

# Joyypad

## INTERNATIONAL

SUPPLÉMENT GRATUIT À JOYPAD N°41 • AVRIL 1995

**Daytona USA Saturn :**  
**Encore plus fort que**  
**Ridge Racer ?**

**Chrono Trigger**  
**& Front Mission**  
**Squaresoft puissance 2**

# PANZER DRAGOON

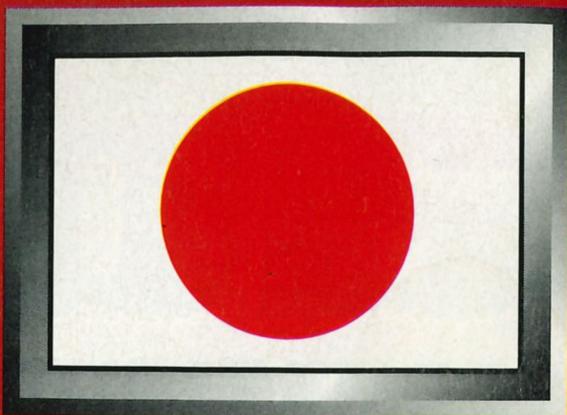
**La Saturn tient**  
**son HIT!**



**SUPPLEMENT**  
**32 Pages**

**Toutes les news,**  
**les previews et les tests**  
**EN DIRECT DU JAPON**  
**ET DES USA**

**TOUT SUR JOYPOLIS,**  
**LA CITE DE SEGA**



# NEWS PREVIEWS

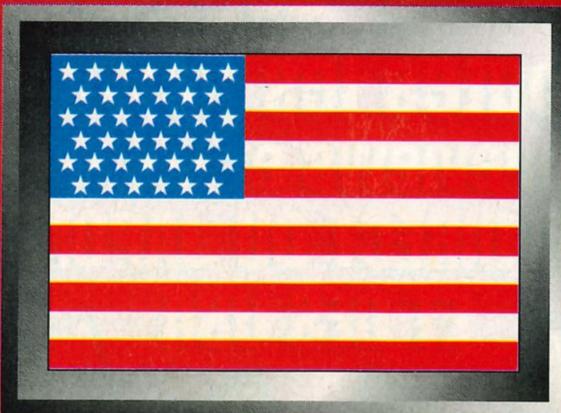
Comment ça va de l'autre côté de la planète ? Ici, au Japon, la folie Sega Saturn continue, et la sortie prochaine de Daytona USA doit y être pour quelque chose ! Ce mois-ci, Panzer Dragoon va mettre tout le monde d'accord. Ceux qui doutaient du potentiel de la 2 x 32 bits de Sega sont soulagés : la Saturn est aussi un monstre ! Les fans de Sony se rassurent, car Namco n'a pas dit son dernier mot ! Pour les 16 bitomaniaques, pas de panique ! Hudson, Compile et autre Squaresoft ont sorti le grand jeu ! Sans oublier bien sûr les nouvelles sensationnelles de derrière les fagots ! Bref, notre nouvelle formule a vraiment du bon ! Allez, rendez-vous le mois prochain avec tout plein de bonnes choses, et notamment des "vroom vroom" daytonesques, du bonheur intense en perspective !

KURIBO

Les news et les previews du Japon et des States 2  
Reportage : Joypolis 12

## TESTS :

Panzer Dragoon (Saturn) 18  
Gotzendiener (Nec) 22  
Space griffon (Playstation) 23  
Front mission (Sfc) 24  
Puyo puyo 2 (Md) 26  
Bomberman panic (Sfc) 27  
Chrono trigger (Sfc) 28  
Rampo (Saturn) 31  
Record of Lodoss war (Mcd) 32



## PREVIEW IMPORT

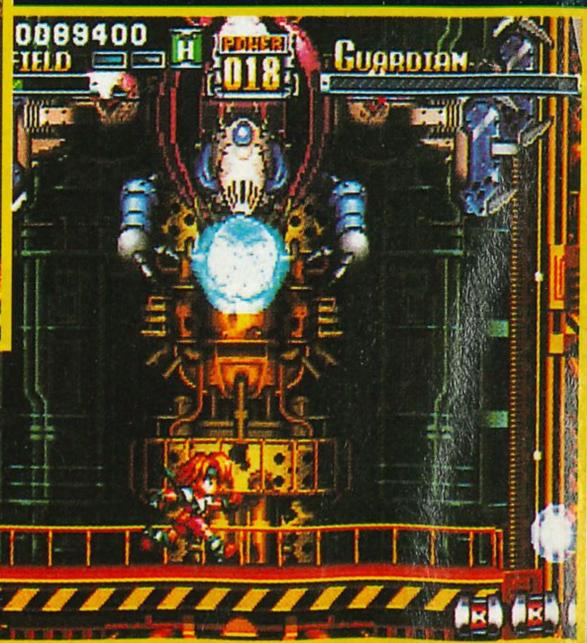
SONY PLAYSTATION



Encore un jeu made in Sony Computing, et qui, curieusement cette fois, ne propose pas de système novateur en 3D mappée, mais un bon jeu d'action d'arcade comme on les aime. On est heureux de voir que les éditeurs, même SCE, ne vont pas seulement créer des jeux de nouvelle génération, ils n'oublieront pas les jeux d'arcade, les shooting games et les beat-them-up, ça réchauffe le cœur ! En effet, avec une technique 32 bits, on va pouvoir jouer à des jeux très proches de ceux qui nous ont fait rêver en salles ces dernières années, ce qui n'était pas le cas jusqu'à maintenant avec les conversions 16 bits, pas assez proches de l'original. Bref, Gunners Heaven est un petit bijou de jeu d'action avec des graphismes colorés et de l'action comme on aime ! La

mise en scène est évidemment tapageuse, avec des explosions un peu partout. L'arme de base des deux personnages est un flingue, mais on peut aussi utiliser ses mimines dès que l'on approche d'assez près un ennemi. D'où la double notion de shoot-them-up et de beat-them-up, le tout teinté de plates-formes, un titre complet quoi ! On peut évidemment jouer à deux simultanément, et l'on espère que la difficulté sera bien dosée par Sony pour que le jeu ne soit pas finissable en deux minutes comme de nombreux collègues sur Néo Géo par exemple. En parlant de Néo Géo, ce jeu fait penser à Top Hunter. Quand on est entouré par les ennemis, hop là, un super coup et tout le monde vole ! Le jeu que tous les amateurs d'action vont adorer et qui est prévu pour le 28 avril.

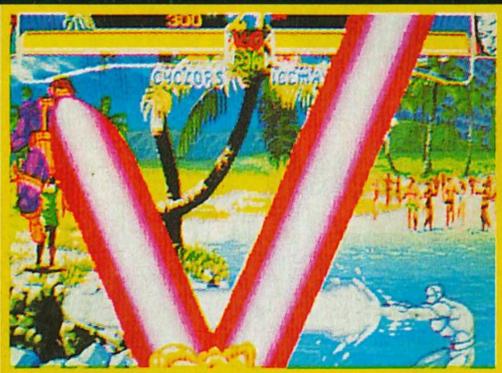
# GUNNERS HEAVEN



EDITEUR : SONY  
GENRE : ACTION  
SORTIE PRÉVUE : MAI 1995

# X-MEN

Intitulé plus simplement X-Men, le jeu d'arcade sous-titré "Children of the Atom" est en cours d'adaptation PlayStation chez Capcom, bon courage pour eux ! Mais ne nous inquiétons pas trop, car si Namco a réussi son Ridge Racer, Capcom sera à la hauteur pour l'un de ses deux premiers jeux sur la machine (l'autre étant Vampire, Darkstalker). On retrouve les graphismes et les animations qui révolutionnent en ce moment la suprématie Street Fighter II dans les salles. Il est en effet à rappeler que X-Men, tout comme Darkstalker, est un jeu de baston nouvelle génération, toujours en vue de profil, mais avec des graphismes de décors et de sprites complètement novateurs. On se croit réellement dans un dessin animé, et les coups spéciaux sont extraordinaires. Les sprites sont énormes et les animations incroyables. Sur PlayStation, les graphismes seront très proches de l'original, car il n'est point question de polygones ici (comme dans Toh Shin Den). À signaler, à ce propos, que ce jeu d'ancienne génération cartonne quand même en arcade. On retrouve Colossus, Cyclops, Storm, Wolverine, Sentinel, Psylocke, Spiral, Omega Red, Iceman, Silver Samurai et les deux boss Juggernauts et Magneto, bref tout le monde est là ! Résultat : on va se taper une version X-Men qui va encore faire acheter des consoles aux plus sceptiques. À signaler que ce jeu est aussi prévu sur Sega Saturn. Sortie prévue courant juin.



EDITEUR : CAPCOM-  
GENRE : BASTON  
SORTIE PRÉVUE :  
JUN 1995

## BONKERS

MACHINE : SUPER NES  
EDITEUR : CAPCOM



C'est l'histoire de Bonkers D. Bobcat, un toon connu d'Hollywood, qui décide un beau jour de quitter les strass pour rejoindre la police. Mais cette reconversion n'est pas de tout repos, et lance l'animal dans un parcours bourré des classiques éléments des jeux de plates-formes que l'on adore. Venant de Capcom et sponsorisé par Disney, ce jeu déçoit un peu car il semble davantage destiné aux plus jeunes. Mais

il reste bien plus intéressant que son homologue sur Megadrive et complètement différent. Il ne s'agit plus ici de jouer à des petits jeux bizarres, mais bel et bien de sauter sur les ennemis à la Mario, de récupérer des bonus et d'utiliser de nombreux pouvoirs dans la grande tradition capcomienne. Cinq stages d'un jeu de plates-formes hilarant qui vous mènera des studios d'Hollywood à un building immense en passant par un palace américain ou un paquebot style "La croisière s'amuse"... Un bon jeu mais pour les plus jeunes.

OLIVIER.



**TELEX • TELEX** : Un cordon adaptateur permettant d'utiliser les pads 16 bits sur la Sega Saturn est prévu et tous les heureux possesseurs de Saturn pourront donc s'éclater un max avec leurs paddles préférés. C'est juste histoire de ne dépayser personne, la force de l'habitude quoi ! **TELEX • TELEX • TELEX • TELEX** Annonce par AM3 de l'adaptation de Sega Rally Championship sur Sega Saturn, champagne please ! **TELEX • TELEX • TELEX** La guerre des prix s'est généralisée ! Tout le monde semble s'aligner sur les prix des machines Sony et Sega, car dans l'ensemble, les machines coûtent moins de 40 000 yens, soit environ 2 000 francs (PC-FX, 3DO, etc.). De plus, les jeux baissent aussi sur tous les standards : la moyenne se situe désormais à environ 6 000/7 000 yens (350 francs).

## DES NOUVELLES DE L'ULTRA

Ultra 64, le bond en avant ! Enfin, c'est a priori ce "qu'on voudrait" nous faire croire chez Nintendo ! En effet, il est maintenant établi de manière quasi officielle, que la future 64 bits de Nintendo sera compatible avec la Super Famicom ! Alors que les autres firmes ont choisi la voie d'un renouvellement technologique total, la firme de Tokyo aurait fait un choix radicalement différent. Peut-être après tout est-ce le bon choix, lorsque l'on connaît le nombre de cartouches Super Nintendo vendues à ce jour dans le monde, on se dit qu'il existe un potentiel certain.

**TELEX • TELEX** : Une grande nouvelle vient de tomber pour les fans du sublime Macross Plus : la firme Bandai a décidé de le sortir en jeu sur la 32 bits de Sony ! L'introduction (seul élément disponible pour l'instant) est Fa-Bu-Leuse et honore l'OAV ! Le jeu est prévu pour le mois de décembre.

**TELEX • TELEX • TELEX • TELEX**  
Sortie de Out Post sur Ultra 64. Après l'annonce des adaptations de Lemmings et de Red Baron, voilà une raison de plus de ne pas s'inquiéter pour cette machine virtuelle !

**TELEX • TELEX • TELEX • TELEX**

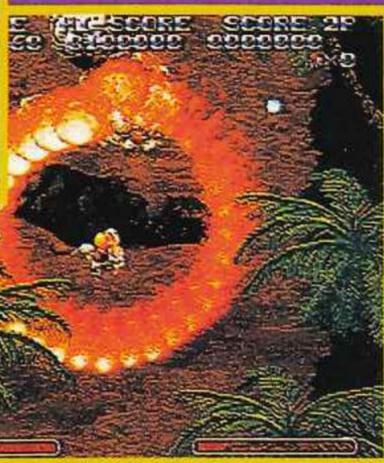
## BOUNTY ARMS

Chouette, encore un jeu d'action comme on aime prévu sur PlayStation, un jeu comme les anciens jeux d'arcade avant les polygones et la folie des hommes. Data East nous propose un jeu en vue de dessus à la Commando, jouable à deux simultanément, et qui vous place dans une ambiance guerrière



d'enfer. Un jeu qui enchante les amateurs d'arcade. Sur PlayStation, on joue vraiment comme dans les salles avec les couleurs, les sprites, les décors et le plaisir mais sans mettre des pièces. Cool !

**MACHINE: PLAYSTATION**  
**EDITEUR: DATA EAST**

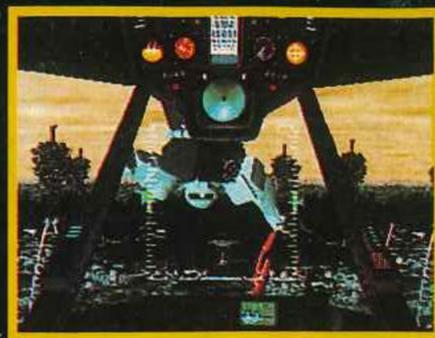


**TELEX • TELEX** C'est officiel, il s'est vendu 500 000 PlayStation depuis le début de son lancement sur le marché. La console est maintenant trouvable partout en grand nombre. Alors ne vous faites plus amaque en France, les importateurs n'ont aucun mal à s'en procurer...

**TELEX • TELEX • TELEX • TELEX**

## PREVIEW IMPORT

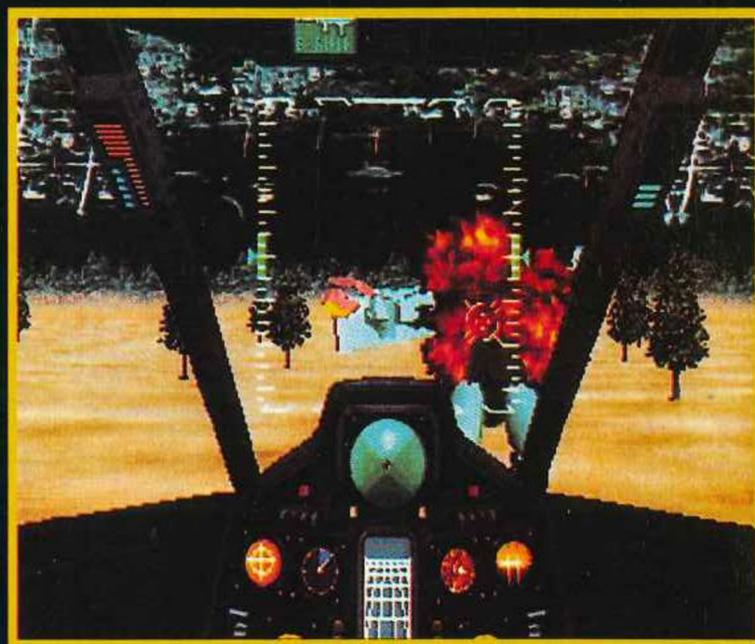
PLAYSTATION



# GUNDAM

**U**n des jeux les plus attendus sur PlayStation est sans aucun doute l'adaptation du sublime Gundam que l'on attend courant avril. On retrouve, dans ce jeu, l'univers du début de Gundam (0079, les premiers épisodes). La démo époustouflante rappelle, à ceux qui ne le savent pas encore, l'histoire de Gundam. Les hommes ont colonisé l'univers au début de la saga. Et comme d'habitude, des guerres ont éclaté entre les diverses colonies, en général pour des raisons d'indépendance face à l'alliance. Des populations entières ont été décimées. L'arme

principale de la principauté de Gion est le Mobile Suit, un grand Goldorak dévastateur. La fédération a rapidement copié ce modèle pour pouvoir lutter à armes égales, et voilà pourquoi on a vu apparaître trois sortes de robots : les Gundam, Guncaon et Guntank. L'histoire de Gundam commence par la haine entre deux personnages : Amuro et Sha. On contrôle Amuro dans son Gundam, et la vue proposée est en 3D de l'intérieur du cockpit. Le jeu se déroule comme dans les dessins animés avec une suite continue de pérégrinations dans des décors variés en 3D mappée et moult combats à gérer en deux temps : tactique et action pure. L'univers a été fidèlement rendu par Bandai, dont c'est quand même la spécialité. Les fanas bavent déjà devant les vitrines des magasins import parisiens. Venez au Japon, les mecs !

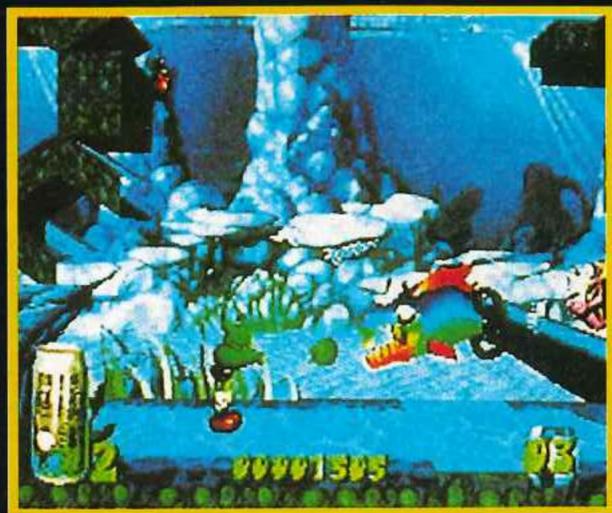


**EDITEUR : BANDAI • GENRE : ACTION**  
**SORTIE PRÉVUE : MAI 1995**

SEGA SATURN

# BUG

**O**n ne sait pas encore grand-chose de ce jeu de plates-formes de Sega qui semble ordinaire (vue de profil) à première vue, mais on se rend rapidement compte que, comme dans Clockwork Knight, les décors de fond sont en 3D. Les mouvements des personnages sont d'une fluidité extraordinaire, d'autant qu'ils ont été modelés en 3D. Ceux-ci peuvent se déplacer dans le fond du décor. Le héros s'appelle Bug et montre de nombreuses émotions grâce au nombre incroyable de ses animations et de ses mouvements. Un jeu de plates-formes original, très marrant et qui comblera tous les amateurs. On appelle cela du Comical Action Game, chez nous...



