

POUR CONNAITRE TOUTE L'ACTUALITE DES CONSOLES



LE MAG 200% FUN 200% SANS CONCESSION

CONSOLES NEWS

N°24 - juillet/août 98

LA DREAMCAST DE SEGA ENFIN DEVOILEE !

TON MAGAZINE REMBOURSE* PAR LES 50 BOUTIQUES ALLIANCE GAMES Voir à l'intérieur

EXCLUSIF !

Final Fantasy VIII

NOTRE DOSSIER NON-OFFICIEL

Alundra

LE ZELDA DE LA PLAYSTATION

La N64

LES GROS TITRES ARRIVENT

19 Rubriques

Ce mois-ci, E3 oblige, retrouvez 40 pages de **NEWS**... Psygnosis mis à nu, c'est dans **BUSINESS NEWS**... **ARCADE** vous réserve la primeur de la nouvelle bombe de Sega... **ZOOM** sur FF VIII, le futur hit... Pour susciter des vocations, rien de tel que **CARRIÈRE**... La rubrique **SHOPPING**, de plus en plus high-tech... Une avalanche de jeux, que ce soit en **IMPORT**, ou bien dans les **TESTS**... Notre reportage exclusif sur Atlanta, et un dossier complet sur la Dreamcast sont présentés dans **RAYON X**... Consoles News se démarque de nouveau comme le magazine le plus complet, avec **19 RUBRIQUES**... Pour des vacances vraiment top !!!

L 9370 - 24 - 45,00 F - RD



JUILLET/AOÛT 98

LE MAG 200% FUN 200% SANS CONCESSION

LE MAGAZINE 200% FUN 200% SANS CONCESSION

CONSOLES NEWS N°24

SOMMAIRE



Sous le signe de la valise

La rédaction aura connu une véritable effervescence ce mois-ci. Entre les valises du déménagement et celles d'Atlanta, toute l'équipe de Consoles News s'est mise en quatre pour vous proposer ce double numéro d'été. Sa richesse est incontestable. En témoignent la quarantaine de pages d'infos, pour la plupart rapportées d'outre-Atlantique, puisque cette période de l'année aura été marquée par le salon des jeux vidéo le plus gigantesque du monde. Mais l'actualité aurait pu passer outre l'événement, puisque le nombre de jeux en sortie officielle est très important ce mois-ci. Un titre, pourtant très attendu par tous les membres de la rédac, n'aura pas eu l'insigne honneur de figurer dans nos colonnes, Heart of Darkness : les séquelles d'un coup de g... poussé un peu trop fort lors du dernier numéro. Cela ne nous aura pas empêché de vous concocter une multitude de dossiers, allant du salon de l'E3 à Final Fantasy VIII, en passant par la Dreamcast. Histoire de vous faire les vacances un peu plus belles. Profitez-en bien, et on se retrouve à la rentrée. Quant à moi, je tiens à remercier chaleureusement toute l'équipe qui m'a aidé à réaliser ce numéro pour vous, fidèles lecteurs.

Jean-Marc CHEMLA
Rédacteur en chef



48, bd Pasteur 75015 Paris
Tél : 01.40.64.06.60
Fax : 01.43.22.90.23

Directeur Général
Directeur artistique
Franck CHEMLA
Directeur de la publication
Rédacteur en chef
Jean-Marc CHEMLA
Rédacteur en chef adjoint
Kamel KHEMILI

Réalisation P.A.O
Audrey SIMON
François-Xavier VERRIER
Franck CHEMLA(couverture)
Correcteur
Patrick SALMON
Figistes
Jay, Brice, Abricat, Cony,
Titou, Cax, Fred et MHZ

Illustrations
William RAVIN
Impression
Imprimerie Brodard
Distribution
MLP
ISSN
1253-335

Commission paritaire
77072

■ La rédaction n'est pas responsable de la perte ou de la détérioration des textes ou photos qui lui sont adressés pour appréciation. La reproduction, même partielle, de tout matériel publié dans le magazine est interdite.

Sur Présentation de ce numéro, une réduction de 45 Frs vous sera offerte pour tout jeu d'occasion de plus de 200 Francs dans les 50 boutiques Alliance Games

ACTUALITÉ

RAYON X

Spécial E3

Toute l'atmosphère du salon le plus gigantesque du monde. Les jeux, les stands, les invités prestigieux et les hôteses...

Dossier Dreamcast

Tout ce que vous devez savoir sur la machine du futur. Enfin les photos du monstre siglé Sega, avec les premiers jeux qui tourneront dessus. Un dossier aussi exclusif qu'explosif !!

Messiah

Les révélations sur le jeu, avec l'interview exclusive que l'équipe nous a accordée.

16 BUSINESS NEWS

Psygnosis change de rubrique dans nos colonnes puisqu'après avoir figurée dans notre dernier Rayon X, vous allez découvrir les coulisses de cette société.

18 NEWS

Pffiuu ! Que de titres ce mois-ci. Heureusement, vous avez deux mois pour les déguster. La plupart des titres ont été vus à Atlanta. Des News bien fraîches, quoi !

Advanced V.G 2	PlayStation	24	Puzzle Bubble 4	PlayStation	29
Akujii : The Heartless	PlayStation	20	Rayman 2	PlayStation	54
Alice No Waku Waku Trap...	N64	18	Real Bout Special Dominated...	PlayStation	18
Apocalypse	PlayStation	33	Region R	Saturn	24
Banjo - Kazooie	N64	19	Roadster's 98	N64	32
Bass Land	PlayStation	21	RPG Maker	PlayStation	41
Brigandine	PlayStation	23	SD Gundam Generation	PlayStation	37
Colony Wars 2	PlayStation	42	Shadow Madness	PlayStation	56
Cool Boarders 3	PlayStation	42	Shadowman	N64	34
Crash Bandicoot 3	PlayStation	46	Soul Raever	PlayStation	40
Crisis Beat	PlayStation	23	Spyro : The Dragon	PlayStation	48
Deep Fear	Saturn	25	Street Fighter EX 2	PlayStation	54
Dragon Seed	PlayStation	43	Street Fighter Zero 3	Arcade	45
Extreme G 2	N64	22	Test Drive 5	PlayStation	38
F Zero X	N64	28	Tomb Raider 3	PlayStation	38
Grand Touring Car Champions	PlayStation	21	Top Gear Overdrive	N64	48
High school Terra Story	Saturn	21	Trap Gunner	PlayStation	30
Hybrid Heaven	N64	24	Turok 2	N64	44
I - D21 TP3 Ai Project Debut	PlayStation	33	Twelve Tales : Conker 64	N64	50
ISS 98	N64	30	Ultraman Tiger & Ultrama...	PlayStation	45
ISS Pro 98	PlayStation	26	Uprising X	PlayStation	50
King Hill 64	N64	29	Wachenröder	Saturn	33
King Of The Kings	PlayStation	25	Waku Waku Monster	Saturn	33
Metal Gear Solid	PlayStation	52	WCW VS NWO : Revenge	N64	45
Mortal Kombat 4	Play/N64	58	Wild Nines	PlayStation	46
Moto Racer 2	PlayStation	62	Win Back	N64	37
Oddworld 2	PlayStation	26	Wip Out 64	N64	60
ODT	Play/N64	34	X - Files	PlayStation	36
Olympic Hockey 98	N64	29			

70 ARCADE

L'actualité étant légèrement trop chargée, nous avons exceptionnellement réduit cette rubrique à deux pages. Nous ne vous y présentons qu'un seul titre, mais QUEL titre !!!

DIVERS

64 LA DANSE DE L'ÉTÉ

En exclusivité mondiale (et je pèse mes mots), découvrez la danse qui fera tomber les filles cet été. Satisfaits ou remboursés.

64 AMOUR, CONSOLES ET VIDEO

La suite du feuilleton tiré par les cheveux, illustré et commenté par notre Will national. Un épisode on ne peut plus intrigant...

126 COURRIER

129 ABONNEMENTS

EVENEMENT

72 IMPORTS

Plein de titres, et pleins de bons jeux. Mais une bonne rubrique import ne pourrait être digne de ce nom sans quelques daubes.

85 ZOOM : Dossier FFXIII

Dès que nous avons appris que cette bombe était en cours d'élaboration, nous n'avons pu retenir Jay. Résultat : un dossier super complet.

92 LES AVIS DE LA REDAC'

94 TESTS

Il pleut des softs ce mois-ci. N'hésitez pas à jeter un coup d'oeil sur nos tests avant de dépenser votre argent de poche.

Alundra	Play	98	Men in black	Play	94
Azure Dreams	Play	109	Road Rash 3D	Play	102
Bio Freaks	N64	108	Sentinel Returns	Play	113
Blast Radius	Play	100	SF Rush	Play	120
Circuit Breakers	Play	112	Spice World	Play	97
Colin Mc Rae Rally	Play	104	Tomba	Play	118
Crime Killer	Play	114	Virtual Chess	N64	122
Dead or Alive	Play	116	Wargames	Play	110
Kula World	Play	96	Wrecking Crew	Play	101

PRATIQUE

67 CARRIERE

Vous bouillonnez d'idées et vous n'avez qu'un rêve : écrire des scénars'. Allez faire un tour du côté de cette rubrique.

68 SHOPPING

Notre boutique voit ses rayons s'enrichir d'objets high-techs. Allez, dites-moi que vous n'aimez pas...

82 REVUE DE PRESSE ETRANGERE

Votre serviteur et son acolyte Abricot ont sorti leurs dicos, et leurs deniers, pour vous donner une info complète.

123 FRANCKY FRACASSSS

Quel plaisir que de pouvoir refilet de la M... à son boss ! Vous me direz, c'est Jay qui l'a fait. OUI !! Mais Francky Fracasss a la droit de se tourner les poussss !

124 VU SUR LE NET

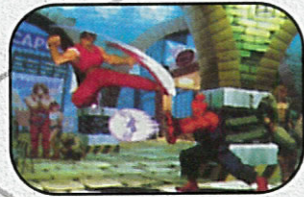
Ah, ce MHZ. Je me demandais pourquoi il se grattait tout le temps. Mais après tout, c'est normal quand on fréquente les puces...

91 EXPRESSION LIBRE

Ceux qui n'ont pas la langue dans leur poche ont enfin leur espace. Un détail : essayez d'envoyer des coups de g... pas trop longs pour qu'on puisse les passer.

130 TIPS

MHZ vous a dégotté tout un tas de codes alambiqués pour vous aider à sortir des tableaux où vous étiez coincés.



UN EX

pour un maximum d'information

100% NINTENDO 64

NOUVEAU ! 132 pages EXCLUSIVEMENT consacrées à la **NINTENDO 64**

**Le guide complet de
Fighter's
Destiny**

**ultra
64**
100% Nintendo 64

**SCOOP !
DD64**
Les dernières révélations

22 PAGES DE TESTS
Bio Freaks, Bomberman Hero, Forsaken 64,
All Star Baseball '99, Bust A Move 2, ...

Spécial EB

+ 60 pages pour découvrir les nouveautés présentées au salon d'Atlanta

F-ZERO X GT DRIVING EXTREME G2 MK 4 TOP GEAR OVERDRIVE DUKE II WIPEOUT 64

+ 100 JEUX PRESENTES

**Le N° 1
EN VENTE ACTUELLEMENT**

PERT

sur votre console préférée

100% PLAYSTATION

NOUVEAU ! 140 pages EXCLUSIVEMENT consacrées à la PLAYSTATION

ultra Play
100% PlayStation

Tomb Raider III
Le retour de Lara Croft

Final Fantasy VIII
Nos révélations Exclusives !

Spécial E3
40 pages pour découvrir les jeux présentés au salon d'Atlanta

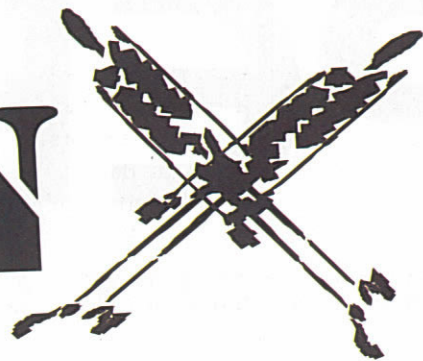
Test Drive 5 X-Men vs Street Fighter Knock Out Kings Abe's Exodus ODT Medieval X-Files

NEWS : La PlayStation et la Dual Shock pour 990 F.F. !...
TEST : COLIN MCRAE RALLY...
INSOLITE : Le TGV PlayStation sillonne la France...
AUTOUR DU MONDE : Bill GATES vs l'Etat américain...

Fun Publications

Tout savoir sur la Net Yaroze

Le N° 1
EN VENTE ACTUELLEMENT

RAYON 

SPECIAL E3 !

L'E3.

L'Electronic Entertainment Expo. Le plus gros salon consacré aux jeux vidéo du monde. Comme pour tout ce qui relève du domaine du superlatif, c'est aux Etats-Unis, et plus particulièrement à Atlanta, capitale de la Géorgie, que l'exposition a eu lieu. Située au sud, Atlanta bénéficie, en guise de réputation, de l'appellation de ville la plus dangereuse des States... Ça vous laisse imaginer l'ambiance, dès lors que l'on s'éloigne de l'atmosphère aseptisée du salon. Et pourtant, il y aurait tant à dire sur notre voyage là-bas... D'ailleurs, il ne tient qu'à moi de transformer ce conditionnel. Alors, laissez-moi vous livrer ce que je pourrais appeler : mon carnet de voyage.

Live from Atlanta !!
Kamel

La gastro, c'est pas rigolo !

Beaucoup craignaient que je ne revienne des USA atteint de ce que l'on peut communément appeler le syndrome Jean-Claude Van Damme. Pour ceux qui ne connaîtraient pas, cette affection se traduit par l'introduction d'un mot anglais tous les deux mots français. L'effet voulu est d'en mettre plein la vue, mais, en fait, on arrive tout juste à passer pour un gros blaireau. Les choses étant mises au point, je vais pouvoir commencer à vous narrer les aventures de FJM au pays des «Matuvu». Mardi 26 mai : depuis deux mois que je rabattais les oreilles de tout le monde avec ce voyage, j'ai eu l'agréable surprise de me réveiller affaibli par une gastro-entérite.

Dans ces conditions, inutile de penser un seul instant prendre l'avion pour un voyage de plus de huit heures. Bad luck ! Partie remise... au lendemain. Mais tout seul, vu que je n'ai pas réussi à coller mon virus à mes trois autres collègues. Au passage, je réalise que je ne pourrai pas être présent à la présentation officielle de la Dreamcast, qui a lieu le lendemain, et que j'étais le seul autorisé à voir. La mort dans l'âme, je me vois obligé de remettre mon invitation à ce fourbe de Fab (qui possède une poupée de cire qui me ressemble étrangement...).

Mercredi 27 mai : le grand jour, ou comment constater que certaines idées étaient fondées. D'abord, si vous allez aux Etats-Unis, vous devrez vous présenter trois heures avant l'embarquement, histoire de respecter les consignes de sécurité (et non pour faire différemment des autres pays, comme on aurait pu le croire...). Très bien, me répondront les pro-US, ça évitera d'autres galères du style TWA 800. Oui, mais le problème, c'est que ça existe depuis belle lurette, et que ça n'a pas permis d'éviter l'épisode TWA. Et dans le rayon absurdité, on n'est pas au bout de nos peines. La fiche d'immigration à remplir



Cette pauvre fille passait la journée à danser dans cette cage, les tympans nourris par 2000 Watts. Etonnez-vous, après, que j'appelle ce genre de nana : une poule...

avant d'entrer sur le territoire est franchement à encadrer : on vous y demande, entre autre, si vous venez avec l'intention de poser des bombes ou si vous avez un passé de terroriste confirmé... Je vous jure que là je ne plaisante pas. L'essentiel était de retrouver mes camarades (c'est vite dit), et surtout de savoir enfin ce que la bécane de Sega avait dans le ventre. Quand j'ai vu la tronche et les yeux exorbités de Fab, je ne sais pas pourquoi, j'ai tout de suite su que la bête allait proposer des softs monstrueux. Toutes les rumeurs se sont confirmées ce mercredi, et il est bien question de titres atteignant la qualité graphique de Toy Story. Là-dessus, Franky Fracass, royal, nous a invité à un repas pantagruélique au resto jap (dès que je vais au Japon, j'me paie un hamburger...) et au dodo, car le programme du lendemain est très chargé.

Les ricains, ces grands gamins.

Jeudi 28 mai : ouverture du salon, et inscription pour les accréditations. Et me voilà qui

Bienvenue à Silicone Vallée !

déboule dans le salon. Alors là, la claque ! Plus qu'une exposition, je me retrouve dans une fête foraine, que dis-je, un parc d'attractions ! Des lumières éblouissantes, des musiques assourdissantes, des persos déguisés à l'effigie de tout un tas de héros délirés. Et des hôteses à gogo, mais là je vous ai réservé un thème spécial. Incontestablement, le stand le plus impressionnant était celui de Konami qui, à l'occasion de la sortie de Metal Gear, avait décidé de nous en mettre plein les yeux.

Des super-nanas en treillis, et des rambos sous gonflette (oh, mince, c'est un pléonasme) équipés de mitraillettes d'un kilomètre de long. Electronic Arts avait fait pas mal non plus en déplaçant les légendes pugilistiques que sont Sugar Ray Leonard et Oscar De La Hoya. Rien que pour les voir, j'aurais fait le voyage avec une tuberculose (même si ça n'aurait pas été honnête, vu que le formulaire d'immigration stipulait l'interdiction d'entrée en cas de maladie contagieuse...).

Les deux jours suivants peuvent être ainsi résumés : «bourrante, speedante, et petits cadeaux». Entre les rendez-vous chez les éditeurs, les prises de vue à effectuer sur les nouveaux jeux, la maigre consolation sera venue des petits gadgets distribués dans ce genre de salon : badges, baballes, CD de démo... Le soir, rien de très hot. D'abord on avait pas mal de boulot, ensuite Atlanta est une ville anesthésiée, et enfin les seules distractions offertes ne sont pas de celles que l'on peut raconter dans un magazine principalement ciblé ados... J'ai omis de vous dire que nous nous déplaçons en Chrysler cabriolet. Seulement là-bas, ils ont tous des caisses d'enfer, alors oubliez pour la flambe ! Enfin, le séjour ne pouvait se terminer que comme il avait commencé : c'est-à-dire mal, puisque nous avons loupé nos deux avions... Mais l'essentiel était d'être au rendez-vous pour nos lecteurs adorés. Vous retrouverez donc toutes les grosses nouveautés présentées à l'E3. Et pour que vous les reconnaissiez, on a mis un tampon dessus. Mais c'est vraiment pas parce qu'on vous prend pour des imbéciles. L'année prochaine, le salon aura lieu à Los Angeles. D'ici là, je me serai fait greffer un compteur kilométrique sous les pieds, histoire de calculer avec exactitude le nombre de bornes parcourues... Allez, see you next time !!



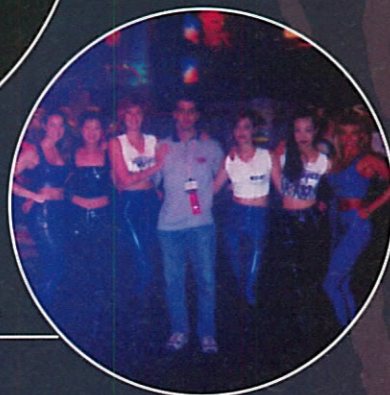
Ah, Mandy !
Moitié Américaine, moitié
Allemande. Un cocktail assurément explosif. Si je pars un jour à Nashville, ne vous demandez pas pourquoi.



Dur de savoir qui est à côté de moi : chez Mad Catz, toutes les hôteses portaient la même tenue et la même perruque.



Beaucoup de flambe pour rien. Chez Vigilance, stand appartenant à Sega, le latex de l'extérieur laissait présager le silicone de l'intérieur...



La boxe, c'est mon dada.

Le jeudi 28 mai 1998 a eu lieu à Atlanta une rencontre entre deux légendes, issus de deux générations différentes, que même les fans n'auraient jamais espérée. Oscar De La Hoya, champion du monde


WBC des poids welter, contre Sugar Ray Leonard, ancien champion de la même catégorie. Le match qui les opposait avait lieu par manettes PlayStation interposées, puisqu'ils avaient fait le déplacement à



Oscar, *The Golden Boy*, De La Hoya avait troqué, le temps d'un après-midi, ses gants de boxe contre des manettes PlayStation. Pour une fois qu'il balance des coups avec le sourire, ça ne lui aura pas réussi : première défaite pour le jeune prodige.

EA SPORTS PROUDLY PRESENTS

HAVOC IN HOTLANTA



SUGAR RAY LEONARD vs OSCAR DE LA HOYA

EA SPORTS

MAIN EVENT MAY 28TH | FIGHT THURS. AT 1:00^{PM}

☆☆ LIVE BOXING AT E3 ☆☆
WORLD CONGRESS CENTER

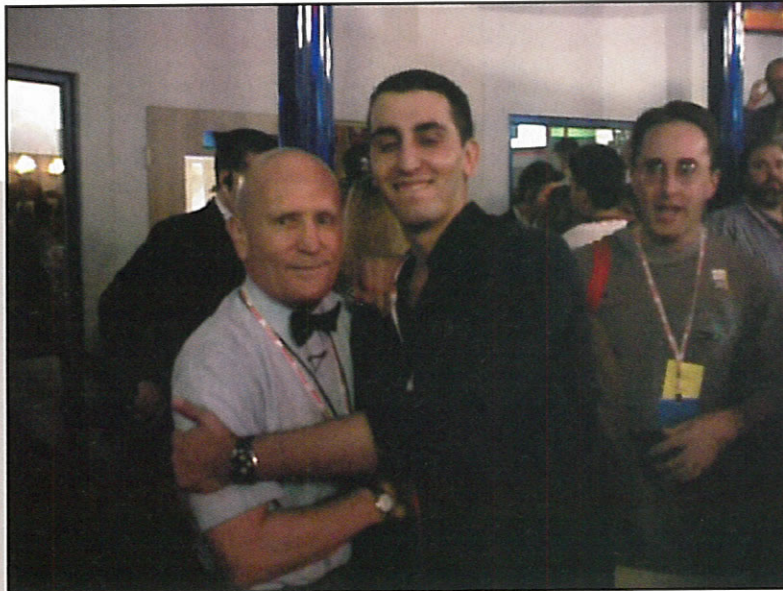
FOR THE UNDISPUTED CHAMPIONSHIP • EA SPORTS ARENA

Un nom de rêve...

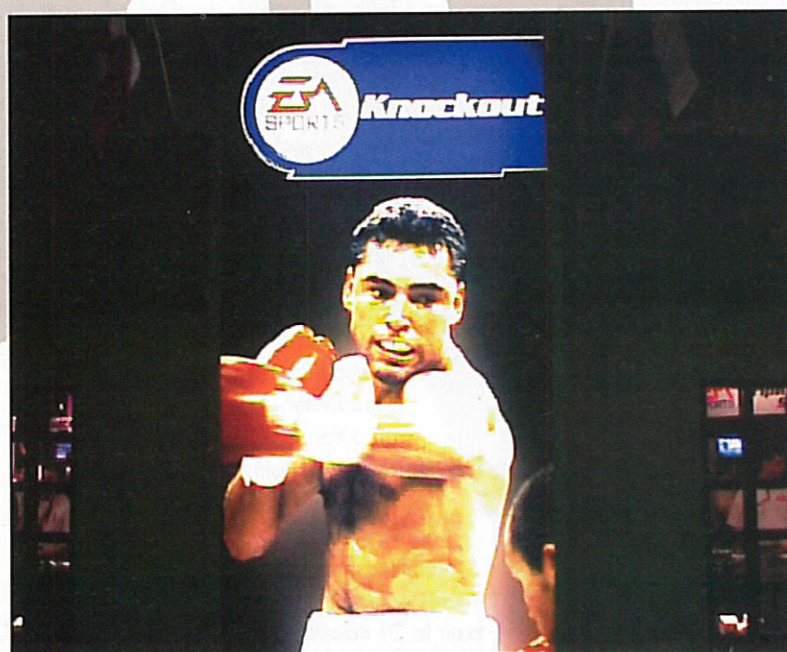
C'est au Fox Theatre situé sur Peachtree Street que la nouvelle console de Sega a été présentée. Exit la Saturn2, la Dural, la Black Belt et enfin la Katana, voici venir la Dreamcast. Le nom n'est pas très aisé à prononcer, et pour vous parler franchement, je prie de tout mon cœur pour qu'il change en traversant l'océan (à l'instar de la Genesis qui s'était vue rebaptisée Megadrive en Europe). La bécane était présentée avec un seul soft, mais quel soft ! Il s'agissait d'un shoot them up dont la qualité graphique atteignait celle d'images de synthèse. Au niveau des accessoires, la manette comportera bien un écran LCD, dont l'utilité se révélera pour consulter votre carte mémoire. Cette dernière en comportera un aussi, puisqu'il est prévu d'y adapter des jeux. Je m'explique : chaque soft contiendra un mini-jeu destiné à la cartouche mémoire, dans laquelle vous pourrez stocker vos scores ou vos coups spéciaux afin de les apporter chez vos amis. De plus, les cartes seront connectables entre elles pour pouvoir transférer les informations. Ceux qui ont lu mon dossier du mois dernier doivent savoir que tout y était exact, sinon qu'il s'agira d'une 128 bits capable de calculer 3 millions de polygones. La connexion internet pour des jeux en réseau n'a bien sûr pas été oubliée. Prochain rendez-vous pour de nouvelles informations : septembre, à l'ECTS de Londres.



l'occasion de la sortie de KnockOut Kings, un des titres les plus complets sortis à ce jour. Mais pour l'ambiance, croyez-moi, elle était digne d'une soirée au Caesar Palace de Las Vegas : Jimmy Lennon Jr, le plus célèbre des Ring Announcers, et Mills Lane, le meilleur arbitre du monde, étaient venus pour chauffer la salle. Leonard l'a emporté, mais De La Hoya, en grand champion qu'il est, a demandé une revanche. Il était 13 heures à l'arrivée des athlètes, et, pour l'occasion, la ville avait été rebaptisée Hotlanta. Tout un programme...

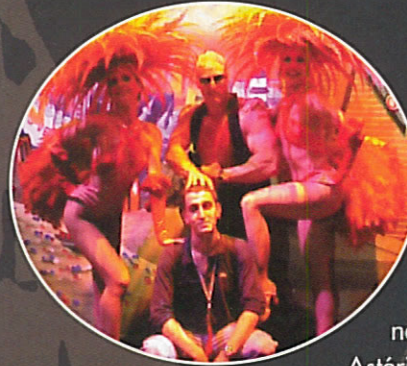


En compagnie de Mills Lane, le meilleur arbitre de boxe du monde. Il officiait notamment lors du match Holyfield / Tyson au cours duquel un bout d'oreille fut arraché. Le nombre de championnats du monde qu'il a arbitré est proprement hallucinant. Sa notoriété est telle de l'autre côté de l'Atlantique que le grand Bob De Niro, himself, songe à incarner son rôle dans un film biographique qui lui sera consacré.



Le stand d'Electronic Arts affichait clairement la couleur : une star allait faire le déplacement. Même pour la présence de Gillian Anderson chez Fox Interactive, il n'y avait pas autant de monde...

Sacrés américains !!



Les Américains s'amuse d'un rien. Mais finalement, ça n'est peut-être pas un défaut. Tout est mis en oeuvre pour divertir le public. Du temps où nous découvrons le parc Astérix, eux en étaient déjà à proposer les meilleurs parcs d'attractions du monde. Y'a pas à dire, boute-en-train, c'est un métier !



Désireux de savoir ce que ce gros bras avait dans la caboche, j'ai voulu lui casser la tête. Je me suis ravisé... car je ne fais jamais rien pour rien !



LA MACHINE BIENTOT

Nous pensions avoir déjà sondé la Katana aux rayons X le mois dernier, mais à la suite de l'E3, il nous a semblé nécessaire d'en reparler dans nos colonnes. Du design de la console aux images des tout premiers jeux en cours de développement sur la machine, voici une présentation complète de ce qui est attendu par les joueurs du monde entier comme la première 128 bits du marché. Bonne lecture.

Abricot

Tout d'abord, il ne faut plus dire Katana, mais Dreamcast. Ca sonne moins bien à l'oreille, mais au moins cela vous évitera de passer pour le bouffon de service lors des discussions entre copains.

Esthétiquement parlant, les designers de chez Sega ne se sont pas vraiment cassé la tête, puisque la carrosserie de leur 128 bits est un mélange on ne peut plus commun entre celle de la Nintendo 64 et de la BA-X, une console de salon développée par Bandai qui faisait davantage penser à un lecteur de vidéo-CD bon mar-

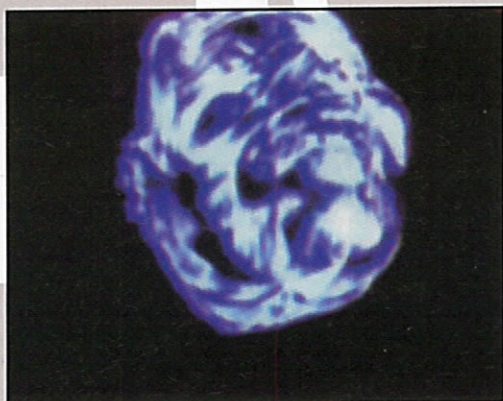
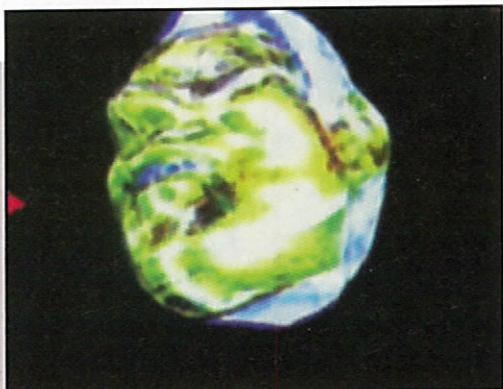
ché qu'à une véritable console de jeux. De même, les manettes font énormément penser à un croisement entre une manette Jaguar et un pad Super Famicom avec ses boutons de couleur vive. Pour l'originalité, il faut se tourner du côté de la carte mémoire, véritable console de poche, mais je vous renvoie aux blocs qui encadrent cet article pour en savoir plus. Les caractéristiques de la console n'ayant pas bougé d'un iota, vous comprendrez que nous ayons choisi de ne pas vous les récapituler. Par contre, la vitesse du lecteur de CD qui n'était pas définitive sera de x12, ce qui devrait permettre des temps de chargement ridiculement courts par rapport à ce à quoi nous sommes pour l'instant habitués. Par contre, si le look de la console est super classique, les jeux qui tournent dessus, eux, sont de véritables hits en puissance qui détruisent tout ce qui s'est fait graphiquement jusqu'à aujourd'hui. En effet, jamais shoot-them-up n'a été aussi beau que sur Dreamcast. Que ce soit au niveau des cou-

leurs, des détails ou même des polygones, ce jeu est un véritable hymne à la joie qui devrait, s'il est aussi beau qu'intéressant, satisfaire les plus exigeants d'entre nous. Pour montrer la puissance de calcul en temps réel de la bécane, Sega a même fait un test de motion capture sur un spectateur en lui posant tout plein de capteurs sur le visage afin de modéliser et de déformer sa tête sur un écran géant... impressionnant. Au bout du compte, même si aucun des gros titres n'était présenté, Sega avait clairement atteint son objectif, celui de montrer au monde entier que l'an 2000 ne commencerait pas dans 3 ans, mais bel et bien le 20 novembre prochain, date de sortie de la console au Japon.



DE CHEZ

REVE VOUS



Un cauchemar pour le portefeuille

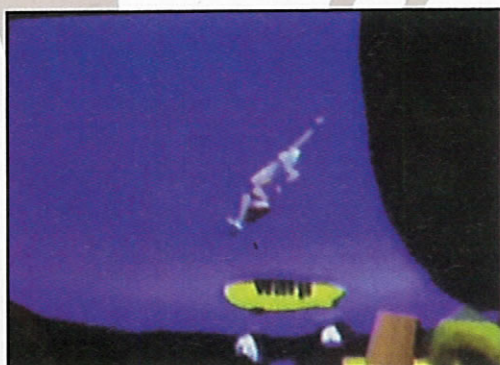
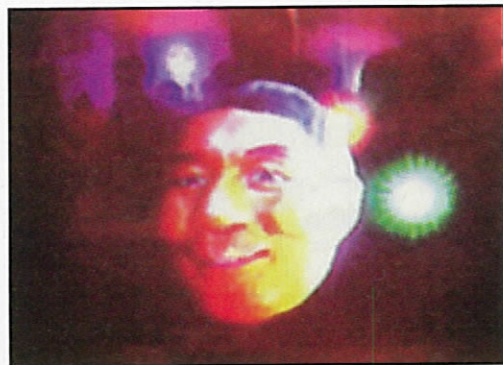
La Dreamcast a beau être une console de rêve, elle n'en demeure pas moins un pari risqué pour Sega, qui va vendre sa console à prix coûtant les premiers mois qui suivent sa sortie le 20 novembre prochain. En effet, lorsque l'on s'amuse à comparer le prix que paye la firme pour chacun des composants au

prix de vente de la machine fixé à 265 dollars US, on se rend compte que l'éditeur a vraiment intérêt à ne pas rater son coup. Si vous avez des doutes, vous pouvez toujours vous amuser à calculer ça par vous même... mais bon, faut vraiment que vous n'ayez rien à faire.

HITACHI SH-4 CPU	\$30	POWER VR 2	\$30
YAMAHA 音效晶片	\$15	6MB 主記憶體	\$30
8MB 圖像記憶體	\$20	2MB 音效記憶體	\$5
ROM 記憶體	\$10	母板	\$10
12X CD-ROM	\$50	外殼及電源供應	\$20
軟體數據機	\$20	Windows CE	\$15
控制器一個	\$10		
總數: \$265			

Des démos qui calment

Pour montrer la puissance de la Dreamcast, Sega a présenté à l'E3, 3 démos qui ont fait taire toutes les mauvaises langues qui doutaient encore de la puissance de sa machine. La première présentait une ville en images de synthèse. Très bien réalisée, elle n'avait cependant rien d'exceptionnel puisque, quoi qu'on en



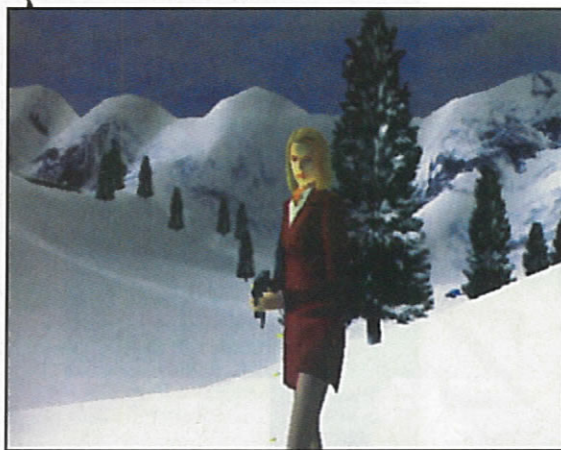
dise, les images de synthèse, on connaît déjà. Par contre, le shoot-them-up qu'on nous a présenté a laissé véritablement tout le monde bouche-bée. C'est simple, autant lors de la première démo tout le monde parlait, autant tout le monde était scotché sur l'écran lors de sa présentation. Finalement, la troisième démo avait

pour but de montrer les capacités de la Dreamcast en matière de fluidité d'animation et d'affichage de polygones, et là encore, tout le monde s'est pris une grosse claque dans la tronche.



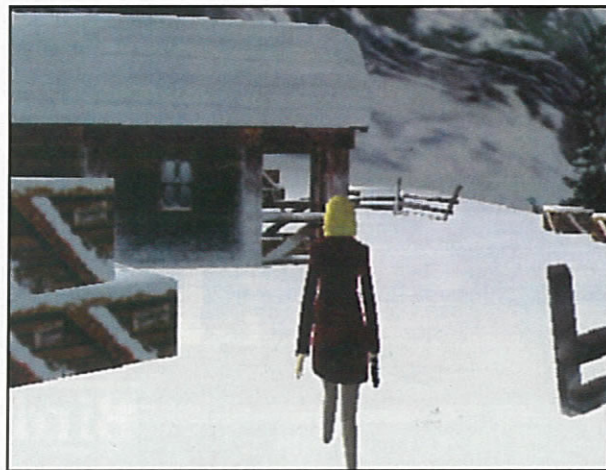
D2

Le 23 mai dernier, Kenji Eno, scénariste et big boss de Warp, a enfin présenté les premières images de D2. Vidéo à l'appui, l'éditeur a présenté ce qui devrait être l'un des titres-phares de cette fin d'année comme le plus beau et le plus grand jeu d'action-aventure sorti à ce jour toute machine confondue. Personnellement, je n'en suis pas totalement convaincu, mais je vous conseille plutôt d'en juger par vous-même en lisant ce qui suit...



qui le destine d'emblée à un public plus large. De même, la vue subjective de D laisse place à une vue à la Tomb Raider. Bien naturellement, le déplacement de Laura Parton (l'héroïne du jeu) se fera au stick analogique pour permettre des déplacements souples et encore plus instinctifs. Niveau scénaristique, on se croirait presque devant un bon vieux film catastrophe du début des années 90. Jugez plutôt : vous

Des rumeurs de plus en plus persistantes laissent entendre que Warp devait finalement sortir D2 sur Dreamcast. Aujourd'hui, nous sommes en mesure de vous confirmer que la super production de Kenji Eno sortira bien sur la 128 bits de Sega. Contrairement au premier épisode, le jeu se passe en plein air et sera davantage ciblé action-aventure que recherche ce



La Visual Memory

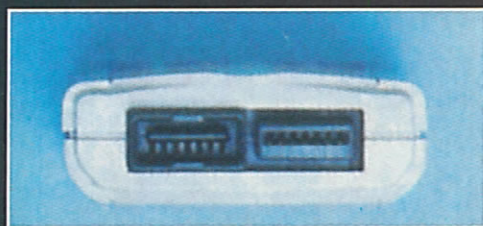


Dreamcast) sera éteinte. Vous aurez même la possibilité de connecter deux Visual Memory ensemble

La Visual Memory, c'est le nom de la memory card de la Dreamcast. Plus qu'une carte mémoire classique, la Visual Memory est une véritable petite Game Boy avec son écran à cristaux liquides, ses 2 boutons et son paddle directionnel. En effet, pour la première fois dans l'histoire du jeu vidéo, vous allez pouvoir jouer sur votre carte mémoire lorsque votre console mère (en locurence ici la



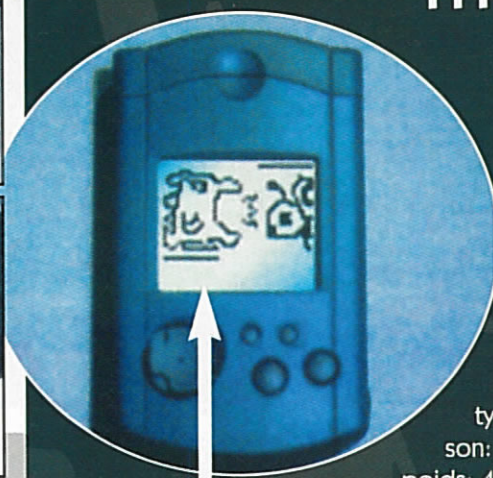
afin de confronter vos résultats et de jouer à des petits jeux sans prétention, mais amusants. Sega nous promet même des softs uniquement destinés à sa carte mémoire... tout simplement hallucinant. Si les capacités de la p'tite bête vous intéressent, je vous renvoie à l'encart la petite bête qui montre...





survoliez tranquillement le Nord-Ouest du Canada lorsque votre avion se trouve pris en otage par des terroristes. Après un atterrissage forcé, vous parvenez à vous échapper, mais il vous faut fuir, car vous êtes poursuivis. C'est tout. Pour le moment, le jeu n'en est qu'à 20% de son développement ce qui explique la qualité vraiment moyenne des images que vous avez sous les yeux; mais à la vue de l'intro, on peut vous garantir que D2 devrait être exceptionnel. Autrement, Warp a apporté un soin tout particulier à rendre l'univers du soft le plus vaste possible et s'est décarcassé pour nous pondre une myriade d'angles de vue différents afin de permettre la meilleure visibilité possible. Rajoutez à cela un principe d'alternance entre le jour et la nuit avec des couchers et des levers de soleil à faire pleurer un cadavre desséché, et vous comprendrez aisément pourquoi nous avons hâte d'être à Noël prochain.

Une petite bête qui montre, qui montre...



Allez hop! Sans plus attendre, voici les capacités de la carte mémoire la plus puissante du monde :
Co-processeur 8 bits
Mémoire: 128 K
taille de l'écran: 48 x 32
type de l'écran: monochrome
son: une voix
poids: 45 grammes
Dingue non?!



TOY STORY

Autant les graphismes du jeu ne sont pour le moment pas très convaincants, autant les cinématiques en images de synthèse qui ponctuent le jeu sont d'une beauté tout simplement hallucinante. Pour vous donner une vague idée de ce qui vous attend, vous n'avez qu'à vous dire que l'animation et la qualité des images de synthèse est quasiment du niveau de Toy Story.



Scoop de dernière minute

On vient d'apprendre à l'instant que le fabuleux Rayman 2 d'Ubi Soft était en cours de développement sur Dreamcast. Etant donné la qualité du soft, on ne peut que se réjouir devant une telle nouvelle.



Messiah

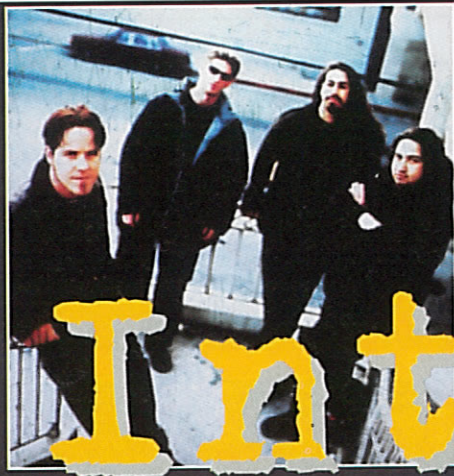
Pendant que dans le petit monde des jeux vidéo, les développeurs enchaînent les suites à rallonge de leurs titres à succès, Shiny Entertainment joue la carte de l'originalité avec Messiah. Après MDK, les développeurs de Shiny se lancent dans le genre quête spirituelle en proposant au joueur d'incarner un ange. Sur le plan graphique tout comme au niveau du scénario, Messiah s'annonce plus que prometteur. Il repousse une nouvelle fois les limites de la Playstation dans ses derniers retranchements. Préparez votre âme, l'heure de la Rédemption est proche.



Lorsque l'on voit Messiah pour la première fois, la première idée qui vient à l'esprit, c'est : «Qu'est ce que c'est beau. Ca tourne sur Silicon Graphic ?» Et puis, en regardant de plus près, on s'aperçoit que le jeu tourne bien sur console. Et là, c'est le choc. L'ensemble des graphismes et des personnages semblent vivants. Ils sont photoréalistes. Ce tour de force est l'oeuvre de J. Saxe, un programmeur venu de la scène des démomakers. Son objectif était d'obtenir des personnages extrêmement réalistes, en diminuant le nombre de polygones nécessaires à un tel rendu. Au vu du résultat, on peut sans aucun doute affirmer : mission réussie. Les personnages n'ont plus l'aspect cubique habituel des productions Playstation. Pour arriver à de telles images, les programmeurs ont conçu chaque personnage avec un maximum de polygones, puis ils ont uniquement conservé leur enveloppe externe, pour l'appliquer sur un squelette basique, moins gourmand en calcul. Avec cette technique, tous les personnages sont d'une finesse encore inégalée à ce jour, et ce sans recourir à aucun artifice pour camoufler les pixels. Le concept de Messiah apporte égale-

ment son lot de surprises. Vous incarnez un ange, nommé Bob. Il revient sur Terre pour racheter les pêchés de l'humanité toute entière. L'originalité du scénario vient du fait qu'à travers le personnage de Bob, vous avez la possibilité de prendre possession du corps de tous vos ennemis. En fait, si ce chérubin en couche-culotte ne possède aucune arme, il est loin d'être sans défense. Lors de ces possessions, vous incarnez totalement le personnage sélectionné avec ses points forts et ses faiblesses. Vous devez vous servir de leurs facultés. En tout, il y a une trentaine d'ennemis. Et la plupart d'entre eux font partie de la gent féminine. Il faut avouer qu'en ce qui les concerne, les graphistes de Shiny n'ont pas hésité à laisser libre court à leurs envies. Lanières en cuir et petites tenues sont les seules composantes de la garde-robe de vos adversaires. Avec l'utilisation de la motion capture, on se prendrait presque à rêver en les voyant se déplacer. Au final, Messiah est plus que prometteur. Lors de sa sortie, il risque de faire l'effet d'une véritable bombe.

Fred



Consoles News a rencontré pour vous Christian Olde Wolbers et Burton C. Bell, deux des membres du groupe Fear Factory. Les musiciens chargés de développer la bande-son de Messiah, le prochain gros titre de Shiny Entertainment. Ce groupe made in USA, habitué aux ambiances survoltées des concerts, n'en n'est pas à sa première intrusion dans le monde des jeux vidéo. Il est déjà l'auteur de plusieurs morceaux dans des jeux comme NFL Extreme, ou Carmageddon.

Consoles News : « Bonjour. Est-ce que vous pouvez vous présenter pour les lecteurs de Consoles News ? »

Fear Factory : « Bonjour. Je suis Christian, le bassiste du groupe, et voici Burton, le chanteur. En tout nous sommes quatre dans le groupe. Il y a également Dino, le guitariste et Raymond, le batteur. »

Consoles News : « Pouvez-vous définir votre style de musique ? »

Fear Factory : « Fear Factory est un groupe de musique industrielle-métal. Mais notre style est très diversifié. Dans nos albums, nous mélangeons des musiques lentes et rapides. »

Consoles News : « Est-ce que vous aimez les jeux vidéo ? Quels sont vos jeux préférés ? »

Fear Factory : « Nous sommes tous fans de jeux vidéo. Surtout Raymond, il a une centaine de jeux américains et japonais. Lors de nos déplacements en tournée, nous avons toujours dans notre van une installation spéciale qui comprend deux Playstation « linkées », un écran géant et des enceintes énormes. Nous avons aussi une Neo Geo. Mais nous ne pouvons jouer qu'une heure par jour, sinon nous ne ferions rien d'autre. Christian : « En ce qui me concerne, je préfère les jeux de tir comme Time Crisis ou Point Blank. J'ai également un petit faible pour Tekken 3. »

Consoles News : « Comment avez-vous été choisis pour ce projet ? »

Fear Factory : « J. Saxe, l'homme à l'origine du

projet Messiah, est un fan de Fear Factory. Il nous a simplement demandé si nous étions d'accord pour réaliser la bande-son du jeu. Nous n'avons pas hésité un seul instant. »

Consoles News : « Est-ce que vous avez pu jouer à Messiah avant de commencer à composer la musique ? »

Fear Factory : « Non, il n'était pas encore jouable quand nous avons commencé à développer la bande-son. Mais nous avons pu voir des vidéos tournantes du jeu et graphiquement, il est impressionnant. Il est vraiment très réaliste. »

Consoles News : « Vous avez donc composé la musique de Messiah uniquement à partir de vidéos ? »

Fear Factory : Oui, nous avons composé la musique à partir de séquences tirées du jeu. Mais les animations et les personnages étaient suffisamment beaux et réalistes pour nous inspirer. Ces derniers sont parmi les plus beaux que nous ayons jamais vu. Ils se déplaçaient à l'intérieur d'une ville très sombre. Il y en a une trentaine en tout, je crois. Certains ressemblaient aux acteurs de Star Wars. Ils portaient des masques et de grosses armures, comme dans le film. Il y avait même des prostituées à moitiées nues, aux formes très convaincantes. »

Consoles News : « Vous n'avez donc pas eu de problèmes pour adapter votre style à l'univers de Messiah ? »

Fear Factory : « En fait, nous n'avons pas eu de problème particulier pour composer la bande-son de Messiah. Au contraire ! L'ambiance du jeu colle parfaitement avec notre musique. Nous sommes juste restés fidèles à notre musique. Nous avons même décidé de développer une musique rien que pour Messiah, contrairement aux autres jeux auxquels nous avons collaboré. »

Consoles News : « Est-ce que cela vous a pris beaucoup de temps ? »

Fear Factory : « Depuis l'écriture jusqu'à l'enregistrement, nous avons travaillé sur Messiah

pendant neuf mois. C'est très long, comparé à un C.D. classique. »

Consoles News : « Est-ce que les modes d'enregistrement d'un C.D. et de la bande-son d'un jeu vidéo sont réellement différents ? »

Fear Factory : « Il y a une grosse différence entre les

deux. Travailler avec des ordinateurs demande une autre approche. Pour une musique de jeu, tous les instruments sont enregistrés séparément, puis rassemblés pour former la mélodie, tandis que pour un C.D. classique, les enregistrements se font en studio avec l'ensemble du groupe. »

Consoles News : « Ne pensez-vous pas que faire des musiques de jeux vidéo pour un groupe est un phénomène de mode ? »

Fear Factory : « Je pense qu'il faut explorer différents moyens de communications. A son époque, White Zombie avait ouvert la voie avec Way of the Warrior. Faire des musiques pour les jeux vidéo est un bon moyen pour se faire connaître par un public qui n'aurait peut-être jamais entendu parler de Fear Factory. Ce serait cool de voir un jour des gamins acheter un jeu sur Playstation pour écouter avant tout la musique de Fear Factory. »

Consoles News : « Quels sont vos projets ? »

Fear Factory : « Nous travaillons actuellement sur un film S-F en images de synthèse. D'ailleurs, le scénario est déjà écrit. En ce qui concerne les jeux vidéo, il n'y a pas d'autre projet prévu. »

Nous remercions cordialement Christian Olde Wolbers et Burton C. Bell de leur gentillesse.

Fred

BUSINESS NEWS

JUIL/AOÛT
98

L'actualité économique internationale des jeux vidéo



Le mois dernier, je vous dispensais un petit cours de latin. Pour ce numéro, je ne serai pas moins rasoir, puisque je vous ai concocté une

leçon de grec. Alors, on prend le mot *Psygnosis*, et on le décompose : *Psy* = esprit, et *Gnosis* = connaissance. Résultat : on obtient la connaissance de l'esprit. Nous nous sommes donc rendus dans les locaux de cette société, situés à Paris. Et nous avons eu le privilège, grâce à la gentillesse de Benoîte, de rencontrer Jacques Sylvander, le Publishing General Manager. Un véritable plaisir que nous allons vous faire partager.



Psygnosis c'est pas Sony

La société *Psygnosis* existe depuis plusieurs années, mais notons une date marquante dans son histoire : 1993. Cette année aura vu le rachat de cette société par *Sony Corp*, qui avait compris à l'époque que pour avoir une console qui marche, il fallait offrir un catalogue digne de ce nom. Hors, la *PlayStation*



était prête à sortir, et *Psygnosis* obtenait à la fois un nom et un savoir-faire dans l'industrie vidéoludique. Et le choix n'a pas dû être regretté : en effet, *Psygnosis* est à l'origine de bon nombre de hits qui ont fait la renommée de la *PSX*. Ainsi, si je vous parle de *Destruction Derby* ou encore *WipEout*, vous vous souviendrez immédiatement de ces deux hits, qui furent dans les premiers à inaugurer la gamme *Platinum*. Souvenez-vous de tous les possesseurs de *Saturn* qui enviaient ceux de la *PlayStation*. *Psygnosis* a donc toujours été étroitement lié à *Sony*, ne serait-ce que dans l'esprit des joueurs. Mais aujourd'hui, cela ne l'empêche pas de faire des développements avec la concurrence. Le premier titre à voir le jour sera *WipEout 64*, prévu pour la fin de l'année sur la bécane de *Nintendo*. En fait, le lien avec *Sony* n'emprisonne pas complètement *Psygnosis*... à condition que cela ne fasse pas de tort à la *PlayStation*. Ainsi, cette version de *WipEout* a pu être envisagée, dès lors que la *Play* avait déjà largement épuisé le filon.

Pas de psygnosis de détresse à l'horizon !

Tous ces développements témoignent de la bonne santé financière du groupe. Les

chiffres parlent d'eux-mêmes : 1,2 milliard de francs de chiffre d'affaire pour l'année 97/98. Rien que pour la France, il est de 135 millions de francs, alors que l'année précédente il était de 92 millions, et 38 l'année d'avant. Quelle fulgurante croissance ! *Psygnosis* se tourne donc désormais vers le développement PC. C'était d'ailleurs, avant leur rachat, leur principale occupation. Ils espèrent y exploiter des genres que les autres développeurs n'ont pas encore révélés. A l'E3, le stand était très coloré et offrait pas mal de titres qui risquent fort de connaître le succès. Retenez tout particulièrement *ODT* et *Psybadeck*, qui m'ont particulièrement convaincu. Mais d'autres noms, comme *Attack of The flying Saucers*, verront le jour, à n'en pas douter. Bizarrement, l'arcade n'est, pour l'instant, pas un domaine qui intéresse *Psygnosis*. L'explication donnée est qu'il faut laisser chacun faire son métier... Il n'est pas dit que du côté de la maison-mère, basée à *Liverpool*, on conserve cette idée plusieurs années. En tous les cas, on peut toujours faire confiance à *Psygnosis* pour nous concocter de belles surprises, comme cette présentation non-officielle précédant l'E3, et dont nous vous avons parlé le mois dernier.

L'Interview du Directeur Général de Psygnosis

Kamel : Le fait d'être une filiale de Sony ne vous a-t-il pas bloqué quant au fait de développer sur Nintendo ?

Jacques Sylvander : Non, pourquoi ? Psygnosis est une entreprise qui a toujours revendiqué son indépendance. Même si nous sommes très soutenus. Dans un premier temps, Psygnosis a été clairement l'un des moyens clé pour Sony afin de participer à la réussite du lancement de la PlayStation. Et dans ce domaine, Psygnosis a parfaitement réussi son contrat, puisque les premiers jeux sortis ont très bien marché : Destruction Derby, WipEout... Et puis, dans le cadre de notre développement, on s'est intéressés de près à d'autres formats. Nous avons attendu que la Nintendo 64 trouve sa place sur le marché mondial. Aujourd'hui c'est le cas, donc nous nous lançons dans l'édition et le développement sur Nintendo, le premier jeu à sortir étant WipEout 64.

K : Et concernant la Saturn, puisque vous dites avoir une certaine autonomie, pourquoi les titres sortaient-ils plus tard que sur PlayStation ?

JS : On a sorti des produits sur Saturn qui ne sont pas sortis en même temps sur PlayStation, car d'abord nous n'avions pas, en termes de ressources, les moyens nécessaires pour pouvoir conduire des développements au même moment pour assurer une sortie simultanée. Et puis, sur certains produits, nous avons eu des accords avec Sony pour que les produits PlayStation ne sortent pas en même temps que d'autres. Ce qui est logique, puisque c'est ce qui a permis à la PlayStation de garder son avance.

K : Technologiquement, pour vous, les deux machines sont-elles au même niveau ?

JS : Honnêtement, je ne suis pas assez bon technicien pour répondre exactement. Ce qui est clair, c'est que ce sont des développements différents. Mais c'est le même problème de différence qui se pose aujourd'hui. Dans la majorité des cas, lorsqu'on a tenté de porter un développement PSX sur PC, ça a été un échec.

K : D'habitude, le chemin effectué se fait en sens inverse. On a plus coutume de voir des jeux PC adaptés sur PSX.

JS : Vous savez, je ne sais pas si il y a des règles dans ce domaine. Il y a un savoir-faire à un moment donné dans une entreprise qui doit être soit orienté plus consoles, soit orienté plus PC selon la stratégie que l'entreprise a décidé de mettre en oeuvre. Alors ceux qui ont les moyens de faire parallèlement plusieurs développements sur plusieurs formats au même moment ont tous les atouts entre leurs mains. Mais lorsqu'on travaille dans un domaine où les ressources sont, par définition, limitées, il faut bien commencer par une plate-forme ou une autre. Le fait de choisir telle ou telle plate-forme dépend de la stratégie de l'entreprise.

K : Les consoles offrent une configuration «clé en main». Il en va autrement avec les PC. Le développement doit être plus compliqué.

JS : Il y a effectivement une instabilité technologique. C'est ce qui fait le dynamisme de ce marché, mais aussi son incertitude. Mais, au niveau purement technologique, ce n'est pas plus compliqué. Seulement plus risqué...

K : Concernant la Dreamcast, avez-vous l'intention de développer sur cette machine, ou, mieux, avez-vous un Kit de développement ?

JS : Je ne peux pas vous répondre là-dessus pour l'instant. On n'a pas, nous, d'informations en interne sur les projets de l'entreprise vis-à-vis de la Dreamcast. Ce que je peux dire en revanche, c'est que la stratégie de Psygnosis est une stratégie multi-formats. Les droits créés par le développement des jeux ont vocation d'être mis sur toutes les machines qui ont une part importante du marché.

K : La technique offerte par la Dreamcast est beaucoup plus élevée que ses concurrentes. Par conséquent, si vous deviez sortir un titre à la fois sur PlayStation, N64 et Dreamcast, il y aurait un déséquilibre flagrant ?

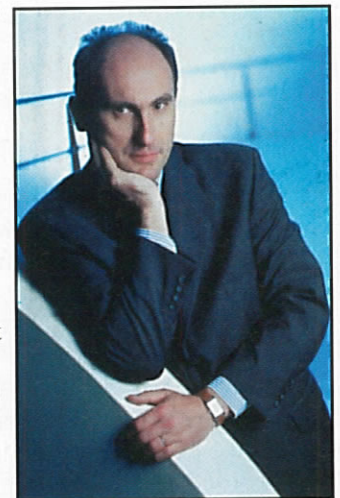
JS : Je vous dis, la politique de Psygnosis vis-à-vis de la Dreamcast n'a pas encore été définie. Mais je le répète, notre politique étant multi-formats, nous développerons sur Dreamcast. Mais s'agira-t-il de jeux spécifiques ou non, ça nous ne le savons pas encore.

K : Nous attendrons pour voir. Merci et au revoir.

Le CV du DG

Je vais éviter de vous ressortir des banalités du style les DG sont super sympas, mais ce n'est pas de ma faute si tous ceux que j'ai rencontrés jusqu'à maintenant sont à la fois dotés d'humour et de charisme.

Jacques Sylvander, à 42 ans, fait partie de Psygnosis depuis deux ans et demi. Auparavant, il était administrateur chez Eudis, puis il a été responsable marketing et des ventes chez Philips, à l'époque du CD-I. C'est d'ailleurs là qu'il a connu Jean-Marie, oui, notre Jean-Marie. Du coup, nous sommes passés d'une interview prévue d'un quart d'heure au départ, à un entretien de deux heures. Business News aura permis à deux vieilles connaissances de se retrouver.



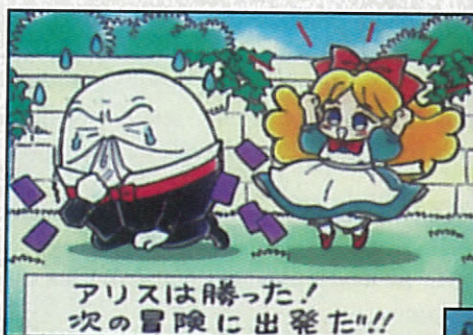
LES NEWS

En quelques semaines, l'équipe de Consoles News aura connu plus de changements que dans toute son histoire. Je m'explique : d'abord nos locaux ont changé d'adresse. Désormais considérés comme des êtres humains (même si certains ne méritent pas encore cette appellation), nous avons eu droit à des bureaux tout neufs et spacieux. Prenez-en bonne note à l'envoi de vos courriers. Ensuite il y a eu l'E3, qui non seulement donne le ton des news ce mois-ci, mais qui aura aussi laissé tout mon staff dans un état de désarroi dû à l'absence de leur chef adoré. C'est bien simple, à mon retour, ils avaient tous la queue qui frétillait : Abricot, Jay, MHZ, Brice, Cox, Cony, FX, ou encore Audrey. L'occasion pour vous de vérifier la véracité des paroles d'un rappeur connu : «viens dans ma mifa, et tu t'f'ras plus jamais karna». Bonnes vacances, et bonne lecture !

