

24  
JOYPAD

SEGA - NINTENDO - NEC - LYNX - NEO GEO

LE MAG DES CONSOLES

# JOYPAD

OCTOBRE 1993

## ALLO TOKYO

LES 2 PLUS GRANDS SALONS

## 196 PAGES

16  
PAGES  
INDIVISIBLES

# Aladdin

LA REVOLUTION SUR MEGADRIVE

## LE FILM et LE JEU

PIONEER-LASER ACTIVE

LA FOLIE DES GRANDEURS

## BASTON A GOGO

STREET FIGHTER II' (MD)

DRAGONBALL Z (S.M.N)

tous les secrets

T4161 - 24 - 30,00 F

JOYPAD N°24  
OCTOBRE 1993 - 30 F  
BELGIQUE 195 FB  
LUXEMBOURG 195 FL  
SUISSE 9 FS / CANADA 5,95 S  
PORTUGAL CONT. 600 ESC.



# MEGADRIVE

30000

ENERGY

Votre copilote vous hurle de rectifier la trajectoire, mais il est déjà trop tard! Un bruit strident vous déchire les tympans, lumière aveuglante, sensation de chaleur, tout est allé trop vite et vous ne savez plus très bien où vous en êtes... Bienvenue sur Mega CD! Images vidéo interactives, graphismes stupéfiants, son laser stéréo\*, vous venez de passer au niveau supérieur! Désormais vous n'êtes plus seulement au coeur de l'action, vous l'anticipez, la modifiez. ■

\* Le Mega CD lit également tous les CD audio.

3615 SEGA



# LA CLAQUE

# + MEGA CD ]



Provoquer vos adversaires, étudier leurs réactions, tout est permis. Mais n'oubliez jamais : c'est avec votre vie que vous jouez ! Le Mega CD, une machine infernale d'une capacité de stockage et de traitement des données monstrueuse, capable d'avaler des disques contenant 500 fois plus d'informations qu'une cartouche 16 Bit. Piloté par trois microprocesseurs ultra puissants et boosté par une puce fuzzy-programming, le Mega CD transforme votre Megadrive en arme redoutable. Mega CD, jamais une claque n'aura fait autant de bruit. ■

QUE TOI. C'EST PLUS FORT  
**SEGA**

# INTERACTIVE

# J O Y P A D

OCTOBRE 1993 NUMERO 24

# SOMMAIRE

**EDITO**



Je voudrais, tout d'abord, souhaiter la bienvenue à Ken Ogasawara, un Japonais fou de jeux vidéo, qui sera désormais notre correspondant au Japon. A compter de ce numéro, vous trouverez toutes sortes d'informations sur tout ce qui se passe au Pays du Soleil Levant, dans notre nouvelle rubrique qui se nomme "Allo Tokyo !". Pour commencer cette rubrique en beauté, Ken est allé visiter, pour nous, deux grands salons qui se sont déroulés à Tokyo ce mois-ci : le Nintendo Show et l'Amusement Machine Show (qui est consacré aux jeux d'arcade). L'univers des jeux vidéo japonais n'aura plus de secrets pour vous, si vous lisez attentivement "Allo Tokyo !". Vous y apprendrez, par exemple, que Nintendo a abandonné son projet de CD ROM pour passer directement à l'étape sui-

vante, ou encore que Sega s'associe à Hitachi pour fabriquer une machine multimédia 32 bits.

Il faut dire que ça swingue drôlement en ce moment entre les nouvelles machines qui arrivent de partout, et les jeux qui déboulent comme si c'était déjà Noël. Mais nous avons décidé de vous gâter : T.S.R. vous a préparé un livret spécial de 16 pages sur Aladdin, et Greg s'est lancé à corps perdu dans Dragonball Z pour en découvrir les secrets. Et moi, dans tout ça ? J'ai l'air de quoi avec mon reportage sur l'ECTS de Londres où il n'y avait que trois nouveautés et demie ? Si j'avais su, j'aurais pas venu !

Alain Huyghues-Lacour

ABONNEMENT	157
ALLO TOKYO	18
ARCADES	62
ASTUCES	168
CHANGE PAS DE MAIN...	166
COURRIER	6
DOSSIER DRAGONBALL Z	114
DOSSIER ECTS	8
DOSSIER LORICIEL	40
LES DAUBES DU MOIS	163
NEWS	14
NOUVELLE MACHINE: LA JAGUAR	45
NOUVELLE MACHINE: LASER ACTIVE	38
PETITES ANNONCES	174
PREVIEWS	46

## GAME BOY

ALIEN 3	77
ALL STAR 2	77
DARKWING DUCK	152
DENNIS THE MENACE	93
F1 POLE POSITION	93
JAMES BOND 007	160
KRUSTY'S FUN HOUSE	129
NIGEL MANSELL	101
TERMINATOR 2	109
ZELDA	96

## LYNX

LEMMINGS	100
----------	-----

## MEGA CD

ECCO THE DOLPHIN	140
SONIC CD	70
THUNDERHAWK	122
WONDERDOG	94

## MEGADRIVE

ASTERIX	104
BART'S NIGHTMARE	110
BASEBALL 2020	162
COSMIC SPACEHEAD	80
FANTASTIC DIZZY	130
HAUNTING	74
NBA ALL STAR CHALLENGE	126
NHL HOCKEY 94	82
ROBOCOD	78
STAR WARS	154
STREET FIGHTER II'	66
TWO TRIBES	76

## NINTENDO

ALIENS 3	142
BARTMAN	107
BATMAN RETURNS	102
CRASH DUMMIES	125
DARKWING DUCK	79
KRUSTY'S FUN HOUSE	127
MIG 29	84
SMASH TV	158
SPIDERMAN	148

## PC ENGINE

EXILE	151
-------	-----

## SUPER NINTENDO

BATMAN RETURNS	144
CYBERNATOR	73
DENNIS THE MENACE	90
FAMILY TENNIS	120
INTERNATIONAL TENNIS TOUR	86
LEGEND DE L'ÉPÉE SACRÉE	124
NBA	136
NIGEL MANSELL	69
SIM CITY	88
SONIC WINGS	112
SPIDERMAN	150

## GAME GEAR

CHUCK ROCK 2	160
DOUBLE DRAGON	135
ECCO THE DOLPHIN	83
KRUSTY'S FUN HOUSE	128
MORTAL KOMBAT	92
PREDATOR 2	103
SPIDERMAN	121
STEEL CAGE	103
ULTIMATE SOCCER	135
WOLFCHILD	134
WORLD CUP SOCCER	146

## MASTER SYSTEM

CHUCK ROCK II	132
KRUSTY'S FUN HOUSE	128
WONDERBOY	156

JOYPAD est édité par la société HACHETTE - DISNEY - PRESSE SNC au capital de 100 000 francs, locataire-gérant, RCS PARIS B391341526.

Siège social : 103 Bd Mac Donald, 75019 Paris • Tél : (1) 40 35 38 38 Fax : (1) 40 35 16 47 Gérants: Christian LEVENEUR, Pierre SISSMANN. Associés: HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA)

Directeur de la publication: Pierre SISSMANN. Directeur de la rédaction: Marc ANDERSEN Rédacteur en chef: Alain HUYGHUES-LACOUR Direction Artistique: Alain LANGLOIS • Maquette: LINOS, NATHALIE PEZZOLI FABIENNE VITIELLO, MICHEL DESANGLES et PIXEL PRESS STUDIO • Coordination technique: DANIEL LAURO • Publicité: Isabelle WEILL • News: Olivier • Trucs & astuces: Steph • Courrier: T.S.R. • Correspondant au JAPON: Softbank • Ventes: EDIVENTE, N° vert 05 38 40 10. Photogravure: PPO, RPM, Intégral • Imprimé par Brodard Graphique • Distribution: Transport Presse. • Illustration de couverture ALADDIN © DISNEY Tous droits de reproduction réservés.

Commission paritaire N° 73360. Dépôt légal à parution. Ce numéro comporte un encart non folioté de 16 pages au centre, des autocollants Canal Sega piqués au centre et un encart d'abonnement jeté à l'intérieur du magazine.





# HEAVY METAL FOR

**Par Mötley Crüe, AC/DC, Iron Maiden, Judas Priest, Metallica, Testament et les autres, il nous a fallu une tonne de sacs pour faire tenir votre courrier ! Conclusion : grave dilemme, que choisir ? Entre deux accords de guitare électrique d'AhL, un bon rythme de batterie d'Olivier (qui s'y connaît, quand il s'agit de cogner : une habitude de SFII), un Trazom toujours en forme à la basse, et Greg revenu de Sarajevo, et lom pour chanter, on était assez inspiré pour vous répondre avec la pêche. On commence rapidement par les "short answers".**

Tout d'abord, un sacré coup de chapeau à Emile Morel pour son fanzine "scrolling" : hyper sympa, et surtout fort bien réalisé. Si vous habitez Paris ou la région parisienne, vous pourrez toujours proposer votre aide (bénévole pour le moment !) en écrivant à Emile Morel, Scrolling, 11, avenue Fontenelle, 92330 Sceaux.

Maintenant, un petit tour d'horizon de notre heavy courrier. On commence ce mois-ci par Viu Yiep ! Merci de nous avoir "fêté" nos deux ans. Ça nous a fait chaud au cœur. Olivier a dit : "Mais, c'est vrai !" une larme à l'oeil, AhL a regardé le plafond en disant : "Un homme et un pad, deux ans déjà !", et tout le monde a fait la fête des heures durant, et il nous a fallu trois jours pour nous en remettre. Conclusion, on était à la bourre ! Pour répondre à l'une de tes très nombreuses questions, l'Activator devrait tenir dans ta chambre, si tu as 1,50 m de diamètre à accorder à la machine. Ton "crapou" (pour les autres, c'est le chien de Viu Yiep !) ne devrait pas trop morfler. Enfin, peut-être...

Pour le Christophe qui s'intéresse à la Jaguar d'Atari, qu'il aille faire un tour du côté des news.

Herr Ulrich, vous avez eu l'oeil, et vous avez vu la faute du test de Star Wing. Une erreur s'est glissée (y'avait du verglas ce jour là !) dans la fiche technique. C'est une cartouche de 8 MB pas de 32 MB !!! Le coupable a bien évidemment été sévèrement châtié, condamné à jouer à la VCS 2600 durant dix heures ! Et chapeau, pour les dessins ! Tu peux en envoyer (sans trop les plier), on pourra les faire paraître !

Pour Mortal Thomas, le pro du dessin et de l'écriture, un conseil, vas voir du côté des sociétés comme Loricel ou Delphine Software, une fois que tu auras fini tes études. Pense à te familiariser avec les logiciels pros !

Au tour d'Eddy Leclerc, eh oui, you're next, punk ! C'est Judge Dredd qui me travaille, sorry ! A la question "testerez-vous encore les jeux Nes et Master System en 1994 ?", la réponse est la suivante : il y a peu de chance que ces machines franchissent le cap de l'année 94. Trop de nouvelles consoles sortent ces derniers temps, les petites consoles (sauf le Game Boy) ne devraient pas tarder à entamer leur chant du cygne. Snif...

Merci à Christophe Hebeisen (Suisse) pour sa soluce de Zelda Game Boy ! Suite au dernier courrier que Greg vous avez rédigé, un mot d'Hervé Duron qui nous file une adresse pour se procurer tous les jeux NEC possibles et imaginables à des prix défiant toute concurrence : COINOP, avenue de la Gare 6, 1022 Chavanne Sur Lausanne, Suisse (tél. : indicatif pour la Suisse + 021-63608-50).

Enfin, juste un mot pour Marc, afin de mettre au clair cette his-

toire de différence de notes sur les Mortal Kombat MD et SN. C'est en effet parce que la MD ne possède pas un Street Fighter II, que Mortal Kombat se paye une meilleure note. Ajoute à cela la présence de sang (que la version SFC possèdera peut-être !) sur MD, et tu as grosso modo l'explication.

*"Salut Joypad !*

*Ok, votre mag est super, mega génial, et j'en passe, seulement je vous ai écrit et vous ne m'avez jamais répondu (Ndlr : Mieux vaut tard que jamais, non ?).*

*1) Je suis un fan accompli de Metallica et je voudrais savoir si un "make my video" est prévu sur Mega CD pour ce groupe ?*

*2) Quels sont les trois jeux préférés de chaque testeur ?*

*3) Est-ce qu'un jeu sur le thème d'Akira est prévu ?*

*4) Je viens d'acheter la manette à six boutons de la MD. Je voudrais savoir le nombre de jeux qui l'utiliseront.*

*5) Comment trouvez-vous mon dessin ?"*

*Mega Seb, the New Street Fighter.*

1) Metallica ! Il faudrait aussi un petit Maiden ! Mais, pour le moment, rien n'est prévu dans le genre. On a déjà Kriss Kros, Marky Marks et INXS, mais le hard ne semble pas au programme. Il y en a qui n'ont rien compris ! Qu'on nous mette Metallica et Maiden !

2) Dur de ne citer que trois jeux ! Après avoir fait le tour de la rédaction et interviewé tout le monde, voici les réponses. Elles ont été données avec plus ou moins de facilité (Olivier, deux heures ! Greg, deux minutes !), mais elles sont là :

Trazom: Zelda III (SN/GB), Aladdin (MD), Final Match Tennis (NEC), Flash Back (MD), Samourai Shodown (NG).

Tonton Steph : Castlevania IV (SN), Star Wing (SN), Silpheed (MCD), Fatal Fury II (NG), Street Fighter II Turbo (SN).

AHL : Mario All Stars (SN), Gate of Thunder (NEC), Silpheed (MCD), Zelda III (SN), Flash Back (MD).

Olivier : Mario All Stars (SN), View Point (NG), Zelda III (SN/GB), Flash Back (MD), Mario Kart (SN).

Greg : Far East of Eden 2 (NEC), Final Fantasy V (SN), Shining Force (MD), Lords of Thunder (NEC), Samourai Shodown (NG).

lom (TSR) : Zelda III (SN), Fatal Fury II (NG), Aladdin (MD), Alien III (SN), Silpheed (MCD).

Te voilà servi !

3) Sur PC, des jeux inspirés d'Akira sont prévus, puisque les droits ont été achetés par une société. Si les droits ont été cédés, il n'est pas impossible pour ne pas dire quasi certain-

# N HEAVY COURRIER!

qu'Akira débarque sur console un de ces quatre.

4) Hormis Street Fighter II qui devrait être en magasin, lorsque tu liras ces lignes, il n'y a rien de prévu pour le moment. Dis-toi que ça te fait toujours un nouveau pad !

5) Ton dessin est effectivement cool. De toute façon, Guile est le meilleur !

Une réponse maintenant pour The encore plus pire bester man of the Univers. Faute de place, quelques-unes de tes questions (on croirait un roman !) sont passées à la trappe ! Sorry !

"Hello, Joypad !

Voici les questions :

1) Testerez-vous les jeux sur les nouvelles machines comme l'Amiga CD 32, la Jaguar et la 3DO ?

2) Qu'elle est la meilleure simulation de F1 sur Super Nintendo ?

3) Y aura-t-il un CD-ROM pour Super Nintendo, si non, pourquoi ?

4) Est-ce que Flash Back Super Nintendo sera fait par la même maison que celui de la Megadrive ?

1) Bien sûr ! Déjà, dans ce numéro, quelques renseignements sur la machine de Pioneer et sur la Jaguar. Très prochainement, nous vous parlerons dans le détail des jeux 3DO, Jaguar et Amiga CD 32. Comme on dirait dans Santa Barbara, "ne manquez pas les prochains épisodes !".

2) Réponse facile : F1 Pole Position (Human GP). La suite doit bientôt sortir : Human GP 2 ! Pour l'arcade, il faut aller voir du côté de Nigel Mansell (testé par Trazom dans ce numéro!).

3) Nintendo a abandonné son idée de CD-ROM pour sa 16 bits. Normal, car avec l'arrivée de la 3DO, de la Jaguar, avec le Mega CD qui existe déjà depuis pas mal de temps (au Japon et aux USA), la machine aurait été larguée avant même d'être lancée. Conclusion, Nintendo prévoit de sortir une autre console, plus puissante (probablement une 64 bits) qui pourra concurrencer les nouveaux venus.

4) La version Super Nintendo de Flash Back que tu as pu voir dans le dossier Sony de notre dernier numéro, est identique à la version Megadrive. La seule différence viendra des sons.

Une fois de plus, la place manque pour publier l'intégralité de la géniale lettre de Patrick. J'ai la rage, mais on va tout de même essayer de faire le max afin de vous la faire partager !

"Hello!

Je vous écris tout d'abord pour vous féliciter de votre article "La

France déclare la guerre aux jeux vidéo". Votre indignation m'a fait l'effet d'un bol d'air dans la grisaille ambiante. Je crois que les jeux ont deux défauts majeurs aux yeux de nos législateurs :

- celui d'être de fabrication japonaise,

- les utilisateurs ne sont pas (encore) dans leur grande majorité, des électeurs. Quant au risque, il faut savoir que le "risque zéro" n'existe pas. Dès lors que l'on naît, le risque de mort est quotidiennement présent. Que je sache, il n'y a pas des autocollants rouges à l'entrée des stades, ou à l'entrée des centres de transfusion sanguine (Ndlr : bien vu !). Je pourrais disserter à l'infini, mais j'ai quelques questions et remarques à vous soumettre :

1) Pour Alien 3 (SN), vous annoncez un prix de près de 500 francs, alors que je l'ai acheté 395 francs.

2) Dans les News, vous annoncez que Cool Spot sur Super Nes n'est pas encore terminé, et, quelques pages plus loin, une publicité l'annonce à 499 francs. Que dois-je donc en penser ?

3) Je n'aime pas les jeux de baston... suis-je normal, docteur ?

4) Tétris sur SNES version française : Où ? Quand ? Comment ? Pourquoi ?

5) Pourquoi avez-vous la même adresse que Super Power ? Et vous affrontez-vous, boulevard Mac Donald, à grands coups de console ?

6) Je n'ai pas fait de pari."

1) Tout à fait vrai ! Chose surprenante, Alien III fait partie des jeux les moins chers de la machine. On peut même le trouver à 390 francs. Avis aux amateurs !

2) Les annonceurs parlent souvent de jeux qui ne sont pas sortis, ou que nous n'avons même jamais vus ! C'est une question d'image de marque. Et en plus, si tu te déplaces pour un jeu annoncé, il y a des chances pour que tu en achètes un autre à la place, lorsque tu ne trouves pas celui que la pub indiquait. Parfois, les magasins attendent véritablement les jeux, mais ils ne les reçoivent pas (c'est souvent le cas).

3) AHL souffre aussi du même mal... On cherche un remède.

4) Hum ! Hum ! Il n'est absolument pas prévu pour l'instant.

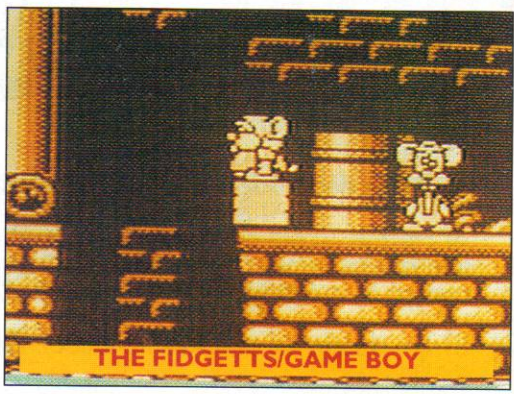
5) C'est exact, nous avons la même adresse, et seuls deux étages nous séparent. Il nous arrive effectivement de nous rencontrer autour de jeux, mais on ne mord pas, on veut garder nos dents pour mettre en pièces les daubes. C'est tactique !

6) Ouf ! Merci !

It was the Heavy Metal Courier by TSR Maiden !  
Aux commandes de la maquette, Fafa dit "Wattgirl"



sa fiancée dans des paquets perdus par la Poste. On pouvait également voir Franky dans **Dr Franken II**, ses secondes aventures sur Game Boy. Il s'agit d'un jeu de plates-formes assez vaste qui dispose d'une sauvegarde et dont les textes à l'écran sont en français. Toujours sur Game Boy, **The Fidgetts** est un jeu qui fait autant appel à l'habileté qu'à la réflexion, puisqu'il faut résoudre de très nombreuses



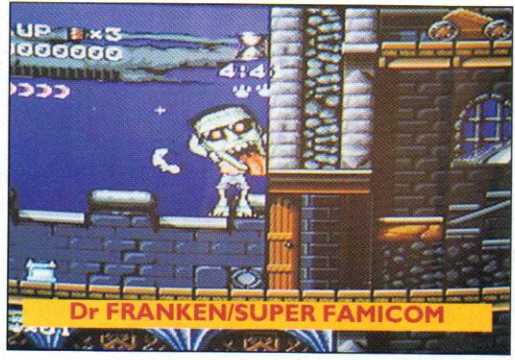
# Spécial ECTS LONDRES

# EN ATTEN

**L**es salons anglais se suivent et se ressemblent ; ils font toujours la part belle aux micros, tandis que les consoles sont nettement sous-représentées. Les "consoleux" n'avaient donc pas grand chose à se mettre sous la dent, et nous avons déjà vu la plupart des jeux présentés sur ce salon. Nous sommes donc restés sur notre faim, et il va falloir patienter jusqu'au CES de Las Vegas, en janvier, pour découvrir des nouveautés. Cette absence de nouveautés est d'autant plus surprenante que de très nombreux jeux consoles sont développés en Angleterre (Alien 3, Mortal Kombat, Top Gear, Nigel Mansell, etc...). Cela s'explique par le fait que la plupart de ces jeux, qu'ils soient développés par des équipes de programmeurs ou par des éditeurs, sont destinés à des éditeurs américains ou japonais, qui les commercialiseront ensuite. En fait, les développeurs n'ont pas le droit de les montrer, et il faudra attendre que les éditeurs - pour qui ces jeux sont réalisés - les présentent dans un salon américain ou japonais. Dans la série "on joue à cache-cache", Sega qui était toujours présent à l'ECTS de Londres n'était pas venu cette année, alors que Nintendo, qui avait toujours refusé d'y venir, était présent pour la première fois. Allez donc y comprendre quelque chose ! D'autre part, on aurait pu penser que Commodore et Atari, qui sont généralement très actifs en Angleterre, seraient venus pour présenter leurs

nouvelles consoles, mais ils s'étaient abstenus. La 3DO brillait également par son absence.

## ELITE



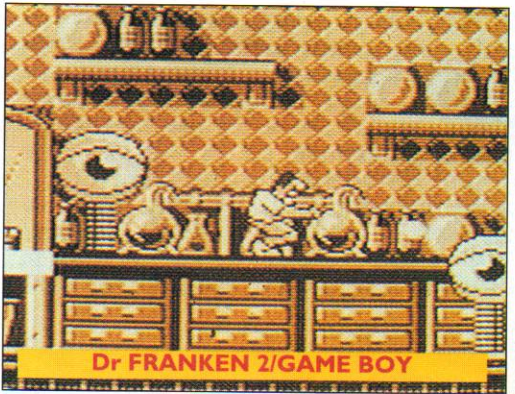
Cet éditeur anglais, qui est distribué en France par Ludi Games, présentait quelques nouveautés pour les consoles Nintendo. **Dr Franken** sur Super Nintendo est un jeu de plates-formes plutôt bizarre, dans lequel Franky doit récupérer les morceaux de

énigmes pour progresser. Vous disposez de deux souris dotées de capacités différentes et qu'il faut utiliser judicieusement. Il est possible aussi de jouer à deux en équipe. Enfin, **Might and Magic II** sur Super Nintendo est un jeu de rôle qui a remporté un certain succès sur micro voilà quelques années.

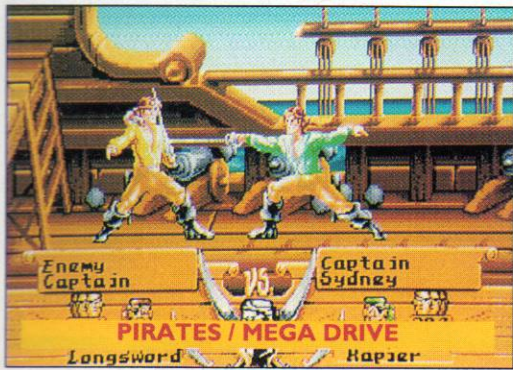


## MICROPROSE

Cet éditeur américain, spécialisé dans les simulateurs de vol sur micro, s'intéresse de plus en plus aux consoles. Microprose présentait donc quelques conversions de ses grands succès micros, comme **F 15 II** (MD), un simulateur d'avion de combat, et







**Pirates (MD)**, un grand jeu de stratégie. **The Chaos Engine** sur Super Nintendo est un jeu d'action très séduisant qui peut se jouer à deux et qui est également une reprise d'un jeu micro. **Beastball** est un jeu de sport particulièrement violent, puisque ce sont des monstres qui se livrent à un match de football américain. **Wordtris** (super Nintendo), une variante de Tetris. **Impossible Mission**



sur Super Nintendo est un jeu d'action consacré à la célèbre série télévisée. Enfin, **Tinhead** (MD) est un jeu de plates-formes assez délirant.

