

CONSOLES  
100% FUN - 100% SANS CONCESSION

# CONSOLES

200% FUN - 200% SANS CONCESSION

N° 11 - MAI 97

## N'ouvrez pas ce mag !

ou vous ne pourrez plus  
vous en passer !

### A L'INTERIEUR !

#### NEWS

48 pages à déguster !

#### GAME PLAY 64

Pour tout savoir sur l'actualité  
de la Nintendo 64 !

#### LES 1ERES IMAGES

20 jeux en avant-première !  
DUKE NUKEM 3D, PANZER DRAGON RPG, ...

#### BUSINESS NEWS

Toute l'actualité économique internationale  
des jeux vidéo

#### ARCADE NEWS

Exclusif ! les photos inédites de Samurai  
Shodown 64 !

#### ON LINE IN THE WORLD

Tous les jeux imports du moment !  
F1 Human (N64), Bushido Blade (Play.),  
Cyberbots (Sat.), ...

#### DOSSIER

Découvrez la conception d'un jeu vidéo !  
CRYO nous a ouvert ses portes.

#### COMING SOON

Sky Target (sat), Fighter megamix (Sat), ISS  
PRO (Play), V Rally (Play) ...

#### TESTS

Plus complets, plus dépouillés ... pour vous faire  
une vraie opinion avant d'acheter !

Soul Blade mieux que TEKKEN II ?

LE MEGA TEST 6 pages

ET ENCORE PLEIN D'AUTRES  
RUBRIQUES ...

DO 64 - SATURN - PLAYSTATION



T 1928 - 11 - 28,00 F





# Les nouvelles rubriques !

S

O

M

M

A

I

R

E



Qu'est ce donc que cette rubrique? Et bien c'est tout simplement notre nouvelle rubrique import. En effet, là aussi nous pensons qu'il est de bon ton de vous renseigner sur les meilleurs jeux étrangers susceptibles d'être adaptés en officiel..



Ici, pas de langue de bois.. On encense, on casse, on aime, on déteste; on se lâche quoi!! Bref, on dit ce que l'on pense et on pense ce que l'on dit: ça plaît ou pas aux éditeurs, et alors !?!



Arcades News revient pour votre plus grand plaisir. Et oui! après un arrêt momentané, nous avons décidé de la remettre au goût du jour en lui faisant un tout nouveau look et de lui consacrer plus de pages. Bien sûr, les informations que vous y trouverez seront toutes fraîches et récoltées par notre grand spécialiste :Chewee ( qui est resté baba devant Scud Race).

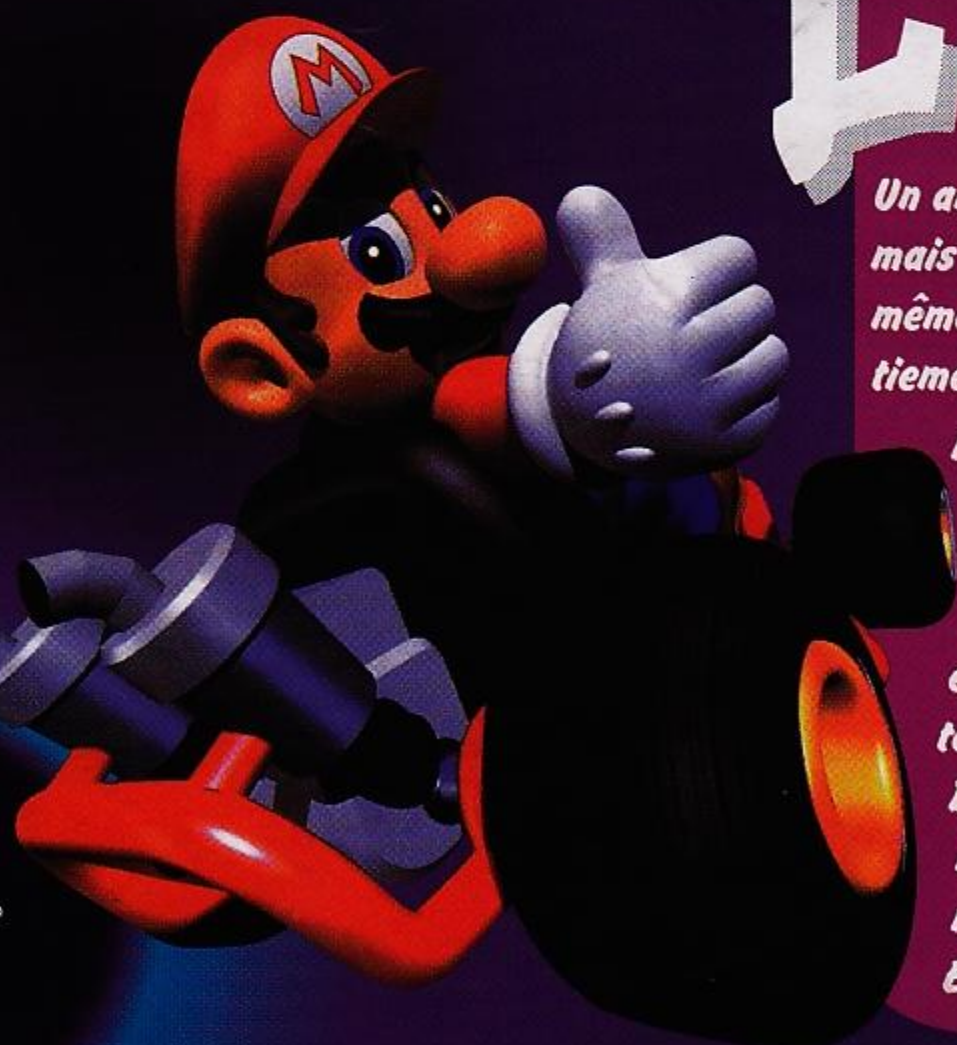


La Nintendo 64 n'est pas encore sortie en France qu'un tas de rumeurs circulent déjà autour de la date fatidique, au DD64, etc.. Vous l'aurez deviné, Game play 64, c'est plusieurs pages exclusivement dédiées à la Nintendo 64 et à tout ce qui s'y rapporte de près ou de loin. Et si cette rubrique reçoit un avis favorable ( ce dont je ne doute pas) peut être que Game play 64 s'étoffera de plus de pages...



Business News, c'est la rubrique qui vous permettra de tout savoir sur le marché du jeu vidéo: fusion entre éditeurs, meilleures ventes du mois, procès, contrats signés, sociétés vidéo ludiques cotées en Bourse, dépôts de bilan, etc..

## L'édito



Un an ! C'est bien peu dans une vie d'homme, mais tellement déterminant ... Il en va de même pour un magazine, et après les balbutiements - somme toute bien naturels - des premiers numéros, Consoles News joue aujourd'hui dans la cour des grands, en témoignent vos réactions au sondage organisé le mois dernier, souvent encourageantes, parfois critiques, mais toujours constructives ... D'ailleurs, ce mois ci, parmi les nouvelles rubriques qui ont vu le jour, certaines répondent directement à vos suggestions. Entre autres nouveautés, vous pourrez

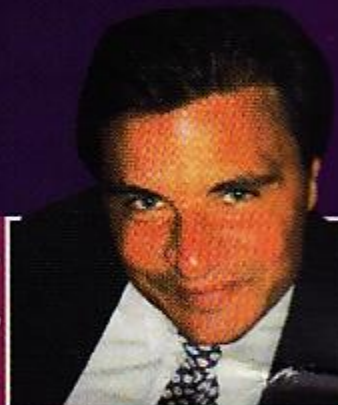
retrouver tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur le bussiness du jeu vidéo, redécouvrir le monde de l'arcade, ou vous imprégner des dernières nouvelles de la N64.

A part cela, nous vous faisons découvrir les coulisses cachées de la création d'un jeu, ce qui permettra peut-être à certains d'entre vous d'avoir les renseignements nécessaires pour intégrer le milieu du jeu vidéo.

Alors si un jour grâce à nous vous faites partie du cercle très fermé des professionnels du jeu, faites le nous savoir.

Bonne lecture.

JM Le big'edac



CONSOLES NEWS est une publication mensuelle éditée par



18/20 av. Aristide Briand  
94110 Arcueil  
Tel : 01.49.85.82.13

Directeur Général  
Directeur Artistique  
Franck CHEMLA (FRANCKY FRACAS)  
Directeur de la publication  
Rédacteur en chef  
Jean Marc CHEMLA (JM)  
Rédacteur en chef Adjoint  
Stephane Belaiche (Steeth)

Secrétaire de rédaction  
Yaël CHEMLA (YAYA)  
Responsable News internationales  
Arnaud de Keyser (CHEWEE)  
Acquisition Vidéo et Photogravure  
François CHÉRIF (FRENESHY)

Chef de la publicité  
Patrick SALMON  
Conception Réalisation  
Franck CHEMLA  
Laure GAULIER  
MAMADOU (pour les dessins)  
IMPRESSION  
Imprimerie Quebecor

DISTRIBUTION  
Transport Press  
Commission Paritaire 77072  
Ont collaboré à ce numéro  
MAMADOU, TIQG, YAYA, FREN SHY, ZAK, JM, HITO, KAMINO, BRICE, FRANCKY FRACAS, FAB, WILL'NUTS, STEETH, CHEWEE, FANY, MARIE.



# Où aller !

Courrier p24

Game Play 64 p26

News p10

Business News p24

Arcade News p46

Cyber News p50

On line in the world p54

Le dossier p65

Coming Soon p76

Abonnement p90

La Bd p91

Avis Testeurs p94

Tests p96

Games Tips p126

# Le dossier !

## PROGRAMMEUR, TESTEUR, POURQUOI PAS ??

Tout va pour le mieux dans le meilleur des mondes : vous avez travaillé tout l'été, récolté un peu d'argent auprès de mémé pour vous payer enfin le titre qui vous narguait des semaines durant sur le présentoir... Au moment où vous tenez le jeu tant convoité et donnez l'argent gagné à la sueur de votre front (merci mémé!), sachez que des hommes et des femmes ont travaillé des mois voire des années sur ce produit, se sont peut-être brouillés avec leur conjoint(es), ont passé des nuits blanches et récolté des cheveux blancs avant l'âge pour que vous puissiez vous éclater comme des malades, bref, pour que vous en ayez pour votre argent. Tata... lever de rideaux !! C.NEWS vous dévoile la partie immergée de l'iceberg et vous dit tout sur le développement d'un jeu de A à Z... En plus, vous y retrouverez des interviews et des indics sur les différents métiers de l'informatique.



VANDAL HEART P96



SOUL BLADE P98



MICRO MACHINE V3 P104



POWER RANGERS ZERO P106



TORICO P108



SPEEDSTER P110



TEST DRIVE OFF ROAD P112



BOMBERMAN P114



AREA 51 P116



FIFA 64 P118



JOHNA LOMU P120



CARNAGE HEART P122



FIFA 97 P124



NBA 97 P124



# LE COURIER DE

Chouette, c'est le joli mois de mai qui arrive ! Le beau temps, les jours fériés, les filles en mini-jupes, tout ça quoi... Quelques changements dans ce courrier, un petit peu moins débile que d'habitude (quoique...) En effet, à la place des classiques élucubrations de Minium ou de Seb 25001, vous retrouverez des questions, des vraies, étant donné que c'est ce que vous avez demandé dans le sondage...

On commence par Brice.

**Mon nom est Brice, oui, je viens de le dire, alias M. Jordan car moi aussi j'aime le basket, tu m'en vois ravi, comme Brice (de l'équipe de C.N. cette fois), sauf que je ne suis pas Black.**

Ben, en fait, Brice, désirant oublier ses problèmes avec le Master de Monster Trucks, qu'il a eu un mal fou à lancer, a suivi nos alcoolos de service (Chewee et Fab') dans leurs escapades nocturnes. Du coup, ces derniers temps, Brice est plutôt gris...

**Mais on s'en fout.**

Complètement.

**Passons donc aux choses sérieuses.**

**A quand les CD démos et autres cadeaux ?**

Nous, on est partant pour faire des CD, mais on vendra le mag' à 75Fr...

**A quand la rubrique Petites Annonces ?**

A quand 4 pages de Courrier ? Non, plus sérieusement, les petites annonces se feront pas l'intermédiaire du Club.

**Quelle est la date de sortie de Resident Evil 2 en français ?**

On prie pour qu'il arrive avant la fin de l'année.

**Quand sort exactement FF7 en officiel, car il y a plusieurs dates ?**

S'il y a plusieurs dates, c'est que Sony n'a pas communiqué de date officielle. Simple, non ?!

**Pourriez-vous me donner tous les coups possibles sur Actua Soccer ?**

Personnellement, non. Demande à Fanny.

**Salut à toute l'équipe et continuez comme ça.**

Retour du Sonymaniac, de Luçon,

en Vendée.

**Need for Speed 2 vaut-il le coup lorsque l'on possède le premier ?**

On va déjà attendre sa sortie, après on en reparlera, hein ?!

**V-Rally semble dément, mais ne va-t-il pas être décevant comme pratiquement tous les jeux français ? Je veux dire par là que les programmeurs français préfèrent le côté graphique au fun et à la jouabilité.**

Ayant vu le soft tourné au catastrophique salon du multimédia, j'avoue avoir été assez déçu. S'il est exact que le soft est superbe, le clipping est très important et les bruitages particulièrement mauvais. Quant à la maniabilité, je ne peux pas vraiment te dire, dans la mesure où le gars qui y jouait utilisait un Neogimachin (outil déjà inadapté) et s'en servait comme un gland. Néanmoins, la version présentée était loin d'être terminée, le jeu ne devant sortir qu'en juin... donc...

**Soul Blade va-t-il révolutionner le monde des jeux de baston ?**

Révolutionner, non. Le seul jeu vraiment original actuellement est bien Bushido Blade (que je n'aime pas, d'ailleurs). Soul Blade est un excellent soft, très beau, violent, mais qui ne doit toute son originalité qu'à la présence d'armes blanches (et encore).

Passons à Jean-Marc bis, dit le Rebel.

**Est-ce qu'un Bomberman est prévu sur Playstation ?**

Hudson Soft a décidé de développer sur Playstation, mais il semblerait que Bomberman ne fasse pas partie de ses projets sur la bécane Sony.

**Est-ce qu'une suite est prévue à Legacy of Kain ?**

Euhhh...

**Pourquoi aucune fille ne teste de jeux ? Ne seriez vous pas un peu macho ?**

Et Fanny, c'est quoi ? Un transsexuel ?

**Domage qu'il n'y ait plus de rubrique daube du mois, ça me faisait bien marquer...**

Si la rubrique Francky fracas est absente du magazine, c'est parce qu'il n'y a pas de daubes !

Il semblerait que la personne suivante se tienne en grande estime : voici Momo le Zero...

**Que me conseillez-vous entre Jet Rider et Moto X ?**

Sachant que Moto X est une daube sans nom, mieux vaut se laisser tenter par Jet Rider.

**Pourriez-vous me dire pourquoi les programmeurs de Takara s'obstinent à sortir de nouvelles versions de leur Toshinden, toutes plus merdiques les unes que les autres ?**

Non. En tout cas, ils ont raison : pense à nous autres, pauvres testeurs, qui passons nos journées à tester de bons jeux... Alors, une petite daube de temps en temps, c'est bien, ça rompt la monotonie !

**Je voulais dire à Lily que je trouve ça cool qu'une fille s'intéresse aux jeux vidéo et qu'elle en parle. Parce que moi, ma voisine elle est laide et elle aime pas les consoles.**

Personne n'est parfait !

La Lettre du Mois

Une lettre somme toute assez classique de par son contenu, mais qui, hélas, s'avère être le triste reflet de la réalité (ou le reflet d'une triste réalité, comme vous voulez) (voire même, le triste reflet d'une triste réalité)...

**Je suis un fou de jeux vidéo et j'ai touché à un grand nombre de machines et de jeux. Mon âge allant en augmentant (heureusement !), le regard que je porte sur les jeux vidéo est largement plus critique qu'auparavant. Ainsi je découvre jour après jour de nouveaux jeux 32 bits qui s'avèrent plus mauvais les uns que les autres. En effet, nombre d'éditeurs considèrent le monde du jeu comme un "enclos de vaches à lait" (belle expression). "Faire du fric", voilà une bien terne devise... Jeux bâclés et sans intérêt, voilà le quotidien du joueur de cette fin de vingtième siècle. Heureusement, quelques éditeurs ont compris le sens du mot "plai-**

**sir" et tout ce qui peut l'accompagner : plaisir des yeux, plaisir du jeu... Ainsi, comment ne pas s'extasier devant un FFVII qui, même en version jap', conserve nombre d'atouts attirants. Il semblerait que la "facilité" générée par les 32 bits laisse libre cours à la paresse des programmeurs... Comment supporter un Hang On GP de la part d'un AM de Sega ? Il est facile de conclure que les éditeurs se basent désormais sur une réputation bien installée plutôt que sur la qualité d'un soft pour faire des bénéfices...**

"In your face !" comme qui dirait. Mais, il faut tout de même rendre à César ce qui est à César (comme dirait ce très cher Luc de NG...!!!) Les 32 bits ne sont pas des machines si facilement programmables, du moins pas la Saturn. La preuve, nombre d'éditeurs ont délaissé la machine Sega car celle-ci demande un travail de programmation bien plus conséquent que la boîte en plastique gris. Néanmoins, il est évident que certains éditeurs se moquent allègrement du joueur en sortant des titres qui sont aussi beaux que vides d'intérêt. Mon regard ce tourne d'ailleurs vers ce cher Steeth... j't'en foutrai des "Jedi raté", moi... Maintenant, nous, joueurs, nous ne faisons pas toujours très bien les choses en achetant parfois des jeux tout simplement lamentables et en poussant donc les éditeurs à persévérer dans cette voie (la preuve est que Rebel Assault 2 se vend relativement bien). Il est exact que conseillés par une presse très souvent corrompue (mis à part CNews... même si Steeth...), certains réalisent des achats qu'ils regrettent immédiatement...

## LE COIN DU FAX

Il semblerait que vous soyez nombreux à posséder un fax, tant mieux ! C'est d'ailleurs le cas de Gégé qui est d'ores et déjà un habitué...

**Metroïd est-il annoncé sur N64 ?**

Oui, mais on ne possède pas d'in-



fos supplémentaires.

**La carte d'extension Sega sert-elle seulement à VF3 ou les autres éditeurs s'en serviront en tant que support hardware ?**

Il semblerait que cette cartouche soit une extension à part entière. Des rumeurs laissent d'ailleurs entendre que pas mal de jeux l'utiliseront, comme Tomb Raider 2 (ce ne sont que des rumeurs).

**Peut-on donc conclure que si Sega chôme en ce moment sur le soft, c'est pour se défoncer sur cet add-on 64 bits ? Avec quelques jeux bétons en prime ?**

Sega n'est pas particulièrement bavard sur ces travaux hardware en cours. Donc...

**Peut-on prier pour une version console de Scud Race ou faut-il que j'achète la borne tellement elle est bonne ?**

Une version Saturn est prévue, mais elle n'atteindra pas la qualité de la borne, faut pas rêver...

**Quels sont les projets de Treasure Soft sur Saturn ?**

Treasure planche actuellement sur Silhouette Mirage, jeu dont on ne connaît pour l'instant que le nom...

**Enemy Zero sera-t-il traduit en français ?**

En français peut-être pas, mais une version européenne est en préparation.

**Arrivent-ils en version française : Cyber Bots, un jour peut-être, Puzzle Fighter 2, idem, Shining the Holy Ark, au mois de juin si tout va bien, Dragon Force, non (injustice, injustice...) Sky Target, en juin aussi, et Rayman 2, il sortira en VF avant tout... s'il sort !**

Passons à NBL (ou NBC, j'sais pas...)

**La Nintendo hante mes nuits depuis que je l'ai vue au Multimedia World Show...**

Tu l'as vue au Multimedia World Show toi ? T'es sûr que c'était pas la Pippin ?!

**... aussi ai-je décidé de me la procurer par tous les moyens, seulement il reste quelques points à éclaircir.**

**Quel est son prix aux USA et en Angleterre (ainsi que celui des jeux) ?**

La machine tourne dans les 1500 Frs et les jeux dans les 400-500

Frs.

**Est-il interdit d'en importer une ?**

Il est difficile de t'interdire de ramener des souvenirs de vacances... Mais, disons que c'est déconseillé (sinon Nintendo France va envoyer une bande de nains de jardin en salopette rouge détruire tes canalisations)

**Vous n'êtes pas sans ignorer que des copieurs Ultra 64 sont déjà en circulation en France ...**

Ultra 64 ? Qu'est-ce donc que cette machine (ça c'est parce qu'on m'engueule à chaque fois que je dit "Ultra 64")

**... ne pensez vous pas que Nintendo par ses tarifs exagérés va accroître le nombre de pirates en France ?**

Il semblerait que Nintendo n'ai absolument rien à faire de ce qui se passe en France, pays dans lequel la demande console est, semble-t-il, trop faible pour que l'on s'y intéresse...

Et on termine par Cyril, de Neufchatel en Bray.

**Apparemment, la pêche a dû marcher chez vous ces temps-ci, mais le poisson d'avril (p131) n'a pas fonctionné pour tout le monde...**

On s'amuse comme on peut... il y en a qui invente des consoles, nous on reste simples...

**Le dossier Nintendo est classe, mais ne vous êtes vous pas trompés entre les photos de Wipe Out 2064 et celles de F-Zero ?**

Tu as peut-être repéré un de nos poissons, mais tu t'es carrément fait avoir par l'autre... En effet, Wipe Out 2064 n'est nullement annoncé par Psygnosis...

**Savez vous si un autre Sim City est en préparation ?**

Sim Town est disponible au Japon sur PlayStation. Sinon, il semblerait (information à prendre au conditionnel) que Maxis planche sur un Sim City 3000.

**La N64 égale-t-elle vraiment les grosses config PC du moment ? Si oui, lesquelles ?**

Niveau jeu, la N64 vaut bien une bécane rapide (P166) avec une carte 3D... Mais les jeux proposés

## DERNIERE MINUTE...DERNIERE MINUTE



Les bouclages sont de plus en plus durs à CNEWS, nous n'avons même plus le temps d'aller manger au restaurant ! Nous sommes fatigués, stressés et démotivés. Aidez nous SVP. Venez nous libérer de cet enfer. Ecrivez nous par fax au 01.49.12.70.69.

Merci

Un pigiste que ne peux pas donner son nom  
F. Fracas rôde par là !

sont radicalement différents.

### EN VRAC

**Je voudrais juste vous dire que la N64 est disponible en Import près de chez moi et donc qu'elle n'est pas introuvable. (Florent, de Narbonne)**

Ai-je jamais dit qu'elle était introuvable ?

**Quel est le meilleur jeu entre Rebel Assault 2 et Wing Commander 4 ? (Magnum, membre actif du...)**

A choisir entre la peste et le choléra... Si tu tiens vraiment à claquer 400 balles dans un jeu de ce genre, achète Wing Commander IV. Sinon, si tu aimes les shoot plus académiques, prends LA référence sur Playstation : Raystorm.

**Pouvez-vous me faire une liste des jeux de rôle sur Saturn ? (Mickaël, de Ste Sève)**

Euh... OK, mais on se contente de l'officiel... Alors : Story of Thor 2, Mystaria, Dark Savior, Torico (plus aventure), Shining Wisdom et j'en oublie sûrement. Mais le meilleur est à venir. Sega annonce en effet la sortie de Shining the Holy Ark et de Mystaria 2 pour le mois prochain. Sinon, Lunar, Albert Odyssey, Dragon Force et Magic

Knight Rayearth ont de fortes chances de sortir un jour dans notre beau pays, ces jeux étant disponibles (ou bientôt disponibles) en version américaine.

**C'est quoi le meilleur jeu de bagnoles sur Playstation en ce moment ? (Seb, alias Golgoth 13)**

Ben... Pour ce qui est des simulations, le meilleur reste sans conteste Formula One. Niveau jeu de course classique, choisis Rage Racer (uniquement en import, pour le moment).

### REMERCIEMENTS

Allez, un peu de gentillesse... On remercie donc Web : site Val Nord, 5 rue des Jeunes Chiens, 95500 le Thillay, 01 39 92 88 38, tout nouveau grossiste (avec les anciens de STI) qui nous a prêté tout plein de jeux, tout comme ce bon Larry de Game Station, 10 rue de la Grange aux Belles, 75 010 Paris

Consoles News, 18-20 avenue Aristide Briand, 94110 Arcueil.  
Fax : 01 49 12 10 69



# GAMEPLAY 64

Pour tout savoir sur

## NINTENDO A LA RECHERCHE DE BLOCKBUSTERS !

Et voili voilà la nouvelle rubrique que personne n'a encore osé faire : La rubrique "pur 64". Celle que vous n'avez cessé de nous réclamer dans le sondage. Et malgré le retard de sa sortie en France, vous en saurez autant que possible grâce à Consoles News et à son équipe de rêve. Faxez-nous encore. On veut être en phase avec vous. Faites nous part de vos critiques N64 on les publiera pour les communiquer à Nintendo.

Nintendo s'est enfin rendu compte qu'il était peut-être temps de prendre les choses un peu plus sérieusement. En effet, les titres manquent cruellement sur la Nintendo64. A peine 2 à 3 par mois pour les meilleurs mois, même au Japon ! De quoi faire rire Sony, qui se dit que sa machine est peut-être moins bonne, mais qu'au moins l'abondance des titres compense cette faiblesse. L'annonce est tombée il y a un mois. Nintendo annonce un deal avec Electronic Arts pour voir adapter les blockbusters sportifs pour sa N64. EA est un des plus gros éditeurs de jeux dans le monde et historiquement le plus critique

privilèges et entre autres celui de dicter sa volonté. Nous sommes convaincus qu'EA a trouvé un arrangement favorable comme jadis avec la MegaDrive de Sega. Sega en sortira N°.1 aux states d'ailleurs. Nintendo est autant dépendant qu'EA. Donc tous les jeux sur la N64 signés EA seront des jeux sportifs (Foot, Hockey, Basketball, Foot Américain) mais aucun d'eux ne sortira avant le printemps '98 pour le meilleur des cas. Les éditeurs tiers sont aussi prudents vis-à-vis de la N64. Le manque de titres génère une répercussion sur le marché aux states et un peu au Japon. Et, malgré la baisse de prix importante de la machine, Nintendo est conscient

en vers Nintendo et sa politique de licence basée sur une marge de manœuvre à haut risque. Dans le cas de la N64, le contrat de base consiste à devoir payer un droit de 30 dollars par cartouche, pour avoir le privilège "d'être" sur la N64. Pis, les éditeurs sont obligés d'acheter un minimum de 100,000 cartouches non remboursables avant même le démarrage du titre. De quoi faire hésiter les petits éditeurs d'entrer dans la cour des grands. Avant ce fameux "deal", EA n'avait guère de ligne directive pour la N64. Juste Fifa 64 lancé pour observer le marché et la popularité de la N64. Mais le fait d'être leader d'un secteur donne beaucoup de

de la faiblesse de sa logithèque. La bonne nouvelle dans tout ce bintz c'est que le même régime de faveur pourrait être généralisé aux autres éditeurs ayant la même stature qu'EA. A la rédaction de Consoles News, nous sommes plutôt contents de cette nouvelle, mais personnellement je ne pense pas que cela éliminera les daubes qui ont été nombreuses sur la SNES et qui le seront sûrement sur N64, malgré l'avertissement de M. Yamaguchi, président de Nintendo. Le futur nous en dira plus mais je préfère la qualité à la quantité. Malheureusement l'histoire nous a montré que les deux vont souvent de paire.

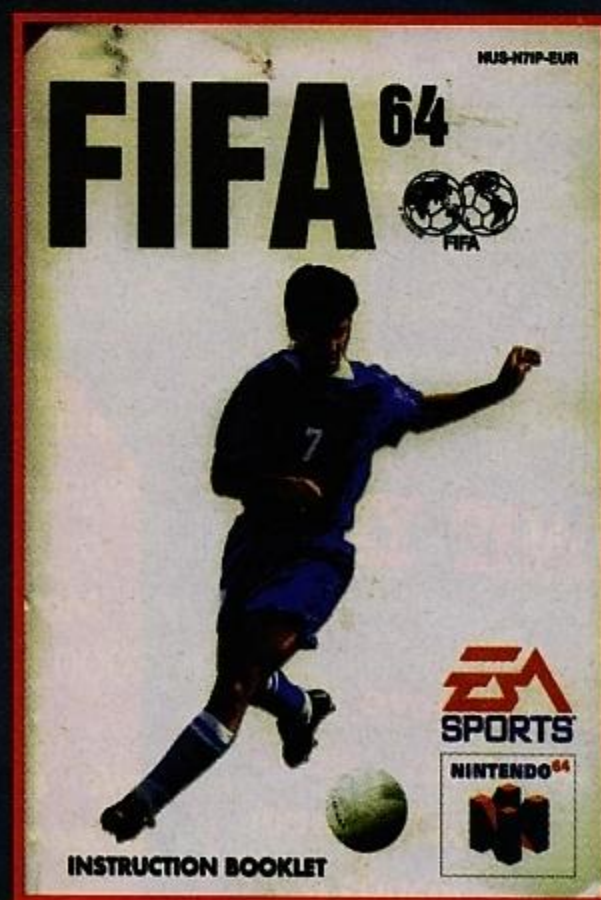
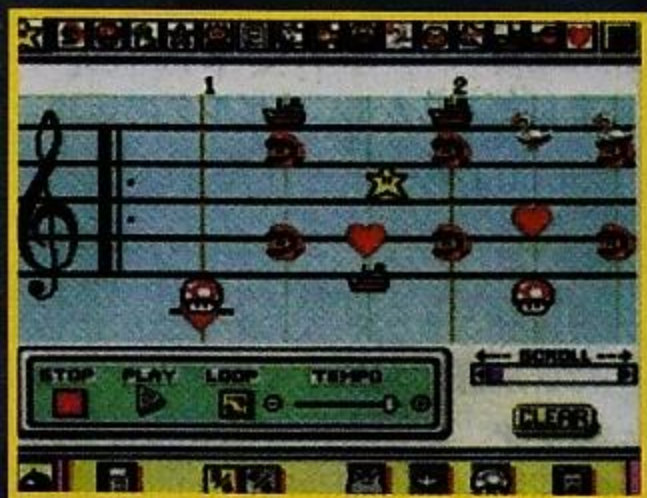


### 3 TITRES PHARES SUR DD. !

Tous les anciens hits Nintendo MarioPaint, Super Mario RPG et Simcity sont prévus pour la 64DD. Imagineer (éditeur) prévoit sa propre version de Simcity 2000. Mais nous savons que, chez Nintendo, on a toujours su ajouter le petit plus qui change tout, même dans un jeu adapté et confirmé sur d'autres plates-formes. Alors pour MarioPaint il devrait ajouter une note ludique dans la création graphique et musicale et pour Super Mario RPG, vendu à 950.000 exemplaires, on nous promet l'apparition de Luigi comme c'était



dit dans la version SNES. Il y a des jours on devient vraiment impatient.



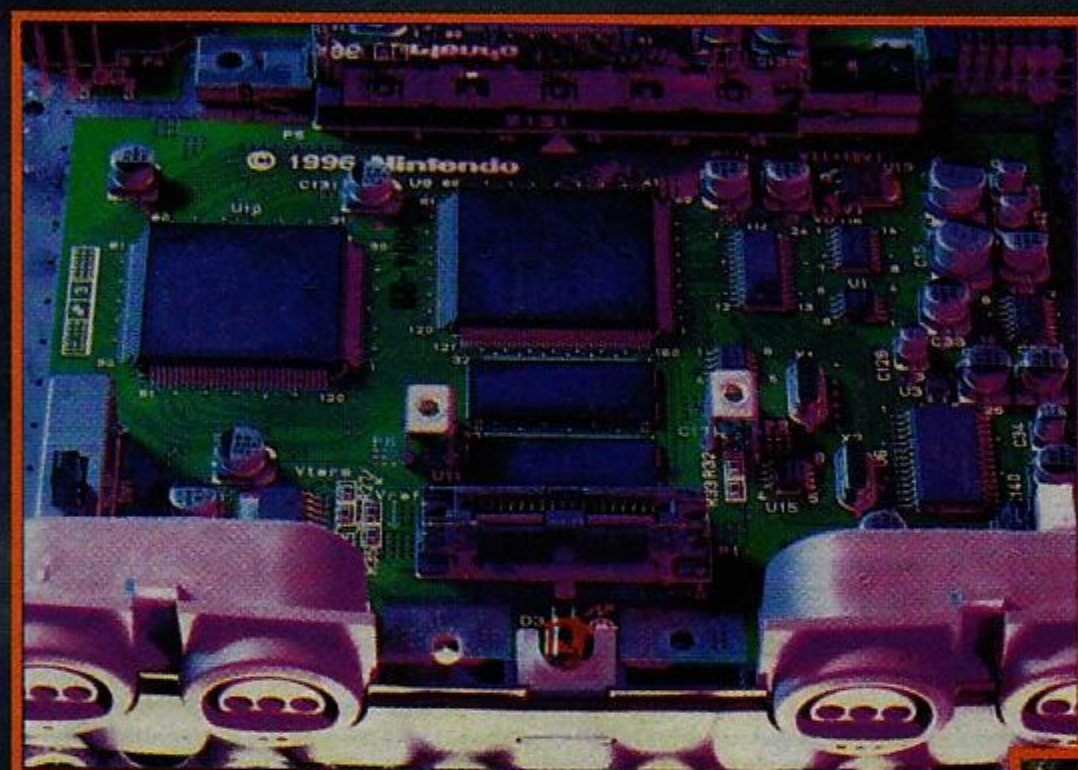


## NINTENDO64, DU PROJET A LA REALITE !

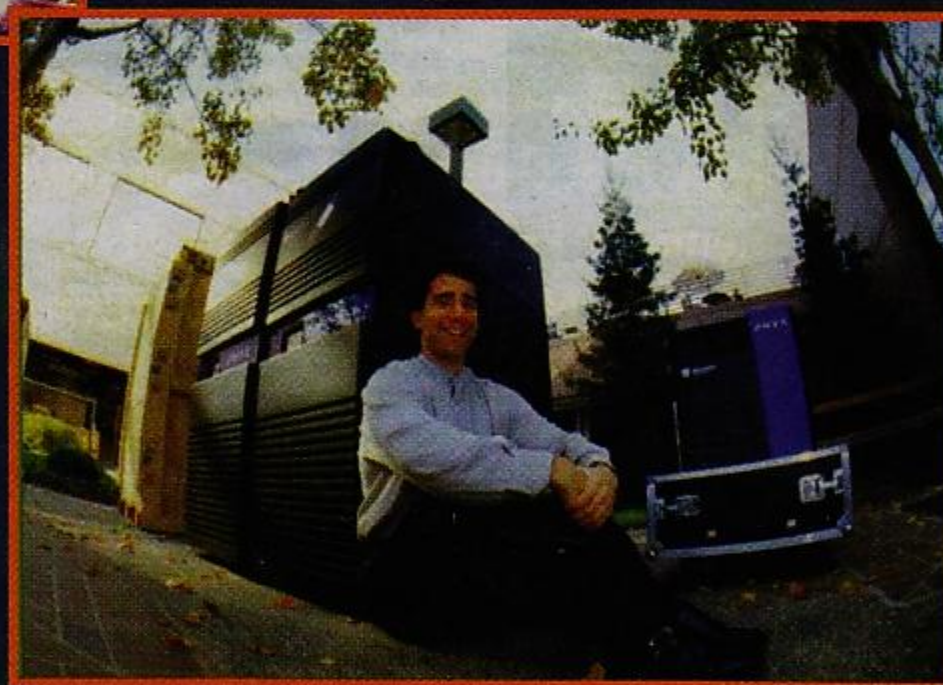
Faut bien s'informer dans la vie. Combien d'entre vous connaissent l'histoire de la Nintendo64 et ses débuts en Californie? Humm? La Californie, siège de toutes les plus belles filles, et aussi le siège de Silicon Graphics Incorporated. SGI leader mondial de l'image de synthèse n'avait en '92 aucun rapport avec le monde vidéo ludique si ce n'est les intros créées par des machines valant 500,000 ff pièce. Mais revenons à ce fameux juillet '92, quand un ingénieur de la firme, Tim Van Hook, développe une version "cheap" du cœur des



peurs pour connaître à fond les capacités de la bécane. Le secret absolu était de rigueur, et quelques employés seulement savaient où se trouvaient les locaux de la section Project Reality. Il aura fallu 2 ans pour que le projet aboutisse, et pendant ce temps Nintendo créa la Dream Team, recrutant les meilleurs développeurs tiers de la terre. Rare, LucasArts, Paradigm Simulation, Angel Studios, Software Creations en feront partie. La console de rêve était née.



grosses station de travail, la Multimedia Engine. Jim Clark alors président de SGI entrera en négociation avec Sega et Nintendo. Le contrat sera signé entre Nintendo et SGI au mois d'août '93. Nom de code "Project Reality". Pendant sa conception Nintendo envoyât des dévelop-



## LES ATOUTS DE LA N64

Voici un compte rendu de l'interview d'un responsable de SGI sur la réelle puissance de la Nintendo64 et l'avantage par



rapport à ses concurrents de sa technologie intégrée. Faut bien faire la part des choses. 32 ou 64bits, 100,000 polygones/seconde, textures mappées, tous ces termes sont un peu flous pour les non initiés. Tellement flou que certains journalistes pensaient que les cartouches Sega et Nintendo contenaient 32 méga-octets. Pourtant elles contiennent 32 méga-bits donc 4 Mo en réalité. L'avantage réel d'acquérir une N64 c'est sa puce gérant la 3D et l'affichage, en plus du processeur principal. La PlayStation intègre déjà une puce semblable mais moins complète, primeur de sa sortie oblige. Le processeur principal de la N64 est déjà une bête de course, avec des performances de la classe d'un pentium. Mais quand on "cable" des fonctions complexes telles le z-buffering dans une puce, non seulement elle allège le processeur mais cela va, disons, nettement plus vite qu'un machin programmé en C ou en assembleur dans le meilleur des cas. Le z-buffering est une fonction qui permet d'attribuer une coordonnée Z à un objet tel un polygone. Quand un programmeur doit gérer quelques milliers de polygones par image, il doit savoir si l'un est derrière l'autre. Le z-buffering permet justement de s'acquitter de la lourde tâche de trier les polygones. Une tâche qui peut prendre beaucoup de temps à programmer. L'anti-aliasing est aussi une fonction intéressante. Croyez-le ou non mais la résolution de Mario64 est de 320x200. A ce stade, l'effet d'escalier est tout simplement exécrable. Mais grâce à l'anti-aliasing qui intègre des pixels avec des couleurs médianes, l'image devient légèrement floue et agréable à l'œil. L'effet d'escalier disparaît et la beauté des graphismes retient le joueur. Et ça se passe en temps réel, dynamiquement sur chaque image !

## RECORD DE LA REDAC. !

Le record de la rédac pour le Time Attack sur MarioKart64 dans le circuit Mario Circuit est de 1'19"88. Bon il y a déjà 2 secondes d'écart avec le record établi chez Nintendo. Mais je peux vous assurer que la chose n'est pas évidente. Alors qui dit mieux ? Faxez -nous vos performances.

## MODEM INTEGRE ?

Rumeur ou vérité? La 64DD pourrait inclure un modem en sus de son lecteur réinscriptible. Une information qui reste à être confirmée, mais qui ne semble pas être dénuée de bon sens. Au Japon le réseau Satellite view existe encore et avec la Saturn qui propose son propre modem en kit, on peut se dire pourquoi pas ?

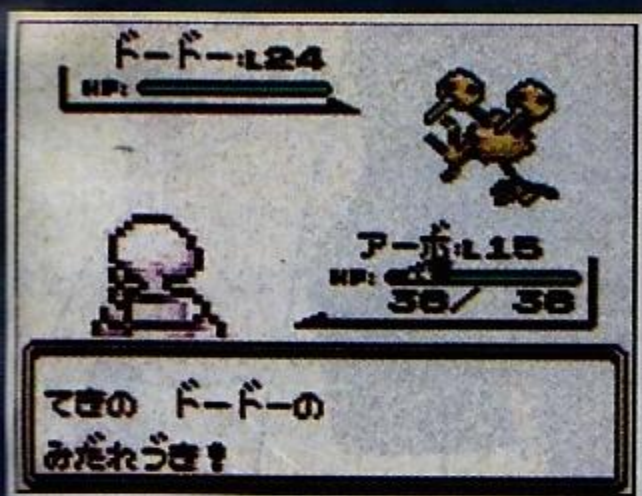




# GAMEPLAY 64



## UN HIT GAME BOY SUR LA 64!



Pocket Monster, ça vous dit quelque chose. En tous les cas, nous n'en avons pas parlé chez Consoles News, puisque c'était sur GameBoy.

Mais il faut savoir qu'au Japon il atteint le 1,5 millions d'exemplaires vendus! Le blockbusters GameBoy quoi. Cet RPG serait prévu sur la 64DD. Pour une fois la bonne idée de jeu nous vient d'une 8bits et non l'inverse. Ca nous démontre bien que le plus important dans un jeu c'est avant tout le concept de base. Pour ceux qui connaissent, le plaisir d'y jouer est encore plus intense grâce à des graphismes nettement plus beaux. A moins que pour certains, ça enlève un peu du charme. Il faut penser à tout et à ...tous !.

## VIBRO-MASSEUR INCLUS! MIAM MIAM.



StarFox64 qui sortira le 27 avril au Japon, inclura l'extension vibrante se logeant dans l'emplacement prévu pour la carte mémoire. Son prix sera de 8,700 yens (396ff). Surprise

garantie auprès de vos copines. L'extension n'a pas été testée dans un environnement humide.



## Pour tout savoir sur ZELDA EN CARTOUCHE?

ZELDA64, prévu sur la 64DD, sortira d'abord en format cartouche, pour commencer. Pour commencer? Eh oui, d'après Nintendo il y aura bien une version sur la 64DD. Mais un peu plus tard, avec un contenu différent. Donc nous aurons une version de Zelda plus vite que prévu. Je suppose que la 64DD sera retardée, mais ce n'est pas si mal quand je pense à mon portefeuille. La



sortie est prévue avant la fin de l'année.

## LA ROUE DE LA FORTUNE, CHOUETTE?

Gametek vient d'annoncer leur nouveau projet sur N64. Avec Jeopardy et La roue de la fortune, cela portera à 3 le nombre de titres sur la N64 développés par Gametek. Inspiré directement des versions TV, leurs sorties sont prévues pour les fêtes au states. Peu excitante comme nouvelle, faut le dire mais espérons qu'avec Robotech, l'éditeur pourra nous surprendre.

## LA GALÈRE COMMENCE!

Il est dans les habitudes de Nintendo de protéger les cartouches avec une puce pour chaque continent. Ils l'ont fait pour la SNES, et maintenant pour la Nintendo 64. Les raisons sont multiples certes, mais ça ne fait pas plaisir à tout le monde, et surtout pas aux powerplayers qui achètent beaucoup de jeux en Import. Bref nous voici dans

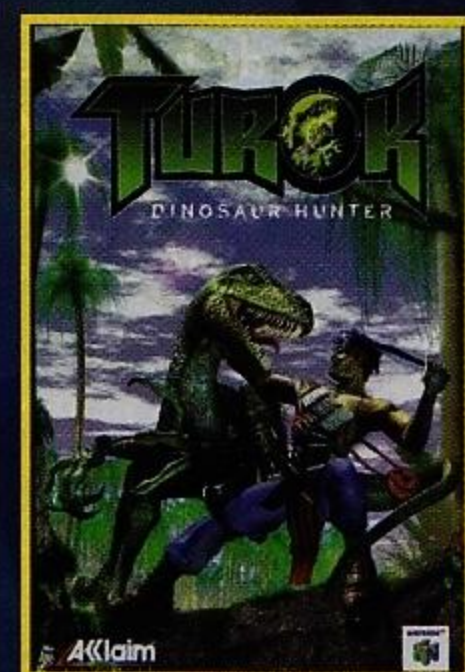


le même processus d'extension à tout va pour contrer la protection. Fire nous propose une rallonge pour les cartouches américaines se jouant sur une console japonaise. Malheureusement, elle ne permet pas de jouer avec les jeux européens, puisque aucune puce n'est intégrée. Mais Fire prévoit une nouvelle extension universelle. Pour plus d'informations appeler le 01302 751428. Bonne

## TUROC DECEVANT?

Des graphismes somptueux. Un jeu hors du commun, bref un jeu qui remplace la bourre du samedi soir. Mais oui, il y a un mais. Comment ce fait-il que l'on ne puisse voir plus loin que sa b... et que l'on nous prétexte l'effet de brouillard quand la N64 permet de gérer le z-buffering? Tout le monde à la rédac m'a parlé de la beauté des graphismes. Mais moi j'ai été déçu du

manque de profondeur. Merde quoi, on est sur une 64bits! Je n'ai jamais vu autant de brouillard dans la vie réelle, bon sens.





## UN PEU JEUSTE, LE NOMBRE HUM?

La domination de Sega et Sony étaient écrasantes, au salon du joujou au Japon. La N64 reste discrète en titre, et quand Konami annule la présentation de Castlevania 64, faut bien se dire que la pente sera dure à remonter. En tout une vingtaine de jeux à nous mettre sous la dent. De quoi rassasier une horde de fourmis.



## UN EXEMPLE A SUIVRE.

Quand un éditeur nous sort une reconversion PC, il commence toujours par nous ressortir une ancienne version des placards. Vous savez celle d'il y a 2,3 ans. Mais Westwood est un éditeur à part. En effet pour la N64 nous aurons le droit directement à la nouvelle vague de command & Conquer prévue aussi pour PC. C&C 3D sera son nom et il sortira peu de temps après la version PC. Enfin un éditeur qui ne prend pas les joueurs pour de simples vaches à lait.

## HALTE AUX PIRATES!

Nintendo a demandé au comité d'anti-piratages américains (USTR) de prendre action contre la Chine, Taiwan, Paraguay et le Venezuela. D'après la firme, le manque à gagner serait de l'ordre de 800 millions de dollars. 50 autres boîtes plus ou moins liées avec Nintendo se seraient jointes à l'action.

## MIDWAY EST DE RETOUR !

Développé par la même équipe que celle qui avait réalisé Mortal Kombat, MK mythologies : Sub-Zero, va amener la série dans une nouvelle direction. Ce sera un jeu d'action/aventure, avec bien entendu des combats et de vastes mondes à explorer. Le personnage principal Sub Zero, sera confronté durant le jeu à une trentaine d'adversaires digitalisés. Ce dont on peut être sûr, c'est que les décors seront en 3D mappé et qu'il y aura des effets de lumière en temps réel. M.K.M. devrait arriver cet hiver.

MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES  
**SUB ZERO**

## UN SAC BIEN INUTILE !

Ce sac a été distribué au cours de l'E3 aux states, l'année dernière. Il est disponible, maintenant auprès de Nintendo Power pour un prix que je qualifierai de vol. Et si par malheur vous vous trimblez avec dans la rue, tous les voyous sauront ce qu'il contient à l'intérieur !



## DES CHIFFRES 64

Plus de 6 millions d'unités vendues dans le monde entier, après moins de 10 mois, ce sont les chiffres révélés par Nintendo. 3,42 millions pour les states, 2,04 millions pour le Japon, et 660,000 pour l'Europe et l'Australie. Même le chiffre des soft vendus est impressionnant. 17 millions de cartouches qui donne une moyenne de 2,7 cartouches par unité vendue. Au Japon les ventes n'atteignaient guère les quelques milliers de machines par semaine, avant la baisse de prix.. Depuis que la Machine coûte 765ff, elles ont atteint les 19,000 unités par semaine. De quoi calmer Sega et effrayer Sony. Et ce n'est sûrement pas maintenant, quand les titres les plus attendus tels Starfox64, Zelda64, F-Zero64, que les choses vont freiner pour Nintendo. Un vrai leader en somme.

## OH LE PAUVRE!

Winbond electronics de Taiwan fabricant de puces électroniques, se fait attaquer en justice pour cause de piratage. En effet ces puces servaient dans des cartouches pirates et copieurs de cartouche. Moi je dis: quand on pirate vaut mieux ne pas signer les puces et laisser des traces. A mort les pirates !

## UNE DATE POUR DÉDÉ?

D'après certains développeurs, Nintendo leur aurait indiqué la sortie de la 64DD pour la fin '97. Pourtant l'annonce officielle au Japon disait pour l'été 97. Le manque de titres et la capacité de production auraient ils poussé Nintendo à retarder sa sortie? Par contre toujours d'après ces développeurs, 2Mb de RAM seraient intégrées à l'extension.

**AU MOIS PROCHAIN !**





ATTENTION ! CES NEWS SONT A CONSOMMER A 200 %



## A LA MILLIEME ON ARRETE !



Sauver le monde dans un jeu de combat. Voila qui est original. D'habitude, c'est plutôt, gagner le tournoi inter-galactique pour son propre ego. Voici donc **KAKUGO NO SUSUMÉ** de Tomy tiré directement du manga japonais, dont je ne connais pas du tout, qui nous arrive sur PlayStation. Au premier abord seulement 7 persos seront disponibles, mais de nos jours, les persos cachés sont toujours intégrer. Dispos depuis le 28 mars au Japon.



## FAUT FAIRE VITE !



Avec la sortie imminente d'Ace Combat 2 pour le 30 mai au Japon, **SIDEWINDER 2** (Raging Skies) d'Asmik s'est dit qu'il fallait faire vite pour essayer de contrer le maître Namco. Avec une réalisation excellente mais d'une jouabilité décevante Asmik a écouté les critiques. Un éditeur de scénario permettra d'allonger la durée de vie, avec un nombre quasi infini de tableaux. Les avions pourront être réglés comme dans certains jeux de course : maniabilité, puissance etc. En bref, nous l'attendons de pied ferme pour cet été au Japon.



## A VOS LIGNES !

Je ne sais pas pourquoi, mais depuis l'apparition des consoles, les jeux de pêche à la ligne n'ont cessé de proliférer au pays du soleil levant. Il est vrai que nous sommes de gros consommateurs de poissons avec nos sushis et autres plats bien de chez nous (pauvres bêtes). **SEA BASS FISHING 2** de Victor Soft vous plonge directement au fond de l'eau sans que vous n'ayez à vous préoccuper du matériel et du déplacement. Ainsi les verts apprécieront le respect de la nature sans endommager un seul poisson! Maintenant faut espérer que ce jeu ne vous donne pas goût à la vraie pêche. Sortie le 25 avril pour 5,800 yens (265ff) au Japon, je le conseille vivement aux amateurs du genre.



Sortie le 25 avril pour 5,800 yens (265ff) au Japon, je le conseille vivement aux amateurs du genre.



## IL N'EST JAMAIS TROP TARD !

Depuis l'arrivée de Sony dans le monde vidéo ludique la firme n'a cessé d'innover au plan marketing. Ainsi depuis plusieurs mois, Sony proposait des anciens hits à des prix très attractifs de 2,800 yens (128ff) au Japon (Collection "the Best"). Et c'est seulement maintenant que Sega réagit en faisant de même, toujours au Japon. Dans la première livraison comptant 5 titres, le seul qui vaille le détour serait VF2. Les autres titres étant plutôt mineurs, il faut bien l'admettre ! Sega a reçu une leçon de la part de Sony mais après l'annonce de la jointure Sega-Bandai qui n'a pas encore eu lieu, les choses pourraient bien changer.



## PLUS GRAND TU MEURS!

Pendant 5 jours à Tokyo s'est déroulé le plus grand salon du jouet. De quoi faire tourner la tête aux gamins les plus blasés. Du 19 au 23 mars 213 exposants de 10 pays ont pu présenter leurs productions. Bizarrement il y avait plus d'adultes que de jeunes.





**GO GO GO !**

**GO III PROFESSIONAL**

d'Oxford Softworks arrive sur la Saturn. Après la PlayStation il fallait bien que les Saturniens rattrapent le retard. Bref la règle du jeu est très simple, mais le jeu devient

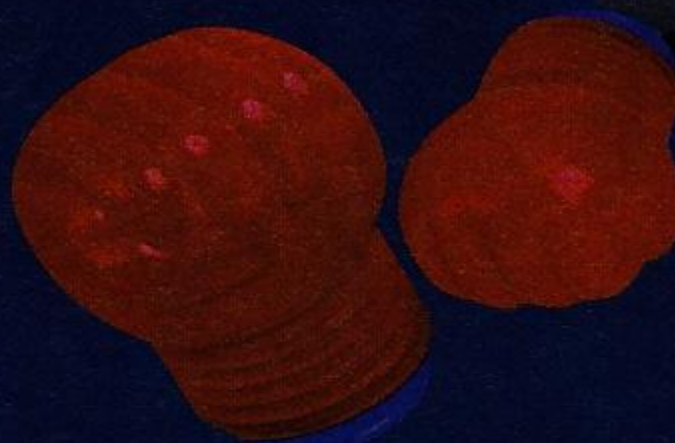


très complexe au fil de la partie. La difficulté varie sur 12 niveaux et toutes les options qui caractérisent le genre sont présentes. Décors, jeu de pièce, et perspective. Son prix est de 6,800 yens, et il sera dispo le 11 juillet au Japon.



**LE GADGET INUTILE DU MOIS !**

Ce mois-ci je vous présente ces gants que vous pourrez enfiler et qui, au moment du choc, feront du bruit (Tchou-tchou).



Vous pourrez entre autres casser la gueule aux copains tout en prétextant que c'était pour rire.

En somme le gadget anti-stress. Au prix de 780 yens (36ff) au Japon, nous attendons la version préservatif qui je l'espère fera autant d'effet.

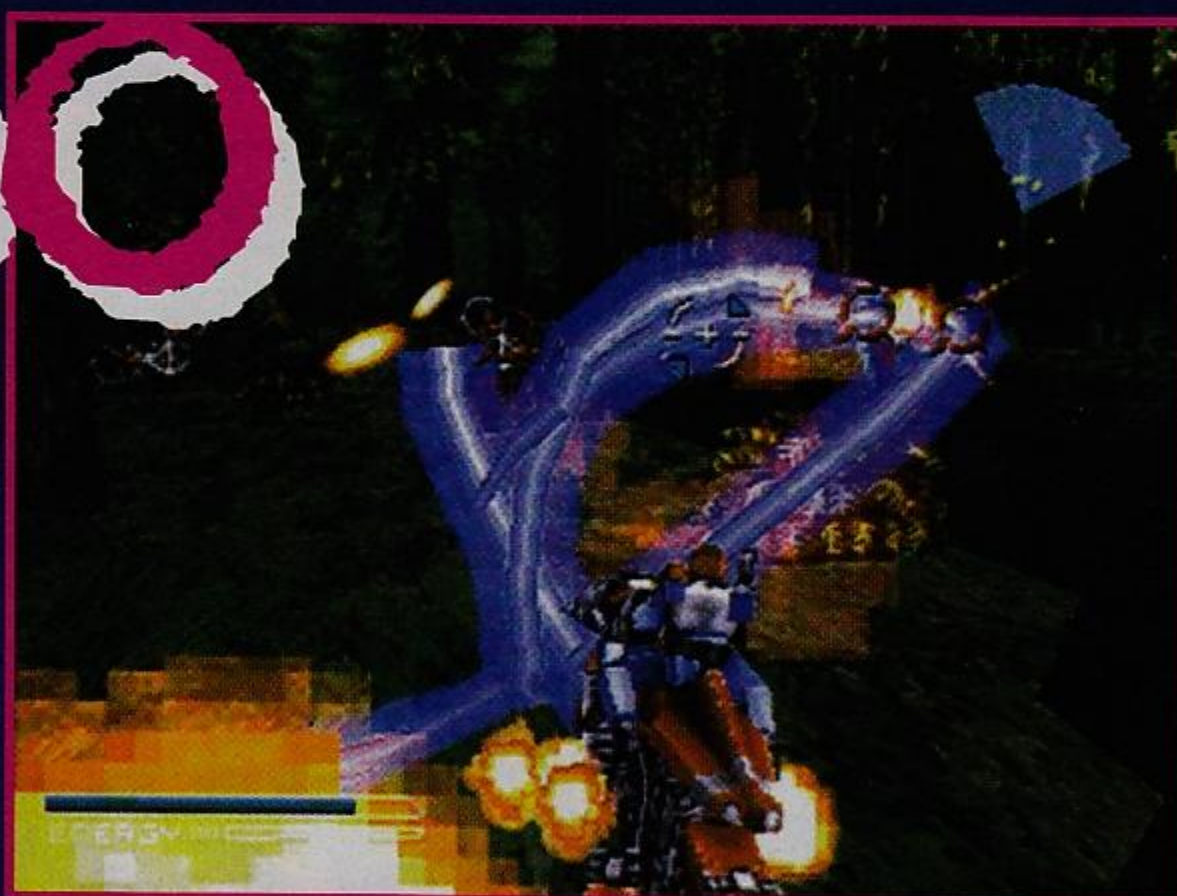
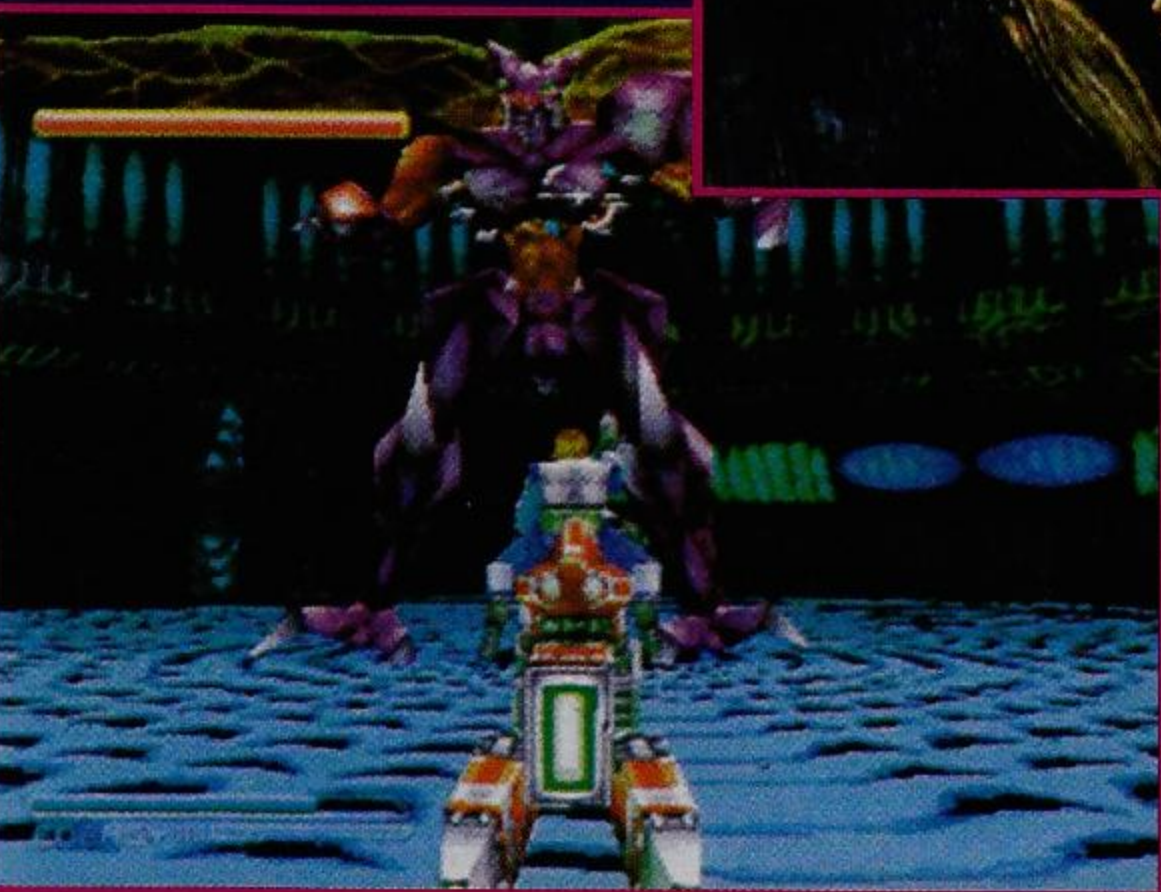


**GAMLA 2000**



*Vous avez 2 viseurs l'un pour le vaisseau en blanc et l'autre pour Gamla en jaune*

*Les big Boss sont des monstres dotés de pouvoirs exceptionnels donc très difficiles à battre.*



**ET POUTANT C'EST UN GENTIL!**

Avec une gueule pareille, il ne doit pas souvent sortir? Et pourtant si! Dans Gamla2000 de TYO productions Inc., vous pourrez avec votre cher ami Gamla, combattre les monstres qui arpentent notre terre bleue. Vu leur taille, j'ai déjà peur de leur déjection, mais blague mise à part dans ce shoot 3D, vous serez à bord d'un jet-moto et avec l'aide de Gamla vous devrez retrouver les gènes de Gaos. Rien à fiche? Je suis d'accord avec vous. Sortie prévue le 25 avril au Japon.

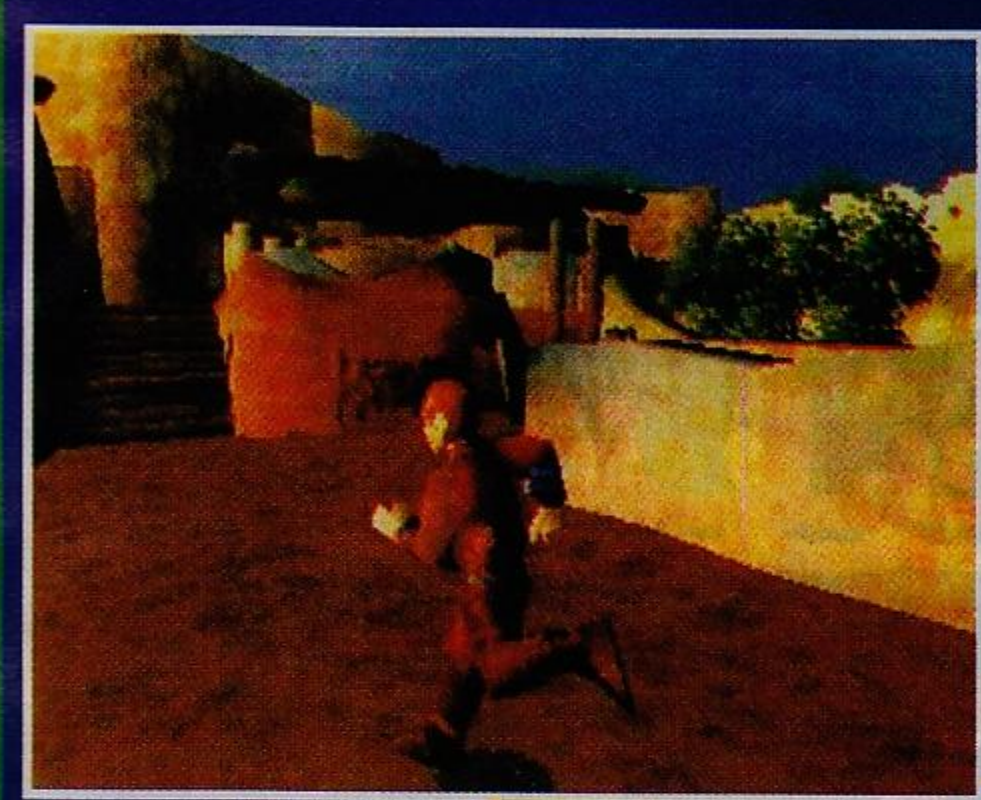






## IL S'APPELAIT AZEL AH BON?

Chercher un héros pour un quelconque jeu c'est quelquefois très dur. Pourquoi ne pas en prendre un qui a déjà fait ses preuves, même dans un autre registre? C'est-ce que se sont dit les créateurs de **AZEL PANZER DRAGON RPG** de SEGA. Mieux, garder le moteur 3D et le système, et donner à AZEL une touche à la RPG. C'est ce qu'ils ont fait,



mais en le rendant plus ouvert à d'autres héros euh je voulais dire horizons, pardon. Donc AzelPD.RPG sera un RPG tout en 3D comme sait si bien le faire Sega. Forcément les combats tireront profit du Dragon, mais celui ci n'évoluera point comme dans PD II. En gros, l'histoire commence par la découverte d'une femme en hibernation. Mais cette décou-

verte se retournera contre vous, et les armées de l'empereur dont vous supposiez faire partie, s'attaquent à vous, en dérochant cette femme. In extremis un Dragon vous sauve la peau et l'aventure commence. Annoncé pour l'été au Japon, nous l'attendons avec impatience.



## LA CINQUIEME FORCE !



Après 4 ans de silence, voici le retour de **THUNDERFORCES 5** de TechnoSoft qui arrive sur la Saturn. Cette 5ième version restera dans le principe en 2D mais avec des monstres en polygones. Vous êtes un peu déçu? Moi aussi, j'aurai préféré quelque chose de plus musclé comme PanzerDragon, mais il est évident que le savoir-faire de TechnoSoft n'est plus à démontrer en la matière et il faudra patienter l'été pour en avoir une fois de plus la preuve.



## UN POISSON NOMMÉ AVRIL !

Ah oui, au fait, le numéro d'Avril n'a pas échappé à la règle alors s'il vous plaît, ça n'est plus la peine de nous appeler pour nous demander la fameuse manip' de WipeOut 2097 dans la rubrique "Tips" de Fanny. C'était un canular pur et dur. Ne riez pas les autres car si vous aviez repéré le piège, il y en avait d'autres disséminés dans le mag. Reportez vous donc à la rubrique de Tiog ... Et sachez qu'il en manque encore. Avez-vous été suffisamment perspicaces pour trouver les deux manquants ??



## HERE COME NEW CHALLENGERS !

Vous savez tous (et si c'est pas le cas, et bien je vous l'apprends !) que Tekken 3 en arcade a été développé sur le nouveau System 12 de Namco. Le processeur de cette carte est environ 50 % plus rapide que sur le System 11 et dispose d'un plus grand espace mémoire. Le résultat est



d'ailleurs tout à fait visible à l'écran, avec des animations tout bonnement époustouflantes ! Mais ce n'est pas le plus impor-

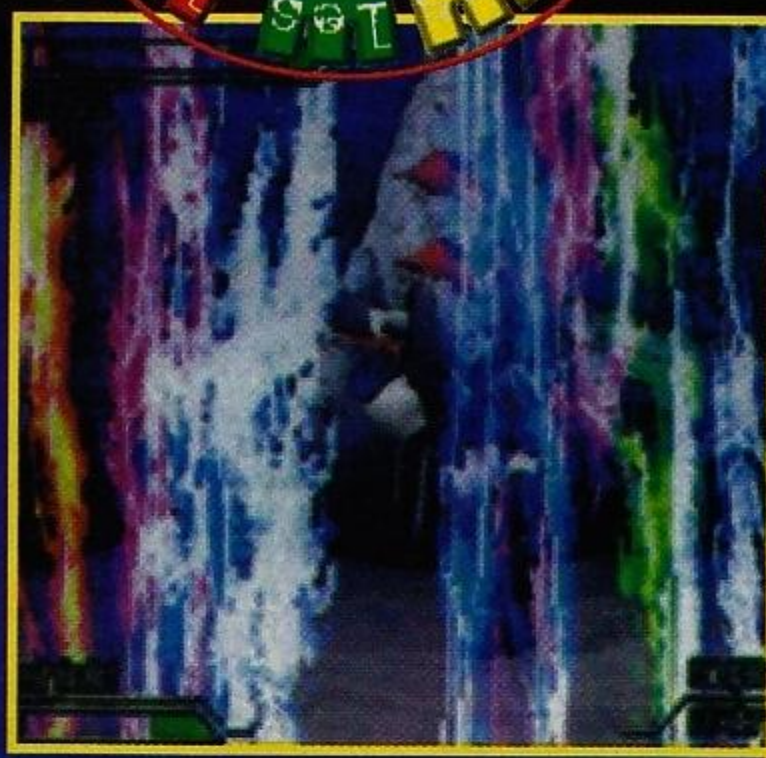


tant. Figurez vous que chaque carte est dotée d'une horloge, programmée pour déclencher au bout d'un certain nombre d'heures l'apparition de nouveaux combattants ! Ainsi, P.Jack, Heihachi et une demi-douzaine de persos (encore inconnus) devraient bientôt apparaître dans votre salle d'arcade favorite. Voilà qui vient pallier l'absence de demi-boss. Big merci Namco !





# SUPER ROBOT SHOOTING



*COMBATORA V possède une tornade magnétique qui balaye tous les ennemis autour de lui.*

## L'ESSENCE DU JAPON !

Voici un shoot 3D signé Banpresto qui a la particularité d'inclure tous les robots de dessins animés de notre jeunesse. Chaque robot possède ses propres armes et spécialités. Et faut bien le dire, je ne pourrai avoir une critique objective pour le noter. Les 7 héros sont tous, mis à part Gundam inconnus du public français. Dispos depuis le 21 mars au Japon et dans toutes les bonnes boutiques d'import.



*V-GUNDAM est sûrement le plus connu en France. Car c'est l'ami de GOLDO-RAK et de Dorothée.*



*BILBA-IN, possède de super pouvoirs pour anéantir tout ce qui l'entoure.*

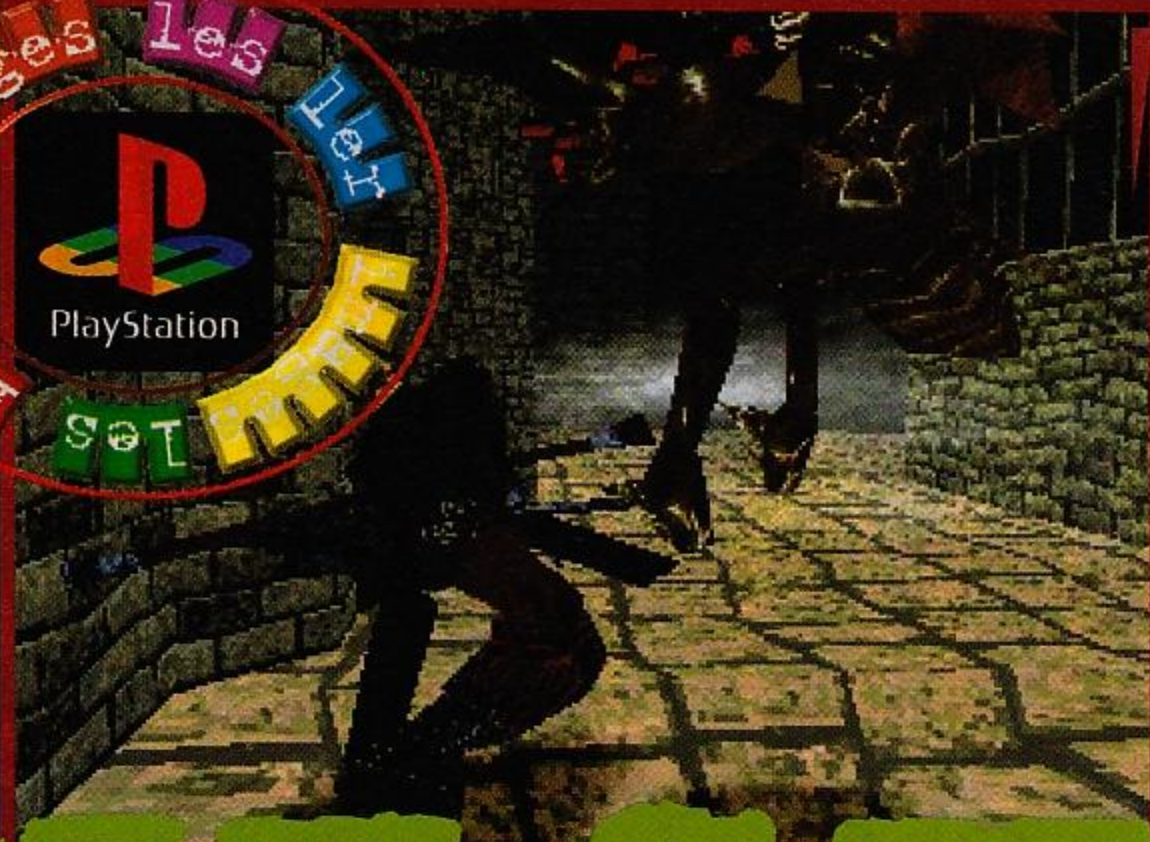


## LE MELANGE DE FOU !

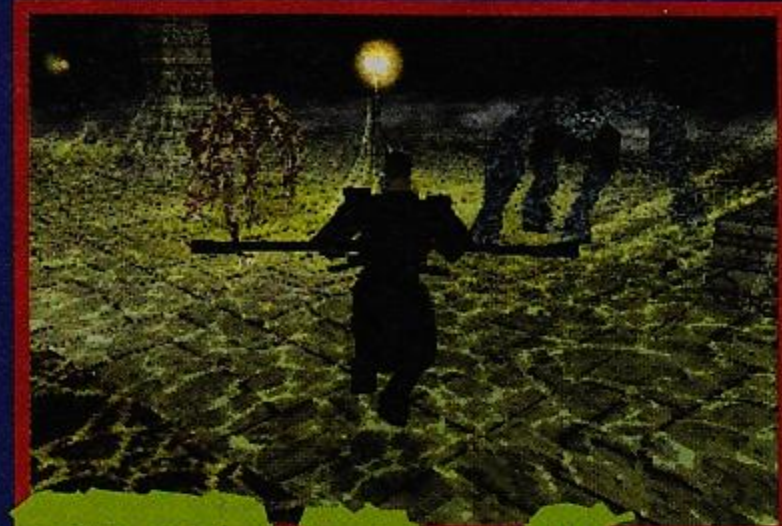
**CULDCEPT** de Omiya Soft est un genre de jeu un peu spécial. En effet à lui seul il regroupe 3 genres différents. Tout d'abord c'est un jeu à la monopoly avec des cases et des dés. Mais le contexte dans lequel vous allez plonger est le monde mystique de la magie. Et il vous faudra acquérir des points de magie, renforcer les châteaux acquis avec vos propres créatures, et combattre l'ennemi. Les combats ressemblent beaucoup à ceux d'un jeu de simulation. Mais au lieu des commandes avec menu, le système utilise plus de 300 cartes aux fonctions diverses pour le combat. Pas de réelle innovation à la clef mais un mélange des genres qui risque d'être sympathique. Sortie prévue pour l'automne au Japon.







*Ceux qui connaissent l'AdC reconnaîtront la créature, une sorte de byakhee, en face du personnage.*



# NIGHTMARE creatures



*Le brouillard, constamment présent dans le jeu, est un élément important pour créer l'ambiance.*

*Non ce n'est pas la Chose des «4 fantastiques», ni Hulk après son bain mais bien une créature des ténèbres qui n'a qu'une seule idée en tête : vous bouffer la cervelle.*



Nightmare Créatures, le nouveau jeu de Kalisto, semble se démarquer des autres softs grâce à une ambiance digne des meilleurs livres d'épouvante et de Dark Fantasy.

Mieux, l'histoire me rappelle les longues nuits passées à jouer ou à maîtriser l'unique, le formidable : Appel de Cthulhu.

Dans ce jeu, il est question d'un incendie étrange qui se déclara dans Londres de 1660. A cette époque, il existe une société secrète nommée la Confrérie d'Hécate. Vers 1830, un personnage cruel, Adam Crowley ( les étudiants en ésotérisme ne manqueront pas d'observer une certaine corrélation avec l'excentrique personnage et soi-disant sorcier que fut Aleister Crowley, l'un des fondateurs de la Golden Dawn, société secrète et ésotérique qui eut en son sein des écrivains célèbres comme Bram Stoker, Arthur Machen, Algernon Blackwood) décide de redonner à cette société sa puissance d'antan.

Mais le Fog de Londres est connu pour cacher, la nuit venue, la terrible réalité que nous, pauvres humains, ne pouvons entrevoir sans devenir fou. En cette étrange nuit, alors que Londres est plongée dans la terreur la plus totale, en proie aux flammes, aux cris, aux cendres, d'étranges bruits courent à propos de créatures surnaturelles rôdant dans les bas-quartier de Soho. Il faut se rendre à l'évidence, cet incendie et cette soudaine apparition de créatures sont liés. Faut-il appeler Ghost Busters? Non car deux personnages, un homme en noir appelé Ignatius et une américaine qui se prénomme Chirley semblent décidés à éclaircir cette étrange affaire.

Voilà pour les grandes lignes de ce jeu où vous incarnerez, vous l'aurez compris, un personnage qui traque les membres de la confrérie d'Hécate ( d'ailleurs, je vous conseille de lire l'excellent livre de Tim Powers "Les voies d'Anubis").

Ce jeu d'action semble promettre un max avec une vingtaine de monstres à combattre, des boss monstrueux, des effets de lumière, de trans... Heu, je vous laisse plutôt contempler les images, ça vaut mieux que du blabla.

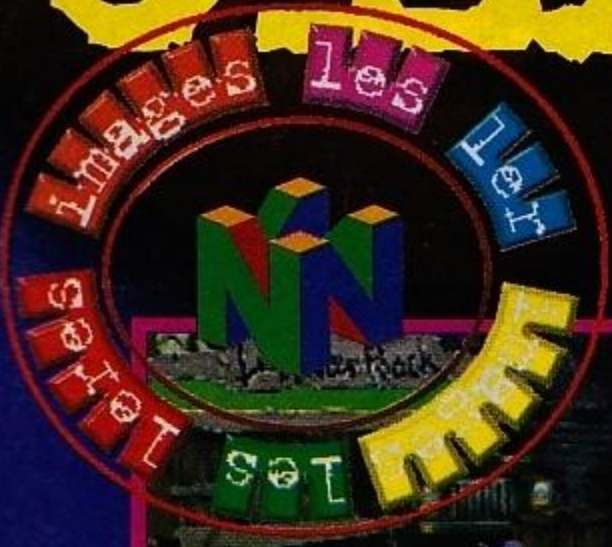
Steeth  
Sorcier de la Confrérie de R'Lhey





# CLAYFIGHTER

## 63 1/3



Bien que beaucoup de jeux de combats vont être programmés sur la N64, je ne suis pas sûr qu'ils soient tous aussi drôle que Clayfighter 63 1/3. Comment vous dire.. Clayfighter c'est l'anti-jeu des jeux de combats. Sur Super Nintendo, clayfighter, où les combattants étaient en pâte à modeler, avait eu un certain succès. Interplay espère avoir ce même succès sur N64.

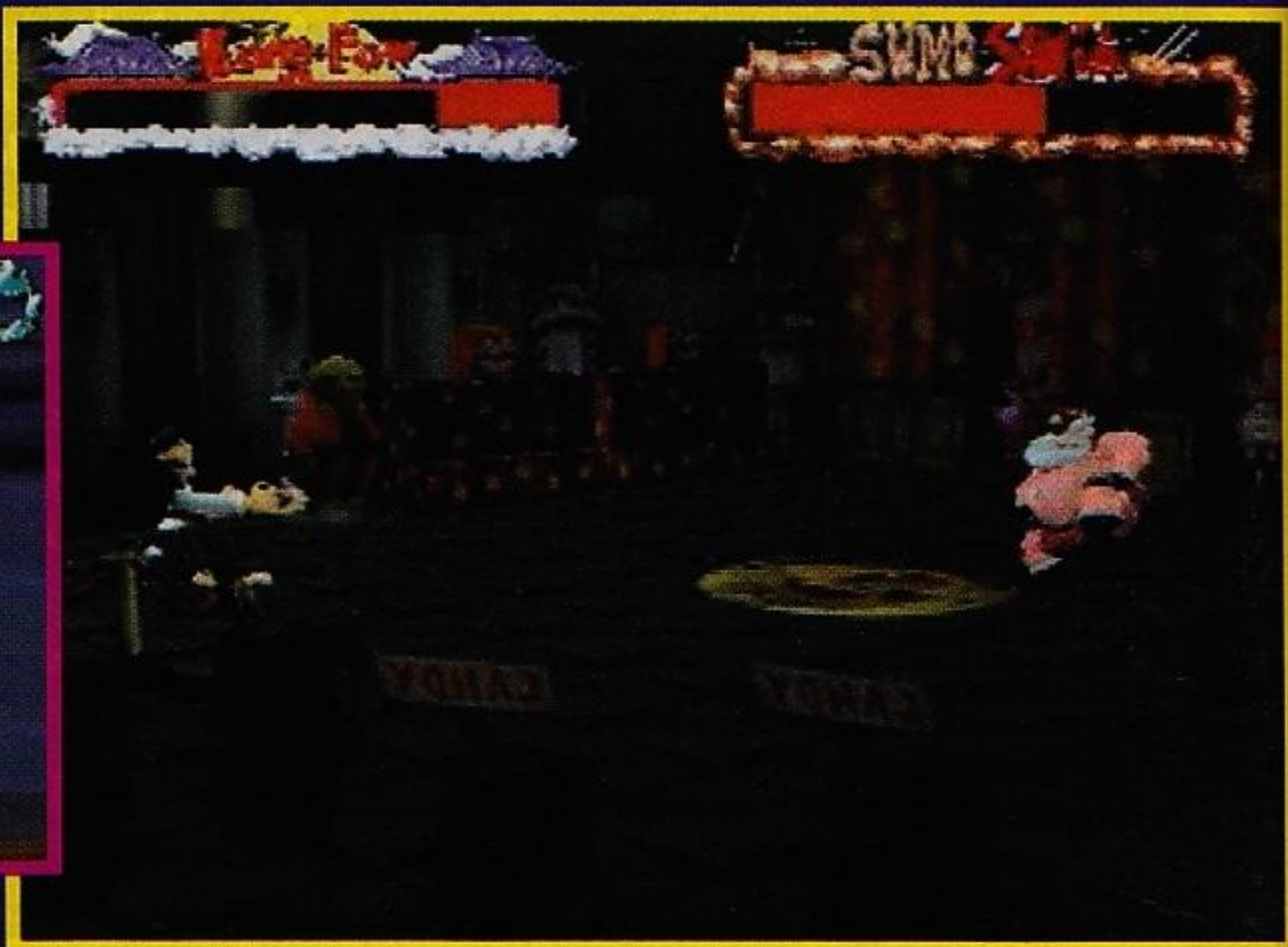
La version est à 45 % de son développement, et semble déjà promettre. Clayfighter 63 1/3, comme le future Clayfighter Extreme qui sortira sur Playstation, possédera une douzaine de personnages (avec peut être deux personnages cachés), des aires de combats très vastes, une

animation fluide ( la version N64 tourne à 30 images par seconde, mais Interplay tente de l'augmenter à 60 images par seconde) et, ce n'est pas surprenant, le jeu sera bourré d'humour. Voilà ce que nous pouvons dire de cette version qui espérons le, sera digne de la N64.

