

# Joyypad

## INTERNATIONAL

SUPPLÉMENT GRATUIT À JOYPAD N°44 • JUILLET/AOUT 1995

### VIRTUA COP

SATURN

Sega fait une descente

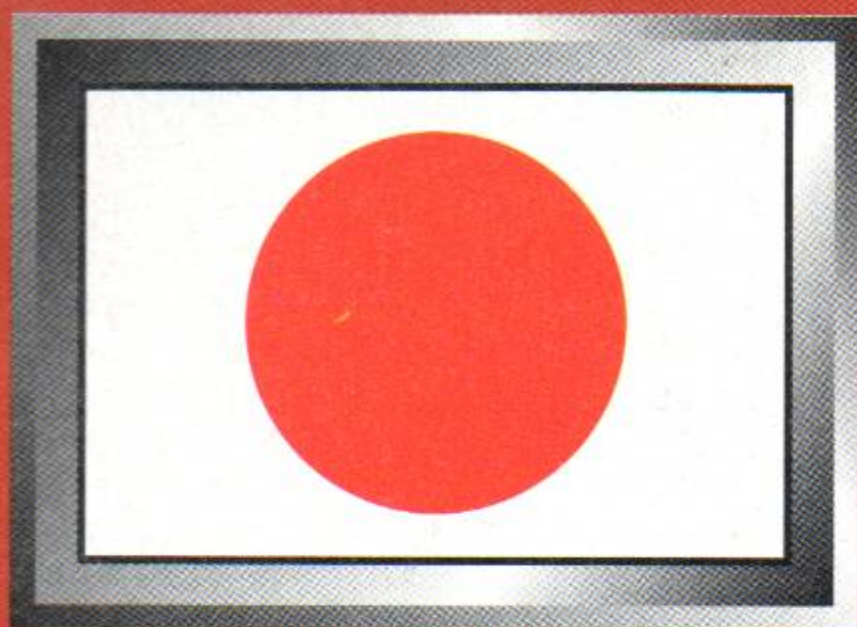
Nintendo crée la surprise :  
**Super Mario World 2 (SFC)**



**SPÉCIAL TIPS**  
Des astuces incroyables pour Saturn et PlayStation !

**LES TESTS**  
Magic Beast Warriors  
(PlayStation),  
Battle Monsters,  
Greatest Nine,  
Gran Chaser,  
Parodius  
Deluxe Pack  
(Saturn)...



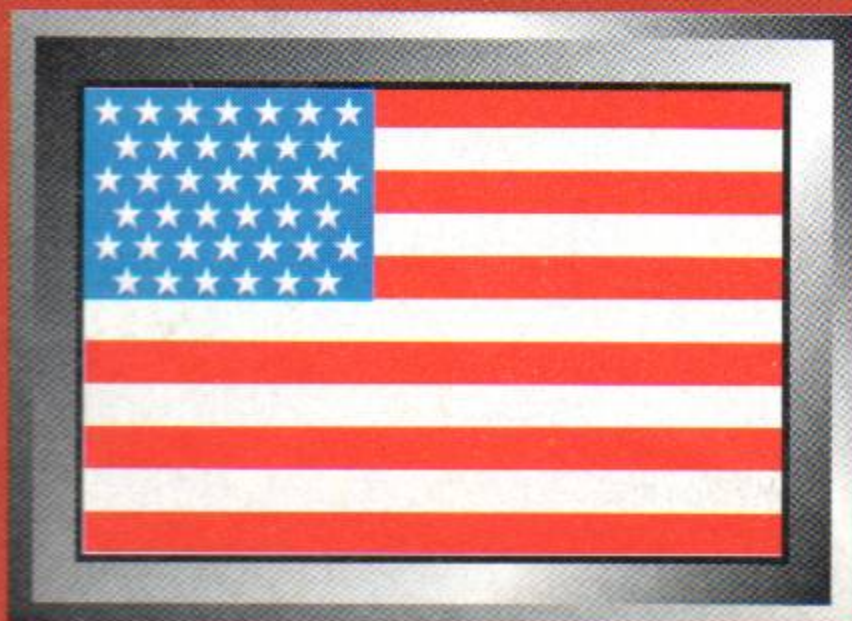


# NEWS PREVIEWS

Les vacances ? La plage, le soleil et le sable fin, les filles (ou les mecs pour nos lectrices)... Le paradis sur Terre, quoi ! Enfin, au moins pour deux mois ! Dommage qu'au Japon ce ne soit pas la même chose ! Car ici, les éditeurs ne s'arrêtent jamais, et l'été 1995 sera plutôt synonyme d'avalanche ! Shinobi, Arc the Lad, Blue Seed... Bref, ils mettent le turbo pour conforter les positions de chacun sur le marché ! Ce mois-ci, c'est plutôt le calme avant la tempête. Néanmoins, je vous ai quand même dégotté des petits jeux sur Sega Saturn et PlayStation. On n'oublie pas les 16 bits avec des jeux Mega-CD comme Lunar ou Lamu. Tout plein de bonnes choses dans votre Pad préféré, à feuilleter tranquillement à l'ombre, un Coca glacé à la main. Ne jouez pas trop tout de même, et profitez un peu des vacances pour vous éclater !

Kuribo, stakanoviste exilé à Tokyo parmi 40 millions de fous.

Les news et les previews	2
Dossier tips/Playstation/saturn	14
Reportage Virtua Fighter 2 Day	20
Tous les coups de Virtua Fighter 2	20
TESTS :	
PARODIUS DELUXE PARK	22
BATTLE MONSTER (SATURN)	25
MAGIC BEAT WARRIORS (PLAYSTATION)	26
GREATEST NINE (SATURN)	27
URUSEI YATSURA (MCD)	28
LUNAR (MCD)	29
GRAN CHASER (SATURN)	30



## PREVIEW IMPORT

### SEGA SATURN

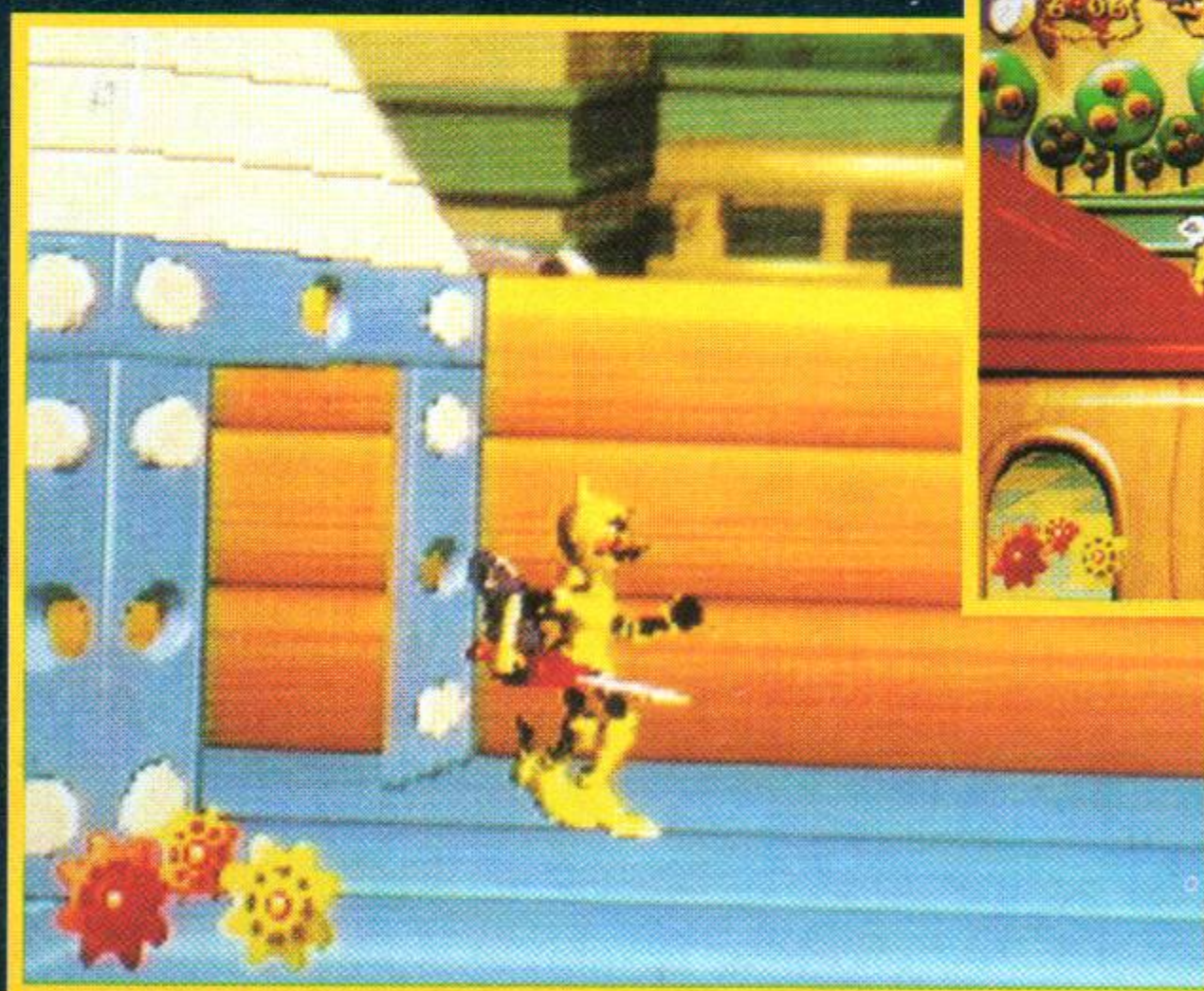


Ceux qui ont fini Clockwork Knight premier du nom savent que l'histoire n'était pas terminée. Il fallait donc un deuxième épisode, et celui-ci arrive le 28 juillet et Sega n'a dévoilé que le premier monde du jeu. Ce monde est bourré de nouveautés, mais ne constitue pas vraiment une surprise puisqu'une fois de plus, on retrouve notre héros moustachu et liliputien au beau milieu d'une chambre pleine de jouets. Les pentes sont glissantes, les créations en mécano ou en Lego risquent de vous écraser à tout moment lorsque votre passage fait basculer le tiroir dans lequel vous progressez, bref l'aventure continue... Un petit tour de cheval à roulettes sur les rails d'un train électrique, et vous pourrez

peut-être rencontrer le boss de cette chambre d'enfant, une sorte de coccinelle façon hérisson dont les piquants sont des crayons. Les effets de profondeur ont été encore accentués, et les effets spéciaux sont toujours plus nombreux. On espère juste un peu plus de variété dans les décors. Attendons la suite...



# CLOCKWORK KNIGHT 2

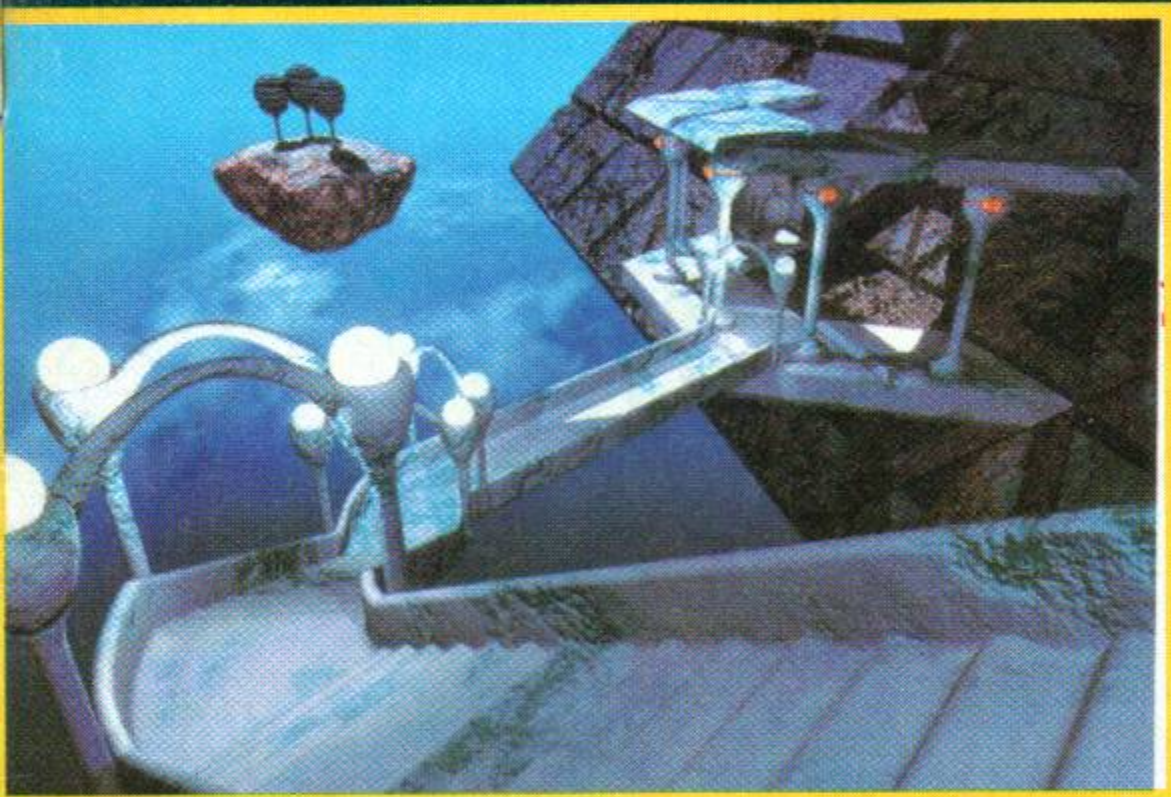


MACHINE : SEGA SATURN  
EDITEUR : SEGA



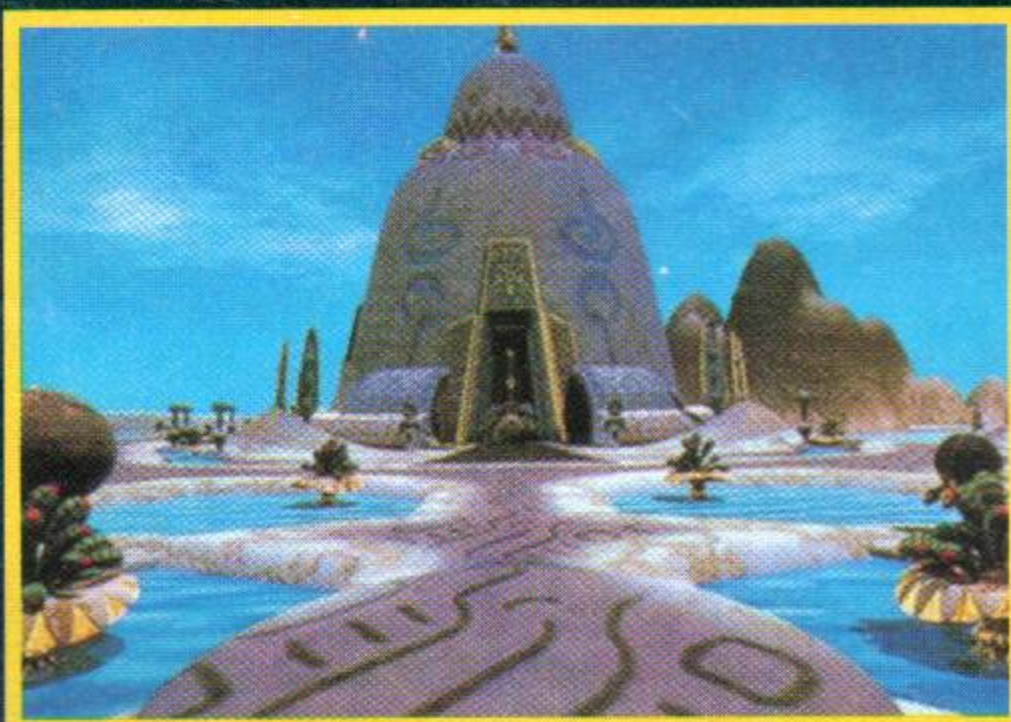
ARCADE

# DOKIOKI



**O**n vous en a déjà parlé en news, mais le projet commence à se concrétiser chez Banpresto, et pour une fois on peut s'attendre à du grand art de la part de cet éditeur qui ne nous y avait pas habitués. Le scénario n'est pas encore vraiment connu, mais l'éditeur distille de plus en plus d'infos et d'images tirées d'un jeu d'aventure qui s'annonce très impressionnant graphiquement, jugez-en par vous-même... Se déroulant dans un monde imaginaire basé sur une période très lointaine de l'histoire du Japon, le jeu fera découvrir des endroits mystérieux que l'on découvrira petit à petit grâce au bon sens. Un jeu qui n'est pas sans rappeler Myst. Sortie prévue en fin d'année.

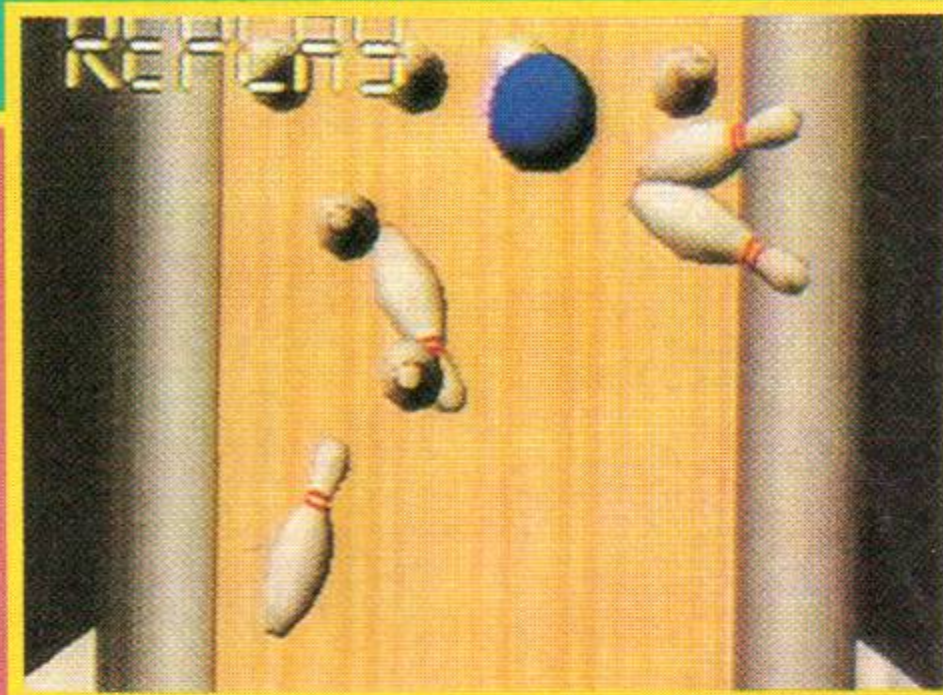
MACHINE : PLAYSTATION  
EDITEUR : BANPRESTO



## KING BOWLING

MACHINE : PLAYSTATION  
EDITEUR : COCONUTS JAPAN

Les possesseurs de PlayStation peuvent se réjouir, Coconuts Japan développe sur leur console ! Et devinez quel jeu est en préparation pour la rentrée ? Une simulation de bowling, ma bonne dame. Et en 3D en plus ! C'est-à-dire que les quilles ont été modélisées selon des techniques avancées en polygones, la boule aussi d'ailleurs ! Sérieusement, cette simulation s'annonce évidemment techniquement irréprochable, avec des plans que l'on peut choisir parmi des vues de dessus, ou en isométrique 3D. À plusieurs, c'est le genre de jeu qui peut amuser des gens ne connaissant pas les jeux vidéo. Pour les connaisseurs que vous êtes, seuls les passionnés de bowling se jetteront sur le CD, les autres se moqueront des précédents...

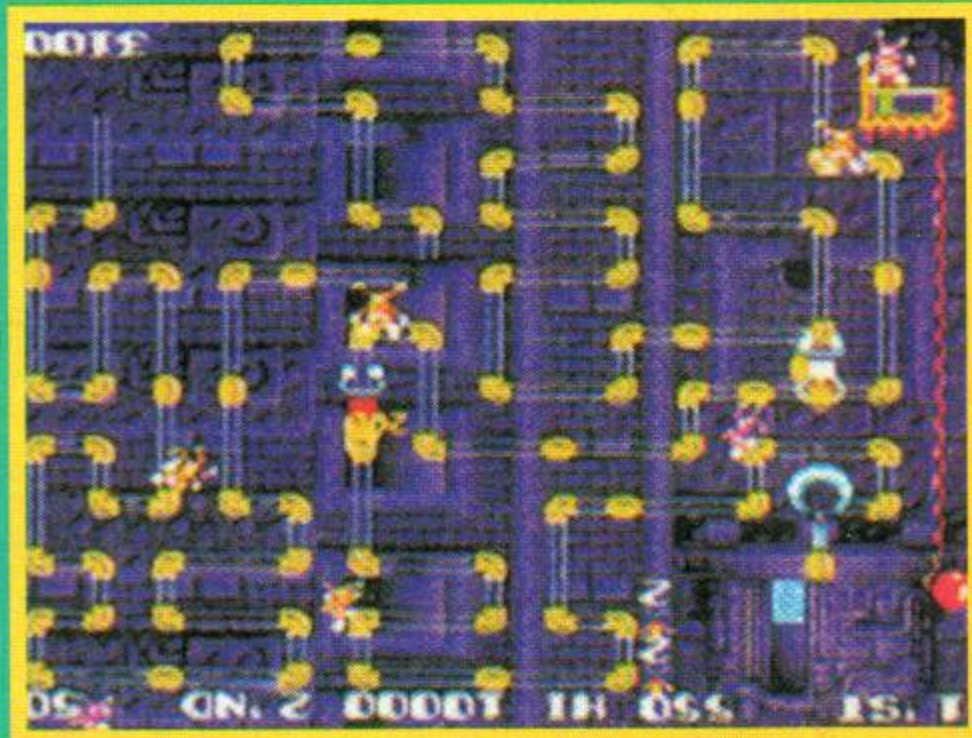


## NICHI BUSSU

ARCADE CLASSICS

MACHINE : SUPER FAMICOM  
EDITEUR : NIHON BUSSAN

Il fallait oser, et ils l'ont fait : ressortir des vieux cartons trois jeux qui ont fait rêver nos grands-parents jadis dans les premières salles d'arcade. Vous l'avez compris, cette cartouche compilation de 4 MB propose trois jeux datant de 1980 et 1981, époque de l'apparition des premiers jeux d'arcade en couleurs. On retrouve donc Cresta, un shoot-them-up vertical, Frisky Tom et Crazy Climber. Les jeux ont été transcodés et non retouchés dans un souci de vérité historique, mais pas de panique, des nouvelles versions ont aussi été ajoutées pour vous proposer ainsi deux versions par jeu : la nouvelle et l'historique.



