

EXCLUSIF ! 8 NOUVEAUX TIPS COLLECTORS !

CONSOLES  
*News*

# CONSOLES *News*

100 % FUN - 100 % SANS CONCESSION

N°4 - OCTOBRE 96

DO 64 - SATURN - PLAYSTATION

**+ 40 PAGES  
DE NEWS !**

LES TIÈRES IMAGES DE  
WING COMMANDER IV,  
RIDGE RACER 3,  
PANDEMONIUM,  
HEXEN,  
GRANDIA

**LES HITS A VENIR !**

CRASH BANDICOOT,  
STAR GLADIATOR,  
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET,  
VIRTUA COP 2,  
FIGHTING VIPERS  
STREET RACER DELUXE

**+ 25 TESTS !**

WIPE OUT 2097, BURNING ROAD,  
EXHUMED, DARK SAVIOR,  
VF KIDS, FATAL FURY IV,  
DIE HARD...

**EN DIRECT  
DE LONDRES**

**L'E.C.T.S  
MIS A  
NU !**  
(LA VOISINE ALISSI)

**TOUS LES COUPS  
DU MEGA HIT  
TOBAL N°1 !**

M 1928 - 4 - 32,00 F





# VPC games

le meilleur moyen d'acheter  
sans se ruiner !

## PLAYSTATION

### FRANCAISE

ADIDAS POWER	389
ALIEN TRILOGY	349
D	349
DESTRUCTION DERBY	369
DISCWORLD	349
ESPN EXTREME GAME	349
JOHNNY BAZOOKATON	289
MAGIC CARPET	369
MICKEY ADVENTURE	349
MORTAL KOMBAT 3	289
NBA IN THE ZONE	369
NEED FOR SPEED	369
NFL GAME DAY	369
NHL FACE OFF	379
POWER SERVE TENNIS	349
RAY MAN	379
RIDGE RACER REVOLUTION	379
STRIKER 96	349
TEKKEN	379
TOTAL NBA 96	369
THEME PARK	329
WING COMMANDER 3	369
WORMS	369

## PLAYSTATION

### IMPORT JAPON

BOXER»»S ROAD»	249
DBZ 2	569
GUNNERS HEAVEN	229
KING OF FIGHTER 95	569
MOTOR TOON 2	539
SAMOURAI SHODOWN 3	559
TEKKEN 2	539
TETRIS X	519
SIDE WINDER	519
WAMPYR	469



## PLAYSTATION

### IMPORT USA

A - TRAIN 4	299
ALIEN VIRUS US	399
BLAZING DRAGONS	419
BUST AU MOVE 2 US	399
CYBERIA	299
DARK SUN US	399
DECATHLON	399
DIE HARD TRILOGY	399
KING'S FIELD 2	399
TO SHIN DEN 2	379
NHL POWER PLAY 96	399
NBA LIVE 96	349
POED	389
RESIDENT EVIL	419
SKELETON WARRIOR	379

## SEGA SATURN

### FRANCAISE

CLOCKWORK KNIGHT 2	299
D VERSION FRANCAISE	349
JONY BAZZOck	289
MYSTARIA	349
SEGA RALLY	349
TRUE PINBALL	349
TITAN WARS	349
VIRTUA FIGHTER 2	349
WORMS	319
X-MEN	349



# le n°1 de la vente par correspondance



## SEGA SATURN

### IMPORT

ALIEN TRILOGY US	399
BLAZING DRAGONS US	399
BUG US	259
CASPER US	399
COLLEGE SLAM US	289
DARIUS GAIDEN US	259
DRAGON FORCE JAP	419
FEDA RPG JAP	419
VICTORY GOAL 96	419
GULLIVER BOY RPG	419
HANG ON GP 96	259
IRON STORM US	399
BASES LOADED 96 US	349
KING OF FIGHTER 95 JAP	469
EARTHWORM JIM 2 US	399
NHL POWER PLAY 96 US	399
PANZER DRAGON 2	289
SKELETON WARRIORS	399
SWORD AND SORCERY	469
SONIC JAP	419
VAMPYR HUNTER	399

# VPC

# games

**COMMANDEZ  
PAR TELEPHONE  
43.50.21.21**



VPC games - 18 - 20 , Avenue Aristide Briand - 94110 ARCUEIL  
Mettre le chq à l'ordre de MULTIGAMES.

**ENVOI  
48 H CHRONO**

NOM: \_\_\_\_\_ Prénom: \_\_\_\_\_  
Adresse: \_\_\_\_\_  
Code postal: \_\_\_\_\_ Ville: \_\_\_\_\_  
Tél: \_\_\_\_\_

ARTICLES	QUANTITES	PRIX	TOTAL
rajouter 29 Frs pour un envoie classique ou 50 Frs pour un livraison en 48 H			Frais d'envoi =
			<b>TOTAL =</b>



CONSOLES NEWS  
est une publication mensuelle  
éditée par FJM COMMUNICATION  
18/20 av. Aristide Briand  
94110 Arcueil  
tel : 49.85.82.17

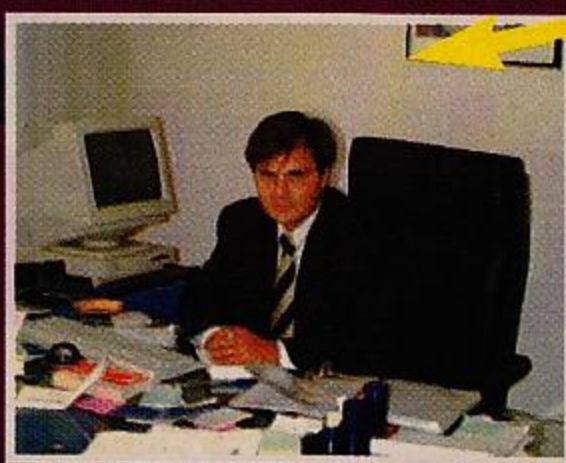
Directeur Général - Directeur Artistique  
Franck CHEMLA (FRANCKY FRACAS)  
Directeur de la publication  
Rédacteur en chef  
Jean marc CHEMLA (JM)  
Secrétaire de rédaction  
Yaël CHEMLA (YAYA)  
Responsable infos internationales  
Patrick GILLARD (CAPTAIN)  
Correspondant au Japon  
Kamino IWACHIKA (KAMINO)  
Responsable dossier spécial  
Jean Martin HUMBERT (TIN)  
Responsable Internet  
Luc JOUILLAT (ZAK)  
Acquisition Vidéo et Photogravure  
François CHÉRIF (FRENSHY)  
Directrice Commerciale  
Corinne MARCIANO (COCO)  
Secrétaire Administrative et financière  
Nicole CHEMLA (CANOUCHE)  
Conception-réalisation  
Franck CHEMLA (FRANCKY FRACAS)  
Laure GAULIER (LILOU)  
Jean Philippe DELANDA (JP)  
Virgile TORCHAUSSE (SPEED)  
**IMPRESSION**  
Imprimerie Quebecor  
**DISTRIBUTION**  
N.M.P.P.  
Commission Paritaire : en cours

ont collaboré à ce numéro  
TIOG dit «LE SILENCIEUX»  
TIN dit «LE HIBOU»  
CANOUCHE dite «MISS-MELE-TOUT»  
YAYA dite «LA TIPEX»  
FRENSHY dit «LE POETE»  
ZAK dit «LE SURFEUR»  
JM dit «LE BORDEL ORGANISÉ»  
COCO dite «LA TCHACHEUSE»  
HITO dit «LE MANIAQUE»  
LILOU dite «LA TERREUR»  
CAPTAIN dit «LE NERVEUX»  
KAMINO dit «L'OBSEDE»  
BRICE dit «LE BASKETTEUR»  
FRANCKY FRACAS dit «LE MAGICIEN»  
JP dit «LE CHANCEUX\*»  
SPEED dit «SPEEDY GONZALES»  
SHION dit «LA PRISE DE TETE»  
FAB dit «LE BISU»  
INOX dite «L'ENVOUTEUSE»

\* «Il sort avec un Méga-canon, aussi bonne que la voisine. Je vais essayer de lui piquer une «TOF» pour vous la publier le mois prochains, mais ça va pas être facile !» Francky Fracass

Parlez de nous à tous vos amis pour que vous soyez encore plus nombreux à lire le seul mag :

**100 % FUN - 100 % SANS CONCESSION !**



«Pour le rédacteur du Mag 100 % Fun, il fait un peu trop sérieux vous trouvez pas !»  
Francky Fracass

1737, c'est le nombre de réponses au sondage que nous avons reçues pour l'instant. A quoi cela peut-il bien servir? A vous faire gagner un super lot, oui mais encore... Cela nous permet surtout de mieux vous connaître et de faire évoluer le journal. Pour les fidèles, ils auront remarqué l'augmentation de pagination, l'agrandissement des photos, la suppression des mangas etc... Et bien tout cela est dû à vos réponses. Nous voulons progresser et faire en sorte que ce journal vous ressemble. Alors n'hésitez pas à nous écrire pour nous faire connaître vos envies, vos critiques, et à nous apporter votre soutien ( Voir Agora Dreams). Les dessins, sculptures sont aussi les bien venus, ils nous permettent de décorer nos locaux et vue la surface il nous en faut énormément, je vous rappelle qu'il y a un concours en jeu. Mea culpa auprès de Virgin pour avoir laissé publier le test de Street Fighter Alpha 2 en Import, alors qu'il sera disponible sûrement le mois prochain en version européenne. Nous ne manquerons pas de vous reparler de ce super jeu.

J.M

## 6 LE COURRIER

Tiog est content : JM et Francky lui ont accordé de faire le courrier tous les mois s'il ne le faisait pas tomber dans la nullité la plus complète. Tiog a alors promis juré qu'il y mettrait le meilleur de lui-même. Nous, on a un peu peur qu'il soit aussi méchant avec les lecteurs qu'avec les jeux qu'il teste, mais il a dit qu'il ferait un effort. On va bien voir...

## 8 E.C.T.S.

L'ECTS, vous savez tous ce que c'est, j'espère ? Non ?! Bah, c'est le grand salon européen du jeu-vidéo. Cette fois-ci, il y avait un peu plus de choses que d'habitude, le jeu le plus flippant étant sans doute VF3, en arcade bien sûr... Enfin bref, un ECTS qui annonce un hiver assez chargé en hits...

## 20 NEWS

C'est l'automne, et, comme les feuilles mortes, les News se ramassent à la pelle. Ce n'est pas Captain et Kamino qui se tapent des cernes avec lesquels on pourrait presque faire du saut à l'élastique qui vous diront le contraire...



## LES 1ERES IMAGES

Mais qu'est-ce donc que cela, allez-vous vous demander. Eh bien c'est notre rubrique "Zoom" qui fait peau neuve. Au programme, Wing Commander 4, que pas mal d'entre vous attendent, Hexen, le fameux jeu d'ID Soft sur PC, Ridge Racer 2, si si, vous avez bien lu, Grandia, grand jeu d'aventures et le futur hit de Crystal Dunamix : Pandemonium.



## 74 LE DOSSIER

Chose promise, chose due. Tin, le spécialiste de la castagne vidéo-ludique, vous livre la totalité des coups de Tobal n°1, le fameux jeu de baston de Square Soft.

## 42 CYBER ARCADE

Zac, Ze Zibernaute, vous a concocté un Cyber News ultra-complet. En vrac, le retour de la suite des aventures de notre pote de Roswell, des infos sur le très gros blockbuster Mission Impossible, d'autre sur le futur X-Men vs SF (ou l'inverse, je sais plus trop), sur lequel Tin va encore se répandre en éloges divers et des tas de trucs comme notre ami surfer sait en trouver.

## 48 COMING SOON

Pas mal de Coming Soon ce mois-ci. Iron & Blood, dont on ne sait pas encore trop quoi penser, Tomb Raider, ou le retour des jeux de plate-forme en 3D, Virtual On, Fighting Vipers et Virtua Cop 2, on ne vous les présente même plus, et enfin, re-Crash Bandicoot parce que Shion trouvait que Captain n'avait pas été assez explicite le mois dernier (l'art de faire chier le monde....)

## 108 LES TESTS IMPORTS

Samourai Shodown 3, adaptation du soft SNK, pointe son nez sur nos 32 bits préférées. Il y a aussi Fighting Illusion, assez sympa, sans plus. Mais l'évènement import de ce mois-ci, c'est Dark Savior. J'en suis tout retourné. Allez lire mon test, vous comprendrez pourquoi...

## 118 TIPS

Plus ça va, plus il y en a... Une page supplémentaire, rien que pour vos beaux yeux, soit six pages de tips, plus les Tips Collector, avouez qu'on vous gâte quand même...

**UN GRAND MERCI A  
NOTRE BOUTIQUE PARTENAIRE**

**GAMES STATION  
10 rue de la grange AUX BELLES  
75010 PARIS  
TEL : 42.45.63.63  
36 15 GAMES STATION**

## 78 LES TESTS OFFICIELS

Bon, on va commencer par la plus gâtée : la Playstation. Burning Road, WipeOut 2097, Die Hard Trilogy, Tekken 2 (en VF, enfin !) et Jumping Flash 2 sont les plus gros titres sur la machine de Sony. Le premier est quasiment le même qu'en arcade, le second fait flipper toute la rédac', excepté moi qui le trouve très bien mais pas apocalyptique (Tin, qui n'est pas foutu de comprendre pourquoi je dis ça, me traite désormais de "petit joueur"), le troisième est très fun et les deux autres, vous les connaissez. Chez Sega, il y a deux gros tops : VF Kids, qu'on ne présente plus non plus, et Exhumed, l'un des meilleurs (voire le



## 122 AGORA DREAM

JM est en colère. C'est rare et ça mérite d'être signalé. En colère contre les éditeurs, en colère contre les distributeurs, en colère contre les annonceurs et en colère contre Snoopy qui a mangé son paquet de Petits Beurre.

Et quand JM est en colère, je peux vous dire qu'il ne faut pas se trouver sur son chemin parce que sinon on a de fortes chances de se retrouver à l'hôpital. Allez lire son coup de gueule, parce que ça vaut vraiment son pesant de cacahuètes, c'est moi qui vous le dis !

## A VOS PLUMES !

Devenez testeur à CONSOLES NEWS  
envoyez nous un article de l'un de  
vos jeux préférés à :

CONSOLES NEWS/tests  
18/20 Av. aristide Briand  
94410 ARCEUIL



# LE COURRIER DES LECTEURS

Je veux mettre les choses au clair : arrêtez le lèche-bottes. C'est vrai quoi, je l'ai déjà dit le mois dernier et ça n'a pas changé. Je vous le dis tout de suite : les compliments, je ne les lis pas. Donc ce n'est pas la peine d'en mettre. Les insultes non plus, ce n'est pas utile. Bref, quand vous nous écrivez, ne passez pas par trente-six chemins, allez droit au but. Autre chose : si vous faites un fanzine, ça m'intéresse. Alors vous prenez une grande enveloppe, vous mettez votre canard dedans, vous écrivez notre adresse : **Consoles News, Fanzines, 18/20 avenue Aristide Briand, 94110 Arcueil**, vous mettez un timbre et vous allez poster le tout. Dès le mois prochain, on fera un encart "fanz". Pour le courrier, c'est la même adresse, mais à la place de "Fanzines", vous mettez "Courrier". Tous à vos plumes et n'oubliez pas : une, c'est mieux que trente lignes de compliments...



On commence par le Sonymaniac, de quelque part en France.

**Salut à toute l'équipe de Consoles News. J'évite les compliments car je sais que vous en recevez tout le temps.**

En voilà un qui a compris, quand même...

**J'espère que vous allez répondre à toutes mes questions.**

#@x!εμ !!! Vous n'avez pas bientôt fini avec vos "j'espère" and co. ?!!! Pas vrai ça...

**J'ai entendu qu'il y aurait une Playstation +. Info ou intox ?**

Une nouvelle Play. est en effet prévue pour 97-98, pas d'autre info, pas de date exacte, bref le grand mystère. Mais ça m'étonnerait que Sony laisse tomber le marché des consoles maintenant...

**Final Fantasy VII sortira-t-il sur cette Playstation + ? Au fait le jeu sera en anglais ou en français ?**

On ne sait rien sur cette future machine

et FFVII sortira avant tout sur la Playstation "normale" en anglais d'ici juin 97, date approximative, bien sûr (on prie pour qu'il soit dispo bien avant...!!!). Quant à la version en français, je doute fort qu'elle voit le jour. Peut-être qu'en brûlant le siège de Sony France... Je plaisante...

**Die Hard Trilogy vaut-il le coup, lorsqu'on possède Resident Evil, Fade to Black et une quantité de jeux de baignoires ?**

D.H.T. n'a absolument rien à voir avec R.E. ou F2B. D.H.T. = Loaded + Virtua Cop + euh... un jeu de baignoires. D.H.T. est un jeu ultra-fun que les amateurs de "Pan-pan, t'as la tête qu'explose et la cervelle qui gicle", apprécieront énormément. A toi de voir si tu fais partie de cette catégorie... (pour d'autres infos, cf. test)

**A quand Discworld 2 et 11th Hour sur Playstation ?**

Discworld 2, d'ici la fin de l'année et 11th Hour, pour décembre 95... ahaha... Non, on n'a pas de nouvelle du soft de Trilobyte depuis un sacré bout de temps. Les programmeurs doivent être en hibernation. Ou une partie, étant donné qu'un troisième opus va sortir sur PC d'ici peu (1 ou 2 ans... je plaisante...).

**Tomb Raider m'a l'air passionnant mais sera-t-il vraiment plus long que Fade to Black, ou autre bon jeu d'aventures ?**

Core Design annonce que son soft sera le meilleur jeu en 3D du genre. La boîte anglaise nous a déjà prouvé qu'elle en avait dans le ventre à de nombreuses reprises, donc son futur soft devrait être très intéressant. Du moins, on espère...

**Bon allez salut, et longue vie à votre mag.**

Merci.

On passe à Jacob. Désolé mon petit, les pages mangas on les a carrément virées. C'est triste, mais c'est comme ça. Si vous êtes deux millions à les réclamer, on les remettra, mais sinon...

**Est-ce que D2 sera adapté sur Playstation (dans un cas négatif, ce soir on mangera du chien rôti).**

J'espère pour toi que c'est bon le chien rôti. Entre Sony et Warps. Inc., il y a eu un véritable mélodrame qui s'est terminé par une brouille pure et simple. Donc, pour l'instant D2 n'est prévu que sur Saturn. D'ailleurs il ne faut pas dire D2 mais Enemy Zero, voilà.

**Est-ce qu'un jeu comme Guardian Heroes sortira sur Playstation ?**

Peut-être. Mais ça m'étonnerait que ce jeu soit aussi bien que le soft Treasure. C'est bête, hein ?! Il y a des fois où je suis vraiment content d'avoir une Saturn... eh eh eh... Je vais m'arrêter, parce qu'on va encore me dire que je fais du favoritisme envers la Saturn (alors que la rédaction n'a absolument pas de préférence, c'est vrai quoi...).

**Pouvez-vous publier les plans complets de Fade to Black ?**

Houla ! On a déjà un mal monstre à caser toutes nos rubriques, alors si en plus il faut faire dix pages de plans, on n'est pas arrivé ! Et puis on vous a filé tous les codes le mois dernier, alors hein !

**Ah oui, j'oubliais, c'est Francky Fracas qui doit répondre à cette lettre, compris ?!**

Bah c'est Francky Fracas Junior qui s'occupe désormais du courrier, donc c'est pareil...

Et voici... Juju, de Belfort... Bon, pas terrible l'intro... Ce qui est bien avec Juju c'est qu'il n'a pas fait un seul compliment (mis à part son PS où il nous dit que le n°3 de C. News est vraiment mieux que les deux précédents). Ca c'est du lecteur comme je les aime.

**J'ai envie de faire deux petites remarques :**

**- Pourquoi dans le test de NBA Action, Frenshy n'a-t-il pas écrit son avis ?**

Frenshy a écrit un avis, mais celui-ci n'est pas sorti à l'impression, c'est tout.

Et la deuxième remarque, ben on va la passer, parce qu'elle est assez personnelle. Mais c'est promis, Juju, on fera un effort...

**Je voudrais savoir quel est le**





**meilleur jeu entre "Athlete Kings" et "Olympic Games" ?**

O.G. est un jeu très réaliste, auquel on peut jouer à huit joueurs, mais complètement foiré techniquement parlant. A.K. est un jeu superbe et fun par dessus le marché, même si on ne peut y jouer qu'à quatre. Donc, je te conseille A.K.

parce que, à moins que tu aies

2 sextupleurs, huit manettes et sept bons potes qui savent jouer, O.G. n'est pas intéressant.

**Est-ce que "Addidas Power Soccer" and "Formula One" de Psygnosis sortiront sur Saturn ?**

Addidas est prévu, on ne sait pas vraiment pour quand, mais la "transcription" sur Saturn n'a pas été officiellement annulée, donc on attend. Pour Formula One, Psygnosis n'a pas annoncé de conversion.

**Est-ce que Crash Bandicoot est mieux que Nights ?**

De mon avis à moi personnellement... ben... je ne sais pas trop. Nights est un jeu vraiment original, mais assez lassant. C.B. est lui aussi original, mais seulement dans le déplacement qui se fait vers le fond de l'écran, principe assez rare. Sinon c'est un jeu bien, mais dont les principaux éléments ont été repris à des jeux de plates-formes 16 bits (quoi que puisse en dire Shion). Je préfère quand même, très légèrement Nights, pour son originalité...

**Est-ce que je peux envoyer mes scores, même s'ils ne sont pas très bons ?**

Evidemment. Il y a de fortes probabilités pour qu'ils ne soient pas publiés, mais envoie-les quand même. Ça nous permet de voir quel niveau vous avez...

**Bon je vous quitte.**

La lettre suivante, contient trois éléments qu'on aurait pu mettre dans "En vrac".

Mais bon, je me suis dit que trois questions de la même personne ça prendrait de la place pour rien. Donc, voici une partie, j'ai pas tout mis non plus, de la lettre d'Auguste.

**Votre mag est fantastique. Je l'ai découvert... L'introduction habituelle quoi...**

**Je voudrais savoir si on peut se procurer le numéro 1 et à quel prix.**

On ne peut plus se procurer de C.News n°1, du moins légalement. Quant aux adresses des dealers de C. News, on ne les connaît pas... Désolé...

**Quand allez vous parler en détail de ID4-The Game ?**

Quand on aura plus d'infos sur ce soft dont la Fox Int. ne semble pas avoir terminé la programmation (dernière minute : Captain vient de me dire que le jeu sortira au printemps).

**Votre voisine a l'air hyper canon. Dommage que la photo soit brouillée,**

**mais merci quand même. Lilou a l'air pas mal non plus.**

Pour la voisine, on est désolé. Vraiment, vraiment désolé... Et Lilou te remercie du compliment...!!!

**Ciao l'équipe. Continuez comme ça !!!**

A plus Auguste (il n'y a aucun jeu de mots)

On finit par le grand mégalo : Sho (il comprendra, du moins j'espère).

**Je voudrais savoir comment vous faites pour trouver vos tips.**

On essaye toutes les combinaisons possibles avec les manettes; pour les passwords, on joue les lettres à pile ou face (face on prend, pile on laisse) et pour trouver les solutions des énigmes, on essaye en temps réel (si vous aviez vu la rédaction essayant de résoudre l'énigme des échecs à 11th Hour.. Un grand moment...).

**Pourriez-vous faire une soluce de Discworld ?**

C'était prévu pour le n°2, mais par manque de place, on a dû annuler. Et on n'a eu de chance de la publier maintenant... Désolé... La dernière question de Sho, je l'ai trouvée très drôle, alors je la passe... Kamino, me pardonneras-tu ???!!!!

**Pourquoi Kamino ne fait-il pas voir son visage ? Est-il aussi c.. que son prénom ?**

Bon, en tant que Grand Médiateur, je vais quand même tenter de rétablir le calme (parce que Kamino est en train de perdre le sien). Si tu planques ton prénom derrière un pseudo, c'est que tu en as honte, hein Jean-Robert, je t'ai reconnu petit coquin ! (mon prénom à moi, c'est Tiog, donc tout va bien...) D'abord, Kamino, c'est sympa comme prénom, et c'est exotique. Va au Japon Jean-Robert ! avec le prénom que tu tapes, ils vont tous se foutre de ta gueule !!! Et puis

Et puis pour la tof', c'est uniquement parce qu'on voit très rarement Kamino et que c'est dur de le prendre en flagrant délit...

**En Vrac"**

**Pouvez vous m'expliquer pourquoi les éditeurs ne sortent pas un jeu de rugby sur PSX ? (Gil L. de Béziers)**

Non. On ne peut pas non plus t'expliquer pourquoi Codemaster va en sortir un.

**Un magazine (Consoles News) où les notes sont enfin justes et rationnelles. (Zobix 6)**

Vous êtes nombreux à nous avoir dit que l'on notait juste. Ça, on apprécie énormément. D'ailleurs, l'Agora Dream de ce mois-ci, réalisé par JM, parle de ça. Allez le lire, c'est très intéressant et ça décrit la vérité vraie.

**Quelles études avez-vous suivies ? avec un Bac S mon cas est-il désespéré ? (Alexandre de V., Rouen)**

Complètement. Chez C. News tout le monde a obtenu un Bac L avec au minimum une

moyenne de 19,75 (excepté Shion). Eh avidé aman nout zavont thousse hein hequussailand nivot an aurthografe.

**Les jeux de baston 2D ont-ils un avenir ? (Alexandre, décidément, de Béthune)**

Regarde K.O.F 96, la réponse est dedans. Et honnêtement, tant que des jeux 3D à la Killing Zone ou autre Criticom sortiront, les jeux 2D n'auront pas grand chose à craindre...

**Quelle est la véritable date de sortie de Rayman 2 ? (R. Yoann)**

Bah, en fait, euh... Le projet Rayman 2 est arrêté et... euh... Attention, j'ai dit arrêté, pas annulé, la nuance est grande... On ne sait pas si les programmeurs se sont remis au boulot. En tout cas, ils bossent sur un autre soft, donc... Bon, en tout cas, Rayman 2 arrivera... un jour...

Je vais le mettre ici, tiens : le mec qui nous a envoyé une jolie petite lettre anonyme devrait réfléchir un peu avant d'ouvrir sa grande gueule. Je ne vais pas lui répondre, ce serait perdre de la place pour des conneries. Mais bon, c'est beau de voir que les mecs qui nous critiquent ont tellement peur des repréailles qu'ils tapent leurs textes à l'ordinateur et font des gribouillis incompréhensibles à la place de leur signature... C'est vrai quoi, au cas où Francky ferait une analyse graphologique pour les démasquer...

Voilà, c'est terminé pour ce mois-ci. Je demande à tous les Jean-Robert de France de me pardonner, mais je n'ai pas pu résister. Je demande un peu d'indulgence de vous tous qui venez de lire cette rubrique et qui vous vous inquiétez pour ma santé mentale. Une dernière chose : je veux que les filles nous écrivent. Même si c'est pas des questions, je m'en fous. Parce que mise à part une charmante créature qui nous a envoyé sa photo (accrochée sur un mur, à côté des posters de la voisine), nous n'avons pas eu (et au fait Minium, ce n'est pas parce que je t'ai répondu le mois dernier qu'il faut arrêter de nous écrire. On dit que t'as paumé l'adresse et on oublie...alors, à très bientôt, hein ?!!!!)

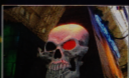
A plus tout le monde, bossez bien, et rentrez bien pour les petits veinards qui sont encore en vacances (mais plus pour longtemps...)



**TIOG**



# EN DIRECT DE L'E.C.T.S !





# ON LES A SURPRIS A LIRE NOTRE MAG !



## WARNER

Le prochain jeu de Time Warner va vous entraîner au fin fond de la galaxie, là où différentes races se battent pour le prix suprême de Champion Galactique (eh oui rien que ça!). Pitball est inspiré du basket-ball mais le déroulement du jeu ressemble énormément au fameux Speedball qui tournait autrefois sur Amiga et Megadrive. Le concept est très simple : vous dirigez une équipe de deux joueurs qui doit remporter le match en essayant de marquer le plus de points. Pour remporter le prix suprême, vous pouvez utiliser les différents coups spéciaux qui sont à votre disposition. Vous avez le choix entre 12 personnages ayant chacun leurs propres caractéristiques et techniques d'attaque, mais il existe d'autres coups cachés.

Le "sport" se déroule dans 12 arènes qui possèdent chacune une gravité différente. Les options training, tournament sont de la partie et vous avez même la possibilité de jouer à quatre joueurs en même temps. Vous aurez droit au test, dans les mois à venir.

Disponibilité : Pitball : novembre 1996  
PlayStation

### TRASHIT



### PITBALL





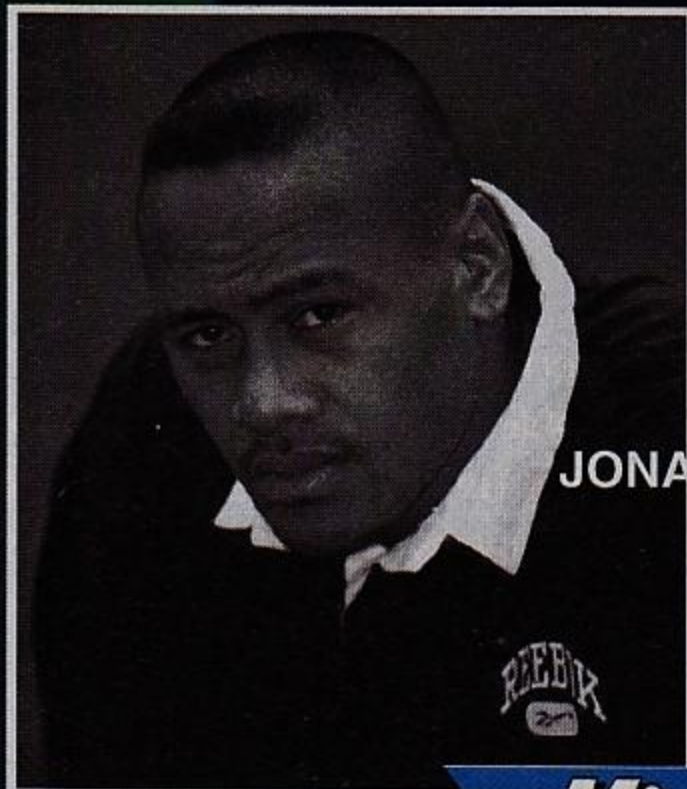
## CODEMASTERS

L'équipe de Codemasters est de retour sur 32 bits !! Eh oui! Consoles News en profite pour leur souhaiter un joyeux anniversaire, 10 ans déjà ! A part Pete Sampras, deux autres nouveautés étaient disponibles sur Saturn et PlayStation. Le premier jeu est la suite du non moins célèbre Micromachines qui tournait autrefois sur Megadrive et Super Nintendo. Dans cette nouvelle mouture les programmeurs n'ont pas lésigné sur le nombre de circuits et de véhicules, puisque vous avez au total 40 courses et 30 Micromachines. Le choix des véhicules est vaste, voitures de sports, buggies, bateaux, overcraft, truck... bref, une trentaine de véhicules. Comme dans les précédentes versions, vous évoluez dans des décors immenses. Les parcours en 3D sont semés d'embûches et les adversaires ne vous font pas de cadeaux. Au niveau des options de course, on est gâté : tête à tête, tournoi, single race, time trial, la totale quoi!

L'autre titre, Jonah Lomu rugby va ravir les fans du ballon ovale. On l'a vu tourner, on y a joué et on peut vous dire qu'il est assez impressionnant au niveau de l'animation. Le jeu a été conçu avec la participation du rugbyman Néo Zélandais : Jonah Lomu. C'est avec la technique de motion capture que l'animation des joueurs a été réalisée, pour faire de ce jeu, un des plus réalistes de sa catégorie. Une innovation de taille fait son apparition, c'est l'intelligence artificielle, qui permet à chacun des joueurs de progresser et d'apprendre au cours du jeu en fonction de l'adversaire. Toutes les conditions climatiques présentes varient selon la région où vous jouez. Même les rebonds de la balle ont été calculés pour être différents si vous évoluez sur terrain sec ou mouillé. Jonah Lomu rugby est un titre qui manquait à la ludothèque des 32 bits, les amateurs ne vont pas être déçus.

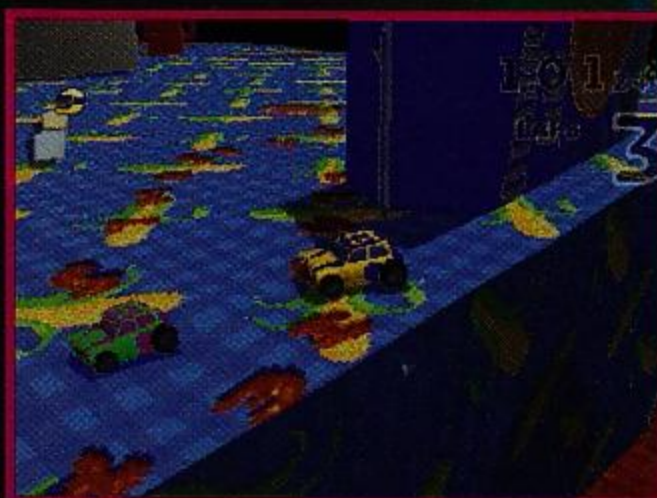
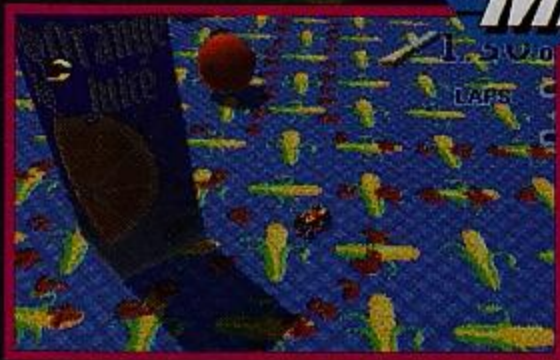
Disponibilité :  
Micromachines V3 :  
novembre 1996 PlayStation  
Saturn

Jonah Lomu rugby :  
fevrier 1997 PlayStation  
Saturn



JONAH LOMU RUGBY

## MicroMachines



## SIERRA

Voilà un éditeur qui a consacré la majeure partie de ses titres au PC. Parmi tous ces PC on a pu trouver une manette PlayStation et jouer à Nascar Racing 2, le prochain jeu de stock car. Le jeu était vraiment au stade de développement, il est donc très dur de donner un avis sur la préversion disponible. Dans la version définitive, tous les conducteurs et les équipes de la saison 1996 devraient être inclus et les 16 circuits officiels seront présents.



NASCAR



Disponibilité :  
Nascar racing 2 : 1997  
PlayStation

## TELSTAR

Dans la pure tradition arcade, Wreckin Crew vous offre la possibilité de parcourir aux courses les plus folles. A titre d'exemple, on peut le comparer à Street Racer. Il existe une multitude de véhicules (avec un look d'enfer!!) ayant chacun leurs propres caractéristiques. Pour ce jeu de course, Telstar a décidé de primer la jouabilité et le fun, pour que n'importe quel joueur puisse démarrer une course sans problème. Les différents revêtements de la piste altéreront la maniabilité de votre bolide. En prime on aura droit à un mode "Destruction derby" dans une arène. Nous l'avons essayé mais la préversion ne nous a pas vraiment convaincu. Attendons la version définitive pour juger.

Disponibilité :  
Wreckin Crew  
inconnue PlayStation



WRECKING CREW





## ACTIVISION

Sur le stand Activision, les nouveautés sur consoles se faisaient rares mais nous pouvions tout de même trouver Hyperblade, Mechwarrior et Power move wrestling.

Déjà présenté à l'E3, Hyperblade se classe dans la catégorie des jeux de sports futuristes. Il tire ses origines du hockey, mais la surface du terrain a quelque peu changé. En effet, les joueurs évoluent dans une arène circulaire en 3D. Vous pouvez jouer en link, en mode tournoi ou en match amical. Il existe 12 arènes réparties sur toute l'Europe, mais Activision devrait nous offrir en plus deux arènes cachées ainsi que deux équipes supplémentaires.

Après s'être vendu à près de 600 000 exemplaires dans le monde, Mechwarrior débarque sur PlayStation et Saturn dans une nouvelle version. Vous allez choisir des BattMechs équipés de lasers, de rockets et d'autres armes toutes aussi dévastatrice les unes que les autres, pour remplir les 32 missions qui composent le jeu. Prévu pour l'année prochaine, Mechwarrior n'est qu'au stade de développement.

S'il y a bien un jeu de sport rarissime sur PlayStation, c'est bien le catch. En dehors de WWF, aucun autre titre n'a été développé sur la 32 bits de Sony. Grâce à Activision vous allez pouvoir retrouver ce sport hautement médiatisé sur votre console. Avec Power move wrestling (vente n°1 au Japon dans sa catégorie), retrouvez toutes les sensations du catch, les coups classiques (machette, corde à linge...), ainsi que d'autres coups spéciaux. Une fois de plus, les programmeurs ont utilisé la 3D pour réaliser les 12 catcheurs et les 4 rings. Il va falloir patienter, pour ce titre prévu pour la fin de l'année.

Disponibilité :

Hyperblade : mars 1997 PlayStation

Mechwarrior 2 : février 1997 PlayStation Saturn

Power move wrestling : 11 décembre 1996 PlayStation

**HYPER BLADE**

**MECHWARRIOR 2**  
31ST CENTURY COMBAT

**POWER MOVE PRO WRESTLING**



## LUCAS ARTS

Sur le stand de LUCAS ART pas de grosse surprise. D'ailleurs, leur stand était situé à l'écart du grand public. Malgré cela, on pouvait observer quelques titres sur la PS et SATURN.

### HERC'S:

Dans Herc's vous allez incarner Hercule le fils de Zeus. Eh oui, pendant que les dieux se la coulent douce, c'est à nous que l'on confie encore la sale besogne. Mais la vraie raison c'est que les dieux veulent nous donner notre propre chance de réussir.

Hades a osé kidnapper le dieu de la fertilité Persephone pour en faire sa reine. Mais voilà, entre temps son absence retarde l'arrivée

du printemps sur la terre grecque. C'est ainsi que tout au long de votre aventure vous devrez rallier les autres dieux à votre tâche et défier tous les autres monstres mythiques comme les cyclopes, minotaures, et j'en passe.

### BALL BLAZER



### BALL BLAZER:

BallBlazer est un jeu de rugby aux allures futuristes où vous devrez à bord d'un hovercraft défier l'adversaire et marquer dans le camp ennemi. La compétition rassemblant de nombreux participants d'autres planètes se déroule sur un astéroïde artificiel construit exprès pour y accueillir le championnat interstellaire de BallBlazer.

### REBEL ASSAULT II:

Rebel Assault II est la suite du premier épisode qui s'est vendu à plus d'un million d'exemplaires dans le monde. L'histoire sera un épisode hors-série du "Retour du JEDI" où vous devrez stopper l'avance de l'empire qui projette de faire fonctionner sa dernière arme. Le jeu est un mélange d'actions et de séquences vidéos filmées juste pour l'occasion. Sorti sur PC&Mac la version PS ne sera pas limitée par les 256 couleurs et utilisera les techniques d'images de synthèse utilisées dans le prochain film.

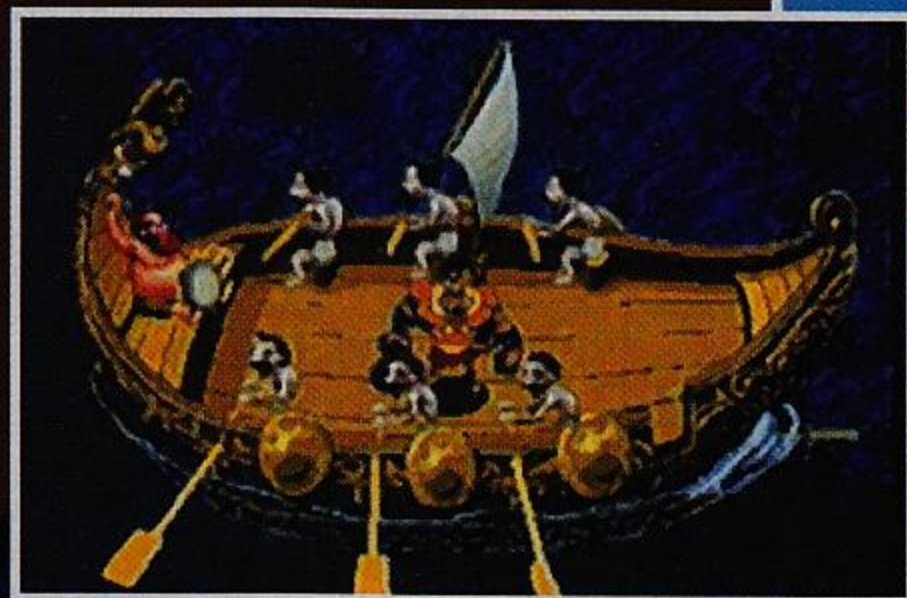
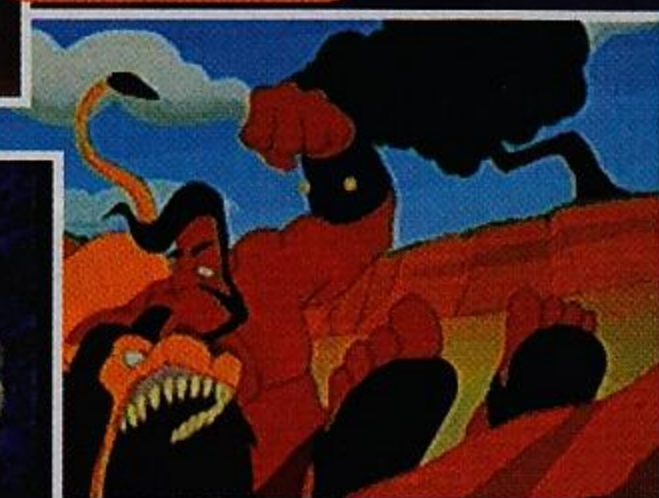
### DARK FORCES:

Ce jeu dans la lignée d'un DOOM vous plongera dans l'univers de "STAR WARS". Toute la smala de la série, c'est-à-dire une vingtaine d'ennemis et une dizaine d'armes seront à découvrir pour le plus grand bonheur des fans. Une fonction d'Automapping qui se superpose à l'écran du jeu comme dans ALIEN vs PREDATOR de Jaguar en fait sa particularité.

### DARK FORCES



### HERC'S



### REBEL ASSAULT II



Disponibilité:  
Herc's: Fin '96  
BallBlazer: Automne '96  
Rebel Assault II: N.C  
Dark Forces: N.C



**VIRGIN**

VIRGIN a vraiment fait sensation avec son stand en forme de château médiéval. Pas de grosses nouveautés, mais cette année six jeux devront retenir votre attention. C'est VIRGIN qui a acquis les droits d'édition de BUBBLE BOBBLE 2 la suite des aventures des deux brontosaures japonais de chez TAITO, tous les sprites et décors bénéficient de la force 32 bits de votre PLAYSTATION. Vous aurez le choix entre 4 personnages et traverserez encore des dizaines et des dizaines de tableaux infestés d'ennemis. COOL SPOT la mascotte de SEVEN UP investit les deux consoles 32 bits pour SPOT GOES TO HOLLYWOOD. Dans ce jeu de plates-formes en 3D isométriques, les thèmes des plus grands films y sont abordés en reprenant les décors. La petite capsule rouge risque bien de rentrer dans le cercle restreint de CRASH BANDICOOT, SONIC et MARIO.

GRID RUN est un nouveau jeu d'action-réflexion dans la lignée de BOMBERMAN qui vous entraînera sur 16 planètes différentes. Ce jeu est truffé de pièges d'ennemis et d'aliens différents. Le but sera d'évoluer sur un plateau tout en récupérant des drapeaux.

STAR GLADIATOR le jeu de baston en 3D était aussi présent, allez voir l'article de ZAK pour plus de détails.

Les jeux de hockey sur glace ne sont pas très courants, NHL POWERPLAY 96 utilise la motion capture pour un réalisme accru. A vous les sensations "outré atlantique".

Pour BLACK DAWN, ce jeu est une combinaison de simulations d'hélicoptères, toutes en 3d et de shoot'em up. Il est dans la lignée de THUNDERHAWK.

DISPONIBILITE:

- BUBBLE BOBBLE 2 : NOVEMBRE 96 PLAYSTATION.
- GRID RUN : NOVEMBRE 96 PLAYSTATION et SATURN.
- NHL POWERPLAY 96 : 4ème TRIMESTRE 96 PLAYSTATION et SATURN.
- BLACK DAWN : inconnue PLAYSTATION.
- SPOT GOES TO HOLLYWOOD : NOVEMBRE 96 PLAYSTION et SATURN





## ELECTRONIC ARTS

Pour cette ECTS, Electronics Arts nous sort vraiment la totale, sachant qu'il a présenté énormément de jeux de sport, ou plutôt des réadaptations de ces anciens hits millésime 97, **Fifa Soccer**, **Madden NFL**, **NBA live**, **NHL**,... Mais aussi de l'action avec **Soviet Strike**, de la vitesse avec **Andretti Racing**, de l'aventure avec **Crusader** et **Dungeon Keeper**, de la simulation avec **Theme Hospital** et beaucoup d'autres encore...



**ANDRETTI**



### Les jeux de sport façon E.A Playstation-Saturn

Qui dit nouvelles réadaptations dit normalement améliorations ! Eh bien, apparemment leurs nouveaux jeux de sport n'échappent pas à cette règle et c'est tant mieux pour tous les fans de ces jeux et dieu sait s'ils sont nombreux ! Enfin... au programme pour **Fifa 97**, un nouveau mode "High Speed" offrant aux joueurs de nouvelles sensations alliant l'arcade à la pure simulation. Bien évidemment, c'est la Motion Capture qui est à l'honneur chez Electronics Arts et tous ses titres sportifs en bénéficient avec une nouvelle technique d'animation, la MotionBlending, développée dans ses studios, donnant aux joueurs des mouvements plus réalistes et plus fluides. Ceci aussi bien évidemment pour **NHL 97**, qui fait son entrée dans l'arène des jeux 32 bits avec un meilleur rendu visuel et un style "présentation télé" authentique. **NBA live 97**, quant à lui, vous permettra d'évoluer dans les stades américains en furie grâce à 28 équipes, 300 stars et une panoplie de nouvelles options s'ajoutant à celles du 96 comme de nouveaux angles de vue que vous pourrez choisir à votre guise, des commentaires, une nouvelle bande son (heureusement!)... Passons maintenant à **Madden NFL 97**, le célèbre jeu de football américain qui, mis à part la réalisation technique, n'a que peu changé. Enfin, **PGA tour Golf 97** est lui aussi de la partie et revient avec de nouveaux graphismes, de nouvelles musiques et, comme tous les jeux de sport, présente un style TV donc des commentaires et des analyses seront là.

#### \* **Andretti Racing** Playstation

Je place ce jeu en dehors des jeux de sport EA, bien qu'il en fasse partie. Ce

n'est pas une réadaptation d'un ancien hit et il nous a vraiment tous impressionné sur de nombreux points. Il vous laisse la possibilité de choisir entre piloter sur une course de stock car ou de Indy (pas moins de 16 circuits différents), ce qui est peu courant. La réalisation est à vous couper le souffle. Enfin, vous aurez la possibilité de jouer jusqu'à 4 en link. Oui, oui, vous avez bien entendu... Un sérieux concurrent donc pour Formula One même s'il n'est pas à classer dans la même catégorie.

#### \* **Soviet Strike** Playstation-Saturn

Desert Strike, Jungle Strike, Urban Strike, ça ne vous dit rien ? Si ? ça vous revient ? Eh bien le 4eme épisode de cette fabuleuse série est prévu sur Playstation et Saturn en Novembre-décembre. Réjouissez-vous, c'est tout en 3D, et 5 grandes missions vous attendent dans 5 contrées différentes (Crimée, mer Caspienne, mer Noire, Dracula et Kremlin) pour tenter de vaincre un dangereux mouvement communiste dirigé par un puissant général connu sous le nom de "Shadowman". Alors, prêt à faire feu...

#### \* **Crusader : No Remorse** Playstation-Saturn

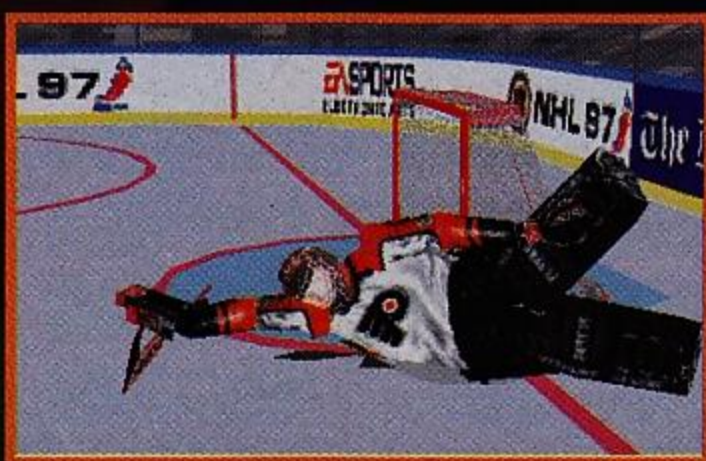
Crusader est un jeu d'action dans un environnement de science-fiction puisqu'il se déroule dans le futur 220 ans plus tard. Vous incarnez un "Enforcer", un des agents que le Contorsium emploie pour ses missions les plus périlleuses, et vous aurez pour mission de détruire les rebelles résistants au pouvoir mis en place par des gouverneurs fous. Le jeu sera du genre Project Overkill ou Loaded et la 3D isométrique, la violence et

TEAM INFO		L R	
<b>COWBOYS</b>	AT	<b>EAGLES</b>	
73	OVERALL 66	73	OVERALL 66
73	OFFENSE 66	73	OFFENSE 66
73	DEFENSE 73	73	DEFENSE 73
73	SPECIAL 59	73	SPECIAL 59
	TEAMS		TEAMS

SALARY CAP BEFORE \$30.4M		AFTER \$30.8M	
<b>COLTS</b>			
12 HARBAUGH	QB	208	53
28 FAULK	HB	200	86
42 POTTS	FB	245	66
\$200K 87 DAWKINS	WR	210	66
SALARY CAP BEFORE \$30.4M		AFTER \$30.0M	
<b>EAGLES</b>			
9 PEETE	QB	207	39
32 WATTERS	HB	215	80
34 TURNER	FB	230	53
\$600K 86 BARNETT	WR	199	66



**MADDEN**



**NHL 97**



**FIFA 97**



les énigmes seront donc au rendez-vous.

**Wing Commander 4** Playstation

Wing Commander, la série culte à gros budget est de retour avec une adaptation du 4ème volet sur Playstation. Qu'est-ce que vous voulez que je vous dise de plus à part qu'il y aura de célèbres acteurs dont Mark Hamill en FMV, et que vous devrez façon Star Wars combattre dans l'espace et sur des planètes pour empêcher une guerre civile d'éclater, sinon une véritable catastrophe se déclencherait.

**\* Independance Day** Playstation-Saturn

Indépendance Day qui ne devrait plus tarder à arriver dans nos salles est adapté, comme presque tous les films à gros budget, en jeu vidéo. Rien de bien nouveau par rapport au film...vous devrez éliminer des armadas d'aliens qui sont venues envahir la terre grâce aux avions de chasse mis à votre disposition, du FA-18 au MIG-31.

**\* Dongoon Keeper** Playstation-Saturn

Bullfrog nous présente ici leur jeu le plus révolutionnaire depuis Magic Carpet. Vous êtes le garde d'un donjon : à votre commandement une armée de monstres répugnants. Votre but : faire

régner la misère par la destruction de vingt magnifiques royaumes du pays de Velouria. Le gore fait donc partie de ce jeu d'aventure, mais l'ambiance inhabituelle de ce titre fait qu'il s'annonce comme un grand hit. A regarder de très près!

**\* Syndicate Wars** Playstation-Saturn

Syndicate est de retour et plus explosif que jamais ! Une atmosphère glauque, de nouvelles armes plus destructrices, une réalisation plus belle... Pour ceux qui ne connaissent pas encore ce jeu, c'est un shoot bourré d'actions en 3D iso. Donc, au programme : destruction et réflexion pour ce jeu de Bullfrog Production !

**\* Gene Wars** Playstation

Encore de la guerre, encore des explosions, encore de la destruction... Oui, c'est vrai, Gene Wars est moins bourrin puisque c'est de la stratégie, un mélange de Populous, et de Jurassic Park. Quel programme !!!!

**\* Theme Hospital** Playstation

Ahhhhh...enfin...il faut enfin sauver des vies et gérer au lieu de tuer et de tout casser ! C'est à la suite de Theme Park que nous avons affaire mais au lieu de "manager" un park vous aurez à gérer un hôpital avec une somme limitée d'argent. Ça s'annonce original et prenant à souhait.



**GENE WARS**



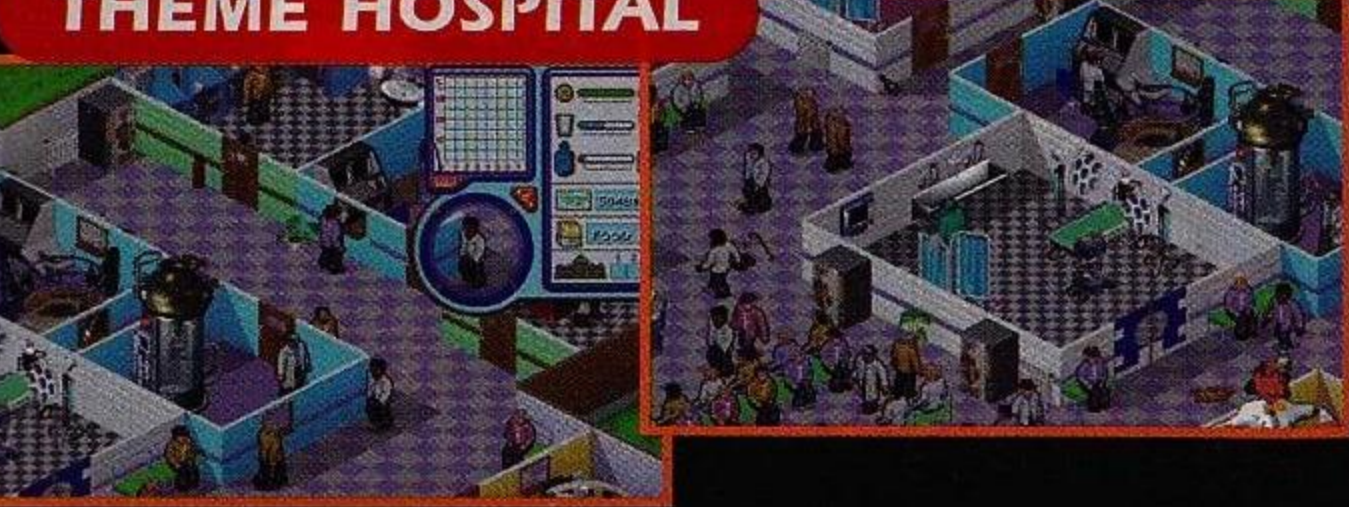
**INDEPENDANCE DAY**



**DONJON KEEPER**



**THEME HOSPITAL**





## KONAMI

Konami, un des géants du jeu japonais, peu présent sur le salon, mais démontrait ses futurs hits sur Playstation et Saturn : **Contra**, **Broken Helix**, **Suikoden**, **Midnight Run**, **Road Rage**, et enfin **NBA in the Zone 2**.

**Contra** Playstation-Saturn. Le classique du tir "probotector" version 32 bits sort en Septembre pour le plus grand plaisir des fans de cette série mais aussi d'action. Au programme : du combat un peu partout, de la jungle à la ville en passant par des planètes inconnues grâce à de nombreuses armes ultra-perfectionnées. Vous aurez comme dans Contra III la possibilité de jouer à deux en même temps mais cette fois-ci Konami a préféré, comme plan, la 3D isométrique. Sur Playstation, vous aurez même le droit à des lunettes 3D pour une vision en relief qui devrait décoiffer !

**Broken Hélix** Playstation-Saturn

Nous n'avons aucune photo de ce jeu et c'est bien dommage car Broken Hélix paraît vraiment démentiel : tout y est : action, tir, aventure dans un univers en 3D temps réel avec 3 perspectives de jeu différentes. Vous explorerez plus de 50000 mètres carrés d'un monde non linéaire en collectant différents objets comme des cartes clés, des explosifs ou des blindages. Votre survie dépend seulement de vous...

**Suikoden** Playstation

Konami se lance dans le jeu de rôle avec Suikoden. Rassemblez une équipe de 108 personnes (???) pour combattre, restaurer l'ordre et la démocratie dans "l'empire de la Lune Rouge". Combattez une armada de monstres à deux ou avec votre armée, plongez-vous dans de sombres labyrinthes, explorez les contrées oubliées, voilà ce qui vous attend dans ce RPG...époustouflant !!

**Road Rage** Playstation

Avez-vous déjà été à l'Emporium ? Eh bien, si vous ne connaissez pas encore, allez-y immédiatement; il y a parmi de nombreuses bornes d'arcade l'un des trois Road Rage en Europe, un jeu façon Wipe Out mais en plus bourrin et plus impressionnant. Si vous ne pouvez vraiment pas y aller, attendez la version Playstation début 97, mais je peux vous l'affirmer, ce sera moins impressionnant !

**Midnight Run** Playstation

Cela vous dirait de speeder à 200 Km/h sur une nationale. Eh bien, c'est possible grâce à Midnight Run, un jeu de course endiablé ! Choisissez parmi quatre voitures et slalomez entre les piétons et les taxis. C'est pas le top, ça ? Soyez tout de même raisonnable, ne défonchez pas tout...

**NBA In The Zone 2** Playstation

Allez plutôt voir dans la rubrique CyberNews si vous voulez des infos, Zak vous dira tout sur la suite du jeu de basket de Konami.



CONTRA



ROAD RAGE

## SUNSOFT

Une course de karting avec le regretté AYRTON SENNA sur consoles est possible avec ce tout nouveau jeu. Avec de superbes graphismes et la possibilité de jouer en link, cet AYRTON SENNA KART DUEL viendra étoffer la liste des très bons jeux de course.

VIRTUAL GALLOP, SUNSOFT nous offre le jeu le plus original qui soit. En effet, vous serez tout simplement dans la peau d'un jockey concourant pour un tiercé. Des sensations nouvelles pour ce jeu en pleine 3D où les chevaux rythmeront l'ambiance des hippodromes. Il vous sera permis de miser de multiples paris.

Dans JEWELS OF ORACLE c'est la grande tradition des jeux d'aventure à la MYST que SUNSOFT vous propose. Découvrez le fabuleux héritage d'un peuple vivant avant les Sumériens, ayant une avance technologique hors du commun. Résolvez les énigmes et les pièges de ce jeu en 3D pour découvrir ce que cache cet étonnant peuple.

Devenez le protagoniste d'une bataille toute en 3D dans le cockpit de votre vaisseau de combat dans cet OUTLIVE ZERO. C'est un RPG, ce qui n'est pas très fréquent pour ce style de jeu. Deux systèmes ingénieux d'exploitation y sont présents : l'ACTIVE POINT BATTLE et l'AUTO REVISION SCROLL. Venez donc découvrir leurs fonctions dans cet RPG innovateur.

La simulation de golf selon SUNSOFT c'est tout simplement PRO GOLFER en 3D. Inutile de vous en dire plus, prenez votre club et venez putter !

DISPONIBILITE :

VIRTUAL GALLOP : AUTOMNE HIVER 96 PLAYSTATION.

JEWELS OF ORACLE : AUTOMNE 96 PLAYSTATION ET SATURN.

OUTLIVE ZERO : AUTOMNE HIVER 96 PLAYSTATION.

PRO GOLFER : AUTOMNE HIVER 96 PLAYSTATION.

AYRTON SENNA KART DUEL : AUTOMNE 96 PLAYSTATION.



JEWELS OF ORACLE



AYRTON SENNA



VIRTUAL GALLOP



OUTLIVE ZERO



## INTERPLAY

Sur le stand d'Interplay beaucoup de jeux étaient présentés dans un décor de Dungeon&Dragon. En voici un résumé.

**DISRUPTOR:** Encore un jeu dans la lignée de DOOM pour la PlayStation, mais quand un éditeur comme Interplay s'y met ce n'est plus un remake banal. Dans DISRUPTOR, vous allez incarner bien sûr le gentil pour combattre les méchants qui veulent s'emparer de notre bonne vieille planète bleue. Pour cela, on vous confiera la toute nouvelle des armes high-tech. Que demande le peuple

sinon de combattre tous ces voyous à coups de blaster anti-matière ou de canon à cible-chercheuse? Humm? Vous aurez même le droit d'utiliser la force Psionic (Psychique) pour vous soigner, protéger, nettoyer et détruire. Balaise votre héros, non? Que dire de plus sinon que la version présentée au salon brillait par sa fluidité et sa beauté du graphisme d'une extrême variété, je le souligne. Mais y a-t-il encore de la place pour ce genre?

**STARFLEET ACADEMY:** Dans ce jeu pour la PlayStation, vous allez intégrer la prestigieuse école d'élèves-officiers de STARFLEET. Inspirées de la série des StarTrek, les 27 missions que

vous devrez passer avec brio vous mettront dans des situations diverses et complexes à résoudre. Mais avec l'aide et le conseil de vos aînés, le Capitaine Kirk, Chekov et Sulu, vous pourrez vous orienter dans la bonne direction pour prendre les décisions adéquates. Votre entraînement se complètera avec le simulateur du pont SFA où vous et votre équipage devrez affronter 30 vaisseaux Klingon et Romulan.

**VIRTUAL POOL:** Comme son nom l'indique, ce jeu pour les deux consoles PlayStation et SATURN est un jeu de billard virtuel très complet. Le mot d'ordre est le réalisme. C'est beaucoup dire quand on sait que pour restituer exactement le mouvement des boules, il faut des routines de programmation en béton! Virtual pool prétend être à la hauteur grâce à un environnement tout en 3D qui vous permet de changer d'angles à souhait.

**ROCK&ROLL RACING II:** La suite de ce jeu, sorti sur la SNES, est annoncée sur la PlayStation. Sa particularité était justement d'être un jeu de courses avec de la musique ROCK des années 60-70 à fond le volume qui faisait de ce titre une originalité. Mais il semblerait que tout l'ensemble du jeu ait été modifié par rapport à la version SNES. Dans la version présentée au salon, je n'ai pu entendre qu'une musique pas très ROCK: sûrement que dans la version définitive, les choses changeront. Par contre, la course sera différente de la première version dans laquelle on pilotait la voiture comme un élément téléguidé. A présent, la voiture est vue de derrière. Dommage, je préférerais la version précédente, pas vous?

Autres titres annoncés mais qui n'ont pas été vus au salon: **TEMPEST X**, la suite de la version Jaguar d'un jeu de tir où les ennemis surgissent du centre

de l'écran dans un environnement qui rappelle celui d'une toile d'araignée; **LOST VIKINGS2**, la suite d'un jeu d'action-réflexion apparu sur SNES. Ces jeux sont annoncés sur les deux supports SATURN et PlayStation.

**ULTRA64:** Deux titres sont annoncés pour la 64bits de Nintendo. Le premier est **CLAY FIGHTER3**, un jeu de combat où les personnages sont représentés en pâte à modeler avec des comportements excentriques. **ULTRA DESCENT** sera par contre une bonne opportunité pour prendre avantage de la nouvelle plate-forme de la machine Nintendo-Silicon Graphics. Ce jeu qui en sera à sa 3ième version est apparenté à DOOM. Cependant, vous naviguerez dans un vaisseau à travers un espace cloîtré, certes mais n'importe où sans en sentir la gravité terrestre. Un labyrinthe en 3D en quelque sorte.

Disponibilité: Disruptor: Début décembre

StarFleet Academy: Mars '97:

Virtual Pool: Novembre '96

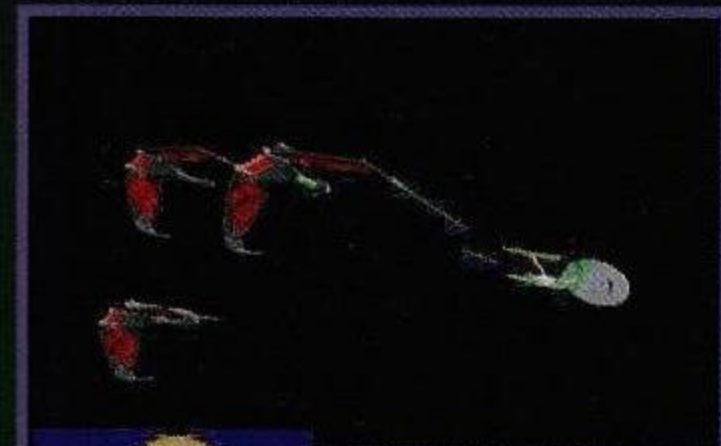
Rock&Roll Racing2: Mars '97

Tempest: X: Début décembre

Clay Fighter3: N.C

Ultra Descent: N.C

## DISRUPTOR



## ROCK'N'ROLL RACING 2



## VIRTUA POOL





## MINDSCAPE

MIDSCAPE s'est démarqué comme PSYGNOSIS et GAMETEK en n'ayant pas de stand. Les visiteurs ont du se déplacer à l'hôtel HILTON pour découvrir leurs nouveautés.

La nouvelle génération de super héros sont dans MARVEL COMICS 2099. En l'an 2099 la terre est ravagée depuis des siècles par différents fléaux : les contaminations radioactives, industrielles, chimiques, virales et les intrusions extraterrestres. Maintenant le monde est peuplé de mutants et de surhommes possédant des supers pouvoirs. Un super vilain Anthony HEROD veut contrôler et dominer le monde. Votre mission sera de diriger un groupe de mutants et de super humains. Il sera composé de l'ARAIGNEE 2099, de HULK 2099, des X-MEN 2099, du CAVALIER FANTOME 2099, du PUNISHER 2099 et des quatre FANTASTIQUES 2099. Après avoir vaincu ce méchant, affrontez l'infâme DOCTEUR FATALIS 2099. Ce jeu d'action non linéaire en 3D comportera une cinquantaine de niveaux.

SUPER SONICS RACERS est une compétition hyper farfelue comportant plus de 30 circuits différents. Les participants sont plus drôles les uns que les autres dans le plus pur style cartoon. Lancez-vous dans des circuits, dans des lieux cocasses comme l'espace, la maison hantée, le Farwest entre autres. Les pilotes iront aussi dans et sous l'eau, sur des tapis volants ou skieront au pôle nord. Personnages en 2D se combinent efficacement à des décors en 3D utilisant le Gouraud Shading Mapping.

WARHAMMER vous plonge dans un monde médiéval, de stratégie et de wargame. Combattez vos ennemis comme l'infâme chef des Grudegebringers et vous serez plongé à contre-cœur dans un complot insidieux. Votre armée de mercenaires pourra-t-elle stopper les vagues d'assauts des armées diaboliques adversaires?

Ce jeu en 3D, calculé en temps réel, est vraiment très interactif. Les perspectives en 3D isométriques, la stratégie, les combats et les séquences narratives en font un jeu excitant et passionnant.

DISPONIBILITE :

MARVEL COMICS 2099 : DECEMBRE 96 PLAYSTATION.

SUPER SONICS RACERS : AUTOMNE 96 PLAYSTATION.

WARHAMMER : AUTOMNE 96 PLAYSTATION.

## OCEAN

Au stand OCEAN, cinq jeux ont retenu toute notre attention.

Avec X2, OCEAN renoue avec la tradition des grands shoot'em up. Ce jeu comporte des scrollings verticaux et horizontaux pouvant changer de sens à tout moment suivant les événements. Un pivotement à 90° est possible, le joueur peut aller de bas en haut et peut avoir ainsi la liberté totale de mouvements. Attention ce superbe shoot'em up est totalement fidèle aux graphismes du premier volet PROJECT X.

Au bout du tunnel c'est l'enfer en 3D avec TUNNEL B1. Mélange de WIPEOUT et de DOOM, ce jeu se déroule dans une ambiance futuriste à une vitesse vertigineuse. Ce titre, possédant une gestion de la lumière hors du commun, est le premier titre de NEON SOFTWARE.

HMS les ailes du futur, vous propose un voyage dans un temps qui n'a pas subi l'évolution que nous connaissons tous. Les décors sont directement inspirés des oeuvres de JULES VERNE. L'ère de la vapeur est revenue, WINSTON CHURCHILL 3 est à son troisième mandat de premier ministre et la Grande Bretagne règne en maître sur le ciel, la terre et la mer. Ce jeu très facile d'accès et proposant des batailles de machines volantes, a été réalisé avec des bornes SILICON GRAPHICS.

SMART DOG propose une simulation de jeu de tennis du plus bel effet intitulé BREAKPOINT TENNIS. La fameuse MOTION CAPTURE a été utilisée pour un réalisme complet. Toutes les options seront présentes pour ce jeu qui n'oublie pas aussi les débutants.

Quand OCEAN s'attaque au DOOM-like cela nous donne un DAWN OF DARKNESS franchement morbide et macabre. Les ténèbres menacent notre monde, défendez-le avant l'issue fatale. Vous pouvez sauter, couper et découper tous vos ennemis présents à l'écran. Ce jeu à l'ambiance terrifiante est jouable en link.

DISPONIBILITE :

TUNNEL B1 : OCTOBRE 96 PLAYSTATION et SATURN.

X2 : mi OCTOBRE 96 PLAYSTATION et SATURN.

BREAKPOINT TENNIS : NOVEMBRE 96 PLAYSTATION et SATURN.

DAWN OF DARKNESS : NOVEMBRE 96 PLAYSTATION et SATURN.

HMS, LES AILES DU FUTUR : COURANT 1997 PLAYSTATION et SATURN



HMS



DAWN OF DARKNESS



# PHILIPS

## UEFA 96/97

### UEFA CHAMPIONS LEAGUE 96/97 :

Un nouveau jeu de foot tout en 3D qui, comme le titre l'indique, possède la license UEFA. C'est pourquoi vous retrouverez les règles officielles en vigueur, les vrais noms des joueurs, ainsi que les véritables couleurs des maillots des équipes (ça n'a l'air de rien, mais pour un vrai passionné ...). De plus ce jeu devrait utiliser au plus haut degré la motion-capture pour ainsi obtenir un réalisme accru. Il devrait en être de même en ce qui concerne l'ambiance sonore grâce au procédé Qsound. et pour finir vous pourrez même jouer à 4 joueurs simultanément.

Disponibilité : 2ème Trimestre 97 sur Playstation et saturn



### BLOODLUST :

Un nouveau jeu de combat à la killer Instinct, s'il vous plaît ! Oui tout de suite, pas de problème. Il s'agit de Bloodlust, le futur jeu de baston de Philips ! D'après les images que nous avons reçues, ce jeu semble vraiment très bien réalisé et de toute beauté, avec des effets de lumière mais surtout beaucoup, beaucoup de sang ...

Rendez-vous dans quelques mois pour plus d'informations.

Disponibilité : 1er Trimestre 97 sur Playstation

### DOWN IN THE DUMP :

Le seul jeu où toute une famille d'extraterrestres devient l'héroïne d'une fantastique épopée. Selon les niveaux vous incarnerez soit le fils de cette famille excentrique, soit Stinky, l'animal domestique de la famille, soit encore bien d'autres personnages comme les Grand-parents, les amis de la famille... Vous évoluez dans des décors 3D où votre but sera de sauver votre planète la Terre !!

Et le tout sera appuyé par plus de 2400 gags, rien que ça, alors si vous voulez rire à vous en éclater la panse, je pense que ce jeu sera pour vous.

Disponibilité : 2ème Trimestre 97 sur Playstation

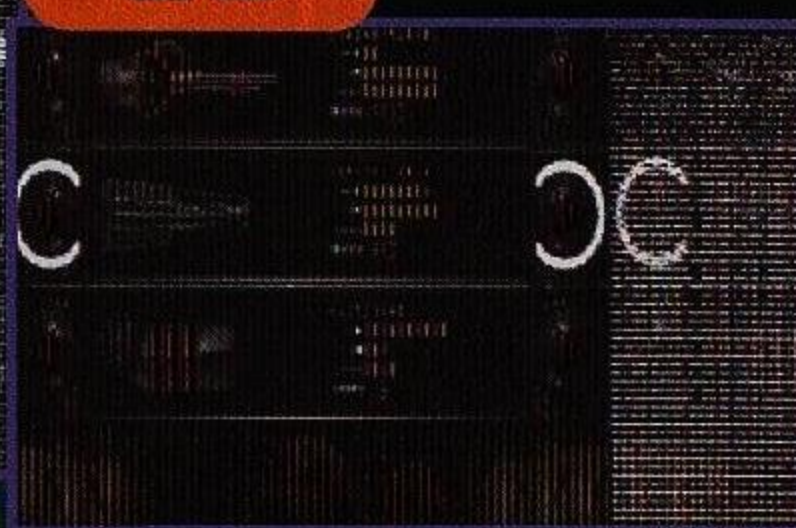
### O.A.D :

2099 après notre ère. l'univers est en plein chaos, seul espoir, vous ou plutôt les forces d'élites de la garde impériale. Vous devrez sauver les innocents et éradiquer toutes menaces éventuelles. Pour cela vous devrez traverser 30 niveaux où vous rencontrerez une centaine d'ennemis plus sanguinaires les uns que les autres, mais ne vous inquiétez pas car votre armement et votre vaisseau sont loin d'être ridicules. Réalisé en 3D temps réel ce jeu semble assez prometteur, de plus il a été réalisé par Jon Ritman, l'homme qui a vendu plus d'un million de jeux à travers le monde !

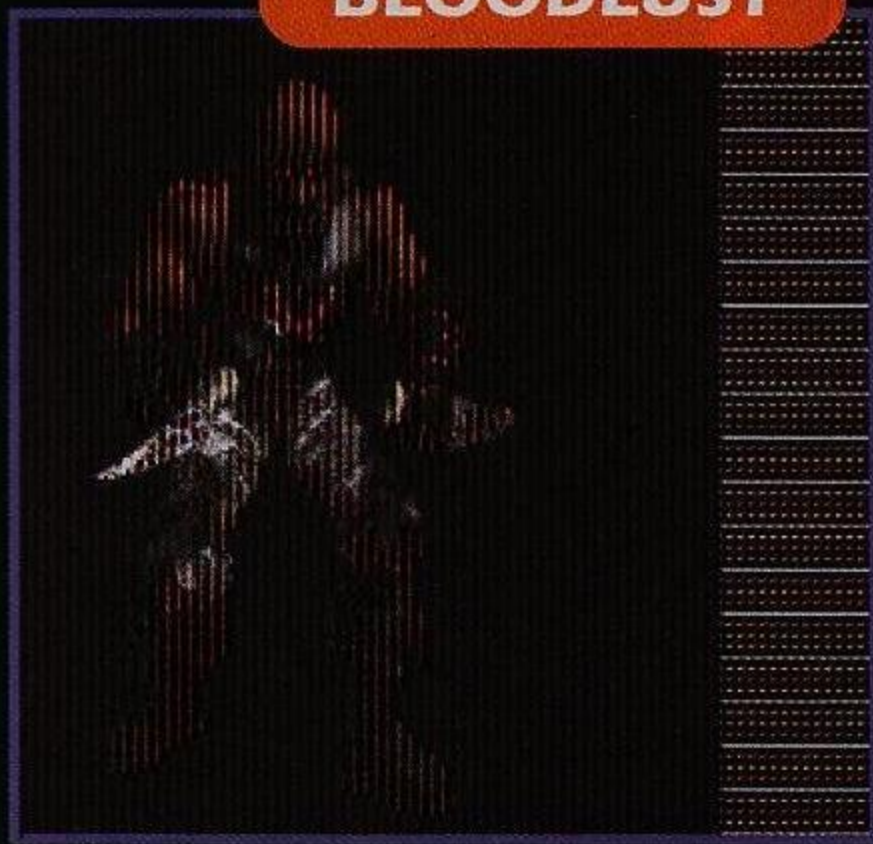
Disponibilité : 1er trimestre 97 sur Playstation et Saturn



## QAD



## BLOODLUST



## DOWN IN THE DUMP





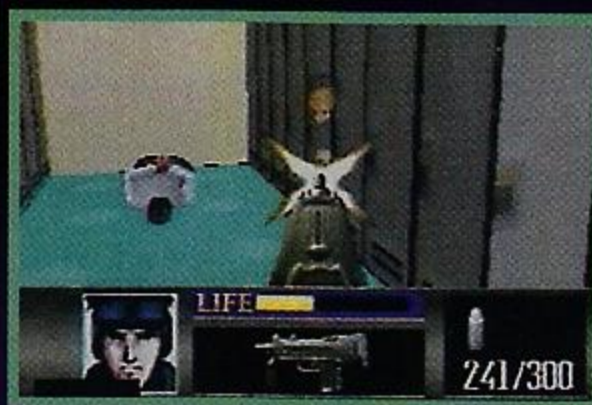
## NOTRE NOUVELLE ECHELLE DE NOTATION

- 0 % à 49 % : NULACH ... IN THE POUB .
- 50 % à 69 % : DANGER : A VOS RISQUES ET PERILS .
- 70 % à 74 % : BOF PEUT MIEUX FAIRE
- 75 % à 79 % : SYMPA MAIS SANS PLUS
- 80 % à 84 % : AH, CA COMMENCE A ETRE PAS MAL
- 85 % à 89 % : ENCORE ENCORE C'EST SUPER
- 90 % à 94 % : GROS COUP NIRVANESQUE
- 95 % à 100 % : TROP BON : LA TOTALE



## CAPTAIN EXPERT EN DOOM-LIKE

EXPERT est un DOOM-like d'origine japonaise de l'éditeur NICHIBUTSU. J'espère le tester bientôt car il s'agit d'une daube complète que les journaux anglais ont tous mis sans exception directos à la poubelle. Non FRANCKY FRACAS je ne veux pas qu'il soit testé dans ta rubrique! Je vais sûrement encore rigoler comme un malade en y jouant avec et vous permettre d'économiser vos sous !



