

# Joypad

## INTERNATIONAL

SUPPLÉMENT  
GRATUIT À JOYPAD  
NUMÉRO 50  
FEVRIER 1996



La Néo Géo  
bastonne :

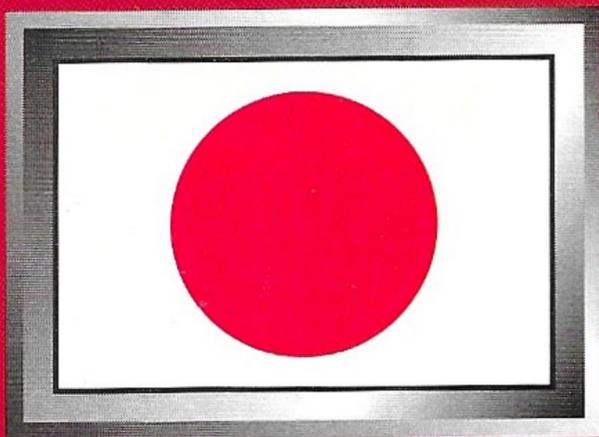
# FATAL FURY 4

Vampire Hunter  
Street Fighter Zero  
Vampire

# Capcom se déchaîne sur 32 bits !

**ET AUSSI :**

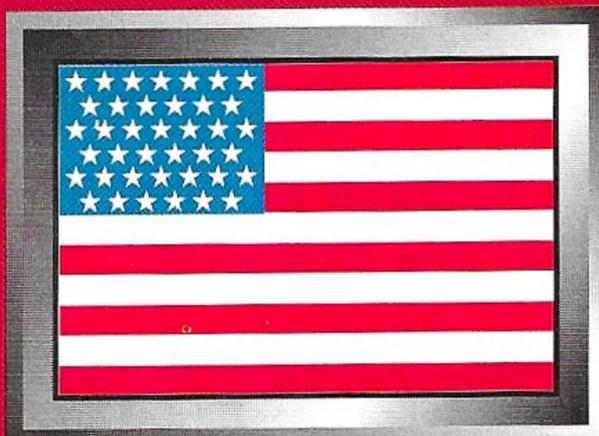
**Gundam** (Saturn),  
**Breath of Fire 2** (SFC),  
**Kileak the Blood 2** (PlayStation),  
**The Firemen 2** (PlayStation),  
**Gunbird** (Saturn)...



# NEWS PREVIEWS

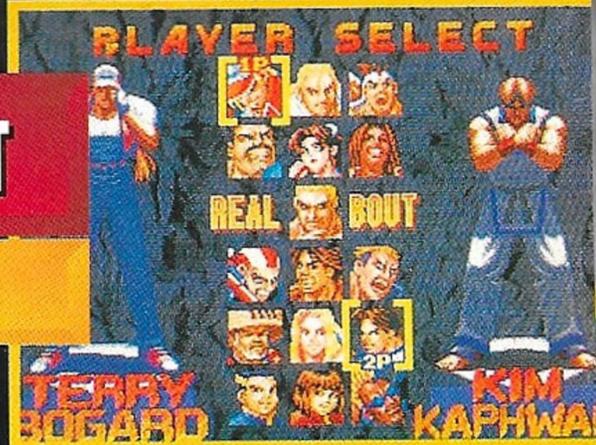
Nous revoilà avec ce mois-ci, à l'honneur, les jeux de baston. Visez donc : Tohshinden 2, Samurai Shodown 3, Street Fighter Zero, Darkstalker et Fatal Fury Real Bout (que nous avons appelé 4 pour plus de clarté). Alors, ce n'est pas de la news qui tue ça ? Bref, vous ne devriez pas vous ennuyer en feuilletant ce Joypad International qui change de place comme vous l'avez remarqué. Et au fait, par pitié, faites gaffe en le découpant ! Qu'il reste plus ou moins humain !

<b>SOMMAIRE</b>	
LES NEWS DU JAPON	2
TESTS COMPLETS :	
STREET FIGHTER ZERO (PLAYSTATION)	12
SAMURAI SHODOWN 3 (ARCADE)	16
KILEAK THE BLOOD 2 (PLAYSTATION)	18
TOHSHINDEN 2 (PLAYSTATION)	20
THE FIREMEN 2 (PLAYSTATION)	22
GUNDAM (SATURN)	23
DARIUS GAIDEN (SATURN)	24
GUNBIRD (SATURN)	26
BREATH OF FIRE 2 (SFC)	28
GEX (PLAYSTATION)	30



## PREVIEW IMPORT

ARCADE/NÉO GÉO CD



# FATAL FURY 4 REAL ABOUT

**O**n a désormais plus de précisions sur Fatal Fury Real Bout qui proposera 16 persos : Terry et Andy Bogard, Joe Higashi, Mai Shiranui, Duck King, Yamazaki Ryuji, Billy Kahn, Djin Chan Lei, Djin Chan Shu, Geese Howard, Bob Wilson, Blue Marie, Franco Bash, Hon Fu, Kim Kapuan, Mochizuki Sôkaku. Ne vous attendez pas à trouver des

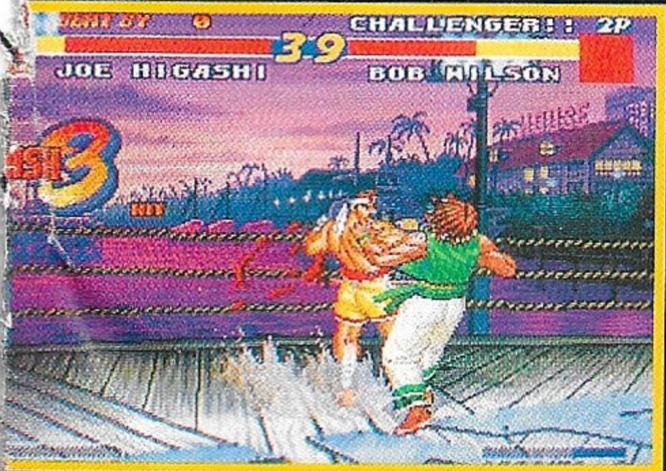
changements démentiels puisque le principe des combats n'a pas fondamentalement évolué. Notons toutefois que les combinaisons à deux boutons sont maintenant remplacées par le bouton D. On peut aussi attaquer et même réaliser des combos



EDITEUR : SNK



tout en parant (si, si, c'est possible, même dans les airs), attaquer un adversaire au sol et en se relevant. Ces menus changements font de plus en plus penser aux jeux de combats 3D : à croire que SNK se lasse de la 2D, et faute de passer en 3D, applique les meilleures recettes de la concurrence... La jauge de vie devient double, et lorsqu'elle clignote, l'habituelle fatalité peut être utilisée. Un nouveau système de Power jauge se voit rempli lorsque vous réussissez une technique spéciale (comme pour Golden Axe The Duel sur Saturn). Signalons enfin que les "ring out" seront possibles. Comment en 2D ? Il suffira de se faire sortir de l'écran. Il fallait y penser...



SATURN



# DRAGON FORCE

Déjà présenté il y a quelques mois, nous ne résistons pas cependant au plaisir de vous montrer de nouveaux clichés de ce qui s'annonce être un très grand jeu de rôles-stratégie dans la lignée du fameux Langlissier. Dans la peau d'hommes formant une véritable armée, et ce grâce aux capacités de la Saturn, vous allez avoir vos troupes et celles de l'adversaire simultanément à l'écran (près de 200 sprites, c'est assez impressionnant, surtout quand ça bouge !). Doté d'un intérêt de jeu assez géant pour un produit de ce style, Dragon Force proposera en plus au joueur quantité de scènes animées dans la plus pure tradition japonaise. Avec des dragons gargantuesques, des archers toujours aussi peu résistants et des magiciens aux sorts d'attaque servant d'excuse à des débauches d'effets graphiques, Dragon Force fera très mal en février 1996. Il se pourrait même que le jeu soit disponible lorsque vous lirez ces lignes...



EDITEUR:  
SEGA  
GENRE:  
TACTICAL  
RPG

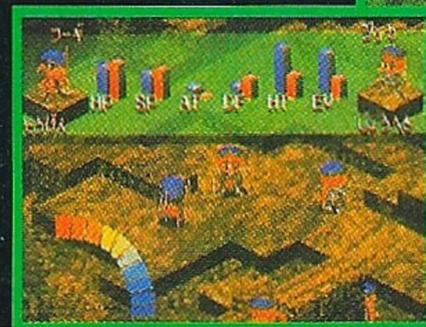
PREVIEW IMPORT

PLAYSTATION

# SEIKON NO JOKA

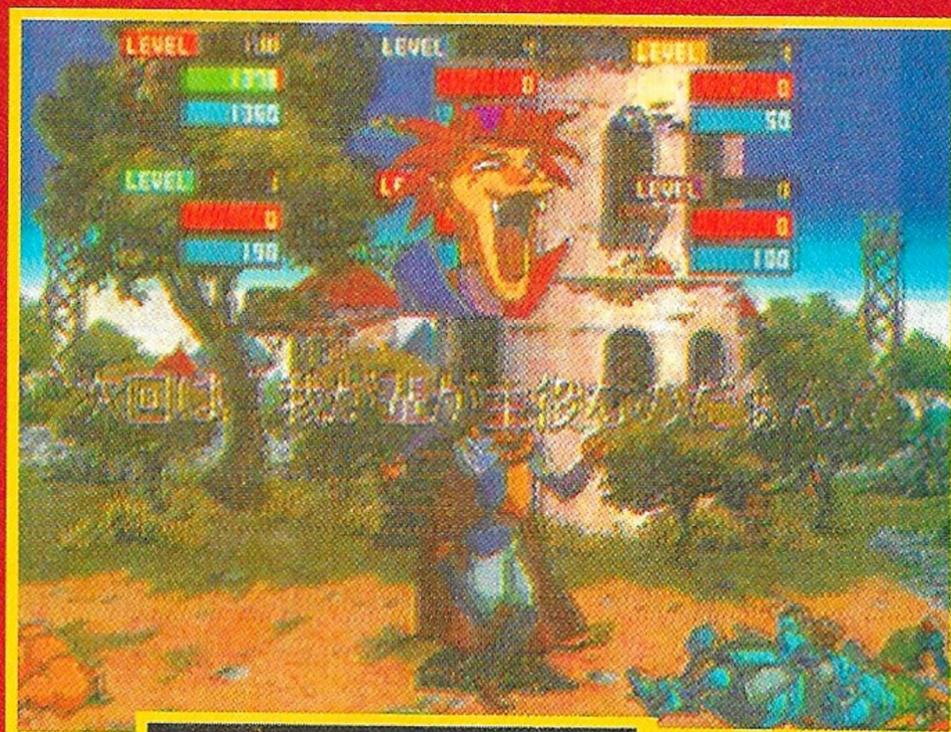
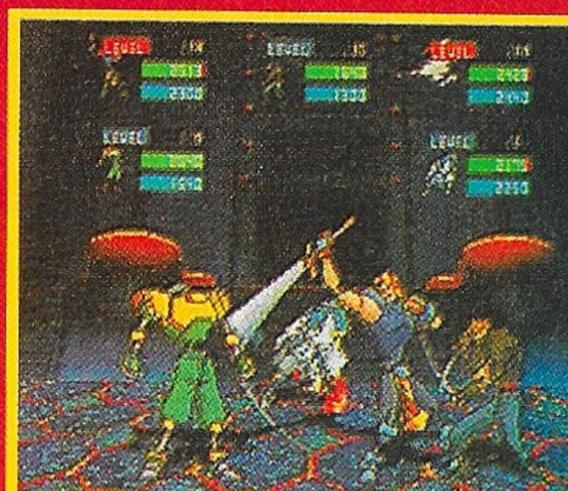


**A**près les méga-bonnes modélisées avec un fouet (Toh-Shinden), les super-héros à vapeur (SteamGear Mash), Takara s'attaque au monde fabuleux du jeu de stratégie. En effet, séduits qu'ils furent certainement par le fabuleux Tactics Ogre, les gens de cette bonne vieille boîte d'édition de Takara nous en sortent une copie presque identique sur PlayStation. Comprenez par là que l'on va enfin avoir de la bonne stratégie à se mettre sous la dent sur la console de Sony ! Avant de commencer quoi que ce soit, vous devez choisir si vous serez orienté "ombre" ou "lumière". Vous serez ainsi la Joka de l'ombre ou de la lumière (ah oui, vous incarnez une fille, j'avais oublié de le souligner !). Bien sûr, tout ceci influera sur vos compagnons, que ce soit au niveau du scénario lui-même ou de vos pouvoirs. Dans ce jeu, vous devrez donc faire évoluer votre personnage et vos compagnons sur un univers en 3D isométrique, comme dans Tactics Ogre. Mais vous pourrez compter cette fois-ci sur la puissance PlayStation. À vous donc la joie de faire des rotations autour d'un point choisi afin de voir le champ de bataille sous différents angles de vue. Qu'ajouter encore, sinon que Takara annonce une complexité de paramètres à faire pâlir un type déjà bien blanc. Pour le reste, nous savons aussi que Seikon no Joka est tiré d'une bande dessinée publiée dans "Dengeki Famicom" (un magazine japonais dédié aux jeux sur Super Famicom) et qu'il mettra en place un système assez complexe de gestion des NPC (Non Playing Characters). Quelle joie, quelle hérésie, surtout lorsque l'on sait que le bijou n'arrive qu'en juillet !



EDITEUR: TAKARA  
GENRE: TACTICAL-RPG

SATURN



# GUARDIAN HEROES

**A**llez hop, Treasure. Voilà, à la limite, seul ce mot suffit. Normalement, je n'aurais rien à écrire de plus, car en vous disant que ce jeu est développé par Treasure, rien d'autre n'a besoin d'être dit. Inutile donc de vous parler de ce jeu hybride, mélange de jeu de combat à progression à la Final Fight, jeu de combat en arène pour plusieurs joueurs à la Yuyu Hakusho, et mélange de gestion d'armées, un peu à la Hokuto no Ken. Voilà donc pourquoi ce jeu est à ranger dans la catégorie des "Action-RPG". Pour commencer, sachez que vous allez pouvoir jouer jusqu'à quatre joueurs simultanément en mode "quest", et carrément six en mode "arena". Je vous explique : vous choisissez un personnage et vous traversez divers niveaux où vous aurez à combattre des personnages de plus en plus puissants et monstrueux, dans un univers d'heroic-fantasy. Lorsque vous aurez vaincu des personnages comme les boss de fin de niveau, vous pourrez les choisir en mode "arena" (de la même manière que l'on peut jouer avec les boss vaincus dans Tekken). Un jeu complètement fabu-



leux qui vous propose une bonne centaine de coups spéciaux tous plus impressionnants les uns que les autres. Ajoutons à cela la gestion originale de vos troupes, la présence de points d'expériences faisant grimper les personnages dans leurs caractéristiques (modulables au gré du joueur), et vous obtenez un jeu quasi-obligatoire à l'achat. Peut-être même qu'il sera disponible après avoir lu ces lignes, petits veinards !

EDITEUR: TREASURE-SEGA  
SORTIE PRÉVUE LE 26 JANVIER AU JAPON

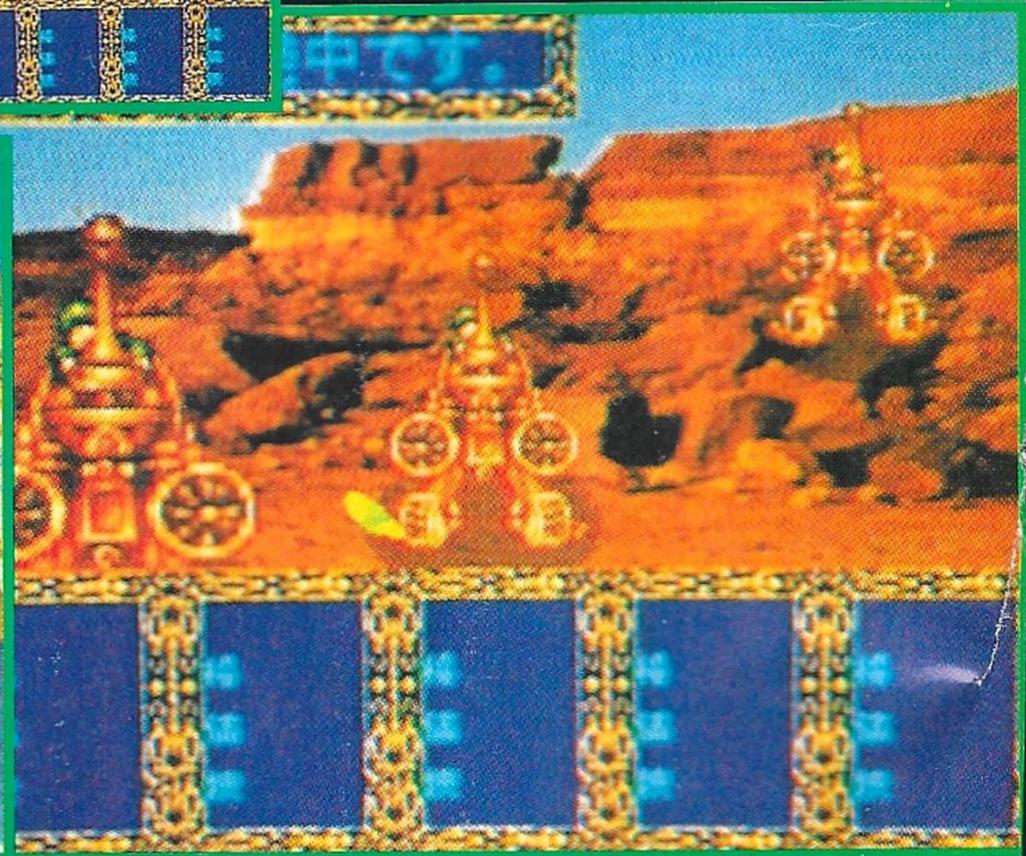
PREVIEW IMPORT

PLAYSTATION

EDITEUR : LIGHT STUFF  
GENRE : RPG

# ALNAM NO TSUBASA

**C**onnu par les possesseurs de Nec pour être le premier RPG de Light Stuff (éditeur du célèbre Fiend Hunter), Alnam no Kiba donne ici une suite qui s'annonce vraiment merveilleuse sur PlayStation. Bien que peu d'informations nous soient parvenues sur ce titre (une légère démo toute petite et très courte), je peux déjà m'avancer sans craindre les représailles en vous annonçant un jeu très joli. Aux commandes d'un groupe d'aventuriers classiques, l'aile d'Alnam vous propose d'évoluer dans un univers bâtard entre 2D et 3D, comme le fit Beyond the Beyond, en beaucoup moins fort. Le décor se déplace presque au niveau de vision du groupe d'aventuriers, donnant au joueur un effet de relief assez saisissant. Pour ce qui est de l'interface combat, rien d'extraordinaire, juste un bon thème de vue en 2D à la Phantasy Star, système de combat souvent repris dans les jeux actuels. L'angle de vue changera pour opter dans le style aérien lorsque les personnages visiteront un village, vide (mais le jeu est très loin d'être fini, c'est pour ça). Un jeu qui ne jette pas un max, mais qui se fait attendre car on commence à savoir les repérer, les supers-jeux.



