

...R FAMILICOM • MEGADRIVE • NEC FX • PLAYSTATION • SEGA SATURN • SUPER FAMILICOM • MEGADRIVE • NEC FX • PLAYSTATION • SEGA SATURN

Joyypad

INTERNATIONAL

King of
Fighters '95

de la vraie baston pour
Saturn et PlayStation

le nouveau duel
Mega/Namco

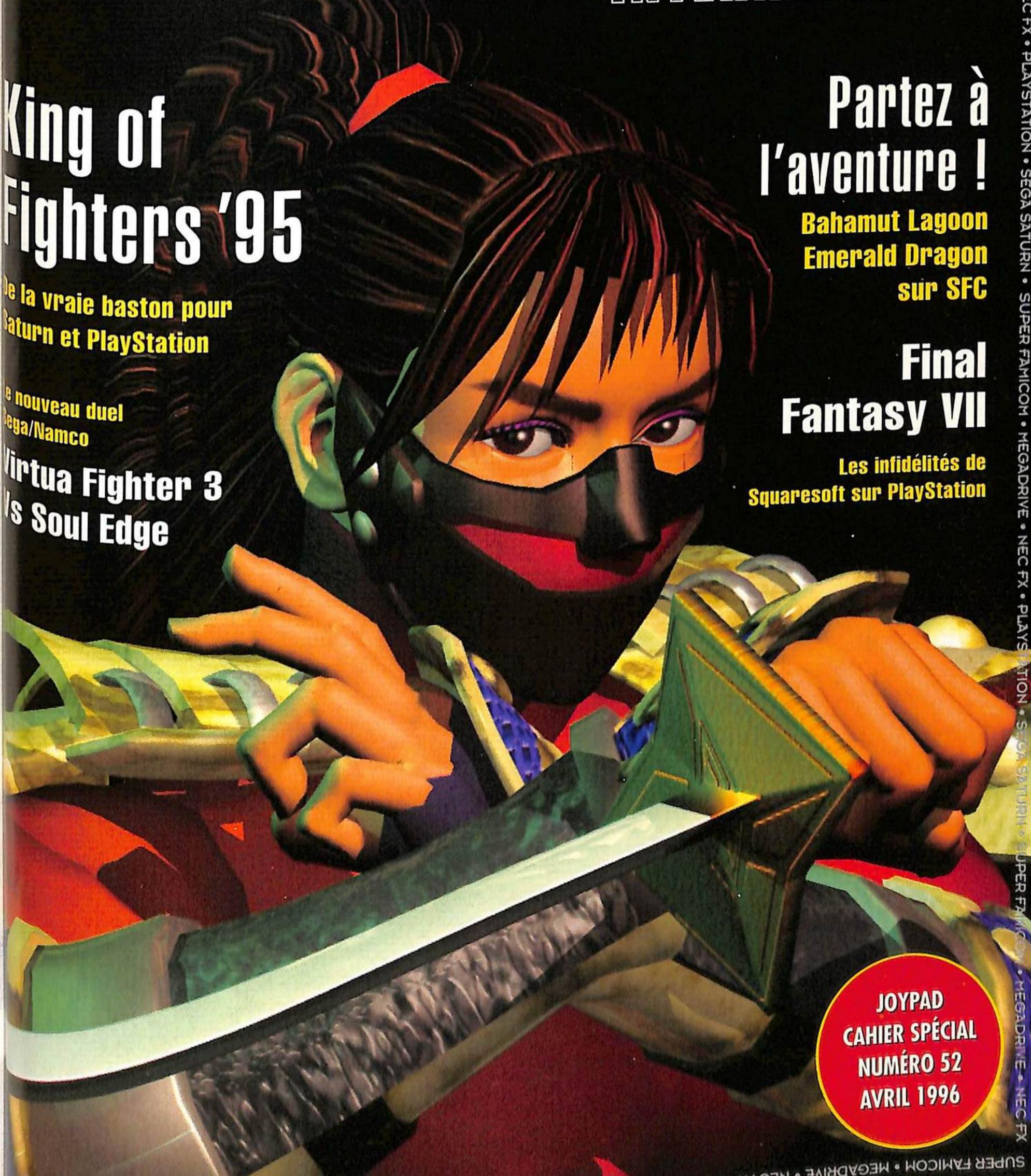
Virtua Fighter 3
vs Soul Edge

Partez à
l'aventure !

Bahamut Lagoon
Emerald Dragon
sur SFC

Final
Fantasy VII

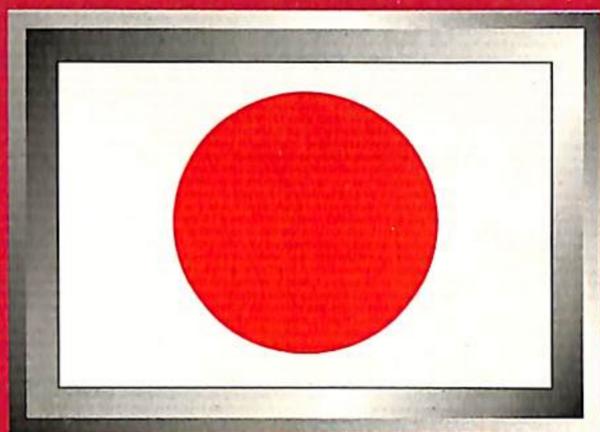
Les infidélités de
Squaresoft sur PlayStation



JOYPAD
CAHIER SPÉCIAL
NUMÉRO 52
AVRIL 1996

...R FAMILICOM • MEGADRIVE • NEC FX • PLAYSTATION • SEGA SATURN • SUPER FAMILICOM • MEGADRIVE • NEC FX • PLAYSTATION • SEGA SATURN

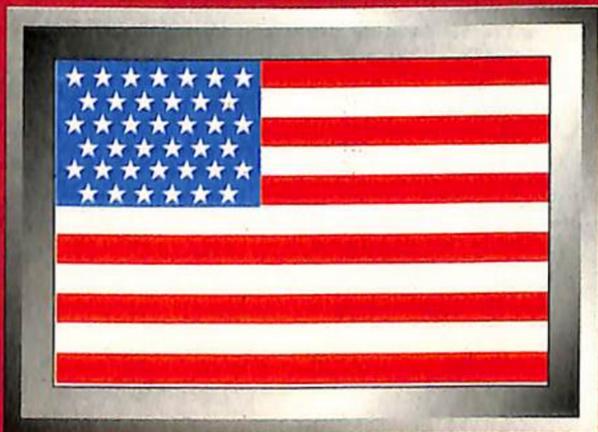
SUPER FAMILICOM • MEGADRIVE • NEC FX • PLAYSTATION • SEGA SATURN • SUPER FAMILICOM • MEGADRIVE • NEC FX • PLAYSTATION • SEGA SATURN • SUPER FAMILICOM • MEGADRIVE • NEC FX



NEWS PREVIEWS

Le Japon vit à l'heure de la baston et de l'aventure. Avec Last Bronx, King of Fighters '95, le nouveau Art of Fighting, Soul Edge et Virtua Fighter 3, nos amis du pays du soleil levant vont pouvoir s'éclater à grand renfort de coups de poings dans la tronche. Comme pour contrebalancer tout ça, les jeux d'aventures se hissent en seconde place des jeux les plus plébiscités. Avec Final Fantasy VII, on peut s'attendre à ce que les ventes de Playstation fassent un bond considérable au Japon en fin d'année. Et dire que la Saturn avait en ce moment la faveur des Japonais...

SOMMAIRE	
LES NEWS	2
TESTS COMPLETS	
GEBOCKER	17
BAHAMUT LAGOON	18
ALL JAPAN	21
EMERALD DRAGON	22
FRONT MISSION 2	24
NAMCO COLLECTION VOL.2	26
SUPER ROBOT TEISEN	27
FLOATING RUNNER	28
HAT TRICK	30



PREVIEW IMPORT

SATURN - GAME BOY

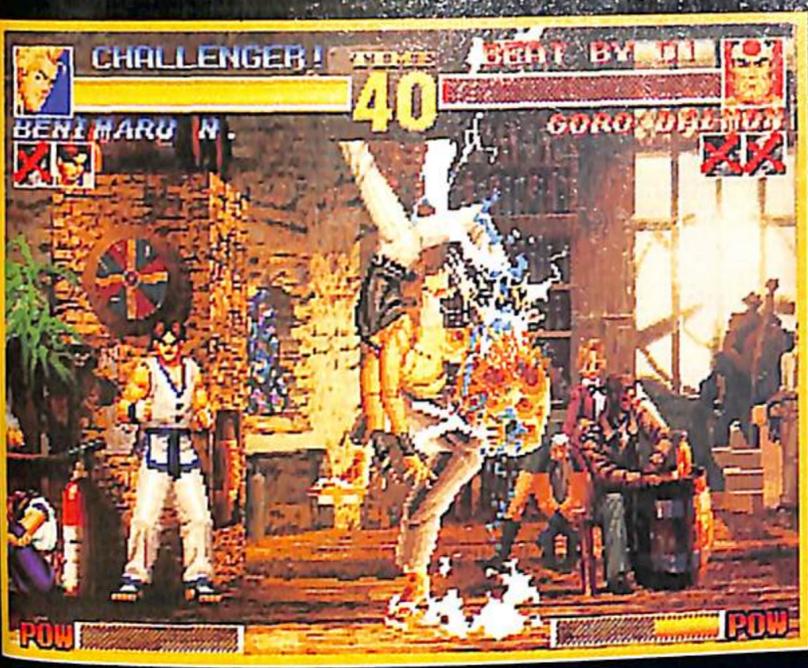


King of fighters

'95

Le voilà, il arrive enfin le jeu de baston le plus populaire de l'an dernier au Japon, et en France. Disponible sur Neo-Geo en cartouche pour un prix prohibitif, ou sur CD. Le CD, c'était moins cher, mais c'était aussi plus long; on perdait des heures à attendre que la console charge les personnages un par un, ce qui, dans un jeu de combat à 3 contre 3, commence à énerver un petit peu. C'est dans ce but que le jeu King Of Fighter 95 ne sera pas un bête CD-Rom pour la Saturn, mais un CD-Rom avec une cartouche. C'est révolutionnaire, et cela va le devenir de plus en plus, puisque la plupart des conversions de jeu SNK devraient voir le jour avec ce système. L'ensemble comprend donc un CD-rom avec les personnages et les musiques, plus une petite cartouche de 2 mégas de capacité, qui elle, comprendra dans sa mémoire les digits vocales et les décors. Cela limitera donc les chargements au minimum, et permettra un plaisir de jeu absolu. C'est la grande classe, surtout pour ceux qui craignaient une perte de qualité par rapport à l'arcade. Le seul problème avec cette cartouche, c'est que, justement, c'en est une. Impossible donc de jouer à Kof'95 avec une console française, car il serait impossible de lui adjoindre un adaptateur. Le pire, c'est que le jeu n'est pas encore prévu par un éditeur français en notre beau pays. Pour ce qui est des considérations esthétiques, je vous laisse juger des photos qui annoncent en fait un jeu





Et sur GameBoy ?

Sur GameBoy, le jeu arrive pour la fin du printemps. Doté d'une mémoire considérable pour une GameBoy (4 mégas, c'est énorme !), le jeu proposera en fait de combattre avec tous les petits SD de la saga. Tout les personnages ne seront pas présents, malheureusement, mais la plupart d'entre eux sont sélectionnables. Nous avons donc Kyo, Benimaru, Ryo, Yuri, Terry, Joe, Heidern, Ralf, Athéna, Chô, Kim, Mai, Iori, Eiji et Billy Kane, sans compter les Boss. Une surprise attend les possesseurs de Super Game Boy pour ce titre réalisé par Takara.

identique à l'original, avec des graphismes fabuleusement soignés ainsi qu'un confort de jeu inégalable grâce à un mode de configuration qui permet beaucoup d'aménagements. Le jeu sera dispo le 28 Mars au Japon, et sera donc disponible lorsque vous aurez lu ces lignes plusieurs fois.

EDITEUR: SNK (GAMEBOY: TAKARA)
DISPONIBILITÉ: IMMÉDIATE



Et sur Playstation?

Le jeu arrive aussi sur Playstation, avec une petite intro en 3D-bonus de Snk pour ses fans mais malheureusement, le coup de la cartouche est à oublier. Nous avons donc un certain retard à craindre en ce qui concerne la sortie de cette version Playstation. Cependant, que les fans ne s'inquiètent pas, le jeu sera bel et bien là pour le mois de juillet. Peut-être avec Samourai Shodown 3 selon les plus optimistes...



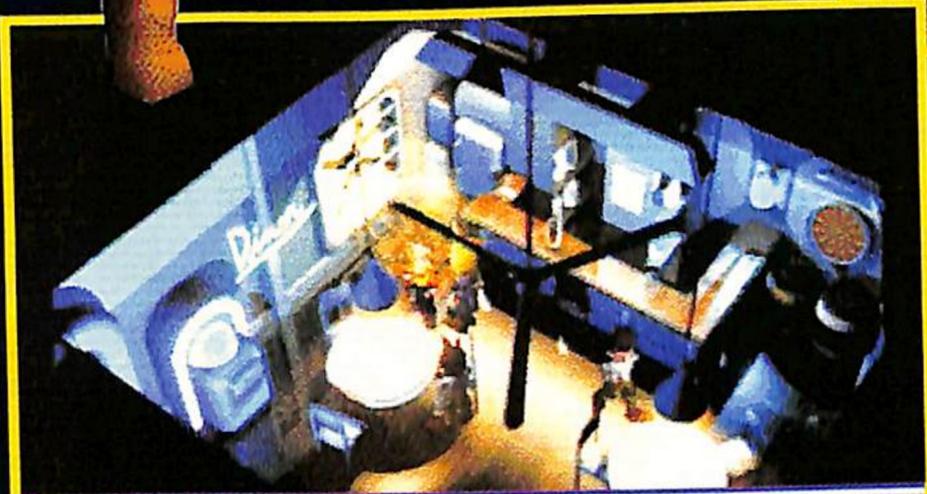
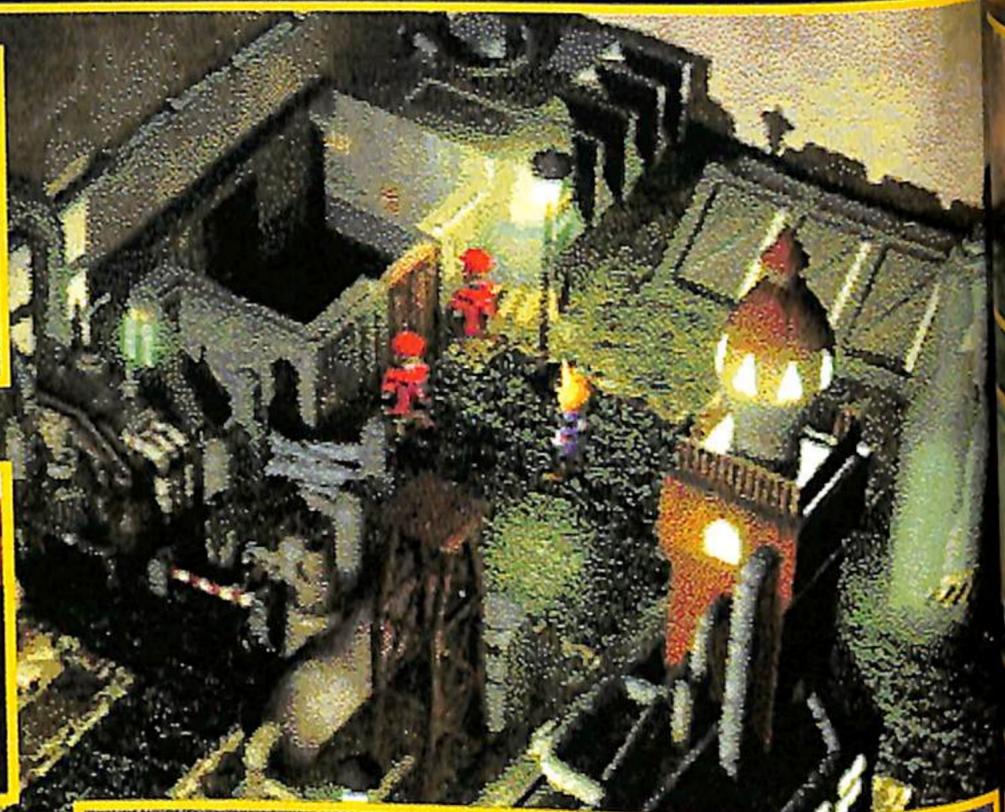
King of Fighters '95 : le jeu

Pour les nains qui ne sauraient pas encore ce qu'est King Of Fighters, voici un rapide résumé. SNK a pris tous ses personnages de jeux les plus populaires, et les a inclus dans un jeu de combat au déroulement original ; plutôt que de proposer des affrontement en 1 contre 1, King Of Fighters vous propose de choisir trois personnages qui s'affrontent contre une autre équipe de trois combattants. Avec le bon vieux principe du "le gagnant reste sur table", ce jeu donne des possibilités nouvelles à l'univers des jeux de baston. Avec par exemple les paris du style "je te descends tes trois persos avec un seul".

