

Joyypad

INTERNATIONAL

**Virtua
Fighter 3**

TOUT CE QU'IL
FAUT SAVOIR

Tekken 2
PLAYSTATION

TOUTES LES ASTUCES
Jouez avec
Kazuya, Devil
et Angel !

SENSATIONNEL !
**Mario
RPG**

L'aventure
continue
pour
Nintendo

11 tests SFC, Saturn et PlayStation
Pour tout savoir avant tout le monde !

**EXCLUSIF !
Nights**

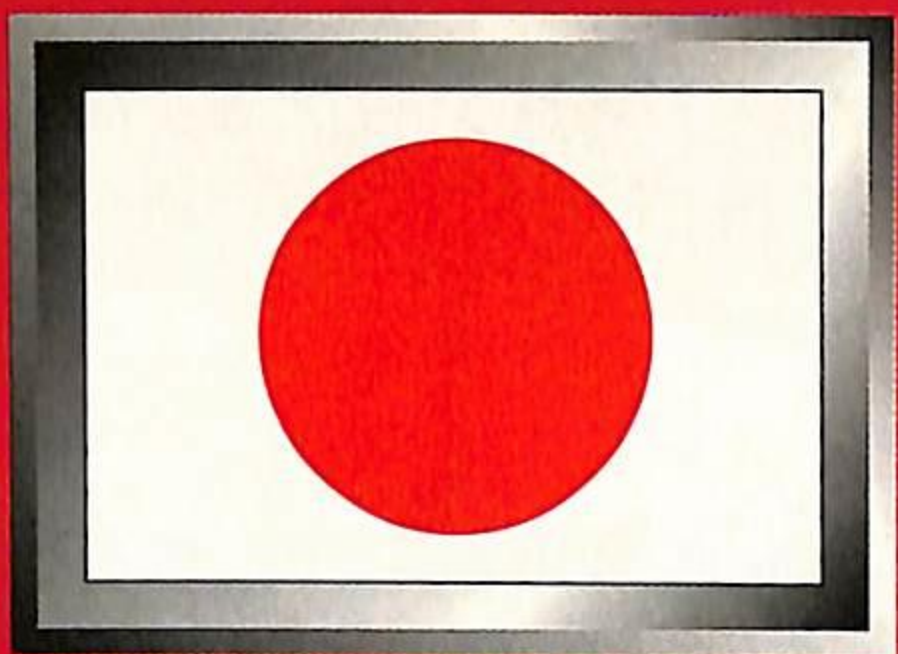
Les premières images
du prochain
chef-d'oeuvre de Sega

JOYPAD
CAHIER SPÉCIAL
NUMÉRO 53
MAI 1996

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

FAMICOM • MEGADRIVE • NEC FX

** parmi les 10 proposés pour



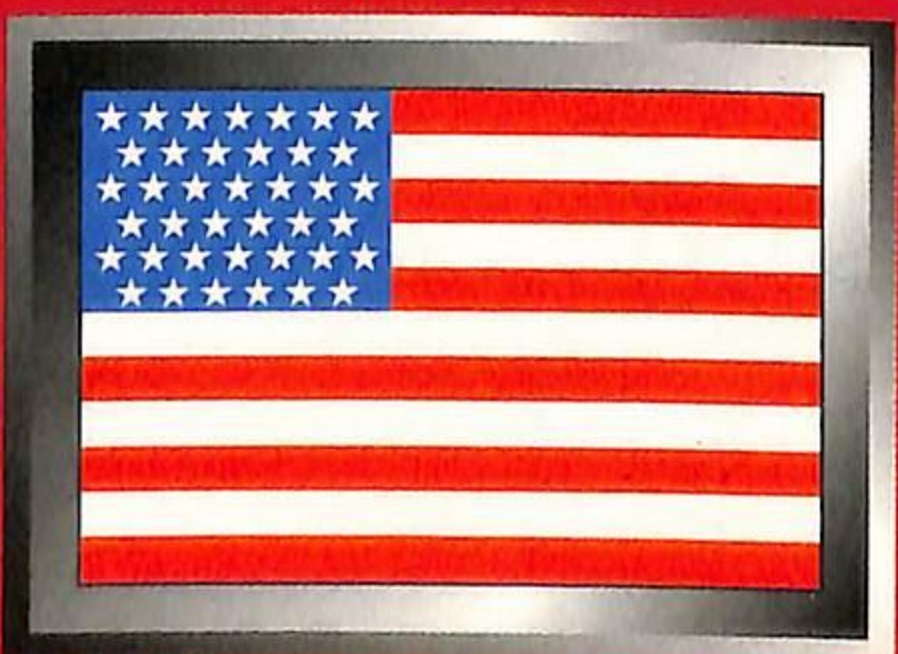
NEWS PREVIEWS

Banana San débarque à Joypad !

Si les derniers éditos commençaient par un «peu de tests ce mois-ci», celui-ci commence par le contraire ! Raz de marée ! Arrêtez, on n'a plus assez de place. Certains jeux en test ont du être repoussés au mois prochain. Puisque je parle du mois prochain, sachez que vous retrouverez désormais tous les mois Banana San dans nos pages. En effet, le célèbre correspondant au Japon de nos confrères de Console + a décidé de venir nous rejoindre. Vous trouverez donc dès le mois prochain de l'info du Japon comme nulle part ailleurs. De quoi faire rager vos potes abonnés à Console +. En attendant, bonne lecture !

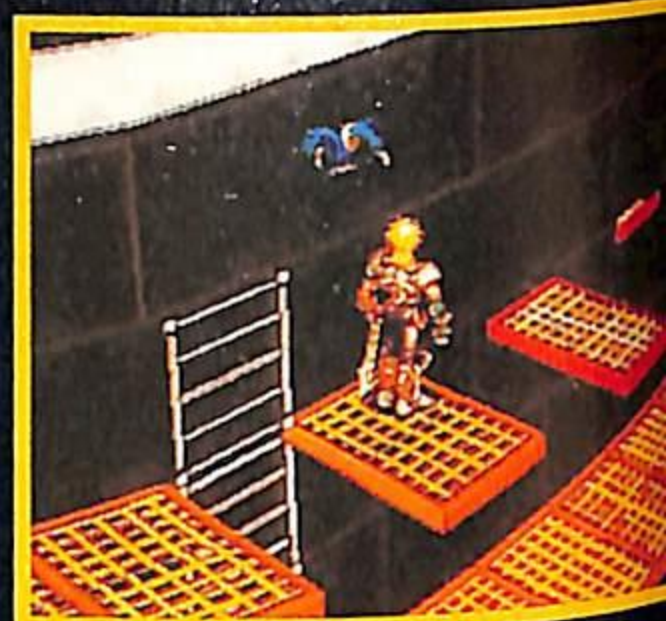
SOMMAIRE

LES NEWS DU JAPON	2
TESTS COMPLETS :	
LINKEL LEVEL STORY (SAT)	10
KING OF FIGHTERS'95 (SAT)	12
CHORO-Q (PS)	15
TALES OF FANTASIA (SFC)	16
MARIO RPG (SFC)	18
HUMAN GRAND PRIX IV (SFC)	21
HYPER FINAL MATCH TENNIS (PS)	22
TEKKEN 2 (PS)	24
VICTORY GOAL'96 (SAT)	27
GOEMON FIGHT (PS)	28
GUN GRIFFON (SAT)	30



PREVIEW IMPORT

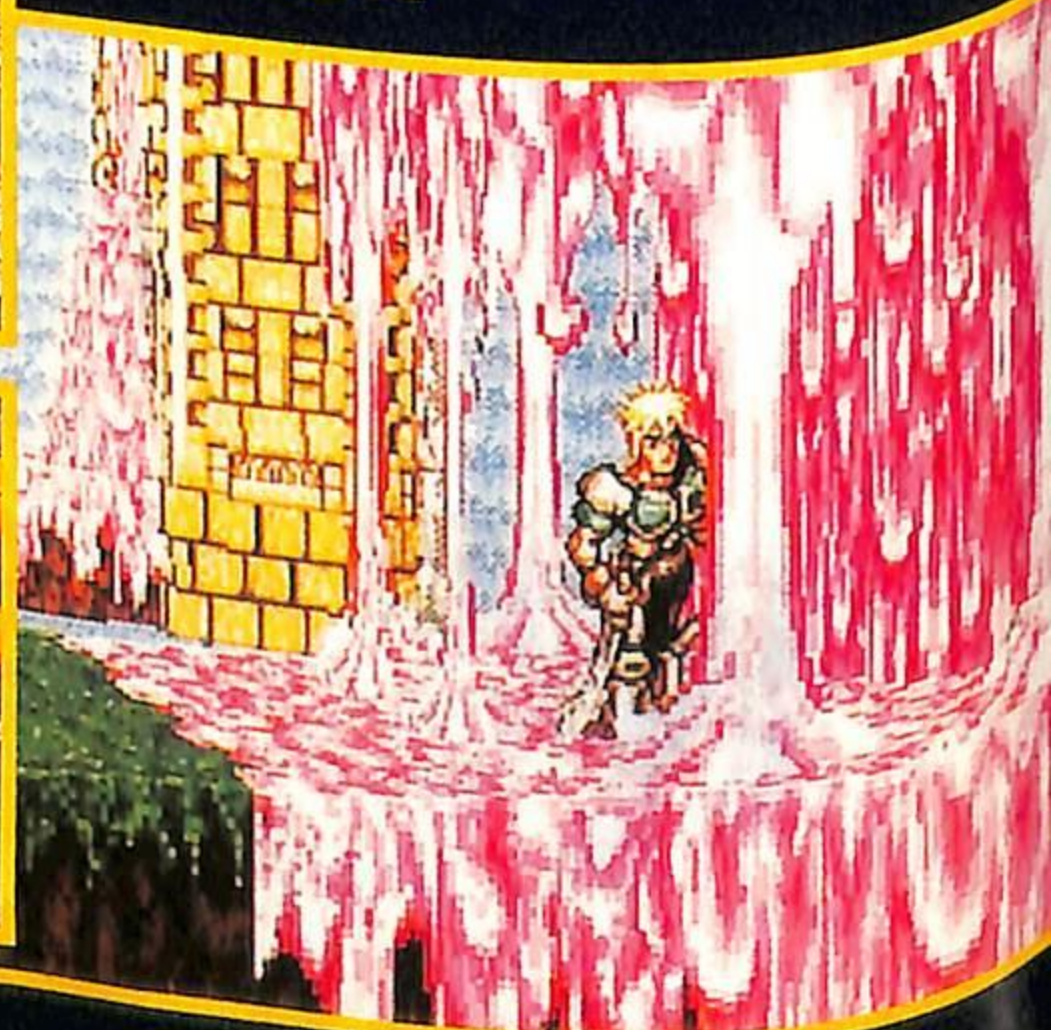
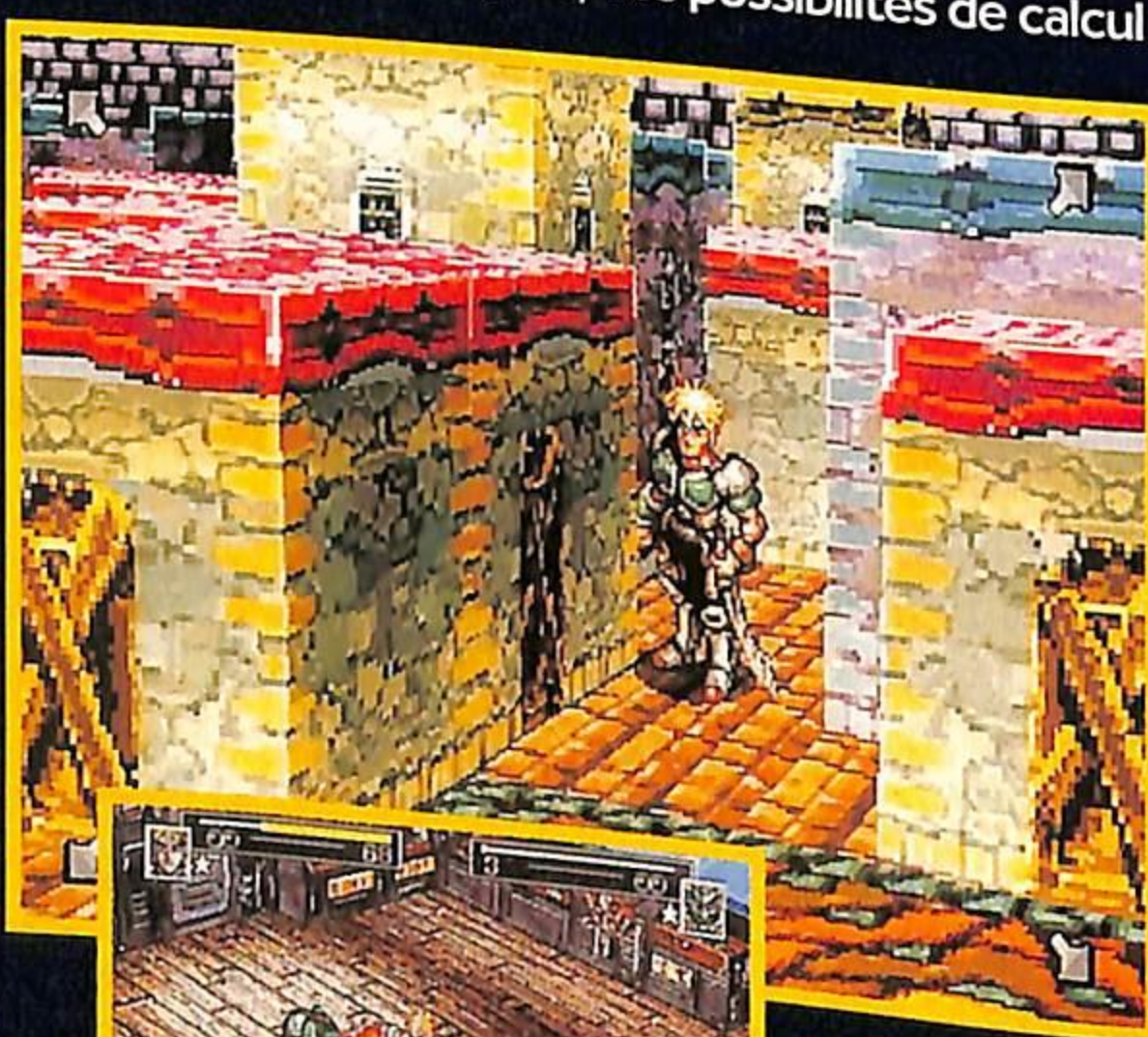
SATURN - PLAYSTATION



Dark Savior

Puisque vous connaissez tous Landstalker, laissez-moi gagner du temps vous disant que ce jeu en est l'équivalent futuriste. Vous êtes le brave N chasseur de trésor. Accompagné de votre fidèle ami le petit dragon-oiseau Ryu, vous allez avoir plein de mondes à explorer. Dès le départ, le jeu sera plongé dans un univers en 3D isométrique, tellement familier des amateurs de Landstalker, qu'il en devient très vite attachant. Pour la réalisation de ce jeu, Climax a misé, comme toujours, sur une grande coordination entre "perfection de la réalisation technique" et "intérêt de jeu". Dans l'île de Jailers se trouvent de vrais trésors et autres secrets convoités bien évidemment par notre grand ami Nick, qui, comme son ancêtre, ne résistera pas à l'appel de la soif de l'or. Mais par rapport à son aïeul, Nick aura un gros avantage, celui d'être sur Saturn. L'effet, être sur une console 32 bits implique une puissance de calcul en 3D supérieure à la Megadrive, et donc le changement d'angle de vue en plein milieu d'une partie. Tout devient clair et limpide, une fois que l'angle de vue choisi permet de démêler d'inextricables situations où une bonne dizaine de plates-formes volantes s'entrecroisent. De plus, ces possibilités de calcul permettent également de t

verser des cascades, de faire tomber des rideaux, et même des matières plus visqueuses et molles que la neige ou de la gelée. Certains détails, comme votre reflet déformé par l'eau, ajoutent encore à l'impression de futurisme que nous donne ce jeu. Bien sûr, l'univers héroïque futuriste peut en déranger plus d'un. Mais ceci dit, le jeu est tellement bon que l'on oublie très vite ce petit détail. Disponible en juin pour la joie des joueurs.





Dead or alive

Il fallait bien s'y mettre un jour, et Tecmo l'a fait. Dead Or Alive est donc un jeu de combat en 3D qui va tenter de faire une percée entre Tekken 2 et Virtua Fighter 2. Choisissez votre combattant parmi 10 champions d'arts martiaux, et éclatez-vous. Selon les dires de Tecmo, le jeu serait plus réaliste encore que Virtua Fighter. Attendons de voir, car le jeu ne sortira en salle que vers le mois de mai.

EDITEUR : TECMO - MACHINE: ARCADE

Hokuto No Ken

EDITEUR: SEGA
MACHINE:
SATURN



OVER BLOOD

Lorsqu'un collègue a une bonne idée, il faut la reprendre histoire de se faire soi-même un petit peu de sous. Over Blood est donc une repompe éhontée de Bio Hazard, mais en plus laid et moins intéressant. Vous êtes dans une "bulle" où des gens ont décidé de s'isoler pour essayer de vivre en autarcie, avec leurs propres plantes, biorhythmes et autres. Vous allez donc, en bon agent sanitaire, leur rendre visite. Mais c'est bizarre, ils sont tous verts et agressifs là-dedans... Un jeu disponible vers le mois de juin.



EDITEUR : RIVER HILL SOFT
MACHINE : PLAYSTATION

Ken le survivant arrive maintenant sur PlayStation. Soyons honnêtes avec vous, chers lecteurs, ce jeu n'est que le prolongement des autres jeux de la famille Hokuto No Ken. C'est donc carrément inintéressant, même si cette fois-ci le jeu est au moins beau. Dans la peau du fringant Ken, vous allez jouer mollement à un jeu d'aventure qui va vous amener à affronter des adversaires dans un dessin animé interactif. Dans ces phases, divers menus pour déclencher diverses attaques. À réserver aux fans.

ement, c'est mieux

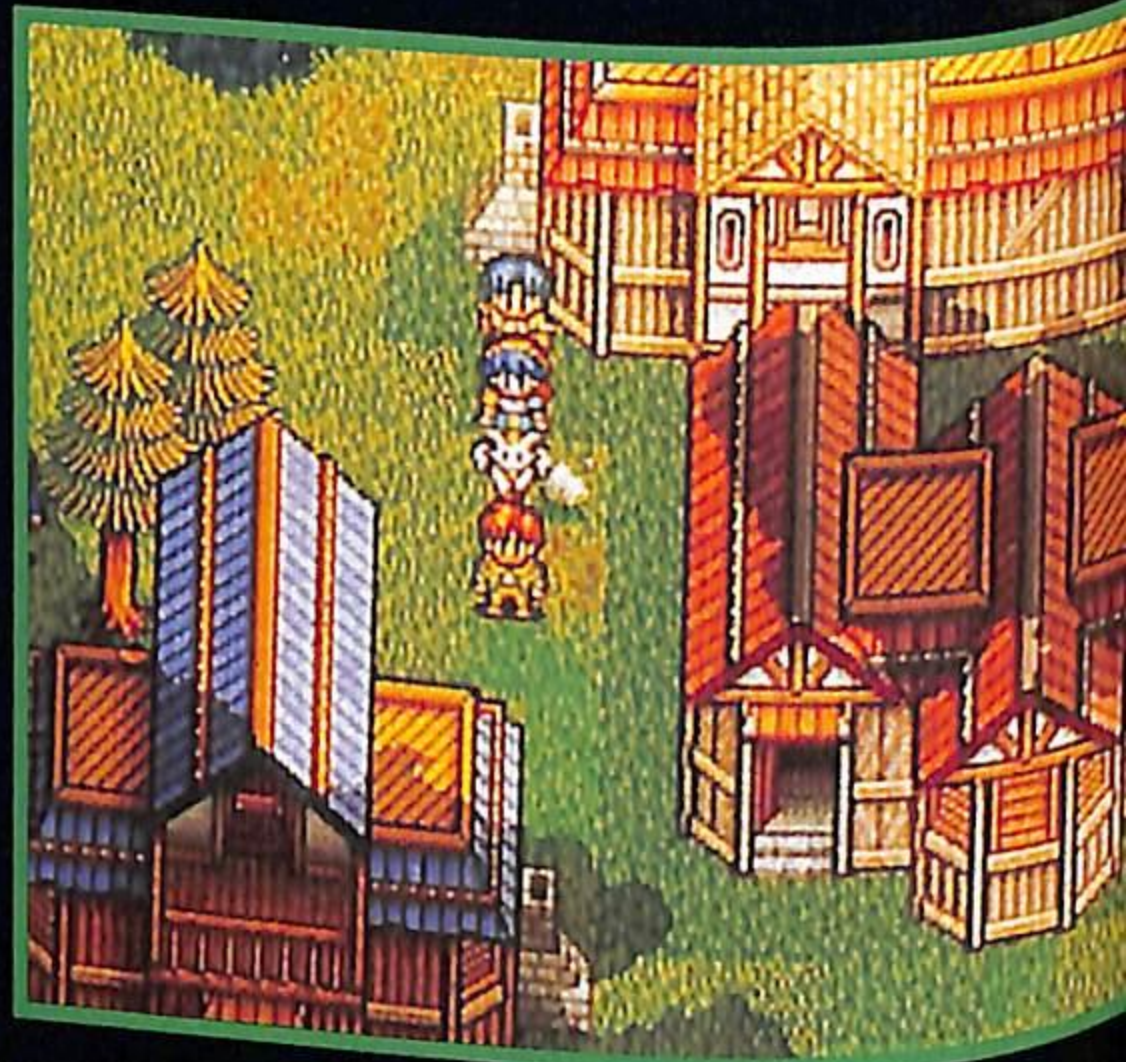
PREVIEW IMPORT

SATURN

LUNAR



Prévu toujours pour le mois de juin, Lunar sur Saturn promet d'être l'un des meilleurs RPG sur cette dernière. Admirez les nouveaux clichés de ce jeu, et efforçons-nous d'acquiescer devant le talent déployé de Yoshiyuki Sadamoto, celui qui a dessiné la belle Nadia dans "Nadia et le secret de l'eau bleue" et qui est ici "visual planner" et "character designer" du jeu, comme pour les autres Lunar. Le scénario vous place juste après le premier volet de Lunar, et vous reprenez la route de l'aventure avec les personnages déjà connus. Les décors et autres effets graphiques sont tout simplement superbes, et font même penser que la suprématie de Rayearth dans ce domaine est bientôt dépassée. Un jeu qui se fait attendre...



