

Joypad INTERNATIONAL

SUPPLÉMENT GRATUIT À JOYPAD N°48 • DECEMBRE 1995

Beyond the Beyond

Au-delà de l'aventure sur PlayStation...

Retour en force !

Dragon Ball Z Saturn

Sega tente sa chance



Et aussi :

Pulstar (Néo CD), Twin Bee Deluxe Pack (PlayStation), In the Hunt (PlayStation), Hang On GP'95 (Saturn), Power Instinct 2 (PlayStation), X-Com (PlayStation), International Victory Goal (Saturn)...

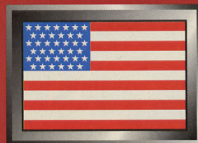


NEWS PREVIEWS

Joyeux Noël à tous et à toutes, vous qui adorez la neige et les jeux japonais. En parlant de ça, vous retrouverez dans les lignes qui suivent une grosse quantité de news de Noël, surtout en matière de PlayStation. La Saturn ne peut pas gagner sur tous les fronts ! Le mois prochain, ce sera une avalanche de news Ultra 64, pardon Nintendo 64, alors profitez de ce dernier mois de duo Saturn-PlayStation et réglez-vous des tests 32 bits. Hasta la vista baby !

LES NEWS ET LES PREVIEWS DU JAPON ET DES STATES 2

- TESTS COMPLETS :
- DRAGON BALL Z (SATURN) 12
 - POWER INSTINCT 2 (PLAYSTATION) 16
 - HANG ON GP 95 (SATURN) 18
 - TWIN BEE COLLECTION (PLAYSTATION) 20
 - BEYOND THE BEYOND (PLAYSTATION) 22
 - PULSTAR (NEO CD) 24
 - IN THE HUNT (PLAYSTATION) 26
 - X-COM (PLAYSTATION) 28
 - VIRTUAL OPEN TENNIS (SATURN) 30
 - INTERNATIONAL VICTORY GOAL (SATURN) 31



PREVIEW IMPORT

PLAYSTATION

Break Thru!

START

Capcom 1995. Se shoisha. All rights reserved.
Original Game Concept © 1985, 1992, 2000 Copyright © All Rights Reserved

Break Thru ! (avec le point d'exclamation) est un jeu de réflexion initialement développé par Spectrum Holobyte et converti sur Saturn par une boîte inconnue du nom de SE Shoeshisha (à ne pas confondre avec la Shueisha et ses Shonen Jump). L'idée originale vient du créateur de Tetris, je veux bien entendu parler d'Alexey Pajitnov.

presque arrivé à la fin d'un stage. Le temps pour tout vider est évidemment limité. Ce jeu est déjà l'objet de polémiques au sein des rédactions : pour certains, il représente ce qu'il ne faut pas faire sur une 32 bits ; pour d'autres, il est l'exemple même de ces jeux qui doivent aussi exister sur PlayStation. Vous décidez par vous-même...

BREAK THRU!

Le but est de faire disparaître tous les blocs de l'écran, et ce en cliquant sur un groupe de blocs de la même couleur (groupe de deux au minimum) jusqu'à plus soif. Différents bonus/malus viennent à votre rescousse ou compliquent le jeu selon le cas. Bien évidemment, le but pour vous sera de ne laisser aucun "singleton", une fois

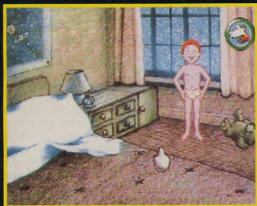
EDITEUR : SE SHOESHISHA
SORTIE PREVUE : JANVIER 1996



PLAYSTATION

ÉDITEUR : GAGA COMMUNICATION
SORTIE PRÉVUE : DÉCEMBRE 95

PLAYSTATION



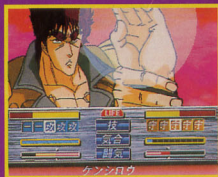
The Snowman

Le premier Living Book s'appelle The Snowman sur PlayStation. Vous ne connaissez pas ce genre ? Il s'agit davantage d'un produit multimédia que d'un jeu vidéo en fait. Il permettra aux plus jeunes de savourer les délices calmants d'un conte de fées via un ordinateur (ici une console) et par le biais d'un écran de télévision. Bien entendu, Multimédia oblige, l'enfant pourra intervenir dans l'histoire en réalisant diverses actions. Dans The Snowman, notre bambin devra par exemple habiller le héros de l'histoire au lever du lit. Les différents habits seront trouvés dans une armoire. Chaque tiroir de l'armoire cachera donc un genre de vêtement comme des chaussettes par exemple. L'enfant n'aura plus qu'à sélectionner l'habit choisi et le placer sur le héros, et au bon endroit en plus. Le truc passionnant par excellence ! The Snowman est donc un conte consolien narrant les péripéties d'un enfant, un jour d'hiver. La possibilité pour celui-ci de rencontrer un bonhomme de neige n'est pas non plus à exclure, grâce aux subtils aspects du scénario. The Snowman est prévu pour la fin de l'année et sera à conseiller, vous l'aurez compris, aux plus jeunes.



HOKOTU NO KEN

Une des grandes licences en matière d'anim sur Saturn pour Noël sera bel et bien cette adaptation du célèbre Ken le survivant sur Saturn. Le jeu se déroule à la manière d'un jeu de simulation de baston à la Yuyu Akusho (les premiers) avec des scènes animées puis des combats en simulation. Dix persos peuvent être sélectionnés, et on peut sauvegarder sa position au moyen d'un mot de passe. Réservé aux grands fans de l'anim, ce jeu rappellera les "tatatatata !" de Ken le survivant qui a fait trembler les patrons de TFI il y a bien longtemps, pour une violence trop gore pour nos chères petites têtes blondes. Moi, à l'époque, j'étais brun, alors ! Un jeu de baston et de simulation plutôt bien emballé avec des tonnes de scènes animées pour une sortie prévue le 22 décembre au Japon.

MACHINE : PLAYSTATION
ÉDITEUR : KING

TOP 12000 TIME LBP 61"17
SCORE 5450 26 SPEED 173km
LOW



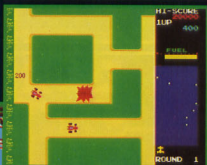
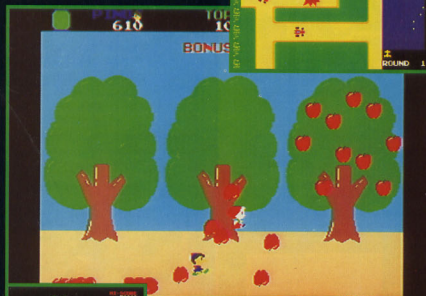
PREVIEW IMPORT

PLAYSTATION

ÉDITEUR : XING
SORTIE PREVUE : DÉCEMBRE 95

NAMCO MUSEUM

VOLUME 1



Les nostalgiques de tous poils seront ravis d'apprendre que Namco Museum est fini chez Namco qui n'attend que le dégel pour sortir son premier volume de compilations de vieux jeux d'arcade. Mais attention, il ne s'agit pas de compilations pourries comme celles qui ont récemment vu le jour sur Super Famicom. Non ! Le premier CD de Namco Museum proposera en effet la crème des jeux d'arcade "oldies but goodies", jugez plutôt. Sept jeux sont dispos : Pacman (juillet 80), Rally X (février 81), New Rally X (idem), Galaga (septembre 81), Bosconian (novembre 1981), Pole Position (septembre 82) et Toy Pop (avril 86). Bien entendu, tous ces jeux sont présentés en version originale dans le CD PlayStation. J'en vois déjà se plaindre, mais je vous assure qu'il s'agit pour la première fois exactement des mêmes jeux avec les mêmes graphismes, les mêmes musiques et les mêmes déroulements. Mais Namco Museum oblige, la firme a ajouté un véritable musée multimedia en plus des sept jeux prévus. Ce musée sera en 3D, et chaque salle vous donnera toutes les informations sur un des jeux du CD. Quoi de plus agréable que de faire un peu d'Histoire avant de vous éclater a donf ! ?

SATURN

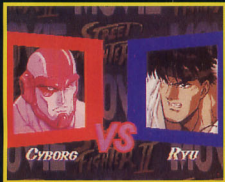
PLAYSTATION



STREET FIGHTER

Après Street Fighter The Movie (Real Battle on Film) sur 32 bits et en attendant les versions de Street Fighter Zero, voici le retour de la vengeance prévue pour le premier décembre au Japon. Ce jeu est en fait une adaptation de l'anime qui passe à la télé en ce moment au pays du soleil levant. On attendait un jeu d'aventure conçu sur des extraits du dessin animé mais finalement on pourra aussi trouver des scènes de baston à la... Street Fighter II figurez-vous ! Mais pour maquiller leur originalité débordante, les concepteurs de Capcom ont inclus les personnages du dessin animé. Vous pourrez donc enfin jouer à Street avec des autres persos comme par exemple Cyborg. Voilà, vous serez prévenu...

EDITEUR : CAPCOM
SORTIE PRÉVUE : 1^{ER} DÉCEMBRE 95



CHAOS CONTROL

Voici un jeu dans le genre Thunder Storm ou encore plus récemment Raven sur micro, un jeu de Cryo Interactive (des Français). Le but du jeu sera donc pour vous de tirer sur tout ce qui bouge dans un décor en "Rendering-Polygonal", la technique d'affichage de polygones dont vous savez tout grâce à "Docpad". Tout se passe bien évidemment en temps réel, ce qui ne vous laissera pas beaucoup de temps pour admirer le paysage. Pour les armes, vous ne disposerez que d'un laser (munitions illimitées) ainsi que de quelques missiles à tête chercheuse. L'ambiance du jeu fait penser à un monde hybride de Battle Suits (ou Robotech) et Star Wars (bataille dans l'espace). En tout, pas moins d'une trentaine de stages vous attendent dans Chaos Control, ainsi que de superbes démos Silicon Graphics (du genre Philosoma), pour un jeu de tir 3D prévu pour la fin de l'année au Japon.