## CIRCUIT USA

MACHINE : SUPER FAMICOM  
EDITEUR : WILLIAMS ENTERTAINMENT

Il y en a qui jouent à Daytona USA, et d'autres à Circuit USA, cela dépend du nombre de bits en fait. Malgré tout, Circuit USA ne s'en tire pas trop mal et sans coprocesseur. La fluidité est excellente et le réalisme plutôt bien rendu. Les voitures paraissent glisser, mais il ne faut pas trop demander à la SFC. Les indications à l'écran sont complètes avec des jauges pour l'essence, les vitesses, la nitro, des indications sur la position et les temps réalisés. À deux joueurs simultanément, l'écran est divisé en deux parties toujours avec les mêmes indications et en gardant des tailles de fenêtres acceptables. Un jeu qui ne casse pas des briques, mais qui fait plaisir à jouer quand on aime les courses de bagnoles sur SFC.





**DARIUS GAIDEN**  
**MACHINE : SEGASATURN**  
**EDITEUR : TAITO**

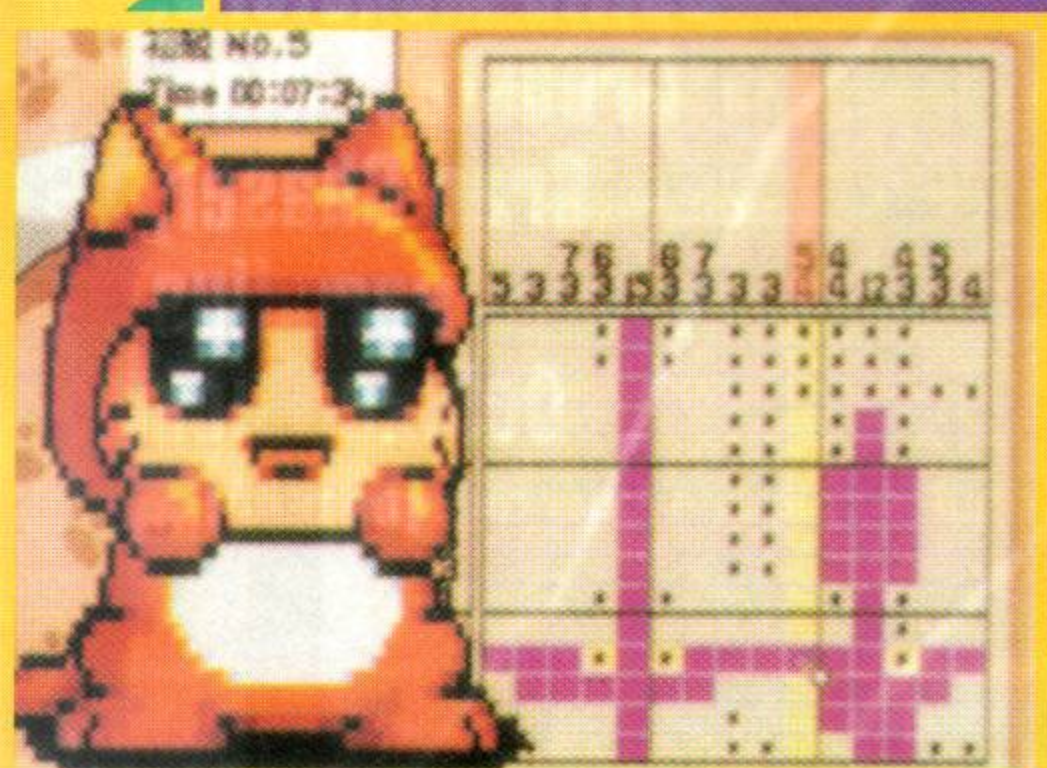


Alors que Ray Section est en cours de finition, Taito se remet au boulot en attaquant un autre shoot-them-up d'arcade, mais en scrolling horizontal cette fois-ci. Darius est ce que l'on peut appeler un ancêtre, mais cela ne veut pas dire pour autant qu'il donnera un produit délavé sur Saturn, loin de là.

Taito s'emploie en effet à utiliser la console à sa juste valeur pour que la conversion vous fasse penser que vous jouez dans une salle d'arcade, sentiment jamais encore éprouvé quand nous jouions à Darius dans ses différentes versions sur console. Le résultat risque par contre de se faire attendre, car le développement vient de commencer chez Taito.

**LOGIC DRAWING**  
**MACHINE : PLAYSTATION**  
**EDITEUR : SUNSOFT**

Je ne sais pas vraiment comment s'est goupillée l'affaire, mais Mario's Picross va être adapté sur PlayStation et ce n'est évidemment pas Nintendo qui s'en charge... Le personnage de Mario a donc logiquement été remplacé par un petit raton-laveur plutôt mignon et répondant au doux nom de "Chan". Pour ceux qui ne connaissent pas ce jeu, il s'agit d'un jeu de pure réflexion dans lequel il faut faire apparaître des dessins en remplissant des grilles de 5 x 5 à 15 x 15. Pour remplir une ligne ou une colonne, il faut respecter les chiffres qui indiquent le nombre de cases contiguës remplies. Pour plus de précisions, nous avons testé ce jeu sur Game Boy dans notre n° 43. Ce jeu ne va pas vraiment révolutionner le monde des 32 bits, mais la réflexion a aussi sa place dans la ludothèque des nouvelles consoles. Sortie entre juillet et août pour un prix de 4 900 yens (260 francs).



## PREVIEW IMPORT

ARCADE



# Street Fighter II Zero

**C**a y est, il arrive le nouveau Street Fighter arcade, et l'on peut le sous-titrer Street Fighter 3 car il est bourré de nouveautés, des vraies cette fois-ci. Capcom a avoué que la série des Street commençait à lasser et qu'il fallait passer à du nouveau.

Il semble que la version Zero renouvelle le genre tout en gardant les bons vieux ingrédients. La preuve est dans le fait que Capcom a adapté ces nouveaux jeux Xmen et Darkstalker à la sauce Street Fighter. On retrouve ainsi des systèmes tirés de ces jeux, je pense par exemple à l'Automatic Mode de Xmen ou



**MACHINE : ARCADE**  
**EDITEUR : CAPCOM**



au Zero Counter Attack de Vampire Hunter. On trouve aussi, dans cette version Zero, des Super Combos vraiment impressionnants. Question scénario, le jeu se situe entre Street Fighter (le premier jeu) et la saga Street Fighter II, pendant la jeunesse des héros Ryu, Ken et Chun-Li (que l'on retrouve en body et non plus en jupette). Les dix personnages accessibles sont Ken, Ryu, Chun-Li, Nash, Guy, Birdie, Sodom, Adon, Sagat et Rose. Rendez-vous en arcade.



## FAR EAST OF EDEN SHIN DEN

**MACHINE : NEO-GEO**  
**EDITEUR : HUDSON SOFT**

Incroyable, mais vrai : Far East of Eden, la saga bien connue des amis des RPG sur Nec est en cours d'adaptation par Hudson sur Néo-Géo. Un RPG sur Néo-Géo, enfin ? Il ne faut pas rêver, car il s'agit évidemment d'un jeu de baston, un de plus. Quoi qu'il en soit, les amateurs de la saga sur PC Engine vont se jeter sur ce jeu qui met en scène les principaux personnages de Far East of Eden dans des combats utilisant la magie. Le principe reste habituel, mais une jauge de magie intervient pour les coups spéciaux. Vous retrouverez le grand le beau, le magnifique Kabuki Danjuro, mais aussi Gokuraku, Ziria, Manjimarou et les autres en septembre dans des versions CD et cartouche dont nous ne connaissons pas encore la capacité. Wait and see...



TELEX • TELEX • TELEX •

Récemment, Microsoft de notre ami Bill Gates et la Softbank (société éditrice de jeux au Japon) ont annoncé la création imminente d'une joint-venture qui se chargerait exclusivement de produire des jeux vidéo ! Comme ces deux boîtes ne sont pas les premières venues, vous imaginez bien l'impact que cela a produit chez les leaders habituels. Sega et Nintendo ont en effet vu leur action respective tomber à un niveau encore jamais vu. Cela faisait dix ans pour Nintendo et cinq ans pour Sega, qu'elles n'avaient été aussi bas ! On vous tient au courant de la suite des événements...

## FIGHTING ELEVEN 2

**MACHINE : SUPER FAMICOM**  
**EDITEUR : KONAMI**

Selon l'adage, "on ne remplace pas une équipe qui gagne". Konami est en cours de finition de sa deuxième simulation de foot sur SFC. Les nouveautés sont surtout graphiques, car le moteur du jeu n'a évidemment pas été changé. On retrouve donc la maniabilité correcte que l'on connaissait. Le premier volet est en effet sorti en France il n'y a pas si longtemps. Le jeu se déroule avec des équipes internationales cette fois-ci, et les graphismes ont été fortement améliorés. Toujours en vue isométrique, le jeu est fluide et réaliste. Une cartouche 24 MB prévue pour septembre sur SFC.



## GUNBIRD

**MACHINE : SEGASATURN**  
**EDITEUR : PSIKYO**

Les amateurs de shoot-them-up qui pleuraient de ne pas pouvoir jouer à Raiden sur Saturn peuvent être rassurés, car après Taito, c'est Psikyo (responsable de Strikers 1945 pour les amateurs d'arcade) qui adapte Gunbird sur Saturn. Ce shooting game à scrolling vertical vous place aux commandes de robots volants plongés dans un monde qui fait passer celui de Raiden pour un paradis. Le jeu n'en est qu'à un stade modeste de son développement, aussi sont-ce des photos du jeu d'arcade que vous pouvez admirer en ce moment. Le jeu est prévu pour être découvert par deux joueurs simultanément.

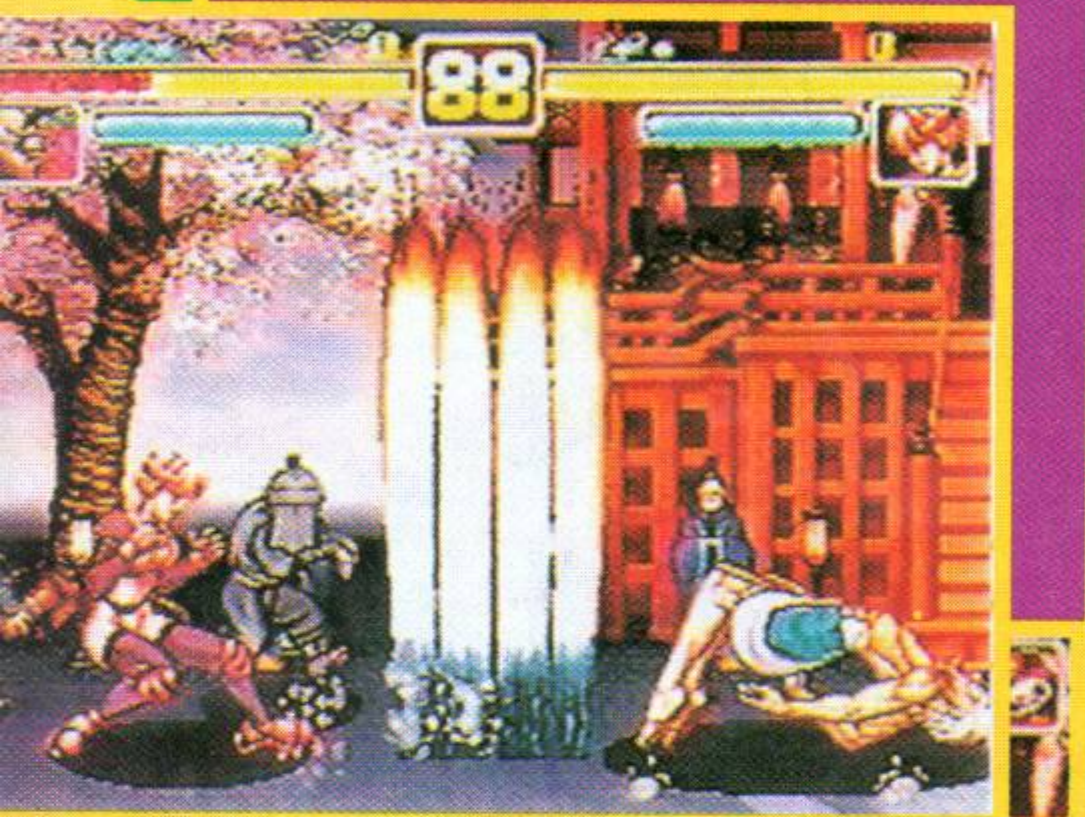




**POWER INSTINCT 2**  
MACHINE : PLAYSTATION  
EDITEUR : ATLUS



Sans nous attendre à du Capcom (qui nous prépare du Xmen et du Darkstalker sur PlayStation), on peut néanmoins espérer de la qualité arcade avec cette adaptation de Power Instinct 2 sur PlayStation. Atlus semble avoir réalisé quelques efforts pour ne pas nous produire de la SFC sur 32 bits. Les sprites sont aussi grands qu'en arcade, les coups nombreux et plein d'effets spéciaux. L'animation est fluide... bref, techniquement, rien à redire. Par contre, la maniabilité est mal dosée et ce jeu ne sera pas à la hauteur de ses concurrents sur la même console. C'est dommage, car l'univers de Power Instinct est intéressant, à mi-chemin entre le satanisme et l'humour juvénile des personnages.



## PREVIEW IMPORT

SUPER FAMILICOM

**E**n direct des labos d'AM2 au Japon, le nouveau système mis au point par les chercheurs de Sega pour la Saturn a permis aux développeurs de s'éclater pour la première démo de Virtua Fighter 2, montrée au Tokyo Toy Show début juin. Ce nouveau OS (Operating System) permet aux programmeurs de retrouver leurs marques en proposant un système d'exploitation basé sur les jeux d'arcade de la deuxième génération utilisant le système 2 (celui ayant servi pour Daytona et VF2 en arcade). Il est à signaler que les jeux sortis de chez Sega depuis décembre dernier n'ont été

développés qu'avec le système 1. La version Virtua Cop Saturn utilisera aussi le système 2. Résultat pour la version Saturn de Virtua Fighter 2 : la démo proposée tournait en 1/60e exactement comme en arcade. La résolution proposée était de 704 x 480 alors qu'en arcade le jeu tourne en 480 x 384. Pour l'instant, les décors du fond ne sont pas fournis, mais Sega affirme pouvoir faire tourner le jeu sans ralentissement avec cette résolution et deux personnages à l'écran en combat temps réel. Et Sega le prouve avec la démo dévoilée au Tokyo Toy Show, jugez-en par vous-même...

# VIRTUA FIGHTER 2

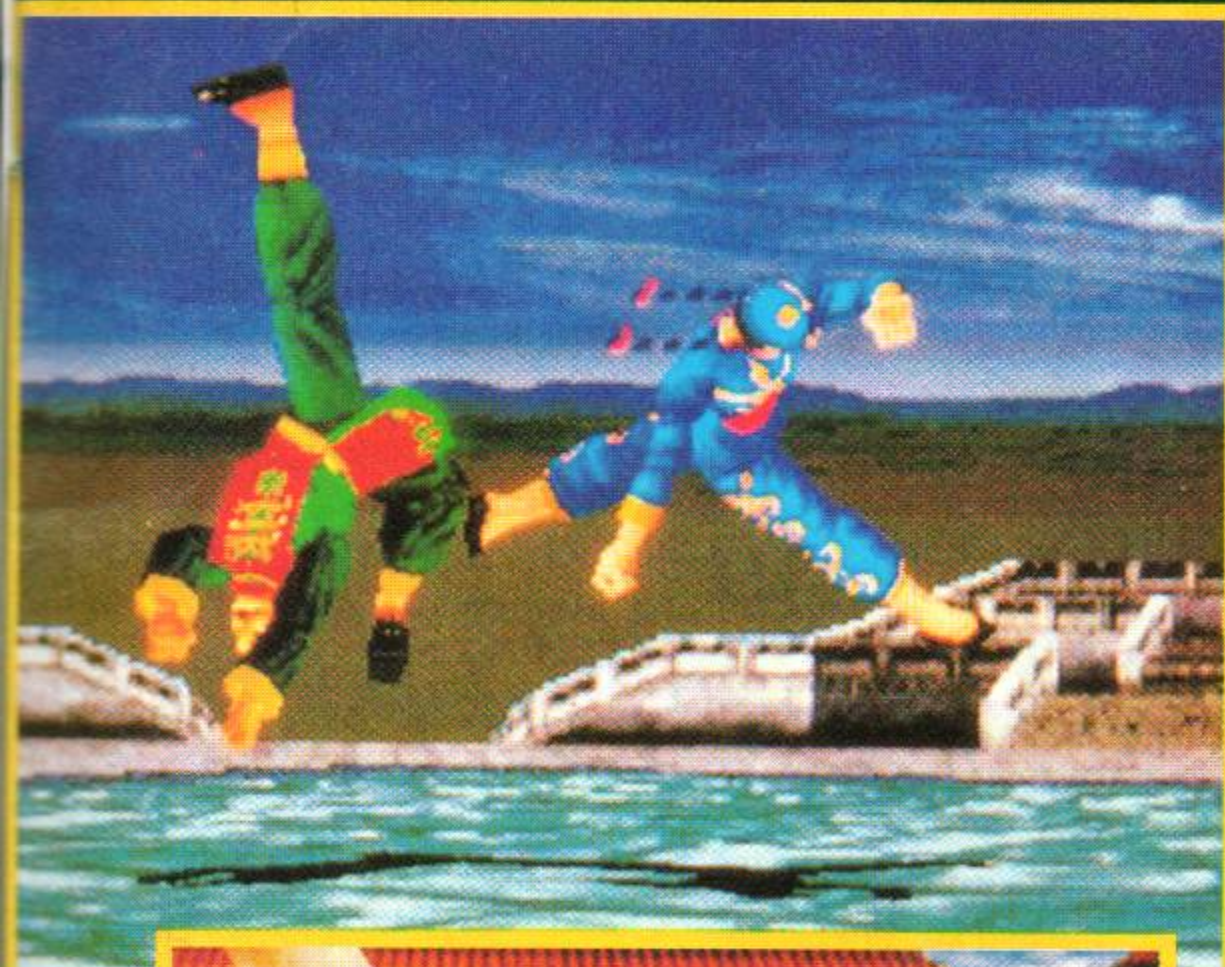
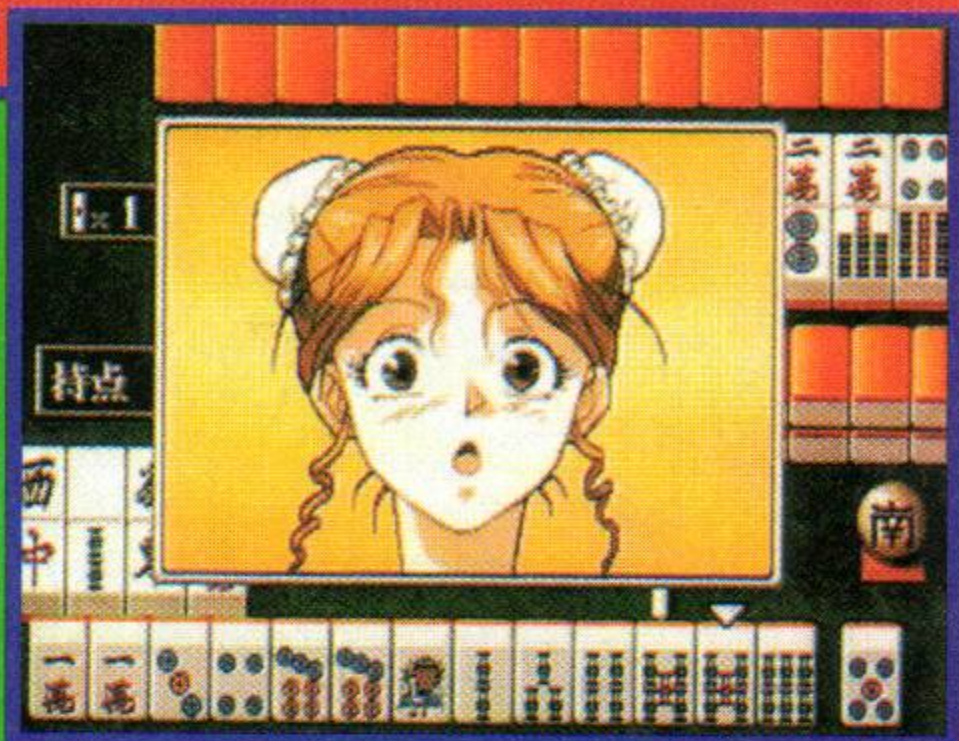






**PV**  
**MACHINE : SEGA SATURN**  
**EDITEUR : SETA**

Autant Sony a juré-craché qu'aucun jeu PlayStation ne révélerait ne serait-ce qu'un millimètre carré de petite culotte, autant Sega ne se gêne pas pour laisser passer des jeux de mahjong plutôt "olé olé". Le premier d'entre eux est la suite d'une saga bien connue sur Nec, dont le dernier exemplaire était sorti sur SFC. Ce cinquième épisode vous propose toujours de jouer au mahjong, ce qui risque de bloquer bon nombre d'entre vous. Pour vous débloquer, trois charmantes créatures se proposent de vous livrer leurs charmes si vous faites un effort pour apprendre à jouer et surtout pour gagner. Le jeu propose des images et des animations très suggestives. C'est Mizuki Tohno qui emporte tous nos suffrages, à vous de choisir, le jeu étant sorti.