Kamel

C'est moi Alice...

NINTENDO 64



Alice au pays des merveilles connaît un succès phénoménal au Japon. Les lapins qui parlent, les chats invisibles, les cartes qui contrôlent le monde, ils aiment bien ça les Japonais. Alors comme ça fait bien un an que ce conte n'a pas été adapté, Bottom Up nous sort sur Nintendo 64 Alice no Waku Waku Trap

World, une sorte de compilation de petits jeux sympathiques tournant autour de ce monde étrange et mystérieux qu'est celui d'Alice. Le jeu est moche et je ne vois pas bien l'intérêt de déboursier 600 balles pour jouer aux cartes avec un oeuf au regard ahuri, mais si vous avez l'occasion de jouer sur ce titre, ne le boudez pas non plus.



Esprit de domination

PLAYSTATION

SNK continue d'adapter ses gros titres sur PlayStation en nous sortant Real Bout Special Dominated Mind le 25 juin. Même si au bout de 7 ans la saga commence à s'essouffler, vous les fans-fans de Garô Densetsu (Fatal Fury chez nous), vous ne pouvez passer à côté de ce qui s'avère être une adaptation aussi réussie que celle de The King Of Fighters'97 sur PlayStation. Et ce, même si le nouvel opus souffre d'un manque flagrant d'innovations.



Banjo & Kazooie

NINTENDO 64

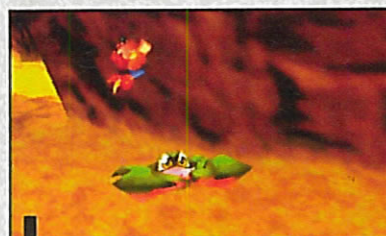
PRÉVU ÉTÉ 98

Tout comme Conker's 64, Banjo & Kazooie fait partie d'une nouvelle génération de jeux Nintendo 64. Alors que Mario 64 jouait la carte de la simplicité avec des décors composés de simples polygones monotexturés, Banjo & Kazooie ouvre la voie à un nouveau type de soft sur 64. Graphiquement, les mondes dans lesquels vous évoluerez seront plus aboutis, mais surtout plus détaillés. Le jeu débute alors que Banjo et toute sa bande s'amuse dans les verts pâturages de la campagne.

Bien entendu, il faut un prétexte pour vous obliger à vous saisir du paddle. Les scénaristes de Rare ont donc créé une histoire d'une complexité RAREment atteinte. La soeur de Banjo, Tooty, s'est faite enlever par l'infâme Gruntilda. Non mais franchement ! Banjo prend son courage à deux mains et décide de partir à la recherche de sa soeur. Mais avant, il demande à Kazooie de l'aider dans sa quête. Le duo de choc composé d'un ours (Banjo) et d'un oiseau (Kazooie) et fin prêt pour affronter la horde d'ennemis répartis dans les neufs mondes qui composent le jeu. Le choix de deux persos n'est pas dû au hasard. Et pour cause, il faudra utiliser l'oiseau ou l'ours dans des situations bien précises pour choper certains items. Kazooie par exemple, possède la faculté de voler pour atteindre les plateformes jusque là inaccessibles avec notre ours mal léché.

L'aventure ne sera pas de tout repos : gorille, termites géantes, marmottes... seront là pour vous mettre des bâtons dans les roues. A l'heure où vous lirez ces lignes le jeu sera disponible aux Etats-Unis et débarquera d'ici quelques semaines en France.

Brice



Banjo vous amènera dans une quête extraordinaire.

Voici, un des nombreux boss que vous allez rencontrer.



Akuji: the heartless

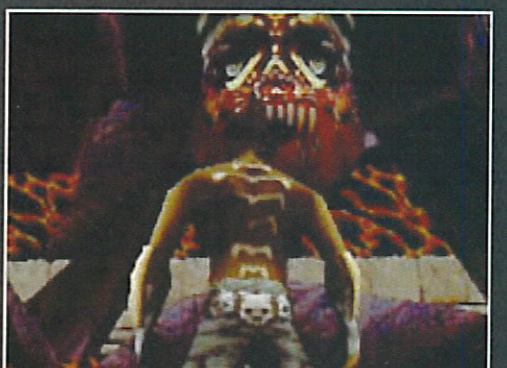
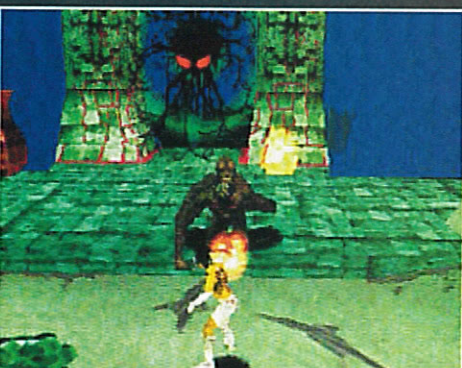
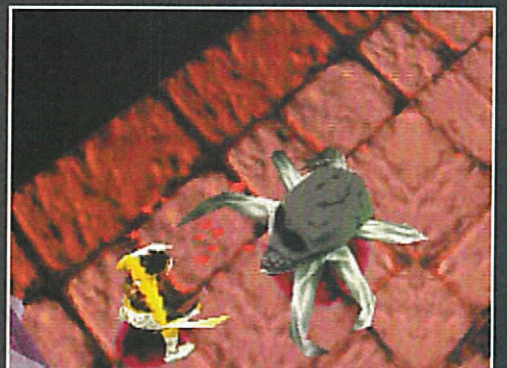
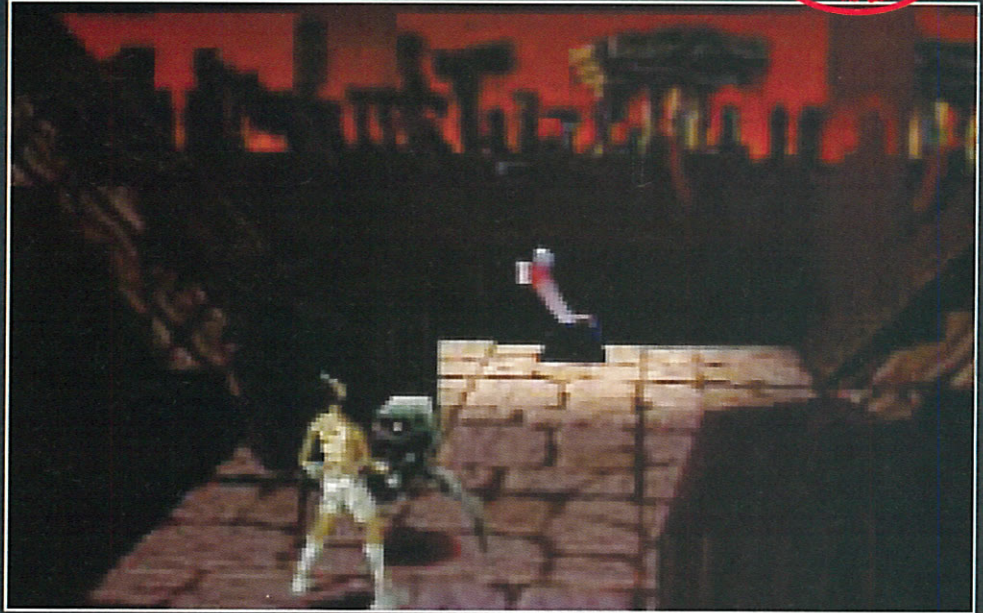


PLAYSTATION

PRÉVU NOVEMBRE 98

Mais où s'arrêtera Crystal Dynamics ? C'est la question que l'on peut se poser au vue des prochains soft de l'éditeur Américain. Il n'y a qu'à voir Soul Reaver (la prochaine bombe aventure/action) et Akuji : The Heartless. Ce dernier semble posséder nombre d'atouts considérable. A commencer par son scénario : un habile mélange de surnaturel, d'horreur et de mystère vaudou. L'histoire débute lors d'une guerre, où plusieurs tribus se déchirent. A la tête de celle de Selvia, Murat (votre père). Pour accroître son pouvoir, il arrange des mariages entre ses fils et les filles des autres tribus. Le jour est arrivé pour que le cadet Akuji, épouse la belle Kesho de la tribu de Grimaldi. Malheureusement, Akuji n'aura guère le temps d'apprécier la joie de son union puisqu'à la cérémonie, son frère Orad, un puissant prêtre vaudou le terrasse et lui arrache le coeur. Ce qui déclenche une condamnation éternelle en enfer. La seule solution pour Akuji de se venger, serait de trouver les anciens esprits de sa tribu afin de briser la barrière des enfers. On peut raisonnablement attendre ce soft comme un des hits de la fin d'année vu la réalisation épatante. Les sources lumineuses sont projetées en temps réel et le moteur 3D utilisé est bien évidemment celui de Gex : Enter The Gecko, un modèle du genre. Les décors seront escarpés au possible et jonchés de pièges. L'ambiance devrait être sombre et gore au possible. Akuji peut frapper, réaliser des combos; ramasser des éléments du décor et s'en servir contre les ennemis. Il pourra se transformer en jaguar, en un djinn et contrôler l'esprit de ses ennemis. Akuji sait également contrôler la puissance vaudou et invoquer un démon aztèque. Les effets de distorsions accompagnant vos incantations sont, d'ailleurs, proprement hallucinants.. Lara, aurait-elle enfin trouver un rival à sa démesure ? Réponse en Novembre.

Jay



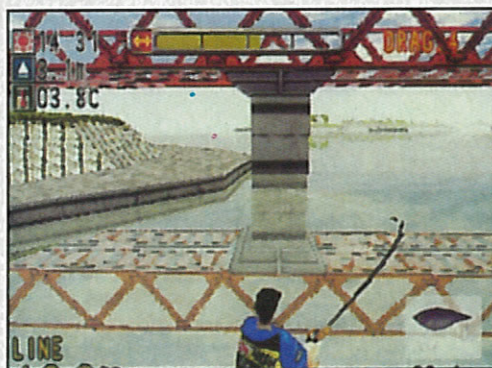
J'ai la pêche

PLAYSTATION



Raisonnons à court terme : pour le moment, il fait beau et on peut se rendre tranquillement à la mer afin de pêcher le mérrou et le gobie avec comme unique compagnon le numéro spécial de Sanglier Magazine (car comme je dis toujours, faut savoir diversifier ses centres d'intérêt...). Mais, à long terme, ne vaut-il pas mieux économiser pour pouvoir s'offrir Bass Land en décembre prochain ? Comme ça, je pourrais

pêcher à ma guise, sans avoir à me lever à 3 heures du mat' et surtout sans passer pour un con auprès de mon marchand de journaux. Surtout quand on se rend compte que le soft est archi-complet et que son seul défaut est de ne pas être livré avec Sanglier Magazine. Le débat est lancé... un peu comme la pêche du même nom en fait.



Merci pour Will

SATURN



Les adaptations de jeux PC sur Saturn sont chose rare. Nous ne pouvions donc ne pas vous parler de Highschool Terra Story. Comme vous pouvez vous en douter à la lecture du titre de ce bloc, il s'agit d'un jeu érotique qui consiste en une succession d'images de jeunes filles plus ou moins déshabillées. Le titre semble

prometteur pour les fans du genre, puisqu'à la vue des photos, Will s'est mis à baver et à prononcer des onomatopées incompréhensibles avant d'aller s'enfermer dans les toilettes de la rédaction.

Alors si tout comme Will, vous aimez vous enfermer dans les toilettes, sachez que ce jeu est prévu pour cet été.



Un bon jeu de course ?

PLAYSTATION

All Japan Grand Touring Car Championship (ouf!) est un jeu de course qui devrait normalement être disponible à l'heure où vous lirez ces quelques lignes. Vous y conduirez différents bolides de grand tourisme de compétition dans des décors pas toujours beaux afin de gagner de l'argent pour customiser votre véhicule, ou mieux, en acheter un plus puissant, tout comme dans Gran Turismo. Le jeu semble excellent, mais il faut voir maintenant si le nombre de véhicules est suffisamment important.



C'est la guerre !!!

Bandai vient de se rendre compte que la Game Boy était la console la plus vendue au monde. Toujours prêt à relever des défis (ou à s'en mettre plein les fouilles), la firme a annoncé qu'elle allait sortir, elle aussi, une p'tite console avec écran LCD... monochrome. Dans dix ans, je suis sûr qu'ils nous annonceront qu'ils envisagent de mettre un écran couleur, une mini-caméra, et tout un tas de connexions possibles avec des ordi et des imprimantes. Comment je le sais ?? C'est un don... (Ndc-Il ne faut pas oublier la fonction décapsuleur, sinon ça ne se vendra pas bien).

Ca déménage !

Les bureaux de Nintendo Co. Ltd viennent de changer d'adresse. La firme du plombier reste néanmoins dans la même ville, c'est à dire Kyoto. Le changement devrait surtout se faire sentir au niveau de l'espace vital désormais disponible : 27 000 mètres carrés, soit 10 000 de plus que dans leur ancien building. Sachant que la taille moyenne d'un Japonais se situe aux alentours d'1m70, on peut multiplier par deux la surface efficace (avis purement subjectif). Donc, maintenant, les p'tits gars de Nintendo n'ont plus d'excuses pour nous sortir leurs softs en retard.

Des jeux au top

Voici un petit top ten, effectué au Japon, concernant les meilleurs ventes de jeux. Réalisé le 12 avril, il n'est paru que ce mois-ci. Alors, dans l'ordre croissant, on a : Madou Senshi Gundam : Giren No Yabau (Saturn) ; Tekken 3 (PSX) ; Parasite Eve (PSX) ; Sakura Taisen (Saturn) ; Gran Turismo (PSX) ; G Darius (PSX) ; Pro Wrestling Toukon Retsuden 3 (PSX) ; Bio Hazard 2 (PSX) ; Densha De Go (PSX) ; Rebus (PSX). Voilà qui prouve aux plus sceptiques que la Saturn vit encore de beaux jours dans son pays natal. Les autres savent déjà qu'abricot joue comme un tétraplégique à Tekken 3.

Des sapes dans le vent

1080° Snowboarding n'est pas encore sorti en Europe que déjà Nintendo s'est associé avec la célèbre marque américaine Tommy Hilfiger pour lancer une ligne de vêtements à l'effigie du soft. D'autres titres se verront ainsi récompensés, mais vu que cette marque est vraiment mal distribuée en France, je serais bien étonné qu'on les trouve dans nos boutiques. Des T-shirts, des sweat-shirts mais, bizarrement, pas de smokings...

Extreme G 2



NINTENDO 64

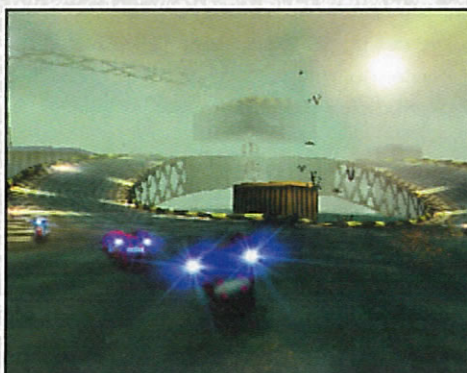
PRÉVU FIN 98

L'équipe de Probe revient à l'assaut avec la suite du jeu de course futuriste le plus connu de la Nintendo 64, Extreme G 2. Vu le succès rencontré par Extreme G premier du nom, il était tout à fait normal qu'Acclaim édite une suite. La règle veut que le second opus soit plus abouti que son prédécesseur. Heureusement pour les fans, ce sera le cas. Rien qu'au niveau des véhicules, c'est avec un plaisir non dissimulé que l'on pourra choisir son véhicule parmi 16 différents. Le menu de présentation de ces derniers est très bien réalisé et permet tout de suite de voir les aptitudes des différents engins. La jouabilité sera améliorée; en revanche, nous n'avons aucune information au sujet des tests de collisions. Il serait intéressant que les programmeurs rattrapent les défauts du premier épisode. En effet, il était tout de même étonnant que l'on perde très peu de vitesse en se cognant contre les bords de la route. La durée de vie devrait être un peu plus longue grâce au nouveau mode Battle, plus abouti et plus convivial. Comme d'habitude, il faudra gravir les différents niveaux de difficulté pour que l'impression de vitesse augmente.

Les parcours futuristes font toujours partie intégrante du jeu. La version définitive comportera vraisemblablement 35 circuits différents. Pour vous tenir en haleine plus longtemps, le mode Miroir sera présent.

Les fanatiques d'armes lourdes seront comblés par la dizaine d'armes qu'inclus cette séquelle.

Brice



Les programmeurs nous promettent qu'il y aura moins d'effet de brouillard... on espère !



Les circuits sont toujours aussi tortueux et la vitesse d'animation reste très impressionnante.



La crise

PLAYSTATION



A une certaine période, il ne se passait pas un mois sans qu'une daube signée Bandai ou Takara ne voit le jour sur PlayStation ou Saturn. Et puis d'un coup, plus rien. Takara nous sortait bien ses ChoroQ, mais sans Bandai, mes vannes bien lourdes se sentaient un peu comme orphe-

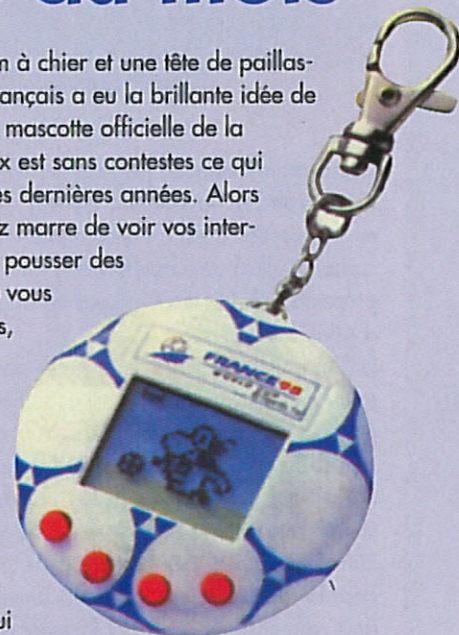
lines. Heureusement, en ce beau mois de juin, voilà que sort Crisisbeat. Et bien évidemment, le jeu est moche, buggé avec des pseudo-cinématiques dans lesquelles vous voyez les différents protagonistes du soft, non pas en images de synthèse (beaucoup trop cher mon fils...), mais en fausse 3D à la Bandai, ce qui veut tout dire. Mon seul regret, c'est qu'il s'agit d'un Beat-them-up, genre trop rare aujourd'hui pour avoir à subir la créativité d'une firme en mal de talent.



Le gadget

inutile du mois

Un coq débile avec un nom à chier et une tête de paillason qu'un brillant créatif français a eu la brillante idée de proposer à la FIFA comme mascotte officielle de la coupe du monde 98, Footix est sans contestes ce qui s'est fait de plus ridicule ces dernières années. Alors si comme moi vous en avez marre de voir vos interlocuteurs battre de l'aile et pousser des petits cris stridents dès que vous dites que vous êtes français, je ne saurais que trop vous conseiller de vous procurer le tout dernier tamagochi Footix de Sega. Vous passerez toujours pour un bouffon à l'étranger, mais au moins, vous aurez tout le loisir de martyriser celui qui est la cause de tous vos malheurs. Foi d'Abricot, ça fait vraiment du bien, d'autant plus qu'il a une de ces têtes à claques...



Brigandine

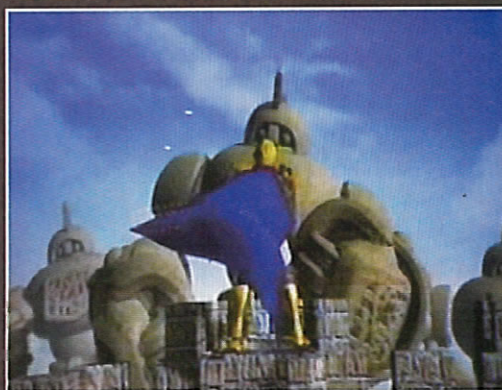
NINTENDO 64

PRÉVU FIN 98

Si on devait faire un point sur le scénario, on dirait que celui-ci ne décevra pas les amateurs de RPG. Le roi Hangist du royaume d'Armekia vient de se faire assassiner sous les bonnes directives d'un amiral corrompu nommé Zemekis. Celui-ci a comme projet de détruire le monde de Forsena. Le roi n'étant plus, plus rien n'empêche l'amiral, sauf vous : un chevalier runique qui a bien évidemment pour mission de briser ses plans machiavéliques et de protéger la nation des différentes créatures pullulant dans votre monde.

Brigandine est donc un mélange parfait de Shining Force 3 et de FF 7. Bref, une bombe que l'on attend vers la fin de l'année au Japon.

Jay



Hybrid Heaven

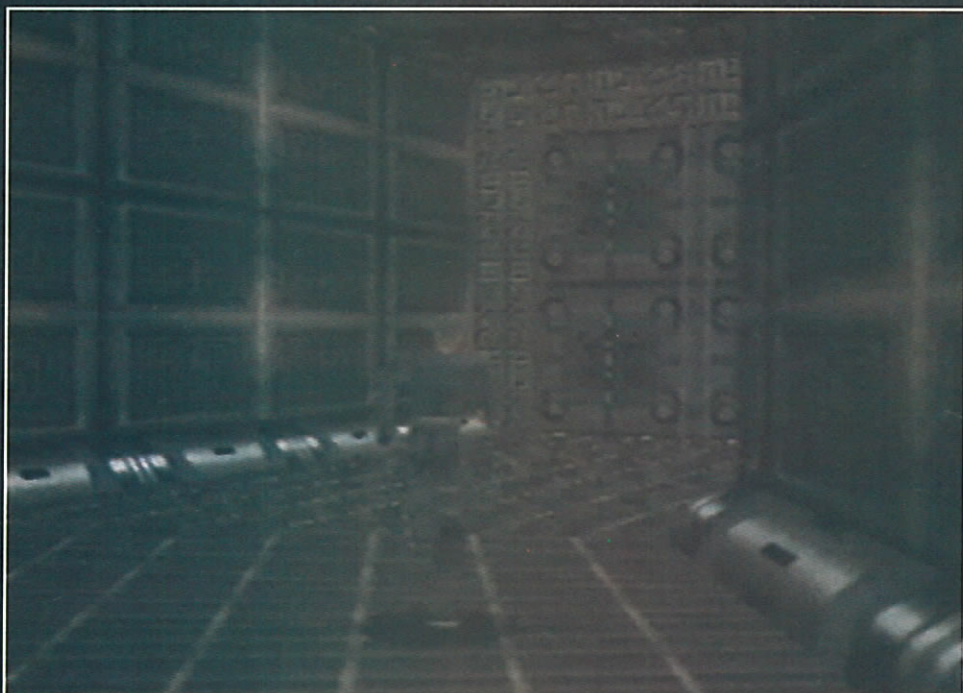


NINTENDO 64

PRÉVU DÉBUT 99

Il est des titres dont on parle souvent et dont on ne voit pas la couleur, Hybrid Heaven en fait partie. C'est à l'aide d'une démo ô combien alléchante que Konami nous avait présenté Hybrid Heaven il y a un an à l'E3 d'Atlanta.

Un an plus tard, nous ne sommes pas plus avancés car Konami ne proposait toujours pas de version jouable lors du dernier salon. De plus, ce n'est pas le "super scénario" qui nous en dira plus ! C'est très simple, vous devez délivrer le président des Etats-Unis qui a été kidnappé. Le jeu se déroule dans le futur, dans un univers en trois dimensions. Les déplacements sont similaires à ceux de Tomb Raider. Nous



Un titre à chier

SATURN



Survival Life in the Uninhabited Region R est un jeu érotique comme il y en a des centaines sur les étagères de Will et de Jay (parmi tous ses jeux Square Soft bien évidemment...). Histoire de faire croire

aux crédules que les phases de dialogue sont recherchées, KSS a donné à son jeu un titre bien long et pompeux. Mais sur ce coup-là, même nos experts ne s'y sont pas trompés, alors je ne saurai trop vous conseiller d'éviter cette production, comme toute la rédaction évite d'aller aux toilettes après un passage un peu trop appliqué de Francky Fracasss.



Un peu de 2D

PLAYSTATION



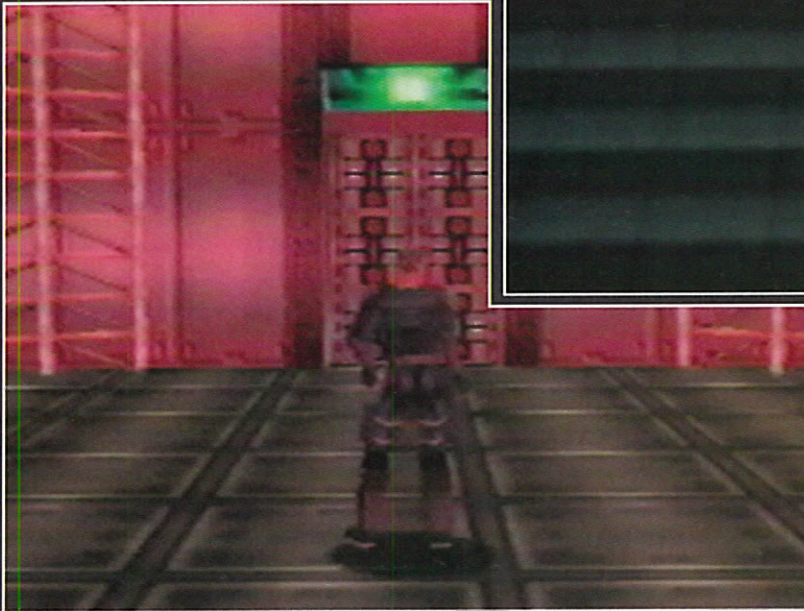
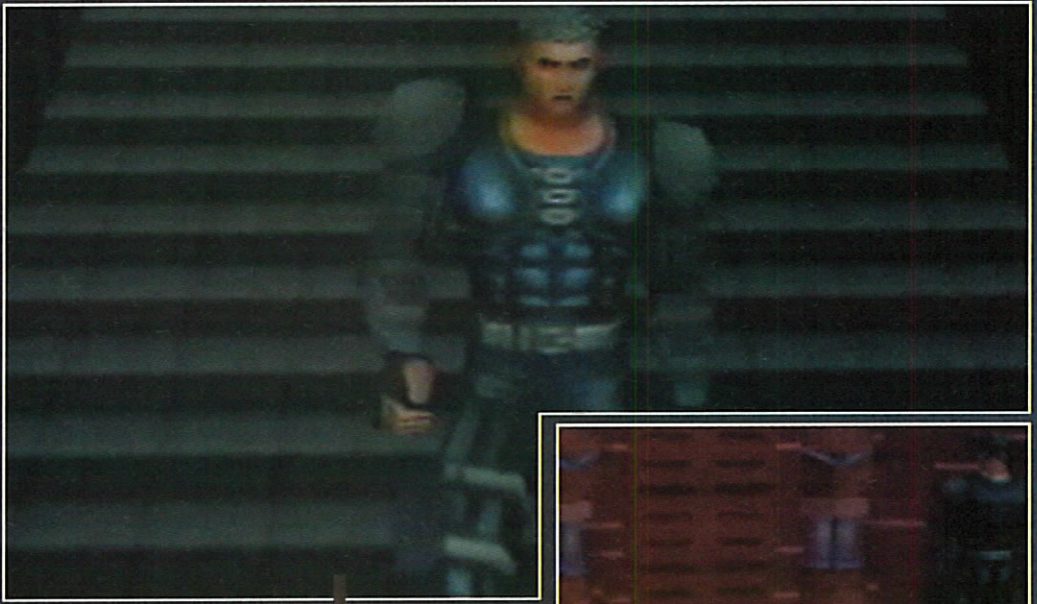
Si vous êtes du genre à aimer la baston et les jolie filles, Advanced V.G.2 est fait pour vous. Parce que si au premier abord on a affaire à un jeu de combat 2D des plus classiques avec ses furies, ses contres et tout

le toutim, le joueur mâle moyen se trouvera rapidement comme envoûté par le point sur lequel les programmeurs ont quasiment tout misé : la perversion masculine. En effet, ici, foin de gros musclés ou de bêtes méchantes, puisque tous les combattants sont des filles, toutes mignonnes qui plus est. Sortie prévue : juillet-

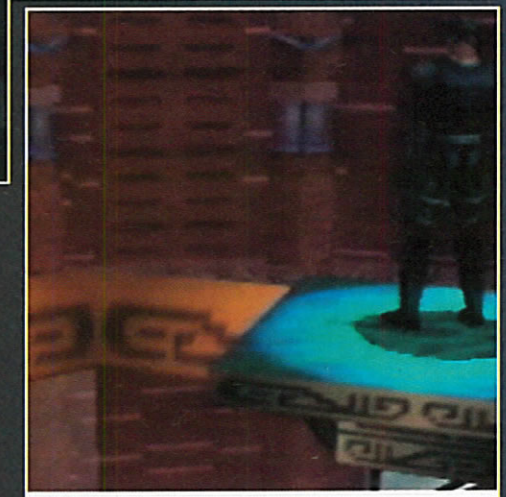


avons donc affaire à un jeu d'aventure/plateformes. Précisons que le personnage aura la faculté de se battre aux poings.

Brice



Notre héros aura fort à faire face à la horde d'ennemis qui l'attendent.



Oula la, j'ai peur !

PLAYSTATION



Puisque Capcom semble prendre tout son temps pour nous pondre son adaptation de Resident Evil 2 sur Saturn, Sega nous prépare pour le 16 juillet Deep Fear, un Resident Evil-like très axé action et aventure. Actuellement, peu d'informations ont fil-

tré sur le scénario, mais nous pouvons doré et déjà vous dire qu'une multitude de personnages devraient faire leur apparition au cours du jeu, et que de nombreuses cinématiques en images de synthèse entrecouperont votre aventure. Espérons tout de même que la durée de vie sera à la hauteur.



Quelle dé-anthologie

...que celle de Namco qui ne nous prend que pour des demi-vaches à lait en nous sortant dans sa collection Namco Anthologie un grand succès de la Super Famicom, j'ai nommé King Of The Kings. Pour ceux qui ne

connaissent pas ce très bon titre, il faut savoir que ce soft fait partie des meilleurs wargames à avoir vu le jour sur 16 bits, notamment grâce à ses menus d'options clairs et complets. La réalisation étant en plus de bonne facture pour l'époque, vous comprendrez pourquoi, quand on essaie le jeu, on a juste l'impression de se faire à moitié en...tourlouper (évidemment).



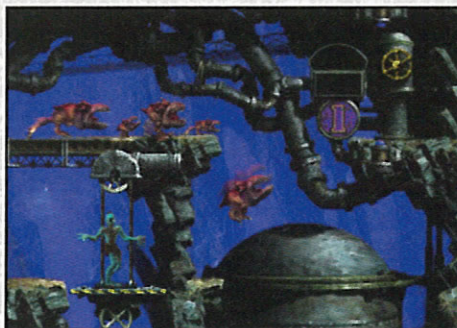
Oddworld



PLAYSTATION

PRÉVU NOVEMBRE 98

Molluck le glucon est furax, Abe a réduit à néant tous ses plans de recyclage de mudokons en "New & Tasty". Qu'à cela ne tienne, il monte une nouvelle usine pour faire de la bière avec ses pauvres êtres aux allures de tortues ninjas innocentes et sans carapace. Abe en entend parler, et c'est le cœur plein de haine (et nettement moins apeuré que la première fois) qu'il part vers de nouvelles aventures, à la rescousse de ses semblables. Toujours en 2D (mais avec des déplacements de caméra stupéfiants entre les tableaux), cette version nous promet plus d'action. Abe pourra se rendre invisible (attention aux miroirs) et gagner le pou-



I.S.S Pro 98

PLAYSTATION

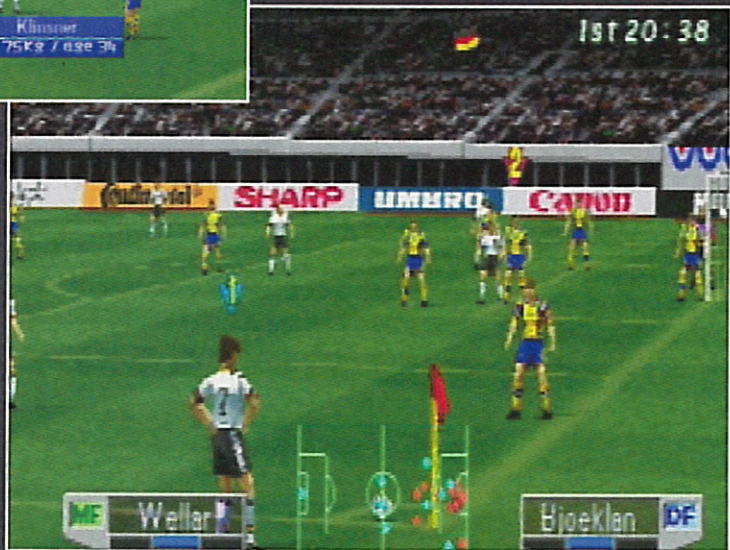
PRÉVU SEPTEMBRE 98

Amateurs de foot, il est temps d'envoyer vos paddles en séance d'entraînement intensif, car International Superstar Soccer Pro 98 arrive sur Play, et ça va tackler dur ! Je sais que vous l'attendez tous avec impatience, alors sans perdre une seconde, voyons ce qu'il en est. L'amélioration la plus flagrante se situe au niveau des graphismes, les joueurs sont mieux réalisés que dans la version précédente, et certains ont même un visage qui vous semblera familier. Au niveau de l'animation, on frôle la perfection : elles sont



Les penalties sont évidemment présentes dans ISS PRO 98, et sont assez facile à cadrer.

L'esprit Coupe du Monde a été conservé, au moindre contact un peu trop viril, la sanction tombe ! La prochaine fois, c'est l'exclusion.



voir de guérir ses amis malades. Il pourra aussi piloter des engins mécaniques ! Autant d'innovations qui donneront encore plus de fun, si cela était nécessaire, à ce titre de plates-formes déjà complet et très original. Les énigmes seront toujours aussi difficiles, et certains passages vous demanderont beaucoup de patience et de doigté, car les armes seront toujours prohibées (sauf si vous prenez possession d'un ennemi). Plusieurs créatures étranges ont été ajoutées, telles que les Fleechees, les Mudombies, les Greeters et bien d'autres. Les défauts importants ont disparu (d'après les développeurs), vous pourrez désormais vous faire suivre par plusieurs mudokons à la fois, ce qui simplifiera légèrement leur sauvetage. On retrouvera l'univers sombre et vert du premier opus, toujours avec de magnifiques graphismes très détaillés, et tous les détails qui font d'Oddworld un jeu passionnant.

MHZ



Les scènes vidéo seront réellement plus serviables que dans le premier opus.

Vous retrouverez ABE et les Mudokons dans une aventure aussi longue que passionnante.



très réussies et très réalistes et offrent une très grande variété de mouvements. La prise en main et la jouabilité sont excellentes, on fait absolument ce que l'on veut. De plus, le mode de jeu intuitif présent a été conservé, en clair cela veut dire que l'on peut préparer ses attaques en envoyant des joueurs à l'avant, avant de leur passer la balle. Autre nouveauté : le jeu prend désormais une dimension plus stratégique car, l'ordinateur étant plus difficile à battre, il ne suffit plus de «bourriner» en direction des cages, il vous faudra plutôt élaborer des plans d'attaque. Ajoutez à cela de nombreuses options, dont la vitesse de jeu réglable, et vous comprendrez que, pour l'instant, ISS Pro se place à la hauteur de nos espérances. Reste à patienter pendant les trois longs mois qui nous séparent de sa sortie.

Cony



F

- Zero X



NINTENDO 64

PRÉVU AOÛT 98

Après Zelda : Ocarina of time, F-Zero X est le jeu le plus attendu de la Nintendo 64. On y a joué et l'on peut d'ores et déjà vous dire qu'il n'y a pas de grand reproche à faire au niveau de la maniabilité. Le vaisseau répond sans aucun problème. Toutefois, il y a un reproche à faire au niveau du contrôle lorsque le bolide est en l'air. Pour le reste, vous savez déjà tout si vous suivez régulièrement Consoles News. Est-ce utile de vous dire que l'on aura le choix parmi trente véhicules que l'on retrouvera durant les courses...? L'animation sera en 60 images/seconde, autant vous dire que le jeu est d'une fluidité rarement égalée sur consoles. Malheureusement, on ne peut pas tout avoir, et c'est en partie à cause de la vitesse d'animation que les décors sont un peu pauvres. Les programmeurs avaient le choix entre un jeu beau à la vitesse moyenne, ou un jeu rapide mais quelque peu dépeuplé.

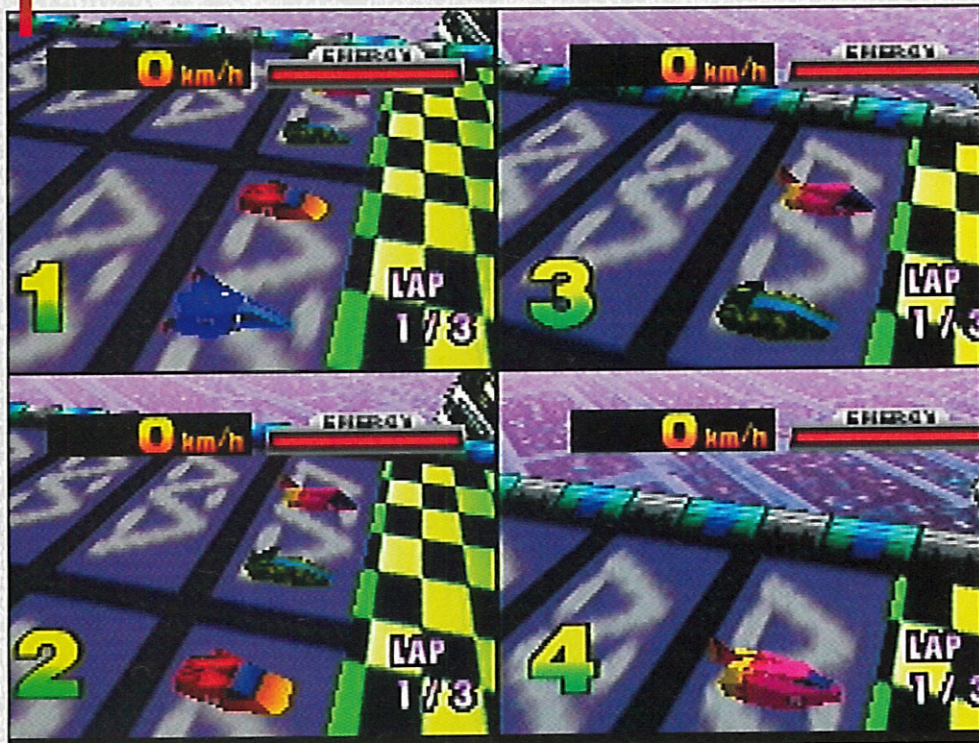
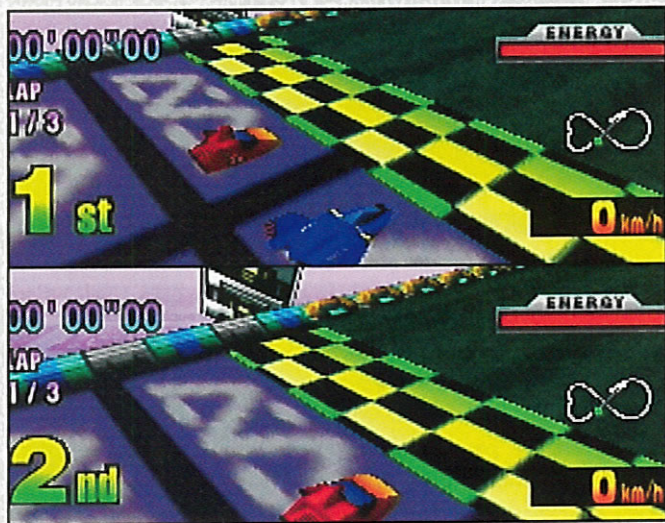
F-Zero inclut cinq modes : GP Race, Time attack, VS Battle, Death et Practice. Comme à l'accoutumée, la difficulté sera progressive, ainsi nous aurons le choix entre quatre niveaux de difficulté : Normal, Standard, Expert, et Master. Pour les courses, vous aurez de quoi faire, puisque nous aurons une quinzaine de tracés. Bien entendu, Nintendo 64 oblige, nous pourrons jouer à quatre simultanément. Le seul regret que l'on puisse avoir en ce qui concerne ce mode, c'est que l'on ne puisse pas utiliser d'armes. Mais bon... c'est F-Zero, pas WipEout !

Brice



Nintendo nous annonce un jeu en 60 images par seconde ! Reste à savoir si le mode multijoueurs sera toujours aussi fluide.

Comme on pouvait s'en douter, on pourra jouer à plusieurs ! Tout seul, le soft est prenant, mais c'est à quatre que l'on éprouvera le plus de plaisir.



J'ai les boules

PLAYSTATION

Si, comme bon nombre d'entre nous, vous avez été déçus par Puzzle Bubble 3, vous serez sans aucun doute ravis d'apprendre que le quatrième opus de la série culte s'apprête à voir le jour dans les prochains mois sur PlayStation. Les innovations sont peu nombreuses, puisque mis à part une réalisation de qualité et une triptotée de nouveaux tableaux, le jeu reste semblable à lui-même, c'est-à-dire fun tout seul et d'une durée de vie quasi-illimitée à plusieurs. C'est d'ailleurs pour cette raison que j'attends le soft de Taito avec autant d'impatience que Xenogear et Musashi Den en version US. En revanche, les autres membres de la rédaction ne semblent pas partager mon enthousiasme... je n'aurais peut-être pas dû les toutouer sur les précédents épisodes.



Speed News

Hasbro... toto

Hasbro, c'est le Monopoly ou Trivial Pursuit, mais c'est aussi La Roue de la Fortune ou Jeopardy... Ca, c'est pour les jeux de société (enfin, pour La roue, c'est pour les sociétés de beaufs). Côté consoles, cette boîte s'acharne à nous adapter des titres d'Atari vieux comme le monde. Si ça leur fait plaisir, on va pas le leur gâcher. Mais ce qu'il est utile de savoir, c'est que les licences leur ont quand même coûté bonbon : 5 millions de dollars. Une addition qui a dû être dure à digérer...

Lara mène

Ca fait des plombes qu'on nous annonce l'adaptation des aventures de la «cousine» d'Indiana Jones sur grand écran. Il ne s'agit donc que d'une énième déclaration officielle, mais on est peiné d'apprendre qu'aucune actrice n'a encore été retenue (alors que Vanessa Demouy ne tournait ni ne chantait plus exprès pour ce rôle...). Jusqu'à maintenant, la belle Lara a déjà fait plus de 80 couvertures, et les deux épisodes ont été vendus à plus de 6 millions d'exemplaires en moins d'un an. A quand un Oscar pour Lara ?

Le catch, c'est bourrant

THQ n'a pas reconduit le contrat passé avec la WcW. Celui-ci arrivera à expiration le 29 décembre 98. Cependant, THQ a prévu de sortir deux titres ayant un rapport avec le catch d'ici juin 99. L'un sur PlayStation, l'autre sur N64. Mais que les amateurs de gros bourrins ne s'affolent pas, car Electronic Arts reprend le flambeau en sortant un titre dès l'été prochain. Bizarrement, ce titre n'apparaîtra pas sous le label E.A Sports. En fait, j'sais pas pourquoi je dis «bizarrement».

Le retour de la vengeance du canard

Quake 2 vient à peine de sortir que le troisième volet est déjà annoncé. Pas d'affolement, car celui-ci n'est prévu que sur PC, et ce pas avant la fin de l'année 99. Une carte 3D accélératrice sera obligatoire pour pouvoir le faire tourner. On peut donc pronostiquer que le jeu sera encore plus beau, encore plus fluide, et encore plus rapide. Voilà un soft qu'on aimerait tous voir débarquer sur la Dreamcast, ou pourquoi pas la PlayStation 2. Le commissaire magret mène l'enquête...

Le hockey c'est ok

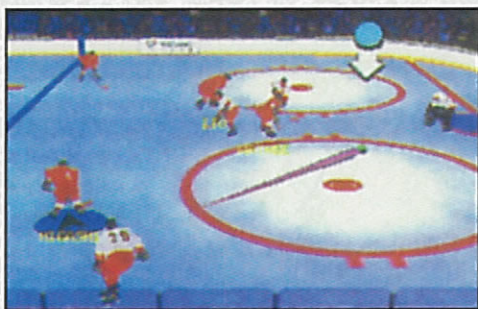
NINTENDO 64

A l'origine, je voulais me taper un gros délire sur les calamités de l'été, comme l'odeur d'un Will qui transpire, et en arriver à la conclusion que grâce à Konami et à son Olympic Hockey 98, on avait (en se bouchant le nez bien sûr) presque l'impression d'être en hiver. Mais voilà, selon Brice, le hockey est un sport sérieux qui mérite respect et dévotion. Je m'en vais donc

vous faire un texte chiant comme un Brice. Hum ! Hum !



Je commence : Olympic Hockey 98 de Konami est la future bombe de Konami !! Il devrait voir le jour le 16 juillet prochain !! Ce sont les possesseurs de N64 qui vont être contents !! Sans compter que tous les pays sont représentés et que les menus d'options sont vraiment complets !! Un futur hit en perspective !!



Elle descend de la montagne

NINTENDO 64



Chaque pays a sa propre logique. Preuve en est : King Hill

puisque'il ne propose que des épreuves on ne peut plus classiques, ainsi que des graphismes moins bons que ceux de 1080° Snowboarding



64, un jeu de snow board de Kemco qui devrait voir le jour cet été au Japon. Ben ouais, cet été, quand tout le monde il est à la plage et que tout le monde il sent bon le sable chaud. C'est d'ailleurs la seule originalité de ce titre,

Encore des questions ?



Oui j'ai craqué ! Je l'avoue. Je sais pas ce qui m'a pris, je vous jure, mais je n'ai pu m'en empêcher. Faut me com-

prendre aussi, la fatigue, tout ça... Et puis surtout tous ces appels pour me demander avec vos voix de Caliméro : ô ! Grand Abricot, Kuma et Panda, c'est des mâles ou des femelles ? Ne pouvant supporter de vous voir tous plongés dans l'ignorance la plus totale, je me devais de vous éclairer sur ce qui est probablement le plus gros problème de ces derniers mois, après les atrocités des bébés marsouins en Antarctique. Mais comme le Siddhārtha Gotama le Buddha, il me faut vous laisser découvrir la vérité par vous même, mes mots ne faisant pas le poids face au choc des photos. Ouais ! Interactif !! Un indice cependant : Kuma et Panda ne sont pas homosexuels (des fois que...).

Viens là que je t'aTrap !

PLAYSTATION

Trap Gunner est le prochain jeu d'Atlus pour PlayStation. Très proche de Loaded dans son principe (pour les ignares, on pourrait résumer le jeu avec des mots recherchés comme : Euargg !! Tac ! Tac ! Boom, j'tai eu gros c.. Shblim ! Gloup !), TG vous donne le choix entre 6 agents spéciaux plus ou moins charismatiques, tous armés jusqu'aux dents, et se joue en écran splitté horizontal, ce qui nuit un peu à la visibilité globale de l'action. Surtout que les graphismes sont sombres, mais sombres...



I.S.S 98

NINTENDO 64

PRÉVU DÉBUT 99

Alors que vous êtes très nombreux à l'attendre, on peut dire qu'International Superstar Soccer '98 arrive à point nommé pour faire parler de lui. En effet, cette nouvelle version se met au goût du jour (et de la Coupe du Monde) en offrant un nombre important de nouvelles options. Ainsi, le nombre de stades a été augmenté, on en compte désormais neuf, dont celui de St Denis (Seine St Denis' Down), et les 32 équipes de la Coupe du Monde sont présentes. La première chose qui frappe est l'amélioration portée à l'interface, celle-ci est plus claire, plus simple, plus belle et offre plus d'options à configurer. Les modes player edit, vous permettant de créer votre joueur, et scénario, qui vous fait rejouer les moments historiques des Coupes du Monde



La vie du rail

TCHOU - TCHOU



Sony a fait l'acquisition d'un TGV restylisé aux couleurs de sa console. Les journalistes étaient conviés à la Plaine St Denis pour un pique-nique au cours duquel le train était inauguré. Sa mission : véhiculer une image positive de la marque, et rappeler à tout le monde que la Playstation est un des sponsors officiels de la Coupe du Monde. Vu le prix que ça a dû leur coûter, on peut en déduire que Sony a fait de Très Grosses Ventes.

Sony a fait l'acquisition d'un TGV restylisé aux couleurs de sa console. Les journalistes étaient conviés à la Plaine St Denis pour un pique-nique au cours duquel le train était inauguré. Sa mission : véhiculer une image positive de la marque, et rappeler à tout le

Audrey... incarnation !



Vous trouviez que la rédaction de Consoles News était trop masculine ? Vous pensiez que le machisme était l'esprit-roi au sein de notre mag ? Bref, vous aviez l'impression que ça sentait un peu trop la testostérone ? Réjouissez-vous car Audrey vient de rejoindre nos rangs, et, croyez-moi, elle casse tout !! En plus de ces qualités (?), elle nous a démontré à plusieurs reprises que son caractère n'avait rien à envier à celui de Jay (oui, vous ne rêvez pas, aussi bougon et de mauvaise foi que le champion du monde de la catégorie). Sa réincarnation, j'veus dis !! Tant mieux ! Car plus on est de fous, plus vous riez...



Avec Jean-Marie, on n'est plus des PD !!!

Avant, on avait les foies. Ben oui ! On n'avait pas de commercial. La hoonnte ! Mais avec les nouveaux bureaux, on a aussi eu droit à un nouveau membre dans l'équipe FJM. Directeur commercial et publicité, qu'il est, le mec. Ah ça, on n'est plus des lavettes. Bon, d'accord, physiquement, on a un peu l'impression que ce sont les déménageurs qui l'ont oublié. Mais ouvrez bien vos esgourdes, parce que c'est pas tous les jours que vous nous entendez, Abricot et moi (Kamel), crier en chœur : «vas-y Jean-Marie». Une citation à ne sortir du contexte sous aucun prétexte...

passées, ont été conservés. L'intro et la musique ont été retravaillés et dégagent plus de punch. Au niveau du jeu, on notera une ambiance «retransmission télévisée» (angles de vue, replay), ainsi qu'une orientation de jeu plus axée sur la simulation. Les juges de touche ont fait leur apparition et apportent une touche de réalisme supplémentaire. Le gameplay a lui aussi changé, l'intelligence artificielle a été optimisée, rendant ainsi le jeu plus difficile. Au niveau des coups francs, des pénalties et autres tirs au but, le jeu prend désormais en compte une 3D totale, c'est-à-dire que vous choisissez l'angle de tir horizontal et vertical. De nombreuses animations intermédiaires (accolades entre joueurs, holas...) ont été ajoutés et viennent renforcer l'ambiance. Les animations des sportifs sont plus nombreuses et beaucoup plus réalistes. D'un point de vue général, on peut dire que les développeurs ont été très soucieux au niveau des détails, offrant ainsi à ISS 98 une dimension beaucoup plus réaliste et un mode de jeu très proche de la simulation. On espère néanmoins que l'effet de brouillard propre à la Nintendo 64 se dissipera d'ici la version finale.

Cony



MP 8 / 2000 R
Gascone

Séance de tirs au but : face-à-face, les yeux dans les yeux, les mains moites, concentrez-vous, car plus aucune erreur n'est permise.

Roadster's 98

NINTENDO 64

PRÉVU NOVEMBRE 98

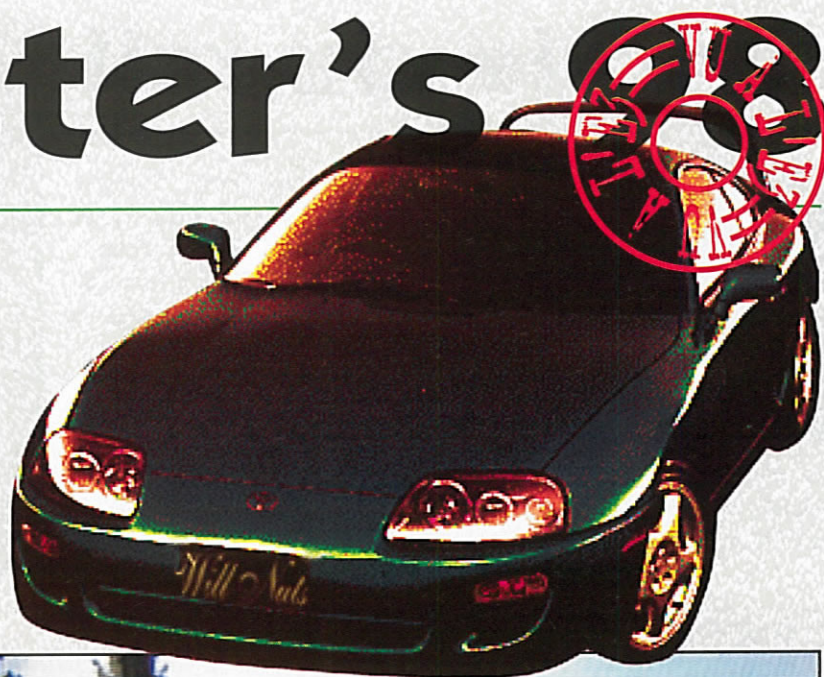
La fin de l'année va être chargée sur Nintendo 64, et plus particulièrement dans le registre des jeux de course automobile. Les éditeurs ont compris que les jeux de caisse étaient les plus prisés et c'est pour cette raison que l'on risque de crouler sous le nombre de titres. Titus revient cette année avec un nouveau soft, exclusivement réalisé pour la Nintendo 64. Il s'agit de Roadster's 98, le premier titre mettant en scène les plus beaux roadsters du monde. Même si des contrats n'ont pas été signés avec les éditeurs, on reconnaît sans peine Mercedes SLK, Porsche Boxter, BMW Z3, Renault Spider, etc... Les amoureux de ce type de véhicules seront vraiment aux anges, car la modélisation des véhicules est vraiment réussie !

Vous n'êtes pas sans savoir que Titus est à l'origine d'Automobili Lamborghini (sortit en Novembre 97), ce n'est donc pas leur premier titre sur Nintendo 64. Les programmeurs ont acquis une certaine expérience. C'est pour cette raison que nous pourrions constater dans Roadster's 98 de nettes améliorations par rapport à Automobili Lamborghini. Les réactions des véhicules sont bien meilleures, et la jouabilité a été améliorée.

Du côté des courses, huit tracés seront au menu. Chaque compétition se caractérisera par son revêtement et sa météo. En effet, on pourra rouler à plus de 200 Km/h dans la neige ou sur une île au décor paradisiaque.

Le mode multijoueurs ne sera pas oublié, et l'on pourra s'éclater de deux à quatre joueurs simultanément.

Brice



Grâce au prochain jeu de Titus, vous allez pouvoir conduire les plus beaux roadsters de la planète.



Vous pourrez même vous la jouer à la "Magnum P.I." !

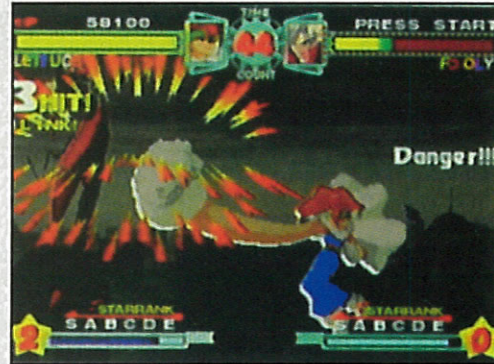
Toujours pas morte

SATURN



... la 32 bits de Sega n'a pas fini de faire parler d'elle. Surtout lorsque des jeux comme Wachenröder sont annoncés pour la rentrée. Produit par Sega himself (yeah! Aï am totali bilingue), ce Simulation-RPG devrait normalement être un des derniers gros titres de la bécane. Comme dans Myst, le joueur évolue dans un monde composé d'images fixes de

toute beauté et doit accomplir l'entéléchie du héros qui est de sauver le monde. Pour cela, Lucian Tira (le dit héros) disposera d'un armement impressionnant, mais surtout il devra compter sur Carole Miyu, sa jeune équipière, qui détient un terrible secret.



Monstrueusement classique

SATURN



un Tetris-like original, puisqu'on y dirigeait des animaux rigolos, comme un lion ou un panda. Cette fois-ci, vous ne contrôlez pas de vulgaires animaux, mais des monstres mignons tout plein, possédant chacun leurs propres caractéristiques. Dans la lignée de Waku Waku Animal, un mode story vous permettra de ne

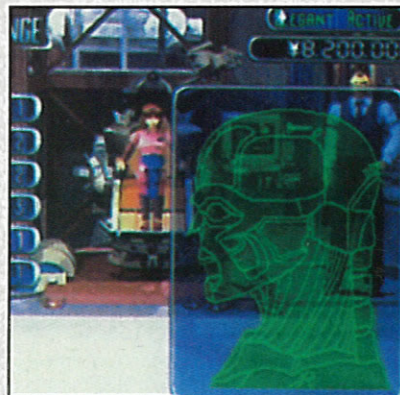
Waku Waku Monster est la suite de Waku Waku Animal, pas vous ennuyer lorsque vous êtes tout seul devant votre écran. Comme la majorité des jeux Saturn dont on vous parle dans ce numéro, Waku Waku Monster sortira en juillet. Alors un conseil : si vous aimez ce genre de jeu, commencez à faire des économies.



Je veux être une Spice Girls

PLAYSTATION

Dans I-D21 TP3 AI (attendez, c'est pas fini!) Project Debut 21 (ouf!), le but est de devenir une idole. Une idole, c'est une jeune japonaise plutôt mignonne qui chante des chansons ringardes en comptant davantage sur les phantasmes qu'elle provoque chez son public (généralement masculin et légèrement pervers) que sur ses réels talents d'artiste. Votre but sera donc de faire du protagoniste une idole digne de ce nom en participant à des concours de danses et autres castings pour des jeux qui sont plus proches, de ce que fait, de Lagaff' que de Questions pour un champion. Pour ceux que ça intéresse, I-D21...etc... ne devrait plus tarder à sortir au Japon.



Les jeux vidéo en guest-stars

Dans l'épisode du 24 avril de la série Seinfeld, un des héros décide, pour préserver son high-score, d'acquiescer une borne pour jouer sans discontinuer.

Malheureusement pour lui, il échoue.

Voilà, c'est pas très intéressant, mais vu qu'on m'a reproché, le mois dernier, de ne pas parler assez de jeux vidéo, ben maintenant faut pas vous plaindre...

L'île ô z'enfants

A l'heure où tous les anti-violents pointent du doigt l'industrie des jeux vidéo, NewKidCo et Alpha Software Corp se sont alliés pour sortir deux titres inspirés de la cultissime série Sesame Street : Elmo's Magical Number Tour et Elmo's Magical Letter Tour. Les deux sont prévus pour octobre. Les joueurs dirigeront Elmo au travers d'un monde fantastique tout en 3D dans lequel vous croiserez d'autres personnages de la série. Cerise sur le gâteau, les voix originales seront reprises. Ça nous fait une belle jambe, à nous autres Français.

On s'en fout !

L'équipe qui a développé MDK pour Shiny a formé sa propre compagnie, Planet Moon Studio. Ils travaillent actuellement à l'élaboration d'un nouveau titre : Giant. Ce jeu sera publié par Tantrum/Interplay. Etant donné le bon souvenir que toute la rédac a gardé de MDK, soyez assurés du bonheur que cette nouvelle a pu nous procurer...

On s'en fout encore plus !

Neversoft Entertainment, connus eux-aussi pour leur participation à l'excellentissime MDK, a entamé le développement d'Apocalypse, un titre d'Activision. La sortie est prévue pour cet hiver, car quelques changements sont encore à prévoir. Je suis sûr que vous détestez l'été maintenant. C'est malin !!

Plein d'pognon

La PlayStation a connu une excellente saison 97/98, avec 19,4 millions de consoles vendues à travers le monde. Sony ne doit pas regretter d'avoir lâché Nintendo il y a quelques années pour s'attaquer à l'industrie vidéoludique, le chiffre d'affaire de cette branche ayant atteint 879 millions de dollars, soit 22% de la somme totale empochée par la firme nipponne. (Ndc-Ghââ !).