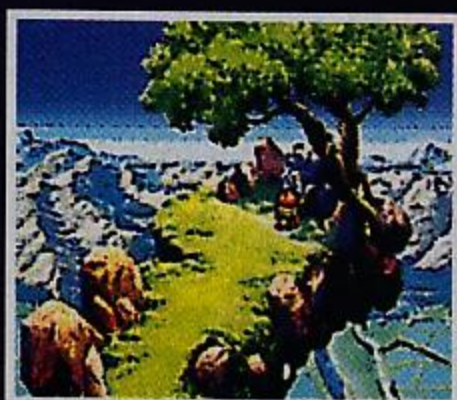
## CINEPLEX, C'EST COMPLEX !

La chaîne de cinémas CINEPLEX du nord de l'Amérique, s'est associée avec la SEGA GAMEWORKS pour concevoir des bases de loisirs futuristes appelées CINESCAPE. Il y aura toutes les bornes high-tech et même de quoi surfer sur le NET, la totale quoi. A quand cela chez nous?

## RESIDENT EVIL FACON EIDOS !

Juste une info en passant, DEATH TRAP DUNGEON est en développement chez US GOLD, pardon EIDOS, et sera un jeu reprenant le principe de RESIDENT EVIL en temps réel. Voilà et ça sera disponible courant 97 sur votre PLAYSTATION.

## C'EST TIOG QUI VA ETRE CONTENT !

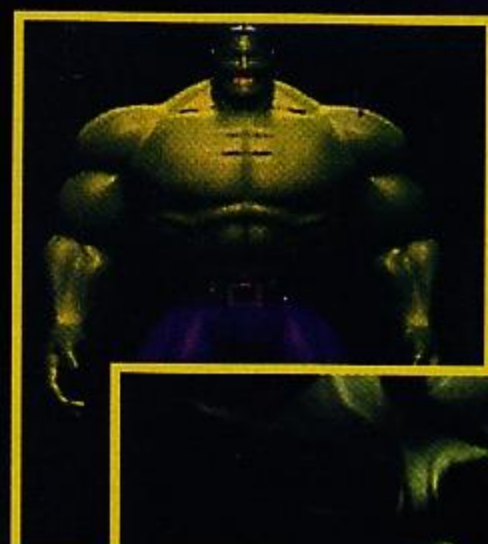


Un oubli de notre part dans le CONSOLES NEWS numéro 3, on a omis de signaler TIOG notre talentueux benjamin . C'est d'ailleurs lui qui a fait les commentaires du sommaire et répondu au courrier. Tout cela pour dire que si comme lui, vous possédez une SATURN et que vous êtes amateurs de très bons RPG et bien LUNAR SILVER STAR STORY va bientôt sortir sous peu. Malgré des personnages un peu rikiki, leurs visages laissent transparaître toutes leurs émotions. Accrochez vous car les scènes de présentation et d'animations totalisent un total de quarante minutes ! Certains tableaux sont carrément en haute résolution et sont graphiquement très beaux. La nouveauté par rapport à la version précédente sur MEGA CD, c'est que cette fois ci vous pourrez voir vos ennemis avant leurs attaques et les esquiver. Tout un programme ! Faudrait que je m'y mette un de ces quatre au RPG... Allez TIOG patiente encore un peu, t'es jeune, tu l'auras ce test



## BIENTOT LA HULKMANIA ?

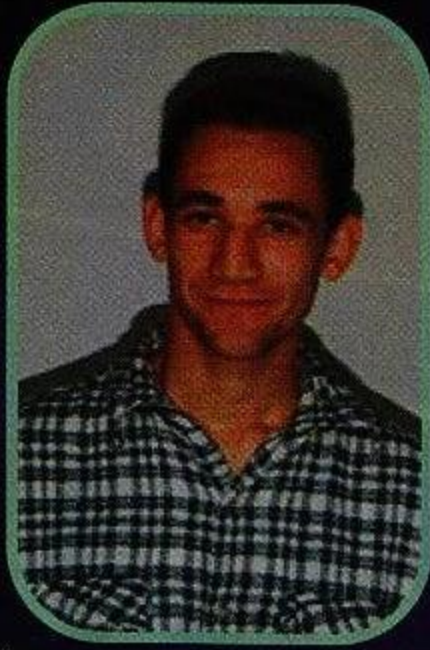
Quelques art works qui réjouiront tous les fans du plus rugissant des supers héros MARVEL : l'incroyable HULK. Après la série TV un petit peu dépassée c'est EIDOS qui annonce cet INCREDIBLE HULK tout en 3D SGI sur la PLAYSTATION pour cet automne. HULK se déplace avec une animation hyper fluide comportant une vingtaine de combinaisons de mouvements différents. Il devra se méfier des robots, des rayons lasers et des autres multiples pièges. Un jeu qui s'avère pas si mal que ça !





## NOTRE PETIT DERNIER !

FABRICE rêvait de devenir testeur de jeux vidéo... Son rêve est devenu enfin une réalité, il vient agrandir ainsi notre équipe. Sa passion et son amour pour les jeux vidéo, ne nous ont pas laissés indifférents. Avec un très bon style, il a réussi à convaincre JM et FRANCKY FRACAS. Mon sixième sens de CAPTAIN me dit qu'ils ont bien fait de l'accueillir et que ce gars hyper sympa ne devrait pas tarder à avoir la notoriété d'un BRICE, d'un ZAK ou d'un TIN. Nous souhaitons à FAB bonne chance au sein de notre équipe et déjà quelques tests l'attendent de pied ferme. C'est pas si facile que ça la vie d'un rédacteur à CONSOLES NEWS ! Il va enfin connaître le doux calme de nos 500 mètres carrés de nouveaux locaux, entretenus bien sûr par notre cauchemar à tous : SHION notre vache folle aux yeux violets. Devinez qui pose sur la photo avec FAB ?



## BONNES, LES NIPPONNES !

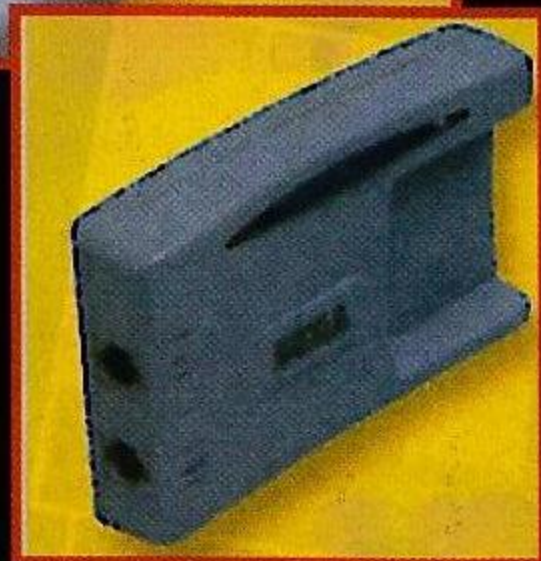
Le fantasme des hommes pour l'Europe a pour image une jeune femme sexy aux formes plutôt généreuses. Elle posséderait les traits d'un top model style CLAUDIA SCHIFFER ou ceux des nouvelles pin'ups télévisuelles comme VANESSA DEMOUY et OPHELIE WINTER ou de notre nouvelle chouchoute à CONSOLES NEWS : PAMELA ANDERSON. Notre voisine sortant à présent avec FRANCKY FRACAS, n'a plus vraiment notre préférence. Le japonais quant à lui, rêve de la petite lycéenne, à peine pubère en socquettes blanches et à ses petites culottes. Le vol de petites culottes sur les séchoirs à linge, aux rebords des fenêtres constitue là bas un grave préjudice. Ne parlons pas de celles vendant les leurs à des boutiques prisées (c'est sordide, arf, arf !). Mais voilà où je veux en venir : une des



héroïnes de CAPCOM dénommée SAKURA dans STREET FIGHTER ZERO 2... euh non, je vous en dis pas plus, matez plutôt deux des images tirées du jeu. Elles sont bonnes les nipponnes, pas vrai KAMINO?

## AVEC SEGA, INTERNET C'EST PAS LA RUINE !

Surfer sur le WEB via le réseau INTERNET, comme notre copain ZAK c'est votre rêve? Investir une grosse fortune dans un gros ordinateur uniquement pour ce nouveau media, est ce vraiment bien raisonnable? En ces temps difficiles, la réponse est non bien sûr, mais c'était compter sans SEGA avec sa SATURN. Son interface pouvant se connecter sur INTERNET est enfin disponible au Japon et le sera bientôt pour les USA et l'Europe. Elle se compose d'une cartouche modem valant 148 \$, d'un clavier à 78 \$ et d'un lecteur de disquettes 3,5 pouces à 98 \$ permettant de récolter et de stocker des tas d'images et d'informations. Cet ensemble kit pour moins de 2000 Frs vous offrira plusieurs avantages. Le premier principalement, sera sa vitesse de transfert et de chargement ultra rapide, en effet la capacité 32 bits de la SATURN est supérieure et surpasse toutes celles de n'importe quel ordinateur sur le marché actuel. Sachez aussi que si vous possédez la télévision par câble, bientôt et grâce à son réseau composé de fibres optiques, l'INTERNET sera accessible plus rapidement et cela sans passer par celui de FRANCE TELECOM (plus de factures téléphoniques) moyennant un abonnement vraiment dérisoire. Bref, nous attendons tous patiemment la promesse de cette carte maîtresse que détient SEGA qui devrait booster les ventes de sa console 32 bits.



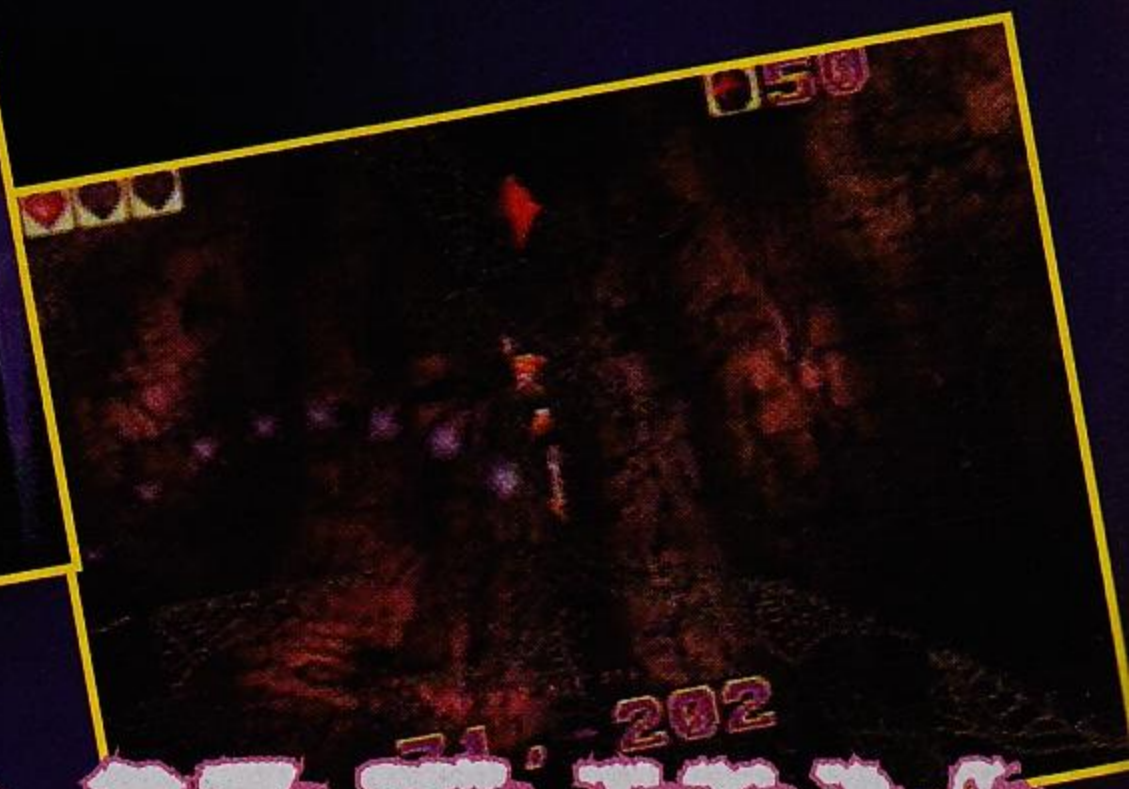
## CONDUITE PARFAITE POUR NINTENDO 64 !

MAD CATZ est connu pour sa conception du fameux volant pour la PLAYSTATION, idéal pour les simulations des nombreux jeux de courses existant sur le marché. Par exemple, WIPEOUT 2097 ou RIDGE RACER REVOLUTION prennent alors une toute nouvelle dimension par rapport à l'utilisation du paddle d'origine ou de la manette bizarre NEGCON de NAMCO. Pour votre future NINTENDO 64, ça sera exactement le même type de produit qui sera à votre disposition. A vous les folles sensations fortes de TOP GEAR RALLY, WAVE RACER, F-ZERO 64, CRUIS'N'USA et de SUPER MARIO KART 64 !





## LES PREMIERES IMAGES



# PANDEMONIUM



## CRYSTAL DYNAMICS, UNE ÉQUIPE DYNAMIQUE !

Crystal Dynamics a vraiment la pêche en ce moment, et cette équipe pourtant assez récente sur console nous impressionne sur tous les points par des jeux exceptionnels. Gex nous avait enchanté par son héros attachant et son incroyable fluidité, Blazing Dragons nous a agréablement surpris par son humour et ses graphismes 2D très détaillés, Legacy of Kain devrait nous faire frémir grâce à une durée de vie époustouflante et un scénario angoissant, et enfin, le plus attendu, Pandemonium va vous faire frissonner de bonheur !

## PANDEMONIUM, DE LA DYNAMITE !

Pandemonium est un jeu

d'aventure-action 3D

avec mouvements de caméra à l'appui.

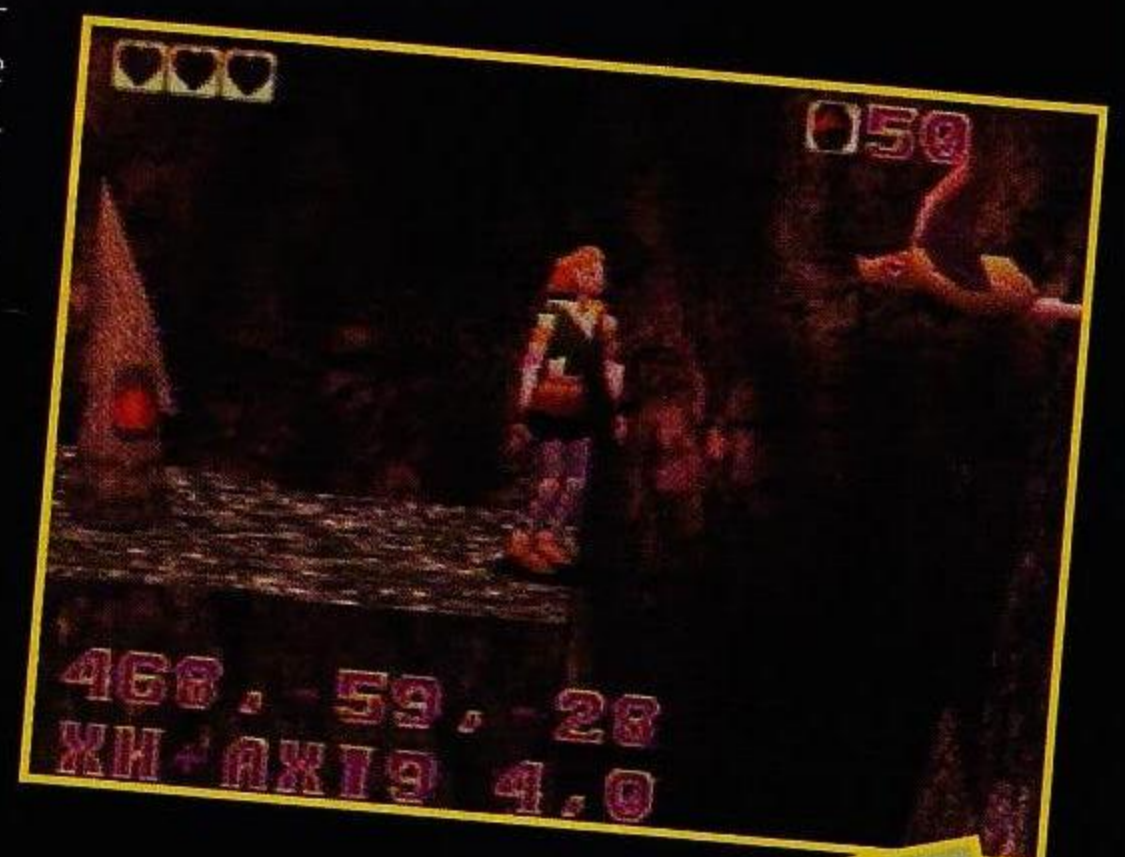
C'est sur ce point que Pandemonium est le plus surprenant, et l'équipe de programmeurs a su parfaitement gérer ces changements de plans sans y laisser de ralentissements. C'est une des raisons pour lesquelles les héros du jeu marchent, courent, sautent, grimpent... avec une fluidité exceptionnelle. Nikki, une sorcière dynamique et son sarcastique et quelque peu dérangé bouffon Fargus, toujours avec son alter-ego Sid, une marionnette fascinée par la pyrotechnie et le feu, forment l'équipe d'aventuriers avec laquelle vous évoluerez. Les différents mondes seront plutôt dans un esprit médiéval et naturel puisque vous rencontrerez donjons et t



# LES PREMIERES IMAGES



châteaux, et parcourrez forêts et montagnes. Les ennemis, quant à eux, tous en gouraud shading, sont de l'ordre préhistorique ou héroïc-fantasy, car les poursuites avec des dinosaures et les combats contre des araignées géantes seront fréquents. Voilà donc une grande aventure en perspective, bourrée d'action, et qui va sûrement tous nous couper le souffle !  
FAB.

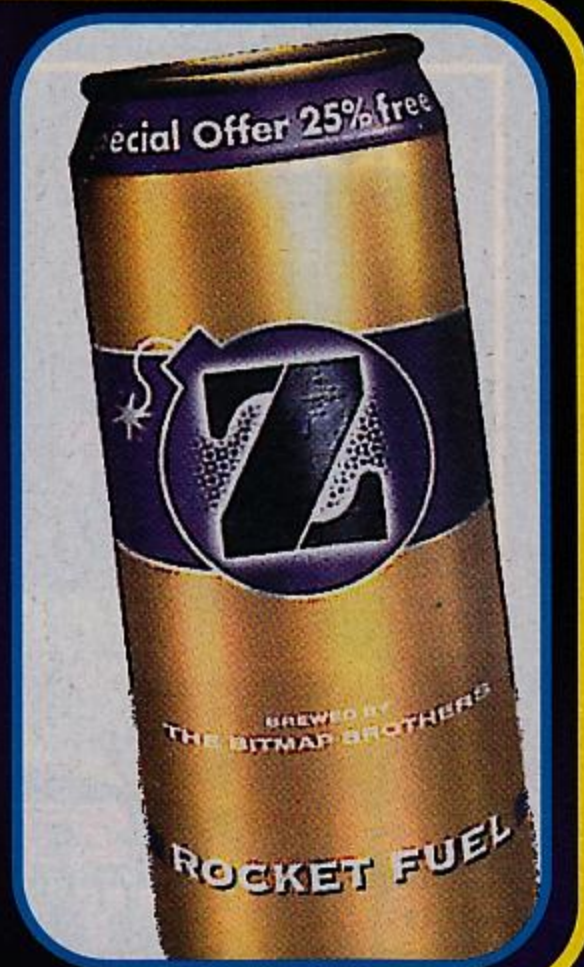


# LES PREMIERES IMAGES



## CUVEE BITMAP !

La WARNER INTERACTIVE et les fameux BITMAP BROTHERS, ont récemment organisé une giga party en plein coeur de LONDRES, pour le lancement de leur nouveau jeu Z. Ils ont tous bu du ROCKET FUEL : un fameux breuvage spécial BITMAP. On imagine l'ambiance bon enfant de cette fête hors du commun... Hic...!



## L'ASTUCE SUBLIMINALE DE SEGA

Guettez les nouveaux spots de publicité pour la SATURN qui vont passer à la télévision. Préparez une cassette vidéo, enregistrez, et repassez les en utilisant le ralenti et l'arrêt sur image. Une surprise vous y attend à la fin, ouvrez bien l'oeil et le bon, en effet deux phrases s'entrecroisent rapidement : elles cachent une astuce sympa sur un des jeux SEGA. Est-ce de la publicité subliminale?

## ENFIN, LA VOISINE NUE !

Toutes nos excuses au sujet de la photo floue de notre voisine, vous savez celle qui est vachement bonne et qui sort avec FRANCKY FRACAS. Voici donc sa photo nue intégrale ! Ne dites plus qu'on ne vous a pas gaté ! Elle est franchement bonne vous trouvez pas ?



## GENERATION PACMAN !

Elles seront toutes là, les stars du jeu vidéo d'antan, au premier étage de l'HVM rue OXFORD à LONDRES, et cela pour deux semaines consécutives du lundi 21 octobre au samedi 2 novembre. Vous pourrez admirer dans cette exposition rétro l'ATARI VCS, la MATTEL INTELLIVISION, la MB VECTREX, les RADIOLA et PHILIPS VIDEOPACK, la CBS COLECOVISION, le COMMODORE 64, le SPECTRUM SINCLAIR, la MATTEL AQUARIUS. Ca ne nous rajeuni pas tout ça ! Après vous pourrez enfin apprécier pleinement la puissance de votre PLAYSTATION et de votre SATURN. Si vous rêvez d'acquérir un de ces vieux systèmes, une vente aux enchères aura lieu et les fonds iront au NORDOFF ROBBINS MUSIC THERAPY TRUST.

## E3 = SUCCES !!

Vive affluence pour la fameuse exposition E3 se déroulant à LOS ANGELES en mai dernier, qui a comptabilisé à peu près 57



000 visiteurs durant trois jours où 467 compagnies de développement ont présenté approximativement 1700 nouveaux titres de jeux et cela fait 35 % d'augmentation, soit 20 000 visiteurs de plus que l'an dernier. Le prochain se tiendra à ATLANTA et fera l'effet d'une bombe. Bon ok, ok c'est pas drôle...

## FLIPPANTE FUSION !

CAPCOM PINBALL et SEGA PINBALL ont l'intention de fusionner et cela donnera de superbes beaux flippers dans vos salles d'arcade.

## MA PLAYSTATION, C'EST DU BETON !



Vous êtes dans le même cas que ZAK qui trimballe sa PLAYSTATION dans son sac, un peu partout ? C'est pas vraiment le pied avec tout ce matos ( fils, memory card, jeux, manettes...) qui en prend un coup de temps à autre. Bientôt sera disponible

un attaché-case pour mettre de l'ordre à tout cela. Elle sera conçue comme une coque moulée et pourra recevoir aisément tous vos éléments, et cela pour une protection anti-chocs optimale. La GAME KEEPER PROTECTION CASE sera environ au prix de 43 \$.



## CAPCOM A LA BOURRE !

CAPCOM est vraiment à la traîne pour sa conversion PAL de DARKSTALKERS. Il ne pointera son nez qu'en Octobre. En effet toute l'équipe européenne a bossé comme des forcenés sur RESIDENT EVIL ces dernières semaines, d'où ce super retard. RESIDENT EVIL verra aussi le jour sur la SATURN prochainement. CAPCOM se lance aussi dans la compilation oldies but goodies comme WILLIAMS ou NAMCO mais les titres compilés ne sont pas encore définis.



## HAUT LES MAINS !

C'est confirmé, le superbe gun tout bleu de KONAMI, qui vous à permis à vous éclater sur HORNED OWL pourra aussi servir pour DIE HARD TRILOGY. Un autre modèle fabriqué celui-ci par FIRE INTERNATIONAL, lui fera concurrence sur le marché. Seuls, le prix et l'ergonomie feront toute la différence. Quel sera le gagnant ?



## RUMEUR RUMEUR, CHUUTT !!



Il paraît que SEGA est en train de développer une extension qui augmentera considérablement les performances sexuelles, euh non, je voulais dire de calculs et de graphismes grâce à la puce PowerPC 603e, celle-la même utilisée dans les Macintosh d'Apple (Performa&Pippin). Le projet 64X contient en plus de la 603e, 36Mo de RAM et atteindrait le million de polygones par seconde en calculs. Plus encore, les textures mappées seront en 16 millions de couleurs avec des effets de lumière calculés en temps réel !! Malheureusement, il semblerait que cette information soit une intox diffusée par des gens irresponsables. Personnellement, j'y crois et vous?



## STREET FIGHTER, ENCORE EN 2D !

STREET FIGHTER 3 pointera le bout de son nez dans les salles d'arcade d'ici le printemps 97. Même s'il sera encore en 2-D, son animation sera trois fois plus rapide que dans STREET FIGHTER ALPHA 2. CAPCOM nous l'annonce comme l'ultime jeu de combat en 2-D. Devinez qui va être heureux à la redac?

## TIREZ SUR MESURE !

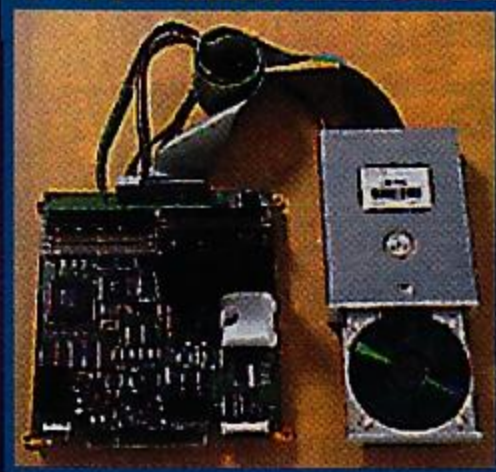
Vous faites partie des 10 meilleurs joueurs pour les jeux de tirs (Shooting) de la nation? Vous mettez 5 francs dans la machine pour en sortir 3 heures après si ce n'est plus? Vous arrivez à tirer 16 coups par seconde en rafale? Vous rêvez d'être "Concepteur de SHOOTING"? Eh bien ASCII a pensé à vous. Elle vous propose son kit de construction de shooting en 3D. On pourrait croire que la 3ième dimension ajoute une difficulté pour la fabrication d'une telle œuvre, mais pas du tout. Tout est fait pour vous faciliter la tâche. **3D SHOOTING TSUKUURU** fait partie du premier volet d'une série de jeux de construction, puisque la série de TSUKUURU (Construiire) s'enrichira de 2 autres titres comme **SIMULATION TSUKUURU** et **RPG TSUKUURU**. Mais restons au shooting. Vous pourrez dans ce jeu élaborer un shooting du style de "AFTER BURNER" avec 3 sortes d'armes sur les 5 disponibles que vous pourrez attribuer à votre vaisseau. Pirouette et autre looping seront possibles et les 4 tableaux qui pourraient sembler à priori peu en nombre, sont compensés par de longs niveaux. En plus une bibliothèque de décors abondants vous est fournie, qui vous donnera le choix dans tous les genres à commencer par le style science-fiction jusqu'au style pop-fantaisie. Une fois le décor choisi il vous sera demandé de placer les ennemis avec leurs trajectoires d'attaques (oui je sais ça se complique) grâce à un mode où vous verrez le tableau de haut. Bien sûr les trajectoires sont aussi disponibles dans la bibliothèque comme le sont aussi les autres vaisseaux ennemis. Mais là encore un éditeur vous permet de créer vos propres vaisseaux ennemis en collant, comme dans un modeleur sur ordinateur, des formes initiales. Décidément un titre qui gardera au chaud les neurones puisqu'il est annoncé pour cet hiver au Japon.





## CAPCOM ? AU RAYON CD AU FOND

**CP SYSTEM III**, c'est le nom de la nouvelle borne d'Arcade de chez CAPCOM qui utilisera non plus des composants traditionnels



chers et coûteux mais un Cédé-ROM pour contenir les jeux. Et grâce à une mémoire FLASH les accès au Cédé-ROM seront éliminés donc pas de ralentissement à ce niveau. Même qu'avec cette technique ça résisterait aussi au coupure d'électricité. Les premiers titres annoncés sont **"WOZARD"** et **"STREET.FIGHTER III"**.

## NE MANGEZ PAS N'IMPORTE QUOI !!!



Vous avez un petit creux dans le ventre pendant les parties sanglantes de PUYO-PUYO? Reconciliez-vous avec les gateaux PUYO-PUYO. Ils vous

permettrons de garder la tête froide pendant les longues nuits. A la rédac ils ont pas du tout aimés, mais je travaille avec des gens qui n'ont pas de goût.

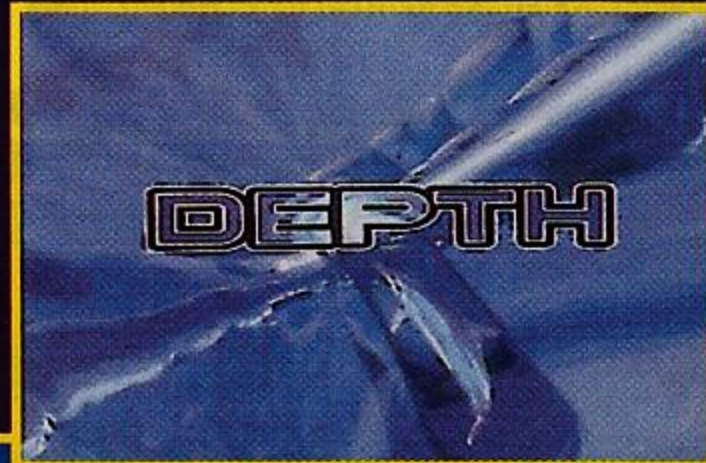
## JAMAIS 2 SANS 3 !

La suite du célèbre "SIM CITY 2000" vient d'être annoncée. Son nom est **"Sim City 3000"** dont je ne possède aucune information complémentaire et qui devrait toutefois être adaptée sur l'ULTRA64. Tout ceci vient d'être dévoilé pendant la présentation de MAXIS JAPAN.



## UN CD A 300 FF ?

Il y a des jeux en provenance du Japon dont on ne peut franchement pas parler en France. Et pourtant là-bas certains soft sont annoncés comme un événement unique. C'est exactement le cas pour **DEPTH** (Profondeur). Un jeu de musique au dire de SONY!? Oui, il est réellement présenté comme un jeu de musique ou **MusicSoft**. Que dire, au commencement du jeu, on vous amène vers un océan du nom de "SILENT" (Silence). Vous incarnez un dauphin, et en nageant un peu vous apercevrez 12 objets sous l'eau. Il suffira de plonger dans l'un de ces objets aux formes diverses pour accéder aux tableaux. A chaque tableau correspond une musique et en dirigeant le dauphin vous allez pouvoir entendre les variations de toutes sortes sur la musique diffusée. Maintenant direction la tour, "TOWER", où vous pourrez modifier grâce à l'aide d'un éditeur, apporté des modifications sur la musique que vous venez d'entendre un peu comme dans un studio d'enregistrement.



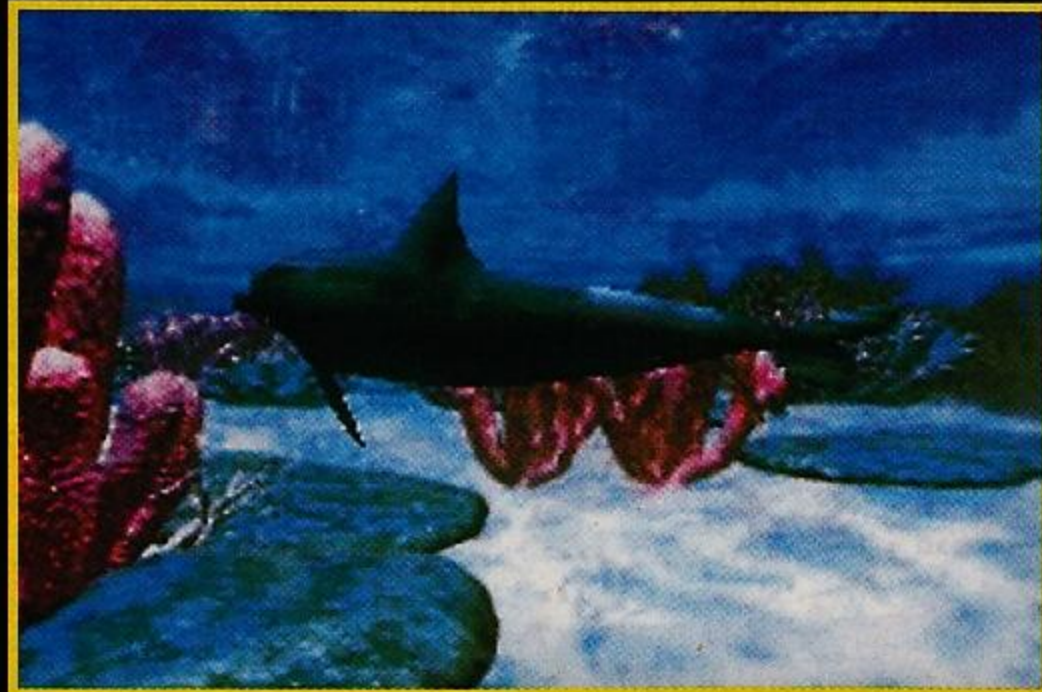
**A QUOI TOUT CELA PEUT-IL SERVIR ???**

Hein ? Au Japon la PlayStation était



vendu au prix de 2,500ff au tout début de sa carrière. Déjà la tranche d'âge des gens pouvant se l'offrir devenaient du coup élevées par rapport aux autres 16bis de l'époque. En d'autre terme les goûts étaient plus évolués ou pouvaient être évolués. Alors la question se pose. A quoi cela sert-il?

Tout simplement à se faire plaisir. Grrrr. Un peu chère pour se faire plaisir me direz-vous, mais non seulement il en faut pour tout les goûts mais aussi les goûts et le couleurs ça ne se discute pas! Si l'un ou l'une d'entre vous avez aimé "AQUANAUT'S HOLLIDAY" et bien ce soft sera votre prochaine acquisition. D'après le concepteur qui est le même pour ces deux titres, **DEPTH** devait faire partie intégrante d'"AQUANAUT'S HOLLIDAY". Annoncé pour l'hiver 96.





# DAYTONA, LE GRAND RETOUR

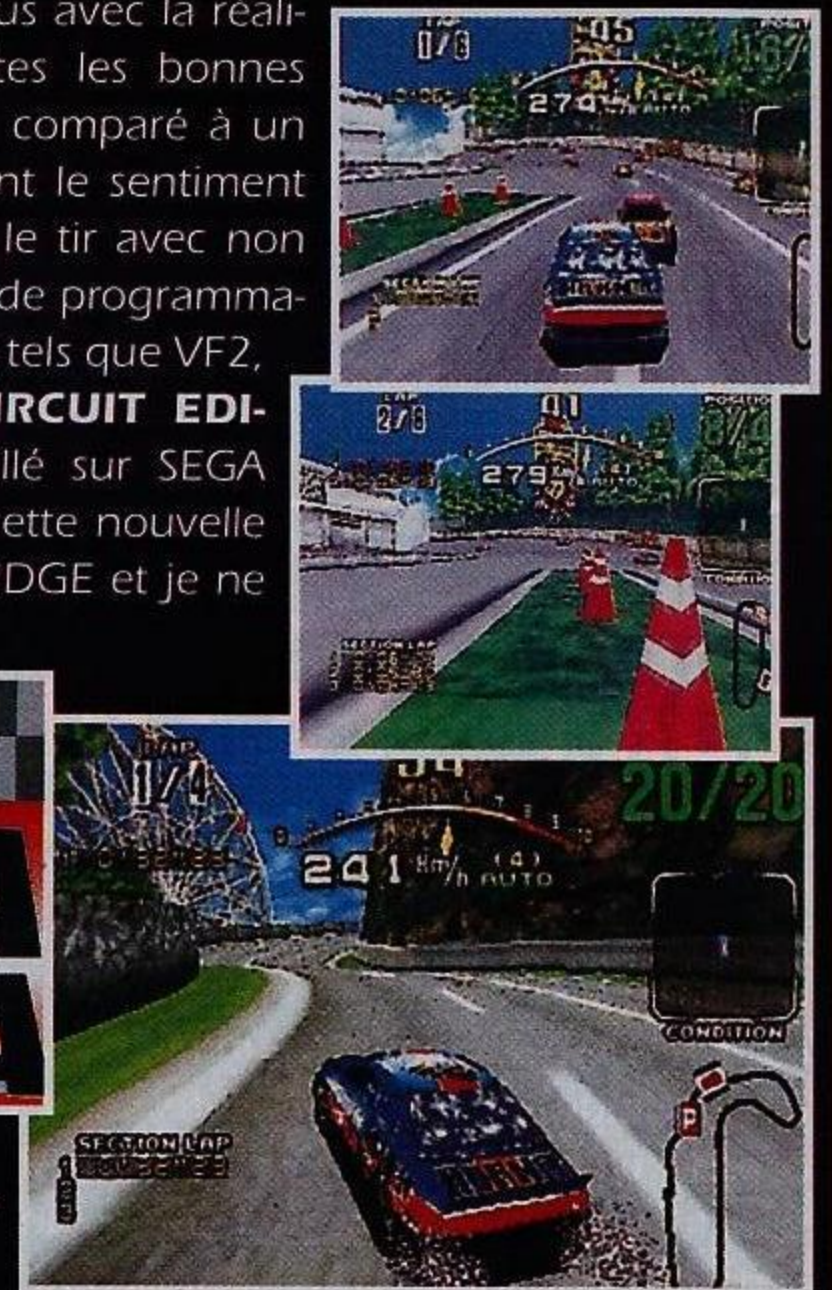


Rappelez-vous il y a presque 2 ans au moment de la sortie de la SATURN, la nouvelle 32bits de SEGA nous avait carrément déçus avec la réalisation saccadée de DAYTONA USA. Malgré toutes les bonnes langues pouvant vanter le "GamePlay" et le fun, comparé à un RIDGE RACER les possesseurs de la SATURN avaient le sentiment d'avoir fait le mauvais choix. Depuis SEGA réctifie le tir avec non seulement une nouvelle version de la bibliothèque de programmation pour les développeurs mais aussi avec des titres tels que VF2, SEGA RALLY, et aujourd'hui "DAYTONA USA CIRCUIT EDITION". Vous l'avez deviné, l'équipe ayant travaillé sur SEGA RALLY a apporté tout le capital "savoir-faire" pour cette nouvelle

version. D'ailleurs moi-même avant la sortie des deux 32bits je jouais plus à DAYTONA qu'à RIDGE et je ne peux que me réjouir de la nouvelle.

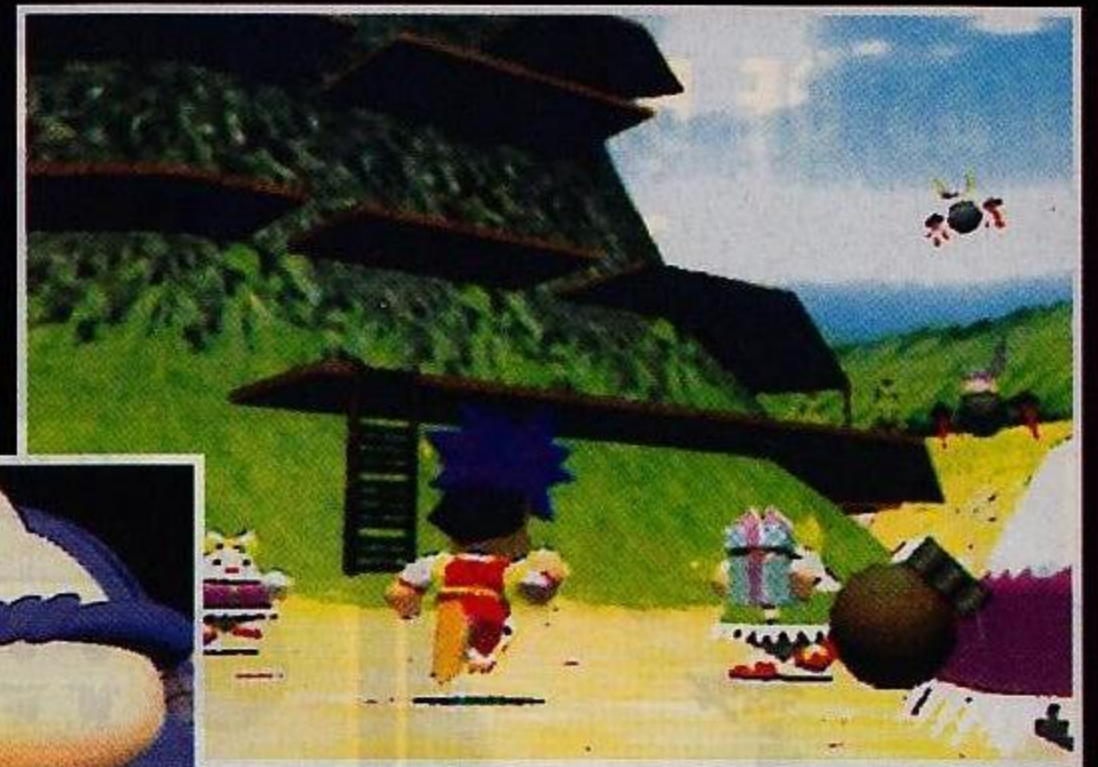
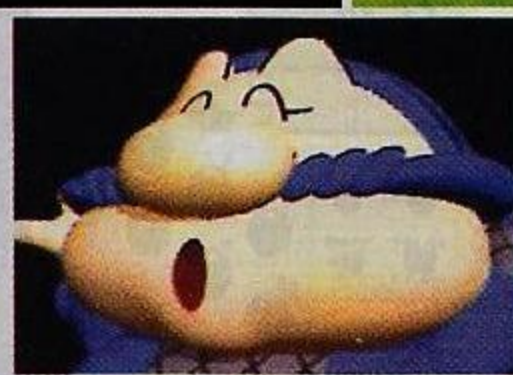
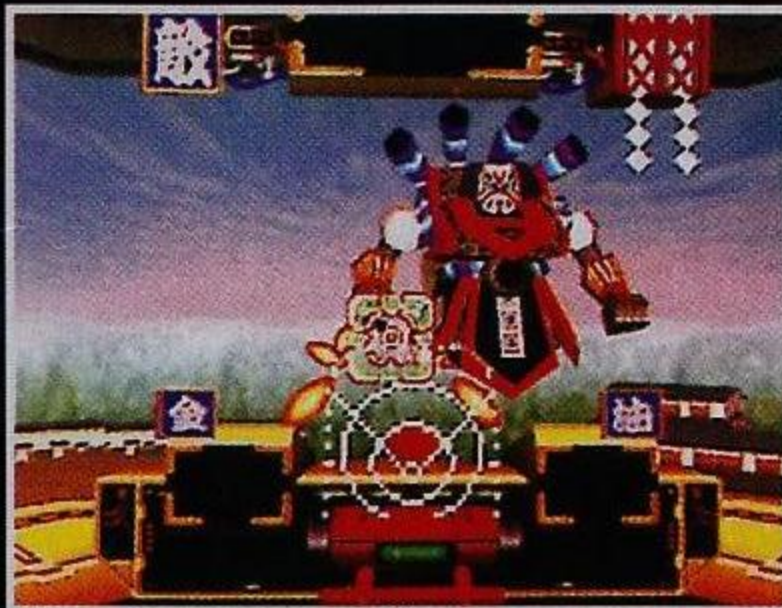
## QUOI DE NEUF DOCTEUR?

En gros je commence par la fluidité qui passe de 20 images par seconde à 30images/sec. 50% de mieux, Ouf, terminé la sensation que les images sautent. Avec un peu de chance nous aurons même pour le moteur du programme, une version améliorée de SEGA RALLY. Ensuite 2 Circuits en plus s'ajoutent pour en arriver à un total de 5. C'est un peu léger mais bon c'est déjà ça. Et j' ai gardé le meilleur pour la fin , oui, le jeu à deux sera enfin possible comme sur SEGA RALLY. Voilà il est annoncé pour novembre et moi j'ai déjà écrit la lettre pour papa Noël.



# GOEMON IS BACK !

Lifting pour GOEMON avec ce 5ième épisode de la série "GAN-BARE GOEMON5" et je ne vous dis pas comment les méchants devront se tenir à carreaux!! Inutile de vous précisez que tout sera en 3D comme dans MARIO64 puisque sur l'ULTRA64 c'est chose acquise. Si le jeu est aussi riche que son rival MARIO, j'en ai déjà l'eau à la bouche rien qu'à y penser, malheureusement aucune date n'est annoncée ni au JAPON ni chez KONAMI. Mais sûrement que toutes la smala "KONAMI" qui a fait le succès de la série sera au rendez-vous.





## NON, CE N'EST PAS UN PARACHUTE !



L'INTERACTOR cet étrange sac à dos disponible chez nos copains anglais pour 69.99 £, se branche sur votre console et permet de vibrer aux sons de tout vos divers jeux. Il permet de rentrer au coeur même de l'action des grands hits mythiques, à la bande son et aux bruitages particulièrement soignés comme TEKKEN 2 ou de DOOM. Cet étrange gadget donne aussi d'étranges sensations pour l'écoute de vos disques audio.



## SONY : LA CHASSE AUX PUCES

Le pied pour une PLAYSTATION, c'est de faire fonctionner tous les jeux américains, japonais ou européens et cela quel que soit la provenance et l'origine de votre console. Même si la plupart des utilisateurs connaissent la fameuse bidouille tabou et qui n'a été révélée par aucun des magazines de jeux vidéo français, celle ci présente plusieurs désavantages : rayures évidentes pour vos CD, risque non négligeable d'altération pour la console et lecture hasardeuse des pistes sonores dans de nombreux cas. Une solution existe actuellement, il suffit de rajouter une toute nouvelle puce à l'intérieur de votre machine, certaines boutiques vous l'installeront pour environ 350 Frs. Attention premièrement cette manoeuvre annule tout bonnement la garantie de SONY et deuxièmement si votre console est du lot de série de fabrication 3000 (il est indiqué en dessous sur l'étiquette) et bien cela ne fonctionnera pas du tout. Actuellement une rumeur circule et annonce qu'une toute nouvelle puce sortira fin septembre et rendra toutes les PLAYSTATIONS existantes enfin universelles. Finie la galère !

## VIRTUA FIGHTER 3

### C'EST OK !



A peine sorti sur bornes d'arcade l'équipe de SEGA planche déjà sur la version SATURN de VIRTUA FIGHTER 3, qui espérons nous, sera toute aussi réussie. La date sortie annoncée est pour probablement la rentrée 97.

## T'AS DE BELLES MANETTES, TU SAIS ...



C'est une véritable profusion de manettes qui est proposée pour toutes nos consoles adorées. C'est également valable pour la très attendue NINTENDO 64, en effet différentes options supplémentaires, tel que le bouton turbo, viennent s'ajouter à l'excellente ergonomie de ces manettes.

## TWISTED METAL 2 COMPLETEMENT DINGUE !



La suite de TWISTED METAL sortira plus vite que prévue sur la PLAYSTATION, elle vous emmènera aux quatre coins de la planète. Il y aura des tas d'options supplémentaires, de nouveaux véhicules démentiels (corbillard par exemple), de nouvelles armes et attaques meurtrières et la possibilité de se téléporter quand on sort du pourtour de l'écran. Cerise sur le gâteau, à la demande générale, la possibilité de jouer en link. Ça va être chaud !





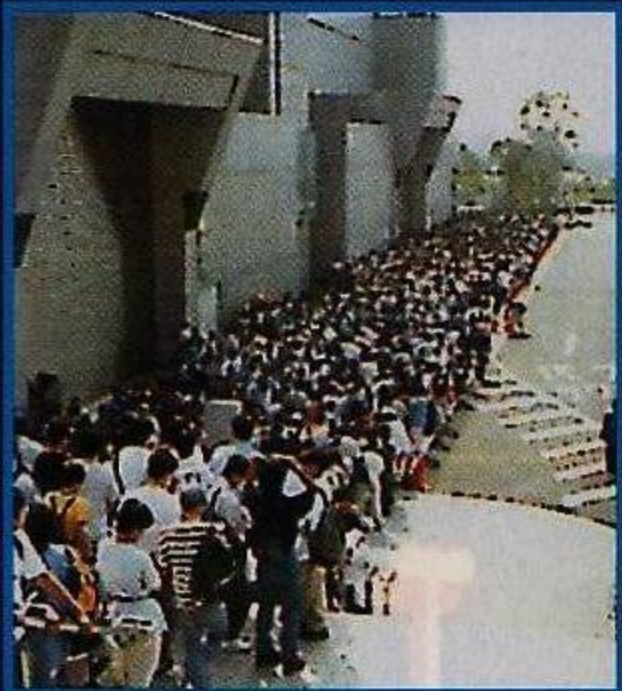
# NINTENDO LE GRAND ABSENT !

Du 22 au 24 août se tenait à Tokyo le salon du jeu vidéo le "TOKYO GAME SHOW". 70 boîtes de développement s'y sont retrouvées pour y accueillir plus de 109.649 personnes en moins de 3 jours.

Pour une raison évidente quoique tue Nintendo ne faisait pas partie de ce Bintz. Mais heureusement que les grands pontes, j'ai nommé ENIX, KONAMI, SETA et d'autres étaient bel et bien là pour nous présenter leurs nouveautés sur la 64. Espérons que Nintendo ne nous tiendra pas trop longtemps en haleine parce que 3 jeux même avec MARIO64 c'est un peu léger pour mon estomac.

## AMUSEMENT MACHINE SHOW

Du 12 au 14 septembre cette fois se tenait le AM SHOW pour tout ce qui concerne les jeux d'Arcade. 3000 bornes qui représentaient plus de 70 sociétés étaient au rendez-vous pour accueillir le grand public. Une version définitive du tant attendu VIRTUAL FIGHTER3 pouvait-y-être jouée pour le plus grand bonheur des fans. Il y fut aussi présenté une nouvelle version de "APLINE RACER2" de NAMCO pouvant se jouer à plusieurs en étant reliés par réseaux. Des simulateurs de Jetski, l'un par SEGA, "WAVE RUNER" et l'autre par NAMCO, "AQUAJET" étaient présents pour la première fois aux yeux du public.



# LE SECRET DE NOTRE ENERGIE !

C'est la rentrée et tout le monde est revenu au Journal pour la fabrication du prochain numéro. ZAK a eu la bonne idée de nous ramener le Cédé de



WIPEOUT pour nos longues nuits au journal. Et ça fait 2 semaines qu'il nous tiens compagnie pour nous revitaliser le citron (tête). Et franchement c'est top. Même FRANCKY FRACAS qui nous mets du classique à longueur de journée à aimé. Moi aussi qui n'aime pas trop la techno-beat, je trouve le disque GENIAL !!! La musique c'est vraiment de la drogue. Yeah man !!!

Kamino

# LES MOTS CROISES QUI TUENT !!!



Bonne nouvelle, que dis-je, très bonne nouvelle pour tous ceux qui veulent approfondir la langue du pays du soleil levant. Plus besoin d'aller draguer les japonaises, un jeu de mots croisés sur SONY vient d'arriver. Enfin! Je me demandais quand ils allaient le sortir. DEJI KURO propose près de 140 tableaux qui je l'espère vous fera chauffer les neurones pour l'hiver qui s'annonce rude. Ils sont en attente du "sésame magic" mais "japonais" (eh oui rien n'est parfait). Le must en somme. Pour la modique somme de 240ff. Ce n'est rien pour un jeu d'une telle qualité. A offrir à votre pire ennemi. Annoncé pour novembre chez ATLAS mais pas en France.



# J'IMAGINE LE MEC...



SEGA nous sort encore une fois un nouveau stick pour sa SATURN. Le TWIN STICK permettra de jouer pleinement à VIRTUA ON, annoncé pour la fin de cette année.

J'imagine le mec qui a déjà acheté le premier volant+le joystick de 20kg (ConsoleNews3) et qui va se procurer cette extension. En plus pour arranger les choses, les apparts au Japon ne sont pas très très grands, alors vous voyez le hic? Mais quand on aime on est aveuglé et on s'en fout. Alors à vos porte-monnaies.



# INTOX OU VERITE ?

Vous êtes-vous déjà retrouvé dans un embouteillage à coté du conducteur, en vous disant "ah si j'avais une GameBoy". Il faut dire c'est bien utile, surtout avec son autonomie de plus de 20 heures ! Mais voilà il n'y a pas la couleur et malgré sa ludothèque impressionnante, c'est un peu dommage. Couleur et autonomie ne font pas bon ménage donc TAKARA a décidé de changer cette situation inacceptable en annonçant la sortie imminente d'une Gameboy couleur. Intox? Nous le saurons sûrement très bientôt.





## LES PREMIERES IMAGES



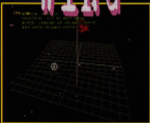
C'est avec une joie difficilement réfrénée que j'ai appris que WC 4 est doré et déjà en préparation pour la PlayStation. Imaginez un peu, cette saga mythique mettant en scène les humains et les Kikothis est devenue au fil des épisodes digne des plus grandes productions hollywoodiennes.

## MOTEUR

Le troisième volet de cette aventure spatiale vous mettra dans le peau du Colonel Blue, pilote émérite et respecté de tous vos pairs. Origin avait réussi à nous entraîner dans une histoire où se mêlaient intrigues



## WING COMMANDER IV



et rebondissements, notamment grâce à une pléiade d'acteurs célèbres, le plus connu étant Mark Hamill (La Guerre Des Etoiles). Grâce à un scénario bien ficelé et une action intense, le joueur avait véritablement l'impression d'ajouter à une série de SF Heine, pour une première tentative sur la console, la réalisation laissée à d'autres et ainsi... espérait plus qu'une chose pour l'épisode suivant : un jeu moins succédé dans les scènes d'action, bref une frustration plus limitée.

## ACTION

Dans ce nouvel épisode, vous jouez toujours le rôle du Colonel Blue. La guerre contre les Kikothis est cette fois bien et bien terminée. Vous pensez écouler vos derniers jours tranquillement en paix lorsque vous êtes soudain rappelé en urgence par la Confédération. En effet, étranges phénomènes viennent de se produire. Des appareils inconnus viennent d'aborder sans raison apparente un vaisseau Nipkow. Une guerre civile risque d'éclater à tout moment, c'est donc à vous de faire la lumière sur cette sombre affaire. L'intrigue est en place, à vous de jouer.

Vous allez retrouver au cours de votre périple les mêmes personnages qui ont fait le succès de la série : Morko, l'Aeriel Tolwyn... Le scénario a été encore plus étoffé et propose des rebondissements encore plus nombreux que dans le précédent volet. Nous n'avons malheureusement pu voir aucune scène cinématographique : tous les personnages ont été filmés dans de véritables décors ce qui donne une véritablement une ambiance plus crédible avec le jeu de scène des acteurs encore plus convaincant. La prévision que nous possédions ne proposait qu'une seule mission. Autant dire que nous en sommes encore qu'à... une ébauche et lorsque l'on voit ce que donne le résultat du combat spatial... Ben, il y a encore du travail à faire ! Pour tout dire, j'avais le temps de terminer mon café avant que les premiers ennemis n'arrivent sur moi. C'est d'ailleurs à se demander si la PlayStation sera capable d'analyser tout ça sans problème. Abiez-mesieurs les programmeurs, ne nous décevez pas !

Que tous les amoureux de la série lient un cri d'appel avec moi : que la force soit avec vous ! J'ai dit ! à je me trompe de film, suite et fin au prochain épisode...

FAB.





# LES PREMIERES IMAGES

OCTOBRE 96

CONSOLE

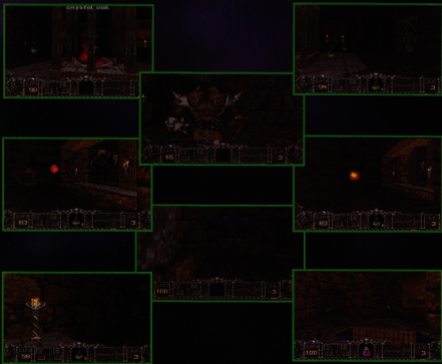
Cette fin d'année est marquée par l'arrivée des Doom-Like et ça n'est certainement pas les fins de la Saturn qui vont s'en plaindre. Après l'arrivée imminente d'Earthworm, c'est à présent au tour d'un nouveau hit PC de débouquer sur nos chères consoles, j'ai nommé : HEXEN. Et étant une fois... non laissez tomber ! L'histoire aurait pu commencer de la sorte mais c'était sans compter le méchant du jeu, Boris, accompagné de ses frères, qui s'appretent à détruire notre chère planète. Heureusement pour nous, ça n'est pas un... mais trois aventuriers qui vont tenter d'échapper à l'histoire et de détruire le mal dans son propre royaume. Vous l'aurez compris, ce nouveau clone de Doom nous transporte dans un monde d'érotic fantasy où le magie et l'épée remplacent la carabine et la pellicule. Fort dans les buts, à savoir : les monstres, les bazookas et voyez-vous plutôt quel genre de surprises nous réserve HEXEN. Avant de défer les modes multijoueur, vous aurez le loisir de choisir votre personnage. Chacun d'entre eux a des caractéristiques bien différentes selon leur classe. Barista le guerrier utilisera plus facilement des armes de proximité, il sera plus robuste et encastrera mieux les coups que Paris le dieu ou Daxolon le magicien. Au contraire, ces derniers auront diverses armes de fr et seront plus rapides et agiles que leur ami barista.

## HISTOIRE D'OS

Une fois votre personnage choisi, on avale pour l'aventure. Dès le départ, vous avez le loisir de vous balader en extérieur ou de pénétrer dans les sombres recoins des forêts. Du peu que nous en avons vu, les textures du château et l'ambiance qui s'en dégage sont bien dans l'esprit du jeu. Les graphismes sont assez sombres mais ne commencent réellement dans la pure tradition horre-fantasy, les monstres sont originaux même s'ils sont terriblement pacifistes vu de près. En fait, la véritable innovation par rapport à Doom, c'est le mélange des différents niveaux. En effet, ces derniers ne sont plus linéaires. D'ordinaire, vous allez devoir faire d'intentionnels aller-retours car une dé ramassée sur un aulac par exemple, ouvre une porte située à un autre sous-monde. Si vous voulez, la notion du level est totalement purgée pour est enrichie. En bref, c'est la prise de tête qui commence. Si vous vous sentez perdu, une carte ou plutôt un parchemin vous aidera à trouver votre voie, il vous sera également possible tout au long de votre quête d'acquiescer de nouvelles armes, récolter des reliques, des fœtus de stars. Vous pourrez d'ailleurs récupérer la plupart d'entre elles après avoir cassé de beaux vitraux.

HEXEN propose un challenge intéressant et semble apporter plusieurs innovations réelles pour satisfaire pleinement les amoureux du genre. La bataille pour le meilleur Doom-Like va être chaude, que le meilleur gagne !

FAB



# LES PREMIERES IMAGES





## RECHERCHE HOMMES ET FEMMES EN BONNE SANTE



Après plus de 5 mois CAPCOM nous dévoile la suite tant attendue de l'effrayant **BIO HAZARD**. Mais faut-il vous décrire encore une fois ce mégahit d'un tout nouveau genre qui avait fait fureur au Japon et aujourd'hui en France. Le jeu se passait dans un décor en 3D fixe où votre personnage pouvait se déplacer dans tous les recoins d'une pièce grâce à une technique particulière. Et malgré un premier pas dans un jeu d'un nouveau genre, la profondeur du jeu et le fun étaient au rendez-vous.

### LA PEUR DU GRAND NOMBRE

Si le mot clé du premier épisode était "la peur par surprise" dans le second se sera "**la peur du grand nombre**". Rappelez-vous dans le premier épisode, quand à côté de la ville de Racoon, dans un labo secrètement tenu du public, vous êtes envoyés en tant que renfort de la première mission disparue. Et c'est ici même que vous faites la découverte macabre d'une expérience génétique qui tourne au drame en touchant les chercheurs eux même. Et voici la suite de cette catastrophe qui va se propager dans la ville qui se situe juste à côté. Toute une ville contaminée !!! On imagine aisément la variété de décors et de situations que nos deux nouveaux héros devront affronter pour en sortir. L'histoire se situe 2 mois après le premier drame. Le scandale de l'affaire "UMBRELLA" éclata au grand jour et amena bon nombre de ses responsables devant la justice. Le labo fermait ses portes définitivement. 2 mois plus tard dans la ville de Racoon une étrange infection de la peau touchait la population. Mais personne ne pouvait donner d'explications. Et du jour au lendemain les gens infectés se transformaient en ZOMBIS gluants. Pire, ils commençaient à s'en prendre au reste de la population non-contaminée !!!

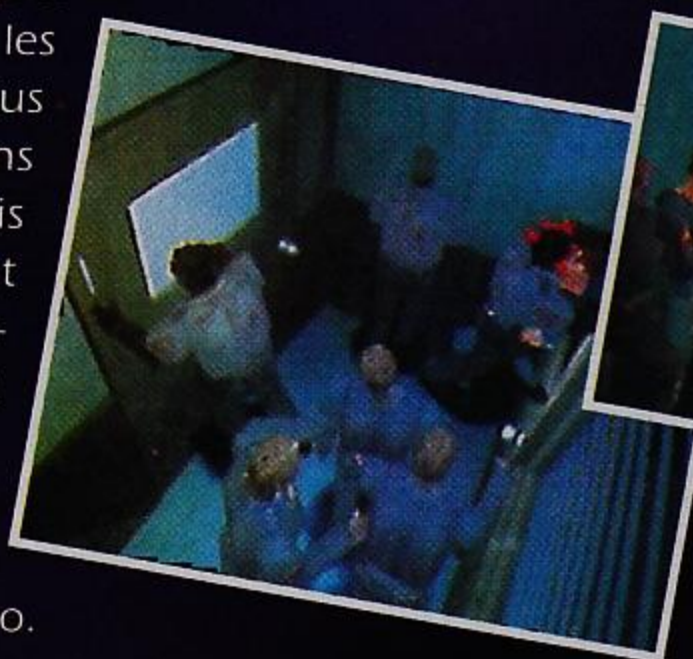


ET ENFIN NOS DEUX GUGUS

Dans ce merdier chaotique, un jeune flic avait pourtant réussi à se barricader dans une des pièces du bâtiment de police. Comment a-t-il fait pour s'en sortir? Mystère et boule de gomme, il faudra poser la question à CAPCOM sans, mais ce qui est sûr c'est qu'il commence à manquer de bouffe et de munitions. Il faut aussi qu'il tire son c..., mais ça c'est une autre histoire. Une seule solution professeur tournesol !!! Sortir d'ici, mais bon dehors ils font déjà la fiesta et il n'était pas invité, du moins pas encore. Entre temps ELSA, une autre survivante fonçait au poste avec sa moto. Voilà pour son c... heum mais bon ils feront ces bêtises une fois qu'ils se seront débarrassés de tous ces voyeurs autour qui ne pensent qu'à les mordre et à aspirer leur sang chaud.

### UN PEU DE PATIENCE LES GARS

Nous restons très près pour vous donner les informations les plus fraîches, les moins fraîches aussi, Mais malheureusement rien je dis bien absolument rien n'est annoncé, ni la date, ni le système du jeu, alors armez vous de patience ciao.



## LES ACTEURS DU PROCHAIN BEST SELLER !

Pour vous et rien que pour vous les arts works d'une partie des participants de DESTRUCTION DERBY 2. Ils ont l'air plus déjanté les uns que les autres. Ce sont les possesseurs de la PLAYSTATION qui vont être heureux. On dit merci qui ?







## UNE LONGUEUR D'AVANCE !

A la sortie de l'ULTRA64 3 jeux étaient disponibles. Mario64, Pilotwings64, et le moins connu HabuSHOGI (Rabou CHOGUI) un jeu d'échec japonais signé SETA. Apparemment SETA veut garder cette avance pour la N64 puisque 3 autres titres d'un genre totalement différent nous sont dévoilés.

### WILD CHOPPERS:

En regardant la manette de la 64 on se rend compte de l'immense potentiel que renferme un stick analogique. SETA l'a bien compris puisque ce simulateur d'hélicoptère en bénéficiera pleinement. Votre mission consistera à vous battre contre des terroristes très méchants en choisissant votre hélico parmi 8. Il est plutôt rare de pouvoir choisir sa bécane surtout dans un jeu de tir en 3D.



### WILD CHOPPERS



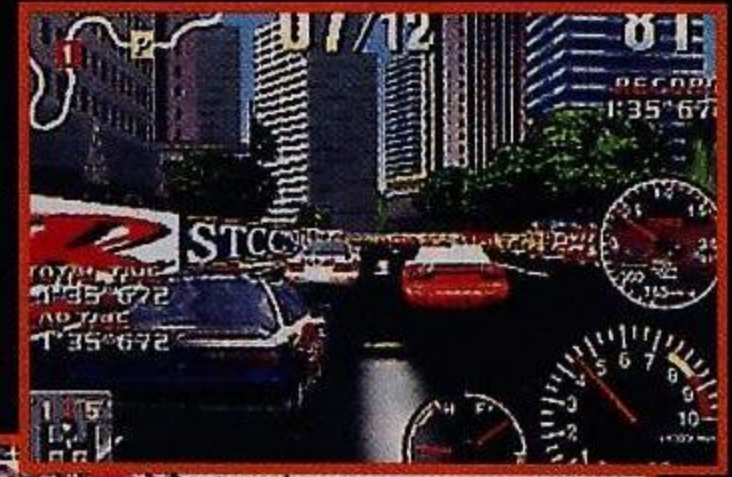
A chaque mission vous devrez en fonction de vos goûts, adapter le choix. Par exemple dans une mission avec beaucoup de chars il vous faudra piloter un hélico anti-chars ou encore dans une autre mission contre des jets se sera plutôt un hélico plus maniable, plus mobile, et plus rapide. La maniabilité, parlons-en, puisque celle-ci a été particulièrement pensée. Avec le bouton de la direction traditionnelle à gauche de la manette de la N64 vous pourrez orienter l'oiseau dans les 8 directions du Nord au Sud. Vous me suivez? Ensuite avec le stick le mouvement du zing. C'est tout, facile non?

Bien voilà, il suffit maintenant de patienter juste un tout petit peu vu que sa sortie est annoncée pour l'automne, mais bon avec beaucoup de chance le père Noël nous l'amènera peut-être? Ciao.

Bien voilà, il suffit maintenant de patienter juste un tout petit peu vu que sa sortie est annoncée pour l'automne, mais bon avec beaucoup de chance le père Noël nous l'amènera peut-être? Ciao.

### REV LIMIT:

Pour se faire un nom en tant que grosse boîte de production de jeu il faut réussir dans des domaines bien précis. Rappelez-vous au moment de la sortie de la PlayStation il y avait "RIDGE RACER" de chez NAMCO. C'est vrai ce n'est pas exactement la même chose qu'avec SETA puisque RIDGE était une conversion tirée de l'Arcade. Mais cela a quand-même aidé à propulser le nom de NAMCO, déjà très célèbre, au près grand public. C'est pour cette raison que SETA va mettre le paquet dans **REV LIMIT**, l'un des premiers jeux de course de voiture sur la N64. Se sera un défi la firme : montrer son degré de technique, d'imagination, et de création. La jouabilité sera t-elle à la hauteur? Vous le saurez grâce à ConsoleNews.



### REV LIMIT

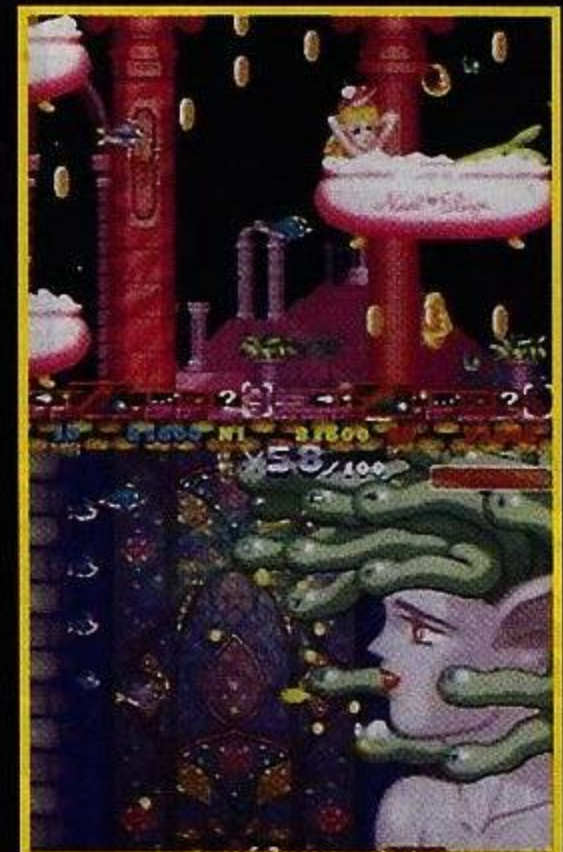


## LE COIN DE L'OBSÈDE

Vous préférez passer le week-end à regarder les émissions de charme au lieu de vous consacrer corps et âme aux consoles 32bits ? Et pourtant avec 32bits, il y a de quoi faire non ? KONAMI a trouvé la solution en annonçant son prochain titre,

SEXY PARODIUS. Dans ce jeu, tout sera fait pour vous déconcentrer des tirs ennemis. Bien sûr, le légendaire humour Konamien, cette fois teinté de rose, est omniprésent tout au long du jeu. Et avec KONAMI, les Shoot'em-up c'est pas de la rigolade et ça peut même vous arracher la peau de votre unique pouce. Pour cette version, pas de jaloux puisque le jeu sort sur les 2

consoles 32bits. Ça fait au total 64bits !!! Au secours ! C'est pour le 1er novembre au Japon.





## LES PREMIERES IMAGES



## RIDGE RACER

3\*

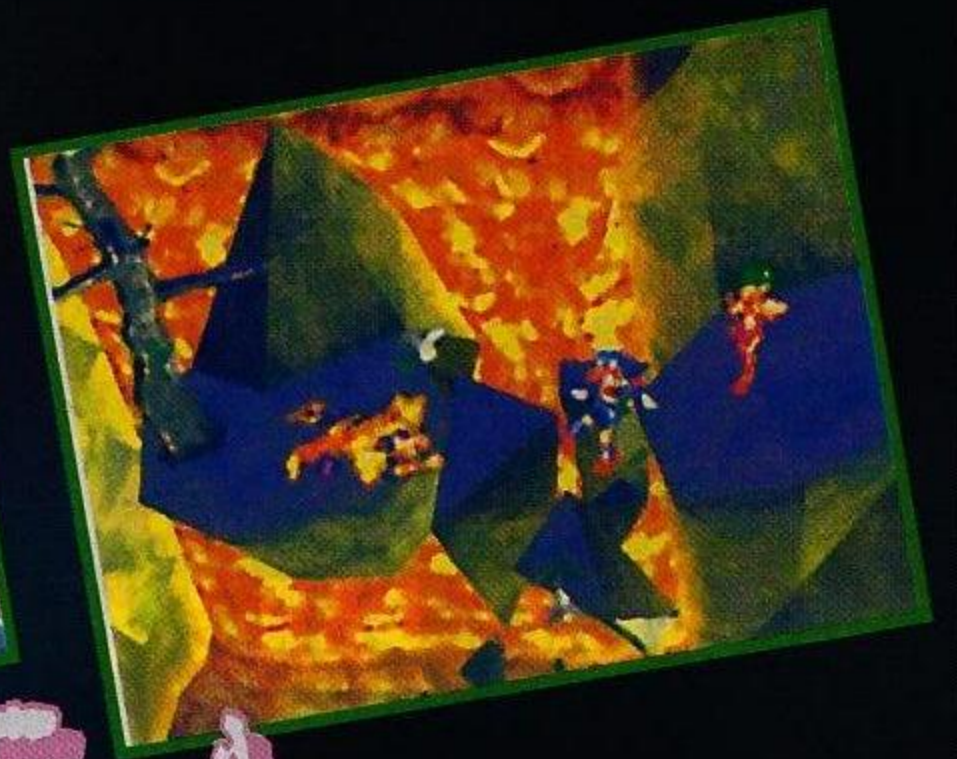
LE  
GRAND VIRAGE DE  
NAMCO

Chaque année NAMCO nous sort une version améliorée du RIDGE RACER. Après RR Revolution qui n'était pas une révolution, la firme nous dévoile la suite tant attendue de celui-ci. Mais bizarrement le jeu ne portera pas le nom de son grand père? D'ailleurs son nom n'est même pas dévoilé encore.



\*TITRE SOUS RESERVE





# GRANDIA



Depuis l'apparition du Cédé-ROM un projet traînait dans les couloirs de chez GAME ARTS. Trois ans et demi de concoction et voici donc un RPG taillé sur mesure pour la 32bits de la SATURN qui nous montre son bout du nez. **GRANDIA** a le culot de s'auto-proclamé le nec plus ultra du jeu de rôle sur consoles. L'ambition de ce titre est à la hauteur de l'équipe qui y travaille. GRANDIA est tout simplement un concentré de talent de tous les domaines. Tant au niveau graphique qu'au niveau musical, les détails sont particulièrement travaillés. Pour décrire le genre en une seule phrase GRANDIA est un RPG en 3D en temps réel. Depuis l'ULTRA64 et son bébé Mario64 il faut dire que la barre est placée très très haute. Espérons que le résultat en tiendra compte. Mais je vous laisse découvrir ce jeu avec un univers constitué de plus de 200 décors.



## DU RPG? OUI MAIS PAR SNK !

Tous les personnages du célèbre beat'em all SAMURAI SHODOWN de chez SNK, vont devenir les protagonistes d'un RPG ! SAMURAI SHODOWN RPG comportera cinq personnages sélectionnables équipés d'armes et de mouvements spéciaux. Il nous promet plus de 4700 tableaux de jeu repartis sur une carte et 200 adversaires différents. Ca va être aussi violent !

## DU SPORT PAR LUCAS ARTS



BALL BLAZER a été un énorme succès d'antan. Il s'agissait d'un jeu futuriste inspiré par le hockey. L'action se déroule



dans une arène où les deux joueurs sont pilotes d'un engin magnétique, à l'aide d'armes il vous faudra marquer dans le camp adverse. Ce jeu intitulé BALLBLAZER CHAMPIONS tout en 3D et en temps réel sera disponible en octobre sur la PLAYSTATION avec



le label de qualité LUCAS ARTS.



## EMPIRE CONTRE ATTAQUE

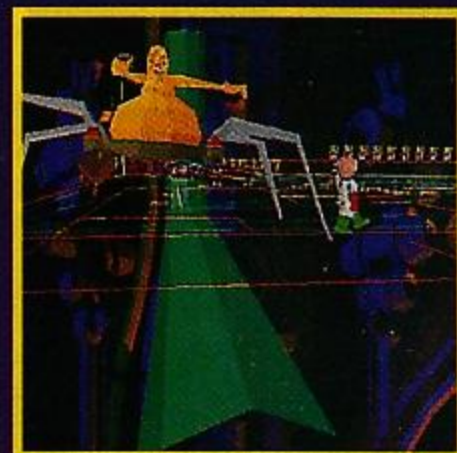
EMPIRE qui nous a surpris avec son superbe flipper sur PLAYSTATION : PROPINBALL THE WEB, nous propose cette fois ci FIGHTER ATTACK, un simulateur de vol. Il sera disponible au premier trimestre de l'année prochaine.



## CHAUVE QUI PEUT !



Dans ROBOTRON X, vous incarnerez le rôle d'un petit aventurier tout chauve portant des lunettes sombres et un survêtement, d'habitude tous les héros sont censés être des types canons, comme dans les pubs TV, ça change un peu. Vous êtes dans un monde aux couleurs psychédéliques grouillant de robots sur une centaine de niveaux. Son principe ressemble à celui de smash TV où tout le monde vous tape dessus. Ce jeu est l'adaptation du jeu de la borne d'arcade ROBOTRON 2084. Sortie prévue en novembre par WILLIAMS sur PLAYSTATION.



de smash TV où tout le monde vous tape dessus. Ce jeu est l'adaptation du jeu de la borne d'arcade ROBOTRON 2084. Sortie prévue en novembre par WILLIAMS sur PLAYSTATION.

## LA GUERRE DES ROBOTS !

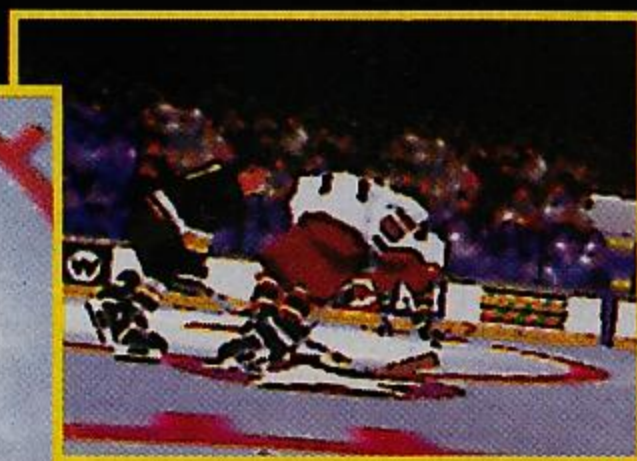


Dans BEDLAM des tas de robots appelés BIOBOTS livrent une bataille acharnée contre des aliens pas beaux et baveux. Sauvez encore une fois notre chère planète. Ce jeu en 3D isométrique sera situé dans des lieux entièrement interactifs. Développé par MIRAGE et distribué par GT INTERACTIVE pour la PLAYSTATION, BEDLAM sera disponible sous peu.