### INFOGRAMMES

Après le triomphe d'Astérix, l'éditeur français présentait un autre jeu consacré à des héros de BD : **Les Schtroumpfs**, qui devraient sortir à la fin de l'année sur Super Nintendo et Game Boy. Ce jeu,



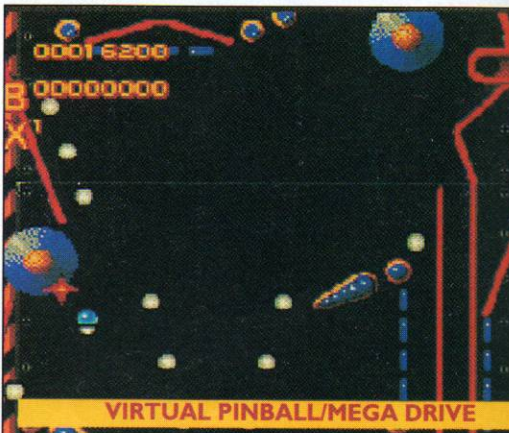
### ELECTRONIC ARTS

Comme toujours, on pouvait découvrir de nombreuses nouveautés au stand d'Electronic Arts, mais uniquement sur Megadrive, car cet éditeur ne semble plus très chaud pour la Super Nintendo (voir en rubrique News). **Virtual Pinball** est un flipper assez accrocheur, bien qu'un peu lent pour l'instant. **Blades of Vengeance** est un jeu de plates-formes inspiré de l'univers de l'héroïc fan-

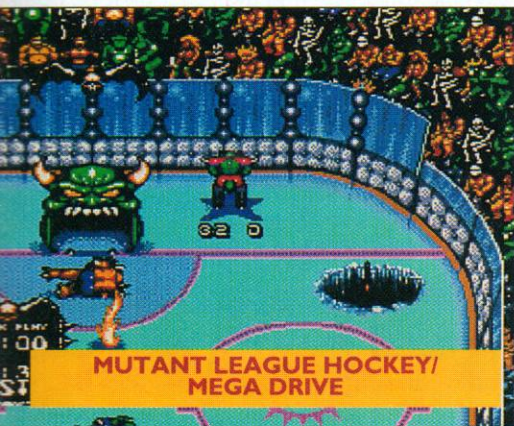
# DANT VEGAS



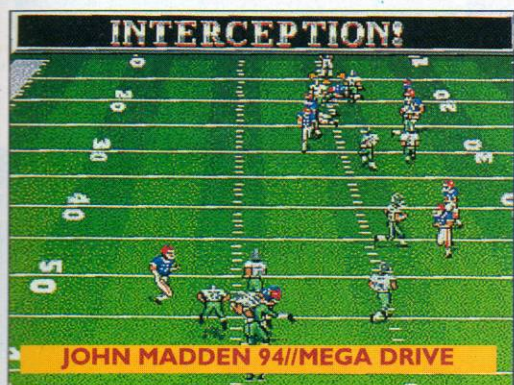
qui bénéficie de graphismes soignés, est principalement destiné aux plus jeunes.



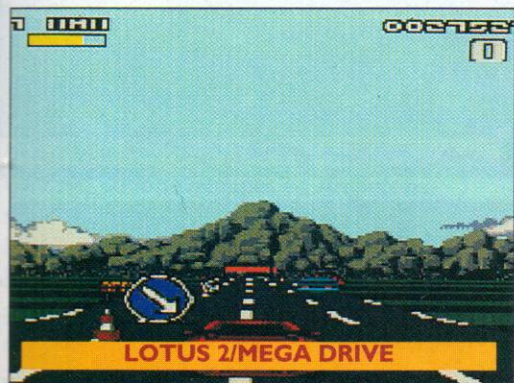
# Spécial EGTS LONDRES



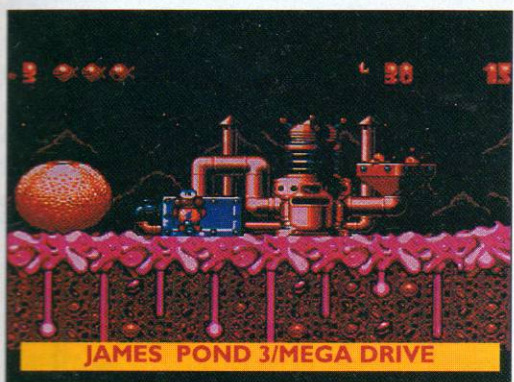
MUTANT LEAGUE HOCKEY/  
MEGA DRIVE



JOHN MADDEN 94//MEGA DRIVE

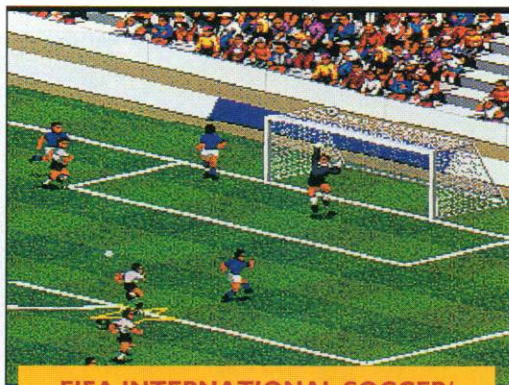


LOTUS 2/MEGA DRIVE



JAMES POND 3/MEGA DRIVE

tas y et qui peut se jouer à deux. **Mutant League Hockey** est une variante de NHLPA dans laquel-



FIFA INTERNATIONAL SOCCER/  
MEGA DRIVE

le les joueurs sont des monstres. Electronic Arts, qui se spécialise de plus en plus dans les suites, présentait également le énième épisode de **John Madden 94**, ainsi que **Lotus 2**. Enfin, Robocod, qui semble maintenant aussi rapide que Sonic, revient dans **James Pond 3**. Mais le jeu le plus séduisant d'EA est sans doute **FIFA International Soccer**, une simulation de football très réussie, qui peut se jouer à quatre en utilisant l'adaptateur quatre joueurs d'EA.

## PSYGNOSIS

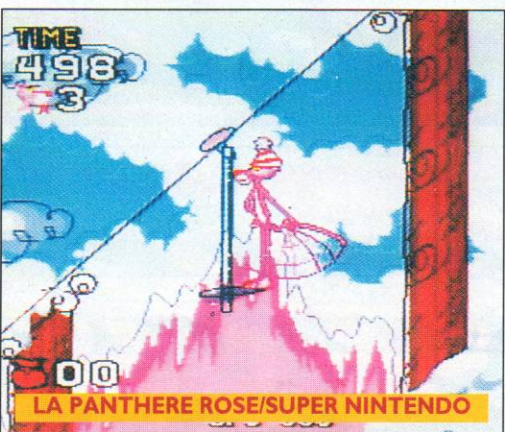
Rien de neuf chez Psygnosis qui présentait **Wiz N Liz**, auquel nous avons déjà consacré une preview. D'autre part, cet éditeur développe actuellement **Lemmings 2** sur Super Nintendo, mais ce jeu n'était hélas pas présenté sur le salon.

## TECMAGIK

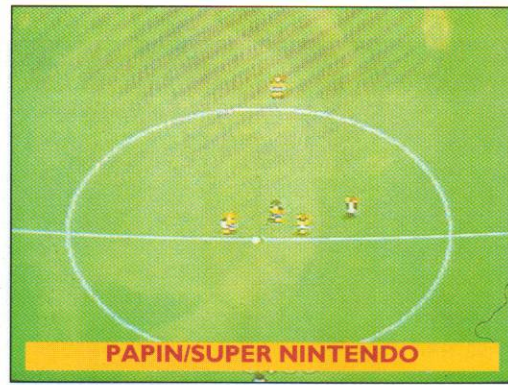
Pas grand chose de neuf non plus chez cet éditeur qui présentait seulement des versions plus avancées de **La Panthère Rose** sur Megadrive et Super Nintendo (voir la rubrique Previews dans ce numéro).



LA PANTHERE ROSE/MEGA DRIVE



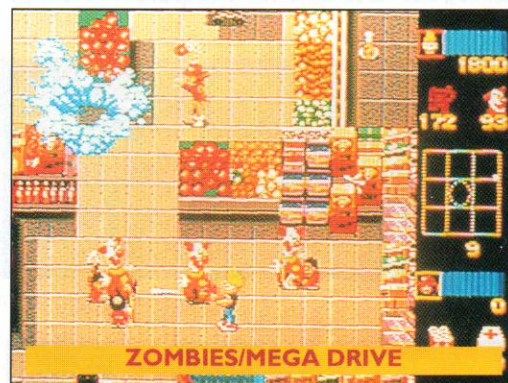
LA PANTHERE ROSE/SUPER NINTENDO



PAPIN/SUPER NINTENDO

## IMAGINEER/ANCO

**Wolfenstein 3D** (super Nintendo) semble pratiquement terminé, ainsi que **Player Manager** (Super Nintendo) qui devrait sortir prochainement en France sous le nom de **Papin**. Toujours sur Super Nintendo, on pouvait également voir **Mega-Lo-Mania**,



ZOMBIES/MEGA DRIVE

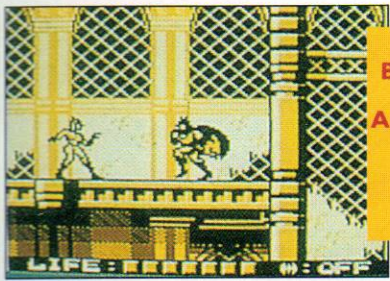
un jeu de stratégie dans la lignée de **Populous**, ainsi que **Run Saber** (dans la rubrique Previews de ce numéro).

## KONAMI

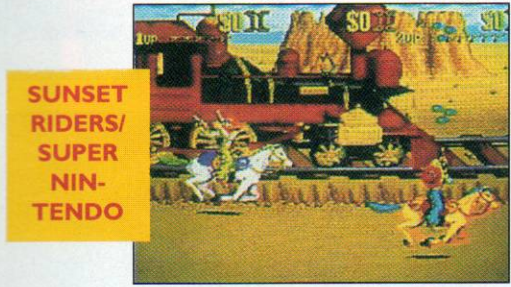


THMT TOURNAMENT FIGHTERS/  
MEGA DRIVE

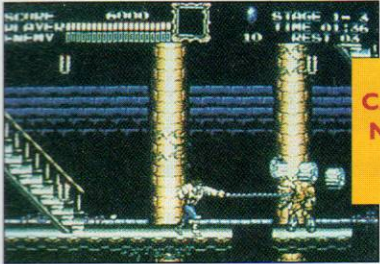
Rien de neuf depuis Chicago l'éditeur, mais c'est avec plaisir que l'on pouvait revoir l'un de ses prochains jeux : **Zombies** sur Megadrive et Super Nintendo, un jeu très prenant auquel nous avons consacré une preview il y a quelques mois sous le nom de **Monsters**. Les tortues sont de retour sur MD et SN dans **Tournament Fighters**, un jeu de baston à la SFII. **Batman/The Animated Series** sur Game Boy : un jeu d'action consacré à la série télévisée. **Sunset Riders**, la conversion sur Super Nintendo du jeu d'arcade/western de Konami. **Castlevania** (MD) un épisode inédit de la grande série à succès



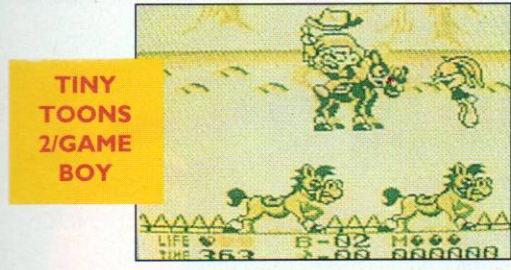
**BATMAN/  
THE  
ANIMATED  
SERIES/  
GAME  
BOY**



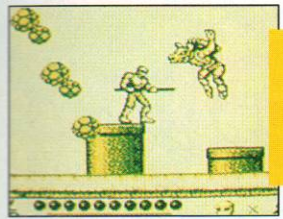
**SUNSET  
RIDERS/  
SUPER  
NIN-  
TENDO**



**CASTLEVA-  
NIA/MEGA  
DRIVE**



**TINY  
TOONS  
2/GAME  
BOY**



**ZEN/  
GAME  
BOY**

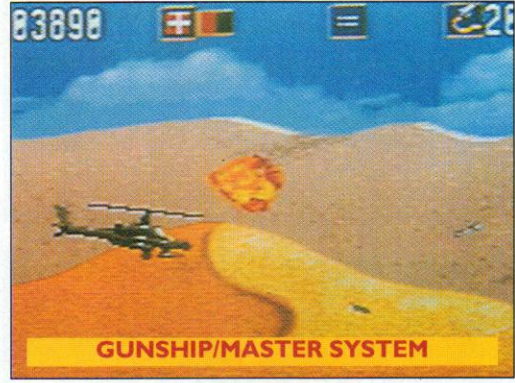
des consoles Nintendo. **Lethal Enforcers** sur MD, SN et Mega CD, une conversion du jeu d'arcade du style Operation Wolf avec digits, et qui fonctionne avec le revolver que Konami commercialisera très prochainement (voir preview MD dans ce numéro). **Tiny Toon 2** sur GB qui a l'air aussi réussi que l'épisode précédent. Enfin, deux autres nouveautés



**WINTER OLYMPICS/MEGA DRIVE**

Game Boy : **Raging Fighter** (baston), et **Zen** (un jeu d'action).

## US GOLD



**GUNSHIP/MASTER SYSTEM**



**GUNSHIP/MASTER SYSTEM**

En plus de Robocod et de Star Wars sur Master System qui sont testés dans ce numéro, cet éditeur présentait deux nouveautés. Tout d'abord **Winter Olympics** sur Megadrive qui est consacré aux prochains Jeux Olympiques d'hiver. Enfin, **Gunship** (Master System), une reprise très libre d'un célèbre jeu micro. Il ne s'agit plus d'un simulateur d'hélicoptère de combat, mais d'un "shoot them up" avec une alternance entre des scènes en scrolling horizontal, et d'autres en 3D.

## CORE DESIGN

Aux côtés de Thunderhawk (Mega CD) et de Chuck Rock II sur les trois consoles Sega (testés dans ce numéro), une seule nouveauté à venir chez cet éditeur : **Bubba Styx** sur Megadrive, un jeu de plates-formes dans lequel la réflexion joue un rôle très important.



**002570  
BUBBA STYX/MEGA DRIVE**

## JVC

Cet éditeur n'avait pas de stand au CES, mais on pouvait voir une version apparemment terminée de **Empire Strikes Back** sur le stand Bandai, qui dis-



**EMPIRE STRIKES BACK/SUPER FAMICOM**



**EMPIRE STRIKES BACK/SUPER FAMICOM**

tribuera ce jeu très attendu au début de l'année prochaine. Est-il vraiment utile de préciser que ce jeu devrait être un gros hit ? D'autre part, JVC compte beaucoup sur **Magic Boy**, un jeu de plates-formes percutant réalisé par Empire.

## EMPIRE

Deux sympathiques nouveautés chez Empire : **Yoghi Bear**, un jeu de plates-formes très amusant consacré au héros de cartoon, et **Space Ace**, la conversion d'un jeu d'arcade sur laser disc qui a succédé au légendaire Dragon's Lair. Vous retrouverez ces deux jeux Super Nintendo dans la rubrique Previews de ce numéro.

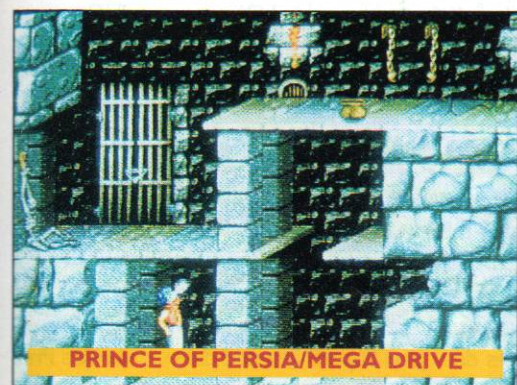
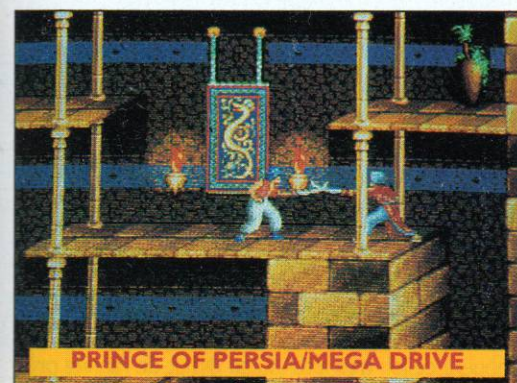
## DOMARK

A l'exception des versions MS et GG de Desert Strike dont nous vous avons déjà parlé, et qui sortiront très prochainement, Domark ne présentait que deux nouveautés. Il s'agit de **Marko's Magic Football** sur (Super Nintendo), un jeu qui en est au premier stade de développement, et une version Megadrive de **Prince of Persia**.



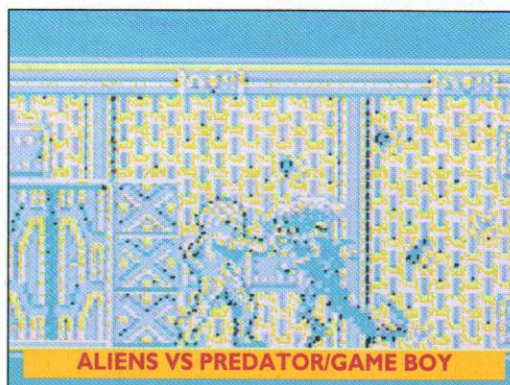
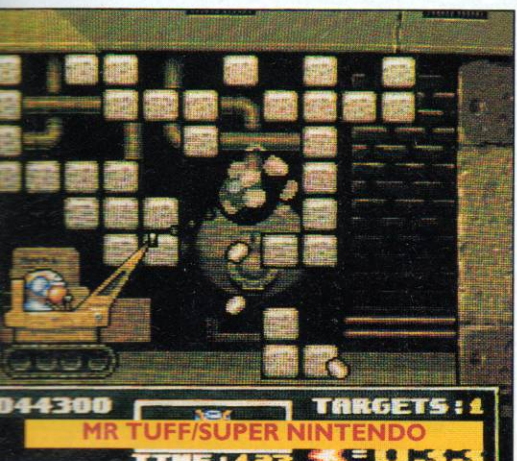
**MARKO'S MAGIC FOOTBALL/  
SUPER FAMICOM**

# Spécial EGTS LONDRES



## STORM

**Mr Tuff** est un jeu d'action original qui sortira sur Super Nintendo l'été prochain. Déjà présenté dans les salons précédents, **Troddlers** (Super Nintendo) est une reprise d'un jeu micro qui s'inscrit dans la lignée de Lemmings. Enfin, l'atout maître de Storm est **Lawnmower Man** (Super Nintendo, Mega-drive et Game Boy), le jeu tiré du film "Le Cobaye 2" (voir le Work in Progress dans ce numéro).



## ACTIVISION

Deux nouveautés dans le style "on cogne sur tout ce qui bouge" : **Aliens VS Predator** sur Game Boy et **X-Kaliber 2097** sur Super Nintendo, un "beat them up" futuriste dans lequel on se paye les ennemis à coup d'épée.

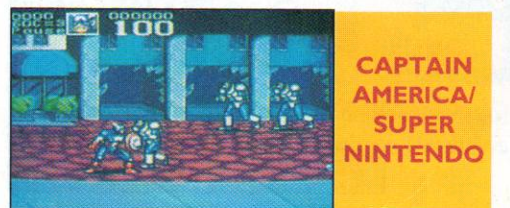


## GREMLIN

Après avoir développé des jeux pour d'autres éditeurs (Top Racer et Nigel Mansell sur SN, par exemple), Gremlin se met à son compte. Pour ses débuts en solitaire sur console, Gremlin a choisi de réaliser des conversions de **Zool**, un excellent jeu



micro dans la lignée de Sonic. Ce jeu est prévu sur SN, GB, MD, MS et GG... la totale ! Gremlin adapte également **Utopia**, un autre titre micro, sur Super Nintendo.



## MINDSCAPE

Deux nouveautés Super Nintendo pour cet éditeur : **Captain America**, d'après le célèbre héros de BD américain et **Out to Lunch**, un jeu de plates-formes qui semble être destiné aux plus jeunes.

Reportage Alain Huyghues-Lacour

# Spécial EGTS LONDRES

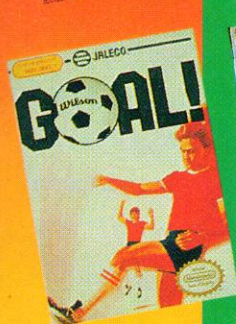
# N°1 SPORT GAMES

TECMO NBA BASKETBALL™



SUPER  
GOAL!

INTERNATIONAL  
TENNIS TOUR



## INTERNATIONAL TENNIS TOUR :

Participez à l'International Tennis Tour et mettez en pratique votre passion du tennis. Vous avez 20 000 \$ pour votre inscription et votre billet d'avion. Partez disputer des matchs dans le monde entier où chaque tournoi a ses caractéristiques : coûts, surface, type de rencontre et durée. Plus vous gagnez de matchs, plus vous touchez d'argent et pouvez voyager loin !  
Sur SNES (sortie octobre)



## NBA BASKETBALL :

Parmi l'une des 27 équipes de basket-ball de la NBA, vous pourrez diriger dans un tournoi américain votre équipe en choisissant un des trois modes de jeux proposés : Preseason (match unique), Season Game (saison entière) et All-Star (équipes des meilleurs joueurs). Vous pourrez, sous les encouragements du public, vous entraîner aux dribbles, tirs, feintes, smaches et vous transformer en "Magic Johnson" tout en respectant scrupuleusement les règles car... l'arbitre veille !  
Sur SNES



## GOAL :

Votre rêve est de participer à la Coupe du Monde de Football ? De vous glisser dans la peau d'un Maradona, Pelé, Linéker ou Matthaus ? Alors branchez vite Super Goal sur votre Super Nintendo et disputez des matchs captivants contre plusieurs concurrents pour réaliser votre rêve : remporter la Coupe du Monde !  
Sur SNES, NES et GAME BOY



POUR TOUT RENSEIGNEMENT SUR LES JEUX, APPELEZ LE "SOS NINTENDO" (1) 34 64 77 55

BAN  
DAI

GAME BOY

Nintendo  
ENTERTAINMENT  
SYSTEM™

SUPER NINTENDO  
ENTERTAINMENT SYSTEM



JALECO



TECMO™

FRANCE, S.A. - RCS NANTERRE B 349 311 670

# NEWS

## PREVIEWS

### ERRATUM

Greg avait bu un peu trop de saké dans un Telex du mois dernier qui vous mettait en garde contre les vendeurs de cartouches pirates sur Super Famicom. Tout ce qu'a écrit notre ami Greg est exact, sauf que la cartouche qu'il décrivait était une cartouche officielle Nintendo, tout ce qu'il y a de plus légale... Alors je rappelle ce qui caractérise une bonne cartouche Super Famicom, une vraie, une garantie Nintendo :

- 1) Les vis sont en métal.
- 2) Il y a un numéro poinçonné en relief sur l'étiquette, au dos de la cartouche.
- 3) Il y a deux numéros différents sur chaque face interne de la cartouche.
- 4) Les broches se finissent en pointe.

Vous devez OBLIGATOIREMENT déceler ces quatre aspects sur une cartouche Super Famicom que vous achetez. Dans le cas contraire, vous venez d'acheter une cartouche pirate made in Hong Kong, qui marche sans doute parfaitement (et qui n'abîme pas la console, n'appelle plus), mais qui est illégale, voilà !...

### KONIX S'ATTAQUE AUX PORTABLES !

La marque Konix (distribuée en France par Innelec) a créé, pour les possesseurs de Game Boy et de Game Gear, quelques accessoires bien sympas dont voici la liste, hop là ! Outre les classiques loupes GB et GG, le protège-GB en caoutchouc, ou encore les alim secteurs GG et GB, les produits les plus intéressants sont les blocs recharge GB et GG que l'on recharge pendant dix heures, et qui servent ensuite à alimenter les portables. Il suffit de placer les blocs à la ceinture, et le tour est joué ! Encore plus pratique, l'adaptateur allume-cigare pour Game Gear, qui permet de jouer en voiture (vous tenez le volant avec les dents !). C'est pas cher, et c'est pratique !