EDITEUR : SEGA • GENRE : PLATES-FORMES  
SORTIE PRÉVUE : JUILLET 1995

## GOLDEN AXE EN ARCADE: LE PREMIER JEU ST-V DE SEGA

L'empire contre-attaque ! Sega vient en effet de lancer son premier jeu d'arcade en ST-V (Sega Titan-Video System) : Golden Axe the Duel ! Figurez-vous que le succès est énorme au Japon ! Au rythme où vont les choses, il va bien finir par détrôner Vampire Hunter (suite de Darkstalker) qui est pour l'instant le dauphin officiel de l'indétrônable VF2 ! Le jeu est une sorte d'Art of Fighting avec des zooms très fluides. On peut incarner tour à tour tous les personnages qui ont fait la légende des trois volets de Golden Axe. Les décors reprennent les principaux éléments du monde mythique de Golden Axe ! On retrouve même les gnomes ou lutins pendant le combat. Souvenez-vous, en les frappant, on récupérerait de précieux bonus. Bref, ça n'arrête pas chez Sega : tant que c'est bon, on ne se plaindra pas, ça non alors !



## KING'S FIELD II

MACHINE : PLAYSTATION  
EDITEUR : FROM SOFTWARE

Pour les amateurs de Donjons infinis, la suite de King's Field est prévue courant mai. Cette fois, on pourra aller se promener à l'extérieur et s'amuser un peu avec de nouveaux ennemis. Ces derniers sont un peu plus nombreux que dans le premier épisode, et c'est



heureux car on s'ennuyait un peu. La nouvelle intrigue n'est pas vraiment à tomber par terre, mais promet de vous faire jouer pendant de longues heures.

## HI-SATURN : UNE TROISIEME SATURN !

Une nouvelle Saturn est à l'horizon ! C'est en effet Hitachi, la société créatrice et productrice du fameux microprocesseur SH2 de la Saturn, qui va mettre à son tour sur le marché sa propre machine au standard Saturn : la Hi-Saturn. Une V-Saturn de plus, me direz vous ? Erreur fatale, car la Hi-Saturn coûtera près de 64 800 yens ! Cette nouvelle machine incorpore les fonctions Vidéo-CD et Photo-CD. En Vidéo-CD, la Saturn reste compatible avec le système développé par Victor, et intègre un chip 32 Bits RISC uniquement pour cette fonction ! Le mode Photo-CD est classique, avec une fonction porte-folio. Une autre innovation est un câblage interne spécial pour le 16/9ème ! La machine calcule l'écran du jeu pour l'adapter sans aucune perte ou déformation sur un écran de ce type, mais seulement s'il est de marque Hitachi ! Avec un câble vendu séparément, on pourra se relier à l'un des deux modèles en préparation chez Hitachi (mono ou stéréo en mode jeu). De plus, Hitachi a présenté son module Karaoke qui transforme n'importe quelle Saturn en compatible Prologue 21 (machine Karaoke professionnelle de Sega) ! La Hi-Saturn sera disponible le 1er avril, et les télévisions le 1er mars.



## TWIN BEE YAHOO !

MACHINE : ARCADE  
EDITEUR : KONAMI

Une fois de plus chez Konami, et à nouveau pour un shooting-game, un jeu d'arcade est créé à partir d'un jeu existant sur console, sur NEC et SFC en l'occurrence. Twin Bee Yahoo reprend le premier jeu Konami Twin Bee qui mettait dans l'action les deux abeilles jumelles. Le jeu a été remodelé et tout est nouveau en fait, à part le principe : il s'agit toujours d'un bon vieux shoot-them-up à scrolling vertical dont les vaisseaux sont les célèbres abeilles pouvant jouer simultanément (à deux joueurs donc). Le jeu est infernal et les salles d'arcade vont à nouveau connaître la folie des shoot-them-up, folie tendant à disparaître.



**TELEX • TELEX** : Une Néo Géo 64 bits, c'est possible ? C'est en tout cas un projet que les dirigeants de SNK ont actuellement en tête, car ils ont réuni des équipes de programmeurs rompus aux systèmes 64 bits. Il faudra attendre que SNK développe d'abord une carte 64 bits arcade pour savoir si la firme a l'intention de sortir une machine de ce type pour relever la Néo Géo.

**TELEX • TELEX • TELEX • TELEX**  
C'est incroyable, mais il semble bien que la Sega Saturn, victime de son succès, soit sur le point de tomber en rupture de stock générale dans tout Tokyo ! Certains magasins, et non des moindres, ont déjà été obligés d'afficher la mention "en rupture de stock" sur leur vitrine ! Ce phénomène touche toutes les machines du standard Saturn, car la V-Saturn est, elle aussi, introuvable ! La sortie de la Hi-Saturn tombe curieusement à point pour être à même de satisfaire toute la demande.

## PREVIEW IMPORT

### PLAYSTATION

Le titre qui a marqué le retour de Capcom en arcade baston est en cours de développement sur PlayStation, et cela risque de bien cartonner. La raison est simple : adapter un tel jeu est plus facile car il ne contient pas de graphismes à base de polygones et de mapping. Mais ne croyez pas pour autant que le jeu soit minimaliste, oh que non ! Son succès en arcade en est la preuve. Après une longue vague Street Fighter, Capcom a voulu radicalement changer tout en gardant un style qu'on pensait dépassé après l'arrivée des Virtua Fighter. En vue de profil, Vampire propose pourtant un jeu exceptionnel qui fait plutôt penser à un dessin



# VAMPIRE

animé. Et l'on retrouve cette impression dans la conversion PlayStation. Certes, les personnages sont un peu plus petits et semblent légèrement détournés, certes on a perdu quelques dégradés de couleurs, mais l'on retrouve la violence extrême des coups spéciaux, les effets spéciaux et ce réalisme d'enfer. On retrouve les dix combattants venant des plus terribles cauchemars et des plus horribles légendes. C'est d'ailleurs ce qui a permis à Capcom de délirer comme ça en arcade et de reprendre tout ce petit monde sur PlayStation. Vous n'avez qu'à admirer les premiers clichés du jeu sur la machine de Sony, c'est à pleurer. Vite Capcom, dépêchez-vous !



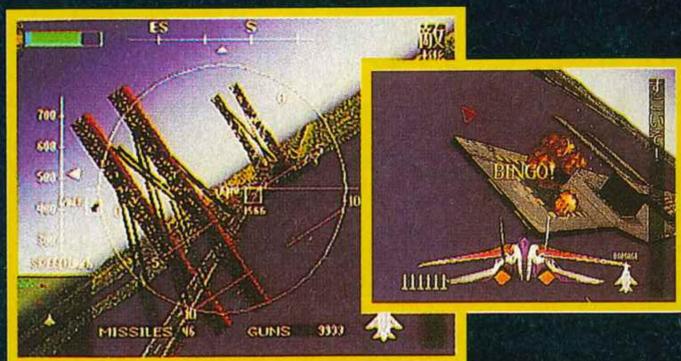
EDITEUR : CAPCOM  
GENRE : BASTON  
SORTIE PRÉVUE : JUILLET MARS

## PLAYSTATION



# ACE COMBAT

Il n'est pas inutile de dire que l'on attend cette conversion avec une impatience non dissimulée, ici au Japon. Les techniques utilisées dans ce jeu sont en effet largement inspirées de celles qui ont servi à transcoder le programme modèle 22 de Ridge Racer pour la PlayStation. C'est donc dans des décors quasiment aussi réalistes que sur la borne d'arcade, que vous évoluerez à bord de votre F-15 dans Ace Combat qui est en fait l'adaptation PlayStation des deux jeux Air Combat et Air Combat 22. On retrouve tous les aspects de ces versions avec votre F-15 en vue de derrière l'avion et ses deux possibilités de tir : guns ou missiles. Les missions se suivent et vous fixent des objectifs à détruire. Les techniques ont été retravaillées et poussées une fois de plus à leur maximum, ce qui permet de découvrir un jeu d'une fluidité incroyable, d'autant qu'il se déroule dans les airs et vous permet d'aller où vous le désirez. Ceci implique une quantité incroyable de zooms, rotations, le tout en 3D polygonale mappée des plus réaliste. Jetez un coup d'œil au cliché de l'attaque du pont, et vous comprendrez votre malheur de ne pas posséder encore ce jeu qui fera patienter les fans d'Ace Driver, en cours de développement sur PlayStation.



EDITEUR : NAMCO • GENRE : 3D SHOOTING  
SORTIE PRÉVUE : JUILLET 1995

## VIRTUA STRIKER

MACHINE : ARCADE  
EDITEUR : SEGA

C'est la grande nouvelle du mois en arcade made in Sega. Après les Courses Virtuelles, les combattants Virtuels I et 2, les Flics Virtuels, voici les Footeux Virtuels. Vous l'avez compris, AM 3 reprend son moteur 3D polygonale pour l'adapter à un jeu de foot. L'événement est de taille, car personne n'avait vraiment pensé que Sega pourrait adapter son système au foot, un sport très populaire dans les salles, Sidekicks 3 va se faire du souci ! D'autant que le mapping est celui de Virtua Fighter 2, mais sur un terrain de foot avec 23 sprites sur celui-ci. Le jeu est d'enfer avec toutes les vues du monde et une maniabilité excellente. Il y a même Bernard Tapie en mapping sur le banc de touche. Sega c'est vraiment plus fort que toi !



## JUMPING FLASH

MACHINE : PLAYSTATION  
EDITEUR : SONY

On a un peu peur en se rappelant Cosmic Race quand on voit les premiers écrans de Jumping Flash, mais il semble que SCE nous propose un jeu plus jouable malgré cet univers 3D dans lequel on peut évoluer avec une totale liberté. De toute façon, il ne faut pas s'attendre au hit PlayStation de l'année, ce jeu faisant encore penser à une démo des possibilités de la machine de la part de Sony. Le jeu se déroule quelque part dans l'univers, et plus précisément sur une planète dont le baron Haoha, un scientifique raté, a pris le pouvoir. Un jeune homme a été choisi pour lutter contre Joe le baron. Ce dernier, c'est vous et vous piquez au début du jeu un robot utilisé dans une entreprise d'insecticides, son nom étant Robit. Le jeu se déroule donc à la manière d'une chasse à l'insecte, mais fait plutôt figure d'une simulation de saut en parachute, un peu comme dans la séquence parachute de Pilotwings sur SFC, rappelez-vous. Un jeu en 3D dans lequel il faut tuer, mais aussi ramasser des items, un titre assez original en somme ! Prévu pour avril.



## PRETTY FIGHTER

MACHINE : SZGASATURNE  
EDITEUR : IMAGINEER

Pour les petits Japonais en mal de filles, Imagineer a imaginé (normal, c'est son boulot !) un jeu complètement fou ! Le résultat est un Street Fighter II uniquement basé sur des personnages féminins avec 12 folles toutes en uniforme, car les Japonais rafoient des uniformes. Alors on trouve des lycéennes, des infirmières, toutes unies dans la lutte contre une secte (mode "Story"), ce qui ne les empêche pas de se friter copieusement pour le plus grand plaisir des amateurs masculins de combats en mode "Versus". Japonais et donc bizarre !



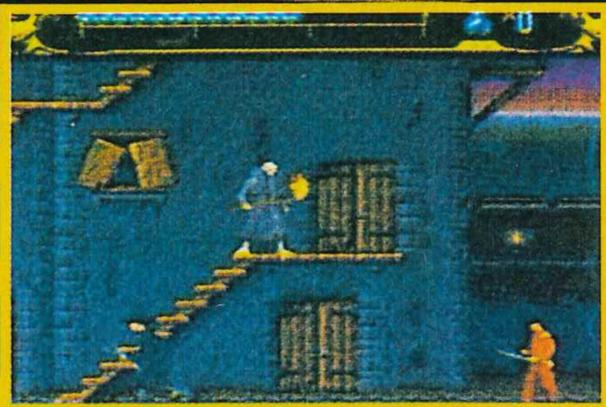
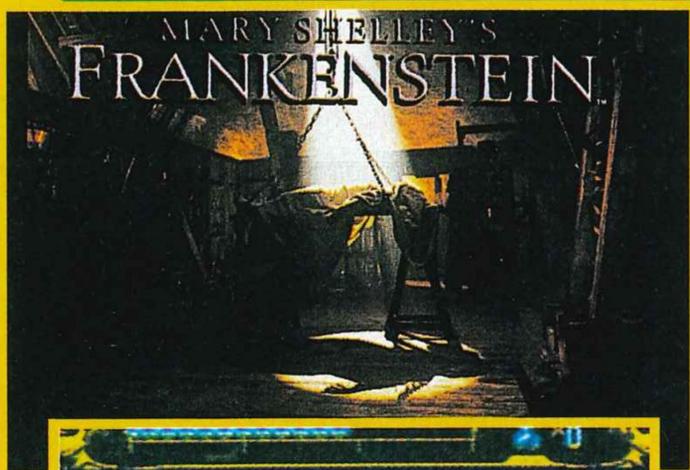
**TELEX • TELEX** : Le premier jeu ST-V sur Sega Saturn est sur le point d'arriver ! Side Pocket, un jeu de billard de Data East va se voir adapter sur Sega Saturn après sa sortie en salle. On va enfin pouvoir juger la technologie ST-V (Sega Titan-Vidéo) et la comparer avec celle de Namco (Model II). Sortie prévue le 24 mars au Japon.

**TELEX • TELEX • TELEX • TELEX**  
Plus de jaloux en anim sur les 32 bits, car si la Sega Saturn aura bientôt droit à un Blue Seed, 3x3 Eyes, du même auteur, est désormais prévu sur PlayStation. **TELEX • TELEX • TELEX •**

## MARY SHELLEY'S FRANKENSTEIN

MACHINE : SUPER NES  
EDITEUR : SONY

Comme le récent film de Kenneth Branagh était une licence Sony, il était inévitable de voir le jeu adapté sur console un jour ou l'autre par Sony Imagesoft. Ce jour est arrivé plus vite que prévu, et il ne faut donc pas s'attendre à du super. Rappelez-vous les adaptations Sony comme Last Action Hero, Cliffhanger ou encore Dracula, c'était pas la joie non ? Frankenstein reprend le même cliché du jeu développé à la va-vite et basé sur le succès commercial d'une grosse



licence. Le jeu est un peu mieux que ses illustres prédécesseurs, mais il n'y a vraiment pas de quoi en faire un fromage ou un test de plus d'une page. Si vous adorez Frankenstein, procurez-vous ce jeu d'action teinté d'aventure et de recherche, mais méfiez-vous, il n'est vraiment pas terrible !  
OLIVIER

## PREVIEW IMPORT

SUPER FAMICOM



# SUPER BOMBERMAN

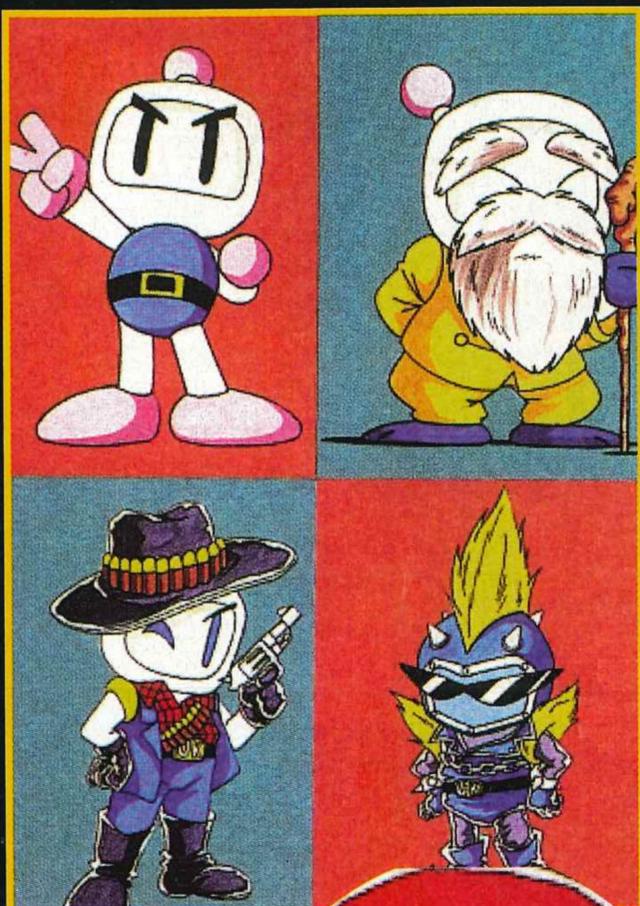
**V**ous en aviez rêvé, Hudson l'a re-re-fait ! Eh oui, le prochain Bomberman, l'un des jeux les plus mythiques qui soient sur la planète console, fera de nouveau trembler les rédactions les plus averties ! Nul n'est besoin de rappeler combien ce titre a fait d'émules, même parmi les plus consolophobes d'entre nous. J'en vois au moins un pour qui le mot "Bomberman" est synonyme de "jeu de m...". Alors, oublions un peu celui-là, il ne sait pas ce qu'il rate. Donc, le dernier-né des usines Hudson mêle allégrement l'ancien et le nouveau Bomberman. Je m'explique car cela peut paraître abscons pour les non-initiés. Il y a bien sûr toujours autant de niveaux différents (environ une dizaine), avec les traditionnels mode "Versus" et mode "Story", également présent dans les précédentes versions. Les petits "plus" sont évidemment des options supplémentaires durant le jeu-même, comme ces espèces de balançoires en plein milieu du niveau, ou encore des personnages différents, comme dans le récent Bomberman de la Megadrive. A ce propos, on en dénombre six de plus. Cela va du cow-boy efféminé, au punk casqué, en passant par un zoulou muni d'une lance, par un petit vieux ridicule, par un rasta danseur de polka et par un russkov dansant bizarrement la gigue turque ! Heureusement, ils n'ont pas touché aux sacro-saints kangourous sans lesquels les nouveaux Bomberman ne seraient pas ce qu'ils sont. Allez, je vous laisse, et n'oubliez pas, le jeu ne sort pas avant le 28 Avril prochain ! Patience, donc, mais je vous le garantis, ce titre va faire un tabac. Une fois de plus !