EDITEUR : GAME ARTS - MACHINE : SEGA SATURN

Reverthion

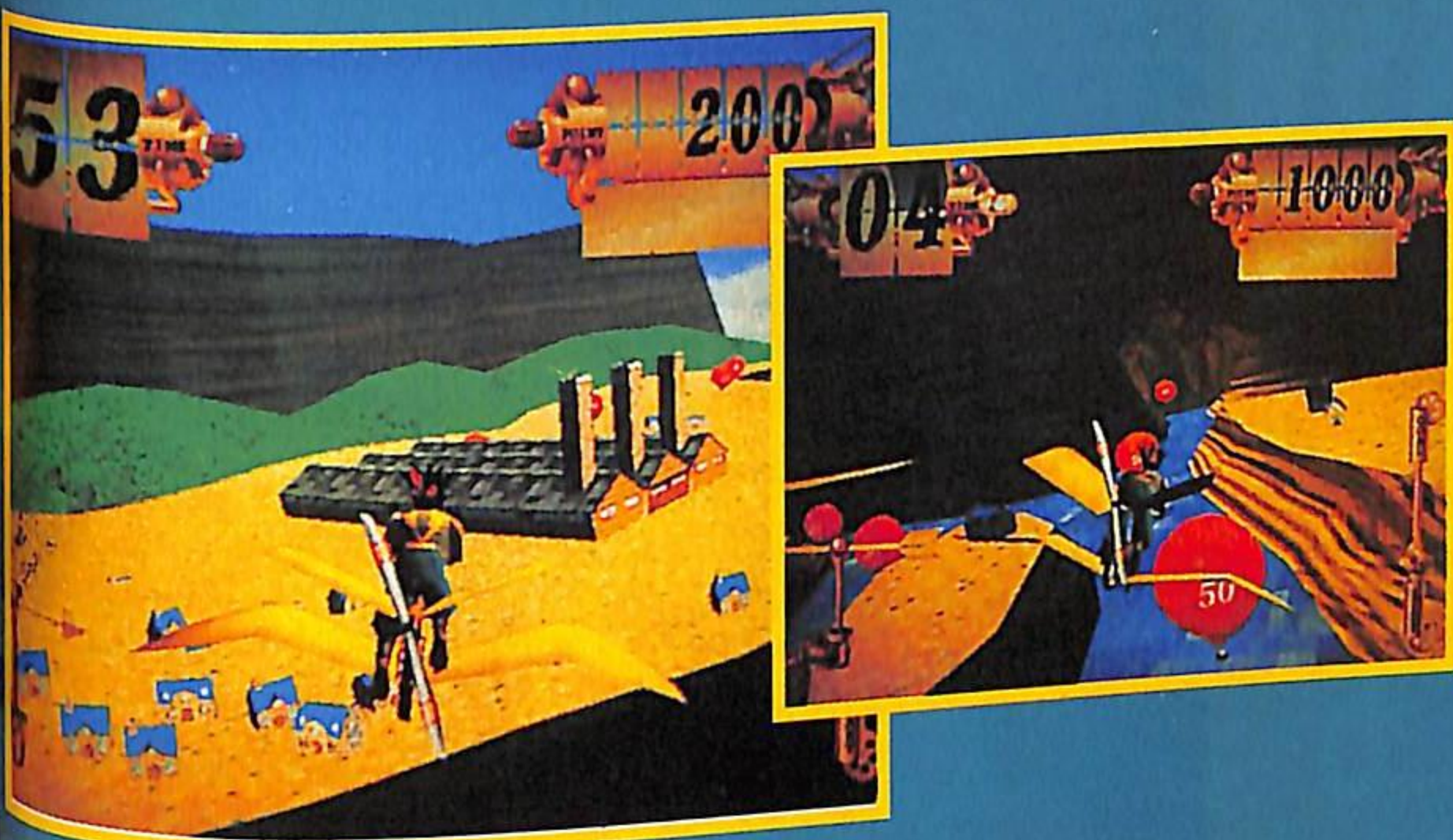
PLAYSTATION

Depuis ThunderForce 4, plus de trace de TechnoSoft dans l'univers des jeux vidéos. Ce fantastique éditeur revient donc pour notre plaisir avec Reverthion, une sorte de nouveau Cyber Sled, mais tellement plus beau et impressionnant qu'il devient un objet de convoitises indéniable. Vous avez donc le choix entre plusieurs véhicules bardés de métal, issus des cerveaux des designers les plus fous, possédant des armes propres à déclencher de merveilleux effets graphiques. Un jeu du style arcade, qui sera disponible au moment où vous lirez ces lignes, et qui est actuellement en cours d'adaptation sur Saturn.

EDITEUR : TECHNO SOFT - MACHINE : PLAYSTATION



PRO CYCLE



PC - FX

Rave racer

Eh oui ! Coup de théâtre ! Après Squaresoft chez Sony, c'est maintenant Namco chez Nec ! Rave Racer, attendu par tous sur la console PlayStation sortira désormais sous un format complètement inaccessible pour la plupart des usagers français. En effet, le jeu ne verra le jour que sur les PC

japonais possédant l'extension qui permet de lire les jeux PC-FX. Donc le jeu ne sera ni sur PC, ni sur FX, ni sur PlayStation, mais bel et bien sur émulateur FX doté d'une carte 3D. De plus, un volant sera commercialisé pour l'occasion.



EDITEUR: NAMCO

ARCADE

Si vous avez envie de jouer à Panzer Dragoon et de faire du vélo en même temps, désormais vous le pouvez ! Et ce grâce au nouveau jeu d'arcade de Namco, Proto Cycle. Ce dernier vous met dans la peau d'un personnage habitant un monde à la "Philémon". Vous êtes sur un vélo volant, et devez vous balader dans un univers en 3D sans faire trop de casse. Le meuble d'arcade propose un vélo d'appartement, et nul doute qu'il faudra du jarret pour finir un parcours avec un bon score ! Qui a dit que les jeux vidéos rendaient mou ?

EDITEUR:
NAMCO

SATURN

ALBERT Odissey

On ne résiste pas au plaisir de vous montrer une fois encore les clichés de ce jeu qui promet d'être magnifique, fabuleux, beau et intéressant. Toujours prévu pour le 22 avril au Japon, il risque de connaître un grand succès. Reprenant les grands thèmes des précédents jeux de rôles, il y ajoute une réalisation technique complètement démente. Un jeu merveilleux.



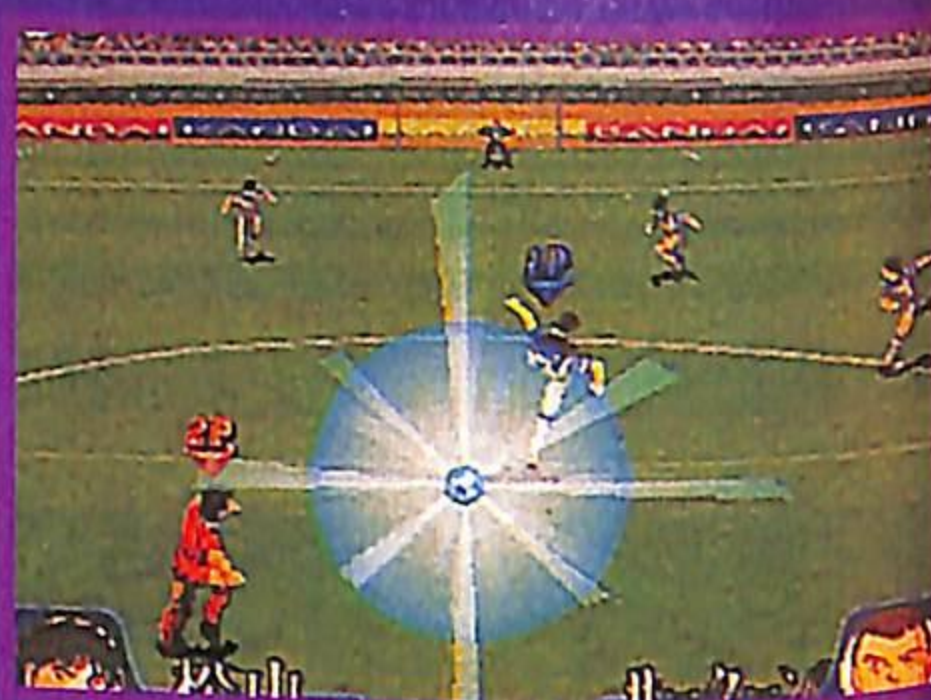
EDITEUR: SUNSOFT

PREVIEW IMPORT

PLAYSTATION

CAPTAIN TSUBASA

Olive et Tom, ben ils sont toujours en forme. Preuve en est ce jeu de drama-foot. Vous incarnez donc tous les jeunes prodiges du football japonais et des autres pays, et allez



vous affronter sur tous les terrains de tous les stades du monde afin de remporter la victoire. Ici, foins de réalisme comme on cherche à le faire dans Adidas Power Soccer. Le principal intérêt du jeu est de pouvoir envoyer des super-balles afin de réaliser des coups complètement fous. Boules de feu, ballons devenant oiseaux, tigres ou lumière, tels sont les effets spéciaux que propose ce jeu délirant très fidèle à l'esprit de la série. Les fans seront plus que comblés lors de sa sortie à la fin du mois de mai.

EDITEUR : BANPRESTO

SEGA AGES

SATURN

Après Namco et Irem, c'est au tour de Sega de sortir son musée de jeux d'arcade émulsés pour Saturn. Sauf qu'ici, ce ne sont pas les vieux trucs qui font "bip", mais bel et bien les jeux de Sega, réputés de tout temps "incontournables". Nous aurons ainsi des versions identiques à l'arcade des jeux suivants, pour un prix avoisinant les 150 francs (3 800 yens) : Space Harrier au mois de juin, After Burner au mois d'août, et le mythique Outrun au mois d'octobre. D'autres titres sont en préparation comme Thunder Blade.



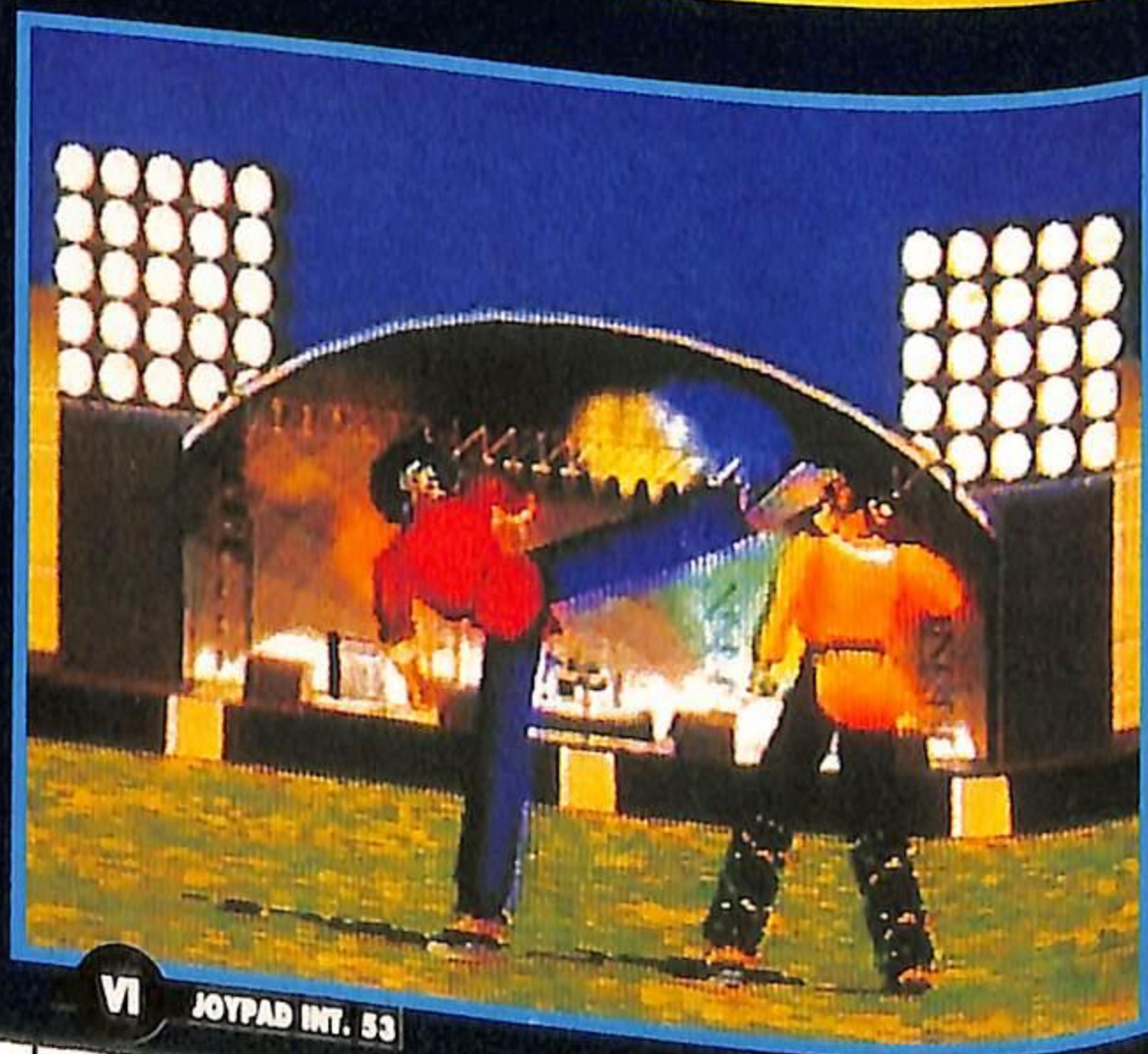
EDITEUR : SEGA

Ranma 1/2 Battle Renaissance

PLAYSTATION

Scoop ! Comme il faut toujours prendre un train en marche lorsqu'il est bourré de fric, nous avons maintenant un jeu de combat avec Ranma et ses amis en vedette sur PlayStation. Composé entièrement en personnages modélisés en 3D style Tekken, ce jeu propose quelques innovations dans un style déjà fort classique, la baston en 3D. Ainsi, Ranma 1/2 sera-t-il un jeu de combat assez délirant avec beaucoup d'humour et d'originalité, comme ont pu l'être ses prédécesseurs sur 16 bits. Aucune date n'est encore prévue pour ce jeu, que nous vous présentons au tout début de son développement.

EDITEUR: SHOGAKUKAN PRODUCTION



VI JOYPAD INT. 53

SATURN

FAUTEUIL SEGA

Pour fêter la sortie de sa nouvelle Saturn toute blanche rigolote et pas chère, Sega propose des goodies aux fans. En voici un exemple : cette Saturn qui, une fois dépliée, devient une petite chaise de camping, avec en guise de CD-Rom un petit coussin rigolo. À défaut d'être super-confortable, cette chaise-Saturn a au moins le mérite d'être très "design" et de plaire aux collectionneurs.

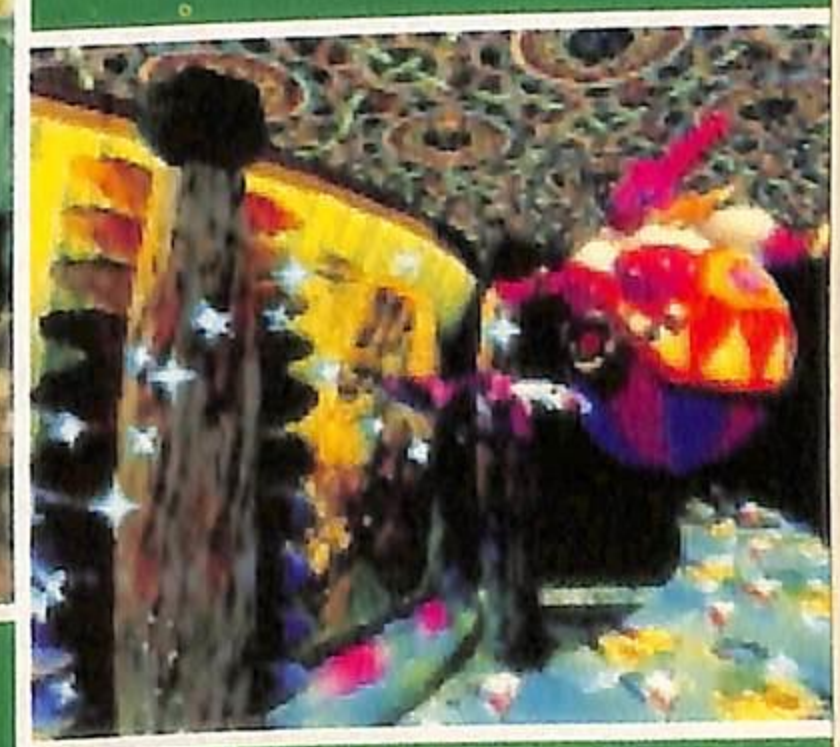
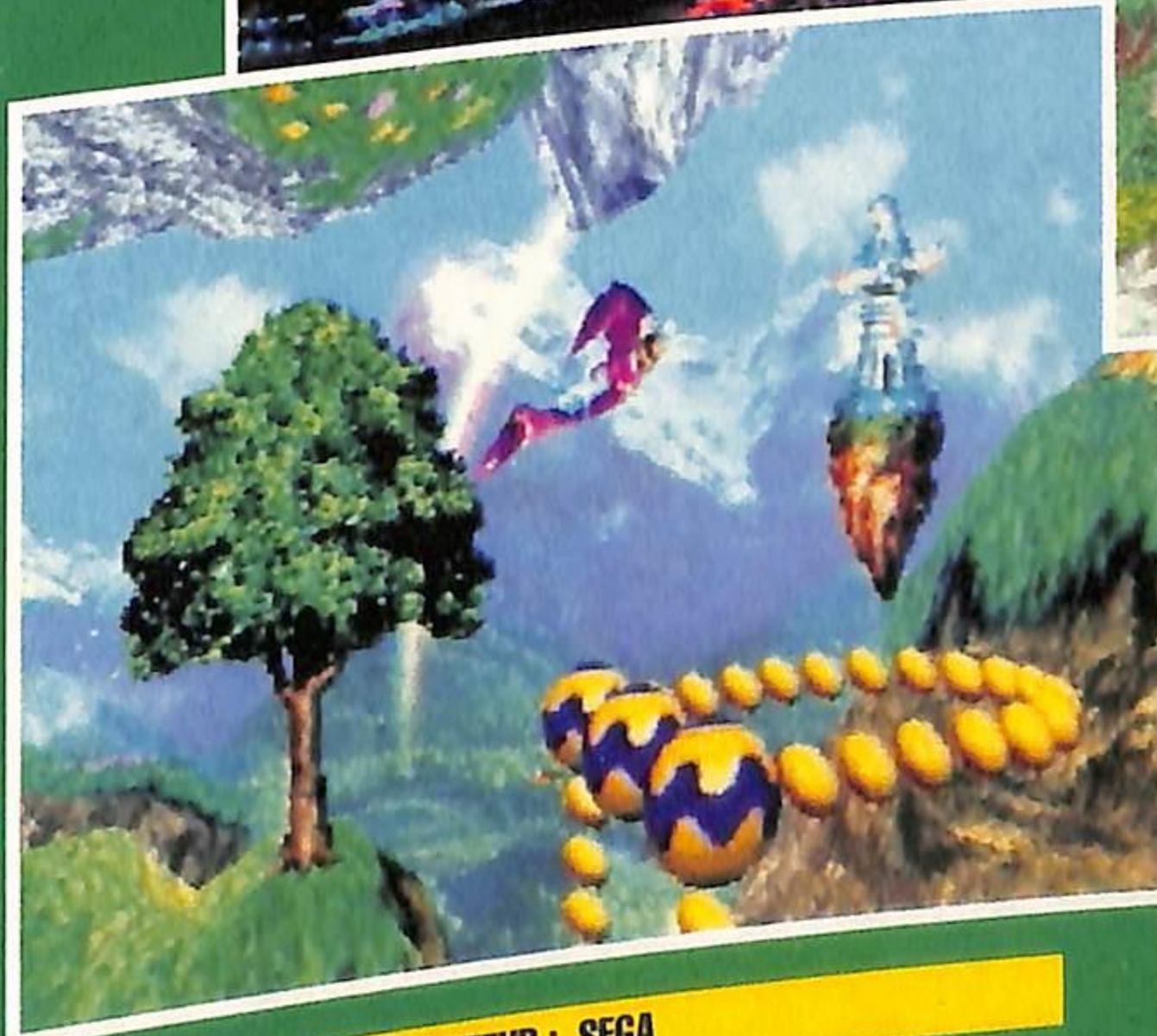
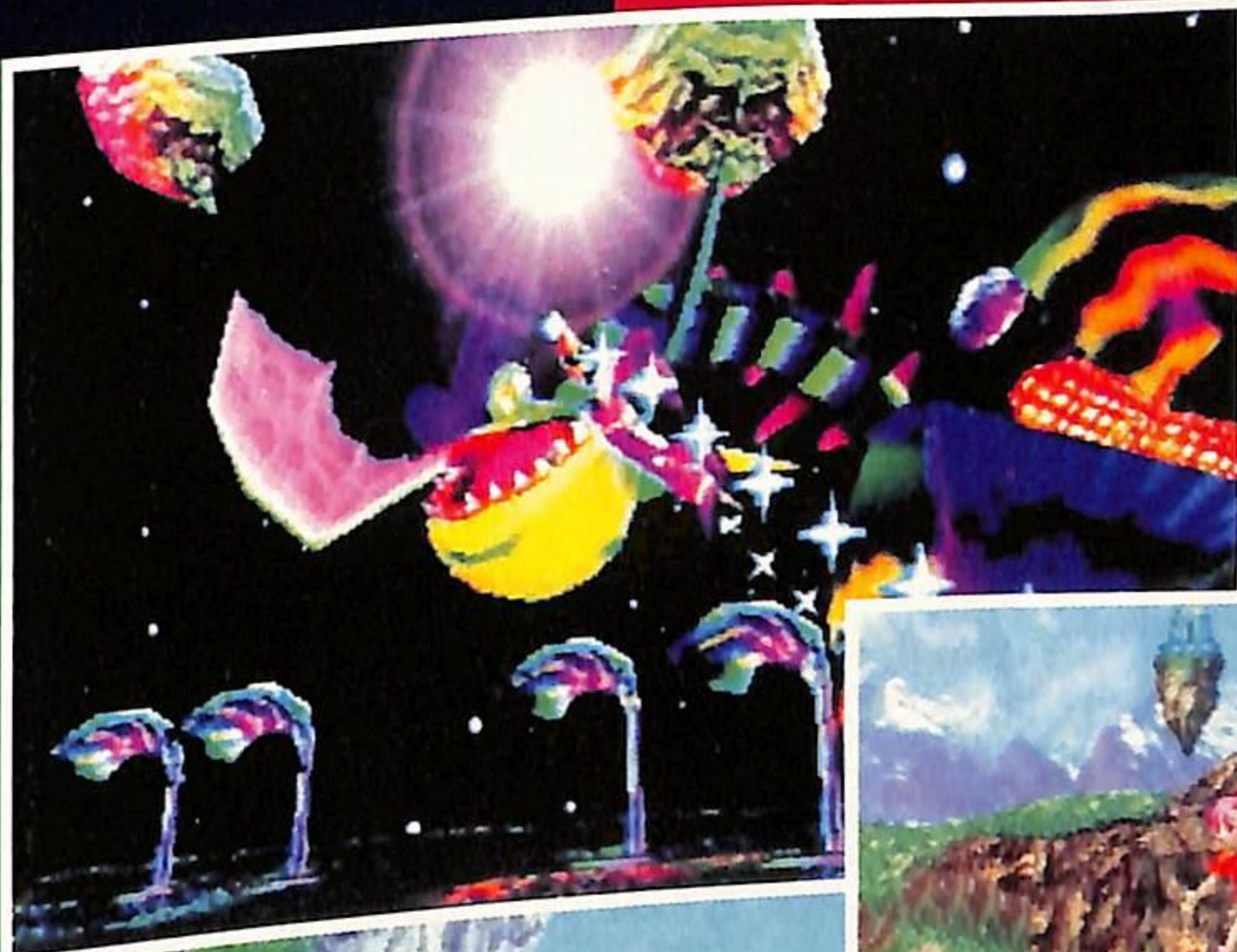
EDITEUR : SEGA



SATURN

NIGHTS

Réalisé par Yuji Naka, créateur de Sonic, Nights promet d'être, tout comme son grand frère, un des plus grands titres de chez Sega. C'est tout du moins ce que nous donne à lire le communiqué de presse reçu à la rédaction. Aucune photo du prodige, mais juste un minimum d'informations qui nous permet de penser que l'on peut attendre un soft plutôt béton. Nights serait donc une sorte de simulateur de vol proposant des possibilités encore jamais vues, une sorte de mélange entre Panzer Dragoon, Magic Carpet et Air Combat, semble-t-il. Le joueur pourra incarner au choix l'un des deux héros, Elliot ou Claris, afin de sauver Nighttopia, le monde des rêves (à ne pas confondre avec la Belgique, monde des raves) qui se sent soudainement attaqué par Nightmare. Ma foi, il est clair que lorsque plus d'infos arriveront, vous en serez les premiers avertis.