### ASTERIX 2

MASTER  
SYSTEM  
SEGA

Attendu un mois après la sortie de la version 16 bits, ce jeu de plates-formes reprend rigoureusement ce qui a fait le succès du premier épisode, avec davantage de niveaux et des graphismes encore améliorés. Quand on joue à ce jeu, on se demande bien comment ils ont pu faire pour programmer une telle merveille sur 8 bits !



Tous les ans, les Américains organisent l'élection du personnage (réel ou non) le plus populaire de l'année. Cette année, il fallait choisir parmi 392 personnages, et devinez qui a gagné le cocotier ? Sonic en personne, qui a battu Michael Jordan, les Tortues Ninja, Bart Simpson et le plombier italien que vous connaissez tous. Bravo Sonic, et bravo aussi au staff qui gère le marketing de Sega aux States !

### jeux lcd still alive !

Tiger distribue en France trois super jeux LCD pour les 5-14



ans (dixit Tiger, ma grand-mère joue encore à Donkey Kong sur LCD !) : Street Fighter II, Aladdin et Sonic 2, bonjour les licences ! Les habitués de Game Boy passeront leur chemin, mais les plus jeunes pourront bien s'éclater. Dans Street Fighter II par exemple, il est possible de réaliser quelques coups spéciaux comme le Fire Ball de Ryu. Les jeux électroniques de poche ne sont donc pas morts !

La nouvelle fait trembler l'Europe : Electronic Arts a décidé de geler toutes les sorties de ses jeux Super Nintendo en Europe. Les jeux à venir sont dans le même panier que les jeux en rupture de stock (comme Desert Strike, qui va vite devenir introuvable, si ce n'est déjà fait !). Bye bye donc, les John Madden, NBA et autre NHLPA 94... La raison est double et provient du pays du Soleil Levant. Primo, le court du yen s'est envolé, et secundo, Nintendo a décidé de baisser les prix de ses jeux en Europe. Résultat pour les éditeurs tiers (Third Party) comme EA, ils se retrouvent à vendre leurs jeux plus chers que ceux de Nintendo, et doivent, en plus, payer plus cher la firme Nintendo qui fabrique les cartouches. Comme Nintendo fabrique les cartouches, la firme se fait une bonne marge pour ses propres produits, baisse les prix de ceux-ci en Europe, et fait toujours payer autant les éditeurs tiers étrangers. Voilà pourquoi les éditeurs non japonais font la tronche : ils ne peuvent pas baisser les prix de leurs jeux et subissent, de ce fait, une concurrence d'autant plus déloyale, qu'elle vient de la maison qui leur fournit les licences et les cartouches. Selon Mark Lewis (le boss d'EA), Nintendo n'est plus un marché intéressant. Pas de réaction dans le camp Nintendo, ni chez les autres éditeurs pour l'instant. On vous tient au courant.

# JUNGLE BOOK

MASTER SYSTEM VIRGIN GAMES

David Perry ne fait pas que des merveilles sur Megadrive, il sait aussi s'occuper de la Master System dont tout le monde annonce pourtant la fin depuis plus d'un an. La version du "Livre de la Jungle" est époustouflante. Ce

sont surtout les mouvements de Mowgli qui sont impressionnants pour une 8 bits. Ce jeu de plates-formes reprend les scènes principales du dessin animé de Walt Disney, et est prévu pour novembre.



## SEGA AIME LE SPORT !

Après avoir sponsorisé les Jeux Olympiques de Barcelone, la F1 avec Senna puis maintenant Williams Renault, Sega continue en s'intéressant au cyclisme, au foot, mais surtout, ces derniers temps en France, au basket et au



surf. C'est ainsi que je vous parlais, le mois dernier, du sponsoring de l'équipe de basket de Levallois, dont vous pouvez maintenant admirer le cliché ! Histoire de ne pas oublier les vacances, Sega a aussi sponsorisé les Quick Silver Surf Masters qui se sont déroulés du 1er au 5 septembre dernier à Biarritz. Le jeu associé à l'événement

nement était, bien sûr, Cool Spot !



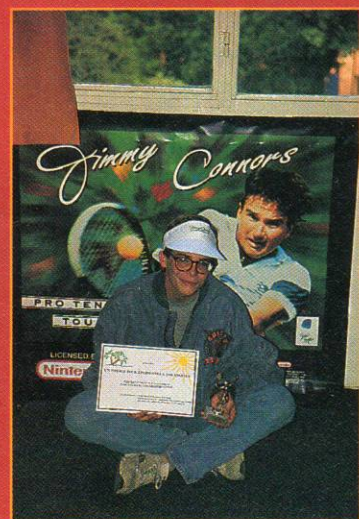
© Photothèque Mairie de Levallois

••• Sud Radio change le jour de diffusion de son émission sur les jeux vidéo. Les horaires ont changé, et vous écouterez désormais Franck et AHL à 18 h 50 tous les mercredis. "Sud Radio, la radio qui aime les jeux vidéo", super comme jingle, non ? •••  
 ••• Comment échanger une cartouche (toutes consoles) en ne payant que 50 francs dans un magasin sérieux, sans aucun risque ? Il suffit de se pointer au nouveau magasin spécial "troc" Ultima qui vient de s'ouvrir au 57, avenue des Gobelins à Paris (13e). •••

## ET QUI VA PARTIR A LOS ANGELES ?

"The Winner is Johnny Dufour !" Il est champion de France à Jimmy Connors Pro Tennis Tour. "Le veinard!", direz-vous. Non, "quel champion!". Car gagner une telle compétition n'était pas de tout repos. Déjà, il fallait finir premier en jouant à Jimmy Connors, envoyer la photo des 990 points obtenus, et surtout avoir lu Joypad cet été ou écouté Fun Radio. Ils étaient huit, après les sélections, à être invités par Ludi Games et à s'affronter en Finale au stade Jean Bouin à Paris. Encore une fois, par leurs prouesses, ils nous ont prouvé que Jimmy Connors est un jeu fabuleux. Leur maestria était digne des dix premiers du classement ATP, et de Pioline à l'US Open. Sur surface rapide, ils nous ont donné une leçon et nous avons assisté à des matchs acharnés, d'une intensité rare. Alors, merci pour ces émotions ! Si chaque participant est reparti avec

une paire de baskets, la Gear, et des tas de cadeaux, Johnny, le vainqueur,



Allez, Johnny ! Tu vas leur mettre la branlée aux Ricains, OK ? On se bat, on y croit !

ira affronter, à Los Angeles, les champions néerlandais, allemands, américains, afin de défendre les couleurs de la France. Sinon, il est de Mâcon, il a 15 ans, il a fini Prince of Persia, et son jeu préféré (même si ça fait foyot), c'est Jimmy Connors. Il a sa Super Nintendo depuis Noël, et il vient de l'amortir en devenant champion à Jimmy Connors Pro Tennis Tour. Bon voyage, Johnny ! Bonjour à Jumbo, et on compte sur toi pour le titre mondial!



Ils sont heureux, surtout le grand en chemise bleue, je l'ai déjà vu quelque part, mais où ?

### A.B.C INFORMATIQUE

100 Rue d'Avignon - 30000 Nîmes  
 TEL : 66.26.10.24 - FAX : 66.27.29.45

### CONSOLES

SUPER NINTENDO US + MARIO	1290
SUPER NINTENDO SANS JEU	1090
MEGADRIVE JP + SONIC	1090
MEGADRIVE JP SANS JEU	900

### CARTOUCHES DE JEU

SNES	STREET FIGHTER II TURBO	650
SNES US	MORTAL KOMBAT	610
SNES US	MARIO ALL STARS	590
SNES US	FOOTBALL FURY	550
SNES US	JURESSIC PARK	590
SNES US	COOL SPOT	450
SFC	STREET FIGHTER II TURBO	650
SFC	DRAGON BALL Z II	610
MD	MORTAL KOMBAT	590
GB	SPEEDY GONZALES	290
GB	MORTAL KOMBAT	290
GB	MUHAMMED ALI BOXING	290
ADAPTATEUR AD 29		120
ADAPTATEUR SPECIAL 60 Hz		180

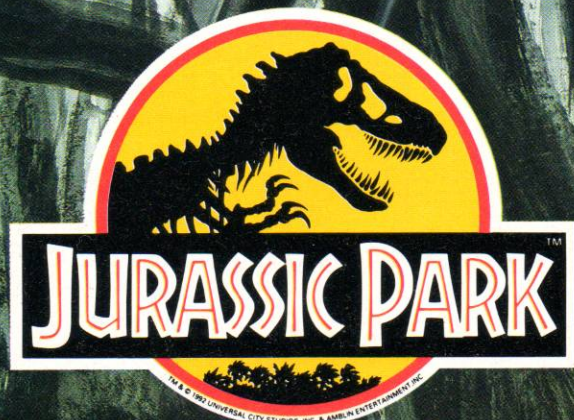
### COMMANDE SUR PAPIER LIBRE

FRAIS DE PORT JEU : 40 F - CONSOLE : 70 F

AUTRES TITRES EN STOCK, CONTACTEZ-NOUS !!







**IL FAUDRAIT PEUT-ÊTRE PRESSER LE PAS,  
VOUS N'ÊTES PAS DANS UN MUSÉE ET  
CE TYRANOSAURE N'EST PAS EMPAILLÉ.**



**NON, LES DINOSAURES  
N'ONT PAS DISPARU. ILS  
ONT ENVAHI JURASSIC  
PARK. DES PAYSAGES  
GRANDIOSES, DES BRUITS  
INQUIÉTANTS, VOUS VOI-**

**LÀ PLONGÉS AU COEUR DU PLUS TERRIFIANT  
DES PARCS. TERRIFIANT JUSQUE DANS LES  
MOINDRES RECOINS, D'OU PEUVENT SURGIR LE  
CRUEL VELOCIRAPTOR OU ENCORE LE T-REX,  
REDOUTABLE AVALEUR D'HOMMES! SI VOUS  
AVEZ CHOISI DE JOUER AU PROFESSEUR  
GRANT, MÉFIEZ-VOUS, UN DINOSAURE PEUT  
VOUS MANGER DANS LA MAIN... COMME IL  
PEUT VOUS LA MANGER! ET SI VOUS ÊTES UN  
VELOCIRAPTOR, SACHEZ QU'ENTRE EUX LES  
DINOSAURES S'EN DONNENT À COEUR JOIE ET  
QUE LES HUMAINS VOUDRONT VOUS FAIRE LA  
PEAU. FABULEUX JURASSIC PARK, MAIS LE  
CAMPING ET LES PIQUE-NIQUES SONT FORTE-  
MENT DÉCONSEILLÉS.**

**JURASSIC PARK DISPONIBLE SUR MEGADRIVE  
MASTER SYSTEM ET GAME GEAR.**



**3615 SEGA**

**SEGA**

**C'EST PLUS FORT QUE TOI.**



**NEWS**

**ALLO TOKYO!**

**PREVIEWS**

## MIDNIGHT SERENADE

Très proche du désormais populaire 7th Guest, ce jeu propose un nouveau style d'aventure autant mystique que réaliste, sur Mega CD. Grâce à la compression de données, le joueur assiste, médusé, à la visite des lieux du jeu en temps réel, comme au cinéma. Tout est présenté comme si vous étiez le héros en train de visiter, et ce qui apparaît à l'écran est ce que le héros voit directement. C'est beau, c'est fluide et c'est prenant. Le thème est celui de la maison hantée, et il s'agit de résoudre des énigmes logiques pour progresser. Un jeu attendu, à mi-chemin entre la réalité virtuelle et le full motion vidéo.

**MEGA CD SEGA**

Salut les Français, ici Tokyo ! A partir de ce numéro, je vous parlerai de tout ce qui sort au Japon en matière de jeux vidéo. Toutes les consoles, tous les projets, toutes les previews, tous les éditeurs seront écumés par mes services de renseignements pour vous informer, les premiers, des grandes tendances nippones. Bien-sûr, vous aurez de la couleur et des belles photos pour compléter, comme il se doit, les news croustillantes que j'enverrai de mon pays. Au fait, mon nom est Ken (vous verrez ma photo le mois prochain), et ne commencez pas à me confondre avec ce héros trouvé que vous connaissez en France sous le nom de Ken le Survivant. Moi c'est "Ken" tout court, nom de famille : Scoop !

## Mortal champion

**SUPER CD ROM KONAMI**



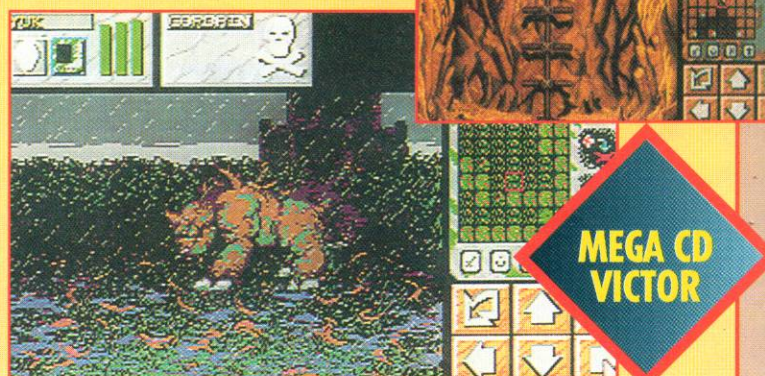
ブラッディスクリュー

Après Street Fighter II', il était difficile de proposer un beat-them-up en mode Versus sur NEC. Mais Konami n'a peur de rien et propose donc, pour Noël, un Mortal Champion version CD ROM qui risque de dépoter un max si on s'intéresse aux héros qui interviennent dans le jeu. Pas moins de onze personnages sont présents, dont Titi une brune superbe, Racheal une blonde plantureuse aux pouvoirs explosifs, Bobby un bérret noir, Zen, Avu, Chaoset le boss final, Salamander, etc...



## DUNGEON MASTER 2

Très proche du désormais populaire 7th Guest, ce jeu propose un nouveau style d'aventure autant mystique que réaliste, sur Mega CD. Grâce à la compression de données, le joueur assiste, médusé, à la visite des lieux du jeu en temps réel, comme au cinéma. Tout est présenté comme si vous étiez le héros en train de visiter, et ce qui apparaît à l'écran est ce que le héros voit directement. C'est beau, c'est fluide et c'est prenant. Le thème est celui de la maison hantée, et il s'agit de résoudre des énigmes logiques pour progresser. Un jeu attendu, à mi-chemin entre la réalité virtuelle et le full motion vidéo.



**MEGA CD VICTOR**

# Barcode Boy!

## La folie barcode continue!

Namcot va distribuer un accessoire à placer sur la Game Boy, permettant de jouer à des jeux cartouches utilisant des cartes à



codes barres. Le principe sera le même que pour le Barcode Battler, avec cette différence près que l'on jouera avec de vrais jeux cartouche utilisant des cartes à codes barres en plus. Des jeux de course de F1, de simulation et d'aventure sont prévus pour novembre au Japon.

## TELEX TELEX

Salut les Français, ici Tokyo ! A partir de ce numéro, je vous parlerai de tout ce qui sort au Japon en matière de jeux vidéo. Toutes les consoles, tous les projets, toutes les previews, tous les éditeurs seront écumés par mes services de renseignements pour vous informer, les premiers, des grandes tendances nippones. Bien-sûr, vous aurez de la couleur et des belles photos pour compléter, comme il se doit, les news crou informer, les premiers, des grandes Bien-sûr, vous aurez de la couleur et des belles photos pour compléter, comme il se doit, les news croustillantes que j'enverrai de mon pays.

Au fait, mon nom est Ken (vous verrez ma photo le mois prochain), et ne commencez pas à me confondre avec ce héros trouvé que vous connaissez en France.

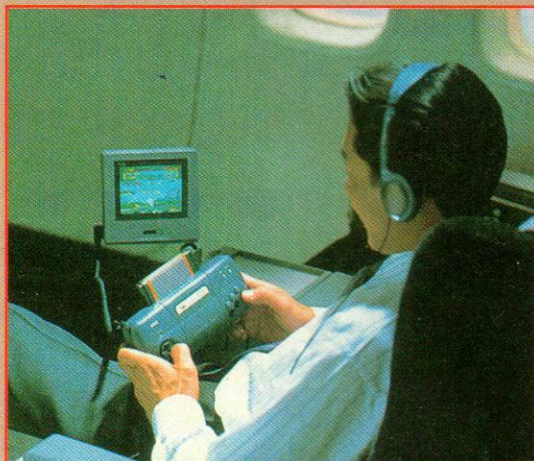
# KEIO ATTACK TEAM

Les shoot-them-up classiques ne sont ni nombreux, ni des réussites sur Mega CD, et Victor risque bien de casser la baraque avec ce jeu à scrolling horizontal qui est superbe graphiquement, mais aussi très attractif. Vous êtes Rami, une Bunny-Girl blonde juchée sur un petit dinosaure, et vous avez décidé de voyager dans le monde entier. Le problème est que le monde est peuplé d'être malfaisants volant à tout prix la peau de Rami. Les scrollings sont fluides, les couleurs superbes, et la musique grandiose (et sympho-



nique). A noter que ce jeu risque aussi de s'appeler Keio Flying Squadron lors de sa sortie, lorsque vous lirez ces lignes.

MEGA CD  
VICTOR



## Jouer à la Megadrive dans un avion

Depuis juillet dernier, les premières classes et business classes des avions de la Japan Air Lines proposent à leurs voyageurs la possibilité de jouer à la Megadrive. L'engin s'appelle le Megaget et consiste, en fait, en une Megadrive compacte se présentant exactement comme une Game Gear. L'écran est LCD et placé sur l'accoudoir du fauteuil. Les voyageurs peuvent amener leurs propres cartouches, mais la Japan Air Lines est en train de concevoir six jeux originaux que vous ne pourrez tester que d'une seule manière : en prenant l'avion vers le Japon. Facile !



## PICO la console SEGA pour les petits

Une nouvelle console SEGA destinée aux enfants de 3 à 6 ans sortira en avril 94 au prix de 16 000 yens (environ 800 francs). Il s'agit d'une petite valise en plastique jaune se présentant comme un micro portable, et que l'on ouvre en posant sur sa base. Non munie d'écran, il est nécessaire de brancher la console Pico sur un écran de télé. Equipée d'un stylo électronique, de touches sensibles, cette console acceptera des cartouches en formes de livrets dont il faudra tourner les pages. Les jeux seront surtout éducatifs, et plusieurs éditeurs (Bandai, Ascii, etc...) développent déjà des livrets basés sur des personnages de cartoons. Ca donne envie de retourner en enfance, des trucs comme ça !

## TELEX TELEX

La suite de Dragon Ball Z Action Game sur SFC (que vous appelez à tort Dragon Ball Z 2 en France) est prévue et s'appellera Dragon Ball Z 2 Action Game. Comment allez-vous faire?

## TELEX TELEX

Pour commencer en fanfare, j'ai choisi de vous parler assez longuement du Nintendo Show qui s'est déroulé à Tokyo. Ce premier "Allo Tokyo !" lui est donc consacré à 80 %, ce qui est normal vu la masse de jeux qui étaient présentés sur le salon. J'ai joué à tout ce qui était présenté pour vous (dur métier !) et je vous offre toute cette matière première ludique en avant-première. Alors que ce sont plutôt les jeux Mega-drive qui frappent fort ces temps-ci, les licenciés tiers Nintendo comptent frapper un grand coup pour Noël avec des tonnes de titres, dont de nombreux prestigieux. C'est ainsi que Konami est Capcom proposaient des stands affriolants, sans pour autant détourner les joueurs d'autres stands plus petits, mais souvent très intéressants. Je pense, par exemple, aux jeux tirés des dessins animés de chez nous qui deviennent cultes en France (Macross ou Bastard). Les amateurs de Game Boy, qui sont encore nombreux au Japon et en France, ont, eux aussi, été comblés avec de gros titres que je vous présente dans un "deux pages spécial". Allez, à table et ne forcez pas trop sur les sushis !

**NEWS**

**NINTENDO SHOW**

**SPECIAL FAMICOM**



# La Super Famicom contre attaque!

## TECHMAN BRADE

Pour tous les fans de Battletech, Robotech et autres sagas basées sur les énormes combattants robotisés et transformables, ce beat-them-up vous proposera de choisir votre Goldorak parmi six héros différents. Si vous savez manier la hache, l'arc, la tronçonneuse (sil, sil!) ou autre Mornig Star et que vous aimez le métal, vous aimerez sans doute ce jeu. En mode un joueur, vous finirez chaque niveau (combats en vue de profil, scrolling horizontal) contre un personnage en combat singulier. A deux joueurs, un mode Versus est prévu. Sortie prévue pour octobre dans une cartouche de 8 MB.

**SFC  
BEC**



## Destructive

Deux jeux SFC utilisant le Super Scope étaient présentés au salon : T2 et Destructive. Bonjour la poésie ! Destructive a moins impressionné que T2, mais proposait quand même des niveaux bien plus sympas que ceux de Battel-clash, un jeu pourtant très similaire. Comme d'habitude, des robots arrivent de partout et vous canardent. Ils passent à pied, en moto, se rapprochent, des boss plus complexes font leur apparition. Il ne faut jamais relâcher sa concentration. Ce jeu de 4 MB est sorti, à l'heure qu'il est, au Japon.

**SFC  
COBRA  
TEAM**



# Bastard



Depuis juillet dernier, les premières classes et business classes des avions de la Japan Air Lines proposent à leurs voyageurs la possibilité de jouer à la Megadrive. L'engin s'appelle le Megaget et consiste, en fait, en une Megadrive compacte se présentant exactement comme une Game Gear.

L'écran est LCD et placé sur l'accoudoir du fauteuil. Les voyageurs

**SFC  
BANDAI**



peuvent amener leurs propres cartouches, mais la Japan Air Lines est en train de concevoir

six jeux originaux que vous ne pourrez tester que d'une seule manière : en prenant l'avion vers le Japon. Facile !



# HOLY STRIKER

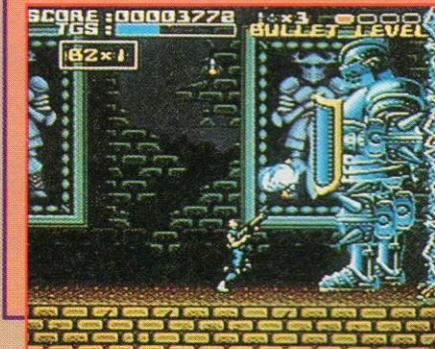
Sous ses aspects de jeu d'aventure japonais, Holy Striker est un jeu d'action pur et dur, en vue de dessus (scrolling multidirectionnel). Le but est de détruire toutes les créatures qui attaquent, en utilisant son épée et des pouvoirs magiques. L'originalité du jeu est qu'il peut se jouer à quatre joueurs simultanément, grâce au Multitap (le quadrupleur SFC). Le jeu fait 8 MB, et sera sans doute sorti au Japon quand vous lirez ces lignes.

**SFC  
HECT**



# Time slip

Sous ses aspects de jeu d'aventure japonais, Holy Striker est un jeu d'action pur et dur, en vue de dessus (scrolling multidirectionnel). Le but est de détruire toutes les créatures qui attaquent, en utilisant son épée et des pouvoirs magiques. L'originalité du jeu est qu'il peut se jouer à quatre joueurs simultanément, grâce au Multitap (le quadrupleur SFC). Le jeu fait 8 MB, et sera sans doute sorti au Japon quand vous lirez ces lignes.



**SFC  
VIC TOKAI**

# THUNDERBIRDS

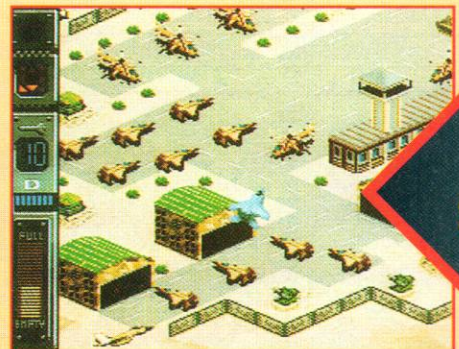
Ce jeu, basé sur le scénario du célèbre feuilleton anglais, est sorti au Japon et propose 10 missions variées vous mettant aux commandes de différents vaisseaux : la célèbre Rolls Royce rose de Lady Pénélope, un bulldozer, un sous-marin, un avion, et même un vaisseau supersonique. Les graphismes sont variés et les situations nombreuses. L'ambiance est délibérément kitch et seventies. Tantôt en vue de dessus et d'autres fois en vue de profil, Thunderbirds est principalement basé sur le shoot-em-up.