EDITEUR : VIRGIN
SORTIE PRÉVUE : DÉCEMBRE 95

PREVIEW IMPORT

SATURN / PLAYSTATION

EDITEUR : RIVERHILL SOFT
SORTIE PREVUE : MI-96



Et hop, encore un nouveau concept de jeu d'action en 3D sur 32 bits, et cette fois sur Saturn qui ne bénéficiait pas encore de jeu à la Jumping Flash. Avec Gebockers, c'est maintenant chose faite. Et de quelle manière ! Néanmoins, ce jeu est davantage axé sur le tir et la baston à 100 à l'heure. Il est entièrement réalisé en 3D, et vous pourrez y choisir votre personnage parmi huit créatures délirantes : Pal, Fisher, Dontin, Mugen, Ray, Ein, Kid et Cathy.

Outre les tirs classiques illimités, vous pourrez balancer des Super Bombs, Lazer Ball, Magna Shot et autre Power Lightning qu'il faudra récupérer au préalable. En mode "un joueur", une sorte de rétroviseur vous montre la vue à partir de la balle que vous venez de tirer, un truc vraiment impressionnant ! En mode "deux joueurs", l'écran se voit "splitté" en deux parties horizontales. Ce jeu très original est prévu pour l'année 96 et n'en est qu'à 50 % de son développement.

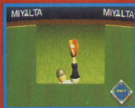
GEBOCKERS



PLAYSTATION

DOUBLE HEADER

EDITEUR : JALECO - SORTIE PREVUE : DÉCEMBRE 95



Le base-ball n'est pas vraiment le sport préféré des Français, mais cela n'empêche pas que vous pourrez bientôt jouer au base-ball en version officielle avec World Series, et sur PlayStation avec Total NBA 96. Jaleco sort sa propre simulation chez Sony avec ce Double Header

également distribué aux States. La version japonaise met en scène les joueurs de la C & P League, alors que la version US utilise, quant à elle, ceux de la D-League. Double Header sera donc une simulation de base-ball en 3D éblouissante comme vous n'en avez encore jamais vue. Les points inté-

ressants du jeu sont, entre autres, le réalisme ainsi que le nombre incroyable d'options proposées. Les fans de base-ball pourront créer leur propre équipe et paramétrer chacun de leur joueur, un à un, et ce assez précisément. Je vous le conseille plutôt en version américaine !

SATURN

KING SPIRIT



Outre Gunbird ("newsé" en version PlayStation dans ces colonnes mais aussi bientôt dispo sur Saturn), Atlus nous prépare une version Saturn du jeu déjà sorti sur Super Famicom avec des petits bonus qui ne vous laisseront pas insensible : je pense par exemple aux superbes créatures qui présentent le jeu dans le genre "Je descends nonchalamment de ma voiture avec une jupe super-courte !". Pour le reste, le jeu est assez fluide et plutôt joli, mais à dix-mille kilomètres de Daytona USA, et donc à plusieurs années lumière de Sega Rally. Mais c'est comme pour Formula 1 Information sur Saturn : il y a les jeux AM 2 et 3 et les autres. On peut jouer à deux simultanément avec l'écran splité en deux parties horizontales, ce qui est plutôt amusant et toujours aussi réaliste sur Saturn. Un jeu prévu courant décembre 95.



EDITEUR : ATLUS
SORTIE PREVUE

SATURN

SURFER SUR INTERNET SUR SATURN

Vous savez qu'il sera bientôt possible d'utiliser une souris sur Saturn. Mais au fait, à quoi sert une souris ? En général, à travailler sur ordinateur et aussi à jouer. Sur Saturn, l'option choisie pour l'instant par les utilisateurs japonais est évidemment le jeu, mais il semble que Sega louche de plus en plus vers des applications plus sérieuses. La Saturn est à ce propos une machine multimédia grâce à ses possibilités d'extension, ce qui n'est pas le cas de la PlayStation. Alors qu'à la rédaction, on s'attendait tous à des extensions futures comme un clavier et un disque dur, quelle ne fut pas notre surprise d'apprendre le projet de Sega de faire surfer sa console 32 bits sur les lignes mondiales d'Internet, si, si, vous avez bien lu ! Lors d'une conférence de presse courant novembre, Sega a annoncé, preuve à l'appui (cf. les clichés), son partenariat avec Nissan pour une commercialisation prochaine d'un modem que l'on adaptera sous la console et que l'on pilotera avec la souris. Plus besoin de PC ou de Mac, votre Saturn vous permettra de bénéficier de tous les services Internet sur votre écran de télé, c'est pas cool ça ?



PLAYSTATION

EDITEUR : NCS
SORTIE PREVUE : DECEMBRE 95



CHO ANIKI

Cho Aniki est un jeu des plus étrange, tout droit issu des pires fantasmes des cerveaux torturés des programmeurs ivres de NCS... En effet, l'idée de ce jeu est née un soir au cours d'une beuverie à laquelle participaient quelques membres de NCS. Ceux-ci voulaient développer un jeu de tir délirant dont les acteurs seraient des body-builders mâles, surpuissants de surcroît. C'est ainsi que Cho Aniki a vu le jour sur Super Famicom. Surpris par le succès remporté par le jeu, les programmeurs ont continué la série, et le dernier en date verra le jour sur PlayStation pour cette fin d'année. Le jeu sera donc un jeu de tir dans lequel vous pourrez choisir deux perso au choix, tous deux étant bien entendu des hommes. Les ennemis que vous aurez en face de vous seront divers, et délire oblige, se présenteront sous la forme du missile à forme oblongue à celle du body-builder en Pampers en passant par un messie d'une secte dont nous taïrons le nom. Cho Aniki ne doit pas être pris au premier degré, ça c'est sûr !

PLAYSTATION



THE FIREMEN 2

Vous connaissez tous ce jeu qui a enflammé les Super Famicom et même les Super Nintendo. Cette simulation de pompiers n'était autre qu'un jeu de tir déguisé en missions de sauvetage. Vous l'aurez compris, vous jouerez dans cette suite, et sur PlayStation, le rôle de pompiers habillés de beaux costumes et prêts à tout pour arroser des dizaines d'étages en feu. Vous vous déplacerez donc à l'intérieur de bâtiments et aurez pour seules armes une lance et de l'eau. Dans The Firemen 2, le jeu à deux simultanément sera bien entendu possible. La version 32 bits est bien plus belle que le premier épisode. Vous voilà au courant de cette suite qui vous réchauffera pendant vos longues soirées d'hiver, d'autant que le jeu est prévu pour Noël.

EDITEUR : HUMAN
DISPONIBILITE : NOEL 95



PREVIEW IMPORT

PLAYSTATION

EDITEUR : XING
DISPONIBILITE : DEBUT 1996

Les jeux à la Jumping Flash commencent à fleurir sur PlayStation, et c'est bien normal : comment ne pas être tenté de développer des jeux de plates-formes en 3D ? Sony a jeté la première pierre, mais les possibilités infinies en matière d'affichage de polygones sur la 32 bits sont autant de tremplins pour les programmeurs de tous poils. XING en l'occurrence a décidé de se pencher sur un jeu d'action 3D au cours duquel vous passerez de niveau en niveau après avoir récupéré un nombre défini de coffres. Le principe du jeu n'est donc pas exceptionnel, des coffres et autres babioles, on en a déjà récupéré des milliers ! Par contre, le jeu se déroule tout en 3D avec récoltes à gogo mais aussi ces bons vieux sauts sur les ennemis pour les faire disparaître. Un

classique ! Vous choisissez votre personnage parmi deux héros, et c'est parti pour la récolte en 3D. Les gens qui se cachent derrière Xing ne sont autres que des développeurs de chez Irem qui ont déjà travaillé sur bon nombre de succès comme le shoot-them-up d'arcade Submarine Big War. Floating Runner, pour sa part, est prévu pour début 96.



FLOATING RUNNER



PLAYSTATION

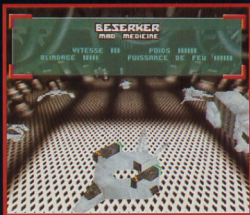
EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
DISPONIBILITE : DEBUT 1996

HI OCTANE



Tiens, un jeu européen dans les colonnes de l'import international, vous avez dit bizarre ? En fait, les principales infos sur Hi Octane (et notamment les superbes images PlayStation que vous admirez) nous viennent du Japon. Tous jours est-il que le titre n'en est qu'à 50 % de sa réalisation et que l'animation n'est pas encore au point. Ce jeu de Bullfrog, distribué par Electronic Arts Victor au Japon, est un jeu converti directement de l'univers PC. Bien entendu, la version PlayStation sera plus belle graphiquement (question de résolution) et plus rapide.

Hi-Octane se déroule comme un jeu de course classique avec divers modes (mode "Championnat", "Free Race"...) et différents véhicules à sélectionner. Pour l'heure, ces derniers sont au nombre de six, chacun possédant naturellement des caractéristiques différentes (vitesse, maniabilité...). Ensuite, il ne s'agit pas seulement d'être premier à la fin des neuf tours. Il vous faudra également éliminer un maximum de concurrents et ce, en vous aidant des nombreux objets traînant sur le circuit (les bombes feront largement l'affaire !). Un titre prévu pour le début de l'année 96.