EDITEUR : SEGA

JOYPAD INT. 53 VII

... finalement, c'est mieux

PREVIEW IMPORT

ARCADE



Virtua Fighter 3

Les surprises d'avril

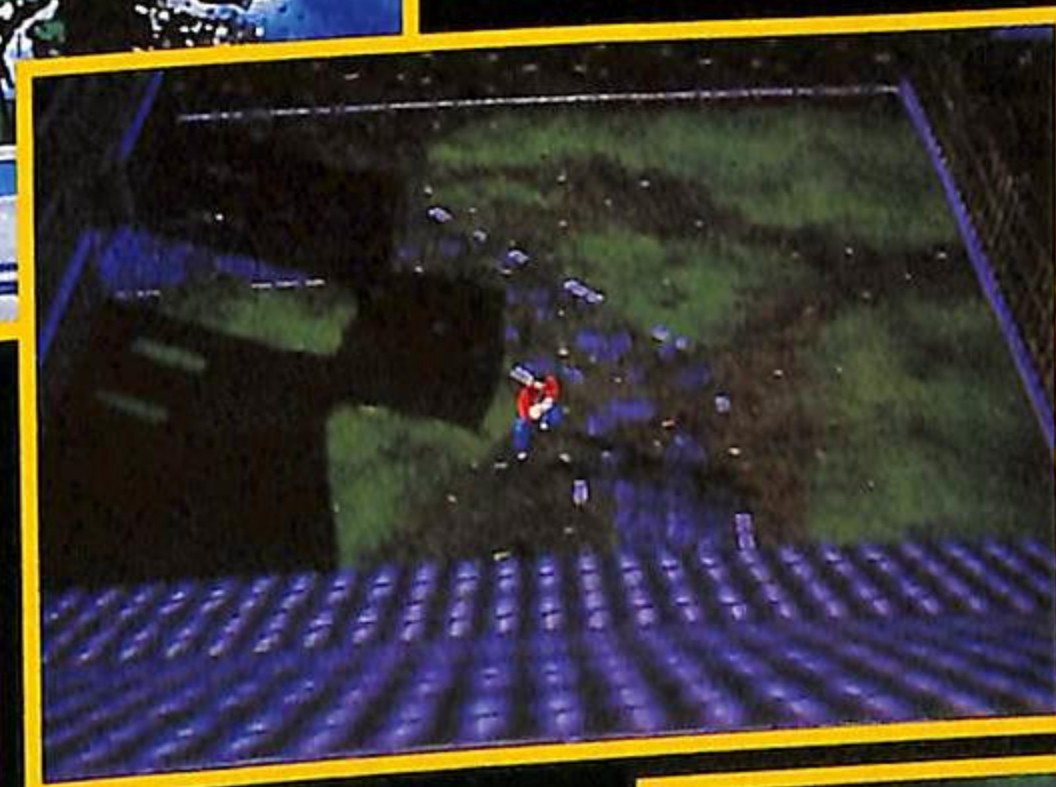
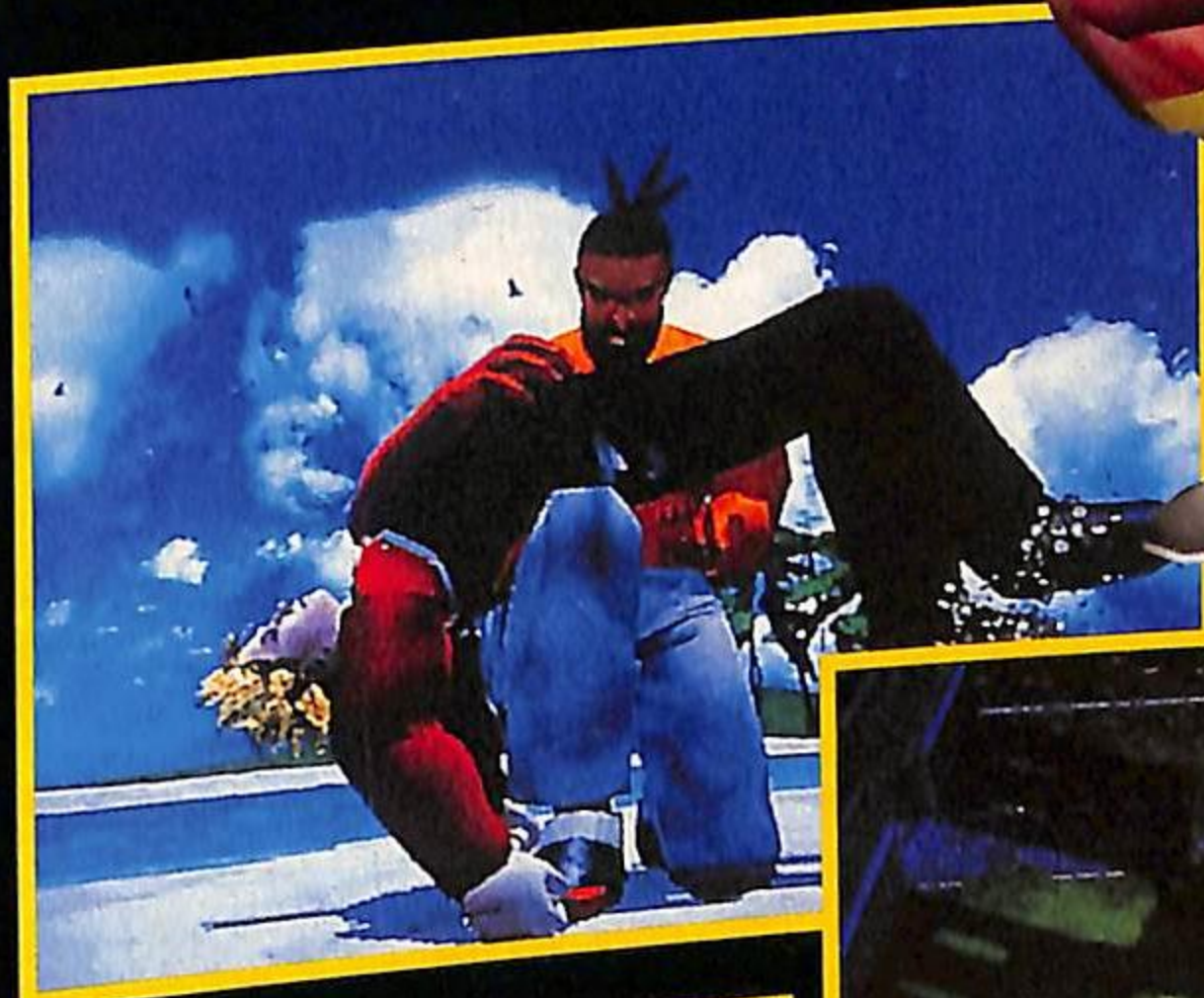
En avril, on ne prévoit pas tout ce qui se passe. C'est comme ça, c'est la saison qui veut ça. Alors comme ça, les numéros d'avril peuvent cacher bien des surprises, comme nos amis de Skyrock l'ont remarqué. Les photos de Virtua Fighter 3 de notre dernier numéro étaient en fait celles de Virtua Fighter Mini. Dans les deux titres, on retrouve le mot Virtua, mais dans un cas, il s'agit d'un top d'arcade et dans l'autre d'un top Game Gear... Pas vraiment la même chose. Ce mois-ci, pour vous rassurer, vous l'avez bien mérité, Virtua Fighter 3 revient avec de nouvelles photos... les vraies !



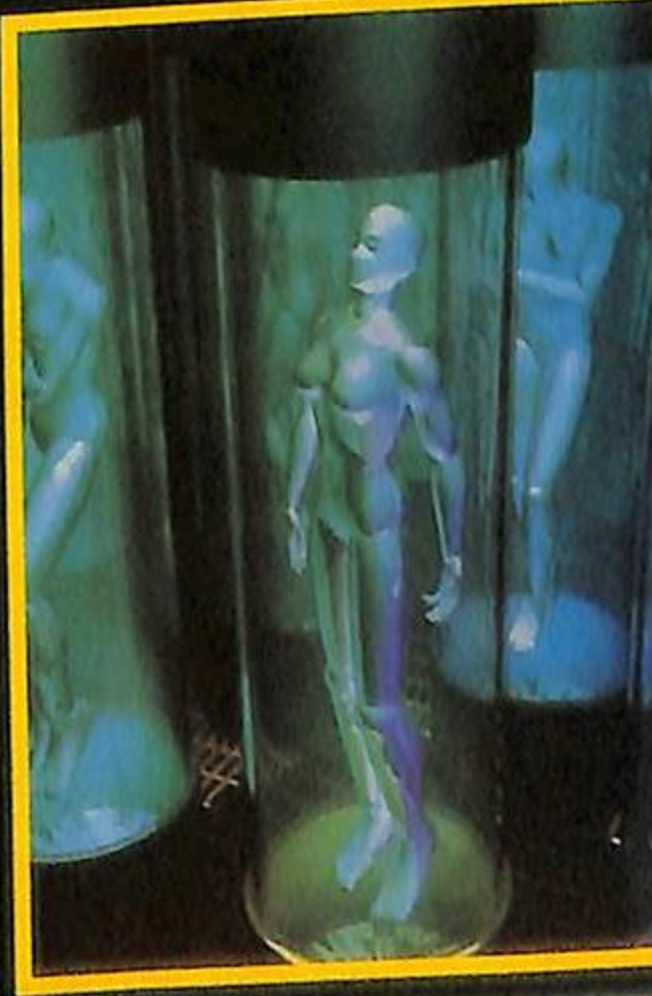


nouveaux personnages que Aoi la spécialiste d'aïkido et Butcher (nom pas définitif), un gros combattant sans doute apparenté à Jeffrey. On retrouvera les trois boutons principaux pour les coups et de nouvelles combinaisons pour les personnages anciens dont on ne sait toujours pas lesquels d'entre eux seront présents ou non. Au chapitre des nouveautés, en voici une super importante : la tunique de Pai a changé, génial ! Passé l'anecdote, et quand on y regarde de plus près, on découvre des textures fabuleuses qui se retrouveront sur tous les autres habits. Les transformations de Dural sont devenues aussi impressionnantes que celles du T2000 de Terminator et se dérouleront pendant les combats. Je rappelle que les clichés de ces transformations, comme tous les autres clichés de cette préview, ne sont pas tirés d'une démo d'introduction : en fait, il s'agit du jeu présenté sur une borne d'arcade munie du Model 3, promis juré ! Le jeu n'a toujours pas de dates de sortie, et quand on demande à Suzuki San si le jeu a une chance d'être adapté sur Saturn, il ne se roule pas par terre en rigolant comme on pourrait le penser et se contente de préciser que "la Saturn progresse de jour en jour, preuve en est l'adaptation de Sega Rally et Virtua Fighter 2" ... et pan, dans les dents, c'est plutôt bien envoyé, ça !

Quand on cherche à savoir quel sera le degré d'innovation lors du passage de VF2 à VF3, il suffit d'imaginer le triple de ce qui s'était passé lors du passage de VF à VF2 ! Pour vous situer l'ampleur du travail qui est en train d'être réalisé par l'équipe d'AM2, il suffit de vous imaginer des personnages dont la tête utilisera 1 000 polygones : ça laisse un bon nombre de possibilités d'expressions du visage, non ? Tout cela sera possible grâce à l'utilisation, par Yu Suzuki et sa bande de joyeux programmeurs, du nouveau système de développement "arcade" appelé Model 3. Entre parenthèses, ce système est aussi utilisé pour le développement de Daytona 2 en arcade, un jeu qui sera à Daytona 1 ce que sera VF 3 à VF2... Pour en revenir à VF 3 justement, il sera le premier de la série à permettre à ses personnages d'utiliser des objets et des éléments de décors. Certains stages seront bordés de murs que le personnage pourra utiliser comme tremplin. Les "ring-out" seront sans doute définitivement supprimés, mais peut-être pas pour tous les stages. Ces derniers ne sont pas très connus pour l'instant : Sega n'a dévoilé que le stage de l'immeuble en construction lors du dernier salon japonais de l'arcade, l'AOU 96. Mais on chuchote déjà qu'il existerait un stage bucolique plein de verdure réaliste (loin des tapisseries vertes plaquées sur le sol, dans Tekken 2 par exemple). On chuchote aussi que le stage de Wolf, qui parlerait canadien dans VF3, serait un ring de wrestling avec des cordes. Depuis le mois dernier, toujours pas de scoops sur d'autres



EDITEUR : SEGA





SATURN

GENRE : ACTION-RPG

Linkle Liver Story est un jeu. Un Action-RPG, un clone de Zelda, quoi. Et comme vous êtes une jeune fille pleine d'amour et de courage, vous allez sauver le monde. Parce que le monde ne va pas bien, ça non. Dans le monde de Mamoon, il y a des plantes. Mais pas n'importe quelles plantes, car elles apportent vie et équilibre à la planète. Mais à condition de les laisser pousser tranquilles. Ce que bien évidemment se refuse de faire le démon Wangaro. Comme dans ces cas-là, un sauveur a été appelé pour sauver Mamoon. Malheureusement, le grand guerrier-magicien Osa n'est plus tellement en état de combattre, vu son âge. Il va donc envoyer Kichu, sa jeune disciple. Kichu s'en va donc à la quête des plantes qui vont mal. Très vite, le monde va se révéler vaste et plein de dangers qu'il va falloir affronter les uns après les autres. Pour ce faire, Kichu voyage avec son compagnon Puchi Muku (petit Mouk en français) à l'aide d'un tourbillon qui a le pouvoir de la transporter dans les contrées dont elle connaît le nom. Habile stratagème pour que le joueur soit obligé de faire le jeu dans un certain ordre.

Suivez la flèche

Suivant les orientations que vous choisirez, vous aurez une arme différente, du boomerang à la lance en passant par le marteau de guerre. Disons-le, nous tombons dans les abîmes du classicisme de ce style de jeu. Sans dire que Linkle Liver Story est un bas de gamme dans son style, il n'en demeure pas moins qu'il ne restera pas dans les mémoires comme Zelda ou Secret Of Mana. Le problème vient de deux choses très distinctes, mais qui à long terme peuvent énerver. Pour commencer, la réalisation. Côté graphismes, ce n'est pas le pied. De plus, le jeu est long et facile, et permettra donc à tous les amateurs français d'aventure de s'amuser tranquillement sans se dire "Ohlala mon dieu, je vais acheter un jeu auquel je ne vais rien comprendre, c'est une catastrophe, etc, etc". Donc vous allez pouvoir acheter ce jeu, mais à la condition d'être débutant dans ce style et d'attendre que son prix baisse un petit peu.

EDITEUR : **SEGA**

NOMBRE DE JOUEURS : **1**

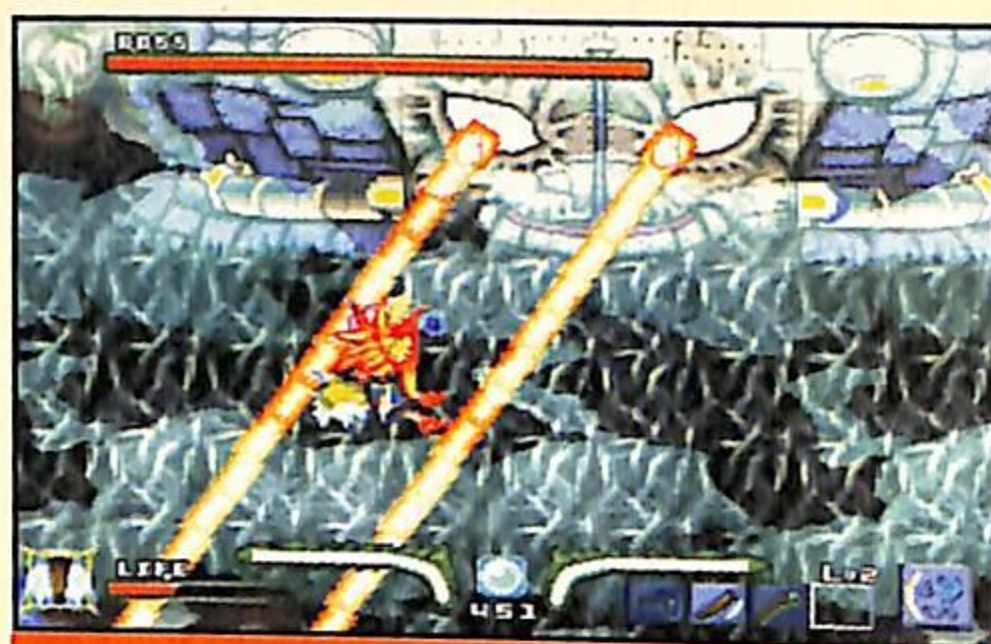
GENRE : **ACTION-RPG**

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : **1**

CONTINUE : **SAUVEGARDES**

DIFFICULTÉ : **FACILE**

84%



Ce boss est un mur vivant, qui tire des lasers avec ses yeux. Son défaut, c'est qu'il ne louche pas. Ou alors, pas assez. Pour le battre, il suffit donc de rester tout contre son nez.



Linkle

Alors que vous pensiez être perdu, une tête de Moai surgit des cieux et écrase devant vous les obstacles encombrant votre route. Merveilleux ! Malheureusement, c'est vous que vise cette tête. Il va falloir donc feinter un maximum pour qu'elle détruise les roches, et non vous.



Vous avez trois minutes pour vous évader (courant) de cette forteresse en flammes avant que tout n'explose avec vous dedans. Bien sûr, pour les plus rapides, il existe des salles bien cachées avec des bonus bien cachés.



Voici les quelques éléments qui permettent tout de même de se déplacer sur une console 32 bits. Des engrenages générés en 3D, sur lesquels faut se déplacer avec un timing rigoureux.



Voici comment vous construire une arme : pour commencer, sélectionnez dans votre menu un des quatre symboles élémentaires que vous aurez trouvés. Ensuite, placez-vous selon les indications que je vous donne. La sphère du haut est la "force", celle de gauche la "vitesse", et celle de droite la "portée". Ensuite, selon ces critères, vous allez choisir votre arme.

Linkle Liver Story



cette plate-forme exigüe, et avec un énorme Boss qui vous noie sous les projectiles, la situation peut sembler perdue. Mais heureusement non, puisque vous avez la possibilité de renvoyer les projectiles avec votre queue ! À condition d'être un as de la manette, évidemment.



Comparatif • Compa-

Face à Magic Knight Rayearth, Linkle Liver Story ne fait pas le poids. Mais il a quand même quelques avantages. Dans LLS, il y a beaucoup plus de combats, et le joueur ne risque jamais de s'endormir pendant le jeu, les mondes à explorer s'enchaînant de manière continue. Pour Rayearth, c'est beaucoup plus long et insupportable avec des scènes de discussions pénibles et obligatoires. En revanche, LLS est beaucoup trop porté sur l'action pour un jeu de ce style. Rayearth, lui, est un vrai petit bijou avec des énigmes ni trop simples, ni trop tordues. Pour ce qui est de la réalisation, Rayearth enterre complètement son adversaire qui n'est qu'un peu plus beau qu'un soft Super Nintendo.

Comparatif • Compa-

Seule la vitesse combat la vitesse. Pour preuve ce petit sprint improvisé sur un tapis roulant. Il faut faire attention, car au bout de ce tapis c'est un comité de mines qui vous attend.

SATURN

GRAPHISMES

14

GRAPHISMES

ANIMATION

14

ANIMATION

MANIABILITÉ

17

MANIABILITÉ

SON/BRUITAGE

15

SON/BRUITAGE



J'AIME

- Des personnages attachants
- Un système de déplacement original
- Le fait de fabriquer ses propres armes



J'AIME PAS

- Au vu de la réalisation, on peut douter d'être sur Saturn
- Surtout après Magic-Knight Rayearth

NOTRE AVIS

Sans être un grand succès du jeu d'aventure, Linkle Liver Story semble être une bonne alternative pour les amateurs du genre qui ont peur de rester bloqués à cause de la barrière de la langue. Les plus chevronnés et les plus patients attendront Dark Savior ou Albert Odyssey Gaiden. Un bon produit cependant.

Greg





SATURN

GENRE : BASTON

Le joueur est ravi, car il voit qu'SNK pense à son confort. Une cartouche en plus du CD-Rom, histoire de limiter les chargements à quelques secondes seulement, c'est très sympathique. Le joueur sur Saturn accumule donc les avantages de la Néo-Géo (jeu rapide) et du Néo-CD (prix bas). Le principe de ce jeu de combat est de proposer aux joueurs non pas un combat en "un contre un", mais "trois contre trois". Sachez qu'il est possible de composer sa propre équipe de trois guerriers parmi les 24 proposés selon ses goûts, son style de jeu, ou tout simplement son humeur. On aura ainsi un potentiel de 2000 équipes, bien que cela reste fondamentalement du jeu de combat. Les personnages bénéficient de furies, super-techniques qui terrassent un adversaire d'un seul coup. Pour les lancer, il vous faut avoir la barre de "Power" complètement remplie, ou avoir perdu 80 % ou plus de votre énergie. Sachez aussi que la barre de "Power" correspond à la puissance de vos coups. Plus elle est remplie, et plus vous frappez fort ! Il est donc stratégique de faire retraite parfois en plein combat pour remplir sa jauge plus vite qu'au naturel, ou de harceler son adversaire d'attaques, faisant ainsi du même coup augmenter sa barre de Power. Le courage paye, dans Kof'95.