## DE LA GLISSE POUR LA 64 BITS !

Un jeu qui a fait vraiment sensation à l'E3 de LOS ANGELES. Dans WAYNE GRETZKY'S HOCKEY c'est la reproduction fidèle au pixel près du jeu existant déjà en salles d'arcade pour la NINTENDO 64.



Tous les coups existants pour ce sport nord américain y sont présents, tout y a été digitalisé à l'aide de la MOTION CAPTURE pour un réalisme quasi parfait. Les caractéristiques des joueurs seront évolutifs tout le long d'une partie. Ce jeu est fabuleux ! Patience...





## RECUPERATION !!!

Quand une idée est bonne on comprend qu'on ne veuille pas la lâcher facilement. Normal, c'est partout pareil. Mais de là à faire n'importe quoi, je dis non merci. **SUPER PUZZLE FIGHTER IIX** fait parti justement de ce cas. Un jeu à la TETRIS ou COLUMMS où des blocs vous tombent du ciel sans vraiment avertir et en plus c'est à vous de faire le ménage. Pire, vous devez payer pour ça!!! Un cocktail peu orthodoxe qui mélange, COLUMMS+PUYO PUYO+STREET FIGHTER sans glaçon mais avec un soupçon de SD (caractère miniature). Voilà c'est tout, maintenant à vous de voir si le jeu en vaut la chandelle. C'est chez CAPCOM pour le mois de décembre au Japon.



## BIZARRE, BIZARRE...



Une petite surprise de la part de HUDSON qui nous dévoile leur prochain titre sur l'ULTRA64. Son nom est **DUAL HEROES**. Un jeu de combat en 3D de nos jours classique mais, oui il y a un MAIS, Dans ce jeu on ne contrôlera pas directement les bonhommes mais à travers un 3ième gus à qui l'on donnera les ordres? Plutôt étrange non? Les images sont sympas mais j'espère que le jeu le sera autant. Aucune date n'est avancée alors patience, patience...



## DU SEXE ET DES JOYSTICKS !

Puisque qu'on n'a pas de publicités françaises dans nos pages, en voilà une d'origine anglaise pour l'éditeur CODEMASTERS et qui est plutôt un appel d'offres. Jugez en plutôt en le lisant. Il dit : si votre jeu est meilleur que le sexe alors nous voulons de votre personne. Et bien ça doit être vachement dur être embauché chez eux. Un jeu meilleur que du sexe, je demande à le voir, arf arf !...



## ENTREZ DANS L'ARENE !

Trois RPG vont se livrer une dure bataille sur la PLAYSTATION dans les mois à venir. Ce seront FINAL FANTASY VII de SQUARE-SOFT, VANDAL HEART de KONAMI et ARENA : ELDER SCROLLS de BETHESDA. Ce dernier tout droit sorti du PC se distingue des autres RPG ennuyeux à la longue. Votre champ de vision dans ce jeu sera en perspective comme dans DOOM permettant des actions à 360°. Il y aura l'équivalent de huit millions de kilomètres carrés à explorer, sa durée de vie est énorme. Un système unique vous permettra de dialoguer avec tous les personnages. Sa suite intitulée DAGGERFALL est sortie sur PC. Ça va être un cauchemar pour TIOG ou ZAK pour le tester en un temps record ! Date de sortie pas encore communiquée.



## BIENVENUE AU LEGO LAND VIRTUEL !

Bienvenus dans le monde de **TOPORO**. Le monde du LEGO virtuel. Empilez à souhait les blocs pour les voir s'animer sur l'écran de votre console SONY. Incroyable non ! Plus de rangement à faire. Votre maman ne sera plus constamment derrière vous en vous menaçant de vous priver de dessert si vous ne rangez pas la chambre parsemée de LEGOS. Il n'y avait que ARTDINK (AQUANAUT'S HOLLIDAY) pour nous faire un coup pareil !!! A chaque bloc vous pourrez donner une des 5 fonctions (4 mouvements et 1 son). Ensuite vous pourrez placer ces créatures de dieu dans un des 6 champs (décors) disponibles. Il y aura même un mode



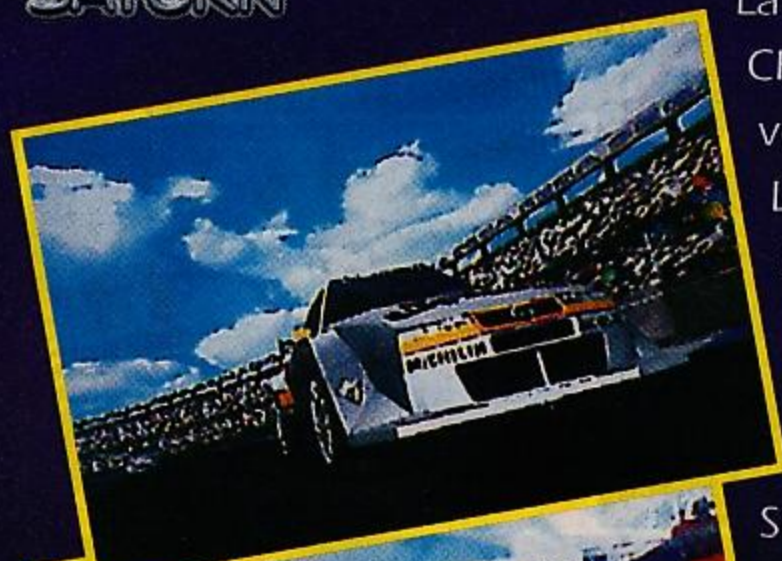
"combat" ou "vs mode" où il sera possible d'opposer deux de vos créatures au corps à corps. C'est simple mais qu'est ce qu'on s'amuse. Annoncé pour le mois de Décembre au Japon..





## EN ATTENDANT SEGA RALLY 2 ...

La toute nouvelle course made by SEGA sera intitulée SEGA TOURING CAR CHAMPIONSHIP. Encore un titre avec la qualité du grand éditeur nippon venant d'un nouveau département complètement séparé d'AM DEVELOPMENT. S.T.G.C sera le premier et le dernier jeu d'une annexe de SEGA qui utilisera la carte modèle 2. Il tournera en haute résolution à 60 images par secondes accompagnée d'une musique techno. Quatre prestigieux bolides comme l'AMG MERCEDES, l'OPEL CALIBRA V6, l'ALPHA ROMEO 155 V6 ou la TOYOTA SUPRA GT se lanceront dans la compétition. L'accent sera mis sur la sensation d'un réalisme parfait, on pourra enfin voir les traces des impacts de collisions ! Sans aucun doute il sera l'un des succès pour la SATURN.



FIRST ROW			
1st.	TEAM 1	STC	1'12'22
		Alfa Romeo 155 V6 TI	[AT]
2nd.	TEAM 2	STC	3'30'00
		AMG Mercedes C-Class	[MT]
FOLLOWING			
3rd.	13	STC	3'40'00
4th.	14	STC	3'50'00
5th.	15	STC	4'00'00
6th.	16	STC	4'10'00
7th.	17	STC	4'20'00



## NUITS BLANCHES GARANTIES !



TETRIS arrive enfin sur la PLAYSTATION grâce à JALECO. Plus de cinq millions de personnes jouent à ce jeu de réflexion d'origine soviétique, dans le monde entier. Si vous ne connaissez pas son principe et bien vous êtes complètement ringard ! Bon je vous le redonne, des pièces de différentes couleurs et aux formes différentes dégringolent de haut en bas. Le but est de les empiler afin de former des lignes qui s'élimineront au fur et à mesure de leur formation. Dans ce PLAYSTATION TETRIS d'autres variantes seront proposées comme les modes 2 joueurs, puzzle, édit et option. Le plus dur, sera de tester ce jeu qui est entré dans la légende !

## ERRATUM ! ERRATUM !

Une grosse bourde de notre part, ce n'est pas VIRGIN qui distribue DIE HARD TRILOGY mais bien ELECTRONIC ARTS. Voir test dans les pages intérieures .

RAPHAEL GESQUA vous savez le compositeur de la musique de FADE TO BLACK qui bosse actuellement très dur sur un projet top secret (non non je ne dirai rien, je lui ai promis) me demande en effet de préciser certaines choses. J'ai eu le tort de mettre dans le même bateau ADELINE SOFTWARE et DELPHINE SOFTWARE. Ce sont deux équipes distinctes, la première est située à LYON et la deuxième à PARIS malgré leur tronc commun. J'ai fait quelques erreurs dans son interview, je ferai un autre erratum au prochain numéro et je lui prie d'accepter d'ores et déjà toutes mes excuses. Non RAPHAEL, ma VIRTUAL BOY n'est toujours pas à vendre ! Par contre je t'attends quand tu veux pour nous marquer ensemble avec TIME COMMANDO.



## TOSHINDEN POUR LES KIDS



On attend tous les nouvelles moutures de TOSHINDEN. J'adore ce jeu de baston ! La version avec des personnages super déformés s'intitulera TOSHINDEN KIDS. Mais voilà que débarquent en dessin animé tous ses héros. La série programmée au Japon reprend tout le scénario original. Il se déroule après le premier tournoi malheureusement, TRACY, MASTER, DUKE, VERMILLION et CUPIDO sont absents. Cette série sera bientôt disponible en cassettes vidéo.



## PAMELA, ON PENSE A TOI !



Oui PAMELA on l'aime tous très fort à la rédac, même si son film BARBWIRE a quand même fait un flop retentissant. C'est la société française de développement CRYO, qui s'occupe de la conversion de ses aventures sur nos consoles 32 bits. Ce jeu comportera des phases, ou sera un DOOM-like. C'est GT INTERACTIVE qui le distribuera pour la PLAYSTATION, la SATURN. Même les PC et MAC en profiteront ! Ainsi votre papa aussi va pouvoir se rincer l'oeil !



## UNE P'TITE DOSE D'HEAVY METAL ET UNE...

Aimez le HARD ROCK, l'HEAVY METAL ou le TRASH ne signifie pas qu'on doit obligatoirement avoir un look d'enfer. Regardez TIOG, il ne porte pas de cheveux longs, n'a pas de jeans crade et ne met pas en évidence sa pilosité thoracique en arborant une chemise largement ouverte. Tout cela pour vous dire que le groupe mythique IRON MAIDEN connu de tous les hardos signera la bande son d'un tout nouveau jeu intitulé MELT qui mettra en jeu sa mascotte EDDIE. Vous savez c'est l'espèce de squelette dégénéré qui illustre leurs albums et qui est supposé être une caricature de l'ex premier ministre britannique : la redoutable dame de fer MARGARETH THATCHER. C'est VIRTUAL STUDIO qui développera ce titre et FUNSOFT qui le distribuera. Moi je cours d'emblée m'acheter des boules QUIES.

## LE PROCHAIN PSYGNOSIS : RIOT



J'ai très peu d'informations concernant RIOT le nouveau jeu de PSYGNOSIS. Ca sera un jeu futuriste pour 1 à 4 joueurs où il vous faudra marquer des points en s'emparant d'un globe lumineux qui change de couleur, puis le mettre dans le sillon adverse. Mais n'est ce pas le principe même du basket ball?? L'aire de jeu est ovale. C'est en fin de compte, un mélange de PITBALL, SPEED-BALL et de BLAST CHAMBER. On attend plus de précision de ce jeu qui va sûrement devenir un des gros hits sur la PLAYSTATION.



## INTERACTIF.... OUAIS ?

SPACE ACE, DRAGON'S LAIR et TIME TRAVEL furent les jeux interactifs issus du créateur RICK DYER un ex membre des studios DISNEY. Leur soi disante jouabilité est discutable mais il y a de très nombreux amateurs. La nouvelle mouture se nomme SHANDOAN et a coûté la bagatelle de 3 millions de dollars. Plus de 70 000 Celluloïds peints par 300 dessinateurs ont été nécessaires pour ce jeu ayant pour thème l'heroï-fantasy. Une superbe bande son originale composée de 30 morceaux viendra ponctuer cette aventure comportant 250 tableaux répartis sur 2 mondes. Désolé je n'ai aucune précision sur sa sortie sur consoles.



## LA TOTALE POUR GT INTERACTIVE !

GT INTERACTIVE c'est bien sûr le créateur de DOOM et d'un bon nombre de titres reprenant son principe génial. Actuellement c'est sur OUAKE que cet éditeur se concentre avec une campagne de pub sur notre territoire qu'on peut qualifier de monstrueuse. Diffusions multiples de bandes annonces sur de nombreuses stations de radio et placardages de panneaux publicitaires sur les murs de la capitale et peut être ailleurs car je ne suis pas sorti récemment en dehors de PARIS. Il ne manque plus que des pubs à la télévision pour que GT INTERACTIVE nous fasse la totale. OUAKE ça sera bientôt sur toutes les consoles.





## LES PROCHAINES ARMES DE SONY

Les trois prochaines grosses bombes que nous prépare SONY COMPUTER EUROPE pour la PLAYSTATION sont PORSCHE CHALLENGE, RAPID RACER et TOTAL NBA 97.

### PORSCHE CHALLENGE :

A l'instar de OUT RUN de SEGA où les protagonistes ont un look très californien (pilotes bronzés, cheveux au vent), ils sont ici atypiques. MARCO un mécanicien un peu louche, BARBARA un top model et BEATS un DJ sont les participants de ce jeu de courses de voitures à la RIDGE RACER. PORSCHE le constructeur germanique lance son nouveau modèle la PORSCHE BOXSTER. Ici SONY a acheté à un bon prix la licence d'exploitation. Le concepteur de PORSCHE CHALLENGE, PASCALE DUGARRY avoue que l'esprit de RIDGE RACER l'a influencé pour faire cette superbe simulation. Les graphismes sont magnifiques, l'emploi du Gouraud Shading mappé est sublime, l'utilisation de la lumière en temps réel et les musiques sont entièrement interactives. Le fameux circuit de Stuttgart figure parmi les six courses proposées. L'écran est splittable en deux car beaucoup de monde encore n'utilise pas le link.



### RAPID RACER :

Ce jeu est une course de off shores hyper réaliste et extrêmement rapide. JUAN MONTES le manager général nous donne certains détails. Six mois ont été nécessaires afin de recréer les moindres détails aquatiques, tous les mouvements de l'eau ont été étudiés dans au poil près. Certains éléments sont en haute résolution, le jeu tourne en 60 images par secondes et de véritables hors bords ont été digitalisés. Six courses palpitantes vous laisseront pantois dont un mode 2 joueurs avec écran splitté très réussi.



### TOTAL NBA 97 :

Différence totale : c'est une nouvelle équipe qui a travaillé sur la nouvelle mouture de ce célèbre jeu de basket-ball, afin de renouveler le genre et de ne pas reprendre les idées anciennes déjà employées dans TOTAL NBA 96. JUAN MONTES ne voulait pas que le public ait ce sentiment de déjà vu. Un nouveau programme de motion capture a été utilisé et rend le match plus fluide. A noter que les visages des différents joueurs ont été particulièrement soignés. Espérons que TOTAL NBA 97 sera à la hauteur de son prédécesseur.



## L'UNION FAIT LA FORCE

A l'occasion du dernier salon du jouet de Tokyo '96, une nouvelle société formée de 9 autres compagnies, dans la majorité des cas des sous-traitants plus ou moins connus du public, annonçait sa coopération pour développer des jeux sur la SATURN. **GD NET** (Game Designer Network) s'appuiera essentiellement sur le développement de jeux de rôles, RPG, et de titres originaux et non de conversions d'Arcade auxquelles la SATURN nous avait habitués. Le fait que des anciens sous-traitants prennent les rennes en mains fera non seulement accoître la motivation des créateurs de jeux, mais aussi la qualité de ceux-ci. L'un des titres les plus impressionnants, **GRANDIA**, est d'ailleurs présenté en image dans ce numéro.



## UNE JEEP, UN HELICOPTERE... DU SHOOT QUOI !



Vous rappelez vous de SILKWORM puis de SWIV, où une jeep et un hélicoptère devaient détruire des tas d'ennemis coriaces ? Ces deux superbes gros hits sur consoles et micro16 bits. La conversion de ce shoot'em up jouable à deux et qui fera marcher quand même votre matière grise, sera destiné pour votre PLAYSTATION.





## ACCESSOIRES : LE GROS BOUM !



Allez encore en vrac et en photos tout un panel de tous les périphériques pour toutes vos consoles, aucune n'a été oubliée !

\* Le **SPACE TEC'ORB** pour la PLAYSTATION est incroyable, outre sa bonne prise en mains, il possède un espèce de trackball qui permet des mouvements à 360° dans les six axes.

\* L'**ARCADIA** pour la PLAYSTATION possède un système de supers ventouses qui lui permet une fixation solide sur toutes surfaces planes. Ce qui assure un confort de jeu maximal.

\* Les **AVENGER LIGHT GUN** pour la PLAYSTATION et la SATURN viennent concurrencer le gun de KONAMI pour HORNED OWL et celui de SEGA pour les deux volets de VIRTUA COP.

\* Le **WRF1 ARCADE STEERING WHEEL** idéal pour SEGA RALLY pour la SATURN, le volant officiel proposé par SEGA n'est franchement pas terrible. Il vient rivaliser celui de MAD CATZ pour la PLAYSTATION.

## UN PETIT TOUR EN L'AIR !

STARFIGHTER la célèbre simulation de vol de vaisseaux sur la 3DO est convertie par KRISALIS sur la PLAYSTATION. Ce jeu ressemble à AFTER BURNER, votre engin se manie et se comporte de la même façon. Il vous restera à abattre les nombreux ennemis à l'écran. Choisissez votre grade partant du cadet au commandant et à vous les soixantes missions palpitantes. D'une fluidité absolue ce STARFIGHTER 3000 en pleine 3D sera disponible sur votre PLAYSTATION d'ici novembre.

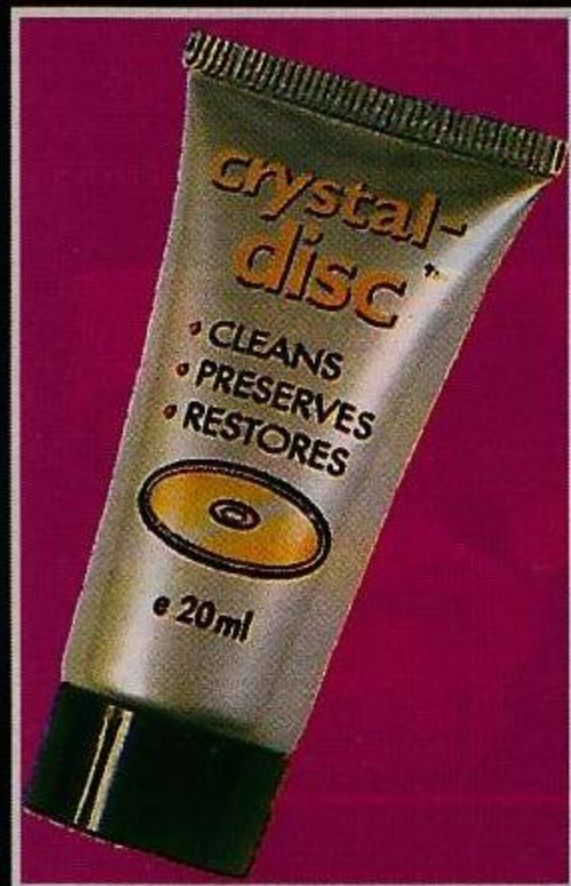


## C'EST COMME VOS GODASSES !

Au niveau news, je crois n'avoir jamais pu lire un truc aussi dur à avaler. Un tout nouveau produit le "CRYSTAL DISC" se présentant comme un tube de gel, permet de

restaurer tous les CD rayés et aussi de les protéger, comme le ferait une crème pour les chaussures en cuir. Nos confrères anglais sceptiques se sont amusés à rayer divers CD de jeux dont RESIDENT EVIL avec les pointes d'une fourchette. Aucun de ceux-ci n'ont pu être lancés correctement sur une console. Après rénovation, avec ce produit miraculeux tous les problèmes rencontrés se sont

presque effacés. L'efficacité du produit est certaine sur des dommages de petites et moyennes amplitudes. La composition de ce "CRYSTAL DISC" contient des composants similaires entrant dans la fabrication de tous les CD. Super, ça va me permettre de restaurer mes deux CD tout neufs qu'ARNO m'a gentiment rayés pendant les vacances (un conseil les gars, ne lui prêtez plus rien!). Son prix est de 29.9 £ chez nos cousins grands bretons.



## TEKKEN 2, TOP OF THE TOP !

TEKKEN 2 à sa sortie a été vendu à 400 000 exemplaires en quelques jours au Japon. A présent, c'est avec un total de 1,3 millions, que ce titre devient le best seller et le record de ventes de tous les jeux sur la PLAYSTATION. C'est confirmé TEKKEN et TEKKEN 2 seront aussi convertis pour la NINTENDO 64 sur cartouches de 64 ou peut être de 96 megas.

## TOP 20 AU JAPON

1. FIGHTING VIPERS (SATURN)
2. SAMURAI SPIRIT (PS)
3. STREET FIGHTER ZERO2 (PS)
4. COOL BOARDERS (PS)
5. DARK SAVIOR (SATURN)
6. WORLD STADIUM EX (PS)
7. POCKET MONSTER (GAMEBOY)
8. TOBAL No.1 (PS)
9. NIAN-TO WONDERFUL (Virtual Pet, PS)
10. POPOLOCROIS (PS)
11. SUPER MARIO64 (ULTRA64)
12. BIO HAZARD (PS)
13. DOKYUSE-I if (PS)
14. CRW (PS)
15. ARC THE LAD (PS)
16. WANGAN DEAD HEAT (SATURN)
17. OVER BLOOD (PS)
18. TOKIMEKI MEMORIAL (SATURN)
19. FIGHTING ILLUSION K-1 GRANDPRIX (PS)
20. WW II (SFC)



# CYBER NEWS

Bienvenue dans cet univers pour le moins Cyber. Déconnectez-vous de la vie réelle quelques instants, et faites le grand saut !!

Ce mois-ci, nous ferons un petit arrêt sur certains sites parlant de cinéma (avec un mini dossier sur le fabuleux Id4 concocté par l'infâme Shion), de musiques, de mangas (Dirty Pair), de vos séries préférées du moment (X-files et Sliders). Mais que ceux qui cherchent de nombreuses news sur les futurs jeux Sony, Sega ou encore sur la magnifique N64, ne s'inquiètent pas, je ne les ai pas oubliés ( Project X2...).

La variété est donc de priorité ce mois-ci, vous l'aurez bien compris. Installez-vous confortablement au fond de votre siège, relaxez-vous quelques instants, vous allez profiter de moments uniques.

ZAK, votre cybernaute

## HTTP://CDNOW.COM

SURVEILLEZ LES SOLDES !!

Pour acheter vos CD aux prix US dans l'un des cybersupermarchés du réseau les plus fournis, entrez l'adresse ci-dessus. Il y en a pour tous les genres (Rap, Techno, Hard, Classics, Fusion...). J'ai même pu prendre quelques photos de groupes comme Led Zeppelin, Les "Rolling Stones"... Il suffit de remplir un bon de commande et votre disque arrivera peu de temps après, magic non ?



HTTP://WWW.GEOCITIES.COM/HOLLYWOOD/7606/MAIN.HTM ou  
HTTP://WWW.KEAN.EDU/VAGUELIJOY/PULPFICITION

100% PUR FILM :

John Travolta, Bruce Willis, Quentin Tarantino... Quelle pléiade d'acteurs pour ce film "indépendant" réalisé avec brio. N'étant pas une énorme production Hollywoodienne, ce film a remporté un grand succès auprès du public et a reçu plusieurs récompenses. Sur ce site internet, vous pourrez trouver tout ce dont vous avez toujours rêvé. En effet, tous les acteurs y sont présentés. Vous aurez aussi la possibilité de télécharger de nombreuses images (format gif, jpg), de même que les paroles et musiques du films (hyper bonne d'ailleurs!!)



Ce film est vraiment une des meilleures productions indépendantes qu'il m'ait été donné de voir à ce jour, tout simplement génial !

**THE ULTIMATE PULP FICTION PAGE**



## PROJECT X2 (Playstation) :

Project X est la suite du très célèbre Shoot-em up qui tournait à l'époque sur Amiga. Team 17 travaille sur ce projet depuis de très longs mois et va certainement nous prouver qu'il est à la hauteur de l'épisode précédent. Techniquement, la plupart des capacités de la Playstation, ainsi que des routines de travail, ont été utilisées afin de rendre le jeu le plus réaliste possible. Composé de 11 niveaux différents avec de la 3D incluse, les effets visuels (effets de transparence, de



de lumière...) sont à couper le souffle. Ce sera le premier vrai Shoot-em up sur Playstation à vous laisser la possibilité de jouer à deux simultanément.

Les sprites ainsi que les différents scrolling parallax sont d'une qualité encore jamais atteinte sur Playstation.



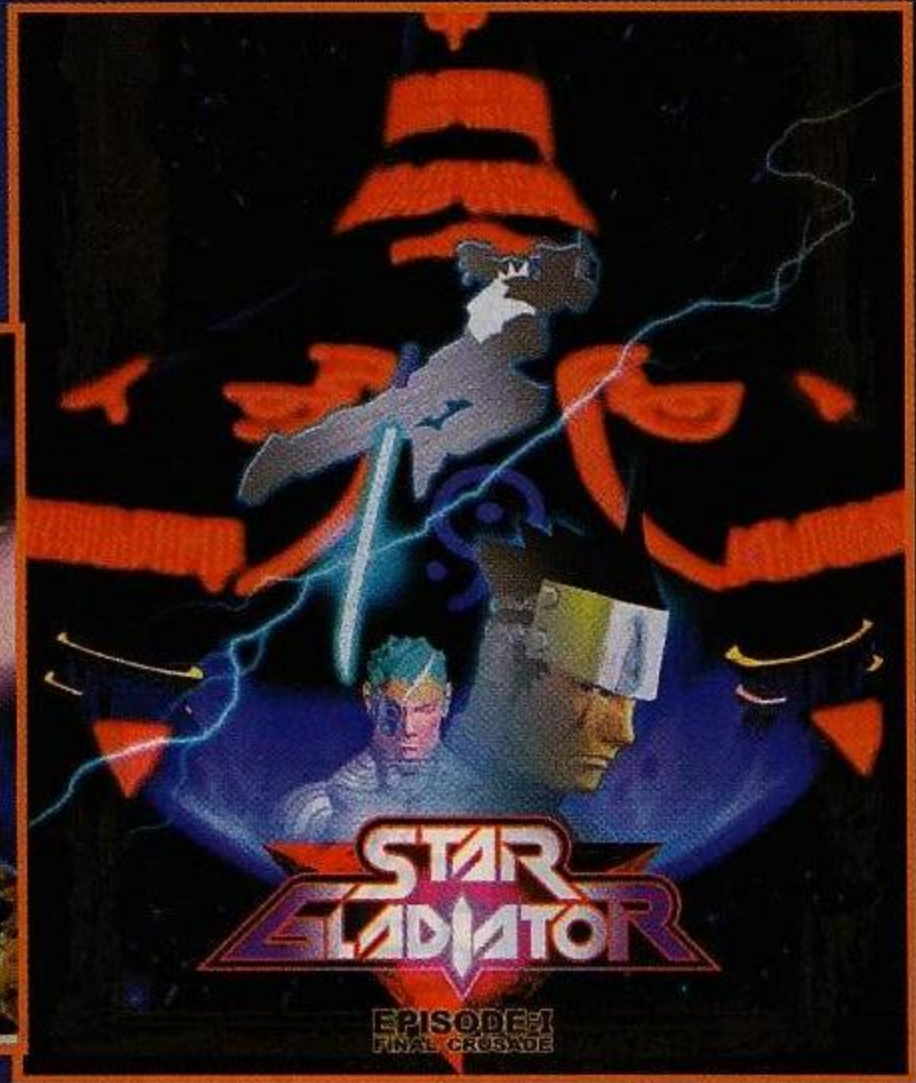


[HTTP://WWW.CAPCOM.CO.JP/](http://www.capcom.co.jp/)

Le site de Capcom (au Japon) est un des plus complet qu'il m'ait été donné de voir jusqu'à ce jour. Vous saurez tout de ce groupe de concepteurs de génie. Ainsi, vous aurez accès à une banque de données de tous ces jeux d'arcades (aussi des jeux sur consoles!!) disponibles à ce jour avec une petite fiche technique. Toutes les news du Japon y sont réactualisées régulièrement, seul petit problème, il faut un logiciel de conversions car les textes sont codés (Japonais oblige).

Star Gladiator :

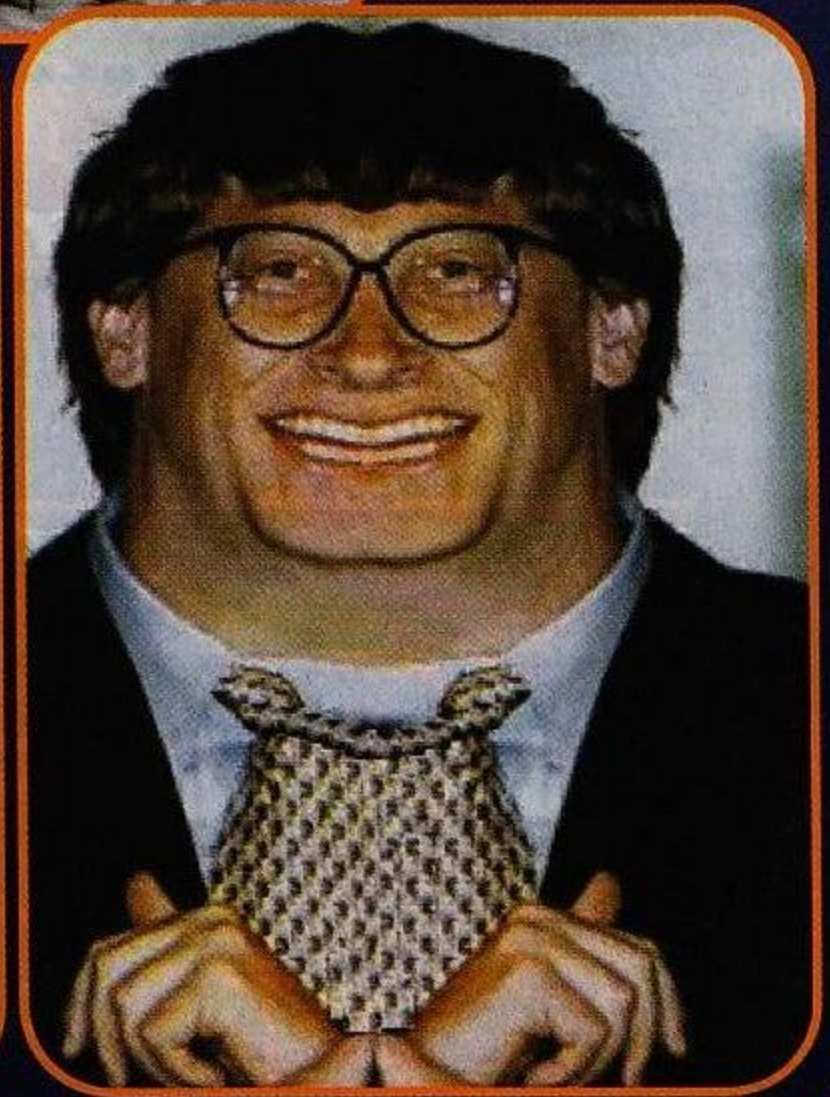
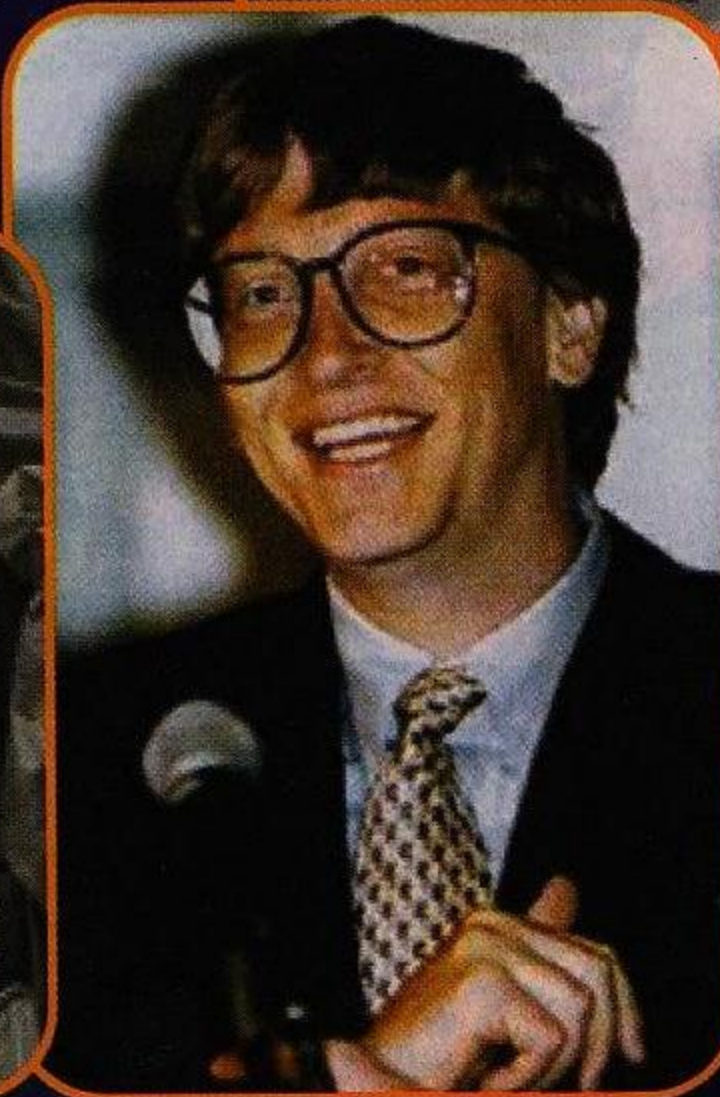
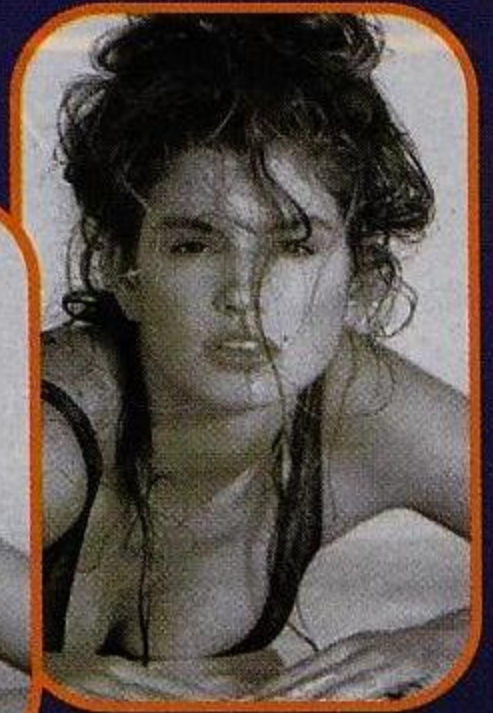
Star Gladiator est un jeu de baston futuriste très médiatisé au pays du soleil levant, il paraît qu'un tube de dentifrice est même sortie à l'effigie des personnages, impressionnant, non ?



[HTTP://WWW.GENERATION.NET/VAGUEMAX/](http://www.generation.net/vaguemax/)

PAUVRE CINDY :

Ce site est le plus marrant de tous ceux que j'ai trouvés ce mois-ci. Vous pouvez observer une personne connue, Bill G. par exemple, avant d'avoir été transformé par le propriétaire de ce site grâce à un logiciel spécialisé pour le travail d'images. Observez, comparez, cela se passe de commentaire. Les montages sont bien réalisés, de plus, pour des raisons médiatiques, certaines des photos n'ont pu être publiées, si je vous disais ce qu'elles représentent, vous ne seriez pas déçu. Par contre, vous avez une totale liberté d'accès et de visionnement des photos pour peu que vous ayez internet chez vous, sinon allez faire un petit tour dans un Cyber Café, pourquoi pas à Pompidou au Cyberia café, je vous le conseille vivement, des professionnels sont à votre entière disposition.





[HTTP://WWW.MMANIA.COM](http://www.mmania.com)

PLAY PLAY .....YVETTE !!!!!

La culture française est à "l'honneur", celle-ci est présentée au monde entier. En effet, si vous cherchez l'histoire du bidet, la recette du chouchen ou encore une anthologie d'Yvette Horner, vous adorerez. Il suffit de cliquer sur la "Virtual Baguette"(c'est le nom du site)

Tir tir le bouchon, quezako ?

Si vous avez toujours rêvé de connaître l'histoire du tir bouchon à travers une étude scientifique relatant toute l'histoire ainsi que l'ethimologie du nom, vous allez être servi, fou rires garantis.

ERROR 404 :

Le groupe le plus "space" du Web est présent afin de nous faire partager leur passion des musiques "cyber". "Le rock du cyberspace, c'est error 404 qui en parle le mieux". Spécial, c'est le mot exact.



[HTTP://WWW.RYOUTO.DEMON.CO.UK](http://www.ryouto.demon.co.uk)

I LOVE MANGA :

Ryouko adore les dessins animés japonais et ne manquera pas de vous faire partager sa passion. Il met à votre disposition plusieurs accès à différents mangas. Vous pourrez ainsi visionner des dossiers comprenant des détails techniques et des images sympas à récupérer sur des dessins-animés tel que Dirty Pair (Dan & Danny), Urusei Yatsura (Lamu), Ranma 1/2. Je vous le conseille vraiment, très facile d'accès et assez intéressant.



[HTTP://WWW.KONAMI.COM](http://www.konami.com)

NBA IN THE ZONE 2 :

Déjà présenté dans l'avant dernier numéro, voici les premières photos de ce jeu de basket qui s'annonce très pétillant. Ca va Jammer!!! dans les chômeière!! Prévu en arcade

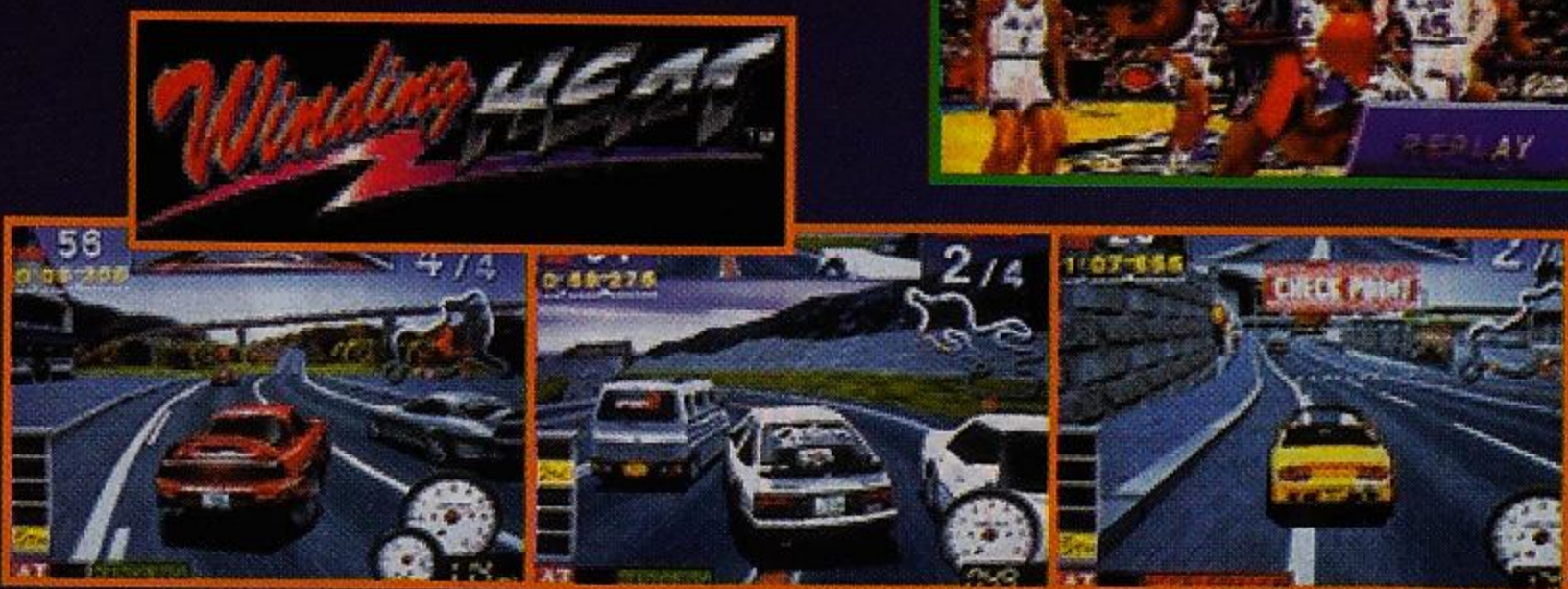


WINDING HEAT :

Même topo pour cette simulation de courses automobiles, les images sont toutes fraîches.

Avec un système de son évolué en 3D, 3 courses, 14 véhicules.

Disponible en octobre dans les salles de jeux.



[HTTP://WWW.ROSWELL&CAPTAIN.X-COM-X/](http://www.roswell&captain.x-com-x/)

SUITE DU PREMIER EPISODE :

Captain va beaucoup mieux depuis la dernière fois. Aujourd'hui, il porte un masque à cause de notre cher copain Roswell. Nous avons maintenant commencé à l'apprivoiser. Il est capable d'ouvrir le frigo et de ramener des boissons fraîches pendant notre séance quotidienne de soirée film à thème. Notre petit copain aux longs doigts s'est même fait un très bon copain, c'est Shion qui s'y colle. Notre ami ne le lâche plus d'une semelle, même la nuit ils dorment ensemble. Du même coup, Shion semble bien plus calme. Nous interrogeons toujours le petit bonhomme pour essayer de comprendre ce qu'il a bien pu lui faire.





[HTTP://WWW.VIRTUALMERCHANT.COM/ID4/INDEX.HTM](http://www.virtualmerchant.com/id4/index.htm)  
ou [HTTP://WWW.ID4.COM/](http://www.id4.com/)

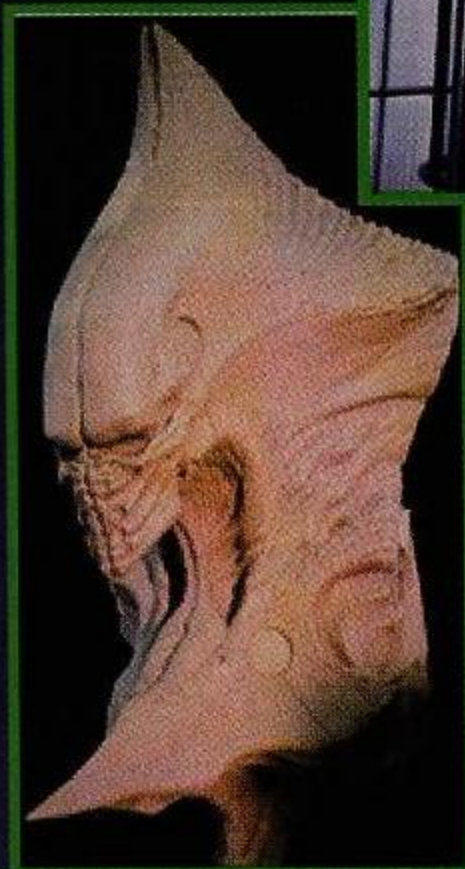
Tandis que le film événement de Deauville débarque sur nos écrans vous pouvez depuis déjà quelques mois trouver de nombreux sites sur celui-ci. Si il vous arrive souvent de surfer sur le net vous devez déjà avoir en trouver, où vous avez dut trouver de nombreuses photos ainsi que des filmographies et interviews des acteurs qui, si vous avez le courage d'attendre une demi heure, vous en apprendrons énormément sur la pensée des acteurs vis à vis du film (bien sûr, mieux vaut parler couramment l'anglais !) mais aussi énormément sur les acteurs. Mais bon, si franchement ça vous prend la tête d'attendre ou si vous ne parlez pas un mot d'anglais, vous pourrez tout de même admirer de superbes photos, tiré du film, ou bien encore des photos des maquettes des aliens vous pourrez même vous renseigner sur toutes les choses qui sont sorties après le film comme des posters, des Tee-Shirt, casquettes ...

Mais bon si on parlait du film un peu. Hein qu'est-ce que vous en pensez ? Comme son titre l'indique les aliens débarque le jour de l'indépendance américaine sur toute la planète. Dans toute les villes la folie s'installe, tout le monde a peur. Mais voilà que le président des States (Bill !!?), ancien pilote dans l'armée décide de combattre ces aliens. Qu'advientra t-il de la planète ...

Alors si vous aimez Star-Wars et les effets spéciaux spectaculaires, ce film devrait être pour vous !

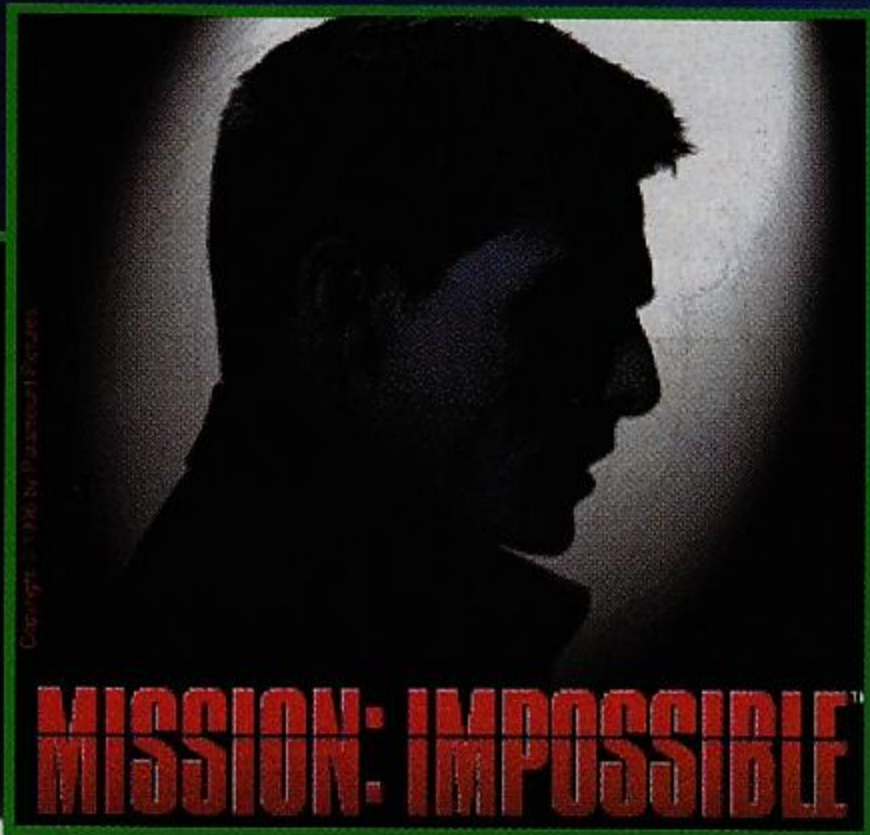
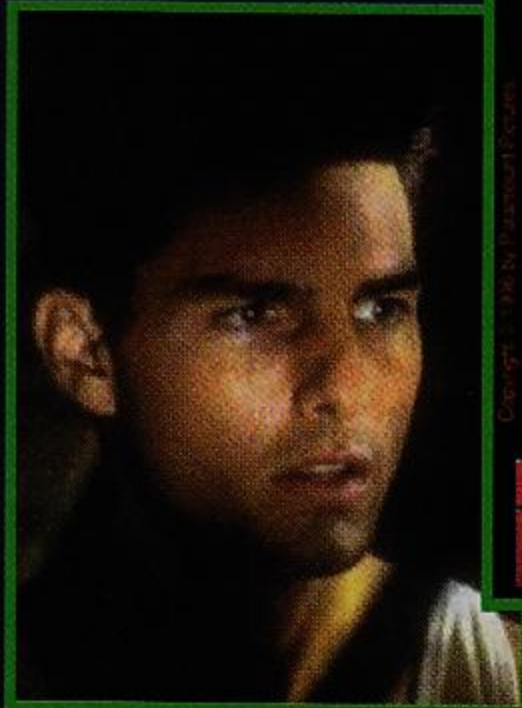


INDEPENDENCE DAY





[HTTP://WWW.MISSIONIMPOSSIBLE.COM](http://www.missionimpossible.com)



CE MESSAGE S'AUTODÉTRUIRA DANS 5 SECONDES :

Nous allons essayer de faire vite. Déjà dans les salles au moment où vous lirez cet article, ce film est interprété par l'incredible Tom Cruise (criez pas les gamines!!!) et surtout deux très grands acteurs français, il s'agit d'Emmanuelle Béard et Jean Reno (Le Grand Bleu, Léon). Tiré de la série télévisée célèbrement connu du monde entier, ce film utilise à mer-

veille les nouvelles technologies (images numériques...). Sur ce site, vous trouverez le scénario complet du film, des musiques ainsi que des images à télécharger. Tous

les produits parallèles (tee-shirt, montres, blouson...) vous sont proposés. Ce qui a fait le succès de la série, ce sont d'une part les gadgets et d'autre part les scénarios qui, à chaque épisode, surprenaient toujours de plus en plus. Tout est dispo sur ce site hyper complet.

**X-MEN VS STREET FIGHTER :**

Le dernier jeu de combat de Capcom est en réalisation à Chicago et à Sunnyvale. C'est leur plus importante licence sur un jeu de combat d'arcade. Vous retrouverez les protagonistes des X-Men :

- Gambit
- Cyclops
- Wolverine
- Juggernaut
- Magneto
- Rogue
- Sabretooth
- Storm



et bien sûr les héros de Street Fighter :

- Ryu
- Ken
- Chun-Li
- Cammy
- Dhalsim
- Charlie
- M Bison
- Zangief



La nouveauté réside dans le fait que les personnages de Street Fighter auront à leur disposition des coups spéciaux aussi impressionnants que ceux des héros mutants (X-Men).

[HTTP://WWW.XFILES.COM](http://www.xfiles.com) ou [HTTP://WWW.THEX-FILES.COM](http://www.thex-files.com) ou [HTTP://WWW.BCHS.EH.EDULECANTU/GATB/GATB.HTML](http://www.bchs.eh.edulecantu/gatb/gatb.html)

AUX FRONTIÈRES DU RÉEL :

La troisième saison vient tout juste dans notre hexagone, elle va être encore plus éblouissante que les précédentes, il n'est même plus besoin de présenter la série. Les deux premières saisons ont eu un succès quasi mondial. La série n'a cessé de grimper dans les indices, rien d'équivalent depuis Star Trek qui a littéralement explosé le nombre d'audience. Il n'y a que les X-Files qui soient parvenues à un tel niveau, on parle de plus en plus de "série culte", le nombre de fans est presque incalculable !!

MEURTRE SUR INTERNET :

Le site des X-Files est l'un des plus visité sur le net. C'est pourquoi les réalisateurs de cette



série ont décidé de rendre hommage à ce nouveau moyen de communication en y consacrant tout un épisode. Un homme, par le biais d'internet, cherche des victimes pour assouvir son besoin de graisses humaines maintenant ainsi son organisme en vie. Scully et Mulder réussiront-ils à résoudre cette étrange affaire ...

CLASSÉS X :  
Regardez ces images, elles parlent d'elles-mêmes .



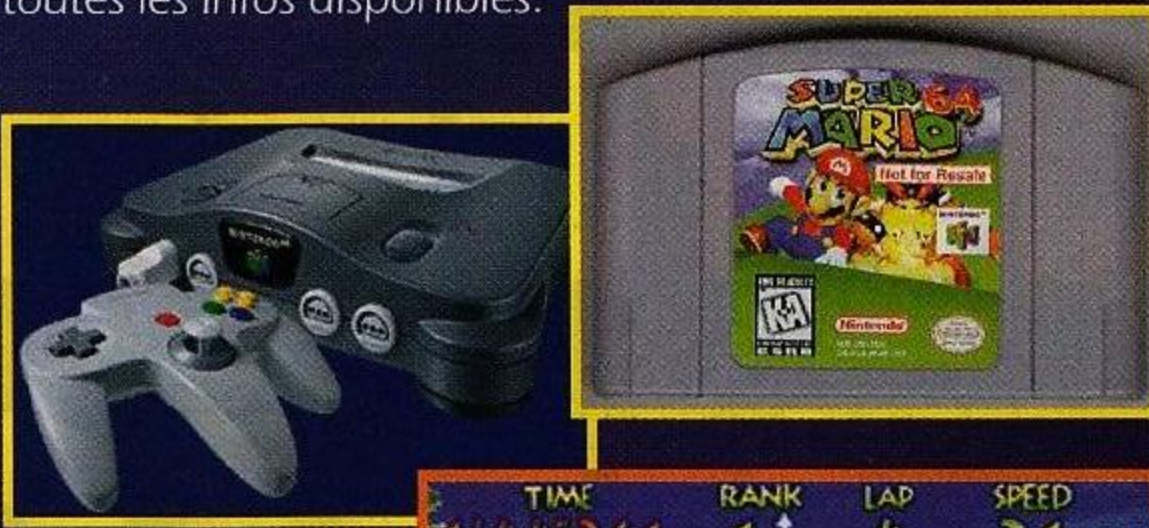
[HTTP://WWW.NAUTICOM.NET/WWW/CAPSCOTT/NORMAL/N64PICS.HTM](http://www.nauticom.net/www/capscott/normal/n64pics.htm)  
[HTTP://WWW.GAMEPEN.COM/YELLOWPAGES/NINTENDO64.HTML](http://www.gamepen.com/yellowpages/nintendo64.html)  
[HTTP://WWW.ISL.NET/VAGUEINIGUEZ/ZACK/NINTENDO.HTM](http://www.isl.net/vagueiniguez/zack/nintendo.htm)  
[HTTP://WWW.HERTZ.NJIT.EDU/VAGUERXC2956/INDEX.HTML](http://www.hertz.njit.edu/vaguerxc2956/index.html)

**VIVE MARIO !! :**

Pour tout savoir sur la nouvelle console de chez Mr Nintendo, la fameuse Nintendo 64 interdite à l'importation sur notre territoire, c'est pas compliqué, choisissez une des adresses ci-dessus et surfez à volonté sur toutes les infos disponibles.

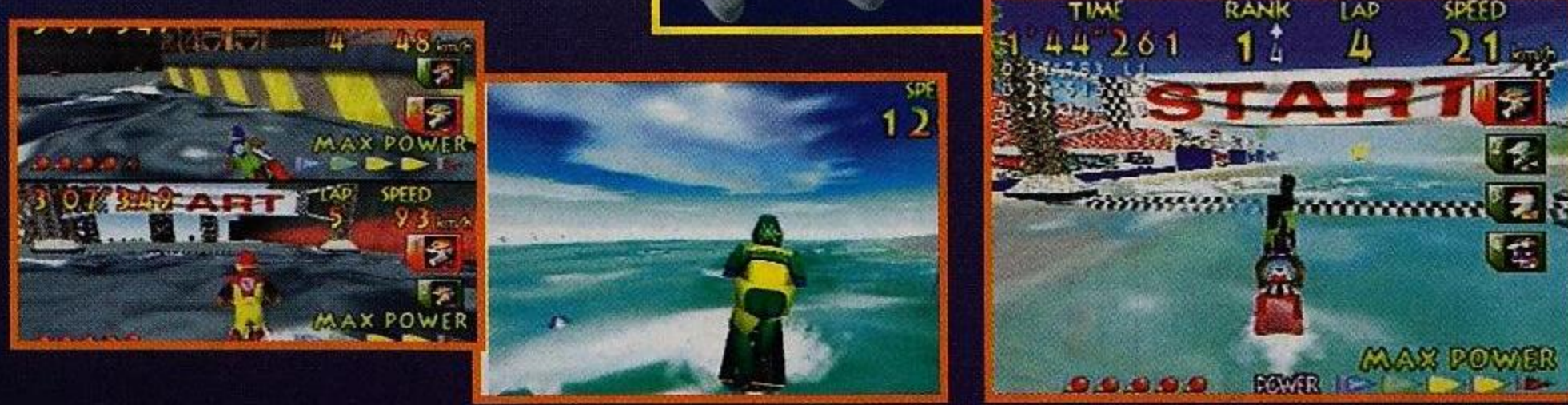
**TOUT, VOUS SEREZ TOUT !!!**

Ou presque, puisque de nombreuses infos sont réactualisées régulièrement. Vous pouvez même lire des interviews de concepteurs qui développent uniquement sur N64 !! Ils vont répondre objectivement à toutes les questions que vous pouvez vous-même poser si vous avez la possibilité de vous connecter. Alors, qu'est-ce que vous attendez ?



**WAVE RACER :**

Ce jeu de jet-ski commence à ce faire connaître de plus en plus, même les concurrents s'y mettent (Namco, Konami..). Voici les toutes dernières photos.



[HTTP://WWW.XFILES.COM/](http://www.xfiles.com/)  
 ou [HTTP://WWW.THEX-FILES.COM](http://www.the-x-files.com)  
 ou [HTTP://WWW.BCHS.EH.EDULECANTU/GATB/GATB.HTML](http://www.bchs.eh.edulecantu/gatb/gatb.html)

**AUX FRONTIÈRE DU RÉEL :**

La troisième saison vient tout juste dans notre hexagone, elle va être encore plus éblouissante que les précédentes, il n'est même plus besoin de présenter la série. Les deux premières saisons ont un succès quasi mondiale. La série n'a cessé de grimper dans les indices, rien d'équivalent. Depuis Star Trek, qui a littéralement explosé le nombre d'audience, il n'y a que les X-Files qui soient parvenus à un tel niveau, on parle de plus en plus de "série culte", le nombre de fans est presque incalculable !!

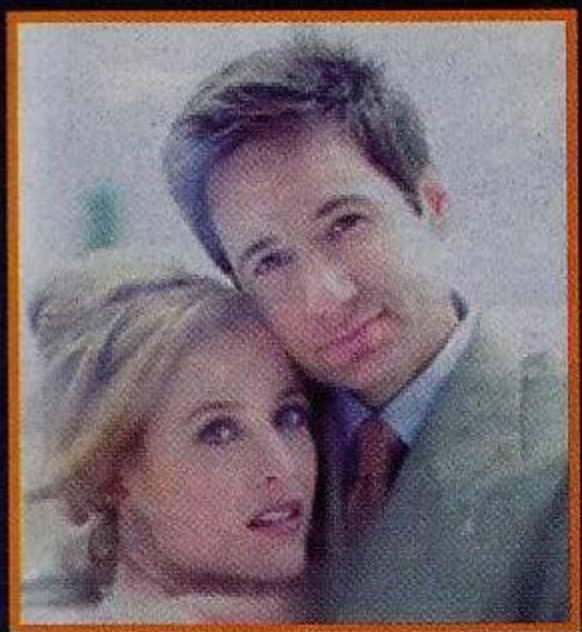


**MEURTRE SUR INTERNET :**

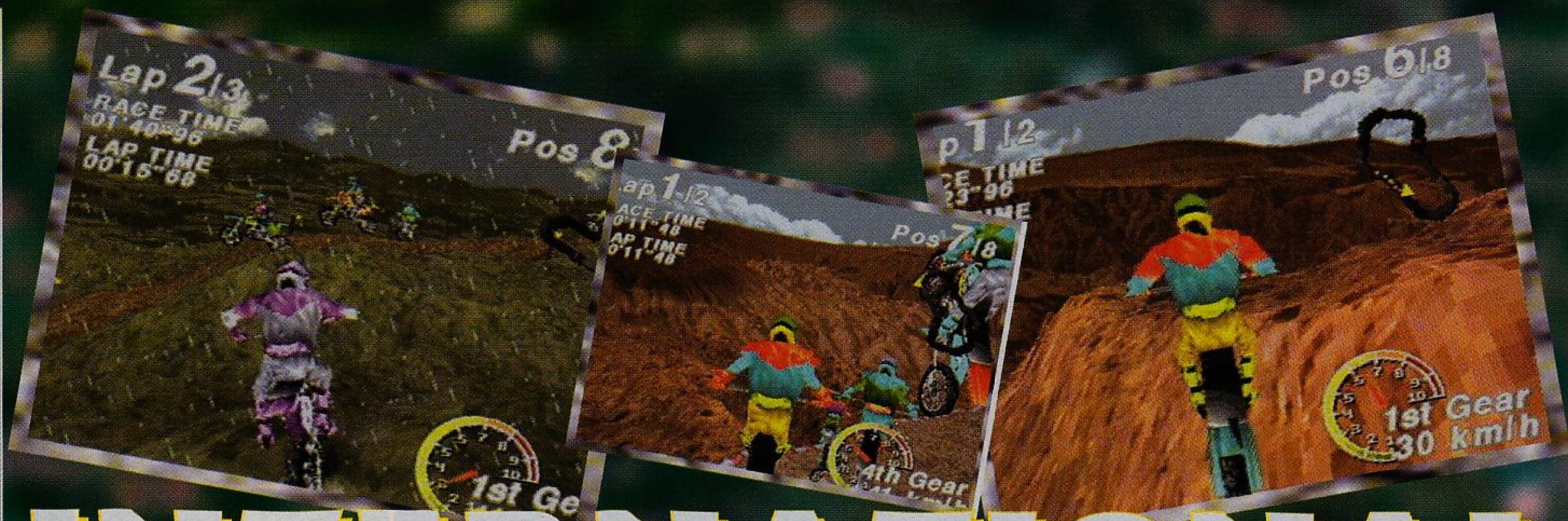
Le site des X-Files est l'un des plus visités sur le net. C'est pourquoi les réalisateurs de cette série ont décidé de rendre hommage à ce nouveau moyen de communication en y consacrant tout un épisode. Un homme, par le biais d'internet cherche des victimes pour assouvir son besoin en graisse humaine, maintenant ainsi son organisme en vie, Scully et Mulder réussiront-ils à résoudre cette étrange affaire? ...

**CLASSÉS X :**

Regardez ces images, elles parlent d'elles-mêmes.







# INTERNATIONAL MOTO CROSS



**COMING SOON**



Conception : WARNER

Distribution : WARNER

Nb de joueurs : 1-2

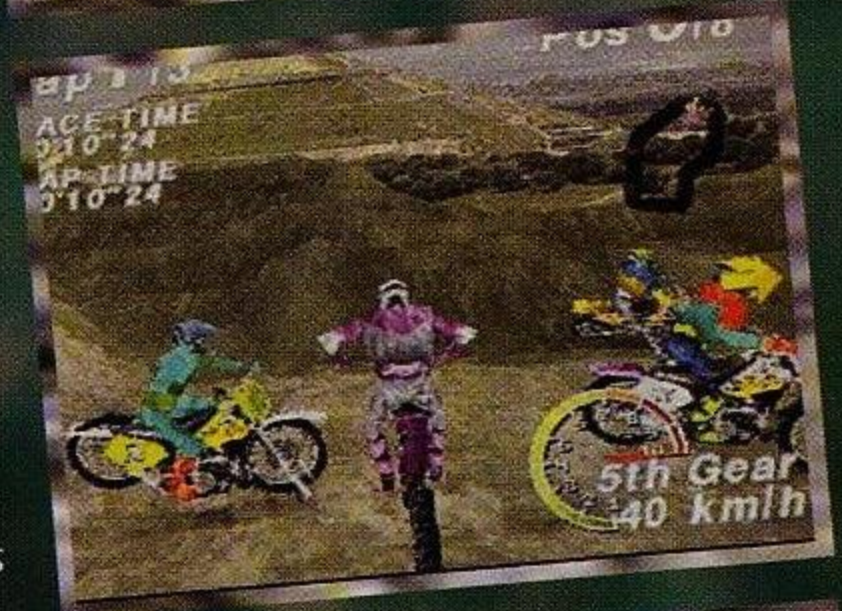
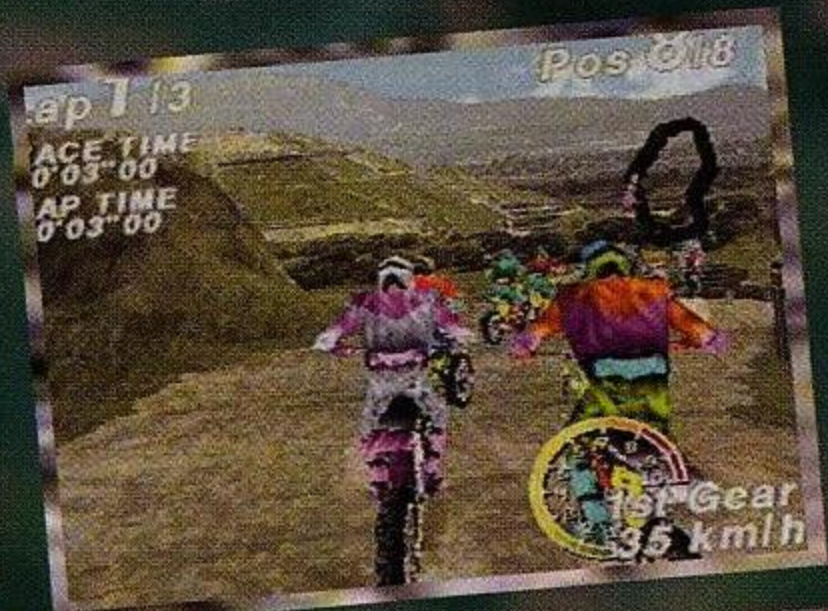
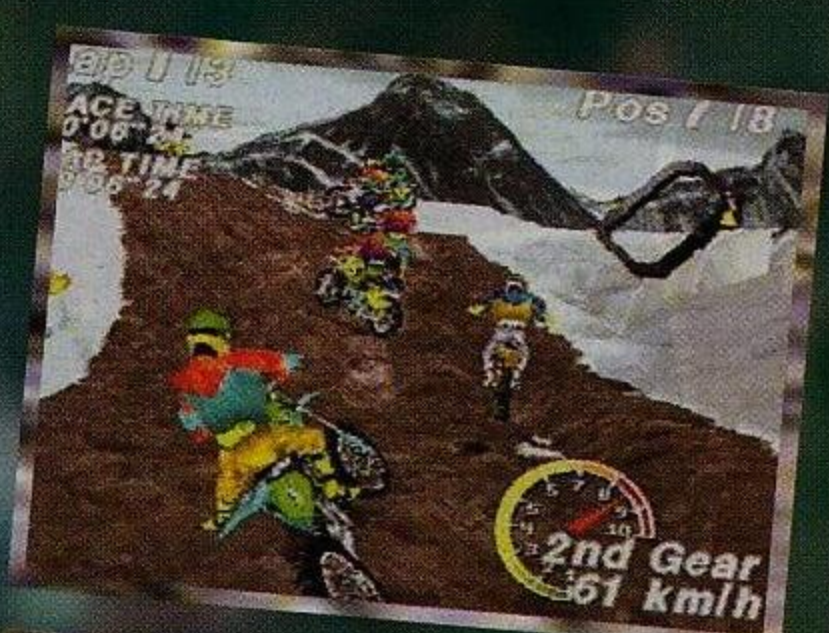
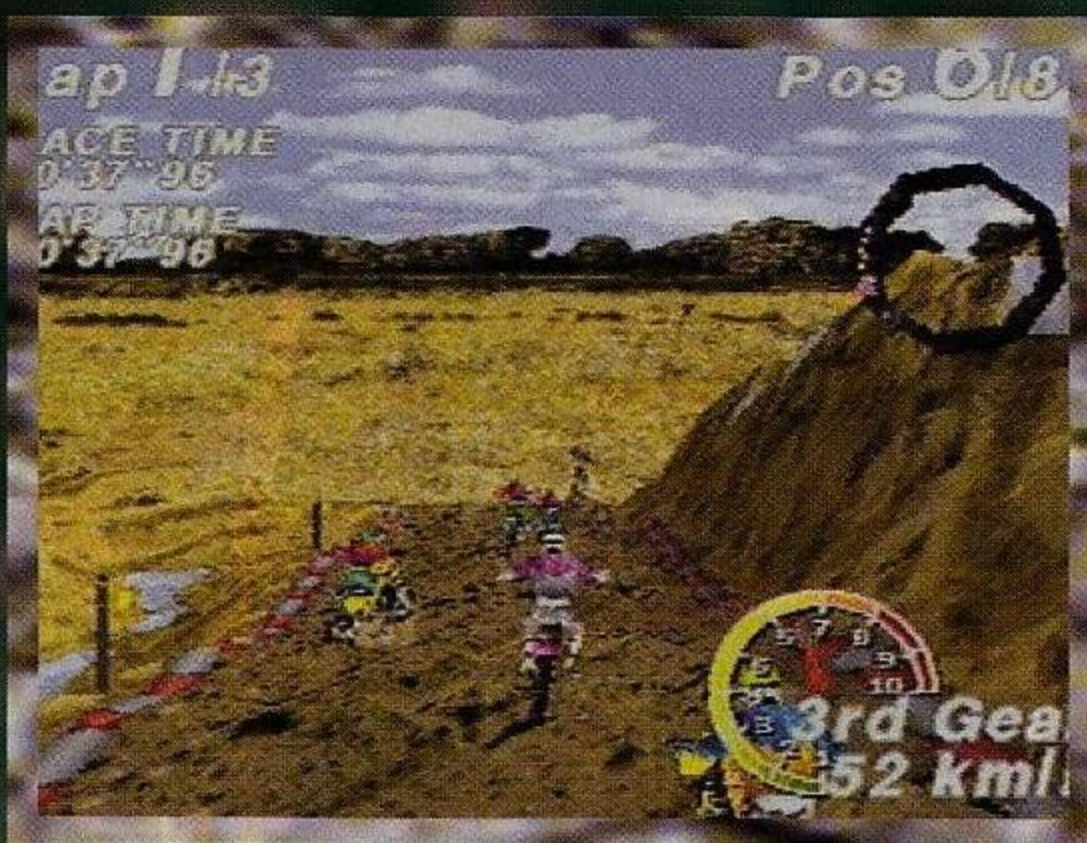
Difficulté : MOYENNE

Date de sortie : NOV-DEC

Warner nous prépare pour cette fin d'année un soft assez original pour nos 32 Bits puisqu'il est question d'un style de jeu encore jamais développé sur la Saturn et la PlayStation. Allez inutile de vous le cacher, vous l'aurez deviné en observant les photos de l'article, il s'agit d'un jeu de moto-cross, j'ai nommé "International Moto-Cross". Une intro superbement réalisée en images de synthèse montrant des motards qui traversent diverses régions climatiques vous mettra en haleine et vous plongera de suite dans l'ambiance délirante du jeu. Au programme de I.M.C (International Moto-Cross Pour ceux qui n'auraient pas compris) de la boue, des gamelles, de la belle mécanique et peut-être des Dollars... En effet comme dans beaucoup de jeux de course à la fin de chaque circuit et en fonction de votre place d'arrivée vous empocherez une récompense plus ou moins élevée. C'est bien beau tout cet argent, me direz-vous, mais qu'allons nous en faire? Tout simplement (tout le monde s'en serait douté excepté Shion) le dépenser afin d'optionner et de réparer votre bécane le mieux possible. Avant de vous lancer tête baissée dans le dur monde de la compétition vous devrez choisir la nationalité de votre coureur et les couleurs de votre écurie. Maintenant vous êtes paré il ne vous reste plus qu'à sélectionner la league et la catégorie dans laquelle vous souhaitez concourir. Au début de chaque course un planisphère apparaîtra à l'écran sur lequel sera



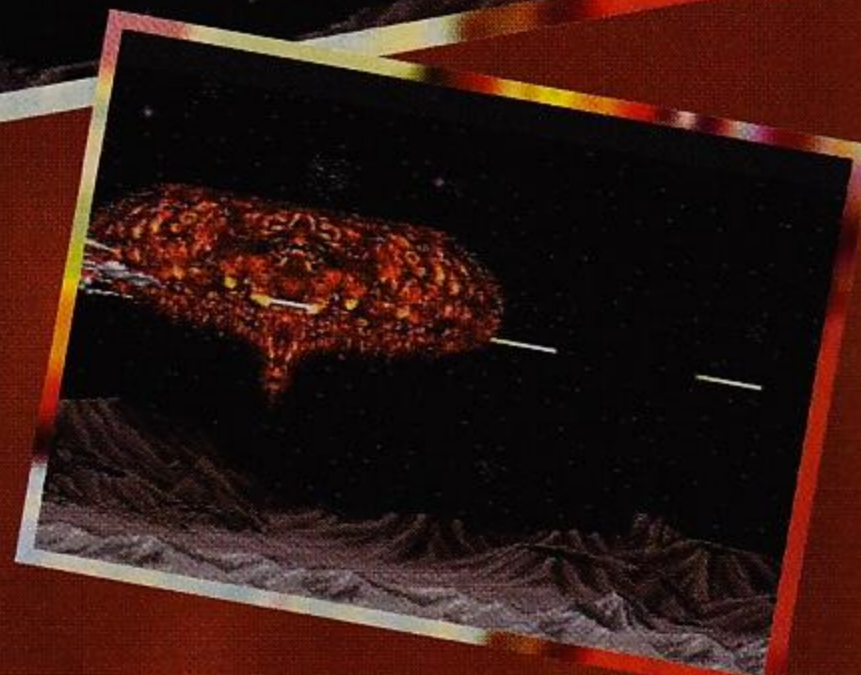
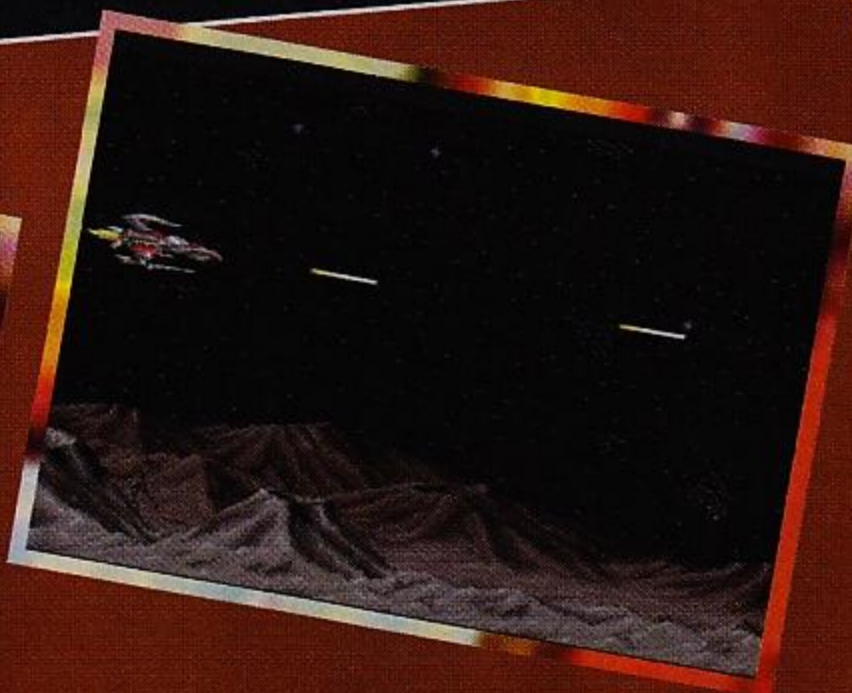




localisé le pays dans lequel aura lieu la course avec en premier plan une reproduction miniature en 3D du circuit ainsi que des informations telles que le record au tour, les conditions climatiques qui seront soumises aléatoirement par la console ou bien encore le nombre de tours à parcourir. Cette fois-ci c'est bien parti; Vrombissements de moteurs débridés à faire hurler vos grands mère, 7 adversaires enragés, pistes carrément défoncées rien de tel pour se relaxer en rentrant du cours de la vieille prof de physique. Le jeu est réalisé en 3D texturé avec des décors de fond en 2D que l'on pourrait qualifier de décors carte postale du fait de leur splendeur. Un des côtés assez original de I.M.C résulte de ce que lors des courses l'interactivité est totale, on ne se contente plus de petites sorties de pistes ridicules. J'entends par là que le terrain de cross n'est pas seulement limité à la piste elle même mais aussi à tous les décors qui se trouvent sur les bas côtés du circuit. Vous pourrez par exemple vous amuser à visiter le paysage ou bien franchir des étangs, gravir les montagnes, traverser les plaines; mais d'après moi l'option dont vous tirerez le plus d'avantages c'est la gruge; les petits raccourcis c'est sympathique et ça fait toujours plaisir. Je vous ai gardé le meilleur pour la fin; Il vous sera offert la possibilité de créer vos propres circuits. Quand je dis circuit cela implique aussi le relief, le lieu, le tracé, le climat... Et lorsque votre création vous satisfaira votre Memory Card pourra être mise à contribution afin de la... de la ... mémoriser. Que dire de plus avant la sortie de I.M.C sinon que Warner a montré l'exemple dans le domaine de l'innovation et que j'apprécierai beaucoup que les autres éditeurs en fassent autant.

Arno.





Ah ! L'univers et ses secrets... Qui n'a jamais rêvé de voler d'étoiles en étoiles, de virevolter avec grâce dans d'insondables paysages aux confins de la galaxie où seul le silence et la plénitude règnent en accord et se mêlent avec parcimonie pour donner à la scène une touche irréaliste, magique. Allez, fermez les yeux, je vous emmène faire un tour.