**FANTASIC PINBALL**

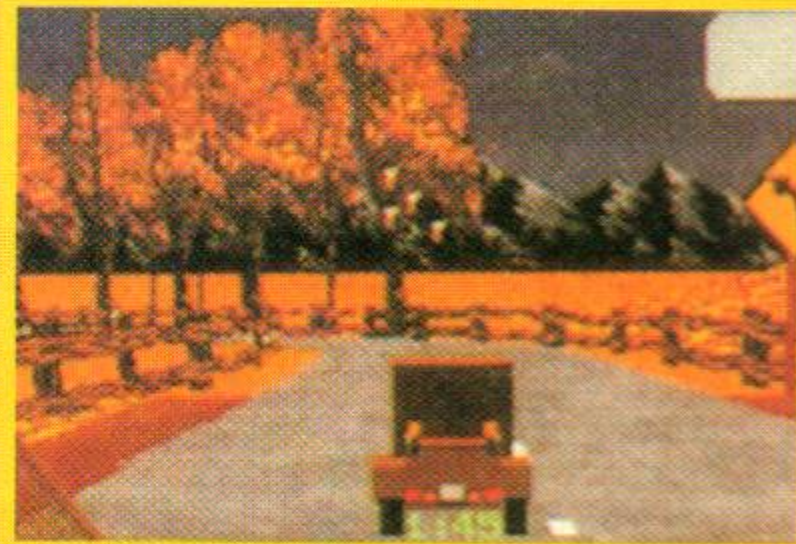
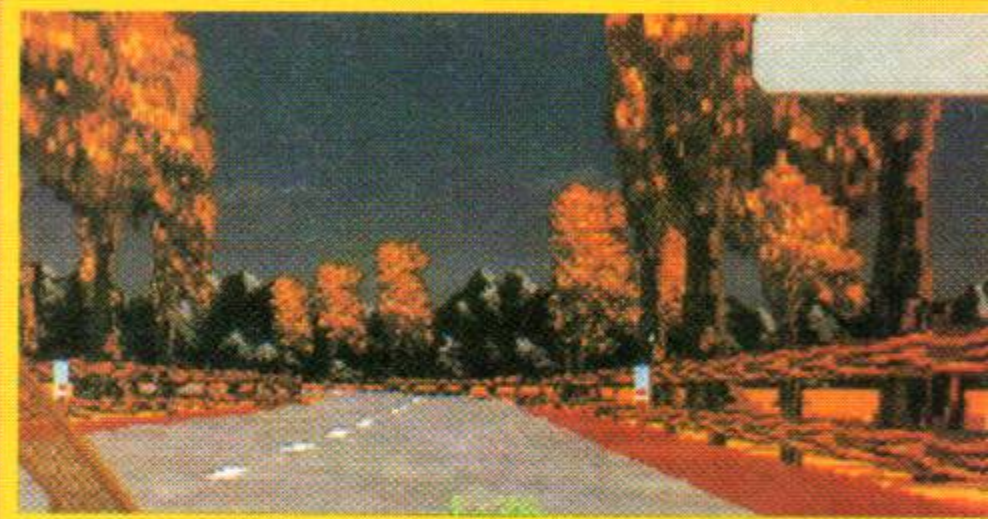
**MACHINE : SEGA SATURN**  
**EDITEUR : TECHNOSOFT**

Deuxième simulation de flipper prévue sur Saturn, Fantasic Pinball est en cours de finition et l'on s'attend ma foi au pire car on se souvient que le premier jeu de Technosoft (sur PlayStation) était une parodie de beat-them-up dont je préfère taire le nom par souci de décence... Quoi qu'il en soit, plusieurs flippers vous sont proposés avec un scrolling vertical de plusieurs écrans pour chacun d'eux. Les graphismes sont fins et colorés et l'animation fluide, mais les flippers sont désespérément vides, et l'on s'ennuie très rapidement. Un petit budget de plus sur une console de luxe.



**RACE DRIVIN'**  
**MACHINE : SEGA SATURN**  
**EDITEUR : TIME WARNER INTERACTIVE**

Alors que les amateurs qui attendaient la sortie de Race Drivin' sur Saturn n'étaient pas vraiment nombreux, tout le monde fut assez surpris par la qualité du jeu en démo lors du Tokyo Toy Show. Il faut dire que Time Warner Interactive s'occupe aussi du développement de Virtua Racing (ils sont donc rôdés...). La version propose en effet de nouveaux circuits et des décors beaucoup plus réalistes que la version d'arcade originale. Le mapping fait bien son travail, et la forêt, les montagnes, le désert et la ville faisaient forte impression pour cette version terminée à 90%. Le jeu reste une simulation de conduite bien réalisée, mais franchement, à dix mille kilomètres de Daytona, y a pas photo !



**MACHINE : SEGA SATURN**  
**EDITEUR : SEGA**



## ROMANCE OF THREE KINGDOMS IV

MACHINE : SEGA SATURN  
EDITEUR : KOEI

Si vous suivez de près l'univers impitoyable des jeux vidéo, vous devez certainement connaître cette société nommée Koei qui s'est fait un nom uniquement avec ses "wargames" complètement hallucinants, tant par leur longévité que par leur extrême complexité. On peut dire sans trop se tromper que lorsqu'on achète un jeu Koei, on en a en moyenne pour un an ! Sans exagérer. Au début du millénaire, vous allez devoir, en déplaçant vos troupes sur une carte complexe de champs de bataille, amener vos hommes à la victoire finale. Avec ces très nombreuses séquences vidéo (mais pas plein écran sauf pour l'intro), vos neurones vont vite chauffer ! Tellement de choses sont prises ici en compte, qu'il est difficile pour moi de toutes les détailler, d'autant que tout est en japonais. Si vous détestez les jeux de ce genre et si de surcroît vous êtes "nipphobe", passez votre chemin, votre loisir est ailleurs... Les autres, eh bien bonne chance !

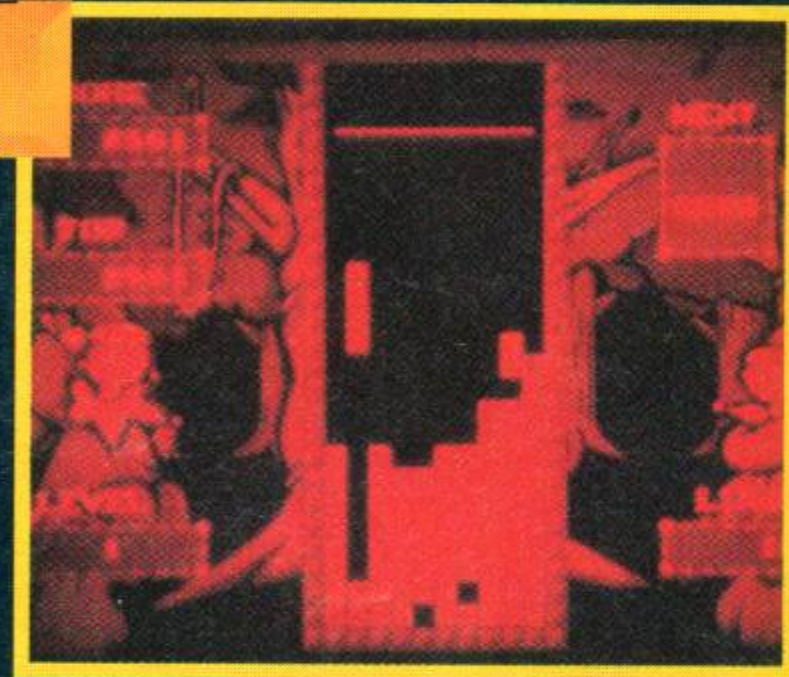
### NOTE GLOBALE :

- Nippophiles : 79 %
- Les autres : 55 %



## PREVIEW IMPORT

# 21 JUILLET : ENFIN LE VIRTUAL BOY !



**F**aute de pouvoir sortir sa machine 64 bits (pas de panique, on chuchote ça et là que la machine sortirait en novembre au Japon), Nintendo va quand même faire parler de lui cet été au Japon puisque, outre la sortie de Yoshi Island et le Super Mario World 2 que tout le monde attendait sur SFC (cf. preview un peu plus loin), Nintendo mettra en vente son Virtual Boy le 21 juillet pour un prix de 15 000 yens sans jeu (800 francs environ). Une dizaine de jeux sortiront quasi simultanément. Je rappelle à ceux qui découvrent Joypad, qu'ils ont loupé 43 numéros depuis quatre ans, et surtout les informations concernant le Virtual Boy... Il s'agit donc d'une console 32 bits RISC en deux couleurs, voilà ! Prévue au départ comme la première console de réalité virtuelle à bas prix, elle s'est transformée en une game boy 3D avec un casque sur pied muni de deux écrans LCD (deux couleurs rouges) et une manette. Résultat : vous jouez à des jeux aux graphismes minimalistes et fil de fer, mais dont les effets 3D sont saisissants. Le fait de jouer avec un casque sur la tête et des écrans LCD sous les yeux vous donne l'impression d'être plongé dans un jeu de réalité virtuelle, mais il n'en est rien. Tous les jeux possèdent pour l'instant 4 à 16 MB et sont prévus à un prix de 4 900 yens (soit 250 francs). Mario's VB Tennis est sans doute l'un des jeux les plus impressionnants puisqu'il propose une simulation de

tennis dont le joueur est Mario (qui est descendu de sa chaise d'arbitre) et dont les effets 3D sont vraiment saisissants. Ce jeu est prévu pour la sortie de la machine. Il sera suivi de Galactic Pinball, un autre produit Nintendo, qui, comme son nom l'indique, consiste en une simulation de flipper. Mario Crash est un jeu de plates-formes et d'action prévu pour septembre chez Nintendo. BPS est en train de finir son V-Tetris pour Nintendo (90 % de son développement). T&E Soft prépare une simulation de golf pour août et un shooting-game en 3D fil de fer appelé Red Alarm (80 % de son développement). Hudson sort un Panic Bomber en août. Et Hudson Soft prépare Vertical Force, un jeu (shoot-them-up) à 90 % de son développement pour l'instant. Enfin, Kemco développe une simulation de base-ball prévue pour août et qui en est à 50 % de son développement. Voilà, on vous parle de tout ça à la rentrée pour un test complet de l'engin et des jeux sortis au Japon.





# PREVIEW IMPORT

SEGA SATURN

# WORLD ADVANCED DAISENYAKU



**H**allucinant ! Voilà le terme approprié pour ce jeu prévu courant 95 par Sega. Même si un wargame en japonais ne risque pas de faire nombre d'émules parmi vous, il y a fort à parier que ce titre sera très rapidement adapté en français, tant il est impressionnant techniquement. Voilà le genre de produit pour lequel une console aussi puissante que la Saturn a été conçue. Le mot "simulation" prend, avec Daisenryaku, toute sa signification sur console : on simule comme sur micro avec une gestion de toute son armée (air, terre, mer), et on voit le résultat en live grâce à des séquences ébouriffantes en polygones, et tout le pataquès. Attention, il ne s'agit pas de trois démos 3D Studio, mais de séquences de jeu d'une variété infinie selon l'endroit choisi (air, terre, mer, tiens j'ai déjà écrit ça quelque part...). Et comble

du plaisir, le jeu se déroule sur une carte avec des hexagones comme quand on joue sur plateau. Du grand art sur Saturn...

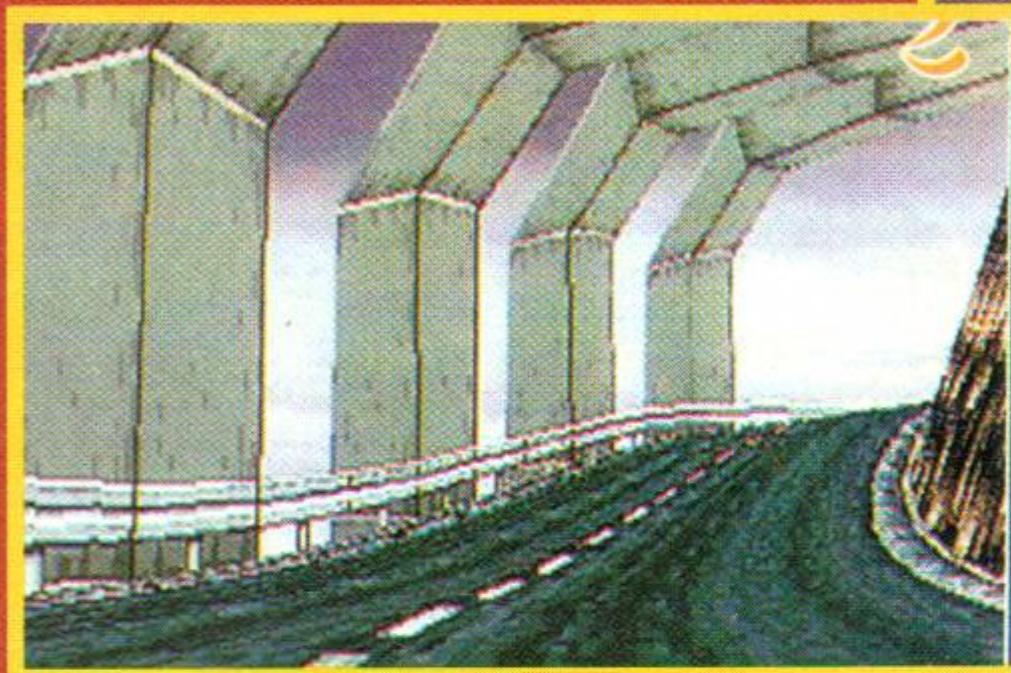


MACHINE : SEGASATURN  
EDITEUR : SEGA

## TAGEI KING THE SPIRITS

MACHINE : SEGASATURN  
EDITEUR : ATLUS

Parallèlement au développement de Power Instinct 2, Atlus est en train de développer une simulation de course de bagnoles qui n'est pas sans rappeler, dans le principe, le catastrophique Gale Racer de Sega. Au vu des premières images de la version (50 % du développement), on s'attend quand même à quelque chose de meilleur, ce qui ne sera pas difficile. Quoi qu'il en soit, cette course de rallye met en scène des voitures classiques légèrement reconfigurées pour la course. Les circuits alternent les décors urbains et campagnards, et les détails sont nombreux. Espérons que le réalisme primera et que la jouabilité ne sera pas en reste pour ce jeu dont aucune date n'a été fixée par Atlus.



## TOKYO DONJON

MACHINE : PLAYSTATION  
EDITEUR : KADOKAWA SHOTEN



Quand Kadokawa Shoten s'attaque à un jeu, on peut s'attendre à du tout bon car cette société s'y connaît en matière d'anim. Tokyo Donjon est un RPG d'un genre nouveau qui se déroule en 3D pure avec des paysages étonnamment réalistes. Tous les décors sont dessinés et créés en polygones et non digitalisés, comme dans Kileak the Blood. Pas de panique, il ne s'agit pas d'un Doom déguisé mais bel et bien d'un

jeu d'investigation basé sur un scénario très original. L'actuel et l'imaginaire sont en effet mêlés, puisque l'on joue dans le Tokyo d'aujourd'hui tout en découvrant des paysages tout droits sortis de l'imagination des concepteurs du jeu. On attend cette petite merveille pour dans quelques mois.

## VIRTUAL VOLLEY BALL

MACHINE : SEGASATURN  
EDITEUR : IMAGINEER

Les spécialistes de la simulation de volley-ball sur console se sont déjà mis au travail sur Saturn, et la version terminée à 90 % à laquelle on pouvait jouer au Tokyo Toy Show était des plus attrayantes. Le jeu est prévu pour le 21 juillet et proposera à un ou deux joueurs de se rencontrer dans des matchs internationaux. Le jeu se déroule complètement en 3D polygonale, avec des angles de vue qui changent selon la trajectoire du ballon. Ce qui était impossible sur 16 bits le devenant sur 32, la simulation est hyper réaliste et le plaisir de jeu aussi. Les développeurs du jeu ont en effet mis un point d'honneur à respecter chaque règle du volley. Quatre options sont accessibles avec le mode "Free Play", le mode "World League", le mode "Tournament" et le mode "Information" qui livre les statistiques.





# PREVIEW IMPORT

SEGA SATURN



# Virtua Cop

Lors du Tokyo Toy Show 95 qui s'est déroulé du 1er au 4 juin à Chiba non loin de Tokyo, les deux attractions qui ont le plus attiré les foules venaient de chez Sega, et vous n'aurez pas de mal à imaginer qu'une des deux s'appelait Virtua Fighter 2 Saturn. Mais quel était donc l'autre attraction qui faisait jouer tout le monde sur les Sega Saturn de démo ?

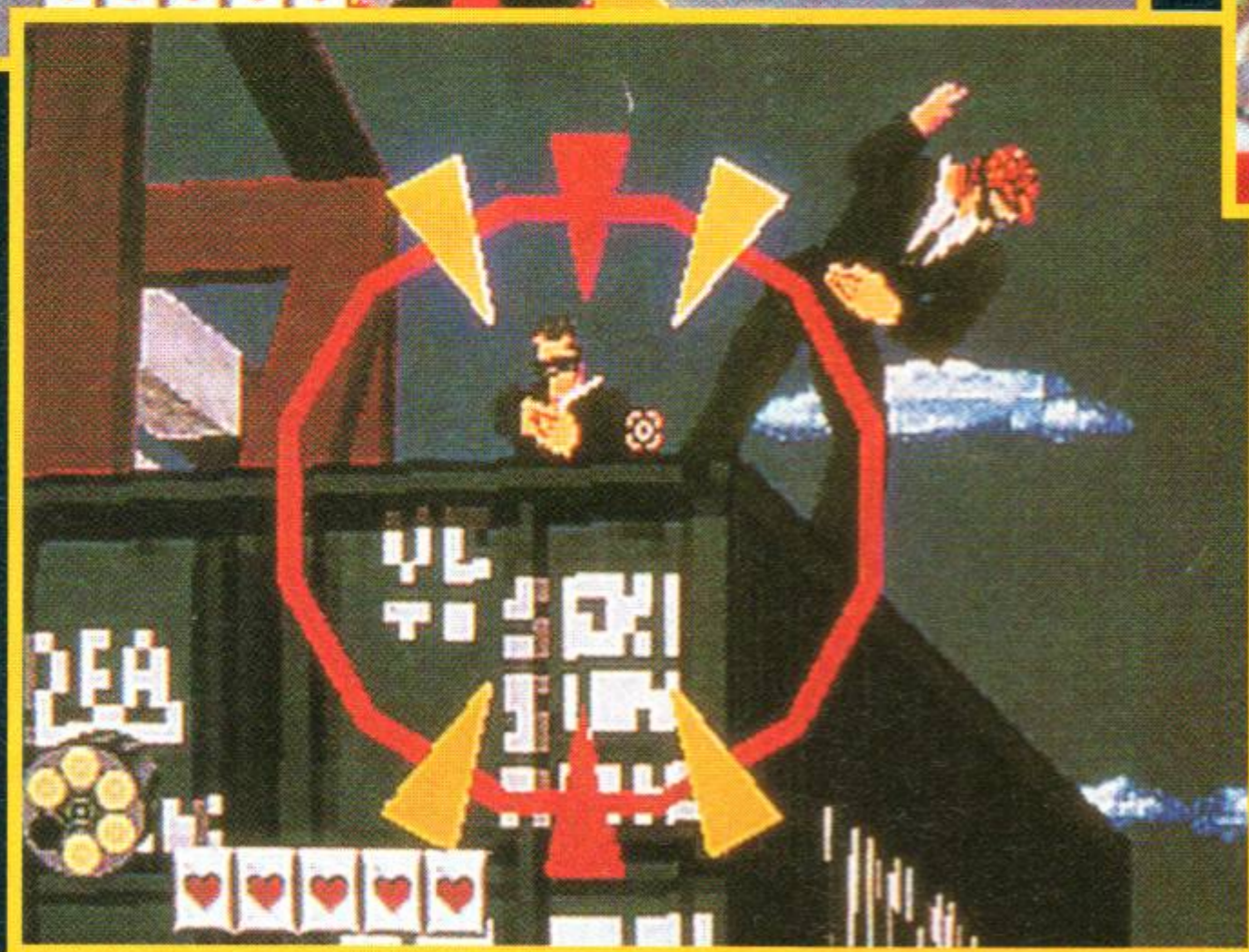
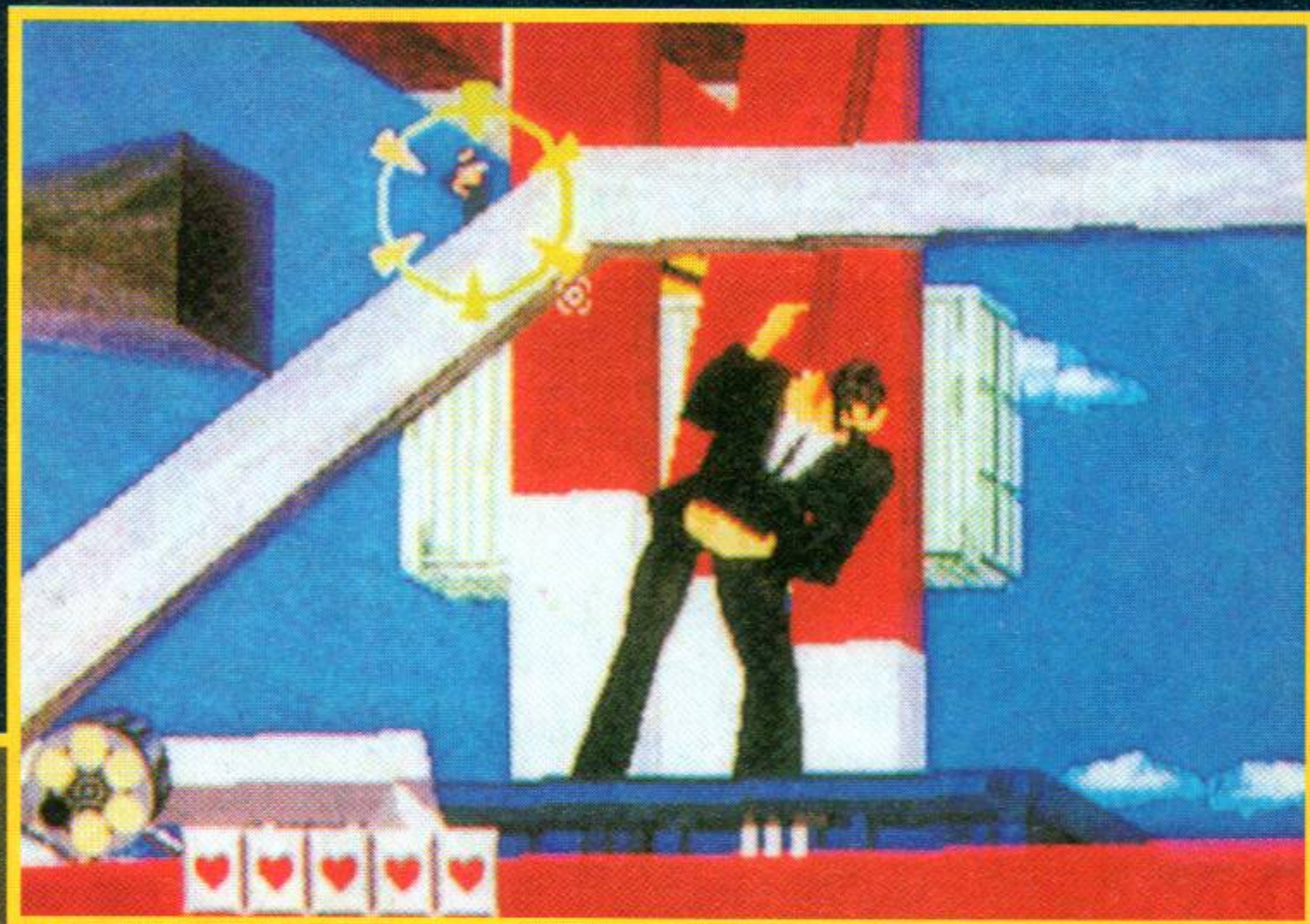
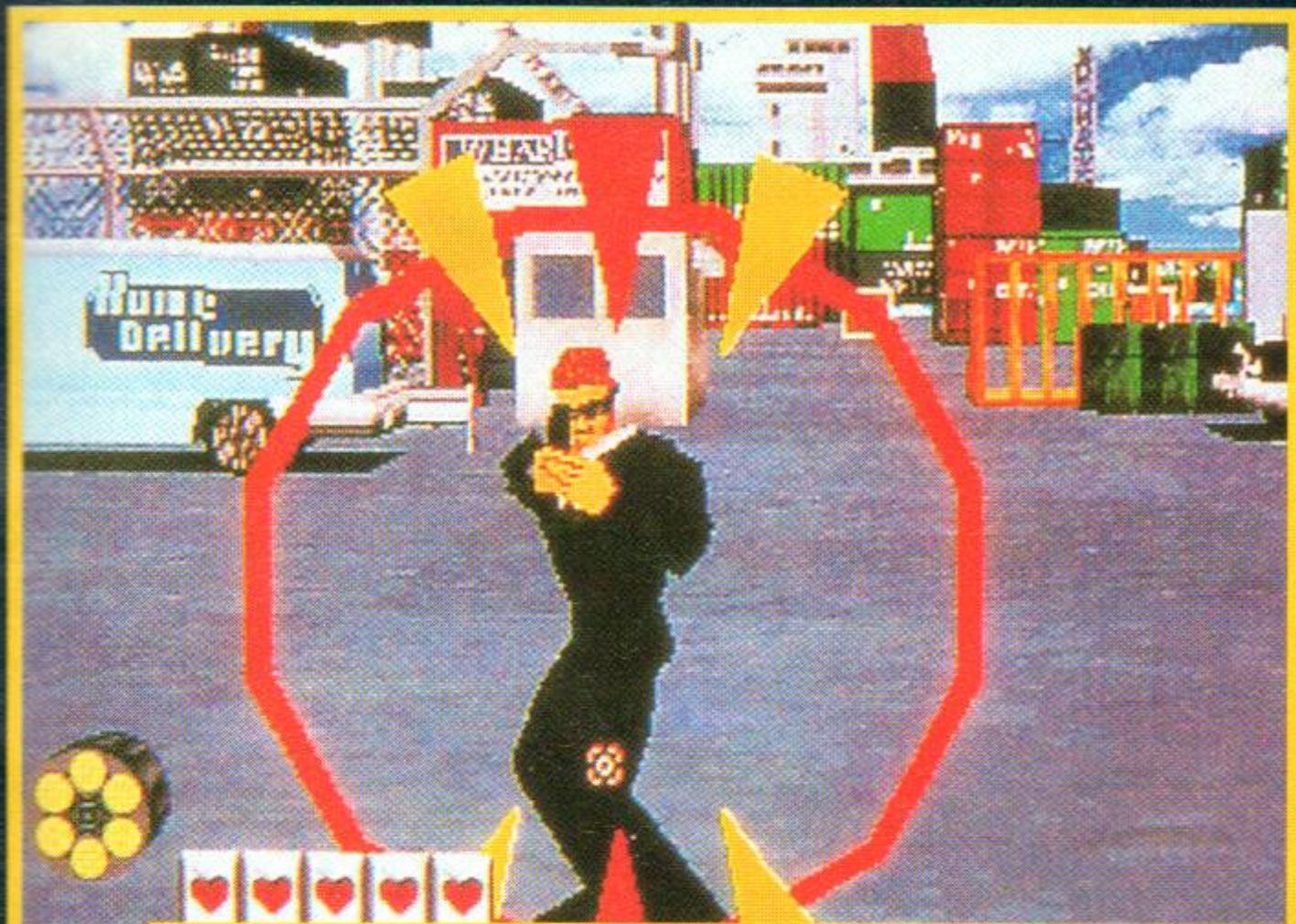
Virtua Cop bien sûr ! La conversion présentée par AM2 n'en était qu'à 30 % de son développement, et l'on pouvait déjà distinguer un progrès énorme grâce à la diffusion, dans la presse nipponne, des premières images, un mois auparavant. On se rapproche toujours un peu plus de la version arcade, et cela pour une raison purement technique comme nous l'a expliqué M. Ishano, l'un des responsables du développement du jeu sur Sega Saturn. Selon les dires de ce dernier, le premier stage est terminé, mais l'équipe modifie sans arrêt les détails tout en continuant le développement du jeu (les deux stages suivants sont bien avancés). Dans l'équipe de développement, on trouve un programmeur principal qui vient du staff responsable du jeu en arcade, et un autre programmeur qui



