

**Sega**  
**Nintendo**  
**Sony**  
**Jaguar**  
**Neo Geo**  
**3DO**

# Player one

**TOH SHIN DEN**  
**écrase**  
**Virtua Fighter !**



**STREET FIGHTER II**  
**le DA**



**VICTORY GOAL**  
**SATURN**  
meilleur que  
**FIFA 3DO ?**



**CONSOLE**  
**APPLE**  
révélation  
exclusives

**50** Février 1995

**CES de Las Vegas : les dernières news**

**50<sup>e</sup> numéro**  
**50 consoles**  
**à gagner**

**GRAND**  
**CONCOURS**  
**STARGATE**  
**GAGNEZ**  
**UNE**  
**PSX**

**DOSSIER ANNIVERSAIRE**  
**L'HISTOIRE DES**  
**JEUX VIDEO**  
**VUE PAR PLAYER**



M 4413 - 50 - 30,00 F





# RETURN FIRE

Le principe de Desert Strike n'en finit pas d'inspirer de nouveaux jeux. Return Fire est le plus récent, nettement plus bourrin, et on ne peut que s'extasier sur ses nombreuses qualités.



**C**e shoot them up vous place à la tête d'une petite armée constituée de chars d'assaut, de transports de troupes, de Jeep et bien sûr d'hélicoptères que vous contrôlerez à tour de rôle. Vous devez livrer une petite soixantaine de combats au cours desquels votre objectif consiste à découvrir le drapeau ennemi et détruire ses défenses (des espèces d'orgues de Staline) avant de le ramener jusqu'à votre bunker souterrain.

Visuellement, ce jeu est une merveille. Les décors au sein desquels vous évoluez sont en 3D (palmiers, bâtiments, etc.) et un zoom avant ou arrière accompagne chacun de vos

## L'avis de Didou et Bubu, mélomanes

**BUBU** (revenu récemment du feu) :

« Les fans de Desert Strike & Co apprécieront ce jeu, puisqu'il est de la même veine. Return Fire est malgré tout moins complexe, plus convivial de par son jeu à deux, et sa réalisation plus impressionnante. L'effet de relief s'appelle le mode 7 de la SNES, et la bande-son se révèle fabuleuse. Composée de célèbres thèmes musicaux épiques, elle colle formidablement à chaque action. Mais excusez-moi, j'ai quelque chose sur le feu ! »

**DIDOU** : « Waouh ! la bande-son ! Depuis le temps qu'on attendait de véritables ambiances musicales. Avec Return Fire fini les bip bip « technomongoliens » (la techno que l'on nous sert dans les softs se limite souvent à quelques sons stressants mis en boucle) ! À part Battle Corpse qui nous avait déjà soignés avec un sublime morceau « technorock » et Road Rash qui nous proposait carrément du « Soundgarden », ça n'était pas très folichon pour les autres. Alors un grand bravo pour ce jeu qui nous inonde de bonne et grande musique. »



Si vous vous éloignez trop des côtes, vous risquez de faire cette rencontre plutôt désagréable.

➤ mouvements. À l'arrêt, le zoom avant vous donne une vue précise de votre environnement proche tandis qu'à pleine vitesse, le champ de vision s'élargit afin de vous faire bénéficier d'un plan panoramique. Seul, Return Fire est déjà bien éclatant, à deux ça devient du délire. L'écran est alors splitté et les deux adversaires doi-



C'est dans votre bunker souterrain que vous sélectionnez les unités qui vont prendre part au combat.

vent se ruer sur le drapeau adverse. Ne cherchez pas la confrontation directe, cela se solderait inéluctablement par l'auto-extinction des protagonistes. En fait, ce jeu tient plus d'une course contre la montre où il faut détruire en priorité les canons de l'adversaire gérés par la console. Le plus incroyable reste la



Le but du jeu consiste à s'emparer du drapeau ennemi et de le ramener jusqu'à votre base.



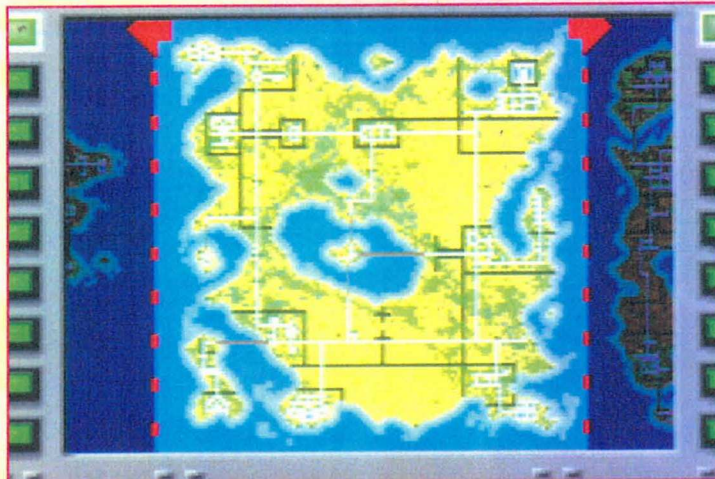
Les confrontations à deux valent à elles seules l'achat d'un paddle supplémentaire.





## CHACUN SA TÂCHE

Quel que soit le niveau de jeu, vous disposez du même arsenal : trois chars, transports et hélicoptères et huit Jeep. Ces véhicules entrent en scène en dernier, une fois que la défense adverse a été anéantie.



L'écran de sélection de niveau vous permet d'estimer les forces de l'ennemi.



Après les canons ennemis, il vous faut détruire cette tour afin de vous emparer du drapeau.

➔ bande-son : le jeu a été agrémenté de plusieurs airs d'opéra. La course de l'hélicoptère est rythmée par *La Chevauchée des Walkyries* de Wagner, la découverte du drapeau est accompagnée par l'incontournable *Alleluia* de Haendel, etc. Décidément, il aura fallu pas mal de temps aux concepteurs de jeux pour comprendre que la tech-



Dans les derniers niveaux, franchir les lignes de défense de l'adversaire n'est pas chose aisée.

nologie CD permettait d'offrir d'autres musiques que l'immonde techno qui gâche la plupart des bons titres du moment.

Ludwig von Wolf

## GRAPHISME

Les véhicules et les décors sont plus vrais que nature.

## ANIMATION

Un peu saccadée mais le zoom changeant en permanence est du plus bel effet.

## SON

Détruire au rythme de *La Chevauchée des Walkyries* : grandiose !

## JOUABILITE

La prise en main n'est pas très aisée et passe par quelques tâtonnements.

## 300 RETURN FIRE

éditeur  
SILENT SOFTWARE

genre

TIR

joueur(s)

1 OU 2

sauvegarde

MOTS DE PASSE

continue

OUI

difficulté

PLUTÔT FACILE

durée de vie

EXCELLENTE

prix

A B C D E F

PLAYER FUZ  
95%

## en résumé

Return Fire

n'a rien d'une simulation.

Il s'agit d'un jeu de destruction

rythmé par de la musique clas-

sique. On se laisse très vite séduire par l'ambiance.

100

95

89%

85

80

75

70

65

60

55

50