**SFC  
COBRA  
TEAM**



# Desert fighter

Après F15 Strike Eagle et Super Air Driver, c'est à nouveau le moment de piloter un F15 (ou un A-10 Thunderbolt) dans une simulation qui fait davantage penser à un jeu de tir, voire même de bombardement intensif. La vue est, cette fois, en 3D isométrique à la Desert Strike. D'ailleurs, tout dans ce jeu rappelle Desert Strike : la vue choisie, les graphismes, la guerre du Golf, etc... Espérons que le plaisir de jouer sera aussi le même. Réponse sur 8 MB courant octobre.



**SFC  
SETA**

# T2 The Arcade Game

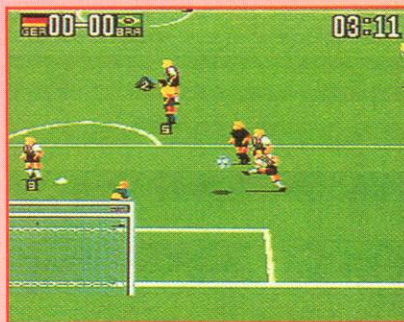
Comme prévu, le Super Scope ne sert à rien, vu les jeux sortis depuis son apparition (Battledash par exemple). L'adaptation du Terminator 2, version arcade, va enfin justifier l'achat du bazooka sur SFC (et SN) : tous les graphismes de la version originale sont présents, jugez vous-même. Les endosquelettes et le T-1000 vont vous en faire voir de toutes les couleurs. Notez qu'outre le Super Scope, ce jeu est

**SFC  
ACCLAIM**

# SUPER J CUP SOCCER

La Japan League frappe à nouveau, et c'est Jaleco qui s'y colle dans une simulation de foot tenant dans une belle cartouche de 4 MB (avec pile de sauvegarde) ! Même si le jeu est marqué par le symbole "J. League", les principaux pays habitués du ballon rond sont présents dans la cartouche. La vue choisie est dans la longueur du terrain et en 3D isométrique. Les graphismes sont somptueux pour un réalisme poussé. Qu'en est-il de la maniabilité ? Il faudra attendre novembre pour le savoir.

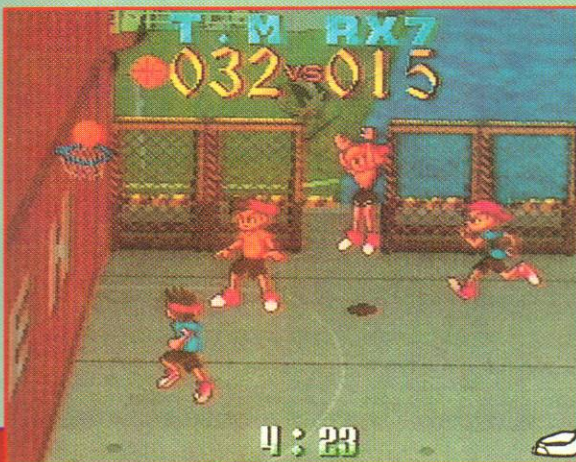
**SFC  
JALECO**



# Street Dunk

**SFC  
NIHON  
BUSSAN**

Enfin une simulation originale de basket sur SFC : le basket de rue est beaucoup plus sympa à jouer, car il ne respecte aucune règle ! Les 12 MB de Street Dunk vous proposent de jouer des "1 on 1", "2 on 2" et "3 on 3" à plusieurs joueurs simultanément, grâce au Multi Tap. Les graphismes ne semblent pas excellents, mais la maniabilité est bonne (même à trois) et la précision des tirs au panier, redoutable. Un jeu déjà en vente au Japon.



aussi prévu pour fonctionner avec la souris (ou une manette). Sortie de la cartouche 8 MB pour décembre.



# THE EMPIRE STRIKES BACK

La suite du génialissime Super Star Wars est à 75 % de son développement, et on ne sait toujours pas si les 14 niveaux tiendront sur 12 ou 16 MB, ni d'ailleurs si la cartouche sortira, comme prévu, pour décembre. Le jeu ressemble, comme deux gouttes de pixels, à son prédécesseur, mais les graphismes sont plus beaux (surtout ceux des sprites). Un système de password est prévu, et de nouveaux pouvoirs Jedi font leur apparition (comme celui de lancer l'épée laser à distance). Quant à l'éclatisme du premier épisode, il est toujours de mise : les quatre premiers stages sont en vue de profil (à pied ou sur un Tauntaun), le sixième est en mode 7 (on tourne autour des Probe Droids avec le Snow Speeder), le septième est un shoot-them-up horizontal (ça, c'est nouveau !), les quatre suivants sont à nouveau en vue de profil, le douzième est en 3D avec des combats contre les Tie Fighter. Voilà, c'est tout pour l'instant !

**SFC  
LUCASFILM  
JVC**

## TELEX TELEX

Des rumeurs de plus en plus précises courent comme quoi une nouvelle compil serait en préparation chez Nintendo. Une compil SFC des deux premiers épisodes d'un jeu d'aventure bien connu (avec une princesse), et dont le troisième volet est sorti sur SFC...

## TELEX TELEX

# SIMPLE CATS

Plus répandu que le jeu de Go en France, l'Othello est aussi connu au Japon (moins que le Go). Une simulation très drôle de ce jeu est prévue pour décembre sur SFC. Elle met en scène des chatons qui exécutent toutes sortes d'animations, pendant que vous jouez seul contre la machine ou à deux joueurs. Très facile d'accès, ce jeu intéressera sans doute les passionnés de réflexion sur console.

SFC ZAMUSE



# BOXING

## Legend of the ring

Les simulateurs de boxe ne sont pas légion sur SFC et de plus, ils sont souvent ratés. Il semblerait que le choix de la vue 3D, juste derrière le boxeur, soit une bonne solution autant pour la maniabilité que pour la beauté des graphismes. Mais c'est surtout le réalisme qui risque de faire de Legends of the Ring un super jeu. Vous pourrez vous prendre pour Thomas "Hitman" Hearns, "Sugar" Ray Robinson (et même Leonard), Lamotta, Marvin Hagler et j'en passe. Il sera aussi possible de fabriquer votre propre champion dans cette cartouche de 8 MB vous proposant 20 niveaux de violence (sportive) à un ou deux joueurs. C'est prévu pour le 5 novembre au Japon.

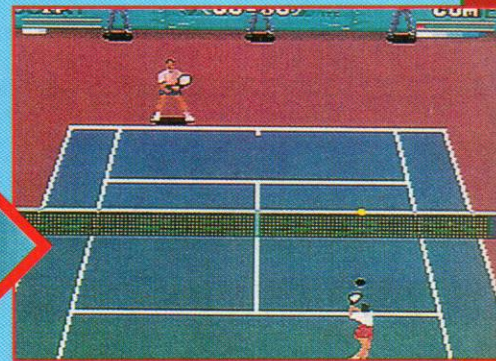


SFC PACK-IN-VIDEO

# Final set

La simulation reine du moment est bien le tennis sur SFC. Après Family Tennis (jeu à quatre), et Ace Fight (DSP) annoncés le mois dernier dans Joypad, c'est au tour de Final Set de faire son apparition, en attendant Virtual Tennis de Bandai ! Ce sont surtout le réalisme des coups et la maniabilité qui ont été travaillés, car les graphismes ne s'annoncent pas des meilleurs. Il sera de toute façon possible de jouer à quatre joueurs simultanément avec le Multi Tap sur une cartouche de 8 MB. Sortie le 17 septembre.

SFC FORUM

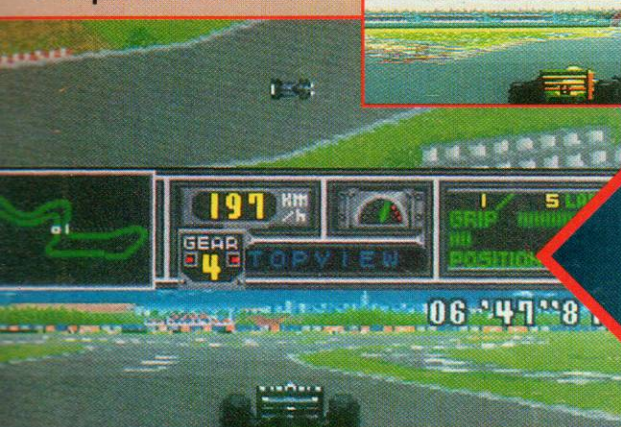


# FINAL STRETCH

Les amateurs de F1 ne sont pas déçus sur SFC, vu le nombre de jeux qui sortent depuis un an. Ce n'est pas fini, puisque Final Stretch (sous-titré "3D F1") est prévu pour octobre sur une cartouche de 12 MB. Très semblable à Human GP, cette simulation en 3D utilise le mode 7, et propose la possibilité de jouer à deux joueurs avec un écran séparé en deux. Mais la plus grande originalité provient sans doute du jeu à un joueur (GP ou Time Attack), dans lequel la fenêtre supérieure permet de contrôler la course d'une autre vue. Tout est possible puisque le joueur peut voir sa F1 de derrière, de côté, au-dessus, en vue tournante ou même de loin, en mode "caméra" en plus de la vue normale.



SFC LOZC



**JMB KIDS** ACHAT / VENTE ECHANGE  
8 PLACE RENOUX, 63000 CLERMONT-FERRAND  
Tel 73-92-08-19

MEGADRIVE		IMPORT		S. NINTENDO	
NEUF / OCCAS		NEUF / OCCAS		NEUF / OCCAS	
Tiny Toon	375 290	Jurassic Park (+ad)	MD499	Mortal Kombat	539 T
Bob	375 290	Dragon Ball Z (SF)	579	Pocky & Rocky	420 38
Mortal Kombat	479 Tel.	Dragon Quest V (SF)	Tel	Cantona	410 T
Muhammad Ali	375 290	Metal Max 2 (SF)	Tel	NHPLA Hockey	389 T
Fatal Fury	369 290	Final Fantasy V (SF)	Tel	Super Widget	420 T
		Mother 2 (SF)	Tel		

GAME GEAR		ECHANGE		GAME BOY	
NEUF / OCCAS		SUPER !		NEUF / OCCAS	
Lemmings	249 160	échange tes jeux SEGA et Nintendo. téléphone au (16).73.92.08.19		Star Wars	239 18
Mortal Kombat	259 Tel.			Dr. Franken 2	239 T
Global Gladiators	249 200			Zelda	Tel.
Streets of Rage 2	249 Tel.			Mortal Kombat	239 T

BON DE COMMANDE à retourner à JMB KIDS, 8 Pl. Renoux, 63000 Clermont-Ferrand

Qté	TITRE ET CONSOLE	PREX
FRAIS DE PORT (+ 30 F)		TOTAL

NOM : ..... PRENOM : .....  
 ADRESSE : .....  
 C.P. : ..... VILLE : ..... TEL : .....

Je règle par : CHEQUE  MANDAT  CARTE BLEUE   
 N° C.B. : ..... DATE EXP. : .....

Signature (parents pour mineurs) : .....

# ASTRO GO! GO!

Vous prenez F-Zero et Parodius ou Twin Bee, vous mélangez et vous obtenez Astro Go! Go!, une course 3D futuriste et complètement délirante. Le mode 7 est largement utilisé, et de nombreux circuits, tous plus fous les uns que les autres, sont à disposition. A mi-chemin entre la course de bagnole et les batailles rangées, ce jeu se déroule dans un espace lointain où tout est permis. Une animation ultra-fluide et des graphismes colorés attendent les allergiques de la simulation pure (la F1, par exemple !) et les fans de la dérision. Un jeu prévu pour décembre.

SFC  
ENIX



SFC  
MELDAC



# Actraiser 2

Tanzra est de retour avec treize nouveaux démons qui s'attaquent devinez à quoi ? A la Terre que vous avez créée dans Actraiser, of course ! Enix remet ça et on retrouve exactement la même chose que dans Actraiser, la simulation en moins ! Eh oui, la nouvelle mouture est 100 % action, avec de nouveaux pouvoirs magiques à récolter et quelques coups inédits. Votre héros peut maintenant voler et réaliser de superbes attaques aériennes en piqué. Un bouclier lui permet aussi de se défendre. Les 12 niveaux sont superbes et chaque lieu propose des boss toujours plus originaux. 12 MB d'action made in Enix, et prévus pour le 29 octobre au Japon.



# YS IV - MASK OF THE SUN

Adol revient sur SFC pour une aventure contre le temps. Le petit héros va retrouver son amour de toujours, Lilia, mais aussi de nouveaux ennemis dans un jeu reprenant le principe de la saga, c'est-à-dire alternance de vues isométriques et de vues de profil. Ceux qui étaient énervés par la part trop importante de passages en vue de profil dans YS III, seront heureux d'apprendre que c'est la vue de 3/4 qui prédomine dans cette séquelle. Ce jeu d'aventure/action est prévu sur 12 MB pour novembre et reprend exactement le même scénario que sur la version Super CD ROM Nec.

SFC  
TONKIN HOUSE



# Mighty Atom

Connu sous le nom d'Astro le petit Robot en France, Myghty Atom arrive sur SFC dans un jeu d'action relativement varié, puisqu'il propose des scènes d'action en vue de profil (plates-formes et combats), mais aussi des scènes de shoot-them-up utilisant le mode 7. Dans ce dernier cas, la vue est au-dessus du petit Robot et le scrolling multidirectionnel. Prévu sur 12 MB, ce jeu ravira les jeunes fans de la série et les amateurs de jeux d'action.

SFC  
TOSHIBA EMI



# Sword Maniac

Et un beat-them-up de plus sur SFC ! Cette fois, c'est à l'épée que les accros de baston vont pouvoir s'éclater, finis les coups de poings ! Les 16 MB prévus pour novembre contiennent des tonnes de niveaux et des digits sonores assez violentes. Deux modes de jeux sont possibles : un joueur en mode Story ou deux joueurs en mode Versus, la routine !



# JOE & MAC 3

Le grand retour des rigolos de la préhistoire est prévu pour début 94, chez Data East. Cette fois, les héros originaux sont à nouveau sur la selle, en mode un ou deux joueurs simultanément. Côté originalité, on laisse tomber, puisqu'il s'agit toujours d'assommer tout ce qui bouge avec une massue en bois d'arbre ! Les sprites sont toujours plus gros et les décors toujours plus beaux ! Ambiance préhistorique garantie avec les aléas de l'époque, j'ai nommé les dinosaures !



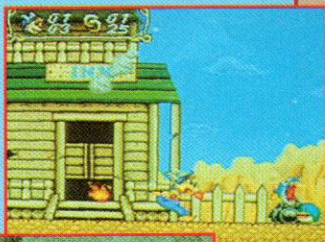
SFC  
DATA EASTE



# ARDLY LIGHT FOOT

**SFC SCII**

Prononcez "Arrrdy Lighto Fouttto" (à la japonaise !), et attendez-vous à un superbe jeu de plates-formes sur 8 MB, pour novembre. Les originalités sont nombreuses dans ce jeu d'allure classique, mais dont l'étendue est tellement vaste qu'on a bien du mal à se rappeler de tous les niveaux. Un petit animal accompagne Ardy (Lighto Fouttto !) et lui sert d'arme à l'occasion. Les graphismes sont colorés et les dégradés superbes, bonjour la finesse sur SFC ! De nombreux passages demandent de réfléchir un peu, et d'autres de foncer dans le tas. Un futur hit !



# Dragon Quest 1 & 2

La compile qui tue ! Après Super Mario Collection, c'est autour des mythiques Dragon Quest de se retrouver sur une même cartouche SFC. On retrouvera ainsi, pour Noël, les deux premiers épisodes de la saga Dragon Quest sur NES, des jeux tellement populaires au Japon que les joueurs nippons sont prêts à tout pour se les procurer lors de leurs sorties. Les graphismes et les sons ont été retouchés (comme pour Mario), mais tous les dialogues, les scénarios et les déroulements ont été scrupuleusement repris. Attention : Role Playing pur et dur en japonais ! Mais quels jeux de rôles aussi !



129 HI96 HI66  
0 M155 M191  
:49 Lv:44 Lv:34



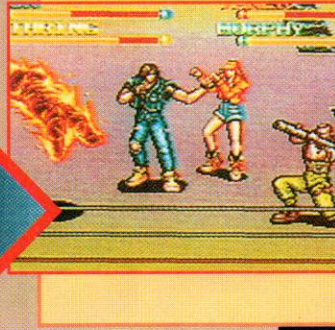
おこす  
>こうけ  
にける  
ぼうぎょ  
どうく

アーケダーモン - 10%

**SFC ENIX**

# Rushing beat 3

Après les deux premiers épisodes de Rushing Beat (Rival Turf en France), Jaleco remet ça en reprenant rigoureusement le même principe, à savoir la baston en scrolling horizontal. Une fois de plus, il sera possible de choisir entre un mode Versus et un mode Story. Dans le premier mode, il sera possible de jouer à quatre, et dans le second, à deux simultanément. Les décors sont nouveaux, les ennemis et les quatre héros aussi, heureusement ! Pour le reste, les pouvoirs spéciaux sont plus impressionnants et les graphismes ont été affinés (16 MB). Sortie prévue pour décembre.



**SFC JALECO**

**SFC NAMCO**

# PRIME GOAL

Le football connaît une vague de popularité exceptionnelle en ce moment au Japon et, outre les nombreux jeux déjà existant sur SFC, ceux mettant en scène la J. League (la ligue japonaise de football) font leur apparition. Prime Goal est l'un des plus attractifs du moment, et sera sorti au Japon quand vous lirez ces lignes. Il propose une vue 3D isométrique du terrain, mais avec des zooms sur les actions principales (l'action se déroulant alors en vue de profil). La maniabilité est excellente, et les graphismes réalistes. Tout à fait Thierry-san !



# COIN-OP

Import JAPAN - USA

Clients: ☎ 021/636.08.50  
☎ (int+) 21/636.08.50

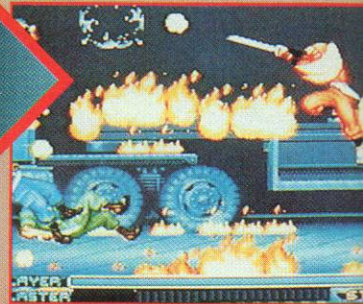
Revendeurs: FAX (int+) 21.636.08.50

COIN-OP, Av de la gare 6, 1022 Chavannes<sup>S</sup>/Lausanne

SUISSE

# Ninja Warrior

Les rois de l'arcade, j'ai nommé Taito, annoncent la sortie pour janvier 94 de Ninja Warriors, une adaptation que l'on n'attendait plus ! Ce beat-them-up en vue de profil vous permettra de prendre le contrôle de Ninja l'homme bleu au Nunchaku, Kunoichi la femme orange aux lames affûtées, ou encore Kamaitachi le cyborg métal à la Mornig Star, tout un programme ! Admirez les clichés exclusifs du premier niveau (le seul terminé) !



SFC  
TAITO

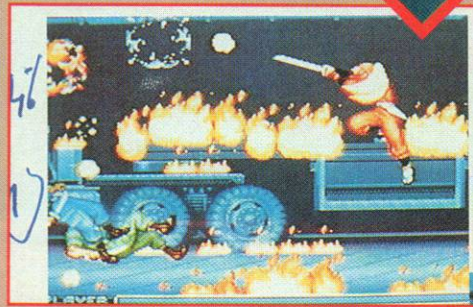
SFC  
DYNAMIC

SFC  
BANPRESTO

# BRAIN LORD

# The blade chaser

Un jeu d'action pure, jouable avec la souris sur SFC, c'est possible ? Eh oui ! avec Blade Chaser qui vous propose un jeu de combat en vue 3D de face. Le joueur visualise, en premier plan, sa main munie d'un couteau et doit manier cette main avec la souris ou avec une manette. Les monstres qui attaquent arrivent de face, en zoomant (mode 7) ou par les côtés. Bien-sûr, ce



jeu ne donne pas dans la dentelle, mais il constitue une première sur SFC. La cartouche de 16 MB sortira en mars 94. Patience !



# Puyo Puyo

Ce Tetris-Like, déjà sorti sur Megadrive au Japon, a suivi les traces de Columns et Tetris, c'est-à-dire un très grand succès. La version SFC prévue sur 8 MB proposera les mêmes graphismes délirants et le fun garanti. Fonctionnant sur le même principe que Tetris, Puyo Puyo met en scène des gouttes de gélatine colorées que vous devez associer pour les faire disparaître. Le mode Versus est complètement fou ! Le jeu sortira en décembre.

SFC  
IREM



# R-TYPE III

On passe directement au numéro 3 sans passer par la case départ ! Irem peut se permettre de sauter un numéro dans la série, car, primo, il s'agit de l'adaptation du jeu d'arcade, et secundo, les progrès techniques sont tels qu'on a du mal à imaginer avoir pu daigner jouer au premier volet sur SFC... Plus aucun ralentissement, des décors encore plus fous, de nouvelles armes pour le R-9 et des boss à tomber raide ! Pour lutter contre les super-spermato spatiaux de l'Empire Bydo, vous pourrez utiliser les méga-patates (qui prennent un tiers de l'écran), les tirs à 7 directions, et j'en passe... La cartouche de 16 MB est prévue pour Noël.



SFC  
ENIX

Les créateurs d'Actraiser et de Soulblader nous préparent des jeux de rôles en japonais (dont la compil Dragon Quest), mais aussi des jeux d'action en vue de dessus qui incluent quelques aspects d'aventure. C'est le cas de Brain Lord, qui s'annonce comme un petit chef-

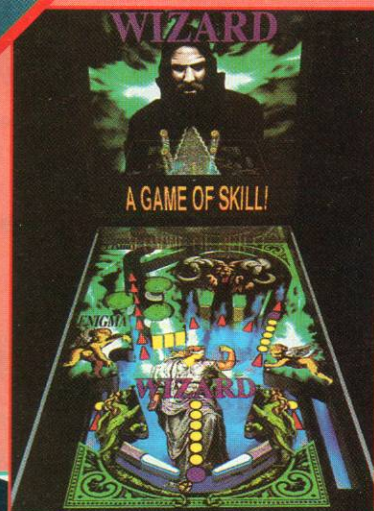
d'oeuvre à la Soulblader. On attend donc avec impatience cette cartouche dont la date de sortie n'est pas annoncée.



# Super pinball

Les simulations de flipper commencent à apparaître sur SFC (après Devil Crush 1 et 2) et Super Pinball risque bien de faire de l'ombre à Pinball Dreams (aussi annoncé sur SFC).

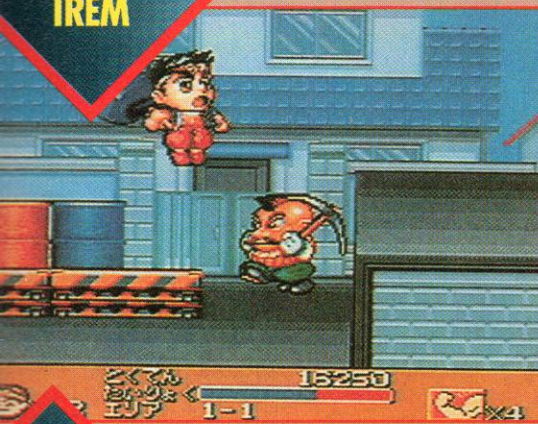
La vue de ce flipper est en effet originale puisque l'on visualise l'espace de jeu comme si on était en salle d'arcade en vue de dessus. L'effet est garanti et le réalisme total. Les développeurs ont de plus étudié à fond les mouvements de la boule sur les flippers. Un jeu prévu de 1 à 4 joueurs pour janvier 94.



SFC  
MELDAC

SFC  
IREM

# Hammerin' Harry



Répondant au doux nom de Daikuno Gensan, ce fabuleux et désormais mythique jeu d'arcade est prévu sur 8 MB pour décembre. A noter qu'une version Famicom (NES) est prévue pour octobre. Muni d'un énorme marteau, Harry doit se frayer un chemin à travers des niveaux complètement délirants, en vue de profil. Tout est issu de la vie courante, mais avec une dérision et une exagération purement japonaises. Les sprites possèdent des têtes énormes, et les décors sont outrageusement colorés. Un bon jeu d'action en prévision.