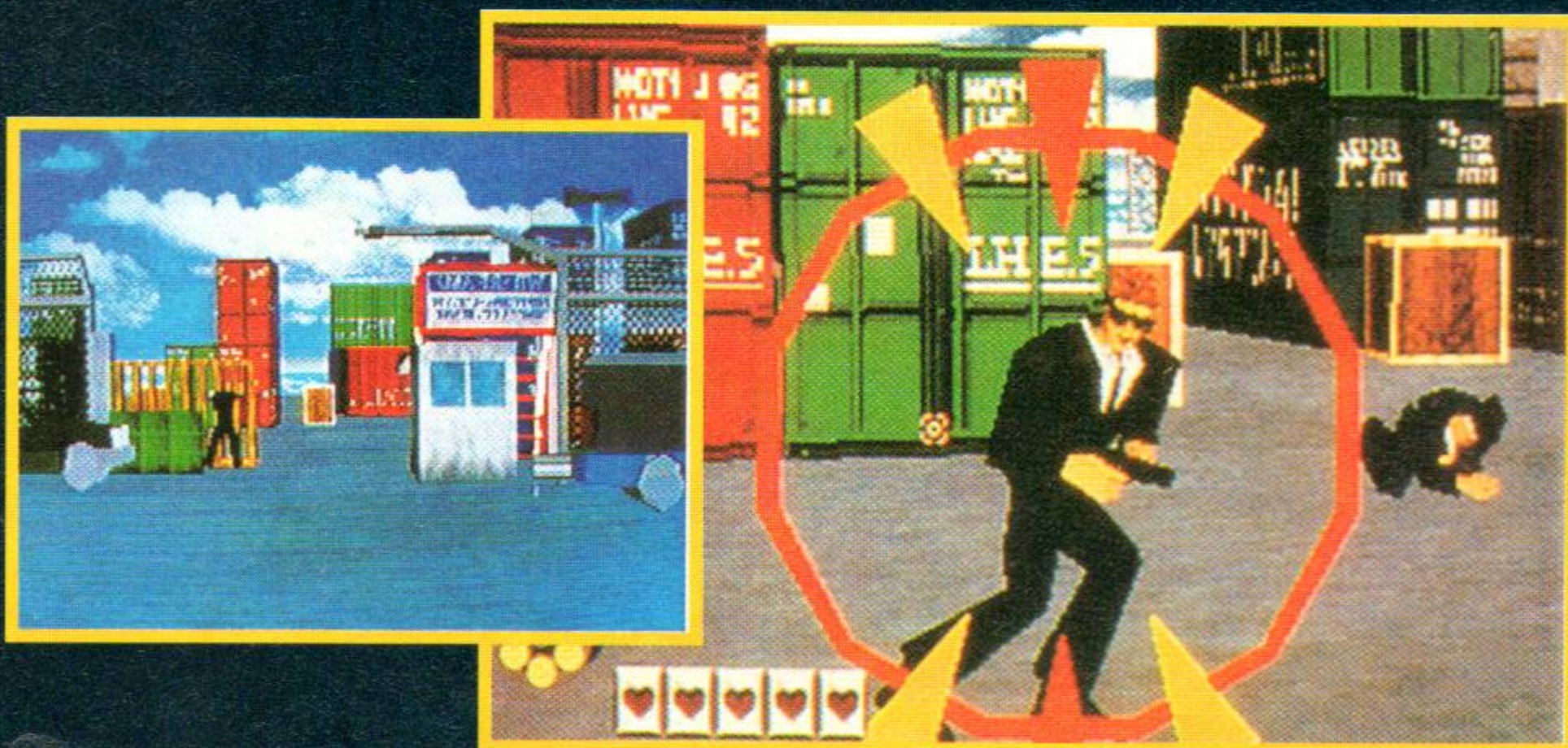
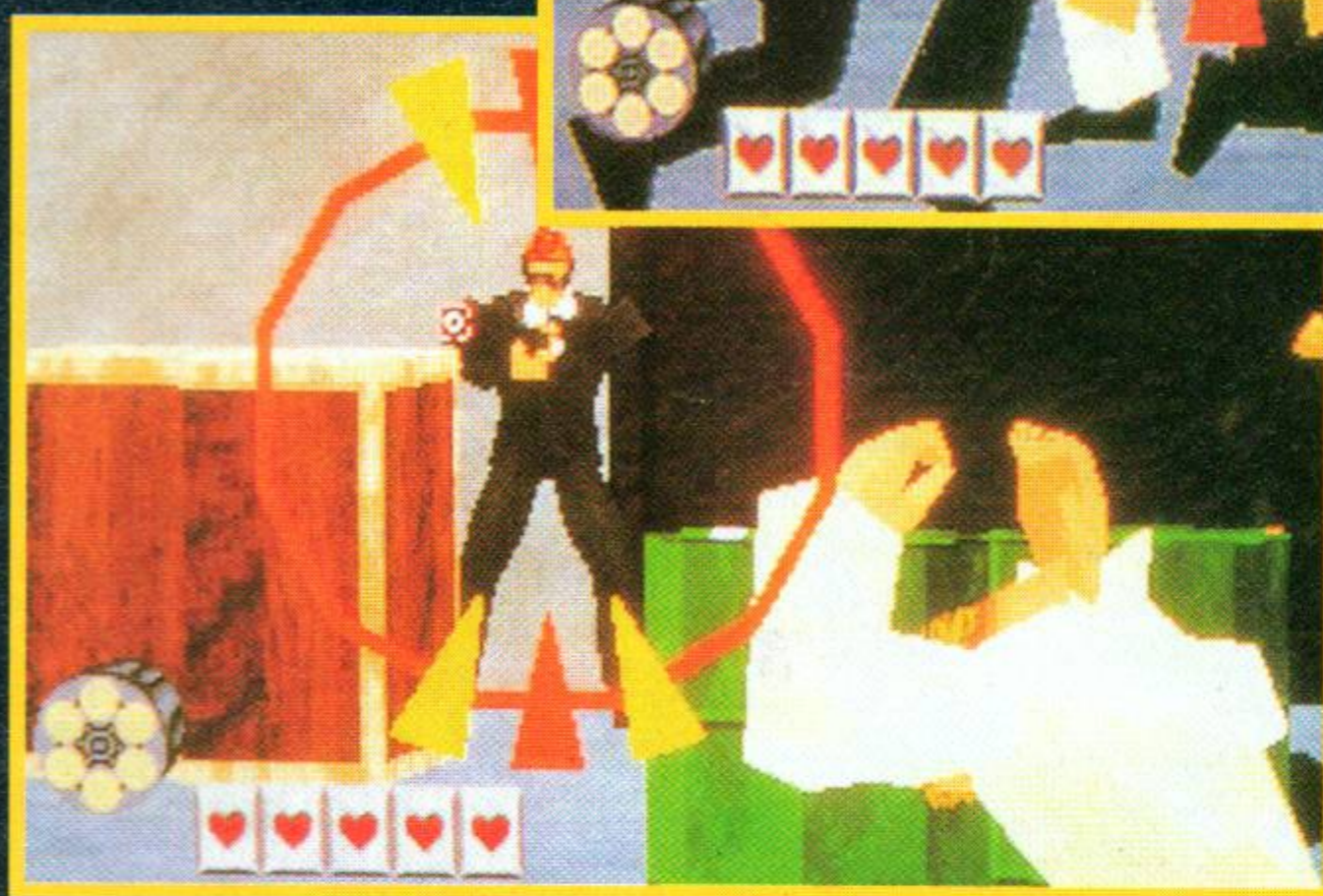
a travaillé sur la version Saturn de Virtua Fighter. Le reste de l'équipe débute sur Saturn, mais le développement est très rapide grâce à l'introduction du nouveau système de développement SGL. Ce nouvel Operating System permet aux développeurs de programmer exactement comme sur le système 2 Sega en arcade, alors qu'avant ils étaient obligés de se limiter au système 1 sur la machine. La grande surprise du salon a été la découverte, par tous ceux qui ont eu la chance de jouer à la démo de Virtua Cop, du pistolet conçu par Sega qui sera en vente lors de la sortie du jeu. Au Japon, le pistolet sera exactement le même qu'en arcade, avec un design très violent ; alors qu'à l'étranger, les normes en vigueur forceront Sega à concevoir des modèles spéciaux plus doux... En tout cas, on pouvait







jouer au premier niveau du jeu avec les pistolets d'arcade qu'on chargeait exactement comme dans le jeu original, un vrai plaisir ! La version présentée était vraiment prometteuse, car des personnages civils faisaient déjà leur apparition : la texture, bien que provisoire, était déjà de bonne facture, puisque l'on pouvait distinguer les visages des protagonistes. Les mouvements étaient hyper fluides et les réactions exactement comme en arcade. C'est surtout la jouabilité et le réalisme qui ont surpris tous les amateurs du jeu d'arcade : en effet, comme dans l'original, lorsqu'une balle touche une jambe, le personnage touché se baisse en touchant l'endroit atteint. Quand vous visez le ventre et que vous faites mouche, le personnage touché se plie en deux. Il ne nous reste plus aujourd'hui qu'à attendre la sortie de la version définitive prévue pour la fin de l'année, mais qui peut arriver plus tôt que prévu grâce au nouveau système de développement. J'ose à peine imaginer où en est le développement de Sega Rally, mmhh !

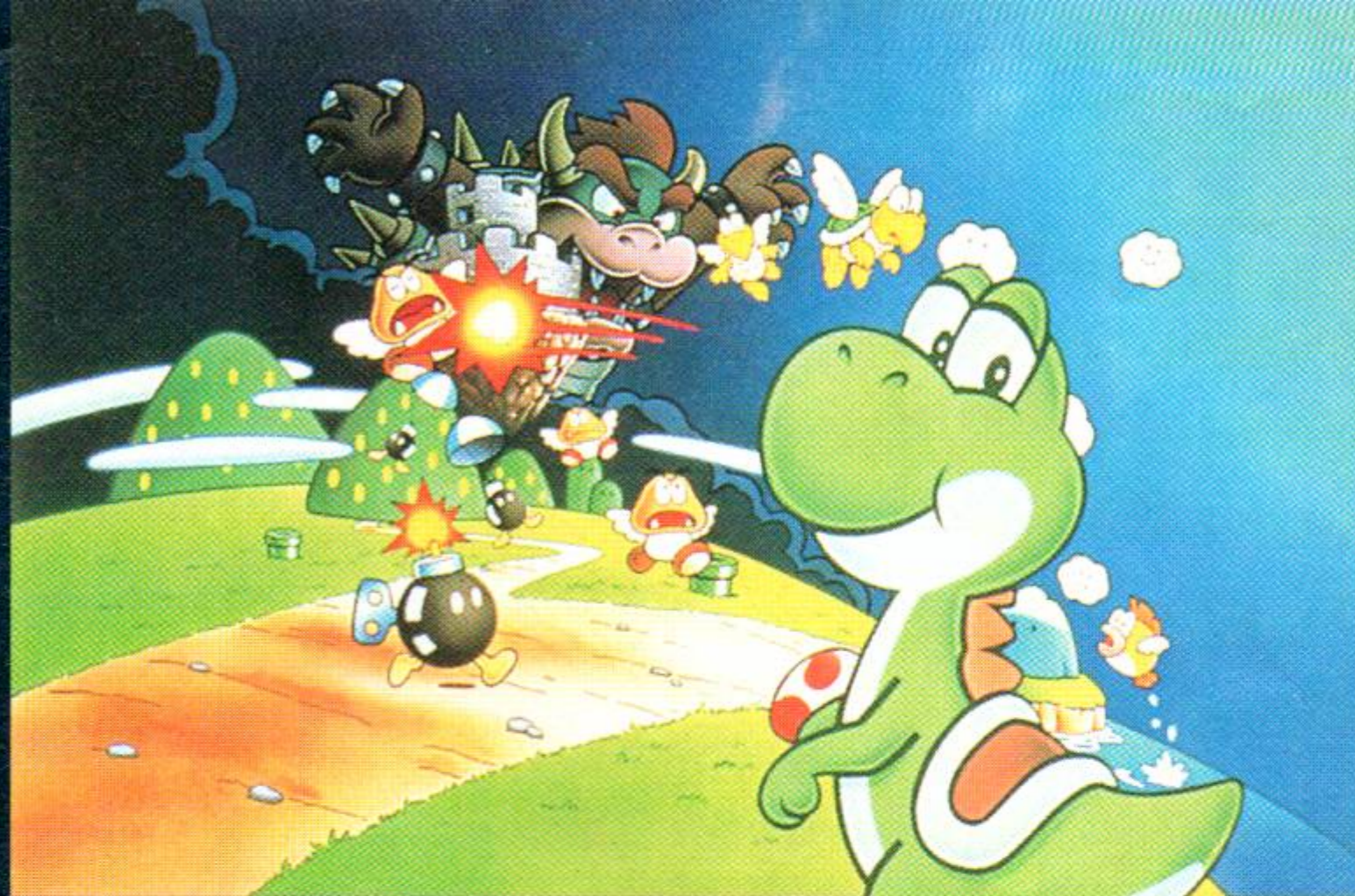


MACHINE : SEGASATURN  
EDITEUR : SEGA



# PREVIEW IMPORT

SUPER NINTENDO



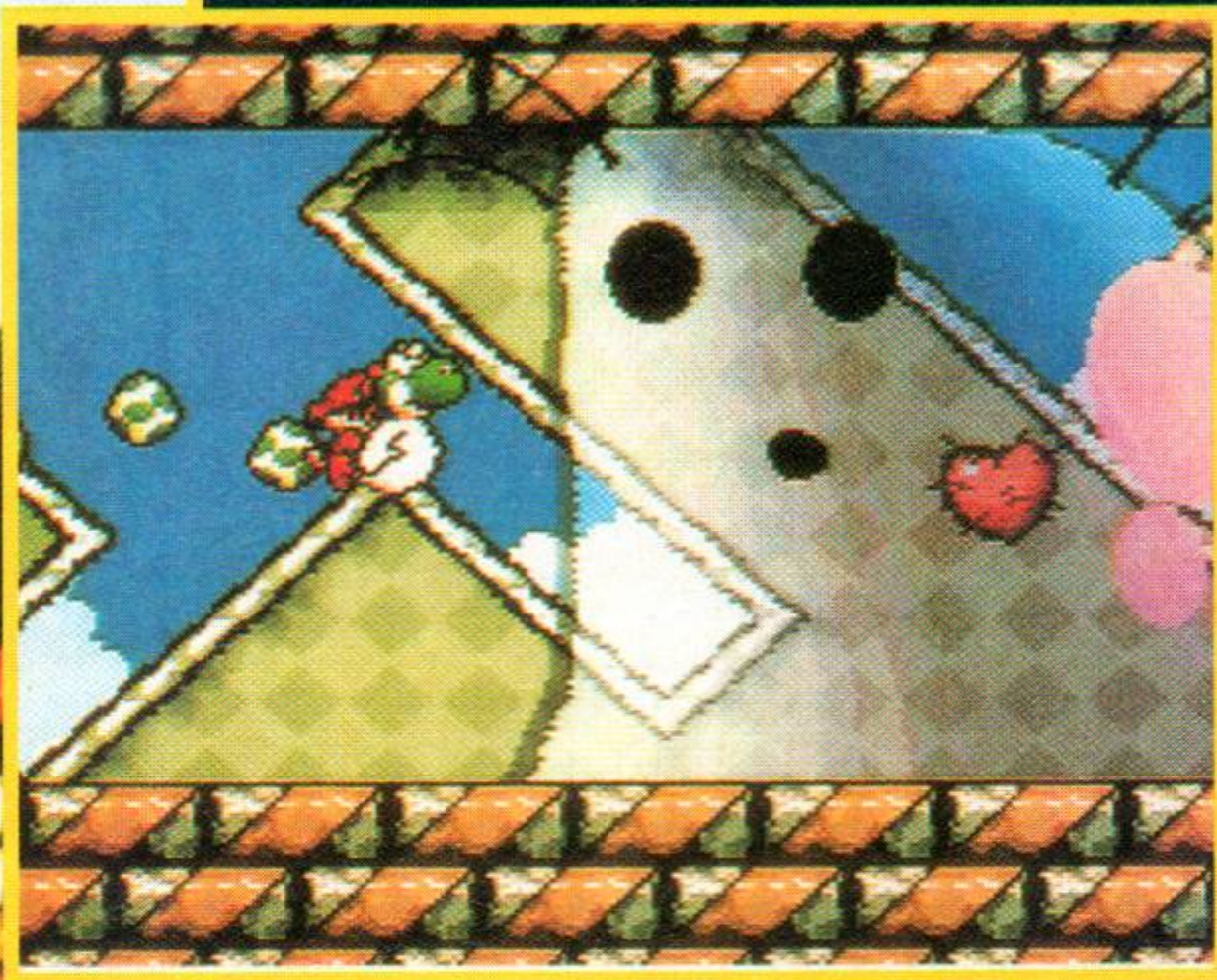
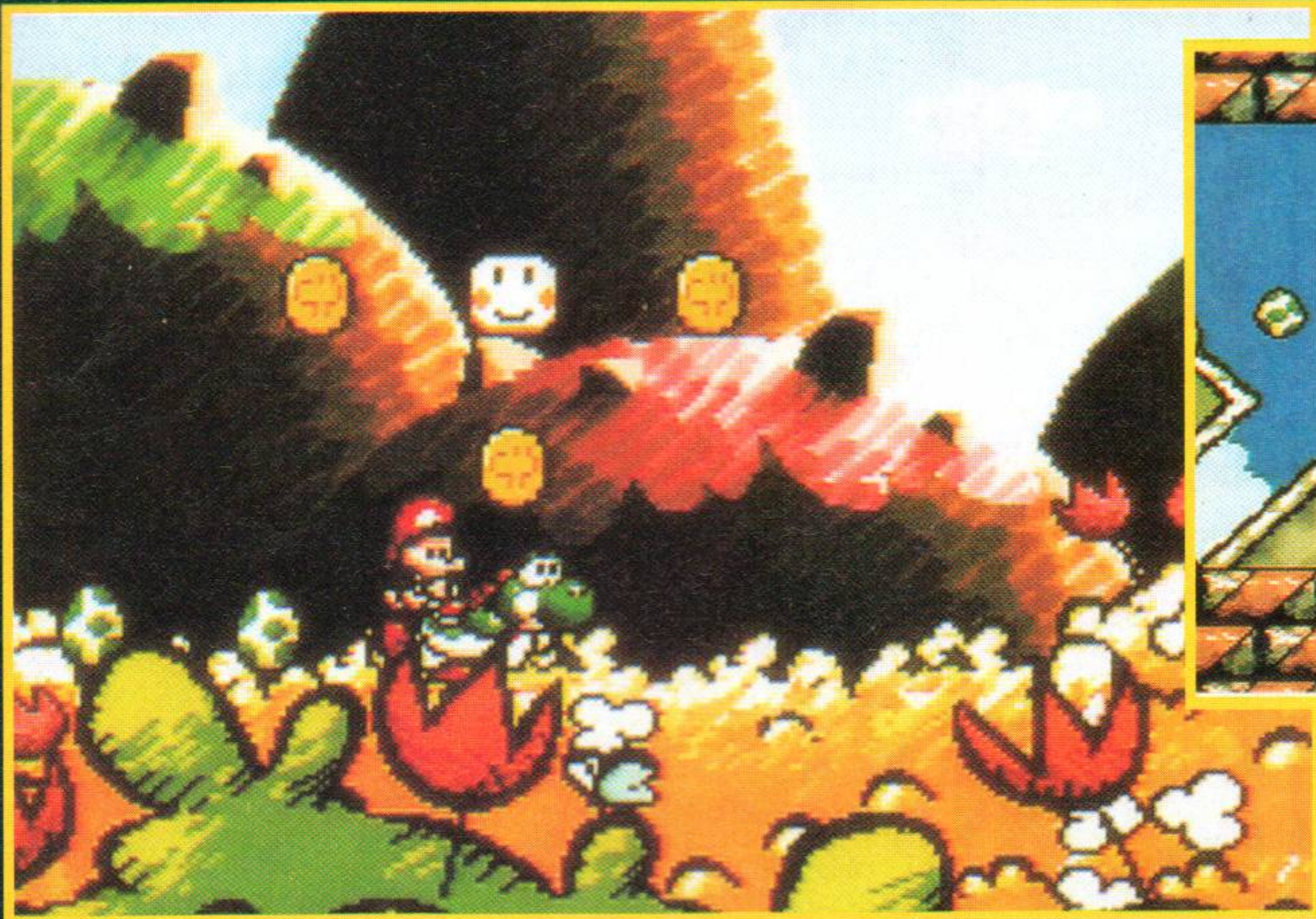
# YOSHI ISLAND