Steeth, îa Hastur

*Et paf, tiens, prends ça dans la tronche.*

*Les personnages de Clayfighter sont aussi loufoques les uns que les autres. Ici, nous sommes en présence d'un combat endiablé entre entre la main de Adam's family et Mister freeze.*







# OBJECTIF 5 MILLIONS !



Fallait bien que ça arrive. Après SquareSoft, voici venu le tour d'ENIX de changer leur fusil d'épaule. Vu les ventes de la PlayStation qui atteint les 12 millions d'unités vendues dans le monde, il aurait été trop bête à ENIX de se priver du gâteau. Le premier titre sera DragonQuest VII dont le total des 6 épisodes vendus atteint les 20 millions d'exemplaires! L'objectif de vente de la VII sera de 5 millions. Une info qui a fait tourner la tête au vice-président de SCE, M. Maruyama.



# PLUS COMPLET ?



Les fans de WarGame le connaissent sûrement. Testé dans le No.2, Air Land Battle de Locus.co avait la particularité de proposer un environnement dénué de contexte historique. Juste un champ de bataille avec l'ennemi à l'autre bout. De quoi déguster uniquement la partie stratégique d'un WarGame. Mais dans **AIR LAND**

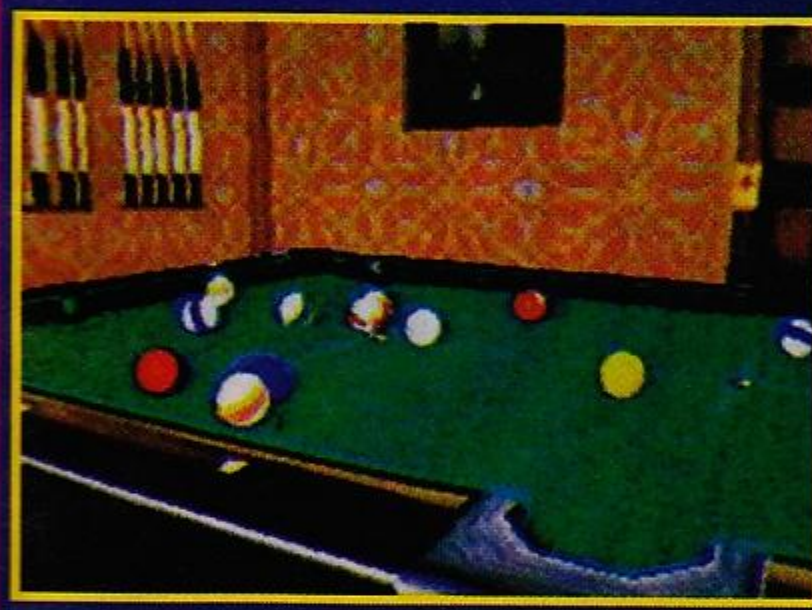


**BATTLE IMPROVE.** beaucoup de points ont été améliorés. Tout d'abord avec les arsenaux

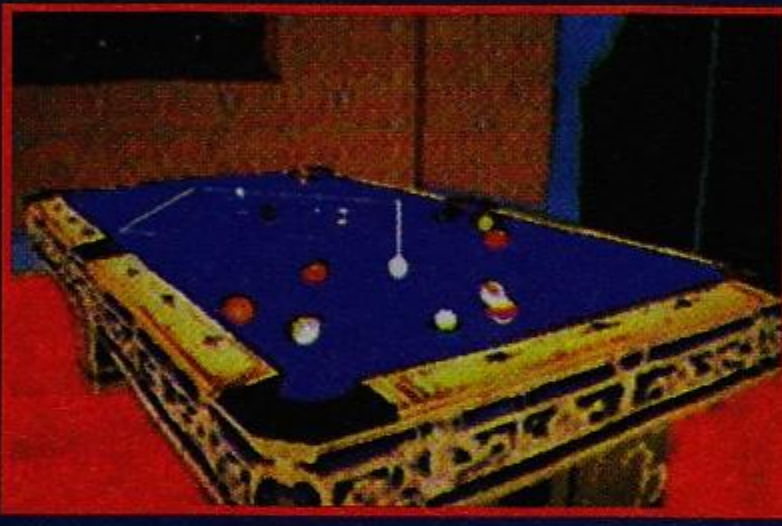
des Américains et des Russes, les Européens et les Japonais seront représentés. Un nouveau mode campagne est apparu. Ce qui permettra un report de vos troupes sur le tableau suivant. Ainsi les combats pourront prendre plus d'envergure qu'auparavant. Sortie prévue le 11 avril au Japon, je le conseille fortement aux amateurs du genre.



# POLYGONES ENFIN !



Le meilleur des jeux de billard, **SIDE POCKET** de Data East revient dans une 3ième ver-



sion entièrement en polygones. Prévu pour le mois de juillet, tous les ingrédients qui ont fait son succès sont d'ores et déjà programmés. En plus les adversaires sont en motion capture, ce qui est une première mondiale pour le genre, un mode puzzle est inclus et dans le Story mode, vous allez affronter les plus belles manieuses de queue. Quel programme!



# TWILIGHT ZONE



Avant d'aller jusqu'au bout de cette news, je vous conseille de vous asseoir confortablement et de souffler un bon coup car vous allez être pour le moins surpris. Si on m'avait dit un jour que j'aurais l'occasion de jouer à **VIRTUA FIGHTER**... sur PlayStation !! Oui, vous avez bien lu, une version de ce hit Saturn est en prévision pour sa concurrente directe. Mais c'est la quatrième dimension ou quoi ?? Si vous voulez en savoir plus sur cette étrange affaire, allez



voir du côté de notre nouvelle rubrique Business News, vous saurez tout sur ce mini évènement. Bon, je m'arrête là car si je vous dis que Le Turok de la N64 est lui aussi prévu pour la 32 bits de Sony, je vais vous achever. Il y a des jours où l'on se demande si la terre est ronde...





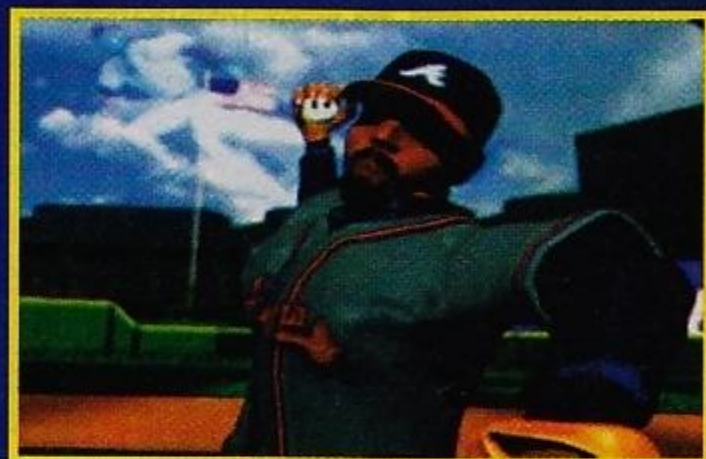


## C'EST L'HISTOIRE !



Ah ! je suis sûr que ça vous manquait. Je me demande même si à l'allure où vont les choses, je ne ferais pas mieux d'ouvrir une rubrique Base-ball. Les habitués comprendront ! C'est mon destin. **ALL-STAR BASEBALL 97** possède apparemment toutes les caractéristiques

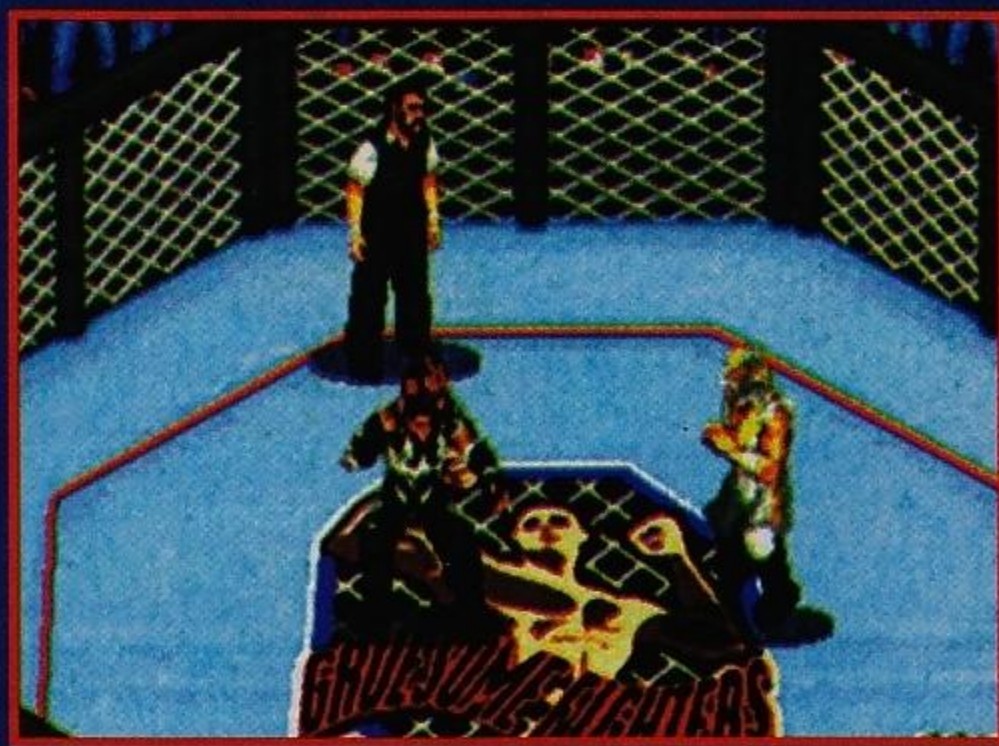
que les jeux en préparation se doivent d'avoir pour intéresser les amateurs. Le dernier en date inclut toutes les équipes professionnelles de la MLB, les 700 joueurs... Je m'arrête là sinon je vais avoir l'impression de radoter. Les habitués comprendront...



## C'EST LA LUTTE FINALE !



Un p'tit jeu 2D, ça vous tente ?? Ça nous change des pseudo-jeux 3D et au moins, on sait à quoi s'en tenir. Qui plus est, quand je vous aurais dit que **FIRE PROWRESTLING CHAMPIONSHIP** est un jeu de catch où l'on peut jouer jusqu'à six, les ramponneaux vont pleuvoir... Et bonjour le boxxon!



Imaginez un peu, 35 combattants aux noms complètement ringards venus des quatre coins du monde vont s'affronter dans des tournois variés. C'est clair, avec un titre pareil, on ne risque pas de s'ennuyer, vos catcheurs possédant une technique particulière. Si jamais vous vouliez

régler le problème entre hommes sévèrement burnés, il sera toujours possible d'entourer le ring de barrières. Pas de place pour les couards ! Dispo au Japon, on vous en dira plus dès qu'il arrivera sur le continent.



## J'ÉTAIS JEUNE, J'AVAIS BESOIN D'ARGENT...

C'est bien connu, moult actrices célèbres ont fait leurs premières armes dans des revues plus ou moins frivoles. Des clichés furtifs, histoire de gagner un peu d'argent quoi. Seulement, le jour où leur joli minois s'affiche dans tous les magazines, on retrouve ces photos douteuses et la presse à scandale ne se gêne pas pour les publier. Eh bien sachez qu'à C.News nous fonctionnons de la même façon avec les stars du jeu vidéo. Ainsi, nous vous avons retrouvé un vieux portrait de Sophitia, la combattante la plus sexy de Soul Blade. Eh oui ! Avant d'exhiber sa petite culotte à tous les obsédés du monde vidéoludique, notre belle blonde a tout d'abord été... arbitre dans Smash tennis ! Qui l'eut cru ? Pas moi en tout cas, mais les preuves sont là !



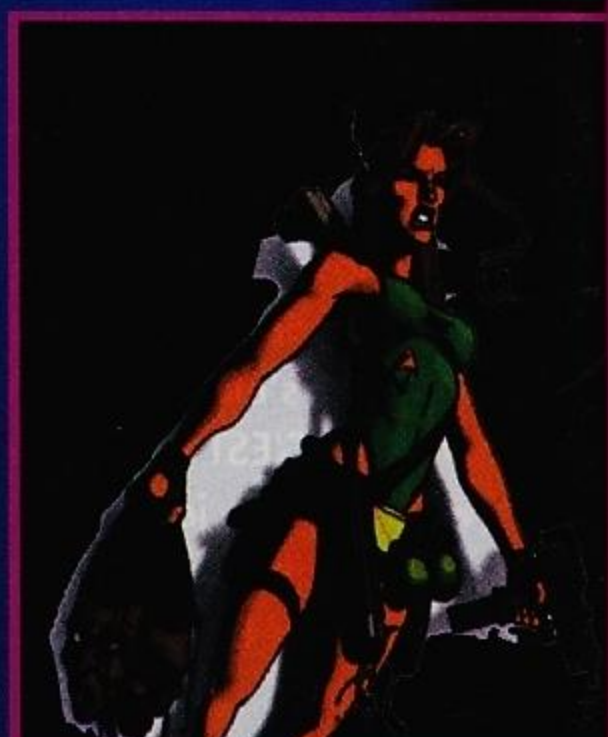
## LA VERITE EST AILLEURS !

Les fans de la série **X-FILES** vont être aux anges: Mulder et Scully après avoir résolu les énigmes paranormales dans les feuilletons, vont certainement s'attaquer au monde du jeu vidéo. Cependant, pas mal de mystères rôdent encore autour de leur prochaine aventure. Tout ce que l'on peut dire pour l'instant, c'est que l'interface click and play sera leur mode d'investigation. Evidemment, il n'y a pas de date de sortie prévue.



## LE CD DE LARA !

C'est bien connu, un succès n'arrive jamais seul et si l'on peut exploiter le filon jusqu'au bout, pourquoi pas ?? C'est ce qu'a du penser Lara Croft car figurez-vous qu' en attendant la suite de ses aventures sur PlayStation et Saturn, elle a eu la bonne idée de sortir la bande-son de ses premières aventures. Fera t-elle aussi bien que Vanessa Demouy ?? La compétition est ouverte !







# LANGUE DE PUB!

Si vous nous lisez depuis longtemps, vous connaissez notre penchant pour les pubs anglaises, décidément beaucoup plus créatives qu'en France. La spécialité des british, c'est choquer le lecteur, et je dois dire que cette annonce pour la sortie des "Game boy



pocket" de couleur est plutôt....dégoûtante. A croire que c'est Benetton Himself qui l'a réalisée ! Kamino, notre obsédé de service, a adoré, surtout la langue jaune, de loin la plus longue: "idéal pour sucer...les glaces" nous a-t-il dit (enfin c'est à peu près ça !).



# LE FANTÔME DANS UN COQUILLAGE !

Les anglophiles traduiront facilement ce titre énigmatique pour découvrir qu'il s'agit du nom d'un manga récemment adapté au cinéma. Pour les anglophobes, je donne

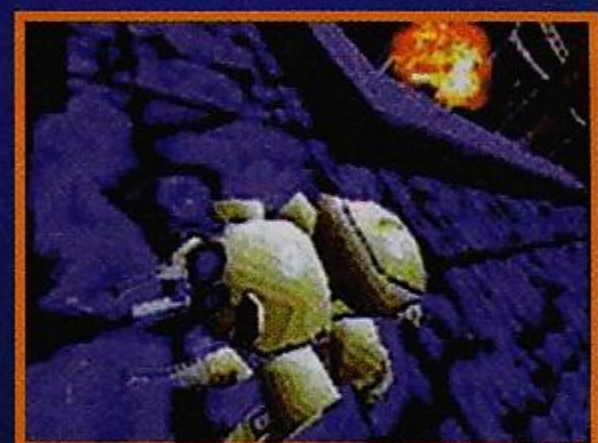


la réponse: **GHOST IN THE SHELL.**



L'adaptation Playstation ne devrait pas suivre le scénario du film. Tout d'abord, Masamune Shirow, auteur du manga, a suivi le développement du jeu et a tenu à redessiner bon nombre des personnages.

Surtout ne me demandez pas pourquoi ! Par ailleurs, le concept devrait se rapprocher de Twisted Metal, et je ne vous cache pas mon appréhension à ce sujet ! Toutefois, il faut savoir que c'est Sony himself qui se charge de la conversion, et plus particulièrement l'équipe de programmeurs de Jumping Flash. Plus de news, dès qu'on en a !



# A L'EST DU NOUVEAU ...

Il n'y a plus de frontières ! Pensez-donc, Union, un groupe Amiga installé en Pologne nous concocte un shoot'em pour la fin de l'année. Pour le moment, c'est motus et bouche cousue sur ce projet mais sachez que bon nombre de titres sont actuellement en cours et seront édités à travers l'Europe. Welcome Tovaritch !



# MEA CULPA !

Etant donné que le texte de la "guerre des prix n° 2" dans les News du mois dernier n'est pas sorti à l'impression, je termine donc l'article. Pour ceux qui prennent le train en marche, je parlais de la baisse des prix de plusieurs titres pour la Saturn et surtout la possibilité de se la procurer au prix attractif de 1590 frs avec Sega Rally et WorldWide Soccer 97, pas moins ! "...Et bien sachez que vous avez dorénavant la possibilité d'embêter le vendeur car si le pack ne vous plaît pas, vous pourrez vous payer la machine de Sega, seule, pour 990 frs".

Dernière chose, Sega n'a rien à voir, mais absolument rien à voir avec le CDI Philips, le logo de la firme nipponne s'étant malencontreusement mis dans l'encart " CDI, C'EST FINI " ,lors du dernier numéro... Mais vous l'aurez, je pense, rectifié de vous même. Toutes nos humbles excuses donc à SEGA qui va finir par croire qu'on lui en veut !



# ARMSTRONG N'EST PAS MORT !



Ca vous plairait de jouer les héros sans peur et sans reproche ?? Avec **AGENT ARMSTRONG**, vous aurez tout le loisir de prouver votre valeur aux yeux de tous. Ce jeu qui sortira en

Mai est un typique jeu de plates-formes 2D/shoot'em où vous devrez blaster tout ce que vous rencontrerez en chemin. Curieusement, le genre n'est pas courant sur Playstation mais gageons qu'avec une réalisation très cartoonesque, Agent Armstrong relancera un genre un peu disparu.







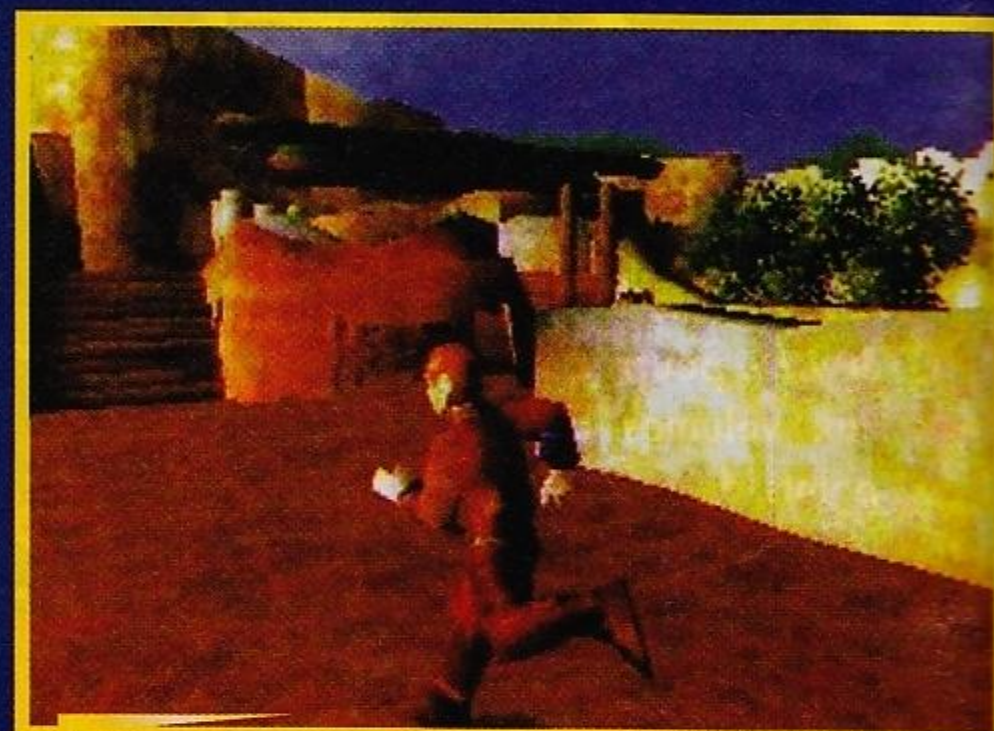
# PANZER DRAGON RPG



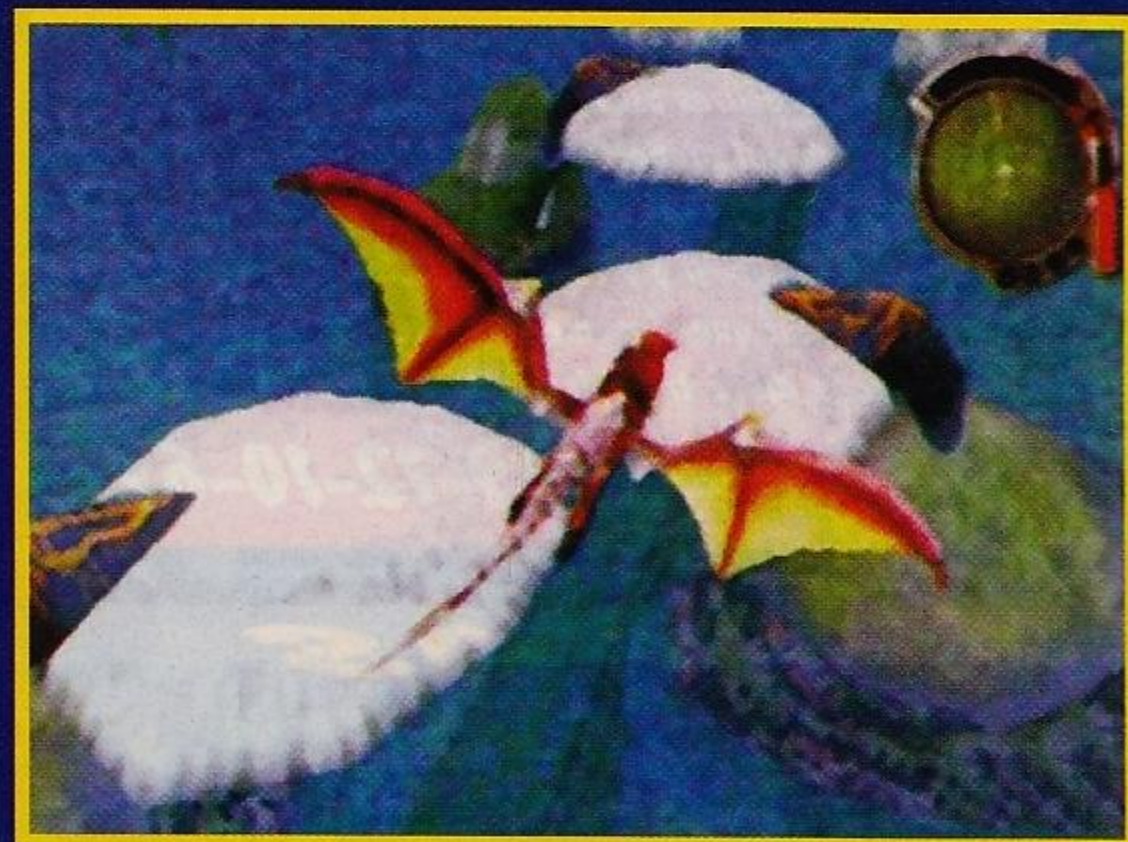
L'Andromeda Team est de retour. Après avoir bien bâclé le second volet de la série des Panzer Dragoon, la petite équipe de chez Sega s'est dit qu'il faudrait se remettre sérieusement au travail. Azel-Panzer Dragoon RPG, leur nouvelle production, se déroule dans le monde de Panzer Dragoon (non ?!) et vous place dans la peau d'Edge, "un des gardiens qui protègent les sites de fouille de l'Empire" (sic). A la recherche du meurtrier de ses hommes, un certain Craymen, Edge devra traverser les contrées hostiles sur sa fière monture et... pardon ? Quelle monture? Mais votre dragon, enfin ! C'est marqué dessus, c'est Panzer Dragoon, donc le personnage principal possède un dragon, c'est simple... Euh... Oui, vos déplacements se dérouleront donc comme dans les deux premiers opus, sous forme de shoot'em up en 3D sauf dans des lieux

importants ou dans des villages, où vous vous promenez à pied, d'où la présence du mot "RPG" dans le titre, le jeu étant présenté en 3D polygonal. Le soft sera présenté plus en détail au Tokyo Game Show où la date de sortie, pour l'instant fixée au mois de juillet, sera confirmée. Un très beau jeu en perspective, qui promet beaucoup... Mais n'oublions pas que l'Andromeda Team nous a déjà déçu, la méfiance est donc de mise...

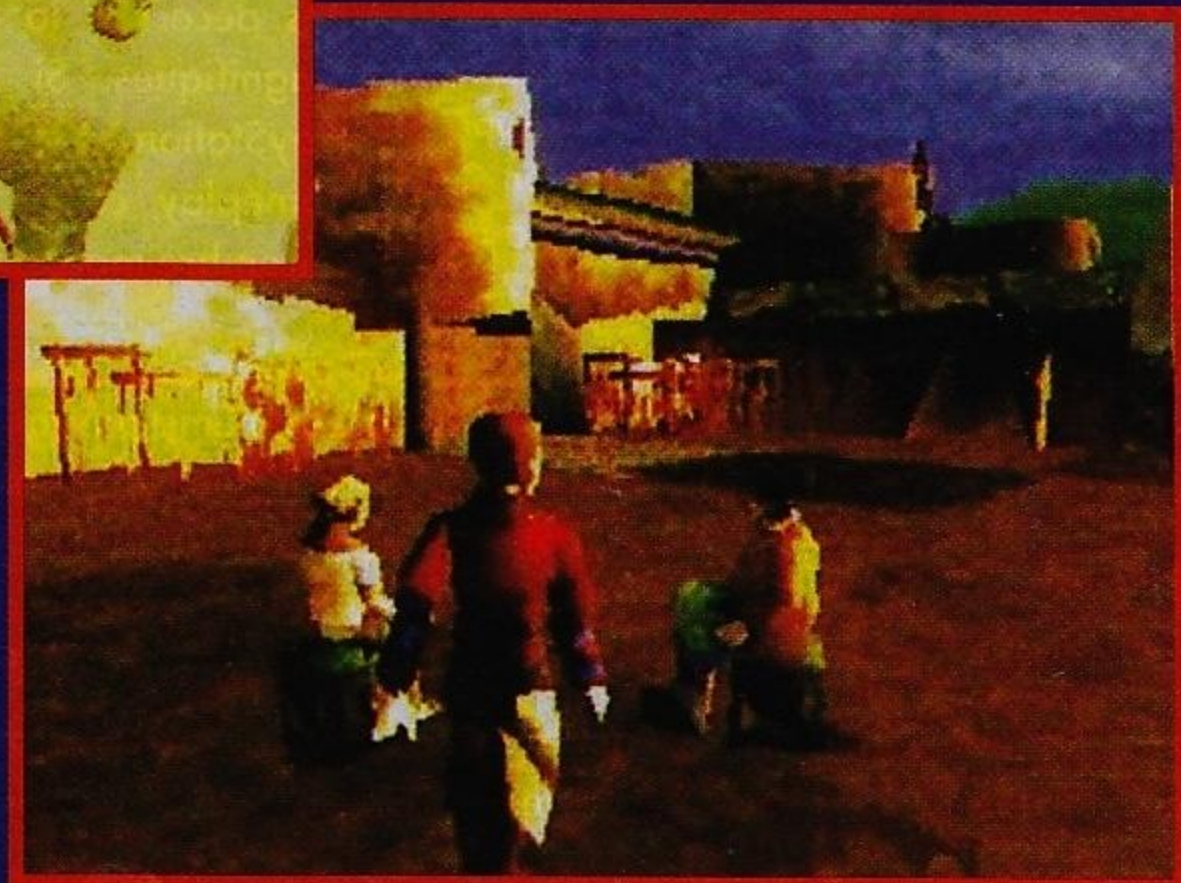
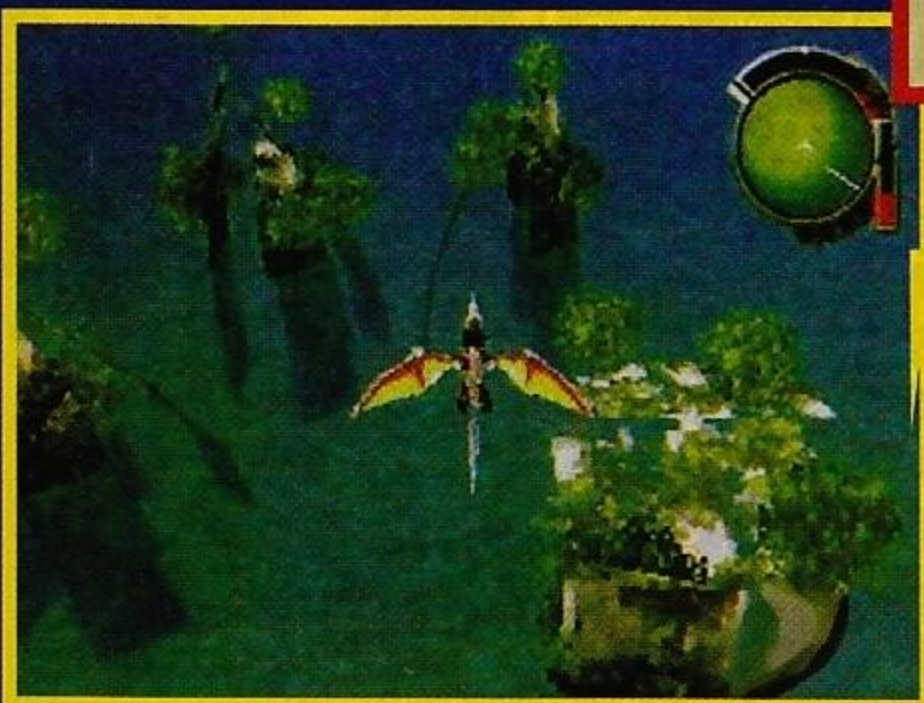
Tiog



*Votre personnage pourra effectuer des actions classiques : courir, parler etc...*



*Les décors semblent toujours aussi magnifiques bien qu'un peu moins détaillés.*



*Vous vous déplacerez dans des villages entièrement en 3D à mi-chemin entre Zelda 64 (!) et Shining the holy ark.*



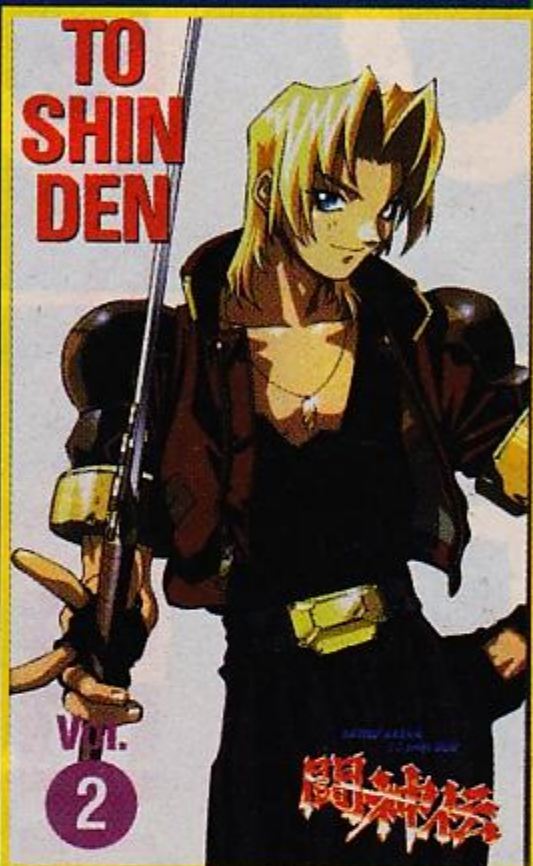


## QUE LA BATAILLE COMMENCE !



Après Suikoden, c'est au tour de To Shin Den de passer du jeu vidéo au dessin animé. Deux cassettes sont disponibles en français s'il vous plaît !! D'une durée de 30 minutes chacune, vous aurez le plaisir de retrouver Eiji Shinjo, Gaia et tous les per-

sonnages bien connus des amateurs de la série s'affronter dans des combats épiques. BMG s'occupe de la distribution et vous pourrez trouver les deux volumes dans les bons points de vente comme on dit !



## TOUT POUR LE FRIC...

L'éditeur Enix, célèbre pour ses RPG dont notamment la série des Dragon Quest, vient d'annoncer que l'épisode 7 ne sortira pas sur N64, comme initialement prévu. C'est la Playstation qui en héritera, et l'éditeur n'en cache pas les raisons: le fric, le flouze, l'oseille ! En effet, le marché de la Playstation est immense ( plus de 12 millions) et un titre aussi attendu, surtout au Japon, devrait se vendre comme des petits pains. Par ailleurs, la fabrication de CD est largement moins onéreuse que celle de cartouches, et les capacités de stockage sont plus étendues. Bref, après FF VII, Nintendo perd une fois de plus un gros titre pour sa 64 bits. Ils ont fortement intérêt à se rattraper avec Zelda !



## UN PEU DE "FANTASY" !



Nous revenons de loin ! Figurez vous que les grands pontes de Sony avaient décidé de censurer les versions occidentales de Final Fantasy VII. En effet, ceux qui se sont procuré le jeu en import ont déjà pu se délecter des scènes un peu "holé holé". Rien de bien méchant, certes, mais le héros visite parfois des lieux peu recommandables, notamment un bordel. Bref, des p'tits trucs qui

apportent un peu de maturité au jeu, quoi. Et tout ça aurait dû être sucré en version officielle ! une honte ! Fort heureusement, de nombreuses personnes ont fait circuler une pétition virtuelle sur Internet et ont finalement convaincu Sony de préserver FF VII de la censure. En revanche, il sera sûrement interdit au moins de 18 ans ou une connerie de ce genre. N'importe quoi, mais bon...



## Relax, y'a le Fax

Depuis un mois, notre rédaction a enfin à sa disposition un fax. Classe me direz vous!! On va pouvoir s'échanger nos idées, répondre plus rapidement ( parfois en moins de 2 secondes, si,si..) à vos questions. Bref se taper des délires presque en direct, quoi.

J'en vois quelques uns qui préparent déjà leurs feuilles. Tant mieux parce que je n'attends que ça!!!! Et pour ceux ou celles qui ne pourraient pas s'en procurer un, il y a toujours le classique mais incontournable courrier ( c'est quand même moins rapide...)

En attendant, je vous dis à très bientôt!! Je vous redonne quand même le numéro de notre fax: **01-49-12-10-69**



## T'AS «LA COOT»

**CRASH BANDICOOT** casse la baraque ! Le personnage déjanté de Naughty Dog vient de dépasser la barre mythique d'un million d'exemplaires vendus dans le monde. Le marsupial loufingue rejoint ainsi le clan très fermé des Tekken 2, Resident Evil et autre Final Fantasy VII. Le pauvre Crash, ça ne va pas l'arranger tout ça !!



## UN «PURE» JOYAU !



Mais jusqu'où iront-ils?? C'est vrai à la fin, on se dit : cette fois c'est la bonne, c'est le meilleur du genre et il sera très difficile de faire mieux. Et pourtant... Il y a toujours moyen de faire mieux. Je parle en l'occurrence de shoot'em et lorsque je vois **LUNATIK** développé par Pure Entertainment, je reste pantois. Non mais vous avez vu ces photos ?? Mazette, qu'est-ce que c'est beau !! Le jeu vous plonge dans des décors à la Blade Runner avec des effets de lumière magnifiques. Si les photos sont réellement celles de la Playstation et que Pure Entertainment assure au niveau du gameplay, ça va être grandiose. Lunatik n'est prévu qu'en Décembre mais soyez sûr que nous vous tiendrons au courant



## QUOI MA GUEULE ?

Je n'ose même pas imaginer le nombre de jeux de foot qui sortiront pour la coupe du monde en 1998. Une chose est sûre : L'année 97 est d'ores et déjà bien remplie avec un max de nouveautés annoncées. Le p'tit dernier en date s'appelle **ALL-STAR SOCCER**. Eidos a délibérément choisi la dérision puisque les "joueurs" n'auront rien à envier au monstre de Frankenstein. Vous pourrez créer votre personnage et l'intégrer dans des équipes délirantes. Bref, du fun, rien que du fun, le tout prévu pour Mai 97.





# METAL GEAR

*Vous incarnez Solid Snake, un mercenaire au passé douteux.*



METAL GEAR fut en son temps un gros hit de la défunte Nes (ça nous rajeuni pas tout ça !). Aujourd'hui la suite se fait désirer sur Playstation, puisque cela va faire bientôt 1 an que l'on parle de ce jeu. Vous incarnez Solid Snake, une sorte de rambo des bacs à sable qui est loin d'être une truffe. En effet, le sieur possède un Q.I de 180 et parle couramment 6 langues ! Vous êtes chargés d'aller débusquer un groupe de terroristes, les Foxhound, qui ont pris d'assaut un dépôt de déchets nucléaires situé en Alaska. Ce ne sont pas vos aptitudes exceptionnelles

qui feront la différence, mais plutôt votre parfaite connaissance de ce groupuscule, puisque vous en faisiez parti auparavant (une erreur de jeunesse). Le jeu devrait être un subtil mélange d'action et de stratégie puisque vous vous déplacerez à la manière d'un espion dans les dédales du dépôt, armé d'une multitudes de gadgets: lunettes infrarouge, lance-roquettes...

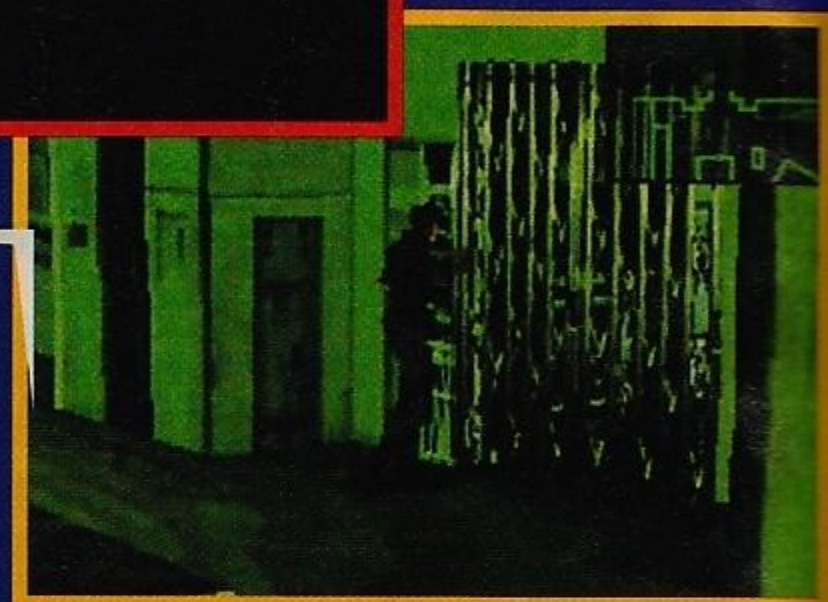
Malheureusement, on attend toujours une date de sortie. Magnez-vous Konami !

Chewee



*Vous déambulerez dans un dépôt de déchets nucléaires particulièrement dangereux.*

*Konami oblige, les graphismes promettent d'être somptueux.*



# EXTREME G



Acclaim est en train de nous préparer une future bombe. C'est un jeu de courses futuriste multijoueur. Et oui, vous bien lu ! Après l'excellent Turok, Acclaim ne veut pas perdre le rythme. Extreme G semble d'ores et déjà promis à un bel avenir.

Les quelques photos que vous pouvez voir sont à tomber par terre. Le design des motos ainsi que des décors est résolument high-tech. Ce jeu, riche en couleurs, sera jouable à quatre simultanément.

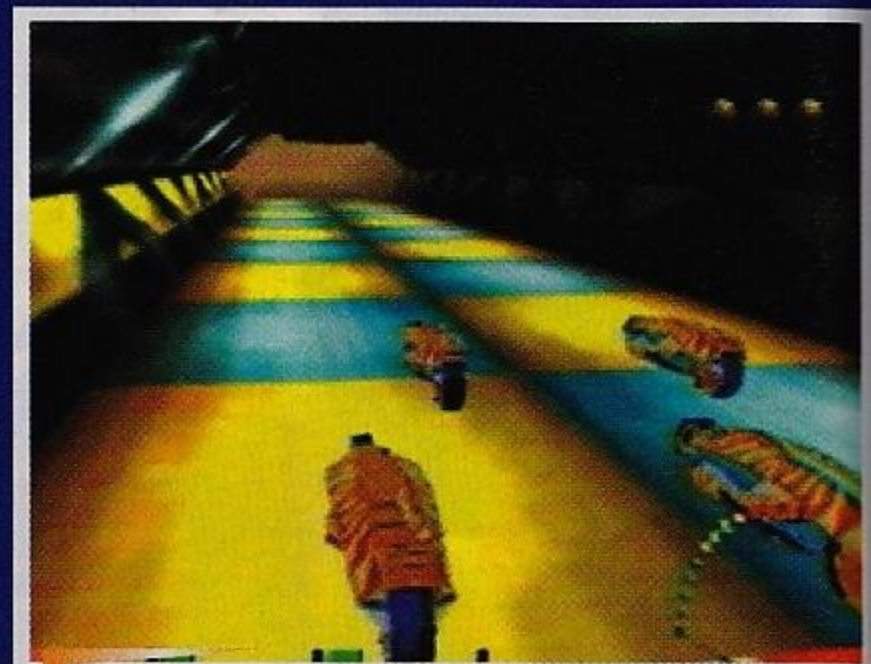
Aucune caractéristique technique n'a encore été dévoilée, snif ! Acclaim devrait le prévoir d'ici la fin '97.

La nintendo va nous prouver une fois de plus ce dont elle est capable. Les éditeurs connaissent de mieux en mieux les routines de la N64. D'ici un an, les jeux seront bien plus impressionnants qu'aujourd'hui.

ZAK



*Observez la qualité des textures du sol. C'est carrément top !*



*Les motos sont très futuristes. On dirait un mélange de Wipe out et d'Akira.*







# VIRGIN ON NE VOUS LÉCHERA PAS LES BOTTES !

Je vous avais fait part lors des premiers numéros de la pression qu'exerçaient certains attachés de presse à l'encontre de notre magazine aussi bien sur les notes que sur le contenu des jeux import à tester.

Nous n'avons jamais cédé et néanmoins les relations se sont améliorées. Est ce que les résultats des ventes y seraient pour quelque chose ou ont ils compris que nous faisons cela pour faire avancer les choses ? Mlle l'attachée de presse de Virgin quant à elle n'a toujours rien compris. Il existe pour elle 2 sortes de presse du jeu vidéo.

La première, la plus ancienne à qui il faut tout céder pour des raisons de marketing et une

deuxième, plus récente qu'on essaye de mater. Mais là, Mlle l'attachée de Presse de Virgin, vous marchez à côte de vos pompes. Jamais, au grand jamais, je n'admettrais que vous fassiez le contenu de mon magazine.

Si vous vous croyez toute puissante avec vos jeux et bien détrompez vous. Seuls les lecteurs ont le droit de juger notre magazine et son contenu.

Vous n'aviez pas admis le contenu du numéro 9 avec les premières images de resident evil 2, et le test de Rockman 8. Pour cela vous nous avez boycotté pour le N° 10. Bizarre tout de même que certains confrères n'aient pas le droit au même traitement. Y aurait-il du favo-

ritisme?. Qu'à cela ne tienne, nous nous passerons de vos jeux tant que vous le déciderez et chose promise chose due, j'en fais donc par à mes lecteurs.

Alors amis lecteurs vous comprenez maintenant pourquoi il n'y avait pas de tests de la société Virgin ou des jeux qu'elle distribue dans notre N°10. (Mais ne vous inquiétez pas on les aura par notre réseau étranger si cela en vaut vraiment la peine !)

J'espère que Mlle l'attachée de presse de virgin atterira bientôt sur terre, fera correctement son travail et se limitera à celui ci.

Sans rancune

JM le rédacteur en chef.

## TOUS ENSEMBLE, TOUS ENSEMBLE !!!

A peine avons nous annoncé la création du Club Consoles News, que nous étions submergés par vos lettres d'adhésion.

En tant que membre du club, tu recevras, toi aussi, tous les mois, une liste complète de jeux à acheter à des prix très bas, des infos sur les tournois que nous serions susceptibles de mettre en place ainsi que des petites annonces. Comble du bonheur, tu recevras même une surprise lors de ton anniversaire!! Si tu veux rejoindre la Grande Famille de Consoles News et recevoir ta carte, il te suffit de nous envoyer tes coordonnées complètes(avec la console que tu possèdes et ta date de naissance) à l'adresse ci-dessous.

Consoles News- Club, 18-20 Avenue Aristide Briand 94110 Arcueil.



## REPLAY !

Le film n'est même pas encore sorti, et déjà l'éditeur Fox Interactive annonce la conversion de **ALIEN 4** sur consoles.

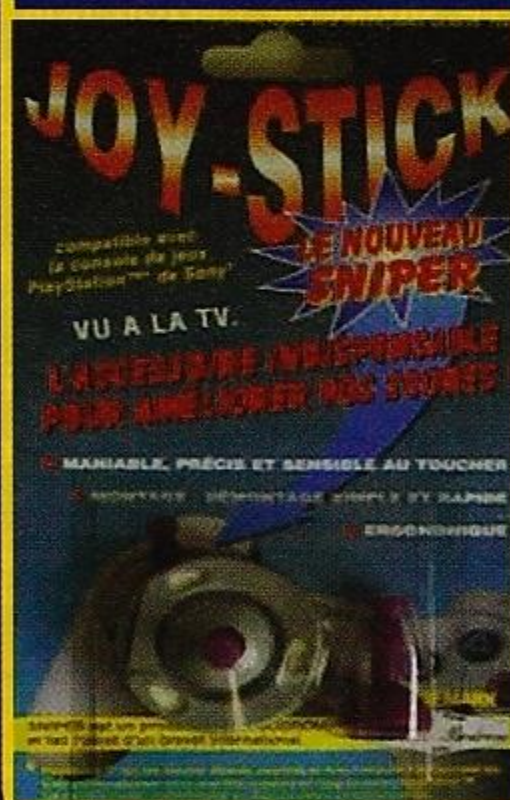
Pour des raisons évidentes, il nous est impossible de vous fournir des clichés du jeu, mais vous n'aurez pas perdu votre temps en lisant

cette news, puisque voici d'ores et déjà le scénario de ce futur "block-buster". L'histoire se déroule 300 ans après le petit plongeon de Ripley dans la lave. Figurez vous que notre héroïne chauve a pu être ressuscitée à partir de ses molécules d'ADN, qui ont permis de réaliser une sorte de clone. Le hic, c'est que ces molécules contenaient



## L'ÉLITE DU BÂTON DE JOIE !

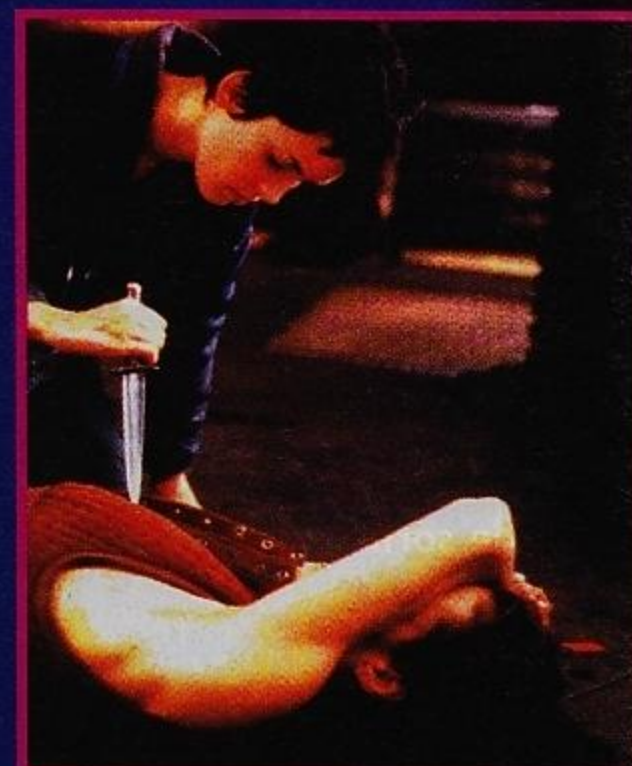
D'habitude, je ne raffole pas de ce genre de gadget: il s'agit en fait d'un mini joystick que vous pouvez coller sur la croix de direction de votre console, pour retranscrire "fidèlement" les sensa-



tions d'arcade. Normalement, au bout de 2 jours, ça se casse, le truc se décolle, bref, c'est de la merde.

Mais là, force est de constater que ce gadget tient la route. C'est solide, maniable et idéal pour jouer à Raystorm. Donc je suis content. C'est fait par SNIPER (produit Manzo Bodrone), pour votre Playstation chou-chou adorée.

également le code génétique de l'alien que Ripley portait en elle. Si bien qu'en fait deux créatures ont émergé du processus: un nouvel alien qui possède certaines aptitudes de la femme, tandis que cette dernière est habitée par l'instinct de tueur de la bête. Et nos deux charmants hybrides vont s'étriper dans la joie, sous les yeux de la célèbre Winona Rider, dont le rôle n'a pas encore été défini. Fox Interactive nous promet un jeu aussi fidèle que possible à ce scénario dantesque. On en bave déjà !







# L'ASCENSEUR !



Il y a bien longtemps de cela, dans d'obscures salles d'arcade, le joueur acharné pouvait s'éclater sur ELEVATOR ACTION, un jeu d'action signé TAITO. Aujourd'hui, la suite, **ELEVATOR ACTION RETURNS** (original, j'en conviens !) débarque sur Saturn et n'a rien perdu de son charme macabre. Le concept est toujours aussi basique. Vous choisissez votre tireur d'élite préféré et déambulez dans des buildings, massacrant tout sur votre pas-



sage. Tout cela pour trouver une porte rouge qui abrite le boss du niveau. Bon, ok, ça n'a pas l'air folichon vu comme ça, mais



c'est le genre de jeu qu'on ne décroche pas, d'autant que la réalisation est dans le plus pur style arcade. Les graphismes peuvent vous sembler simpliste pour une 32 bits, mais on retrouve ces bonnes vieilles sensations du début des "nineties". Bon, bref, j'avais envie d'en parler et si le jeu vous intéresse, sachez qu'il est disponible en import.



# FRESQUE DE CAPES ET... DE CHAÎNES !



Le stress de l'écran noir, vous connaissez ? C'est exactement ce que je connais en ce moment, avec ma coupure de presse et cette news à pondre. Avec cette certitude que **SPAWN**, le héros de ce nouveau jeu sur Playstation, est une figure emblématique de la bédé américaine. Seulement j'en suis pas sûr, j'aurais dû faire des recherches, mais j'ai pu le temps... Bon, ok, j'ai l'impression que mon p'tit numéro ne vous intéresse guère. Faisons fi des doutes et lançons

nous. **SPAWN: THE ETERNAL** est un nouveau jeu d'action tout en 3D qui vous invitera à voyager dans le temps, à la poursuite de l'infâme Malebogia (encore un que je ne connais pas !). Sachez également que Spawn changera d'apparence au cours de son "trip", grâce notamment à une cape, ou bien encore des chaînes. Les premières photos sont plutôt encourageantes, et le jeu à le temps d'ici Août, date de sortie prévue.



# DU SURF

# SUR N64 !

Les sports extrêmes (ou de fri-meurs, c'est selon) ont la côte sur N64. Après un fabuleux Wave Race qui vous mettait aux commandes d'un jet ski, voici que débarque une simulation (c'est un bien grand mot) de snowboarding. Aucun nom, aucune date de sortie, encore moins de photos. En gros, on se sait rien quoi, si ce n'est que nous devrions cette petite merveille à Kemco, qui met la dernière main à TOP-GEAR RALLY, toujours sur N64. On peut donc s'attendre au meilleur, à condition bien sûr que Nintendo approuve le projet ("Quoi ? il est noir le surfer ? Recalé !")



L'actualité économique internationale des jeux vidéo

## LES PETITS NOUVEAUX

Slippery Snake Studio vous connaissez ?? Normal, cette jeune boîte composée d'anciens d'Arc Development prévoient de sortir des jeux pour la progéniture de Sony. Fort de leur 12 ans d'expérience, ces p'tits gars qui n'en veulent comptent nous éblouir avec des jeux novateurs en se concentrant sur le gameplay. Le premier bébé à voir le jour est déjà adopté par Sony. Il s'agirait d'un jeu 3D action/aventure et sortira en Automne.

## TECMO ET ACCLAIM MÊME COMBAT !

Acclaim vient de passer un accord avec Tecmo, l'éditeur de bornes d'arcade et compte bien distribuer ses futurs produits partout dans le monde excepté l'Asie. Certains titres sont d'ores et déjà prévu pour le marché

des consoles un peu plus tard dans l'année. Le premier jeu prévu pour les conversions sur les listes n'est ni plus moins que le gros hit de Tecmo, Dead Or Alive, jeu de baston. Cette "alliance" montre qu'Acclaim attache toujours autant d'importance dans la conversion des jeux de café sur consoles. Pour Tecmo, c'est l'occasion rêvée de se relancer sur le marché des consoles après, il est vrai, une très longue absence. La bataille est d'ores et déjà engagée puisque cette année verra le retour en force

## CONSOLES : 1 / PC : 0

Sony, Saturn, Nintendo... L'année 97 risque fort d'être un tournant quant au positionnement des consoles sur le marché. Si la guerre des prix a d'ores et déjà commencé et que la répartition des forces est loin d'être définitive, une chose est sûre : l'effervescence et le boom des consoles nouvelles générations a fait de l'ombre au marché du jeu PC. Les revendeurs s'accordent à dire que le marché micro a été très calme à Noël. Un nombre important de titres était prévu pour la fin de l'année mais n'arrive finalement qu'en Mars. Si des titres phares comme MDK, Theme Hospital vont certainement relancer un secteur micro moribond, on voit mal les

dans les salles d'arcade de Jaleco (Brahma Force, Highway Battle) et de SNK, (Samourai Shodown 3...). Ces compagnies sont en cours de négociation avec les éditeurs



Européens pour distribuer leurs produits.

## E.A SE TÂTE

E.A va peut-être suivre l'exemple de Sony avec sa collection Platinum. En vérité, deux possibilités se présentent à la société américaine : soit elle lance sa propre collection "budget" sur le marché, soit elle s'accorde avec Sony pour sortir ses anciens titres sous la collection Platinum. Fort de son expérience dans le domaine PC et sa collection budget, E.A va étudier toutes les options possibles avant de prendre une décision. Quoi qu'il en soit, Gremlin n'a pas hésité et a déjà signé Actua Soccer et Loaded pour la collection Platinum, ces deux titres sortiront pour le mois de Septembre.

joueurs acheter toutes les nouveautés en un seul coup. En plus, la plupart des titres prévus pour PC sortiront sur consoles. Dur, dur !!



MDK et T.HOSPITAL vont-ils relancer un marché micro moribond ?

## OBJECTIF SATURN 97

Deux semaines après avoir lancé l'offensive des Saturn Action Pack au prix attractif de 1500 fr., la firme reste persuadée que Sony et Saturn resteront les deux fers de lance sur le marché des consoles une fois de plus cette année. A la fin du mois de Février, 900 000 unités Sega ont été installées en Europe. Pour cette année, un million d'unités sur le vieux continent est prévu (contre 2,5 millions de Playstation selon les dires de Sony). Le directeur marketing de Sega Europe le précise : "nous avons une place à tenir et, si possible, agrandir notre part de marché. S'il y a deux chevaux de bataille cette année, c'est toujours nous et Sony, comme ça a été le cas les 18 mois précédents."

## EIDOS BATTU, EA VAINQUEUR.

La société EIDOS, heureuse editrice de Tomb Raider, avait obtenu il y a quelques temps l'exclusivité des droits de distribution des produits ACCOLADE. Seulement voilà, le géant Electronic Arts, détenant des parts dans cette société, a décidé de reprendre à son compte ce rôle. Inutile pour Eidos de retenter sa chance avant longtemps: EA devrait assurer la distribution d' ACCOLADE durant plusieurs années.



## SONY MET LA DOSE

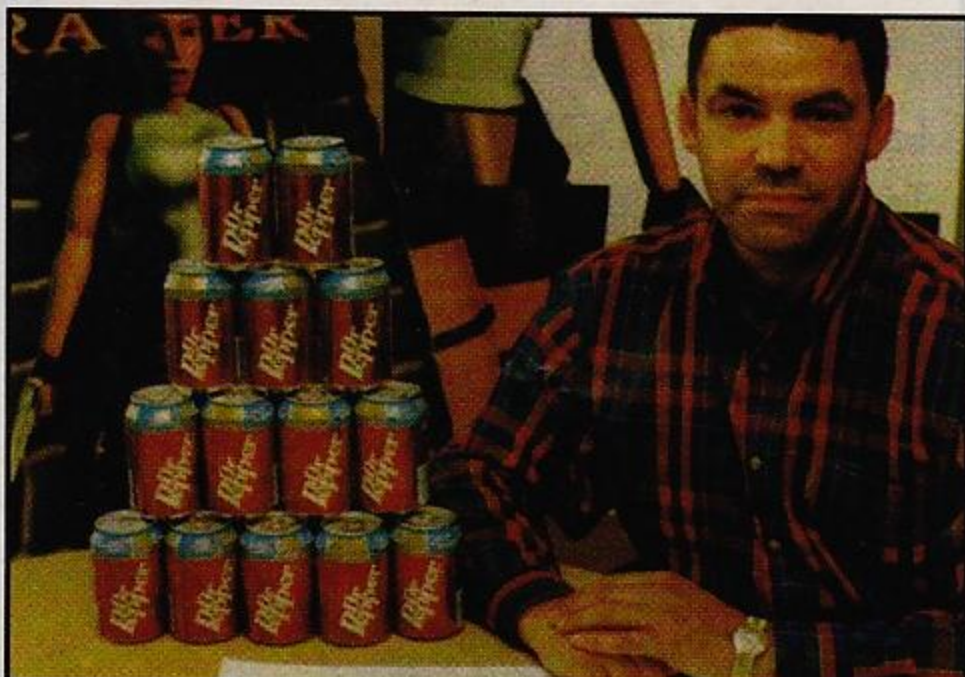
Pour répondre à la demande sans cesse croissante de Playstation de par le monde, (les Européens le savent bien!), Sony Computer Entertainment vient d'annoncer que la production mensuelle de leur console sera de 1,35 millions d'unités en Avril pour atteindre les 1,5 millions d'ici Mai. La firme espère ainsi éviter les ruptures de stock qui étaient survenues depuis le mois de Décembre en Europe. SCE affirme que 13 millions d'unités sont d'ores et déjà bien installés au chaud dans les foyers. Ca laisse rêveur !

## SEGA EST MORT, VIVE SEGABANDAÏ !

Après la récente fusion des deux sociétés nipponnes, l'alliance se conforte un peu plus avec un changement de nom. Ainsi, au Japon, on n'entendra désormais plus parler de SEGA, mais de SegaBandai. L'association de ces deux noms forts renommés devrait, on l'espère, redonner de la vigueur au fabricant de la Saturn, qui en a bien besoin. En revanche, les branches européennes et américaines conserveront leur indépendance.

## BUVEZ LARA CROFT !

La firme EIDOS s'est associée avec la boisson gazeuse Dr PEPPER pour une grande opération de promotion. Ainsi, 750 000 canettes aux couleurs de TOMB RAIDER seront distribuées gratuitement en Mai et Juin prochains. Ca se passe en Angleterre, bien évidemment, mais peut-être aurez-vous la chance d'apercevoir cette bouteille à l'effigie de Lara Croft dans quelques magasins de notre capitale. En attendant une version "pirate" avec les dessins "NUDE RAIDER" qui traînent sur Internet (voir news du mois dernier).



LARRY SPARKS, directeur marketing de EIDOS

## GTI S'OFFRE MR SPOCK

L'éditeur GT Interactive (Doom, Hexen...) vient de passer un accord avec la société Simon & Schuster en vue de réaliser de nouveaux jeux basés sur la série STAR TREK. En effet, la compagnie Simon & Schuster détient un nombre considérable de licences

de films et de séries télévisées. Joe Cayrne, PDG de GT Interactive, espère bien que "Star Trek: Deep Space Nine" n'est que le premier jeu d'une longue série, issue de la collaboration des deux sociétés. A quand un doom-like basé sur "Star Trek: First Contact", avec pour ennemis ces p..... de Borgs, quasi-invincibles ?

## SONY NAMCO : BINGO !



AQUA JET risque d'être converti cette année sur PSX

Champagne s'il vous plaît ! Que les fans de la console PlayStation se réjouissent ! Sony et Namco viennent de signer de nouveau un contrat qui garantit les



Nous espérons tous une conversion de TOKYO WARS, un jeu de tank qui a cartonné en Arcade.



La conversion de TEKKEN III sur PSX sera-t-elle identique à la borne arcade ? Faisons confiance à NAMCO

neufs prochaines productions de Namco exclusivement pour la bécane de Sony. Namco étant un véritable fer de lance pour la 32 bits, il aurait été véritablement dommage que les deux parties ne puissent trouver un accord. C'est reparti donc pour au moins un an avec des titres comme Point Blank, Time Crisis et le très attendu Tekken 3. Attendez vous à voir aussi les classiques compilations de Namco, Air Combat 2 et un jeu à la Rage Racer. Une bien mauvaise nouvelle pour nos porte-monnaies !!

## SEGA ET NINTENDO COURBENT L'ÉCHINE

L'annonce de la conversion de Virtua Fighter et Turok sur Playstation (cf nos news) en a certainement étonné plus d'un, mais d'un point de vue économique, elle est tout à fait justifiée. Ainsi, les dirigeants de Sega et Nintendo reconnaissent sans problème que la bataille des consoles tournent pour l'instant à l'avantage de la Playstation. A fortiori, elle draine des profits que les éditeurs ne peuvent négliger. Sega, pour augmenter son chiffre d'affaires et financer ses futurs projets (arcade ou console), est donc obligé de se tourner vers sa rivale et adapter ses hits sur Playstation.

Nintendo, quant à lui, ne peut plus exiger de la part des éditeurs tiers l'exclusivité des titres pour sa console.

Acclaim, par exemple, a décidé d'adapter

Turok sur Playstation. En effet, l'éditeur a perdu l'année dernière plus de 220 millions de dollars. Par ailleurs, la production de cartouches Nintendo coûte chère. Enfin, les ventes sont incertaines, notamment en Europe, où le prix des jeux dépassent les 700 Fr. Si bien que pour s'assurer des rentrées d'argent, Acclaim est obligé d'adapter son hit Turok sur Playstation.

Bref, Sony a réussi un coup de maître en s'introduisant dans le monde des jeux vidéo: en l'espace de 2 ans, il est passé du stade de challenger à celui de leader. Mais, soyons en sûr, Sega et Nintendo n'ont pas dit leur dernier mot.

**Business News est une rubrique réalisée par Chewee et Fab.**





# HE ! RECOULE !

Ce superbe jeu de mot que m'a soufflé mon compère Fab. est somme toute la seule accroche que j'ai trouvé pour vous présenter le dernier petit bijou de Lucas Arts. **HERC'S ADVENTURES** est un jeu d'action en 3D isométrique (eh oui! Comme sur 16 bits) qui vous met dans la peau d'un héros mythologique: Hercule le demi-dieu, Jason qui n'aime que les vrais blondes (si vous ne comprenez pas, faxez-moi !) et enfin Atlanta, présidente d'honneur du prochain E3 (qu'est ce que je suis drôle



quand je m'y mets !). Ils sont tous dotés d'une arme spéciale qui les aideront à collecter plus facilement les éléments indispensables à la suite de leurs aventures. Les graphismes très cartoonesques laissent présager un jeu bourré d'humour, de gags cons comme je les aiment. Prévu pour le début de l'été.



nesques laissent présager un jeu bourré d'humour, de gags cons comme je les aiment. Prévu pour le début de l'été.



# N'ACHETEZ PAS D'IMPORT !

Profitez bien de ces mots car ce n'est pas souvent que je les prononce ! D'habitude, je préfère les jeux en version originale (plus rapide, non censurés...), mais sur ce coup là, je préfère encore m'abstenir. En effet, Sega nous refait le coup de la compilation ancestrale avec la sortie prochaine de **SEGA**



## AGES: VOLUME 2.

Dans ce super CD, des hits, rien que des hits...vieux de 15 berges ! **PENGO**, **UP & DOWN**, **HEAD ON**...Certes, ils vous ont peut être éclaté à l'époque, mais ils ont horriblement vieillis. Fort heureusement, la chose ne devrait pas arriver jusque dans nos vertes contrées, vu que le



premier volume n'a pas fait sensation dans le monde occidental. Alors, si par hasard vous rentrez dans un magasin spécialisé et qu'un vendeur peu scrupuleux vous propose **SEGA AGES: volume 2**, foncez vous mettre en sécurité



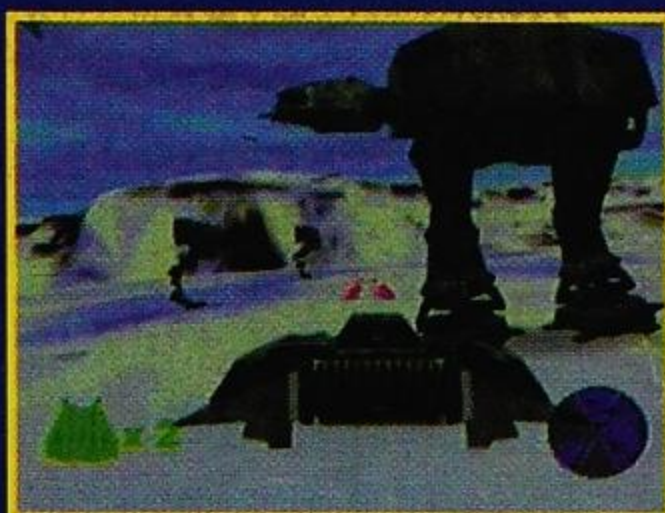
dans le rayon informatique du supermarché le plus proche ! Mieux vaut encore un jeu 50 Hz tout ralenti que cette antiquité !



# QUE LE TOC SOIT AVEC TOI !



Même en étant sourd, muet et aveugle, il est impossible que vous ne soyez pas au courant de la réédition des **STAR WARS**. Tout le monde en a fait un plat, avec des dossiers et reportages par milliers. Résultat: à moins d'être un fana ultime de la série au point de débarquer dans la salle de ciné en costume de Darth Vader, on s'ennuie ferme entre les nouvelles scènes de synthèses. Mais je m'égare...Un tel phénomène a bien évidemment mis en chaleur tous les marketing-men de la Terre: tout le monde veut coller sur son produit la tronche de Chewbacca ou de R2 D2, et plus encore les marchands de jouets. Voilà en vrac les dernières figurines à l'effigie



de "nos héros préférés". Et là je voudrais m'adresser à la première génération de Jedi, celle qui a vu le film pour son premier passage à la télé: nous avons tous dans les 10 berges à cette époque là, et forcément, on a sauté sur les jouets **Star Wars**. Franchement,



vous trouvez que ceux-ci font pitié face aux AT AT Walkers et autres Tie-Fighter de notre enfance ? Quant aux jeux vidéo, **Shadow Of the Empire** sur N64 est loin de faire l'unanimité...

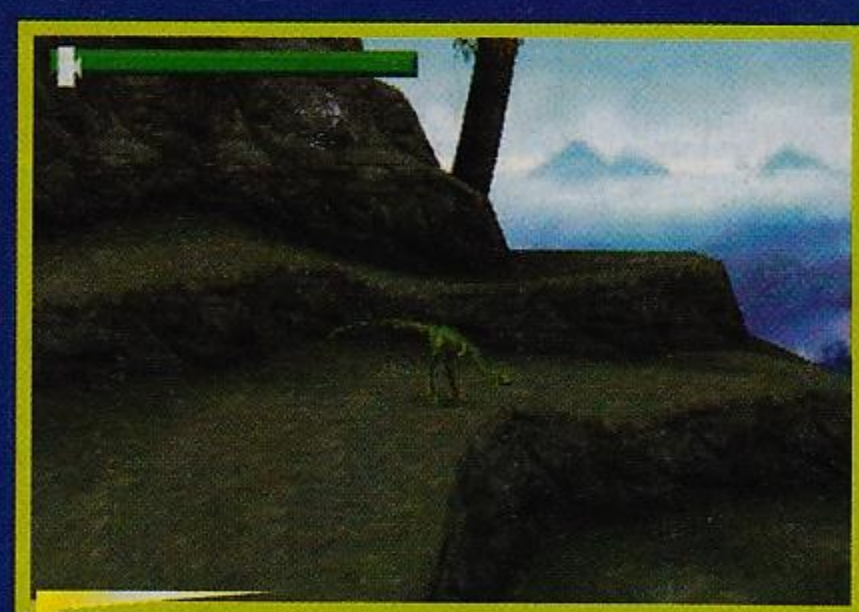




*Lost world vous permettra d'incarner différents types de dinosaures, du lézard haut sur pattes dont le nom m'échappe (photo de gauche) jusqu'au terrifiant tyranosaure, figure emblématique de l'ère jurassique (ci-bas).*



*Comme vous le constatez, le jeu promet d'être gore, et les Hommes risquent de passer un sale quart d'heure.*



*Lost world devrait se dérouler un peu comme Pandemonium: les graphismes seront en 3D précalculée avec des multiples changements de vue.*

# Lost world

Ce n'est désormais un scoop pour personne, Steven Spielberg met en ce moment la dernière main à la suite du célèbre "Jurassic Park", avec un nouveau film prénommé "Lost World". Les marketing-men, assurés du succès de cette nouvelle séquelle, ont déjà prévus tous les produits dérivés de l'oeuvre: tee-shirts, jouets, capotes et bien sûr, jeux vidéo ! C'est ainsi que les dinos devraient bientôt débarquer sur Saturn, pour une gigantesque aventure préhistorique.

Le jeu devrait être captivant puisqu'il vous proposera de contrôler tour à tour plusieurs variétés de dinosaures, ainsi que la bestiole la plus vicieuse au Monde, l'Homme. Le but, vous l'aurez deviné, sera de survivre au sein de cette faune. La jouissance devrait être extrême quand, dans la peau du T-Rex, vous croquerez des p'tits n'humains bien dodus !

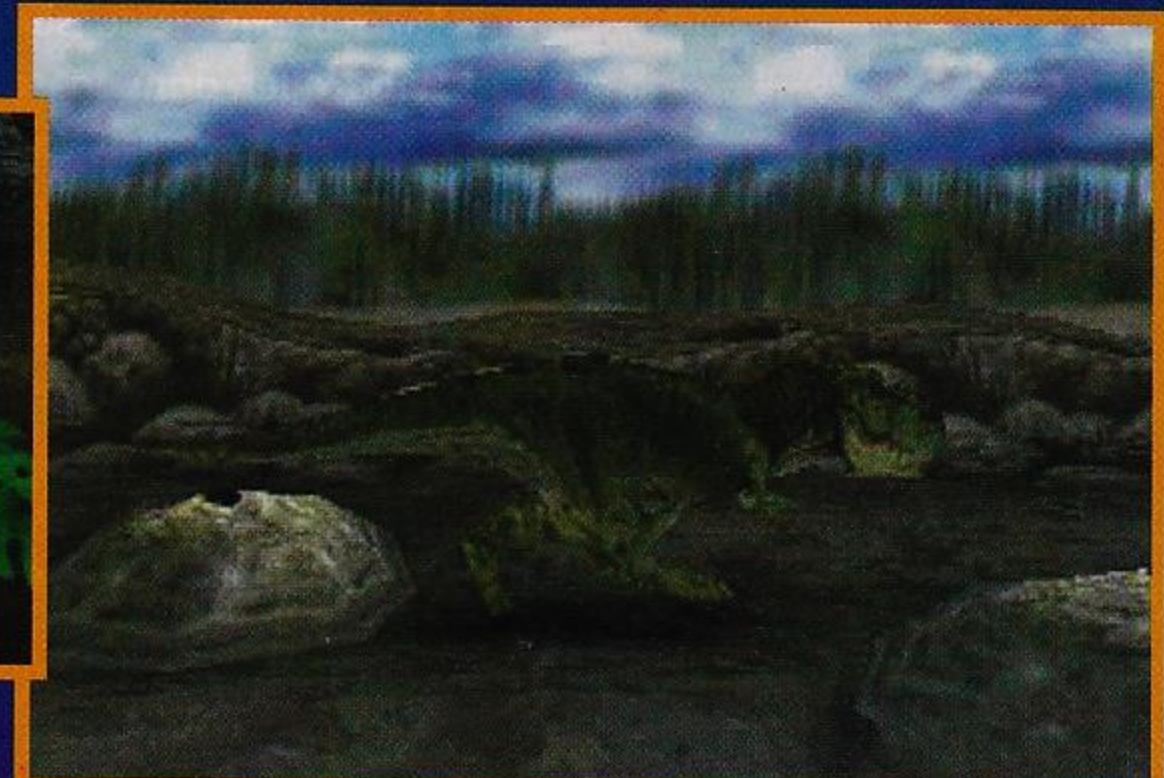
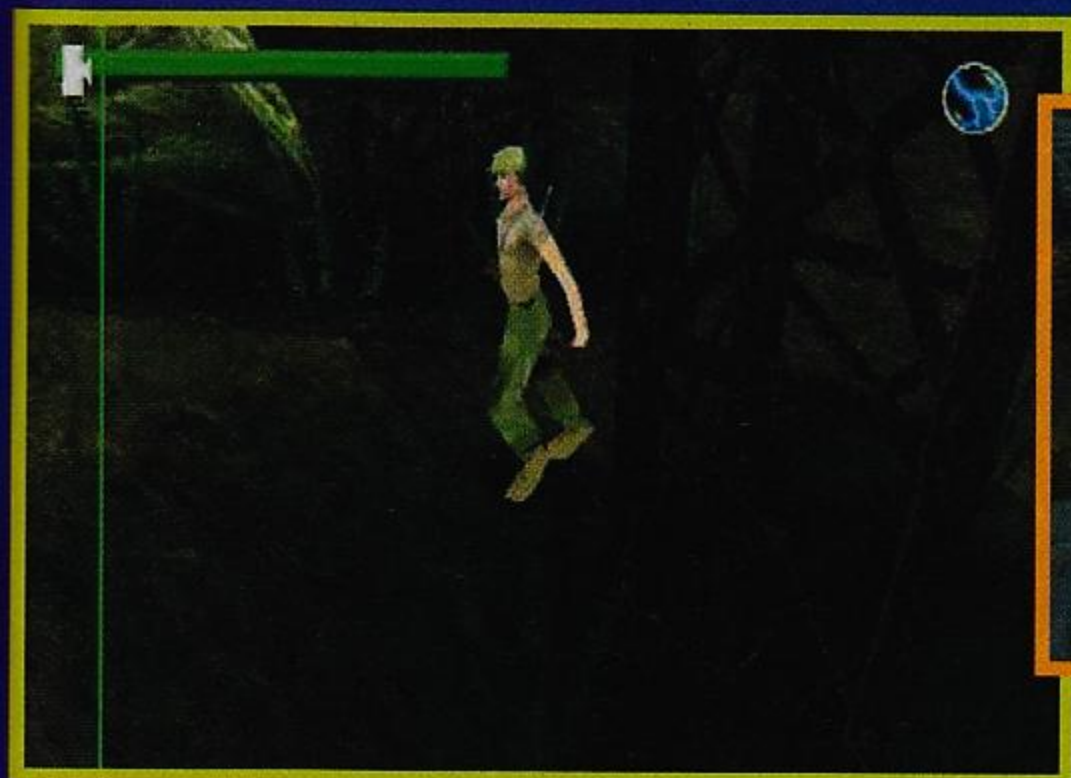
Graphiquement, la license devrait être bien exploi-

té: l'environnement s'apparentera à celui de Pandemonium, c'est à dire une 3D précalculée vous permettant de choisir plusieurs chemins. Les dinosaures, quant à eux, ont été modélisés à partir de la technologie "X-Morph", qui semble-t-il offrira un rendu impressionnant.

Enfin, signalons que l'ambiance sonore devrait être au top. Les programmeurs ont tenu à reproduire le plus exactement l'ambiance de la jungle, avec ses cris d'oiseaux mystérieux et...ses claquements de mâchoires qui caractérise la dure loi de la nature: manger ou être mangé !

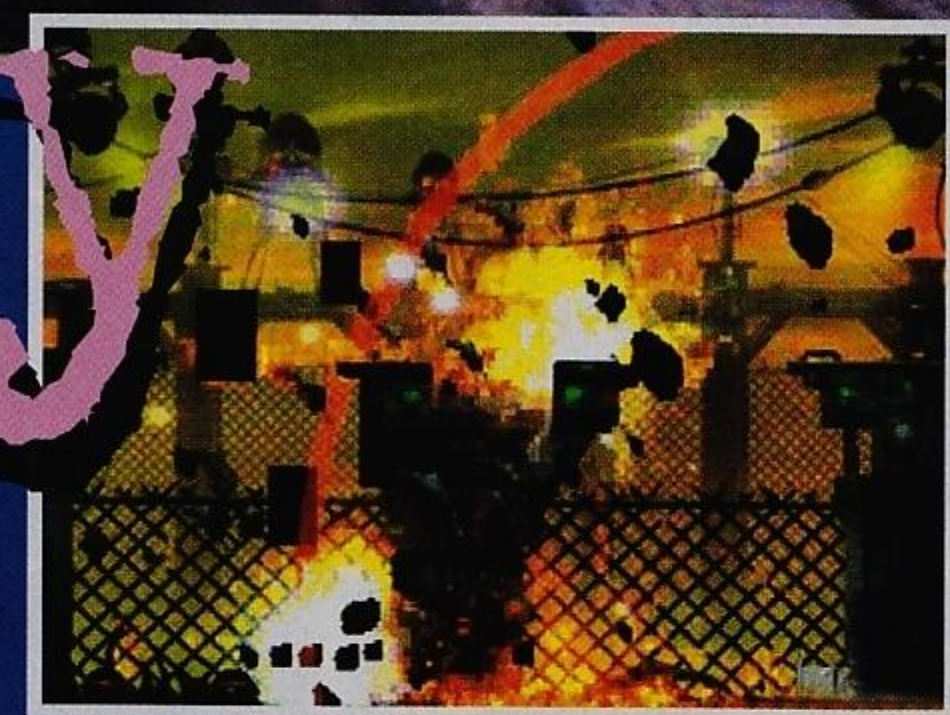
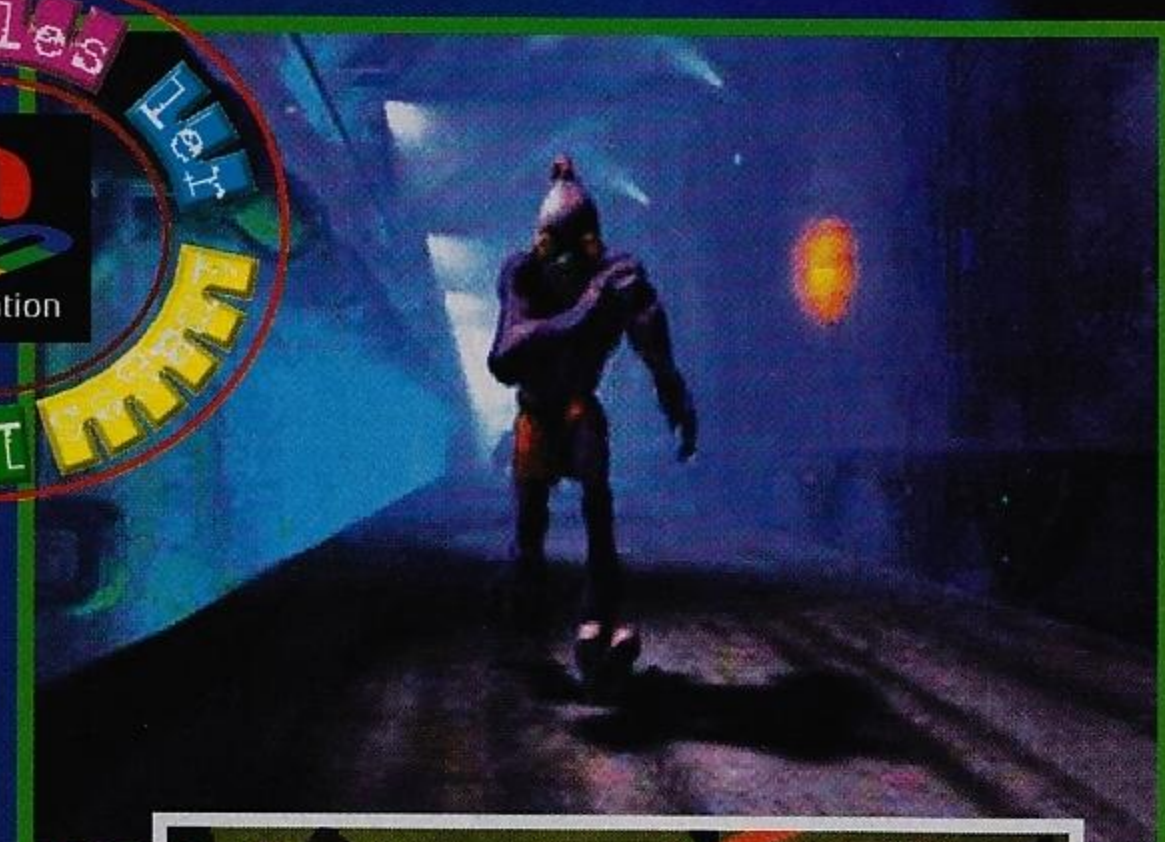
Et si la jouabilité est à la hauteur de l'aspect technique, vous pouvez être sûr que nous tenons là un futur hit en puissance (bon, ok, j'm'emballe un peu, mais bon...) !