SFC  
ZAMUSE

# MACROSS



Vous connaissez sans doute le dessin animé japonais Robotech (Macross en japonais). Si vous aimez le genre, vous ne serez pas déçu par le shoot-them-up reprenant les héros du dessin animé. Le but est de piloter un Veritech Fighter, un vaisseau-robot capable de se transformer en trois formes différentes. Le but est de venir à bout des forces de Zentraedi, en utilisant votre force : les nombreux tirs spéciaux à votre disposition. Les trois héros de la série sont présents dans les 8 MB de ce shoot-them-up horizontal hyper rapide et violent. Sortie prévue courant octobre.

Vous connaissez sans doute le dessin animé japonais Robotech (Macross

# HUMAN GP 2

La simulation préférée des joueurs spécialistes de F1 possède une suite, dont la sortie est prévue pour décembre. Les développeurs ont tenu à améliorer la maniabilité et les graphismes, tout en gardant ce formidable réalisme que l'on connaissait dans le premier volet. Cette fois, l'écran de jeu sera plus grand, et l'impression de vitesse encore plus affolante.

SFC  
HUMAN



Des options ont été rajoutées, et on retrouve tous les acteurs actuels du Championnat du Monde de F1 (digs graphiques).

# NEWS

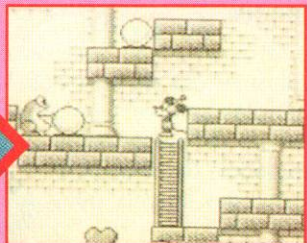
## NINTENDO SHOW

### SPECIAL GAME BOY

# Mickey Mouse 5

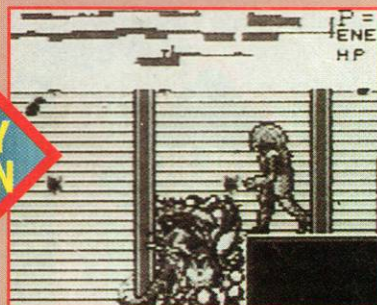
Mickey continue son bonhomme de chemin sur Game Boy et les jeux s'affinent en devenant toujours un peu meilleurs. Cette fois, c'est un véritable jeu de plates-formes avec des pièges, des bonus, des salles secrètes (un peu comme sur Game Gear) que nous propose Kemco. C'est Capcom (Mickey's Chase sur Game Boy) qui ne va pas être content ! Quoiqu'il en soit, le héros de Walt Disney reprendra du service le 22 décembre au Japon.

GAME BOY  
KEMCO



# ALIENS VS PREDATOR

GAME BOY  
ACTIVISION

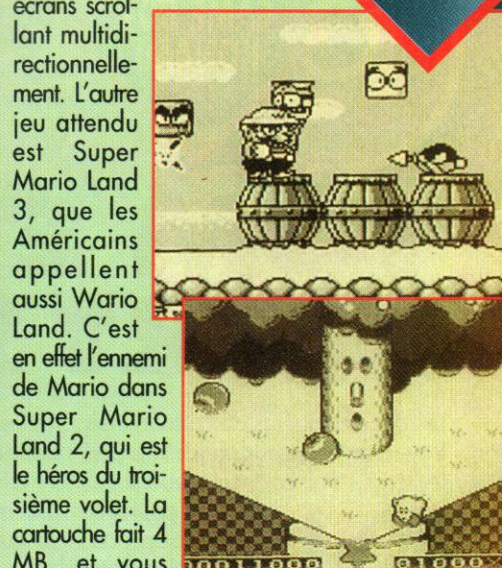


A votre avis, vous dirigez un Alien ou le Predator, dans ce jeu ? Eh bien, c'est le dernier des Predator qui est le héros du jeu (dont le sous-titre est "The Last of His Clan"). Vous êtes donc ce monstre au sprite gigantesque, et vous devez vous frayer un chemin parmi des nuées d'Aliens, dont les plus gros vous attendent à la fin de chaque niveau. On s'attend, avec cette cartouche, à un bon beat-them-up (à progression) aux graphismes fouillés, pour courant octobre.

# NINTENDO

Les deux produits les plus attendus sur Game Boy proviennent tous deux directement de chez Nintendo. Il s'agit d'un jeu de flipper complètement dément, mettant en scène le héros aspirateur Kirby. Dans Kirby's Pinball, vous devrez faire rebondir le petit Kirby, grâce à vos flippers dans un jeu grand de plusieurs

GAME BOY  
NINTENDO



écrans scrolant multidirectionnellement. L'autre jeu attendu est Super Mario Land 3, que les Américains appellent aussi Wario Land. C'est en effet l'ennemi de Mario dans Super Mario Land 2, qui est le héros du troisième volet. La cartouche fait 4 MB, et vous vous doutez bien que l'esprit est rigoureusement identique à ce que nous connaissons déjà sur Game Boy, dans la série Mario. On attend ces deux jeux pour Noël.

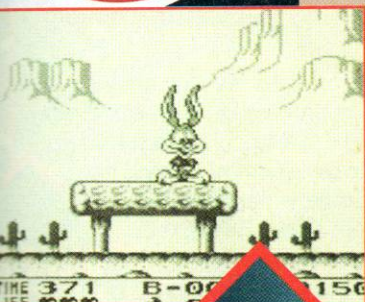
# speedy gonzales

La lutte est âpre entre les Tiny Toons et les Looney Toons. Sunsoft continue sa série d'adaptations avec la petite souris mexicaine, dont le cri est même connu au Japon ("Arriba").

Speedy fonce, comme à son habitude, dans un jeu de plates-formes dont le but

GAME BOY  
SUNSOFT

est simple : trouver le maximum de morceaux de fromage ! Le jeu est attendu pour novembre.



GAME BOY  
KONAMI

# Tiny Toons 2 TMNT 3

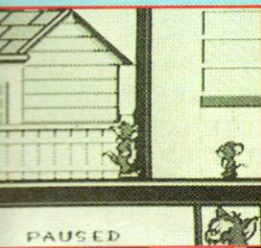
Tir groupé pour Konami sur Game Boy puisque deux titres phares sont annoncés pour novembre. Le premier est la suite des Tiny Toons qui sera aussi beau et rigolo mais deux fois plus dur et plus long aux dires des développeurs.

Heureusement pour ceux qui avaient trouvé le premier volet trop facile. Une version du futur hit SFC "TMNT Mutant Warriors" est aussi en préparation sous le nom de TMNT3. On pourra y jouer à un mode Story et un mode Versus.

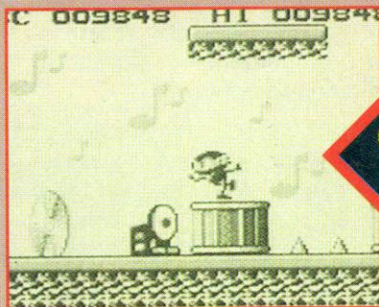
# TOM ET JERRY 2

GAME BOY  
HI TECH

Les deux compères de cartoon inséparables se plaisaient bien sur Game Boy, d'où un retour en fanfare prévu pour octobre. Cette fois, c'est Tom le héros ! Par contre, le jeu est toujours axé sur les plates-formes et les poursuites. Du même niveau technique que son prédécesseur, on ne s'attend pas à du grand art de la part de Hi Tech, qui présentait tout de même une version quasi-définitive rigolote de Tom et Jerry 2. Wait and see !



# ZOOL



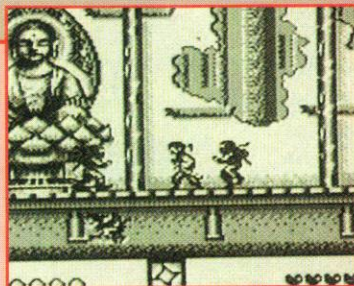
GAME BOY  
GREMLIN

Une excellente adaptation de Zool sur Game Boy était présentée par Infocom pour Gremlin Software, au salon. Même si le sprite du héros aux yeux globuleux paraît un peu petit, son animation est fluide et ses mouvements hilarants. Les développeurs font des prouesses sur Game Boy, car les décors sont fouillés et les scrollings multidirectionnels époustouffants de vitesse. Ce superbe jeu de plates-formes est annoncé pour décembre.

# Bubble Bobble Junior

Une bonne surprise pour les possesseurs de Game Boy ! C'est un épisode original de Bubble Bobble qui vient de sortir au Japon, et qui était présenté par Taito au salon. Alors que Bubble Bobble et Parasol Star sont disponibles (mais où est passé Rainbow Island ?), c'est une version plates-formes de Bubble Bobble qui va enchanter les accrocs de la saga. On contrôle toujours Bub qui crache des bulles partout, et même si le principe du jeu est modifié, l'ambiance est toujours aussi rigolote. 2 MB de bulles remplis de bonus et de salles secrètes.

GAME BOY  
TAITO

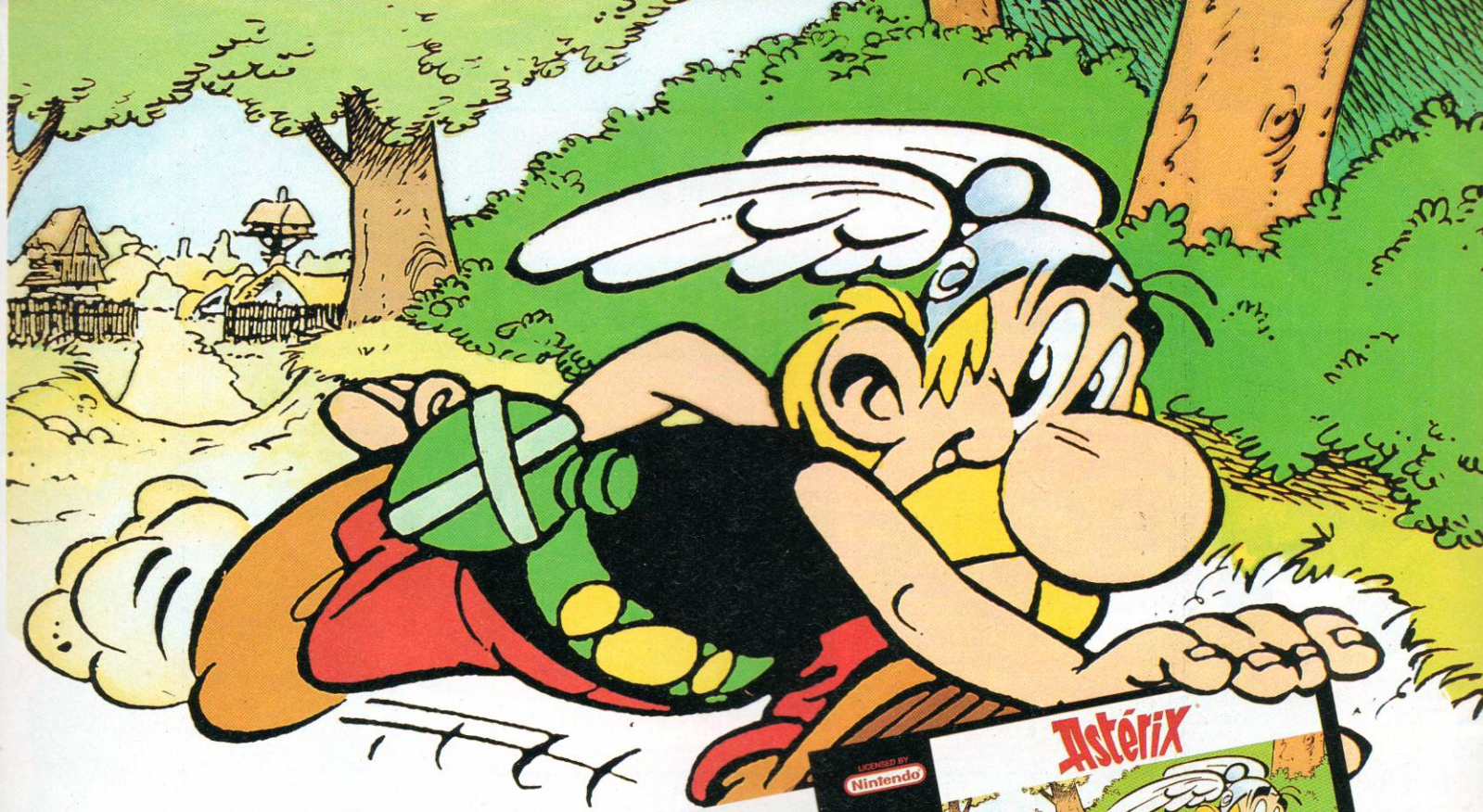


# Ninja Spirit

Ce jeu d'action est connu des possesseurs de PC Engine, et promet une belle adaptation sur Game Boy tant les graphismes ont été travaillés. Vous dirigez un Ninja aux multiples pouvoirs magiques (dont le célèbre dédoublement de personnalité !), qui doit progresser dans un dédale de niveaux en vue de profil. Un jeu de baston aux katana, qui est prévu pour novembre.

GAME BOY  
IREM

© 1993 LES ÉDITIONS ALBERT RENÉ/GOSCINNY-UDERZO



VA-Y AVOIR DE LA BAGARRE !

INFORMATIONS au

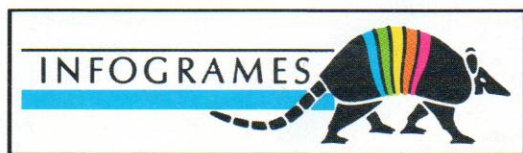
36 15

Asterix

ou

36 68 30 20\*

\*(2,19€ La minute)



Je désire recevoir gratuitement une documentation concernant le produit

Asterix

GB  NES  SNES

Nom \_\_\_\_\_  
Adresse \_\_\_\_\_

Code postal \_\_\_\_\_  
Ville \_\_\_\_\_

Bon à retourner à :  
INFOGRAMES - 84, rue du 1<sup>er</sup> Mars 43  
60000 VILLIERS-LE-CLERC

## NINTENDO SHOW

### SPECIAL CAPCOM



Le stand Capcom était aussi l'une des attractions du salon puisque d'excellents jeux y étaient présentés. C'est évidemment Megaman qui faisait vibrer les foules avec une nouvelle version Game Boy, NES et surtout SFC. Pas de clichés malheureusement de Rockman Soccer (Megaman Soccer, Rockman étant le nom japonais de Megaman), une simulation de foot sur SFC basée sur le personnage et le monde de Megaman. Ce jeu de 12 MB est annoncé pour janvier 94. N'oublions pas Duck Tales 2 présenté sur NES et Game Boy, ainsi que les deux produits Disney sur SFC : Goof Troop et le sublime Aladdin.

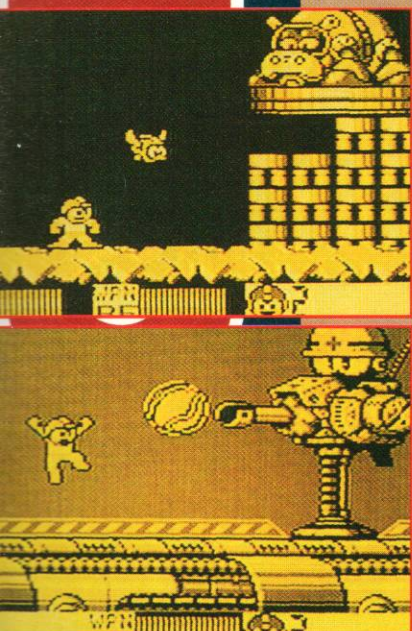
## ALADDIN

Sept niveaux de rêves sont prévus pour novembre dans une cartouche de 12 MB. Les personnages et les décors du jeu sont évidemment issus du dessin animé de Walt Disney, et répondent au même nom. Prévu pour novembre, ce gigantesque jeu de plates-formes et de combats met en scène Aladdin, qui évolue dans des décors dignes du dessin animé. Un jeu à licence, qui fera du bruit lors de sa sortie.

SFC  
CAPCOM

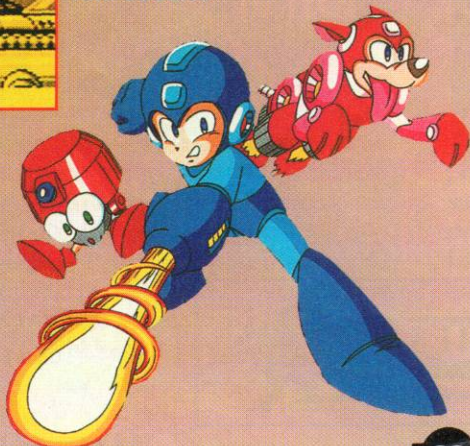


## MEGAMAN 4



Pas de grande originalité dans cette version, puisque les boss sont les meilleurs des versions 4 et 5 de la NES. Cette fois, Megaman sera aidé dans sa lutte contre le Dr Willy par trois copains cybernétiques : Rush le chien, Flip Top et Beat l'oiseau. Les graphismes sont toujours aussi bons, et les Napalm Man ou autre Pharaoh Man toujours aussi ardu à vaincre. Cette cartouche fera 4 MB (si, si !) et est prévue pour courant octobre.

GAME BOY  
CAPCOM



## GOOF TROOP

Très proche du désormais populaire 7th Guest, ce jeu propose un nouveau style d'aventure autant mystique que réaliste, sur Mega CD. Grâce à la compression de données, le joueur assiste, médusé, à la visite des lieux du jeu en temps réel, comme au cinéma. Tout est présenté comme si vous étiez le héros en train de visiter, et ce qui apparaît à l'écran est ce que le héros voit directement. C'est beau, c'est fluide et c'est prenant. Le thème est celui de la maison hantée, et il s'agit de résoudre des énigmes logiques pour progresser. Un jeu attendu, à mi-chemin entre la réalité virtuelle et le full motion vidéo.

MEGA CD  
VICTOR



## TELEX TELEX

Ça y est enfin! Le mythique et génial Donkey Kong va enfin être adapté sur Game Boy. Ce classique est prévu dans le courant de l'année 94.

## TELEX TELEX

# MEGA MAN 6

Le sixième volet de la saga Megaman sur NES (je devrais dire de Rockman World sur Famicom !) est prévu pour novembre. Il constitue un événement car un concours, basé sur la création de nouveaux robots masters, a été lancé au Japon. Les personnages les plus originaux ont été choisis pour figurer dans le jeu. On retrouve donc 4 MB (plus sauvegarde) de plates-formes toujours plus dingues avec des boss originaux. En France, il faudra attendre que Megaman 5 sorte...

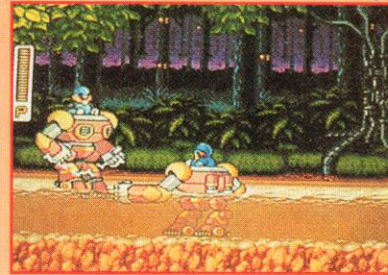
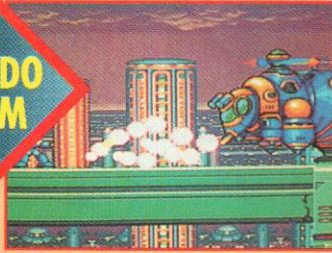
**NINTENDO  
CAPCOM**

# Mégaman X



Les shoot-them-up classiques ne sont ni nombreux, ni des réussites sur Mega CD, et Victor risque bien de casser la baraque avec ce jeu à scrolling horizontal qui est superbe graphiquement, mais aussi très attractif. Vous êtes Rami, une Bunny-Girl blonde juchée sur un petit dinosaure, et vous avez décidé de voyager dans le monde entier. Le problème est que le monde est peuplé d'être malfaisants voulant à tout prix la peau de Rami. Les scrollings sont fluides, les couleurs superbes, et la musique grandiose (et symphonique). A noter que ce jeu risque aussi de s'appeler Keio Flying Squadron lors de sa sortie, lorsque vous lirez ces lignes.

**SFC  
CAPCOM**

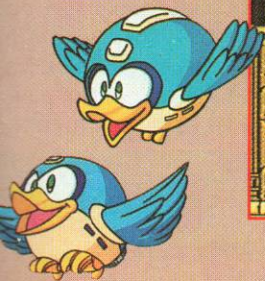
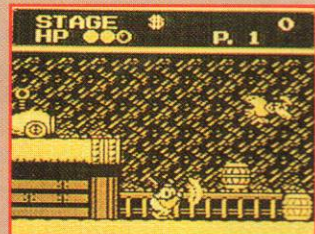
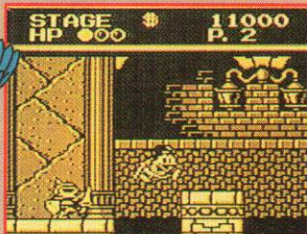
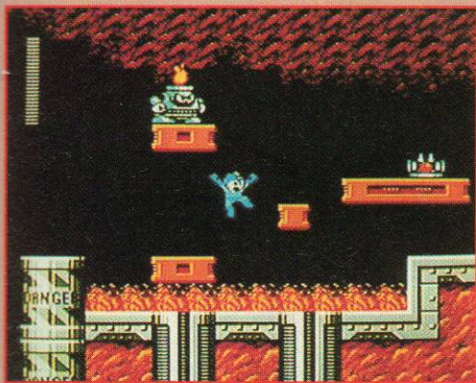


leurs superbes, et la musique grandiose (et symphonique). A noter que ce jeu risque aussi de s'appeler Keio Flying Squadron lors de sa sortie, lorsque vous lirez ces lignes.

# DUCK TALES 2

Depuis juillet dernier, les premières classes et business classes des avions de la Japan Air Lines proposent à leurs voyageurs la possibilité de jouer à la Megadrive. L'engin s'appelle le Megaget et consiste, en fait, en une Megadrive compacte se présentant exactement comme une Game Gear. L'écran est LCD et placé sur l'accoudoir du fauteuil. Les voyageurs peuvent amener leurs propres cartouches, mais la Japan

Air Lines est en train de concevoir six jeux originaux que vous ne pourrez tester que d'une seule manière : en prenant l'avion vers le Japon!



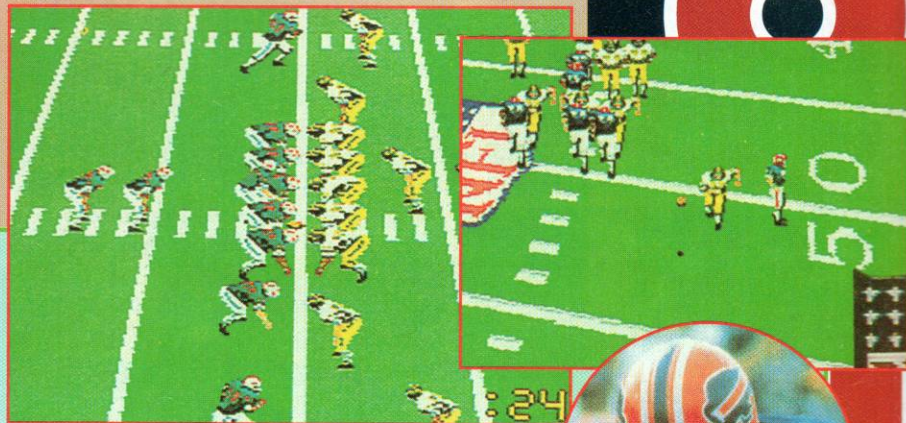
# NINTENDO SHOW

## SPECIAL KONAMI

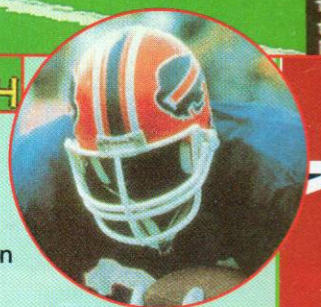
# NFL FOOTBALL

**SFC  
KONAMI**

C'est le mode 7 qui est à l'honneur, dans cette simulation de football américain agréée NFL (la ligue américaine). La vue est latérale et isométrique, mais tourne autour de l'action, ce qui donne des effets de réalisme impressionnants. Les 28 équipes de la saison



92/93 sont présentes sous leurs vrais noms, et leur bannière d'origine et les options sont naturellement très nombreuses : conditions atmosphériques, durée des matchs, mode Versus, championnat, etc... Le jeu sera sorti au Japon (8 MB) lorsque vous lirez ces lignes.



## NINTENDO SHOW

### SPECIAL KONAMI

Le stand Konami était impressionnant par sa présentation, mais la foule constamment attardée autour ne trompait personne : c'étaient les jeux présentés qui étaient impressionnants, pas la publicité faite autour. Imaginez le désarroi du joueur soucieux de découvrir les nouveaux jeux ! Et même si les jeux présentés étaient à peu près tous des suites, sur SFC et Game Boy, ils ont rendu fous la moitié du salon ! Alors que choisir, entre une partie de Goemon Fight 2, de Twin Bee 2, de TMNT Mutant Warriors, de Lethal Enforcer ou de NFL Football, que faire sinon tout tester pendant des heures ? C'est le difficile boulot d'un envoyé spécial au Japon ! A noter qu'une pré-version SFC du hit d'arcade Sunset Riders était aussi présentée.