Shadowman

NINTENDO 64

PRÉVU FIN 98

Dans le registre du gore et de l'hémoglobine, on connaissait Turok d'Acclaim mais là, Shadowman (encore d'Acclaim) risque de remporter la palme, cette année. Nous avons eu la chance de voir le jeu tourner, et l'on se demande comment Nintendo n'a pas encore censuré certaines scènes. Remarquez, nous n'allons pas nous plaindre, pour une fois que nous avons droit à un jeu moins "gamin" qu'à l'accoutumée... Imaginez Resident Evil puissance 10. Pour vous décrire l'ambiance, les têtes des ennemis explosent pour laisser jaillir du cou des litres d'hémoglobine !!! Vous pensez que les



ODT

PLAYSTATION

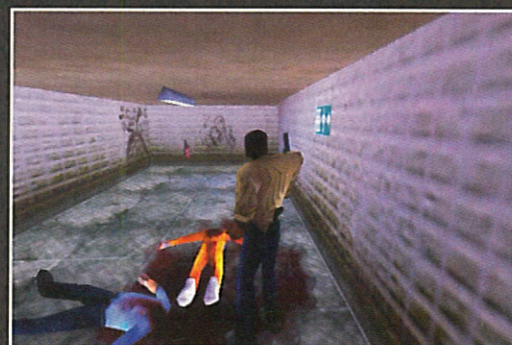
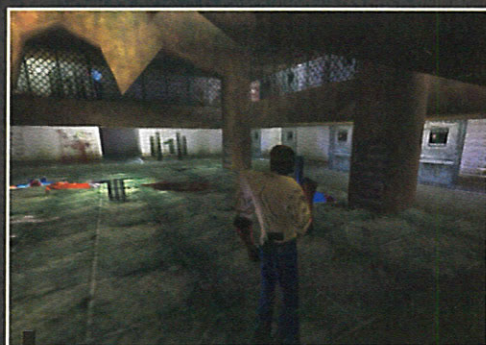
PRÉVU DÉBUT 99

Il y a quelques mois de cela, Consoles News vous montrait les premières images d'ODT de Psygnosis en avant-première. Lors de notre visite de l'E3, ODT était bien présenté comme le produit phare de Psygnosis, et nous avons tous été surpris par son évolution. Tout d'abord, vous devez savoir qu'ODT signifie Or Dye Trying. Sympa le titre, remarque il a déjà l'honnêteté de planter le décor et d'instaurer l'ambiance, qui sera sombre à souhait. A ce propos, situons le soft dans son contexte. L'histoire conte les aventures de quatre mystérieux personnages (un marin, une amazone d'une grande agilité, un magicien et bien évidemment le guerrier bourrin moyen) ayant pour mission de sauver la population de leur ville, Calli, d'une



programmeurs se sont arrêtés à ce détail ? Eh ben non ! Lorsque vous tirez dans le torse de vos adversaires, des gerbes de sang jaillissent, à tel point que l'on peut carrément repeindre les murs (véridique !) environnants. Bref, tout ce sang versé pour venger la mort d'un frère. L'histoire de Shadowman est très simple ! Mike (c'est vous) vient de perdre son frère. Grâce à ses pouvoirs vaudous, il peut rejoindre le monde des morts pour venger son frère. La panoplie de mouvements de Mike est assez large, on pourra courir, grimper, ramper, nager... mais le plus intéressant, c'est que vous pourrez combiner un mouvement avec une action. Par exemple, vous pourrez sauter et tirer simultanément. La durée de vie s'annonce très longue, puisque le jeu comportera pas moins de 25 niveaux parsemés d'embûches et d'ennemis.

Brice



Shadowman sera certainement le jeu le plus glauque de cette fin d'année.

Ce titre est une bonne alternative pour tous ceux qui réclament un jeu sanglant comme Resident Evil.



mystérieuse épidémie en ramenant une pierre verte aux pouvoirs insoupçonnés. A première vue, le soft est superbe. Graphiquement, les programmeurs de Psygnosis se sont surpassés, avec des effets de lumière spectaculaires, ce qui procurera une excellente atmosphère. L'animation d'ODT semble également avoir bénéficié d'un soin particulier. La motion capture a été utilisée pour l'animation des persos, ce qui rend leurs mouvements très réalistes. Un jeu que tous les fans de Lara peuvent attendre, vu les similitudes entre les deux titres. Autre point positif et qu'il est capital de relever : des éléments de RPG y ont été ajoutés (gain d'expérience, de sortilèges et casse-tête en tout genre...) comme la possibilité de paramétrer les classiques compétences (sauts, vitesse, dextérité, résistance, force, chance, magie...). On peut donc dire que Psygnosis va s'attaquer à un marché déjà saturé. En outre, ils ont une extrême confiance en ce produit, qu'ils vont certainement lancer comme leur titre phare du début d'année 98-99. On peut à juste titre leur faire confiance, notamment grâce à une IA promise comme révolutionnaire.

Jay

Dans ODT, vous pourrez incarner pas moins de quatre persos. Chacun avec leur spécialité. Notez que vous pourrez augmenter de niveaux au fur et mesure du soft.

Les graphismes devraient faire honneur à la PlayStation et à Psygnosis en général.



X

Files

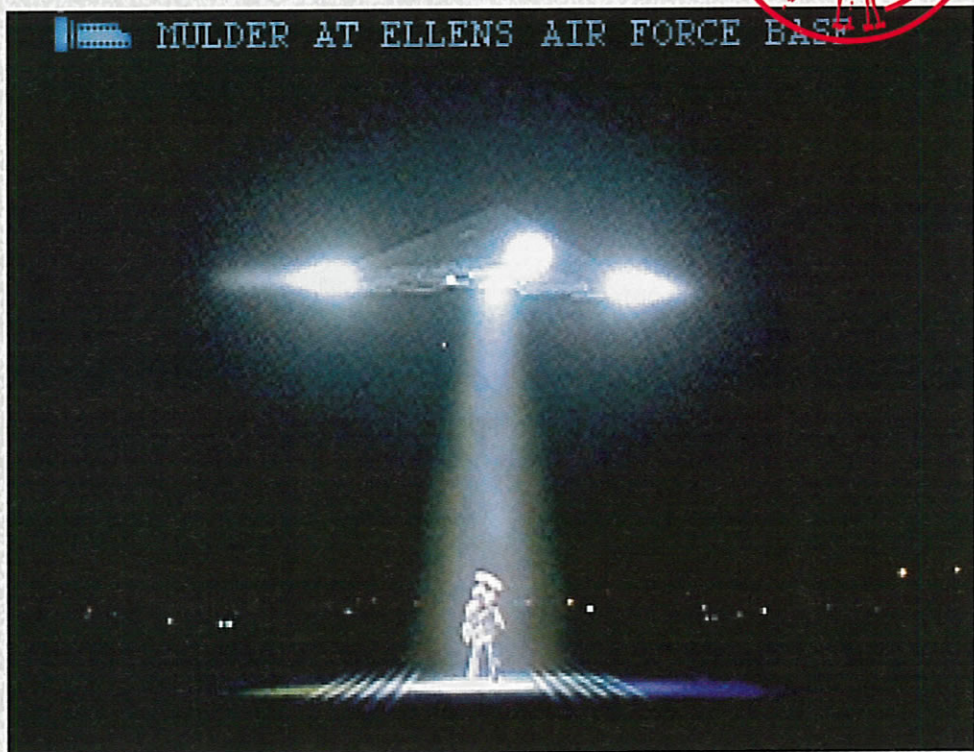


PLAYSTATION

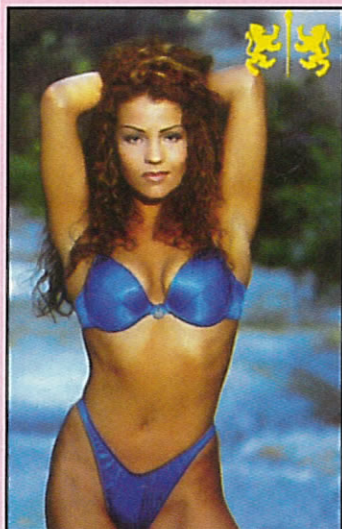
PRÉVU SEPTEMBRE 98

Techniquement parlant, le soft devrait être à la hauteur de nos espérances. La qualité graphique sera époustouflante, et pour cause : ici point de 3D, ni de scènes en images de synthèse. Les programmeurs ont opté pour des graphismes entièrement constitués de vidéos d'une excellente qualité. C'est ainsi que le fan de cinéma ou de la série sera aux anges. C'est un réel plaisir d'évoluer dans l'univers ô combien réaliste d'X Files. Notez que vous ne serez d'ailleurs pas seul, car comme dans n'importe quel soft du style, il vous faudra glaner des informations et interroger des personnes, voire des suspects concernés par l'affaire. Les réponses que vous donnerez influenceront d'ailleurs sur le cours de l'histoire. Ainsi, si vous traitez une personne comme un chien, elle vous le rendra lorsque vous aurez besoin d'un service. Mais d'un autre côté, tout le monde peut vous trahir, et il ne faudra compter que sur vous et vous seul pour espérer résoudre cette affaire, qu'on nous promet «dotée d'un scénario original» entièrement conçu par Chris Crater en personne (créateur de la série). Le soft fera constamment référence aux épisodes phares de la série. Pour le moment, les voix originales sont conservées. Espérons que dans la version française, prévue pour Septembre 98, nous retrouverons les voix auxquelles nos appareils auditifs sont habitués. Mark Snow se charge de la bande-son, ce qui n'est pas une mauvaise chose, et devrait plonger le joueur dans l'ambiance particulière propre à X Files. Les Skinner, Mr X et autres homme à la cigarette seront bien sûr présents, et comme Mulder, vous aurez droit à une coéquipière de charme et de choc en la personne de Mary Astadourian. Bref, The X Files s'annonce sous les meilleurs auspices et il y a fort à parier que les aficionados y trouveront leur compte, tout comme les autres...

Jay



Atlanta à la pudeur



Comme je vous le disais dans notre Rayon X (qui dans ce cas précis n'aura jamais aussi bien porté son nom), les distractions nocturnes offertes à Atlanta étaient réservées à un public averti, c'est à dire âgé de plus de 21 ans. Si vous allez là-bas, demandez aux autochtones si ils connaissent le Gold Club. Un sourire moqueur s'affichera instantanément sur leur visage. J'ai entendu dire, enfin un ami, ou

plutôt un ami d'un ami (heum !!) m'a dit que les filles y dansaient à poil (non, Jay, toutes nues, pas avec des poils partout...) et que, pour 10 \$, le strip-tease était personnalisé. Y en a qui aime, moi j'trouve ça sordide. Si, si !!

Complimentary Admission

for You and a Guest to the World Famous



Courtesy of

Metal Gear sur N64

NINTENDO 64

Avec Win Back, les possesseurs de Nintendo 64 ont enfin leur Metal Gear Solid à eux. Vous y dirigerez un agent des forces spéciales expert en armement, qui se verra assisté par une jeune femme aussi belle que dangereuse dans des missions où votre dextérité et votre rapidité seront mise à rude épreuve (ça fait un peu bande-annonce de film d'action des années 80, vous ne trouvez pas ?). Mais à la différence de la future bombe de Konami, Win Back devrait davantage être ciblé action, avec son lot d'explosions et de situations extrêmes. Ceux qui pensaient que Nintendo était mort se sont bien plantés, et s'ils ont encore quelques doutes quant à la qualité de ce soft, je ne saurais que trop leur conseiller d'attendre cet hiver pour en juger par eux-mêmes.



Gundam is back

PLAYSTATION



Ne pouvant passer un été sans faire rire les joueurs du monde entier, Bandai se devait de perpétuer la tradition en nous sortant ce qui a toutes les chances de devenir LE titre qu'il ne faudra surtout pas imiter. Cette année, l'éditeur a choisi de pomper le principe

de Super Robot Taisen F et de l'adapter à la sauce Gundam. Et cela donne SD Gundam Generation, un war game presque beau agrémenté de jolies cinématiques en images de synthèse. Les fans de Gundam adoreront. Nous, on leur souhaite bon courage.



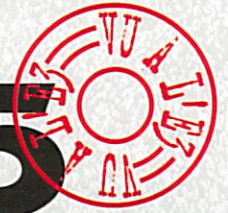
DESTINY

IMPORTATEUR GROSSISTE

Nos Tarifs Revendeurs
Sur Simple Appel

- Spécialiste accessoires et gadgets
- Pas de minimum de commande
- Frais de port réduits
- Commande possible jusqu'à 19h

TÉLÉPHONE
03.89.65.90.51
TÉLÉCOPIE
03.89.65.90.53



T Test Drive 5

PLAYSTATION

PRÉVU OCTOBRE 98

Si il y a une chose qui m'énerve, c'est bien le marketing poussé à son paroxysme. Les suites en sont un parfait exemple. Les développeurs, en l'occurrence Accolade, et les distributeurs, Electronic Arts, ont compris où était leur intérêt : Test Drive se vend bien (mais si, vous savez, la course de super voitures modernes et de vieux bolides musclés), faisons une suite. Et voilà, à peine le temps de se retourner, et l'on en est à Test Drive 5. Je veux bien croire que les premiers épisodes tournaient avant l'invention de la PlayStation (Commodore 64 puis Amiga, je crois), mais tout de même ! Bien sûr les fans de la série vont

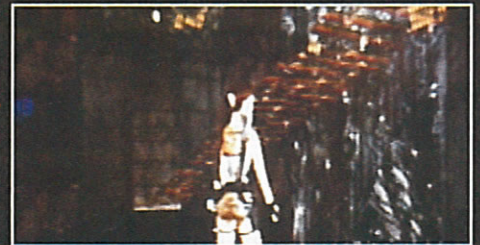
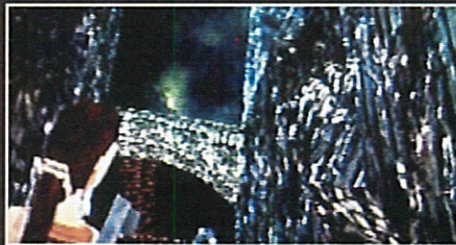
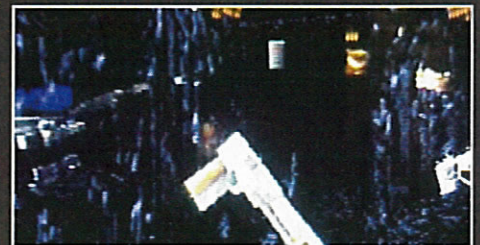
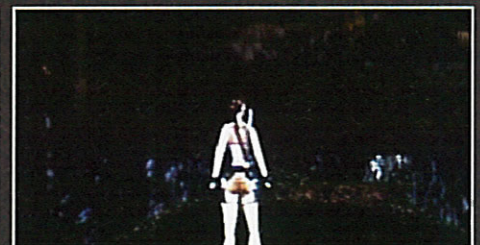


T Tomb Raider 3

PLAYSTATION

PRÉVU FIN 98

Alors que certains joueurs sont toujours bloqués au cinquième niveau de Tomb Raider, voici que nous arrive le troisième volet des aventures de Lara Croft. Il sera toujours question de parcourir le globe, cinq univers différents seront à découvrir (du désert du Nevada aux îles du Pacifique sud) avec trois niveaux chacun, mais cette fois en haute résolution (512 x 256) et vous pourrez choisir l'ordre dans lequel les faire ! De nouveaux costumes pour notre héroïne préférée, de nouveaux mouvements aussi, incluant un super saut avec élan, un plongeon "calibrable" et

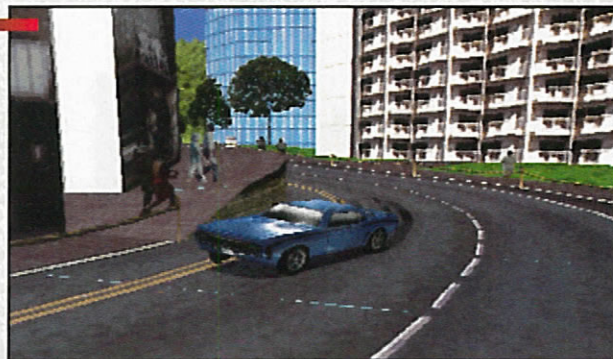


avoir le poil qui se hérissé en lisant ces lignes, surtout lorsque j'aurais parlé de la rapidité d'exécution, des vingt-huit voitures (quatorze sportives "récentes" capables de dépasser les 260 km/h, et quatorze "vieilles" ultra puissantes, le double par rapport à Test Drive 4 et des dix-sept circuits issuent d'endroits existant réellement. Les tracés interminables aux graphismes stupéfiants de réalisme et très détaillés (haute résolution et mapping Multi-Dynamic), sont désormais dotés d'embranchements et de raccourcis, à vous de faire les bons choix. Trois niveaux de difficultés ont été ajoutés pour les modes arcade et simulation, mais vous pourrez prendre les commandes d'une voiture de police boostée, pour poursuivre et arrêter les hors-la-loi. La conduite de nuit sera sans doute un bon élément du jeu avec ses effets climatiques réalistes et les objets disséminés sur les routes que vous pourrez défoncer. Vivement Test Drive 26...

MHZ

Les dérapages vous permettront de gagner du temps dans la course infernale qui vous attend.

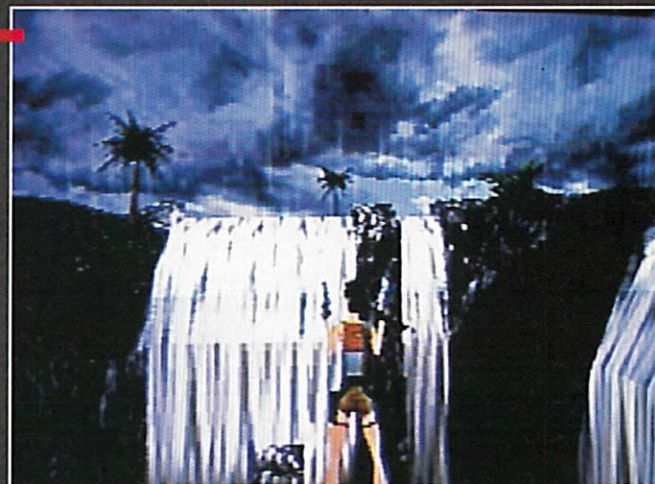
Outre le mode un joueur, on pourra s'éclater à 2 et en écran splitté.



après la nage indienne, les développeurs de Core Design se devaient de rajouter le crawl. Vous pourrez aussi prendre le contrôle de nouveaux véhicules ou d'autres moyens de transports, comme par exemple un kayak. De nouvelles armes seront à votre disposition, par exemple un couteau, utilisable aussi bien hors de l'eau que sous la surface. Eidos parle d'une intelligence artificielle novatrice et d'améliorations des détails du décor grâce à un nouveau moteur, de nouveaux effets de transparence, d'ombres et de lumière dynamiques et colorés. Les animaux ont été améliorés, il vous suffira de tuer le leader d'un groupe pour qu'il se replie, histoire de décider qui sera le nouveau chef, et les tigres vous traqueront, mais n'attaqueront pas immédiatement comme dans les versions précédentes. Enfin, compatible avec la Dual Shock, les parties s'annoncent torrides...

MHZ

Les mondes seront toujours aussi vaste que dans les précédents épisodes



Notre chère Lara Croft aura toujours de nombreuses armes à sa disposition pour lutter contre la faune.



Soul Reaver



PLAYSTATION

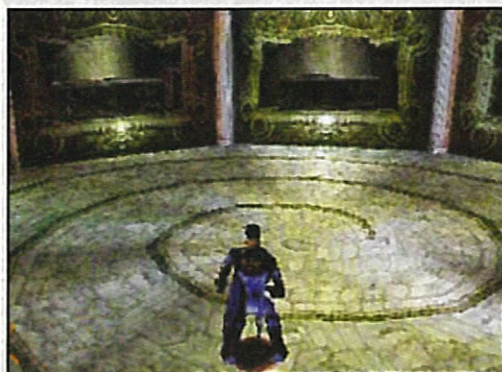
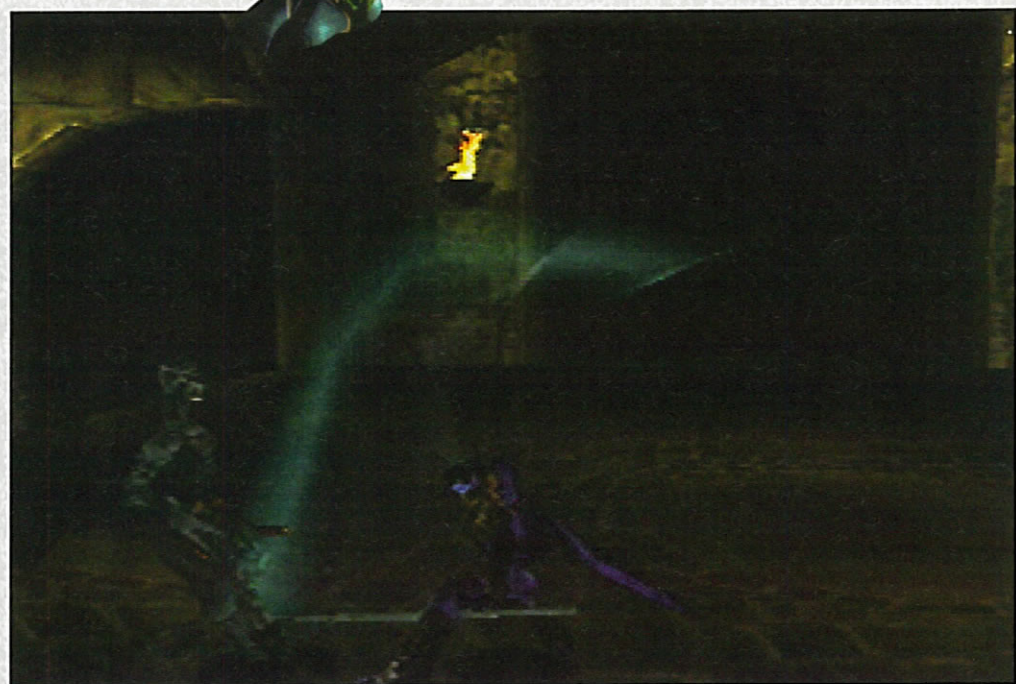
PRÉVU 31 OCTOBRE 98

Avant de vous dévoiler des informations exclusives sur ce titre, je vous conseille fortement de jeter un coup d'œil furtif à ce superbe artwork... constatez le charme unique de Raziel. Impressionnant, n'est-ce pas ? On sent que les programmeurs ont travaillé pour rendre une atmosphère glauque des plus réussies. Reconnaissez à quel point les graphistes de Crystal Dynamics ont inventé l'univers dans lequel vous pourrez bientôt évoluer. C'est à d'anciens architectes qu'on a confié la lourde tâche de bâtir les manoirs, cryptes et autres cimetières dans lesquels vous évoluerez. Ce qui promet une réalisation impressionnante. Les décors refléteront d'ailleurs cet aspect inquiétant grâce à leur style gothique. Le maître mot de Soul Reaver sera donc « ambiance ». Et ce n'est pas le scénario qui nous contredira. 1000 ans après le premier opus, Kain entreprend de conquérir le Monde et de devenir un « dark god ». Il nomme cinq lieutenants, dont un nommé Raziel. Celui-ci a pour mission de ramener le plus d'âmes possible à son maître pour qu'il puisse s'emparer d'une puissance extraordinaire. Raziel effectue correctement sa tâche, jusqu'au jour où il rencontre « The Elder », le sage de Nosgoth... Le joueur incarne Raziel et a pour but de trouver son destin, et bien sûr de se venger de Kain. Sympa, l'histoire, non ?

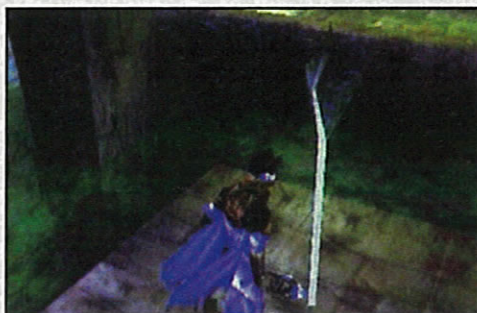
Mais l'aspect le plus réjouissant, c'est qu'un mode unique de combat a été créé. Raziel disposera bien évidemment de tous les attributs habituels. Mais il est intéressant de noter que celui-ci gagnera des pouvoirs au cours du soft, comme une possibilité de ranimer les morts afin qu'ils rejoignent son camp, et même éventuellement de combattre à vos côtés.

Bref, on peut tout attendre de ce soft, qui s'est révélé comme LA surprise du salon. Il faudra attendre le 31 Octobre pour enfin goûter aux joies des cryptes.

Jay



Speed News



Raziel disposera d'une panoplie de coups intéressants et variés. Vous pourrez, parfois ramasser des objets et vous en servir contre vos ennemis.



Les décors sont tout bonnement superbes et l'ambiance que dégage ce titre sera certainement son plus gros argument commercial.



Recherche mascotte désespérément

Bien que la PlayStation n'ait pas de mascotte officielle, un magazine s'est amusé (?) à faire un sondage (j'avais dit que c'était la saison). Il en ressort les chiffres suivants : Croc 1%, Blasto 5%, Crash 17%, Lara Croft 28% et Gex 49%. C'est donc un crocodile qui l'emporte, bouffant au passage un autre croco, mais surtout Lara. Qui a dit qu'il fallait coucher pour réussir ?...

Salut les p'tits clous.

C'est la saison des sondages. Celui-ci concernait les événements les plus attendus à l'E3 par les éditeurs. Parmi les dix premiers, on retrouve : la Dreamcast, une version jouable de Zelda, Metal Gear Solid, le 64 DD, les nouveaux jeux de Rare, Tomb Raider 3 ou bien encore la Game Boy couleur. Comme quoi, nous autres joueurs, on a des aspirations simples : les mêmes que les éditeurs.

Ca nous fait une belle jambe

Infogrames a signé un contrat exclusif avec Ronaldo Luiz Nazario de Lima, dit Ronaldo (Ah là, ça vous dit déjà plus quelque chose). Infogrames Entertainment a annoncé aujourd'hui son intention de développer une série de jeux de loisirs interactifs sur N64 et PlayStation. «Je suis très excité par l'idée de me joindre à l'équipe Infogrames» a déclaré le jeune prodige. «Surtout qu'en tant que surdoué, je vais bien m'entendre avec Mlle Agnès». Non, là, j'déconne ! La sortie des premiers titres est prévue pour fin 98. D'ici là, on ne sera peut-être plus privés de dessert...

En retard !

RPG Maker devrait finalement sortir le 24 septembre au Japon. Apparemment, les programmeurs ont décidé de sortir leur jeu en retard afin de le rendre plus complet au niveau des options et des coups des personnages. Espérons tout de même que des améliorations seront également apportées aux graphismes qui sont pour le moment très proches de ce qui se faisait sur 16 bits

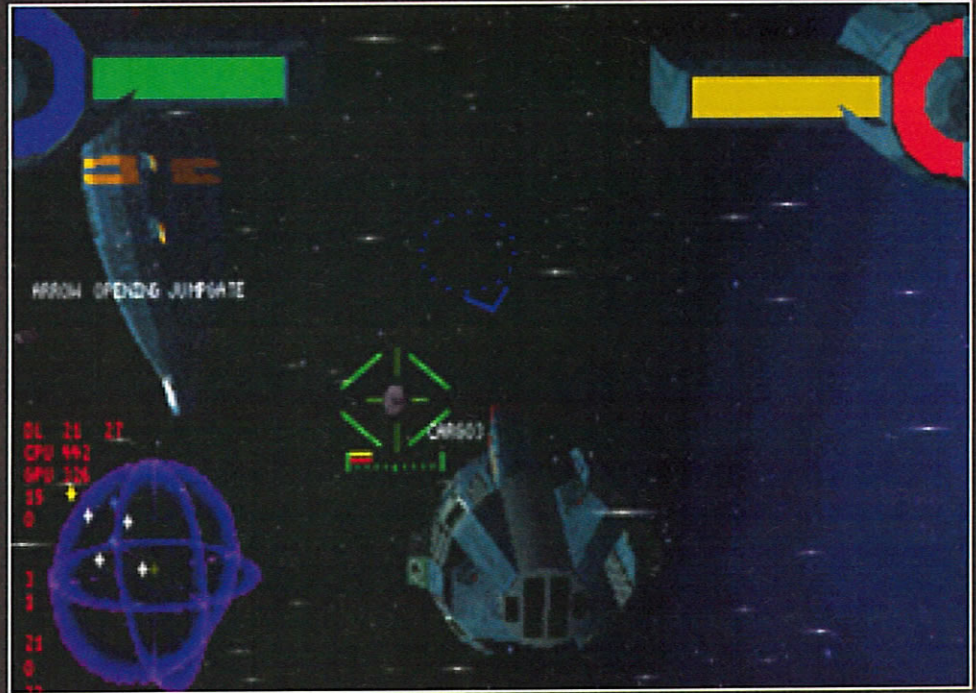


Colony Wars 2

PLAYSTATION

PRÉVU DÉCEMBRE 98

La paix qui règne sur l'Univers est sur le point d'être balayée. Les descendants de ceux qui ont été vaincus dans les guerres des colonies veulent venger cette défaite. Cette fois la situation est renversée, car vous affrontez la puissante Ligue des Mondes libres dans des combats intersidéraux spectaculaires. Cette suite du jeu d'origine novateur, avec de longues missions très variées, des environnements spatiaux à vous couper le souffle (c'est sans doute à cause de la puissance des réacteurs) et une histoire où les apparences peuvent s'avérer trompeuses, satisfera les attentes des fans



Cool Boarders



PLAYSTATION

PRÉVU DÉBUT 99

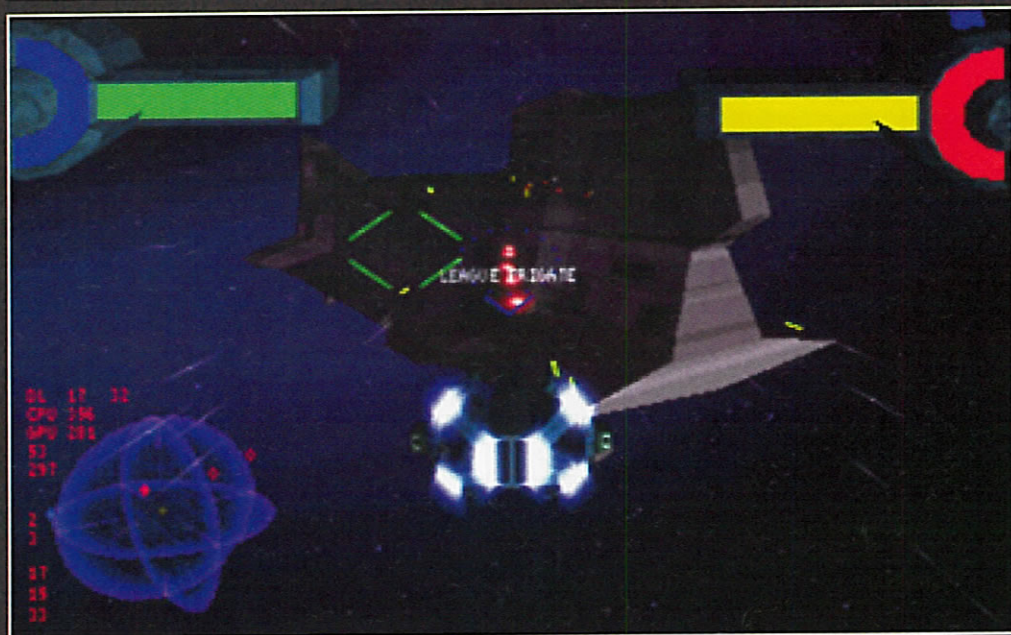
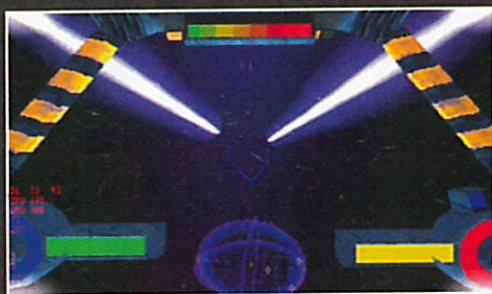
Sony Computer Entertainment nous promet trente-six descentes différentes aux textures incroyables, six épreuves par course comprenant la descente, le border cross, le slalom, le halfpipe, le big air et le slope style. Vous aurez le choix entre dix planches de marques (les abonnés aux jeux vidéo de surf Burton, mais aussi Quick Silver et Swatch) et pas moins de vingt riders disposant de leurs caractéristiques propres. Vous pourrez jouer à deux en link ou en écran partagé, mais jusqu'à huit grâce au Multi Tap ! J'attends avec impatience la version définitive pour mettre un ventilateur sur ma télé et de la glace pilée sur la moquette...

MHZ



les plus exigeants. Psygnosis (Liverpool) a décidé de vous impliquer un peu plus dans le jeu grâce à une présentation des personnages que vous contrôlez et de ceux gérés par la machine. Aux commandes d'un des vaisseaux "modernisés" (vingt-deux armes sont disponibles, les boucliers et la maniabilité ont été améliorés), vous devrez venir à bout d'une flopée de missions non linéaires et en immersion totale dans un environnement de nouvelles planètes. Un effort particulier a été apporté aux effets spéciaux, avec de magnifique nébuleuses et des champs de mines spatiales entre autres, mais aussi des sections animées et des points faibles pour les nombreux appareils de la flotte. Le tout enrubanné de vingt-six séquences de Full Motion Video épiques dignes des grands films cinématographiques...

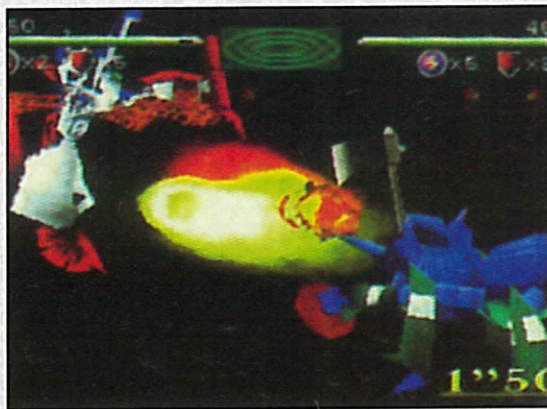
MHZ



Graine de star

PLAYSTATION

Dans Dragon Seed, vous contrôlerez des dragons que vous devrez faire combattre afin de les faire progresser. Les combats ne sont pas sans faire penser à un

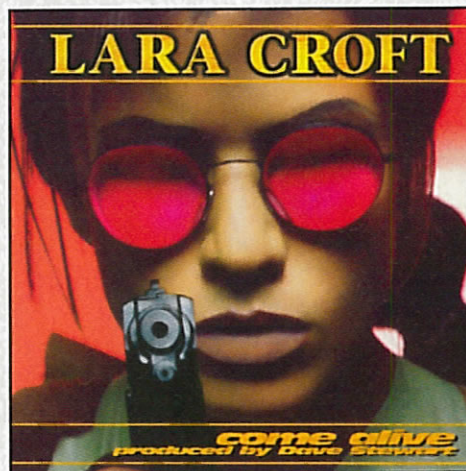


certain Shining Force, même si le nombre de commandes est assez restreint et que les phases de recherche se limitent à de vulgaires écrans fixes. Si le coeur vous en dit, vous pourrez toujours faire des memory card battle avec vos potes, mais pour cela, il vous faudra d'abord attendre le 6 août, date de sortie du jeu au pays du soleil levant.



Music silicone

PLAYSTATION



Je vous vois déjà tous saliver comme des malades en tentant d'imaginer à quoi correspond ce titre ! Eh bien, amateurs de bouches virtuelles, réjouissez-vous, car la plus sexy des créatures féminines en costume de pixels sait aussi chanter. En effet, Mrs Lara Croft, après avoir flirté avec U2, avoir fait la une et parfois la couverture d'un bon nombre de magazines, après s'être fait «habiller»

par les plus grands couturiers et avoir achevé deux fabuleuses aventures au succès commercial phénoménal (2,5 millions d'exemplaires vendus), la jeune femme aux globes mammaires protubérants n'en finit plus d'étonner. Ce mois-ci, le sulfureux fantôme de bien des frustrés (Will...) a «enregistré» un CD sous la direction de Dave Stewart (un ex-Eurythmics) et avec la voix d'une plantureuse créature anglaise (qui elle, est bien réelle) répondant au doux nom de Rhona Mitra. Un CD qui suit le mouvement actuel, une musique qui mélange tous les styles et qui finit par se laisser écouter. Néanmoins, au niveau paroles, c'est presque indécent, rien qu'à la lecture des différents titres : «Naked», «Making Love», «Getting Naked». Non,

Turok



NINTENDO 64

PRÉVU NOVEMBRE 98

Depuis la sortie du premier épisode de Turok nous savions qu'une suite était programmée, mais les grands pontes d'Acclaim désiraient garder le développement du second opus secret. A l'heure d'aujourd'hui, le jeu est quasiment terminé, les programmeurs ayant travaillé pendant plus de six mois. La trame de l'histoire est dans la lignée du premier opus, c'est tout simplement la suite des aventures de Turok le chasseur de dinosaures !

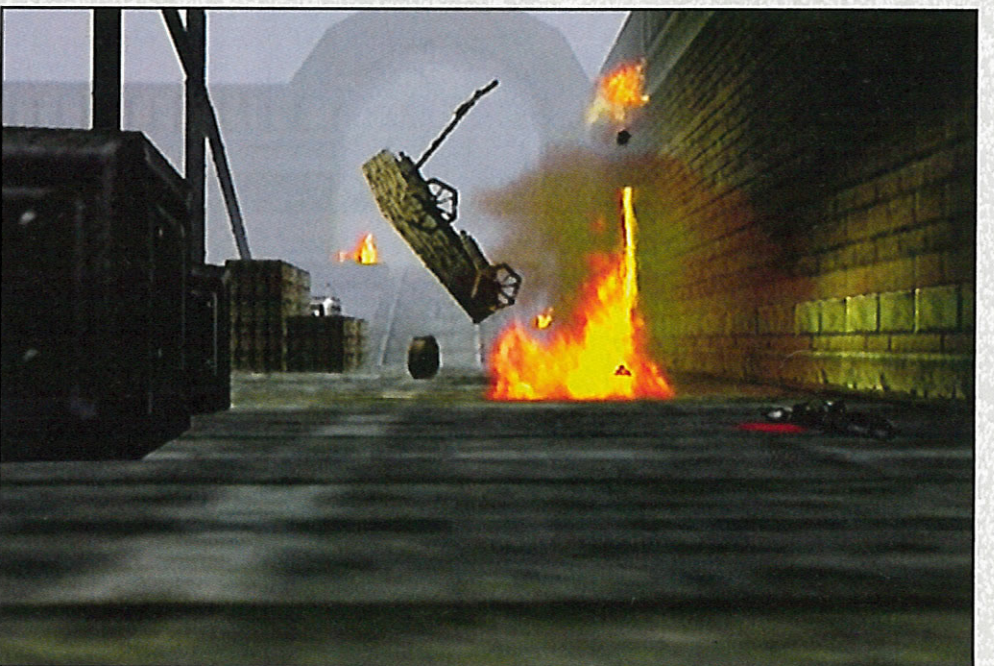
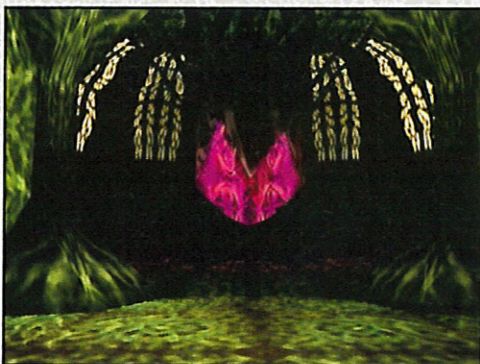
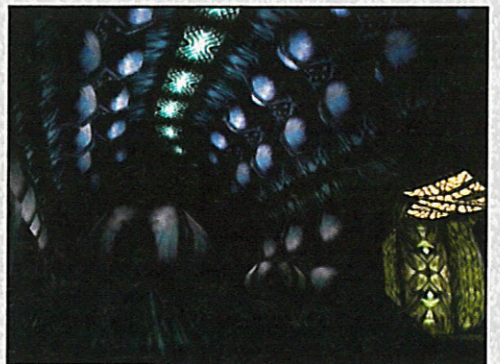
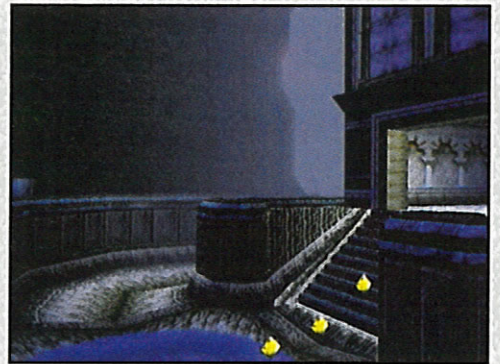
Si vous avez terminé le premier épisode, vous vous souvenez certainement de la gigantesque explosion qui ravagea une bonne partie de la vallée.

L'explosion a malheureusement réveillé Primagen, un autre boss contre lequel il va devoir lutter. Voilà pour l'histoire ! Attaquons-nous au jeu proprement dit. Turok 2 sera bien plus beau que le premier, avec des effets visuels et pyrotechniques plus impressionnants. Acclaim nous promet qu'il y aura moins cet effet de brouillard qui caractérisait Turok premier du nom.

Les plus grandes nouveautés résident dans la présence de plusieurs modes multijoueurs. Tout d'abord, un mode Death Match est sélectionnable. A la manière de Goldeneye, vous devez abattre les trois autres joueurs, mais si vous le désirez vous pouvez aussi jouer en équipes. Le dernier mode est le plus intéressant, mais aussi le plus sadique puisque c'est une chasse à l'homme. Un joueur est désigné pour servir "d'appât", tandis que les trois autres doivent utiliser tous les stratagèmes pour coincer la pauvre victime.

Bref, une suite plus sanguinaire, plus sadique et surtout plus conviviale.

Brice



C'est trop beau

PLAYSTATION



De longs mois d'absence, et puis d'un coup un retour en force comme seul Bandai pouvait en faire. Parce que si Crisisbeat s'annonce comme nul, Ultraman Tiger and Ultraman Daina quant à lui, pourrait bien dépasser toutes nos espérances. Imaginez le tableau : de la 3D hideuse, 3 coups qui se battent en duel, un choix hyper large de justiciers, puisque vous ne pourrez incarner qu'Ultraman Tiger ou Ultraman Daina. Si vous cherchez un jeu bien ringard à offrir au plus beauf de vos amis, ne cherchez plus et attendez jusqu'au mois de juillet. Kamel, lui, a déjà réservé un exemplaire pour l'offrir à Jean-Marie, notre gentil commercial.



Vive la rentrée

Plus que 3 petits mois à attendre avant que Metal Gear Solid ne sorte sur PlayStation. En effet, Konami a annoncé la sortie de ce qui pourrait bien devenir Le jeu de l'année pour le 3 septembre prochain. Dès fois que vous partiez au Japon à ce moment là et que vous comptiez l'acheter, sachez qu'il vous en coûtera la somme de 6800 yens, soit un peu moins de 340 francs.

Dreamcasse gueule ?

Le 20 novembre 1998 est une date à retenir dans l'histoire du jeu vidéo, puisqu'il s'agit de la sortie de la Dreamcast de Sega au Japon. C'est une date très importante, car après les échecs des dernières consoles de Sega on espère que l'éditeur nippon va renverser la tendance pour revenir au premier plan. La revanche du retour de la suite de la mort qui tue !

Et de trois

ARCADE



D'ici la fin de l'année les amateurs de baston devraient se trouver au septième ciel,

puisque Capcom sort en arcade Street Fighter Zero 3. Les mauvaises langues se plaindront du manque d'originalité de la firme, mais tout ceux qui se sont éclatés sur le second opus savent déjà à quoi s'attendre : des graphismes aussi fins que chatoyants, des musiques classiques mais efficaces, et surtout la possibilité de jouer avec des combattants que l'on avait pas vus depuis Street Fighter 2. Honda, Balrog, Blanka... A la liste de ces joyeux drilles, il faut rajouter Karin Kantsuki, une blonde aux yeux noisette qui possède vraiment un style particulier. (Ndc-Ah ?!). Aucune téléportation console n'est prévue pour le moment, mais on peut s'attendre rapidement à une adaptation sur la Dreamcast de Sega.



Qui l'euf cru !

Contrairement à ce que l'on pourrait croire, l'un des jeux qui s'est le plus vendu aux Etats-Unis avec Goldeneye 007 et Diddy Kong Racing se nomme WCW VS NWO World Tour. On ne change pas une équipe qui gagne, c'est pourquoi la suite est prévue pour la fin de l'année. Elle se nommera WCW VS NWO Revenge. Les graphismes sont proches du premier épisode, mais d'autres catcheurs et prises feront leurs apparition.

Vive la France

Notre beau pays est placé à la seconde place (en Europe) en ce qui concerne le nombre de consoles PlayStation vendues. En effet, la base installée est de 1 550 000, alors que nos voisins anglais sont largement devant avec 2 268 000 consoles. En revanche, le ratio de jeu est un peu plus important, puisque vous possédez en moyenne 4,9 jeux, tandis que les anglais sont à 4,5.

Attention ! SCOOP !!

En exclusivité et rien que pour vous, chers lecteurs de Consoles News, nous vous rapportons en direct du Japon l'unique image de Boko et de Doll en train de s'entraîner pour la Coupe du Monde. Alors que le monde entier a les yeux tournés vers Ronaldo et Didier Deschamps (aller Didier! Tu vas les passer les quarts de finales !), nous, chez CNews, on surveille celui qui pourrait bien être LA révélation de ce Mondial. Je ferai tout pour que le village enchanté soit reconnu comme grande nation du football, nous a-t-il confié dans les vestiaires. En tout cas, nous, on attend beaucoup de Boko et de son équipe.





Crash Bandicoot

PLAYSTATION

PRÉVU DÉBUT 99

Après le succès de Crash Bandicoot 1 et 2, le marsupial le plus réputé de la planète reprend du service pour un troisième opus sous-titré «Warped». Le scénario est on ne peut plus classique : le Dr Neo Cortex, après avoir essuyé une humiliante défaite lors du second épisode revient, plus féroce que jamais. Il génère une porte temporelle et s'enfuit. Pour espérer le vaincre, Crash va devoir traverser les différentes époques : l'Égypte ancienne, Rome, une Angleterre médiévale, et même la préhistoire. Naughty Dog a créé un nouvel environnement, les décors ont gagné en qualité, et une plus grande interactivité avec les décors est prévue, dont de nombreuses



Wild Nines

PLAYSTATION

PRÉVU DÉBUT 99

Shiny apporte actuellement la touche finale à son plus gros projet : Wild Nines. Ce jeu d'action/aventure 3D nous a été présenté comme une révolution dans les jeux du style. Il serait en tout cas peut être temps de le sortir, ce soft. Imaginez que ça fait près de deux ans que la société californienne a en projet de commercialiser ce qu'ils pensent être le futur meilleur jeu de plateformes 3D de la PlayStation. En tout cas, nous on demande à voir, car même si David Perry possède un talent indéniable (Aladdin, Cool Spot, Messiah, Earthworm Jim...), on ne peut dire que sa nouvelle société accumule les hits. Il n'y a qu'à voir la maigre performance de MDK... Enfin, ne soyons pas pessimistes et accueillons comme il se doit cet audacieux projet. Comme d'habitude, Shiny a réussi à développer un soft d'une grande qualité, à l'hu-



déviations de chemins. Au programme des innovations, on note des mouvements inédits, comme un double saut, une tornade en avançant, des speed shoes, et la possibilité de lancer les pommes. De nouveaux animaux feront également leur apparition. Prévu pour novembre en France !

Jay



mour «british» très développé. Rappelez-vous, les vaches volantes de EWJ... «si la guerre des étoiles avait été co-écrite par Georges Lucas et par Lewis Carroll (Tex Avery), cela aurait donné Wild Nines», dixit David Perry. On imagine donc que les programmeurs ont tout misé sur l'univers et sur l'humour. Ce qui n'est pas plus mal. La réalisation du soft semble en tout cas honnête, avec notamment de superbes effets de lumière et des explosions dans tous les sens. Les personnages ont d'ailleurs «hérité» d'un design irrésistible qui donnera d'ailleurs lieu à une future série. On reconnaît en tout cas le style de Dave Perry. Les amateurs de plates-formes seront heureux de retrouver le même mode de vue que dans One et une action ultra rapide. Shiny nous a garanti que Wild Nines serait tout sauf bourrin, on veut bien les croire, mais bon...

On nous promet un univers riche et très élaboré dans lequel le joueur aura une incidence capitale. Dernière petite chose, le jeu sortira, de sources sûres, le 29 septembre. Bref, vous pouvez certainement vous attendre à retrouver Wex et ses copains dans nos colonnes Tests du mois prochain. Espérons simplement que Shiny a évité les clichés habituels et ne nous réserve pas un One Two.

Jay





Spyro the Dragon

PLAYSTATION

PRÉVU DÉCEMBRE 98

Je suis fier de vous présenter ce formidable soft qui, avouons-le, a marqué le salon et qui s'est révélé comme LA surprise (avec Soul Reaver) de l'E3. En effet, jusqu'à Atlanta, aucune rédaction ne connaissait ce soft, et ce fut un réel plaisir (en tout cas pour Console News) de découvrir ce qui va assurément être l'un des plus grands jeux de plates-formes, voire même l'évènement de Noël sur PlayStation. Prenez le moteur d'un certain Gex : Enter The Gecko, dotez le personnage d'un charisme aussi irrésistible que celui de Croc, et munissez-le d'ailes comme dans Jersey Devil (qui rappelons-le est une daube). Rajoutez-lui une animation incroyable du style dessin animé Disney, et concevez un univers aussi



Top Gear Overdrive

NINTENDO 64

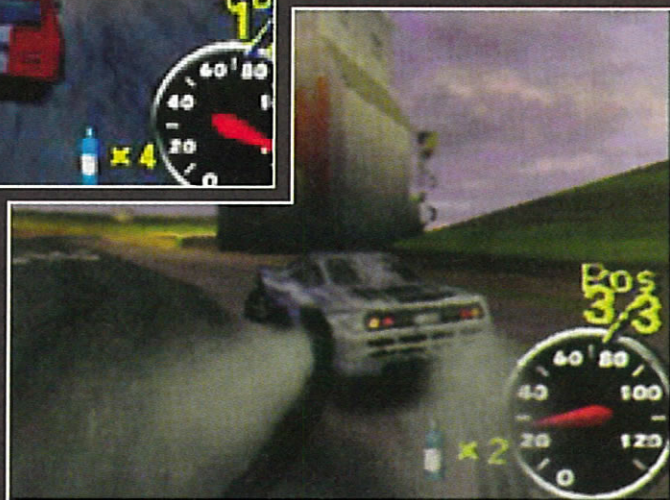
PRÉVU NOVEMBRE 98

Kemco est certainement l'un des éditeurs-tiers les plus actifs sur Nintendo 64. Les développeurs se diversifient au maximum en créant une pléiade de titres tous plus intéressants les uns que les autres. Après Top Gear Rally sorti en novembre dernier en France, la société japonaise prévoit Top Gear Overdrive. Ne vous y méprenez pas, Top Gear Overdrive n'est pas la suite du précédent jeu de rallye de Kemco. Même si le moteur 3D ressemble à celui de Top Gear Rally, ce nouvel opus possède des idées novatrices. A titre d'exemple, le jeu inclura un système d'items et de bonus que l'on pourra utiliser contre



Lors de la course, vous pourrez utiliser des items pour ralentir vos concurrents.

Eh oui ! Les connaisseurs ont reconnu la Mc Laren F1 en pleine phase de dérapage.



mignon que gigantesque, vous obtiendrez alors la recette de Spyro : The Dragon. Alléchant, non ? N'oublions pas une chose tout de même, en comparaison avec les autres héros 3D, Spyro bénéficiera d'un panel de mouvements intéressant, comme par exemple cracher du feu ou bien frapper ses adversaires avec sa queue (ce n'est pas sale !). Mais notre petit dragon apprendra au fur et à mesure des sortilèges magiques, ce qui inclura une sorte d'aspect aventure à la Banjo-Kazooie, ce qui n'est pas pour nous déplaire.

Les décors seront variés et vous emmèneront à travers 7 univers composés chacun de plusieurs sous-niveaux, ce qui au total nous emmène à 36 stages. Pour finir le jeu dans son intégralité, récolter 10 000 gemmes parsemés dans le monde et sauver 120 de vos compagnons retenus prisonniers par l'infâme Gnasty Gnorc... vous devrez donc lui infliger une lourde correction et délivrer tous vos amis.

Vivement que ce soit sorte, ne serait-ce que pour pouvoir admirer la démarche «trop gnonne» de ce petit dragon irrésistible.

Jay



les adversaires. Les programmeurs ont tout de même gardé le mode qui faisait le charme de Top Gear Rally, à savoir le mode "custom". A la manière de Gran Turismo il faudra terminer la course sur la plus haute marche du podium pour remporter le maximum d'argent. Une fois que vous avez acquis une somme importante, vous pouvez effectuer un tour au garage pour customiser votre caisse. Au sujet des véhicules, Kemco joue la carte de l'originalité en intégrant dans le jeu des Jeeps, des coccinelles (la dernière de Volkswagen !)... mais que les fans ne s'inquiètent pas, les grosses caisses n'ont pas été oubliées, McLaren F1, Dodge Viper sont aussi de la partie. La version présentée à l'E3 était loin d'être finalisée. C'est pourquoi nous espérons que les décors seront plus riches car ils nous paraissent un peu pauvres pour l'instant, à l'image de Top Gear Rally. Les graphismes sont de bonne facture et ne devraient pas décevoir.

Brice





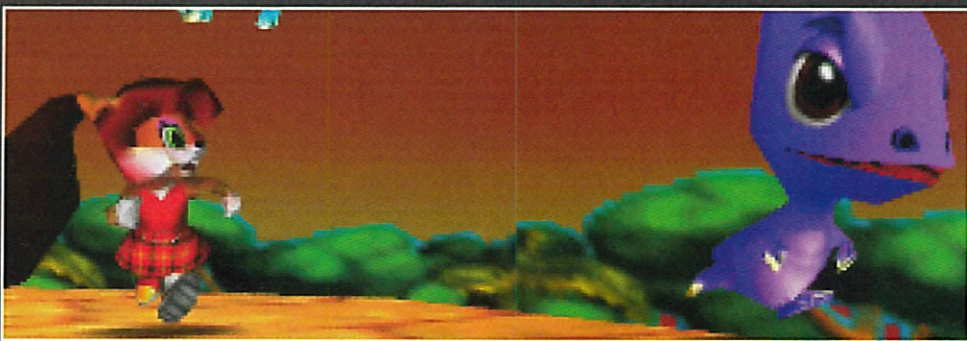
Twelve Tales : Conker 64

NINTENDO 64

PRÉVU FIN 98

Les développeurs ont découvert la profondeur et les avantages technologiques de la Nintendo 64 ". Peter Main, Vice Président de Nintendo Of America en parlant du développement de Conker 64. Voilà une phrase rassurante, les programmeurs commencent à maîtriser la Nintendo 64 !!!

Twelve Tales : Conker 64 est l'autre bombe à retardement de Rare après Banjo & Kazooie et Perfect Dark. Tout comme Banjo & Kazooie, Conker 64 est un jeu de plateformes en 3D. Si vous possédiez une Super Nintendo, une Megadrive ou une Game Boy, vous avez certainement remarqué que le héros de



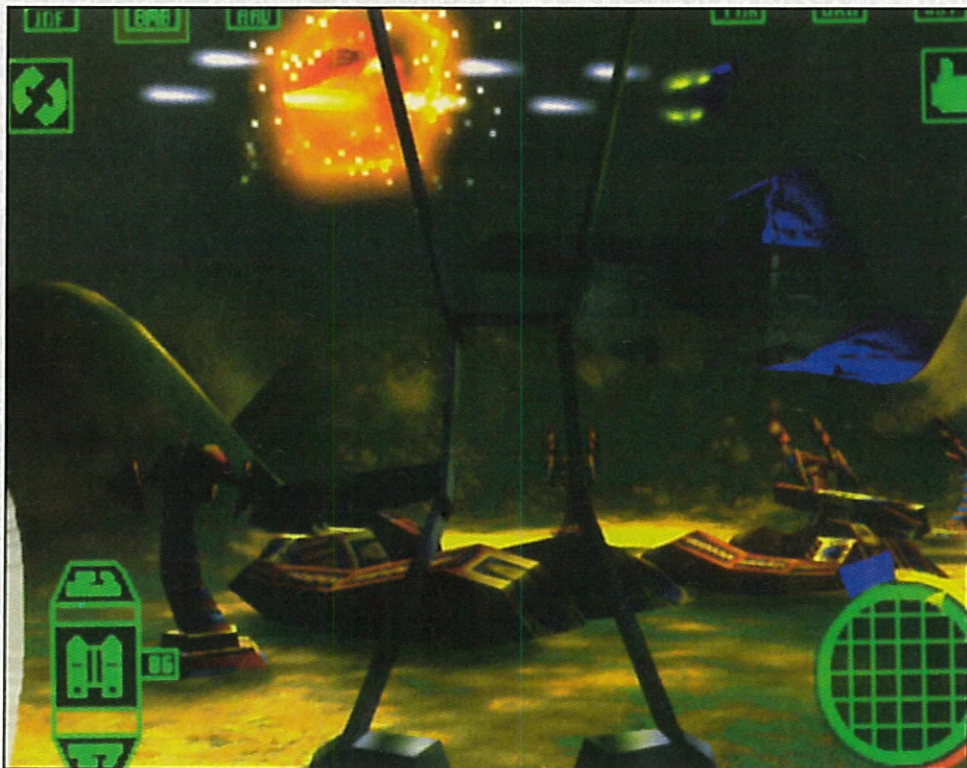
Uprising X



NINTENDO 64

PRÉVU AUTOMNE 98

3DO a fait appel à ses développeurs fétiches, Cyclone Studios, pour développer Uprising X. Préparez-vous à mourir, c'est ce que promet la plaquette de presse, car il s'agit bien de tirer sur tout ce qui bouge et d'anihiler toute résistance (amis de la destruction massive, bonjour). Ce soft vous immerge dans une guerre futuriste mélangeant combats tactiques rapides et actions trépidantes, le tout dans de vastes mondes en 3D en temps réel. Vous devrez recourir à la plus grande stratégie, car vous dirigez une armée complète, comprenant des



ce nouveau soft ressemble étrangement à celui de Mr Nutz d'Ocean. Pourtant, Conker 64 n'est pas une suite des versions 8 et 16 bits.

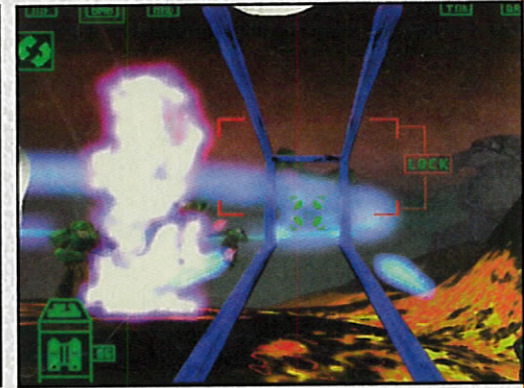
Ce jeu d'aventure/ plate-formes s'annonce comme l'un des plus intéressants de cette fin d'année, grâce à des idées novatrices. Imaginez un Mario 64 avec des décors plus travaillés, des mondes plus riches, plus détaillés, un nouveau principe de recherche et la possibilité de jouer à deux simultanément !!! Oui, vous pourrez jouer à deux et même à quatre. A deux, l'écran est splitté et vous avancez en coopération avec votre ami. Nous ne connaissons pas avec exactitude le nombre de niveaux, mais l'aventure s'annonce assez longue. Cela fait maintenant un an et demi que Rare travaille sur ce titre, il y a peu de chances que ce soft soit une daube. En mode quatre joueurs, vous ne participez pas à une aventure, mais à un mode battle.

