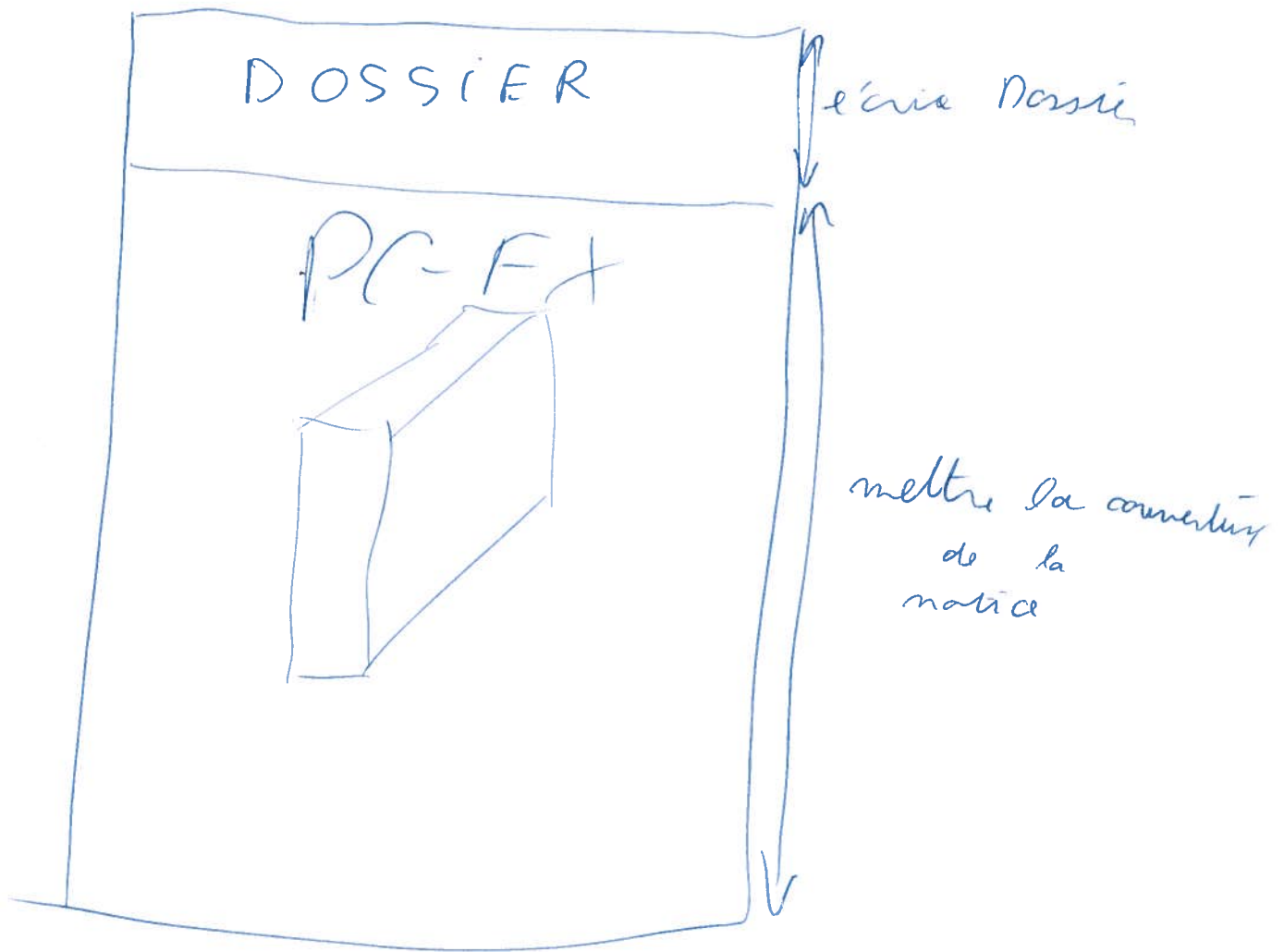


Possien : La PC-FX

~~Une fois le n° 0 lancé,~~

Quand Génération FX fut lancée, je m'adressais à un public de possesseurs de NEC.

Couverture du dossier PC-FX



Organisation du dossier

page 1 $\Rightarrow$  $\Rightarrow$ voir dessin

- 2 intro + histoire
- ~~3~~
3 description des capacités
- 4 périphériques
- 5 schéma de l'intérieur
- 6 comparaison avec 8 autres machines
! dire ce que l'on trouve dans saturation & PSX
parler du V810

casque
DVD (SCD)
FX ~ 2
mémoire card
carte FMV

introduction

Je me souviens que lorsque j'ai créé Génération FX, j'ai ~~par~~ commis une erreur qui me surprend aujourd'hui quand j'y repense : je me suis adressé à un public qui DEVAIT tout savoir sur la machine ; résultat, dans le courrier la question revenant le plus souvent était : "c'est quoi la PC-FX ? qu'est-ce qu'elle a de plus que la PC engine ?". Voici donc LE dossier qui devrait répondre à toutes vos questions... Et avec en prime un schéma avec la totalité des processeurs et autres jargons de la PC-FX (et on s'est prié d'applaudir car on est les premiers au monde à le faire ; même Edge ^(mag anglais) qui a démonté ~~tout~~ les consoles, dans son numéro spécial d'automne ne la pas fait ; et encore moins les magazines japonais !). Enfin, bonne lecture.

I Historique

Nous sommes à la fin 90, la Neo Geo vient de sortir, chez Nintendo, on parle d'une fameuse console 16 bits (qui utilisera en fait un processeur 8 bits, à la manière de la Super Grafx) ; une petite société japonaise totalement inconnue dans le dur monde des merges à la fraise fait une annonce fracassante : ils ont mis en projet ~~une console~~ ~~pour~~ (nom de code : Tetsujin (l'homme de fer)) ~~pour~~ une console 32 bits basée soit sur le 486 (sorti un an auparavant), soit sur deux 68000 (le processeur principal de la Megadrive, de la Neo Geo et de la Jaguar...). Deux ans plus tard, nous sommes en Juin 92, Hudson (c'était eux !) fait une nouvelle annonce : les processeurs seront finalement faits maison ; le principal étant le HVC62320, ~~produit~~ ~~calculé~~ 10 mips (millions d'instructions par seconde), l'ordinateur le plus puissant de l'époque ne faisait que 16 mips. A son niveau de puissance, la firme à l'abeille ajoutait 5 coprocesseurs (qui resteront dans la version définitive). Commercialisation prévue : janvier 93. Et puis soudain, le prix des processeurs chutait, le fameux HVC62 se retrouvait trop cher par rapport aux autres. Nec qui a été choisi pour produire la console refuse de ~~mettre~~

~~de~~ ~~traverse~~ ~~pour~~ ~~produire~~ une machine trop chère. Sega en profite pour lâcher des informations sur la GigaDrive, puis arrive Sony.

Début 94, Nec reprend le projet; exclut "Tetsujin", voici FX". Adieu la 3D, voici le bitmap.

Juin 94, la FX est présentée au public; résultat, elle impressionne plus le public que la Saturn et la Playstation de respectivement Sega et Sony grâce à ses jeux impressionnants.

