

## Toshinden



Plate forme : Ps1 Jap

Parution : Ps1, Saturn

Genre : combat beau mais chiant

Année : 01/01/1995

Editeur : Takara



## **A l'époque : 17/20**

Quel souvenir grandiose ce Toshinden !

Mon tout premier jeu Playstation, mon premier jeu cd, et oui ça fait rigoler aujourd'hui, mais à l'époque, ces musiques, ces digitalisations de voix en abondance, et cette introduction avec un gars qui parle pendant cinq minutes, c'était incroyable.

J'avais vraiment fait le dingue à l'époque avec l'achat de ma Playstation Jap en import, la toute première série, la fameuse SCPH 1000.

J'avais revendu absolument tous mes jeux Megadrive ainsi que ma console. Quel con, tout était en état quasi neuf, surtout le pack Sonic plus Mercs et Toe jam & earl, que je n'ai jamais retrouvé depuis, une offre et un sticker spécifique à un seul magasin apparemment. Malgré tout, cela ne suffisait pas, j'avais donc aussi dépensé toutes mes économies, ceci afin de trouver les 5000 Francs nécessaires pour cet achat. Quand je vous dis que j'ai fait le fou. Et encore, c'était sans compter les dépenses que j'ignorais ensuite, comme le câble rgb, et surtout avoir été obligé de changer de tv parce que la mienne était en 50hz uniquement.

Vous savez quoi, je ne regrette absolument pas. Cette courte période où j'ai eu ma Playstation Japonaise quasi un an avant tout le monde reste probablement mon plus grand souvenir de joueur. Bref, j'arrête là, j'aurais tellement à dire sur cette époque.

Revenons au jeu. Pour faire simple, la seule beauté de Toshinden, et le fait de voir débarquer dans son salon ce genre de titre 3d dont on a tant rêvé, suffisaient à en faire un très grand jeu.

Graphiquement, Toshinden a instantanément éclipsé Virtua fighter sorti quelques jours plus tôt sur Saturn. Pourtant, pour être tout à fait honnête, au bout de quelque temps de jeu, on sentait un petit quelque chose qui n'allait pas dans l'intérêt intrinsèque de ce titre, mais on s'en foutait, c'était beau et en 3d.

Toshinden et Ridge racer sont les symboles de l'arrivée de la surpuissante Playstation. Des titres qui ont fait baver tout le monde. Ces jeux ont scellé dès le départ l'image de supériorité de la console de Sony comparée à la Saturn. Tekken et Wipeout finirent le boulot quelques mois plus tard.

Un titre d'exception pour tout ce qu'il représente.



## De nos jours : 05/20

Que ça m'embête de coller une note pareille à Toshinden, mais que voulez-vous, il faut rester objectif.

Aujourd'hui, on ne s'amusera que très peu avec ce Toshinden, on n'y jouera que par nostalgie. Je ne vois pas une personne n'ayant pas connu ce titre à l'époque lui trouver un quelconque intérêt de nos jours.

En revanche, si vous êtes collectionneur et fan comme je le suis de cette époque formidable de l'arrivée de la Saturn et de la Playstation, inutile de vous dire qu'il vous faut impérativement Toshinden dans votre ludothèque, il trônera fièrement à côté de Ridge racer et Virtua fighter sur votre étagère.

Toshinden fait partie de ce tripler mythique symbolisant l'arrivée dans le monde du jeu vidéo des 32 bits, de la 3d et du cd. Ridge racer reste incontestablement le titre le plus fort de cette époque, mais Toshinden, tout comme Virtua fighter, sont très importants également, donc si vous êtes intéressé par l'histoire du jeu vidéo, inutile de vous dire que vous devez obligatoirement avoir essayé ce jeu au moins une fois.

Sortez votre Ps1, ou cliquez sur votre epsxe.



## Jouabilité : 07/20

Voici le gros défaut de Toshinden, une jouabilité sans grand intérêt.

C'est très lourd. De plus, un comble, dans la version Jap, les coups spéciaux sont préprogrammés et sortent sur une simple pression des boutons de tranche du pad. On peut évidemment les sortir à l'ancienne avec croix et bouton, mais ce jeu deviendra de toute manière irrévocablement une bataille de deux ou trois coups spéciaux par personnage que l'on va enchaîner jusqu'à la fin du round, le reste ne servant presque à rien.