Chewee





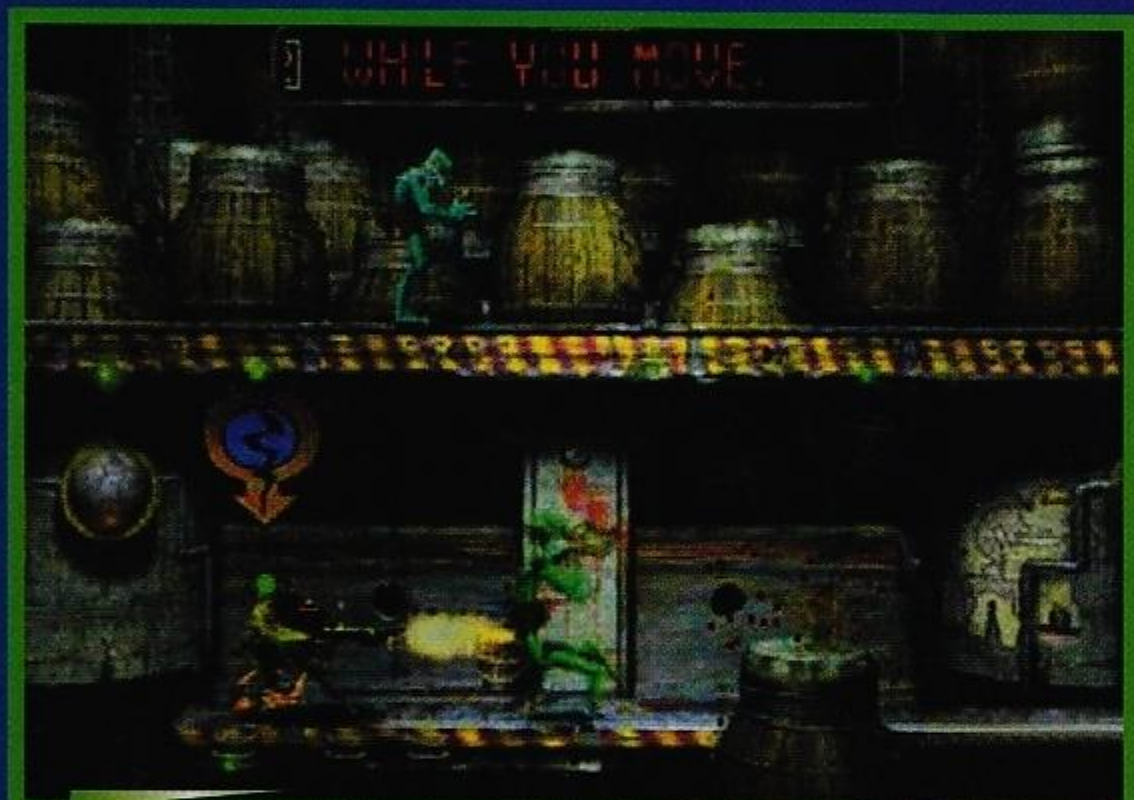
# Abe's Odyssée



Dans une lointaine, très lointaine Galaxie vit une créature nommée Abe. Abe est issue d'une espèce extraterrestre: les Mudokons, une de ces nombreuses races d'esclaves qui travaillent pour une usine à viande appelée Rupture Farms, établie sur la planète OddWorld. Mais un jour, alors que notre petit bonhomme allait à sa besogne quotidienne, il découvre avec horreur ce que deviennent ceux de sa race: on les abat pour en faire de la viande !!! Maintenant, votre héros doit s'échapper de cette usine et aider ses amis avant que eux aussi ne deviennent des Burgers de Mudokon. Abe's Odyssée est un jeu de plate-forme dans la lignée des Another World et autre Flash Back. Il pourra courir, s'accrocher aux parois,

rouler, ramper, utiliser des items et même parler et donner des ordres à ses amis. Pour se défendre, il pourra utiliser ses pouvoirs psychiques afin de contrôler ses ennemis. Pendant qu'un gardien sera sous contrôle, par exemple, Abe pourra utiliser son arme. Ce jeu m'a tout l'air d'être assez original, beau et très intéressant. Vivement d'autres informations !!!

Steeth  
là J'ai mal !!!



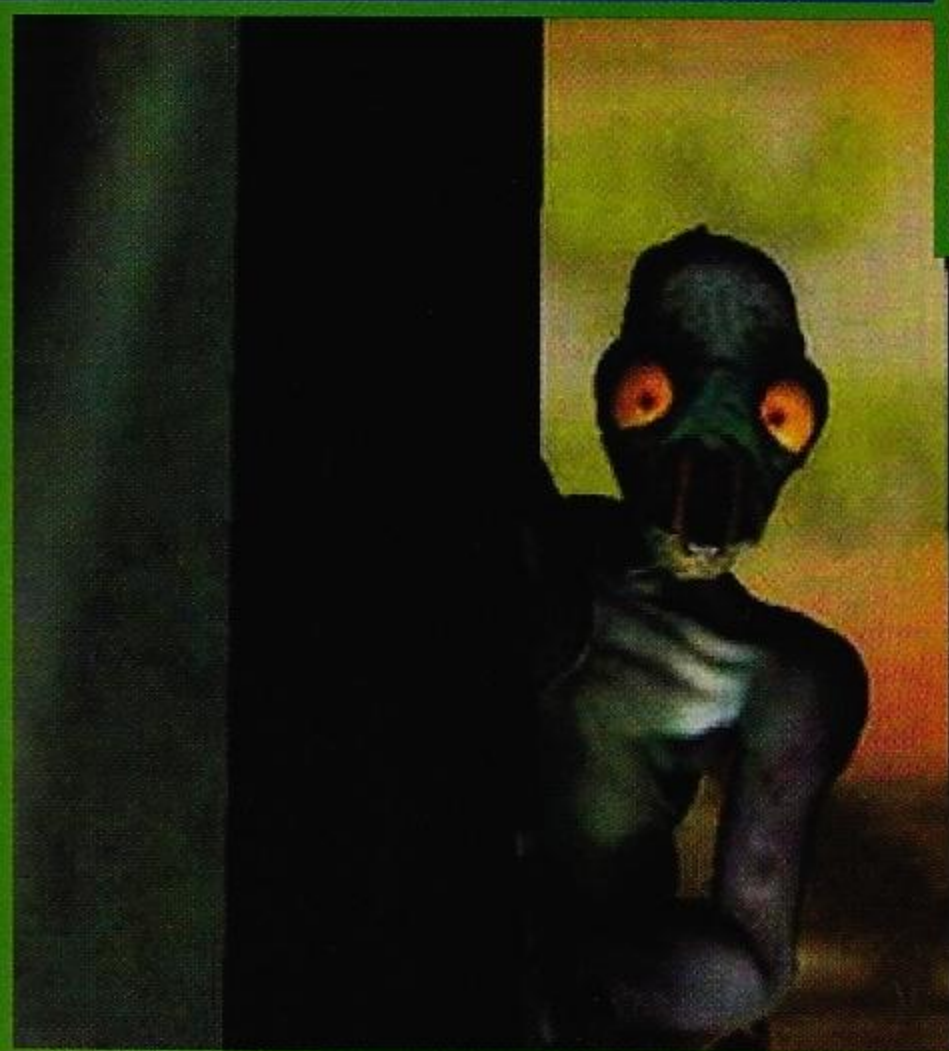
*Vous remarquez la qualité des graphismes et du background.*



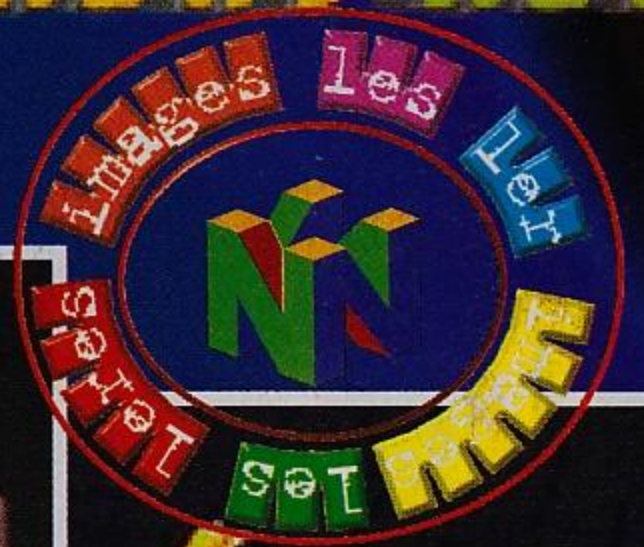
*Ce passage me rappelle, sur certains points, le 1er niveau de Flash back. Votre héros est celui qui se trouve en bas.*



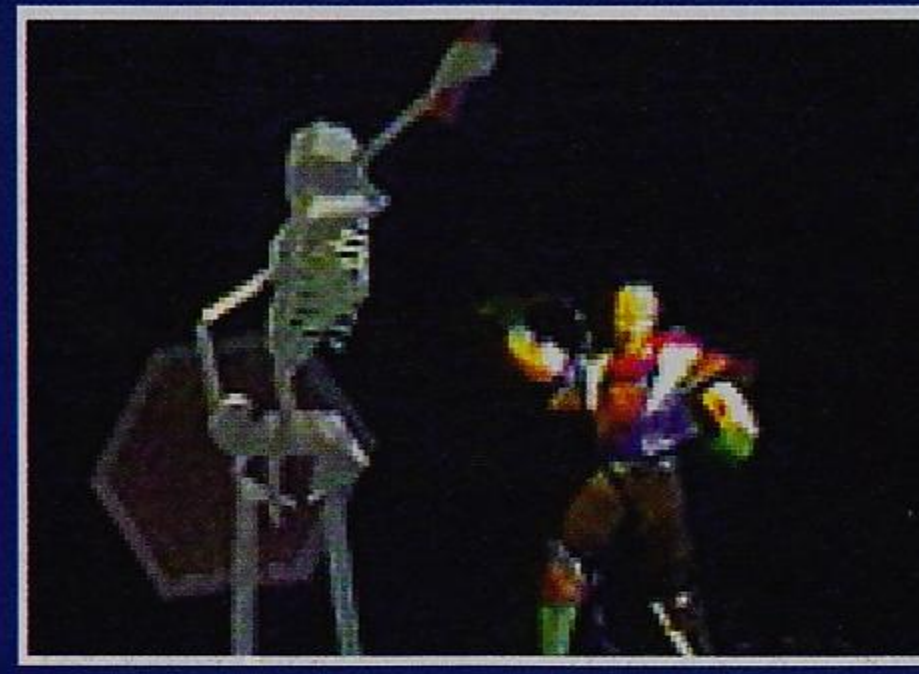
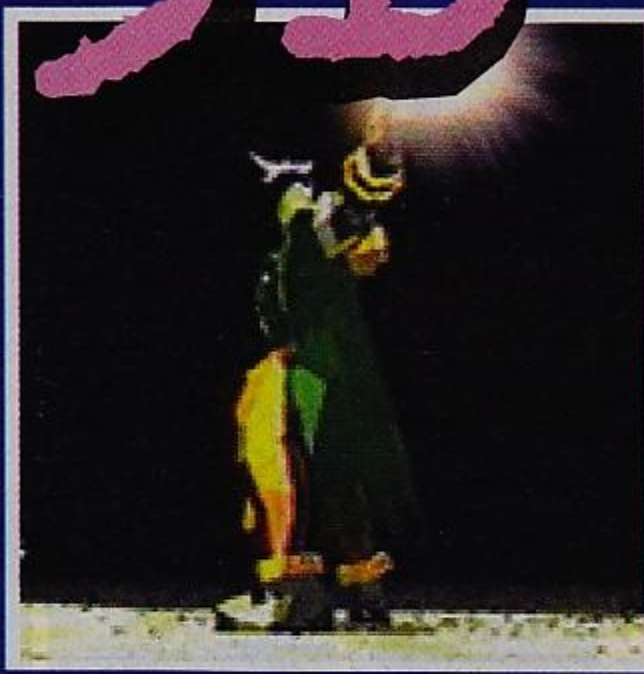
*Voici la tête de Ramino après le bouclage euh! non pardon ! de ABE le personnage principal du jeu !*







# DRACULA 3D



*Cet affrontement contre le squelette est sensationnelle. L'animation et les graphismes promettent d'être à la hauteur de la N64.*



Dracula 3D (ou Castlevania 64 en Europe) vient d'être présenté au Tokyo Game Show. Il est désormais en pleine 3D. La version que nous avons vu tourner est spectaculaire, les capacités de la Nintendo y étant pour beaucoup. Simon Belmont est toujours de la partie, ses techniques de combat ont évolué. Belmont peut réaliser des mouvements acrobatiques grandioses. Il peut entre autres prendre appui sur les murs et effectuer un double saut arrière périlleux pour attaquer un enne-

mi! Il pourra se frotter à des démons, des ghouls, des fantômes et même à Dracula en personne ! Outre Simon B., deux autres personnages sont sélectionnables, une fille aux pouvoirs magiques et un gars spécialiste dans le maniement d'armes. Dracula 3D nous confirme le talent de Konami, souvent imité, rarement égalé...

ZAK.

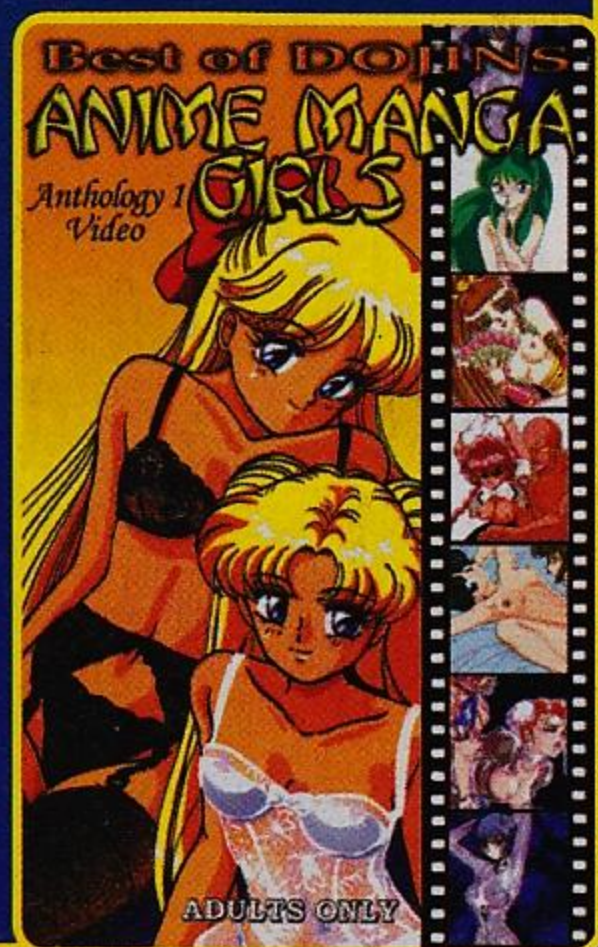


*Votre personnage effectue une acrobatie hors paire.*



## "J'ESPÈRE QU'ELLE T'AMUSERA..."

C'est texto le petit mot que m'a envoyé l'attachée de presse de Samourai Vidéo, en même temps que leur dernier produit, **ANIME MANGA GIRLS**. C'est vrai qu'à la base, l'idée de ce dessin animé est plutôt original: mettre en scène des héros de mangas et de jeux vidéo (Ranma, Andy Garcia, Mai Shiranui...) dans des postures plutôt frivoles. Alors ok, c'est "sex", même parfois limite sado-maso, mais l'animation est déplorable. J'ai jamais vu des mouvements aussi saccadés: avant arrière, haut bas, tel est la retranscription de l'acte sexuel ! A noter qu'il s'agit en plus de la version originale (en japonais donc, mais on parle très peu dans ce genre de truc) et que par conséquent, vous aurez droit à une belle mosaïque sur les parties génitales. C'est interdit au moins de 18 ans, mais c'est tout juste bon pour les p'tits jeunes qui découvrent leur corps. Espérons que les prochains volumes seront plus travaillés, car l'idée est bonne.



## STRIP MAH JONG!

Voilà comment certains s'amuse au Japon. Mais où sont les gonzesses?







# RECTO VERSO !

Quintet, ça vous dit quelque chose ? Actraiser, Gaia Gensoki et autres Simulations-RPG ont fait le régal de la SNES. Avec **SOLO CRISIS** sur Saturn, vous allez encore mener la bataille entre le bien et le mal. Grâce à la 3D, le monde souterrain et celui en surface sont intimement liés. Il suffira de créer des vallées, d'un côté, pour voir surgir des montagnes, de l'autre. En phase normale, le joueur ne pourra pas voir l'autre monde. Ainsi, si vous entendez un bruit, il vous faudra deviner ce qui se passe dans l'autre monde. Autre innovation : la langue des monstres avec ses symboles vous seront inconnus. Au début du jeu, vous ne la connaîtrez pas mais, au fur et à mesure que vous avancerez dans le jeu, vous allez pouvoir apprendre à la décrire et à décoder les conversations. Tout un programme en somme. Prévu pour l'automne.

Recto

Verso

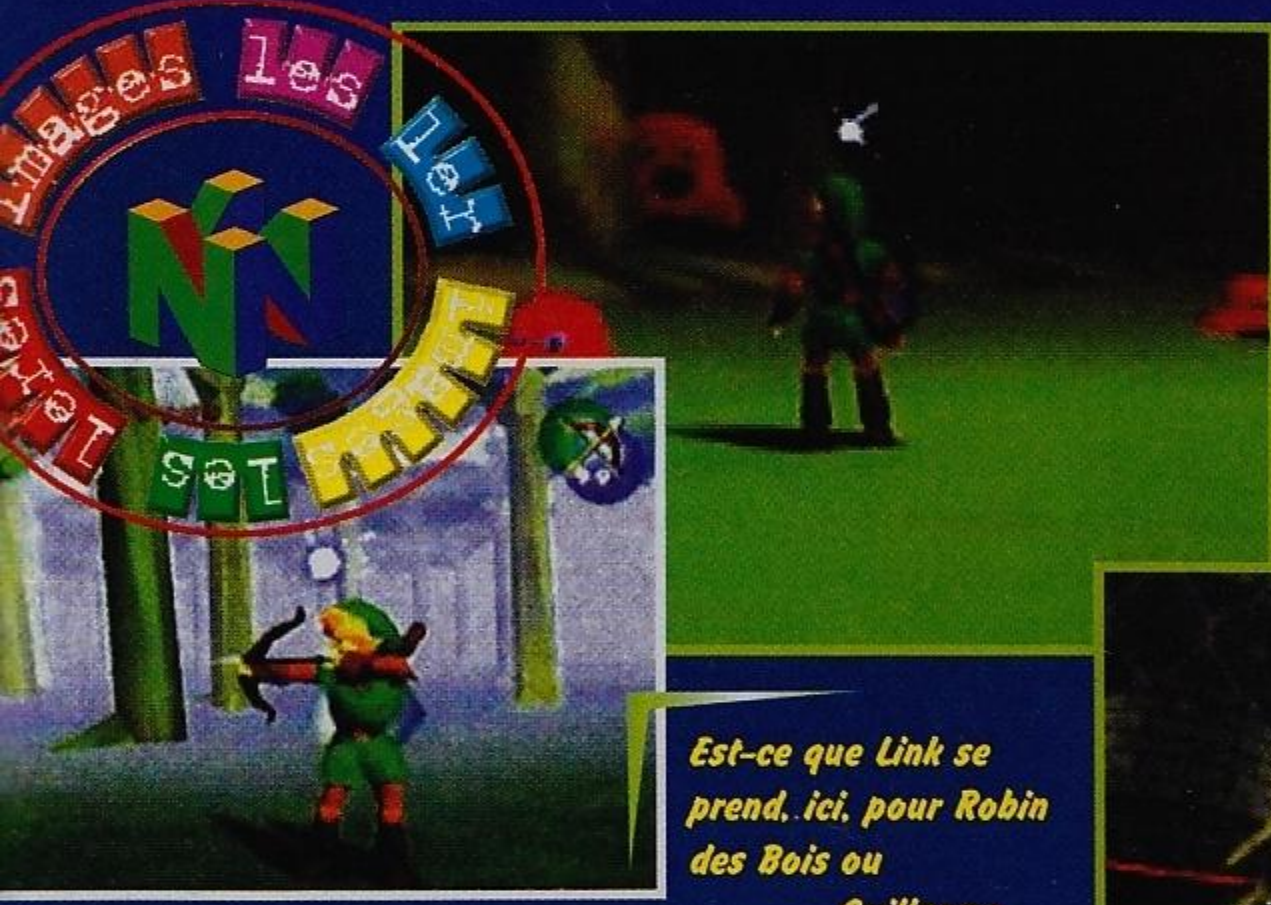


# VANARK

Avec SideWinder 2 (Raging Skies 2) d'Asmik en préparation, cela sera le second shooting 3D de la boîte pour cette année. Votre mission: protéger la planète Mars et ses colons des mains des savants fous. Mais le jeu mélangera subtilement une aventure avec des énigmes à élucider, en sus du shoot.



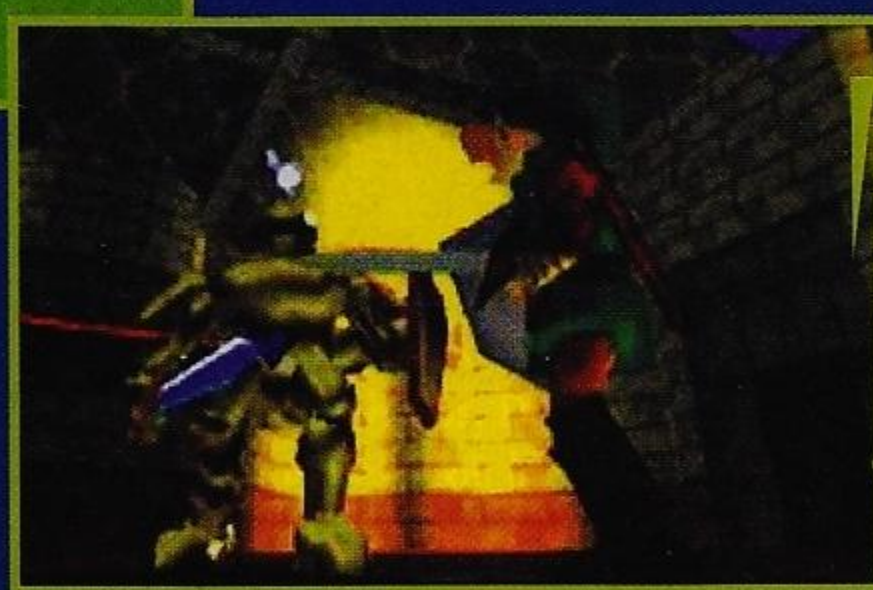
Bref, ce ne sera pas une pâle copie du moteur 3D de SideWinder. Compatible avec le joystick analogique, il est prévu pour cette année. Je n'ai pas plus de précision pour le moment.



# ZELDA 64

*Est-ce que Link se prend, ici, pour Robin des Bois ou Guillaume Tell ?*

*Voici une démonstration de la puissance de la N64. L'armure de l'ennemi devrait vous éblouir avec ses reflets dorés.*



*Cette main est prête à vous écraser comme un cafard circulant dans la cuisine.*

La légende de Zelda est probablement l'un des plus gros titres chez Nintendo pour l'année 97. Surtout au Japon, où récemment la baisse de prix de la machine a augmenté ses ventes. Mais la récente annonce officielle faisant état de l'abandon du support 64DD pour Zelda, au profit de la cartouche, en a étonné plus d'un. Cependant, des rumeurs nous disent que Nintendo pourrait sortir, en forme de mise à jour, une version 64 DD de Zelda. Les dernières images nous montrent le degré de détails des graphismes comme

par exemple les ennemis, que les fans de la série auront tout de suite reconnus. Heureusement, on nous le promet pour l'E3 à Atlanta. Alors, en attendant...







## YOU MUST DEFEAT SHEN LONG TO STAND A CHANCE!



Qui se souvient de cette phrase énigmatique qui concluait invariablement les victoires de Ryu dans la série des SF 2 ?

Les passionnés, les vrais, se sont toujours demandé qui se cachait derrière ce nom

énigmatique. L'hypothèse retenue fut la bonne: Shen Long n'est autre que le maître de Ryu et Ken. Son apparition dans le tout récent SF 3 fait la lumière sur son passé. Shen Long (ou Gouken au Japon) n'est autre que le

frère de Akuma (Gouki). Tout deux avait le même maître mais n'ont pas choisi la même voie. La légende veut que Akuma ait tué son maître ainsi que Shen Long. D'où la justification du tournoi Street Fighter: Ryu et Ken ont voulu venger leur maître. Mais apparemment, il est bel et bien vivant, le bougre. Sachez qu'il est un adversaire redoutable, notamment grâce à sa double fire-ball, très difficile à éviter.

Au fait, connaissez vous sa petite phrase: "You must defeat me to stand a chance". Logique !



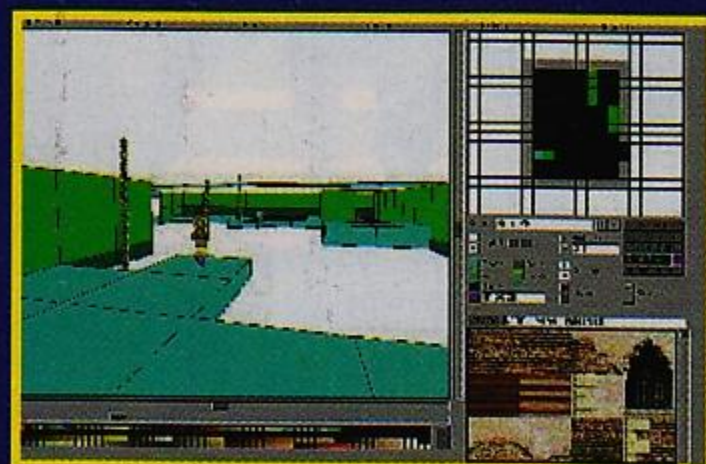
## SQUARE SUR LA PAILLE!



Incroyable mais vrai! L'heureux éditeur de FF VII accuse pour le moment une perte de 2,9 milliards de yen ! Une situation qui n'alarme cependant pas les dirigeants de la société. En effet, ces derniers expliquent que le développement de 4 jeux ont été prolongés, ceci afin d'en optimiser la qualité. Et pendant ce temps là, le compteur continuait de tourner. Mais le succès éclatant de FF VII devrait vite rétablir la balance: Square s'attend à un chiffre d'affaires supérieur à 11 milliards de yens ! Sans compter le succès assuré des 4 jeux qui ont tant coûté à la société...



## EN "CORE"



L'histoire de **TOMB RAIDER 2** n'est pas encore définitive mais une chose est sûre : il y aura beaucoup plus de diversité au niveau des décors, notamment grâce aux extérieurs, plus nombreux, plus riches par rapport au premier épisode. Dans cette suite, Lara devra se défaire de Callistro, un empereur Chinois. L'aventure commencera pour notre héroïne au pied de la Muraille de Chine et l'emmènera tour à tour dans une gigantesque demeure, un navire, jusqu'aux tréfonds d'une caverne. Lara aura dorénavant plus d'ennemis à com-

battre, qu'ils soient humains ou marins. Elle pourra également grimper à l'aide de cordes. Bref, des vacances de rêve à rendre vert de jalousie N.HULOT! Elle nous reviendra pour la fin de l'année.







# "FISH"TRE !

Il y a peut-être des amateurs de pêche parmi nos lecteurs, ben tiens pourquoi pas ?? Alors un petit conseil, s'ils en ont assez de revenir bredouille et de manger du poisson pané sorti du congèl', ils peuvent toujours opter pour la facilité et attendre des heures durant devant leur écran. **BIG BASS WORLD CHAMPIONSHIP** propose en tout cas une

ambiance très relax et s'il est vrai que graphiquement, il n'atteint pas un R.Evil, au moins vous attendrez au chaud et apprendrez à appâter le poisson (prévoyez toutefois de garnir le congèl' au cas où...)



# WHITE SPIRITE

Houlà, Probe a le vent en poupe puisqu'après **Condemned**, c'est au tour de **SPIRIT MASTER** d'être échafaudé dans le plus grand secret. Il s'agit d'un beat them up opposant des combattants venus de contrées diverses. Chacun possède une technique de combat qui lui est propre. Les personnages sont en Gouraud Shading et utilisent la fameuse Motion Capture. De plus, ils possèdent une attaque spéciale, certains utilisant la magie, d'autres puisant dans leur technique de combat comme par exemple le Chi. Le jeu est prévu pour Noël.



# BIZARRE !

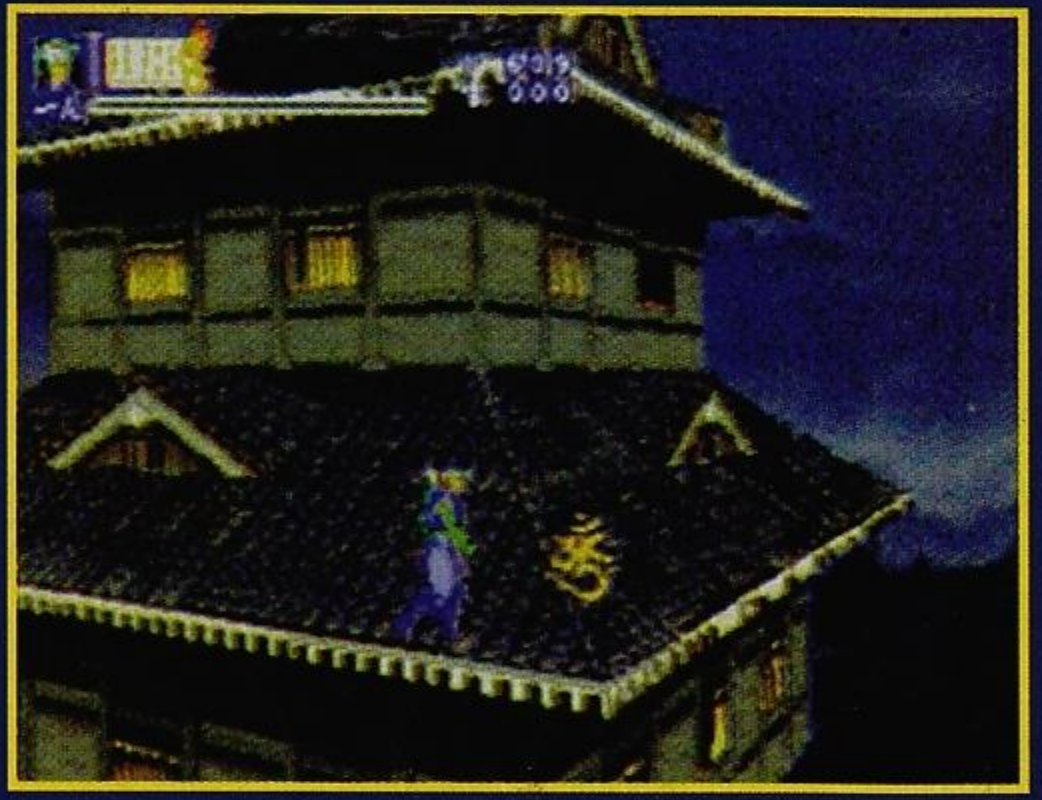
Alors qu'on sait que Namco planche sur un dessin animé en images de synthèse, leur prochain projet risque d'en étonner plus d'un puisque la société veut tourner un film, un vrai de vrai ! Génial me direz-vous ?? Intitulé "AI SURU", l'histoire tournerait autour d'une histoire... d'amour (d'où le titre : je t'aime!). Sortez vos mouchoirs, je crois que je vais pleurer.



# CHIC PSY !



Salut à toi guerrier ! **PSYCHIC WARLOCK** de Time Warner est un jeu d'action/plate-forme très classique, mais ce que tu ne sais pas encore petit homme, c'est que ce jeu en polygones texturés propose une action intense grâce à la diversité des monstres rencontrés mais aussi aux différentes attaques de votre héros. Dans un Japon médiéval où la magie côtoie l'horreur, seras-tu prêt à relever le défi ?? Une chose est sûre, c'est le genre de jeu qui réconcilie avec les bons vieux jeux 2D. Mais



assez parlé ! Si Psychic Warlock t'intéresse... Ben, tu devras encore attendre un peu car il ne sort que maintenant au Japon. Désolé !

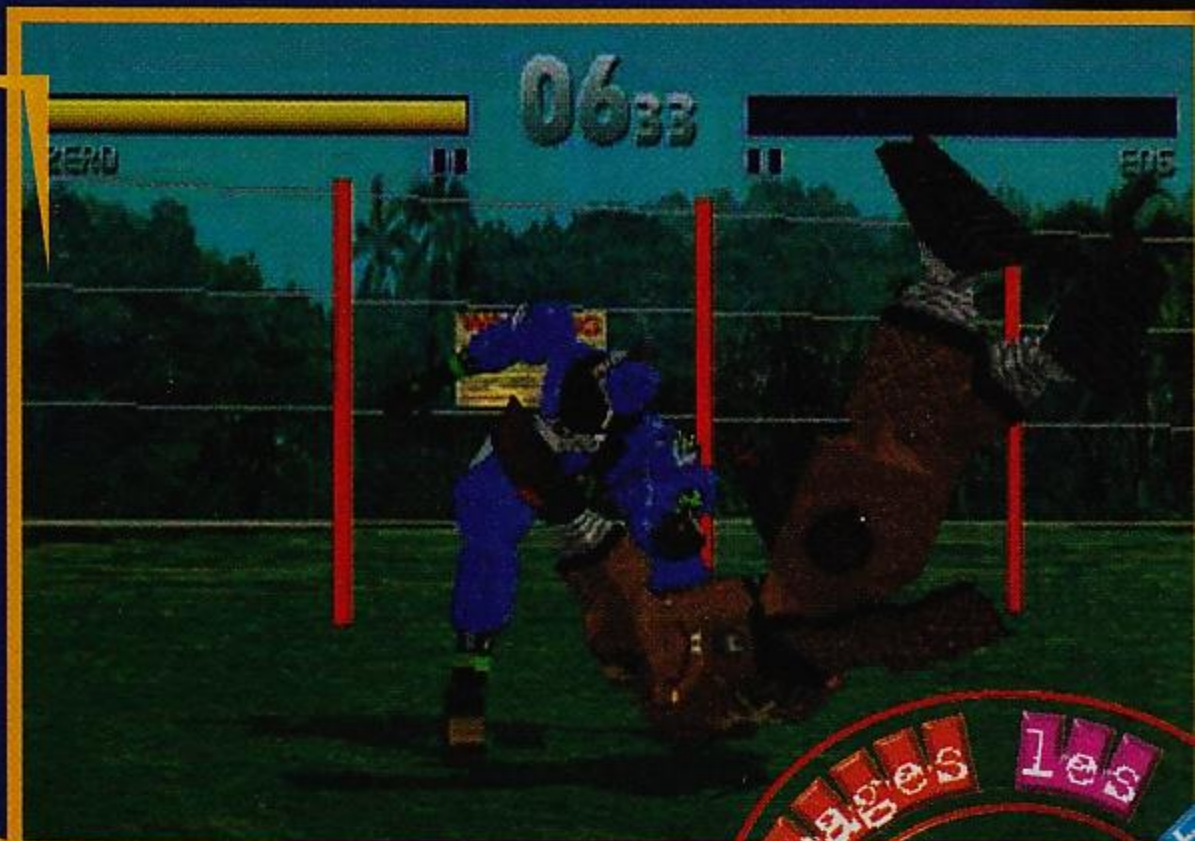




*Cygnus et Eos mènent un combat impitoyable sous le clair de lune. C'est un duel au sommet.*



*Voici une projection des plus réussies. Zero est en train de mettre à terre Eos.*



# ZERO DIVIDE 2



Zero Divide 2, réalisé par Zoom, revient sur Playstation. Il avait été présenté à la Playstation Expo '95. ZD2 s'est fait attendre depuis le premier épisode, sorti il y a presque deux ans. L'une des particularités de ce soft est de pouvoir jouer uniquement avec des robots, contrairement à tous les autres jeux de bastons où ceux-ci n'ont que peu ou pas d'importance. La plupart d'entre eux disposent d'armes : épée, gun, sabre laser... Certains des anciens combattants ont été remplacés dû à un "sondage" réalisé par zoom auprès des joueurs. Dorénavant, lors des protections, vous disposerez d'un bouclier énergétique. Les combats

devraient être plus dynamiques qu'auparavant, poussant la playstation à ses dernières limites (faut pas exagérer non plus !!). Les décors ont été particulièrement soignés, ceux-ci sont riches en couleurs avec des effets de lumière éblouissants (ha, ha !). Les combats peuvent se dérouler le jour ou la nuit, en intérieur ou en extérieur. La maniabilité devrait être plus réaliste, les différents persos enchaîneront des coups avec plus de facilité. La concurrence est rude en ce moment, allez donc voir le méga test de Soul Blade dans ce numéro (page 98). Et puis il ne faut pas oublier que Tobal N°2 va pointer le bout de son nez dans quelques semaines.



*Cancer, à gauche, est un nouveau personnage et lo, à droite, est un ancien.*







*Aouch ! Ce coup fait très mal. Vous allez vous retrouver par terre. Il ne faut pas sous-estimer la force d'une femme.*



# LAST BRONX

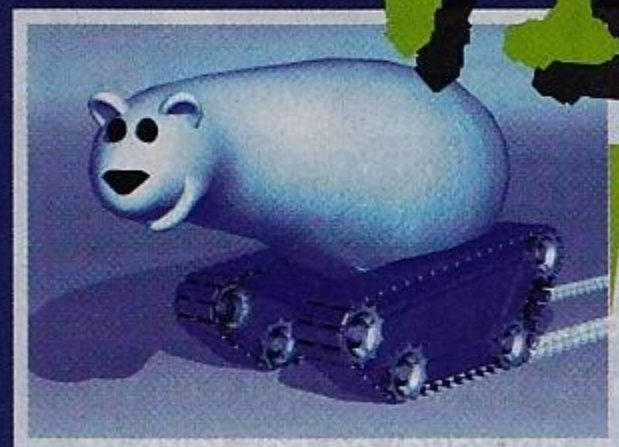
Sega japon a finalement communiqué son tout dernier coup sur saturn: Last Bronx. Ce jeu de combats en 3D n'est qu'à 30% de son développement et pourtant il est déjà très impressionnant même s'il lui manque encore certains détails comme les ombres ou les effets de brume. L'innovation de Last Bronx réside dans le choix des armes qui seront très amusantes à manier. Vous ne me croirez pas si je vous dis qu'il s'agira de balais, de poissons, et autres originalités (ce n'est pas un poisson

d'Avril pourtant !!). Le jeu comportera aussi des modes, tous autant originaux, qui n'ont pas été annoncés. Bon, j'attends d'autres nouvelles de ce jeu très bizarre (mais j'ai confiance en Sega pour nous sortir une bombe) et je vous tiens au courant. Promis, juré !!!

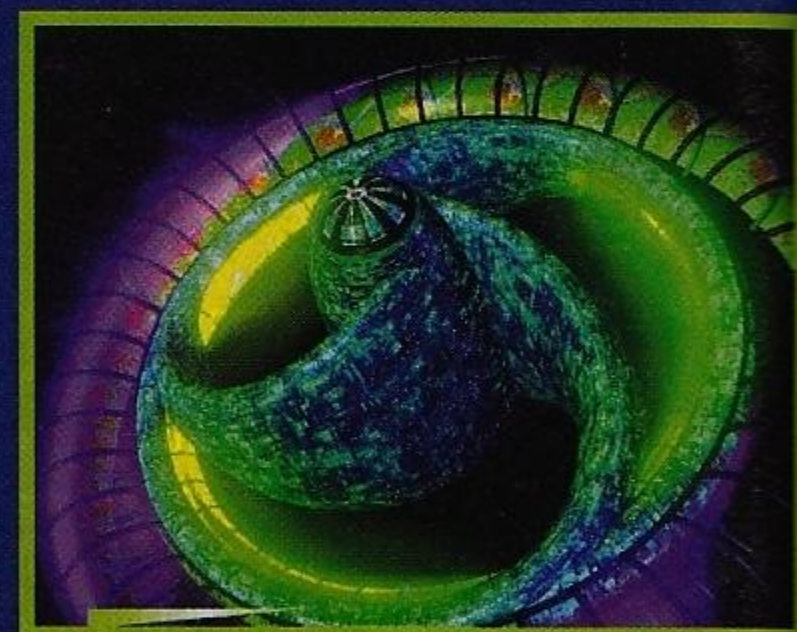
Steeth, là, j'sais pas.



# SILICON VALLEY



*Les nanobots sont des robots qui ont pris l'apparence d'animaux.*



*Voici la station orbitale où siègent des nanobots.*

Voilà un jeu très étrange comme on en a rarement vu sur console. Ce jeu combine à la fois l'exploration, le shoot et d'autres genres. Le joueur contrôle un petit robot qui a la possibilité d'incorporer de nouvelles technologies dans ses systèmes. Ce robot est issu d'une station spatiale qui était, à l'origine, peuplée de robots nommés les nanobots. Ces nanobots étaient doués d'une évolution artificielle et capables de générer de nouveaux traits de caractères de génération en génération. En essayant de copier le modèle de l'évolution naturelle, les nanobots ont pris des formes d'animaux comme le lapin, l'ours polaire et bien d'autres créatures tout en gardant leur

aspect cybernétique. Par exemple, vous verrez des renards avec des roquettes, des tortues avec de bigs armures en métal, des lamas avec des chaînes d'acier, etc.. Votre robot devra s'adapter aux divers environnements du jeu ( arctique, désertique, spatial, aquatique, etc...) Vous apprendrez les compétences des créatures rencontrées dans chacun de ces environnements. Si par exemple votre robot se bat contre une créature robotique, vous pourrez alors apprendre les habilités spéciales de cette dernière.

Steeth, la Azathoth





# LEADING RPG. QUEL TOUPET!



Au moment de son annonce, ils l'ont appelé Cinématique RPG. Déjà présenté dans le CN.6, il prétend avoir plus d'images que de textes avec ses 13 chapitres en 3D, entrecoupé de FMV (Full Motion Video). **NEORUDE** de Technosoft, dispo depuis le 25 avril au Japon, nous montre que la boîte n'est pas uniquement spécialisée dans les killer shoots, arracheurs de pouce. Ce RPG en



temps réel ne vous donnera pas le contrôle direct de vos 3 ramazottis. Vous allez juste leur indiquer une direction à prendre; ensuite, ils se débrouillent tout seuls. Alors que faire, me demanderez-vous ? Beaucoup d'énigmes à la Zelda seront présentes mais plusieurs solutions seront possibles. En optant pour la meilleure, les points d'expérience seront plus élevés. Un mélange de puzzles à la Lost Vikings bien réussis (3 ramazottis, 3 compétences pour un but). Les combats se passent automatiquement pour ne pas fatiguer le joueur. Mais il sera possible d'intervenir, en cliquant sur des icônes pour suggérer le moment d'attaquer. Rien d'obligatoire, mais il faut avouer que cela déroute. Le scénario est un multi-ending, ce qui permettra de le rejouer plusieurs fois. Bref, un RPG remanié de A à Z.

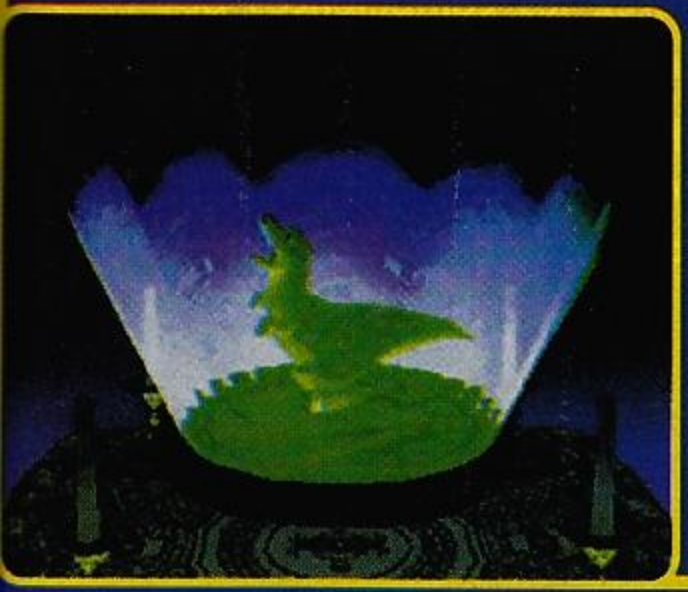


# MONSTRES A GOGO

Monster Farm de Tecmo, comme son nom l'indique, vous permet de vous occuper de monstres à plein temps. Ces derniers peuvent être générés par n'importe quel CD



inséré dans la PlayStation. Ainsi un simple CD musical vous permet de pondre plusieurs monstres aux caractéristiques entièrement différentes, et à ceci l'infini. Bien entendu les CD PlayStation et informatiques sont aussi acceptés, du moment que l'information y est gravée. Mais la partie ne fait que commencer. Puisque, après cela il vous faudra les entraîner pour en faire des guerriers sans pitié. Comme dans un RPG, vous pourrez les faire monter en grade. Un jeu qui ne changera pas la face du monde, mais l'idée n'est pas trop mauvaise. Sorti prévue pour l'été au Japon.



# J-LEAGUE. SIMFOOT?

Après le fameux J-LEAGUE PRO SOCCER WO TSUKURO de Sega, qui veut dire, "Construisons une équipe J-LEAGUE Professionnelle!" en japonais, voici la suite qui nous arrive, s'intitulant JLPSWT2. Il semble bien que Sega France ne se soit pas trop intéressé pour sa conversion en français. Mais qui pourrait croire qu'un jeu de Simfoot genre Simcity intéresserait les Français? Et pourtant le jeu propose un contrôle total sur l'aspect "construction", au point d'avoir un éditeur de tête de joueur. Vous allez vous occuper des emplois du temps, de l'entraînement, et toutes les galères qui s'en suivent. En somme, pour la seconde mouture, pourquoi ne pas faire un petit effort, mademoiselle Sega pour l'adapter en Français? hmm?

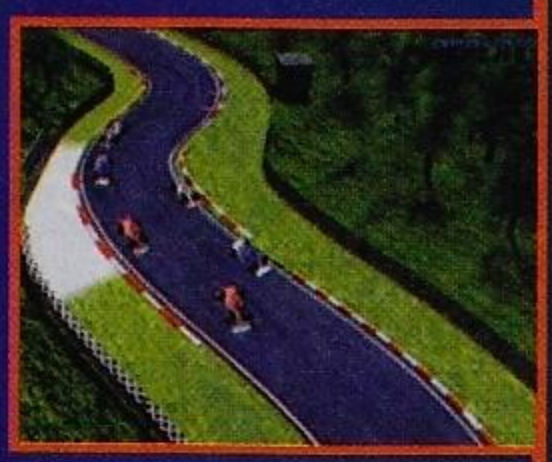






# VOUS FAITES ERREUR!

D'après les images que vous voyez, vous êtes sûrement en train de vous dire que c'est un jeu de courses, somme toute, banal. Mais, si je vous dis que c'est un jeu dans lequel vous ne contrôlez pas directement le volant de la voiture ? L'intérêt



c'est que vous allez régler votre bolide, préparer la tactique pour chaque virage et enfin lui donner une trajectoire. Une fois que tous ces éléments seront réunis, vous aurez le droit à un Replay. **TACTICS FORMULA ONE** de

Man Breeze prend, à mon sens, énormément de risques. Mais, comme le dit souvent notre Boss: Francky Fracas, on n'aboutit à rien sans prendre de risques. En prendrez-vous, vous ?



# EXPERIENCE FUTILE...

Chun Soft est une grosse boîte de développement au Japon qui produit des jeux inexportables et plutôt originaux. **MATCHI** sur Saturn est sa dernière expérience en matière de Sound Novel. Concept inventé à l'époque de la SNES, qui consiste à raconter une histoire écrite sur écran avec des effets de son et d'image. Vous aurez le choix entre 8 persos en images réelles qui évolueront dans



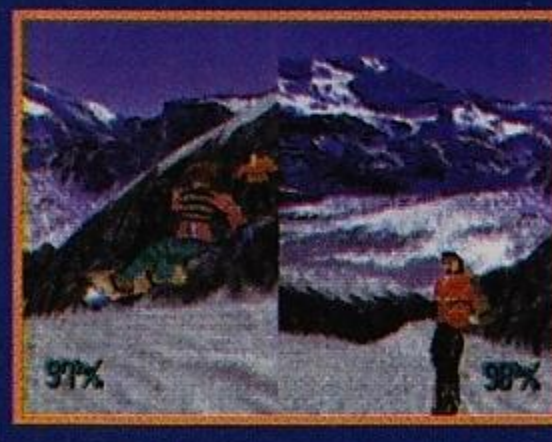
une ville (Matchi en japonais). Chacun des 8 persos subissent tous l'action menée par l'un des leurs. Il vous faudra, grâce à la spécialité de chacun des persos, élucider les affaires qui vous tomberont sur le dos, inexorablement. Prévu pour l'été, le japonais est indispensable. Un jeu inexportable, je vous l'avais dit!



「今からゲームセンターを中心にまわる」  
「ハイ!」  
桂馬の目が輝く。  
「パー券及びトロ、その他のクズリなどの売(パイ)に注意して……オイ両宮ッ、聞いてるのか?」  
「ハイ!」  
もちろん聞いてない。



# UNE SUITE LOGIQUE



Qui aurait cru que CoolBooarders aurait eu un tel succès au moment de sa sortie il y a à peine 8 mois? Tapant en plein dans la mode du Snowboard, le premier n'était guère riche en



terme de game-play. Mais cette seconde version annoncée pour le 29 août au Japon comblera ces lacunes de jeunesse et il risque de taper très très fort. Plus de piste, un éditeur de planche, un mode 2 joueurs avec écran splitté, 5 nouveaux modes en plus des déjà existant, bref UEP Systems nous réserve là, un maxi-hit.



# LANGRISSER IV

On vient à peine de tester la 3, que la 4 pointe le bout.



La nouveauté par rapport à la version précédente serait que les héros parlent avec des voix réelles. Mais dans l'ensemble, rien de réellement nouveau n'a été apporté... du moins

à preuve du contraire. Une nouvelle histoire, quelques options en plus, bref ça commence à sentir l'indigestion. La sortie est prévue pour le mois de juillet au Japon.







## BONNE NUIT !

La suite de **NIGHT** est au programme et son développement commencera dès cet été. On ne sait pas beaucoup de choses sur ce nouveau produit si ça n'est que le concept ne devrait pas changer : le même gameplay mais avec cette fois un moteur graphique trois fois plus impressionnant que la première version. Une seule question se pose : mais est-ce bien raisonnable ??



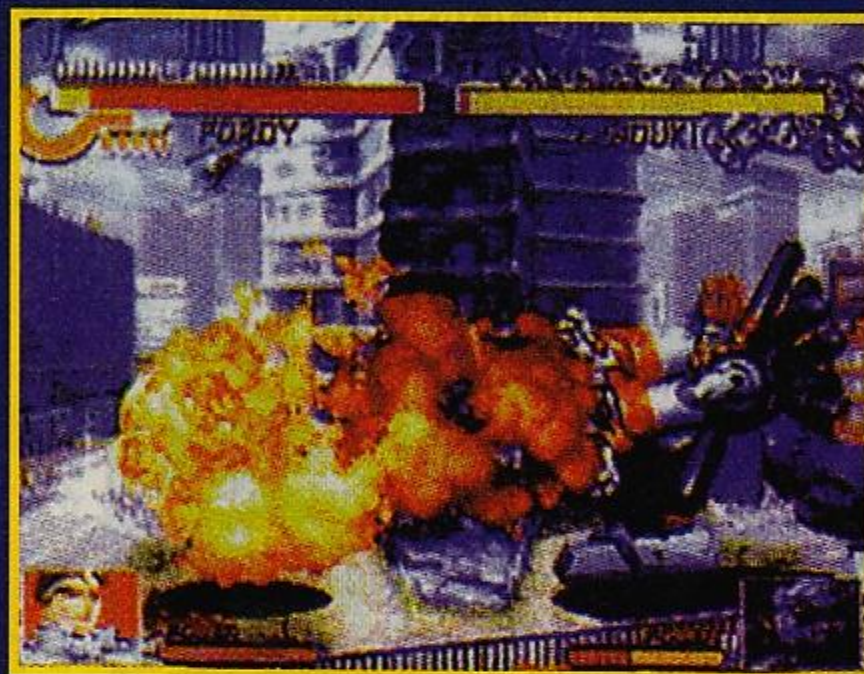
## EDITION SPECIALE !!

**CYBERBOTS** est un jeu de baston de Capcom dans lequel vous dirigez des Mechs. A première vue, y'a pas de quoi secouer un cocotier et étant donné que ce jeu est présenté dans la rubrique On Line, je ne m'éten-



drais donc pas sur le sujet. Je tenais tout simplement à attirer votre attention sur le fait que Capcom ne vas pas tarder à sortir au Japon une édition spéciale de Cyberbots au prix de 7800 Yens (355frs) regroupant plusieurs art books ainsi qu'un packaging évidemment relooké. L'édition

spéciale sera tirée à 55 555 exemplaires. Quand un éditeur peut se permettre de sortir des éditions de luxe alors que d'autres rament comme des malades pour vendre ne serait-ce que 20000 exemplaires, on se dit qu'il n'y a qu'au Japon pour voir ce genre de chose !



## DOUCEMENT MAIS...

Genyo **TAKEDA**, l'homme qui est responsable du 64 DD (en gros, qui a la pression), vient récemment d'annoncer dans la presse japonaise les titres à venir sur ce support : une dizaine de jeux est en développement dont Mother 3, Super Mario 64 2, Sim city, Zelda 64 Plus, Mario Paint...



On leur donne rendez-vous dans combien de temps à votre avis ?



## UNIVERS PARALLELE

La série des **TENGAI MAKYO** est basée sur un RPG se déroulant à la fin du 19e siècle dans un univers à la fois Western et S.F. (Plus rien ne nous étonne vraiment quand ça vient du Soleil Levant). Si peu d'entre vous connaisse la série, c'est sans doute parce que ça n'a



jamais été traduit en anglais. Le dernier épisode en date, The Apocalypse IV, mêle des graphismes classiques d'un RPG et des vidéos plein écran impressionnantes tournant à 30 images/s. Si la découverte du jeu est plus forte que la barrière de la langue, peut-être vous laissez-vous séduire... en espérant de le trouver en import.







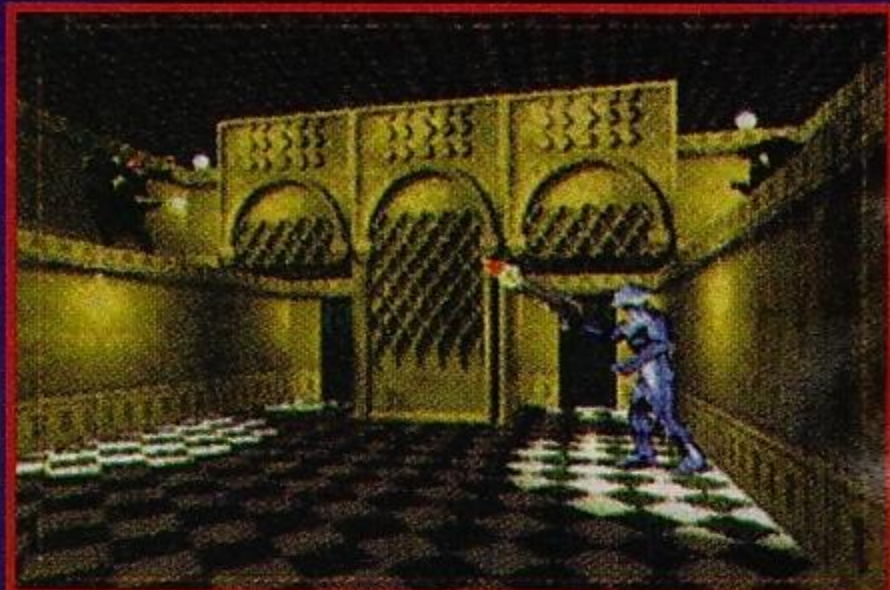
# LA BÊTE

Nous en savons déjà un peu plus sur les spécificités de la prochaine SEGA. Bien que rien ne soit encore officiel, la Saturn de l'an 2000 serait de nouveau basée autour d'un CD mais cette fois-ci à douze vitesse (comparée au double vitesse actuelle), bien évidemment pour éviter les chargements intempestifs. La mémoire RAM quant à elle, oscillerait entre 8 et 16 Mégas. Le capot de la bête enfermerait un micro-processeur cadencé à 150MHz accouplé d'un co-processeur graphique 64 bits. La sortie éventuelle de la machine ne se ferait pas avant Septembre 98 au Japon sous la barre des 1900 frs. Mais au fait, c'est presque dans un an tout ça ! Bien évidemment, les caractéristiques de la machine peuvent encore changer d'ici là mais ça nous donne déjà un aperçu de ce que nous réserve le futur, chouette !



# LE CRIME ETAIT PRESQUE PARFAIT !

Dans **PERFECT ASSASSIN**, vous jouez le rôle d'un... Terminator. Rassurez-vous, vous aurez tout le loisir d'utiliser vos pétards sur des guerriers aliens ou autres monstruosité issues de l'imagination des concepteurs. Malheureusement, vous devrez attendre Noël pour savoir ce que cela vaut... Et nous aussi par la même occasion.



# POUR 50 BALLES, T'AS PLUS RIEN !

Vous saviez vous que des K7 de M. Kombat étaient en vente ? Bien évidemment, ça se passe aux Etats-Unis et c'est distribué sous POLYGRAM. En fait, ce ne sont ni plus ni moins que les épisodes passés sur les chaînes américaines qui sont revendus dans le commerce au prix attractif de 10\$ (environ 50frs). A ce prix là, nos amis 'ricains ont droit à 30 minutes... sans pub! Dans ces conditions, on se moque pas mal de savoir si le dessin animé est intéressant ou non, on achète et puis c'est tout! 30 minutes de bande gâchées valent toujours mieux que 5 minutes de télé, ben tiens, c'est bien connu!



# SCIENCE-FICTION OU...

Prévu pour 1999, les rumeurs les plus folles circulent sur la Sony deuxième génération. Cette dernière serait cadencée à 200Mhz appuyée par un co-processeur 64 bits pouvant afficher 5 à 10 millions de polygones flat-shading(c'est à dire des tons de couleur unies) par seconde et 32 mégas de RAM. On pense même qu'un FFVIII pourrait très bien faire son apparition sur cette bécane. Mais arrêtez-les !!



# TOUT PROBE SUR LUI !

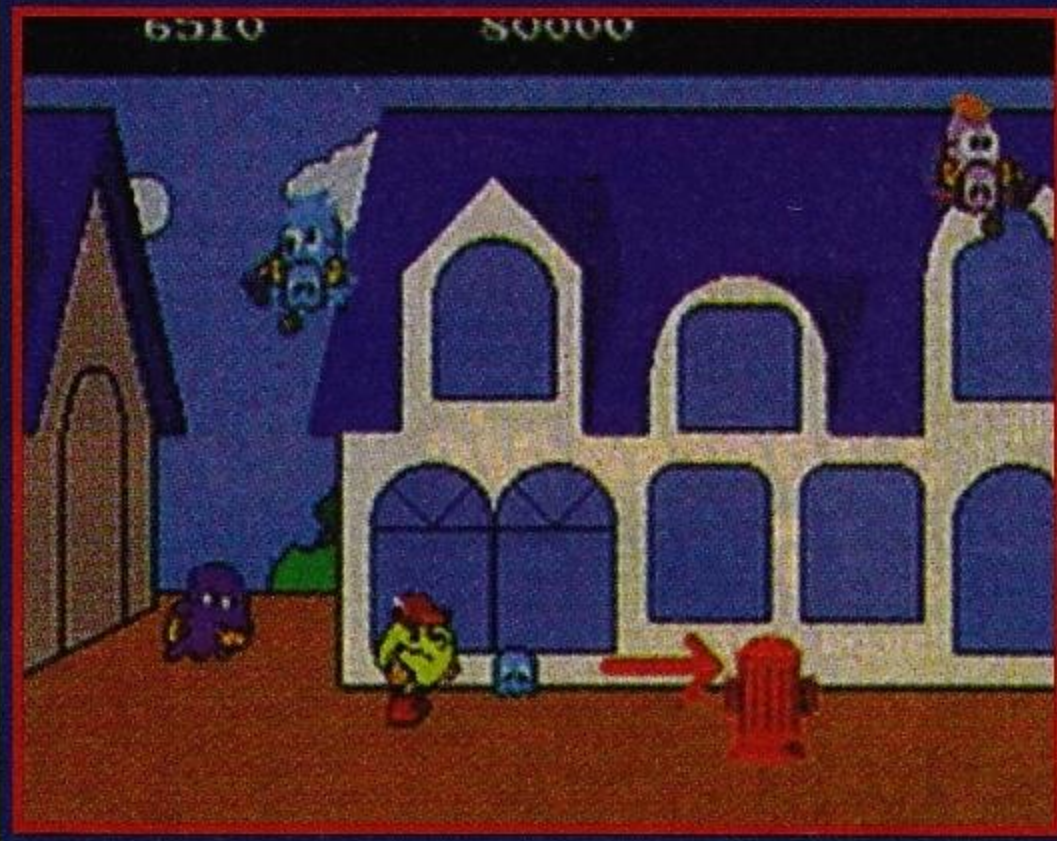


**CONDEMNED** de Probe est un shoot mélangeant à la fois WipeOut et Tunnel B1. Vous dirigez un vaisseau dans un complexe métallique avec une ambiance digne d'Alien. Vous pouvez choisir la vue à l'intérieur du cockpit ou une vue extérieure, plus classique. En cours de développement, le jeu s'annonce rapide et les armes impressionnantes. Cela sera-t-il suffisant pour renouveler le genre ??... On s'en fout, c'est un shoot !



# VOLUME 48...

Bon, inutile de vous faire un topo énorme, vous commencez à bien connaître le principe de ces compil' qui sont censées nous faire verser une petite larme au coin de l'oeil. Seulement voilà, "plus on tire sur l'élastique, plus il se tend" (proverbe chinois). Ca veut dire en gros que l'effet de surprise passé, il ne reste plus grand chose.

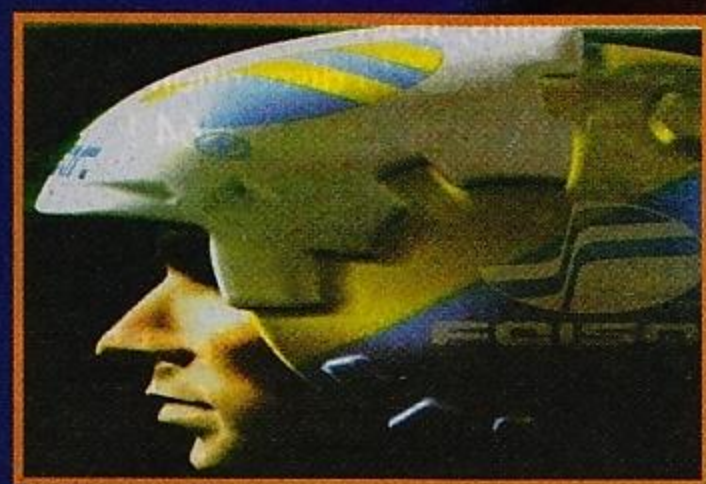


Néanmoins, les amateurs trouveront certainement avec **NAMCO MUSÉUM VOL 4** leur bonheur, avec Pac-Land et Assaut. Pour le



# WIPEOUT 5098

C'est le genre d'info qui faut prendre avec des pincettes ! D'un côté, je fais espérer tous les accros de WipeOut qu'un nouvel épisode est en préparation. De l'autre côté, si rien n'est confirmé dans les mois qui suivent, je risque de me faire lyncher par ces mêmes personnes. Glup ! Bon, je me lance quand même : on murmure outre-Manche qu'un troisième épisode de la série est bel et bien programmé et que l'on peut s'attendre déjà à de grosses surprises ! Un peu comme celles qu'il y avait eu entre le premier et le second WipeOut... Vous voyez le genre quoi ! Ah oui, j'ai intitulé cet encart 5098, comme j'aurai très bien pu l'appeler 4092. C'est pour vous dire que rien n'est encore définitif !







# BLOUP BLOUP !



Je vous présente Jack Runyan, un ancien Navy Seal qui passe ses vacances sous les mers à la recherche de trésors engloutis. Chacun son truc me direz-vous mais ce que vous ne savez pas, c'est que notre héros est devenu mercenaire et que s'il s'amuse à

dépouiller les richesses de la mer, ça n'est pas pour son plaisir mais pour contrer le terroriste Simon Black. Alors si c'est pour la bonne cause, on comprendra mieux pourquoi J. Runyan utilisera l'argent trouvé pour améliorer et booster votre amphibie. Dans Treasures of The Deep, l'aventure ne risque pas d'être monotone puisque



vos votre quête vous emmènera dans les quatre coins du globe, des bar-



rières de Corail en passant par l'Antarctique. Brrr !! Il faut être Navy Seal pour supporter un tel changement de température !

## IL PARAÎT QUE...

Après une absence, toujours injustifiée, dans le numéro précédent, la rubrique à ragot revient, plus en forme que jamais ! A noter que moult infos parues dans ces lignes se sont avérées tout à fait exactes. Et pourtant, certaines paraissent complètement folles !

Ce mois-ci quelques gros titres en prévision:

### TUROK 2 pour Noël

Le premier est à peine sorti (et encore, pas partout. Mais qu'est ce qu'ils f....., bordel !) et déjà Acclaim nous annonce la suite pour cet hiver. Au programme, rien de transcendant: nouvelles armes, nouveaux ennemis, nouveaux décors... Kamino n'espère qu'une chose: la disparition du brouillard anti-clipping, une honte pour la N64 !

### SF 3 sur Playstation

mais pas sur votre Playstation ! En effet, je parle ici de la Playstation type C (déjà mentionnée, dans cette rubrique ,d'ailleurs !), une Playstation

1 1/2 en quelque sorte. Elle sera dotée d'un lecteur quadruple vitesse et d'une RAM plus élevée. Ainsi équipée, cette bécaune pourrait supporter sans problème la conversion de certains jeux d'arcade tel que SF 3, prévu pour 1998.

Rappelons que le premier jeu sur la Playstation type C ne sera autre que...TEKKEN 3, qui sera normalement présenté à l'E3 en Juin.

### Capcom Museum Volum 1

je vous rappelle que la Compil' Street Fighter devrait sortir cet été sur Playstation et Saturn. Elle inclura SF 2, SF 2' et SF 2 Turbo. Et les versions "Super" dans tout ça ? Et bien ce sera pour une seconde compil' !

### Probe va nous sortir



## LAURE EST AMOUREUSE !

Nous avons demandé à Laure notre «Artiste Maquettiste» d'écrire une news sur son «Homme». Celle-ci nous a répondu qu'il lui faudrait bien plus qu'un bloc News pour exprimer tout l'amour qu'elle a pour lui. Alors un message pour son Homme : «Surtout continue à la dorloter, de façon qu'au bureau elle soit toujours de bonne humeur



## LUXURE DE POUCE EN PERSPECTIVE...



Laissez moi vous présenter deux nouvelles manettes pour vos consoles favorites, qui risquent fort de vous épargner certaines dépenses ostentatoires. En effet, outre leur look "space", elles offrent quelques

options sympathiques. Tout d'abord, la sensibilité de la croix directionnelle peut être réglée, à la manière d'un pad analogique. Ensuite, la croix est cerclée par un cercle, justement, qui fait office de volant pour les courses automobiles ! Nous n'avons pas pu essayer la chose, mais je prévois déjà de fameuses



crampes au pouce ! Enfin, il est possible de programmer des combinaisons de touches, pour les

tricheurs. Bref, un beau gadget, mais j'imagine qu'il va coûter bonbon !

### Fantastic Four

un beat'em up à quatre joueurs prévu pour Octobre.

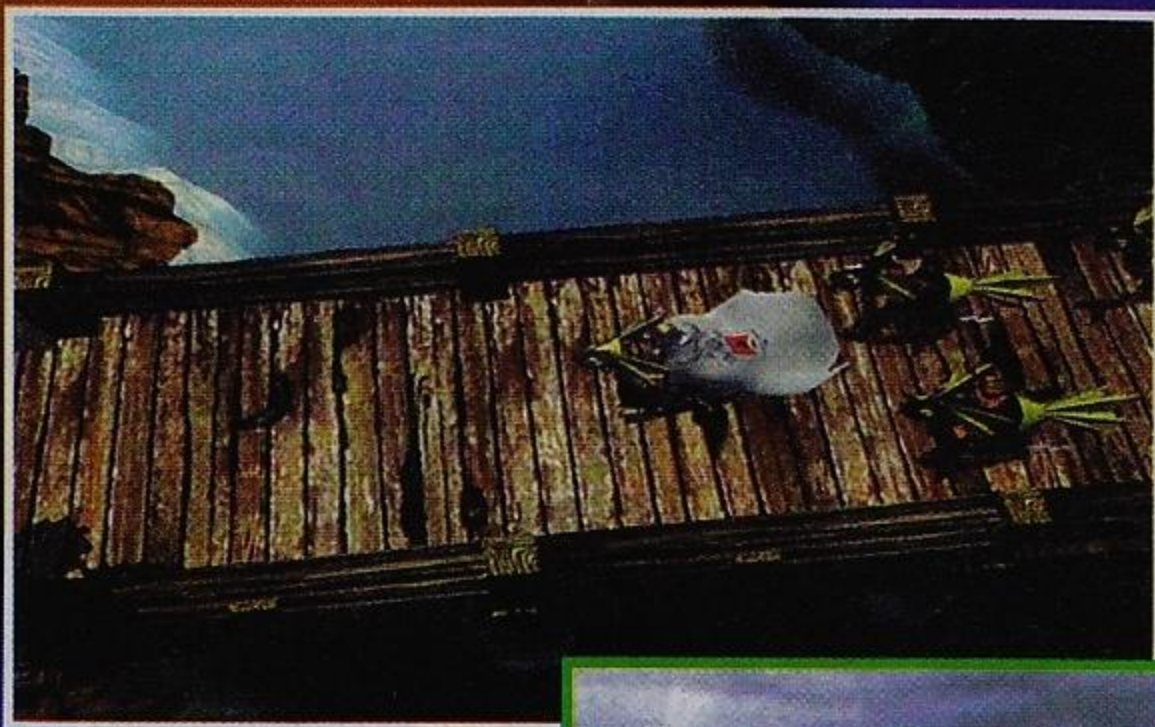
### Pandemonium 2

est prévu pour la fin de l'année. Crystal Dynamics nous proposera également un nouvel épisode de Gex.

### Supersonic Racers 2XS

(méga wizz de luxe) est de retour en Automne. Ben c'est tout !

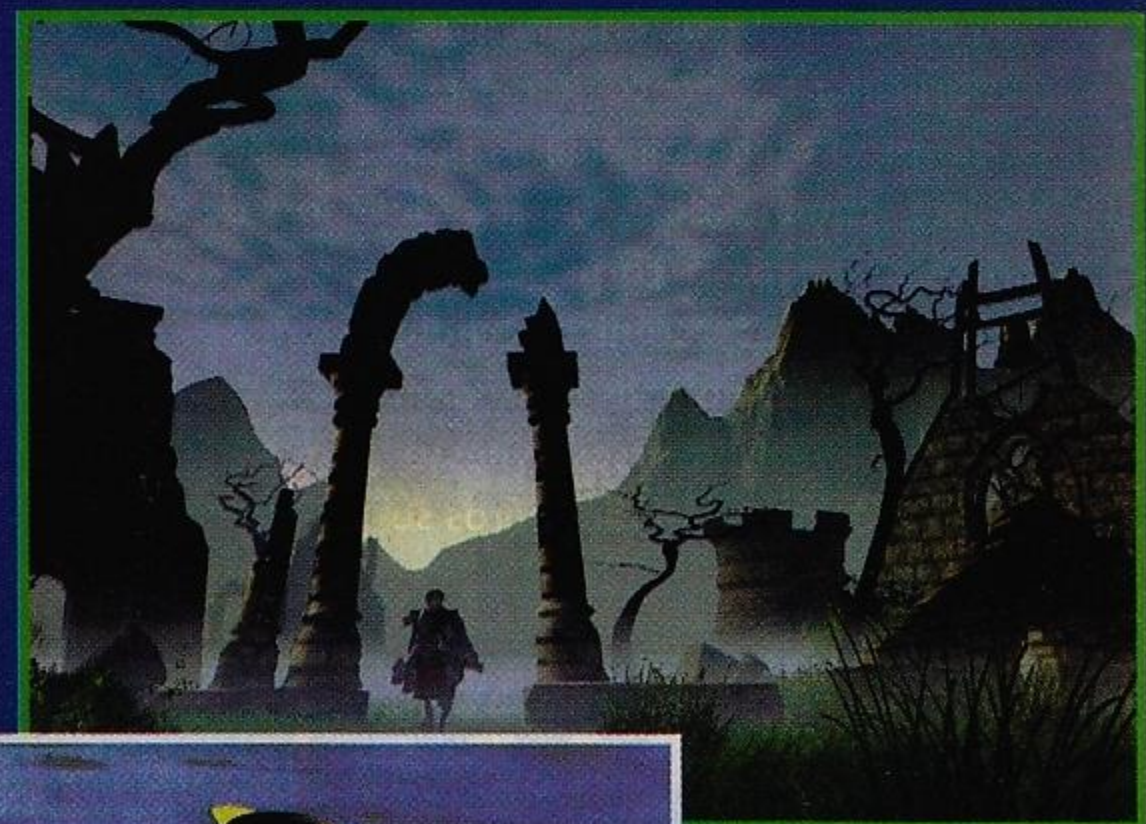




*Des guerriers et notre héros sur un pont !*



# FINAL FANTASY TACTICS



Nous nous sommes fait un plaisir en délirant dans les commentaires photos, pour vous montrer ce qui serait de pire à faire. FF Tactics sortira le 13 juin au Japon. Comme vous le savez déjà, FFT est le jeu de simulation RPG signé Squaresoft. Chaque événement dans l'histoire conduira le joueur dans un combat. Les effets de magie sont devenus depuis FF VII un nouveau standard. Et tout comme ce dernier, les dieux pourront être appelés pour vous seconder, comme cette Salamandre venue de je ne sais où. Bref le prochain hit du siècle c'est sûr. Rien de plus à vous dire si ce n'est de contempler la beauté des images.

*Ici il est en train de se demander sur quel poteau va-t-il uriner. Vous constaterez qu'il a le choix entre plusieurs colonnes !*

*Comment fait-il pour se gratter le dos avec une armure pareil !?!?*



# FIGHTING FORCE



*Hawk est en train de réaliser un superbe hurrican kick.*



Après Die Hard Arcade de Sega, Core Design nous prépare un jeu du même gabarit. Il s'agit de Fighting Force, un jeu d'action entièrement en 3D. Il n'y a que 3 niveaux jouables pour le moment. Fighting Force tourne à 24 images par seconde. Graphiquement, les textures appliquées sur les polygones ont été soignées. L'environnement dans lequel vous évoluerez est gigantesque. Les niveaux se déroulent aussi bien en extérieur qu'en intérieur. L'une des particularités de ce jeu est le nombre de coups et d'enchaînements possible à réaliser, comme dans un jeu de combat (prises de corps à corps, projections...). 4 personnages seront sélectionnables dans la version finale. Ils possèdent chacun des compétences diverses : vitesse, force, pouvoirs spéciaux... Un des héros se

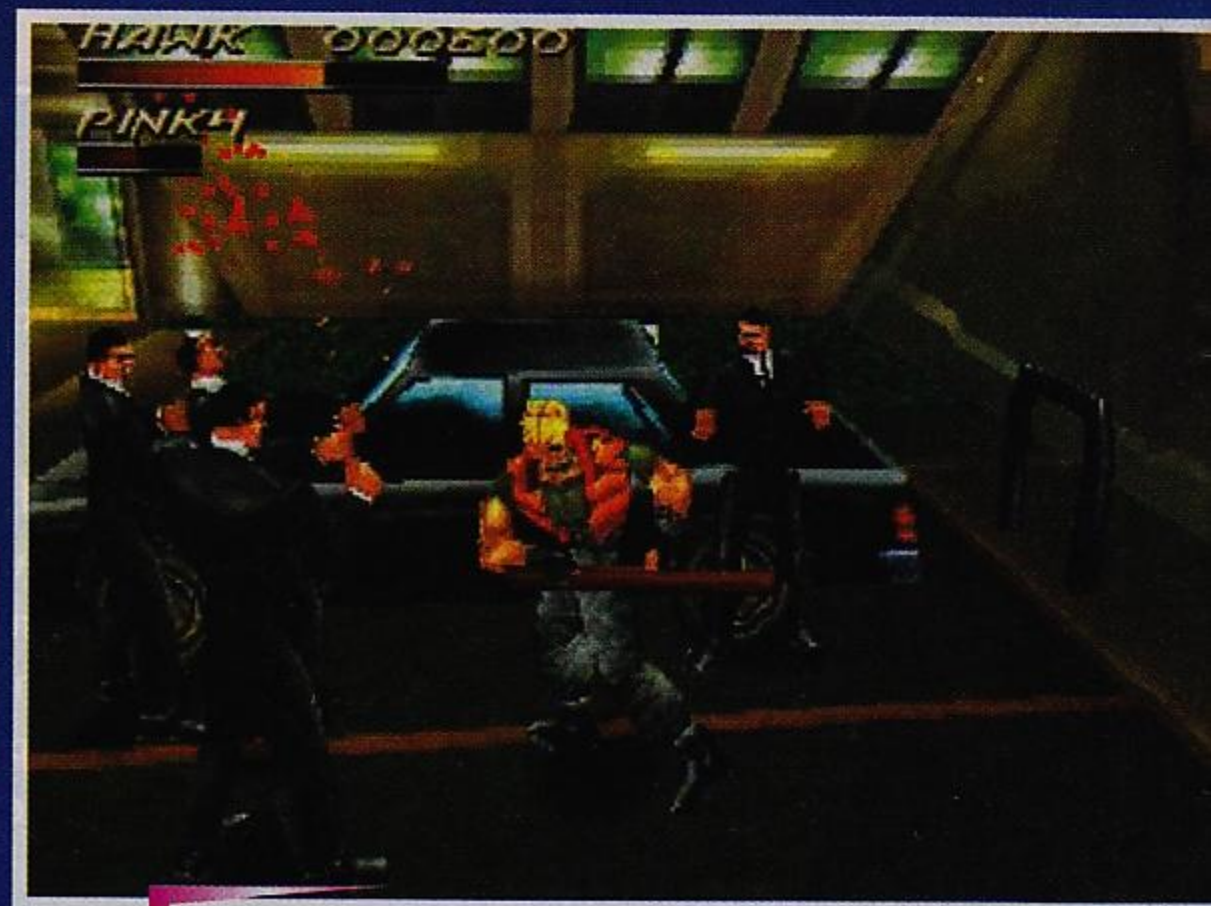
nomme Hawk. Ses coups sont impressionnants. Vous pouvez vous battre contre plusieurs adversaires en même temps. Les impacts des coups sont sanglants, ça gicle dans tous les sens, peut-être un peu trop d'ailleurs. Le mode deux joueurs est particulièrement fun. Qui plus est, la difficulté est élevée, les ennemis sont très coriaces. Fighting Force est prévu sur Playstation et Saturn, histoire de ne pas faire de jaloux. Core Design, après Tomb Raider, revient en force avec un Beat'em all qui risque fort de cartonner lors de sa sortie.

ZAK

*Regardez ces guignols avec leur arme. Ils sont en train de vous frapper.*



*Hawk effectue un coup de pied hyper puissant qui projette son adversaire en direction de la caméra.*



*Comme vous pouvez le voir, votre personnage se trouve dans une mauvaise posture. Il est tout seul contre 4 vilains pas beaux !*





# LA SATURN A NIVEAU !

Notre planète est encore en danger. Pour arrêter la bande de dingues qui veut la faire explo- ser, il vous faudra récupérer 7 passwords cachés un peu partout dans le monde. **BULKSLASH**



d'Hudson est un shoot entièrement en 3D, sur Saturn, qui sera à la hauteur de Raystorm sur PlayStation. Mais ce qui le diffère de ce dernier, c'est que vous pourrez aller partout dans les recoins du tableau, à bord d'un jet ou d'un robot. Les missiles pourront locker plusieurs cibles en même temps et les armes dont dispose le robot vont du sabre laser à la grosse carabine. Le robot est plus maniable que le jet, mais sa puissance est moins importante. La date de sortie de BulkSlash est encore inconnue de nos services secrets, mais autant vous dire tout de suite que ça sent le hit à plein nez. Ne nous emballons pas trop tôt, quand même.



# L'IVRESSE DE LA VITESSE

Et allez donc, une course de bagnoles pour changer! Oui mais voilà, si les prétendants sont nombreux, sortir du lot s'avère être très difficile sur PlayStation. Je vous annonce d'ores et déjà que Power Drift (titre non définitif) va peut être faire de l'ombre aux ténors que sont Rage Racer ou Need For Speed 2. Comme ce dernier, le jeu d'Atlus vous permet de conduire une ving- taine de bolides dans des décors montagneux. Le graphisme des voitures, tout en Gouraud Shading est



général et le moteur 3D assez puissant permet une animation fluide et rapide. Le plus appréciable dans Power Drift est la quantité impressionnante d'options disponibles. Si ce jeu confirme tout le bien que l'on pense de lui, il va falloir faire de la place sur les premières marches du podium.



