

Joypad

INTERNATIONAL



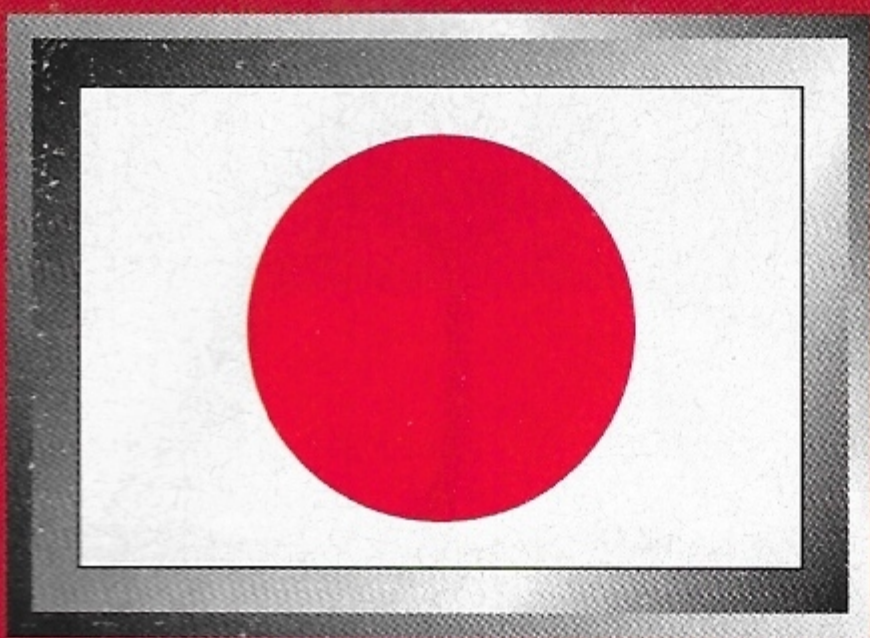
Bandai :
Une
surprise
nommée
**Dragon
Ball Z 2**

Far East
of Eden Zero
Dragon Quest VI
**La Super
Famicom
repart
pour
l'aventure !**

SUPPLÉMENT
GRATUIT À JOYPAD
NUMÉRO 51
MARS 1996

Le test de l'ultime volet de la saga

FATAL FURY REAL BOUT



PREVIEW IMPORT

SATURN - PLAYSTATION



NEWS PREVIEWS

Peu de tests ce mois-ci. En effet, les sorties n'abondent pas au Japon. Cela dit, les mois à venir devraient être bien meilleurs. Néanmoins, vous pourrez découvrir dès ce numéro les premières images de Dragon Ball Z 2. Hé oui ! A croire que ça ne finit jamais. Comme dirait l'autre «on ne change pas une recette qui marche». Côté news, on peut dire que vous voilà servi. A vous de tout connaître de l'actualité au Japon ! Bonne lecture et sayonara !

SOMMAIRE

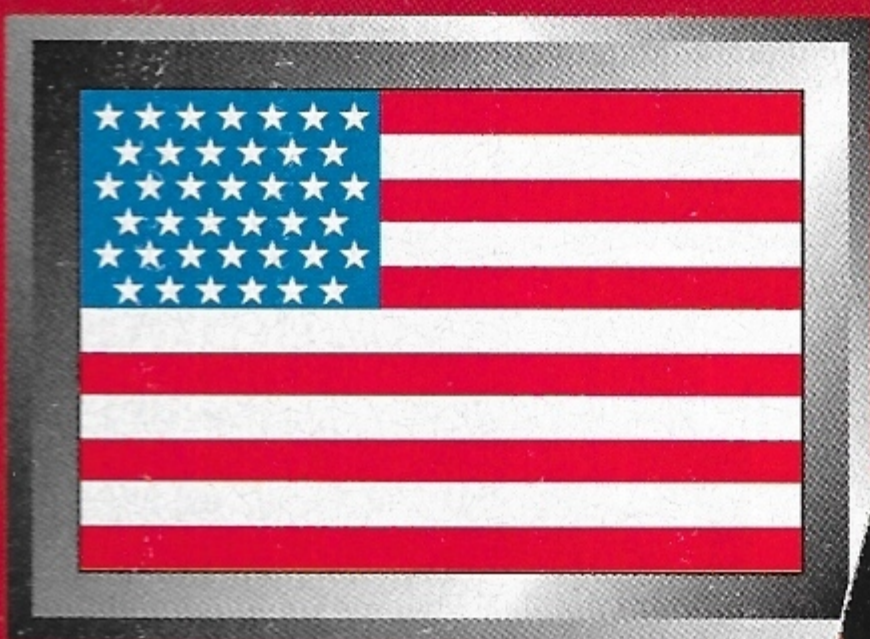
| | |
|----------------------------------|----|
| LES NEWS DU JAPON | 2 |
| TESTS COMPLETS : | |
| FATAL FURY REAL BOUT (NEO GEO) | 18 |
| STREET FIGHTER ZERO (SATURN) | 23 |
| FAR EAST OF EDEN (SUPER FAMICOM) | 24 |
| DRAGON QUEST VI (SUPER FAMICOM) | 26 |
| SIDE WINDER (PLAYSTATION) | 28 |
| NINKU (PLAYSTATION) | 30 |

DRAGON Idainaru Dragon



Bandai la joue fine sur 32 bits avec Dragon Ball Z en créant un nouvel épisode qui suit DBZ Ultimate 22. Pourquoi se priver quand on a sorti bientôt six jeux sur Super Nintendo ? D'autant qu'il ne s'agit pas d'un RPG ou d'un hybride action/aventure : non, non, c'est encore un jeu de baston mais bourré de nouveautés, oh là oui alors ! Bandai annonce même un jeu en 3D polygonale, alors que les images du jeu montrent de superbes sprites 2D qui s'envoient des Kamehameha dans la tronche.

Ah mais, j'avais mal compris : ce sont les effets des coups spéciaux qui sont texturés en polygones, excusez-moi ! Quoi qu'il en soit, le jeu se déroulera bel et bien en 3D

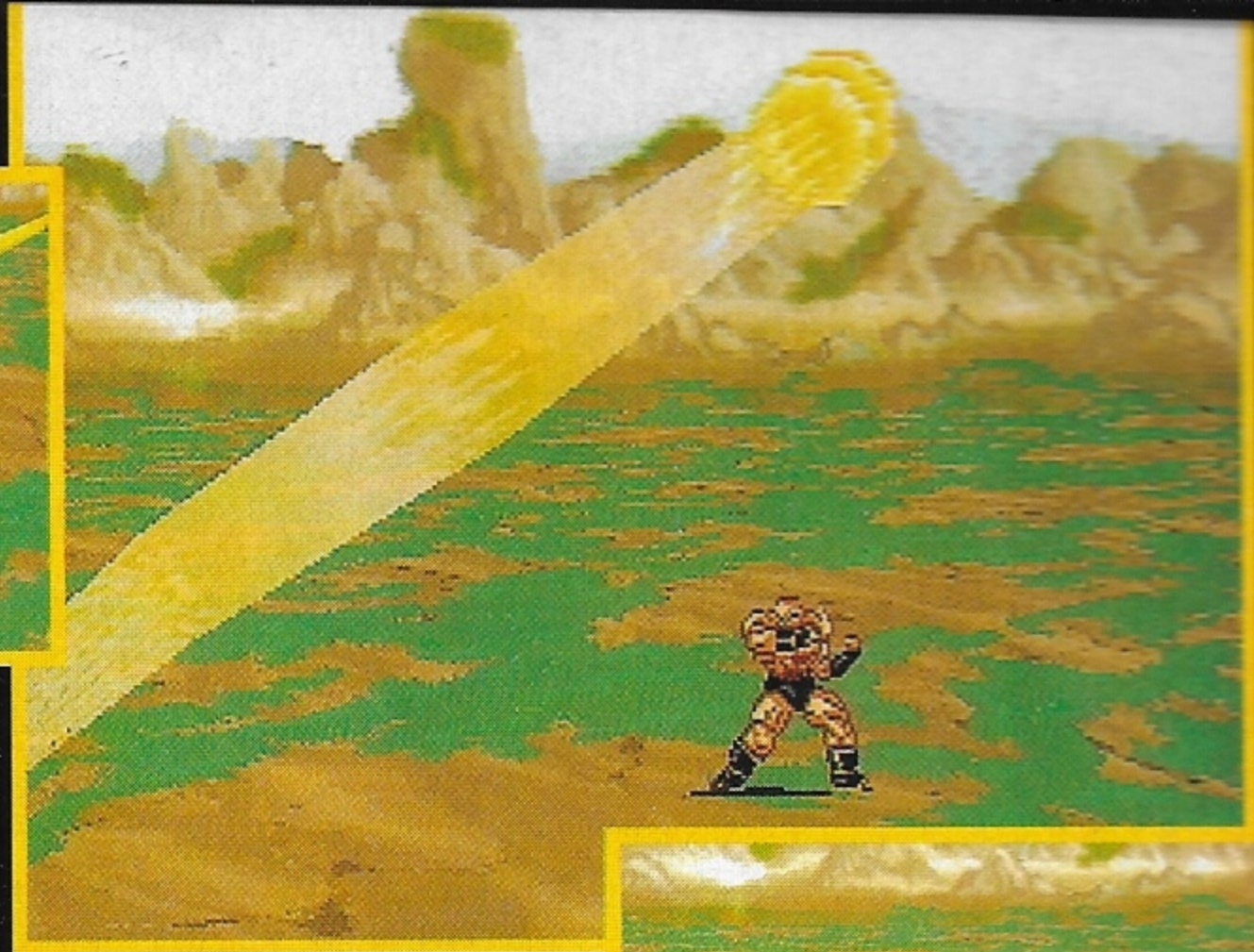


BALL Z

Ball Densetsu

ec la possibilité de tourner autour
e son adversaire en s'éloignant.
uestion scénario, le jeu reprend
emanga à partir du n° 18, et ce
squ'au dernier. Les personnages
uables sont les plus puissants
e la saga (Freezer, Cell, Majin Boo,
tc.). Au chapitre des scoops qui
roustillent sous la dent, sachez

que le mode "Story" est divisé en
8 parties, et que 50 personnages
interviennent. Autre nouveauté :
on peut combattre à plus de un
contre un, jusqu'à trois contre trois
avec toutes les jauges qui s'affi-
chent. Le jeu est prévu courant
96, et les clichés que vous admi-
rez ici sont à 60 %.



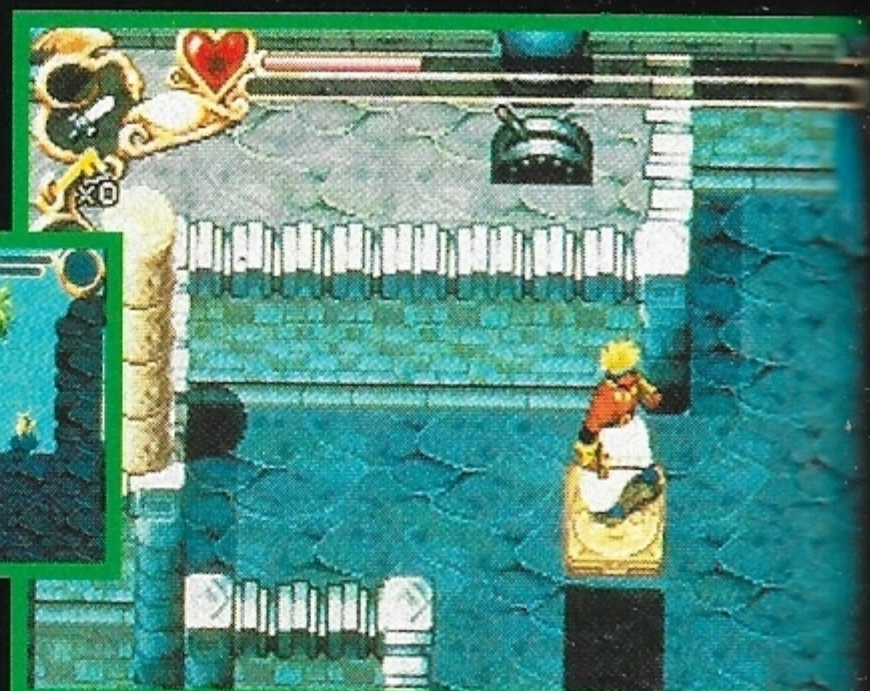
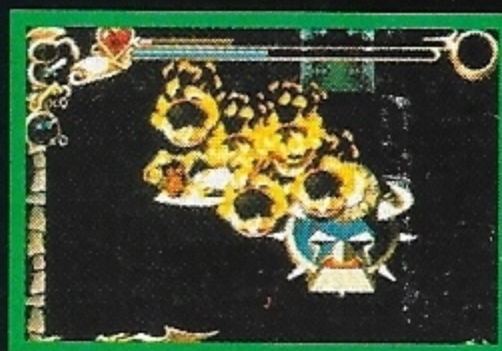
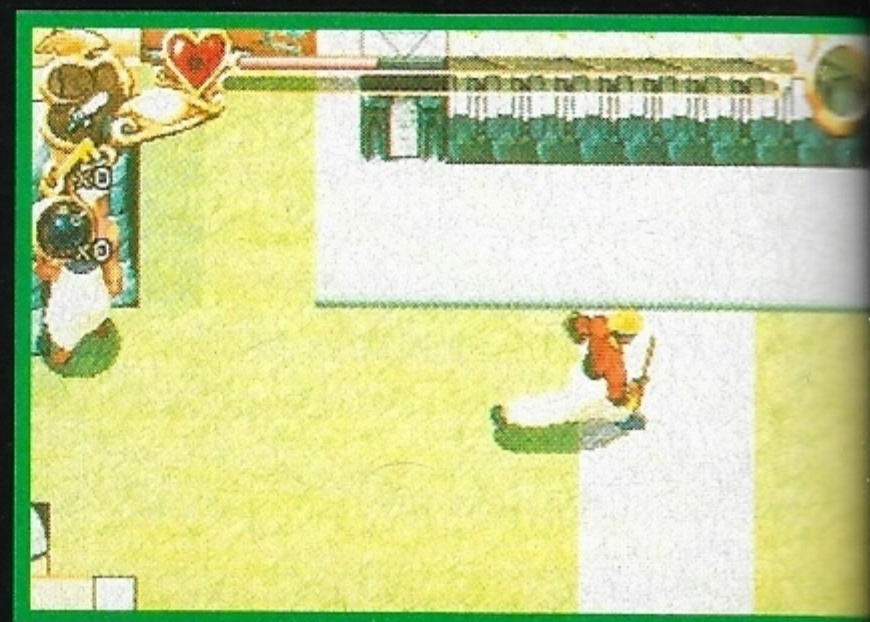
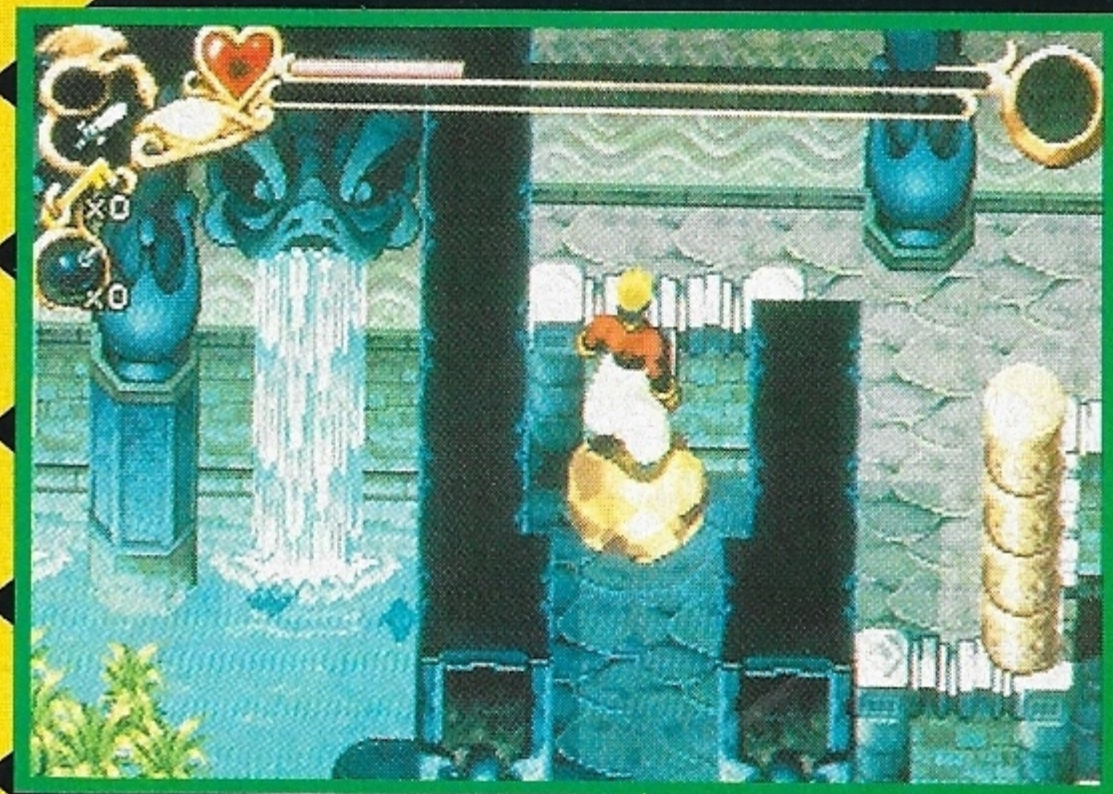
MACHINE :
SATURN -
PLAYSTATION
EDITEUR :
BANDAI

PREVIEW IMPORT

SATURN

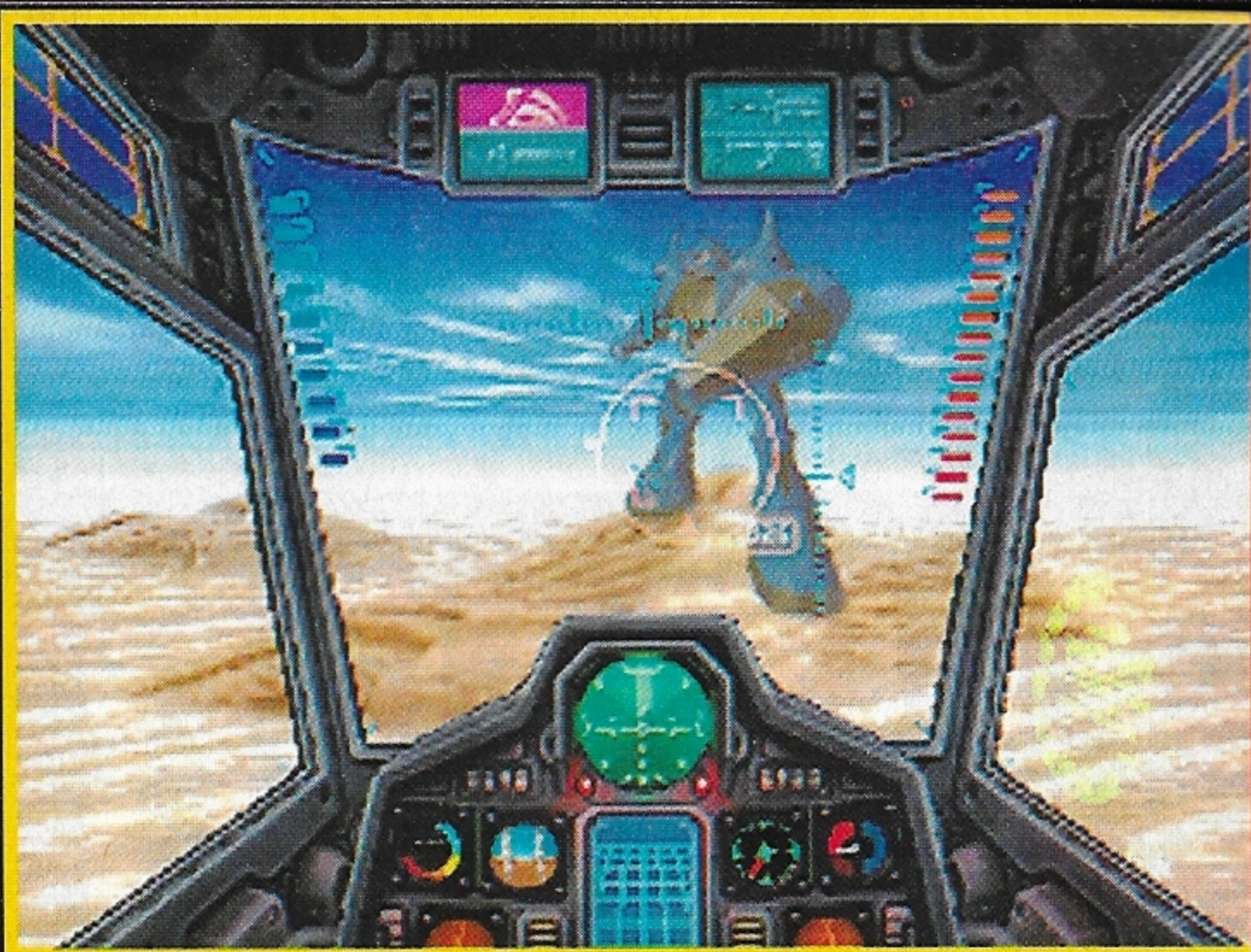
THOR SHOREI OKIDEN

Littéralement, l'histoire du superbe roi fantôme, ce second volet de Thor, cette fois-ci sur Saturn, promet encore une aventure riche et colorée. Vous êtes le jeune et fringant héros de cette magnifique aventure qui, une fois de plus, vous propose de sauver le monde. Comme toujours, des lieux aux graphismes enchanteurs recelant des ennemis tout aussi superbes vous attendent pour votre plus grand bonheur. Armes diverses et élémentaires seront aussi de la partie pour faire de vous un joueur comblé.