Fin 94 Nec commet la plus grosse bourde de sa existence; sortira sa console après les autres sachant très bien que la première sortie serait la mieux vendue. Résultat, la Saturn décolle à sa sortie; ce qui arrange Sega car ils n'avaient ~~pas~~ ^{que} peu d'éditeurs, la Playstation démange pépère et la PC-FX traîne (et les éditeurs ne sont ainsi pas très attirés...). La tendance semble se retourner au Japon, la Playstation s'essouffant; la FX reprend des parts de marché et les gros titres sont sur la liste de sortie. La PC-FX semble prête à prendre la relève de la PC engine après 9 ans de bons et loyaux services.

photos des premiers jeux et de la première version
(p 2-3-89)

puis de la console définitive
(dans les mag japonais)

un peu parat-
dans l'article

II capacités caractéristiques + capacités.

Processeur: V8-10 (32 bits risc à 24,5 MHz) (23 mips)

cartes: HUC 6272 *Copro Graphique*

OHUC 6230 *Son*

HUC 6271 *Copro Gra*

HUC 6261 *Filtre*

HUC 6270 (Lyena 2) *Spalte PCF*

HSRM20116LF (Lyena 2)

M538 022C de OKI

de Hudson

capacité :

30 images / seconde (j'en profite pour dire à tous ceux qui s'émerveillent devant les 60 images / s de la PlayStation que se sont des cons car au delà de 24 images / s, l'œil humain ne distingue plus les différences (c'est des s-cènes rates !))

- RAM: ~~4 Mo~~ 16 Mbits

RAM-vidéo: 10 Mbits

back-up: ~~2 Mo~~ RAM: 32 Ko

ROM: 1 Mo

CD buffer: 256 Ko

- palette: full color: 16 777 2 16 couleurs (affichable simultanément)

- résolution: 256x240 (comme la PC engine) ou 320x240 avec possibilité d'extension par rajout de RAM vidéo

- sprites: 128 de 16x16 à 64x64

- plans: 9 plans, 2 pour les sprites, 3 pour les effets, 3 background, 1 vidéo full color et full screen

- effets: rotation, zoom, cellophane, déformation, fade, priority, incrustation d'image (PIP), split de l'écran

- son: ADPCM (2 voix, sampling 31,9 KHz)
CD-DA (mixage avec sons extérieurs)

- CD-ROM: lecteur double vitesse locati-ci 380 Ko/s
CD+G, CD+EG, CD photo, CD audio, karaoké, compression JPEG et Lensleg

- slots extension: - n°1: memory card
n°2: bus 32 bits
n°3: extension de Ram Vidéo, rajout de processeurs (on peut tout faire! même transformer la FX en 64 bits! avec ces slots)

- sorties: 2 prise pad

1 cinch (R, L, V)

1 S-VHS

1 sortie 5 volts pour extension

(5)

III périphériques

Pour le moment, dans ce domaine, c'est plutôt le calme plat. Il n'existe qu'un seul type de manette; celui fournie avec la console et les bons gros jeux d'arcade font encore partie du domaine de l'imaginaire. ~~Les~~
Mais parlons de ce qui vient de sortir :

- pour commencer : la carte PC-FX board qui permet de transformer son PC-98 en compatible PC-FX; il semblerait également que ce petit jing'a permette de développer des jeux.
- pour continuer, on a le câble SCSI qui permet de transformer sa PC-FX en lecteur de CD-ROM pour PC-98 et par la même occasion de se faire une petite partie de Battle Heat entre deux ~~rapports~~ articles à taper.

Parlons

ensuite de ce qui va sortir :

- le PC-VAN qui semble être destiné à permettre à la PC-FX de recevoir des fasc; mais il semblerait qu'il serve en fait à de la conception graphique. J'ai strictement rien compris à l'article en japonais; alas Wait and See
- la FX système Mouse qui, comme son nom l'indique est une souris. ~~En state de sortie est incorrecte, car à aucune idée de son design.~~ Premier Soft compatible: ~~Para Paradise~~ Shanghai et par la suite Voice Paradise

Terminons par ce qui fut (ou est encore) en projet et qui n'est pas près de sortir...

- le casque de réalité virtuelle. Hudson en a beaucoup parlé du temps du projet Tetrajin. Il faut ~~donc~~ rappeler qu'autrefois, la 32 bits Hudsonienne était spécialisée dans la 3D; ce qui n'est plus le cas actuellement

mettre photos des engins
+ PC-FX n° 3 (ou 4)
+ console

PC-FX op

⑥

- L'adaptateur PC engine / PC-FX : selon certaines informations, il semblerait qu'il soit terminé. certains boutiques se sont même vantées de l'avoir à la mi-juillet; ce qui était un exploit quand on sait que les magasins japonais n'en ont jamais parlé. Mais, personnellement, j'y crois pas; alors choisissez: espérez ou désespérez...
- la FX 2. Alors que l'adaptateur 8/32 bits était un projet Hudson, celui-ci vient directement de chez NEC HE. L'idée de NEC était de sortir un polygoniseur sur FX pour lutter contre l'offensive Sega/Sony; celui-ci devant ~~être~~ être tout simplement celui du PC-98 qui dépasse d'un peu plus d'un million de nombre de polygones par seconde. Mais après étude, on s'est aperçu que les japonais trouvaient que deux machines spécialisées dans les polygones, c'était suffisant. Donc le projet a été abandonné; mais le prototype existe.
- la mémoire card: ~~on s'attendait à ce qu'elle soit~~ ^{plus connue sous le nom de FX Backup} ~~comme dans le nom de FX Backup~~ ^{depuis memory pack et d'une capacité de 128Ko}
- la carte FM V (Full Motion Video): là, ~~on s'attendait à ce qu'elle soit~~ on espère, et on attend...

IV Shéma de l'intérieur

V Comparaisons avec les autres et les voisins ?

A ben là, on s'coince! En effet, on s'aperçoit (après la lecture) que pour ce qui est polygones, la Play station et la Saturn sont les plus puissantes, pour la résolution, égalité ~~c'est pareil~~ (même si la PSX et la Saturn peuvent en utiliser une meilleure, elles ne le font pas) et pour le resto, c'est différent: la FX peut afficher la totalité de ses couleurs à l'écran quand les autres se limitent à 32000. ~~la FX~~ (et 256 pour la Marty); pour le son, la ~~FX~~ ^{Sega} semble être la meilleure. Donc, à moins de se baser sur une seule et unique domaine, on peut dire que la plupart des 32 bits se valent (la Marty et la

7

Sinon, parlons intérieur de consoles : quand on
 ouvre une Playstation, on trouve des processeurs Sony et
 des Processeurs (ainsi que des bonnets de mémoire) ... NEC (3 au
 total) ~~et des Sony~~ - Passons à la Saturn : dedans, on
 trouve du Sega, du Hitachi et du ... NEC (il y en a 5).
 Continuons la visite : chez Nintendo, quand on ouvre le
 Virtual Boy, on trouve un gros processeur (le CPU), sa référence :
 V810 de Nec (le même que dans la FX !!)

Tout ceci pour montrer que, en fin de compte, ~~des~~
NEC et les jeux vidéo sont indissociables.