Brice



brigades de soldats sortis tout droit des romans de science-fiction, des tanks puissants, des chasseurs armés jusqu'aux dents et même des bombardiers, mais vous êtes aussi directement impliqué dans les combats, car aux commandes d'un d'entre-eux. Vous vous transporterez vers des planètes (cinq au total, vous me direz c'est peu, mais il faut croire les développeurs sur parole : ils sont vastes !) déchirées par la guerre, pour y participer activement, et décupler votre pouvoir de destruction au fil des batailles. Une multitude d'armes destructrices sont à votre disposition pour "effacer" la tonne d'ennemis qui trépignent d'impatience à l'idée d'une confrontation (il ne savent pas à qui ils ont affaire). Il vous sera possible de jouer à deux l'un contre l'autre ou bien en coopération. Uprising X fonctionne avec le pad analogique et vous donnera sans doute de bonnes vibrations...

MHZ



Metal Gear Solid

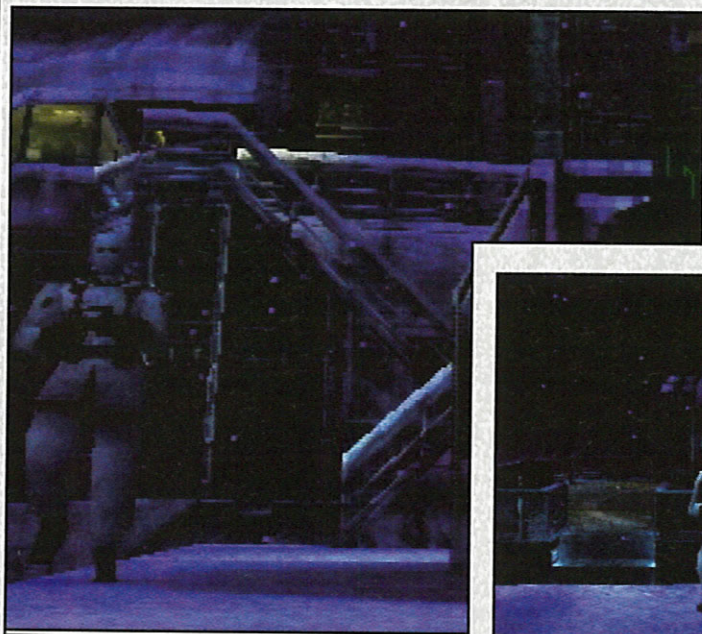


PLAYSTATION

PRÉVU FIN 98

Incroyable !...voici le mot que l'on a le plus souvent entendu à l'E3 lors la présentation de Metal Gear Solid. Attendu comme LE jeu, je ne pense pas me tromper en disant que le dernier soft de Konami a en tout cas tous les atouts pour réaliser ce tour de force. A commencer par l'introduction, d'une qualité cinématographique. Non pas que celle-ci présente de superbes images de synthèse, mais la façon dont elles s'enchainent fait énormément penser à la présentation d'un film d'action. Vous débutez l'aventure en arrivant tel un James Bond, dans une base située en Alaska à bord d'un mini sous-marin. Repéré, une torpille vous arrive dessus et explose votre moyen de transport. Vous vous en sortez indemne et parvenez à entrer dans la base. On commence enfin à diriger Solid Snake. Première constatation, l'animation est carrément impressionnante, et montre à quel point un jeu est soigné. Les déplacements du perso sont hallucinants de réalisme. Vraiment, on sent que les programmeurs de Konami veulent que leur soft pulvérise tout dans le domaine action. Le panel de mouvements est très complet : il est composé de possibilités qui vous surprendront par leur vraisemblance (tirer, assommer, étrangler, briser les cervicales...). L'ambiance se dégageant de ce titre sera vraiment oppressante, car à tout moment vous pouvez vous faire repérer et «allumer». Le moindre bruit provoquera la panique chez les soldats et un point d'exclamation évocateur apparaîtra au dessus de leur tête lorsqu'ils vous verront. Une véritable chasse à l'homme sera engagée alors, et là, croyez-moi, les sensations ressenties seront maximales. Vous devez courir, évitez les tirs ennemis et en un tour de force, en assommer un, puis vous en servir comme gilet pare-balle contre les tirs de ses «collègues». Génial ! Vivement novembre !

Jay



Metal Gear vous plongera dans une ambiance encore jamais atteinte sur Playstation.







Street Fighter EX 2

PLAYSTATION

PRÉVU DÉBUT 99

S.F. Si cette abréviation signifie d'abord science fiction, elle évoque aussi bien d'autres choses chez le fan de jeux vidéo. On peut raisonnablement dire que le premier nom venant à l'esprit est sans aucun doute Street Fighter. Cet été, un nouvel épisode est prévu pour les bornes d'arcade nipponne : Street Fighter EX 2 (séquelle du formidable Street version 3D). Pour l'occasion, Arika a retravaillé le design des personnages. Ceux-ci devraient bénéficier de mip-mapping (ce qui manquait cruellement au précédent opus). Bon nombre de joueurs trouvaient en effet les combattants trop polygonés. Les programmeurs ont donc exaucé cette requête.

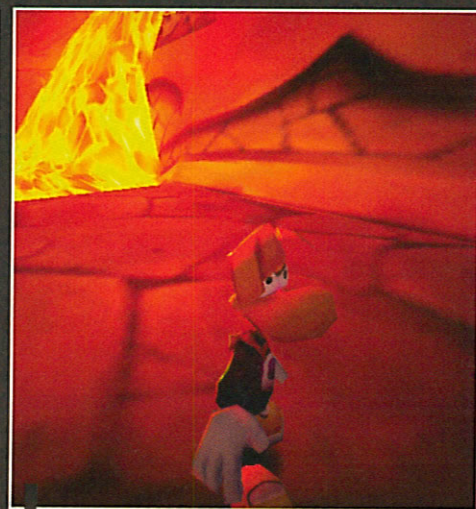


Rayman 2

PLAYSTATION

PRÉVU DÉBUT 99

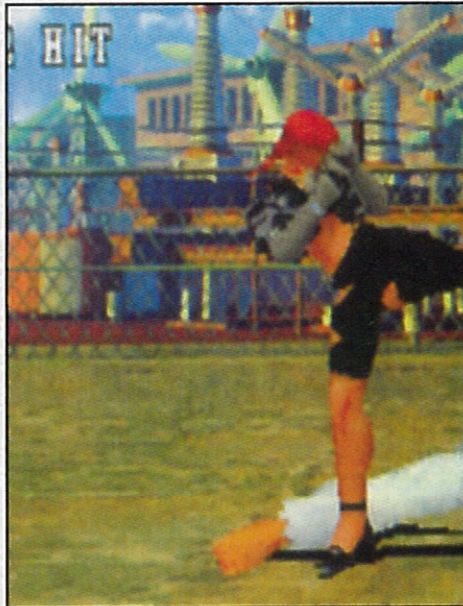
Vous connaissez tous Rayman, le héros dont les membres ne sont reliés que par la seule force de notre imagination. Eh bien, il revient ! Cette fois-ci, il doit défendre sa peau et sauver les siens des affreux robots pirates. Ces derniers les ont, en effet, emprisonnés dans l'étrange zoo intergalactique d'où Rayman devra s'échapper. L'univers de ce second épisode sera entièrement réalisé en 3D, et Rayman devra en découdre avec une horde de monstres, tous plus affreux les uns que les autres. Parmi ceux-ci, vous trouverez le lance-missiles à pattes, le poulet-zombie, le piranha volant, ou encore les incontournables boss de fin de niveau. Heureusement pour lui, Rayman disposera de l'aide



L'un des jeux les plus attendu du marché débarquera certainement l'année prochaine.

te en utilisant le lissage déjà utilisé pour Tobal 2. Un énorme changement donc, et qui nous pousse à qualifier cette suite de «nouvel épisode», et non d'évolution du précédent. De nouveaux fighters feront leur apparition et des «anciens» connus de tous les fans de jeux de baston reprendront du service. C'est ainsi que l'on pourra apprécier le retour de Vega et de Blanka; quant aux petits nouveaux, nous aurons droit à une jeune fille du nom de Sharon, et à un illustre inconnu : Hayate (un rapport avec Hayato, héros de Star Gladiator ? (ndWill : non pas vraiment mon petit)). L'animation tournera à la fréquence de 60 images par seconde, et un nouveau système de furies fera son apparition. Encore un jeu que l'on peut attendre avec une grande impatience, surtout lorsque l'on sait qu'une fusion de Ken et de Ryu sera jouable. Vivement la fin de l'année, date à laquelle la version PlayStation doit sortir.

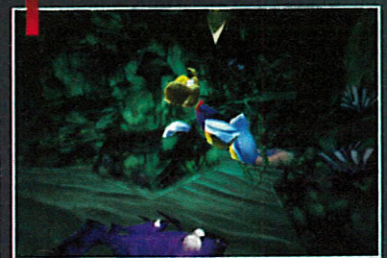
Jay



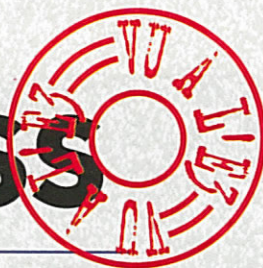
Se faire lasser la tronche, c'est déjà pas drôle, mais par une nana, en plus, j'vous le dit, ça l'fait pas...

précieuse de son vieil ami le magicien et de trois autres nouveaux comparses : Clark, Ly et Globox. Alors que le magicien procurera à Rayman les attributs physiques nécessaires pour progresser dans les différents niveaux, les trois petits nouveaux lui conféreront des pouvoirs basés sur la force pour le premier, la dextérité pour la seconde et les éléments primaires pour le troisième. Au niveau des capacités du personnage, il pourra marcher, courir, grimper, nager, se balancer aux branches, ou encore glisser, et il disposera toujours de son poing destructeur et de sa surprenante chevelure-hélicoptère. En ce qui concerne l'animation, on nous promet qu'elle tournera à 30 images par seconde, ce qui devrait être phénoménal ! Si l'on prend en compte le succès du premier épisode, on peut faire confiance à Ubi Soft pour ce qui est de l'intérêt du jeu. Et si la réalisation est à la hauteur de ce qui est annoncé, il n'y a aucun doute que ce sera le carton plein pour Rayman 2 lors de sa sortie en novembre.

Cony



Shadow Madness



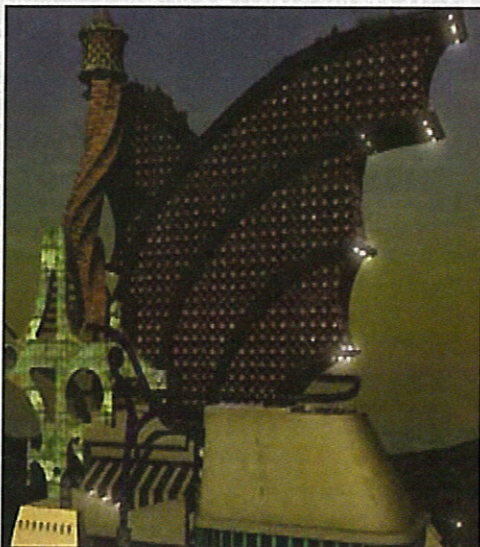
PLAYSTATION

PRÉVU NOVEMBRE 98

Après le passage remarqué des mastodontes japonais Konami, Capcom, Namco et bien évidemment Squaresoft, il est assez difficile pour un éditeurs tiers de s'imposer avec un RPG maison. Et pourtant, une boîte américaine du nom de Crave Entertainment risque bien de ne pas passer inaperçue dans la jungle des RPG. Car cette société peut se vanter d'être expérimentée, vu les membres qui la composent. Crave est en effet l'union de plusieurs anciens responsables de Square Washington, qui avaient notamment travaillé sur les trois Seiken Densetsu (à propos, le troisième épisode est indispensable !). Les amateurs de RPG seront donc fiers de constater le résultat de plusieurs années de dur labeur. Le scénario sera comme d'habitude un des éléments essentiels : vous incarnez Stinger et son meilleur ami Windleaf, dans le seul et unique but d'empêcher une force mystérieuse de détruire le monde d'Arkose... Graphiquement, on peut facilement assimiler Shadow Madness à Final Fantasy 7. La représentation de la carte, des persos et même des paysages en règle générale, tout a un arrière-goût du méga hit de Square.

Je dirais même que la qualité de la réalisation a été revue à la hausse par rapport à FF 7, rien qu'en voyant les couleurs somptueuses, le rendu parfait de la 3D dans les décors, les effets de lumière et les reflets dans l'eau. Tout sera fait dans le but de balancer une claque visuelle. La bande-son promet également d'être grandiose.... Ce soft arrivera à point nommé pour le mois de novembre (quelques mois avant la sortie du tueur FF 8 !) et la bonne nouvelle, c'est qu'il sortira d'abord dans la langue de Shakespeare... Crave promet 40 heures de jeu pour ce qui semble être un des futurs hits de cette fin d'année !

Jay



L'aspect graphique ressemble à s'y méprendre à FFVII

L'Arme absolue

9.000 TIPS
650 JEUX
REFERENCES

RETURN - PLAYSTATION - N 64

CONSOLES LE MAG 2001 FUN 2001 SANS CONCESSION NEWS
CONSOLES
HORS-SERIE

LE
DICTIONNAIRE
DES
TIPS

Edition : 1er semestre 98

9 000 TIPS
+ DE 650 JEUX REFERENCES
CLASSES PAR ORDRE ALPHABETIQUE

 Emm
PUBLICATIONS

EN VENTE LE 7 JUILLET 98

Mortal Kombat 4



N64/PLAY

PRÉVU OCTOBRE 98

Amateurs de gore, le temps de récupération est écoulé. Il est temps de remonter sur le ring, je devrais dire de retourner à l'abattoir, car Mortal Kombat 4 arrive. Que les apprentis ninjas que vous êtes viennent en aide aux maîtres Scorpion et Sub-Zero, car cette fois la concurrence est sévère, et ils ont du souci à se faire pour leurs viscères (répétez 3 fois sans vous tromper). Je tiens immédiatement à préciser que cette nouvelle version n'est pas en 3D à proprement parler, disons plutôt que les personnages ont été modélisés en 3D, ce qui leur permet désormais de faire des esquives sur le côté. Au niveau des nouveautés, on notera la présence de 15 combattants, parmi lesquels vous retrouverez ceux qui ont forgé la réputation du titre avec leur sang : Liu Kang, Johnny Cage, Raiden et le trio des ninjas hostiles. Il sera également possible de jeter des objets tels que des pierres, des crânes ou des shurikens sur ses adversaires. Le jeu comportera de nombreux modes : Tag Team, tournoi, entraînement, endurance et ultimate endurance, ce qui annonce une durée de vie relativement élevée pour ce type de jeu. En ce qui concerne les fatalités, sachez qu'elles seront très glauques et très sauvages, l'aspect humour ayant été laissé de côté dans cette nouvelle version. On assiste désormais à de vrais combats sans pitié ni clémence, et il faudra se défendre avec rage pour ne pas subir l'humiliation ultime consistant à ramasser ses organes à la pelle. Donc, si vous êtes (comme moi) un acharné qui ne lâche la manette que lorsqu'il est parvenu à infliger toutes les fatalités à ses potes, Mortal Kombat 4 et ses bouquets de gerbes (heu...) de sang vous ravira, une fois de plus!

Cony



Les coups spéciaux ne changent pas vraiment par rapport aux épisodes précédents.

Vous retrouverez les personnages fétiches de la série comme Raiden



TOUS LES FUTURS JEUX DE LA N64 ET PLAYSTATION SONT DANS

LES BIBLES DES NOUVEAUTES 98/99 SUR PLAYSTATION ET N64

HORS SERIE LE MAG 200% FUN 200% SANS CONCESSION **News**

200 JEUX **CONSOLES**

CE MAGAZINE REMBOURSE PAR LES 50 BOUTIQUES ALLIANCE GAMES*

PLAYSTATION N64

LA BIBLE

DES JEUX VIDEO

LES 200 NOUVEAUTES 98/99



FHM PUBLICATIONS

Belgique 230Fb, Suisse 9,50 Fs, Martinique-Guadeloupe-Guyane 32 F

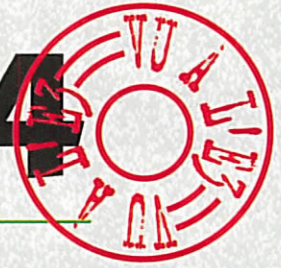
Volume 3

EN VENTE ACTUELLEMENT

Wipe Out 64

NINTENDO 64

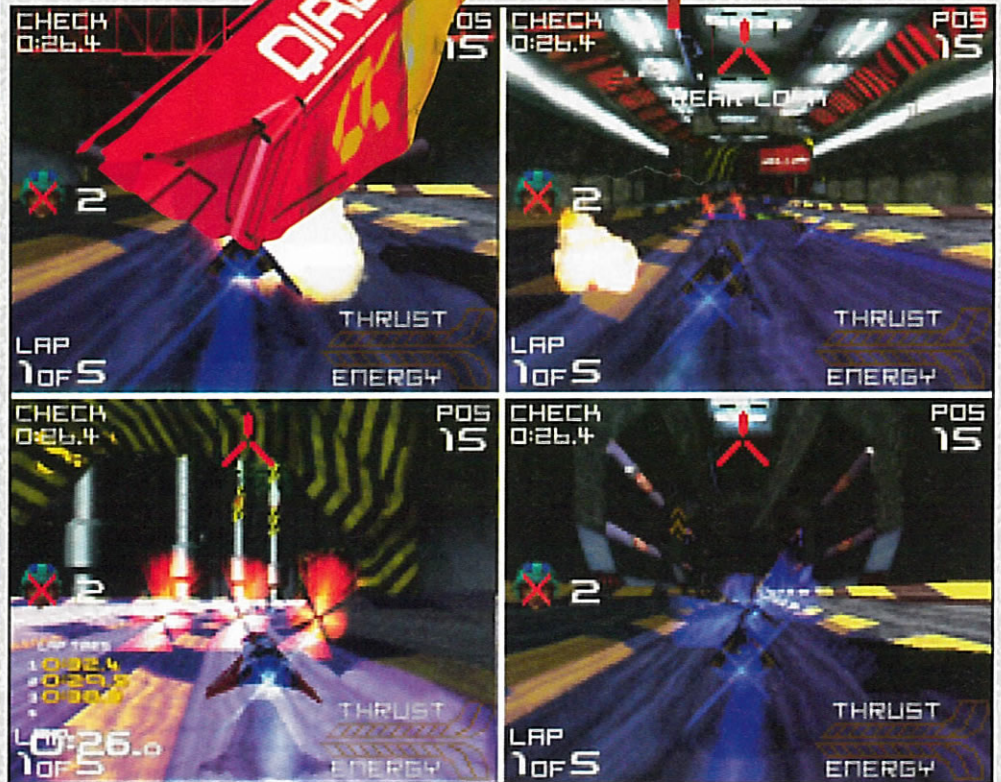
PRÉVU FIN 98



La Nintendo 64 est considérée comme l'une des consoles les plus conviviales du marché. C'est pourquoi un mode 4 joueurs sera disponible.

Cela faisait maintenant 18 mois que les possesseurs de Nintendo 64 réclamaient les hits de Psygnosis sur leur console. Jusque là, seules les joueurs de PlayStation pouvaient connaître l'ivresse avec le titre le plus rapide tous supports confondus : WipeOut 2097. C'est en Mars dernier que la société anglaise a signé un accord avec la firme de Kyoto pour développer les titres les plus connus sur 64 bits. Le premier soft à être décliné est donc WipeOut 64, qui sera suivi par ODT, et peut-être Formula One, Destruction Derby... Les développeurs de Psygnosis n'ont donc pas intérêt à rater leur premier titre, car c'est certainement l'un des plus attendus de la fin de l'année. Pour cette version exclusive à la Nintendo 64, les développeurs ont intégré de nouveaux circuits. Si vous connaissez déjà la version PlayStation, inutile de vous dire que les circuits seront toujours sinueux, avec des tremplins répartis sur tout le tracé. Pour apporter toujours autant de piment au jeu, cinq nouvelles armes équiperont les vaisseaux futuristes. A l'heure où nous écrivons ces lignes, le jeu en est à 40% du développement. Cela n'a pas empêché les programmeurs d'inclure un mode multijoueurs. Attention, pas n'importe quel mode multijoueurs ! On pourra jouer à deux simultanément, mais aussi à quatre ! Imaginez les parties de folie avec trois autres copains ! Espérons que la puissance de calcul de la machine sera mise à contribution pour rendre le jeu encore plus rapide que sur PlayStation.

Brice



Attention ! Cette image est issue d'une station de travail et ne reflète pas exactement la version N64.



Comme vous pouvez vous en douter, de nouvelles armes seront disponibles dans cette version, exclusivement conçue <Aucun>



LE 1ER MAGAZINE 64 BITS



LE MAGAZINE
GAME PLAY 64
+
LE MEGA TRANSFERT
TEE SHIRT
D'EXTREME G
32 F SEULEMENT



EN VENTE ACTUELLEMENT !

LE N°7 SERA EN VENTE A PARTIR
DU LUNDI 13 JUILLET 1998

Moto Racer

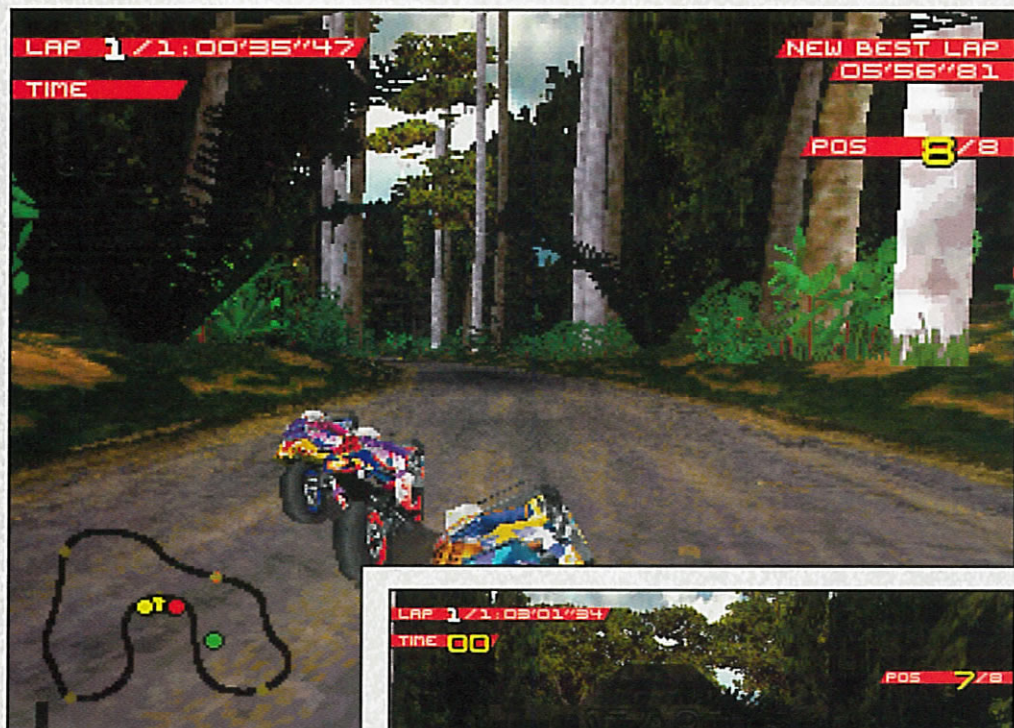


PLAYSTATION

PRÉVU FIN 98

Ce n'est un secret pour personne, le meilleur jeu de moto sur PlayStation se nomme Moto Racer. Après avoir écoulé des dizaines de milliers de jeux sur tous les continents, Delphine Software (société française) a décidé de nous pondre une suite, toujours distribuée par Electronic Arts. Si l'on devait qualifier le premier épisode de Moto Racer, on pourrait employer l'adjectif impressionnant. Si les graphismes étaient de bonne facture, l'animation elle, était vraiment top lorsque l'on pilotait les motos de courses. Dans Moto Racer 2, l'animation sera toujours le point fort du titre. Un nouveau moteur 3D a été mis au point pour rendre les graphismes plus fins, mais aussi pour que la console supporte mieux le mode multi-joueurs. Nous aurons toujours le choix entre deux types de motos : course, ou cross. Inutile de vous dire que c'est avec les premières que vous éprouverez le plus de sensations, à plus de 200 Km/h. Tenez-vous bien, les programmeurs n'ont pas lésiné sur le nombre de circuits, puisque le jeu en comporte 30 différents ! On ne pourra pas reprocher au soft d'être limité à cause de sa durée de vie. Comme si cela ne suffisait pas, un éditeur de circuits similaire à celui d'International Rally Championship est prévu. Encore plus intéressant, vous pourrez sauvegarder vos créations pour les intégrer dans un championnat et ainsi participer à vos propres courses. Bien sûr, les graphismes seront améliorés, mais parmi les grandes améliorations, notons celle concernant le temps. La neige, la pluie influenceront sur votre conduite et il sera de plus en plus difficile de tenir sa bécane au milieu de la route. Sachez qu'à la manière de Gran Turismo, vous pourrez sauvegarder vos plus belles courses pour ensuite les remonter à vos amis. Enfin, comme Delphine ne fait rien à moitié, les possesseurs de la manette analogique vibrante pourront s'éclater, puisque le jeu supportera l'extension.

Brice



Comme vous pouvez le remarquer, les décors des circuits sont plus détaillés.



Le départ est sans doute le moment le plus stressant d'une course.



LE HORS-SERIE GAME PLAY 64



INCROYABLE !
Les 700 tips référencés de TOUS les jeux N64 sortis à ce jour



EN VENTE ACTUELLEMENT !

LA DANSE DE L'ÉTÉ

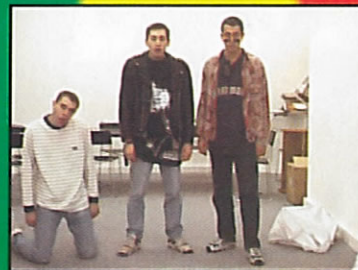
A l'origine, on était censés faire une danse de l'été. A l'origine seulement, puisque la situation a rapidement dégénéré en une chorégraphie digne des plus piteux boys' bands. Alors comme on n'aime pas faire les idiots pour rien, on s'est dit qu'on allait quand même vous faire profiter de ce qui ressemble davantage à un gros délire de Willy qu'à la Macarena. Samba !!



On devait se la jouer beaux gosses qui prennent la pose pour séduire un groupe de jeunes Suédoises qui passaient comme par hasard dans le coin, mais Fracassa, toujours soucieux de se démarquer de la masse, n'a rien trouvé de mieux que de faire son malin en nous criant : ehl regardez les mecs, j'arrive à lever la jambe aussi haut que Snoopy !



Mais d'un seul coup tout bascule. Les jeunes Suédoises, conquises par l'étonnante souplesse de notre Francky national, acceptent son invitation au mini-golf, tandis que Cony reçoit un coup de fil des plus suspects. Nous étions conviés à un concours de danse...



Arrivés sur les lieux, nous sommes accueillis à bras ouverts par Pamela, un mec sympa qui nous promet de réaliser nos rêves si nous arrivons premiers au concours de danse qu'elle vient d'organiser.



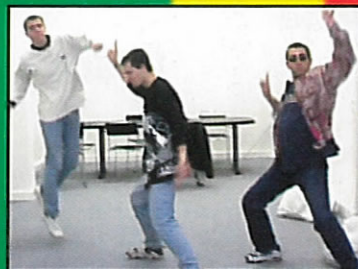
... Ayant bien l'intention de remporter le premier prix, voilà que Kamel et Cony se mettent à exécuter les pas de la newséwéa, la danse de la rédaction que nous nous étions toujours jurés de garder secrète.



MHZ, fou de rage, préfère quitter les lieux. Je tente de rester stoïque, mais Kamel se met à roucouler et à battre de l'aile : le fourbe était en train de faire la danse du dindon !! C'en était trop, je devais moi aussi montrer de quoi j'étais capable.



Mais contre toute attente, une véritable osmose se crée entre les 3 garçons. La foule entre en transe, et c'est sous une véritable pluie d'applaudissements que la CNNews team exécute ce qui sera à coup-sûr le clou de la soirée.



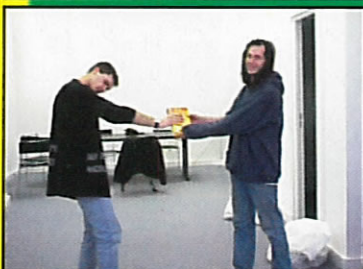
Et là, coup de théâtre ! Venant de nulle part, la musique d'intra de Yoshi's Story se met à résonner dans la salle... plus rien ne pouvait les arrêter... ils étaient dans leur élément.



Kamel dandinait du ventre alors que Cony et moi-même remercions la foule pour son active participation : la Newséwéa faisait son effet. Mais d'où venait donc cette musique de Yoshi's Story ?



Soudain, sorti d'on ne sait trop où, MHZ vient nous remettre le premier prix, mais il fixe une ultime condition : je devais moi aussi faire le pas du dindon...



Pas très convaincu par mon interprétation, mais réellement impressionné devant tant de hargne, le jury décide néanmoins de nous remettre la récompense tant méritée. Nos années de travail sont enfin récompensées.



Mais il nous faut quitter les lieux, car la tension monte dans la salle. Nous décidons donc de fuir discrètement (à l'anglaise...) en louant les services d'un illustre inconnu qui aura la bonne surprise d'apprendre qu'il nous a prêté son scooter.



Tout allait pour le mieux dans le meilleur des mondes, lorsque d'un coup d'un seul Kamel et Cony se transforment en zombies sous le regard moqueur de MHZ (!!). Par peur de subir le même sort, j'enfourche le scooter et démarre en trombe en sauvant au passage une groupe qui passait par là, tandis que je ne cesse de me répéter dans ma tête : j'aurais pas dû faire le dindon, j'aurais pas dû...

ALLIANCE GAMES

2 offres pour changer sans déboursier



OFFRE LIMITEE

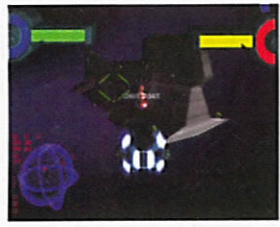
2 échanges standard possible et gratuit*

1) votre Playstation + 5 jeux contre 1 Nintendo 64 neuve + 1 manette

2) 1 Playstation + 10 jeux+ accessoires contre 1 Nintendo 64 + 1 pad + 1 memory + 1 jeu**

*Dans la limite des stocks

**jeu à choisir parmi notre sélection



ACHAT CASH DE VOS K7 VIDEO (films)

@Alliance Games sur Internet
//Users.skynet.be/alliancegames
SAV CONSOLE : 0321626451



ACHAT CASH de vos Jeux/Consoles

OFFRE LIMITEE

2 échanges standard possible et gratuit*

1) votre Nintendo 64 + 4 jeux contre Playstation neuve + 2 manettes + 1 memory

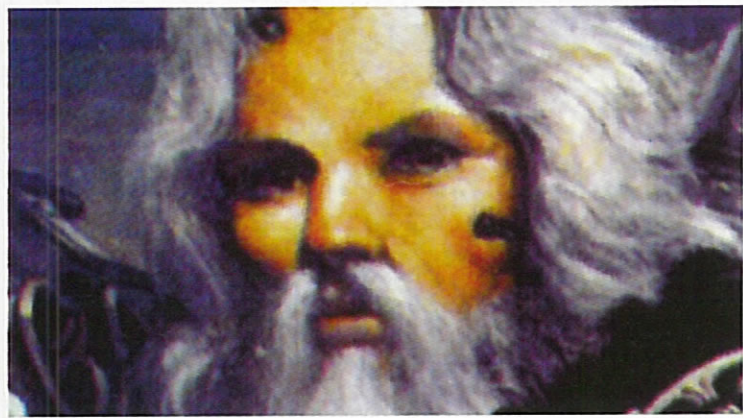
2) Votre Nintendo 64 + 6 jeux+accessoires contre une Playstation neuve + 2 manettes + 1 carte memoire + 1 jeu**

*Dans la limite des stocks

**jeu à choisir parmi notre sélection

ALLIANCE GAMES

ALLIANCE GAMES



VOUS VOULEZ VENDRE DES JEUX (GB/PSX/N64 /SN/MD) par

correspondance ou profiter des 4 offres : pour un Numero d'accord prealable appelez le 02 37 21 21 08 : N° ACCORD : -----

Nom : _____ Adresse complete: _____
Prenom : _____ Materiel retourne ou à vendre : _____ Materiel neuf choisi : _____

Signature obligatoire
Des parents pour les mineurs



- St Quentin** 69 rue d'Isle 03 23 62 23 23
- NOUVEAU Manosque** Passage du Hussard 04 92 87 59 77
- Nice** 42 Bd Gambetta 04 93 82 52 52
- Charleville** 20 rue Mantoue 03 24 57 24 99
- Martignes** 8 Bd Richaud 04 42 40 47 50
- Marseille 4e** 64 Av Montilivet 04 991 49 02 32
- Istres** C.C Geant Casino 04 42 55 13 58
- Aix en Provence** 20 Rue de la couronne 04 42 27 05 62
- Bourges** 10 Rue D'aaron 02 48 24 46 72
- Bergerac** 22 Rue Mourier 05 53 74 05 27
- Pont Audemer** 10 rue A.Briand 02 32 57 02 23
- NOUVEAU Carpentras** 192 Av G.Clemenceau 04 90 60 03 03
- NOUVEAU Hagondange** 57 rue de la Gare 03 87 70 11 22

- Chartres** 12 Place Des Epars 02 37 21 21 08
- Chateauroux** Galerie Victor Hugo 02 54 07 69 69
- Tours** 222 Av de Grammont 02 47 64 89 16
- Villeneuve D'ornon** 4 Place A.Briand 05 56 87 98 35
- Toulouse** 3 Rue Perigord 05 62 30 59 51
- Montpellier** C.C Mas Dreyon 04 67 99 66 38
- Orleans** 237 rue de Bourgogne 02 38 77 07 34
- Salon de Provence** 187, Rue Felix Pyat 04 91 46 25 52
- Montbrison** 12 rue Légouvés 04 77 58 43 99
- Nantes - Reze** Rue Jean Jaures 02 51 11 01 59
- NOUVEAU Sarlat** Av. de la république voir 3611
- Blois** 48 rue Beauvoir 02 54 74 44 53
- Laval** 14 rue du val de Mayenne 02 43 56 36 32

- Nevers** 94 rue Mitterrand 03 86 57 17 31
- Valenciennes** 84 Rue du rempart 03 27 28 21 50
- NOUVEAU Roanne** 75 Rue du Mar. Foch 04 77 70 03 48
- St omer** 37 rue du Lycee 03 21 12 19 78
- Cernay** 2 Rue du Mar. Foch 03 89 39 74 50
- Villeurbanne** 113 A. France 04 78 03 19 36
- Lyon** 22 rue Terme 04 78 27 02 78
- Chalon sur Saonne** 21 rue aux Fèvres 03 85 48 75 78
- Chambery** 41 rue d'Italie 04 79 85 76 83
- Cluses** 13 Grande Rue 04 50 89 73 51
- Hagondange** 57 rue de la Gare 03 87 70 11 22
- NOUVEAU Saumur** 7, rue Beaurepaire 02 41 67 22 12
- NOUVEAU Dax** 50 Av. St Vincent de Paul 05 58 74 00 58

- Epinal** C.C les 4 Nations 03 29 82 95 02
 - Auxerre** 105 rue de Paris 03 86 51 11 93
 - L'isle Adam** 6 Bis rue Gué 01 34 08 10 67
 - Domont** 52 Av. Jean Jaures 01 39 35 26 95
- ### BELGIQUE
- Tournai** 34 rue de l'Yser 069 84 45 29
 - Fleron** 278/8 Gal. des Martyrs 043 55 31 44
- ### SUISSE
- NOUVEAU Martigny** 1 Rue du Gr. Vergers 14 0277233565
- *Attention : certaines promotions ou offres limitées peuvent varier suivant les magasins. Les offres échange standard sont dans la limite des stocks disponibles.

REVENDEURS EUROPEENS

**N'hésitez plus !!!!
une Adhésion forfaitaire
+ 999 TTC FF / mois**

FRANCE : 02 37 21 21 08
SUISSE : 027 723 35 65
BELGIQUE : 069 84 45 29

Alliance c'est plus de 40 Magasins
Alliance Games n'est pas une franchise
Tout en étant dans groupe solide vous :
- Vous restez indépendant
- Vous avez le retour des invendus
- Vous restez libre de vos prix en magasins
- Vous avez des franco bas : 2000 ht
- Nous formons gratuitement les nouveaux adhérents
- Nous vous apportons des prix très compétitifs
- Nous imposons aucune contrainte
- Nous offrons un argus des jeux video

Amour, Consoles et Vidéo

AMOUR, CONSOLES ET VIDEO - JUILLET/AOÛT 98



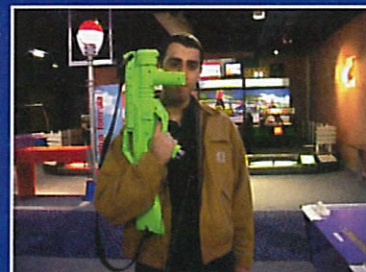
Danielo, engagé par Hélène, doit faire peur à Sebastio avec un fusil en plastique. Qui va gagner les élections ?? Qui est cet écureuil à moustache ?



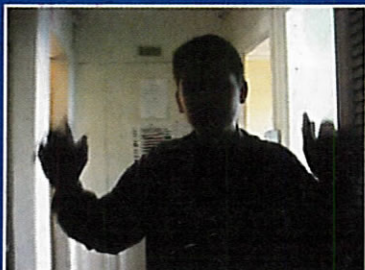
Les élections n'eurent pas lieu car Danielo a semé la panique et tout le monde s'est sauvé dans tous les sens en criant au secours.



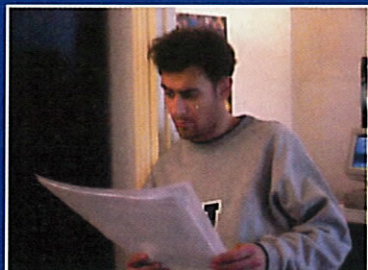
Cachée derrière un lampadaire pour ranger ses nana ultra, Tchita, journaliste adverse à Stefano, a décidé d'enquêter sur Danielo pour savoir qui l'a envoyé faire peur à Sebastio.



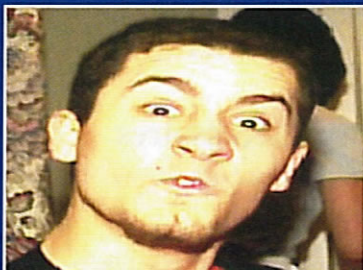
De son côté, affolé, Sebastio décide de se défendre contre ses agresseurs. Pour cela, il va acheter un bazooka en plastique fluo, et se dit qu'il ne rigole pas !!



Au même moment, Rubio, soupçonné d'avoir monté le coup contre Sebastio, est aussitôt assailli par plein de journalistes, alors qu'il était tranquillement en train de jouer à Parasite Eve en pyjama à fleurs.



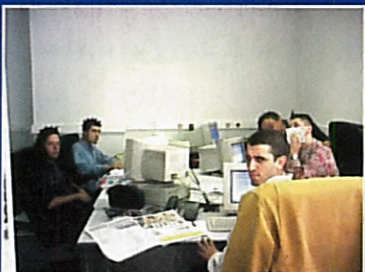
Diégo, un privé menant l'enquête sur l'écureuil à moustache, espère trouver des indices en regardant des grandes feuilles blanches qu'il a trouvées dans l'appartement de Rubio. Ensuite....



....il interroge Sancho qui était caché dans les cabinets de Rubio, continuant à nier qu'il est l'écureuil à moustache. Pourquoi Sancho était-il caché dans les cabinets ?



A la rédaction de Consoles News, où la sécurité est encore présente afin d'éviter que l'écureuil à moustache n'y pénètre



Tous les membres de la rédaction travaillent comme d'habitude sur le nouveau magazine.



MHZ lui, fait des recherches sur internet en parlant à sa souris afin de découvrir une espionne se faisant appeler....



....Lily, celle-ci, aurait des relations avec Pedro afin d'obtenir des informations sur les mensurations des testeuses de la rédaction.



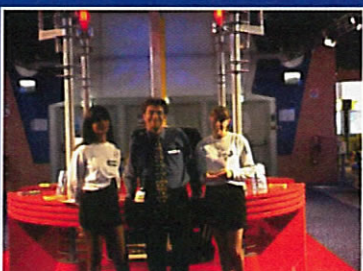
Non loin de là, dans son bureau, Snoopito explique à Tchita : ouvrir des centres de coiffure pour caniches c'est nul, et qu'il préfère que ces centres accueillent des femelles labradors.



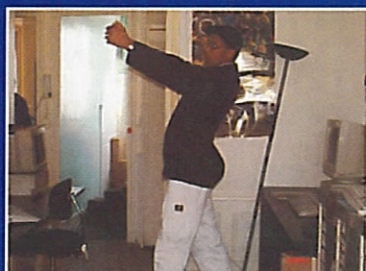
Au courant de ces dires, Sebastio se dit que ce n'est pas si bête de faire coiffer des labradors. Il entreprend aussitôt la construction d'un salon de coiffure spécialement pour Labradors femelles.



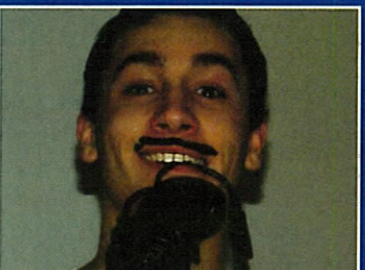
A son tour, Diégo, agressé par l'écureuil à moustache dans des toilettes, décide de se défaire de l'enquête et..



...d'inviter les hôtesse d'accueil de C.news en boîte, de manger plein de chips et de boire de la bière.



Nioko del Pacha, avec tout le pognon qu'il gagne, durant ce temps s'entraîne à jouer au golf, avec son ami le lampadaire qui l'imité.



Et c'est en fouillant ses poubelles pour récupérer son club qu'il découvrit Sancho en train de grignoter une manette Saturn ! Il sait maintenant que Sancho est réellement l'écureuil à moustache.



Aussitôt, il appelle Jean Mario dit «Jean Magouille» son garde du corps, mais ce dernier était déjà en communication avec le Pape négociant une partie de billard.

Ecureuil à moustache, va-t-il s'attaquer à Nioko del Pacha ? Lily va-t-elle être découverte ? Tchita va-t-elle découvrir les manigances de Rubio ? Comment ça va ?

VOUS LE SAUREZ LE MOIS PROCHAIN DANS AMOUR, CONSOLES ET VIDEO !

Will...

Scénariste

Vous avez dévoré la rubrique Carrière du mois dernier consacrée aux Game Designers ? Et ça vous a plu ? Tant mieux, car ce mois-ci je vais vous présenter le métier de scénariste de jeux vidéo. Comme vous avez dû le constater dans le dernier numéro, sa fonction est étroitement liée à celle du Game Designer. Voilà pourquoi elle est sous le feu de nos projecteurs ce mois-ci. Allez nous dire, après, qu'il n'y a que testeur comme métier, dans la vie...

Kamel

Voici la définition théorique de la fonction de scénariste:

MISSION :

Ecrire le scénario (personnages, environnement, action) d'un jeu d'aventure ou d'action et faire en sorte que ce scénario soit suffisamment stimulant, mais pas trop difficile.

FORMATIONS SUIVIES :

- Formation littéraire
- Une expérience dans les jeux de rôle peut

être valorisante

QUALITES REQUISES :

- Imagination / fantaisie
- Ouverture d'esprit
- Culture générale
- Qualité rédactionnelle

SITUATION DANS LA CHAÎNE DE PRODUCTION :

Le scénariste intervient à deux moments :

- lors de la phase de pré-production pour définir la trame de l'histoire pendant 1 ou 2 mois
- lors de la phase de production pour rédiger les dialogues et les arborescences pendant 6 mois

DESCRIPTIF :

Objectifs et missions :

- Trouver une trame pour le scénario
- Réaliser le squelette de l'action
- Inventer les personnages avec leur psychologie
- Rédiger les dialogues

Défis :

- Réussir à faire entrer le joueur dans un environnement, dans une ambiance et faire naître chez lui des sentiments (joie, peur, tristesse)
- Réussir à concilier les intérêts des différents collaborateurs sur le projet
- Prendre en considération les contraintes techniques

du support informatique

Satisfactions procurées :

- Créer un scénario de toutes pièces en faisant appel à son imagination et le rédiger

PRINCIPAUX CONTACTS :

Internes :

- Le chef de projet qui valide les différentes étapes
- Le responsable game-design qui met en place le parcours du joueur
- Le responsable graphique qui détermine la charte graphique
- Le responsable casting/studio son qui choisit les voix

Externes :

- Les scénaristes extérieurs
- Les experts dans certains domaines (des scientifiques par exemple)

OUTILS UTILISÉS :

- L'outil informatique est loin d'être indispensable (en dehors du traitement de texte)
- Internet et les bibliothèques pour la documentation

EVOLUTIONS POSSIBLES DU METIER :

Le métier de scénariste existera toujours dans le multimédia, tant que les jeux d'aventure existeront... Il ne dépend pas de l'évolution des techniques.

L'interview

Quand un problème se pose, j'ai pris l'habitude de rendre visite à mon ami Elysée, patron de chez Shen, roi de la tchatche, et qui a réponse à tout. Il nous explique la fonction et le profil d'un scénariste. (Mais pour la photo, oubliez ! Elysée est un homme on ne peut plus mystérieux).

Elysée : Généralement, il faut savoir qu'aujourd'hui, dans les jeux vidéo, on n'est pas suffisamment avancé en termes d'industrie, en terme de staff, pour avoir un scénariste.

Kamel : «On», c'est Shen, ou c'est tout le monde ?

E : C'est l'article indéfini, donc c'est tout le monde. 99% des boîtes n'ont pas de scénaristes. Le scénariste, dans les jeux vidéo, c'est un mec qui a une idée et qui écrit une histoire tant bien que mal. On utilise encore très peu de scénaristes attirés. Alors généralement, le scénariste, c'est le Game Designer. Mais dans certaines sociétés, c'est le graphiste qui s'en charge. Le scénariste idéal, c'est une personne qui a une grande culture historique.

K : Ca veut dire quoi ? Il vaut mieux pour toi une personne qui a une grande expérience dans les jeux vidéo, ou bien un pur écrivain réputé ?

E : Il me faut les deux. Le super écrivain et le mec qui a la culture du milieu, qui va écrire un scénario qui sera transposable pour un jeu vidéo, voire pour le cinéma. Au Japon, il y a des types qui n'ont comme tâche que d'écrire des scénarios. Chez Square, ils ont des gens qui n'écrivent que le scénario. Ce sont des professionnels qui ont fait des études pour, qui ont la culture pour, et qui connaissent l'utilisateur final.

K : Aujourd'hui, quels conseils peux-tu donner à un gamin qui veut se lancer dans cette voie ?

E : Qu'il passe un bac scientifique. Qu'il ait une grande maîtrise du français, mais aussi et surtout de l'anglais, car aujourd'hui c'est la langue de programmation. Et, parallèlement, qu'il continue à jouer, pour bien connaître l'univers du jeu.

K : Ouais, faut qu'il soit complet, quoi !

Merci Elysée.

Vous l'aurez donc compris avec cette interview, il y a, dans la plupart des cas, un monde entre la définition théorique et les qualités réellement requises sur le terrain. C'est pourquoi il est important de se déplacer chez les développeurs, car chacun a ses critères de recrutement. Sachez tout de même, d'une manière générale, qu'un bagage scolaire non négligeable vous sera demandé à chaque fois. Il faut plus que maîtriser l'outil informatique, et s'exprimer mieux que convenablement. Enfin, n'hésitez jamais à entrer dans une boîte par la «petite porte». C'est souvent le meilleur moyen d'accéder au poste tant convoité. En effet, par le biais des promotions internes, et en apprenant à maîtriser l'outil spécifique, vous avez toutes les chances d'arriver à votre but. Quand à l'anglais, sa connaissance est désormais une condition sine qua non.

SHOPPING

Voici les revendeurs à contacter si vous désirez faire l'acquisition d'un ou plusieurs accessoires figurant dans ces pages :

Sector V

41, rue de Raedersheim
68190 Ungersheim
Tél : 03 89 83 69 33
Fax : 03 89 48 86 26

Stock Games

13, bd Voltaire
75011 Paris
Tél : 01 43 55 76 45

Destiny Importateur

Grossiste

54, rue de la vanne
68400 Riedisheim
Tél : 03 89 65 90 51
Fax : 03 89 65 90 53

C'est une rubrique shopping très spéciale ce mois-ci, puisqu'elle est en partie consacrée aux accessoires du futur qui seront disponibles d'ici quelques mois dans toutes les bonnes boutiques. Ces extensions étaient présentées à l'E3, le plus grand salon de jeux vidéo qui se déroulait à Atlanta. Ne soyez donc pas étonné si votre magasin préféré ne possède pas encore les accessoires. En revanche, vous pouvez toujours les persuader de les commander.

Brice

Hyper 64



Cela faisait plusieurs mois que le projet était à l'étude, et Blaze s'est enfin décidé à concevoir des manettes pour la Nintendo 64. Chose rare, le design est similaire aux manettes d'origine, puisque l'on retrouve les trois "branches" qui caractérisent les manettes de Nintendo. Les fonctions turbo et ralenti sont disponibles. Autre avantage, la manette est disponible dans sept coloris différents. Mais ce n'est pas tout ! Autour du stick analogique on trouve un cercle en plastique qui fait office de volant.

Prix : environ .200 F
Marque : Blaze

MDS-301 Beta Alpha 612

Sharp aurait pu trouver plus compliqué pour le nom de leur nouveau Mini Disc; heureusement, le nom en question est très simple à retenir : MDS-301. Ce lecteur Mini-Disc a l'avantage d'être compact à tel point que sa taille est proche d'un CD. Même si ce n'est pas le plus léger de sa catégorie, il ne pèse que 160 g. Une télécommande à cristaux liquides et vendue avec, histoire de dire que vous contrôlez la bête avec un seul doigt.



Prix : 1700 F
Dispo : magasins spécialisés

L'arsenal de tueur !



Le Lunar-Rocker Gun (quel nom original !) pour PlayStation et Saturn risque fort de devenir le pistolet le plus intéressant dans les mois à venir.

D'une part parce qu'il possède un look de tueur, mais aussi plusieurs accessoires complémentaires viennent se greffer sur lui.

Tout d'abord, les adeptes de Time Crisis en arcade pourront trouver les mêmes sensations, puisqu'il est possible de brancher une pédale. Ensuite, il est possible de positionner un laser sur le pistolet pour mieux atteindre les cibles.



Prix : N.C.
Marque : Naki

Viiibrrrrattionnn

Nintendo a inventé le Kit Vibration, qui se positionne sous la manette. Sony rétorque avec la manette analogique incluant deux kits vibration. Blaze innove en vous offrant la possibilité de ressentir les secousses au poignet. Il suffit de relier l'accessoire à la manette, et hop, c'est parti ! Vous sentez toutes les secousses dans le poignet.



Prix : N.C.
Marque : Blaze
Dispo : Sector V

Plus pratique tu meurs !



Spécialement venue d'Irlande, cette petite boîte ronde en plastique renferme dix pochettes permettant de ranger vos CD PlayStation, Saturn, voire DVD (et ben oui !). L'avantage, c'est qu'elle est de petite taille et elle se range très facilement dans un sac-à-dos.

De plus, le plastique est assez solide, pour ne pas casser vos galettes de silicium. Ce produit sera bientôt importé en France et sera certainement distribué dans les grandes surfaces et les magasins spécialisés.

Prix : N.C.
Dispo : bientôt

Libre comme l'air !!!



N'avez-vous jamais eu envie de vous installer confortablement dans votre fauteuil pour jouer ! ? Le seul problème, c'est que l'on est toujours obligé de rester les deux mains fixées à la manette.

Heureusement, tout va changer avec l'arrivée du Freedom Pro Controller. Cette manette se divise en trois ! Entière elle s'apparente à une manette classique, mais pouvez détacher les deux extrémités de la partie centrale pour les saisir dans vos mains. A présent vous pouvez jouer une main derrière la tête et l'autre sous la jambe. Bref, un gadget de plus !

Prix : N.C.

Un siège de fou



Conçu spécialement par Naki, pour la Nintendo 64, ce siège est une bonne alternative à ceux qui regrettent que le kit vibration ne vibre pas assez. Là, le joueur peut choisir le niveau de vibration. Il faut savoir que "l'engin" est compatible avec tous les jeux incluant l'option rumble pack. Cet accessoire fait baver, mais nous ne savons ni le prix, ni la disponibilité en France.

Prix : N.C.
Marque : Naki

POUR JOUER AVEC TOUS LES JEUX PLAYSTATION MODIFICATION de votre PLAYSTATION

VOUS MÊME
KIT facile à poser.
Livré avec photo et
notice d'emploi

59 F
port compris

Pour avoir vos jeux imports en **COULEUR**
PACK MODIF
KIT + Cable RGB

129 F
port compris

PAR NOTRE TECHNICIEN
(en 10 min)

138 F

La modification annule la garantie de votre console.

Regardez des FILMS sur votre PlayStation.



CARTE VCD
MÊME SANS MODIFICATION
COMPATIBLE TOUS MODELS
FACILE A INSTALLER

849 F
port compris

2 adresses pour vos modifications

TAÏ YOU VIDEO
44 Avenue d'Ivry
Centre Commercial Oslo
75013 PARIS
Ouvert 7/7j de 10h à 20h

Pour vos commandes :

**FANTASY
GAME**
52 Rue de l'Université
69007 LYON

POUR TOUS RENSEIGNEMENTS un seul numéro
Tél. : 04 72 71 34 44

RD CE

Sega Rally 2

Et voilà ! J'ai recraqué. Non seulement j'ai embarqué Cox sur une énième partie de Scud Race, mais aussi Patrick et Jay, qui ont eu le privilège de bénéficier de ma générosité estivale, et qui ont dû subir une dérouillée à Virtua Formula One : au résultat, on obtient un Cox blasé, un Jay désabusé, un Patrick enchanté, et un Kamel premier... Mais le but principal de notre reportage avait pour nom : Sega Rally II ! L'ÉVÈNEMENT de l'été. Ne manquez pas d'aller l'essayer, vous aurez déjà de l'entraînement lorsqu'il sortira sur la Dreamcast (et croyez-moi, il en faudra). On voulait aussi faire un article sur le Dynamax, espèce d'hybride entre Star Tour et Michael Jackson (présents à Disneyland) : une projection en 3D, avec la salle qui suit les mouvements. Mais ma caméra ne pouvant restituer l'effet de relief (et le cadrage, j'vous dit pas...), ne vous fiez donc pas à ce robot aussi ridicule que Nono, aussi grottesque que Roboz, et aussi niais que le robot de Buck Rogers (bidibididip...). Notez aussi qu'une fois par mois, La Tête dans les Nuages organise des soirées à tarif forfaitaire : 80 francs l'entrée, et tous les jeux à go-go !! Une idée aussi lumineuse que les yeux d'Isabelle (laissez tomber, j'me comprends...).

Kamel



Date de sortie : Dispo

Enfin le voilà. Depuis le temps que je l'attendais celui-là, on peut dire qu'il s'est fait désirer. En disant «celui-là», je pense bien évidemment au plus grand jeu de course automobile avec Daytona USA, je veux parler bien entendu de Sega Rally Championship 98, second opus de la série. Présenté en version Deluxe (c'est-à-dire la borne complète avec l'écran géant), cette version n'était jouable qu'en mode solo, mais cela était provisoire, et des bornes supplémentaires ne vont pas tarder à être livrées, ce qui assurera des modes multijoueurs de folie. Par rapport au premier épisode, L'AM Annex de Sega a su apporter les nouveautés nécessaires pour relancer l'intérêt de ce soft. Ainsi, au lieu de deux voitures, vous aurez accès à six bolides, tous inscrits dans les plus grands rallyes mondiaux. Au programme, Subaru, Stratos, Ford Escort, Corolla, Peugeot 306 et Mitsubishi Impresa. Ces voitures auront des

comportements routiers qui leur seront individuellement propres. Au niveau des décors, plusieurs choses sont à signaler. Premièrement, hormis Scud Race, oubliez tout ce que vous connaissez en termes de graphismes. Sega Rally 2 explose les doigts dans le nez les Racing Jam et autres Dirt Dash avec une finesse de décors, renforcée par des détails jamais vus (les flashes des photos lors de votre passage, les spectateurs qui s'écartent lorsque vous arrivez, les reflets en temps réel des décors sur la lunette arrière)... Au fil des tours, votre voiture se salira peu à peu, et il ne sera pas rare de finir l'étape avec une voiture complètement dégueulasse. Quatre circuits vous seront proposés, avec pour chacun d'entre eux des revêtements bien spécifiques (neige, bitume, boue, etc...). Pour un confort de jeu optimum, Sega a incorporé deux vues différentes (extérieure et au raz du sol), ainsi





que deux modes de jeu (Championship et Practice). Bien que ce tableau semble idyllique, il me faudra tout de même vous faire part de quelques petites faiblesses qui pourront gâcher votre appétit de perfection. Tout d'abord, il est regrettable de constater que le jeu comporte des bugs. Certes, ils sont minimes, mais pour un soft tournant sur Model 3, c'est tout même pas normal. A cela vient s'ajouter une animation qui n'est pas toujours très rapide (seulement pour la vue extérieure), et un décor de fond assez terne par rapport aux décors en 3D. Malgré cela, SR 2 se positionne sans difficulté sur le podium des courses automobiles aux côtés de son grand frère, Scud Race.

Cox



Les Imports

Après un mois de juin avare en bons titres, voilà que débarque toute une floppée de purs hits qui devraient rassasier le plus exigeant d'entre vous au moins jusqu'à la rentrée. Que ce soit Guilty Gear pour la baston ou Thunder Force V pour les shoot them up, nous pouvons vous garantir que vous ne risquez pas de vous ennuyer si vous avez une PlayStation. Par contre, désolé pour les Sega-maniaques, mais il faudra attendre la mi-juillet pour voir des jeux de la trempe de Lunar 2 sortir sur leur bécane. Bonnes vacances à tous, en espérant vous retrouver à la rentrée pour une nouvelle année scolaire pleine de délires, de chocobos, mais surtout pleine de jeux !