TRAZOM



EDITEUR : HUDSON SOFT  
GENRE : BOMBERMAN  
SORTIE PRÉVUE : MAI 1995?

# R MAN 3



## BATTLE MONSTERS

Ex Van Battle, ce jeu de baston reprend le principe de Mortal Kombat, puisqu'il propose des personnages digitalisés. Imaginez Twin Godess sur PlayStation, mais en plus réussi et avec des personnages tout droits issus de l'enfer ! On trouve en effet un Harn qui combat en tenant sa tête coupée dans ses mains - par les cheveux, imaginez - et qui s'en sert comme arme... Les coups spéciaux sont eux aussi à base de digitalisations (les explosions) et les décors plutôt réussis. Reste à savoir si la maniabilité suivra. Un jeu prévu dans les mois à venir et qui en est à 70 % de son développement sur les clichés ci-contre.



## WING ARMS

MACHINE : SEGA SATURN  
EDITEUR : SEGA

En concurrence carrément directe avec Ace Pilot de Namco sur PlayStation, Wing Arms promet d'être à la hauteur en juillet, lors de sa sortie. C'est un peu comme Daytona face à Ridge Racer. Aux commandes de votre avion de combat de la dernière guerre, vous voilà replongé dans l'enfer de Midway ou de Pearl Harbor, avec cette différence près que cette fois, vous êtes aux commandes d'un zing japonais. Dans le cas de Pearl Harbor, c'est plutôt cool pour vous ! Mais pas de panique, on peut choisir son camp et son avion. Les commandes sont ultra simplifiées, car, à l'époque, il ne s'agissait pas de F-15. Une animation à couper le souffle et de la 3D mappée incroyablement réaliste. Le jeu en 3D qui va tuer cet été sur Saturn.



## YUYU HAKUSHO FINAL

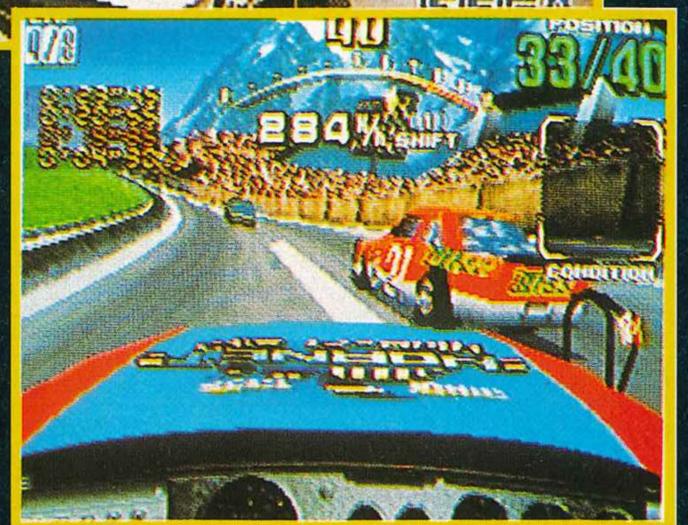
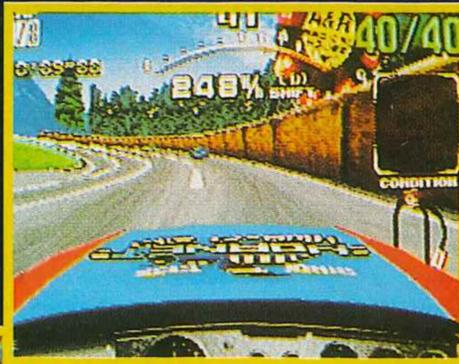
MACHINE : SUPER FAMICOM  
EDITEUR : NAMCO

On va enfin pouvoir combattre comme dans un vrai beat-them-up dans cette ultime version de Yuyu Hakusho sur SFC. Après des jeux d'enfer, mais qui tablaient davantage sur la simulation, on retrouve cette fois les petits voyous de l'au-delà dans des combats fratricides. Les 24 Mb de la cartouche proposent des graphismes d'excellente qualité, car c'est Namco qui s'est attaqué au produit cette fois. On retrouve les coups spéciaux classiques, mais il n'est pas possible de jouer à quatre comme sur Mega-drive. Dommage ! Un jeu prévu pour le 24 mars.



# PREVIEW IMPORT

SATURN

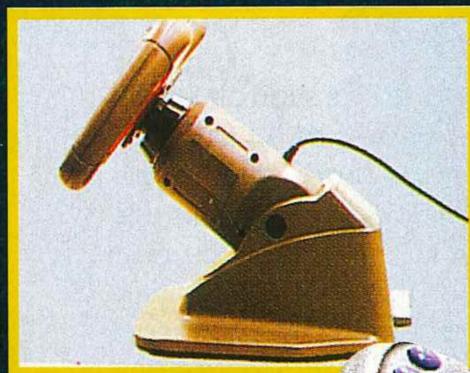


# DAYTONA USA



**Q**uestion à 100 Joy \$ : qu'est-ce qui est carré, qui sort le 1er avril et qui n'est pas un poisson ? Daytona USA ! Après le terrifiant Ridge Racer, on avait peut-être enterré la Sega Saturn un peu trop rapidement, car l'équipe d'AM2 n'avait terminé sa version de Daytona qu'à 30 % lorsque Ridge Racer sortait sur PlayStation. Certains mags de chez nous avaient même cru qu'il s'agissait de clichés d'une version 32X, tellement les textures étaient moyennes. Aujourd'hui, je peux vous le dire parce que j'y ai joué : Daytona USA sort le 1er avril et il est géantissime. Certes en dessous de l'arcade (comme l'est Ridge Racer), Daytona reprend l'extraordinaire gameplay de l'arcade. Un vrai plaisir ! D'autant que Sega a prévu un grand coup : le volant sera commercialisé simultanément à un prix de 5 800 yens, soit 290 francs. C'est cher, mais ça vaut sacrément le coup parce qu'il ne s'agit pas seulement d'un gadget comme ça : c'est étudié pour fonctionner avec Daytona comme en arcade. On peut régler le volant de plusieurs

manières et même le coincer en s'asseyant sur son socle sur une chaise ou dans un fauteuil. Le prix de 6 800 yens (340 francs) pour Daytona est carrément donné, et j'explique cela par le fait que Sega compte se renflouer avec les volants, voilà, voilà ! La version Saturn comblera tout le monde par sa rapidité, son réalisme ultra bien rendu et sa maniabilité. Les accidents projettent des morceaux de bagnoles dans tous les sens, les arrêts aux stands sont les mêmes qu'en arcade, et je rappelle aux touristes que quatre vues sont dispos, comme sur l'arcade. Trois circuits de luxe pour changer un peu (pas comme dans Ridge Racer) : Dinosaur Canyon tout droit issu de Jurassic Park, Short Oval 777 pour les poussins qui débutent avec leur "90" aux fesses, et enfin Sea Galaxy avec le pont suspendu, le beau voilier et les chevaux qu'on peut écraser... Non c'est une blague ! Bref, préparez-vous à recevoir une super claque le 1er avril en import, car Daytona va faire vendre à Sega autant de machines que l'a fait Virtua Fighter, ça c'est sûr...



EDITEUR : SEGA  
GENRE : COURSE AUTO  
SORTIE PRÉVUE : AVRIL 1995

# JOYPOLIS

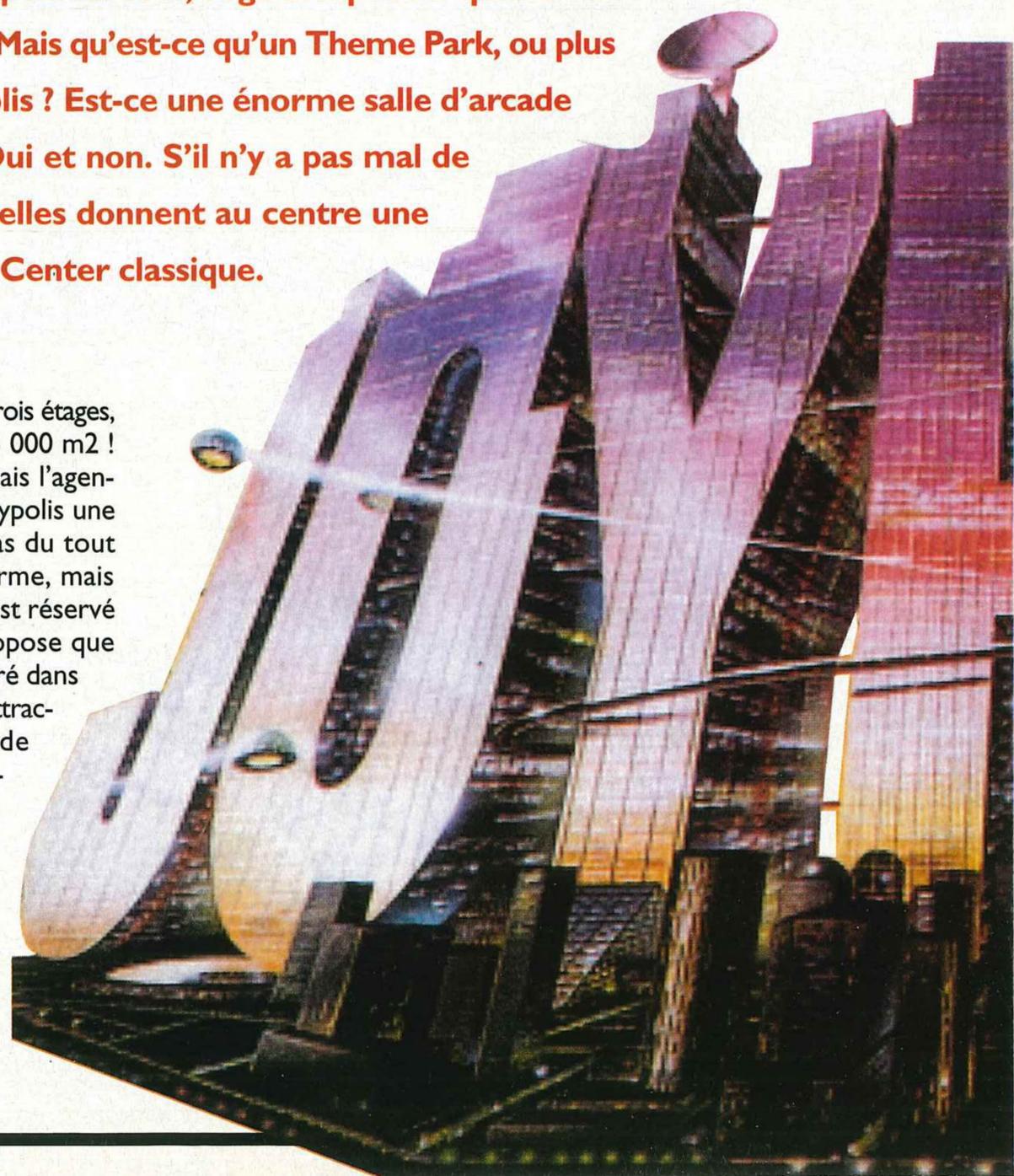
la cité de la joie

PAR KURIBO

Créé en 1990, le concept du "Theme Park" (ou "parc à thème" pour nous autres humbles francophones) 100 % jeux vidéo dans leur forme actuelle, est le fruit de sociétés déjà bien implantées sur le marché. C'est donc tout naturellement que Sega et Namco ont inauguré chacun leur centre respectif. Sega va créer Joypolis dont le premier centre ouvre dans le port de Yokohama. Le succès est immédiat ! Près de 700 000 personnes viennent dans le centre en deux mois seulement d'exploitation ! À noter que Namco, dans le même temps, connaît autant d'engouement avec son Wonder Egg. Je vous proposerai d'ailleurs prochainement une visite complète du Wonder Egg. Vous pourrez ainsi voir à quoi ressemble un parc à thème consacré uniquement aux jeux vidéo. Lorsqu'on pense que Namco est l'auteur de Galaxian III et de Ridge Racer, on se doute que le parc est fantastique. Je ferme ici la parenthèse consacrée au Wonder Egg, l'Œuf des Merveilles.

C'est ainsi que les Theme Parks sont lancés ! Sega s'apprête déjà à ouvrir son second centre à Nigata, au nord du Japon. En tout, Sega compte sur quatre centres du type Joypolis cette année. Mais qu'est-ce qu'un Theme Park, ou plus précisément un centre Joypolis ? Est-ce une énorme salle d'arcade (Game Center au Japon) ? Oui et non. S'il n'y a pas mal de bornes, des attractions nouvelles donnent au centre une image différente d'un Game Center classique.

Tout d'abord, Joypolis se présente sur trois étages, avec une surface totale de près de 15 000 m<sup>2</sup> ! Ça paraît grand au premier abord, mais l'agencement et la décoration donnent à Joypolis une taille plus humaine. En fait, on n'a pas du tout l'impression d'être dans un lieu énorme, mais plutôt assez petit. Le rez-de-chaussé est réservé à l'accueil, la restauration... et ne propose que peu d'attractions. Le tout est concentré dans les deux étages. Chacune des grandes attractions du parc est sponsorisée par de grandes entreprises à la manière de Disneyland : Coca Cola et autre Panasonic se sont associés pour offrir des attractions de qualité au public. Sur chaque "manège", des membres du staff animent les stands et viennent encourager les joueurs dans leurs efforts.



La boutique 100 % Sega.  
 Les segamaniaques  
 peuvent se faire une idée  
 du nombre de goodies  
 différents disponibles  
 dans ce lieu. Sonic et  
 Tails rapportent plus qu'il  
 n'y paraît.

## REZ-DE-CHAUSSÉE :



- **RAIL CHASE THE RIDE** : une sorte de mini-montagne russe où il vous faudra à tout prix délivrer une princesse. Votre véhicule est muni de lasers, et il faudra éliminer tous les ennemis qui se mettront en travers de votre chemin. Le clou de Rail Chase est sans conteste le passage dans l'obscurité où le wagon fait un demi-tour sur lui-même et où vous partez à reculations dans une course folle.

- **AS-1** : navette sur vérins hydrauliques où six personnes prennent place. C'est une simulation de vol-shoot. Les sièges sont munis de joysticks pour tirer sur les ennemis qui s'attaquent à la navette.

- **VIRTUA FORMULA** : l'une des attractions les plus fréquentées ! Huit bornes sont en link, et on prend place dans un cockpit mobile qui réagit aux mouvements de la voiture à l'écran. Sensations garanties ! Des caméras sur le côté de chaque FI retransmettent sur des téléviseurs, en haut des écrans de jeux, les quatre premiers de la course à l'œuvre dans le cockpit. De plus, une personne commente au reste du public le déroulement de la course. Un détail, le siège s'adapte à la taille de chaque conducteur !

- **SEGASONIC & TAILS** : c'est LA boutique ultime de Sega ! On y trouve bien sûr les derniers jeux ainsi que les machines de la marque, mais aussi une floppée de goods à la gloire de Sega ! De la poubelle géante à la cuillère, l'image des mascottes de Sega est utilisée au maximum ! Tails, Sonic, Dr Eggman, Emie, on les trouve à toutes les sauces !



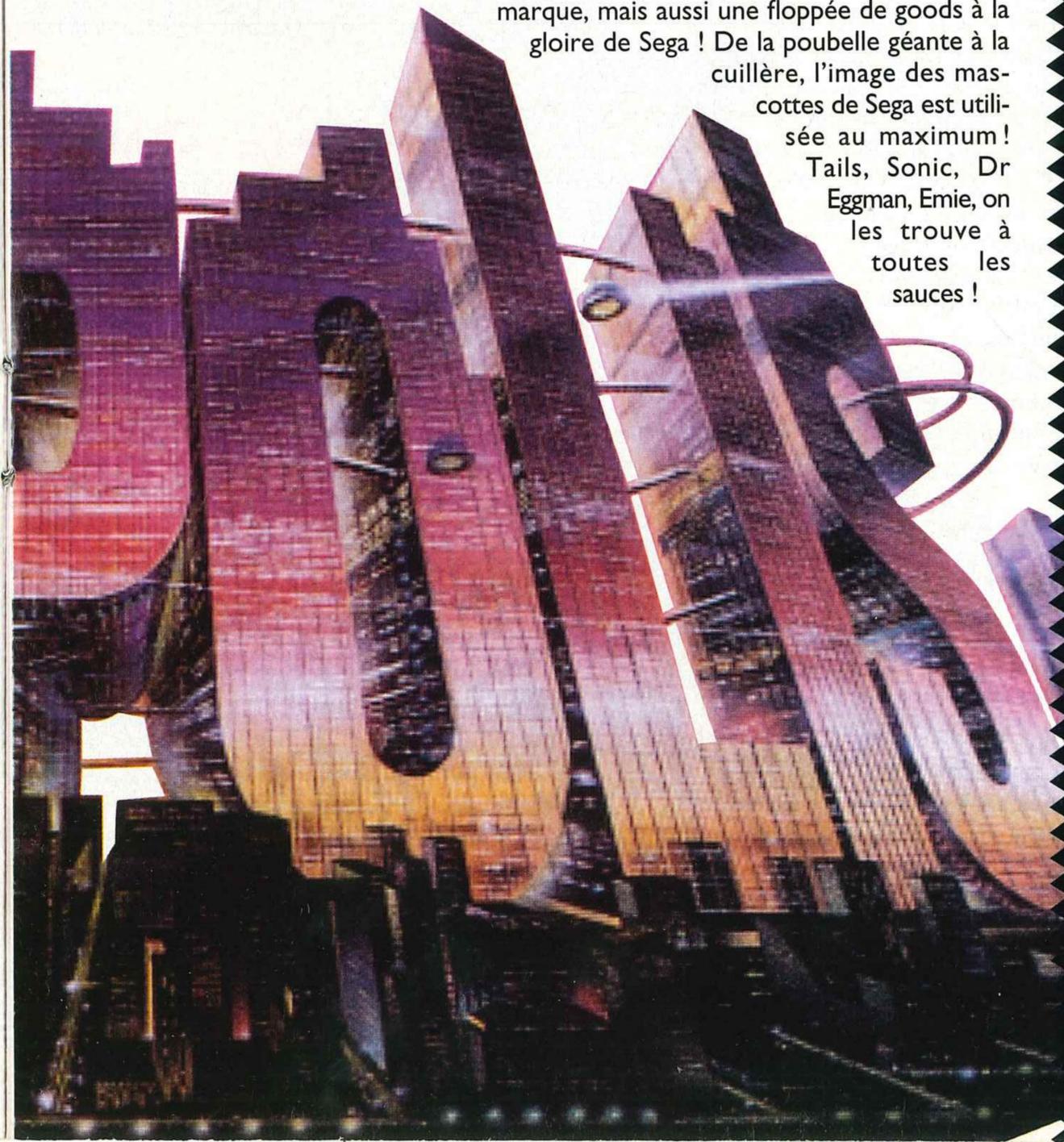
Le hall d'entrée de Joypolis. Bienvenue chez Sega Land !