Conclusion

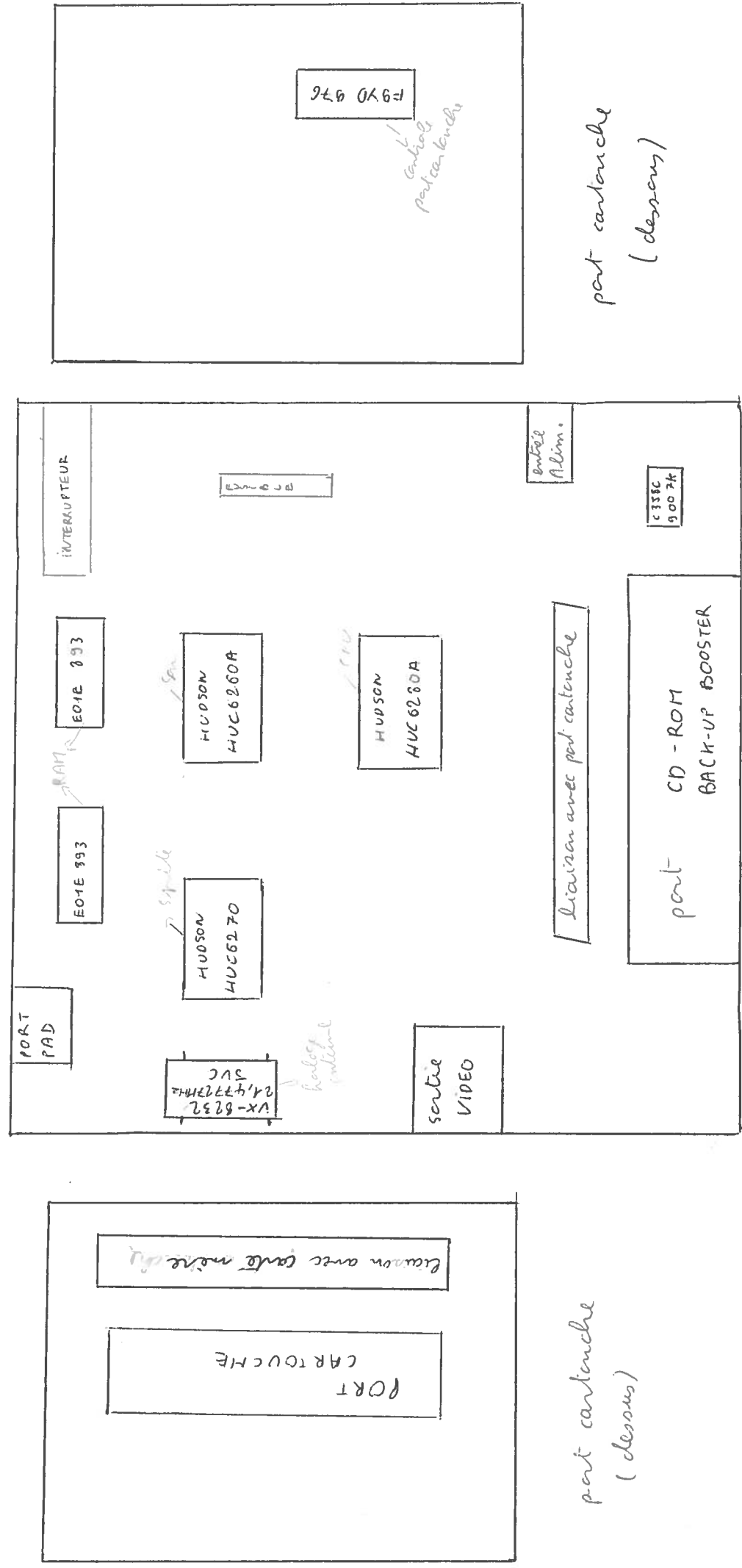
Ça fait des heures que j'ai fait des recherches, des traductions et que j'écris ... Qu'est-ce que vous voulez d'autre ?

X - man (va bientôt aller se coucher
because I am very tired and tomorrow,
I'd have to translate a lot of
things from Japanese to French and
nobody could help me and my English
is awful and next time I'll write in
Spanish...) (P.S. I'm looking for a
pretty girl for consolation me) (P.P.S. j'e
profite pour dire que si quelqu'un connaît
un dossier PC-Kt plus précis que le mien, il
est prié de se faire connaître que je pourrais
lui casser la gueule.)

Simulation

$$f(x) = a$$

PLAN PC - ENGINE



Carte mère (dessous)

[illegible]

PCFX

^

RAM

9432 M5019
NEC

Hu C6272

Hudson

NEC
9136WX708

CPD
21.5 MHz

NEC
V810

115

OKY
4425314

9426 KJOJ4
NEC

HSAM 201 AGC Hudson	Hu C6230 Hudson
------------------------	--------------------

Hudson	Hudson
Hu C6270	HSRM2016LF

Rain Spire

HSKP12264L1990 JAPAN	HSKM12264L1990 JAPAN
-------------------------	-------------------------

JAPAN

Hudson
/r9297NH

port extension
(situated)

NTC PC engine
Spr. 6x2?
1283005?