EDITEUR : SEGA
GENRE : AVENTURE-ACTION

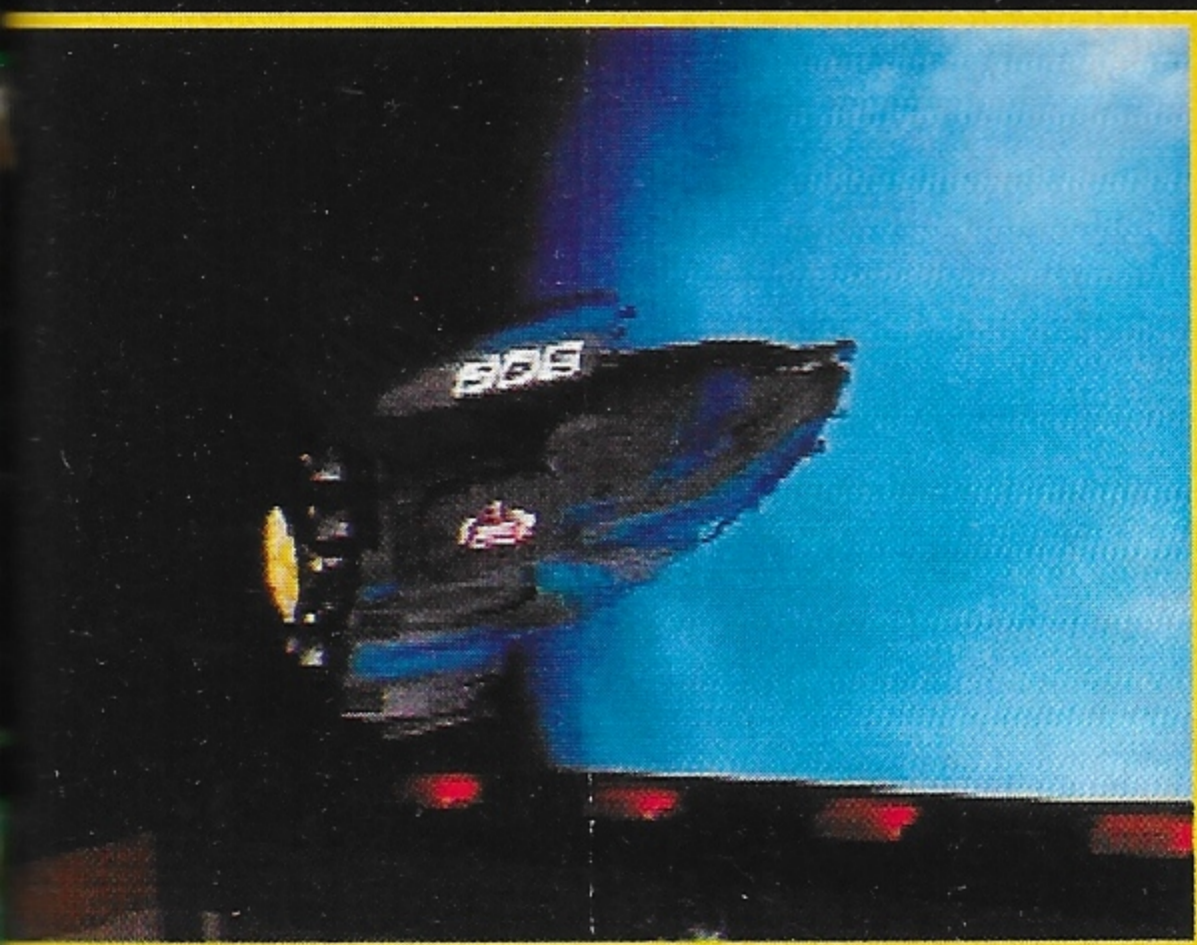
PLAYSTATION



MACHINE :
PLAYSTATION
EDITEUR :
BANDAI

GoMan Headquarters

MOBILE SUIT GUNDAM VERSION 2.0



Bandai, les rois de l'arnaque ! Après un premier jeu non terminé, c'est la version 2.0 de Gundam qui arrive. Les graphismes sont plus détaillés avec des textures sur les robots, et le réalisme des mouvements plus poussé. On trouvera dans cette nouvelle version 39 robots contre 28, 14 stages contre 11 et 20 fois plus de scènes animées. Pour pousser à la consommation, le tirage du jeu sera limité. Le jeu est prévu pour mars à un prix de 6 800 yens.



PREVIEW IMPORT

PLAYSTATION

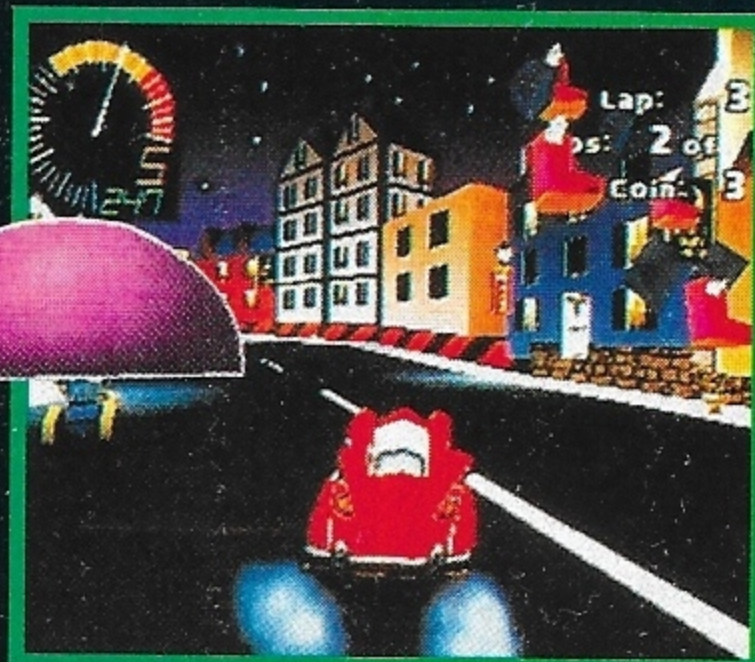
MOTOR TOON GRAND PRIX 2

Motor Toon revient sur PlayStation avec une grande nouveauté : des textures, chouette ! Des tonnes de nouveaux bolides et de nouveaux circuits vous permettront de jouer à un ou deux joueurs (en reliant deux PlayStation cette fois). On pourra utiliser 18 items différents et plutôt délirants. Pour récupérer des items, il faut passer sur des Coin Field (avec des dollars pour les reconnaître) qui font tourner la roulette à item. Les bonus sont vraiment rigolos : missile, bombe, crazy mushroom (direction inversée), Big bigger biggest (voiture énorme),

Wonder Clock (les autres s'arrêtent), Turbo. Le jeu est prévu pour l'été.



MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : SONY



NEO GEO CD 2 NAVIGATION SYSTEM

Il y a deux nouvelles pour vous, une bonne et une mauvaise : ceux qui se sont achetés une Néo Géo CD vont pouvoir la revendre puis pleurer, et ceux qui hésitaient encore vont se dépêcher d'aller visiter leur magasin d'import en souriant. La nouvelle Néo Géo CD sera disponible courant février au Japon. Elle est évidemment compatible avec tous les CD existants, et parler de compatibilité n'est même pas d'actualité car la bête est sensiblement la même que sa grande sœur. Sa taille est plus compacte et son look de plus en plus proche d'une Saturn. Hasard ? Côté vrais changements, notons que le CD est double vitesse, et les mémoires boostées. Pour les amis des chiffres : la D-RAM sera

de 56 Mb, la V-RAM de 512 Kb et la S-RAM de 64 Kb. Bref, les jeux n'auront plus ces interminables temps d'accès qui gâchaient le plaisir dans Samurai Shodown et les autres. Du positif donc, mais on est en droit de se poser la question de savoir qui va vraiment investir dans une telle machine sachant que les récents accords Sega-SNK permettront aux joueurs sur Saturn de voir adapter les meilleurs jeux SNK sur leur machine...



MACHINE : NEO GEO
EDITEUR : SNK

VIRTUA FIGHTER KIDS

Après Sonic Fighting, Sega reprend sa politique du "amusons toute la famille" avec Virtua Fighter Kids. Un projet complètement fou où les personnages S.D. du jeu original se tapent dessus avec des mimiques de bébés fort charmantes. Un jeu très rigolo qui s'annonce, mais surtout un amuse-gueule pour les joueurs japonais (et les autres) qui attendent impatiemment les premières photos de Virtua Fighter 3 qui ne seront révélées qu'en avril-mai prochains. Bouhou sniff ! Le jeu Virtua Kids sortira en arcade au Japon vers l'été.



EDITEUR : SEGA - MACHINE : ARCADE



PREVIEW IMPORT

SUPER FAMICOM



TENCHI OKURAU 2



Vous connaissez Dynasty Wars ? C'est un jeu d'arcade qui a déjà fait parler de lui sur NEC même sur micros il y a très longtemps. La suite arrive sur Saturn et reprend les personnages du manga de Hiroshi Motomia. Très proche de Final Fight, ce jeu propose de choisir votre héros parmi cinq persos. Selon le warrior le jeu se déroule de manière différente. De temps en temps des persos historiques chinois très connus font leur apparition. Les boss sont énormes et les graphismes bourrés de détails façon arcade. On pourra jouer à deux joueurs simultanément avec ou sans cheval. Le jeu est prévu pour le courant 96, et vous admirez les photos d'une version à 60 %

EDITEUR : CAPCOM

SATURN

HI-SATURN NAVIGATION SYSTEM

Une Hi-Saturn miniaturisée est en vente chez Hitachi pour la modique somme de 150 000 yens (8 000 francs), car elle permet de se connecter à un mini-écran de navigation comme ceux que tous les Japonais utilisent en ce moment. Du coup, cette Saturn permet d'utiliser l'écran en mode "Navigation System" mais aussi comme simple écran LCD pour jouer. On peut alors emmener sa Saturn partout. Au fait, l'écran n'est pas fourni et il faudra payer 45 000 yens de plus.



EDITEUR : HITACHI

SATURN

RELIER DEUX
SATURN, C'EST
POSSIBLE!

GEBOKERS

En oui, comme sur PlayStation, on peut désormais jouer à deux joueurs simultanément sur un jeu Saturn en reliant les deux consoles par un câble link. Le premier jeu compatible à sortir au Japon est Gebockers, un jeu d'action en 3D. Pour info, on pourra jouer à la version Saturn d'Alien Trilogy avec deux Saturn reliées. Chouette, non ?

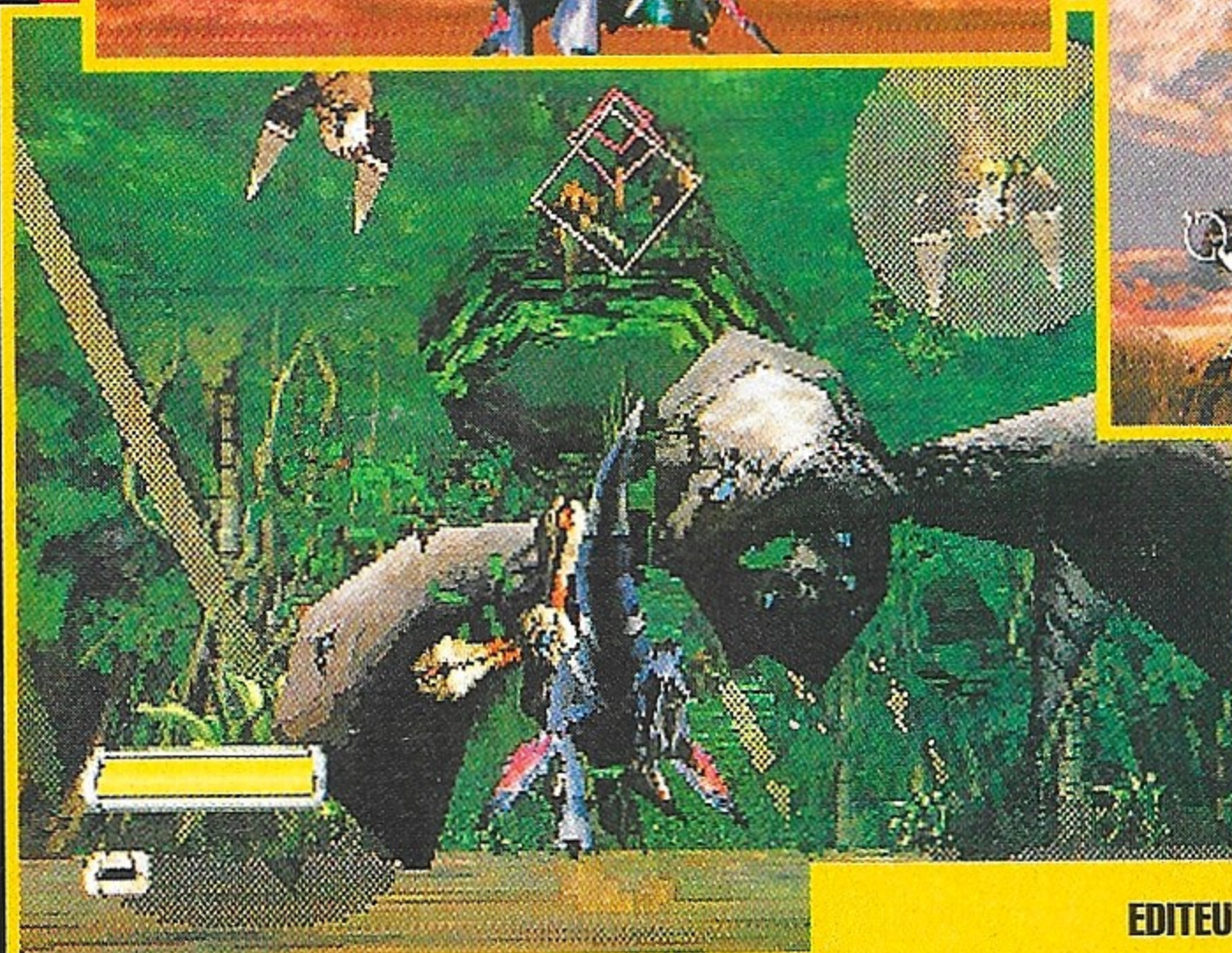
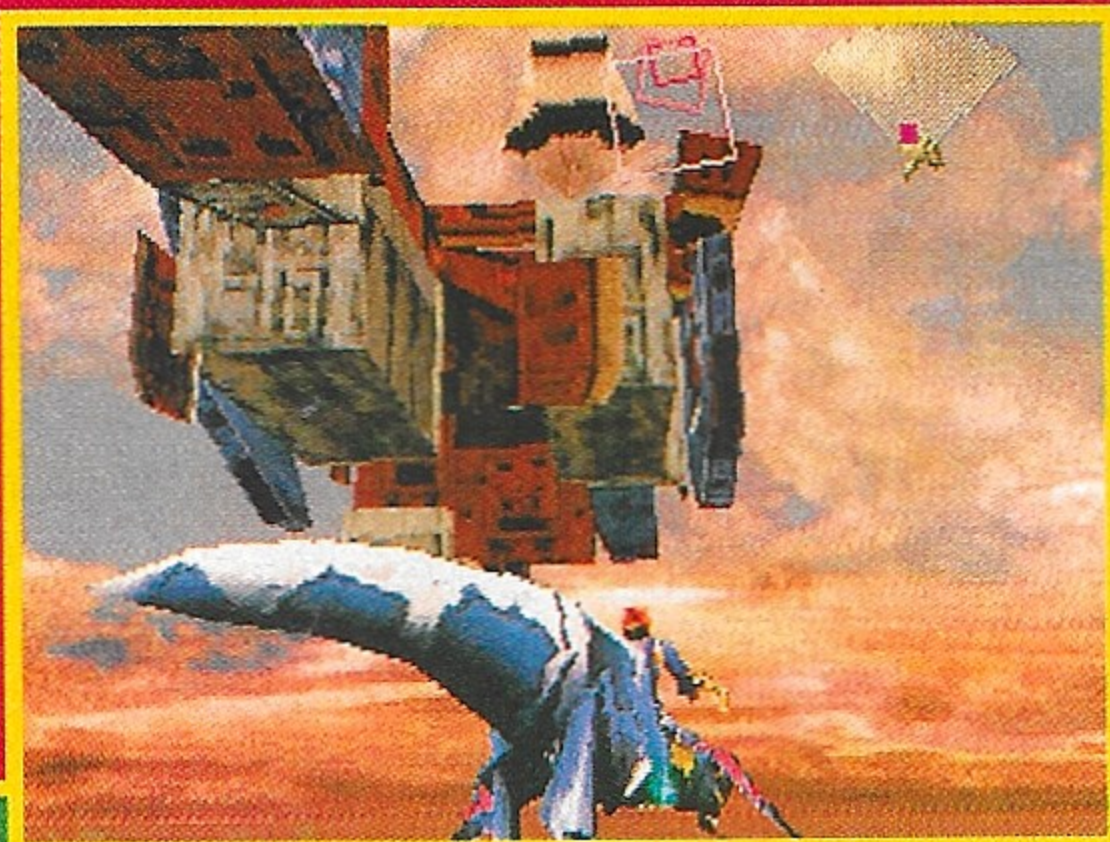


EDITEUR : TECHNOS JAPAN

SATURN

PANZER DRAGOON ZWEI

Zwei, ou plutôt deux en français. Voilà ce que vous proposera Sega pour le mois de mars. Toujours à dos de dragon, l'histoire diffère ici quelque peu puisque, contrairement à la première version, le jeu sera un petit peu moins "basique". Vous serez en effet à dos de "bébé dragon" qui grandira au fur et à mesure de votre progression dans le jeu. Vous avez donc un petit dragon de la taille d'un veau qui ne vole pas, et qui va petit à petit évoluer et s'affirmer au cours de cinq étapes successives d'évolution, comme le reptile souverain des cieux de ce nouveau royaume à explorer. Un jeu qui promet...