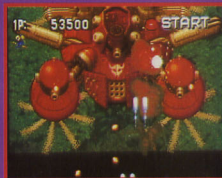
PLAYSTATION



GUNBIRD

Après Twin Bee, le jeu de tir vertical d'arcade à la mode sur PlayStation s'appellera Gunbird, et c'est Atlus qui s'est chargé de la conversion. Avant de commencer, vous devrez choisir votre perso parmi cinq, chacun possédant ses armes propres et originales. Les fans d'anim jap devraient être super-heureux avec Gunbird, puisque des tonnes de démos viennent égayer en nombre le cours du jeu, démos mettant en scène des héros aux prises avec des vilains méchants et pas beaux. Ici, pas de 3D, mais du shoot et rien que de l'anim pour Outakus. À part ça, armes diverses, bombes surpuissantes, ennemis véritablement agaçants, tout ce qu'un jeu de tir digne de ce nom se doit de posséder.

EDITEUR : ATLUS



PREVIEW IMPORT

NEO-GEO

SAMOU



On ne l'attendait pas, mais il sera bel et bien sorti au Japon au moment où vous lirez ces lignes : Samourai Shodown 3 (le titre américain, Samourai Spirits Zankurou Musou Den étant le titre japonais) va bientôt déborder en arcade en France puis sur Néo CD et même sur Saturn, grâce aux récents accords signés par Sega et SNK ! SNK met donc la dose avec cette nouvelle version qui fait entrer Samourai Spirit au panthéon des sagas SNK (aux côtés de Fatal Fury par exemple). Si vous pensez que la firme créatrice de la Néo-Géo abuse un peu avec ses King of Fighters et Samourai Spirits, sachez que, primo, les Japonais en redemandent à chaque fois, et que secundo les Européens et Américains applaudissent à chaque fois. Car l'élément nécessaire à la réussite de toute suite est la nouveauté et la qualité du produit. Dans le cas de notre jeu, c'est deux fois le cas, même trois. Mais trêve de bavardages, passons aux nouveautés.

Deux versions pour le prix d'une !

Ou plutôt rappelons-nous d'abord les principaux personnages que l'on retrouve dans ce troisième épisode. Car même s'ils sont déjà connus, vous pourrez choisir deux modes d'affichages pour les anciens personnages. Tout cela s'opère dans le menu "Character Mode" qui vous propose le mode "New" ou "Enhanced". En mode "Enhanced", vous retrouverez les anciens perso avec les mêmes graphismes et les mêmes coups spéciaux avec simplement quelques nouveaux coups dus au nouveau système de combat. Par contre, si vous choisissez l'option "Enhanced" pour un ancien perso, celui-ci apparaîtra avec un look changé mais surtout des coups spéciaux différents. Un exemple : si vous prenez Nakolruru avec l'option "New", elle combattra avec un loup à la place de l'oiseau, etc. Vous imaginez la profondeur du jeu grâce à ces deux modes. Les anciens personnages sont

RAI SPIRITS

ZANKUROU MUSOU DEN

Haomaru, qui s'enlise toujours autant dans sa quête pour trouver de nouveaux opposants valables, Nakoruru qui est devenue un peu plus mature avec son aigle Mamahaha et son loup Silkou, Galford qui travaille toujours contre les forcas du mal avec son chien Poppy, Hattori Hanzo toujours guidé par ses terribles prémonitions, Senryo Kyoshiro dans sa recherche pour devenir le meilleur danseur Kabuki de l'année, Tachibana Ukyo tout droit ressorti de son dojo, Kibagami Genjuro qui veut encore et toujours la mort (lente) de Haomaru, voilà pour les anciens ! Outre ces sept vétérans, on trouve cinq nouveaux persos dont voici le descriptif...

Une bien sombre histoire

Tout d'abord, vous devez savoir que le jeu se déroule dans une sale ambiance de massacres perpétrés par un démon au nom de Zankurou. Les héros vétérans du jeu débarquent dans des lieux où tous les rescapés des massacres n'ont qu'un désir : la vengeance ! Shizumaru Hisame est le nouveau jeune héros du jeu. Ce combattant au parasol et au cimenterre est amnésique : il ne se souvient que de sa mère, du sang et des cris, c'est tout... Il reste persuadé que seul un être au monde pourra lui rendre sa mémoire : Zankurou himself ! Basara the Headshrinker (qui devait s'appeler Hamira) qui fut tué lors des massacres et ressuscité ensuite pour se venger après avoir vu sa copine Basara Rose pleurer sur sa tombe. Sniff, c'est beau ! Gaira Caffeine est la

petite-fille de Nicotine qui l'a renvoyée du temple bouddhiste pour blasphème, une histoire de famille ! Rimururu (qui devait s'appeler Rimnerel) est la sœur de Nakoruru et lutte pour se venger de Amakusa (le méchant du premier Samourai Shodown), responsable des méfaits sur la mère-nature, un truc écolo en fait... Amakusa justement est le dernier des nouveaux persos jouables, et il n'a pas vraiment viré sa cuti puisqu'il est toujours assoiffé de massacres et veut en finir avec Zankurou par simple jalousie : c'est lui qui était le premier méchant de la saga, que diable ! Sans entrer dans les détails (ce n'est qu'un préview), voici les techniques que vous trouverez dans le jeu... On peut se recharger en énergie en appuyant longtemps sur n'importe quel bouton. On retrouve les Desperation Moves, on peut parer les attaques en appuyant sur "A" et "B", les Items sont toujours là, les jetés ont été supprimés et remplacés par un système appelé "Guard Crush". On termine par quelques nouveautés dans le désordre : plus les jauges diminuent (les deux), plus l'écran s'assombrit ; on trouvera quatre palettes par perso (deux pour le mode "New" et deux pour le mode "Enhanced"), on peut bouger avant que le round ne commence. Pour finir, on n'a pas de nouvelles pour l'instant de Zankurou et des persos cachés du jeu, laissez-nous le temps de jouer. Voilà, on pouvait difficilement vous en dire plus, et vous n'avez plus qu'à vous préparer pour le troisième assaut : l'épée n'est plus l'arme la plus dangereuse, c'est de l'esprit qu'il faudra se méfier, bande de samourais en sursis que vous êtes !



ÉDITEUR : SNK
GENRE : BASTON
SORTIE PRÉVUE : DÉCEMBRE 95

SATURN

GENRE : FILON À EXPLOITER

Bla-bla Songokuh, bla-bla japonais, bla-bla baston. Voilà, j'aurais pu juste écrire cela, puisque de toute façon le jeu va se vendre. Pourquoi va-t-il se vendre ? Parce qu'il y a écrit "DBZ" sur la jaquette. Une fois de plus, vous avez d'un côté les gentils héros bruns-blonds, et de l'autre les affreux démons de l'univers toriyamesque habituel. Comme toujours, vous avez le choix entre plusieurs modes de jeu. Vous avez ainsi un semblant de mode scénario ou les combats s'enchaînent aléatoirement. Dans ce mode, vous pouvez aussi jouer contre un pote, ou voir la console bêtement se battre avec elle-même. Vous aurez ensuite un mode Tenka-Ichi-Budokai, où jusqu'à huit joueurs pourront s'affronter. C'est assez intéressant, et ça permet de passer de bonnes soirées entre amis à condition qu'ils soient des fans absolus de DBZ. Oui, absolument, DBZ et rien d'autre, car ce jeu ne s'adresse qu'aux fans. Aucune autre personne ne pourra réellement apprécier ce jeu. C'est d'autant plus embêtant que contrairement aux versions SuperNintendo, si l'on remplaçait dans le jeu les personnages de DBZ par de parfaits inconnus, le jeu n'aurait plus une once d'intérêt. Alors ici, nous avons encore une fois 27 combattants. Bien sûr, on ne se pose pas de question chez Bandai, on reprend les sprites de la version PlayStation. Ensuite, quelques décors originaux. Parfois jolis, et parfois même très jolis ; les personnages aussi d'ailleurs. Ajoutez à cela un pseudo-concept de possibilité de 3D ; en fait, cela signifie juste que vous pouvez balancer votre adversaire dans le fond de l'écran, et que le décor va effectuer une semi-rotation pour que vous puissiez combattre en face-à-face. L'écran est comme sur Super Nintendo, c'est-à-dire coupé en deux. Comme toujours aussi, vous avez trois sortes de coups : les coups au corps à corps, les boules d'énergie, et les super-grosses attaques qui coupent l'écran en deux et qui attendent une certaine manipulation de l'adversaire afin qu'il l'esquive. Esquiver, ou bien la contrer, voire même la renvoyer. Ça arrive parfois. Malheureusement,

ÉDITEUR : BANDAI**DIFFICULTÉ : FACILE****NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 2****SIMULTANÉMENT****NIVEAUX DE DIFFICULTÉS : AUCUN****CONTINUES : ILLIMITÉS****DISPONIBLE : SUPER NINTENDO,****MEGADRIVE, PLAYSTATION****SPECIAL : PSEUDO-NOTION DE 3D****82%****POUR LES FANS
65% POUR LES AUTRES**

Les vieux ont toujours la forme dans DBZ. Preuve en est avec Torque Géniale, qui non content de tenir tête au plus puissant personnage de l'univers DBZ, à savoir Gogeta, se paye le luxe d'être à égalité en puissance avec la plupart des personnages de ce jeu, logiquement plus puissants que lui dans le scénario de la bande dessinée. N'oublions pas que la sagesse fait plus que la force...



Cell a l'air surpris. Normal, il n'a pas fait diagonale bas-arrière suivie de diagonale haut-avant et le bouton C pour esquiver avec grâce et élégance la super-boulette qui va lui arriver en pleine face. Pauvre Cell...