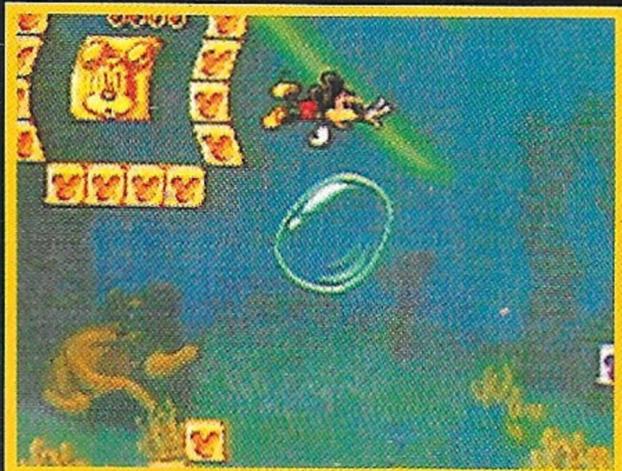
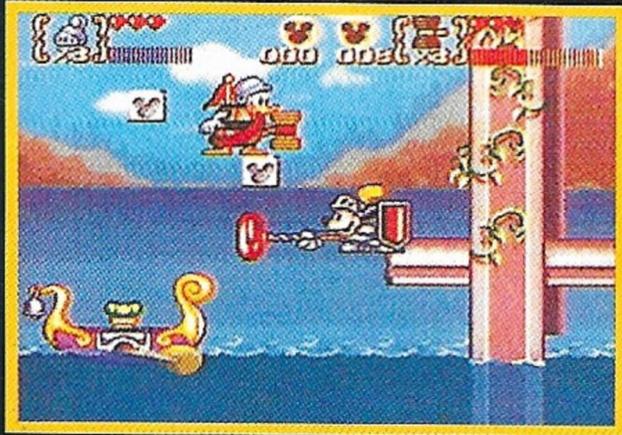
SUPER FAMICOM

# MICKEY 3



EDITEUR : CAPCOM

On ne l'attendait vraiment pas, mais l'association Disney Capcom vient à nouveau d'enfanter un jeu de plates-formes fort mignon tenant dans une cartouche de 16 Mb et pouvant être joué à deux simultanément. Pas vraiment innovant dans son style de jeu à progression en vue de profil, ce troisième épisode vous fera traverser sept mondes dans lesquels vous pourrez à nouveau vous transformer : chevalier de la table ronde ou encore Monsieur loyal d'un cirque américain. Le deuxième joueur peut endosser la personnalité bondissante de Donald. Voilà pour les nouveautés d'un jeu qui ravira les amateurs du genre - s'il en reste - sur 16 bits.



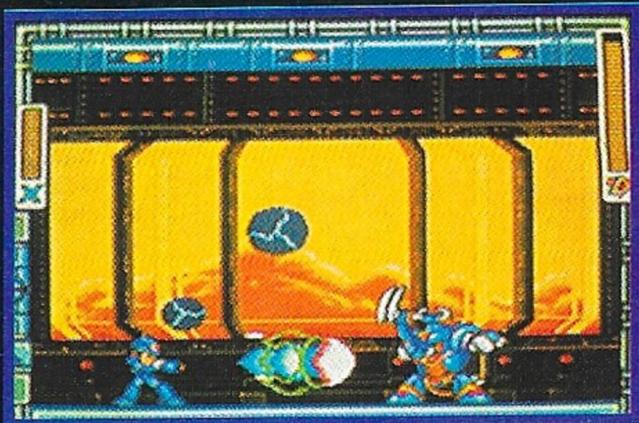
SUPER FAMICOM

# FINAL FIGHT 3

Certains attendent Final Fight 3 avec indifférence car ils n'attendent qu'une version de plus d'un jeu vu et revu avec des personnages qui se tapent dessus toujours de la même manière sans aucun coups spéciaux. D'autres l'attendent avec émotion car deux nouveaux personnages sont présents, Lucia et Dean. Le réalisme est cette fois au rendez-vous avec avec moult détails. Autre nouveauté attendue : on peut jouer en mode "deux joueurs" avec un second joueur géré par la console. Question coups, c'est toujours la même histoire puisque les coups spéciaux ne sont pas nombreux : un par tête de pipe avec la possibilité d'utiliser un combo final si la jauge adéquate a été préalablement remplie. Le jeu sera sorti au Japon au moment où vous lirez ces lignes.



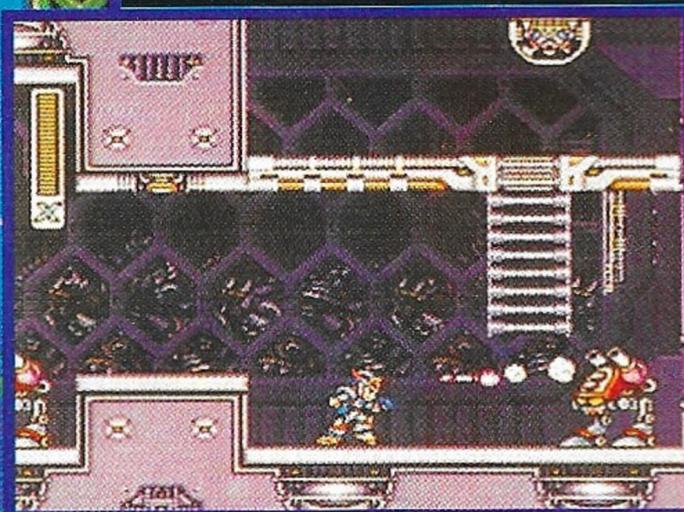
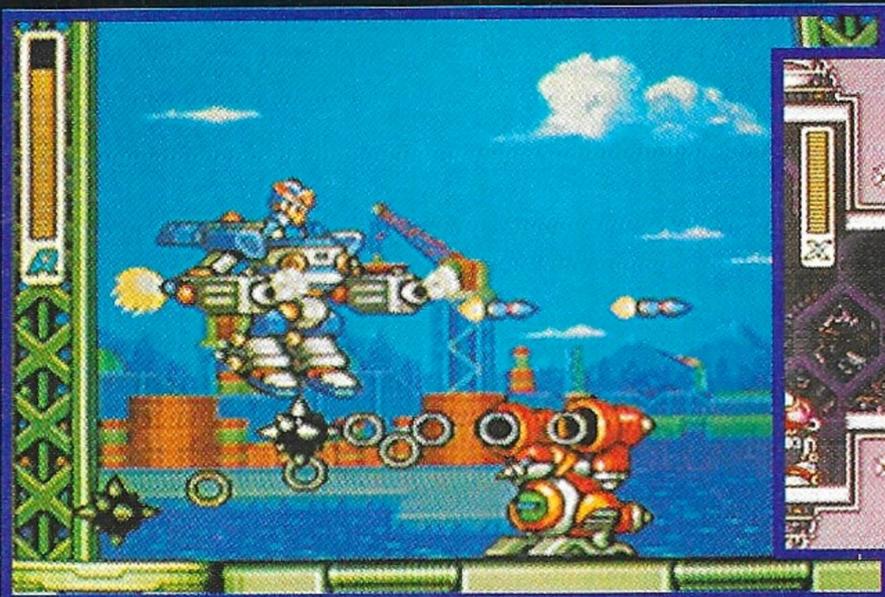
EDITEUR : CAPCOM



## PREVIEW IMPORT

SUPER FAMICOM

# ROCKMAN X3



Les plus grands fans de Megaman vont peut-être souffrir eux-mêmes d'overdose car Capcom persiste et signe sur SFC. Après six jeux sur NES, le septième sur SFC plus deux X, le petit Rockman est de retour. On peut désormais jouer avec le frère de Rockman appelé Zero, un frère qui peut prendre le double de dommages, un héros plus résistant donc. Quelques menues nouveautés viennent égayer un jeu plutôt répétitif pour qui s'est lassé de Megaman depuis longtemps. Mais ne croyez pas que Capcom se soit endormi : là où Megaman X2 péchait, le troisième épisode excelle, à savoir la longueur des stages. Les ennemis réapparaissent sans qu'on leur ait demandé quoi que ce soit. Le coprocesseur C4 de Capcom permet de superbes effets spéciaux lors des boss. Bref, au moment où vous lirez ces lignes, vous pourrez sans doute trouver ce jeu dans les magasins import car il sera sorti au Japon.

EDITEUR : CAPCOM

SUPER NINTENDO

# GAMBARE GOEMON KILAKILADOTCHU

**A**vec Megaman X3 et Final Fight 3, Goemon 4 est sans doute le dernier représentant des jeux 16 bits à apparaître dans les colonnes de nos news japonaises. Curieusement sous-titré "la raison pour laquelle je suis devenu danseur", il met en scène Goemon, Ebisumaru, Sasuke et Yaechan, des personnages que tous les Japonais connaissent. Le vilain méchant du jeu s'appelle Harakirisepukumaru et dirige un groupe de malfaiteurs détruisant l'univers planète par planète. Harakirisepukumaru est persuadé que le seppuku (aussi appelé "hara kiri" si vous voyez ce que je veux dire) est un sport, et le pratique ainsi tous les jours. Voilà pour l'anecdote. Le reste est complètement délirant comme d'habitude, avec des scènes dont les vues varient selon le stage. À signaler que cette aventure est la dernière de Goemon sur 16 bits, Konami ayant annoncé le prochain sur PlayStation.



EDITEUR : KONAMI

PLAYSTATION



# DOUBLE DRAGON

Les frères de Double Dragon sont annoncés sur PlayStation chez Technos, et on est en droit de s'attendre au pire. Mais ne soyons pas mauvaise langue puisque l'éditeur nous prépare une version avec dix personnages et de nombreuses originalités. Par exemple, vous pourrez trouver une jauge qui se remplit lorsque vous recevez des coups. Cette jauge au maximum, vous pourrez réaliser un coup spécial. Une autre mode spécial PlayStation vous permettra de jouer en "overdrive mode"; c'est-à-dire de sortir plusieurs fatalités de suite comme pour des combos. Dix personnages seront disponibles. La sauvegarde sur Memory Card vous permettra de customiser votre personnage en changeant ses couleurs, mais aussi ses techniques. Enfin, un mode "tiny 3D spécial" permettra une vue isométrique de haut de l'action qui permet de faire ressembler Double Dragon à Tohshinden (ressembler seulement...). Un jeu prévu pour le printemps.

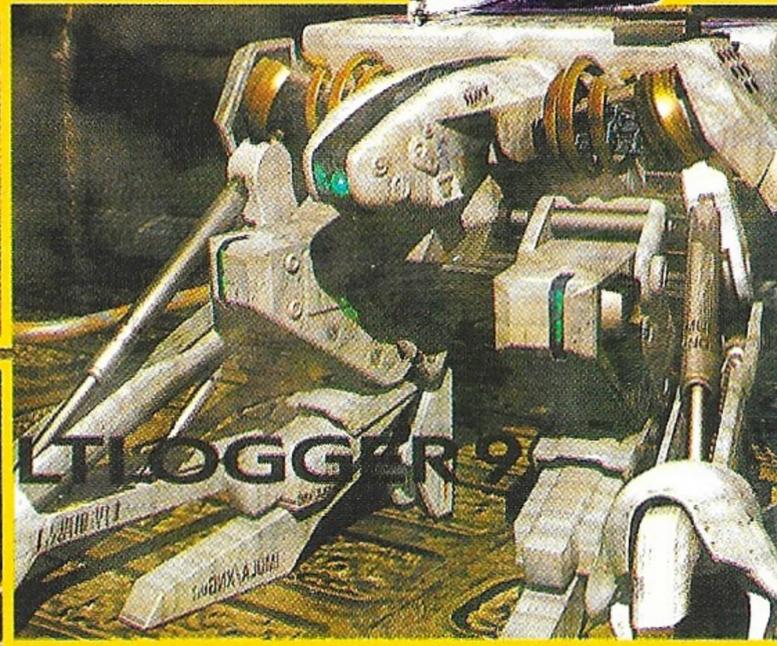
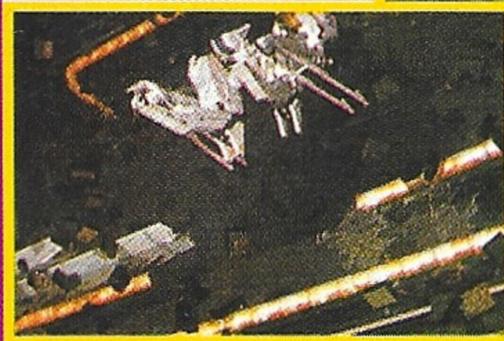
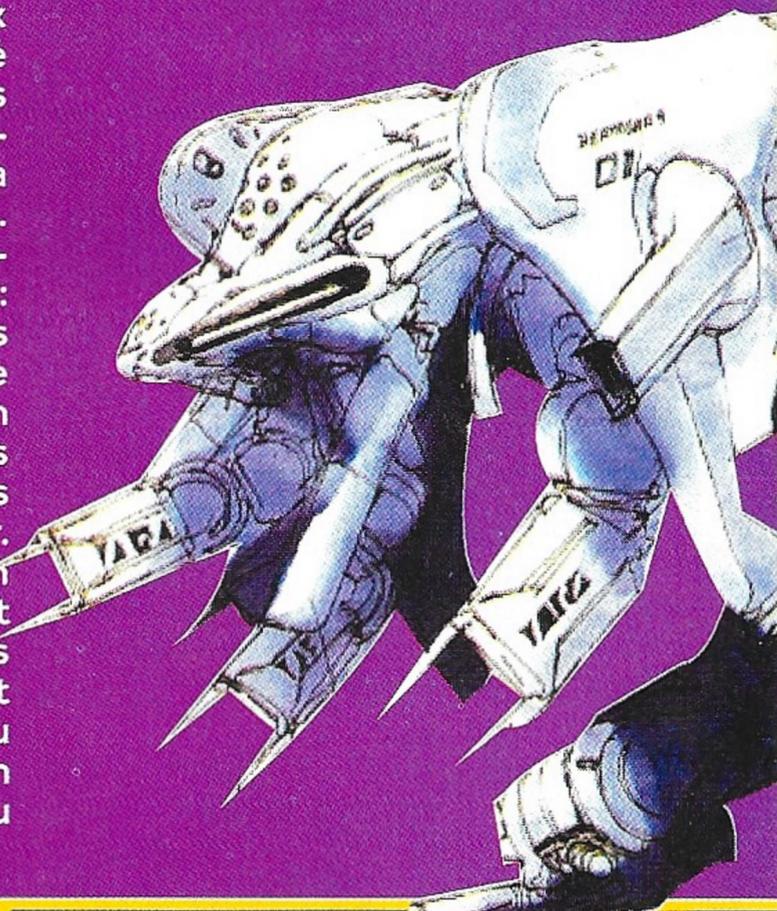


EDITEUR : TECHNOS JAPAN

PLAYSTATION

# BELTLOGGER 9

Les développeurs des deux Kileak The Blood ont décidé de voler de leurs propres ailes en produisant eux-mêmes un jeu qui sera proche de l'univers Kileak. Dans ce jeu mêlant tir et aventure, vous pilotez, devinez quoi : un robot ! Réutilisant les routines de Kileak 2, Genki nous propose une fois de plus une simulation de combats 3D se déroulant dans des kilomètres de couloirs, mais aussi, fait nouveau, en extérieur. Mais ne jetons pas la pierre à un jeu dont le développement vient de commencer et dont les phases seront plus axées sur l'action et le tir. L'unité y sera l'ennemi au mètre carré et non l'ennemi au km carré, ça changera ! Un jeu prévu courant 96.