# MORTEL !

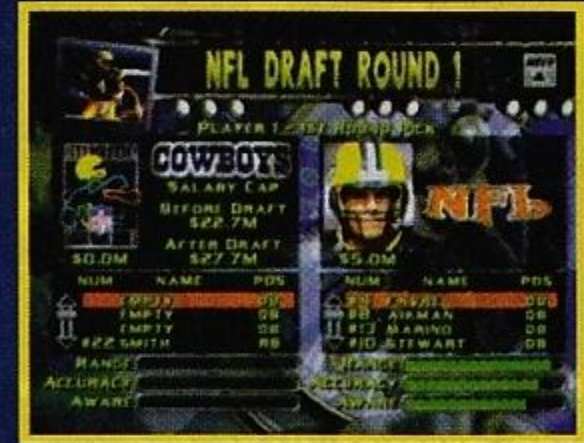
Nous vous avons suffisamment parlé de **MK4** lors des précédents numéros. Plutôt que de longs discours, nous vous présentons les premières photos du jeu. Bon d'accord, sous les menaces de Chewee, et parce que je fais consciencieusement mon travail, MK 4 utilisera des persos allant jusqu'à 3000 polygones. Le jeu sera en 3D avec des combos et des sauts révolutionnaires. Rayden et Scorpion vont de nouveau faire leur apparition. Les babalités et autres fatalités qui avaient fait la renom- mée des épisodes précédents seront certainement absents car Midway veut se tourner vers un épisode plus sombre, résolument plus adulte. Si tout se passe bien, ce nouvel épi- sode devrait sortir dans les salles d'arcade à la fin de l'été. Au fait, ce que vous voyez devant vous, ce sont les photos du jeu, pas de l'intro...



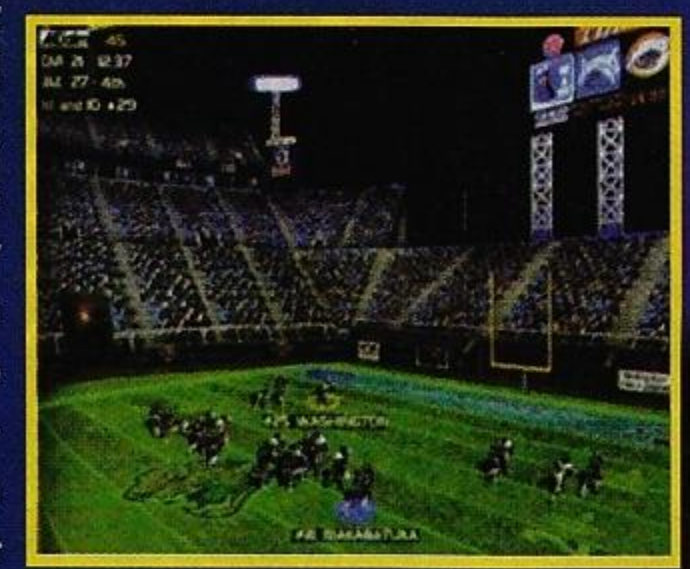
# CA CASQUE !



Nous vous avons annoncé dans les news du numéro 9 qu'Acclaim allait sortir son **NFL QUATERBACK CLUB 98** avec le concours de Brett Favre, le meilleur joueur de l'année dans le cham- pionnat de Football Américain. Nous sommes tous d'accord pour dire qu'un nom



ne suffit pas à faire un bon jeu et, vu que ce sport a du mal à s'imposer en France, il va vrai- ment falloir que ce quaterback 98 soit béton pour rallier tous les suffrages. Acclaim, conscient que la tâche



est difficile (pas de s'imposer en France mais réaliser le meilleur du genre, suivez un peu !), a pourtant mis tous les atouts de son côté pour réaliser l'ultime référence sur consoles. 30 joueurs, 1500 joueurs, des blessures qui vien- dront bouleverser le rendement de votre équipe... C'est prévu pour Septembre 97, c'est-à dire le début du championnat aux States. Ils pensent à tout chez Acclaim.





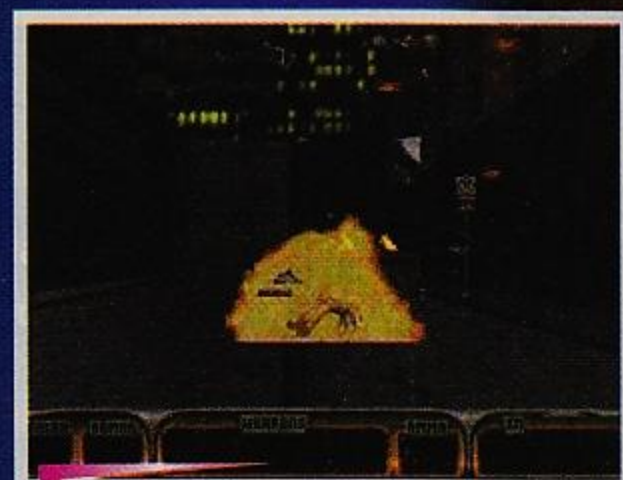
# DUKE NUKEM 3D

Que tous les possesseurs de la Saturn jettent un oeil de ce côté! Le jeu qui a fait tomber Doom de son piédestal va arriver sur leur machine... et ça va faire mal!! Duke Nukem 3D vous plonge dans une ville de L.A en proie au chaos et à la désolation par des extraterrestres. Heureusement, Duke Nukem, le type même du bon Ricain nourri au lait et aux cookies va mettre de l'ordre là-dedans. Enuméré de la sorte, on pourrait croire que ça n'est qu'un énième ersatz de Doom mais Duke Nukem propose

une variété que ne possédait pas son aîné : des armes impressionnantes et novatrices, une interactivité incroyable avec le décor, une histoire qui se suit au fur et à mesure des niveaux, riche en rebondissement... Et quand on sait que Lobotomy Software (Exhumed) s'occupe de la conversion, on peut véritablement croire que la Saturn tient là une véritable bombe.

Une version N64 est aussi prévue (cf photo).

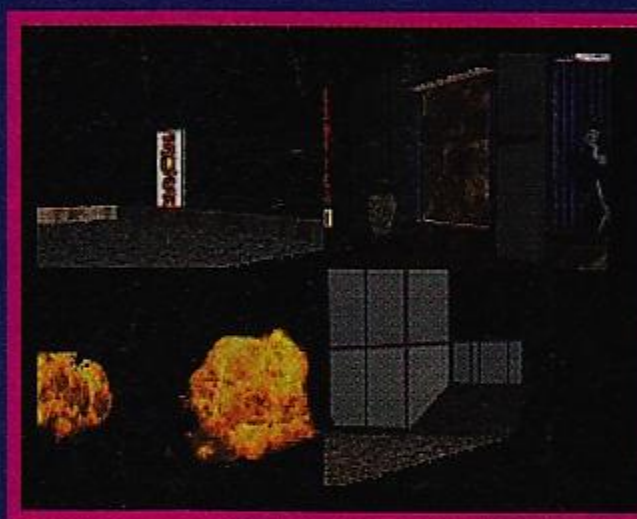
FAB.



*Les décors dans Duke Nukem sont impressionnants et variés et constituent déjà à eux seuls l'un des points forts de ce «doom-like».*



*Vos péripéties vont commencer en haut de ce building de ce L.A futuriste. Groovy !*



# MACHINE HUNTER

*Les effets de lumière sont éblouissants et l'action semble soutenue.*

La série des Loaded va voir enfin son premier clone arriver. Il s'agit de Machine Hunter, réalisé par MGM Interactive. Au vue des ces premières images, nous sommes en droit de nous demander si ce jeu n'est pas une suite de Loaded car les graphismes (effets de lumière, environnements labyrinthiques...) et les armes des différents protagonistes semblent tirés du même arsenal. C'est à peu près le même concept qui a été repris par

MGM Interactive. Le jeu tourne à 30 images par seconde, ce qui n'est pas exceptionnel, lorsque l'on sait de quoi est capable la Playstation. Comme dans Smash TV sur SNES, vous tirez avec les quatre boutons de la manette (croix, triangle, rond, carré), ce qui revient à tirer dans les quatres directions.

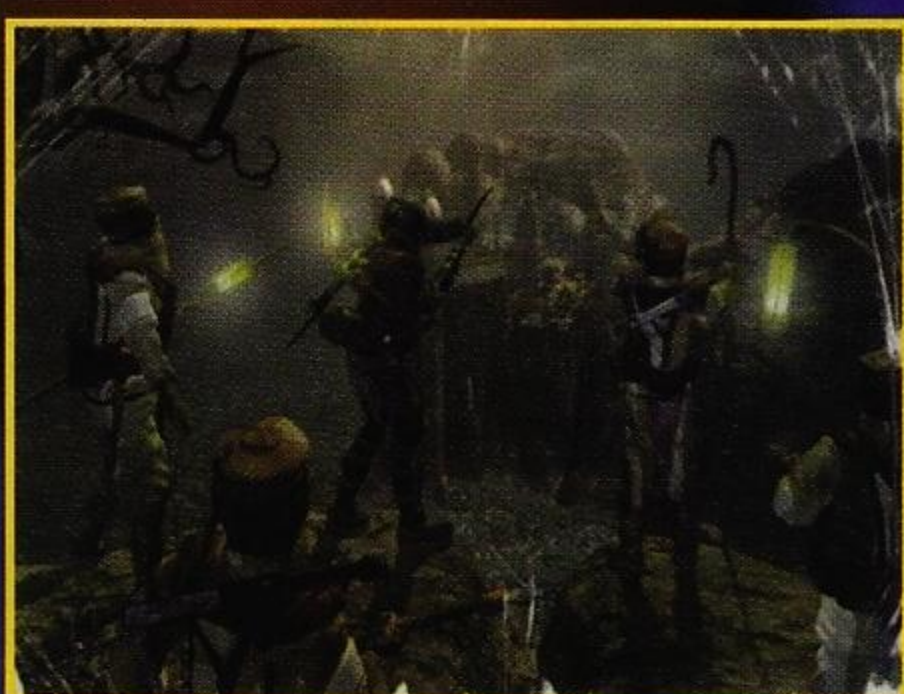
ZAK







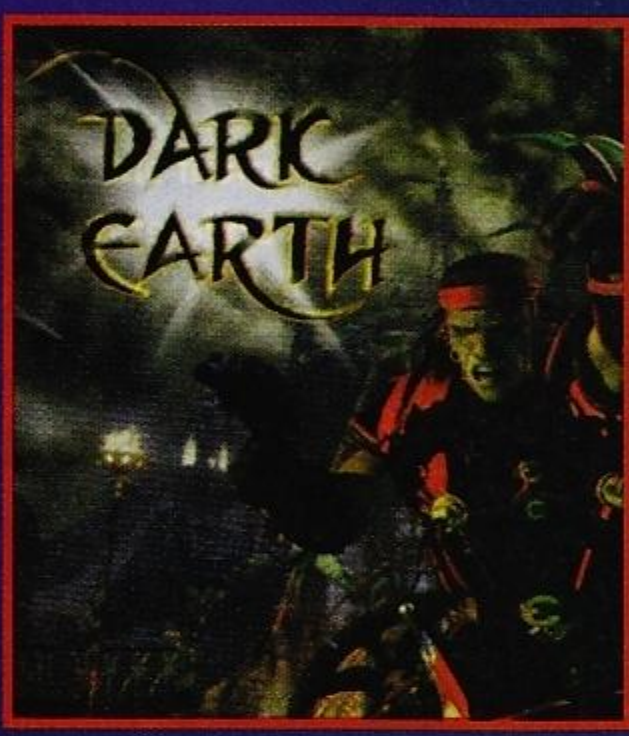
## LE CULTE DE KALISTO !



Peut être que le nom de cette société de développement ne vous dit rien, mais sachez qu'elle a déjà réalisé des jeux sur PC. En ce moment, elle est responsable du développement de "Nightmare Créatures" (en "premières images" dans ce numéro) ainsi que du très attendu



"Dark Earth" ( qui sortira bientôt sur PC) Leur devise: " Satisfaire les joueurs de demain ". Comme on le sait, demain c'est déjà aujourd'hui.

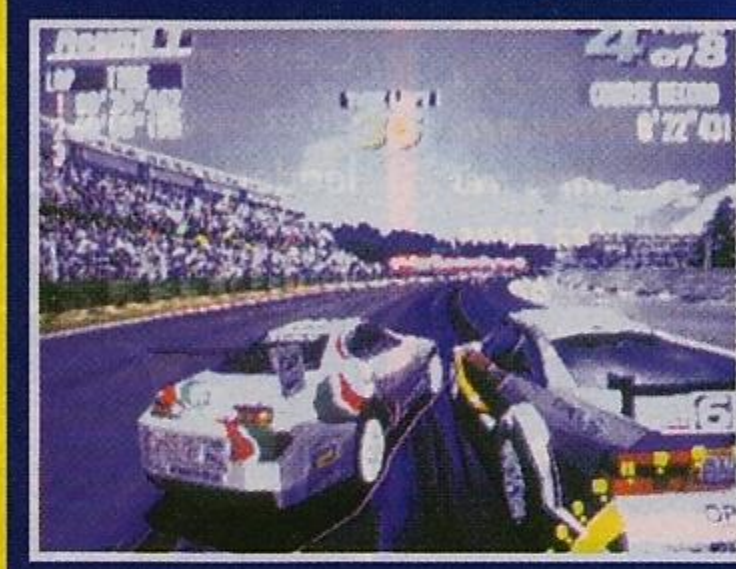


Espérons donc que de très nombreux bons jeux seront adaptés sur nos consoles préférées!!!



## SEGA UNE NOUVELLE SAGA?

Sega touring Car, le dernier jeu de course de sport sur arcade développé par l'AM2 Annex, va bientôt être adapté sur Saturn. Inutile de vous préciser que ce jeu est très attendu à la rédac'. Ceux qui connaissent la borne



vous diront quel réalisme ce jeu dégage: Les véhicules, par exemple, ont un design qui est très près de la réalité. Sega touring Car utilise la carte Model 2 et je peux vous dire que ça décoiffe !!! Après Sega Rally, Daytona USA et Manx TT un nouveau hit?



## LE TOP FIVE !

Vous avez été nombreux à nous réclamer un top five des meilleurs ventes de jeux. En attendant un palmarès officiel avec la participation de différentes boutiques de France, nous vous donnons le top 5 des jeux à posséder selon les testeurs de Consoles News.

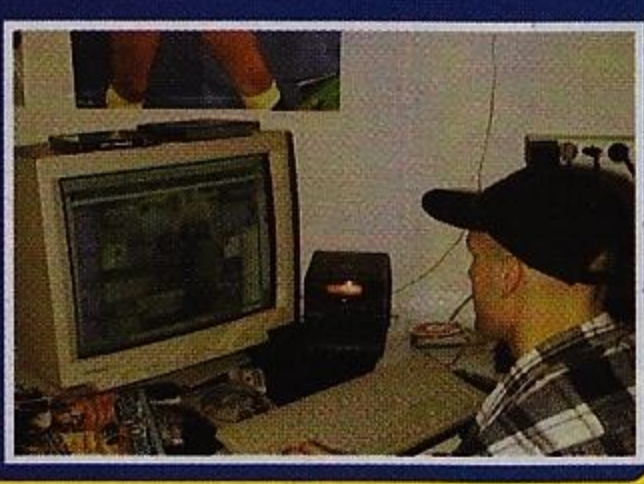
- TOP PSX**
- Micro Machines V3
  - Soul Blade
  - Tomb Raider
  - ISS Pro
  - Legacy of Kain

- TOP SATURN**
- Sega Rally
  - Manx TT
  - Tomb Raider
  - Torico
  - Fighter Megamix



## DUR DUR DUR ! FRENSHY A LA PAO

Toute l'équipe de CNEWS tiens à féliciter Frenshy pour ses débuts dans le monde de la PAO. Il a réalisé les 4 pages de Cyber news en moins de ... 7 jours soit une moyenne de 1,75 jours par page. En clair, pour réaliser un CONSOLES NEWS de 132 pages il lui faudrait 231 jours soit 7,5 mois. Nous vous tiendrons au courant de ses progrès.



## HOCKEYYYYYYYYYYY !



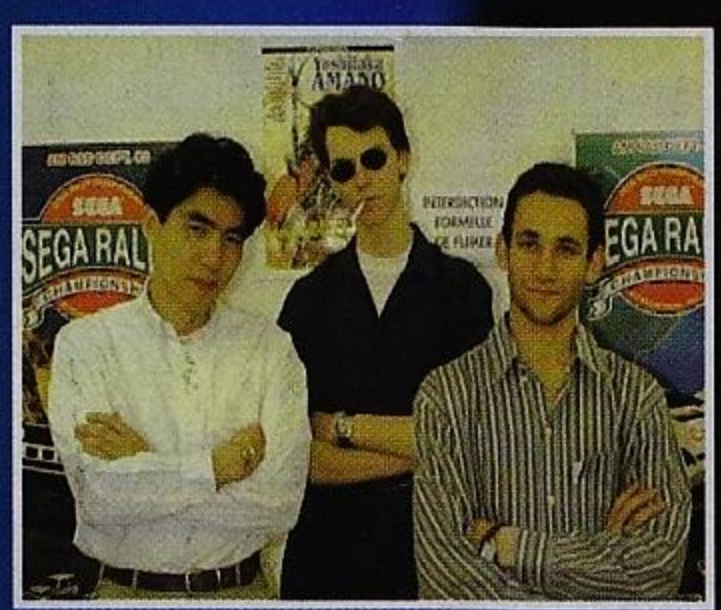
Acclaim sort les crocs ! Un grand coup va être mis dans le département sportif pour sortir des jeux explosifs. Pas moins de trois prochaines productions sont présentes dans les news, ce NHL Breakaway 98 est là pour le prouver ! On nous promet un hockey extraordinaire. Il faut dire que les caractéristiques sont assez alléchantes : motion capture, graphismes 3D en haute résolution, des stats de folie et les caractéristiques de tous les joueurs du continent Nord Américain, des tournois possibles avec le Canada, l'URSS... Ca va paraître bizarre mais Breakaway 98 est prévu pour Septembre... 97. Acclaim a vraiment les crocs, y'a pas à dire !



## FELICITATIONS À L'ÉQUIPE DES NEWS !

Ne les jugez pas sur la photo ils sont au naturel très beaux. Mais ce mois ci, il est vrai qu'ils se sont défoncés pour vous. Afin de vous en rendre compte, Fab., Chewee et Kamino ont frappé plus de 80 000 caractères dans ce Magazine soit 8 jours et 6 nuits blanches, soit 18 pizzas à emporter, soit 10 H de sommeil en une semaine (et encore ...). Bravo les gars et à demain 6 h 30 du mat pour le nouveau mag que l'on prépare.

F.FRACAS



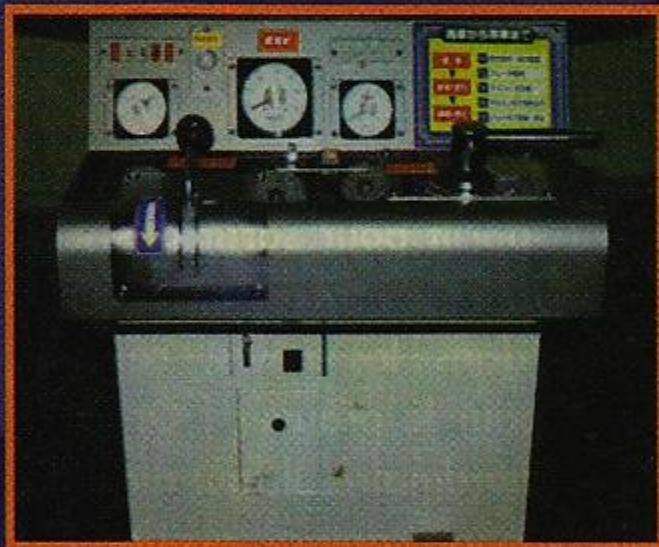


# ARCANE NEWS

*Vous l'avez demandé à corps et à cris dans vos sondages, et bien la rubrique "arcade" revient, rien que pour vous. Il est vrai que les jeux de café constituent en quelque sorte la vitrine des jeux vidéo: ce qui sort en arcade aujourd'hui, vous risquez de le retrouver tôt ou tard sur vos consoles. Voilà pourquoi chaque mois, je vous présenterais les plus gros hits du moment, sans oublier quelques petites merveilles venues du pays du soleil levant: certes, ces titres très "spéciaux" ne débarqueront sans doute jamais chez nous, mais ils ne manqueront pas de vous faire sourire ! Bonne lecture ! Remerciements: la salle d'arcade "l'Emporium" et tout particulièrement Wilfried.*

Chewee

## DENSHA DE GO !



Les japonais ont vraiment un grain... Quand ils ne sont pas obsédés sexuels comme Kamino, ils trouvent des trucs encore plus tordus.

Témoin cette nouvelle borne d'arcade qui n'est autre qu'une simulation...de chemins de fer !!! Et c'est qu'ils ont bien fait les choses en plus ! Le joueur s'installe devant la reproduction d'un tableau de bord de train et, avec les différentes manettes, s'amuse à balader son tchou-tchou sur les voies nipponnes. Remarquez, c'est idéal pour former les futurs grévistes...pardon, conducteurs !



## ARKANOID RETURNS

C'est dans les vieux pots qu'on fait les meilleures soupes, me direz vous, mais là quand même y'a de l'abus. L'éditeur TAITO, leader incontestable du marché de l'arcade...il y a 15 ans, nous ressort l'un de ses plus gros titres de l'époque, ARKANOID.



Pour nos plus jeunes lecteurs, rappelons le principe atrocement simpliste de ce jeu : à l'aide d'une balle et d'une raquette, il faut dégommer des briques empilées en haut de l'écran en opérant des rebonds sur les parois. Par ailleurs, des bonus viendront de temps à autre faciliter votre tâche, ardue s'il en est: double raquette, ralentisseur...Le jeu n'a graphiquement pas plus évolué que son principe, et si j'étais vous, j'y réfléchirais à deux fois avant d'introduire ma pièce dans la fente.

Franky Fracass, quant à lui, attend avec impatience la version console

: no comment...

EDITEUR : TAITO



## SOL DIVIDE

Avec SOL DIVIDE, l'éditeur Psikyo a eu le talent de relancer deux genres passés de mode en arcade: le beat them all et le shoot them up. Le jeu met en scène des guerriers à l'allure pseudo-mystique qui s'en vont guerroyer contre les forces du mal...en volant. A l'instar d'un "Forgotten Worlds" (oui, je sais, y'a mieux comme comparaison, mais bon...), vos héros se déplacent dans les airs et éradiquent tout sur leur passage à coups de sorts magiques et autres pouvoirs dévastateurs.

Ok, c'est basique, mais la réalisation tient plus que la route et le jeu devrait connaître un certain succès. A



suivre...

EDITEUR : PSIKYA



# TEKKEN 3



On l'attendait doublement celui là ! D'une part, les fans de TEKKEN 2 avaient hâte de voir ce que NAMCO avait bien pu améliorer dans cette



son ennemi de toujours. Avec sa carte model 3, SEGA a placé la barre très haut et peut être bien que NAMCO s'est limité, histoire d'assurer une conversion rapide et fidèle sur Playstation (alors que le petit père Sonic, même avec un add-on, aura du mal à en faire autant sur Saturn...) Je vous passerais les détails soporifiques de l'histoire censée justifier ce troisième tournoi du "poing de fer". Sachez juste que le nouvel héros se prénomme JIN, et qu'il n'est autre que le fils de Jun et Kazuya, tous deux aujourd'hui disparus. Les anciens persos, pour ceux qui restent, ont pris un sérieux coup de vieux: damne! 20 ans ont passé, ne l'oubliez pas ! Quelques nouvelles têtes font leur apparition, tels Hwoahang, Xiaoyu (à vos souhaits) ou bien encore Eddy. En tout, 10 persos seulement et il ne faut apparemment pas compter sur l'apparition de demi-boss, ce rôle étant assuré par Heihachi.



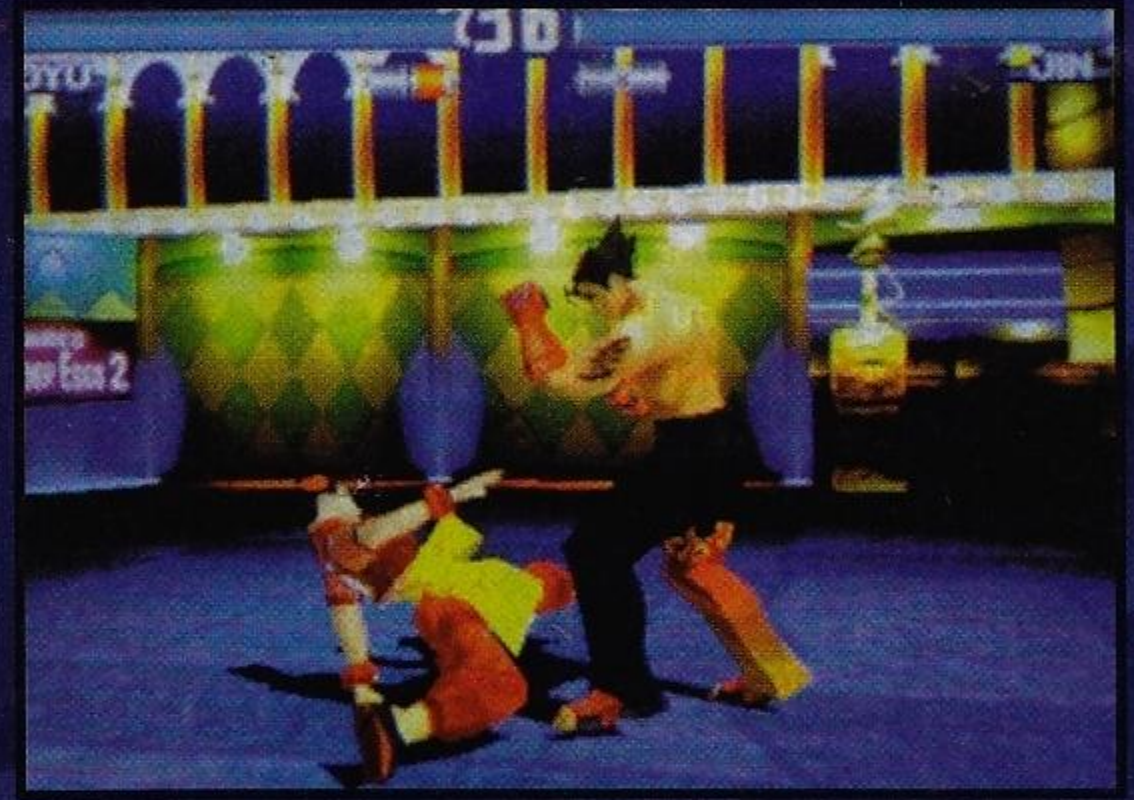
nouvelle mouture, vu que la précédente était déjà ultra-complète. D'autre part, la concurrence (SEGA) ayant déjà sorti Virtua Fighter troisième du nom, on mourait d'impatience de pouvoir comparer ces deux "block-buster". Alors, alors !?! Eh bien, force est de constater que graphiquement, TEKKEN 3 ne fait pas le poids face à

Côté jouabilité, les habitués retrouveront vite leurs marques: les anciens combattants ont bien évidemment reçu leurs lots de nouvelles attaques, mais globalement ils n'ont pas changés. Quant aux nouveaux, ils s'inspirent des techniques des absents (ex: Hwoahang = Baek). Côté graphismes, ok c'est un peu la



déception, mais c'est tout de même nettement mieux que TEKKEN 2: les persos sont beaucoup moins cubiques et les décors allient éléments en 3D et images 2D. Quant aux animations, elles sont beaucoup plus souples et plus réalistes. Bref, un excellent jeu, un peu en deça de ce que l'on attendait, mais qui reste à mon humble avis plus fun que VF3.

EDITEUR : NAMCO



La course à l'originalité entre SEGA et NAMCO vire à la frénésie. Après les simulations de ski, de snow, voilà que débarque le skate-board. Comme me le fait remarquer mon "sombre" collègue Brice, l'ère des bornes classiques est définitivement terminée, du moins pour les jeux de sport. La recherche de sensations extrêmes pousse les programmeurs

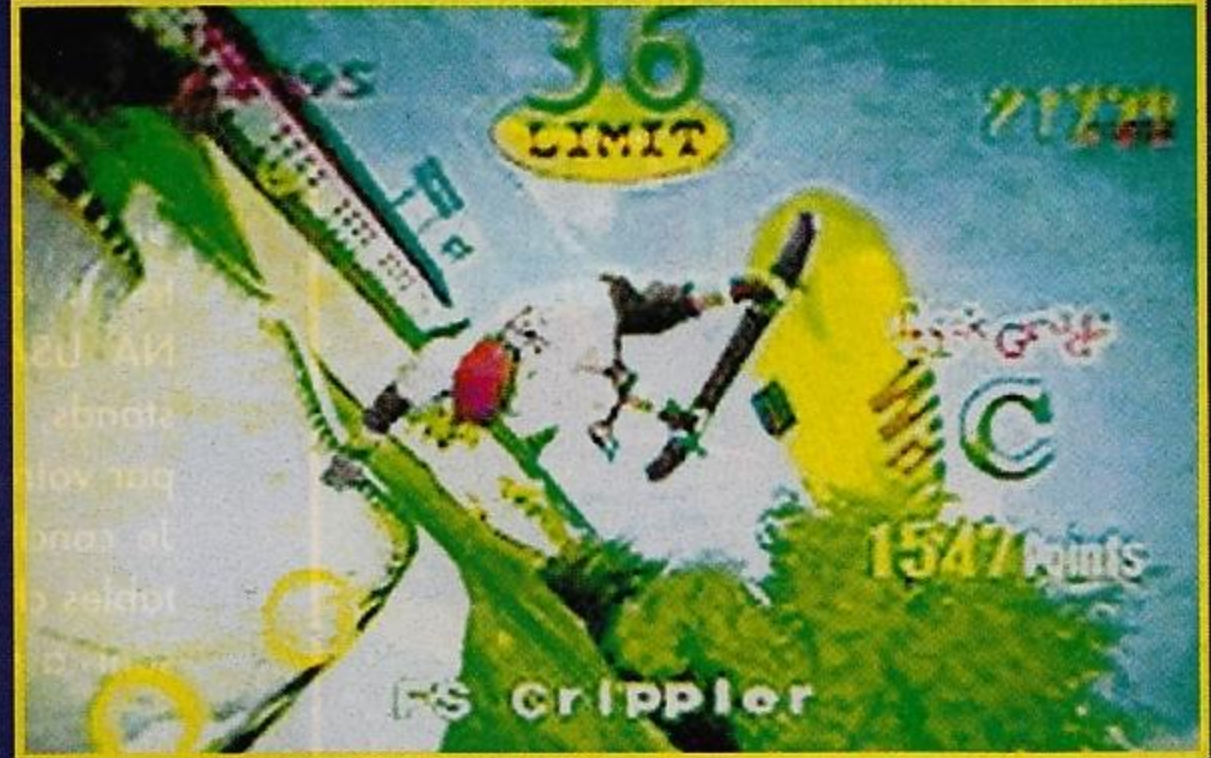


à développer des machines dynamiques, sur lesquelles le joueur agit avec tout son corps, et non plus seulement avec ses petits doigts potelés. C'est pourquoi TOP SKATER vous amènera à monter sur une planche à roulette, prêt à dévaler les pentes "bitumesques" des Etats Unis. La course devrait être ardue puisqu'il vous faudra ramasser des bonus pour augmenter le temps

# TOP SKATER

alloué et réaliser des figures. Ajoutez à cela une réalisation hors paire (model 3 oblige) et vous comprendrez que SEGA risque encore de faire un malheur. La réponse de NAMCO ? Bientôt, tiens !

EDITEUR : SEGA







Comme à l'accoutumée, ce jeu propose 4 vues différentes. Et comme toujours, ce sont les vues subjectives qui sont les plus impressionnantes.

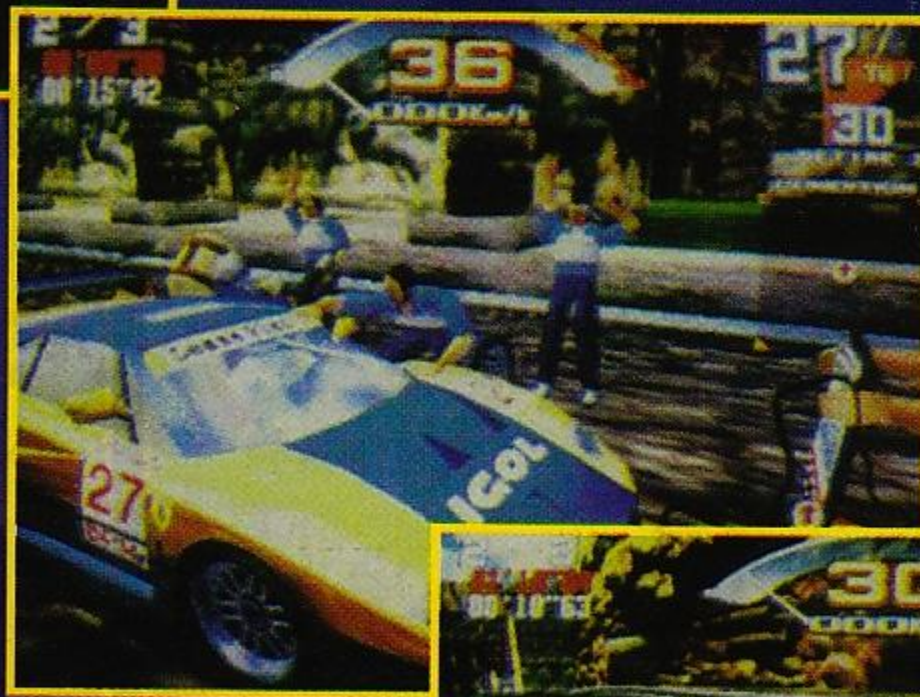
# SCUD RACE

La nouvelle bombe de SEGA vient tout juste de débarquer dans les salles françaises. Son nom: SCUD RACE, ou le premier jeu de course développé sur la carte model 3. Rappelons pour les ignares qu'il s'agit du même hardware utilisé pour Virtua Fighter 3. Les capacités absolument fabuleuses de cet engin permettent la réalisation de graphismes hallucinants qui n'ont pas d'équivalents à l'heure actuelle. Fort de son expérience dans le domaine de la course automobile, SEGA nous a concocté là un jeu résolument fun, axé sur la recherche de vitesse pure et dure. SCUD RACE vous place aux commandes des "dreamcars" les plus célèbres: Ferrari F40, Dodge Viper, Porsche 911 ou encore Mc Laren F1 (Francky Fracass peut aller se rhabiller avec sa "petite" BMW décapotable !). La puissance de ces bagnoles permet d'atteindre des vitesses phénoménales,

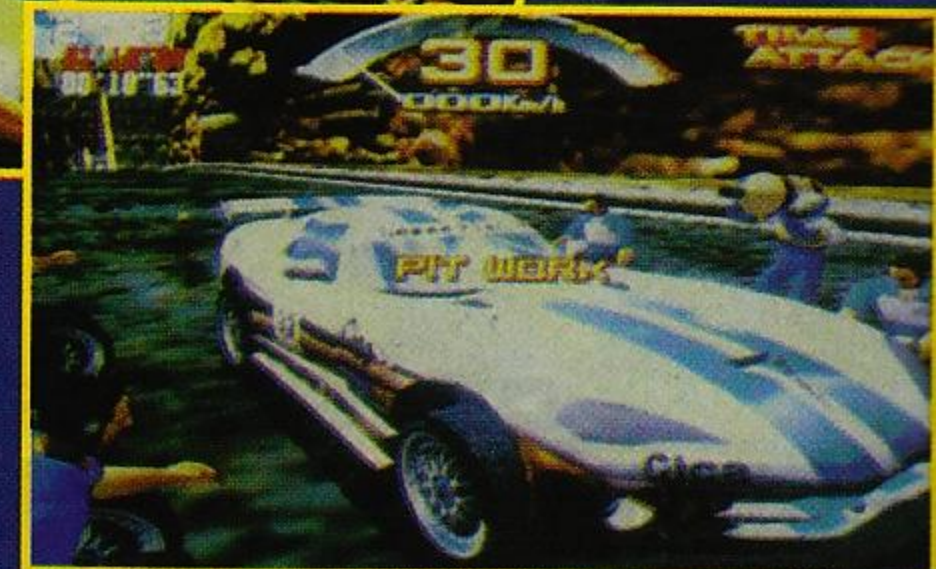


d'autant plus que les circuits s'y prêtent. En effet, les lignes droites sont assez nombreuses et vous collez quelques frissons. Mais c'est surtout dans les virages que les sensations sont extrêmes, puisque la borne Deluxe (celle sur laquelle nous avons joué, on ne se refuse rien...) est équipée d'un siège monté sur vérins. Ainsi, vous serez souvent balotté de gauche à droite, surtout si vous êtes mauvais conducteur...

Un jeu résolument fun donc, mais pas complètement dénué de réalisme. A l'instar de DAYTONA USA, vous pourrez faire des arrêts aux stands, histoire de remplacer vos pneus, usés par votre boulimie de bitume. Je conclurai en parlant des graphismes, véritables chef-d'oeuvre virtuels. Les programmeurs sont assurément des perfectionnistes puisque



A l'instar de Daytona USA, vous pourrez effectuer des arrêts aux stands et ainsi remettre votre voiture en état.



rien n'a été laissé au hasard. Sur la F 40, par exemple, on peut même voir le moteur au travers du haillon ! Et ces effets de lumière, ces chutes d'eau....Je n'ai qu'un conseil: foncez l'essayer ! Quoi ?! Vous êtes encore là ?!

Chewee  
EDITEUR : SEGA



# SAMOURAI SHODOWN 64

Ca y est ! SNK a enfin dévoilé sa technologie 64 bits au dernier AOU. Le premier jeu à bénéficier des capacités extraordinaires de l'engin n'est autre que Samourai Shodown, qui revient pour l'occasion dans une version toute en 3D. Les premières images diffusées, bien qu'impressionnantes, faisaient encore pâle figure face à VF3, par exemple. Ces derniers clichés sont plus probants et désormais, une chose est sûre, les autres éditeurs vont prendre une grosse claque ! Certes, le jeu est encore loin d'être fini: on peut remarquer que les persos ne



sont pas ou très peu texturés et les proportions ne sont pas toujours respectées. Mais les décors, mes aïeux, les décors ! A ce propos

d'ailleurs, j'ose émettre un doute: il me paraît difficile, sinon impossible, que des fonds aussi détaillés soient en 3D. Je pencherais plutôt pour un mélange de 2D et d'objets tridimensionnels. Mais bon, moi, la technique..

EDITEUR : SNK



Le mois dernier, Kamino vous parlait dans les news d'un jeu débile japonais sur Playstation, dont le but était de prendre la meilleure photo de nymphette en tenue légère. Eh bien sachez que l'équivalence existe en arcade, en nettement mieux, cela va de soi.



TOKI MEKI MEMORIAL de Konami vous propose de potographier de jolies jeunes filles aguichantes dans des situations et postures variées. Comble du comble, la machine imprime vos clichés en fin de partie !!! A quand la version avec des graphismes digitalisés à partir de vraies filles ? A moins que cela n'existe déjà...Ah, je comprends mieux d'où viennent tes photos de vacances, Kamino !

EDITEUR : KONAMI



# TOKI MEKI MEMORIAL



もんもん君！ もー少し  
しっかりしてよね！





**CYBER NEWS** • **CYBER NEWS** • **CYBER NEWS** • **CYBER NEWS**

Après un mois d'avril chaotique où les poissons étaient rois, CyberSurf passe désormais à 4 pages. Les sites de jeux vidéos sont de plus en plus nombreux, et ce mois-ci, les news vont et viennent à toute allure. Vous avez été nombreux à nous demander les adresses internet de certains éditeurs. Votre souhait est exaucé.

ZAK,  
Hunkeshnee

<http://www.sonyentertainment.com>



## Le pad logique

Le pad analogique Sony va être distribué le 25 avril au Japon, au moment de la sortie de Tobal N°2, à un prix avoisinant les 150ff. Ce pad possède trois fonctions : une normale, une analogique et la dernière pour les simulateurs de vol. Une autre particularité de la manette serait de vibrer ou d'exercer une certaine résistance dans certains jeux. Dans Rally Cross par exemple, si vous percutez un rail de sécurité, vous ressentirez des vibrations. Les «vibros pads» sont à la mode actuellement.

A utiliser avec modération !!

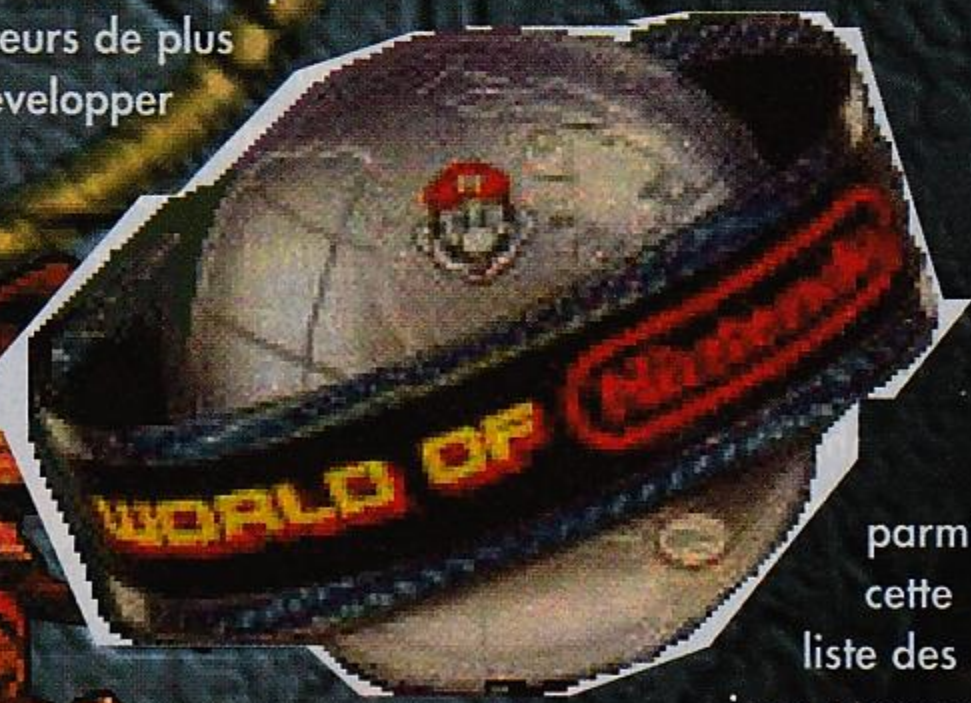


<http://www.world-of-nintendo.com>



## L'univers Nintendo

L'actualité de la Nintendo 64 est de plus en plus riche et les éditeurs de plus en plus nombreux à développer sur cette bécane. Il y a maintenant plus de 200 titres en développement. On retient



parmi cette liste des jeux comme

Gouls'n Ghost 64, Dracula 64, Métröid 64, Mario RPG 2... Des centaines de sites traitants de la N64 sont présents sur le web. Celui-ci est particulièrement attractif. Vous trouverez des tonnes d'informations, ainsi qu'une centaine d'images à télécharger.



## Sega Ages !

Après Out Run et Space Harrier sur Saturn, Sega nous annonce Sonic Jam, une compilation de tous les Sonic de la mégadrive sur Saturn. Vous aurez le plaisir d'y retrouver les trois Sonic d'origine ainsi que Sonic & Knuckles sur un seul CD. On imagine aisément qu'il n'y aura pas de problèmes de conversion. Pour une fois, cette compilation est intéressante. Sonic Jam est prévu pour juin au Japon, et en août aux États-Unis.





# ÇA VA FORT !

Squaresoft est très productif ces temps-ci, entre Final Fantasy 7 et Bushido Blade (et bientôt Tobal N°2), les possesseurs de Playstation sont gâtés. F.F. 7 s'est pratiquement vendu à 3 million d'exemplaires, soit le meilleur chiffre de la série. Un nouvel épisode va bientôt voir le jour, il s'agit de Final Fantasy Tactics, un jeu de stratégie qui sortira le 13 juin. Tous les ingrédients qui ont fait le succès des F.F. sont là : donjons, dragons, pouvoirs magiques... F.F. Tactics sera vendu avec un nouveau CD de démo contenant les nouveautés Squaresoft (Saga Frontier...). **Front Mission Alternative** va bientôt sortir sur Playstation. Il est désormais en 3D polygonal. Ce sera toujours un mélange de Stratégie/aventure. Il ne sera disponible que cet été au Japon. De plus Square vient d'annoncer officiellement **Seiken Densetsu 4** (Secret of Mana 3), **Final Fantasy 8** et **Last Saga** sur Playstation, mais que demande le peuple ?



## WHAT'S NEW

**Internet ? Roger ou Jo ?**  
Internet a été créé par les Américains....OK vous le savez mais par-contre saviez vous que le réseau "HTTP//WWW" etc.... a été instauré par des français et oui... nous aussi on a des idées.

**Je fax, tu fax il fax.....**  
Vous avez été nombreux à nous envoyer des faxes sur vos avis, vos questions, vos coups de gueules et de coeurs, vous êtes carrément géniaux, donc n'hésitez pas CONTINUEZ ! ça nous fait plaisir !

**Infos ciné.....**  
Si vous avez aimé le film "Les Visiteurs" avec Reno et Clavier sachez que le deuxième volet est en cours, et sortira dans les salles vers le mois de novembre, harff qu'est-ce qu'on se marre.

**Rainbow Mode ! le poisson qui tue !**  
Hé oui ! le Rainbow Mode, Dans les Tips HA HA HA vous avez tous plongé hein ! allez.. faites pas la gueule. En plus on est les seuls à avoir fait avaler nos poissons comparés aux autres ou c'était vraiment.....

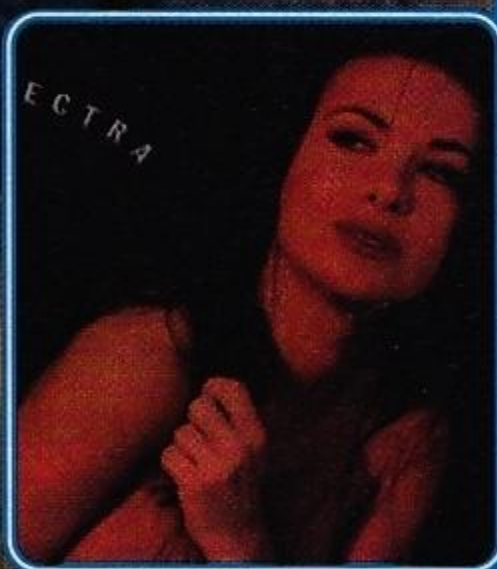
**Interfish t'es pas net !**  
Et oui les poissons ont aussi couru, que dis-je nagé sur internet avec des blagues délirantes sur les chefs d'états ou encore sur les expériences scientifiques du genre: apprenez à votre cheval à parler ! Des trucs de fous quoi, mais qu'est-ce qu'on s'est marré.

**Where are the eggs ?**  
Décidément, pour Pâques, ce fût la joie des surfeurs sur le net, car des petits icônes en forme d'oeuf de Pâques furent

<http://w3.one.net/~vertigo/carmen.html>

## Adieu Pamela

Pamela Anderson disparaît "d'Alerte à Malibu" ? Pour être remplacée par Carmen Electra ? Non Willy, ne pleure pas ! Carmen est encore plus mignonne et ses formes sont aussi gonflées que celles de Pamela. Si vous avez le câble, vous avez pu l'apercevoir sur MTV dans l'émission "Singled Out". Elle a été aussi la Playmate du mois dans Playboy magazine. Aux States, impossible d'échapper à la tornade Electra. Will'Nuts alias Artwork man n'en peut plus !



<http://www.sega.co.jp>



## Encore une conversion

Sega vient d'annoncer la conversion sur Saturn de son jeu de course basé sur sa carte Model-2, j'ai nommé "Sega Touring Car". Vous piloterez des voitures de grand tourisme, elles sont au nombre de 4. Des nouveaux modes devraient être disponibles, comme Manx TT testé dans le précédent numéro. La version disponible en arcade n'a pas remporté un immense succès. Pourtant, il semblait mieux réaliser que Sega Rally. Ce ne sont donc pas les meilleurs graphismes qui font les meilleurs jeux. Espérons que la maniabilité sera bien meilleure sur Saturn !



<http://www.teleport.com/~ilm/>

## Industrial Light & Magic

Vous retrouverez sur ce site tous les effets spéciaux de Star Wars «Edition Special». Vingt ans après sa sortie, la trilogie comporte désormais, des scènes en images de synthèse. La bande du film a été remise en état, après un aussi grand lapse de temps enfermé dans un coffre fort.



**WHAT'S NEW**

répandus sur tout le réseau, ils apparaissent partout sur des pages ou dissimulés derrière des logos etc..

Mais la fabuleuse surprise est que si vous les recoltez en cliquant dessus, cela s'avèrerait bénéfique, car vous obtenez alors des trucs et astuces pour des jeux, ou encore des combines pour tel ou tel logiciel, des infos inédites, en fait plein de bonnes choses.

**Laser bleu ! Où es tu ?**  
 Qu'est devenu le projet du laser bleu de sony, qui devait équiper les nouvelles playstations afin de lire un maximum de données sur un seul cd (par rapport à un cd normal) ? Serait-ce prévu pour la "Cyberstation" (Playstation 2) pour 98.

**Yaroze ! Même problème !**  
 Vous êtes tous au courant bien sûr, du problème de la banale playstation due à son centre de pivot cd en plastique, qui scratchait la lecture de certains cds ! Il fut remplacé par un pivot en métal qui lui, était vraiment fiable (pivot qui accompagne seulement les nouvelles plays). Quel dommage que la Yaroze soit équipée de cet ancien système de pivot en plastique..... (ça promet)

**Marie pardoooooon !**  
 haaaa  
 Remercions Marie de nous avoir offert 2 superbes textes manuscrits le mois dernier (Larry Flynt et Mars attacks). Par ces lignes, nous nous excusons, d'avoir un peu écorché son style, par des erreurs de ponctuations, et des "fôtes d'ortaugrafes".

<http://www.hudson.co.jp>



**Oa va faire booom !**

Avant, il y avait le classique Bomberman en 2D, dorénavant vous y jouerez en 3D dans un environnement à la Mario 64. Et oui ! Tout le monde attendait les premières images d'un des jeux les plus populaires du monde vidéoludique. Les parties à plusieurs devraient être possibles en écran splitté, via les 4 ports-manettes. L'environnement dans lequel vous évoluerez est impressionnant, votre personnage peut monter sur de nombreuses plates-



formes et bien entendu lâcher des bombes sur son parcours. Cela devrait être grandiose. On l'attend tous avec impatience !



**Toujours la même histoire**

Rebel Moon est un nouveau Doom like hyper original (si si, on y croit tous !). L'histoire se situe dans un futur proche. Vous incarnez un combattant libre qui doit empêcher l'invasion de sa planète par une bande de Roswell déchaînés. Basé sur une célèbre série de livres de poche de science-fiction, Rebel Moon dispose de 27 niveaux et d'une quinzaine d'ennemis différents. Les armes conventionnelles sont toujours de la partie (gun, jetpack...). Les effets de lumière lors des combats semblent impressionnants. Sera t-il à la hauteur de Doom, Alien Trilogy, Disruptor, Dark Forces ? Prévu pour le troisième trimestre 97.



**Yaroze**

Ogre battle va sortir en version us dans quelques mois. Il sera désormais compréhensible pour la plupart des joueurs. Quelques changements sont à prévoir en ce qui concerne les personnages, mais rien n'a été spécifié pour le moment. Votre mission sera, si vous l'acceptez encore une fois, de combattre un tyran pas très sympa car son but est de gouverner le monde. Vous avez à votre disposition des guerriers redoutables (ogres, nains, magiciens...). Les combats se déroulent en 3D isométrique. La sortie française devrait arriver sans aucun doute quelque temps après la version américaine. C'est pas beau ça ?



<http://www.webcom.com/~conspire/>



**C'est pas possible !**

Si vous êtes paranoïaque, n'allez surtout pas faire un tour sur ce site internet. En effet, les plus grandes conspirations de ce siècle vous sont expliquées avec de nombreux témoignages et documents à l'appui. De l'assassinat de JFK en passant par la petite créature de Roswell, vous en apprendrez des vertes et des pas mûres. Vous savez qui est à l'origine de ce site ? La CIA, microsoft, la NASA, l'armée... Tous les complots politiques internationaux ainsi que la venue sur notre planète d'un groupe de "touristes" pour le moins original (ils mesurent tous 1m40, avec des petits yeux en amandes, mais n'ont pas d'appareils photos !). Que faut-il penser ?

**60 GREATEST CONSPIRACIES OF ALL TIME**

Pixelated Paranoia Because Conspiring Minds Want to Know



<http://www.neogeousa.com>



La technologie "Neo-geo 64" va bientôt arriver en arcade avec des jeux à faire pâlir tous les passionnés du genre. Notre cher Chewee est déjà en chaleur rien qu'à l'idée de jouer à samouraï Shodown 64. La seule chose que nous savons pour le moment est l'arrivée, après Samouraï Shodown 64, de Art of Fighting et Fatal Fury 64. Les capacités de la nouvelle carte d'arcade Néo-Geo sont parait-il équivalentes à celles de la carte model 3 de Sega. Les premiers jeux Néo-Geo 64 n'arriveront qu'en octobre prochain dans les salles de jeux. Allez, ne vous inquiétez pas, ce n'est pas si long que ça !

# NEO-GEO

The Future Is Now  
**SNK**

*Web Page*



## Y'a comme un Bug !

GT Interactive innove de plus en plus. Bug Rider est un nouveau jeu de course des plus délirants. Les participants sont des insectes, d'où son nom Bug Rider. Il est entièrement en 3D. Habituellement, vous pilotez sur un circuit, là votre course aura lieu dans les airs. Vous pouvez sélectionner le personnage de votre choix parmi une vingtaine de concurrents. 6 courses, aux décors et itinéraires très variés, sont disponibles. Un mode multijoueur est prévu en écran splité). Vous pouvez dégommer vos adversaires en leur tirant dessus. Le fun devrait être au rendez-vous. Prévu pour octobre 97 (c'est pas demain la veille).



## WHAT'S NEW

### Yaroze MAC ou PC !

Les programmeurs se font déjà la gueule, heu la guerre, pour savoir quelle ou quelle programmation sera la meilleure, la plus fluide, la plus "bla bla bla". Voyons messieurs un peu de calme, nous vivons dans un monde compatible hein ?

### CABAL le zombie ?

Parmi nos ami(e)s les faxeurs, Cabal, un fou de "resident évil", pête les plombs, c'est tout simplement ZE meilleur joueur de R.E, sur play !, et un super branché micro. Vous voyez bien qu'à C-News ont connaît des gens bien....

### A la bouffe !!

Dans nos doux locaux de C-news, à l'heure de la bouffe, on est tous là, et hop un p'tit coup de Pates bolo, et une p'tite salade par là avec un coup de pineau derrière huummm Mais quand il faut nettoyer y'a plus personne. ZAK vas nett... haaa c'est pas moi c'est Frenshy! quoi! t'es fou c'est Chewee harg paf boumm...etc..

### Plus fort que Maïte et JP-COFFE. (en fusion "Maicoffe") !

Hé oui à C-news on a des cuistos en béton ! Frenshy le roi des spaghettis bolo, Will'nuts le roi des salades et steak tartare, Zak le Monsieur ravioli haaaa, heureusement que Marie est là pour nous conseiller de temps à autre. Quoi-que qu'est-ce qu'on bouffe bien.....



<http://www.enix.co.jp>



## Enix de retour

L'éditeur japonais Enix vient d'annoncer, lors d'une conférence de presse, que Dragon Quest 7 sur Playstation serait réalisé 3D polygonal, avec des scènes cinématiques et des musiques de la trempe de Final Fantasy 7. Rappelons que le design des différents caractères a été réalisé par Akira Toriyama, le père de Dragon Ball.

Enix voudrait sortie ce titre l'été de l'année prochaine, voir fin 98. Faut pas être pressééé, heinnn !



## les droles de dames

Micro Cabin, réputé pour avoir créé Mystaria sur Saturn, vient d'annoncer un nouveau titre du même genre sur Psx et Saturn. Eiyuu Shigan (Gel act Heroïsm) vous permettra de contrôler 3 femmes qui partiront explorer les terres inconnues. Contrairement aux RPG classic, celui-ci ne sera pas linéaire, vous pourrez choisir plusieurs missions. Il sortira cet été sur Playstation et en octobre sur Saturn.



<http://www.shiny.com>



## Toujours aussi créatif !

Shiny Entertainment nous prépare MDK ainsi que Wild Nine's, le premier sur Playstation et l'autre Saturn. Ces deux titres que nous avons déjà vu vont faire un malheur ! Des photos de la version Playstation de MDK sont présentes sur ce site. Ce jeu s'annonce d'ores et déjà comme une futur bombe. Les graphismes sont encore plus aboutis qu'avant. Vous évoluerez dans un environnement gigantesque. Vous pourrez viser vos adversaires à très longue distance grâce à votre fusil à lunette de haute précision. Nous

l'avons vu tourner, c'est carrément dément. Wild Nines est un jeu de plates-formes complètement délirant déjà aperçu dans le précédent numéro. Les actualités de Shiny sont nombreuses en ce moment. La preview dans un prochain numéro.





ON LINE IN THE WORLD

# Doom 64



Recommandé aux collectionneurs de daubes !!



jouez-y si votre petite ami(e) n'est pas là ce soir (ça vous fera juste passer le temps)



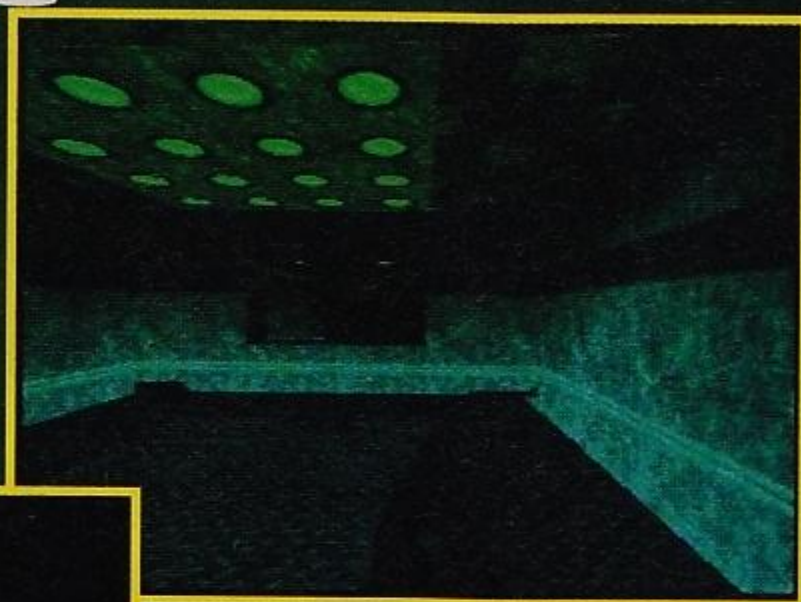
entre les deux mon coeur balance.... à vous de voir



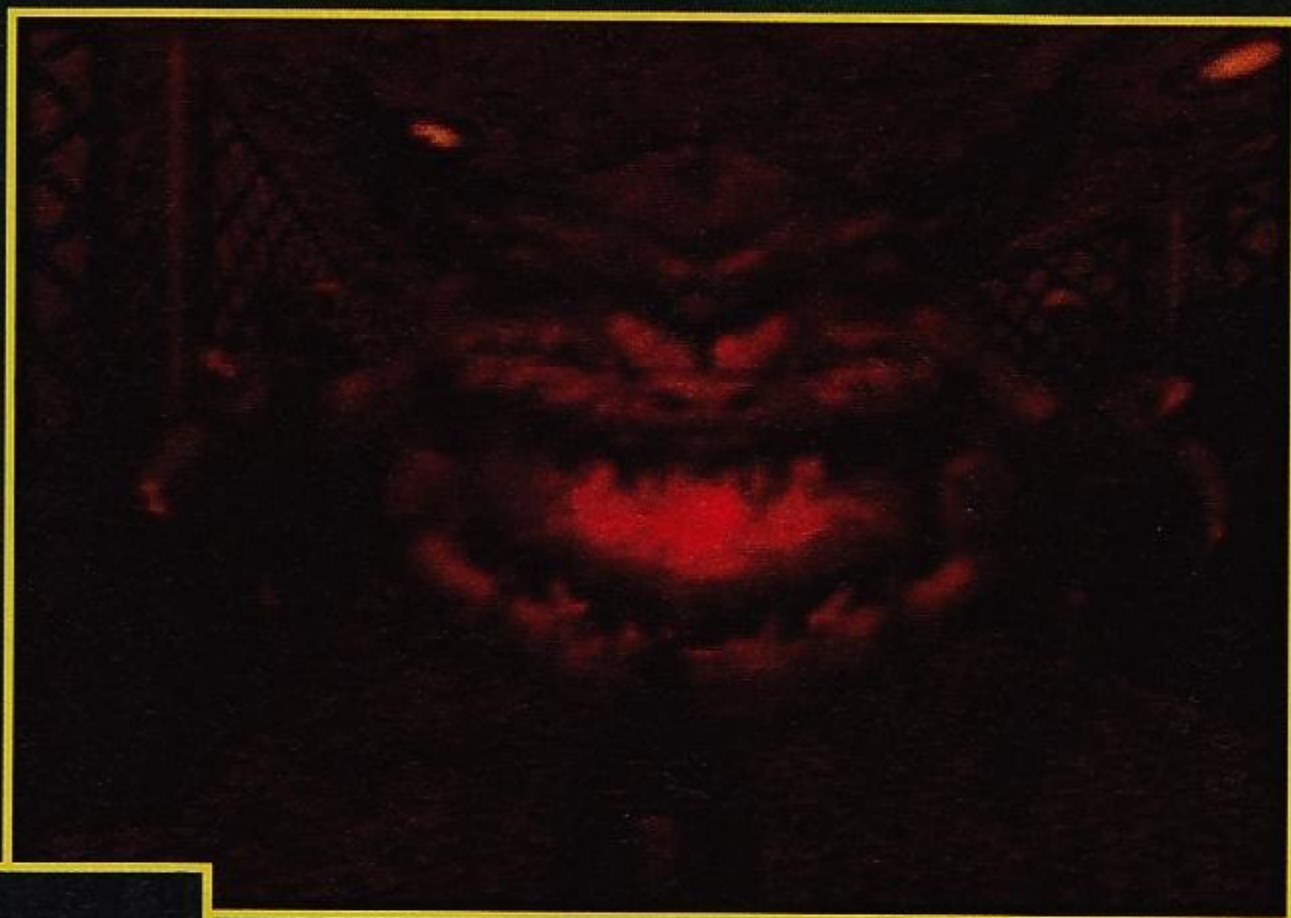
Haaa cool la vie on s'eclate doucement !



Excellent, génial, à acheter sans risque.



Cette salle vous conduira à un boss très coriace qu'on vous laisse découvrir vous même !



La NINTENDO a l'avantage de permettre un affichage sans «pixelisation» des graphismes même en gros plan.



Cette arme a été relooké, elle est bien plus impressionnante, mais garde la même efficacité.

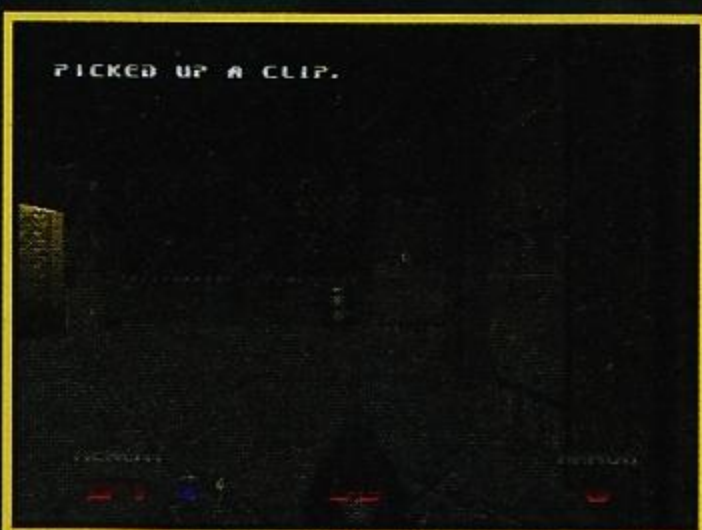


qui concerne les armes, beaucoup plus réalistes. Mais l'ambiance se dégageant de Doom est unique en son genre, c'est d'ailleurs bien pour cela que l'expression "Doom like" est passée dans le langage usuel. Doom restera Doom et les autres seront toujours de simples clones.

Zak



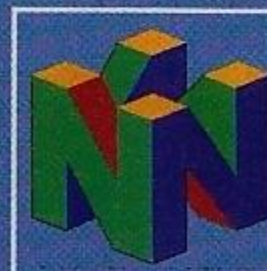
Contrairement aux autres versions de DOOM, celui-ci possède 2 cartes : Une modélisée en fil de fer et l'autre est mappée.



Le Doom nouvelle génération vient de sortir sur N64. Nouvelle génération ? Oui et non. En effet, lorsque l'on joue à Doom 64, on retrouve exactement les mêmes sensations que dans les épisodes précédents, lesquels nous avaient laissé pantois, déjà à l'époque. Deux choses attireront votre attention lors des premières parties. Tout d'abord, Doom64 est très sombre et la configuration de la manette excécrable. Vous pourrez remédier à ces défauts en allant piocher dans un menu d'options très complet. Le pad analogique permet véritablement de moduler sa vitesse de déplacement. Les ennemis ainsi que les armes (presque identiques) ont subi un lifting, ils en avaient bien besoin.

Les graphismes sont de toute beauté, adieu les bouillies de pixels. La N64 est maintenant bien connue pour ses capacités à lisser ses graphismes.

Doom 64 est sorti après l'excellent Turok d'Acclaim. Lequel surpasse l'autre ? Et bien, Turok est un jeu impressionnant surtout en ce



EDITEUR : GT INTERACTIVE

SORTIE : JAPON

## A MON AVIS...

Doom reste fidèle à lui-même, son ambiance est toujours aussi grandiose. Doom sans pixel, c'est excellent !! C'est un jeu très violent, on est loin de Mario 64, Wave Race ou encore Doraemon...





ludique au delà de nos frontières

# Sakura Wars Columns



Sakura Wars Columns sur Saturn est comme son nom l'indique un jeu de réflexion. Votre but est de faire exploser des cubes tombant du haut de l'écran en les alignant par couleur. Les modes de jeu sont nombreux mais toutes les options ainsi que les menus sont en japonais. Sakura Wars était déjà sorti il y a quelques mois sur Saturn, c'était un jeu d'aventure/RPG. Vous retrouverez donc ici les mêmes personnages. S.W.C. est sympa en mode deux joueurs mais ne fera pas le bonheur de tous. Il n'est pas unique en son genre, des jeux européens encore plus intéressants sont disponibles sur le marché.

Zak



EDITEUR : TAITO

SORTIE : JAPON

## A MON AVIS...

*Sakura Wars Columns est un jeu de réflexion sympa, sans plus. Il n'apporte pas assez d'innovations pour être un hit. Je ne pourrais le conseiller qu'aux fans de jeux de réflexion.*



# Bastard

Après un piètre jeu de baston sur Super Nintendo, Bastard est adapté sur Playstation sous la forme d'un RPG, relativement bien réalisé, avec une 3D qui tient la route et des gra-

phismes convenables. Le seul gros, mais très gros défaut, c'est que le soft est effroyablement lent. Vous devrez vous balader à travers un monde onirique à la vitesse d'un escargot parkinsonnien sous antidépresseurs, alors bonjour la galère ! En fait, j'ai un peu rien à dire sur ce jeu, voyez, le japonais rendant l'ensemble assez inaccessible. C'est rigolo de se promener, de regarder les gens parler, mais quand on ne comprend rien, ni au scénario, ni aux combats, ni à rien du tout, ça n'a pas vraiment d'intérêt. Bref, si vous êtes un incondicional de la série et si vous parlez couramment la langue de notre ami Kamino, vous pouvez, à la rigueur, vous laisser tenter. Sinon, oubliez très vite Bastard, ou attendez une version européenne.

Tiog



EDITEUR : SONY

SORTIE : JAPON

## A MON AVIS...

*Bastard est un jeu relativement bien réalisé, mais qui est absolument inaccessible à un non-japonais. Un soft à oublier, d'autant plus qu'il ne sera sans doute jamais traduit...*





# ON LINE IN THE WORLD



Remarquez la petitesse de l'écran par rapport au Bust a Move 2.

# Bust a move 3

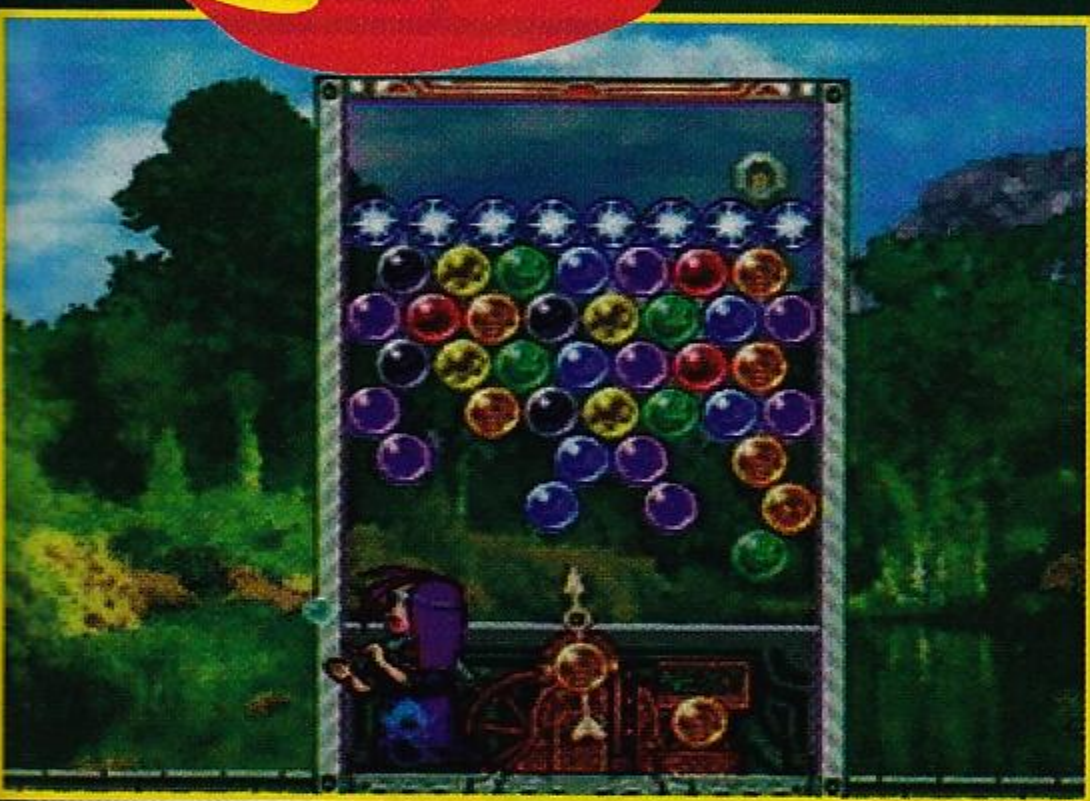
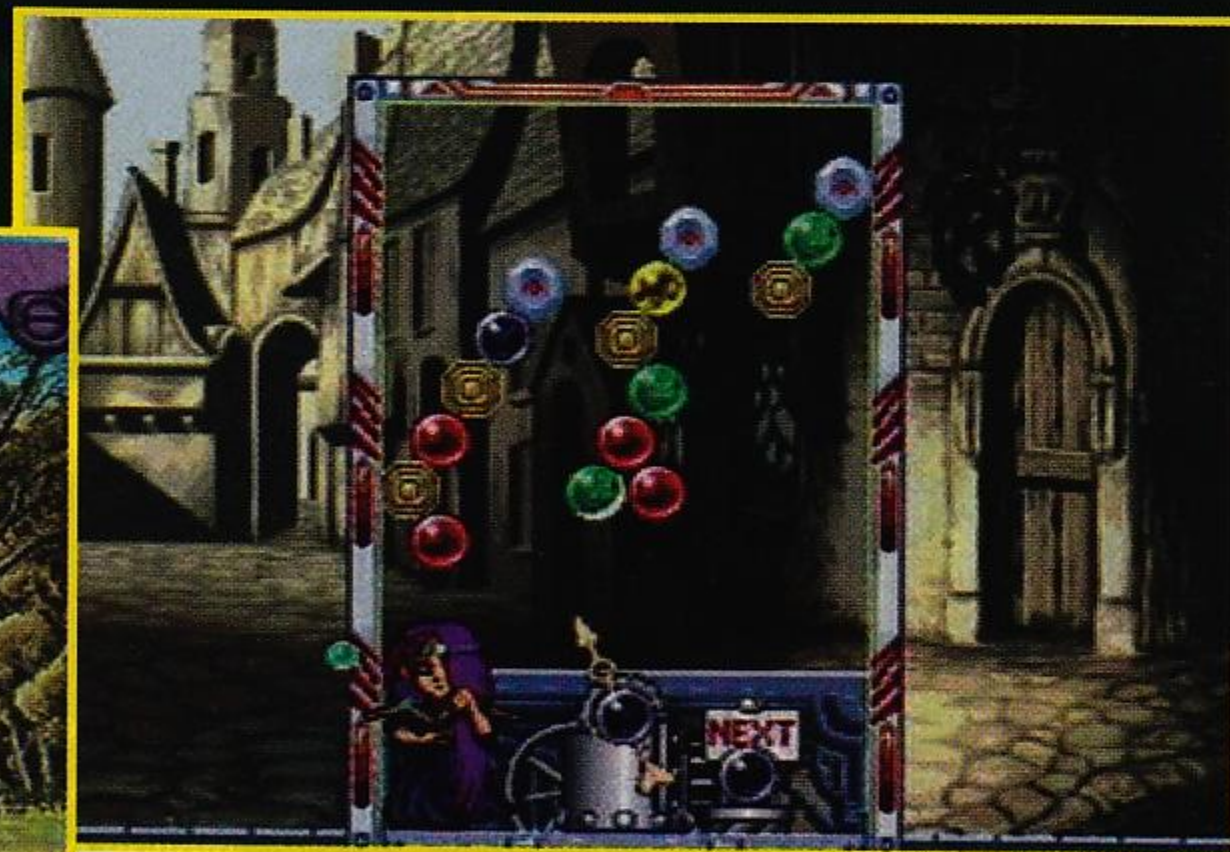


Outre le fait que certaines bulles auront des effets spéciaux (Bulles multicolores, ...). Il existera aussi des blocs indestructibles.



Lorsqu'une bulle atteindra la barre fatidique cela voudra dire que vous êtes mort, écrasé, aplati bref vous avez perdu.

Vous aurez le choix entre divers perso. qui n'apportent rien de plus au jeu.



Dans ce soft les stages sont variés et de plus en plus complexes. Même si on a l'impression de déjà vu.



Bust a move 3 est la suite du très célèbre Bust a move 2 alias Puzzle bubble 2. Votre but est d'éclater 3 bulles de la même couleur. Pour cela, vous disposez d'une sorte d'arbalète qui envoie des sphères de couleurs. En visant, vous devrez donc "aligner" respectivement trois bulles.

Outre le fait de bien viser (d'ailleurs dans cette version vous pourrez maintenant faire rebondir la boule sur le plafond) il vous faudra aussi être rapide, car le plafond tend à descendre vers vous.

Différents modes de jeux (challenge, arcade, deux joueurs, contre l'ordinateur etc...) ainsi que de nouveaux personnages sont à votre disposition.

Il existe aussi des bulles transparentes "arc-en ciel", divers blocs (certains indestructibles) etc..

L'écran du jeu est plus petit, les musiques n'ont pas changé par rapport à l'ancienne version et les images de fond sont plus ou moins belles. Malgré toutes ces nouveautés, je trouve que ce soft manque de pêche. Pourtant, je peux vous dire que j'ai adoré le numéro 2. Mais je ne sais pas... j'accroche pas... Je le répète, je préfère l'ancienne version qui était plus fun même si les nouveaux stages proposés sont très intéressants.

Steeth

Invoquant les Chiens de Tindalos



EDITEUR : TAITO

NB DE JOUEUR : 1-2

## A MON AVIS...

Bust a move 3 est une très bonne suite bourrée de nouveaux stages, d'une plus longue durée de vie et d'un certain nombre d'innovations. Pourtant, étrangement, je ne me suis pas plus éclaté que cela. Je préfère même le numéro 2. Je le trouve plus fun, plus drôle. Allez savoir pourquoi...





ludique au delà de nos frontières

# CyberBots

CYBERBOTS est un énième beat them all signé Capcom. Après s'être essayé aux combats de rues, aux frasques vampiriques ainsi qu'aux "comics" américains, le célèbre éditeur japonais a décidé de mettre en scène des robots style Goldorak (des "méchas" comme on dit au Japon !). Vous incarnez un des 9 pilotes sélectionnables: chacun a sa personnalité, sa destinée...mais pas son propre robot. En effet, les méchas sont répartis en 4 classes, chacune proposant trois variantes du même engin: une forme humanoïde, une version "rampante" (avec des chenilles) et une dernière montée sur coussin d'air. A vous de choisir celle qui convient le mieux à votre profil. Puis le combat commence.

Les fans de Street retrouveront vite leurs marques puisque CYBERBOTS inclue toutes les options désormais classiques du genre: combos à gogo (ça rime!), fury, boost... Quelques innovations tout de même, avec l'apparition d'une arme "flottante" qui vous suit comme un chien et tire dans à peu près tous les sens. Par ailleurs, la violence des coups pourra vous faire perdre certains de vos attributs, récupérables fort heureusement. Enfin, les affrontements engendreront des dégradations irréparables dans les décors: immeubles, forêts, vous pourrez tout faire péter ! Bref, rien de transcendant à l'horizon. CYBERBOTS reste un peu trop facile et bourrin à mon goût, et Capcom nous a déjà pondus des jeux autrement plus intéressants.

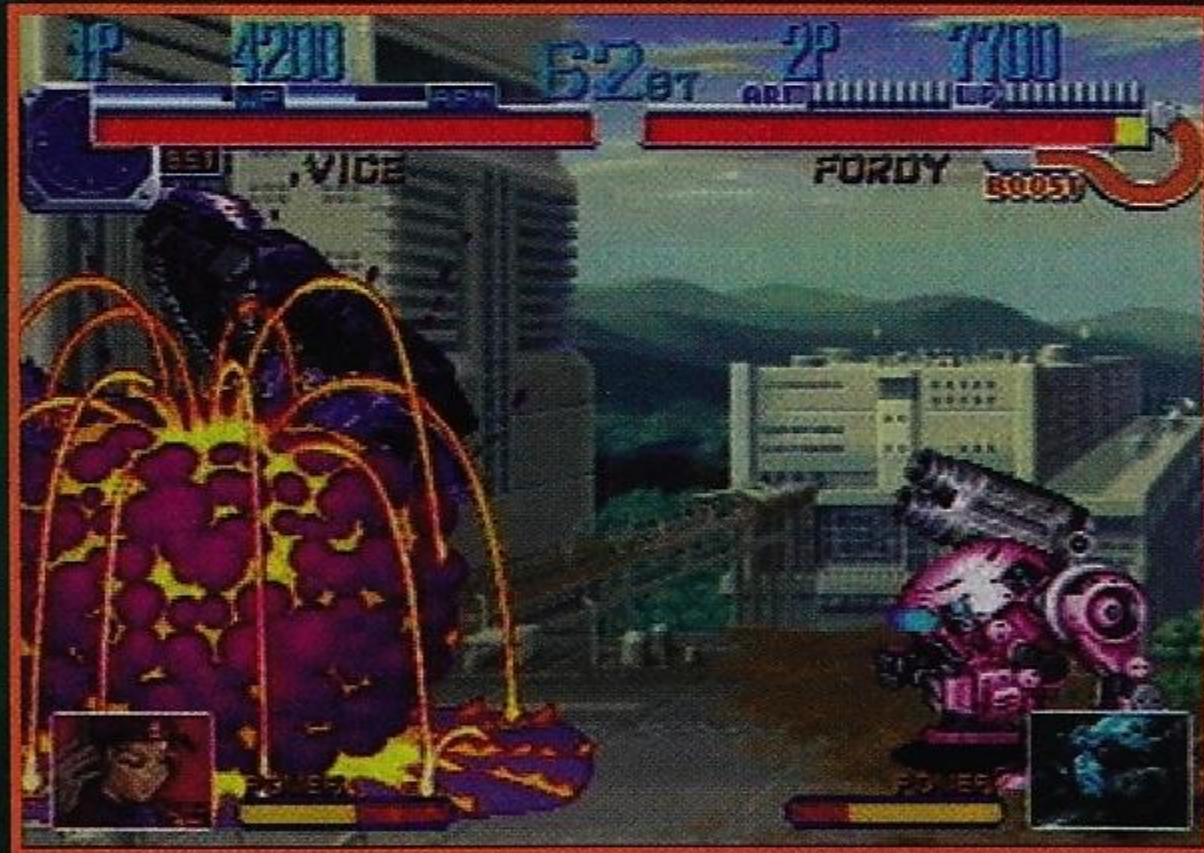
Chewee



CYBERBOTS est un jeu Capcom, cela se voit au premier coup d'oeil. Les graphismes sont comme toujours hyper-détaillés.



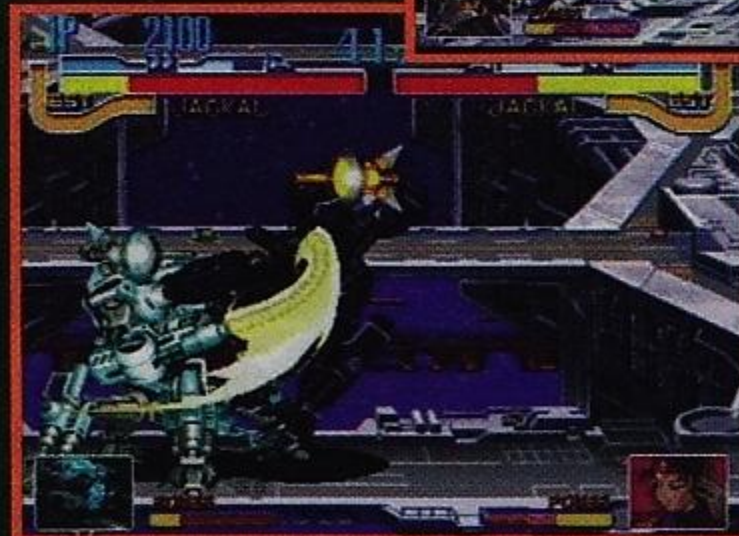
L'interaction avec les décors est très poussée. Chaque missile envoyé provoque des dégâts considérables sur l'environnement, qui s'enflamme peu à peu.



«Target destroyed». Votre victoire est saluée par une explosion «cartoonesque», un peu dans le style comics américain. D'ailleurs, Cyberbots fait beaucoup penser à X-Men.