Graphic Encoder

HVCC6271
Hudson

COPRC
GRA

Hudson

0
0
.
0
0
0
0
0

Hu C6230
Hudson

Copy
En

port committē
à la carte de contrôle C

port d'extension

$$d = R_{AM}$$

SON_6channel PS6
LSI + ADPCM 2ucie
Compression

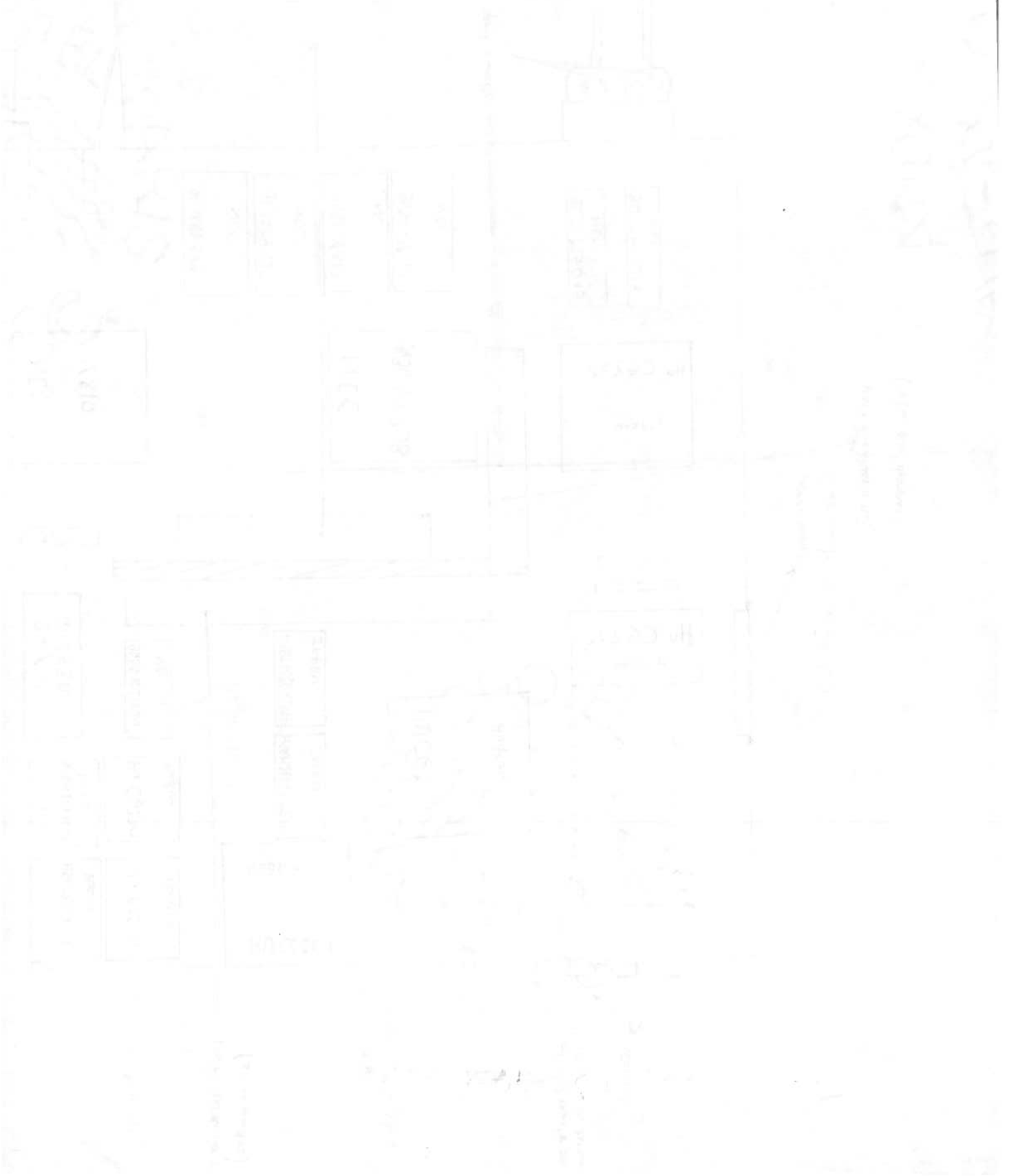
Hu6273 / Hu680A

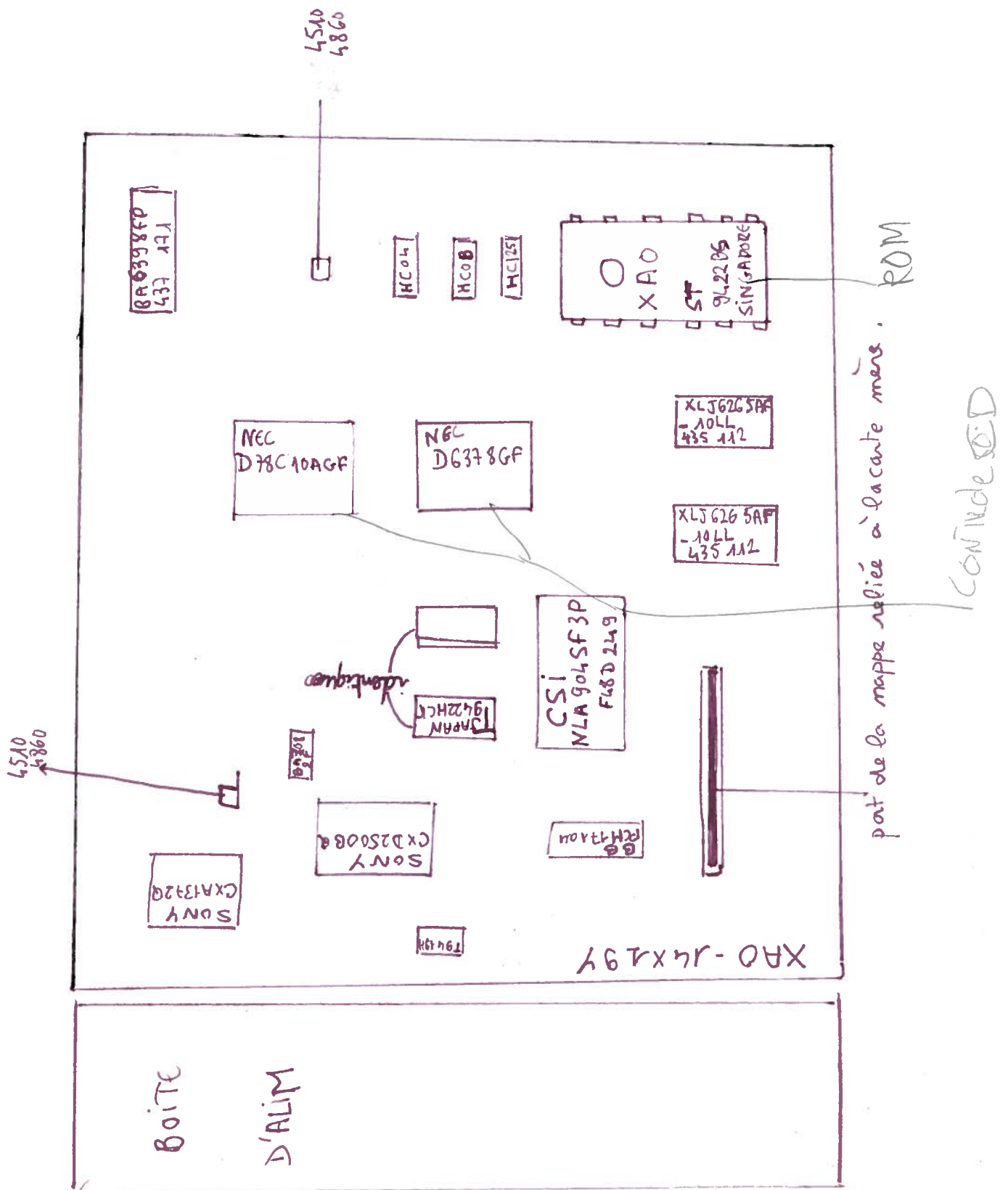
3D
FX-64
CPU
TCF?

CD-52KHZ
Temps (s)/Stenc

nb de vers limités

limits





maître
-FX=Strip pour
adults?

• Ils arrivent !! Enfin !! ces petits jeux coquins que j'attendais depuis si longtemps ! Et dire que'une des raisons pour lesquelles j'ai acheté ma FX est ces jeux.

• Nec semble avoir décidé de ne plus consacrer les jeux sur la petite (quoiqu'un peu grosse) console. On se souviendra que sur PC Engine, seuls trois compagnies avaient le droit de faire des jeux X :

- Game Express (avec entre autre Strip Fights II, parodie de Street et des quizz et autres strip Pokers... (parfois, le D.A. Offense Clinic, c'est rien à côté !!!)). (HV-CARD et SCD)

- Cat's pro ("No H Game" qui fait penser à La Blue Girl) (SCD)

- Excite Software Inc ; uniquement aux USA, qui fut une des premiers compagnies au monde à vendre des CD-ROM avec des photos très chauds (Turbo Duo)

• Sinon, question érotique plutôt Soft, on était gate ! Patifandun (comme Super Real Mah Jong, et plus récemment Card Angel, les petits filles à poil (mais épillées de près) nous envahissent).

• Donc, sur PC-FX, l'érotisme arrive, suivi de très près (c'est le cas de le dire) du porno.

• Question érotique, on attends, entre autre :

- "Taki Meki Card Paradise" de Fujicom Inc (éditeur de Card Angel sur SCD)

- "Rokusei II" de Nec AV et Elf (mais érotisme chaud).

• Maintenant, le Porno. Mais attention, ces jeux ne pourront-ils considérés comme tel que s'ils restent identiques à leur version PC ; ce qui semble être bien parti... Sinon, ils iront dans la catégorie érotique. Je signale que tous ces jeux étaient interdits aux mains de 18 ans sur ordinateur !