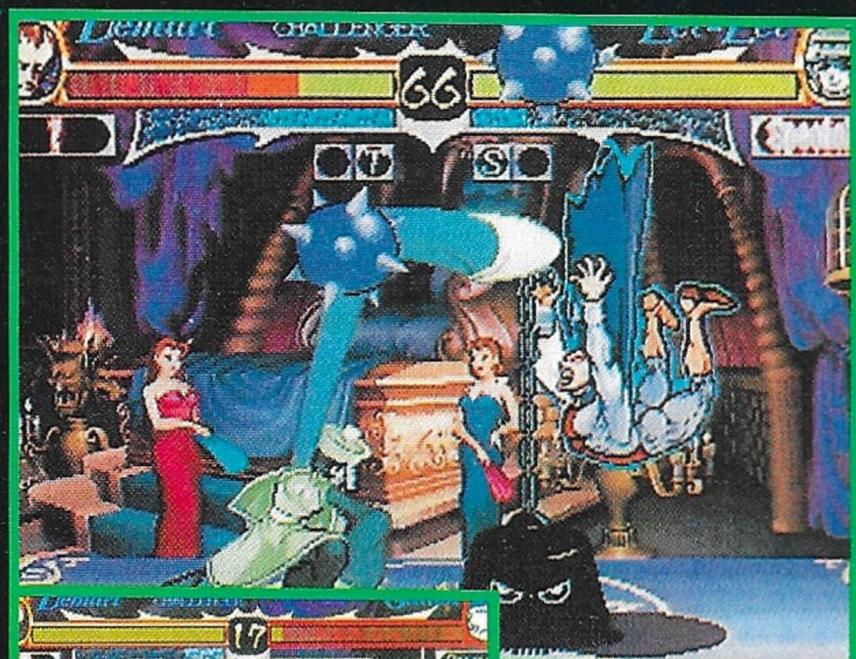
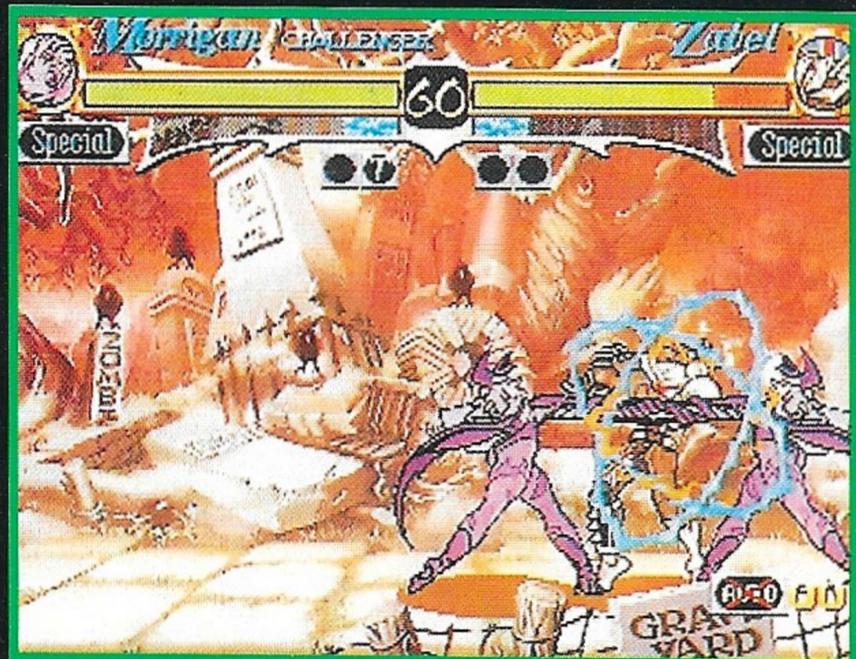
EDITEUR : GENKI

# PREVIEW IMPORT

SATURN

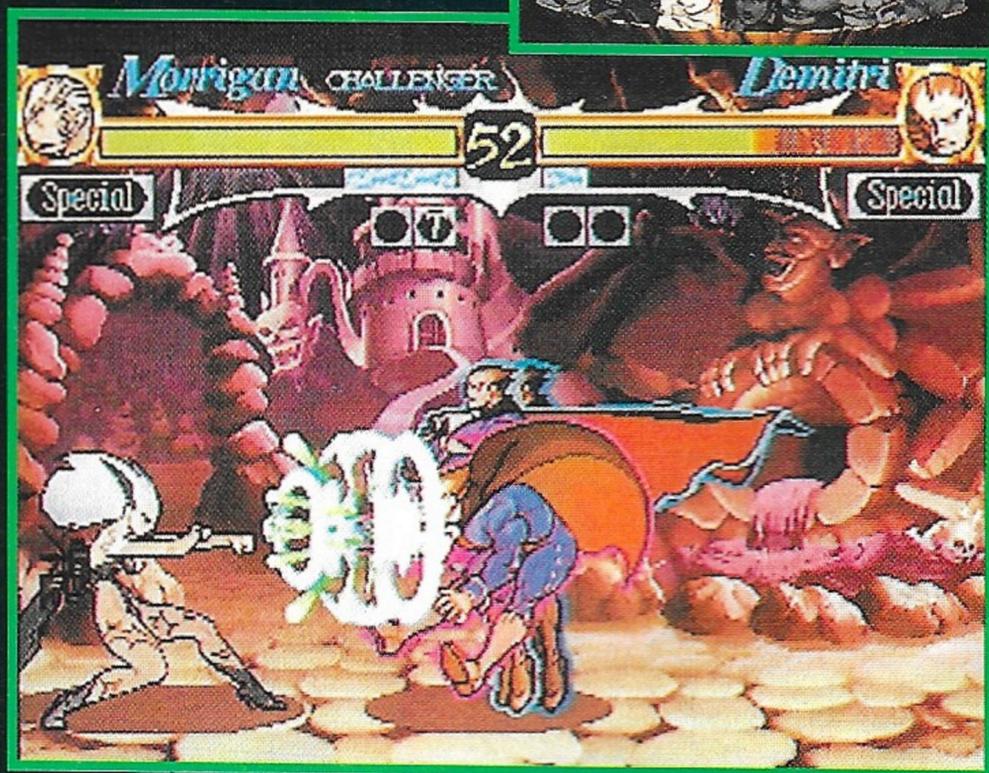
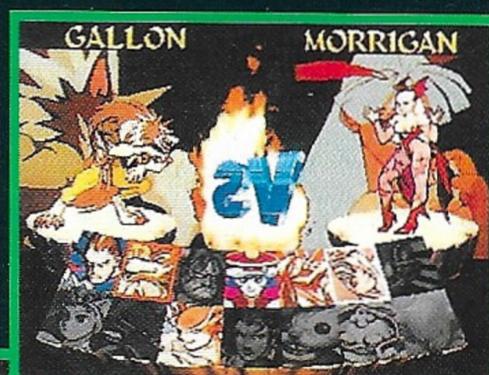
EDITEUR : CAPCOM  
SORTIE PRÉVUE : COURANT FÉVRIER

# VAMPIRE HUNTER



**S**i vous fréquentez les salles d'arcade, vous devriez connaître ce jeu de baston de Capcom qui met en scène des personnages plus diaboliques les uns que les autres. Les possesseurs de Saturn se réjouiront d'apprendre qu'ils auront droit à la seconde mouture de vampire, c'est-à-dire Vampire Hunter. Pour ceux qui ne connaissent pas le jeu, sachez que Donovan l'exorciste devra affronter toute une horde de créatures malfaisantes avant d'affronter le prince des ténèbres himself, Dimitri. Pour cela, il devra domestiquer ses treize sbires, il aura donc fort à faire avec Bishamon le démon samourai, Sasquatch le yéti, Aulbath le démon des abysses, Zabel qui est la version défunte de Roger, Felicia la femme chat, Gallon le loup-garou, Morigan la succube, Lei Lei la femme pancarte, Victor le mort-vivant,

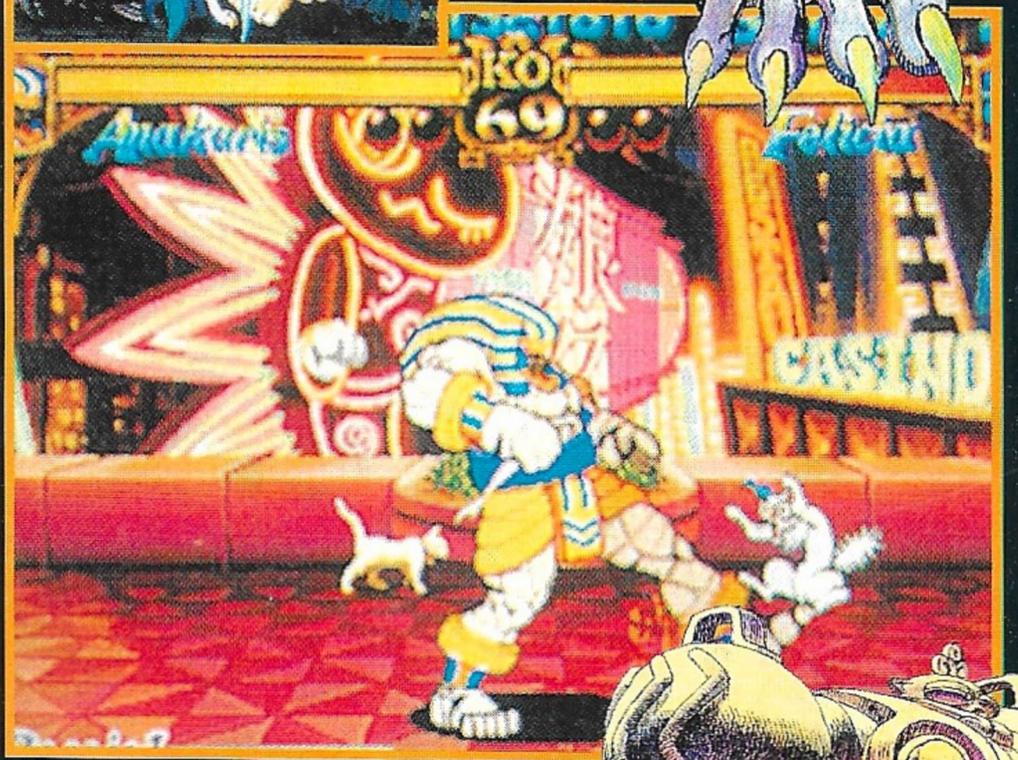
Anakaris l'esprit égyptien, Pyron la torche vivante et enfin Foboth le robot (cherchez l'erreur). Graphiquement très beau, l'animation ressemble à ce que l'on peut voir dans les dessins animés, c'est-à-dire des mouvements très fluides et des attitudes très cartoon. Bien sûr, chaque personnage possède une panoplie de super-coups de la mort dont la touche finale est la réalisation du pouvoir spécial qui ravage l'écran. En attendant le test du jeu, zeyutez les photos tout en prenant soin de ne pas trop baver sur cette page. Un Vampire Hunter alias Darkstalker Revenge très attendu.



# VAMPIRE



Les possesseurs de PlayStation seront peut-être déçus de savoir que Vampire sera adapté sur leur machine. Car en effet si sur Saturn Capcom décide de sortir la suite du jeu, sur PlayStation, nous n'aurons droit qu'au premier volet. Il ne faut donc pas confondre Vampire et Vampire Hunter (qui est en fait la suite de Vampire). Mais bon, le premier du nom est loin d'être une grosse daube tout de même. Au festival des damnés, nous ne verrons donc pas Donovan l'exorciste ni Lei Lei la femme spectre, car ceux-ci n'apparaissent que dans Vampire Hunter. Le scénario est dans le même esprit que celui du second volet, Dimitri le prince des ténèbres doit prouver sa supériorité en affrontant les différentes créatures qui peuplent le monde des gens pas normaux. Il est fort probable que les capacités techniques de la PlayStation soient optimisées afin de reproduire le plus fidèlement possible la version originale d'arcade. Si vous êtes jaloux de votre copain qui possède une Saturn, dites-lui qu'il n'aura jamais la première version du jeu. Na, na, nère... Pour patienter, voici quelques photos du jeu, verdict dans un prochain test. Un jeu connu aussi sous le nom de Darkstalker.



EDITEUR : CAPCOM  
SORTIE PRÉVUE : DÉBUT MARS



# PLAYSTATION

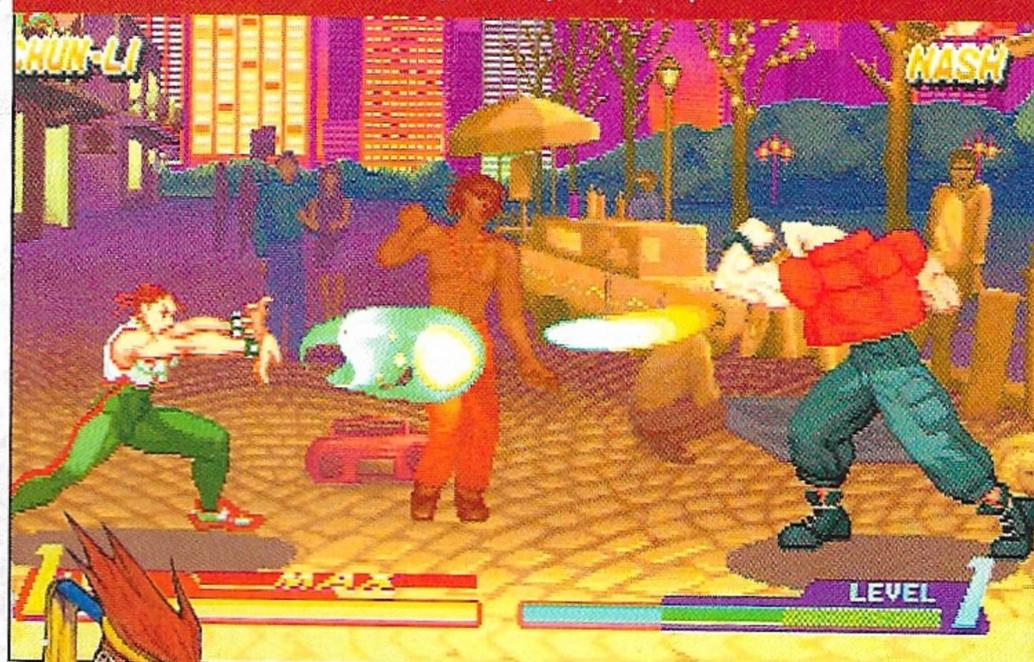
GENRE : ARCHÉTYPE

**E**h ben voilà, il fallait que cela arrive un jour, Capcom a encore fait une suite à Street Fighter. Mais heureusement, cette fois-ci, on n'a pas un Street Fighter 2 avec plein de mots derrière. Non, cette fois-ci on a bien changé le chiffre. Ce n'est pas Trois, mais Zero, ce qui peut être troublant. De prime abord. En plus, le scénario est ascendant. Ce qui fait que chronologiquement dans l'histoire de Street Fighter, nous avons le Un, le Zero, puis le Deux. Terrible, non? Surtout lorsque l'on sait que dans ce volet, les protagonistes ont plus de pouvoirs que dans le 2. S'agirait-il d'une régression de pouvoirs? Nos amis les héros seraient-ils un peu les super-crétins du mois? Ou faut-il faire tout simplement abstraction de tentative de logique, et redevenir cette bête d'arcade dont les yeux rougeoyants alignent les combos sur la face déconfitée de l'adversaire? Cette dernière solution paraît super-bien. Nous allons donc la garder. L'un des deux grands principes révolutionnaires du jeu, c'est celui de super-combo. A vos pieds, vous avez une jauge (levez les yeux, je parle de votre personnage, pas de vous!). Cette jauge représente votre "rage". Une fois suffisamment pleine, vous allez pouvoir exécuter des Super-combos qui, s'ils ne se placent pas avec facilité, ont le mérite de faire parfois bien mal. La seconde innovation vient du Zero Counter, sorte de retour du bâton moderne. Lorsqu'un adversaire se propose de vous faire une prise ou simplement vous placer un coup spécial, exécutez un Zero Counter. Vous verrez alors votre personnage dégager l'attaque de l'ennemi, et le faire voler d'un revers. Demandant beaucoup de pratique, le principe du Zero Counter rend les combats longs et spectaculaires. C'est cependant à moitié une révolution, car cela rappelle finalement le coup d'Aikido dont était gratifié Geese Howard dans Fatal Fury 3. Et puis comme le coup des jauges-qui-sont-pas-à-vos-pieds était une semi-révolution aussi, cela nous donne une révolution entière. Et là, on peut se dire dans les dîners pédants de gens creux "Ah, Street Fighter Zero, c'est une révolution!". (Pas comme Ridge Racer 2 - NDTraz).

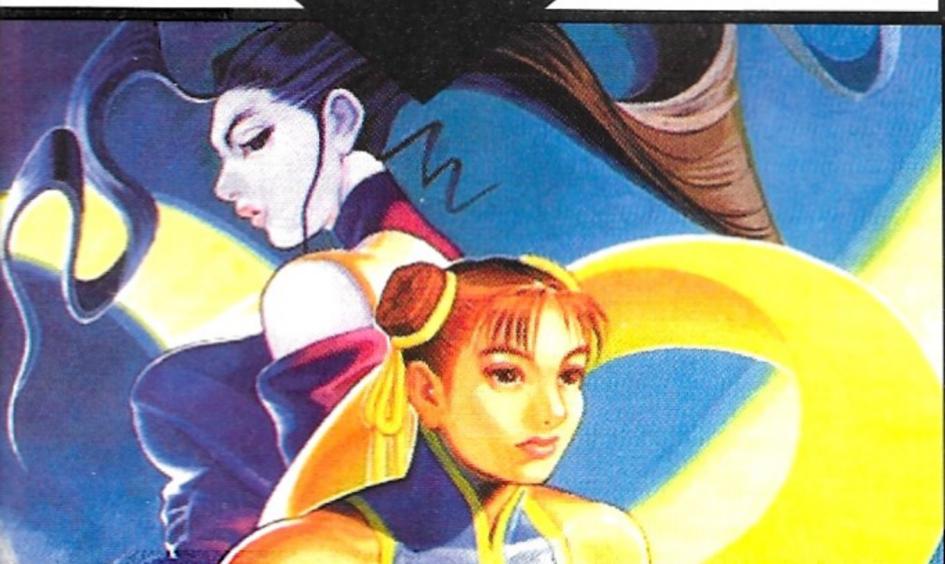
## Les gens-qui-tapent dans le jeu!

Mais foin de considérations ethno-propédeutiques, et rentrons dans le gras du sujet. Faisons les présentations des personnages si vous le voulez bien. Si vous ne voulez pas, sautez un paragraphe, ce texte est interactif (quelle classe!). Ryu, Ken et Chun-Lee, inutile de les présenter. Ils sont comme avant, jeunes, beaux et prêts à gagner, sauf peut-être Chun-Lee qui perd un peu de son efficacité au niveau des coups en vol. Ryu est pataud, mais se

Conflit de projectiles entre Chun-Lee et Nash, les deux amis de toujours. Enfin de toujours... si vous êtes un routier de Street Fighter 2, vous n'aurez pas oublié que les deux personnages Guile et Chun-Lee étaient les adversaires par excellence. Pour en tuer un, il fallait choisir l'autre. Ici, c'est pareil...Capcom innove pour vous.

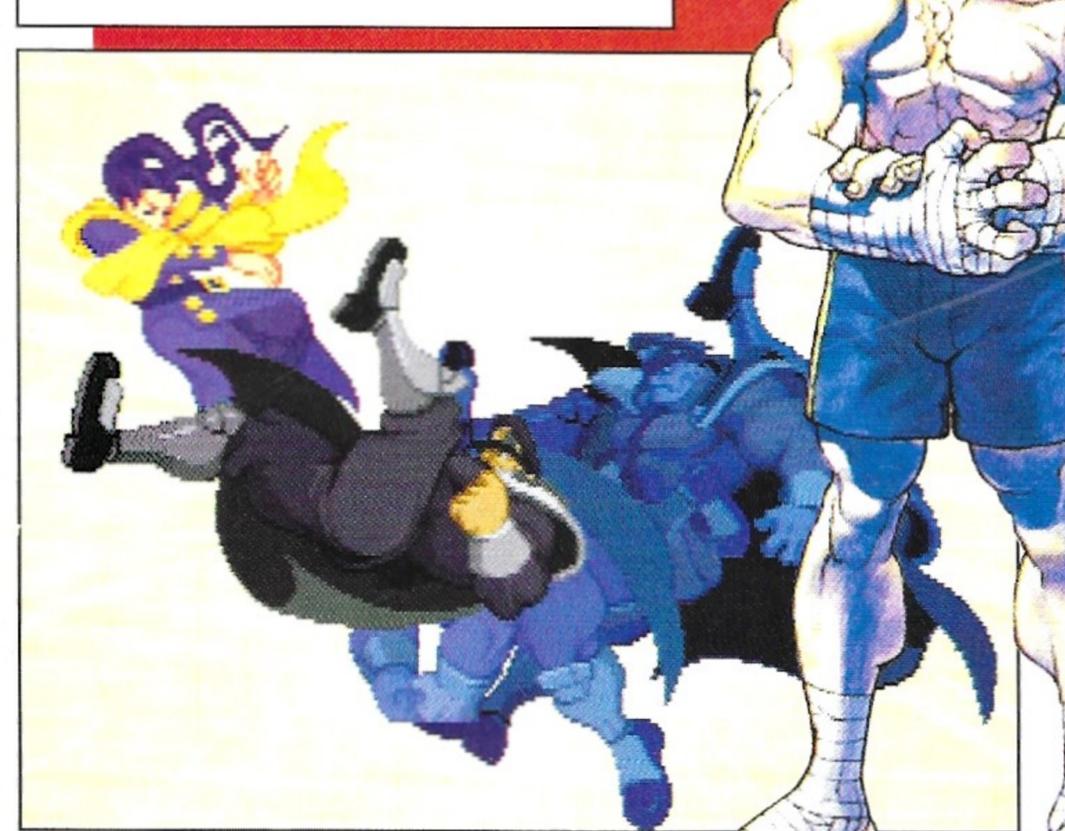
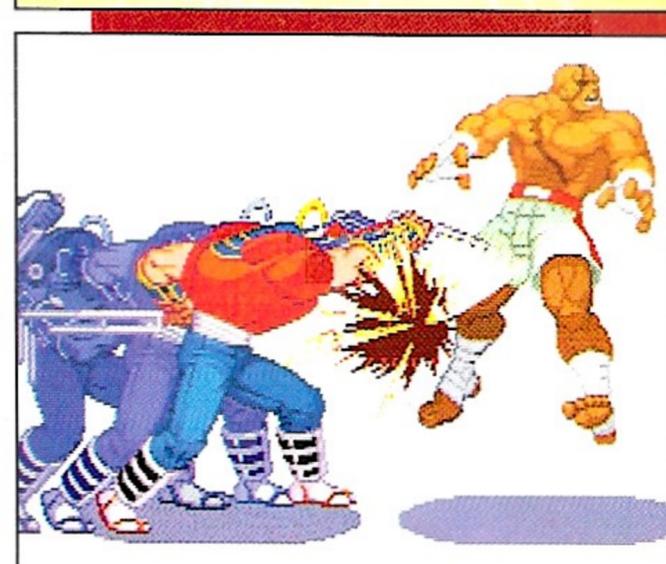


Street Fighter n'aurait pu être sans ce qui a fait la légende de ce jeu: les poussins. Oui, les petits poussins jaunes qui font "piou" autour de la tête du personnage ayant pris trop de coups. Je vous rappelle que pour sonner un adversaire, il faut lui mettre consécutivement 3 coups forts, ou 5 coups moyens, ou encore 7 coups faibles.