C'est SNK lui-même qui développe son adaptation, plutôt que de la vendre à un éditeur tiers. Et le résultat est là. Les versions Saturn et Néo-Géo sont identiques même si l'on trouve plus de couleurs sur Saturn. Au niveau de l'animation, une fois de plus la Saturn prend un très léger avantage. La version Saturn est un peu plus agréable à regarder. Pour les bruitages, la Saturn prend un net avantage en proposant des effets en plus. En revanche, au niveau musical, la Néo enterre la version Saturn, SNK ayant décidé que les musiques de Kof'95 sur Saturn seraient remix. Et c'est une mauvaise idée, car elles sont plutôt mauvaises. Au niveau technique, on voit que la Néo-Géo passe la main à la Saturn. L'écart est minime, même s'il devient dur de retourner sur Néo-Géo après la Saturn.

EDITEUR : SNK

NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 2

GENRE : BASTON EN ÉQUIPE

SPECIAL : PRINCIPE DES ÉQUIPES

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 6

CONTINUE : ILLIMITÉS

DIFFICULTÉ : MOYENNE

EXISTE SUR : NÉO-GÉO, NÉO-CD, ARCADE

96%



Benimaru est un acrobate, qui aime à grimper sur ses adversaires pour les foudroyer d'un spectaculaire éclair bleuté.

Un des nouveaux coups de Terry Bogard fraîchement récoltés dans Fatal Fury 3 est le Power Dunk. Un coup de poing plongeant qui enterre littéralement dans le sol toute personne un peu trop imprudente face à ce déluge de violence.





Avant de faire sa fatalité, il faut se concentrer bien sagement et attendre que sa barre d'énergie soit au complet.



The king of Fighters '95

LA SPÉCIALITÉ DE RALF, CE N'EST PAS LA FINESSE.

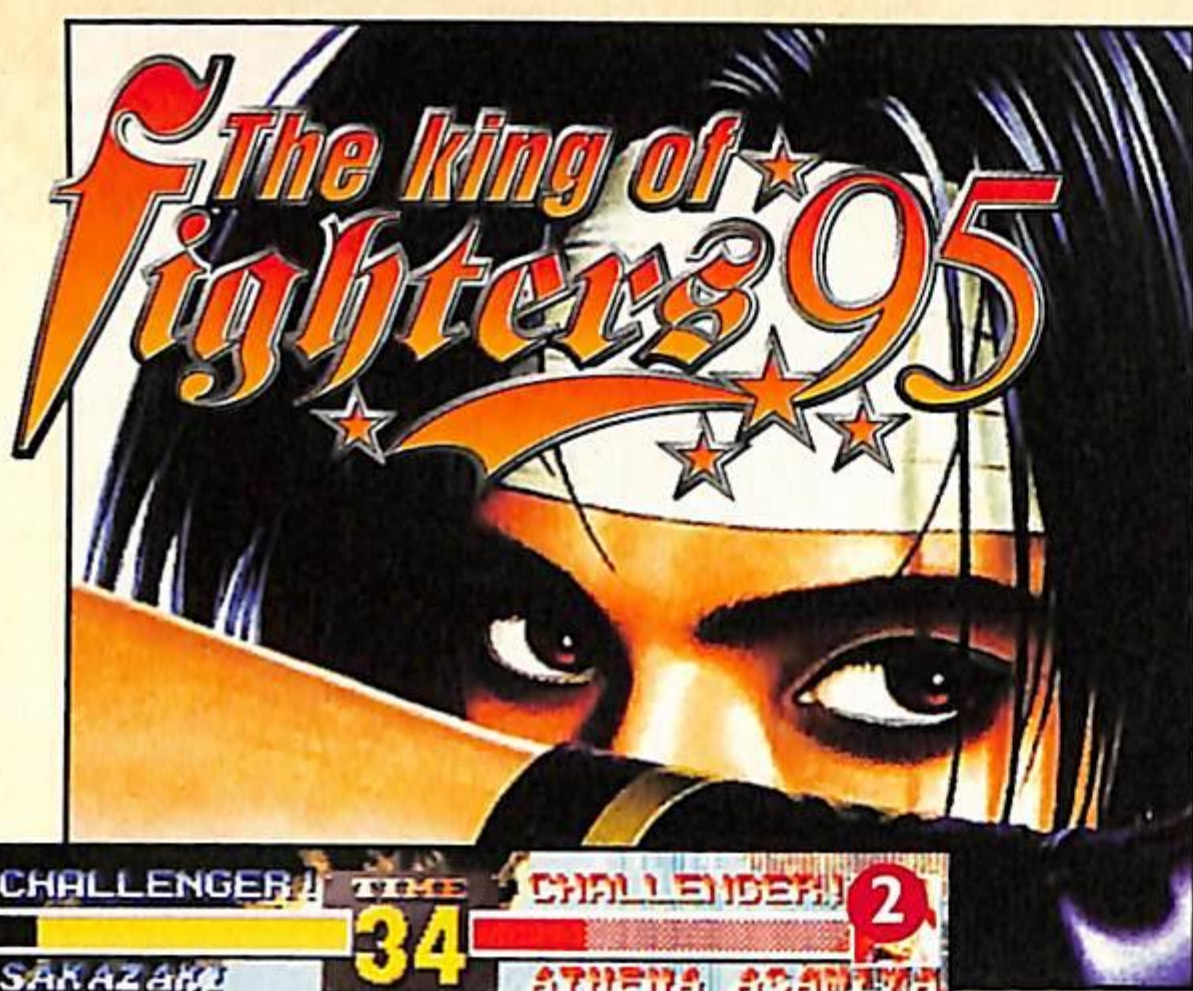
Il suffit au joueur d'appuyer comme un malade sur le bouton de punch, pour que Ralf entre dans une danse endiablée et lance à tout-va des coups de poing brûlants et dévastateurs.



VERSION NEO GEO ET SATURN

Comme vous pouvez le constater, la différence est là. Le graphisme est légèrement plus fin sur Saturn, et les couleurs ressortent un peu mieux, et ce grâce à un meilleur dosage de contraste. L'animation, vous ne vous en rendez pas compte sur les photos, mais elle met la console de Sega aussi à l'honneur. En fait, c'est comme sur Néo-Géo, mais avec une meilleure finition. Un peu comme si le jeu avait été lissé.

...alement, c'est mieux



DESCRIPTION D'UN MATCH



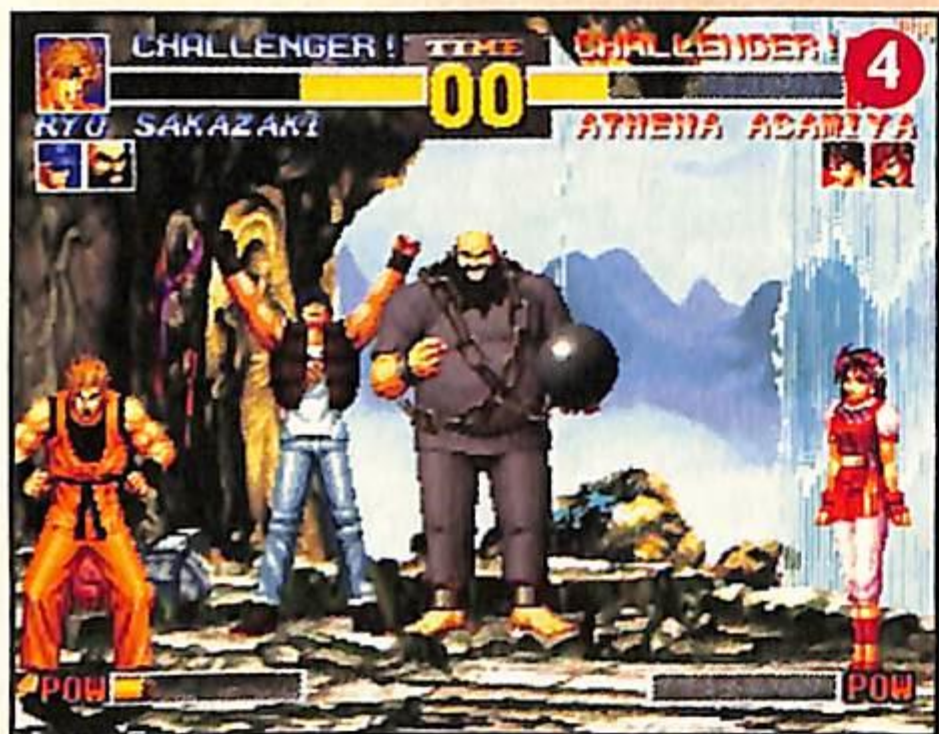
Chaque joueur choisit son équipe. Soit on prend une équipe pré-composée, soit on s'en construit une selon ses goûts et critères. Après cela, on choisit l'ordre d'attaque des combattants. Attention, ce choix peut s'avérer très tactique, car important pour la suite.



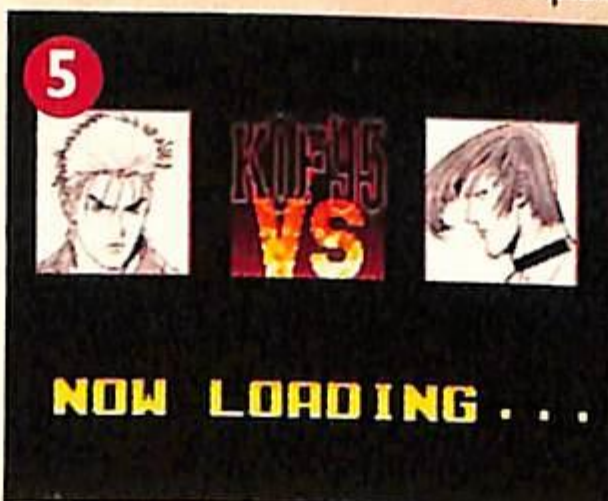
Le combat entre Ryo et Athéna commence. Ryo prend un très net avantage grâce à la puissance de ses coups.



Mais Athéna revient grâce à sa furie qu'elle a pu exécuter en bénéficiant de sa jauge de vie plutôt alarmante.



Ryo affronte le second de l'équipe adverse, Lori. Le gagnant de chaque match gagne un peu de vie en fonction du temps qu'il a mis pour battre un adversaire.



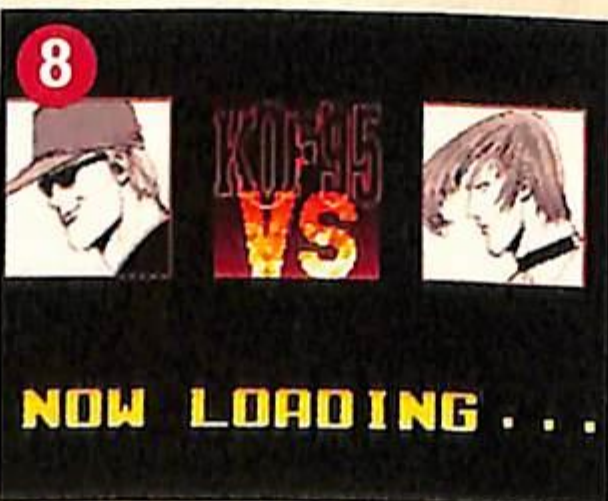
Lori reste en piste et doit maintenant affronter Clark qui succède à Ryo.



Clark affronte maintenant Yuri, la dernière représentante de l'autre équipe. Si elle perd, c'est la victoire de l'équipe de Clark.



Victoire de Yuri. Le prochain match sera le dernier.



Grâce à Yuri, l'équipe a gagné ce match. Mais elle n'aurait rien pu faire si Lori et Athéna n'avaient pas d'abord épuisé ses adversaires. Dans King Of Fighters, il faut savoir jouer "prévoyant". Ou alors, on se lance le défi de finir les trois personnages de l'adversaire avec un seul.

SATURN

GRAPHISMES

18

GRAPHISMES

ANIMATION

17

ANIMATION

MANIABILITÉ

19

MANIABILITÉ

SON/BRUITAGE

15

SON/BRUITAGE



J'AIME

- Plein de personnages!
- Le meilleur jeu de baston 2D du moment!
- La jouabilité SNK
- Le jeu d'arcade original



J'AIME PAS

- Sur une 50Hz, les personnages sont un peu écrasés
- On est en 1996, les gars...

NOTRE AVIS

De tous les jeux de combats en 2D présents sur Saturn, Kof'95 est le meilleur. Non pas que King Of Fighters 95 soit le plus beau. Non, il est juste le plus intéressant. Si vous ne devez en acheter qu'un seul, ce sera celui-ci. Si vous devez en acheter deux, ce sera celui-ci et X-Men ou Vampire Hunter. Mais il serait assez vain et inutile de vous procurer à la fois Street Fighter Zero et King Of Fighters 95. Ils feraient double emploi, et Street Zero ne tient pas la route. Un achat indispensable à qui se dit amateur de jeux de combats.

GREG



TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS

Si vous possédez une console française et que vous souhaitez jouer à ce jeu, en vous disant cependant que vous ne pourrez pas puisque le port cartouche sera déjà occupé par la cartouche Rom, détrompez-vous ! Il vous suffit de mettre l'adaptateur et le jeu, sans la cartouche Rom. Puis lancez le jeu, et une fois le logo Sega apparu, enlevez l'adaptateur et mettez à sa place la cartouche Rom.

TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS

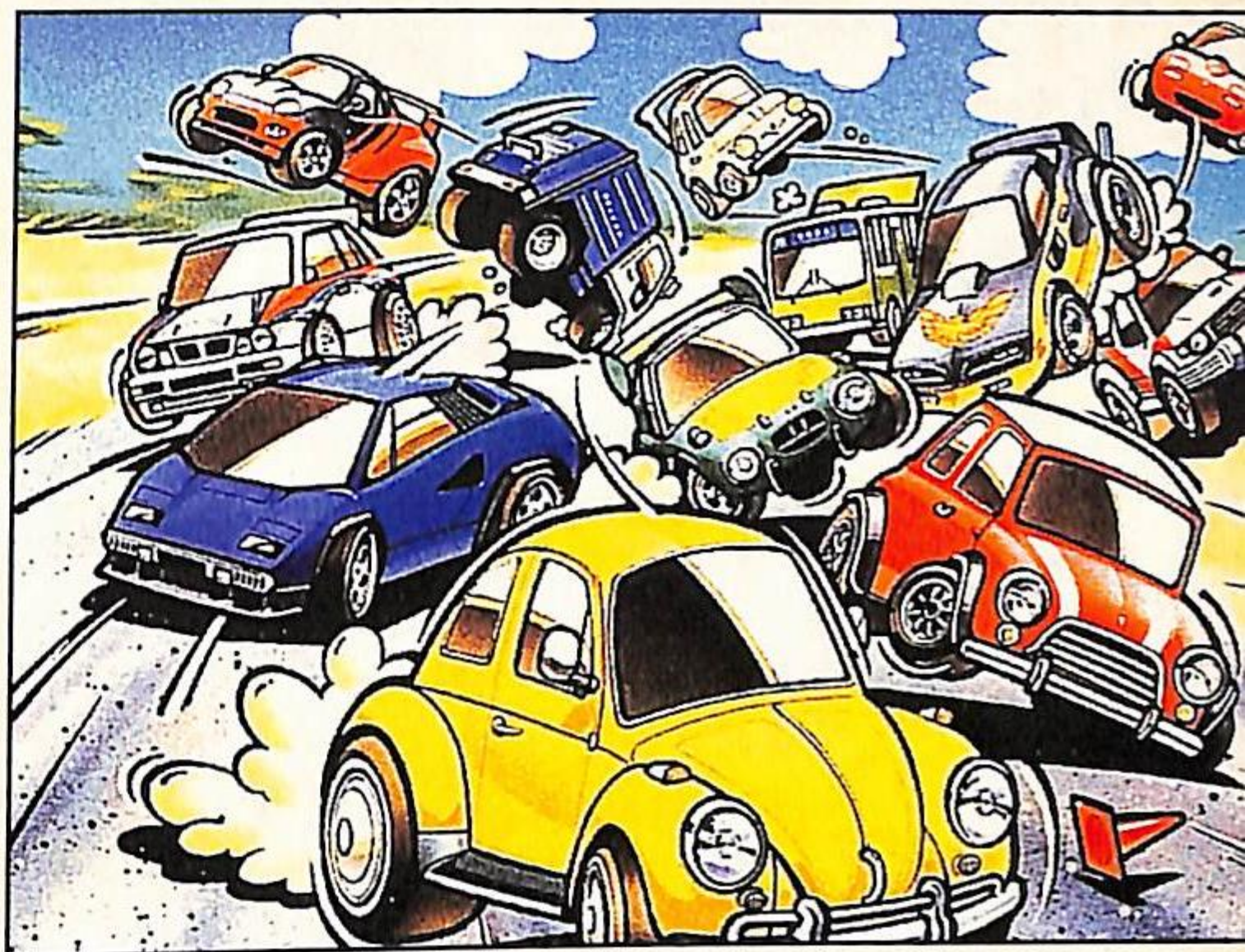




PLAYSTATION

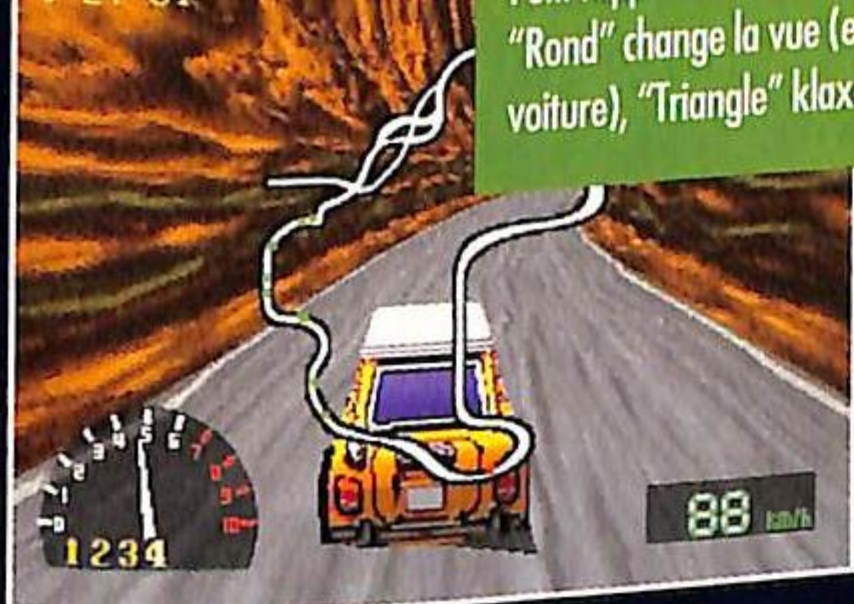
GENRE : JEU DE BAGNOLES

Depuis Ridge Racer Revolution, il ne fait pas bon sortir un simulateur de bagnoles. Sans rire, ils passent tous pour des charlots tellement ils ne sont pas à la hauteur. Shoro-Q ne fait pas exception : c'est un soft de première génération, c'est-à-dire que l'année dernière, il aurait pu passer pour un assez bon programme, mais là, maintenant qu'on a vu de quoi la PlayStation est capable, on a un peu l'impression que ce sont les stagiaires de chez Takara qui ont programmé ce soft. Il y a plein de bugs d'affichage, les voitures sont laides et en décalage avec l'esthétique générale du jeu, et surtout les circuits sont trop peu nombreux et pas assez variés. Mais le plus étonnant, c'est que malgré tous ces défauts, il est attachant ce soft. Seul on s'ennuie à mort, mais à deux joueurs, on arrive à bien se marrer. Pas la grosse rigole, mais pas mal quand même. Donc, si vous êtes en rade de jeux de course, que vous êtes un fan en manque, qu'il vous en faut un tout de suite, là maintenant, sinon vous allez baver partout et mordre les gens, alors pourquoi pas Shoro-Q ?... Sinon, laissez béton.



SHORO Q

LAP TIME
1' 27" 81



Petit rappel des touches : "X" accélère, "Carré" freine, "Rond" change la vue (extérieur ou intérieur de la voiture), "Triangle" klaxonne, "L2" affiche la carte.



CYBER RAOUL

GRAPHISMES ANIMATION MANIABILITÉ SON/BRUITAGE

13 13 14 10

ÉDITEUR : TAKARA
 DIFFICULTÉ : MOYENNE
 NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
 NIVEAU DE DIFFICULTÉ : AUCUN
 CONTINUES : NON
 EXISTE SUR : RIEN D'AUTRE

75%

Vos ennemis entreront en communication assez souvent durant le jeu. Ils vous insulteront ou demanderont grâce! Leurs expressions varieront en conséquence!



Le plus marrant de tous les circuits : il faut plonger à travers une cascade. Ça rend bien. Les bruitages ne sont pas à la hauteur (on s'attendait à ce que ça fasse splash ! mais ça fait juste vroom). Mais ça rend bien quand même.



Six circuits, c'est un peu léger. Deux sont off-road, deux sont sur circuit rapide, et deux se passent en ville. Ils ne sont pas spécialement jolis ni inventifs, excepté l'un des off-road.



SUPER FAMICOM

GENRE : ROLE-PLAYING-GAME

Lorsqu'on s'appelle Daos et que l'on est le dieu du Mal, il ne faut pas s'étonner si des héros viennent vous enfermer dans une tombe scellée par des pouvoirs magiques. Désormais, le monde vit en paix, car le pouvoir de Daos est maintenant scellé dans deux pendentifs très loin l'un de l'autre. Vous êtes le jeune Machin (vous devez choisir un nom en commençant la partie) et partez à la chasse avec votre ami Chester. En errant dans la forêt, tout à coup, vous entendez le son de la cloche du village. Vous en déduisez qu'il y a un danger. Alors vite, vous retournez à votre village, qui n'est plus que cendres et ruines. Vos parents meurent dans vos bras en vous disant que des hommes puissants sont venus chercher l'amulette que vous avez autour du cou. Comme votre ami Chester a perdu sa sœur, vous en déduisez que cela fait trop de clichés pour un seul homme et décidez que vous serez les héros du prochain RPG de Namco.

46 mégas de jeu!