SPACE-CTACULAIRE

Vous êtes à bord du vaisseau dernier cri. Maniable, rapide, vitesse hyper lumineuse à bord, c'est donc en toute sécurité que vous allez pouvoir vous faire un petit tour du côté du système solaire. Ben oui, avant d'explorer l'univers, commencez d'abord par votre entourage. Qui sait, peut-être aurez-vous de bonnes surprises ? Quoi qu'il en soit, le voyage s'annonce de très bonne augure, tout est calme et pour parfaire le tout, le frigo est plein, cool ! Engagez le pilotage automatique et partez directement du soleil, histoire d'apprécier d'un peu plus près les effluves que dégage l'étoile de lumière. Tiens, des amis vous rendent visite et... ils vous tirent dessus maintenant ? Ah ! Ces sempiternels aliens, on ne peut pas faire un tour en vaisseau sans devoir leur montrer qui est le plus fort. Bon ben les gars, les nanas, faut revenir sur terre (humour !), va falloir malheureusement

reporter cette visite guidée à plus tard sous peine de se transformer rapidement en poulet grillé. C'est qu'on n'est pas dans une revue scientifique ici, alors aiguisiez vos petites menottes et place maintenant à l'action.

ACTION !

Ce bon vieux Darius nous revient sur Saturn après avoir sévi sur nos consoles 16 bits. Votre quête commence donc à partir du soleil et vous

voilà prêt à rayer de la carte tous les méchants pas beaux qui vous empêchent de faire votre petite balade. Comme à l'accoutumé, c'est en éliminant les vagues ennemies que vous pourrez ramasser les icônes qui feront de vous un véritable arsenal vivant. Et, en effet, les doubles laser, boucliers, tir vertical et autres bombes ne seront pas de trop pour résister à la déferlante d'ennemis qui s'abattra sur vous. Si vous survivez à tout cela et seulement après avoir passé le plat de résistance, vous aurez le droit de déguster la cerise sur le gâteau, comprenez par là l'inéluctable boss de fin de niveau. Une fois le tout bien digéré, une carte vous donnera la possibilité de choisir plusieurs chemins possibles via la prochaine planète, une bonne façon d'augmenter la durée de vie du jeu. Ce shoot'em up à scrolling horizontal se démarque par un format cinémascope (deux bandes noires viennent entourer l'action). Est-ce pour permettre à la Saturn de gérer plus facilement les sprites à l'écran ? En tout cas, la console ne montre aucun ralentissement et prouve qu'elle maîtrise parfaitement la 2D. Grâce à ce format, vous aurez tout le loisir de zoomer près de votre vaisseau pour être au cœur de l'action ou au contraire, avoir une vue plus générale des assauts ennemis et anticiper ainsi plus aisément leur attaque. En revanche, les graphismes sont ce qu'il y a de plus classiques et ne sont pas dignes de ce qu'on peut attendre d'une 32 bits. L'ensemble reste correcte mais ne vous attendez pas à ce que l'écran regorge de couleurs chatoyantes et de détails visuels hallucinants. La difficulté, elle, est placée assez haute et les trois crédits qui vous sont proposés ne seront pas de trop pour terminer le jeu. Dès le début, le ton est donné. Il va vous falloir beaucoup d'adresse pour slalomer entre les tirs ennemis et le décor car les programmeurs, dans leur grande mansuétude, ont semblé bon de rajouter un scrolling différentiel et croyez-moi, ça n'est pas uniquement pour donner un effet de profondeur, alors tenez-vous le pour dit, prenez garde au relief.

Les shoot'em up font cruellement défaut sur la Saturn et c'est avec le plus grand plaisir que les puristes se précipiteront sur Darius II lors de sa sortie. Quant aux autres, ils préféreront certainement la venue d'un messie qui fera honneur aux capacités de leur console. En attendant, je retourne faire le ménage, histoire de pouvoir me balader tranquillement dans le système solaire, non mais !

FAB.



Conception : TAITO

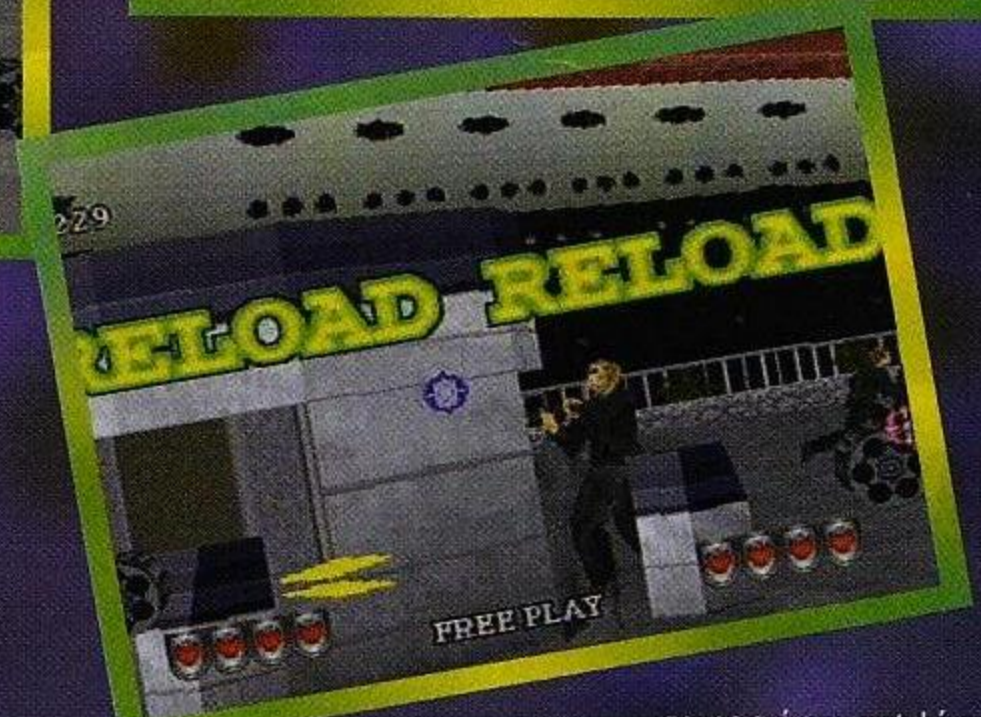
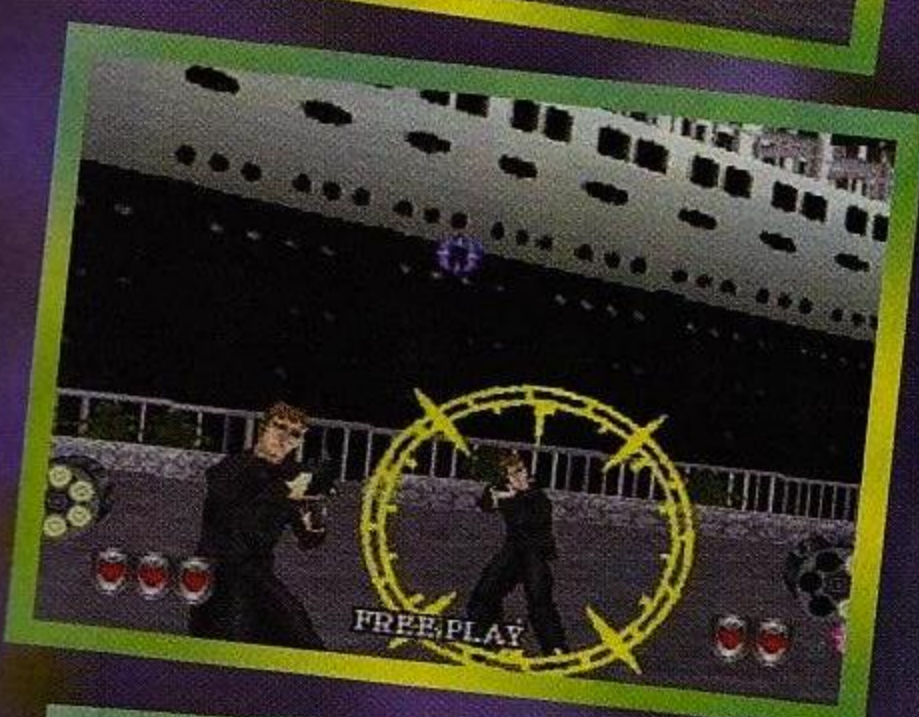
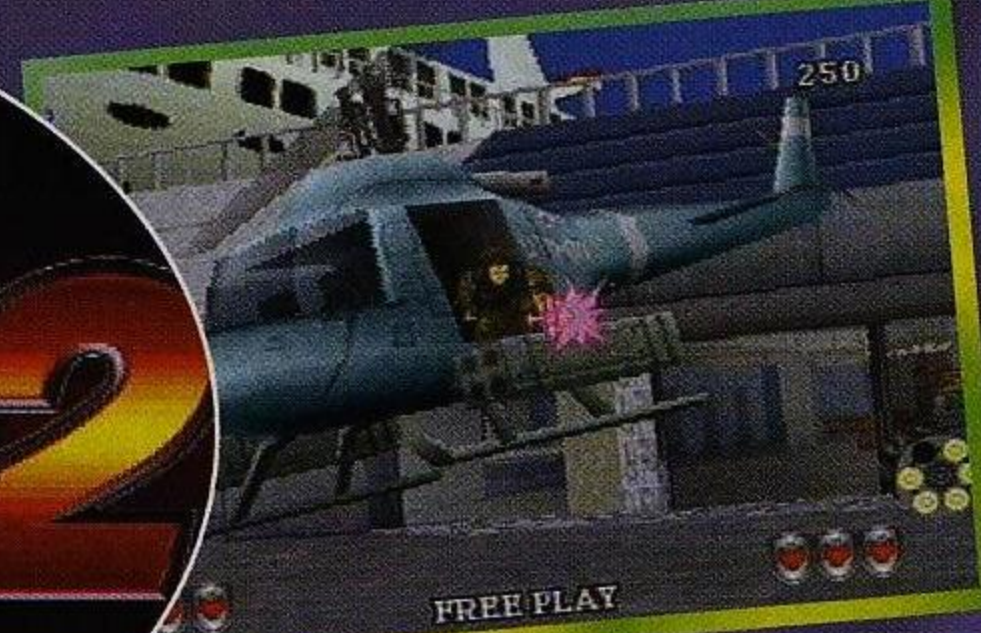
Distribution : SEGA

Nb de joueurs : 1-2

Difficulté : DIFFICILE

Date de sortie : NOV-DEC 96





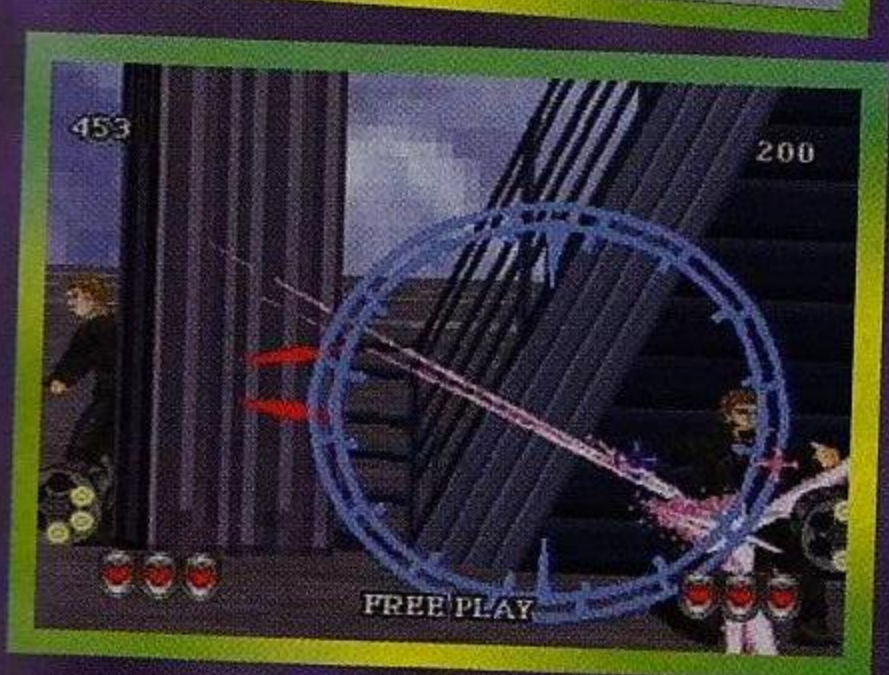
Enfin la conversion très fidèle de la suite du méga hit que fut VIRTUA COP, qui boosta la vente de la console 32 bits de SEGA, avec VIRTUA FIGHTER 2 et SEGA RALLY il y a presque un an. C'est toujours l'équipe d'AM2, qui était déjà auteur du premier volet qui vous entraînera encore au coeur de villes et de cités où le crime règne en maître dans ce VIRTUA COP 2. Il y a de plus en plus de truands, à tel point que nos deux VIRTUA COP de choc SMARTI et RAGE sont complètement débordés par la mission qui leur a été confiée : faire respecter la loi. Une nouvelle recrue vient leur prêter main forte, une jolie jeune femme brune nommée JANET MARSHALL. Dans ce jeu qui donne une vue en perspective, vous rentrez dans la peau de ces trois flics, et votre armement de base sera votre gun. Visez et tirez sur tout ce qui bouge tout en réfléchissant bien, tel sera votre leitmotiv. Les truands pullulent et sont très coriaces, mais attention économisez bien vos munitions, rechargez souvent et tout en évitant les multiples projectiles allant de la balle à la grenade, il vous faudra bien sûr essayer de préserver les innocentes victimes et les otages. A noter que dans ce volet de folles poursuites en voitures vous attendent, il vous sera possible de tirer dans les roues des véhicules adverses afin de stopper leurs progressions. Ce stage est vraiment criant de vérité. Le maniement se fait soit au paddle qui n'est pas franchement évident et facile, soit avec le pistolet couleur bleue fourni avec le jeu du premier volet, ce qui est vraiment l'idéal. Le gun noir d'origine japonaise est un peu plus réaliste et imposant mais son homologue

européen est légèrement plus petit mais toujours aussi efficace et précis. Vos déplacements sont en precalculés ce qui veut dire que c'est la console qui les gère et les dirige. Tous les stages proposés sont aussi exaltants les uns que les autres, une fonction free play, qui vous permet de jouer en continu, était présente dans la préversion que j'ai eu. Sera-t-elle aussi là dans la version définitive ? Les graphismes de la borne d'arcade ont été reproduits sans altération aucune et sont d'une vérité accrue et absolue. Il n'existe aucune différence entre la version arcade et celle de la SATURN. Gros hit en perspective, ce VIRTUA COP 2 sera un futur carton dans votre salon et en satisfera plus d'un. Patience il arrive...

CAPTAIN



- Conception : AN2
- Distribution : SEGA
- Nb de joueurs : 1-2
- Difficulté : MOYENNE
- Date de sortie : NOV. 96





# LES CHEVALIERS DE BAPHOMET



COMING SOON



Conception : REVOLUTION

Distribution : SONY

Nb de joueurs : 1

Difficulté : DIFFICILE

Date de sortie : NOV. 96

## De l'aventure grâce à Revolution Software !

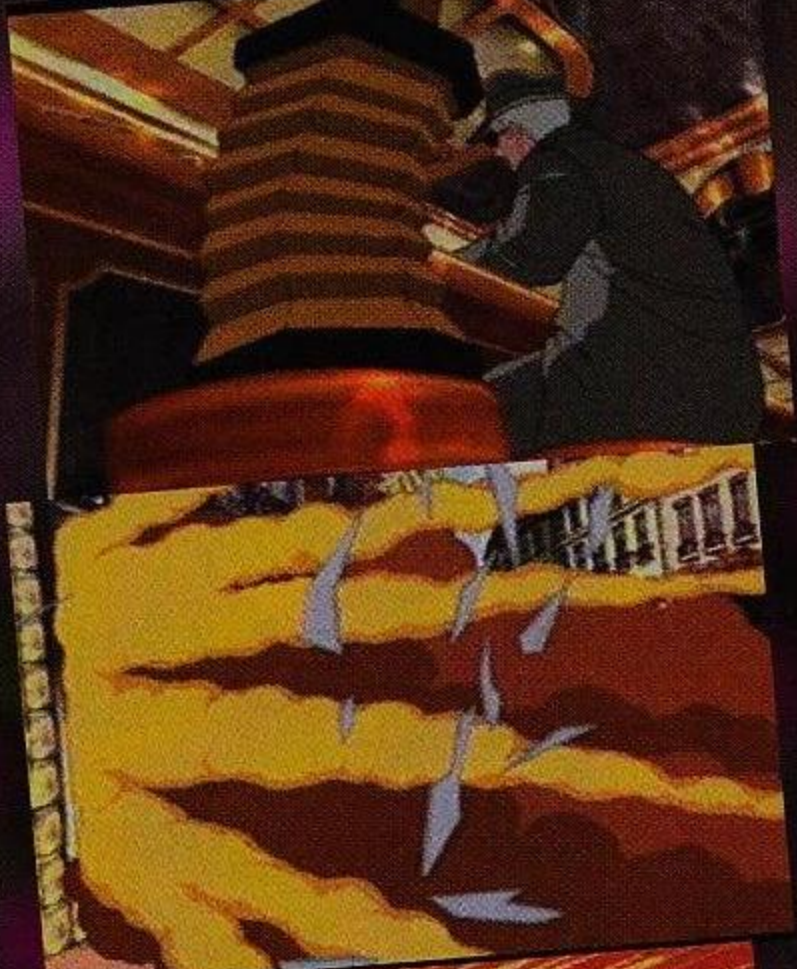
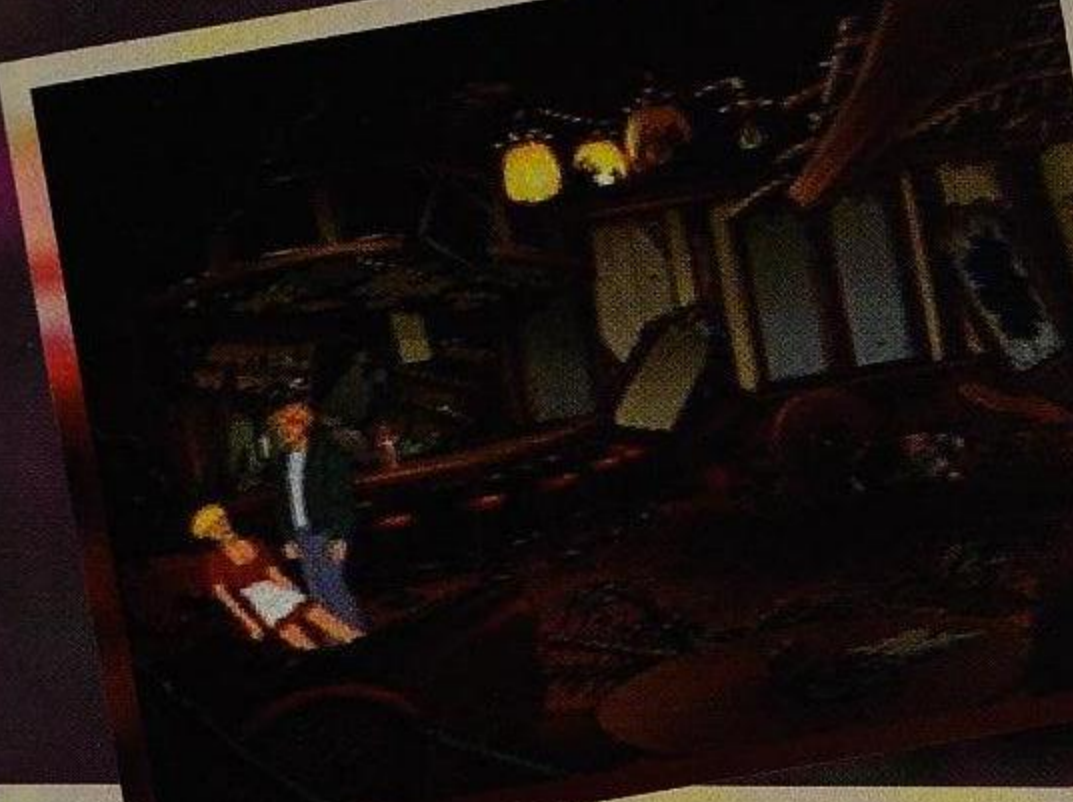
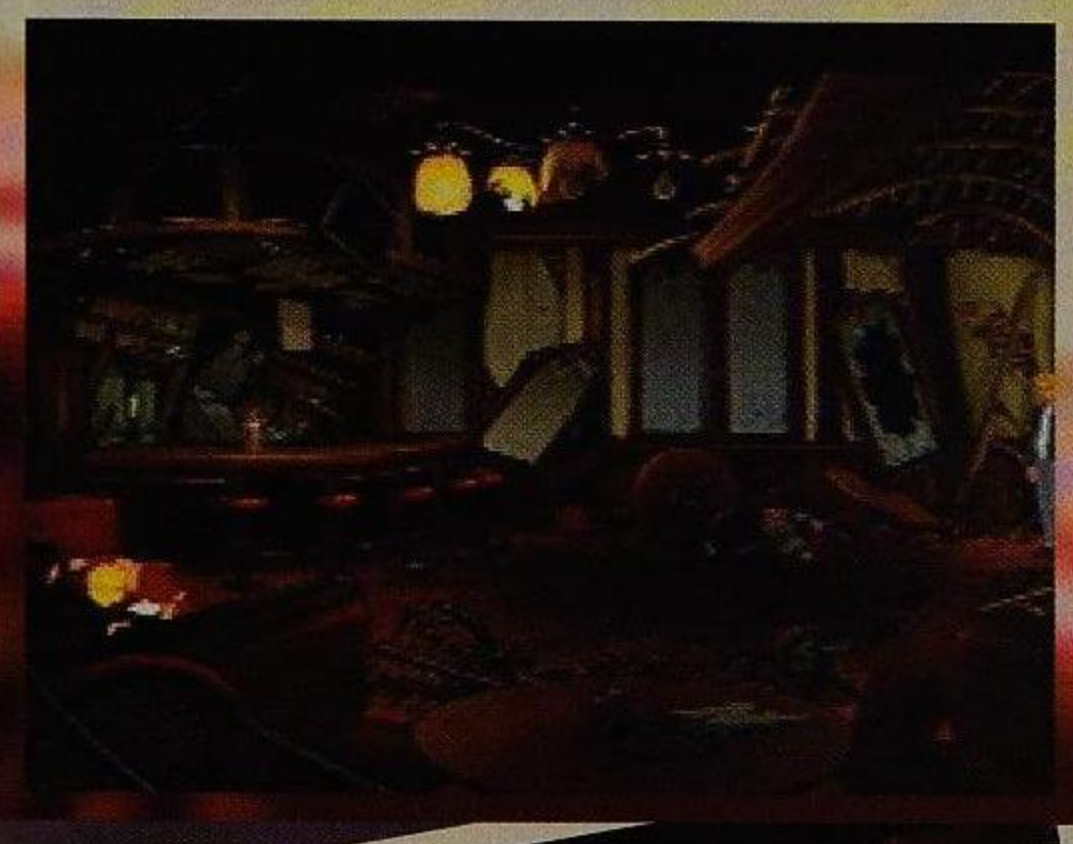
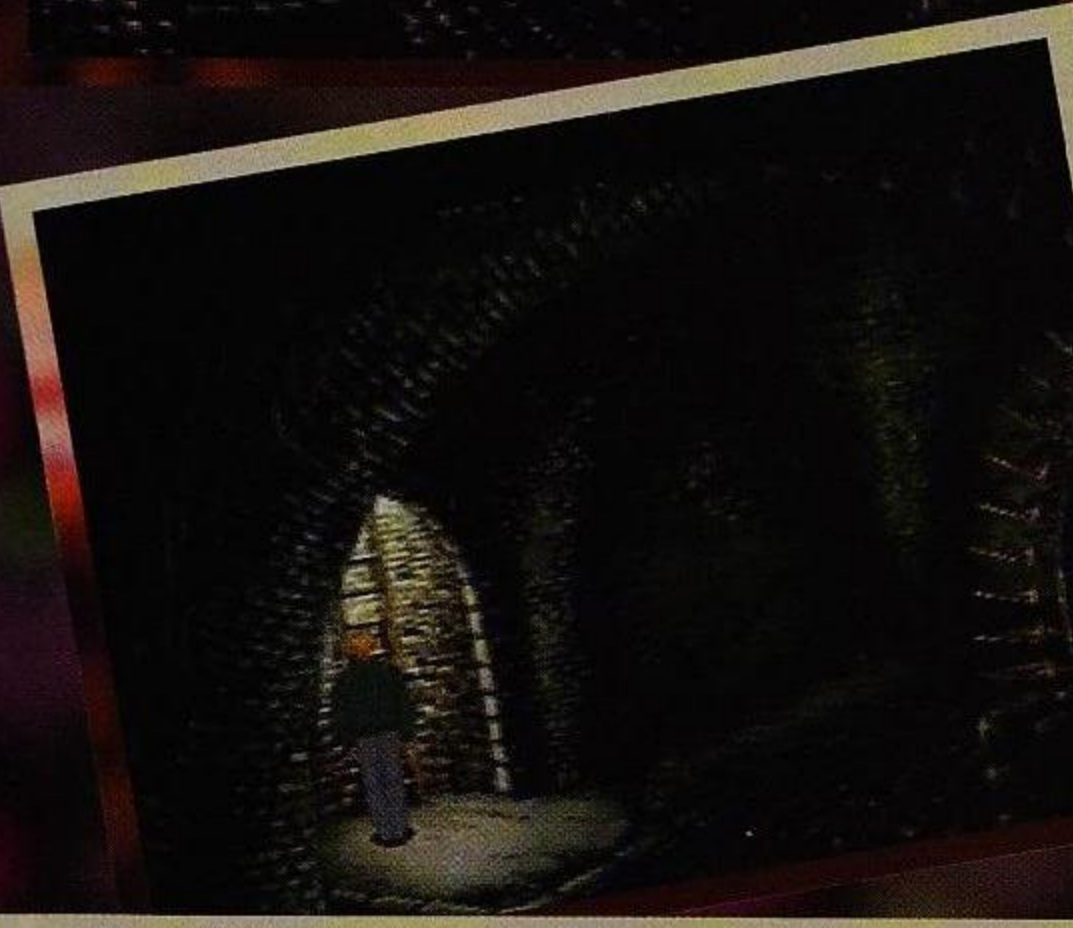
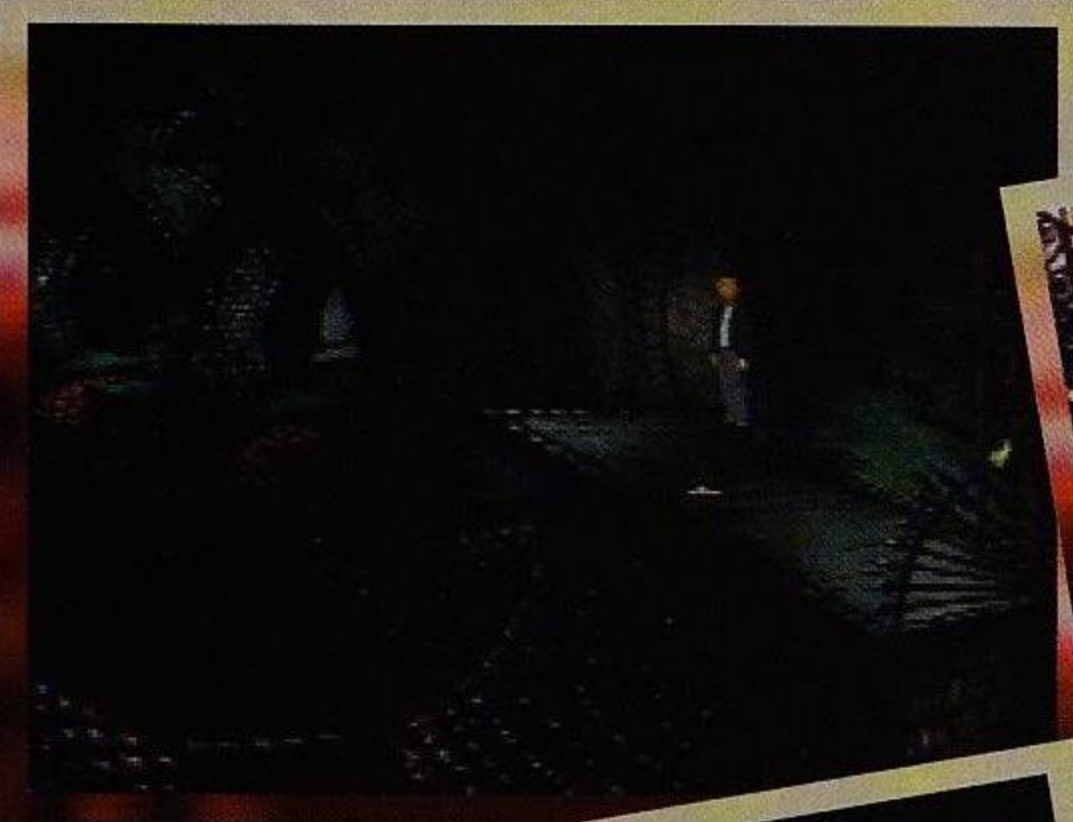
Il est vrai que les purs jeux d'aventure se font particulièrement rares sur Playstation. Discworld, Blazing Dragons, les jeux façon "click and play" se comptent sur les doigts de la main. Heureusement, Revolution Software sauve l'honneur en sortant "Les chevaliers de Baphomet" plus connu sous le nom original de "Broken Sword". Cette équipe, dirigée entre autres par Charles Cecil, a réalisé il y a quelques années de cela deux grands noms du jeu d'aventure sur PC, "Lure of the Temptress", en 1992, et plus récemment, début 94, "Beneath a Steel Sky". Vous l'aurez donc compris, cette équipe talentueuse n'en est pas à son coup d'essai.

1996...

Un américain,

Georges Stobbard, séjourne à Paris pour des vacances bien méritées. Un beau jour, assis à la terrasse d'un café, il s'amuse à jouer les play-boys avec la jolie serveuse. La jeune femme est alors distraite par un homme d'une cinquantaine d'années portant une mallette grise, qu'il lui faut servir. C'est alors que tout s'accélère ! Un clown, vêtu bizarrement et jouant de l'accordéon, entre dans le café, et en l'espace de quelques secondes, subtilise la mallette du vieil homme, puis s'enfuit en laissant l'accordéon. A peine le temps d'une respiration et une explosion retentit à l'intérieur de l'établissement. Mais le scénario ne s'arrête pas là, s'en suit une fantastique aventure : l'histoire d'un manuscrit du 14<sup>ème</sup> siècle, de sinistres conspirations, d'un groupe fasciste, tous ces complots dans le but de s'approprier les richesses des Templiers. En tout cas, voilà un scénario qui ne manque pas de sur-





prises,  
de retournements de situation, et par conséquent de variété.

**Dessins...à la main!**

En tant que premier projet sur Playstation pour Revolution Software, ce jeu se devait d'être réussi. L'équipe n'a donc pas lésiné sur les moyens et a confié tout le travail d'animation à une firme anglaise prestigieuse qui a entre autres réalisé All Dogs Go to Heaven II, American Tail, Tank Girl (ce n'est pas trop une référence pour moi, mais bon!), et enfin Balto chien loup. Comme vous pouvez le constater sur les photos, tous les décors et les personnages ont été dessinés à la main, et animés de façon classique (superpositions de celluloses) pour ensuite être scannés et retravaillés sur ordinateur. Ce n'est donc pas de la 3D et pourtant l'aspect visuel est magnifique. Encore une preuve que la beauté du dessin classique alliée à un scénario riche et construit peut donner un jeu...magnifique!

**HITO**







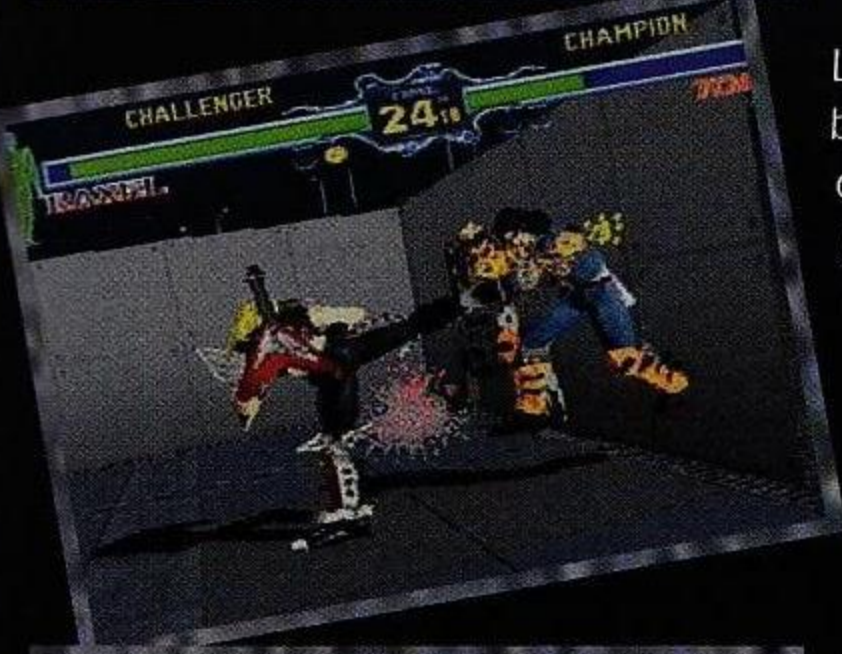


retrouvera pas la subtilité de V.F. ni tous les coups inspirés des arts martiaux. Ceux qui ont eu l'occasion de voir F. V. en arcade ont remarqué que la violence était omniprésente. Tous les personnages devraient être conservés, mais il est possible que de nouveaux fassent leur apparition. Pour la petite histoire sachez qu'au Japon le Boss de fin est Pepsiman (oui vous avez bien lu), comme la marque de soda mondialement connue. Le contrat entre Sega et Pepsi ne tenant compte que de l'archipel nippon, Pepsiman ne sera pas présent en Europe ni aux Etats Unis. On aura peut être un Justin Bridou Man, ou alors CamenbertMan !!... bref rien n'est bien défini pour la version Européenne mais il y aura normalement un ours répondant au doux nom de Kumachan.



**VIPERS EN CAGE**

Les combats se déroulent dans une arène close, le but est bien sûr de vaincre l'adversaire mais pour cela il existe différentes manières. Chaque persos possède une armure qui peut voler en éclat lorsque les coups encaissés sont nombreux, mais si le coup est très puissant vous êtes éjecté de l'arène. Sachez tout de même que la console opère un replay instantané trois fois de suite lorsque l'armure éclate. La panoplie des coups reprend le système de V.F. c'est à dire : garde, poings, pieds. Par rapport à l'arcade, Sega devrait nous offrir de nouveaux modes de jeux, une introduction en images de synthèse et comme Tekken 2 nous auront droit à un mode d'entraînement pour vous exercer aux différents enchaînements.



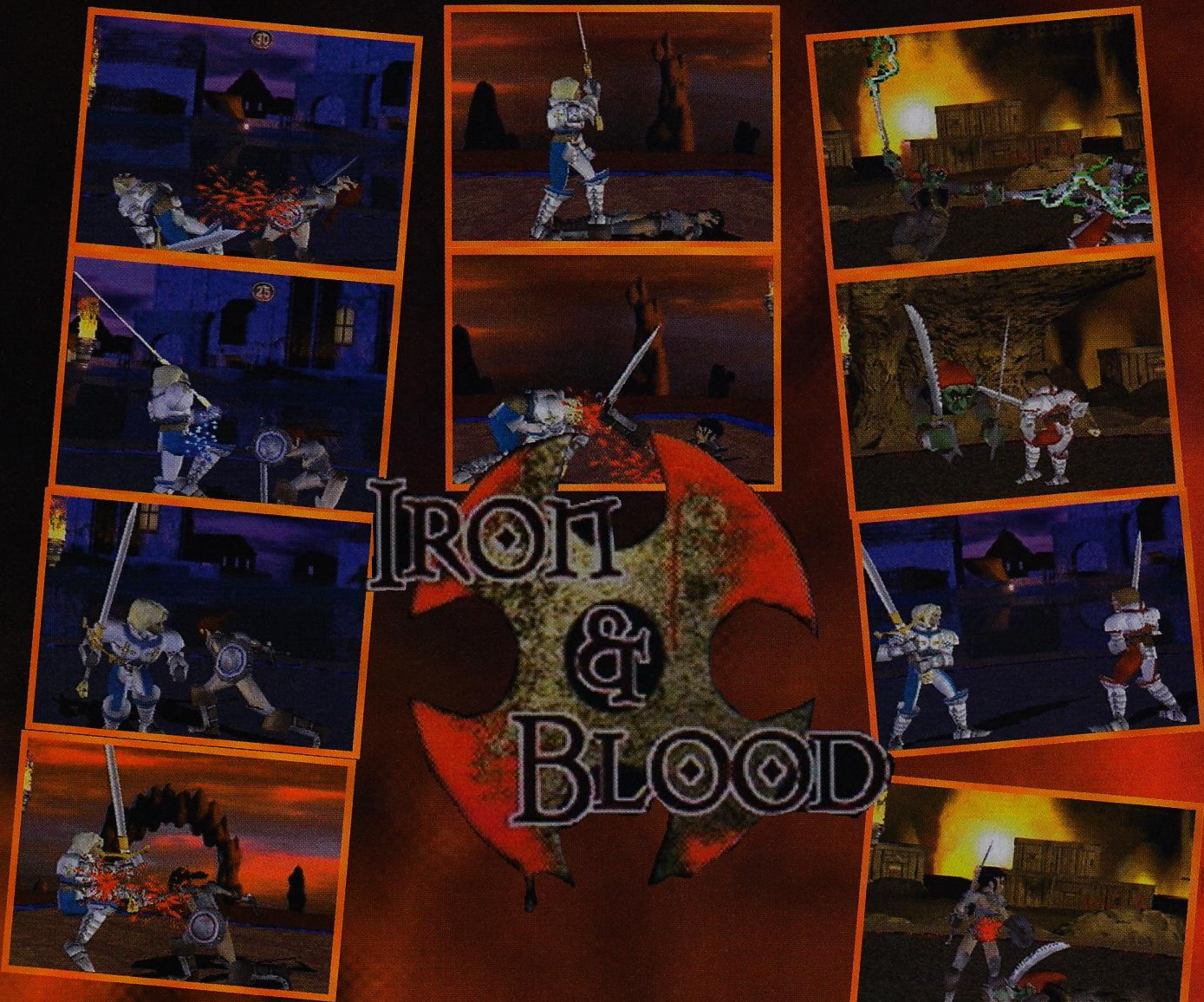
C'est avec une certaine impatience que nous attendons la version définitive. La conversion sur Saturn ne sera pas fidèle à 100% à l'arcade mais le gameplay et la violence seront de la partie. Les fans de baston devraient être comblés par ce titre qui adopte un nouveau style de combat. Alors? Fighting Vipers va-t-il bouleverser les moeurs?



**BRICE**








COMING SOON



SEGA  
SATURN

Conception : TAKE 2 INTERACTIVE

Distribution : ACCLAIM

Nb de joueurs : 1-2

Difficulté : PROGRESSIVE


Date de sortie : OCTOBRE 96

Les héros... de nos jours, ne sont plus ce qu'ils devraient être : des "HEROS". Et c'est justement parce qu'ils nous sont contemporains qu'ils ne le sont pas encore. Tout cela s'explique par une thèse irréfutable : seul le fil et le déroulement du temps peut justifier le qualificatif de "HERO" ! Son sens du devoir primaire se caractérise par une pulsation émotionnelle provoquée par notre système nerveux qui, finalement, se concrétise par une extériorisation physique et, parfois même... maléfique sur autrui : ses Ennemis qui sont Les Forces du Mal. Tout ceci fait donc deux camps opposés : d'un côté les Héros et de l'autre Les forces du mal. Donc, conflit oblige, l'art de se battre est fortement cultivé sur notre planète... Tout ça pour dire que la collaboration de Take 2 Interactive Software et d'Acclaim Entertainment Inc nous réserve un jeu de combat 3D qui vous permettra d'incarner des héros de RAVENLOFT, le monde mythique de DONJONS & DRAGONS. Il portera le nom de IRON & BLOOD : THE WARRIORS OF RAVENLOFT.

#### OH OUI ! TAPE MOI ENCORE !

Ce jeu de combat en 3D, dans ce monde ou plutôt dans cette dimension maléfique contrôlée par les forces du mal, vous proposera de choisir parmi une panoplie de 20 êtres. Ces derniers sont beaux, laids, grands, petits, gros, maigres, trapus, effilés, masqués, bandelés, armés, blindés, ils sont parfois même... gracieux. Les combats se dérouleront sur une surface limitée et d'apparence non-cloturée. Seulement d'apparence, car si un combattant a le malheur de s'approcher ou de se faire éjecter des





limites de l'arène, celle-ci est protégée par un champ magnétique qui fouette sauvagement le concerné. Iron & Blood s'avèrera, semble-t-il, révolutionnaire dans son concept. Avant tout, il nous proposera des décors et de personnages tout en 3D texturée (gouraud shading, pleine texture, 3500 polygones par perso etc...) . Agrémenté par des effets de lumière et de nombreux effets d'angles d'une caméra intelligente qui se déplace aléatoirement en fonction des situations lors d'un combat, ça promet ! Mais ce qui promet le plus, d'après nos informations se sont les caractéristiques techniques des combattants qui subiront, au fil du temps et par rapport au déroulement d'un combat, une ascendance qui se traduira par l'acquisition de nouveaux coups et pouvoirs (pas moins de 250 coups en tout avec décalage latéraux et des sortes de coups fatals) . Ces compétences pourront, bien évidemment, être sauvegardées ultérieurement sur Memory Card. Il y aura un autre mode très intéressant qui vous permettra de réunir une équipe de guerriers pour combattre dans un mode -campagne- où votre évolution sera aléatoire. D'après la préversion qu'il m'a été donné de voir, seulement 4 persos étaient sélectionnables en mode 2 joueurs, le tout bougeait presque bien dans l'ensemble, oui car l'animation sera de toute évidence optimisée à souhait dans sa version finale. Voilà, prenez votre mal en patience jusqu'en Octobre et, je vous en prie : ne soyez pas "BASTONOPHOBE" !

TIN





# STAR GLADIATOR



## CE N'EST QUE LE COMMENCEMENT !!

Capcom passe "enfin" à la vitesse supérieure et entre dans une nouvelle dimension, une dimension future où tous les éléments virevoltent avec une aisance jamais atteinte encore sur Playstation.

Ce nouveau monde technologique n'est autre que Star Gladiator, un univers impitoyable ( Daaaallaass ..... toon uniiverrrs impiitoyaaableux..tin.. tin tin.. tintin!!) où une nouvelle puissance vient tout juste d'être découverte : **Le Plasma**. Cela va entraîner le grand tournoi intergalactique entre divers combattants surentraînés aux muscles gonflés à bloquer.

## MASTER ?

Capcom est le maître incontesté des jeux de combat en

2D (OK, SNK n'est pas mal non plus mais...), vous connaissez certainement



... la série des Street Fighters... si si .... réfléchissez bien au fond de votre mémoire, c'est le jeu de baston qui a révolutionné l'univers vidéo ludique. En passant de l'autre côté de la dimension, Capcom voudrait réussir son second voyage initiatique et arriver comme Street Fighter à battre tous les records possibles et inimaginables (ventes, meilleur jeu de l'année...). Bref, Capcom n'est même plus à présenter, tellement la qualité de ses jeux sont élevés. Je peux d'ores et déjà vous dire que ce jeu s'annonce comme une méga-bombe de la mort qui tue

COMING SOON



Conception : CAPCOM

Distribution : VIRGIN

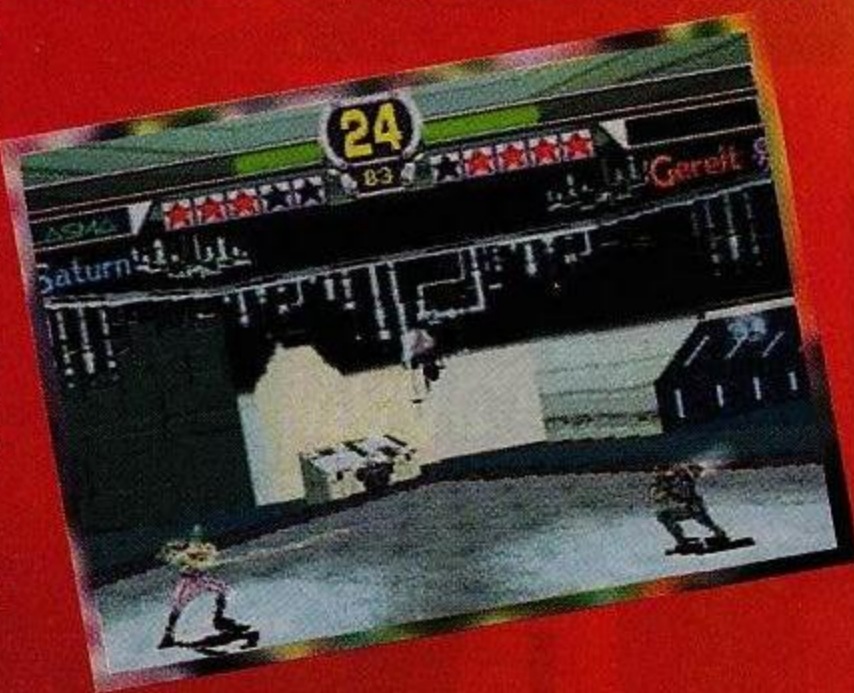
Nb de joueurs : 1-2

Difficulté : -

Date de sortie : OCT.-NOV 96







(j'y mettrai ma tête à couper)  
 Dans la version non définitive que nous avons pu avoir, dès le premier instant de jeu, vous allez comprendre que Capcom est passé par là.

Tous les guerriers qui sont au nombre de 10 sont tous aussi bien représentés les uns que les autres (Saturn avec son yo-yo en plasma, hayato avec son sabre laser, June qui va vous faire valser avec ses anneaux scintillants, Rimgal le dinosaure mutant à la matraque...). Chaque perso. possède une feinte originale qui surprendra votre adversaire (sans aucune manipulation complexe, seul un bouton vous sera utile).

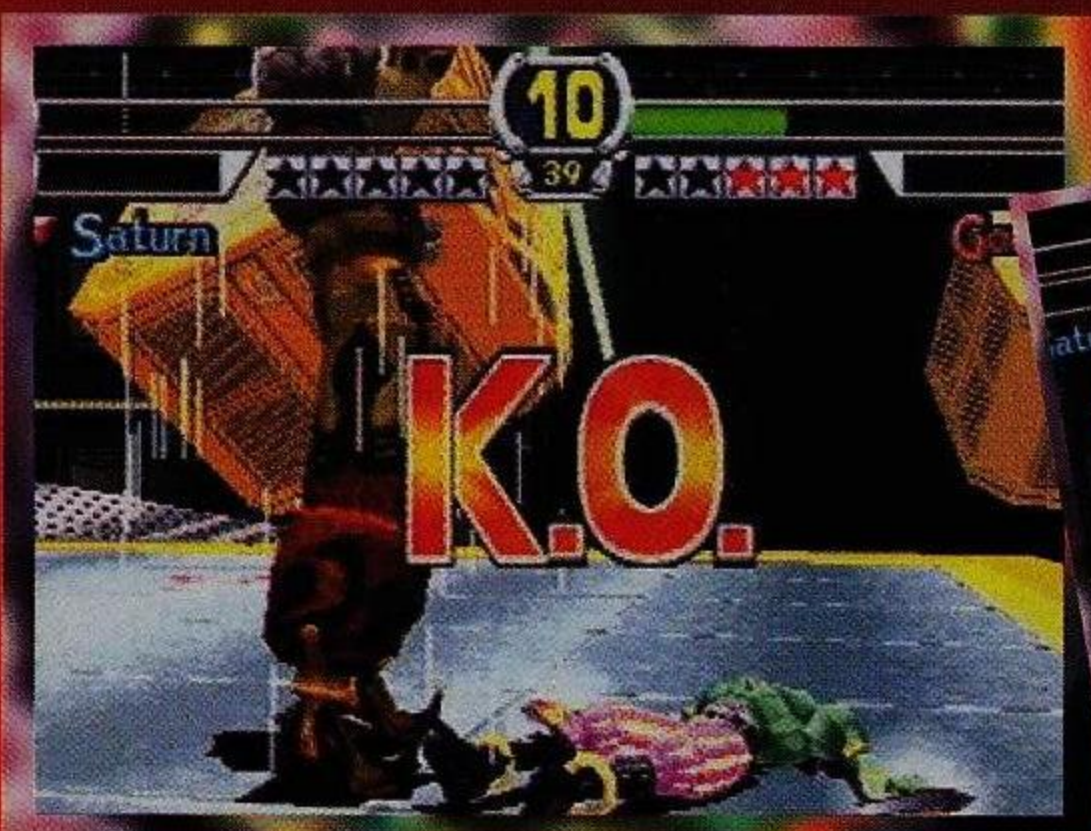
Visuellement, il y a de très nombreux effets de transparence dans les impacts de leurs armes blanches, avec des explosions en forme de pastilles d'énergie pure qui vont se décomposer sous l'impact de vos coups, en un mot, SUBLIME. Même s'il faut bien voir la version finale pour se prononcer définitivement, on peut dire sans trop s'avancer que ce jeu va sûrement être l'un des prochains hits de Capcom. Qui vivra verra!! Je peux dès à présent vous dire qu'un mode arcade est disponible ainsi qu'un mode Training pour les débutants qui leur permettra de découvrir les coups des différents protagonistes.

Enfin, les décors ont l'air d'avoir été poussés à l'extrême. Techniquement, certains niveaux vous placent sur un ascenseur montant à une vitesse impressionnante, sensation garanti!! Une des choses les plus importantes, c'est que Capcom a apparemment su conserver ce qui a fait le succès des Street Fighters, je veux parler de la maniabilité. Même si ce n'est pas vraiment dans le même registre que Street F (2D/3D), la jouabilité a bien évolué depuis les premiers jeux en 3D (ToShinDen, Tekken...), c'est tout de même un atout de force majeur pour ce type de jeu.

Etant donné que tout réside dans les déplacements et les parades (dans un art martial, c'est une des première notion que l'on apprend, un petit cours de temps en temps, ça fait pas de mal)

Nous verrons bien ce que la version définitive donnera, mais vous pouvez doré et déjà commencer d'économiser votre argent de poche. Quand on aime, on ne compte pas ?

ZAK







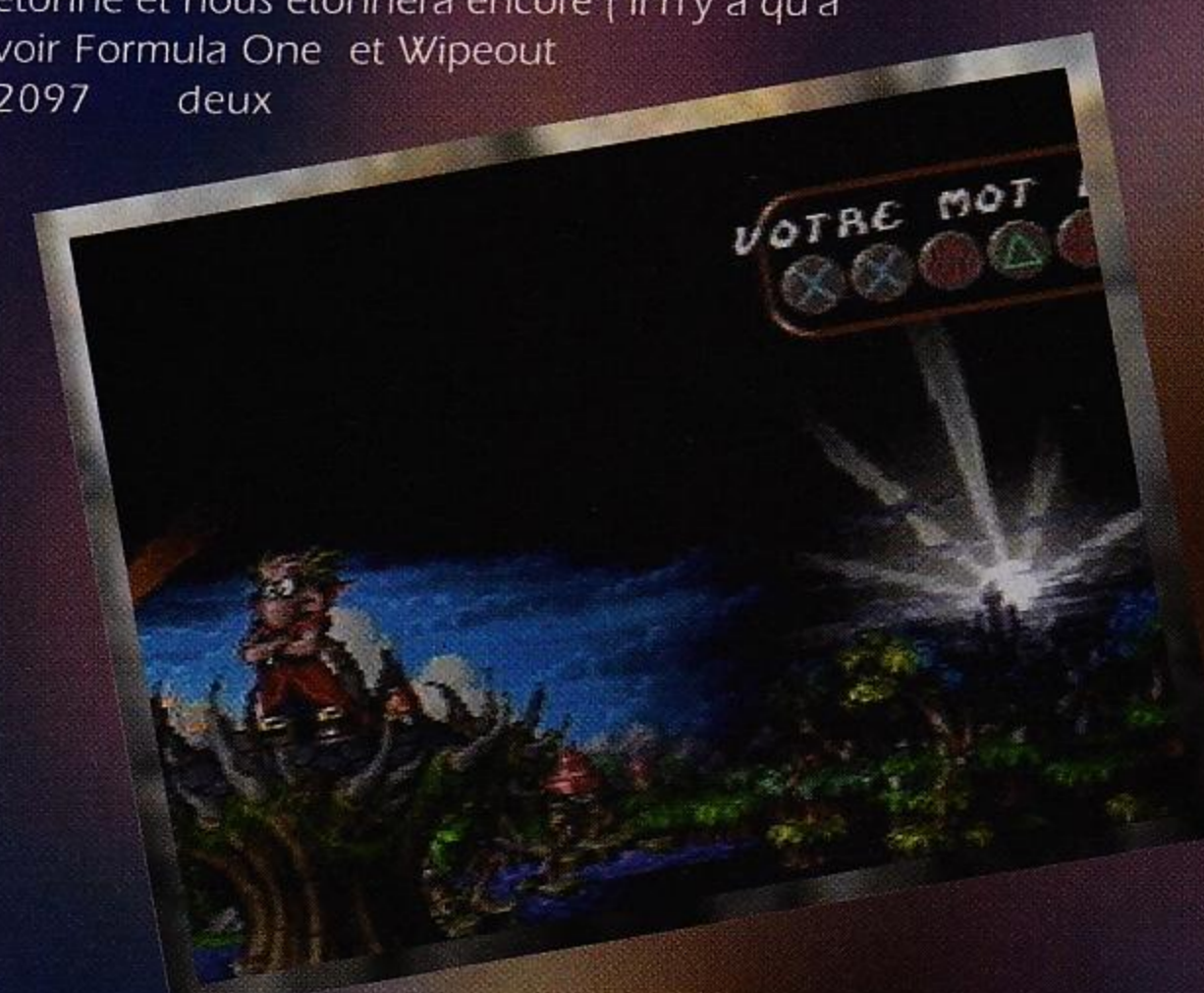
Sir Lommax in Lemmings Land  
Tandis qu' on vient d'apprendre que Rayman allait sûrement retarder son retour sur Playstation, Psygnosis va bientôt mettre sur le marché un jeu de Plate-forme des plus étrange. Son titre : Sir Lomax in **Lemmingland**. Lemmings ce mot ne m'est pas inconnu, ah oui, il s'agit de ces petits être bleus qui sont toujours heureux, ah non, ça c'est les Schtroumpfs. Ca y est ça me revient, il s'agit de ces petits êtres à l'intelligence sous-développée. En clair, ils sont totalement idiots !!!

**L'HISTOIRE D'UN MYTHE : LEMMINGS**

Lors de sa sortie ce jeu devint très rapidement LE jeu à posséder ! L'idée de diriger toute une troupe de Lemmings totalement attardés qui n'ont pas l'intelligence de s'arrêter devant un précipice (Franchement, ils sont vraiment atteints !) était vraiment démentielle. Vous deviez être vigilants à chaque instant pour leur donner l'ordre de construire des ponts, de creuser des trous pour réussir à atteindre la fin du niveau avec le moins de pertes (Lemmingsiennes !) possible. Et tout cela grâce à un système judicieux d'icônes. D'ailleurs ce succès ne s'est pas encore atténué Lemmings 3D venant de sortir sur Playstation et Saturn, mais ce n'est pas le sujet ...

**Le mythe de la réflexion recyclé en futur Hit du jeu de plate-forme**

A présent les Lemmings se recyclent et en ont assez de passer pour des abrutis, du moins Sir Lomax, c'est pourquoi Psygnosis, eh oui vous avez bien lu, a décidé de répondre à son attente et de faire de ce mythe du jeu de réflexion, un futur hit du jeu de plate-forme. De plus ce jeu de plate-forme est comme je vous l'ai dis une production Psygnosis qui jusqu'à maintenant ne nous a jamais déçu, grâce à des jeux comme Wipeout, Destruction Derby et qui nous étonne et nous étonnera encore ( il n'y a qu'à voir Formula One et Wipeout 2097 deux



COMING SOON



- Conception : PSYGNOSIS
- Distribution : SONY
- Nb de joueurs : 1-2
- Difficulté : MOYENNE
- Date de sortie : NOV-DEC





véri-  
tables bombes)

Mais jusqu'à présent Psygnosis ne s'était pas illustré par un jeu de plate-forme sur Playstation et d'après la version que nous avons pu essayer, il semblerait que ce premier essai soit vraiment une réussite !

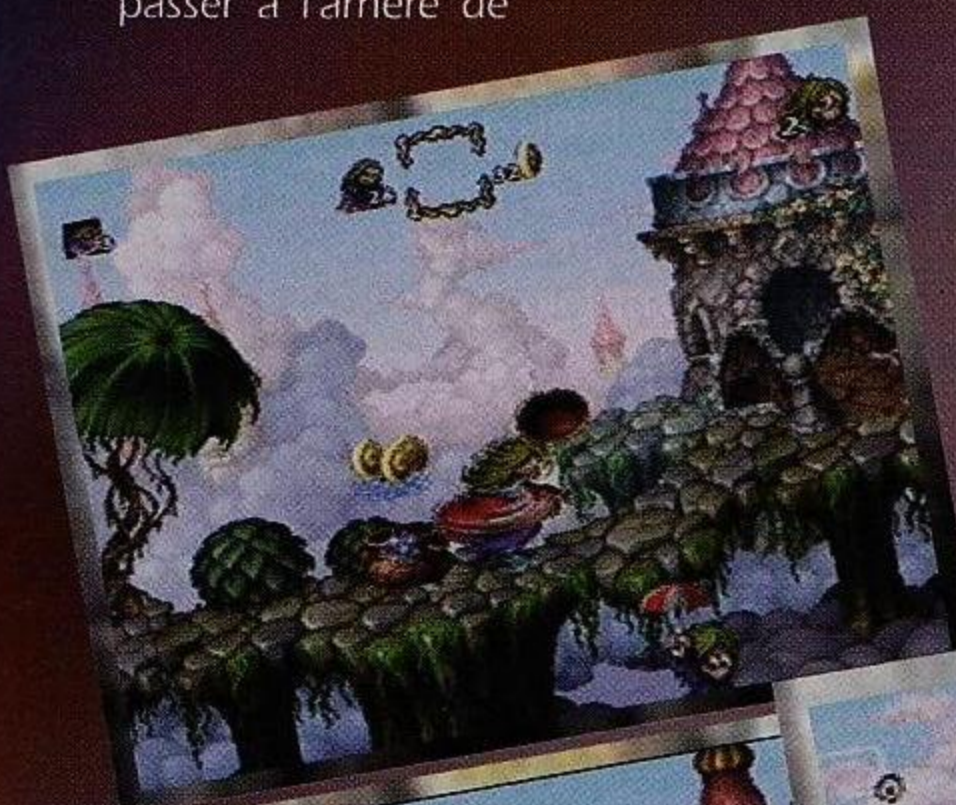
#### EH OH ...EH OH, ENCORE DES BLAIREAUX

Pour la petite histoire le méchant Evil Ed a envahi Lemmingland et contrôle toute la population grâce à un lavage de cerveau collectif (poussez pas il y en aura pour tout le monde !). Seul vous, Sir Lomax avez réussi à lui échapper (On se demande comment vous avez fait quand on connaît le Q.I d'un Lemmings) et vous devez les délivrer tous de cette emprise diabolique. C'est pourquoi vous décidez de partir seul contre tous à travers des niveaux d'une beauté éclatante, bien que le jeu soit réalisé en 2D (or on sait que les consoles 32 bits gèrent beaucoup mieux la 3D, que la 2D). Quand je dis 2D c'est tout de même un bien grand mot, car de nombreux éléments de décors sont réalisés en 3D, et vous pourrez même selon les niveaux passer à l'arrière de

l'écran. Mais si ce n'était que ça, les décors sont constamment animés et lorsque vous tuez un ennemi (qui entre parenthèse est un Lemming vampirisé que vous libérerez) sa destruction est accompagnée d'un magnifique éclat de lumière et de superbes paillettes très bien animées. Mais votre sauvetage ne sera pas une partie de plaisir car vous n'aurez aucune minute de répit, les ennemis vous attendant au moindre tournant, alors soyez prêts à vous battre. Pour cela vous pourrez leur sauter dessus ou vous servir de votre casque qui vous sert aussi d'arme destructrice. Sir Lomax se rappelle toujours de ses racines et pourra ainsi fabriquer des ponts grâce à des items récoltés lors de vos parties, d'ailleurs un vieux magicien vous indiquera le rôle de chaque item et la manière de vous en servir, ce qui est très pratique pour ceux qui ont la flemme de lire la notice. Quant à la jouabilité, d'après la version que nous avons pu essayer, elle a l'air vraiment exemplaire, ça répond tout de suite. Par exemple vous pourrez faire courir votre personnage et vous arrêter net, vous pourrez contrôler vos sauts avec une facilité déconcertante... Et croyez-moi vous en aurez besoin ! Et la musique je vous en parle même pas oh et pis si : au bout de cinq minutes de jeu, elle restera gravée dans votre tête tout au long de la journée.

Bref, c'est le jeu de plate-forme qui pourra se vanter d'être le concurrent direct de Rayman 2.

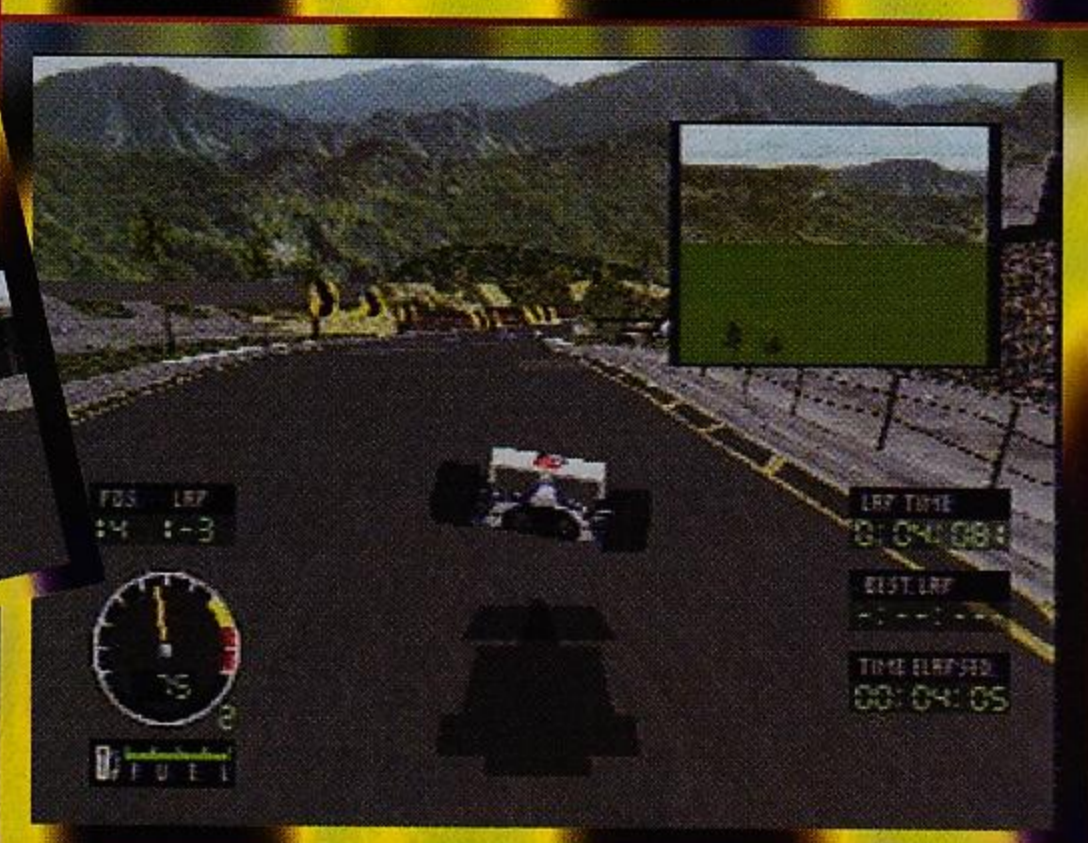
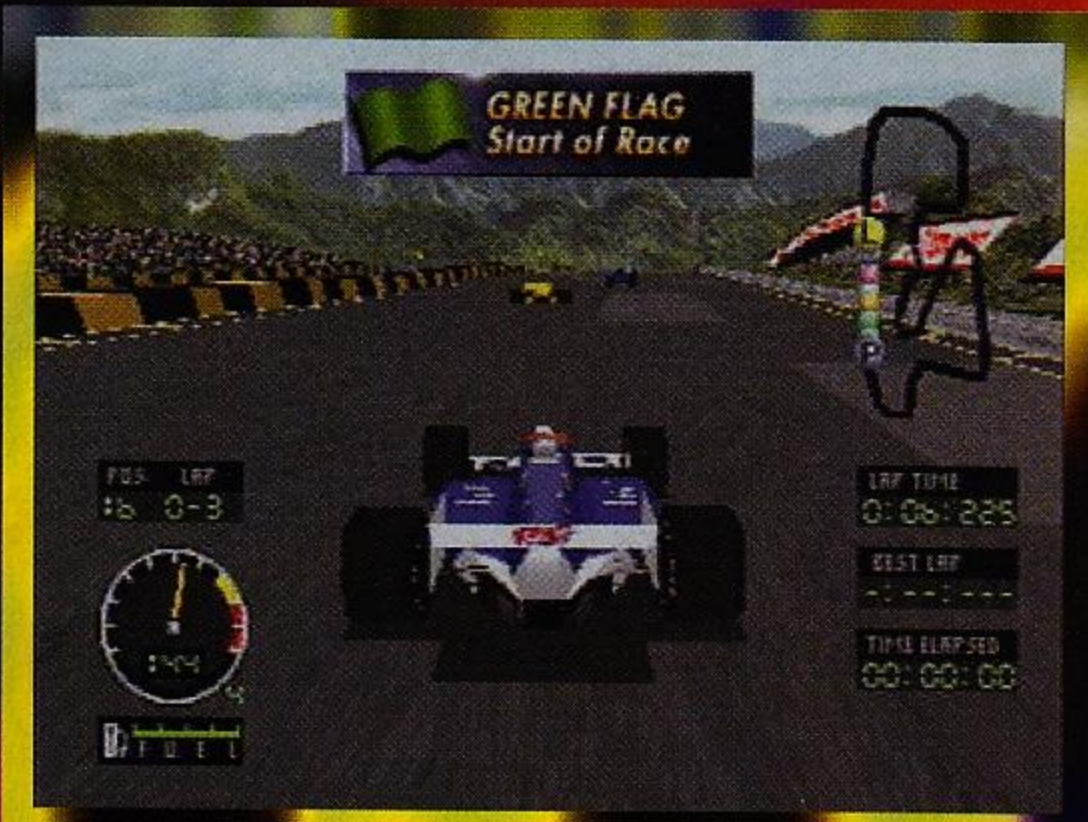
SHION





# Andretti RACING

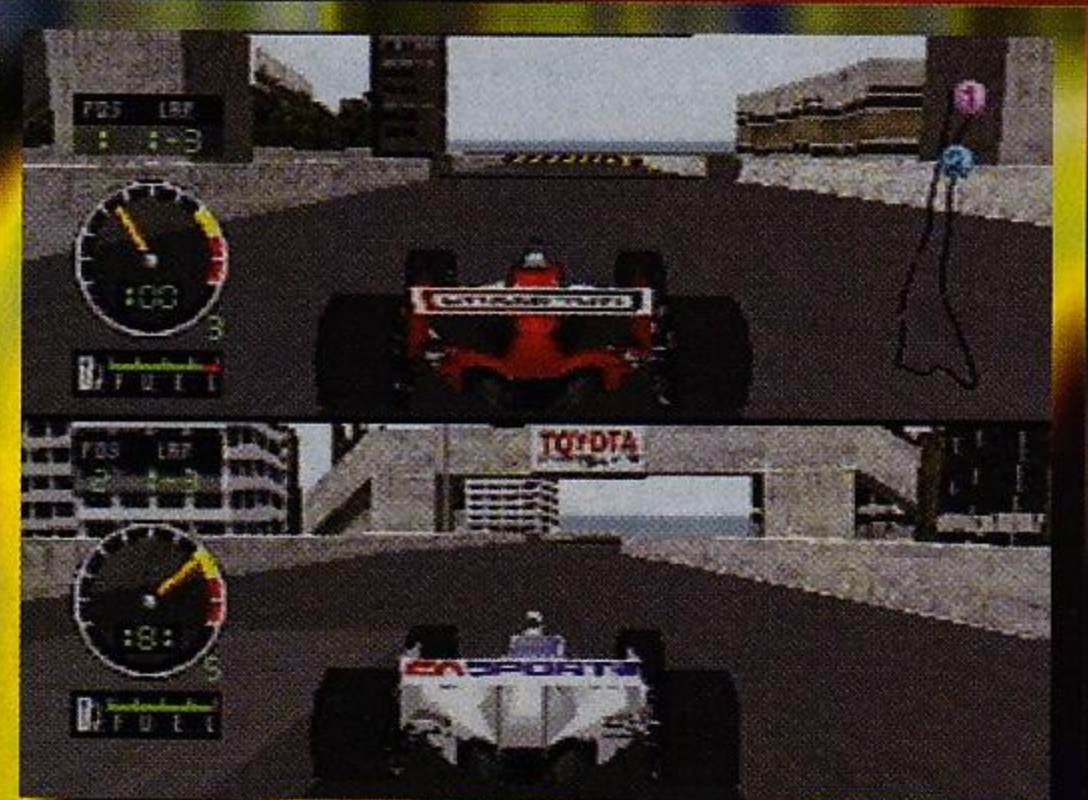
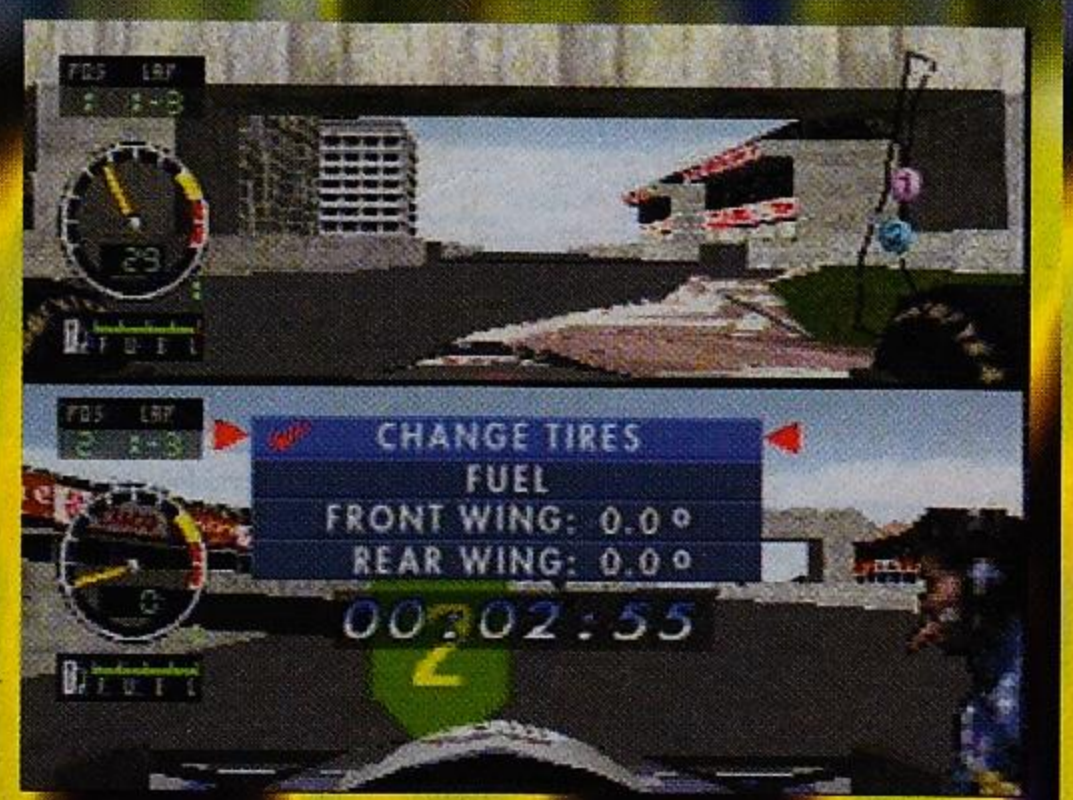
Copyright 1996 Electronic Arts. All Rights Reserved.



**COMING SOON**



- Conception : E.A.**
- Distribution : E.A.**
- Nb de joueurs : 1-2**
- Difficulté : MOYENNE**
- Date de sortie : NOV-DEC 96**



Après le magnifique Formula One de Psygnosis, c'est au tour d'Electronic Arts de nous émerveiller avec son nouveau titre Andretti Racing 97 sur Playstation. Cette simulation de courses entièrement en 3D mappée, va faire parler d'elle avec ses deux différents modes de jeu : le stock-car et l'indycar, et ses 16 courses différentes. Les fans de sport mécanique vont être comblés ! Pour situer ce jeu, je dirai qu'il est à mi-chemin entre Destruction Derby et Formula One de Psygnosis. C'est dire, pour être un peu plus précis, qu'Andretti racing possède un coté Destruction Derby et un côté très simulation de Formula One. Mais une chose est sûr, ce jeu ne devrait logiquement pas décevoir !

Un mode en écran splitté est possible ainsi que le mode link classique. Une étude a prouvé que ce dernier était très peu employé à cause de l'emploi obligatoire d'un titre et d'une console en double exemplaire. Enfin, sachez que les

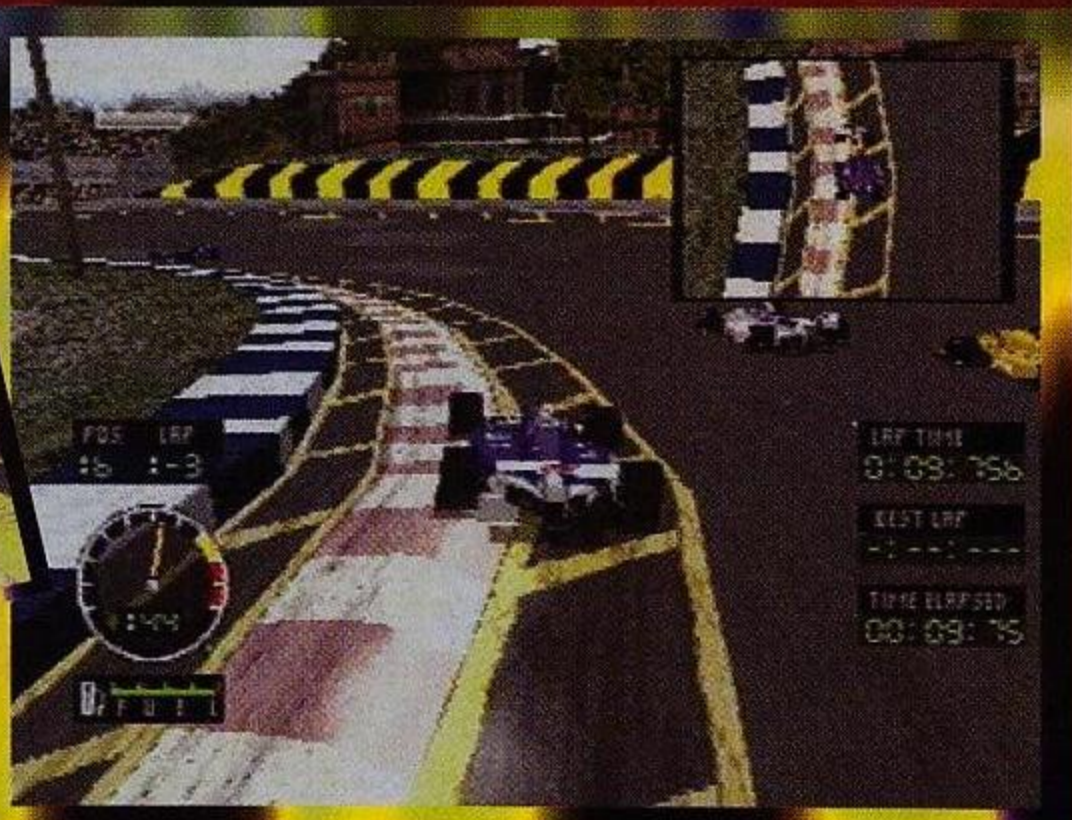




commentaires sont assurés par Derek Daly et Bob Jenkins, les deux reporters sportifs travaillant pour ABC Sports. De nombreuses séquences vidéo sont prévues pour faire état de vos progrès. Vous comprendrez aisément que nous attendons impatiemment ce titre, d'autant que la réalisation de sa preview laisse rêveur. Imaginez des voitures et des circuits entièrement modélisés en 3D, des accidents spectaculaires comprenant des dérapages et des sorties de routes ... 3 angles de vue et une petite fenêtre servant de rétroviseur donnent

un réalisme saisissant. Pour couronner le tout, les gens de chez Electronic Arts n'ont pas oublié les stands de ravitaillement comme dans Formula One. Mais n'ayez crainte, il est aussi possible de participer à une course simple et de rouler tranquillement sans se soucier des différents paramètres de la voiture. Espérons que la version finale ne décevra pas car ce jeu s'annonce comme l'un des grands titres de cet automne.

CAPTAIN





# VIRTUAL ON



retrouvait sur la borne d'arcade, reste assez bien exploité. Les boutons A et C sont censés représenter des coups traditionnels c'est à dire dans le contexte du jeu des missiles ou des coups de sabre laser à la Luc Skywalker, le bouton B est une sorte de booster de vitesse pour votre robot, "x" et "z" vous permettent de décoller et de cibler votre ennemi, quant au bouton "y", rien que d'y penser j'en suis lobotomisé, c'est le coup suprême, la super attaque. Avec tous ces "super-coups- vous pouvez être sûrs d'avoir des combats à grands spectacle. Les lieux des affrontements sont variés allant de la lisière d'une forêt jusqu'au centre ville tout en étant délimités. Un mode deux joueurs sera aussi possible avec un écran splitté en deux; Dommage car on n'y voit carrément rien et le jeu est ralenti ainsi qu'aplati. Les options banales telles que le nombre de round, le temps du combat, la force des adversaires sont bien sur prévues. De toutes façons en attendant la sortie du jeu vous pouvez toujours allez vous entraîner sur la borne d'arcade.