**AÏE !  
COMBO !**

Voici quelques exemples de Super-combos, que l'on réalise avec plus ou moins de doigté. Le personnage se démultiplie dans une aura bleutée afin d'avoir un rendu visuel assez impressionnant qui donne un effet artistique à la chose. Le perdant pourra ainsi dire que sa défaite aurait plu à Jack Lang.



Guile, euh, Nash est un combattant de la contre-attaque. Si vous avancez, il tire, et si vous sautez, il vous coupe en plein vol. Cela n'aide pas à la vie, tout naturellement. Un coup "bas-haut" que l'on peut préparer aussi bien en parade qu'en saut.

maîtrise plus facilement que Ken le chien fou. Après cela, nous avons le charmant Guy, de Final Fight. A jouer comme dans Final Fight, en fait, avec une technique de hit-and-away fort intéressante. Attention aux lanceurs de projectiles fous. Birdie et Sodom, les deux gros du jeu, n'offrent que peu d'intérêt et sont là pour dire "Ouah, y'a des gros dans le jeu, on va les essayer pour rire!". On rit, mais peu. Sodom est quand même pas si mauvais... Nash, le clone de Guile, est là aussi. Clone parce que coups identiques. Un perso de contre-attaque, quoi. Adon et Sagat, les deux représentants de la Boxe Thaï, ont un style cependant assez différent. Adon se rapproche plus d'un Guy avec des coups secs et qui portent, alors que Sagat reste le monstre imposant fait d'attaque et de défense. Evitez cependant les projectiles à répétition avec lui. La finesse avec la jeune Rose (aucun rapport avec la charmante Violette de Games Service) qui fait partie de la même secte que Vega. Ses attaques se font donc à base de psycho-énergie, mais plus en finesse. Cette jeune fille renvoie ainsi les attaques de l'adversaire. Un personnage à jouer en "vite, un trou dans la garde de l'adversaire, je fonce". Après cela nous avons Vega et Gouki, les deux boss que l'on peut jouer en ayant de la chance à la roulette. Gouki se joue comme Ken, mais en plus bourrin encore. Vega quand à lui se joue en contre-attaque, ou en corps-à-corps, mais il faut maîtriser sa téléportation.

## Mais alors, il est parfait, ce jeu?

Ah non, attention, il n'est pas parfait. Disons que le jeu en lui-même est parfait. Amusant, identique à l'arcade, c'est le super pied. Mais il y a quand même quelques petits défauts qui ne passeront pas. Commençons par un certain problème concernant Ryu et Ken. En effet, il suffit à ces deux personnages d'exécuter le Dragon Punch pour qu'ils soient invulnérables, intouchables, etc...le coup ultime dans sa montée. Ajoutez à cela un projectile et la possibilité de ralentir sa chute (Tatsumakisempôkyaku en l'air), et vous avez les personnages parfaits. Ou du moins bien plus efficaces que les autres. C'est dommage. Ensuite je dois me plaindre du piètre nombre de décors. Nous en avons 5: la ville, le supermarché, Bouddha, la muraille de Chine et la gare. Avec une variation jour-nuit. Plutôt mauvais. Ajoutons à cela une maniabilité défailante pour le pauvre débutant et nous obtenons un jeu excellentissime, mais pas encore parfait. Dommage, on y était presque. Et puis un dernier défaut, bien sûr: ça reste du Street. Certains apprécient, et d'autres non. Surtout à l'époque de Tekken. Un achat cependant complètement indispensable.

GREG

EDITEUR : CAPCOM

NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 2

SIMULTANÉMENT

NOMBRE DE COMBATTANTS : 12

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 8

CONTINUE : ILLIMITÉS

DIFFICULTÉ : VARIABLE

EXISTE SUR : ARCADE, SATURN (FÉVRIER)

94%

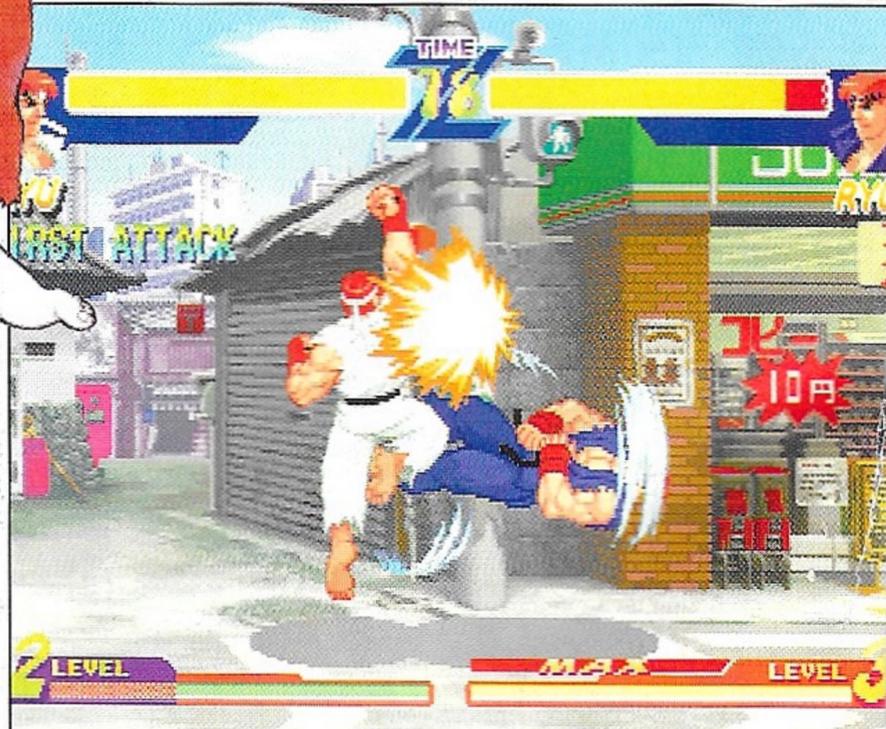
## STREET FIGHTER ZERO

Entre les mains de Chun-Lee, il y a une concentration d'énergie assez forte pour envoyer Birdie à l'autre bout de l'écran. Ce Super-Combo demande une proximité de l'adversaire parfois dangereuse, mais lorsqu'elle paye, on éprouve un plaisir rare.

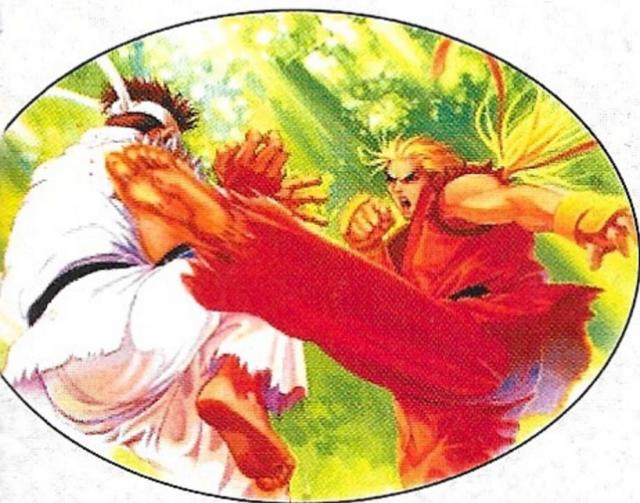


## GOUKI HO ! LE MÉCHANT !

L'affreux dernier ultime méchant de Super Street Fighter 2 X que l'on retrouve aussi dans X-Men en guest-star est ici en perso définitif. Enfin, si vous avez de la chance à la roulette. L'avantage de ce personnage de type Ryu-Ken est sa puissance. Ajoutez à cela la possibilité de lancer des boules de feu en plein vol et un système de téléportation, et vous obtiendrez le personnage ultime.



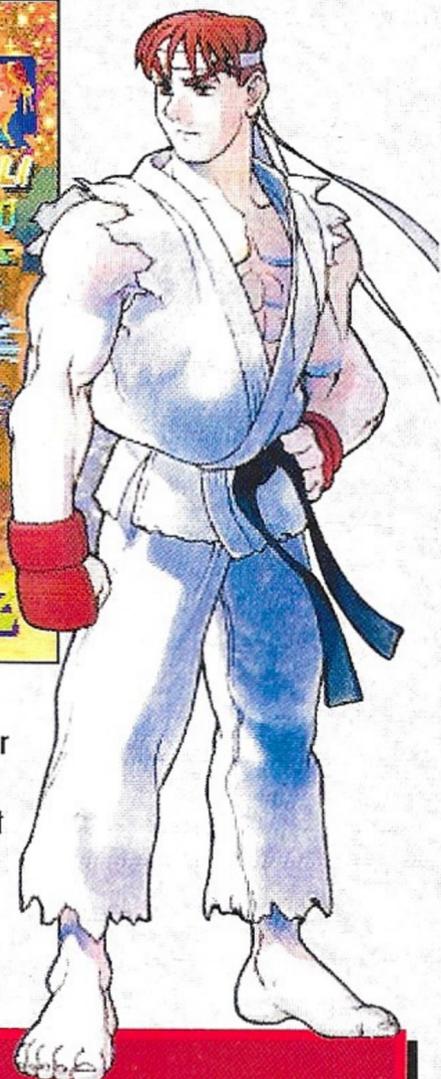
Comme expliqué dans le corps du texte, le Zero Counter est la nouveauté utile du jeu, réservée aux super-dieux de la manette. Il va en effet être un spécialiste de la contre-attaque, intouchable par le débutant....c'est beau l'expérience.



Le combo facile s'appelle Chun-Lee. Le "HyakuRetsu Kick" fait encore dans cette version de Street Fighter, des ravages dans la jauge de vie adverse. Je vais encore me faire lyncher par les lecteurs, avec mes termes japonais. Il paraît que ça fait ringard. Mais pour ma défense, c'est écrit dans la notice.



Ohhh, c'est la fin. Quand on fini le jeu, on a le droit à quelques pages graphiques illustrées par le character designer de Vampire (qui a d'ailleurs conçu entièrement le design de Street Fighter Zero aussi). Quelques images qui malheureusement ne remplaceront jamais les superbes séquences finales de Tekken...enfin moi je dis ça...



TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS

Pour jouer avec Vega ou Gouki, il vous suffit de vous mettre sur la roulette et d'avoir un peu de chance, c'est tout simple, et cela apporte du piment au jeu. Par contre toujours pas de nouvelles pour jouer avec Dan, le troisième et mystérieux élève du maître de Ryu et Ken.

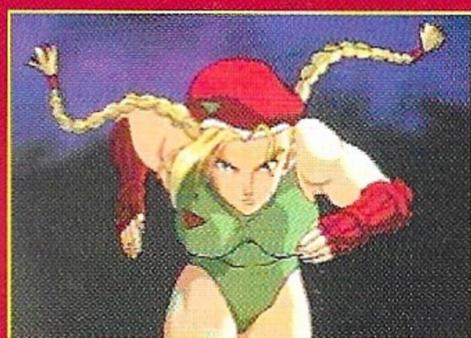


TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS



# STREET FIGHTER 2 MOVIE

**A** lors que Capcom nous sort un bijou, voilà que ce même Capcom nous sort un produit très nul. Phrase étrange n'est-ce pas? Très étrange, mais laissez-moi vous expliquer plutôt. Capcom, soucieux de rentabiliser jusqu'au dernier de ses yens, a décidé de faire une fallacieuse utilisation du dessin animé qui a été fait à partir du jeu. Un jeu inspiré d'un dessin animé d'un jeu, en bref. Vous êtes donc un brave robot qui doit espionner les héros de Street Fighter, afin d'apprendre les techniques de combat. C'est donc une espèce de jeu pour singe savant. Le film se déroule, et vous devez appuyer sur un bouton lorsque les scènes d'actions mettent des coups spéciaux en scène. Totalement inintéressant, le jeu vous propose en plus une scène de combat complètement morte tellement elle est laide et fade. Si le jeu avait été testé sur une page, il aurait obtenu 30%. Ici, il ne remplit qu'un encart, et c'est peut-être finalement mieux comme ça.



## PLAYSTATION

GRAPHISMES



GRAPHISMES

ANIMATION



ANIMATION

MANIABILITÉ



MANIABILITÉ

SON/BRUITAGE



SON/BRUITAGE



J'AIME

- L'arcade chez soi!
- Quelle classe, enfin de la bonne 2D sur Playstation!



J'AIME PAS

- Très très peu de décors (pauvres, en plus).
- Suprémie des personnages Ken et Ryu.
- Il faut vraiment très bien maîtriser pour s'amuser.

## NOTRE AVIS

Vous en avez un joli meuble d'arcade dites-moi. Vous avez réussi à le ranger malgré tout ce bazar chez vous? Mes félicitations, vous l'avez même branché sur votre télé? Ah, mais Sony fait des meubles d'arcade maintenant? Tiens, jamais vu une carte Janna aussi plate...Ah pardon, je suis bête: la conversion sur Playstation est identique à l'arcade. Ah, quel boulet quand je m'y mets!

GREG



**ARCADE****GENRE : BASTON**

**S**amuraï Shodown, c'est avant tout l'histoire d'une bande de copains bourgeois qui ont fait connaissance sur Internet. La vie des bourgeois étant très très monotone (ils passent leur temps à dormir et à manger), ceux-ci organisent un tournoi pour pouvoir échapper pendant un laps de temps au ghetto de Neuilly. Douze amis venant des horizons les plus lointains sont donc au rendez-vous pour ce troisième tournoi. Bien sûr, les tenues de velours et de soies sont de rigueur; à noter une mention spéciale pour la tenue à 4 millions de francs de Haomaru, dont la conception est de Paco Rabane. Les règles du jeu par rapport au premier et au deuxième tournoi ont changé; maintenant il est possible de choisir sa technique de combat (ancienne ou nouvelle) ainsi que le niveau de difficulté. Des jauges sont présentes au bas de l'écran et permettent de réaliser des furies lorsque celles-ci sont pleines. Tout comme dans King of Fighters vous pourrez remplir votre jauge d'énergie en pressant simultanément sur tous les boutons. Graphiquement décevant par rapport aux deux précédents Samuraï (décors vides, personnages parfois simplistes), l'animation pourtant est au top (éléments du décor charcutables...) avec des zooms avant et arrière très impressionnants. Il y a même une perspective dans les décors (qui est visible lorsque votre personnage saute). Tout comme dans les autres versions du jeu, vous pouvez perdre votre arme et vous livrer à un duel destiné à détruire les boutons de la borne d'arcade en appuyant de façon répétitive et rapide sur ceux-ci. En fin de compte, Samuraï Shodown 3 aurait pu très bien se la jouer à la Street Fighter en usant du prestige de son titre pour nous pondre un remix qui ne serait qu'une énième version du jeu, mais au lieu de cela SNK a su innover en nous proposant de nouvelles options et surtout de nouveaux personnages. Un excellent jeu de baston donc pour les pacifistes qui veulent s'y mettre !

**MACHINE : ARCADE ET BIENTOT NÉO GÉO CD****DIFFICULTÉ : MOYENNE****NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 2****CONTINUES : ILLIMITÉES****NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3 AU CHOIX****SPECIAL : DISPO DANS CERTAINES****SALLES D'ARCADE****92%**

Dans cette nouvelle version de Samuraï, vous pouvez choisir votre niveau de difficulté.

**CHOICE LEVEL**AUTO GUARD  
(MAX 50)

FIN

WINNERS

LASS

UPPER

CRUISE

HAOMARU

MARUJASHOO

CHALLENGER

NAKORURU



Au niveau des graphismes des décors, il est dommage que certains stages soient trop sombres ou trop simplistes. Par contre le rendu graphique des super coups est génial !

**SAMURAI SHODOWN II**

Ukyo est toujours aussi nonchalant dans ses mouvements : quelle attitude bourgeoise !



Kyoshiro s'échauffe un peu avec Haomaru...