Incroyable mais vrai, Mario est de retour alors que Nintendo commençait à boire la tasse (sortie repoussée de l'Ultra 64). Et il ne s'agit pas d'un jeu Virtual Boy, non, il s'agit de la suite de Super Mario World, si, si ! Je vous répète l'info : Nintendo sort une cartouche 16 MB le 8 août au Japon, répondant au doux nom de Yoshi Island, sous-titrée : Super Mario World 2. Bon, vous êtes assis, ça y est, voilà le deuxième scoop : la cartouche sera munie d'un Super FX, le coprocesseur que l'on trouve dans Starfox. Alors, calmés les mecs ? Parce que ce n'est pas tout, le jeu s'annonce vraiment délirant, et les quelques bribes d'infos qu'a savamment distillées le Big N' au Japon sont de nature à vous rendre légèrement nerveux en attendant la sortie de ce jeu. Une fois de plus, alors que ses adversaires Sega et le nouveau venu Sony caracolent au sommet avec la haute technologie, les bits, les CD-Rom et tout le pataquès, Nintendo sort une cartouche en plastique qui va être achetée par la moitié de la planète. Cette notion de pouvoir du jeu face au pouvoir des technologies a toujours profité à Nintendo qui compte bien continuer son bonhomme de chemin en ne sortant que des titres puissants sur Ultra 64, peu de titres mais du tout bon. Mais revenons à notre suite de Super Mario World, qui se place chronologiquement avant Super Mario World puisque l'histoire du jeu raconte les péripéties de Mario bébé.

L'histoire du jeu commence avant la naissance de Mario et son frère jumeau. Comme dans notre beau pays, ce sont les cigognes qui amènent les bébés aux parents dans le pays des champignons dans lequel vivent les parents de Mario. La cigogne responsable des bébés Mario allait donc amener les deux beaux bébés jumeaux à leurs parents. Malheureusement, un des sorciers du royaume de Koppa, Kamek, kidnappa un des deux bébés, en l'occurrence Mario, sans se douter qu'il s'agissait de jumeaux. La raison de ce rapt est la naissance d'un bébé arrivant dans le royaume et mettant en danger l'hégémonie de Koppa. La cigogne continua son chemin sans sourciller, et comme elle devait arriver avant l'aube, elle se dépêcha. Un des deux enfants ayant disparu, l'autre s'agita et tomba par-dessus bord. Figurez-vous que, comble du hasard et de la chance, le bébé tomba directement sur le dos de Yoshi qui passait par là, et deuxième super méga chance, Yoshi trouva sur le nourrisson une carte avec l'adresse des parents. Le but du jeu est donc de piloter Yoshi et son locataire à travers le pays, afin de retrouver le bébé Mario et de le ramener aux parents. C'est vraiment important, car dans le cas contraire, Mario ne pourra pas naître et toutes les cartouches de Super Mario World premier du nom risquent

MACHINE : SUPER NINTENDO  
EDITEUR : NINTENDO





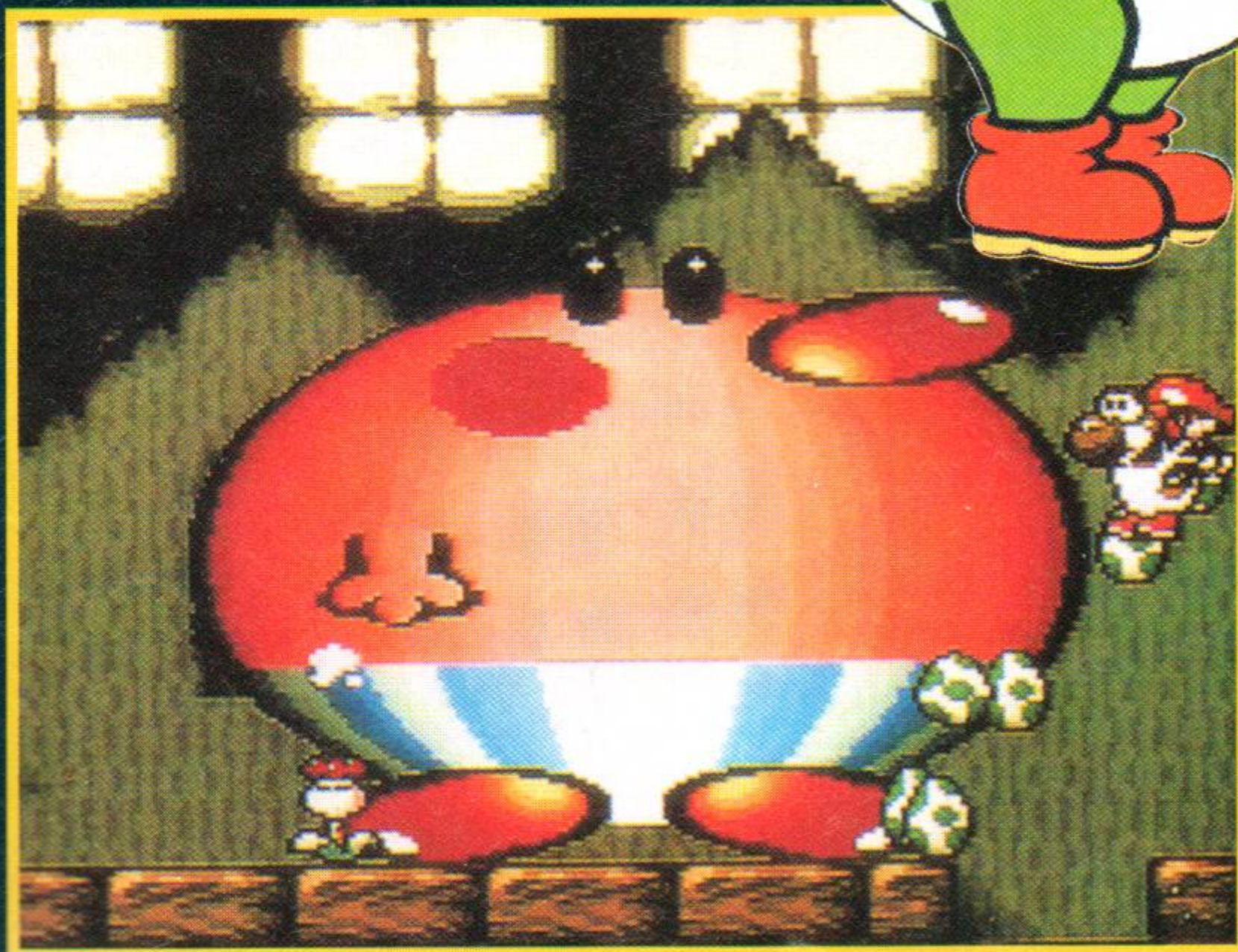
de se désintégrer, foi de Myamoto et surtout foi d'incohérences temporelles, on nage en pleine science-fiction !

Voilà donc pour ce scénario tout droit sorti de l'imagination fertile de Myamoto, le créateur génial de Mario et Zelda. Yoshi Island s'annonce comme une sorte de testament 16 bits de Myamoto, puisqu'il est en ce moment en train de préparer les produits Nintendo Ultra 64. Mario réapparaîtra sans aucun doute à nouveau chez Nintendo, mais avec quelques bits de plus... Quoi qu'il en soit, la Super Nintendo n'est pas encore enterrée, loin de là, puisque l'on prévoit son succès, pour le dernier trimestre 95, sur des jeux comme



Donkey Kong Country 2, Killer Instinct ou Mortal Kombat 3 (et même un excellent Doom !). Il faudra désormais aussi compter sur Yoshi Island, qui est en fait le cinquième épisode des aventures de Mario. D'ailleurs, il faut préciser que c'est Yoshi, le héros du jeu, même si le petit frère de Mario le chevauche pendant toute la durée du jeu. À ce propos, Yoshi peut revêtir plusieurs formes selon les bonus avalés et les stages visités. La présence du Super FX permet des graphismes bien

meilleurs, et les artistes de Nintendo se sont éclatés avec des effets spéciaux et des graphismes façon dessins d'enfants qui permettent de revitaliser le genre Mario. Le monde de Yoshi Island est composé de stages qui se divisent chacun en quatre circuits. Après avoir terminé un circuit, on reçoit une note sur 100 (c'est le système de notation des élèves au Japon), selon le temps mis pour terminer le niveau et le nombre d'ennemis tués. Il est en outre impossible d'avoir la note maximale si l'on ne trouve pas les réponses aux énigmes proposées. Évidemment, on peut revenir en arrière comme dans les autres épisodes. De nouveaux mondes inédits ont été créés, avec notamment le monde des singes, et les personnages nouveaux sont très nombreux. Vous imaginez que l'on attend de tester ce jeu pour vous avec impatience, ce qui sera fait dans notre numéro de la rentrée, le jeu sortant le 8 août au Japon.







# Les coups fumants de Tekken (Le retour)

KENDY

## LEE

Triangle+rond  
Carré+croix  
Avant deux fois, croix+rond  
Carré, triangle  
Diagonale avant vers le bas, croix  
Bas un moment puis haut+rond  
Bas un moment puis haut un moment + rond  
Rond, croix, rond  
Carré cinq fois  
Avant un moment puis triangle trois fois  
Triangle deux fois  
Bas un moment puis haut et croix+rond  
Croix trois fois  
Diagonale avant vers le bas deux fois puis croix  
Rond, haut, croix  
Avant deux fois, croix+rond  
Diagonale arrière vers le bas, carré+triangle  
Bas un moment puis rond quatre fois  
Bas, rond, rond  
Avant deux fois puis croix, rond, rond  
Avant deux fois, croix, rond, diagonale avant vers le bas ou avant, rond  
Avant deux fois, croix, rond, bas, rond  
Croix deux fois, bas, croix deux fois  
Bas un moment, croix  
Haut un moment, croix  
Avant deux fois, croix  
10 HITS COMBO : diagonale avant vers le bas, Carré, triangle, triangle, carré, croix trois fois, rond, croix, rond

## ANNA

Triangle+rond  
Carré+croix  
Diagonale avant vers le bas deux fois, carré  
Carré+croix, avant un moment  
Bas, Diagonale avant vers le bas, avant, Carré+triangle  
Croix, rond, croix, carré+triangle  
Carré, croix, triangle, carré  
Croix, carré, rond, carré+triangle deux fois  
Triangle, carré, croix, rond, carré+triangle  
Carré, triangle  
Avant deux fois, carré+triangle  
Carré, triangle, rond  
Triangle, rond  
Triangle, croix  
Triangle, bas un moment, croix  
Avant deux fois, rond  
Diagonale avant vers le bas, croix, carré, triangle  
Diagonale avant vers le bas, croix, croix, croix, rond  
Diagonale avant vers le bas, carré, triangle  
Diagonale avant vers le haut, rond, croix, rond  
Avant trois fois, croix  
Diagonale arrière vers le bas, carré+triangle  
Arrière un moment, carré trois fois  
Bas un moment puis haut un moment, rond  
Bas un moment, haut, rond  
Avant, triangle  
Avant, carré  
10 HITS COMBO : Carré, triangle, carré, triangle, croix, croix, triangle, carré, triangle, rond

Le mois dernier, nous vous avons donné les coups des personnages de Tekken. Ce mois-ci nous vous offrons la panoplie des coups des personnages cachés que l'on peut d'ailleurs obtenir en finissant le jeu avec tous les personnages de base. Alors merci, qui ? Merci Joypad !

## WANG

Triangle+rond  
Carré+croix  
Carré+triangle  
Bas, diagonale avant vers le bas, avant, triangle  
Carré trois fois  
Diagonale avant vers le bas, carré, carré  
Rond, carré  
Rond, rond  
Rond, bas un moment, rond  
Croix+rond  
Carré, carré  
Avant deux fois, carré+triangle  
Diagonale avant vers le bas, triangle  
Diagonale avant vers le bas, croix  
Triangle puis arrière  
Diagonale avant vers le bas, carré+triangle  
Avant, triangle  
10 HITS COMBO : Triangle, carré, carré, triangle, croix, croix, croix, rond, rond, carré



## KUMA

Triangle+rond  
Carré+croix  
Arrière un moment ou avant un moment et triangle+carré  
Carré+triangle  
Carré trois fois, triangle, carré  
Triangle, carré  
Carré trois fois  
Diagonale avant vers le bas, carré+triangle  
Carré+triangle deux fois  
Carré, triangle, carré  
Triangle, carré, carré  
Arrière, diagonale arrière vers le bas, bas, diagonale avant vers le bas, triangle  
Avant deux fois, carré+triangle  
Diagonale avant vers le haut, croix+rond  
Avant, carré, triangle, carré  
Bas un moment, croix+rond  
Avant, carré trois fois  
10 HITS COMBO : Bas un moment, triangle, carré, carré, carré, triangle, carré, triangle, carré, carré+triangle deux fois



## P. JACK

Triangle+rond  
Carré+croix  
Carré+triangle  
Diagonale arrière vers le bas, carré, carré, carré, diagonale avant vers le bas, triangle  
Triangle, carré  
Carré trois fois  
Diagonale avant vers le bas, carré+triangle  
Carré+triangle deux fois  
Carré, triangle, carré  
Triangle, carré, triangle  
Arrière, diagonale arrière vers le bas, bas, diagonale avant vers le bas, triangle  
Avant deux fois, carré+triangle  
Diagonale avant vers le haut, croix+rond  
Avant, carré, triangle, carré  
Arrière, diagonale arrière vers le bas, bas, diagonale avant vers le bas, avant, carré  
Carré, triangle, carré, triangle  
Triangle, carré, triangle, carré  
Bas un moment puis croix+rond  
Carré, carré, carré, triangle, carré  
Arrière, diagonale arrière vers le haut, bas, diagonale avant vers le bas, carré  
Carré, avant, triangle  
10 HITS COMBO : Bas un moment, triangle, carré, carré, carré, triangle, carré, triangle, carré, carré+triangle deux fois

## ARMOR KING

Triangle+rond  
Carré+croix  
Diagonale arrière vers le bas deux fois, Carré+triangle  
Diagonale arrière vers le bas, avant, carré+triangle  
Bas, diagonale avant vers le bas, avant, carré  
Avant, arrière, diagonale arrière vers le bas, bas, diagonale avant vers le bas, avant, carré  
Triangle+rond, bas, bas, bas, carré+triangle  
Carré, triangle  
Carré, triangle, carré  
Avant deux fois, croix+rond  
Avant trois fois, croix+rond  
Avant deux fois, rond  
Diagonale avant vers le haut, carré+triangle  
Rond trois fois  
Rond cinq fois  
Avant deux fois, triangle  
Avant, triangle  
Avant deux fois, carré+triangle  
Croix+rond  
Diagonale avant vers le bas, croix+rond  
Triangle, carré  
Avant, bas, diagonale avant vers le bas, triangle  
Avant, bas, diagonale avant vers le bas, carré  
10 HITS COMBO : Carré, triangle, carré, carré, triangle, rond, rond, rond, carré, croix

## GANRYU

Triangle+rond  
Carré+croix  
Triangle+rond, avant un moment  
Avant un moment, carré, triangle, carré, triangle, carré, triangle, carré, triangle  
Avant un moment, triangle, carré, triangle, carré, triangle, carré, triangle, carré  
Carré+triangle  
Bas un moment, rond  
Triangle, carré  
Carré trois fois  
Diagonale avant vers le bas, carré+triangle  
Carré+triangle deux fois  
Carré, triangle, carré  
Triangle, carré, triangle  
Arrière, diagonale arrière vers le bas, bas, diagonale avant vers le bas, triangle  
Avant deux fois, carré+triangle  
Diagonale avant vers le haut, croix+rond  
Avant, carré, triangle, carré  
Bas un moment, triangle, triangle  
Carré, carré, carré, triangle, carré  
10 HITS COMBO : si vous arrivez à en trouver vous êtes surpuissant !

## LES TIPS

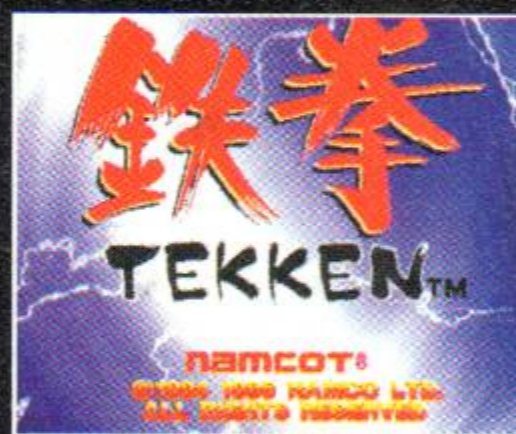
### SUR PLAYSTATION



- Pour avoir deux vaisseaux d'entrée à Galaga : faites simultanément LI + Haut + Triangle + "X" sur la manette située sur le port 2, en maintenant ces boutons enfoncés jusqu'à l'apparition du shoot-them-up.



- Pour choisir les personnages pour la démo "game over", faites pendant l'écran Namcot, sur la deuxième manette LI + L2 + R1 + R2, puis :



- sur le 1er pad : haut (Mishima), diagonale haut droite (Paul), droite (Law), diagonale bas droite (Jack), Bas (Nina), diagonale bas gauche (King), gauche (Yoshimitsu), diagonale haut gauche (Michelle).



- sur le 2e pad : rien (Heiichi), haut (Lee), diagonale haut droite (Kuma), droite (Wang), diagonale bas droite (P. Jack), bas (Anna), diagonale bas gauche (Armor King), diagonale haut gauche (Kunimitsu).

- Pour obtenir "Devil Kazuya" : finir les 8 stages des séquences de "Galaga", en une seule fois, puis se positionner sur Arcade mode. Appuyer sur "Start" sur le personnage de Kazuya. Voilà !

## KUNIMITSU

Triangle+rond  
Carré+croix  
Avant deux fois, croix+rond  
Carré+triangle  
Arrière un moment, carré six fois  
Diagonale arrière vers le bas un moment puis croix cinq fois  
Rond trois fois  
Diagonale avant vers le haut, croix+rond  
Avant deux fois, rond  
Avant, rond  
Croix, rond  
Triangle, croix  
Triangle, bas, croix  
10 HITS COMBO : chose étrange, c'est un sept hits combo ! Carré, triangle, carré, rond, rond, rond, carré



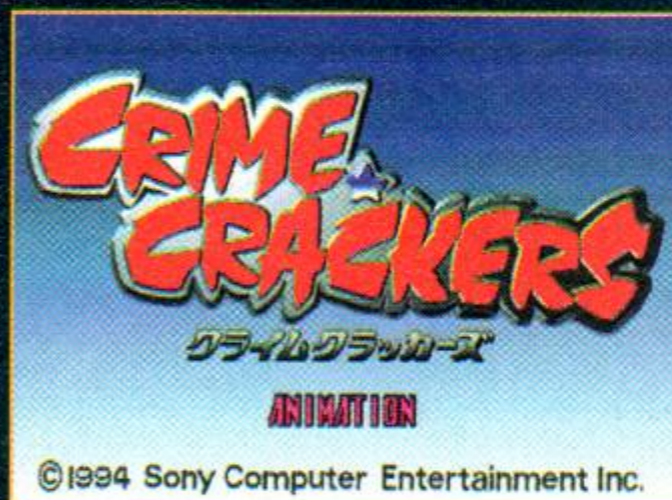
sur playstation

## Crime Crackers

Voici, pour tous les fans d'animation japonaise, le moyen de voir la sublime fin de ce jeu. Très certainement ce qui a été fait de mieux en matière de vidéo sur une console de jeu jusqu'à aujourd'hui !