- "Advanced VG FX" de TGL. Ce jeu de baston dispose de très beaux dessins très peu hot (hot hot hot). Un conseil, allez voir page 33 du Dernier PC Engine Power Fan (n°7) et vous comprendrez...

- "Dragon Knight III" de Elf et Nec Avenue. Ce RPG dont les précédents épisodes sont bien connus des possesseurs de SCD (c'était des RPG à l'époque) vous permettra de passer de longues nuits d'hiver sans radiateur (hot hot hot)

- "Kyan Kyan Bani DX" de Nec HB. sera un jeu d'aventure dans lequel vous jouerez le rôle de quelques jolies filles...

Sans
licence
NEC NE

• En conclusion, je crois que l'on peut dès à présent dire
que la PC-FX est comme la PC Engine, c'est à dire une console
pour tous les âges; pour les jeunes (Tengai Makya Kabuto) ^{→ Amine head 1} ou
plus vieux (on n'a déjà dit les titres ...)

BATTLE HEAT

L'histoire se passe dans une époque lointaine, en temps de conflits. Le monde est divisé en deux : la République de Kridh (le monde des gentils) et The Holy Dark empire (le monde des méchants).⁽¹⁾ Quatre personnages représentent la République de Kridh : Kai (le héros du jeu : un mélange de Ken le survivant avec Régase), Yuki, (une superbe jeune fille de 17 ans avec une poitrine conséquente, c'est de plus la petite préférée de FX-MAN)⁽²⁾, Han (un colosse de 2,21 mètres et de 185 Kg, armé d'une masse d'arme à pointes) et enfin, Grand-Grand (un vieux magicien aux magies plus belles et plus puissantes les unes que les autres). Quant au Holy Dark Empire, il est constitué de 5 personnages : Alamis (le rival de Kai, si Kai était Ryu, Alamis servirait Ken), Cassiopaea (une belle fille à la culotte violette et aux magies multiples), Syu (personne mystérieux dont le visage est couvert de banderoles de momie et qui est très acrobatique), Zero (un Byborg qui est en fait le 1er Boss de fin) et Götz Von Dark (le 2ème Boss de fin, un robot ultra-puissant qui réservera une surprise à la fin du combat). Le joueur choisira donc un personnage de la République de Kridh et devra combattre tous les méchants pour les empêcher de conquérir le monde des gentils.⁽³⁾ (grâce à un code, le joueur pourra jouer avec les méchants). Vous pourrez également jouer à deux en mode Free Battle.

Passons au jeu proprement dit. Il commence sur un dessin animé fracassant, superby, de plus de 2 minutes et digne des plus grands dessins animés japonais. En effet, sur une excellente musique (le fameux mélange hard-dance de chez NEC), nous voyons tous les personnages en action dans des poses qui rappellent Les chevaliers du Zodiaque,⁽⁴⁾ Ken le survivant ou même DBZ⁽⁵⁾ (certaines attaques ressemblent au Kame-Ha). Car le dessinateur du jeu est le même que celui de Ken le survivant. Après une présentation comme ça, vous adrez déjà le jeu et vous vous demandez vraiment ce que Nec vous réserve pour la suite du jeu...

Concernant le combat en lui-même, vous le voyez sous un point de vue jamais vu dans aucun autre jeu. C'est en fait des zooms de chaque personnage. Si, par exemple, un personnage fait un coup spécial : vous avez un zoom du personnage qui exécute le coup, puis ensuite un zoom sur l'autre personnage qui soit se prend le coup. L'avantage de ce point de vue est qu'en voit le coup spécial dans son intégralité et en gros plan et l'effet du coup sur l'adversaire également en gros plan et en intégralité. C'est un point de vue qu'on aime ou qu'on aime pas. (Personnellement, parole d'Étoile du Sud, j'adore!!!) Évidemment, le passage zoom-action se fait très rapidement. Mais, (très rarement) il y a parfois des bugs quand il y a trop de coups spéciaux à l'écran. C'est normal, vu la beauté des coups spéciaux. ⑥

Concernant la durée du combat, elle est d'une seule manche (mais longue). Car vous disposez d'une grande énergie dérivée en quatre (énergie bleue, verte, jaune, rouge). En mode Free Battle (Versus), si c'est deux très bon joueurs qui jouent, ça peut même être très long. (Les combats entre FX-MAN et moi ont déjà duré plus de 20 minutes!!!) ⑨

Concernant les coups des personnages, il y en a plein. Chaque personnage a au moins deux coups avec les mains et deux coups avec les pieds différents (avec une différence entre coup porté en haut et coup porté en bas). ⑩ Mais les personnages ont surtout des superbes coups spéciaux : à part Yuki qui n'en a qu'un seul (mais qui a d'autres avantages), tous les personnages en ont au moins 6 et ça peut aller jusqu'à une dizaine. En fait, si vous aimez (comme moi) les grosses boules de feu ou boules d'énergies (les boules peuvent être triples et former une énorme boule), les vagues déferlantes, les Kametta, les mille poings ou mille pieds et bien d'autres, vous adorerez ce jeu!!! Les coups les plus spectaculaires sont ceux de Kai (un de ses coups rappelle les météores de Pégase) et surtout ceux de Grand Gray (les coups sont superbes et viennent

de partout (en l'air, sur terre, de sa boucle de ceinture, de son bâton). De plus, vers la fin du jeu, quand vous avez perdu votre énergie bleue et verte, vous avez des coups en plus. D'ailleurs, ne vous fiez pas à la notice du jeu qui ne donne que quelques coups, écrivez plutôt à mon ami FX-MI qui se fera un plaisir de vous livrer les secrets du jeu. Et ne vous découragez pas si les coups (en particulier la parade) vous paraissent difficiles. Au bout de quelques heures, on s'habitue. ⁽¹⁾ Je vais d'ailleurs vous expliquer la parade : elle se fait avec le bouton II mais toujours soit en haut, soit en bas suivant la provenance du coup (pour les coups spéciaux, pas de différence entre haut et bas). Ne jamais appuyer sur II sans direction.

Passons maintenant à la fin du jeu (vous y arriverez en quelques jours), elle ne vaut pas du tout le dessin animé de présentation. Elle paraîtra même décevante pour certains. Elle n'est pas la même en mode easy ou hard. Franchement, en easy, elle est nulle. On voit juste les photos des personnages défiler sans animation mais sur une musique qui est par contre très bien. En mode hard, c'est beaucoup mieux. ⁽²⁾ (La musique est toujours géniale mais cette fois, les personnages sont animés : on voit tous les coups spéciaux de chaque personnage). La fin est la même ^{que} vous finissez le jeu avec les gentils ou les méchants, excepté l'image de fin qui change.

En conclusion, je (l'étoile du sud) conseille vivement ce jeu : c'est le meilleur que j'ai vu, pour l'instant, sur FX ! Mais il faut savoir que j'adore surtout les jeux de bâton. ⁽³⁾

Etoile du Sud.

PS: Ce qu'il faut savoir pour jouer à Battle Heat:

Bouton I: provocation (Inutile à part pour rigoler)

Bouton II: parade (Toujours soit en haut, soit en bas).

Bouton III: coup faible.

Bouton IV: coup fort.

Bouton V: saut.

Bouton VI: Coups spéciaux (Toujours avec manipulations).