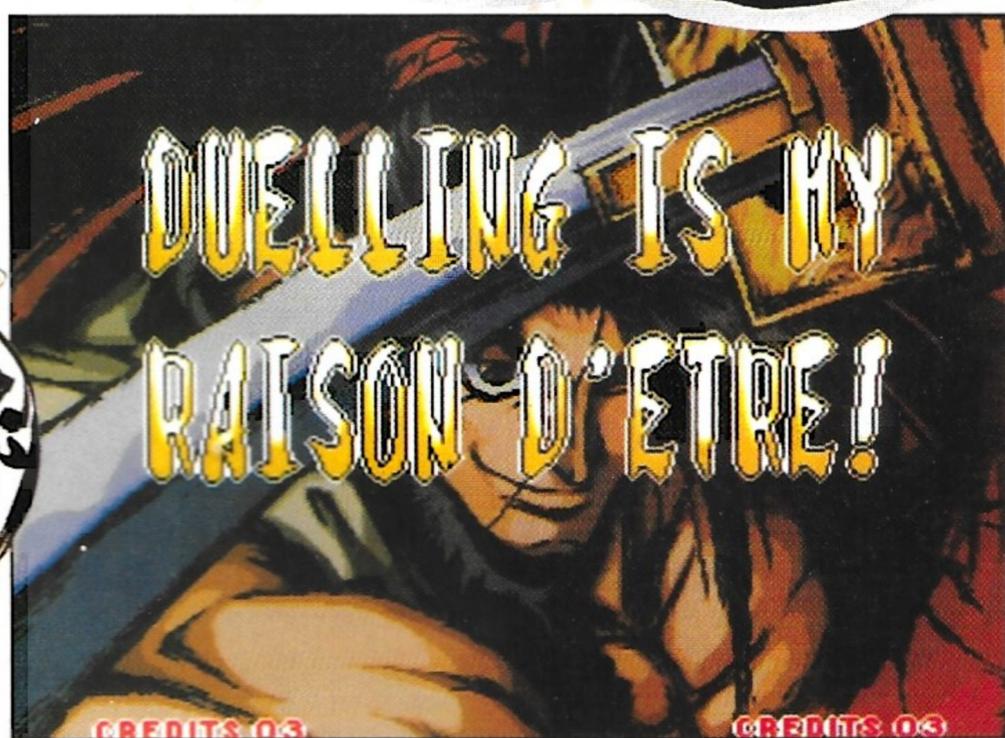
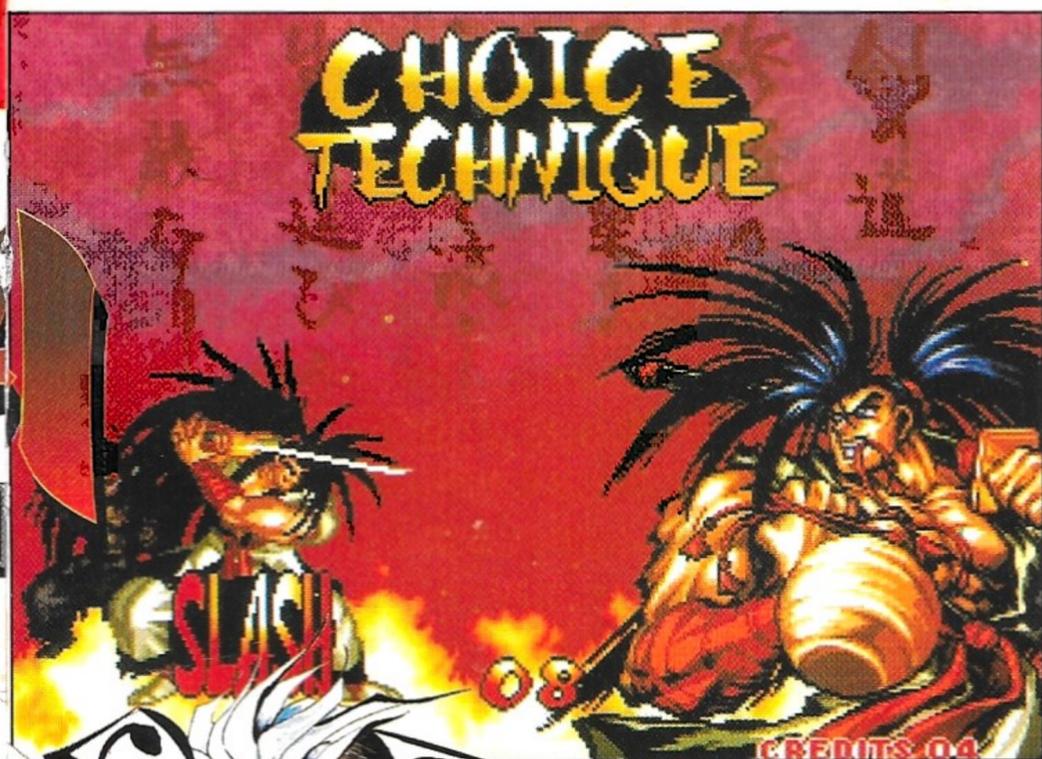


Amakusa est un adversaire plutôt coriace à abattre, surtout à une seconde de la fin du round !

Le thème du décor du stage de Nakoruru a été gardé. Le père Fourras est toujours spectateur.



Galford a troqué sa coupe blonde contre une perruque blanche. Lorsque votre jauge d'énergie est au maximum, une indication apparaît pour que vous puissiez réaliser une furie. En cas d'échecs répétés, votre barre d'énergie s'évanouit.



## ARCADE

GRAPHISMES

17

GRAPHISMES

ANIMATION

18

ANIMATION

MANIABILITÉ

17

MANIABILITÉ

SON/BRUITAGE

18

SON/BRUITAGE



### J'AIME

- Des nouveaux persos
- Excellente animation
- Bonne ambiance sonore



### J'AIME PAS

- Des décors parfois dépouillés
- Il faut des mains pour y jouer

## NOTRE AVIS

Samurai Shodown 3 est un jeu incontournable si vous adorez les jeux de bastons, les légendes japonaises, la bonne bière lors des parties interminables entre amis. De plus, ce jeu est doté d'une excellente animation, d'un choix élevé de personnages et d'une musique lyriquement sublime. La prise en main est difficile au début, mais une fois ce détail passé, on se marre comme des lutins.

T.S.R et KENDY

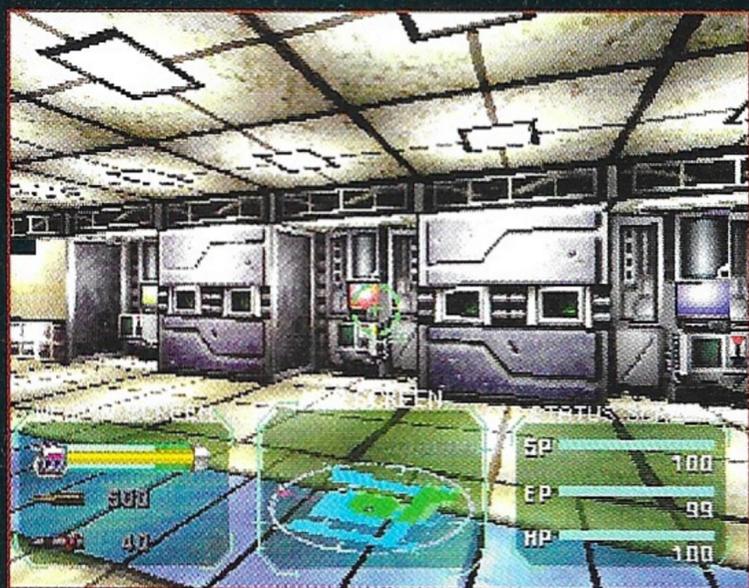




# PLAYSTATION

GENRE : AVENTURE / ACTION

**K**ileak 2 s'ouvre sur une démo qui ensevelit littéralement celle du premier épisode. On commence à s'habituer, mais c'est toujours aussi prenant. À part les bugs de synchro des mouvements des lèvres, l'impression de réalisme est vraiment saisissante. On découvre un nouveau scénario qui n'a rien à envier à celui du premier épisode puisque vous jouez le rôle de Masao, un ex-soldat de l'unité Del Sol, des résistants au pouvoir en place. Entraîné par Carlos (celui qui intervenait sur l'écran de contrôle du premier jeu), Masao a fait parler de lui comme un combattant hors pair. Mais lorsque le jeu commence, notre héros a décidé de se mettre en retraite. C'est alors qu'on lui apprend que Leila, sa copine du moment, est bien mal en point. Atteinte par le virus Gigali, le même virus qui est en train de décimer la Terre entière, elle n'a plus qu'une semaine à vivre. Il va falloir repartir au charbon et trouver une herbe qui pourra sauver Leila. Cette herbe médicinale est bien sûr précieusement gardée par les soldats de Bifuros, le pouvoir en place. Le cinquième empereur Bifuros gouverne la dernière colonie humaine vivante d'une main de fer et contrôle tout grâce à son ordinateur géant. Voilà, le jeu se déroule à la manière du premier épisode, mais cette fois en pleine ville dans des buildings bourrés d'ennemis. Le jeu est plus beau, plus complet et surtout plus rigolo à jouer. Il ne s'agit plus de traîner pendant des heures dans des couloirs vides, mais bel et bien de participer à un sacré bon jeu d'ambiance cyber.



ÉDITEUR : SCE

DIFFICULTÉ : MOYENNE

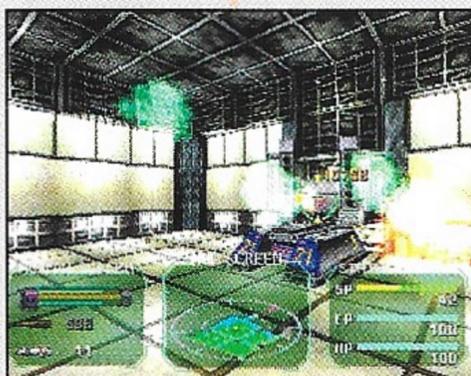
NOMBRE DE JOUEURS : 1

NIVEAUX DE DIFFICULTÉS : 1

SAUVEGARDE : CONTINUE

EXISTE SUR : PLAYSTATION

84%



L'écran principal propose, outre la vue 3D des lieux, trois écrans de contrôle en surimpression situés en bas. Vous pouvez visualiser votre position sur une carte des environs (avec le bleu qui passe au vert quand vous êtes passé sur l'endroit). Vous pouvez juger de l'état de votre armement à gauche et enfin à droite, ce sont vos trois jauges de vies qui sont indiquées sur 100.

Kileak 2 vous propose de rempiler alors que vous pouvez partir en retraite. Vous n'hésitez pas une seconde quand vous apprenez que pour sauver votre bien-aimée, la seule chose à faire est de trouver une plante qui la guérira.



## KILEAK, THE BL

## Reason in MAT

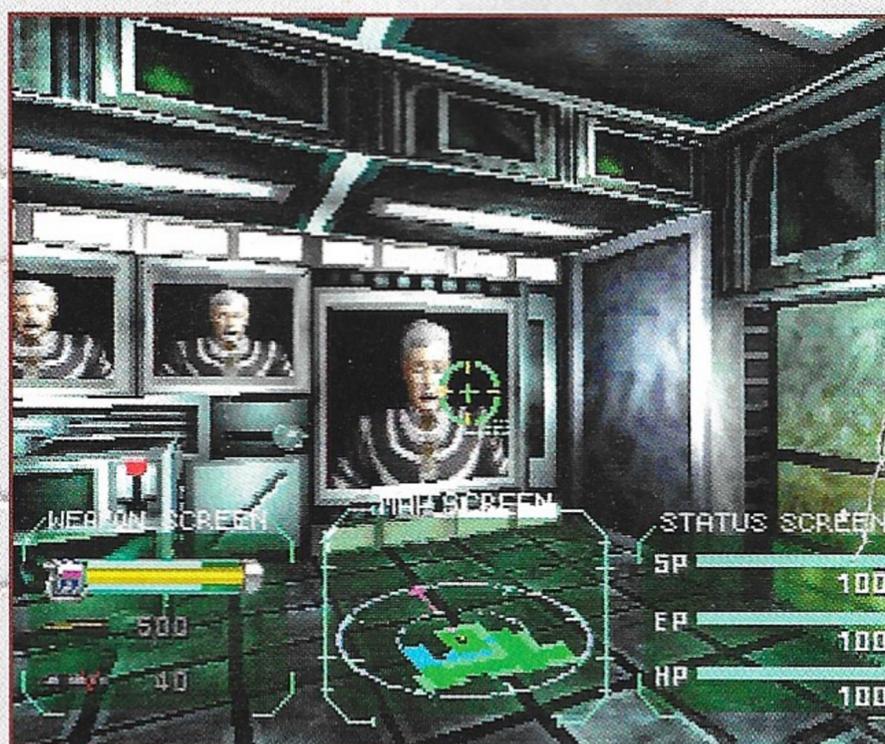


Quand vous vous trouvez face à des ennemis situés au plafond, votre simple mitrailleur et même votre laser ne suffiront pas. Il faudra enclencher le lance-bombes qui est le seul capable de viser et tirer vers le haut ou le bas.

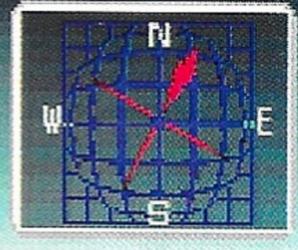
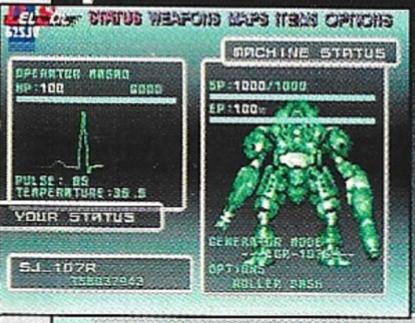


À chaque fois que vous passez sur un item, un écran contrôle vous explique ce que vous venez de récupérer. Les objets à découvrir passent de la simple recharge d'énergie aux armes, aux munitions et surtout aux cartes permettant d'ouvrir des portes.

Lorsque vous allumez ces écrans de télé, un film vous décrit la situation présente ou un point du scénario.

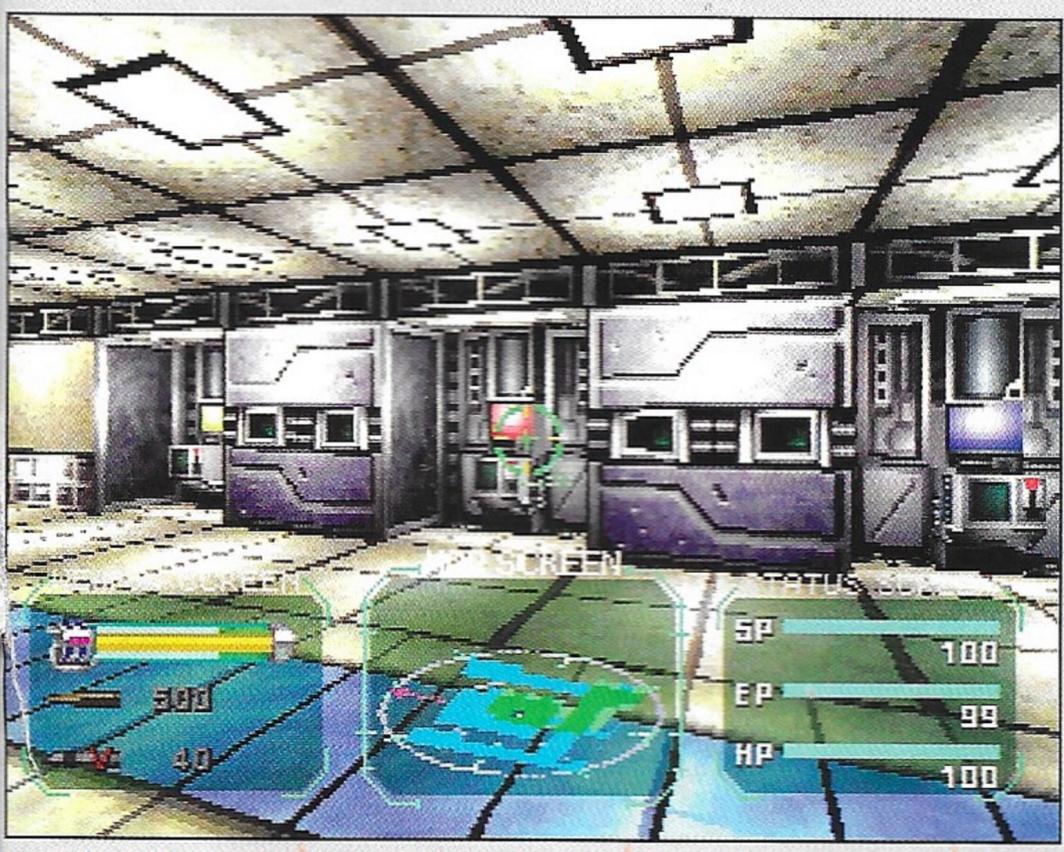


DELTA FORCE STATUS WEAPONS MAPS ITEMS OPTIONS



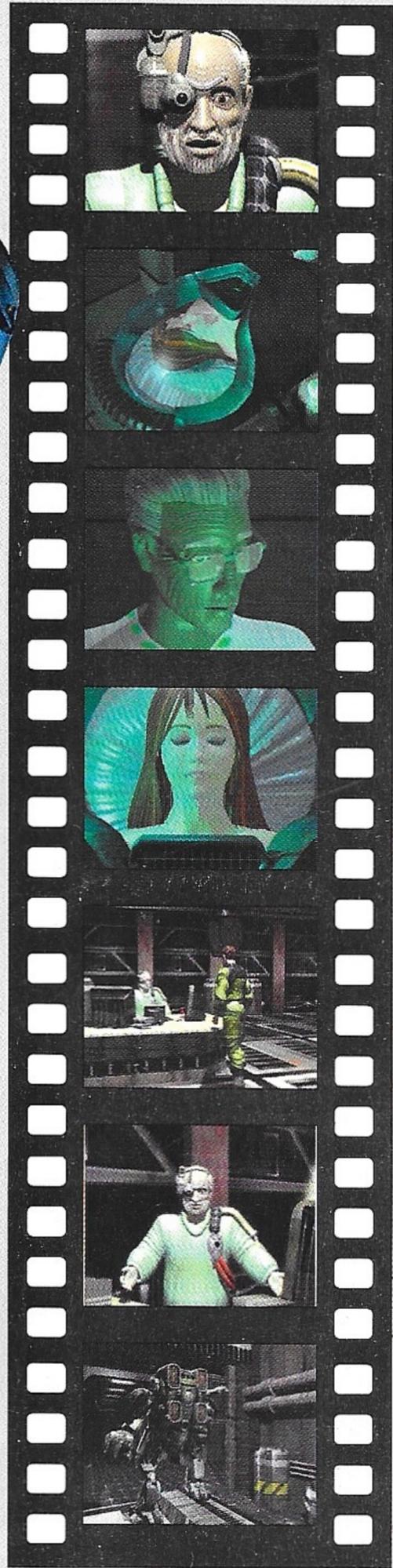
Cette fois, l'interface est beaucoup plus complète avec un écran de statut complet dont l'électrocardiogramme bouge comme un vrai, un écran d'armement, une carte, etc.

# DOOM 2 BUSINESS



Les prises de tête commencent avec des interrupteurs de plusieurs couleurs (rouge, vert, bleu) qu'il faudra endencher d'une certaine manière. À vous de faire le rapport entre les lignes bleues du sol de la salle et la couleur des trois interrupteurs. À moins qu'il ne faille plutôt choisir le rouge d'une des portes fermées du niveau. Allez savoir...