Un point positif tout de même, on a la possibilité de tourner autour de son adversaire, ce qui fait de Toshinden le premier jeu véritablement en 3d dans l'esprit, puisque Virtua fighter se déroule sur un plan 2d. Cette innovation lui sauve la note. J'aime bien cette expression de sauve la note, mes profs de collège me l'ont tellement sortie quand ils me rendaient des contrôles, je rêvais de l'utiliser un jour aussi.



## Graphisme : 19/20

Le gros point fort de Toshinden, c'est d'ailleurs ce qui en a fait toute la renommée.

Une 3d gouraud shaddée de toute beauté, des effets spéciaux qui impressionnent, c'était véritablement incroyable à l'époque d'avoir un jeu pareil dans son salon.

Takara a fait très fort pour un titre de lancement, reléguant le Virtua fighter de maître Sega au rang d'antiquité.

Après le succès phénoménal de ce premier épisode, les suites ne feront que descendre en popularité auprès des joueurs, jusqu'à disparaître complètement à la fin des 32 bits. Preuve que le succès de Toshinden était bâti sur quelque chose qui ne pouvait pas durer, Takara n'ayant pas eu le ressort (le talent ?) pour pérenniser le succès de sa série en lui élaborant une jouabilité solide en plus de ses superbes graphismes.



## Animation : 15/20

Sympathique. On voit tout de même que ce n'est pas de la motion mais une animation programmée, certains mouvements n'étant pas très naturels, je pense surtout aux mimiques de fin de round.

Cela tiendra jusqu'à l'arrivée de Tekken, pas davantage, mais bon, ça suffisait amplement pour le premier jeu de combat 3d de la Playstation.



## Sons : 17/20

Des musiques de qualité pour l'époque, certains thèmes vous restent à l'esprit.

Je lui mets une grosse note principalement parce que ce furent mes premiers souvenirs de musique de qualité cd sur un jeu, et aussi pour le thème symphonique du boss caché Sho. Vraiment, c'était quelque chose la découverte de ce stage avec une musique de ce niveau. Toujours cette sensation impressionnante de vivre la grande révolution 3d et cd du jeu vidéo, c'était ça Toshinden.

Je signale que Toshinden est à jouer de préférence en japonais, les remix rock de la versions Pal ne collent pas du tout à l'ambiance.

I CONSIDER IT A  
ROLE-PLAYING GAME.  
TODAY YOU'LL BE  
PLAYING THE PART OF  
THE PIÑATA.

PlayStation

RP

Across the room a gorgeous blonde in skin-tight leather beckons. Is it the start of a wet dream? No, it's a beating by Sofia, Battle Arena Toshinden's Queen of Pain. The Sony® PlayStation™ is the only place where multiple camera angles, 360-degree movement and epic 3-D graphics add up to some of the most memorable massacres ever. Save your quarters and look for Battle Arena Toshinden and 50 other titles including Mortal Kombat™ 3 on the PlayStation before Christmas.

PlayStation

PlayStation and the PlayStation logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Head design is a trademark of Sony Electronic Publishing Company. Techniques and characters are trademarks of Team, Co. Ltd. © 1995 Team, Model Miyuki Manufacturing Company. Developer: Williams® Entertainment Inc. Williams is a registered trademark™. BMS GameCity. © 1995 Sony Electronic Publishing Company. All rights reserved. Call 1-800-777-3772 for information on Game Ratings.

### **Artistiquement : 16/20**

Les combattants n'ont rien de spécial, mais ils sont suffisamment travaillés et différents pour être attachants. Les décors sont magnifiques et très variés. Toshinden baigne entre le médiéval et le moderne, mais bizarrement, ça fonctionne bien.

On sent que Takara a tout misé sur l'aspect visuel et sonore de son titre, porté par une 3d de haute qualité. Cette combinaison faisait de Toshinden un titre très impressionnant.



## Les versions :

### Ps1 Jap

Un cover des plus simples, et pourtant, que ces lettres en Jap ont fait rêver les joueurs.

Notez que cette version est la seule à proposer les musiques d'origine du jeu, bien meilleures que les remix des autres versions.



## Ps1 Pal

Un cover complètement différent, avec un dessin assez joli.



**Ps1 US**

Complètement raté. Franchement, regardez-moi ces sales gueules. Des types qui se tapent dessus en gueulant. Bon, si ça plaît à certains.