Vous aurez le choix parmi 9 pilotes chevronnés, qui eux mêmes pourront choisir entre 12 méchas. Vous ne trouvez pas que celui de gauche ressemble à Ryu?



EDITEUR : CAPCOM

NB DE JOUEUR : 1-2

## A MON AVIS...

Capcom ne s'est pas trop foulé sur ce coup là. Sans être désagréable, CYBERBOTS ne fait cependant pas le poids face à la série des SF2 ou des KOF. Attendez plutôt les Marvel ou X-MEN vs Street Fighter.





ON LINE IN THE WORLD

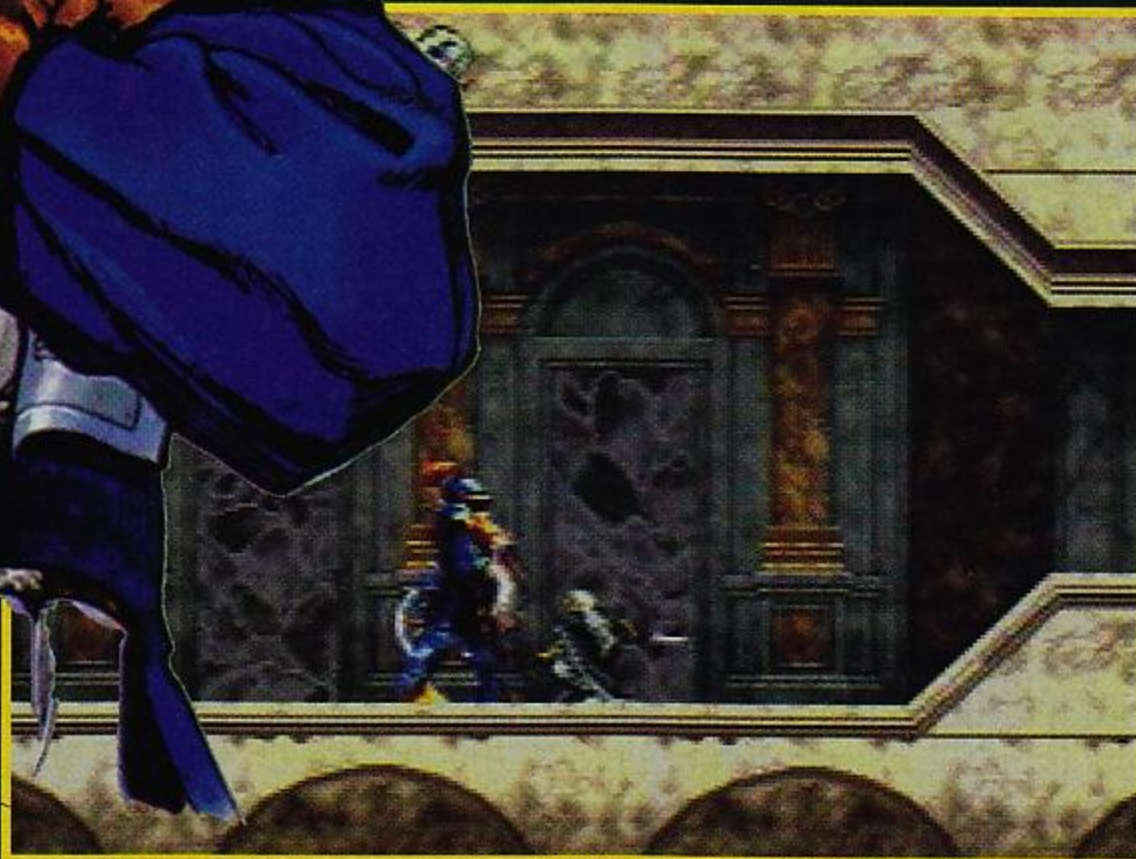


*C'est le premier Boss que vous aurez à affronter. Il est assez simple à battre mais prudence tout de même !*

# Dracula X

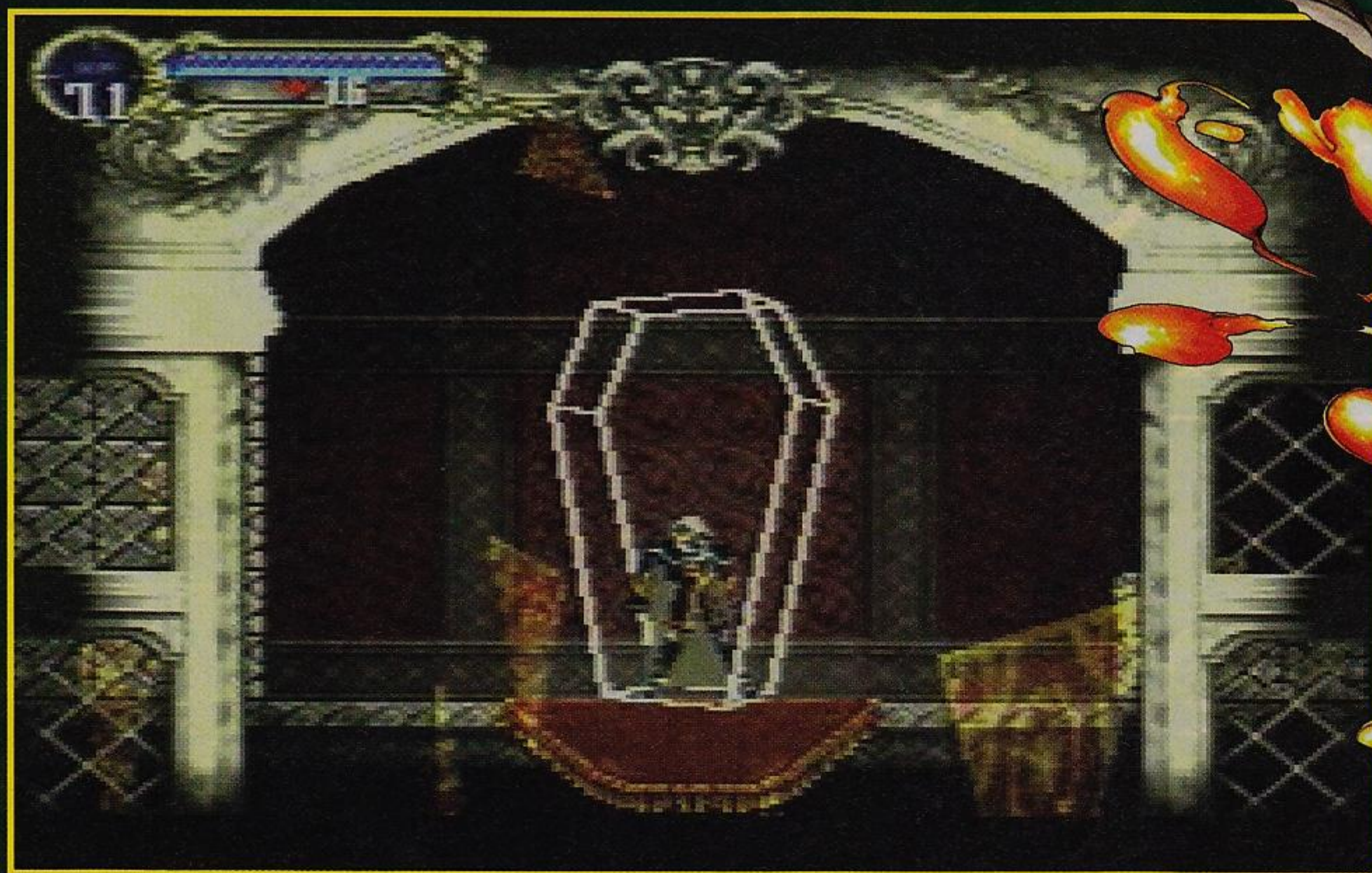
Dracula X est la suite des très célèbres Castlevania et Dracula X sur Super-Nintendo. C'est un jeu d'action/plates-formes qui se déroule entre la Moldavie et la Transylvanie (un peu d'histoire, ça fait jamais de mal !), à l'époque du conte Dracula. Il est toujours réalisé en 2D. C'est l'un des meilleurs jeux de plates-formes que Konami ait réalisé jusqu'à maintenant. Nostalgique à donf ! Avant de jouer à la nouvelle version de Dracula X, un avant goût du précédent épisode vous est offert pour vous mettre dans le bain. Je m'explique : lorsque vous commencez une nouvelle partie, vous débutez au dernier stage du précédent épisode. Votre but est de vaincre Dracula en personne. Le scrolling des décors est carrément flippant, ça bouge

dans tous les sens. La maniabilité de votre héros est excellente. Vous pouvez maintenant augmenter les points d'expérience de votre personnage au fur et à mesure des combats gagnés contre les ennemis. Ce côté RPG donne une toute autre dimension à Dracula X, maintenant beaucoup plus complet. Vous pouvez ramasser des objets (armes, bouclier, pouvoir, potions...) et les allouer aux différentes parties de votre perso. Tous les monstres de Dracula X sont des créatures venant de l'obscurité (zombies, loups-garous, fantômes...). Vous rencontrerez même un personnage





# o ludique au delà de nos frontières



*Cette salle vous servira à reprendre votre énergie et à sauvegarder votre partie sur une carte mémoire.*

incarnant la mort, celui-ci vous dérobera toutes vos armes. Tous les visages des épisodes précédents feront leur apparition au cour de votre périple, afin que vous ne soyez pas trop dépaysés (génial !). Votre héros est le fils de Dracula en personne . Dracula X est vendu avec un CD de musique et un artbook. Le CD est composé de morceaux musicaux des versions de Castlevania sur Nes (bip bip !) et SNES (laaa,laala...), uniquement pour les passionnés du genre. Le artbook quant à lui contient des dessins des différents personnages du jeu, de très bonne facture.

Comme dans Métröïd, vous pourrez revenir dans les niveaux précédents

pour les compléter, le tout grâce à des "bonus" qui augmenteront la capacité de votre personnage (double saut, transformation en chauve-souris...). Vous pouvez sauvegarder votre progression au cours du jeu grâce à des cercueils répartis tout au long du jeu. La 2D est bien sûr à l'honneur, certains aiment, d'autres préfèrent la 3D. C'est dans l'ensemble très bien géré. Si vous avez aimé les Castlevania précédents, celui-ci fera votre bonheur.

Zak



*La salle du temps est une épreuve de timing très précise où les difficultés sont nombreuses.*



*Ici, vous devez affronter votre double. Il est redoutable car il possède les mêmes pouvoirs que vous !*



EDITEUR : KONAMI

NB DE JOUEUR : 1

## A MON AVIS...

*Quel plaisir de voir un jeu en 2D aussi bien réalisé que celui-ci. Il est certain que bon nombre d'entre vous auraient préféré y jouer en 3D, mais il n'y a aucun regret à avoir. Dracula X est un excellent jeu fun, jouable et long.*





## ON LINE IN THE WORLD



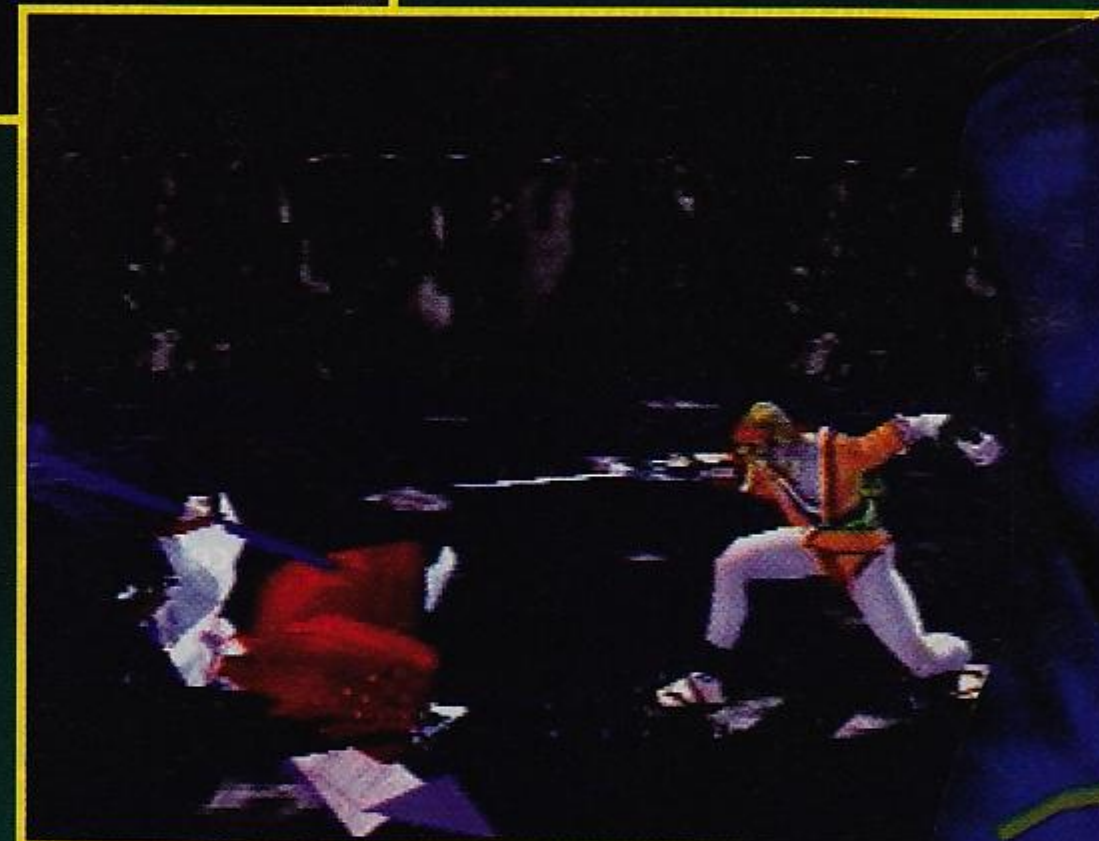
Le combattant écrase son adversaire (une technique tirée de SOUL EDGE)



Square Soft...Square Soft...

Dès que je j'entends ce nom, tous mes sens se mettent en éveil et je tremousse de joie. Pourquoi ? Je ne saurais vous l'expliquer (ceux qui ont joué à un épisode de Final Fantasy me comprendront) mais dans tous les cas, cet éditeur passionné des millions et des millions de joueurs qu'ils soient fans

de Final Fantasy, Romancing Saga, Chrono Trigger et autres Secret of Mana, ou plus récemment et dans un autre style Tobal N°1. Aujourd'hui, Square Soft, ou plutôt LightWeight, une équipe de sous-développement de cette firme prestigieuse, sort un nouveau jeu de combat spectaculaire dont vous avez sûrement enten-



du parler depuis fort longtemps, j'ai nommé Bushido Blade.

Nouveau genre

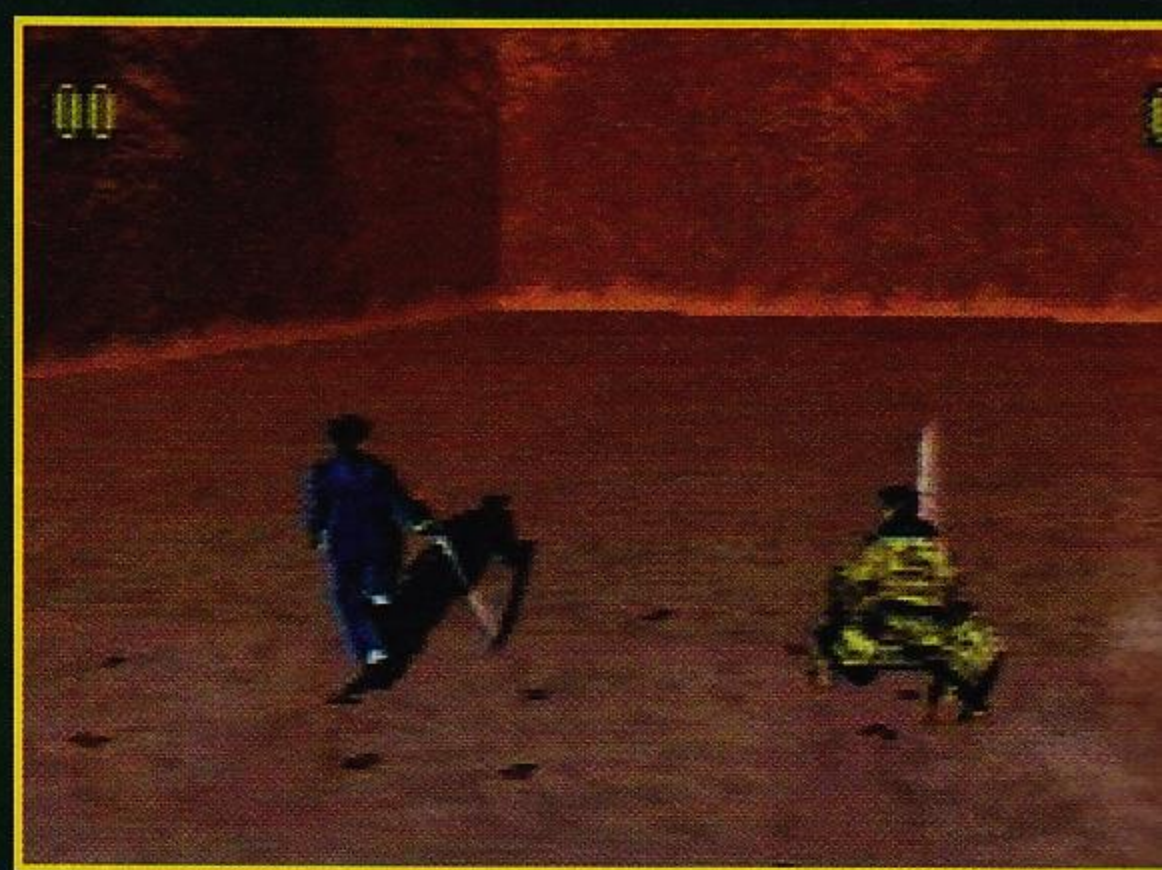
Bushido Blade n'est pas un jeu de combat ordinaire, comme peut l'être un Street ou un Tekken (que les choses soient claires : ordinaire ne sous-entend pas "mauvais"!), mais un nouveau genre. En effet, après avoir associé un des 6 persos présentés à une des 8 armes, vous pourrez lors du combat tuer votre adversaire en un coup si vous visez les parties vitales de l'adversaire : la tête, la poitrine ou le ventre. Le tout dans un univers entièrement en 3D. Avant de vous en dire plus sur les différents modes de jeu, un petit rappel de l'histoire s'impose. Il y a 500 ans, lors de l'ère "Muromachi" dans une montagne nommée "Chugoku", était établi un centre d'entraînement de combat de katana. Mekyokan donne depuis toujours à ses élèves les



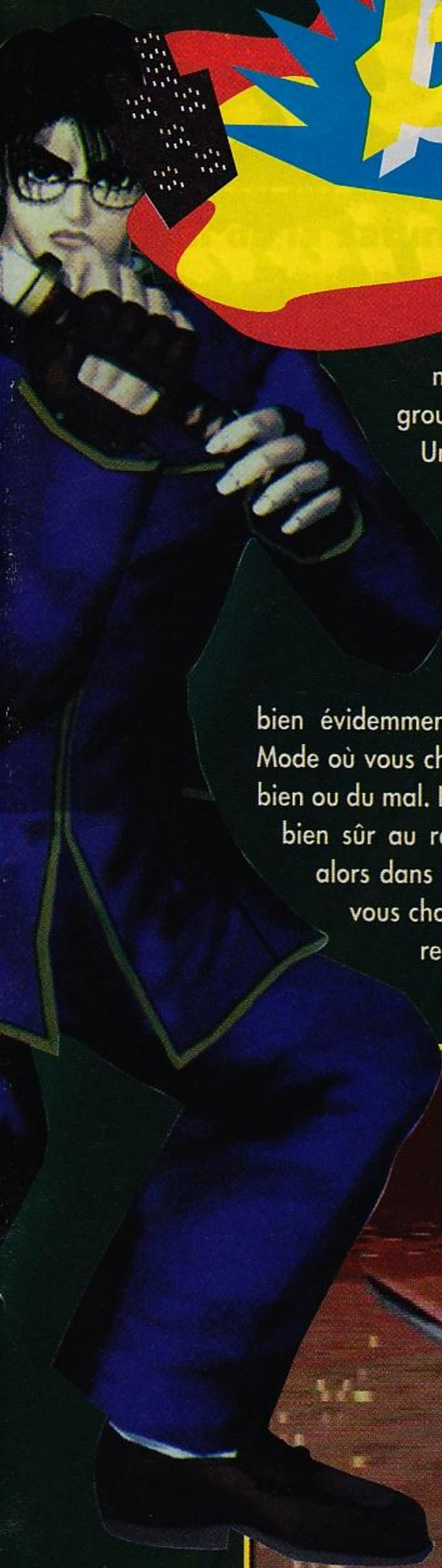
o ludique au delà de nos frontières



La caméra effectue des zooms tout au long du jeu. Ici un perso a terre vu des très près.



# Bushido Blade



principes secrets du Narukagami-Shinto-Ryu. Mais sans que les autres stagiaires ne le sachent, il se forme un groupe de tueurs appelé "Kage". Un jour, un de ses membres s'enfuit, et sur les ordres de Mekyo-Kan, les autres membres sont chargés de tuer le "disparu". C'est en fait à vous qu'échoira cette mission !... Ce scénario fait bien évidemment partie intégrante du Story Mode où vous choisirez si vous êtes du côté du bien ou du mal. Le mode 2 joueurs classique est bien sûr au rendez-vous : vous combattrez alors dans un espace bien déterminé que vous choisirez parmi les 8 stages différents (forêts de bambous que vous pourrez trancher un à

un, combat dans l'eau, dans un égout, sur une plage...). une option vous permettra de faire changer le temps : coucher de soleil, pluie, neige... Un autre mode, le One View Mode vous mettra à la place du perso façon Doom. C'est franchement impressionnant et le jeu en Link est ici un véritable plaisir, surtout que votre liberté de mouvement est totale et l'environnement, immense. Le Chambara Mode vous fera combattre dans une maison à la japonaise contre des ninjas. Rien de spécial pour le mode Practice. Enfin, un mode Movie vous permettra de revoir toutes les séquences de fin. En plus des coups de base, vous aurez pour chaque arme des coups spéciaux (6 par arme) et chaque perso aura sa propre arme secondaire en nombre limité (éventails, étoiles inja, couteaux,...) mais qu'il pourra récupérer après l'avoir lancé. Mais il manque quelque chose... Il est vrai que Bushido Blade est impressionnant à première vue, mais après quelques heures de



jeu, on reste sur sa faim, car les modes sont finalement peu passionnants à 1 joueur. Le jeu à 2 en link ou même sur le même écran est fabuleux quand les 2 joueurs sont très bons. Un petit conseil, donc, ne jugez pas tout de suite et attendez d'être très expérimentés pour vous éclater et exploiter toute la finesse du jeu...

HITO



Il suffit d'un seul coup pour éliminer votre adversaire. Ceci est assez déroutant au démarrage du jeu, mais apporte un côté réaliste !.



EDITEUR : SQUARE SOFT



NB DE JOUEUR : 1-2 aussi en link

## A MON AVIS...

Bien que Bushido Blade possède une réalisation très bonne et un concept original, on se lasse très vite des différents modes de jeu à 1 joueur. A 2 joueurs par contre, et surtout en Link, il peut devenir fabuleux si les joueurs prennent le temps de bien connaître toutes les techniques et subtilités de Bushido Blade.





ON LINE IN THE WORLD



A plus de 250 Km/h il n'est pas toujours facile de garder le contrôle total de sa monoplace, la moindre erreur et c'est la sortie de route.



# F1 Human

## The new generation



En vue intérieure le tunnel de Monaco paraît immense. Attention à la sortie du tunnel une chicane vous attend !

Enfin un jeu de course sur Nintendo 64 ! Eh oui ! Il faut le reconnaître à part l'excellent Mario Kart et le désastreux Cruisn'USA, il n'y avait pas grand chose à se mettre sous la dent. Alors qu'à cela ne tienne, Human, l'éditeur Japonais reconnu mondiale-

ment pour la série F1 Human (Pole Position en France), revient avec F1 Human The New Generation (ndr : eh oui rien que ça!). Derrière ce titre se cache une simulation de Formule Un, très réussie. Comme les épisodes Super Nintendo, le jeu regorge d'options en tous genres. Les spécialistes seront ravis d'apprendre que le jeu tient compte de nombreux paramètres. La pluie par exemple, peut être un ennemi redoutable, surtout lorsqu'elle intervient en pleine course. L'adhérence change, obligeant le joueur à ménager son bolide. En dehors des intempéries, des pro-



Sous la pluie vous avez plutôt intérêt à maîtriser votre véhicule car l'adhérence change et la visibilité est mauvaise



La course se joue aussi dans les stands alors ne perdez pas de temps dans le choix des pneus et la quantité d'essence.



# Ludique au delà de nos frontières

blèmes mécaniques peuvent survenir lors de la course. Ne soyez pas étonnés si votre boîte de vitesse casse parce que vous forcez les rapports, ou si vos suspensions lâchent parce que la monoplace a fait connaissance plusieurs fois avec le bac à graviers.

Vous l'avez compris, les programmeurs ont pris en compte de nombreux détails pour que le soft soit plus réaliste. Il faut tout de même signaler que le jeu n'inclut pas les vrais noms des pilotes en revanche les visages sont conformes à la réalité. A vous de les renommer et les sauvegarder sur une carte mémoire. Il est intéressant de constater que des pilotes comme Senna ou Prost

sont présents. Hommage? je reste sur ma faim Ma foi, ce jeu m'a tenu en haleine de nombreuses heures mais je dois avouer que j'attendais mieux. Non ! Ce n'est pas une daube, pas du tout ! Mais lorsque l'on connaît le potentiel de la machine on reste sur sa faim. L'impression de vitesse est bonne, les différentes vues sont bien utiles, les options foisonnent... On n'est pas loin du hit.

Oui mais ...il existe encore quelques imperfections : il y a des ralentissements (pas bien méchants) dans certaines courbes , en revanche, lorsqu'il y a plusieurs véhicules en même temps, la console rame. A cela vient s'ajouter un autre point négatif, que seuls les experts remarqueront : certains virages ou chicanes se négocient à fond de sixième alors que c'est totalement impossible dans la réalité. Malgré ces défauts, F1 Human The New Generation satisfaira les amateurs !

Brice



Le circuit de Monaco est très bosselé, le véhicule vibre aux moindres aspérités de l'asphalte.



EDITEUR : HUMAN

NB DE JOUEUR : 1

## A MON AVIS...

*F1 Human ne devrait pas décevoir les fans de jeux de course. Les options sont nombreuses et la possibilité de configurer son véhicule de A à Z relance constamment l'intérêt. Quelques heures d'apprentissage sont nécessaires car le soft est très technique.*



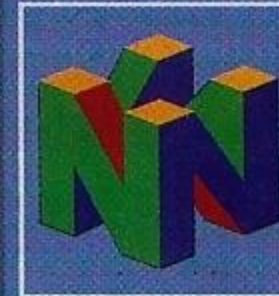
# Doraemon



Doraemon est un jeu à la Mario 64. C'est à dire que les graphismes sont très colorés et techniquement superbement, les ennemis tout mignons et vous pourrez jongler avec la caméra dynamique. Bien sûr les boss sont présents et il faut trouver leur points faibles pour les battre. Les morceaux de cristaux remplacent les étoiles de Mario 64 et, à fur à mesure de vos avancés dans les niveaux, vous en découvrirez d'autres. Vous l'aurez compris, nous sommes en présence

d'une copie conforme du jeu de Myamoto Hélas, le jeu contient des ralentissements, le game play est décevant et les différents mouvements des personnages ne sont pas aussi complets que ceux de Mario 64 ( on ne peut monter aux arbres par exemple). Alors en un mot: Préférez Mario 64!!!

Steeth  
lä thsathoghua !!



EDITEUR : EPOCH

NB DE JOUEUR : 1

## A MON AVIS...

*Doraemon: ça ressemble à du Mario 64, ça à la couleur d'un Mario 64, ça possède le style d'un Mario 64, mais ce n'est pas du Mario 64...loin de là!!!!*





# ON LINE IN THE WORLD



Le carnage est total : ça tire de partout et le décor explose littéralement.

Outre les armes conventionnelles, vous pourrez diriger un mini-char très «kawaiï» !



Les décors de Metal Slug sont plutôt réussis: admirez moi cette vision de Londres post-apocalyptique !

# Metal Slug

Les programmeurs de SNK ont trouvé un bon filon avec la Saturn puisqu'ils adaptent pratiquement tous les titres Neo Geo sur la 32 bits de Sega. De l'argent facile, et un plaisir incommensurable pour les fanas de jeux d'arcade, comme seule la défunte "Roll Royce" des consoles savait les faire. Aujourd'hui, nous avons droit à METAL SLUG, un jeu d'action dans la lignée de Cyber Lip ou encore Probotector (ça nous rajeuni pas tout ça !). Vous incarnez un soldat style Rambo, le genre à aller défier une armée entière pour s'en sortir sans une égratignure. Justement, vous êtes confronté à des pseudos-nazis (matez un peu le drapeau !) qu'il faudra éradiquer de la surface de la terre. Ne cherchez aucune sub-

tilité dans ce jeu, c'est le carnage total ! Vous pouvez ramasser plusieurs types d'armes, lancer des grenades et même monter dans un mini-char très "kawaiï" (mignon, quoi !), capable de sauter et de se baisser (!!!). C'est d'ailleurs ce qui fait le charme de Metal Slug: bien que la violence soit omniprésente et fidèlement retranscrite (le sang coule à flots !), le jeu est bourré de détails comiques. Ainsi, les soldats adverses approcheront sur la pointe des pieds, la peur au ventre, conscients des risques qu'ils prennent en s'attaquant à vous. Par ailleurs, vous devrez délivrer des prisonniers-hippies qui, en signe de remerciements, brandiront un caleçon ! Bref, un jeu fort sympathique, d'autant que les graphismes sont plutôt réussis. Toutefois, et là je vais faire plaisir à Kamino, on se demande un peu ce que fout Metal Slug sur Saturn, vu qu'il est archi-dépassé techniquement. Par ailleurs, la durée de vie est assez courte. Mais bon, ça défoule...

Chewee

Les boss de Metal Slug sont plutôt impressionnants. Ce char vous balancera des mines et, de temps en temps, lâchera une bardée de missiles dévastatrice. Toutefois, il est assez facile à battre.



A la base, Metal Slug est un jeu d'action mais certains passages tiennent plus de la plate-forme. Ici, vous n'aurez pas le droit à l'erreur.



EDITEUR : SNK

NB DE JOUEURS : 1-2

## A MON AVIS...

Une adaptation parfaite de la version Neo Geo (c'était pas trop difficile !). Metal Slug est un jeu défoulant, violent, comique, mais malheureusement vite lassant.







# Making of Hard Boiled

Tout  
ce que  
vous avez  
toujours  
voulu savoir  
sur la conception  
d'un jeu  
de A à Z.

*Le jeu vidéo est une passion... A quelque niveau que ce soit!*

*Sachez que derrière chaque titre se cachent des hommes et des femmes qui se sont décarcassés des mois, voire des années pour vous proposer le meilleur produit possible.*

*Aujourd'hui, C.NEWS vous dévoile Hard Boiled, le premier titre de CRYO INTERACTIVE ENTERTAINMENT sur 32 Bits. Des premières ébauches à la finition du packaging en passant par la distribution, vous allez voir au cours de ces pages que la conception et l'évolution d'un jeu ne se fait pas sans douceur, sans douleur, et qu'il faut généralement beaucoup de courage pour en venir à bout... Vous verrez aussi qu'on a beau être l'un des plus gros éditeurs de jeux vidéo en France, on n'a pas pour autant la grosse tête, car les gens de chez CRYO sont sympas, disponibles (merci pour ces collations) et surtout passionnés par ce qu'ils font. Nous espérons enfin que vous aurez autant de plaisir à lire ce dossier que nous en avons eu à le réaliser. Et puis à l'avenir, ayez une petite pensée pour ces travailleurs de l'ombre qui nous procurent quelques instants de rêve dans un monde cruellement cartésien.*



## CRYO:



### Janvier 1992 :

création de Cryo Interactive Entertainment.

Chiffre d'affaires : 2,5 millions de francs

Directeur Général : Jean-Martial LEFRANC

Directeur Artistique : Philippe ULRICH

Président et Directeur Technique :

Rémi HERBULOT

### 1993 :

Chiffre d'affaires : 11 millions de francs  
Cryo participe à la création de trois autres entreprises :

■ COMPAGNIE DES IMAGES : société de production indépendante

■ ID3D : société spécialisée dans la conception d'images de synthèse

■ DARK HORSE FRANCE : société publiant, en association avec DARK HORSE USA, des auteurs prestigieux de la BD américaine : F. MILLER, D. GIBBONS...

A l'heure actuelle, l'ensemble Cryo est la seule entité en Europe capable de proposer aux auteurs et créateurs d'images de s'exprimer sur toute la gamme de médias électroniques.

### 1996 :

Chiffre d'affaires : plus de 70 millions de francs

Cryo devient un nouvel éditeur européen. Pour soutenir sa métamorphose, ouverture du capital au Groupe Louis Vuitton-Moët Hennessy à hauteur de 20%.

Lancement d'un catalogue d'édition comprenant plus de dix titres pour les deux années à venir (Dragon Lore II, Atlantis/The Lost World).

170 personnes travaillent sur une quinzaine de produits différents.

82% du chiffre d'affaires est réalisé à l'étranger : USA, Grande-Bretagne, Japon, Australie, Amérique du Sud, pays de l'Est.

# HISTOIRE

## Cryo?? On crie au génie !!

L'aventure commence en Janvier 1992... Le marché de la micro informatique est en pleine mutation : le duel Amiga/Atari St s'essouffle devant la percée des PC. Celui qui anticipera et abordera le mieux le virage du multimédia aura le plus de chance de s'en sortir. C'est le moment que choisissent Jean-Martial LEFRANC, Philippe ULRICH et Rémi HERBULOT pour agir. Fort de leur expérience grâce aux sociétés feues d'ERE INFORMATIQUE puis EXXOS, le trio infernal décide de passer à la vitesse supérieure : Cryo Interactive Entertainment est née.

Après avoir sorti pendant plus de 5 ans des titres phares sur PC CD et instauré définitivement la

"French Touch" au reste du monde (point de chauvinisme là-dedans, juré !), Cryo lance son catalogue d'édition avec une dizaine de titres dont Hard Boiled, leur premier titre sur consoles 32 bits. "En tant que studio de développement nous avons atteint un plafond avec plus de 170 personnes travaillant sur une quinzaine de produits différents, il est clair que le choix qui s'offrait nous était soit de continuer de nous vendre, soit de devenir notre propre éditeur" dixit J.M LEFRANC et d'ajouter :

"cela ne nous empêche pas de maintenir des relations avec les différents éditeurs et de continuer à travailler sur l'adaptation de grandes licences telles que Aeon Flux (Viacom New Media)". Cryo s'est affirmé au fil des ans comme l'un de



## CRYO : LA «FRENCH TOUCH»

"Quand nous avons commencé en 1992, le jeu français était dans une espèce de ghetto qui faisait que nos créations étaient considérées à travers le monde comme des produits étranges et peu commerciaux". Rémi Herbulot, Président et Directeur de la Technologie.

Et comment ! Pensez-donc, avec des jeux comme L'Arche du Capitaine Blood, Kult au temps d'ERE INFORMATIQUE et HEXXOS, les petits "Frenchy" ont secoué l'univers microludique en proposant des jeux résolument adultes basés sur l'exploration et la richesse du scénario.

Puis Cryo est arrivée et avec la puissance des logiciels développés sur PC (notamment 3D Studio, la Bible chez eux), la société a engrangé les hits tels Dragon Lore, Lost Eden ou Dune. Ces trois titres à eux seuls résument bien la volonté qu'a Cryo de se concentrer sur l'aventure graphique d'une part et la stratégie d'autre part.

"Nous souhaitons proposer des univers cohérents et forts, une jouabilité addictive associée à des innovations technologiques décoiffantes" explique Jean-Martial LEFRANC "et nous allons nous efforcer de produire et d'éditer des jeux essentiels qui représentent le meilleur de ce que nous avons appris depuis 15 ans que nous travaillons à fabriquer de l'interactif."

Cocoricoooo !!



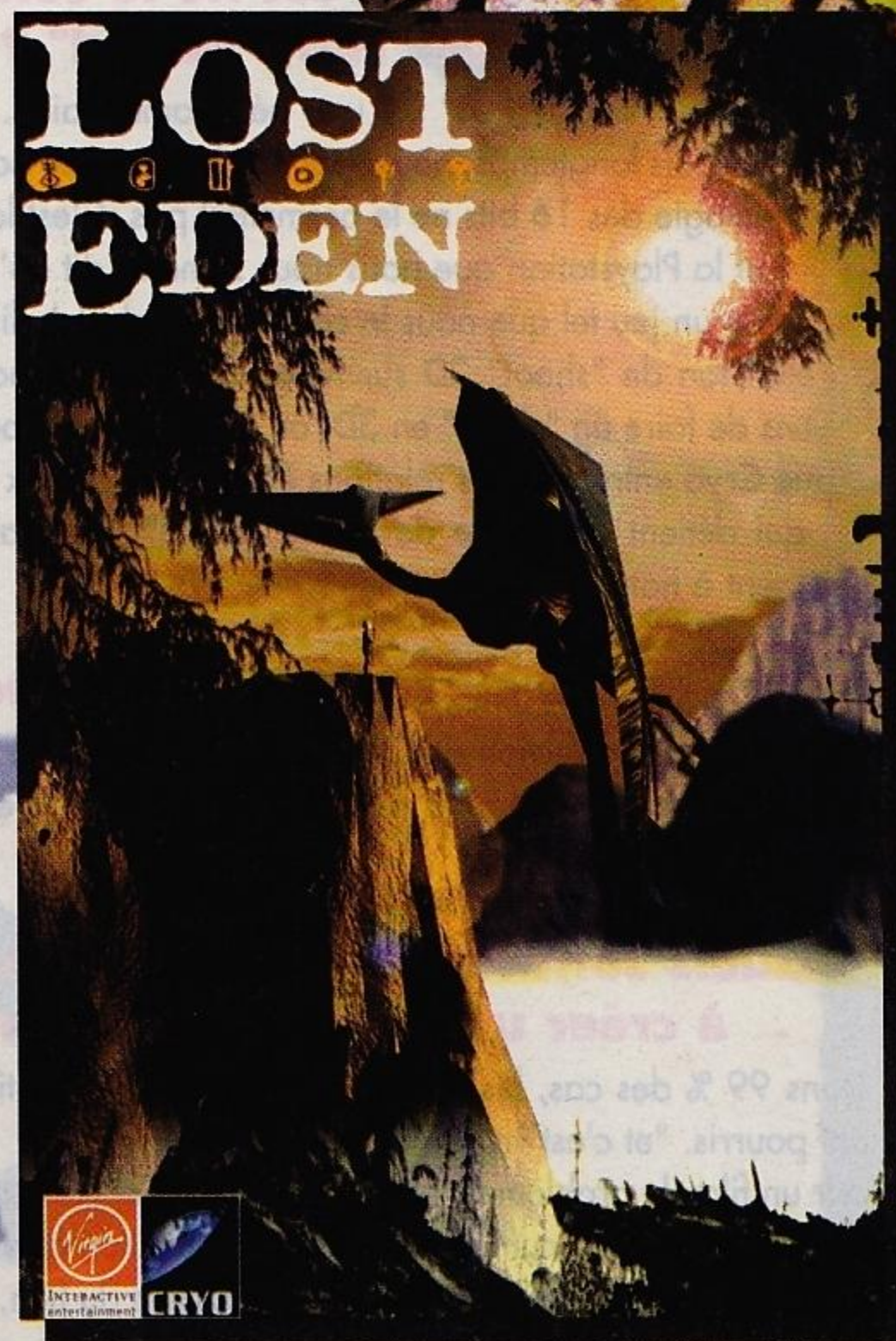
# QUE

fers-de-lance des sociétés françaises de jeux vidéo et est reconnue sur le plan international comme étant l'une des plus novatrices. Le fait que cet éditeur se tourne dorénavant vers le marché des consoles 32 bits ne peut que réjouir les passionnés que nous sommes. Attendez vous à voir de futurs hits sur leurs prochaines productions, ça risque de faire du bruit !



*Commander Blood, Lost Eden, Dragon Lore... Autant de jeux emprunts d'une atmosphère irréelle allié à des graphismes sublimes. De la préhistoire à la science-fiction, les jeux Cryo vous transportent dans des mondes magiques, mystérieux et envoûtants. Ils reflètent parfaitement la vision qu'ont les concepteurs d'un jeu vidéo : un univers riche à explorer qui doit laisser le joueur sidéré.*

*Pari réussi !!*





## DE LA GÉNÈSE...

Paris, ce vendredi 28 Mars. Trois individus bravent le froid et la tempête vers une destination inconnue. Soudain, l'un d'eux s'arrête devant un immeuble et fait signe à ses compères d'entrer.

13h56 : il reste quatre minutes avant la confrontation. Toujours sans un mot, le plus grand des trois sort une cigarette. Il est nerveux, tremble un peu... Dans quelques minutes, ces trois individus vont avoir affaire à Cryo et à ses tireurs d'élite. Ils doivent interviewer une équipe de mercenaires sans foi ni loi qui travaillerait sur un jeu 32 bits. *Hard Boiled*, paraît-il... D'après les rumeurs, personne n'est jamais ressorti vivant de l'entité. P... de métier, faut y aller !! Méfiance !! Après s'être installés autour d'une table et s'être rassasiés de fraises agrémentées de jus de fruit, les trois compères voient arriver le chef de la bande. C'était certainement leur dernier repas... Quoi qu'il en soit, l'interview peut commencer.

### Depuis quand développez-vous sur consoles ?

"On a commencé sur 16 bits, avec "Speedy Gonzales" sur Megadrive et "Time Cop" sur Super Nintendo. On avait donc déjà une certaine expérience du monde des consoles. et puis l'évolution, c'était le passage des 16 bits au 32 bits. Lorsque la Playstation et la Saturn sont apparues, plusieurs projets ont été proposés: c'est finalement *Hard Boiled* qui a été retenu."

### Comment est né le concept de "Hard Boiled" ?

"A la base, "Hard Boiled" est une bédé américaine. (Cf encadré "à l'origine..."). Depuis longtemps, nous voulions faire un jeu basé sur cet ouvrage mais la technologie des 16 bits ne le permettait pas. C'est lorsque nous avons vu la Saturn et la Playstation que nous nous sommes dit qu'elles nous permettraient d'en faire un jeu tel que nous le concevions, c'est à dire en 3D.

On était fan de "shoot" 2D sur Megadrive. Maintenant que nous avons les moyens de faire un "shoot" en 3D, on n'a pas hésité pour adapter la bédé. Et vu que Cryo entretient des relations étroites avec Dark Horse, la maison d'édition qui détient la licence de "Hard Boiled", nous avons pu avoir pas mal d'éléments à notre disposition."

### Mais qui a lancé l'idée ?

"En fait, c'est la direction de Cryo qui nous a proposé "Hard Boiled". On s'est dit "pourquoi pas ?" et on a réfléchi au concept. On est tombé d'accord pour un shoot."

### Quels sont les avantages et inconvénients à créer un jeu à partir d'une bédé ?

"Dans 99 % des cas, les gens vous diront: "les jeux tirés de licences juteuses sont pourris. "et c'est vrai !(Rires).

Pour un film, le problème c'est la date de sortie. en général, les programmeurs n'ont accès à la documentation de la production que très tard. Et si l'on veut que la date de sortie du jeu coïncide avec celle du film, eh bien on n'a que très

## WANTED !

**Nom :** LEBOURG

**Prénom :** Olivier

**Age :** 27 ans

**Profession :** sévit dans les locaux de Cryo en tant que Project Manager.

**Formation :** Ecole de Cinéma-Option production

**Expérience :** LORICIEL-Graphiste

SILMARILS - Graphiste et programmeur

CRYO INTERACTIVE - Project Manager

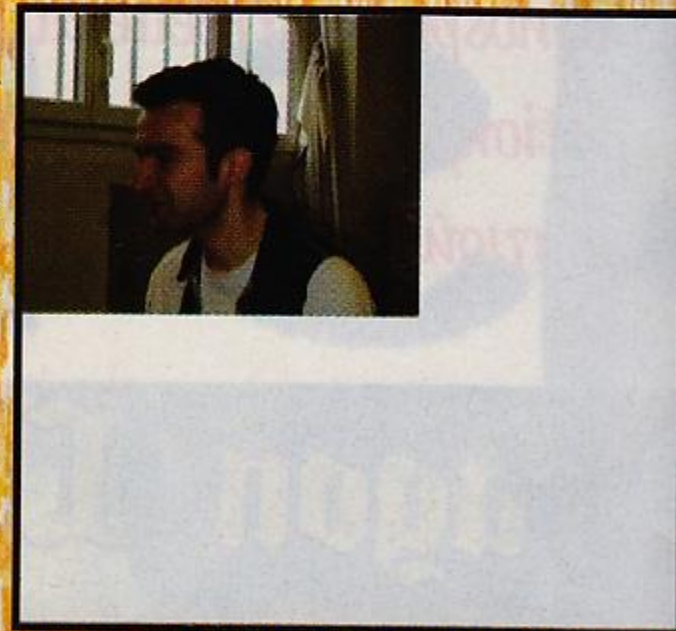
A inscrit sur son tableau de chasse : Guardians-Disc-Jim Power-Speedy Gonzales. Chef de projet: consiste à suivre l'élaboration d'un produit, à coordonner les travaux des graphistes, programmeurs et à terminer le jeu dans les délais impartis... si possible.

#### A propos de son parcours :

"Je suis rentré chez CRYO il y a quatre ans. J'ai commencé en tant que graphiste puis suis devenu chef de projet. Tu peux réussir à le devenir si tu as fait une école de production ou de management qui a un peu rapport avec les milieux artistiques, l'informatique, les médias. Mais une chose est sûre, il faut être un passionné de jeux vidéo car il arrive bien souvent qu'on passe des nuits entières à corriger des bugs avec des programmeurs. Bref, il faut avoir la foi.

#### A propos d'Hard Boiled :

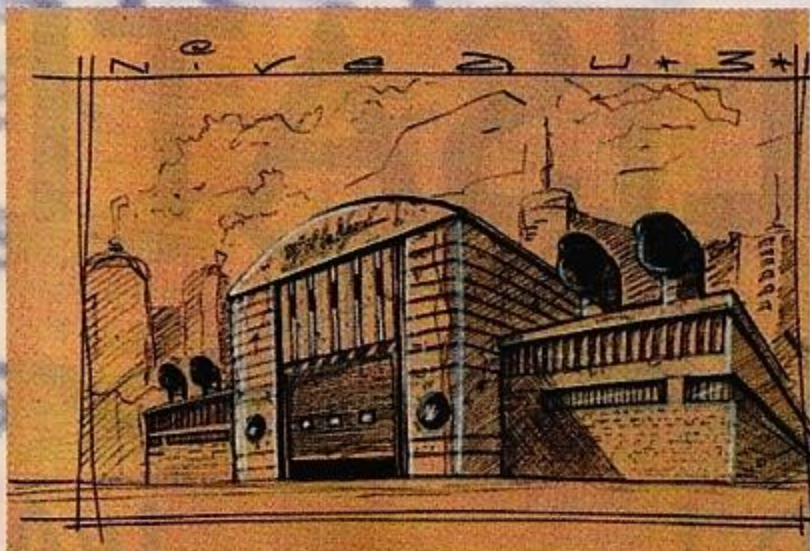
"L'univers d'Hard Boiled est une vision futuriste de Los Angeles avec un design très sixties... Un cocktail incroyable que seul Jeff Darrow et Frank Miller pouvait mettre en images. Nous avons conçu Hard Boiled pour les fans de Shoot'em up car, avant tout, nous sommes aussi des joueurs. Pendant deux ans, un seul mot d'ordre : jouabilité !!





peu de temps devant soi. Et souvent c'est bâclé.

Pour une bédé, on a déjà plus de temps. Il n'y a pas d'échéance particulière. La bédé est là, elle existe. Nous avons donc tous les éléments en main. Par contre, on est aussi un peu guidé dans notre choix de concept. En effet, on ne peut pas réaliser un shoot en 3D basé sur le personnage d'Asterix ! En revanche, "Hard Boiled" se prêtait plus à notre idée. Nous voulions faire un jeu 100 % action et la licence colle tout à fait avec ce concept."



### Bon. Une fois que le projet est en place, comment se passe, concrètement, l'élaboration du jeu ?

Vu que nous voulions faire un "shoot", on a énormément travaillé sur la jouabilité. Elle doit être parfaite pour ce type de jeu. On a donc réfléchi au déplacement du véhicule: savoir si le joueur déplacerait le véhicule et un viseur indépendamment ou non... En revanche, on n'a pas fait de réel story-board. C'est utile pour un jeu d'aventure, par exemple, mais pas pour un "shoot".

Ensuite, les dessinateurs viennent pour faire des exemples visuels. Tous les éléments du jeu sont dessinés sur papier puis colorisés. Ensuite, il sont transmis aux graphistes qui les transforment en graphismes 3D. C'est après que débute la programmation.



Etape indispensable à la conception d'un jeu : la réalisation de planches de dessin qui illustrent le scénario.

proprement parlé."

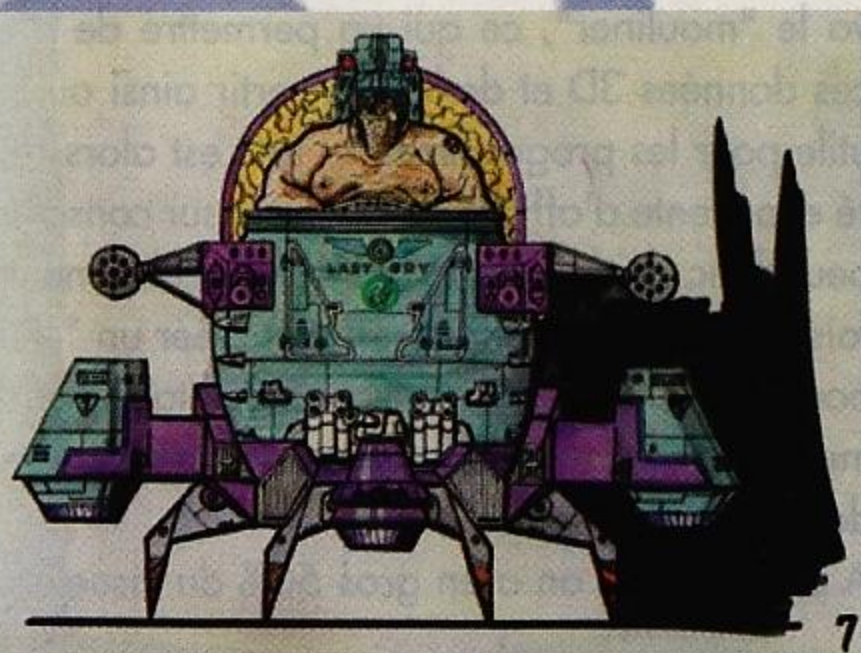
### L'auteur est-il venu surveiller votre travail ?

Oui. Mais, en général, les créateurs de bédés, de dessins animés ou de films ne connaissent pas grand chose au monde du jeu. Donc, ils disent : "c'est vous les spécialistes, vous faites ce que vous voulez du moment que vous ne transformez pas complètement mon oeuvre !"

Pour "Hard Boiled", l'auteur est venu plusieurs fois en France, pour voir comment ça se passait, et aussi, pour nous donner quelques petits conseils. Il a corrigé quelques petits trucs, mais en général ce n'est pas dans leur intérêt de dire que le jeu ne vaut rien. Mais ça nous est arrivé. Pour "Speedy Gonzales", par exemple, la Warner nous a dit en fin de développement que le jeu ne leur plaisait pas du tout. Du coup, on a tout recommencé !"

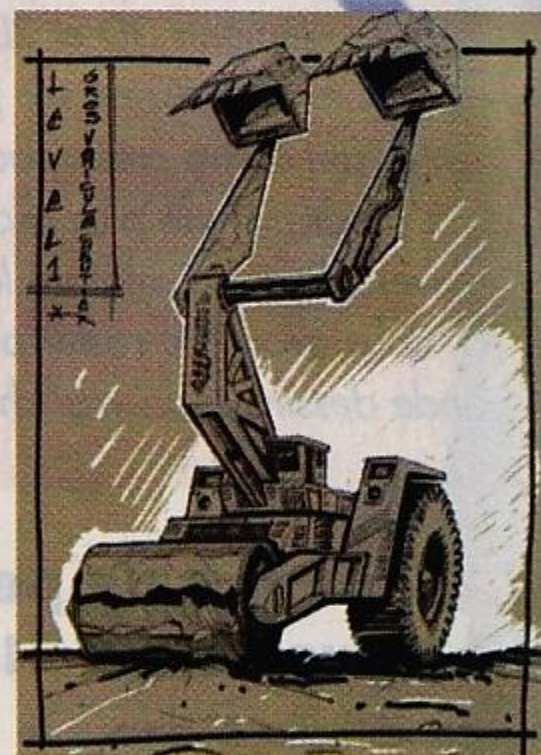
### Comment s'est passé l'élaboration du scénario ?

C'est un peu particulier pour le cas de "Hard boiled". En fait, la direction de Cryo avait proposé le concept à une autre équipe de développement, AIKU studio. Le jeu devait être dans la lignée de Mega Race (PC), en 3D précalculée. Finalement, l'idée a été reprise par notre équipe mais nous avons opté pour de la 3D temps réel. Néanmoins, c'est vrai que nous ne sommes pas à l'origine même du scénario."



### Acquérir une licence: pas toujours évident...

La réalisation d'un jeu basé sur un film, une série ou encore une bédé, nécessite l'acquisition d'une licence. Pour exploiter l'image d'un personnage ou tout simplement le titre de l'ouvrage, il faut payer des droits à l'auteur. Négocier la valeur de ce bien immatériel ne se fait pas toujours sur du velours ! Certaines sociétés exercent un contrôle sévère sur le travail des programmeurs: Le "design" des personnages doit être scrupuleusement respecté, le héros ne doit pas utiliser certaines armes.... Quand à l'aspect financier, c'est encore pire ! En plus du prix de la licence, certaines sociétés demandent des royalties, c'est à dire un pourcentage sur chaque exemplaire vendu. Pour Hard Boiled, Cryo n'a pas connu ces problèmes. En effet, la licence appartient à la maison d'édition américaine DARK HORSE, et les deux entreprises s'entendent très bien. La preuve, elles ont collaboré pour l'ouverture de Dark Horse France.



### A l'origine....

Hard Boiled est une BD américaine écrite par Franck Miller et dessinée par Geof Darrow, deux sommités en la matière. L'histoire vous place dans le futur tel qu'on l'imaginait dans les années 60 : un univers glauque où le monde a subi des évolutions technologiques sans pour autant changer d'aspect. Ainsi les voitures ont toujours le look des Buicks et autres Ford de cette époque. La situation politique est quand à elle désastreuse : le monde est

dirigé par un conglomérat, le Willeford Home Appliances, qui assure son pouvoir par un immense système de surveillance informatique, assistée d'une armée d'androïdes. Jusqu'au jour où l'un de ces robots décide de se rebeller contre le tyran à la tête de cette organisation.... Attention ! Hard Boiled est une bédé à réserver à un public averti, car sexe et violence y font bon ménage. Toutefois, la qualité des dessins, hyper détaillés, et le scénario accro-

cheur en font une oeuvre incontournable. Une trame qui a énormément plu aux programmeurs de Cryo, les poussant à réaliser une conversion sur console.





## ... A LA REALISATION

### WANTED !

**Nom :** LEDRU  
**Prénom :** Laurent  
**Age :** entre 20 et 50 ans  
**Formation:** BT  
BTS Dessin Industriel  
Directeur Artistique



Aime le trip hop underground britannique

"Avec les jeux en 3D temps réel, le but est de faire des objets avec le moins de polygones possible. Tous les détails sont dessinés sur les textures. Il faut toujours faire preuve d'ingéniosité et trouver des ingéniosités."

A propos d'Hard Boiled :

"Tous les éléments 3D et 2D qui apparaissent à l'écran ont été dessinés sur papier par un designer avant d'être créés pour le jeu. C'est ce qui nous a permis une plus grande cohérence à l'univers. De plus, malgré les contraintes de la 3d, nous avons pu rester proche du design de la bande dessinée (un vrai challenge)."

### Combien de personnes ont travaillé sur Hard Boiled ?

C'est difficile à dire... Je n'ai jamais réellement compté. On a commencé avec un petit groupe et on est resté comme ça pendant un an. Lorsqu'on a été sûr de ce qu'on voulait faire, on a engagé une plus grosse équipe. On a travaillé pendant six mois comme cela. Puis l'équipe est redevenue limitée : il ne reste plus qu'un graphiste et deux programmeurs.

### Combien de temps vous a-t-il fallu pour développer Hard Boiled ?

En tout, nous avons mis deux ans. Un an de pré-production et un an de production. Comme c'était notre premier jeu en 3D, il a fallu apprendre toutes les techniques de la programmation 3D, savoir comment on allait développer graphiquement le jeu, recruter des programmeurs. C'est une évolution qui est assez lente et qui prend donc beaucoup

### WANTED !

**Nom :** SAULNIER  
**Prénom :** David  
**Age :** 25 ans  
**Formation :** Bac H  
Programmeur Saturn  
d'Hard Boiled



Aime les shoot'em sur Saturn et la techno hardcore... A ce qui paraît, c'est pas incompatible.

"Avant la Saturn, je programmais sur MegaDrive. Etonnement, il y a pas mal de similitudes. On reconnaît la patte de Sega et c'est tant mieux car ils savent y faire."

"Aux yeux des graphistes, je suis passé pour un tyran. La Saturn ne supporte aucune erreur alors il y a toujours un polygone mal orienté ou une texture trop grande... Pourtant, ce n'est pas de ma faute !"

de temps. Une fois qu'on dispose d'un moteur qui tourne bien, on lance la production.

### Concrètement, comment se passe la transformation de l'état de dessin à l'état de graphisme 3D ?

La première étape pour un jeu 3D est d'afficher l'univers 3D, c'est à dire que l'on va dessiner tous les éléments du décor. Ces derniers sont dessinés sur papier avec des zones d'ombre, de perspective... On donne cela aux graphistes qui seront



### WANTED !

**Nom :** LEDORZE  
**Prénom :** Stéphane  
**Age :** 22 ans  
**Formation :** Bac E  
BTS Gestion/Informatique  
Programmeur PSX  
d'Hard Boiled



Adore la programmation en 3D, l'optimisation des routines. Ca tombe bien...c'est son métier !

**Vices :** Quake (en réseau PC)  
Soirée entre copains (ils jouent peut-être à Quake ??)

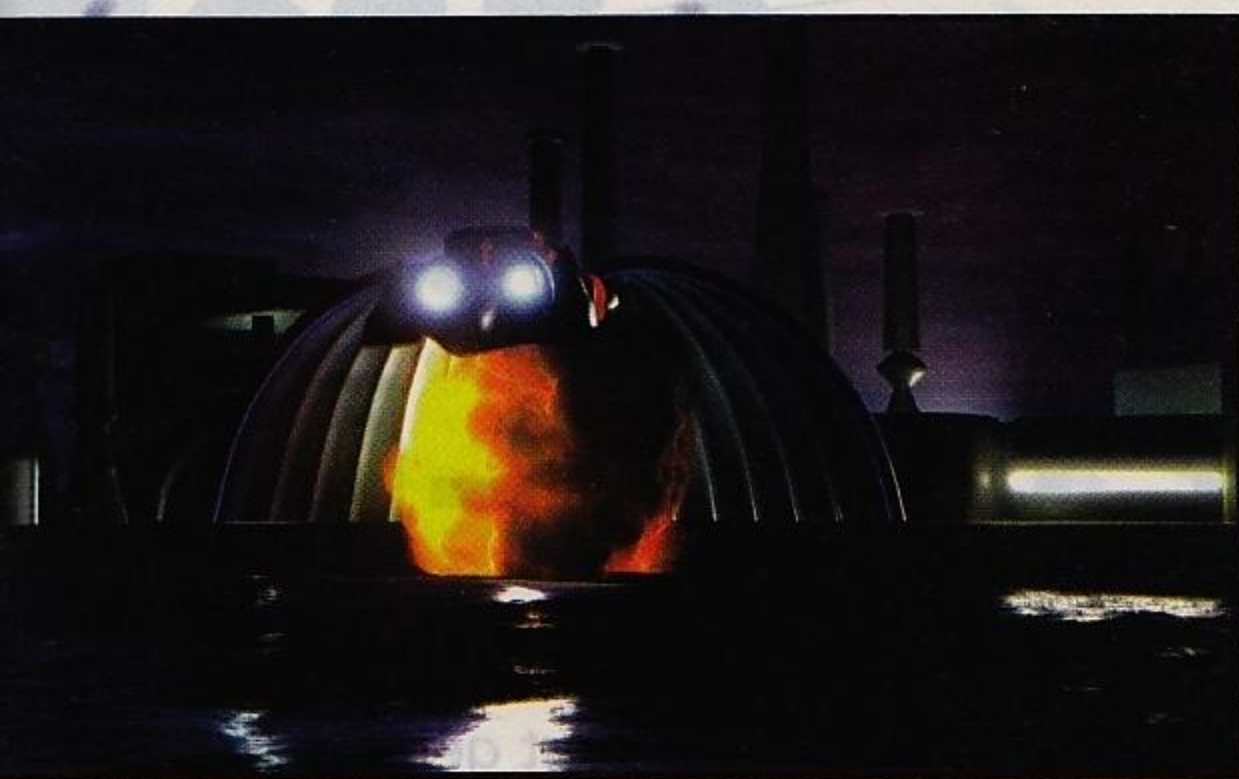
chargés de travailler sur leurs logiciels pour construire ces éléments que ce soit sous 3D Studio ou Silicon Graphics. Ensuite, ils prennent quelques objets et les dupliquent. A partir de là, il se crée un petit univers en 3D sur leurs stations de travail.



Cet univers là est "exporté", c'est à dire qu'on sauve tout ceci sous un format particulier, puis on va le "mouliner", ce qui va permettre de prendre ces données 3D et de les convertir ainsi au format utile pour les programmeurs. Tout est alors récupéré et on tente d'afficher cet univers sur consoles. On peut donc commencer à se déplacer librement. Une fois que l'on a cet univers, il faut créer un "chemin" pour que la caméra le suive. La 3<sup>e</sup> étape consiste à mettre un véhicule dedans pour savoir ce que cela donne.

A partir de là, on a en gros 50% du visuel du jeu,





## Et les tips ?

C'est vrai ça ! Qui prend la décision d'inclure des astuces ? Qui les réalisent ? Y a-t-il des limites ? Voyons ce que répond Olivier à ce sujet: "Le matin, il se peut qu'un des programmeurs ait une idée en tête et fasse un truc délirant sur le jeu pour s'amuser. En général, on le laisse faire." Et hop, un tips ! "Le cheat mode n'est à l'origine pas fait pour les joueurs, mais pour les développeurs. Ainsi, ils n'ont pas besoin de finir un niveau pour arriver aux boss." Voilà, c'était finalement pas bien méchant. Mais comme ça vous le saurez.

10% de programmation. «Il n'y a plus qu'à» ajouter des ennemis...

## Y a-t-il des pertes lorsque l'on passe du support Silicon à celui de la Saturn ou de la PlayStation ?

En fait, il est beaucoup plus facile de modéliser sur Silicon car les outils sont plus puissants. Mais les graphismes en 3D restent toujours les mêmes. C'est la définition de l'objet que l'on sauvegarde qui est important. Cette définition dans l'espace, que l'on se trouve sur Saturn ou Playstation ne change rien au problème. Ce sont les textures, la façon dont vont être reliés les points de chaque objet qui diffèrent selon les graphismes. Pour les scènes cinématiques, c'est différent.

## Comment se passe donc la transcription d'une scène cinématique ?

Les scènes cinématiques sont assimilées à un film. Ce sont des images pré-rendues. On modélise toute la scène sur Silicon Graphics et on crée les animations. Ensuite, la Silicon va calculer les images une par une et les sauvegardera sur disque dur. Puis, on convertit ces images pour qu'elle soient lisibles par la console et on joue ça comme une vidéo norma-

le. Pour les 5 minutes de scènes cinématiques du jeu Hard Boiled, il nous a fallu six mois de travail.

## A combien s'élève le budget d'un jeu ?

Cela dépend du jeu mais actuellement, ça varie entre 3 millions et 10 millions de francs.

## Et la fourchette des salaires ?

Cela dépend des sociétés mais, en général, ça va de 8000 à 20000 frs. Bien sûr, il faut prendre en compte l'expérience, les responsabilités sur le projet. En général, les programmeurs ont tendance à être payés plus que les graphistes. En gros, ce sont les graphistes, et les designers qui sont payés en premier, ensuite viennent les programmeurs et tout ce qui est management.

## Quand est-ce qu'un jeu est terminé ?

Georges LUCAS disait sur "la Guerre des Etoiles" : "un film n'est jamais terminé, il est abandonné". C'est pareil pour les jeux. Un mois de développement coûte cher. Reste à savoir ce qui est le plus rentable : avoir un jeu tout de suite sur le marché même si le jeu n'est pas fini ou, au contraire, avoir un jeu entièrement fini mais qui sortira après les fêtes de Noël, période où l'on va rater toutes les

## Matos

Soyons clair : le temps où tout un chacun pouvait programmer son p'tit jeu à lui sur Amiga ou Atari est définitivement révolu. Le monde du jeu vidéo s'est considérablement professionnalisé et les stations de développement coûte horriblement chère.

La modélisation des graphismes se fait sur Silicon Graphics, via le logiciel Power Animator (130 000 F, le truc !), celui là même qui a servi aux effets spéciaux de Jurassic Park, entre autres.

Un logiciel qui est utilisé autant pour les graphismes que pour les scènes cinématiques en images de synthèse.

Pour la programmation pure, on utilise un kit de développement. En gros, il s'agit d'une Saturn ou d'une Playstation connectée à un PC. On développe sur l'ordinateur, puis le programme est compilé. Il est alors "compris" et lu par la console et l'on peut admirer le résultat.

plus grosses ventes. Et puis comme on investit au départ dans le jeu, il faut bien qu'à un moment donné, il y ait un peu d'argent qui rentre. Tout est commercial en fait.

## Les adresses utiles :

Pour infographistes :

Ecole nationale des Arts appliqués

63, rue Olivier de Serre  
75015 Paris

tél : 01.45.30.20.66

Sté d'encouragement aux métiers d'arts (SEMA)

252, rue du Fbg St-Honoré  
75008 Paris

tél : 01.45.63.14.50

Ecoles des métiers de l'image

Centre Gobelins

73, Bd St-Marcel

75013 Paris

tél : 01.40.79.92.50

Pour programmeurs :

IUT Léonard de Vinci

Rue des crayères BP 257

51059 Reims cedex

tél : 04.26.05.30.86

Université de Paris VIII

Formation Arts technologiques

de l'image

93256 St Denis cedex 02

tél : 01.49.40.66.04

Librairie spécialisée :

Le Monde en tique

18, rue Maître Albert

75005 Paris

tél : 01.43.25.45.20



Voici la sympathique équipe qui s'est occupée de la réalisation de Hard Boiled.



# LE SON : LA TOUCHE FINALE



*La musique dans un jeu vidéo a le même rôle que dans un film : soutenir l'action. Elle est donc tout aussi importante dans un jeu comme Resident Evil que dans un Mario. Certes, elle n'aura pas la même fonction mais c'est un ingrédient essentiel. De même, les bruitages donnent une consistance au jeu. Ils créent l'ambiance, nous mettant au coeur de l'action et donnant au jeu tout son intérêt. Grâce au support Cd, nous avons atteint une perfection certaine dans les bruitages.*

La musique et les bruitages sont des ingrédients du jeu très mal connus des joueurs. Pourtant, ce sont deux éléments très importants. Ils confèrent au jeu une ambiance et un certain réalisme. Par exemple, dans Resident Evil leur rôle est de vous donner des frissons comme dans un bon vieux Hitchcock. Dans un Mario, au contraire, la musique donne un côté gai, enfantin. Le support C.D. a permis d'atteindre une certaine perfection : Les coups de feux deviennent plus réalistes, les explosions plus vraies que nature...

## Au commencement...

La musique d'un jeu peut être faite en interne ou par un groupe extérieur.

Pour Hard Boiled, Olivier nous explique que, dès le départ, "nous voulions de la techno. Un ami qui avait déjà travaillé sur un de nos jeu nous avait alors présenté Vaporum."

Le budget alloué à la musique est très faible comparé au développement du jeu : à peine 5% du budget total. "Mais, si ce sont des musiciens reconnus, ils peuvent très bien demander plus" nous explique Olivier. On se demande à combien s'est élevé le cachet des Chemical Brothers pour la musique de Wipe Out...

Le projet est présenté au groupe ou à la personne chargée de l'élaboration de la musique. Ils y réfléchissent, puis dès qu'un niveau est assez avancé, le jeu leur est montré et ils commencent à composer dessus. "Mais avant de signer quoi que ce soit, ils

nous présentent déjà une maquette. Si ça colle au jeu tant mieux, sinon on cherche ailleurs."

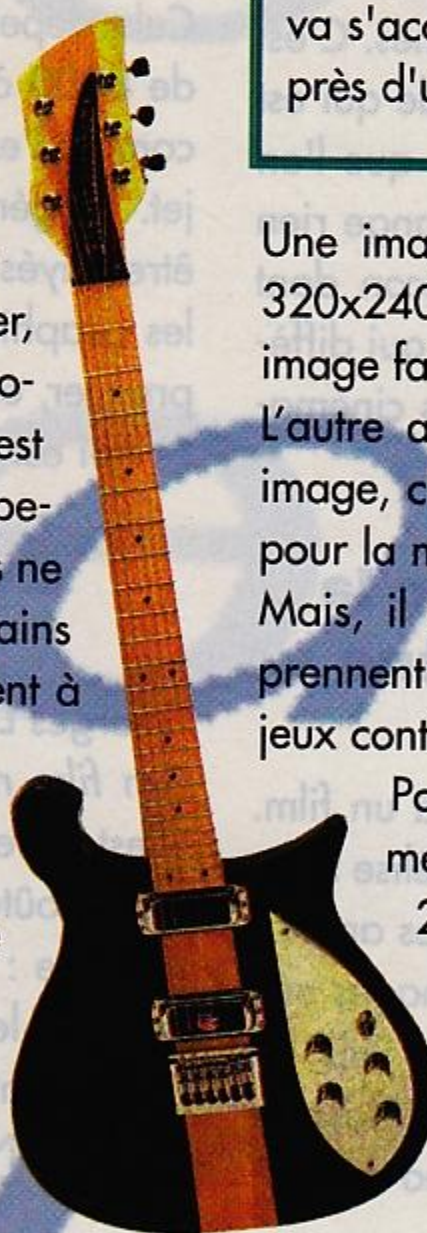
Puis, ils enregistrent leur travail sur une petite cassette numérique qui sera ensuite digitalisée sur un ordinateur. Le fichier, ainsi créé, est ensuite utilisé par le programmeur puis gravé sur un C.D. Il est bien évident que pendant le développement, qui peut durer un an, les musiciens ne se tournent pas les pouces. En fait, certains font autre chose à côté ou bien travaillent à mi-temps. Ils sont souvent recrutés lorsque la date du jeu est réellement fixée." Par exemple, Vaporum a commencé il y a un an. Ils viennent tout juste de s'occuper des bruitages du jeu."

## Un peu de technique

On a tendance à penser que ce sont les scènes cinématiques qui prennent le plus de place sur un C.D. En fait, c'est la musique (un C.D. peut contenir 71 minutes).

Un son est une onde sonore. Le principe du C.D. consiste à séparer dans le temps cette onde. Au lieu d'avoir une courbe, on aura un graphique sous forme d'escalier.

Le C.D. est échantillonné à 44 khz. A chaque 44 millièmes de seconde, on échantillonne, c'est à dire que 44 mille fois par seconde, une unité d'information sera stockée. Donc une seconde de musique fait pas mal d'informations !!!



## Comment est gérée la musique sur Playstation

La playstation gère la musique de deux façons. Premièrement, elle lit le C.D. et ressort la musique, tout simplement.

Deuxièmement, la musique est jouée réellement par le processeur audio. Les sons sont stockés en mémoire et la console les joue comme un séquenceur. En général, la qualité est moins bonne. L'avantage, par contre, c'est que la musique peut être interactive: par exemple, elle va s'accélérer lorsqu'un personnage arrivera près d'un ennemi.

Une image d'un jeu, par contre, c'est en gros 320x240 unités à stocker. Ce qui veut dire qu'une image fait à peu près deux secondes de musique. L'autre avantage est de pouvoir compresser une image, chose qu'il n'est pas toujours aisé de faire pour la musique.

Mais, il est vrai que les séquences cinématiques prennent aussi de la place. C'est pourquoi certains jeux contiennent deux, voir trois C.D.

Pour les scènes cinématiques, les programmeurs ont la possibilité de stocker le son à 22 khz au lieu de 44 khz, l'image et le son étant liés en même temps lors de la programmation.

Voici quelques adresses pour ceux qui souhaitent entrer dans le monde de la musique et des bruitages:

**Université du Havre**  
25, rue Philippe Lebon BP1123  
76061 Le Havre

**IUT Léonard de Vinci**  
RDigipen Applied Computer Graphics  
School  
Office of register 5th floor  
530, Homby st  
Vancouver B.C Canada



## LE SON : LA TOUCHE FINALE (suite)

### Vaporum

**Date de création :** 1995

**Domaine d'activité :** les jeux vidéo (création des musiques)

**Musiciens :** derrière ce nom très vaporeux, se cachent deux passionnés de jeux vidéo : Thierry Prost et Thierry Cote.

**Origine du nom :** ce nom très étrange, ils le doivent à l'un des albums de Hergé *On a marché sur la lune*, le cratère sur lequel se pose la fusée se prénomme en effet Vaporum. Ce n'est pas par hasard non plus si leur logo représente la dite fusée.

**Expérience :** entre 1987 et 1997, ils ont été respectivement guitariste et batteur dans un groupe franco-anglais *Pollen*. Leurs albums : *Contrast*, *Colors and Make Believe*, une compilation de tous leurs succès. Thierry Cote est aussi batteur dans un autre groupe *Shai no Shai*, produit par BMG.

**1er jeu vidéo :** *Hard Boiled*.

**Goûts :** ils adorent la Techno et surtout des groupes comme *Juno Reactor* ou bien *Astral Projection*. Ils auraient bien voulu faire la musique de *Wipe out*, qu'ils trouvent sublime.

Ils possèdent tous deux une Mégadrive (en attendant mieux) et leur jeu préféré est *Street of Rage*.

**Outils de travail :** ils utilisent pour leur travail des logiciels et du matériel très professionnels comme le logiciel *Cubase*, des Roland SH100.1, des Juno 1 et Juno 60.

# LES TESTEURS: MÉTIER DE RÊVE ?

*C'est ce que la majorité des joueurs pensent. En fait, ce n'est pas aussi simple que ça. Tout d'abord, il faut faire une différence entre les testeurs de la presse spécialisée (nous, quoi !) et les testeurs en interne chez Cryo, par exemple. Le rôle des magazines (théoriquement), c'est de donner un avis critique sur un jeu, ceci afin d'informer les consommateurs et éviter qu'il ne se fasse pas arnaquer en achetant une grosse daube ! Les testeurs de Cryo doivent, quant à eux, tout faire pour optimiser la qualité des jeux.*

## Chasse aux bugs

Les testeurs interviennent plusieurs fois dans le développement, mais surtout lors de la phase finale. Leur rôle, c'est de "dépister" tous les bugs du jeu. Pour cela, ils doivent ni plus ni moins prévoir toutes les combinaisons possibles et imaginables. Tout le monde le sait, les joueurs sont des tordus et font parfois des trucs dingues. Si cela n'a pas été prévu, le jeu plante, et l'image de marque de Cryo en prend une claque. Sur PC, l'erreur peut être rattrapé en envoyant une disquette qui corrige le bug. Sur console, c'est impossible ! Pour un jeu comme *Hard Boiled*, le travail n'est pas trop complexe: les possibilités sont limitées (le vaisseau avance dans une trajectoire déterminée, le joueur pouvant tirer et virer dans quatre directions). Mais quand ils s'agit d'un wargame, par exemple, c'est de la folie ! Les possibilités sont tellement nombreuses que les testeurs passent un temps fou à toutes les vérifier. Un travail de titan, d'autant plus que le délai alloué est parfois "just".

## Critiques

Les testeurs ont également un rôle critique. Dès les premiers niveaux finis, ils sont chargés de faire part aux programmeurs de leurs impres-



sions sur la qualité du jeu: décors, emplacement des ennemis, ergonomie des menus d'options...Un travail parfois inutile car toutes les critiques ne sont pas prises en compte. Ainsi, les programmeurs ne peuvent "s'amuser" à refaire entièrement un passage sous prétexte qu'il ne plaît pas à "Môssieur" le testeur ! Le temps et l'argent jouent contre eux et certaines idées passent à la trappe. Ce sera pour la suite, s'il y en a une... Enfin, les testeurs sont chargés de régler la jouabilité et la difficulté. Pour cela, ils finissent le jeu avec des vies infinies et déterminent l'énergie nécessaire à un joueur moyen pour arriver au bout d'un niveau. Comme ça, le prochain titre que vous trouverez trop balaise, vous saurez à qui vous adresser...



## Un métier de passionnés

Etre testeur en interne chez un développeur nécessite plusieurs qualités: bac C mention très bien, math Sup-math Spé...Non, j'déconne (qu'il est drôle !). Il faut être avant tout un réel passionné du jeu vidéo, et ne pas hésiter à passer des jours, voir des nuits entières sur un jeu. Pas pour y jouer, mais pour essayer de le faire planter !

Par ailleurs, ne comptez pas faire fortune avec ce job. le salaire dépasse à peine le SMIC et les promotions sont assez rares.

Toutefois, si jamais cela vous intéresse, sachez que les éditeurs recrutent assez souvent des testeurs, à temps partiel ou complet, notamment lorsqu'ils prévoient de sortir un jeu dense, qui nécessite un énorme travail de débogage. N'hésitez donc pas à tenter votre chance !



*C'est grâce au travail des testeurs que vous pouvez apprécier le jeu sans bug.*



## LE MARKETING OU L'ART DE BIEN VENDRE

*S'il y a bien un domaine que peu de gens connaissent, c'est bien celui du Packaging et de la distribution du jeu. Il ne faut pas oublier que le jeu vidéo est devenu un business. Tout est une question d'argent.*

### Le packaging ou la boîte de pandore

Le packaging regroupe tout ce qui est en rapport avec le boîtier du jeu et le manuel d'utilisation. Le packaging est conçu très tôt, les commerciaux devant avoir très rapidement les éléments pour pouvoir présenter le jeu. Il est souvent réalisé en interne par la boîte qui développe et édite le jeu. " D'habitude, toute l'équipe y participe. Comme ils ont tous travaillé sur l'élaboration du jeu, il est normal qu'ils aient leur avis à donner ", nous explique Cédric.

Pour que le packaging soit efficace, le plus vendeur possible, plusieurs conditions sont à remplir:

- d'abord, le dessin sur le boîtier doit être accrocheur. Ensuite, il faut que les images au dos de l'emballage soient les plus représentatives du jeu. - la présentation du boîtier doit être claire, concise et doit susciter chez le joueur l'envie de découvrir le jeu. Il faut donc allier le côté commercial et créatif. " Sur Hard boiled, nous explique Cédric, on a demandé aussi l'opinion de Sega et Sony. Puis, nous nous sommes réunis en interne pour savoir ce qui, commerciale-

ment, à le plus de chance de réussir. On se base donc sur 2 ou 3 projets en même temps".

- le packaging doit être compris et accepté par tous les pays. Il faut donc faire attention au choix du dessin, de la présentation car le packaging peut décider du succès du jeu. Cédric nous explique: " il y a de grandes différences entre l'Amérique Latine et la République tchèque. Même si on privilégie l'Allemagne, l'Angleterre, la France, il ne faut pas négliger l'Espagne, par exemple, et son côté latin. Le premier packaging très techno de Wipe out n'a pas été compris par tous les pays. Le jeu a très bien marché dans certains pays comme l' Angleterre mais ce n'a pas été le cas pour d'autres pays. C'est donc une phase très difficile"

### La notice

Le manuel est tout aussi important: il doit être complet, lisible, illustré et surtout économique. C'est lui qui présente le jeu et ses règles, l'histoire, les indications techniques, etc... Ce livret est donc important car il donne les premières informations concernant le jeu aux joueurs; on a en effet tendance à penser que plus le livret est énorme, plus le jeu doit être complexe, bourré d'items, d'explications en tout genre. Ce qui n'est, bien sûr, pas tout à fait exact. Important aussi parce que



## WANTED!



**Nom :** Marechal

**Prénom :** Cédric

**Age :** 24 ans

**Cursus :** Bac C

Insec Paris

Dess de Marketing

DU de Management relationnel (psychologie)

Passionné de jeux vidéo depuis l'âge de 6 ans

Possède toutes les consoles de jeu existantes ou passé

Lecteur assidu de toute la presse spécialisée

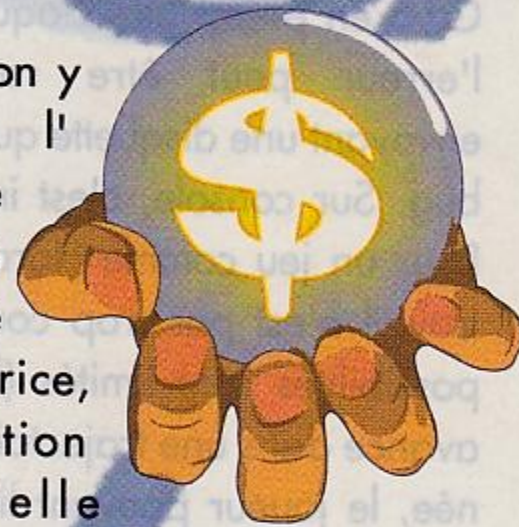
passé énormément de temps à jouer.