# TWIN BEE

## Rain Boww Bell Aventure

"Geno, Geno !", le cri de ralliement des petites abeilles jumelles (les Twin Bee) vous rappellera sans doute de joyeux souvenirs. Après un shoot-them-up haut en couleurs et en loufoqueries, les développeurs ont poussé leur imagination encore plus loin dans le délire graphique et ludique. Cette fois, c'est un jeu de plates-formes en vue de profil qui met en scène une ou deux abeilles (simultané-

SFC  
KONAMI



ment) contre les méfaits d'un scientifique fou ayant mis au point des abeilles mutantes. De l'action prenante et étourdissante attendait les nombreux fans au stand Konami. Ils ont pu y tester les super sauts et les super punch (selon l'état des jouges correspondantes) des héros du jeux. La cartouche de 8 MB est prévue pour décembre.



# Goëmon Fight 2

Goemon Fight (connu en dehors du Japon sous le nom de "Mystical Ninja") est un des meilleurs jeux de Konami, et c'est certainement pour cette raison que la suite risque d'être le hit de Noël, au Japon, sur SFC. Toujours jouable à deux joueurs simultanément, il est possible de choisir son personnage parmi trois : Goemon, Ebisumaru et Sasure. Le jeu reprend le principe du premier volet, c'est-à-dire l'éclectisme des scènes d'action. On passe allègrement d'une vue 3D isométrique avec recherche de bonus et baston, au shoot-them-up en vue de profil, en passant par des scènes de tir en 3D, des niveaux de plates-formes en vue de profil, etc... Quelques nouveautés apparaissent, comme celle où Goemon est transformé en Gulli-

SFC  
KONAMI



ver sur patins-à-roulettes, qui écrase les minuscules maisons d'une ville dans le plus pur style King of The Monsters. La cartouche de 16 MB (avec une pile de sauvegarde) est prévue pour décembre et proposera des bruitages digitalisés complètement dingues.



## TELEX TELEX

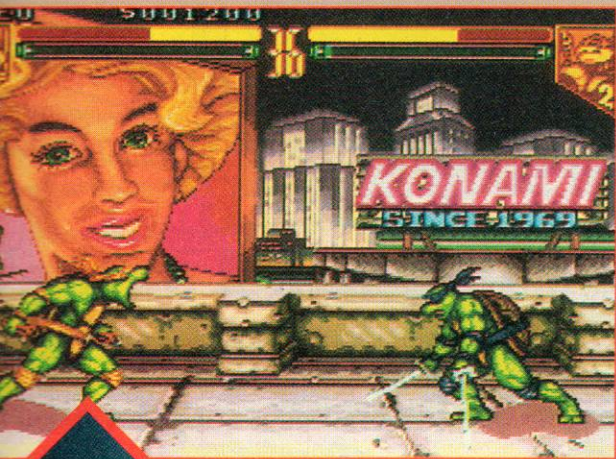
World Heroes 2 est, d'ores et déjà, prévu sur Super Famicom, et ce sont les spécialistes de l'adaptation des jeux Néo-Géo sur SFC qui s'en chargent, à savoir Takara. 24 MB de sueur et de sang !

## TELEX TELEX



# Teenage mutant ninja turtles

## MUTANT WARRIORS



Pour rallier les amateurs des célèbres tortues, aux amateurs de combats en mode Versus, Konami nous propose ni plus ni moins un remake de Street Fighter II, mettant en scène les héros des films

bien connus. Même si la version présentée au salon n'en était qu'à 60 % de sa réalisation, les 10 niveaux auxquels ont pu jouer les visiteurs du stand Konami, étaient des plus somptueux (il en est prévu d'autres). Il est possible de jouer en mode Versus, en mode Tournoi ou encore en mode Story avec une progression similaire au premier épisode sur SFC (on choisit son stage via la chaîne de télé Channel 6 Satellite). En mode Versus, il est possible de choisir parmi Leonardo, Donatello, Raphael et Michaelangelo, mais aussi de jouer en mode Armaggon (un poisson cracheur de Fireball), War (un dragon aux griffes impressionnantes), Chrome Dome (un samouraï cybernétique), Rat King, ou encore le terrible Cyber Shredder himself ! Les coups sont nombreux, ainsi que les coups spéciaux et surtout les Finishing Move, tout droit issus de Mortal Kombat. Cette cartouche explosive de 16 MB est prévue pour novembre au Japon, et décembre aux Etats-Unis (sous le nom de "TMNT Tournament Fighters"). Cowabunga !

SFC  
KONAMI

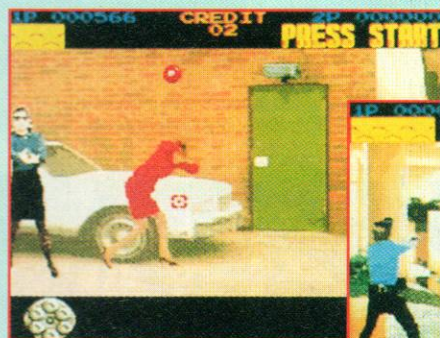


# LETHAL ENFORCERS

Ce jeu d'arcade, bien connu des amateurs de tir, est en voie d'adaptation sur SFC sur une cartouche de 16 MB. On ne sait pas encore si Konami sortira son propre pistolet (qui serait appelé "The Justifier") ou fera en sorte que l'on puisse jouer avec un Super Scope. Par contre, on sait que le jeu comporte toutes les scènes digitalisées de la version originale. Et les graphismes s'annoncent bien plus beaux et fins que ceux de la

SFC  
KONAMI

version Megadrive. Sortie prévue pour décembre 93.



## 200 CONSOLES et CARTOUCHES DE JEUX A GAGNER !

Des consoles :

- MEGA CD2 de SEGA
- SUPER NINTENDO
- NEO GEO



La nouvelle MEGA CD2 de SEGA

Joue et gagne en appelant le :  
**36.68.10.39**

Des cartouches de jeux  
**JURASSIC PARK** (tous modèles),  
tous les jours sur le **3615** 7SUR 7

MEPROCOM - Taxation : 2,19 F/min pour les appels en 36.68 et pour le 3615 code 7 SUR 7.



**1 MEGADRIVE**

**LES NOUVEAUTES D'ABORD !**

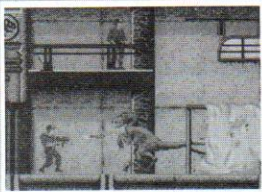
**Le Mégavideo Show**  
Plus de 20 titres présentés sur cassette vidéo

**GRATUIT**  
pour 600 F d'achat (offre non cumulable)

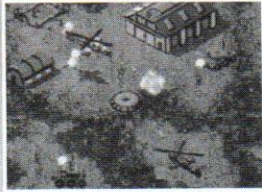
**LE TOP 5 MICROMANIA**



**MORTAL KOMBAT**  
Une conversion admirable du fameux jeu d'arcade. Le jeu de baston le plus violent de l'histoire du jeu vidéo ! Choisissez 1 des 7 combattants et effectuez 3 rounds avec des adversaires terribles !



**JURASSIC PARK**  
Un jeu aux graphismes époustouflants et à l'action à la hauteur du film. Le jeu de déroulé de manière différente suivant le personnage de l'histoire que vous avez décidé d'incarner !



**JUNGLE STRIKE**  
La suite de Désert Strike mais complètement différente : 50 missions, 9 campagnes, 3 moyens de destruction en plus. Un vrai régal !!



**X MEN**  
Un jeu réunissant les héros des Marvel Comics ayant tous des pouvoirs fantastiques. Vous choisissez un des héros et combattez des mutants ayant mal tourné !



**FINAL FIGHT**  
Entrez dans la peau de Haggar, de Cody ou de Guy, battez vous à mains nues ou saisissez une barre d'acier et reprenez Metro City au gang Mad Gear !

**LES NOUVEAUTES D'ABORD !**



**STREET FIGHTER 2**  
12 combattants à votre service dans cette cartouche de 24 megas ! Vous pourrez choisir aussi les Boss ! Un jeu incontournable d'une qualité parfaite



**SHINOBI 3**  
Dans ce 3e épisode il faudra grimper, surfer et chevaucher un bel étalon pour échapper et terrasser les plus Gros Boss jamais vu.



**DUNE**  
Partez à la recherche de l'épée sacrée dans ce fabuleux jeu interactif spécialement développé pour votre MEGA CD et qui utilise toutes les capacités de ce nouveau lecteur.



**THUNDERHAWK**  
Aux commandes de votre hélicoptère, vous allez devoir vous battre dans tous les coins du globe !



**EXCLUSIF**

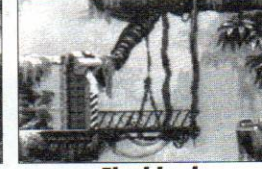
**LES JEUX D'ACTION**



**Shining Force**  
La suite de Shining in the Darkness : un jeu d'aventure stratégique dément. Vous réunissez autour de vous des guerriers pour combattre Darksol qui a main-mise sur Runelust une merveilleuse contrée !



**Rocket Knight**  
Un superbe jeu d'aventure action dans lequel vous devez libérer votre fiancée retenue dans un château. Différents mondes, des armes diverses, un jeu de grande qualité par l'éditeur Konami.

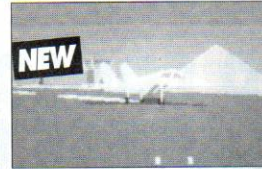


**Flashback**  
Un scénario d'enter, une bande son digne de celle d'un film, une action ininterrompue, de superbes actions animées. Un jeu d'aventure à ne rater sous aucun prétexte !

**LES JEUX DE SIMULATION**



**NHLPA Hockey 94**  
NHL Hockey 94, c'est un des premiers jeux Electronic Arts pour 4 joueurs. La vitesse de jeu est 25 % supérieure à l'édition 93, les graphismes sont plus beaux. Contrôlez le gardien et vos adversaires !



**Mig Fulcrum**  
Prenez les commandes du plus redoutable avion de chasse moderne et volez vous pour de multiples missions avec ce simulateur qui vous permettra de vous surpasser dans l'art du pilotage guerrier !

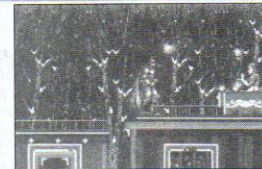


**Formula One**  
Vous aimez Prost, Alesi et tous les autres... C'est la vitesse qu'il vous faut ! Formula One et là ! Seul ou à 2 en écran split, il faut avoir le cœur bien accroché pour prendre le départ de tous les différents Grands Prix.

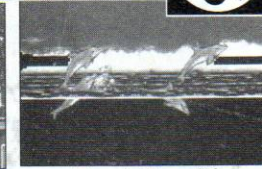
**LES JEUX MEGA CD**



**NightTrap**  
Un jeu d'aventure à l'action vidéo et audio ininterrompue. Vous vous croyez au cinéma et vous allez pouvoir participer pendant des heures à un jeu passionnant !



**Batman Returns**  
La version Mega CD de ce Hit vous propose une arcade comprenant une course poursuite en Batmobile et Batskiboat ainsi qu'une partie plateforme ! Le tout agrémenté d'effets spéciaux et d'une musique CD.



**Ecco le Dauphin**  
La version CD de ce Hit vous fait bénéficier de graphismes supers et d'une musique extraordinaire ! Vous devez parcourir de vastes royaumes aquatiques truffés de pièges. 25 niveaux immenses et dangereux !!



**Wonderdog**  
Vous dirigez Wonderboy, un gentil chien aux pouvoirs extraordinaires : il peut rester en lévitation, projeter des étoiles sur ses ennemis, utiliser des objets magiques ! Un plateforme aux superbes graphismes !



**Hook**  
Partez à la recherche du Capitaine Crochet. Graphismes somptueux, musique symphonique, une fée Cochette plus vraie que nature, des boss des fins de niveau tous plus terribles les uns que les autres. En un mot, un jeu dément !



**Jaguar XJ220**  
La première course de voiture sur Mega CD. Sur différents circuits et sous diverses conditions climatiques, vous allez piloter votre Jaguar avec comme objectif de finir dans les premiers... dans un premier temps !



**Achetez Street et bénéficiez de manette\* spéciale**



Street Fighter 2 Megadrive



**NOUVEAU Le Méga CD II + Road Avenger**

**1990F**



**La Mégadrive 2 895F**  
+ 3 jeux (Revenge of Shinobi, Street of Rage, Golden Axe)  
+ 2 manettes

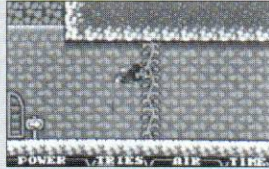
Le Mega CD II est compatible avec la Mégadrive n° 1 et la Mégadrive n° 2

LE TOP 5 MICROMANIA



**MORTAL KOMBAT**

Une conversion admirable du fameux jeu d'arcade. Le jeu de baston le plus violent de l'histoire du jeu vidéo ! Choisissez 1 des 7 combattants et effectuez 3 rounds avec des adversaires terribles !



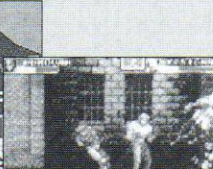
**MICKEY MOUSE 2**

Accompagnez Mickey dans des châteaux hantés en ruines, des cavernes sombres, une forêt enchantée et un magasin de jouet pour rétablir la joie dans le monde de Mickey.



**SONIC 2**

Le tant attendu Sonic nous revient pour de nouvelles aventures !! Il pensait en avoir fini avec le docteur Robonik, mais il n'en n'est rien: Il menace encore une fois la vie de milliers d'innocents!



**STREET OF RAGE 2**

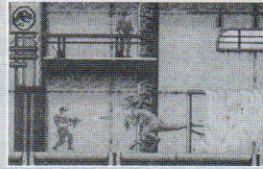
Une guerre totale afin de sauver la ville: 3 combattants, possibilité de jouer à 2 simultanément, une multitude de coups.



**GLOBAL GLADIATOR**

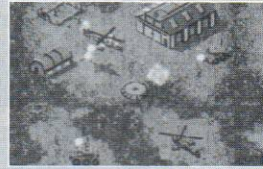
Armé d'un pistolet à glue vous n'aurez pas le temps de souffler à nettoyer la terre de ses cochonneries polluantes.

LES NOUVEAUTES D'ABORD !



**JURASSIC PARK**

5 niveaux de jeu d'arcade vous attendent: avec 4 armes seulement, vous devez réparer les clôtures du parc afin que les dinosaures ne s'échappent pas.



**DESERT STRIKE**

Pilotez votre Apache AH-64 lors d'une attaque furtive contre un dictateur impitoyable. Volez à la rescousse de prisonniers de guerre en détruisant des Scud, des chars, et autres armements dévastateurs.

3615  
MICROMANIA  
Tout le catalogue  
Micromania



**Génial !!!**

Fighter 2' chez MICROMANIA  
50% de réduction sur une  
Street Fighter 2 six boutons



Ascii Pad - 6 boutons

Fighter 2 - 6 boutons

Réservez votre STREET FIGHTER 2 Megadrive  
chez Micromania et recevez GRATUITEMENT  
un superbe autocollant Street Fighter 2 !

Le choix parmi les 3 manettes présentées. Offre valable pendant 1 mois après l'achat de votre jeu et dans la limite des stocks disponibles.

MICROMANIA



La Gamegear  
+ Columns 595 F

La Gamegear  
+ 4 jeux (Smash Tennis, Columns 2,  
Penalty Kick Out, Rally Challenge)  
795 F

LES JEUX DE PLATEFORME



**NEW**  
**Superman**  
Lois Lane a été kidnappée par l'horrible  
Brainiac. Soyez Superman et volez au secours  
de la belle en danger à travers 5 niveaux  
plus meurtriers les uns que les autres !

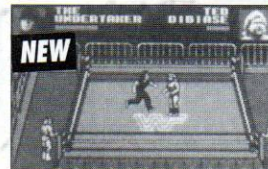


**NEW**  
**Ecco le Dauphin**  
Une tempête mystérieuse a éparpillé votre  
famille. Pour les retrouver vous devez  
parcourir de vastes royaumes aquatiques  
 truffés de pièges.

Les Promotions  
Gamegear

- Super off Road 269F 149F
- Shinobi 269F 149F
- Simpson's 269F 149F
- Alien Syndrome 269F 149F
- dragon Crystal 269F 149F

LES SIMULATIONS DE SPORT



**NEW**  
**WWF Steel Cage**  
Tous les coups et toutes les prises du catch :  
coup de la corde à linge, coups de coude,  
plaquages, coups de pieds tombés!



**NEW**  
**World Cup Soccer**  
Choisissez vos équipes parmi les 24  
meilleures du monde et participez au  
tournoi de Coupe du Monde.

Accessoire Megadrive



**NEW**  
**Program Pad** Le premier Control Pad  
programmable incluant 30 mouvements spéciaux préprogrammables.  
389F

Les Promotions Mégadrive

egalomania	399F	199F	Leader. Goalf	399F	199F
unset Riders	399F	199F	Battle Toads	399F	299F
emings	399F	199F	Batman Returns	399F	199F
eedball 2	399F	199F	Two Crudesdudes	399F	199F
omic Runner	399F	199F	Strider 2	399F	299F
atman Revenge	399F	199F	Ball Jacks	399F	249F

Retrouvez tous vos jeux préférés en vente par correspondance ou en magasin chez le N° 1 du jeu vidéo !  
Pour en connaître la disponibilité et les derniers prix téléphonez ou tapez 3615 MICROMANIA.

**NOUVEAU** Tél. Vente par Correspondance (16) 92 94 36 00 (Ouvert de 8 h à 19 h)

- |                             |                  |                       |                  |
|-----------------------------|------------------|-----------------------|------------------|
| Micromania Lille V2         | Tél. 20 05 57 58 | Micromania Velizy 2   | Tél. 34 65 32 91 |
| Micromania Champs-Élysées   | Tél. 42 56 04 13 | Micromania La Défense | Tél. 47 73 53 23 |
| Micromania Forum des Halles | Tél. 45 08 15 78 | Micromania Nice       | Tél. 93 62 01 14 |
| Micromania Rosny 2          | Tél. 48 54 73 07 | Micromania Lyon       | Tél. 78 60 78 82 |

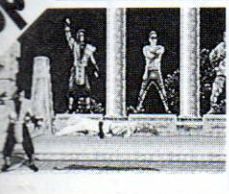
Super Nintendo

# La Super Nintendo 990F

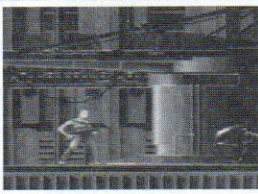
+ Mario All Stars + 1 Manette

**Le Supervidéo Show**  
Plus de 20 titres Super Nintendo  
présentés sur cassette vidéo  
**GRATUIT**  
pour 600 F d'achat  
(offre non cumulable)

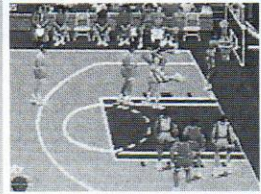
## LE TOP 5 MICROMANIA



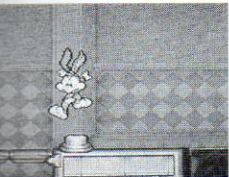
**MORTAL KOMBAT**  
conversion admirable du fameux d'arcade. Le jeu de baston le plus violent de l'histoire du jeu vidéo ! Choisissez 1 des 7 combattants et effectuez 3 rounds avec des adversaires terribles !



**ALIEN 3**  
Trouvez les prisonniers à temps avant qu'ils ne soient contaminés ! Éliminez l'alien ponduse et explorez les conduits d'aération dans 3 missions aux 3 niveaux de difficulté.

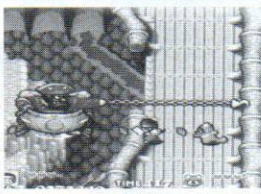


**TECMO BASKETBALL**  
Les 27 équipes de la NBA réunies dans ce jeu à 5 contre 5. La nouvelle simulation de basket ball sur Super Nintendo.

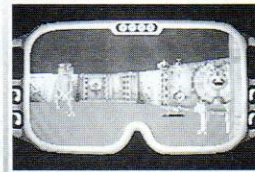


**TINY TOON**  
Retrouvez vos héros de dessins animés dans des aventures géniales, humoristiques, et passionnantes.

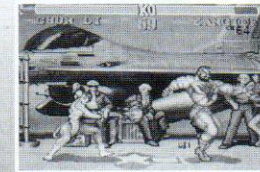
**POCKY ET ROCKY**  
Six niveaux d'action/shoot'em up où dans un scrolling multi-directionnel une ribambelle d'ennemis délirants (citrouilles, grenouilles, fantômes...) ne vous laisseront aucun répit.



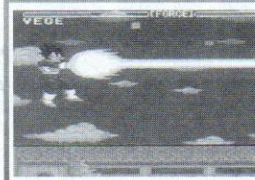
## LES NOUVEAUTES D'ABORD !



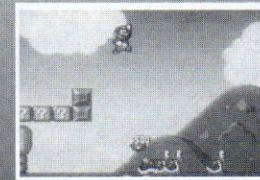
**JURASSIC PARK**  
Un triomphe scientifique qui tourne au désastre. Une formidable course poursuite de 24 h pour éviter le pire ! Vous serez confronté aux dinosaures !



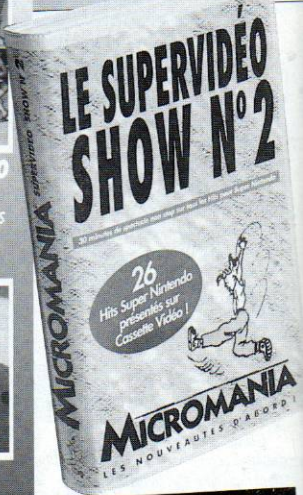
**STREET FIGHTER 2 TURBO**  
Une nouvelle version du hit de Capcom. 20 mégas de baston ; des nouveaux coups spéciaux, une rapidité accrue.



**DRAGON BALL Z 2**  
Un titre pour les fans de Street Fighter 2 pour 1 ou 2 joueurs. Des combats infernaux dans lesquels vous incarnez les héros de votre dessin animé préféré !

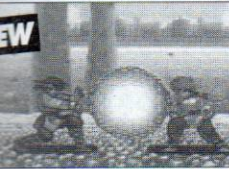


**MARIO ALL STARS**  
4 jeux avec Mario ! Super Mario Bros, Super Mario Bros 2, Super Mario Bros 3, tous 3 issus de la NES, et Super Mario Bros : the Lost Levels, un titre inédit.

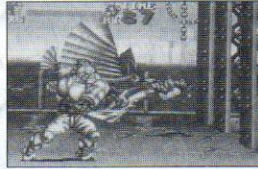


**SUPER !**

## LES JEUX D'ARCADE



**Ranma 1/2 n° 2**  
Dans le dessin animé, voici le jeu pour 1 ou 2 joueurs. Participez à des combats hilarants et épiques dans la peau de 10 combattants tous plus fous les uns que les autres !



**Final Fight 2**  
Dans cette suite du fameux Final Fight N1, 2 combattants nouveaux: Carlos et Maki. Attention cette fois vous pourrez jouer à 2. De la meilleure baston !



**Goof Troop**  
Un jeu de labyrinthe où vous incarnez le célèbre Goofy. Vous devez partir à la recherche de Pete et PJ, kidnappés par un groupe de pirates.

## Les Promotions Super Nintendo

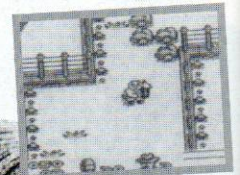
- Out of this World ~~499F~~ 399F
- First Samurai ~~499F~~ 399F
- Super Kick Off ~~489F~~ 349F
- Mech Warrior ~~499F~~ 399F
- Axelay ~~499F~~ 399F
- Tazmania ~~499F~~ 399F
- L'arme Fatale 3 ~~449F~~ 399F
- Kawasaki Caribbean ~~499F~~ 399F
- Wolfchild ~~499F~~ 399F
- Populus ~~489F~~ 349F
- Shadow Run ~~599F~~ 499F
- Brawl Brothers ~~599F~~ 499F
- Best of Best Karaté ~~549F~~ 449F

## MICROMANIA vous des Dinosaures

avec l'achat sur Super



Jurassic Park Super Nintendo



Jurassic Park Game Boy



\* Offre valable dans la limite des stocks disponibles

49F pour l'achat d'1 jeu  
**GRATUIT**  
pour l'achat de 2 jeux



**AD 29**  
L'adaptateur pour utiliser les cartouches américaines sur la Super Nintendo française.

## La Manette seule 99F



**Remote Controller + Manette**  
Super Nintendo

Découvrez de nouvelles sensations de liberté avec le nouveau Remote Controller qui vous permettra de jouer parfaitement à une distance de 6 mètres et qui possède toutes les fonctions des meilleurs Control Pads. Fortement conseillé aux excités du Control Pad.