JOYPAD 50 XIX



## PLAYSTATION

GRAPHISMES **18** GRAPHISMES

ANIMATION **18** ANIMATION

MANIABILITÉ **17** MANIABILITÉ

SON/BRUITAGE **17** SON/BRUITAGE

**J'AIME**

- Des graphismes fabuleux.
- Une grande durée de vie.
- Un réalisme plus abouti que dans Kileak 1.

**J'AIME PAS**

- Pas de grande nouveautés.
- Des couloirs encore parfois trop vides.
- Des dialogues en japonais.

## NOTRE AVIS

On serait tenté de parler d'un Kileak Revolution en référence au Ridge Revolution sans surprise testé le mois dernier en import. Car Kileak 2 se déroule toujours dans un labyrinthe de couloirs et de salles et selon le même principe. Mais cette fois, c'est vraiment beau et moins sombre. La durée de vie et l'intérêt ont été dosés de manière à satisfaire les amateurs de tir à la Doom, mais surtout les férus d'aventure et de recherche. L'ambiance post-apocalyptique est réussie, le réalisme froid au rendez-vous et le scénario béton.



OLIVIER



# PLAYSTATION

**GENRE : COMBAT SURREALISTE**

**L**er janvier 1995. C'est encore tout fêtards et couverts de paillettes que nous recevons TohShinDen sur PlayStation. Ouah, c'est super beau ! Incroyable comme c'est dingue toute cette 3D, c'est extraordinaire. Après cela, on a eu Tekken, Zero Divide, Virtua Fighter 2 (du côté de chez Sega), etc., mais TohShinDen fut cependant le premier à nous laisser bouche bée, il faut le dire. Malheureusement, aujourd'hui, TohShinDen 2 n'est pas aussi monstrueux. Malgré une évolution incontestable, le jeu ne surprend plus autant. Bon bref, passons. Comme toujours, un tas de jeunes gens dynamiques et immortels vont s'organiser un tournoi à l'arme blanche afin de savoir lequel d'entre eux est vraiment le dieu des armes. Au menu, quelques nouveaux coups par personnage, et surtout une sophistication technique à l'extrême. Comme toujours, TohShinDen reste le seul jeu de combat en 3D où toutes les dimensions sont vraiment utilisées avec la possibilité pour chaque personnage de faire une roulade de côté. C'est sympathique, mais pas suffisant pour en faire un must. Car en effet, TohShinDen 2 n'apporte pas la joie, hélas. Pourtant il est très joli. Prenons déjà les variations de luminosité très présentes durant tout le jeu. Je fais référence à la boîte de nuit où l'on combat Sofia, ou encore le château de Duke, plongé dans l'obscurité et subitement éclairé par un rideau qui se lève. Mais tout cela ne fait pas un jeu, et en le réalisant plus beau, plus fort, Takara lui a cependant fait perdre sa "magie". Le plaisir du premier TohShinDen a disparu ici au profit d'une débauche d'effets spéciaux pas toujours du meilleur goût d'ailleurs. Un autre problème vient du fait que les programmeurs ont voulu faire un jeu de combat rapide. Le résultat donne un jeu dont l'inertie des personnages laisse à désirer. Les combattants semblent faits de polystyrènes et se relèvent suivant des courbes fantaisistes et imprévisibles ; à croire qu'ils ont un treuil dans le dos. Ce produit est donc très joli, mais propose un plaisir de jeu ne dépassant pas l'après-midi. Je vous conseille vivement de vous rabattre sur Street Fighter Zero ou le "vieux" Tekken.

Greg

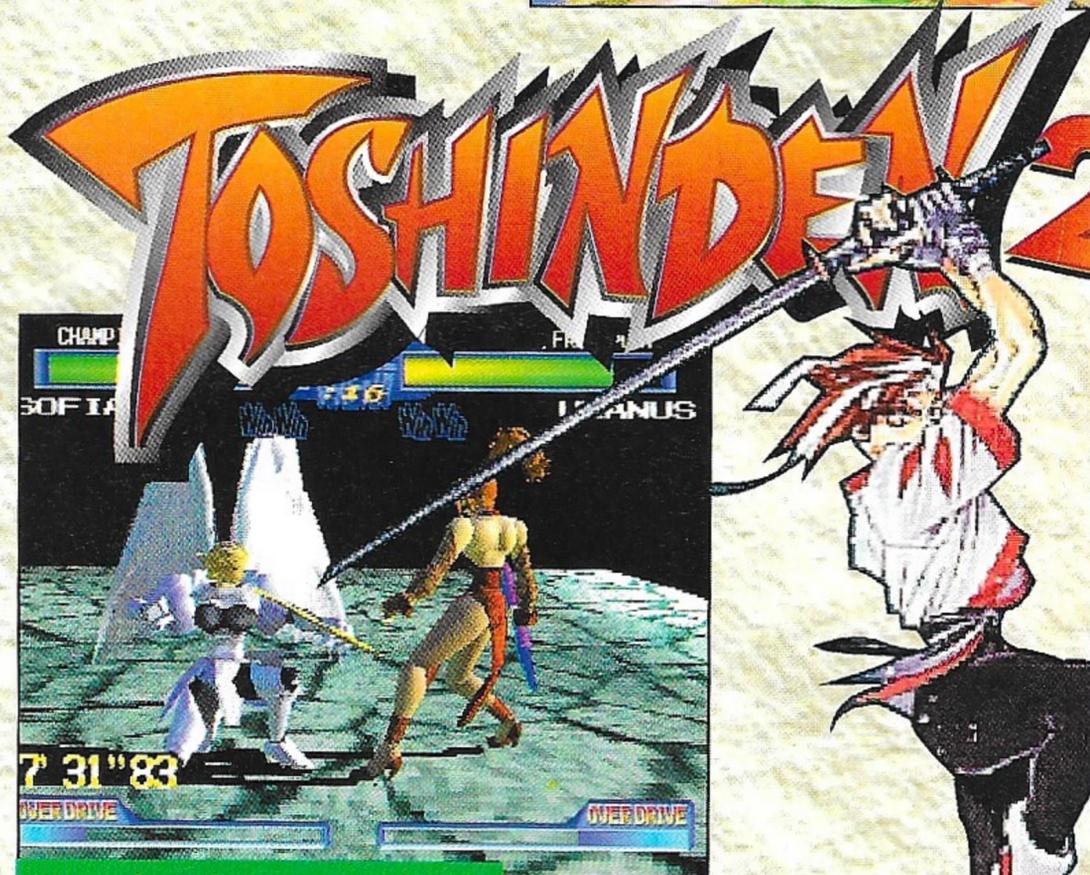
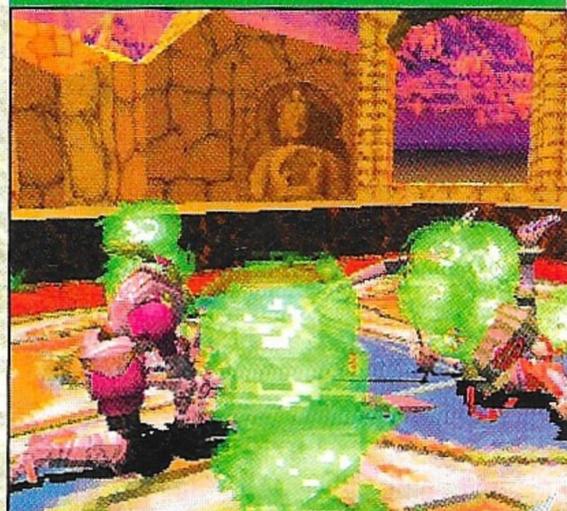
**EDITEUR : TAKARA**  
**DIFFICULTÉ : MOYENNE**  
**NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 2**  
**NIVEAUX DE DIFFICULTÉS : 6**  
**CONTINUES : ILLIMITÉS**  
**DISPONIBLE : OUI (IMPORT)**

**87%**



RunGo se lance la tête la première dans les combats, et cela se voit ! Sa nouvelle forme d'attaque consiste en un saut gigantesque dans les airs se soldant par une retombée tête et massue en avant sur l'ennemi. Pesant dans les 300 kg massue comprise, RunGo va faire mal, très certainement.

La nouvelle attaque de Duke se nomme "Grand Cr" trace une croix sur le sol, dégagant une énergie riche renversante pour l'adversaire.



L'avant-dernier boss est un ange du nom d'Uranus. Armé d'un arc, ce redoutable personnage vous assène deux flèches d'affilée avant de vous faire une charge, ses ailes incandescentes déployées.

L'un des nouveaux personnages du jeu est l'affreux Chaos, grand échalas maigre et complètement difforme. Il se bat à la faux et possède des coups plutôt malsains. Ici, il crache un souffle empoisonné à la face de Sofia.



Un nouveau qui n'en est pas vraiment un, l'énorme Gaia. Dernier boss du jeu dans le premier volet, il est devenu ici un simple moine itinérant à la recherche de la puissance et du sens de la vie. Il gagne ainsi certains pouvoirs comme cracher le feu.





Voici pour vous le dernier boss nommé Master. Un jeune homme bizarre qui surfe sur une gigantesque épée d'énergie. Il est cependant moins difficile à battre que le boss que l'on combat avant, l'ange Uranus.



**TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS**

Alors voilà, comme vous avez envie de jouer avec les boss comme tout le monde, voici la marche à suivre. Vous allez finir le jeu sans perdre un match au niveau 4 ou plus de difficulté. Une fois ceci fait, vous allez vous rendre sur le point d'interrogation lors du choix des personnages, et appuyer sur Select. Le défilement de la roulette va grandement se ralentir, vous laissant grand temps de choisir à loisir les deux monstres de puissance que représentent les boss de ce jeu. Il paraît qu'une surprise nous attend si on le fini avec les deux...

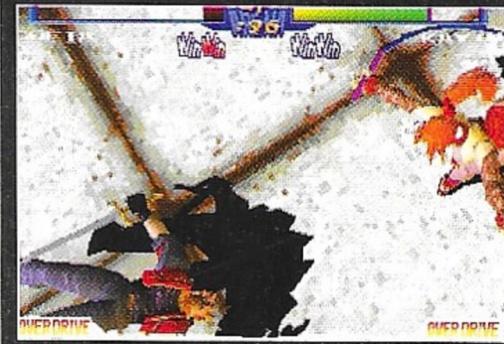


**TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS**



Un des nouveaux coups d'Eiji consiste à monter dans le ciel avec son adversaire en l'assénant d'une pluie de coups emflammés. Une nouvelle fatalité, accessible lorsque la barre du bas est orange.

**CAMERA**



Comme dans le premier volet du jeu, vous pouvez à loisir déplacer la caméra pendant le combat pour les plus puristes d'entre vous. Il y a tout de même deux positions de caméra qui rendent le jeu injouable.

Voici l'autre nouveau personnage du jeu, Tracy, une jeune flic. Elle se bat aux Tong-Fa, parfois appelées "matraques américaines". Elle dispose d'une grande agilité et est dotée d'une facilité déconcertante à traverser la garde de l'adversaire avec ses coups de pieds sautés.

**PLAYSTATION**

GRAPHISMES



GRAPHISMES

ANIMATION



ANIMATION

MANIABILITÉ



MANIABILITÉ

SON/BRUITAGE



SON/BRUITAGE



**J'AI ME**

- D'impressionnants effets de lumières et d'ombres
- Pas mal de détails sur les personnages
- Facilité du maniement des coups



**J'AI ME PAS**

- Une jouabilité un peu réduite
- Des personnages sans inertie
- Des combats parfois très confus

**NOTRE AVIS**

Sans être la même révolution que son prédécesseur, Toh-ShinDen2 amusera son acquéreur, mais pas assez longtemps pour que le rapport qualité-prix soit à l'avantage dudit consommateur. Un jeu certes magnifique, mais dont la durée de vie ne dépasse pas la semaine. Une prouesse technique pour la PlayStation, mais une bourde de jouabilité pour Takara.

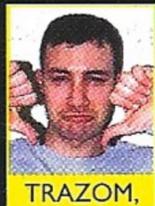




# PLAYSTATION

**GENRE : EXTINCTION DE FEU**

Ceux qui suivent la rubrique "import" depuis maintenant belle lurette, ceux-là (et seulement ceux-là) savent que The Firemen est un titre sorti il y a de cela quelques mois sur Super Famicom et qui mettait en scène de joyeux pompiers tout beaux tout flambants... neufs, qui devaient maîtriser des dizaines d'incendies, dans un immense Building d'une ville très connue... Figurez-vous que dans The Firemen 2 sur PlayStation, vous devrez faire exactement la même chose ! Non ? Eh si ! Muni de votre surpuissante lance, vous et votre acolyte (le jeu peut se jouer à deux humains en même temps) devrez non seulement circonscrire ces feux venus de nulle part, mais également sauver des vies humaines perdues ou évanouies dans les dédales de ces vastes installations. Nul besoin de préciser que vous rencontrerez des boss enflammés, des labyrinthes gigantesques et plein d'autres choses qui vous tiendront en haleine durant des heures. Attention cependant, le jeu est loin d'être aussi prenant que cela. On y joue quelques minutes, et soit on est pris au jeu tout de suite, soit on en a vite marre. C'est un peu mon cas, si vous voulez tout savoir : on se demande réellement ce que vient faire un titre pareil sur PlayStation... Enfin, c'est à vous de voir...



TRAZOM,

GRAPHISMES ANIMATION MANIABILITÉ SON/BRUITAGE



EDITEUR : HUMAN

DIFFICULTÉ : FACILE

NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2

SIMULTANÉMENT

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3

CONTINUES : SAUVEGARDES

SPECIAL : CA RAME PAR MOMENTS!

EXISTE SUR : RIEN D'AUTRE

60%



Si vous voulez avoir un excellent score, je vous conseille vivement d'éteindre une bonne partie des incendies déclarés un peu partout sur les niveaux.

# THE FIREMEN 2



Oh, que c'est beau ! Au chevet de cette jeune fille, le travail de réconfort a commencé...



Au secours, y a plein de pingouins partout !

Une petite fille agrippée sur un pont n'attend plus que votre secours pour enfin retrouver sa maman.



Dans l'univers Jurassic Park, les flammes ne font pas de détails non plus. À vous de vous frayer un chemin parmi ces grands fauves disparus.



# SATURN

GENRE : ACTION/SHOOT

**S**i vous n'avez pas le superbe dossier sur Gundam que nous a concocté notre fantastique Oliv'Gotoon il y a de cela quelques mois dans Joypad, je vous explique vite fait: Gundam est une histoire de robots qui se tirent dessus, mais avec un scénario vachement complexe derrière. Aux commandes de la technologiquement plus avancée des armes du gouvernement terrien, vous allez tout simplement combattre les membres de l'empire Zion qui se proposent de détruire la Terre. Vous êtes le jeune Amuro et devez traverser plusieurs stages dans un mode plateforme et shoot'em up. Le premier avantage du jeu vient de la notion de profondeur des attaques. Il vous arrive d'être attaqué de face, mais aussi à partir du fond de l'écran ou de l'avant-plan. Dans ce cas précis, vous aurez à abattre vos ennemis par des tirs laser que vous activerez avec un "lock mode" efficace mais moins puissant que les attaques frontales au beam saber. Le joueur pourra se sentir déconcerté face à l'avalanche de fontions du robot, et chaque bouton de la manette sera utilisé. Pas facile de savoir vraiment ce qui se passe au début du jeu. Et c'est aussi le premier défaut de ce soft, à savoir un intérêt qui n'arrive qu'après le 4e niveau environ. Avant cela, on avance un petit peu avant d'être constamment interrompu par les scènes animées. C'est énervant. Néanmoins, Gundam est un excellent jeu de tir-combat qui satisfera tous les fans de ce genre. Dommage, vu l'intérêt de jeu, qu'il soit si cher !



GREG

GRAPHISMES ANIMATION MANIABILITÉ SON/BRUITAGE



EDITEUR : **BANDAI**

NOMBRE DE JOUEURS : **1**

NOMBRE DE NIVEAUX : **13**

GENRE : **ACTION-SHOOT'EM UP**

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : **3**

DIFFICULTÉ : **MOYENNE**

SPECIAL : **TIR SUR PLUSIEURS NIVEAUX**

CONTINUE : **SAUVEGARDES + CONTINUES**

# 80%

94% POUR LES FANS



Les jeunes filles du pont de commandement sont ébahies. Et c'est normal, car jamais vidéo n'avait atteint pareille qualité sur la Saturn.

Dans l'espace, nombre d'ennemis tenteront de vous barrer la route. Vous aurez donc à sabrer les Zaks du premier plan tout en évitant les tirs venant de l'arrière-plan.



# MOBILE SUIT GUNDAM



Sous l'eau, de nombreux Zugok (ennemis marins) vous attaqueront. Attention car les plus gros d'entre eux vous frapperont lâchement dans le dos de leurs griffes acérées.

Avant chaque combat avec un boss, vous échangez quelques mots, bien évidemment. Ici, c'est le grand le magnifique le puissant Char qui s'y colle avec un éternel "C'est donc toi le pilote du mobile suit blanc !".





# SATURN

GENRE : SHOOT-THEM-UP

**D**arius est un jeu que tous les amateurs de shoot-them-up se doivent de connaître, puisque les poissons cracheurs de missiles ont déjà fait parler d'eux en arcade, sur NEC, Super Nintendo et Megadrive. Taito se devait d'adapter le jeu sur 32 bits, et c'est la Saturn qui ouvre le bal. On retrouve donc le mauvais goût de certains boss, de certains décors qui reprennent les terribles associations de couleurs des versions précédentes. Mais quelle débauche de stages et quelle torture pour les débutants du paddle ! Darius Gaiden est en effet un jeu très difficile lorsque vous jouez à un seul joueur. Les malins auront bien sûr l'idée d'utiliser les vies du deuxième joueur lorsqu'ils manqueront de "continues" ; mais même avec cette astuce, il sera bien difficile d'atteindre le dernier mur des niveaux. Les habitués seront heureux de découvrir que cette fois, toutes les lettres de l'alphabet ont été utilisées pour les stages, ce qui en fait un bon nombre. Du coup, il faut vraiment s'accrocher à sa manette pour espérer passer les nombreux boss. Darius 32 bits n'apporte pas d'énormes nouveautés ludiques, mais permet enfin d'atteindre la qualité des jeux d'arcade, si l'on oublie quelques niveaux moins beaux que les autres. Les graphismes sont parfois vraiment superbes, et certains boss modélisés en facettes polygonales (comme dans le Pulsar de la Neo Geo) sont du même acabit. L'éternelle question est de savoir si une console 32 bits mérite de voir un tel titre adapté dans sa ludothèque ne se pose plus quand on sait que le jeu bénéficie de superbes graphismes et propose 28 niveaux et autant de boss bien difficiles à vaincre. Une réussite de Taito.