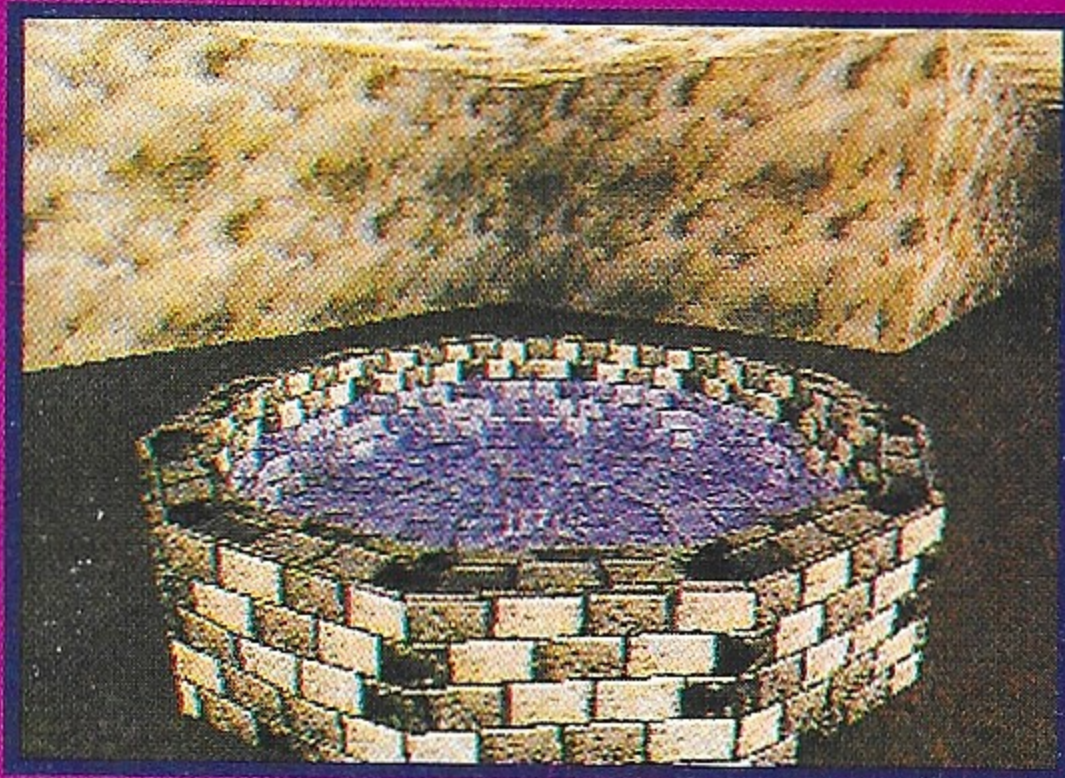
EDITEUR : SEGA

PREVIEW IMPORT

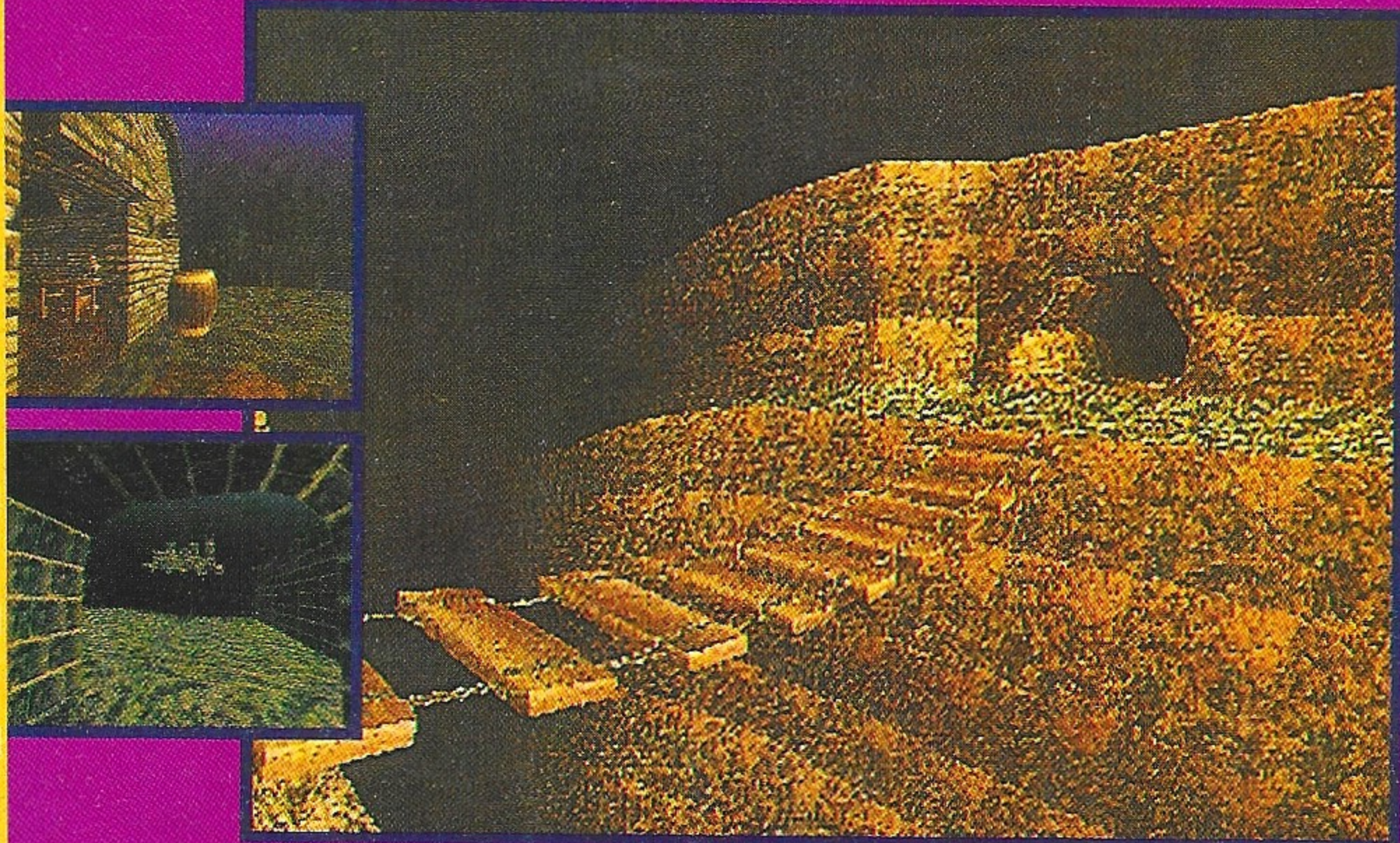
PLAYSTATION

GENRE : AVENTURE/ACTION
EDITEUR : FROM SOFTWARE

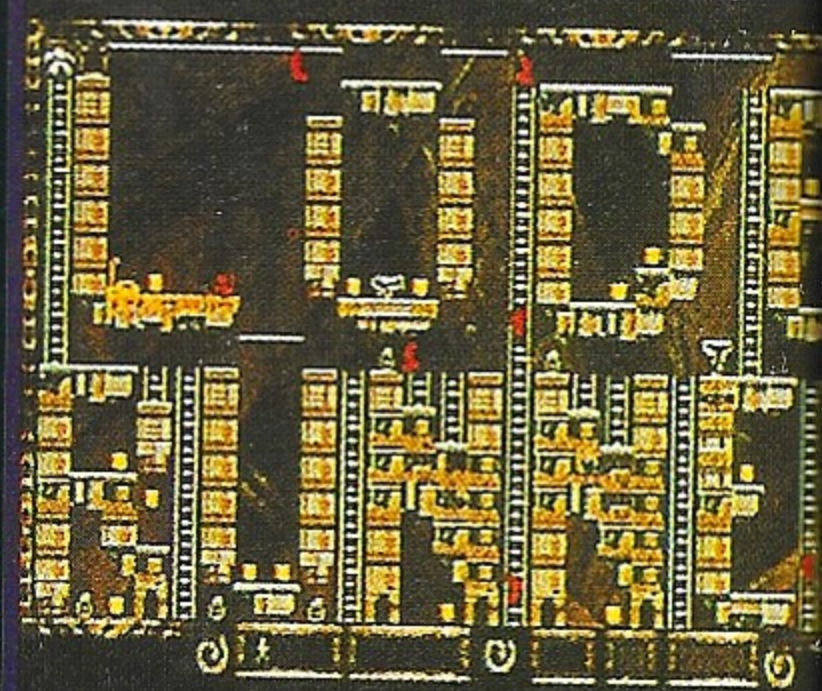
KING'S FIELD 3



C'est incroyable comme les créateurs des King's Field sont prolifiques et rapides. C'est en effet le troisième épisode qui met en scène Lyle, le fils de Jan, le héros du premier épisode. Dans King's Field I, Jan était devenu Roi mais avait été enfermé par Alef, le héros du deuxième épisode pour cause de mégalomanie. Dans King's Field III, vous êtes Lyle et devez aller tuer votre propre père qui menace de s'échapper de sa prison. L'ambiance est toujours aussi sombre, sans dialogues et avec une tension permanente. Cette fois, le niveau de liberté est très élevé et la vision du jeu beaucoup plus profonde. La saga a déjà eu un grand succès au Japon, et quelques nouveautés viennent émailler le jeu : on peut sauvegarder les messages, récupérer des HP et des MP dans les hôtels, demander à des types de fabriquer des nouvelles armes (des épées triples compliquées). Le jeu se déroule toujours en temps réel avec des bastons qui vous feront utiliser des armes à choisir selon les monstres rencontrés. Le jeu sortira en juin.

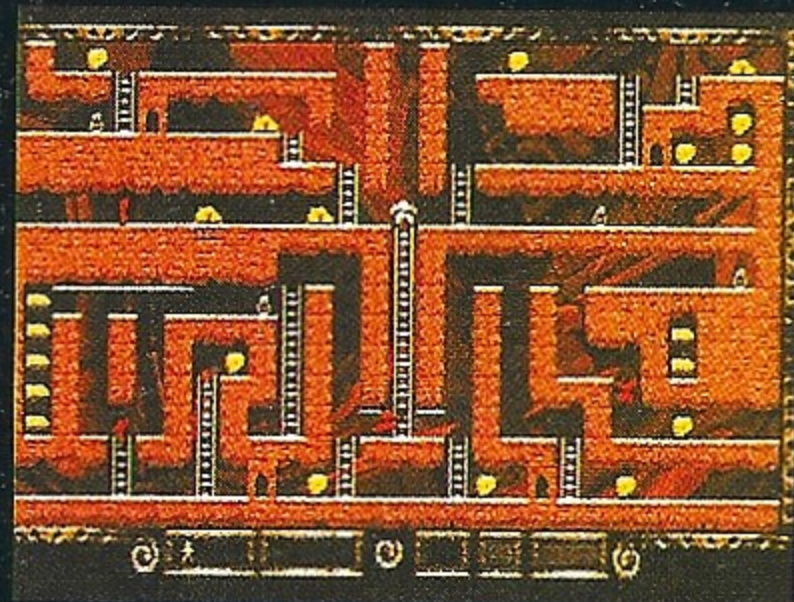


PLAYSTATION



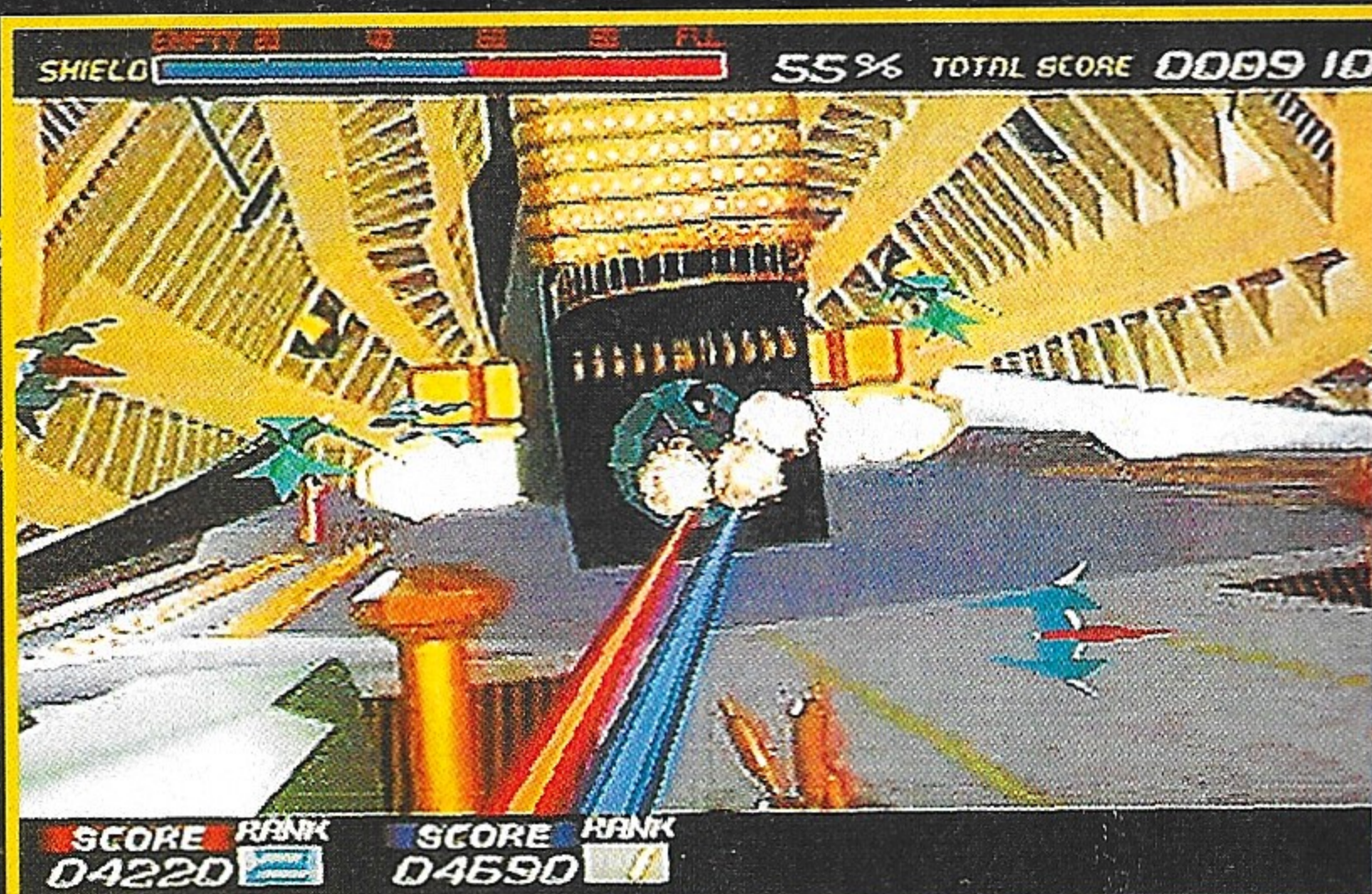
LODE RUNNER

I fallait s'y attendre sur une console qui fait souvent appel à l'univers des jeux micro. Le mythique jeu de l'Apple 2 subit, pour la énième fois, un lifting, 32 bits cette fois. Oh, ça ne change pas vraiment le concept ! : décors somptueux, effets spéciaux plutôt originaux et animations réalistes pour le tout petit personnage qui continue à courir et grimper aux échelles depuis des années. Rappelons que Lode Runner consiste à récupérer des objets en échappant à des ennemis que l'on peut emmurer vivants en les attirant dans des trous préalablement creusés par vos soins et se rebouchant très vite. Jeu de tableau en vue de profil, Lode Runner est sorti en février pour la somme de 5 800 yens, et tout le monde s'en fiche en fait !



GENRE : ACTION
EDITEUR : PRESAGE SOFTWARE

PLAYSTATION



GALAXIAN 3

Namco va en faire rêver plus d'un avec cette conversion impossible. Pensez donc : en arcade, Galaxian3 proposait à six joueurs de s'installer dans des fauteuils placés en arc de cercle surplombé par un immense écran circulaire, la Foire du Trône ! Sur PlayStation, on pourra tout de même jouer à quatre simultanément avec quatre curseurs et quatre couleurs de faisceaux. Car vous devez savoir que Galaxian3 se déroule à la manière de Starblade Alpha : vous dirigez un curseur de visée, et vous tirez sur des ennemis qui apparaissent dans un défilement de décors précalculés. La version PlayStation reprend la mission Project Dagoon de l'arcade et propose une deuxième mission

inédite, The Rising of Cave. Le jeu est aussi pauvre dans le principe que l'était Starblade Alpha, mais douze fois plus beau et bien plus prenant grâce à cette possibilité de jouer à plusieurs sur le même écran. Techniquement, les textures et les animations 3D sont irréprochables. Le jeu sortira le 15 mars pour 5 800 yens, et les clichés sont tirés d'une version 55 %.