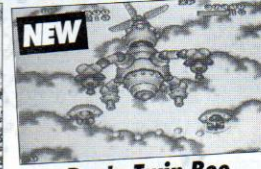
## LES JEUX DE PLATEFORME



**Cool Spot**  
Un jeu d'action plateformes où il faut avoir des réflexes d'enfer ! Graphismes et une animation démente ! Des musiques d'un autre monde !

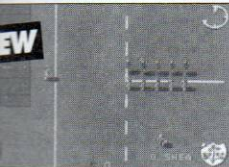


**Mr Nutz**  
L'écureuil aux baskets et à la casquette est un hit made in France. Dans ce jeu haut en couleur, vous allez devoir traverser, sauter et grimper de multiples niveaux superbes.

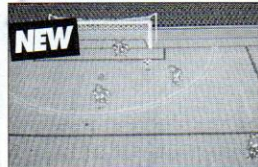


**Pop'n Twin Bee**  
Vous devez arrêter le professeur Mardock et son armée dans sa folie. Vous incarnez Twinbee ou sa sœur, Winbee dans une aventure passionnante pour 1 ou 2 joueurs

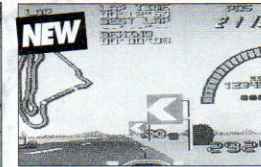
## LES JEUX DE SPORT



**Blanco Rugby**  
Participez seul ou à 2 à des matches mémorables contre l'une des 16 équipes parmi les meilleures du monde. Mêles, regroupements, touches, plaquages...



**Cantona Football**  
64 équipes différentes, un championnat international, des match amicaux, la possibilité de jouer en salle ou en extérieur !



**Nigel Mansell**  
Une superbe simulation de F1. 16 circuits internationaux au choix. La possibilité de régler votre voiture comme les pros : ailerons, pneus, boîte de vitesse...

Retrouvez tous vos jeux préférés en vente par correspondance ou en magasin chez le N° 1 du jeu vidéo !  
Pour en connaître la disponibilité et les derniers prix téléphonez ou tapez 3615 MICROMANIA.  
Tél. Vente par Correspondance (16) 92 94 36 00 (Ouvert de 8 heures à 19 heures)

**NOUVEAU**  
Micromania Lille V2  
Micromania Champs-Élysées  
Micromania Forum des Halles  
Micromania Rosny 2

Tél. 20 05 57 58  
Tél. 42 56 04 13  
Tél. 45 08 15 78  
Tél. 48 54 73 07

Micromania Velizy 2  
Micromania La Défense  
Micromania Nice  
Micromania Lyon

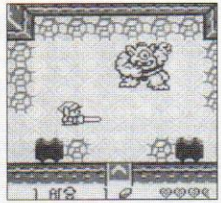
Tél. 34 65 32 91  
Tél. 47 73 53 23  
Tél. 93 62 01 14  
Tél. 78 60 78 82

**IMPORTANT** : Tous ces logiciels sont normalement disponibles dès leur sortie, en vente par correspondance. Les magasins ne présentent qu'une sélection de ces logiciels. Pour en connaître la disponibilité, tapez 3615 MICROMANIA ou téléphonez à votre magasin Micromania. **IMPORTANT** : Quelques cartouches de cette page fonctionnent avec l'adaptateur AD 29. Renseignez-vous auprès de votre magasin.

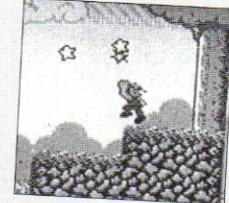
LE TOP 5 MICROMANIA



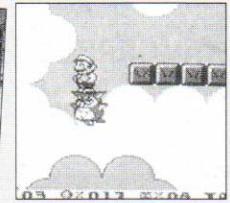
**MORTAL KOMBAT**  
La conversion admirable du fameux jeu arcade. Le jeu de baston le plus violent de l'histoire du jeu video ! Choisissez 1 des 7 combattants et effectuez 3 rounds avec des adversaires terribles !



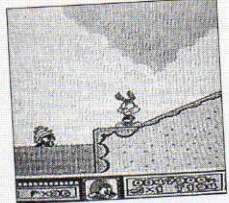
**LEGEND OF ZELDA**  
La version gameboy d'un classique. Vous incarnez Link et devez vous échapper de l'île Koholint pour rejoindre votre patrie Hyrule.



**ASTERIX**  
Retrouvez nos irréductibles gaulois dans une aventure pleine de coups de poings. Un jeu de plateforme qui va concurrencer sans nul doute super marioland.



**SUPER MARIOLAND 2**  
Le terrible Wario est de nouveau passé à l'attaque. Mario devra réunir les 6 Médailles d'Or, chacune dissimulées dans 6 mondes délirants jusqu'à l'ultime combat !



**TINY TOON**  
Retrouvez vos héros de dessins animés dans des aventures géniales, humoristiques, et passionnantes.

3615 MICROMANIA !  
Tout le catalogue Micromania

Les accessoires Super Nintendo

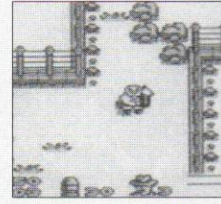


**389F**  
**Programpad**  
Le premier Control Pad programmable incluant 10 mouvements spéciaux préprogrammables.



**159F**  
**ASCII Pad**  
La qualité ASCIIWARE au service de votre Super Nintendo. Réglage, slow motion, tir automatique 20 coups/seconde et plus toutes les caractéristiques de Control Pad d'origine.

LES NOUVEAUTES D'ABORD !



**JURASSIC PARK**  
5 niveaux de jeu d'arcade vous attendent : avec 4 armes seulement, vous devez réparer les clôtures du parc afin que les dinosaures ne s'échappent pas.



**ROAD RASH**  
Une course de motos spéciale où tous les coups sont permis : Donnez des coups de pied ou poussez votre adversaire à plus de 200kmh!!! Esquivez les taches d'huile, les vaches et autres voitures sur la route



offre\* les tatouages de JURASSIC PARK du jeu JURASSIC PARK Nintendo ou Game Boy !

RESERVEZ votre JURASSIC PARK chez MICROMANIA et recevez GRATUITEMENT la Casquette JURASSIC PARK OCEAN



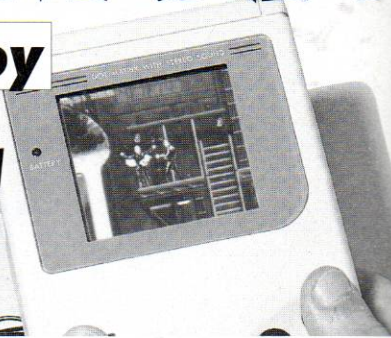
Avec la Mégacarte, 5% de remise\* sur des prix canons, même sur les promotions



\* Sauf sur les Consoles - Remise différée Carte envoyée par courrier

La Game Boy

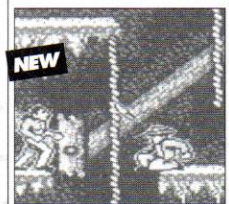
Prix exceptionnel 299 F



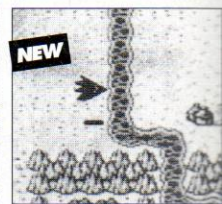
Les Promotions Game Boy

- Kung Fu Kid 99F
- R Type 99F
- Boulder Dash 99F
- Princess Blobett 99F
- Castlevania 99F
- Choplifter 2 99F
- WWF Super Stars 2 99F
- Marble Madness 99F
- Ballon Kid 99F
- Gauntlet 2 99F
- Burge Time De Luxe 99F

AVENTURE/ACTION



**Indy 4**  
Partez à la conquête du Sacré Graal sur 6 niveaux : le train, les catacombes, le château de Brunwald.... Une action truffée de pièges et d'ennemis.



**Final Fantasy 3**  
Après le 1 et le 2, voici le dernier volet de la trilogie. A vous de voyager dans le passé, le présent et le futur dans une bataille épique contre le temps et l'espace.

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX

Titres	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 60 F)	+ 29 F
Précisez Disk <input type="checkbox"/> Cartouche <input type="checkbox"/>	Total à payer = F

Nom .....  
Adresse .....  
Code postal ..... Tél. .... Ville .....

LIVRAISON GARANTIE PAR COLISSIMO

Commandez par téléphone 92 94 36 00  
Depuis Paris composez le 16 92 94 36 00  
(Ouvert de 8 h à 19 h)

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE  
Date d'expiration ...../..... Signature : .....

Règlement: Je joins  Chèque Bancaire  CCP  Mandat-lettre  
 Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 35 F) pour frais de remboursement  
Entourez votre ordinateur de jeux:  Game Boy  Megadrive  Gamegear  Séga  Super Nintendo  
N° de membre (facultatif) .....

# dossier LASERACTIVE PIONEER AU CARREFOU



On vous l'avait annoncée, voici enfin la bête! Un lecteur de CDV Pioneer de la plus belle espèce. Un CDV, c'est un lecteur de disques laser vidéo. L'avantage de tels films, c'est qu'en général, ils possèdent une qualité d'images quasi-parfaite, et en plus de ça, le son est digital et stéréo! Il ne vous manque que le grand écran, et c'est le cinéma à la maison! Mais ce lecteur de CDV ne se contente pas de vous passer des films. Nous ne nous appelons pas "CDV Magazine", ou encore "Les Années Laser", et une machine de cette espèce ne nous intéresserait pas s'il n'y avait pas un arrière-plan de jeux vidéo.

## SEGA, NEC, PIONEER: LE CHOC DES TITANS!

La particularité de cette nouvelle machine, c'est qu'elle associe plusieurs technologies d'horizons différents. Hormis les CDV, il est possible de passer ses CD audio sans aucun problème, mais la grande nou-

veauté, c'est que la machine est compatible NEC (Hu-Card et CD) et SEGA (Megadrive et Mega CD)! A l'aide de deux modules venant s'insérer à l'intérieur de la machine, il devient alors possible de passer ses cartes, ses cartouches ou bien encore ses CD ROM! Mais attention, la Pioneer est une machine pour l'ins-



tant exclusivement japonaise. C'est-à-dire que les seuls jeux qu'elle accepte doivent être aussi japonais! Même les CD ROM doivent être NTSC (la norme vidéo japonaise et américaine). De ce

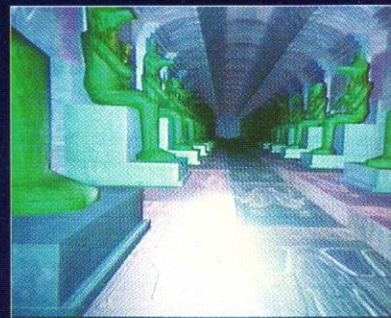
fait, les jeux Mega CD français ne passent pas sur la machine, ni même les américains, pour les mêmes raisons qu'entre Mega CD japonais et Sega CD US. Même l'adaptateur PRO CD X ne peut rien y faire. Méfiez-vous donc, si cette machine vous intéresse, de ce léger détail. Pour les CDV, vous ne pourrez prendre que des formats NTSC, alors que le format standard français pour la vidéo laser est le PAL (et non pas le SE-CAM!).

## LA PIONEER AUX JAPONAIS!

Cela vous laisse, pour ce qui est des films, une très grande palette de choix, puisque pour la vidéo la machine accepte le format US.

Mais de ce fait, tous vos films seront en VO (le système Close Captioned de sous-titrage anglais peut faciliter les choses). Pour ce qui est des jeux spécifiques à la machine, elle n'en pos-

sède pour l'instant que deux. Il s'agit bien sûr de disques laser, mais des LD, et non pas des CD. Pour être

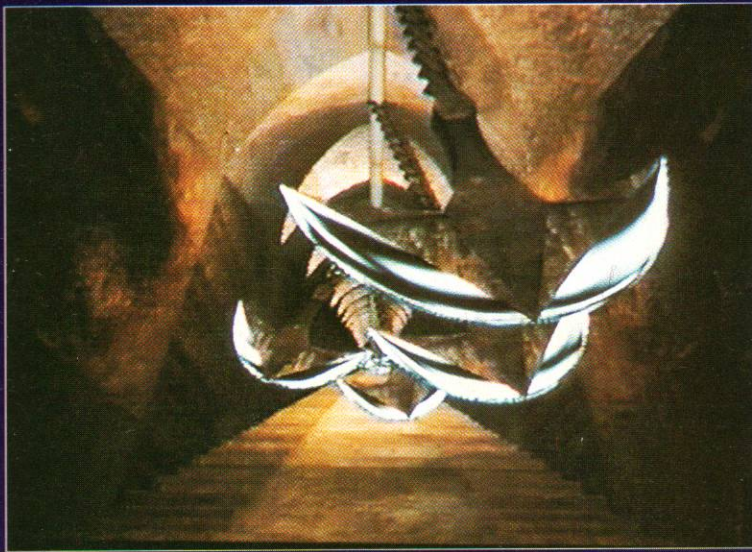


plus clair, il s'agit de disques de grande taille (29,8 cm de diamètre, contre approximativement 12 cm pour un CD de type Mega CD). En conséquence, il est possible d'y faire tenir beaucoup plus d'informations! Et vous vous rendrez facilement compte, sur les photos du jeu Pioneer/Megadrive, que les décors sont sublimes. Alors que la machine gère la toile de fond, l'extension Megadrive ou NEC s'occupe du jeu en lui-même. Les deux jeux actuellement disponibles sont, pour la NEC, Magic Devil, et pour la Megadrive, Pyramid Patrol.

## DEUX JEUX, DEUX FRERES ENNEMIS!

Le premier de ces deux jeux, Magic Devil, est une espèce de film intégralement en japonais, durant lequel on vous pose des questions auxquelles vous n'aurez même pas besoin de répondre. Incompréhensible et inintéressant, on peut l'oublier tout de suite. Maintenant, le Pyramid Patrol fonctionnant

# R DES TECHNOLOGIES!



avec la Megadrive est une toute autre histoire. Leader d'une patrouille de vaisseaux spatiaux, vous découvrez sur Mars une pyramide d'extraterrestres. Les E.T. sont méchants, alors vous allez les calmer! Les décors de ce jeu sont somptueux et les quelques photos sur ces pages devraient suffire à vous en convaincre. Maintenant, vous ne vous dirigez pas dans la pyramide. Vous suivez simplement le déroulement du film. La seule chose que vous déplacez, c'est la mire de votre canon. La partie jeu est, bien sûr, gérée par la Megadrive, alors que le CDV fait défiler en fond le décor. C'est très beau, mais on regrette qu'il n'y ait pas plus d'interactivité. La seule cible à bouger ne suffit pas à rendre le jeu hyper-intéressant.

du soft soit extrême. Malgré tout, d'autres jeux sont prévus, parmi lesquels de véritables petites merveilles (a priori!). Vous vous demandez peut-être où vous procurer cette machine multi-technologie? Dans les boutiques d'import qui assurent et qui sont à jour côté innovations techniques, comme Shoot Again. Si la machine vous branche, vous pourrez toujours les contacter, ils devraient pouvoir vous rendre heureux!

T.S.R.



## DES SONS ET DES COULEURS!

On tombe par terre devant les décors de la pyramide, les sons sont de qualité CD, mais si l'on se régale au premier passage, on ne peut pas dire que la durée de vie

**PRIX APPROXIMATIF**  
**Lecteur CDV:**  
**5 000 FF,**  
**et 2 500 FF**  
**par module**  
**(au Japon!).**

# LORICIEL EN ROUTE

Le mois dernier, nous vous présentions ce qui fait office de meilleur tennis sur la Megadrive: Davis Cup. Ce mois-ci, vous pourrez découvrir la version Super Nintendo de ce jeu, rebaptisée pour l'occasion International Tennis Tour.

Derrière ces deux softs, se trouve la société qui nous présentait, il y a déjà quelque temps de cela, Best of The Best (Nintendo et Super Nintendo): Loriciel.

Mais cette société française ne compte pas s'arrêter là! Les possesseurs de Megadrive, aussi bien que de Super Nintendo, devraient, pour la fin de l'année ou le début de l'année prochaine, se retrouver comblés! Loriciel n'oublie personne!

## My name is Jim. Jim Power!

Vous le saviez d'ores et déjà, Jim Power (anciennement un jeu sur Amiga, re-

travaillé pour l'occasion) ne tardera pas à sortir sur la Super Nintendo. Mais ce que vous ne saviez peut-être pas, c'est que la version Megadrive est aussi prévue! Les deux versions se composent de sept ni-

veaux différents, mais certains niveaux sont radicalement différents d'une machine à l'autre. Par exemple, les niveaux en mode 7 (identiques aux scènes vues de dessus dans Contra IV) ne se trouvent pas sur la Megadrive. Quelque part, c'est logique! Mais l'immense, pour ne pas dire gigantesque, atout du jeu, c'est qu'il s'agit du premier soft en 3D sur la Megadrive ou la Super Nintendo! Jim Power utilise une toute nouvelle technique de programmation, qui permet au joueur ne possédant pas les lunettes ou ne vou-

lant pas les utiliser, de jouer à un jeu tout à fait normal.

Finis ces jeux (comme sur la Master System), où sans lunettes on ne distingue rien, ou presque! Cette fois, vous voulez de la 3D, enfiler vos lunettes; dans le cas contraire, contentez-vous de vos deux yeux (ou plus, si vous êtes spécial). De plus, l'effet de 3D est exceptionnel! Je peux vous le dire pour l'avoir essayé, les impressions de relief et de profondeur sont plus vraies que

vraies! Alternant des niveaux shoot-them-up et des niveaux action/plates-formes, Jim Power avec ses lunettes 3D est sans doute

l'un des softs les plus originaux programmés pour la fin de l'année.



Photo de Georges Megadrive

vous ne possédant pas les lunettes ou ne vou-



Photo de René Superintendo

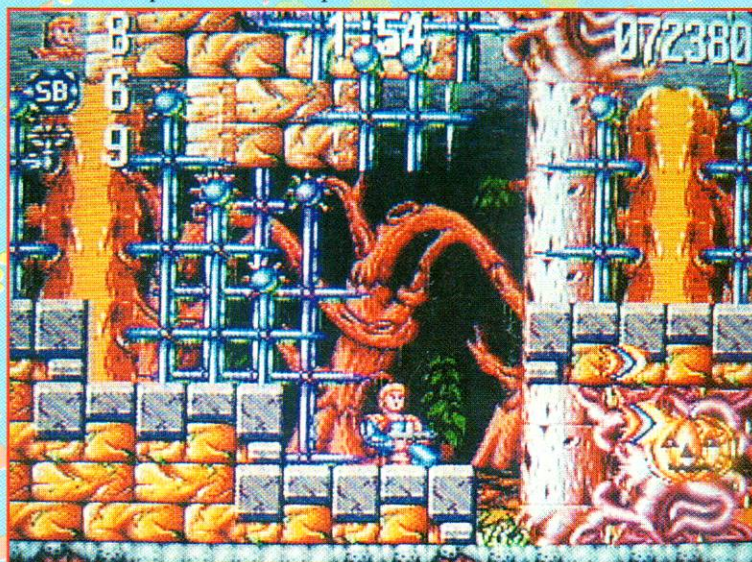


Photo de Simon Superintendo



Photo de Jacques Megadrive





# LORICIEL

## Activator et Terminator sont dans un bateau...

Les performances megadriviennes (ça, c'est beau!) de Loriciel ne se limitent pas à Jim Power et Davis Cup! Loriciel est aussi la première société française à utiliser l'activator de Sega. L'activator, je vous le rappelle, c'est le capteur de mouvements qui vous permet de jouer à des jeux de baston sans un pad, mais en bougeant au centre d'un cercle de plastique truffé de capteurs de mouvements infrarouges. Vous avancez un bras, et voilà que votre combattant décolle une pêche magistrale à son adversaire! Le jeu dé-

veloppé est un classique, puisqu'il s'agit de Best of The Best. Bien entendu, il est possible de jouer au pad. Le but du jeu reste donc identique. Dans la peau d'un champion de karaté/boxe thaï, vous allez affronter une masse d'adversaires, afin d'obtenir le titre suprême de champion. Les coups sont toujours très nombreux, et l'utilisation de l'activator aussi fatigante qu'amusante. Ne croyez pas qu'il vous faille faire un méga-Kick à la JC Van Damme pour que votre personnage le réalise. Il vous suffit simplement d'avancer pré-

cautionneusement le pied vers un capteur bien spécifique, et voilà le coup réalisé. Mettez la main au-dessus du même capteur, c'est un coup de poing fulgurant

qui part. Ce n'est certainement pas l'idée que l'on se faisait de la machine, mais c'est tout de même hyper amusant et surtout hyper original.



## Le ski à vitesse grand V, c'est sur Super Nintendo!

Enfin, Loriciel n'oublie pas les possesseurs de Super Nintendo et les véritables amateurs de ski.



Avec Val d'Isère Championship, vous découvrirez, au début de l'année 94, une si-

mulation de ski qui va décoiffer! Le point fort de ce jeu: son animation, qui a fait croire à bon nombre de spécialistes, que la cartouche utilisait un nouveau composant FX! Et pour être surprenante, l'animation l'est! Avec, aux pieds, des skis ou bien un surf, vous glisserez sur les très nombreuses pistes proposées. Au programme, un mode compétition et un mode "fun" où tous les plans les plus délirants seront pos-

sibles! Si vous êtes fan de vitesse et de ski, vous ne pourrez que tomber par terre devant Val d'Isère Championship. Avant de vous laisser continuer, apprenez aussi que Loriciel édite Ar-



cus Odissey, un jeu d'aventure/action déjà sorti sous un autre format, il y a quelque temps. Le jeu est en français, et vous propose d'arpenter quatre labyrinthes surpeuplés de choses baveuses possédant plein de pattes, et ne rêvant que d'une seule chose: vous dévorer. Un soft sympa, auquel on accroche sans problème, et dont la sortie est prévue très prochainement.

T.S.R.



# Previews

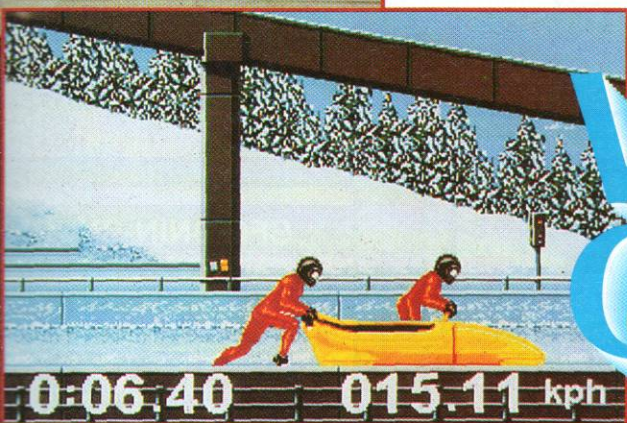
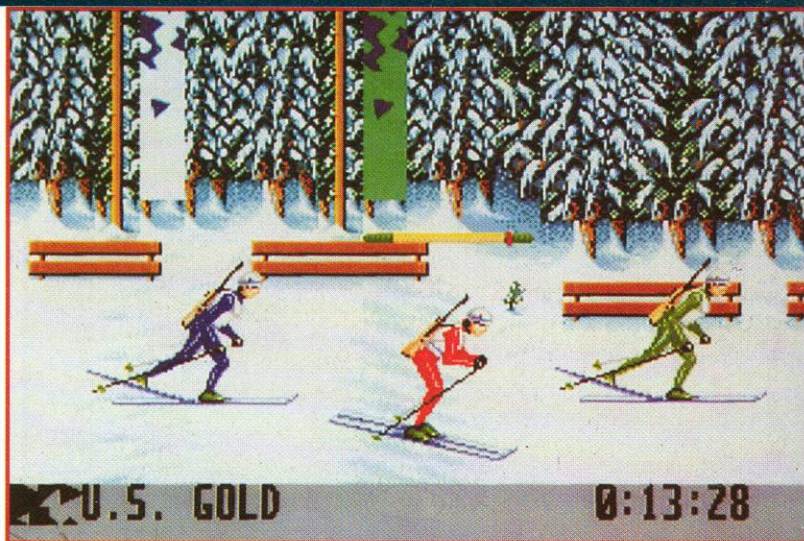
# US GOLD



## LES JEUX OLYMPIQUES D'HIVER SAUCE US GOLD !

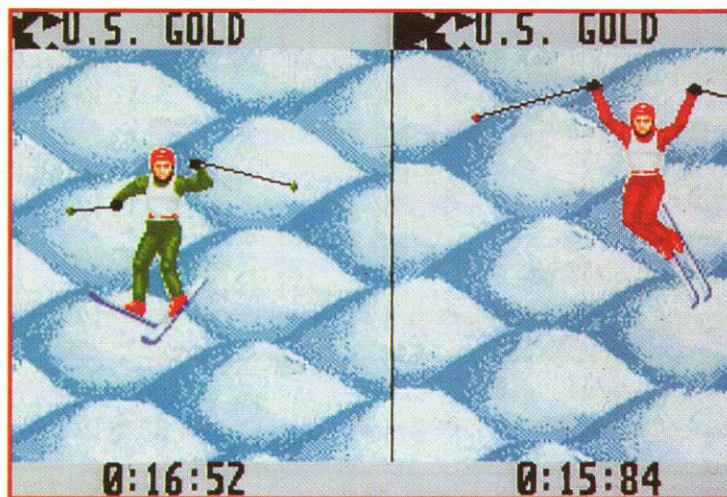
Petite ville perdue au nord d'Oslo en Norvège, Lillehammer accueillera en 1994 les Jeux Olympiques d'hiver, à partir du 12 février, et cela pendant seize journées !