Pour commencer, on va faire les choses en grand. Une cartouche de 46 mégas pour contenir l'aventure ; c'est énorme lorsqu'on sait que c'est ce qui a été fait de plus gros jusqu'à présent sur une Super Famicom. Après cela, on va faire des graphismes fabuleux, aussi fins et mignons que possible, histoire de se dire que l'on maîtrise bien la machine. Ensuite, on va utiliser le mode 7 d'une manière tellement fluide et maniable que Final Fantasy 6 est bluffé. Et pour finir, on va carrément digitaliser des voix et même une chanson. Une chanson, oui. Pendant le jeu, ça chante. Et c'est une cartouche, incroyable! Mais ce n'est pas tout. Vos déplacements s'effectuent donc à la Final Fantasy, mais vos combats sont plutôt inédits. Pour le reste, la réalisation est fabuleuse. Dans les premières heures de jeu, le scénario semble bourré de clichés. Mais par la suite, cela s'arrange, grâce à un voyage dans le temps un peu involontaire. Un achat quasi-indispensable, si vous avez déjà Far East Of Eden Zero. Sinon, ce sera tout de même celui-là qui passera en premier.

EDITEUR : **NAMCO**

NOMBRE DE JOUEURS : **1**

SPECIAL : **46 MÉGAS, LA PLUS**

GROSSE CARTOUCHE !

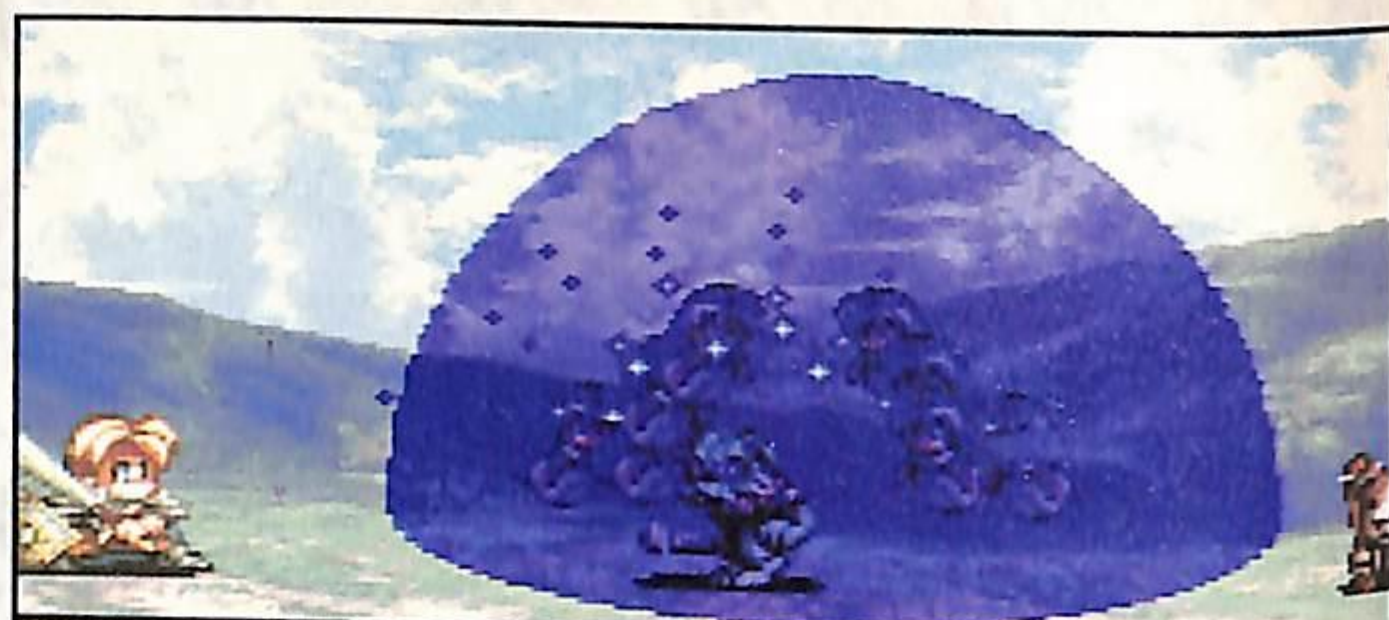
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : **AUCUN**

CONTINUE : **SAUVEGARDES**

DIFFICULTÉ : **MOYENNE**

EXISTE SUR : **RIEN D'AUTRE**

92%



GREG	1197	65
モント	1028	159
クラス	1206	125

ポータル	2
魔法	

Voici un effet de sortilège assez joli à observer. Le magicien Klars a invoqué la puissance des sylphes, les petits esprits du vent. Zooms et transparence à gogo pour la Super Famicom !

3 TALES OF PHANTASIA

Petit cours de japonais. Les options en haut de l'écran, dans un sens de lecture de la gauche vers la droite, et du bas vers le haut. Gestion d'attaques spéciales, items, ordre des personnages, choix des options (stéréo, etc), équipement, tactiques d'attaque, statuts, et enfin sauvegarde.

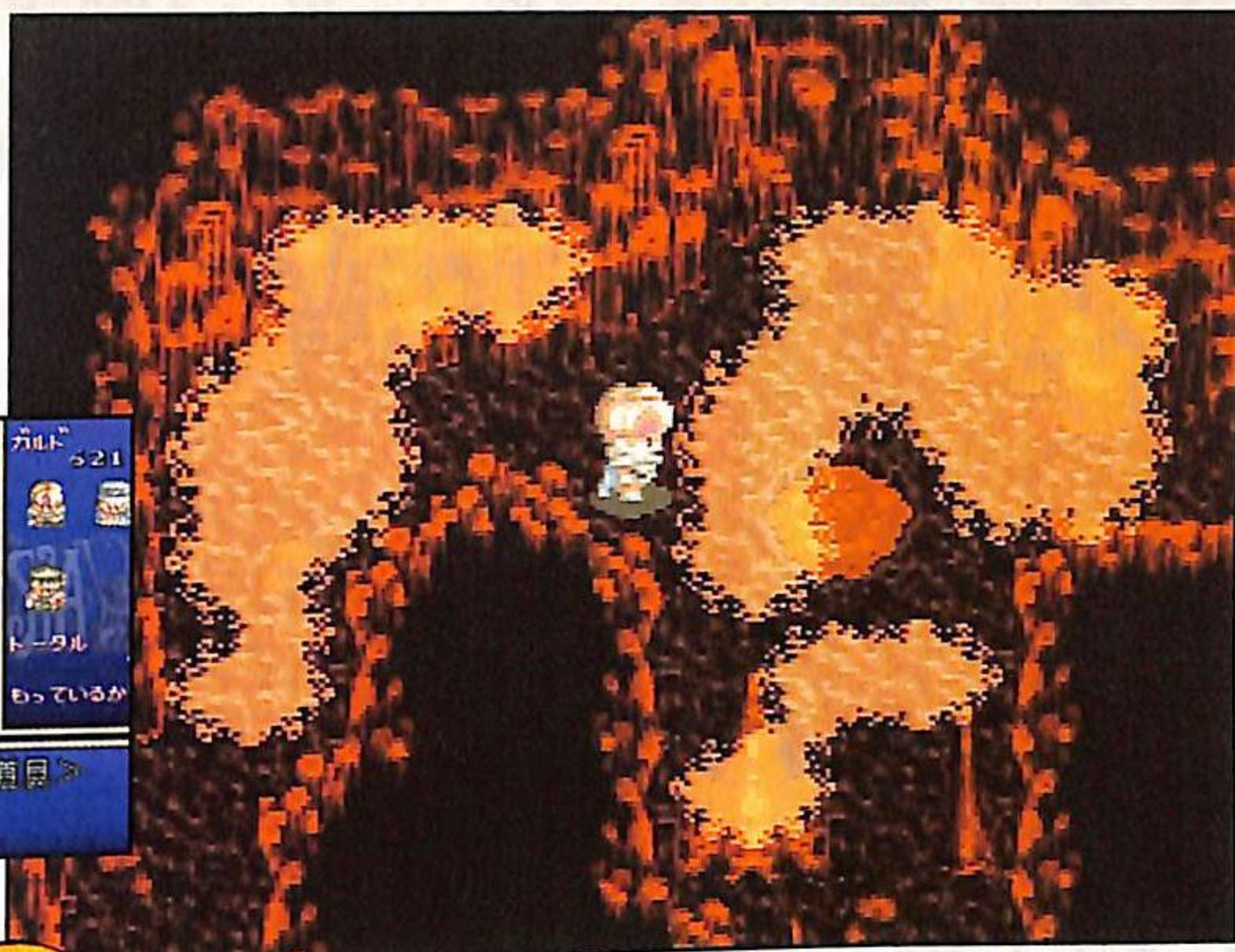
名前	アイテム	ステータス	魔法
GREG			
LO 15			
HP 1197 / 1197			
TP 38 / 167			
EXP 8540			
レベル 137			
モント			
LO 15			
HP 1028 / 1028			
TP 159 / 159			
EXP 8353			
レベル 132			
クラス			
LO 15			
HP 1206 / 1206			
TP 125 / 130			
EXP 7555			
レベル 112			
魔法			
ポータル			
38376			
313			
70			



Lorsqu'on tombe sur plus puissant que soit, voilà ce que cela donne. D'une puissance époustouflante, ce sort "call Demon" met en péril votre équipe sans l'ombre d'un doute. Malheureusement pour vous, sous la forme d'un petit fantôme, vous ne pourrez plus rien faire pour vos compagnons.



Lorsque vous êtes bien bloqué, songez à aller parfois visiter les magasins voisins. Par exemple, pour traverser la vallée des sylphes, il faut acheter ce piolet pour ouvrir le passage, puis une corde pour descendre dans la grotte.



Voici un exemple de technique spéciale de combat. Consommatrice d'énergie, cette attaque n'en est pas moins spectaculaire et puissante. Le héros s'élance et appelle la foudre sur son adversaire qui se consume, terrassé par une telle puissance.

特技		けっぺい もとにもどす
GREG TP 38/167		虎牙破斬 秋沙雨 飛燕連脚
S	斬突	虎牙破斬 秋沙雨
L	斬突	龍爪雷斬 龍爪雷斬
アキカサメ TP 15 しゅうとくりつ 9%		
無数の連続突きで敵を切り刻む技 一撃の攻撃力は半減される		

Le principe des attaques spéciales se fait ainsi : vous allez ici choisir deux attaques par catégorie S (proche) et L (à distance). Ces attaques, vous allez les apprendre au fur et à mesure que vous gagnerez des niveaux. Le pourcentage en bas à droite de l'écran indique votre niveau de maîtrise de cette attaque. Ce niveau augmente lorsque vous utilisez ces attaques. Une fois "masterisée", une attaque peut être combinée avec d'autres.

Voici le monde dans lequel vous évoluerez. La carte qui est en bas à droite vous indique votre position, ainsi que les diverses villes et divers villages que vous serez susceptible de rencontrer.

SATURN

GRAPHISMES

20

GRAPHISMES

ANIMATION

18

ANIMATION

MANIABILITÉ

18

MANIABILITÉ

SON/BRUITAGE

20

SON/BRUITAGE



J'AIME

- Une réalisation d'un niveau excellent
- Des options vraiment innovantes au niveau des combats
- La Super Nintendo n'a pas dit son dernier mot



J'AIME PAS

- Arrive peut-être un peu tard
- Namco aurait peut-être pu le sortir sur PlayStation

NOTRE AVIS

En résumé, ce jeu est un petit bijou de réalisation technique qui possède un scénario pas si niais qu'il en a l'air. Un achat vraiment conseillé aussi bien aux fans qu'aux semi-débutants, le jeu ne demandant pas un très grand esprit de perspicacité. Mais pourquoi diable ne pas l'avoir réalisé sur PlayStation, Monsieur Namco ?

GREG





SUPER FAMICOM

GENRE : PLATES-FORMES/RPG

Depuis le début des années 80, la saga Mario n'a eu de cesse de faire parler d'elle, tout simplement parce que la source mettant en scène le gentil plombier made in Nintendo ne s'est toujours pas tarie... Tant mieux ! C'est tellement vrai, que pour faire patienter les futurs acheteurs de la Nintendo 64, Nintendo et Square se sont alliés - une fois de plus - pour mettre en scène le moustachu dans des aventures "RPGiennes" assez rocambolesques, le tout dans un univers graphique entièrement en 3D isométrique ! Il s'agit cette fois d'un jeu de rôles tout ce qu'il y a de plus classique, et que Greg affectionne particulièrement sur cette console. Les connaisseurs n'auront certainement pas peur de découvrir enfin la mascotte de Nintendo sous un nouveau jour, dans un nouveau rôle, et les autres, les non-initiés, auront enfin l'occasion de plonger dans ce genre assez particulier où il faut à la fois jongler avec ses pouvoirs magiques, ses points de vie et autres alliés-amis de circonstance. Bien sûr, le côté gentillet dû aux protagonistes mis en scène, rend le titre abordable à tous les âges. Ce qui ne veut pas dire pour autant que l'ensemble soit très gngngan.

Mario et les autres !

Une fois de plus, le scénario classique de la princesse enlevée a été conservé. Ce brave Mario ne l'entend évidemment pas de cette oreille, et va de nouveau devoir faire face à ses ennemis héréditaires. Tout au long de sa quête, il va se faire de nouveaux alliés, quatre en tout... Super Mario RPG vaut le coup d'être acheté en japonais, même si j'ai été bloqué, face à une grosse difficulté, par mon manque de connaissance de cette langue. La solution est d'ailleurs dans ces pages... Pour ceux qui veulent connaître les plaisirs d'un RPG sans rester bloquer dans les menus en jap...

ÉDITEUR : NINTENDO / SQUARE SOFT

DIFFICULTÉ : MOYENNE

NOMBRE DE JOUEURS : 1

NIVEAUX DE DIFFICULTÉS : 1

CONTINUES : 4

SAUVEGARDE : OUI

SPECIAL : NE SE JOUE QUE SUR SFC PURE !

EXISTE SUR : RIEN D'AUTRE

Pour japonais

92%

Pour non japonais

89%



L'introduction est très courte. Elle vous apprendra juste que votre super bien-aimée vient de se faire enlever par des gens pas très honnêtes.

Se remettre de la vie est vital... Y a certainement une certaine redondance là, non ?



マリオ
LV 12
HP 103/103

クッパ
LV 11
HP 104/104

ジーノ
LV 11
HP 85/85

600
100

マロ
LV 8
HP

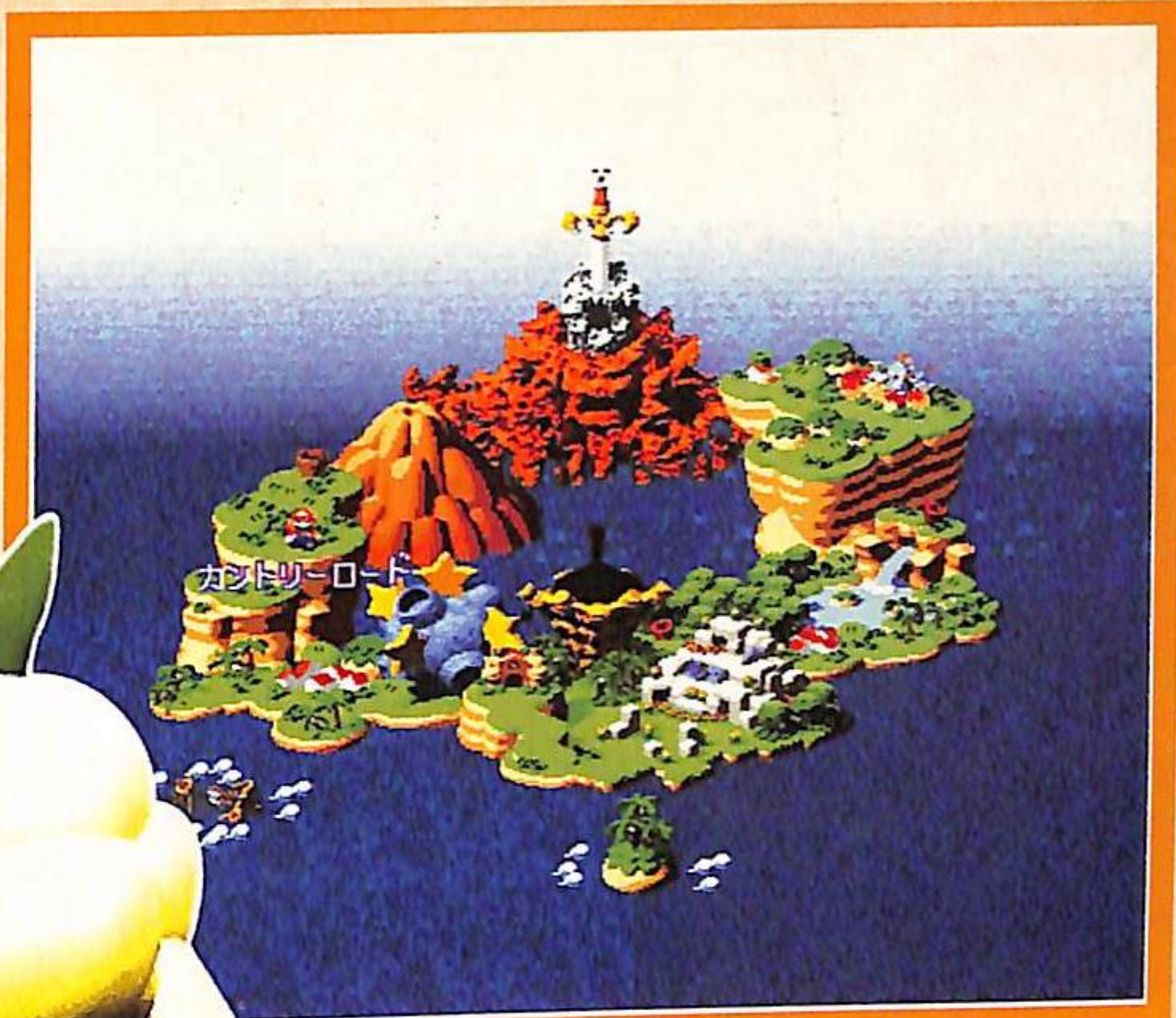
ピーチ
LV 8
HP

だれぞ...
いなか...
あま...

Les sauvegardes se font aussi dans cette... sur ce petit cube surmonté d'une étoile.



Les combats se déroulent sur plusieurs jours selon le rythme. Les monstres tentent tout de l'imagination de Square...



LA CARTE DU MONDE

Voici le monde dans sa globalité, et tel que vous le verrez une fois plongé dans les méandres de ce jeu de rôles. Sept "petits" (ou "grands", cela varie) mondes vous attendent dans cette quête très zeldienne.

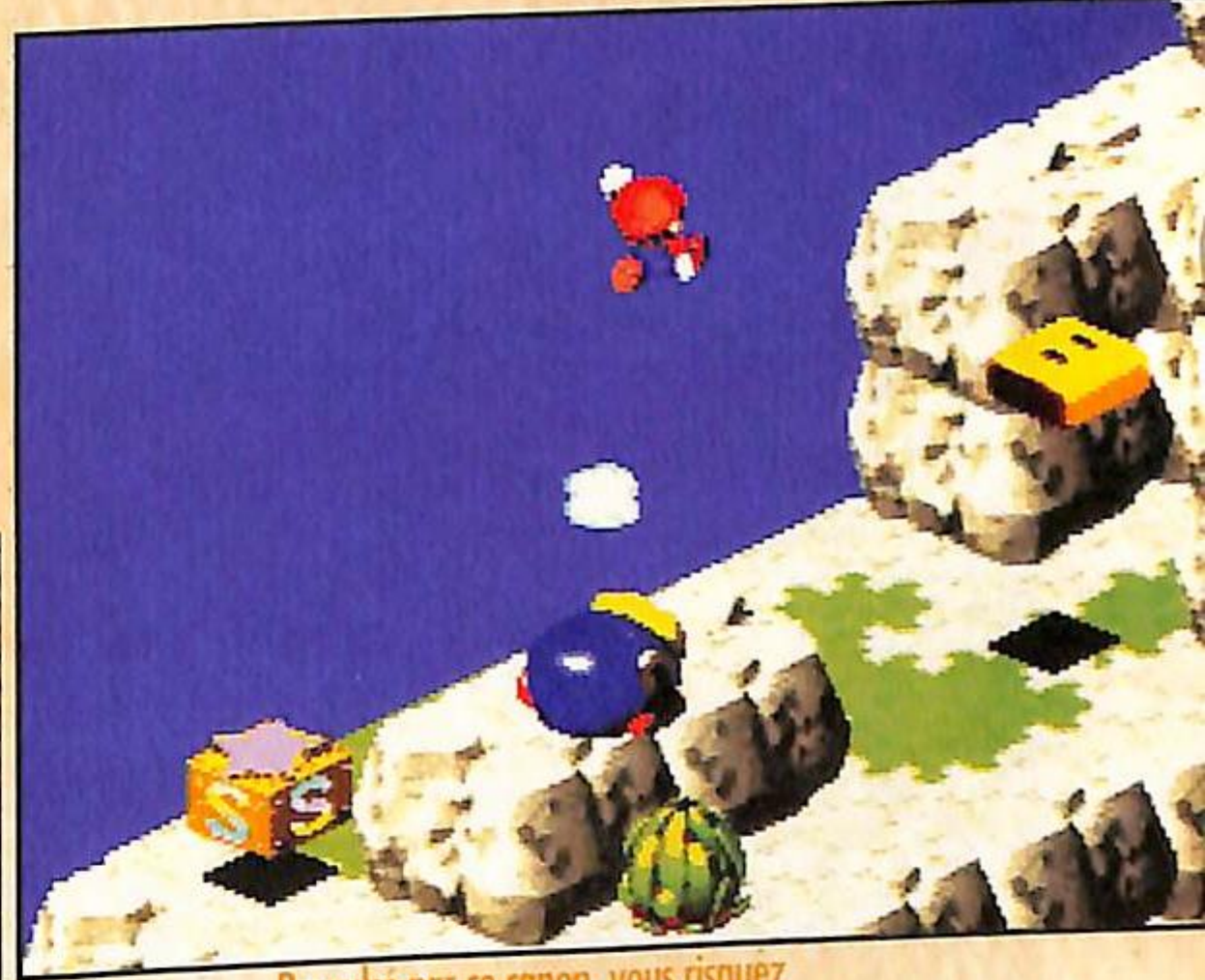


Ça vous dirait un petit voyage à travers les eaux d'un fleuve ? Alors, c'est parfait, j'ai exactement ce qu'il vous faut...



