

Joyypad

INTERNATIONAL

SUPPLÉMENT GRATUIT À JOYPAD N°45 • SEPTEMBRE 1995

TEKKEN 2

arcade

La perfection puissance 2

Yoshi's Island

Super Famicom

Les trois premiers mondes en images !

SEGA

roule plein pot avec

INDY 500

arcade

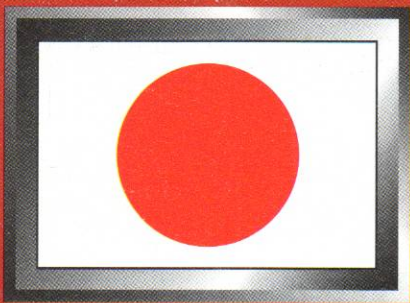
Saturn vs PlayStation

Sega Rally

mieux que

Destruction Derby ?



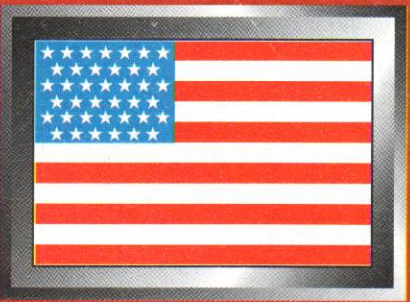


NEWS PREVIEWS

Le Japon s'apprête aussi à passer une fin d'année plutôt chargée. Des news d'Ultra 64, ça vous tente ? Soyez un peu patient, bientôt les premières photos de jeu ! A plus les gars !

Les news et les previews du Japon et des States

TESTS :	2
SUPER BC KID 2 (SFC)	12
SHOOTING COLLECTOR (SFC)	14
ZENKI (SFC)	15
DRAGON BALL Z (PLAYSTATION)	16
ARC THE LAD (PLAYSTATION)	20
SHIN SHINOBI (SATURN)	22
ACE COMBAT (PLAYSTATION)	24
PHILOSOMA (PLAYSTATION)	26
ROBOT WARS (SFC)	27
CLOCKWORK KNIGHT 2 (SATURN)	28
VIRTUA FIGHTER REMIX (SATURN)	30
LEGEND OF XANADU 2 (NEC)	31



PREVIEW IMPORT

ARCADE

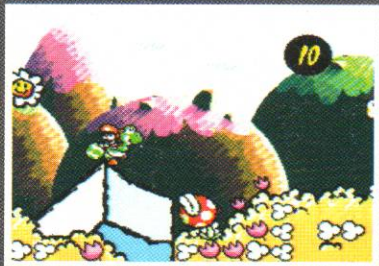
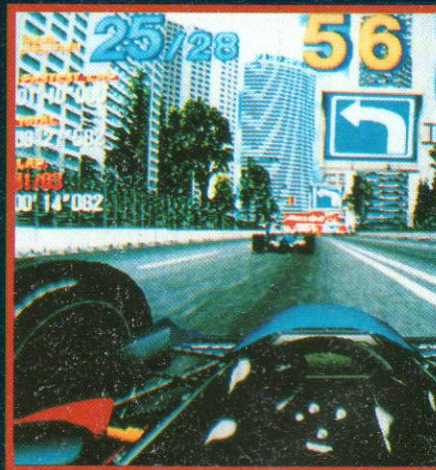


Bien embêté de ne savoir de quelle manière commencer cet article, je vais vous expliquer mon problème, ce qui accélèrera beaucoup la chose. A chaque fois que Sega sort un jeu de voitures, il tue tout le monde, et à chaque fois le texte commence par une formule comme : "Sega a encore frappé", etc. J'ai décidé d'être

INDY 500

SEGA, LE DIEU DE LA PISTE

un rebelle et de faire autrement. Indy 500 est donc un jeu magnifique, mais qui situe sa magnificence ailleurs que là où la situaient les autres jeux de voitures. Ici, pas trop de décors fantastiques, d'envolées vertigineuses de voitures, ou d'impressionnantes dénivellations comme dans Daytona Usa. Tout se passe dans la vitesse, et ma foi c'est fantastiquement impressionnant. Regarder les photos ne vous avancera à rien, les graphismes, je le répète, ne sont pas exceptionnels. Le jeu est hallucinant de rapidité, et dixit Sega, "elle correspond à la réalité". La sensation qu'elle apporte est donc identique à celle que l'on aurait



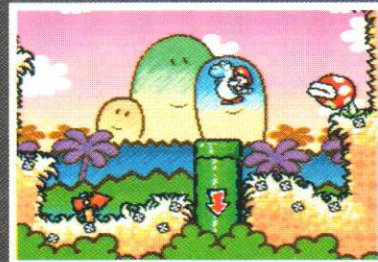
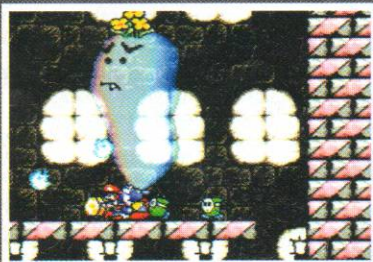
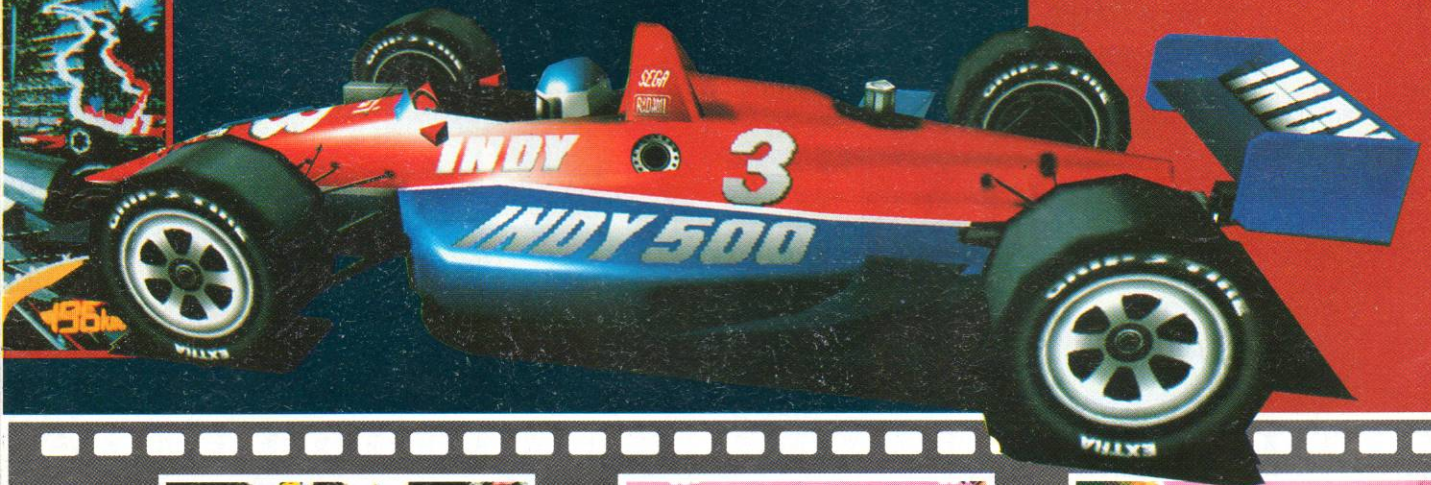
YOSHI'S ISLAND : DU NEUF

Alors que nous vous faisons le mois dernier une preview du jeu Super Famicom Yoshi's Island, nous vous présentons ce mois-ci de nouvelles photos du jeu. Et en plus avec plus de 20 clichés, vous avez le choix. Des photos comme vous n'en verrez nulle par ailleurs.



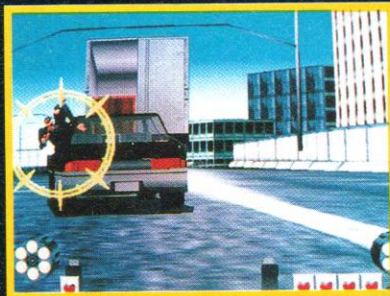
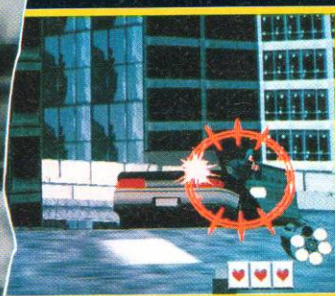
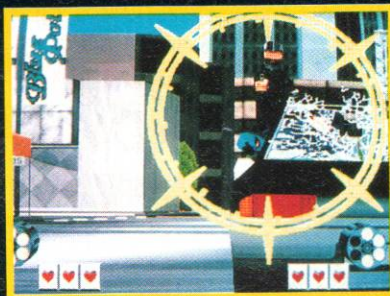
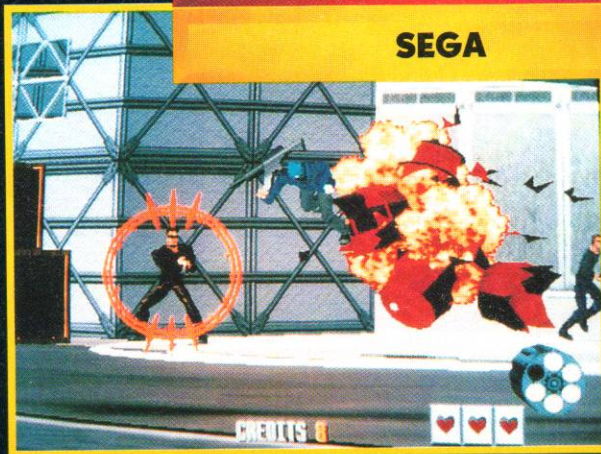


à bord d'une véritable Formule 1. Les secousses en moins, même pas, car le siège est aussi en mouvement pendant le jeu. C'est donc d'un réalisme affolant, avec un plaisir de conduire évident. La voiture est ainsi réellement "collée à la route"; fini les dérapages fantaisistes, tout se fait dans la conduite et l'anticipation. Au programme de ce jeu, trois circuits dont l'officiel d'Indianapolis. Comme toujours dans un jeu en 3D, plusieurs vues sont dispo. Ce jeu devrait être disponible en salles d'arcade d'ici deux à trois bonnes semaines.



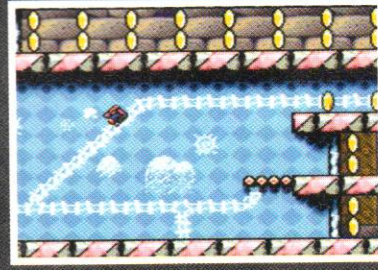
PREVIEW IMPORT

SEGA



A lors que les développeurs fous d'AM2 Sega Japon travaillent sur la conversion de Virtua Cop premier du nom sur Saturn, Virtua Cop 2 est en cours pour l'arcade. Alors que peut-on attendre d'un Virtua Cop 2 en arcade, question nouveautés ? Avant de décrire celles-ci, je rappelle au lecteur qui ne passe pas sa vie dans les salles d'arcade, que le système Virtua Cop vous permet de tirer au moyen d'un pistolet à infra-rouges en plastique (je précise !) sur un écran. Dans cet écran, on trouve de nombreux personnages en polygones façon Virtua, qui courent partout et qui vous tirent dessus. La vue est en 3D, comme si vous y étiez, et vous voyez exac-

VIRTUA COP 2



SEGA

FEDA

THE SWORD OF JUSTICE REMAKE



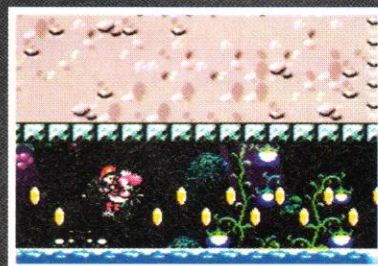
tement ce que votre personnage voit. Dans Virtua Cop 2, on retrouve les deux héros flics qui ont changé d'uniformes (une promotion peut-être ?) mais un troisième personnage a été ajouté par AM2, une fille ! Il s'agit de Janet Marshall qui étudie la psychologie du crime. Notre flic étudiante risque d'être servie en exemples de cas pathologiquement violents ! Figurez-vous que Sega ne recule devant aucun détails puisque l'on apprend que Janet est née un 24 septembre, que son type sanguin est A et qu'elle adore le café au lait ! Mais ce genre de nouveauté vous laisse de marbre, vous avez raison. Virtua Cop 2 s'annonce surtout novateur techniquement parlant, puisque les progrès sont énormes en l'espace d'une année : on passe en effet d'un affichage en 60 images par seconde et non plus en 30 comme dans le premier épisode. La poursuite en bagnole avec la présence d'un camion est à tomber par terre de réalisme, et vous serez soufflé lorsque vous aurez la chance de découvrir ce jeu en salle avant la fin de l'année.