A propos de son stage de 6 mois chez Sega il nous déclare: " Il m'a fallu apprendre à gérer ma passion pour les jeux vidéo ( qui m'offrait une vision de joueur) avec l'aspect plus marketing qui demande plus de recul et de réflexion sur le long terme."

Actuellement chef de Produit Chez Cryo :

" Quand un jeu est bientôt fini, mon rôle est de concevoir la boîte, les publicités ( presse, tv, radio), de fournir au service commerciale tous les éléments pour la distribution... Bref, assurer que le jeu se vende bien car les développements coûtent de plus en plus cher."

souvent on y trouve l'adresse de la société distributrice, information essentielle pour le service après-vente, les hot-lines. C'est un bon moyen de fidéliser le client. Plus vous pouvez l'aider dans un jeu, plus il trouvera que le service de cette société est excellente. Et beaucoup d'éditeurs soignent ce côté service après vente. Le texte du manuel est réalisé en principe par le service commercial avec l'aide des programmeurs. Ces derniers donnent toutes les informations nécessaires se rapportant au jeu. Mais avant de lancer le jeu sur le marché, encore faut-il que Sony, Sega ou Nintendo approuvent le jeu.



En effet, il existe des chartes qui fixent certaines conditions à la fois sur le contenu du jeu (pas de sang, pas de violence par exemple) et aussi sur le packaging.

Même si vous distribuez vous-même un jeu, l'éditeur peut apposer son veto. L'exemple de Turok en Allemagne illustre bien ce problème: il n'y a aucune goutte de sang et les

### Question de gros sous

C'est le revendeur qui fixe son prix. Le développeur vend son produit un certain prix à un distributeur qui le revend à son tour à un revendeur. Celui-ci fixe son prix par rapport à un prix d'achat. Bien sûr, le prix d'un jeu varie selon le pays, le niveau de vie, le pouvoir d'achat, etc...



## Cryo ou la folie des grandeurs

Chez Cryo, on voit grand. Un jeu distribué doit l'être dans le monde entier. " A l'export, nous explique Cédric, nous réalisons 82% de notre chiffre d'affaires car nous sommes distributeur dans de nombreux pays comme le Japon, Australie, la Nouvelle-Zélande, le Canada, les États Unis et dans les pays d'Europe comme Allemagne, l'Angleterre. Nous commençons aussi à nous attaquer aux pays de l'Est. En France, c'est 18% de notre chiffre d'affaires. Il n'y a qu'en Asie où nous avons encore des problèmes d'implantation dus surtout au piratage.

humains ont été remplacés par des humanoïdes.

### Le jeu vidéo: un secteur en pleine croissance

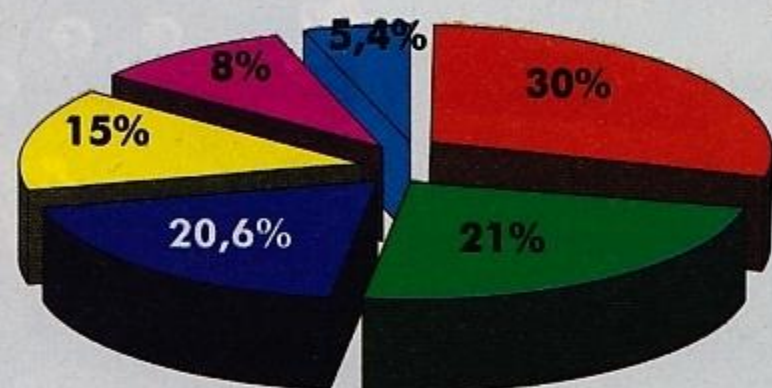
Après la réalisation du packaging et l'accord de l'éditeur pour distribuer le jeu, commence la commercialisation. Il existe plusieurs cas.

1er cas: la société qui développe un jeu se charge à la fois de sa distribution et de son édition. C'est le cas de Sega, par exemple, avec Sega Rally. Imaginez un peu le fric qu'ils ont dû se faire...

2ème cas: la société développe le jeu, se charge de son édition et donne la distribution à une autre société.

Mais en général, le développeur se charge lui-même de la distribution comme la société Cryo.

Pourtant, Cédric est formel: " pour la France, c'est intéressant de se faire distribuer par Sony dans le sens où,



■ Fabrication Sega et Sony  
■ Développeurs  
■ Distributeurs

■ T.V.A  
■ Revendeurs  
■ Editeurs

Le camembert ci-dessus vous montre la part que gagne chaque intervenant sur un jeu CD Rom (350f T.T.C environ). Ces chiffres sont susceptibles de varier suivant les contrats.

derrière, il y a un fort soutien marketing, une bonne capacité de distribution. En fait, on essaie de voir le distributeur qui peut apporter le plus grand succès au jeu". L'objectif étant de vendre un maximum, des jeux sont

alors distribués par plusieurs sociétés. C'est pourquoi certains sortent à la fois sur Saturn et Playstation. Quant au nombre de jeux à lancer sur le marché et au prix de vente à définir, c'est tout aussi compliqué. " Il ne faut pas que l'on ait ni trop de stocks, ni pas assez au cas où les ventes marcheraient bien". En général, sur la première fabrication, le distributeur prend peu de risques. Ensuite, de nouvelles commandes relancent la fabrication. Plus facile à dire qu'à faire. Chez Cryo, par exemple, ils se basent sur un historique: " nous essayons de voir les jeux du même style qui ont bien marché. Pour Hard Boiled, on va plutôt regarder les ventes de Wipe out, de Tunnel B1 plutôt qu'un jeu comme Fifa 96 par exemple".

Et à la question : vous basez-vous sur la presse spécialisée pour appuyer la vente de vos

lancement du jeu alors que les pré-commandes sont déjà signées. Tout repose donc sur les commerciaux, force majeure pour vendre le jeu". On est bien d'accord, ce ne sont pas uniquement les notes attribuées aux jeux qui déterminent le chiffre des ventes, mais elles y contribuent quand même, non? Surtout pour décider s'il faut, oui ou non, faire une deuxième pré-commande. En effet, les revendeurs comme Auchan, Carrefour, Casino connaissent peu les jeux et donc se réfèrent plus aux notes attribuées dans les magazines. " Il est plus facile de vendre un bon produit à Micromania ou Score games car ils s'y connaissent en terme de jeu." nous affirme Cédric.

Les résultats des premières ventes sont attendus, " pourtant, nous indique Cédric, on se base surtout sur les pré-commandes réalisées avec les revendeurs. Nous savons combien nous avons distribué de jeux. Nous avons donc déjà une petite idée au niveau de la distribution. Mais nous ne nous faisons aucune idée au niveau du marché. On voit plus l'impact qu'a le jeu au niveau de la distribution qu'au niveau du marché. On peut faire très peu de pré-commandes et pourtant, le jeu se vend très bien et inversement."

Si le jeu atteint les objectifs de vente,

### Les jeux vidéo: un loisir de riches pour les riches?

Beaucoup de joueurs se plaignent du prix de vente des jeux. Il faut savoir que la TVA est de 20,6% alors que celle pratiquée sur les produits culturels n'est que de 5,5%.

Mais ce n'est pas la seule raison. A la fabrication, un C.D coûte moins cher qu'une cartouche. Cependant, vous êtes tous conscients que ce qui coûte le plus cher c'est la distribution des jeux.

Les moyens mis en oeuvre sont de plus en plus colossaux. Dans un premier temps, il faut payer les développeurs, les designers, les programmeurs, les graphistes; puis, il faut aussi penser à ceux qui sont chargés du marketing, des doublures... et j'en oublie certainement. Il ne s'agit pas de quelques personnes mais bien d'énormes entreprises au sein desquelles travaillent plusieurs dizaines de personnes.

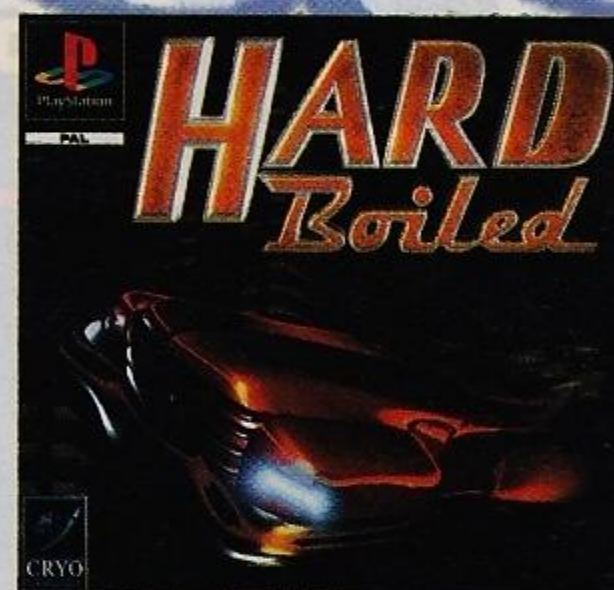
Mais ne les plaignons pas. Tous les moyens sont bons pour essayer de gratter ici et là quelques dollars ( royalties sur le C.D. rom, marges des C.D. rom plus importantes, duplications moins coûteuses par rapport à une cartouche, licence, etc...). Quoiqu'il en soit, plus vous serez nombreux à acheter, plus les coûts de production seront moins chers.

### Que deviennent les invendus?

Il y a une vieille légende qui a priori est assez vraie disant qu'ATARI aurait enterré des millions de Cartouche de E.T. dans le Nevada. Mais rassurez-vous on enterre plus les jeux de nos jours....

c'est le gros lot assuré. Les développeurs touchent encore de l'argent sous forme de royalties ou de pourcentages. "Il faut savoir que lorsqu'on atteint les 10 000 ventes, c'est déjà bien. Mais si on en vend 10 000 dans le monde entier, là il y a un problème".

C'est sûr....



Voici ce que se présentera le prochain packaging de Hard Boiled



# coming soon

# FORMULA KARTS



Après Ayrton Senna Kart, voici que débarque un nouveau jeu de karts en 3D mais, cette fois, sur Sega.

Au programme, huit courses à travers le monde (le Brésil, l'Égypte, l'Australie, le Japon, l'Allemagne,...)

Vous aurez le choix parmi huit équipes distinctes chacune proposant un kart unique en termes de performance, d'adhérence et un style de conduite approprié.

Le jeu proposera 3 modes diffé-

rents : championnat, course simple et course Arcade et tournera en 30 images/ seconde.

Dans le mode arcade, vous aurez la possibilité d'améliorer votre kart.

J'espère en tout cas que ce jeu apportera d'autres innovations techniques.

Allez, salut !

Steeth

lä Shub- Niggurath



*Les graphismes sont très réalistes. Remarquez la texture de la route donnant une forte impression de vitesse.*

*Ici, les coureurs seront très proches les uns les autres. Il vous faudra une bonne stratégie pour vous faufiler.*



*Attention au virage ! Essayez de freiner bien avant ou sinon, c'est la cata !*



## SEGA JUIN 97



# Pandemonium



*Voici l'un des 2 personnages du jeu. Il ne saute pas haut mais peut accomplir une roue efficace contre ses ennemis.*

Magique... c' est le terme qui convient parfaitement pour décrire l'ambiance de Pandemonium. Considéré comme l'un des meilleurs jeu de plates-formes sur playStation, il était logique qu'il fasse rêver à présent les possesseurs de la Saturn. L'histoire pourrait commencer comme un classique conte de fée. Malheureusement Nikky et Fargus, respectivement apprentie-magicienne et bouffon, vont troubler cette paix en lançant malencontreusement un sortilège qui

va amener les armées de l'ombre sur le pauvre village de Lyr. Va s'ensuivre alors une course infernale à travers les levels pour retrouver l'objet magique qui sauvera le village. Si la conversion sur la machine de Sega garde le même charme que la version PS, à savoir des graphismes superbes et des caméras dynamiques, les possesseurs de la Saturn ne seront pas déçus.

FAB.

*Vous devrez récolter des sortes de pastilles vertes qui, au nombre de 100, vous donneront une vie supplémentaire.*



## CRYSTAL DYNAMICS JUIN 97



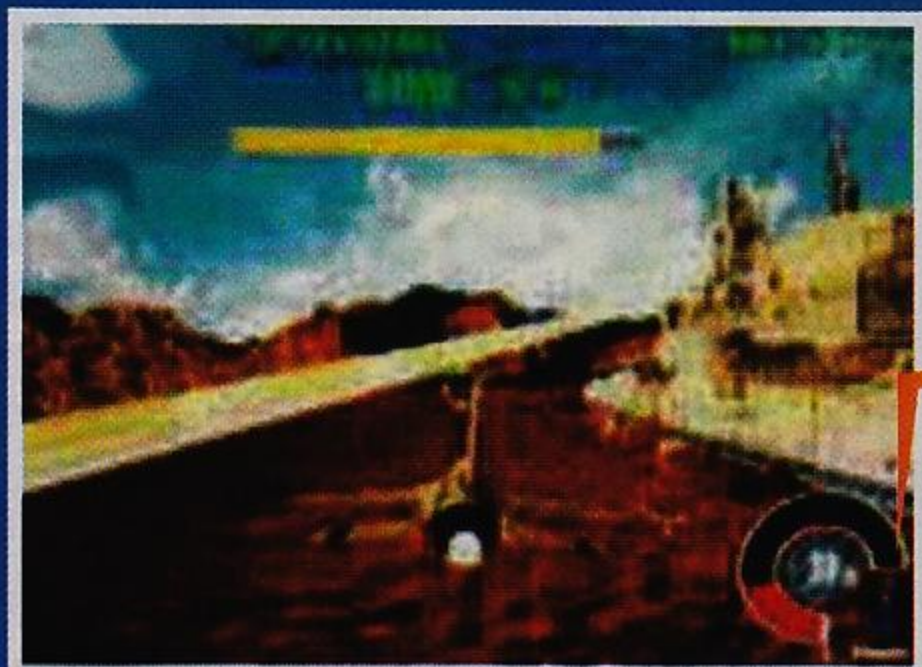
# coming soon



# SKY TARGET



*Tout comme dans After Burner ou plus récemment dans Panzer Dragoon, vous aurez la possibilité de locker les ennemis.*



*Sky Target vous propose différents appareils aussi bien biréacteurs que monoréacteur. Le but reste le même : tout détruire.*

"Vous voulez de l'action pure et dure ! Prenez les commandes d'un avion de chasse et détruisez vos ennemis à plus de Mach 2." Voilà comment résume Sky Target, le communiqué de presse de Sega. Encore un jeu intellectuel, tiens ! Après un succès somme toute assez moyen sur arcade, Sky Target pointe le bout de son nez sur la 32 bits Sega. Le soft s'avère être une nouvelle mouture du très célèbre After Burner (si, si, vous savez, la daube sur Megadrive, Mega CD et 32X !) et semble largement supérieur à son prédécesseur (du moins sur le plan technique). Au niveau des sensations, la version arcade était décoiffante, mais, entre une borne et une Saturn... Malgré tout, Sky Target a de fortes chances de devenir LE jeu de tir sur 32 bits. Vous propulsant au manche de véhicules assez peu courants, tels des F-14, F-15, Rafale et autres grosses bécanes que

vous ne pourrez jamais vous payer (si ce n'est en maquette), le nouveau soft Sega vous fera traverser des contrées hostiles, non pas autant sur le plan géographique que sur l'amabilité des autochtones, tous prêts à vous accueillir au son du canon et de la mitraille. Vous l'aurez sûrement compris, le point fort de Sky Target n'est pas son scénario. D'ailleurs, il n'y a pas de scénario, c'est plus simple. Entièrement fondé sur la rapidité et l'intensité de l'action, S.T., accessoirement doté d'une réalisation assez impressionnante (graphismes fins, décors apocalyptiques et effets en tout genre) ravira donc tous les amateurs de destruction massive. Affaire à suivre...

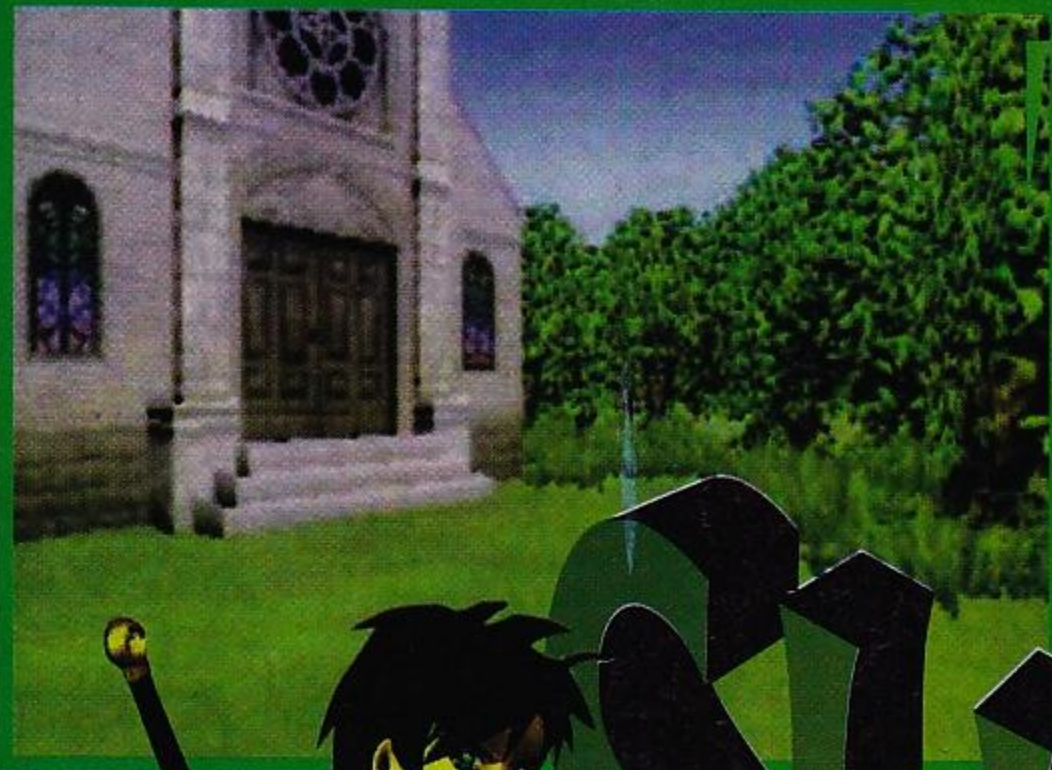
Tiog

## SEGA JUIN 97

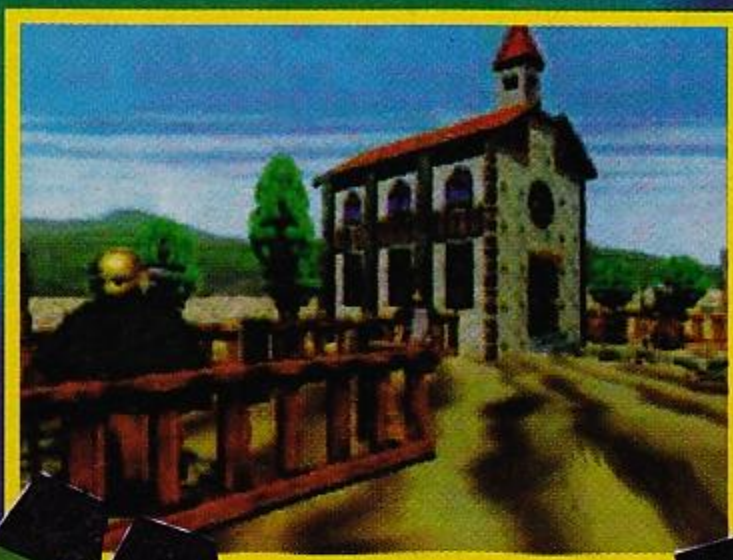




# coming soon



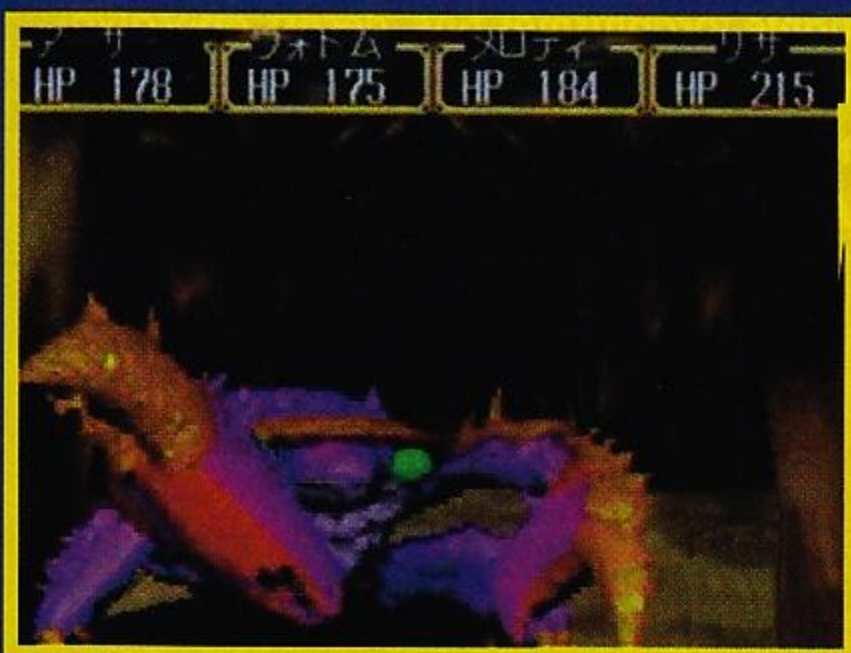
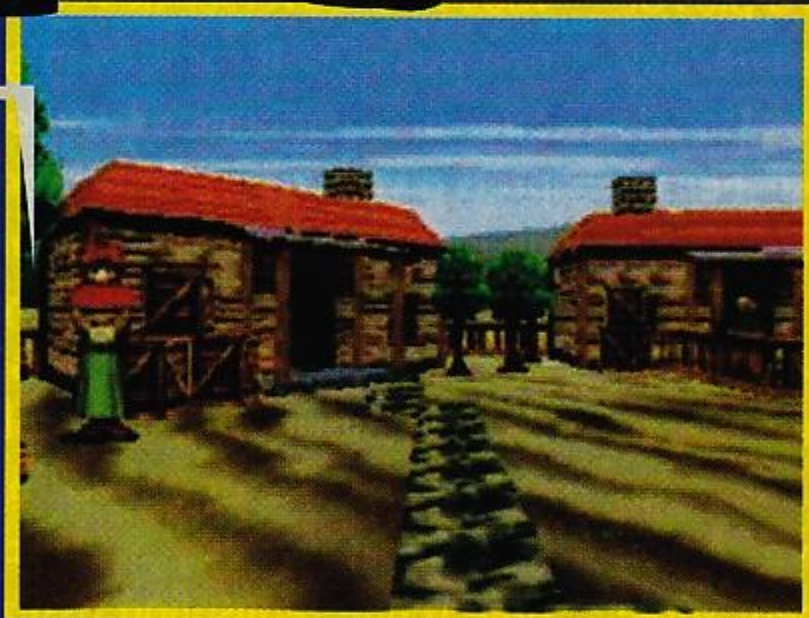
*Dans les églises, vous pourrez sauvegarder, guérir, ressusciter et transformer vos hommes.*



# SHINNING THE HOLY ARK



*Dans les villages, vous récolterez nombre de renseignements nécessaires pour poursuivre votre quête.*



*STHA vous propose des ennemis variés tels ce crabe tchernobylien.*

S'il y a bien une version officielle que je ne pensais pas voir arriver si "rapidement", c'est bien celle de Shining The Holy Ark, jeu de rôle-aventures testé en Import dans le numéro 9. Il est en effet étonnant que ce soft soit traduit si vite, surtout lorsque l'on se souvient de l'épisode Shining Force 2 sur Megadrive, jeu que nous avons dû attendre près d'un an et demi. Sony ayant annoncé un paquet de RPG en version française d'ici peu de temps, Sega, jusqu'ici leader sur ce secteur (avec 3 jeux et demi en anglais contre 1,25) a sans doute pris peur... Mais là n'est pas le problème. Shining the Holy Ark est donc un RPG, digne successeur du fabuleux Shining in The Darkness (souvenirs...), mythique jeu Megadrive réalisé par la Sonic Team. Vous allez vous retrouver dans la peau d'un jeune aventurier impliqué dans une histoire pas possible, pleine de petits Roswell et de super-magiciens-pas-sympas. Vous évoluerez dans un environnement en 3D subjective des plus réussie et

traverserez bon nombre de donjons, peuplés de créatures plus terrifiantes les unes que les autres (j'écris comme une attachée de presse...) Comme dans tout bon jeu de ce genre, Shining The Holy Ark propose plusieurs personnages, dotés d'aptitudes diverses et complémentaires (autant les personnages que les aptitudes). Vous ne savez pas à quel point c'est énervant de ne pas pouvoir donner son avis sur un jeu que l'on a déjà testé... Le soft est entrecoupé de petites scènes cinématiques, la plupart du temps réussies. Voilà voilà. La durée de vie semble conséquente, le nombre de donjons étant relativement élevé. Super. La prise en main est rapide, grâce à la célèbre interface des "Shining..." utilisant des icônes. Génial. Bref, STHA s'annonce très bien. Oui. Euh JM, t'es sûr qu'on ne peut pas mettre de notes dans les Coming Soon ? Non ?! Ben rendez-vous le mois prochain dans ce cas-là...



**SEGA JUIN 97**

Tiog



coming soon

# WARCRAFT 2



*Dans Warcraft 2, vous devrez développer une ville, entraîner des hommes avant de pouvoir aller castagner l'adversaire.*



Fort du succès de la version PC, Blizzard adapte son méga-hit, Warcraft 2, sur Playstation. Ce jeu vous propose deux camps : les Humains et les Orques. A la fin du premier Warcraft, les orques avaient triomphé des humains, les forçant à émigrer vers les terres lointaines d'Azeroth. Les orques aimant la guerre, mais n'étant pas stupides au point de se battre entre eux (quoique...) décidèrent donc de poursuivre nos chers congénères. La bataille va donc commencer et s'annonce terrible, d'autant plus que les Humains se sont adjoints l'aide des Elfes et des Nains et les monstres verdâtres, celle des Ogres et des Gobelins. Bon là, je vous répète bêtement ce qui est dit dans l'introduction du jeu. Donc... Warcraft 2 est très proche dans son principe du formidable Command & Conquer, à savoir que vous devez développer une petite cité, entraîner des hommes, etc... avant de pouvoir partir à l'assaut des tours ennemies. Néanmoins, autant C&C privilégie la rapidité de l'action, autant

Warcraft 2 met en avant la gestion et la stratégie, en gérant les stocks de trois matières différentes (contre une dans C&C) : l'or, le bois et le pétrole. Vous pourrez donc envoyer des petits paysans couper du bois ou extraire de l'or dans les mines, ou des bateaux construire des plates-formes pétrolières (et ensuite construire vos stations-services pour huiler vos chevaliers et... euh, pardon). Dès que vous aurez suffisamment d'or et de bois, vous aurez la possibilité de bâtir une "caserne", pour entraîner des hommes, des fermes, pour nourrir vos hommes et tout plein de petits bâtiments vitaux ou pas... Mais l'option la plus intéressante de Warcraft 2 PC était la possibilité de jouer en réseau, option qui risque de sauter sur la version Playstation... Aura-t-on quand même le droit à une version en link ? Réponse en juin !

Tiog



*Les orques sont des gens très sociables qui aiment vivre en société et faire des parties de chasse à l'homme avec des amis.*

*Warcraft 2 est bourré de détails croustillants : admirez la décomposition des cadavres par terre.*



**E.A JUIN 97**





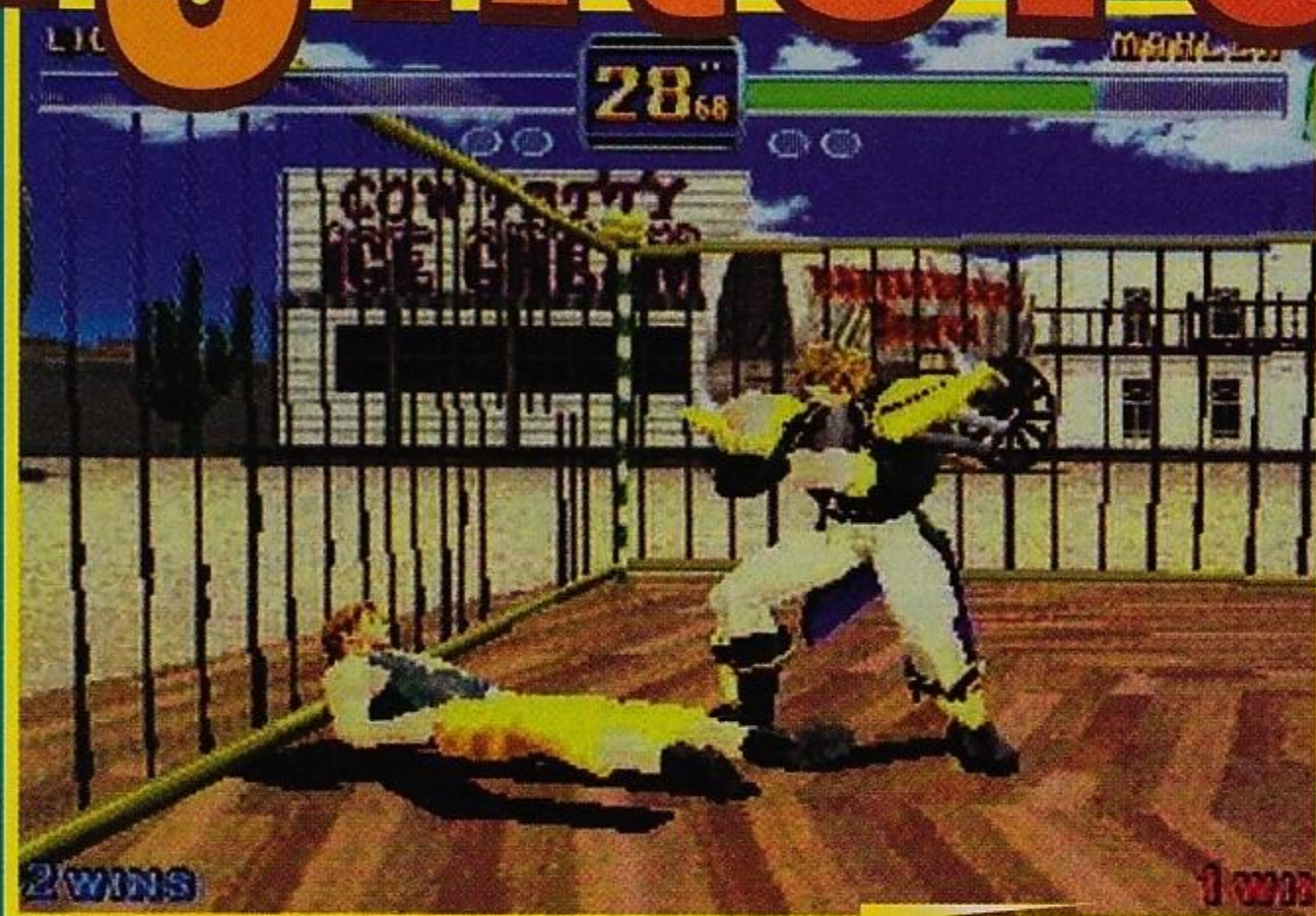
# coming soon

# Fighters



Derrière ce nom on ne peut plus ringard, se cache en réalité le nouveau jeu de baston de l'AM2, qu'on ne présente même plus (l'AM2, pas le jeu de baston, sinon je ne me prendrais pas la tête à faire ce Coming Soon !) Mais bon, je vois que certains d'entre vous s'interrogent : "Pourquoi ce jeu s'appelle-t-il Fighters Megamix ?" Eh bien, c'est très simple : FM réunit tous les personnages de Virtua Fighters (1&2), tous ceux de Fighting Vipers, plus... plus... 13 personnages cachés (voire plus), soit un total de 32 combattants, si

vous savez compter. "Mais, Tiog, comment avoir les 13 personnages cachés ?" Eh bien, là aussi, c'est très simple : comme dans tout bon jeu de combat, FM propose un mode Arcade. Ce mode est composé de plusieurs "courses", chacune vous opposant à 6 personnages normaux, différents selon les courses, puis à un boss qui, une fois battu, sera utilisable. Alors, vous allez me dire : "Donc, il y a 13 courses. Chouette, le jeu va être super-long !" En fait, pas tout à fait : le jeu ne propose en effet "que" 9 courses, certaines une fois termi-



*Maitor debout, regarde par terre. Lion au sol, légèrement relevé. Force est de constater que Fighters Megamix est un jeu assez adulte: les combats prennent parfois un caractère assez particulier, comme c'est le cas sur cette photo qui révèle pas la nature des relations entre Maitor et Lion... Il ne manque que le fouet !*



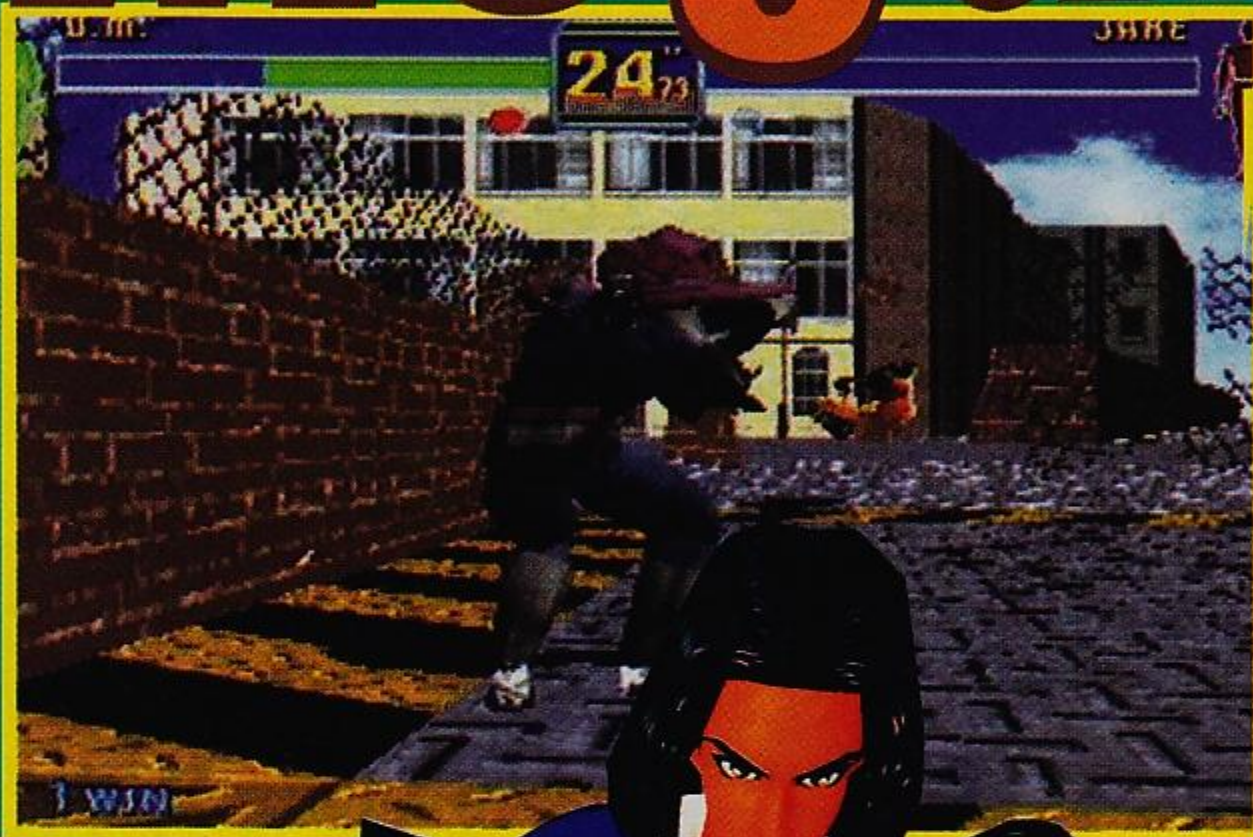
*BM fait prise au corps à corps à un autre BM. Après Dolly, Ian Wilmut et ses amis ont cloné BM. Le problème, c'est que l'original n'a pas apprécié et s'est empressé d'aller régler son compte à l'autre BM, de façon on ne peut plus violente.*

*Kage (ninja) au sol dans "nuage" de poussières. Raxel (look hardos : cheveux longs, guitare...) debout, le regarde. Chez Sega, on semble faire des économies de femmes de ménage. Regardez-moi ça : les rings sont tout poussiéreux !*





# Megamix



*Comme je vous  
disais tout à  
l'heure, F.M.  
est un jeu très  
violent.  
Ce n'est pas  
Jans, qui vient  
de se prendre  
le mur de plein  
fouet, qui nous  
dit le contrai-  
re !*



plus fun et plus amusant (les personnages cachés étant souvent délirants : voiture de Daytona, ours géant... dans la version jap'). Bref, FM a pour l'instant suffisamment d'atouts pour faire sortir son concurrent du ring... Reste néanmoins à savoir si la réalisation suivra... Réponse le mois prochain dans le test complet...

Tiog



nées vous donnant accès à plusieurs nouveaux persos.

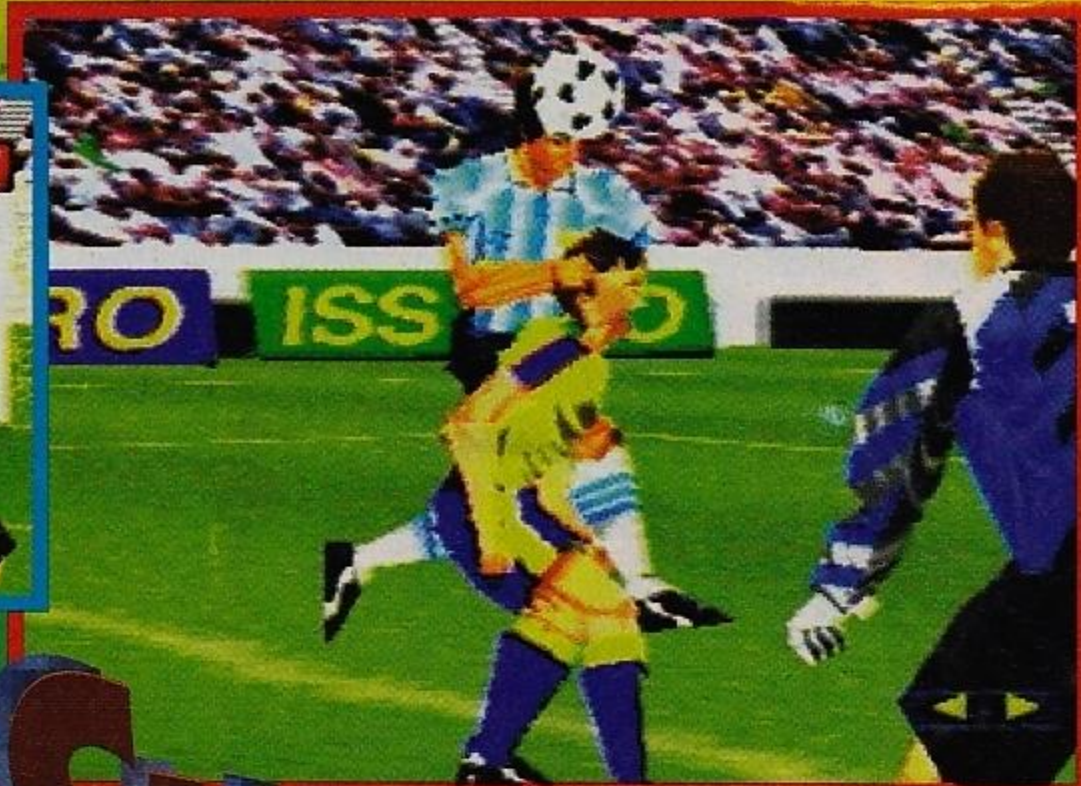
Le but inavoué de Fighters Megamix est, vous l'avez sans doute compris, de contrer Tekken 2 (un peu tard, non ?) en proposant un jeu plus rapide et plus violent (grâce à la présence des rings fermés et des armes de Fighting Vipers), plus technique (chaque combattant possédant souvent plus de soixante coups spéciaux différents),

**SEGA JUIN 97**





# coming soon



# International Superstar Soccer Pro



Vous vous souvenez certainement, il y a quelques mois du test d'International Super Star Soccer sur PlayStation. Le principal défaut du jeu se situait au niveau de la réalisation, qui n'était pas à la hauteur de la console et des titres concurrents. Vous vous souvenez aussi que je vous avais précisé que Konami préparait une suite. Et bien c'est chose faite avec ISS Pro, comprenez International Super Star Soccer Professional. Un titre, qui même s'il n'est pas terminé, va monter sur le podium et sur la plus haute marche. Le jeu n'a pas atteint sa phase définitive de développement mais on peut d'ores et déjà vous dire que ISS Pro va devenir LA référence en matière de jeu de football 32 Bits. Konami avait déjà frappé un grand coup avec J-league Perfect Striker sur Nintendo 64, devenant le leader incontesté du genre mais il risque de frapper encore plus avec ISS Pro. La firme de Kobe s'est efforcée de réaliser un titre aussi

novateur et intéressant que la version N64, graphismes en moins.

On retrouvera les animations et les feintes qui ont fait le charme de la version N64 : une-deux, passements de jambes, lob...

Motion Capture oblige, l'animation des joueurs sera d'une fluidité rarement atteinte pour un titre de football.

Du côté des options plusieurs seront au rendez vous, notamment une caméra "close" qui permet de vivre les actions au coeur du match, avec des sprites énormes. Il ne reste plus qu'à patienter quelques semaines avant la version définitive.

Brice





Lors des coups francs, vous aurez le choix de passer la balle à un joueur démarqué ou contester dans le tas.

ISS Pro vous offrira différents angles de vue mais la plus jouable sera celle proposée par la console.



Après s'être infiltré dans la défense adverse, Ravanelli trompe le goal avec un magnifique lob.



L'horrible séance de pénalités sera, bien entendu, de la partie

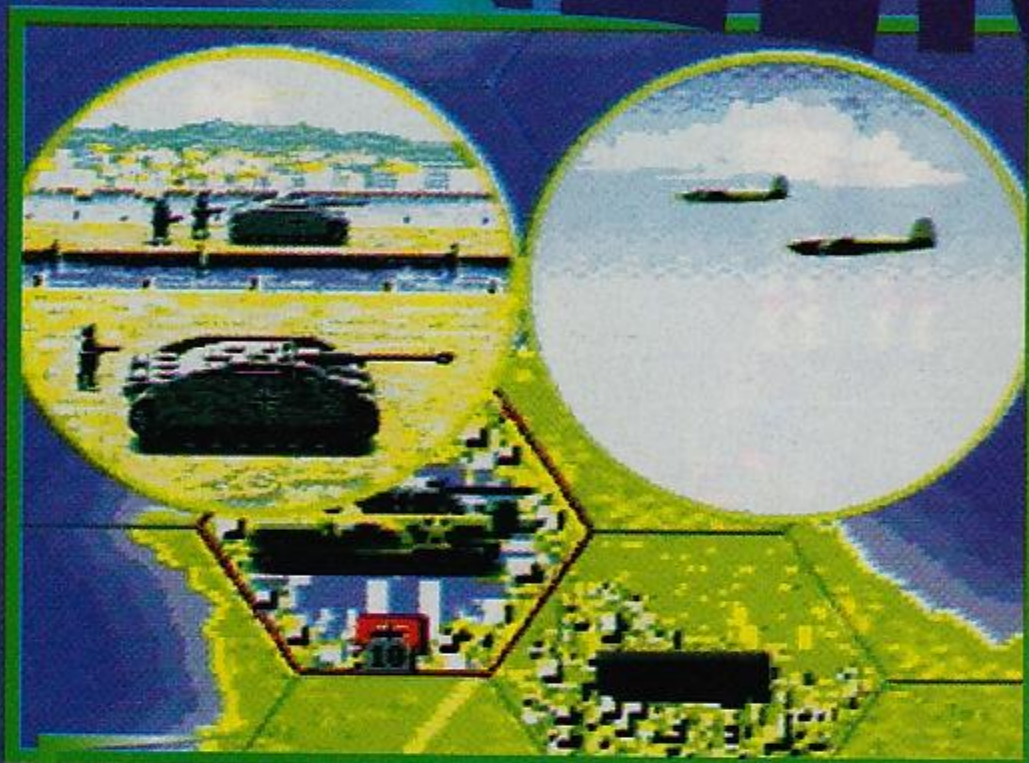
**UBI SOFT JUIN 97**





# coming soon

# PANZER GENERAL 2



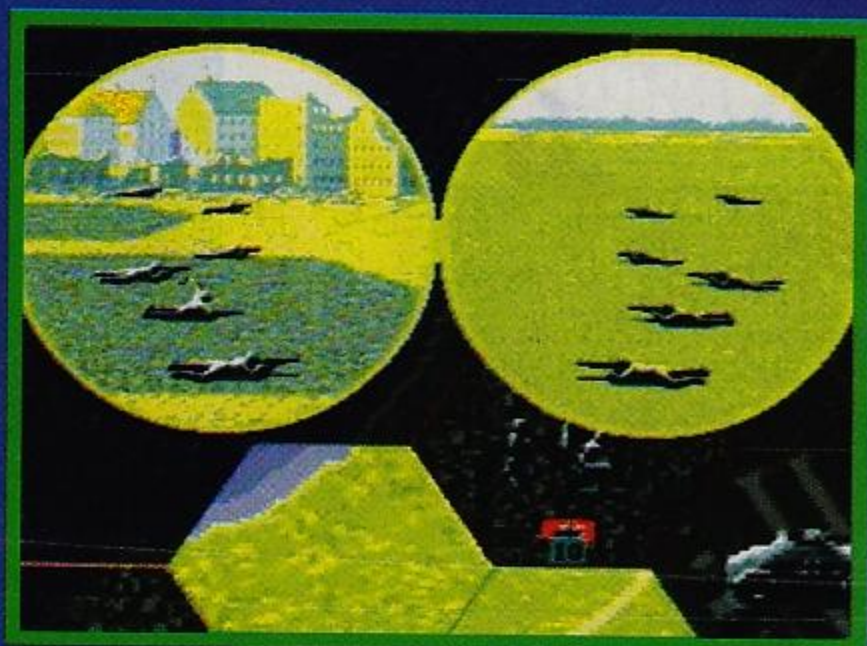
*Le choc des titans! Ne rigolez-pas, avec des bombardiers et contre des tanks, j'ai quand même réussi à perdre une unité!*



*Ne vous fiez pas aux apparences, ce combat n'est pas inégal. En effet, même contre des tanks et des gros bestiaux de ce genre, les petites unités humaines savent s'avérer efficaces.*



*Dans Alien general, vous contrôlez les Alliés, à savoir les Anglais, les 'Ricains, les Français etc.... Ici, mes chères petites troupes encerclent la ville ennemie. Pas de quartier!*



Après un Panzer General qui ne doit son succès qu'à l'absence totale de concurrence (je reconnais qu'il était acceptable... mais face à un Iron Storm sur Saturn... euh...), SSI se remet au boulot et nous prépare un nouveau petit : Allied General (Panzer General 2). Ce soft n'est en aucun cas une suite de PG, même s'il se déroule exactement à la même époque, c'est à dire durant la Seconde Guerre Mondiale. En fait, dans Allied General, vous contrôlerez les troupes alliées (non ?!) alors que dans Panzer General, ben c'était les troupes de l'Axe... Voilà, voilà... AG est donc un wargame pur et dur dans lequel vous déplacerez vos petites unités sur une carte composée d'hexagones. Vos victoires ne

dépendent pas toujours de votre tactique, étant donné que des tanks peuvent perdre face à des pièces d'artillerie basiques, ce qui est particulièrement stressant. Plusieurs modes de jeu sont proposés : les scénarios et le mode campagne. Les premiers sont relativement rapides contrairement aux campagnes qui sont composées de plusieurs batailles. La réalisation reste particulièrement sobre mais le jeu est entrecoupé d'images et vidéos d'archives. Mais ne nous prononçons pas tout de suite et attendons le résultat final qui devrait ravir tous les amateurs de wargame, légèrement en manque ces derniers temps...!!!



**MINDSCAPE JUIN 97**

Tiog



# coming soon



# Rally Cross

Ah ! L'ivresse de la vitesse ! Il n'y a rien de plus jouissif que de foncer à toute allure sur les routes tortueuses de Rally Cross. Ce nouveau jeu va s'ajouter à la très longue liste des jeux de courses mais il va combler l'une des lacunes de la logithèque PlayStation en matière de rally.

Depuis Sega Rally, les possesseurs de PlayStation rêvent de pouvoir un jour, connaître les routes cahotiques, les dunes de sable, la boue... En attendant V-Rally, qui est soit dit en passant, plus proche du titre de Sega, Rally Cross est le soft qui vous fera patienter. Développé par Sony ce jeu ne devrait pas décevoir les amateurs du genre. Il regorgera d'options en tous genres et il sera possible de s'éclater à deux voire à quatre si vous êtes en possession de tout l'attirail. En ce qui concerne les circuits, les programmeurs

n'ont pas lésiné sur les détails. Chaque circuit est totalement différent, des dunes aux alpes en passant par la jungle luxuriante, les tracés seront assez complexes. Le relief sera un handicap car il faudra aborder une ou plusieurs bosses d'une certaine manière pour éviter les tonneaux ou les têtes à queue.

Bien entendu, pour réussir à remporter le championnat il sera impératif de posséder un véhicule à la hauteur de la concurrence. C'est ainsi que vous débuterez le jeu avec un choix de véhicules aux performances très moyennes pour terminer avec des caisses plus puissantes. On pourra reconnaître des véhicules célèbres comme la Mitsubishi ayant participé au Paris-Dakar ou encore la récente Ford Ka...



*En vue intérieure, vous pouvez admirer le paysage. La chute d'eau est magnifique.*



Brice



*Lorsque votre véhicule effectue des tonneaux, les boutons L et R permettent de vous redresser.*



*Dans certains virages, vous pourrez pousser vos adversaires.*

**SONY JUIN 97**





# coming soon

# SYNDICATE WARS

Les conversions PC sont de plus en plus fréquentes sur consoles. Certes, elles ne sont pas toujours du meilleur cru: je pense ici à Rebel Assault 2, très mal noté par mon collègue "s'touche", pardon "Steeth", mais bon c'est la vie... En revanche, ce SYNDICATE WARS sur Playstation devrait satisfaire tous les fans d'action-stratégie. Le scénario vous place dans un univers futuriste, perturbé par la confrontation de 2 organisations criminelles, L'Eurocorp Syndicate et la Church of the New Epoch. A vous de choisir votre camp et de tout tenter pour imposer vos valeurs "morales". Le jeu se décompose en missions multiples : assassinat, pillage, destruction massive... Pour mener à bien ces oeuvres charitatives, vous aurez à votre disposition plusieurs agents qu'il sera possible de faire évoluer: achat de nouvelles armes, augmentation des capacités... Mais comme tout cela coûte cher et que la vente du "réverbère" dans



*Syndicate wars vous place à la tête d'une organisation maffieuse qui tente d'imposer sa loi en neutralisant ses adversaires, notamment l'Eurocorp.*



*A la manière d'un wargame, vous dirigez plusieurs agents pour mener à bien votre mission. Chacun a sa propre tâche: l'un est chargé de faire le guet, l'autre de couvrir ses partenaires...*



*Graphiquement, Syndicate wars sur Playstation est assez similaire à la version PC: décors en 3D trisométrique... En revanche, il semble que l'intelligence artificielle des ennemis ait été améliorée.*

les métros ne marche pas très fort, vous serez obligé de faire des casses....parfois infructueux.

SYNDICATE WARS propose encore moult options, véhicules et armes en tout genre, trop nombreuses pour être listées.

Graphiquement, le jeu conservera l'aspect de la version PC: des décors en 3D isométrique enjolivés par les capacités de la Playstation, avec notamment de splendides effets de lumières. Ajoutez à cela un mode 4 joueurs sur le même écran et vous comprendrez que ce gros hit PC risque de souffrir du même succès sur Console.



**BULLFROG JUIN 97**

Chewee



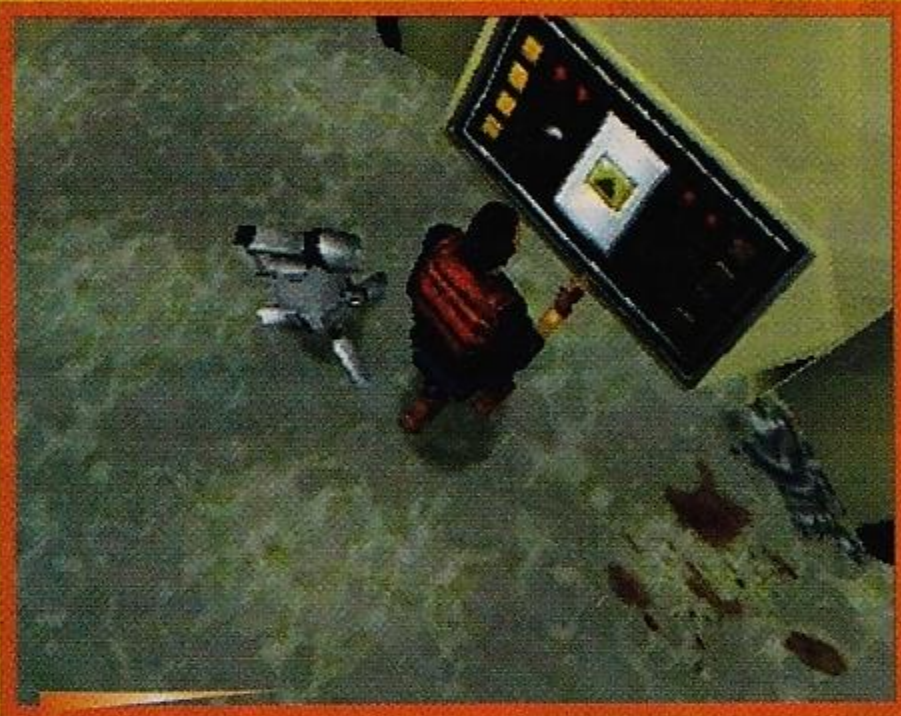
# coming soon



*Le petit robot se trouvant à côté de vous, se nomme Pipo. Il ne mange pas de clous mais ne manquera pas de vous aider.*



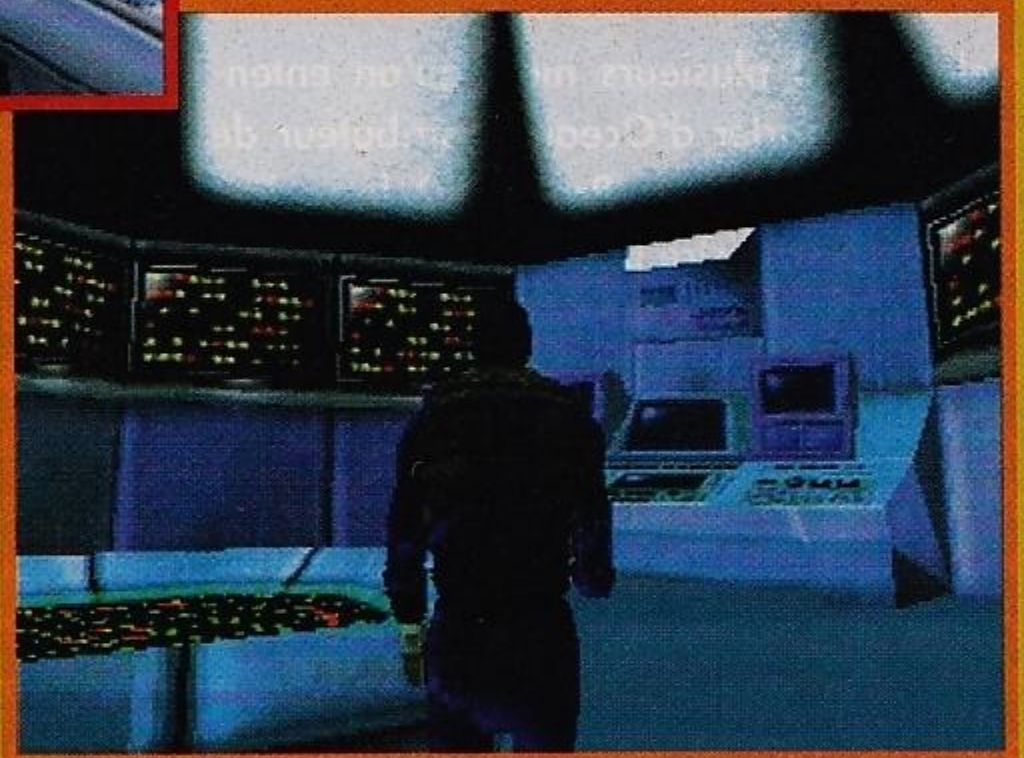
# OVER BLOOD



*Vous vous trouvez devant un tableau de commande. Lorsque vous l'actionnerez, vous aurez une surprise...*



*Voici la première salle du jeu. Il va falloir trouver l'interrupteur qui allumera le courant.*



Jusqu'à maintenant, les jeux d'aventures français n'étaient pas nombreux sur Playstation... snif ! Cette tendance s'inverse petit à petit... En effet, depuis quelques mois, les conversions sont de plus en plus nombreuses : Suikoden, Legacy of Kain, King's Field... Electronics Arts a eu la douce idée de convertir Over Blood, un jeu d'aventures mélangeant science-fiction et thriller. Comme d'habitude, une intro en images de synthèse précède le jeu. Rien de plus normal a priori. Tout se complique ensuite. Où suis-je ? Qui suis-je ? Dans quel état j'erre et qui est-ce qui me ramène ? Vous vous réveillez dans une capsule frigorifique, votre mémoire est déconnectée tout comme la pièce où vous vous trouvez. Vous ne savez pas ce qui vient d'arriver, votre sixième sens vous laisse subodorer qu'un évè-

nement déterminant vient de se produire. Le scénario vous étonnera par sa profondeur et son suspense. Au fur et à mesure de votre périple, vous ferez la connaissance de "Pipo" le petit robot et Miline qui deviendront vos compagnons, mais nous n'en dirons pas trop. Vous pourrez les diriger indépendamment. Votre personnage pourra effectuer de nombreux mouvements, il peut presque tout faire (courir, sauter...). Over Blood est entièrement en 3D temps réel, comme Fade to Black. Les animations et les graphismes semblent à la hauteur de la playstation. D'autres jeux d'aventures sont en train de voir le jour en France. Over Blood sera-t-il être à la hauteur de ses aînés?



ZAK



E.A JUN 97





# coming soon

# MOTOR MASH



*Soyez vigilants, faites attention au train!*



*Certaines parties du circuit vous obligent à slalomer entre les rochers.*



*Lors de certaines courses, des éléments viennent vous perturber, comme le tourbillon (photo).*



Cela faisait plusieurs mois qu'on entendait plus parler d'Ocean. Distributeur de Tunnel B1 ou encore Project X2, la société change de registre pour exploiter un filon très à la mode ces derniers mois. Et pour cause, il s'agit des jeux de course mettant en scène des p'tits bolides. Micro Machines, l'un des précurseurs a rencontré un immense succès sur 8, 16 et plus récemment sur 32 Bits.

Il n'y avait donc pas de raison qu'Ocean s'oriente vers le genre en développant Motor Mash, un clone de Micro Machines qui bénéficiera de la notoriété de ce der-

nier. Pour la p'tite histoire, sachez que l'un des programmeurs a travaillé sur la version Super Nintendo de Micro Machines 2.

Ce nouveau soft sera proche de Super Sonics Racers (Mindscape) de par ces graphismes et son style de conduite.

Le joueur aura la possibilité de choisir entre différents modes : Time Trial, championnat, entraînement. A la manière de Micro machines, les programmeurs incluront de nombreux persos que vous pourrez sélectionner avant d'affronter les trois autres concurrents.

Pour rester dans la logique actuelle, les véhicules, les circuits et les éléments du décor seront réalisés en 3D. Vous devrez être vigilant car les adversaires n'hésiteront pas à user de leurs armes pour vous déstabiliser. Il faut signaler que certains éléments du décor vous ralentiront, comme les trains dans le Far West ou encore la disposition des rochers qui vous obligera à slalomer comme un fou!

Brice



**OCEAN JUIN 97**



# coming soon

# Rally



Grace à un nouveau moteur 3D, le jeu est non seulement très beau mais aussi très rapide.

V-Rally est le nouveau jeu de courses d'Infogrames (je vous en avais parlé dans notre numéro 9) qui semble bien vouloir détrôner le talentueux "Sega Rally". En effet, ce jeu de courses possède toute les qualités pour y arriver.

Vous aurez un très grand nombre de circuits à votre disposition et vous pourrez même paramétrer les climats. Vous aurez aussi des courses de nuit et, là, je peux vous dire que c'est superbe... Le réalisme est époustouflant.

Quant aux graphismes, ils sont très fouillés.

Comme dans Monster Trucks, la lumière du soleil se reflétera sur votre pare-brise en formant des halos. On sent que les capacités de la Playstation ont été poussées très loin.

Je n'ai hélas pas pu essayer le mode deux joueurs. Espérons qu'il n'y aura pas de ralentissements et que la richesse des

graphismes sera préservée.

Même si ce jeu m'a comblé, je dois avouer que la maniabilité n'est pas encore tout à fait au point et le son des moteurs devient stressant à la longue, il paraît que c'est normal...

Vous aurez trois vues au choix; celle de l'intérieur est très jouable. Et puis si cela vous dit, vous pourrez même revoir votre course grâce au mode Replay.

Voilà, je pense n'avoir rien oublié. En tout cas, ce jeu est très attendu à la rédaction. Et comme on a souvent l'habitude de dire, vivement le test!!!

Steeth, là Yog-Sothoth



Vous aurez aussi à parcourir des régions très luxuriantes.

Les courses seront endiablées avec beaucoup de dérapages, les virages étant assez serrés pour certains circuits.



L'une des plus belles scènes du jeu et des plus impressionnantes! Le rendu des phares est très réaliste.



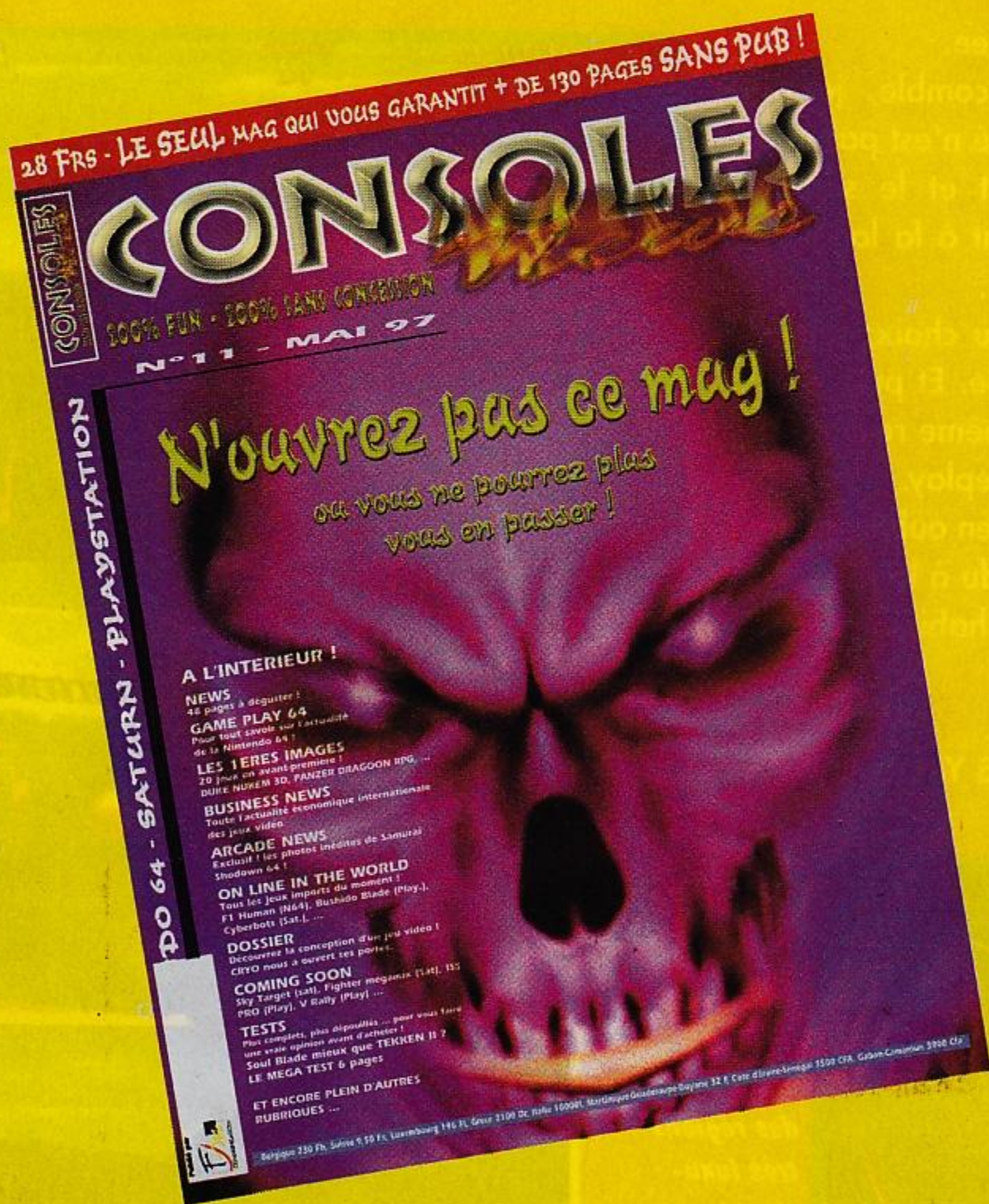
## INFOGRAMES JUIN 97





**OFFRE**  
**D'ANNIVERSAIRE**  
**ABONNEZ VOUS**  
**A**  
**CONSOLES NEWS**  
**POUR 238 Frs**  
**au lieu de**  
**308 Frs**

**SOIT 70 FRs**  
**D'ÉCONOMIE**



**OFFRE VALABLE**  
**JUSQU'AU**  
**28 MAI 97**

Je m'abonne pour 11 numéros de CONSOLES NEWS pour 238 Frs. Je joins mon règlement à l'ordre de FJM Communication/service abo. 18/20 av. Aristide Briand - 94110 Arcueil.

: Abo 11 numéros

Nom : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_ Adresse : \_\_\_\_\_  
CP : \_\_\_\_\_ Ville : \_\_\_\_\_

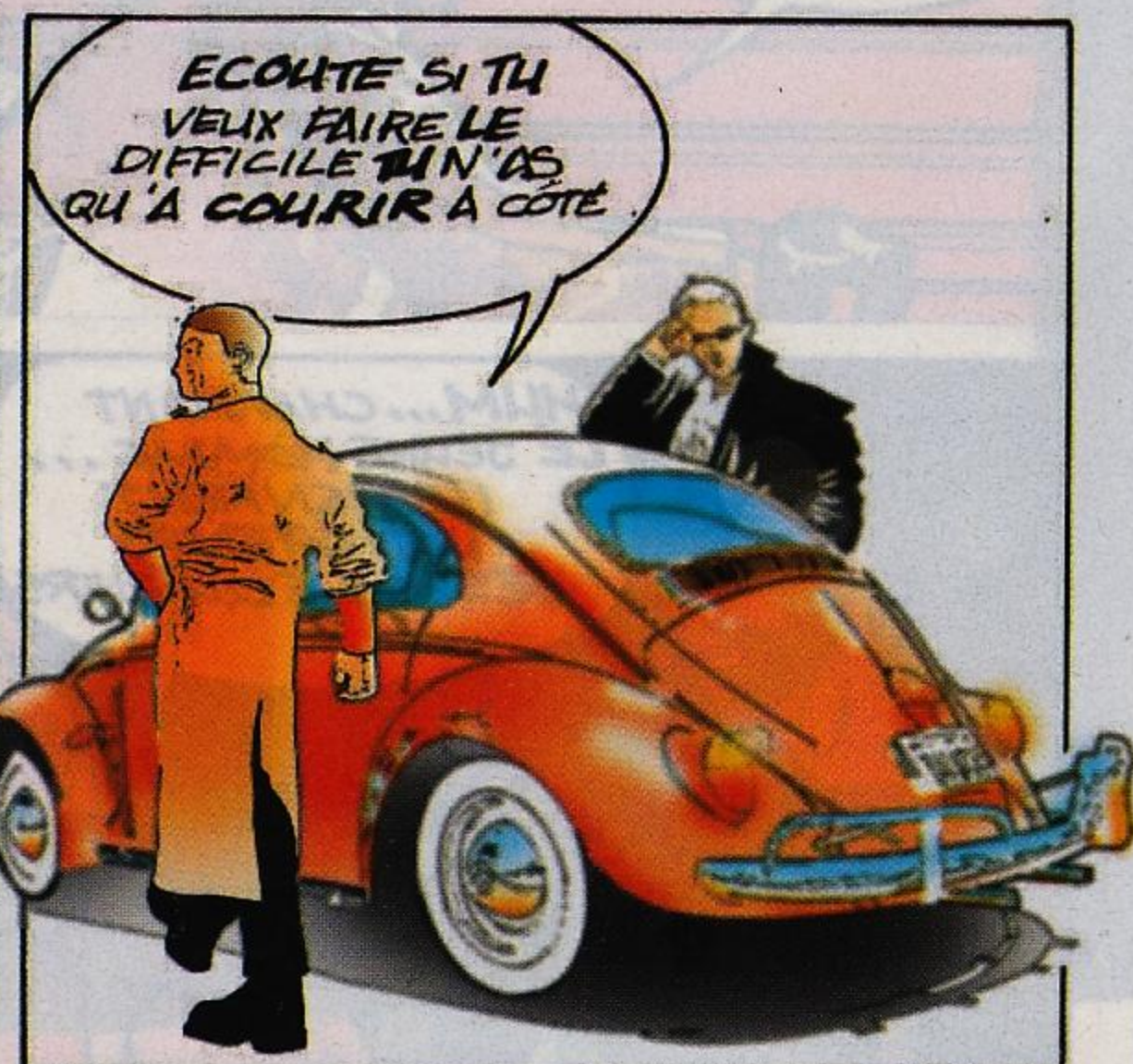
Vous pouvez photocopier ce bon si vous ne voulez pas déchirer cette page.

CNEWS N°11

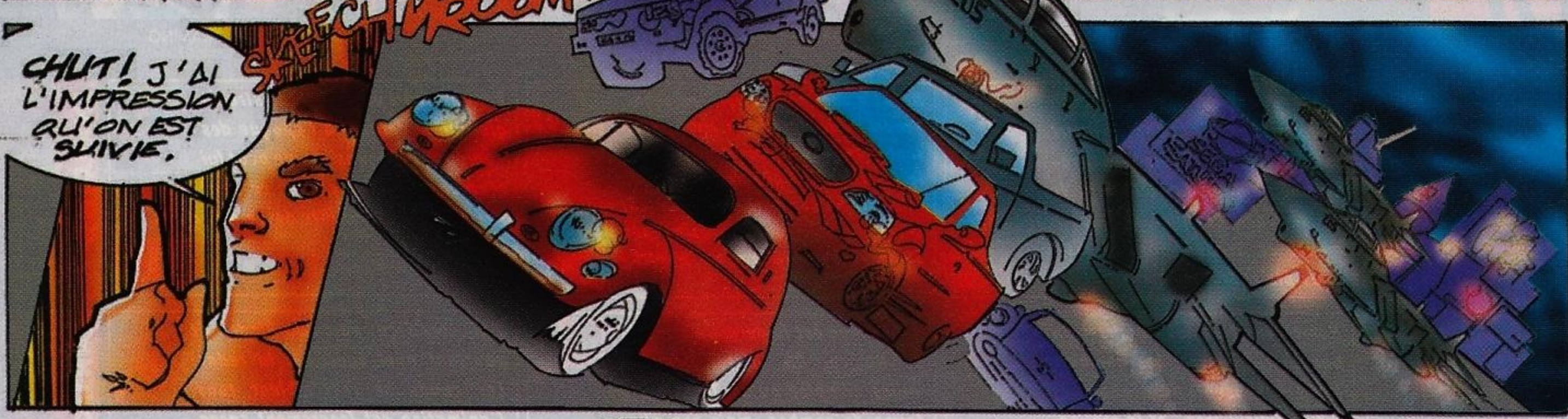
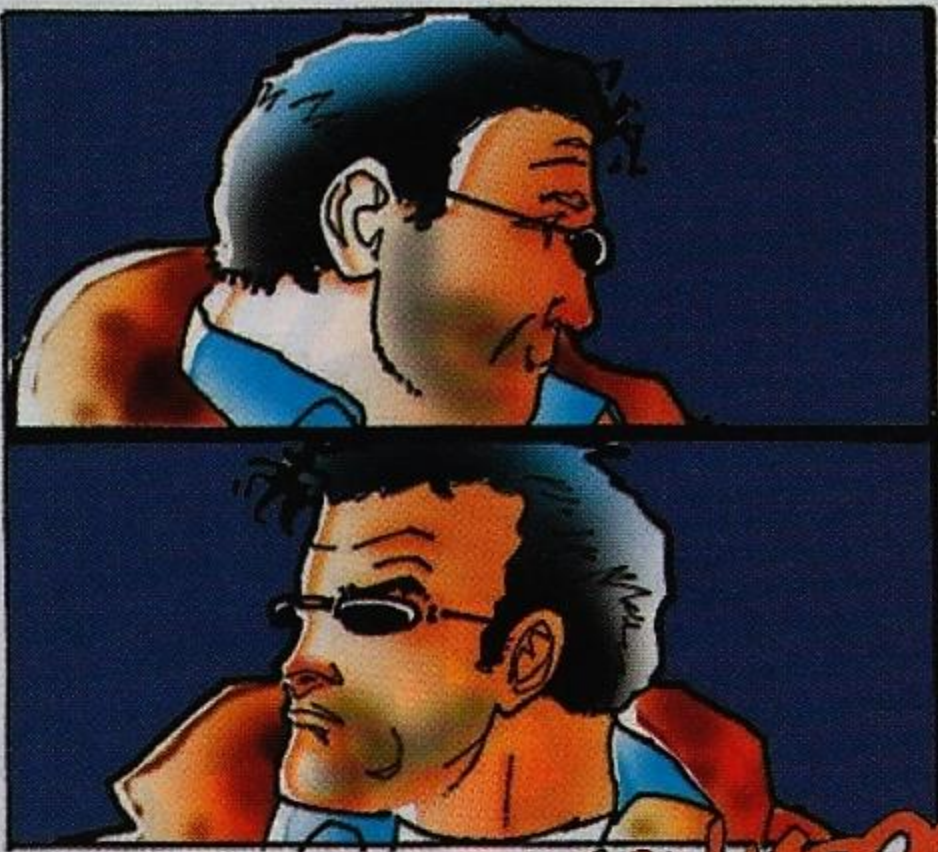














# Les avis de la redac...



F. FRACAS

JM

STEETH

CHEWEE

BRICE

WILL'NUTS

FAB.

FRENESHY

ZAK

FANNY

KAMINO

TIOG



Je ne suis pas un amateur de wargames mais Vandal Heart m'a converti. Hormis des graphismes dignes d'une 16 bits, le jeu se révèle complet, riche en rebondissements et...traduit en français s'il vous plaît ! J'aime !



88%

Doté d'une réalisation moyenne, Vandal Hearts reste un jeu intéressant, très simple d'accès (merci pour la VF !) mais un peu trop banal pour atteindre les sommets escomptés... Si vous êtes allergique à l'anglais, n'hésitez pas... Sinon, vous trouverez mieux ailleurs !



81%

Vandal Heart est un jeu de stratégie qui se déroule à l'époque des donjons et dragons. On ne peut lui reprocher qu'une chose, ce sont ses graphismes 16 bits assez mal gérés.



88%

MOYENNE REDAC. 86%



Namco vient de nous réaliser un pur chef-d'oeuvre. Les combattants disposent de techniques bien particulières, et la réalisation est impeccable. Soul Blade est à posséder.



90%

Soul Blade est la dernière merveille de Namco. Ok, il est beaucoup moins complet qu'un Tekken 2 en terme de combos, mais son atmosphère toute particulière le rend indispensable dans votre ludothèque.



92%

J'ai été déçu par SoulBlade. Et pourtant quel succès à la redac! Les coups se ressemblent tous. L'animation est légèrement saccadée et les décors de fond en polygones mappés est moins beau que dans Tekken2.



81%

MOYENNE REDAC. 88%



Micro machines est le jeu le plus dément auquel j'ai pu jouer ces derniers mois : il est fun, jouable, rapide et le concept de pouvoir jouer à quatre sur seulement 2 manettes (voire plus avec 4 manettes) est une excellente idée.



95%

Je ne vous parlerai ni des armes...hilarantes, ni des circuits... hallucinants, ni des voitures... démentes, mais je ne vous dirai qu'une seule phrase qui j'espère vous donnera envie d'acheter le jeu : c'est avec "Bomberman" le jeu le plus fun jamais créé !. De longues, longues nuits d'éclates entre potes !!



93%

Je ne suis pas aussi enthousiaste que mes collègues. Certes Micro Machines V3 est drôle et fun à jouer lorsque vous êtes 4. Hélas, ce n'est pas le cas lorsque on joue seul ou à deux. Mais du point de vu graphisme, il n'y a rien à redire, c'est parfait. Pour les fanas du genre.



83%

MOYENNE REDAC. 90%



Ce jeu est plutôt marrant mais reste destiné aux vrais fans de flipper, car il faut réellement en vouloir pour supporter la vue des Power Rangers! Dommage que la durée de vie soit si courte...



85%

Quelle surprise, pour un jeu de flipper P.R est très bien réalisé graphiquement, avec des séquences d'animations époustouflantes; plus besoin d'aller au café du coin.



85%

Une réalisation excellente. Mais chaque niveau n'est pas suffisamment étudié pour le rendre fun. En un mot, malgré le nombre de tableaux plutôt élevés, on s'ennuie assez vite. En plus, dans le multi-ball les billes ne sont pas interactives mais se superposent. Ce qui donne une sensation bizarre.



83%

MOYENNE REDAC. 84%



Superbe et envoûtant, voilà comment on pourrait qualifier Torico pour le résumer. Un scénario en béton armé et une réalisation hors du commun, font de ce jeu le plus grand hit du genre sur 32 bits.



87%

Moi qui ne suis pas adepte de ce genre de jeux, je dois avouer que Torico est un excellent soft, même s'il n'est pas dénué de certains défauts. Bref, cette adaptation est une excellente idée!!!



85%

Si vous avez aimé D je vous conseille vivement ce soft. Vous serez baigné dans une atmosphère étrange et les graphismes soutiennent cette impression. Dommage toutefois que le jeu soit en anglais.



82%

MOYENNE REDAC. 85%



Ce nouveau jeu de Psygnosis ne casse pas la baraque. Même si sur le plan technique il tient la route, on s'en lassera très vite, car je le trouve trop peu technique et pas assez fun à mon goût. On peut quand même s'éclater au début mais à 2 joueurs maximum, l'ambiance est limitée.



75%

Speedster est sans conteste le plus beau jeu de course à la Micromachines. Malheureusement, si les décors sont superbes, la conduite est un peu monotone car la vitesse n'est pas transcendante et la maniabilité de la voiture pas toujours évidente.



78%

Il est regrettable que les circuits ne soient pas plus complexes, qu'il n'y ait pas de réelles différences entre chaque véhicule et que le mode 2 joueurs ne soit pas assez rapide. Le jeu possède une bonne



70%

MOYENNE REDAC. 74%



La maniabilité n'est pas fameuse. En effet, votre 4x4 tourne trop rapidement. De plus, il y a un léger clipping au niveau des décors. Le reste du jeu est de bonne facture (musiques, animations...). Test Drive Off Road est un bon jeu, sans plus.



79%

Test Drive Off Road est une bonne surprise: doté de graphismes chatoyants, d'une animation plus que correcte, il est juste regrettable que la visibilité, et donc la jouabilité, soient ternies par un clipping fort prononcé.



84%

Ce jeu n'a qu'un défaut majeur mais il est de taille : le clipping est terrible. Le décor s'affiche quasiment en même temps que votre véhicule. Difficile dans ces conditions de suivre la course. Dommage, la réalisation est superbe.



80%

MOYENNE REDAC. 81%





Bomberman est un monument vidéo-ludique. On peut lui rajouter un dessin animé d'intro et quelques nouvelles options, ce qui compte avant tout c'est le fun du jeu, les fou-rires qu'il provoque. A consommer de préférence à plusieurs !



92%

Bomberman reste bomberman, toujours aussi fun, toujours aussi délirant, le jeu est un poil plus lent mais je m'amuse comme un p'tit fou. Les fans de la série peuvent se le procurer, les autres n'attendez plus !



90%

Un concept de jeu simple mais au fil des versions, Bomberman déçoit. Rien n'a réellement été amélioré tant au niveau du graphisme que du gameplay. Un jeu 16 bits sur une 32.



79%

MOYENNE REDAC. 87%



Mouais... y en a marre de bouffer du Roswell and co.! Area 51 est un bon Gun-Shooting mais comme d'habitude la durée de vie n'est pas à la hauteur. Les décors sont superbes mais les persos pixellisés laissent à désirer. Une fois terminé on y revient plus.



50%

Area 51, que j'ai eu le plaisir de terminer en arcade, ne m'a pas du tout impressionné sur Saturn. Sega a eu la bonne idée de mettre un cadre autour de la fenêtre de jeu, désormais trop petite. Le mode deux joueurs avec des guns n'est fun que pendant quelques heures, histoire de se défouler.



69%

Un shoot sympa surtout à deux joueurs, dans la lignée de DIE HARD, AREA plaira sans aucun doute aux Killers.



76%

MOYENNE REDAC. 65%



je n'ai qu'une chose à dire : c'est une Daube ! Les 10% pour la jaquette du jeu c'est tout ce que ça mérite. Je croyais que Nintendo avait un droit de regard sur les jeux !!!!!!!?



10%

Heu ! Heu ! Heu ! ... «Merci Frenshy» F. Fracas



50%

Après avoir vu J-League sur Nintendo 64, ce Fifa «nul» generation paraît bien fade. Je me répète peut-être mais je demande bien ce que B... E.A. en ce moment!



50%

MOYENNE REDAC. 33%



Essai transformé pour J.L Rugby qui, s'il n'a pas la même intensité qu'un match de basket ou de foot, est très bien réalisé et s'avère être complet. Une belle réussite !



