SUPPLÉMENT GRATUIT À JOYPAD N°46 • OCTOBRE 1995

pour Saturn avec Knight RayEarth, Knight RayEarth, Shining Wisdom, Riglord Saga.

BOXER'S ROAD

Découvrez la vie de boxeur sur PLAYSTATION

ZOOM SUR

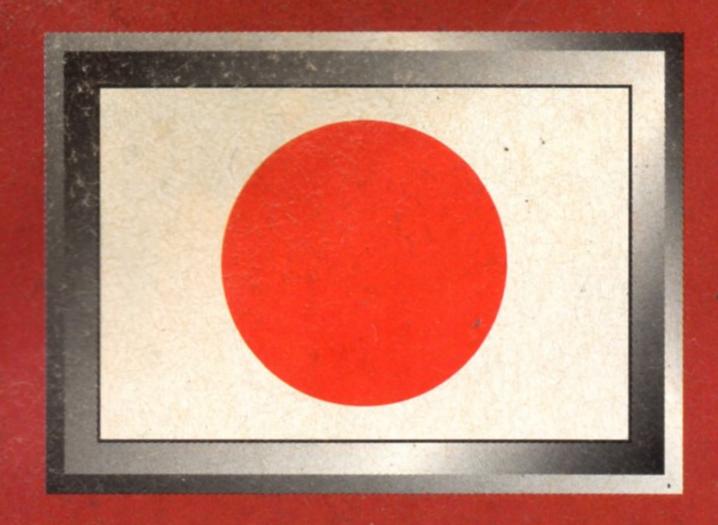
色代色内丛

Nouveaux perso, boss, coups spéciaux...

VEC FX • PLAYS1 ATION • SEGA SATURN

MINE OF A PLAYSTATION . SEGA SATURN . SUPER FAMICOM . MI

TAMICOIN

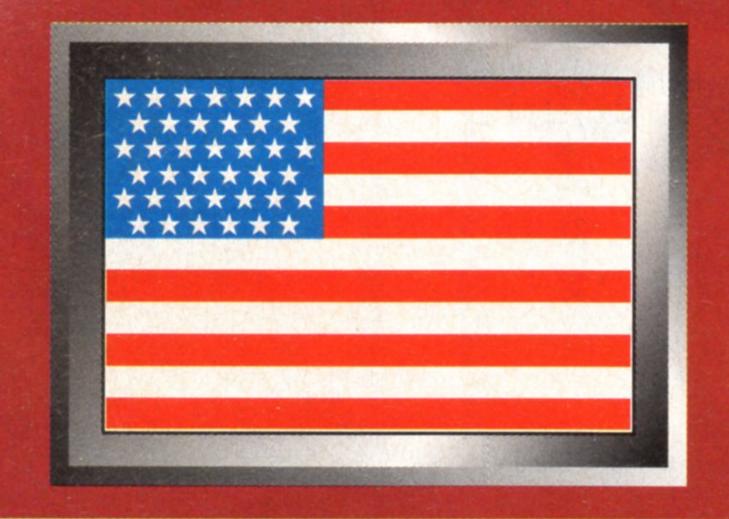


MEMS PREVIS

Le voilà, le Mario RPG! Ce mois-ci, d'autres nouveautés pour PlayStation et aussi Saturn. la Famicom se fait discrète, et je ne vous parle pas des autres Megadrive et Mega machin... Bref, Noël sera une fête 32 bits et c'est tant mieux. Vive le changement!

Les news et les previews	
du Japon et des States	2
TESTS:	
BUG!	16
STREET FIGHTER THE MOVIE	18
BLUE SEED	19
KING'S FIELD 2	20
RIGLORD SAGA	22
SHINING WISDOM	24
MAGIC RAYEARTH	26
ZEITGEIST	28
GULLIVER BOY	29

BOXER'S ROAD



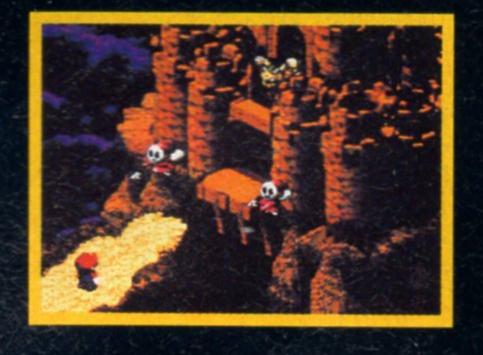
30

PREVIEW IMPORT

SUPER FAMICOM



n ne l'attendait vraiment pas, celui-là... Il est vrai que les responsables de Nintendo faisaient entendre que Miyamoto San ne faisait pas que travailler aux futurs jeux Ultra 64, mais qu'il était encore en train de plancher sur la Super Nintendo. En fait, on ne les croyait plus vraiment. Et on aurait dû, car même si Mario RPG est développé par Square (filiale de Nintendo responsable



grande saga Mario dans un jeu d'aventure en vue isométrique à mi-chemin entre Zelda et Equinox.Les décors et surtout les personnages ont été développés sur ordinateur, ce qui vous permettra de découvrir un Mario modélisé en 3D. On sera habitué

pour le Mario Ultra 64, pratique! Un jeu qui va sans doute bien booster les ventes Nintendo au Japon et prouver que la 16 bits n'est pas encore morte. Ce qui ne veut pas forcément dire que Super Mario RPG sera d'un intérêt fabuleux, ça reste à voir...



SUPER IMARIO RPG

des Final Fantasy
et autre Secret of
Mana), Miyamoto
a mis son nez
m o u s t a c h u
dedans! Quoi qu'il
en soit, vous trouverez dans cette
cartouche 32 MB
tous les héros de la

DISPONIBILITE : DEBUT 96 EDITEUR : NINTENDO





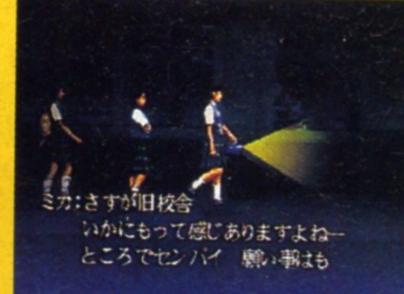
TEKKEN 2: A FOND LA BASTON!

Nous vous en parlions déjà le mois dernier, Tekken 2 est de retour! Des nouvelles photos de combat pour vous en mettre plein la vue. Ne manquez pas l'ultime combat contre le Diable Himself.



PLAYSTATION

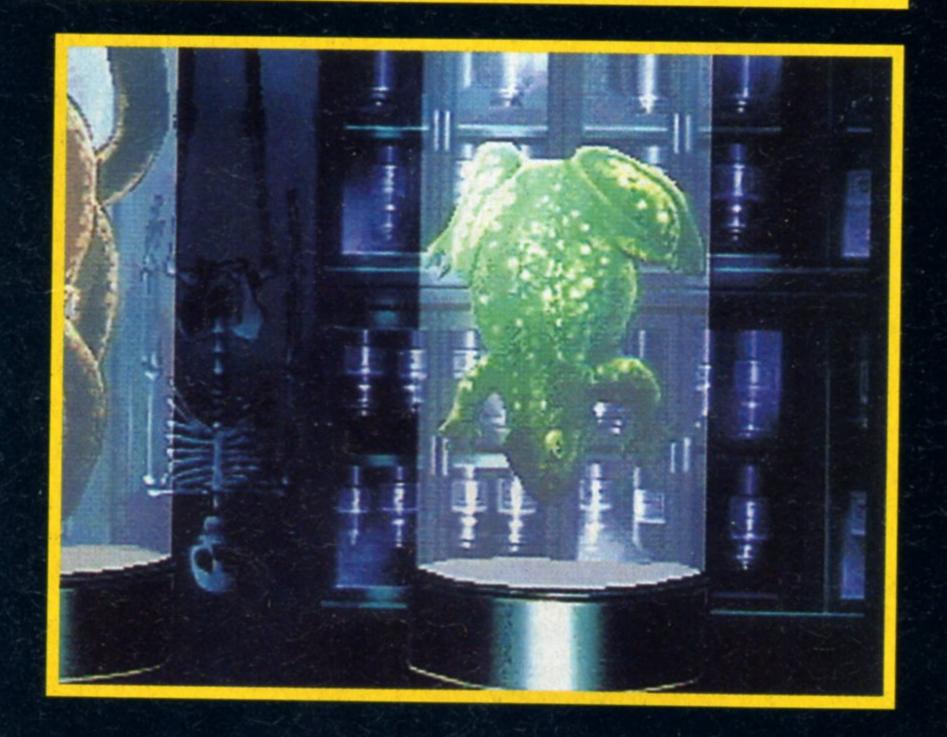




TWILGHT SYNDROM

i vous aimez les histoires d'horreurs gentillettes et les lycéennes en costumes d'école japonais (en Seifuku, si vous préférez), Twilight Syndrom vous ira comme un gant. Édité par Human et prévu pour la fin de l'année, Twilight Syndrom mettra en scène trois lycéennes nippones voulant vérifier une légende de leur lycée. L'histoire débutera ainsi dans leur école par une nuit sans lune. Brièvement, sachez que ce jeu est un jeu d'aventure se déroulant d'après un système de questionsréponses. Durant tout le jeu en effet, vous piloterez les héroines dans les dédales du lycée, profitant d'une 3D vraiment efficace et appelée 3D plate (lookez les photos pour plus de détails). Vous aurez à choisir de temps en temps une marche à suivre parmi plusieurs possibilités que la console mettra à votre disposition. Arriverez-vous à sortir vivant de ce mauvais rêve ? Seule la console vous le dira...

> EDITEUR : HUMAN DISPONIBILITE : FIN DE L'ANNEE



PLAYSTATION

FUJIMATU JIGOKUHEN

ony se lancerait-il à corps perdu dans le monde des jeux de rôles ? À part Beyond The Beyond qui promet quelque peu (pour ma part, j'y crois), voici que cet éditeur (Sony Computer Entertainment, traduisez Sony Japon) nous prépare Fujimaru Jigokuhen un jeu de simulation-RPG. Par Simulation-RPG comprenez «sorte de Wargame avec des rounds de déplacement». Plusieurs raisons nous ont amenés à vous présenter ce jeu : d'abord il s'agit d'un jeu Sony et qui dit Sony dit peut-être une conversion européenne en cours. D'autre part, le jeu en lui-même intéressera sûrement les joueurs francais, notamment en raison de l'ambiance du jeu, mixture faite de Ninja-Samourai-Magiciens nippons, et l'intérêt du genre que peu de joueurs ont pu apprécier en France. La raison : les jeux de simulations-RPG sont quasiment inexistants dans notre pays (ce que nous regrettons d'ailleurs).

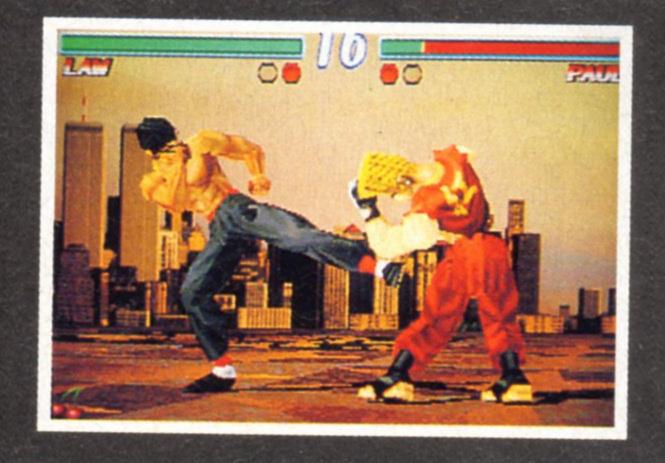
En bref, Fujimaru Jigokuhen mérite notre attention... pour la suite.

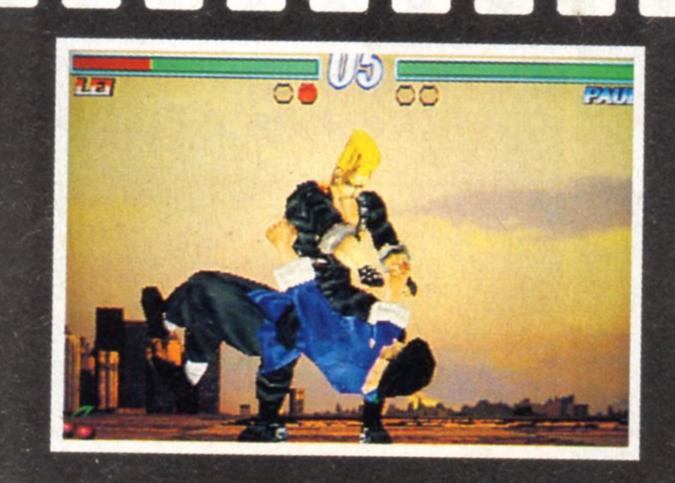
> EDITEUR : SCE DISPONIBILITE : OCTOBRE 1995



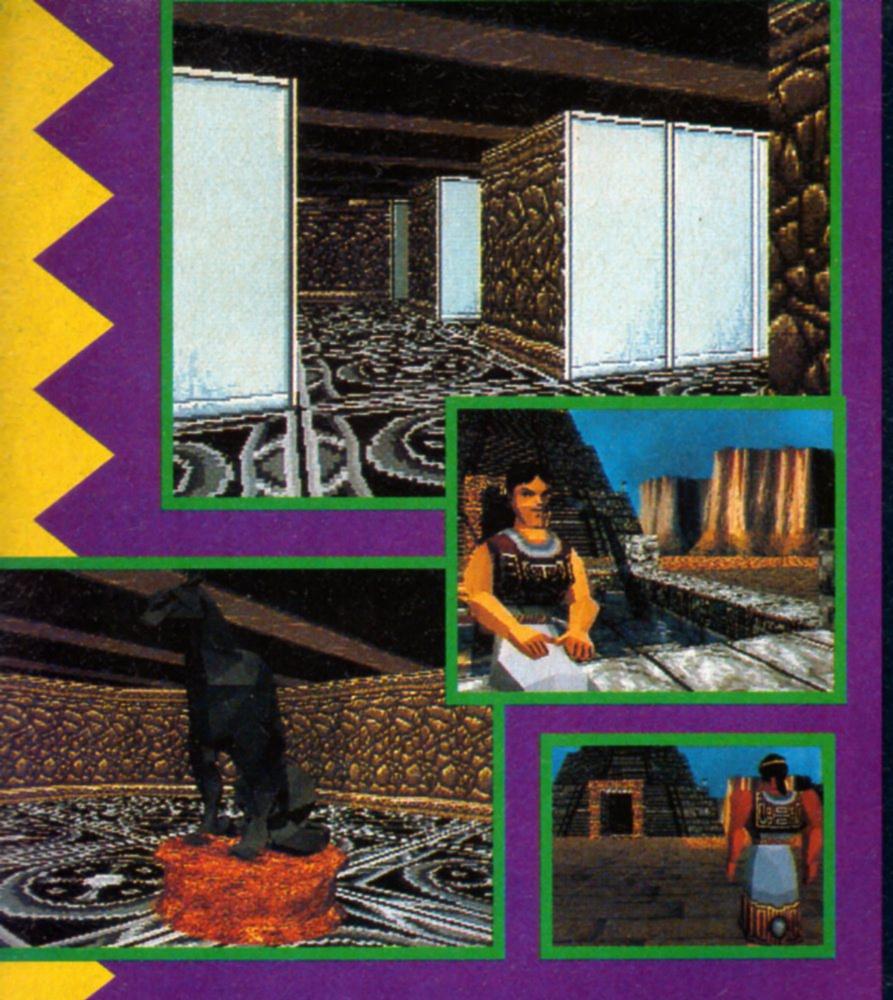












TOKYO DUNGEON

onnaissez-vous la péninsule du Yucatan? C'est dans dans cette péninsule que se trouve le site de Chitzen Itza où se dresse une gigantesque pyramide Maya. Le rapport avec les jeux vidéo, me dites-vous suite à cettre brillante (si, si !!) parenthèse culturelle? Eh bien, figurez-vous que Kodansha Digital Entertainment travaille sur un jeu d'aventure 3D se déroulant dans un site à peu près similaire. Tokyo Dungeon, c'est un monde très vaste en 3D temps réel dans lequel le joueur peut évoluer, rencontrer d'autres personnages et les interroger. Le jeu n'en est pour l'instant qu'à ses débuts, mais l'aventure semble déjà de taille. Dans la peau de votre Indien (Maya, Inca ou Aztèque, allez savoir!), vous partirez loin de votre village à la découverte d'une aventure au pays du Serpent à Plumes.