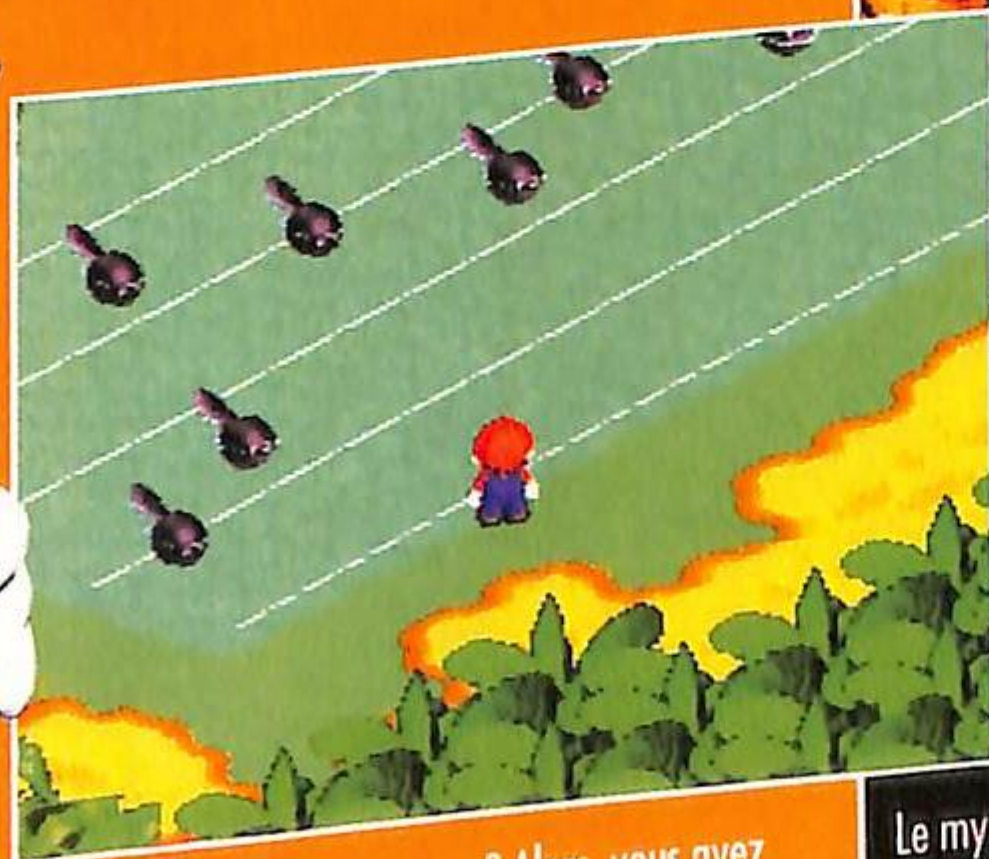
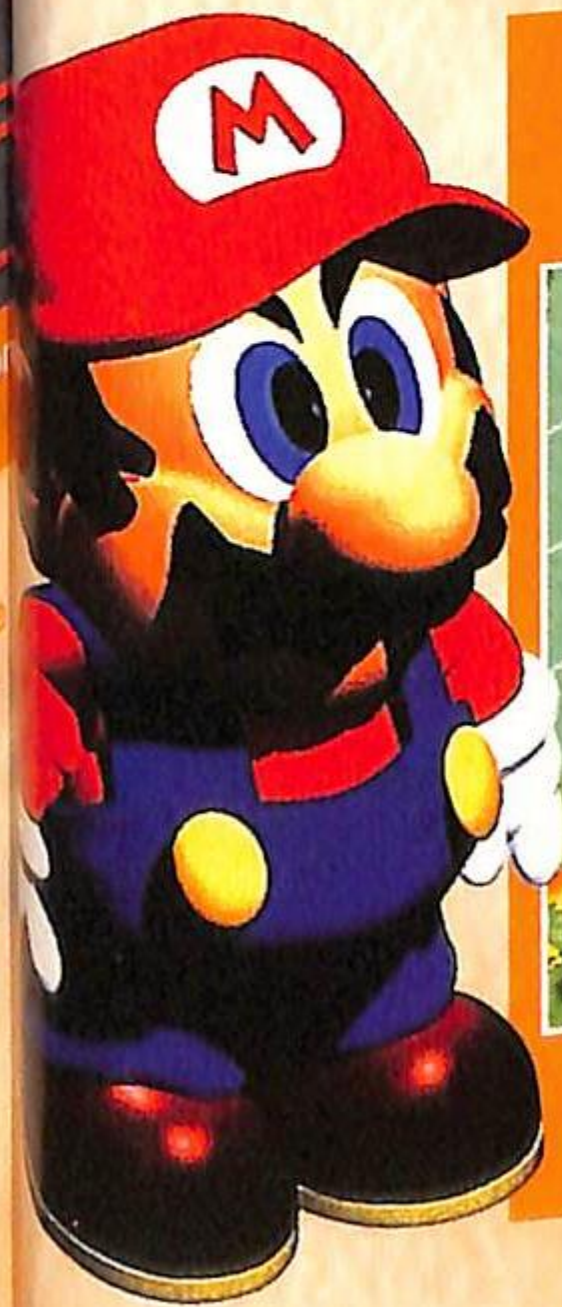
"Ce que vous voyez derrière, là, c'est chez moi. Pas mal, non ?"

Les égouts des environs sont malfamés.

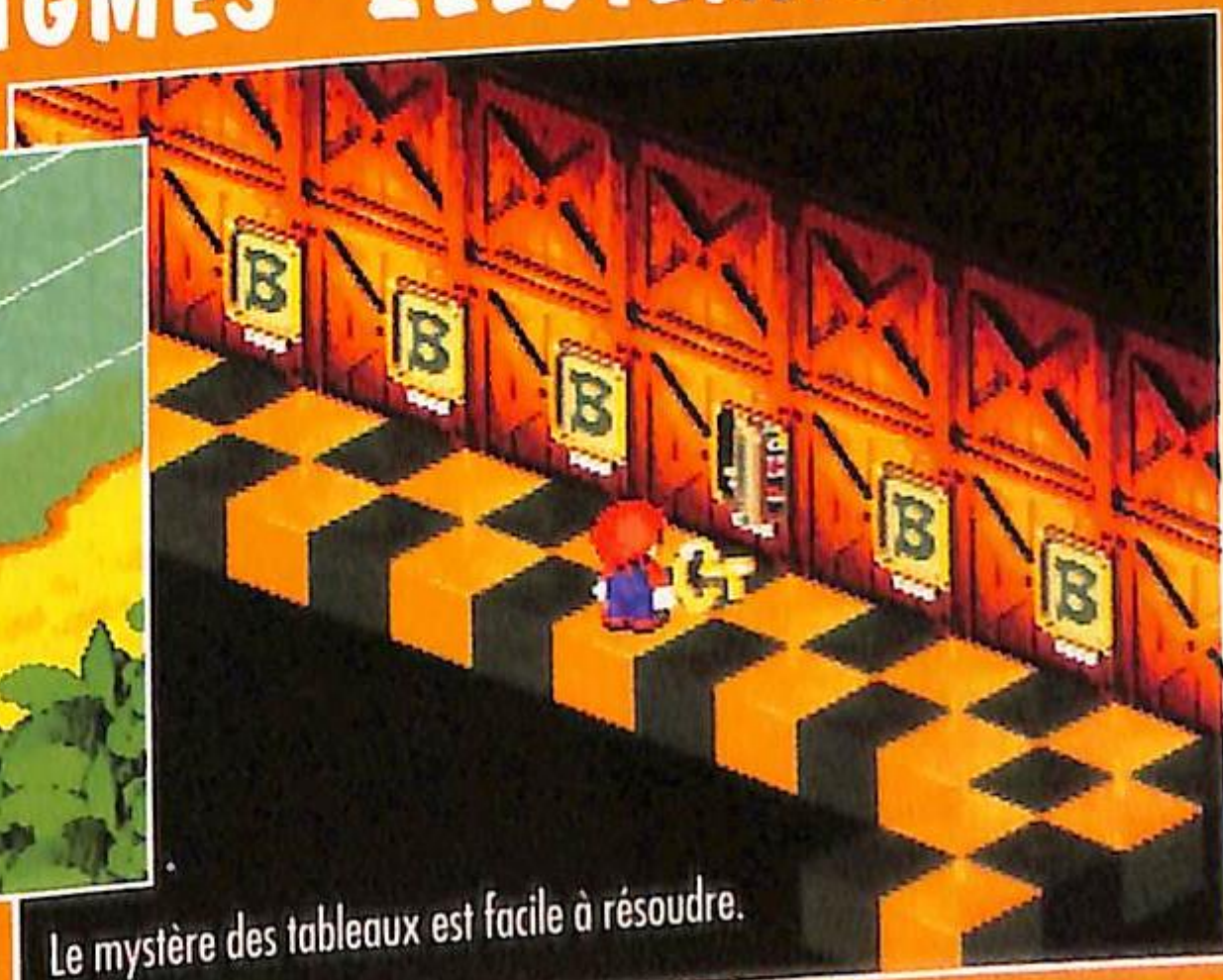


Propulsé par ce canon, vous risquez d'atterrir dans un endroit hostile.

DES ÉNIGMES "ZELDIENNES"



Vous êtes féru de musique ? Alors, vous avez une chance !

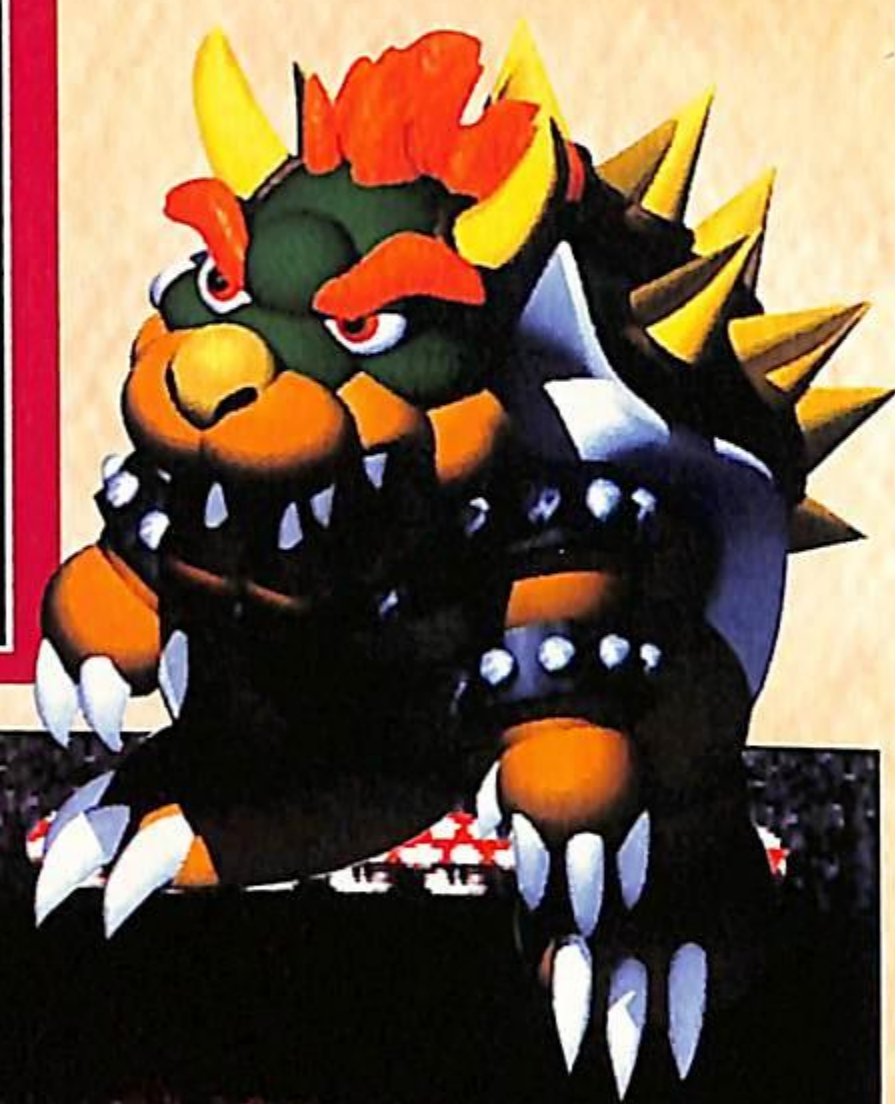


Le mystère des tableaux est facile à résoudre.

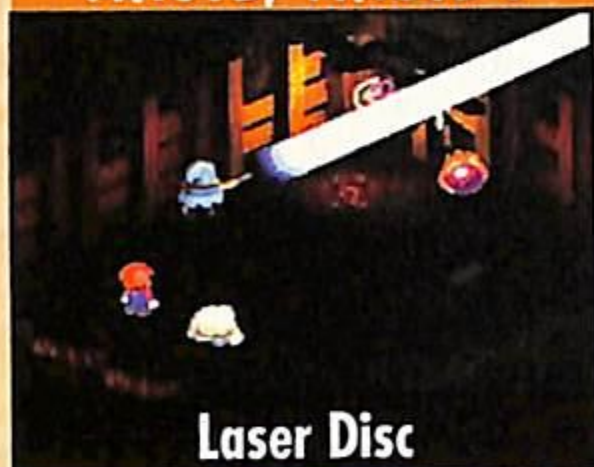
Tel Zelda et ses énigmes pour le moins torturées, Super Mario RPG vous en réserve également de bien belles dans le style.

Le passage le plus dur du jeu. Pour ceux qui ne comprennent rien au japonais, on vous le dévoile : voici le nom qu'il faut entrer à cet endroit précis !
Lisez bien les caractères.

マリオのつくったキーワードは.....
「すいぞくかん」



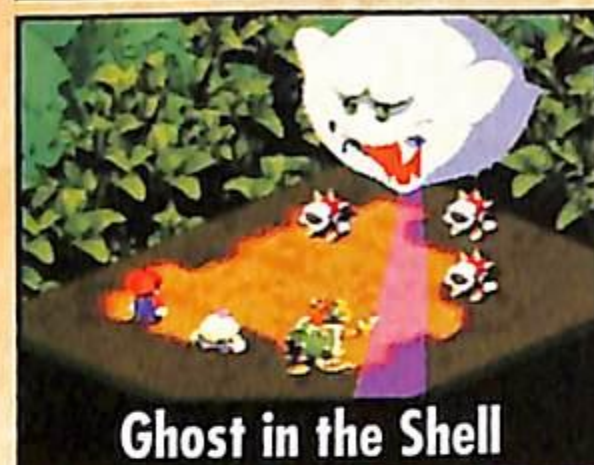
MAGIE, MAGIE !



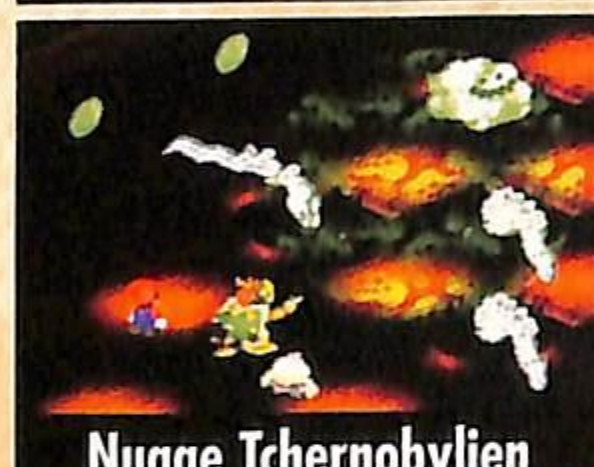
Laser Disc



Eclair au Chocolat



Ghost in the Shell



Nuage Tchernobilien



Bonhomme de neige

Les effets de magie ne sont peut-être pas aussi peaufinés que pour un Final Fantasy par exemple, mais tout de même, dans le ton des Mario, ils sont très réussis !



Même le mode "7" n'a pas été oublié. Dans ce wagonnet, vous allez pouvoir récupérer des pièces de monnaie, autant de fois que vous le désirez.



Si on m'avait dit que les carottes n'étaient pas tout à fait cuites, je n'en aurais pas fait un plat. De toutes façons, c'est râpé, alors...

Une course avec Yoshi (en cadence avec la musique) vous fera gagner des choses assez spéciales, si vous remportez la manche.



SUPER FAMICOM

GRAPHISMES

16

GRAPHISMES

ANIMATION

18

ANIMATION

MANIABILITÉ

19

MANIABILITÉ

SON/BRUITAGE

17

SON/BRUITAGE



J'AI ME

- Un RPG avec Mario !
- Un très bel univers
- Pour tout le monde (enfin presque !)
- Un certain goût de Zelda !



J'AI ME PAS

- Certaines énigmes insurmontables en jap.
- Pas assez long peut-être...
- Assez linéaire dans l'ensemble
- Vivement la VF

NOTRE AVIS

Super Mario RPG s'adresserait à tous les publics s'il n'était pas entièrement en japonais (certaines énigmes sont infaisables pour le non-initié). Pourtant, on ne peut que s'incliner devant ces superbes graphismes et l'intérêt apporté par un soft de ce genre. Au total, on a tout de même de longues heures de jeu devant soi, avec un Mario qui aura décemment tout vécu...

Merci Square et Nintendo !

Trazom





SUPER FAMICOM

GENRE : SPORT AUTO

La saga des Human GP a commencé depuis un certain temps déjà. Nous en arrivons lentement mais sûrement au quatrième volet présenté ici. Mais attention toutefois, ne vous attendez pas à une révolution dans le domaine. Les Human GP demeurent à chaque fois dans le même ton "éditorial", avec vue classique de l'arrière des voitures, et une routine d'animation en mode "7", à la manière d'un Super Mario Kart. Les plus anciens doivent certainement commencer à connaître. Les gros changements (outre le titre qui est passé de III à IV) résident dans le fait que l'on peut y jouer à trois simultanément et que l'on peut se glisser dans les monoplaces qui ont occupé le devant de l'actualité automobile de 1992 à 1995. Ce qui signifie aussi que l'on incarne les vrais pilotes qui ont évolués durant cette fourchette de temps.

La F1 de 92 à 95 !

De Schumacher à Alesi, en passant par Berger, Hill et Hakkinen, ils sont tous là et bien là, chacun avec sa monture respective dont les réactions sont semblables à celles décrites par chaque pilote. Par exemple, la Benetton sera rétive et très sensible, tandis que la Williams sera au contraire plus coulée, plus docile. Bien entendu, le plaisir de pilotage reste le même que dans les précédents épisodes, avec la petite flèche à l'arrière qui revient dans sa position initiale lorsqu'on ne la titille plus. Les fans retrouveront un mode "championnat" sauvegardable, ainsi que tous les circuits réels. Voilà, il ne vous reste plus qu'à y jouer, surtout si vous ne le connaissez pas ou si vous avez la possibilité de le faire à plusieurs.



TRAZOM

GRAPHISMES

ANIMATION

MANIABILITÉ

SON/BRUITAGE

13

14

16

15

ÉDITEUR : HUMAN

DIFFICULTÉ : VARIABLE

NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 3

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 3

CONTINUES : SAUVEGARDES

SPÉCIAL : F1 DE 92 À 95

EXISTE SUR : RIEN D'AUTRE

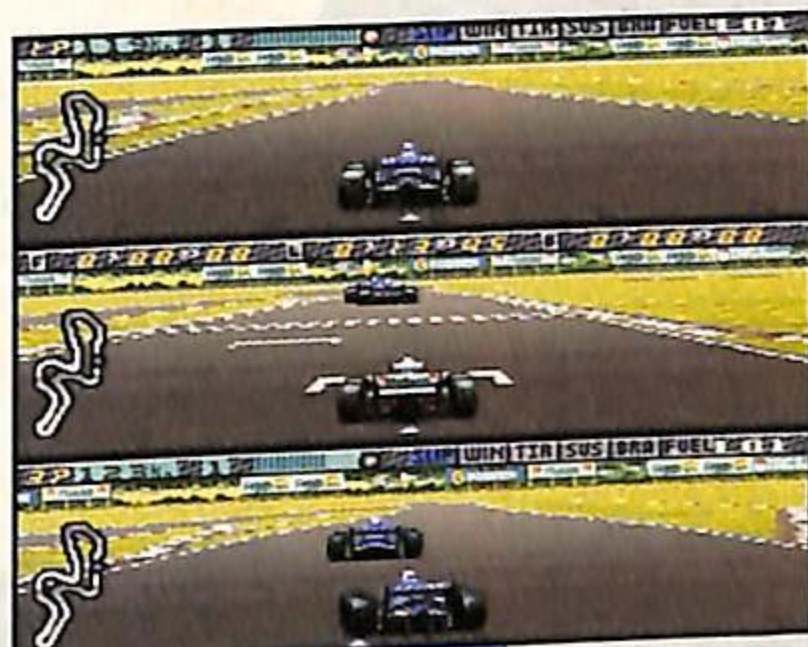
Un joueur
85%

A plusieurs
90%



HUMAN GRAND PRIX 4

Les résultats d'après-course, comme il se doit, sont affichés selon l'ordre d'arrivée des joueurs, avec le meilleur temps affiché.



BATTLE		
WINNER	M. SCHUMACHER	F 1' 19" 59 A 1' 23" 88
2ND	N. HANSOLL	F 1' 28" 59 A 1' 33" 13
3RD	J. HERBERT	F 1' 32" 48 A 1' 48" 22

Vous ne pouvez pas savoir à quel point il est plaisant de jouer à trois simultanément ! Il n'y a d'ailleurs, à ce moment-là, aucun ralentissement, et le plaisir est réellement total. Du grand art !



Si vous le désirez, vous pouvez également scruter, grâce à cette fonction "caméra", le groupe de tête, de sorte que vous savez qui se trouve en train de mener la course, à n'importe quel moment du Grand Prix.



Le traditionnel "podium de fin de course". Cette fois, c'est Berger qui remporte la mise. Prémonition ?



PLAYSTATION

GENRE : TENNIS

Une fois de plus, lorsqu'un jeu de tennis fait son apparition sur une console, on ne peut s'empêcher de le comparer au saint des saints, j'ai nommé Final Match Tennis sur Nec PC Engine. LA référence dans le domaine. Alors, lorsqu'il s'agit de surcroît du jeu du même éditeur converti sur PlayStation...

Comme tout bon jeu de tennis qui se respecte, vous pourrez disputer un mode "tournoi" (malheureusement pas de titres ATP, désolé Yann !) avec six compétitions se déroulant à travers le monde avec sauvegardes sur Memory Card (1 block de pris seulement). Si cela vous barbe, et si vous voulez reporter ce genre d'amusement à plus tard, vous pourrez toujours vous rabattre sur l'autre possibilité, qui est de vous défouler en "exhibition". Là, on a le choix des armes : nombre de sets, type de surface parmi trois, et jeu en simple ou en double.

Enfin du réalisme !

Lorsqu'on pénètre sur le terrain, on peut à n'importe quel moment de la partie changer de vues (il y en a dix en tout), à l'aide du bouton "Select". Une fois que vous aurez trouvé celle qui vous convient le mieux, passez enfin à l'action ! Là, quatre types de services vous sont offerts, du classique "frappé" au "slicé". Pas de service automatique, il faut trouver le bon "timing" ! À noter que les rebonds changent considérablement selon que l'on joue sur telle ou telle surface, alors prenez vos marques. Les parties sont souvent très chaudes, l'ordinateur ne se laisse pas faire, même si les amorties sont une bonne solution à certains moments de la partie...

Au total, Hyper Final Match Tennis est un excellent achat en import pour celui qui adore par-dessus tout ce sport. À méditer...