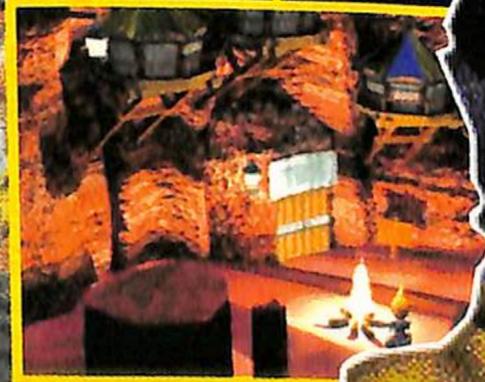
PREVIEW IMPORT

PLAYSTATION

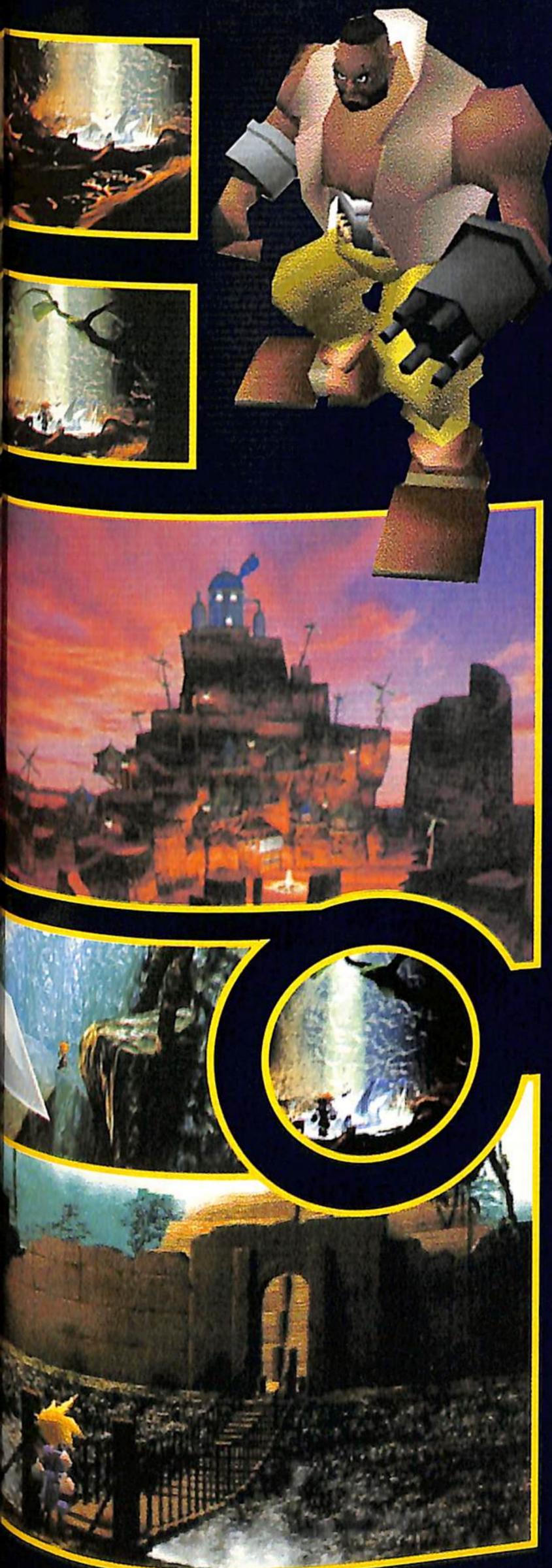
FINAL



クラウド「勘違いするな。お前達アバランチにも興味はない。俺は今回の報酬をきっちりもらって次の職を探すさ。」



FANTASY 7



La claque qui tue, cette nouvelle "que comme quoi qu'il paraîtrait qu'en fait Square fasse des jeux chez Sony et laisse tomber la Nintendo (super et 64)". J'entends encore tous mes amis, mes collègues, bref les gens qui me connaissent : "Mais Greg, enfin, les autres magazines en ont parlé, et toi, t'as laissé passer ça, le grand fan de RPG et de Square, c'est nul, hérésie, apocalypse, légume, etc.". Doucement, les amis. Pour commencer, Joypad est sorti trop tôt pour que nous l'apprenions à temps. Et ensuite, si vous avez lu les concurrents, ils ont de bien gentilles photos mais n'expliquent pas grand-chose. Comme disait Claude Nougaro, "mieux vaut prendre son temps et faire les choses bien". Ce que je vais faire aujourd'hui, non mais, qu'est-ce c'est ce pataquès ? Donc, résumons : Sony fait du Square sans que Nintendo ne le sache. Nintendo le sait, et se brouille avec Square, qui est heureux d'être avec Sony. Un banal vaudeville, en fait...

Final Fantasy 7, bon à savoir.

Pour tout ce qui est technique, nous allons faire cela ici. Pour commencer, le jeu sera vendu au Japon au prix de 5 800 yens, soit un prix tout à fait normal soit 300 francs environ. Mais le plus surprenant reste qu'il sera en 2 CD, tout comme Sakura Taisen sur Saturn (on en reparlera). Le jeu utilisera les dernières trouvailles graphiques de Sony, qui ne les divulguait jusqu'ici qu'au compte-gouttes pour les raisons que vous connaissez (relisez le courrier du mois dernier). Comme de bien entendu, Square Soft tente toujours de tirer le meilleur de sa plate-forme de développement, et comme il arrive en terrain inconnu, il doit

faire mal du premier coup. Voilà le pourquoi du comment de Sony ami avec Square.

Square : pourquoi, comment ?

Dans un premier temps, fut présentée une démo faite sur Silicon Graphics de ce qui aurait pu être Final Fantasy 7 sur Nintendo 64. Lors de cette utilisation de stations de travail, les programmeurs de Square y ont pris goût, et se sont dit qu'il valait aussi bien développer sur PlayStation, dont les chips graphiques étaient issus de la même technologie. Réflexion interne, puis analyse des faits : les derniers jeux Square sur Super Famicom s'élevaient à des prix faramineux. La cartouche N64 serait chère, très chère. D'un autre côté, un produit fabriqué chez Sony coûte environ 30 fois moins cher à fabriquer (cartouche vierge = 80 francs, CD vierge = 5 francs, en France). Décision fut donc prise, d'autant que la politique d'attendre une année supplémentaire pour sortir un nouveau produit Final Fantasy n'intéressait plus Square. Sony, auquel le principal reproche fait par les gens était son manque de qualité en matière de créations de RPG, fut ravi de dérouler le tapis rouge pour un si bel hôte.

Bon, et le jeu ?

Oui, j'y viens j'y viens. Tout comme précédemment, Final Fantasy 7 se déroule après le sixième volet, mais malheureusement trop loin pour que l'on puisse y faire référence, comme à l'accoutumée chez Square. Nous vivons dans un monde ressemblant étrangement à celui du sixième volet, à savoir un début de technologie avec machines à vapeur, voitures et autres machines néo-

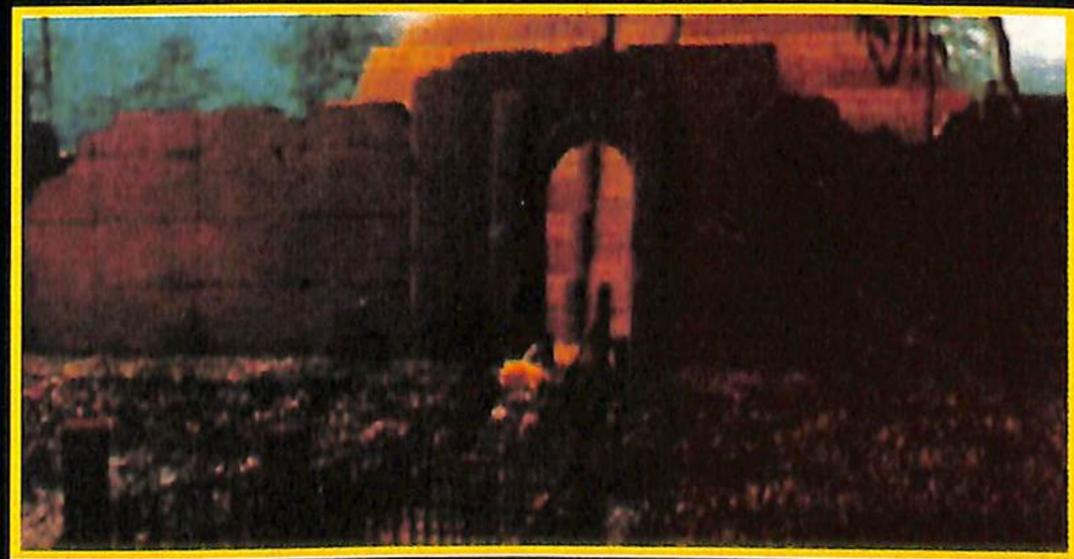
rétro, un style adoré par Square. Le monde est en fait divisé en deux parties : les mégaloilles se dressant en des points précis complètement encerclés d'espaces vierges (jungles) ou de climats hostiles (zones polaires). Cela promet donc de grandes balades dans l'inconnu à la recherche désespérée d'une ville. Le scénario n'est pas encore dévoilé (non mais alors !), mais on peut toujours faire les présentations. Cloud est un jeune garçon armé d'une épée gigantesque. Il possède un look qui rappelle par certains côtés Locke de Final Fantasy 6. C'est le guerrier-type. Aeris est une jeune fille dont le visage rappelle Celes. Vêtue d'une longue robe rose, elle combat à la lance et utilise de la magie. Arrive enfin Bulett. Colosse noir vêtu à la "bad boy", son détail physique le plus remarquable vient de son bras droit, remplacé purement et simplement par une mitrailleuse lourde. C'est la brute épaisse du groupe. Oui, cette fois-ci, le jeu ne se déroulera qu'à trois personnages dans l'équipe. Mais Square Soft ne dément pas la présence de personnages cachés ou encore de sub-characters mignons, comme ce fut le cas de Mog dans FF6.

Pour ce qui est des déplacements et des combats, le jeu change vraiment beaucoup. fini les longs déplacements suivis par un scrolling. Nous avons affaire ici à des graphismes fixes, un peu comme dans Alone in The Dark, mais en un milliard de fois plus beau. Lorsque le personnage traverse un décor, il sort de l'écran, et un nouveau décor apparaît, faisant surgir le héros et le décor dans un angle de caméra diffé-

rent, comme la plupart des jeux d'aventure sur PC, en fait. Dans les combats, nous avons d'un côté les trois héros alignés sur un même plan, et de l'autre, les ennemis. Le choix de vue se décompose en quatre possibilités : vue d'ensemble à la FF, vue de trois-quarts à la Breath of Fire, vue de face à la King's Field, et vue face à vos personnages. Lorsqu'il y a attaque, le choix de vue se fait ainsi : vue du frappeur, vue de l'arme, vue de trois-quart, ou vue d'ensemble. Pour le reste, les personnages ressemblent à du ToShinDen I avec des couleurs plus flashantes, et des effets graphiques sympathiques. Pour ce qui est des compétences, elles sont pour l'instant au nombre de trois disponibles. On ne sait pas encore si elles seront spécifiques à chacun (FF4) ou si elles seront à répartir au choix du joueur (FF5). Pour l'instant nous pouvons annoncer Nusumu (voler à l'ennemi), Kakutô (voir Mash dans FF6), et Mahô (la magie, quoi).

Bien sûr, on ne retrouve pas Yoshitaka Amano à la conception graphique, bien sûr, on perd un peu de l'univers FF avec ce nouveau support 3D, mais qui sait ? Le jeu peut tout aussi bien être formidable en étant différent. L'évolution n'est pas toujours une bonne chose, mais pas forcément une mauvaise non plus ; faisons confiance à Square qui, même si depuis FF6 il a été moins efficace, n'en demeure pas moins le meilleur dans son domaine.

EDITEUR : SQUARESOFT
GENRE : ROLE-PLAYING GAME
SORTIE PRÉVUE : DECEMBRE 96



DES MUSIQUES DE LA MORT

Nobuo Uematsu est le compositeur des musiques de Final Fantasy depuis son existence. C'est un homme fabuleux qui parvient, dans chacune de ses compositions musicales, à retranscrire une ambiance qui fait généralement l'ambiance des FF à 90%. La console PlayStation étant dotée d'un lecteur de CD-Rom, le maître Uematsu (compositeur de formation) va pouvoir se mettre à la tête d'un orchestre pour un jeu, chose qui malheureusement n'avait été possible pour le pauvre homme brimé que lors d'enregistrements de "Symphonic suites" ou remix de thèmes de FF. Joie, les amis !

NÉO GÉO



ART OF FIGHTING GAIDEN

MACHINE : NÉO GÉO
ÉDITEUR : SNK

On l'attendait depuis deux ans, depuis Art of Fighting 2, et le voilà enfin. Après six mois de King of Fighters, Robert Garcia vit tranquillement en ne s'occupant que d'une seule chose : ses loisirs ! Un beau jour, il rencontre par hasard son ami d'enfance d'Italie : Flare Lawrence. Ce dernier lui apprend qu'il doit mener une enquête dans la Vallée de Lacile. Garcia lui fait remarquer que cette région est au moins aussi dangereuse que South Town (lieu où se sont déroulés tous les combats d'Art of Fighting 1 et 2). En fait, Flare veut venger son père, un professeur en archéologie, qui vient de décéder. Ce dernier possédait les secrets d'une recherche secrète en Amérique du Sud. Cette recherche était faite en collaboration avec une certaine Victoria, dont le fils s'appelle Wyler. Flare doit retrouver Wyler pour lui donner les secrets des recherches de son père. Robert Garcia décide de l'accompagner, le jeu peut commencer... On retrouve seulement deux personnages des jeux précédents : Ryo Sakazaki le dragon et Robert Garcia le tigre. Les six autres persos sont nouveaux. Autre nouveauté, ils ont été dessinés selon une technique de Motion Capture, chose rare dans un jeu SNK. Dans la série des inédits, on pourra cette fois frapper aussi au ventre,



disons au milieu : il n'y aura plus seulement de coups en haut ou en bas... Une nouvelle technique d'Ultimate KO vous propose de gagner deux fois. Quand on est attaqué, on peut esquiver en faisant tomber l'adversaire, et les combos sont enfin utilisés dans un jeu Art of Fighting, on les appelle des Rush. Des super fatalités permettront de frapper à répétition et enfin, cerise sur le gâteau, quand on jouera le jour de l'anniversaire d'un des perso, il passera dans un état surpuissant appelé Hit Mode, voilà pour le moment.