Arno.

### UN JEU INSPIRÉ DE GOLDORAK.

Les lecteurs assidus de Consoles News auront certainement remarqué dans le numéro 2 un article de Tin dans la rubrique des News portant sur les futurs adaptations des jeux d'arcade sur la Saturn. Entre autre V.Cop 2, Fighting Vipers en Preview dans ce numéro et comme prévu Virtual On, bien connu des jeunes flâneurs des salles d'arcades, devraient débarquer sur nos machines d'ici la fin de l'année (malheureusement pour Tin V.F 3 n'est toujours pas annoncé). En attendant le test officiel de V-On une petite Preview ça ne nous fera pas de mal.

### LA GUERRE ATOMIQUE EST PROCHE...

Tout le monde le sait maintenant (peut-être pas Shion) V-On est un jeu de baston futuriste opposant des robots atomico-nucléaires; Pour être plus précis ils sont au nombre de huit. Le paddle quoique moins efficace que les manches que l'on

COMING SOON



- Conception : SEGA
- Distribution : SEGA
- Nb de joueurs : 1-2
- Difficulté : MOYENNE
- Date de sortie : NOV-DEC 96





# CRUSADER

Quand il ne s'agit pas de délivrer une princesse, c'est la sempiternelle lutte du Bien contre le Mal, la thématique du Bon contre le Méchant qui prend le relais et expose le joueur à de terribles dangers. Ça n'est certainement pas la dernière production d'E.A. qui va me contredire!

### NO FUTURI

Imaginez un peu : dans un futur proche - une vision pessimiste de ce que sera l'avenir mais nous en avons maintenant l'habitude - le Consortium règne d'une main de fer sur les pauvres peuples opprimés. Or, vous êtes un Crusader, agent d'élite travaillant pour ce terrible gouvernement. Et c'est là que ça devient vachement original puisque vous vous rendez soudainement compte que ce sont eux les vilains à exterminer... Mais où aviez-vous donc la tête?

En deux temps, trois mouvements, vous voilà donc passé du côté de la résistance prêt à prouver à vos nouveaux chefs vos talents de guerrier au cours de missions diverses de plus en plus complexes.

CRUSADER : NO REMORSE est un jeu d'aventure/action qui a connu un franc succès lors de sa sortie sur PC. Vous dirigez un Marine au look très " voyant " à travers un univers en 3D isométrique. A peine avez-vous eu le temps d'émerger dans le complexe ennemi via un téléporteur que l'alarme est donnée. Pas de problème, une simple pression sur le paddle et vous dégainez, prêt à envoyer en enfer les premiers gardes qui s'opposent à votre indicible soif de vengeance. Un viseur apparaît sur l'ennemi et permet ainsi de trouver le bon angle de tir car il est vrai que dans cette fausse 3D, toucher sa cible n'est pas chose aisée. Une fois le menu fretin liquidé, baladez-vous dans des bâtiments protégés par des mitrailleuses lourdes, des robots, des lasers ou des dalles piégées. Heureusement, vous allez pouvoir ramasser toutes sortes d'objets utiles à votre survie : cartouches, mines télécommandées et dynamite.

Les graphismes sont assez semblables d'un niveau à

l'autre, mais regorgent suffisamment de petits détails pour donner au joueur l'atmosphère oppressante digne des meilleurs films de SF. L'animation de votre personnage est de bonne facture puisqu'il peut s'agenouiller, sauter, rouler sur le côté. Mais ce qui comblera les plus acharnés, c'est le degré de réalisme qu'il propose. En effet, l'interactivité dans l'environnement 3D a été grandement étudiée. Votre héros pourra non seulement ouvrir des coffres, ramasser des objets, allumer des commutateurs, mais il sera aussi capable de détruire pratiquement tout ce qui le gêne en cours de route.

C'est donc à grands coups d'explosions et de déflagrations que vous vous amuserez à voir les éléments du décor (ou plutôt de ce qu'il en reste ! ) calciner. CRUSADER : NO REMORSE nous propose un cocktail explosif entre l'action et la résolution d'énigmes tout au long de missions variées. La pré-version que nous avons testée comportait encore de nombreux bugs et les changements d'écran étaient franchement saccadés. Si E.A. parvient à régler tous ces différents problèmes, CRUSADER : NO REMORSE risque de se faire une belle place dans sa catégorie.



Conception : ORIGIN

Distribution : E.A.

Nb de joueurs : 1

Difficulté : -

Date de sortie : NOV-DEC

FAB.







**COMING SOON**



- Conception : NAUGHTI DOG**
- Distribution : SONY**
- Nb de joueurs : 1**
- Difficulté : PROGRESSIVE**
- Date de sortie : NOV-DEC**

Notre ami à tous, notre national, vous avait déjà mis l'eau à la bouche dans notre précédent numéro et bien moi je vais vous faire BAVER tellement que vous allez harceler votre magasin tant votre envie de jouer à ce hit deviendra primordiale dans votre vie. L'équipe américaine NAUGHTY DOG, qui jusqu'à présent ne s'était pas illustrée sur d'autres jeux, va sûrement devenir une équipe très renommée, au même titre que la Sonic Team, car ce jeu est tout simplement époustouflant ! Vous pensiez avoir tout vu, vous pensiez connaître toutes les capacités de votre PlayStation, vous pensiez même que lors de la sortie de la fameuse 64 bits votre

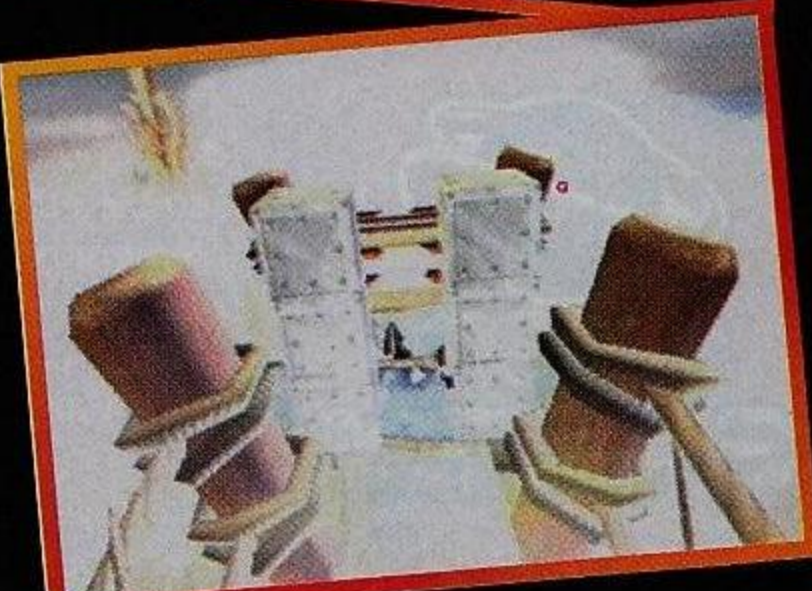
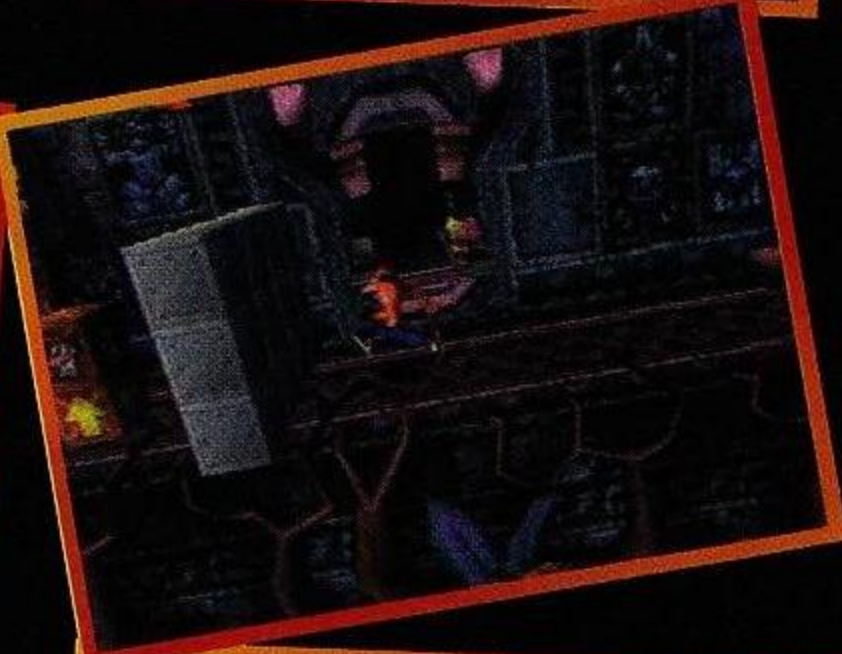
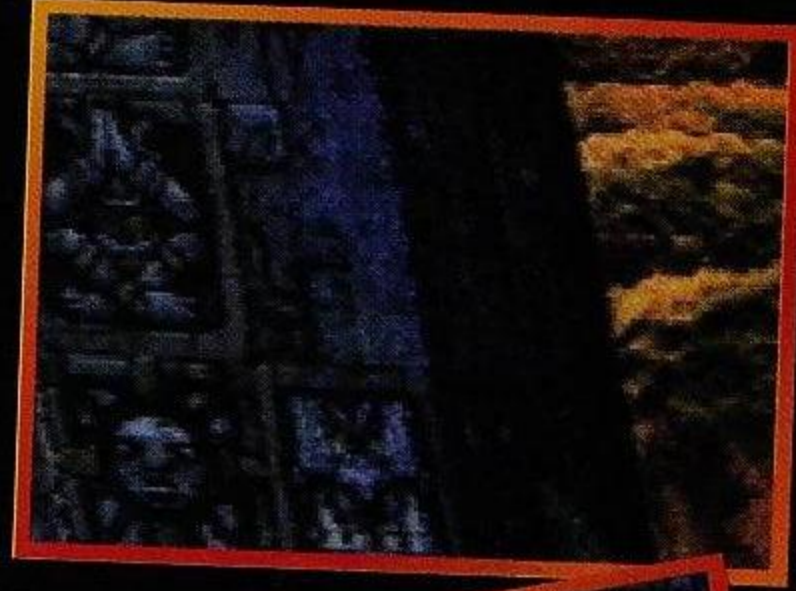
console allait être dépassée et qu'il faudrait la remplacer... et bien vous aviez tout faux et Crash Bandicoot sera là pour vous le prouver : vous allez en prendre plein la face et je pense qu'il vous faudra un certain temps pour vous remettre de la claque magistrale que vous allez prendre... quand vous l'aurez !! (Quand je disais que vous alliez BAVER, je ne vous avais pas menti ! ).

**CRASH BANDICOOT, UN COUSIN DU DIABLE DE TASMANIE ?**

Bon si on parlait du jeu à présent, il est tout simplement révolutionnaire de par son animation et ses graphismes qui, je vous le rappelle, sont en 3D mappé en temps réel ce qui ne s'était jamais vu pour un jeu de plates - formes sur







Playstation (ne serait-ce pas pour contrer le succès de Nights ...) alors prêts à évoluer dans de sublimes décors plus vrais que nature...

Vous incarnerez Crash Bandicoot qui devra parcourir 32 niveaux pour pouvoir délivrer sa fiancée. Je vous l'accorde, ce scénario n'a rien d'exceptionnel, je dirais même que ça devient lassant toujours le même cliché, mais dans ce cas précis ce n'est pas vraiment embêtant car le jeu en lui-même est en béton armé (Bon faudrait peut-être que je me calme sur les superlatifs). Pour accomplir cette mission il vous faudra exterminer tous les ennemis qui auront le malheur de croiser votre route, car vos techniques de combat sont des plus étranges: vous pourrez réaliser des vrilles dignes de Taz ou bien encore leur sauter dessus à la Mario; et pour finir, les accros du trampoline sont à l'honneur car vous pourrez sauter sur des tortues à la carapace d'une élasticité époustouflante. Quant aux niveaux ils sont tout aussi divers que sublimes (Bon j'ai dit que je m'arrêtais sur les superlatifs ... Non c'est trop dur ce jeu est trop démentiel !): vous parcourrez des ruines Incas, vous traverserez des ponts délabrés, vous visiterez des usines de produits chimiques, vous saute-

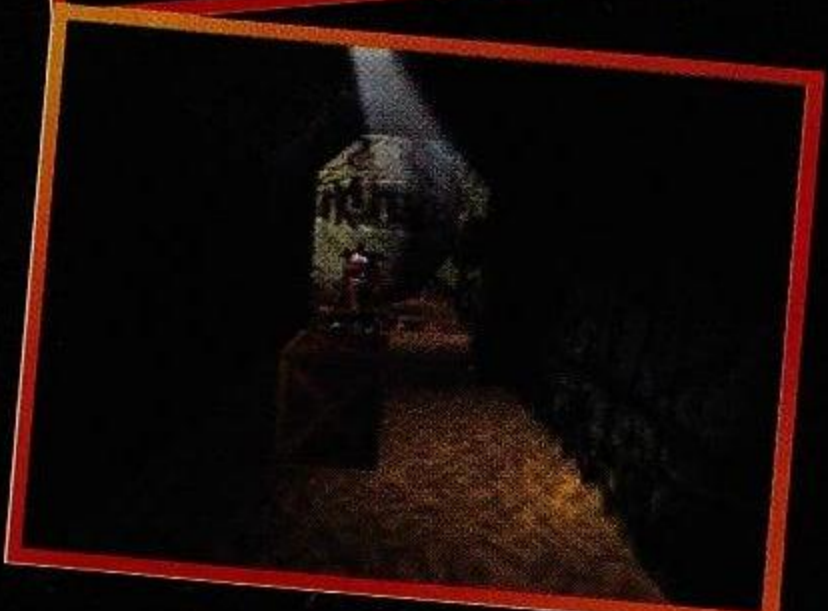


rez de piliers en piliers pour traverser d'énormes précipices et vous devrez même "participer" à des courses d'obstacles sur un animal ressemblant quelque peu à un sanglier, vous .... Bon je vais peut-être m'arrêter là sinon j'en connais qui vont vouloir m'étriper tellement je vais les faire BAVER !

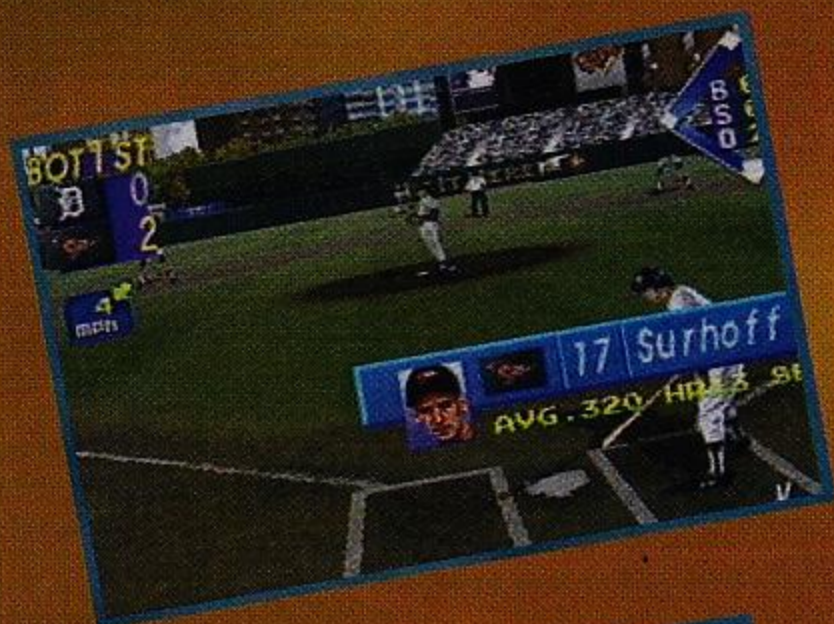
COURAGE PLUS QU'UN MOIS A ATTENDRE...

Que vous dire de plus si ce n'est qu'il ne vous reste plus qu'un mois à attendre pour retrouver le test complet de ce titre dans votre magazine préféré. Ah, encore une petite chose, je ne sais pas si je vous l'ai dit mais ... ce jeu est merveilleux, sublime, incontournable, un hit parmi les hits ... Bon je vous laisse, je vais aller jouer à Crash Bandicoot ! Ah,Ah,Ah ...

SHION







# WORLD SERIES BASEBALL 2

Le Baseball est un de mes sports favoris, mais en France il est très difficile de trouver ne serait-ce qu'un club par département; Rien que ça !!! Je ne vous raconte pas la galère, c'est pourquoi je me suis rabattu sur les simulations sur consoles. Or jusqu'à présent aucun jeu de Baseball n'était, à mon avis, vraiment une réussite. Heureusement Sega Sport pense enfin à nous, accros de ce sport qui

sépare tellement de couples aux Etats-Unis, et vient de réaliser LE futur vrai jeu de Baseball. Comme vous vous en doutez ce jeu est prévu pour Saturn et je ne pense pas me tromper si je vous dis que de nombreux possesseurs d'une Playstation vont baver de jalousie- A leur tour ! -. Bon je pense avoir maintenu le suspense assez longtemps, il s'agit de World Série Baseball 2 . PRET A PRENDRE SA BATTE ET SON GANT ?

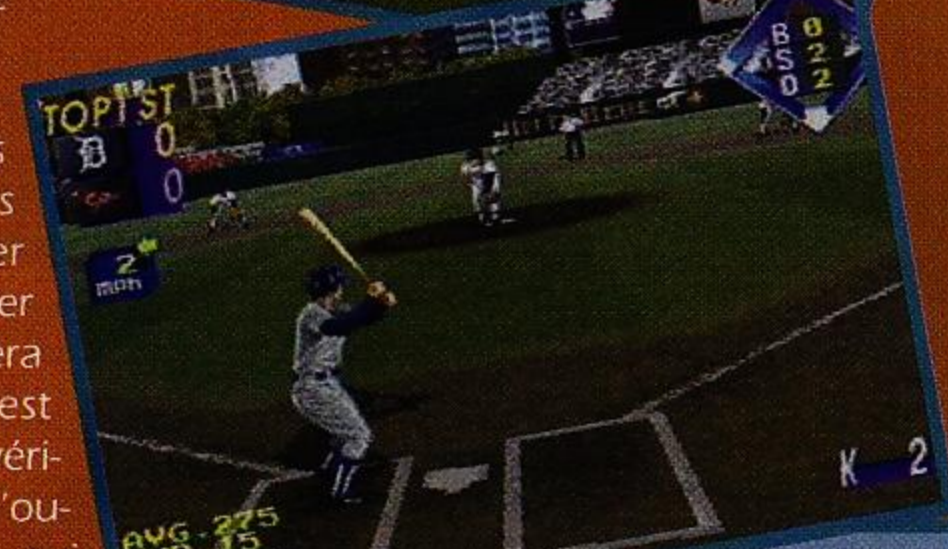
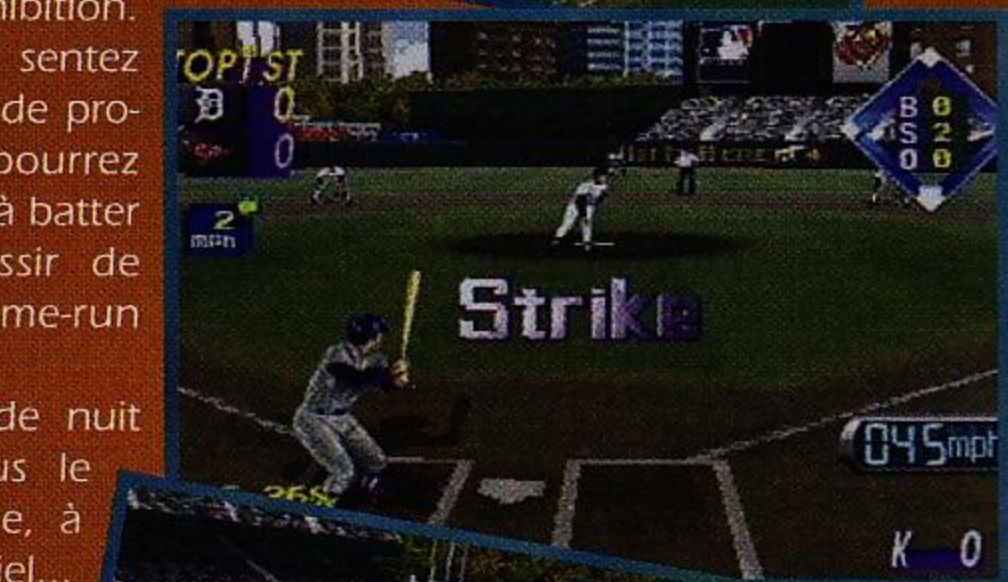
Vous devez sûrement vous demander pourquoi cette simulation me semble être une perfection ? Tout simplement parceque j'ai eu la chance de pouvoir essayer une version non aboutie où le jeu me parut déjà excellent. Mais le petit plus vient du fait qu'il a reçu la licence américaine et nationale ! Vous pourrez ainsi jouer avec toutes les équipes comme les Yankees de New York, les Indiens d'Indiana ... Mais si ce n'était que ça ... Vous aurez aussi la possibilité de jouer dans tous les stades américains (qui vous seront tous présentés en fil de fer), tous reproduits au centimètre près, on s'y croirait !

ON S'Y CROIRAIT... Le nombre d'options de jeu est tout

bonnement hallucinant, vous pourrez participer aux All-Star-Games (Eh oui il n'y a pas que le Basket, n'est-ce pas Brice), au Play-off, ou bien rencontrer une équipe de votre choix lors d'un match d'exhibition. Mais si vous ne vous sentez pas à la hauteur, pas de problème, car vous pourrez même vous entraîner à batter pour, peut-être, réussir de magnifiques Home-run durant les matchs !

Vous pourrez jouer de nuit comme de jour, sous le soleil ou sous la pluie, à couvert ou en plein ciel... Avec autant d'options, le jeu est vraiment réaliste, d'ailleurs je vous gardais le meilleur pour la fin : vos joueurs pourront même se blesser durant un match. Je me demande encore pourquoi j'ai rendu ma version. Peut-être pour apprécier encore plus la version définitive. Courage plus que quelques semaines à patienter avant de pouvoir jouer à un jeu qui vous fera oublier que ce n'est qu'un jeu et non un véritable match, alors n'oubliez pas c'est vous qui tenez la batte entre vos mains...

SHION



COMING SOON



Conception : SEGA

Distribution : SEGA

Nb de joueurs : 1-2

Difficulté : MOYENNE

Date de sortie : NOV-DEC 96



# TRY A GAME

AUTEUIL 

LE "BIG SHOP" DU JEU VIDEO D'OCCASION

11 RUE CHANEZ - PARIS 16ème - METRO PORTE D'AUTEUIL

TEL : 40 71 60 61

FAX : 40 71 60 54

## MEGADRIVE

+ de 500 jeux d'occz  
A partir de  
**29 F**

## SUPER NES

+ de 500 jeux d'occz  
A partir de  
**49F**

## 3DO

pres de 200 jeux d'occz  
A partir de  
**49F**

## NEO GEO

CD / CARTOUCHES  
A partir de  
**79F/119F**

GAME BOY → + de 300 titres à 75F, à 85F et les tops à → 129F  
GAME GEAR → + de 200 titres à 85F, à 95F et les tops à → 129F

## SATURN

TITRE	NEUF	OCCAZ	TITRE	NEUF	OCCAZ
SATURN	1490	1190	F STREET ZERO 2	399	TEL J
SAT BLANCHE	1990	TEL	J F. FURY REAL B	499	TEL J
VOLANT	TEL	TEL	KING OF FIGHT 95	365	275 J
ALIEN TRILOGIE	375	249	F FATAL FURY 3	TEL	229 J
BUST A MOVE 2	285	190	F M.K.2	199	129 F
ULTIMATE MK3	339	215	F WIPE OUT	299	195 F
FIGTHING VIPER	399	TEL	J SWORD OF SORC.	TEL	235 J
STORY OF THOR	339	245	F DRAGON FORCE	TEL	275 J
NIGHT + PAD	415	275	F GUARDIAN HER.	335	229 F
DECATHLETE	345	235	F MYST	TEL	229 F
DESTRU. DERBY	299	195	F WING ARM	TEL	190 F
DISC WORLD	299	195	F X MEN	279	175 F

Et encore plus, et d'autre encore, etc... etc...

## PLAYSTATION

TITRE	NEUF	OCCAZ	TITRE	NEUF	OCCAZ
P.S.X. FR	1490	1190	F KING OF FL95	445	255 J
P.S.X MULTI	1990	TEL	- RIDGE R. REV	345	235 F
VOLANT SONY	345	TEL	- CRASH BAN.	399	TEL US
VOLANT MAD.C	490	375	- DIE HARD TRI	399	TEL US
RESIDENT EVIL	345	220	F RAGING SKIES	TEL	TEL J
FORMULA ONE	345	TEL	F FINAL DOOM	TEL	TEL J
BUST A MOVE 2	269	190	F TIME COMM.	TEL	TEL J
OLYMPIC GAME	269	190	F M.K. TRILOGIE	TEL	TEL F
OLYMPIC SOCCER	269	190	F ALIEN TRILO.	TEL	195 F
ADIDAS POWER S.	345	235	F POWER SERVE	265	149 F
FADE TO BLACK	345	235	F TRACK&FIELD	345	249 F
OVER BLOOD	445	255	J DISC WORLD	TEL	99 F

Et encore plus, et d'autre encore, etc... etc...

**Vous n'habitez pas Paris**

DEAUVILLE

LILLE

BORDEAUX

PERPIGNAN

MARSEILLE

DIJON

LYON

MONACO

STRASBOURG

**CHOISISSEZ, ACHETEZ, VENDEZ ET ECHANGEZ  
VOS JEUX SUR SIMPLE APPEL TELEPHONIQUE**

**AU**

**RAPIDE**

**40 71 60 61**

**FACILE**



# SOVIET STRIKE



Soviet strike, Soviet Strike... Ça ne vous dit rien ? Mais si bien sûr ! c'est la dernière progéniture de la longue lignée des "Strike" d'Electronic Arts. Ah ! Ils sont vraiment très forts chez E.A. lorsqu'ils ont trouvé le filon, ils n'hésitent pas un seul instant à l'exploiter jusqu'au bout. Imaginez qu'ils déclinent leur série à tous les pays en proie à la guerre, on en aura pour un petit bout de temps malheureusement.

Le 4ème épisode débarque donc en fanfare sur la Saturn, alors pas une minute à perdre, remplissez vos sulfateuses et allons distribuer quelques dragées chaudes aux tyrans de la planète.

## BRIEFING

Vous reprenez du service au sein du fabuleux groupe d'intervention "Strike" car une menace plane de nouveau sur le reste du monde. En effet, vos indics relatent la présence d'un dangereux mouvement communiste au sein de l'ex Union Soviétique. D'après les informations, ce

groupuscule est conduit par l'infâme "Shadowman", général bien connu des services secrets. Cet homme sans foi ni loi ne vit que dans un seul but : réinstaurer par tous les moyens son autorité au détriment du nouveau gouvernement démocratique. Il n'hésitera donc pas à mener des opérations suicides et à plonger le pays dans un bain de sang pour prendre le pouvoir. C'est là que vous intervenez "officieusement" pour mener à bien des opérations pointues qui empêcheront non seulement qu'une guerre civile n'éclate mais qu'en plus des milliers d'innocents ne périssent dans d'af-



freuses souffrances. Nom de code de cette mission : "arrêtez la guerre avant qu'elle ne commence". Bonne chance !

Bon, c'est vrai, sur ce coup là le titre est un peu hypocrite même si c'est un bon prétexte pour reprendre du service. Qu'importe, ça tombe bien finalement, vous en aviez assez de vos vacances aux Bahamas et vous qui ne connaissiez pas les paysages de l'ex Union Soviétique, c'est le moment !

Passons aussi sur le fait que vous avez cette fois-ci affaire aux bons vieux méchants communistes et non plus aux dictateurs et terroristes, mmhoui, est-ce de bon goût ? à vous de juger !

## EMMENE-MOI AU 7E CIEL

Le principe du jeu reste identique aux épisodes précédents. A bord de votre hélicoptère, vous survolez la zone d'action afin de remplir la mission attribuée. Pour ce faire, une carte vous informe de tous les éléments indispensables pour la réussite de votre opération : présence des ennemis, statut de votre appareil, objectif à atteindre. Tout est soigneusement retranscrit pour vous éviter de perdre un temps précieux. Une fois le tout repéré, en route pour votre première mission. Première constatation : les graphismes sont de très bonnes factures. L'Apache que vous maîtrisez est de belle taille, les rotors sont visibles et tournent bien, bref le sprite de votre appareil n'apporte aucune critique particulière. Les programmeurs ont varié au maximum les bâtiments pour donner l'impression de voler dans un paysage



COMING SOON



Conception : E.A.

Distribution : E.A.

Nb de joueurs : 1

Difficulté :-

Date de sortie : NOV-DEC 96





urbain changeant. Vous survolerez des églises, des citernes, des citernes. Toute cette diversité confère à vos sorties une réelle crédibilité. Le plus impressionnant reste sans conteste la texture du sol. En effet, c'est certainement l'une des plus réalistes qui m'ait été donné de voir tout jeu confondu. Tout au long des 5 missions proposées, on survole avec grand plaisir des paysages vallonnés, rocailloux, des routes, des rivières... Le relief est parfaitement retranscrit, c'est vraiment du beau travail. On peut regretter tout au plus qu'entre la Mer Noire et la Mer Caspienne, seules les couleurs ont été changées. On verra bien à la version finale. Pour réussir à bien les missions, faut-il au moins qu'il y ait quelques ennemis sinon ça serait un peu trop facile !! De ce côté là, pas de problème ! Les chars, les tourelles vous attendent de pied ferme et comptent bien vous transformer en cercueil volant. Heureusement, votre Apache a du répondant et vous aurez tout loisir d'essayer vos mitrailleuses, vos rockets et vos missiles. Si par malheur vos munitions venaient à manquer, ne paniquez pas, les stocks sont disséminés dans le paysage, à vous de les trouver ! Ayez aussi de temps en temps un regard sur votre niveau de fuel. Grâce aux renseignements inscrits en surimpression sur l'écran (si vous le désirez), vous ne risquez pas d'avoir la bête panne au mauvais moment (avouez que c'est un peu dommage comme épitaphe).

Vous pensiez peut-être avoir tout vu en matière de destruction massive ? Attendez de voir le résultat sur Soviet Strike. Il faut voir vos rockets et vos missiles déloger un bâtiment ou une tourelle ennemie. C'est avec délectation que l'on voit les débris s'éparpiller dans une gerbe d'explosion assez impressionnante. Ah ! Que la guerre est belle sur un moniteur. La maniabilité de votre appareil est assez aisée, vous pouvez tourner sur place, vous déplacer latéralement, accélérer, reculer... Lorsque votre hélicoptère vient à voler à vitesse maximum, l'écran saccade légèrement mais n'entrave en rien le bon déroulement de l'action. De multitudes vues viennent agrémenter le plaisir de se déplacer. Cependant, l'aspect liberté est entravé par les limites de la carte, et c'est agaçant de se retrouver bloqué par une barrière invisible.

Soviet Strike sortira sur PlayStation en Octobre et sur Saturn en Décembre. D'ici là, prions que pour Shadowman ne mette pas à exécution ses menaces.

FAB.







# STREET RACER



## PETIT RAPPEL...

Remarquez, est-ce vraiment nécessaire de faire un rappel sur Street Racer ? Vous vous en rappelez tous ? Enfin... bon, je vais tout de même vous le faire ! Sorti il y a environ 1 an sur nos anciennes consoles 32 bits, Street Racer avait bénéficié d'une campagne publicitaire absolument gigantesque pour un jeu qui, à mon avis, n'en valait pas la chandelle. J'y vais peut-être un peu fort, mais le résultat

était là et même si ce titre pouvait se jouer jusqu'à quatre joueurs et bénéficiait d'une animation et de graphismes plus qu'honorables, il n'arrivait pas à la cheville de Mario Kart ! Les raisons étaient : une maniabilité hasardeuse, des modes soit disant novateurs mais sans intérêt, et un p'tit truc que je n'arrive pas à définir qui en faisait un jeu pas très fun...

## MAIS ALORS, QU'EN EST-IL DU DELUXE ?

Commençons tout d'abord par récapituler les options, circuits et autres pilotes. Vous aurez cette fois-ci le choix entre 8 pilotes aux caractéristiques bien différentes les unes des autres : vitesse de pointe, accrochage dans les virages, accélération... Chaque conducteur, comme dans le Street Racer premier du nom, sera associé avec sa voiture personnelle possédant chacune des armes et des pouvoirs différents. On pourra constater tout d'abord que les programmeurs ne se sont pas trop fatigués puisque vous retrouverez les mêmes personnages qu'auparavant...c'est sûrement pour les nostalgiques !! Deux modes vous seront proposés en championnat : le mode "Rumble" qui vous permettra de vous prendre des tartes par vos adversaires mais aussi de leur en foutre plein la gueule dans une arène à la "Destruction Derby", et le mode "Race" dans lequel vous pourrez participer à la coupe de bronze, d'argent, d'or et enfin à une coupe "custom". Jusque là, si vous avez déjà joué à Street Racer 1, vous ne remarquerez rien de bien différent !



COMING SOON



Conception : VIVID IMAGE

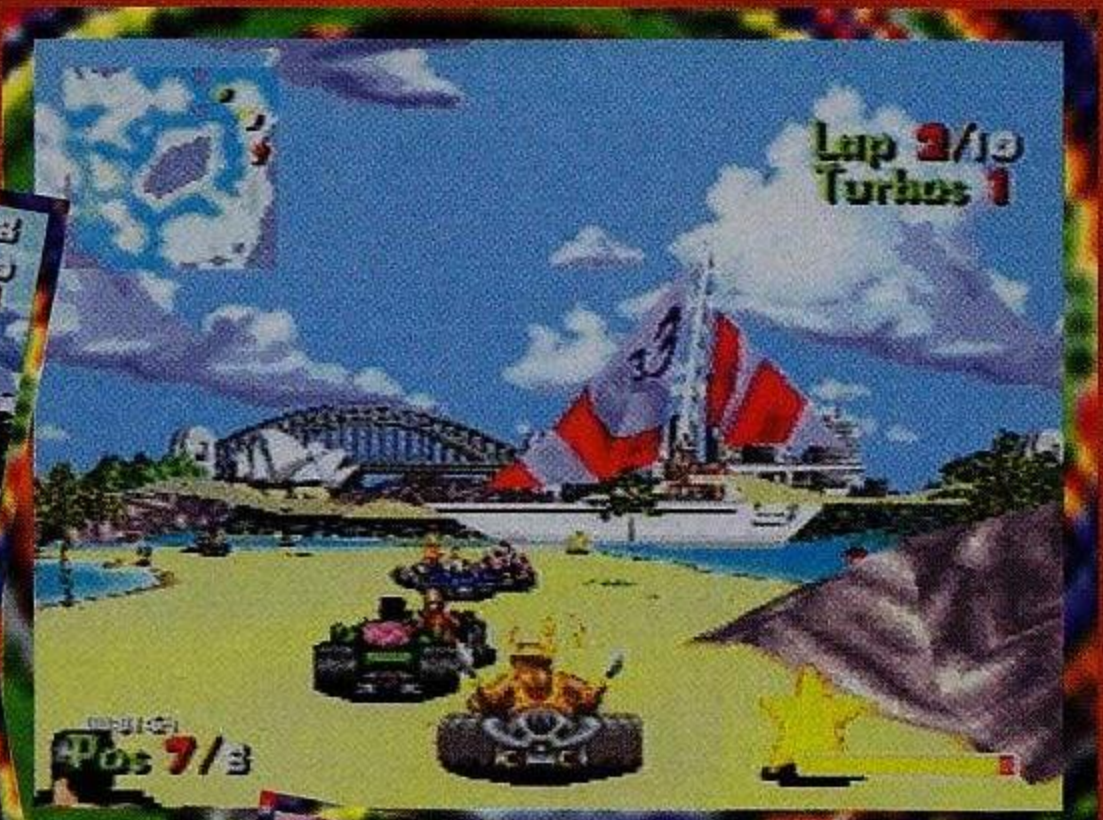
Distribution : UBI SOFT

Nb de joueurs : 1-8

Difficulté : MOYENNE

Date de sortie : NOV-DEC





**STREET RACER, LE LUXE ?**

Mais le 2ème Street à tout de même des innovations et je ne passerai pas à côté pour rien au monde. Le plus intéressant et le plus fun est sûrement la possibilité de jouer jusqu'à 8 en écran splitté. Alors là, que ce soit à 8 ou à 4, c'est vraiment le délire !! Autre point positif : les différentes vues, au nombre de 3, que vous pourrez permuter suivant votre goût pendant la course. Donc, finalement, ce nouveau Street Racer ressemble énormément au 1er, et les quelques améliorations apportées à ce second épisode ne suffisent à mon avis pas suffisamment pour redresser les gros défauts de la série. Attendons la version définitive du jeu pour en juger en toute honnêteté, mais je le dirais toujours et encore que l'idée était bonne mais l'équipe de programmation n'a pas su l'exploiter à fond !

**HITO**







# MARY-IVONSKAY



## COUPS SPECIAUX

CHOP :	H
KENKA KICK :	M
LOW KICK :	B
LOW KICK FORT :	G+B
SO BAT :	G+H
SLICER TORNADO :	Après G+B, M
ATTRAPER :	G+M
ATTRAPER EN BAS :	Bas G+M
SAUT+COUP DE PIED MONTANT :	En sautant, H ou M
COUP DE PIED EN SAUTANT :	Pendant le saut, H ou M ou B
COUP DE PIED DESCENDANT :	Avant d'atterrir, H ou M ou B
COUP DE PIED ABISE :	Au début du saut, B
DROP KICK :	Avant, avant H
NUCKLE BOM :	Avant, M
RUSSIAN LALYAT :	Arrière, M
TORNADO HUMMER :	Courir et, M
POWER SLICER :	Arrière H, B
TRIPPLE CHOP :	H, H, H
HELL'S MOON :	En se relevant, M
HELL'S SOBAT :	Après HELL'S MOON, H
ALI KICK :	Avant B, B, B
ALI SMASH :	Avant B, M, M
ALI SOBAT :	Avant B, M, H
TYPHOON BLASTER :	Arrière H, M
DOUBLE CHOP LOW KICK :	H, M, B
FLYING KENKA KICK :	Avant, avant M
BRUSHING LALYAT :	Arrière, arrière M

## APRES AVOIR AGRIPPE L'ADVERSAIRE

DEFENSIVE :	G
HEAD BUD :	H
KNEE BUD :	M
LOW KICK :	B
BRAIN BUSTER :	Lancer=G+M
TOMOE NAGUE :	Lancer en tirant
GIANT SWING :	Lancer en poussant, arrière
LE JETE A TERRE :	Avant et lancer
PEN DULAM :	Avant, avant
D.D.T. :	Arrière, arrière
F-I NAGASHI :	Avant, arrière
WAKI GATAME :	Attraper le flanc gauche et lancer
KUBI NAGUE :	Attraper le flanc droit et lancer
GERMAN SUPLEX :	Attraper de derrière et lancer
LEIV SUPLEX :	Haut, haut et lancer
CIGAL THROUGH :	Bas, bas et lancer

## APRES S'ETRE FAIT AGRIPPE

CONTRE OFFENSIVE LANCEE :	Arrière, arrière
PROTECTION CONTRE LE LANCER :	G
CONTRE OFFENSIVE TRAINEE :	Arrière, arrière
ELBOW :	H
SHORT UPPER :	M
LOW KICK :	B
SHOULDER THROUGH Contre Quand on est attrapé de face :	G+M
BACK BLICKER Quand on se fait attraper de droite :	G+M
BACK DROP Quand on se fait attraper de gauche :	G+M
OBI GAESHI Quand on se fait attraper par derrière :	G+M



# FEI PUSU



## COUPS SPECIAUX

IAB :	H
MIDDLE KICK :	M
LOW KICK :	B
SENKYAKOU :	G+H
SENKYAKOU ZANLAISHIU :	Après G+H, M
LOW KICK FORT :	G+B
ATTRAPER :	G+M
ATTRAPER EN BAS :	Bas G+M
ATTRAPER EN FONCANT :	Arrière G+M
TATSOU MAKI RO-SAINE-KYAKOU :	H, H, H
ONE-TWO UPPER :	H, H, M
COMBO TRIPPLE :	H, M, B
SAUT+COUP DE PIED MONTANT :	En sautant, H ou M
COUP DE PIED EN SAUTANT :	Pendant le saut, H ou M ou B
COUP DE PIED DESCENDANT :	Avant d'atterrir, H ou M ou B
COUP DE PIED ABISE :	Au début du saut, B
ROI-GUKKI :	Arrière, M
RI-AINE :	Avant, avant M, M
RI-AINE ROI-GUEKI :	Avant, avant M, M, M
TENSHIN SOKYAKOU :	Arrière B, B
RI-AINE SOH-KYAKOU :	Avant, avant M, M, B
SENTOUU-KYAKOU :	S'accroupir, H
TCHIO KOH :	S'accroupir B, M ou Avant, avant B, M
KASOUMI :	Avant, M
ROI-SAINE :	En courant, M
ROI-RA-ISEN :	En courant, B
ROI-SAINE-KYAKOU :	Avant, avant H
TOH-CHYU :	Arrière, arrière
TOH-CHYU KASO :	Arrière, arrière M, B, B
SHOMOH LAMBA :	Arrière, H
LAMBA-SHOH-TEN-SHOU :	Arrière H, M
RA-I-ROH :	Avant, B
ZANLA-I-SHOU :	Arrière, M
RI-KOU-SHOU :	Avant, M
SHIN-KOU-ZANI A-I-SHOU :	En se relevant Arrière M, M, M (accumulable)
SE RETOURNER :	Avant, avant H, et arrière ou derrière l'adversaire, M
OUN-ZEN-SHOH :	Avant H, M, M
NI-RA-I-ROH :	Avant B, B
RA-I-ROH-YA-ROH :	Avant B, M

## APRES AVOIR AGRIPPE L'ADVERSAIRE

DEFENSIVE :	G
HEAD BUD :	H
KNEE BUD :	M
LOW KICK :	B
BRAIN BUSTER :	Lancer=G+M
TOMOE NAGUE :	Lancer en tirant
GIANT SWING :	Lancer en poussant, Arrière
LE JETE A TERRE :	Arrière et lancer
PEN DULAM :	Avant, avant et lancer
D.D.T. :	Arrière, arrière et lancer
F-I NAGASHI :	Avant, arrière
WAKI GATAME :	Attraper le flanc gauche et lancer
KUBI NAGUE :	Attraper le flanc droit et lancer
GERMAN SUPLEX :	Attraper de derrière et lancer
LEIV SUPLEX :	Bas, bas et lancer
CIGAL THROUGH :	Haut, haut et lancer

## APRES S'ETRE FAIT AGRIPPE

CONTRE OFFENSIVE LANCEE :	Arrière, arrière
PROTECTION CONTRE LE LANCER :	G
CONTRE OFFENSIVE TRAINEE :	Arrière, arrière
ELBOW :	H
SHORT UPPER :	M
LOW KICK :	B
SHOULDER THROUGH Contre Quand on est attrapé de face :	G+M
BACK BLICKER Quand on se fait attraper de droite :	G+M
BACK DROP Quand on se fait attraper de gauche :	G+M
OBI GAESHI Quand on se fait attraper par derrière :	G+M



# CHUJI-WU



## COUPS SPECIAUX

SHOH-TO-TSOU :	H
OUNE-SHYOU :	M
TCHI-SHYOU :	B
KYOH-TAINE-SHYOU :	G+H
LEN-TAINE-SHYOU :	G+B
KYOH-TCHI-SHYOU :	G+M
ATTRAPER :	Bas G+M
ATTRAPER EN BAS :	Bas G+M
SAUT+COUP DE PIED MONTANT :	En sautant, H ou M
COUP DE PIED EN SAUTANT :	Pendant le saut, H ou M ou B
COUP DE PIED DESCENDANT :	Avant d'atterrir, H ou M ou B
COUP DE PIED ABISE :	En début du saut, B
DROP KICK :	Avant, avant H
NUCKLE BOM :	Avant, M
RUSSIAN LALYAT :	Arrière, M
TORNADO HUMMER :	Courir et, M
POWER SLICER :	Arrière H, B
TRIPPLE CHOP :	H, H, H
HELL'S MOON :	En se relevant, M
HELL'S SOBAT :	Après HELL'S MOON, H
ALI KICK :	Avant B, B, B
ALI SMASH :	Avant B, M, M
ALI SOBAT :	Avant B, M, H
TYPHOON BLASTER :	Arrière H, M
DOUBLE CHOP LOW KICK :	H, M, B
FLYING KENKA KICK :	Avant, avant M
BRUSHING LALYAT :	Arrière, arrière M

## APRES AVOIR AGRIPPE L'ADVERSAIRE

DEFENSIVE :	G
HEAD BUD :	H
KNEE BUD :	M
LOW KICK :	B
BRAIN BUSTER :	Lancer=G+M
TOMOE NAGUE :	Lancer en tirant
GIANT SWING :	Lancer en poussant, Arrière
LE JETE A TERRE :	Avant et lancer
PEN DULAM :	Avant, avant
D.D.T. :	Arrière, arrière
F-I NAGASHI :	Avant, arrière
WAKI GATAME :	Attraper le flanc gauche et lancer
KUBI NAGUE :	Attraper le flanc droit et lancer
GERMAN SUPLEX :	Attraper de derrière et lancer
LEIV SUPLEX :	Haut, haut et lancer
CIGAL THROUGH :	Bas, bas et lancer

## APRES S'ETRE FAIT AGRIPPE

CONTRE OFFENSIVE LANCEE :	Arrière, arrière
PROTECTION CONTRE LE LANCER :	G
CONTRE OFFENSIVE TRAINEE :	Arrière, arrière
ELBOW :	H
SHORT UPPER :	M
LOW KICK :	B
SHOULDER THROUGH Contre Quand on est attrapé de face :	G+M
BACK BLICKER Quand on se fait attraper de droite :	G+M
BACK DROP Quand on se fait attraper de gauche :	G+M
OBI GAESHI Quand on se fait attraper par derrière :	G+M

# TOBAL :

OH ouiii ! METS MOI DES COUPS...!!!

Chose promise, chose due ! Tobal N°1 est sans conteste le jeu de combat le plus innovateur de ces derniers mois. Beaucoup d'entre-vous ont déjà exploité les richesses qu'il renferme, mais comme une richesse n'est jamais épuisable, je vous propose ici par perso, leurs coups spéciaux, leurs projections après la chute et leurs dégagements après s'être fait alpagué. Voilà, vous y trouverez les coups basiques mais aussi d'autres un peu plus spéciaux donc, faites-en bon usage !

## LEGENDE

- JUMP OU SAUTER : J
- GARDE : G
- GARDE BASSE : G+M, bas
- FRAPPE HAUTE : H
- FRAPPE MOYENNE : M
- FRAPPE BASSE : B
- AGRIPPAGE DEBOUT : G+M
- AGRIPPAGE BAS, il faut que l'adversaire soit baissé : Bas G+M
- DIRECTION AVANT : TAPOTER
- DIRECTION AVANT : RESTER DANS CETTE DIRECTION

J : LI, G : RI, H : TRIANGLE, M : CARRÉ, B : CROIX





HOM



COUPS SPECIAUX

JAB: H  
 AINE-YA GUÉLI: M  
 LOW KICK: B  
 ROLLING KICK: G+H  
 SCREW PUNCH: Après G+H, M  
 SCREW PUNCH A L'INFINI: Après G+H, M, M, M, ...  
 LOW KICK FORT: G-B  
 ATTRAPER: G-M  
 ATTRAPER EN BAS: Bas G-M  
 DOUBLE JAB: H, H  
 COMBO TRIPPLE: H, M, B  
 SAUT+COUP DE PIED MONTANT: En sautant, H ou M  
 COUP DE PIED EN SAUTANT: Pendant le saut, H ou M ou B  
 COUP DE PIED DESCENDANT: Avant d'atterrir, H ou M ou B  
 COUP DE PIED ABISE: Au début du saut, B  
 AINE-YA OTOSHI: M, M  
 GOULOU GOULOU PUNCH: M, H  
 GOULOU GOULOU NANE-TCHATTÉ PUNCH: M, H, H, H, ...  
 KICK A L'INFINI: H, H, M, M  
 OH-TAINE UPPER: H, M, M  
 DOUBLE UPPER: Avant M, M  
 LOSOKOU KICK: Avant M, M, H, M, H, M, ...  
 LOSOKOU KICK A L'INFINI: En se relevant, M  
 NALOUTO: Après le NALOUTO B, B, B, M  
 NALOUTO-OUZOU-SHIO: Avant B, B  
 RA-I-ROH RA-I-ROH: Avant B, M  
 RA-I-ROH YARROH: Avant, avant H  
 HOM RALLYAT: Arrière, M  
 FUJIYAMA KICK: Arrière M, M  
 FUJIYAMA SUNRISE: H, B  
 COMBO DOUBLE: Arrière M, B  
 FUJIYAMA SUNSET:

APRES AVOIR AGRIPPE L'ADVERSAIRE

DEFENSIVE: G  
 HEAD BUD: H  
 KNEE BUD: M  
 LOW KICK: B  
 SCREW BOM: Lancer=G+M  
 TOMOE NAGUE: Lancer en tirant  
 TSUTENAKOU THROUGH: Lancer en poussant, Arrière  
 KEGON DRIVER: Lancer en poussant  
 D.D.T: Arrière, arrière et lancer  
 E-I NAGASHI: Avant, arrière  
 OUDERISHIGUYAKOUJUJI: Attraper le flanc gauche et lancer  
 KOUBI NAGUE: Attraper le flanc droit et lancer  
 BODY SLAM: Attraper de derrière et lancer  
 CIGALE THROUGH: Bas, bas et lancer  
 RAPE SUPLEX: Haut, haut et lancer

APRES S'ETRE FAIT AGRIPPE

CONTRE OFFENSIVE LANCEE: Arrière, arrière  
 PROTECTION CONTRE LE LANCER: G  
 CONTRE OFFENSIVE TRAINEE: Arrière, arrière  
 ELBOW: H  
 SHORT UPPER: M  
 LOW KICK: B  
 SHOULDER THROUGH Contre Quand on est attrapé de face: G-M  
 BACK BLICKER Quand on se fait attraper de droite: G+M  
 BACK DROP Quand on se fait attraper de gauche: G+M  
 OBI GAESHI Quand on se fait attraper par derrière: G+M



EPON



COUPS SPECIAUX

JAB: H  
 MIDDLE KICK: M  
 LOW KICK: B  
 HIGH KICK FORT: G+H  
 LOW KICK FORT: G+H  
 ATTRAPER: G+M  
 ATTRAPER EN BAS: Bas G+M  
 ATTRAPER EN FONCANT: Arrière G+M  
 ONE-TWO HIGH KICK: H, H, H  
 COMBO TRIPPLE: H, H, M, B  
 LOW EDGE KICK: B, M  
 HIGH KICK UPPER: Pendant G+H, M  
 SAUT+COUP DE PIED MONTANT: En sautant, H ou M  
 COUP DE PIED EN SAUTANT: Pendant le saut, H ou M ou B  
 COUP DE PIED DESCENDANT: Avant d'atterrir, H ou M ou B  
 COUP DE PIED ABISE: Au début du saut, B  
 AUREOLE LINE: Avant, avant M  
 AUREOLE SAULT: Arrière M  
 SLUNT LOW: Avant, avant B  
 MYSTIC STRIKE: B, M, H  
 WINDY: H, M, M  
 MYSTIC LIGHTNING: B, M, M  
 DEATH SPIRAL: Pendant G+H, B  
 AIR REAL: Avant, avant (courir), H  
 MIDDLE KICK: Avant  
 BLOODY MARY: Pendant G+H, M, B  
 AUREOLE DANCE: Avant, avant B, H  
 PRISME UPPER: Arrière, arrière M  
 BRAIN SPIN KICK: En se relevant, M  
 PRISME KNUCKLE: En se relevant, B  
 TANHAL BIRD: En se relevant, M  
 DASH STRAIGHT KICK: En sautant, M  
 KNEE KICK: Arrière, H  
 MIRAGE COMBO: H, H, M, M  
 RAINBOW ATTACK: Pendant G+H, M, M  
 WHITE KICK: Arrière, arrière H  
 TORNADO: Avant, B  
 MYSTIC SONIC: B, M, B  
 LEATHAL EPON: Bas, bas M ou Haut, haut M

APRES AVOIR AGRIPPE L'ADVERSAIRE

DEFENSIVE: G  
 HEAD BUD: H  
 KNEE BUD: M  
 LOW KICK: B  
 KASOLMOTOSHI: Lancer=G+M  
 TOMOE NAGUE: Lancer en tirant  
 FLIP THROUGH: Lancer en poussant, Arrière  
 KOULOUH NAGUE: Arrière et lancer  
 KYOL BOKOU TA-O-SHI: Lancer en poussant  
 POWERSLAM: Arrière, arrière et lancer  
 E-I NAGASHI: Avant, arrière  
 SHI ROH NAGUE: Attraper le flanc gauche et lancer  
 NECK BREAKER: Attraper le flanc droit et lancer  
 GERMAN SUPLEX: Attraper de derrière et lancer  
 CIGALE THROUGH: Bas, bas et lancer  
 RAPE SUPLEX: Haut, haut et lancer

APRES S'ETRE FAIT AGRIPPE

CONTRE OFFENSIVE LANCEE: Arrière, arrière  
 PROTECTION CONTRE LE LANCER: G  
 CONTRE OFFENSIVE TRAINEE: Arrière, arrière  
 ELBOW: H  
 SHORT UPPER: M  
 LOW KICK: B  
 SHOULDER THROUGH Contre Quand on est attrapé de face: G-M  
 BACK BLICKER Quand on se fait attraper de droite: G+M  
 BACK DROP Quand on se fait attraper de gauche: G+M  
 OBI GAESHI Quand on se fait attraper par derrière: G+M

# LES COUPS !

## T'ES DALTONNIEN OU QUOI ?

ATTENTION ! CETTE MANIP EST TRES TRES COMPLIQUEE !



Pour changer la couleur des vêtements des persos, maintenez la direction **HAUT**, puis validez avec un bouton **ACTION**.



OLIMES



COUPS SPECIAUX

JAB: H  
 MIDDLE KICK: M  
 LOW KICK: B  
 SPIN KNUCKLE: G+H  
 LOW KICK FORT: G+H  
 ATTRAPER: G+M  
 ATTRAPER EN BAS: Bas G+M  
 OU-LAINE KEN: Arrière G+M  
 COMBO WING: H, H, H  
 SAUT+COUP DE PIED MONTANT: En sautant, H ou M  
 COUP DE PIED EN SAUTANT: Pendant le saut, H ou M ou B  
 COUP DE PIED DESCENDANT: Avant d'atterrir, H ou M ou B  
 CUTTER HOOK: Au début du saut, B  
 SNIPER SHOT: Avant, avant M  
 SNIPER AXE: Avant, avant M, M  
 TIGER SLUST: Avant M, M  
 SCREW BLOW: Avant M, M  
 GAZELLE UPPER: Arrière M, M  
 MACHINE GUN KNUCKLE: Arrière H, H, H, H, H  
 KENTU THUNDER: H, H, M  
 CHICKEN CUTTER: Courir et, M  
 CHICKEN REVERSE: Arrière, arrière M  
 CHICKEN KNUCKLE: Avant, avant H  
 CHICKEN PACK KNUCKLE COMBO: Avant, avant H, M, M  
 GRAND PACK KNUCKLE COMBO: Avant, avant H, B  
 COMBO TENDRY: Après MACHINE GUN KNUCKLE, M  
 MACHINE GUN SMART: Arrière H, H, H, B  
 TURN OVER: Dos à l'adversaire, M  
 DOO DOO TACKLE: En se relevant, avant M  
 SUNNY SIDE STEP: Haut, haut M ou Bas, bas M  
 DENPUSSY STEP: Après DENPUSSY STEP, M, M, ...  
 DENPUSSY ROLL: En se relevant, arrière M  
 CHICKEN BOMMER:

APRES AVOIR AGRIPPE L'ADVERSAIRE

DEFENSIVE: G  
 HEAD BUD: H  
 KNEE BUD: M  
 LOW KICK: B  
 POWER BOM: Lancer=G+M  
 TOMOE NAGUE: Lancer en tirant  
 GIANT SWING: Lancer en poussant, Arrière  
 KENTUCK BREAKER: Arrière et lancer  
 O-O-SOFOGALL: Avant, avant et lancer  
 D.D.T: Arrière, arrière et lancer  
 E-I NAGASHI: Avant, arrière  
 WAKI GATAME: Attraper le flanc gauche et lancer  
 MOON DIVE: Attraper le flanc droit et lancer  
 ATOMIC BUSTER: Attraper de derrière et lancer  
 CIGALE THROUGH: Bas, bas et lancer  
 RAPE SUPLEX: Haut, haut et lancer

APRES S'ETRE FAIT AGRIPPE


CONTRE OFFENSIVE LANCEE: Arrière, arrière  
 PROTECTION CONTRE LE LANCER: G  
 CONTRE OFFENSIVE TRAINEE: Arrière, arrière  
 ELBOW: H  
 SHORT UPPER: M  
 LOW KICK: B  
 SHOULDER THROUGH Contre Quand on est attrapé de face: G-M  
 BACK BLICKER Quand on se fait attraper de droite: G+M  
 BACK DROP Quand on se fait attraper de gauche: G+M  
 OBI GAESHI Quand on se fait attraper par derrière: G+M




# CHOT... FAUT PAS LE DIRE!!!

Certains persos possèdent des sortes de "SECRET ART" qui, parfois sont complètement radicaux et dont voici une technique. Ça peut faire très mal à l'adversaire, mais aussi à soi-même!

**Le ARAKIRI de HOM : BAS+G+J**



## ILL-GOGA



COUPS SPECIAUX

SHORT HOOK :	H
TAIL WIP :	M
LOW KICK :	B
COUP DE POING FORT :	G+H
BOLD LEG WIPE :	G+B
TAIL SLASH :	G+M
SPLASH HAMMER :	G+B
TAIL SLUNT :	G+M
ATTRAPER :	Bas G+M
ATTRAPER EN BAS :	En sautant, H ou M
SAUT+COUP DE PIED MONTANT :	Pendant le saut, H ou M ou B
COUP DE PIED EN SAUTANT :	Avant d'atterrir, H ou M ou B
COUP DE PIED DESCENDANT :	Au début du saut, B
COUP DE PIED ABISE :	H, H, H
WILD RUSH :	Arrière, M
ROCK BUSTER :	H, M, H
COMBO ROCK BUSTER :	H, M, H
FAKE ROCK BUSTER :	H, M, B (ou encore arrière+M, B)
TINY KICK :	Avant M, M
DOUBLE LEFT HAMMER :	H, B, H
MAD KICK :	H, B, B, H
MOA MAD KICK :	H, B, B, H
RETRO RUSH :	En se levant M
ROCK CRUSHER :	En se levant M, M
ROCK CRUSH DIVE :	Avant B, M, M ou encore (avant M, B, M, M)
DARK HAMMER :	Avant, avant H, H, H
RED SHOVEL :	Avant, avant M, B, B
BUD HEAD BUD :	Avant, avant H, B, B
TOLL HAMMER :	Arrière, arrière M
BAD BAD HATE :	Arrière, arrière H
BAD HATE :	Arrière, arrière H
SWING UPPER :	Arrière, arrière H
ACCEL TAIL :	Arrière, arrière H

APRES AVOIR AGRIPPE L'ADVERSAIRE

DEFENSIVE :	G
HEAD BUD :	H
KNEE BUD :	M
LOW KICK :	B
POWER BOM :	Lancer=G+M
TOMOE NAGUÉ :	Lancer en tirant
GIANT SWING :	Lancer en poussant, Arrière
OOSOTO GALI :	Avant, avant et lancer
D.D.T. :	Arrière, arrière et lancer
E-I NAGASHI :	Avant, arrière
WAKI GATAMÉ :	Attraper le flanc gauche et lancer
KOUBI NAGUÉ :	Attraper le flanc droit et lancer
BODY LIFT :	Attraper de derrière et lancer
CYCAL THROUGH :	Bas, bas et lancer
RAPE SUPLEX :	Haut, haut et lancer


APRES S'ETRE FAIT AGRIPPE

CONTRE OFFENSIVE LANCÉE :	Arrière, arrière
PROTECTION CONTRE LE LANCER :	G
CONTRE OFFENSIVE TRAINÉE :	Arrière, arrière
ELBOW :	H
SHORT UPPER :	M
LOW KICK :	B
SHOULDER THROUGH Contre Quand on est attrapé de face :	G+M
BACK BLICKER Quand on se fait attraper de droite :	G+M
BACK DROP Quand on se fait attraper de gauche :	G+M
OBI GAESHI Quand on se fait attraper par derrière :	G+M




## ET Toi Tu Boss ?

Après les coups des 8 persos principaux, il existe dans Tobal, 4 persos cachés. Dans l'ordre, **SNORK, MUFU et UDAN** sont les trois derniers boss du mode tournoi, et **TORI**, comme ces deux sillabes l'indique, est le diminutif de **TORYAMA** le dessinateur des protagonistes de Tobal. Cependant, il est masqué, mais ça ne vous empêchera de jouer avec. Pour ce faire, il vous faudra terminer tout le mode Quest. Chose pas très aisée mais, duement récompensée... Souate : "Au boulot et, ne vous



## MUFU



COUPS SPECIAUX

RAË TATAKI :	H
MIDDLE KICK :	M
LOW KICK :	B
COUP DE PIED FORT :	G+H
COUP DE PIED FAIBLE FORT :	G+B
ATTRAPER :	G+M
ATTRAPER EN BAS :	Bas G+M
SAUT+COUP DE PIED MONTANT :	En sautant, H ou M
COUP DE PIED EN SAUTANT :	Pendant le saut, H ou M ou B
COUP DE PIED DESCENDANT :	Avant d'atterrir, H ou M ou B
COUP DE PIED ABISE :	Au début du saut, B
SPIDER CREEP :	Avant B, B, B
HORNET KICK :	Avant B, M
BUTTERFLY DANCE :	Avant H, H, H, H
BUTTERFLY REN-NA :	Avant H, M
BEETLE KICK :	Arrière, M, M, M
REN-NA KICK :	M, M, M
DRAGON FLY :	Avant, M
SCARABE :	De derrière, M
SCORPION KICK :	Arrière, H
GUEN GOLO DIVE :	Courir, B
COMBAT WALK :	Pendant GUEN-GOLO, faire arrière
INSECTOR :	Arrière, arrière, M
MANTIS COMBO :	H, H, H
BIYOYON PUNCH :	En se relevant, avant, M

APRES AVOIR AGRIPPE L'ADVERSAIRE

DEFENSIVE :	G
HEAD BUD :	H
KNEE BUD :	M
LOW KICK :	B
TIGER DRIVER :	Lancer= G+M
TOMOE NAGUÉ :	Lancer en tirant
GIANT SWING :	Lancer en poussant, Arrière
OOSOTO GALI :	Avant, avant et lancer
D.D.T. :	Arrière, arrière et lancer
OUDERISHIGUIGYAKOUJYUJI :	Attraper le flanc gauche et lancer
KOUBI NAGUÉ :	Attraper le flanc droit et lancer
GERMAN SUPLEX :	Attraper de derrière et lancer
CIGALE THROUGH :	Bas, bas et lancer
RAPE SUPLEX :	Haut, haut et lancer

APRES S'ETRE FAIT AGRIPPE

CONTRE OFFENSIVE LANCÉE :	Arrière, arrière
PROTECTION CONTRE LE LANCER :	G
CONTRE OFFENSIVE TRAINÉE :	Arrière, arrière
ELBOW :	H
SHORT UPPER :	M
LOW KICK :	B
SHOULDER THROUGH Contre Quand on est attrapé de face :	G+M
BACK BLICKER Quand on se fait attraper de droite :	G+M
BACK DROP Quand on se fait attraper de gauche :	G+M
OBI GAESHI Quand on se fait attraper par derrière :	G+M



## SNORK



COUPS SPECIAUX

JAB :	H
MIDDLE KICK :	M
LOW KICK :	B
COUP DE POING FORT :	G+H
BIG BLIZZARD :	Après G+H, H, M (3x)
LOW KICK FORT :	G+B
ATTRAPER :	G+M
ATTRAPER EN BAS :	Bas G+M
SAUT+COUP DE PIED MONTANT :	En sautant, H ou M
COUP DE PIED EN SAUTANT :	Pendant le saut, H ou M ou B
COUP DE PIED DESCENDANT :	Avant d'atterrir, H ou M ou B
COUP DE PIED ABISE :	Au début du saut, B
DADACCO HAMMER :	Avant M, M, M, M... (2x)
BANZAI UPPER :	En se relevant, M
BRAVO UPPER :	Arrière, M
BOWLING PUNCH :	Arrière, arrière M
BISHI BASHI PUNCH :	H, H
BIG PUNCH :	Arrière, H
GRAND FAN :	Avant B, B
SNORK PUNCH :	Avant B, M
CRAZY SPIN :	Avant B, H, M (3x)

APRES AVOIR AGRIPPE L'ADVERSAIRE

DEFENSIVE :	G
HEAD BUD :	H
KNEE BUD :	M
LOW KICK :	B
POWER BOM :	Lancer=G+M
TOMOE NAGUÉ :	Lancer en tirant
GIANT SWING :	Lancer en poussant, Arrière
OOSOTO GALI :	Avant, avant et lancer
D.D.T. :	Arrière, arrière et lancer
E-I NAGASHI :	Avant, arrière
WAKI GATAMÉ :	Attraper le flanc gauche et lancer
KOUBI NAGUÉ :	Attraper le flanc droit et lancer
BODY LIFT :	Attraper de derrière et lancer
CYCAL THROUGH :	Bas, bas et lancer
RAPE SUPLEX :	Haut, haut et lancer

APRES S'ETRE FAIT AGRIPPE

CONTRE OFFENSIVE LANCÉE :	Arrière, arrière
PROTECTION CONTRE LE LANCER :	G
CONTRE OFFENSIVE TRAINÉE :	Arrière, arrière
ELBOW :	H
SHORT UPPER :	M
LOW KICK :	B
SHOULDER THROUGH Contre Quand on est attrapé de face :	G+M
BACK BLICKER Quand on se fait attraper de droite :	G+M
BACK DROP Quand on se fait attraper de gauche :	G+M
OBI GAESHI Quand on se fait attraper par derrière :	G+M



# VO QUE TU MANQUES DE VUE

La vue est très importante pour mieux voir... Dans Tobal on vous propose de voir autrement. Voir autrement, c'est voir mieux ! Une caméra plus aérienne ça vous dit ? Bon, dans n'importe quel mode, laisser votre doigt sur **L2 et R2** avant que le match ne commence et la caméra se placera automatiquement dans une position aérienne. L'astuche non ?!



## GRENCUTS



### COUPS SPECIAUX

- JAB : H
- UPPER CUT : M
- LOW KICK : B
- COUP DE PIED FORT EN HAUTEUR : G+H
- COUP DE PIED FORT EN BAS : G+H
- ATTRAPER : G+M
- ATTRAPER EN BAS : Bas G+M
- ONE TWO HIGH KICK : H, H, H
- ONE TWO BODY BLOW : H, H, H
- BODY BLOW UPPER : H, H, H
- ONE TWO LOW KICK : H, H, H
- SALT+COUP DE PIED MONTANT : H, H, H
- COUP DE PIED EN SAUTANT : Pendant le saut, H ou M
- COUP DE PIED DESCENDANT : Avant d'atterrir, H ou M ou B
- CASUAL KICK : Au début du saut, B
- LIGHT BLASTER : Avant B ou en courant B
- BIG BEN : Avant H
- ROYAL ROLLS : Arrière, arrière M, M
- ROYAL ROES : Arrière, arrière M, B
- ROYAL REVERSE : En se relevant, M, gauche
- NATIONAL BLOW : Avant, avant M ou en courant, M
- NATIONAL SLUST : En se baissant, H
- COOPER KICK : Arrière, M
- BODY BLOW : En se relevant, M
- LETTER BLOW : Après coup de pied en sautant, B
- TRIPLE HIGH KICK : En se baissant, H
- DARIEL KICK : Après G+H, H
- CASUAL KICK : Après G+H, H
- ROYAL SUMMER : En se relevant, arrière, M
- REVERSE GREY : En se relevant, M
- REVERSE DOUBLE KICK : Après G+H, H
- BODY BLOW NORTHERN KICK : Après coup de pied en sautant, B
- COMBO BODY BLOW : En se baissant, B
- CASCADE (DASH) : En se relevant, arrière, M
- BROKEN SUMMER : Après G+H, H
- NORTHERN MOUT : Après G+H, H
- DOUBT BODY BLOW : Après G+H, H
- BODY BLOW KICK : Après G+H, H
- DEL AVED : Après G+H, H
- DE AR BROKEN : Après G+H, H
- AFTER KNOWN ROYAL : Après G+H, H
- DEFENSIVE : G
- HEAD BUD : H
- KNEE BUD : M
- LOW KICK : B
- FRONT SUPLEX : Lancer=G+M
- CLANK : Lancer en tirant
- NECK THROUGH : Lancer en poussant, Arrière
- BASTARD DROP THROUGH : Avant, avant et lancer
- OOSOTO GALLI : Lancer en tirant
- D.D.T : Arrière, arrière et lancer
- LI NAGASHI : Attraper le flanc gauche et lancer
- OUDERISHI HIGUYAKOUJYUJI : Attraper le flanc droit et lancer
- KOUBI NAGUE : Attraper de derrière et lancer
- GERMAN SUPLEX : Bas, bas et lancer
- CIGALE THROUGH : Haut, haut et lancer
- RAPE SUPLEX : Arrière, arrière
- CONTRE OFFENSIVE LANCÉE : Arrière, arrière
- PROTECTION CONTRE LE LANCER : G
- CONTRE OFFENSIVE TRAINÉE : Arrière, arrière
- ELBOW : H
- SHORT UPPER : M
- LOW KICK : B
- SHOULDER THROUGH Contre Quand on est attrapé de face : G+M
- BACK BLICKER Quand on se fait attraper de droite : G+M
- BACK DROP Quand on se fait attraper de gauche : G+M
- OBI GAESHI Quand on se fait attraper par derrière : G+M



## UDAN



### COUPS SPECIAUX

- JAB : H
- MIDDLE KICK : M
- LOW KICK : B
- HIGH KICK FORT : G+H
- FLIT KICK : H, H, H
- FLIT LOW KICK : H, H, H
- LOW KICK FORT : G+H
- ATTRAPER : G+M
- ATTRAPER EN BAS : Bas G+M
- ATTRAPER EN COURANT : Arrière, G+M
- SAUT+COUP DE PIED MONTANT : En sautant, H ou M
- COUP DE PIED EN SAUTANT : Pendant le saut, H ou M ou B
- COUP DE PIED DESCENDANT : Avant d'atterrir, H ou M ou B
- COUP DE PIED ABISE : Au début du saut, B
- KITTY DOLL : Arrière, H
- GREAT BEN : Avant, H
- GIANT BEN : Avant H, H
- RO-IP ANKLE : H, M
- ZERO SLICE : Arrière, B
- JUMP ZERO SLICE : Avant, B
- DROP KICK : Arrière, arrière M, M ou courir, M
- DROP REVERSE : Après DROP KICK, faire M, M (2x)
- SLEEPY KICK : Avant, avant B ou courir, B
- SLEEPY REVERSE : Après SLEEPY KICK, faire M, M (2x)
- JA-IRO STRIKE : Avant, M
- JA-IRO STRIKE 2 : Avant, M
- RABBIT TACKLE : Arrière, arrière M
- KOU-LO OU-TCHI TACKLE : Arrière, arrière B
- MIRAGE SPINING : Haut, haut M ou bas, bas M
- CROSS MIRAGE : Haut ou bas répéter MIRAGE SPINING
- MIRAGE SLEEP : Après les MIRAGES, B
- HONEY DANCE : Avant, avant M, M
- REVERSE SALT : En se levant, avant M, M
- RABBIT STAMP : En se levant, arrière M
- RABBIT ZAN-LA-I-CHOU : En se levant, arrière, arrière M
- RABBIT SUMMER : En se levant, M
- SINGLE RABBIT SUMMER : Arrière, M
- DEFENSIVE : G
- HEAD BUD : H
- KNEE BUD : M
- LOW KICK : B
- POWER BOM : Lancer=G+M
- TOMOE NAGUÉ : Lancer en tirant
- OOSOTO GALLI : Avant, avant et lancer
- D.D.T : Arrière, arrière et lancer
- OUDERISHI HIGUYAKOUJYUJI : Attraper le flanc gauche et lancer
- KOUBI NAGUE : Attraper le flanc droit et lancer
- GERMAN SUPLEX : Attraper de derrière et lancer
- CIGALE THROUGH : Bas, bas et lancer
- RAPE SUPLEX : Haut, haut et lancer
- CONTRE OFFENSIVE LANCÉE : Arrière, arrière
- PROTECTION CONTRE LE LANCER : G
- CONTRE OFFENSIVE TRAINÉE : Arrière, arrière
- ELBOW : H
- SHORT UPPER : M
- LOW KICK : B
- SHOULDER THROUGH Contre Quand on est attrapé de face : G+M
- BACK BLICKER Quand on se fait attraper de droite : G+M
- BACK DROP Quand on se fait attraper de gauche : G+M
- OBI GAESHI Quand on se fait attraper par derrière : G+M



## TORI



### COUPS SPECIAUX

- PUNCH : H
- MIDDLE KICK : M
- LOW KICK : B
- COUP DE POING FORT : G+H
- BYOUN-BOU-OUN : Après G+H, M
- BYOUN-BYOUN : Après G+H, H
- LOW KICK FORT : G+H
- ATTRAPER : G+M
- ATTRAPER EN BAS : Bas G+M
- ATTRAPER EN COURANT : Arrière, G+M
- SAUT+COUP DE PIED MONTANT : En sautant, H ou M
- COUP DE PIED EN SAUTANT : Pendant le saut, H ou M ou B
- COUP DE PIED DESCENDANT : Avant d'atterrir, H ou M ou B
- COUP DE PIED ABISE : Au début du saut, B
- BISHI BASHI PUNCH : H, H, H
- BISHI BASHI BOUN : H, H, M
- BOUN-BOU-OUN : M, M
- SE-IYAT : Arrière, arrière, M(haut, haut, M) (bas, bas, M)
- ROWLING YAMATOLI : Avant, avant M, M, M...
- YAMATOLI RIDER KICK : Avant, avant H
- TE-1 : Arrière, H
- JUMPING YAMATOLI : Avant, avant B ou courir, B
- YAMATOLI SCREW : En se relevant, M
- FOUN-FOUN : Arrière M, M
- FOU-OUN : Avant, M
- DEFENSIVE : G
- HEAD BUD : H
- KNEE BUD : M
- LOW KICK : B
- SE-O-I OTOSHI : Lancer=G+M
- TOMOE NAGUÉ : Lancer en tirant
- FLIP THROUGH : Lancer en poussant, Arrière
- OOSOTO GALLI : Avant, avant et lancer
- D.D.T : Arrière, arrière et lancer
- OUDERISHI HIGUYAKOUJYUJI : Attraper le flanc gauche et lancer
- KOUBI NAGUE : Attraper le flanc droit et lancer
- GERMAN SUPLEX : Attraper de derrière et lancer
- CIGALE THROUGH : Bas, bas et lancer
- RAPE SUPLEX : Haut, haut et lancer
- CONTRE OFFENSIVE LANCÉE : Arrière, arrière
- PROTECTION CONTRE LE LANCER : G
- CONTRE OFFENSIVE TRAINÉE : Arrière, arrière
- ELBOW : H
- SHORT UPPER : M
- LOW KICK : B
- SHOULDER THROUGH Contre Quand on est attrapé de face : G+M
- BACK BLICKER Quand on se fait attraper de droite : G+M
- BACK DROP Quand on se fait attraper de gauche : G+M
- OBI GAESHI Quand on se fait attraper par derrière : G+M



Dossier réalisé par TIN  
Avec la participation de KAMINO



# Wipe Out



Cette rentrée vidéo-ludique est décidément riche en rebondissements et en nouveautés. Ces rebondissements sont provoqués par le plus grand investigateur de la Playstation qu'est Psygnosis ! Le mois dernier, ils nous ont offert la simulation de course la plus réaliste pour une console salon : FORMULA ONE. Et bien ce mois-ci, pour fleurter encore un peu plus près de l'extrême, il nous offre ici la simulation de course la plus surréaliste pour une console... extrême : WIPE OUT 2097.