Abricot

Guilty Gear

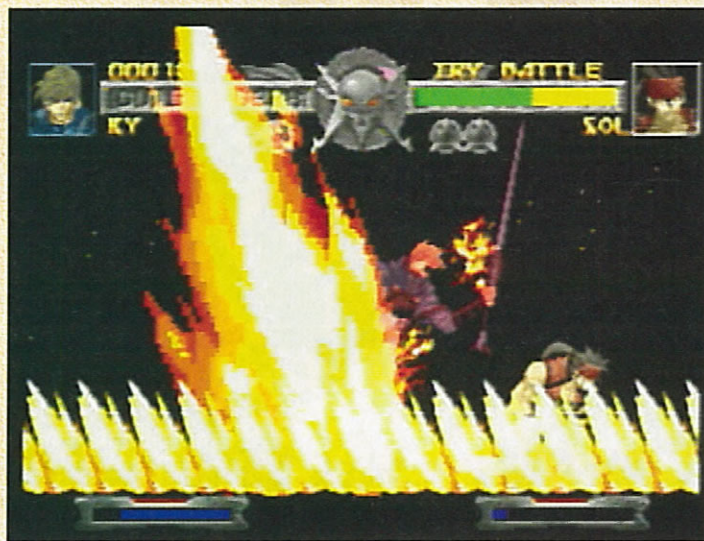
PLAYSTATION - VERSION JAP

Cela faisait quatre mois que j'attendais Guilty Gear. Quatre mois pendant lesquels je n'ai pas arrêté de prendre le chou à Jay et Will en leur répétant qu'une bombe allait voir le jour sur PlayStation. Quatre mois à me demander si la version pirate sur laquelle j'avais joué dans une ruelle d'Akihabara (le quartier de l'électronique de Tokyo) n'était pas une carpe d'avril à la nipponne, aucun magazine français n'ayant parlé du jeu, probablement par manque de photos et d'informations. En clair, quatre mois à trépigner d'impatience et à me faire vanner comme un Jay ou un Kamel à cause d'un soft qui ne voulait pas sortir. Et puis voilà qu'un beau matin, je trouve sur mon tout nouveau bureau en vrai-faux bois contreplaqué une boîte frappée de la mention «Guilty Gear». Soulagé de ne pas devoir finir mes jours à Saint-Anne pour mythomanie, je me précipite dans la salle de tests et me jette sauvagement sur la PlayStation la plus proche en espérant vraiment que ces mois de labeur et de souffrance allaient être récompensés. Et bien croyez-moi ou non, cela faisait bien longtemps que je n'avais pas autant pris mon pied sur un jeu de baston 2D. En effet, tout a été pensé pour que le soft soit le plus instinctif et le plus impressionnant possible, et vos yeux ainsi

que vos réflexes se retrouveront vite mis à rude épreuve. Pour rendre les combats aussi impressionnants, les petits gars de chez ARC System Works, en plus d'imaginer un système de combos dérivé de Killer Instinct qui laisse davantage place à l'improvisation qu'à l'application systématique de schémas à la Tekken 3, ont porté l'accent sur les explosions et autres attaques spéciales, ce qui rend les combats aussi intenses que spectaculaires. Cependant, il me faut mettre un bémol à mon enthousiasme débordant, la subjectivité ayant un peu trop pris le pas sur l'objectivité. Par exemple, Jay trouve l'action trop confuse et considère que le jeu laisse un peu trop la place au hasard. De même, il faut bien reconnaître que si le mode solo est fun, il n'est pas rare de jeter sa manette de rage à cause

d'un perso impossible à toucher, et la possibilité de tuer l'adversaire en un coup gâche un peu le plaisir de jouer. Mais bon, mis à part ces petits détails, je peux vous certifier que ce soft vaut le détour.

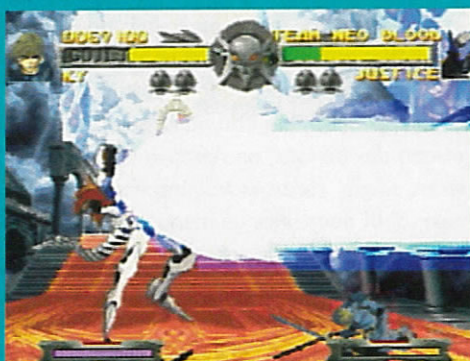
Abricot



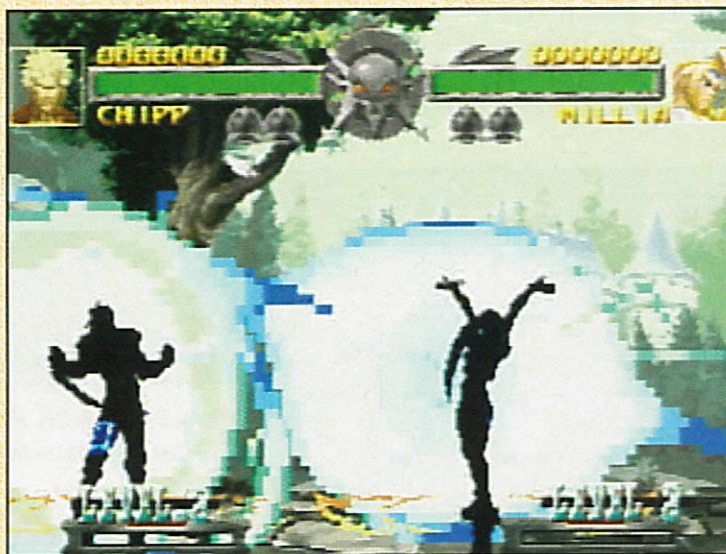
■ Bon, vu qu'il manque un commentaire photo et que je ne peux pas jouer et écrire en même temps, je vais vous parler de mon chien Popi... trop chiant ? Bon, alors je retourne sur Guilty Gear.

Des coups vraiment SPÉCIAUX

Comme tout bon jeu de baston qui se respecte, les combattants de Guilty Gear ont chacun des coups spéciaux de la mort qui tue qui ont tendance à faire mal tant à l'adversaire qu'à vos yeux, lesquels vont devoir faire face à un déluge d'effets de lumière et d'explosions en tous genres. Tout comme pour l'ambiance générale du soft, ils font énormément penser aux productions SNK, ce qui constitue plutôt un gage de qualité.



■ Si vous trouvez cette photo confuse, vous n'aimerez pas Guilty Gear, autrement, courez vous le procurer, vous ne le regretterez pas.



■ Le plus gros défaut du jeu est la possibilité de pouvoir tuer son adversaire en un seul coup.



EDITEUR : PLAYSTATION



Jamais jeu de baston 2D ne m'avait autant plu sur PlayStation. Musique, graphismes, persos charismatiques, j'ai vraiment l'impression qu'ARC System Works s'est basé sur mes goûts pour faire son jeu. Bien évidemment, certains lui reprocheront d'être confus et de ne pas proposer plus de coups ou de combattants, mais moi j'adore, alors...

8/10



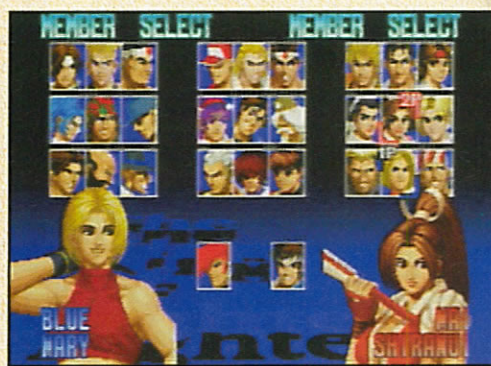
■ On ne se fait pas que du mal dans KOF 97, jugez plutôt !

Etant un des derniers défenseurs du bastion de la baston 2D, perdu au milieu de militants pro-Tekken et autres Soul Blade, il est logique que le passage au crible de King Of Fighters 97 m'incombe. De par ma position de SNK-fan, c'est avec une intransigeance exemplaire et je dois l'avouer une certaine inquiétude que je m'apprête à le tester. En effet, les adaptations SNK sur Playstation sont réputées pour n'être pas toujours à la hauteur, alors qu'elles sont souvent très attendues. Le jeu démarre, attention, 3, 2, 1, Fight ! Pour rentrer dans le vif du sujet, sachez que KOF 97 vous offre le choix entre 29 combattants, dont 7 nouveaux.

Première remarque, l'univers SNK est parfaitement retranscrit, les graphismes sont excellents : colorés, plein de détails, que ce soit pour les stages ou les persos. La maniabilité est sans reproche : les enchaînements et les coups spéciaux se réalisent sans problème. En revanche, si l'animation des persos est bonne, ces derniers semblent un peu rigides, c'est le seul défaut vraiment notable. Cependant, le plaisir de combattre est omniprésent et on enchaîne les parties sans s'en rendre compte, la jouabilité est donc bien là. Le mode de jeu, quant à lui, vous propose de jouer en advanced ou en extra selon que vous préférerez jouer «à l'ancienne» (boules de feu, barre power...) ou à la barbare (power infini, furies à gogo...). Mais je sais que vous vous posez tous la question

primordiale : qu'en est-il des temps de chargement ? Eh bien je vous rassure, ils sont insignifiants lors des changements de combattants (8 secondes) et un peu plus longs entre les stages. Sur ce plan les développeurs ont fait du bon boulot. Au niveau des options, on retrouve les modes team, single, versus et training. En plus de cela, SNK nous offre un menu contenant deux art-books remplis de superbes dessins, ainsi qu'un récapitulatif de la saga des King Of Fighters et des previews, c'est tout simplement jouissif ! En résumé, KOF 97 sur Play, c'est de la bombe, bébé.

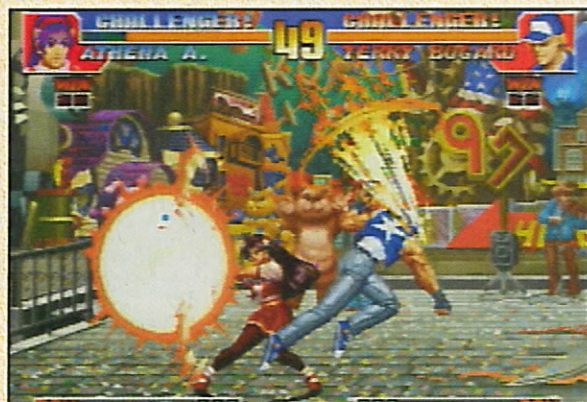
Cony



■ Mai est toujours aussi...Hum, comment dire, heu...Charmante !



■ Frapper une fille ! Et dans le dos en plus ! C'est pas joli ça, Terry !



EDITEUR : SNK



8/10

Beaucoup d'options, d'innovations, un nombre affolant de combattants, de coups spéciaux, de furies, deux modes de jeu différents, des temps de chargement optimisés, des bruitages d'enfer, des graphismes et une jouabilité à toute épreuve font incontestablement de King Of Fighters 97 la meilleure adaptation d'un jeu SNK sur Playstation à ce jour, même si elle reste un ton en dessous de la version Saturn. Vous êtes encore là ? Arrêtez de lire et courez l'acheter !



■ A la vue de cette photo, on aurait presque l'impression que le jeu est beau et fluide, mais ensuite on lit mon texte et on se rend compte que finalement, les apparences sont finalement bien trompeuses.



■ Oh! Une voiture bleue. Elle est belle la voiture, en plus elle est bleue. Alors autant dire que pour une voiture bleue, c'est vraiment ressemblant.

GT 24

SATURN - VERSION JAP

GT 24 est très nul, d'une nullissime nullité (c'est vous dire...). A croire que Jaleco a débauché du personnel de chez Bandai ou Takara, tellement ce jeu fait pitié à voir. A titre indicatif, ChoroQ 3 a des airs de Gran Turismo dès qu'on le compare à GT 24.

Musique, graphismes, animation, nombre de courses et de véhicules, il n'y a vraiment rien qui peut sauver ce titre des abîmes de la médiocrité dans lesquelles son géniteur l'a plongé. Ça saccade, ça pixellise, ça ruine les oreilles d'un Van Gogh, et on pourrait continuer ainsi sur des pages et des pages... mais je me suis bien amusé.

Cherchez pas à comprendre, je n'arrive pas non plus à trouver d'explication rationnelle au plaisir que je prends à jouer sur GT 24. Peut-être est-ce à cause de l'excellente maniabilité des véhicules ou de l'effet de vitesse, ma foi fort bien rendu ? Peut-être est-ce parce

que je suis fatigué et qu'un rien m'amuse ? Non, je sais. C'est juste parce que je n'ai pas acheté ce jeu, et qu'en y jouant uniquement par tranches de dix minutes entre 2 parties de Guilty Gears, j'aurais vraiment eu du mal à m'ennuyer.

Abricot, intrigué...



■ Après la voiture bleue, voici la voiture rouge. C'est la même que la bleue, mais en rouge... ça change tout.

EDITEUR : JALECO



3/10

A mon avis, l'équipe de programmation de GT24 a voulu faire une farce au patron de Jaleco. Ou alors, ils ont été tellement dégoûtés par Sega Rallye et Gran Turismo qu'ils ont décidé de bâcler la réalisation d'un jeu fun et rapide comme un bon jeu d'arcade de la fin des années 80. A tester pour rire, ou à vendre à une vieille grand-mère qui n'y connaît absolument rien aux jeux vidéo.



■ En plus d'être moche, GT24 ne propose que 3 circuits. Tant mieux me direz-vous, comme ça on a pas trop à y jouer.

VENTE PAR CORRESPONDANCE

SUNRISE

14, rue des Messageries - 75010 Paris **IMPORT**

STANDART DU LUNDI AU VENDREDI 10 H / 19 H

PLAYSTATION

- THUNDER FORCE V - JAP
- SOKAIGI - JAP
- KOF97 - JAP
- GUILTY GEAR - JAP
- CRISIS CITY - JAP
- POCKET FIGHTER - JAP
- REAL BOUT SPECIAL - JAP
- LUNAR - JAP
- SLAYERS ROYAL - JAP
- KONAMI WORLD CUP 98 - JAP
- TACTICS OGRE - US
- BREATH OF FIRE 3 - US
- GRAND STREAM SAGA - US
- ROAD RASH 3D - US
- J.MK GRATH SUPER CROSS 98 - US
- MORTAL KOMBAT 4 - US
- ETC...

NEO-GEO (CART.CD)

- FATAL FURY REAL BOUT 3 - CART
- METAL SLUG 2 - CART
- BLAZING STAR - CART

ET EN NOUVEAUTE : METAL SLUG 2 - CD

SUR DEMANDE :

CARTES D'ARCADE

MVS, JAMMA

SATURN

- DRACULA X - JAP
- VAMPIRE SAVIOR - JAP
- ROBOT WARS F FINAL - JAP
- SHINNING FORCE 3 SCENARIO 2 - JAP
- KOF97 - JAP
- SAKURA WARS 2 - JAP
- BAROQUE - JAP
- GT 24 - JAP
- LANGRIVER V - JAP
- SEGA WORLD CUP 98 - JAP
- SOCKER RPG - JAP
- RE-INFORCE - JAP
- PRINCESS MAKER 3 - JAP
- GRANDIA DIGITAL MUSEUM - JAP
- MAGIK KNIGHT RAYEARTH - US
- ETC...

LISTING SUR DEMANDE

MAGAZINES JAP

GARAGE KIT

PORTABLE (raf 97, tekken 3)

ACCESSOIRES (jeu analogique, vibrant, memory card etc...)

Pour commander, nous écrire sur papier libre.

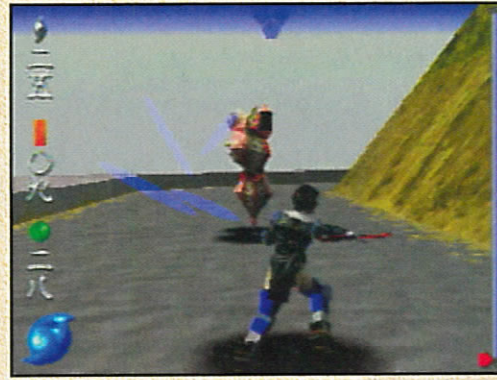
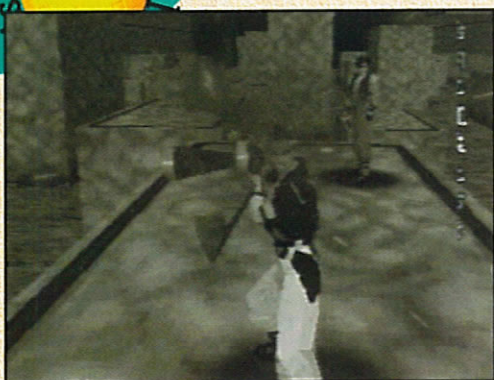
Frais de port : 35 F

Pour les consoles : 100 F

Chronopost : 80 F

Paiement : Chèque, Mandat, CB

TEL : 01.47 70 27 04



SOKAIGI

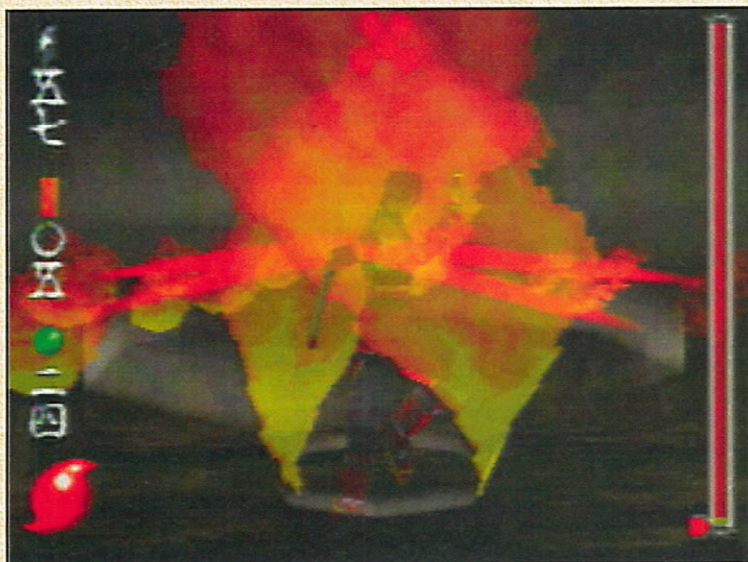
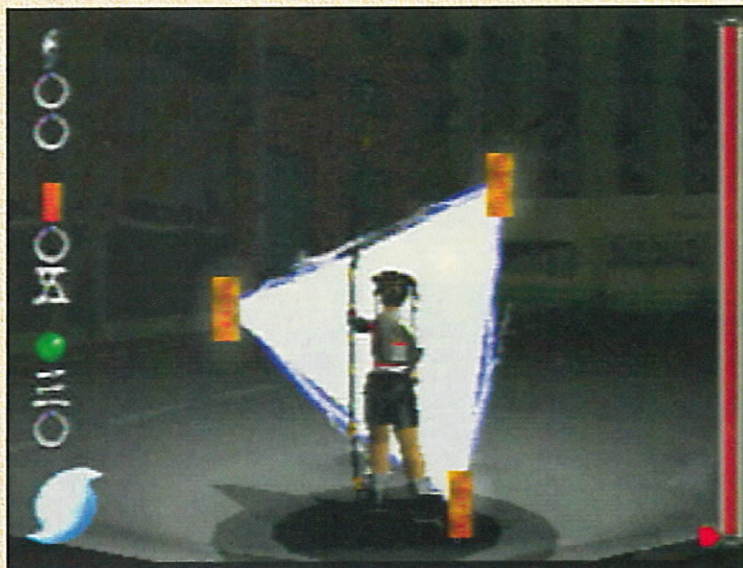
PLAYSTATION - VERSION US

Que les choses soient claires, Sokaigi n'est pas le meilleur titre de Squaresoft. C'est néanmoins une excellente surprise qui, même sans être à la hauteur de mes espérances, va certainement remporter un franc succès auprès des passionnés du style le plus détesté à la rédac' ou de Square en général. Car à défaut d'être un véritable RPG, Sokaigi propose tout de même tous les éléments propres au style : des magies aussi efficaces que splendides, des

armes démesurées (il n'y a qu'à voir l'épée du héros) et une progression s'effectuant dans un scénario riche avec des personnages au passé tourmenté. N'oublions pas la musique qui tue et la durée

de vie plus qu'honnête. Sokaigi a bénéficié de tout ces points positifs, mais aussi des défauts propres à la plate-forme 3D, comme les bugs d'affichage, ou l'effacement de certaines parois...

jeux de combat). Le soft est fluide, et a donc bénéficié d'une bonne animation. Nous n'omettrons pas de signaler les effets de lumière, absolument merveilleux, qui accompagneront vos sorts et vos coups lorsque vous aurez atteint un degré élevé de furie. Les scènes vidéo ne sont pas en images de synthèse comme certains auraient pu le croire (mode oblige); les programmeurs ont au contraire adopté un style de représentation semblable au sublime Soul Blade. Elles sont d'ailleurs quasi-capitales pour le bon déroulement de l'histoire et vous en apprennent long sur les différents événements. Du coup, une bonne connaissance en japonais est recommandée pour bien comprendre le très bon scénario du dernier né de Square. Même si cela n'est pas nécessaire. On peut donc dire au final que Sokaigi est un excellent jeu doté de caractéristiques qui contenteront les amateurs de RPG et de plates-formes. La note sanctionne les graphismes qui avouons-le auraient pu être plus travaillés, et les erreurs d'affichage, qui même si elles sont peu nombreuses, font perdre un peu d'intérêt au soft. Un autre petit regret, on ne peut y jouer au pad analogique. Ce qui aurait grandement amélioré la jouabilité qui est tout de même convenable. Un très bon jeu, mais Square sait faire mieux !



C'est dommage. D'autant plus que certains décors sont vides et ne sont pas magnifiques. C'est en effet le principal reproche que l'on peut formuler à l'adresse de Sokaigi. Néanmoins, une ambiance imparable à la Bushido Blade y règne et fait que l'on en tombe vite accro. A ce propos, on note que l'animation est équivalente dans les deux titres. Les personnages sont en effet diablement bien animés et offrent des postures très réalistes, comme la façon de tenir leur arme (semblable au second opus du plus réaliste des

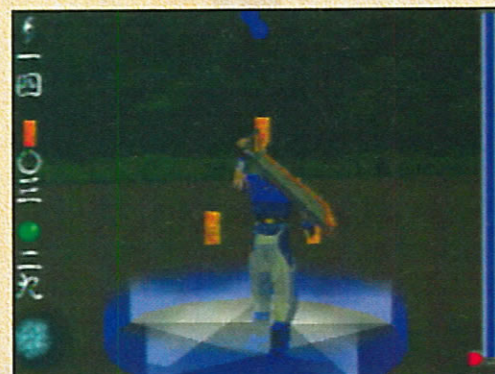


Un PETIT malentendu ?

Sokaigi coûte environ 579 F. Pourquoi un prix si prohibitif ? La simple et bonne raison, c'est que Sony a refusé de distribuer le soft, et par la même de l'exporter. Du coup, Sokaigi ne se trouve au Japon que dans les «convenient stores», d'où le prix relativement plus élevé qu'à l'habitude. Notons que cette mésentente entre Sony et Squaresoft a pris naissance à cause de problèmes de droits musicaux... A suivre...

■ Le système de magies est excellent. Celles-ci sont toujours accompagnées de superbes effets de lumière et de symboles uniques riches de sens ! Notez qu'il y en a un nombre relativement élevé et que même certaines sont cachées !

■ Lorsque votre personnage atteindra l'état ultime de fureur, celui-ci déclenchera une «limite» à la Final Fantasy 7. Elles infligent de lourds dommages aux ennemis. En principe, elles différeront en fonction du temps où vous relâchez le bouton.



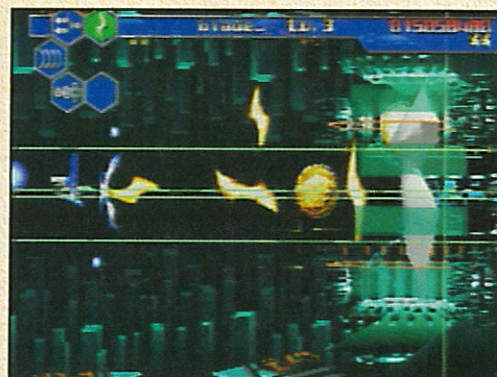
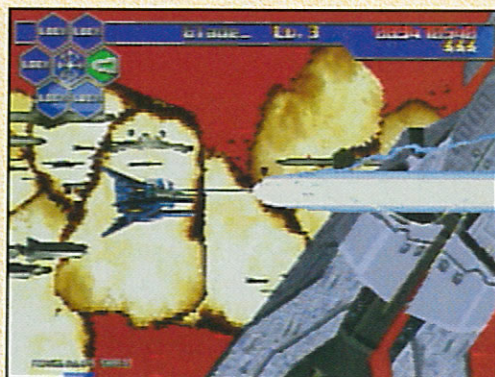
■ Cette photo provient de la plus belle scène vidéo du jeu et vous en apprendra long sur l'histoire. Ce symbole sous le dernier boss est d'ailleurs très important. Dommage que le soft soit en japonais car l'histoire est tout bonnement démente...

EDITEUR : SQUARESOFT



Malgré des imperfections techniques (quelques bugs d'affichage), Sokaigi se révèle intéressant. Un Tomb Raider à la sauce Squaresoft avec une bande-sonore très réussie dans un univers travaillé à la Bushido Blade. Bref, un très bon soft qui séduira les amateurs de RPG, tout comme les amoureux de jeux d'action 3D.

7,5/10



Thunderforce 5

PLAYSTATION - VERSION US



Thunder Force V est le meilleur shoot-them-up sorti à ce jour sur Saturn. Mais sur Saturn uniquement, puisqu'il ne s'avère être que bon sur PlayStation. En fait, je suis tellement déçu que je ne sais même pas par où commencer : les graphismes, le fun, l'animation, tant de petits détails qui font de ce Thunder Force V Perfect System un jeu bon, mais pas exceptionnel. Cependant, il faut relativiser notre déception, car après tout, il est loin d'être mauvais le bougre ! Il ressemble d'ailleurs énormément à son homologue Saturn, ce qui est déjà un signe certain de qualité. Puisqu'on en est au stade des louanges, nous dirons que nous avons affaire à un shoot rythmé, assez difficile (voire impossible en ce qui concerne le dernier boss...)

■ Une véritable honte, malgré les capacités de la console, le dernier boss est toujours aussi moche... et toujours aussi difficile à tuer.

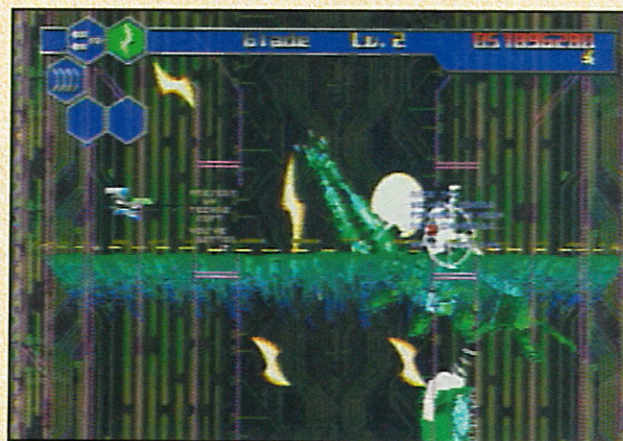
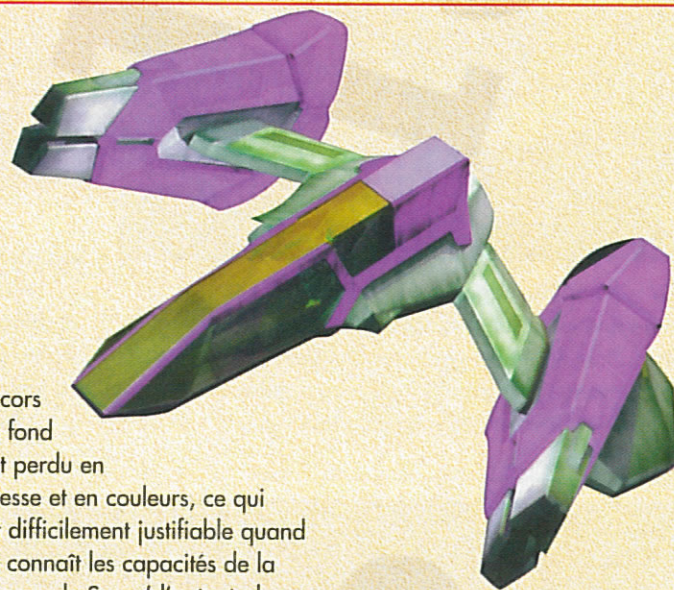
s'emparer de vous, tel le gorille en rut attrapant violemment sa femelle (pour les non-initiés de cette fabuleuse émission qu'est Histoires Naturelles, sachez que ça se fait rapidement et dans la douleur). En effet, je ne sais pas comment les gars de chez Tecno Soft ont fait leur coup, mais Thunder Force V Perfect System a perdu en couleurs et en dynamisme tout ce qu'il a gagné au niveau des effets de lumière et de la 3D. De même, les

pour peu que l'on y joue en mode hard, et exaltant si l'on a jamais joué aux précédents volets. Parce que dans le cas contraire, je peux vous assurer que la lassitude risque de

décors de fond ont perdu en finesse et en couleurs, ce qui est difficilement justifiable quand on connaît les capacités de la bécane de Sony (d'autant plus que ce ne sont ni Takara, ni Bandai qui sont responsables de cette adaptation). Par contre, on ne peut rien reprocher à la bande-son, identique à l'originale, ni même à la maniabilité qui demeure aussi instinctive qu'auparavant. Amis du shoot-them-up, je me dois donc de vous avertir que si vous ne pouvez vous acheter

qu'un shoot cette année, mieux vaut attendre R-Type Delta, qui devrait voir le jour en juillet. Autrement, procurez-vous le soft d'occas', vous serrez au moins sûr de n'avoir aucun remords quand vous le terminerez en moins de 20 minutes.

Abricot

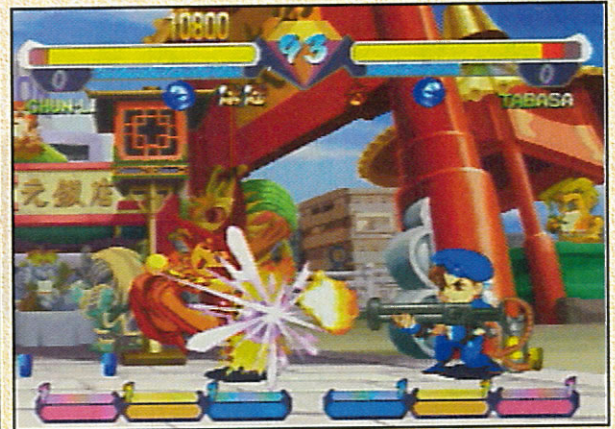


EDITEUR : TECNO SOFT



7/10

Thunder Force V a perdu de sa magie sur PlayStation. Il reste tout de même très bon, mais je me suis nettement moins amusé sur cette version que sur son homologue Saturn il y a quelques mois de cela. Et ce ne sont pas quelques cinématiques en images de synthèse, aussi belles soient-elles, qui pourront me faire changer d'avis. Le fun est là, mais il manque un petit quelque chose qui fait qu'au bout du compte, on se lasse assez vite ce qui constitue pourtant sur Saturn LA référence en la matière.



Pocket Fighter

PLAYSTATION - VERSION US

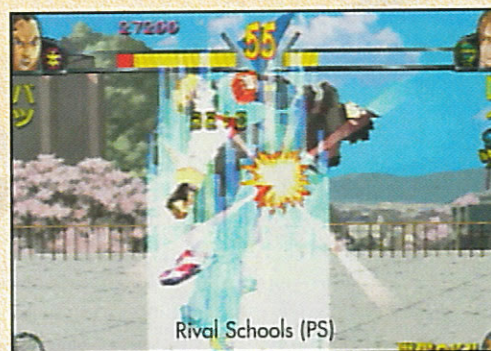
Capcom nous gratifie une fois de plus d'un excellent jeu de baston. Excellent, mais pas technique ni sérieux, car le point fort de Pocket Fighter est sans aucun doute son sens de la dérision. Ce soft a en effet été conçu dans un esprit de bonne humeur, avec un bon nombre de coups spéciaux aussi hallucinants qu'hilarants. Vous n'avez qu'à constater les furies de Felicia ou de Tabasa... Délirant vous dis-je. De plus, on ne peut que louer la réalisation. Le look Super Deformed va comme un gant aux combattants de Street Fighter, et on ne peut s'empêcher de sourire lorsque l'on découvre pour la première fois les bouilles sympathiques de Zangief, Dan ou Gouki. Les graphismes sont exemplaires, les couleurs sont ravissantes et l'aspect humour frappe une fois de plus

dans les décors, avec notamment des animations «débiles» à l'arrière de l'écran. On constate également la présence des persos des différents jeux de Capcom dans les fonds d'écran. Autre aspect réjouissant, les coups spéciaux sont un véritable bonheur d'humour, de beauté mais aussi d'énormes clins d'oeil aux productions Capcom. On retrouve à ce propos Megaman, Jill Valentine, Rolento, Demitri, Sasquatch, Kappa, June... L'animation lors des combos est ultra-fluide et on peut constater que le tout bouge bien. Aucun ralentissement ne sanctionne l'action, ce qui est une règle chez Capcom. La bande-son est bien sûr dans l'esprit des



anciens épisodes de Street, les voix digitalisées d'excellente facture et toujours dans l'esprit du soft, délirantes ! Je ne peux vous conseiller qu'une chose : procurez-vous ce jeu au plus vite, car c'est un pur bonheur d'y jouer, et on ne refuse jamais une partie grâce au gameplay exceptionnel et à l'excellente jouabilité (qui a été simplifiée au maximum, un bouton pour les pieds, un autre pour les poings, et enfin le dernier pour les attaques spéciales). N'oublions pas la démo jouable de Rival School, qui promet d'être LE jeu de baston.

Jay



Rival Schools (PS)

EDITEUR : CAPCOM



Ce soft est une cure de bonne humeur. Non seulement, il est technique et défonnant, mais en plus il est attachant et délirant. Bref, c'est celui qu'il vous faut pour passer de bonnes soirées entre potes. Notez l'excellente idée d'incorporer la démo jouable de Rival School, qui s'avère excellent et qui sera à n'en pas douter la surprise baston des prochains mois. Un excellent titre, donc !

8/10

Dark Messiah

PLAYSTATION- VERSION JAP



Une magnifique cinématique en images de synthèse donne d'entrée le ton de Dark Messiah. Le dernier né de chez Atlus va être gore et angoissant. Et effectivement, dès les premières minutes de jeu, on se retrouve plongé dans un jeu à l'atmosphère glauque et oppressante fortement inspirée de celle de Resident Evil 2. Puisqu'on est dans les comparatifs, sachez que les déplacements s'effectuent

de la même manière que dans Killeak The Blood (un vieux Doom-like sorti quelques mois seulement après la sortie officielle de la PlayStation) et que le principe des écrans fixes lors des phases de réflexion est carrément pompé sur Myst. Les graphismes ont leur style bien à eux, puisque rarement jeu PlayStation aura été aussi laid et sombre.

En fait, Dark Messiah est un titre moyen, mais étant donné que les textes sont en japonais et que dans ce genre de soft tout repose sur le scénario, je vous conseillerai plutôt d'attendre une éventuelle sortie en version US.

Abricot

EDITEUR : ATLUS

5/10

Yakia

PLAYSTATION- VERSION JAP



Yakia Nightmare Project est un RPG à réserver aux adeptes du genre. Mais attention, quand je dis adeptes, il faut comprendre gros toxico qui se shoote jour et nuit au rêve et à l'aventure et qui doit jouer à tout ce qui sort sur sa bécane s'il ne veut pas se trouver en manque. Des rêves, vous aller vous en prendre plein la tête, puisque la trame de l'histoire tourne autour de drôles de cauchemars, réminiscences d'événements passés, qui hantent ponctuellement le héros au fil de l'histoire. Par contre, niveau aventure, vous risquez d'être déçus puisqu'il ne

se passe rien de bien palpitant sur l'île sur laquelle vous échouez. On avance, on rencontre un monstre, on le tue, on ouvre un coffre, on rêve, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'une de vos mains tombe maladroitement sur le bouton power tandis que l'autre insère avec une rapidité déconcertante Guilty Gear dans la console... un peu comme si Yakia n'était qu'un cauchemar à rapidement oublier.

Abricot

EDITEUR : ASK

3/10



Super Robo Taisen F

SATURN-VERSION JAP

Super Robot Taisen F est un jeu qui n'est vraiment pas fait pour le commun des joueurs. En effet, pour apprécier à sa juste valeur n'importe quel épisode de la série, il faut correspondre à 3 critères : tout d'abord, il ne faut pas être trop exigeant vis-à-vis des graphismes très 8 bits lors des déplacements sur la carte, et

d'avantage 16 bits lors des combats de mechas. Ensuite, il faut aimer les mechas, ça peut servir dans un soft dont le principal intérêt est de pouvoir jouer avec toutes les boîtes de conserve intergalactiques qui ont bercé notre enfance. Finalement, il faut aimer les T-RPG (il faut aussi posséder une Saturn, mais je me suis dis

que ce n'était peut-être pas la peine de vous le signaler directement...). Ca fait peut-être beaucoup de conditions, mais je peux vous assurer que si vous remplissez ces 3 critères, vous passerez des heures et des heures d'amuse-

ment dans une atmosphère un peu niaise, mais tellement unique que je ne saurais trop vous conseiller, peut-être pas de l'acheter, mais au moins de trouver un moyen pour l'essayer.

Abricot

EDITEUR : BANDPRESTO

6/10

Cow boy Be-Bop

PLAYSTATION-VERSION JAP



gilet à franges (bref, presque aussi ring' que Jean-Marie) et je me retrouve devant un shoot dont les graphismes sont à l'œil ce qu'un massage thaïlandais est à votre... Enfin vous me comprenez.

Kamel

Cow Boy BeBop ! Ah, ah, ah, ah, ah, ah, ah, ah, ah !!! Pardon. Je ne recommencerais plus. Au début, j'avais destiné ce jeu à l'impitoyable rubrique de Francky Fracass... Mais il s'est avéré que ce soft n'était pas si mauvais que ça. Attention, j'ai pas dit qu'il

était bien. Seulement, être la daube du mois, ça se mérite, Mōssieur. Et là, comme on a affaire à un shoot them up aux allures d'Albator juste très moche, je vous préciserai simplement que ce jeu n'est pas incontournable. C'est une espèce de Starfox pixelisé à

mort, avec des angles de caméras foireux. Alors moi, je suis déçu, parce que je m'attendais à voir un gars qui porte des santiagos et un



EDITEUR : BANDAÏ

3,5/10

Quarante balles !! C'est le prix, en moyenne, que vous aurez à débours, dans notre pays, pour acquérir des magazines étrangers dans les magasins spécialisés. Grâce à nous, ainsi qu'à notre prix forfaitaire (et ridicule) de 25 francs, vous allez, une fois encore, être informés de ce qui se raconte ailleurs. Au fait, si pendant vos vacances, vous voyez votre mag préféré figurer dans une quelconque revue de presse, pensez à nous informer. Surtout si vous allez au Japon, et que vous réussissez l'exploit de croiser le Chocobo avec un exemplaire de Consoles News entre les plumes : ça fera des souvenirs pour Abricot.

Kamel et Abricot, vos dévoués serviteurs (jusqu'à un certain point...)



Electronic Gaming Monthly

4 \$ 99. J'étais bien content d'acheter ce numéro sur place, persuadé de faire une économie digne d'un commercial de la classe de notre Jean-Marie... Finalement, vous me multipliez ça par 6, ça vous amène à trente balles. Résultat de l'économie : dix francs ! J'ai vraiment assuré comme Jean-Marie... Allez, on entre dans le vif du sujet. La première chose qui saute aux yeux avec cette couv', c'est qu'on a vraiment l'impression que Jay a soudoyé leur rédac' chef : du Parasite Eve pleine page, avec le logo Squaresoft en énorme.

C'est normal, un dossier entier est consacré à ces développeurs de talent. Et puis avec la sortie prochaine d'FF VIII, c'était un peu obligé. Après moult hésitations, j'ai décidé de vous faire part de la bonne réputation qu'on s'est forgés aux States : dans une rubrique consacrée à l'actualité internationale, notre drapeau tricolore figure en bonne place. Il y est conté la mésaventure d'une jeune marseillaise qui, alors qu'elle était au volant, a entendu son tamagotchi sonner. En «mère» consciencieuse, elle s'est précipitée sur sa bestiole. Bilan : un

cycliste mort (sic), et un autre blessé grièvement... Bon, on se décontracte, et on passe aux tests :

- Cardinal Syn : 6 / 10
- Forsaken : 6 / 10
- Gran Turismo : 9 / 10
- Grand Theft Auto : 6,5 / 10
- The Granstream Saga : 7 / 10
- Jersey Devil : 5,5 / 10
- N2O : 7,5 / 10
- Tomba : 7,5 / 10
- VR Baseball'99 : 6 / 10
- World Cup 98 : 7 / 10
- X-Men vs Street Fighter : 5,5 / 10
- Burning Rangers : 7,5 / 10



GamePro

Ah ben celui-là, au moins, il était distribué gratuitement à l'E3. C'est toujours ça de gagné. La plupart des dossiers sont d'ailleurs consacrés à ce salon. Normal, vous me direz, puisqu'il s'agit de la plus grande exposition de jeux vidéo du monde, et elle a lieu chaque année aux USA. Ah, les Américains, faut pas trop les forcer pour en faire des patriotes... Et puis vu que je vous rabache à chaque fois que ces mags sont bourrés de pub, il serait juste de dire que celle-ci fait

parfois preuve d'énormément d'originalité et d'humour. Ainsi, pour Duke Nukem, on voit une galerie de personnages collectionnant les tares, avec cette question en dessous : Are You Duke Enough ? (êtes-vous assez Duke ?) J'vous jure, y'a des jours, les héros sont fatigués, il suffit de voir les papys de la pub Blasto... N'ayant pas une politique très axée marketing, ce n'est pas dans nos pages que vous pourrez le vérifier; mais promis, juré, si j'ai de la place en News, je vous la

montre. Et puis la couverture, vous avez remarqué ? Mortal Kombat 4. Ben nous, on l'a en test. Alors je zieutte, et je vous balance les notes :

- Forsaken : 3,5 / 5
- Tekken 3 : 5 / 5
- Blasto : 4 / 5
- Einhänder : 4,5 / 5
- Deathtrap Dungeon : 3,5 / 5
- SF Rush : 2 / 5
- Grand Theft Auto : 2 / 10





Gamest

Vous le savez maintenant, Gamest est LE magazine spécialiste de l'arcade au Japon. Alors dès qu'un hit est attendu, vous pouvez être sûrs que l'on va vous matraquer la tête à coup de photos impressionnantes et de commentaires élogieux sur ce qui deviendra la borne indispensable de toute salle d'arcade qui se respecte. Là, les hits, ce sont Street Fighter Zero 3 et Street Fighter Ex2. Alors si vous voulez

en prendre plein les mirettes avec des photos inédites toutes plus belles les unes que les autres, vous savez maintenant où il vous faudra chercher. De même, si vous avez faim de tous les coups de Fatal Fury Real Bout 2 ou de Bass Angler (un jeu de pêche on ne peut plus intéressant de Konami), des dossiers complets vous donneront l'essentiel de ce qu'il faut savoir pour devenir le maître des salles obs-

cures. Un peu périmé, mais toujours aussi impressionnant, un long article sur Star Gladiator 2 vous en révélera un peu plus sur l'esthétique des combos du futur hit de Capcom. Il y a aussi plein de pubs pour des jeux PlayStation et Saturn, mais je pense que vous en avez un peu rien à foutre...



Weekly Famitsu

Toujours à la pointe de l'actualité, Weekly Famitsu nous entraîne ce mois-ci dans les coulisses des PlayStation Awards '98, une cérémonie très pompeuse à l'occasion de laquelle Sony a décerné divers prix. L'éditeur en a aussi profité pour annoncer sa nouvelle gamme de jeux Platinum. Pour ne pas tomber dans une énumération exhaustive de tous les titres présentés lors de la soirée, sachez simplement que Bio Hazard 2 et Gran Turismo sont entrés dans la

gamme Double Platinum, et que Tekken 3 s'y installe directement à peine 3 mois après sa sortie, ce qui les rend accessibles à toutes les bourses... nippones malheureusement. Autrement, on a droit à un dossier bien épais sur Final Fantasy VIII, qui nous en apprend davantage sur le scénario et sur le making of de Leviathan, une invocation qui a fait son apparition dans FF V et qui évolue au fil des épisodes. On a également droit à tout plein d'infos sur les jeux en pré-

paration, mais ce n'est pas la peine de vous en parler ici, puisque nous vous en touchons un peu plus que deux mots dans les News. Mais place aux tests :

- Lunar Silverstar Story(PS): 7/10
- Perfect Golf 2 : 7,5/10
- Sankyo Fever Pachinko Simulation 3 : 7/10
- Frogger (hi ! hi !) : 4,5/10(hi ! hi !)
- Kitchen Panic : 6/10
- Super Speed Race 64 : 5/10



The PlayStation

Dans la lignée de Weekly Famitsu, The PlayStation parle également des PlayStation Awards '98, et présente un dossier sur FFVIII. Mais à la différence de Weekly Famitsu, The PlayStation met l'accent sur les différences entre FFVII et FFVIII. Vu le stade de développement de ce dernier, vous comprendrez aisément que l'on ne tire pas grand chose du dit comparatif. Mais bon, ça paraît d'une bonne intention. Puisqu'on est

dans les dossiers, TP a eu la super bonne idée d'en faire un sur ChoroQ Boat (ouais ! super ! Je viens d'apprendre que je pourrai jouer avec un sous-marin bleu, merci TP !!), ainsi que sur les combos facilement réalisables des derniers jeux de baston comme Tekken 3, Dead Or Alive, Street Fighter Zero 2 et The King Of Fighters'97. Puisqu'il n'y a toujours pas de notes dans ce magazine et qu'il faut bien étancher votre soif de

connaissances, nous avons décidé de vous parler des jeux les plus attendus par les jeunes nippons. Dans l'ordre décroissant, nous avons :

1. Dragon quest VII
2. Star Ocean Second Story
3. Atelier Marie Plus
4. Brave Enfencer Musashiden



Goemon,
pour changer
d'hair*.



MYSTICAL NINJA STARRING GOEMON

Amateur de sensations fortes, ce message s'adresse à toi. *Mystical Ninja Starring Goemon*, n°1 des ventes au Japon, crée l'événement : l'intrépide ninja aux cheveux bleu parle enfin anglais ! Tu vas pouvoir te plonger avec délectation dans l'univers médiéval japonais assaisonné à la sauce Manga ! Lieux somptueux, énigmes, transformations, vues isométriques... Goemon est un savant cocktail de jeux d'aventure, de rôle et de plate-forme... A consommer sans aucune modération.



GAME BOY



INFOS KONAMI :
08 36 68 16 15 (2,23f/min)



FINAL FANTASY VIIITM

ファイナルファンタジーVIII

Quel plaisir d'être testeur parfois. Non, franchement je pense ce que je dis... Ecoutez, rien que la perspective de faire un dossier complet sur le futur Final Fantasy 8 procure le sentiment à la fois d'être privilégié et celui d'un intense plaisir. En effet, Squaresoft a enfin décidé de « lâcher le morceau » tant attendu. A Console News, on aime les jeux vidéo (Ndc-Non ??..!), et nous savons que vous attendez depuis des mois et des mois les premières images de ce titre. Du coup, nous avons pensé faire un dossier où vous découvrirez ce qui s'annonce comme le plus grand jeu de la PlayStation (les nouveaux persos, les changements par rapport au précédent opus, et un bon nombre d'images). Histoire de régaler vos rétines à peine remises des bombes du style FF 7 et Xenogears. Bref, assez de bla bla, passons aux choses sérieuses !

Nom :Final Fantasy VIII
Conception :Squaresoft Japan
Distribution :Square
Nb joueurs :1
Style :RPG
Sortie Nippone :Noël 98
Sortie Américaine :Été 99
Sortie Européenne :Rentrée 99

Réalisé par Jay



Actuellement, je ne pense pas me tromper en disant que Squaresoft, avec Namco, est le meilleur programmeur de jeux vidéo sur PlayStation. Et pour cause, tous leur titres (pour les amateurs de RPG) sont inoubliables. Il n'y a qu'à citer Final Fantasy VII, Final Fantasy Tactics, Xenogears, Parasite Eve ou Soukaigi pour que les hordes de fans commencent à pleurer de joie, ou même entonnent les mélodies épiques de tout ces jeux. Car chez Squaresoft, intérêt rime avec qualité. En tant qu'humble testeur fan de RPG, je pense que ce n'est plus à prouver... Pourtant, Squaresoft veut une fois de plus démontrer sa puissance. En effet, Final Fantasy VIII est quasiment fini. Du calme plat, on passe à l'avalanche d'informations. Il est d'ailleurs impossible de vous décrire l'état de joie profonde dans laquelle nous avons été tous plongés en découvrant les quelques images de la

future référence en matière de RPG. Il n'y a qu'à voir le gain graphique par rapport à la dernière mouture. Le mode de visualisation des personnages a changé, et il ne sera plus question d'une représentation en mode SD, mais de persos au look «manga». Les héros ne seront plus les mêmes, donc exit Cloud, Tifa et autres Barret. En effet, on aura droit à une myriade de nouveaux persos pour une histoire originale et indépendante de la série. Certains ont été présentés lors d'une interview de Tomoyuki Takechi et de Hironobu Sakaguchi (Président et vice-Président de Squaresoft Japon), les heureux papas de la série Final Fantasy, Secret Of Mana et autres Chrono Trigger. C'est ainsi que le joueur retrouvera Squall Leonhart, 17 ans un perso assez proche de Cloud. Celui-ci se révèle froid, sans pitié, inexpressif, solitaire. Bref, le parfait mercenaire au lourd passé...

A l'inverse on trouve Laguna Loire, un homme de 27 ans, journaliste de profession, qui contrairement à Squall possède un grand sens de la justice et des valeurs. Néanmoins, c'est un excellent combattant grâce à sa formation de soldat. Le Shitan de FF 8 en somme (perso de Xenogears). Tetsuya Nomura (chargé du design des persos de FF 7 et de Parasite Eve) a signalé aussi une fille du nom de Zelle. Elle possèdera des boomerangs et devrait aussi faire partie des personnages principaux de l'histoire. Physiquement, elle ressemble étrangement à Tifa; quant à son arme, vous avez tous reconnu le style de Yuffie. Un autre protagoniste ressemblant à Jackie (de Virtua Fighter) devrait aussi faire partie de l'équipe, tout comme un chien-loup aux attributs de Red XIII. Bref, même si les personnages changent, on sent une omniprésence des habituels «cha-

Non, ce décor ne fait pas partie des nombreuses scènes vidéo d'une qualité irréprochable, mais ce n'est qu'un petit exemple des graphismes magnifiques du prochain soft de Squaresoft.

racter made in Squaresoft». Toutes ces informations sont bien entendu à prendre avec des pincettes, car elles sont susceptibles de changer avant la sortie, qui est pourtant prévue pour Noël au Japon. Une fois de plus, nos «voisins» aux yeux bridés bénéficieront de la merveille avant tout le monde. Votre connaissance sur le sujet sera complète quand je vous aurai parlé de la beauté des

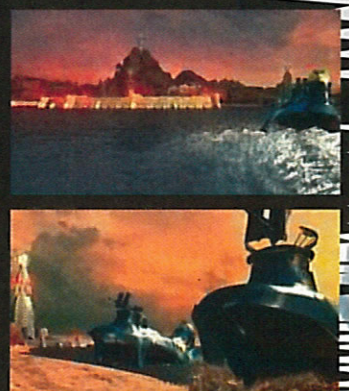
Scènes Vidéos

Avant



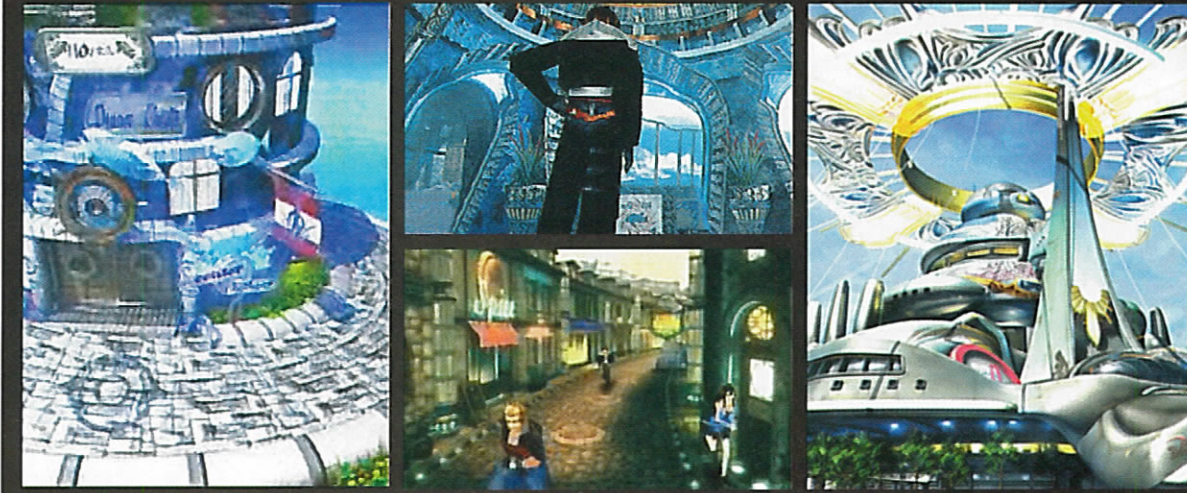
Une fois de plus, Squaresoft devrait étonner ! Après la plus grosse claque en images de synthèse, j'ai nommé la fin de Final Fantasy 7 et les plus beaux persos dans Parasite Eve, Square promet de faire encore plus fort. En effet, les infatigables programmeurs travaillent actuellement à l'achèvement de sa présentation, qui promet les plus belles scènes cinématiques vues à ce jour sur console. D'après Sakaguchi, celle-ci présentera un débarquement exceptionnel sur les côtes d'une tour; pendant que quelques membres de votre groupe repoussent la défense, vous Squall Leonhart, vous vous infiltrerez dans la tour principale et réactivez un radar. Malheureusement, ce processus déclenche le «réveil» d'un robot qui commence à vous poursuivre. Comme vous n'êtes pas de ceux qui se laissent faire, vous combattez le robot et vous le réduisez en boulons. Puis vous réembarquez à bord de votre sous-marin et repartez vers... SURPRISE !! On va pas tout vous dire non plus ! Ah, j'oubliais, cette partie du scénario est ENTIEREMENT en images de synthèse et dure relativement longtemps. Incroyable, un combat contre un boss en images de synthèse, de la pure folie !!

Après



Environnement

L'univers de FF 8 est très riche et conviendra à tous les amateurs de mangas. Vous n'avez qu'à regarder les quelques photos illustrant cette phrase... Vous n'avez pas reconnu un petit air de «Xenogears»? Moi si... ce qui n'est pas pour nous déplaire, vu que Xeno est actuellement la référence incontestée en matière de RPG. On sent également une forte inspiration puisée dans les mangas pur style nippon genre Dragon Ball Z. Bref, un environnement qui vous plongera dans l'histoire en un clin d'oeil !



images de synthèse. Celles-ci réaliseront tout de même l'exploit de supplanter celles de Parasite Eve et du précédent épisode (dur, dur) grâce à Maya, qui n'est autre que le nom du programme sur lequel planche Square jour et nuit pour nous sortir des scènes vidéo d'une rare qualité. Bref, les fans de Square seront aux anges, tout comme les autres, car il n'est pas déplacé de dire qu'FF 8 s'annonce comme le futur meilleur jeu de la PlayStation.

Jay

C'est vrai que la femme du soft ressemble étrangement à Tifa. Même caleçon noir, même tee-shirt blanc moulé, même physique craquant et même frimousse. Seule petite différence, Zelle à l'inverse de Tifa, ne tapera pas au poing, mais avec une sorte de boomerang, et elle portera une espèce de cape bleue.



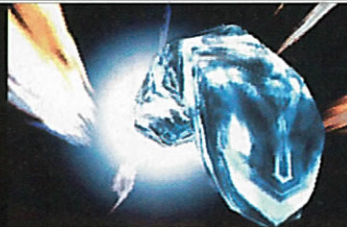
Final Fantasy

Chronique d'une Légende

La série Final Fantasy remonte maintenant à bien longtemps. Imaginez : 10 ans que des petits chevaliers se battent contre les forces du mal au travers d'une histoire extraordinaire. 10 ans que ces mêmes guerriers chevauchent l'animal le plus reconnu de la galaxie : le Chocobo. Ah, Nostalgie ! Débutée sur Game Boy avec Final Fantasy Adventure, la série s'est en tout enrichie de 11 épisodes, dont 4 sur la portable de Nintendo, 3 sur la reine des consoles (la Super Famicom), et bientôt deux sur PlayStation. Mais n'oublions pas les jeux tirés de la licence : Chocobo No Donjon et Final Fantasy Tactics tous deux sortis sur la bécane de Sony. Bref, la série FF n'a pas fini d'étonner, et ne réussit qu'à provoquer une simple chose chez tous les joueurs qui ont eu le «malheur» de passer des années lumières de nuits blanches pour espérer trouver toutes les magies, vaincre tous les monstres cachés, découvrir toutes les parcelles des scénarios : l'admiration !



Invocation



Voici LA particularité de la série Final Fantasy, qui le différencie de tous les RPG... les invocations des dieux. Souvenez-vous de celles de Final Fantasy 7, vous pouvez le constater ça n'a plus rien à voir ! Croisons les doigts pour retrouver Bahamut !

Magies

Comme dans tout RPG qui se respecte, et à fortiori dans Final Fantasy, la magie tient une place importante. C'est ainsi que vous retrouverez les habituels glace, foudre, feu, terre... On pense que Square ne changera pas son système de materia qui, quoi qu'on en dise était excellent dans FF 7, même si sa prise en main n'était pas immédiate.

→ GLACE



La magie de glace sera aussi au rendez vous. Comme pour le feu, elle est impressionnante et montre la réelle puissance de la 32 bits de Sony concernant les effets de transparence et de lumière.

→ FEU



Le feu sera bien entendu présent. C'est marrant, le sort sera beaucoup plus beau que le Ifrit de FF 7, imaginez donc celui-ci dans FF8...

→ Foudre



La foudre fera également partie des sorts de base. Comme pour les autres, les effets visuels accompagnant la magie sont tout bonnement bluffants !



Fantasy 7, un vrai bonheur... Final Fantasy 8 bénéficiera bien évidemment de ces invocations. Voici quelques clichés de Leviathan, comme vous

De FF7 à FF8

A noter absolument



Oui, je sais, les deux softs semblent être issus de deux époques différentes, et pourtant ces deux bijoux n'ont que deux ans de différence. Comme quoi, ce domaine a pris un essor incroyable ces dernières années. Regardez les deux Leviathan, rien à voir. Jetez un coup-d'oeil aux photos comparées.... Ce sont exactement les mêmes sorts dans les mêmes situations : celles de gauche proviennent de FF 7, alors qu'à droite elles sont tirées d'FF 8. Bref, ce huitième opus va mettre une énorme claque à tout ce qui s'est fait, se fait et se fera sur console.



Incroyable mais vrai : Squaresoft va jouer une fois de plus au père Noël en plein milieu de l'année. En effet, les petits joueurs avides que vous êtes pourrez se régaler en plein mois de Juillet. 1) grâce à la fabuleuse prochaine petite merveille Brave Fencer Musashiden 2) parce que dans le même



emballage, vous retrouverez une démo (normalement) jouable de Final Fantasy 8 avec à la clé, la fabuleuse présentation du soft. Bref, guettez le mois

de Juillet car à mon avis, on va une fois de plus s'en prendre plein les yeux !

Le jeu comportera souvent des décors de cette qualité. Il est utile de noter que le sous-marin près du récif sera votre premier moyen de transport. Une seule chose reste néanmoins un total mystère : pourra-t-on chevaucher le chocobo, animal légendaire de la série ? Espérons que oui !!



Il paraît Que :

- 30 protagonistes auront le privilège de rejoindre votre équipe. Parmi eux, on retrouverait Cid et un chocobo. Selon des rumeurs tenaces, le joueur pourrait même trouver Ramza Beoulve équipé de tous les sorts du fabuleux FF Tactics... Mais le plus fort, c'est que Sephiroth serait caché et viendrait avec vous, à l'exemple de Mao dans Chrono Trigger (meilleur RPG de tout les temps-avis perso) à la suite d'un combat mouvementé.

- Le système de magie n'a pas encore été défini, malgré les informations que vous avez pu lire jusqu'ici dans ce dossier. Les programmeurs hésitent en effet entre conserver le système des materia du septième opus, et celui de Sokaigi (selon les objets que vous trouverez au cours de l'aventure). A mon avis, il serait fort judicieux de garder les materia.

- Le jeu tiendrait sur 5 CD, qui eux-mêmes contiendraient une centaine d'heures de jeu et plus de 3 h 30 de séquences cinématiques.

-Le scénario n'étant pas définitif, certains se permettent de donner leur version des faits. A savoir que certaines cellules de Sephiroth ne seraient pas mortes et auraient conçu un monstre capable de dévaster la planète. Square a en tout cas confirmé le scénario, que nous vous dévoilons dans l'encart «une aventure encore obscure...»

-Une nouvelle invocation jusqu'ici inconnue des possesseurs des Final Fantasy devrait faire son apparition.

-Un rapport existe entre FF 7, Xenogears et FF 8. La relation serait contenue en 5 mots : «Le tueur de dieux». Dans Xenogears, inutile de rappeler la double personnalité de Fey. FF 7 y fait clairement allusion à un moment... Jetez un coup d'oeil au scénario de FF 8, visiblement ça se vérifierait !!!