PLAYSTATION

TAISEN PLAYER SPIRITS

Attention, gros wargame en perspective sur PlayStation. Les amateurs apprécieront cet intérêt que leur porte OZ Club, petit éditeur nippon qui deviendra grand. Ce genre de jeu n'est en effet curieusement pas monnaie courante sur PlayStation, alors qu'on en trouve davantage sur Saturn. Au fait, tout cela se déroule au Japon et en japonais, bonjour les menus et les commentaires ! En revanche, cette nouvelle vague de jeux sur 32 bits permet davantage de réalisme et de scènes épiques animées avec les tanks, les navions, tout ! Plus précisément dans Taisen, on peut contrôler ses tanks dans des combats en polygones. Sympa !



MACHINE : PLAYSTATION
ÉDITEUR : OZ CLUB

PREVIEW IMPORT

ARCADE

LAST BRONX

Sega est devenu fou ! Fini les arènes, les temples ou autres cages ! Fini ! Sega a lâché cette fois ses combattants dans les rues de Tokyo ! Glups. La mégapole est désormais livrée aux règlements de compte entre gangs ! Mais que fait la police ? Totalement inconnu jusqu'à ces derniers jours, Sega vient de lever une partie du voile sur un de ses projets top-secrets : Last Bronx. C'est le tout nouveau jeu de combat en 3D polygonal de la marque. Encore un, me direz-vous ? Certes, les jeux de combat en 3D annoncés pour 96 se bousculent chez Sega à en friser l'overdose : Virtua Fighter Kids, Virtua Fighter 3, SegaSonic Fighter puis Last Bronx. Mais attention, car ce jeu marque un tournant au sein de Sega. Oh ? Explication : Last Bronx est le premier jeu de combat en 3D développé par AM3 ! Tout d'abord, Last Bronx hérite du savoir-faire acquis par Sega dans le genre. Techniquement, on retrouve la carte Model 2 classique, les commandes à trois boutons (Garde, Kick, Punch), l'affichage en 60 images par seconde, etc. Côté jeu, Last Bronx représente, tout comme SegaSonic Fighter, un habile compromis entre Virtua Fighter 2 et Fighting Vipers. Enfin, on

tombe carrément dans le classique avec les huit chefs de gang (plus un de fin) qui vont se battre dans différents endroits de Tokyo pour déterminer qui est le plus fort... On a vu mieux comme scénario. Cependant, les comparaisons s'arrêtent car le jeu apporte aussi son lot d'innovations.



EDITEUR :
SEGA

Capchan, Kesako ?

Si l'AM2 utilisait le principe maintenant classique du Motion Capture, AM3 innove l'emploi de la "Capchan", une poupée articulée, reliée par un grand nombre de capteurs à un ordinateur. Pourquoi une poupée alors que AM2 utilise un Motion Capture basé sur le corps humain ? La raison est évidente : l'animation des armes en harmonie avec le corps. Le résultat est stupéfiant ! À coup sûr ce sera l'un des points forts du jeu une fois terminé.



Bruce Lee est vivant !

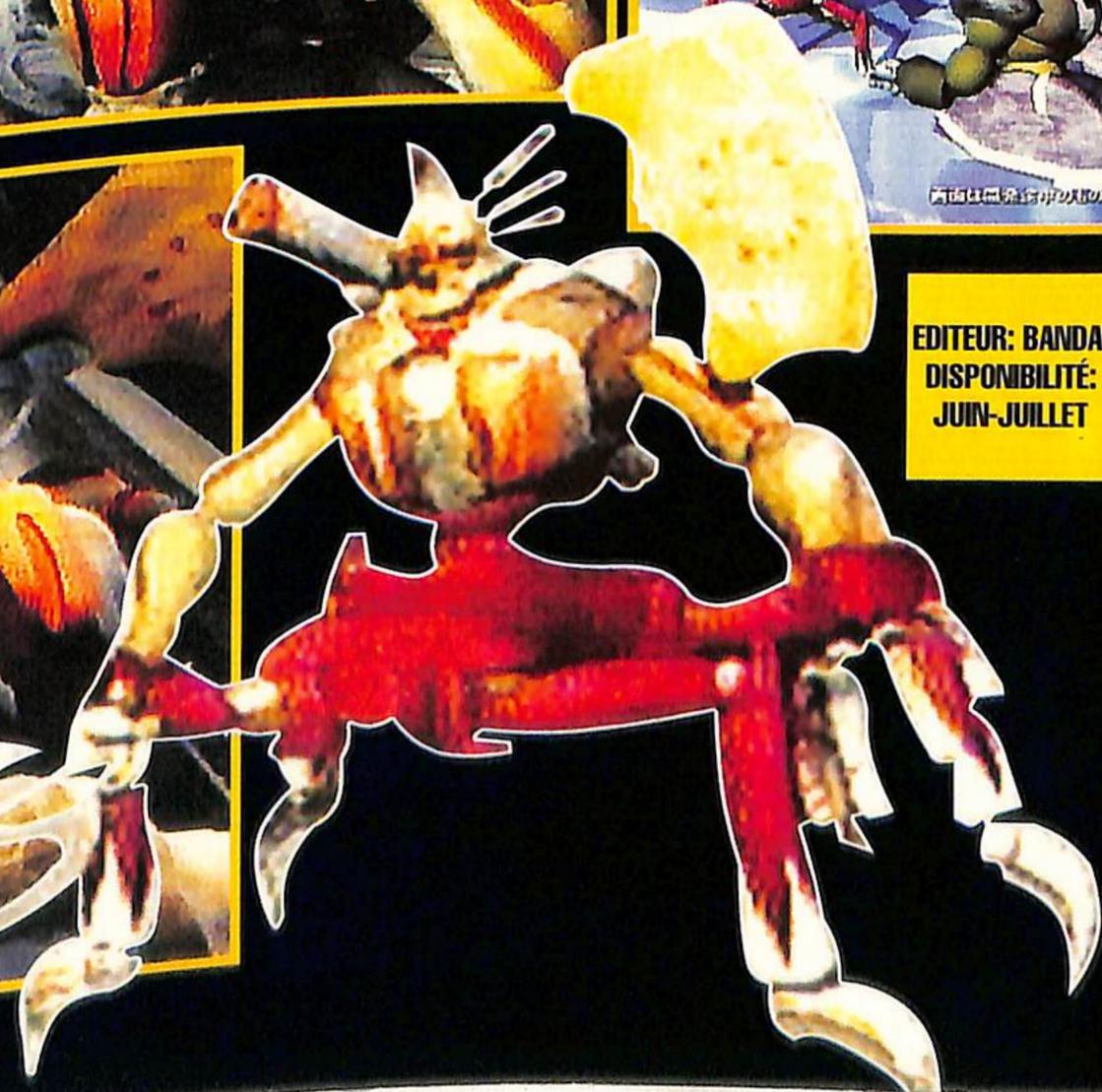
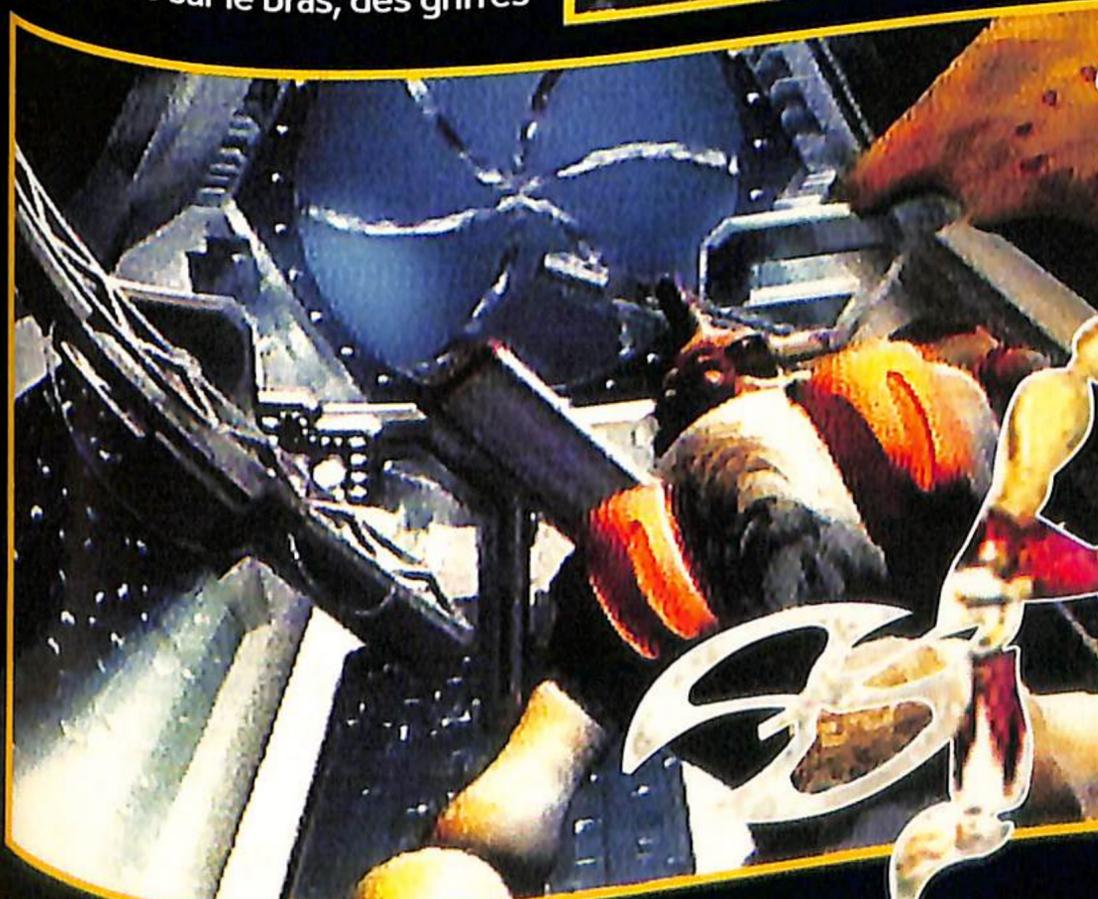
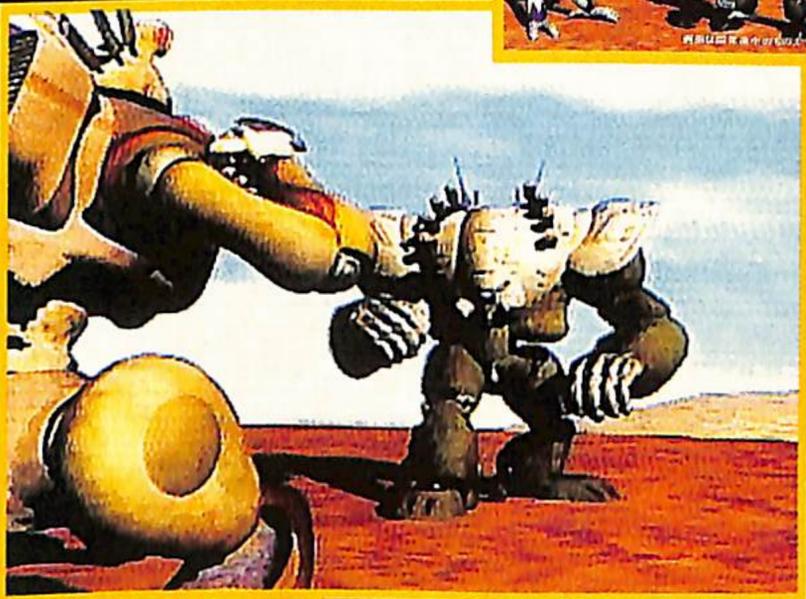
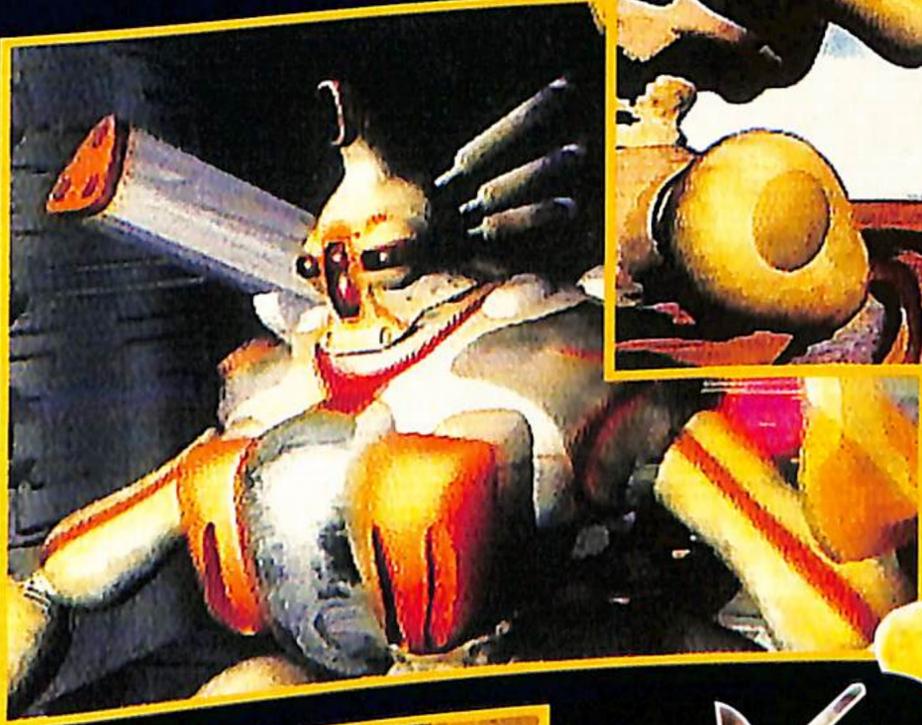
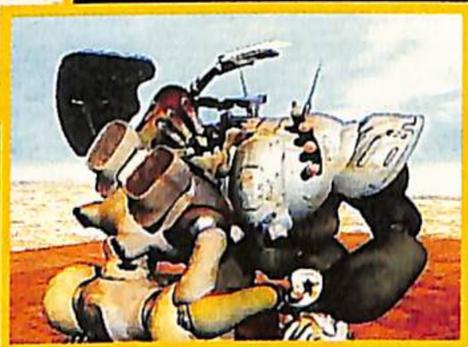
Dans Last Bronx, fini les empoignades gentillettes à mains nues ! On se bat désormais à coups de nunchaku ou autre Sakuri ! Les combats allient ainsi à la fois la violence d'un Fighting Vipers, la jouabilité et la technique d'un Virtua Fighter, le tout saupoudré d'un zeste de Samurai Spirits ! Chaque personnage du jeu est maître dans un art martial ayant la particularité d'utiliser une arme. Tous les stages du jeu sont des représentations fidèles des lieux les plus connus de Tokyo, ce qui veut dire qu'il s'adressera en priorité au marché japonais. Last Bronx n'en est encore pour l'instant qu'à 10 %, mais déjà le réalisme des mouvements, la beauté des décors et la violence des coups nous promettent un titre fort pour la fin de l'année !