Avant de combattre, chaque adversaire se regarde droit dans les yeux et sort une petite phrase en japonais.

Rikkum contre Vegeta, un combat qui tint en haleine tous les lecteurs de Dragon Ball en 1989. Ici, l'atmosphère est déjà plus détendue. Kame House, mer bleue, on ne court plus après les boules de cristal pour contrer Freeza. Une petite déception par rapport à la version Super Nintendo : il est impossible de combattre sous l'eau.



Comme dans la version PlayStation, le personnage le plus puissant du jeu semble bien être Mister Satan. Se battant avec des armes conventionnelles, ce dernier ne requiert aucune dépense d'énergie et peut donc tirer son arsenal sur l'adversaire sans prendre soin de recharger ses forces. Ici, le jet de missile.



Vous l'avez reconnu sans sa casquette, c'est bien lui Terry Bogard. Ici, il est grand, porte un slip noir et possède deux cornes. Nous l'avons démasqué pour vous alors qu'il arrondissait les fins de mois avec ce petit boulot de marchand dans DBZ. Un Power Geyser ne trompe pas...



Contre les gros Buu qui aiment le corps à corps, Piccolo a trouvé la parade : la décharge d'antenne. Sorte de petit arc électrique surgissant de ses protubérances frontales, cette attaque est très utile pour éviter que votre adversaire ne vous enchaîne trop de coups à la suite. Un combo breaker, pour les connaisseurs, quoi !



le fun n'est vraiment pas au rendez-vous. La gestion de l'écran est assez boiteuse, et on n'a jamais vraiment l'impression de maîtriser ce qui se passe. De plus, et cela est sans doute dû à la digitalisation des personnages, les combattants sont d'une raideur incroyable ; c'est dommage car ils sont fort jolis. Oui, je vous l'écris ici, ce jeu est tout bonnement indigne de la Saturn. Je passerai sous silence les digitalisations vocales, tellement nasillardes. C'en est une honte lorsque l'on connaît les capacités sonores de la machine...

Au vu de tous ces reproches, le jeu n'est plus très intéressant. Mais heureusement, une option plutôt "distrayante" vient égayer ce morose jeu. Il s'agit de l'option de management de Mister Satan. Bien évidemment, ce mode est plus un gag qu'autre chose. Dans la peau de Mister Satan, vous devez mettre en place des combats, et parier sur le vainqueur desdits combats. Et pendant ces combats, vous serez le petit Mr Satan, en train de balancer divers projectiles au combattant que vous ne voulez pas voir gagner. Après cela, vous achèterez de nouveaux items pour booster votre combattant et gèrerez votre capital pour continuer à parier. Les temps de chargement sautent-ils l'affaire ? Oh non, ma foi. C'est long d'attendre entre les combats. Fort heureusement, Bandai a eu une bonne idée ; lorsque la machine charge le combat, des petits panneaux rappelant au joueur ses coups spéciaux sont présents à l'écran. Le temps de chargement n'est donc finalement pas perdu pour tout le monde, et surtout pas pour l'annusée chronique. C'est un bon point. Le seul, peut-être ? Oui, le seul, car Dragon Ball Z sur Saturn est un produit très moyen qui n'amusera que le fan absolu et religieux. J'imagine d'ici les lettres d'insultes que je vais recevoir parce que "DBZ est génial, ça ne se discute pas". O.K., les gars, mais je vous assure que celui-ci est plutôt moyen. Enfin bon... de toute façon, le jeu se vendra, alors vous savez, hein...
GREG



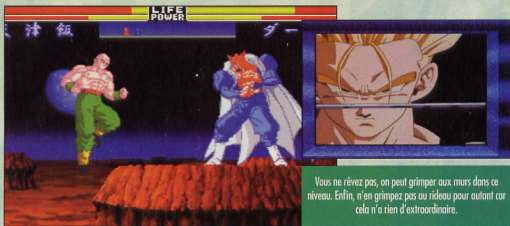
"MISTER SATAN FAIT SON BUSINESS"

C'est gagné ! Faites attention à ne pas trop miser de sommes folles cependant, et ne soyez pas gagné par la fièvre du jeu. En effet, si vous perdez tout votre argent, votre créancier viendra hypothéquer vos biens, et la charmante Cyborg n°18 n'appréciera pas le fait que vous ne puissiez la rembourser... Ah, les femmes !

Voilà le combat. Vous avez misé sur "Great Sayaman", et Songokuh ne doit pas gagner. Du fond de l'écran, lancez-lui divers objets, comme de la dynamite, des peaux de bananes ou encore des grenades. Cela rappelle d'une certaine façon les premiers jeux électroniques.

Choisissez ce que vous voulez faire, avec les options suivantes à votre actif : choisir la somme et le combattant sur lequel on va parier, choisir ses commandes, combattre et acheter des items. Vous partez ou départ avec un capital d'un million de Zenny, monnaie fictive.





Vous ne rêvez pas, on peut grimper aux murs dans ce niveau. Enfin, si en grimpez pas au rideau pour autant car cela n'a rien d'extraordinaire.



Lors d'un combat dans Satan City, C16 et Songokuh ont fait un pari idiot. "Chiche que tu fous le feu à ma botte avec la fièvre !", a dit le premier. "Bien sûr !", a répondu le second. Ça nous donne donc deux idiots qui combattent en pleine rue.



Songokuu version petit. C'est pas mignon, ça ?

Si vous ne comprenez rien à cette photo, c'est normal. En fait, les combattants sont en train d'effectuer un Bunshin. Non pas pour esquiver un coup, mais pour que visuellement parlant, la séparation des écrans se fasse plus esthétique. C'est réussi... enfin, quand c'est en mouvement, parce que là, bof, quoi !



Dans ce jeu, la plupart des coups spéciaux donnent lieu à des duplications de sprites qui amènent des effets de vitesse fort sympathiques. On appelle cela "Bunshin" en japonais.



SEGA SATURN

GRAPHISMES

13

GRAPHISMES

ANIMATION

11

ANIMATION

MANIABILITÉ

14

MANIABILITÉ

SON/BRAITAGE

14

SON/BRAITAGE



J'AIME

- Le mode "Mister Satan"
- Les héros de la saga pour les fans
- Les différents modes de jeu



J'AIME PAS

- Des graphismes assez moches
- Une animation pousive
- Un intérêt... à vous de voir

NOTRE AVIS

Une licence, un jeu. Mais une licence plus qu'un jeu. Acheter ce jeu ne se justifiera que pour celui qui ne vit que pour ses héros blonds. Mais qui est vraiment fanatique absolu. Celui qui veut tout, absolument tout. Les autres s'en passeront. Oh, ils vont même l'économiser ce jeu. Voilà le conseil du mois : n'achetez pas DBZ Shinbutuden.



GREG

PLAYSTATION

GENRE : PARODIE DE COMBAT

Voici un jeu très connu chez les Japonais, et parfaitement inconnu chez nous, sauf dans les hautes sphères des utilisateurs de jeux vidéo. Il s'agit d'un jeu de combat, un de plus, mais dont l'ambiance est délirante. On peut dire que ce jeu est une parodie de Street Fighter 2, au même titre qu'Hot Shot est une parodie de Rambo. Au programme de ce jeu, des personnages complètement fous. Des musiques complètement dingues. Des décors alliant bêtise et illogisme. Des coups spéciaux d'un ridicule affolant. Bref, tout pour provoquer le rire chez les acheteurs potentiels. L'avantage du jeu est donc son humour. Mais il n'y a pas que cela. En effet, vous aurez la possibilité d'y jouer en mode "normal", comme un jeu de combat dit "normal". Mais aussi en "team-mode", à la King of Fighters'95. La grande classe. Si, si ! Mais laissez-moi vous narrer dans le détail les autres éléments originaux de ce jeu. Une jauge de "rage" se remplit au fur et à mesure des trucs qui vont vous arriver dans la tronche. Une fois cette jauge pleine, votre personnage va s'énerver et devenir apte à utiliser un coup spécial, que vous exécuterez en appuyant simultanément sur L et R. Bon allez, on va encore dire que les musiques sont complètement folles dingues tarées bargeant drôles pour finir le côté positif du jeu. Attaquons le côté négatif. Alors pour commencer, graphiquement parlant, ce n'est pas très beau. Pour une PlayStation, je veux dire, on est en droit de demander plus de couleurs et de finesse. On se croirait simplement sur une version Super Nintendo améliorée. Ensuite, au niveau de la maniabilité, au secours ! Pour vous le brave joueur, le jeu va être bien difficile, car une fois de plus les angles fabuleux de la manette PlayStation ne vont pas simplifier les choses. Et je préfère ne pas parler des monstrueusement longs temps d'accès de la machine, même en plein combat. Greuh ! Voilà, il fallait que ce soit dit. Mis à part ces deux petits problèmes, ce jeu est magnifique au niveau du fun et de l'humour. Si vous êtes un connaisseur, vous achèterez. Les autres attendront le prochain jeu de baston avec campagne de pub à la def...

ÉDITEUR : ATLUS

DIFFICULTÉ : MOYENNE

NOMBRE DE JOUEURS :

1 OU 2

NIVEAUX DE DIFFICULTÉS : 8

CONTINUES : ILLIMITES

DISPONIBLE : ARCADE,

ET SUPER FAMICOM

83%



"COCHON MASQUÉ"

Kulala a en guise de super-pouvoir la capacité d'utiliser sa baguette magique pour transformer l'adversaire en cochon super-mignon, ou en canard. Allez-y, c'est la journée de savatage de porcs, défaites-vous ! D'autant que le temps de transformation est limité.



POWER INST



Kintaroh transformé en nino-chien, ça donne ceci. Le coup le plus efficace de super-toutou, c'est le détournement intemporel d'os.