Virtua Formula ! 8 joueurs dans des cockpits qui bougent ! Et dire qu'une version Daytona 8 joueurs arrive bientôt en France !



Des jeux comme on n'en fait plus !  
 Il en faut pour tous les goûts.



On y trouve même, dans une partie import, les produits d'Angleterre et des USA.

- **GAME CENTER POUR JEUNES** : les parents peuvent y laisser les enfants pour aller s'éclater tranquillement chez les grands ! Là aussi, les jeux sont adaptés pour correspondre à l'âge de l'utilisateur. On a plus à faire à des mini-manèges.

- **CAFÉ BLANCA** : fast food et café.

- **CANNIBAL STREET** : ensemble d'animations très prisées des Japonais et qui font plus penser à des attractions de foire foraine. Lancer de balles, punching ball, marteaux en mousse, etc. Bien sûr, on n'oublie pas les éternels UFO Catchers : on bouge un bras mécanique pour attraper un des lots contenus dans un aquarium.

- **UN PETIT MANEGE DE BOIS** comme à l'ancienne.

## 1<sup>ER</sup> ETAGE (PAYANT) :



- **DAYTONA USA GRAND PRIX** : 8 bornes en link. La partie dure 11 minutes environ pour un coût de 16 francs seulement ! C'est du délire total ! Des alliances se forment et se défont sans cesse. Tous les coups sont permis, et bien sûr les plus bas !

- **SEGA RALLY CHAMPIONSHIP CONTEST** : 2 bornes linkées ensemble !

Dément ! Le jeu est déjà à la base fabuleux, mais à deux, c'est indescriptible !

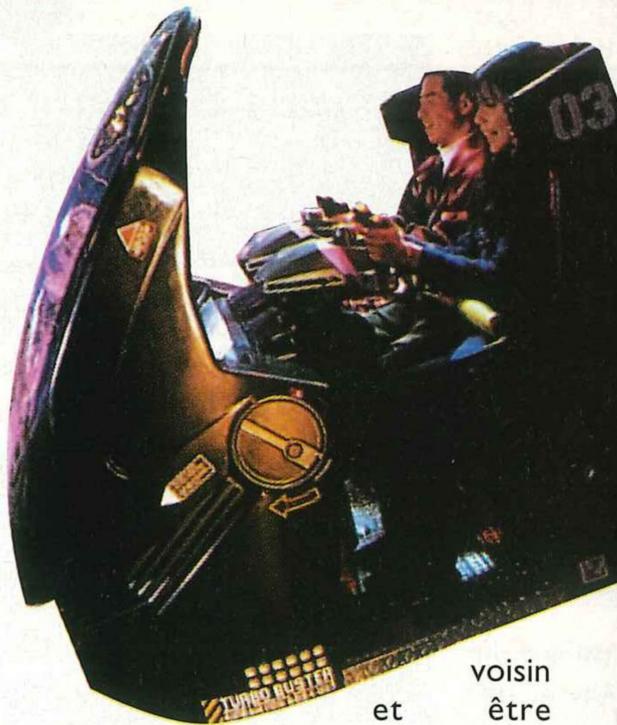
- **BORNES SEGA** : on trouve tous les jeux de la marque dans leur présentation de luxe.

- **BORNES AUTRES** : on trouve aussi les jeux d'éditeurs autres que Sega et encore dans leur configuration de luxe. Quelle joie de jouer à Ace Driver à quatre ! Rahhhh !

- **LES UFO CATCHERS !**

## 2<sup>EME</sup> ETAGE :

- **VR-1** : c'est un jeu entièrement en réalité virtuelle. On prend place à bord d'une navette de 8 personnes, sur vérins hydrauliques. Derrière ce shoot'em up "classique", il y a deux challenges : battre son



voisin  
et être

le meilleur des deux navettes. En effet, à la fin du jeu, l'ordinateur affiche les scores : le meilleur reçoit une médaille Sega ! Dommage que le jeu soit si court !

- **LE CASINO** : pas question d'argent, mais de lots Sega ! Au programme, machine à sous, Black Jack, Roulette, etc. Bref, on se croit à Las Vegas !

- **GHOST HUNTER** : même principe que Rail Chase, mais dans un monde hanté. Cependant, c'est beaucoup moins rapide que Rail Chase.

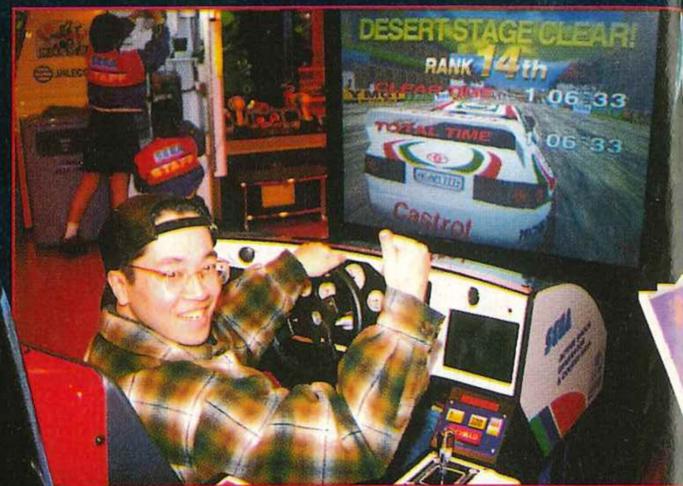
- **MAD BAZOOKA** : auto-tamponneuses avec des lasers pour marquer des points. Pas des plus excitants.

- **ASTROMICON** : c'est un spectacle laser sur un écran de 120 pouces ! De plus, on se fait dire la bonne aventure à l'issue du show. On peut agir sur l'animation à l'aide d'une sorte de commande sur l'accoudoir du siège.

- **SPORTS FISHING** : ensemble de 4 bornes où on doit manier le moulinet doucement pour prétendre être le meilleur pêcheur du monde !

## UNE SALLE À MULTI-USAGE :

En plus de son statut de Theme Park, Joypolis organise souvent des championnats annuels et nationaux de jeux vidéo : Virtua Fighter, Daytona USA et autre Sega Rally voient se succéder des milliers de personnes durant chaque soirée de compé-





Faites votre shopping. Pour les fans de Sega exclusivement. Ames sensibles, s'abstenir.

AS-1, un simulateur pour des sensations fortes ! Deux équipes joueront ici l'une contre l'autre.



Sonic comme vous ne l'avez jamais vu.



tition. Parfois, Sega a la bonne idée d'organiser des conférences où des programmeurs de jeux majeurs viennent se mélanger à la foule. Inutile de vous dire que ces programmeurs font figure de stars. Mais un petit bain de foule pour les vedettes, ça ne fait pas de mal.

Salle d'arcade ou Disneyland ? C'est en fait un savant mélange entre les deux. Le seul problème, pour Sega, vient de la quasi-impossibilité d'agrandir son parc à cause du coût d'un immobilier exorbitant et d'une urbanisation extrême. Sega a pu réaliser un tel parc grâce à une culture importante dans le jeu vidéo : la firme de Tokyo est à même de proposer aux joueurs non pas des "mondes enchantés" à la Walt Disney, mais des licences de jeux qui sont à eux seuls des légendes ! Daytona ou Virtua Fighter sont des titres qui ne sont inconnus pour personne !

Joypolis porte bien son nom. Dans ce dédale d'électronique et d'architecture High-Tech, le fun et le "Game Play" rencontrent à chaque fois la haute technologie pour le plus grand plaisir des joueurs.



Des machines à sous comme à Las Vegas, mais en plein Tokyo !

### LE PASSEPORT JOYPOLIS.

À la manière de Disneyland, on doit acheter un passeport pour entrer dans le centre. Le passeport comprend l'entrée en elle-même, ainsi qu'un forfait pour les attractions. Trois formules sont ainsi disponibles : la variation dépend du montant du forfait. Globalement, le prix varie de 110 francs à 160 francs. Si vos points de forfait viennent à manquer, on peut en acheter à l'intérieur du centre.



- 入場券は、お一人様
- アトラクション券は
- 万が一紛失しても、
- 払い戻し、換金は
- 折り曲げたり、

- 入場券は、お一人様、当日1回限り有効です。再入場はできません。
- アトラクション券は、発行日より6ヶ月間ご利用できます。
- 万が一紛失しても、再発行はいたしません。
- 払い戻し、換金は一切いたしません。
- 折り曲げたり、汚したり、水に濡らしたりしないで下さい。

ジョイポリス  
横浜市中区新山下1丁目14番

TEST • TEST



TEST • TEST

# SEGA SATURN

**GENRE : SHOOT THEM UP**

**N**ous sommes en l'an de grâce 2027. C'est le chaos total sur une petite planète lointaine du système solaire de la région K27, proche de l'orbite de Syllion. Sur celle-ci, vivent deux peuples. L'un, les guerriers de l'Apocalypse, détenteurs du savoir maléfique hérité de Galinda, ont perverti tous les habitants, au point de les réduire en un sauvage esclavage. Seuls désormais règnent sur cette contrée des monstres semblant tout droit sortis de la mythologie turque, ainsi que quelques humains, composants de "l'autre peuple", rebelles parmi les rebelles, hostiles à cette société quasi monarchique. Cette poignée d'hommes a un rêve utopique : détrôner ces sorciers maléfiques et libérer leurs frères, trop longtemps opprimés par le joug des méchants-hommes-qui-leur-veulent-du-mal !

Alors que vous patrouillez paisiblement dans le désert de Tibog, un combat de Dragons a lieu face à vous. En un instant, vous comprenez que l'un des vôtres, un "Combattant Supérieur" comme on les appelle, a réussi à voler un de ces mastodontes cracheurs de feu, aux troupes ennemies. Malheureusement, dans cette bataille farouche, ce combattant reçoit un coup fatal et meurt à vos pieds. Le temps pour lui, juste avant de trépasser, de vous léguer tous ses pouvoirs de guerrier "chaman". C'est désormais à vous qu'il incombe de mener votre peuple à la liberté tant désirée.



## UN DRAGON POUR COMPAGNON !

Voilà, c'est fait : vous avez un Dragon en guise d'animal de compagnie ! Avec lui, il vous faudra maintenant affronter des dizaines de hordes de monstres,

ÉDITEUR : **SEGA**

DIFFICULTÉ : **MOYENNE**

NOMBRE DE JOUEURS : **1**

NOMBRE DE NIVEAUX : **7**

NIVEAUX DE DIFFICULTÉS : **3**

CONTINUES : **3 ET +**

SPECIAL : **C'EST DUR !**

EXISTE SUR : **RIEN, NIET, QUEUDAL**

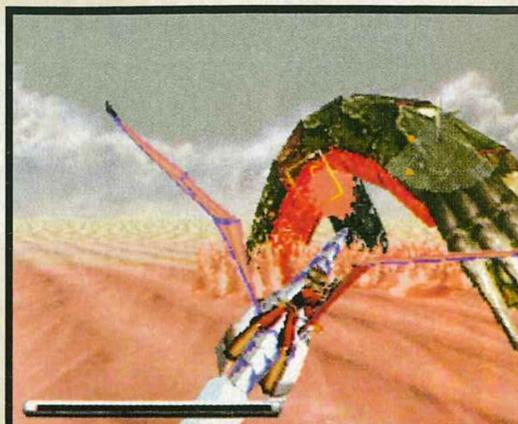
**92%**

### UNE INTRO EPOUSTOUFLANTE!

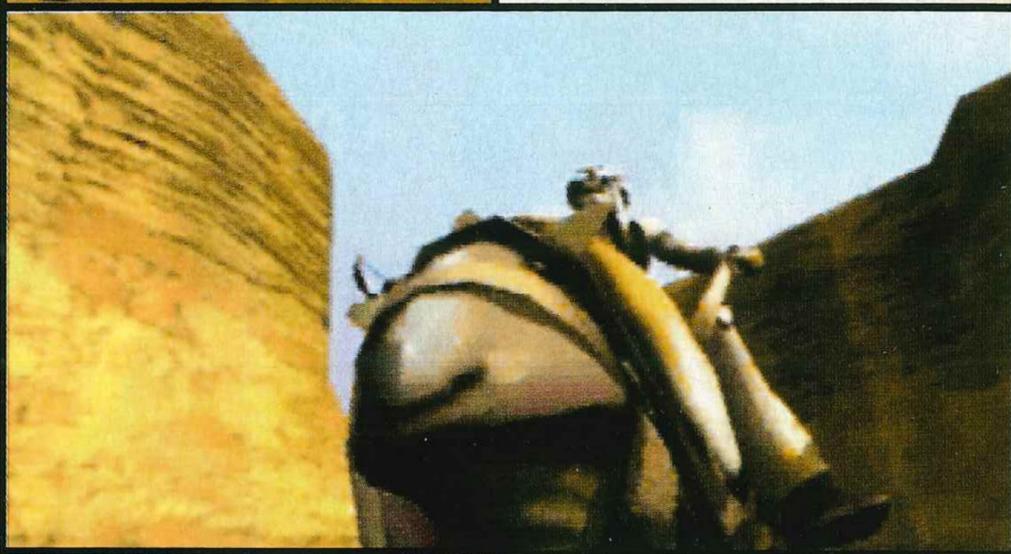
L'intro est absolument incroyable ! Près de 9 minutes d'animations "3D Studio", pour la plus grande joie de tous les fans de belles images. Du jamais vu, tout simplement !



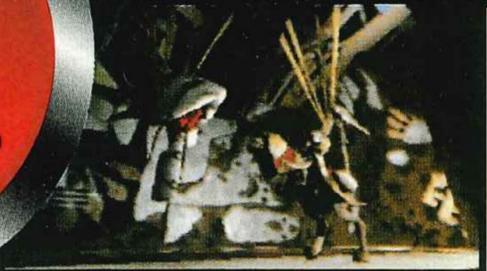
Tout commence au niveau de l'eau, c'est calme, paisible, la musique est douce, on plane... Mais on se défend contre les monstres répugnants qui y vivent;



Un bon tireur est celui qui sait utiliser son arme dans n'importe quelle position. Bon, vous n'êtes pas encore au niveau de Lucky Luke, maison y arrive tout doucement.



Le boss du niveau 1 est facile à battre, il faudra juste éviter ses torpilles de la mort qui vous arrivent droit dessus, lorsqu'il sera mortellement blessé.



Dans la grotte du désert, tirez sur tout ce qui bouge, même sans utiliser la visée laser. En gros, faites le fou-furieux !



Un nouveau tir en rafale de notre héros, en direct du niveau 3, voilà une photo qu'elle est belle ! Admirez donc la finesse des décors et la beauté de la nature !



Cette maison ne vous fait pas penser au générique de "Benny Hill", l'émission satirique britannique qui passait (et passe encore) sur France 3 ? En tout cas, c'est très beau, ces reflets !



Ce passage sous les flammes est absolument époustoufflant de bonheur. Non mais c'est vrai quoi, il n'y a plus rien à dire, juste regarder.



Le boss de ce niveau est vicieux, puisqu'il se déplace dans toutes les directions. Heureusement, vous avez un Dragon-Radar qui ne tombe jamais en panne. Alors, servez-vous en !