ZXE-D

Dragon Ball Z c'est bien, mais ça ne nourrit plus son homme au Japon. C'est pourquoi chez Bandai, on tente l'innovation. Enfin l'innovation... ça reste un jeu de combat en 3D. Mais au moins, ici, ce ne sont pas des humains (Tekken, TohShinDen) ou des robots (Zero Divide). Non, ici, ce sont des monstres. D'affreux hybrides entre hommes, machines et animaux, Gouraud-shadés d'une manière fort belle. Sur les infos que nous avons à propos de ce jeu, pas grand-chose ; seuls trois combattants sont disponibles pour le moment, et un seul décor est finalisé. En revanche, au niveau de l'animation et du déplacement, le jeu est prometteur, surtout pour une version à 30 % de finition. Le plus fort, dans ce jeu, reste cependant la possibilité de fabriquer son propre personnage suivant les divers éléments qui sont proposés. Ajoutez-lui à votre convenance deux ou quatre pattes, un crochet ou une mitrailleuse sur le bras, des griffes

ou bien encore des jambes de lapin. Tout ceci nous offre donc un aspect supplémentaire à ce qui aurait pu n'être qu'un banal jeu de combat. Bandai ne s'est pas laissé tenter par la facilité, et l'on ne peut que le féliciter et attendre l'été pour fabriquer son propre champion. À noter aussi que la démo d'introduction du jeu est magnifique.



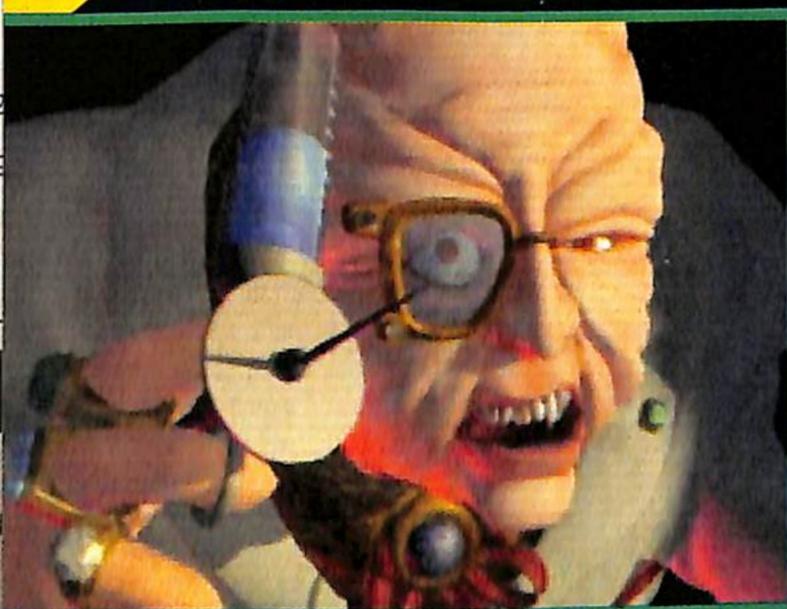
EDITEUR: BANDAI
DISPONIBILITÉ:
JUN-JUILLET

PREVIEW IMPORT

PLAYSTATION



KOWLOONS' GATE



Kowloon's Gate vous propose de vous plonger dans une aventure des plus glauques. Ici, foin de héros, de princesses ou de monstres. Tout est sale. Vous êtes à Hong-Kong (ou supposé comme tel) dans un futur où toutes les rues sont sales et les gens ont l'air méchant. Vous savez, Blade Runner ? Et bien c'est pareil, ce jeu se déroule dans des rues sombres, sales, avec des gens sales et sombres. De plus, ils sont habillés d'une étrange manière, complètement en décalage. Comme s'ils avaient voulu s'habiller cyber sans y être parvenus.

Autant vous prévenir tout de suite, ce jeu est à grand spectacle. Vous vous dirigez dans des villes aux décors sublimes, glauques mais tellement fins. La plupart de vos déplacements se font en précalculé, bien sûr ; mais ce n'est qu'un jeu d'aventure, donc

ce n'est pas trop grave. Parfois, vous passerez en mode "j'explore", et là, vous serez dans des couloirs en 3D à la King's Field qui sont bien moins beaux, mais où vous êtes complètement libre de vos déplacements. Une fois encore, et après Philosoma, Sony nous fait la démonstration de sa maîtrise du "Computing Graphics" sur PlayStation. Un jeu aussi beau qu'une intro sans en être une.



EDITEUR : SONY
DISPONIBILITÉ : MAI

WOLKENKRATSER

Après Panzer, on retrouve un titre de jeu à consonance allemande. Cela vient sans doute de l'esprit gothique du jeu, qui propose un astucieux mélange de baston et de RPG. Les scènes de baston sont en 3D polygonale et jouent sur la profondeur avec des zooms incessants. On peut s'attendre à un produit de qualité relative, car Asmik n'est pas vraiment un spécialiste du genre. Wait and see.

EDITEUR : ASMIK



CHORO-Q

akara n'en finit pas de nous surprendre. Alors qu'on attend des jeux de baston comme Toshinden, Takara produit des

jeux comme Steamgear ou, bientôt, Choro-Q. Une simulation de course aux graphismes plutôt dignes. Quand je dis "dignes", je pense au style et non à la réalisation. Sur ce point, je vous laisse maître en attendant le jeu, à vous de vous faire une idée sur les photos... Dans ce jeu à un ou deux joueurs (l'écran étant partagé), vous pilotez d'abord des voitures de ville, puis des voitures de Formule 1, et ce n'est pas peut-être le meilleur jeu possible de choisir de piloter un mini-Austin, un truc très en vogue au Japon. On attend un jeu plutôt original de la part de Takara, ce qui n'est pas fait dans le burlesque ces derniers temps.



SHINOBU KEN

Tiens, un jeu de baston sur Néo Géo : Saurus ne fait pas vraiment dans l'originalité. Heureusement, la qualité graphique s'annonce proche des récents produits SNK, et l'on y trouve quelques originalités comme la possibilité de se battre contre un ennemi avec deux personnages. Les héros du jeu sont des héroïnes, et là aussi c'est assez nouveau. De plus, ça plaira aux otakus qui ne jurent que par Video Girl Ai.



MACHINE : NÉO-GÉO
EDITEUR : SAURUS

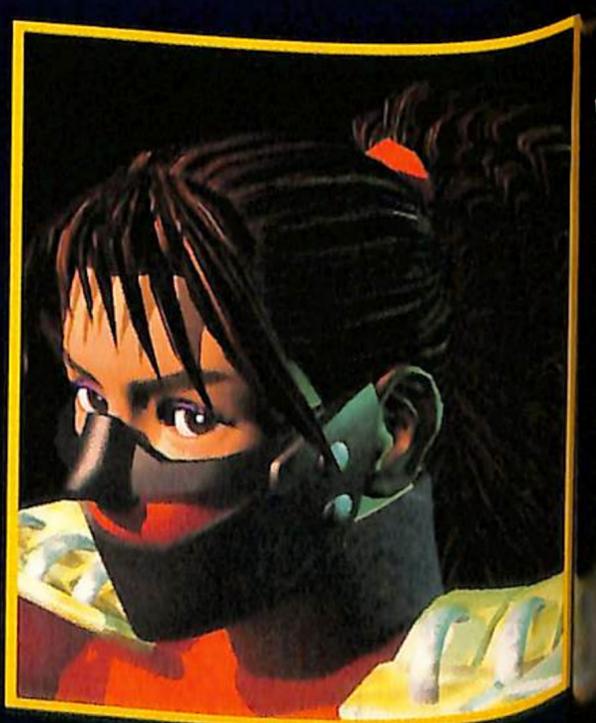
MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : TAKARA

PREVIEW IMPORT

ARCADE

SOUL EDGE

A lors, voilà ! Tout commence le jour où Sega sort Virtua Racing. Les gens de Namco se disent : "Il faut faire mieux". Alors ils sortent Ridge Racer, ce à quoi les gens de Sega répliquent Virtua Fighter et Daytona USA. Pas peu fier, Namco sort alors Tekken. Sega réplique par un Virtua Fighter 2 et un Sega Rally qui calment. Namco se remet et sort Rave Racer, et surtout Soul Edge. Soul Edge est ce que l'on pourrait appeler un super-Tohshinden. Proposant des combats en 3D opposant des personnages armés de diverses armes comme l'épée, le bâton ou encore la faux, il profite d'un savoir-faire dans les jeux en 3D qui impressionne beaucoup. Dans ce jeu, foin de coups sérieux et réalistes, les pouvoirs sont là, et en avant le grand spectacle. Les personnages dégagent des gerbes de flammes au moindre coup échangé, et c'est à ce moment précis que l'œil remarque quelque chose. Oui, quelque chose d'étrange pour un jeu de combat en 3D. Mais oui, les effets visuels sont magnifiques ! Il y a des effets de distorsion, de transparence, bon sang que c'est beau. Les personnages sont au nombre de huit. Il y a Mitsurugi le samourai qui manie son sabre. Voldo, le serial killer aux ongles très longs et tranchants. Sophia la guerrière et son épée classique. Siegfried le paladin avec sa très grande épée "sainte justicière". Rock l'homme des cavernes avec sa très grosse hache tellement rudimentaire mais tellement puissante et efficace. Lee Ron le



ung-fu master se bat à l'aide d'un grand Nunchaku. Taki la jeune ninja est contente de son katana tellement petit mais tellement rapide. Enfin on trouve Seung Mina, la jeune chinoise armée de sa terrible lance, très longue et très douloureuse.

Tout comme dans le classique Virtua Fighter, l'espace de combat est limité, et une fois tombé du ring, on est perdu. C'est triste, mais il fallait faire attention. Pour tout ce qui est niveau technique, on peut juste dire que Namco se défonce vraiment, et qu'il a pondu un petit chef-d'œuvre au niveau visuel. Pour ce qui est de la jouabilité, cela ressemble beaucoup (trop ?) à Samurai Shodown, puisqu'il est même possible de bloquer des armes l'une contre l'autre afin de passer en preuve de force. En revanche, les combattants ne peuvent pas perdre leurs armes. C'est dommage.

Un autre avantage du jeu vient aussi de la possibilité de pouvoir enchaîner les coups spéciaux d'une certaine manière. Je veux dire par là qu'il est possible de fabriquer soi-même son "Zero-counter" pour reprendre l'expression de Street Fighter. Si un personnage vous frappe, vous pouvez répliquer par un autre coup spécial, alors que vous auriez dû vous écrouler. Il va falloir jouer du réflexe.



Encore mieux, il vous est possible de diriger vos attaques spéciales. Prenons l'exemple de Mina. Mina donne un coup d'épée du haut vers le bas, mais son adversaire se protège ; qu'importe, puisqu'elle continue sur sa lancée pour finir par lui hacher les jambes. Sans cela, l'attaque aurait été parée au niveau du buste, puis plus rien.

Voilà qui devrait vous convaincre de vous jeter sur ce jeu lors de son arrivée dans nos salles en France. Voilà aussi qui devrait donner du souci à Sega, et nous préparer une belle guerre entre Soul Edge et Last Bronx, en attendant Tekken 3 et Virtua Fighter 3. Hum, l'été sera chaud...



EDITEUR : NAMCO
DISPONIBILITÉ : JUIN-JUILLET EN FRANCE

PREVIEW IMPORT

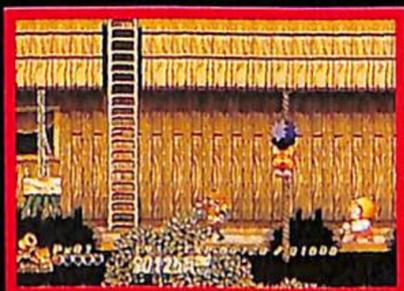
PLAYSTATION

ÉDITEUR KONAMI

GOEMON FIGHT UCHU KAYZOKU AKOING

Connu par tous les possesseurs de Super Famicom de la première heure, Goemon et son ami Ebisumaru débarquent chez Sony. Une fois encore, c'est un jeu de plates-formes pour deux

joueurs simultanément avec des phases de recherche-aventure bourrées d'humour, et entrecoupées cette fois-ci de scènes d'action en 3D grâce aux capacités de la PlayStation. Vous allez donc piloter un robot Goemon-géant dans des scènes de combat rappelant Gundam sur cette même machine. Un jeu disponible vers la fin du mois de mars au Japon.



PLAYSTATION



CRIME CRACKERS 2

Passé relativement inaperçu lors de sa sortie en même temps que la console au Japon l'an dernier, Crime Crackers fut pourtant l'un des rares jeux PlayStation à ne pas se finir de manière trop rapide. Vous mettant dans la peau d'une équipe de policiers de l'espace, ce jeu d'arcade-aventure à la Doom en beaucoup plus coloré vous propose plein de choses par rapport aux premiers volets. Vous pourrez désormais diriger quatre équipiers simultanément, avoir accès à de nouvelles armes, faire des bonds, et tirer sur des interrupteurs au plafond, sans compter une nouvelle phase à la Jumping Flash. Disponible cet été.

ÉDITEUR SONY

SUPER FAMICON



ÉDITEUR
HUDSON SOFT



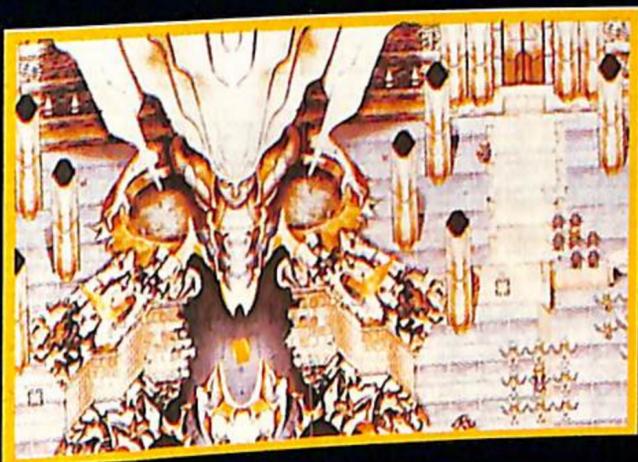
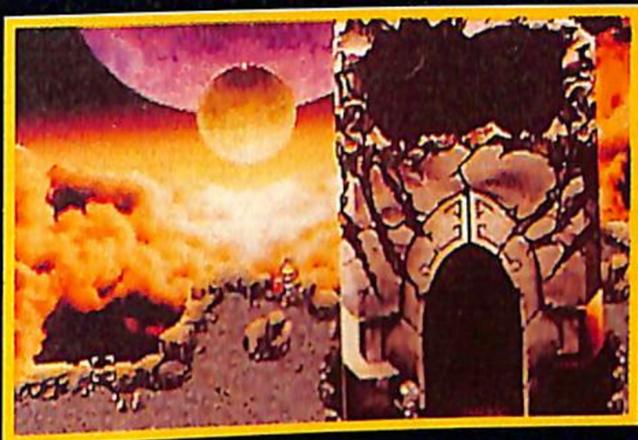
SUPER BOMBERMAN 4

Encore une version de Bomberman. Mais qu'apporte-t-elle de plus, cette version ? Et bien, des niveaux encore plus vastes, et surtout de nouvelles bêtes à chevaucher. En effet, dans cette version du jeu, il vous suffira d'endormir ou d'assommer les ennemis pour pouvoir ensuite les chevaucher comme les petits kangourous habituels. Le jeu sera disponible au Japon cet été, avec toujours la capacité de pouvoir y jouer à quatre simultanément.