DISPONIBILITE : DEBUT 96
EDITEUR : KODANSHA DIGITAL ENTERTAINMENT

PREVIEW IMPORT

PLAYSTATION



TALOS.



ISPONIBILITE : NOVEMBRE 95 EDITEUR : KONAMI



près les sacrés morceaux d'anthologie qu'étaient (et qui le sont toujours d'ailleurs) Twin Bee, Parodius, Star Parodia et consorts, Konami refait parler de lui dans l'univers qu'il affectionne par dessus tout, celui qui l'a fait connaître au grand public : le shoot-them-up. Vous ne serez donc pas dépaysé en découvrant cet énième shoot de cette société qu'on ne présente plus. Twin Bee Yahoo! regroupe en fait tous les Twin Bee sortis sur toutes les machines depuis sa création. Au programme, de la destruction tous azimuts et surtout pas mal de bons délires en perspective! Entre les phases de tir bien mortelles, des séquences "dessin animé" viendront agrémenter l'ensemble, de sorte que le CD aura une petite histoire sympathique à suivre. Au niveau des couleurs, vous voyez ce que cela peut donner sur une PlayStation, non? Pareil pour l'animation qui est d'ores et déjà au top. Si vous n'êtes toujours pas persuadé du bien-fondé de ce que je dis, alors contentez-vous d'admirer les nombreuses photos ici présentes et priez bien fort pour que sa sortie ne tarde pas trop...

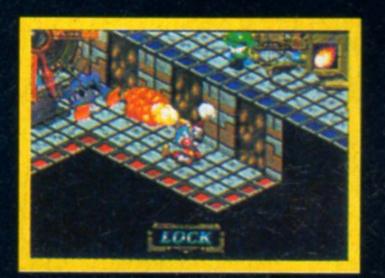








Steamgear Mash





teamgear Mash sera un jeu d'action pur et dur du genre Light Crusader prévu, si tout va bien, pour le début de ce moisci. Dans ce jeu, vous incarnerez un petit robot du nom de Mash et devrez zigouiller, comme il se doit et dans les règles de l'art, d'innombrables ennemis dans les dédales de labyrinthes sans fin. Pour vous aider dans votre quête, vous aurez plusieurs armes à votre disposition et même des sortes de coups spéciaux déclenchant par exemple des boules de feu. Bien que le jeu ressemble en de nombreux points à un certain Light Crusader — du fait que l'écran adoptera une vue en isométrique notamment — il n'en sera pas moins un jeu d'action et non un jeu de plates-formes comme l'est le jeu de Sega. Il est vrai que pour l'heure nous attendons plutôt le fameux jeu de baston Shin-Toshinden de la part de Takara. Toutefois, sachez que Steamgear Mash n'en sera pas moins un jeu qui plaira aux amateurs de jeux techniques.

> EDITEUR : TAKARA DISPONIBILITE : OCTOBRE 1995

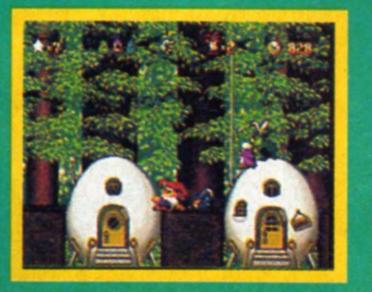
PLAYSTATION

Hernie Hopperhead

écidément, rien n'arrête les programmeurs de SCE. Un jeu d'action en cours de développement est en effet prévu pour le début de ce mois-ci. Son nom: Hermie Hopperhead. Hermie est un gentil garcon qui, au cours d'un rendez-vous galant avec sa dulcinée du moment, se retrouve téléporté dans un monde étrange habité par des œufs mignons tout plein et aimant avant tout la paix et la sérénité. Mais voilà, tout bascule et les œufs sont en danger d'extermination. Le seul à pouvoir les aider est un héros au cœur pur qui vient de la planète Terre. Hermie semblait tout à fait approprié pour cette dangereuse mission. Le jeu Hermie Hopperhead est d'un principe très simple: vous incamez Hermie, et votre but est de traverser tous les stages du monde des œufs d'un bout à l'autre. Il y a en tout 9 mondes à découvrir, chacun étant constitué de plusieurs stages. De plus, dans le dernier stage de chaque monde, vous devez affronter un boss. Pour vous aider dans votre mission, vous pouvez récupérer et profiter des pouvoirs de quatre types d'œufs, les bleus, les jaunes, les verts et les roses. Ces œufs de couleurs éclosent et se transforment en des petits êtres du nom de Otomo qui vous aident de différentes façons, comme par exemple en éliminant en masse des ennemis ou encore en récupérant des étoiles bonus. Enfin, pour en finir avec cette news, sachez que le temps qui vous est alloué pour terminer un stage est limité. Ne vous attardez donc pas. Hermie Hopperhead devrait plaire aux plus jeunes d'entre vous. A suivre!

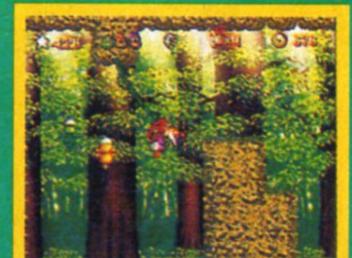
> EDITEUR : SCE DISPONIBILITE : IMMÉDIATE





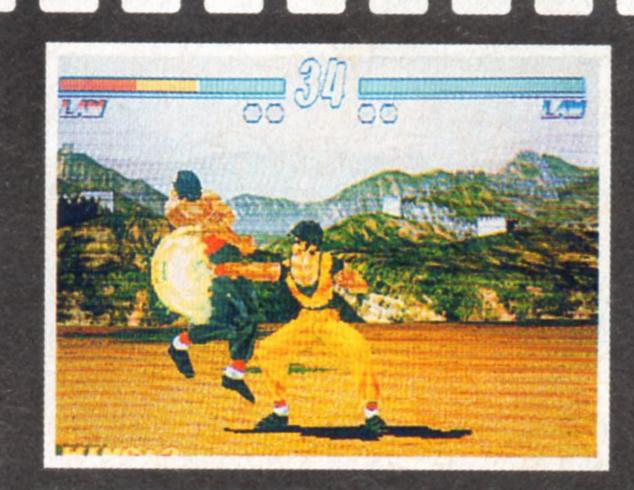




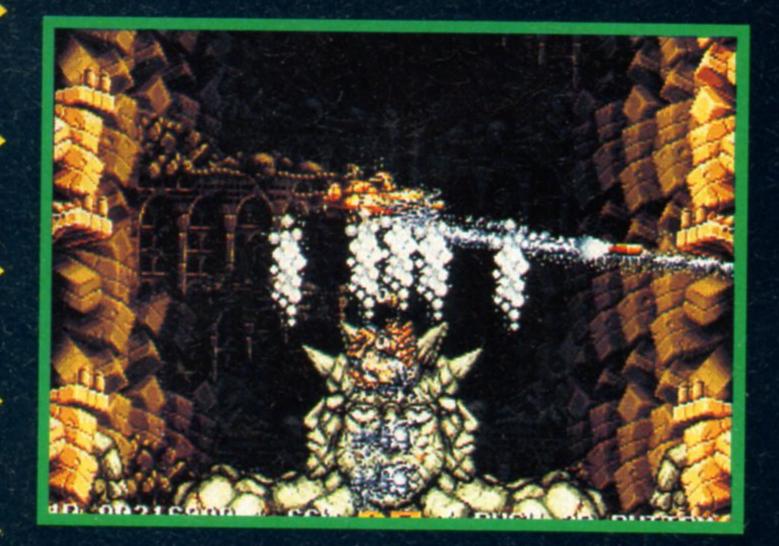












PREVIEW IMPORT

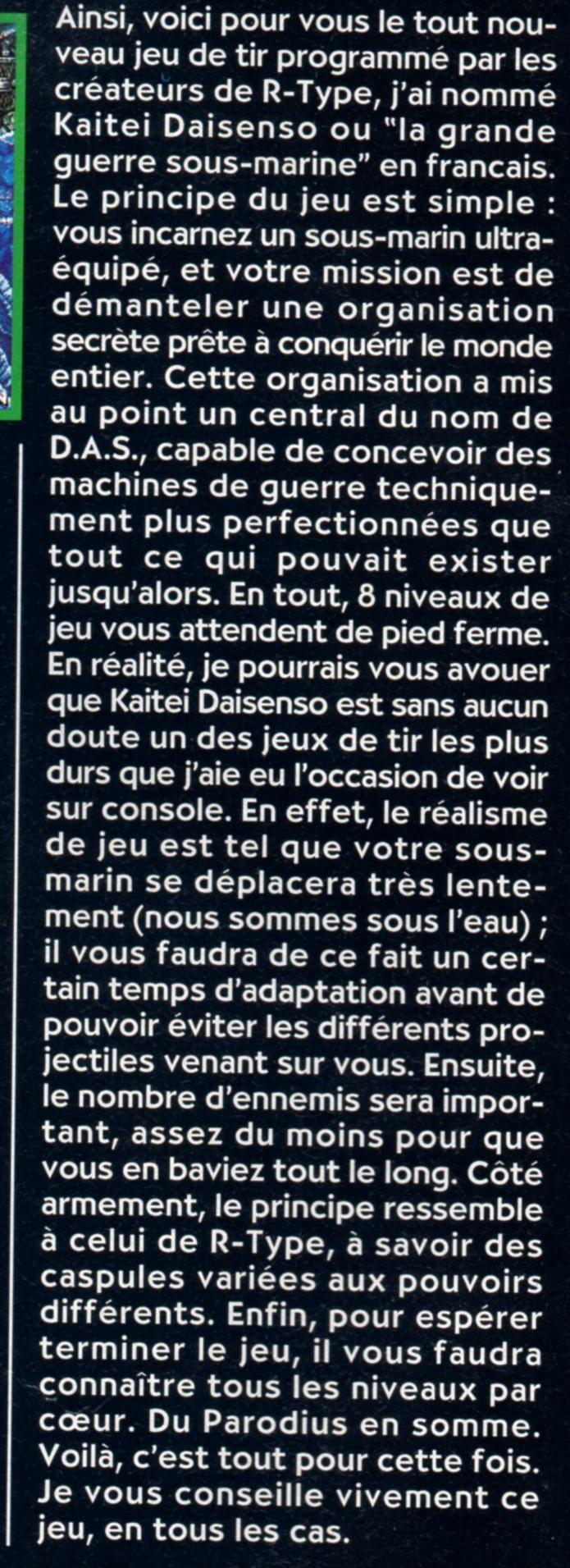
ARCADE

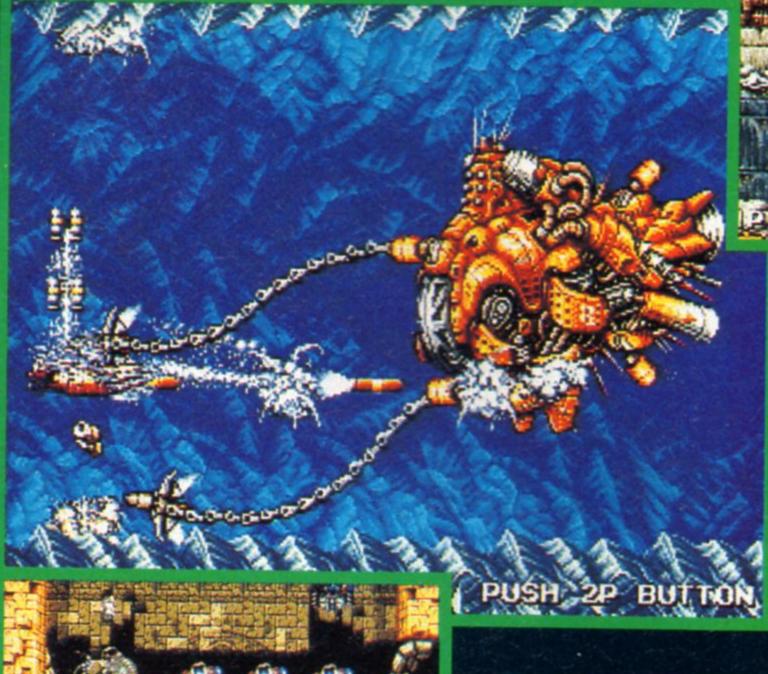
EDITEUR: X-ING ENTERTAINMENT DISPONIBILIXTE: OCTOBRE 1995

SUBMATRINE BIG WAR



ous connaissez probablement le jeu d'arcade R-Type. À l'époque, il fut réalisé par les programmeurs d'IREM Corporation. IREM n'existe plus aujourd'hui, mais ce n'est pas le cas heureusement de ses programmeurs.