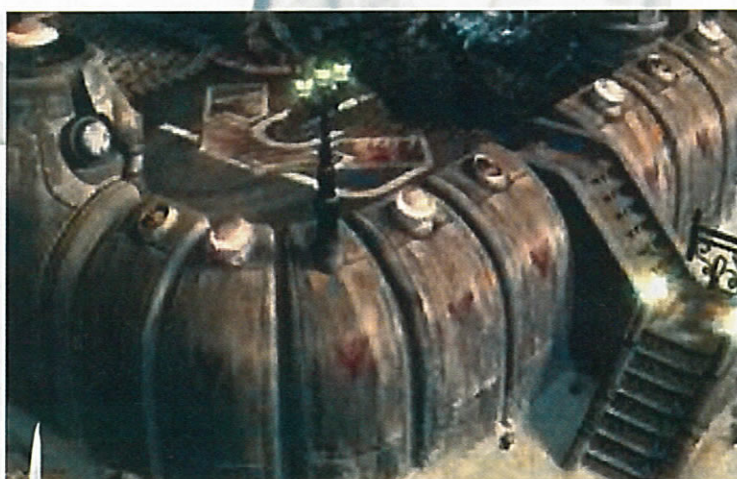
-Les programmeurs de FF 8 seraient d'ores et déjà en train de s'attaquer à la suite en un épisode 9. Le plus incroyable, c'est que Square nous a déjà annoncé la sortie de cette suite : le 9/9/99. On ne peut faire plus simple pour marquer la fin du siècle...

- La manette vibrante de Sony serait compatible avec FF 8. On y ressentirait des secousses lors des combats...

- Les petits jeux (Snowboard, motos, course de chocobo...) seraient conservés dans cet opus, mais la réalisation serait revue à la hausse !

Une aventure encore obscure !

Concernant le scénario, Square a laissé filtrer peu de choses, et la trame principale reste pour le moment assez obscure. Seule petite chose connue de la presse, c'est le méchant. Une sorcière immortelle se réincarnant constamment, et qui un beau jour décide de s'attaquer au monde de Final Fantasy. Du coup, quand cette vilaine mégère se fâche, elle devient monstrueuse, et a comme projet de détruire la planète. En se servant des cellules des persos du précédent opus (dont Sephiroth), elle crée un personnage nommé «le destructeur de dieux». L'histoire étant donc de réunir tous les dieux afin de pouvoir accumuler tout leur pouvoir, ce qui permettra d'invoquer l'ultime dieu... Chut, on ne va pas tout dire quand même. Néanmoins, vous pouvez constater que l'histoire est classique, mais efficace. Elle sera en plus rendue intéressante par la personnalité ô combien travaillée et complexe des protagonistes. Plus de détails dans les futurs numéros de Console News.



Pour clôturer ce dossier, nous dirons que les graphismes du jeu seront révolutionnaires et devraient propulser FF 8 au sommet des charts.



Le gunblade sera l'arme de Squall (le héros). Comme vous pouvez le constater, celle-ci possède un design très soigné. Il est utile de noter qu'elle est issue de Yoshitaka Amano, le «character design» de Final Fantasy VIII. Le Gunblade n'est qu'un exemple de son talent, pour le reste sachez que cette même personne a déjà à son actif des productions Squaresoft comme la série des Final Fantasy et Parasite Eve. Merci à FX de m'avoir rappelé ce petit oubli !

EXPRESSION LIBRE

La rubrique où l'on ouvre sa



**Kamel
ouvre sa G...**

Am, stram, Infogrames. C'est magique ! Notre présence à l'E3 aura été l'occasion de confirmer que le problème évoqué dans l'expression libre du dernier numéro était bel et bien personnel. Car aussi vaste que fut le salon, il était inévitable que l'on rencontre des gens d'Infogrames. Et là, ô surprise (mais pas trop tout de même, parce qu'on s'en doutait un peu), nous ne sommes tombés que sur des personnes gentilles, ouvertes, bref, professionnelles. C'est sur ce dernier mot que Mlle Rosique m'a justement fait des reproches : nous défendre n'avait, pour elle, rien de professionnel. Mais que penser d'une attachée de presse qui décide arbitrairement de boycotter un groupe de publications et qui fait son possible pour nous empêcher d'avoir accès aux titres édités par sa société ? Faudrait voir à ne pas inverser les rôles... Mlle l'attachée de presse est donc désormais vexée, en plus d'être en colère. Voilà pourquoi nous ne devons pas espérer un seul instant recevoir un titre tel que Heart of Darkness. Et ce, malgré tout ce que peuvent penser des personnes telles que Mlle Catherine Louvier, pourtant supérieure hiérarchique de celle que l'on a déjà beaucoup trop citée, mais qui est malheureusement en place à Lyon. Dans une affaire comme celle-ci, on est tout de même en droit de se demander qui y perd le plus : Infogrames, qui à cause d'une attitude individualiste négative voit son image se ternir, ou C.News, qui ne recevra plus les jeux en officiel, mais que beaucoup de moyens légaux nous permettent d'obtenir; ou bien encore vous, lecteurs de Consoles News, qui visiblement ne méritez pas d'être informés ? A vous d'en tirer vos

propres conclusions... Mais apprenez tout de même qu'Infogrames n'y est pour rien, et que le seul reproche à leur faire se situe sur le choix de cette attachée de presse. Sachez, à Lyon, que les moyens sont nombreux pour entrer en contact avec nous, et que notre

porte vous est toujours ouverte, comme il en avait été convenu à Atlanta avec Mlle Louvier, qui fut tout simplement charmante. A bon entendeur, je vous salue bien.

Kamel KHEMILI
Rédacteur en chef adjoint

**Jay
ouvre sa G...**

En tant que journaliste à qui devait revenir le test de Heart Of Darkness, je me permets de prendre la parole, même si mes supérieurs se sont largement étendus sur la question le mois précédent. Mlle Rosique, il est fort dommage de réagir de la sorte, même si litige il y a eu envers vous. Franchement, je ne comprends pas l'intérêt pour une société comme Infogrames de boudier un magazine de la presse spécialisée. C'est vrai, pensez-vous à la répercussion que cette affaire va avoir auprès de nos lecteurs ? Nous, personnellement nous n'avons que faire de Heart Of Darkness, même si ce soft représente certainement le plus gros jeu de cet été, mais quel besoin de sanctionner nos lecteurs ? Ils n'y sont pour rien, et je trouve ça vraiment dom-

mage de ne pas nous avoir envoyé le soft. Néanmoins, je tenais à informer ceux qui nous lisent que Kamel, Jean Marc et moi-même avons tenté maintes et maintes fois de régler le problème... Mais Mlle Rosique n'a eu que faire de nos explications, qui n'avaient pour seul et unique but que de vous présenter un test complet de Heart Of Darkness. Je peux vous assurer en tout cas, que cela ne nous empêchera pas de faire le test au mois de septembre. Même si cela nous frustre de ne pouvoir faire l'éloge du génie d'Amazing Studio à cause d'une attachée de presse fermée, butée et sans aucun sens du professionnalisme. Merci à Kamel qui m'a laissé cet encart pour crier mon indignation.

Jay

**Farid
ouvre sa G...**

J'ai une mauvaise aventure à vous raconter : je possède une Saturn et, un jour, j'ai vu le jeu qu'un ami m'avait conseillé : Crypt Killer, un jeu de shooting-gun. Il m'avait dit qu'il était super niveau jouabilité et réalisation. Je l'ai acheté au prix de 349 F (à sa sortie). J'y ai joué... 5 minutes... J'ai fait la G... pendant 12 semaines. Je l'ai revendu à Score Games, et là, le prix de reprise était de 110 F,

soit 349 divisé par 3,14. Voilà pourquoi je voulais pousser un coup de G... sur Konami. Eh oui, c'est Konami qui a fait cet affreux shooting-gun. (NdKamel : la suite de la lettre n'étant qu'une succession de délires concernant la conception du titre, du style : "... ils ont dû bien picoler quand ils l'ont fait... ", je me permets d'interrompre le coup de G.. de Farid ici).

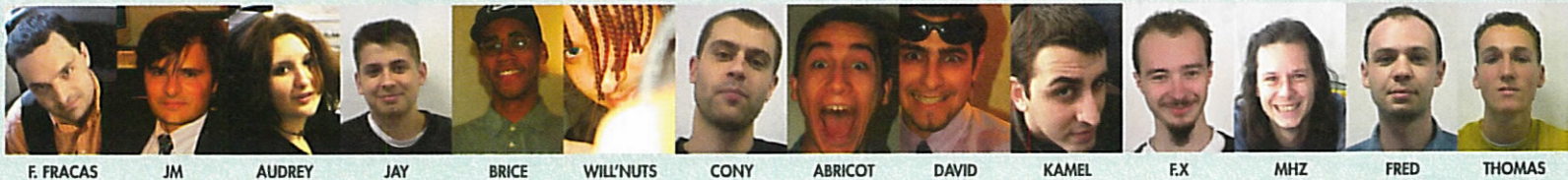
Farid (93)

**CETTE RUBRIQUE EST LA TIENNE !
Alors ouvre ta «gueule»
et écris-nous !**

CONSOLES.NEWS@WANADOO.FR
OU
CONSOLES NEWS/EXPRESSION LIBRE
48 bd Pasteur 75015 Paris


LES tests

MOYENNE DU MAG 68%



PLAYSTATION MEN IN BLACK

Quel dommage qu'un film aussi bon donne naissance à un jeu aussi médiocre. Encore une licence bâclée. Les mouvements des personnages font vraiment mal à voir. Seuls les décors sauvent l'ensemble du jeu.



65%

Men In Black est une daube sans nom. Comment faire un telle ignominie à la PlayStation. Quand je pense qu'un magazine l'a qualifié de « tueur de Resident Evil ». ... Enfin, tout le monde a le droit à l'erreur. Mais là, ils avaient quand même tout faux car à part les graphismes, on peut dire que le reste du soft déplaît. Remarque pas la peine de s'étendre sur le sujet vu que vous n'y jouerez pas.



30%

Men In Black n'avait déjà pas été une référence sur PC, il ne fallait pas s'attendre à ce qu'il en soit autrement sur Play. Alors si vous êtes du genre à apprécier les attrape-couillons que sont les produits dérivés, vous vous jeterez dessus. Mais ça n'est pas raisonnable.



50%

MOYENNE REDAC. 48%

PLAYSTATION KULA WORLD

Un jeu de réflexion en 3D innovant avec de bonnes idées (des gélules aux pouvoirs étranges, entre autres...), une animation sympa (sauf quand le ballon tombe dans le vide) et une infinité de labyrinthes plus tor-dus les uns que les autres. Amis des casse-têtes, ce jeu est pour vous.




85%

Kula World se veut être un jeu de réflexion aussi drôle qu'original, mais il n'est ni original, ni drôle... au bout d'une heure tout du moins. Et comme ce genre de soft est censé se caractériser par une durée de vie exemplaire, vous comprendrez pourquoi je vous le déconseille.



65%

Kula World est un très bon jeu qui vous fera passer d'agréables soirées cet été si vous ne pouvez sortir entre potes. Le nombre de missions est correct et on s'amuse bien. Bref, que demande le peuple ?



90%

MOYENNE REDAC. 80%

PLAYSTATION SPICE WORLD

Ma petite voisine de 5 ans va probablement adorer ce jeu, vu qu'elle est fan des Spice Girls. Pour cette raison, le jeu vaut 80%. Par contre, mon voisin du dessus, grand amateur de Death Metal et de techno hardcore devant l'éternel, a très peu de chances d'apprécier comme il se doit le Spice Power. Pour lui, le jeu vaut 15%. Moi, j'aime le death, la techno hardcore et les Spices Girls, mais je peux pas blâmer les éditeurs qui profitent de la passion d'autrui. Alors je dois sévir, même si je dois avouer m'être pris au jeu le temps d'une après-midi.



55%

Comme si elles n'avaient pas assez de lunes, les 5, non pardon, les 4 filles dans le vent (pour moi, c'est à prendre au second degré) se lancent dans les jeux vidéo. Tout comme pour leur musique (j'avais me faire des amis...), rien de révolutionnaire. Alors si vous avez une petite soeur, ou un grand frère boutonneux, ou même un grand-père aussi vicelard que Patrick, offrez-leur.



12%

Un tueur doit toujours rester objectif mais là, Sony dépasse les bornes ! Même un fan n'appréciera pas ! Imaginez que le documentaire inclus dans le jeu n'est même pas décomposé en plusieurs parties ! On est l'obligé de se "taper" un film de 25 minutes sans pouvoir l'accélérer, en anglais non sous-titré, de surcroît ! Quant au jeu, je préfère largement jouer à Parappa ou Bust a Groove.



10%

MOYENNE REDAC. 25%

PLAYSTATION ALUNDRA

Alundra est loin d'être un jeu décevant. Le scénario est digne d'un Zelda, il vous tiendra en haleine pendant une cinquantaine d'heures. Seule la réalisation est en dessous de ce que l'on aurait pu attendre d'un jeu Playstation. L'influence des consoles 16 bits se fait encore sentir.



87%

Ca y est, la Playstation tient enfin son Zelda ! Notez cependant qu'Alundra est plus dur, certaines énigmes sont vraiment à se cogner la tête dans les murs et il faudra vous armer de patience pour en venir à bout. Les graphismes auraient pu être plus travaillés et l'angle de vue mieux étudié (il faut parfois contourner la perspective pour trouver des objets invisibles à l'écran). Mis à part ça, le jeu bénéficie d'un intérêt et d'une durée de vie immenses et c'est bien là le principal.



91%

Alundra est un excellent jeu d'aventure qui scotchera un bon nombre de fans. La réalisation peut sembler un peu terne par rapport aux dernières productions (un certain Xenogears...), mais il faut reconnaître le fort potentiel du produit ! La durée de vie est satisfaisante, l'aventure mystique est recherchée. Bref, le Zelda de la Playstation !



87%

MOYENNE REDAC. 88%

PLAYSTATION BLAST RADIUS

Les effets de lumières et les explosions de Blast Radius sont absolument superbes, mais cela ne suffit pas à faire un bon jeu. On s'ennuie à mourir ! Le gros problème vient du fait que les ennemis vous passent sous le nez en permanence sans que vous puissiez vraiment les locker. De toute façon, lorsque vous arrivez à vous positionner derrière l'adversaire, vous shootez comme un malade, un point c'est tout. La stratégie a peu d'importance et les ennemis ne sont pas assez nombreux... embêtant, pour un shoot.



78%

J'aime bien les vaisseaux spatiaux et les poursuites à 360°, mais l'intérêt de Blast Radius me paraît assez limité. Je crois qu'il vaut mieux attendre patiemment la sortie de Colony Wars 2.



75%

Il est clair que ce jeu est un ton en dessous de Colony Wars (alors que le numéro 2 arrive), pourtant la maniabilité est bonne et les vaisseaux, ainsi que les explosions, sont bien réalisés. Cependant les niveaux sont trop vastes, les différents paramètres du vaisseau difficilement décelables à l'écran, et l'on rencontre peu d'ennemis. Quand je dis « rencontrer », je ne peux pas être plus proche de la vérité, car suivre un ennemi relève de la prouesse. En bref, on s'ennuie. Dommage, car le jeu est plutôt bien réalisé.



70%

MOYENNE REDAC. 74%

PLAYSTATION WRECKING CREW

Il est difficile de suivre la route, tellement les circuits sont tarabiscotés, hyper colorés et remplis de détails, mais une fois que l'on connaît les raccourcis et les bonnes trajectoires, ce jeu peut être sympa à plusieurs (préparez de l'aspirine quand même).



70%

- « Ouuaah, génial ! Tu as ressorti ta SuperNintendo...
- Non.
- Ah, bon... c'est un jeu Playstation. » C'est la réflexion que j'ai eue quand j'ai vu le jeu pour la première fois. Oubliez vite pour nous concentrer sur autre chose.



35%

Ce jeu est affreux !!! Les graphismes sont pixellisés à mort, même si Cony dit le contraire ! Cela fait maintenant plus d'un an et demi que le soft est en chantier, et il n'a pas progressé. Au bout de dix minutes, je ne vais plus vite mal à la tête car la caméra a du mal à suivre le véhicule. Le mode deux joueurs relance l'intérêt, mais soyons honnêtes, la Playstation nous a habitués à mieux.



70%

MOYENNE REDAC. 58%

PLAYSTATION ROAD RASH 3D

Ce volet de Road Rash est vraiment décevant. Même si l'ambiance peut-être éclatante, elle devient ennuyeuse, d'autant plus qu'il n'y a pas de mode deux joueurs.



69%

Road Rash 3D est une grosse déception ! On pensait que les programmeurs pouvaient nous pondre un jeu aussi rapide que Moto Racer en y ajoutant l'esprit de Road Rash, malheureusement ce n'est pas le cas. Nous sommes très loin du résultat escompté, les persos sont grossiers, tout comme les graphismes. Electronic Arts n'exploite pas le réel potentiel de la Playstation.



75%

Road Rash était un must sur 3DO. Avec le temps, lui non plus n'a pas su résister aux sirènes de la 3D. Le résultat, c'est que la troisième dimension n'apporte rien de plus au jeu, elle aurait même des effets secondaires, puisque le mode deux joueurs a disparu. A oublier !



50%

MOYENNE REDAC. 64%

A consulter avant d'acheter ...

HIT du mois PLAYSTATION COLIN MAC RAE RALLY

Colin McRae Rally est une excellente simulation où on s'éclate et où le plaisir de conduite est immédiat, sans jamais s'amenuiser. On s'éclate toujours, notamment grâce à une excellente réalisation et une jouabilité démoniaque. Jouez-y à l'analogique et vous ne pourrez plus vous en passer !



93%

Si les graphismes ne sont pas excellents, le jeu a l'avantage d'être rapide et de proposer une maniabilité impeccable. Ajoutez à cela 5 vues parfaitement jouables procurant de réelles sensations (surtout les vues intérieures), 48 circuits répartis dans 6 contrées, des effets sur la carrosserie (dégâts, boue...) et vous comprendrez que nous sommes devant un grand jeu de courses. Cependant, l'absence de concurrents enlève du fun et classe le jeu un ton en dessous de Gran Turismo.



89%

Sans pour autant innover, Colin McRae Rally est un bon jeu de course qui plaira aux amateurs de rallye. La jouabilité se rapproche du grand Sega Rally, les graphismes sont honorables, enfin la durée de vie est assurée par plusieurs circuits et par un mode deux joueurs.



86%

MOYENNE REDAC.
89%

N64 BIO FREAKS

Avec Bio Freaks, on a maintenant la preuve que la Nintendo 64 n'est pas faite pour les jeux de baston. Graphismes, animation, musique, rien ne nous montre que l'on se trouve sur une 64 bits, si ce n'est un certain effet de flou et des polygones pas toujours très bien gérés. Retournez plutôt sur Fighters Destiny, au moins lui, il est fun...



58%

Bio Freaks est un jeu de combat assez convenable. Malgré une bonne ambiance, les combats manquent de pêche, et le nombre de combattants est limité. Cependant, quelques détails sont intéressants : les personnages peuvent voler et se servir de leurs armes, tout comme de leurs poings.



80%

Bio Freaks. Quelle tromperie !! Ce titre n'a rien de bio, et ne rapportera certainement pas de fric (ah, ah, ah !). Les persos n'ont pas un sou de charisme, et les coups laissent penser qu'ils souffrent de rhumatismes. C'est pas encore ce titre qui va révolutionner le genre sur N64.



40%

MOYENNE REDAC.
59%

PLAYSTATION AZURE DREAMS

Il semblerait que la tendance actuelle soit aux Chocobo no Fushigina Dungeon. Il est donc logique que, dans cette bataille, Konami lente de tirer son épingle du jeu. L'aspect général est correct et se rapproche de Suikoden. L'intérêt, lui, est discuté. Je trouve que ce système : j'achète des armes pour aller frapper des monstres qui me donneront de l'argent pour acheter des armes, et ainsi de suite, devient vite lassant. De plus le soft a un défaut majeur : si vous mourez, c'est le retour à la case départ ! Dommage, car le titre proposait des innovations intéressantes.



75%

Avec Azure Dreams, Konami nous pond un RPG difficile à l'intérêt discuté pour la majorité des joueurs. Les musiques sont vraiment belles et certaines idées, comme celle d'élever des monstres afin de les faire combattre à vos côtés, apportent une touche d'originalité au jeu, mais le fait de devoir recommencer l'aventure au début à chaque fois que l'on meurt devient très rapidement énervant. A titre de comparaison, je préfère Chocobo No Fushigina Dungeon, même s'il est tout en japonais.



73%

Azure Dreams est un petit RPG à la sauce Chocobo. Mais de la part de Konami, on pouvait quand même s'attendre à mieux. Surtout quand on sait qu'ils sont capables de faire un jeu comme Metal Gear Solid... En plus, à chaque fois que vous perdez, il vous faut tout recommencer. Vite décourageant !!



75%

MOYENNE REDAC.
74%

PLAYSTATION WARGAMES

J'aime beaucoup les jeux de stratégie, et celui-ci me paraît en être un bon. Les missions sont assez nombreuses et diversifiées. Quelques innovations et une destruction massive à la Command & Conquer (ou Warcraft revu à la baisse) en font un jeu original.



85%

A ma première impression au moment où l'on m'a annoncé le titre du jeu, je m'attendait à voir un jeu bourré de stratégies, d'options en tout genre, un type de C&C quoi ! Mise à part le jeu que j'ai pu découvrir et quand même géniale et comme je dit, dans un wargame perdre ou gagner c'est juste une question de neurone c'est ce qu'on appelle l'intelligence...



85%

Cette production présente un concept nouveau, elle propose un aspect stratégique, proche de la série des Desert Strike, mais le mode de jeu est d'avantage orienté shoot'em up. Ce soft regorge de bonnes idées, telles que la possibilité d'incarner les humains, ou les machines au travers de 32 missions (soit 64 au total), ou encore la possibilité de jouer à deux avec un écran split à la diagonale. De plus, les véhicules sont nombreux et très bien réalisés.



86%

MOYENNE REDAC.
85%

HIT du mois PLAYSTATION CIRCUIT BREAKER

A mon humble avis, Circuit Breaker n'est pas aussi beau que Micro Machines V3, mais il a un gros avantage par rapport au titre de Codemasters. Les vues sont mieux gérées, et la caméra dynamique se positionne toujours de manière à vous élargir le champ de vision. On anticipe mieux les virages, contrairement à Micromachines, où l'on doit impérativement connaître les circuits sur le bout des doigts.



85%

En tant que clone de Micro Machines V5, Circuit Breaker se devait d'être rigolo à jouer. D'ailleurs, il est tellement fun que Franky Fracass l'a oublié chez lui alors que nous étions en plein bouclage, ce qui a eu pour effet de nous mettre à la bourre, alors que pour une fois nous étions dans les temps. En plus, les graphismes sont vraiment beaux et le mode solo assez intéressant. Bon, dis ! Qu'attendez-vous pour vous le procurer ?



88%

Ce jeu s'inscrivant directement dans la lignée de Micro Machines est une bonne surprise. Il est très maniable, rapide, les circuits sont nombreux et variés et l'on peut conduire plusieurs véhicules. En revanche, le mode deux joueurs, consistant à ne pas se faire sortir de l'écran, ne me plaît pas du tout, un écran split serait préférable pour ne pas casser le rythme des courses. Un bon jeu néanmoins !



85%

MOYENNE REDAC.
86%

PLAYSTATION CRIME KILLER

Voilà un jeu taillé sur mesures pour les keufs en herbe (dont je ne fais pas partie). Le principe est d'intercepter et de détruire tout ce qui n'obéit pas aux règles. Ce jeu a plusieurs atouts : la possibilité de conduire 3 véhicules différents, une bonne maniabilité, et une réalisation générale très correcte. Néanmoins, le principe reste le même tout au long du jeu et devient lassant : un jeu à réserver aux bourrins infatigables, donc !



72%

Crime Killer est encore un jeu de caisses qui mettra vos dons d'exterminateur à rude épreuve. Bon, les développeurs, ce serait bien de nous renouveler le genre, car si on ne se fait plus bluffer par les suites à rallonge, faudrait voir à ne pas nous prendre pour des billes en changeant juste le nom.



68%

Crime Killer n'est peut-être pas le hit du mois, néanmoins on se laisse prendre au jeu. Les graphismes sont moyens, mais l'animation reste correcte. On peut lui reprocher d'être un peu trop répétitif, car les missions se ressemblent un peu. Toutefois, à deux on s'éclate comme des fous. Un jeu à conseiller aux bourrins de première.



82%

MOYENNE REDAC.
74%

PLAYSTATION DEAD OR ALIVE

Beau et technique, Dead Or Alive devrait rapidement conquérir le cœur de tous les amateurs de baston. Mais je vous laisse lire le test de Cox pour en savoir plus.



88%

Après le tourbillon Tekken 3 qui, il faut bien le reconnaître commence à me saouler grave, il fallait un autre soft digne de relayer le désir de frapper comme des brutes. Dead Or Alive semble avoir pris le relais, puisque ça fait au moins trois semaines que je me fends la poire dessus. Attention, on ne peut pas dire que ce soft brille par sa réalisation... néanmoins, les prises sont démentielles et le mouvement des attributs féminins... sidère.



82%

Je suis désolé mais je n'accroche pas à Dead Or Alive. Le jeu est superbe graphiquement en haute résolution, mais je n'accroche pas ! Je n'aime pas les impacts des coups et la jouabilité à la Virtua Fighter. En outre, on ne peut pas lui reprocher d'être technique. Il requiert un temps d'adaptation plus important par rapport à un soft comme Tekken.



87%

MOYENNE REDAC.
85%

HIT du mois PLAYSTATION TOMBA

Tomba. Ou Tombi, puisque ce titre changera de nom en Europe. En tout cas, ce jeu est tout sauf Dombi. Mi-RPG, mi-Plates-formes, vous évoluerez dans un monde de porcs, pour récupérer votre bracelet... Agréable, fun, et relativement innovant, ce titre est une bonne surprise.



70%

Un petit jeu de plates-formes original aux graphismes moyens, mais rempli d'innovations et de trucs marrants. Les phases RPG peuvent plaire aux fans, personnellement je m'endors...



77%

Mes frites sont en train de refroidir, alors je vais faire vite. Tomba n'est pas super beau, mais il est original. Le mélange RPG-plate-formes est vraiment réussi, et seuls mes goûts personnels m'empêchent d'apprécier pleinement ce jeu à sa juste valeur.



80%

MOYENNE REDAC.
76%

PLAYSTATION S F RUSH

Alors là, désolé mais NON ! Ce jeu ne vaut même pas le prix d'un CD vierge, et ils voudraient qu'on l'achète ? Il est lent, laid et injouable. Alors, quel est l'intérêt de sortir une pareille m... alors que de véritables hits sont disponibles ? Eh bien justement, l'intérêt est là : profiter de la voie ouverte par Gran Turismo et autres Colin McRae pour se placer sur un créneau porteur et se faire plein de sous ! Heureusement, je suis là pour bannir définitivement ce genre d'abjection de nos écrans. DIE !



15%

La version Nintendo 64 n'était pas terrible, mais sur PlayStation c'est une catastrophe. On a toujours autant de difficulté à faire tourner les véhicules ! Les graphismes sont affreux, et l'effet de brouillard censé masquer le clipping est très mal réalisé. San Francisco Rush n'a pas lieu d'être sur PlayStation après les exploits d'un titre comme Gran Turismo.



50%

Ah, qu'il est bon de rire parfois. Le monde est si gris, si terne. Heureusement que San Francisco Rush est là pour détendre l'atmosphère. Que celui qui ne rigole pas en jouant à SFR me jette la première pierre. Nul.



40%

MOYENNE REDAC.
33%



Men in Black

Après le film, le dessin animé et les prestations rapologiques discutables de Will Smith, c'est au tour de la Playstation de subir l'assaut des MIB's. Contrairement à beaucoup, je n'attendais pas spécialement ce jeu, mais j'espérais néanmoins qu'il se révélerait comme une bonne surprise... Une bonne blague oui... Que ceux qui attendaient un jeu de la trempe de Resident Evil se calment et se rassoient très vite car les MIB's ne supportent sur aucun plan la comparaison avec les agents du RPD. Vous voilà prévenus !

Après avoir subi les différents écrans de présentation, vous vous retrouverez dans la peau de Will Smith vêtu de net et de blanches baskets, mais sans lunettes. Car en effet, celui-ci n'est encore qu'un simple flic new-yorkais aux prises avec un gangster dont les caractéristiques sont hors du commun (des terriens). Après avoir exploré le premier bâtiment et désamorcé la bombe, vous pourrez vous lancer dans une folle chasse au Roswell, qui se ponctuera par une rencontre avec l'agent K. Ensuite, vous assisterez à votre recrutement chez les MIB's. Une fois au Q.G., vous aurez le choix d'incarner l'agent J, K ou L, vous pourrez également choisir votre armement et vous entraîner au tir.

MIB : Manque Inévitablement son But

Qu'en est-il du jeu en lui-même ? Les graphismes sont corrects mais trop sombres, on ne s'y situe pas toujours très bien. Les angles de vue sont peu variés, on oscille entre caméra de surveillance et vue d'hélicoptère. Il est donc souvent pénible de suivre l'action tellement les sprites sont petits. L'animation des persos est si lente et saccadée que se déplacer devient vite un calvaire, et leur agilité lors des



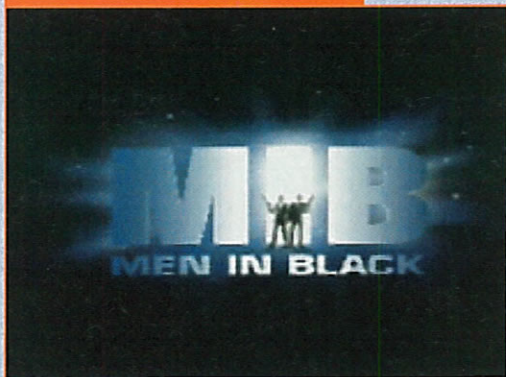
phases d'acrobaties est celle d'un hippopotame cul-de-jatte rassasié. La prise en main est loin d'être instinctive et la maniabilité est exécrable : il faut se trouver, au millimètre près, sur l'objet à examiner ou la poignée de porte à ouvrir. Les combats sont confus et inintéressants, les collisions de sprites insupportables : on reste souvent coincé contre un mur à se faire défoncer. Ajoutez à cela une liberté de mouvements quasi-inexistante, un système de jeu très rigide avec des énigmes à résoudre avant de passer à l'étape suivante (à la manière d'un jeu PC) et une foultitude d'indices inutiles. Vous comprendrez alors que nous sommes proches du désastre. Pour couronner le tout, l'ambiance graphique et sonore ne sont même pas flippantes... SNIFF. Je l'aime bien Will, mais là je

préfère oublier. Faites comme moi, fixez la lumière rouge et... FSSH !

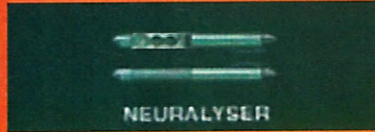
Cony



Il vous faudra bien observer les alentours pour découvrir des indices, souvent inutiles...

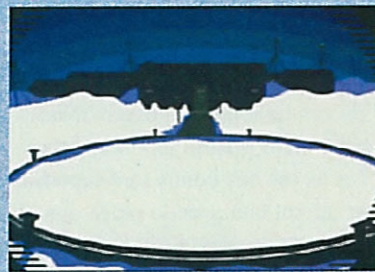
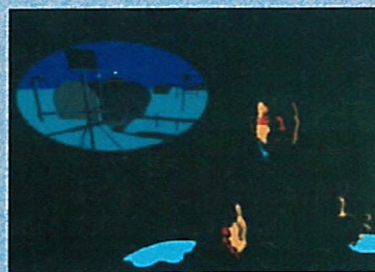


L'ARSENAL qui fait MAL



Dès votre arrivée au Q.G. des MIB's, vous aurez tout loisir de tester et de choisir votre arme dans un arsenal des plus barbares. La plupart de ces armes sortent tout droit du film. Elles se différencient par leur poids (certaines vous empêchent de courir), leur puissance et la vitesse de l'impact. En revanche, leurs effets ne sont pas aussi nuancés (surtout pour les plus puissantes) et aboutissent souvent au même résultat.

Les écrans de transition (BIDONS)



Que ce soit pour expliquer les objectifs de missions, pour illustrer les événements ou votre déchéance, vous aurez droit à des écrans en pseudo cartoon, très laids. Ces images sont décalées par rapport au jeu et contribuent, elles aussi, à en casser l'ambiance et le rythme. Il me vient alors l'envie de poser une question existentielle : messieurs les développeurs, connaissez-vous le mot cinématique ?



Vous voilà désormais un vrai MIB, avec le costard, les lunettes et une nouvelle identité attendant, dans ce QG désert, vos premiers ordres de mission.



Après avoir tout fait dans le premier bâtiment, suivez le Roswell, dont la silhouette apparaît dans l'encadrement de fenêtre.

PLAYSTATION

CONCEPTION : GREMLINS INTERACTIVE

RÉALISATION

Les graphismes sont sombres mais soignés, les persos sont vaguement ressemblants mais trop pixellisés. Les séquences intermédiaires sont absolument abjectes.

10

JOUABILITÉ

Le système de tir, de recherche et de combat demandent trop de précision et de rigueur, on ne s'amuse pas, on s'énerve !

09

ANIMATION

Les persos se déplacent lentement et de façon saccadée, il n'y a de plus aucune fluidité dans les mouvements. Je vous conseille de jeter un oeil à la démarche de la fille, ça vaut le coup !

09

BANDE SON

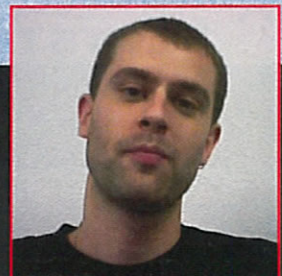
Les musiques n'ont rien d'extraordinaires et ne collent pas vraiment à l'ambiance. Les digits vocales sont en revanche assez marrantes et les bruitages assez réalistes.

12

DURÉE DE VIE

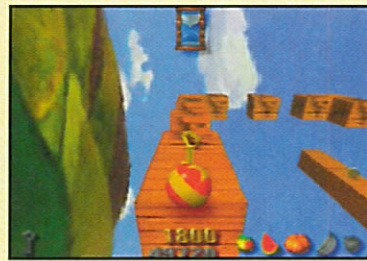
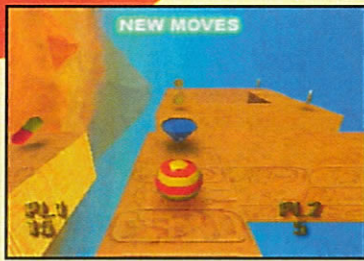
Si vous aimez vous prendre la tête, le jeu vous occupera de longues soirées, mais je crains qu'il ne vous lasse bien avant.

10



DISTRIBUTION : DESIGN LEAGUE
NB DE JOUEURS : 1
DIFFICULTÉ : DIFFICILE

58%



Kula World



Kula World ? Etrange ce nom, n'est-ce pas ? Eh bien, figurez-vous que sous cette appellation barbare se trouve le dernier soft de Sony, un parfait mélange de stratégie et de réflexion. Dans ce titre, vous contrôlez une balle de beach volley dans des labyrinthes tous plus tortueux les uns que les autres. Ce jeu a le mérite d'être original et «scotchant». Je peux vous assurer que si vous y touchez, vous ne pourrez plus vous en passer...

la direction ! Un temps d'adaptation sera toutefois nécessaire, car il faut comprendre le principe même du soft, à savoir se servir au mieux des diverses rotations afin de trouver des clés qui permettent d'ouvrir l'accès au niveau suivant. Simple à lire, mais il en est autrement lorsqu'on a affaire au jeu proprement dit. Mais bon, Kula World est assez difficile et passionnant pour vous scotcher à l'écran de longues soirées durant.

■ Vous pourrez changer de vue à tout moment par une simple pression sur les boutons du dessus. Usez souvent de cette capacité, car elle vous sauvera la vie bien des fois !

Je vous promets, goûtez-y et vous ne pourrez plus vous en passer. Un excellent soft pour vos nuits d'été en somme !

Jay

Non, sérieusement je ne suis pas habitué à ce type de soft mais là, j'ai accroché. C'est simple, Kula World ne paie pas de mine au début, mais se révèle être une véritable bombe après. Remarquez, c'est vrai que diriger une balle de beach volley dans des labyrinthes n'a rien d'attrayant, et encore moins rien de révolutionnaire; et pourtant... Graphiquement, Kula World n'est pas à la pointe de la technologie sur PlayStation, mais il faut tout de même reconnaître que nous avons affaire à un soft de réflexion. Ce facteur est donc loin d'être primordial. Notons tout de même que les

décors de fond sont beaux et les différentes balles bien modélisées. Les tracés des bonus sont superbes et offrent une grande place aux effets de lumière. Bref, on peut dire que malgré le style, Kula World bénéficie d'une bonne réalisation. Il est très difficile de critiquer l'animation car dans le type réflexion, on ne peut ni parler de fluidité, ni de lenteur. Ceci dit, le tout bouge bien et l'action n'est jamais sanctionnée par d'affreux ralentissements. La jouabilité de Kula World est également un exemple : essayez de faire plus simple qu'un bouton pour le saut et la croix multi-directionnelle pour



■ Vous voyez que Kula World peut présenter de beaux graphismes ...

PLAYSTATION

CONCEPTION : SONY

RÉALISATION

Sans soulever des montagnes, les décors de fond produisent une certaine satisfaction chez les rétines. La petite balle est bien modélisée, et possède un certain charme.

15

JOUABILITÉ

Excellente et simple au possible (un bouton pour sauter, la croix multi-directionnelle pour se bouger). Bref, simple... une fois qu'on a compris le principe des rotations.

18

ANIMATION

Difficile de noter ce soft, puisqu'on ne peut parler ni de fluidité, ni de lenteur. Ceci dit, la balle avance vite et jamais un ralentissement ne vous gênera.

-

BANDE SON

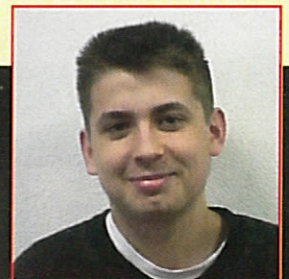
Les bruitages sont quelconques, et les musiques insipides. Les thèmes sont peu variés et ne saoulent pas rapidement.

14

DURÉE DE VIE

Lorsqu'on apprécie, la durée de vie est quasi-infinie (comme un bon Tetris en somme). On prend du plaisir à jouer à ce soft et le nombre de niveaux est appréciable.

18



DISTRIBUTION : SONY
NB DE JOUEURS : 1-2
DIFFICULTÉ : MOYENNE

83%



Les fans auront le plaisir de retrouver quelques extraits de clips des Spice. Les autres ne regarderont que pour les tenues avantagées, comme dans ce passage de la chanson : «Say' ll be there».

Spice World

Elles sont cinq, elles sont jeunes, elles sont belles, elles chantent relativement bien et savent se dandiner sur des mélodies agréables. Qui sont-elles ? Allez encore un indice, elles ont eu un succès fulgurant avec leur premier album (13 millions d'exemplaires vendus), et elles ont bouleversé pendant une bonne année la musique anglaise. Vous ne trouvez toujours pas ? Que dire... Ah oui, elles ont récemment joué dans un film portant le même nom que leur dernier album. Bon, vous êtes nuls, alors on va dire que le nom de leur groupe signifie en français «filles épicées». Bon, toujours rien ?... Alors j'abandonne... Que les fans des Spice Girls se réjouissent, elles débarquent sur PlayStation dans un jeu nommé Spice World.

«Who do you think you are ?» sur le bout des doigts. Non, sans blague, mis à part le fait que le soft soit la représentation exacte de ces insupportables jeunes filles qui chantent et qui dansent, Spice World est sympa. Cela peut vous sembler bizarre, mais on prend un p'tit peu de plaisir à jouer rien que pour voir les cinq «filles épicées» se dandiner sur des fonds musicaux plutôt entraînants avec une gueule en SD. En fait, on ne peut pas parler véritablement de jeu, mais plutôt de collector adressé aux fans. Vous retrouverez ainsi un petit jeu sympathique où un certain nombre d'actions devront être effectuées : mixer, danser et assister à un show télévisé. Mais le soft contient de très nombreuses scènes vidéo, avec extraits de concerts, des clips, et une interview exclusive des cinq nanas qui, il faut bien l'avouer, ne sont pas mal du tout. Bref, je ne vois aucun intérêt à jouer à ce pseudo-jeu pour la majorité. Les fans des Spice Girls seront

aux anges, les autres rigoleront bien en le voyant... question de philosophie et d'âge. Remarquez, si votre petite soeur vous embête et que vous devez vous la taper tout l'été, n'hésitez pas à investir dedans. C'est vrai que c'est dérangeant de déboursier 339 F pour Spice World, mais il faut reconnaître que c'est largement moins terrifiant que de subir des assauts répétés de la part de votre frangine «joue avec moi...allez s'il te plaît !!!». Croyez-moi, je sais de quoi je parle... A bon entendre !

Jay



Avant que toutes remarques éventuelles ne sortent de votre bouche méprisante, je tiens à dire que ce titre est tout sauf bien, et tout sauf nul. Bref, ce soft moyen n'a de place dans votre ludothèque que si vous connaissez les «Say' ll be there», «Spice Up Your Life» ou

Le soft, mis à part un petit jeu sympathique, vous proposera une interview exclusive des Spice Girls où vous découvrirez leurs rencontres avec quelques personnalités... Et nous, on n'a pas le droit de tester... non ? Bon, ben tant pis !

PLAYSTATION

CONCEPTION : SONY

RÉALISATION

Pas mal, mais bon... Les fonds sont psychédélics au possible et quelques reflets sont vraiment sympas. La tenue générale est acceptable, les Spice ont une tronche en SD hilarante et on se plaît relativement bien dans l'univers imposé. Les vidéos sont d'une grande qualité.

12

JOUABILITÉ

Disons qu'il faut comprendre ce que l'on doit faire, au début. Après, la jouabilité devient enfantine.

16

ANIMATION

L'animation n'est pas formidable, mais la démarche des filles épicées est burlesque au possible. Difficile de dire si le jeu est fluide... néanmoins, les scènes de danse sont relativement rapides, mais bénéficient par contre d'une très bonne animation.

14

BANDE SON

19 : pour les fans. Forcément, on retrouve un bon nombre des chansons des Spice, et ce avec la qualité du CD original. 02 : quand on déteste le style. On remarque néanmoins un véritable effort au niveau des voix digitalisées. Celles-ci sont issues des véritables voix de Geri, Victoria, Mel B, Mel C et Emma...

-

DURÉE DE VIE

Difficile à dire car même les fans se lasseront au bout d'un temps. Imaginez donc les autres...

15



DISTRIBUTION : SONY
NB DE JOUEURS : 1
DIFFICULTÉ : -

86% POUR LES FANS

43% POUR LES NON FANS



Alundra

Avec Alundra, Sony s'attaque à un domaine pour l'instant encore vierge sur PlayStation, celui des jeux d'aventure. Attention, ici, il ne s'agit pas d'aventure comme dans un Final Fantasy ou comme dans n'importe quel action-RPG. Non, là, je vous parle d'aventure avec un grand A. Car croyez-moi ou non, Alundra est une véritable invitation au voyage qui vous emmènera loin, très loin dans un monde où se mélangent onirisme, magie, sentiments et combats épiques. Cependant, je pourrais également vous parler d'aventure avec un grand Z, puisque SCEE s'est juste contenté de reprendre des éléments des divers épisodes de LA référence en la matière: l'indétrônable Zelda.



En effet, dès les premières secondes de jeu, on ne peut s'empêcher de faire le parallèle entre Alundra et le hit de Miyamoto. Le héros tout d'abord. Elf de son état, Alundra, par ses aptitudes et son armement, ne peut que faire penser à Link, et le

monde dans lequel il évolue n'est pas sans rappeler une certaine contrée du nom d'Hyrule. Finalement, le déroulement de l'histoire reste dans le même ton puisque certains passages (comme par exemple le naufrage au début du jeu), sont honteusement

pompés sur les différents volets de Zelda. Pour l'histoire, vous êtes un jeune homme qui a la possibilité de pénétrer dans les rêves des gens et dont la destinée est de sauver le monde du cauchemar qui l'attend. Pour cela, vous

gagnerez au fil de votre long et périlleux périple des armes et autres pouvoirs magiques qui vous seront indispensables pour vaincre les différents monstres que vous affronterez au gré de votre progression.

Niveau réalisation, autant vous le dire tout de suite, Alundra ne restera certainement pas dans les annales, car si les différents thèmes musicaux collent plutôt bien à l'action, les graphismes sont loins d'atteindre des sommets et agressent davantage la rétine qu'ils ne la flattent. Par contre, comment ne pas être séduit par tant de respect de la part des programmeurs qui ont pris la peine de nous sortir un jeu long et passionnant auquel on ne peut reprocher que son manque d'originalité, ainsi qu'un intérêt évanescant à partir de 20 heures de jeu. Mais ne faisons pas trop les fines bouches non plus, puisqu'Alundra se positionne comme l'un des meilleurs clones de Zelda sortis à ce jour pour sa durée de vie et la difficulté de certaines de ses énigmes. D'autant plus que si la traduction française laisse parfois à désirer, elle n'en demeure pas moins un argument de taille pour un jeu de cette trempe.

Abricot

A consulter avant d'acheter ...



Parfois, Alundra vous étonnera par des graphismes fins et riches en couleurs qui contrastent méchamment avec certains passages vraiment moches du jeu. Même les effets de lumière sont de qualité, c'est dire...



Quels déconneurs ils font chez Sony quand même. Non vraiment, ça n'a l'air de rien, mais c'est à ce genre de détails que l'on fait la différence entre un bon jeu et un titre d'exception. Par contre, je vous l'accorde, leur humour laisse à désirer mais bon, ça partait d'une bonne intention, alors...

PLAYSTATION

CONCEPTION : SONY

RÉALISATION

Parfois moches, parfois juste beaux, les graphismes d'Alundra ne resteront pas dans les annales. Par contre, il faut bien reconnaître que la palette de couleurs de la PlayStation est utilisée convenablement.

13

JOUABILITÉ

Alundra se manie au doigt et à l'oeil au bout de 5 minutes de jeu. En fait, seule la vue choisie gêne parfois et empêche de saisir la perspective de certains décors. Autrement, c'est du tout bon.

15

ANIMATION

Vue la réalisation générale du jeu, il est normal qu'il ne souffre d'aucun ralentissement. Par contre, il est dommage que les personnages du jeu n'aient pas bénéficié d'une animation plus soignée.

13

BANDE SON

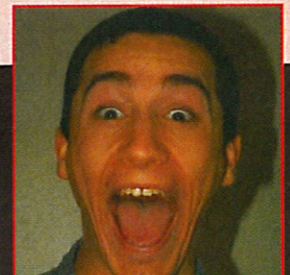
Parfois redondante, parfois mélancolique, la bande son est sans aucun doute l'un des points forts du jeu puisqu'elle accompagne parfaitement l'action tout au long de l'aventure.

15

DURÉE DE VIE

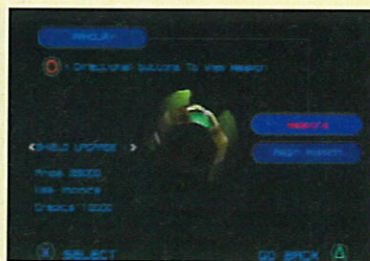
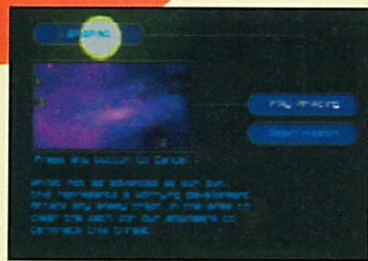
La difficulté de certaines énigmes et la taille conséquente du monde à explorer vous garantissent une aventure loooongue comme peu de jeux PlayStation peuvent se targuer d'en proposer.

17



DISTRIBUTION : PSYGNOSIS
NB DE JOUEURS : 1
DIFFICULTÉ : ASSEZ DIFFICILE

90%



Le point fort du soft est sans aucun doute son radar. Il vous permet de vous repérer dans l'espace ô combien vaste de Blast Radius. Il vous indique également la présence des ennemis par différentes flèches. Un excellent point donc...

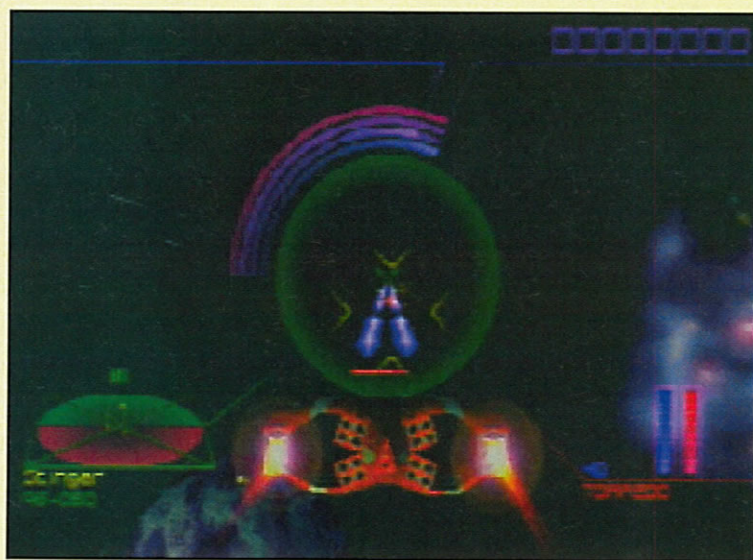
Blast Radius

Alors que la mode est aux jeux de foot, voire de tous les autres sports, une fois de plus Psygnosis se démarque en nous proposant un shoot 3D comme ils savent si bien les faire. L'éditeur, après avoir brillé grâce à Colony Wars, sort ce mois-ci un soft répondant au doux nom de Blast Radius. Une fois de plus, le scénario ne fait pas dans la dentelle et vous propose de participer à des combats spatiaux spectaculaires. Bref, un tableau alléchant, mais qui pousse de suite à se poser une question : prématuré ou pas ? Réponse dans les lignes qui suivent !

En effet, pour ne pas faillir à sa réputation, Psygnosis n'a pas omis les désormais classiques «effets de lumières qui en mettent plein la vue». Rien de plus naturel me direz vous car maintenant le joueur est habitué à ce type de «délires graphiques». Heureusement en un sens qu'ils sont là ces effets, car au niveau décors, on ne peut pas dire que

les programmeurs se soient foulés. C'est de l'espace noir, vide, bref le vide intersidéral... On note toutefois quelques effets visuels comme des galaxies, ou des trous noirs fort réussis. N'oublions pas non plus l'effet de vitesse très bien rendu. Blast Radius a donc bénéficié d'une bonne réalisation. On peut aussi louer le design des véhicules, superbe. Le soft est fluide,

de, tout comme la vitesse d'animation. La plus grosse lacune de Blast Radius est sans aucun doute sa jouabilité exécrable, et le fait que l'on se repère très mal dans l'espace environnant. N'oublions pas le peu de précision dans les locks. On tire plus qu'on ne touche mais bon, à l'analogique, celle-ci subit de faibles améliorations. Le jeu est donc difficilement maniable; mais ce n'est pas là sa plus grosse carence. En effet, la bande-son est de loin le point le plus énervant : de la techno qui n'est pas mauvaise en soi, mais qui colle très mal à l'action. On se rend compte en fait que ce type de mélodies n'est pas du tout désigné pour ce genre de soft. Je préférerais franchement les thèmes space opéra de Colony Wars. Les bruitages sont franchement classiques, et ne changent pas des tirs de Colony Wars. La durée de vie est donc fortement contestée : le mode deux joueurs (en câble link) n'est pas formidable et seul, on s'ennuie assez rapidement. Bref, Blast Radius est un jeu moyen.



Les graphismes de Blast Radius sont très beaux. Les effets de lumière y sont abondants, et on note une progression par rapport à Colony Wars.

Jay

PLAYSTATION

CONCEPTION : PSYGNOSIS

RÉALISATION

Les décors sont vides. Certes, c'est l'espace, mais cela frustre le joueur. En contrepartie, Psygnosis nous a réservé des effets de lumière ahurissants, donc nous diront que les graphismes sont convenables. On note également un effort concernant le design des vaisseaux.

14

JOUABILITÉ

On maîtrise très difficilement ce soft. Néanmoins, le radar est excellent et offre un plus dans le repérage. Malheureusement, on se perd trop souvent et le lock n'est pas assez précis. Bref, une meilleure jouabilité aurait été souhaitable.

14

ANIMATION

Plus rapide que Colony Wars, mais moins bien animé...

13

BANDE SON

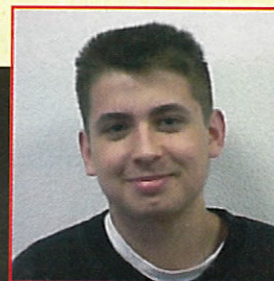
De très bons morceaux techno, mais malheureusement ceux-ci ne correspondent en rien à l'esprit du soft. Reste quelques voix digitalisées très sympathiques, mais là encore on peut formuler un reproche de taille : pourquoi ne pas les avoir traduites en Français comme pour Colony Wars... ??

12

DURÉE DE VIE

Le soft est assez long et dispose d'un bon nombre de missions. La difficulté augmente au fur et à mesure, et on se retrouve avec un shoot des plus agréables à jouer. Mais un dilemme se pose : Colony Wars est mieux et a déjà six mois... Colony Wars 2 arrive dans très peu de temps, alors...

11



DISTRIBUTION : SONY
NB DE JOUEURS : 1-2
DIFFICULTÉ : ELEVÉE

72%



■ Certains mettent un tigre dans leur moteur, d'autres, un magicien dans le coffre ! C'est plus efficace.



Wreckin' Crew

Il est des jeux qui, sans être exceptionnels, se révèlent très sympa et tout à fait jouables. Wreckin' Crew en fait partie. S'inscrivant directement dans la lignée de Street Racer, il vous met dans la peau de personnages tous plus déjantés les uns que les autres au volant de véhicules surréalistes et meurtriers. Cependant, la difficulté mal dosée impose un sérieux temps d'entraînement qui risque de décourager les moins persistants d'entre vous.

-Laisse-moi passer !
-Non !
-Alors avale les pruneaux de mon 44 ! BANG ! BANG !
-Aaah ! Il a abîmé ma carrosserie ! Subit la vengeance de mon phaser ! BZZZ !
-Eh les gars, on est suivis, larguez le cadavre sur la route !
-Attention il va nous dépasser, saute de la voiture et accroche-toi à son pare-chocs !
C'est le genre de dialogue que

l'on peut aisément imaginer lorsqu'on joue à Wreckin' Crew. En effet, ce jeu vous propose d'incarner un personnage que vous choisirez parmi un groupe d'une dizaine de psychopathes à la conduite meurtrière et immorale. Chaque perso possède son propre tas de ferrailles (faisant office de véhicule) et son propre arsenal, qui est attribué en fonction de sa personnalité et de son caractère. Celui-ci est constitué des armes

les plus folles et les plus destructrices. Elles vont du lâcher de poule au cadavre qu'on vous jette sous les roues, en passant par le fusil, le Phaser antimatière, le magicien, l'explosion thermonucléaire ou encore le cascadeur qui s'accroche à votre pare-chocs. Ces armes sont fonction des caractères et des personnalités des différents protagonistes et jouent un grand rôle dans le fun qui se dégage du jeu. C'est une vraie débauche de délires jouissifs.

Ainsi avertis, vous êtes fin prêts pour vous lancer sur les routes de Méditerranée, des USA, d'Australie ou encore pour jouer les vandales dans un parc d'attractions. Ces circuits sont variés et vraiment fun, on a réellement l'impression de se balader en ville (rues étroites, itinéraires tortueux, éléments du décors interactifs...) un peu à la façon d'un Die Hard Trilogy. Le système de jeu est celui

d'un Street Racer (bonus et étoiles à collecter, anneaux turbos...) et les graphismes s'ils ne sont pas extraordinaires collent bien à l'ambiance du jeu, ils sont de plus très fournis et détaillés. Toutefois, ils apparaissent au fur et à mesure, et cela gêne pour calculer les trajectoires déjà peu évidentes à discerner sans entraînement. Vous l'aurez compris, WC n'est pas un jeu révolutionnaire, mais très fun !

Cony



■ Ces anneaux sont des turbos, si vous voulez gagner, vous avez intérêt à en rater le moins possible !

PLAYSTATION

CONCEPTION : TELSTAR ELECTRONIC STUDIOS

RÉALISATION

D'une manière générale, ce n'est pas le top mais cela reste très correct. Si l'on n'est pas trop exigeant côté pixelisation, on peut trouver ça joli !

12

JOUABILITÉ

L'aspect course étant très développé, il est nécessaire que les voitures répondent au doigt et à l'oeil, et c'est le cas. A deux, le jeu prend toute sa dimension !

13

ANIMATION

Ca défile bien, c'est rapide et il n'y a pas de bug d'affichage suffisamment important pour être signalé.

14

BANDE SON

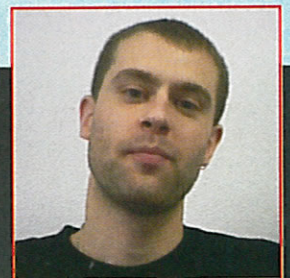
Les bruitages sont délectables et les musiques sont discrètes et rythmées, certaines rappellent même Wipe Out.

12

DURÉE DE VIE

La difficulté étant élevée, il y a dilemme : soit on persiste afin de découvrir tous les circuits et tous les persos, soit on abandonne vite. A deux, une fois que l'on connaît bien les circuits, on en redemande.

12



DISTRIBUTION : SONY
NB DE JOUEURS : 1-2
DIFFICULTÉ : DIFFICILE

71%



Road Rash 3D

Road Rash ! Aucun fan de fun n'a oublié son nom. Souvenez-vous, c'était il y a une dizaine d'années sur Megadrive ! Un jeu où l'on incarnait un motard devant taper d'autres motards avant de passer la ligne d'arrivée... Malgré le peu de recherche émergeant du principe de jeu, le soft avait plu à une population de joueurs qui le trouvaient éclatant. Après un Road Rash un peu foiré sur Play et une version 3DO excellente, Electronic Arts nous sort une nouvelle adaptation baptisée Road Rash 3D. Le principe n'a pas bougé d'un iota... malheureusement le fun n'a pas suivi !



Eh oui, et c'est là que réside tout l'intérêt d'un jeu : son fun. Malheureusement, les programmeurs ont une fâcheuse tendance en ce moment consistant à nous servir de beaux jeux, mais où l'on ne s'amuse pas une seconde. Le meilleur exemple de cette dérive est assurément Forsaken... Mais intéressons-nous tout de même aux derniers produits d'Electronic Arts, car il faut reconnaître que ce Road Rash est jalonné de bonnes idées.

Une réalisation acceptable...

Au niveau graphique, on peut dire que les programmeurs ont travaillé. Les éléments sont beaux et assez variés. Les pilotes sont correctement modélisés, mais tout cela serait merveilleux, s'il n'y avait pas autant de bugs d'affichage : incroyable le nombre de fois où un camion se « métamorphose » en surface de pixels que l'on peut traverser sans aucun problème, ou encore le nombre d'occasions où la route disparaît subitement... Ces bugs énervent, et montrent un certain manque de maîtrise de la 3D. Bref, la réalisation est acceptable, mais on râle à l'idée que les programmeurs auraient pu faire mieux. On est en droit de dire qu'à part ce défaut, Road Rash est un bon titre. L'animation est fluide et on ne note presque jamais de ralentissements ; l'impression de vitesse est bonne

aussi. Bref, rien à redire sur l'animation de Road Rash 3D. La prise en main est instinctive et on manie sans problème sa moto, à part dans les virages où celle-ci se révèle parfois défaillante. Mais ce détail ne gêne en rien la progression. On note quand même un certain relâchement pour les derniers bolides que vous gagnerez au fil du mode grand jeu. Certains sont très difficilement maniables à cause de leur trop grande rapidité !

Quelques points positifs...

