DE  
Joypad**

## PANZER DRAGON

«Bienvenue dans un univers fantasmagorique en 3D précalculé, celui de Panzer Dragoon sur Saturn !»



**365<sup>F</sup>25**

«Aux commandes d'une gigantesque créature allée d'une autre époque, partez sauver la Terre en proie aux insectes maléfiques du Dragon Noir ! Dès l'introduction du jeu, en images de synthèse d'une grande qualité, le joueur est plongé dans un monde aussi beau qu'irréel. Panzer Dragoon s'inscrit en marge des shoot them up (jeux de tir) classiques par son concept révolutionnaire. Toute l'action se déroule comme si vous étiez en train de chevaucher une monture extraordinaire, armée d'un fusil redoutable capable de toucher plusieurs ennemis simultanément.

Au-dessus d'une forêt, d'un désert, d'une cité de l'Atlantide émergeant de l'océan ou en plein cœur de sombres cavernes, tous les déplacements sont parfaitement fluides et vous pouvez effectuer des rotations de 360° à loisir pour atteindre certaines cibles. Un hit incontournable sur Saturn !

A noter : une bande-son envoûtante.»



**AVIS DE  
Joypad**

**E.LECLERC**



# 32 BITS : LE MATCH SEGA-SONY

AVIS DE  
**Joypad**



Retrouvez chaque mois dans Joypad les tests des nouveaux jeux sur console : Game Boy, Megadrive, Super Nintendo, PlayStation, Saturn... Sans oublier les news en provenance directe de l'étranger et une rubrique loisirs (cinéma, BD, musique...). Pour plus d'informations, tapez 36.15 Joypad sur votre Minitel.



« Sans entrer dans les détails, la Sega Saturn est un peu plus puissante, sur le papier, que la PlayStation de Sony. Pourtant, si l'on se réfère aux jeux disponibles actuellement sur le marché, la différence ne se fait guère sentir. Dans un avenir proche peut-être ? Pour l'heure, les écarts apparents entre les deux consoles sont d'un autre ordre.

Alors que la PlayStation est exclusivement vouée à servir du jeu vidéo, la Saturn mise davantage sur son côté "multimédia". D'ici peu, on pourra effectivement envisager d'utiliser la console de Sega non seulement en tant que plate-forme ludique, mais aussi en tant qu'outil professionnel grâce à divers périphériques tels qu'un clavier, une souris ou encore un disque dur externe. Force ou faiblesse ? A voir.

Côté software, les jeux bénéficient des mêmes atouts même si la gestion de la 3D n'est pas la même sur Saturn et sur PlayStation. Il semblerait que, contrairement à la PlayStation, la Saturn ait du mal à afficher des graphismes en 3D sans de légers à-coups, perceptibles par les plus vigilants. Inversement, les jeux en 2D ne sont apparemment pas l'apanage de la PlayStation, la Saturn faisant mieux dans le domaine.

Enfin, force est d'admettre que les titres sur Saturn sont plus attractifs que ceux sur PlayStation et le nom "Sega" n'y est pas étranger. Sega a des années d'expérience derrière elle dans l'industrie du jeu vidéo, ce qui constitue un atout majeur dans sa campagne pour la Saturn. Pour Sony, le challenge est plus relevé avec des jeux qui ne demandent qu'à se faire connaître des joueurs. Pour l'heure, quelle que soit la console choisie, chacun devrait y trouver son compte. »

## SONY PlayStation™

Processeur principal : 32 bits RISC  
Fréquence du processeur : 33 MHz  
Couleurs : 16,7 millions  
Affichage : 180 000 polygones/seconde en textures mappées  
Résolution : 256 x 224 à 640 x 480  
Effets : texture mapping, zooms, rotations  
Sauvegarde : memory card copiable à partir d'une seule et même console

## SEGA SATURN

Processeur principal : 32 bits RISC  
Fréquence du processeur : 28,6 MHz  
Couleurs : 16,8 millions  
Affichage : 200 000 polygones/seconde en textures mappées  
Résolution : 320 x 224 à 720 x 576  
Effets : texture mapping, zooms, rotations, scrollings simultanés, scrollings rotatifs  
Sauvegarde : pile interne et cartouche externe

# KIT PORTABLE GAME GEAR

SEGA

La console portable, le pack batterie, l'adaptateur secteur et même le jeu Sonic II. Un écran LCD couleur rétroéclairé, des graphismes et un son extraordinaires, une vitesse d'animation surprenante, rendent cette portable indispensable. Plus de 70 jeux (non compris) disponibles au catalogue Game Gear.



**799<sup>F</sup>00**  
avec 1 jeu  
et 2 accessoires



	CARACTERISTIQUES TECHNIQUES	
	GAME GEAR	MEGADRIVE
Ecran	LCD rétroéclairé	résolution : 320 x 244 pixels
Palette	32 couleurs affichables parmi 4096	512 dont 64 affichables simultanément
Microprocesseur	8 bit / 3,58 Mhz	double : 16 bits 68000 à 7,6 Mhz, 1 Z 80 à 3,5 Mhz
RAM	8 Ko	75 Kbits
RAM vidéo	16 Ko	64 Kbits
Dimensions	103 x 210 x 38 mm	
Taille écran	8,3 cm (diagonale)	
Poids	570 g	

# KIT MEGADRIVE II

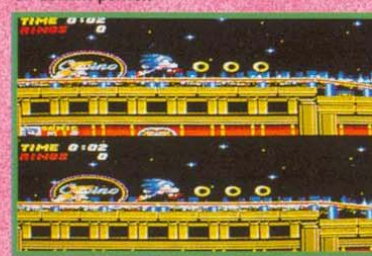
SEGA

« La console, le jeu Sonic II et une manette. La Megadrive II a été conçue pour vous apporter le meilleur du jeu vidéo. Grâce à ses deux microprocesseurs, et son «Blast Processing Mode», elle autorise une vitesse d'animation inégalée en 16 bits. Elle propose en outre des graphismes haute définition très réalistes, un son stéréo et une dizaine d'effets spéciaux hyper-impressionnants (zoom, rotation, distorsion, ralenti, etc...). Son catalogue de jeux vous offre le choix parmi plus de 130 titres (non compris). La Megadrive II vous offre également la porte du futur en vous permettant d'accéder à la technologie laser. Dans un deuxième temps, vous pourrez la coupler au MEGA CD II, le lecteur de CD ROM de SEGA (non compris) et vous entrerez dans une dimension totalement inédite, son laser, graphismes époustouffants, images vidéo réelles et effets spéciaux sidérants !

La Megadrive II est vendue avec un adaptateur secteur et un cordon péritel. »



**598<sup>F</sup>70**  
avec Sonic II  
et 1 manette



E.LECLERC