EDITEUR : **HUMAN**

DIFFICULTE : **MOYENNE**

NOMBRE DE JOUEURS : **1 À 4**

NIVEAUX DE DIFFICULTE : **1**

CONTINUES : **SAUVEGARDES**

SPECIAL : **LA SAGA CONTINUE !**

90%



Un superbe smash comme on aimerait en voir plus souvent, ma foi !

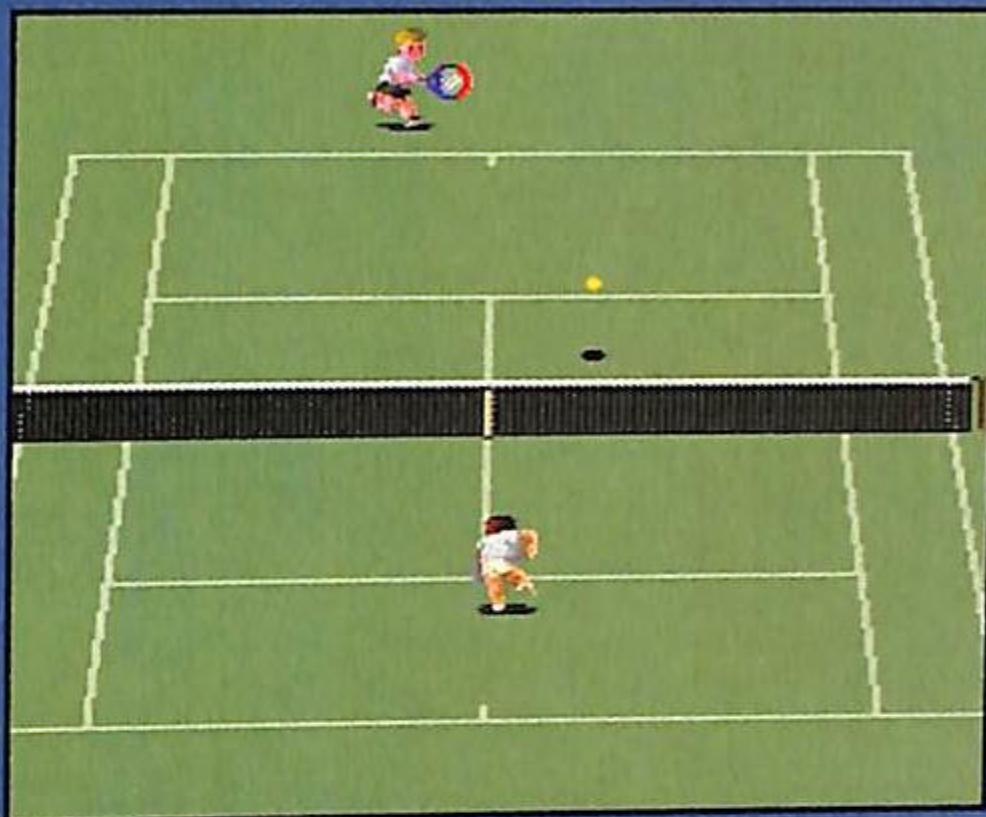
HYPER FINAL MATCH TENNIS



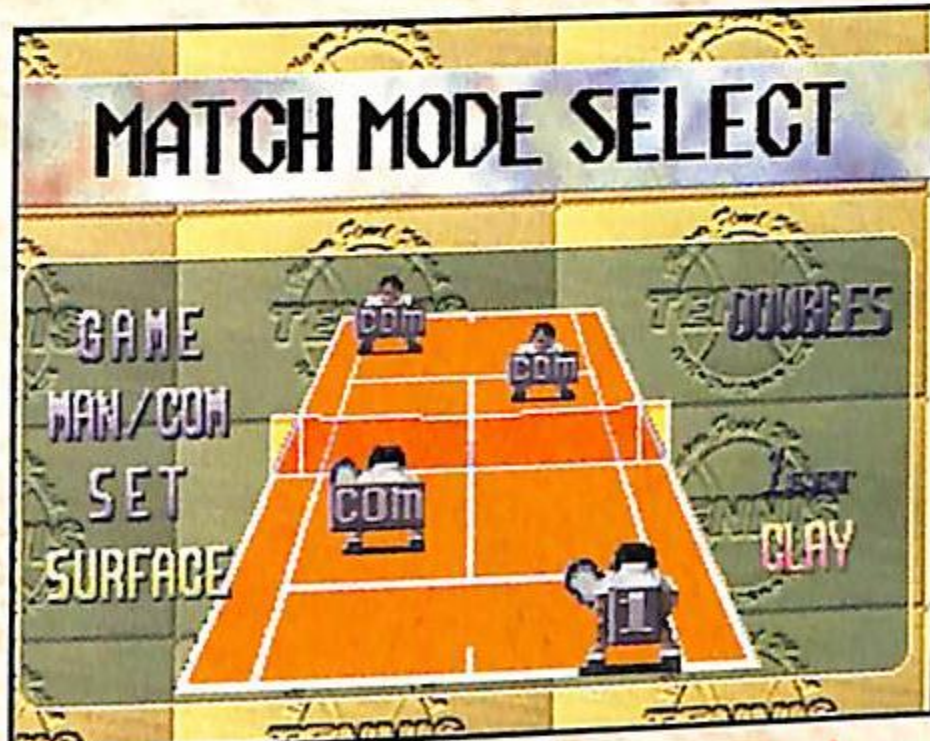
Avec cet angle de vue, on apprécie un peu mieux les gestes bien et fluides des joueurs qui les exécutent. Ce coup droit va-t-il pa l'adversaire ? Suspense...

HYPER FINAL MATCH TENNIS CONTRE FINAL MATCH TENNIS (NEC)

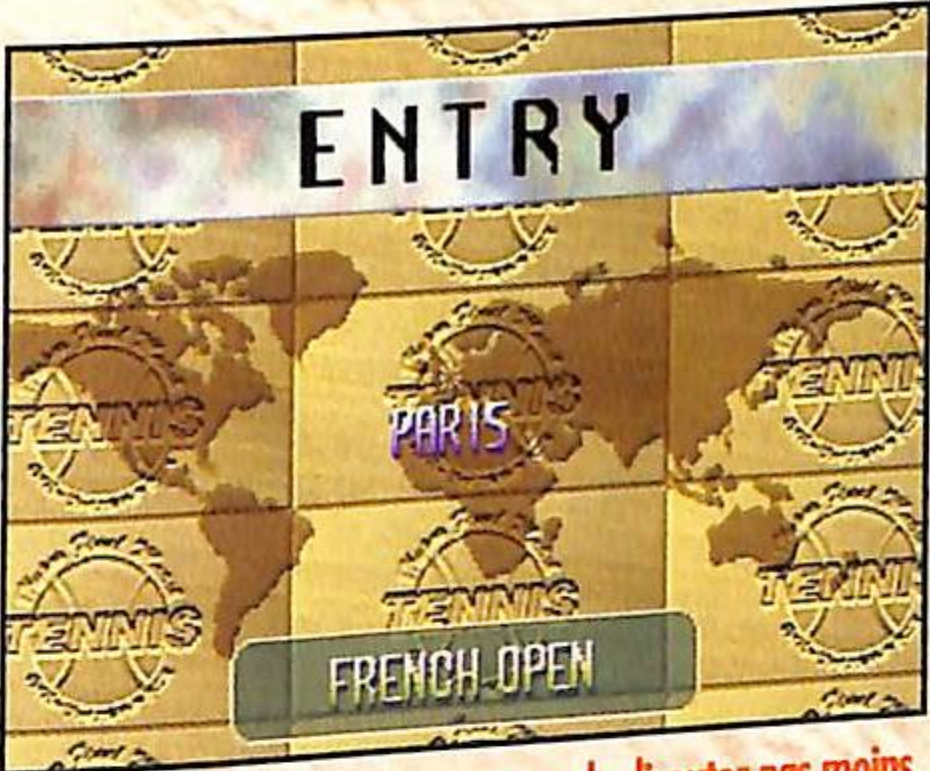
Même s'il n'y a que les imbéciles qui ne changent pas d'avis, je persiste et signe : la version Nec de ce jeu est bel et bien la plus réussie, car la plus fun et la plus jouable, sans fioriture aucune. Pourtant, au niveau jouabilité, "Hyper" est certainement le jeu de tennis qui se rapproche le plus du premier cité. Les coups sont bien exécutés (on sent que les joueurs tapent vraiment dans une balle !) et les différentes options sont bien choisies. De plus, on joue de façon instinctive. Voilà deux bons jeux signés Human. Chapeau bas !



es joueurs
tout, pas moins
de douze
acteur(s) sont
responsables dans
ce jeu : de Boris
Becker à André
Passi, en passant
par Steffi Graf et
Mary Pierce...



Ici, vous choisirez de disputer un double ou un simple, sur la surface de votre choix, en 1, 3 ou 5 sets. Les options classiques, quoi !

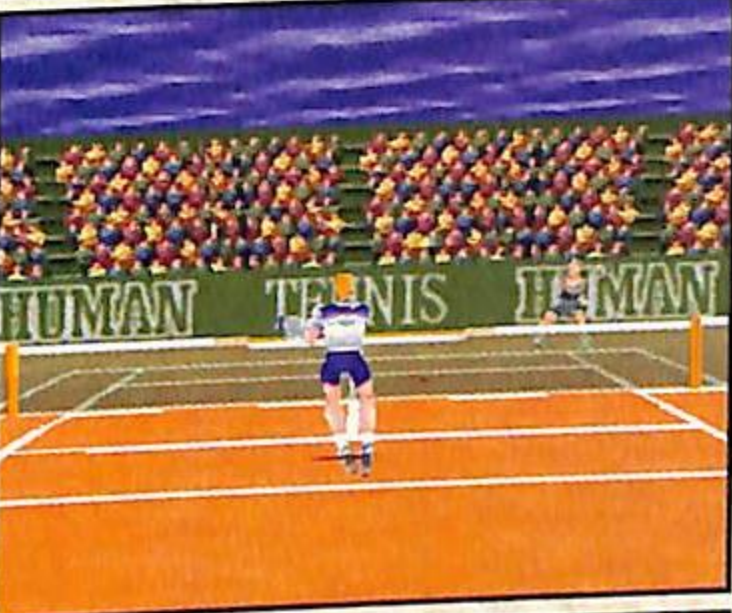


Le "World Tour" va vous permettre de disputer pas moins de six tournois internationaux, répartis sur tout le globe. Des points vous seront alors attribués, en rapport avec le nombre de tours que vous aurez passés.



Les différents angles de vues

Hyper Final Match Tennis propose pas moins de dix vues ! Bien sûr, toutes ne sont pas aussi jouables qu'on pourrait le croire, mais tout de même, ce n'est pas banal...



Même les filles sont dignement représentées dans le jeu. Alors, n'allez pas vous plaindre, je vous ai vus !

PLAYSTATION

GRAPHISMES **16** GRAPHISMES

ANIMATION **17** ANIMATION

MANIABILITÉ **16** MANIABILITÉ

SON/BRUITAGE **16** SON/BRUITAGE

J'AIME

- Une bonne maniabilité.
- Dix vues exactement !
- Des coups réalistes.
- Des sons sympa.

J'AIME PAS

- Une ou deux vues injouables.
- Encore un tout petit temps de réaction.
- Un peu de "traçage".

NOTRE AVIS

Après le meilleur jeu de tennis de tous les temps sur Nec (Final Match Tennis), et la version ratée sur Super Nintendo (Super Final Match Tennis), Human redresse quelque peu la barre avec la suite sur PlayStation, qui est en de nombreux points très réussie. La prise en mains est immédiate, il y a de nombreux angles de vue et les coups sont réalistes. Même le fun et le jeu à quatre sont présent ! Enfin une bonne nouvelle.



TRAZOM



PLAYSTATION

GENRE : BASTON

Cela faisait déjà un bon moment que Tekken 2 était disponible dans les salles d'arcades de France et de Navarre, et c'est la raison pour laquelle il était logique que ce jeu termine sa révolution dans nos chaumières, Namco étant très copain avec Sony. Bien sûr, pas de scénario surpuissant dans ce genre de jeu : en effet, Heihachi a été poussé du haut d'une falaise par son propre gosse (Kazuya) à la fin du premier volet, et ne s'est pas rompu le cou. La preuve : il a trouvé le moyen d'escalader la falaise pour revenir se venger de son fils. Heihachi n'est donc pas mort, et d'ailleurs cela prouve que dans les jeux vidéos, quand on se frappe, c'est jamais pour de bon, c'est juste une bonne blague pour s'éclater la tronche entre copains. Quoi qu'il en soit, ça craint à fond pour Heihachi parce que son gosse est devenu très balaise. Kazuya a un pote super-fourbe qui s'appelle Le Diable et qui le transforme de temps en temps en streumon, ce qui ne déplairait pas à Monsieur Gaillot.

Combat contre le diable

Ça, c'était pour la petite anecdote du jeu. Techniquement, Tekken est un petit bijou, par rapport au premier épisode il y a plusieurs nouveautés comme la modélisation des personnages qui est différente, cette fois-ci, pas de lissage de Gouraud sur les combattants, ce qui leur donne un aspect plutôt cubique. Le nombre de perso. est plus que raisonnable, il y en a 24 dont Kazuya, 4 petits nouveaux (Jun, Lei, Bruce et Baek) et trois boss cachés. Tekken 2, contrairement à l'ancien épisode, regorge d'options très intéressantes. Ainsi vous pourrez jouer en mode "Team Battle" à la manière d'un King of Fighters en élaborant des équipes variant de 2 à 8 combattants. Le mode "Time Attack" sauvegarde votre K.O. le plus rapide, tandis que le "Survival Mode" vous propose de passer le plus de combattants possible avec une seule et unique barre d'énergie. Le mode le plus intéressant est de loin le mode "Practice", qui permet de s'adonner à la technique mystique des combos avec l'aide des indications de l'ordinateur. Tekken 2 est, vous l'aurez compris, un must incontournable dans le genre. Il est tout simplement, pour l'instant, le meilleur jeu de baston 3D sur PlayStation.

GENRE : BASTON

EDITEUR : NAMCO

DIFFICULTÉ : MOYENNE

NOMBRE DE JOUEURS : 2

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 5

CONTINUES : SAUVEGARDE

EXISTE SUR : BORNE D'ARCADE

96%



TEKKEN



Jun exécute une valse avec Jack-2. C'est vraiment bête, un cyborg.



Voici un exemple des effets de lumières sur les sprites. De la grande programmation. C'est pas Fabien (qui s'occupe du CD de Joystick) qui ferait ça, hein ?



Lei s'apprête à faire une projection genre «tu vas valser au bout du monde» sur la pauvre Michelle

TEKKEN 2, C'EST PAS DE LA DAUBE !



LE MODE TEAM BATTLE

Vous pourrez choisir de composer une équipe de 2 à 8 combattants, le gagnant restant sur table.



Les petits bonshommes en bas de la barre d'énergie signifient que l'équipe est constituée de 4 combattants.



LE MODE TIME ATTACK

Le très stupide Heihachi va s'empaler dans le bitume comme un vieux clou ! Dans ce mode, le K.O. le plus rapide est sauvegardé dans la Memory Card, et le temps défile en haut de la barre d'énergie.

LE MODE PRACTICE



Dans cette option, vous pouvez choisir quel combo (car il y en a plusieurs) vous désirez travailler. Vous pouvez aussi voir un ralenti de votre action.

En bas, les indications pour le combo. Des sons vous aideront à trouver le rythme à adopter pour les manipulations.



LE MODE SURVIVAL



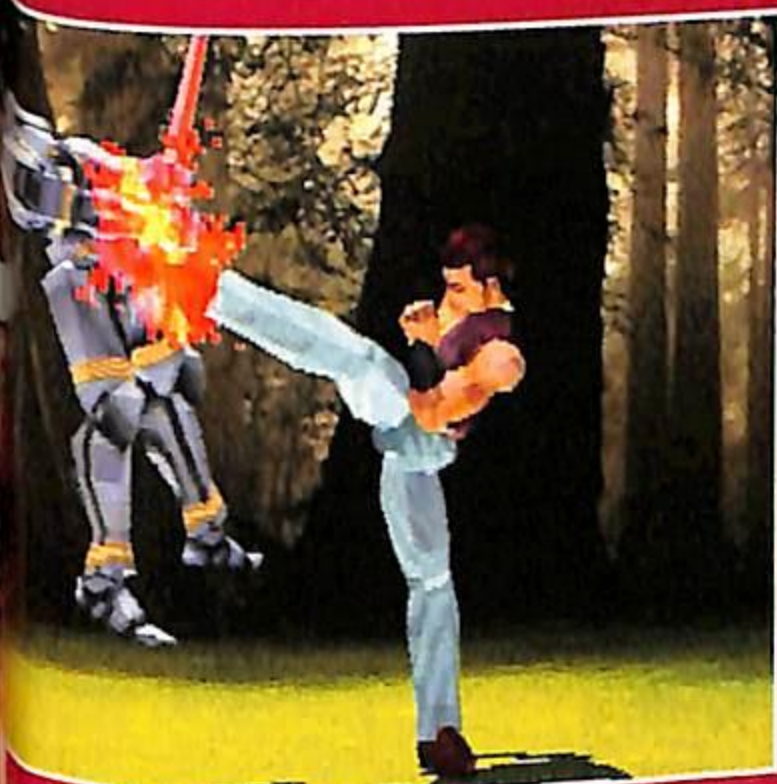
Vous devez combattre le plus d'adversaires possible, avec une barre d'énergie. L'indication en bas de l'écran signifie que vous avez déjà battu 6 adversaires avec la même barre d'énergie.



À la fin de l'épreuve, vous avez droit à un récapitulatif de vos performances ainsi qu'à votre classement.

KEN

LES PETITS NOUVEAUX :



BAEK

Puisqu'il faut trouver des ressemblances, vous ne trouvez pas des similitudes entre Baek et Robert Garcia D'Art Of Fighting ? En tout cas, ce mec est un pro du Tae-Kwon-Do, il vous brise le sourire avec ses pompes.



LEI

Ce bougre ressemble étrangement au sieur Jackie Chan, vous ne trouvez pas ? Ses attaques sont imprévisibles, notamment sa botte secrète où il s'allonge par terre et vous bourre de coups de pied.



BRUCE

Il ressemble à personne, il est moche et sale, il est pas sympa. Il fait de la boxe Thaï. Vraiment pas cool.



JUN

Elle ressemble à Yuriko (bonjour au Japon !) en plus grande. Elle est très rapide, et sa technique est axée sur les coups de pied.



TEKKEN 2

TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS



Pour gagner les personnages cachés, il faut terminer le jeu avec tous les combattants de base. Un combattant de base faisant gagner un personnage caché précis. Pour exécuter ce tour de force plus facilement, mettez-vous en 1 Round, en Level Easy et en 20 secondes de temps. Lorsque vous aurez terminé le jeu, revenez dans l'écran de sélection des personnages, vous verrez le combattant caché que vous avez gagné.



PLAYER SELECT



Lorsque vous avez tous les perso. cachés, Kazuya apparaît.

PLAYER SELECT



Une fois le jeu terminé avec Kazuya, vous gagnez Devil.

PLAYER SELECT



Si vous validez la case de Devil avec le bouton "Croix" ou "Rond", vous obtenez Angel.

Pour jouer avec Angel, Devil et Kazuya

Il faut finir le jeu avec absolument tout le monde, ce qui inclut que vous deviez voir les fins de tout le monde ! Une fois que vous aurez gagné tous vos personnages cachés, Kazuya apparaîtra. Il suffit alors de terminer une nouvelle fois le jeu avec lui. Ensuite, retournez à la page de sélection des personnages, vous gagnerez Devil. Pour jouer avec Angel, mettez-vous sur Devil et validez avec les boutons "Croix" ou "Rond". Pour jouer avec Devil utilisez les boutons "Carré" ou "Triangle" pour la validation.



Pour jouer contre Roger le Kangourou
Jouez avec Kazuya, vous rencontrerez ensuite Roger dans le tournoi. Roger est un dur à cuire !



Pour jouer en SD
Quel que soit le mode de jeu, au moment où vous choisissez votre combattant, maintenez "Select" et validez avec les boutons "Triangle" ou "Carré".
Même les corps des personnages ont été retravaillés !

TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS

PLAYSTATION

GRAPHISMES **18** GRAPHISMES

ANIMATION **18** ANIMATION

MANIABILITÉ **19** MANIABILITÉ

SON/BRUITAGE **17** SON/BRUITAGE

J'AIME

- Des graphismes lumineux
- La violence des coups
- Beaucoup de combattants
- Une très bonne ambiance sonore
- On peut jouer avec Jackie Chan

J'AIME PAS

- Il faut se laver les mains avant d'y jouer
- J'ai plus envie d'aller à l'école

NOTRE AVIS

Tekken 2 surpasse largement tout ce qui s'est fait auparavant en matière de jeu de combat sur PlayStation. Il est un achat judicieux pour qui possède une PlayStation et en a marre de jouer à Street Zero ou à Toshinden. Jamais un jeu n'a attiré autant de monde dans notre très humble salle des tests, c'est pour vous dire ! Donc, à moins d'être au chômage, Tekken 2 s'avère être un achat d'intérêt public !



TEST • TEST



TEST • TEST

SATURN

GENRE : CHEF-D'ŒUVRE !

OK, d'accord, je sais ce que vous allez me dire. Il n'y a qu'une seule page pour un jeu que l'on a noté à 94 %... Rassurez-vous, il y a une explication rationnelle à tout cela. Victory Goal'96 est arrivé beaucoup trop tard pour que nous en fassions plus, tout simplement. Il aurait alors fallu tout chambouler pour lui céder une pagination plus large qu'il mériterait amplement. Eh oui, ami(e)s du ballon rond, l'un des jeux fétiches (J. League oblige) de Sega, troisième du nom, est un véritable chef-d'œuvre. Chef-d'œuvre d'animation, de réalisme, de simulation... Il faut voir évoluer les joueurs sur le terrain pour le croire. La technique de Motion Capture semble également avoir effleuré les programmeurs nippons, c'est certain. Tous les gestes sont effectivement d'un réalisme incroyable. Mais ce n'est pas tout, les protagonistes sont mappés de façon presque idéale, ni trop, ni trop peu. Le rendu est forcément exceptionnel ! Mais là où c'est encore plus fort (si, si !), c'est au niveau des coups : non seulement ils y sont tous, mais en plus les exécuter n'est pas une chose trop ardue, grâce aux combinaisons de touche (attention, pas plus de deux à chaque fois !) qui facilitent la vie du joueur. Tête plongeante, retourné, une-deux, centre, reprise de volée, accélération, c'est fabuleux, on peut tout faire facilement ! L'excellente idée, ce serait que ce jeu sorte en France le plus rapidement possible ! Ou alors, achetez-le vite en import, c'est presque un ordre ! Encore un mot pour ceux que ce genre de sport et a fortiori de jeu, rebute totalement, ne soyez pas trop méchant avec un pareil titre. Il faudrait que vous l'essayiez réellement pour avoir une opinion définitive. Oubliez totalement les deux premiers volets qui, à côté, sont de véritables ramassis de sprites, tellement l'évolution est énorme. Sega vient de faire là un grand pas en avant !