SATURN

LANGLISSER 3

Comme vous le savez, dans le monde du Simulation-Rpg, il y a deux grands noms : Shining Force, et Langlissier. Le troisième volet arrivant sur Saturn, nous ne pouvons que cacher avec peine la joie qui ébranle nos cœurs. Une fois de plus, Satoshi Urushibara (dessinateur de Lemnear, Plastic Little) se donne à fond pour nous concocter des héroïnes charmantes et des héros charismatiques. Le scénario du jeu n'est malheureusement pas encore connu, mais sa qualité graphique aisément supputable au vu des photos que nous avons reçues.

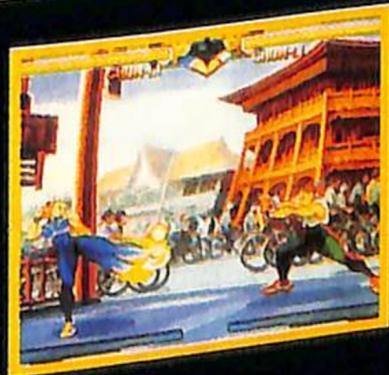


ÉDITEUR
MASAYA

Street Fighter Zero 2

Capcom se renouvelle à mort, et pour nous faire patienter d'un illusoire SF3 (toujours en 2D bien sûr), voici venir la suite de Street Fighter Zero, un truc que personne n'attendait !

La raison de cette suite : c'est pour faire plaisir aux fanatiques qui voulaient jouer avec les personnages de la saga non-présents dans le premier Zero. Je ne vous parle pas de la vraie raison, les sous et tout ça, on est d'accord !



ÉDITEUR
CAPCOM

PLAYSTATION



Arc The Lad 2

Le premier jeu de rôles sur PlayStation, Arc The Lad, était superbe techniquement mais ne proposait que huit heures de jeu. Sony, qui n'aime pas rester sur un échec, a décidé de réfléchir. Et hop, c'est la suite. Vous incarnez le frère d'Arc, le charmant Erk. Le déroulement du jeu est identique, avec des scènes d'exploration, de parlotte et de combat à la Shining Force. Les différences graphiques sont minimales, voire même invisibles. Espérons que c'est dans le scénario et la durée de vie qu'il aura été amélioré.

ÉDITEUR SONY

ARCADE

Treize personnages sont normalement prévus dans ce jeu, et l'on peut citer le retour de Dhalsim, Zangief, l'entrée de Sakura, un nouveau personnage. Il s'agit d'une petite fille en tenue d'écolière, mais qui frappe plutôt... fort ! Graphiquement, le jeu reprendra tout ce qui manquait au premier Zero, ce dont s'étaient plaints les fanatiques du Street Fighter 2 classique. Bref, il y aura beaucoup plus de couleurs, de détails. Super ! Les Chain Combo qui étaient si mal gérés dans Zero 1 seront absents de la version 2, et c'est tant mieux. En revanche, les custom combos sont encore plus faciles à utiliser. On attend le jeu en arcade courant mars au Japon.

PREVIEW IMPORT

ARCADE



Virtua FIGHTER 3

Si Nintendo Japon nous fait patienter avec la Nintendo 64, on peut aussi critiquer Sega qui nous fait languir depuis des mois à grands renforts de CD d'images et interviews à propos de Virtua Fighter 3. Pour ce jeu que tous les Japonais attendent en arcade, on peut s'attendre à de la distillation d'infos, vous savez, ces infos qui tombent une à une avec un nouveau personnage par mois. Ce qui compte, c'est de savoir que le projet est cette fois bien avancé puisque nous venons de recevoir les premières images du jeu. Vous reconnaissez deux des trois personnages dévoilés par Sega Japon. D'après Suzuki Hiroshi, Dural proposera des effets de lumières jamais vus en arcade; on veut bien le croire au vu des

images qui sont tirées, d'après lui, du jeu et non d'une démo d'intro. À propos de ce personnage d'ailleurs, on apprend d'où il vient dans le scénario du jeu. Je rappelle aux touristes qu'il ne s'agissait "que" d'un personnage bonus dans VF 2. Dans VF 3, il prend le statut de perso officiel, et l'on apprend donc qu'il a été fabriqué par un consortium appelé J6, regroupant six grandes entreprises de pointe au Japon. Dans une interview du 6 mars, Suzuki Hiroshi (Hang On, Virtua Racing, Virtua Fighter 1, 2) parle aussi d'un autre nouveau personnage bedonnant. On y apprend aussi que le stage de Aoi est de toute beauté avec de la neige. Rendez-vous le mois prochain pour des nouvelles news sur ce jeu qu'il sera bien difficile d'adapter sur Saturn.





SATURN

GENRE : DAUBE

Je ne sais pas si c'est l'instinct, le coup de pot ou autre chose dans le genre, mais déjà, rien qu'avec la jaquette sous les yeux, j'ai senti que Gebockers n'allait pas m'emballer. Je me suis concentré deux-trois minutes avant d'enfourmer le CD dans ma Saturn, histoire d'effacer mon surplus d'a priori négatifs, et le cerveau lavé de toutes méchancetés j'ai commencé à jouer à Gebockers. Bah, c'est de la daube!

Ouh là, et à point. S'il fallait créer une définition d'un jeu gonflant, super pas drôle au possible, lassant et ultra-répétitif, ça donnerait sûrement Gebockers. Remarquez, c'est peut-être le but que s'étaient fixé les coyotes de chez RiverHillsoft, dans ce cas : chapeau. But atteint à fond la caisse. Donc Gebockers, donc. Imaginez un croisement miteux entre Mario Kart et CyberSled en version Jo-la-Daube. Vous dirigez une sorte de petit personnage sorti tout droit d'outils de modélisation 3D que vous aurez choisis au milieu d'un groupe de huit. Chacun ayant son caractère, ses spécialités et ses armes. Ensuite, vous affronterez à tour de rôle les autres protagonistes du jeu. Plan à la Street Fighter, rien de bien nouveau, chacun évoluant dans son milieu naturel : jungle, désert, flotte et compagnie. On se tourne autour, on se tire dessus, on s'envoie des grenades, l'énergie baisse, l'ennemi meurt, on gagne, ouais super. Il est possible de jouer à deux, l'écran se divisant en deux parties, donc. C'est à peine plus drôle qu'à un. Si vous cherchez un bon jeu, passez votre chemin. Si vous collectionnez les jeux daubiques, voilà une belle pièce à ajouter à votre collection.



SEB

GRAPHISMES ANIMATION MANIABILITÉ SON/BRUITAGE

10

10

13

12

ÉDITEUR : RIVERHILLSOFT

DIFFICULTÉ : FASTOCHE

NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 3

CONTINUES : OUI

SPECIAL : JEU POUR TOUT PETIT

35%



Tiens, le choix des personnages. Vous décidez du coyote que vous allez diriger, ainsi que de votre adversaire.



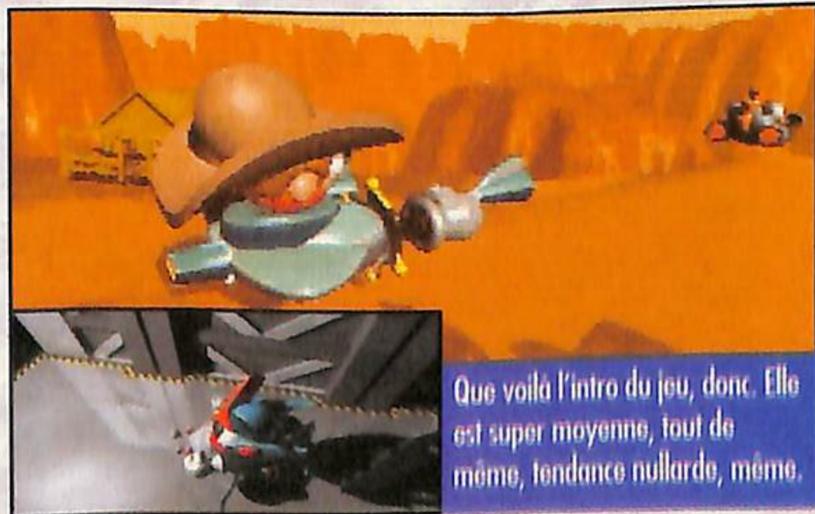
GEBOCKERS



Trois niveaux de zoom différents sont disponibles. De loin, de près et de super près. Pas mal.



Tiens, v'là que j'affronte Kid le shérif. Alors il m'envoie des balles. Il se protège avec sa grosse étoile.



Que voilà l'intro du jeu, donc. Elle est super moyenne, tout de même, tendance nullarde, même.



SUPER FAMICOM

GENRE : TACTICAL-RPG

Après avoir conquis le marché du jeu de rôles, du jeu d'Action-RPG et de la simulation, il ne manquait à Square que le domaine fétiche de Quest, à savoir le Tactical-RPG dont le haut du pavé est tenu par Tactics Ogre. Voici donc venir Bahamut Lagoon, qui vous met dans la peau d'un général à la tête d'une armée de dragons. Vous aurez à gérer des batailles, mais aussi l'éducation et l'évolution de vos dragons.

Le jeu se décompose en trois parties très distinctes : la première est une forme très classique de jeu de rôles. Votre personnage évolue dans diverses structures, rencontre d'autres personnes, et discute avec elles pour faire avancer l'histoire. Une fois le passage « scénaristique » passé, vous aurez alors à livrer bataille. Celle-ci se déroule comme un Tactical-RPG basique. Vous déplacez vos personnages sur la carte où se situe le conflit, et une fois votre déplacement effectué, vous choisissez d'attaquer ou non. Une fois que vos personnages ont agi, vos dragons font de même, selon les directives que vous leur donnez. Il y en a trois : « Allez ! », « Viens ! », « Attends ! ». Mais vous ne les dirigez pas directement : s'ils ont envie d'aller combattre le boss à l'autre bout de l'écran, ils le font.

Un élevage de dragons

Au début du jeu, vos dragons sont tout jeunes, au bas de la chaîne d'évolution de votre race. Vous allez les gaver de friandises (armes, potions, vêtements, champignons divers), et suivant la nourriture que vous leur donnerez, ils seront différents. Telle nourriture en fera des dragons de feu, telle autre les transformera en serpents de glace... Les possibilités sont très grandes. C'est d'ailleurs l'aspect le plus intéressant et amusant du jeu. Car il faut le dire, ce jeu est assez répétitif. C'est un avantage pour le joueur qui ne comprend pas le japonais, car il lui est virtuellement impossible de rester coincé dans ce jeu. Le jeu n'est donc pas vraiment difficile. Que cela ne vous empêche cependant pas d'acheter Bahamut Lagoon, car il vous fera découvrir un univers fantastique, des graphismes aux dégradés de couleurs fabuleux, et une ambiance sonore irréprochable.

EDITEUR : SQUARE SOFT

NOMBRE DE JOUEURS : 1

NOMBRE DE NIVEAUX : NON SIGNIFICATIF

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : AUCUN

SPECIAL : ÉDUCATION DE DRAGONS

CONTINUE : SAUVEGARDES

DIFFICULTÉ : FACILE

EXISTE SUR : RIEN D'AUTRE

92%

TIPS • TIPS

Lorsque l'un de vos dragons devient un « Black Dragon » ou un « Unio », donnez-lui un antidote ; il gardera sa puissance précédente, mais reprendra son aspect antécédent, et ne verra plus ses coups se produire au hasard.

TIPS • TIPS



Un sort de glace est toujours très utile pour pouvoir traverser les étendues d'eau qui perdent de précieux tours de jeu lorsqu'ils doivent être contournés. N'oubliez jamais que la puissance magique d'un groupe dépend du dragon qui le suit.



Vos batailles vous mèneront n'importe où, que ce soit sur les plus gros Lagoons de la planète ou dans leurs tréfonds les plus sombres. Ici, les sorts de soins pourront être utilisés contre les ennemis, tous de nature zombie.

Comme dans tout jeu de Square qui se respecte, les combats font l'objet d'un design très soigné. Les diverses attaques magiques donnent toujours des effets graphiques sympathiques.



Moi, mes dragons, je les élève au Pal. Comme moi, vous obtiendrez des dragons de plus en plus beaux, de plus en plus puissants, et de plus en plus gros.



BAHAMUT LAGOON

APPRENONS LE JAPONAIS...



ニョ	チチデビル	LV17	HP1191	---
ヨ	ワーロック	LV17	HP1023	MP122
レンゼ	ランサー	LV17	HP 924	SP 39
クック	ナイト	LV17	HP1170	SP 22

1	ゴアジュラー	2	ゴロリアス	3	HP 5759	4	MP 85
5	★ 1006	★ 1007	★ 248	★ 239	★ 100		
10	STR 152	11	DEF 78	12	DEX 29	13	MID 142
15	かしこさ		86	16	したしき	90	17



Voici ce que signifient les diverses indications spécifiques aux dragons :

- Le nom du Dragon
- Sa race actuelle
- Ses points de vie
- Ses points de magie
- Sa force de feu (max. 100)
- Sa force de glace (max. 100)
- 7- Sa force de foudre (max. 100)
- 8- Sa force curative (max. 100)
- 9- Sa force d'empoisonnement (max. 100)
- 10- Sa force d'attaque (max. 250)
- 11- Sa force de défense (max. 250)
- 12- Sa rapidité (max. 250)
- 13- Aptitude à la magie (max 250)
- 14- Valeur ? (max. 100)
- 15- Comportement valeur 1 (courage)
- 16- Comportement valeur 2 (abnégation)
- 17- Transformation annexe bâtarde (max. 100)

BAHAMUT LAGOON

Il semblerait que vous ne soyez pas le seul sur la piste des dragons-dieux de votre monde...



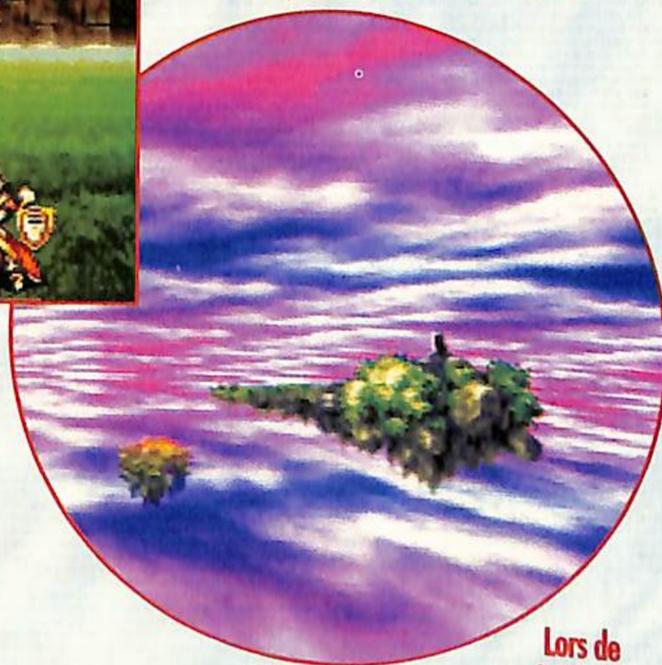
Les scènes de combats prennent une tournure pathétique lorsque vos dragons entrent en lice. On a parfois pitié pour les ennemis qui se font mettre la pâtée d'une manière lamentable.