GENRE :
SHOOTING
GAME
EDITEUR :
NAMCO



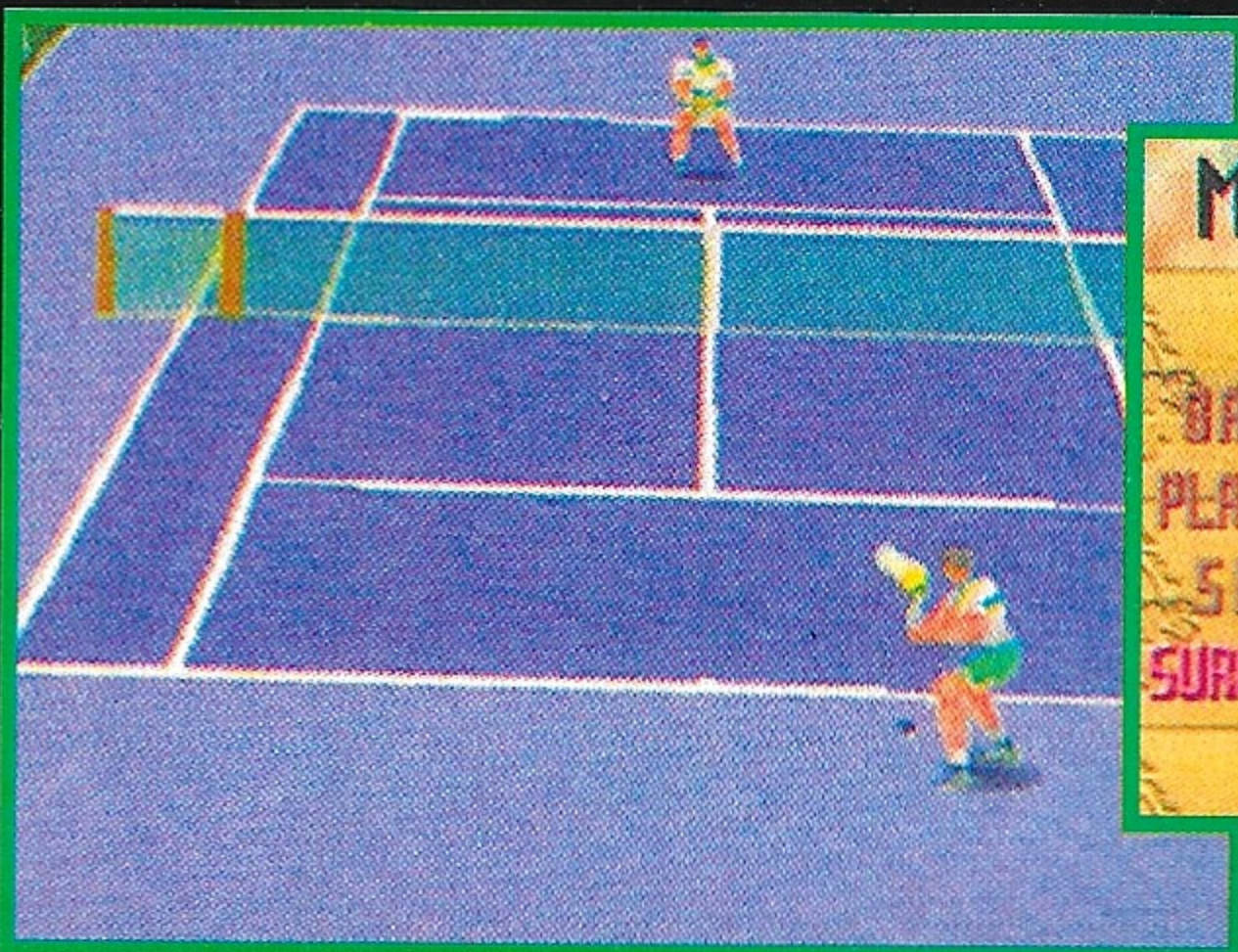
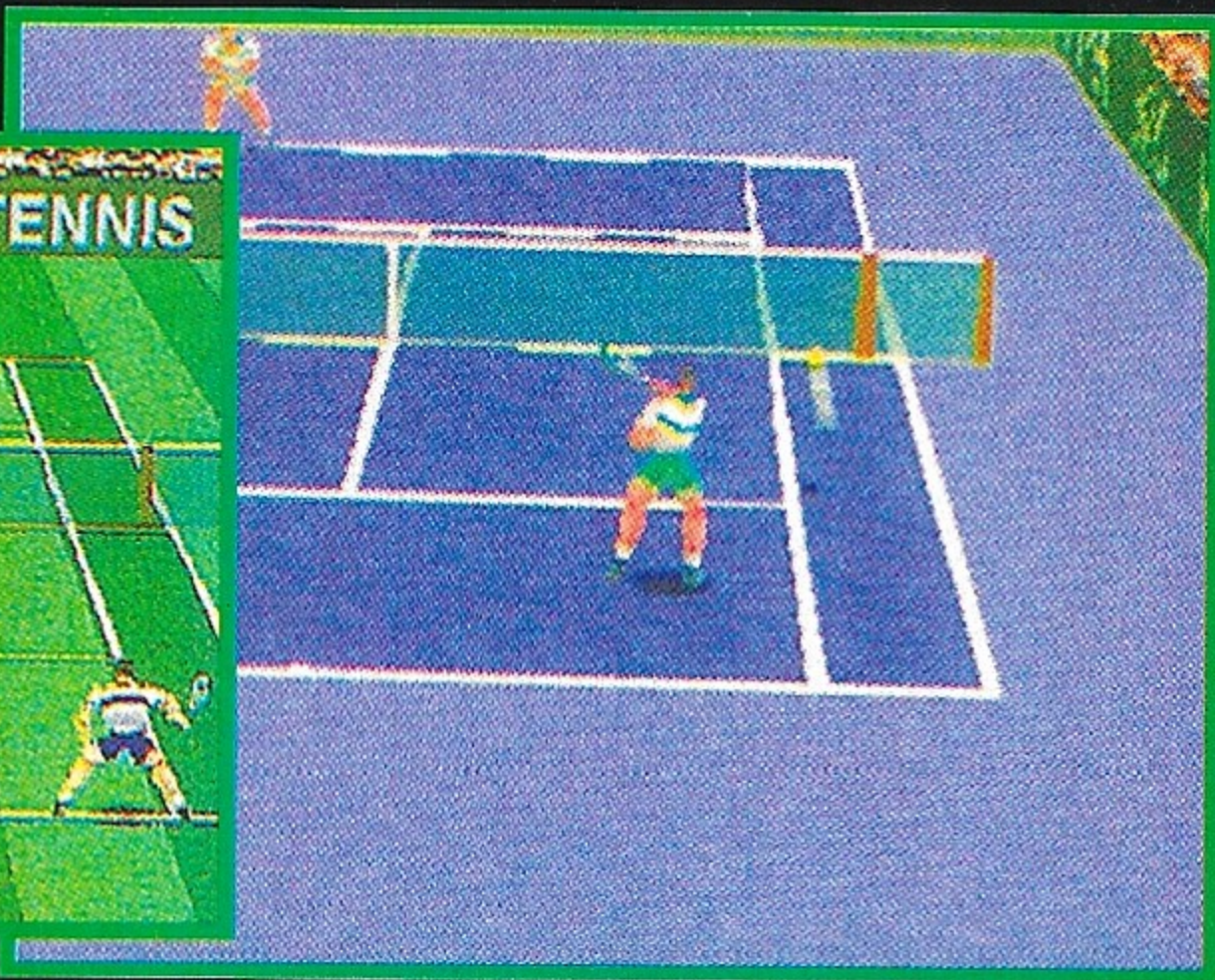
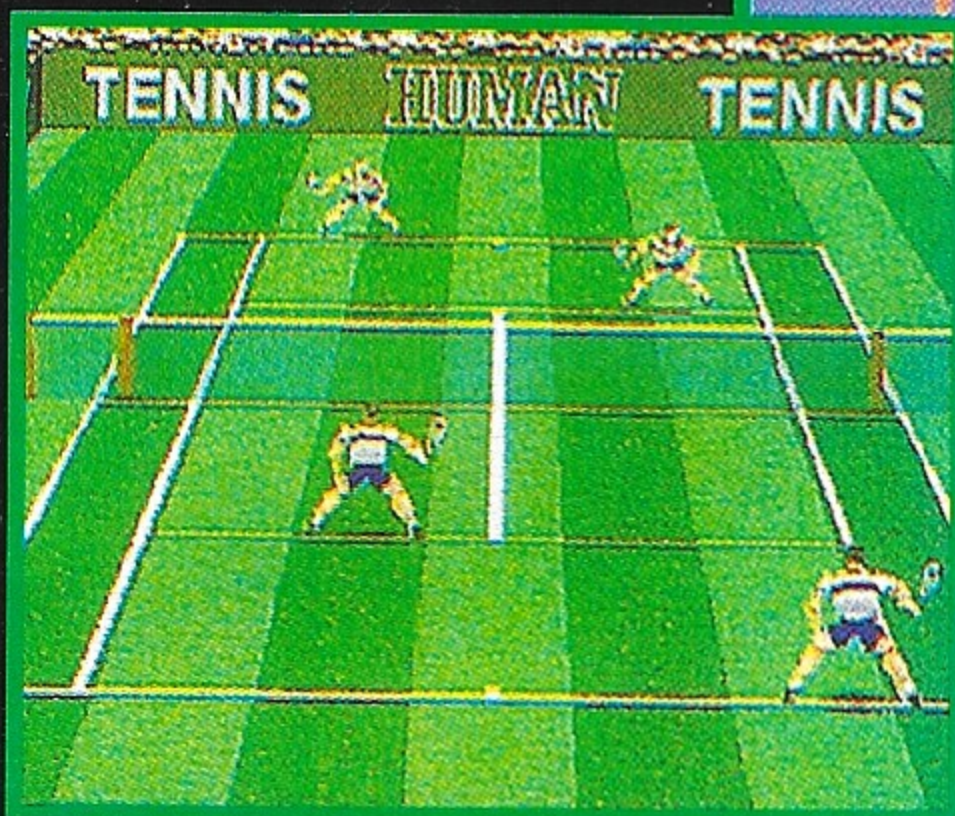
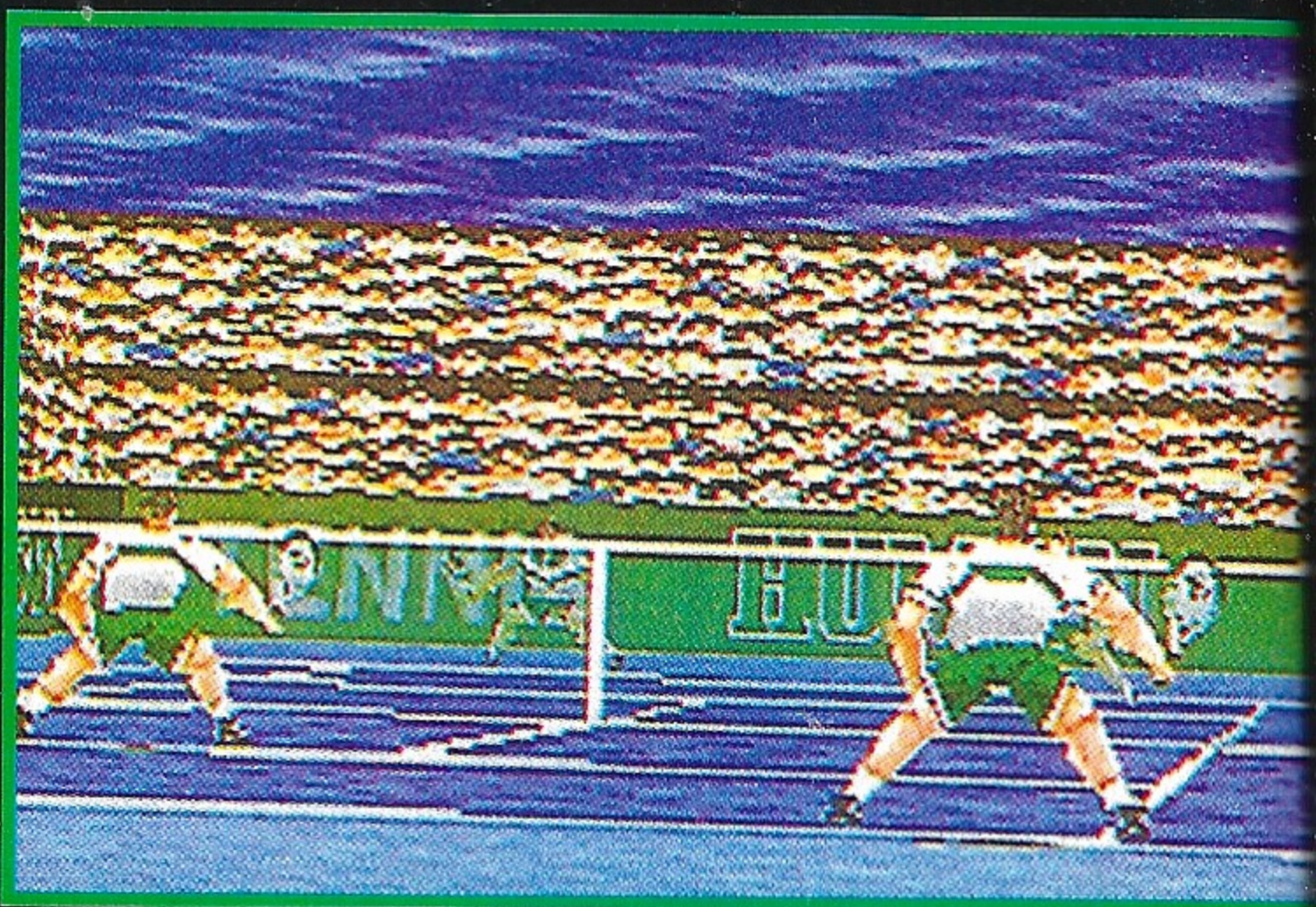
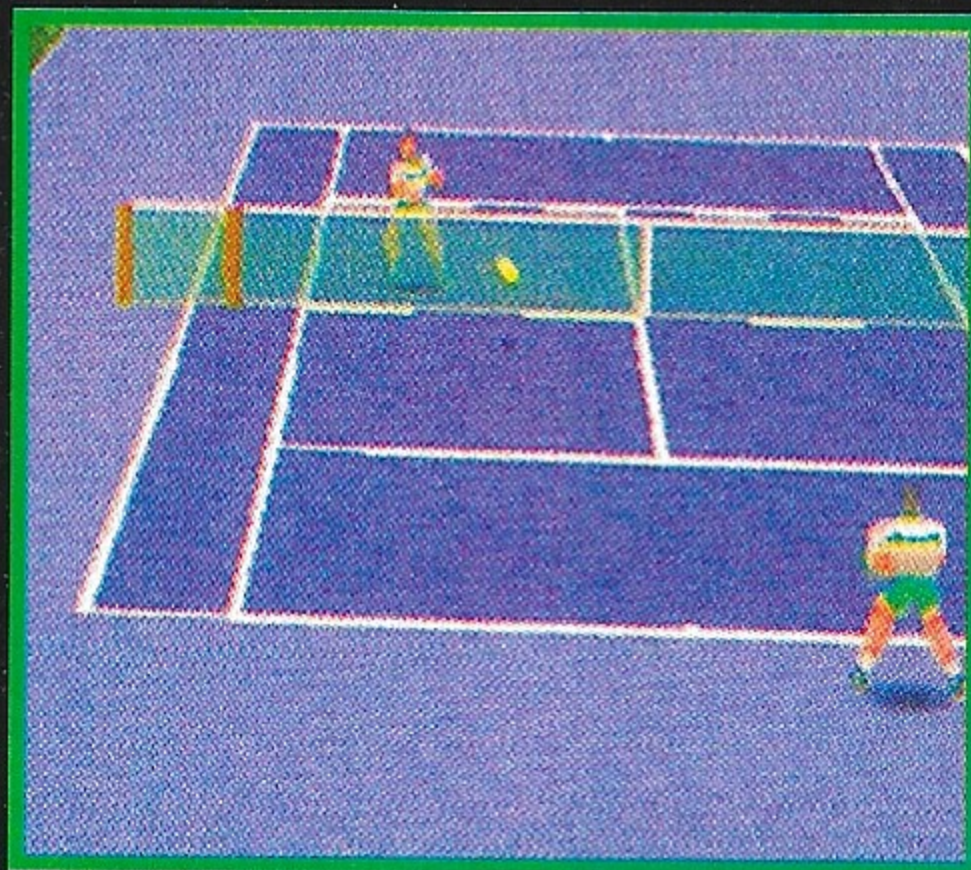
PREVIEW IMPORT

PLAYSTATION

HYPER FINAL MATCH TENNIS

Le meilleur tennis de tous les temps s'appelle Final Match Tennis, et c'est un vieux jeu sur PC Engine que vous connaissez tous j'espère. Human, l'éditeur du jeu, adapte son hit sur PlayStation et inclut la 3D polygonale, c'est la mode ! La question que tout le monde se pose est de savoir si le jeu restera aussi maniable que sur NEC. On pourra jouer à quatre joueurs simultanément. Les simulations de tennis étaient soit trop faciles, soit injouables, et il semble que Human sauve la mise des amateurs de ce sport sur 32 bits. Le fait d'utiliser de nombreux boutons comme les boutons R et L permet toutes sortes de folies, notamment les plongeons. Un jeu qui arrive en mars.

GENRE : TENNIS
EDITEUR : HUMAN



PLAYSTATION

SAILOR MOON SUPER S

Sans doute un non-événement pour les amateurs de baston, la sortie d'un jeu basé sur Sailor Moon sur PlayStation risque fort de produire l'effet proportionnellement inverse chez les amateurs d'anime japonaise. Je parle du Japon, car la folie Sailor Moon continue à faire rage. En France, le dessin animé est plutôt destiné aux filles, bien que... Les jeux 16 bits Sailor Moon ont toujours été des désastres sans nom, et il nous reste à espérer que le simple fait que la version PlayStation soit un jeu de combat en Versus sauve la mise. Les dix personnages disposent tous des Sailor (de Chibi Moon à Saturn), des filles donc avec des

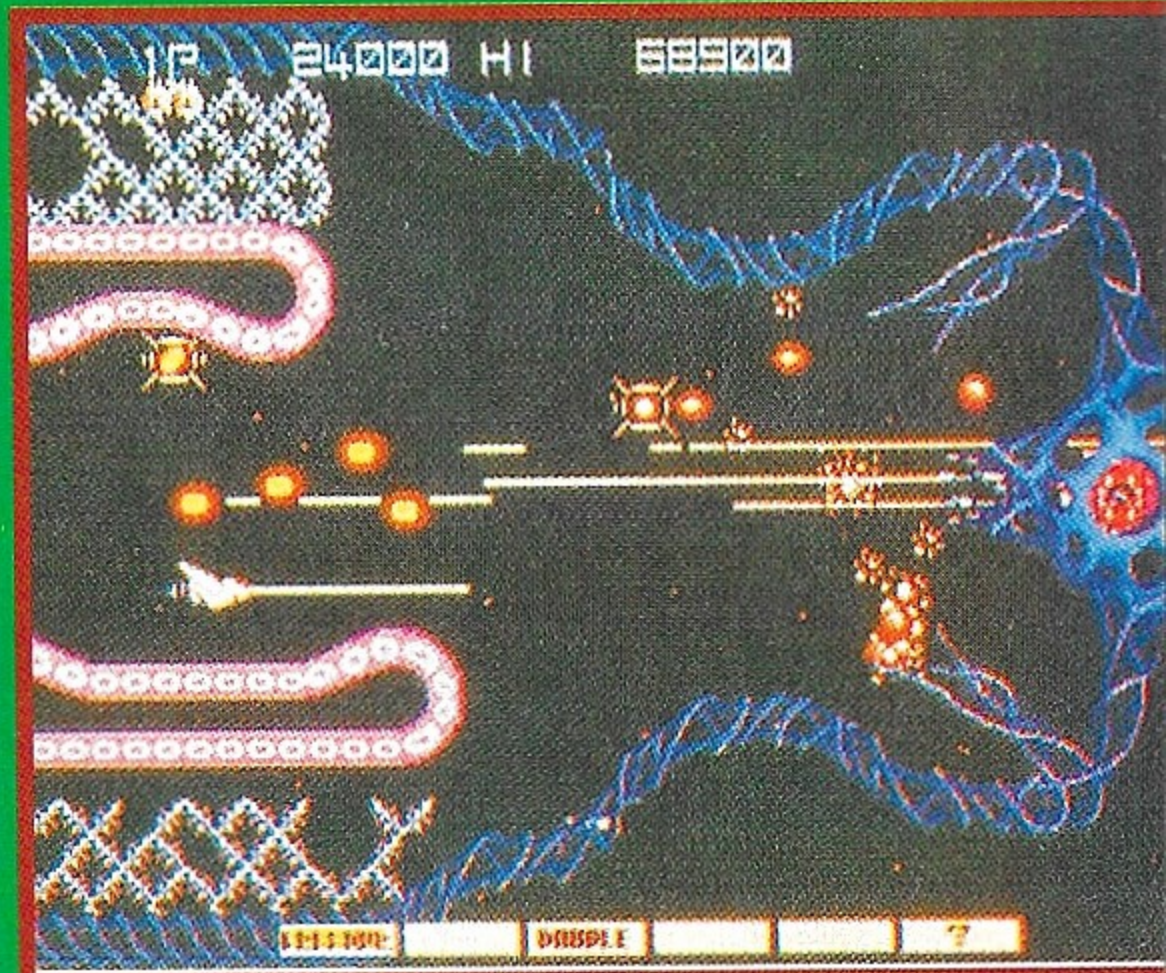
originalités et des nouveautés dans les magies utilisées. Pour les super-amateurs, sachez que les célèbres chansons de l'anime (heu, célèbres...?) ont été spécialement arrangées pour le jeu qui sortira le 8 mars pour 5 800 yens.



GENRE : ACTION
EDITEUR : ANGEL

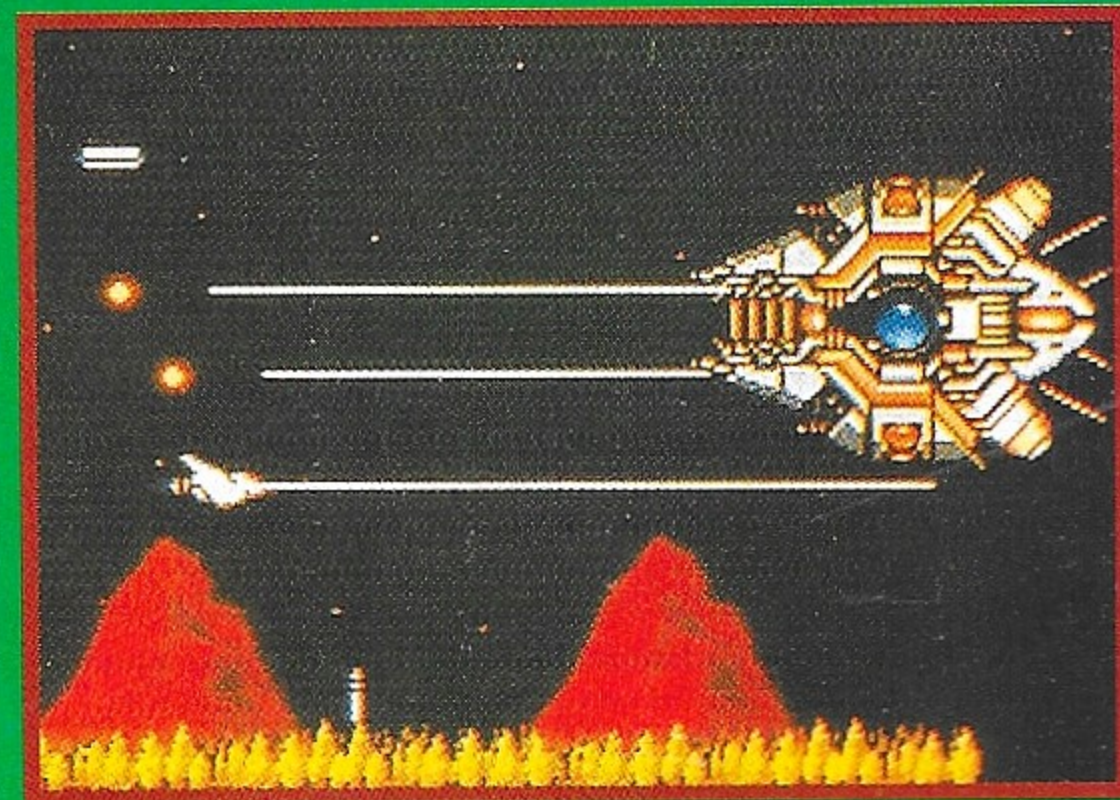


SATURN - PLAYSTATION



GRADIUS DELUXE PACK

Konami reprend la politique du "faisons du vieux avec du neuf" avec Gradius. En effet, après Twin Bee, Parodius, c'est la plus célèbre des sagas de shoot de Konami qui prend place ici. Gradius, ou Nemesis pour les fans de MSX, arrive sur nos 32 bits en version identique à l'arcade, puisque comme pour les jeux "Namco Museum", les jeux originaux Jamma ont été émulés. Voici donc pour les amoureux du shoot'em up, dans leur version originelle, Nemesis 1 et 2. Le jeu sera sorti au moment où vous lirez ces lignes.



MACHINE: SATURN-PLAYSTATION
EDITEUR: KONAMI

PREVIEW IMPORT

PLAYSTATION

GENRE : BASTON
EDITEUR : TECHNOSOFT

REVERTHION



Après Toshinden, Tekken et Zero Divide, c'est au tour de Revertion d'ajouter une pierre à l'édifice anti-Virtua Fighter de la PlayStation. Plutôt proche de Zero Divide, ce jeu de baston en polygones met en scène des combattants qui ressemblent à des insectes géants. Les décors et les personnages s'annoncent graphiquement bien léchés, mais il faudra attendre une version définitive pour juger de la jouabilité de ce jeu qui se présente plutôt comme une bien jolie chose que comme un jeu de simulation comme Tekken.

PLAYSTATION

VEHICLE CAVALIER



Le 16 février, est sorti un jeu complètement non prévu et annoncé par personne. Il serait passé inaperçu s'il ne possédait pas cette particularité d'être compatible avec le double joystick PlayStation, qui permet à deux joueurs de contrôler différentes parties d'un robot dans un jeu 3D, comme par exemple Vehicle Cavalier. N'allez pas croire que cette compatibilité rende le jeu meilleur, c'est une daube 3D du style Gundam mais en beaucoup plus moche et peu maniable. Mais on se devait de vous tenir au courant, ne vous faites pas avoir en import !