90%

Enfin un jeu de rugby sur 32 bits. Très bien réalisé graphiquement, Lomu est vraiment complet à tout point de vue. Seul petit hic, la prise en main assez difficile.



89%

Faire un jeu de rugby n'est pas une chose facile. Félicitations à CodeMasters car c'est une réelle réussite. Des options, des tactiques... tout y est pour s'éclater ! On en veut encore ! Félicitations à Codemasters pour l'excellence de leurs jeux



90%

MOYENNE REDAC. 90%



Créer des robots pour les faire combattre par la suite dans une arène, n'est pas du tout intéressant. Les musiques sont exécrables et les graphismes négligés. Carnage Heart n'est PAS un jeu FUN !



65%

Carnage Heart est un jeu qui au premier abord peut en rebuter certains. En fait, il faut y jouer quelques temps pour bien se rendre compte qu'il est assez complexe du point de vue tactique pour vous scotcher à l'écran. Un bon petit jeu quoi...



80%

Carnage Heart n'est pas un jeu d'arcade mais une simulation mêlant intelligence artificielle et combats de robots. Je n'ai pas vraiment accroché mais je reconnais que certaines personnes peuvent adorer alors faites vous votre propre avis en l'essayant avant de l'acheter.



70%

MOYENNE REDAC. 72%



L'année n'est même pas écoulée que Fifa 97 est déjà démodé. Le jeu est vraiment plus que moyen. Les graphismes sont ternes et les joueurs ressemblent à... En fait, je ne sais pas trop. Seuls les commentaires s'en sortent. Préférez-lui World Wild Soccer 97, y'a pas photo !



50%

Fifa soccer 97 est une honte sur Saturn. Quand on voit que sur la même machine tourne World Wide soccer 97, on se demande ce que fout Electronics Arts. Faudrait songer à changer de créneau !



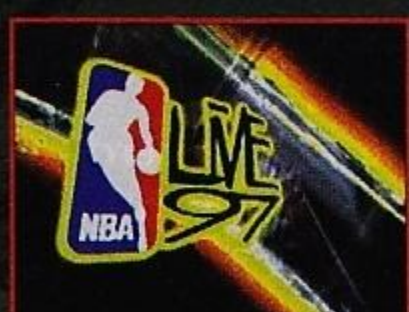
49%

Moi qui suis un fana de foot, je peux vous dire que ma note est justifiée. On sombre dans la médiocrité, alors s.v.p arrêtez le massacre. Le jeu est dépassé et nous aussi.



35%

MOYENNE REDAC. 45%



C'est pour ça que les gens ont acheté une Saturn ?? Non franchement, NBA LIVE méritait un meilleur traitement : l'action est confuse, les joueurs sont laids et donnent l'impression de glisser. A oublier !



40%

EH ben ! pourquoi se donner tant de mal, pour une daube qui n'en vaut pas la peine. Les adaptations ne sont pas toujours réussies, NBA en fait partie.



45%

C'est quoi ce bordel? On est sur Megadrive ou quoi, là ??? J'ai jamais vu un jeu aussi daubesque que NBA 97 ! Avec fifa 97, ça fait beaucoup tout de même! Faut vous reprendre, EA !



34%

MOYENNE REDAC. 40%

## LISTE DES JEUX TESTES

VANDAL HEART	P96	BOMBERMAN	P114
SOUL BLADE	P98	AREA 51	P116
MICROMACHINE V3	P104	FIFA 64	P118
POWER RANGER ZERO	P106	JOHNA LOMU	P120
TORICO	P108	CARNAGE HEART	P122
SPEEDSTER	P110	NBA 97	P124
TEST DRIVE OFF ROAD	P112	FIFA 97	P124

MOYENNE DU MAG 73%

0 à 49% : Nulach' : Directos in the Poub  
 50 à 69% : Danger : A vos risques et perils  
 70 à 79% : ça commence à venir ...  
 80 à 84% : Good !  
 85 à 89% : Good good good !  
 90 à 95% : Encore : c'est trop bon !  
 95 À 100% : Nirvanesque : LA TOTAL !







frontement, on vous présentera l'objectif à atteindre pour la victoire: détruire tout les ennemis à l'écran, sauver des villageois ensorcelés, protéger une personne, empêcher la destruction de lampadaires magiques, atteindre un endroit bien précis etc..Bref, la diversité des objectifs ne manque pas.

Bien sûr, si Ash, votre héros, meurt ou si le but de la mission n'est pas remplie, vous avez perdus. Le combat se déroule par tour. Chaque personnage se déplace puis effectue une action spéciale ( combattre, lancer des sorts, pousser un bloc, ouvrir un coffre, etc...) Bien sûr vos déplacements, vos attaques magiques, vos attaques à distances sont limités dans l'espace. Puis se sera au tour de vos ennemies

de se déplacer et d'effectuer les actions nécessaires . Afin de ne pas être gêné par les reliefs, vous contrôlerez les différents angles de vue du jeu grâce aux boutons R, L et triangle de votre manette.

Comme dans un jeu de rôle vos perso gagneront de l' expérience. A partir du niveau 10, chaque personnage pourra choisir entre une ou plusieurs classes. Ainsi vous aurez accès à de nouveaux sorts, de nouvelles armures, etc...

Le scénario ( que je vous laisse découvrir) est prenant, plein de rebondissements et les challenges proposés sont très intéressants.

Bref Vandal Hearts fait partie de ces jeux qui n'exploitent pas totalement les capacités d'une 32 bits mais qui

ont le mérite de vous scotcher à l'écran des heures durant.

## Bandes de Vandales!!!!

Ah, j'allais oublier ! Les dialogues sont en français ( mais pas les options, par exemple, étrange..). De plus, chaque fois que vous tuerez un ennemi cela se passera dans un bain de sang ( si vos parents voient ça, ils risquent de hurler aux....Vandales!!)

Steeth  
Hastur, le Signe Jaune.



*Ici, vous devrez vous débarrasser de tous ces "Dogs of war" et pour cela vous n'aurez que 6 tours. Malgré le nombre, vous n'aurez pas beaucoup de mal, je vous l'assure.*



*Comme dans Suikoden, la caméra zoomera sur l'action. Vous pourrez même pousser le rocher d'à côté. Ce dernier écrasera l'ennemi qui se trouvera sur son passage, lui causant quelques dommages.*

### Quand Gérard Magax s'en mêle

*A l'instar de nombreux jeux de rôles, Vandal hearts contient son lot de sortilèges et autres sorts magiques. Ces effets s'accompagnent d'effet de transparences, d'effets de distorsions et autres effets de lumières très sympathiques ( c'est pas du FF7 quand même...) En fait, c'est juste pour dire qu'on est sur 32 bits car vu les graphismes on aurait pu croire que ce jeu tournait sur 16 bits... Il existe 3 types de magies: offensives, défensives et médicinales. Vous pouvez en lancer tant que le nombre de points de magies à votre disposition reste suffisant.*



### RÉALISATION 14/20

Les graphismes sont ceux d'un jeu 16 bit, hélas! Vu ce que l'on peut faire sur Playstation, on est un peu déçu. Mais les séquences intermédiaires en images de synthèse relèvent un peu la note. Ouf!

### JOUABILITÉ 16/20

La prise en main est rapide. Comme tout est affiché sous forme d'icône, il n' y a aucun problème.

### ANIMATION 12/20

C'est pas du Fade to Black, ni du Tom Raider. Alors, il n' y a pas de quoi être en extase.

### BANDE SON 16/20

Vous allez être subjugué par la voix cristalline du début du jeu. C'est tout simplement merveilleux. Pour le reste, la musique tire son origine de l'ambiance médiévale.

### DURÉE DE VIE 17/20

Excellente. non seulement le jeu est long mais prenant. Une fois que vous êtes dedans, vous ne verrez plus les heures s'écouler.

# 90%

Conception : KONAMI

Distribution : UBI SOFT

Difficulté : PROGRESSIVE

# MOYENNE 86%

DE LA REDACTION



# SOUL BLADE



Après avoir vendu des milliers d'exemplaires de Tekken à travers le monde, Namco, la société japonaise la plus active actuellement, adapte un hit issu de l'arcade : Soul Blade. Même si le jeu sort sur console plusieurs mois après Tekken, Soul Blade (Soul Edge en arcade) n'en est pas pour autant plus récent puisque le titre fut disponible en arcade avant Tekken. Ce dernier jeu de Namco est totalement différent de Tekken étant donné que les persos se battent avec des armes blanches toutes plus dévastatrices les unes que les autres.

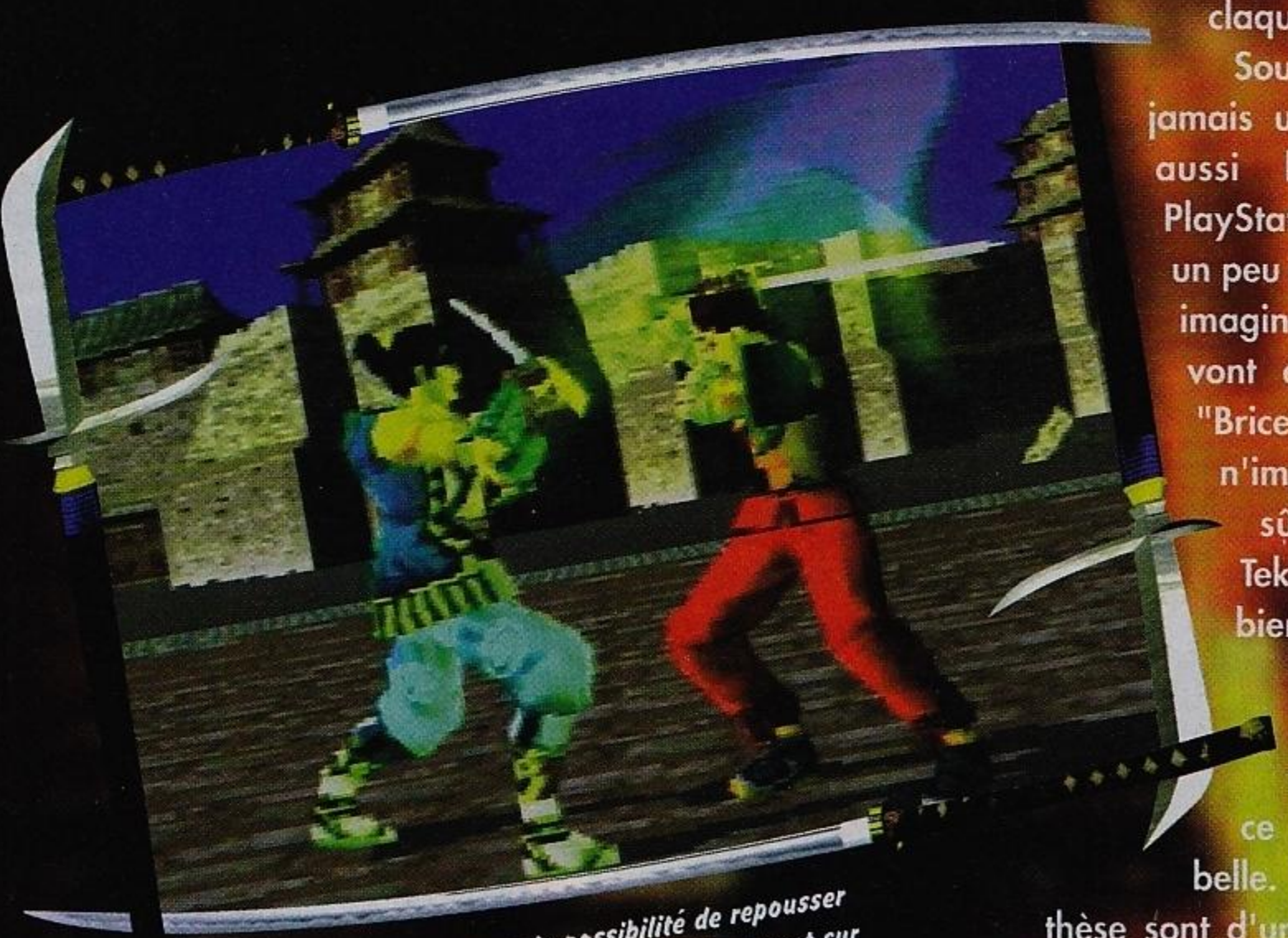
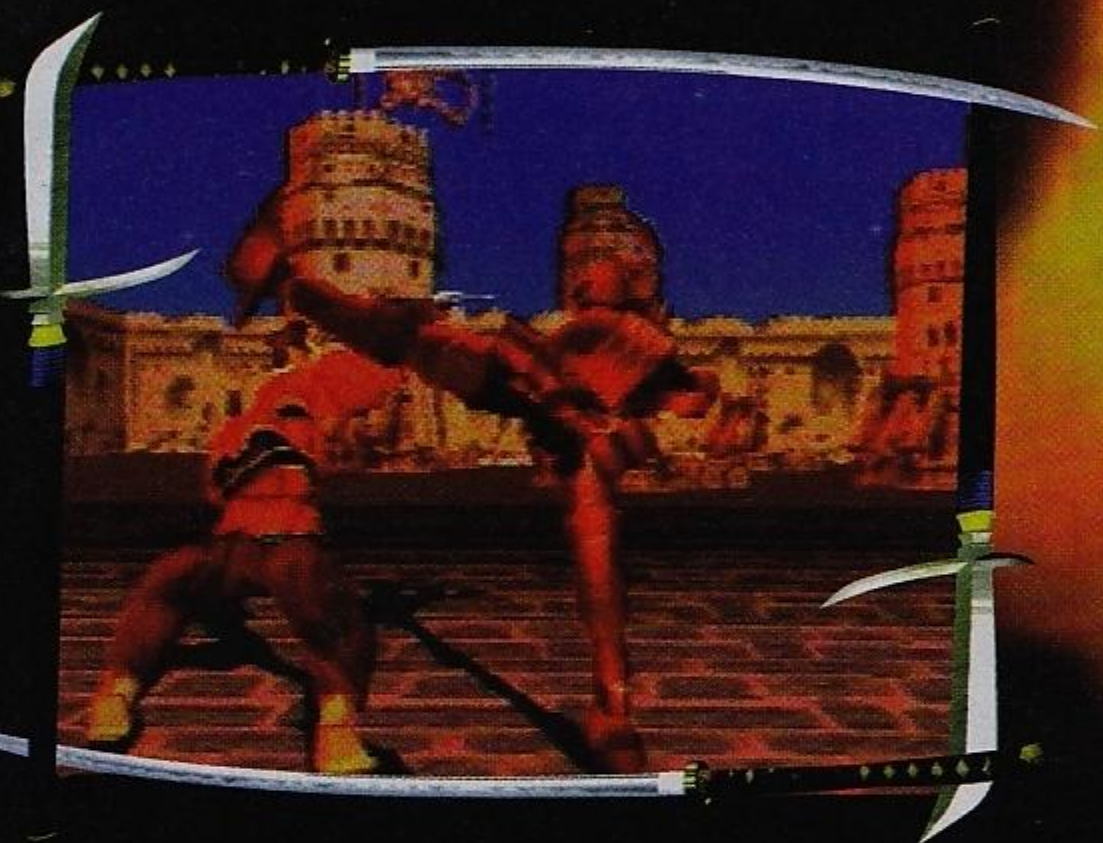
## une introduction en béton !

Quelle claque ! Oui ! Quelle claque ! L'introduction de Soul Blade est superbe, jamais une intro n'avait été aussi bien réalisée sur PlayStation. Je m'emporte un peu et je n'ose même pas imaginer les personnes qui vont écrire pour dire : "Brice il est fou, il raconte n'importe quoi !". Bien sûr, on peut citer Tekken 1 et 2 ainsi que bien d'autres jeux mais les programmeurs ont réussi à nous pondre une séquence d'intro encore plus belle. Les images de synthèse sont d'une qualité exceptionnelle, la bande son est en parfaite harmonie avec la mise en scène, et les anima-

tions des persos sont sublimes. Cela vous permettra de comprendre plus ou moins le scénario même si ce dernier n'apporte rien de novateur. Comme d'habitude vous aurez la possibilité d'incarner différents combattants. Les personnages possèdent des armes assez méchantes : sabre, hache, naginata...

## Les modes à la mode !

Du côté des options, Soul Blade ne propose pas de grandes nouveautés. Les adeptes de Tekken ne seront pas perdus puisqu'ils retrouveront les modes : Practice, Survival, Time Battle. Là où ça devient intéressant, c'est la possibilité de participer à une mini aventure, grâce au mode Edge Master. Une idée ingénieuse qui relance considérablement l'intérêt et la durée de vie du jeu. Le déroulement du mode est très simple. Après avoir choisi un perso, vous devez affronter une pléiade d'ennemis. Toute l'histoire est racontée par le biais d'un



Dans Soul Blade vous avez la possibilité de repousser l'arme de l'adversaire en appuyant au bon moment sur le bouton de garde et la croix multidirectionnelle.





livre, qui, au fil des pages vous expliquera l'aventure. Le but principal est de retrouver et d'anéantir Soul Egde, le spectre d'un corsaire sous l'emprise d'une épée maléfique. La puissance de cette arme est indescriptible et l'aura qu'elle dégage fait d'elle une épée redoutable. Il faut savoir que la quête est difficile et longue. Vous voyagez à travers le monde pour vous mesurer aux meilleurs combattants. Il faudra parfois s'y prendre à plusieurs reprises avant d'en venir à bout car les adversaires doivent être tués d'une certaine manière. Pour savoir comment abattre ces combattants, le livre vous donne un indice qui permet de connaître le point faible de l'ennemi en question. Certains persos seront invincibles aux coups et seules les prises



*Admirez moi cette photo ! Voilà ce qui arrive lorsque deux joueurs pressent en même temps le même bouton. Comme Samurai Shodown, celui qui appuie le plus rapidement sur les touches gagne.*

leur infligeront des "dommages". Les débutants n'éprouveront pas de réelles difficultés, en revanche ils auront plus de mal lorsqu'il faudra affronter quatre persos à la suite avec une seule barre d'énergie. Bon, c'est bien beau de se battre mais où est l'intérêt, me direz-vous? Eh bien après chaque victoire, vous ferez l'acquisition d'une nouvelle arme qui aura l'avantage

d'être plus ou moins efficace selon les situations auxquelles vous serez confronté. Au total, pas moins de huit armes seront disponibles lorsque vous viendrez à bout de l'aventure. On pourrait penser qu'une fois le mode terminé, le jeu devient lassant et ennuyeux. Que nenni ! Les nouvelles armes que vous obtenez sont d'une puissance largement supérieure à celles que



*Comme tout bon jeu de combat qui se respecte, chaque personnage possède un coup spécial imparable même si vous êtes en garde. Vous pouvez le constater sur ces photos, le personnage se concentre durant quelques secondes, emmagasine de l'énergie pour se déchaîner sur son adversaire. Bien évidemment, le coup en question est difficile à placer car l'adversaire ne vous laisse pas une seconde de répit. Les effets de lumière sont de toute beauté tout comme l'animation des persos.*







Les programmeurs de Namco n'ont pas fait les choses à moitié, ils ont inclus des personnages cachés. Tout d'abord Ham Myong, s'obtient en terminant le mode Arcade, deux fois avec tous les persos. Ces coups sont proches de Hwang mais son coup spécial est différent. Siegfried! (avec un point d'exclamation) apparaît lorsque vous terminez le mode Edge Master avec Siegfried en obtenant les huit armes. Idem pour sophitia. Quant à Soul Edge, le boss du jeu, il faut terminer le mode Arcade avec tous les combattants.



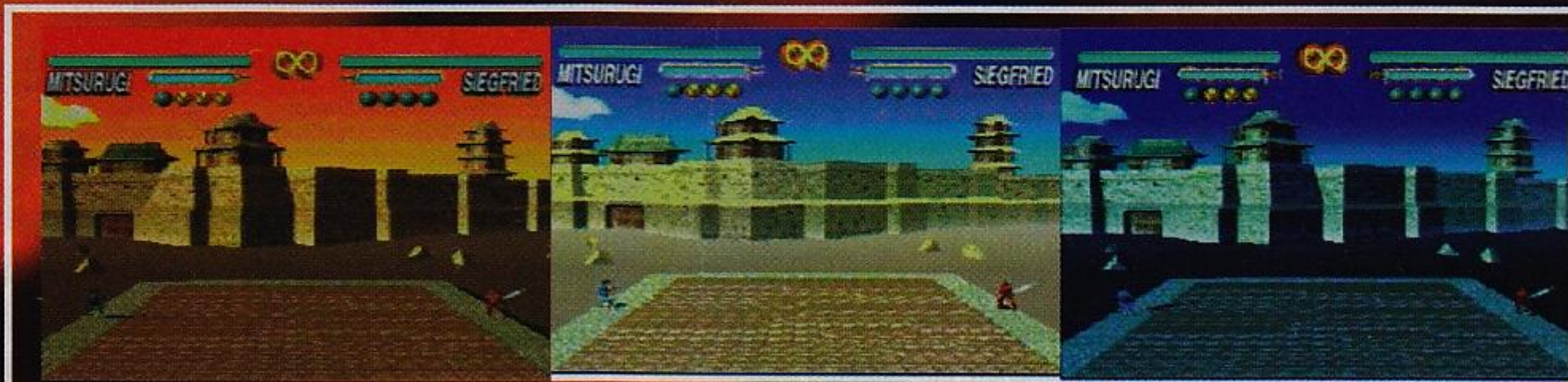
Comment ne pas aborder les combos spéciaux? Ah les combos, l'essence même de Soul Blade, l'enchaînement qui rend votre perso invulnérable, l'enchaînement qui peut renverser le cours d'un match et le retourner à votre avantage. Il existe plusieurs sortes de combos spéciaux, ceux que l'on peut exécuter durant le match, et ceux que l'on effectue lorsque votre adversaire est proche de la mort. Sachez qu'à chaque combo déclenché, une barre d'énergie placée sous la jauge de vitalité baisse. Alors faites très attention et utilisez les combos spéciaux avec parcimonie car une fois celle-ci vide vous perdrez votre arme.



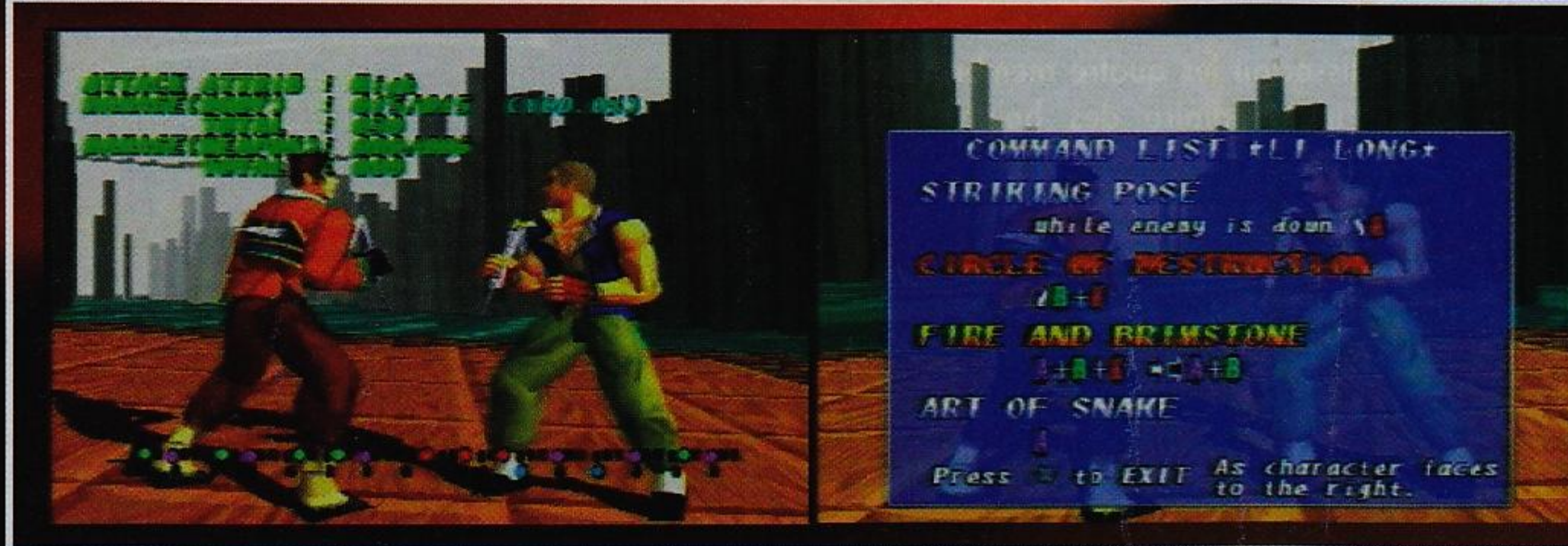




Dans le mode survival vous affronterez un nombre illimité d'adversaires avec une seule et unique jauge de vie. Les matchs se déroulent en un round. Plus vous avancez plus les combattants deviennent difficiles à battre.



Il est toujours intéressant de s'attarder sur les détails d'un jeu. Dans Soul Blade, on remarque que le temps a été géré. Ainsi, vous pourrez commencer un match à l'aube pour le terminer sur un magnifique coucher de soleil reflétant sur les personnages de superbes effets de lumière.



Les habitués de Tekken 2 retrouveront avec plaisir un mode practice, les novices devront passer des dizaines d'heures avant de connaître le jeu sur le bout des doigts (et encore!). Les coups que vous portés sur votre adversaire sont toujours indiqués en bas de l'écran par des petites touches qui vous indiquent l'enchaînement que vous venez de réaliser.







Ah les prises ! Ce n'est pas le point fort de Soul Blade car les personnages possèdent trois prises en moyenne, en revanche il faut avouer qu'elles sont assez impressionnantes. Ces prises sont la combinaison du bouton de garde et d'un des deux boutons de coup de poings. Certains persos possèdent des variantes, c'est à dire que vous pouvez changer la fin de la prise à un moment précis en appuyant sur les touches adéquates.

vous possédiez au début du jeu. On s'amuse à toutes les essayer car elles influent sur le déroulement des combats. Les combos sont plus rapides et certaines armes ont une portée hallucinante. Pour exemple, la dernière épée de Hwang qui est dévastatrice et qui n'est visible

que lorsqu'on l'utilise. Si le joueur ne bouge pas, on remarque que Hwang tient un manche (un peu comme Luke Skywalker) et dès qu'il attaque, une lame surgit du manche.

**le style soul blade !**

Les habitués de Tekken seront surpris par le gameplay de Soul Blade. Contrairement à Tekken qui dissociait les quatre membres d'un corps par l'intermédiaire des boutons, Soul Blade possède deux boutons pour les poings, un bouton pour les pieds et un bouton pour la garde.

En fait, les deux boutons de coups de poings correspondent à deux positions : horizontale (A), verticale (B). Ca ne vous explique pas grand chose mais les combos et autres enchaînements de la mort se constitueront à partir de ces deux

positions. Et pour cause, Soul Blade est essentiellement basé sur des successions de coups. On utilise le plus souvent les enchaînements car les coups classiques ne destabilisent pas assez l'adversaire.

On comprend tout à fait le fossé qui sépare Soul Blade des autres jeux. Cela ne veut pas dire que







# TEST



## soul pas !

Soul Blade fait parti des jeux sur lesquels on serait capable de jouer sans s'arrêter, on ne se lasse pas d'admirer les effets de lumière lorsque les armes s'entrechoquent. Les animations des persos sont de bonnes facture mais on remarque des bugs d'affichages, minimes, mais visibles. A part ces quelques défauts, on ne peut pas reprocher grand chose à Soul Blade.

La durée de vie est assez longue pour que vous vous éclatiez durant plusieurs mois. Le jeu à plusieurs relance constamment l'intérêt et tout seul, le mode Edge Master vous fera passer de longues nuits blanches. Même le basique mode Arcade demande du temps car certains combattants possèdent plusieurs fins (assez moches lorsque l'on a vu l'intro), bonnes ou mauvaises. Soul Blade est un jeu que tout fan de baston se doit de posséder. A l'opposé de Tekken ou autre Virtua Fighter, qui sont inspirés des arts martiaux, le principe de Soul Blade repose sur des combats à armes blanches très rapides. Alors qu'est ce que vous attendez ? Arrêtez de lire ! Foncez acheter ce jeu !

Brice

Le mode Edge Master vous entraîne dans une aventure durant laquelle vous combattrez une multitude de persos pour obtenir de nouvelles armes. Le plus dur est de savoir battre les adversaires car il existe une technique précise. Vous serez par exemple obligé d'enchaîner des prises ou des combos pour en arriver à bout.



Soul Blade possède une longueur d'avance sur les autres mais son gameplay et son style obligent à effectuer des combinaisons de coups. Les débutants auront beaucoup de mal si on compare à Tekken où n'importe quelle personne peut s'amuser parce que les prises et les coups de base sont faciles à réaliser. Soul Blade demande plus de temps car les combos ne sont pas toujours faciles à maîtriser, et le jeu est plus rapide. Un adversaire peut vous envoyer au tapis avec un enchaînement, sans même que vous ayez le temps de réagir. Bon, j'exagère un peu, mais c'est pour vous montrer à quel point les premières parties peuvent être

stressantes lorsque l'on n'est pas habitué. Autre point qu'il ne faut pas oublier : la garde. A la manière de Virtua Fighter ou encore Star Gladiator, la garde s'obtient à l'aide d'un bouton. Personnellement, je n'aime pas ce système car la plupart des jeux utilisent la croix multidirectionnelle pour la garde. Heureusement le mode practice vous permettra de vous exercer contre le combattant de votre choix. Quelques coups vous sont dévoilés et c'est à vous de trouver les autres combinaisons.

## Non ça n'me



Petit détail amusant, les deux premiers vêtements ont été créés par Namco et le dernier exclusivement pour la PlayStation par le biais de fans au Japon.



**RÉALISATION 17/20**  
On note des petits bugs d'affichages mais les graphismes et les effets de lumière sont superbes. Il n'y rien à dire Namco a fait du bon boulot.

**JOUABILITÉ 15/20**  
Attention si vous n'avez pas l'habitude d'avoir la garde sur un bouton vous allez avoir un peu de difficulté. Les enchaînements ne sont pas toujours facile à exécuter et à mémoriser mais avec le temps...

**ANIMATION 16/20**  
Les mouvements des personnages ne sont peut être pas aussi fluides que Tekken ou Virtua Fighter mais ils ont l'avantage d'être rapide. Avec les nouvelles armes le jeu est plus rapide.

**BANDE SON 15/20**  
Vous avez le choix entre plusieurs bande son, celles d'origines ou celles remixées. elles sont excellentes et correspondent toujours aux décors. Les bruitages sont de bonnes factures.

**DURÉE DE VIE 18/20**  
Vous allez en passez des heures, devant Soul Blade. Entre le mode Edge Master qui permet d'acquérir de nouvelles armes et le mode deux joueurs je ne vous raconte même pas les heures de jeu.

# 93%

Conception : NAMCO  
Distribution : SONY  
Difficulté : VARIABLE

**MOYENNE 88%**  
DE LA RÉDACTION





TEST



# Micro Machines

THE ORIGINAL

SCALE MINIATURES

## V3

Dans MMV3, il y a un tas de petits jeux annexes sympas. Après avoir amassé les bonus les plus destructeurs, les deux bolides ont complètement oublié la course et s'apprêtent à s'écraser la tronche. Bourrins nous??



Après avoir bataillé des heures durant dans la cuisine, un petit tour dans le jardin s'impose!



**Pas de place pour les tocards ! Avec MicroMachines V3, le ton est donné, c'est roule ou crève !!! Celui qui geint est envoyé directement "ad pâtres" dans les choux ou plutôt dans une biscotte beurrée. Avec ce troisième volet, Codemasters vous invite à redécouvrir les joies qui avaient bercé votre enfance, celles de vos tutures Majorette rouillées et cabossées roulant sur la moquette du salon. Bref, une première sur 32 bits... Certainement pas la dernière, c'est sûr !!**

Le paddle encore chaud, le sourire en coin, je contemple non sans une jubilation certaine la mine déconfite et blafarde du pauvre Steeth. Je viens de lui mettre une de ces pilées qu'il n'oubliera pas de sitôt. Ecoeuré, il s'en va tout penaud en me lançant un "l'est nul ton jeu". Qu'importe, hormis une réaction typique du joueur qui vient de se prendre une tôle, tout ceci me conforte dans l'idée que Micro Machines fait un peu partie de ces jeux à part.

Eh oui chers lecteurs, car après tout, pourquoi s'exciter autour d'un vulgaire jeu de tutures, on se le demande ?? Peut-être parce que

Micro Machines fait partie de ces concepts simples mais efficaces qui accrochent le joueur dès le début. Cette nouvelle mouture reprend le principe de ses prédécesseurs : vous dirigez de minuscules bolides déjantés dans des décors de tous les jours (table de cuisine...), il vous faudra donc vous faufiler entre les cuillères et autres bouteilles vides afin de prétendre à la victoire !!

Seul, vous aurez le choix de concourir contre la montre, contre un ou quatre autres concurrents. Le mode multijoueurs permet quant à lui de jouer jusqu'à huit en course simple, en tournoi ou par équipe. Il est même possible de jouer à quatre sur deux paddles. MMV3 fait peau neuve et cela se voit. Les décors dans lesquels vous évoluerez sont modélisés en 3D. Les graphismes sont sobres mais très bien détaillés. Je ne vous parlerai même pas de l'animation qui est un modèle du genre. C'est fluide, rapide, et s'il est vrai que quelques ralentissements surviennent parfois, cela n'entrave en rien la jouabilité de la course.

**A PLUSIEURS,  
C'EST MEILLEUR !!**

Autant vous le dire tout de suite, jouer seul m'a laissé de marbre. Toute la profondeur du jeu n'apparaît véritablement qu'en mode

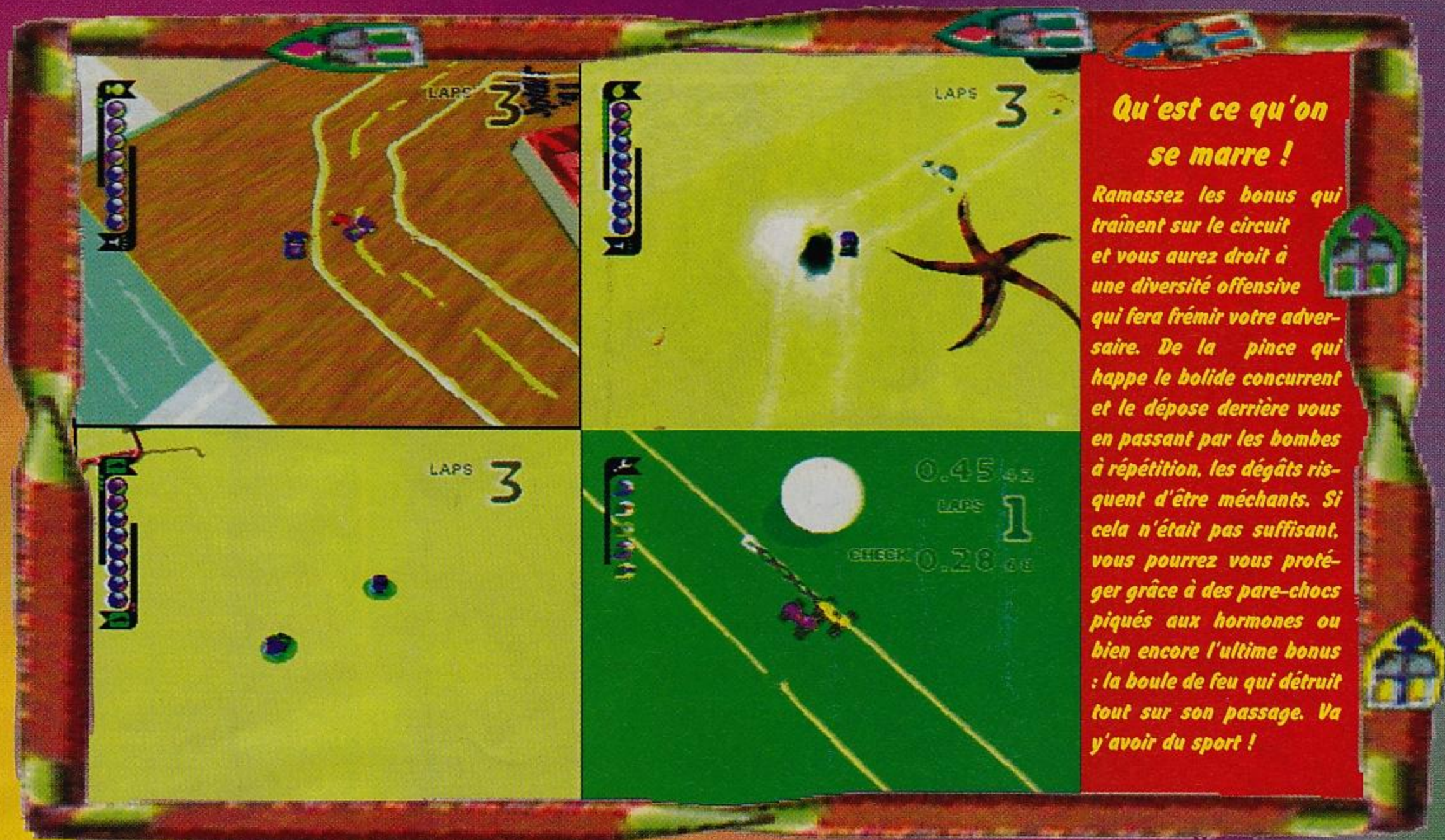


Pas besoin d'avoir fait HEC pour utiliser le menu ! Dans un décor mignon tout plein rappelant un peu T.Park, votre bolide se dirige à toute allure dans l'option choisie. De l'école de conduite en passant par le mode multijoueurs, MMV3 répondra certainement à votre attente.



Entre les cuillères et autres ustensiles qui parsèment le parcours, d'autres réjouissances sont au programme. La redoutable règle posée entre deux bureaux en est un exemple parfait car à la moindre erreur de conduite, c'est la chute !





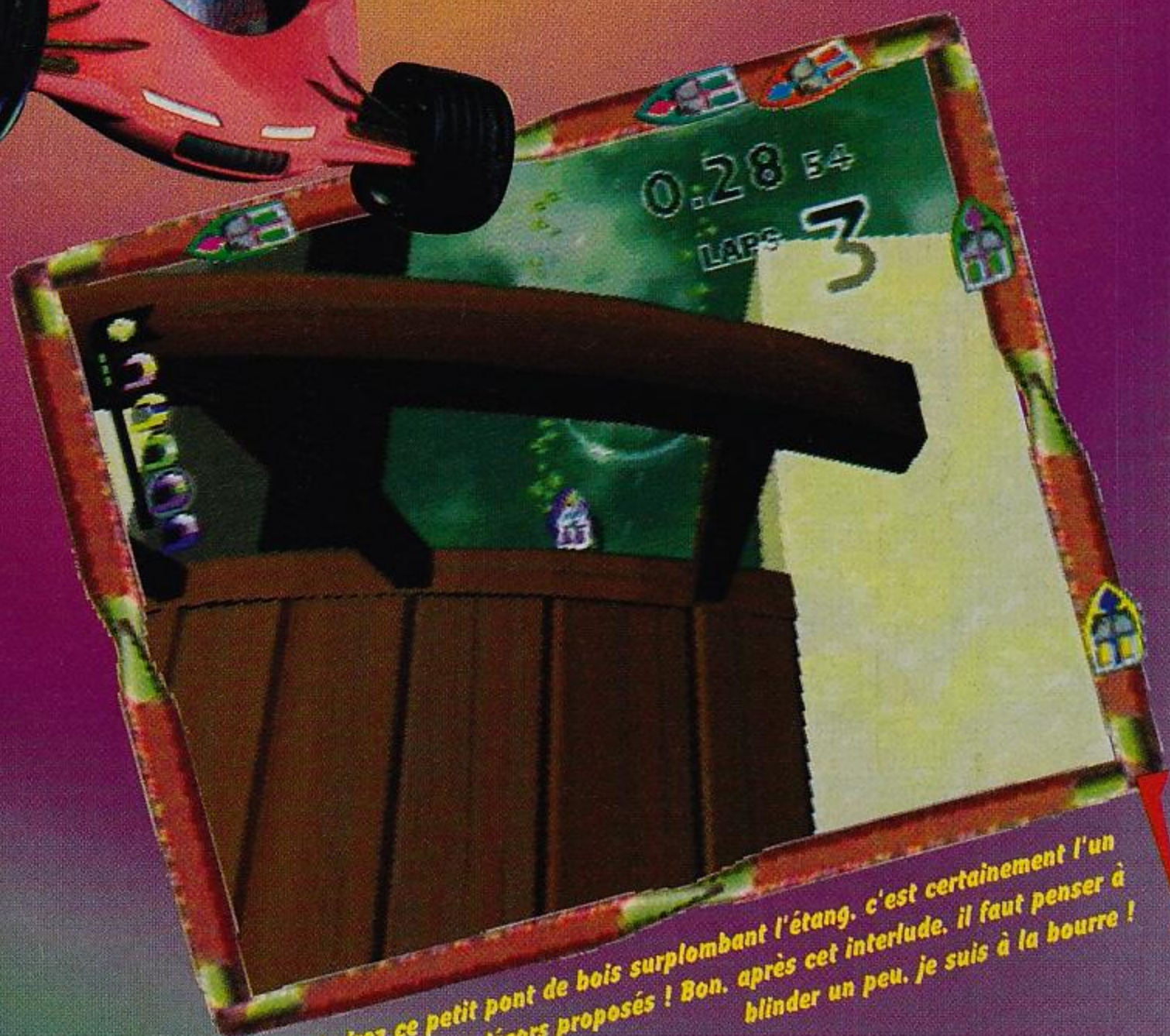
### Qu'est ce qu'on se marre !

Ramassez les bonus qui traînent sur le circuit et vous aurez droit à une diversité offensive qui fera frémir votre adversaire. De la pince qui happe le bolide concurrent et le dépose derrière vous en passant par les bombes à répétition, les dégâts risquent d'être méchants. Si cela n'était pas suffisant, vous pourrez vous protéger grâce à des pare-chocs piqués aux hormones ou bien encore l'ultime bonus : la boule de feu qui détruit tout sur son passage. Va y'avoir du sport !



multijoueurs. On entend à l'occasion des commentaires pour le moins bizarres : "Mais si, j'ai encore glissé sur cette flaque de lait ! M...., j'ai encore décollé sur le bout de fromage. Bref, si vous connaissez plusieurs potes, n'hésitez pas, une telle ambiance ne se retrouve pas tous les jours.

FAB.



Admirez ce petit pont de bois surplombant l'étang. c'est certainement l'un des plus beaux décors proposés ! Bon, après cet interlude, il faut penser à blinder un peu, je suis à la bourre !

TEST

PlayStation



### RÉALISATION 14/20

32 Bits oblige, les objets ont pris du volume, les décors sont détaillés... Si vous vous plantez, vous ne pourrez vous en prendre qu'à vous-même !

### JOUABILITÉ 15/20

Y'a pas plus simple, en une minute vous avez tout compris. Qui plus est, votre bolide réagit au quart de poil.

### ANIMATION 15/20

Le scrolling est impeccable. C'est fluide et rapide. Il y a toutefois quelques ralentissements sur certaines portions de circuit... mais ça passe !!

### BANDE SON 12/20

Il n'y a rien de transcendant dans MicroMachines V3. Les bruitages sont réduits à leurs plus simples expressions : bruit de moteurs, klaxons... Mais en faut-il réellement plus??

### DURÉE DE VIE 16/20

MicroMachines V3 propose une quarantaine de circuits dans une dizaine de décors. Qui plus est, vous aurez le choix de conduire un max de véhicules au comportement différent. Le jeu, seul, est vite lassant par contre...

82%

1 Joueur

2 Joueurs

92%

Conception : CODEMASTERS

Distribution : CODEMASTER

Difficulté : MOYENNE

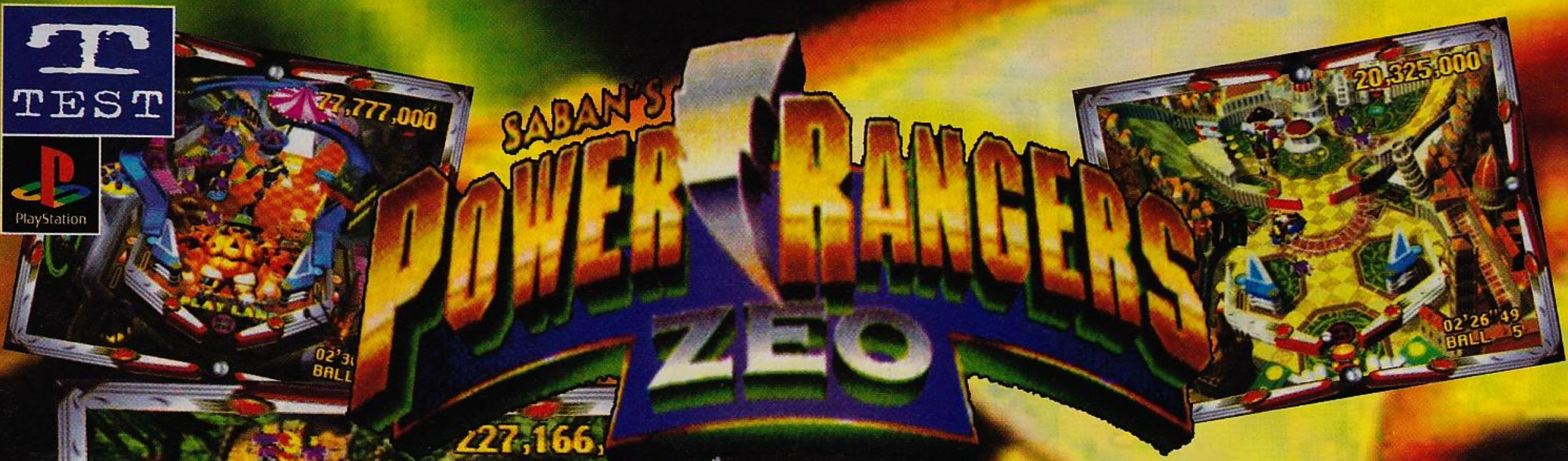
MOYENNE 90%

DE LA REDACTION

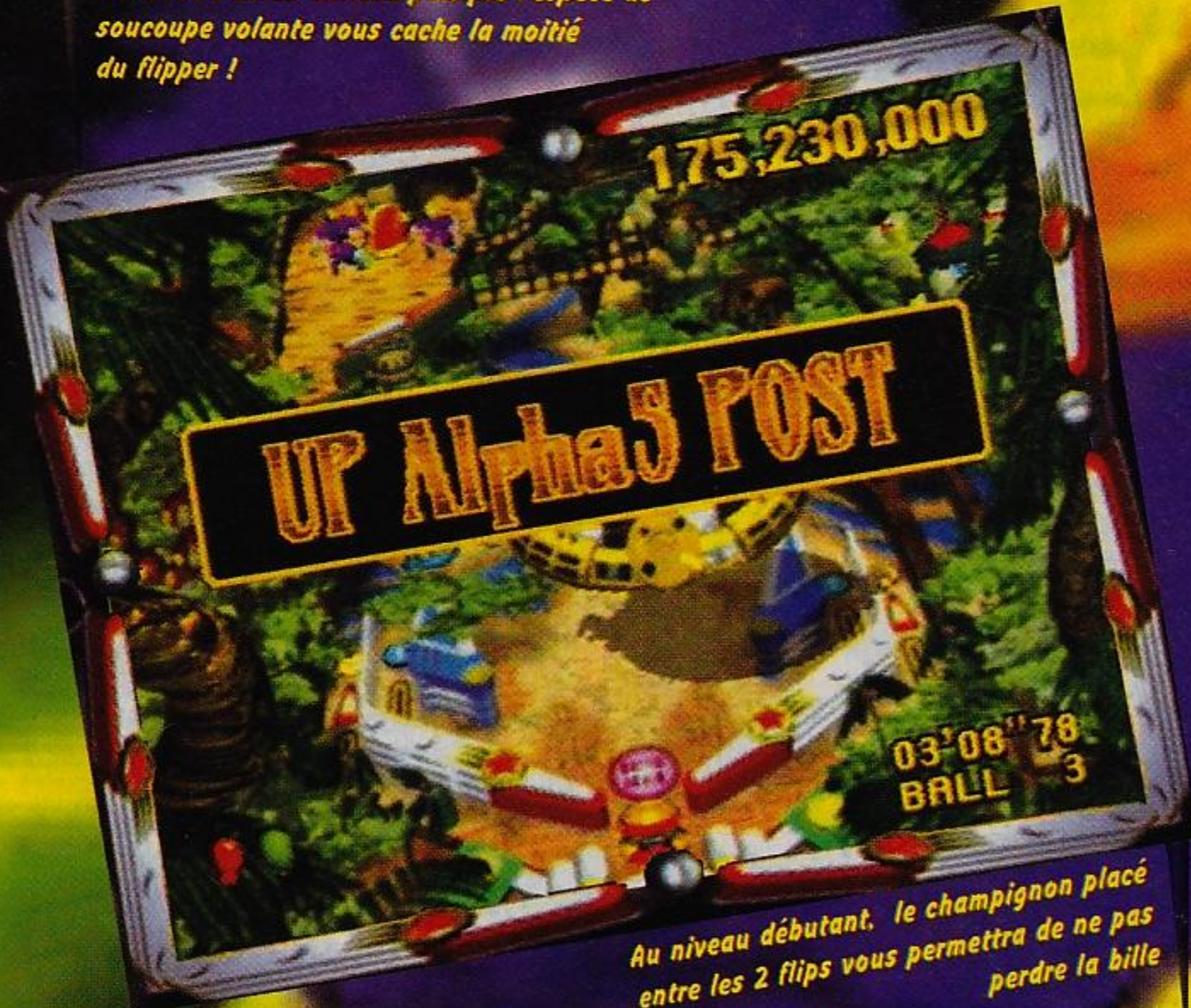


T  
TEST

PlayStation



Un niveau assez difficile puisque l'espèce de soucoupe volante vous cache la moitié du flipper !



Au niveau débutant, le champignon placé entre les 2 flips vous permettra de ne pas perdre la bille



*Moi, les conversions vidéoludiques de séries à succès, je m'en méfie comme de la peste. Quand je repense aux pseudo-jeux de combats inspirés de Dragon Ball, la moutarde me monte au nez et tourne au vinaigre (!!!). Dans ces conditions, vous comprendrez que je voyais plutôt d'un mauvais oeil l'arrivée des POWER RANGERS sur Playstation. Circonstance aggravante, nos 5 guignols avaient déjà sévis sur Super Nintendo dans un jeu d'action d'une nullité affligeante. Bref, je m'attendais à une bonne daube des familles, et pourtant...*

## Tilt !

POWER RANGERS est une série mettant en scène une équipe de 5 "boys & girls", tous adeptes du karaté, qui défendent la Terre contre les attaques incessantes des forces du mal (quel beau métier !). Pour cela, ils enfilent des costumes moulants, de surcroît fluos, et gesticulent dans tous les sens à l'écran, ponctuant leurs "ébats" de dialogues sirupeux. Et de temps en temps, ils ont recours

à un grand robot en plastoc, histoire d'éblouir le spectateur benêt avec quelques effets spéciaux. Bref, c'est pitoyable, et ça fait un tabac au USA (!!!). Heureusement, le jeu vidéo est un peu plus intéressant. Certes, il est toujours basé sur le même scénario débile, mais cette fois, rangez les lasers et autres gadgets, c'est à coup de fourchette que vous défendrez notre bonne vieille planète ! En effet, BANDAï a misé sur l'origi-



Les boss sont assez chiant à battre. Celui-ci est un vrai sous-marin: il apparaît de manière aléatoire dans les flaques d'eau et replonge à une vitesse hallucinante. Et en plus ce flipper est ultra-rapide !



nalité en nous concoctant un jeu de flipper. Le roi MONDO et ses sbires ont pris possession des 5 continents, et vous devrez les déloger en taquinant la bibille. En tout, pas moins de 15 tables composées de tous les éléments imaginables: bumper, rampes d'accès, multi ball... Et un boss de temps en temps à dégommer.

## Techniquement, POWER RANGERS est une bonne

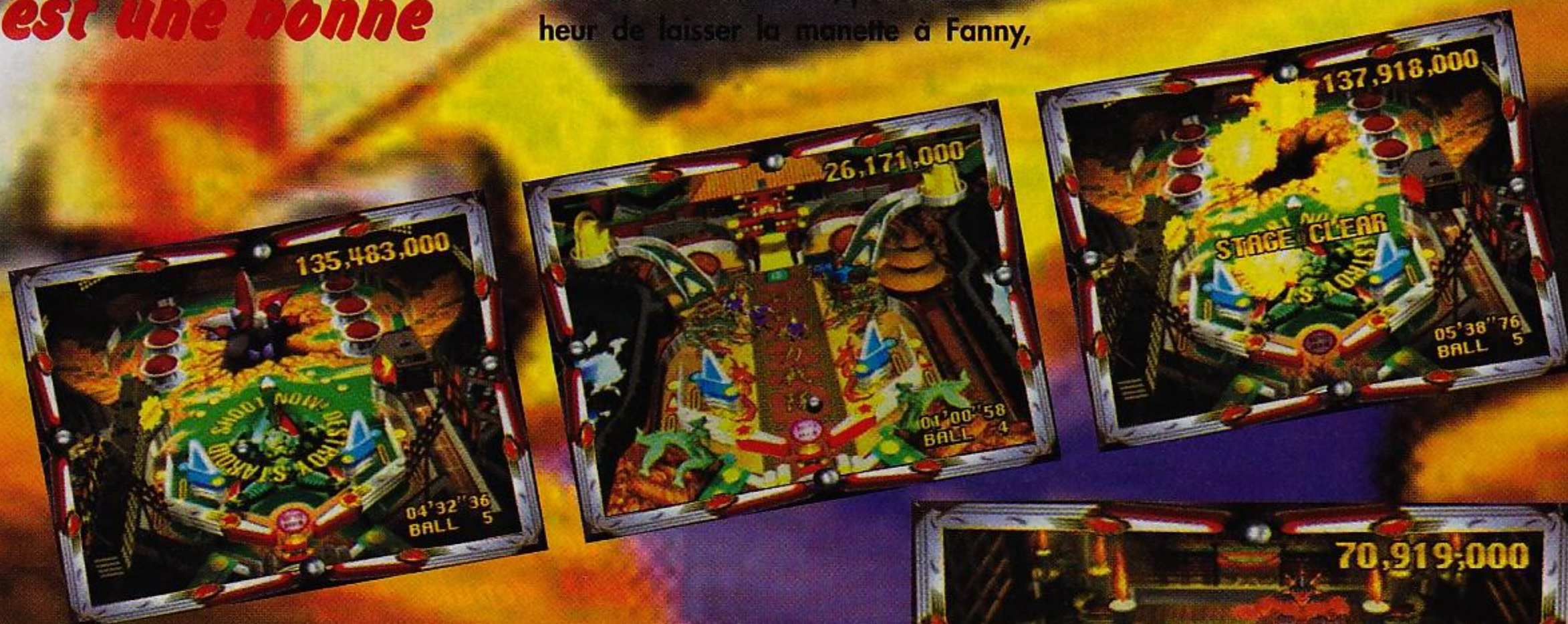
### surprise !

Les décors ont été entièrement modélisés en images de synthèse et offrent un luxe de détails. Par ailleurs, votre adresse sera de temps en temps récompensée par une magnifique scène cinématique: enfin, magnifique par la qualité, car à vrai dire elles sont plutôt kitch !

Enfin, l'animation de la bille est parfaite, sans ralentissement (encore heureux pour une Playstation !) . Seul point noir, la durée de vie. Croyant faire une bonne action, j'ai eu le malheur de laisser la manette à Fanny,

noire "lady tips". Résultat, elle m'a torché l'affaire en moins de 20 mn (ça m'apprendra à être trop gentil !). Toutefois, sachez que c'est une pro en la matière; peut être aurez vous plus de mal... Bref, ça gâche un peu le plaisir, mais remercions tout de même BANDAI qui, pour une fois, ne nous a pas pondé une m... en exploitant une licence juteuse. A réserver aux plus jeunes tout de même.

Chewee



*D'une manière générale, POWER RANGERS est techniquement bien foutu. Matez moi un peu ces effets de lumières qui conclut votre victoire sur les ennemis. Pour un peu, on se croirait devant RAYSTORM (j'exagère à peine !).*



*J'avoue ne pas être un pro du flipper, mais de mémoire de chewee je n'ai jamais vu une telle option. En gros, le "FREEZE !" vous rend votre bille lorsque celle ci est tombé dans le trou (non, pas dans le panneau !).*



### Activez Megazork !

*Chaque flipper abrite un boss dont il faudra vous débarrasser. Mais, tout comme dans la série, la chose fait 10 mètres de haut et malgré leurs aptitudes incontestables en karaté, les Power Rangers ont besoin de leur tas de ferraille pour le déjouer. Il s'agit du MEGAZORK, un robot géant. Pour l'activer, il vous faut dégommer un petit casque placé sur le flipper, et cela 5 fois de suite. Votre adresse sera récompensée par une superbe scène cinématique vous montrant la mort du boss. C'est bô !*



**RÉALISATION 15/20**  
Des graphismes en synthèses hauts en couleurs et un luxe d'animations annexes. Sans oublier de magnifiques scènes cinématiques (mais un peu "gol" tout de même !)

**JOUABILITÉ 18/20**  
Si vous savez appuyer sur les boutons L et R et de temps en temps sur "X" pour relancer la bille, pas de problème. Vous êtes manchot? Pardon.

**ANIMATION 15/20**  
L'animation de la bille est parfaite. Toutefois, vu qu'il n'y a aucun scrolling, c'est normal !

**BANDE SON 16/20**  
Des musiques en adéquation avec les continents visités et un "ayayayaïe !" hilarant quand vous perdez la bille !

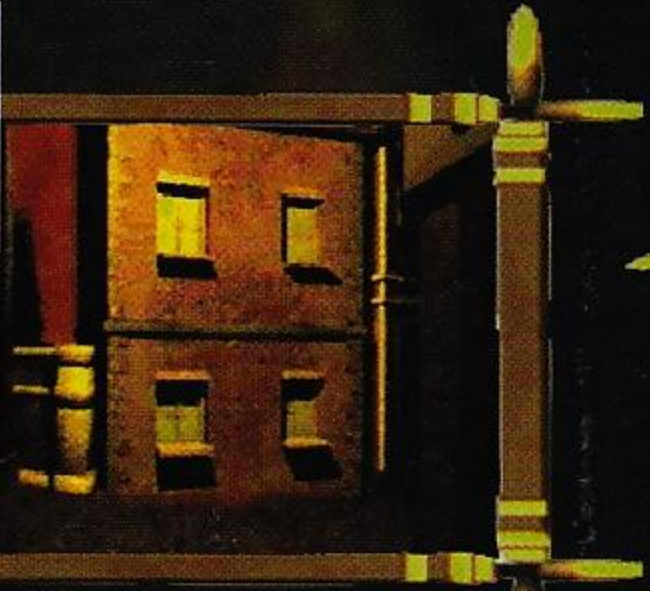
**DURÉE DE VIE 12/20**  
Le point faible du jeu. Il n'a résisté que 20 mn (en mode easy, toutefois) à Fanny, notre lady tips. A réserver aux plus jeunes, certainement les plus grands fans de la série.

**80%**

Conception : BANDAI  
Distribution : BANDAI  
Difficulté : MOYENNE

**MOYENNE 84%**  
DE LA RÉDACTION





# TORICO

Comme vous pouvez le voir, Jade le bras droit du responsable de la ville, vous fait comprendre votre mission.

Voici deux personnages qui essaieront de vous aider dans votre périple. Cette femme se nomme Rose. Elle tient un magasin de fleuriste. Les fleurs ne dégagent pas que du parfum...



Votre personnage Fred est en pleine effort. Il n'a pas encore trouver le passage qui mène à la lune. Lord Gordon vous ordonne de faire des pompes. Allez... une...deux...trois...quatre. Non, en fait vous venez de vous réveiller dans la salle du trône ou le bureau du maire si vous préférez.



Jade vous surveille toujours autant et vous suivra tout au long de votre aventure..



Vous vous retrouvez en face de Lord Gordon qui vous ordonne sur le champs de partir à la recherche du passage qui va à la Cité des Lunes.



Voici une des premières énigmes que vous aurez à résoudre. Il faudra réussir à allumer cette lampe.

**Cocoricoooo !!**  
**Les possesseurs de Saturn, passionnés de jeux d'aventures, l'attendaient depuis plusieurs saisons. Torico est sorti au japon il y a de nombreux mois et arrive enfin en version française. Sega nous étonne avec un jeu d'aventures fabuleux (et oui ça arrive !!). L'environnement dans lequel vous allez évoluer est féérique, magique, étrange...**

## Avez-vous imaginé un seul instant...

Vous vous réveillez dans une cellule d'un petit village éloigné de tout. Le chef des lieux se nomme Gordon. Il vous ordonne de trouver le passage qui mène à la lune, sinon vous serez capturé et exécuté sur le champ. Pourquoi est-il aussi méchant ? Parce qu'une ancienne légende raconte que sur la lune, la vieillesse n'existe pas et que tous les sou-



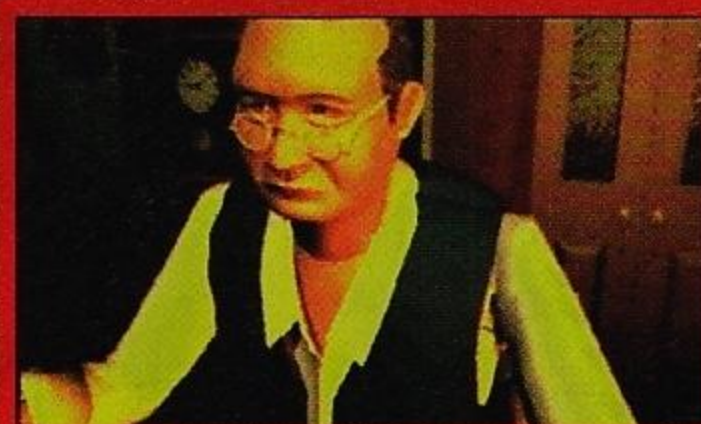




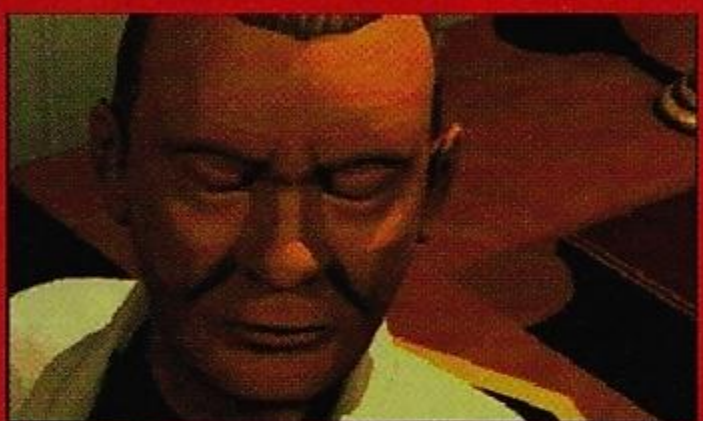
*Lord Gordon gouverne la ville sous la brume d'une main de fer. Il utilise les gens comme de simples pions sur un échiquier. Vous êtes un de ses pions. Quelle chance !!*



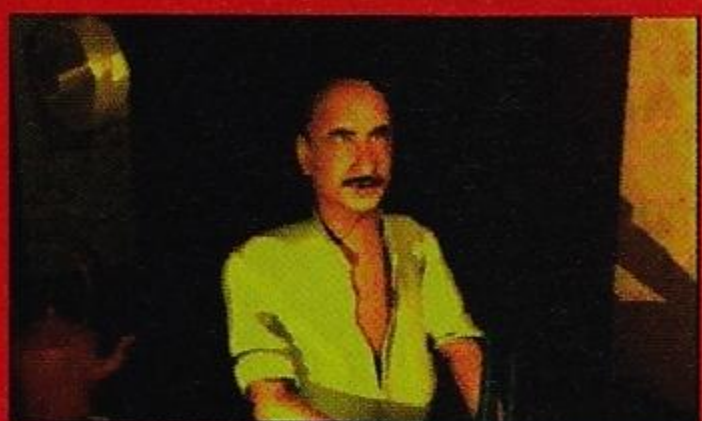
*Rose est une âme au bon coeur. Elle est fleuriste à ses temps perdu. Elle vous aidera dès qu'elle le pourra.*



*Mac est un propriétaire excentrique d'un magasin d'horloges original. Il n'a aucun respect envers les personnes qui ne respectent pas le temps. Si il y a une chose de sûre, c'est que l'on ne rattrape jamais le temps perdu.*



*Dr Morse est un physicien grognon. Il ne supporte être dérangé. Malgré cela, sa porte vous sera toujours ouverte. Ne venez pas le voir trop souvent, sinon il va vous tirer les oreilles.*



*Voici Gray. Ce personnage ne sait jamais remède de la perte de sa petite fille Louise. Il partage le désir de Fred de retrouver la Cité des Lunes. Vous verrez sa fille revenir quelques instants vous parler. Ce passage est impressionnant.*



*Voici votre héros Fred. Vous allez bien sûr l'incarner. Vous jouez à l'intérieur de votre personnage en vue subjective. Lors de certaine rencontre, il fera certaine action pour vous.*

TEST

SEGA SATURN



### RÉALISATION 16/20

La réalisation est impeccable. Si vous achetez une carte MPEG, la définition de votre image sera meilleure.

### JOUABILITÉ 15/20

Extrêmement simple. Vous n'avez aucune combinaison de bouton particulière à réaliser. Elle est bonne.

### ANIMATION 16/20

Elle est fluide. On a l'impression que le personnage se déplace en temps réel. C'est superbe.

### BANDE SON 16/20

La bande son est excellente. Les mélodies en feront pleurer plus d'un. Snif! Que c'est zolieee !!

### DURÉE DE VIE 14/20

Le jeu tient sur deux CD. N'importe quel joueur devrait pouvoir terminer ce jeu sans trop de difficultés.

89%

Conception : SEGA

Distribution : SEGA

Difficulté : MOYENNE

MOYENNE 85% DE LA REDACTION



*Vous êtes dans l'habitation du physicien. N'abusez pas trop de ses conseils sinon il n'appréciera pas !*

*Une oeuvre d'art qui va vous permettre de ...*

haits y sont exaucés. Lorsque les élus sont de retour sur terre, ils perdent la mémoire, votre héros Fred porte un signe sur son front, marque des élus. Vous partirez donc dans une longue quête au cours de laquelle vous redécouvrirez votre passé et peut-être même plus...

## Torico...

### C'EST BEAU ?

Torico est un jeu novateur en de nombreux points. Il faut savoir que ce jeu est entièrement en images de synthèse tout comme "D", ce qui est rare. Mais contrairement à ce dernier, l'animation est impressionnante de réalisme, elle est fluide. La qualité de ces scènes déjà très bonne, sera encore meilleure si vous achetez une carte MPEG. Dans ce jeu d'aventure classique, vous devez ramasser des objets en tout genres (clés, allumettes,

corde...) afin de résoudre des énigmes qui vous mèneront tout droit vers la Cité des Lunes. Vous allez rencontrer des personnages originaux et parfois dangereux. Certains d'entre eux vous seront d'une aide précieuse, alors que d'autres vous mettront sur la mauvaise voie.

Fred a perdu tous ses souvenirs. Cependant, il enregistrera dans sa mémoire tous les événements qui auront un lien plus ou moins direct avec la Cité des Lunes. Vous pouvez visionner les différentes scènes de dialogue avec les personnages dans un menu d'options en appuyant sur le bouton Z. Elles vous seront très utiles. Vous ne pourrez que vous promener (les déplacements sont préprogrammés) et récupérer des objets, se seront vos seules préoccupations. La

ville sous la brume est une petite ville au premier abord calme, mais gouvernée d'une poigne de fer par Lord Gordon. Le scénario ne manque pas de rebondissements. Méfiez-vous de certains personnages, en particulier de Jade qui n'est autre que le bras droit de Gordon.

### En somme !

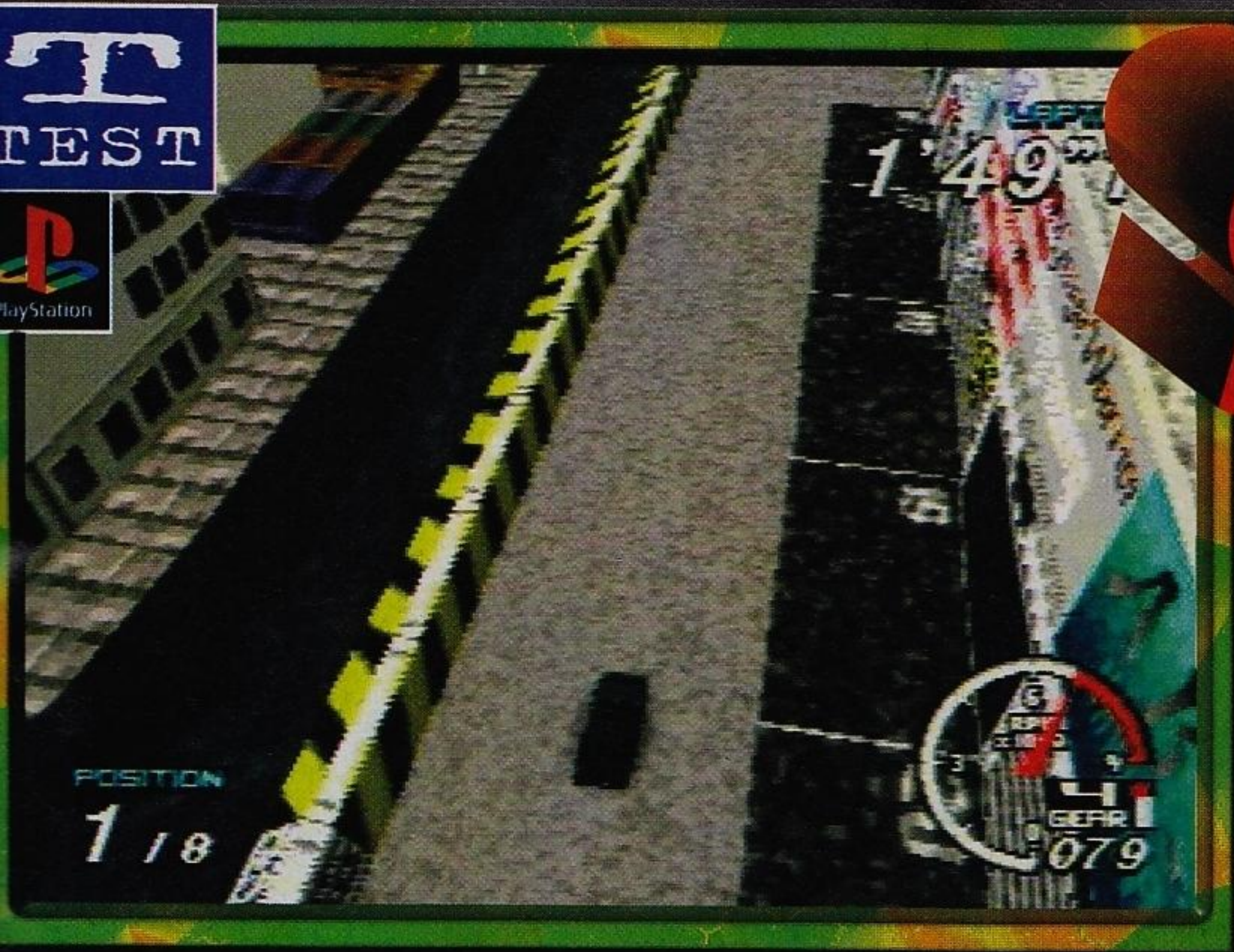
Torico possède de nombreuses qualités (profondeur du scénario, ambiance étrange et mystérieuse, qualité de l'animation). Cependant, les actions de votre personnage sont limitées. Il est assez rare de voir des titres aussi bien réalisés sur Saturn.

A posséder coûte que coûte !!

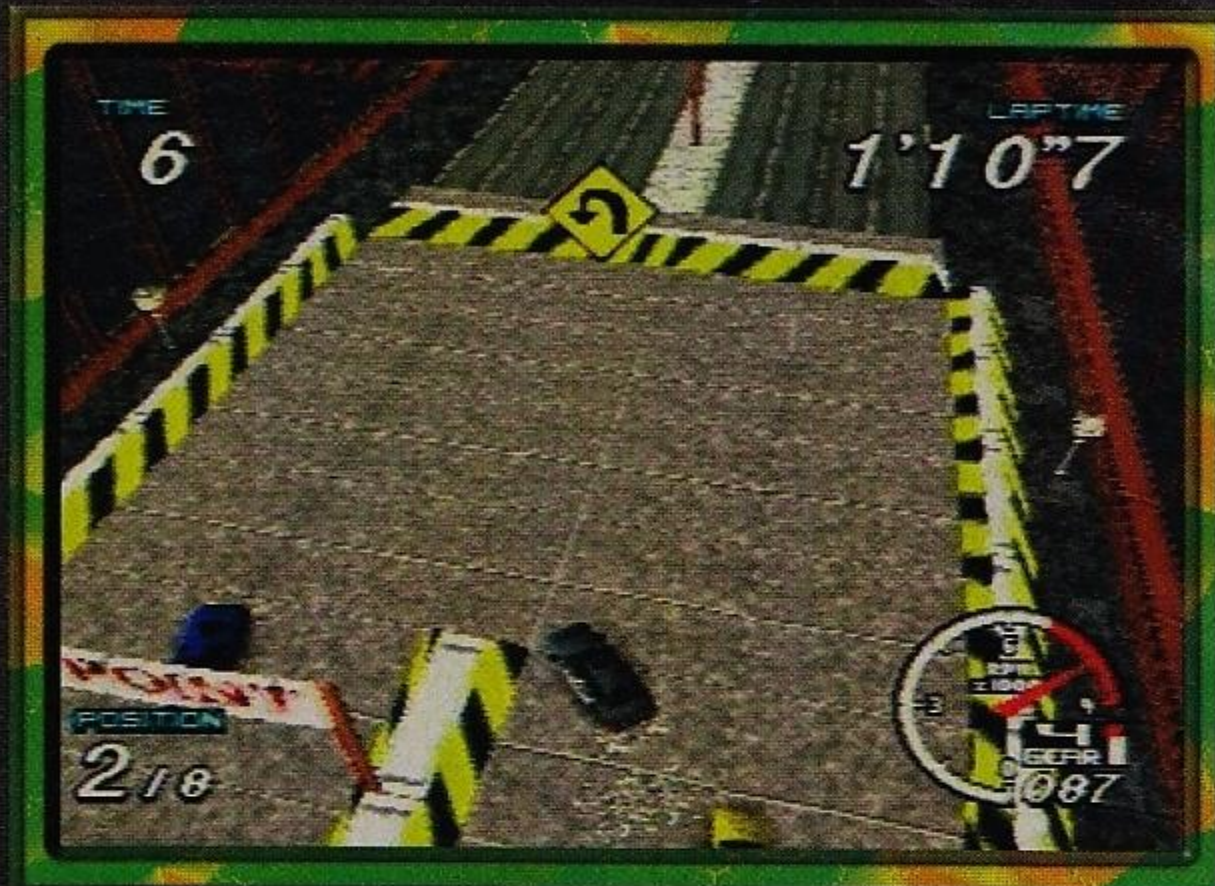
ZAK



# SPEED



*Vous pouvez constater que les décors de Speedster sont variés. Ne vous inquiétez pas vous ne pourrez pas sortir de la piste !*



*Certains virages sont particulièrement difficiles à négocier. Néanmoins il est préférable de prendre des risques pour battre les adversaires ayant eux, une conduite assez prudente.*



*Le mode championnat n'est pas si facile que l'on pourrait le croire : si les premières courses se terminent sans problème les adversaires sont plus difficiles à battre par la suite.*

***Psygnosis semble décidé à exploiter le filon jusqu'au bout. Quel filon ? Celui des jeux de course, bien sûr ! Après DD2 et en attendant Monster Trucks, voici Speedster qui vous mettra au volant des plus beaux voire des plus ridicules véhicules de la planète...!!!***

Je vois de l'étonnement dans vos yeux, si si... vous vous demandez pourquoi, moi, Tiog, teste un jeu de courses de Psygnosis sur Playstation qui plus est; Comme

vous l'avez sans doute remarqué, ce n'est pas en raison de sa qualité. non, en fait, c'est très simple : Chewee et Brice avaient trop de travail. Mais vous vous en foutez éperdument.



***Deux, c'est mieux qu'un !***

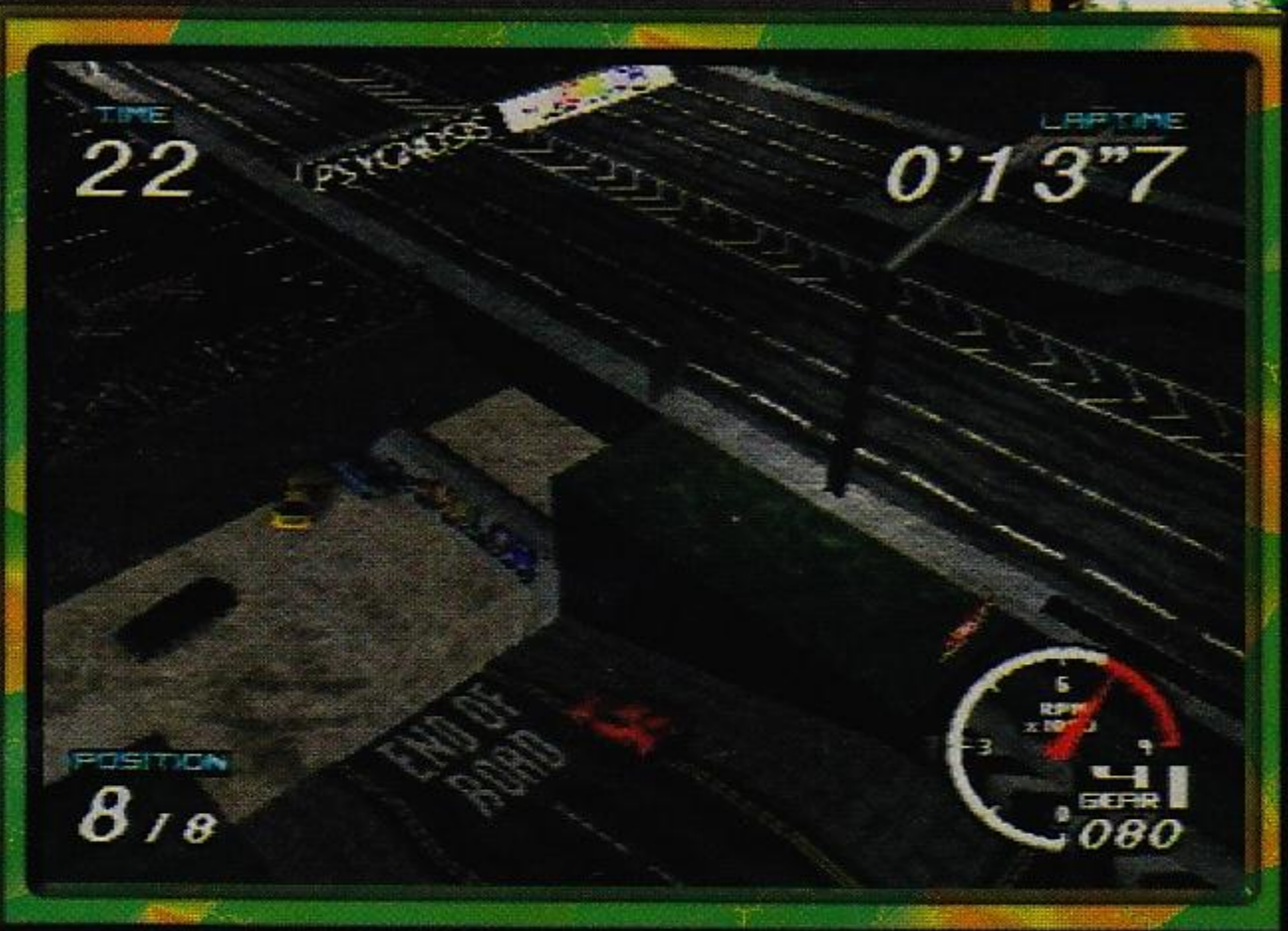
*Le principal intérêt de Speedster réside en la présence d'un mode deux joueurs en écran splitté, grâce auquel vous pourrez éclater vos potes de belle façon. Un petit conseil : choisissez d'entrée un parcours assez difficiles (comme la ville) et un nombre de tours important (au moins trois), ça vous permettra, si vous vous débrouillez bien, de griller un tour à votre adversaire...*



# SPEEDSTER



En utilisant les boutons L2 et R2 vous pourrez «Zoomer» ou «dézoomer» à volonté. Une option intéressante.



Ce parcours dans la ville est plein de virages vicieux. Alors, surveillez bien les panneaux de signalisation.



attelons nous à une lourde tâche : tester Speedster...

**Whaou, c'est beau !**

Psygnosis, comme à son habitude, signe avec Speedster un jeu absolument superbe. Les graphismes sont relativement fins, les détails nombreux et certains effets tout bonnement magnifiques. Il est intéressant de constater que le jeu propose une vue proche de celle de Micromachines ce qui permet une vision globale du circuit (comme dirait Chewee). En parlant de circuits, sachez que ceux-ci sont variés et tous criant de vérité (enfin presque). Mais ne faisons pas comme certains mauvais testeurs, dont je tairai le nom, qui notent les jeux en fonction de leur réalisation. En effet, Speedster s'avère être un jeu particulièrement décevant...