Dans le jeu, vous aurez à retrouver les dragons-dieux qui régissent l'ensemble des Lagoons de votre monde. Vous obtiendrez le pouvoir d'invoquer chacun de ceux que vous aurez réveillés.



Comme dans Final Fantasy, les menus vous permettent de choisir entre l'attaque, la magie, les items ou tout simplement de vous protéger.

N'oubliez pas de fouiller partout dans les villages, car les objets cachés sont très très nombreux. Tiroirs, caisses et tonneaux regorgent d'items utiles et précieux.



Lors de vos déplacements, vous aurez droit à ces superbes phases de voyage qui vous transporteront de Lagoons en Lagoons dans un ciel coloré aux nuances de couleurs à mourir de bonheur.



Le bonheur, c'est ça : une flopée de dragons sages, obéissants, qui attendent votre bon vouloir pour se transformer en super-puissantes créatures.

SUPER FAMICOM

GRAPHISMES

18

GRAPHISMES

ANIMATION

15

ANIMATION

MANIABILITÉ

18

MANIABILITÉ

SON/BRUITAGE

18

SON/BRUITAGE



J'AIME

- Une réalisation fabuleuse
- Les non-Japonais en profiteront assez bien
- L'interface de création de dragons est excellente



J'AIME PAS

- Tout de même répétitif
- Certaines races de dragons sont très tordues à trouver

NOTRE AVIS

Bahamut Lagoon est encore une petite merveille, même s'il lasse au bout d'un moment par sa grande répétitivité. Il sera excellent pour les joueurs qui ne comprennent pas le japonais, car sa linéarité leur permettra de s'amuser sur le style de jeux qu'ils préfèrent sans jamais buter un seul instant. Le pire de tout vient cependant de l'élevage de dragons. J'ai désormais envie d'adopter un petit Pontilack ou White Molten.

Greg





PLAYSTATION

GENRE : COURSE AUTO

S'il est un pays qui cultive l'art de la course automobile (et des sports mécaniques en général) avec autant de passion et de ferveur, c'est bien le Japon. À partir de cette constatation, il est tout à fait normal de voir s'y dérouler des compétitions en tout genre, du classique championnat de F3000, en passant par les Grands Prix de F1 ou encore de GT (Grand Tourisme). C'est d'ailleurs ce dernier type de course qui nous intéresse au premier chef, puisqu'il fait l'objet de ce nouveau jeu signé Kaneko sur PlayStation. Incarnant les célébrités locales sur des voitures de tourisme surpuissantes (Ferrari et autre Porsche 911 sont de la partie), vous disputerez le championnat dans son intégralité ou bien choisirez de vous battre contre un seul adversaire, et ce sur plusieurs tours. Comme dans la réalité, le facteur technique et météorologique entre en compte de manière cruciale. Il sera quasiment obligatoire de changer de gommes, de bien étalonner sa boîte de vitesse ou encore de régler convenablement l'aileron arrière, afin d'avoir la voiture optimale durant la course. D'autant que s'il pleut... Voilà pour le topo. Ludiquement parlant, on n'a vraiment pas quelque chose de fabuleux. La vue est constamment de côté (bonjour la maniabilité !) et les décors sont très moches. Comme si cela ne suffisait pas à plonger le joueur dans l'horreur, les animations sont limitées (même si elles demeurent fluides) et l'intérêt est proche de zéro, malgré l'ambiance très "course". À éviter, en fait...



TRAZOM

GRAPHISMES ANIMATION MANIABILITÉ SON/BRUITAGE

12

12

10

14

EDITEUR : KANEKO

DIFFICULTÉ : MOYENNE

NOMBRE DE JOUEURS : 1

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 2

CONTINUES : SAUVEGARDES

SPECIAL : ACCEPTE LE NEGICON

EXISTE SUR : RIEN D'AUTRE

(HEUREUSEMENT !)

62%

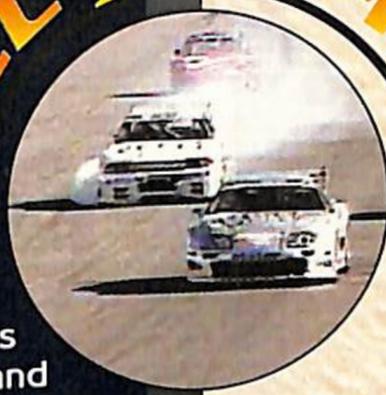


Les dérapages sur les bas-côtés de la piste sont monnaie courante, avec ce type de vue...



Dans les stands, choisissez le type de pneus que vous voulez avant de procéder au changement. Là encore, on dirait de la 16 bits.

ALL JAPAN



GRAND TOURING CAR

Des voitures aussi différentes que chères et belles !



Voici la seule vue intérieure de tout le jeu : vous la déclenchez quelques secondes seulement en ligne droite. C'est purement inutile et très moche !



Lors des dépassements, vous voyez un zoom s'effectuer sur vous. Ça pixellise, vous croyez ?



Sélectionnez votre bolide avant de partir à la conquête du championnat.



Différents circuits sont au programme, comme vous pouvez le constater sur cette photo.



SUPER FAMICOM

GENRE : ROLE-PLAYING GAME

Connu des possesseurs de Nec comme l'un des meilleurs jeux de rôles disponibles, Emerald Dragon est ce que l'on appelle un best-seller. Un best-seller sur Nec, bien sûr. Pour ne pas changer, le jeu se retrouve sur Super Famicom. Alors, par rapport à la Nec, que penser ? Rien pour l'instant, contentons-nous de jouer. Nous voici donc catapultés dans un monde où les dragons sont bannis. Ils vivent sur leur île, complètement reclus, n'ayant aucun contact avec les humains. D'ailleurs, hors de cette île, une malédiction les empêche de vivre comme ils l'entendent. Un jour, un navire s'échoue aux abords de cette île, et une seule petite fille survit à ce désastre, Tamlin. Vous êtes le jeune dragon Atolshan, et pour l'histoire vous allez forcément grandir ensemble et tomber amoureux. Mais vers ses 16 ans, la jeune Tamlin va devoir repartir dans le monde des humains. Alors, comme vous êtes vachement triste, vous allez vous couper une corne et la lui offrir. Cette corne, au moment où elle s'en servira, vous transmettra aussitôt un appel au secours. Donc, à utiliser en dernier recours. Et ce dernier recours arrive lorsque Tamlin se fait bêtement emprisonner par l'armée des démons, qui a décidé d'envahir le monde.

Dragons Vs démons

Rien que cela. Vous allez donc partir en quête de vérité et de justice, accompagné de Tamlin fraîchement libérée ainsi que de divers compagnons de fortune, avides eux aussi d'aventures et de sensations fortes. Le système des combats est particulièrement original puisqu'il met en place un système de gestion des déplacements. Votre personnage dispose d'un capital "actions" qu'il utilise. Mais s'il se déplace trop loin, il n'aura plus assez d'"actions" pour attaquer les ennemis et se retrouvera à passer son tour au beau milieu d'une tonne de monstres. C'est gênant pour vivre. Enfin bref, un jeu assez facile, tout en japonais, mais tellement jouissif qu'il serait vraiment bête de s'en priver. Allez hop, encore un achat indispensable. Foi de Greg !

ÉDITEUR : MEDIA WORKS

DIFFICULTÉ : MOYENNE

NOMBRE DE JOUEURS : 1

NIVEAUX DE DIFFICULTÉS : AUCUN

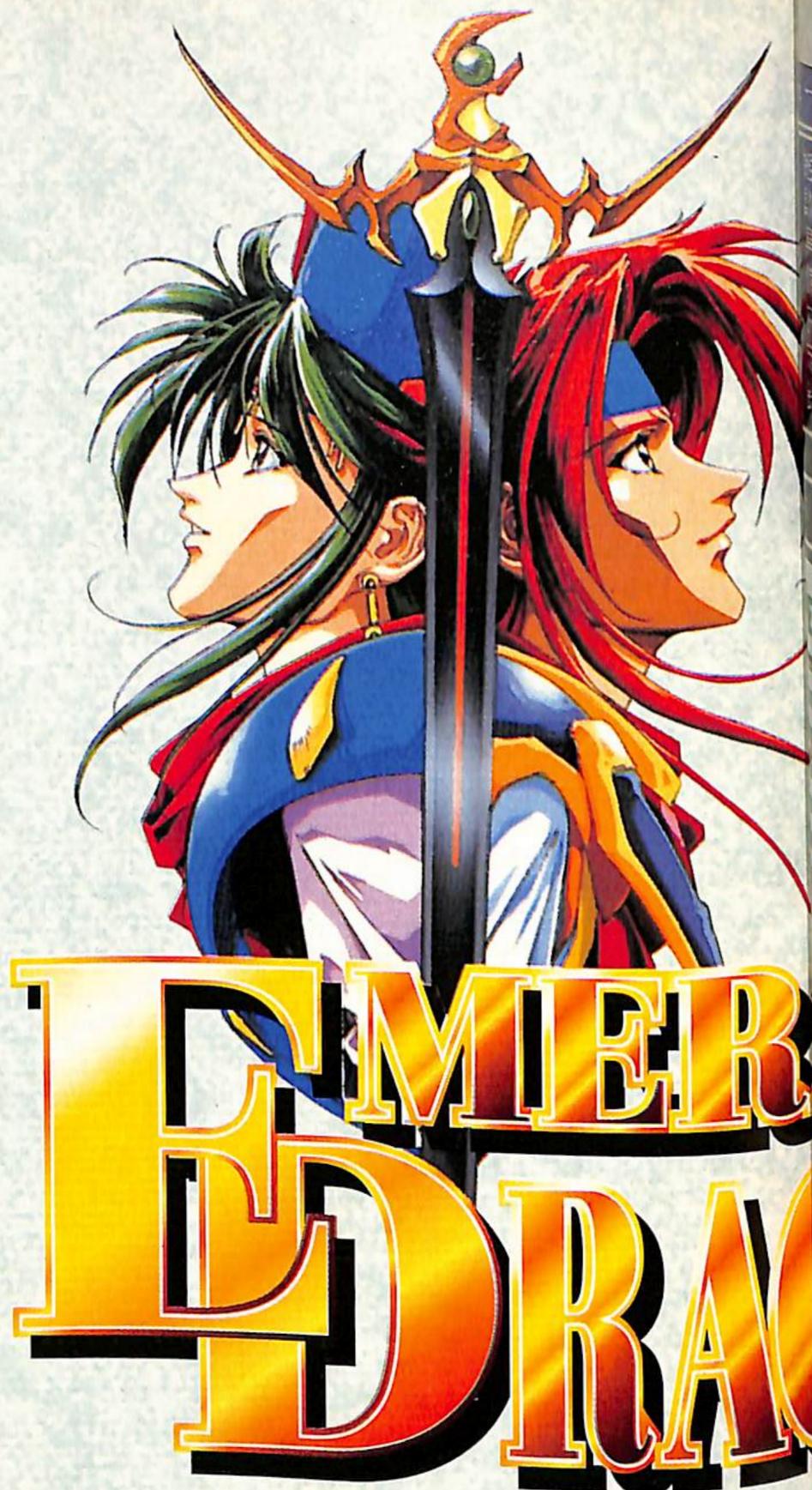
CONTINUES : 3 SAUVEGARDES

EN BACK-UP

SPECIAL : LIFE VOICE SYSTEM

EXISTE SUR : PC-9801, NEC PC ENGINE

92%



Dans cet écran, une traîtrise a lieu. Le cliché le plus basique du RPG nous indique que le magicien est la créature la moins résistante. Malheureusement, c'est ici le contraire.

71	HP	200	MP	300
72	HP	150	MP	200
73	HP	100	MP	150
74	HP	50	MP	100
75	HP	20	MP	50
76	HP	10	MP	25
77	HP	5	MP	12
78	HP	2	MP	6





「PETIT COURS DE JAPONAIS」

« Petit cours de japonais, de haut en bas. En première ligne, l'état des personnages. En seconde ligne, les personnages vous diront où vous allez (vous ne bloquez jamais !). En troisième ligne, les items. En quatrième, s'équiper. En cinquième, impossible de traduire. En sixième, en sixième se trouvent les options, et en dernier, la sauvegarde. Dans les options, nous avons : vitesse de texte, vitesse de déplacement, rangement des persos, stratégie d'attaque, fond d'écran et son mono-stéréo.

AD ON



Impossible de rester bloqué dans ce jeu grâce à l'option de concertation. Une fois cette option sélectionnée, vos personnages vont discuter, se lancer quelques vanes, et finalement vous dire ce qu'il faut faire. Un jeu que l'on est obligé de finir, quoi... C'est toujours sympathique pour les débutants.



Comme c'est triste ! La petite Tamlin est seule rescapée d'un naufrage. Vous allez donc décider d'un commun accord qu'elle deviendra la première humaine à résider dans le monde des dragons.



Ce vieil homme est le chef de la résistance, mais aussi un sacré ivrogne. Allez au magasin d'items, et achetez-y du vin (cela coûte 50). Portez-lui en, il sera ravi et vous donnera une lettre.



Lorsque l'on réveille le dragon de fer, voilà ce que ça donne. Impossible de ne pas comprendre qu'il vous emm... ennue, au point de ne répondre que par énigmes. Ne réveillez pas un dragon si vous en souhaitez des informations.



SUPER FAMICOM

GRAPHISMES **14** GRAPHISMES

ANIMATION **14** ANIMATION

MANIABILITÉ **18** MANIABILITÉ

SON/BRUITAGE **15** SON/BRUITAGE



J'AIME

- Un scénario magnifique
- Une ambiance du tonnerre
- Une originalité de combat appréciable

J'AIME PAS

- Ce n'est tout de même pas la Nec
- Des graphismes peut-être un peu sommaires

NOTRE AVIS

Nous sommes dans l'univers carrément triplant des bons vieux RPG sur Personal Computers japonais, et j'avoue que cela contribue grandement à une prise totale de pied. Certes, c'est une fois de plus du japonais, mais les personnages charismatiques et expressifs font que finalement on n'a pas de mal à comprendre, et on ne se retrouve pas souvent coincé.

GREG

TEST • TEST



TEST • TEST

SUPER FAMICOM

GENRE : BASTON ROBOT

Square est un éditeur à la mode ces derniers temps. N'oublions pas que l'éditeur nippon se fait les dents depuis bien longtemps sur Super Nintendo, et Front Mission était un bon exemple de la qualité de ses produits. On y contrôlait des armées robotisées dans un jeu de stratégie bien sympathique.

Gun Hazard est la suite directe de Front Mission, et en reprend les éléments pour les insérer dans un jeu d'action. Fini le RPG. Dites-vous bien que cette séquelle est principalement basée sur l'action en vue de profil. Certes, vous choisissez votre chemin et avez accès à de nombreux tableaux d'informations. Le jeu se déroule par bonds successifs de votre héros sur une série de cartes. À chaque point important, vous choisissez entre plusieurs alternatives : aller ailleurs, rester et combattre. Les menus proposent de consulter l'état de votre personnage, de votre robot, de sauvegarder et j'en passe.

Où est le côté RPG ?

Ensuite vient le moment du combat. Tout se déroule en vue de profil avec des dialogues incessants qui s'affichent en japonais en bas de l'écran. La plupart du temps, vous guidez votre robot et tirez sur les ennemis, mais vous pouvez aussi faire s'extirper le pilote de son robot. Vous contrôlez alors un tout petit personnage qui doit faire attention de ne pas se faire écrabouiller par les ennemis gargantuesques. C'est à ce moment-là qu'intervient la notion de RPG car votre héros peut rencontrer quelques PNJ (des personnages non joueurs, je veux dire) et discuter avec eux. Les non-japonisants auront du mal à capter les messages pendant le jeu mais s'en tireront, car comme d'habitude ils ne sont pas vraiment utiles pendant les phases d'action.