PLAY STATION



HAGIGA STATES OF THE STATES OF

e n'est pas le privilège de la Néo Géo que de sortir des simulations de bowling sur console. J'en veux pour preuve ce jeu de Coconuts Japan, je veux parler ici de King of Bowling. King of Bowling est une simulation de bowling prévue pour le mois d'octobre de cette année (si tout va bien). Elle inclut des démos intermédiaires utilisant les rendering et autres techniques de ce que nous appelons CG (Computer Graphics), et vous permettra d'exercer vos aptitudes dans ce noble sport. PlayStation oblige, les paramètres seront suffisamment précis pour simuler une vraie partie de bowling. De plus, grâce à de savants calculs effectués par la console, vous aurez droit à une démo simulant votre lancé, et ce dans l'angle que vous voudrez. En bref, King of Bowling devrait plaire aux amateurs du genre... et à eux seuls.

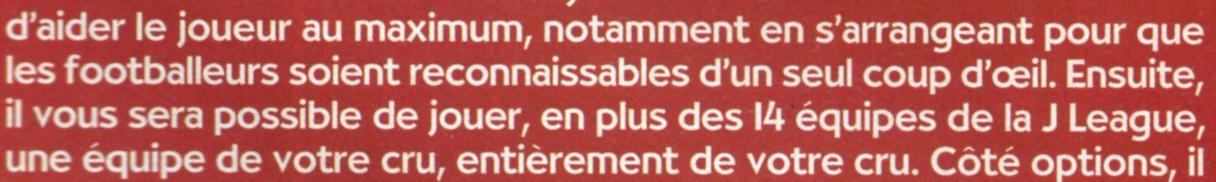
> EDITEUR : COCONUTS JAPAN DISPONIBILITE : OCTOBRE 1995



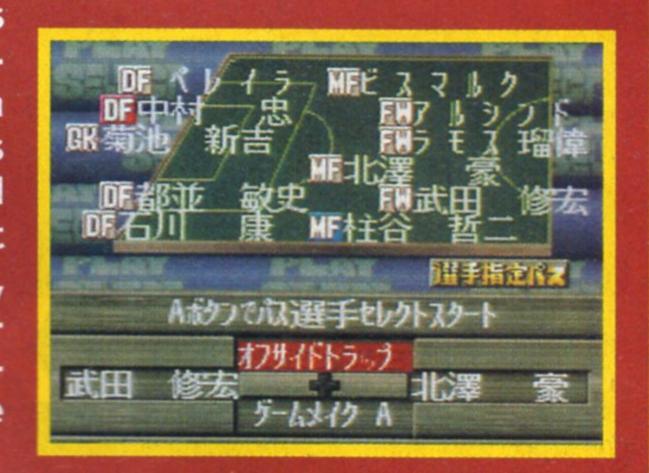
SUPER FAMICOM

J LEAGUE SOCCER, OLE! SUPPORTERS

Encore un jeu de foot sur SFC incarnant la J. League. Cette fois, l'éditeur — Tecmo a fortiori — essaye



vous sera possible de visionner les performances et les caractéristiques de toutes les équipes de la J League, ainsi que de jouer sur trois modes séparés dont un mode "All Star". Pour ceux que la J. League et la création d'équipes intéressent, je conseille vivement Ole! Supporters, un jeu de l6 mégas probablement disponible en novembre de cette année.



Rellmane

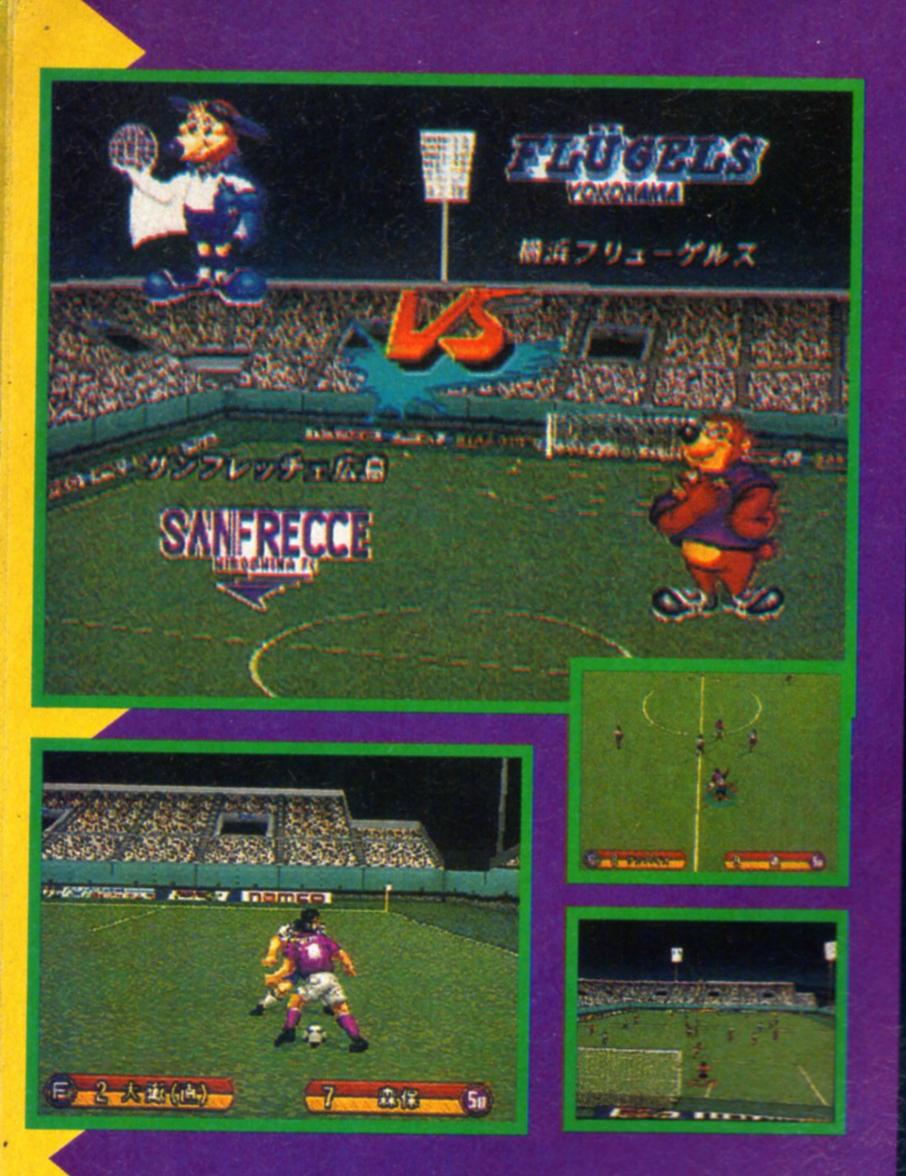
EDITEUR : TECMO DISPONIBILITE : NOVEMBRE1995

PLAYSTATION

EDITEUR: NAMCO

Voici ce que l'on appelle un nouveau jeu d'arcade. Développé par Namco, Soul Edge pourrait se résumer ainsi : un Samourai Shodown 3D. Choisissez un frappeur suivant son arme (épée, dague, hache géante...) et découpez vos adversaires dans une valse de mouvements de caméras. Pour l'an prochain sur PlayStation.





PRIME GOAL EX

n connaissait Winning Eleven (sortie imminente en version française) de Konami, voilà donc un autre jeu de football. Décidément, ce type de jeu commence sérieusement à fleurir sur cette console! Prime Goal Ex propose des vues différentes du terrain, les nombreuses équipes de la J-League et une visualisation à l'aide d'une croix pour connaître les impacts de la balle. Pour l'instant, on ne saurait vous dire si l'animation est au niveau de nos espérances et si la jouabilité est bonne. En attendant, matez les photos!

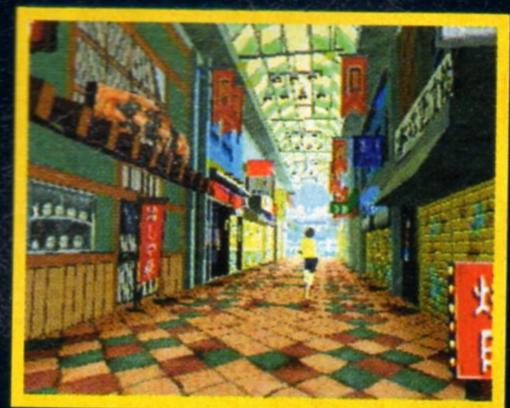
EDITEUR : NAMCOT DISPONIBILITE : DEBUT 96

PREVIEW IMPORT

PLAYSTATION











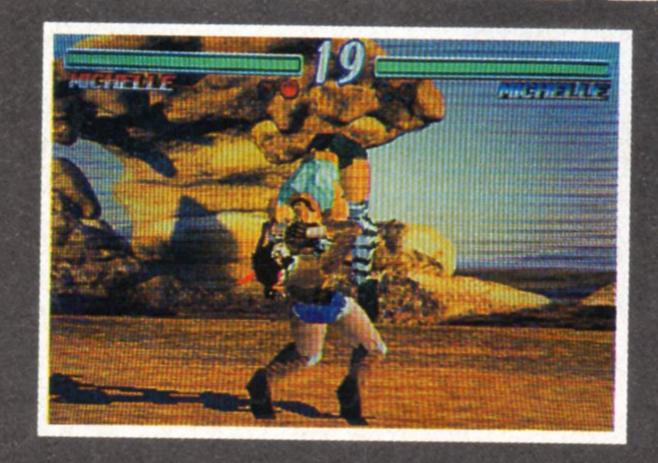


IZ est un de ces jeux inclassables ou presque. Pour essayer de résumer ce genre de jeu, je dirai tout simplement que TIZ est un PMG ou Playing Movie Game si vous préférez (sûr que vous préférez!). Mais qu'entendonsnous par PMG? Eh bien, en principe un PMG ne se différencie pas d'un RPG ou encore d'un jeu d'aventure. Néanmoins, l'écran n'affichera aucun texte et aucune fenêtre de menu. Tout se jouera à la voix et au film. En fait, vous utiliserez le plus fréquemment les boutons LI, L2, RI et R2 pour faire parler le héros selon l'attitude que vous voudrez qu'il prenne (colère, joie...) ou encore lorsque vous désirerez qu'il communique avec d'autres personnages, toujours avec des intonations du type intelligent, raisonné, jovial, et

plein d'autres. Comme vous pouvez le constater d'après ces quelques mots, TIZ est effectivement un film jouable ou PMG. De plus, un système de temps réel vous obligera à être particulièrement vigilant. TIZ est un jeu difficile à jouer pour un Francais, mais qui intéressera peutêtre certain d'entre vous. Il est prévu pour novembre prochain.

> EDITEUR : GE SORTIE : NOVEMBRE 95











Hé hé, qui ch'suis?

Vous devin'rez jamais, cherchez pô...

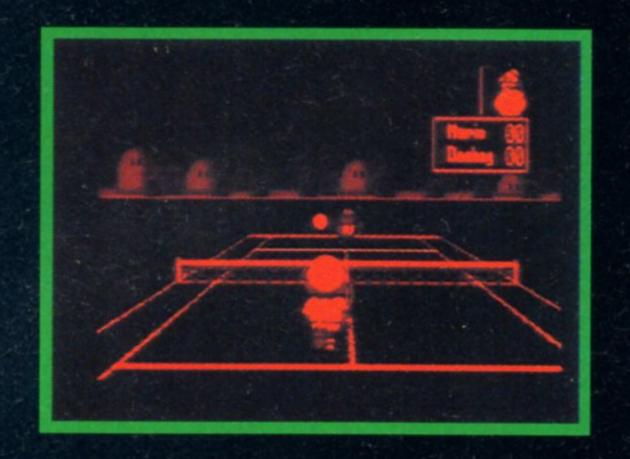
Hin hin.

Ch'suis bien caché, hein, hein?

C'EST QUI?

Découvrez les célébrités cachées et gagnez la console

PLATSTATION en jouant au KIVALA sur 361510YPAD



PREVIEW IMPORT

NINTENDO





LE COIN DU «METUAL BOY»

ien que le Virtual Boy, nouvelle machine 32 Bits de Nintendo ne soit pas disponible actuellement en France, et même en Europe (et ne le sera sans doute jamais), voici tout de même les test des principaux jeux sortis sur cette console de "réalité visuelle", où l'on est littéralement plongé dans les entrailles du programme. On vous en parle tout simplement parce qu'il faut que vous soyez un minimum informés de ce qui sort dans le fabuleux monde des jeux vidéo. Si ça ne vous intéresse pas, passez votre chemin...

TELE ROBOXER

NOTE GLOBALE: 80 %
NOTE D'EFFET VISUEL: 14/20

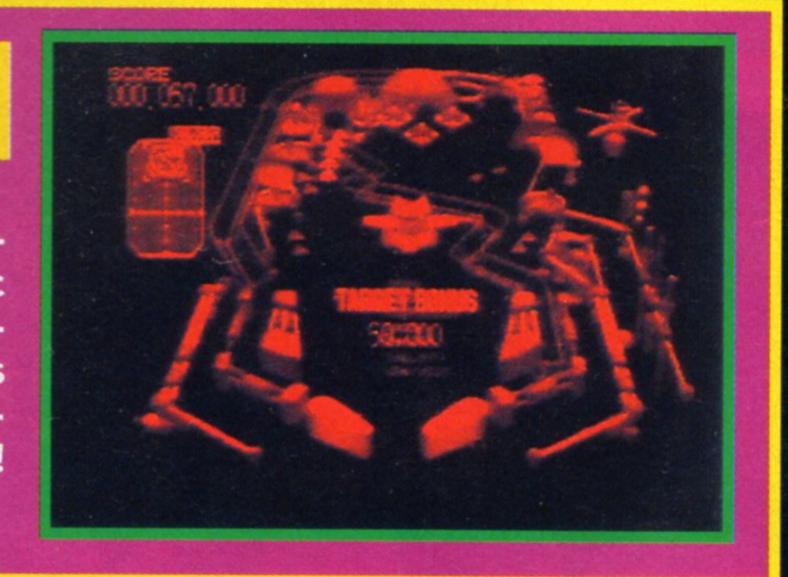
Assez complexe au départ pour un novice, Teleroboxer vous tiendra longuement en haleine du fait des très nombreux coups qu'il propose. Dans un Robot Géant, vous allez jouer les Tyson en herbe (avec le côté judiciaire en moins) avec pour seul but de battre votre adversaire direct, de plus en plus coriace. Chacun ayant bien évidemment un défaut de cuirasse qu'il faudra trouver. Bien que l'on aurait pu s'attendre à mieux, ce titre apporte un peu de punch au Virtual Boy!