Voici comment Kintaroh va se transformer en chien. Foncez sur l'adversaire, et faites-lui une prise au corps avec le bouton triangle. Enfin, le bouton avec un triangle dessus.



Classique, le dragon Punch. Ce qui est moins classique cependant, c'est le parterre d'étudiants venus vous applaudir en chantant des chants facon voix bulgares.



Le crachat de feu est utile, surtout pour finir un combo avec ce personnage. La marche à suivre est : approchez-vous d'un bond, appuyez deux fois sur punch faible, une fois sur punch fort, et faites un "avant-bas-bas-avant" avec le punch fort.



INSTINCT 2

La jeune fille en bottes est un adversaire redoutable. Elle a en effet tout pour elle : force, rapidité et la possibilité de porter des coups élevés.



Voici la ville où, comme dans tout bon jeu de combat "SNKeen", on vous indiquera les lieux de vos diverses rises. Une petite voix bête vous annoncera ceci.



Très impressionnant cet ours ! Kintaroh l'y a invoqué après avoir pris de sales coups dans la tête.

PLAYSTATION

GRAPHIQUES

12

GRAPHIQUES

ANIMATION

14

ANIMATION

MANIABILITÉ

11/8

MANIABILITÉ

SON/BRUITAGE

17

SON/BRUITAGE



J'AIME

- Un humour fantastique
- Des personnages amusants et nombreux
- Des coups spéciaux originaux



J'AIME PAS

- Une maniabilité défallante
- On ne peut pas dire que les graphismes utilisent les capacités de la machine

Regardez cette grosse dame au look de catcheuse ! Non, ce n'est pas une catcheuse. C'est une chanteuse de rock est-allemande qui possède quelques notions de combat TRES rapproché.



NOTRE AVIS

Jeu quasi mythique au Japon, Power Instinct 2 peut vraiment se targuer d'être un titre complètement fou. Même s'il ne brille pas par ses graphismes, le jeu s'avère être délectant. Encore faut-il aimer l'humour tel que le conçoivent les Japonais, cet humour que l'on retrouvait dans les premiers titres Nec et SFC. Le jeu est donc classique mais franchement drôle. A vous de voir.

GREG



SATURN

GENRE : SPORT MECANIQUE

Dus plus loin que je me souviens, depuis une année entière (en fait, depuis la sortie des consoles 32 bits au pays du Soleil Levant), aucun jeu de moto n'était venu fleurir sur l'une ou l'autre de ces bécanes dites "nouvelle génération". Ou alors, le jeu est bien caché, au fin fond d'un tiroir d'un magasin qui aurait brûlé par un soir de pleine lune ! Mais non, mesdames et messieurs, vous ne rêvez pas : c'est maintenant chose faite avec Hang On GP 95 sur Saturn, créé par la branche "Sega Sports" de nos amis les créateurs de Sega Rally sur cette même console. Je veux parler de Sega, bien sûr. Attention, je n'ai aucunement dit que les gars de AM#3 étaient les "responsables" de ce jeu ! Que nenni ! Même si le défilement de l'écran, les scrollings et tout le tralala habituel pour en mettre plein la vue sont loin d'être ratés, il n'en demeure pas moins que nous n'avons pas là un produit au niveau du meilleur jeu du monde en Arcade, version motocycliste ! Continuons plutôt notre balade... Après une intro inexistante, vous choisissez l'une des 5 motos que l'on vous propose dans les menus. Chacune d'entre elle possédant, comme de coutume, des caractéristiques propres, telle que la tenue de route, la vitesse de pointe ou encore la reprise, importante pour une bonne réaccélération en sortie de virage lent. Ensuite, vous pouvez soit débiter tout de suite dans le mode "Grand Prix" ou bien si vous le désirez, tester vos capacités dans un "Time Trial" contre un seul et unique adversaire. Je vous conseille la seconde solution lorsque vous débutez réellement. Lors des courses proprement dites, l'enjeu est de finir au moins dans les trois premiers : vous pourrez ainsi accéder à l'une des trois autres courses (il y en a 6 en tout), en mode entraînement seulement. C'est uniquement lorsque vous avez véritablement gagné que vous y participerez réellement. Un bon challenge à relever, non ? Evidemment, les circuits sont tous différents, certains proposent des tunnels difficiles à négocier en plein virage, des murs sur les côtés si vous les approchez de trop près, ou encore des chicanes et autres virages ultra serrés genre "Loews" à Monaco ! Les sensations sont plutôt bien rendues (on s'attendait vraiment à pire !) et les trois modes de vue sont assez intéressants pour qui veut changer son style de pilotage. Un bon jeu qui se laisse apprécier comme il se doit.

TRAZOM

ÉDITEUR : SEGA

DIFFICULTÉ : MOYENNE

NOMBRE DE JOUEURS : 1

NIVEAUX DE DIFFICULTÉS : 3

CONTINUES : SAUVEGARDES

SAUVEGARDE : OUI

SPÉCIAL : RIEN

EXISTE SUR : ARCADE

84%



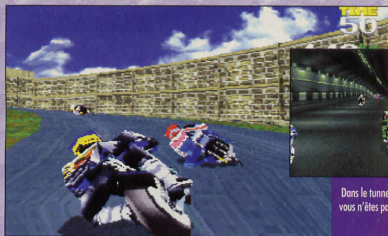
Et hop ! Changement de gomme et un peu de carbu pour repartir sur les chapeaux de roues !

Vous pouvez, si vous le souhaitez, conserver les données se trouvant en haut de l'écran en appuyant sur un bouton. Ainsi, vous saurez exactement où vous vous situez par rapport à vos adversaires.



La vue du casque du pilote procure un peu plus de sensations mais n'est pas idéale pour faire des temps canons.





Dans le tunnel, comme vous pouvez le voir, vous n'êtes pas aveugle. Enfin, j'espère pour vous.



Vaici un virage bien contrôlé. On se croirait face au circuit Carol, tremblant de peur pour ce pilote qui prend des risques.

Le virage le plus serré de l'univers se négocie en 4e vitesse. Alors, hein, on se rassied et on va manger du miel turc.



Au départ, vous avez la possibilité de disputer un grand prix sur l'un des trois circuits proposés. C'est seulement si vous gagnez l'une de ces trois épreuves que vous pourrez accéder à l'un des trois circuits suivants.



En plein dans la ligne droite, l'aspiration est de mise. Enfin, je crois...



Une deuxième vue plus rapprochée.

SEGA SATURN

GRAPHISMES

15

GRAPHISMES

ANIMATION

16

ANIMATION

MANIABILITÉ

15

MANIABILITÉ

SON/BOUTONNE

14

SON/BOUTONNE



J'AIME

- Un scrolling fluide.
- Une bonne maniabilité de l'engin.
- Une musique style "hardos".
- Une assez bonne durée de vie.



J'AIME PAS

- Des graphismes moyens.
- Des sons de moteur nuls.

NOTRE AVIS

C'est sûr : ce titre ne casse pas énormément de briques sur cette machine, mais il faut bien le dire, nous avons été tous plus ou moins surpris d'en voir une bonne réalisation, surtout au moment où Sega Rally fait une sortie fracassante sur cette même console. Un jeu à voir et qui pourrait passionner pas mal de motards en herbe !



TRAZOM



PLAYSTATION

GENRE : SHOOT-THM-UP

Twin Bee est un mythe créé par Konami il y a maintenant dix ans. Je connais personnellement des Japonais qui jouent encore à la version NES du jeu, si, si ! C'est surtout sur la PC Engine de NEC que Twin Bee a explosé avec ce shoot-them-up complètement délirant que l'on retrouve intégralement sur le CD PlayStation. On y découvre deux abeilles jumelles (en mode "deux joueurs" simultanés) face à une horde hétéroclite d'ennemis issus de vos pires cauchemars, des cauchemars sucrés bien sûr. Il y a des cochons, des sucreries, des parts de gâteaux, des trucs complètement incroyables qui vous tombent dessus par vagues successives dans la plus grande tradition du shooting game vertical. Et puis, Twin Bee est aussi un hymne aux clochettes. Tous les amateurs de Twin Bee se rappellent avec émotion de ces satanées cloches qui apparaissent quand on tire sur les nuages. Il faut tirer de façon répétée sur chacune d'entre elles pour les faire changer de couleur. Une clochette de couleur permet de gagner un bonus, mais il n'est pas facile de tirer sur toutes les cloches en même temps.

Un affreux free-play

Pour en revenir à cette version PlayStation, vous retrouverez deux jeux pour le prix d'un avec la version NEC mythique "guéno, guéno" et la version du jeu d'arcade sorti récemment. Les graphismes ne sont pas vraiment à la hauteur de la machine (pas aussi fins que ceux de Raiden, par exemple) mais les couleurs flashent à mort comme on dit dans les lycées. Les boss de fin sont gigantesques, et le délire graphique des auteurs n'a rien perdu de son peps sur PlayStation. Par contre, je ne comprends pas pourquoi aucune option ne permet de retirer cet affreux Free Play qui fait tomber la durée de vie du jeu d'arcade à zéro. Dommage !

ÉDITEUR : KONAMI

NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3

CONTINUE : INFINIS

DIFFICULTÉ : FACILE

EXISTE SUR : SATURN

SPECIAL : COMPILATION DE DEUX JEUX

CONNUS DANS DES VERSIONS NEC & PC

82%



Dans la version Yahoo, vous pouvez choisir au départ votre super arme parmi quatre proposées. Voici un exemple de ce que l'on peut faire avec ce genre de babioles.

TWIN BEE DELUXE

Les boss de fin sont gigantesques et prennent le plus souvent la taille de l'écran. À vous de trouver leurs points faibles.