GENRE : SIMULATEUR DE ROBOT
EDITEUR : VANGUARD

PLAYSTATION

GAMBARE GOEMON FIGHT



Alors que le quatrième épisode sort sur Super Famicom, Konami nous refourgue le concept sur 32 bits. Les graphismes sont évidemment de meilleure facture, et le système reste inchangé. On retrouve ainsi l'aspect RPG et action aux multiples vues (vue isométrique, vue de profil, 3D). Les délires sont aussi au rendez-vous avec des personnages non joueurs hilariants. Le jeu sortira en mars pour 5 800 yens.



MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : KONAMI

PLAYSTATION



JUMPING FLASH 2

Le délire est de retour sur PlayStation, la planète Mumu refait parler d'elle, et le comte Aloha, le boss aristocratique du premier épisode n'est plus un méchant mais une victime, bien que l'un n'empêche par l'autre... Sa planète a été - accrochez-vous au pinceau c'est fort - mise en bouteille par un nouveau venu du monde des super-bads : le capitaine Suzuki, une créature géante de l'univers, tel est son titre ! Aloha a contacté la Mairie universelle pour qu'elle envoie un héros digne de ce nom et aguerri aux jeux de plates-formes en 3D. Vous voilà donc reparti, vous, Robit le lapin robot ! Pas vraiment

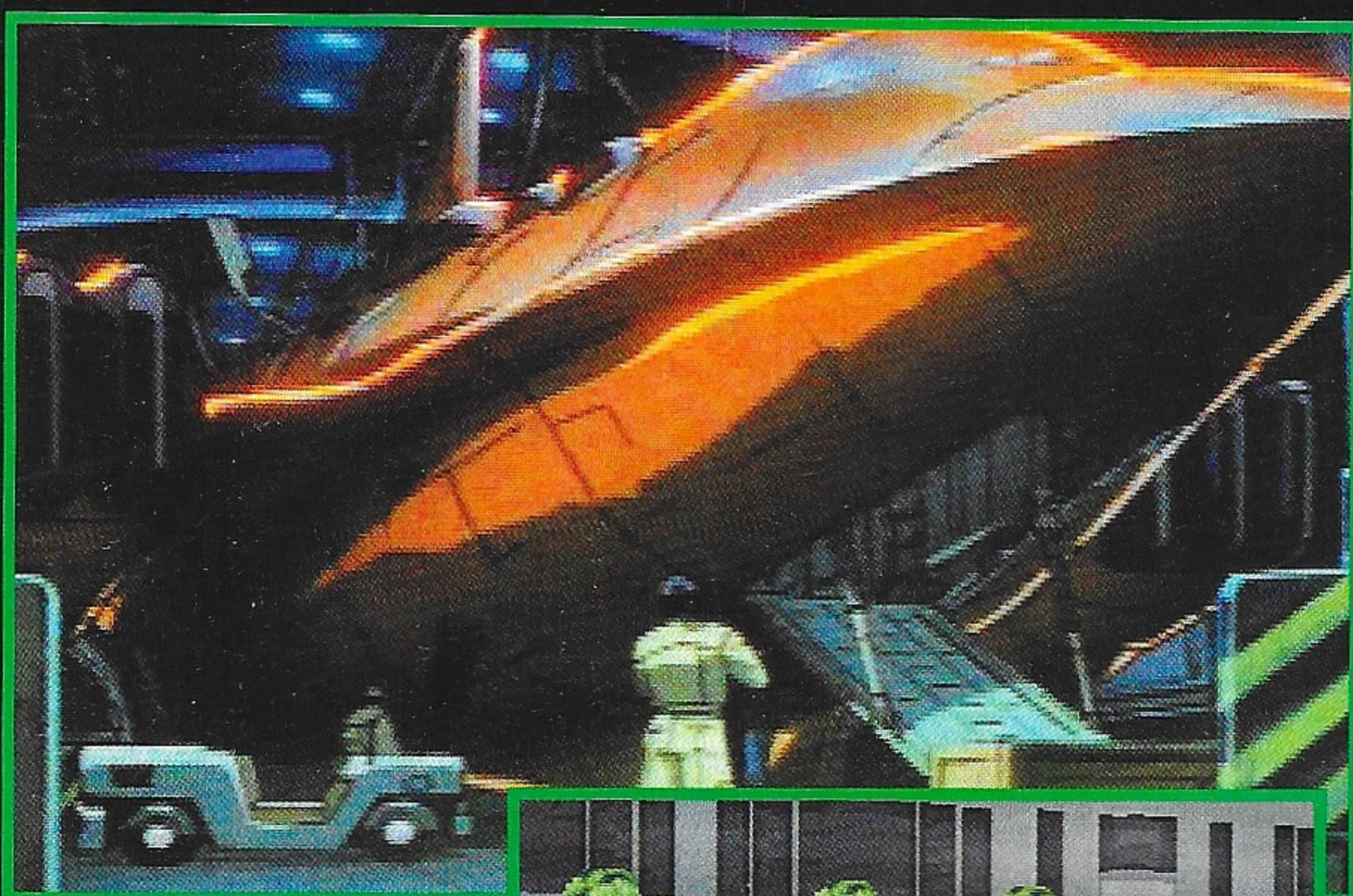
nouveau dans son principe, ce deuxième épisode est techniquement beaucoup plus abouti. Les villes du premier monde ont été construites par des scientifiques ayant mal tourné (ça arrive !), et les bâtiments qui composent ce monde ne sont plus immobiles : certains éléments bougent. On retrouve cet aspect dans les autres mondes, avec notamment le stage du parc d'attractions avec des fontaines et des grands "huit". Des reliefs ont été ajoutés ainsi que des nuages dans le ciel. Les textures des polygones ont été grandement améliorées, et Robit s'est adapté aux nouveaux systèmes mobiles des décors. Le jeu arrive courant 96.



GENRE : PLATES-FORMES 3D
EDITEUR : SONY

PREVIEW IMPORT

PLAYSTATION



Masamune Shirow est un auteur de bande dessinée très célèbre. C'est pourquoi on lui demande souvent de dessiner des jaquettes de jeu et d'en concevoir la réalisation graphique. C'est une fois de plus le cas avec Horned Owl sur PlayStation, jeu se déroulant dans un futur proche plein de robots, comme les affectionne Shirow. Vous êtes donc dans la peau de deux flics, Ryo et Marco qui devez affronter des robots devenus fous. Mais sont-ils vraiment devenus fous, ou bien est-ce l'énorme masse métallique en position géostationnaire au-dessus de la ville qui est la responsable de cette guerre urbaine? Quoi qu'il en soit, vous voilà aux commandes d'un robot surarmé pour un ou deux joueurs afin de répandre la paix et la justice dans la cité opprimée. Vous serez secondés dans votre tâche par Kate, une charmante jeune fille un peu rêche. M'enfin, on ne va pas dire du mal, surtout que c'est votre navigatrice et qu'elle est plus gradée. Elle vous guidera au travers de la ville tout au long des cinq stages que comporte ce jeu. Dans le premier intitulé "An Overture", vous

H O I

allez nettoyer les autoroutes complètement polluées par les ennemis. Courses sur camions et sur bretelles d'autoroutes au menu. Dans "Uninvited Guests", vous allez empêcher les terroristes métalliques d'intercepter les avions qui décollent et atterrissent à l'aéroport. Au chapitre "A counter Attack", vous voilà promus nettoyeurs d'égouts, avec en prime la base secrète souterraine des ennemis, Metalica, à réduire à néant. Quelle classe! Au quatrième niveau, "To a Machine Grove", les choses deviennent sérieuses. A fond les ballons vous allez traverser une ville fantôme, pour finalement aboutir dans une usine clandestine

bourrée de robots. Après une descente vertigineuse d'un couloir d'ascenseur, vous allez tomber nez-à-nez avec un robot-araignée. Et comme il faut une fin à tout, vous allez finir sur "Falling Ark", le dernier chapitre. Traversez la Mégalopole de nuit, et prenez d'assaut le vaisseau géant de Metalica pour éradiquer le mal à sa racine.

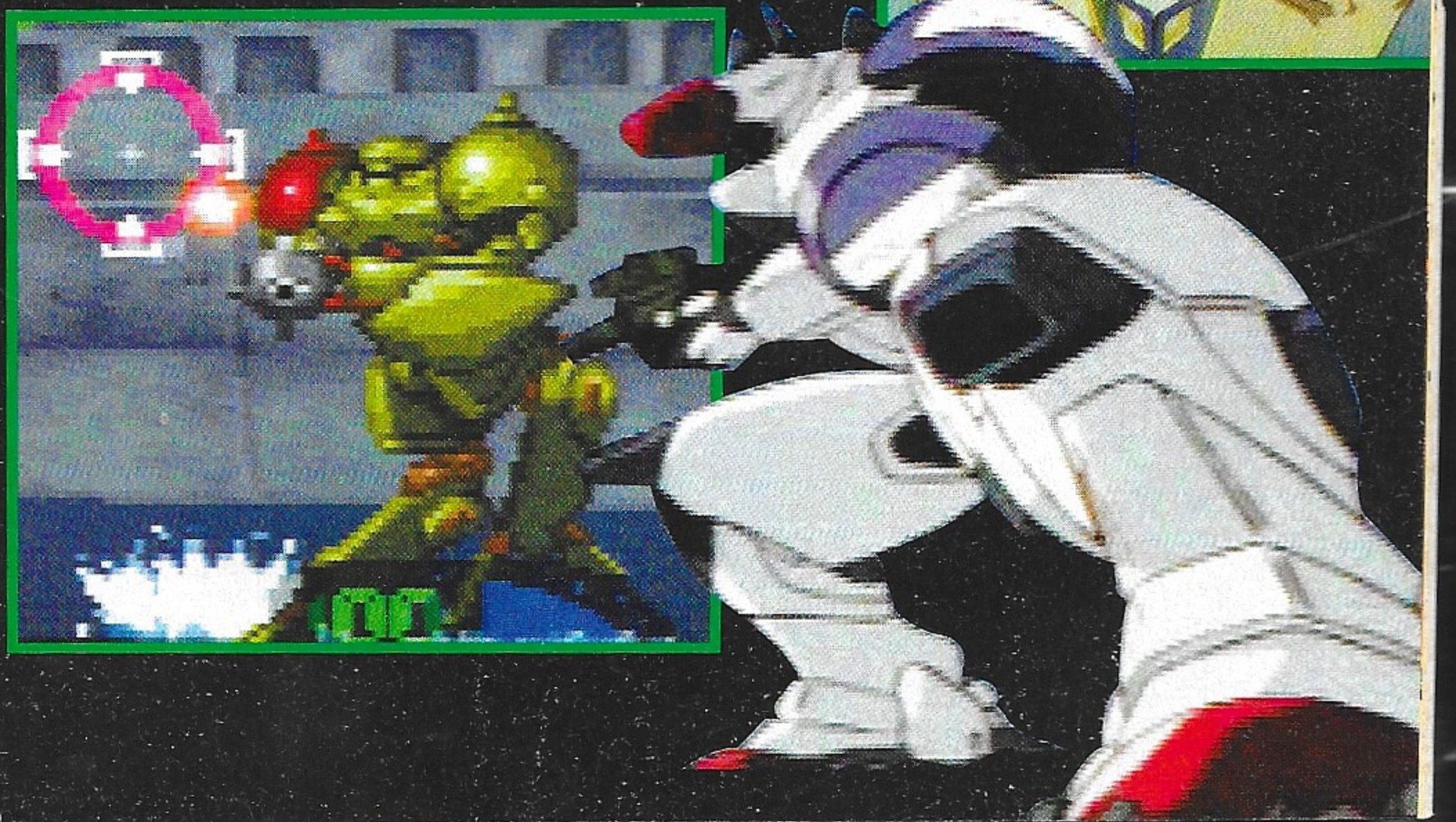
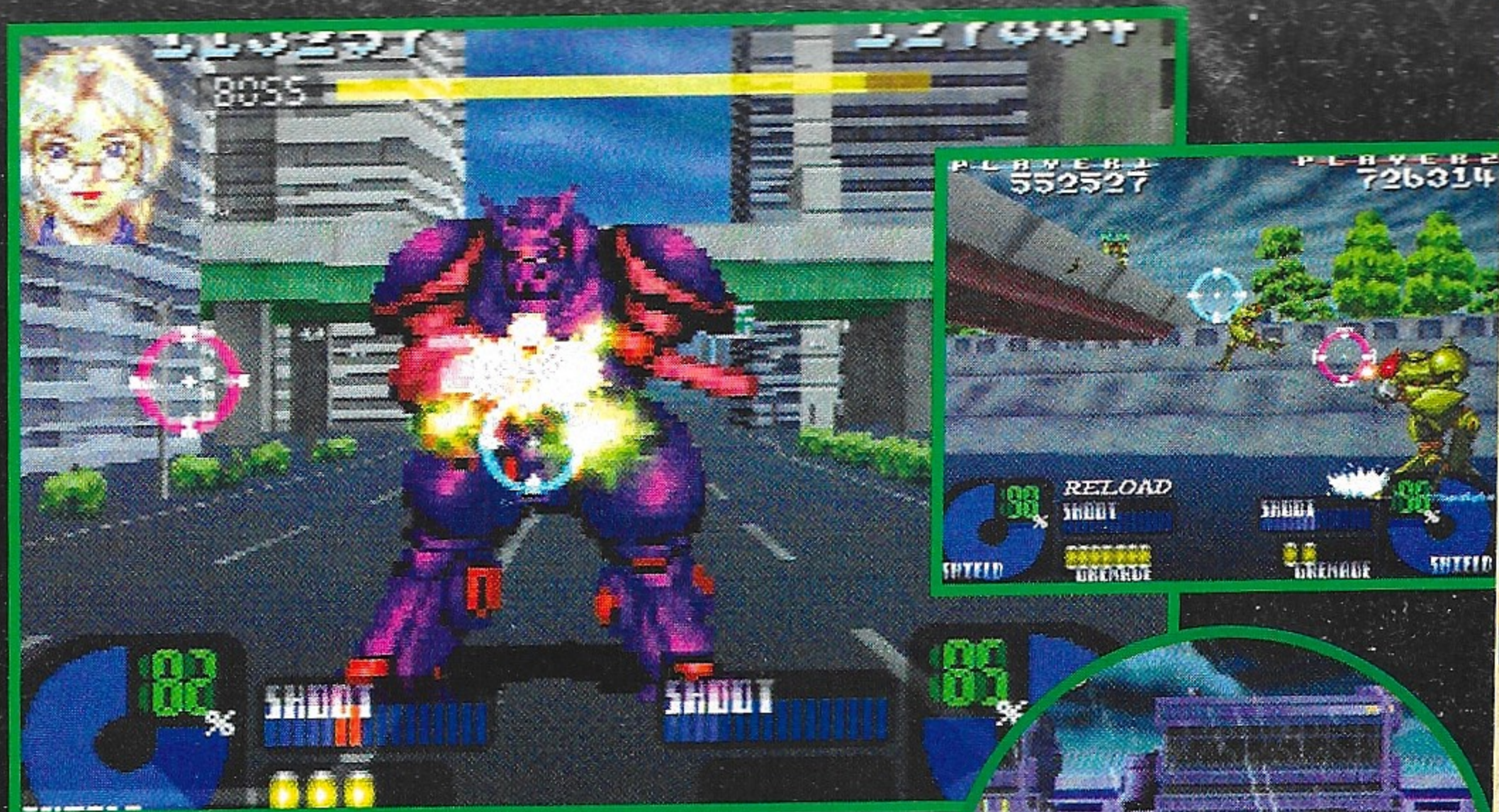
Quel programme!

Comme dans Virtua Cop, vos déplacements ne sont pas gérés par vous-même mais par la console. Vous n'avez donc qu'à viser, et le scrolling fait le reste. Alors vous allez forcément vous dire "mais qu'est-ce qu'il raconte? ce jeu est déjà sorti en décembre au Japon; et en plus il n'en fait la preview que maintenant!". Je vais donc avoir à vous donner des explications. Pour commencer, le jeu va sortir bientôt en France, au mois de mai pour être précis. De plus, nous voulions consacrer une bonne place à ce titre tout à fait unique sur PlayStation. Par conséquent, Joypad national étant rempli jusqu'à la gorge, nous avons décidé de consacrer quelques pages de notre cahier International à ce jeu. Enfin bon,

NED OWL

du moment que je peux vous dire que dans ce jeu il y a 5 stages bourrés d'action, que l'on peut concentrer ses attaques, larguer des nuées entières de missiles et que la réalisation est excellente, l'honneur est sauf. Une dernière petite information: le jeu est jouable aussi bien au paddle qu'à la souris. Notons que dans le futur, le jeu pourra aussi se jouer avec le pistolet de Konami qui devrait sortir vers le mois d'avril. En bref, récapitulons: Shirow, beau, jouable, amusant, flingue.

EDITEUR : SONY
GENRE : SHOOTING GAME





NÉO-GÉO

GENRE : COMBAT REPENSÉ

I fallait une fois de plus que SNK sorte un Fatal Fury, c'est obligatoire. Je pense même que cela doit être inscrit dans ses gènes. Si Fox Mulder allait enquêter chez SNK, il découvrirait qu'en 1992 SNK s'est livré à des expériences d'implants cérébraux sur ses développeurs. Lesdits développeurs sont devenus des bêtes de combat, peaufinant, à chacun de leur dernier produit, des aspects nouveaux leur assurant la suprématie de la popularité des amateurs de combat dans les salles d'arcade. Fatal Fury Real Bout est une astuce, car ce n'est pas le 3. C'est un "bis", un "prime", un "special", comme nous avons eu Fatal Fury Special, reprenant le 2 avec plus de personnages et de coups. Mais contrairement à Fatal Fury Special, les différences entre le 3 et le "Real Bout" sont beaucoup plus flagrantes intrinsèquement. Graphiquement, cela reste identique, mais dans le style de jeu, on change tout de même légèrement. Les coups s'enchaînent beaucoup plus facilement, et il est absolument commun de réaliser des enchaînements de 8 "rushes". Rush est ici à prendre au sens de "combo". On ne le placera donc pas dans la lignée de Killer Instinct, car ce serait être mauvaise langue. Nous dirons tout simplement que le jeu permet, grâce à sa plus grande facilité d'accès, d'en profiter pleinement, que l'on soit une brute en arcade ou un joueur débutant voire moyen. C'est bien la première fois qu'un tel jeu de combat propose ainsi, à tous les niveaux de joueurs, une éclate totale. En effet, le moins doué d'entre vous pourra enchaîner tout de même des coups de manière spectaculaire et à sa plus grande joie, tandis que le professionnel aura accès à des techniques plus complexes et intéressantes pour lui

Trois plans de combat

Comme dans le troisième volet, il est possible de passer d'un plan à l'autre, sur trois plans distincts. Mais ces plans sont des espaces d'esquives ; on ne peut pas y rester. Autre nouveauté notable : on peut se retourner en l'air, ce qui va fortement intéresser les pros de la baston sur console. Lorsque l'on passe derrière un adversaire après un saut, il y a toujours une seconde vitale où le personnage se tourne vers son adversaire, seconde fatale bien souvent. Ici, après avoir tournoyé sur lui-même pendant le saut, le personnage est prêt à attaquer dès que ses pieds touchent le sol, ce



Lorsqu'un personnage est saisi par l'adversaire, il s'écrie "No, No" à la manière des Comics américains. Un détail graphique appréciable.



Le Tiger Kick est toujours un coup impressionnant. Surtout ici où Joe Higashi s'enflamme complètement pour notre Geese Howard international.



Une remontée spectaculaire pour Kim, le plus célèbre pratiquant de Tae-Kwon-Do des jeux vidéo. Dans cette version du jeu, Kim est devenu un monstre d'enchaînements, laissant peu de place à l'adversaire pour placer ses coups.

HON-FU Le Jackie Chan de SNK débarque. Attention à son usage ravageur du NunChaku ! Ceci dit, le personnage est tout aussi comique que Jackie, et il se peut qu'à la fin de son enchaînement, deux possibilités s'offrent à vous. Soit vous finissez en torche humaine, soit Jackie termine avec sa redoutable arme devenue incontrôlable dans les parties.



Quelle souplesse ! Ici, cela ne donne pas grand-chose car c'est une photo, mais sachez que les personnages de Fatal Fury Real Bout possèdent une palette de coups très impressionnante, s'adaptant à leur distance de frappe par rapport à l'adversaire.



Yamazaki peut aller voir ailleurs. Avec son air bourgeois et sa main dans la poche, style "j'm'en foutiste total", Jin n'a pas plus longtemps supporté et l'a envoyé valser d'une salve d'énergie impressionnante de puissance.