Attendez qu'apparaisse la page de présentation, avec "Push Start".



Puis appuyez sur les touches suivantes : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Gauche, Droite, Droite, Select et Start. Apparaîtra le mot "animation".

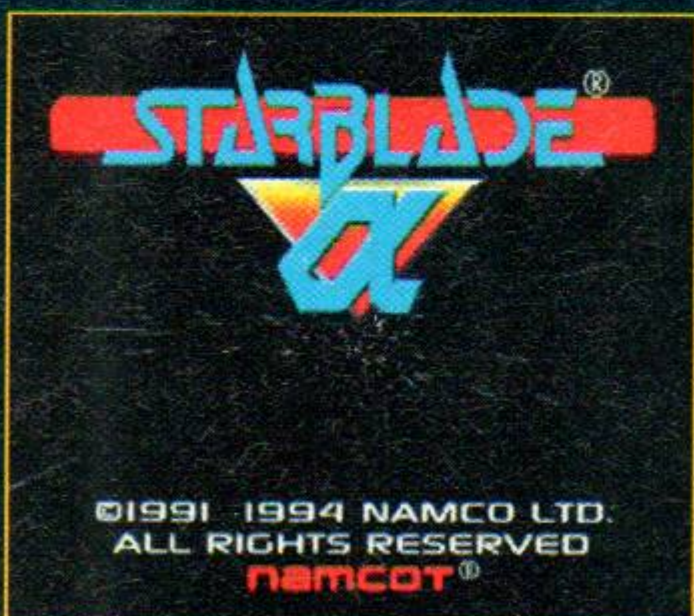


Et vous pourrez admirer ce magnifique dessin animé de cinq minutes qui n'est normalement accessible qu'en finissant le jeu.



## Starblade Alpha

Pour obtenir le tir laser en "continue", sans vous abîmer les doigts pendant des heures, faites à l'écran titre : Haut, Haut, Bas, Bas, Rond, Triangle, Carré. Vous entendrez un petit grognement qui signifiera que vous avez réussi.



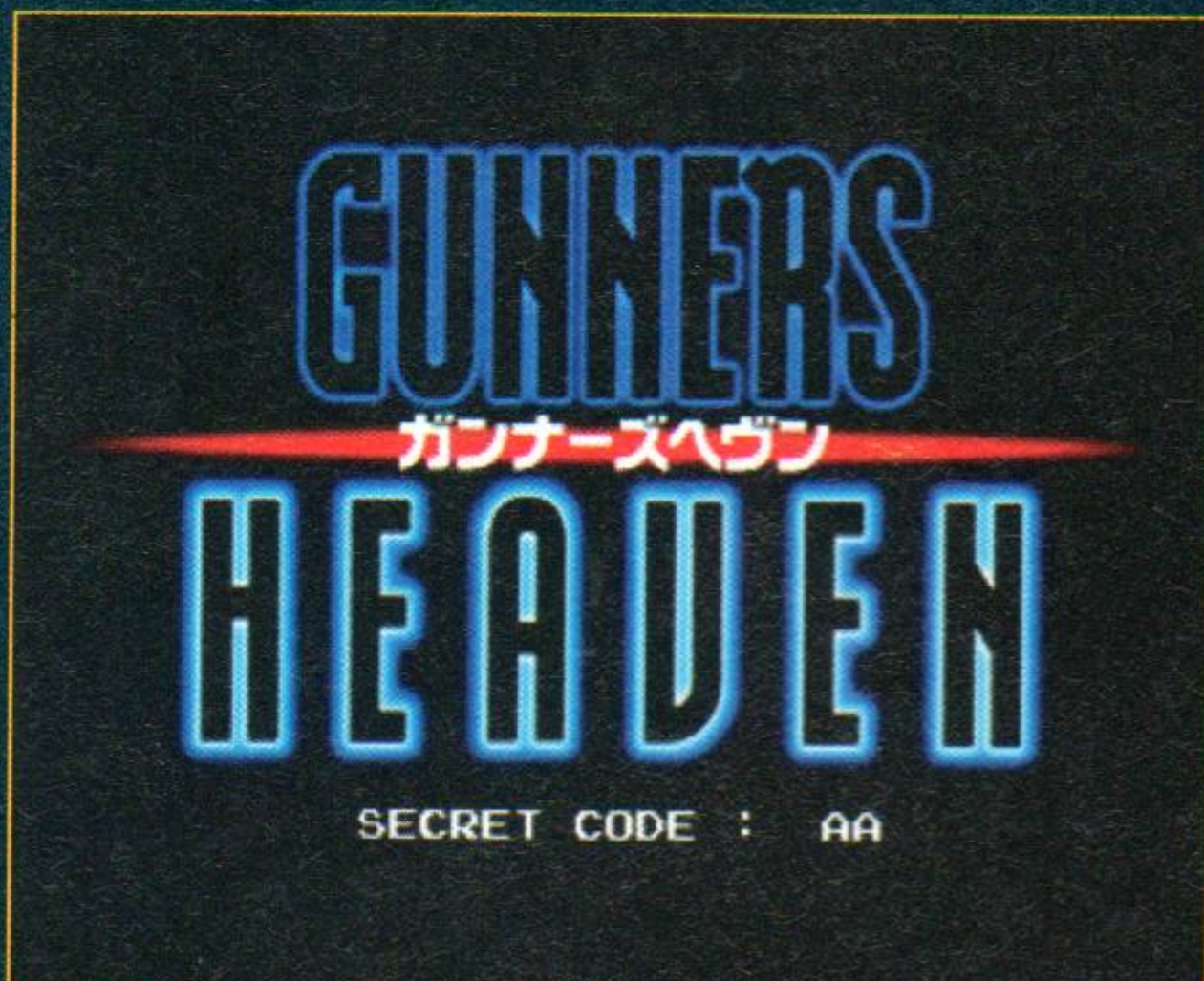
Pour avoir le mode "free play", c'est-à-dire les continues infinis, faites, toujours à l'écran de titre : Haut, Droite, Bas, Gauche, X, X, X. Vous terminerez le jeu les doigts dans nez !



# Gunners Heaven

Au moment du message "Push Start", faites simultanément L1 + L2 + R1 + R2 + Select, vous verrez apparaître un code secret.  
Pour avoir :

- Le mode "Maximum de power", 999 en power au début, mettre le code = SS.
- Pour accéder au niveau 2, mettre le code = MA
- Pour accéder au niveau 3, mettre le code = UT



- Pour accéder au niveau 4, mettre le code = RH.



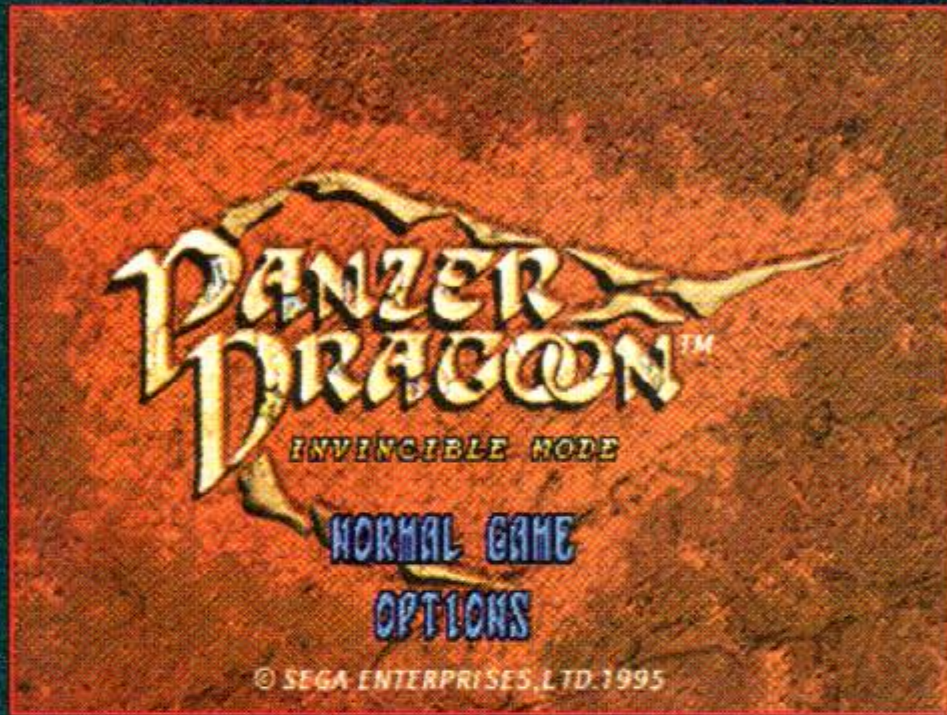
- Pour avoir un petit personnage, mettre le code = CM

- Pour avoir le grand personnage, mettre le code = QB

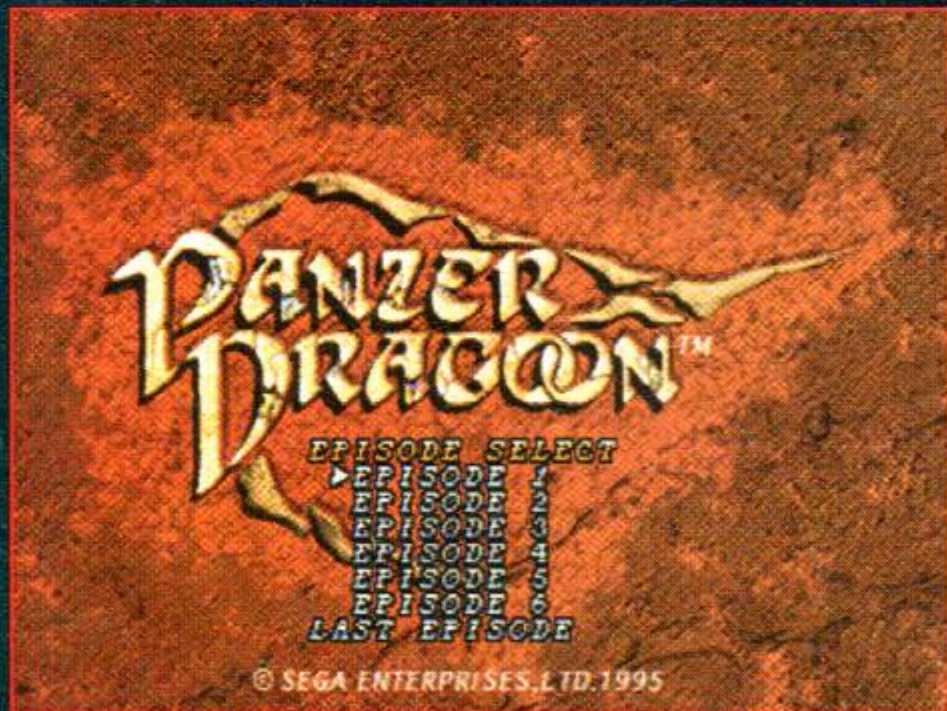


# Panzer Dragoon

Tout plein d'astuces pour Panzer Dragoon sur Sega Saturn !



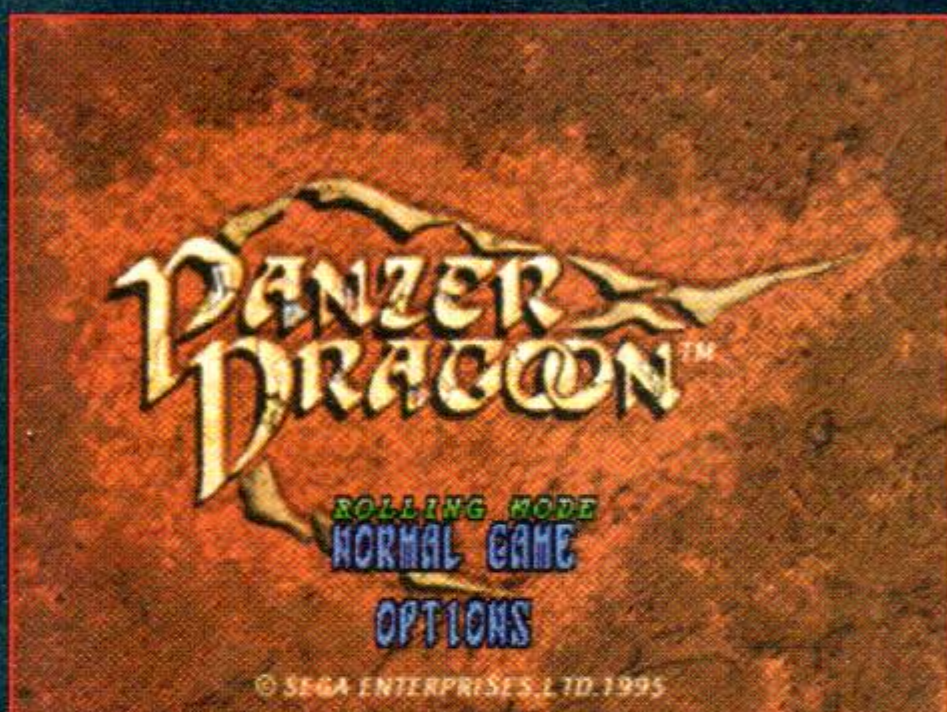
- Invincibilité : être intouchable, enfin !  
À l'écran du titre (où le niveau de difficulté du jeu s'affiche), faire la manipulation suivante : L, L, R, R, Haut, Bas, Gauche, Droite.



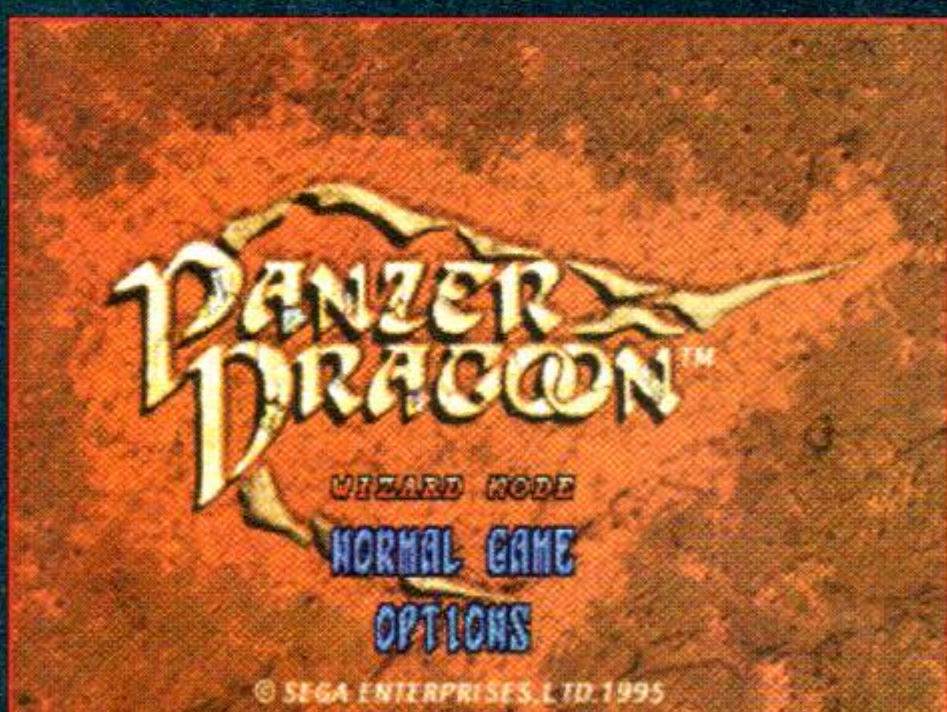
- Select Stage : aller où bon vous semble !  
À l'écran du titre, faire : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, X, Y, Z.



- Épisode 0 : régler la vitesse du jeu !  
Toujours à l'écran titre, faire : Haut, Haut, Haut, Bas, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Gauche Droite, L, R. Avec B et C, régler la vitesse du jeu.



- Rolling Mode : faire des galipettes à dos de dragon !  
À l'écran titre, faire : Haut, Droite, Bas, Gauche, Haut, Droite, Bas, Gauche, Haut, Droite, Bas, Gauche, Haut.



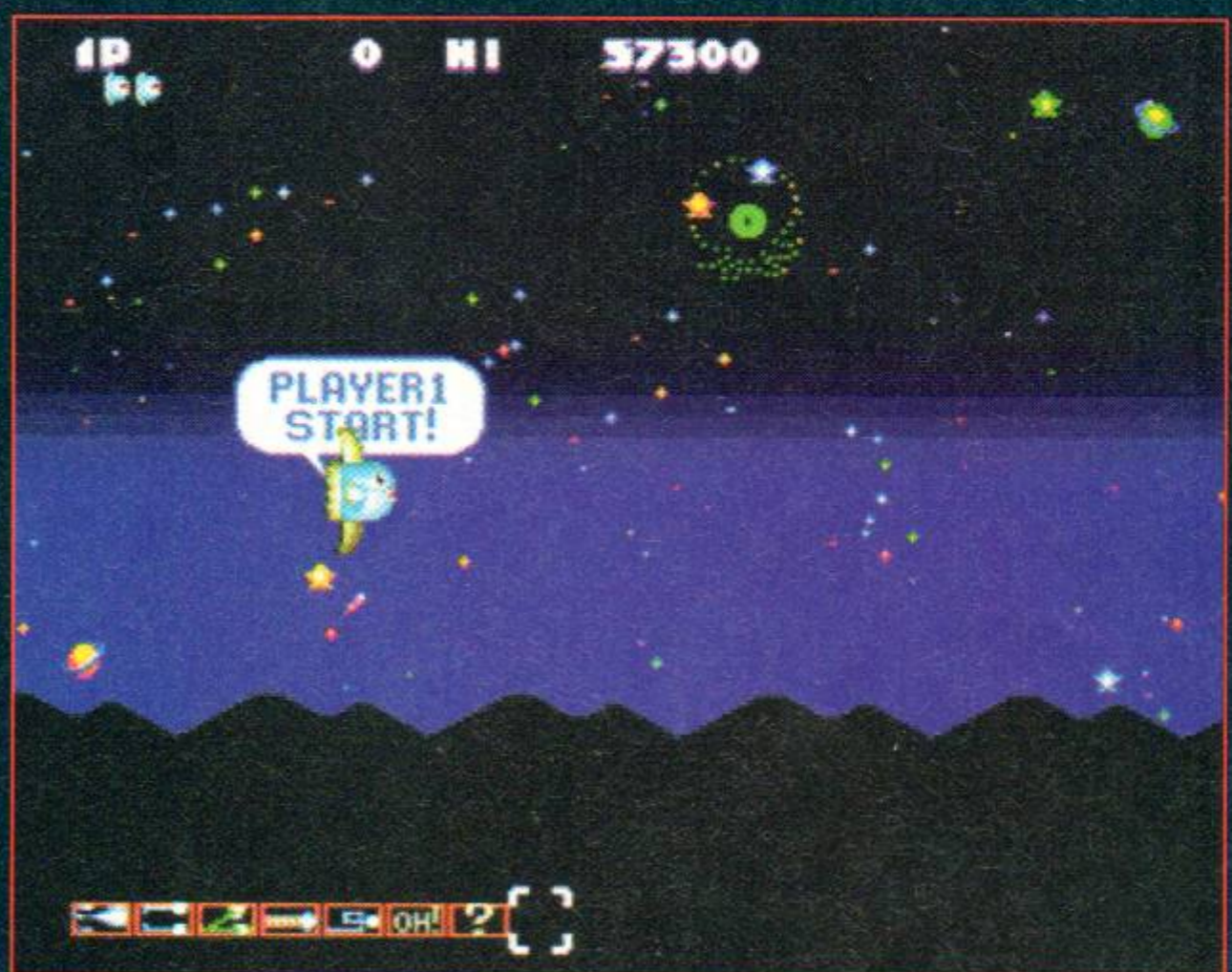
- Wizard Mode : ça va encore plus vite !  
À... l'écran titre (non, c'est vrai ?), faire : L, R, L, R, Haut, Bas, Haut, Bas, Gauche, Droite. Vous irez très très vite !





## Parodius Deluxe Pack

Voici une astuce qui vous rendra complètement plein de super puissance, et ce dès le début du jeu. La grande classe !



Vous serez alors à même de repousser toute attaque ennemi. À noter que cette astuce ne fonctionne qu'une fois par continue.

Dès le départ du jeu, mettez la pause, et faites : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B, A et Start.

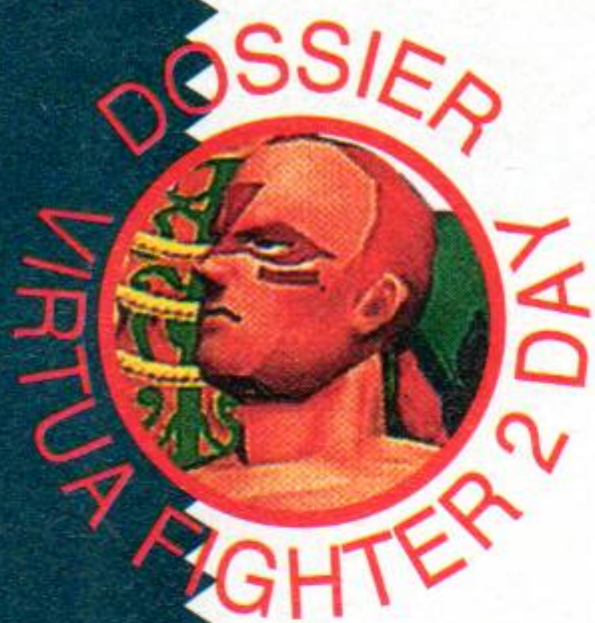
Merci à Arnaud De Grave.

## Greatest Nine

Pour avoir le visage des vrais joueurs de chaque équipe, à l'écran de présentation du match montrant le nom de chaque équipe avec leur mascotte respective, appuyez longuement et simultanément sur les boutons L, R et Y.







PAR TSR

# Virtua Fighter 2 Day.

Parmi toutes les grandes vérités du monde, il en est une qui se distingue des autres et que je vais vous donner.