Gun Hazard est un beau produit qui a le mérite de décliner en version "jeu d'action" un univers qui risque bien de devenir une saga. Mais l'aspect simulation de Front Mission manque à l'appel, et l'action de Gun Hazard paraît un peu répétitive.

EDITEUR : **SQUARE SOFT**

NOMBRE DE JOUEURS : **1**

NOMBRE DE NIVEAUX : **10**

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : **1**

CONTINUE : **SAUVEGARDE**

DIFFICULTÉ : **MOYENNE**

EXISTE SUR : **RIEN D'AUTRE !**

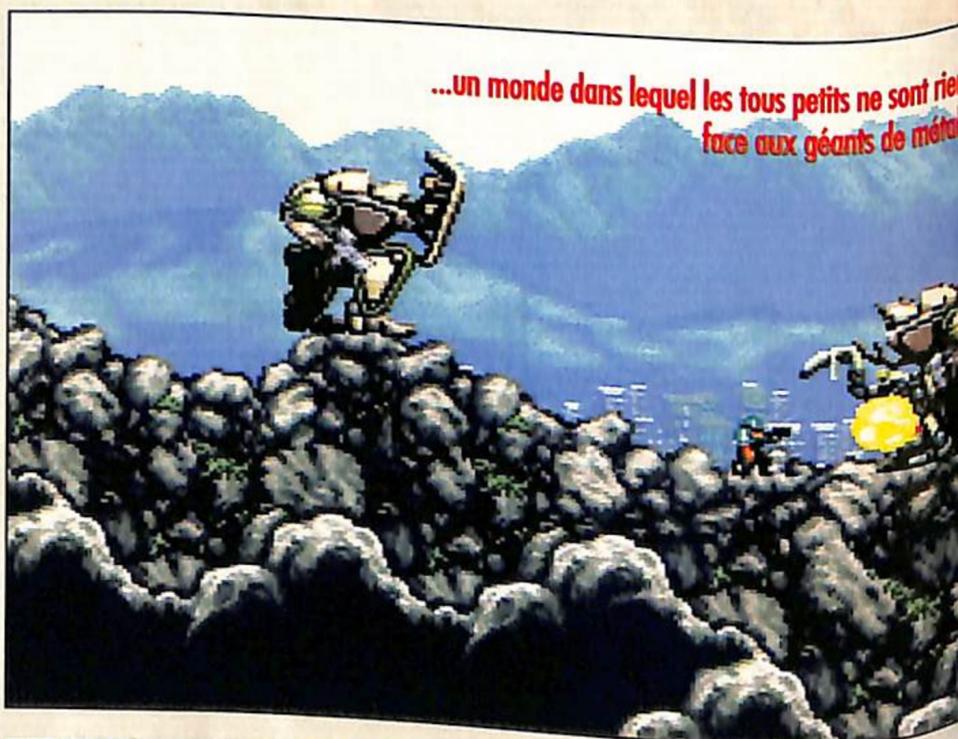
85%

La possibilité de sortir du robot ajoute une dimension au jeu d'action : votre petit perso peut se balader dans des lieux inaccessibles par les géants de métal.



Éjecte-toi, petit être, et tu découvriras un autre monde...

FRONT MISSION GUN HAZARD



...un monde dans lequel les tous petits ne sont rien face aux géants de métal.



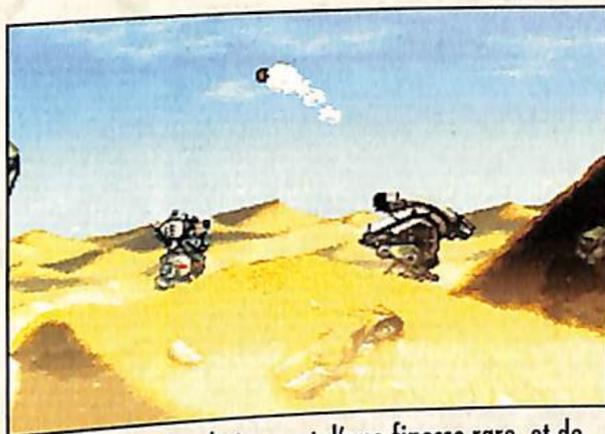
Tu pourras même rencontrer des gens sympas et discuter avec eux, en japonais...



C'est en japonais ! Eh oui, même s'il ne s'agit plus vraiment de RPG, le japonais intervient très souvent, notamment lors des dialogues et dans les menus. Les dialogues ne sont pas primordiaux pour la progression, mais vous ne comprendrez rien au scénario. Les menus permettent d'acheter, d'analyser la fiche de votre personnage, etc.



scanner bien pratique pour savoir ce qui nous attend.

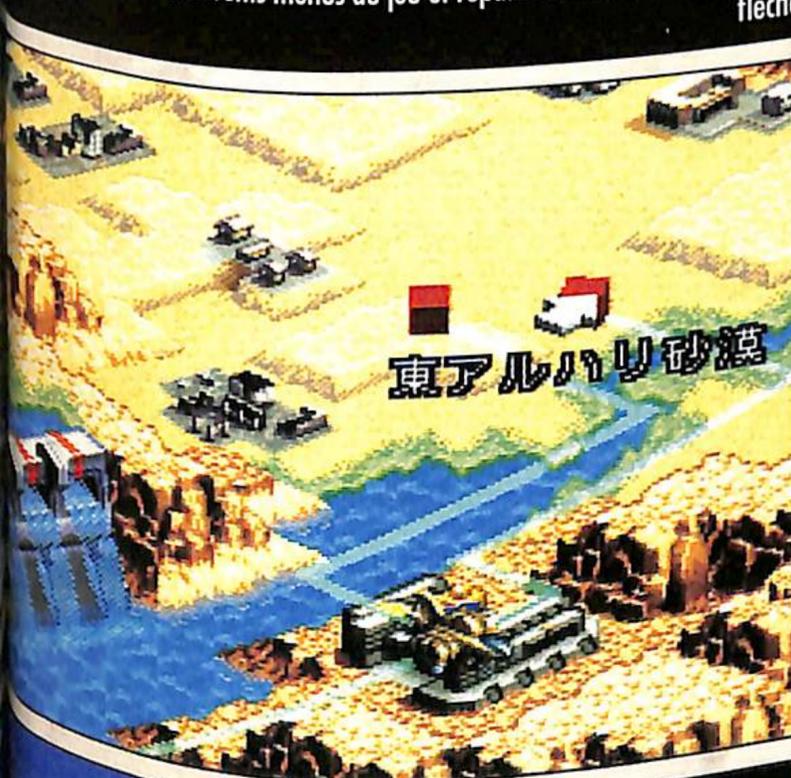


Les graphismes du jeu sont d'une finesse rare, et de nombreux effets spéciaux sont utilisés. Les amateurs de l'univers Front Mission seront ravis de voir s'animer leurs héros.



PRINCIPE DU JEU

progresser sur ce style de carte. À chaque arrêt de votre véhicule, vous pouvez sauvegarder, visualiser les différents menus du jeu et repartir vers un nouveau point visé par les flèches blanches.



Arrivé sur le point choisi, vous passez à la phase "action". Les deux vues du même lieu vous permettent de découvrir la vue générale et la vue de profil du même endroit lorsque vous êtes entré en phase "action".



Vous ne trouvez pas que Square a un peu bouffé la Bretagne sur cette carte de France ? Après avoir terminé une campagne, vous vous retrouvez sur une carte plus générale, celle du monde, avec l'Europe et la France...



SUPER FAMICOM

GRAPHISMES



GRAPHISMES

ANIMATION



ANIMATION

MANIABILITÉ



MANIABILITÉ

SON/BRUITAGE



SON/BRUITAGE



J'AIME

- Superbes graphismes.
- Durée de vie importante.
- Front Mission : Une saga qui démarre.



J'AIME PAS

- Fini la simulation, dommage !
- Beaucoup trop d'actions répétitives, pas de RPG.
- Impossible de comprendre l'histoire en japonais.

NOTRE AVIS

La suite de Front Mission décevra les amateurs de jeux de stratégie. Mais Square ne faisant pas les choses à moitié, on découvre une histoire au scénario béton, support d'un jeu d'action avant tout que vous ne serez pas prêt de terminer tant il est long. En revanche, tous les dialogues sont en japonais : ça perd de son intérêt quand on ne comprend pas la langue...

Olivier

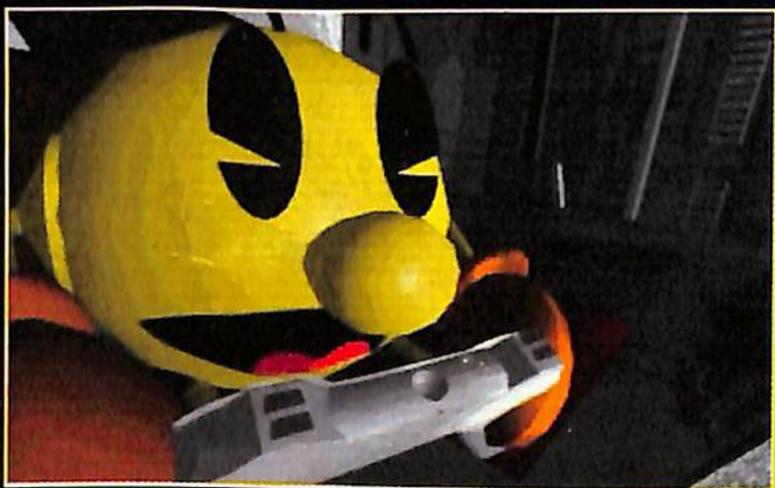




PLAYSTATION

GENRE : VIEUX NOSTALGIQUES

Ouh là, alors là je me suis ennuyé grave de grave. Notez que je suis un sale vieux, les jeux vidéo j'en bouffais déjà tout petit, alors a priori cette collection pour nostalgiques de Namco m'est toute destinée. Bah non. Enfin, j'veux dire oui elle m'est destinée, mais alors qu'est-ce que j'ai pas envie d'y jouer. Six jeux sont réunis sur cette compilation, avec un souci de variété et d'équilibre certain puisqu'on trouve de l'arcade, de la plateforme, de l'adresse et du pseudo action RPG. Mais c'est du tout vieux, et ça a bien mal vieilli. Les musiques de Xevious sont horribles et stressantes, et le jeu est ennuyeux à souhait. Grobda est ridicule. Dragon Buster risible. Cutie Q, ah ah laissez-moi rire. Mappy est laid mais passablement jouable, en se forçant un peu. Seul Gapius, sorte de Galaga un peu plus évolué et pas forcément plus drôle, semble passer avec succès l'épreuve de la super vieillesse. Bref, à moins d'être René-la-nostalgie ou Raymond-le-collectionneur-bourré-de-thunes, passez votre chemin. Seb



GRAPHISMES ANIMATION MANIABILITÉ SON/BRUITAGE



ÉDITEUR : **NAMCO**

DIFFICULTÉ : **FACILE**

NOMBRE DE JOUEURS : **1 OU 2**

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : **1**

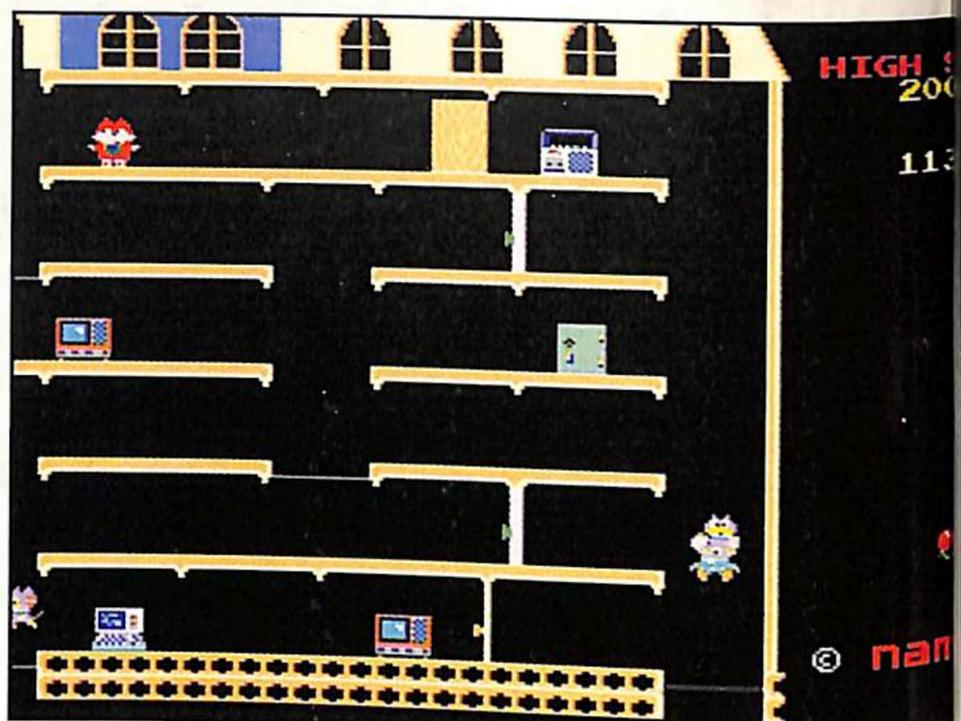
CONTINUES : **NON**

EXISTE SUR : **RIEN D'AUTRE**

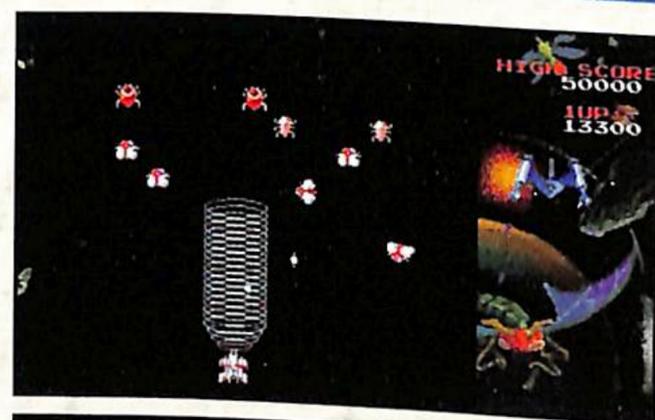
SPECIAL : **MON DIEU QUE CELA**

A MAL VIELLI

42%

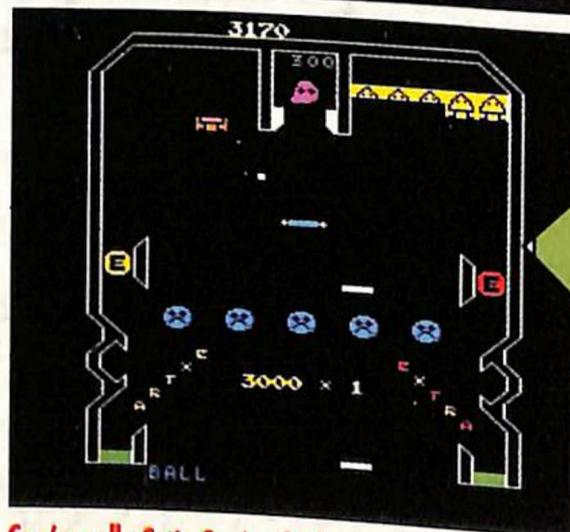


NAMCO COLLECTION

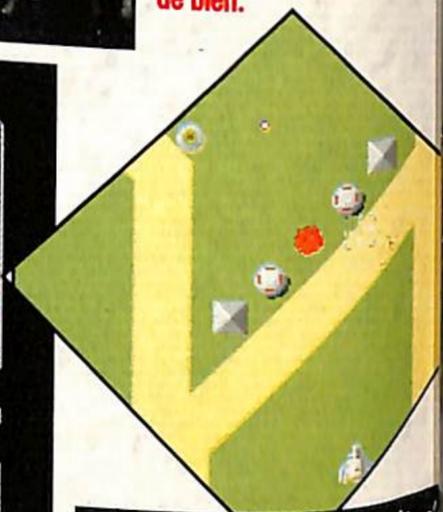


VOL. 2

Tiens, Gapius. Le seul jeu du lot. Pas de quoi se rouler en terre tout de même. Mais bon, partie de temps en temps ne fait pas de mal, voire même un peu de bien.