OLIVIER

DISTRIBUTEUR : **ACCLAIM**

EDITEUR : **TAITO**

NOMBRE DE JOUEURS : **1 OU 2**

NOMBRE DE NIVEAUX : **28**

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : **3**

CONTINUE : **3**

DIFFICULTÉ : **DIFFICILE**

**85%**

**DES MORTS  
CRUELLES !**



Lorsqu'une vague d'ennemis vous attaque, détruisez-la complètement mais attelez vous surtout à toucher les vaisseaux colorés en vert, jaune ou bleu car ils laisseront des écussons à bonus derrière eux.

# DARIUS GAIDEN



Les poissons les plus longs sont toujours les plus dangereux ! Les vagues de bulles qu'ils vous crachent dessus sont imparables car indestructibles.



SATURN

GRAPHISMES

12

GRAPHISMES

ANIMATION

18

ANIMATION

MANIABILITÉ

17

MANIABILITÉ

SON/BRUITAGE

16

SON/BRUITAGE



J'AIME

- Un jeu mythique.
- Un nombre de stages effarant.
- Une grande variété de tactiques.



J'AIME PAS

- Des graphismes inégaux.
- Des sprites trop petits.
- Pas assez d'armes différentes.

NOTRE AVIS

C'est bien connu, Darius n'a jamais été un jeu vraiment beau, pas même en arcade. Ces poissons sont vraiment laids ! Mais quelle ambiance sonore, quelle débauche d'effets psychédéliques sur 32 bits. C'est surtout le support CD qui permet d'apporter du nouveau sur Saturn. Darius Gaiden propose en effet 28 stages avec autant de boss du genre pas facile à contourner ! Un jeu qui mérite d'être joué.

OLIVIER



Pour détruire le poulpe, il faudra viser le bout de ses tentacules.



Ce poisson déploie ses ailes (si, si !) et c'est en général mauvais signe pour vous car il en profite alors pour vous arroser copieusement.



## LES BOSS EN DIRECT DE LA POISSONNERIE

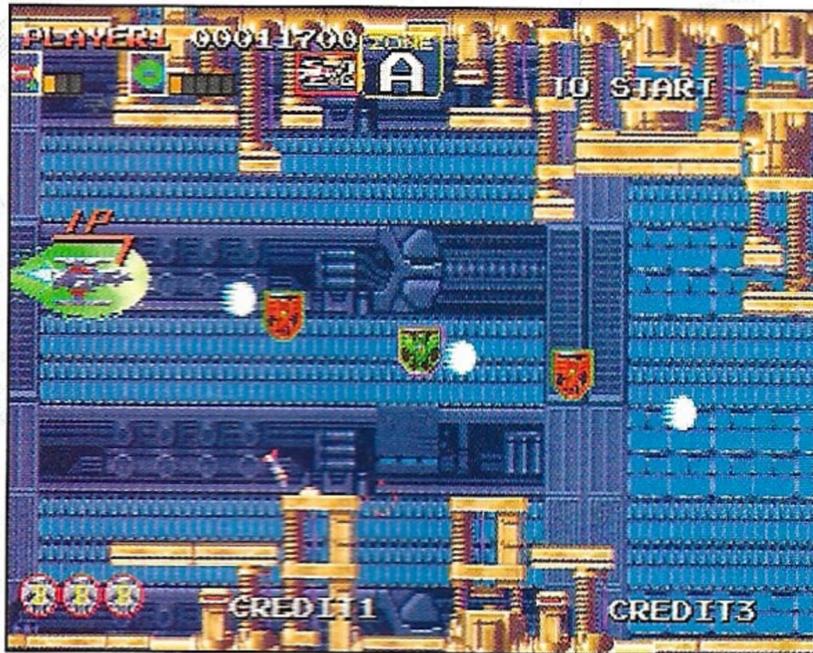
Voici un petit panaché des 28 boss de Darius Gaiden, des boss plutôt difficiles à détruire. Il faut réaliser un habile mélange entre larguer des super bombes et étudier les tactiques des boss pour éviter leurs tirs.



On retrouve les super couleurs chamarrées de la saga Darius. Avouez que cela vaut le déplacement à partir du moment où vous n'avez rien contre le psychédéisme.

Ce boss est modélisé en facettes polygonales qui lui donnent un aspect de 3D lorsqu'il tourne sur lui-même. Il se sert aussi de ces facettes pour vous bombarder copieusement.

Pour détruire ce boss, il faut viser méthodiquement chaque nageoire.



Comment reconnaît-on un jeu de la saga Darius ? Le vaisseau du jeu est le plus souvent entouré d'un halo vert qui le protège provisoirement des missiles ennemis. Pour récupérer ce bouclier, il suffit de passer sur les écussons laissés par certains ennemis.



C'est classique et vous n'y couperez pas : voici le champ d'astéroïdes que vous pouvez détruire ou simplement éviter. Attention, certains canons placés sur les rochers tirent à la verticale uniquement à votre passage.

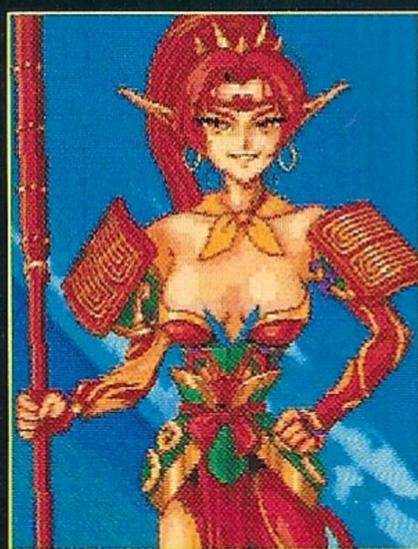


# SATURN

**GENRE : SHOOT-THEM-UP**

**G**unbird est sorti il y a six mois en arcade et son arrivée sur Saturn nous fait retourner deux ou trois années en arrière quand, sur Megadrive, les shoot-them-up fleurissaient à n'en plus pouvoir. La vague est initialisée sur 32 bits et après Layer Section, voici venus Gunbird, Darius Gaiden (testé dans ce numéro) et In The Hunt (déjà testé sur PlayStation). Ray Force était une débauche de gros sprites et de couleurs vives, Gunbird est son anti-thèse avec des graphismes d'une finesse incroyable. C'est un peu le Raiden de la Saturn. Darius est un monument du scrolling horizontal, aussi le laisseront nous de côté ici. Pour montrer leur bonne volonté d'adaptation, les développeurs de Gunbird ont inclus deux versions du jeu : l'arcade et la version console. Ce sont en fait deux jeux identiques mais représentés l'un plein écran horizontalement (il faut alors retourner sa télé) et l'autre verticalement mais avec des bandes noires sur le côté. Le jeu est exactement le même qu'en arcade avec une finesse des graphismes incroyable. Vous pouvez choisir votre vaisseau parmi cinq présentés au cours d'un long dessin animé d'intro de très bonne qualité. Comme d'habitude un peu facile si vous choisissez les continus infinis, Gunbird est un excellent jeu de tir, bien plus sympa et beau que Layer Section mais qui arrive après...

OLIVIER.



EDITEUR : **ATLUS**

NOMBRE DE JOUEURS : **1 OU 2**

NOMBRE DE NIVEAUX : **6**

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : **3**

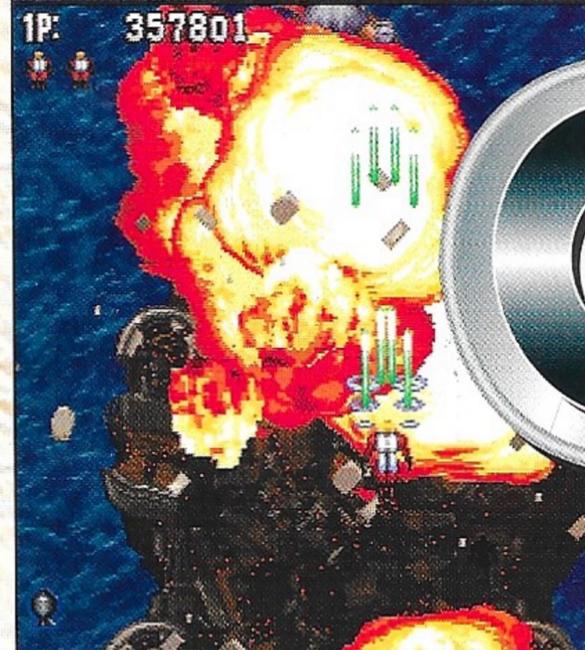
CONTINUE : **VARIABLE**

DIFFICULTÉ : **MOYENNE**

SPECIAL : **LA VERSION ARCADE**

EXISTE SUR : **ARCADE, SATURN**

**83%**



Gunbird est un jeu qui fourmille de petits détails comme les trois personnages méchants qui interviennent de temps à autre (notamment en fin de stages) en tout petit. Bien leur en prend car vous réduisez le plus souvent les infrastructures sur lesquelles ils vous narguaient à l'état de cendres.



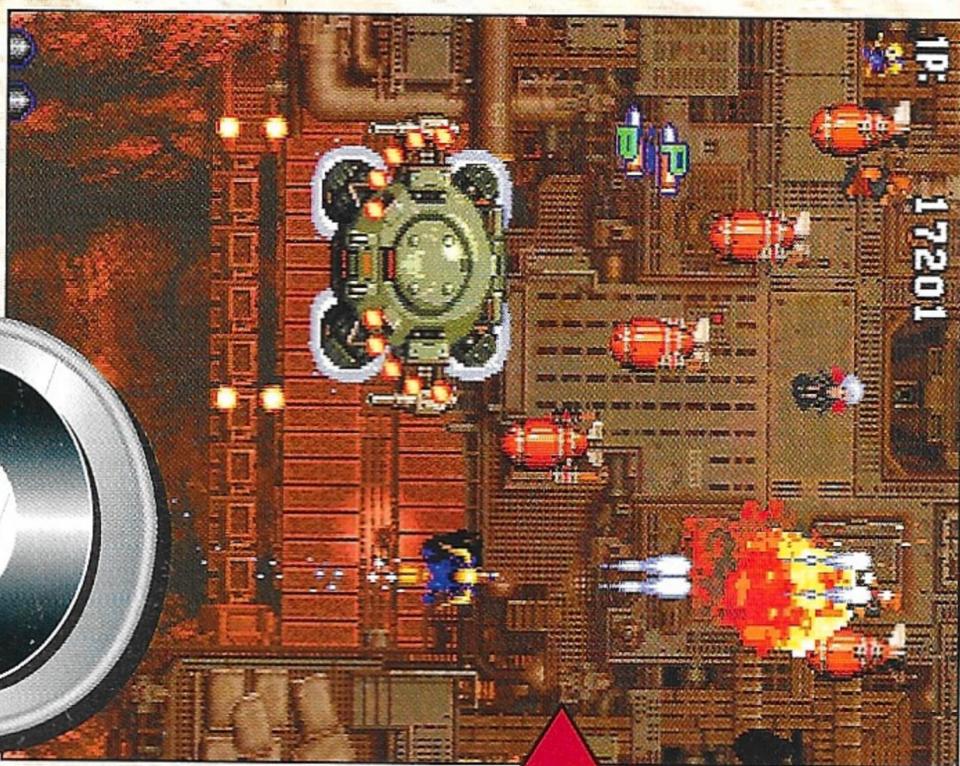
Les boss de fins de niveaux sont au début assez classiques avec plusieurs points faibles à viser.

Mais il arrive aussi qu'ils soient plusieurs à intervenir simultanément.

Ou encore, qu'ils ne cessent jamais de renaître de leurs cendres, très agaçant !



# BIRD

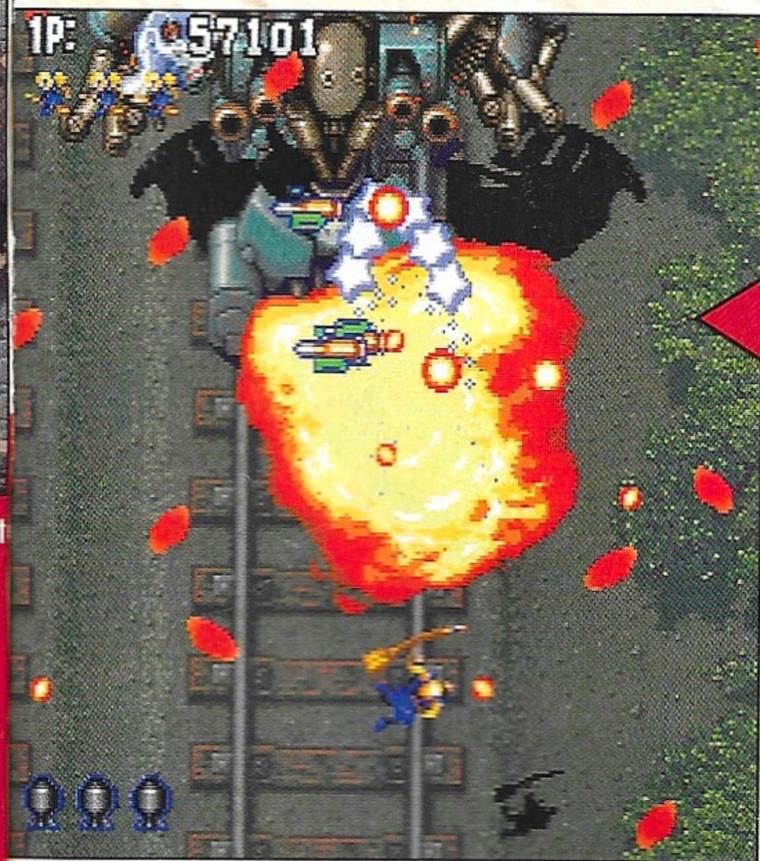


## VERSION ARCADE, LA TELE SUR LE COTE !

Les développeurs de la version arcade voulant respecter, comme l'avaient fait ceux de Raiden sur PlayStation, les proportions du jeu original, il est possible de jouer à une version arcade présentée plein écran mais à l'horizontal.

## VERSION CONSOLE

La version adaptée à votre écran de télé est isométriquement proportionnée à l'original et laisse donc deux bandes noires verticales sur les côtés.



## A DEUX, SIMULTANÉMENT

On peut, comme en arcade, choisir de jouer à deux simultanément, ce qui permet de terminer le jeu plus rapidement, peut-être trop rapidement, si vous jouez en mode easy ou normal.



Marion, l'héroïne, nous présente ses quatre autres camarades de jeu.

SATURN

GRAPHISMES

17

GRAPHISMES

ANIMATION

16

ANIMATION

MANIABILITÉ

17

MANIABILITÉ

SON/BRUITAGE

16

SON/BRUITAGE



J'AIME

- Un clone de l'original en arcade.
- Des graphismes fins et superbes.
- On peut jouer à deux simultanément.



J'AIME PAS

- Durée de vie limitée si l'on choisit les continus infinis.
- Rien de bien innovant.
- Pas de version plein écran possible.

## NOTRE AVIS

Gunbird est une sacrée bonne conversion d'arcade sur Saturn ! C'est tellement beau et net que l'on dirait l'original. Il nous fallait un Raiden sur Saturn car Ray Force était un peu tape-à-l'oeil. Avec Gunbird, on gagne en détails et en qualité graphique. De plus, cela n'empêche pas les scènes animées d'excellente qualité, on est sur Saturn, la console des Otakus que diable ! Un très bon jeu de tir qui manque un peu d'intérêt mais qui défoule.

OLIVIER

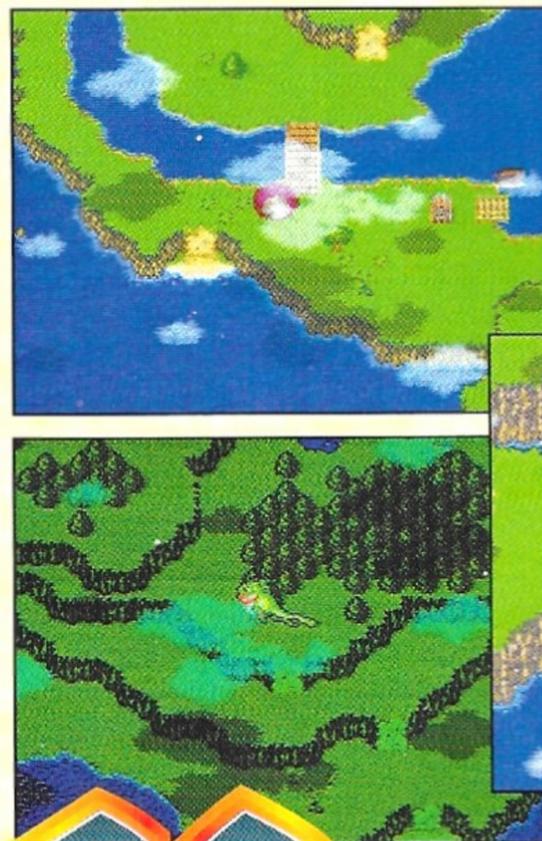


**SUPER NES****GENRE : JEU DE ROLE**

**A**près le succès du premier volet de Breath Of Fire traduit en anglais pour le marché américain par Square, Capcom a décidé de ne pas prendre de risque en sortant la suite d'un titre qui s'est fait assez bien connaître dans le milieu. Dans ce jeu qui reprend quelques éléments du premier volet, vous incarnez un jeune garçon au passé mystérieux. Avec votre ami Bow l'homme-chien, vous allez vivre comme de braves aventuriers jusqu'au jour où votre ami va être injustement accusé d'un vol qu'il n'a pas commis. Il va donc falloir faire le tour du monde avec des compagnons de fortune pour retrouver le vrai coupable. D'ailleurs cela vaut mieux, car chacune de vos futures relations a une spécialité qui vous permettra de passer les obstacles semblant insurmontables, comme votre ami l'homme-grenouille, un français surnommé Jean qui peut traverser les rivières, par exemple. Mis à part ces aptitudes, l'autre originalité de ce jeu viendra avec le temps. En effet, vous quitterez un ami clochard dans sa hutte, et au fur et à mesure de l'évolution dans le jeu, la petite hutte deviendra une ville, votre ville! Plus fou encore, vous aurez dans cette ville une salle de fusion. Vous allez ainsi pouvoir vous ou vos compagnons fusionner avec des shamans. Vous deviendrez alors plus forts, ou plus résistants, et les combinaisons sont très élevées. Une certaine originalité donc. Mais lorsqu'on progresse dans le jeu, on décèle les petits défauts qui différencient Square de Capcom. Premièrement, certaines situations sont assez stéréotypées pour ne pas dire d'une naïveté touchante. Je n'ose même pas vous parler de la traduction un peu bâtarde. Par exemple, un personnage vous demande si vous avez besoin d'explications, et ne vous en donne que si vous répondez non. Hum... Mais le plus gros reproche que je fais à ce jeu, c'est la différence de puissance entre les divers monstres. Vous pourrez ainsi traverser un monde sans être inquiété par la faune qui le compose, mais vous casser les dents sur le boss de la province/donjon. Cette disproportion est très franchement énervante, et tourner en rond pendant des heures pour avoir une chance de vaincre, cela reste selon moi de l'anti-jouabilité. Fort heureusement, lorsque le joueur sait choisir ses compagnons et se fait puissant, le jeu devient finalement attrayant. Ce n'est pas le produit du siècle, mais il est en anglais... **GREG**

**EDITEUR : CAPCOM****NOMBRE DE JOUEURS : 1****GENRE : ROLE-PLAYING GAME****CONTINUE : 4 SAUVEGARDES****EN BACK UP RAM****DIFFICULTÉ : FACILE****SPÉCIAL : TEXTES EN ANGLAIS****87%**

Jean est un homme-grenouille français. Il n'y a qu'à le lire pour s'en rendre compte. Avant de lui rendre sa forme "normale", il aura fallu faire l'ascension de la tour d'une sorcière, bourrée de pièges (la tour, pas la sorcière).