Lorsqu'on parle "jeux vidéo", on peut être sûr d'une chose, les Japonais s'y connaissent. Pas tous, bien sûr, mais la majeure partie du peuple du pays du Soleil Levant a compris que les jeux vidéo n'étaient pas de simples jouets. Alliant l'art à la technologie, les jeux vidéo bénéficient, de Tokyo à Kyoto en passant par Osaka, d'une réputation et d'un statut encore atteints nulle part. Sans doute est-ce pour cette raison que fut organisée cette exposition Virtua Fighter 2, dont nous vous montrons quelques clichés ici. Une expo artistique sur un jeu vidéo ? Peut-être faut-il être fou pour la concevoir, en tout cas, il ne faut certainement pas être européen. Sans doute est-ce une question d'ouverture d'esprit !



On boit, on regarde les toiles, mais aussi Virtua Fighter sur Saturn. C'est un monde à part.

Profitant du succès énorme de la saga Virtua depuis son lancement au Japon, Sega en profite pour cultiver une "virtua fighteromania" chez les joueurs. Nobutaka Arii est le responsable Design chez Sega. Il fut chargé par Sega de réaliser toute une série d'œuvres devant illustrer la saga Virtua Fighter. Surprenant, le résultat n'en est pas pour autant manqué. Une nouvelle forme artistique serait-elle en train de voir le jour ? Alors qu'on nous parle beaucoup d'infographie, qu'en France, l'Imagina draine chaque année un peu plus de monde, les œuvres de M. Nobukata font figure





de véritables nouveautés dans le paysage artistique. En effet, celles-ci ont été, dans une très large majorité, réalisées sur ordinateur. Bénéficiant de logiciels graphiques puissants, M. Nobukata a repris des personnages du jeu afin de leur ouvrir la voie vers une nouvelle dimension : celle de l'art. Qui aurait imaginé des combattants d'un jeu vidéo devenir des top models ?

### Naomi, Claudia, Eva, Virtua...

Passage en couleur, œuvre en noir blanc ou négatif, de grande ou de petite taille... Il y en a pour tous les goûts. Virtua Fighter ne ferait-il pas l'objet d'un véritable culte ? Lorsque l'on voit le nombre de CD du jeu vendus au Japon, on se demande... Inutile de vous

M. Nobutaka en personne. Un look d'artiste pour un art d'un genre nouveau.

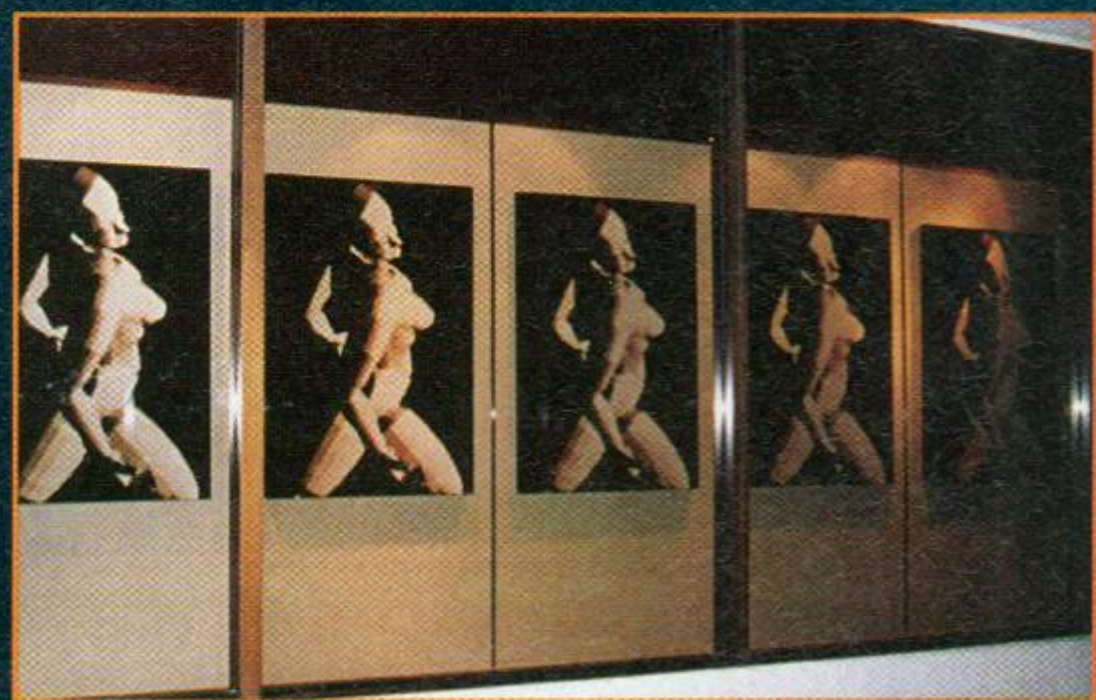


dire que les Japonais attendent avec impatience la version Saturn de Virtua Fighter 2, dont ils suivent l'évolution dans les magazines. On ne manque rien de Virtua Fighter 2 autant que de Virtua Fighter 3. Sega bénéficie de toute évidence d'une image de marque très forte, grâce à sa vaste gamme de jeux d'arcade. Après le succès de Sega Rally et en attendant le Virtua Striker (présent à Los Angeles lors de l'E3), Sega joue la carte du prestige. Un atout indéniable dont devrait bénéficier la Saturn, et ce même en Europe. Il ne suffit pas d'avoir une bonne machine et des jeux grands spectacles pour réussir. Il faut aussi avoir ce "je ne sais quoi qui fait que...", comme aurait pu l'écrire Félibien, qui, au XVIIIe siècle rédigeait des ouvrages théoriques sur l'art. Peut-être Sega a-t-il trouvé ce "je ne sais quoi" avec Virtua Fighter. Une touche nouvelle qui donne à de

simples jeux une dimension artistique nouvelle et pourquoi pas révolutionnaire ? M. Nobutaka ne rêvet-il pas le soir, lorsqu'il est seul, de devenir l'égal de Greuze, David ou Monet ? Alors, Virtua Fighter 2 en Art Work, un bon investissement pour l'avenir ?



Artistique, d'un goût certain, même si l'originalité, hormis le modèle, n'est pas toujours au rendez-vous.





# SEGA SATURN

GENRE : JEU DE TIR

**C**onnu par beaucoup de joueurs comme étant le jeu de tir le plus délirant, Parodius Deluxe Pack débarque enfin sur Saturn et va permettre aux tas de curieux qui s'occupent de tout comparer, de savoir si "Saturn ou PlayStation, alors...". Alors pour eux, vite fait : tout est meilleur sur Saturn, aussi bien le son que les couleurs ou les petits détails. Tout est nickel, léché, mais cela ralentit encore, et bizarrement pas aux mêmes endroits que sur la PlayStation. De toute façon, les jeux Konami rament même sur Nec, c'est pour dire qu'ils abusent parfois au niveau des sprites.

La bonne aubaine dans ce CD, c'est qu'en fait vous aurez deux jeux ! Le premier "Parodius da !!" (c'est Parodius !), et le second sorti l'an dernier en arcade au Japon nommé "Gokujū Parodius" qui signifie Ultimate Parodius en anglais. La classe ! D'autant que si vous êtes un fidèle de Konami, vous reconnaîtrez dans ce jeu bon nombre de titres du même éditeur, tournés en dérision. Pêle-mêle, vous y trouverez des allusions à Gradius, Salamander-Life Force, Penguin run (un vieux titre MSX), Twin Bee, Ganbare Goemon, et même d'autres jeux qui ne sont pas de Konami, comme Xevious (les plaques tournantes) ou Darius (voir le champ de force du porc volant). Dans le dernier stage caché d'Ultimate Parodius, les vieux routiers du jeu vidéo seront deux fois plus comblés, car ils auront droit à une bande-son reprenant en remix la plupart des musiques des jeux Konami. Là encore, vous retrouverez les thèmes chers à Gradius 2, Salamander et autres. Deux jeux pour le prix d'un, très bien, mais si l'on termine chacun d'entre eux en 35 minutes, ça nous fait 1 h 10 de jeu pour un prix moyen de 590 francs, soit 8,42 la minute d'amusement. C'est cher, non ? Un jeu qu'il vaudra mieux emprunter.

GREG

EDITEUR: **KONAMI**

NOMBRE DE JOUEURS: **1 À 2**

NOMBRE DE NIVEAUX: **6**

NIVEAUX DE DIFFICULTE: **8**

CONTINUE: **ILLIMITÉS**

DIFFICULTÉ: **EXTREMEMENT FACILE**

EXISTE SUR: **PLAYSTATION**

# 83%



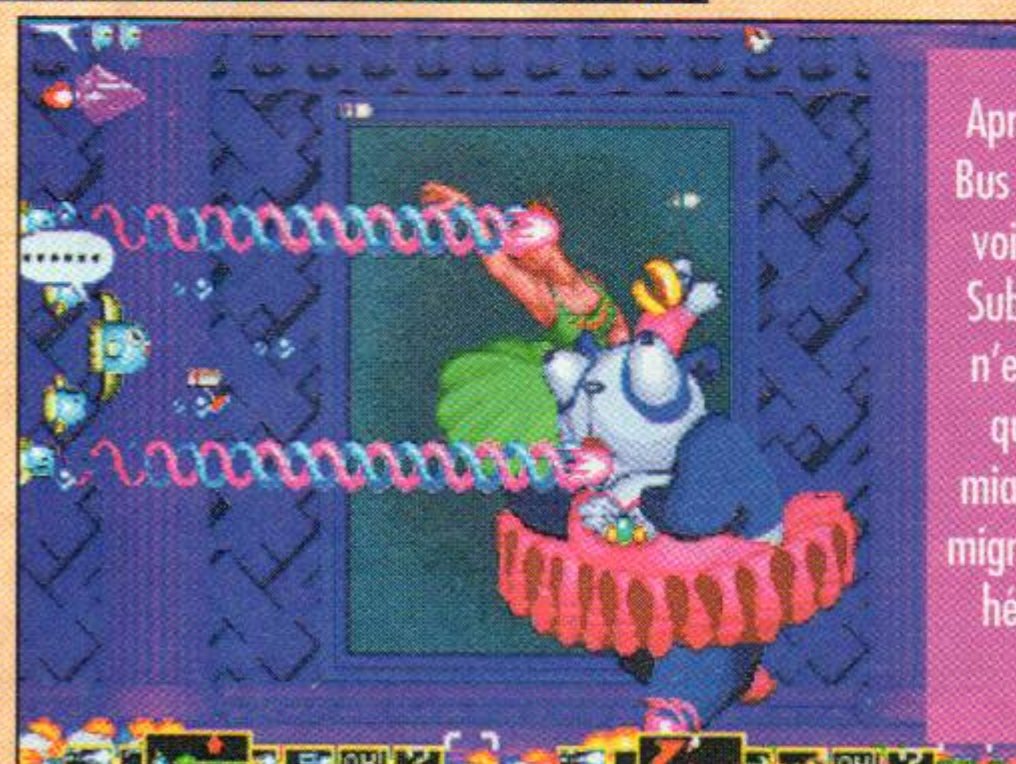
# Pa da



Un boss-bonbon très sympathique qui vous attaque en vous lançant des "power-up". Une fois puissance max, vous pourrez attaquer le monstre en vous laissant englober par la puissance. La phrase précédente est à lire en écoutant le Zarathoustra de Strauss.



Elle est encore là ! Que ce soit dans Parodius da ou Ultimate, cette jeune danseuse du Crazy Horse est un ennemi de premier ordre.



Après les Neko-Bus de Miyazaki, voilà les Neko-Submarines. Ce n'est pas parce qu'ils ont un miaulement très mignon, qu'il faut hésiter à tirer dessus.



# Parodius Deluxe pack

Le boss du niveau 6, un clin d'œil au dernier boss de Gradius-Nemesis. Il va falloir tirer dans le voile de cette princesse-pieuvre pour pouvoir l'anéantir.



Le dernier des boss du niveau caché : le pingouin-mécanique, qui se transforme, et parfois se prend pour une Valkyrie made in Macross. Fantastique !



SEGA SATURN

GRAPHISMES

16

GRAPHISMES

ANIMATION

16

ANIMATION

MANIABILITÉ

18

MANIABILITÉ

SON/BRUITAGE

17

SON/BRUITAGE



J'AIME

- Une bande son extraordinaire
- Un humour omniprésent
- Des couleurs très "flashy" qui correspondent bien à la bonne humeur du soft.



J'AIME PAS

- Très facile
- Il y a tout de même quelques petits ralentissements; c'est rigolo, ils n'ont pas lieu aux mêmes endroits que sur la PlayStation.

NOTRE AVIS

Si vous pensez que la version PlayStation est meilleure à cause de la note, sachez qu'il n'en est rien. C'est parce que le jeu est trop facile et qu'Olivier était enthousiaste à l'époque. Parodius Deluxe Pack est donc un shoot éclatant qui n'a que le défaut d'être facile, et déjà connu de pas mal de gens. Ceci dit, si vous ne connaissez pas ou que vous êtes mauvais au jeu, il est fait pour vous.



Greg



# NOUVEAU !



**POUR CETTE NOUVELLE  
BOUTIQUE, PAS BESOIN DE  
SYSTÈME DE SÉCURITÉ.**

**NOUVELLE BOUTIQUE,  
NOUVELLE MONNAIE.**



# 3615 JOYPAD

**VISITEZ LA BOUTIQUE ET ÉCHANGEZ VOS  
POINTS JOYPAD CONTRE DES CADEAUX !**





# SEGA SATURN

GENRE : BASTON RIGOLOTE

**O**hlala, que c'est triste d'être un monstre !", pensez-vous lorsque vous sortez dans la rue. Les enfants vous jettent des pierres, les agents vous frappent et les camionneurs rêvent de vous laminer avec des petits couteaux pointus. Bref, les monstres malheureux se réunissent donc dans un endroit appelé "l'île aux enfants" où les monstres, gentils et méchants, se retrouvent pour boire des coups et s'affronter, histoire de... Ah, qu'est-ce qu'on rigole, quand on est un acteur recouvert de caoutchouc, je vous jure ! Ben oui, comme ça on s'amuse comme les vrais monstres, mais quand on enlève son costume, eh bien on n'a pas les CRS au train. Alors donc, un jour les acteurs recouverts de caoutchouc décidèrent de se faire un tournoi. Alors y en a plusieurs, et ils se tapent dessus. C'est un peu nul. Même pas très jouable. En plus, ça saccade. Bien sûr, il y a des zooms constants, histoire de faire voir que la console en a... des capacités techniques. Mais bon. Oui. Parfois. La musique. Pas terrible la musique. Alors, il l'écrit. Il écrit qu'il n'aime pas le jeu. Non, il n'aime pas. Et des gens le lisent. Ils n'aiment pas, car c'est écrit qu'il ne faut pas aimer. Alors ils achèteront pas. Non. C'est nul. Acteur. Nul. Caoutchouc. Économie.



GREG

GRAPHISMES ANIMATION MANIABILITÉ SON/BRUITAGE

13

15

08

12

EDITEUR: NAXAT

NOMBRE DE JOUEURS: 1 À 2

GENRE : BASTON RIGOLOTE

SPECIAL: BEN, RIGOLO...

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 5

CONTINUE: ILLIMITÉS

DIFFICULTÉ: MOYENNE

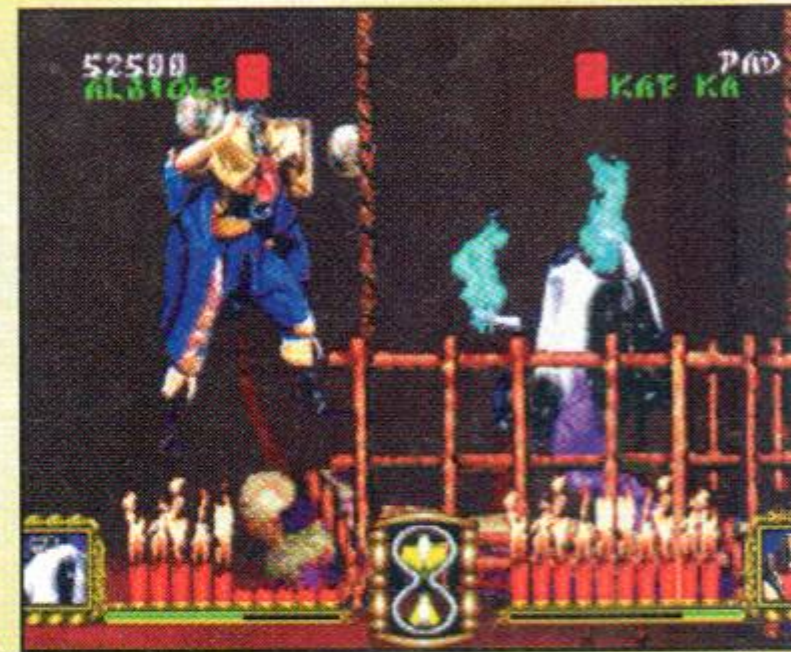
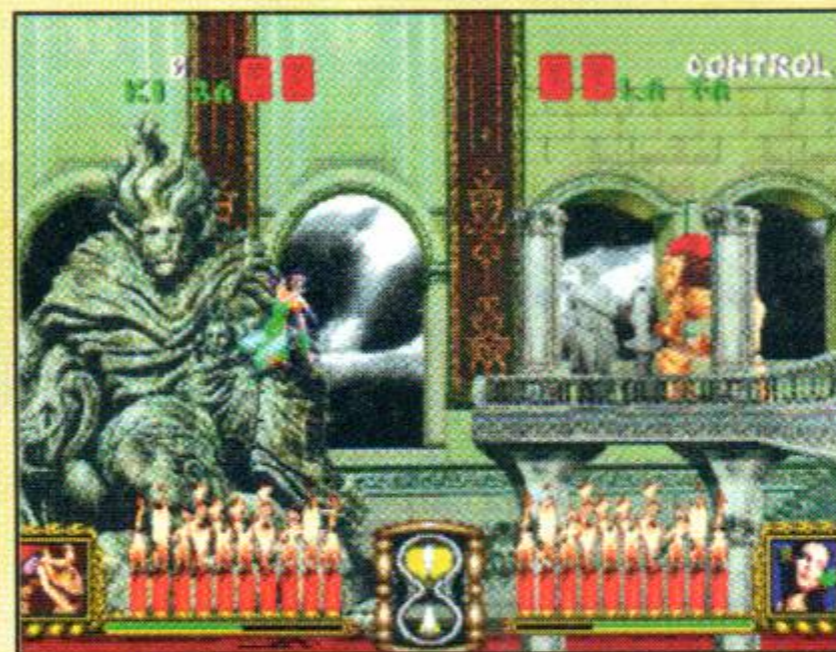
33%



L'avantage de ce décor, c'est qu'il surplombe des plantes carnivores. Il suffit de faire tomber un mec hors du ring, pour qu'il meure. Et hop, gagné vite, le combat.

# BATTLE MONSTER

Tout comme *Savage Reign* (en plus laid), vous pouvez combattre sur des endroits de grande dimension. Surplombant votre adversaire, vous pouvez l'écraser de votre masse, ou bien subir ses attaques.



Chiti&Peeper sont des jumeaux, qui se battent toujours ensemble. Autant dire que vous contrôlez deux personnages d'un coup. Leur attaque favorite consiste à en saisir un pour le balancer sur l'autre. "Eh frérot, blague pas, il est plein de pointes, ce mec !".







# PLAYSTATION

GENRE : BASTON

**J**eu de baston inspiré d'une légende chinoise, Magic Beast Warrior utilise le même procédé que Mortal Kombat en incorporant dans des décors fictifs de véritables acteurs, mais au lieu que ceux-ci soient déguisés en tueurs asiatiques, ils sont affublés de costumes en caoutchouc du genre X-OR ou autre Bioman, leur donnant ainsi l'apparence d'animaux ou de monstres. Je sais ne pas être la mieux placée pour parler de ce genre de chose, mais la fille est peut-être la seule personne acceptable au niveau du goût, vous ne trouvez pas ? Je plains ces pauvres acteurs qui ont dû transpirer comme des bœufs sous leurs costumes ridicules et être payés une misère. Je ne vais pas vous mentir : on se demande ce que ce jeu fait sur PlayStation ! Les graphismes sont moyens, et les scènes animées font très clairement pitié. Quelques coups spéciaux originaux, avec par exemple un nuage à la Son Goku (elle est bonne, celle-là !), mais qui n'enlèvent rien aux mouvements saccadés des personnages. LE bon côté, ce sont les musiques, sans doute la seule chose de vraiment positive... avec la fille (mais personnellement, ce dernier détail ne m'apporte rien de plus au niveau de l'intérêt). Il aurait mieux valu faire passer ce jeu dans la rubrique CD, surtout que sur une chaîne au moins vous êtes sûr de ne pas avoir une crise cardiaque face à de tels graphismes PlayStation !



YURIKO

GRAPHISMES ANIMATION MANIABILITÉ SON/BRUITAGE

4

9

11

16

ÉDITEUR : ALLUMER

DRAPEAU : DIFFICILE

NOMBRE DE JOUEURS : 1 A 2

DIFFICULTÉ : FAIBLE

GENRE : BASTON

EXISTE SUR : RIEN D'AUTRE OUF!

SPECIAL : FAIT PITIE

NOMBRE DE NIVEAUX : 9

23%



Et je te frappe sur le nez ! Toujours très original, même si cela rappelle quelque chose d'autre. Eh oui, vous ne le saviez peut-être pas mais Dragon Ball est inspiré en partie de la même légende chinoise ! D'où le nom de Son Goku Den. Évidemment !

Une jeune fille frappant un porc : scène de la vie de tous les jours, me direz-vous. Vous remarquerez la beauté subtile des décors, de l'art moderne ! Il faut transcender son esprit au-delà de la pixellisation pour réellement en comprendre l'essence.



Quel superbe effet d'attaque ! Avouez que vous n'aviez jamais vu ça. Disons que c'est original, mais... comment dire... vu la puissance de programmation, c'est à se demander si Tekken est bien un jeu PlayStation.



小悟空伝



MAGIC BEAST WARRIORS

Après chaque adversaire éliminé, vous avez droit à de nouveaux coups spéciaux, un côté sympathique du jeu, il en faut bien !