MACHINE : SATURN
EDITEUR : SEGA

Si vous connaissez Feda sur Super Famicom, cela tombe vraiment très bien, et tournez la page. Si vous ne le connaissez pas, continuez de lire ce passage (marrant, on se croirait dans un «livre dont vous êtes le héros». Vous trouvez pas ?). Feda The Sword Of Justice est un jeu qui a une histoire, un passé. À la base, une bande de programmeurs de chez Sega-Climax qui quittent la maison mère pour voler de leurs propres ailes. Feda est donc un clone de Shining Force sur Super Famicom. Fantastique donc, mais pourquoi sur PlayStation ? Parce qu'il ne faut pas dénigrer un support susceptible de faire rentrer une somme substantielle d'argent ! Ce Feda remake est en fait le même jeu, complète-

ment identique à la version Super Famicom, mais plus joli évidemment. Vous avez toujours un groupe de personnages qui évolue sur des cartes Michelin, jusqu'à ce que des méchants viennent les attaquer. Dans ce cas, hop, passage en mode "stratégie". Sur un paysage, vous avancez vos troupes et frappez sur tout ce qui vous empêche d'avancer. Mais attention, car contrairement à un Shining Force, il ne faudra pas toujours tuer tous les ennemis. Ici il faudra se contenter de fuir, ou là d'ouvrir la porte d'un château-fort. À la fin des batailles, la console juge votre alignement (êtes-vous bon ou mauvais ?) et vous alloue des compagnons en conséquence. Sa date de sortie n'est malheureusement pas encore annoncée.



PREVIEW IMPORT

SATURN

EDITEUR : NAMCO
GENRE : BASTON



Dessin animé numéro un en ce moment au Japon, Magic-Knight Ray-earth est une bande dessinée qui peut se targuer d'être réalisée par la talentueuse équipe féminine regroupée sous l'appellation de «Clamp», syno-

mière scène (mais pouvez alterner à volonté), chacune d'elles ayant ses habilités propres. Hikari combat par le feu et frappe large, Umi combat par l'eau et frappe fort mais court, et Fû combat par le vent et envoie des flèches. Votre personnage dis-

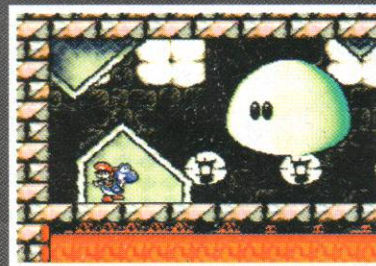
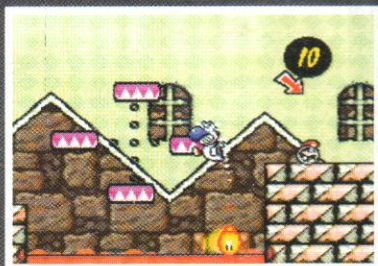
MAGIC-KNIGHT RAY-EARTH



nyme de qualité pour beaucoup de fans dont je fais partie. Ce manga a vu le jour avec la collaboration de Sega, désireux de renouveler l'expérience heureuse de posséder les droits d'un personnage connu comme par le passé avec Yuyu Hakusho, ou comme le fait Bandai avec Dragon Ball Z ou Gundam. Le but était donc de créer une histoire et des personnages qui se vendraient fort bien, que cela soit en dessin animé, en BD ou en jouets, goodies et pour finir jeux vidéo ! C'est de cette manière que le jeu a vu le jour sur Saturn, presque naturellement finalement. Il reprend très fidèlement le dessin animé, et est d'ailleurs très souvent entrecoupé de scènes animées tirées de la série. Vous dirigez, dans un jeu d'Action-RPG aux graphismes superbes, nos trois Magic-Knights. Vous dirigez la pre-



cute avec son entourage, traverse des labyrinthes et fait des sauts superbement décomposés. Les musiques, très sympathiques, en font un des premiers grands jeux d'aventure de la Saturn, disponible lorsque vous lirez ces lignes.



PLAYSTATION



Exector

Connu de tous comme l'un des meilleurs jeux de tous les temps, Mario, je vous l'assure, n'a absolument rien à voir avec le jeu dont je vais à présent vous parler. Exector, donc (rien à voir du tout avec Mario) est le nom d'un gentil robot vu de derrière en pseudo-3D qui marche gentiment tout en tirant non moins gentiment sur ses amis les sprites adverses qui lui veulent du mal. Au programme, quelques possibilités inhérentes à ce type de jeu comme le saut du personnage pour éviter les diverses dénivellations trop brutales du relief sur lequel il évolue. Les divers niveaux sont variés, avec certaines scènes dans les égouts, d'autres dans des jardins princiers dignes de Versailles, voire encore dans des galeries incas. La plupart des armes à votre disposition font bien évidemment appel à tout ce que l'on connaît déjà dans le milieu guerrier, à savoir lasers, lance-flammes, mitrailleuses et autres grenades à fragmentation. Après lecture du présent article, donc, vous êtes en droit de vous dire que ce type de jeu a été vu, voir même revu par vous-même ou l'un de vos proches. Tout nous porte donc à croire vous et moi que nous sommes là en face d'une réactualisation vulgaire d'un Commando ou d'un Ikari Warriors avec la technologie 32 bits, qui, je l'espère, sera correctement exploitée.

EDITEUR : ART SYSTEM WORKS
GENRE : ACTION

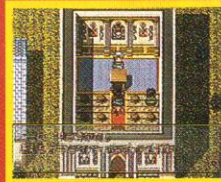
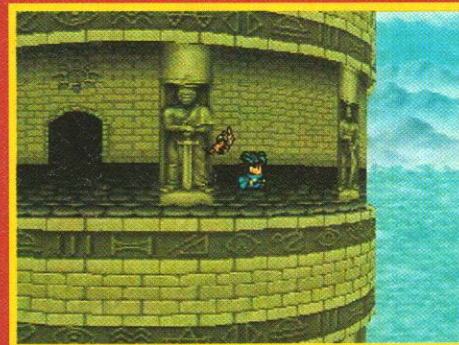
Beyond the Beyond

DÉCOUVRE LA DÉCOUVERTE



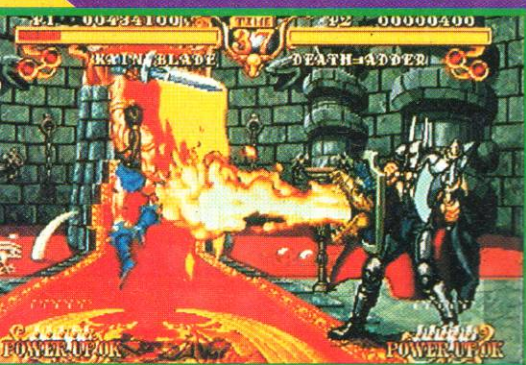
Sous un titre plus qu'idiote, Sony essaie de nous sortir un bon RPG histoire d'effacer la grosse bourde nommée «Arc The

Lad». Sept heures, j'en reviens même pas, quelle honte... Enfin bref, Beyond the Beyond semble beaucoup mieux, car il est déjà de facture plus classique, promettant ainsi une durée de vie plus raisonnable pour un jeu de rôles. Bebe, donc (j'abrège) promet d'être excellent, car pour le réaliser, Sony s'est permis de débaucher l'un des membres les plus prestigieux du staff de Shining Force, et de former au sein de Sony une branche nommée «Camelot» spécialisée dans les jeux de rôles. Vous incarnez Fuin, un jeune garçon accompagné de son dragon Styner, et vous déplacez dans un monde semblable à Final Fantasy, sur une carte semblable à Final Fantasy (déformations de montagnes magnifiques). Lorsque des méchants vous attaquent, comme dans tout bon jeu de rôles, vous passez en phase combat. Ce sont ces phases les plus impressionnantes, car tout comme dans Dragon Ball Z, l'angle de vue effectue des rotations autour des personnages, permettant de situer l'action plus distinctement. Ajoutez à cela des sorts aux effets fantastiques et des décors parfois ahurissants, notamment la tour céleste qui se déforme selon vos déplacements pour vous offrir un meilleur angle de vue. Un jeu hyperprometteur qui en plus semble accessible aux non-japanaisants. Sortie prévue en automne.



EDITEUR : SCE- CAMELOT
GENRE : RPG





GOLDEN AXE DUEL

Le jeu de combat mettant en scène barbares et autres nains arrive très bientôt chez nous. Disposant d'une réalisation impressionnante, se rapprochant beaucoup de l'arcade, il est tout à fait disposé à faire un carton chez nous lors de sa sortie située vers le mois d'octobre. Une fois de plus, Sega nous gâte. Au programme, coups spéciaux imposants, fatalités d'enfer et utilisation de magies diverses. De quoi ravir les fans du paddle que vous êtes.

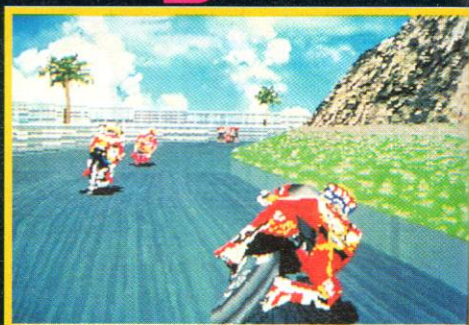


PREVIEW IMPORT

SEGA SATURN



Virtua Hang On



Dans le domaine de l'Arcade, Sega a toujours voulu faire les choses en grand, vous vous en êtes sans doute aperçu, vous qui flânez dans les salles obscures durant vos heures de loisirs. Après des jeux comme Virtua Fighter 1 et 2, et récemment Virtua Striker (que je vous conseille vivement !), la série des "Virtua" continue de plus belle avec le dernier en date qui n'est autre que la suite du tant renommé Hang On. Eh oui, une simulation de moto de vitesse, c'est assez rare pour le signaler. Même en Arcade. C'est pourtant un jeu auquel vous pourrez bientôt vous éclater et qui reprend exactement les mêmes techniques de programmation que les gros produits de la firme sortis ces derniers temps. Au programme, un mapping de rigueur, vitesse de scrolling hallucinante, plusieurs circuits, et un

championnat qui semble durer des siècles. Bref, une fois de plus le savoir-faire de Sega au service des joueurs les plus exigeants.



PREVIEW IMPORT

PLAYSTATION

ZERO DIVIDE



EDITEUR : ZOOM
SORTIE PREVUE :
OCTOBRE 1995

Vous avez aimé Toh Shin Den ? Alors vous craquerez certainement pour Zero Divide, un jeu de baston tout à fait équivalent au premier cité, car reprenant au pixel près le même style graphique fait de polygones tout beaux tout neufs du jeu de Takara. Ne vous étonnez donc pas de remarquer des ressemblances de ce côté-là. Le reste est, pour l'instant, assez identique également, puisque vous dirigez des monstres assez différents les uns des autres (une araignée métallique, une femme-chat, un autre truc bizarre très louche, etc.), tous ayant des techniques

et des pouvoirs magiques dissemblables. Comme vous combattez sur des rings ouverts, avec vue sur le vide, il est possible de vous rattraper d'une main ou d'un tentacule sur le bord de la plate-forme, alors que votre adversaire croyait en avoir fini avec vous ! Le jeu semble un peu plus rapide que Toh Shin Den, bien qu'il ne soit pas encore terminé à 100 %. Les décors où l'on évolue ont été assez travaillés eux aussi ; seul le nombre de couleurs semble en-deçà de ceux de son homologue. Mais, pour une société qui vient de naître, on peut dire que c'est d'ores et déjà une sacrée prouesse !



PREVIEW IMPORT

ARCADE

EDITEUR : NAMCO
GENRE : BASTON

Moi j'suis Ryu, et toi t'es Ken... Chez Namco, on ne savait pas pourquoi, mais il fallait faire une suite ; alors, elle a été faite. Et elle a eu bien raison. Allez hop, encore une nouvelle version

ment tout simple : si votre personnage se prend un coup alors qu'il ne bouge pas, il se mettra automatiquement en parade, au lieu de se laisser frapper bêtement, comme en réalité quoi. Le seul moyen de toucher un ennemi est donc de frapper lorsqu'il se meut. Pour le reste, je pense que c'est assez simple pour que tout le monde se dise : «Ouah, ça semble dément ! Si j'allais mettre quelque monnaie dans ce jeu lorsqu'il arrivera en septembre dans ma salle d'arcade ?». Une version PlayStation est évidemment prévue, et les boss y sont nombreux comme dans le premier volet.