Les poupées ne sont pas toujours les plus gentilles, et lorsque leurs têtes tournent à 360°, il faut agir vite.

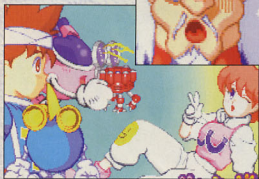
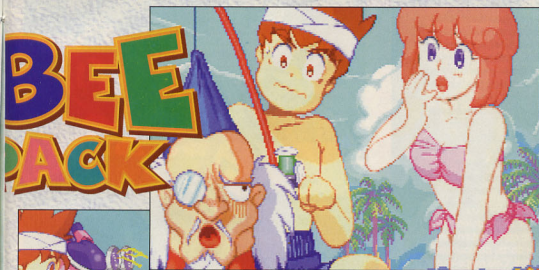


Comme en arcade, des indications vous expliquent quoi faire. En général, les conseils valent plutôt bas mais ça égaye le jeu, ça fait arcade...





Un gros gâteau qui vous rappelle que vous pouvez aussi viser le sol en bombardant des câbles. Twin Bee n'est pas qu'un jeu de tir vertical.



Les nostalgiques de la PC Engine et des fabuleux shoot qui les faisaient rêver à l'époque se régaleront avec la conversion de l'original de Twin Bee, une sorte d'hymne au délire graphique dont Konami avait le secret.



L'EMPIRE DES COCHONS



Dans les deux versions, vous pourrez jouer à deux simultanément, ce qui vous permettra de venir à bout de ce genre d'ennemi porc-crocheur de feu.

PLAYSTATION

GRAPHIQUES

16

GRAPHIQUES

ANIMATION

16

ANIMATION

MANIABILITÉ

17

MANIABILITÉ

SON/BROUTAGE

15

SON/BROUTAGE



J'AIME

- Deux jeux pour le prix d'un.
- La réplique exacte du jeu NEC.
- Des boss énormes.



J'AIME PAS

- Comment enlever le Free Play ?
- Durée de vie tout-rikkii !
- Un concept pas vraiment original.

NOTRE AVIS

On l'attendait, et on n'est pas trop déçu ! On retrouve le jeu mythique NEC et une réplique exacte du jeu d'arcade. Le délire 100 % Konami est bien présent avec une qualité graphique sympathique, bien qu'en-deçà des productions actuelles sur la machine. Peut-être le mode Free Play qui tue la durée de vie du jeu, à vous de voir...

Olivier



PLAYSTATION

GENRE : RPG

Après le très décevant Arc The Lad, on pouvait se poser des questions sur l'avenir du Rpg sur PlayStation, surtout après l'annonce de Sony qui faisait état de sa volonté à ne produire pas plus de trois ou quatre jeux sur cette console.

Quelle ne fut pas la surprise du joueur moyen qui avait acheté Beyond The Beyond par dépit ! Beyond The Beyond, le jeu le plus melting-pot de la planète des Rpg. On y retrouve des villages pompés sur Dragon Quest 5, des déplacements en extérieur à la Final Fantasy 6, des combats à mi-chemin entre Breath Of Fire et Phantasy Star, et des personnages qui parlent comme dans Shining Force 2. On se dit donc que le jeu a été quelque peu pompé, et pas trop pensé. Mais bon, ce n'est pas grave, on va y jouer.

Profiter de ce jeu demande de la patience. En effet, l'introduction est très longue, assez mauvaise et tellement vue et revue dans les différents jeux existants. Les premières heures de jeu sont laborieuses et manquent d'originalité. Mais fort heureusement, tout s'arrange au bout de cinq ou six heures, où le scénario commence enfin à se réveiller. Le jeu devient une grande quête où vous courez de continent en continent, découvrez de nouveaux sorts, de nouveaux objets et quelques personnages. Cela rappelle par certains points la naïveté des premiers jeux de rôles qui vous permettaient de mener des quêtes bibliques "comme ça" sans grosse justification scénaristique. L'originalité des quêtes à venir, la beauté des combats et aussi le plaisir visuel de certains sortilèges renforcent l'opinion selon laquelle ce produit est indispensable sur la PlayStation. Malheureusement, quelques ombres s'ajoutent tout de même à ce tableau de rêve, et notamment le manque d'encadrement de la quête. En effet, vous pouvez laisser passer une mission et aller vous balader, rien ne vous laissera deviner que vous êtes allés trop loin et que votre quête avait d'abord prévu de vous acheminer à un endroit précis. C'est gênant car sans connaissance du japonais, on peut ainsi faire le tour du monde sans jamais réussir à deviner ce qu'il faut exactement faire. C'est dommage, mais en faisant des efforts on y arrive, car finalement ce jeu n'est pas très costaud, malgré quelques énigmes ardues.

ÉDITEUR : SONY / CAMELOT

DIFFICULTÉ : MOYENNE

NOMBRE DE JOUEURS : 1

DIFFICULTÉS : MOYENNE

CONTINUES : SAUVEGARDES 1 BLOC

SAUVEGARDE : OUI

DISPONIBLE : OUI (IMPORT)

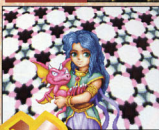
PRIX : 590 F

93%

Dans la pyramide Inca, le truc le plus énervant sera ces parois coulissantes qu'il faudra déplacer dans un certain ordre afin de pouvoir passer.



Le sort d'invocation "Oudine" fait appel à l'élément "eau". C'est un sort très destructeur qui fera subir d'importants dégâts aux monstres tels que les golems.



the Beyond Beyond



Dans cette tour où, suivant la porte empruntée, il fait jour ou nuit, vous devrez à trouver le marteau et percer un trou à l'endroit décrit par la photo. Sautez dans ce trou et venez à bout de cet énervant labyrinthe.

L'avantage des sorts d'invocation élémentalistes, c'est qu'ils englobent tous les monstres de l'écran dans leur zone d'effet. Ce n'est plus la peine de s'embarber à les sélectionner.

MP	10	11	11	11	24	9
LP	23	LP	31	LP	11	LP



フレグ	44	44	22	26	21
VP	24	22	18	32	22
LP	14	18	0	33	45
MP					

フレグ	44	44	22	26	21
VP	24	22	18	32	22
LP	14	18	0	33	45
MP					

トはなす
しらべる
まほう
アイテム
しゃんび

611915

Petite aide pour les non-japonaisants : la première ligne correspond à la fonction "dialogue", la seconde à la fonction "feuille-inspection", la troisième aux magies, la quatrième aux objets, et la cinquième aux divers modes de configuration possibles. Vous pourrez choisir la couleur de vos fenêtres, le mode manuel ou automatique des combats, etc.

Notez bien le nom des objets qui sont sur cette photo. Vous saurez quels sont les deux objets à trouver et à utiliser dans la pyramide pour faire pousser la plante qui vous mènera au château céleste.

Dans le noir, c'est déjà difficile, mais si en plus de grosses statues vous suivent et vous bloquent pour vous empêcher de reculer, vous n'avez vraiment pas intérêt à vous tromper de chemin, sinon c'est tout le labyrinthe qui est à recommencer.



TIPS • TIPS • TIPS

Pour obtenir le personnage caché qu'est Tonto, vous devez jeter une pierre verte que vous aurez trouvée au sommet d'une montagne, dans cette mamite bouillonnante.



Pour comprendre l'érignage gravée sur la tête de Pâques, vous avez besoin du japonais. Voici ce qui est écrit : "Au centre de quatre pierres, faites un pas à droite et trois pas vers le nord". Puis utilisez la petite tête de pâques.



Une fois les objets de la pyramide Inca en votre possession, allez au village de Monmarto et utilisez l'objet qui fait tomber la nuit...vous serez à marée basse et découvrirez des choses...



TIPS • TIPS • TIPS



Le conseiller du roi est un monstre à base végétale. Malheureusement, il est immunisé plus ou moins au feu. Les attaques à base de froid et d'eau pure lui seront plus difficiles à supporter.

PLAYSTATION

GRAPHIQUES

14

GRAPHIQUES

ANIMATION

17

ANIMATION

MANIABILITÉ

17

MANIABILITÉ

SON/BROUHAÏE

17

SON/BROUHAÏE



J'AIME

- Un excellent Rpg sur PlayStation
- Des gestions d'éléments graphiques en 3D très sympathiques
- Une honnête durée de vie



J'AIME PAS

- Un non-pro des Rpg va avoir un peu de mal
- Pas très original tout ça...

NOTRE AVIS

Alors c'est bien simple, si vous avez un jeu à acheter ce mois-ci sur PlayStation, c'est bien celui-ci. Pourquoi? Tout simplement parce qu'il prouve aux mauvaises langues que Sony a enfin réussi à faire un jeu de rôle digne de ce nom. Oubliez vite la daube Arc The lad et rendez-vous chez votre marchand pour cette petite merveille.