# SEGA SATURN

GENRE : SPORT

Que dire sur pareil jeu si ce n'est que c'est la meilleure simulation de base-ball qui ait jamais été faite au monde et dans notre petit univers ridicule ? Je suis loin d'être la seule à la rédaction à le penser ! Toutes les personnes qui y ont joué ou qui l'ont tout simplement vu tourner s'accordent à dire la même chose. On peut jouer de 1 à 2 simultanément, et de 3 à 4 les uns après les autres. L'intro du jeu est assez fluide : les travellings permettent de voir un terrain de base-ball non couvert et de jouer sur certains effets de la lumière, ce qui donne à certains plans une réalité étonnante. Les homes runs sont repassés en ralenti comme si une caméra les filmait. Chaque mouvement des joueurs a été digitalisé puis retouché par ordinateur, un tips fait apparaître les vrais visages des joueurs qui ont d'ailleurs dû beaucoup s'amuser pendant la séance photo (cf. Tips Import) ! Outre les graphismes magnifiques qui sont à tomber par terre et le réalisme des mouvements des joueurs, le plus épatant vient des musiques et des bruitages. Toutes vos actions sont commentées une à une par deux spécialistes sportifs, l'enthousiasme du public grandit selon le suspens de la partie (tambours, cris), et croyez-moi, il est inutile de parler japonais pour se fondre totalement dans l'ambiance. De plus, toutes les équipes officielles japonaises sont représentées ainsi que leurs joueurs respectifs. Mais ne vous y trompez pas, vous n'êtes pas devant la page sportive de la télévision japonaise !

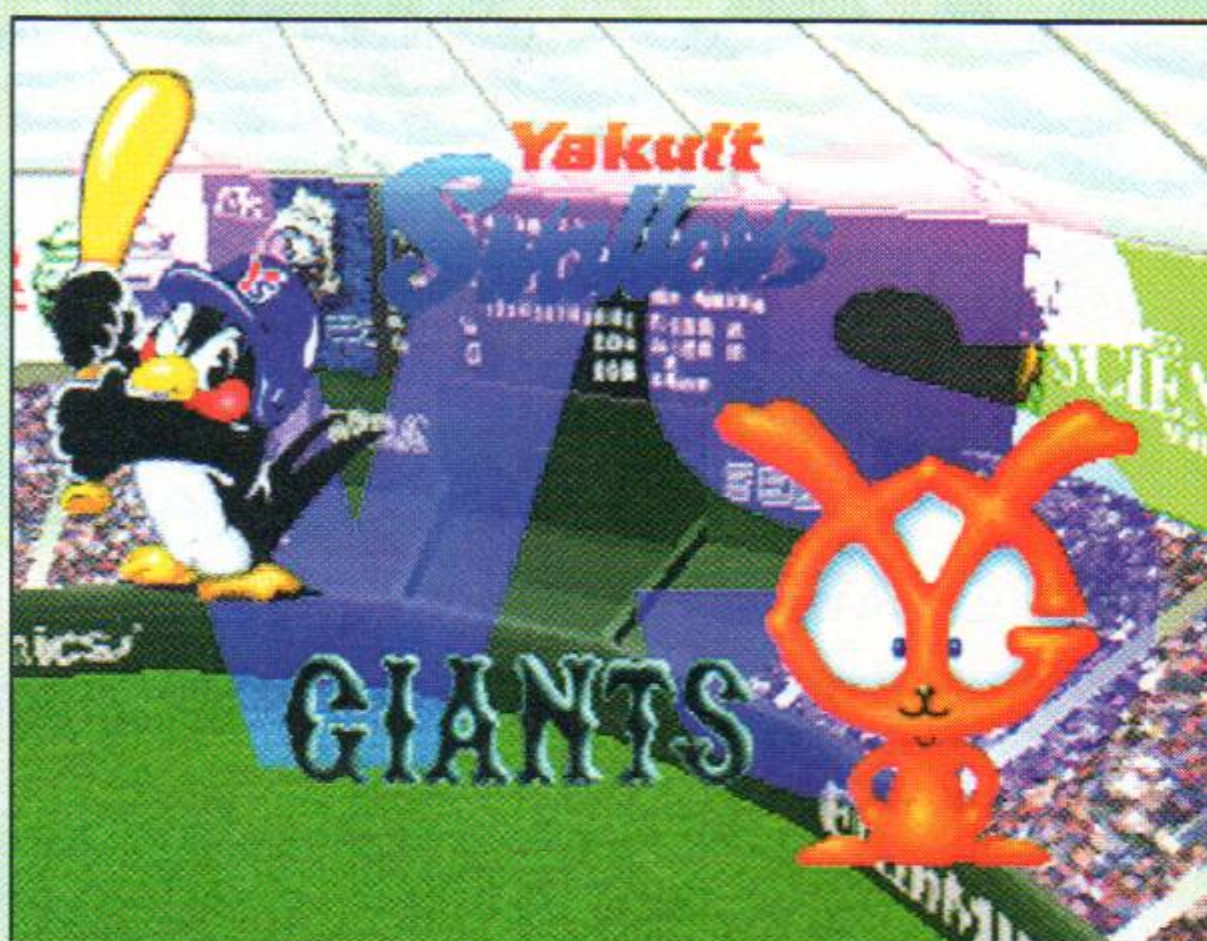


YURIKO

GRAPHISMES ANIMATION MANIABILITÉ SON/BRUITAGE

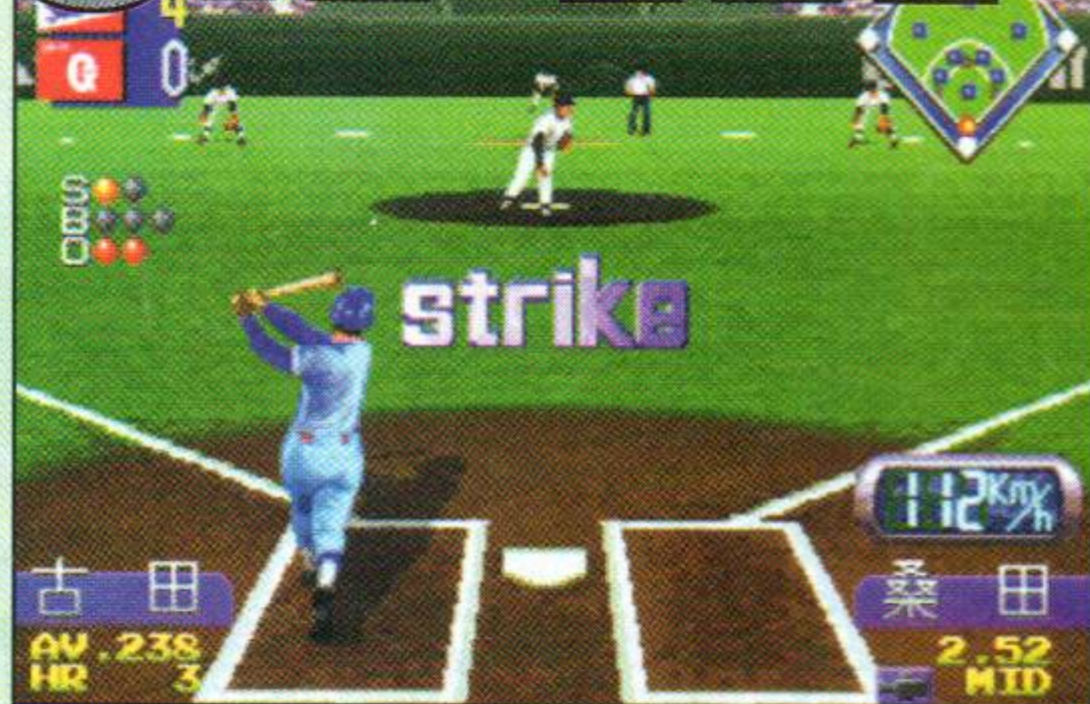
17 16 17 19

EDITEUR : SEGA  
 GENRE : SPORT  
 DIFFICULTÉ : MOYENNE  
 NOMBRE DE JOUEURS : 1 à 4  
 NIVEAUX DE DIFFICULTÉS : 3  
 CONTINUES : SAUVEGARDE  
 EXISTE SUR : SATURN



Au début de chaque partie, vous n'échapperez pas à la présentation des équipes du match accompagnées de leurs mascottes respectives.

# THE GREATEST GUNNINE



Ne vous fiez pas au score, car les Giants sont sur le point de reprendre l'avantage ; normal, avec moi aux commandes !... hum !

Que de suspens sur ce terrain, un OUT de plus et les Swallows passent la main à l'équipe adverse. Les deux joueurs des Swallows arriveront-ils à atteindre leur prochaine base avant que les Giants ne récupèrent la balle ?



SELECT STADIUM

- WESTERN
- BIG-DOME
- CAPITAL
- BAY-SIDE

CENTER-126m SIDE-103m FENCE-8m

Vous pouvez choisir entre quatre types de terrains (western, big-dome, capital et bay-side) avec la possibilité de jouer de nuit ou de jour. Le vice est poussé jusqu'à vous donner les dimensions des terrains !





# MEGA-CD

**GENRE : AVENTURE**

**A**rrivant en grand renfort dans les occasions d'import parisiens et des grosses villes de province depuis quelques semaines, nous ne pouvions plus longtemps vous laisser dans l'ignorance de ce qu'est le jeu dont je vous parle et qui n'a jamais été chroniqué (honte à nous !) dans ce magazine. Très vite, c'est un jeu d'aventure extrêmement basique où, sur des écrans variés, vous pouvez parler avec les gens, examiner le décor, utiliser les objets que vous aurez ramassés, bref, rien de très compliqué. Le scénario commence de la manière suivante : Ataru reçoit une invitation pour deux personnes dans un concert dont il ne connaît pas le groupe. De plus, des tas d'animaux bizarres se baladent dans la ville. Ataru et Lum mènent alors l'enquête. Pour ce qui est de la réalisation, elle est très bonne, avec des graphismes très sympathiques, extrêmement colorés. C'est la grande classe, avec des passages dignes d'un dessin animé, et Dieu sait que les fans du dessin animé Lamu en seront satisfaits. Un reproche cependant : ce jeu d'aventure en est un vrai, mais très simpliste. On peut en effet faire n'importe quoi, les personnages du jeu vous crieront dessus, mais jamais vous ne verrez le fatal "Game Over" s'afficher sur votre écran. Inutile d'être logique (et heureusement vu la langue), il vous suffit de tout fouiller, utiliser tous vos objets sur tous les endroits ou tous les personnages... dommage...



GREG

GRAPHISMES ANIMATION MANIABILITÉ SON/BRUITAGE

16

16

15

17

ÉDITEUR : **GAME ARTS**

GENRE : **AVENTURE**

NOMBRE DE JOUEURS : **1**

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : **1**

CONTINUE : **SAUVEGARDE**

DIFFICULTE : **FACILE**

NOMBRE DE NIVEAUX : **NON SIGNIFICATIF**

**73%**



Ne pas déranger un chat qui mange, surtout lorsque celui-ci est un ami de Den, la petite peste qui sert de frère à Lum (Lamu en français). Pour parler au chat, il faudra trouver comment faire. Fouillez donc dans vos objets...



Devant chez Ataru, donc devant votre maison, vous aurez divers choix à faire. La main vous permet de fouiller et d'utiliser des objets, ainsi que de les ramasser ; la bouche sert à parler avec les divers protagonistes du jeu. Et la loupe sert à examiner les diverses choses que vous pourrez voir.

# URUSEI KATSURA

Voici la carte des lieux où vous pourrez vous rendre durant le jeu. C'est la carte de la ville. Certains endroits vous sont encore interdits... il faut le mériter pour y aller !



Un extrait des très nombreuses séquences animées qui ponctuent ce jeu. Très réussies, elles vous mettront immédiatement dans l'ambiance délirante de ce jeu complètement fou.



Désirez-vous sortir de la maison ? Regardez attentivement le poster de gauche avant de sortir... vous risquez d'être surpris.





# MEGA-CD

**GENRE : JEU DE RÔLE**

**P**as mal d'années se sont écoulées après Lunar Ier du nom. Au début du jeu, vous aurez droit à une magnifique intro durant laquelle vous apprendrez qu'un méchant Dragon Master est enfermé pour l'éternité dans un temple. Dans ce jeu, vous incarnez Hiero, un jeune aventurier genre Indiana Jones qui, au tout début du jeu, vole un rubis qui retient prisonnier le démon. Bien sûr, le démon s'échappe, mais cela réveille aussi Lucier, une prêtresse hyper puissante (surnommée Maô, ou reine de la magie en japonais) enfermée dans un cristal. On nous la joue donc dramatico-comique au moment où notre héros se retrouve avec une nana vieille de 600 ans sur les bras, qui n'en fait que 14 physiquement. Votre but donc est d'aider cette pauvre fille à retrouver ses pouvoirs, de l'empêcher de tomber entre de mauvaises mains, et surtout de réparer vos erreurs, petit maladroit ! Les graphismes sont colorés et vraiment très fins, ce qui est assez étonnant pour un Mega-CD. Pour ce qui est des musiques, nous avons encore droit à de beaux morceaux. La question cruciale qui ronge le lecteur occidental est : "Le jeu est-il jouable pour un non-japanisant ?". Et bien, je répondrais "presque !". Presque, parce que beaucoup d'actions devront être menées après avoir parlé à telle ou telle personne ; on retrouve ici un défaut fréquent dans les anciens jeux de rôles sur consoles, et c'est vraiment la seule chose que l'on pourrait reprocher à ce jeu complètement génial.



GREG

GRAPHISMES ANIMATION MANIABILITÉ SON/BRUITAGE



ÉDITEUR : **GAME ARTS**  
 DIFFICULTÉ : **MOYENNE**  
 GENRE : **JEU DE RÔLE**  
 NOMBRE DE JOUEURS : **1**  
 NIVEAU DE DIFFICULTÉ : **1**  
 SAUVEGARDE : **MOTS DE PASSE**  
 TEXTE ET NOTICE : **JAPONAIS**



Amis lecteurs, vous qui ne comprenez pas toujours le japonais, voici comment sauvegarder : appuyez sur le bouton A, et allez vers la droite, jusqu'à ce que le personnage sélectionné soit Ruby. Puis descendez sur la quatrième option, et appuyez. Vous arriverez alors au menu sur la photo : en haut, pour sauvegarder "save", et en bas, pour relire une ancienne sauvegarde "load". Merci qui ???



Un exemple des sorts que vous pourrez lancer sur vos ennemis. Ici, c'est Lucier qui nous gratifie d'une pluie de météores. Autant vous dire que les ennemis ne sont pas vraiment gâtés avec un sort d'une puissance pareille.



# LUNAR ETERNAL BLUE



Et hop, un boss ! Ce monstre était une statue, et maintenant que vous voulez ressortir, la statue s'anime. Fort heureusement pour vous, la puissante Lucier ne vous abandonne pas, même si ce n'est pas vous qui la contrôlez pour le moment.



Ces statues qui ornent l'entrée du temple où se trouve Lucier sont assez impressionnantes. Ruby, votre petite chatte volante, en a d'ailleurs assez peur...





# SEGA SATURN

GENRE : COURSE DE VAISSEAUX

**G**ran Chaser est le type même de jeu de vaisseaux qui peut paraître très attractif lorsqu'on n'y a pas joué, comme ça, de loin, mais qui s'avère, au bout de quelques minutes d'essai, somme toute assez décevant. Bon, d'accord, il y a plusieurs véhicules au choix, différents circuits également, et surtout un mode "deux joueurs" que n'importe quel jeu rêverait d'offrir aux acheteurs avides de sensations fortes, mais cela ne suffit pas. En effet, il manque cet atout technique supplémentaire qui en ferait un "must" en la matière. Je veux bien entendu ici parler de fluidité plus grande, de vitesse d'animation plus élevée et surtout d'un mode "story" un peu plus relevé qui, à n'en pas douter, en aurait fait un CD des plus intéressants dans la logithèque Saturn. Au lieu de ça, le jeu semble avoir été bâclé, vite fini, pour pouvoir le mettre en vente le plus rapidement possible. Ce qui fait qu'au bout du compte, on est un peu frustré de sentir que l'éditeur n'a pas véritablement tiré la quintessence d'un jeu de cette catégorie. Je pense très honnêtement que les processeurs de la Sega Saturn valent mieux que ça en matière d'animation de polygones... Enfin, bref, pour terminer, sachez juste que le jeu en vaut la chandelle, à la condition que vous ne le conserviez pas éternellement. Je sais pas, moi, revendez-le une fois que vous l'aurez terminé ! TRAZOM

La vue plein écran du mode "1 joueur" est certes impressionnante, mais est très loin d'être aussi fluide qu'un Daytona USA. De plus, la maniabilité semble "saccadée".



ÉDITEUR : SEGA

DIFFICULTÉ : FACILE

NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2

NIVEAUX DE DIFFICULTÉS : 2

CONTINUES : NON

SPECIAL : RIEN

EXISTE SUR : RIEN D'AUTRE

PRIX : 500 F environ (Import)

74%

# GRAN CHASER



## LA PRÉSENTATION

Elle est beaucoup moins impressionnante que celle que l'on a vue sur les précédents jeux tels que Panzer Dragoon et Victory Goal, mais elle a le mérite d'exister, c'est déjà ça...



Dans le tunnel de la mort, tout en métal, ça trace un maximum !

Pour survivre, il faut aussi lancer des missiles contre vos adversaires qui, eux, ne vous font pas de cadeaux, les bougres ! Allez, ripostez, que diable !



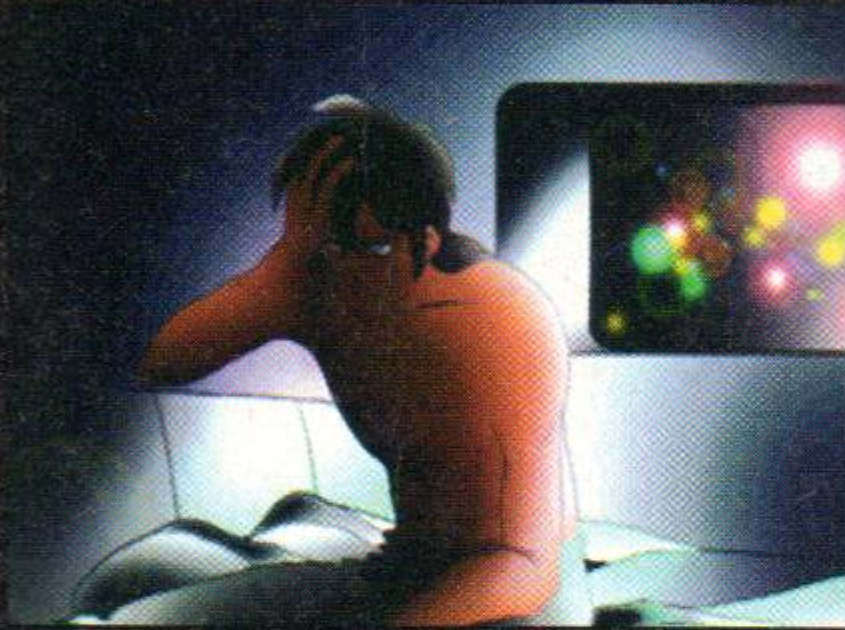
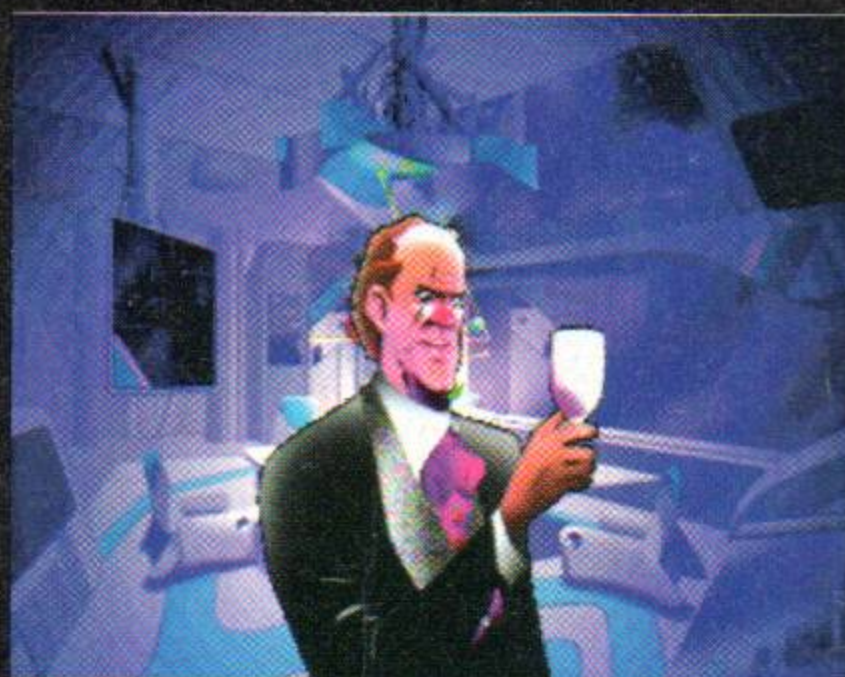




En tout, six vaisseaux sont à la disposition du ou des joueurs, avec chacun leurs caractéristiques propres, comme il convient dans un cas comme celui-là. À vous de voir



Dans le mode "story", vous verrez apparaître tout plein de personnages bizarres qui vous défieront sur leur propre terrain. Ça tombe bien, vous aimez les bagarres !



C'est bizarre, j'ai l'impression d'avoir déjà vu ce monstre, dans un jeu où l'on devait diriger une sorte de dragon, et dont le titre commence par un nom de char allemand...



On a coutume de dire que les jeux à plusieurs sont meilleurs ; eh bien ce n'est pas vraiment le cas ici, puisque techniquement ça ne suit pas trop : c'est moins fluide que ce que l'on a avec un seul joueur. Domage.



Même sur l'eau, les gerbes viennent embellir le tout. Pour voir votre adversaire, suivez la ligne blanche !



Encore une nouveauté sur la piste : des stalagmites géantes se dressent un peu partout. Il convient d'être vigilant si vous ne voulez pas finir comme Greg...

## SEGA SATURN

GRAPHISMES

14

GRAPHISMES

ANIMATION

16

ANIMATION

MANIABILITÉ

15

MANIABILITÉ

SON/BRUITAGE

15

SON/BRUITAGE



J'AIME

- Le jeu à deux est possible
- Une animation assez bonne



J'AIME PAS

- Ca «pixellise» encore pas mal
- La durée de vie
- Le jeu à deux un peu fouillis et inintéressant

## NOTRE AVIS

Une fois n'est pas coutume, la Saturn accueille en son sein un titre qui n'a pas vraiment sa place sur une machine telle que celle-là. Les graphismes ne sont pas vraiment au top, et l'intérêt est plus que limité, même à deux joueurs. Alors, un conseil : essayez-



le avant de l'adopter. Et encore...

Trazom







CHAQUE MOIS, JOYPAD INTERNATIONAL VOUS DÉVOILE LES MEILLEURS JEUX AU MONDE