Face à ces vers géants, l'utilisation des tirs bleus est évidente pour qui veut rentrer sain et sauf au bercail. Admirez le recul de notre héros, lorsqu'il envoie une salve de la mort. Le souci du détail, encore une fois ;

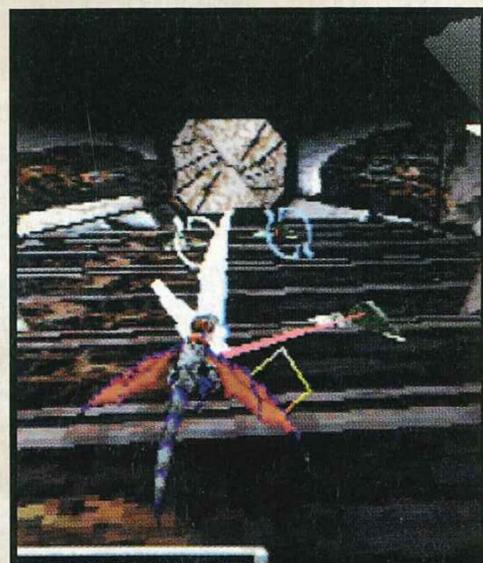
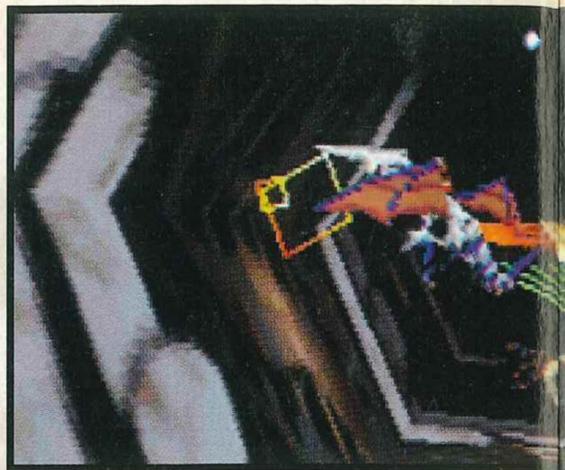
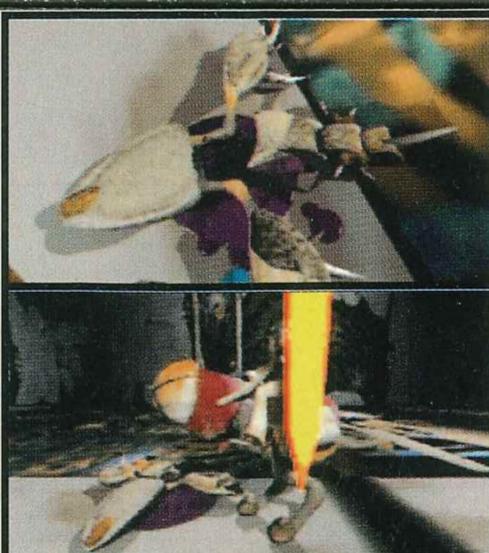




tous à la solde des gouvernants véreux. Doté d'une arme laser à la Robocop, vous avez la possibilité de faire une rotation en 360° autour de vous. De quoi faire quelques cartons alentour ! Mais ce n'est pas fini, votre dragon est aussi une arme redoutable lorsqu'on sait s'en servir. En "lockant" vos adversaires les plus proches ou les plus éloignés, vous pouvez lancer une charge destructrice sur 8 d'entre eux au maximum. Pratique lorsqu'il y a foule sur le terrain ! Ça dégage la route, comme on dit. Même Bison Futé n'y avait pas pensé. Techniquement, car il faut bien en parler, c'est sublime de A à Z. Malgré quelques pixellisations excessives sur certains décors, la prouesse dans ce domaine saute aux yeux. Aïe ! Bref, vous allez en prendre plein les yeux, d'autant plus que ça ne ralentit pas d'un poil, malgré les très nombreux sprites à l'écran. Et puis, quelle joie de voyager à dos de dragon ! Le rêve de milliers de jeunes va enfin pouvoir se réaliser ! C'est la classe, je vous dis !

TRAZOM

# PANZER DRAGON

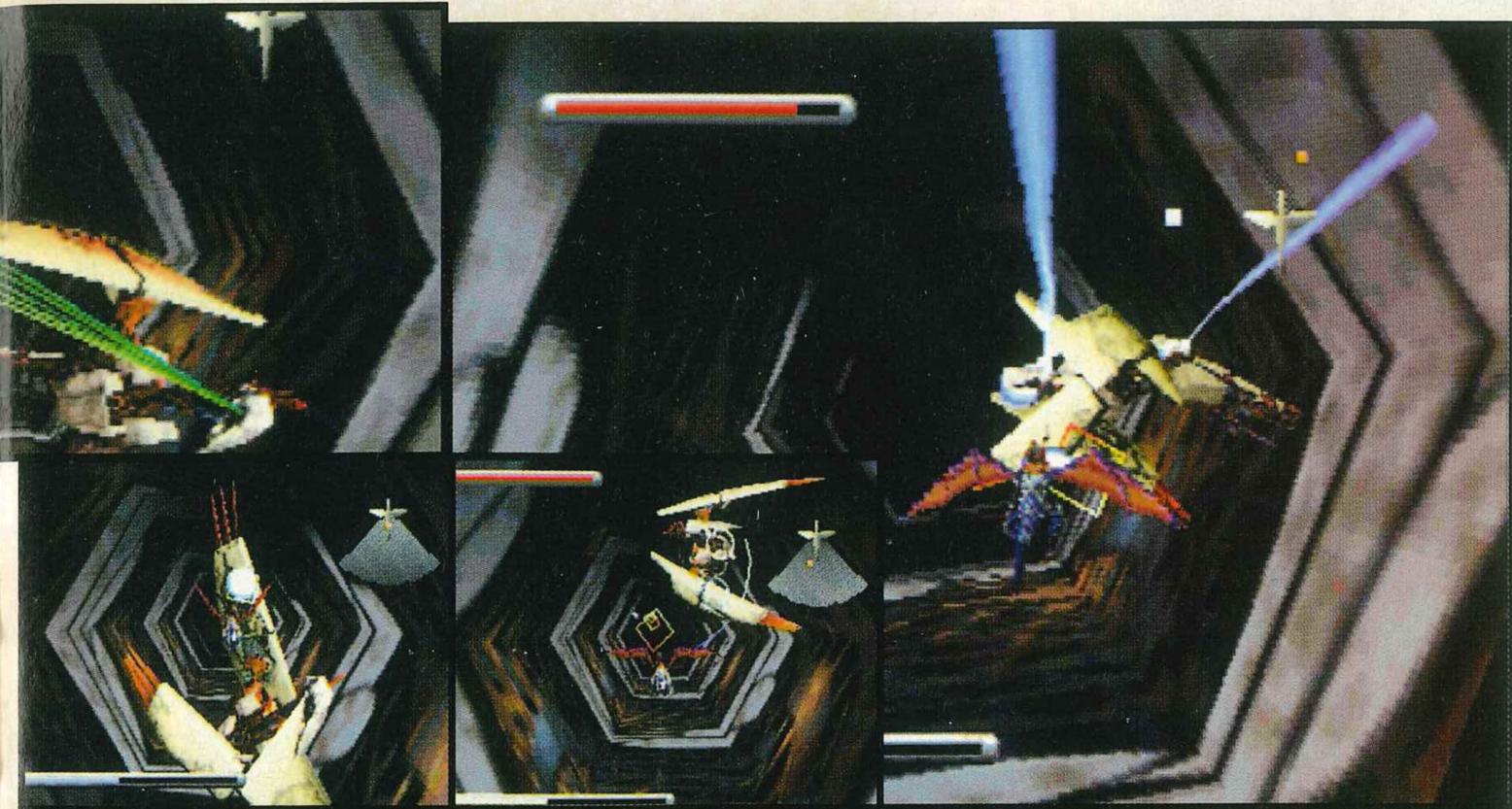


Dans ce dédale de fou au scrolling continu ultra rapide, il faut "locker" le plus souvent possible. Faites comme sur la photo, là !



Eh oui, 6 vues en tout, pas une de moins, ni une de plus ! Vous avez 3 vues dites "classiques" : de près, de loin ou en normal ; puis les 3 autres vues qui vous permettent de voir à babord, à tribord ou bien en direction de la poupe.

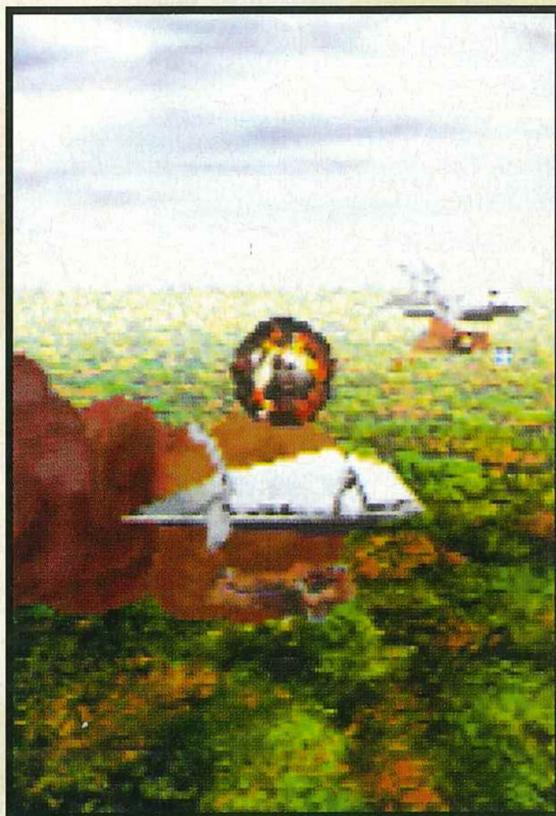




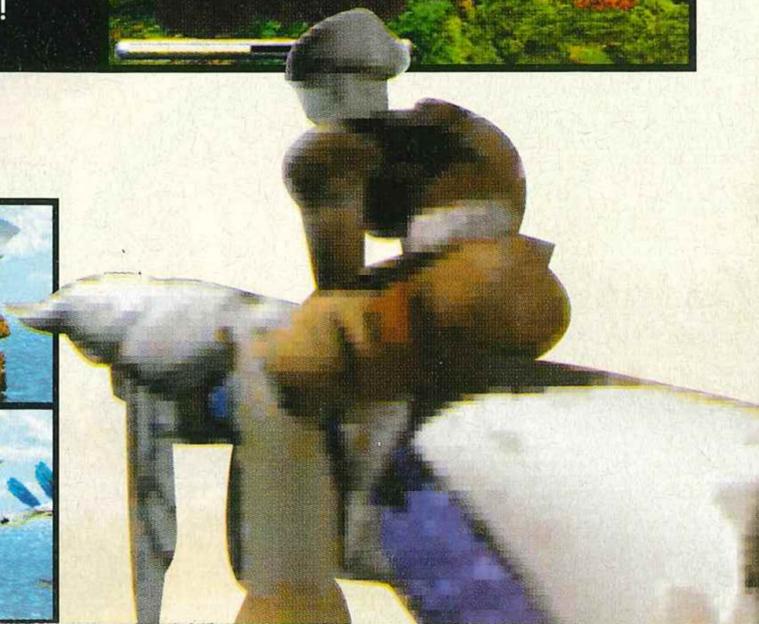
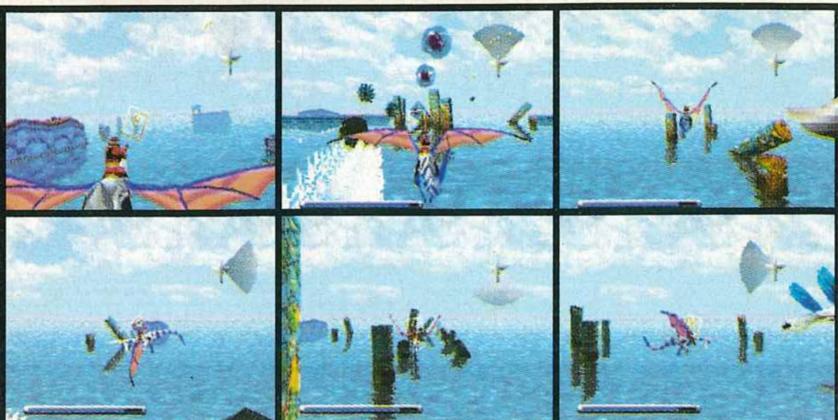
Le boss du niveau 4 est d'une difficulté incroyable à battre. Du moins en niveau "normal". Garez-vous lorsqu'il lance ses bras (droite puis gauche) et évitez ses rayons verts qui vous suivent constamment.



Au niveau 5, au-dessus de la forêt d'un vert resplendissant, aucune pitié ne sera tolérée de votre part ! Vous devez aller au bout de cette mission, sans broncher.



Ça y est, je crois bien que vous l'avez touché, votre beau vaisseau-enemi ! Le problème, c'est que dans cette épaisse fumée noire, vous n'y voyez pas grand chose ! Là, encore, merci le fameux "lock" !



SEGA SATURN

GRAPHISMES

17

GRAPHISMES

ANIMATION

18

ANIMATION

MANIABILITÉ

17

MANIABILITÉ

SON/BRUITAGE

18

SON/BRUITAGE



J'AIME

- De la 3D absolument époustouflante !
- Un univers beau comme du Moebius !
- Hyper fluide, hyper maniable et hyper beau !
- Une "intro" démentielle !



J'AIME PAS

- Des niveaux un peu courts.
- Le boss du niveau 4 : dur, dur !
- Ce n'est qu'un shoot-them-up.

NOTRE AVIS

J'crois que c'est clair : Panzer Dragoon est un titre qui fera date sur la Saturn ! Non seulement, c'est d'une beauté à tomber par terre, mais en plus, c'est extrêmement jouable, même pour les néophytes qui se trouvent parmi cette humble assemblée de lecteurs (trices). Malgré la relative petitesse des niveaux, la durée de vie est rallongée par la difficulté de certains boss. Bon sang, vite, il faut que j'y retourne ! Viiiiiiiiite !!!





# NEC PC ENGINE

**GENRE : ACTION - RÉFLEXION**

**C**e jeu vous met dans la peau d'un brave héros parti délivrer une princesse. C'est d'ailleurs là que toute l'originalité du jeu apparaît : le héros meurt dès les premières secondes du jeu, laissant la pauvre princesse seule. Bien décidée à sortir d'ici, elle se détache et s'en va finalement dépouiller le héros, afin de trouver un minimum d'équipement pour se tirer d'affaire. Bien entendu, le joueur, à ce moment précis, se dit : "Ah, ben alors, je vais incarner la princesse, non ?". Ce à quoi je réponds : "Oui, et on va d'ailleurs la voir se changer dans une très belle séquence animée comme seule la Nec peut nous en donner." Alors voilà pour ce qui est du scénario. Vous êtes seule dans un énorme château plein de méchants, et vous voulez sortir. Pour ce faire, vous circulez dans un univers en 3D isométrique où vous pouvez accomplir pas mal de tâches différentes. La petite Kish-Lim Meessa pourra exécuter différentes actions, comme prendre des objets, les déplacer, dégainer son épée ou d'autres choses. Malheureusement, si le jeu est au grand complet, il n'est pas exempt de défauts. Premier mauvais point : le jeu fait un peu peine à voir en 1995. Les sons, ensuite, ne sont pas lus sur le CD, mais digitalisés sur une fréquence trop peu élevée pour satisfaire pleinement le joueur. Enfin, il arrive parfois que le jeu ralentisse "comme ça !", sans que rien à l'écran ne le justifie pleinement. Enfin, tous ces défauts ne m'ont pas empêché d'oublier complètement l'existence des autres consoles. La Nec PC Engine est morte chez ceux qui ne savent plus l'allumer, c'est tout.



GREG

GRAPHISMES ANIMATION MANIABILITÉ SON/BRUITAGE

15

16

17

14

EDITEUR : **GAINAX**

NOMBRE DE JOUEURS : **UN JOUEUR**

NOMBRE DE NIVEAUX : **PLEIN**

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : **UN SEUL**

CONTINUE : **SAUVEGARDES**

DIFFICULTÉ : **DIFFICILE**

EXISTE SUR : **PC-98**

88%



Voici un exemple de vos pouvoirs : une fois mort, ce monstre a été ressuscité par vos soins et vous sert désormais de garde du corps. Pour ce faire, tuez un monstre, et si son cadavre reste à l'écran, appuyez sur Select puis 1.



## GÖTZENDIENER



Si vous n'y prenez pas garde, certains planchers vont s'écrouler sous vos pas. Bien entendu, vous n'avez aucun moyen de les découvrir, et au moindre faux pas, vous pouvez vous retrouver coincée dans une oubliette.

Tout commence ainsi, le héros terrasse le méchant, mais meurt juste après. Vous avez l'air un peu bête, accrochée ainsi entre deux cadavres.



En plaçant cette statue entre la lumière et le miroir, vous provoquerez l'ouverture de la porte. Mais avant cela, il aura fallu allumer la torche de gauche, et avant cela, la torche de droite en jetant un pot en terre sur un brasier trois étages plus haut. Terrible aventure....



# PLAYSTATION

**GENRE : DOOM FUTURISTE**

Les jeux se suivent et se ressemblent sur PlayStation... Il faut bien dire qu'après une première fournée d'excellents jeux (Ridge, Toh Shin Den), on devient de plus en plus exigeant. Le mois dernier, Kileak the Blood cassait la baraque avec un scénario béton, des graphismes superbes et un aspect de jeu à la Doom. Ce mois-ci, on prend les mêmes et on recommence avec Griffon, un vieux jeu d'aventure spatiale à base de Robots qui tournait sur les PC japonais. L'éditeur a rajouté un déroulement de jeu à la Doom, pardon, à la Kileak ! Vous pilotez un robot et vous voyez l'action se dérouler en 3D comme si vous y étiez. Au début, ça paraît très lent, mais on s'aperçoit bien vite que le robot peut se déplacer selon deux modes différents (trois, en fait) : l'un lent avec les pas lourds qui font trembler les cloisons, et l'autre plutôt rapide sur roulettes ! Le jeu se déroule dans une colonie spatiale lunaire appelée Hamlet. Vous devez venir à bout d'ennemis qui pullulent dans un immense labyrinthe de couloirs métalliques, ça c'est ce que propose le scénario que j'ai quelque peu résumé pour vous ! En pratique, c'est plutôt le vide inter-sidéral, ce jeu... On se tape des kilomètres de couloirs sans rencontrer âme qui vive, on ouvre des centaines de milliards de portes qui donnent sur un petit bonus tout minable, bref, on s'ennuie un peu. Dans Kileak, c'était aussi plutôt vide mais les ennemis variaient beaucoup plus et l'ambiance était bien plus attrayante. Ici, c'est très bien fichu techniquement, mais qu'est-ce qu'on s'ennuie, pour rester poli. Alors voilà, je ne vous conseille pas ce jeu qui reste réussi techniquement, mais qui ne passionnera pas grand monde chez nous. Kileak est bien mieux !