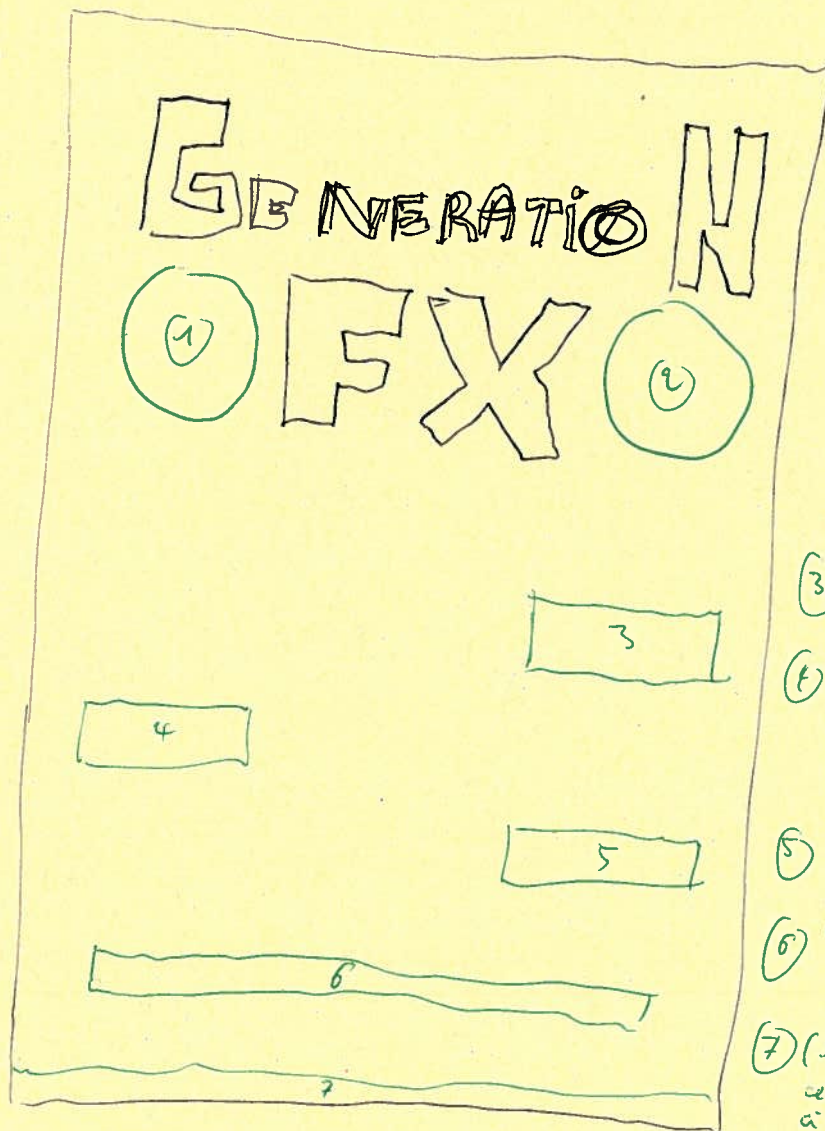
PSS: Pour les coups spéciaux, je conseille de regarder sur PC engine POWER RAN.

NOTE DU JEU. selon Etoile du Sud.

Présentation:	95%	Elle est superbe et dure plus de deux minutes. (8) commentaire du jeu. C'est un P.A. ¹⁴
Séquences intermédiaires	-	Pas de note, il y en a qu'une seule ¹⁵
Fin	50%	Cette note est une moyenne de deux notes: note de la fin en "easy": 20%; note de la fin en Hard: 80%.
Graphisme	80%	Ils sont superbes: les personnages sont grands, les coups spéciaux sont particulièrement bien faits.
Animation	65%	C'est un nouveau genre de jeu: l'angle de vue, le passage zoom action est complètement différent des autres jeux. On aime ou on n'aime pas.
Musiques	20%	La musique n'est pas un point fort du jeu: elle est quasiment inexistante. Mais bonne musique au début et à la fin.
Bruitages	70%	Ils sont pas mal du tout: les coups de poing et coups de pieds claquent bien, la puissance des coups spéciaux est bien rendue.
Voix	80%	Elles sont claires; on les entend pendant les coups spéciaux et à la fin des combats. Elles sont en japonais. ¹⁶
Jonabilité	70%	On met quelques heures à s'habituer, mais les coups sont les mêmes que SF II.
Durée de vie	50%	C'est une moyenne: seule: 20%; à deux: 80%.
Intérêt	85%	Une nouvelle génération de jeu de baston à découvrir. Le nouvel angle de vue peut déplaire. Mais, entre deux très bons joueurs, c'est excellent.

- (1) vilains et pas beaux comme tout
- (2) d'ailleurs, je suis pas le seul à l'aimer cette petite
- (3) et Brian ; qu'est ce que t'en fais ?
- (4) "S'en vont toujours à l'attaque !"
- (5) "de l'enfer"
- (6) "Le gentil Sangohang combat tous les méchants" (ça me rappelle un jeu...)
- (7) VU !!
- (8) Faut rappeler que le jeu se déroule en temps réel et quand on fait des coups spéciaux, la console doit chercher sur le CD ; alors quand on en fait trop...
- (9) et 30 secondes contre Gabriel
- (10) entre 20 et 30 coups normaux et 10 à 20 coups spéciaux
- (11) t'oublies de dire que pour toi, les quelques heures se sont comptées par dizaines
- (12) c'est même génial !
- (13) et j'te rappelle au passage qu'on va bientôt s'écarter à Tengai Makya...
- (14) Heureusement ! on est sur 32 bits,
- (15) une qui n'est pas trop ~~mauvaise~~ mauvaise
- (16) la discussion, c'est du genre "Casse toi les pures !" on en a
- "trop faible pour moi."

Projet de couverture



(1) mettre le sign
de la PCFX, du CD,
du CD photo, des
CD+G puis le

HE
système

(2) mettre : n°1
20F

mettre en fontt polifukun

(3) "ds tests!"

(4) "ce petit parallélogramme
rectangle gris, qu'est-ce
c'est?"

(5) "ds previews!"

(6) "nouvelle formule"

(7) (en petit) "Attention aux parents:
ce magazine contient des photos
à caractère érotique montrant
chaque certains personnes!"

Power Dolls FX

Power Dolls FX est un wargame qui, contrairement à ce que nous avons l'habitude d'avoir sur FX, se déroule dans le futur, dans un monde qui n'est pas sans rappeler celui de Rhoá Gall Force; il est totalement en moins.

Vous dirigez une équipe de six filles plutôt mignonnes qui se déplacent aussi bien en tank qu'en gros robots style Gundam. Avantage de ce jeu, un très grand nombre de paramètres sont en anglais; ce qui facilite le jeu (et comme ça, je ne ferais moins chi... à tout traduire); inconvénients: on ne connaît pas les mensurations des héros.