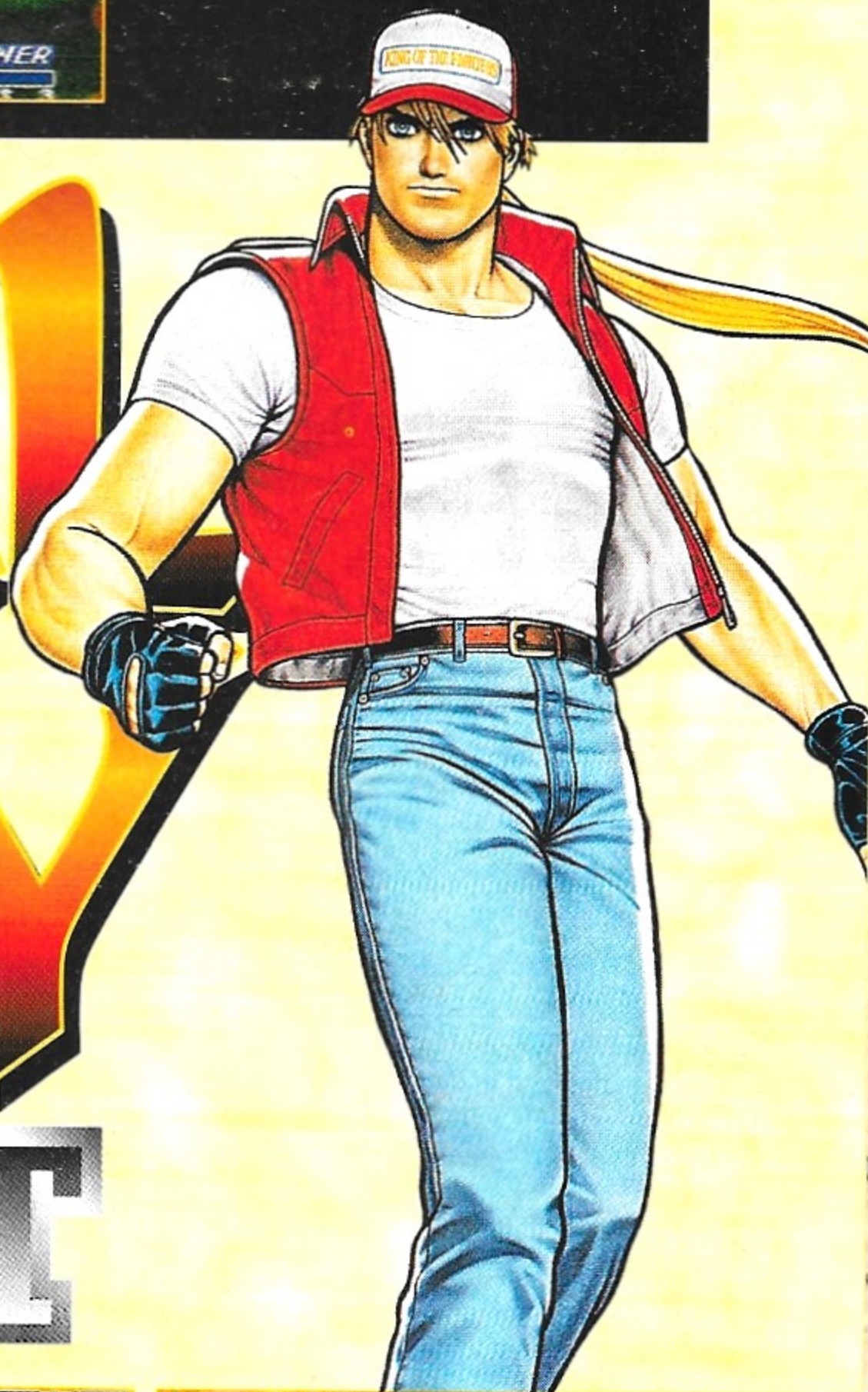


MARY

Mary, spécialiste du combat rapproché, se fera une joie de vous faire un ciseau sauté, avant de vous tordre en deux au sol, et vous finir dans une magnifique explosion... rose ! On ne retient pas ses instincts de petite femme, après tout !

FATAL FURY

REAL BOUT



FATAL FURY REAL BOUT

qui facilite encore l'enchaînement des mouvements, déjà spectaculaires. Une règle classique de Virtua Fighter vient s'imposer ensuite : le

ring out. Dans Fatal Fury Real Bout, à chaque bord de l'écran se trouvent des obstacles, qui se détruisent au fur et à mesure de vos attaques. Une fois ces obstacles détruits, il va falloir faire bien attention à ne pas vous faire coincer dans le coin, car il n'y en a plus ! Une fois tombé du ring, la défaite est définitive, quels que soient les rounds précédemment gagnés. C'est dommage, mais cela oblige le fainéant qui joue sur la défensive à sortir un peu de son trou

Fatal "ring" out et combats sans merci

Mis à part cela, tout est conforme à un Fatal Fury, à savoir les mimiques, les bruitages et autres provocations. Nous avons toujours le "Hora Hora" de Joe Higashi, tellement connu par les usagers des jeux de combat. Je trouve d'ailleurs dommage que la plupart des phrases d'introduction des personnages de jeux de combat de SNK soient en japonais, car elles ne manquent pas d'humour. Je peux aussi vous parler (et je suis d'ailleurs payé pour cela) des fatalités. Il existe en effet cette fois-ci deux fatalités différentes. Une fatalité fatale toute bête qui se réalise lorsque la jauge d'énergie clignote ou lorsque la jauge de rage en bas de l'écran est à son plein. Et une seconde fatalité, super-fatale qui tue uniquement, réalisable lorsque la jauge d'énergie est clignotante et la jauge de rage au maximum. Le mouvement réalisé à ce moment-là est capable de retirer plus de la moitié de l'énergie de l'adversaire. Beau, rapide, puissant, intelligent, racé et de bonne prise en main, Fatal Fury Real Bout est un très grand jeu de combat. Malheureusement, ceux qui ont acheté le 3 se retrouvent un peu bêtes. Et puis, même si Fatal Fury Real Bout est fabuleux, il a perdu un petit peu de la personnalité de ses ancêtres au profit de King of Fighter 95. Un excellent jeu de combat, mais vu que les SNK sont tous dans cette veine, cela va finir par revenir très cher.

EDITEUR : SNK

NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 2

NOMBRE DE NIVEAUX : N. S.

SPECIAL : 346 MB !

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 8

CONTINUE : 4 CRÉDITS

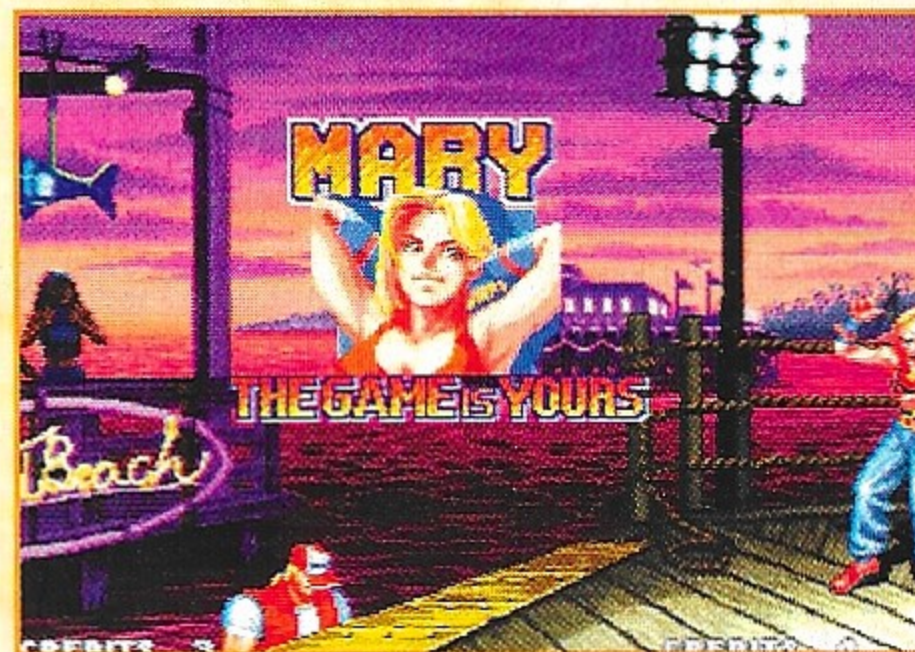
DIFFICULTÉ : MOYENNE

EXISTE SUR : NEO-GEO CD

94%



Comme dans chaque Fatal Fury, vous voilà à South Town, et vous allez devoir combattre tous les habitants de cette ville. Enfin tous... disons tous les combattants valables de la ville. Il y en a trois par région, cela limite le nombre de décors et permet de garder de la mémoire pour autre chose...



Attention au ring out ! En cas de chute hors de la surface de combat, la sentence est incontournable : défaite totale du maladroit. C'est bête, la vie... il ne lui manquait pourtant pas grand-chose pour mourir...



Bob Wilson-rasta man nous fait une fois de plus la preuve de sa souplesse totale. Utilisant la capoeira pour se battre (une boxe jamaïcano-brésilienne avec les pieds, très impressionnante), il se permet tous les excès permis à un garçon souple comme lui.





Le reversal est, comme dans Street Fighter Zero, un principe qui annonce le moment où le joueur a effectué avec succès une contre-attaque. Cela peut se produire n'importe quand, mais plus généralement lors d'un "combo breaker".

Mai Shiranui vous met le feu. Grâce à cette attaque, la petite Mai gagne enfin un mouvement défensif efficace, chose pour laquelle elle n'était pas jusqu'ici la plus forte. Essayons maintenant de l'approcher comme l'a fait Duck King... Ça va sentir le roussi.



Joe Higashi a envoyé Jin voir ailleurs s'il y était. Cette fatalité s'inscrit dans un registre de classicisme total, puisqu'en six jeux différents, Joe a toujours gardé cette bonne vieille furie de l'"Hurricane Upper".



Un nouveau coup qui permet à Andy de se pourvoir d'une boule de protection recouvrant complètement la demi-sphère devant lui. Utile au corps-à-corps comme pour empêcher un adversaire comme Kim ou Mary de se rapprocher dangereusement.



Pif paf pan ! Un jeu de baston, c'est violent, et pour donner des coups, faut appuyer sur les boutons, comme ça on fait mal à l'ennemi. (légende à la Consoles P?).

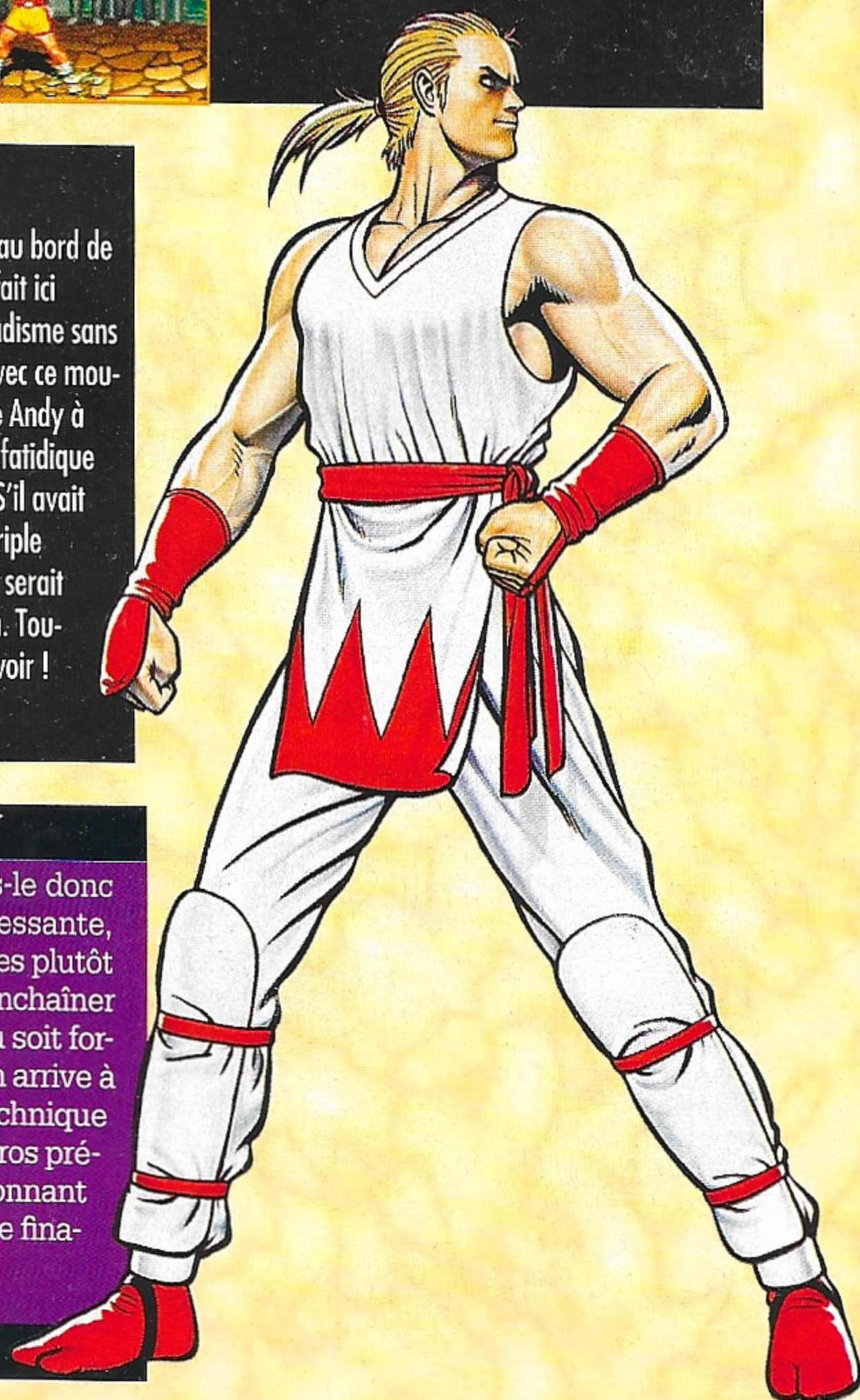


Power Geyser au bord de l'écran. Terry fait ici preuve d'un sadisme sans égal, puisqu'avec ce mouvement il force Andy à reculer vers le fatidique bord d'écran. S'il avait effectué un "Triple Geyser", Andy serait sorti de l'écran. Toujours bon à savoir !

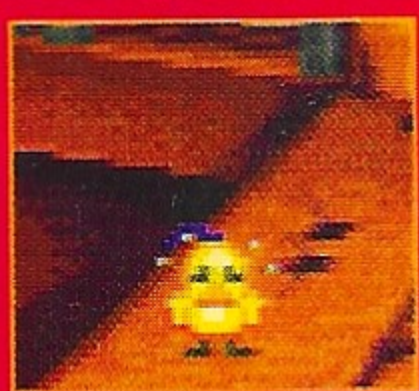
COMPARATIF • COMPARATIF • COMPARATIF •

Inutile de le comparer avec Fatal Fury 3, puisqu'il est meilleur. Comparons-le donc avec King of Fighter 95. Eh bien, la réalisation de Fatal Real est plus intéressante, mais c'est normal, car on a plus de place mémoire pour choyer 15 personnages plutôt que 24. Ensuite, la prise en main est excellente, puisqu'il est très facile d'enchaîner des coups, même pour le premier venu. Mais cela ne veut pas dire que le jeu soit forcément plus appréciable, car, à la limite, même en faisant n'importe quoi, on arrive à gagner : c'est un point remporté par King of Fighter 95, beaucoup plus technique dans son approche de la lutte. Les deux jeux sont donc excellents, mais les pros préféreront toujours King of Fighter 95. Fatal Fury Real Bout est plus impressionnant graphiquement, semble plus violent grâce à son ambiance sonore, mais reste finalement inférieur au "maître".

COMPARATIF • COMPARATIF • COMPARATIF •



FATAL FURY REAL BOUT



Duck King est accompagné, lors de ses combats, d'un petit poussin punk qui réagit suivant le devenir du combat. À chaque victoire de Duck, le poussin exulte. En revanche, lorsque Duck perd un combat, le petit poussin pleure très fort. Bouh sni'f !!



Mai nous fait l'honneur d'une nouvelle fatalité se terminant dans les airs, après quelques galipettes impressionnantes et enflammées. On culmine généralement à 15 rushes.

Seize personnages, c'est déjà ça de pris. Sachez tout de même que lorsque l'on commence le jeu, il est impossible de choisir Geese Howard comme son premier adversaire... Pédant, non ?



Geese, il faut pas l'énerver. Sinon, il fait ce que l'on appelle un Rising Storm. Et encore, ce n'est rien. Car notre Geese national aimait dans sa tendre enfance la histoire de robots japonais. Est-ce par pure nostalgie que sa seconde furie s'appelle "Thunder Break", en référence à Great Mazinger ? Je soupçonne SNK d'avoir dans sa troupe de gros nostalgiques.

Sokaku a lancé à l'assaut de Duck toute une armée de mini-Sokaku. Il paraîtrait qu'une astuce permettant un combat mini Sokaku-Poussin de Duck King existerait. Serait-ce vrai ?



Jin-Chon-Rei est un personnage vampire, qui se permet de pomper l'énergie de ses adversaires afin d'en faire la sienne. C'est un personnage idéal pour réaliser des combats longs et difficiles. Mais on s'énerve facilement lorsque le combat, qui était pratiquement gagné, tourne d'un seul coup à l'avantage de l'adversaire, qui vous pompe la moitié de votre vie. Surtout lorsque l'adversaire d'en face s'appelle Franco Bash.

NEO-Geo

GRAPHISMES

18

GRAPHISMES

ANIMATION

18

ANIMATION

MANIABILITÉ

19

MANIABILITÉ

SON/BRUITAGE

18

SON/BRUITAGE



J'AIME

- Une facilité de mouvements déconcertante
- Fluidité et détails de certains personnages
- Une ambiance très violente



J'AIME PAS

- Encore un jeu de combat
- Mais il est tellement bon
- En fait, Fatal 3 est enterré

NOTRE AVIS

Encore un excellent jeu de combat de la part de SNK. Cela devient finalement lassant d'écrire toujours la même chose, et il serait temps que SNK sorte un jeu un peu mauvais, qu'on puisse enfin en dire du mal. Fatal Fury Real Bout conviendra à tous les styles de joueurs, que ce soient les professionnels ou les débutants absolus. Sa facilité de prise en main en fait un jeu idéal pour ceux qui n'ont jamais osé toucher un pad sur un jeu de combat par peur de se faire complètement détruire par meilleur que lui.

Greg





SATURN

GENRE : COMBAT

Puisque tout le monde ici connaît déjà l'histoire de Street Fighter Zero, je vais m'atteler à un comparatif ! Bon, autant le dire tout de suite, c'est la Saturn qui gagne. De très peu, mais qui gagne. En graphisme, les deux versions se valent, même si les couleurs ont légèrement plus de pêche sur Play. En contrepartie, le trait est un semblant plus fin sur Saturn. On remarque aussi que sur Saturn, lorsque les personnages se dédoublent, ils sont plus colorés que sur la PlayStation. En animation, le jeu est meilleur sur Saturn, grâce à sa plus grande capacité en gestion de sprites. Ici, les combattants ont plus de mouvements intermédiaires, et semblent plus fluides. Le plus flagrant est le coup de pied talon de Ken, qui perd deux étapes d'animation dans la version Play. Au niveau musical, les deux versions sont identiques, puisque c'est du son CD. Au niveau bruitages, les sons sur Play sont plus fins, et ne grésillent pas, contrairement à la Saturn qui a du mal dans les aigus. Pour la maniabilité, la raideur de la manette Play fait que nous préférons la version Sat. Désolé ! En temps de chargement, le "Now Loading" est plus joli sur Play, mais c'est tout. L'essai avec les deux consoles lancées en même temps permet de laisser la démo de la version Saturn tourner deux fois pendant le premier chargement de la Play. Pour tout ce qui est de la jouabilité et de l'intérêt du jeu, les deux versions sont absolument identiques. La seule chose que l'on regrette, c'est les astuces de la version Play qui sont différentes. Rappelons que la PlayStation avait enterré la Saturn avec TohShinDen. Cela nous fait donc l partout.



GREG

GRAPHISMES ANIMATION MANIABILITÉ SON/BRUITAGE

17

18

18

17

EDITEUR : CAPCOM

NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 2

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 8

CONTINUE : ILLIMITÉS

+ SAUVEGARDES

NOMBRE DE COMBATTANTS : 14

DIFFICULTÉ : MOYENNE

EXISTE SUR : ARCADE, PLAYSTATION

94%



Comme on le voit sur cette photo, les doubles de Ken sont plus colorés et mieux définis que sur la PlayStation. Mais bon, cela n'arrange en rien le jeu, évidemment...