TRAZOM

GRAPHISMES

ANIMATION

MANIABILITÉ

SON/BRUITAGE

17

19

18

17

EDITEUR : SEGA

DIFFICULTÉ : MOYENNE

NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 4

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 4

CONTINUES : SAUVEGARDE RAM

SPÉCIAL : ENORME SURPRISE !

EXISTE SUR : RIEN D'AUTRE

94%



Enfin un penalty qui ressemble à quelque chose : du très grand art !



VICTORY GOAL 96



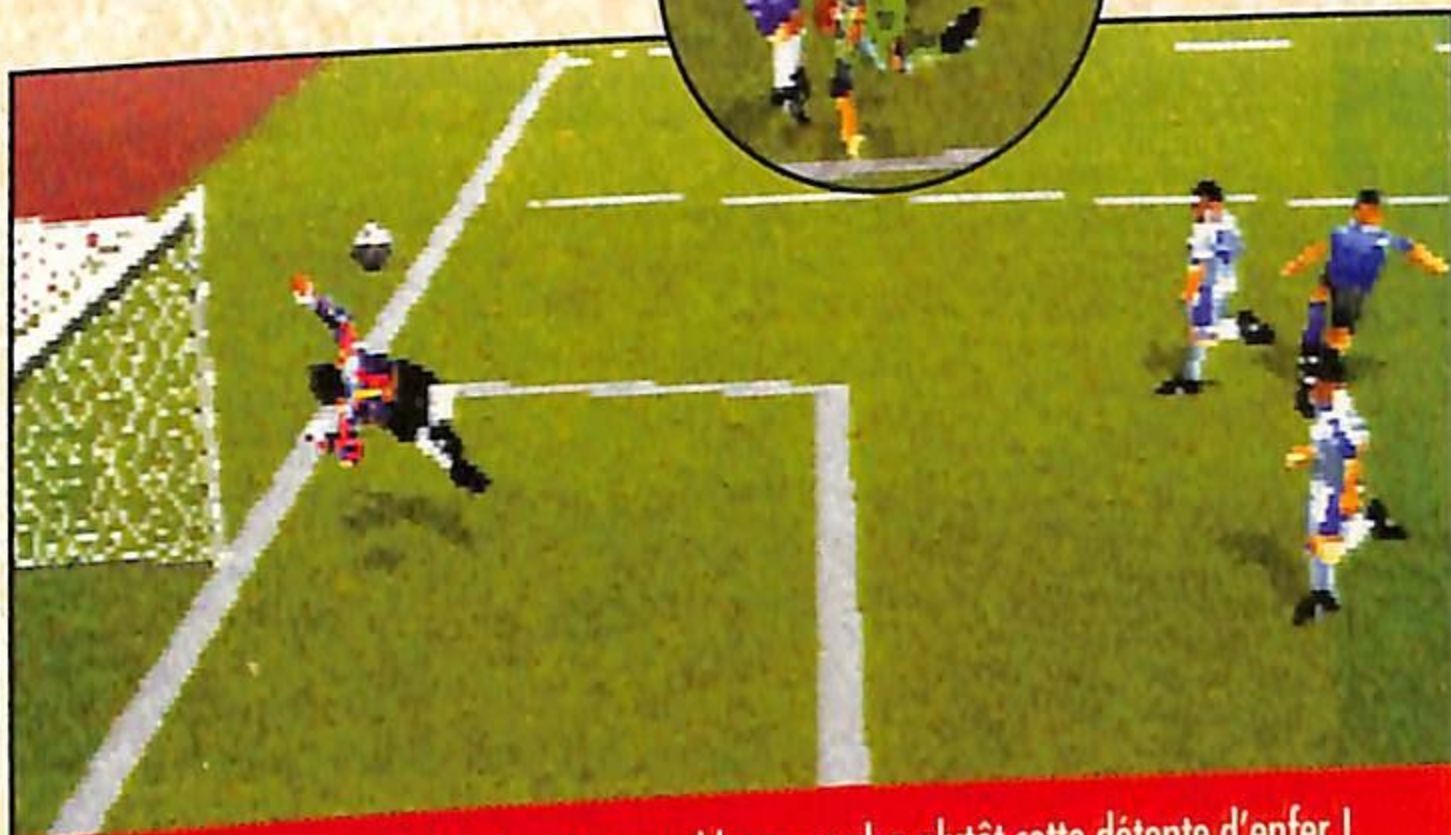
Le coup-franc peut être brossé avec une plus ou moins grande accentuation. Là également, le réalisme est de mise.



La touche s'effectue au ras du sol, mais vous pouvez bouger la manette à droite ou à gauche.



Un retourné d'une fluidité et d'un réalisme à mourir !



Le gardien est animé de façon incroyable : regardez plutôt cette détente d'enfer !



Comme dans les vraies formations, le gardien de but ne se laisse pas faire.



Dans la surface de réparation, les actions sont souvent très chaudes.



PLAYSTATION

GENRE : ROLE PLAYING GAME/ACTION

En attendant quelques titres intéressants sur PlayStation (dont une simulation d'athlétisme pas piquée des vers), Konami nous la joue "ancien combattant" avec une légende des jeux vidéo nippons, Goemon. Ce personnage est très populaire au Japon et a fait ses premières apparitions sur Famicom (Nes). Trois épisodes ont suivi ensuite sur Super Famicom, le dernier étant assez récent. Et pour les fanatiques, sachez qu'un quatrième sera sorti au moment où vous lirez ces lignes.

Goemon fidèle à lui-même

À mi-chemin entre l'Action-RPG et l'action pure, les jeux Goemon vous font vous déplacer dans un village en vue isométrique, dans lequel vous devez discuter avec les gens, les frapper parfois (sur Super Famicom, pas dans la version PlayStation), acheter de la nourriture ou des armes. Dès que vous avez parlé avec qui il faut, vous pouvez sortir de ce stage pour aller voir ailleurs, c'est-à-dire dans un stage d'action. Ces niveaux sont nombreux et variés. On retrouve certains passages du troisième épisode sur Super Famicom, comme le Goemon Gulliver en vue de profil ou l'attaque en 3D.

Sans être exceptionnel sur une console aussi avancée que la PlayStation, cette version 32 bits de Goemon reste un agréable moment à jouer avec des décors bucoliques plutôt réalistes et des ambiances sonores dans la grande tradition nippone.

ÉDITEUR : **KONAMI**

DIFFICULTÉ : **MOYENNE**

NOMBRE DE JOUEURS : **1**

NIVEAUX DE DIFFICULTÉS : **1**

CONTINUES : **SAUVEGARDE**

SAUVEGARDE : **SOUI**

EXISTE SUR : **RIEN D'AUTRE**



88%

THE STORY CONTINUE...

C'est par une belle nuit d'été que Goemon fut réveillé, alors qu'il dormait dans sa chambre de Oedo (nom ancien de Tokyo). Je ne l'ai pas inventé, c'est la traduction directe de l'histoire racontée dans l'intro du jeu ! Un vacarme énorme venant de la montagne...

Goemon et son vieux pote Ebisumaru sortent de la maison pour assister à un gigantesque incendie dans la montagne. Cet incendie étant sans doute dû à la chute d'un vaisseau spatial, nos deux compères décident, le lendemain, de partir enquêter. Que va se passer ? Faut-il appeler Fox Mulder ? Z'avez qu'à acheter le jeu et le finir...



GAMBA GOEMON

UCHU KAIZOKU AK

Les grincheux qui en ont marre de la vue de profil sur 32 bits pourront s'éclater sur des stages en 3D sprite avec des zooms qui tuent.



Vous n'échapperez pas aux stages de plates-formes dans lesquels vous pourrez péter les pièces vous servant à acheter des armes et de la nourriture dans la v

おかみ 「へいっ! らっしやい!!!
めしの うらめしや だよ!!



Vous ne connaissez pas le principe des jeux Goemon ? C'est simple : on se balade en ville pour faire ses emplettes en points de vie, en armes et en conseils d'amis (les dialogues sont nombreux), et puis on part au charbon pour les stages d'action. Ici, je vous conseille le plat du milieu, les crevettes ebi furai, hyper bon !

C'est dans ces décors bucoliques que vous devrez résoudre quelques énigmes en japonais faciles à contourner : par exemple, retrouver des petites statues et sauter trois fois devant la deuxième en partant de la gauche (ça ouvre un passage).



COMPARAISON 16 - 32 BITS

Mais, il n'y pas de grandes différences ? Oh ben dites donc, ils ne se sont pas trop cassé la tête chez Konami...



Eh les mecs, et là alors ? Vous n'en voyez pas, vous, des différences ? En haut, c'est de l'isométrique sans couleurs sur Super Famicom. En bas, les décors zooment selon les déplacements, les pruniers sont en fleurs et l'ambiance sonore est exceptionnelle (on entend les cigales que ceux qui sont déjà allés au Japon en été connaissent bien).



Comparons Goemon 3 sur Super Famicom et Goemon sur PlayStation. On retrouve certains stages communs dans le principe. Pourquoi ne pas les comparer pour étudier le réel intérêt du passage sur 32 bits d'un tel jeu, pourquoi pas ?

PLAYSTATION

GRAPHISMES

16

GRAPHISMES

ANIMATION

17

ANIMATION

MANIABILITÉ

17

MANIABILITÉ

SON/BRUITAGE

17

SON/BRUITAGE



J'AI ME

- Des graphismes isométriques sympa
- Des stages toujours aussi variés
- Ce n'est pas du repompage Super Nintendo



J'AI ME PAS

- Pas de grandes nouveautés
- Un jeu un peu facile grâce aux sauvegardes
- Et la 3D polygonale, alors ?

NOTRE AVIS

On avait très peur que Konami bâcle cette adaptation en appliquant la sacro-sainte règle qui consiste à ne pas s'ennuyer (restons polis) à reprogrammer un jeu quand on le passe sur un autre support, et qu'on est sûr d'en vendre un max grâce à la popularité du héros. Eh bien non, même si certains stages ne sont pas à la hauteur technique de la PlayStation, la majeure partie d'entre eux sont superbes et liés par une histoire originale. On ne s'ennuie jamais !

OLIVIER





SATURN

GENRE : WARGAME/ACTION

Les auteurs de ce jeu sont des vieux de la vieille sur console, et je vous cite de mémoire un de leurs meilleurs produits, l'un des rares jeux valables sur Méga-CD, Silpheed. Sur 32 bits, nul doute que ces Japonais vont faire du bon boulot, et leur premier produit est une action/simulation qui se rapproche du Krazy Ivan ou du Gundam de la PlayStation.

Je commence par rassurer ceux qui ne parlent pas japonais : la langue nippone n'intervient quasiment pas dans le jeu. C'est seulement le scénario qui restera mystérieux pour vous, si un aimable testeur de Joypad ne daigne pas vous en toucher un seul mot. Alors voilà, après un changement brutal du climat sur la Terre au XXI^e siècle, un gigantesque tremblement de terre entraîne une désertification irréversible. Les guerres ethniques créent la montée en puissance de nombreuses juntes militaires. Le Japon refuse de participer à un consortium militaire asiatique, et une grave crise pousse ces derniers à créer une armée technologiquement avancée basée sur la robotique. Le reste se déroule dans le jeu, puisque vous y contrôlez un Mobile Suit, sorte de grand Goldorak.

Giga baston entre robots

Il est possible de voir le jeu sous différentes vues. Vous avez en effet le choix de progresser au sol ou par bonds successifs dans les airs. Plusieurs armes sont à votre disposition, mais possèdent des chargeurs limités en munitions. Tout le secret du jeu consiste justement à savoir sur qui tirer, quoi, et ce le plus rapidement possible car le temps est limité. Les diverses missions vous font participer à des combats sur terrains dégagés, en zones urbaines, dans le brouillard et même la nuit. Rythme soutenu et action sont les deux atouts qui m'incitent à vous conseiller ce jeu. Et ce, bien que Krazy Ivan sur PlayStation soit plus beau - bien que moins intéressant ! Les amateurs d'action et de conflits futuristes seront séduits.

ÉDITEUR : **GAME ARTS**

NOMBRE DE JOUEURS : **1**

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : **1**

CONTINUE : **NON**

DIFFICULTÉ : **MOYENNE**

EXISTE SUR : **SATURN**

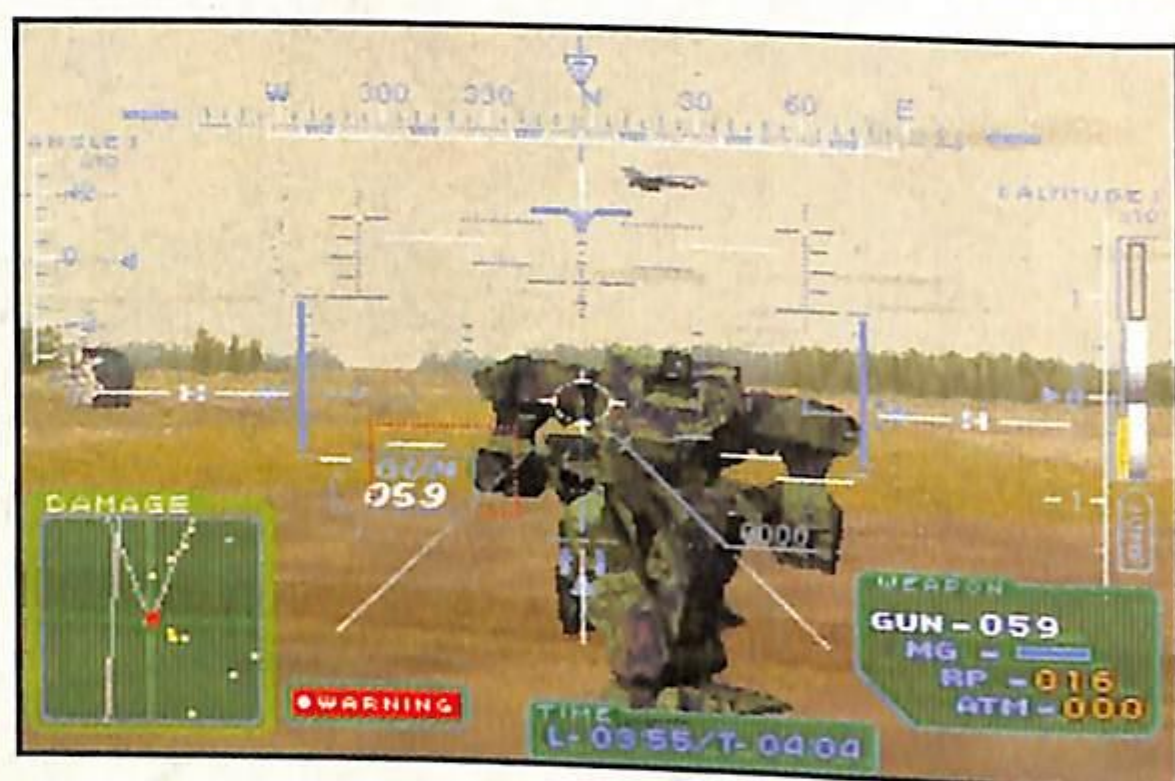
90%



Tel un Don Quichotte des temps modernes, vous n'hésitez pas à tirer sur tout ce qui bouge, même les moulins, ce qui ne vous rapportera aucun bonus d'armes.

GUNGRI

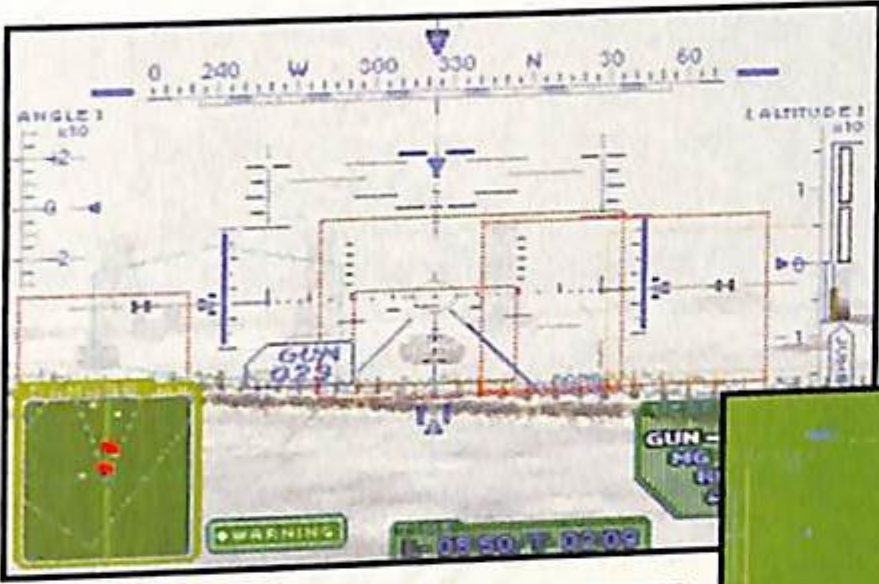
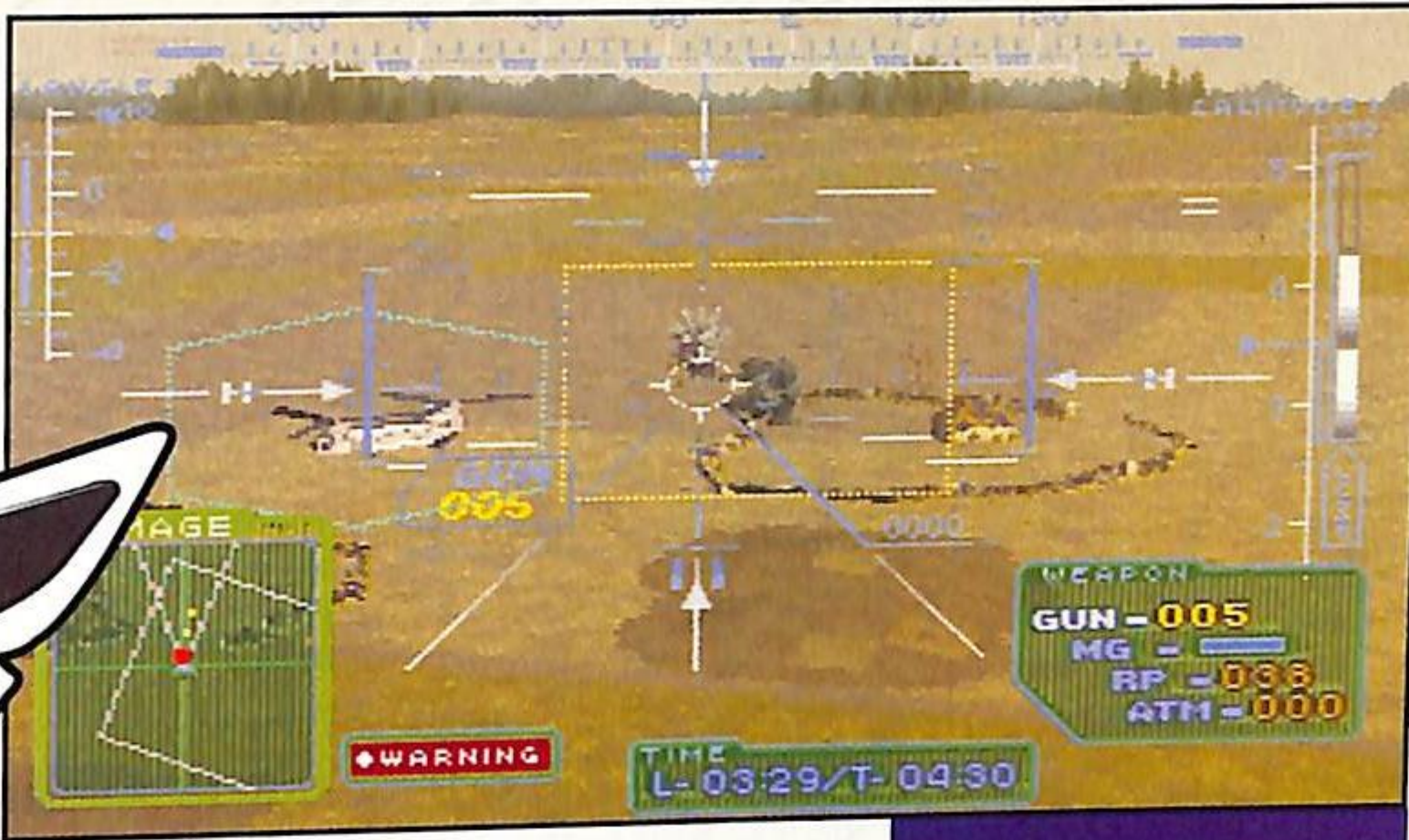
THE EURASIAN CON...



Un robot vient de r...
votre pré...
vous n'all...
faire long...
Remarqu...
avion enr...
le fond : ...
vient auss...
dans ce j...

Sur une carte façon "war-game", les plus aguerris d'entre vous reconnaîtront les classiques hexagones qui ont fait le bonheur des war-gamers sur papier.





VUE DE NUIT
Grâce à cette vue "spéciale nuit", vous pourrez déceler vos cibles au plus profond d'un brouillard ou en pleine nuit.

Chaque mission vous propose un objectif. Ici, par exemple, vous devez rejoindre un hélico de la croix rouge après avoir tout détruit à la ronde.



TROIS VUES DIFFÉRENTES

Une fois que vous exécutez vos bonds dans les airs, vous avez la possibilité de rester plusieurs secondes pour contempler le paysage, et accessoirement de tirer sur vos ennemis. Une vue générale du théâtre des opérations est souvent obligatoire pour se sortir de mauvais pas.



Entre ces deux arbres qui pixellisent à peine (ah, la Saturn !), vous distinguez un hélico de combat que vous allez vous faire une joie de détruire.



SATURN

GRAPHISMES **16**

ANIMATION **16**

MANIABILITÉ **18**

SON/BRUITAGE **15**

J'AIME

- Bonne alternative entre action et simulation.
- Ambiance post-apocalyptique réaliste.
- Combats faciles à gérer.

J'AIME PAS

- Toujours le même robot, c'est lassant.
- La vue infrarouge est très moche !
- Une durée de vie limitée.

NOTRE AVIS

Le Krazy Ivan sur Saturn est arrivé, et Game Arts nous a vraiment gâtés. Très proche de Gundam sur PlayStation, il reste davantage axé sur la simulation de combat. Mais ces guerres-là sont futuristes, celles au cours desquelles les tanks et les hélicos côtoient des Mobile Suit surarmés. Moi, j'aime ! D'autant que dans le cas de Gun Griffon, l'ambiance post-apocalyptique est rendue avec beaucoup de réalisme.

OLIVIER





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