## Saturn Jap

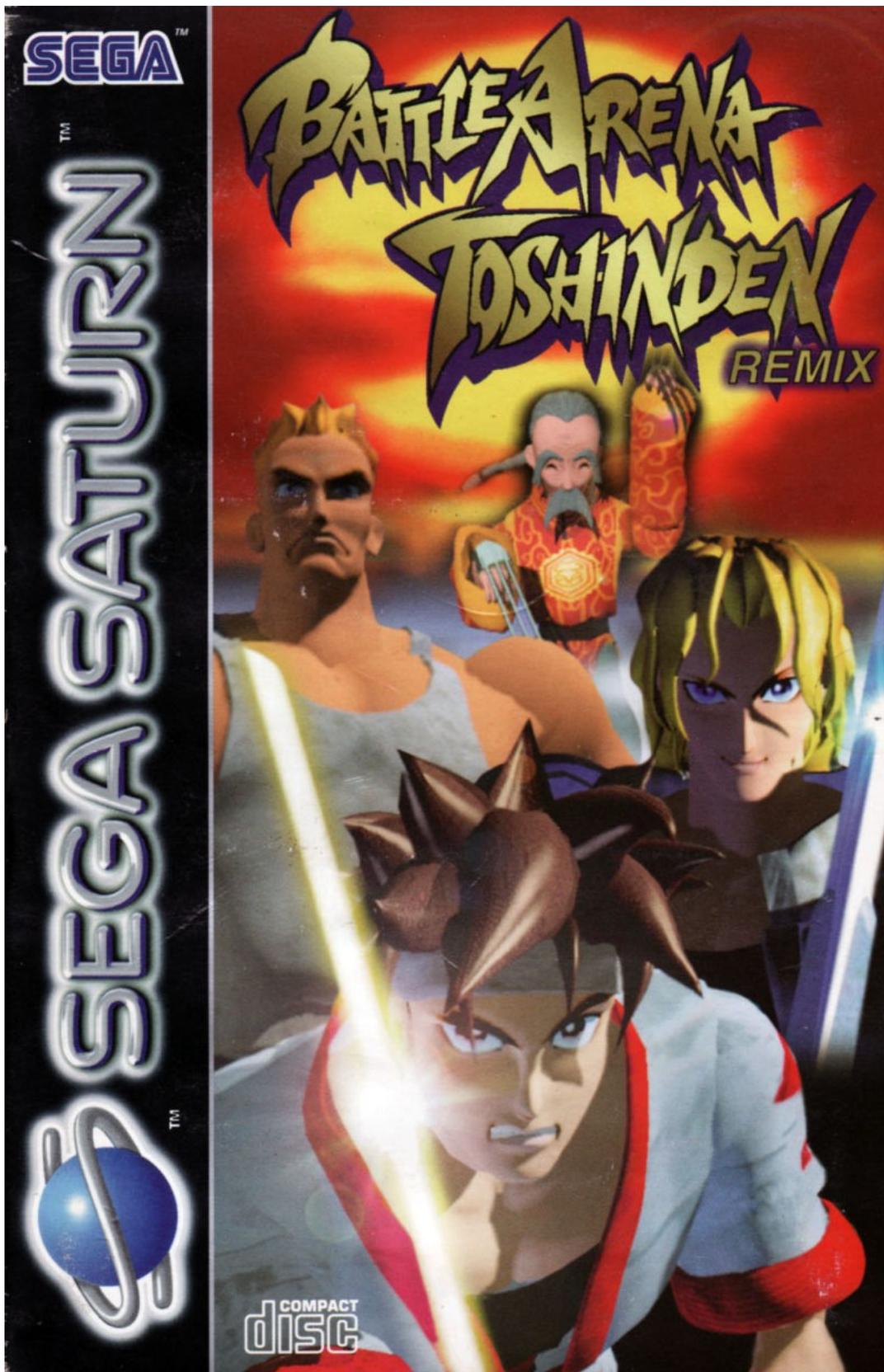
Un cover complètement différent des autres, mélange de 3d et de dessin. Une adaptation sobrement baptisée S, avec du plus et du moins. Pour les plus, il y a maintenant une introduction en image de synthèse si on peut appeler ça comme ça, et des dialogues entre les combats, entre autres. Pour les moins, le jeu est nettement inférieur graphiquement à la version Playstation.

Ce Toshinden présentait bien peu d'intérêt à son époque, sorti après Tekken Ps1, et tout juste quelques jours avant Virtua fighter 2 Saturn, qui s'intéressait encore à ce portage à ce moment là ?



## Saturn Pal

Un cover pas terrible avec ses personnages en 3d, mais bon, question de goût. Toshinden s devient remix en Europe.



Auteur : souki

Date : 08/02/17