GALACTIC PINBALL

NOTE GLOBALE: 88 %
NOTE D'EFFET VISUEL: 15/20

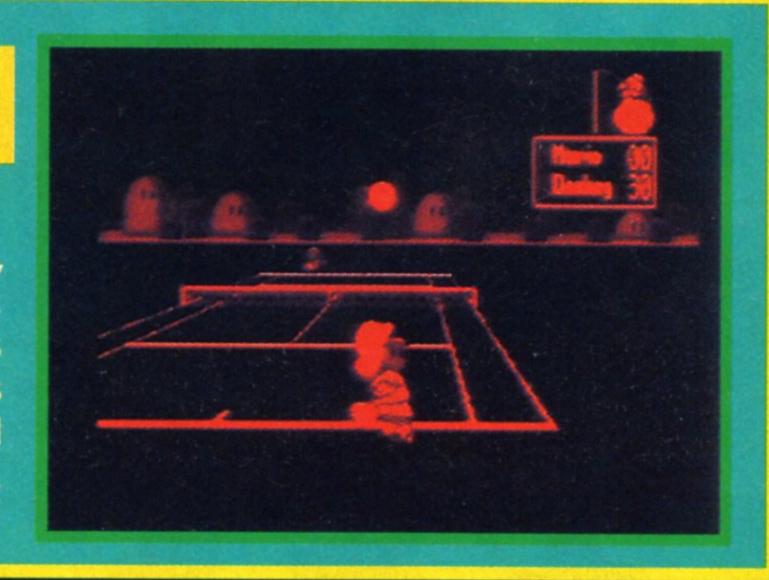
Assurément l'un des jeux les plus réussis qui soient sur le Virtual Boy. 4 flippers assez simplistes au programme, vus de face de 3/4 haut, mais avec un effet de profondeur tel qu'il devient difficile d'y résister. Lorsqu'on commence une partie, on ne s'arrête jamais! Et, même si la bille d'acier fait plus penser à un palet de hockey (rapport à la vue qui écrase le tout), l'animation est tellement bien réussie que ce petit détail devient vite insignifiant! simplement superbe.



MARIO'S TENNIS

NOTE GLOBALE: 85 %
NOTE D'EFFET VISUEL: 17/20

Retrouvez les principaux protagonistes des aventures de Mario (Koopa, Toad, Yoshi et les autres) dans des matches de tennis criants de vérité. Enfin, presque, n'exagérons tout de même pas trop. Le rendu est certes très beau, ça bouge bien, mais il faut dire ce qui est : les coups du tennis sont loin d'être fulgurants comme dans un Final Match Tennis ou un Ground Stroke. C'est sympathique et mignon, avec la possibilité de jouer en double. A réserver aux fans.





NOUVEAU NUMERO MOINS CHER

DES ASTUCES Des milliers renouvelée semaines!

Des milliers d'astuces renouvelées toutes les semaines!

DES SOLUCES

Les solutions complètes des plus grands jeux sur consoles.

DES CODES

Pour l'Action Replay et la Game Genie. La plus grosse banque de codes au monde.

Découvre la ligne des astuces au

36.69.77.06

COMPOSE CE NUMÉRO DE TÉLÉPHONE SANS INDICATIF ET 24 HEURES SUR 24.

Édité par TÉOFIL - 2,19 francs la minute

PREVIEW IMPORT





SATURN

I arrive, il chauffe, il commence à être bientôt terminé, le Virtua Fighter 2 sur Saturn! Tous les mois, AM 2 nous livre de nouveaux clichés et de nouvelles démos avec à chaque fois un ou deux nouveaux personnages. Cette fois, ce qui est sûr, c'est que le jeu reste fluide et superbe avec deux personnages à l'écran en plein combat. On peut donc considérer que la conversion s'annonce d'excellente qualité puisque le jeu ne consiste jamais à faire combattre plus de deux persos à la fois. Les acheteurs récents de Virtua Fighter Remix seront déjà habitués au design des persos dans la bande de choix des combattants, puisque ces derniers sont dessinés façon BD stylisée. En attendant d'en savoir plus, régalezvous sur ces nouveaux clichés avec quatre nouveaux décors.

> DISPONIBILITÉ : JANVIER 96 EDITEUR : SEGA



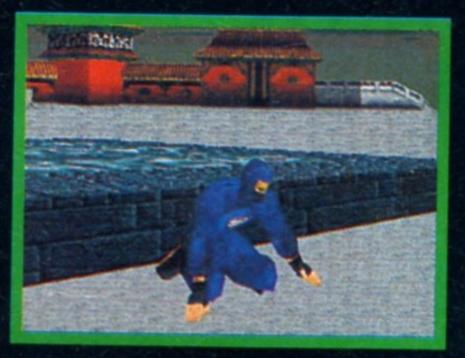






WRIUA EGHTER

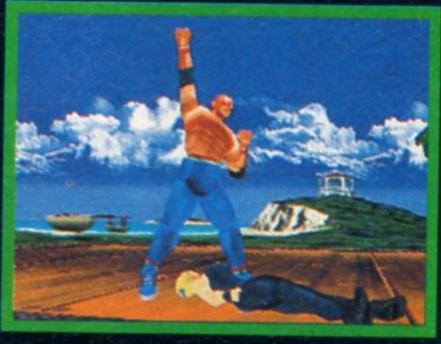


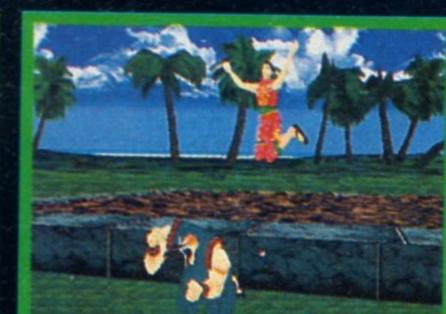




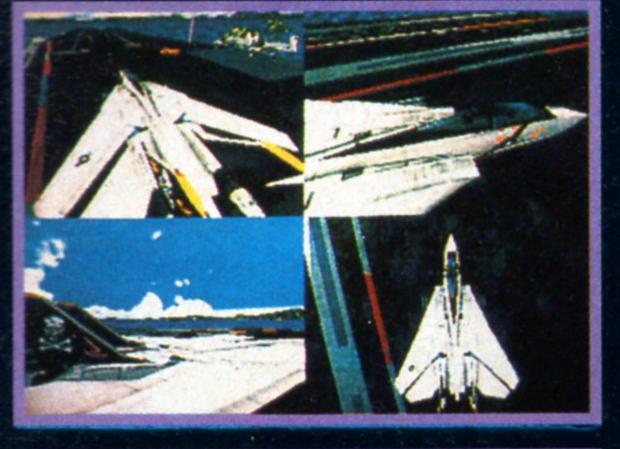








ARCADE









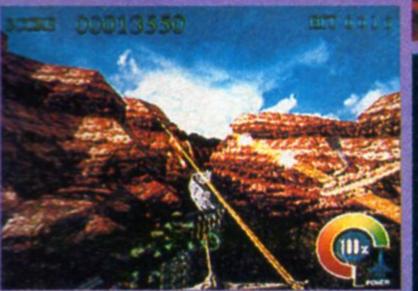
Maria de la companya della companya

ce combat sur PlayStation va bientôt trouver un concurrent de poids en arcade et bientôt sur Saturn avec ce Sky Target qui reprend le principe de Wing Arms. C'est la mode des avions qui se tirent dessus en arcade, ce qui ne manquera pas d'attirer l'attention des possesseurs de micros qui se croyaient excellents pilotes. Désormais, les accros de l'arcade, suivis de près par les joueurs sur consoles, pourront se targuer d'avoir réussi des missions à la Top Gun. Alors que vous pilotiez des avions plutôt dépassés dans Wing Arms, vous serez aux

commandes du top des top des avions dans Sky Target, avec notamment le Furtif. Bref, attendez-vous à locker vos ennemis dans les salles d'arcade pour bientôt.

DISPO : DECEMBRE 96 EDITEUR : SEGA





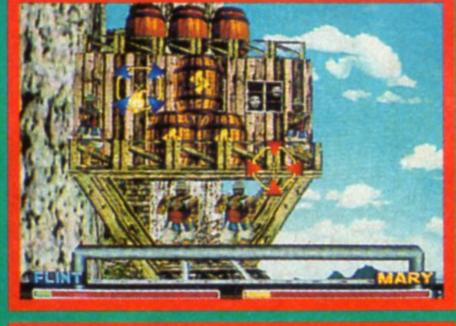




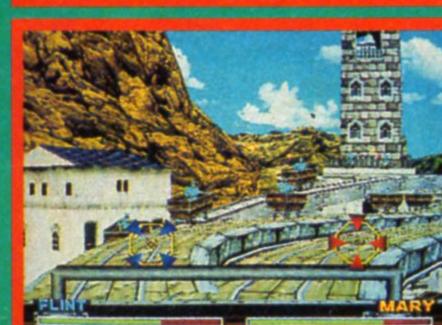
ARCADE

i vous voulez vous changer les idées en arcade, faites une partie de cette drôle de simulation qui vous fait rouler sur des circuits de chemins de fer. Attention, on est loin de notre SNCF locale, puisque Rail Chase vous fait parcourir des niveaux qui font davantage penser à des grands huits qu'à des réseaux de chemin de fer. Le jeu qui utilise le "model 2" est plutôt réaliste, et vous avez vraiment l'impression d'être dans un wagon fou grâce à la taille du meuble d'arcade permettant à deux joueurs de s'asseoir. Le deuxième épisode vient de sortir au Japon, et il vous propose Il stages d'enfer avec de nouvelles attractions comme les chutes de pierres, les glissades le long des rails mouillés, les bombes et les bifurcations qui tuent! Les ennemis apparaissent de tous côtés façon Virtua Cop, tout en tenant compte de la vitesse. À vous de ne pas lâcher le manche à balai et de bien viser vos ennemis dans ce jeu alliant course et tir.

DISPONIBILITÉ : DISPO EDITEUR : SEGA















PREVIEW IMPORT

SATURN

râce au système STV d'adaptation de jeux d'arcade directement sur Saturn (la carte-mère étant la même), Sega s'apprête à sortir son jeu de baston d'arcade basé sur les personnages de la saga Golden Axe. Je rappelle aux touristes que Golden Axe est une saga que les amateurs de Megadrive connaissent bien, puisqu'ils ont eu droit à trois épisodes, et surtout parce que le premier était vraiment un des pionniers du jeu de combat à progression sur la console. Les fans de Death Adder retrouveront donc leur héros et tous les autres dans un jeu de combat en mode "versus" et en "vue de profil". Sega déroge quelque peu à sa récente ligne de conduite, celle de favoriser les jeux de baston en 3D dont Virtua Fighter était le précurseur. Cela rassurera les amateurs de 2D qui pensaient ne jouer qu'à des jeux Capcom de la sorte sur Saturn. Les sprites de Golden Axe sur Saturn sont géants, et leurs coups spéciaux ne manqueront pas de vous impressionner. Je vous assure, les photos que vous admirez ne sont pas des photos d'arcade, euh si, en fait non, ce sont aussi des photos de la version Saturn...!







GOLDEI THE DUEL

DISPONIBILITÉ : NOVEMBRE 96 EDITEUR : SEGA



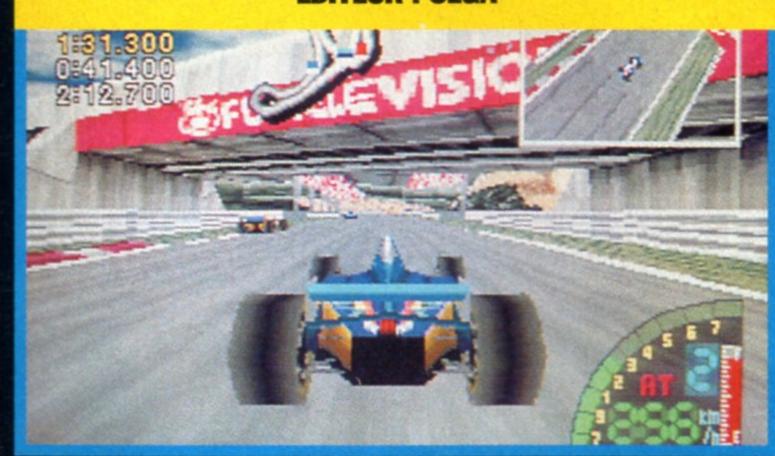






lors qu'Indy 500 met tout le monde par terre dans les salles d'arcade japonaises, Sega devance l'impatience de ses joueurs Saturn à courir sur un bolide de course. Voici donc, sorti des chantiers de Sega, Formula I Live, un jeu de course en 3D mettant Virtua Racing à la cave avec les rats. Vous avez plusieurs vues disponibles, et quelques circuits avec des chicanes à faire baver les plus acharnés des pistes de Fl. La sortie du jeu est prévue aux environs de fin octobre. La grande question philosophique du jour sera de savoir si nous avons raison d'acheter ce jeu, ou d'attendre Sega Rally qui sortira deux mois plus tard.

DISPONIBILITÉ : FIN OCTOBRE EDITEUR : SEGA





SATURN

DISPONIBILITÉ : NOVEMBRE 96 EDITEUR : SEGA

t allez, hop! Tandis que Sony s'acharne à faire l'impasse sur les jeux de rôles et de stratégie, Sega frappe encore une fois dans le domaine favori des Japonais avec Dragon Force. D'un style de graphisme étonnamment proche d'Ogre Battle, Dragon Force vous met aux commandes d'une armée pour livrer des combats de haute stratégie. Vous incarnez le jeune Wayne (megateuf!) et devez reconquérir les terres de votre père. Pour ce faire, Sega vous a concocté un système de duplication de sprites qui permet de faire s'affronter entre elles des unités de centaines d'hommes. Vous pourrez ainsi assister à de VRAIES batailles avec un nombre incalculable de soldats se tapant sur la tronche. Des graphismes enchanteurs et une durée de vie assez importante semblent entourer ce jeu prévu pour le début de l'année 96.

