TEKKEN 2

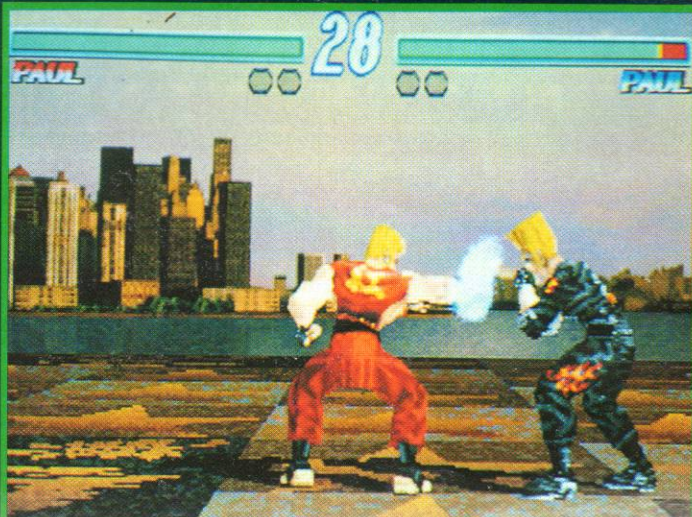
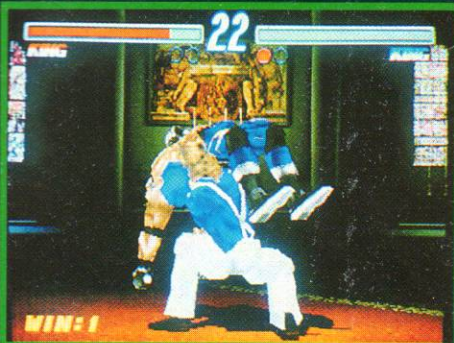
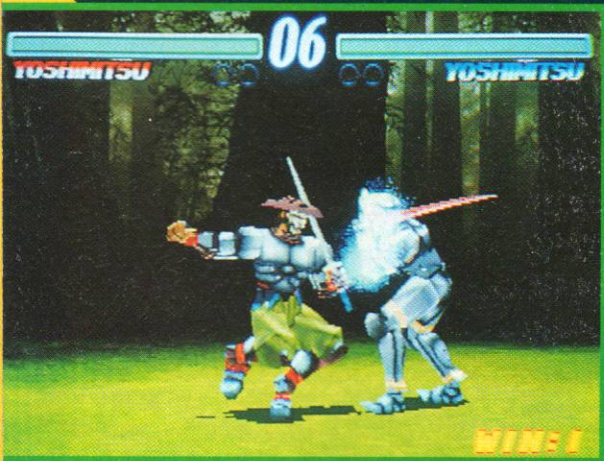
plus belle qui énerve le type qui a acheté la précédente. Dans ce nouvel épisode, pas beaucoup de changement. Les nouveaux personnages sont Lei Wulong, un sosie de Jackie Chan, Jun Kazama une frêle jeune fille, et Jack-2. Les autres sont connus de tous, mais il en manque quelques-uns. Voici les vieux de nouveau disponibles pour cette version : Heihachi Mishima avec un costume d'Aikido comme Geese Howard, King, Paul Phenix, Nina Williams, Michelle Chang, Law et Yoshimitsu. Et avec ça, ce sera tout les changements ?

— "Oh ben non alors ! Je prendrais bien la possibilité de se retourner au sol, histoire de faire face à l'ennemi. J'aimerais aussi pouvoir saisir les bras de mon adversaire, avoir une garde haute automatique, pouvoir faire des feintes de corps et saisir l'adversaire par derrière."

— "Bien sûr, je vous l'emballerai tout de suite ?"

— "Non merci, c'est pour expliquer tout de suite aux lecteurs..."

Car je suis sûr que cette histoire de garde automatique vous intrigue ; c'est finale-



SEGA



SEGA RALLY

Qui aurait cru cela possible il y a quelques mois seulement ? Et pourtant, la réalité rejoint parfois nos rêves les plus fous. Sega Rally, le plus beau jeu de voitures du monde en arcade, est bel et bien en cours d'adaptation sur la console Saturn. Au vu des premières photos, on peut d'ores et déjà dire que la réussite est totale. Les détails semblent quasiment tous là, aussi bien au niveau des voitures qu'au niveau des routes, certes, un peu pixelisées pour l'instant. Le reste semble identique, avec les deux vues originelles de la version cabine, les différents décors, les concurrents, etc. Pour l'instant, on ne sait pas si le programme acceptera deux joueurs(es) en simultané sur l'écran ou en link... Bon sang, vivement le teeeeeeeeest !!!

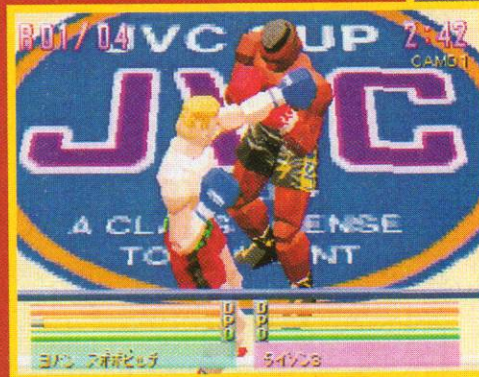
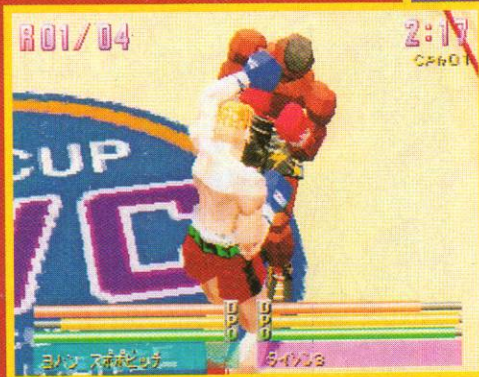


SATURN

THE KING OF BOXING

Pour contrer le succès, sur PlayStation, du futur Boxer's Road, Sega lance The King Of Boxing, qui est le même jeu, mais en mieux. L'animation est vraiment extraordinaire, et les personnages très bien modélisés. Aux commandes d'un Jo-Cognedur, vous allez devoir faire carrière dans l'univers sans pitié de la boxe, sortir des bas-fonds, et finir champion du monde. Un sacré travail qui vous attend, surtout lorsque l'on connaît l'étendue de la palette de coups que Sega a attribués à chacun des protagonistes des divers combats dont vous aurez à sortir vainqueur. Tous les coups de base sont réalisables (crochet, direct, jab, circulaire), ainsi que des feintes très efficaces. Ce jeu demande beaucoup de pratique et s'avère être, au final, très proche de la réalité.

Au stade de la réalisation où nous l'avons vu, seuls deux personnages étaient disponibles, et les angles de caméra étaient parfois un peu louches. Mais on peut déjà être sûr que le jeu sera top.



PLAYSTATION

EDITEUR : BANDAI

MOBILE SUIT GUNDAM



Les fans l'attendaient et ils seront sans doute quelque peu déçus par un jeu qui respecte au pixel près la légende Gundam, mais qui ne respecte pas les concepts actuels de qualité sur la 32 bits de Sony. Disons que les démos sont superbes et présentes entre chaque stage. On retrouve ainsi les premiers épisodes de la saga originale racontée par les mêmes acteurs (Amuro Rei notamment) qui parlaient dans les dessins animés originaux. Par contre, le jeu est plutôt répétitif et boumin. La prise en main est délicate et intéressante, puisque l'on se trouve vraiment dans une simulation de Mobile Suit avec tous les problèmes que rencontrait Amuro pour piloter son Gundam RX-78 plutôt lourd (mais tellement puissant !). Bref, Gundam est bien réalisé et Bandai, une fois de plus, ne s'est

pas vraiment foulé pour intéresser les non-fans de la série, ils n'avaient pas besoin de ça au Japon. Là-bas, tout Japonais qui a grandi dans les années 80 est obligatoirement fan de Gundam, c'est une religion.

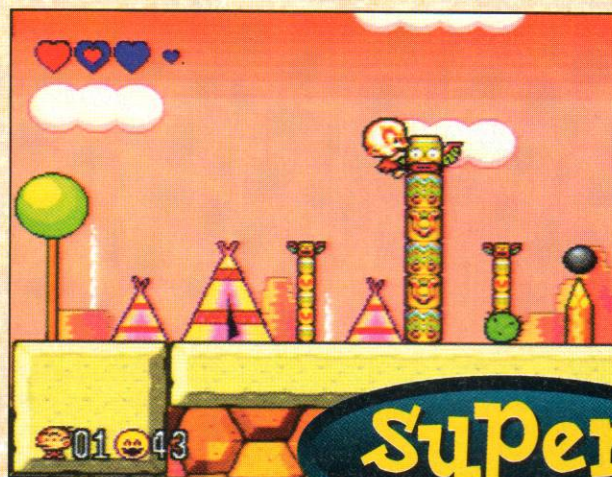
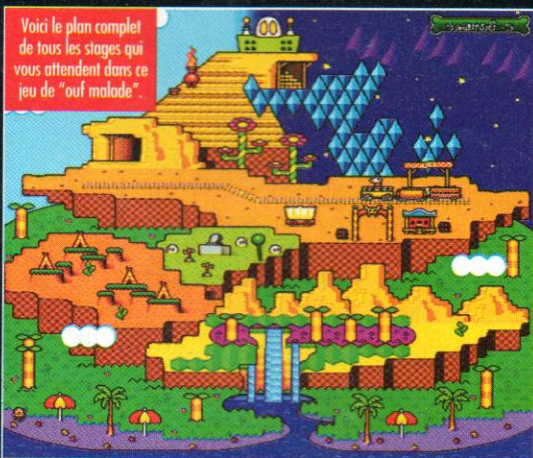
NOTE : pour les fans 82% pour les autres 68%



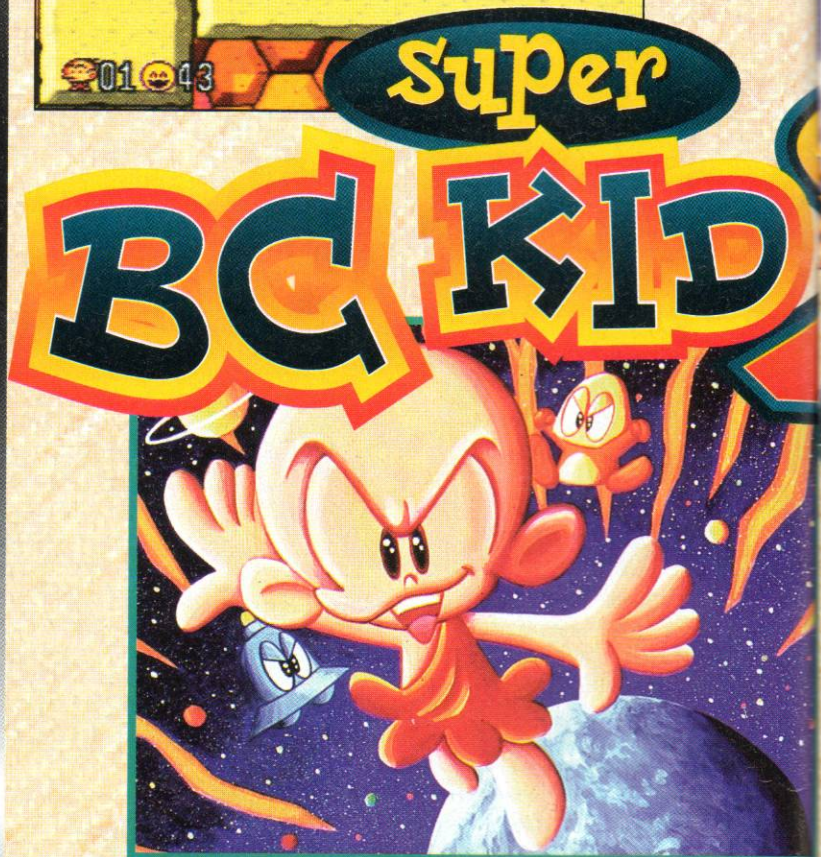
SUPER FAMIGOM

GENRE : PLATES-FORMES

Le Kid le plus maboul de l'univers fait sa rentrée sur Super Famicom. Merci qui ? Après avoir sévi sur cette même console il y a de cela un an, les aventures du garçon mutant continuent de plus belle. Comme à l'accoutumée, et parce que Hudson pense (à juste titre?) qu'on ne change pas un thème qui marche, vous allez encore une fois devoir traverser des niveaux gigantesques truffés de salles secrètes, éviter des pièges souvent fourbes et morbides et vous frotter avec des Boss toujours aussi énormes. Bien entendu, les multiples transformations de notre chère tête chauve seront plus que jamais présentes, réservant même par moment des surprises inédites. Je ne vous en dis pas plus... Constatation d'emblée : la maniabilité est un peu moins bonne que dans le volet number one. Pour manier BC Kid et lui faire faire ce que l'on veut, il faut souvent s'y reprendre à plusieurs fois. Ce qui n'était pas le cas pour le premier du nom. De même, il semble qu'il y ait un peu moins de folie dans cet épisode. L'ensemble semble être devenu beaucoup plus académique. Il n'y a pas de monstruosité qui nous ont fait mourir de rire, mais bon, ne soyons pas trop dur. Les amateurs y trouveront certainement leur compte...



Grimper sur le totem tel un intrus sacrilège. Attention au retour des indiens robots mangeurs de choucroute.



A plat ventre ici, rien de plus normal. La lave de couleur goudron est plus que louche ma foi.



EDITEUR : HUDSON SOFT

DIFFICULTE : FACILE

NOMBRE DE JOUEURS : 1

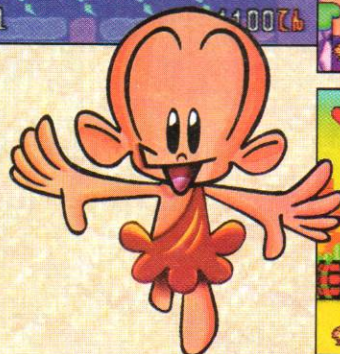
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1

CONTINUES : OUI

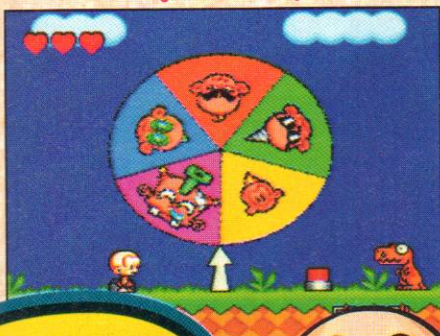
SPECIAL : TARÉ LE JEU !