Autres points positifs, Road Rash dispose d'une excellente bande-son pour qui aime le hard. Les amateurs de musique « tatouée »

reconnaîtront sans mal six groupes de la scène américaine (CIV, The Mermen, Sugar Ray, Full On The Mouth, The Tea Party et Kid Rock). Nous dirons aussi que parmi les points positifs, on remarque un grand nombre de bécane toutes plus belles les unes que les autres, réparties en 4 types (Course, Sport, Kit et Cruiser). Bref, au total ce ne sont pas moins de 12 engins de mort que vous pourrez sélectionner.

En conclusion, nous dirons qu'Electronic Arts a réussi un bon jeu, mais qui souffre de quelques défauts rédhibitoires (voir : « Mais alors... »).

Jay

Mais alors qu'est-ce qui ne va pas ??

C'est bien simple, il manque deux-trois choses qui sanctionnent gravement Road Rash 3D : la première, c'est l'absence totale de fun, on ne s'amuse quasiment pas, car : 1) Soit on tombe vingt fois dans le même tracé, soit jamais 2) Il est trop simple à terminer 3) On conduit sa moto tranquille sans jamais être gêné 4) L'aspect « frite totale » a disparu ; du fait que les bolides sont trop rapides, vous n'avez pas le temps de bien « entamer » vos adversaires. Le deuxième point catastrophique du soft, c'est l'absence impardonnable d'un mode deux joueurs. Tous l'intérêt existant dans les précédentes versions a donc disparu, à notre grand dam. Mais à la place, EA vous propose une ballade agréable à travers les Etats-Unis. Dommage que cet aspect prime sur la destruction...



Quatre vues

Dans Road Rash 3D, on bénéficie de quatre vues. Heureusement, car toutes ne s'avèrent pas très jouables. Du coup, je vous conseille fortement la dernière, loin derrière votre personnage. Si vous voulez ressentir une bonne impression de vitesse, alors la première vue (la plus proche de votre motard) est pour vous. Attention, elle est casse-gueule...

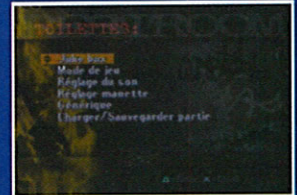


■ Non, vous ne rêvez pas, c'est effectivement moche, ça pixellise à mort et un bug d'écran nous fait le plaisir d'apparaître...

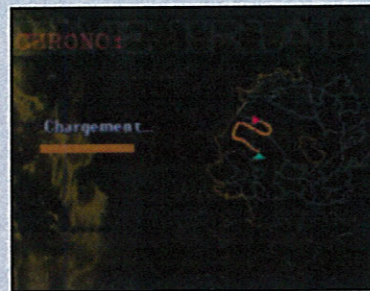
■ Vous avez vu ce pauvre civil ? Imaginez ce qu'il va en rester une fois que je me serai fait un immense plaisir de l'écraser ! Heureusement que l'on peut toujours jouer au sadique...

Une Interface de chiotte...

Effectivement, cette interface est très « crade ». Le nom des options est en tout cas très délicat : toilettes. A l'intérieur, vous pourrez donc régler le son, le mode de jeu, et même écouter les mélodies ô combien criardes de Road Rash 3D. Mais l'interface générale du produit plonge bien dans l'ambiance. En effet, à part ce délice de délicatesse, « toilettes ». Vous trouverez des mots argotiques, voire même grossiers. Bon OK, c'est pour créer une ambiance, mais faut pas pousser quand même).



■ L'écran des loadings est moche, mais il a le mérite de vous présenter le tracé, même si quelques informations supplémentaires auraient été souhaitables. Par contre, le temps de chargement est largement plus long que ce commentaire.



■ Le soft est très étrange ! Soit vous roulez tranquille, pépère tout le long d'une course sans que personne ne vous ralentisse, soit vous avez un mal incroyable à rester sur votre engin. Lorsque vous tombez, ça donne ça !

PLAYSTATION

CONCEPTION : ELECTRONIC ARTS

RÉALISATION

Correctement réalisé, on ne peut pas dire que les programmeurs se soient foulés depuis le dernier épisode de la série culte. Néanmoins, on note un effort dans les décors. En revanche, le nombre de bugs graphiques est tout bonnement impardonnable.

13

JOUABILITÉ

Etrange ! Même si la prise en main est quasi-immédiate, on note un certain relâchement lors des virages. La maniabilité de certains bolides est plus que délicate à assimiler !

14

ANIMATION

C'est fluide, et on ne note jamais de ralentissements. Une bonne impression de vitesse. Pourtant, en vue de derrière lointaine, l'affichage est saccadé !

14

BANDE SON

Pour ceux qui aiment le hard. L'amateur de « musique de tatoués » sera aux anges grâce à de bons morceaux, chantés (et tout et tout...) par des vrais groupes. Les bruitages sont classiques, le bruit des moteurs accompagne bien l'ensemble.

16

DURÉE DE VIE

Le manque crucial d'un mode deux joueurs sanctionne fortement Road Rash 3D. On ne retrouve pas non plus le fun des précédentes versions. Mais le soft se laisse jouer, car la ballade qu'il propose est fort agréable.

11



DISTRIBUTION : ELECTRONIC ARTS
NB DE JOUEURS : 1
DIFFICULTÉ : MOYENNE

71%



Colin McRae Rally

POMM, POPOMM, C'est avec la fluidité qui me caractérise, que moi, TITOU je coule sur le circuit comme le caramel sur un Flamby... Eh oui, encore un jeu de rallye sur Playstation ! Mais quel jeu, je vous assure que ce n'est pas «UN» jeu de rallye, mais LE jeu de rallye ultime pour la Play. Allez, montez à bord avec moi pour un méga test à cent à l'heure.



Dans le numéro du mois dernier, nous avons sous la main International Rallye Championship, un titre qui ma foi présentait tous les aspects d'un hit en puissance. Et c'est moi, votre serviteur, qui vous l'avait présenté, pour mon plus grand bonheur.

Cette fois-ci c'est avec un enthousiasme encore plus grand, que je teste pour vous Colin McRAE. Pour l'année 98 G.T. s'est imposé comme LA simulation de tourisme automobile sur Playstation. Mais pour les incondionnels du rallye, le manque de titres de qualité se faisait cruellement sentir. Que nenni ! Amis de la gadoue, Codemasters vous présente la simulation de rallye que vous attendiez tous. Colin MCRAE va à coup sûr s'imposer comme la meilleure de l'année.

Une réalisation de bonne facture, mais encore perfectible

Codemasters sort le grand jeu avec ce nouveau titre de rallye. Les décors sont frappants de réalisme, et la conduite des véhicules est un véritable régal. Tout comme Gran Turismo, la modélisation des véhicules ne souffre pas d'un seul défaut. Les voitures sont identiques aux modèles originaux jusque dans les moindres détails. Le réalisme est tel que l'on perçoit aisément les déportements de la voiture, en vue externe et interne. Graphiquement, les circuits ne bénéficient pas de la qualité minimum escomptée sur toute bonne simulation automobile qui se respecte. Cependant,



La conduite de nuit est très délicate, seules les indications de votre navigateur pourront vous préserver d'une sortie de route inopinée.

l'interactivité avec les décors est sans faille, et les parties dans la boue sont un véritable régal.

Un parfait simulateur automobile

A la différence des autres titres de rallye sur Play, Colin McRae propose un jeu à deux en mode «Fantôme». Les fans de Gran Turismo y verront un manque impardonnable, tandis que les fans de simulation comprendront aisément le choix des développeurs soucieux de réalisme. Cela se traduit bien au niveau des vues proposées : outre les vues standard présentes dans tous les jeux de bagnoles, C.M

propose une vue interne avec en prime une vue subjective du pilote plus que réaliste.

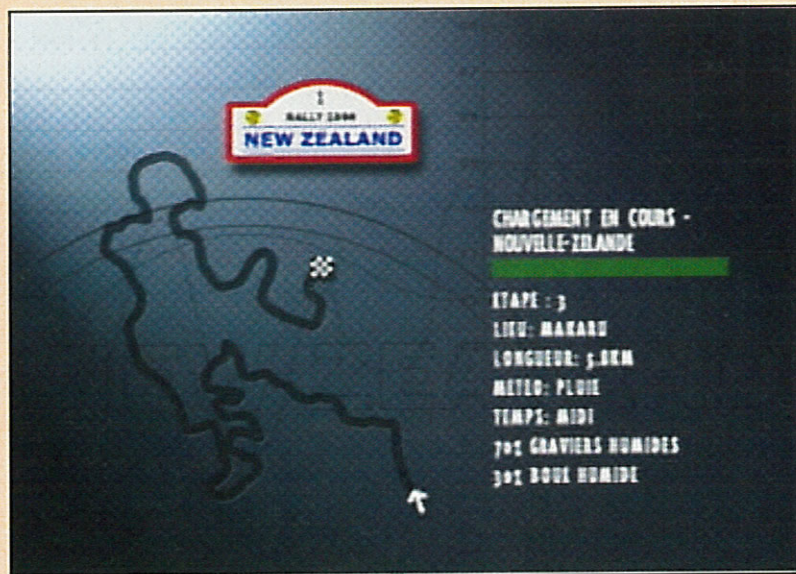
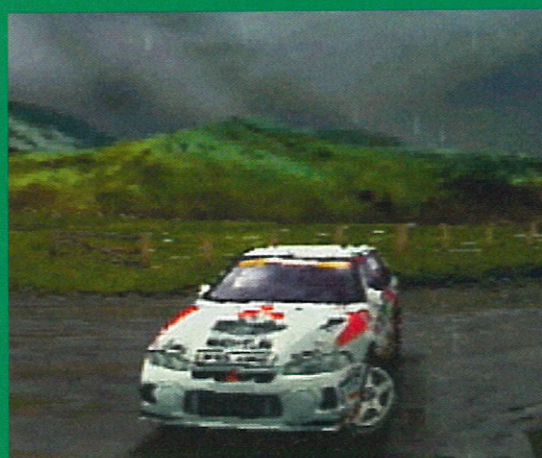
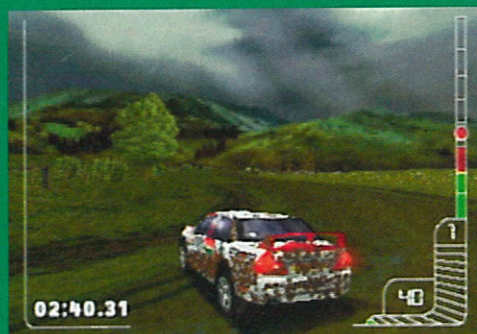
Le seul reproche notable pour les fondus de simulation se situe au niveau des réglages, qui à mon avis sont trop grossiers et par conséquent pas aussi fins que ceux proposés par International Rallye Championship. Mis à part ces quelques points, Colin McRae reste le jeu incontournable, à acquérir de toute urgence. Passionnés du rallye, à vos manettes !

TITOU

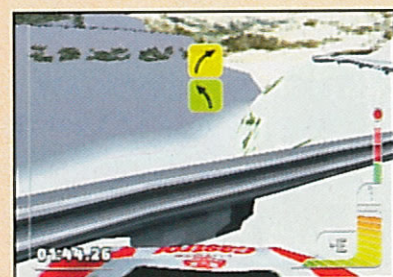
OUH, la gadoue, la gadoue, la gadoue...



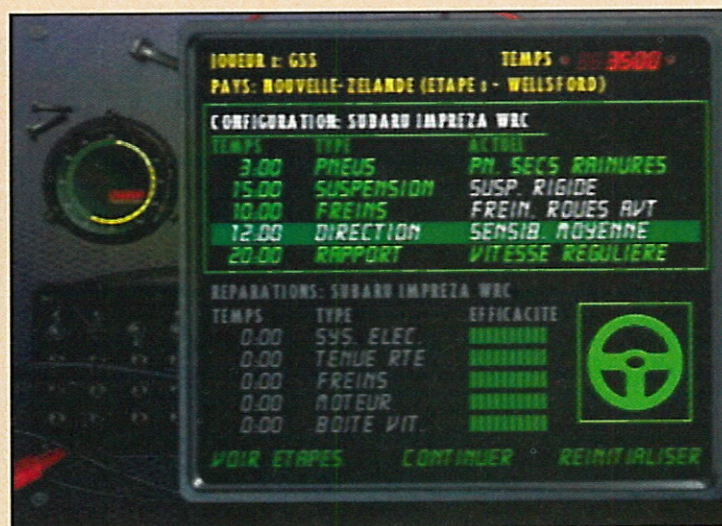
Vive la boue !
Patauger dans la boue sera un vrai régal pour les fans de glisse et les rois du contre-braquage. On notera aussi les giclées de boue qui viendront salir la voiture durant la course, ce qui ne gêne en rien le réalisme du jeu.



■ Chaque étape sera un challenge à relever...



■ Le seul vrai regret se situe au niveau des réglages, qui s'avèrent moins fins que ceux d'International Rally Championship.



■ En mode «contre la montre» vous pourrez sélectionner les étapes que vous désirez refaire.

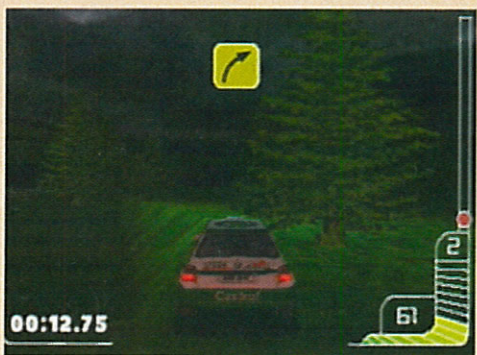
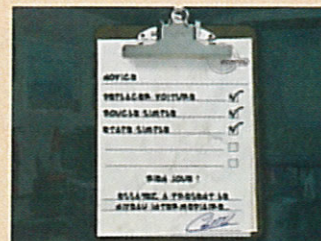
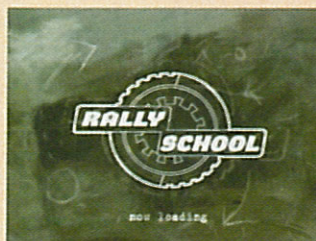
A vouloir aller trop vite, on ■ se retrouve «les quatre roues en l'air».



Quelques cours de conduite pour devenir un champion

DEPLACER VOITURE	SCORE
POSITION	0/10
DIRECTION	7/10
PERAGE	0/10
ETENDUE PERATS	7/10
VITESSE	0/10
FREINAGE	0/10
RESPECT INSTRUCTIONS	2/10
TOTAL 16/70	

Eh oui, Gran Turismo a fait des émules : l'école de conduite est une très bonne idée, et le concept d'étapes notées est très bien pensé. Si vous voulez progresser rapidement, je ne peux que vous conseiller ce mode de jeu tout à fait original.



Colin MCRAE : virtuel ou réalité ...

Qui dit simulation, dit réalisme, tant au niveau du tracé des circuits qu'au niveau des voitures. Dans l'ensemble, les véhicules sont bien modélisés et leur qualité approche celle du grandissime «Gran Turismo». En ce qui concerne les usines présentes cette année, aucune ne manque à l'appel. Les fans n'auront rien à redire sur le souci de réalisme des développeurs.

GOLF

PUISSANCE: 250 CHP
 EMPATTEMENT: 2431 mm
 TRACTION: AVANT

REGATE

PUISSANCE: 250 CHP
 EMPATTEMENT: 2450 mm
 TRACTION: AVANT

REGA

PUISSANCE: 250 CHP
 EMPATTEMENT: 2448 mm
 TRACTION: AVANT

ESCORT

PUISSANCE: 290 CHP
 EMPATTEMENT: 2550 mm
 4 ROUES MOTRICES

FELICIA

PUISSANCE: 240 CHP
 EMPATTEMENT: 2450 mm
 TRACTION: AVANT

COROLLA

PUISSANCE: 250 CHP
 EMPATTEMENT: 2465 mm
 4 ROUES MOTRICES

LANCEA

PUISSANCE: 300 CHP
 EMPATTEMENT: 2500 mm
 4 ROUES MOTRICES

IMPREGA

PUISSANCE: 300 CHP
 EMPATTEMENT: 2520 mm
 4 ROUES MOTRICES

Vous êtes diabolique...

Si la dégustation d'un cheese s'avère un régal, ce n'est franchement rien à côté de la maniabilité des voitures quand elles sont bien réglées. Si vous avez tout de même trouvé à redire en ce qui concerne la maniabilité des voitures à Gran Turismo, il vous sera impossible de faire de même avec Colin McRae.

Muni d'une dual chock, la précision des véhicules devient diabolique. Chaque virage bien négocié, chaque contre-braquage bien assuré, vous fera oublier tout ce que vous aviez vu auparavant.



SIMULATION, rien que de la simulation.

Le mode deux joueurs utilise la technique de la voiture-fantôme, pour qu'en aucun cas vous ne puissiez être gêné par votre adversaire. Les puristes de la simulation le comprendront aisément, tandis que les amateurs de stock-car y verront un manque impardonnable. Cependant, ce mode fantôme ajoute un manque de finesse au jeu à deux, qui d'habitude se résume à : «je suis devant et je l'empêche de passer.»



PLAYSTATION

CONCEPTION : CODEMASTERS

RÉALISATION

Codemasters nous propose un jeu de grande qualité qui repousse encore les limites de la Playstation. Les développeurs ont fait du très bon boulot tant sur les circuits que sur les voitures. Gran Turismo a fait des émules et Colin McRae en bénéficie largement.

15

JOUABILITÉ

Codemasters s'est plus fort que toi ! C'est DÉMONIAQUE ! La jouabilité de Colin McRae atteint des sommets avec la dual chock; si vous n'en avez pas, le plaisir est tout aussi fort. Cette année, Colin McRae s'imposera comme la référence en matière de jouabilité.

18

ANIMATION

L'impression de vitesse est bonne et le défilement des décors reste dans la moyenne de ce que l'on peut voir sur playstation. Mais si on s'attarde sur les voitures, on se rend vite compte que les développeurs y ont porté un soin tout particulier. Là encore, l'influence de Gran Turismo est perceptible.

15

BANDE SON

Mis à part les indications de votre navigateur et le son du moteur, la bande-son est quasi inexistante.

13

DURÉE DE VIE

Vous en avez pour des heures de jeu non-stop. Un grand hit à posséder impérativement. Si certains regretteront le mode fantômes en VS, les autres ne se laisseront jamais du plaisir de conduite.

15



DISTRIBUTION : CODEMASTERS
NB DE JOUEURS : 1-2
DIFFICULTÉ : MOYENNE

92%



Voici les fatalités, elles portent ici le nom d'Ultimate Victory et vous permettent de tuer votre adversaire en un coup. Voyez cette pauvre Delta, elle en perd complètement la tête !

Ah ! Comme ils doivent être contents les heureux possesseurs de N64... Alors que tous attendent, je devrais dire espèrent LE jeu de baston (ou tout simplement LE jeu), Midway nous balance une bonne grosse daube ! Une fois de plus ! Bio Freaks, en français : «monstruosités biologiques», réalise l'exploit d'être à la fois une erreur et une horreur technologiques. Là ça ne va plus, je dis stop ! Y'en a vraiment marre de subir de telles aberrations soit-disant ludiques. Il faut dire que le manque de concurrence sur ce créneau ne pousse pas les éditeurs à nous sortir de bons jeux !

Bio Freaks

Bio Freaks est, à l'origine, un jeu original au concept novateur. Il vous propose d'incarner des mutants ayant été plus ou moins modifiés génétiquement. Ceux-ci sont pourvus d'armes à feu et de propulseurs leur permettant de s'envoler. Ils possèdent également une armure, qui en s'activant leur permet d'avancer d'un pas ferme sous les rafales des balles. Les combats se déroulent sous les cris déchaînés de la foule, dans des arènes comportant des zones de danger (lave, pics, réservoirs d'acide...). Autre particularité : la possibilité de trancher les membres ou la tête des adversaires et de leur infliger des fatalités. Il y a donc un travail de recherche évident de la part des programmeurs au niveau des innovations, mais le tableau s'arrête là, car la réalisation est une ca-ta-strophe ! Les graphismes sont très sombres, et subissent le voile terne de la N64. De plus, toutes les arènes se ressemblent, et si certains persos sont originaux et

bien réalisés, d'autres sont vraiment ridicules. Au point de vue de la maniabilité, c'est l'horreur (il faut dire que la manette n'aide pas !), les combos sont difficiles à faire passer et ne procurent aucune extase particulière. Les sons sont honorables, sans plus, et les musiques n'ont rien d'extraordinaire. Venons-en donc au point le plus délicat du jeu, c'est-à-dire le système de protection par armure. Alors là, c'est vraiment la pire des choses qu'il m'ait été donné de voir. Pouaah ! Rien que d'y penser, ça me donne la nausée ! Une fois l'armure activée, votre perso se transforme en une espèce de masse informe constituée d'un enchevêtrement grossier de polygones sans textures. Au départ, je pensais que c'était un bug propre à la version que nous avions reçue, mais non ! Ils vont le vendre comme ça ! Là franchement, j'en perds

mon latin... Titou insiste en me disant qu'avec de l'entraînement, le jeu devient plus intéressant, voire bien. (Ndc-Je suis d'accord avec le Titou...). Moi je n'y crois pas l'espace d'un instant, et quand bien même, Bio Freaks ne donne pas l'envie de s'attarder sur son cas ! En résumé, c'est laid, lent et injouable. Dommage, car ce soft regorgeait de bonnes idées...

Cony



Vous trouvez que ça ressemble à quelque chose ça ? Je veux bien être gentil, mais là franchement... Il faudrait voir à ne pas nous prendre pour des c...

NINTENDO 64

CONCEPTION : GT INTERACTIVE

RÉALISATION

Les graphismes sont très inégaux, certains stages ou persos sont bien réalisés, d'autres sont laids. Certains coups spéciaux sont visuellement impressionnants, mais le rendu des armures est affligeant. D'une manière générale, c'est trop sombre.

10

JOUABILITÉ

Il faut lutter pour sortir le moindre combo de plus de deux coups; ne pensez même pas faire des enchaînements sans passer par une longue et fastidieuse séance d'entraînement.

07

ANIMATION

Les personnages sont lents et lourdauds au sol. En revanche, les déplacements en l'air sont hyper rapides, voire trop, c'est à n'y rien comprendre !

07

BANDE SON

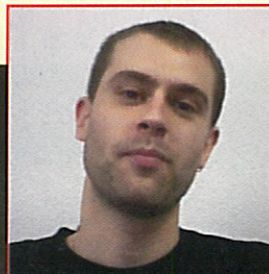
Les musiques sont discrètes et glauques à souhait, mais restent tout de même très moyennes. Les bruitages, en revanche, renforcent l'ambiance gore du jeu.

11

DURÉE DE VIE

Il y a peu de persos, et certains ne sont pas attrayants du tout. Vous ferez donc le tour du jeu deux ou trois fois et basta ! Il ne vous occupera pas plus de 3 jours, c'est peu !

07



DISTRIBUTION : MIDWAY
NB DE JOUEURS : 2
DIFFICULTÉ : DIFFICILE

62%



Azure Dreams

Enfin !! Enfin, les éditeurs comprennent que le RPG est un des styles les plus riches... Les bons jeux commencent à sortir en version française, et c'est un réel plaisir de constater cette évolution/reconversion des éditeurs. C'est vrai que mine de rien, un nombre important de joueurs adorent les RPG, mais malheureusement ne représentent pas la majorité... Bonne initiative de la part de Konami donc de sortir son Other Life, Azura Dreams. A cette occasion, le soft a été renommé Azure Dreams. Pour la petite histoire, vous incarnez Koh, un jeune garçon qui doit venger la mort de son père. Intéressant et bourré d'excellentes idées, mais...

Ce test est très frustrant, croyez-moi. En effet, on est obligé de sanctionner la réalisation, qui à vrai dire n'est pas un exemple, et une trop évidente linéarité. Mais on ne peut s'empêcher de dire que ce soft est riche en trouvailles. Le fait de pouvoir construire des bâtiments afin d'attirer les touristes est par exemple excellent, tout comme l'élevage de monstres destinés au

combat. Mais basculons dans le vif du sujet : techniquement parlant, Azure Dreams ne brille pas. Les graphismes ne sont pas très recherchés, et parfois on se croit même sur 16 bits. Même s'ils sont en 3D, cela n'empêche pas une réalisation médiocre accompagnée d'une trop grande pixellisation. Mais bon, on ne va pas palabrer pendant des heures... car il faut

tout de même signaler une très bonne introduction. Pensons à l'animation, qui est malheureusement aussi ratée. Le personnage se traîne une démarche quasi-humiliante, et même si ce critère ne prédétermine pas l'intérêt dans un RPG, il faut bien que vous soyez au courant ! Disons que pendant les combats, elle est relativement fluide. Il est dommage que les programmeurs n'ait pas eu l'idée de rendre «vivants» leurs personnages. Le point le plus révoltant du soft est sans aucun doute sa musique. Certes, elle bien orchestrée, mais 1) il faut aimer, car le style fait penser à des mélodies très orientales et 2) elle saoult très rapidement. Ce qui nous oblige à éteindre le son, un véritable sacrilège pour un RPG. Mais le plus dur, c'est que le soft est si linéaire qu'on abandonne rapidement l'idée d'y jouer. Le fait de tout recommencer lorsque l'on perd n'arrange pas les choses. Cela dit, ne me demandez pas «pourquoi tu l'as massacré ce jeu, Jay ?», alors que j'ai tout de



■ Non, on ne s'est pas trompé de page. Si, on est bien dans Azure Dreams. Mais c'est vrai que cette photo rappelle un certain Clou... chevauchant un certain chocob... Un bon point tout de même, cette monture est si mignonne.

même évoqué les possibilités intéressantes du soft, comme de construire des bâtiments (c'est rigolo et fort utile) et l'élevage de petits monstres. En conclusion, on peut dire qu'Azure Dreams sera trop moyen pour espérer lutter aux côtés des mastodontes sortant cet été : Alundra et Wild Arms.

Jay

PLAYSTATION

CONCEPTION : KONAMI

RÉALISATION

On peut faire mieux, c'est un fait certain. Les décors sont peu remplis et il est navrant de constater une trop grande pixellisation. Mais on peut relever d'un autre côté que les décors sont en 3D.

13

JOUABILITÉ

Le système de combat n'est pas simple à assimiler, et on lutte souvent pour frapper les ennemis. L'interface est pratique, mais là encore on peut faire mieux.

14

ANIMATION

Le soft n'est pas un exemple de fluidité, et les personnages ont une démarche un peu frustrante mais bon, on est dans un RPG. On ne va donc pas déblatérer pendant des heures...

12

BANDE SON

Enervante. Incroyable, il semble bien que c'est la première fois qu'une bande-son est aussi moyenne dans un RPG. Cela dit, la musique d'introduction est un bonheur.

13

DURÉE DE VIE

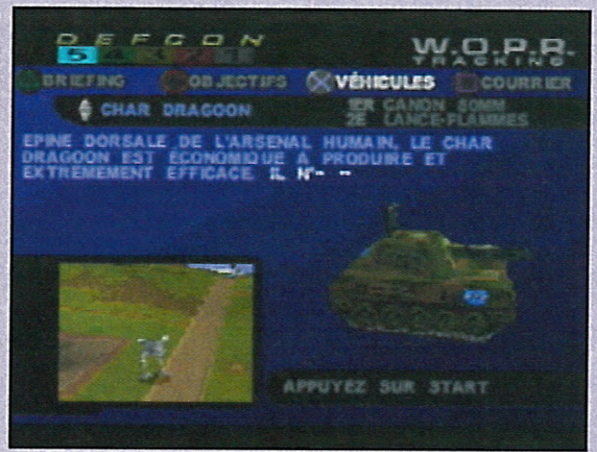
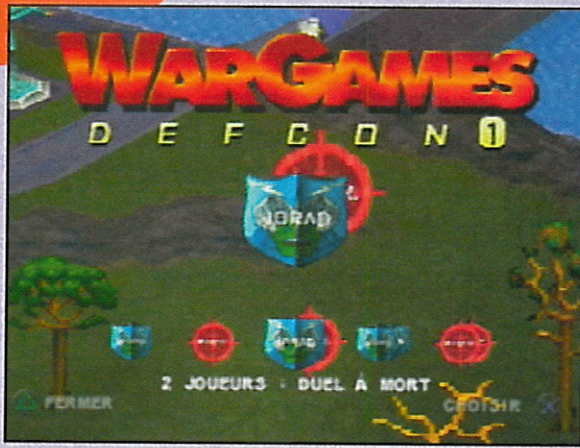
A entendre Konami, le jeu est doté d'une excellente durée de vie. Plus de cent heures de jeu. Les possibilités proposées sont très intéressantes. Mais le soft est malheureusement trop linéaire, donc trop lassant.

15



DISTRIBUTION : KONAMI
NB DE JOUEURS : 1
DIFFICULTÉ : DIFFICILE

80%



Wargames



Adapté d'un célèbre succès cinématographique, Wargames déboule ce mois-ci sur votre PlayStation. Niveau scénario, rien de vraiment nouveau. Rappelons quand même l'intrigue. Un jeune garçon, croyant déclarer une guerre virtuelle par son jeu, pénètre en fait dans le serveur de l'armée américaine et provoque involontairement la puissance militaire russe. Du coup, les soviétiques se fâchent, et programment une bombe sur les Etats-Unis. Votre mission est donc de l'arrêter. Seulement pour faire le soft, MGM a en quelque sorte refait le jeu original sur lequel Matthew Broderick s'éclatait dans le film... mais beaucoup plus axé action !

par exemple, dépêcher un saboteur, puis envoyer un véhicule de transport, et enfin raser le reste de la base au tank. Bref, une dimension stratégique sera nécessaire pour triompher dans les 62 missions (31 missions par camp) que vous propose le soft. La réalisation fait grandement penser à un Soviet Strike mâtiné de Micro Machines, mais au final on s'y habitue, même s'il faut reconnaître que certaines missions sont assez vides. Les explosions sont superbes, et les véhicules ont bénéficié d'un design démoniaque, il n'y a qu'à voir les drea-gnouht pour s'en rendre compte. Ceux-ci bougent d'ailleurs bien, et

à ce propos on peut signaler une bonne animation, fluide et tout et tout... C'est d'ailleurs un réel plaisir de diriger toutes ces unités, car elles répondent au doigt et à l'oeil. Aucun temps d'adaptation n'est nécessaire, ce qui est un bon point ! Oubliez par contre la bande-son, car à part les classiques boum, paff, scratch et des mélodies horribles, on ne trouve rien. Le soft est intéressant, et c'est même un plaisir de diriger tous ces petits tanks. Bref, marrant seul comme à plusieurs (voir marrant à plusieurs...), mais un peu répétitif.

Jay



Wargames. Comme son nom l'indique, c'est effectivement à un jeu de guerre que vous aurez affaire au lancement du CD. Mais attention, si Wargames propose tous les éléments qui font en général le succès de ce genre de production, il faut vous prévenir : ce titre est quand même résolument plus orienté action. C'est presque à un shoot auquel vous aurez affaire.

Un savant mélange de Command and Conquer et de Soviet Strike, en fait. On ressent l'inspiration C&C dans le design des véhicules et dans l'ambiance générale (NOD, GDI; un peu futuriste, ressemblance dans l'architecture...), alors que la série Strike a plutôt servi graphiquement (même vue, même style...). D'ailleurs, dans Wargames, vous ne pourrez diriger toutes vos unités en même temps à la bourrin comme dans n'importe quel autre wargame. Ici, le but est de respecter une cohésion entre vos différentes unités, afin d'organiser une technique militaire capable de dévaster la base adverse. Vous les manierez une par une, chacune représentant un rôle précis. Vous devrez donc,



■ Dans Wargames, vous aurez la possibilité de griller tout ce qui bouge : les civils, les résidences de ces civils, les arbres et bien sûr les fantassins de votre ennemi.

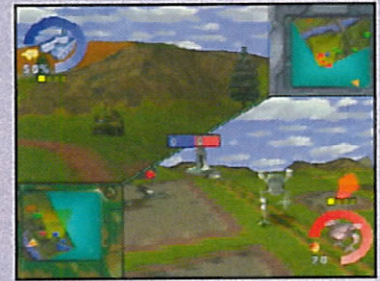
DEUX camps y'a plus qu'à choisir !

Dans Wargames, vous aurez le choix d'incarner soit les forces de W.O.P.R., soit celles du NORAD. Selon le camp que vous choisissez, vous serez plus ou moins agressifs avec les pauvres habitants des villages du soft. En fait, on peut facilement les assimiler au NOD et au GDI de Command And Conquer. Les unités seront également sensiblement différentes. Chez WOPR, divers méchas, Dreagnouth alors que chez les humains, des tanks et divers engins dit classiques de ce genre de production. Tous le monde devrait donc y trouver son compte !



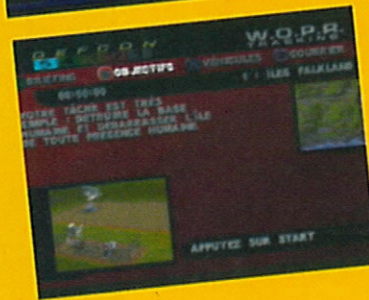
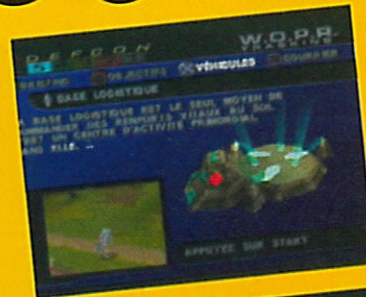
Marrant à plusieurs !

MGM nous gratifie d'un excellent mode deux joueurs. Deux options totalement différentes animent ce mode : coopération et duel à mort. Le premier vous offre la possibilité de vous allier avec un bon pote dans le but d'éradiquer le camp adverse, alors que le second vous propose d'annihiler vos amis en tout bien, tout honneur. On relève aussi une très bonne idée concernant le partage d'écran. Ni horizontal, ni vertical, un parfait mélange des deux qui donne l'impression de jouer en plein écran ! Bravo MGM.



Organize me Master

Les briefings de Wargames sont beaux, complets et suffisamment documentés sur les missions pour être loués. Pendant ceux-ci, vous serez renseigné sur l'aire de combat, les forces ennemies, les véhicules que vous pourrez utiliser, ainsi qu'une approche technique du terrain de combat... Bref, complet. Manque plus que les scènes cinématiques...



PLAYSTATION

CONCEPTION : MGM INTERACTIVE

RÉALISATION

Les graphismes sont fins et les véhicules ont bénéficié d'un design sympathique. Cela dit, les décors auraient pu être plus fouillés, et MGM aurait pu éviter parfois la pixellisation, mais bon...

JOUABILITÉ

Simplifiée à l'extrême : MGM a évité la phase prise de tête, et tout s'effectue sans problème. Le soft se prend rapidement en main et la manette ne subit jamais de défaillance.

ANIMATION

En règle générale, c'est fluide, mais on note parfois quelques ralentissements.

BANDE SON

Jouez sans son, vous vous en porterez mieux, ou alors désactivez la musique (les compositions sont pitoyables) et laissez les bruitages, si ça vous amuse d'entendre paff, boum...

DURÉE DE VIE

Deux camps, aux missions très agréables et relativement variées. Un mode deux joueurs qui tient la distance. Un soft assez original pour vous occuper pendant quelques jours, en fait.



DISTRIBUTION : ELECTRONIC ARTS
NB DE JOUEURS : 1-2
DIFFICULTÉ : MOYENNE

81%



Les courses de mini-voitures sont très à la mode. Le filon étant découvert, les développeurs se ruent dans la brèche ! Après Super Sonic Racers, Mindscape a voulu se rapprocher un peu plus du mythique Micro Machines V3, en essayant de faire mieux. Pari réussi, Circuit Breakers tient largement la route face à des jeux comme Motor Mash, et constituera très certainement une grosse concurrence pour MMV3. On attend avec impatience la réponse de Codemasters à cette nouvelle attaque personnelle.

Circuit Breakers

La première chose que l'on remarque lorsque l'on regarde Circuit Breakers, ce sont les graphismes. Une multitude de circuits en 3D (trente-deux au total dans huit univers différents, certains d'entre eux sont vraiment magnifiques) réellement impressionnants avec des dénivellations surprenantes (des talus, des collines, des pentes vertigineuses et rapides). La maniabilité est plutôt bonne. Contrairement à Micro Machines V3, on voit toujours le véhicule de dos, c'est le décor qui tourne autour. La caméra "dynamique" avec son zoom avant/arrière permet de garder les joueurs en vue et donc dans l'action (sauf si vous vous en écartez trop !), elle nous donne une vision d'ensemble assez innovatrice pour ce type de course. Que vous soyez rodé ou pas sur ce type de jeu, quelques tours suffiront à une bonne maîtrise de la voiture. Vous avez le choix entre huit bolides différents, chacun disposant de ses propres caractéristiques; une foule d'items

disséminés sur les tracés vous permettront d'allumer ou de tenir à distance vos adversaires. Le point le plus fort réside dans le mode multijoueurs : vous pourrez défier vos amis pour d'excellentes courses effrénées à deux, voire même à quatre, où tous les coups sont permis (j'ai eu l'occasion de vérifier les fourberies d'abricot, heureusement il n'est doué qu'à Tekken). Circuit Breakers fonction-

ne avec le pad analogique, et n'étant pas habituellement fan des vibromasseurs, je dois avouer que la palette de vibration est assez étendue et bien utilisée dans ce jeu. Une petite surprise en conclusion, de nombreux personnages, options et circuits sont cachés, il ne vous reste plus qu'à les découvrir...

MHZ



PLAYSTATION

CONCEPTION : SUPERSONIC SOFTWARE

RÉALISATION

Lisez le texte au-dessus, je crois que j'ai épuisé les superlatifs...

17

JOUABILITÉ

Pas grand chose à dire, la prise en main est quasi immédiate et les véhicules répondent bien. Il faut à tout prix éviter les bords des circuits si l'on veut prendre la première place, car les chocs sont fatals.

16

ANIMATION

Une bonne fluidité d'ensemble et une bonne impression de vitesse. Comme dans MMV3, en mode multijoueurs, la voiture de tête a un léger handicap à cause de la vue.

16

BANDE SON

La musique et les bruitages sont sympa.

16

DURÉE DE VIE

Une fois le championnat du monde terminé, vous pourrez battre vos records personnels en mode contre la montre. Mais le gros morceau reste les parties interminables à plusieurs.

15



DISTRIBUTION : MINDSCAPE
NB DE JOUEURS : 1-4
DIFFICULTÉ : PROGRESSIVE

90%



Sentinel Returns

Je sais ce que vous êtes en train de vous demander, au moment même où vous lisez cette intro : «Qu'est-ce que c'est que cette daube ? ». Mais ne commettez pas l'irréparable, lisez quand même ce test, sinon vous passeriez à côté d'un grand jeu. Déjà, ce soft est le second épisode de Sentinel, une sortie qui avait révolutionné le monde du micro dans le début des années 80. Son but est «simple» : réféléchir énormément, vite, élaborer une technique afin de détrôner la Sentinelle.

En cette période prolifique pour les éditeurs, il est rare de voir un jeu intelligent et vraiment intéressant. Mis à part les jeux de baston et les titres de sport (très vendeurs), on ne peut pas dire que les programmeurs sortent des softs originaux. Ce mois-ci, contrairement aux autres années, nous avons le plaisir d'accueillir des RPG en français et toutes sortes de jeux de réflexion, avec en tête Kula World et Sentinel Returns. Ce dernier est réalisé par Psygnosis et le moins que l'on puisse dire, c'est qu'il représente une énorme surprise. Pour réellement apprécier le potentiel du produit, il va falloir vous montrer tolérant envers tout ce qui ne concerne pas l'intérêt et la bande-son, car tout y est médiocre. Je m'explique, la réalisation est juste digne d'une Super Nintendo, et encore... Les textures du ciel sont magnifiques, mais le relief est trop peu détaillé et il fait penser à une bataille de pixels sur de jolis fonds. Bref, oublions les graphismes, tout comme l'anima-

tion, étant donné que le mode de représentation est en vue subjective et par écrans fixes. C'est vraiment les seules choses que l'on peut reprocher à ce soft. La jouabilité est, avouons-le, un bonheur une fois que l'on a compris. Comme nous sommes sympa, nous allons vous donner la marche à suivre pour jouer. Le but est en fait de placer des stelles (bouton O), de s'y téléporter avec le bouton carré. A chaque fois que vous voyez des arbres, vous devez les absorber (bouton L1) puis constuire des rochers afin de grimper (bouton carré). Notez que vous pouvez en superposer plusieurs et que vous pouvez même faire naître un arbre (bouton triangle sur les rochers). Une

fois arrivé au sommet, vous devez prendre garde à la Sentinelle et faire en sorte de l'absorber en arrivant à sa hauteur. C'est pas simple à expliquer. Néanmoins, je vous conseille de goûter à ce soft pour son principe excellent et sa bande-son démoniaque (réalisée par John Carpenter), mais aussi et surtout pour sa durée de vie (650 niveaux). Un jeu très agréable, une fois que l'on en a compris le but !

Jay



PLAYSTATION

CONCEPTION : PSYGNOSIS

RÉALISATION

Forcément, la réalisation n'est pas terrible. Les couleurs sont loin d'être magnifiques, mais certains ciels ont hérité de superbes textures. Rien d'autre à signaler, mais ce n'est pas là l'intérêt du soft.

07

JOUABILITÉ

La prise en main est très difficile et vous mettrez un certain temps avant de comprendre entièrement ce qu'il faut faire. Tout le paddle est utilisé, et la jouabilité devient enfantine une fois le principe compris.

14

ANIMATION

Sans commentaires. Tout se déroule image fixe par image fixe.

-

BANDE SON

Surprenante, relativement «space». On reconnaît la patte de Carpenter. Rien à signaler du côté des bruitages.

15

DURÉE DE VIE

650 niveaux !!!! Bien sûr, il faut aimer car le soft est linéaire, mais à partir du moment où on est dedans, on n'arrive plus à en décrocher. C'est le genre de jeu qu'on garde longtemps, longtemps....

18



DISTRIBUTION : PSYGNOSIS
NB DE JOUEURS : 1
DIFFICULTÉ : INFINIE !!

60%

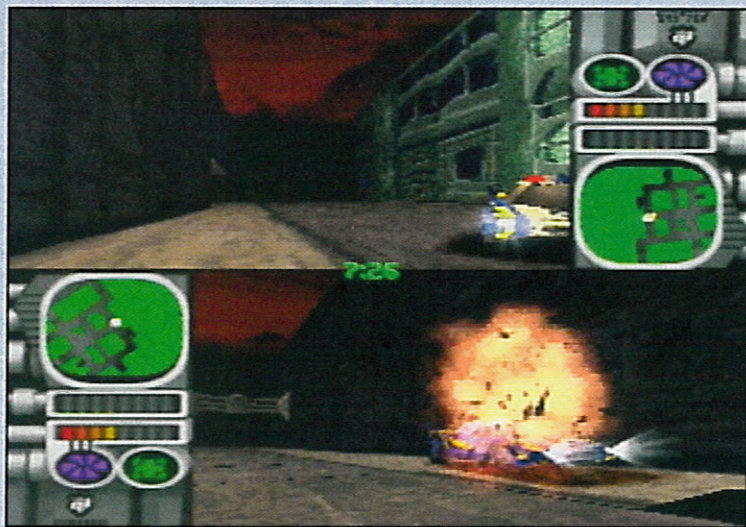


Crime Killer

A défaut d'être prise en exemple et respectée par les jeunes générations, la police donne de l'inspiration aux développeurs de jeux vidéo. Les gardiens de la paix font des émules, chacun veut être un héros moderne et protéger la veuve ou l'orphelin. Enfin, c'est sans doute ce que pensent les concepteurs, car rares sont les jeunes s'identifiant à des policiers, mais c'est un autre débat. Je vous rassure tout de suite, il n'y a ni veuve, ni orphelin, juste de méchants truands et quelques chauffards très mal élevés que vous ne manquez pas de faire exploser. On ne plaisante pas avec la loi.

Le principe de Crime Killer est proche de celui de G-Police, comme l'histoire du héros d'ailleurs, similaire à celle de Slater, il perd un membre de sa famille. Alors qu'il n'est encore qu'un enfant, son père se fait tuer devant ses yeux. La vocation sous-jacente se transforme en désir de vengeance... C'est au volant de votre voiture, une Formule 1 légèrement kitée, que vous devez faire régner l'ordre dans un quartier plutôt "sensible" (comme les politiques aiment les appeler) et labyrinthique. La difficulté étant progressive, vous ne disposez pas

tout de suite de toutes les options, le premier niveau vous aide à la prise en main du véhicule. Les armes puissantes et autres items viendront plus tard. Les ennemis se répartissent en deux catégories, ceux que vous devez détruire et ceux que vous devez immobiliser. Un radar vous aide à vous diriger dans la ville, mais surtout à localiser vos ennemis qui se déplacent parfois très rapidement. Le mode deux joueurs ajoute énormément à la durée de vie du soft. Plusieurs types de combats sont proposés : soit vous devrez accepter une mission bien précise, soit une éradi-

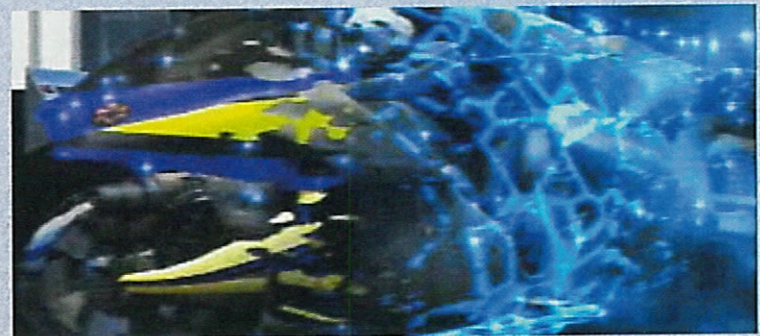


■ Le mode deux joueurs relève un peu le niveau général du soft...

cation pure et simple de votre compagnon de jeu vous sera demandée. Mais le point fort réside dans le choix de votre véhicule qui, à la différence du mode solo, propose une voiture, une moto ou un vaisseau. Je suppose que ces trois véhicules sont prévus dans le mode normal, mais je vous avoue que je n'ai pas été très loin car les missions se succèdent et l'intérêt reste maigre. En revanche, l'animation est fluide et rapide, les décors futuristes, originaux et complexes, agrémentés de beaux effets de lumière. Si vous aimez les poursuites interminables, ce jeu est pour vous.

Saint et Tics

De gros efforts ont été fournis pour la cinématique de présentation en images de synthèse. Le scénario est un peu réchauffé et déjà vu, mais on prend toujours beaucoup de plaisir à admirer de belles images. Les scènes présentées entre les niveaux sont aussi de très bonne qualité, ce qui pousse les joueurs à vouloir terminer rapidement (c'est pas toujours facile).



PLAYSTATION

CONCEPTION : PIXELOGIC

RÉALISATION

Un espace de jeu assez vaste, de beau graphismes pour les décors, plusieurs types de véhicules plus ou moins bien réalisés. Pas de présence humaine comme dans Die Hard, c'est dommage.

16

JOUABILITÉ

Prise en main immédiate, aucun problème de conduite, sauf peut-être pour la moto, qui reste l'engin le plus rapide, mais vous ne pourrez pas utiliser votre Dual Shock toute neuve !

15

ANIMATION

Je n'ai pas remarqué de ralentissement, l'animation est fluide. Seul regret, les bâtiments apparaissent un peu tard. Il vous faudra connaître les quartiers par coeur.

15

BANDE SON

La musique est plutôt inexistante, dès qu'un combat est entamé on entend plus que vos tirs, c'est assez casse-tête, pour pas dire autre chose.

08

DURÉE DE VIE

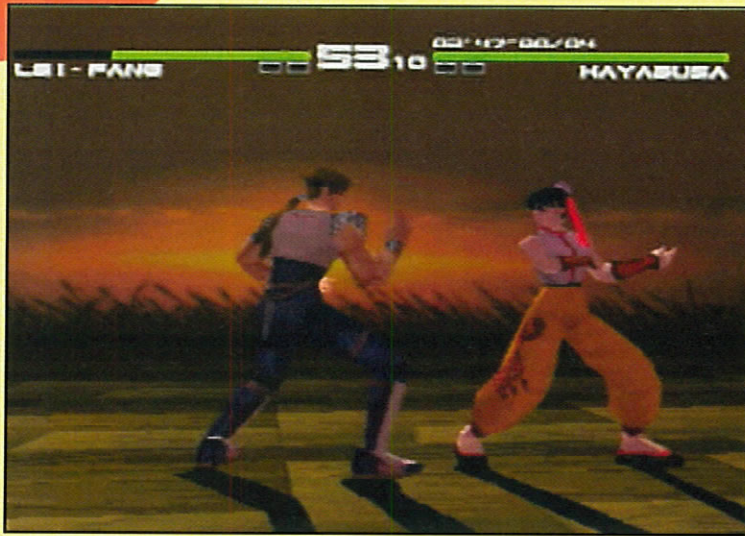
A un joueur, le soft est très linéaire. On se lasse très rapidement. Mais les aficionados de courses-poursuites à deux joueurs se régaleront.

13



DISTRIBUTION : INTERPLAY
NB DE JOUEURS : 1-2
DIFFICULTÉ : DIFFICULTÉ PROGRESSIVE

72%



Dead Or Alive

Certains éditeurs comme Tecmo ne doivent pas savoir qu'en ce moment une Coupe du Monde de football a lieu, puisque en ce mois de juin, voilà que déboule l'adaptation d'un jeu d'arcade au succès assez important; j'ai nommé Dead Or Alive. Sorti il y a quelques mois en import sur Saturn et Playstation, ce soft, entièrement réalisé en 3D, se veut le principal concurrent d'un certain Tekken 3, qui lui ne sortira normalement qu'à la rentrée. Alors faut-il craquer en cette période footballistique pour Dead Or Alive, ou bien attendre sagement le hit de Namco ?

Tous les fans d'arcade connaissent sans aucun doute Dead Or Alive. En effet, ce jeu sorti il y a plus d'un an dans les salles était le premier réalisé par un licencié Sega (en l'occurrence Tecmo) à tourner sur Model 2. Le jeu était à l'époque du calibre d'un Virtua Fighter 2 et proposait des techniques de contres jusqu'alors inédites. La conversion sur Saturn était tout bonnement excellente, mais Tecmo estimant que la Playstation pouvait proposer un jeu à la réalisation supérieure, a décidé de revoir sa copie afin de proposer une version spéciale Playstation. Dead Or Alive met en scène une dizaine de combattants, pour la plupart assez charismatiques et pratiquant chacun une discipline bien spécifique. Vous y retrouverez pêle-mêle du kung fu, du jeet kun do, du catch, du close combat et bien d'autres encore. Au niveau des épreuves, le choix proposé est très large, puisque vous pourrez participer à un tournoi classique, à un time attack, un mode survival, un kumite, un team battle mode. Le mode versus et training sont également de la partie. Chaque fois que vous terminerez un de ces modes dans les condi-

tions requises, une petite option bonus viendra se rajouter au menu principal. Cela ira de la tenue supplémentaire pour le dernier personnage dirigé, à un combat bonus. Au niveau réalisation, on a le droit à de l'excellent travail de la part de l'équipe de Tecmo avec des graphismes en haute résolution, des décors magnifiques et des personnages très bien proportionnés (surtout les poitrines des filles). L'animation quant à elle n'est pas en reste, puisque celle-ci est fluide et aussi rapide que la version japonaise. Par contre, la jouabilité, bien qu'excellente, pourra peut-être en rebuter certains, puisqu'elle utilise un seul bouton pour les coups de poing, un autre pour les coups de pied et enfin un dernier pour les contres. La garde quant à elle, se fait en arrière comme de coutume. Les affrontements sont rythmés et violents. A propos de ces derniers, ne pensez pas une seule fois à la jouer bourrin, car Dead Or Alive requiert une technique d'enchaînements et de contres à toute épreuve. Au final, on se retrouve avec un jeu rempli de fun, ou les combats



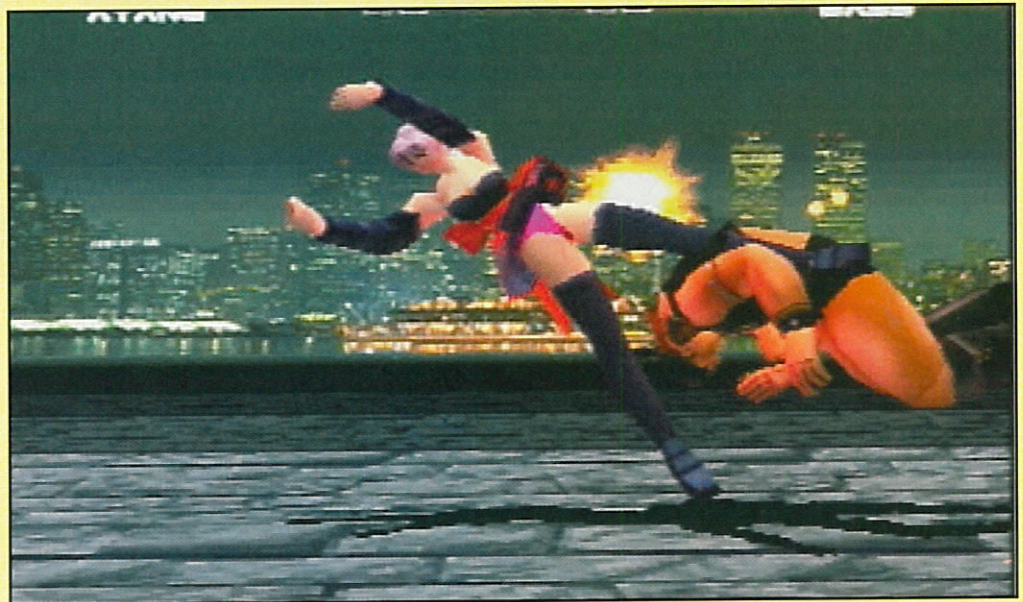
s'enchaînent pendant des heures. Il offre un bon compromis entre les pro de Virtua et ceux de Tekken, et se situe juste un poil en dessous de Tekken 3. Si vous aimez la bonne baston sur console, n'hésitez pas une minute.

Cox

EXCESS

Pour nous les hommes

Ce jeu de combat est à ma connaissance le seul dans sa catégorie à avoir inclus des excès aussi nombreux et variés. Concernant les personnages, deux choses importantes sont à dire. La première s'applique aux attributs mammaires des combattantes, qui disons-le franchement doivent avoir des liens de parenté avec Lolo Ferrari. La seconde est le nombre hallucinant de tenues différentes dont dispose chaque combattant, puisque cela ira de quatre à quatorze. Pour finir, les décors n'ont pas été oubliés : ils donnent également dans l'excès, avec des zones explosives qui enverront votre personnage dire un petit bonjour aux oiseaux dans le ciel.



PLAYSTATION

CONCEPTION : TECMO

RÉALISATION

Franchement, on atteint les limites de la Playstation avec des jeux comme celui-là ou Tekken 3. Tecmo s'est surpassé pour cette version, et le médiocre n'existe pas ici.

JOUABILITÉ

La maniabilité est un subtil mixage de celles de Tekken et de Virtua Fighter. Légèrement moins intuitive que la star de Namco, elle apporte cependant un côté plus technique qui la rapproche sans problème du jeu de Sega.

ANIMATION

Un poil en dessous de celle de Tekken, elle demeure néanmoins excellente et ne ralentit en aucune circonstance. De l'excellent boulot.

BANDE SON

Les rythmes collent parfaitement à chaque décor et les musiques sont d'un niveau tout à fait correct. Par contre, ces airs ne sont pas inoubliables.

DURÉE DE VIE

Avec sa multitude de modes de jeu, Dead Or Alive vous tiendra scotché de longues semaines devant votre écran. De plus, pour récupérer toutes les tenues de vos personnages, il vous faudra finir le jeu une bonne centaine de fois.



DISTRIBUTION : SONY
NB DE JOUEURS : 1-2
DIFFICULTÉ : MOYENNE

92%

17

17

16

14

18



Tomba !



Vous en avez assez des Pandemonium, Crash Bandicoot et consors... Tomba est fait pour vous ! Il propose un concept original qui devrait rassembler les fans de RPG et de plate-forme à la sauce japonaise. Ce jeu vous met dans la peau de Tomba, petit garçon largement primitif à la surprenante crinière rose. Alors qu'il déjeûne tranquillement, Tomba se retrouve impliqué dans une bagarre avec des cochons en train d'attaquer un convoi. Bim, bam, boum, fouap ! En deux temps-trois mouvements, voilà les agresseurs agressés. Mais c'était sans compter sur leur chef : un cochon haut de trente mètres qui s'empresse d'endormir Tomba d'un gros coup sur la tête avant de lui voler son bracelet. Une fois réveillé, notre héros se lance à sa poursuite et va découvrir un monde terrorisé par les 7 cochons maléfiques.

Pour progresser dans le jeu, vous devrez remplir tout un tas de missions consistant à rendre des services, à trouver des personnes ou des objets. Ces missions accomplies, vous obtiendrez de nouveaux objets, de nouvelles armes... Au début du jeu, les premiers autochtones dont vous croirez la route vous mettront au courant de la situation, vous indiqueront les personnages-clés à rencontrer, ainsi que les manipulations de base. Par la suite, votre héros aura la possibilité d'améliorer ses capacités physiques et intellectuelles. Comprenez par là qu'il apprendra à courir, sauter plus haut, voler ou nager, mais également à parler différents langages afin d'être compris lors de ses visites dans les villages voisins

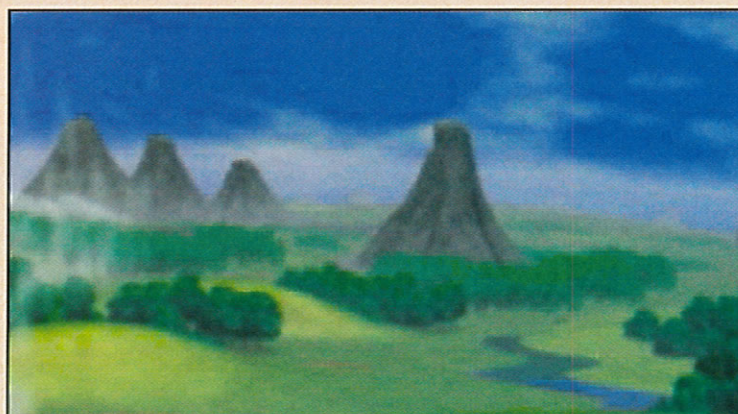
(celui des nains, par exemple). Ces nouveaux attribus vous seront nécessaires pour traverser les multiples niveaux du jeu. En ce qui concerne le personnage principal, sachez qu'il peut s'accrocher partout tel Spiderman, attraper ses ennemis et les balancer les uns sur les autres, ou encore s'en servir de tremplin. Autre petit détail d'importance : l'apparence du perso change en fonction de votre équipement. En conclusion, Tomba ! est un jeu qui comblera les fans de plate-forme-aventure nostalgiques de l'époque où wonder Boy et Alex Kidd régnaient en maîtres absolus et incontestés !

Cony



■ Si vous voulez éviter les prises de tête du genre : aaah ! J'ai perdu tous mes points d'expérience, mes objets, mes armes... Pensez à vous arrêter pour lire ces panneaux, ce sont les points de sauvegarde.

Dès l'intro, subtil mélange de dessins et d'images de synthèse, vous vous retrouverez dans un monde aux couleurs vives et surréalistes. Le héros, Tomba, est absolument délirant et les ennemis aussi grotesques que loufoques. Le style graphique vous semblera familier. Logique, c'est le créateur de Bomberman (Tokuro Fujiwara) qui est à l'origine de ce soft. Le mode de jeu est d'ailleurs très proche de celui de Wonder Boy 3. En effet, le soft mélange adroitement les styles plate-forme et RPG, votre adresse autant que votre réflexion seront donc mises à rude épreuve.



■ Voici votre joli petit monde avant l'arrivée des terribles cochons maléfiques. Il va falloir le défendre au prix de votre vie, quitte à commencer un régime à base de jambon.