GENRE: PLATES-FORMES 3D

e "bug", en langage informatique, c'est l'erreur qui survient sans prévenir et qui nous pourrit la vie lorsque l'on est, par exemple, en pleine partie dans un jeu que l'on vient juste d'acheter... C'est aussi le nom du héros des aventures qui nous intéressent et qui se trouve être également un gentil petit insecte acteur de cinéma dans la jolie petite île de "Bug Island". Malheureusement, sa notoriété est parvenue aux antennes de la reine Cadavra, une araignée jalouse de son succès hollywoodien et qui veut à tout prix détruire sa carrière. C'est ainsi qu'elle fera enlever la petite amie de Bug, pour le convaincre de quitter le milieu du 7ème Art. Heureusement pour le script, Bug est acharné de nature et ne baissera pas les bras. Il court délivrer sa belle en sachant qu'il aura six mondes à parcourir dans des décors aux climats divers, et qui seront truffés de pièges et d'ennemis en tout genre.



Tout se fait dans des décors en 3 D, de sorte que vous pourrez même avancer à la verticale ou... la tête en bas! Techniquement, c'est très beau, les personnages ayant tous été créés sous 3D Studio, le logiciel de référence pour un travail de ce type. Il n'y a qu'à voir les boss de fin de niveau pour s'en convaincre: ils sont superbes! Idem pour les séquences intermédiaires qui sont tordantes. De toutes façons, souriez, ce n'est que du cinéma.

EDITEUR : SEGA

DIFFICULTE: DIFFICILE

NOMBRE DE JOUEURS : 1

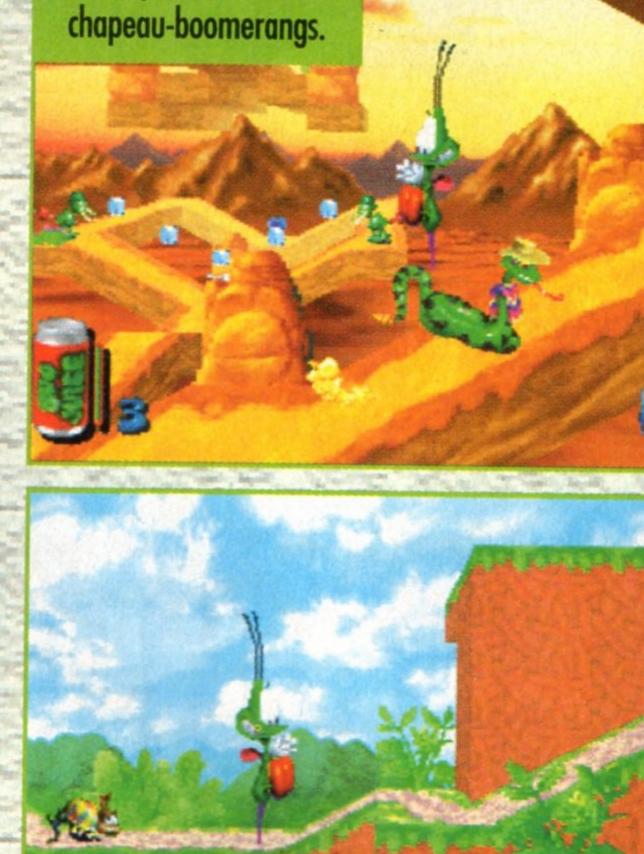
NIVEAUX DE DIFFICULTE: 1

CONTINUES: OUI

SPÉCIAL: SAUVEGARDES RAM



pauvre copine de Bug...



Dans le désert, attention

aux serpents lanceurs de

Notre ami peut se défendre uniquement en sautant sur la tête de ses ennemis. Il pourra tout de même utiliser certaines armes qu'il trouvera chemin faisant.







SATIIRN

SHAPHISMES SHAPHISMES



AN MAILON





(ANIABILLITÉ





JN/BRUITAGE



J'AIME

- Un univers entièrement en 3D.
- Très original dans sa conception.
- Les séquences intermédiaires.



- Un petit peu trop répétitif.
- Une grande difficulté.
- Une maniabilité parfois ardue.

NOTRE AVIS

Il aura fallu attendre très longtemps pour que voit enfin le jour un jeu de plates-formes entièrement en 3D. Mais attention, de la 3D au sens concret du terme, puisque les déplacements du personnage se font réellement dans les 3 dimensions de l'espace. Bug! est de surcroît un CD très original et surtout d'une durée de vie à toute épreuve. Une bonne

Saturn qu'il vous faut essayer à tout prix!



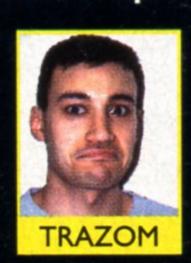
PLAYSTATION

GENRE: BASTON

i vous faites partie des personnes qui ont vu le film "Street Fighter", sorti cette année sur nos écrans français, avec en vedette Jean-Claude "Van Daaaame" et Kylie Minogue, alors vous n'êtes pas sans savoir que le scénario est véritablement digne

d'un Orson Welles! Jugez-en plutôt: des terroristes méchants tout plein ont enlevé des membres de l'U.N., la fameuse organisation de la paix chargée de protéger les gens innocents... Ils réclament une somme colossale contre leur libération, sous peine de faire sauter toute la région! Seul, contre l'avis de ses supérieurs, Guile (alias Monsieur Van Daaaame) veut tout tenter pour sauver ses hommes et ne pas céder aux menaces des maîtres-chanteurs. Tout ça pour dire que le jeu reprend les mêmes personnages du film, digitalisés comme il se doit (c'est loin d'être beau quand même!), mais l'essentiel est qu'ils ont en revanche tous conservé leurs coups d'origine qui ont fait le succès du hit de Capcom. On ne peut tout de même pas affirmer que ce jeu est un chef-d'œuvre sur PlayStation. D'autant que

de très nombreux autres titres de baston vont voir le jour très prochainement sur cette bécane. Alors, à moins d'être un fan invétéré...





EDITEUR: CAPCOM

DIFFICULTE: MOYENNE

NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2

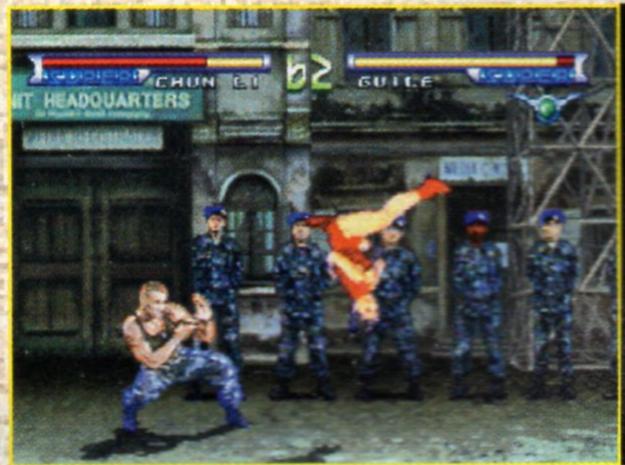
NIVEAUX DE DIFFICULTE: 3

CONTINUES: OUI + SAUVEGARDES

SPÉCIAL: DISPO EN OFFICIEL

EXISTE SUR: SATURN

ET SUR ARCADE



La superbe Chun-Li et son fameux hélicoptère retourné. Guile va en voir de toutes les couleurs d'ici un court instant...



La présentation du

jeu est

assez belle,

annonce du film du

> même nom. La

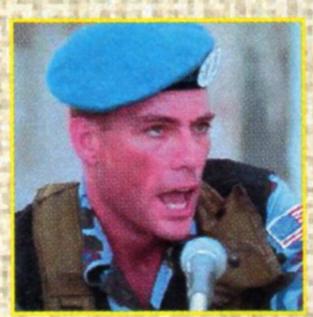
> d'ailleurs d'excel-

vidéo est

lente qualité.



puisque ce n'est rien d'autre que la bande-







dans le film, Honda adore se battre. lci, il n'hésite pas à

Comme

asséner de gros coups de genoux au pauvre Bison qui n'en croit pas ses cornes...



Quand je vous disais que tous les coups de la version d'origine étaient bel et bien là.



THIME - 38:36 VEGA



GENRE: RPG

u même auteur que 3x3 Eyes, Blue Seed est un dessin animé qui s'est terminé au Japon en mai dernier. L'histoire est celle de la jeune Momiji (doublée par Megumi Hayashibara), 15 ans, étudiante en chasse aux phénomènes surnaturels. Elle est stagiaire dans une agence composée de gens traquant le paranormal comme les Ghostbusters. Elle sera souvent épaulée par le mystérieux Mamoru, un homme doué de pouvoirs monstrueux, et finalement pas si humain qu'on pourrait le croire. Vous incarnez Momiji et faites le café, allumez l'ordinateur et ouvrez le courrier, jusqu'au jour de votre première mission. Le jeu se déroule ainsi. Il n'est pas en continu, mais se découpe plutôt en "missions" comme pourrait l'être une série télé. Il consiste en une exploration minutieuse, puis en dialogues avec tous les personnages du lieu visité, et enfin une série de combats avant de passer à l'épisode suivant. L'originalité et le principal intérêt du jeu viennent du système de combats à base de cartes, comme pouvait l'être Ghost Sweeper sur Nec pour les connaisseurs (y en a peu...). L'ambiance est elle aussi au rendez-vous. Mis à part cela, ce titre est très intéressant, malgré sa relative courte durée de vie. Son principal avantage vient surtout du fait qu'il est abordable par tous les non-japanisants et amateurs de jeux de rôles. Un produit très sympathique. A ce propos pour les non-japanisants, je vais vous donner un tip's qui va vous aider. Enfin c'est pas vraiment un

tips, mais plutôt une aide. Pour vous déplacer sur la carte, il faut aller sur l'ordinateur noir à la droite de votre boss et l'activer. Puis une fois sur la carte, il vous faut appuyer sur B pour choisir votre point d'arrivée.







EDITEUR: SEGA

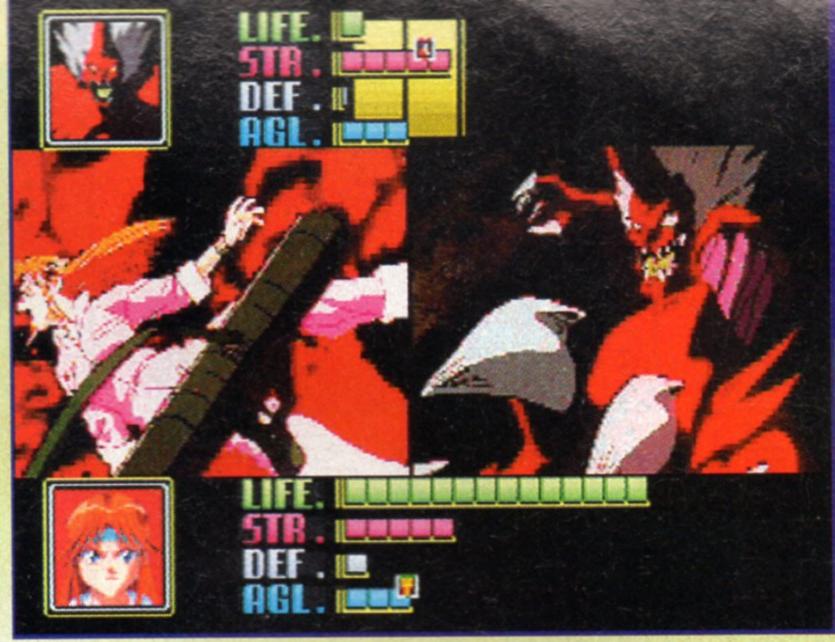
NOMBRE DE JOUEURS : 1

SPECIAL: PARTIES DE "TAROT"

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1

CONTINUE: SAUVEGARDES

DIFFICULTÉ : FACILE

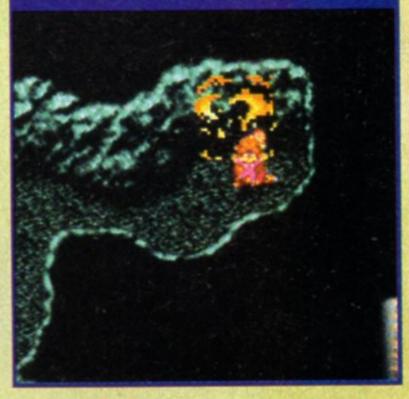




C'est derrière le Zoo de Ueno que se cache la dé du mystère. Malheureusement, pour parvenir jusqu'ici vous aurez à slalomer à travers les cordons de policiers. Blue Seed, un jeu qui fait parfois appel à l'adresse du joueur.

Le monstre passe à l'attaque dans une superbe séquence animée. C'est après le choix des cartes que vous jouez, que les séquences animées se déclenchent.

Chaque personnage a une habileté particulière dont il use pour l'avancée du jeu. Ici, c'est Koume la sauvage paramilitaire qui fait sauter une porte...



KUSHINADAHIROKUDEN

Une fois de plus, Mamoru est venu vous sauver la mise. Un détail amusant tout de même, car "Mamoru" signifie "protéger" en japonais.





Chaque joueur tire une carte à chaque tour de combat, et en joue autant qu'il a d'aptitudes en agilité. Chaque carte à une signification. L'épée est une attaque, l'oiseau de feu donne au joueur une action supplémentaire. Les boucliers brisés baissent la résistance de l'adversaire, etc.

Pour pouvoir passer le barrage de police qui entoure le Zoo de Ueno, il faudra venir acheter un crabe dans ce magasin et l'offrir au bénévole, après avoir refusé les produits de la commercante la plus à gauche.



PLAYSTATION

GENRE: ACTION/RPG

i vous êtes amateur de jeux de rôles et que vous ayez déjà été déçus par Arc the Lad, consolez-vous! En effet, ce jeu va nous conforter dans notre idée que chez Sony, on ne connaît pas de juste milieu. Arc The Lad, le jeu de rôles que l'on termine en quelques heures face à King's Field 2, le jeu de rôles le plus difficile de l'année! De quoi faire plaisir à tous les releveurs de défis. King's Field 2 est donc la suite du premier du nom, sorti presque simultanément avec la console en décembre 94. Dans ce jeu, au cas où vous ne le sauriez pas, vous êtes un brave garçon un peu bête qui part tout seul combattre les forces du Mal. Un peu bête? Oui, même assez stupide car vous partez dans un château rempli de monstres armés d'une simple dague! Il va donc vous falloir fuir, au début, car seul contre tous, vous risquez d'avoir du mal.