EXISTE SUR : NEC PC ENGINE

84%



Une fois la tulipe touchée (elle est souvent cachée), vous accédez à cette roue qui vous mènera à l'un des 5 niveaux bonus que le hasard (?) vous aura désigné lors de cette épreuve.

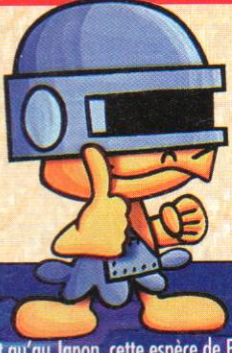


Enfin un Boss ! Ici, un oiseau auquel il faudra obligatoirement taper sur la tête à plusieurs reprises pour le voir perdre définitivement ses plumes.



QUELQUES TRANSFORMATIONS

- 1 • Avec cette tête de feu, il peut jeter du feu sur ses ennemis.
- 2 • La fille aux grands yeux bleus possède un double saut.
- 3 • Deviens un oiseau...
- 4 • Des lunettes vertes pour un truc bizarre...
- 5 • Un voleur lanceur de pastilles !



SUPER FAMICOM

GRAPHISMES **13** GRAPHISMES

ANIMATION **14** ANIMATION

MANIABILITÉ **15** MANIABILITÉ

SON/BRUITAGE **16** SON/BRUITAGE

J'AIME

- Le personnage est fou!
- Les multiples transformations du Kid.

J'AIME PAS

- Une maniabilité moins bonne que dans le n°1.
- Des graphismes toujours aussi naïfs (charme?).
- Trop court.



NOTRE AVIS

Contrairement à ce que l'on aurait pu penser, la suite des aventures du plus frapadingue des héros de jeux vidéo n'est pas aussi intéressante que ce que l'on avait vu dans le premier volet. Toutefois, pour ceux qui ne connaissent pas du tout, c'est l'occasion ou jamais de visiter le monde parallèle de BC Kid.

TRAZOM





SUPER FAMICOM

GENRE : SHOOTING

Ah, Hudson, les dieux des dieux, très certainement parmi les meilleurs éditeurs japonais. Eux qui nous ont, je vous le rappelle, créé Bomberman, l'un des 5 meilleurs concepts de tous les temps; Far East Of Eden 2, jeu de rôle jamais égalé en longueur et en qualité, et j'en passe. Hudson, c'est aussi Gunhed, la crème des crèmes en matière de shoot'em up. Mais surtout, Hudson, c'est aussi LES shoot'em up. Une grande histoire d'amour unit cet éditeur et ce genre de jeu. Tant même qu'en 1985, Hudson sort STAR FORCE, un jeu de tir sur la Nes, et en fait le premier "Caravan Stage" de l'histoire. "Caravan Stage", c'est un peu comme ce que fut le train Sega chez nous. Partout dans le Japon, des camions Hudson bourrés de consoles s'arrêtent et font jouer des tas de petits Japonais à ce jeu Star Force pendant une durée déterminée. Evidemment, on calcule tous les scores et à la fin, ben le petit Japonais qu'a gagné, il est champion national de Star Force (ou du jeu de l'année) et tout le monde fait la fête en buvant plus que de raison. C'est donc dans une ambiance de fête que chaque été les joueurs japonais achetaient le "caravan game" de l'année. En 86 ce fut Star Soldier, en 87 Hector'87. Puis interruption jusqu'en 89 avec Gunhed, 90 avec Super Star Soldier, et 91 avec Final Soldier. Entre-temps, Naxat fait une copie conforme de ce show avec le Summer Carnaval, débutant en 91 avec Spriggan. En bref, tout cela pour vous dire que ce jeu n'est que pour les nostalgiques ou les collectionneurs, et pour eux uniquement. Les autres vont tomber sur des jeux nes ou des ronds en 4 couleurs lancent des traits sur les carrés. Mais c'est tellement bon.



GREG

GRAPHISMES ANIMATION MANIABILITÉ SON/BRUITAGE



EDITEUR : HUDSON SOFT

NOMBRE DE JOUEURS : 1

GENRE : BOUH, QU'ON A VIEILLI

SPECIAL : 3 JEUX EN UN

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : UN SEUL

CONTINUE : ILLIMITÉS

DIFFICULTÉ : DIFFICILE

EXISTE SUR : FAMICOM-NES

POUR LES FANS

88%

AUTRE : 25 %



10 ans en arrière dans l'histoire du jeu vidéo, ça fait quand même très très mal. Non, vous ne rêvez pas, c'est bien à ce jeu-là que je suis en train de jouer. Star Force, oui. Vieux, hein?



Regardez bien le petit monstre en haut à gauche de l'écran. Oui, vous l'avez déjà vu dans Star Parodia sur CD-rom Nec. Normal, car c'est en fait ici, dans Hector'87, qu'il apparaît en premier. Ah mais tout se recoupe, alors? Ben oui, c'est ça la presse, coco.

CARAVAN SHOOTING COLLECTION



STEREO

Voici le menu d'option où vous aurez le choix entre les trois jeux qui vous font envie. Forcément, cette page de présentation est jolie car faite spécialement pour la SFC. Forcément.

SUPER FAMICOM

GENRE : ACTION/PLATES-FORMES

Connu de quelques personnes pour être un manga, Kishindōji Zenki narre donc les aventures de la jeune Chiaki qui un jour réveille un petit démon tout mignon du nom de Zenki. Pas de chance pour elle, car Zenki le petit se transforme en Zenki le gros, un démon assoiffé de sang et de violence. Possédant cependant les objets nécessaires à son contrôle, Chiaki et Zenki petit peuvent donc cohabiter ensemble. Et lorsqu'un danger pointe, Chiaki invoque les puissances infernales qui font que le petit Zenki (Dōji Zenki) devienne le grand Zenki (Kishin Zenki). Bien sûr, c'est à ce moment-là qu'une secte étrange décide de prendre la Terre sous son contrôle. Maintenant que l'histoire est mise en place, je vais pouvoir vous parler sommairement du jeu. Pourquoi sommairement, te demanderas-tu lecteur-trice hagard? Tout simplement parce que ce jeu ne mérite pas un excessif développement. Il est en effet la réplique presqu'identique du bien connu Hagane. A savoir un personnage qui court, saute et tue d'autres gens sur des plates-formes en utilisant un nombre impressionnant d'attaques différentes. S'il n'y avait que cela, Zenki ne serait qu'un jeu plat. Mais fort heureusement, les plates-formes s'effacent sous vos pas, les monstres sont variés et agressifs, et les boss sont coriaces si l'on ne connaît pas la marche à suivre pour les balayer prestement de l'écran. En conclusion, donc, un très sympathique jeu qui ne va pas chercher bien loin mais qui n'en a pas besoin. Au Japon, le jeu est un "petit budget", donc à 300 francs. En France, il sera à 600-700 francs, et ne vaudra donc plus l'achat. Cruelle destinée...



GREG

GRAPHISMES ANIMATION MANIABILITÉ SON/BRUITAGE

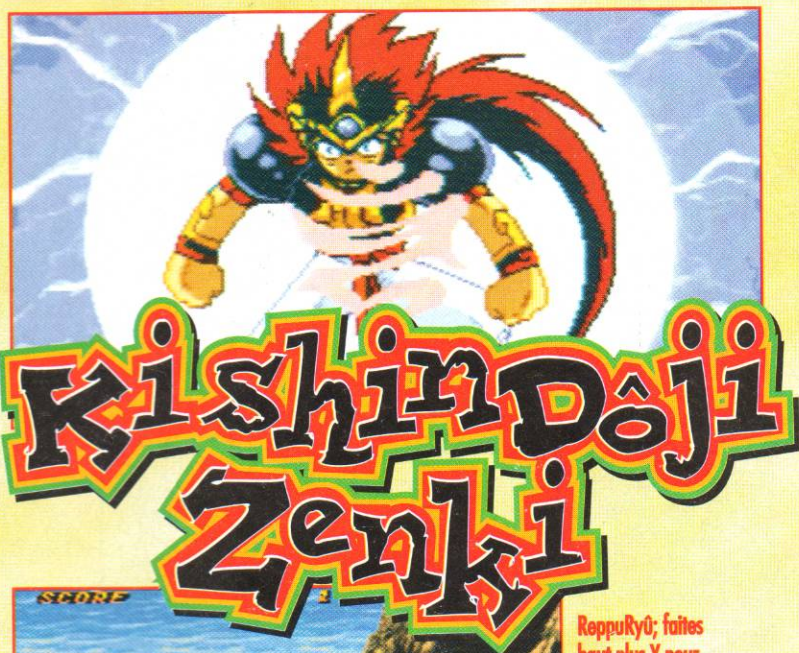


EDITEUR: HUDSON SOFT
 NOMBRE DE JOUEURS: 1
 NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 1
 CONTINUE: ILLIMITÉS
 DIFFICULTÉ: MOYENNE
 TEXTE & NOTICE: EN JAPONAIS

82%



GurenGeki; appuyez frénétiquement sur le bouton Y pour déclencher une pluie de coups de poings enflammés. Très utile contre les zombies.



ReppuRyū; faites haut plus Y pour déclencher une tornade qui fera le ménage autour et au-dessus de vous. Très utile contre les boss volants.

Dans un cimetière japonais bourré de revenants, Zenki doit combattre cette tête de revenant invulnérable tant qu'elle est entourée des flammes bleues que vous voyez sur cette photo.



PLAYSTATION

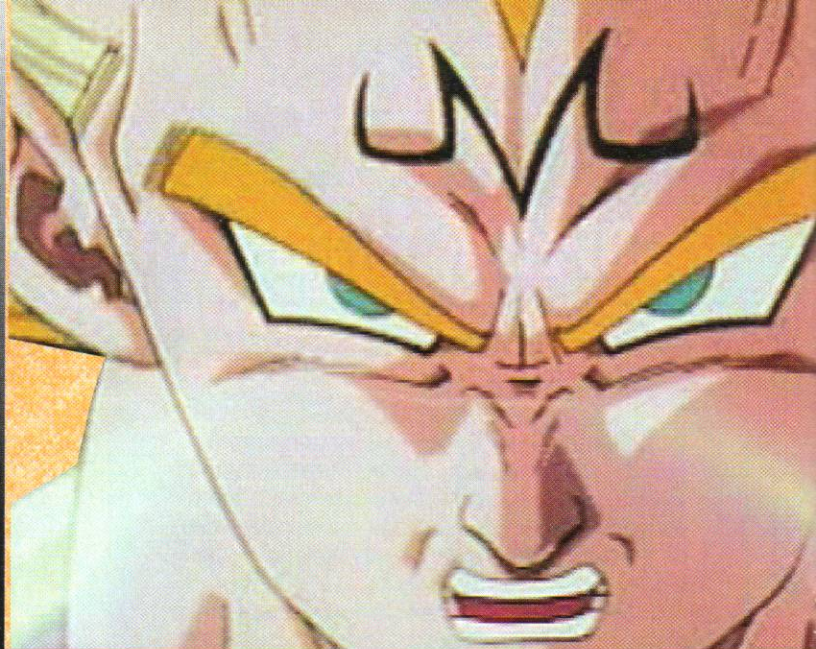
GENRE : BASTON

Dans ce jeu de baston, 28 personnages parmi tant d'autres qui ont fait l'histoire de Dragon Ball Z. Une fois encore je ne vous en donnerai pas la liste, car je suppose que vous les connaissez tous, bande de galopins (féminin « galopines » ?). Ce jeu reprend donc le principe des grosses ventes de la Super Nintendo, à savoir un jeu de combat en un contre un face-à-face dont les combattants peuvent évoluer dans les airs, grâce à un switch d'écran. Sauf qu'ici, plus de switch d'écran ! Grâce aux capacités de la PlayStation, lorsque les deux personnages seront désormais éloignés, l'image zoome plus ou moins pour que soient toujours présents sur le même écran les deux joueurs. Mieux encore - car toujours avec les capacités de la PlayStation - Bandai introduit désormais la notion de profondeur dans un jeu Dragon Ball Z (profondeur spatiale, pas psychologique hein !). Vous pouvez désormais à loisir tourner autour de votre adversaire, pour vous jouer de ses projectiles ou simplement l'attaquer vous-même par derrière. C'est ce que l'on appelle une option très intéressante. Malheureusement, durant ces phases de rotation, l'animation tousse, saccade, et finalement c'est plus désagréable qu'autre chose pour le joueur, sauf si vous savez faire abstraction (les fans hyperfans sauront). Les personnages, eux, sont assez gâtés au niveau des mouvements, mais souffrent pour cause de digitalisation du syndrome «Mortal Kombat» où les protagonistes du jeu sont ridiculement raides et secs. C'est donc un jeu assez rigolo, c'est le jeu ultime si vous êtes un fan fini de DBZ, mais malheureusement pas encore la perfection technologique que l'on attendait pour un jeu Dragon Ball Z. Peut-être pour la version Saturn qui arrive d'ici fin novembre ? En tout cas, c'est le meilleur jeu de baston en sprites de la PlayStation (pas dur face à Sengoku-Den et Twin Goddess).