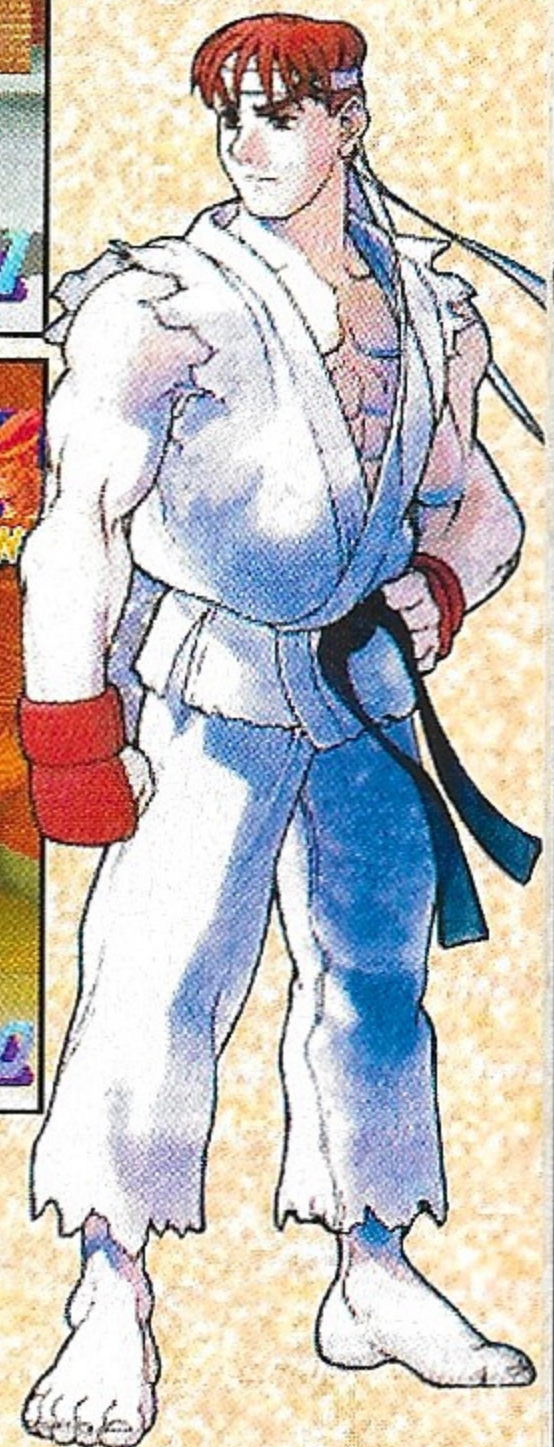
STREET FIGHTER ZERO



Sur Saturn la maniabilité est meilleure. Bien sûr, tout cela dépend aussi de votre manette sur PlayStation, mais vu que le comparatif se fait sur les manettes de base...



Le principe de la "first attack" est très motivant, puisqu'il désigne quel joueur a pris l'offensive du match.





SUPER FAMICOM

GENRE : ROLE-PLAYING GAME

Connu comme le meilleur jeu de tous les temps par les usagers de jeu de rôles sur console, Far East Of Eden 2 voit enfin la première de ses suites prévues sortir sur Sfc. Une fois encore dans le "Jipang" (un Japon très mystique comparable à notre Moyen Age pour l'ambiance) le mal s'est réveillé. Et lorsque le mal se réveille, arrivent les "Hi no Yûsha" ou héros du feu, destinés dès leur naissance à devenir les sauveurs du Jipang. Vous êtes l'un d'eux, Higan, et allez partir en croisade contre le démon Ninigi, réveillé par le frère jaloux de l'empereur. Ce démon va maudire le Jipang, en imposant à chaque province un mal différent : froid, sécheresse, profusion de végétation et autres prédicats d'apocalypse. Se déroulant comme un vrai dessin animé, ce jeu est merveilleux, certainement parmi ce que l'on a fait de mieux sur Sfc. Nous avons des personnages charismatiques, une ambiance de mysticisme oriental, et le plus fort : l'horloge interne. Hudson Soft s'est permis une innovation dans le domaine du jeu vidéo avec le système nommé "Personal Live Game". En deux mots, la première fois que vous allumerez la console avec ce jeu, il vous demandera la date et l'heure.

Et à partir de cela, tous les repères temporels seront pris en compte. Vous aurez à vous rendre à certains endroits à une date donnée afin de voir des événements se dérouler. Dans cet ordre d'idée, vous aurez la surprise d'avoir des événements liés à votre date de naissance, par exemple. Encore plus fou : la cartouche possède un système de calcul du biorythme de votre partie. Le jeu va donc pondre des graphiques indiquant vos jours de jeu, afin de faire une analyse de votre vie suivant vos heures. Alors, jeu parfait? Non, car face à son grand frère de la Nec, l'édition Zero de "Tengai" est vraiment courte. Sept régions à traverser contre vingt-sept pour la version Nec. Les combats sont bons sans être le point fort du jeu, même s'ils sont soignés esthétiquement. C'est donc un jeu d'une durée de vie d'un an si l'on veut voir tous les trucs cachés, mais qui se finit dans les trente-cinq heures de jeu. Je vous le recommande très chaudement. Après tout, vous n'avez aucune excuse pour passer à côté de la légende du jeu de rôles japonais, Tengai Makyô. GREG

ÉDITEUR : HUDSON SOFT

DIFFICULTÉ : FACILE

NOMBRE DE JOUEURS : 1

NIVEAUX DE DIFFICULTÉS : AUCUN

CONTINUES : SAUVEGARDES

SPECIAL : PERSONAL GAME SYSTEM

C'est la véritable forêt vierge dans cette province de la tortue (Kame Koku). Pour rallier les divers villages, vous aurez à traverser des sortes de niveaux de végétation assez labyrinthiques. Prévoyez plusieurs allées et venues entre le "donjon" et l'auberge, car la traversée du premier coup sera un exploit difficilement réalisable.



FAR EAST OF EDEN ZERO



Pour ranimer TenJin transformé en statue de sable, rendez vous dans la caverne au nord du désert pour plonger dans les grottes englouties, afin de trouver la fontaine distribuant l'eau sacrée. Vous ne pouvez respirer que trente secondes sous l'eau !



Pour les fans

93%

Pour les autres

83%



Vous aurez à réveiller le bateau du paon, dans la province du même nom (Kujaku Koku) afin de pouvoir accéder à la tour du sang inaccessible par sa base. Pour activer ce bateau, vous aurez à retrouver une jeune fille réfugiée chez un des vieillards de la région.



FEDEN ROO



Traverser le désert à pied est une entreprise rude, longue et périlleuse. Je vous conseille donc de louer une souris géante avec son petit chariot. Cela va beaucoup plus vite, et l'on ne rencontre pas de monstres pendant ce temps-là.

わーい ねずみ ねずみ
GO!! GO!!

KinGin de la province du chien divin (Inugami Koku) a un penchant certain pour les combattants métalliques. Après vous avoir opposé le Maneking, il se charge de votre sort personnellement. Utilisez les techniques de foudre avec Subaru (voir photo), afin de contrer ses défenses, et surtout abattre ses incessants boucliers d'énergie.



2月24日~3月3日は
鶴見神社で 女の子のお祭り!!
『ひな祭り』が ある!!

Notez les dates que Kabuki Danjuro (personnage de la saga des TengaiMakyô) vous donne. Ici du 24 février au 3 mars, c'est le "HinaMatsuri", fête traditionnelle des jeunes filles japonaises. Pour y assister, allez dans la cour des temples de provinces déjà libérées à la date indiquée, et vous aurez des surprises.

Que ce soit le feu ou toute autre sphère élémentaire, Subaru est championne pour vous invoquer un animal méchant qui se chargera de tous vos ennemis présents dans l'écran, et ce dans une petite animation fort esthétique.



¥190
¥132 ¥155
¥98 ¥231
¥239

SUPER FAMILCOM

| | | |
|--------------|----|--------------|
| GRAPHISMES | 16 | GRAPHISMES |
| ANIMATION | 15 | ANIMATION |
| MANIABILITÉ | 18 | MANIABILITÉ |
| SON/BRUITAGE | 18 | SON/BRUITAGE |



J'AIME

- Le mysticisme du "Jipang" sur Super Famicom
- Un nouvel épisode de Tengai-Makyo!
- Un scénario et une ambiance fabuleux
- Le système de personnalisation avec l'horloge interne



J'AIME PAS

- Un petit peu trop court quand même
- Quelques régions manquent de complexité

NOTRE AVIS

Hop, voilà le jeu de rôles qu'il vous faut : beau, original, prenant. Il n'a qu'un seul petit défaut : sa relative facilité. Mais ce n'est pas grave, car on prend néanmoins son pied à se balader un petit peu partout aux dates fixées par Kabuki Danjuro pour apercevoir l'énorme possibilité du "Personal Live Game System". Un achat indispensable.

GREG





SUPER FAMICOM

GENRE : ROLE - PLAYING GAME

Connu comme étant le tout premier jeu de rôles sur console, Dragon Quest est ce que l'on appelle une valeur sûre. Alors que nos pauvres éditeurs français ou américains s'évertuent à nous convaincre que leur jeu a fait un carton avec 50 000 ventes, Dragon Quest 6 s'est vendu à 3 millions d'exemplaires. Mais venons-en maintenant aux faits.

Vous êtes jeune, vous êtes beau, vous êtes courageux, et vous allez vivre une aventure tellement décousue qu'elle en devient très vite très complexe. Vous allez en gros sauver le monde en traversant trois mondes-époques parallèles différents où vous serez tour à tour messenger, soldat, charpentier et même fantôme !

Comme dans tout Dragon Quest qui se respecte, vous allez avoir des compagnons de route, mais aussi la possibilité de capturer des monstres qui deviendront vos alliés. Comme toujours aussi, vous aurez votre petit chariot qui vous permettra de faire la gestion des troupes, afin de transporter les blessés ou les plus faibles, escortés par les plus forts.

Une aventure gigantesque

La grande nouveauté de ce volet est le choix des classes qui s'offre aux divers personnages du jeu une fois un certain niveau atteint. À la manière de Final Fantasy 5, le joueur choisit sa profession (guerrier, magicien, voleur) et peut après cela parvenir à des super-classes en combinant deux professions. Après cela, que vous dire de plus ?

Ce jeu est bien évidemment l'anti-Far East Of Eden par excellence : contrairement à celui-ci, il est extrêmement long, complexe, et laid. Laid, oui, car l'esthétisme de Dragon Quest fait assez penser aux Lego®. Mais l'aspect visuel compte peu après tout, car ce jeu s'adresse à la crème des joueurs de RPG en japonais. Et surtout, il est inutile de penser un seul instant que ce jeu puisse amuser une personne qui ne babille que "sayonara".

Le jeu possède en effet un scénario complètement tordu, très complexe, où les situations s'enchaînent d'une manière peu prévisible pour celui qui croit deviner ce que dit un personnage. Long et complexe, ce jeu est une merveille pour qui comprend le japonais.

Pour les autres, il sera une muraille infranchissable. Far East Of Eden est beaucoup plus abordable...

EDITEUR : ENIX

NOMBRE DE JOUEURS : 1

CONTINUE : SAUVEGARDES

DIFFICULTÉ : TRES DIFFICILE

SPECIAL : DIFFICILE D'ACCES

Pour
les japonais

93%

Pour
les autres

70%

Pour supprimer l'énergie qui maintient dans le vide la partie inaccessible de cette tour, vous allez devoir trouver les boules de cristal, et les enlever de leur place jusqu'à ce que leur reflet disparaisse du miroir à côté duquel elles sont placées.



Dans le second monde, les puits sont les endroits qui vous permettent de retourner dans le premier monde. Chargés d'énergie magique, ils peuvent se trouver un peu n'importe où : dans une cabane, une ruine de château ou même un lit. Ouvrez l'œil.



グレグは 井戸のながを
のぞきこんだ。

| | | | |
|--------------|------|------|------|
| カマカマ いこうぜ | グレグ | ハッサコ | ミレーユ |
| | H:10 | H:28 | H:96 |
| | M:12 | M:14 | M:1 |
| | L:15 | L:15 | L:14 |

| | |
|------|---------|
| グレグ | スライムナイト |
| こうげき | とくぎ |
| じゅもん | どうぐ |
| ぼうぎょ | そうび |

| | |
|---------|--------|
| スライムナイト | ベビーゴイル |
|---------|--------|

Petit cours de japonais. Nous partons du haut et de la gauche : attaquer, utiliser un sort, se protéger. A droite : coup spécial, objets, équipement. En haut à gauche se trouve le programme d'attaque de vos personnages, que vous aurez préalablement sélectionné si vous ne voulez pas les diriger vous-même.

| | | |
|--------------|------|------|
| カマカマ いこうぜ | グレグ | ハッサコ |
| | H:50 | H:54 |
| | M:16 | M:0 |
| | L:8 | L:7 |

| | | |
|------|---------|----|
| グレグ | テールイーター | 1匹 |
| こうげき | キズモ | 2匹 |
| じゅもん | アロードッグ | 1匹 |
| ぼうぎょ | | |

Comme toujours dans Dragon Quest, le bestiaire est parfois un petit peu enfantin, mais cela ne dérange pas outre mesure. C'est une fois de plus Akira Toriyama qui a dessiné tous les personnages du jeu ; comme il l'avait fait dans Chrono Trigger, d'ailleurs.

VI DRAGON QUEST



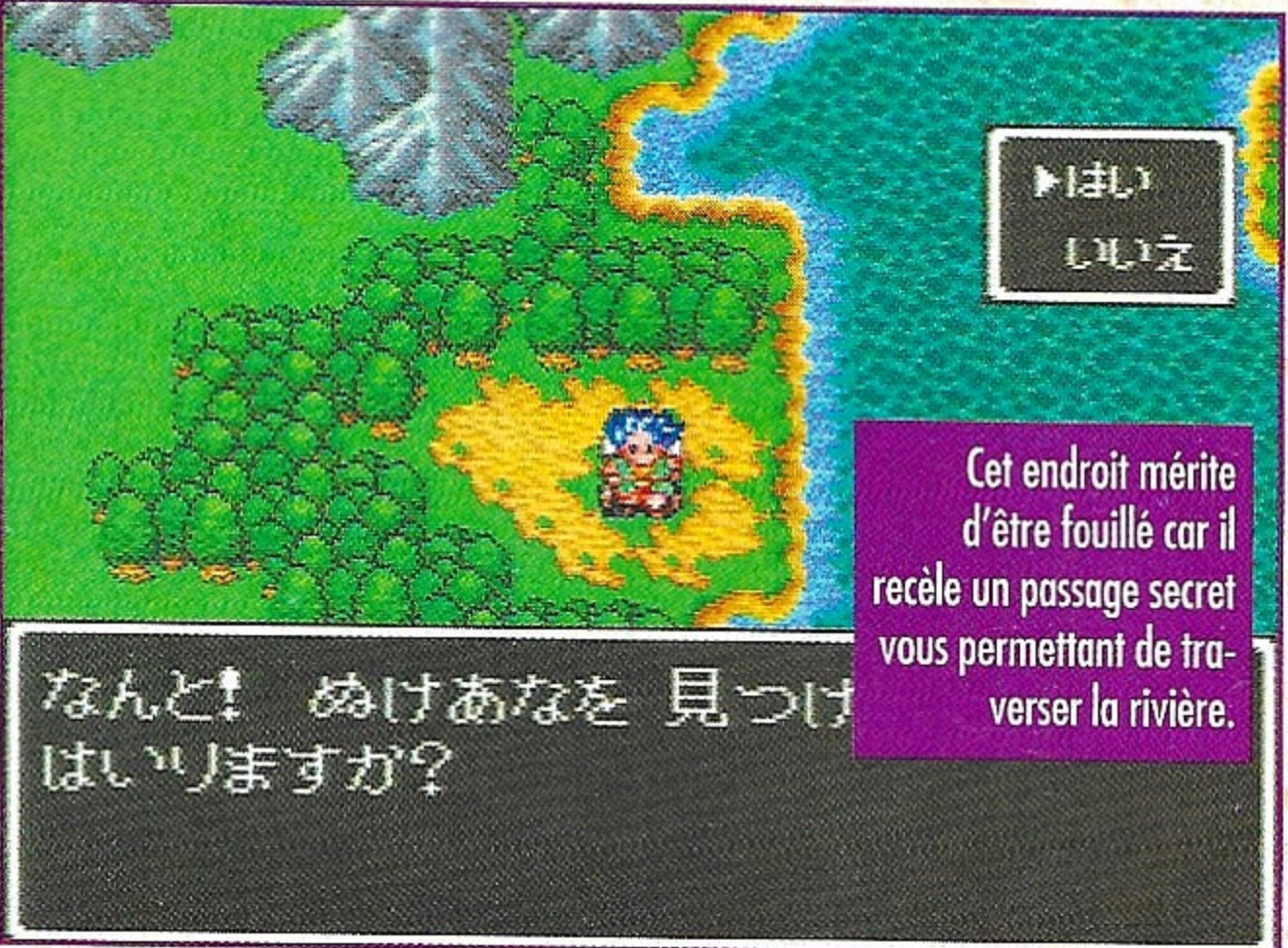
Dans le casino, il vous sera possible de jouer avec des jetons, qui pourront être à nouveau échangés en argent. Mais pour que la chose soit avantageuse, il vous faudra avant tout gagner. Que ce soit à la roulette, au bandit manchot, au poker ou même aux paris de combats de slimes, vous devrez rester beau joueur.



コインがありませんので コインを
おかいもとめのうえ またおこしください。



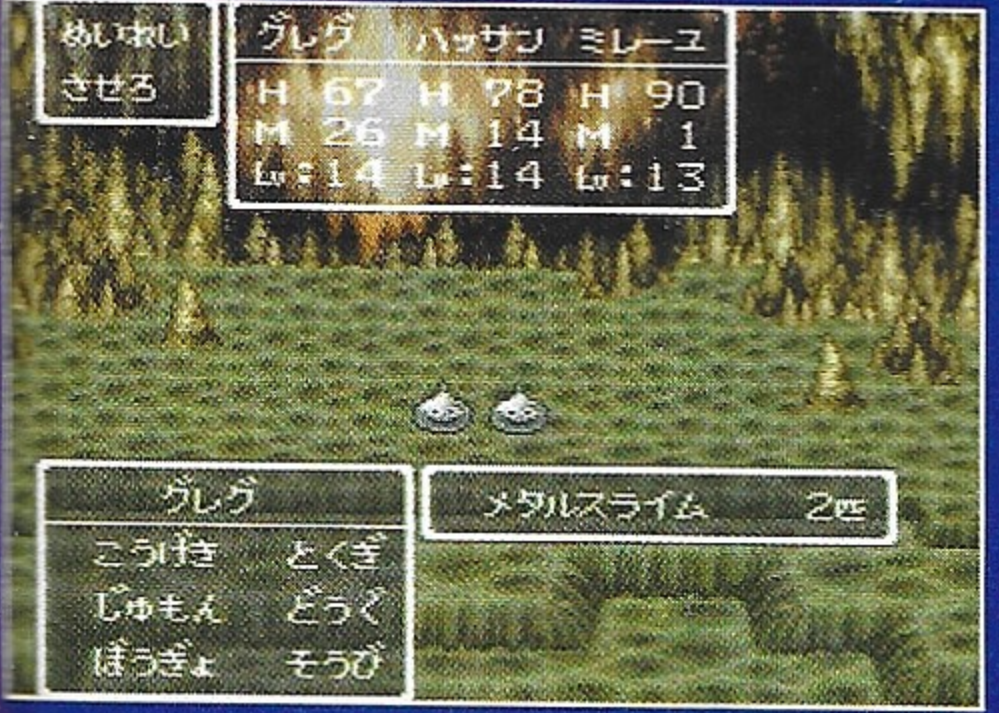
Comme dans tout Dragon Quest, voici le cheval et son chariot pour transporter vos troupes de petits monstres. Soyez toujours curieux, dans les villes, de savoir si vos monstres peuvent s'équiper avec les armes vendues en magasins. Vous aurez parfois de très bonnes surprises.



Cet endroit mérite d'être fouillé car il recèle un passage secret vous permettant de traverser la rivière.

なんと! めげあなを見つけ
はいりますか?

Repérez cet endroit, car il regorge de Metal Slime, les petits monstres à 5 points de vie et aux 1 300 points d'expérience. Pour les rencontrer, rendez-vous dans la caverne au sud de la maison de la grand-mère de Mireille, et faites des allées et venues à l'endroit indiqué sur la photo. Mais attention, car les Metal Slime s'enfuient facilement des combats.