P D 1

Première partie décembre, ce jeu semble assez prometteur; cependant, je me garderais de faire tout commentaire car les seules photos que j'ai datent de ~~de~~ Février dernier et sont issues du PC-99

P D 2

FX-men (aimerait en savoir plus)

ANGÉLIQUE SPECIAL

Voilà un jeu qui, à mon humble avis, porte un nom pas très adapté à ce qu'il est. En effet, quand je prononce ce titre, la plupart de mes lecteurs sautent de joie et hurlent : "Super, un jeu de pu..."
hum, pratiqués. Et bien non, tout faux, zéro sur toute la ligne. Il s'agit en fait ~~de~~ d'un jeu d'aventure tout à fait qu'il y a de plus banal, signé Koei; éditeur presque inconnu sur NEC mais qui a connu ses heures de gloire chez Nintendo (Angélique est d'ailleurs issu de la SFK). Comme on n'a pas encore de photos du jeu, on nous montre juste à quoi ressembleront quelques uns des persos (Angélique n'est pas dans le tas)

AS

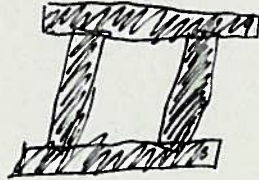
FX - man (qui tient à signaler que
Angélique sera probablement blonde)

Vous l'aurez remarqué, c'est comme n'importe
quell DA ~~sur~~ j'aurais, il n'y a que des filles
et par moment, c'est un tout petit peu
coquin (de jolis déshabillés en d'autres lieux)

MP 3

FX-man (ne s'agit rien mais attend
~~de savoir~~
d'en savoir plus)

MP 1



Dans tout le courrier que nous avons reçu à l'association, il est une question qui, bizarrement, est tombée à de nombreuses reprises: Pourquoi n'avoir pas parlé de Megami Paradise II dans le n°0 ? Et bien, pas pas mal de raisons... (une en réalité): je n'avais strictement rien sur ce jeu! Just quelques photos de la version S ; ce qui est peu. Aujourd'hui, je n'ai toujours rien mais je vous mets les OAV qui viennent de sortir

MP 2

Dragon Knight (4)

Voilà un jeu dont on vous a déjà parlé en long et en large dans le précédent numéro, donc pas de nouvelles informations... Enfin, si, une, l'ont petite...

~~Le~~ voilà : ce jeu risque fort d'être interdit aux moins de 18 ans (là, j'ai sens que les ventes de PC-FX vont monter en flèche)

En attendant sa sortie, je ne résiste pas à l'envie de vous montrer quelques nouvelles petites photos...

D K

FX-man (sent qu'il va beaucoup ~~de~~ s'amuser...)

Galaxy Franklin Xena FX

GFX 1

Galaxy Franklin Xena fait partie du cercle
entouré très fermé des jeux NEC adaptés en OAV
et autres produits dérivés... Mais d'abord, parlons
du Jeu. Sur SCD, le premier volume est sorti
il y a de cela bien longtemps (93, je crois); c'était
un animecasse qui en avait surpris plus d'un
à l'époque de par la qualité de ses graphismes.
Le volume 2 est sorti il y a quelques mois, juste
après une réédition du premier entièrement
reprogrammé et en HV-Video ! Le succès était
donc au rendez-vous (la présence de Red n'y étant
pas pour rien...). La version FX devait sortir
début 96 ~~et nous n'avait pas trop y penser car on~~
~~attende de devenir fan~~ alors prenez votre mal
en patience...

Mais revenons aux produits dérivés; tout
d'abord, vous pourrez trouver sans aucun problème
des BD mangas et un gros paquet de Goods (on
ne vous en montre que quelques-uns parmi la
cinquantaine qui existent)

GFX 2

G F Y F X 1

Ensuite arrive le CD (vous vous en seriez doute) les OAV qui semblent avoir été très soignés au niveau des graphismes (j'en profite pour rappeler que Yura est une blonde plutôt mignonne)

G F X 3

Et pour terminer, les déguisements pour revivre les aventures de notre petite chérie entre copains / copines, pardon, entre copins...

G F X 4

FX-man (voudrait bien être une femme pour jouer à Yura)

Enfin, et c'est là une chose qui mérite d'être signalée, NEC HE ne participera pas au développement de ce jeu; Fujicom devenant ainsi l'un des rares éditeurs à pouvoir faire ce qu'il désire sur CD.

photos

habillés

TMCP 3

FX-man (commence à ressentir ds)
picotements entre les jambes)

S'il s'agit d'un type de jeu relativement rare sur PC, ce sont les Strip Poker. On ne peut s'empêcher de penser à ceux réalisés sur carte par Game Express qui sont extrêmement chers (X en langage simplifié). Sur SCD, rien qu'un brin d'érotisme (quelques nusqda!). On retiendra néanmoins le tout dernier: Card Angel qui avait plutôt mal marché. Fujicom Inc, qui en était l'éditeur, a décidé de remettre ça sur PC, mais, bien évidemment, avec de plus beaux graphismes.

Quelques nus

[TMCP 1]

D'après ce que l'on sait du jeu, le nombre de filles à déshabiller sera de cinq; ~~et~~ celles-ci étant plus ou moins belles (enfin, on n'a pu voir jusqu'ici que leurs versions habillées et quelques rares nus). ~~Par conséquent~~ Cependant, on ne peut qu'espérer que leur nombre sera un peu plus étendu dans la version définitive.

dessins des filles en trait

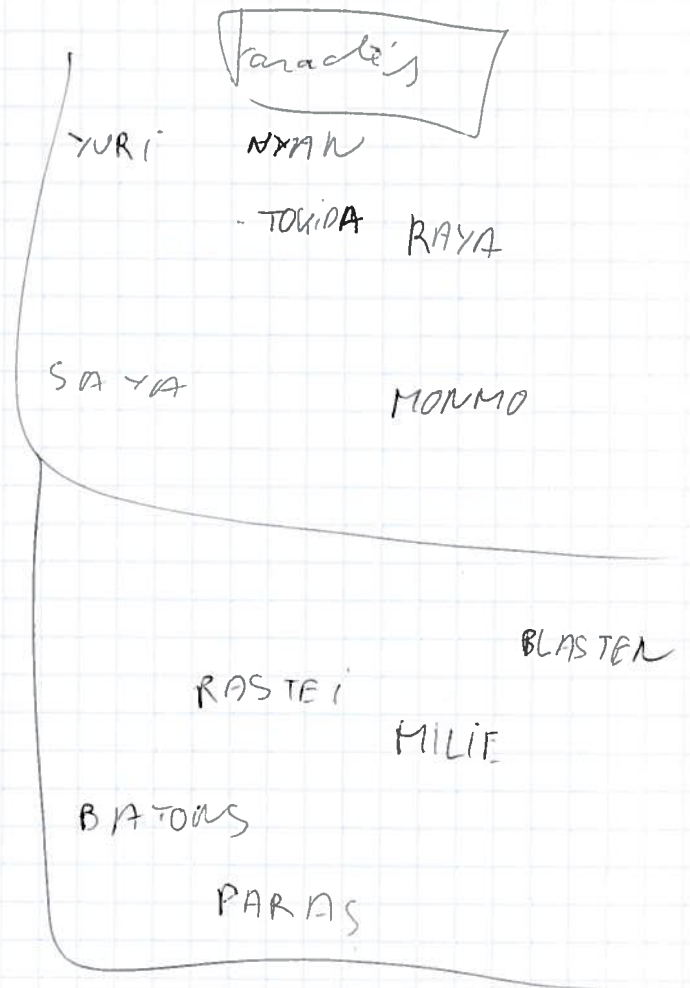
[TMCP 2]

Cosmic Fantasy 4 chapter 1 and 2



p22 tal H

- ① BA - W
- ② FUREIA
- ③ ARUTEI; SU
- ④ AISUVI; -BV



Anime Freak Vol. 1

Il y a des jeux qui en fait n'en sont pas, et Anime Freak FX en fait partie. Le soft est en fait ce que l'on pourrait appeler un programme multimedia (ben pourquoi?) ^{fait partie de} ~~réponse~~ Suivez moi dans le test si vous êtes un fan d'animation, sinon, tournez la page.