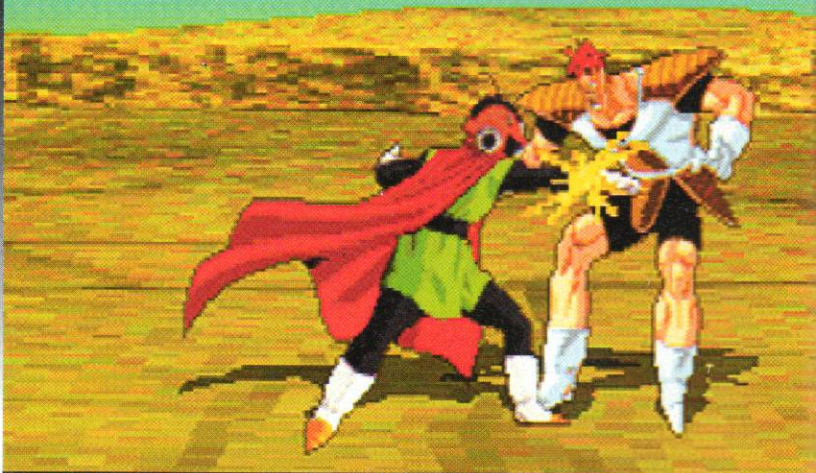


EDITEUR : BANDAI
GENRE : COMBAT SPECTACULAIRE
DIFFICULTÉ : FACILE
JOUEURS : 1 À 2 SIMULTANÉMENT
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
SAUVEGARDE : MEMORY CARD
PRIX : DE 450 À 650 F EN IMPORT

86%



Songohan et son habit de "Great Sayaman", ou une fois de plus comment parodier Bioman et les Sentai en général. Face à lui, Rikkum, un membre de la GuynyuToku-sentai. Lorsque deux combattants ridicules s'affrontent, cela donne ça, en fait.



Vous aimez les gens avec les cheveux longs ? Très longs ? Très très longs ? Voici Songokuh puissance 3, avec ses cheveux qui touche le sol. Surpuissant, lui aussi - surpuissant pourrait être le prénom de chaque personnage de Dragon Ball Z - mettra élégamment la pâtée à ses adversaires. Vous aussi, commandez le Songokuh modèle "cheveux longs".



Comme vous aurez sûrement hurlé en voyant les photos de ce test, genre "Argl, mais c'est quoi ces bonshommes cachés ?", je vais vous donner la bidouille que j'ai trouvée après avoir passé des heures sur mon paddle à ressasser tous les codes de la version SuperFamicom, en essayant toutes les combinaisons de touches. J'ai mis trente minutes pour la trouver, alors soyez cools, pensez à moi lorsque vous la ferez, merci.

Ze code : à la page de présentation, haut, triangle, bas, croix, gauche, L1, droite, R1.



DRAGON BALL Z

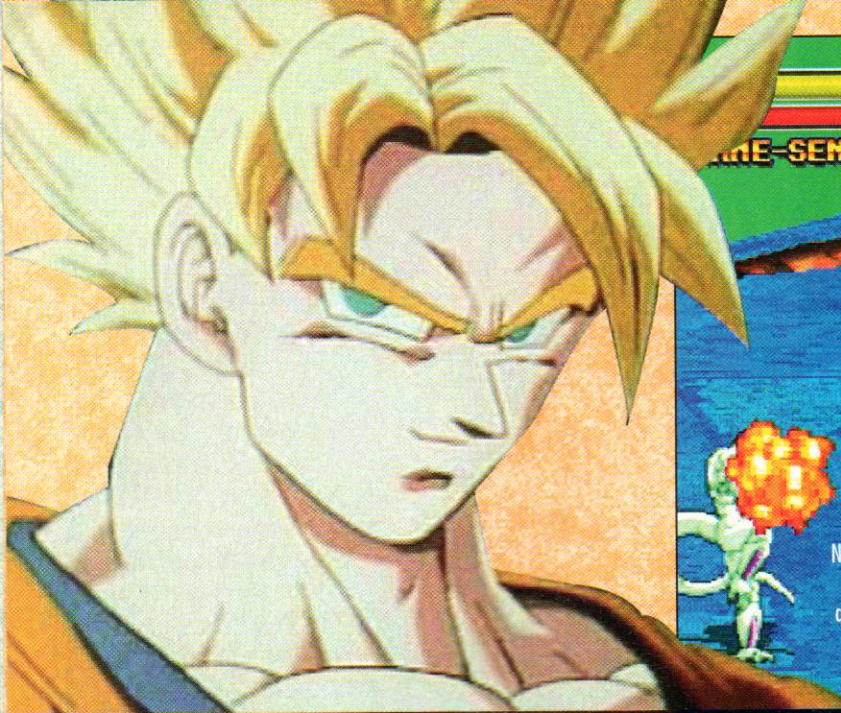
Ultimate Battle 22

à touffe
Ball Z- il
© !



Sur son petit nuage, Songokuh version enfant met une volée à cette pauvre n°18. Il est amusant tout de même de constater que les programmeurs n'ont rien fait dans le sens de la logique, tous les personnages étant à peu près équivalents en puissance.

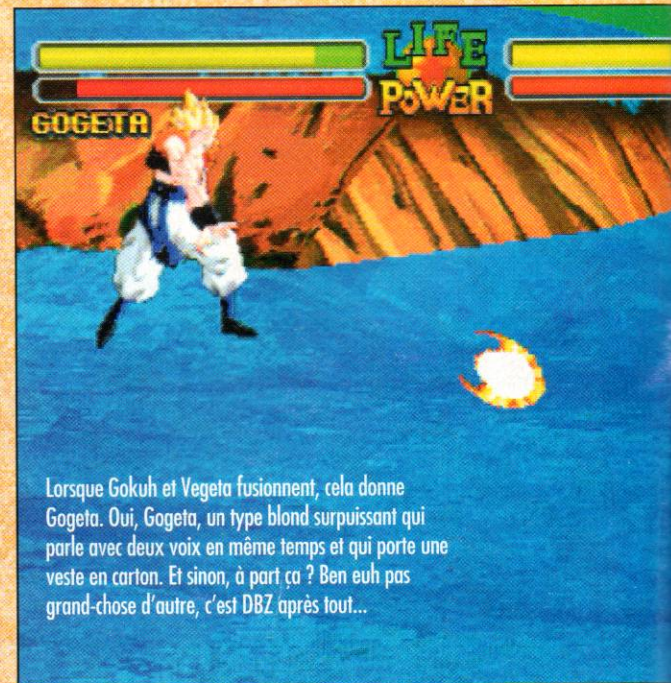
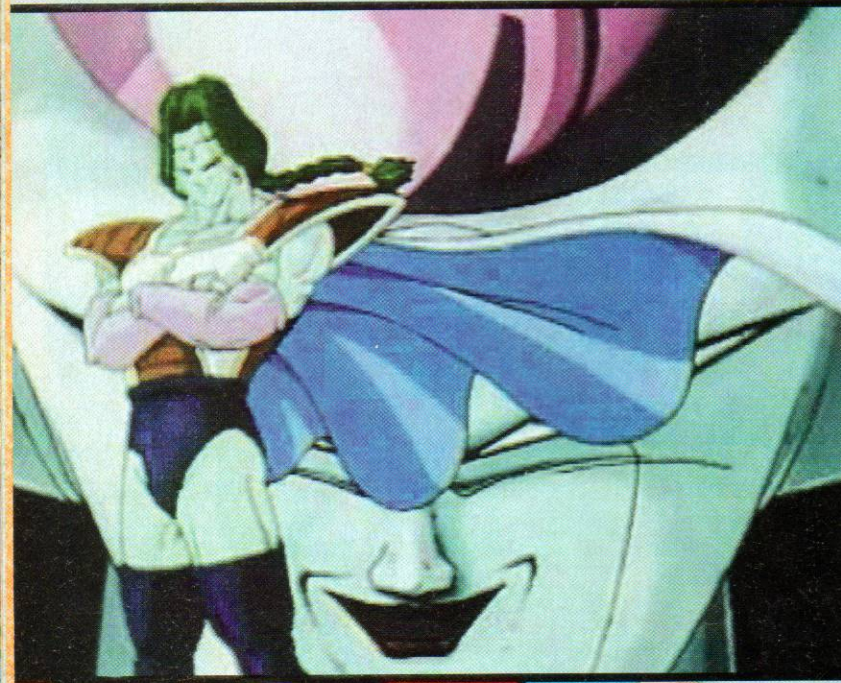




Non, vous ne rêvez pas, il s'agit bel et bien de Kamesennin, alias en français Tortue Géniale. Ne croyez pourtant pas qu'il ne soit pas à la hauteur, car les programmeurs du jeu l'ont boosté comme c'est pas possible !



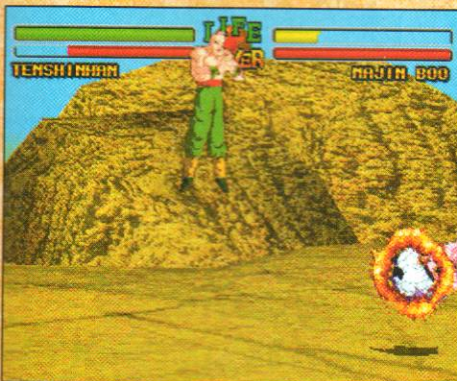
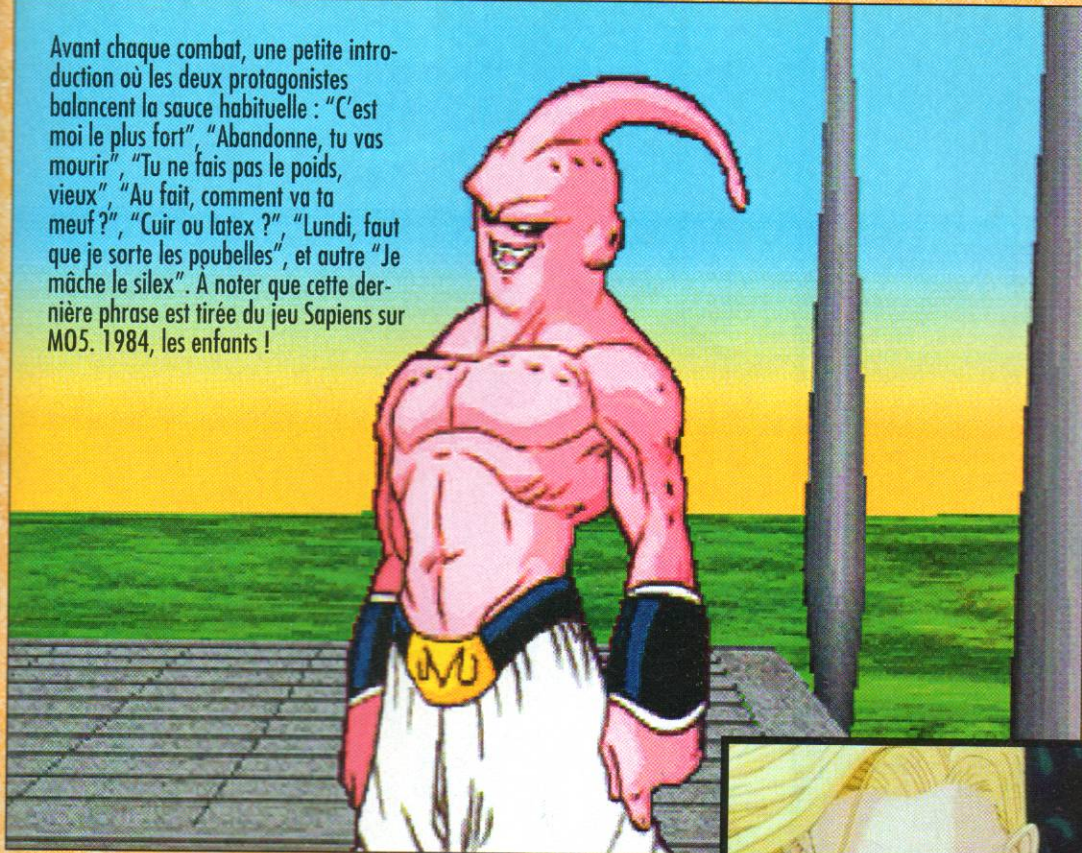
Voici une fatalité comme on les aime ! Gotenks, du ciel, bombarde son adversaire d'une série impressionnante de boules de feu. Durant cette phase, l'angle de vue effectue une rotation entre les deux joueurs.



Lorsque Gokuh et Vegeta fusionnent, cela donne Gogeta. Oui, Gogeta, un type blond surpuissant qui parle avec deux voix en même temps et qui porte une veste en carton. Et sinon, à part ça ? Ben euh pas grand-chose d'autre, c'est DBZ après tout...



Avant chaque combat, une petite introduction où les deux protagonistes balancent la sauce habituelle : "C'est moi le plus fort", "Abandonne, tu vas mourir", "Tu ne fais pas le poids, vieux", "Au fait, comment va ta meuf?", "Cuir ou latex?", "Lundi, faut que je sorte les poubelles", et autre "Je mâche le silix". À noter que cette dernière phrase est tirée du jeu Sapiens sur MO5. 1984, les enfants !