SUPER FAMICOM

GRAPHISMES **13** GRAPHISMES

ANIMATION **13** ANIMATION

MANIABILITÉ **16** MANIABILITÉ

SON/BRUITAGE **17** SON/BRUITAGE

J'AIME

- Une durée de vie fabuleuse
- Variété des situations
- Système des classes de personnages

J'AIME PAS

- Un esthétisme défaillant
- Des enchaînements de scénarios un peu tirés par les cheveux
- Le non-japanais ne doit même pas espérer pouvoir en tirer quelque intérêt.

NOTRE AVIS

Se plaçant d'entrée comme l'un des jeux les plus difficiles de la Super Famicom, Dragon Quest 6 est un produit qui tiendra en haleine de longues heures durant les rares privilégiés qui auront la chance de pouvoir profiter pleinement des multiples rebondissements de scénario, des énigmes tordues et autres subtilités complètement impossibles à saisir pour le joueur occidental qui n'a que de fragiles bases en langue japonaise.



Greg



PLAYSTATION

GENRE : SIMULATEUR DE VOL

Les combats aériens vous passionnent ? Sidewinder est fait pour vous, car il propose à un ou deux joueurs de piloter les meilleurs chasseurs du monde dans des missions reliées entre elles par une seule composante la rage de vaincre. Après avoir testé le mode "Training" proposant trois missions et après être passé par le mode "deux joueurs" permettant de s'expliquer en face-à-face, vous pourrez vous lancer dans la campagne Sidewinder qui vous fera visiter de nombreux pays. Après avoir choisi la disposition de vos quatre types de missiles et avoir terminé vos emplettes en avion de chasse (on gagne de l'argent, chaque mission terminée), c'est parti pour les combats aériens en temps réel avec vue intérieure ou extérieure du cockpit.

Des combats réalistes et intenses

Les missions sont variées : bombardements, interceptions, défense d'infrastructures au sol, accompagnement d'un avion civil, de jour, de nuit, etc. Et l'on peut sauvegarder chaque mission terminée sur Memory Card. Depuis la sortie de la PlayStation, les simulateurs de vol ou de combats aériens se font plutôt rares : Air Combat, F-111 Agile Warriors et Firestorm Thunderhawk 2. Inutile de s'appesantir sur F-111 d'une laideur qui court-circuite dès les premières secondes toute envie de poursuivre plus loin. Ce qui n'est pas le cas d'Air Combat beaucoup axé sur la simulation avec des graphismes fins et une saine envie de dormir après vingt minutes de jeu. Sidewinder arrive à point nommé puisqu'il offre une alternative : il est moins beau qu'Air Combat, mais plus intéressant dans le réalisme des combats qu'il propose. Ce jeu est en effet sans aucune concession et vous devrez rivaliser de précision et de réflexes dès les premières missions. Sidewinder n'est pas un jeu facile en effet, c'est là sa grande force. Il vous force à vous accrocher aux ennemis dans des combats réalistes et intenses. On en oublie les graphismes des décors très moyens. Un bon jeu sur PlayStation.

EDITEUR : **ASMIK**

NOMBRE DE JOUEURS : **1 OU 2**

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : **3**

CONTINUE : **SAUVEGARDE**

DIFFICULTÉ : **MOYEN**

EXISTE SUR : **PLAYSTATION**

88%



Sidewinder



Les objectifs sont différents, puisqu'ils peuvent vous demander d'escorter un avion de ligne qu'il faudra défendre coûte que coûte contre toute attaque ennemie.

MODE "DEUX JOUEURS" SIMULTANÉMENT

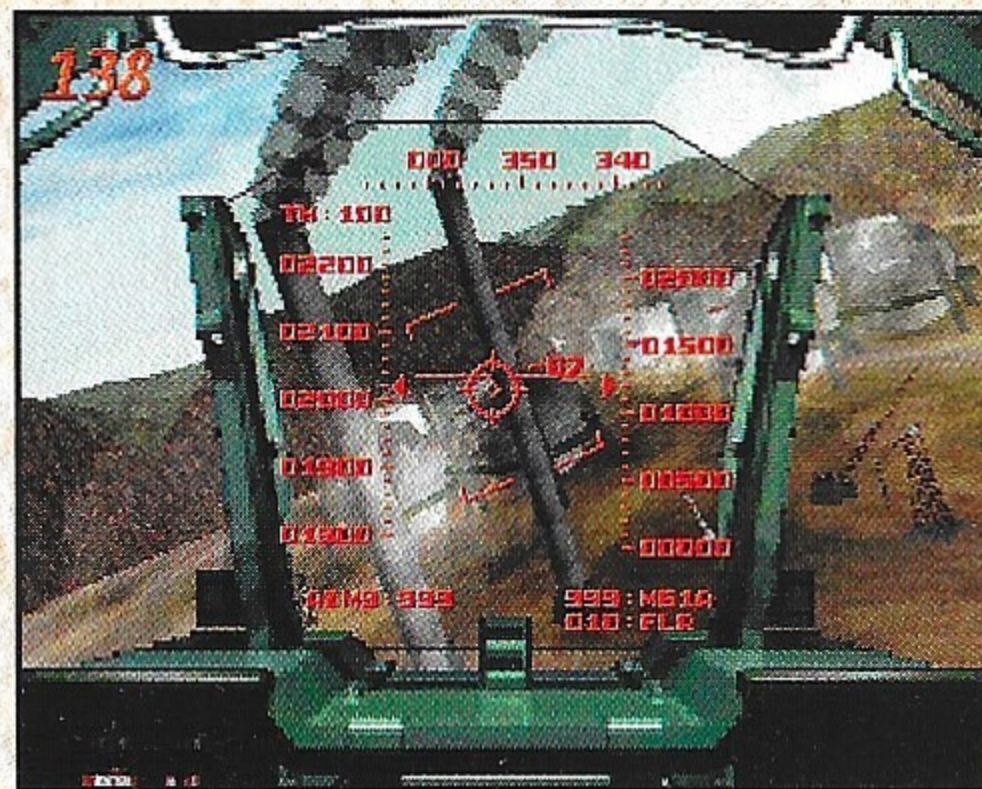
L'affrontement ultime vous met face à vos réflexes : plus question d'ennemis contrôlés par la machine, c'est un humain que vous avez en face, cette fois-ci...



MISSIONS TRAINING



Si vous désirez vous entraîner un peu, un mode "Training" vous permettra de sélectionner n'importe quel appareil (ce qui n'est pas possible en mode "Missions", il faut les acheter !) et essayer trois missions types.



UNE VUE PAS PRISE DE TÊTE

Finis les fioritures du cockpit, il ne vous reste plus, comme indications, que l'altitude et la vitesse.

Winder



1-LES ARMES

Cet inventaire vous permet de choisir un missile parmi quatre dont les munitions sont gérées en début de mission.

2-RADAR

Les points jaunes sont les ennemis, et le point blanc l'objectif comme cet avion de ligne que vous escortez.

3-CAMÉRA-MISSILE

Lorsque vous lâchez un missile à tête chercheuse, cet écran vous montre le chemin suivi par le missile jusqu'à la fin.



Aussi bien que dans Air Combat ! Les démos d'intro sur PlayStation sont de plus en plus impressionnantes.

PLAYSTATION

GRAPHISMES

15

GRAPHISMES

ANIMATION

18

ANIMATION

MANIABILITÉ

17

MANIABILITÉ

SON/BRUITAGE

17

SON/BRUITAGE



J'AIME

- Des combats très réalistes.
- Une bonne durée de vie.
- Un mode "deux joueurs" intéressant.



J'AIME PAS

- Des graphismes moyens pour les décors au sol.
- Les tirs à la mitrailleuse manquent de réalisme.
- Un jeu difficile à trouver en import.

NOTRE AVIS

Sidewinder est un bon exemple de ce que l'on est en droit d'attendre d'un simulateur de combats aériens sur console : ça va très vite, ça tire dans tous les sens et la durée de vie d'un pilote est ultra-courte ! C'est la guerre, et ce jeu vous plonge sans fioritures dans la violence des batailles aériennes modernes. Le réalisme des combats vous fera oublier que vous jouez à un jeu vidéo, et le nombre de missions est assez élevé pour vous occuper de longs jours. Un très bon jeu en import.

OLIVIER





SATURN

GENRE : COMBAT

Ninkû, ou les ninjas célestes. Grand succès du manga au Japon, Ninkû est depuis le mois de mars 95, l'une des histoires les plus populaires chez les Japonais. Doté d'un physique peu avantageux, le jeune Fûsuke est un maître ninja de l'élément du vent. Avec ses camarades Aichô et Tôji, il combat les membres de la TeikokuGun SanDaiGunshi, car leurs idéaux de guerre et de suprématie en font des méchants tout désignés. Dans ce jeu de combat, on retrouve toute la loufoquerie du dessin animé, avec des personnages complètement décalés par rapport au "sérieux" de la situation. Vous avez donc Tôji, en slip japonais qui passe son temps à avoir "les bonbons qui colent au papier". Dans le même style, Fûsuke peut abattre ses ennemis d'un formidable éternuement suivi d'un puissant jet de morve (NDTSR : amis de la poésie, bonjour !).

C'est le principe bien connu de la jauge d'énergie, qui, une fois remplie, vous permet d'exécuter une furie ou un gag. Ces gags constituent l'intérêt principal du jeu. Vous allez donc attendre que la jauge se remplisse pour faire faire à votre combattant un mouvement absolument comique qui, en plus, s'annonce dévastateur pour l'adversaire. Une furie amusante, si vous préférez.

Mis à part ces gags, il existe un autre principe dans ce jeu : c'est un peu le concept de fausse 2D-3D comme l'avait tenté sans succès Dragon Ball Z sur PlayStation. Quant aux personnages, ils sont bien animés malgré une certaine tendance à saccader durant les sauts. Le plus gênant vient de la gestion des collisions des divers éléments du jeu, fort peu convaincante. Il arrive ainsi que certains de vos coups traversent votre adversaire : cela atténue encore plus la possibilité de dire que ce jeu est génial, ce que Ninkû est loin d'être. Car dans la veine d'un Dragon Ball Z, il n'est là finalement que pour profiter de la popularité du petit ninja. Le jeu n'a donc pas à être fabuleux, puisque Sega est sûr d'en vendre un minimum. Il a pour lui le fait qu'il est drôle, très drôle. Mais passé le temps du gag, le jeu n'est amusant que pour le débutant ou le joueur vraiment très mauvais aux jeux de baston habituels. Vous voilà prévenus.

EDITEUR : SEGA

NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 2

GENRE : COMBAT

SPECIAL : BOURRÉ DE GAGS

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3

CONTINUE : ILLIMITÉS

DIFFICULTÉ : FACILE

EXISTE SUR : GAME GEAR

77%



NINKÛ



Une fatalité qui touche l'adversaire, quelle que soit sa position dans l'écran : la pluie fine. Admirez le fantastique petit ciré du général Ajirada, ainsi que son adorable parapluie, dénotant un sens de l'esthétisme fort développé pour un méchant de dessin animé.

COMPARATIF • COMPARATIF • COMPARATIF

Soyons vaches, comparons Ninkû avec X-Men. Ouh, que c'est méchant ! D'entrée de jeu, Ninkû est moins beau, même s'il a pour lui les décors en 3D modélisés dans le fond. En revanche, il se fait tuer au niveau de la réalisation ou de la jouabilité, cent fois meilleure chez X-Men. Il n'y a pas photo, X-Men est plus beau, plus jouable, plus difficile, et plus abouti. Dans Ninkû, aucun besoin d'une technique particulière pour gagner. Conclusion, MM2 est légèrement plus plaisant.



COMPARATIF • COMPARATIF • COM-



Voici ce que l'on appelle une fatalité qui paye. Lorsque la jauge d'énergie clignote, il faut faire deux fois "bas" et le bouton C. Un piano s'abattra alors sur votre adversaire.



DES FATALITÉS TOUT EN FINESSE



Tôji pète et répand donc un gaz nauséabond sur son adversaire.



Arrive alors le pingouin de Fûsuke, qui craque une allumette tandis que l'adversaire s'écroule sous l'odeur.

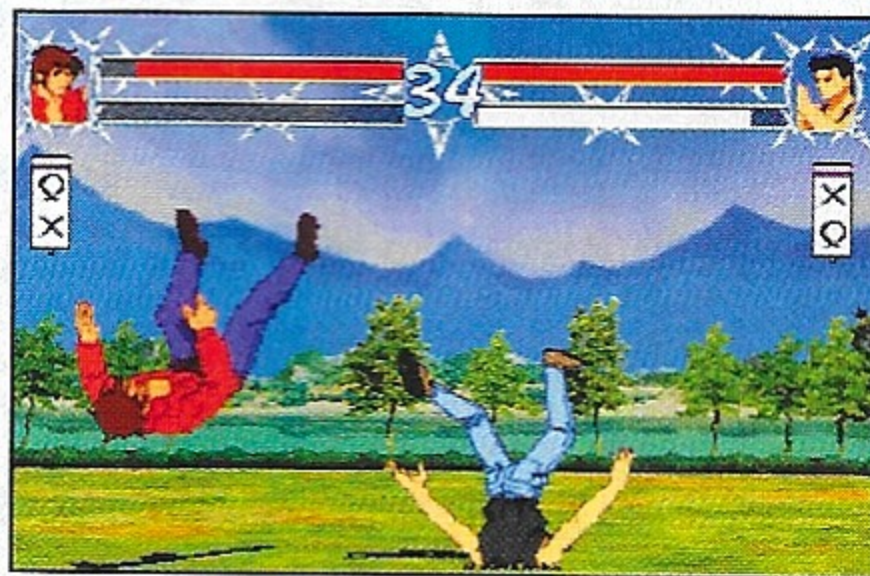


Au contact de la flamme, le pet s'enflamme et explose, envoyant l'adversaire et le pingouin à l'autre bout de l'écran.

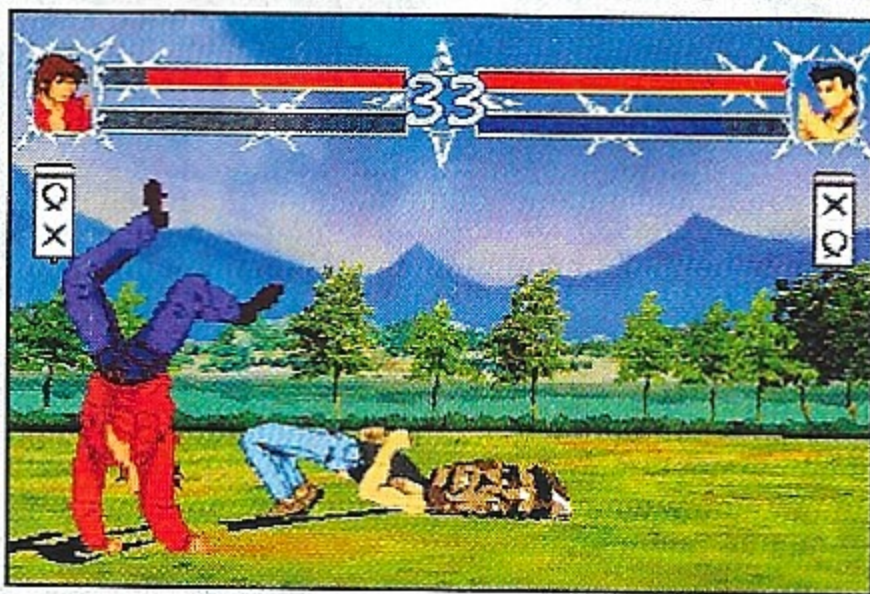


Fûsuke appelle l'esprit du dragon pour envoyer une tomade à son adversaire. Nous sommes ici dans une palette de coups beaucoup plus conventionnelle, fort heureusement.

Aichô fonce sur son adversaire tête baissée et se retrouve cloué dans le sol, très bêtement.



Il en ressort avec une sorte de masque aztèque fraîchement déterré du terrain où son crâne s'était enfoncé auparavant.



L'empereur Kôchin emprisonne son adversaire dans son grand manteau et lâche un pet mystique.



L'adversaire ressort du nauséabond manteau après une variation de taille, malheureusement visible au niveau des coups.



SATURN

GRAPHISMES

14

GRAPHISMES

ANIMATION

14

ANIMATION

MANIABILITÉ

15

MANIABILITÉ

SON/BRUITAGE

14

SON/BRUITAGE



J'AIME

- Des gags très réussis
- Une originalité de concept 2D-3D
- Un mode manette "beginner" à la Toh-ShinDen



J'AIME PAS

- Trop peu de personnages disponibles
- Une inertie défailante
- Problèmes dans les collisions de sprites

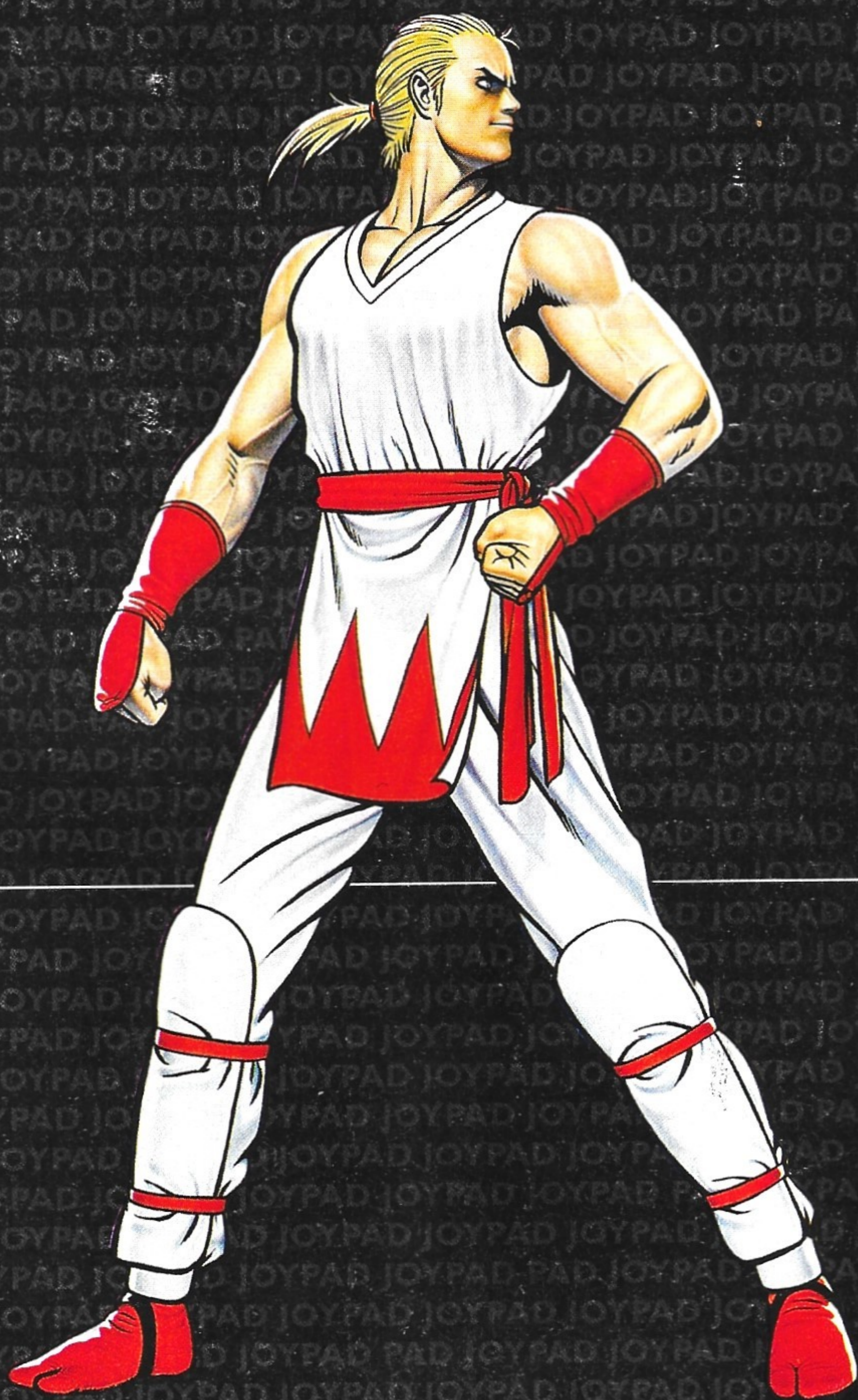
NOTRE AVIS

Soyons tranquilles, Ninkû n'est pas le jeu qui va vous ruiner. Pourquoi ? Parce qu'il est inutile de l'acheter, tous les gags qui pourraient vous y amuser feront un rapport rire-prix plutôt élevé. Si en revanche vous êtes un tout jeune lecteur ou un débutant qui cherche un bon moyen de s'amuser sans avoir à travailler de méga-combos, des enchaînements suprêmes et autres techniques de maîtres en arcade, le jeu est pour vous. Mais en occasion, la pillule passera quand même mieux. GREG



JOYPAD INTERNATIONAL

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



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