OLIVIER

GRAPHISMES ANIMATION MANIABILITÉ SON/BRUITAGE

14

17

16

15

ÉDITEUR : **PANTHER SOFTWARE**

NOMBRE DE JOUEURS : **1**

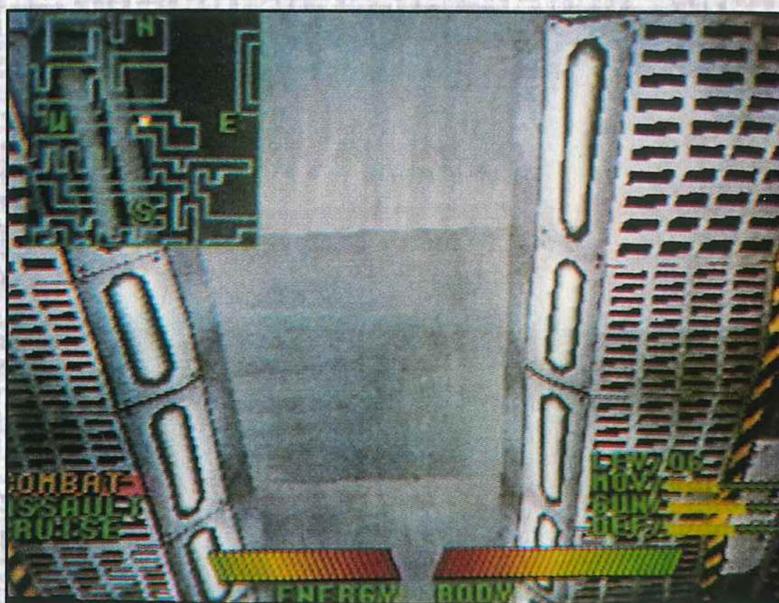
SPÉCIAL : **NOTICE EN JAPONAIS**

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : **1**

CONTINUE : **SAUVEGARDE  
(MEMORY CARD)**

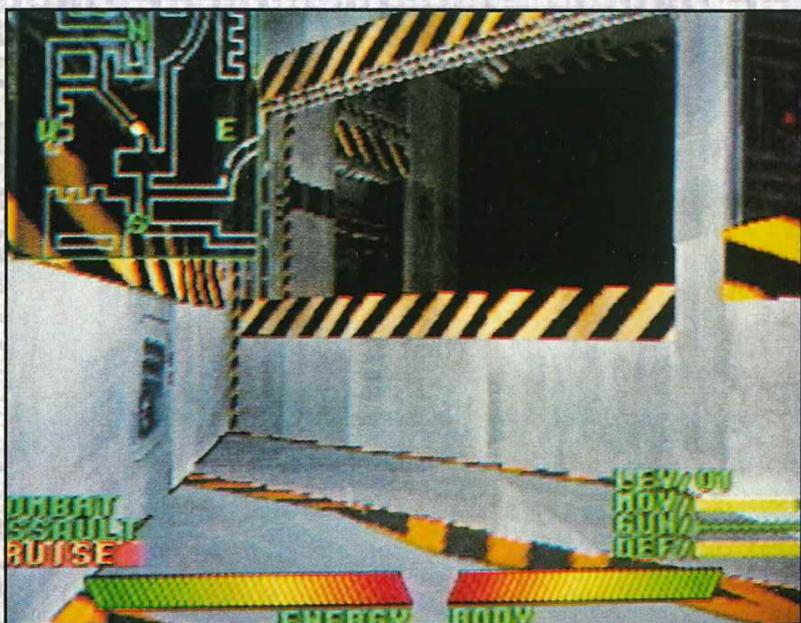
DIFFICULTÉ : **MOYENNE**

73%



# SPACE GRIFFON VF\_9

Quand vous commencez à jouer, vous avez l'impression que vous vous traînez, c'est normal. En fait, il existe trois modes de déplacement pour votre robot : combat, assaut et cruise. Lorsque vous ne vous battez pas, vous pouvez vous déplacer façon Goldorak ou alors sur roulettes, ça va plus vite.



Ce jeu vous propose un mode "déplacement" à la Doom, avec des endroits à fouiller selon le célèbre principe "je passe sur un item, donc je le récupère".



Lorsque vous récupérez l'item permettant de visualiser la carte du niveau, c'est beaucoup plus facile.



Un boss de fin de niveau vous attend et vous fait passer automatiquement en mode "combat".

Card  
CardKey  
Master Key  
No369 sensor  
RePair Unit 005  
Power Unit 014  
Armor Unit 011



Il faut sans arrêt faire des allers-retours pour recharger les batteries.

BODY 6500/8000



# SUPER FAMICOM

**GENRE : WARGAME, ACTION**

**A** Square Soft. Il n'est nul besoin de présenter cette société à la renommée mondiale, dont les réussites successives ont marqué des millions de fans de jeux de rôles/aventure. La série des Final Fantasy y est bien évidemment pour quelque chose. Greg les a d'ailleurs tous finis avec une aisance qui frise parfois l'insolence. J'avoue que, pour ma part, j'ai toujours attaché une certaine préférence aux jeux d'Arcade/Aventure du type Zelda, ou encore Zelda. Voire peut-être aussi les Zelda. Ou à l'extrême limite, Zelda. Mais c'est vraiment pour vous faire plaisir, hein ! Alors, me direz-vous, pourquoi est-ce que tu le testes ce jeu ? Parce que je crois que c'est clair, comme dirait Serge : l'anglais n'est pas un obstacle, les robots, ça change des elfes et autres personnages classiques en collants verts, et puis, c'est aussi et surtout un wargame pas trop compliqué qui lui confère un style très "arcade". Tout ça réuni fait que Front Mission, dont tout le monde pensait qu'il ne serait qu'un bête jeu d'appoint pour Square Soft, est un véritable chef-d'œuvre dans le genre. Techniquement, c'est superbe, mais c'est surtout au niveau des détails, incroyablement nombreux, et de la finition, que ce jeu prend toute sa valeur. Le nombre des combinaisons de chaque robot, au niveau de l'équipement, sont tellement nombreuses, qu'il y a des mots de passe pour chacune d'entre elles !

## Le but du jeu ? Simple...

Très simple, même ! Vous démarrez le jeu avec un seul robot dont le pilote n'est autre que vous, et devez, au fur et à mesure des missions, éliminer les adversaires de plus en plus nombreux et redoutables. Après chaque victoire, il arrive très souvent que de nouveaux alliés vous rejoignent. De même, vous vous équiperez en conséquence pour devenir de plus en plus puissant et résistant, grâce à l'argent récolté durant les missions ou bien dans le "Coliseum", sorte d'arène où paris en tous genres précèdent les joutes féroces. Le but final étant de gagner la guerre, dans ce monde partagé en deux zones (U.S.N. et O.C.U.) façon "1984", le formidable chef-d'œuvre de Georges Orwell.

TRAZOM

**EDITEUR : SQUARE SOFT**

**DIFFICULTÉ : FACILE**

**NOMBRE DE JOUEURS : 1**

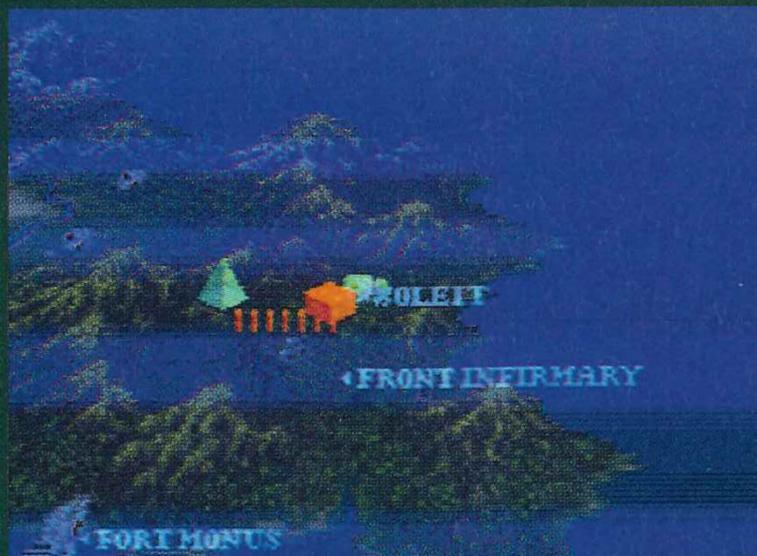
**NIVEAUX DE DIFFICULTÉS : 1**

**CONTINUES : 2 SAUVEGARDE**

**SPECIAL : SE JOUE A 2 EN VERSUS**

**EXISTE SUR : RIEN D'AUTRE**

**91%**



Votre champ de bataille s'étend d'un bout d'une île à l'autre. Lors des déplacements sur la carte, on a droit à "du mode 7", et l'on peut même retourner en arrière, dans les bases, pour voir s'il ne s'est rien passé de bizarre.



"Objets liste shop" : À chaque halte dans un lieu choisi par vos troupes vaillantes, se trouve presque toujours un magasin dans lequel vous irez faire vos petites emplettes, histoire d'équiper tous vos robots.



À chaque halte, le "colosseum" (en anglais), vous permet de vous mesurer à tous les autres concurrents de l'arène, histoire de vous faire gagner quelques points d'expériences supplémentaires, ou de recruter d'autres robots !



### TOUS VOS ROBOTS :

Voici quelques-uns des robots que vous aurez en votre possession, au fur et à mesure de vos campagnes. Certains se joindront à vous après les avoir battus dans le Coliseum, et d'autres, sur les champs de bataille.



### DIFFERENTES MISSIONS

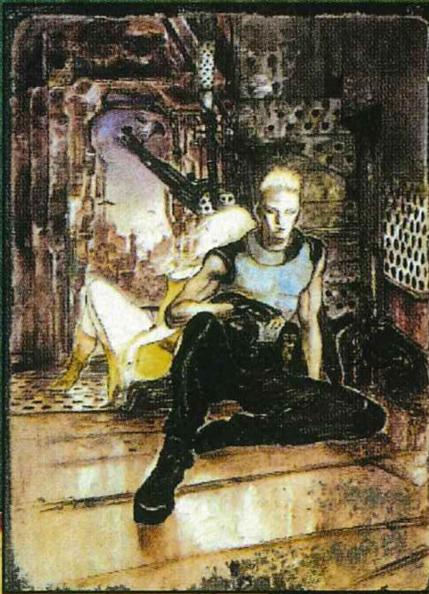
Les missions sont variées, surtout en ce qui concerne les ennemis à abattre.

Parfois, même, il faudra éliminer l'adversaire avant un nombre limité de "tours". Il peut en résulter pas mal de bonnes choses...

### DES ROBOTS QUI TUENT

Chaque robot a sa particularité, ses propres capacités de résistance et d'attaque, aussi bien de loin que de près. C'est dans chaque "shop" que vous pourrez les améliorer, moyennant finance, bien sûr !

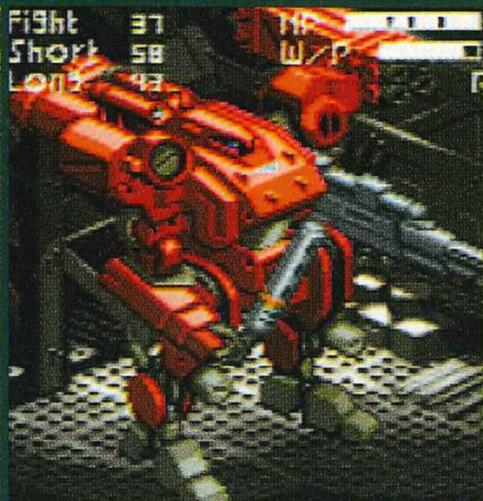




Lors des phases de corps à corps, mieux vaut être muni des armes de poing adéquates. Style matraque, fusil d'assaut ou mitrailleuse.



# FRONT MISSION



## SUPER FAMICOM

GRAPHISMES

16

GRAPHISMES

ANIMATION

15

ANIMATION

MANIABILITÉ

17

MANIABILITÉ

SON/BRUITAGE

17

SON/BRUITAGE



## J'AIME

- Des centaines de possibilités pour équiper son robot!
- Une durée de vie qui peut être très longue !
- La langue ne freine absolument pas le néophyte.



## J'AIME PAS

- Peut sembler répétitif pour certains.
- Il n'est pas très difficile, une fois pris en main.
- Voilà, c'est tout, c'est un Square Soft tout de même!

## NOTRE AVIS

Eh bien voilà, j'aurai fini au moins un jeu de chez Square Soft dans ma vie ! Pas mal, non ? Remarquez, c'était le moins que je pouvais faire sur un produit que tous les fans de RPG classiques trouveront certainement très facile, et que les néophytes trouveront absolument dément. C'est beau, un peu répétitif il est vrai, mais tellement intéressant et original, qu'on ne souhaite qu'une chose lorsqu'on commence à y jouer : le finir coûte que coûte !!



TEST • TEST



TEST • TEST

# MEGADRIVE

GENRE : TETRIS, PUYO

**P**uyo Puyo 2, c'est bien sûr la suite de Puyo Puyo premier du nom et communément appelé dans l'Hexagone Dr. Robotnik. Vous en connaissez le principe, il faut mettre en contact 4 puyos de la même couleur pour les faire disparaître. En créant des enchaînements de plusieurs disparitions, vous faites tomber des puyos translucides chez votre adversaire, qui ne s'effaceront de l'écran qu'après destruction des puyos colorés voisins. La touche novatrice, dans ce deuxième volet, est l'apparition de cubes aux propriétés similaires à celles des puyos translucides, mis à part le fait qu'ils disparaissent en deux temps. Voilà pour le principe du jeu. En ce qui concerne le mode "story", vous incarnez une jeune fille du nom de Arle Nadja. Celle-ci affronte toutes sortes d'ennemis. Elle rencontrera plusieurs adversaires dans un ordre que l'on peut choisir selon une loterie, il y a 7 levels pour un total de 33 adversaires. Notons au passage que Puyo Puyo 2 est doté d'une excellente réalisation. On voit bien que Compile ne s'est pas endormi sur ses lauriers : tout a été retravaillé, des graphismes aux musiques, en passant par les mimiques de chaque personnage, que ce soit vos adversaires ou les puyos eux-mêmes dont les attitudes varient selon le tableau où vous vous trouvez. C'est un jeu

sur lequel il ne faut pas hésiter : il n'est pas un bouclage à Joypad sans une petite partie de Puyo Puyo. Le 2 ne va d'ailleurs pas tarder à prendre la suite de son prédécesseur dans nos

coeurs!

YURIKO



YURIKO

GRAPHISMES ANIMATION MANIABILITÉ SON/BRUITAGE

17

16

17

17

ÉDITEUR : **COMPILE**

DIFFICULTÉ : **NORMALE**

NOMBRE DE JOUEURS : **1 A 2**

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : **4**

CONTINUE : **INFINI**

SAUVEGARDE : **MOTS DE PASSE**

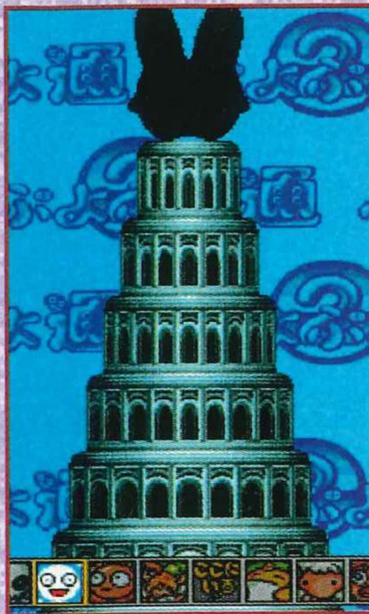
NOMBRE DE NIVEAUX : **33**

EXISTE SUR : **MEGADRIVE**

92%



En allumant votre Megadrive, vous aurez la surprise de découvrir ce petit message de "lutte contre le Sida". Qui a dit que le monde des jeux vidéo était fermé sur lui-même et qu'il ne se préoccupait pas des problèmes actuels ? Voilà enfin la preuve qu'il se sent concerné et qu'il s'y implique également.



Voici la tour où évoluera Arle. Plus vous monterez d'étages, et moins vous y trouverez d'adversaires à chaque fois, mais plus dur et rapide sera l'affrontement.



En sélectionnant un mode spécial, des blocs tombent tout comme le feraient des puyos translucides. En utilisant la même méthode qu'avec ceux-ci pour les faire disparaître, les blocs se transformeront en puyos translucides.



# PUYO PUYO 2



Pour le mode "deux joueurs", vous avez le choix entre six tableaux — au lieu d'un seul dans le premier —. Chacun d'entre eux est doté de sa propre musique, de ses particularités et de graphismes de décors bien travaillés.

...Ici, c'était un dragon qu'incarnait le malheureux joueur perdant. D'ailleurs, le dragon a tout aussi l'air malheureux ! Pour chaque adversaire, on aura droit à une mimique spéciale si on gagne, si on perd, si on est en difficulté, etc.





# SUPER FAMICOM

GENRE : TETRIS

**J**e pense qu'il est inutile de vous présenter Bomberman, et nos fidèles lecteurs auront reconnu ici la version SFC du jeu présenté sur Nec CD-Rom dans le Joypad de février. Pour les étourdis, voici un bref rappel du fonctionnement du jeu. En alignant 3 bombermans de la même couleur (horizontalement, verticalement, ou en diagonale), vous les faites disparaître et vous créez alors une bombe noire à la base de votre écran, que vous pourrez faire sauter à l'aide d'une bombe à mèche allumée. D'explosions de bombes en explosions d'autres bombes, vous pourrez ainsi créer des réactions en chaîne qui détruiront presque tout sur leur passage. Les décors de fond changent pour chaque niveau. En effet, comme dans le tetris originel, plus vous jouez, plus le niveau de difficulté augmente et plus la vitesse fait de même. Le mode "story" est différent : vous voyagez de pays en pays pour affronter divers adversaires dont la plupart étaient déjà présents sur Nec. Pour chaque boss de fin de niveau, une forme de bombe spécifique leur est attribuée ; ainsi, pour le Bomberman Karaoke, les bombes ont la forme d'un micro. Le mode "plusieurs joueurs" reste le même. Vous pouvez jouer jusqu'à quatre simultanément, et le mode "tête de mort" est toujours présent : lorsque vous le sélectionnez, en détruisant certains bombermans, vous libérez des options cachées qui pourront ou non être à votre avantage, disons que ça rajoute du piment à un plat qui était déjà pas mal épicé ! Je vous garantis de nombreuses heures d'éclatement seul ou à plusieurs. Panic Bomber W ravira les fans de la saga Bomberman et ceux de Tetris, c'est-à-dire beaucoup d'entre vous !