Je dois vous avouer que j'ai un faible pour Tenshin-Han, enfin dans un jeu. En général j'aime bien les «sazan»; j'apprécie aussi Pai dans "3X3 Eyes" et j'adore excessivement Hiei dans "Yuyu Hakushô". Tout cela pour dire que TenshinHan touche assez bien sa bille en combat de style plutôt aérien. Voilà.



C'est en voyant ce cliché que l'on peut se dire "mais finalement, tout le monde a sa chance". Prenez Mister Satan, un humain tout ce qu'il y a de plus normal. Pourtant il parvient à tenir tête à tous ces surhommes pleins de pouvoirs partout ; bon, évidemment, il use de méthodes peu orthodoxes, comme ce missile portable, mais la fin justifie les moyens.



PLAYSTATION

GRAPHISMES

13

GRAPHISMES

ANIMATION

14

ANIMATION

MANIABILITÉ

14

MANIABILITÉ

SON/BRAUITEGE

16

SON/BRAUITEGE



J'AIME

- 28 personnages, du jamais vu !
- Quelques effets 3D bien sympathiques
- Les phases animées très réussies



J'AIME PAS

- L'animation «tousse» un peu trop
- Lenteur de l'action
- Gestion des collisions parfois fantaisiste

NOTRE AVIS

Sans être la révolution technologique que nous attendions tous, Dragon Ball Z sur Playstation tient certaines de ses promesses, mais est victime encore de quelques faiblesses de programmation. Une fois de plus, Bandai nous sert là un jeu pour les fans, et uniquement pour eux. Les autres s'amuseront jusqu'à ce que la maniabilité leur mette les doigts en sang.

Greg



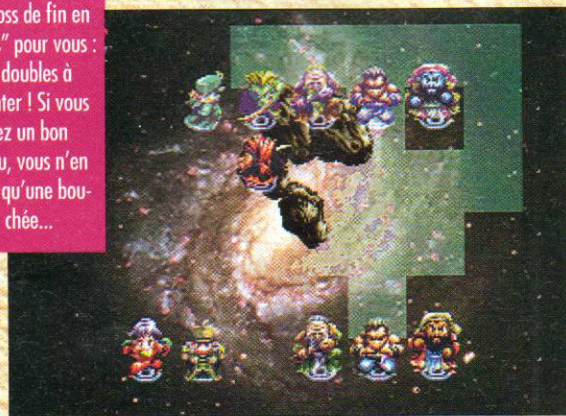
PLAYSTATION**GENRE : RPG**

Arc the Lad, c'est l'histoire d'un petit garçon qui part à la recherche de ses parents enlevés par des puissances maléfiques et réveillées subitement après 3 000 ans de repos forcé dans les Ténèbres. Arc — c'est son nom au petit garçon — se voit alors confier une mission de la plus haute importance. Non seulement il devra retrouver son père et sa mère mystérieusement disparus, mais en plus, il lui faudra, à l'aide de ses petits bras musclés, bouter tous les démons hors de ce monde. Autant dire que la tâche ne sera pas aisée, vu qu'il y en a un sacré paquet... de monstres. Au départ, vous serez seul. Tout seul comme une oasis dans un désert. Mais, de fil en aiguille, c'est-à-dire comme dans tout jeu d'aventure de ce genre, vous vous ferez des ami(e)s qui auront exactement la même philosophie de la vie que vous. On appelle ça le "hasard", paraît-il... Bien sûr. Ce qui fait que très vite, vous vous retrouverez à la tête d'une véritable petite armée, ceux qui la constituent ayant bien entendu tous sans exception leurs capacités propres en matière de combat au corps à corps ou de magies psychiques. Certaines sont carrément dévastatrices et souvent très spectaculaires. Pour accéder à un niveau de puissance assez important, il va vous falloir combattre très souvent, notamment dans un certain Donjon avec pas moins de 30 sous-sols ! Dur dur... Mais idéal pour récupérer des tonnes d'objets dont on ne sait pas toujours à quoi ils servent, mais qui vous seront utiles pour vous équiper. Le monde comporte en tout 6 petites régions, où l'on repère très vite, grâce aux délimitations de couleur, si l'on se rend dans un endroit dangereux, amical, ou bien si l'on va à l'aéroport du coin, emprunter un engin gigantesque à hélice, seul moyen de locomotion pour passer d'une région à une autre. Arc the Lad conviendra parfaitement aux nouveaux venus sur PlayStation, mais les puristes le trouveront certainement trop facile et sans grande profondeur. L'avantage c'est que l'on pourra certainement utiliser sa propre équipe pour Arc the Lad 2, d'ores et déjà en chantier... TRAZOM

ÉDITEUR : SONY COMPUTER**DIFFICULTÉ : FACILE****NOMBRE DE JOUEURS : 1****NIVEAUX DE DIFFICULTÉS : 1****CONTINUES : 3 SAUVEGARDES****SPECIAL : MEMORY CARD INDISPENSABLE****EXISTE SUR : RIEN D'AUTRE****84%****Arc The Lad**

Graphiquement, c'est réellement superbe. Admirez le reflet des nuages dans l'eau. Franchement, c'est beau !

Les boss de fin en "exclus" pour vous : vos doubles à affronter ! Si vous avez un bon niveau, vous n'en ferez qu'une bouchée...





Voici tous les accessoires que vous aurez à votre disposition aussi bien en ce qui concerne votre équipement que vos objets de première nécessité comme des élixirs, des bombes, des plantes, des potions de résurrection, etc.



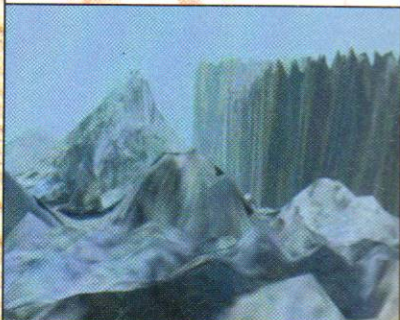
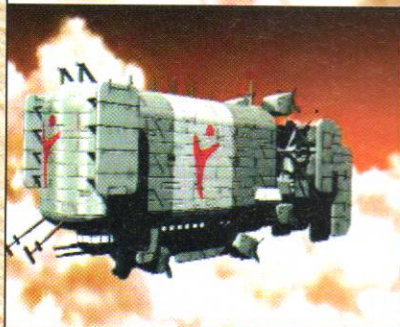
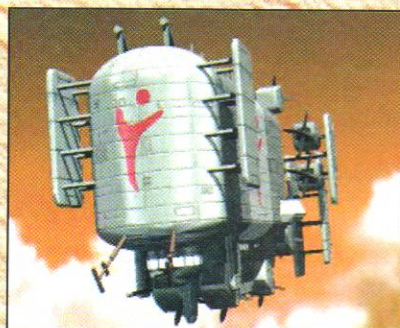
Au moment de frapper à mains nues, un zoom apparaît systématiquement, sans gêner le moins du monde. C'est nouveau et c'est sympa.



Le monde tel que vous le voyez lorsque vous prenez l'engin volant qui vous mène d'un point à un autre du continent... C'est beau, non ?! Allez, dites que oui !



Les magies sont toutes autour de vous (dans les carrés), ce qui vous permet de les utiliser très facilement. Évidemment, plus vous aurez un niveau élevé et plus vous en aurez à votre disposition.



Après avoir récolté les cinq anneaux tout au long de votre périple, vous voici face à la chute d'eau derrière laquelle tout devrait enfin s'éclaircir...



PLAYSTATION

GRAPHISMES

17

GRAPHISMES

ANIMATION

16

ANIMATION

MANIABILITÉ

15

MANIABILITÉ

SON/BRUITAGE

15

SON/BRUITAGE



J'AIME

- Le premier jeu RPG sur "Play".
- Des magies superbes à tout point de vue.
- Intéressant de bout en bout.



J'AIME PAS

- Beaucoup trop court !!!
- Déplacement du personnage.
- Musiques un peu soûlantes.
- La langue...

NOTRE AVIS

On peut dire qu'on l'a attendu longtemps celui-là ! Le premier jeu d'aventure RPG sur une machine 32 bits tient-il enfin ses promesses ? Eh bien, oui ! Si l'on met de côté une durée de vie lamentablement courte pour un jeu de ce type, tout est fabuleusement bien réalisé ! Les décors, les bruitages, les animations, bref, c'est une réussite. Mais à quel prix ?

Trazom





SATURN

GENRE : PLATES-FORMES

A chaque sortie de nouvelle machine, il y a des jeux qui font traditionnellement office de tests de la machine. Shin Shinobi Den semble en faire partie, et on se rappelle des premiers jeux dispo à la sortie de la Megadrive japonaise il y a quatre ans jour pour jour : Super Shinobi. À l'époque, le jeu était vraiment extraordinaire et faisait penser à un jeu d'arcade. Aujourd'hui, la surprise est bonne, bien qu'elle aurait pu être encore meilleure. Je m'explique : l'utilisation de la digitalisation apporte un plus indéniable mais gâche aussi le plaisir de jeu. Disons qu'on a du mal à faire le pas entre ancienne génération et digitalisation à outrance. Pour bien vous faire voir comment se déroule le jeu, il vous suffit d'imaginer un Mortal Kombat version Shinobi avec une progression. Deuxième possibilité : regardez les clichés sur ces deux pages, c'est fait pour ça ! Bref, Sega a choisi d'innover en gardant les bons vieux principes des jeux d'arcade Shinobiesques. Les décors sont digitalisés, et de nombreux éléments interviennent ou peuvent intervenir dans le jeu. Par exemple, lorsque vous utilisez votre katana près d'un tronc d'arbre, ce dernier tombe devant vous avec un réalisme jamais vu sur console. Les ennemis et votre personnage sont eux aussi digitalisés, et on oublie finalement vite l'effet de découpage des sprites sur les décors. Le jeu est prenant ; n'oublions pas qu'il bénéficie de la patte Sega. Il en résulte une foule de niveaux difficiles à passer, des originalités assez nombreuses, de nombreuses armes et coups différents et des boss gigantesques. Dire que j'ai été déçu serait exagéré, simplement dépaycé en bon Français sédentaire ! Mais une fois passées les quelques minutes d'adaptation à la digitalisation qui tue, on en a vraiment pour son argent. Un jeu à voir et à jouer.

OLIVIER.

EDITEUR : SEGA

NOMBRE DE JOUEURS : 1

NOMBRE DE NIVEAUX : 9

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3

CONTINUE : MOTS DE PASSE

DIFFICULTÉ : DIFFICILE

EXISTE SUR : RIEN D'AUTRE

88%

Pour apprendre à manier les nunchakus, contactez ce guerrier, il est super sympa ! De plus, ces nunchakus sont terminés par des lames plutôt inhabituelles pour ce genre d'engin ! Le tout est de les rattraper du bon côté...



SHIN SHINOBI



Comme cette version de Shinobi a été développée sur une console d'avenir, il était nécessaire de sortir du japon traditionnel. Voici donc un superbe guerrier du futur avec son bazooka du futur. Vous, vous restez avec votre katana en plastique et vous vous débrouillez...



N'oubliez pas que vous pouvez sauter en vous collant à un mur tel l'homme araignée de base. Ceci vous aidera à atteindre certaines plates-formes un peu trop haut placées.



Alors que l'on aperçoit une partie du Fujisan (le mont Fuji) en décor de fond, ce guerrier aux cheveux longs est en fait la réincarnation immédiate du deuxième boss que vous pensiez avoir vaincu quelques secondes auparavant.



Dans Shinobi, on peut manger de la salade quand on utilise son arme un peu trop violemment et que l'on est accroché à une branche. C'est le déboisement intensif.

SHINOBI DEN



Les boss de fin de niveau ne sont pas vraiment des plus difficiles à vaincre, il suffit d'étudier leurs mouvements pour trouver leur point faible.



Quelques super pouvoirs sont disponibles un peu partout dans le jeu. Vous passez sur le bonus adéquat, et hop là, un gigantesque samouraï apparaît à chaque fois que vous servez de votre arme. Au début, c'est un peu gênant de se traîner ce gigantesque sprite, mais cela s'avère vite utile ensuite.



AVANT...



... APRES.

Ce sprite géant prouve que la Saturn peut gérer à peu près tout ce qui passe dans l'esprit des créateurs de chez Sega. Si ces derniers ont envie de voir apparaître la tête d'un dinosaure dans leur jeu Shinobi, c'est possible, si, si !



SATURN

GRAPHISMES

18

GRAPHISMES

ANIMATION

17

ANIMATION

MANIABILITÉ

17

MANIABILITÉ

SON/BRUITAGE

15

SON/BRUITAGE



J'AIME

- La saga Shinobi en version digitalisée.
- De l'action bien rendue sur 32 bits.
- Une grande durée de vie.



J'AIME PAS

- La digitalisation à outrance.
- Certains passages lassants.
- Certains passages très difficiles.