Ça s'appelle Cutie Q, c'est laid, c'est un flipper raté, et c'est pitoyable.



Alors c'est Xevious, bon. Ouh là, c'est la galère.



Ouh là, comment il s'appelle celui-là... ah oui, Grobda. Super nul, rien que le nom m'amuse.



PLAYSTATION

GENRE : STRATÉGIE

Lors de mon escapade estivale au Japon, que ne fus-je béni des dieux le jour où je découvris Super Robot Taisen, jeu de stratégie sur Super Famicom mettant en scène les grands robots japonais : Gundam, Getta Robot, Daimos, Combattler V, et Goldorak ! Je ne pus donc que jouer, et m'apercevoir du génie des concepteurs de ce jeu. Un jeu fabuleux, long, passionnant, mettant en scène des personnages au charisme déjà acquis, un scénario plein à craquer de références. Vous imaginez donc l'état de mon système cardiaque le jour où Banpresto annonça sa conversion sur PlayStation.

Déception ! Quelle horreur ! Ils n'ont rien changé ! Banpresto développe sur la console la plus puissante du marché pour pondre un jeu techniquement égal à la Sfc. Quid des séquences animées promises ? Et les vidéos des génériques ? Et les dits-génériques chantés ? Ha, rien du tout, les rats ! Nous avons toujours des graphismes fixes, c'est scandaleux. Les génériques sont de bêtes remix au synthé. Quant aux digits vocales, seuls quelques personnages parlent, ce qui fait tache. De plus, les voix ne collent plus, les séries datant de 12 à 20 ans, ce qui nous donne des voix de gamins (les doubleurs veulent faire trop «jeunes», comme la voix de Koji/Alcor) ou des voix qui déraillent (les doubleurs sont trop vieux pour ces cris, comme Ryo de Getta Robot). Un jeu fabuleux, long et fantastiquement intéressant, mais qui est hélas d'une laideur sans nom. Je vous conseille plutôt de le commander sur Super Famicom chez vos importateurs préférés.



GREG

GRAPHISMES ANIMATION MANIABILITÉ SON/BRUITAGE

07

05

16

08

EDITEUR : BANPRESTO

NOMBRE DE JOUEURS : 1

NOMBRE DE NIVEAUX : 47

GENRE : TACTICAL-RPG

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 2

CONTINUE : MEMORY CARD (3 BLOCS)

DIFFICULTÉ : DIFFICILE

EXISTE SUR : SUPER FAMICOM

Pour les fans
85%

Pour les autres
75%



Lorsque le pilote du Getta 2 atteint un niveau de «courage» de 130, il esquivé aléatoirement des attaques en usant de son «Getta Vision». Les pilotes d'Aura Machines (Dunbine) ainsi que Seabuck (Gundam F-91) possèdent les mêmes atouts, usant de la technique du «BunShin»



SUPER ROBOT TAISEN S



Le monstre marin que vous voyez ici attaquer le Venuziak se nomme le Dragonosaurus. Il fut combattu et détruit par Goldorak, Great Mazinger et Getta Robot G lors d'un film de 1976.

Voici la phase de création de votre personnage. La console va vous demander toutes sortes de renseignements. Selon votre date de naissance et votre groupe sanguin, vos techniques de combats seront différentes.

主人公設定					
名前	性別	種	性格	誕生日・血液型	タイプ
名前	CHOJIN-GREG				
愛称	GREG		性別	男	
性格	ちょっとへんな性格				
誕生日	3月 4日		血液型	AB型	
タイプ	スーパーロボット系				

Comme sur la version SuperFamicom, la version karaoké est là. Espérons que le chapitre 5 du jeu exploitera mieux les capacités de la machine.



ゆけ ゆけ チューワフリード
とべ とべ グレインダイザ



SATURN

GENRE : PLATE-FORME 3D

Après un In The Hunt plutôt insipide, Xing, la petite société japonaise qui monte, s'attaque au genre le plus à la mode : la plate-forme 3D. Floating Runner se présente comme un Jumping Flash dans lequel le temps compte et non pas la vie. Vous choisissez une fille ou un garçon, et vous voilà prêt à gambader dans des univers 3D très campagnards. N'allez pas croire que Floating soit un jeu bucolique et écolo : on y tue les grenouilles et on est sans pitié avec les poissons. Votre personnage peut en effet tirer sur tout ce qui bouge, et parfois ça grouille vraiment autour de lui. À chaque fois, le but est de trouver la sortie du stage sans trop perdre de temps, chose peu aisée vu la quantité astronomique de pièges ridiculeusement bas et fourbes : vous passez ainsi des heures à vous ramasser dans les précipices que surplombent les plates-formes que vous tentez d'atteindre. Vous perdez de précieuses secondes, et risquez ainsi de ne pas terminer le stage dans les temps.

Course contre la montre...

Après quelques exemples 32 bits plutôt sympas, Jumping Flash ou Bug, on est en droit d'attendre de la qualité : plus de clignotements de polygones, des textures réalistes, un intérêt et une profondeur de jeu. On a le droit d'y croire, c'est sûr ! Pour l'instant, il semblerait que les développeurs travaillent avec des mouffles ! Ceci dit, ne leur jetons pas la pierre, les 32 bits en sont finalement encore à leurs balbutiements, et programmer un jeu se déroulant en 3D sous-entend une liberté totale de déplacement de la part du joueur, des tests de collision selon trois dimensions, un truc mathématiquement difficile à avaler. Floating Runner subit ce paradoxe : il est avant-gardiste dans le domaine du ludique, mais fait régresser la PlayStation à cause des innombrables bugs. Et ce n'est pas tout, la prise en main est compliquée, on a souvent du mal à juger de la profondeur. Je conseille ce jeu aux amateurs de sensations fortes et de nouveautés techniques. Pour le commun des mortels, attendez que les développeurs soient au point en matière de plates-formes 3D, ça viendra de toutes façons !

ÉDITEUR : XING

DIFFICULTÉ : MOYENNE

NOMBRE DE JOUEURS : 1

NIVEAUX DE DIFFICULTÉS : 4

CONTINUES : SAUVEGARDE

NOMBRE DE NIVEAUX : 10

EXISTE SUR : RIEN D'AUTRE

80%



WOAT RUNNER



Souvent, vous découvrirez une superbe vue, vous aurez l'impression de surplomber le monde entier. Puis vous avancerez un peu, et vous tombez de très haut. Il faudra tout recommencer !



Afin de varier les graphismes, les principaux éléments ont été choisis : le feu, l'eau, la terre. Cela donne de superbes effets graphiques.



Les petits chats blancs, il faut leur tirer dessus ! Ils sont idiots et vous tournent autour, vite ! Les graphistes japonais sont en plein trip "retour à l'âge tendre", ces derniers temps. Ça va plaire à TSR, l'ami des enfants...

PARADOXES!



Floating Runner est un intéressant exemple de ce qu'on fait de meilleur et de pire sur PlayStation, c'est une expérience technique dont les acheteurs, êtes les cobayes. Par exemple, de superbes décors polycycliques avec une grande profondeur de champ et des textures.



Si vous avez le malheur de passer un peu plus loin, voici le résultat : arrivé malheureusement un peu tard pour le spécial bug de Floating Runner, ce jeu bat tous les records en matière de bugs d'affichage.

SATURN

GRAPHISMES

13

GRAPHISMES

ANIMATION

13

ANIMATION

MANIABILITÉ

14

MANIABILITÉ

SON/BRUITAGE

17

SON/BRUITAGE



J'AIME

- De la bonne plate-forme 3D.
- Un grand degré de liberté.
- Des univers mignons et colorés.



J'AIME PAS

- Pas assez de textures.
- Trop de bugs d'affichage de polygones.
- Des passages trop difficiles.

NOTRE AVIS

Qu'on se le dise, la brèche est ouverte: les jeux plates-formes 3D vont déferler sur le marché des nouvelles consoles. Paradoxalement, on semble régresser sur le plan de la technique car Floating Runner est bourré d'imperfections, de bugs d'affichage alors que ses décors polycycliques sont parfois exempts de toute texture. Les plus impatientes pourront se procurer Floating Runner qui est long à terminer et sympa à jouer, mais il ne faut pas s'attendre à un exploit technique : c'est fluide, sans texture et plein de bugs.



OLIVIER

TEST • TEST



TEST • TEST

SATURN

GENRE : FOOTBALL

Depuis qu'un championnat de football a été lancé au Japon, vous savez la fameuse "J-League", les jeux vidéo venus du pays du Soleil levant n'arrêtent pas de nous sortir des titres ayant trait à ce sport. Cela dit, sur Saturn, depuis International Victory Goal, nous n'avons pas vu grand chose de neuf dans le domaine. Hattrick Hero S (le titre s'explique par le fait que plusieurs "Hattrick Hero" étaient précédemment sortis sur Super Famicom, "S" étant mis pour Saturn) est, comme son nom l'indique, ou plutôt le suggère (coup du chapeau [trois buts consécutifs] en anglais) un jeu de football ! Eh oui. Au programme, cette fois, vous n'aurez que des équipes internationales (42 au total) avec la possibilité de jouer à quatre simultanément, comme ça entre amis. Vous aurez alors le choix entre différentes compétitions, du match exhibition classique au mode "Arcade" en passant par la "World League" dans laquelle vous défiez toutes les grandes nations du ballon rond.

Des coups spéciaux... très spéciaux!

Jusque-là, rien que du classique dans le déroulement des choses. Le football se joue toujours avec les pieds et la tête, et les règles sont globalement respectées. Quoique, pour le coup de karaté... Non, ce qu'il y a d'inhabituel - voire d'original selon certains - c'est le fait d'avoir des coups spéciaux durant les matches. Je m'explique : à un moment donné, durant les temps morts, on vous demandera de sélectionner l'un des six super-coups proposés dans un menu. Du "super-tackle" au "super-shoot", en passant par le "super-slide", vous saurez enfin ce que "super footballeur" signifie réellement. Et sans artifice en plus... Vous aurez alors droit à des animations en gros plan, qui vous feront comprendre que ce que vous venez de réaliser est tout bonnement hallucinant. Hattrick Hero S est certes un foot sans grande prétention, mais qui bénéficie cependant d'une assez bonne finition globale. À essayer avant de l'adopter...

ÉDITEUR : **TAITO**

DIFFICULTÉ : **MOYENNE**

NOMBRE DE JOUEURS : **1 À 4**

NIVEAUX DE DIFFICULTÉS : **2**

CONTINUES : **SAUVEGARDES**

SPECIAL : **ZOOM DURANT MATCH**

EXISTE SUR : **RIEN D'AUTRE**

82%



Le choix de votre joueur favori, l'As des As, vous est proposé au début de chaque compétition. Il y en a 8 en tout.

HATTRICK



Sans aucune pitié pour le gardien, vous pouvez tirer de près pour avoir une chance de marquer. Admirez le zoom en passant.



1PLAYER 2PLAYER



1PLAYER

DES VUES INTERCHANGEABLES!

Durant les matches, à l'aide des boutons "x, y et z" et "L" et "R", vous pourrez respectivement changer de vue (3 en tout) et zoomer à n'importe quel moment de l'action.

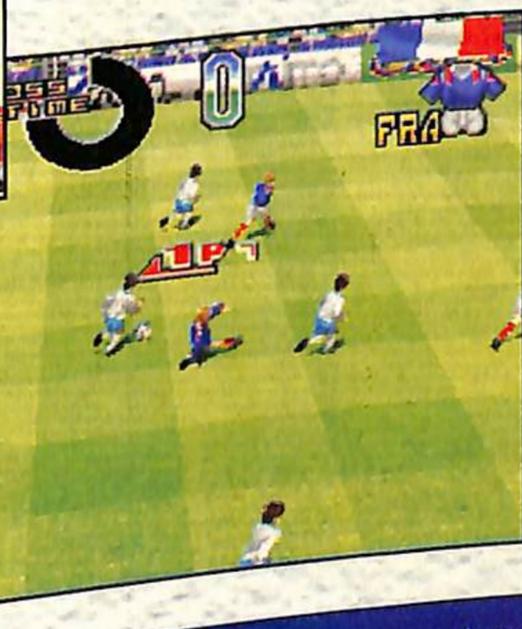


L'animation utilisée pour le tireur de penalty est, on peut le dire, assez bizarre...

Les touches comme les corners s'effectuent grâce à une ligne de puissance et de direction que vous dosez comme il vous convient.



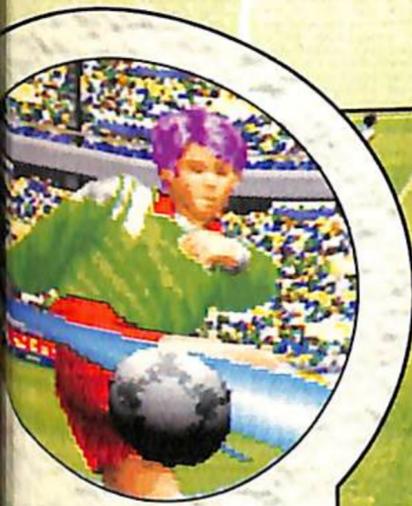
L'arbitre ne rigole pas trop : les cartons jaunes fusent de toutes parts.



Il y a souvent du grabuge au milieu du terrain. Si vous voyez certains coups de karaté voler, c'est tout à fait normal, c'est du foot à "la japonaise".



HEROES



ant les arrêts de jeu, on vous proposera différents "plus" pour le moins appréciables. Rien à voir avec les vrais coups du football.

LE « SUPER SHOOT »



Une animation se déclenche lorsque vous êtes en passe de réaliser un giga-coup.

Le résultat est plutôt impressionnant : le gardien ne peut strictement rien faire sur une action pareille !



SATURN

GRAPHISMES

14

GRAPHISMES

ANIMATION

16

ANIMATION

MANIABILITÉ

15

MANIABILITÉ

SON/BRUITAGE

14

SON/BRUITAGE



J'AIME

- La possibilité de zoomer.
- Les nombreuses équipes.
- Certains coups spéciaux.
- Un jeu à quatre joueurs.



J'AIME PAS

- Un "fun" pas toujours évident.
- Plus arcade que simulation.
- Une seule vue latérale.

NOTRE AVIS

Graphiquement, si l'on compare ce titre avec Victory Goal, il est clair qu'il lui volerait la vedette dans ce domaine. Mais là où il pêche sensiblement, c'est bel et bien au niveau du plaisir de jeu : on s'y accroche quelques temps, et puis on abandonne petit à petit. Cela dit, la qualité globale est là et bien là. Pour ceux qui peuvent y jouer à plusieurs...

Trazom





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