YURIKO

GRAPHISMES ANIMATION MANIABILITÉ SON/BRUITAGE

17

18

16

17

EDITEUR : HUDSON SOFT

NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 4

NOMBRE DE NIVEAUX : 6 (PAYS)

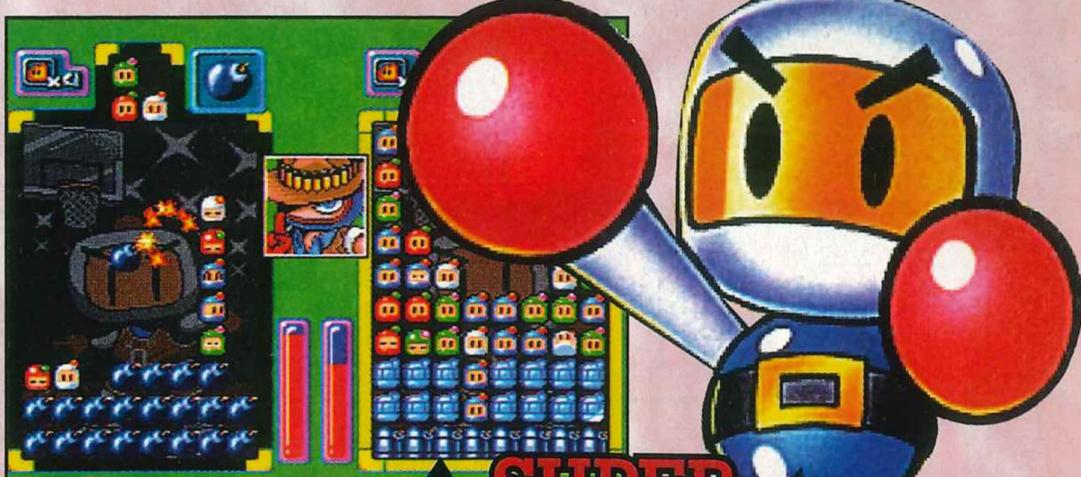
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 5

CONTINUE : INFINIS + MOTS DE PASSE

DIFFICULTE : MOYENNE

EXISTE SUR : SUPER FAMICOM

91%

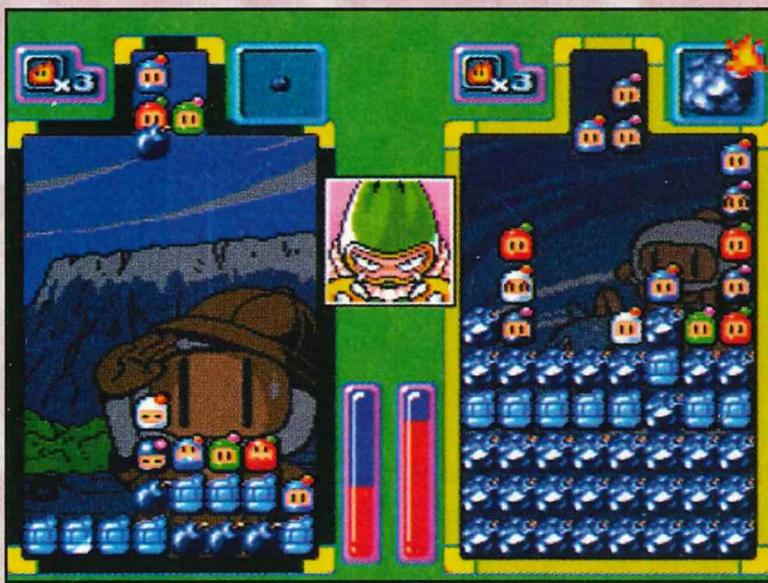


Les bombes amorcées ne sont plus rouges comme dans la version Nec, mais dotées d'une très belle mèche toute en étincelles. À remarquer que les bombes du Bomberman Cow-Boy ont la forme d'une balle de revolver !

## SUPER BOMBERMAN PANIC BOMBER W



Nous voilà à 4 joueurs avec le mode "tête de mort" sélectionné. Des options surprises libérées seront envoyées aléatoirement contre n'importe lequel de vos adversaires, et parfois même contre vous-même. Ici, le stop empêche le joueur 1 de jouer pendant quelques secondes, ou encore des pastilles figurant un bomberman gênent la visibilité du joueur 4.



Les bombes du boss du Kenya ont, elles, la forme d'espèces de blocs rocheux. Vous pourrez aussi noter le changement des décors de fond selon le niveau atteint.



Le mode "tête de mort" peut être utilisé dans le mode "story". Seule l'énorme bombe que l'on peut voir grossir en haut de l'écran vous sauvera d'un tel encombrement.

TEST • TEST



TEST • TEST

# SUPER FAMICOM

GENRE : ACTION/AVENTURE

**E**st-ce véritablement une déception que ce jeu d'action/aventure ? C'est un peu la question que l'on est amené à se poser après trois ou quatre heures de jeu. Bien sûr, c'est un jeu de Squaresoft, non sacré pour tous les rôlistes et autres amateurs d'aventure. Mais pourtant, surtout après Secret of Mana et Final Fantasy 6, où est le sublime, le génial ? La touche Squaresoft en d'autres termes. Chrono Trigger est un jeu d'aventure dont les racines se trouvent dans l'œuvre d'H.G. Wells. La Machine à remonter le temps. Vous connaissez ? Si ce n'est pas le cas, je vous invite à lire ce petit roman très sympa : "Les voyages temporels". En voilà une idée fascinante. Une idée que vous retrouverez dans Chrono Trigger, puisque toute la trame de cette aventure tourne autour des voyages dans le temps. Tantôt dans le passé, puis dans le futur, vous visiterez différents temps, différents lieux. On retrouve, pour ce nouvel épisode, certains des héros de Secret of Mana. Vous vous en doutez, au fur et mesure de votre périple, vous rencontrerez d'autres personnages qui pourront se joindre à vous.

## To pull the trigger

Chrono Trigger, c'est une multitude de lieux à explorer, de personnes à interroger, mais aussi d'énigmes à résoudre. Les textes ont hélas parfois beaucoup d'importance, et l'on se retrouve parfois bloqué sans comprendre le pourquoi du comment. Pourtant, l'aventure n'est, d'une façon générale, pas trop difficile. La difficulté la plus grande reste sans aucun doute les boss qui sont parfois bien coriaces. Domage, car la maîtrise du jeu et de ses nombreux menus en japonais se fait, quant à elle, sans aucun problème. Alors bien sûr, certains décors sont splendides, certaines musiques aussi, mais il manque cette pointe de complexité dans la recherche elle-même. Et puis, l'aventure ne se devine pas toujours. Imaginez donc un jeu où le point fort réside dans le scénario, scénario que vous ne pouvez absolument pas piger. Que les fans de jeux d'aventure prennent leur mal en patience, une version américaine en anglais ne devrait pas tarder à arriver.

EDITEUR : SQUARESOF

NOMBRE DE JOUEURS : 1

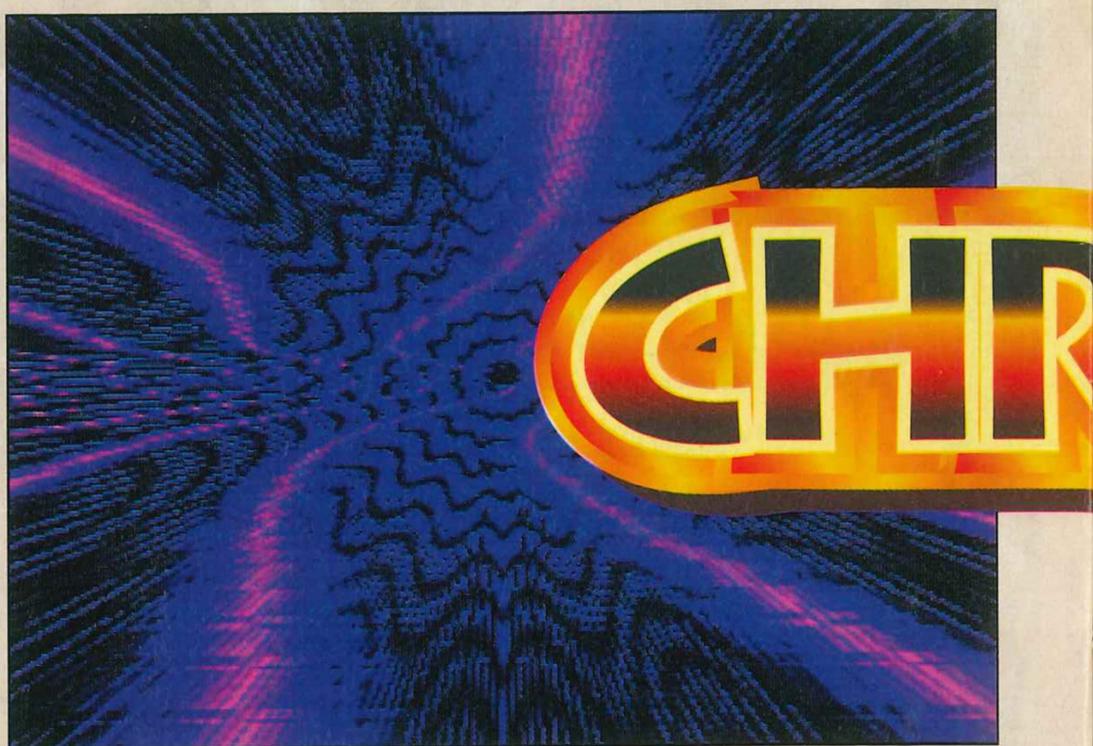
DIFFICULTE : MOYENNE

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1

CONTINUE : 3 SAUVEGARDES

SPECIAL : DU TEXTE EN JAPONAIS

92%



Une petite course avant de continuer plus en avant ? Pour la remporter, il suffit de donner une légère accélération juste avant la ligne d'arrivée. Regardez donc, en haut de l'écran, la distance qu'il vous reste à parcourir.

Dans le ton des Final Fantasy, baladez-vous sur la carte gigantesque. Ne manquez aucun lieu. En mode "carte", il n'y a aucun combat et vous pouvez aussi sauvegarder votre partie.



# RONO TRIGGER



Alors là, les choses se compliquent vraiment ! Vous voilà avec quatre membres dans votre équipe. Seulement, pour passer, c'est une véritable prise de tête. Dans une pièce adjacente, un petit monstre blanc vous attend. Combattez-le, s'il le veut bien. Vous bloquez ? C'est normal. Si vraiment vous n'y arrivez pas, composez le 3615 Joypad et déposez des messages dans ma BAL (TSR). Je vous répondrai dès que possible.



## LES COMBATS

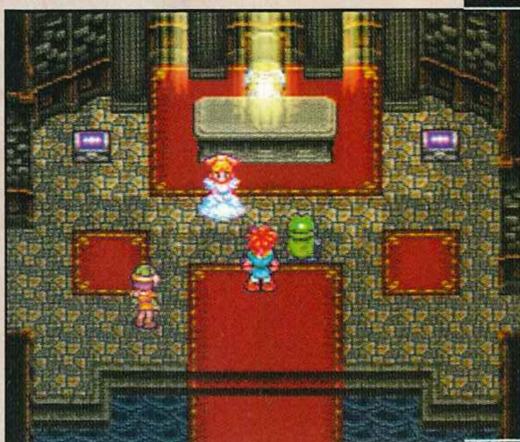
Pour les phases de combat, rien à voir avec Secret of Mana. L'action ressemble plus à celle d'un Final Fantasy. Vos personnages agissent les uns après les autres. À vous de choisir dans un menu entre combat, magie ou objet. Le tout se déroule en temps réel, et il faut donc être très rapide pour conserver l'avantage sur vos adversaires.



Vous voici à un moment clé du scénario. L'un de vos acolytes, un robot venant du futur, se fait malmené par six de ses congénères. Allez vite à sa rescousse et utilisez les sorts de groupe pour en finir rapidement avec ces bandits de grand chemin.



Un mini-boss qu'il faut impérativement vaincre pour espérer avoir la suite de l'aventure. Une fois celui-ci vaincu, retournez tout de suite au château.



# CHRONOTRIGGER

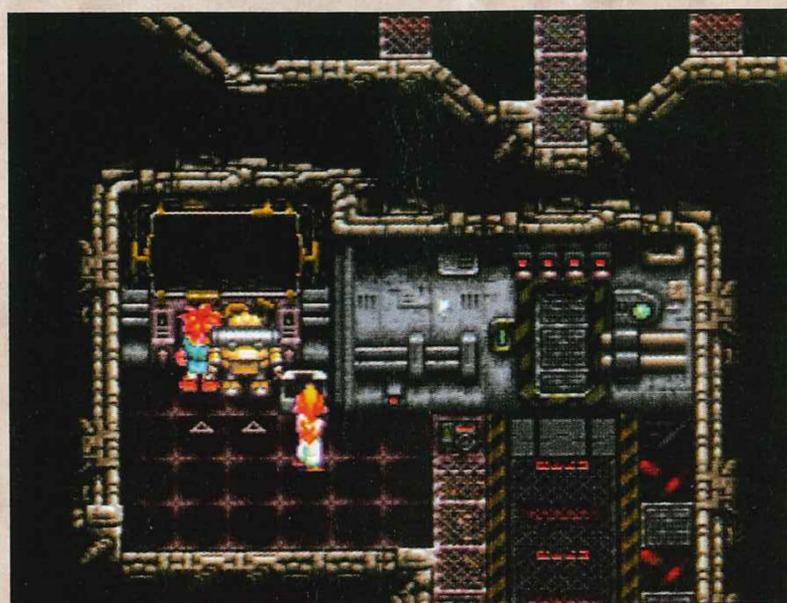
## LE PETIT PONT DE BOIS

Un pont brisé, mais un décor superbe. Ne vous inquiétez pas, ce pont ne restera pas ainsi ad vitam eternam.

Un rapide coup d'œil sur votre fiche de personnages, qui, en fin de compte, est très facile à comprendre. Faites attention de toujours tirer le meilleur parti de vos objets. La puissance maximale de ceux-ci est toujours en bleu. Ayez l'œil !



101 HP 262/262 MP 36/36 SP 48/54	天 101 LEVEL 15
395 HP 228/228 MP 40/40 SP 24/56	まらび まらびのけん まらびの盾 まらびの杖 まらびの杖
666 HP 250/250 MP 40/40 SP 25/65	まらび 26 まらび 12 まらび 13 まらび 24
TIME 06:03 89686	EXP 7323 NEXT 717



Pour ouvrir la porte qui se trouve sur le côté, foncez sur l'ordinateur, et une fois celui-ci allumé, faites X, A, B et Y, et la porte s'ouvrira. Facile !

Greg, amateur de bonne auberge, devrait apprécier cet endroit où l'on peut se reposer pour ainsi récupérer points de vie et points de magie.



## ABRA CADA BRA

La magie a une fois de plus une place très importante dans ce jeu. Le meilleur moyen pour l'utiliser consiste à combiner les pouvoirs de deux personnages différents. Néanmoins, surveillez du coin de l'œil votre réserve de points de magie.

SUPER FAMICOM

GRAPHISMES

17

GRAPHISMES

ANIMATION

15

ANIMATION

MANIABILITÉ

16

MANIABILITÉ

SON/BRUITAGE

17

SON/BRUITAGE



J'AI ME

- Une aventure assez longue malgré tout.
- La richesse du jeu : persos, magie, armes...
- La diversité des lieux et des rencontres.



J'AI ME PAS

- Le japonais qui bloque la compréhension.
- Le manque de complexité de l'aventure (malgré des exceptions).

NOTRE AVIS

N'allez surtout pas croire que Chrono Trigger soit un mauvais jeu. Loin de là ! L'aventure est passionnante, mais de difficulté inégale. Vous jouez pendant trois heures sans être bloqué nulle part, et d'un seul coup, vous voilà bloqué pendant trois autres heures dans une seule salle. Il n'empêche que l'aventure est somptueuse et que la version américaine, avec des textes accessibles, devrait apporter beaucoup.

T.S.R.





# SATURN

GENRE : AVENTURE - FILM

**R**ampo, c'est avant tout un film à suspense japonais, qui a été porté sur la Saturn. Dans le rôle du professeur Rampo, vous allez devoir élucider un meurtre bizarre, qui s'est déroulé exactement comme dans l'une des nouvelles policières que vous avez écrites. Dans ce jeu, certaines scènes du film ont été reprises, mais pour la majorité des phases du jeu où vous êtes en exploration, ce sont les acteurs du film qui rejouent leurs rôles sur un fond bleu. Après cela, ils ont été incrustés dans des décors en 3D dans lesquels vous évoluez et leur parlez. Un genre de "Yumemi Mansion" pour les connaisseurs. Techniquement donc, ce n'est vraiment pas mauvais, surtout lorsque l'on sait que la Saturn ne possède pas de carte de décompression en hardware. Bien sûr, ça bave un p'tit peu, mais ce n'est pas très grave, et on se fait très vite au jeu, et l'ambiance vous fait baigner bien vite dans une rivière de stress et d'envie de progresser dans l'énigme. Le jeu se déroule par journée, et à la fin de chacune d'entre elles, vous retournez sauvegarder à votre chevet où vous écrivez votre journal intime. Bien sûr, pour vous aider dans votre quête, vous aurez une espèce de pantin qui viendra vous donner des conseils. Le genre de tintin jaune avec une moustache et un air TRES énervant. Sinon, à part cela, vous rencontrerez des tas de gens un peu bizarres, typiquement japonais, et archi caricaturaux qui vous feront bien rire. Il y a la tante du coin, le lycéen constipé, le paysan bougon, la coincée du bureau de tabac... En bref, sachez que ce jeu est assez facile à utiliser pour des non-japonisants, mais malheureusement, sans connaître le fond de l'intrigue, on est en droit de se demander si finalement l'investissement vaut le coup. Mieux vaut en rire que l'acheter.