NOTRE AVIS

Une bonne surprise et un test réussi pour la machine. Le jeu remplit ses deux objectifs : le premier de nous faire découvrir les nouvelles techniques de digitalisation dans un jeu d'action plates-formes, et le deuxième de nous faire rester devant le jeu pendant de longues heures comme en arcade. OLIVIER





PLAYSTATION

GENRE : ARCADE/SIMULATION

En règle générale, notre chère petite planète est un havre de paix où il fait vraiment bon vivre... Seulement voilà, il y a toujours des gens qui font tout pour que ce bonheur soit de courte durée. Comme les terroristes par exemple. Eh bien justement, c'est ce qui est en train de se passer à travers le monde, dans l'univers impitoyable de Ace Combat. La gangrène de la Terre vient du terrorisme, quel qu'il soit. Ainsi naissent des coups d'État retentissants dans des pays où l'on s'y attendait le moins. L'équilibre politique s'en trouvant bouleversé, il fallait que les nations réagissent de façon virulente et décisive. Ainsi fut créé un commando de Top Gun, autrement dit de pilotes de chasse de première catégorie, surnommés les "Ace Combat". Leur but est d'annihiler toute forme de ce terrorisme sauvage et de réduire à l'impuissance les fautifs, où qu'ils se trouvent. C'est ainsi que vous irez de missions en missions, un jour pour détruire un pont, un autre pour anéantir un radar, et encore un autre pour pulvériser des champs pétrolifères... Mais dans tous les cas, le combat dans les airs sera impitoyable ! Démarrant au départ avec uniquement trois avions, vous pourrez en acquérir d'autres beaucoup plus performants, au fur et à mesure de votre périple. Si le cœur vous en dit, vous aurez même la possibilité de recruter un "wingman", autrement dit un confrère volant qui vous appuiera dans votre "tâche". Le tout, évidemment moyennant finance... Ace Combat est certes très original (pour un jeu sur console), techniquement réussi, et aussi très intéressant lorsque l'on s'y accroche un tant soit peu, mais la durée de vie ne semble pas son point fort : il ne faut en effet pas plus de quatre heures (temps effectif) pour le finir en mode "normal" ET en mode "hard" ! Ce qui fait tout de même un peu juste pour un CD-ROM à 600 francs. Alors, essayez-le avant de l'adopter.

Trazom

ÉDITEUR : NAMCO

DIFFICULTÉ : MOYENNE

NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2

NIVEAUX DE DIFFICULTÉS : 3

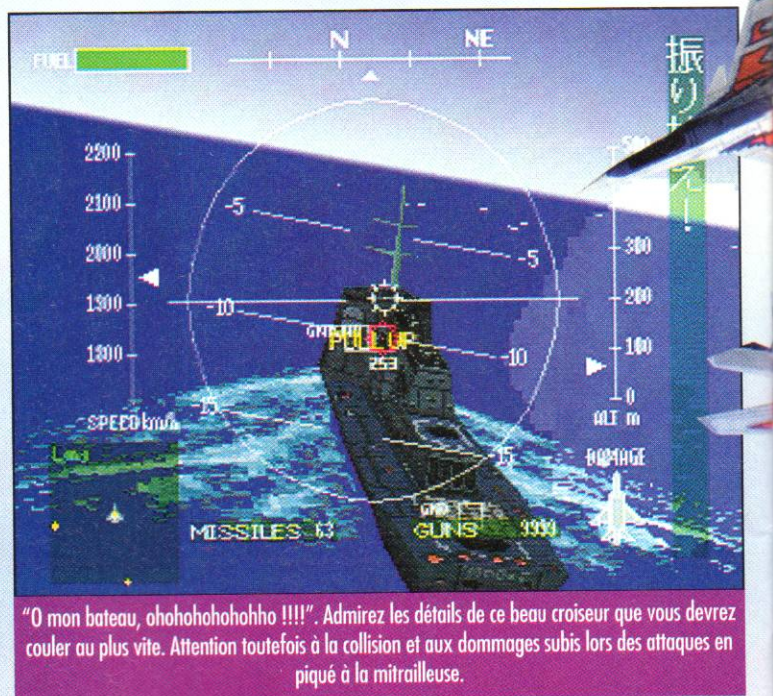
CONTINUES : 3 + SAUVEGARDES

SPECIAL : 17 MISSIONS

EXISTE SUR : ARCADE

85%

Si vous voulez une aide intéressante durant une mission que vous jugez a priori difficile ou que vous avez recommencée cinquante fois, voici la solution : le Wingman, le deuxième homme !

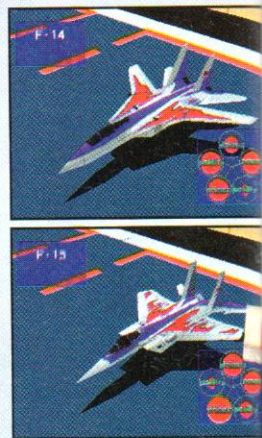


"O mon bateau, ohohohohohho !!!!". Admirez les détails de ce beau croiseur que vous devrez couler au plus vite. Attention toutefois à la collision et aux dommages subis lors des attaques en piqué à la mitrailleuse.

La vue extérieure est certes belle, mais il n'y a plus tous les instruments de mesure que l'on a dans la vue cockpit. De plus, la maniabilité est un peu plus "dure".



ミサイル接近！逃げる！



Voici la carte globale sur laquelle figurent toutes les missions. Certaines sont déjà remplies (cercle), d'autres pas encore (les croix). La liberté, c'est ce qu'on peut le faire dans l'ordre désiré.



Les cibles au sol, même si elles ne sont pas prioritaires, relèvent néanmoins de la plus haute importance, si vous ne voulez pas être gêné par des parasites encombrants.



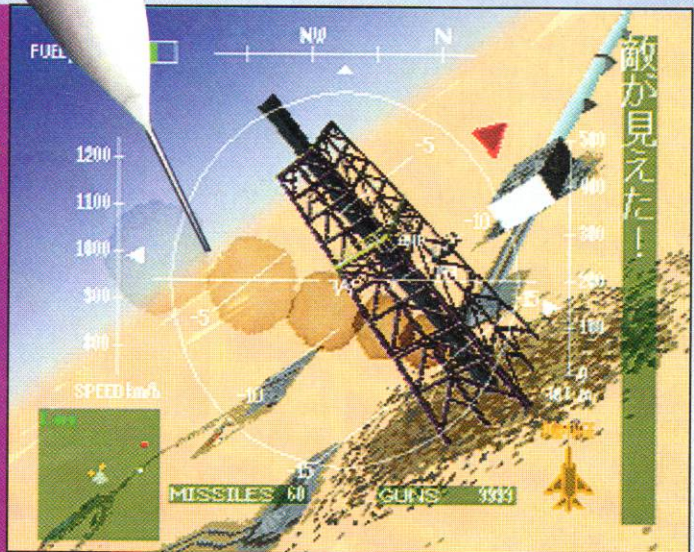
ACE COMBAT 3



Une présentation tout en 3D, comme on peut le faire sur cette console surprenante. C'est très beau, rapide, fluide et les mouvements sont parfaitement exécutés. Du grand art, vraiment...



Admirez ce superbe survol d'un derrick de pétrole, dans une mission en plein désert ! C'est beau, n'est-ce pas ? Et tellement réaliste ! Ce n'est pas la tour Eiffel, vous ne pouvez pas passer en dessous.



PLAYSTATION

GRAPHISMES

16

GRAPHISMES

ANIMATION

15

ANIMATION

MANIABILITÉ

16

MANIABILITÉ

SON/BRUITAGE

16

SON/BRUITAGE



J'AI ME

- Très "simulation" dans l'ensemble.
- Grande fluidité des animations.
- Un intérêt croissant avec les missions.



J'AI ME PAS

- Les accès disques : la barbe !
- Quelques bugs d'affichage subsistent.
- Le jeu à deux est médiocre.
- Durée de vie assez faible.

NOTRE AVIS

Avec Ace Combat, Namco tient là un nouveau très bon titre sur la PlayStation, et fait désormais partie des éditeurs japonais les plus prolifiques sur cette console. Ce nouveau jeu d'arcade/simulation - conversion du jeu de salle bien connu - se trouve être un excellent investissement pour qui veut voir de l'originalité non rebarbative... mais attention, sa durée de vie est assez courte, malgré ses indiscutables qualités.

Trazom



PLAYSTATION

GENRE : SHOOT-THM-UP

Après Ultimate Parodius et Raiden, voici le troisième shoot-them-up sur PlayStation. Celui-ci est novateur si l'on peut encore parler d'innovations dans ce domaine de jeu ultra rodé depuis la création des salles d'arcade. Sony a fait très fort en nous proposant pas moins de quatre vues différentes dans le même jeu, selon le stage joué. Il s'agit en effet d'un tour de force, quand on sait que trois techniques de programmation différentes ont été utilisées ici. La première propose les vues classiques de profil (scrolling horizontal) et de dessus (scrolling vertical), la seconde permet de découvrir un jeu en 3D alors que

dans la troisième on joue en vue latérale isométrique. Il est certain que chaque phase prise séparément peut parfois paraître un peu vide et avec des ennemis pas vraiment variés, mais il faut bien se rendre compte que l'on passe allégrement d'une vue à l'autre au cours des stages sans vraiment que la jouabilité en prenne un coup. Bref, on ne se lasse jamais car les vues changent souvent sans affecter le bon déroulement du jeu. Les ennemis restent les mêmes et les décors idem, mais on les voit différemment. C'est ce qui rend le jeu attractif et follement amusant. Les graphismes sont réussis, mais inégaux selon les ennemis. Un bon jeu en tout cas, mais un peu facile. C'est dommage !



OLIVIER

GRAPHISMES ANIMATION MANIABILITÉ SON/BRUITAGE

15 17 17 15

EDITEUR : SCE
 NOMBRE DE JOUEURS : 1
 NOMBRE DE NIVEAUX : 5
 NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
 CONTINUE : SAUVEGARDE
 DIFFICULTÉ : MOYENNE

75%



VUE 3D

Lorsqu'on passe dans cette vue pour la première fois dans le jeu, on reste plutôt impressionné car tout a été fait de telle manière qu'on ne se rende pas compte du changement de vue. Les décors et les ennemis restent les mêmes. C'est ce qui rend le jeu intéressant.

LE SCROLLING HORIZONTAL

Encore une vue classique, mais qui renforce l'intérêt ludique puisque qu'elle vient s'ajouter à la vue verticale et aux deux autres. Cette vue permettra de juger pleinement des effets de vos armes et de vos bombes, plus qu'en vue 3D en tout cas.



PHILOSOMA



LA VUE ISOMETRIQUE

Une vue moins habituelle et qui rappelle des jeux comme View Point bien que le principe soit rigoureusement différent. Il s'agit davantage d'un Clockwork Knight version shoot-them-up avec des décors superbes et un effet de profondeur très bien rendu.



LE SCROLLING VERTICAL

Pas de surprises pour cette vue classique outre le fait que certains stages se déroulent avec une vue de dessus (rien d'anormal) ; mais d'autres se déroulent avec une vue par en dessous. Cela ne change pas grand-chose mais c'est beau !

SUPER FAMICOM

GENRE : WARGAME/ACTION

Si vous êtes un humain à peu près normal, vous ne pouvez pas ne pas connaître Goldorak, ce robot débarqué chez nous en 1978. Oui, Goldorak, ce bon vieux robot qui en a tant fait rêver (dont moi) durant l'enfance, il y a un peu plus d'une quinzaine d'années. Désormais dans l'oubli pour la masse des consommateurs de héros japonais, il reste cependant dans le cœur de beaucoup de gens, fans de robots rétros et de méchants envahisseurs. Réjouissez-vous, mes semblables ! Réjouissez-vous, fans de vieux animés japonais ! Banpresto a sorti enfin le jeu ultime pour tout fan qui se respecte. Au programme : un jeu de simulation-RPG (comme Shining Force, ou Front Mission) dont les protagonistes ne sont pas de bêtes nains et elfes, mais TOUS les robots dont Banpresto possède les droits. Cela signifie donc la gamme complète des Gundam, des Heavy Metal (L-Gaim), des Aura Battlers (Dunbine) et des Super-Robots «Shogun Warriors» de la Toei (Raiden, Getter Robot, Mazinger Z, Grendizer-Goldorak, Combattler V et j'en passe). Aux commandes d'une tonne d'engins hyper-équipés, vous allez devoir combattre tous les méchants des séries pré-citées qui se sont ligüés pour détruire l'univers entier. Les batailles se succèdent donc, mais contrairement à Front Mission, vos agissements interagissent directement sur le scénario. Mieux encore, vous pouvez épargner un ennemi et l'accueillir dans votre camp (Fô et le Psycho-Gundam par exemple) ; le scénario en sera bouleversé, sans compter les choix d'attaque nord-sud, le type de robot du héros (Super ou Real). Achetez donc ce jeu magnifiquement génial qui vous collera des heures sur votre console (35 heures minimum pour voir la fin), ça vous changera d'Arc The Lad. Un dernier truc qui tue : vous avez un mode «animation» et un mode «Karaoke». Je meurs devant ce jeu...


GRAPHISMES ANIMATION MANIABILITÉ SON/BRUITAGE
**EDITEUR: BANPRESTO****DIFFICULTÉ: DIFFICILE****TEXTES ET NOTICE: JAPONAIS****NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 1****JOUEURS: 1-? JOUEURS****NOMBRE DE NIVEAUX: 80 ENVIRON****SPECIAL: COMPATIBLE AVEC LA SOURIS****ET LE TURBO FILE TWIN****NOTE SPÉCIAL GREG: 96%**

90%

Oui, c'est bien lui, Goldorak, mon dieu vivant ! Ah, mais que soient loués pour l'éternité les programmeurs de Banpresto...