**Les pouvoirs de vos amis**

Voici les différentes habilités qui seront vôtres avec les compagnons qui vous rejoindront tout au long de l'aventure. Vous pourrez foncer en roulant avec Rand, sauter obstacles et rivières avec Jean, et traverser les petits précipices avec Sten.

**Breath**



	HP	AP		
Greg	84	14	12	
Katt	62	8	12	Terapin
Sten	75	20	11	
Nina	59	67	11	

Un monstre a pondus ses oeufs dans un puits asséché d'un village, et transforme un à un les habitants en zombie. Comme par hasard, qui va être le brave gars qui va se dévouer pour rétablir l'ordre et la justice?



Le principe de la fusion: vous choisissez un personnage de votre groupe, et vous le couplez avec un shaman élémentaire. Si la fusion a réussi, vous aurez de nouveaux pouvoirs. Mais il arrive aussi que la fusion n'aboutisse pas, à cause d'incompatibilités d'énergies.



	HP	AP		
Greg	79	17	11	
Katt	55	8	10	K. Goblin
Sten	57	16	8	
Nina	48	50	8	

### "Le mode Auto-Battle"

En mode "auto-battle", la console fait frapper les ennemis dans l'ordre de présence à l'écran. Ce n'est pas toujours intelligent, car les plus en avant ne sont pas souvent les plus dangereux. Une option a réserver aux flemmards.



Une preuve de l'humour omniprésent dans le jeu: ici, on vous a demandé de vous déshabiller et de quitter vos armes. Et maintenant, il va falloir vous recouvrir de sel et de poivre pour pouvoir passer cette salle.

# of Street 2



### Chasse, pêche, traditions

Parfois, vous verrez dans le décor un buisson bouger ou un poisson sauter hors de l'eau. Rendez-vous à cet endroit pour y chasser-pêcher. Pour chasser, il faut que dans votre groupe il y ait Bow ou Katt, les deux seuls personnages qui sont aptes à cela. Pour pêcher, c'est le héros qui s'en charge, mais il va falloir lui acheter des équipements.

## SUPER NES

GRAPHISMES **17** GRAPHISMES

ANIMATION **16** ANIMATION

MANIABILITÉ **18** MANIABILITÉ

SON/BRUITAGE **15** SON/BRUITAGE

### J'AIME

- Quelques personnages fort sympathiques
- On va pouvoir s'en jeter un sans son dictionnaire de japonais!
- Une bonne initiation pour les débutants du style

### J'AIME PAS

- Une trop grande linéarité
- Quelques bugs de traduction...
- La disproportion de puissance entre les monstres quelconques et les boss.

## NOTRE AVIS

Oh, comme c'est gentil de la part de Mr Capcom de penser à tous les fans de Rpg qui n'ont pas grand-chose à manger en langue anglaise depuis bien longtemps. Bien sûr, le jeu possède quelques petits défauts, mais il ne faut cependant pas s'en priver, car à la longue, on a du mal à s'en détacher.

GREG

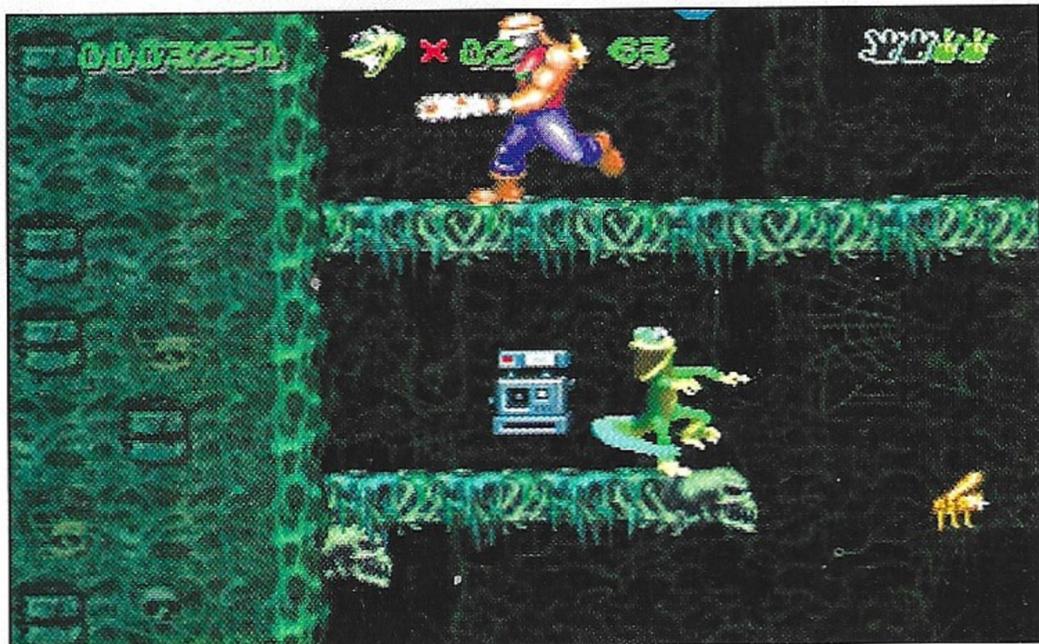


# PLAYSTATION

**GENRE : PLATES-FORMES**

**G**ex est un jeu américain qui a la couleur d'un Mario mais qui n'est pas un Mario. Et pourquoi cela ? Parce que c'est un jeu américain et que depuis les déboires d'Atari dans les années 80, les Américains ont toujours eu du mal à créer des jeux d'action et de plates-formes aussi amusants que les Japonais. Oui mais que dire de Cool Spot ou Earthworm Jim par exemple ? Evitons donc de trop généraliser et voyons ce Gex comme une bonne nouvelle venue d'outre-Atlantique pour nos machines 32 bits. La firme responsable de ce jeu est 100 % US et manie l'humour informatique surtout sur 3DO et sur micro. Avec l'arrivée de la PlayStation et de la Saturn, nos joyeux lurons se sont attelés à convertir certains de leurs titres, pour la plupart minables il faut bien le dire (Off World Interceptor, Total Eclipse, etc...) et Gex est certainement leur meilleur produit, disons le plus amusant. Dans ce jeu de plates-formes, vous contrôlez un lézard bipède plutôt cool. Le jeu est vraiment classique, puisqu'en 2D vue de profil, mais ce genre se doit de continuer un peu sur 32 bits à partir du moment où les nouvelles techniques 3D sont aussi mises en avant par d'autres éditeurs et finissent par prendre le dessus. On ne se plaint donc pas de cet exemple d'ancien style sur PlayStation car le jeu est long, bourré de secrets et assez bien réalisé. Les graphismes sont malheureusement quelque peu inégaux et minimalistes. Les développeurs ont pourtant créé un véritable petit univers original et plein d'humour mais dans lequel les monstres sont parfois peu nombreux et peu variés. Heureusement, le fun est là et l'on ne risque pas de s'ennuyer car le jeu est assez difficile. Des mots de passe sont donnés de temps à autre et c'est bien utile. Gex est un jeu de plate-forme old style sur PlayStation mais complètement délirant et en fin de compte plutôt prenant.

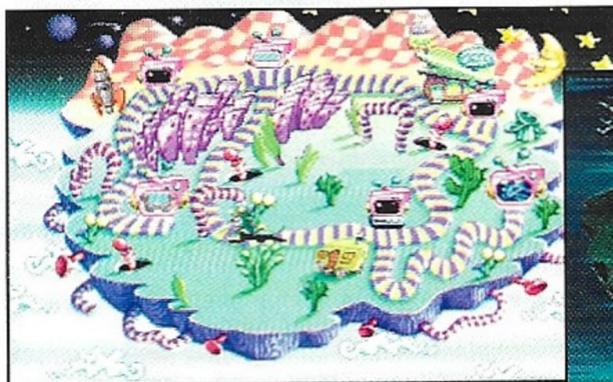
OLIVIER.

**EDITEUR : CRYSTAL DYNAMICS****NOMBRE DE JOUEURS : 1****NOMBRE DE NIVEAUX : 4****NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3****CONTINUE : MOTS-DE-PASSE****DIFFICULTÉ : MOYEN****EXISTE SUR : 3DO****83%**

Lorsque vous avez la chance de tomber sur un appareil photo, c'est que vous pourrez recommencer à l'endroit même où vient d'être pris le polaroid.



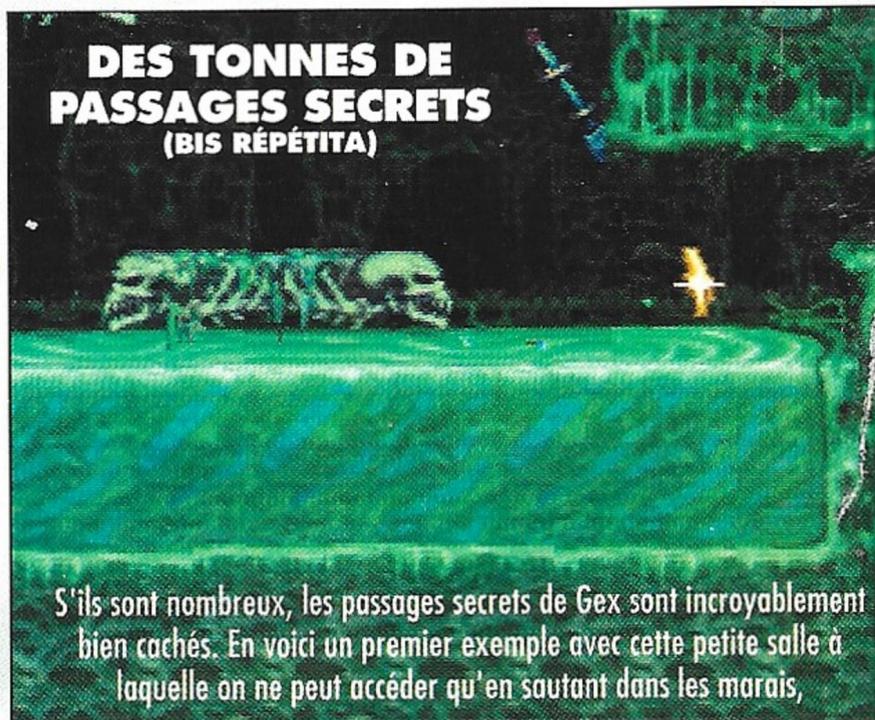
Comme souvent sur PlayStation, la démo est époustouflante avec des images de synthèse qui font davantage penser à de la vidéo.



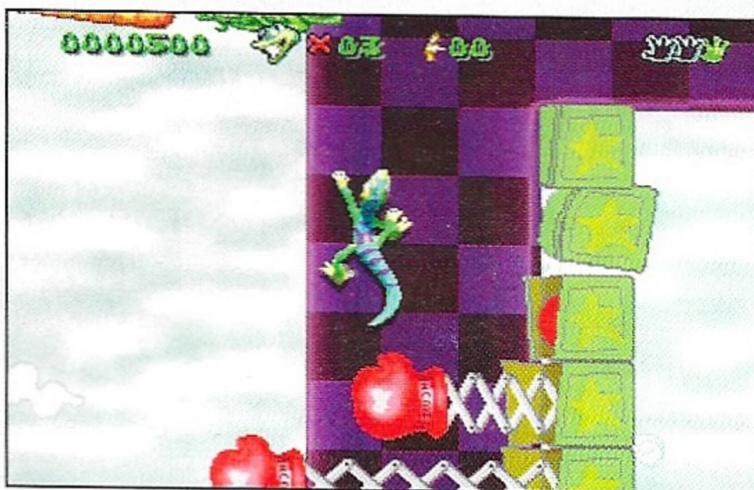
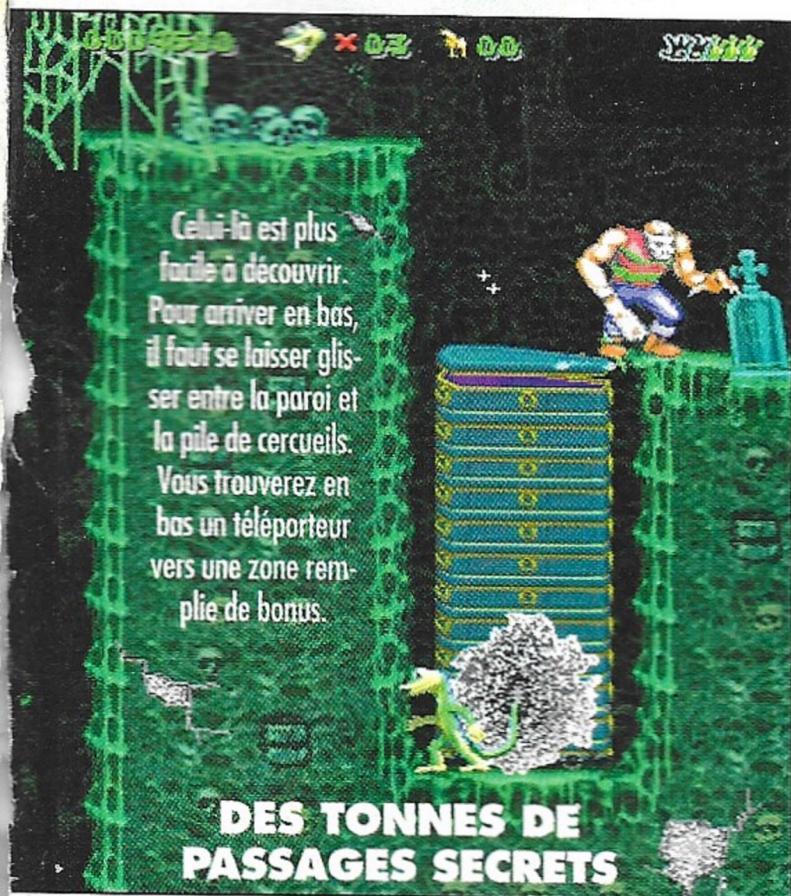
## LES STAGES DE GEX

Ils sont regroupés dans des mondes à thèmes représentés par des cartes reliées les unes aux autres par des passerelles. Inutile de vous préciser que pour passer d'un monde à l'autre, il faut avoir terminé tous les stages du premier, boss y compris.

## DES TONNES DE PASSAGES SECRETS (BIS RÉPÉTITA)



S'ils sont nombreux, les passages secrets de Gex sont incroyablement bien cachés. En voici un premier exemple avec cette petite salle à laquelle on ne peut accéder qu'en sautant dans les marais,



**PROGRESSION A PLAT**

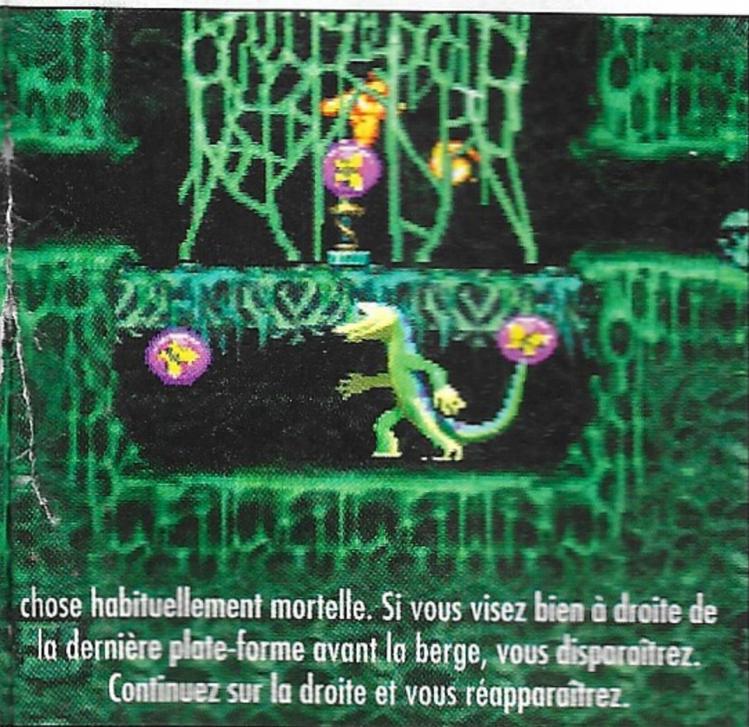
L'autre manière de progresser est de se coller aux parois de certains décors, quand ces derniers le permettent. Le principe reste le même : vous pouvez attraper les bonus et éliminer les ennemis en tournoyant sur vous-même au lieu de donner des coups de queue en vue de profil.



**PROGRESSION DE PROFIL**

Il existe deux moyens de progresser dans Gex. La plupart du temps, vous marchez, sautez et rampez le long des parois.

# GEX



**PLAYSTATION**

GRAPHISMES



GRAPHISMES

ANIMATION



ANIMATION

MANIABILITÉ



MANIABILITÉ

SON/BRUITAGE



SON/BRUITAGE



**J'AIME**

- Un jeu bourré de secrets.
- Enfin de la plateforme de profil sur 32 bits !
- L'humour et le délire américain.



**J'AIME PAS**

- Graphiquement pauvre.
- On est loin de l'intérêt des jeux Nintendo.
- Pas assez d'ennemis.

**NOTRE AVIS**

Gex est un jeu de plates-formes américain et là, tout est dit ! Mais pour une fois, nos amis d'outre-Atlantique s'en tirent plutôt bien grâce à un humour décapant et une bonne dose d'innovations. Graphiquement un peu léger, Gex a le mérite de regorger de passages secrets et d'être vraiment jouable. Innovation 3D oblige, sachez profiter des derniers représentants d'une époque désormais révolue.

OLIVIER



# JOYPAD INTERNATIONAL

UN CAHIER DE 32 PAGES DÉTACHABLE  
POUR TOUT SAVOIR  
SUR LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS.



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