

TEST SUPER FAMICOM IMPORT

Mystic Ark

Voici le nouveau RPG (Role Playing Game) d'Enix, et cela va faire un maximum d'heureux. Enfin, je veux parler des joueurs qui sont assez



masos pour se taper un jeu entièrement en jap', même s'ils n'y comprennent rien. C'est pourquoi vous m'excuserez de ne pas m'apesantir sur les finesses du scénario, parce

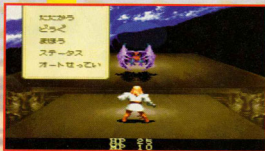
franchement, je n'y comprends rien. Du point de vue technique, nous avons droit à un soft de qualité tout à fait dans l'esprit du genre, que ce soit au niveau des graphismes ou des musiques (certaines sont superbes). Contrairement à FF6, vous ne dirigerez que trois personnages en même temps, dans cette aventure qui ruisselle de bonnes idées. On attend la version US avec impatience...

NYARLATHOTEP

SUPER FAMICOM

Graphismes	15
Animation	13
Maniabilité	14
Son	17
Intérêt	16
Éditeur	ENIX

85



VIRTUAL BOY

MARIO'S TENNIS

Mario en 3D ?! Non, vous ne rêvez pas, c'est bel et bien vrai. En plus, pour le

coup, Mario se prend pour Pete Sampas dans cette première simulation sportive sur cette bécane qui n'est, pour le moment, disponible qu'en Import. Les yeux rivés sur l'écran rouge et noir mais en 3D, vous allez devoir parcourir le terrain de long en large pour espérer remporter le titre de champion du monde des mascottes de Nintendo. Eh oui, dans Mario's Tennis, tous les joueurs seront des persos hyper connus, du style Mario, Donkey Kong ou Yoshi - ils sont sept. Rigolote donc dans son approche, cette réalisation l'est également dans son contenu. Avec la

plupart des véritables coups de tennis (lob, lift, service-volée, j'en passe et des meilleurs), il est clair que l'on a passé un chouette moment à jouer à ce jeu. Malheureusement... —ouais, y'a toujours un truc qui va pas !—, malheureusement disais-je, l'écran est usant à la longue, et pour conserver sa concentration plus d'une demi-

heure, ce n'est pas simple. Quelques picotements intempestifs au niveau des yeux se font sentir. Voilà, à part ce léger problème, l'effet tridimensionnel est parfaitement rendu et à bien des occasions, on a l'impression que la balle va traverser l'écran pour nous arriver en plein dans le pif. C'est cool. Ah ouais, j'allais oublier : la

maniabilité n'est pas toujours aisée au départ, mais avec de l'entraînement, elle s'avère excellente. Voilà, c'est terminated !

JM DESTROY.

VIRTUAL BOY

Graphismes	15
Animation	14
Maniabilité	17
Son	15
Intérêt	17
Éditeur	NINTENDO

87