SUPER ROBOT WARS



L'avantage des Team-robots, c'est qu'ils sont pilotés par plusieurs personnes, donc ils ont un potentiel plus élevé de skills. Ainsi, L-Gaim peut utiliser deux fois plus de skills par round, Getter Robot trois fois, Dancaugar et Combattler V cinq fois plus !



Eh oui, le jeu existe aussi sur Gameboy, sous le nom de «Super Robot Taisen G» ! C'est pareil en noir et blanc, sauf sur Super Gameboy.



Voici ce que l'on appelle un boss. Les boss sont généralement énormes et pourvus de beaucoup de points de vie, entre 14 000 et 60 000. Les réussites critiques sont, dans ce cas, toutes les bienvenues.



SATURN

GENRE : PLATES - FORMES

Contrairement à une rumeur qui faisait état d'un projet de 12 épisodes de Clockwork Knight sur Saturn (comme les 12 chiffres de l'horloge), la saga s'arrêtera selon toute vraisemblance à ce second épisode. Une raison supplémentaire pour vous jeter sur ce titre en import. N'hésitez plus car on peut désormais jouer aux jeux japonais sur une console française grâce à un adaptateur qui coûte dans les 400 francs et dont on vous parle dans les news de ce numéro. Pourquoi se priver en effet car l'attente risque d'être longue. Nous testons la version officielle du premier épisode dans ce numéro. La suite des aventures du Mario version Sega (ils ont les mêmes moustaches en tous cas !) sont en effet vraiment excellentes. Les innovations générales ne sont pas flagrantes puisque le principe est rigoureusement le même et l'univers aussi. Il est vrai qu'à ce propos, les créatifs de chez Sega ne se sont pas vraiment foulés car ils ont repris l'univers de la maison. Il faut convenir qu'ils avaient quand même réalisé un gros travail pour créer cet univers, gage de qualité pour la saga Clockwork. En effet, à la sortie de ce jeu, le marasme créatif de l'époque (sur 16 bits) fut balayé par la débauche d'innovations proposées dans le jeu. Il n'y a qu'à comparer le design des persos du jeu et celui d'autres héros de jeux sur console pour comprendre. Dans le nouvel épisode donc, on garde tout cet univers innovateur avec une qualité technique encore meilleure, une finesse des décors incroyable et malgré tout, une tonne de nouveaux pièges démentiels.

Olivier



EDITEUR : SEGA

NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2

SPÉCIAL : LE PREMIER ÉPISODE EST TESTÉ EN OFFICIEL

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3

CONTINUE : MOTS DE PASSE

DIFFICULTÉ : DIFFICILE

EXISTE SUR : RIEN D'AUTRE

92%

À gauche, un arbre élément du décor mais dont vous vous êtes saisi. Jetez-le (comme à droite), et vous aurez droit à un zoom sur les divers éléments composant l'arbre qui explose sur l'ennemi que vous avez visé.



Un passage qui décoiffe que cette chevauchée sur deux plans. Dans la première image, vous retrouvez les éléments 3D qui tombent vers l'avant de l'écran, dans le but non dissimulé de vous écraser. Ici, il s'agit de downs en polygones. Dans le deuxième cliché (à droite), la preuve que l'on peut aller vers le fond de l'écran selon l'aiguillage choisi, le zoom faisant alors son travail.



Pour éliminer certains ennemis, poussez les livres pour les former sur ces derniers, le résultat est impeccable.

Un coup de canon pour passer d'un plan à l'autre





Ce boss ondule du fond de l'écran vers vous et vous ne pouvez le toucher qu'en frappant le micro placé au bout de sa queue. Ici, le boss est en train d'agoniser d'où sa couleur noir et blanc. Normalement, il est composé de cubes colorés qui tournent sur eux-mêmes en formant un long serpent qui zoome de l'avant vers l'arrière. Quand la technique des polygones vient au secours de la plate-forme, extraordinaire !

CLOCKWORK KNIIGHT 2

Pepperouchau's no daiboken gekan



Comme dans le premier épisode, vous pouvez vous emparer des objets qui traînent ou même des ennemis groggy par un premier coup. Ici, après avoir récupéré cet œuf, n'oubliez pas d'utiliser votre clef pour faire se lever les éléments rouges qui vous permettront d'aller sur la droite en toute quiétude.



Lorsque vous passez sur ce pont rouge, n'oubliez pas de revenir sur vos pas et de glisser la clef dans les engrenages colorés. Quelques coups de cette clef vous permettront de faire se transformer le pont en escalier.



SATURN

GRAPHISMES

17

GRAPHISMES

ANIMATION

18

ANIMATION

MANIABILITÉ

15

MANIABILITÉ

SON/BRUITAGE

16

SON/BRUITAGE



J'AIME

- Des graphismes plus fins.
- Un jeu plus long que le un.
- Encore des originalités, comment est-ce possible ?



J'AIME PAS

- Toujours le même univers de la maison.
- Toujours difficile d'attraper un objet.
- C'est tout !

NOTRE AVIS

Il est vrai que le principe reste exactement le même, et l'univers aussi mais le jeu regorge de nouveautés. La création a donc une fois de plus primé chez Sega. Les graphismes sont encore plus fins et le jeu plus long que le premier épisode. À posséder absolument.

Olivier



SATURN

GENRE : BASTON

Lorsque Virtua Fighter premier du nom est sorti en même temps que la Saturn au Japon, ce fut un triomphe retentissant sur toute l'île ! Certes, la console tenait techniquement ses promesses, mais c'est avant tout la notoriété de ce titre phare en Arcade qui allait être le vecteur principal du décollage des ventes de la console 32 bits. Le packaging avait bel et bien convaincu des centaines de milliers de personnes ! Et pourtant... Et pourtant, contrairement à Tekken, Virtua Fighter ne bénéficiait d'aucun mapping ou d'effets techniques retentissants. Manque de temps ou difficulté de programmation ? Tout et n'importe quoi a circulé, incriminant même les faibles capacités de la machine. Avec Virtua Fighter Remix, Sega a voulu mettre les pendules à l'heure.

Croyez-moi, mieux vaut maintenant posséder cette remise à jour qui est, en tous points, largement supérieure à "l'esquisse" précédente. Les animations sont les mêmes (avec toutefois plus de précisions), mais le gros avantage c'est que tous les personnages sont mappés, les musiques ainsi que les bruitages ont été revus, les combattants sont environ 1/3 plus grands, et il n'y a plus aucun bug d'affichage durant les "replay". Vraiment du grand art. Dommage seulement qu'elle soit venue si tard...



T RAZOM

GRAPHISMES ANIMATION MANIABILITÉ SON/BRUITAGE

18

16

15

18

EDITEUR : SEGA

DIFFICULTÉ : MOYENNE

NOMBRE DE JOUEURS :

1 OU 2 SIMULT.

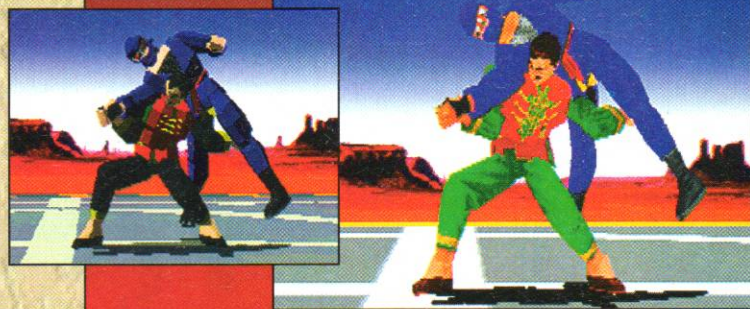
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 5

CONTINUES : NON

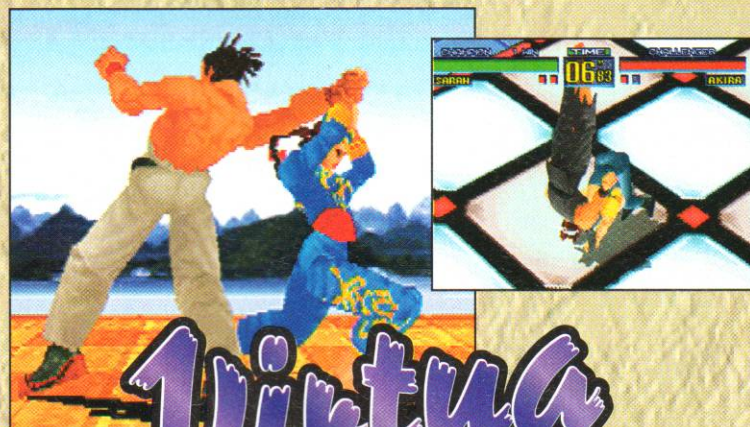
SPECIAL : LE MAPPING

EXISTE SUR : RIEN D'AUTRE !

92%



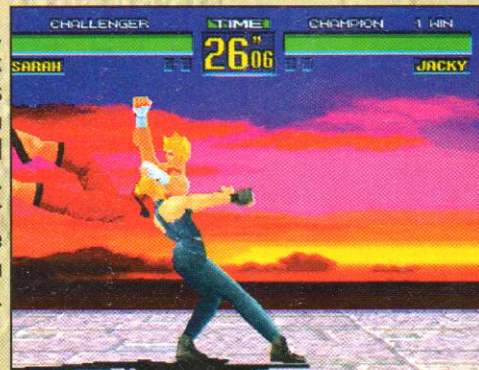
Comme vous pouvez le voir à l'aide de ces photos des deux jeux prises dans les mêmes situations, la différence, ou plutôt les différences, sont pour le moins flagrantes. Chôpa Sega !



Virtua Fighter

REMIX

Rappelle-toi, c'était ce fameux soir où les couleurs du coucher de soleil étaient si belles. Notre amour était si fort que tu t'es jeté à mon cou.





NEC PC ENGINE

GENRE : ACTION/RPG

Connu des anciens sur Msx comme étant une des sagas les plus longues de Falcom (même la plus longue, disons-le), Dragon Slayer a un grand rapport avec Legend of Xanadu 2. Le premier volet n'était-il pas lui-même sous-titré Dragon Slayer 8 ? Et que furent donc les sept premiers ? C'est ce que je vous expliquerai un jour dans ces pages si vous êtes sage, mais pour l'instant parlons de Xanadu second du nom. Comme toujours chez Falcom, une intro soignée avec une belle musique, et on enchaîne sur le début du jeu. Vous, le roi Arios, êtes bien embêté. Votre ami Lykos, qui avait pour habitude de vivre dans un bateau échoué, n'y est plus, et vous n'y retrouvez que cadavres et autres créatures dites "mort-vivantes". Après avoir retrouvé son journal intime, vous décidez de partir à sa recherche en suivant ses indications. Malheureusement, une tempête vous sépare de vos potes. Je ne sais pas si vous avez connu le premier volet, mais ce second-là est plutôt décevant par rapport à son aîné. Oh, non pas que le jeu soit laid, non pas du tout ! Les graphismes sont très fouillés, très "Falcom" en fait. L'animation est souple, votre petit personnage bien rigolo et les musiques sympathiques à écouter, et la réalisation est bonne. C'est le plaisir du jeu qui est plutôt à revoir. La trame est tellement la même, que l'on arrive à certaines invraisemblances grossières. Comment expliquer par exemple qu'il y ait un coin mystérieux où les habitants ne se rendent jamais dans CHAQUE village que vous visitez ? Y a de l'abus dans l'air, et c'est bien dommage pour ce jeu sympa mais qui malheureusement reste trop basique et superficiel pour intéresser la masse des joueurs Nec qui sont forcément des passionnés et des pros du jeu de rôles. Cette fade aventure comblera une dent creuse : étonnant de la part de Falcom !



GREG

GRAPHISMES ANIMATION MANIABILITÉ SON/BRÛITAGE



EDITEUR: FALCOM

NOMBRE DE JOUEURS: 1 À 2

SPECIAL: JEU À DEUX

EN PHASES "ACTION"

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 1 SEUL

CONTINUE: SAUVEGARDES

EN BACKUP RAM

DIFFICULTÉ: FACILE

83%



Dans ce magasin, des ustensiles de première nécessité. Une originalité tout de même : vous ne revendez pas vos objets à prix coûtant, mais jouez à une "loterie" qui détermine à quel prix on vous les rachète.

En promenade aux alentours du village, vous êtes attaqué par une horde de slimes féroces. Les joueurs plutôt pressés, voire un peu flemmards, peuvent rester dans un coin de l'écran en attendant que leur compagnon se charge de tous les tuer.



Legend of Xanadu 2

Lors d'un combat avec un boss, l'angle de vue change. Plutôt qu'une vue d'avion, vous passez en vue horizontale.



C'est désormais chose courante sur Nec, mais je prends toujours autant de plaisir à vous montrer l'une des scènes qui caractérise désormais si bien l'univers PC Engine.



N'hésitez pas à fouiller tous les endroits. Ainsi, pour vous donner un exemple, la cascade que vous voyez ici cache de forts intéressants items de protection tels qu'armures et boucliers..



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