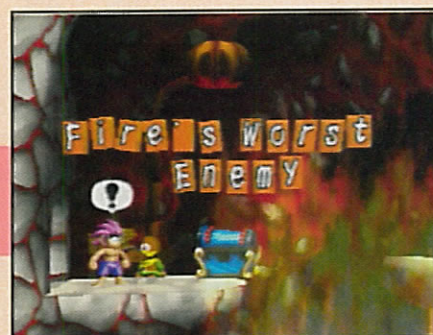
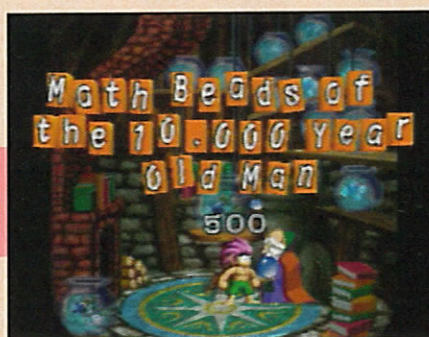
Des niveaux à gogo

Tout au long du jeu, vous traverserez une multitude de niveaux très variés, très différents et tous plus beaux les uns que les autres. Ils dégagent une ambiance 100% japonaise (couleurs vives, décors délirants, ennemis hilarants...) qui ravira les amateurs. Vous accéderez à ces niveaux les uns après les autres dès que vous aurez rempli certaines missions, ou lorsque votre héros aura amélioré ses capacités physiques (sauter plus haut, courir, nager...).



Une quête aux multiples facettes

Pour progresser dans le jeu, vous devrez accomplir un grand nombre de missions. Celles-ci se divisent en deux catégories. La première consiste à rendre des services aux gens que vous rencontrerez (objets à découvrir, persos à aider ou à retrouver...) et qui vous remercieront en vous donnant des points d'expérience ou des objets spéciaux. La seconde catégorie de missions vous impose de résoudre certaines énigmes ou de rechercher des personnages-clefs afin de pouvoir débloquer les niveaux supérieurs.



PLAYSTATION

CONCEPTION : WHOOPEE CAMP

RÉALISATION

Dans un genre particulier, les graphismes sont une réussite totale. Les décors contiennent plusieurs plans et sont colorés, variés et très fins. Les sprites sont très bien réalisés et très détaillés. Une vraie touche de fraîcheur en somme !

JOUABILITÉ

La prise en main est immédiate et instinctive. Que l'on court, saute, vole, nage ou grimpe, le héros répond au doigt et à l'œil. Les différents effets tels que le vent, l'eau ou les glissades sont très bien rendus.

ANIMATION

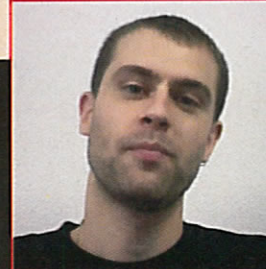
C'est propre et net, les différents scrollings coulent comme de l'eau limpide et ne subissent aucune saccade. Pour ce qui est des sprites, même lorsqu'ils sont nombreux à l'écran, on ne note aucun ralentissement.

BANDE SON

Les musiques sont sympas et tout à fait adaptées aux différentes situations du jeu. Cependant, elles peuvent, à la longue, s'avérer crispantes. Les bruitages, en revanche, sont excellents et contribuent à la touche d'humour omniprésente.

DURÉE DE VIE

La quête est longue et il vous faudra passer les moindres coins en revue pour être sûr de ne rien oublier. De plus, certaines énigmes sont vraiment subtiles et vous donneront du fil à retordre, sans pour autant vous mettre dans l'impasse. Une durée de vie tout à fait raisonnable, donc !

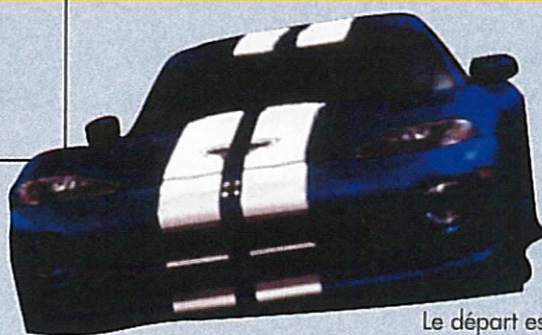


DISTRIBUTION : SONY
NB DE JOUEURS : 1
DIFFICULTÉ : MOYENNE

88%



San Francisco RUSH



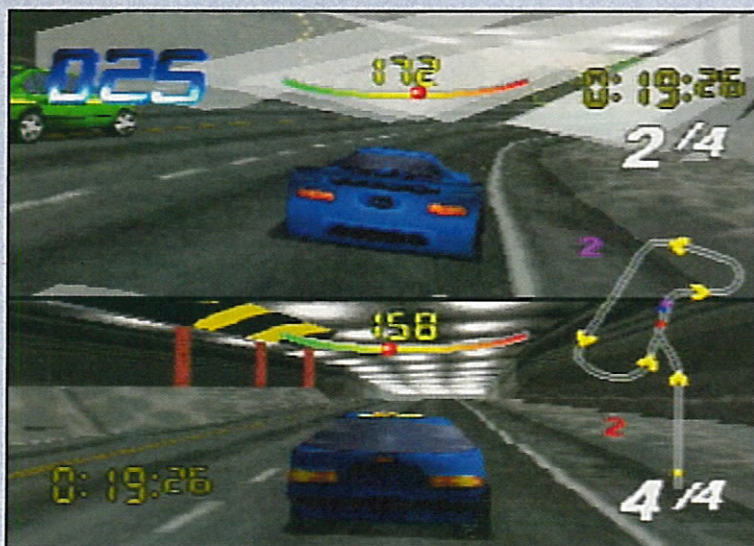
Les jeux de courses sont une manne infinie pour les développeurs. J'ai même l'impression que l'attrait des joueurs pour les voitures, qu'elles soient de collection, de sport, de rallye ou de taille réduite (voir test de Circuit Breakers) s'accroît au fil des sorties. On en veut de plus en plus, et de bonne qualité, surtout lorsque l'on sait qu'il existe des V-Rally ou des Gran Turismo. Après la borne d'arcade et la version Nintendo 64, Midway s'est senti obligé de sortir San Francisco Rush sur PlayStation. Il auraient mieux fait d'éviter.

En effet, juste après avoir dépassé l'écran de présentation, l'attente commence. Le chargement est interminable pour chaque pression de la croix, c'est un peu énervant, mais ce n'est pas grave, c'est sûrement parce qu'il est super bien fait. Au premier abord, on est surpris par la profusion de modes pour un joueur : normal, extrême, circuit, grand prix, explosif et time, mais aussi deux joueurs, en écran splitté (vertical ou horizontal) et link. On accède aux circuits, quatre sont disponibles, représentant les quartiers de San Francisco. On s'apprête alors à jouer à un super jeu de

caisses et là, les déceptions commencent. Quatre cubes bleus, censés représenter les voitures, tournent sur un socle. En fait ce sont aussi les niveaux de difficulté : beginner, advanced, expert et extreme. On choisit, puis on attend. Maintenant, c'est au tour de la sélection de la transmission (automatique ou manuelle, pour ceux qui n'auraient pas compris), puis on attend encore. Soudain apparaît la grille de départ, trois voitures se trouvent devant la votre, la course s'annonce serrée.

Le départ est donné et alors là, on est obligé de rire. Les graphismes sont dignes d'une console pré-jurassique (la rédaction est unanime, sauf sur le type de console : ça va de la Mega Drive à la Yaroze en gros), l'impression de vitesse est franchement moyenne, les effets de lumière proches du désastre, et la voiture laisse des traces de dérapage magnifiques. On passe en tête assez aisément, le tout est d'y rester car la moindre erreur est fatale, votre véhicule explose très facilement. Il lui arrive aussi de faire des étincelles en frottant les murs. Les deux seuls points positifs sont 1) les sauts un peu abusés, mais c'est assez fun de faire des tonneaux ou des loopings (surtout pour l'atterrissage); 2) les raccourcis, il vous sera possible de prendre des passages plus ou moins cachés dans chaque circuit. Ce titre ressemble à une grosse blague et j'ai du mal à comprendre comment il a été possible de laisser sortir ça sur PlayStation, en plus je suis obligé de dire que la version Nintendo est... moins pire, une fois n'est pas coutume.

MHZ



A consulter avant d'acheter ...



■ Si vous voulez vous envoler et finir sur les toits, il vous suffit de garder cette trajectoire. En passant sous le camion-pub «Rampage», un tremplin vous projetera dans les airs à en faire pâlir les mouettes...



■ Voici un exemple concret des horribles graphismes du jeu.



PLAYSTATION

CONCEPTION : CLIMAX ENTERTAINMENT

RÉALISATION

Laisse franchement à désirer, heureusement que les circuits sont agrémentés de passages plus ou moins secrets.

10

JOUABILITÉ

Plus vous choisirez un niveau «élevé», plus le contrôle de la voiture sera difficile, mais la prise en main est aisée, et je vous assure que vous saurez conduire en quelques secondes.

13

ANIMATION

Relativement fluide (j'ai dit relativement), mais pas très rapide, ou alors il faut jouer sur une toute petite télé !

12

BANDE SON

Techno gentille, effets sonores moyens.

11

DURÉE DE VIE

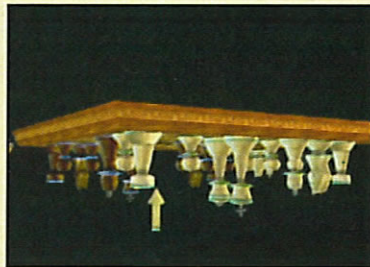
J'imagine qu'un ou deux circuits se découvrent à la fin du championnat, j'avoue ne pas avoir eu le courage de vérifier. Le mode deux joueurs n'améliore pas réellement la durée de vie, mais vous pouvez toujours montrer à vos amis que vous connaissez tous les raccourcis.

08



DISTRIBUTION : MIDWAY
NB DE JOUEURS : 1-2
DIFFICULTÉ : FACILE

49%



Virtual Chess 64

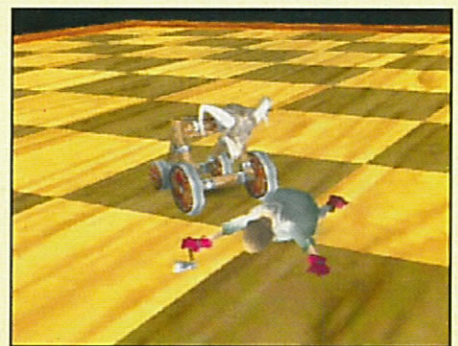
Denrée rare sur console, les jeux d'échecs sont un genre en perte de vitesse. Moches, réservés à une élite et bien souvent très difficiles d'accès, ils ne connaissent qu'un succès mitigé qui les relègue bien souvent au rang de jeux de seconde catégorie. Avec Virtual Chess, Titus relève le pari de rendre ce sport cérébral aussi populaire sur console qu'il l'est dans les milieux intellectuels et s'attaque aux possesseurs de Nintendo 64 en leur proposant un soft destiné tant aux débutants qu'aux joueurs confirmés. Virtual Chess, premier jeu pour adultes sur Nintendo 64 ?

Parce que d'habitude, les jeux Nintendo 64, excusez-moi de le dire, mais c'est plutôt du genre niais avec tout plein de gentils animaux à sauver en jetant des fruits pas mûrs sur la tête de monstres adorablement laids. Ou alors, on tombe dans l'effet inverse, avec des jeux de baston complètement nuls misant tout sur la violence et l'hémoglobine au détriment du fun. Mais ici, pas de sang, foin de gentils champignons qui bougent dans des mondes plus colorés les uns que les autres, juste un échiquier, du noir, du blanc, et un zeste de matière grise. En effet, pour une fois sur Nintendo 64, vos neurones vont être mis à rude épreuve, et ce d'autant plus que Virtual Chess est basé sur le moteur d'intelligence artificielle double champion du monde professionnel des logiciels d'échecs pour micro-ordinateur. Preuve en est que dès ma première partie, je me suis fait royalement torcher, alors que je n'étais qu'en niveau débutant. Je ne suis peut-être pas une bête aux échecs, mais quand

même. Surtout qu'au dos de la boîte, on peut lire : si vous débutez, la stupidité artificielle du programme vous donnera des chances supplémentaires de gagner. Et vous pouvez même apprendre à déplacer les pièces grâce à Titus, le Renard Rusé». D'un côté mon amour propre en a pris un sacré coup, mais de l'autre, cela m'a donné envie de me remettre aux échecs et de perfectionner ma technique de jeu, chose que j'ai pu faire grâce au mode pratique clair, complet, et tout simplement très bien conçu. Très bien conçues également, les animations en 3D lors de la prise des pièces donnent une autre dimension au jeu en le rendant attrayant, même pour les plus réticents d'entre vous. Par contre, les 4 musiques qui accompagnent les parties sont plates et, à la longue, finissent par taper sur le système, mais ce n'est pas bien

grave, puisque vous avez la possibilité de jouer sans le son. Pour toutes ces raisons Virtual Chess est un excellent jeu qui, s'il ne mérite pas d'être classé au rang de hit à cause de quelques petits défauts, a au moins le mérite d'être un jeu d'échecs de qualité qui s'adresse autant aux débutants qu'aux plus exigeants en la matière.

Abricot, nul, mais motivé



■ La plus de Virtual Chess, ce sont ses scènes animées à chaque fois qu'une pièce sort de l'échiquier. C'est saoulant au bout d'un moment, mais au début, c'est si rigolo...

NINTENDO 64

CONCEPTION : TITUS

RÉALISATION

Ce n'est peut-être pas ce que l'on a fait de mieux sur Nintendo 64, mais les graphismes sont clairs et permettent une bonne visibilité de l'action. Par contre, en mode 2D, le jeu fait vraiment pitié à voir. De toute façon, cela n'a pas grande importance pour ce genre de titre.

13

JOUABILITÉ

Il n'est pas rare de rencontrer des problèmes de visibilité à cause des angles de vue pas toujours bien choisis en mode 3D. De même, le déplacement des pièces est un peu délicat au stick analogique, mais autrement, c'est du tout bon... pour peu qu'on sache jouer aux échecs bien évidemment.

15

ANIMATION

Que se soit lors du déplacement des pièces, ou au cours des phases animées, Virtual Chess ne souffre d'aucun ralentissement. L'animation des différentes pièces n'est pas très travaillée, mais le fun est présent, et c'est bien là l'essentiel.

16

BANDE SON

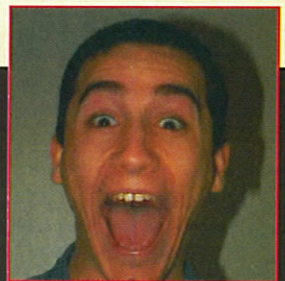
Bien moyenne, la bande son se compose de 4 mélodies rapidement saoulantes, que je vous conseille de zapper tout aussi vite si vous ne voulez pas avoir un bon mal de crâne. Même Will n'a pas aimé, c'est dire.

11

DURÉE DE VIE

Les différents niveaux de difficulté proposés sont suffisamment variés pour que chacun y trouve son compte. En plus, la possibilité de jouer jusqu'à 4 joueurs simultanément relance considérablement l'intérêt du soft.

15



DISTRIBUTION : TITUS
NB DE JOUEURS : 1-4
DIFFICULTÉ : VARIABLE

86%

FRANCKY FRACASS

Le pire cauchemar des éditeurs



Bien, ce mois-ci j'ai été débordé par la réalisation de la K7 Vidéo, qui je l'espère vous a plu. Enfin, on a eu le mérite au moins d'en faire une, et sincèrement je pense qu'on s'est pas mal débrouillés, même si on sait qu'il y aura toujours des abrutis qui n'ont jamais rien fait dans leur vie pour critiquer. Du côté d'Infogrames, c'est toujours le statu quo, pire : Agnès Rosique a décidé d'en faire une affaire personnelle. J'ai eu l'occasion de la rencontrer au salon de l'E3, (ou je dirais plutôt de me faire agresser), et bien évidemment, elle a usé de tout son pouvoir pour nous empêcher de faire notre travail d'information. Il faut vraiment avoir une maturité d'adolescente de 16 ans, pour ne pas assumer son rôle d'attachée de presse, et avoir un comportement à la limite de la faute professionnelle. Je terminerai quand même en disant que j'ai eu le plaisir de rencontrer chez Infogrames des personnes charmantes et ultra professionnelles; pour n'en citer que deux : - Catherine Louvier et Myriame Aselam. Il est dommage que notre relation construite depuis 2 ans avec Infogrames soit réduite à néant à cause d'une personne ayant un orgueil trop haut placé, se croyant au dessus de la liberté d'information, et de surcroît ne voulant rien arranger, cela afin de faire empirer la situation. Je vous tiendrai au courant le mois prochain de la suite de l'affaire.

Sur ces mots, je vous laisse avec Jay qui va nous parler du merveilleux jeu : City Crisis, la daube du mois.

A bon entendeur, salut !

Francky Fracass

FRANCKY FRACASS

Le pire cauchemar des éditeurs

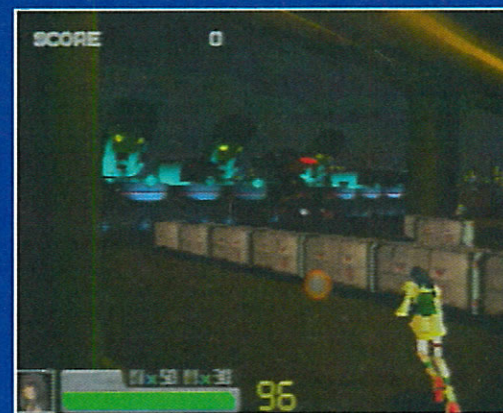


grammeurs y sont contraints afin de ne pas entâcher l'image de marque de la société. Une fois de plus, on dira merci à Takara, non pas pour la qualité de sa dernière daube, mais pour m'avoir fait passer un excellent moment de joie. On vous préviendra lorsque Takara réalisera ENFIN un jeu correct, à mon avis c'est pas encore pour aujourd'hui...

Jay



ment sûr ?), je me suis risqué à chercher la signification de «Crisis». En ouvrant le dictionnaire, on voit «crise». Tu m'étonnes, que c'est la crise... de rire. On commence à jouer à City Crisis, et malheureusement pour les éditeurs, une envie de bonne humeur soudaine survient dans les premières secondes : on ne résiste pas à l'envie de lâcher un «oh, le sale jeu !» comme le faisait Steeth en son temps. Ce n'est pas compliqué à expliquer, dès les premières minutes, on comprend que Takara ne sait toujours pas ce que veut dire «jeu» et ne nous épargne toujours pas ses graphismes aussi laids que vides, sans oublier l'absence totale d'animation. Ce qui rend le soft soporifique ! Les ennemis sont toujours les mêmes et là encore l'humour particulier des programmeurs touchera sans aucun doute «gros bouffon» (voir C News 23). Remarquez, il est intéressant de constater qu'une société de jeux vidéo devient de plus en plus pitoyable au fil des années. Ça prouve que certains avancent avec la technologie, alors que d'autres doivent encore en être à la programmation les yeux bandés. Pas pratique pour concevoir un jeu, mais je suis persuadé que ces pauvres pro-



Après avoir sévit dans le domaine «navet» (Beast Wars, Choro Q, Choro Q Jet...), Takara revient en pleine forme avec un jeu du nom de City Crisis. Non, je vous rassure de suite, ce soft n'a strictement aucun rapport avec le superbe Time Crisis. Il faut croire que les éditeurs aiment ce mot «Crisis». C'est en fait sûrement pour avoir un argument de vente, même pour la plus grosse daube (ex : Courrier...). Dans un pur but de vous renseigner et non de détruire le soft (l'es vrai-



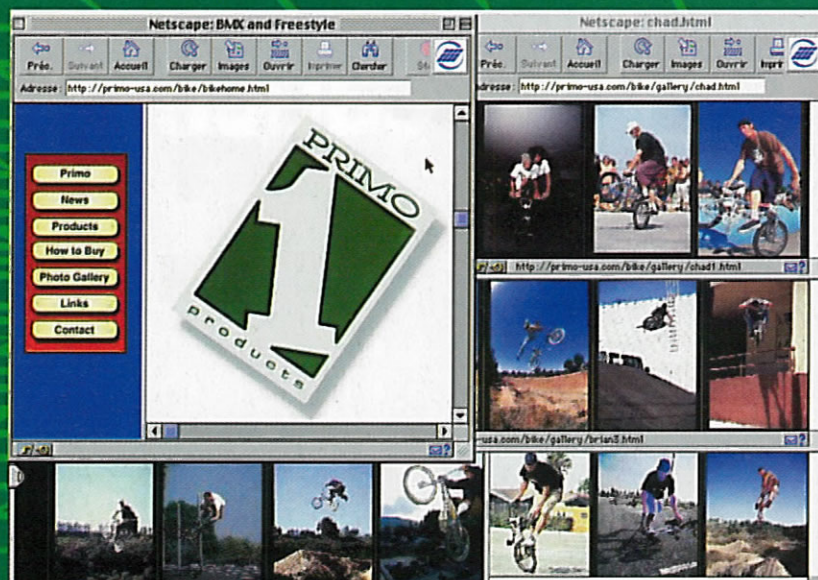
Vu sur le **Net**

Ca y est, c'est les vacances ! Vous allez enfin pouvoir rester enfermés chez vous toute la journée... Regarder la télé, jouer aux jeux vidéo, et améliorer votre site internet ! Quoi ? Vous n'avez pas de site ! Tant pis, retournez à votre console. Ce mois-ci, les Webamateurs trouveront une nouvelle sélection leur permettant d'améliorer le design, mais aussi le contenu de leurs pages HTML. Les autres pourront apprécier les éclats de free-stylers fous, se perdre dans le cosmos intersidéral, ou plus simplement, aller au cinéma !

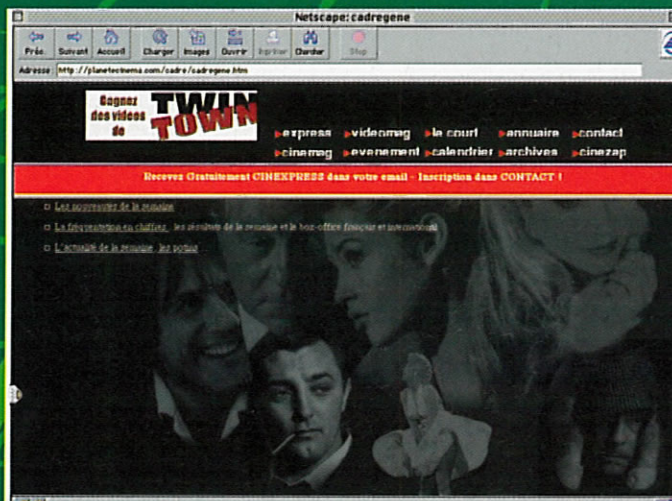
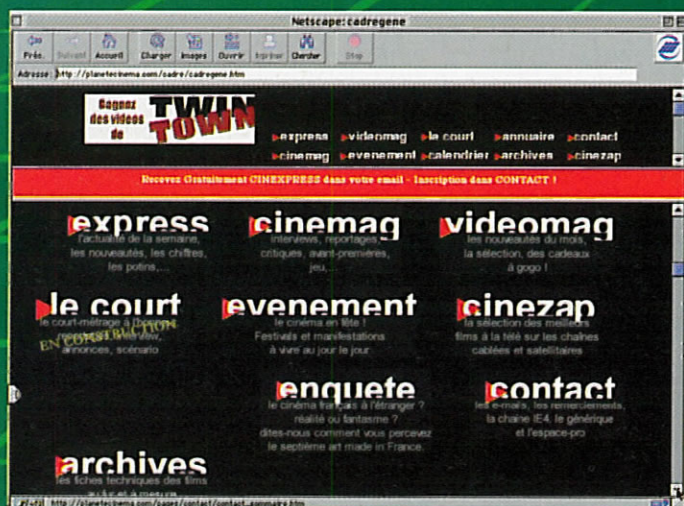
MHZ

[HTTP://PRIMO-USA.COM/BIKE/BIKEHOME.HTML](http://PRIMO-USA.COM/BIKE/BIKEHOME.HTML)

Voici un sport acrobatique pour fans de sensations fortes. Très prisé dans les années quatre-vingt, le BMX fait de nouveaux émules et revient au goût du jour. Ce site vous permet de mieux connaître les différentes disciplines, si vous n'en avez jamais entendu parler, et vous donne un bon aperçu des possibilités multiples des free-stylers. De nombreuses informations sur le matériel, les événements à venir, divers contacts et une foule de liens sont à votre disposition. Vous ajoutez à tout ça d'excellentes photos de grands artistes et vous en prenez plein les yeux. N'essayez pas de refaire ces figures avec votre VTT, ça risque d'être périlleux, ou alors c'est que vous êtes très doué, et dans ce cas il faut tout de suite vous y mettre !



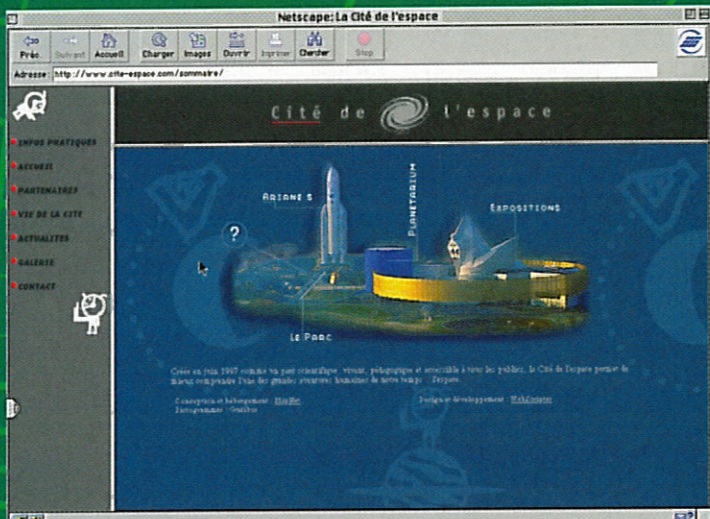
[HTTP://PLANETCINEMA.COM](http://PLANETCINEMA.COM)



Vos amis en ont marre de jouer aux jeux vidéo ? Envoyez-les au cinéma ! Vous pouvez même les accompagner. Mais comment avoir des informations sur les films ? Descendre acheter un Pariscope ? Mais non... j'ai internet ! Ce site, agréable à compiler et bien construit, vous dit tout ce que vous voulez savoir : un annuaire, un calendrier, tous les événements, tous les films, des enquêtes, des archives, des contacts... Le gros risque est sans doute de passer toute la soirée à parcourir ces pages et, du coup, de ne pas aller au ciné ! Tant pis, vous jouerez aux jeux vidéo.

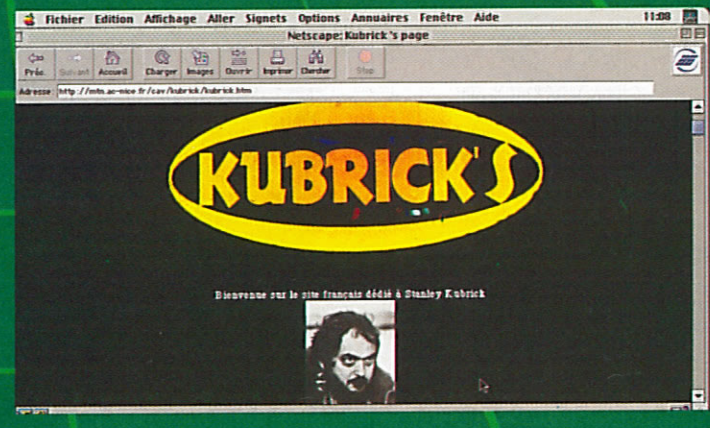
[HTTP://WWW.CITE-ESPACE.COM/SOMMAIRE/](http://www.cite-espace.com/sommaire/)

L'espace intersidéral vous passionne ? Les nébuleuses vous fascinent ? Vous attendez impatiemment les aliens ? Vous ne trouverez pas de monstre venu d'une autre planète sur ce site, mais une interface graphique sympa et une foule d'informations, d'images et d'actus. Après avoir surfé entre les étoiles, vous pourrez les observer et guetter les signes de vos futurs amis. On ne vous demande pas de décrocher la Lune tout de même.

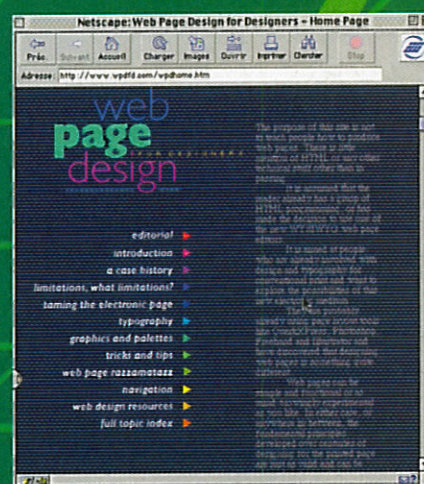


[HTTP://MTN.AC-NICE.FR/CAV/KUBRICK.HTM](http://mtn.ac-nice.fr/cav/kubrick.htm)

2001, l'Odyssée de l'Espace, Orange Mécanique, Barry Lindon, Shining, Full Metal Jacket... Ces titres vous disent forcément quelque chose, sinon c'est que vous venez d'une autre dimension, et là, il faut absolument courir au cinéma, ou vous procurer les cassettes vidéo. Stanley Kubrick est un des grands réalisateurs du siècle. De nombreux sites lui sont dédiés, et je vous livre celui-ci, qui me paraît plutôt complet et surtout en français. Bonne découverte (ou redécouverte).

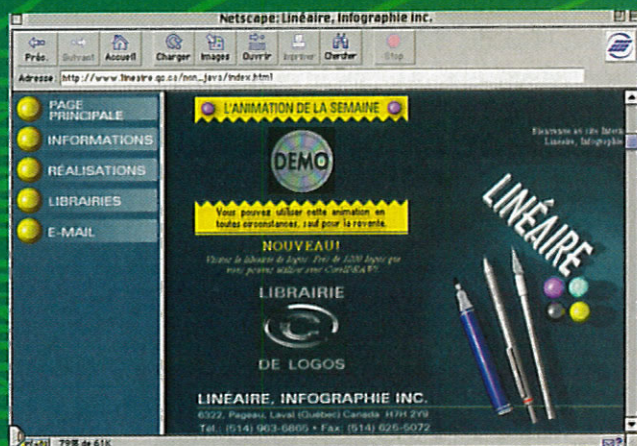


[HTTP://WWW.WPDF.COM/WPDHOMME.HTM](http://www.wpdf.com/wpdhomme.htm)

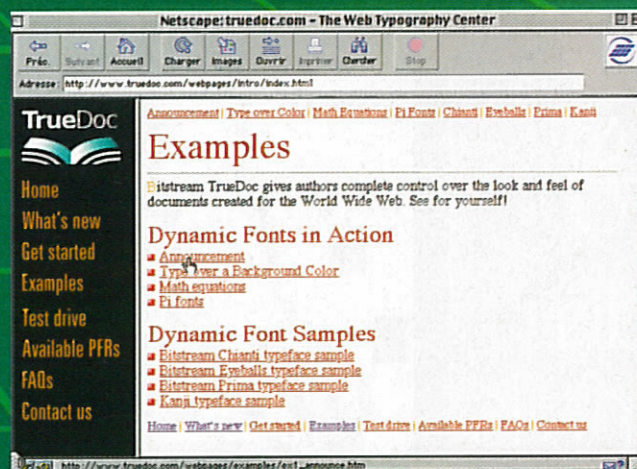


Cette partie s'adresse tout particulièrement aux accros de la programmation des pages HTML. Un peu plus technique que le reste de ma sélection du mois, ces sites vous permettront d'améliorer le votre. Le design rend attractif et agréable la lecture des pages,

c'est donc un point important de la programmation. «Web pages design» vous propose un large choix de typo, graphs, palettes, taming, tips/tricks, navigation, ressources et web design. Exactement ce qu'il faut pour que les internautes s'attardent sur votre site.



Celui-ci vous donnera de précieuses indications pour tout ce qui concerne l'infographie de base. De nombreuses informations et news vous sont présentées, une librairie vous propose un large éventail de réalisations, logos et animations, avec la possibilité de les réutiliser (à condition de ne pas les vendre !). A vous de trouver ceux qui vous correspondent le mieux, et peut-être cela vous donnera-t-il l'envie de les confectionner vous-même...



le courrier

Maintenant, il vous faudra commencer vos lettres par des banalités, genre bonjour Abricot... étant donné que je viens d'hériter cette rubrique, cela me semble plutôt judicieusement choisi. Et puis tant qu'on y est, vous enverrez dorénavant vos missives à : Console News, pour un courrier au goût fruité, 3 ter rue d'Arsonval 75015 Paris.

Vu qu'on a encore déménagé, ça peut servir. Mais attention, ici, je ne veux pas de lecteurs lobotomisés et passifs qui prennent leur plume histoire de nous faire croire qu'ils s'intéressent à nous. Non, non, non, et non. Moi je veux du courrier. Du courrier délire, du courrier coup de cœur, du courrier sérieux, des insultes, des compliments, je prends tout, je trie tout, et ce afin de perpétuer le travail de mon prédécesseur qui a fait de la rubrique courrier VOTRE rubrique. Tant qu'on y est, le thème du prochain numéro, c'est Jay, alors prenez votre plus belle plume soit pour complimenter soit pour tailler un costard royal à notre p'tit jeunot de service. Merci d'avance.

Un mec pas drôle

Salut Consoles News

Salut

Je m'appelle Brice, une casquette Nike, des fringues Nike, des chaussures Nike, mais les ressemblances avec un certain Brice de chez vous s'arrêtent là, car je ne suis pas Black...

Ce sont des choses qui arrivent

...pas le même âge, etc... je vous écris au sujet de mon avenir, puisque j'aimerais beaucoup travailler dans le domaine des jeux vidéo : c'est l'une de mes passions et j'aimerais avoir quelques renseignements, tuyaux, astuces... ?!

1. Premièrement, je ne suis pas très bon à l'école (7 de moyenne en troisième) et les métiers que je voudrais faire sont : game designer, graphiste, scénariste, pigiste. Pouvez-vous me

donner quelques renseignements, et surtout les filières que je dois suivre ?

Pour les filières à suivre, le plus simple est que t'aïlles voir ton conseiller d'orientation, puisqu'il est un peu là pour ça, sinon, il te reste toujours la rubrique Carrière de Kamel. En ce

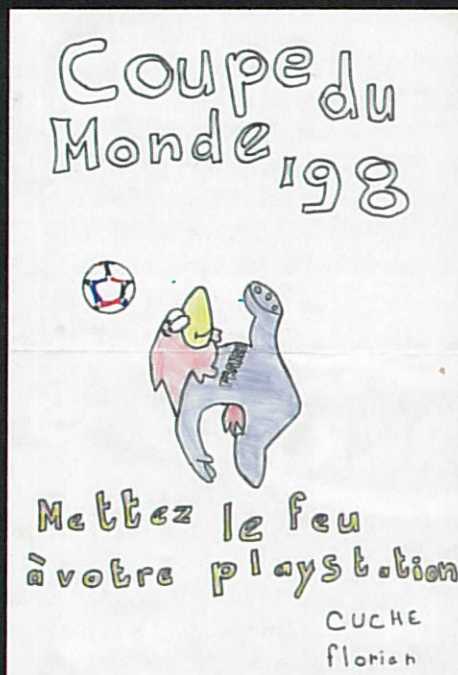
Abricot

qui concerne tes résultats à l'école, il n'est pas nécessaire d'être

une bête scolairement pour arriver à

faire le métier de tes rêves, puisqu'ils font souvent appel à des compétences bien particulières, comme d'avoir un « assé bon nivo en français » pour être pigiste, ou de maîtriser le

Les
dessins
du
mois



Des plus abstrus aux plus dégantés, vos dessins font vraiment chaud au cœur. Alors cela m'a donné une petite idée de concours, histoire de vous faire gagner des abonnements de 6 mois, voire d'un an si vous êtes vraiment doués. Ben ouais ! D'un an, on est comme ça chez Consoles News. Alors dorénavant, chaque mois sera réservé au sort d'un mec de la rédaction. Le mois prochain, le thème du courrier est Jay (ou Brice, si vous n'êtes pas inspirés), caricatures, mises en situations, tous les délires sont acceptés (vous êtes également fortement conviés à faire de même dans vos lettres). Alors à vos crayons.

jargon informatique pour faire game designer.
2. J'aimerais aussi être testeur dans un magazine comme le votre, et non pas dans un mag de vendus tel que C... (mais arrêtons-nous là, car cela va encore faire une polémique). Que dois-je faire, sachant que j'habite Tours et que je n'ai que 16 ans ?

Pour Consoles Plus, on va régler le problème une fois pour toutes, car cette histoire commence à me peser presque aussi lourdement sur l'estomac que les sandwiches au thon de Will. Qu'ils soient vendus ou pas, quelle importance ? Cela ne m'empêche pas de vivre et de partir tous les dimanches à la pêche à la truite avec mon bob et mon ciré vert. Chaque mag a sa stratégie, et il se trouve que celle de C+ se trouve aux antipodes de la notre. Après, t'aimes ou t'aimes pas, c'est comme pour Quick et Mac Do, c'est-à-dire avant tout une histoire de goût. Mais tout cela me fatigue, me lasse, et tout simplement m'ennuie, alors si ça ne vous dérange pas on va passer à autre chose. Devenir testeur pour quelqu'un qui habite la province n'est pas chose aisée, puisque les sièges sociaux des différents mags se trouvent à Paris ou en proche banlieue. L'âge n'est pas un réel problème, puisque tu seras avant tout jugé sur tes compétences et ta disponibilité. Regarde Tiog et Jay. Ils n'ont que 16 ans, ce qui ne les empêche pas d'écrire mieux que certains mecs de 25 piges qui nous envoient des CV avec des fautes tous les 2 mots. Par contre, il faut avoir un minimum de temps libre, car quoi qu'on en dise, être testeur, c'est avant tout un métier, et qui dit métier dit contraintes. Alors en gros, si t'es pas au moins en Première, ou si t'as pas terminé tes études, t'as quasiment aucune chance de bosser dans un mag spécialisé... sauf bien sûr si t'as les fonds pour en créer un.
3. En plus, j'ai un humour bien gras **Lagaff'** aussi, mais c'est pas pour ça qu'on en veut chez nous.

avec des jeux de mots pourris et des blagues à 2 balles

...toi aussi tu lis les blagues Carambar ?!

Puisque je vous aime bien

Roooôh, comme c'est touchant ...

je vais vous en raconter une :

Attention, place au rire !

Alors, c'est l'histoire de Hulk qui court dans la forêt, car il est énervé et tout d'un coup il entend un «scritch», il s'arrête

Quel narrateur quand même ce Brice!

il regarde sa chemise qu'il vient de déchirer, et il s'exclame: oh! Non! Je suis vert!

... Euh, ben c'est l'histoire d'un schtroumpf qui se promène dans les bois, il tombe et il se fait un bleu. Drôle non !?

Oh ! J'oubliais, dernière question : est-ce qu'un

mag comme le votre prend des apprentis ?

Non, on a des stagiaires multifonctions pour cela.

Brice

Un mec sympa

Salut, Tiog !!

Enchanté Tiog, moi c'est Abricot.

Je lis Consoles News depuis le numéro 17...

Moi j'y bosse depuis le numéro 16, ça tombe bien...

...et j'adore ce magazine. Tout d'abord, Jay, tu es le meilleur. Ta soluce sur Tomb Raider 2 m'a bien aidé. Au fait, je possède une N64 et l'on me prête parfois une PlayStation.

C'est en lisant votre numéro 17 que j'ai décidé d'acheter une N64. Eh ! Tiog, rebelle-toi ! Ta rubrique devient de plus en plus petit ! Moi, je l'adore ! Sinon, pourquoi Cox s'appelle-t-il aussi David sur la même page ?

En fait, Cox c'est le pseudo de David, c'est pas plus compliqué que ça.

Au fait, Tiog, n'oublie pas de dire à Laure que c'est du bon boulot ce qu'elle fait. Au sujet des nouvelles rubriques, je pense qu'avant c'était mieux.

Si tu ne nous dis pas pourquoi, ça ne nous avance pas à grand chose, mais bon...

Je remarque que les tests sont de plus en plus rares, ce qui est dommage.

Ouais, mais bon, là ça ne dépend pas trop de nous. Tout ce qu'on peut faire, c'est attendre. Autrement, t'imagines bien que ça ferait belle lurette qu'on aurait déjà fait un pur dossier sur Zelda 64 et Quest 64 (les 2 jeux que j'attends le plus sur cette bécane, soit dit en passant).

Mais où sont passés les délires de Willy ? Ils étaient trop cools !!

Ben, Will en avait un peu marre de ne pouvoir s'exprimer que sur une demi-page, alors Kamel, dans son infinie bonté, lui a alloué une page entière, sur laquelle Will a pu exercer ses talents d'artiste sous la forme d'un roman-photo appelé Amour Consoles et Vidéo.

Pauvre Steeth, F. Fracass lui laisse les navets, comme ce faux jeu de Star Wars.

Et le pauvre Abricot alors !! C'est dingue ça, je me tape toutes les daubes infâmes qui sortent au Japon chaque mois mais non, tout le monde s'en fout et préfère s'apitoyer sur le sort du pauvre Steeth. D'autant plus que le premier a s'être tapé cette daube infâme, ben c'est moi il y a quelques temps maintenant. Dans la rubrique On Line même.

Alors j'aimerais saluer toute la rédaction, qui doit être une équipe super soudée.

Bien vu !!

J'adore votre Chocobo et votre hamster.

Ca tombe bien, on compte vous en parler tous les mois.

Antoine

Un mec pas futé

Cher résidu de capote trouée, (synonyme : Tiog) Je sors de l'état léthargique provoqué par le surplus de %*£% sorties sur PSX

Euh, je veux pas être méchant, mais ça fait un peu 3 ans qu'on dit plus PSX, mais PlayStation. Si tu veux tout savoir, PSX c'était le nom provisoire que Sony avait donné à sa console lorsqu'elle n'était encore qu'un projet.

... pour venir te botter le train à toi et à tes potes. En effet, votre numéro de juin est une insulte à la Saturn...

Elle n'a pas tellement besoin de nous pour être traînée dans la boue, tu sais... d'autant plus que personnellement, j'adore cette bécane.

Primo, dans la rubrique News, des plaisanteries plus que douteuses sont proférées à l'encontre de la Saturn.

Cela faisait 1 an que j'avais arrêté de lire votre mag pour cette raison, et je constate malheureusement qu'aujourd'hui rien n'a changé. Moi qui avait cru lire sur la couverture Sony, Sega, Nintendo, je m'aperçois que votre torchon ne parle que de Play et de Nintendo 64, et que les rares fois où vous parlez de la Saturn, c'est en mal. N'était-il pas plus simple d'écrire sur la couverture en grand Sony et Nintendo ? Evidemment, tout n'est pas mauvais dans votre mag, puisque l'article sur la Katana **Maintenant, on ne dit plus Katana, mais Dreamcast. Avec un peu de chance, tu mettra moins de 3 ans à te le rentrer dans le crâne...** est aussi bon que votre reportage sur Psygnosis était inintéressant. En effet, cela fait 1 an que la firme ne produit plus rien d'intéressant, et je le sais mieux que personne, puisque j'ai eu l'occasion de jouer aux derniers softs.

Quelle chance tu as toi ! Dire qu'ici on est obligé de se taper des jeux qui ne sont même pas sortis...

Sinon, vous avez bien raison de ne pas mettre d'astuces Saturn dans vos tips, car tel que votre mag évolue, bientôt plus aucun possesseur de Saturn ne le lira, pour 3 raisons :

1. Votre manque évident d'objectivité (il est clair que vous trouvez la Saturn complètement nulle).
2. Votre manque de maturité (lorsqu'on a 5 ans, on écrit pas dans un mag)! Euh... toi même d'abord !!

3. Pour finir, votre esprit de contradiction (si vous voyez ce que je veux dire)

Du tout, mais alors genre taupe avec les yeux crevés et un sac sur la tête !

par rapport à l'avis objectif des autres mags concernant les hits Saturn. Je pense notamment

à Burning Rangers.

Ce n'est pas parce qu'un jeu est sur Saturn qu'il est forcément nul. Et si vous pratiquez cette sorte de racisme, sachez que je ne vous soutiens pas et que personne ne vous soutient.

Rayman

Cher Rayman,

La seule insulte à la Saturn, c'est ton comportement de fanatique borné et frustré digne d'un gamin de 10 ans. Parce que si certains d'entre nous n'apprécient vraiment pas la Saturn (genre MHZ et Will), les avis des autres rédacteurs sont plutôt mitigés, et leur blocage vis-à-vis de la console de Sega vient davantage du manque de softs en officiel que d'autre chose. Car s'il y a une chose que tu ne peux nier, c'est bien le manque cruel de produits de qualité dans l'hexagone, lequel constitue la première cause de mortalité de la Saturn en France. Il ne faut pas aller chercher plus loin. Perso, j'adore cette machine, mais c'est pour l'unique raison que je ne me limite pas aux sorties officielles et que je me tourne du côté de l'import, c'est tout. Si ce que tu veux, c'est qu'on te dise que ta machine est la meilleure et qu'elle enterre toutes ses concurrentes, va chez ton libraire et achète un mag spécialisé qui ne traite que de ce support. Comme ça, t'auras l'impression d'avoir une console géniale qui n'est surtout pas derrière Sony, qui détient plus de 60% du marché du jeu vidéo, ni reléguée par Nintendo qui connaît un échec relatif avec sa Nintendo 64. Ce mois-ci c'est toi qui te plains, mais le mois prochain, ce sera un Nintendo-maniaque qui sera dépité du nombre de softs sur sa bécane (comme si on y pouvait quelque chose...), et le mois d'après un possesseur de PlayStation qui ragera à cause du nombre de daubes qui sortent chaque mois sans que l'on

ne puisse y faire quoi que ce soit. Chaque support a ses qualités et ses inconvénients. Nous, on y peut rien. Mais ça, les lecteurs intelligents le savent déjà...

Un mec curieux

Cher Tiog de Consoles News

Je vais le répéter encore une dernière fois pour être sûr que vous ne vous trompiez plus, mais Tiog est parti, c'est maintenant moi (Abricot, ndKamel : grâce à moi, il faut le savoir), qui vais me charger de la rubrique courrier.

Ton mag, c'est le meilleur de tous les temps ! Il faut que je t'avoue quelque chose :

Vas-y, ça restera entre-nous

je lis également vos concurrents, mais jamais aucun d'entre eux ne m'a fait aussi bonne impression que Consoles News

C'est sympa, le chèque, je le fais à l'ordre de qui ?

Je ne suis pas abonné (je n'ai jamais assez d'argent pour ça !), mais j'achète tous vos numéros car, au risque de me répéter, j'adore ton mag. Je le trouve très complet (trop? Ah?!)

pas cher, mais surtout très fun à lire, ce qui n'est pas le cas de tous les mags.(...)

Ensuite, il nous parle en long, en large, et en travers d'une astuce qu'il a trouvée sur Mortal Kombat Mythologie, je vous passe donc les détails

Voilà, je vous ai fait part en exclusivité de mon astuce

Tu nous en vois on ne peut plus flattés

Et maintenant, j'aimerais que vous répondiez à ces questions :

1. A part à Paris bd des Italiens, où peut-on trouver une salle d'arcade avec Mortal Kombat4 ?

Je suis allé à Nancy, Dijon, Annecy, Chambéry, et je ne l'ai trouvé nulle part.

je n'en ai pas la moindre idée, mais tu peux toujours appeler le centre La Tête dans Les Nuages du boulevard des Italiens au 01.53.57.31.31. Je pense qu'ils se feront un plaisir de te donner l'adresse de la salle la plus proche de chez toi.

2. Où pourrait-on se procurer MK4 en version US sur Nintendo 64 ?

Pour ta gouverne, sache que Nintendo a interdit l'importation de ses jeux. Il te sera donc difficile de trouver une version américaine de Mortal Kombat 4. Mais ce n'est pas bien grave, puisque le jeu de tes rêves sort en version officielle courant juillet.

3. Combien coûte une borne d'arcade Mortal Kombat 4 ?

Disons qu'en admettant que tu gagnes 50 francs d'argent de poche par mois, il te faudra un peu plus de 95 ans pour t'en payer une. Par contre, si t'es pété de thunes, tu n'as qu'à prévoir un chèque de 50 000 francs

4. Même sans me répondre, pouvez-vous mettre des photos de Johnny Cage et de Quan Chi dans le prochain Consoles News ?

Franchement non. D'une part, parce qu'il y en a déjà dans le test de ce mois-ci de MK4, et d'autre part, parce ça n'aurait aucun intérêt pour la majorité d'entre-vous.

5. Y a-t-il d'autres personnages cachés que Goro dans Mortal Kombat 4 ?

Aux dires de Kamel, il y aurait en plus de Goro un perso inédit. De toute façon, dès qu'on a des tips à propos de MK4, tu peux être sûr que le grand MHZ se fera un devoir de les répertorier.

Merci à toute l'équipe de Consoles News et gros bisous à Snoopy.

Si ça ne te dérange pas trop, je me contenterai de lui faire une caresse de ta part.



Avis de recherche: Wil, ne perdant pas une occasion de faire parler de lui, a trouvé le moyen de perdre le dessin ci-contre. Son créateur serait bien aimable de se faire connaître puisqu'il a gagné un abonnement de 6 mois. Autrement, c'est pas bien grave, on pourra toujours le refiler à Séverine.

Le T.E.N.I club

T.E.N.I, c'est pour Tout Et N'importe quel. On y répondra à tous ceux qui n'ont pas été publiés par manque de place, ou parce que leurs questions n'auront aucun intérêt pour la majorité d'entre vous. A ce sujet, **Séverine**, tu ne gagnes pas d'abonnement ce mois-ci, mais je pense que tu as toutes tes chances la prochaine fois. **Candyman**, ta lettre super sincère m'a fait mourir de rire, réécris-nous quand tu veux. **Vincent**, bonne chance pour ton Bac, et appelle dès que tu veux passer nous voir. Voilà, c'en est fini de la rubrique courrier sauce Abricot. Si vous trouvez que je me débrouille comme un manche, si vous avez des questions, ou si vous avez juste envie de vous taper un délire, n'hésitez à nous écrire, ça fait vraiment plaisir. Bonne vacances à tous ! On se retrouve à la rentrée.

10
NUMEROS
DE
CONSOLES
NEWS
+
4
NUMEROS
GRATUITS
POUR
250 F
SEULEMENT

250 F
 au lieu de 350 F

4 NUMEROS GRATUITS



O Oui, je m'abonne pour 10 numéros à
 CONSOLES NEWS + 4 gratuits pour 250 F
 au lieu de 350 F.

Je joins mon règlement à l'ordre de FJM
 Publications à l'adresse suivante :
 service abo. CONSOLES NEWS
 48 bd Pasteur - 75015 Paris

Cet abonnement est valable jusqu'à la sortie du N°25

Nom : _____

Adresse: _____

_____ C.P. : _____

Ville : _____

DOM TOM et étranger : + 49 F (bateau) ou +96 F (avion)

Et voici la rubrique tant attendue par les millions de joueurs acharnés qui ne lâchent pas un jeu tant qu'il n'ont pas épuisé toutes les ruses, raccourcis, persos, armes, engins, circuits, écureuils, grand-mères, toridons et abricots cachés. Si vous n'avez pas acheté le «dictionnaire des tips» (ce qui est mal, car Fred l'a longuement et amoureuxment préparée), vous pouvez toujours vous rabattre sur ces deux pages, minces mais efficaces. J'espère qu'elles vous permettront d'augmenter un peu la durée de vie de vos titres préférés...

MHZ

PLAYSTATION

AIR RACE

EURO

Avions supplémentaires :

maintenez R1 + L2 sur la deuxième manette à l'écran titre du jeu et appuyez vingt fois sur Select avant que l'écran des scores n'apparaisse.

AUTO DESTRUCT

EURO

Cheat Mode :

faites pause et appuyer sur $\blacktriangle \blacktriangledown \blacktriangleleft \blacktriangleright \blacktriangleright \blacktriangleright$ L1 R1 R1. Faites les séquences suivantes dans le menu cheat mode.

Mode hémoglobine :

L1 \blacktriangleright R1 \blacktriangleleft L1 \blacktriangleright R1

Mode Angel :

(après mode hémoglobine) \blacktriangleleft R1 \blacktriangleright L1 \blacktriangleleft R1 \blacktriangleright L1

Sons supplémentaires :

\blacktriangleright L1 L1 \odot \odot R1 \blacktriangleleft \odot L1

Passer les missions :

L1 \blacktriangleright \blacktriangleright \blacktriangleleft \blacktriangleleft R1

Sound Test :

L1 R1 L1 \blacktriangleleft \blacktriangleright \odot \blacktriangleright \blacktriangleleft \blacktriangleright \odot

Choix des voitures :

(à l'écran Sound Test) \blacktriangleleft R1 \blacktriangleright R1 \blacktriangleleft R1 \blacktriangleright R1

Choix des niveaux :

\blacktriangleleft \blacktriangleright \odot L1 R1 L1 \odot \blacktriangleleft \blacktriangleright

Plus de nitro :

L1 \odot \blacktriangleright L1 \blacktriangleleft \odot \odot R1

Plus d'argent :

L1 R1 \blacktriangleleft \odot \blacktriangleright \odot \blacktriangleleft R1 L1

Carburant illimité :

L1 \odot \blacktriangleright L1 \odot R1 L1 \blacktriangleleft R1 \blacktriangleright

PLAYSTATION

PLAYSTATION

LUCKY LUKE

EURO

Tous les niveaux

Niveau 2 : Dalton, Dalton, Lucky Luke, Jolly Jumper.

Niveau 3 : Lucky Luke, Lucky Luke, Jolly Jumper, Rantanplan.

Niveau 4 : Dalton, Jolly Jumper, Lucky Luke, Rantanplan.

Niveau 5 : Lucky Luke, Jolly Jumper, Dalton, Rantanplan.

Niveau 6 : Rantanplan, Rantanplan, Dalton, Jolly Jumper.

Niveau 7 : Dalton, Dalton, Jolly Jumper, Rantanplan.

Niveau 8 : Dalton, Lucky Luke, Lucky Luke, Jolly Jumper.

Niveau 9 : Rantanplan, Dalton, Dalton, Jolly Jumper.

Niveau 10 : Jolly Jumper, Dalton, Rantanplan, Rantanplan.

Niveau 11 : Jolly Jumper, Jolly Jumper, Lucky Luke, Rantanplan.

BLASTO

EURO

Nouvelles options :

Il faut terminer le jeu en ayant libéré toutes les filles pour accéder à ces options supplémentaires. Vous aurez alors accès au mode "View Babes".

RASCAL

EURO

Tous les niveaux :

Pour les moins courageux voici donc le mot de passe pour sélectionner son niveau. Entrez : HOUSE dans le menu des options. En cours de jeu, appuyez sur R1 pour choisir le niveau et R2 pour changer de salle.

MOTO RACER

EURO

Mode reverse :

faites à l'écran titre ◀ ▶ ◀ ▶ ◀ ▶ ◀ ▶ R1 L1 △ ê

Pour ralentir les adversaires :

si malgré tous vos efforts les autres concurrents sont plus rapides, faites ▼ ▼ ▼ ◉ L1 ◉ L2 ▼ ▼ ê

Pour conduire des Landspeeder :

▲ ▲ ▲ ▼ L1 R2 L2 R1 ◉ ê

Pour avoir des petites motos :

▲ ▼ R2 L2 ▼ ▲ L1 ê

Pour accéder aux dix circuits :

▲ ▲ ▲ ▼ ▼ ▼ ◉ R2 △ ê

Piloter de nuit :

▲ ◉ L1 ▼ △ L2 ◉ ▲ R1 ê

Motos super-puissantes :

▲ ▲ ▲ △ R1 △ R2 ▲ ▲ ê

Moto sans pilote :

◀ ▲ ▶ ▶ ▶ ▲ ▼ L1 R1 ê

Pilote sans moto :

▶ ▶ ◉ ◀ ◀ ▼ ▲ ê

K-1 THE ARENA FIGHTERS

Personnage secret :

allez dans " Team Battle Mode " et à l'écran de choix des personnages appuyez sur ▲ ▲ ▼ ▼ ◀ ▶ ▶ ▶ Start.

Energie infinie :

à l'écran titre, avant que les mots " push start " clignotent, faites ▲ ▶ ▼ ◀ ▲ ▶ ▲ ◀ Select.

Régler la puissance d'attaque :

faites pause et pressez L2 R1 L1 R1 L2 R1.

Nouveaux vêtements :

à l'écran titre, maintenez L1 + R1.

Séquence de fin :

allumez la PlayStation et maintenez sur les deux manettes L1 + L2 + △ + ◉ + ◀.

INDY 500

EURO

Nouvelles voitures :

faites la manipulation suivante à l'écran " Press Start " ◉ × △ ◉ × △ ◉ × △ ◉ × △ ◉

Nouveau jeu :

Dans le mode un joueur, placez-vous sur " Qualify " et pressez L1 + L2 + R1 + R2 + Start.

Dans le mode deux joueurs, allez sur " Handicap " et faites L1 + L2 + R1 + R2 + Start.

Nouvelles vues pendant les ralentis :

maintenez Select et appuyez sur L1 L2 R1 R2 △ ou ◉ ou × pour changer de vue.

ROCK'N ROLL RACING 2

EURO

Changer la couleur de votre voiture :

à l'écran des menus, maintenez R1, ◉ ou △ ou ◉.

Elargir les voitures :

à l'écran des menus, maintenez L2+R2 puis ▲ ▲ ▲ ◉ ◉. Une sonnerie vous indique quand la manipulation est réussie.

Des voitures miniatures :

toujours sur le même écran maintenez L1+R1 et faites ▼ ▼ ▼ ◉ ◉.

Des voitures supplémentaires :

sur l'écran des menus maintenez L2 et faites ◀ ▶ ▼ ▲ ◉ ◉ × △. Les nouveaux bolides sont accessibles par l'intermédiaire du menu Race.

Le plein d'argent :

maintenez L2+R2 à l'écran des menus, puis faites ◀ ▶ ▶ ▶ ◉ ◉ ◉ ◉.

Power boost illimité :

faites pause pendant le jeu, maintenez R1+R2 et appuyez sur ▼ ▼ ▼ ◉ ◉ ◉.

Indestructible :

faites pause pendant une partie, maintenez R1+R2 et pressez ▲ ▲ ▼ ▼ △ ◉ ◉ ×.

Armes infinies :

faites pause pendant le jeu, maintenez R1+R2 et faites ◀ ▶ ▶ ▼ ◉ △ ◉ ×.

Accès à tous les circuits :

maintenez L2+R2 à l'écran titre et faites ▼ ▼ ▼ ▼ ◉ ◉ ◉. Après cette manipulation vous aurez accès à tous les circuits et toutes les voitures à partir d'un écran secret qui apparaît après la démo de présentation du jeu.

Caméras multiples :

maintenez sur l'écran titre L2+R1 et faites △ △ ▲ ▲ ▲ ▼ ▼ × ×. Vous pourrez regarder les voitures sous tous les angles.

NHL '98

EURO

Jouer avec l'équipe d'EA Blade :

GIPTEA (Entrez le code à la place des passwords.)

Jouer avec l'équipe des développeurs :

FREEEA

THEME HOSPITAL

EURO

Nettoyer l'hôpital :

poubelles pleines à craquer et femmes de ménage en grève, votre hôpital ressemble à une vraie porcherie, les services de l'hygiène vous regardent d'un air mauvais, ne paniquez pas, faites la manipulation suivante. Sauvegardez votre partie et rechargez la quand l'hôpital atteint son taux de remplissage maximum. Cette petite pause aura pour effet de faire disparaître les patients et de vider les poubelles.



QU'EST-CE QUE
VOUS FAITES POUR
LES VACANCES ?

93%

Une copie de Zelda qui tient bien la route,
ce n'est pas souvent qu'on en voit !
Le jeu est excellent. Un très bon produit.
Joypad

90%

un must, tant pour les fans que pour ceux qui
voudraient débiter dans le genre.
Consoles +

92%

Après Final Fantasy 7, voici un nouveau must
pour les aventuriers "32 bitiens".
digne des plus grands jeux du genre,
cet "action-RPG à l'ancienne" est une perle rare.
Ne passez surtout pas à côté !
Playmag