### MAIS COMMENT ILS FONT ?

Il y a 2 ans, grâce à Psygnosis, l'arrivée de Wipe Out a réellement marqué l'arrivée des consoles 32 bits. C'est simple, quand on pense à Wipe Out, on pense forcément à la Playstation de Sony. Le résultat de la fusion entre Psygnosis et Sony, jusqu'à il y a peu de temps, nous donnait des produits portant l'étiquette d'exclusivité. Un gage de qualité pour une alliance unique en sorte. Un peu comme celle de Square

Soft avec Nintendo qui nous donnait des productions avec le label "Exclusivement sur Super Nintendo". A présent, ces deux éditeurs ont rompu le pacte pour une raison économique dans le but de toucher un plus large public et, vu que le marché de la console est aussi très large, tous les utilisateurs seront satisfaits et pourront profiter de toute leur gamme de jeu. Quand Wipe est apparue sur la Sony, beaucoup de monde s'est jeté dessus et, ô surprise ! Une simulation de course d'une beauté fatale mais aussi d'une jouabilité fatale ! Tellement fatale qu'il en a rebuté



- Conception : PSYGNOSIS
- Distribution : SONY
- Nb de joueurs : 1 OU 2 en link
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Date de sortie : NOVEMBRE 96



# Wipe Out



plus d'un pour sa conduite si ardue et rigoureuse... Ceux qui n'ont pas accroché tout de suite, ce sont des "P'tits joueurs" qui, dès que ça devient un peu trop 'Hard', lachent tout de suite l'affaire et disent qu'ils n'aiment pas, qu'ils trouvent ça bizarre. C'est exactement ce que Psygnosis a voulu créer, un jeu bizarre avec une ambiance bizarre, une façon de jouer bizarre. Ce que je veux dire par bizarre, aux yeux du "P'tit joueur", c'est que c'est trop technique pour eux. C'est vraiment dommage de passer à côté d'une simulation de course d'une telle envergure. Que de fois j'ai essayé de mettre ces gens dans le droit chemin. Le chemin du perfectionnisme. En effet, il n'y a que les perfectionnistes et les pro du paddle qui y ont trouvé un intérêt et s'y sont perfectionnés comme Wipe se devrait d'être exploité. Exploité... c'est aussi ce que les programmeurs de Wipe ont fait avec la Playstation en matière de 3D pour nous offrir un résultat pareil. C'est ainsi que Wipe est sans conteste le jeu de conduite le plus beau, le plus rapide, le plus maniable... le plus fort de tous les jeux de caisses toutes consoles confondues, excepté l'actuel Sega Rally d'un autre genre mais une merveille de conduite également. Le fun et l'am-

bian- ce qui se dégage du jeu et les sensations ressenties arrivent à un degré d'adrénaline... extrême ! Au cours de la partie, vous devrez vous mesurer aux adversaires qui sont au nombre de 8 et récupérer des armes en tous genres et des flèches accélératrices en passant sur les petites cases plaquées au sol. Le but étant d'arriver le premier, vous devrez bien gérer les armes récupérées pour corriger l'adversaire très coriace. Le tout pouvant se disputer dans 2 ligues différentes composées de 6 circuits chacune. La possibilité de jouer avec un volant ou la NEGCOM de Namco (manette analogique composée de 2 parties pouvant se tordre sur un axe) et de se brancher en réseau (via le cable link) lui donne longueur d'avance sur tous les autres concurrents. Avec son style graphique et musical complètement futuriste, il a provoqué toute une mode et un univers de produits dérivés allant du : sac à dos, Tee-Shirt et Sweet-Shirt en tout genre, sac à bandouillère, casquettes, CD remixés des morceaux musicaux du jeu... Passons cette histoire de marketing et revenons sur le phénomène Wipe Out (Bah... on était pas dessus ?) ...

**IL NE MANQUE PLUS QUE LE SIEGE HYDRAULIQUE !!!**







Bien sûr, un phénomène tellement énorme que Psygnosis a décidé de rompre son pacte pour convertir leurs titres sur la Saturn. Ils ont commencé par Wipe Out premier du nom. Une conversion équivalente sur la 32 bits de Sega était à redouter. Le résultat, la version du premier Wipe sur Saturn, c'était la même chose, même si ça manquait de finesse au niveau du graphisme et de l'animation par rapport à la PS. Donc dans l'histoire, tout le monde il est content, tout le monde il est comblé. Un point commun unit ces deux versions : la possibilité de jouer avec un hardware analogique. Il ne manquerait plus qu'un siège hydraulique et ce serait euphorique. Pas de mode link pour la Saturn, c'est pas grave mais c'est dommage (peut-être un jour...) . Le lien maintenant établi, il n'y a plus qu'à attendre une deuxième version encore plus forte en sensations. Alors que nous n'atteignons que bientôt l'année 1997, Psygnosis nous donne la possibilité de jouer à la compétition la plus rapide du monde. WIPE OUT 2097 débarque en premier lieu sur Playstation pour assouvir cette attente et faire plaisir aux utilisateurs inassouvis. Une deuxième édition vient casser toutes les autres simulations du même genre sortant également dans cette même période (je ne citerai pas de noms) . En Amérique, il porte le nom de Wipe

Out XL qui veut dire 'Extra Large' . C'est dans cette optique que Psygnosis a concentré tout son savoir-faire pour le développement de WO2097 : très large !

**ET COMMENT T'ENCHAINES CETTE CHICANE ? ET BIENG... TOUJOURS A FON A FON A FON A FOND !!!**

HE HE ! En effet, telle est la devise de notre ami Jean Alesi des guignols de l'info dans NPA.ailleurs sur Canal+ : "J'aneuille tout a FAOND !" . WIPE OUT 2097 a adopté cette même devise pour nous prouver qu'il est bien plus simple et plus convenable de ne pas lâcher les gazs dans une course virtuelle que dans une réelle où il faut être plus prudent. Non, plus concrètement, WO2097 est la simulation de conduite la plus pointue dans tous les domaines et de toute l'histoire des jeux vidéos. Les sensations ressenties sont presque inexplicables. Je pourrais vous interpréter cela par une montée d'adrénaline et de concentration très rapide qui se consume par un basculement latéral du corps très prononcé, instinctif et bien co-ordonné avec les virages et qui finalement, se traduit par une jouissance encore moins explicable. De toute évidence, ce nouveau Wipe regorge d'innovations multiples. Ainsi les graphismes, l'animation et la jouabilité sont encore de meilleure facture. Les options de jeu proposées sont quant à elles encore plus nombreuses que dans le premier. Vos courses se dérouleront maintenant sur 3 ligues composées chacune de 2 circuits différents dont 2 cachés, ce qui nous en fait 8 : la ligue Vector, la ligue Venom, la ligue Rapier et la dernière cachée qui se nomme Phanton. Le déroulement d'un mode championnat avec 12 adversaires se passe ainsi : chaque ligue propose 2 circuits, la vitesse de jeu est proportionnelle à chaque ligue. Plus vous grimpez de ligue, plus la vitesse autorisée est ample. A l'instar





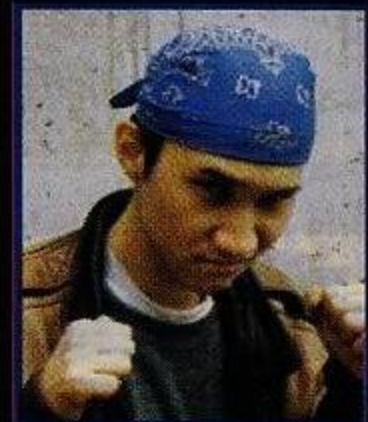


**UN PETIT DETAIL, MAIS DE TAILLE !!!**

Sachez conduire avec toute la rigueur dont il faudra pour devenir un as du volant à Wipe Out 2097. Les collisions étant maintenant mieux gérées, il vous est possible de jouer très très "Collé-serré". Dans le premier Wipe, que la collision se situe sur l'avant ou sur les cotés de votre vaisseau, l'impact et la perte de vitesse sera la même. J'espère que vous savez déjà depuis le 1er Wipe, qu'il est possible de donner à votre vaisseau une inclinaison plongeante ou ascendante. Maintenant, dans ce Wipe, du fait que les collisions soient mieux gérées, vous pouvez quasiment faire du surf sur les rebords de la piste. Les ailes peuvent se frotter sans vous ralentir si vous gérez bien la chasse. Quand vous voulez négocier un virage qui fait 90° ou plus, laissez la direction du bas, tournez franchement avec le pad et mettez-y un dosage d'aérofrein (L2 pour tourner à gauche et R2 pour la droite) pour que votre vaisseau épouse la forme des rebords. Vous allez voler quasiment à la verticale. Certaines portions de piste peuvent même être survolées entièrement dans les airs. Ainsi vous éviterez toutes les bosses, les chicanes et même les ennemis sans le moindre incident tout en récupérant les options et les flèches éventuellement présentes sous votre passage. Pour les grandes descentes ou chutes, faites piquer vers le bas la tête de votre engin pour ne pas plonger et perdre de la vitesse. Jouez donc presque tout le temps avec la croix de direction en travers-bas ou haut. Maintenant, pour devenir un as des records, sachez évaluer le taux de braquage, d'inclinaison et d'aérofrein... Tout est une question de dosage !!!

du premier, le championnat ne se déroule pas dans un ordre prédéfini. Vous déciderez vous même par quelle ligue vous voulez commencer. Si vous arrivez 1er à une course, et il faudra arriver premier pour la valider, ce sera précisé sur la sélection de celle-ci lors du choix du circuit. Un peu comme dans Ridge où on peut courir sur les circuits dans un ordre aléatoire. Toutes les courses gagnées, une nouvelle option apparaît dans le menu des choix de jeu : le Challenge N°1. Ce mode vous proposera cette fois-ci de courir toutes les ligues dans un ordre logique (comme le mode championnat dans le 1er). Trois vies vous seront attribuées pour tout ce championnat où toutes les courses se jouent à la vitesse de la ligue Rapier. Je peux vous dire que ça décoiffe, même le spectateur arrive à ressentir les sensations provoquées par la vitesse de défilement, c'est pour vous dire !!! La difficulté a été subtilement bien gérée par les programmeurs. Comme je l'ai dit, seulement 3 vies seront disponibles pour tout le championnat et non pas 3 par course. Par-contre, si vous n'arrivez pas 1er mais au moins dans les 3 premiers classés, vous en économisez une car le jeu vous donnera la chance de recommencer celle-ci, gratos ! Ce ne sera qu'au terme de ce challenge qu'il apparaîtra ce fameux nouveau mode Phantom. Il renferme 2 courses encore plus sinueuses (15 concurrents cette fois), plus rapides et donc encore plus difficiles à négocier. Un peu plus haut, j'ai parlé de vies. En effet, il y a plusieurs façons de perdre : ne pas arriver classé correctement, ne pas valider les 'Check Point' disposés sur le circuit et la dernière façon de mourir qui se traduit par l'explosion de votre vaisseau. Et oui, vous possédez maintenant une barre d'énergie (comme dans F-Zero) qui peut se recharger grâce à une portion du circuit de couleur rouge qui quand vous pas-

serez dessus, le soulagement de ne pas exploser sera confirmé. Voilà, vous savez presque tout, même si il y a encore beaucoup de choses à dire, mais je préfère vous laisser le soin de découvrir par vous même toutes les armes, engins et options de jeu disponibles. Pour conclure, je vais confirmer ma position de fanatique de Wipe Out en priant tous les non-initiés de s'adonner au phénomène Wipe pour vite se rendre compte de son effet "Narcotique". Ne passer pas à côté d'un si gros Hit, votre vie vidéoludique en serait circoncite !!!



TIN



- RÉALISATION : 17 /20**
- JOUABILITE : 18/20**
- DUREE DE VIE : 18/20**
- BANDE SON : 16/20**
- AMBIANCE : 19/20**

**le verdict**  
Wipe Out qui veut dire en français "Hors Piste", vous projettera sûrement...

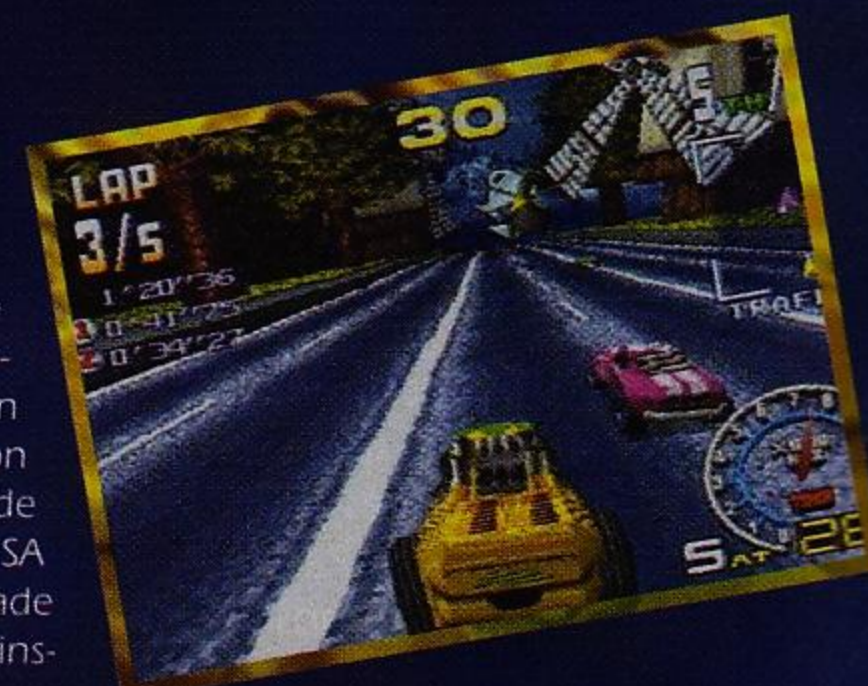
**97 %**

**AVIS ZAK**  
Le 1er Wipe out m'a éblouie, celui-ci m'a aveuglé de part sa qualité et son ambiance unique ! **97 %**





# BURNING ROAD



Toka ? C'est qui ça ? Avec un nom pareil, cette équipe de programmeurs doit débarquer de l'archipel Nippon ? Eh ben non ! Toka c'est 100% français et rien que français. Depuis très longtemps on attendait un jeu de ce style sur PlayStation, il est arrivé et c'est Burning Road.

## LE GOUT ET L'ODEUR DE SEGA.

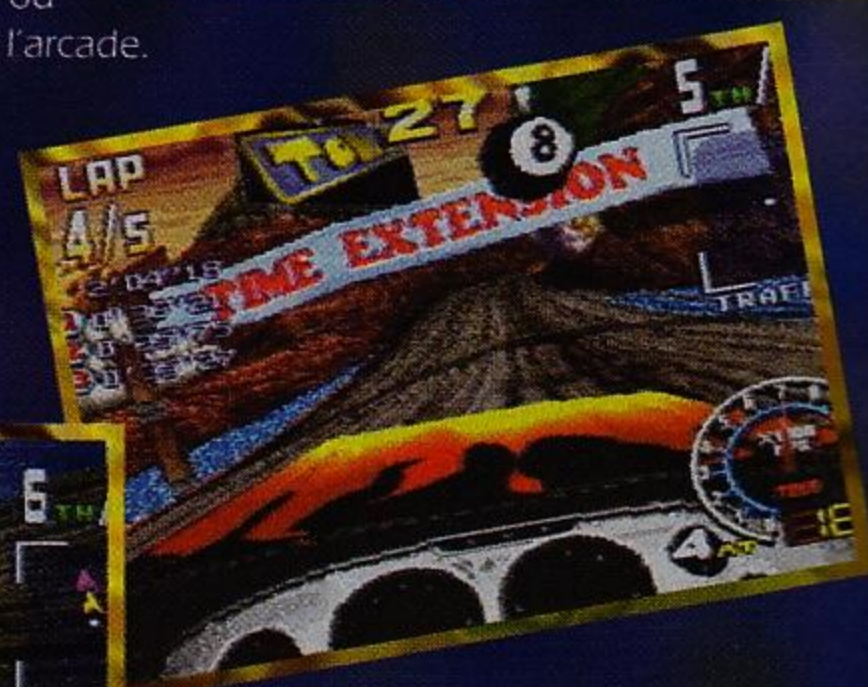
Pas mal d'éditeurs ont abordé ce style de jeu, tant convoité par le grand public : la course automobile. Le précurseur sur PlayStation c'est Namco, avec le non moins célèbre Ridge Racer. Avec ce titre nous avons eu le privilège de jouer à un véritable jeu d'arcade et Namco a eu la chance de développer le premier jeu sur la console de Sony. Plus de deux ans après sa sortie, les jeux de courses se sont succédés, en apportant chacun leurs propres innovations. Combien de possesseurs de PlayStation ont joué aux jeux d'arcades de Sega ... Beaucoup ! Combien de ces possesseurs ont rêvé de jouer à Sega Rally ou à Daytona USA ... beaucoup ! Ces accros vont retrouver les sensations de l'arcade sur leurs 32 bits... Alors sachez d'avance que Burning Road, s'inspire des hits de Sega.

## DAYTONA ET SEGA RALLY SUR PLAYSTATION !!

Burning Road est un savant mélange de rally et de course sur bitume. La potion magique de Toka est très simple, un p'tit peu de Sega Rally, un zeste de Daytona, faites déraper les voitures comme Ridge Racer, mettez des checkpoints un peu partout, ajoutez des voix dans la pure tradition arcade, n'oubliez pas les voitures aux caractéristiques différentes, et diversifiez les trois courses. Ca paraît très simple à concocter mais il faut savoir programmer tout ça mine de rien !!

Dans Burning Road pas d'introduction en images de synthèse ou de séquences en full motion... bref c'est de l'arcade.

Alors dès que vous allumez votre console, un écran titre, options, et hop start. Je vais peut être vite en besogne en oubliant de vous détailler les différentes



# TEST



Conception : TOKA

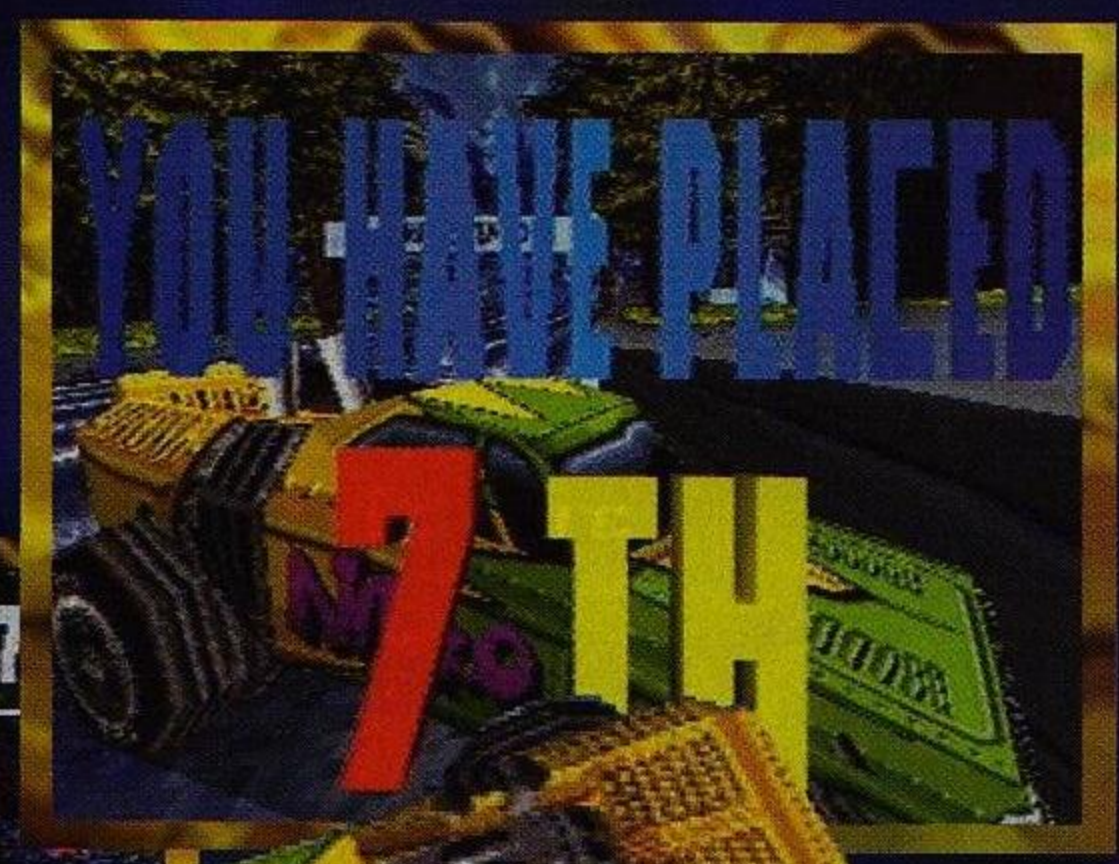
Distribution : FUN SOFT

Nb de joueurs : 1 OU 2 en link

Difficulté : MOYENNE

Date de sortie : NOVEMBRE 96





options. Il n'y en a pas une flopée mais elles sont toutes utiles. Vous avez la possibilité de vous entraîner, de jouer en link, ou en championnat. La dernière option permet de configurer les paramètres du jeu : difficulté, manette, et même le volant si vous en possédez un. Le meilleur des choix est de commencer par le mode practice qui va vous replonger dans les véritables conditions de course.

3, 2, 1, GO !

Avant de débuter n'importe quelle partie vous avez le droit de choisir entre quatre véhicules aux caractéristiques différentes, ainsi qu'à deux types de transmission, automatique ou manuel. En mode championnat vous n'aurez pas le choix du circuit. Vous devez effectuer les trois courses dans un ordre bien précis contrairement à un jeu comme Ridge Racer où vous pouvez décider de l'ordre dans lequel vous désirez courir. Ce petit détail, est tout de même très important car il permet d'accroître la difficulté du jeu. En effet, pour accéder à la course suivante vous devez terminer le jeu dans le temps imparti. Entre chacune d'elles le temps diffère, et arriver en dessous n'est pas chose facile car les programmeurs ont mis des super chronos. Après avoir choisi votre bolide, vous allez pouvoir aborder la première course (beginner). Elle ne présente pas de réelles difficultés mais elle permet de se familiariser avec les réactions de votre bagnole. Ce premier circuit se compose de lignes droites et de deux grands virages qui se négocient en quatrième ou en cinquième selon le véhicule. Si vous êtes bon vous pourrez les prendre à fond de sixième avec le Monster Truck. C'est donc sans grande difficulté que vous allez débuter le deuxième circuit, qui bizarrement, se révèle être plus dur que le dernier. A la manière de Dirt Dash (pour les fans d'arcades), vous courez sur des pistes aux différents revêtements. La course débute sur une route cahoteuse, pour finir sur un virage enneigé. Les sauts sont monnaie courante, et les virages en

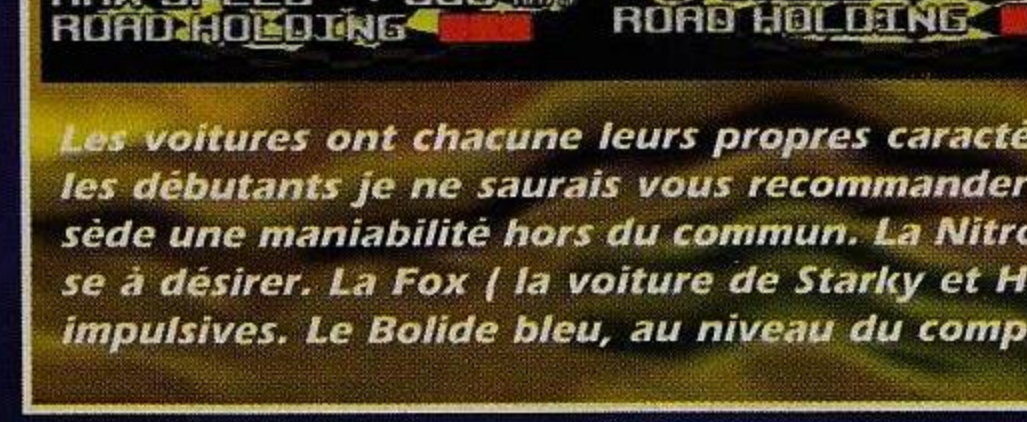


*Si vous voulez de réelles sensations les deux vues "embarqués" à bord de la voiture sont les meilleures. Ça rebondit dans tous les sens, et l'impression de vitesse est décoiffante. Les vues extérieures, au nombre de trois permettent d'anticiper les virages mais la troisième vue, juste derrière la voiture est trop proche. En revanche les deux dernières sont impecc.*









épingles alternent avec les chicanes. Le troisième et dernier circuit dans la ville n'est pas le plus dur, une fois que l'on a compris comment aborder les différents virages. Vous traversez des tunnels à la Ridge, pour débouler sous une pluie battante. Vous pensiez avoir terminé le jeu ? Mais non, vous enchaînez immédiatement sur les mêmes circuits mais dans le sens inverse. Les temps impartis sont identiques mais sur certains circuits la difficulté est déçuplée.

**BURNING ROAD CA DECOIFFE !**

La sensation de vitesse est vraiment impressionnante, digne d'une borne d'arcade. La voiture à suspensions indépendantes répond aux moindres reliefs de la piste. Les décors défilent à une allure impressionnante mais on peut tout de même distinguer un léger clipping pas bien méchant. Les décors sont vraiment diversifiés et offrent une multitude de détails. On a droit aux fameuses lignes droites et même au tunnel de Daytona. Le deuxième circuit regorge de petits détails tels que les statues incas, les tunnels de pierre, les ponts en bois... Presque toujours à fond, il faut se faire à la maniabilité qui n'est pas toujours évidente. Les bagnoles dérapent énormément, et le contrôle s'avère très difficile. Il faut préciser que la jouabilité est améliorée avec le volant Mad Catz. Le jeu est totalement différent, et les voitures deviennent beaucoup plus faciles à

**AVIS FRANCKY FRACAS**  
 Le jeu fun par excellence ! Ca boost à mort et on s'éclate comme des fous, surtout avec l'option 2 joueurs en link ! Un petit regret le manque de circuits. A acheter sans hésiter. **93 %**

**AVIS TIN**  
 Mon plat favorite étant les jeux de caisses, et ayant testé le nouveaux WIPE OUT, BURNING ROAD entre dans la catégorie des jeux «GROS COUPS NIRVANESQUE !» **92 %**

contrôler. Avec le volant la meilleure des solutions est d'utiliser la pédale d'accélérateur et de garder le pied sur cette dernière. Lorsque vous voulez freiner, gardez le pied à fond sur l'accélérateur et baissez la vitesse en utilisant un bouton plutôt que la pédale. Cette technique se révèle plus jouable et permet d'aborder les circuits plus facilement. Voilà peut être le petit point faible, car il y a un écart de jouabilité entre le volant et la manette classique.

**DE L'ARCADE PURE ET DURE**

Finalement Burning Road ne déçoit pas. Conçu dans le pur style arcade il offre tout ce que l'on peut attendre d'un jeu de course. Les concurrents sont sans pitié et tenaces, vous n'êtes jamais seul sur la piste. Ils ne cessent de vous attaquer et de vous bloquer. Faites attention de ne pas foncer dans le décor, sinon c'est le crash assuré. Alors si vous avez la mauvaise idée d'essayer, sachez que vous endommagerez votre caisse qui se déformera au fil des collisions. Toutefois ça aurait été sympa de la part de Toka de nous offrir plus de circuits mais bon... on s'est vraiment éclaté à la rédac. Je recommande encore l'achat d'un volant avec le jeu.

BRICE



**RÉALISATION : 17 / 20**

**JOUABILITE : 16 / 20**

**DUREE DE VIE : 15 / 20**

**BANDE SON : 14 / 20**

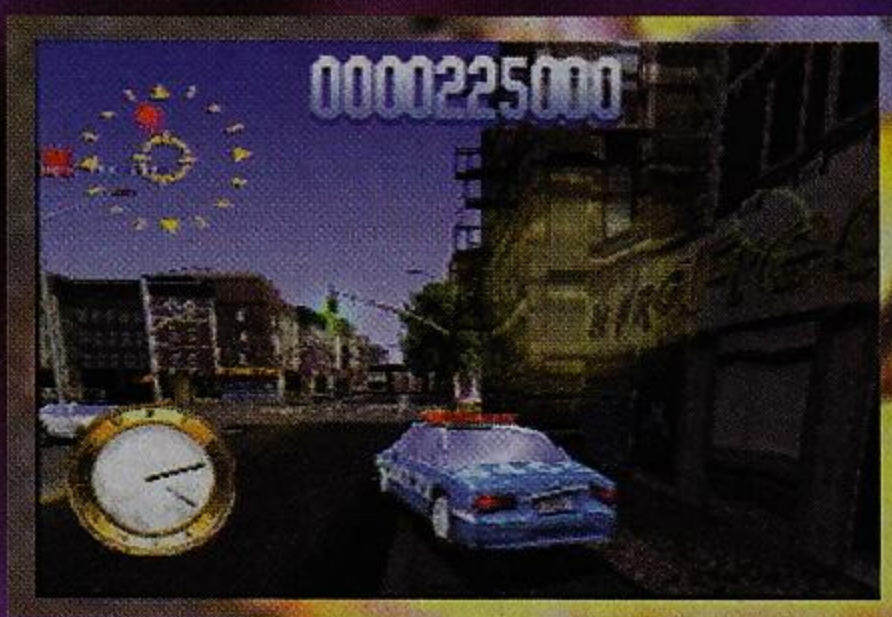
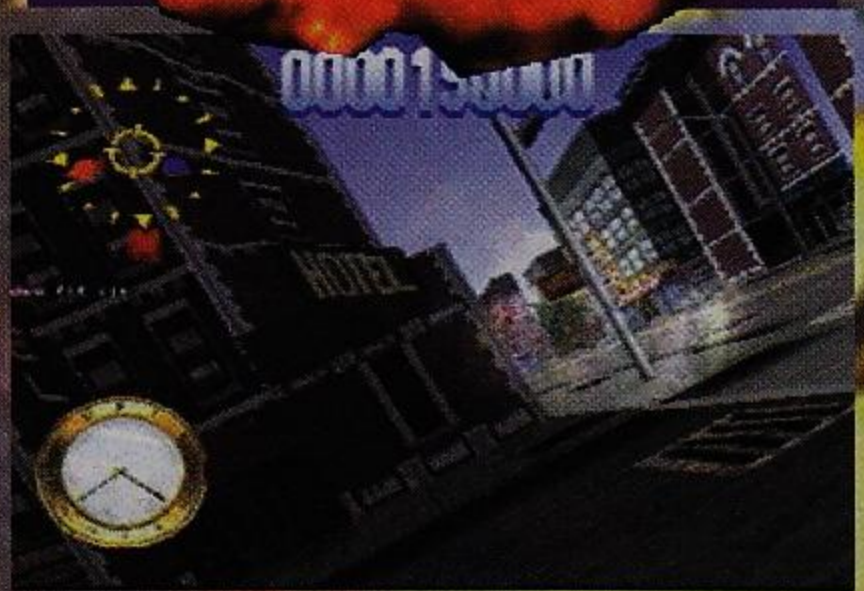
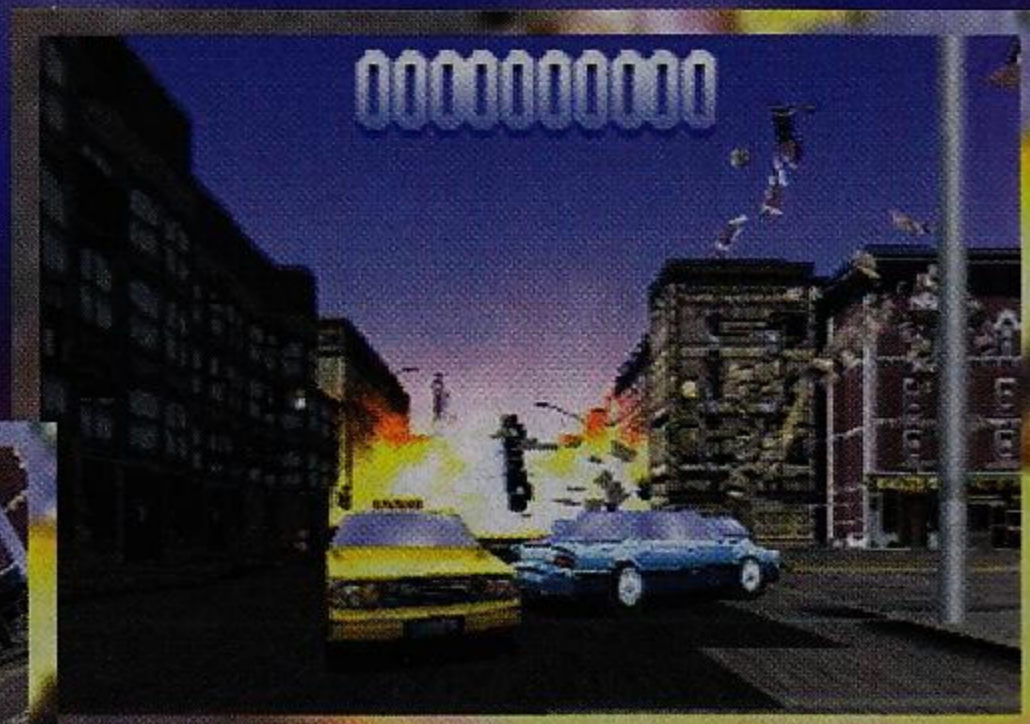
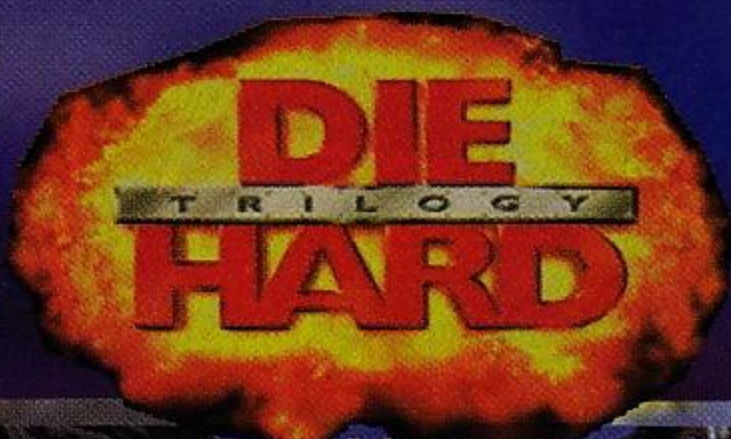
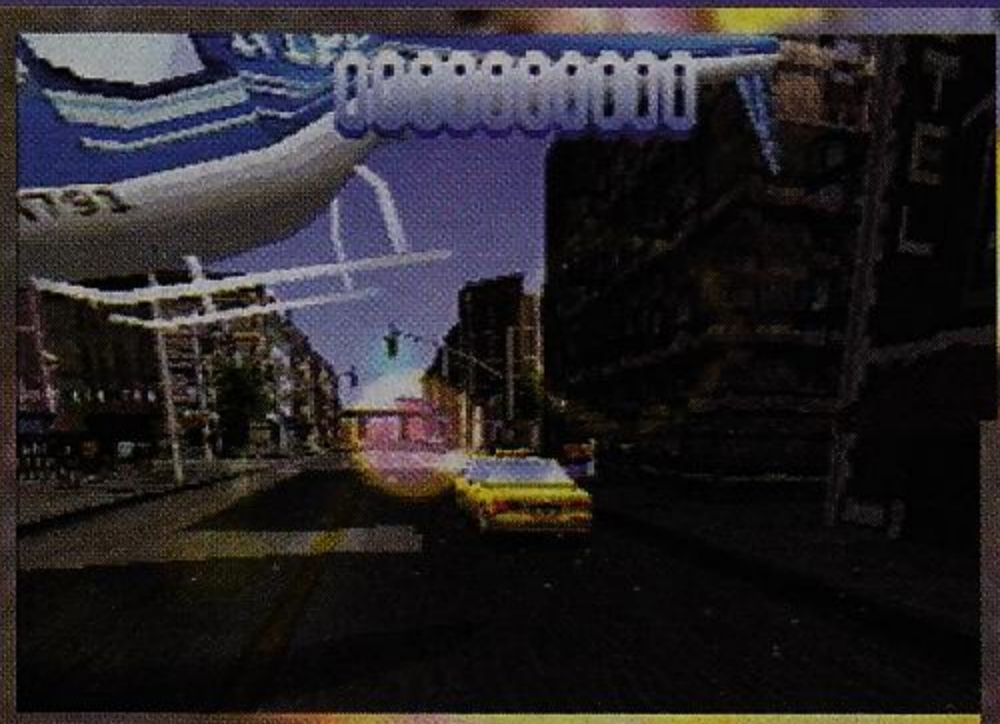
**AMBIANCE : 18 / 20**

**le verdict**  
 Un super jeu que les fans d'arcades doivent se procurer. Je recommande vivement l'achat d'un volant pour un max de sensations !

**92 %**

Les voitures ont chacune leurs propres caractéristiques, soyez prêts à vous adapter à chaque bolide. Pour les débutants je ne saurais vous recommander le Monster Truck, qui accélère très lentement mais qui possède une maniabilité hors du commun. La Nitro a une accélération foudroyante mais sa tenue de route laisse à désirer. La Fox ( la voiture de Starky et Huchth surdimensionnée) est moyenne, ses réactions sont très impulsives. Le Bolide bleu, au niveau du comportement se rapproche de la Fox.





**UNE TRILOGIE EXPLOSIVE...**

Cette trilogie est avec la guerre des étoiles, Alien et Ramb...euh pardon! ça m'a échappé! une des séries à gros budget des plus connues de cette dernière décennie. Je suis persuadé que vous avez au moins vu un film sur les trois de la série. Sinon, si vous êtes un des seuls pèlerins à avoir raté cela, deux solutions : ou vous allez en vidéothèque louer l'un des trois, vous le trouverez sans problème, ou bien, deuxième possibilité, vous achetez la cassette du troisième du nom : "une journée en enfer". Je fais tout de même un petit résumé de chaque épisode au cas où votre mémoire défaillerait. Premier du nom -Piège de cristal- : Bruce Willis, en tant que policier baraqué et "débrouillard" va devoir, à travers une aventure palpitante, sauver les otages au prise d'un groupe de terroristes et liquider cette bande d'aliénés pour libérer la tour de cristal. Second épisode : -58 minutes pour vivre- : cette fois-ci, notre ami Bruce, ou plutôt John Maclane dans le film, va devoir empêcher un groupe de terroristes (encore !?), qui a pris en otage les commandants de la tour de contrôle, de faire sauter

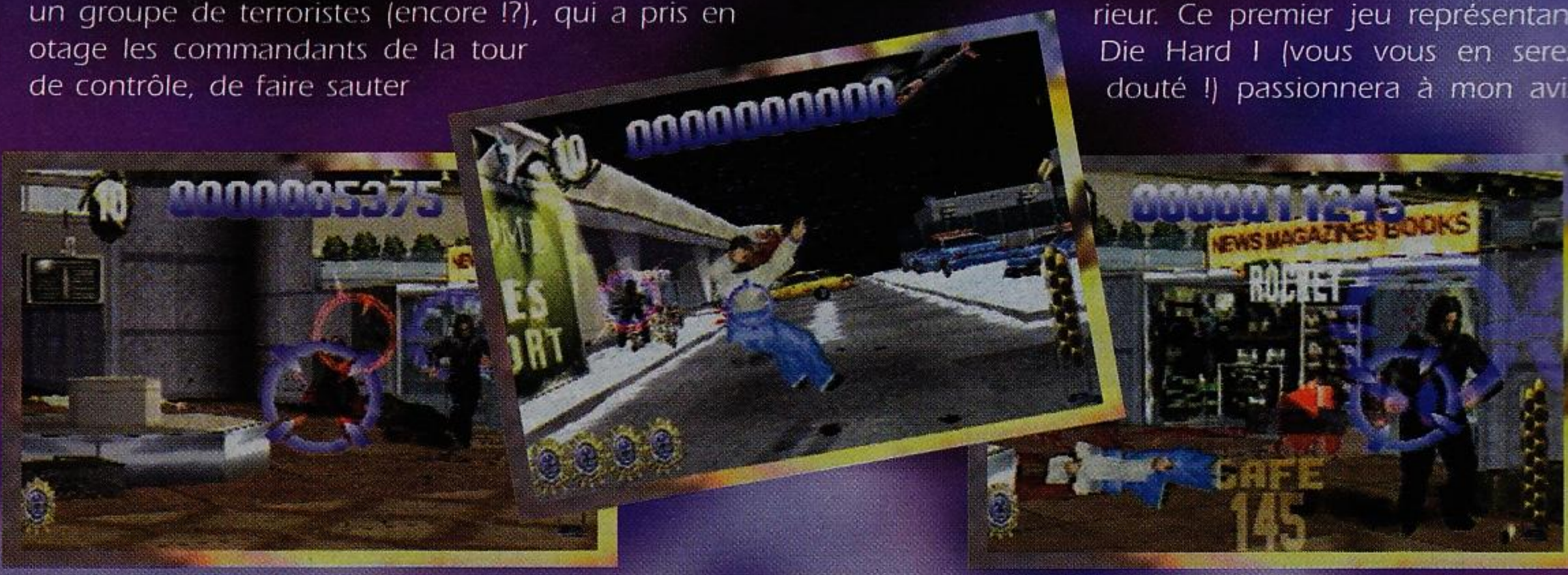
un avion. On comprendra vite pourquoi il prend sa mission tant à coeur : sa femme est dans l'avion.

**...POUR UN JEU ATOMIQUE !!!**

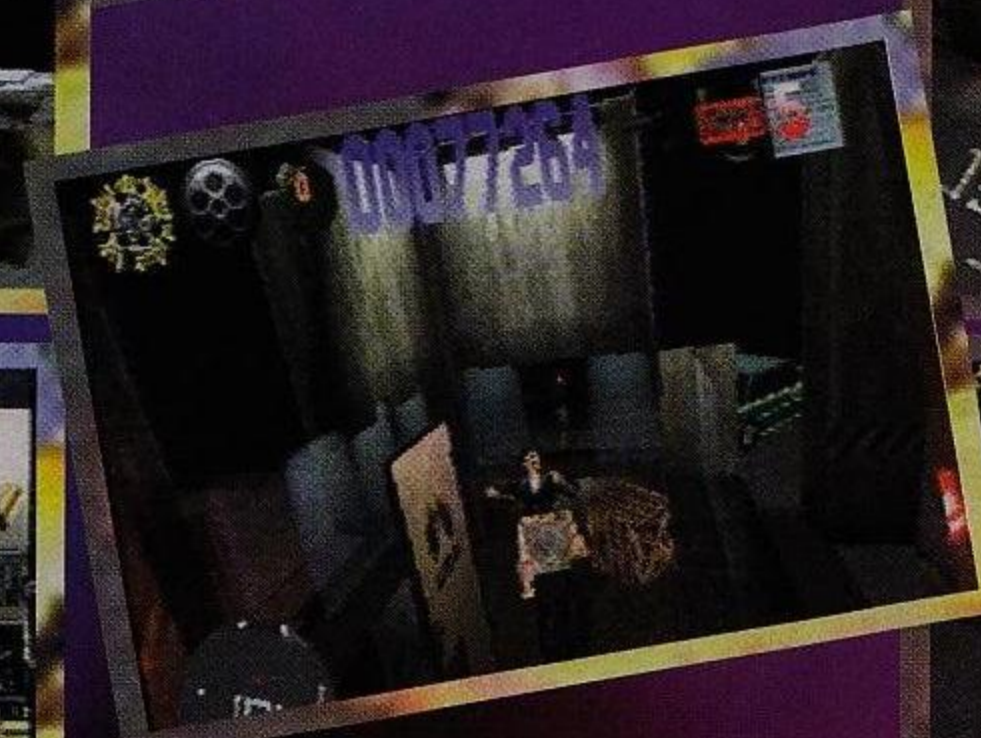
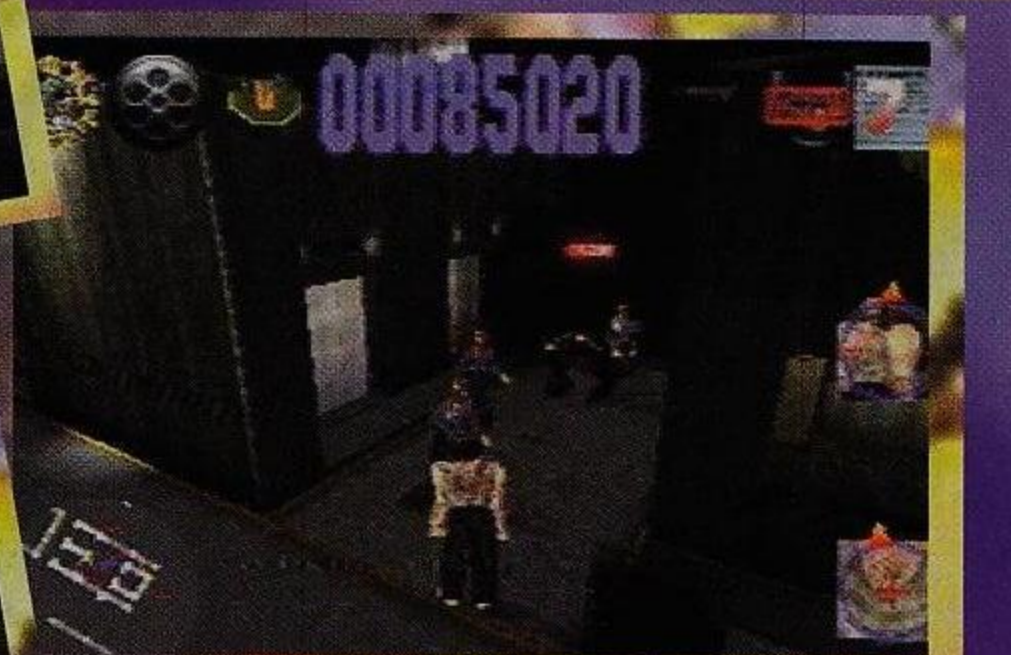
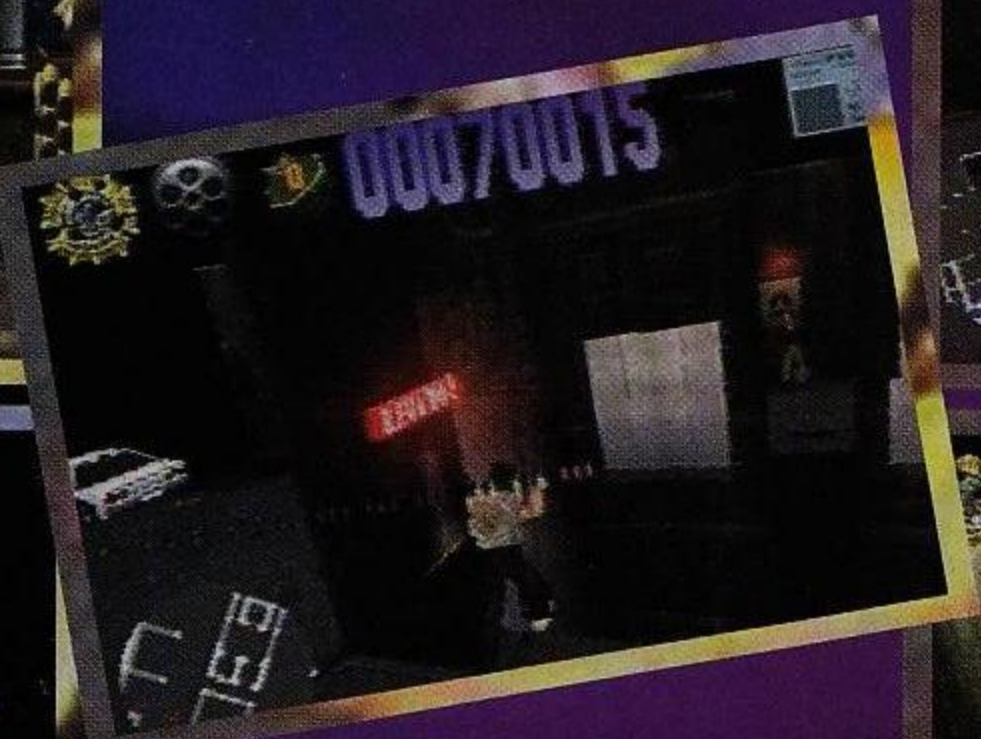
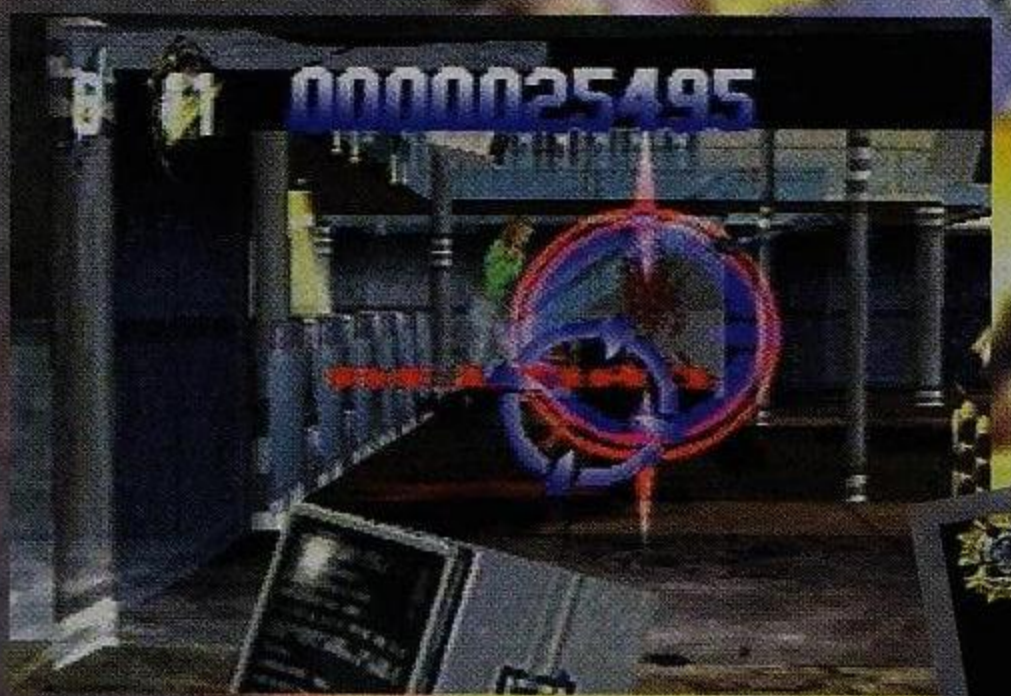
Maintenant que vous connaissez parfaitement les trois épisodes, on peut commencer à parler du jeu. Ce titre regroupe donc les trois films en un seul CD, et contient par la même occasion trois types de jeux différents : un jeu d'aventure-action, un shoot'em up à la Virtua Cop, et enfin une course de bagnoles dans les rues de Manhattan sans pareil ! Mais commençons par le commencement...Le jeu d'aventure-action. Celui-ci se déroule dans la tour de cristal et votre but sera, comme dans le film de ramasser les otages, (essayez de ne pas les tuer comme un bourrin !) et de tuer les malfaiteurs. Vous disposerez d'un arsenal des plus sophistiqué puisque vous trouverez guns à volonté et autres grenades afin d'exterminer le plus grand nombre d'ennemis et d'accéder à un étage supérieur. Ce premier jeu représentant Die Hard I (vous vous en serez douté !) passionnera à mon avis



- Conception : PROBE
- Distribution : E.A.
- Nb de joueurs : 1
- Difficulté : MOYENNE
- Date de sortie : OCTOBRE 96







tout le monde sans exception. Le second jeu dans le jeu, appelé en américain Die Harder, prend place dans un aéroport de Dulles où vous êtes en surcompagnie avec votre revolver et vos grenades. Vous l'avez compris, ce deuxième volet est un jeu à la V.Cop bénéficiant d'ailleurs du même type de viseurs et de graphismes que ce dernier. Die Harder est vraiment fun, et peut se jouer en plus avec le gun Playstation, et alors là, c'est vraiment la totale ! Enfin, dans le dernier volet, vous êtes aux commandes d'un taxi ou autre voiture de flics et vous parcourez les rues de Manhattan à la recherche des terroristes poseurs de bombes. Ce dernier est celui qui m'a le plus impressionné au premier abord par son extrême fluidité, et par le fait que l'on puisse faire ce que l'on veut dans la ville américaine : écraser les piétons en ensanglantant le pare-brise, prendre les rues en sens inverse et foncer dans les voitures d'en face... mais cela n'empêche pas les autres d'être tout simplement démentiels ! Du point de vue technique, c'est aussi la totale : les trois jeux bénéficiant pourtant de graphismes variés sont très fins et très détaillés (vous n'avez qu'à voir les photos...), l'animation est

impeccable -j'ai rarement vu sur 32 bits des explosions aussi fluides, et des cascades en bagnoles aussi impressionnantes- quant au son, les bruitages sont hallucinants et la musique procure une bonne ambiance au joueur. Voilà, et si maintenant avec ce que je viens de vous dire, vous ne voulez pas acheter ce jeu, la situation est grave et vous feriez mieux de faire un tour chez le médecin ! Non, sérieusement, chapeau à Probe et à Electronic Arts (et non ce n'est pas Virgin, l'éditeur, petite erreur du troisième numéro) qui auraient pu nous sortir les 3 jeux séparément, mais qui ont préféré jouer la qualité, et CA, ça redonne franchement le moral !



HITO

**AVIS FRENSHY**  
 Si vous aimez les crashes, la vitesse, la violence et l'aventure alliés à de très beaux graphismes avec une superbe animation, Die Hard Trilogy est fait pour vous. **91 %**

**RÉALISATION : 18/20**

**JOUABILITE : 17/20**

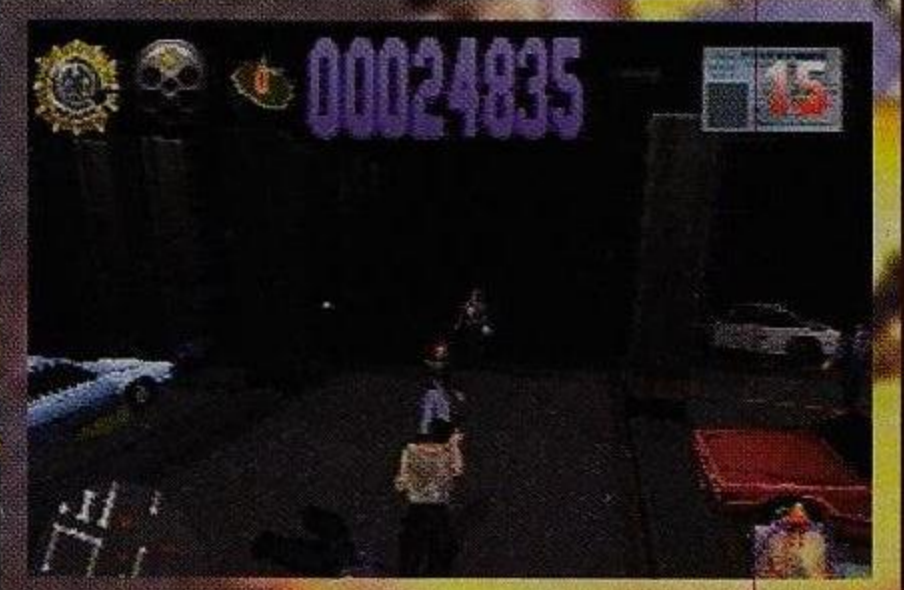
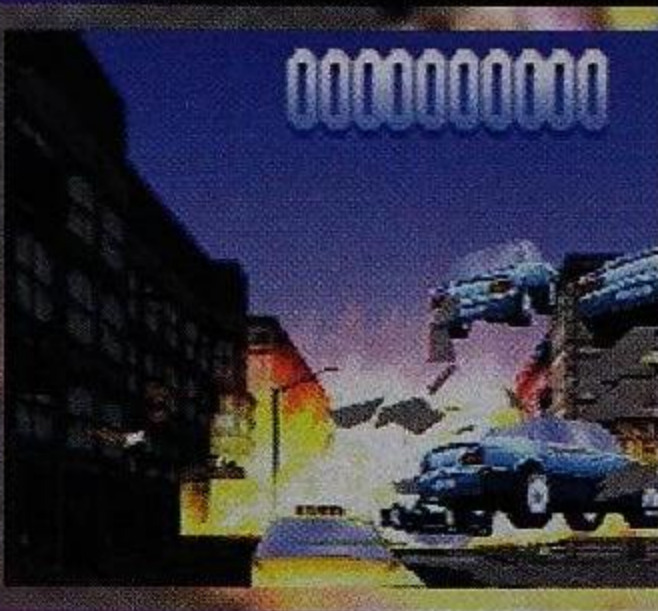
**DUREE DE VIE : 17/20**

**BANDE SON : 18/20**

**AMBIANCE : 19/20**

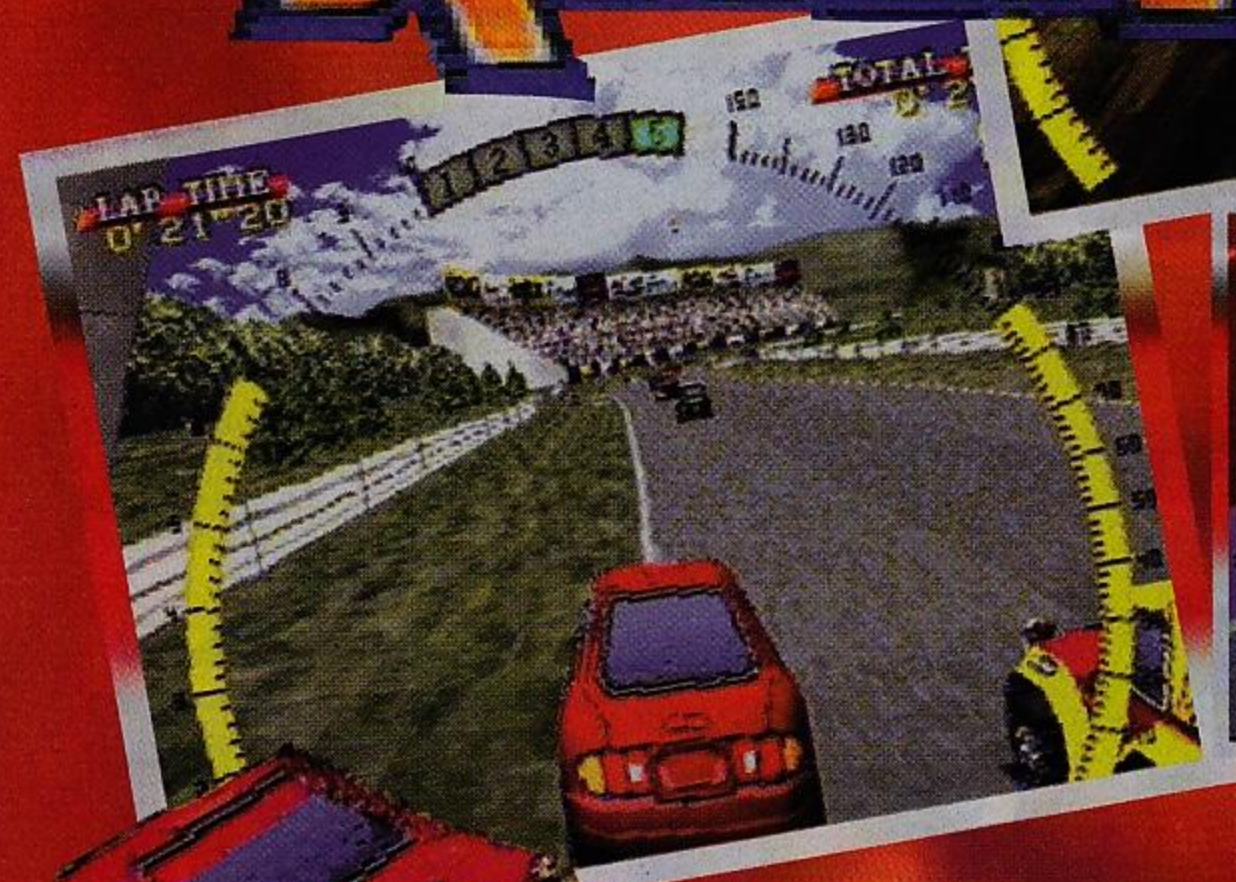
**le verdict**  
 il est clair que ce titre ne doit échapper à aucun possesseur de Playstation. "3 jeux pour le prix d'un", ce n'est pas assez convainquant ??! C'est sûrement l'un des meilleurs jeux de cette rentrée...

**92 %**





# PENNY RACERS



Vous ne connaissez donc pas TAKARA ? Mais si ! C'est l'auteur des deux volets successifs de TOSHINDEN bien sur et c'est étonnant qu'il se lance maintenant dans la simulation de courses automobiles. On a tellement l'habitude de l'associer, avec ses deux jeux de baston premier et deuxième volets qui firent les beaux jours de la PLAYSTATION, qu'on a du mal à imaginer qu'il peut faire autre chose. TOSHINDEN a quand même marqué en son temps la console de SONY en ce qui concernait la notion de jeu de combat en 3D. Et bien pour son premier essai pour le présent un tout nouveau style de jeu il s'en tire quand même pas trop mal en nous proposant cette simulation de conduite tout terrains, mettant en situation de drôles de petits bolides ressemblant à de petits jouets. Ce jeu sorti sous le titre de CHORO Q en version japonaise import, m'a agréablement surpris lors de sa sortie. La version officielle est meilleure !

En effet vous serez pilote d'un véhicule assez fun, complètement hyper déformé : coccinelle, porsche, mercedes ou même un autobus. Cette habitude qu'ont les japonais à tout miniaturiser se retrouve ici. Il vous sera alors demandé d'affronter les meilleurs pilotes à travers six parcours différents : sous un tunnel, circuits de courses, montagne, forêts, campagne.... Une musique appropriée à chaque circuit vous accompagnera tout le long de votre périple et ne sont pas trop prise de tête. Si vous avez la chance d'arriver dans les trois premiers, une récompense sous forme de primes vous donnera de quoi customiser efficacement votre véhicule en accessoires divers tel que : klaxon, boîtes de vitesse, carrosserie, pneus, boîtes de vitesse. Accumulez vos gains pour obtenir par la suite le

## TEST



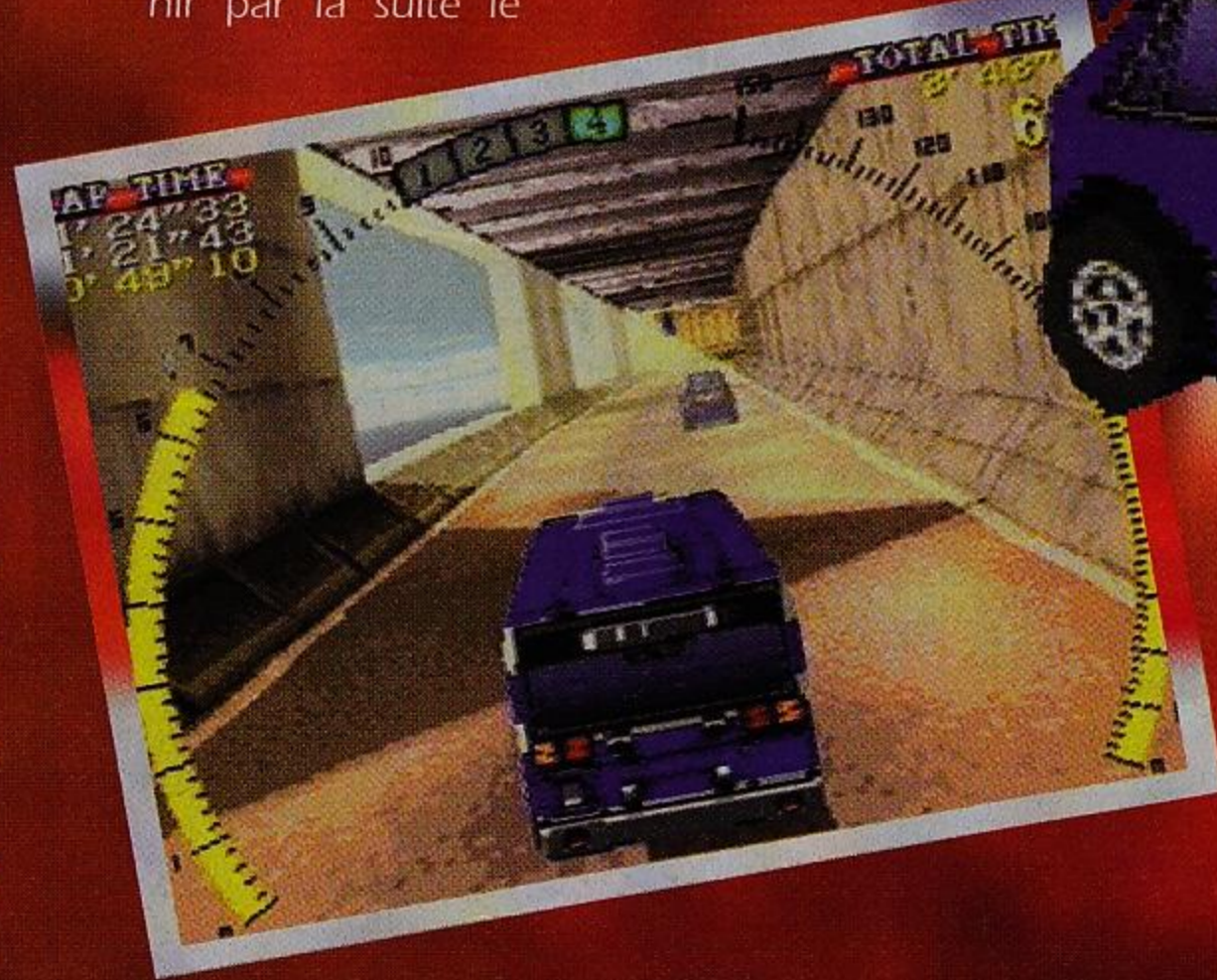
Conception : TAKARA

Distribution : SONY

Nb de joueurs : 1-2

Difficulté : MOYENNE

Date de sortie : OCTOBRE





vehicule de vos rêves qui vous permettra de battre tous les records. Une question très importante, au niveau de la maniabilité, est elle vraiment bonne ? Je vous rassure tout de suite elle est excellente très fluide, pas trop technique et surtout très simple par rapport a des gros titres qui peut rebuter certains débutants non expérimentés. Elle figure vraiment parmi les meilleures et devraient satisfaire logiquement tous les novices en la matière et les autres les fous du volant. Les graphismes des bolides sont pas terribles. Il est dommage que TAKARA a négligé ce point très important, il n'y pas vraiment eu un gros soin de ce coté là, car a ce niveau la concurrence est tres rude. Par contre du coté des décors des six circuits différents proposés c'est tout simplement superbe et ils n'ont rien à envier aux

très gros hits. Ici deux vues sont selectionnables, l'une extérieure et l'autre intérieure comme dans RIDGE RACER. Cette dernière est tout bonnement étonnante, on se croirait vraiment par moments dans des phases de circuits sortant d'un SEGA RALLY et c'est vraiment le top absolu ! La ressemblance au niveau graphisme est flagrante et c'est vraiment un plus, pour ce petit jeu qui pourrait devenir grand avec quelques petits remaniements. Le rendu de la vitesse est assez bon, rien a dire sur ce point c'est tout bon ! Un mode deux joueurs est possible grace a un astucieux partage de l'écran en deux parties horizontales égales qu'on appelle le splittage (et bien oui il y en a qui ne connaisse pas encore ce terme).

PENNY RACER possède vraiment une réelle profondeur de jeu et s'avère très bon si vous vous donnez le temps et la peine d'exploiter toutes ses richesses qu'il cache. Quant au fun, il est omni present les bruitages sont tres droles surtout l'utilisation du klaxon. Preparez vous a des heures d'amusements et de folies avec d'éventuels amis. On peut comparer un peu PENNY RACER avec MOTOR-TOON, rien n'est pris au serieux et tout est motif pour une bonne rigolade. Si vous avez décidé de l'acheter, vous découvrirez alors avec joie que ses circuits regorgent

d'un bon petit nombre de passages secrets. A force de tatonnement vous arriverez facilement à les trouver. Attachez votre ceinture et bonne route avec TAKARA !

CAPTAIN

### AVIS FRANCKY FRACAS

PENNY RACERS est à l'heure d'aujourd'hui mon jeu préféré. Il a tous les ingrédients du «méga jeu» qui vous fait passer des heures de folies. A se procurer de toute urgence si vous aimé les jeu ultra fun.

**94 %**



**RÉALISATION : 16/20**

**JOUABILITE : 16/20**

**DUREE DE VIE : 17/20**

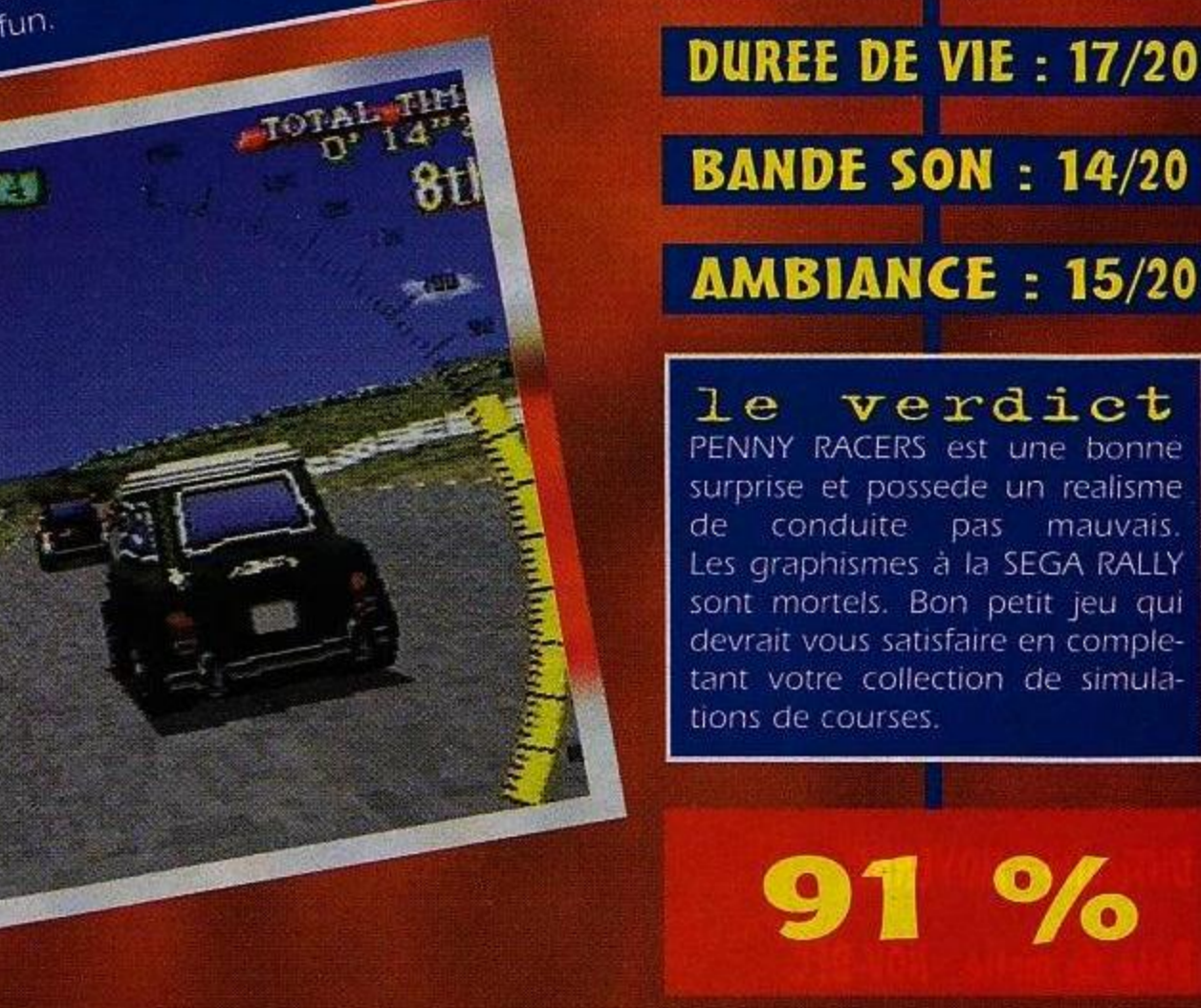
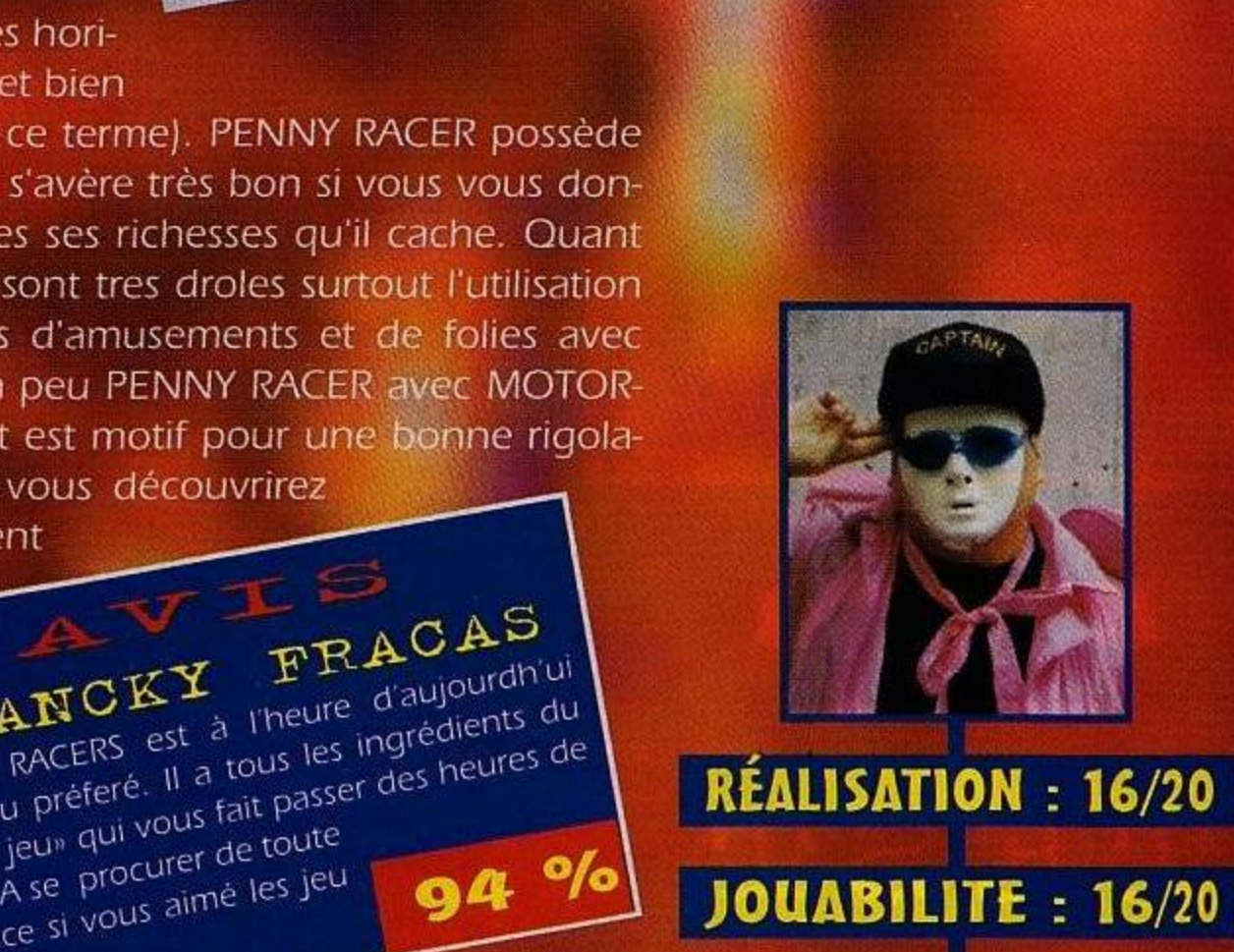
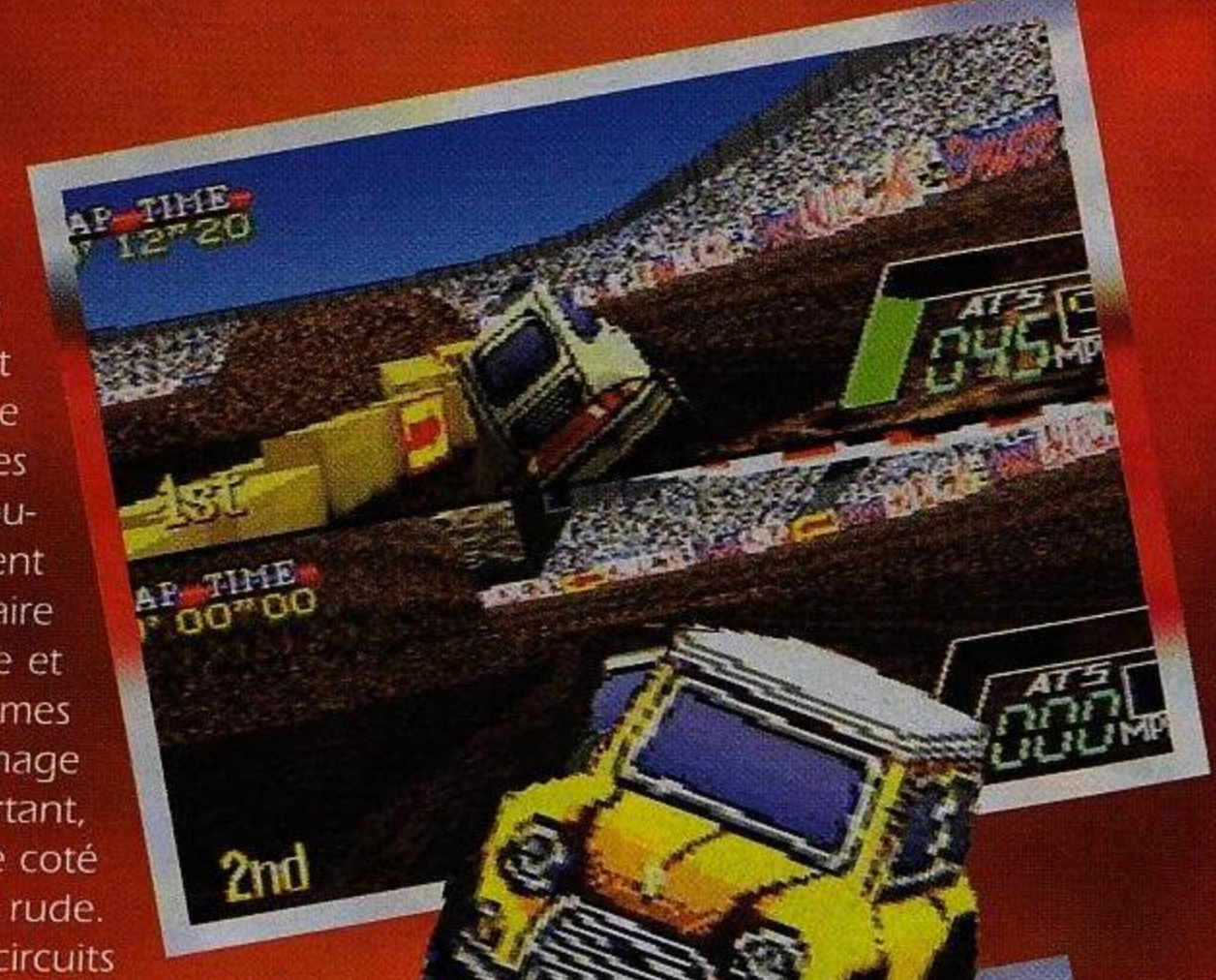
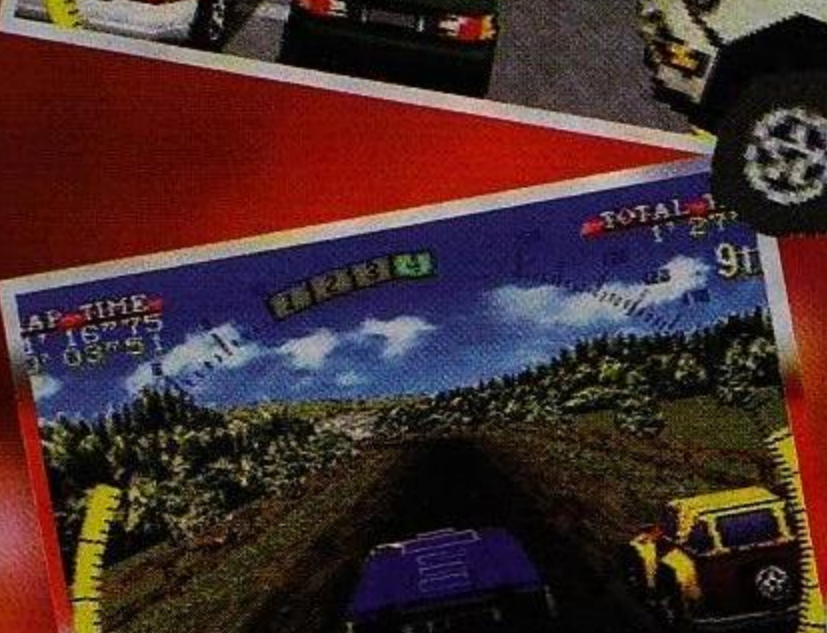
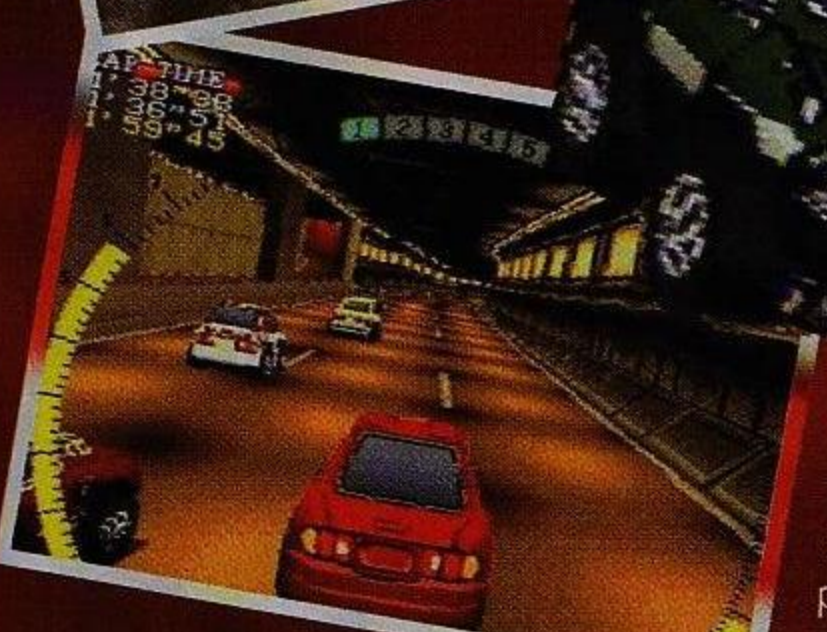
**BANDE SON : 14/20**

**AMBIANCE : 15/20**

#### le verdict

PENNY RACERS est une bonne surprise et possède un réalisme de conduite pas mauvais. Les graphismes à la SEGA RALLY sont mortels. Bon petit jeu qui devrait vous satisfaire en complétant votre collection de simulations de courses.