Donc tout commence avec une intro digne des derniers appareils sur PC Engine: c'est très bien animé mais on se lasse de ce que l'on ~~peut~~ et on doit d'attendre sur 30 bits, on y voit Ralfée comme pour faire un joli sourire (AAARGH! mais pourquoi il l'a fait si plate et moche?!?!? sans cons chez NEC HIE, on aurait pu avoir un super Cana à la place non?!). A la fin de ces 30 secondes de mauvaise animation, on doit appuyer sur RUN et là, miracle, un super menu entièrement en Japonais apparaît. Visitez ensemble tous les bells options.

On commence avec le making off de "Akazukin Chacha" (Chacha au capuchon rouge), série qui continue actuellement au Japon. Ce n'est pas en plein écran mais la qualité est celle du Vidéo CD ^{et ça dure 30 minutes}, bref, c'est pour les fans de la série, ~~mais~~ ^{et ça dure 30 minutes}. On continue avec le premier OAV d'une série de trois et de 15 minutes chacun (en plein écran) de "Private Eye Dol", qui vient d'ailleurs de sortir sur SCD (pas l'OAV, le jeu). C'est très beau et sans aucun ralentissement mais il arrive (très rarement) que l'image saute. Seuls les voix ne sont pas d'une qualité exceptionnelle. A noter que à la manière d'un Laser Disc, le DA ~~Présentation~~ est divisé en chapitres que l'on peut sauter (appuyer sur Select).

Arrive maintenant un petit dessin animé ~~intéressant~~ consacré à Yilis, star de Megami Paradise.

Puis un petit film sur un autre DA nous est présenté (mais j'ai pas traduit le nom et j'ai pas le courage)

Le tout est suivi de deux Karaoke : Akazukiin
Chacha et l'autre ~~de~~ série que j'ai pas traduit le
nom (que je suis fatigué)

Vient maintenant ce qui va intéresser tous les fans
d'animation : un dictionnaire de séries OAV et réalisateurs,
pour tout plein de trucs (Akira, Dragon Ball, ...);
le tout accompagné d'un guide PC-F+ avec jaquettes de
jeux, résumés et tout plein d'autres trucs

C'est pas fini, on continue avec une partie de
cirque pierre papier coute une japonaise filmée (autrement
dit, elle était belle et bien vivante)

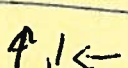
Et pour finir, on peut faire défiler les
noms de l'équipe qui a fait le jeu (c'est rigolo,
sans plus).

Donc, faut-il acheter ~~ce~~ ce CD? excellente question.
~~Les amateurs de dessin animé japonais seront ravis, mais~~ En fait,
les amateurs de dessin animés japonais seront ravis, mais
si vous avez la chance de parler japonais, achetez sans hésiter,
un dictionnaire de l'animation aussi bien révisé, c'est rare.
Ce CD contient environ une heure de vidéo et une fois celle
ci passée, on risque de s'ennuyer (désolé)

~~D~~ - man (à quand même bien aimé)

Amine Freak FX Vol 1

Naty

présentation	60	Il reste 200 Mb de libre sur le CD, et il auraient pu nous mettre quelque chose de bien
séquences intermédiaires	—	facile, y'en a pas (malheureusement il n'y a que ça, au bout)
fin	—	A pas !
graphisme	91	Enfin, on l'a noté full color (toutes les couleurs de la machine (soit 16,7 millions) à l'écran) !
animation	90	ça n'est que du 24 images par seconde (en heb, c'est excellent). Pas de coupure dure au chargement mais il arrive que l'image bave
musique	87	ça nous donne l'Atari 2600 au concert symphonique
bruits	80	bip ! bip !
voix	75	très bonne mais pas parfaitement restituée
manipulabilité	50	 RUN SELECT (I) (II) (III)
durée de vie	50	a moins d'être tarte et de regarder 36 fois les DA, deux heures suffisent pour avoir tout passé en revue
intéret	75	50 pour les gens normaux et 90 pour les Japonais d'origine Japonaise, vivant au Japon, parlant Japonais et regardant la télé japonaise en Japonais...

AVIS DE RYO

BATTLE HEAT

TEAM INNOCENT

GRADUATION 2

PRESENT	95%	92%	89%
GRAPH	95%	83%	85%
ANIM	93%	65%	---
BRUIT	79%	70%	---
MUS	49%	80%	92%
DURÉ	89%	90%	88%
seq INTER	----	92%	89%
FIN	81%	85%	---
VOIX	95%	95%	95%
JOUAB	89%	90%	85%

Ferait mieux de
travailler son français
plutôt que de s'amuser

Officiel
8.10.95

INTERET

B.H.: Très bon jeu de baston aux graphismes et à l'animation formidable⁵

Ce jeu est à mon avis indispensable lorsque l'on possède une FX
car il ne possède qu'un seul défaut, il sagit de sa musique minable
qui a été bâclée par les musiciens de chez HUDSON.

A par cela c'est ^{NICKEL} niqu^{el}, très complet (j'ai jamais vu autant de
coups spéciaux). De plus le designer (celui de KEN) est une pointure...

Mon verdict: 92% PS: Je connais des possesseurs de play station qui ont
pleuré^s après l'avoir vu (p'tain ça m'a fait plaisir!!!).

.I.: Mon avis sur ce jeu est assez innégale, car Team innocent pos-
sède de nombreuses qualités mais aussi pas mal de défauts.

Commençons par les défauts qui sont essentiellements situés
sur le plan technique:

-sprites gérés dans une résolution trop grossière (celle de la
PC-engine)

_bugs énormes indignes d'une console spécialisée en bitmap

_HUDSON nous avait habitué à des sprites plus estétiques

(ne sous-estimez pas la puissance de la console pour autant
car les sprites ont été faits à la va vite avec un kit de
développement minable et non fini)

En revanche tout le reste du jeu est exeptionnel:

bonne intrigue, scènes d'animation sublimes, générique à tomber
splendides décors et j'en passe des meilleurs.

Ca vaut 89% (en fait seul la partie bitmap est ratée)

GRADUATION:

Alors là je vais être clair: OUI!GRADUATION EST JOUABLE!!!!!!!!!!!!!!
De plus grâce à notre article"COMMENT JOUER A GRADUATION" vous n'aurez plus d'excuse.Si vous avez une FX et que vous êtes un passionné vous devez vous procurer ce jeu car une fois que l'on maîtrise le principe il devient passionnant.Techniquement le jeu est assez bien fichu avec des graphismes fins ,cependant on aurait aimé un jeu un peu plus animé.~~mention~~ mention spéciale pour le son qui est la partie la plus réussie du jeu ,je m'explique: non pas que les musiques soit exceptionnelles (bien que certaines soient vraiment réussies)mais dans ce jeu on voit que le processeur sonore de la FX est capable de gérer des sons bien plus intéressants que ceux qu'on a pu entendre dans BATTLE HEAT qui étaient vraiment pourris .Allé ça vaut 90%