**Ma Ferrari platonne à 220 !**

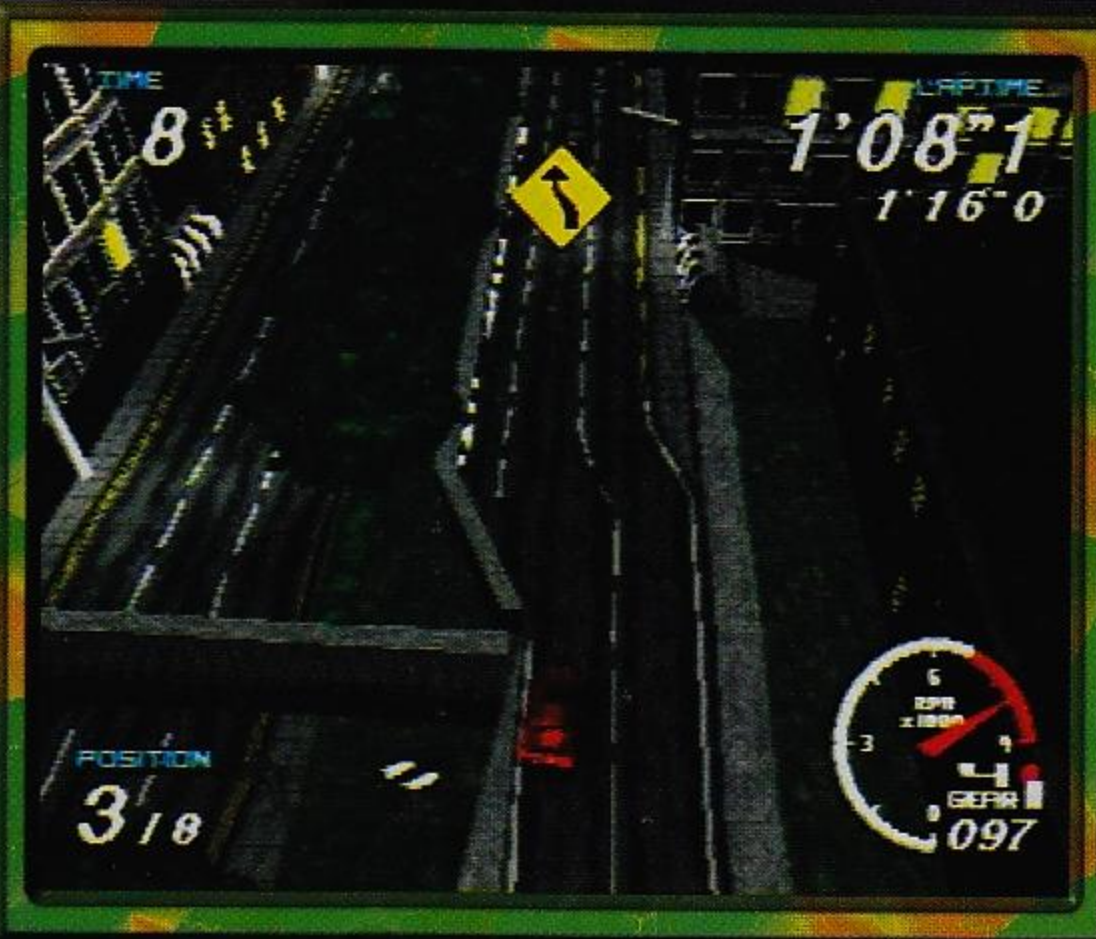
Le premier point négatif de Speedster est sans conteste l'absence totale de sentiment de vitesse. On passe de 100 à 240 km/h sans s'en rendre compte.

le jeu devient d'ailleurs assez frustrant, la voiture plafonnant à une vitesse en apparence ridicule. Remarquez, ce n'est pas qu'en apparence : des Ferrari (?) qui ne montent pas au-dessus de 220, je suis désolé mais je n'en connais pas ! Le jeu propose deux classes de véhicules : les "High Performance" (qui plafonnent à...!!!) et les "Heavy Metal" classe qui vous permettra de diriger des buggies, pick-up et autres bagnoles gadget. L'irréalisme n'a tout de même pas été poussé au point de proposer les véhicules des deux modes dans une même course (traduction : quand vous roulez en Porsche, vos adversaires ne contrôleront pas des Jeep)...

Beau, jouable, mais incontestablement raté. Psygnosis prouve que ce sous-titre n'est pas contradictoire. Speedster avait presque tout pour réussir : une réalisation graphique impressionnante, une bande-son bien hard agréable (même si on tombe parfois

dans le cliché pur et simple), une maniabilité convenable, même si la voiture n'en fait parfois qu'à sa tête, un nombre de bolides et de circuits relativement conséquent et une durée de vie importante. Hélas, la sensation de vitesse est nulle et le soft s'avère très vite lassant, excepté en mode deux joueurs. Speedster n'est donc qu'un jeu de bagnoles de plus. Après Riot et La Cité des Enfants Perdus, Psygnosis continue à nous décevoir...Dommage...

Tiog



TEST

PlayStation



RÉALISATION 17/20

Speedster est un jeu parfaitement réalisé, c'est évident. Mais comment aurait-il pu en être autrement de la part de Psygnosis.

JOUABILITÉ 15/20

Les voitures sont relativement maniables, voire un peu trop d'ailleurs... On est donc prié de ne pas écraser la croix directionnelle pour tourner !

ANIMATION 15/20

Même reproche qu'à Porsche Challenge : la sensation de vitesse est absolument nulle.

BANDE SON 15/20

Une bande-son convenable avec des musiques bien hard et des bruitages relativement réalistes.

DURÉE DE VIE 13/20

Le nombre de circuits est relativement élevé, mais le jeu s'avère très vite lassant. C'est regrettable...

75%

Conception : SPYGNOSIS

Distribution : SONY

Difficulté : MOYENNE

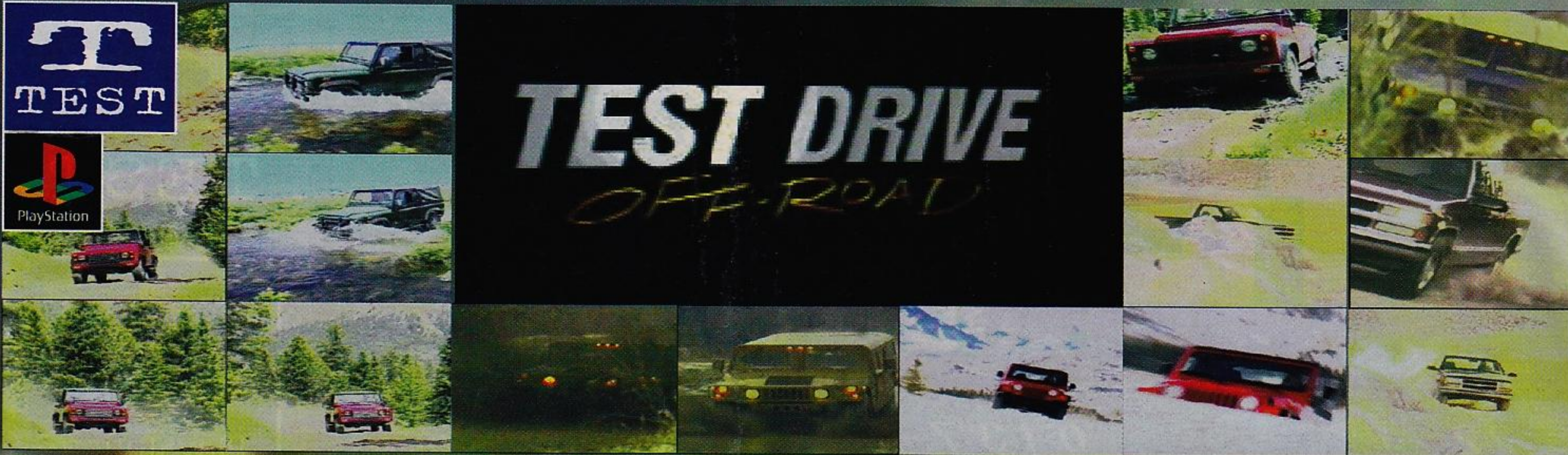
MOYENNE 74% DE LA REDACTION



**T**  
**TEST**



# TEST DRIVE OFF ROAD



*On ne compte plus les jeux de courses existant sur PlayStation, ils sont nombreux et il faut avouer que l'on sature car pas mal de titres se ressemblent. C'est donc avec une certaine méfiance que j'ai accueilli Test Drive Off Road : un jeu de 4x4 très sympa qui ravira les amateurs du genre. Ca nous change des Ridge Racer ou de Formula One.*

Drive Off Road. L'introduction du jeu devrait vous motiver avec ses séquences en full motion vidéo (dignes des reportages de Turbo) avec en prime une bande son assurée par le groupe Gravity Kills (ndlr : merci Tiog). A présent, je fais appelle à votre mémoire. Les plus vieux se souviennent certainement de Test Drive d'Accolade, sorti il y a quelques années sur les "zordis" et un peu plus tard sur "konsole" 16 Bits. Le principe était très simple : terminer la course le plus rapidement possible.



*Oooh ! Je n'ose même pas imaginer le saut que va effectuer le hummer !*

## Des sensations extrêmes

Vous avez déjà conduit des 4x4? Non !? Et bien c'est le moment de vous y mettre avec Test



*Il faudra du temps mais une fois que vous connaîtrez les parcours vous pourrez emprunter les raccourcis, comme cette voie ferrée qui passe en plein milieu du circuit. Vous remarquerez sur la photo que vous n'êtes pas tout seul à utiliser les raccourcis.*



**QUATRE 4X4 !**  
Dans Test Drive Off Road vous avez le choix entre quatre véhicules : Hummer, Jeep Wrangler, Land Rover et Chevrolet. Pour les distinguer les uns des autres, trois paramètres : maniabilité, vitesse de pointe, accélération. Les différences ne sont pas flagrantes entre chaque véhicules. Vous pouvez -si ça vous amuse- choisir la couleur de la carrosserie.



*Les programmeurs ont créés des circuits où vous avez une totale liberté de mouvements, il arrive donc que l'on se perde dans la nature.*







sible. Le concept était proche de Need for Speed puisque les courses se déroulaient sur les routes américaines. Passé ce quart d'heure historique, attaquons nous à Test Drive Off Road, toujours d'Accolade. Comme le titre ne l'indique pas, Test Drive Off Road est une course de 4x4 se déroulant sur des parcours cahotiques. Au total vous aurez douze tracés qui vous en feront voir de toutes les couleurs. Entre le désert où les bosses sont légions et la neige où le parcours est assez sinueux, Test Drive Off Road est un vrai jeu de 4x4.

### Quatre 4x4

Si je vous dis que c'est un vrai jeu de 4x4, c'est qu'on ressent de véritables sensations lorsque les véhicules attaquent les bosses. On monte, on descend, ça secoue dans tous les sens, bref... c'est du 4x4

Les véhicules sont au nombre de quatre,

Chevrolet Pick Up. Avant de débiter vous avez le choix entre deux modes : "Mixed League" et "Class League". Le premier est une compétition qui réunit les véhicules de différentes marques et le second est un championnat où seule une marque est représentée (exemple : la Jeep League). Bien évidemment, il est possible de choisir l'un des trois niveaux de difficulté.

### Le clipping est affreux

Test Drive Off Road m'a fait passé de longues heures de jeu, il est fun et original mais il y a un point noir : le clipping. Il est affreux! Les décors s'affichent au dernier moment, alors je ne vous raconte pas les premières parties. Le jeu est

rapide et les circuits vous offrent la possibilité de sortir du tracé pour emprunter des

*C'est à la mode en ce moment ! En mode deux joueurs la course se déroule en écran splitté. Ce qui est sympa c'est qu'on peut choisir l'écran splitté verticalement ou horizontalement. Horizontalement le jeu est plus jouable.*

raccourcis. Ce clipping permanent est donc un handicap lorsque l'on veut anticiper.

Je vous conseille de l'essayer avant de l'acheter. Personnellement, j'aime ce jeu. En dépit de quelques lacunes Test Drive Off Road reste un bon jeu qui se démarque totalement des softs constituant la ludothèque PlayStation.

Brice

c'est un peu pauvre mais vous devriez trouver le monstre le plus adapté à votre style de conduite. Chaque 4x4 se différencie par trois paramètres : maniabilité, accélération et vitesse de pointe. Les véhicules en question sont : Hummer (4x4 employé par l'armée américaine), Jeep Wrangler, Land Rover et



### LES QUATRE VUES !

Quatre vues sont disponibles ! Autant la vue extérieure est adaptée autant la vue intérieure est injouable, la visibilité est mauvaise et le clipping est monstrueux. Les vues extérieures les plus éloignées du véhicule permettent d'anticiper les virages et se révèlent très utiles pour savoir quels raccourcis empruntent les adversaires.



### RÉALISATION 14/20

Les graphismes sont très moyens et pixellisent. Les décors sont assez répétitifs et manquent de variétés.

### JOUABILITÉ 15/20

Test Drive Off Road est très jouable et ne présente pas de réelle difficulté. On y arrive rapidement et les commandes sont très simple.

### ANIMATION 13/20

Non ! c'est pas possible le clipping est affreux, c'est le plus gros défaut du jeu en revanche on a une bonne impression de vitesse.

### BANDE SON 13/20

C'est pas l'extase ! Ok la bande son de Gravity Kills c'est sympa mais il n'y en a pas assez, de plus les bruitages sont très moyens.

### DURÉE DE VIE 15/20

On se prend au jeu. Malgré quelques défauts Test Drive Off Road est très sympa. Il vous faudra du temps avant d'être terminé tout les mode proposés en Hard.

80%

Conception : ACCOLADE

Distribution : EIDOS

Difficulté : VARIABLE

MOYENNE 81%

DE LA REDACTION



**T**  
**TEST**

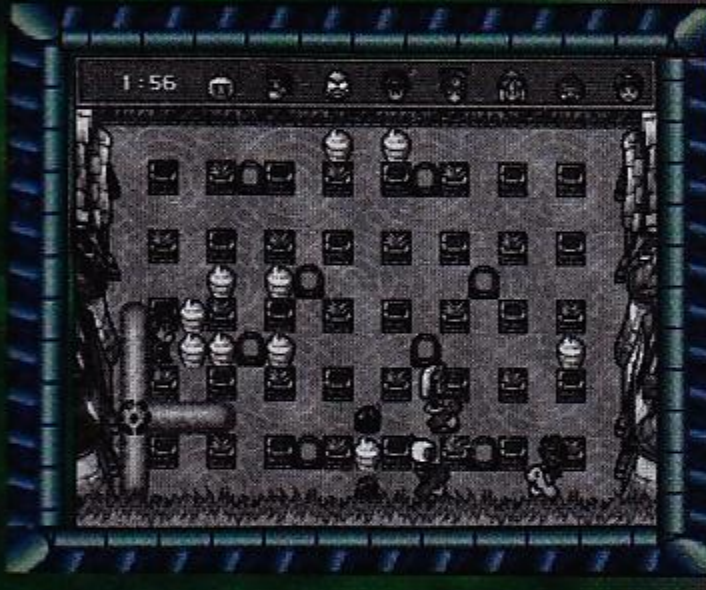
SEGA  
SATURN



# SATURN BOMBERMAN

Une minute avant le temps réglementaire, des blocs commenceront à tomber réduisant ainsi le champs d'action.

Dans certains tableaux le sol sera mouvant ce qui rendra votre déplacement plus difficile



Les ronds roses sont des tremplins qui vous permettront de sauter au delà de certains obstacles. Parfois cela vous sera utile et d'autres fois non !!!



Voici l'un des boss du jeu. Il est laid, énorme, bouffi et son souffle glacial rendra vos bombes innocentes.

je pense que je n'ai plus besoin de vous présenter Bomberman; Ce jeu, qui fit fureur sur Super Nintendo, Game boy, ainsi que sur l'Amiga, la Pc Engine ou la Megadrive arrive sur Saturn. Un jeu relooké 32 bits?

## Ben!! c'est pas un jeu 32 bit ça!!!!



Voici ce que devient le tableau lorsque vous jouez à 10 en même temps. Les personnages sont tout petits, le terrain énorme. Faudra avoir de bons yeux et être rapide pour gagner !!!!

C'est la première constatation que vous ferez lorsque, l'introduction passée, le jeu débutera.

Que ce soit le Mode Normal, le Battle Mode ou le Master Mode, les graphismes ne seront pas exceptionnels. Techniquement, ce n'est pas transcendant, je dirais même, c'est plutôt affligeant; Vous serez tellement déçu que vous regretterez votre bonne vieille 16 bits.

On se demande si Sega ne s'est pas trompé de console... Le mode normal n'a rien d'extraordinaire. On s'ennuie presque du début à la fin.

Le but est très simple: finir les tableaux pour arriver jusqu'au Boss. Les 4 niveaux du jeu sont divisés en stages dans lesquels vous aurez à détruire des réverbères rouges afin d'accéder à la sortie. Il vous faudra faire attention aux ennemis (aussi niais les uns que les autres, soit dit en passant) et aux bombes que vous placerez de-ci, de-là. Le Master Mode est, quant à lui, tout aussi inintéressant. En fait, le principe est pratiquement le même qu'en Mode Normal. Mais vous gagnerez des points qui vous permettront d'être classés dans un palmarès; Le hic, c'est que si vous perdez une vie, vous devrez tout recommencer depuis le début....super!!!!

Je vois que vous commencez à être sceptiques à propos de





**T**  
**TEST**

**SEGA SATURN**



**RÉALISATION 08/20**

quelle merveille, c'est sublime, vive la technologie 32 bits!!! Jamais je n'ai vu autant d'effets spéciaux dans un même jeu!!! je plaisante biensûr...

**JOUABILITÉ 11/20**

Le personnage est un peu lent; sinon no problémo.

**ANIMATION 10/20**

Hein?, Pardon? Parceque vous trouvez que c'est animé vous?

**BANDE SON 11/20**

Je vais leur montrer moi ce qu'on peut faire sur un C.D.!!!

**DURÉE DE VIE 13/20**

A un joueur, la durée de vie n'est pas terrible, comme la plupart des autres Bombermens. A plusieurs, c'est beaucoup plus fun.

**50%**  
1 Joueur **85%**  
2 Joueurs

Conception : HUDSON SOFT

Distribution : SEGA

Difficulté : MOYENNE

**MOYENNE**  
**87%**  
DE LA REDACTION

*Oh la belle rouge!!  
Ahh la belle bleue !!!  
La principale force de Bomberman est sans nul doute le nombre d'items que le jeu propose. Comme dans les précédentes versions, vous aurez des bombes de plus en plus puissantes, des vestes qui vous rendront invincible un certain temps, des coeurs qui vous donneront une chance de survie, etc...mais aussi des espèces de bébés yoshi que vous pourrez monter. Il en existe 4 sortes et chacun dispose de petites habilités qui lui sont propres.*

## Alors, quoi de neuf docteur?

Pas grand chose, hélas. Ceux qui connaissent bien Bomberman seront déçus par cette version. Il n'y a que peu de nouveaux items par rapport aux autres supports. Seul le fait de pouvoir jouer à dix, comblera les plus passionnés d'entre vous.

Steeth  
ïa miam miam

ce jeu...  
Pourtant force est de constater que le Battle Mode n'est pas complètement dénué d'intérêt.

## A deux ou à Dix, choisissez votre partenaire!!!

Vous avez bien lu, on peut jouer jusqu'à dix simultanément ( il vous faudra quand même 2 adaptateurs de 5 joueurs).

Dans ce mode, plusieurs paramètres seront interchangeables: vous pour-

rez sélectionner le nombre de joueurs aussi bien que les personnages qui seront contrôlés par l'ordinateur, le nombre de rounds, le temps et bien d'autres choses encore.

Ensuite, vous aurez le choix entre le championnat, constituer des équipes ou bien tout simplement un tableau parmi les huit proposés.

Pourtant, à partir de 8 joueurs, le tableau est énorme mais les personnages proportionnellement plus petits. Le temps que vous en rencontrez un, les minutes seront déjà écoulées. Bref, vous restez dans votre coin en vous amusant tout seul à détruire les briques. je préfère donc le jeu avec 2 voire 3 ou 4 autres partenaires.





# AIRIA



*Ces petits symboles radioactifs, planqués un peu partout dans le jeu, ne sont autre que des bonus. Ils augment la puissance de votre arme: vous disposez alors de munitions vert-fluo particulièrement efficaces.*



*Question: pourquoi testons-nous aujourd'hui la version Saturn d'AREA 51 alors qu'il y a 2 mois, nous avons fait la preview sur Playstation ? Ca vous travaille, ça, j'en suis sûr... Aussi, afin de mettre un terme à vos turpitudes, je vous délivre la réponse. En fait, le jeu sort sur les deux plates-formes et il nous a paru plus judicieux de tester la version Saturn: en effet, les nouveautés sur la 32 bits de Sega sont plutôt rares (si si!), et à part les jeux du petit père sonic, les autres sont de qualité médiocre (c'est du moins mon opinion, et je l'assume!).*

## Quelque part, dans le Nevada...

...Se trouve une base américaine secrète, cachée dans les dunes du désert. La légende veut qu'au sein de ce complexe l'armée U.S mène des expériences sur les formes de vies extraterrestres. Le nom de ce coin mystérieux: AREA 51. Alors, on nous cache tout, on nous dit rien ? L'éditeur GTI en est persuadé, et son dernier jeu en apporte la preuve. Vous incarnez un soldat d'une troupe d'élite dépêchée sur les lieux. La situation est plutôt

critique vu que des aliens ont pris possession de la base, contaminant tout le personnel sur place. Bref, c'est le boxon total et c'est à vous d'aller purger tout ça.

## Moi vois, moi tue !

AREA 51 s'apparente à un shooting game dans l'esprit



### J'vous mène en bateau ?

*AREA 51, bien que très simpliste dans son concept, n'en reste pas moins dynamique. Ainsi, vous serez amené à emprunter différents véhicules pour "nettoyer" le base. Montecharges, jeep, hélicoptères, tout est bon pour s'extirper des griffes des aliens...ou aller en buter d'autres ! A noter que les déplacements sont très réalistes. La jeep bascule suite à une grosse explosion, tout ça quoi ! Non, c'est bien foutu !*

de V.Cop. Vous déambulez dans les différentes parties qui composent la base (hangars, bureaux administratifs, pistes...) et shootez tout ce qui bouge ou tout ce qui est susceptible de remuer, éventuellement, si les conditions météo sont bonnes, l'ongle du petit doigt ! Au passage, faites attention à vos coéquipier qui ont la désagréable manie de passer dans votre champ en pleine fusillade. Si vous leur logez une balle dans la carcasse, la sanction est sans appel: un point de vie en moins, allez hop ! Graphiquement, le jeu est



TEST

SEGA SATURN



RÉALISATION 14/20

Des graphismes assez sympas pour une saturn, malgré les "rebords" (faut lire tout mon test pour comprendre !)

JOUABILITÉ 16/20

Une fois que le colt est bien calibré, aucun problème, sauf sur les bords, à cause des "rebords" justement !

ANIMATION 14/20

Des mouvements de caméras sympas, mais les aliens bougent beaucoup moins bien que les maffieux de V.Cop !

BANDE SON 10/20

Rien de transcendant. En fait, on s'en fout pas mal dans ce genre de jeux !

DURÉE DE VIE 14/20

AREA 51 n'est pas si simple que ça même si on peut directement commencer au milieu du jeu (sans tips sans rien, comme ça !)

79%

Conception : ATARI

Distribution : SEGA

Difficulté : DIFFICILE

MOYENNE 68%

DE LA REDACTION



*Bien qu'il est déconseillé de shooter vos co-équipiers, cette activité est cependant lucrative. Ainsi, si vous en touchez trois à la suite sans allumer un seul Alien, vous activerez un cheat-mode vous permettant d'incarner un extra-terrestre !*



*Sous ses abords violents, Area 51 propose tout de même quelques détails comiques. Ainsi, dans un des bureaux administratifs, un alien vous attendra dans une posture "aguichante", façon femme fatale. Peut être y-a-t-il un code pour...*

quasi-identique à la version arcade. Les décors sont en images de synthèses, de bonne qualité. Malheureusement, la fenêtre de jeu à été réduite par l'implantation d'un décor 2D (la Saturn n'était pas capable de gérer un jeu plein écran ?). C'est d'autant plus chiant que cette espèce de grille autour de l'écran nuie à la jouabilité avec le gun: on croit shooter un alien, et pis nan, en fait on tire dans le vide (et

on se fait allumer par la suite...) ! Les aliens, quant à eux, ont été digitalisés mais ne sont pas toujours probants (notamment quand ils implorent, gnark gnark !)

100 à l'heure (comme moi !). Toutefois, si vous n'avez aucun shoot, optez plutôt pour la série des V.Cop, plus aboutie.

Chewee

## Finalemment...

AREA 51 est un jeu plaisant, qui remplit son rôle, c'est à dire défouler le joueur stressé par une vie à

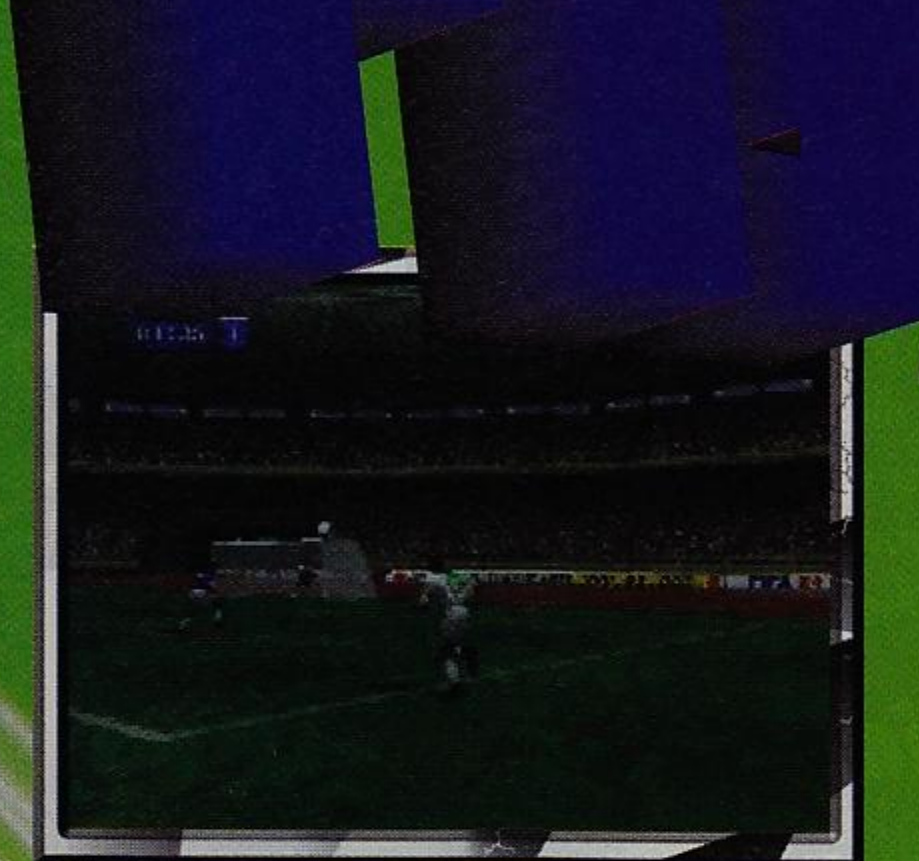


*Touché ! Shutdown ! Tout ce que vous voulez.....L'impact est vachement bien foutu, mais c'est une beauté dont on pourrait bien se passer...Rassurez vous, vu la vitesse de votre gachette, vous rendrez au centuple les dségats qui vous sont infligés !*





**TEST**



*La Nintendo 64 est disponible depuis plusieurs semaines en Europe et les jeux disponibles ne sont pas nombreux. Parmi eux, FIFA 64, le célèbre jeu de football d'Electronics Arts (E.A.) qui a déjà traversé trois générations de consoles. Après les consoles 16 Bits et 32 Bits, E.A. passe à la vitesse supérieure en s'attaquant à la Nintendo 64. Le jeu est-il à la hauteur de la puissance de la machine? C'est la question que l'on se pose.*

## **où est l'intro?**

Lorsque l'on allume la console, la première question que l'on se pose c'est : où est l'intro? Et oui ! Avec la génération 32 Bits, Fifa bénéficiait d'une introduction d'excellente qualité, subtil mélange d'images en 3D fil de fer et de séquences de matchs. Mais voilà, on est sur Nintendo 64 et on peut d'ores et déjà bannir ces introductions de notre mémoire. Le support cartouche ne permet

pas de contenir de telles intro car ces dernières prennent énormément de place en terme de mémoire (le point faible de la cartouche).

## **c'est le jeu qui compte !**

Bon OK ! Une intro superbe ne fait pas obligatoirement un hit alors concentrons nous sur le jeu lui même. Habitué depuis longtemps à Fifa, c'est sans étonnement que je découvre les options. Electronics Arts n'a rien oublié, aussi bien au niveau stratégique qu'au niveau des équipes. De l'Allemagne au Costa Rica en passant par la Côte D'Ivoire, on ne compte plus les pays représentés. Comme d'habitude vous avez le choix de la langue, option peu intéressante dans un jeu de sport mais toujours utile.

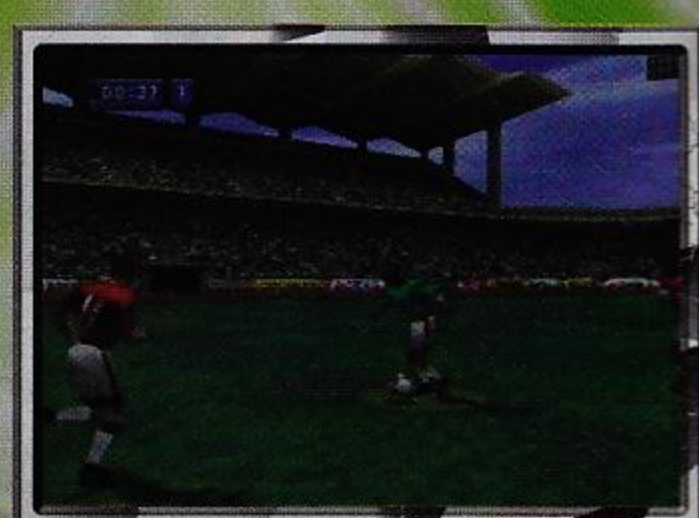
## **la maniabilité?**

## **c'est de la d...**

C'est bien beau d'offrir une tonne de stratégies, encore faut-il en tirer partie au cours d'un match. Là ça devient plus dur car lorsque la maniabilité

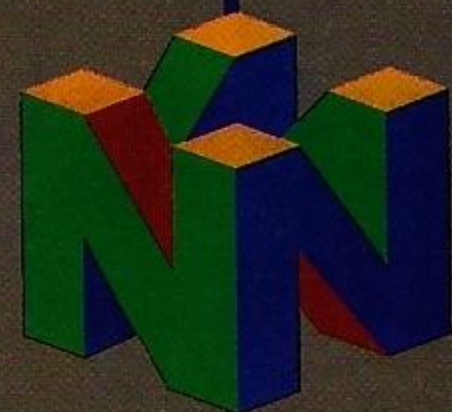


*Histoire de restreindre les moindres coups du football, les développeurs on inclus le coup du sombrero qui consiste à faire passer la balle au-dessus de sa tête de manière à lobber l'adversaire.*





TEST



**RÉALISATION 12/20**

Les graphismes sont floue ! Les joueurs on encore un aspect polygone. Les développeurs ne maîtrisent absolument pas la machine !

**JOUABILITÉ 10/20**

C'est tellement lent qu'on ne peut rien faire, c'est inadmissible ! Les persos ne répondent pas au quart de tour et il faut attendre dix ans avant qu'ils enregistrent une passe.

**ANIMATION 10/20**

On se demande vraiment si la Motion Capture a été utilisée pour cette nouvelle version. Les joueurs sont rigides, seuls les replays permettent d'apprécier les animations.

**BANDE SON 15/20**

La bande son est le seul point positif du jeu, on a vraiment l'impression de se trouver dans un stade même si les bruitages de la foule sont répétitifs.

**DURÉE DE VIE 05/20**

C'est nul, laid, affreux, lent... c'est une daube !

**50%**  
1 Joueur      2 Joueurs  
**51%**

Conception : E.A.

Distribution : E.A.

Difficulté : VARIABLE

**MOYENNE**  
**33%**  
**DE LA RÉDACTION**



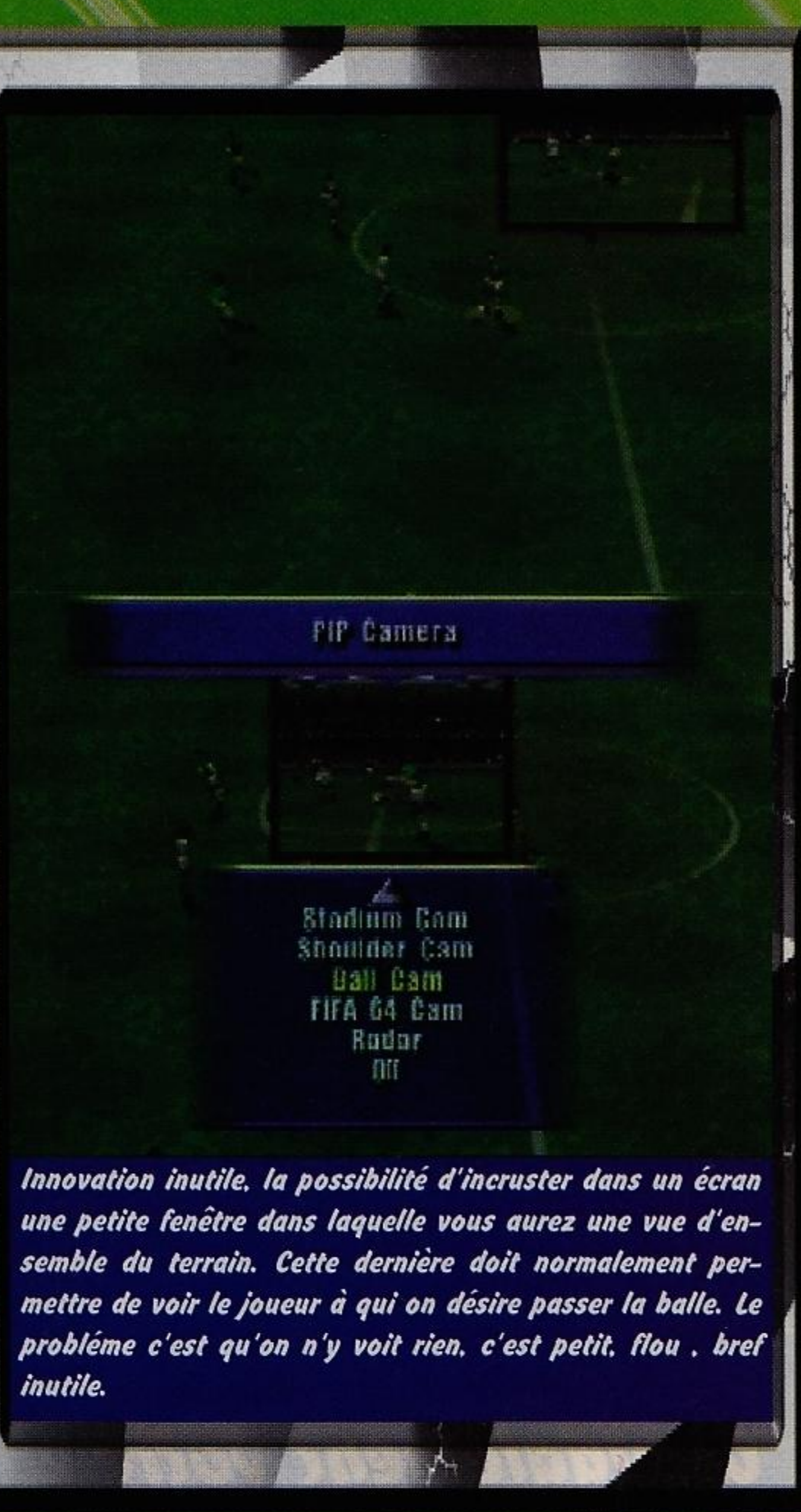
Ces photos représentent bien Fifa 64, les personnages sont cubiques et les plaquages de textures ne sont pas assez travaillés.

ne suit pas, impossible de construire des actions, on se plante à chaque fois. Le jeu est lent, les persos ne se déplacent pas assez vite et mettent dix ans avant de faire une passe. En effet il y a un décalage d'environ une seconde entre le moment où vous appuyez sur le bouton de passe et le moment où le joueur donne le ballon à un coéquipier. On en a vite marre surtout lorsque la balle n'arrive pas dans les pieds du joueur désiré.

Toujours au niveau des défauts ou plutôt des options inutiles figurent certaines caméras dont on aurait pu se passer. Les programmeurs ont utilisé la technique de Motion Capture mais l'animation des persos manque de fluidité et on a l'impression que le ballon colle au pied.

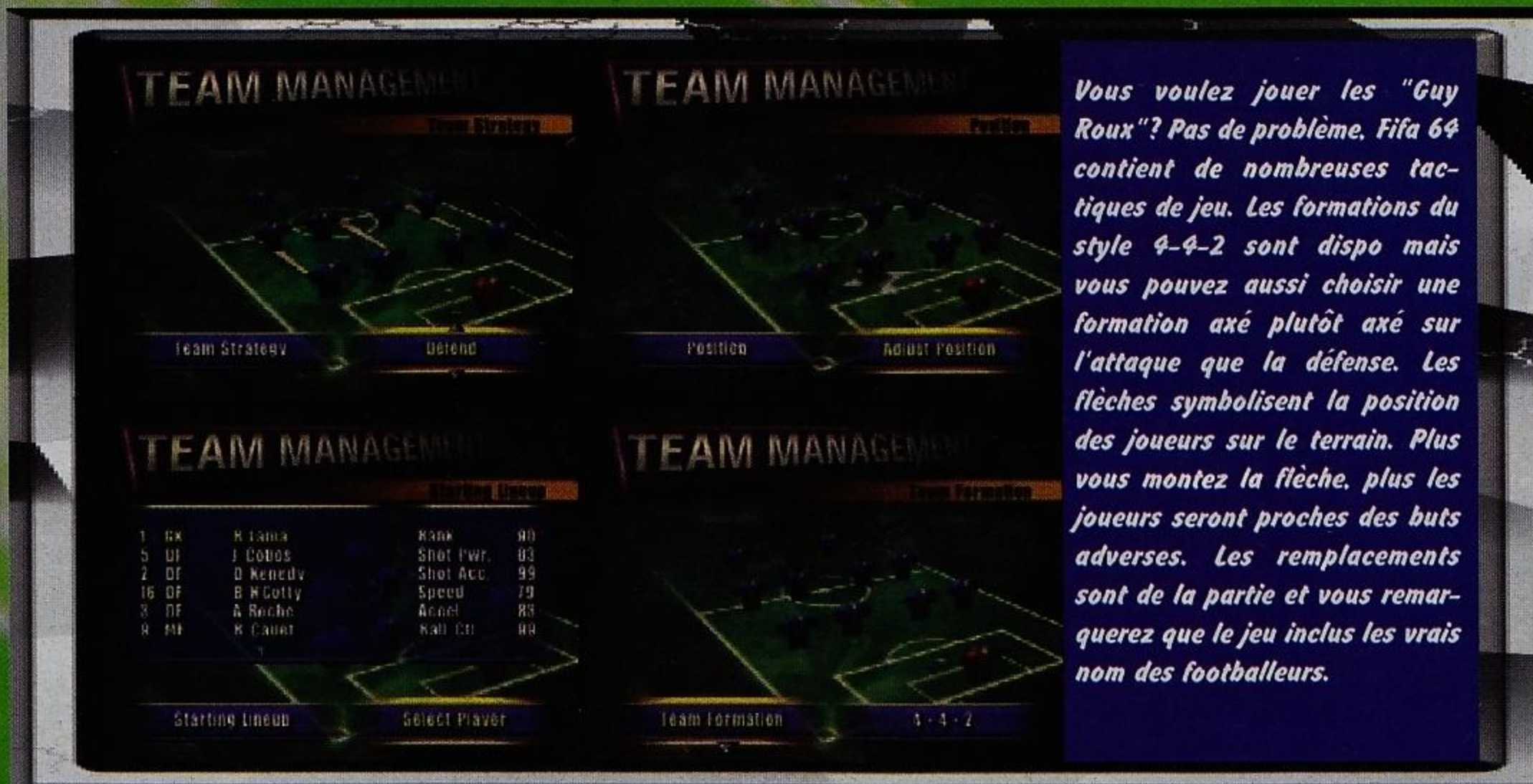
Je voudrais tout de même émettre un avis personnel. La Nintendo 64 est une console très difficile à programmer d'où ses problèmes d'animations. A mon humble avis les développeurs ne maîtrisent pas du tout la machine. En dehors de quelques effets visuellement impressionnants on est très loin du hit. J-league la référence Autant vous le dire tout de suite, si Fifa 64 obtient une telle note c'est parce qu'il existe un concurrent de taille sur Nintendo 64 : J-League Perfect Striker (Konami), la référence en matière de jeu de football tous supports confondus. Les possesseurs de consoles japonaises connaissent déjà ce soft qui surpasse Fifa 64 en tout point de vue.

Brice



Innovation inutile, la possibilité d'incruster dans un écran une petite fenêtre dans laquelle vous aurez une vue d'ensemble du terrain. Cette dernière doit normalement permettre de voir le joueur à qui on désire passer la balle. Le problème c'est qu'on n'y voit rien, c'est petit, flou, bref inutile.

Les replays permettent de revoir vos actions? Normal ma direz-vous ! Ce qui est moins normal c'est que l'on ne puisse pas diriger la caméra où bon nous semble.



Vous voulez jouer les "Guy Roux"? Pas de problème, Fifa 64 contient de nombreuses tactiques de jeu. Les formations du style 4-4-2 sont dispo mais vous pouvez aussi choisir une formation axé plutôt axé sur l'attaque que la défense. Les flèches symbolisent la position des joueurs sur le terrain. Plus vous montez la flèche, plus les joueurs seront proches des buts adverses. Les remplacements sont de la partie et vous remarquerez que le jeu inclut les vrais nom des footballeurs.



TEST



# JONAH LOMU RUGBY



*Vous constaterez au cours du match des changements météorologiques. Par ailleurs le logo en bas à droite vous indique le sens du vent.*



*Les programmeurs ont eu l'ingénieuse idée d'afficher les commandes à l'écran. Ainsi, pour chaque action, il vous sera indiqué les différentes possibilités offertes, et le bouton correspondant. Idéal pour maîtriser rapidement l'art de "l'ascenseur" lors des touches ou encore la poussée du pack, histoire d'aller marquer un essai en force, n'est-ce pas Fab. ?*

*Le moins que l'on puisse dire, c'est que les jeux de rugby ne sont pas légion sur console (ni sur PC d'ailleurs !). Une carence qui s'explique par l'engouement mitigé pour ce sport, notamment au Japon et aux States. Cependant, depuis la création de la Coupe du Monde, le rugby s'est peu à peu médiatisé. Et surtout, surtout, les spectateurs ont découvert un joueur hors du commun, le néo-zélandais Jonah Lomu. Un colosse hors du commun, qui balaye littéralement ses adversaires. Pas étonnant que CodeMasters ait choisi cette figure emblématique pour promouvoir ce sport à travers le premier jeu du genre sur Play.*

## Ovoidalement votre !

Tout commence par un petit film d'introduction léché, montrant un guerrier "peinturluré" en pleine danse rituelle. "Qu'est ce que ça vient foutre là?" me direz-vous. Eh bien sachez que l'équipe de rugby de Nouvelle Zélande a pour habitude de défier son adversaire en effectuant quelques pas de danse, scandant à tue-tête un chant de guerre. C'est très impressionnant la première fois, et CodeMasters à eu la bonne idée de le reprendre. Bon, bref, tout ça pour vous dire qu'on est tout de suite dans l'ambiance, prêt à taquiner le ballon ovale.

Quoi ? Vous ne connaissez pas bien les règles ? Qu'a cela ne tienne, outre la notice, le jeu a été entièrement conçu dans l'espoir de conquérir le joueur moyen. Ainsi, durant la partie, les 4 boutons de la Playstation sont affichés en bas de l'écran, indiquant à chaque action les différentes possibilités. Cela confère une prise en main rapide, au lieu





de plonger le joueur dans des sous-tableaux confus. et là, on se rend compte que le jeu est très complet: mêlée, chandelle, drop, poussée, ascenseur... bref, toutes les finesses de ce sport de brutes.

Les modes de jeux sont également très complets: vous pouvez disputer tous les championnats mondiaux existants, et surtout le tournoi des cinq nations, cher à mon coeur de sportif devant sa télé (on a fait le grand chelem cette année mon p'tit gars ! Cocorico !)

Enfin, le jeu est techniquement bien foutu: les programmeurs ont réussi la prouesse d'animer sans accroc 30 joueurs à l'écran ! Autre exploit, les rebonds de la balle ovale, souvent aléatoires, sont saisissants de réalisme. Quant aux graphismes, ils dépassent sur certains points les meilleurs jeux de foot. Les stades sont plus réussis, avec de nombreux détails, notamment une multitude de drapeaux aux couleurs des équipes en présence. Un

régal pour les yeux !

Seul reproche: les parties sont un peu fouillis. Lors des regroupements, on a du mal à savoir qui détient le ballon et les multiples plaquages ajoutent à la confusion. Mais cela retranscrit exactement l'ambiance des vrais matchs. Il est ainsi très difficile d'aller aplatir la balle dans l'enbut.

## Essai transformé

CodeMasters nous a concocté là une simulation attrayante, bien foutue, mais qui restera tout de même un peu perméable aux non-initiés. A vous de voir

Chewee



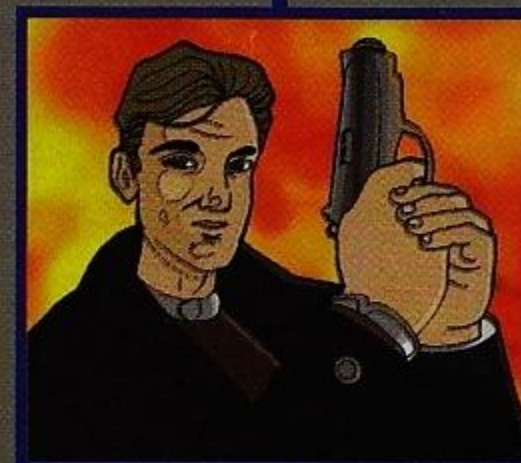
Après avoir marqué un essai vous pourrez tenter d'augmenter votre score avec la transformation, très bien réalisée dans ce jeu.



Les mêlées et les regroupements sont monnaie courante dans ce jeu. Une bonne maîtrise technique en mêlée est indispensable !



Reconnaissons-le, les parties sont un peu «bordéliques»: on ne sait pas trop où se trouve le ballon. Mais c'est un peu la même chose dans la réalité.



### RÉALISATION 15/20

Des graphismes fins et détaillés, notamment les différents stades. En revanche, les mêlées sont un peu fouillis.

### JOUABILITÉ 16/20

Le système de commandes affichées à l'écran permet une prise en main rapide, d'où un plaisir immédiat. Logique.

### ANIMATION 15/20

30 sprites à l'écran, et sans ralentissements, s'il vous plaît ! Pire, le jeu est même un peu trop rapide !

### BANDE SON 14/20

Des commentaires en français toujours aussi risibles, mais pour une fois en rapport avec l'action. Les bruitages sont trop sourds.

### DURÉE DE VIE 15/20

De nombreux tournois, moult équipes et la possibilité de refaire à l'infini le dernier France-Angleterre !



Conception : CODEMASTERS

Distribution : ECDIS

Difficulté : MOYENNE

**MOYENNE 90%**  
DE LA REDACTION





# CARNAGE HEART



Les scènes de combat sont longues et vous n'intervenez que par le biais des caméras.

**Avis à tous ceux qui aiment se prendre la tête sur les jeux plutôt que de s'en amuser... Dans la série**

**des jeux de réflexion, Artdink, qui s'est fait sa place (Aquanaut's Holiday), nous offre ce mois-ci "Carnage Heart". Le theme park des "Wargame" fait son entrée.**

## DES ROBOTS A LA "MECH WARRIOR" !

Des lasers, des explosions, telle est l'introduction de ce "jeu de guerre". On se dit alors, tiens, un "Doom-like" où je vais encore pouvoir exploser tout ce qui bouge!!! Dès la première page, on vous demande de choisir entre un mode d'entraînement, un mode easy, normal ou hard. Vous êtes le commandant de plusieurs bases et le gouvernement vous donne un budget pour mener vos missions à bien. Dans un premier temps, vous devrez investir dans des armes et des robots puissants. Vous entrez alors en négociation avec des contrées étrangères et neutres. Vous pouvez également investir dans des projets qui seront disponibles après plusieurs tours de

CARD-6

Puiss feu	8
Poids	2900 kg
Max	8 kg
Coût	500
Fabr.	142
Niveau	1

AUTO  
Q + - EXIT

Si vous ne vous sentez pas capable de certaines tâches, un technicien sera là pour faire le sale boulot à votre place, après tout vous êtes que le commandant...

Fonction stop

A	0	1	<input type="checkbox"/>
B	0	2	<input type="checkbox"/>
C	0	3	<input type="checkbox"/>
D	0	4	<input type="checkbox"/>
E	0	5	<input type="checkbox"/>

En haut à gauche de l'écran vous pourrez suivre le cheminement de la réflexion de votre robot.

62 SEC 192

Ajouter chaînètour 31 Fonds 4240

Chaînes actuelles 4

Performance de la chaîne

Cap. de prod. 80 Fabr./tour

Niveau techn. 1

Augmenter coût 24900

Montant ci-dessus nécess. pour ajouter chaîne de fab.

Uni 1 Tour 11 Fonds 380560

Se déplacer  
Défend. base  
Captur. base  
Patrouiller  
Attente

CARD-26 31x 80 / 1 100x  
CARD-27 46x 120 / 8 100x

Selon vos moyens, vous pourrez augmenter la performance de vos chaînes de productions.







jeu, chaque tour correspondant à une avancée faite sur la carte de mission.

## LEGO TECHNICS, OKE OUI !

C'est ensuite que votre sens de la création intervient; vous allez créer votre OKE (votre machine à tuer). A vous de voir quel armement convient le mieux à telle ou telle "carcasse" d'OKE. Une fois votre OKE près, vous devrez créer son logiciel, autrement dit, son intelligence artificielle. Phase finale de la création, testez votre OKE face à d'autres, pour voir

s'il tient la route. Approuvez votre modèle et ensuite, à l'usine!! Vous devrez à présent vous transformer en chef d'entreprise. A vous de contrôler la production de vos robots en rendant les chaînes plus performantes. Pour cela, vous disposez de l'argent de l'État qui vous permettra de fabriquer vos munitions et vos robots.

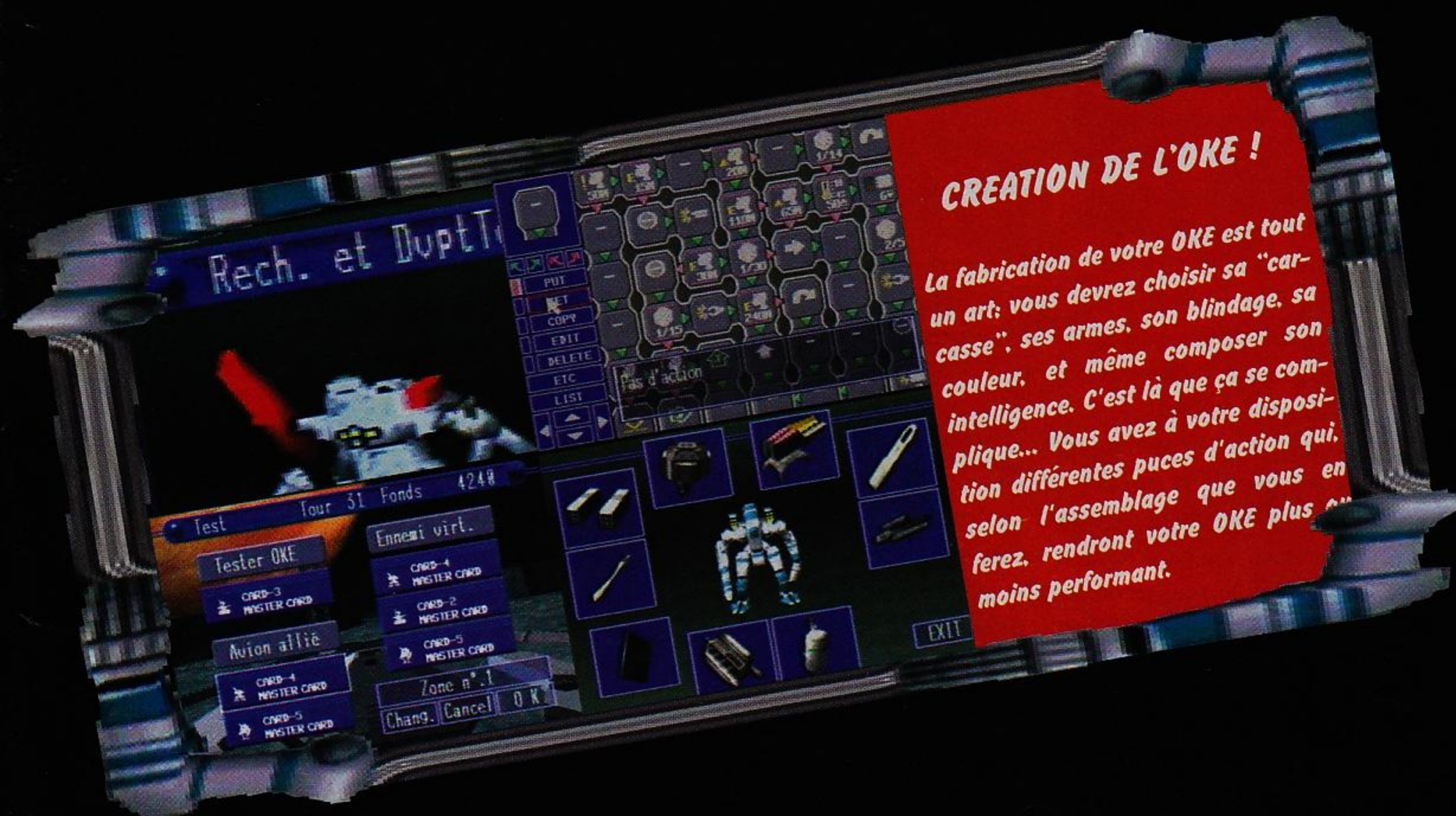
## CHARGEZ!!!!

Formez à présent vos unités de combat et envoyez-les au front. Vous déciderez ensuite, à partir de la carte, de la façon dont le combat aura lieu. Chaque unité peut être commandée de la base, vous pouvez décider si elle restera en patrouille ou bien si elle atta-

quera

la base du camp adverse. A chaque pas que vous faites sur la carte, l'ennemi en fait un, si bien qu'un jour ou l'autre, il va bien falloir se battre. Mais n'oubliez pas que vous êtes un commandant et qu'un commandant ne se bat pas. C'est là que le jeu perd de tout son charme; vous ne serez pas intervenant dans les scènes de combat. Ca reste un peu frustrant, mais pour vous consoler, vous pourrez suivre la bataille grâce aux caméras libres. C'est à vous maintenant de trouver les bonnes tactiques d'attaques pour conquérir le territoire ennemi. Si vous assurez, l'État augmentera votre budget, sinon... vous serez radié du commandement. Bonne chance, Jim!

FANNY



TEST



### RÉALISATION 10/20

C'est assez médiocre et très sombre. Les graphiques des décors sont basiques mis à part les robots dont le design est sympa.

### JOUABILITÉ -/20

Difficile de parler de jouabilité dans un jeu où on ne commande qu'un curseur...

### ANIMATION 10/20

Avec la caméra, on se retrouve parfois à l'intérieur d'un ensemble de polygones, c'est ... moche.

### BANDE SON 5/20

Beurk!!! Ca fait vraiment film de guerre, on se croirait dans Rambo!!!

### DURÉE DE VIE 15/20

Ca peu allez, un peu de jugeote et on ne meurt pas tout de suite...

70%

Conception : ART DINK

Distribution :

Difficulté : PROGRESSIVE

MOYENNE  
72%  
DE LA REDACTION



# FIFA 97

TEST

SEGA SATURN



Je ne sais pas ce qui se passe chez Electronics Arts en ce moment mais leurs dernières productions ne sont pas vraiment à la hauteur. Autant la version PlayStation était bien réalisée autant la version saturn est décevante complètement foot ses développeurs! Après de long mois d'attente, Fifa 97 débarque enfin sur Saturn. Tout comme dans les épisodes précédents, les programmeurs ont eu recours à une technique de Motion Capture mais cette fois ils ont eu recours à une technique de Motion Capture encore plus poussée qu'auparavant. Ce système était censé

apporter un plus non négligeable en terme d'animation, malheureusement le résultat final est loin d'être celui escompté, les joueurs manquent cruellement de fluidité. Tout est réalisé en 3D le stade, les joueurs mais les ralentissements perturbent considérablement le jeu. Honnêtement Fifa 97 est très loin de la référence en la matière : World Wide Soccer 97. Le titre d'Electronics Arts a le seul et unique avantage d'être plus complet au niveau des options et du choix des équipes.

Brice

CONCEPTION/DISTRIBUTION : E.A.

RÉALISATION 14/20

Les graphismes sont de bonnes facture même si les personnages sont assez cubiques.

JOUABILITÉ 13/20

Vous aurez plutôt intérêt à anticiper vos coups parce que les joueurs mettent du temps avant de répondre.

ANIMATION 10/20

C'est le point noir du jeu, il y a de nombreux ralentissements et le jeu saccade, on ne profite pas de la Motion Capture.

BANDE SON 14/20

Sans plus, les bruitages sont classiques.

DURÉE DE VIE 12/20

C'est dommage, Fifa offre une pléiade d'options et un nombre innombrables d'équipes mais voilà, le jeu n'est pas attirant.

55%  
1 Joueur 2 Joueurs  
59%

TEST

SEGA SATURN



Sorti il y a quelques mois sur PlayStation, NBA Live a remporté un succès international tout comme les autres produits de la série. Les amateurs et fans de basket ball ne sont pas très bien lotis sur Saturn. Ce nouveau titre va t-il satisfaire les aficionados? Bonne question! ...C'était du bluff

L'intro du jeu est superbe mais ce n'est que de la poudre aux yeux. Et oui, quelle déception! Les graphismes sont laids, il n'existe pas d'autres termes pour décrire ce jeu. J'ai eu l'impression pendant quelques secondes de rejouer à Bulls VS Lakers sur Megadrive (bon j'exagère un peu). On peut faire preuve d'indulgence à l'égard des

graphismes, en revanche l'animation est indigne d'une telle console. On ne peut pas construire d'actions cohérentes, l'animation est pauvre, à croire que le CD-ROM ne tourne pas assez vite pour supporter le jeu. Plusieurs vues sont disponibles mais il faut attendre un chargement de cinq secondes pour bénéficier d'autres caméras, c'est intolérable. Précipitation? Respect des délais de développement? NBA Live 97 a été bâclé, la partie technique n'a bénéficié d'aucun soin et la conversion est loin d'atteindre la version PlayStation.

Brice

CONCEPTION/DISTRIBUTION : E.A.

RÉALISATION 10/20

Les proportions des joueurs sont plus ou moins respectées mais la réalisation a été bâclée.

JOUABILITÉ 11/20

Les joueurs mettent du temps avant de répondre à vos désirs ce qui ralentit considérablement l'action.

ANIMATION 09/20

On a l'impression que les joueurs glissent sur le terrain. On ne peut pas construire d'actions, le jeu est soit trop rapide, soit trop lent.

BANDE SON 10/20

Et dire que le jeu tourne sur CD-Rom! C'est une honte!

DURÉE DE VIE 08/20

Vous ne resterez pas bien longtemps sur NBA Live 97.

49%  
1 Joueur 2 Joueurs  
50%



SEGA

# SCUD RACE

Sport Car Ultimate Drive



**CONSOLES**  
200% FUN - 200% SANS CONCESSION *News*

**EMPORIUM**

**ORGANISENT  
UN MEGA TOURNOI**

**A PARIS**  
L'emporium  
11 bld Sébastopol  
75001 Paris

**A METZ**  
L'emporium  
Centre Thermal  
et Touristique Amneville  
57360 Amneville

**SUR SCUD RACE !**

*(8 Joueurs simultanés)*

**LE 21 Mai 97 à 14 H**

**LE 22 Mai 97 à 17 H**

**LE 25 Mai 97 à 14 H**

**GRANDE FINALE**

**LE DIMANCHE 1ER JUIN 97**

**DES CENTAINES DE LOTS À GAGNER  
DONT UNE SEGA SATURN !**

**SUR PRÉSENTATION DU JOURNAL**

**CONSOLES**  
200% FUN - 200% SANS CONCESSION *News*

**3 JETONS DE JEU + 1 BOISSON VOUS SERONT OFFERTS**

**CONSOLES**  
200% FUN - 200% SANS CONCESSION *News*

**EMPORIUM**

**Ubi Soft**  
ENTERTAINMENT

**SCORE GAMES**

**Coca-Cola**

**CRYO**  
ESTABLISHMENT



# GAMES TIPS

## PlayStation

Plus de tips. Plus de travail. Alors retroussons nos manches et partons cultiver notre jardin ludique ! Ainsi, me suis-je attelée, aux prises à un travail de longue haleine, à vous servir, tout chaud... tout beau... matière à braver tout "hic". Certains me jetteront encore la pierre quant au favoritisme envers la Playstation et au détriment de la Saturn... Somme toute, les "codes action replay" sont bien là. Je vous quitte avec peine... car le travail m'attend. A la revoyure!

FANNY dite LADY TIPS

### NHL FACE

### OFF 97

Création de joueurs puissants:

Inscrivez les noms qui se trouvent en dernière page de la notice et vous remarquerez que l'on peut créer des joueurs.

Vous pouvez ainsi leur mettre 99 points partout sauf au goal.

### FIFA 97

Agrandir/Réduire les ombres:

Commencez le jeu. Attendez que les joueurs entre sur le terrain. Ensuite allez dans "Instant Replay" et maintenez appuyé R1 tout en bougeant le pad de direction vers le haut et bas.

### CRUSADER NO REMORSE

Codes	N3DW
desniveaux:	M4FX
FWQP	X5GZ
PLRQ	C6H0
SZNF	D7J1
TD5S	F8K2
J1BT	FGL3
K2CV	JFM4

### NAMCO MUSEUM

DRAGON BUSTER - gain de vitalité:

A l'écran titre de Dragon Buster, pressez Select (x10), puis commencez une partie. Une fois que votre vitalité est à 32, pressez L1+R1. Cela vous coûtera un crédit, et augmentera votre vitalité à 128.

GROBDA - level Select:

A l'écran titre de Grobda, pressez L1+L2+R1+R2, puis pressez Start.

Vaisseau en plus à GAPLUS:

Au début du jeu, laissez les vaisseaux de mettre en place. Ensuite, tirez sur le deuxième en partant de la gauche. Attrapez le drapeau qui apparaît alors.

### ALIEN TRILOGY

Pour sauter les niveaux:

Tapez GOLVL suivi du numéro du niveau.

Invincibilité et armes illimitées:

Tapez 1GOTP1NK8C1DBOOTSON.

La phrase Cheats activated apparaît. Retournez au menu principal et vous verrez une nouvelle option. Validez-la en pressant croix.

Accès à la séquence de fin:

QZBPSB-

BYRCPBZXBBBVBMBNBBMBVW49DL  
K



## SOUL BLADE



Jouer avec le boss:  
Sur l'écran titre, pressez haut, bas, bas, bas, gauche, droite, et appuyez sur Start+Select.

## TEKKEN 2



Super juggle mode:  
Avant l'apparition de l'écran "VS", maintenez SELECT et HAUT. Lorsque le round commencera, vous entendrez une explosion. A présent, quand vous attaquerez votre adversaire, et l'enverrez dans les airs, ils iront beaucoup plus haut!!!

## FINAL FANTASY IV



### Chocobo Racing Tip:

Pendant la course contre les chocobos, maintenez L1 + L2 + R1 + R2. Cela augmentera votre vitesse et vous aidera à gagner.

## JET RIDER



Pour sélectionner toutes les courses:  
Allez dans le menu d'option et changez la difficulté ("amateur"), ainsi que le "Trophy presenter" ("male"). Retournez au menu principal en appuyant sur START puis, avec le paddle 1 pressez haut, droite, bas, gauche, haut, droite, bas, gauche. Retournez au menu d'options en vous déplaçant vers la droite sur le menu principal et en validant avec la croix. Changez de nouveau la difficulté ("professionnal"), ainsi que le "trophy presenter" ("Rider's choice"). Retournez au menu principal en appuyant sur START, puis appuyez avec le paddle 1 sur haut gauche bas, droite, haut, gauche, bas, droite. Vous entendrez un son métallique si le tip a fonctionné.

## DARK FORCES



### Codes des niveaux:

Mission 4: 885BVHMCQ8  
Mission 5: !32ZJQHT3  
Mission 6: GV8KF!G6KL  
Mission 7: 3X8MJ47R3X  
Mission 8: LMZRK4!R3D  
Mission 9: BR2WYK2CQJ  
Mission 10: 00GBNLJ4G0  
Mission 11: T2GDTJG5JT  
Mission 12: H2DCTKH40S  
Mission 13: PPYRQP58LD  
Mission 14: RT2W121V7J

### Pour sélectionner les niveaux:

Entrez ce code dans le menu des passwords: P3NDLQNY2.

## BLACK DAWN



Pour se remettre du fuel et de l'armor:  
Pressez select, L2, select, R2, triangle, triangle, rond.  
Pause sans "PAUSE":  
Pressez select, L2, select, R2, bas, R1, R2.  
Pour sauter les niveaux:  
Pressez select, L2, select, R2, triangle, triangle, triangle, bas, bas, bas.

## PROJECT OVER KILL



### Pour être invincible:

Pendant le jeu, faites Pause puis allez sur "Review Mission", maintenez droite puis faites rond, carré, triangle. Maintenez gauche puis faites carré, rond, croix.

### Pour finir le niveau commencé:

Pendant le jeu, faites Pause puis allez sur "Review Mission", faites croix, haut, bas, haut. Maintenez carré puis faites rond. Maintenez croix puis faites triangle.

### Pour se remettre des munitions:

Pendant le jeu faites Pause puis allez sur "Review Mission", maintenez rond puis faites carré. Maintenez triangle puis faites croix. Maintenez rond puis faites croix. Maintenez croix puis pressez carré.

## SLAMSCAPE



### Codes:

Uraniumania: triangle, croix, croix, carré, rond, triangle, croix, triangle.

Repsychler: croix, rond, rond, triangle, carré, carré, rond, croix.

Endless Bummer: croix, triangle, croix, rond, triangle, carré, rond, croix.

Viva los vagrantes: rond, triangle, croix, triangle, croix, carré, carré, triangle.

### Séquences vidéo:

Départ d'Uraniumania: rond, rond, rond, triangle, triangle, triangle, carré, triangle.

Départ de Repsychler: Rond, rond,

rond, croix, triangle, croix, carré.

Départ de Endless Bummer: Rond, rond, rond, carré, carré, carré, triangle, triangle, croix.

Départ de Viva los vagrantes: rond, rond, rond, croix, croix, croix, carré, carré.

Game Over: rond, rond, rond, rond, triangle, rond, croix, rond.

Fin: rond, rond, rond, triangle, croix, croix, triangle, rond.

Crédits: rond, rond, rond, triangle, croix, croix, triangle.

Exit: rond, rond, rond, triangle, triangle, rond, croix, carré



# GAMES TIPS

## PlayStation

### STAR GLADIATOR



#### Pour jouer dans le noir:

A l'écran de sélection des persos, une fois votre combattant choisi, pressez simultanément R2 + L2 + bas.

#### Pour jouer avec BILSTEIN:

Choisissez le mode arcade. A l'écran du choix des persos, maintenez Select et allez sur Gore. Faites croix, rond, croix, rond, carré, carré, carré, triangle, triangle, triangle, croix + rond. Allez alors à droite de Gore.

#### Pour jouer avec KAPPAH:

Placez-vous sur Gore, maintenez Select et allez sur Hayato. Faites alors rond, carré, triangle, carré, croix, carré, triangle, carré, rond, carré, croix + triangle.

#### Pour jouer avec BLOOD:

Maintenez Select et allez sur Bistein directement. Faites croix, carré, croix, carré, croix, carré. Allez sur Kappah sans relâcher Select et faites rond, triangle, rond, triangle, rond, triangle, L1 + R1 et relâcher Select.

#### Pour activer les murs invisibles:

Terminez tout d'abord le jeu, allez dans les Options, vous y trouverez le mode Wall.

### FIRO AND KLAWD



#### Les codes pour la full motion video:

Mettez vous sur "Options" à l'écran principal puis faites R2, R1, L1, L2. Sélectionnez le menu des options. Sélectionnez la nouvelle option "Triche". Choisissez "FMV" et entrez les codes suivants:  
Full Introduction Story: DOG.  
ISL Logo: CAT.  
First section before ending: ELEPHANT.  
The end: GIRAFFE.  
Sexy cat boss: BISON.  
Violent Stage Set: BEAR.  
Musical Ending: GORILLA.  
The Alien Blob: MONKEY.  
Scooby Heads Endind: ORANGUTAN.  
At Police Precint Which Way?: LION.  
Jump into car: TIGER.  
Where did parcel come from?: LEOPARD.  
Where were you taking it?: LAMA.  
Beers, Louie dies, Huggy runs: PIG.  
Beers, Huggy dies, Louie clue: COW.

Huggy caught bockalley 2 park: SHEEP.  
Huggy bokroofs 2 mansion: OSTRICH.  
Walrus says rink 2 docks: APE.  
Walrus says rink 2 chiminal: SQUIRREL.  
Walrus says rink 2 mansion: MOLE.  
Bear warehouse 2 bsite: OTTER.  
Bear warehouse 2 scrap yard: KANGAROO.  
Knocked out in warehouse: DINGO.  
Possible crush in scrapyard: KOALA.  
Thrown from moving car: ARMADILLO.  
Boar bsite 2 scrap yard: CHEETAH.  
Boar bsite 2 mansion: PUMA.  
Boar bsite 2 bckaileys: HEDGEHOG.  
Vinnie scarpyard 2 pack: JAGUAR.  
Vinnie scrapyard 2 mansion: CAMEL.  
Vinnie, cabin scrap 2 mansion: RHINOCEROS.  
Vinnie, cabin scrap 2 bsite: HIPPOPO-TAMUS.  
Scrapyard 2 subway: DEER.  
Subway scrapyard: RABBIT.  
Henry chemical 2 docks: HARE.

### PANDEMONIUM



#### Code Action Replay:

-Vies infinies: 300940DC 0003  
-Tirs illimités: 800940E4 0001  
-Nombre de diamants: XXXX800940E0  
XXXX  
-Energie infinie: 300940DD 0008  
300940DE 0008

### TIME COMMANDO



#### Code Action Replay:

-Energie infinie: 8009788E 007E  
-Temps infini: 80091B90 57E4  
-Circuits infinis: 800A42C8 0063

### RAY TRACERS



Pour avoir la super voiture TzumujiKaze:  
Entrer "chase" mode, et trouvez le rival nommé Tzumuji. Battez le avec n'importe quel concurrent, sauvez votre score et vous aurez la voiture TzumujiKaze, qui a une parfaite maniabilité, une super vitesse, et qui fait le plus de dommage.



## SPEED RACER



**Pour jouer la nuit:**  
Pendant que vous choisissez le circuit, maintenez L1, L2, R1 et R2.

**xtras views:**  
Faites Pause, pressez haut, haut, haut, haut, bas, bas, bas, bas. Retournez au jeu et vous aurez 5 vues différentes au lieu de trois.

**ime trial:**  
Maintenez Select sur l'écran de sélection des circuits.

## Road rash



**Code Action Replay:**  
-Argent infini: 800DCE04 FAB1

## TOBAL N°1



**-Pour détruire Hom:**  
Faites pendant le combat bas, R1, L1 et Hom se déconnectera.

## TRIPLE PLAY 97



**Monster homers:**  
Maintenez L1, L2, R1, R2, ensuite entrez haut, haut, triangle, triangle, haut, haut, croix, croix. Vous entendrez un bruit. A présent, frappez la base pour un home run automatique.

**Stade mystérieux:**  
Lorsque vous choisissez le stade, pressez L1, R1, L1, maintenez R1 et pressez Start. Un nouveau stade apparaît.

## SPACE GRIFFON



**Energie et armes au max:**  
Faites pause et pressez triangle, carré, croix, L1, L2, R1, R2, durant un jeu normal.

## CRASH BANDICOOT



**Code Action Replay:**  
Pour avoir 99 vies en chaque début de stage: 300615CD 0099  
Pour avoir deux masques à chaque début de stage: 300615DI 0002  
Pour avoir accès à presque tous les stages: 30061628 0040

## STARBLADE ALPHA



**Autofire:**  
A l'écran titre, pressez haut, haut, bas, bas, rond, triangle, carré.  
**Continue infini:**  
A l'écran titre, pressez haut, droite, bas, gauche, croix, croix, croix.  
**Rapid fire laser:**  
A l'écran titre principal, pressez haut, haut, bas, bas, rond, triangle, carré penant que les lettres bougent. Durant le jeu, pressez croix pour accéder au laser.

## IN THE HUNT

**Extra continus:**  
Lorsque votre dernier bateau a été détruit, pressez et maintenez triangle + select. Continuez de maintenir ces boutons et pressez Start. vous obtiendrez 5 extras continus.  
**Pour avoir des vies:**  
Si, malgré le tips précédent vous ne pouvez toujours pas finir le jeu, pressez start sur le pad 2 avant de mourir. Vous aurez un tas de vies en plus.

## SHELLSHOCK



**Pour être invulnérable:**  
Quittez le jeu pendant que vous êtes dans le "pen" et entrez le code lorsque l'écran titre principal apparaît à nouveau: haut, haut, haut, bas, bas, bas, droite, droite triangle.

## SIM CITY



**Free credit:**  
A l'écran du budget, maintenez triangle, puis pressez L1, L2, L1, L2, R2, R1, R2, R1. Vous pouvez à présent avoir des crédits à 0%.  
**1 Millions de dollars!:**  
Commencez une ville. Une fois dans le jeu, allez à l'écran City info/budget. Maintenez R1 et pressez X, rond, triangle, carré, relachez R1. Maintenez L1 et pressez X, rond, triangle, carré et relachez L1. Maintenez R2, pressez X, rond, triangle, carré et relachez R2. Maintenez L2, pressez X, carré, triangle, rond et relachez L2. Vous entendrez un bruit et obtiendrez 1 millions de dollars.



# GAMES TIPS

## Saturn

### HARD CORE 4X4



#### Turbo:

Pendant le jeu, faire Pause puis presser C, droite, A, Z, Y, C, A, droite. Recommencez à volonté dès que vous n'aurez plus de turbo.

#### Conduire des tanks:

Ce tip fonctionne uniquement sur le circuit "Warzone". Pendant le jeu, faire Pause puis presser A, B, droite, A, C, A, bas, A, B, droite, A. Vous entendrez "attack the track !" et votre véhicule se transformera en tank. (Mettez la vue extérieur).

#### Conduire la Black Mother Truck:

Pendant le jeu, faire Pause puis presser B, gauche, A, C, C, A, droite. Vous entendrez "Push it to the max", et découvrirez un 4X4 surpuissant.

#### Nouvelle vue:

Pendant le jeu, faire Pause puis presser droite, A, gauche, gauche, Y, bas, haut, gauche, gauche. Presser ensuite le bouton X pour avoir une nouvelle vue.

#### Pour que le tour en cours soit le dernier:

Il faut pour faire ce code que vous soyez le premier, ensuite pressez Pause et tapez gauche, gauche, gauche, A, A, gauche, gauche, gauche, A, A, A.

### ROCKMAN X3



#### Codes des niveaux:

Neon Tiger: 3723 - 1283 - 1751 - 1456  
Gravity Beetle: 7743 - 5256 - 1441 - 5684  
Blast Hornet: 7745 - 5253 - 1441 - 5486  
Blizzard Buffalo: 5725 - 1266 - 1751 - 5458  
Tunnel Rhino: 5765 - 1263 - 1756 - 5488  
Volt Catfish: 5768 - 1267 - 4758 - 5488  
Toxic Sea Horse: 1774 - 1255 - 4448 - 3458  
Toxic Sea Horse +: 2376 - 2163 - 6258 - 7841  
Crush Crawfish: 8216 - 4156 - 6742 - 3821  
Dr Doppler: 8317 - 1683 - 6772 - 3876

### ALIEN TRILOGY



#### Invincibilité:

Au menu des passwords, inscrivez: FVNKYG1BBON.

#### Munitions illimitées:

FILLMYPOCKITS.

#### Choix du niveaux:

FLYTO + numéro du stage.

#### Toutes les armes:

FISHINGFORGVNS.

### MIGHTY HITS



#### Choix des jeux:

A l'écran "Stage Select", tirez sur le S et le E du mot Stage, puis sur le L et le T du mot Select.

### SEGA AGES VOL. 1



#### Codes pour Space Harrier:

Options supplémentaires: Placez le curseur sur Options, maintenez A+C et pressez Start.

Jouer en mode arcade: A l'apparition du logo Sega, maintenez A+C+Start sur le paddle 2, jusqu'à l'écran titre. Pressez L pour obtenir des crédits.

Après ce code, pressez X+Y+Z+Start sur le paddle 1, à l'écran titre; le menu apparaîtra.

### EARTHWORM JIM 2



#### 9 vies:

Y, A, droite, bas, bas, A, gauche, droite.

#### Energie à 100%:

Gauche, A, Z, Y, bas, A, Y, bas.

#### Pistolet à plasma:

C, A, droite, droite, haut, bas, haut, gauche.

#### Pistolet à tri-tube:

Bas, A, gauche, B, droite, droite, C, droite.



## TOSHINDEN URA



Attention, vous devrez effectuer les tips suivant dans l'ordre:

### Deux nouveaux persos:

Afin d'obtenir Wolf et Repli, pressez A, B, Z, X, Y, C.

### Pour effectuer le super coup:

Appuyez sur Z+C, A, Z, C, X, B, Y.

### Deux anciens persos:

Pour obtenir Sho et Vermillion, pressez

A, Y, C, X, B, Z. Nouvelles options:

Pressez A, X, Y, Z, C, B. Mettez ensuite

le curseur sur Options, maintenez R et

pressez Start.

## VIRTUA COP 2



### Pour avoir les crédits infinis sans finir le jeu:

Pour exécuter cette astuce, vous devez posséder le Virtua Gun.

Branchez-le sur le port 1 et branchez le paddle sur le port 2. Ensuite à l'écran titre, pressez (sur le paddle) haut, bas, haut, bas, A, X, B, Y, C, Z. Allez au menu des options et sélectionnez "Freeplay".

### Mode big head:

Après avoir effectué le tips précédent, allez sur la page 3 des options en pressant le bouton R. Mettez "On" à l'option big head.

## WORLD WIDE SOCCER 97



### Techniques de jeu:

Roulette: Pendant que vous courez, faites avant, arrière, avant+B.

Retourné: Quand le ballon vient de derrière vous, appuyer sur A ou C.

Feintes: Appuyez deux fois sur la direction perpendiculaire à celle dans laquelle vous allez.

Reprise de volée: Avant que le ballon touche le sol, pressez A.

Tête piquée: Pressez A.

Tête haute: Pressez C.

Tête pour passer la balle: Pressez B.

## SEGA RALLY



### Circuit complémentaire:

Au menu principal, pressez X + Y.

### Mode mirror:

Sélectionnez une voiture en mode arcade/time attack. Après avoir choisi la course, maintenez X et C, et vous aurez un rétroviseur pour toutes les courses.

### Jouer avec la stratos:

A l'écran principal, faites X, Y, Z, Y, X. A l'écran de sélection des voitures, allez à droite pour la boîte automatique et à gauche pour la manuelle.

### Zoomer pendant le replay:

Maintenez bas et Z, puis avec gauche et droite, effectuez un zoom avant ou arrière.

## LEGEND OF OASIS



### Mode 2 joueurs:

Lorsqu'il n'y a pas d'ennemi aux alentours, pressez Z pour amener la sélection des armes. Une fois là, pressez et maintenez les boutons L et X. Relâchez et un second "Leon" devrait apparaître. Pour le faire partir, ou revenir, répéter le procédé.

### Game Shark, code debug.

Master Code: F6000914 C305 B6002800 0000

Debug Code: 16088724 123B

Puis, durant la partie, faites:

L + A - Pour les esprits que vous avez et voulez.

L + B - Donne la liste des textes du jeu.

L + C - Super saut.

L + X - Téléportation.

## NFL QUATERBACK CLUB 97



Joueurs minuscules: X, X, Z, Z, X, Z.

Joueurs énormes: X, X, Z, Y, X, Z.

Jeu avec "fumbles": X, X, X, L, X, X.

Mines invisibles sur le terrain de jeu: X, X, X, Z, X, X.

Equipe Gamepro (le consoles news des mags américains!): X, Y, L, L, X, L, A; faites ensuite défiler les équipes.

## TOMB RAIDER



### Munitions illimitées:

Finissez le jeu et vous aurez les munitions infinies. Entrez le niveau dans l'écran load game, ne recommencez pas une nouvelle partie.

### Avoir toutes armes:

Allez à la dernière page du passport, faites X, Y, X, Y, Z, Z, Z et Start. Ensuite entrez le code des niveaux (X, Z, Y, Z, Y, X, X, X, et Start pour ceux qui n'aurait pas le sublime n°10...). Commencez un niveau et regardez le stock d'armes.



"Le 1<sup>er</sup> jeu de rugby sur PlayStation est une véritable bombe." *PlayStation Magazine*

★★★★ Or CD Consoles **92%** Consoles + Méga Hit **93%** Joypad **92%** Player One



# Essayez une fois et vous serez transformé.

*Jonah Lomu Rugby, le jeu officiel - jouez avec rapidité et acharnement avec l'aïlle le plus puissant dans le jeu vidéo qu'il a aidé à concevoir!*

- Commentaires de Jean-Louis Colinjans et Denis Charvet (France 2).
- Caractéristiques individuelles des joueurs : poids, taille, puissance et aptitudes.
- Mouvements des joueurs en 3D et réalisés grâce à la motion-capture.
- 32 équipes internationales dont la Nouvelle-Zélande, l'Angleterre, l'Australie et la France
- Suivez-vous au cours de Rencontres Amicales, Tournois, Coupes du Monde, Coupes des Territoires et Matchs Classiques.
- Toutes les conditions climatiques, du soleil sud-africain aux averses anglaises.
- Jouable jusqu'à 4 en simultané.



**SPORTS  
MASTER**

Site internet: [www.sportsmaster.com](http://www.sportsmaster.com)