**91 %**





TEKKEN2

TEKKEN2



### VOICI LA REPONSE DE NAMCO A TOUS SES CONCURRENTS : T'ES KEN...!

Déjà testé dans une version Japonaise dans le numéro 1 de Consoles News, les non consommateurs de japonaïserie vont être heureux d'apprendre la sortie européenne de TEKKEN2 pour ce mois-ci. Passons cette histoire de date, et venons-en au fait. Le premier du nom, Tekken, sorti il y a un an en version officielle, je parle toujours aux consommateurs de softs européens, a fait une percée explosive dans le monde de la 3D mappée. Il aura émerveillé et surtout comblé tant d'heures de jeu chez les

joueurs accrocs de baston. Pourquoi ? A l'époque où il est sorti, on en était encore au stade du Virtua Fighter/3D polygonale surface pleine. Quand Tekken s'est pointé avec ses graphismes en 3D texturée, son animation à vouloir prendre les personnages dans sa main et sa grande jouabilité, il a déclenché chez le joueur une énorme satisfaction pour les nouvelles technologies. Du coup, on se retrouve avec une 32 Bits entre les mains et on redemande de nouveaux softs de la même trempe. Bien évidemment, les éditeurs l'ont compris, le progrès technologique évoluant à une vitesse faramineuse et l'expérience croissante des éditeurs font que les machines, et surtout les titres qui

s'en suivent, sont tout à fait époustouflants au niveau de la technique visuelle et du réalisme. Le joueur va être servi ! Les bornes d'arcade par exemple, nous ont offert récemment des jeux comme VFighter2, Sega Rally, Soul Edge et bien sûr Tekken2. Ces titres sont la preuve flagrante du progrès technologique. Les consoles aussi, avec leurs microprocesseurs 32 Bits et leur architecture dotée de puces gérant la 3D en temps réel, sont tout à fait capables de reproduire au mieux les titres d'arcade. La conversion du Tekken1 montre que les programmeurs disposent de tous les éléments indispensables pour convertir et créer les plus beaux jeux de cette dernière décennie : machine à l'appui, studio de production, kit de développement, coût de production très allégé et bien-sûr le talent des programmeurs.

Namco, pour rentrer dans la concurrence avec le grand monsieur Sega, riposte et nous offre : premièrement une suite de Tekken utilisant la même technique visuelle, et deuxièmement une technique visuelle encore plus évoluée graphiquement. L'intérêt et la jouabilité de Tekken2 ont aussi été "boostés". Ainsi, les décors de fond sont maintenant en haute résolution, les personnages, au nombre de 25, possèdent encore plus de polygones et de volume, l'animation est à vous arracher les yeux. De surprenants effets de lumière, reflétant en temps réel sur les persos, montrent que les programmeurs peuvent toujours en faire plus. Plus, plus, plus... c'est ce qu'ils ont réalisé pour cette suite digne de ce nom. Plus d'options : Arcade mode : banal, Versus mode : pareil, Time attack, Team battle : superbe, Survival mode : fameux, et Practice mode : trop BON ! Ajoutons à cela, une intro/images de synthèse d'une grande qualité, un décor et une fin différents pour chaque perso, des prises de caméra à gogo et une exceptionnelle jouabilité, et on obtient le jeu le plus fort du moment sur Playstation. Le mode arcade va enfin nous permettre de nous battre contre ce fameux et mystérieux DEVIL KAZUYA que certaines personnes ont pu connaître dans le premier épisode, mais cette fois-ci c'est lui le Big-Boss de fin. Heihachi, le père, fait maintenant partie des persos principaux.

### TECHNIQUEMENT PARLANT...



A l'instar de Nina dans le Tekken1, ici Anna nous fait une succession de cassages de bras qu'elle seule possède.

-Faites le SHOUAKU 'Bas-Avant bas-Droite ■+▲' ensuite, pendant la gifle, vous pouvez faire soit : ×××, ■+▲ soit : pendant la gifle ■+×, l, n+s, et pendant cette cassure, faire ■+×, ●, ■+▲, et pendant le coup de coude faire ■+▲, ●×, (■+▲ 3 fois).

-Tenez, en prime : Pendant le Shouaku, faire ■×▲ et pen-

# TEST



Conception : NAMCO

Distribution : SONY

Nb de joueurs : 1-2

Difficulté : MOYENNE

Date de sortie : NOV-DEC



# TEKKEN2

# TEKKEN2



dant cette cassure, faire  
 ▲×, ■+▲ ×+● ■+▲  
 Bruce possède une succession de coup de genoux très impressionnante. Que voili, que voilà !

-Faites le FRONT RIGHT KNEE KICK 'Avant-Bas-Avant bas ■+▲+● après ce coup faites soit : ×, ■+▲+× après faites ■×, ■+▲+● après faites sln, n+s+6

-Encore une prime : Pendant le FRONT RIGHT KNEE KICK, faites ■+▲ (3 fois) .

## AVIS CAPTAIN

Tous les plaisirs de Tekken 2 sont là, mais hélas : un hic, la programmation en 50 Hzt gâche littéralement la vitesse de l'animation. Malgré cela, si vous n'avez pas eu la chance d'essayer la version nipponne, c'est quand même du tout bon !

**93 %**

En effet, techniquement parlant, ce Tekken 2 possède de très fines subtilités. Comme dans le premier, graphiquement, il est toujours aussi épatant dès les premières parties. Vous remarquerez que la carrure des personnages a été quelque peu customisée, ils ont l'air plus gonflés et plus souples dans leurs mouvements grâce à un subtil apport de polygones maintenant plus nombreux. Suite à de nombreuses critiques journalistiques, une sacrée polémique a été ouverte sur ce type de personnages à l'apparence esthétiquement cubique. Vous le prenez comme vous voulez mais je pense qu'il y a sûrement derrière cela un rapport indéniable avec l'animation et les effets de lumière. C'est surtout après quelques séances de castagnes, que vous remarquerez qu'il n'offre pas seulement un esthétisme d'une qualité rarement atteinte pour une console de salon, car techniquement parlant dans l'autre sens du terme, il est énormément plus riche que son aîné au niveau des coups et de l'intérêt ludique qu'il propose. Ainsi, les persos peuvent maintenant réaliser plusieurs différentes séries de 10 coups de suite sans que l'adversaire n'ait pu se protéger. Pour ceux qui viennent seulement de faire connaissance avec Tekken, on appelle ça des : Hits Combo. Encore pour les mêmes, les coups spéciaux, les esquives, les contres et contre-projos, les chopes, les cassages et bien sûr le total de tout ça -la jouabilité- sont maintenant d'une intensité quasi-extrême ! Pour terminer, une chose que je ne devrais pas dire maiiii... je vais

le dire quand même : cette version européenne tourne en 50Hz avec des bandes noires et est franchement moins rapide que la version nipponne. C'est carrément frustrant et regrettable pour moi mais aussi pour d'autres joueurs qui cherchent sans cesse la petite bête. Mais ce ne sera sûrement pas le cas pour les consommateurs habitués à des produits européens. Quoi qu'il arrive, Tekken 2 est un MUST que tous les possesseurs d'une Playstation et fanas de baston, se doivent d'acquérir sans aucune restriction. Alors, quand on peut avoir l'arcade à la maison et qu'on aime la baston, un deuxième pad sera votre dernière acquisition.



**TIN**

**COUP DE GUEULE : ON VEUT DES JEUX SANS BANDES NOIRES ET TOURNANT EN 60Hzt !!!!!**

## AVIS SHION

Une véritable bombe, du moins dans sa version nipponne. Je suis du même avis que mes confrères TIN et CAPTAIN et, je clame bien haut et fort : Tekken 2 en version 50Hzt, ce n'est pas Tekken 2 !. En ce qui concerne les consommateurs de produits européens, leur satisfaction sera sans pareille !

**91 %**



- RÉALISATION : 17/20**
- JOUABILITE : 18/20**
- DUREE DE VIE : 17/20**
- BANDE SON : 19/20**
- AMBIANCE : 18/20**

**le verdict**

Tekken 2 a déjà beaucoup d'adeptes et ce serait dommage pour vous de ne pas en devenir un. Libre à vous de décider du sort de votre ludothèque qui, sans les produits Namco, ne serait pas complète !



**93 %**





# DARK STALKER

Tandis que Capcom vient de réaliser son premier jeu en 3D -Star Gladiator- La Playstation française



- Conception : CAPCOM
- Distribution : VIRGIN
- Nb de joueurs : 1-2
- Difficulté : MOYENNE
- Date de sortie : OCTOBRE 96

accueille enfin LE jeu que j'attendais depuis des mois : Darstalker !

Bien qu'il ne soit pas aussi connu que la série des Street-Fighter il a tout de même remporté un très vif succès au Japon et au près des consommateurs de jeux imports. Et pour cause, il est, à mon avis, le seul jeu qui mélange avec brio action et humour.

### Epouvante et humour, deux mots qui s'accordent à merveille dans ce jeu

Tous les personnages semblent être sortis de vieux films d'épouvante de série B, de la momie au loup-garou, de la sorcière (contrairement à ce que l'on pourrait penser elle est superbement bien roulée) à l'homme-reptile, de la femme-chatte au mort-vivant ... Seul problème : au lieu de vous faire sursauter dans vos baskets, ils vous feront mourir de rire ! Pourquoi me direz-vous, tout simplement parce que les protagonistes de ce jeu vont, lors des combats, se retrouver dans des postures à se rouler par terre, comme par exemple : après qu'un personnage ait pris en pleine face une boule de feu il se retrouvera complètement calciné ! (digne des vieux cartoons de la Warner) ou bien encore quand Sasquatch, une grosse boule de poils, s'amuse à parodier Ryu et Ken de Street-Fighter en réalisant une magnifique Hurricane Kick.

Mais comme je l'ai dit un peu plus haut, ce jeu mélange avec brio action et humour, ce qui signifie que bien qu'il soit drôle il n'en est pas moins intéressant, je dirais même qu'il vaut bien un très bon Street-Fighter au niveau baston. Chaque personnage possède un nombre impressionnant de coups spéciaux. Et comme dans tous les nouveaux jeux Capcom les hits combos sont de la partie, vous pourrez en enchaîner plus de 35, ce chiffre variant suivant le personnage que vous choisirez. Vous retrouverez aussi la fameuse jauge, qui fit son apparition dans Street-Alpha, je m'explique : Au fur et à mesure des combats, vos attaques portées sur l'adversaire vont remplir cette jauge d'énergie qui lorsqu'elle sera entièrement remplie, vous permettra de réaliser *The over power méga booster attaque* en réalisant une manipulation spécifique ressemblant étrangement à d'autres manip. des jeux de Capcom si vous voyez ce que je veux dire...

**Un défaut ? non j'en trouve pas**





Mais bon un jeu de combat où les perso. possèdent un grand nombre de coups c'est bien, mais si les graphismes et l'animation ne suivent pas, ça ne va pas ! Mais là ne vous inquiétez pas car toute la conception de ce jeu est complètement démentielle.

La réalisation de ce soft est plus que réussie. Les arrières plans sont chatoyants de couleurs et truffés de détails. D'ailleurs certains niveaux sont animés comme dans celui de Bishamon ou bien encore dans le niveau de Victor ou vous pourrez voir passer sur l'écran l'âme d'une personne, comme dirait Mask : Splendideeeee. Dans d'autres niveaux on peut même halluciner sur le déploiement de la palette de couleurs toutes ces nuances de teintes .... Comme dans le niveau d'Aubath. Quant à l'animation, elle est d'une fluidité ...; Je n'ai noté aucun ralentissement, ni de problème au niveau de l'affichage des sprites ce qui est tout de même remarquable quand on sait que les consoles 32 bits arrivent à beaucoup mieux gérer la 3D que la 2D. Vous n'avez qu'à comparer la vitesse de Samourai Shodown 3 à celle de Darstalker; L'un est complètement saccadé tandis que l'autre va à une vitesse !

Trouvez la bonne réponse (rire !).  
 Quant aux graphismes des personnages je me demande encore comment les programmeurs ont fait. On voit même les petits détails comme les muscles à travers les vêtements et les perso sont vraiment très bien "dessinés" certains semblent sortis des mangas tandis que d'autres ont l'air tiré des comics américains.  
**Quand la musique est bonne, bonne, bonne, bonne**  
 L'ambiance sonore est vraiment

adaptée au jeu, rien qu'en écoutant les musiques vous savez, les yeux fermés, dans quel niveau vous vous trouvez tant elles sont travaillées . Quant aux bruitages ils sont assez réalistes, mais sans plus ... Mais je vous ai gardé le meilleur pour la fin, la bande son de l'intro est tout simplement grandiose, mais pour l'apprécier il faut s'intéresser au Hard-Rock.

Pour la maniabilité, pas de surprise c'est un jeu Capcom, alors qui dit Capcom dit très bonne maniabilité c'est pourquoi n'importe quel joueur qui connaît bien Street-Fighter réussira facilement à sortir de très nombreux coups spéciaux. Alors un conseil, investissez dans une deuxième manette, si ce n'est pas déjà fait, car je vous prédis de très nombreuses heures d'éclates avec vos potes.

SHION



**RÉALISATION : 17/20**

**JOUABILITE : 18/20**

**DUREE DE VIE : 17/20**

**BANDE SON : 17/20**

**AMBIANCE : 17/20**



**le verdict**  
 Bon résumons-nous, animation : fluide à souhait, graphismes : rien à redire, bande-sonore : elle exploite à merveille les possibilités du CD, le nombre des personnages : 10, c'est correct, panoplie des coups : je ne peux même pas la compter .... En clair le jeu qui, pour moi, est vraiment à posséder.

**92 %**





# NAMCO SOCCER PRIME GOAL



**TEST**



Oh ! un jeu de foot... pour changer. Il y avait bien... un mois qu'on en avait parlé. Vous pensiez être rassasiés et en avoir fini avec les jeux de ballon ? vous disiez peut être qu'après la coupe d'Europe, vous vous sentiriez tranquilles au moins jusqu'à la prochaine coupe du monde n'est-ce pas ? Eh bien, détrompez vous car après Adidas Power Soccer de Psygnosis et Olympic Soccer d'US Gold, c'est au tour de Namco d'entrer dans la danse des simulations sportives et de nous présenter, comme tout bon éditeur qui se respecte, son dernier "bébé" sur Playstation : Namco Soccer Prime Goal.

Sorti au Japon il y a maintenant plus d'un an, Prime Goal débarque donc en Europe et compte bien se faire une place d'honneur au côté des ténors de la catégorie mais n'est-ce pas un peu

trop tard face à une telle concurrence ?

Le jeu vous propose de diriger l'une des 14 plus grandes équipes Européennes et de participer soit à un match amical, soit à un tournoi soit à une league. Après avoir choisi les options classiques (formation, durée d'une partie...) , en route pour de l'action pure et dure ! Première constatation : les graphismes ne sont pas tops, comprenez par là des joueurs 3D de petites tailles, légèrement rondouillards. Bon d'accord, ça n'est pas le plus important mais pour des joueurs internationaux, ça surprend. J'ai



d'ailleurs plus l'impression de me retrouver sur une console 16 bits (sans vouloir offenser nos prédécesseurs) que devant une bécane nouvelle génération.

Conception : NAMCO

Distribution : SONY

Nb de joueurs : 1-2

Difficulté : MOYENNE

Date de sortie : OCTOBRE 96





**AVIS  
FRENSHY**

Contrairement à ce que pense notre ami le hibou, qui n'a jamais chaussé de crampon de sa vie (ndTin : espèce de menteur), le fan de foot fera certainement la différence entre un torchon et une serviette. P.G.S. n'a certes pas le calibre de ses prédécesseurs mais reste néanmoins un jeu agréable et facile à jouer. Je vous laisse car l'arbitre vient de me sanctionner d'un carton rouge...

**77 %**

**UN JEU FUN...**

La jouabilité en revanche, est plus que correcte. Votre joueur réagit bien au mouvement du paddle et pour une fois, vous n'aurez aucune difficulté à sélectionner celui qui est le plus proche du ballon. L'animation ne souffre pas non plus de défauts particuliers. Les joueurs bougent de

façon acceptable et l'action, même si elle est moins rapide qu'un Adidas Power Soccer par exemple, permet d'établir des stratégies tout aussi élaborées. S'il y a bien quelque chose qui m'énerve dans un jeu de foot, c'est de traverser le terrain en deux secondes et de marquer six buts en dix minutes. Ne croyez donc pas que vous allez ici pouvoir battre le gardien avec un seul tir cadré, c'est avec des passes bien délivrées et avec l'aide de vos coéquipiers que vous allez arriver à vos fins. Pour ce faire,

rain. Trois vues vous aident à mieux apprécier l'action : deux lointaines et une rapprochée. Malheureusement pour cette dernière, elle reste injouable et les joueurs sont trop pixellisés pour que vous preniez votre pied le temps d'une partie. Heureusement, l'ambiance vous fait oublier tout ça et c'est à coup de cris de supporters, habilement mêlés à une musique "détonante", que vous allez taper dans la baballe.

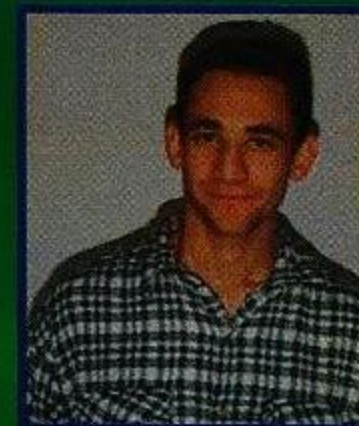
**...MAIS TROP CLASSIQUE !**

Dans l'ensemble, Prime Goal semble être un foot convenable mais tous les bons points énumérés ne doivent pas cacher le gros défaut du jeu. En effet, Namco a délibérément choisi d'axer son jeu vers la simplicité et c'est là que le bât blesse car Prime Goal se révèle au final sans surprise. Face aux poids lourds que sont Fifa Soccer, Adidas Power Soccer et autres titres de cet acabit, Prime Goal manque cruellement d'options et d'originalité. Il n'y a pas assez

**AVIS  
TIN**

Le "footeux" du dimanche, c'est clair, il en tirera quelque chose, mais pour les autres, amateurs ou initiés, sauront certainement piocher le bon, peut-être le brutal mais, pas celui qui veut vous truan-der 400Fr ! Rien de tel qu'un ISSD !

**68 %**



**RÉALISATION : 13/20**

**JOUABILITE : 15/20**

**DUREE DE VIE : 15/20**

**BANDE SON : 14/20**

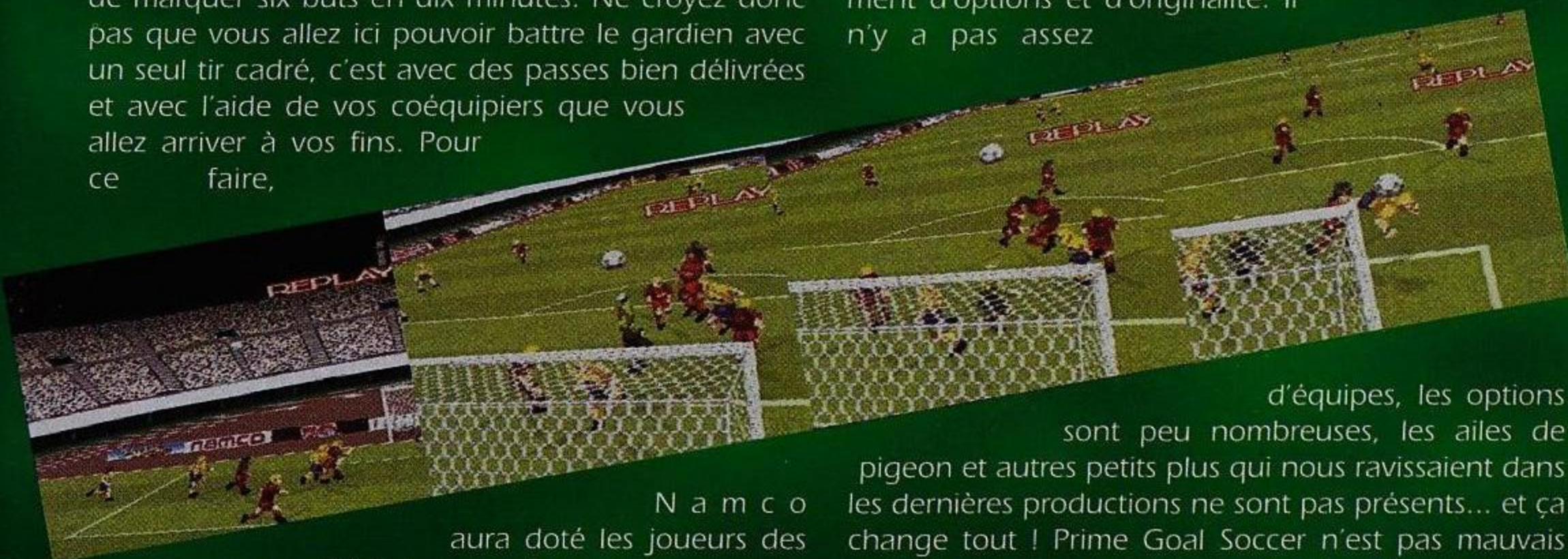
**AMBIANCE : 14/20**

**le verdict**

Un jeu de foot sympa (surtout à 2) mais qui ne peut cependant tenir la dragée haute face aux poids lourds de sa catégorie !

**75 %**

FAB



Namco aura doté les joueurs des caractéristiques que l'on retrouve partout ailleurs : tackle, tête, contrôle de la poitrine et autre tête plongeante. D'ailleurs, les puristes apprécieront le respect des règles : hors-jeu, prolongation, tir aux buts. D'autres réjouissances sont au programme puisque vous pourrez changer de tactique en pleine rencontre -à vous donc de gérer votre match comme il se doit- ou encore de jouer une partie de jour ou de nuit, ce qui a pour effet d'influer sur la nature du ter-

d'équipes, les options sont peu nombreuses, les ailes de pigeon et autres petits plus qui nous ravissaient dans les dernières productions ne sont pas présents... et ça change tout ! Prime Goal Soccer n'est pas mauvais mais il ne peut prétendre atteindre la plus haute marche du podium. Il plaira certainement lors de sa sortie à tous ceux qui ont envie de s'éclater le temps de quelques parties mais rebutera les puristes qui recherchent une durée de vie plus longue ainsi qu'une prise en main plus pointue.



# Jumping Flash 2



SOUVENIRS, SOUVENIRS...

Flashback... rappelez-vous, il y a un an de cela... Septembre 95...la console de Sony sortait en France. Grand moment d'émotion... Mais pourquoi je vous parle de cet événement ? Eh bien tout simplement parce que le premier jeu disponible sur Playstation à l'époque était Jumping Flash. Ca y'est, ça vous revient ?.. Le jeu original et novateur que l'on pourrait aujourd'hui classer dans la catégorie plate-forme 3D où l'on contrôlait un lapin-robot mignon tout plein dont le but était de retrouver dans chaque niveau 4 carottes pour accéder à la sortie. Mais vous devez aussi vous souvenir que parmi cette avalanche de points positifs, il y en avait un énorme négatif qui gâchait presque le tout : la difficulté. En effet, le jeu se finissait presque d'une traite au premier essai. Alors qu'en est-il de Jumping Flash II ? Eh bien voyons les changements et les améliorations en détail...

## MUMUU, MUMUUUUU !!!!

Du côté du principe du jeu, rien de bien fulgurant puisque votre but est toujours le même, même si au

lieu de récupérer des carottes pour former le mot "E.X.I.T", il faudra trouver des "Mumus". Ces petits êtres loufoques devront être récoltés au nombre de 4 pour pouvoir passer au niveau supérieur. Chaque monde est composé de 3 tableaux dont le dernier est exclusivement réservé au Boss. Au total, 6 mondes sont à parcourir et à découvrir pour le plus grand plaisir des yeux et des mains. En effet, les graphismes sont magnifiques que ce soit pour au niveau des décors, d'une beauté exemplaire ou des plaquages de textures 3D qui sont très bien réalisés. Côté prise en main, c'est là aussi nirvanesque puisque notre lapin-robot préféré réagit parfaitement aux commandes et est d'une précision diabolique. Un petit exemple ? Vous êtes très très haut dans le ciel grâce à votre triple saut magique, et pourtant même sans maîtriser le jeu à fond vous saurez très exactement où vous pouvez atterrir. Incroyable, non ?

## TOUJOURS LE MÊME...

Mis à part ces grosses qualités, ce soft présente un défaut de taille et comme vous pourrez le constater c'est le même que pour le premier épisode : la difficul-

TEST

PlayStation

Conception : SCE

Distribution : SONY

Nb de joueurs : 1

Difficulté : FACILE

Date de sortie : OCTOBRE 96







té ou plutôt l'absence de difficulté. On leur a pourtant répété aux gars de chez Sony que le premier Jumping Flash était incroyablement facile, tous les magazines vidéo-ludiques de la terre (non, non je n'exagère pas) l'ont dit et répété. Alors soit cette équipe de programmation est sourde soit elle n'en fait qu'à sa tête ! Et qu'ils ne viennent pas nous dire qu'il n'y avait pas assez de mémoire pour réaliser plus de niveaux, ils ont 650 mégaoctets de données, et l'équipe de Miyamoto, elle, a programmé Mario 64 sur 7 Mo !! Voilà,

c'était mon coup de gueule du jour...  
Il est vrai qu'ils ont ajouté les mondes extras

lorsque le jeu est fini (lorsque vous avez terminé les six mondes vous avez accès aux extras, c'est-à-dire quasiment les mêmes tableaux mais en plus difficiles et avec des "Mumus" placés à d'autres endroits. Vous aurez alors droit à une fin différente si vous les terminez.) mais cela ne suffit pas. Enfin... je gueule, je gueule, mais je me suis quand même vraiment éclaté avec ce Jumping Flash II, l'impression de vertige est vraiment bien rendue, les détails et les passages secrets foisonnent, les ennemis sont tous aussi hilarants les uns que les autres, les musiques sont grandioses, autant d'atouts positifs qui me font regretter cette facilité. Donc, je le conseille vivement à tout amateur de plate-forme qui aime les mondes enchanteurs et à ceux qui ne craignent pas la facilité ! J'avoue qu'entre un Doom gore et un Resident Evil stressant, ça fait du bien de prendre un bon bol d'air avec Jumping Flash II... Alors bon dépaysement au pays du rêve!



- RÉALISATION : 18/20**
- JOUABILITE : 19/20**
- DUREE DE VIE : 13/20**
- BANDE SON : 17/20**
- AMBIANCE : 17/20**

**le verdict**  
Malgré sa facilité déconcertante, Jumping Flash, grâce à des atouts indéniables, est un très bon investissement pour tout amateur de plate-forme.

**HITO**

**86 %**







DISPROPORTION MAIS, QUE C'EST MIGNON !

TEST

SEGA  
SATURN

SEGA ! A-SIA ! AMBIANCE DE L... DU FLOUZ...  
(A Redonner...)

Conception : SEGA

Distribution : SEGA

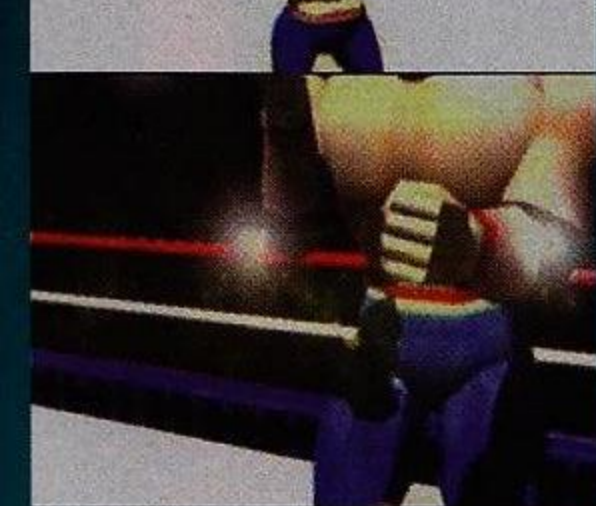
Nb de joueurs : 1-2

Difficulté : PROGRESSIVE

Date de sortie : OCTOBRE 96







ambiance. On peut maintenant constater une sacrée maîtrise de la part des programmeurs qui ne cessent d'évoluer dans le domaine de la création de routine 3D pour la Saturn. Elle qui n'est pas équipée de puces très performantes pour gérer le mode d'affichage le plus courant et le plus exploité de nos jours, je la complimenterai en ces termes : "Chapeau bas et... continuez dans cette voie, M. SEGA !" C'est ainsi, en observant bien plein de petits détails et d'effets spéciaux ont été inclus dans le graphisme et l'animation pour nous prouver une fois de plus que la Saturn, c'est pas d'la bur... Les textures qui mappent les polygones du décor et des personnages sont tout simplement "Nickel" ! Celles qui sont plaquées sur le visage du perso sont même animées. Des traits caractéristiques se lisent à tout moment lors des combats : des sourires de bébé, des provocations, des crispations suite à un coup reçu (regardez la croix dans les yeux du touché, ah... c'est bien les jap ça !) et bien d'autres... Naturellement, les effets de caméra n'ont pas été oubliés. Celle-ci bouge intelligemment en fonction de vos déplacements. C'est dans VF Kids qu'il m'a été donné de voir le plus bel effet de caméra de toute ma vie vidéo-ludique. Déjà utilisé dans Fighting Vipers, cet effet se traduit, suite à un super coup, par trois plans successifs et différents sur l'impact de celui-ci. Il faut vraiment voir ça pour comprendre comment c'est démentiel ! Que dire de plus... c'est beau, et ça se passe de commentaires complémentaires !!!

**PETIT MAIS COSTAUD !**

Le fond du jeu reste le même de toute évidence, car comme je l'ai expliqué plus haut, ce jeu est une sorte de remix de VF2 à la sauce customisée. Mais c'est sa façon de l'aborder qui change en fait notre façon de l'adopter. Le joueur confirmé ne rencontrera aucun problème de maîtrise. Toute la souplesse de la jouabilité, toutes les subtilités et toute la panoplie des coups de VF2 sont là. Et c'est parce qu'il faut de la maîtrise pour s'adonner correctement à VFighter, que ce VF Kids propose aux débutants d'aborder plus aisément, le jeu de combat si récréé pour sa prise en main, mais tellement bien réputé pour sa richesse après une maîtrise totale ! Choisissez tout simplement avant de valider le commencement d'un combat, une des deux façons de combattre. La première, comme vous l'avez deviné, vous propose de goûter aux joies de la baston sans contrefaçon aucune. De l'apprentissage pur et dur ! Mais quand c'est pur et dur, très vite on sature... du moins pour certains qui ont désapprouvé ce fait dans VF2 qui en a rebuté plus d'un. Je ne dirai qu'une seule chose sur des

paroles qu'on me relate assez souvent : "Non, franchement, j'aime pas trop, y a jamais un coup qui sort, et puis de toute façon euh... J'AI ME PAS T...". Sérieusement, que voulez que je réponde sur une telle affirmation à 2 francs qui n'est que signe de désintéressement et de tron-acharnement total ?!! Sidéré, je fais comprendre à cette personne sa fairnéantise et sa petite expérience vidéo-ludique en lui jetant au visage sur un ton de désentente : "P'tit joueur va !!!". Désespérément, ce concerné, borné, ne lâchera pas sa position envers mes théories de perfectionniste, le débat se conclura sur ce dernier propos : "Allez... retourne faire BIP BIP, t'as vraiment rien dans le st... !!!" SEGA, pour palier ce problème nous offre le deuxième mode "KID" qui a été étudié rien que pour les fairnéants et les joueurs du dimanche qui n'utilisent leur console que dans un but démonstratif et de défoulement dérisoire sans grand intérêt. Ce mode est là pour les assister mais aussi pour leur apprendre à jouer correctement à VFighter afin que le défoulement ne parte plus en dérision. Cette dérision se caractérise par une ribambelle de boutons appuyés dans tous les sens et n'importe comment. Chose très fréquente chez le presqu'intéressé ou l'apprenti-VF. Pendant la partie en mode KID, le joueur pourra se défouler comme bon lui semble sur le pad, des séries de coups et d'enchaînements pré-programmés sortiront à tout va. Il en sortira tellement qu'il sera possible de les repérer et d'essayer de les exécuter ultérieurement en mode manuel. Pour en terminer avec les modes, les options vous permettront de participer à : un Time Attack, un mode Arcade, un mode Versus et un mode très spécial qui vous permettra de créer vos propres enchaînements et de les pré programmer sur votre pad. Vous pourrez en mémoriser une dizaine par perso. Les options restantes sont classiques : le menu option pour configurer les paramètres de combat, un menu des meilleurs avec option de sauvegarde, la configuration de la manette et enfin, une option de combat libre entre 2 persos dirigés et sélectionnés au hasard par l'ordinateur. Etant déjà initié, vous comprendrez qu'il est assez intéressant de se faire plaisir en se faisant assister mais, un conseil : ça l'est beaucoup plus de contrôler le tout manuellement. Je ne déclassifierai pas le mode "KID VOUS TIEN LA MAIN" mais vous admettez vite, avec un peu plus d'insistance et de rigueur, qu'il est plus raisonnable d'exploiter VFighter Kids à sa juste valeur.

TIN



**RÉALISATION : 18/20**

**JOUABILITE : 19/20**

**DUREE DE VIE : 15/20**

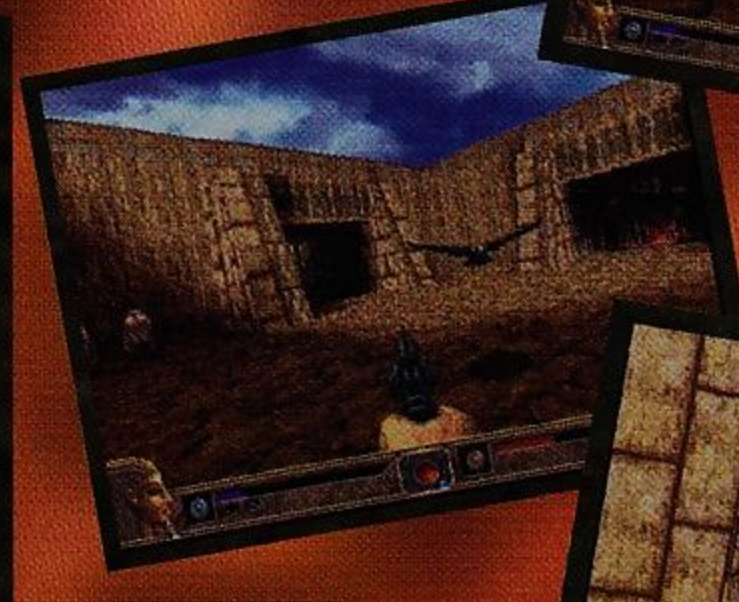
**BANDE SON : 17/20**

**AMBIANCE : 17/20**

**le verdict**  
Si VF2 fait déjà partie de votre ludothèque, et si vous êtes déjà un expert en la matière, essayez le en premier lieu et votre choix sera plus judicieux. Les novices ne connaissant pas encore VF ou les non-convaincus, initiez-vous directement sur ce VF KIDS, et votre évolution sera encore plus rapide !

**91 %**









# EXHUMED

**TEST**



Conception : LOBOTONY  
 Distribution : BMG  
 Nb de joueurs : 1  
 Difficulté : PROGRESSIVE  
 Date de sortie : OCTOBRE 96

**PAS DE FAVORITISME POUR LA PLAYSTATION !**

Ne dites surtout pas qu'à CONSOLES NEWS nous faisons du favoritisme vis à vis de la PLAYSTATION par rapport à la SATURN ! Cela est complètement faux. Si SEGA faisait un petit effort pour sa propagande, on pourrait, avec l'ami Kamino, vous donner beaucoup plus de news dans les prochains numéros. Possédant à moi seul les deux consoles et peut-être prochainement celle de NINTENDO, je peux vous affirmer que c'est uniquement la qualité des jeux existants qui contribue à faire la notoriété

de celles-ci. Voici pour ce mois un très bel exemple, celui du jeu de l'éditeur LOBOTONY qui mérite une couronne de laurier bien méritée. Après le superbe ALIEN TRILOGY très réussi, voilà que débarque le deuxième Doom-like sur la SATURN. C'est carrément un événement car ce type de jeu n'y faisait franchement pas légion sur cette console.

**DOOM AU PAYS DES PYRAMIDES**

Attention EXHUMED est aussi appelé POWER SLAVE dans sa version outre atlantique. Il est le premier jeu reprenant le DOOM style, je veux dire par là





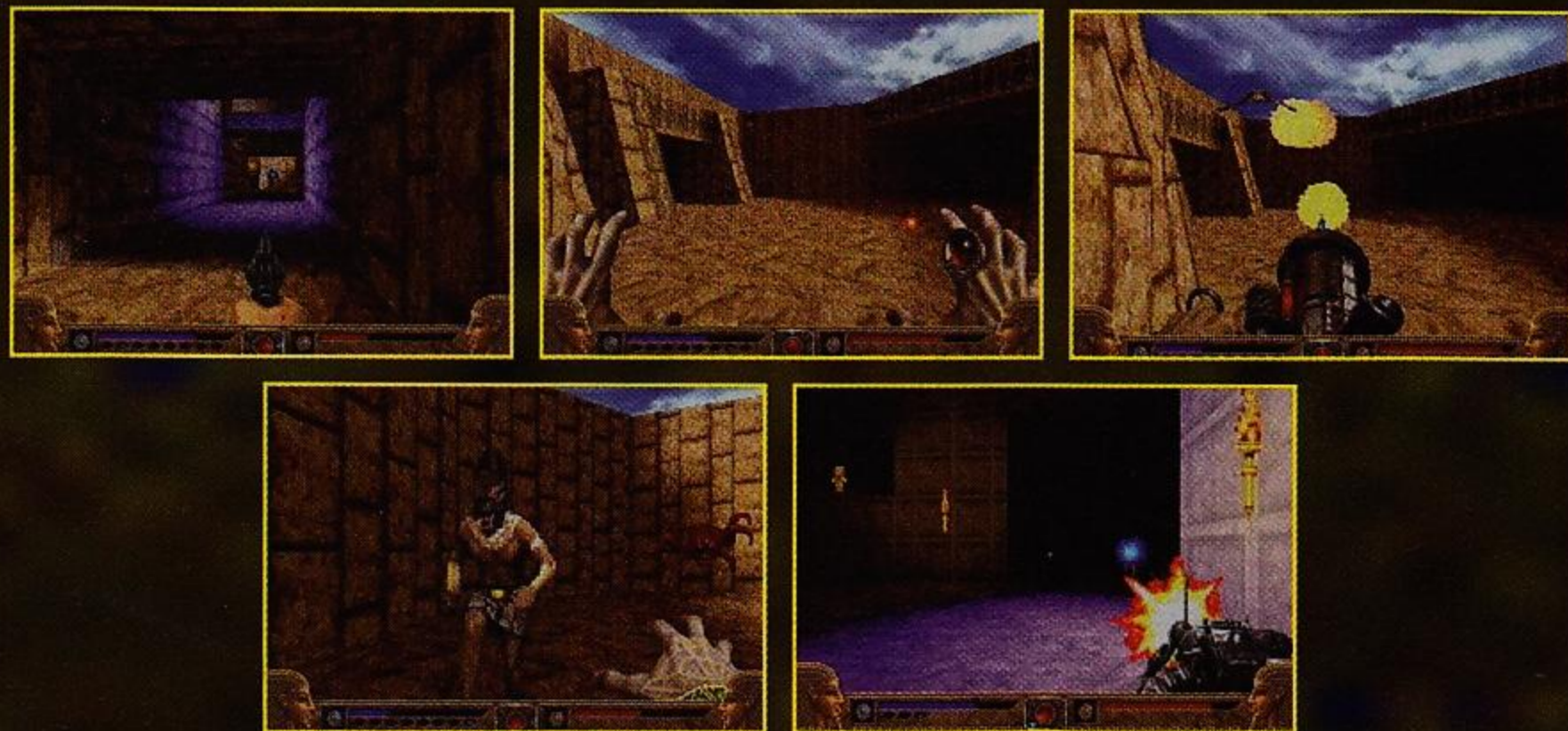
l'esprit graphique et conceptuel du mythique DOOM, qui en a fait trembler plus d'un. Son scénario est simple : des forces bizarroïdes se sont abattues sur KARNAK la cité égyptienne, et depuis, plus aucune nouvelle de sa population qui reste vainement silencieuse à tous les appels. L'armée s'y est pourtant rendue mais aucun de ses membres n'en n'est revenu. Que s'y passe-t-il vraiment ? On a retrouvé par hasard dans le désert un survivant à moitié mort, son témoignage est des plus terrifiant. D'horribles créatures monstrueuses ont décimé tout homme, femme, enfant, et pratiquent un rite barbare : la momification faite sur des personnes vivantes. La seule solution pour savoir la vraie vérité est de vous y envoyer au plus vite, vous qui avez été choisi parmi un corps d'élite d'espionnage. Arrivé à destination après le crash de votre avion, un autre cauchemar vous attend et vous allez affronter seul l'enfer du pays des pyramides...

**UN SEJOUR PAS TRES TOURISTIQUE .**

Le début du jeu commence par une intro qui relate les faits, à l'aide d'un livre qui se feuillette et cela avec des commentaires en français s'il vous plaît. C'est avec l'aide d'un chameau qui vous emmènera vers les différents sites à explorer que l'aventure débute. Le premier visité sera le tombeau de RAMSES.

Ce qui est frappant c'est le style des décors complètement influencés par DOOM à la sauce des pyramides. Mais je rêve ! Pincez moi ! Ce jeu tourne-t-il vraiment sur la console de SEGA ? Et bien oui et c'est vraiment super ! On se croirait - mais j'insiste pour le dire - à un nouveau chapitre ou à des nouveaux niveaux de DOOM. La fluidité de vos mouvements est à mourir de plaisir tant elle est bonne. On a l'impression qu'on se dandine un peu, comme le ferait un mec ultra costaud possédant la démarche d'un gorille. Comme toujours, vous commencerez avec une arme très simple : un sabre. Vos premiers assaillants seront des espèces de petites araignées rouges assez mignonnes, sautant comme des grenouilles, qui le seront beaucoup moins à votre contact. C'est franchement pas évident de les zigouiller avec une simple serpette. La rédaction m'a maintes fois entendu hurler dans la salle de tests "aaaaah les sales bêtes !" Heureusement qu'entre temps un pistolet vous sera proposé et vous aidera à les tenir à bonne distance en les réduisant à l'état de concentré de tomates. Oui c'est assez gore et le sang jaillira de nouveau. Récupérez ici et là différents bonus présentés sous forme de globes qui vous permettront d'augmenter votre niveau de vitalité et celui de vos munitions.

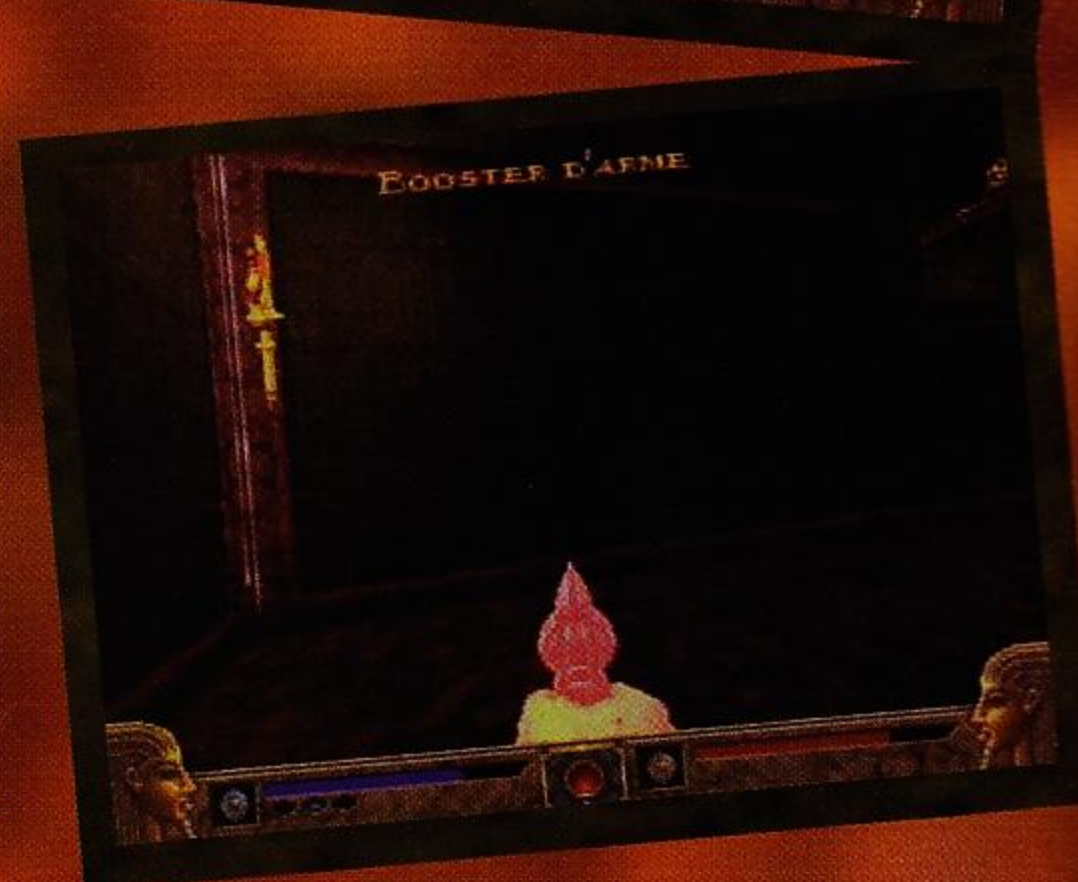
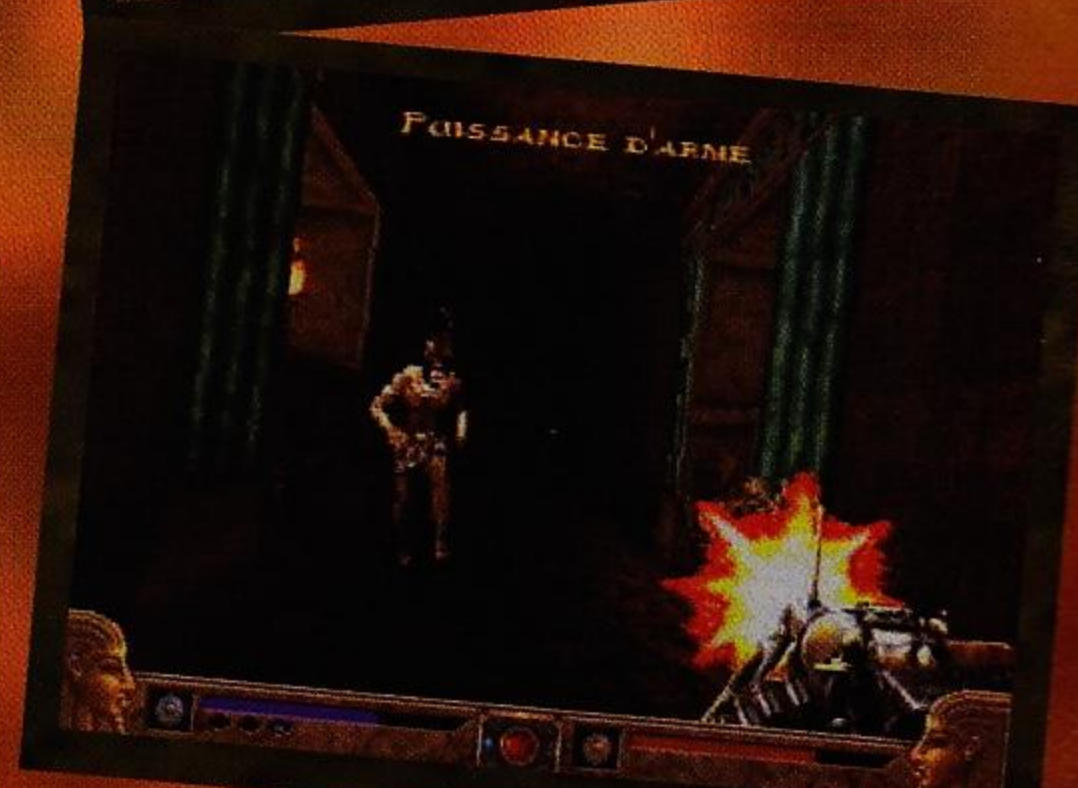
**DES INNOVATIONS MAJEURES !**



**DES ARMES ? HEUREUSEMENT**

*Vous allez quand même pas vous laissez embêter par de sales monstruosités pyramidales ! Voilà toute une panoplie de joujoux hyper sympa qui feront de vous le RAMBO des tombeaux égyptiens.*

*Sabre, pistolet, lance flamme, mitrailleuse, bague et sceptre magique et grenades vous permettrons de liquider toute cette horrible smala orientale. N'oubliez pas que le sort de l'humanité repose sur vos épaules.*







Des innovations oui il y en a, comme la possibilité de lever la tête ou de la baisser afin de tirer où vous voulez. Fini les ennemis qui vous mitraillent d'attaque en hauteur, et cela sans la possibilité de riposter avec vos armes à longue portée ; vous le constaterez très vite lors des attaques de sales oiseaux meurtriers. Mais celle qui est vraiment top, c'est l'affichage de la carte des lieux en transparence sur l'écran et cela sans passer par le menu de la pause. Une espèce de carte virtuelle qu'on peut aussi zoomer, un peu déconcertant au début, mais on s'y fait très vite et s'avère quasiment indispensable. Arrivé dans la salle du sarcophage, c'est l'esprit même de RAMSES qui vous contacte afin de mettre fin aux actes de ces monstres. Ces derniers veulent s'emparer des forces emmagasinées à l'intérieur des pyramides et qui représentent une menace pour l'humanité toute entière. Il vous faudra alors récupérer six objets sacrés. Reprenez votre chemin à dos de chameau pour explorer un autre site. Les effets de lumière sont fantastiques, une telle gestion est vraiment glorifiante pour la SATURN et c'est l'une des plus belles que j'ai vue jusqu'à présent. Les différentes armes sont le sabre, le pistolet, une mitrailleuse, un espèce de lance flammes, une bague et un sceptre magiques, et des grenades qui le sont un peu aussi. Des pas-

sages secrets et des phases sous marine ponctueront cette aventure truffée de monstres tout droit sortis de la mythologie égyptienne. Ce jeu paraît peut-être un peu facile au début, mais ça se corse drôlement après. Domage que le nombre de monstres affiché à l'écran n'est pas plus grand. La musique arabe vous accompagnant, plonge efficacement l'explorateur dans le contexte oriental. Dans la version que j'ai testée, le même morceau un peu soulant revenait sans arrêt. Sera-t-il unique et omni-présent dans la définitive qui vous sera proposée ? Vraiment EXHUMED sort des sentiers battus qui vous sont éternellement proposés par tous les DOOM-like pullulant sur la PLAYSTATION.

CAPTAIN

## AVIS HITO

EXHUMED est sans conteste le meilleur jeu à la Doom existant jusqu'alors. Prenez votre pied à détruire ces monstres de la mythologie égyptienne avec un arsenal des plus variés. Exhumed est véritablement une bombe !

96 %

## AVIS FRENHY

Ce n'est pas retour vers le futur, mais retour dans l'Égypte Antique de Tonton Kamon. Un jeu pour les aventuriers en mal de sensations. Doom n'est qu'un avant goût de ce qui vous attend «Ame sensible s'abstenir !»

95 %



RÉALISATION : 17/20

JOUABILITE : 18/20

DUREE DE VIE : 17/20

BANDE SON : 16/20

AMBIANCE : 18/20

### le verdict

Indéniablement pour le moment, EXHUMED est le meilleur DOOM-like sur 32 bits. Quelle chance de posséder une SATURN !

97 %





# FINAL DOOM

## DE NOUVEAU C'EST L'ENFER...

Enfin, la suite du jeu le plus sanglant et le plus gore de toute l'histoire vidéoludique. DOOM, mythique, inégalable, est le jeu le plus vendu au monde sur toutes consoles et tout micro confondus.

Certains d'entre vous ne le connaissent pas ? OK ! Voici un petit topo de l'historique de cette "boucherie party" comme le dirait ZAK.

## IL ETAIT UNE FOIS "CASTLE OF WOLFENSTEIN 3D" .

Au début de l'année 93 une petite équipe passionnée par DONJONS ET DRAGONS, met en place une petite routine en 3D révolutionnaire et c'est comme ça que naît vraiment le premier jeu first person shoot'em up : CASTLE OF WOLFENSTEIN 3D pour les PC. Son but était de tirer sur des soldats nazis dans un labyrinthe de couloirs. Ce titre fut d'abord distribué en version shareware, ce qui veut dire que vous achetez à un prix dérisoire une version non définitive, une sorte de preview en quelque sorte, et si le titre vous plaît vous envoyez un chèque pour recevoir la version finale. Gros succès dans le monde sauf pour l'Europe encore traumatisée par la seconde guerre mondiale et pas encore habituée par ce type de vente. La version commerciale intitulée SPEAR OF DESTINY reçut le concours de... PSYGNOSIS. Le moteur 3D fut copié et imité par plein d'autres éditeurs. En fin d'année apparut DOOM, le même principe de jeu mais avec des tas de monstres, des énigmes, des armes sophistiquées et une ambiance gore du plus bel effet. Une dizaine de niveaux fut proposée au public mais voilà que des petits génies de l'informatique créèrent des milliers d'autres supplémentaires à la

TEST

PlayStation

Conception : GT INTERACTIVE


Distribution : WILLIAMS

Nb de joueurs : 1 OU 2 EN LINK



Difficulté : DIFFICILE

Date de sortie : OCTOBRE 96





**Huit sortes d'armes sont proposés. Vos poings bien pratique quand on a rien pour se défendre, la tronçonneuse pour mettre a distance l'ennemi, le revolver contre les zombies, le fusil double coups contre des monstres de petite et moyenne envergure, la mitrailleuse rotative vous dispensant de recharger sans arrêt, le lance roquette permettant d'être efficace a de très grandes distances mais hyper dangereux, le fusil a plasma n'ayant pas de désavantage mais consommant assez de batteries et le BFG 9000 l'arme ultra contre les très gros monstres style gros boss.**

plus grande joie des joueurs et cela à partir de ceux proposés en shareware sans l'accord de l'éditeur. La réaction d'IG GT SOFTWARE INTERACTIVE fut d'être complètement flattée par cet élan. La suite on l'a connaît : énorme succès mondiale, une conversion sur les consoles, une suite DOOM 2 et des tas de clones qu'on surnomme DOOM-LIKE.

#### C'EST REPARTI POUR 64 NIVEAUX D'ENFER...

Dans la version sortie sur PLAYSTATION l'année dernière qui est la plus belle version faites jusqu'à présent, il fallait traverser péniblement une soixantaine de niveaux. Baissez les rideaux, éteignez la lumière, branchez à fond la stéréo et affrontez de nouveau, une soixantaine d'autres infestés de monstres hyper sympathiques en tout genre qui sont restés les mêmes. FINAL DOOM se décompose en 3 mondes MASTER LEVELS, TNT et PLUTONIA. Cette suite offre agréablement la possibilité de jouer avec une souris et c'est qui est vraiment pas mal car cela apporte un plus certain à la fluidité qui est toujours resté correcte. On commence toujours avec l'arme la plus simple : le pistolet. Il vous faudra récolter des armes plus puissantes, des munitions, des objets utiles comme les armures, les boites de médicaments, les fioles d'énergie, les combinaisons anti radiations entres autres. Il vous faudra alors aussi résoudre quelques énigmes en actionnant des interrupteurs qui vous aideront dans votre progression. Les décors reprennent déjà tout le style de ce que l'on a put déjà voir dans le premier volet, ce sont juste des variantes. L'ambiance sonore est toujours aussi flippante et efficace. Entendre des échos de cris de bébé et des chants de monstres c'est assez glauque. La difficulté même en mode facile est quand même assez balaise, de gros monstres vous assaillent des le

départ et il n'y a pas de ménagement, les niveaux sont très complexes. J'ai la vive impression que les programmeurs ont tenu compte que les joueurs sont rodés. Ce FINAL DOOM est toujours aussi sanguinolant et cela devient un peu comique à la longue comme pour les films GORE. Ce jeu n'apporte rien de nouveau a ce que l'on a déjà vu et connu.

CAPTAIN



**RÉALISATION : 18/20**

**JOUABILITE : 18/20**

**DUREE DE VIE : 18 /20**

**BANDE SON : 18/20**

**AMBIANCE : 20/20**

#### le verdict

64 niveaux supplémentaires pour DOOM qui s'en plaindrait? Quel beau cadeau! Il restera toujours égal à lui même : superbe et exemplaire. A quand une version avec de nouveaux monstres dans des décors entièrement différents? En attendant FINAL DOOM vous procurera le flip de votre vie mais vous apportera rien de nouveau.

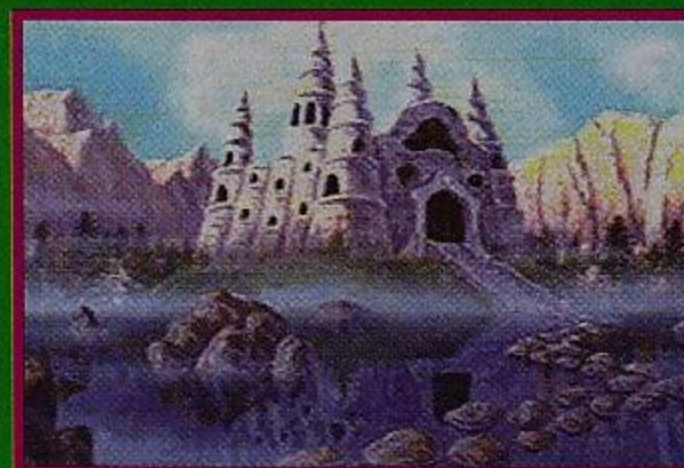
**93 %**



# BLAZING DRAGONS

Dans la lignée de Discworld, Blazing Dragons est un nouveau jeu d'aventure loufoque qui arrive sur Playstation, mais cette fois-ci, et cela fait énormément plaisir, avec des dialogues en français. En tant que Flamèche, un gentil dragon, vous voulez depuis toujours devenir chevalier afin de séduire Flame, la fille du roi, et de tenter de gagner sa main. Par chance un tournoi sera organisé dans quelques temps mais, pour y participer, il faut accéder au haut rang des chevaliers de la table carrée et le chemin à parcourir est parsemé d'embûches! Le genre "Click and Play" est à l'honneur pour ce jeu d'aventure humoristique, dialoguer avec les personnages qui ont tous l'apparence de dragons, effectuer des actions diverses et délirantes sera monnaie courante dans ce monde enchanteur au temps du roi Arthur. Ce dernier a été entièrement créé par un membre de l'équipe des Monthly Python, Terry Jones, qui a fait du beau et du bon travail. Alors, si vous aimez l'aventure et l'humour délire, Blazing Dragons est fait pour vous! Personnellement, j'ai beaucoup aimé...

HITO



RÉALISATION : 16 /20

JOUABILITE : 17/20

DUREE DE VIE : 16/20

BANDE SON : 15/20

AMBIANCE : 18

87 %

# STAR WINDER

Vous êtes Conner RHODES, le seul représentant de la planète Terre. Votre objectif est simple : décrocher le globe sacré qui consacre le meilleur pilote du tournoi. Seulement voilà, pour mériter le titre de Starwinder, il va falloir défier les participants venus des quatre coins de la galaxie tout au long des 44 circuits proposés. Chaque course se situe sur de longs rails flottant dans l'espace. Tout ce qui importe, c'est qu'à bord de votre vaisseau, plus vous serez proche du rail, plus vous irez vite. Facile ? C'est sans compter les champs de météorites, les tunnels, les adversaires, les chemins tortueux qui feront tout leur possible pour vous dévier de votre trajectoire et vous empêcher de vous qualifier pour le prochain circuit. Reprenez le thème de WipeOut, ajoutez-y la 3D de Descent et vous obtenez Starwinder. Mindscape a repris tous les ingrédients de ses prédécesseurs pour nous concocter un jeu graphiquement pauvre mais qui se rattrape par une animation sans faille (impression renforcée par la vue subjective) et une liberté totale de votre vaisseau. Dommage qu'il n'y ait pas plus de variété dans le jeu car au bout de 10 mn, le sentiment d'avoir tout vu prédomine et finalement, aller d'un bout à l'autre du rail s'avère lassant. Un jeu qui n'apporte rien de nouveau au genre mais qui plaira néanmoins à tous les fanas en mal de sensation.

FAB.



RÉALISATION : 14/20

JOUABILITE : 15/20

DUREE DE VIE : 13/20

BANDE SON : 16/20

AMBIANCE : 14/20

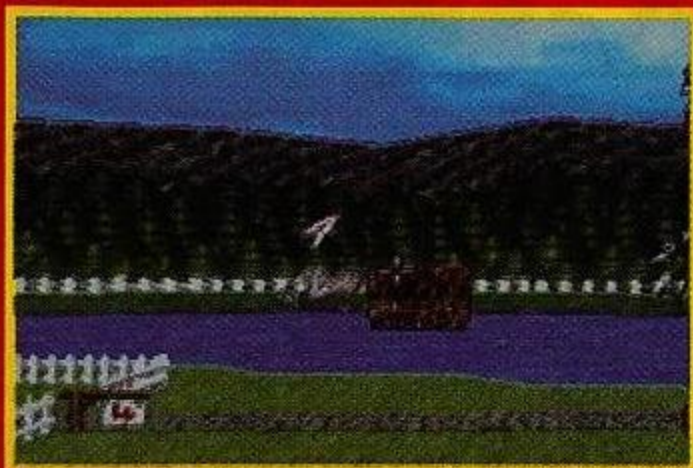
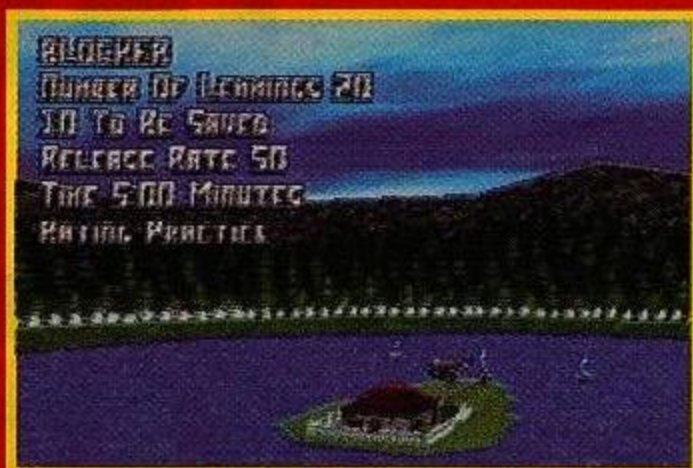
82 %



# 3D LEMMINGS

Après avoir rendu dingue la Playstation et ses joueurs, les lemmings sont de retour, toujours en 3D, pour notre plus grand plaisir... Hum, mais le jeu est-il vraiment un plaisir ludique ? Eh bien, voyons les côtés techniques du soft et ensuite le fun. Question réalisation, c'est du "all good" même si les textures 3D ne sont pas toujours parfaites, mais rien de bien grave. Du côté de l'animation, pas de problème, ça roule! La prise en main, quant à elle, est le gros défaut de ce soft. On s'y perd avec tous ces mouvements de caméra : ils sont à mon avis très mal gérés au niveau du paddle et, même si au bout d'un certain temps, on s'y habitue, ils entravent toujours le bon déroulement du jeu. A part ce défaut majeur, Lemmings 3D est un titre sympa, et retrouver dans de nouveaux tableaux ces mignons et bêtes petits lemmings fait et fera toujours plaisir, mais il est clair que j'aurais nettement préféré un bon Lemmings 2D... A bon entendeur !

HITO



**T**  
**TEST**

RÉALISATION : 15/20

JOUABILITE : 10/20

DUREE DE VIE : 15/20

BANDE SON : 14/20

AMBIANCE : 14

**79 %**

# WHIZZ

Une magnifique intro en images de synthèse où deux mongolfières survolent une contrée des plus magnafique vous fait pénétrer dans le monde magique de Whizz !! Ce petit jeu sympathique de réflexion-plate-forme en 3D isométrique vous fera résoudre de nombreuses petites énigmes comme déplacer un cube à un certain endroit pour pouvoir ouvrir une porte, ..enfin...vous avez compris le principe de ce jeu 32 bits! Vous devez bien vous demandez pourquoi je précise 32 bits. Eh bien tout simplement parce qu'à première vue (et même après, remarque !!), mis à part l'intro, il n'y a rien de bien trançandant question animation, graphismes, et même son (les programmeurs bénéficiait pourtant de la qualité CD) : enfin bon, du point de vue technique, c'est de la 16 bits ! Et du coté fun ? Là, les avis sont partagés : les amateurs de réflexion le trouveront sympa par ces multiples petites énigmes, et les autres le trouveront d'un intérêt très moyen ! Alors, finalement, Whizz n'est pas si whizzzz que cela...

HITO



**T**  
**TEST**

RÉALISATION : 12/20

JOUABILITE : 15 /20

DUREE DE VIE : 12

BANDE SON : 12/20

AMBIANCE : 14

**74 %**





I  
IMPORT



Conception : XING

Distribution : -

Nb de joueurs : 1-8

Difficulté : MOYENNE

Date de sortie : DISPO AU JAP.

Comme son nom l'indique ce jeu est un jeu de combat - non, sans blague !!?- mais pas n'importe quel jeu de combat car cette fois-ci, vous n'incarnez pas un superkaratéka capable de balancer des boules de feu à tout va, ni de réaliser de démentielles prises au corps à corps dans le genre : je te prends, je te retourne et je te reprends et je te retourne avec en petit bonus un superbe cassage de bras qui deux secondes plus tard n'aura plus aucun effet.

Eh bien non, dans ce jeu tous les coups sont réalistes et surtout réalisables, bien sûr mieux vaut être adepte de sports de combat, dans ce cas précis de Full-contact (Rien à voir avec le film de Van damme, mais alors strictement rien à voir, quoique...). Vous pourrez réaliser de super retournés sautés, de dévastateurs coups de genoux lors des prises au corps à corps; mais aussi réaliser tous les coups de base du Full-Contact : uppercuts, crochets, directs du droit et du gauche, coup de pieds fouettés, défoncés, ou circulaires que ce soit dans les jambes, les côtes, sans oublier la tête (très pratique pour mettre K.O son adversaire !).

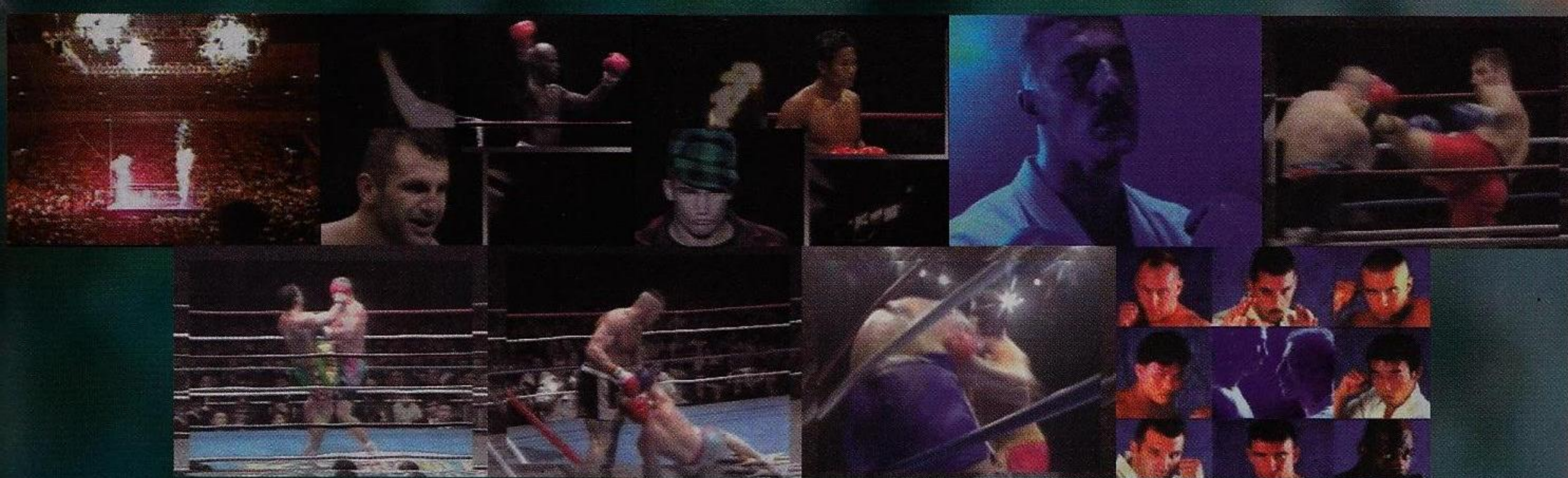
#### De véritables combattants !!!

Quant aux personnages de ce tournoi, il semblerait que ce soit de réels combattants qui ont chacun un important palmarès (champion du monde...) et qui, comme vous vous en rendez compte lors du final, de réels champions ont participé à la réalisation de ce soft utilisant ainsi, avec une assez bonne facture, la motion capture. D'ailleurs celà se ressent dès les premières parties du jeu, au bout de quelques minutes vous vous demanderez si vous n'êtes pas

en train de regarder un combat à la télévision tellement l'animation et la réalisation des personnages en 3D superbement texturée vous semblera réel-

le. N'oubliez pas que c'est vous qui tenez le paddle ! Mais si vraiment vous préférez regarder les combats vous pourrez opposer deux combattants, gérer tous les deux par l'ordinateur. Que dire de plus sûr les personnages si ce n'est qu'ils répondent assez rapidement, de plus les coups n'étant pas très durs à réaliser (l'important dans ce jeu, ce n'est pas le nombre de coups et leur complexité mais savoir gérer son personnage), la





jouabilité et la maniabilité sont des plus honorables. Au point de vue des décors vous évoluez sur un ring en 3D, se trouvant ou dans une arène sportive(couverte ou à ciel ouvert), ou à l'écart de la civilisation comme devant des falaises ou des ruines des civilisations grecques. D'ailleurs se sont les seuls décors du jeu (mis à part les 2 décors du Boss de fin) ce qui est vraiment peu et décevant. De plus votre personnage ne pourra malheureusement pas se déplacer librement comme dans Tobal, vous ne pourrez que pivoter sur vous même et en plus cette rotation ne pourra s'exercer que dans un sens, ce qui n'est vraiment pas très pratique. Mais ne vous inquiétez se sont les seuls défauts !

**Esquive, ton crochet du droit, le gauche, récupère maintenant ...**

Il innove aussi grâce à un système de jauge d'énergie qu'il faudra ingénieusement gérer, je m'explique. Cette jauge représente votre énergie vitale qui lorsque vous vous prendrez des coups diminuera proportionnellement à la puissance du coup reçu. Mais là où ça devient intéressant c'est qu'elle pourra de nouveau se remplir si vous arrivez à récupérer en esquivant les coups qu'essayera de vous porter votre adversaire. Et oui, maintenant il ne va plus seulement falloir sortir 36 coups à la seconde mais aussi gérer les combats, il vous faudra donc esquiver, parer, contourner, éviter mais surtout frapper au bon moment pour espérer gagner le match. Tiens d'ailleurs, comment on fait pour gagner un match ?

Plusieurs possibilités vous seront proposées vous pourrez gagner au point ou au K.O et si lors d'un round vous mettez trois fois à terre votre adversaire vous serez automatiquement déclaré vainqueur. Je peux

vous dire que ça simplifie rudement votre tâche. Mais si vous préférez vous prendre la tête, une option vous permettra de supprimer ce système, il

vous sera alors beaucoup plus difficile d'accumuler les victoires pour devenir champion du monde.

**Alors prêt à prendre ta raclée seul, ou en équipe** Plusieurs modes de jeu vous seront proposés :

- un mode tournois où vous pourrez jouer jusqu'à 8 joueurs, je sens de superbes tournois en perspective...

-un mode versus tout ce qu'il y a de plus banale

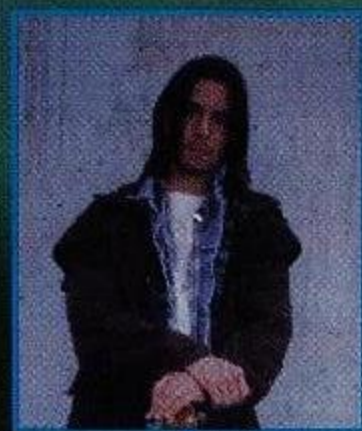
-Et un Team Battle 3 contre 3, le principe est simple il vous suffira de remporter 2 des 3 matchs pour être déclaré vainqueur.