MISSION IMPOSSIBLE

Dès le début du jeu, l'ambiance est terrifiante et rend le joueur nerveux, suant et paranoïaque. Vu en 3D, ce jeu est techniquement tout de même plus comestible que son grand frère, qui était excessivement chargé en textures et détails. Ici, tout est à peu près correct au niveau graphique, et très peu de bugs se présentent mis à part quelques effacements. Le héros se déplace dans un univers en 3D très fluide, malgré quelques ralentissements. Oui, c'est étonnant, mais l'animation tousse et cafouille lorsque les monstres sont trop nombreux. King's Field 2 corrige quelques erreurs de son prédécesseur, mais n'est pas encore parfait. Il mérite d'être acheté, mais les fanatiques absolus de la perfection attendront le 3. Ceci dit, vous en aurez réellement pour votre argent, car en voir le bout relève de l'exploit. Pour les joueurs qui aiment se faire peur.

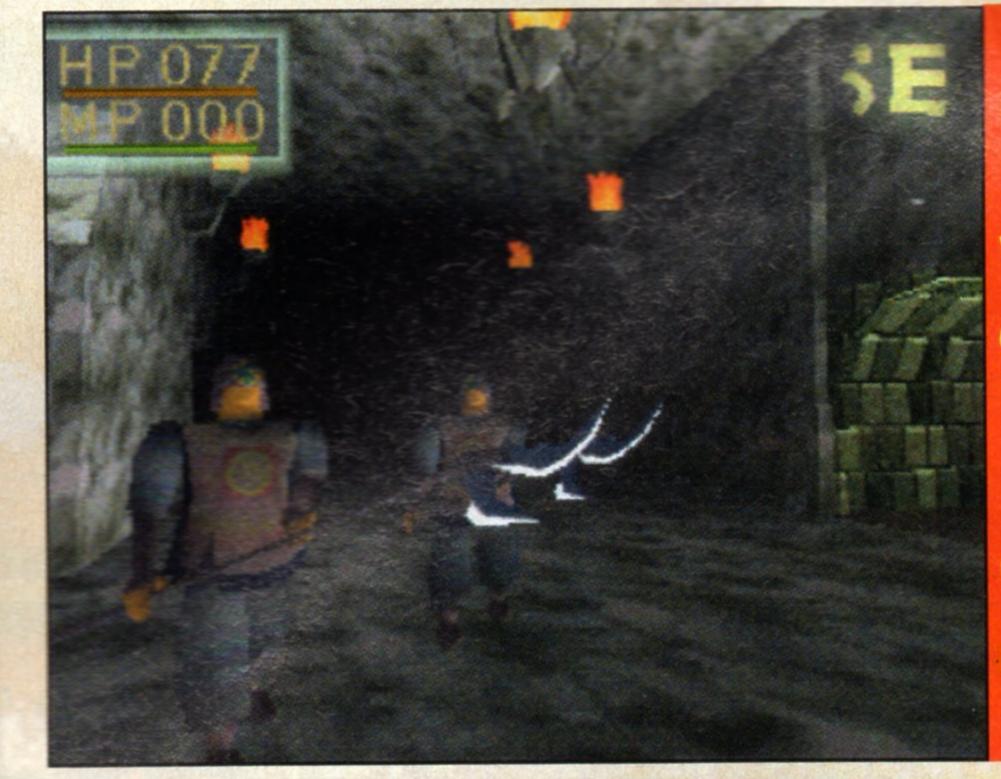
EDITEUR: FROM SOFTWARE NOMBRE DE JOUEURS : 1

NIVEAUX DE DIFFICULTE :

CONTINUE: SAUVEGARDES

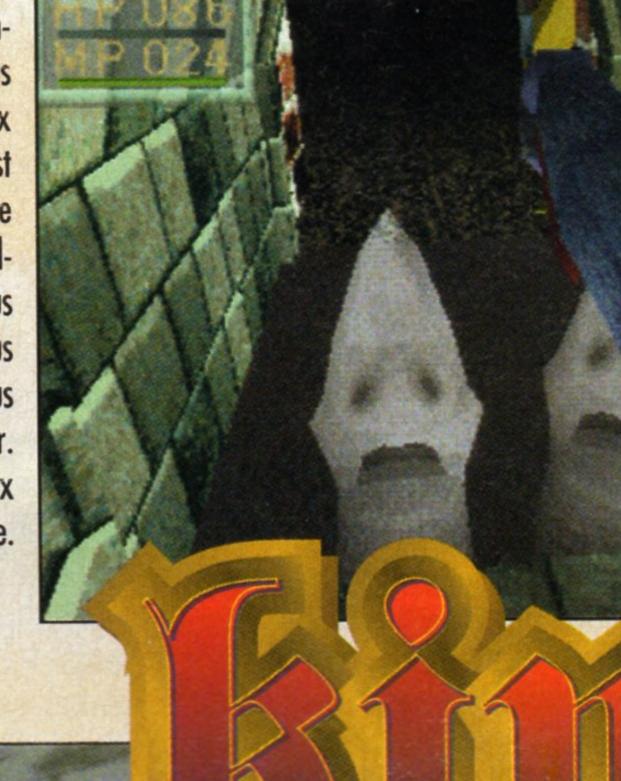
DIFFICULTÉ: IMPOSSIBLE

EXISTE SUR: RIEN D'AUTRE



Deux, c'est toujours plus dangereux qu'un. Le conseil que j'ai à vous donner dans ce cas de figure est de fuir puis de retourner sur vos pas, car l'un des deux aura semé l'autre. Vous aurez le temps de le tuer avant que son collègue arrive.

Contrairement à Casper le gentil fantôme, ceux-ci vous poseront de sérieux ennuis. Leur frappe est négligeable, pour ne pas dire dérisoire. Malheureusement, ils vous empoisonnent, vous ralentissent ou vous aveuglent au toucher. C'est assez ennuyeux pour vivre.

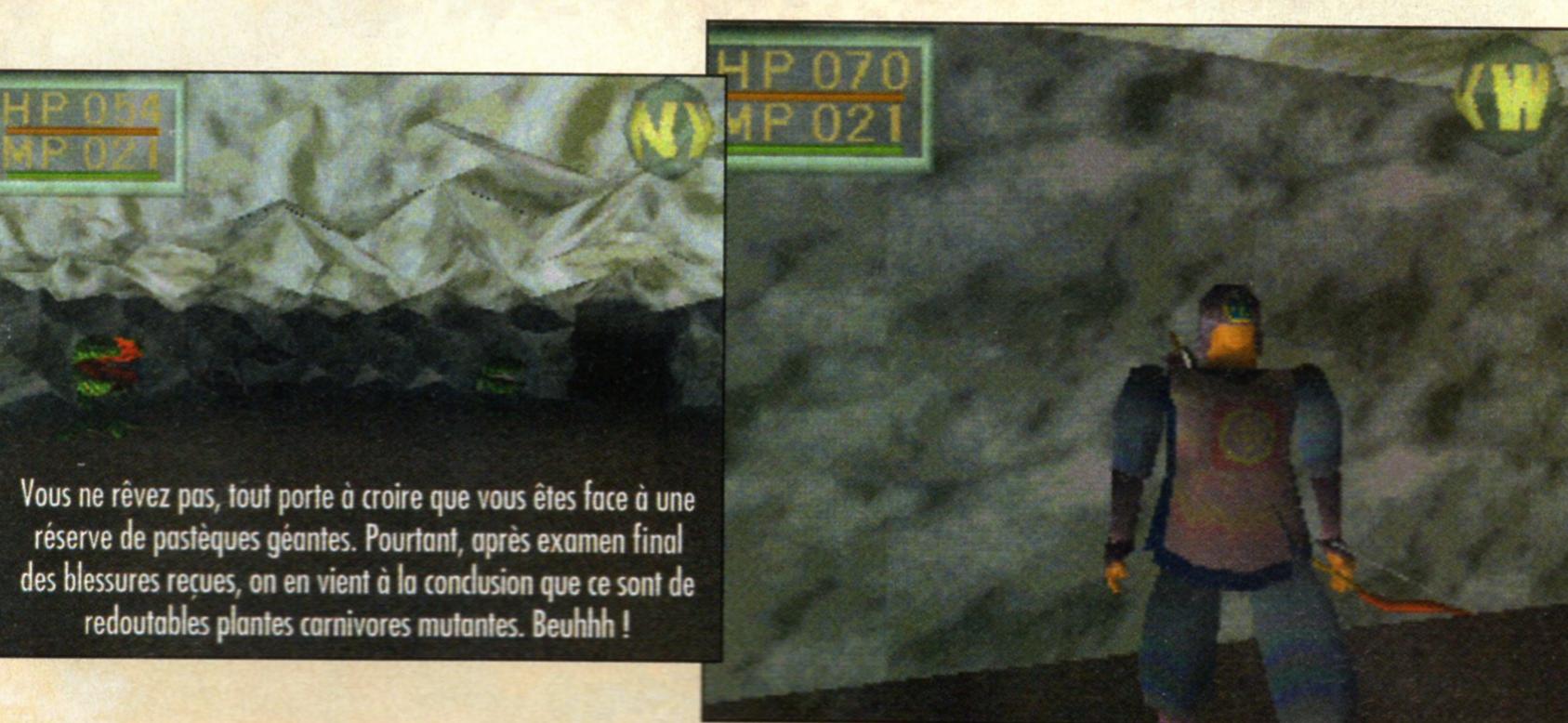


Ces affreux escargots bicéphales sont de très dangereuses créatures. La tête de droite attaque en morsure, tandis que la seconde crache un nuage brûlant empoisonné. La seule technique pour le battre est de se coller contre le cou de la tête de gauche, et de frapper derrière la nuque.

Le sommet d'une tour vous révèle ce cristal de feu. Brisez-le, vous aurez alors appris à lancer le très utile sort qu'est la boule de feu.







Dangereux archers. Lorsque vous en voyez un, il faut courir pour le frapper au contact, ou le fuir. Sans défense au corps-à-corps, ils sont capables de vous descendre en trois flèches si vous êtes à découvert.



Quand on aime la pêche, plus rien ne nous empêche de faire comme Paul le pêcheur. Ce brave Paul va donc vous indiquer que face à lui, l'eau dissimule une digue qui vous permet d'arriver à une tour et autres éléments surélevés contenant d'intéressants objets.



Lorsque vous entendrez le bruit de l'eau, précipitez-vous. Les points d'eau sont, avec les points de sauvegarde, les plus importants éléments du jeu. Lorsque vous boirez à ces sources, votre santé et vos points de vie seront remis à leur top niveau.













J'AIME

- Une meilleure réalisation que dans le premier volet
- Une ambiance à toute épreuve



- Difficulté quasi insurmontable
- Présence de
- bugsInvraisemblances de certaines situations

NOTRE AVIS

Ce n'est pas la perfection absolue. Mais si vous savez passer sur les deux ou trois petits détails qui clochent dans ce jeu, vous passerez aussi des heures passionnantes, terrifiantes et haletantes. Vous finirez même par aimer ça, la course contre la

mort dans les donjons étant mal éclairée.



GENRE: STRATEGIQUE/RPG

iglord Saga est un jeu développé par une équipe de Microcabin, éditeur fameux sur MSX et autres ordinateurs japonais comme le X-68000. Très souvent en collaboration avec Sega, les jeux développés par Microcabin font un carton sur Megadrive. Riglord n'échappe donc pas à la grande tradition des jeux de stratégie à la très forte odeur de jeu de rôles. Vous êtes un brave gars. D'ailleurs on vous nomme "Arthur le brave gars" dans votre royaume où vous êtes le prince. Votre mère est morte, c'est pas de chance. Alors vous êtes seul pour vous battre contre l'immonde Genyusai, samourai nécromancien bien décidé à conquérir tous les territoires alentour. Seul, vous ne l'êtes pas longtemps, car quelques compagnons fidèles vous suivent, et d'autres se grefferont à votre groupe en cours de jeu. Comme dans un Shining Force, il y a les archers, les hybrides hommesanimaux, les ninjas et même quelques petites nouveautés comme les chevaliers dragons. Riglord Saga se déroule comme un Shining Force qui serait en 3D (cf. Shining Wisdom). On fait des batailles, on se rend au village, où l'on achète des armes et où l'on questionne l'habitant. Facile! Mais ce qui est moins facile, c'est le système de gestion des menus, qui apportera certainement beaucoup de difficultés aux "non-japanisants". Avec des graphismes plus qu'honnêtes, une animation parfois un peu lente et une ambiance sonore très sympa, Riglord Saga est un jeu assez réussi, sans plus.



EDITEUR: SEGA NOMBRE DE JOUEURS : 1 SPECIAL: JEU À 6

AVEC PRISE MULTIPLE CONTINUE: SAUVEGARDES

DIFFICULTÉ : DIFFICILE







L'un des personnages du jeu est un chevalier-dragon capable de se trans former. Il fait un ravage, mais redevient humain dès la moitié de ses points de vie perdus.

L'avantage d'un jeu de stratégie en 3D, c'est que l'on peut placer l'angle de vue au niveau du personnage, et c'est finalement assez impressionnant de voir tout ce qui vous attend en face. On hésiterait presque à envoyer ses hommes au massacre.



Voici le menu que vous aurez en combat. Celui qui est à gauche est en fait celui qui commande tout. La première ligne correspond à l'attente sans action aucune. La seconde ligne correspond à la répartition des actions ; vous choisissez trois attaques parmi celles que vous pouvez exécuter, trois parades et trois magies identiquement. C'est ce que vous pourrez voir affiché dans les trois autres menus sur cette photo, et que vous pourrez utiliser contre les ennemis. La quatrième ligne sert pour utiliser les objets comme les potions de soin. Les autres lignes servent à voir les caractéristiques diverses de vos personnages.

クィーンスランド・パレス地下1階 敵数



Le menu qui apparaît en bataille lorsque vous appuyez sur le bouton B. La première ligne sert à passer votre tour de jeu sans faire agir vos personnages. La troisième ligne vous montre une carte générale des lieux. La cinquième vous indique l'état de santé de vos personnages, la sixième vous sert à reprendre de votre dernière sauvegarde, et la dernière vous amène à un menu d'options pour régler la stéréo ou la vitesse des messages. Les autres fonctions sont inintéressantes.