Greg



NEO-GEO CD

GENRE : SHOOT' EM UP

Eh bien voilà ! depuis ce mois de juin 1990 où, à chaque allumage de Neo-Géo, on a cette citation "Max capacity 330 mégas", on a attendu de voir si un jour cette "max capacity" serait utilisée. Et cette fois, ça y est ou presque. Et ce n'est pas dans un jeu de combat à 152 personnages différents, non, dans un "simple" shoot'em up. D'une taille mémoire totale de 303 mégas, ce jeu de tir est d'une ambition phénoménale. En effet, il stocke cette masse dans un seul but : avoir les ennemis les plus beaux possibles. Tout comme le jeu Donkey Kong sur Super Nintendo, les sprites ainsi que leurs explosions et divers effets graphiques ont d'abord été créés sur un ordinateur super-puissant. Cela prend une place mémoire très importante, beaucoup plus que pour de simples sprites dessinés sur le logiciel graphique de développement de la console. Ce mystère maintenant élucidé, passons au jeu en lui-même. Vous êtes la jeune et jolie Kaoru Yamazaki aux cheveux verts et vous avez la furieuse envie de défendre l'univers. À bord du vaisseau Pulstar, vous allez sauver l'univers. La classe ! Le vaisseau Pulstar est très original au niveau de son armement, jugez plutôt : lorsque vous restez appuyé sur le bouton de tir, vous concentrez une décharge d'énergie. Mais si au contraire vous appuyez de manière rapide et répétée sur le bouton de tir, votre puissance de feu augmente. C'est ainsi, les seuls bonus que vous récupérez seront des modules à la R-Type qui vous permettront d'avoir quelques tirs supplémentaires. Mais la puissance principale, c'est à la force du poignet que vous l'obtiendrez. Une fois la musculation terminée, vous allez enfin pouvoir vous lancer à l'assaut de ce jeu à l'esthétique plutôt bizarre. Comme vous venez de lire plus haut, les sprites ont donc une tronche d'images de synthèse. Malheureusement, les décors sont de simples décors, et jurent parfois avec les éléments sprites de l'image. Ensuite, l'originalité des situations est quasiment inexistant ; la plupart des jeux de tir se retrouvent dans ce jeu, avec des décors à la Salamander, R-Type, Aero Blaster. Alors oui, Pulstar est un bon jeu, très difficile, mais malheureusement il n'est pas de ces grands hits. Les niveaux sont durs mais assez courts, et les effets impressionnants le sont moins après quelques heures de jeu. Bref, un produit sympathique, mais pas génialissime du tout.

EDITEUR: AICOM

NOMBRE DE NIVEAUX: 8

SPECIAL: 303 MEGAS !

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 8

CONTINUE: ILLIMITÉS

DIFFICULTÉ: DIFFICILE

EXISTE SUR: ARCADE

NOMBRE DE JOUEURS: 1 A 2 ALTERNES

85%

Le ver solitaire géant attaque ! Et comme toujours, il mange ce qui se présente à lui.



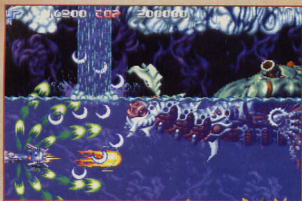
PULSTAR



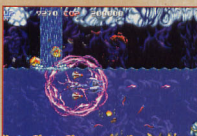
Les flammes de l'enfer, le jugement dernier, l'apocalypse, tout ça, c'est super. Surtout quand cela nous donne des effets graphiques tels que celui-là. Mais attention, car dans ce niveau, la beauté des flammes cache en fait bon nombre de dragons de feu qui surgissent de la mer de lave pour vous vomir des torrents de magma sur votre frère astronef.

Le niveau 5, "Dangerous Jungle", est constitué de petits félins crustacés (1) qui bondiront sur vous à votre approche. Ajoutez à cela les vers gluants qui sortent du tronc des arbres pour donner à cette jungle ses lettres de "danger".



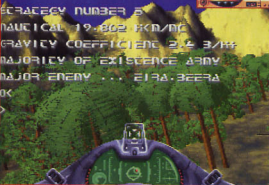


La cyber-tortue de mer est plutôt coquine. Au cas où vous ne la sauriez pas, une fois sa tête détruite, elle s'amuse à bondir en tous sens sur l'écran.



Voici une arme bien étrange. Plus vous appuyez comme un dingue sur votre bouton de tir, et plus le champ de force augmente. Malheureusement, les tirs qu'engendre cette arme sont ridicules. Il faut donc aller combattre au "corps à corps" au cas cas où vous auriez obtenu l'option rose.

R



La faune maritime spatiale est sensiblement identique à ce que l'on trouve dans les milieux maritimes terrestres, mais plus gros et avec plus de dents.



Du morphing sur Néo-Géo, la grande classe ! Vous allez avoir des plaques de métal qui vont se fondre en une énorme masse et finalement devenir une sorte de grosse tête métallique.



Comme dans R-Type, vous aurez à combattre un vaisseau-mère ennemi. Contrairement à celui de R-Type, celui-ci a des pattes. Il est donc logique qu'il essaye de vous piétiner. Les pattes se détruisent une par une, avant de s'attaquer au cerveau.

Entre chaque stage, vous aurez une petite introduction en 3D plutôt moche et inutile ; c'est navaleur, certes, mais ça prend tellement de temps de chargement... du génies de mémoire tout ça...

NEO-CD

GRAPHIQUES

16

GRAPHIQUES

ANIMATION

17

ANIMATION

MANIABILITÉ

17

MANIABILITÉ

SON/BOUTAGE

15

SON/BOUTAGE



J'AIME

- Une difficulté très motivante
- Un système d'armement assez nouveau
- Une ambiance "rétro à la R-Type"



J'AIME PAS

- Une esthétique pas toujours remarquable
- Certains passages sont quasi insurmontables
- Pas beaucoup d'originalité dans les niveaux

NOTRE AVIS

Pulstar vient s'ajouter aux très nombreux jeux du genre sur Néo-CD. Loin d'être une révolution comme l'était View Point, Pulstar peut néanmoins se targuer d'être le premier titre 303 Megas de la console. Les limites sont bienlôt atteintes ! Quoi qu'il en soit, le titre est sympa, sans plus, et séduira les possesseurs de Néo-CD en manque de titres ces derniers temps.

GREG



PLAYSTATION

GENRE : SHOOT'EM UP

Naviguer dans les profondeurs des océans à bord d'un sous-marin, cela n'a rien d'extraordinaire pour les militaires en exercice. Cela se passe partout dans le monde, 24 heures sur 24, et durant toute l'année, aussi bien du côté français, américain que russe. Seulement voilà, ici c'est vous qui êtes concerné. Et pour cause ! Un cataclysme a eu lieu juste au-dessus de votre tête, alors que vous étiez en mission du côté de l'Arctique. La planète semble avoir subi des dégâts considérables. Vous en voyez même les vestiges, là, au fond de l'eau, et vous en avez marre de toute cette violence, vous qui œuvriez pour la paix écologique il n'y a encore pas si longtemps... Les "vainqueurs" de la guerre ne semblent pas en avoir fini avec ceux de leur race, les humains. Ils font tout pour les exterminer jusqu'au dernier. Mais sont-ce bien des humains qui perpétuent ces odieux crimes ? C'est ce que vous allez tenter de découvrir d'ici très peu de temps, à bord de votre superbe sous-marin flambant neuf que vous venez de sortir de votre cachette souterraine. Vous disiez que c'était au cas où... Vous allez, malgré vous, devoir étreindre votre joujou destructeur dont la force de frappe est plus puissante que n'importe quelle arme créée jusqu'alors. Il vous faudra bien cela pour lutter contre ces êtres mystérieux.

De couleur jaune, votre véhicule sub-aquatique qui, selon vous, devrait ramener la paix universelle, va devoir affronter des myriades de fous furieux, n'ayant qu'un seul but : vous éliminer purement et simplement. Ayant déjà pris possession des nombreuses infrastructures de votre civilisation, les Aliens ne feront montre d'aucune pitié à votre égard. Il vous faudra alors tout détruire, sans aucun remord ni arrière-pensée. La paix est à ce prix. Muni de missiles verticaux et de torpilles dernier cri, vous voilà paré aux pires éventualités. La version PlayStation, bien que d'une grande finesse graphique, n'en est pas moins trop courte, même pour les joueurs moyens. A deux, c'est assez fouillis, mais évidemment plus sympathique, c'est bien connu. Si vous pouviez y jouer avant de l'acheter, vous vous feriez certainement une idée sur ce titre qui, ma foi, demeure l'une des valeurs sûres du shoot'em up sur cette console.

ÉDITEUR : XING / IREM

DIFFICULTÉ : VARIABLE

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 4

CONTINUES : OUI, LIMITÉS

SPÉCIAL : ÉDITEUR INCONNU

EXISTE SUR : ARCADE

NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2

SIMULTANÉMENT

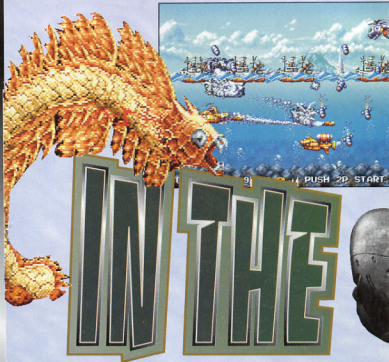
85%



Vous tirez aussi bien dans le sens horizontal que dans le sens vertical : des ballons-bombes flottent à la surface avant de dévaler leur charge explosive.



Encore un boss et ses rayons laser qui balayent le fond de l'eau. Garez-vous, imprudent !



Dans un scrolling forcé, ce monstre de pierres va vous acculer vers le plafond qu'il vous faudra dégager au plus vite à coups de missiles.





Un nouveau genre de torpille pour vous : elles explosent et se fragmentent devant l'ennemi peu de temps après être sorties de vos soutes. Ah, le progrès...



À deux simultanément, vous risquez de ne pas toujours voir ce qui se passe à l'écran, les explosions ainsi que le nombre d'ennemis étant légion.



Des vestiges de la civilisation passée sont au fond de l'eau...



Deux boss d'un coup pour vous tout seul ! C'est pas chouette, ça ? Évitez leurs aspirateurs et tournez autour d'eux le plus longtemps possible.



HUNT



Des détails comme ceux-là, vous allez en voir un bon paquet durant le jeu. Cela fait d'ailleurs un peu penser à Raiden Project et sa finesse de graphismes.