-Pour finir le fameux mode un player- Non je ne te crois pas !!?-où il vous faudra remporter 9 victoires pour pouvoir avoir la chance de rencontrer "The Master" qui ressemble bizarrement au créateur du jeu !!?

Bon résumons nous, malgré certains défauts (des décors peu variés, des déplacements difficiles à gérer) ce jeu possède tout de même un énorme potentiel grâce à des qualités comme cette jauge d'énergie vitale ou bien encore le réalisme du jeu, la fluidité de l'animation, le nombre de modes de jeu et la participation de véritables stars du Full-Contact.

Il ne me reste plus qu'à vous parler d'un mode de jeu des plus étrange le Mode Aï où vous pourrez modifier les capacités d'un personnage : sa technique défensive, ses attaques, son endurance ... Mais vous ne pourrez pas jouer avec, vous pourrez seulement l'éduquer, en clair vous serez en quelque sorte son entraîneur. Vous allez ainsi essayer de l'améliorer tout au long des combats pour qu'il devienne imbattable. Mais bon personnellement je ne vois pas l'intérêt de modifier un perso si on ne peut pas jouer avec, encore un attrait typiquement Nippon !

SHION



**RÉALISATION : 17/20**

**JOUABILITE : 16/20**

**DUREE DE VIE : 16/20**

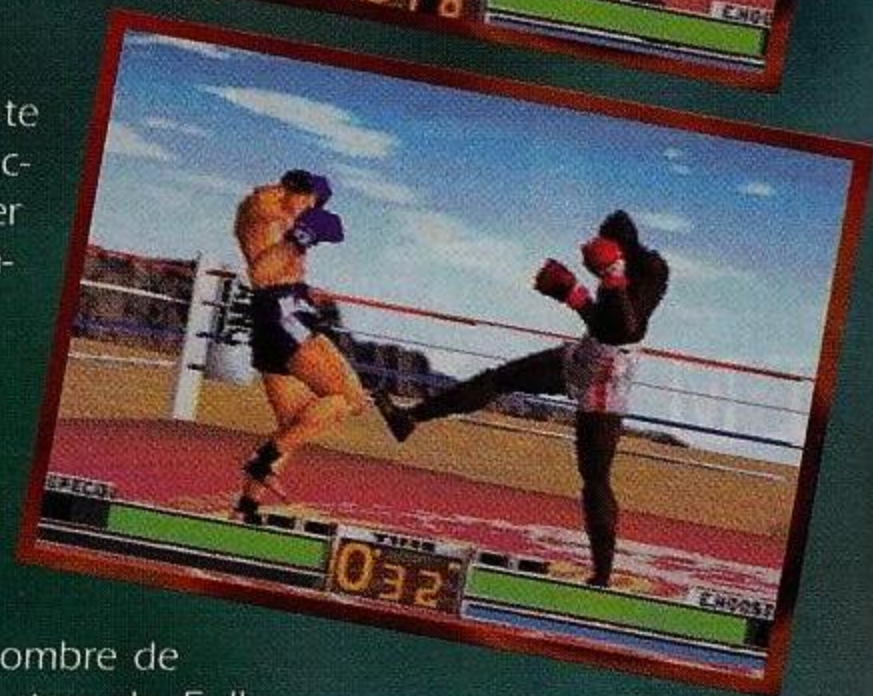
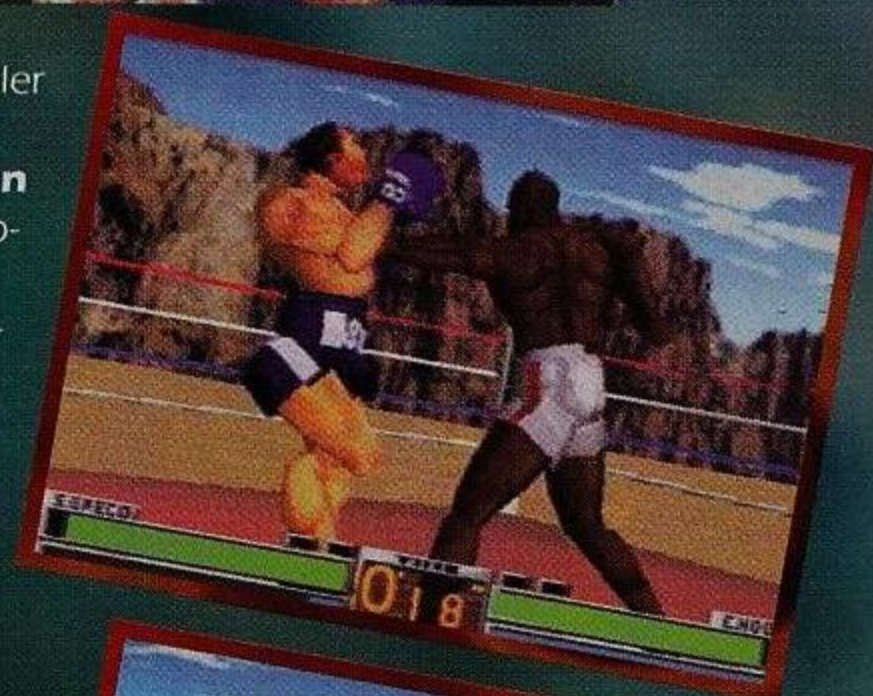
**BANDE SON : 15/20**

**AMBIANCE : 16/20**

**le verdict**

Un jeu assez innovateur avec une assez bonne animation et de superbe graphismes. Il manque le petit quelque chose qui aurait fait de ce jeu un véritable hit. Mais ceux qui recherche une bonne simulation sportive de Full-Contact ne seront pas déçu.

**81 %**





# SAMOURAI SHADOWDOWN

## III

I  
IMPORT



Conception : SNK

Distribution : -

Nb de joueurs : 1-2

Difficulté : MOYENNE

Date de sortie : DISPO

### L'ESPRIT DES SAMOURAIS 3

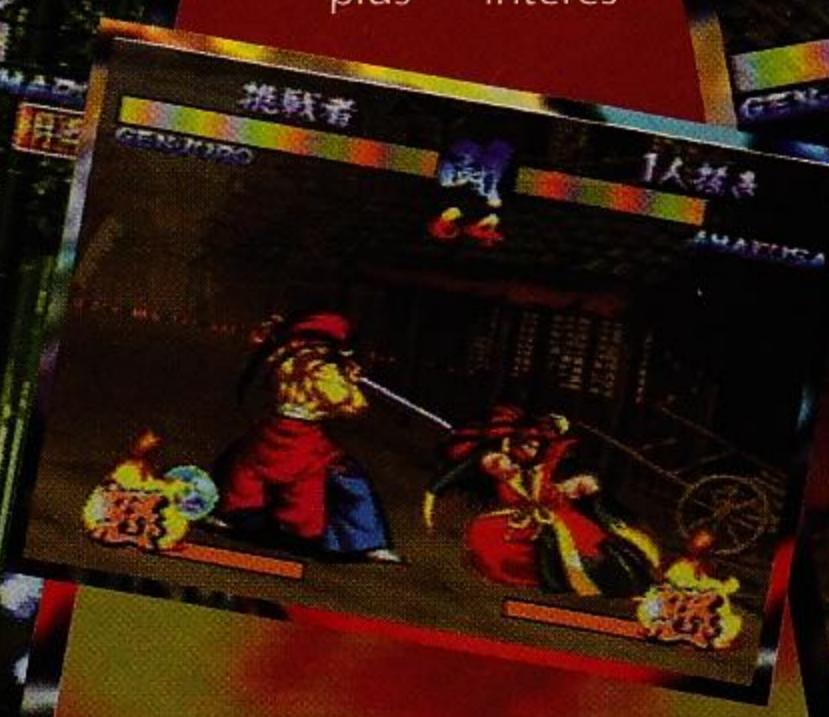
SNK est une nouvelle fois de retour sur Playstation, après un King's of Fighter '95 de bonne qualité, vous allez être charmé

(tout est relatif!!) par ce jeu de Combat, avec un grand C s'il vous plaît!!

Rappelons tout de même que ce chère SNK fut le spécialiste émérite de la plupart des conversions des meilleurs jeux de bastons Neo-Geo sur Super-Nintendo (World Heroes, Fatal Fury, Art Of Fighting, j'en passe et des meilleurs...). Aujourd'hui, l'évolution vidéo ludique et économique (il faut vendre toujours plus de jeux à un meilleur prix) ont fait que SNK ne se préoccupe plus que des conversions de ses méga hits sur consoles 32 Bits (sniff! sniff! Adieu les 16 Bits).

### PAS DE CARTOUCHE ? DOMMAGE !!!

Si vous possédez une Saturn ou une Playstation, vous serez ravi de savoir que ceux-ci y sont effectivement converti. Et "malheur des malheur", si vous avez en votre possession une Saturn, vous devez certainement savoir qu'une cartouche est vendue avec le jeu afin d'en augmenter la puissance (virtuelle ?), oui oui, d'ailleurs, King's of Fighter '95 sorti il y a quelques mois sur cette dernière était vraiment sublime (cartouche oblige). Grâce à elle, les nombreuses animation (décors...) ainsi que la fluidité en général n'en sont ni plus ni moins améliorées. Que les possesseurs de Playstations se le disent, les conversions des jeux Neo-Geo sont largement bien meilleures sur Saturn, c'est bête, hum....!!! Malheureusement, le plus gros défaut réside au niveau de l'animation qui ralentit, dès lors que deux "fighters" s'affrontent en faisant des supers coups. Le problème, c'est qu'un des aspects le plus intéres-







sant, dans ce genre de jeu, est justement de réaliser des coups impressionnants et très techniques.

**SOFTWARE & HARDWARE**

Samourai Shodown 3, qui tourne sur Playstation, est au premier abord plutôt démentiel. Cependant, par la suite, on le trouve nettement moins ... bon!!

Pourquoi seulement bon ? Tout simplement parce que ce jeu tourne sur Playstation, ici, il n'y a pas de cartouche et l'animation a subi de graves lésions, pourtant, sur le principe (nous le verrons plus loin), ce jeu ne montre pas vraiment de changement par rapport à la version Neo-Geo, il est donc carrément sympa.

Ce jeu de baston se joue un contre un (comme la plupart des jeux de combat d'ailleurs), vous avez à votre disposition 12 personnages sortis du Japon médiéval. Ceux-ci sont tirés des épisodes précédents (le boss des anciens numéros) ainsi que quelques petits nouveaux. Chaque combattant existe en deux versions : Bust et Slash. Ils ont chacun une couleur différente et une sorte de fatalité (coups spéciaux) qui varient selon le perso. sélectionné. Quelque part, on peut dire que le nombre de personnages est "multiplié par 2". Chaque belligérant pos-

sède de nombreux coups spéciaux et une arme blanche : Shuriken, sabre...

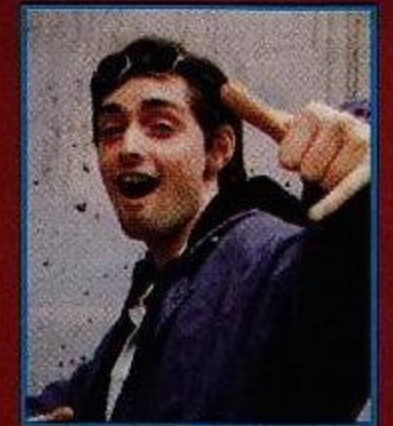
Les musiques sont quant elles de qualité moyenne, certaines comme celle du temple sont réussies, d'autres sont moins bonnes, mais rien de décevant. Mais saviez-vous que ce jeu ne faisait pas partie de cette génération 3D complètement à la noix (mille excuses pour tous les fanas du genre), certains sont plutôt bien gérés mais beaucoup sont complètement bâclés ou mal programmés. (Battle Monsters, criticom...)

Peu importe, dans Samourai Shodown 3, vous pouvez faire certaines actions non disponibles dans d'autres jeux du même type. Ici, en faisant une certaine manipulation votre personnage fera une feinte en passant derrière l'adversaire, cela surprend beaucoup. De plus, les graphismes en 2D sont de bonnes factures, les effets visuels sont de toute beauté, seule la maniabilité subira quelques désagréments, tout simplement dus à l'animation du jeu qui ralentit régulièrement.

En somme, seule l'animation fait vraiment défaut à ce titre qui baisse ainsi la note finale de nombreux points. Les autres atouts (coups spéciaux, nombres de perso., style de jeu très technique...) rattrape légèrement le bilan de fin. Plaira certainement plus aux nostalgiques des jeux d'arcades Neo-Geo qu'aux autres.

Ou'on se le dise !!.

**ZAK**



**RÉALISATION : 14/20**

**JOUABILITE : 13/20**

**DUREE DE VIE : 15/20**

**BANDE SON : 14/20**

**AMBIANCE : 16/20**

**le verdict**

Le manque de la cartouche crée un carence haut niveau de l'animation. A tester avant d'acheter.

**79 %**



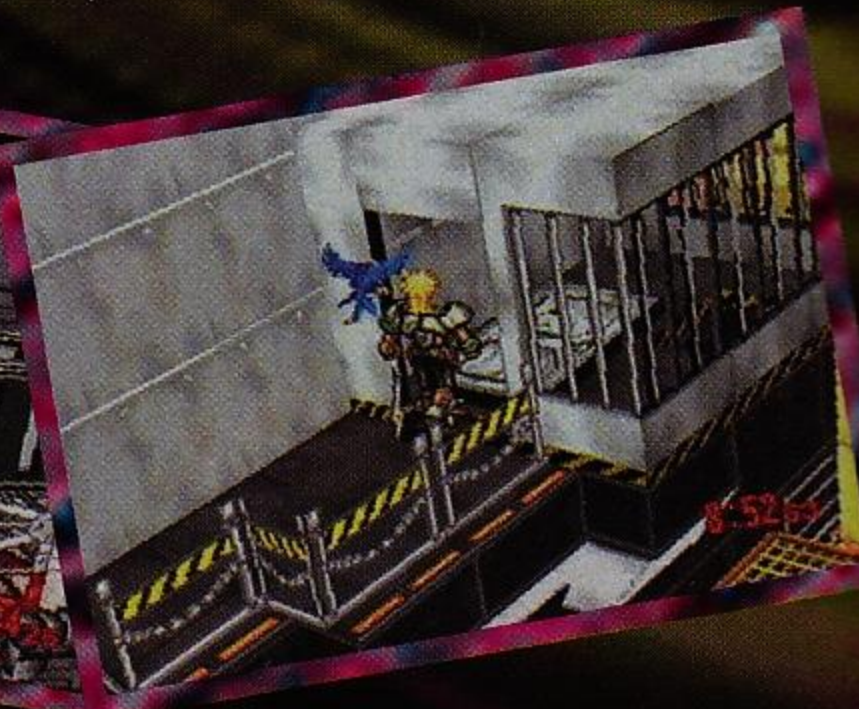
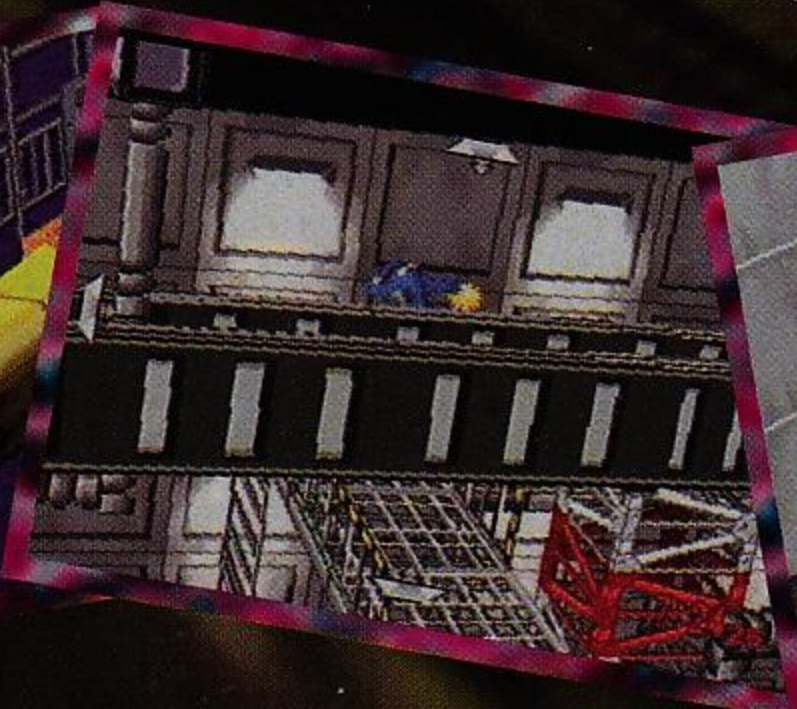
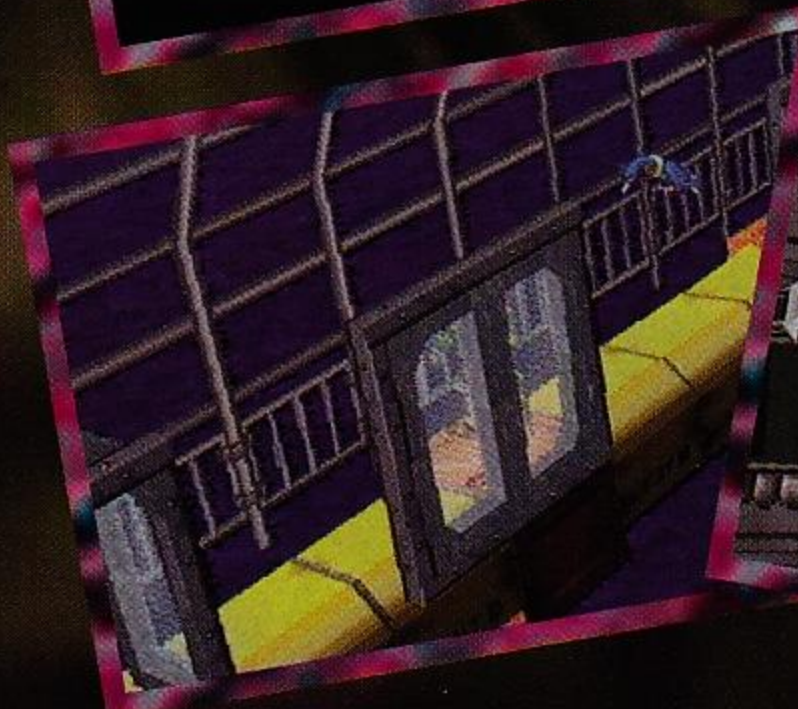
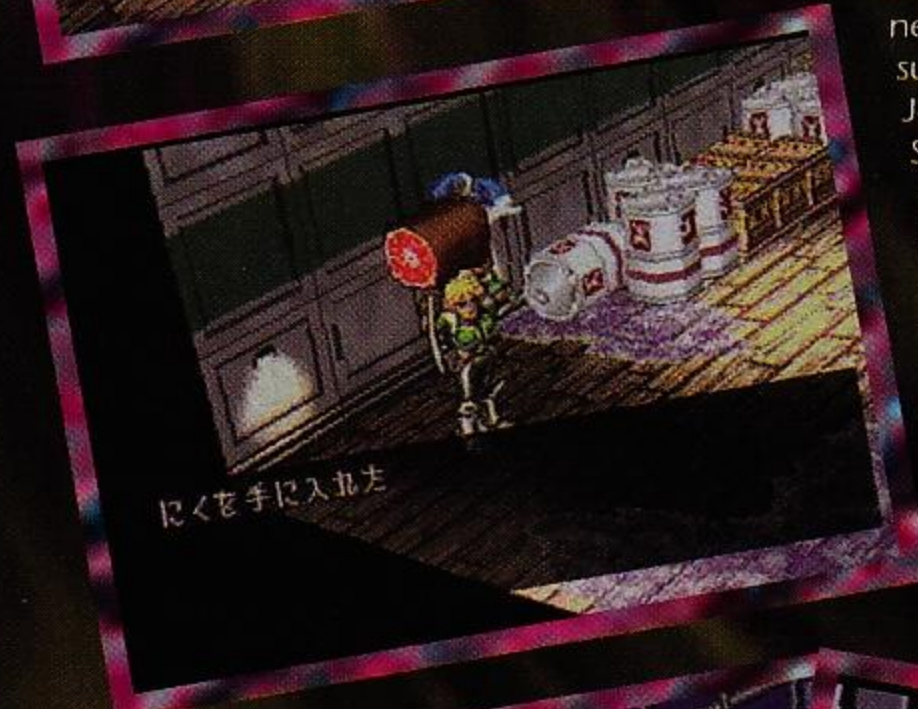


# DARK SAVIOR

H  
IMPORT



- Conception : SEGA
- Distribution : -
- Nb de joueurs : 1
- Difficulté : DIFFICILE
- Date de sortie : DISPO AU JAPON



Ah, Climax... Ahhhhh... Climax... Rhahahaha... Climax... Shining in the Darkness, Shining Force (réalisé en duo avec la Sonic Team) et, surtout, LANDSTALKER, sont les principaux titres de cette merveilleuse petite boîte japonaise, travaillant essentiellement avec Sega (et pour cause, c'est une équipe interne) qui a su faire de ses softs, principalement des jeux de rôles et d'aventures, de véritables légendes du jeu vidéo. Non non, je n'exagère pas...

Le dernier-né, Dark Savior, est en réalité le descendant direct de Landstalker, alors ne vous étonnez pas si je fais sans cesse des comparaisons avec le soft 16 bits... Allez, c'est parti pour le test du meilleur jeu d'aventures 32 bits...

Il est enfin là ! Il aura fallu plus d'un an pour voir la couleur de ce Dark Savior. Plus d'un an à baver devant les photos. En plus, c'est la première vraie création de Climax depuis un sacré bout de temps. En fait, depuis qu'une partie de l'équipe est partie pour fonder Max. Ent., les créateurs de Feda sur SNIN, repompe de Shining Force, et de Lady Stalker sur la même machine, pâle copie de... je vous laisse deviner... et surtout les auteurs de l'abominable, du monstrueux Feda Remake Saturn qui n'a échappé à Francky Fracas (mais pas à moi, eheh...) que grâce à son scénario impeccablement construit. Oui donc, pendant que Max enchaînait jeux moyens sur daubes, chez Climax, c'était le silence radio. Et on commençait à s'inquiéter un peu, car ils avaient de quoi se pavaner les Japs à la petite fée parce que leur Landstalker avait été un succès explosif et on ne comptait plus les fans qui réclamaient une suite. Et les voilà, mais cette fois sur la 32 bits de Sega, prêts à remonter sur le podium des meilleurs développeurs de la machine après avoir déjà gagné cette place sur celui de la Megadrive.

Je vous le dis franchement : Dark Savior est sans doute le meilleur jeu d'aventures sur 32 bits. Arrêtez de rechigner, je sais qu'il est loin d'être le plus beau (il ne tient pas la comparaison avec Ray Earth, ou encore Arc the Lad sur la machine Sony), mais il est réellement passionnant. Je n'avais pas autant pris mon pied sur un jeu d'aventures depuis... euh... ben depuis Landstalker, il faut dire les choses comme elles

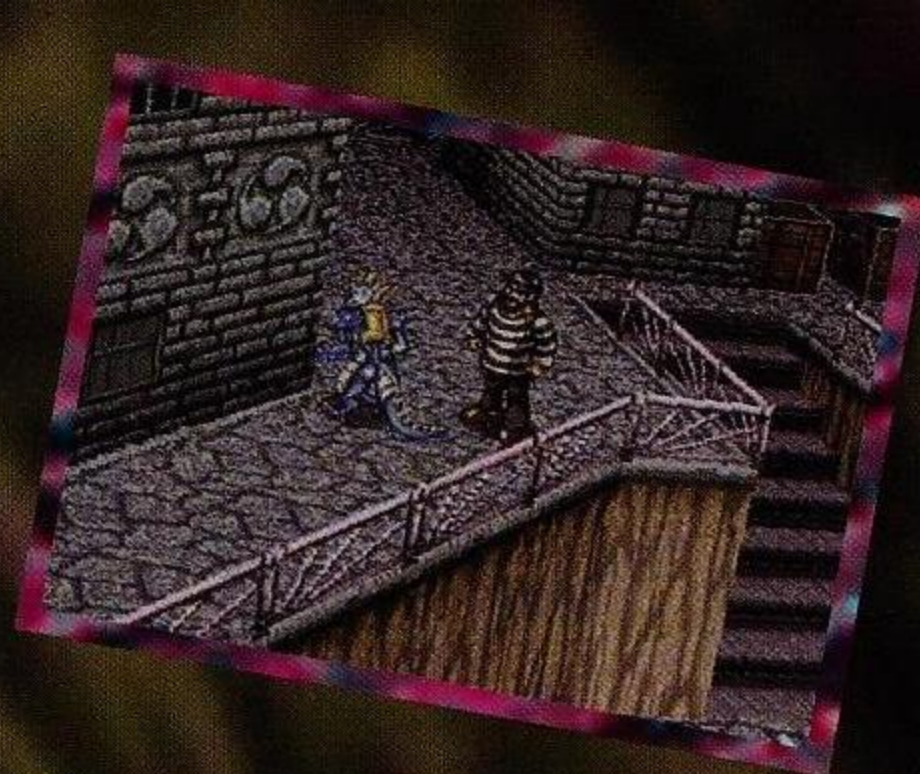
sont (j'ai dit "aventures", pas "rôle"...). Climax is back...

Le jour où on a reçu Dark Savior, je n'étais pas là, ce qui a permis à Brice, Shion et Tin (c'est par ordre alphabétique, te vexes pas d'être après Shion, Tin...) d'y jouer un peu. Impressions : pour Tin et Brice, D.S. est un jeu bizarre, à la réalisation somme toute assez moyenne et à l'intérêt relativement limité. En revanche, Shion, lui, a aimé, et pas qu'un peu. Texto, ça donne : "Whaaaaouuu. C'est super-classe putain. Par contre les combats sont nases." Il y a des fois, Shion, où j'arrive à t'apprécier, et bien plus qu'à ta juste valeur encore... Ce jour-là, c'était bien parti. Mais il a fallu que tu me dises que les musiques de WipeOut 2097 étaient beaucoup mieux que celles du premier.

Pauvre Shion... Mais bon, étant donné que je ne suis quasiment jamais du même avis que mes collègues (je reconnais que je suis difficile), j'ai allumé la console avec un brin de méfiance. Je ne vais pas passer par trente-six chemins : le début ne vaut pas grand-chose. Déjà l'intro ressemble beaucoup à celle de Landstalker : c'est-à-dire que si vous cherchez un truc bourré d'images de synthèse, vous pouvez retourner vous coucher. Et puis, le jeu commence. Et là, déception : c'est presque un mode d'entraînement pour s'habituer à la maniabilité particulière du fait que, pour se déplacer "en 3D isométrique", il faut utiliser les diagonales. On se promène, on évite des flaques d'acide, on saute de plate-forme en plate-forme, on cherche quelques trucs et on tue un méchant à la fin. Voilà. En clair, la première fois que vous y jouerez, la partie sur le bateau vous prendra au grand maximum dix minutes (suivant le temps que vous mettez, la suite du jeu peut changer). A ce moment-là, j'ai commencé à douter. J'ai commencé à insulter intérieurement Climax. A me dire qu'une fois de plus, j'avais attendu pour rien. Et puis, je suis arrivé sur le plancher des vaches. Et j'ai changé d'avis... Déjà, la "seconde introduction" donne le ton niveau ambiance. C'est très très particulier, comme vous pourrez le constater. Un peu de Brazil, de Blade Runner, de Delicatessen et autre Bunker Palace Hotel.

Et tout contribue à cette ambiance : la ville, portuaire, ce qui explique peut-être l'ambiance, paraît, et est d'ailleurs, sale, sombre, bétonnée. On s'attend presque à trouver des clochards, des prostituées, voire même des assassins se baladant en





toute impunité (pour les derniers, je parle) dans ce décor évidemment nocturne, ce qui renforce le côté ténébreux (pour éviter de recevoir des milliers de lettres d'insultes, je tiens à signaler que je suis loin de considérer toutes les villes portuaires comme étant des repaires de grands criminels...)

Vous arriverez de jour, mais même à cet instant-là, vous n'aurez pas vraiment envie de rester sur place... Après avoir réalisé quelques actions, vous pourrez partir vers un marécage bien plus accueillant que la cité. C'est un comble quand même ! Expériences génétiques, monstres en cavale, pièges en tout genre, labyrinthes divers constituent l'essentiel de Dark Savior, le tout servi par un scénario très bien écrit, mais parfois un peu trop gnian-gnian, et une réalisation convenable. Mais nous allons détailler...

... Vive Climax ! Il y a des gens mal intentionnés, et mesquins par dessus le marché, qui vont dire que j'ai tellement attendu le soft Climax que je ne suis même pas capable d'en voir les défauts (je ne citerai personne). Eh bien j'y viens, justement, aux défauts, et ils sont malgré tout assez nombreux (le jeu parfait, ça n'existe pas, hein...!!!)

Tout d'abord, Dark Savior n'est pas très beau. C'est plus détaillé que Landstalker (qui n'était pas mal dans le genre...), mais cette profusion de petits éléments donne un jeu parfois trop pixellisé. Pixellisation qui apparaît surtout lors des combats dans lesquels les personnages sont tout simplement zoomés. Pour un meilleur rendu graphique, ils auraient dû être redessinés, mais chez Climax, on est parfois un peu flemmard... La 3D est en tout cas vraiment impressionnante et les textures sont en général bien réalisées. De plus, la puissance de la Saturn (enfin, c'est une façon de parler) permet, grâce aux boutons L et R, de tourner autour de son personnage, de descendre ou de monter la "caméra" afin de voir les alentours, ce qui est très pratique quand il faut effectuer des sauts au centimètre près... Et je peux vous dire que même les pros de Landstalker (moi par exemple...!) utiliseront cette option, car certains objets (certains trous aussi) sont invisibles en vue classique, car cachés par des caisses et autres objets volumineux.

Revenons aux combats. Le système, même s'il est original, est... attendez, je cherche un mot assez gentil... mauvais, voilà. Bon, d'accord, on peut capturer ses ennemis pour qu'ils combattent à la place de Ryu-Ya, le héros, dans d'autres duels,

mais les coups spéciaux sont très rares et les bastonnades se font linéaires.

Si vous avez la technique, vous ne perdrez quasiment jamais. De plus, les ennemis "classiques", c'est-à-dire ceux qu'on combat sans passer en mode Duel sont très TRES rares. Deux ou trois chauve-souris par-ci par-là, et c'est tout. C'est vraiment dommage, et c'est sans doute un des gros désavantages du jeu...

Un système à la Landstalker, avec des ennemis partout, aurait été vraiment bien vu et aurait permis à ce jeu de dépasser la barre des 95%, mais bon, ce qui est fait est fait comme dit le sage...

L'animation est excellente, MAIS, comme dans Landstalker, certains passages, assez difficiles qui plus est, sont ra-len-tis... Si vous n'avez pas déjà connu ce genre de désagrément sur la 16 bits Sega, vous allez vous énerver sur D.S. parce qu'il faut avoir l'habitude pour s'en sortir...!!!

La maniabilité va paraître très chiant à ceux qui n'ont jamais joué à un jeu en 3D iso'. Pour les autres, les blasés, c'est très jouable et ce, dès le début. Je ne donnerai qu'un seul conseil aux débutants : un peu de confiance en soi, et ça passe. Si vous tremblez comme un malade sur un passage difficile, vous n'y arriverez jamais...

La bande-son, la musique autant que les bruitages, est très bien réalisée bien que certains morceaux tapent un peu sur le système à la longue, mais l'ensemble est excellent et colle parfaitement à l'ambiance. D'ailleurs, un CD de zic basé sur les thèmes de D.S. est dispo (en import, dans toutes les boutiques très bien approvisionnées). Voilà, c'était juste comme ça...

La durée de vie, enfin, est un poil trop courte, malgré la présence de plusieurs scénarios. Mais, même si vous le payez 400 francs, vous ne le regretterez pas...

A quand la suite ? Durée de vie un peu faible, ennemis trop rares, phases de combat inintéressantes, réalisation convenable mais sans plus. Voilà les principaux défauts de D.S.. Les novices (ou les mauvais tout simplement) peuvent rajouter "maniabilité perfectible".

Ambiance apocalyptique, Landstalker 32 bits, bande-son excellente, système de déplacement de caméra très bien vu, plusieurs scénarios, plusieurs persos, 3D impressionnante (il n'y a que les crétins style Shion qui oseront comparer Resident Evil à D.S., juste pour me dire que la 3D de R.E. est mieux que celle de D.S... Ca, je le sais déjà, mais des jeux d'aventures, des vrais, y en a pas beaucoup avec une 3D, iso' c'est vrai,

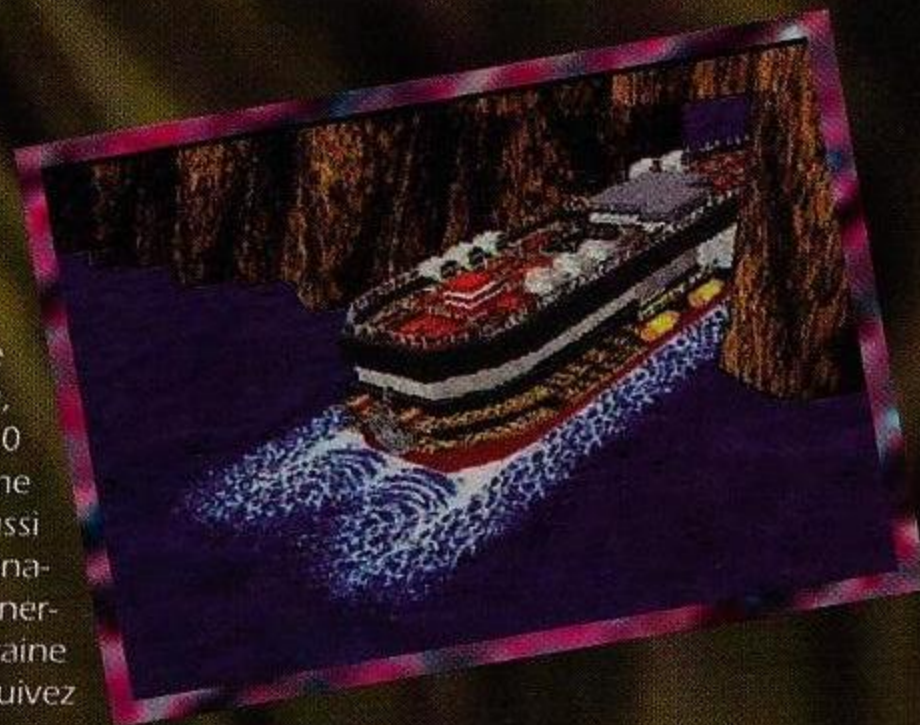
aussi bien réalisée) et j'en passe, sont ses points forts. En parlant de points forts, j'ai oublié de parler des points. A chaque fois que vous gagnez un combat, vous obtiendrez un certain nombre de points. Ceux-ci sont équivalents à de l'argent : à chaque fois que vous tomberez dans un trou, vous en perdrez 20. Arrivé à 0 pts, vous aurez droit au Game Over. Mais vous pourrez aussi demander des conseils à l'ordinateur, ou remettre votre barre d'énergie à fond, moyennant une certaine somme (de points, vous ne suivez pas!).

Si vous ne l'avez pas compris, D.S. est LE jeu d'aventures et toutes les personnes appréciant ce genre de soft, quel que soit leur niveau se doivent de le posséder. Dispo en japonais, il est tout à fait compréhensible pour un Européen moyen (j'en suis la preuve vivante) et vous tiendra en haleine un certain temps (pas assez, il est vrai). La sortie en anglais est prévue pour novembre, et une autre en français pour décembre ou janvier, mais on compte sur Sega pour l'avancer un peu... N'est-ce pas ?!!!

Maintenant, je n'attends plus qu'une chose de la part de ces messieurs de chez Climax : une suite, un Landstalker 3, le plus vite possible et sur la Saturn de préférence. Parce que moi, je ne veux pas attendre la sortie de la 64 bits de Sega pour avoir un autre jeu de la trempe de Dark Savior. Mais bon, un petit Phantasy Star 5 ou un Shining Force 3 me conviendrait parfaitement... Ce message était adressé à la Phantasy Star Team et à la Sonic Team. A bon entendeur...

NB : Vous allez vous dire que je suis cinglé. Je dis que c'est génial et je ne mets "que" 93%. Vous n'avez qu'à vous dire que 93 pour moi, c'est 96 pour d'autres... Dont je ne citerai pas les noms parce que j'ai assez d'ennemis comme ça...

TIOG



**RÉALISATION : 14/20**

**JOUABILITE : 15/20**

**DUREE DE VIE : 16/20**

**BANDE SON : 17/20**

**AMBIANCE : 18/20**

**le verdict**

C'est le premier jeu que je note plus de 90 %... Ca vaut pas tous les verdicts du monde ça ?

**93 %**







# FATAL FURY IV

La Fury Fatale !!  
 Dans la série : quand on aime, on ne compte pas , voici venu le dernier né de chez SNK, j'ai nommé Fatal Fury 4. Cette conversion du jeu d'arcade, n'a rien perdu de sa fluidité ni de son graphisme. Rappelons que SNK (avec Capcom..) est le maître incontesté des jeux de bastons dans les salles de jeux. La première chose que l'on peut remarquer, c'est un temps de chargement carrément long, il faut le dire, mais les programmeurs ont inséré pendant l'attente des Artworks dont le premier doit avoir des origines italiennes vu ce qu'il mange. Le jeu est livré avec un CD et une cartouche RAM qui sera compatible avec

toutes les prochaines sorties de chez SNK. Elle est utile pour l'animation qui rend le jeu plus fluide( sans être pour autant plus rapide!!). Grâce à ce procédé, lors de la parution des futurs titres, seul le CD restera à acheter. Economies en vue ! Cette cartouche est même compatible avec la version précédente (Fatal Fury 3), de ce fait, l'animation de ce dernier qui était très lente, se voit maintenant améliorée voire très fluide. Malgré cela Fatal Fury 4 est à peine plus rapide que la version Néo géo CD, voire même plus lent que l'excellent King Fighter 95.

I  
 IMPORT

SEGA  
 SATURN

- Conception : SNK
- Distribution : -
- Nb de joueurs : 1-2
- Difficulté : MOYENNE
- Date de sortie : DISPO AU JAPON







Bien que réalisé en 2D, il bénéficie d'un très bon rendu au niveau de l'effet de profondeur, c'est d'ailleurs la spécificité du jeu : pendant votre combat, vous pouvez vous déplacer sur trois plans différenciels, ce fut le premier jeu à intégrer ce nouveau style de jeu (Fatal Fury 1).

#### AMÉLIORATION ?

Contrairement aux trois autres versions votre but ne sera pas seulement de mettre votre adversaire KO mais vous pourrez aussi l'expulser en dehors des limites .

Vous disposerez pendant vos combats de deux jauges d'énergie permettant ainsi d'augmenter le temps de jeu . Mais point positif , dès que votre deuxième barre d'énergie se mettra à clignoter vous aurez la possibilité d'utiliser la touche R , vous octroyant des super fury.

Pendant le déroulement du jeu une barre en bas de l'écran augmentera en fonction de vos attaques, vous donnant aussi la possibilité d'obtenir de nombreux coups spéciaux.

Dans l'hypothèse où vous accumulez les deux powers compteurs vous aurez droit à des coups cachés.

Les coups les plus fréquemment utilisés sont des combinaisons avec les touches A,B,C, que l'on appelle Combinaison Attaque.

Par exemple avec Kim en faisant 5 fois A puis 3 fois B vous pousserez votre adversaire comme un fou.

En fonction de votre situation ou de votre personnage les coups auront des spécificités différentes.

Attention comme ce jeu se joue sur trois plans, pendant le changement vous serez sans protection et votre adversaire aura la possibilité de vous attaquer facilement. Mais vous pourrez de toute façon riposter, chaque personnage ayant des coups le permettant. L'offensive idéale mais difficile à réaliser est de combiner les coups en lançant votre adversaire dans l'autre plan et de l'attaquer de suite. Mais la maîtrise de cette formule demande beaucoup d'entraînement en raison de la rapidité de l'action.

Si votre adversaire arrive presque à vous mettre en dehors des limites ce qui mettrait fin à la partie, n'hésitez pas à vous protéger car quelle que soit votre position, même limitée, vous ne risquez rien.

Pour résumer, Fatal Fury IV est digne de ses grands frères, et pour moi qui ne suis pas comme Tin un accro de jeux de bastons , j'ai pris un grand plaisir à y jouer. Indispensable aux passionnés des jeux SNK qui possèdent une Saturn.

FRENSHY



**RÉALISATION : 15/20**

**JOUABILITE 17/20**

**DUREE DE VIE : 15/20**

**BANDE SON : 14/20**

**AMBIANCE : 14/20**

#### le verdict

Excellent jeu pour les fans de jeux de baston en 2D !

**93 %**





# LE TOP DE LA REDAC



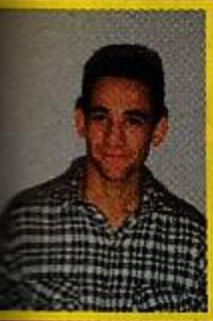
## Captain

- 1) Exhumed - Saturn
- 2) Final Doom - Playstation
- 3) Burning Road - Playstation
- 4) Wipe Out 2097 - Playstation
- 5) Tobal N°1 - Playstation



## JM

- 1) Exhumed - Saturn
- 2) Wipe Out 2097 - Playstation
- 3) Burning Road - Playstation
- 4) Formula One - Playstation
- 5) sega Rally - Saturn



## Fab

- 1) Burning Road - Playstation
- 2) Formula One - Playstation
- 3) sega Rally - Saturn
- 4) Tobal N°1 - Playstation
- 5) Tekken 2 - Playstation



## Brice

- 1) Wipe Out 2097 - Playstation
- 2) Burning Road - Playstation
- 3) Exhumed - Playstation
- 4) Fighting Vipers - Saturn
- 5) Sega Rally - Saturn



## Tin

- 1) Wipe Out 2097 - Playstation
- 2) Sega Rally - Saturn
- 3) Mario Kart - Super Nes
- 4) Tous les Street-Fighter - Toutes consoles
- 5) Super Tétris 2+Bomliss - Super Nes



## Francky Fracas

- 1) Penny Racer (Choro Q) - Playstation
- 2) Donkey Kong Country - Super Nes
- 3) Tobal N°1 - Playstation
- 4) Tekken 2 - Playstation
- 5) Exhumed



## Frenshy

- 1) Formula One - Playstation
- 2) Exhumed - Saturn
- 3) Prime Goal - Playstation
- 4) Penny Racer (Choro Q) - Playstation



## Kamino

- 1) Wipe Out - Play/Sat
- 2) Wipe Out 2097 - Playstation
- 3) Zelda - Super Nes
- 4) Tous les Mario - Nes et Super Nes
- 5) Descent - Playstation



## Shion

- 1) Crash Bandicoot - Playstation
- 2) Sir Lomax in Lemmingland - Playstation
- 3) Wipe Out 2097 - Playstation
- 4) Darstalker/Night Warrior - Play/Sat
- 5) Star Gladiator - Playstation



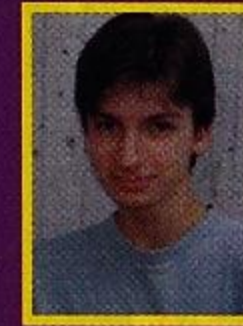
## Zak

- 1) Street-Fighter zéro 2 - Play/Sat
- 2) Formula One - Playstation
- 3) Résident Evil - Playstation
- 4) Wipe Out 2097 - Playstation
- 5) Tobal N°1 - Playstation



## Arno

- 1) Tous les Final Fantasy - Toutes consoles
- 2) Tekken 2 - Playstation
- 3) Discworld - Playstation
- 4) Blazing Dragon - Playstation
- 5) Myst - Playstation



## Tiog

- 1) sega Rally - Saturn
- 2) Résident Evil - Playstation
- 3) Dark Savior - Saturn
- 4) Exhumed - Saturn
- 5) Torico - Saturn



## Hito

- 1) final Fantasy 7 - Playstation
- 2) Wipe Out 2097 - Playstation
- 3) Formula One - Playstation
- 4) Burning Road - Playstation
- 5) Star Gladiator - Playstation

**LE TOP FIVE DE LA RÉDAC'**

- 1) Wipe Out 2097 - Playstation
- 2) Exhumed - Saturn
- 3) Formula One - Playstation
- 4) Sega Rally - Saturn
- 5) Burning Road - Playstation

ABONNEZ VOUS  
POUR 229 F  
POUR 11 numéros  
soit 121 F  
d'économie

EXCLUSIF ! 8 NOUVEAUX TIPS COLLECTORS !

**CONSOLES**  
*News*

100 % FUN - 100 % SANS CONCESSION

N°4 - OCTOBRE 96

35 PAGES DE NEWS !

EN DIRECT DE LONDRES  
L'E.C.T.S MIS A NU !  
(PAS LA VOISINE !!)

LES HITS A VENIR !  
CRASH BANDICOOT,  
STAR GLADIATOR,  
LES CHEVALIERS DE BABEL,  
VIRTUA COP 2,  
FIGHTING VIPERS,  
TOMB RAIDER...

TURN - PLAYSTATION

Je m'abonne pour 1 an (11N°) à CONSOLES NEWS pour 229 Frs au lieu de 350 Frs soit une économie de 121 Frs. Je joins mon règlement à l'ordre de FJM Communication - 18/20 av. Aristide Briand - 94110 Arcueil

Nom : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_

Adresse : \_\_\_\_\_

Code Postal : \_\_\_\_\_ Ville : \_\_\_\_\_

CNEWS N°4



# ça m'cyber!

## CYBER FOLLES LES SISTER QUEEN

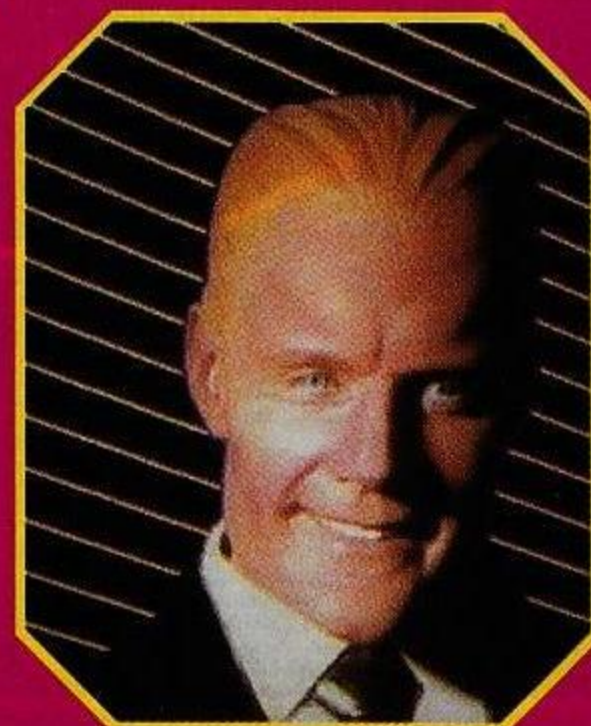
Les folles sont-elles vaches? A croire que non, vue l'invitation à la fête que nous ont proposé tout l'été ces deux cigales du mouvement drag-queen. Dans leurs deux vidéo-clips, garçons et filles comprises évoluent dans une discothèque cyber virtuelle dans la joie et la bonne humeur. Musiques, paillettes, plumes et strass ne doivent pas nous faire oublier une dure réalité : le SIDA lui, n'est pas un mal virtuel ; il est sournois et rôde : c'est bien réel. Le remède n'existant pas encore, protégez-vous afin que l'on puisse se retrouver tous les mois pour continuer à faire la fête ensemble encore très très longtemps. Nos deux divas Tonya et Yazz, les Sister Queen clament toujours haut et fort : "LET ME BE A DRAG QUEEN!". Le message a été bien reçu puisque le public les a entièrement adoptés. C'est le signe que l'évolution des moeurs se poursuit et va bon train. Un futur album est d'ailleurs attendu. Ce n'est pas plus mal : notre société devient de plus en plus tolérante, il était temps. EXTRAVAGANZA !



Un futur album est d'ailleurs attendu. Ce n'est pas plus mal : notre société devient de plus en plus tolérante, il était temps. EXTRAVAGANZA !

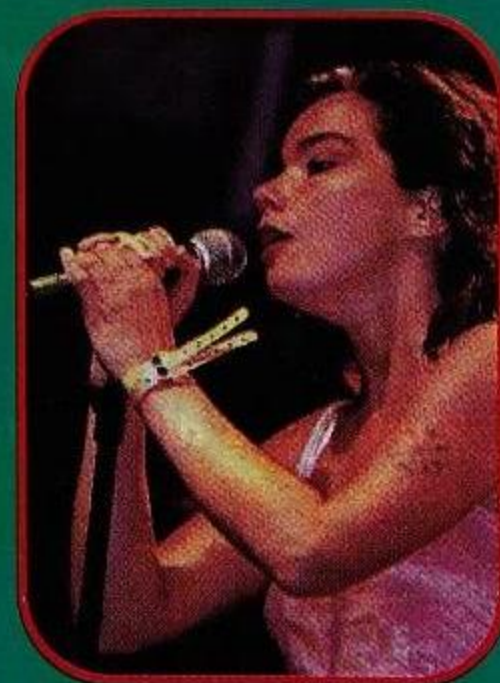
## SUPERCHERIE VIRTUELLE : MAX HEADROOM .

Connaissez vous Max Headroom? Il s'agit là du premier présentateur virtuel fait entièrement en images de synthèse. Il a longtemps sévit sur la chaîne anglaise Channel Four en possédant son propre show. Dans un style propre à lui même, ses interviews des plus grandes stars ont été faites sur un ton ironique, narcissique et caustique. Escroquerie monstrueuse, en effet sous les traits de Max Headroom se cachait l'acteur Matt Frewer maquillé pour la circonstance et filmé de façon stroboscopique du plus bel effet. Matt Frewer et son pseudo clone virtuel furent par la suite les héros d'une série d'épisodes relatant un mode de vie dans un monde inquiétant entièrement régi par l'audimat télévisuel. Attention, Max Headroom est une série culte, qui fit la couverture de nombreux magazines américains, dont la vision surréaliste reste à découvrir.



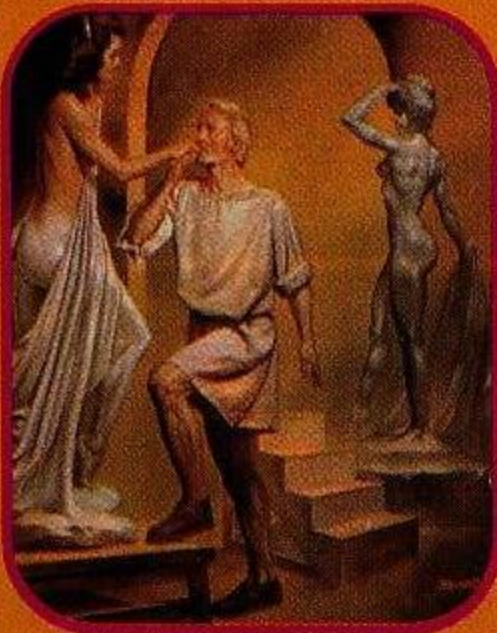
## CYBERGIRL : BJORK

Björk est la révélation de cette nouvelle ère. Cette chanteuse islandaise, ex leader du groupe Sugar Cubes, a littéralement bouleversé le paysage sonore et visuel avec son premier album solo "DEBUT". Ses vidéos y sont tout simplement démentes : schizophrénie, enfance, cyber et virtualité y sont les principaux thèmes, empruntant la voie royale déjà tracée par Kate Bush. Dans "HYPER BALLAD" au cours d'une transe virtuelle, elle est transformée carrément en sprites de jeu vidéo. Björk possède le total contrôle de son image. Avec son visage intemporel et son look de femme enfant esquimau, c'est la petite soeur idéale ou la bonne copine que tout cybermec aimerait côtoyer. Sa voix caractéristique, se mêlant à des mélodies suaves, à des sonorités ethniques ou à des rythmes dance a suscité une avalanche de récompenses et de disques d'or, pour celle que l'on surnomme unanimement cybergirl.



## CYBER DESSINATEUR : BORIS VALLEJO .

La renommée est internationale pour ce dessinateur d'origine argentine. Les sujets de ses dessins y sont principalement, l'héroïc fantasy, la mythologie, le space opéra et la science fiction. Le réalisme de son talent en utilisant l'aérogaphie, nous donne des personnages aux corps somptueux et des paysages tout droit sortis d'un rêve ou d'un cauchemar. Utilisant de véritables modèles humains il est difficile, par moment, de discerner ses dessins d'une véritable photo. Boris Vallejo est un vrai scanner humain, avec la perfection en plus. Tous les médias s'y intéressent : pour les affiches de films (STAR WARS, CONAN), les calendriers, les pochettes de disques (nombreux groupes d'heavy métal), les jaquettes de jeux vidéos, les couvertures de livres, les illustrations d'épreuves sportives (body building notamment), la bande dessinée (les X-MEN y sont magnifiés), la publicité et même pour la presse gay (très hétéroclite non?). Beaucoup de graphistes informaticiens, ont pris ses dessins en exemple, faisant ainsi le bonheur des "ataristes" et des "amigaïstes". Beaucoup d'émules existent, mais aucun d'entre eux n'a la petite touche finale de ce grand maître. Si vous possédez un talent similaire, contactez nous.



## CYBER PUB : PARFUMS JEAN PAUL GAULTHIER .

Une très jolie jeune femme progresse dans un endroit rempli de cyber créatures assez inquiétantes, à la recherche d'un esprit de parfum; celui de Jean-Paul Gauthier. Le mannequin Kristina Semenovskaia originaire d'Europe de l'est de l'agence KARIN'S, a été superbement "clippé" ici par l'incontournable vidéoréalisateur

Jean-Baptiste Mondino. Deux mois de travail ont été nécessaires pour ce spot impressionnant au coût faramineux

comportant des trucages démentiels très réussis.

Toujours aussi délirant, Jean-Paul Gauthier prouve ainsi sa position de cyber créateur Ravant gardiste et confirme l'indissociabilité de la mode et du cyber.





J'espère que vous avez passé une bonne rentrée 96. Je vais vous présenter comme d'habitude une tonne de tips sur de nombreux titres, même non officiel.

Pourquoi me dîtes-vous ?

Vous avez été nombreux à nous réclamer des astuces sur des jeux sortis il y a de nombreux mois. Je n'ai pas pour autant oublié les autres joueurs, vous trouverez aussi des astuces sur des jeux beaucoup plus récents comme Fighting Illusion, Time Gal, et surtout le fabuleux Bust a Move 2. Allez faire aussi un petit tour sur le dossier Total No 1 et les Tips Collectors, c'est carrément hallucinant, vite, vite, tournez les pages !!

Contemplez, admirez ce que vous ne trouverez nulle part ailleurs !!

## EXECTOR : PLAYSTATION

Si vous adorez les shoot'em up complètement poussés, ce jeu est fait pour vous. Voici les codes des stages de ce "sublime jeu" :

**Codes des différents stages :**

Stage 1 : 353140F  
Stage 2 : FBE723F  
Stage 3 : 8759A83  
Stage 4 : 9A969CD  
Stage 5 : 1FEBD7B

## MAGIC CARPET : PLAYSTATION

**Tous les sorts, tout le mana, restauration des mondes, sélection des niveaux :**

Allez dans le menu-options, appuyez sur triangle, triangle, rond, carré, triangle, rond, triangle, carré. La sélection est maintenant possible.

Ensuite, durant une partie, appuyez sur PAUSE + triangle.

Vous allez obtenir tous les sorts.

PAUSE + carré : Le monde est restauré automatiquement.

## CAPTAIN TSUBASA J : PLAYSTATION

Si vous avez adoré le dessin animé japonais Olive et Tom, vous savez le ballon rond, la pelouse...], ce jeu est fait pour "vous". Sorti il y a quelques mois, voici en exclusivité dans Consoles News [peser les mots, telle est la question], comment obtenir l'équipe de rêve :

**Dream Team :**

A l'écran-titre, placez le curseur sur "PUSH START" et appuyez en même temps L2, R2, triangle, rond, croix, carré.

Vous avez maintenant à votre disposition la meilleure équipe du championnat.

## FIGHTING ILLUSION : PLAYSTATION

C'est un très bon jeu de combat, qui est une simulation de Kick Boxing [voir test]. Je vous explique comment posséder et incarner le "super combattant" :

**Pour jouer avec Master Ishii :**

Choisissez le mode Team Battle. Et appuyez sur haut, haut, bas, bas, gauche, droite, gauche, droite.

A vous la force suprême et l'expérience d'un vrai combattant.

## GRADIUS DELUXE PACK : PLAYSTATION

Konami concocte toujours de très bons jeux, avec habituellement de nombreux tips et cheat codes. Je vas vous en donner quelques uns :

**Tous les pouvoirs :**

Avant de faire la manipulation, allez dans l'écran-options et sélectionnez "PS easy" ou le "PS difficile".

Durant une partie, faites PAUSE. Puis, appuyez sur haut, haut, bas, bas, gauche, droite, gauche, droite, croix, rond.

## HYPER FINAL MATCH TENNIS : PLAYSTATION

Dans ce jeu de tennis, il y a de nombreux joueurs cachés, même le boss peut-être utilisé.

**Joueurs cachés :**

A l'écran de sélection des joueurs du mode exhibition, appuyez sur L1, L2, triangle, carré, R2, L2, carré, triangle.

Dans la liste masculine et féminine, il est maintenant possible d'utiliser un joueur caché.

**Pour jouer avec le BOSS :**

A l'écran de sélection des joueurs du mode exhibition, appuyez simultanément sur L1+R2+triangle+carré.



## LODE RUNNER LEGEND RETURNS :

PLAYSTATION

### Pour jouer au Bonus Stage :

Choisissez le mode "CONSTRUCTION" et entrez le mot suivant :  
SPACIAL.

Ensuite revenez sur l'écran-titre.  
Maintenez L2 et appuyez sur START.

## BLACK FIRE :

SATURN

### Pour voir toutes les séquences vidéo :

A l'écran-titre, appuyez sur Z, A, Z, A, B, A, B, Y, C, A, C, A.

### Secret Bonus :

Si vous réussissez à abattre toutes les cibles bonus dans les missions 3, 6, 9, 12 et 15, vous accéderez au niveau bonus dans lequel vous pourrez gagner des vies.

### Voir la Full Motion Vidéo :

A l'écran-titre, appuyez sur :  
START et Z, A, Z, A, B, A, B, Y, C, A, C, A.

### Recharger et remettre du fuel :

A l'écran-titre, appuyez sur :  
L, A, Z, Y, A, bas. Durant le jeu, pressez START pour recharger et remettre du fuel.

### Sélection du niveau :

A l'écran "PRESS START", appuyez et maintenez C, appuyez et maintenez B, appuyez et maintenez A, appuyez et maintenez Haut, appuyez et maintenez L. Ensuite relâchez dans l'ordre A, C, L et Haut. Si vous réussissez vous entendrez "Blackhole engaged". Durant le jeu, appuyez et maintenez A + B + C + Haut + L pour passer au niveau suivant.

### Invincibilité :

A l'écran "PRESS START", appuyez et maintenez A, appuyez et maintenez B, appuyez et maintenez C, ensuite relâchez C, relâchez B, relâchez A. Ensuite, appuyez sur B, A, B, Y, appuyez et maintenez X, appuyez et maintenez Haut, appuyez et maintenez Bas, relâchez X, relâchez Bas. Si vous réussissez, vous entendrez "You are on the wrong team".

## MORTAL KOMBAT 3 :

PLAYSTATION

### Cheats Modes :

The first:

Le premier cheat mode se fait à l'écran du titre Mortal Kombat 3.

Faites : carré, croix, triangle, rond, carré, croix, R1, R2.

Le cheat n'est activé que si vous entendez "you'll never win II". Puis allez à l'écran du cube doté du logo de MK3, appuyez sur Haut.

Un point d'interrogation apparaît.

Le menu est maintenant accessible.

The second:

Le deuxième cheat mode se fait également sur l'écran-titre de MK3.

Faites : carré, croix, rond, triangle, R1, R1, n'activez que si vous entendez "you'll never win".

Ensuite, faites la même manip. que pour le premier. Ce menu caché est plus intéressant. Regardez par vous-même!

## NIGHT HEAD :

PLAYSTATION

### Pour accéder au Debug Mode :

A l'écran-titre, appuyez sur haut, bas, haut, bas, gauche, droite, gauche, droite, R1, L1, R1, L1.

Si cela marche, vous entendez un bruitage.

Ensuite commencez une partie. Durant le jeu, appuyez sur SELECT.

## BUST A MOVE 2 :

SATURN

### Pour jouer avec tous les personnages du jeu :

Après avoir fini un round, appuyez sans cesse sur C, Z, L, R.

### Sinon, pour avoir d'autres personnages :

Gaigo	: A, B, X, Z
Kojaku	: A, C, Y, Z
Monsuta	: B, C, X, Y
Urun	: A, B, X, L
Garanyo	: A, C, Z, L
Brigan	: A, X, Z, L
Dorobô	: B, C, Y, L
Baburunrobo	: B, X, Y, L
Paikki	: A, B, Z, R
Pikaru	: A, C, Y, R
Chanchan	: A, Y, Z, R
Mata	: B, C, X, R
Chôkikantâ	: B, X, Z, R
Drank	: C, X, Y, R
Handie	: A, Y, L, R
Paocorn	: B, X, L, R
Baburun	: A, B, C, L
Bust Baurun	: X, Y, Z, R



## METAL JACKET : PLAYSTATION

### Lire un mini roman :

A l'écran-titre, appuyez simultanément sur L+R2+triangle +SELECT.

Vous pourrez enfin entrer dans l'univers de Metal Jacket par la lecture d'un mini roman...

## EARTHWORM JIM2 : SATURN

### Mots de passe des niveaux :

Niveau 2 : Gun - énergie - gun - bleu - sandwich - bidon de vers

Niveau 3 : Bubblegun - sandwich - sandwich - bubblegun - énergie

Niveau 4 : 3 gun - gun - missile gun - 3 gun - gunbleu -

Niveau 5 : Énergie - bubblegun - balle - bidon de vers - jim -

Niveau 6 : Balle - sandwich - gun - jim - gun -

Niveau 7 : Missile gun - gunbleu - bubblegun - balle - sandwich -

Niveau 8 : Gunbleu - bidon de vers - balle - missile gun - jim

Niveau 9 : Balle - gun - missile gun - balle - jim -

Niveau 10 : Sandwich - gun - jim - gunbleu - gunbleu -

Niveau 11 : 3 gun - balle - bubblegun - énergie - bubblegun -

Niveau 12 : Missile gun - énergie - balle - énergie - énergie -

## PD ULTRAMAN INVADER : PLAYSTATION

### Sélection du niveau :

A l'écran-titre, maintenir R1 en appuyant sur droite, droite, triangle, croix, carré, carré, droite. Ensuite choisir l'option "ULTRAMAN MODE".

Puis choisir l'option "HISTORY MODE".

Enfin vous verrez le numéro du niveau à côté de l'option "ULTRAMAN MODE".

### Pour avoir Ultraman Seven 21 :

A l'écran-titre, maintenir L1 en appuyant sur carré, carré, croix, triangle, droite, droite, gauche.

Ensuite l'option "ULTRAMAN MODE", puis aller à l'écran de sélection des combattants, le curseur sur le treizième combattant.

### Pour la fin :

A l'écran-titre, maintenir L2 et R1 en appuyant sur carré, carré, triangle, croix, carré, droite, droite, croix.

Enchaînez très rapidement!!!!

### Pour jouer en 3D originale : (Le vrai Space Invaders)

Maintenir R2 en appuyant sur droite, triangle, triangle, croix, croix, carré, droite.

## OFF WORLD INTERCEPTOR : PLAYSTATION

### Pour avoir le maximum d'argent :

Allez au menu pour acheter un wisecor et dans l'écran des options, appuyez sur :

carré, croix, rond, carré, croix, rond, carré, croix, rond, carré, croix, rond, carré, croix, rond, L1, carré-croix-rond (six fois) et L1.

Le code est valide dès lors que vous entendez un petit son.

## WORMS : SATURN

### Pour avoir 3 nouvelles armes :

Au menu principal, allez dans "WORM OPTION" puis dans "WEAPON OPTION".

Placez le curseur sur "EXIT" et appuyez sur C, Z, Z, C, Z, Z, C, Z, Z.

## REVERTHION : PLAYSTATION

### Reset rapide :

Durant une partie de jeu, Maintenez SELECT et validez avec START.

## ROAD RASH : PLAYSTATION

### Descendre de la moto :

Il faut vous arrêter complètement. Ensuite, appuyez sur : haut + L1 + R1

## SAILOR MOON SUPER : PLAYSTATION

### Changer le titre :

Sélectionnez le premier mode.

Sélectionnez votre Sailor préférée. Terminez le jeu et regardez la fin jusqu'au bout. Le titre de l'écran-titre va se changer en laissant place au nom de votre Sailor préférée. Au lieu du titre habituel "SAILORMOON SUPERS", vous aurez "SAILOR MERCURY SUPERS". Dans ce cas, vous aurez alors choisi Sailor Mercury !!



## **GALACTIC ATTACK :** **SATURN**

**Pour disposer des 8 crédits :**

Maintenez R, L, C, droite, lorsque le jeu charge.

## **TIME GAL AND NINJA HAYATE :** **PLAYSTATION**

**Mode film / Sound test :**

A l'écran-titre, avec la deuxième manette, appuyez en même temps sur L1, L2, R1, R2, gauche, rond.

Si cela marche, vous entendrez un son!

Ensuite, avec la première manette, appuyez sur L1, R2, gauche, START.

## **WORMS :** **PLAYSTATION**

**Bombes Bananas, Moutons explosifs, Mini Gun :**

Dans le menu-options, placez le curseur sur "WEAPON OPTION". Dans ce menu, placez le curseur sur "EXIT".

Appuyez alors sur croix, croix, carré, croix, carré, carré, croix, carré, carré.

## **ZEITGEIST :** **PLAYSTATION**

Pour sélectionner n'importe quel stage, allez à l'écran options et effectuez la manipulation suivante : SELECT, R2, L1, carré.

## **RACE DRIVING A GOGO :** **PLAYSTATION**

**Pour jouer avec la voiture du champion :**

A l'écran-titre, appuyez sur rond, croix, carré, triangle, rond, triangle, carré, croix, rond.

## **ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 :** **SATURN**

**Mode freeplay :**

A l'écran du squelette violet, appuyez sur haut, haut, droite, droite, bas, bas, ou haut, haut, gauche, gauche, droite, droite, bas, bas. Si ça marche, vous entendrez une voix disant "excellent".

**Code des personnages secrets :**

Les codes suivants sont présentés dans l'ordre suivant des boutons:

X, Y, Z, A, B, C.

Mileena : 7, 0, 0, 7, 2, 3.

Classic Sub-Zero : 7, 6, 0, 5, 2, 0.

Errac : 9, 6, 4, 2, 4, 0.

**Jouez avec Human Smoke :**

Joueur 1 : après avoir sélectionné le robot, maintenez gauche + point fort + block + pied fort + run.

Joueur 2 : faites la même chose que le joueur 1 mais remplissez gauche par droite.

**Codes supplémentaires :**

390 - 000 : joueur 1 inflige dommages

000 - 390 : joueur 2 inflige dommages

390 - 390 : les deux joueurs infligent dommages

722 - 722 : système combo activé

321 - 789 : super sauts

555 - 556 : coups spéciaux désactivés

688 - 433 : uppercuts rapides

040 - 404 : real kombat

024 - 689 : super endurance

975 - 310 : pouvoirs régénérés

## **HERMIE HOPPERHEAD :** **PLAYSTATION**

Dans ce jeu de plate-forme Japonais très sympathique, il y a un moyen de finir les stages très rapidement.

**Pour finir le stage facilement :**

A l'écran-titre, appuyez sur triangle, carré, croix tout en choisissant le mode "NEW GAME". Ensuite, durant une partie, appuyez sur SELECT et START.

Beaucoup d'étoiles tomberont. Ramassez-les toutes et dès que vous avez fini de les prendre, appuyez à nouveau sur SELECT et START.

C'est pas plus compliqué que ça !!



# AGORA DREAM

## LE COUP DE GUEULE DU REDAC. CHEF !



Désolé Fabrice, je t'avais promis la rubrique Agora Dreams afin de célébrer ton arrivée parmi nous.

Mais devant les différentes discussions que je viens d'avoir avec certains éditeurs ou directeurs de marketing, j'ai décidé de pousser mon cri de colère, ( moi qui pourtant ne m' énerve jamais ) , devant les propos qu'ils osent tenir.

Il faut savoir que Consoles News ne dépend d'aucun gros groupe de presse et qu'il est réalisé par une bande de copains fous de jeux vidéo qui n'arrivaient plus à se reconnaître dans les magazines existants. Pourquoi me direz vous?

Tout simplement parce que la seule possibilité pour eux de se faire une idée d'un jeu était de lire les articles et la note mise par les magazines spécialisés.

Mais il arrivait trop souvent qu'après avoir lu un article mettant en valeur un jeu , relayé par une grande campagne publicitaire ils restaient sur leur faim , regrettant alors l'achat.

Aujourd'hui, ils comprennent.

Certains directeurs de marketing aidés par leurs attachés de presse , n'engagent de publicité que dans les magazines mettant en valeur leurs jeux. ( Certains mag ne peuvent survivre qu'avec de la publicité ) .

De ce fait deux éditeurs ne sont pas d'accord avec notre façon de noter leurs titres et ont décidé de nous "boycotter".

Pour l'un après avoir passé plus de vingt cinq appels, l'attaché de presse ne veut plus me parler , je suppose , et ne m'a jamais envoyé les titres promis.

Pour l'autre le langage est simple pas de bonnes notes , pas de publicité. Je me réserve bien sûr la possibilité de vous les faire connaître dans l'édition du mois prochain à moins qu'ils n' acceptent de retravailler avec nous selon nos critères.

..Alors chers lecteurs, il faut savoir que j'ai choisi, j'ai décidé de laisser la note donnée par les testeurs , quitte à m'attirer les foudres de certains et me priver de publicité.

En bon journaliste, nous nous devons de vous informer de la qualité des jeux malgré les investissements engagés.

Au bout du compte c'est peut être vous les dindons de la farce qui achetez suite à la notation mise par des magazines complaisants relayés par une campagne publicitaire pour des jeux qui n'en valaient pas la peine.

Je tenais quand même à vous rassurer , tous les éditeurs ne sont pas à mettre dans le même panier et il s'agit de l'espérer d'une minorité.

La plupart d' entre eux acceptent certes difficilement mais acceptent la critique.

Sachez que si les éditeurs insèrent dans notre magazine des publicités , celles-ci n'auront été l'échange d'aucun bon procédé et prouvera la reconnaissance de l'éditeur à un magazine qui dit ce qu'il pense et qui pense ce qu'il dit !

Et d'après votre courrier vous aussi vous remarquez des incohérences entre les notes et la qualité du jeu.

J'imagine que certains attachés de presse ou de marketing feront des bonds en lisant cette page , mais je rappelle qu'à Consoles News nous avons réalisé un magazine pour vous et non pas pour être un catalogue de propagande de jeux vidéo.

Alors , Mlle, Monsieur, Madame, représentant des éditeurs comprenez que si je pousse ce coup de gueule c'est aussi dans votre intérêt , un magazine qui ne note rien en dessous de 80 % n'arrive plus à avoir la confiance de ses lecteurs.

Nous n'hésitons pas à Consoles News à

mettre de bonnes notes, alors soyez bons joueurs et acceptez la critique même si cela fait mal.

Amis lecteurs pour qui ce magazine est fait, Consoles News a décidé de vous faire participer.

Alors à vos stylos !

Devant les différences de notes qui peuvent apparaître entre les revues, nous avons décidé de vous laisser la plume pour donner votre opinion sur un jeu bien précis . Ce mois-ci nous vous demandons d'émettre un avis sur Time Commando et de le noter. Ces avis seront publiés.

Ecrire à

**Consoles News - Time commando .  
18/20 avenue Aristide Briand  
94110 Arcueil**

Vous avez toujours voulu participer et donner vos avis dans un journal, nous vous offrons la possibilité de participer avec nous à l'élaboration d'un numéro.

Ecrire à **Consoles News - lecteurs** ( Voir adresse plus haut)

Pour finir , j'aimerais pouvoir compter sur votre soutien dans notre démarche de vérité concernant la notation de Consoles News vis à vis des éditeurs et démontrer ainsi que nous avons raison d'être objectifs. La seule publicité qui nous tient à coeur c'est la votre , alors n'hésitez pas à faire connaître notre magazine autour de vous ...

Soyez nombreux à m'écrire et nous pourrions nous faire entendre et continuer dans la voie que Consoles News s'est fixée :

**100 % FUN  
100 % SANS CONCESSION**

Ecrire à **Consoles News- Soutien à JM**  
Ps: Responsable de Marketing n'ayez pas peur d'investir dans Consoles News un magazine qui dit tout haut ce qu'il pense , un magazine qui monte...(40 % D'augmentation de ventes entre le N°1 et le N°2)

JM



# EN DIRECT DE LA REDAC...



Tin se défonceant pour le dossier Tobal n°1.



Il est dur de rendre des comptes à Canouche !

Zak absorbé par les méandres d'internet.



Tous sommes entièrement à votre écoute !



Kamino se remettant très mal du décalage horaire. Il ressemble à une Tortue Ninja.



Canouche entièrement satisfaite des textes de notre petit dernier : Fab.

La redaction en pleine effervescence pour le retour de Kamino du Japon.



Le poids de la responsabilité sur ses épaules: c'est dur !



Frenshy: « ah les bonnes conversations avec Bernadette II »



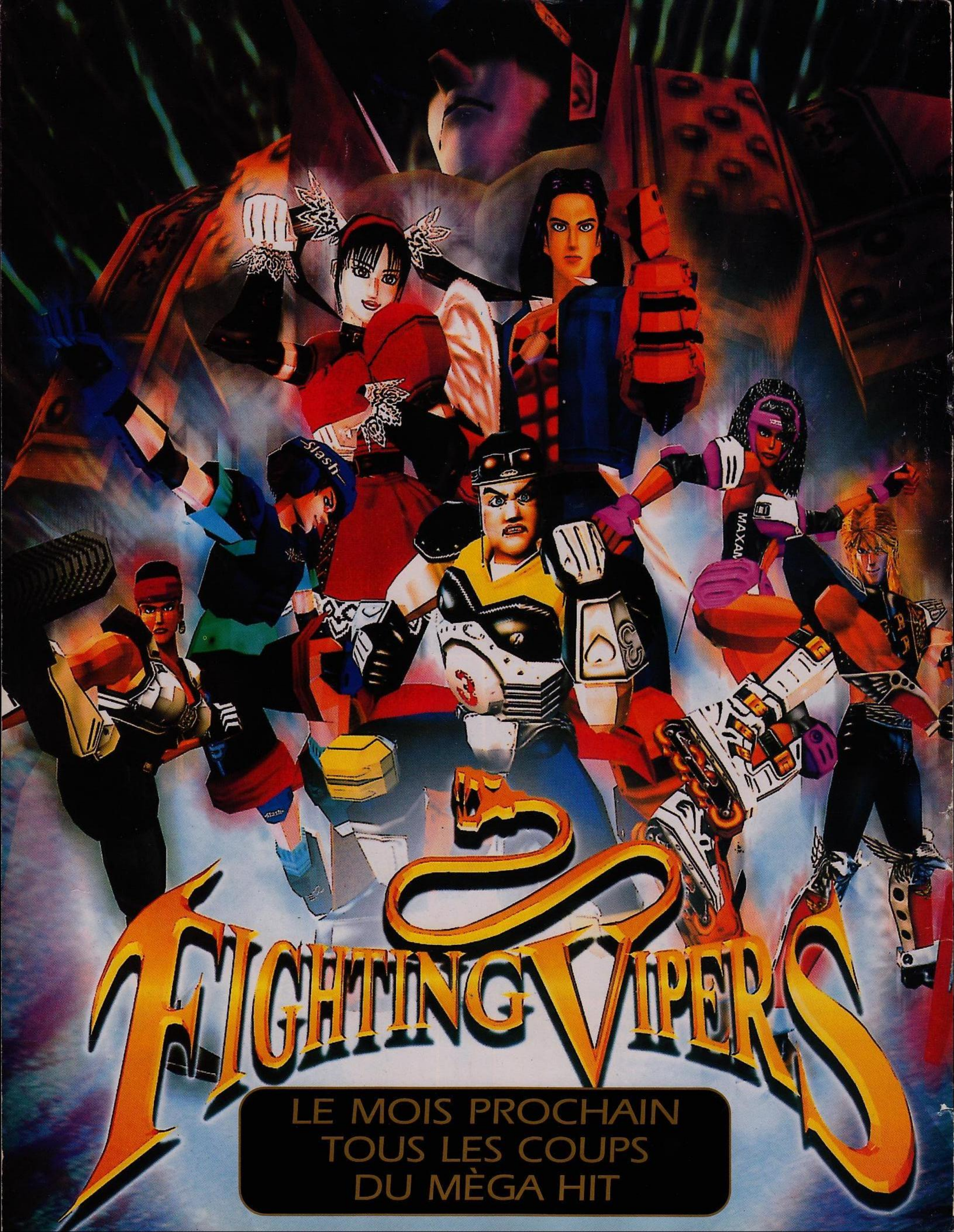
Maure: « mais où est passé Captain ??? »



Francky Fracas soutenant notre mascotte Snoopy.







# FIGHTING VIPERS

LE MOIS PROCHAIN  
TOUS LES COUPS  
DU MÉGA HIT