Ici, c'est le menu auquel vous aurez accès lorsque vous courrez nu dans la nature. Partons de la colonne gauche pour
finir à la colonne droite. La première ligne sert pour équiper
vos personnages de leurs armes et armures. La seconde
ligne est identique à celle du menu des combats qui permet
de choisir quelles attaques aura votre personnage en
bataille. La troisième fait l'état de santé général de vos personnages. La quatrième vous indique ce que vous devez
faire si vous êtes bloqué, mais c'est en japonais. La cinquième ligne correspond au menu d'options. La première
ligne de la colonne de droite sert à utiliser vos items. La
seconde décrit vos personnages en détail, la troisième vous
permet de changer le nom de votre personnage, la quatrième vous permet de sauvegarder, et la dernière de revenir au point où vous en étiez à la dernière sauvegarde.

Cette bataille dans les montagnes risque d'être assez difficile. Je vous conseille de laisser votre homme-oiseau en retrait, et de le faire sortir du site une fois que votre troupe est au plus mal, pour recevoir les points d'expérience sans mourir bêtement et tout recommencer.







Voici les différents angles de vue que vous pouvez sélectionner durant une bataille.



SATURN

13

18



- Un Shining
 Force en 3D
- La notion de pentes en bataille
- Sélection des palettes de coups



- Une animation parfois saccadée
- Gestion des équipements assez lente
- Difficulté de certaines batailles.

NOTRE AVIS

Sans être la grande révolution du jeu de rôles sur les consoles 32 bits, Sega et Riglord Saga prouvent qu'il est possible de faire un jeu long et intéressant sur une machine puissante. C'est meilleur qu'Arc the Lad, même si la durée de vie n'est pas encore exceptionnelle pour un jeu de ce type. Sa difficulté est cepen-

dant un plus non négligeable dans la durée de vie.





GENRE: ACTION-RPG

out commence le jour où l'on décide, chez Sega, d'avoir une politique d'attaque estivale plutôt musclée, en lançant le "SegaSaturn Natsu RPG fair" qui consiste en la sortie de plusieurs jeux de rôles, et de qualité, dans la même période. Alors donc, chez Sega, se crée une sorte de mouvement pour sortir les jeux en même temps, ou presque. C'est ainsi que nous avons eu, fin juillet, Riglord Saga, début août ce fameux Shining Wisdom, et fin août Ray-Earth. Shining Wisdom est un jeu Action-Rpg, tout comme le furent Soleil, Thor ou Zelda. Vous êtes donc aux commandes du petit "machin" qui n'a pas de nom, puisque c'est à vous de lui en donner un. Appelons-le donc Marcel, du nom de notre célèbre et très fameux vigile. Dans ce jeu, le petit Marcel devra courir les landes, libérer une princesse, retrouver son père qui-estmort-mais-en-fait-non, combattre le méchant elfe noir Pazolt et sa tribu d'infâmes sbires, et surtout faire en sorte que dans le royaume tout redevienne beau et joyeux. La principale nouveauté du jeu est la maniabilité, complètement novatrice dans ce style de produit. À vous donc de vous déplacer à vive allure, puisque le personnage ne court qu'après répétition forcenée de votre doigt sur le bouton C. Mais attention, pour garder votre vitesse, vous devez garder votre doigt sur ledit bouton. Le principe est intelligent, mais tellement lourd à force de manipulations, que le joueur, excédé des pressions répétées sur C, s'énerve et crie pour finalement maudire la maniabilité du jeu. Cette dernière est excellente, si l'on fait abstraction de ce fâcheux contretemps de pression répétée sur C. Le système de magie est identique, avec un principe de pressions répétées pour sortir différents sorts. Plus complexe encore: pour avoir accès à de nouveaux sorts, vous aurez à tenter toutes les combinaisons orbes-items possibles, pour ainsi être apte à sorti de nouvelles attaques plus ravageuses encore. Au niveau de la réalisation, sachez que vous ne serez pas déçus, avec une animation sobre mais efficace. Les musiques ne sont pas sans rappeler celles de Y's 3 sur Nec. Finalement, le seul problème du jeu, c'est sa maniabilité hautement fantaisiste, ainsi que quelques énigmes assez difficiles et propres à rendre fou le joueur inexpérimenté ou ne sachant pas lire le japonais. Greg

EDITEUR : Sega/Sonic

NOMBRE DE JOUEURS : 1

CONTINUE : Sauvegardes

DIFFICULTÉ : Difficile



Eh bien, si vous voulez passer cette rivière, il vous taudra les heavy shoes qui vous permettront de taper dans les tortues, afin de les envoyer dans l'eau, et ainsi de créer un substantiel pont.



Le boss de l'arbre. Pour le battre, il va falloir jongler entre les items. Tout d'abord, il faut détruire les petits cactus avec l'épée ou les gants, puis chausser les Sliding Shoes pour tackler le monstre, et le frapper pendant qu'il se relève. Recommencer ensuite l'opération.









La princesse qui était changée en oie vient de reprendre son apparence, et ce grâce à vous. À vous maintenant de la ramener chez le roi et de le convaincre que c'est elle la vraie princesse.

SATURN

SHE TO THE TOTAL PROPERTY OF THE PROPERTY OF T



ANIMATION





MANIABILITÉ





SON/BRUITAGE



J'AIME

- Enfin un Zeldatype sur 32 bits!
 Une durée de vie
- Une durée de vie incroyable
- Nouveaux concepts de magie et de couplages d'objets



'AIME PAS

- Graphismes peu fameux
- Énigmes parfois à s'arracher les cheveux
- Une seule action offensive à sélectionner

NOTRE AVIS

Sans être le méga-hit de la mort sur Saturn, Shining Wisdom prouve qu'il est possible de faire, sur une console 32 bits, un jeu aussi intéressant que les premiers hits que nous avions vus sur les vieilles consoles 8 – voire 16 bits – où l'intérêt

l'emportait sur la réalisation. Ouf, c'est dit!



GENRE: ACTION-RPG

ayearth, ahh Rayearth... c'est ce que l'on appelle un succès sur toute la ligne. À la base, un manga de Clamp (qui se vend très bien, merci pour elles) commandé par Sega qui voulait parrainer une série commerciale susceptible de connaître un certain succès. À partir de là, il est devenu le dessin animé n°l du Japon, co-produit par Sega, content de cette aubaine. Pour couronner le tout, les chansons de la série sont en tête des charts, les jouets (toujours de Sega) sont en constante rupture de stock, et le jeu se vend fantastiquement bien

Sega est content.

Ce jeu reprend l'histoire de la série télévisée. Dans un royaume merveilleux nommé Zéphilo, la princesse Émeraude a été enlevée par le méchant Zagat. Avant d'être enfermée, elle parvient à invoquer trois jeunes collégiennes terriennes de 14 ans. Ces dernières, Hikaru (lumière), Fûu (vent) et Umi (mer) devront explorer Zephilo, faire leur apprentissage de Magic-Knights et finalement réveiller les "Mashin". Les "Mashin" sont trois énormes dieuxrobots représentant chacun un élément. Avant cela, nos trois petites héroïnes devront traverser maintes épreuves dans un mélange fort sympathique entre Zelda et Secret of Mana. Autant le dire tout de suite, la réalisation est fantastique. Graphiquement, c'est très certainement ce que l'on a vu de meilleur sur une console 32 bits, que ce soit au niveau des couleurs ou de la profusion du détail graphique. L'animation n'est pas en reste, bien que ce ne soit pas dans ce style de jeu que l'on mesure la puissance d'une machine. Cependant, les scrollings sont souples comme il faut. Musicalement parlant, rien que de très classique, mis à part "Yuzurenai Negai", le générique du début de la série télé, repris dans son intégralité. À noter qu'il a gagné l'Anime Grand Prix du meilleur générique 1994.

On regrette cependant la déconcertante facilité de certaines situations, et le manque certain d'agressivité des monstres. Avec tous ces détails, le jeu n'est donc pas parfait, fort malheureusement. Un jeu trop facile, mais tellement beau...

ÉDITEUR : SEGA

DIFFICULTÉ: MOYENNE

NOMBRE DE JOUEURS : 1

NIVEAUX DE DIFFICULTÉS : 1

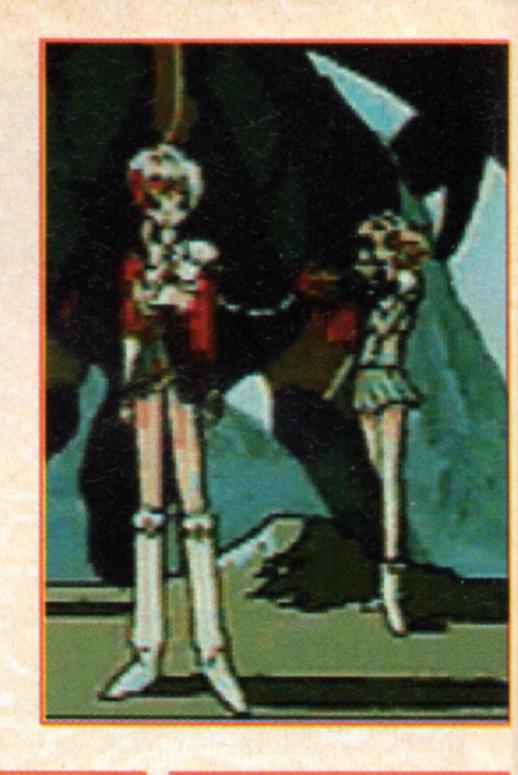
CONTINUES: SAUVEGARDES

EXISTE SUR: GAME BOY, SUPER

NINTENDO, GAME GEAR



Le boss de l'élément feu. Pour le vaincre, il faudra avoir joué plusieurs fois à Bomberman, car le principe est identique. Dans une salle fermée avec des obstacles, le boss vous envoie des colonnes de flammes. Seule solution : le typhon de Umi.



Lorsque vous serez bloqué au niveau du village portuaire, allez voir votre ami Kartas au premier village qui vous apprendra assez brutalement à nager. Cela fait, vous pourrez aller au royaume de glace via la mer.













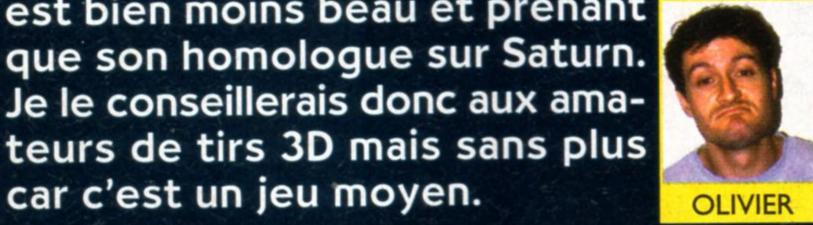
MISSING PAGE



PLAYSTATION

GENRE: SHOOT-THEM-UP

e premier jeu Taito sur PlayStation n'est pas un gros hit, loin de là, mais propose un intéressant jeu de tir dans l'espace dans lequel votre vaisseau a une certaine liberté. On est bien sûr loin de Ace Combat dans lequel on pouvait aller où bon nous semblait mais Zeitgeist n'est pas du précalculé total. On peut virer sur la droite ou la gauche autour d'obstacles du décor. Bon, il est certain que l'on est guidé à aller tout droit et qu'il ne s'agit finalement que de shooter les vagues d'ennemis qui déboulent mais je me rappelle d'un jeu sur Saturn qui proposait le même style d'action qui était vraiment prenant, Panzer Dragoon pour ne pas le nommer. Zeitgeist propose en fait le même principe mais dans l'espace. La ressemblance est même frappante dans le mode de tir puisque vous pouvez soit tirer en continu soit utiliser des missiles à têtes chercheuses qui atteignent leur cible avec de longues trainées après que cette dernière ait été lockée. En fait, quand vous tirez des salves de cinq de ces missiles, on retrouve exactement les mêmes phases que dans Panzer, un vrai plagiat, sauf que les rotations à 360° sont absentes. Par contre, Zeitgeist est bien moins beau et prenant que son homologue sur Saturn.



car c'est un jeu moyen.

ANIMATION MANIABILITÉ SON/BRUITAGE







ÉDITEUR : TAITO

DIFFICULTÉ : DIFFICILE

NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1

CONTINUE: 3







Certains éléments du décor peuvent être détruits et c'est à vous de les dénicher avant de les arroser. Vous aurez peut-être droit à de superbes explosions.

Dans ce jeu de tir 3D dans l'espace, vous pouvez guider votre vaisseau, ce qui n'était pas le cas dans l'autre jeu du même type sur PlayStation, Starblade Alpha. Sans pouvoir aller vraiment partout, vous avez quand même quelques libertés parmi ces superstructures spatiales.





TEST . TEST

NEC PC ENGINE

GENRE: RPG

ulliver Boy est un nouveau dessin animé sponsorisé par Hudson Soft comme peut l'être Rayearth avec Sega. On pourrait résumer le scénario qui narre les aventures de Gulliver en disant qu'il s'agit d'un mélange entre Wataru (Adrien sauveur du monde) et Laputa. Vous êtes donc un jeune garçon très fort pour votre âge, et maîtrisez pas mal de techniques de combat. Ceci dit, pour partir à l'aventure, il vous manque la magie! La quête de Gulliver se fera donc avec vos amis Misty, Feebee et Edison. La mouture est classique: on emmène ses personnages de villes en villes où se produisent divers événements scenaristiques qui amènent à combattre des méchants, à affronter un boss et à passer à la suite de l'histoire. Bien sûr, à la lecture de ceci on se dit: "Mais quel jeu rébarbatif, et répétitif!". Mais non, incultes et hérétiques lecteurs que vous êtes! Car dans Gulliver Boy, Hudson innove. Hudson inaugure son système "Hu Video". Le Hu Video est un procédé nouveau qui permet à la Nec d'avoir elle aussi des scènes vidéo digitalisées en 24 images/seconde, comme sur Mega-CD. Enfin, en beaucoup plus beau, fluide et impressionnant. Pour tout vous dire, rien ne prouve dans ce jeu que la Nec est une console de 1987, si vous voulez savoir. Je vais décidément croire que les gens de chez Hudson sont des dieux vivants en programmation. Pour le reste, je vous laisse le plaisir de découvrir et de jouer à Gulliver Boy, un jeu de rôles typiquement Nec. L'avantage du jeu, c'est que la compréhension de la langue japonaise n'est pas un han-

dicap, vos héros ayant leurs armes de base et n'en changeant pas. Vous n'aurez donc pas à passer de fastidieuses minutes à comprendre qui met telle armure et utilise telle arme. Français, Japonais, Turcs, ce jeu est pour vous.