GREG

GRAPHISMES ANIMATION MANIABILITÉ SON/BRUITAGE

16

15

15

14

EDITEUR : SEGA

DRAPEAU : JAPONAIS

NOMBRE DE JOUEURS : 1

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1

CONTINUE : SAUVEGARDES

DIFFICULTÉ : MOYENNE

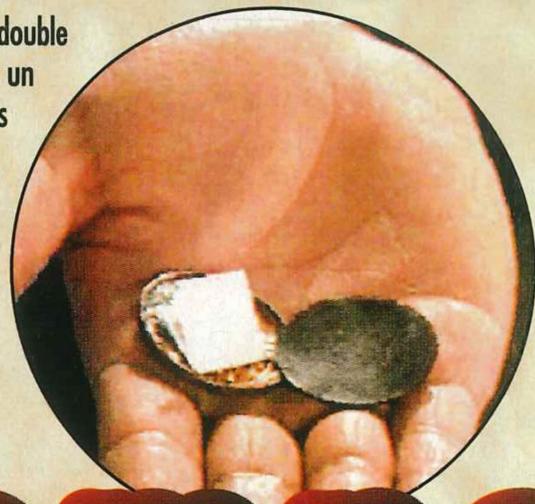
EXISTE SUR : VOTRE SALLE DE CINE ?

81%

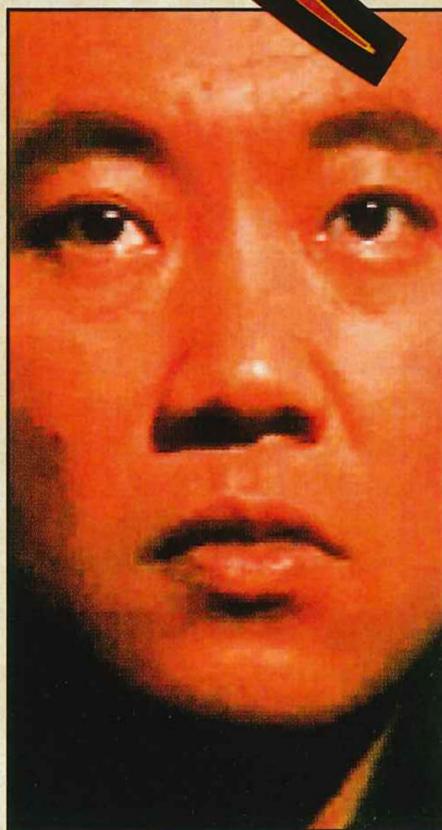
NON-JAPONISANTS : 62%

Une pièce de monnaie avec un double fond. Sur le papier qu'elle contient, un rendez-vous. Ce jour sera d'ailleurs celui du jour de ce décès macabre...

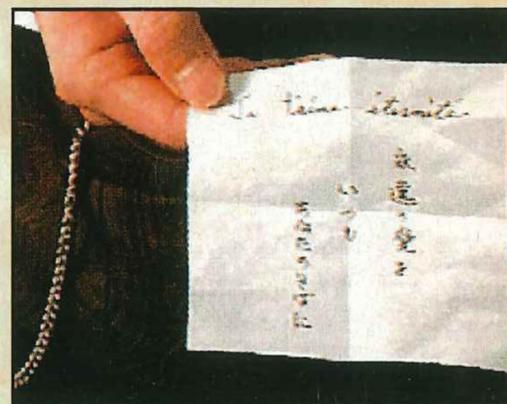
# Rampo



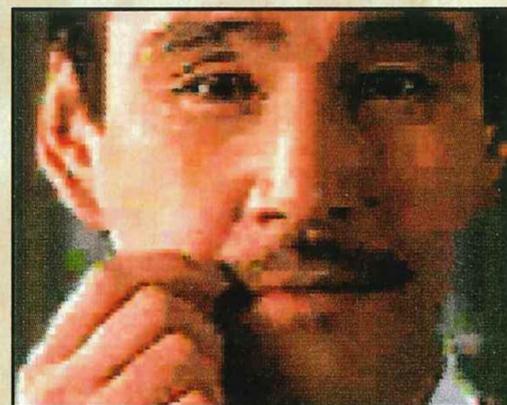
Voici votre portrait, votre tête, votre corps, bref, la personne que vous incarnez dans ce jeu. Vous êtes Rampo, un professeur-écrivain, qui tient une petite pension.



Le bijoutier. Un homme bien étrange. Il faudra d'abord avoir discuté assez longtemps avec l'épicier avant que le bijoutier ne vous ouvre sa boutique.



Ce petit poème est la commande de la victime à un bijoutier. Il lui avait demandé de graver, en français : "Je t'aime éternité". Cette bague a été retrouvée sur le lieu du crime.



Le "brave boudin", le paysan, le marchand de légumes. Il est assez lourd, plutôt pataud et vous fera mourir de rire. Ses expressions genre "l'acteur en fait des tonnes" font plus penser aux Deschiens locaux qu'à un véritable vendeur.



Voici ce que l'on appelle un "homme" un peu bizarre. Il se maquille, parle comme une femme, porte un grand châle, et est très... sensible au professeur que vous êtes.

Le cadavre. Profitez bien de cette photo, car il n'apparaît qu'un quart de seconde pendant le jeu. À se demander pourquoi il est interdit aux moins de 18 ans.





# MEGA CD

**GENRE : JEU DE ROLES**

**A** lors que Kaze se propose de faire connaître à toute la France ce chef-d'œuvre (on ne le dira jamais assez) qu'est Record of Lodoss War, Sega se propose, lui, de nous fournir en test ce jeu vieux de quelques mois que nous n'avions pu mettre en page pour cause de rupture de stock. Pour tout vous avouer, ce jeu est sorti au Japon vers le mois de juin, et honte sur nous, il n'est présenté ici qu'en avril 1995. Ceci dit, le jeu en lui-même est très bon et reprend par ailleurs tout ce qui avait fait le succès des OAV : le scénario. Vous êtes donc le jeune Parn et allez apprendre l'aventure avec votre ami d'enfance, le prêtre Eto. La suite, tout le monde la connaît, et pour ceux qui ne la connaissent pas, filez vite chez votre revendeur vidéo pour vous procurer les cassettes du même titre, sous-titrées en français. Le jeu se présente comme un jeu de rôles "statique", où vous n'allez pas vraiment où vous voulez. Il faut en effet faire une certaine action pour que l'on vous propose d'aller à tel ou tel endroit. Vos déplacements se font sur une carte statique, ce qui est assez dommage. Les villages sont identiques, avec un plan de celui-ci et le nom des lieux qu'il vous faut sélectionner pour vous y rendre. Ces parties font, finalement, plus penser aux jeux d'aventures d'il y a deux/trois ans ; pour ce qui est des combats, par contre, on part dans un mode un peu original. C'est un peu comme sur la version Nec, avec un petit coup de "Shining Force" par-dessus tout cela. L'interaction y est meilleure, et le menu de combat plus souple. Un non-japonais peut très bien s'en débrouiller. Un jeu sympathique, jouable pour des non-Japonais connaissant le scénario de l'histoire.

Greg



**ÉDITEUR : SEGA**

**DIFFICULTÉ : MOYENNE**

**NOMBRE DE JOUEURS : 1**

**NIVEAUX DE DIFFICULTÉS : 1**

**CONTINUES : SAUVEGARDE**

**SPECIAL :**

**DISPONIBLE : PC Engine NEC, PC 098**

**PRIX : 590 F**

**83%**

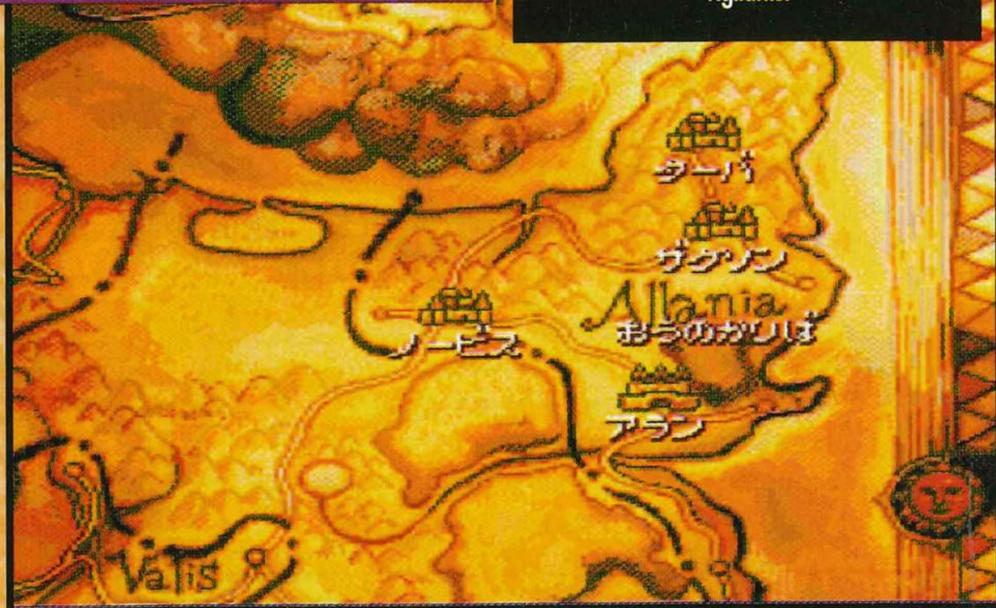


Un monstresème la terreur dans les égouts de la ville où vous vous trouvez actuellement ; pour pouvoir avoir l'aide des habitants, c'est la bonne vieille loi du donnant-donnant qui règle tout ici. En gros, "vous tuez le monstre, et on vous aidera".

### Le dessin animé chez vous !

Outre le grand luxe de vous présenter en introduction du jeu, le générique original, vous aurez, pour rythmer les moments forts du scénario de ce jeu, des passages tirés directement du dessin animé. A quand une coopération Kaze-Sega pour ce jeu traduit de par chez nous, en bonne langue française ?

Voici la carte du monde que vous aurez à explorer durant le jeu. Les noms en blanc représentent les endroits dans lesquels vous avez la possibilité de vous rendre. Certains n'apparaîtront qu'une fois, alors soyez vigilants.



Au début du jeu, vous serez accompagné d'Eto, votre brave (et un peu collant) ami le prêtre. Nous les voyons ici en pleine expédition punitive contre des Gobelins.





ギルド長：  
カドモス王も長くはないな

Au cœur de la guilde des voleurs, il va vous falloir rencontrer le chef de la guilde afin de pouvoir trouver Woodchuck, le dernier larron de votre bande. Sans cela, pas de progression possible.

### Exemple d'une bataille

Certaines batailles s'étendent sur un espace assez large. J'en veux pour preuve l'une de vos premières batailles, dans le village d'Eto, que des Gobelins ont pris d'assaut. La meilleure manière de terminer cette bataille, c'est de tuer le chef des Gobelins. Ainsi, ses hommes s'enfuient-ils sans demander leur reste. Avez-vous trouvé le meilleur chemin à emprunter pour cela ?

# Record of Lodoss War



何者です、あなたたちは！

Dans la bibliothèque, se trouvent trois importuns qu'il vous faudra faire déguerpir d'ici au plus vite. D'autant que l'on d'entre eux n'est autre que l'horrible Vagnard. Les deux autres n'hésiteront cependant pas à vous noyer sous une pluie de Lightballs, si vous ne les rejoignez pas "au contact".



Ici, c'est une arène, et vous pourrez venir vous y entraîner autant de fois que vous le souhaitez. Cette salle a été conçue par les concepteurs du jeu pour permettre aux personnages morts assez souvent, de se remettre au niveau des autres, plus forts.



Voici un plan typique de village. Tout en haut, la maison du maire. À gauche, la maison de Slaine, votre magicien. À droite, en partant du haut, le cimetière, et le bar où vous avez toujours la possibilité de discuter avec l'autochtone. Enfin, au centre, le temple où vous soignez vos plaies et sauvegarderez votre partie.

MEGA CD

GRAPHISMES

15

GRAPHISMES

ANIMATION

11

ANIMATION

MANIABILITÉ

17

MANIABILITÉ

SON/BRUITAGE

15

SON/BRUITAGE



J'AIME

- Un mode alliant rôle et stratégie
- La fidélité au dessin animé
- Reprises de séquences du D.A. en Video Mega-CD



J'AIME PAS

- Une réalisation qui sent le vieux
- C'est tout de même en japonais...
- Un manque de couleur dans les séquences vidéo

NOTRE AVIS

Un bon jeu de rôles qui n'a rien d'extraordinaire, mais qui fera passer un très bon moment à tous ses acquéreurs, en sachant malgré tout que le jeu est tout de même assez long, et propose des batailles parfois très difficiles. Le problème vient tout de même du fait que le jeu est "rigide" et que l'on ne peut sauter aucune étape, ou faire les choses dans l'ordre désiré. Un bon jeu de rôles, bien rustique



greg

SOLUCE  
LA LEGENDE  
DE THOR

le mag des consoles

# Joypad

N° 41 • 32 FRANCS

AVRIL 1995



GRATUIT!  
UN DOUBLE  
POSTER GEANT  
Dragon Ball Z  
Donkey Kong  
Country

**TESTS**  
Les meilleurs  
jeux du mois  
pour ne pas  
se tromper

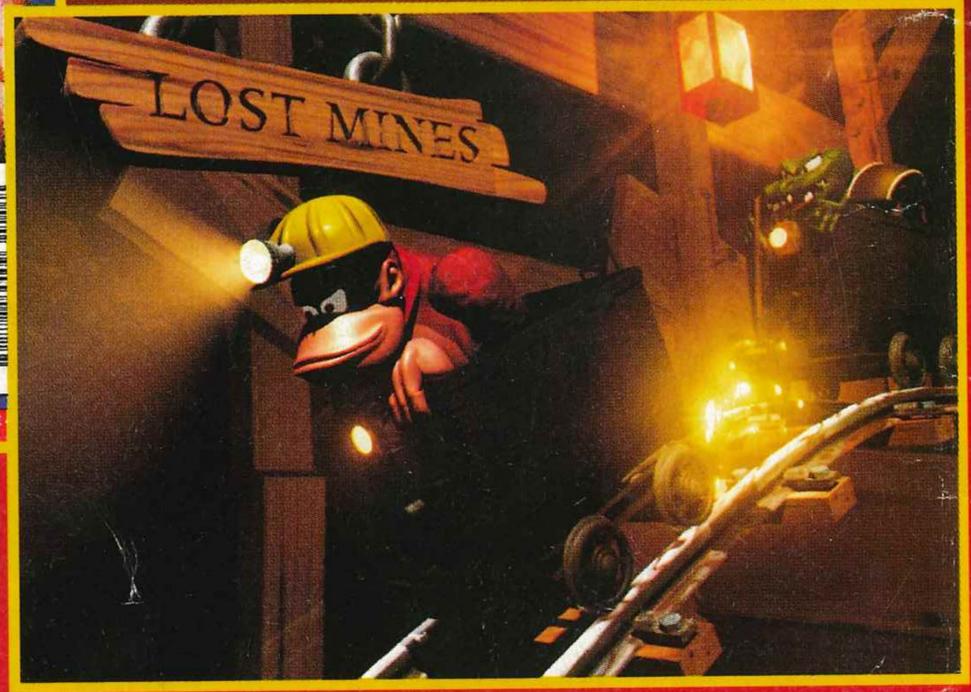
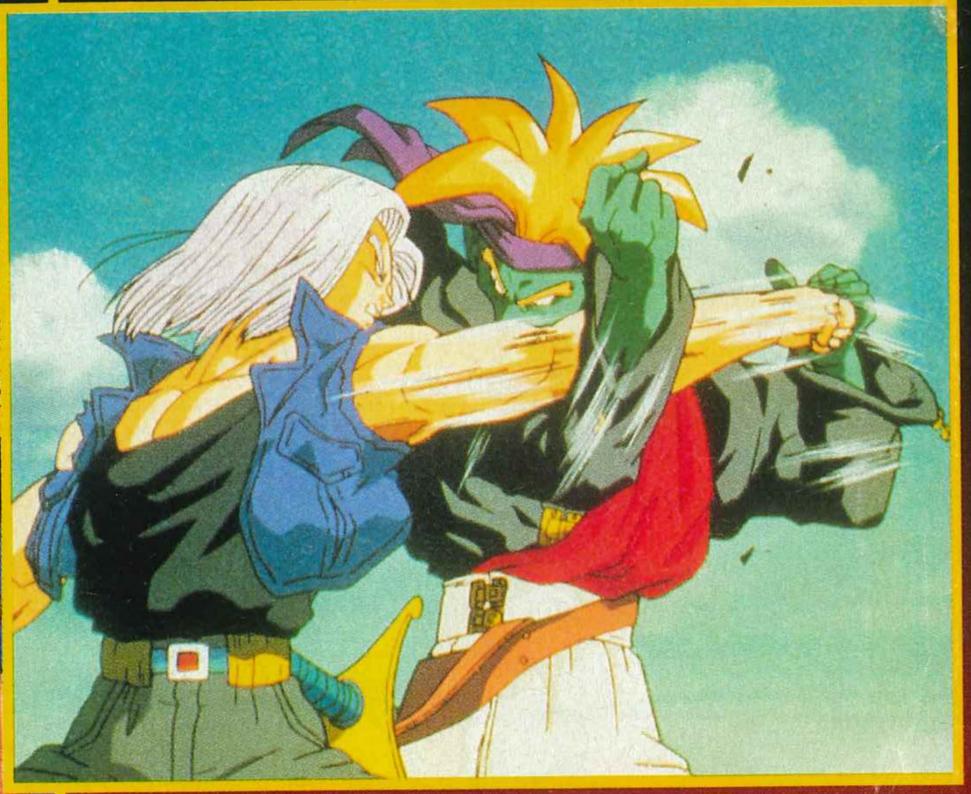
**FATAL  
FURY 3**  
Le nouveau  
prodige Néo-Géo

**FAITES  
NOTRE TEST**  
Etes-vous un pro  
des jeux vidéo ?



**Exclusif !  
Street Fighter Zero  
VERSION ARCADE  
LES PREMIERES  
PHOTOS**

**INTERVIEW**  
30 vedettes françaises vous  
parlent des jeux vidéo



# Le mois prochain dans JOYPAD, d'autres surprises !



**EN MAI :**  
**LE TEST COMPLET  
ET DÉTAILLÉ DE**  
**DAYTONA USA**  
**SUR SEGA SATURN**