PLAYSTATION

GRAPHISMES

15

GRAPHISMES

ANIMATION

15

ANIMATION

MANIABILITÉ

16

MANIABILITÉ

SON/BROUTAGE

15

SON/BROUTAGE



J'AIME

- Des graphismes d'une grande finesse.
- Une bonne maniabilité.
- Des décors assez variés.
- Une action soutenue.



J'AIME PAS

- Beaucoup trop court.
- Pas assez d'originalité.
- Inconstance des décors.

NOTRE AVIS

Malgré une difficulté variable qui fait que l'on en vient assez vite à bout, *In the Hunt*, issu du jeu d'arcade du même nom, s'avère être une conversion réussie sur PlayStation. Néanmoins, je tiens à vous mettre en garde; en cas d'achat, vous risqueriez de vous en lasser assez vite !

Même à deux.



TRAZOM

PLAYSTATION

GENRE : STRATEGIE / WARGAME

X-Com n'est autre que la suite de l'un des jeux micros les plus prisés par nos collègues de Joystick, appelé UFO tout court. Sur PlayStation, on n'a pas eu droit au premier volet, c'est donc pour cela que l'on démarre directement avec X-Com UFO Defense, équivalent sur micro de X-Com Terror From The Deep. Cela bien qu'en fait il s'agisse de la repompe du premier numéro, puisque le second se passe sous les océans. Si vous n'avez rien compris, peu importe, ce n'est pas primordial pour comprendre le scénario complètement bateau du jeu. Je vous explique : vous êtes des gentils humains et devez empêcher des très méchants extraterrestres d'envahir notre superbe planète bleue... Vous voyez le genre. Alors, bien évidemment, vous allez mettre en place des plans de défense de la mort. Pour commencer, vous allez placer vos bases, un peu partout sur le globe, en les faisant croître le plus vite possible pour sans cesse en améliorer le rendement. Vous pourrez aussi bien lancer des recherches dans le domaine médical que dans celui de l'armement, vous verrez bien ce qui arrivera. Ensuite, il faudra intercepter des UFO (OVNI en français) qui arriveront de partout, pour en déloger les mauvais Aliens pas très méchants... Super. Des centaines de graphiques vous permettront de tout contrôler d'un seul coup d'œil, des centaines d'hommes seront à votre disposition ainsi que de très nombreux vaisseaux. Voilà très succinctement ce que vous aurez à faire dans le jeu, et encore, ce n'est qu'une goutte d'eau comparée à la réalité réelle. Pas besoin de croire aux extraterrestres pour conclure en disant que le scénario ne vole pas haut, que si les "extra" venaient sur terre, ils n'auraient pas besoin d'attaquer en bande séparée, mais qu'une seule de leur bombe nous enverrait derechef ad patres, et qu'ils s'empareraient illico presto de la Terre sans gaspiller un seul homme... Et puis, toujours cette même horrible façon de représenter les E.T. avec une tête horrible, des yeux gigantesques et cette peau grisâtre, ça commence sérieusement à m'énerver, pour ne pas dire plus. Enfin, bref. Toujours est-il que bien que les graphismes ne soient absolument pas à la hauteur de la PlayStation, qu'il vaille mieux jouer avec une souris, il n'en reste pas moins que les fans vont mettre des semaines entières (trois mois selon Pinky de Joystick) pour finir une partie complète ! Bonne chance !

EDITEUR : MICROPROSE

DIFFICULTE : MOYENNE

NOMBRE DE JOUEURS : 1

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 5

CONTINUES : SAUVEGARDES

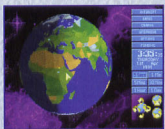
SPÉCIAL : JEU MICRO

EXISTE SUR : PC

90%

pour les nœs initiés : 60 %

XXVIII JOYPAD 48



La Terre vue du haut avec tous les pays au surignés, vous pouvez tout voir maintenant.



La bataille anti-Aliens a commencé, pas de quartiers, exterminerez-moi tous ces s... d'humains !





SATURN

GENRE : SPORT

Depuis déjà quelques semaines, on a vu fleurir sur la PlayStation (prononcez "PleiStais-chione") bon nombre de jeux de tennis, avec moult effets de polygones pour la structure des personnages. Avec plus ou moins de réussite il est vrai, au niveau de la jouabilité... Sur Saturn japonaise, cela ne s'était donc pas encore vu depuis ce fameux jeu d'imaginer que je tiens entre les mains et que vous voyez en photos à cet instant précis. Outre le fait de choisir entre dix joueurs aux caractéristiques différentes ainsi que les traditionnelles trois différentes surfaces offertes (herbe, terre battue et ciment), il vous sera également possible de jouer un tournoi classique dans la pure tradition des jeux de tennis. Une fois les options modifiées dans... le menu des options (traces de balle ou non, nombre de sets...), vous allez enfin pouvoir commencer à jouer, en simple ou en double puisque le jeu permet jusqu'à quatre joueurs de s'affronter simultanément sur le même petit écran. Le réalisme dans les gestes des personnages est somme toute assez moyennement rendu, d'autant plus que la maniabilité des tennismen est rendue difficile par leurs déplacements passablement hasardeux. Par là, je veux dire que si l'on choisit de faire un mouvement droite-gauche assez rapide (ou gauche-droite pour ne pas faire de jaloux), on est la plupart du temps pris au dépourvu, étant donné la lenteur de réaction dudit joueur. Je vous avouerai que pour réaliser certains passing-shots, cela s'avère assez pénible. Les différents coups, même s'ils sont en nombre, ne sont pas détaillés comme on le souhaiterait. Il y a trop de fouillis là-dedans également. Un premier jeu de tennis sur Saturn vraiment très moyen.



TRAZOM

GRAPHISMES ANIMATION MANIABILITÉ SON/BRUITAGE

13

13

13

13

ÉDITEUR : IMAGINEER

DIFFICULTÉ : MOYENNE

NOMBRE DE JOUEURS : 1 A 4

CONTINUES : SAUVEGARDES

SPECIAL : NEANT

EXISTE SUR : RIEN D'AUTRE

77%



L'entraînement à l'aide de boîtes de conserve peut porter ses fruits si l'on est assidu.

Virtual Open TENNIS



Une présentation assez classique avec des personnages évoluant dans un univers 3D Studio...



Sur le terrain en ciment, les services peuvent parfois atteindre des vitesses surréalistes...



Voilà les dix joueurs à sélectionner, pour pouvoir commencer un match. Dommage que l'on ne puisse pas réaliser soi-même son propre personnage !



Les matches en double ne souffrent d'aucun ralentissement, comme c'était le cas avec Ground Stroke sur PlayStation...

SATURN

GENRE : FOOTCHEBOL

Je préfère vous l'annoncer tout de suite : si vous avez été un acheteur de Victory Goal (première mouture sur la version japonaise), il n'est peut-être pas nécessaire de faire davantage souffrir votre pauvre portefeuille, pour les quelques améliorations (certes, notables !) existantes sur cette seconde version. Tout d'abord, le "International" du titre, et comme sur la version française, signifie tout simplement que les douze équipes d'origine de la désormais célèbre J-League ont été remplacées par des équipes internationales. Parmi elles, nos amis de chez Sega n'ont évidemment pas oublié d'intégrer l'une des meilleures équipes du monde : le Japon... Après tout, ils font ce qu'ils veulent, c'est leur jeu... Je disais donc qu'au niveau des changements, il y avait de petites améliorations ma foi fort sympathiques. Les graphismes, tout d'abord, sont beaucoup plus fins (la pixelisation à l'extrême, même de près, c'est quasiment de l'histoire ancienne) ; les musiques ont radicalement changé elles aussi (franchement, tant mieux !) ; et pour finir, le jeu est devenu beaucoup plus difficile. Donc, une meilleure durée de vie. Merci qui ? Est-ce que cela doit pour autant vous décider à acheter cette version ? Pour ceux qui ont le numéro 1, franchement non. Pour ceux qui n'ont rien : oui ! Ai-je été assez clair ? De toute façon, même si le jeu ne regroupe pas les vrais noms des joueurs et si son niveau de réalisme est assez bas malgré de nombreux coups réalisables, il n'en reste pas moins très jouable. En tout cas beaucoup plus que certains titres sur PlayStation, que nous ne citerons pas...



TRAZOM

GRAPHISMES ANIMATION MANIABILITÉ SON/BRUITAGE

16

17

18

15

ÉDITEUR : SEGA

DIFFICULTÉ : MOYENNE

NOMBRE DE JOUEURS : 1 A 4

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3

CONTINUES : SAUVEGARDES

SPÉCIAL : VERSION AFFINÉE

89%



Les différentes sortes de championnat et d'options qui s'offrent à vous ont de quoi vous tenir pas mal de temps en haleine...

La présentation a totalement changé comme vous pouvez le constater. Cette fois, les joueurs semblent beaucoup plus crédibles dans leur façon d'évoluer. Le réalisme absolu est pour bientôt.

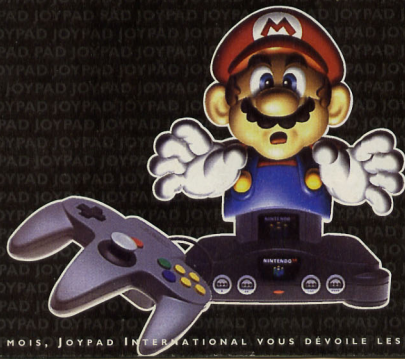
Sega INTERNATIONAL VICTORY GOAL



Les fautes sont sévèrement réprimandées, surtout lorsqu'elles ont lieu à l'intérieur de la surface de réparation.



Le "replay", même de près, est maintenant très beau. Superbe tête, non ?



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