GRAPHISMES ANIMATION

EDITEUR: HUDSON SOFT

NOMBRE DE JOUEURS : 1

SPECIAL: UTILISE LE SYSTEME

HU-VIDEO

CONTINUE: SAUVEGARDES

DIFFICULTÉ : MOYENNE

EXISTE SUR: GAMEBOY

(EDISON PUZZLE)



C'est dans les auberges que l'on sauvegarde les amis ! Il vous suffit juste de dire au monsieur que vous voulez dormir chez lui, et que vous voulez sauvegarder. Rien de plus simple.



Ouh, qu'il est laid le boss! Pas bien difficile à battre, il vous suffira d'utiliser une potion de soin lorsque vos points de vie descendront en-dessous de 30.



Dans ce jeu, une petite nouveauté : vous pouvez voir les monstres qui risquent de vous tomber dessus. Si vous vous sentez faible ou plein de flemme, il vous suffit de les éviter.















Voici un petit aperçu de ce qu'apporte le compactage vidéo HuVideo. Admirez donc la qualité! On est loin, certes, d'une PlayStation, mais huit ans séparent tout de même ces deux machines... Moi je dis : respect.

Voilà des monstres. Oh, qu'ils ne sont pas beaux ces monstres! Les petites boules bleues que vous voyez sont rouges à la base. Lorsqu'elles sont toutes devenues bleues, cela signifie que votre héros est enfin en mesure d'attaquer.





PLAYSTATION

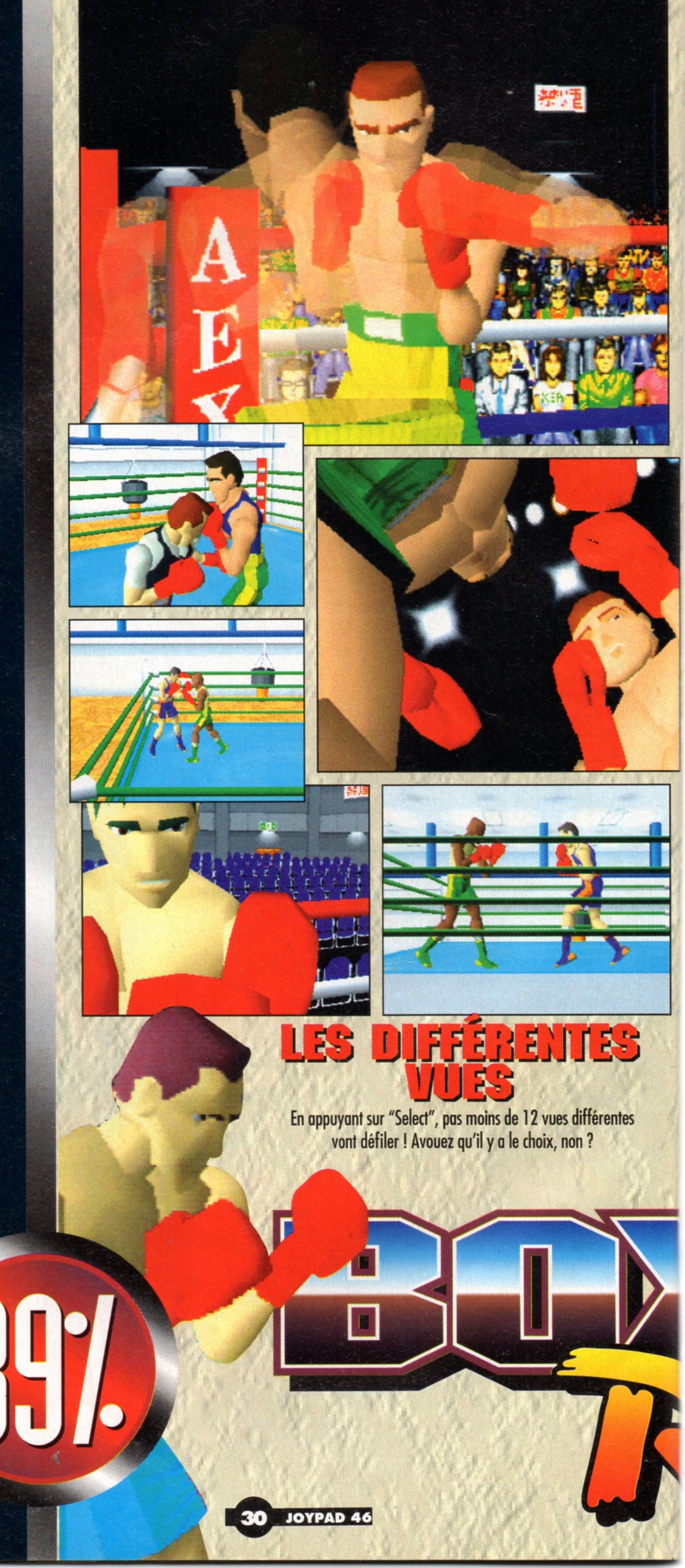
GENRE: SIM-BOXE

i vous n'avez encore jamais participé à une véritable compétition de boxe, alors le moment est fort bien trouvé pour vous initier comme il se doit. Dans Boxer's Road, le chemin du boxeur, vous allez le découvrir, est parsemé d'embûches. Pour commencer, et contrairement à beaucoup d'autres softs, ici la notion de préparation n'est pas un vain mot. Vous allez en baver pour comprendre le régime d'un sportif de haut niveau. Tout d'abord, la diététique. Oui, vous avez bien lu : il va falloir préparer de bons petits plats, et ce entre 7h30 et 23h00. Libre à vous de lui faire manger ce que vous voulez, à condition que l'apport en éléments essentiels soit assuré. D'ailleurs, si vous le faites trop grossir, vous vous en apercevrez vite fait à l'écran. Mais ce n'est pas tout ; en fonction de cela, il faudra aménager ses entraînements, de sorte que le côté technique (jeu de jambes, rapidité d'exécution des coups...) progresse en même temps que sa puissance ou que son endurance. Dur, dur...

8, 9, 10... OUT!

Ensuite, grâce au calendrier, vous déciderez des jours d'entraînement, notamment pour les "sparrings partner" à rencontrer (un deuxième joueur peut l'incarner) et qui sont au nombre de douze. Attention à l'excès là encore : la fatigue peut rapidement survenir. Une fois que vous aurez rencontré des adversaires de seconde zone, viendra alors le premier combat officiel, et qui sait une rencontre pour la couronne mondiale. Au fait, une chose très importante : si votre prochain adversaire pèse entre 170 et 172 livres (pounds dans le jeu), il ne faut surtout pas dépasser ce poids si vous ne voulez pas vous faire éliminer sur la balance! Je vous l'ai dit : le chemin du boxeur est très long...

TRAZOM



EDITEUR: NEW CORPORATION

DIFFICULTE: DIFFICILE

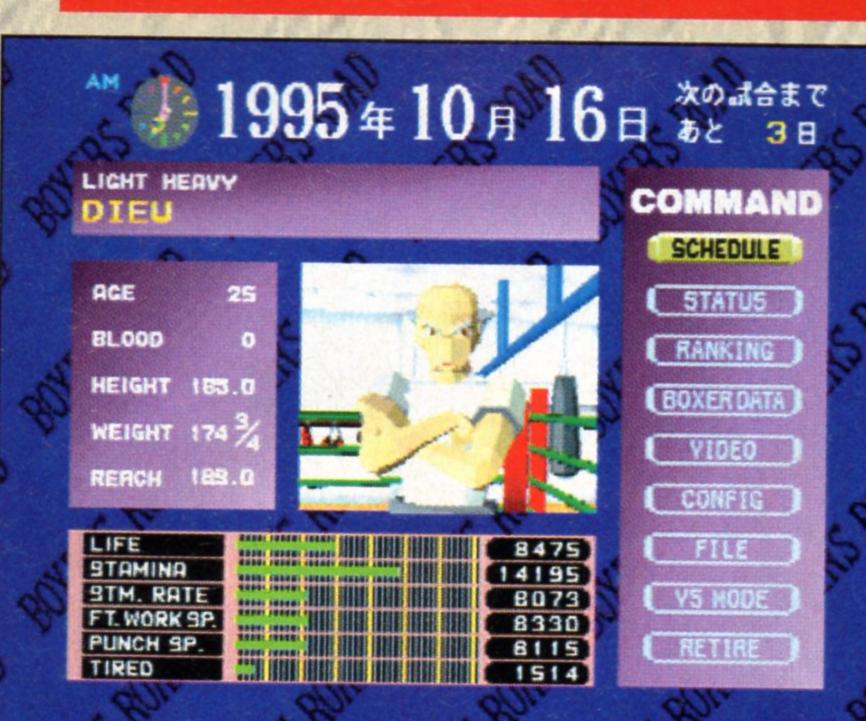
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2

NIVEAUX DE DIFFICULTE:

CONTINUES: 3 + SAUVEGARDES

SPÉCIAL: TRES DUR!





וויו בויבוועי



A LA BOUFFE!

Oh les bons petits plats à mijoter! Attention à ne pas prendre trop de kilos, où à la sous-alimentation! Regardez bien le nombre de calories apportées à chaque fois.

LA FORME

lci, vous voyez la progres-

sion de vos capacités phy-

siques intrinsèques (ça y

est, je l'ai placé !).



Au tout début du jeu, après avoir entré des paramètres très intimes (taille, nom, pseudonyme, groupe sanguin, etc.), vous choisissez le type de boxeur que vous voulez incarner. Il y en a 8 en tout.



LES STATISTIQUES

Après chaque round, elles vous renseignent sur le déroulement de votre parcours. Les coups spéciaux ne semblent pas être votre point fort, on dirait.











- Un jeu de boxe très complet.
- C'est superbe.
- Une durée de vie immense.
- Le côté "préparation" comme en vrai!
- Un grand réalisme des coups.



- Assez difficile.
- Les déplacements des boxeurs.
- Une sauvegarde prend beaucoup de place.

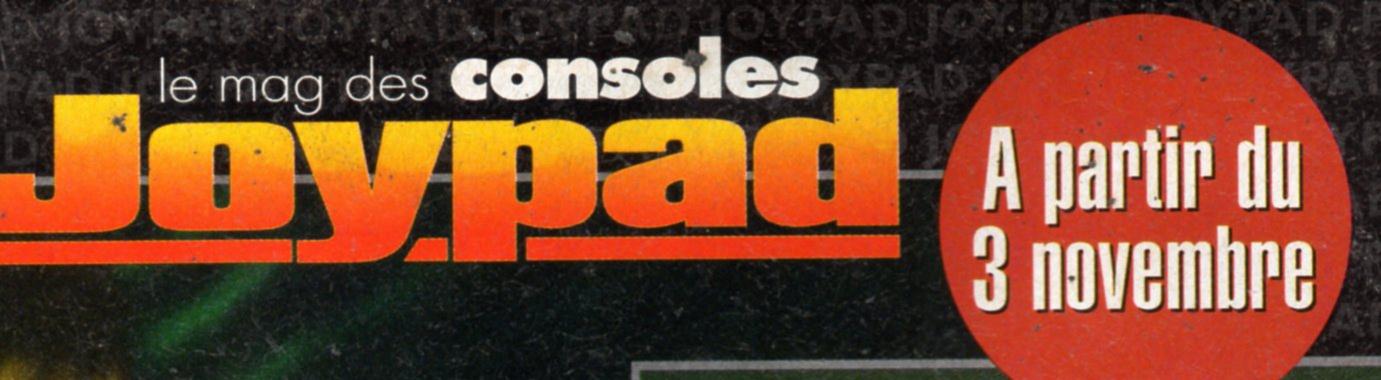
NOTRE AVIS

Notre avis sur ce jeu est pour le moins partagé. Techniquement, il est superbe, rien à redire, et qui plus est doté d'une panoplie impressionnante de vues et de coups. L'ombrage de Gouraud fait ici merveille. En réalité, là où le bât blesse, c'est au niveau de la gestion de la préparation de votre boxeur. Cela s'avère assez difficile, vu que tout est en japonais! Pour le reste, c'est très très complet : vous en aurez assurément pour

votre argent, vous pouvez en être sûr.

TRAZOM

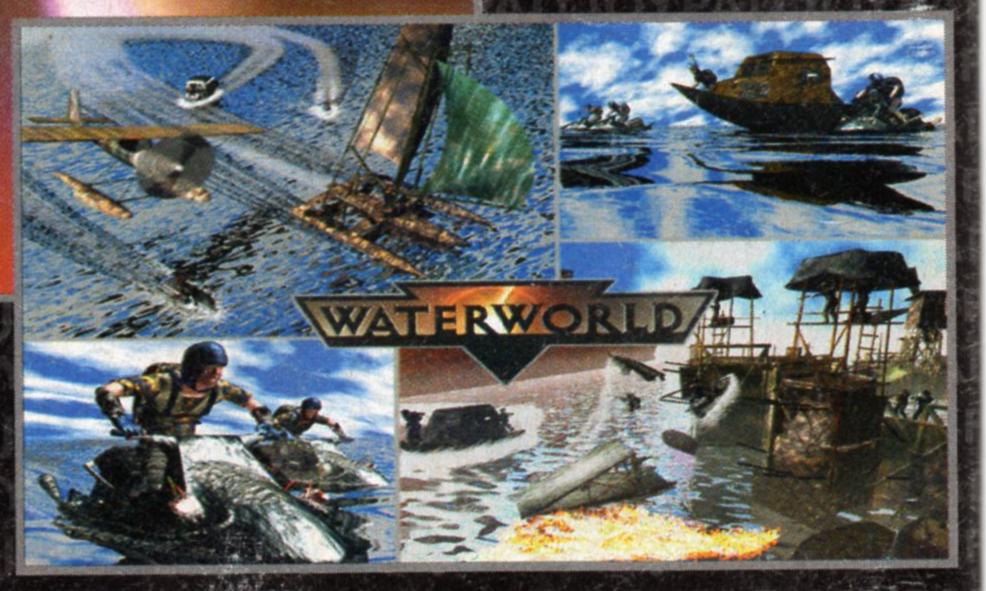














Le mois prochain dans Joypad Une cassette vidéo exclusive

avec Lobo • Doom • Waterworld • Worms • Weapon Lord 90 Minutes • Theme Park • Micro Machines 2 • Raiden International Championship Soccer • Power Serve • True Pinball