SORTIE PREVUE DECEMBRE 93



# WINTER OLYMPICS

Durant ces seize jours, 1 800 sportifs originaires de 60 pays différents se rencontreront dans pas moins de 114 épreuves (pas toutes différentes, bien sûr !). Vous vous demandez peut-être "mais pourquoi et comment se renseigner ?". Facile de répondre à cette double question. A l'occasion de la sortie du jeu Winter Olympics, US Gold avait invité la presse française et étrangère (soit près de 30 personnes) à venir visiter les sites olympiques norvégiens. La meilleure façon de se rendre compte de ce que peuvent être les Jeux Olympiques, c'est de voir le lieu ! Tout le monde, ou presque, était là, de Banzai à Megaforce, en passant par Player One, histoire de mettre de l'ambiance. Rien ne vaut une délégation française quand il s'agit de mettre le bor... Bref, après ce séjour à Lillehammer, nous voici plus aptes à vous parler de ce Winter Olympics qui comportera pas moins de dix épreuves différentes auxquelles plusieurs joueurs pourront participer (deux joueurs en même temps pour le patinage de vitesse et le ski-bosses). Pour le détail, ces épreuves seront (accrochez-vous !) : la descente, le super G, le slalom géant, le Slalom, le ski-bosses (freestyle), le saut à skis, le bob sleigh, la luge, le patinage de vitesse et le biathlon. Ouf! Le but du jeu sera pour



vous de collecter autant de médailles que possible. Allez, la France ! Après Albertville, vous êtes préparé pour les Jeux Olympiques de Lillehammer !

# JAGUAR

J'AI CRU VOIR UN 'ROS MINET !

Le grand jeu de la Jaguar!

La star de chez Atari, la console parmi les consoles, ne va pas tarder à nous éblouir ! Soyez en sûr, la Jaguar a les moyens de faire très fort ! Afin de vous en convaincre, je vous propose un petit tour de ses capacités avec, au programme, un rapide comparatif avec les autres consoles du moment, c'est-à-dire la Super Nintendo, la Megadrive et la 3DO.

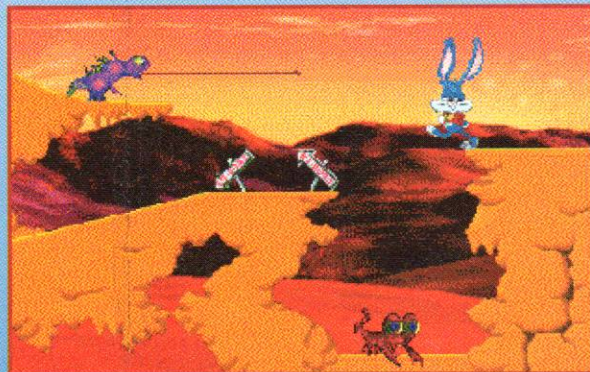
La Jaguar, c'est la toute première console 64 bits.

Pour vous donner une idée des capacités de la machine, c'est quatre fois la Super Nintendo ou la Megadrive, et deux fois la 3DO en puissance ! Une première constatation s'impose : la Jaguar



Tout d'abord, Crescent Galaxy, un shoot-them-up utilisant des techniques d'animation 3D (que la Jaguar gère elle-même) ; Cybermorph, un jeu d'action dans la lignée des grands classiques ; Raiden, le très célèbre shoot-them-up, revu et amélioré ; Evolution-Dino Dudes, un jeu semblable à Human ; Tiny Toon Adventure, un soft plates-formes dont nous ne savons pas grand-chose ; Checkered Flag II pour de la F1 en 3D et des effets so-

nores détonnants ; et enfin, Alien VS Predator qui est assez surprenant. Ouf ! Voici quelques-uns des jeux annoncés pour la sortie de la Jaguar, ou peu après. Ces jeux se présenteront sous la forme de cartouches ou bien de CD ROM. Il faut savoir que la Jaguar est avant tout une machine à cartouche. Le CD ROM existe. C'est un modèle double vitesse (normal maintenant) qui sera vendu séparément. Espérons seulement que son prix ne sera pas trop élevé, celui de la Jaguar tournant autour des 200 \$ (soit environ 1 600 FF).



inaugure une nouvelle ère de consoles. On joue, cette fois-ci, dans la cour des grands. Pourquoi croyez-vous que

La Jaguar, c'est la claque?

Il faut l'admettre, d'après ses performances, la Jaguar est la meilleure console prévue jusqu'à ce jour. Avec des animations 3D gérées par un coprocesseur interne, des sons qualités CD, une palette de couleurs parfaites, des capacités d'animation surclassant tout ce qui se fait à l'heure actuelle, la

Jaguar mérite qu'on lui accorde toute son attention. Avec la Jaguar, il est fortement possible qu'Atari devienne un des grands de demain dans le domaine de la console. Pourquoi ne battrait-il pas Nintendo ? Mais il faut encore attendre, car si les caractéristiques techniques de la machine sont tout simplement remarquables, il n'est pas dit que les jeux les exploitent correctement. Un peu de patience, nous vous dévoileront bientôt le tout, en détail.

T.S.R.

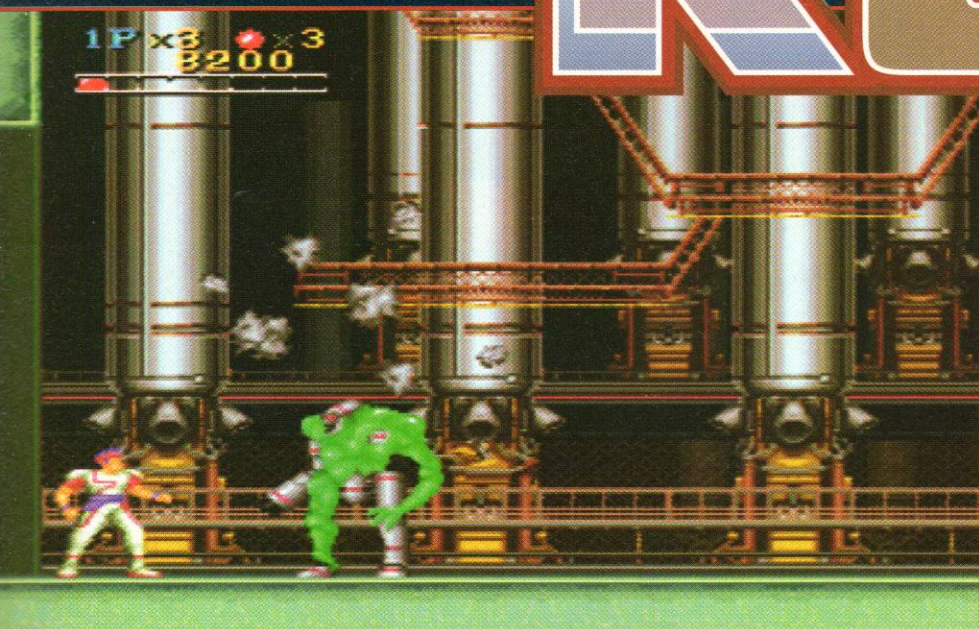
Nintendo ait abandonné son idée de CD ROM pour sa 16 bits (cf. Courrier) ? Pour ce qui est des couleurs affichables, la Jaguar laisse loin derrière elle la Megadrive (64 pauvres couleurs), et la Super Nintendo (256, pas plus), et égale la 3DO avec une palette de plus de 16 millions de couleurs ! Ce n'est plus du jeu, c'est du film ! Lorsque l'on sait que la vitesse d'animation est de 850 millions pixels à la seconde, contre 1 million pour la Megadrive et la Super Nintendo, on est en droit de se dire que le monde des jeux vidéo est prêt à subir une petite révolution. Le problème avec Atari est de savoir si les logiciels vont suivre. A cause de problèmes financiers, Atari ne possède pas le même budget que Nintendo, on peut redouter le pire. Pourtant, d'après Atari, il y a des dizaines de millions de dollars derrière... Avec IBM à la construction de la machine, on peut espérer, et non pas supposer, que les chiffres avancés soient parfaitement justifiés. Mais on peut déjà se rassurer avec les quelques jeux déjà annoncés.



NOTA BENE : Les photos des jeux Jaguar sur cette page ne vous sont pas présentées avec leurs véritables couleurs. Pour vous faire une idée, dites-vous que ces photos sont en 256 couleurs, alors que la Jaguar possède une palette de plus de 16 millions de couleurs. On baye !

# Previews

# TRUUM



tants : "ils" prennent également l'apparence humaine et vous êtes le seul à le savoir... et donc à pouvoir les repérer.

## UN MELTING-POT EVIDENT.

Si vous n'avez pas encore saisi que c'est vous qui allez défendre les pauvres petits Terriens, vous voilà renseigné. Faut bien qu'un super-héros serve à quelque chose tout de même ! En fait, vous incarnez un surhomme dont le jeu s'est inspiré de plusieurs titres à la fois. Dans cette cartouche, pour le

prix d'une seule, vous avez du Strider, du Shinobi, du Contra, pour ne citer que les principales références. Et je ne parle pas du scénario, mais de la progression du personnage, de son laser et même de ses cris qui sont complètement identiques aux jeux susnommés. De là à dire que la machine à pompe a fonctionné à plein régime, il n'y a qu'un pas

## INVASION ALIENNE !

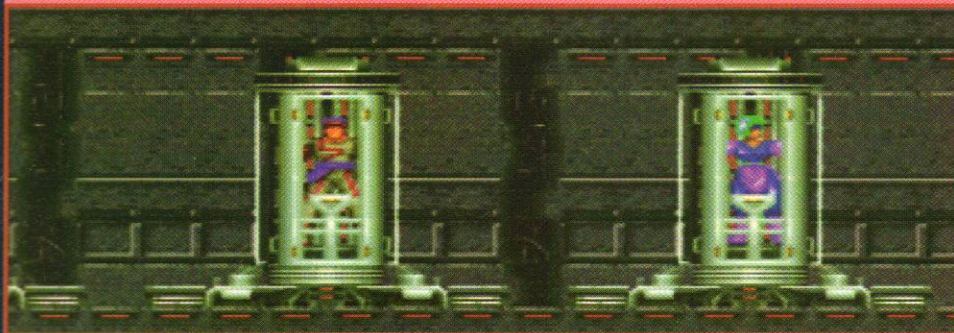
Alors que vous ne soupçonniez rien de ce qui pouvait se tramer sur Terre (je vous rappelle que vous êtes en mission à l'intérieur d'une station orbitale), le destin de la belle bleue allait peut-être se jouer. En effet, profitant du chaos qui commence à régner parmi les humains, certains extra-terrestres ont profité de l'aubaine pour se payer des vacances aux frais de la Princesse humaine. Oh, ils pensaient certainement ne pas en avoir pour longtemps : on débarque, on écrase la résistance -si résistance il y a- et on s'installe ! Simple comme bonjour, vous ne trouvez pas ? Et pourtant, la difficulté allait bel et bien s'en mêler. Vous n'avez pas oublié ce que vous avez vu il y a quelques ins-



que je ne franchirai pas... tout seul ! Tous les membres de la rédaction sont d'accord avec moi. En tout cas, il n'empêche que ce jeu possède des qualités graphiques intéressantes et de l'action à gogo.

## 10 000 BOSS SOUS LES MERS !

C'est d'ailleurs l'atout principal du soft : l'action non-stop. Seul ou en compagnie d'une charmante demoiselle (dans le jeu), c'est à dire aussi bien un copain qu'une copine (dans la réalité), vous allez devoir frapper comme un sourd, et vous agripper aux murs comme une araignée.



# BABER



EDITEUR: ATLUS •



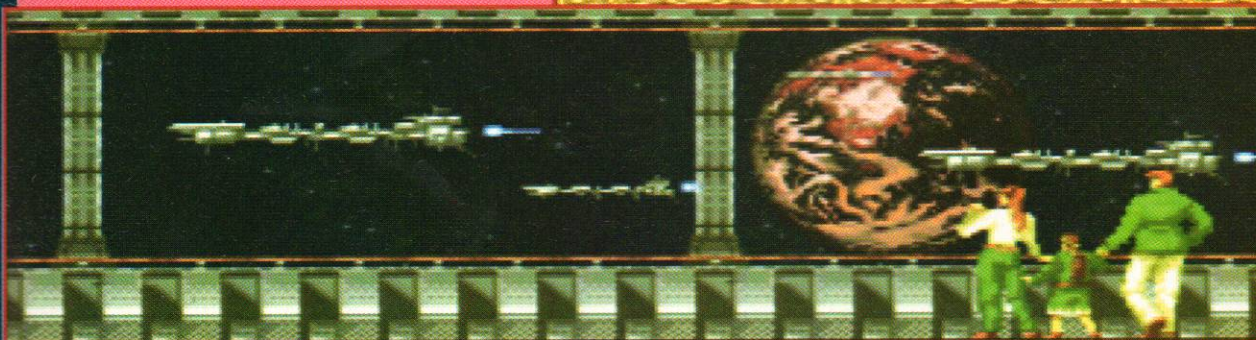
STAGE 1

TAJ BASE

Là aussi, il faut signaler que la dose de plates-formes est plutôt fournie, car non seulement on pose les pieds dessus, mais on s'y agrippe aussi ! Double plaisir, quoi !

Les niveaux sont assez énormes, et c'est semble-t-il pour cela que des flèches vous indiquent la direction à suivre, histoire de ne pas vous perdre.

Et les Boss, parlons-en des Boss ! Il y en a une tripotée, un peu à la façon de Kitaro's Adventure. Tous les deux mètres, vous en trouvez un, à tel point qu'on a du mal à distinguer ceux de seconde zone, des principaux. De toutes façons, dans les deux cas, vous savez ce qui reste à faire. Vous serez accompagné par de belles musiques, toutes en stéréo et très guerrières, et parfois même vous verrez quelques effets de zooms et de rotations assez bien réussis. C'est un atout intéressant, en plus des décors d'arrière-plan qui sont assez grandioses, surtout en Amérique du Sud. Au total, une cartouche qui promet beaucoup, et dont le test vous sera présenté incessamment. Wait and see...



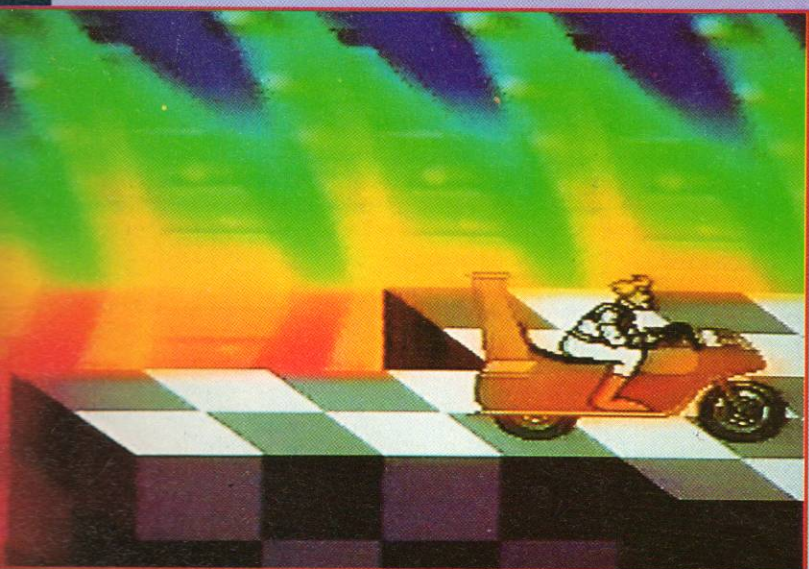
# Previews

EDITEUR: EMPIRE

# SPACE ACE

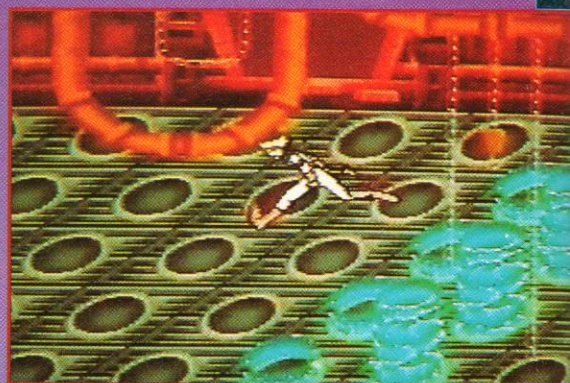


Dragon's Lair était un fabuleux jeu d'arcade et le premier jeu vidéo à utiliser la technique du disque laser. Converti sur micro, il était toujours aussi beau, mais quasiment injouable. Le principe était en effet de faire exécuter un mouvement au héros dans le bon timing, les possibilités étant limitées à leur stricte minimum. Un jeu Super Nintendo avait été adapté, mais ne reprenait pas ces scènes 3D à base de dessins animés. La suite de Dragon's Lair s'appelle Space Ace et reprend le même principe en arcade. Empire a décidé d'adapter un peu plus fidèlement le jeu d'arcade, ce qui n'est pas de prime abord une bonne nouvelle pour les joueurs ! Mais pas de panique dans les rangs, les scènes 3D interactives ont été complètement adaptées à la Super Nintendo et son entrecoupées de passages en shoot-them-up, et même plates-formes.



## 25 niveaux éclectiques

La maniabilité s'annonce donc comme excellente, tout en gardant une qualité graphique exceptionnelle. Vous en jugerez-vous même d'ailleurs sur les clichés. Vous vous rendrez compte aussi, sur ces clichés, que le jeu est très éclectique puisque 5 jeux différents composent les 25 niveaux de Space Ace. A noter qu'aucune pile de sauvegarde n'a été prévue par les développeurs, pour la bonne et simple raison que les joueurs sont là pour en... (dixit les développeurs, justement !).



Mais ne vous inquiétez pas trop, des bonus sont à récolter ça et là et vous permettent de ne pas tout recommencer, ouf ! De plus, chaque niveau peut être terminé de deux façons différentes, si bien que même après avoir terminé le jeu une première fois, vous n'aurez pas tout vu.

## Mode 7, quand tu nous tiens !

Car il y en a, des choses à admirer !... On trouve dans Space Ace, des séquences directement digitalisées de la version d'arcade, d'autres originalement conçues avec des effets de rotation et de zoom (merci le mode 7 !). C'est ainsi que, lors de la phase dans le tunnel en vue de dessus, les décors tournent comme dans Contra. Les autres séquences proposent des shoot-them-up verticaux, du jeu de plates-formes en vue de profil, des séquences originales en 3D, etc... On ne s'ennuiera pas lors de la sortie de ce jeu prévue pour décembre.



# Alors champion!?

## Tu veux toujours continuer à jouer??

Casser du Robotnik, détruire le syndicat du crime, cogner les boss, ça te fait pas peur? Yo!

Alors suis PANINI! Les 120 cards SEGA SUPER PLAY viennent d'atterrir chez ton marchand de journaux.

Avec des trucs, des tips, des astuces d'enfer pour cartonner dans l'univers SEGA MEGADRIVE, des infos canons sur 79 jeux et des fiches top secret sur les segahéros. Tu prendras des forces en les collectionnant et en les échangeant.

Alors, secoue toi les pads et speed te les procurer.

Mot de passe: PANINI

Comment? t'es pas encore parti?



# SEGA

## COLLECTOR CARDS "SEGA SUPER PLAY"

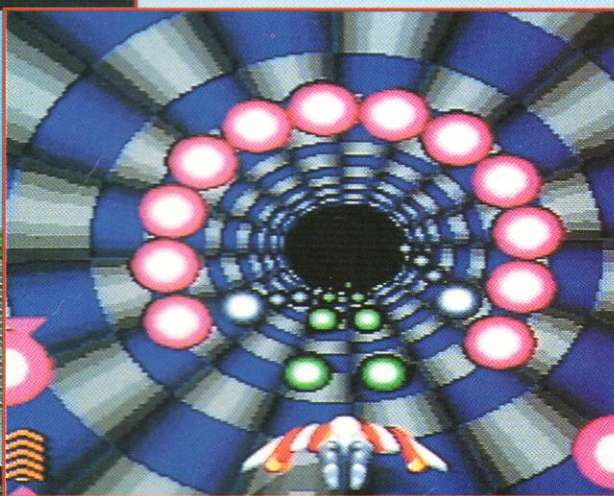


5Frs la pochette de 8 cards - 30Frs le classeur spécial cards - en vente chez ton marchand de journaux



EDITEUR: STORM

# OWER MAN



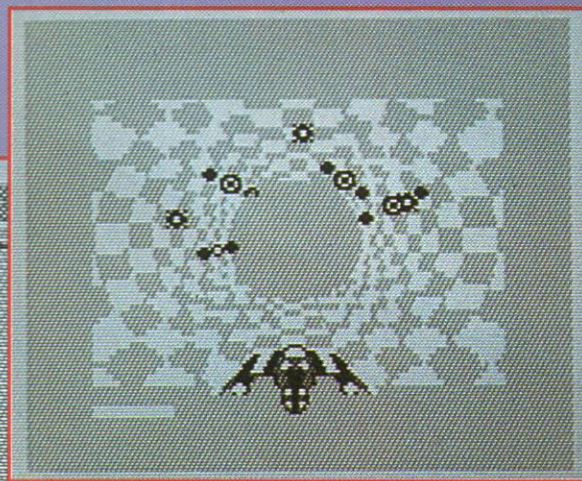
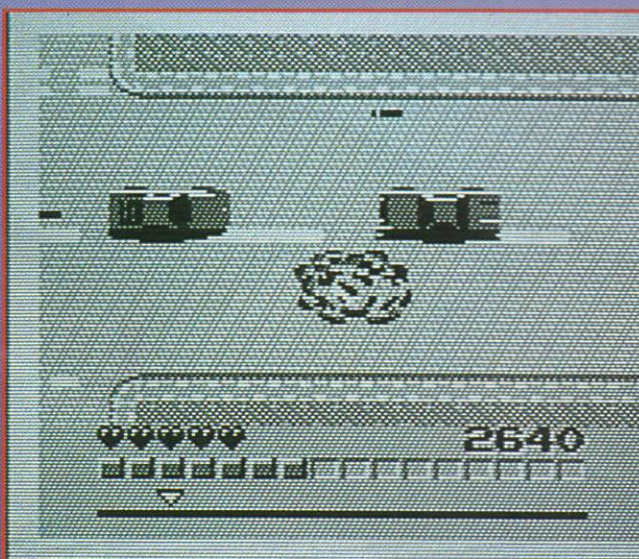
Vous le voyez, Lawnmower Man s'annonce comme étant un jeu hyper varié, et aux graphismes très travaillés, afin de rester dans le ton du film. Espérons seulement que la version finale du jeu sera à la mesure de nos espérances. Pour cela, nous vous tiendrons au cou-

rant de l'évolution de ce produit au fur et à mesure de son évolution. Alors, pour conclure, une phrase s'impose : To be

conti-  
nued ! "Eh,  
l'autre, c'est  
pas du fran-  
çais !"

## DU COMBAT 3D COMME EN 14 !

Cette fois, vous ne voyez que vos mains. Armé d'un pistolet, vous découvrez des décors 3D où des ennemis sont embusqués dans tous les coins du film, ce niveau constitue l'un des aspects les plus originaux, et les plus graphiquement travaillés du jeu. En plus, la version Super Nintendo bénéficiera d'un niveau d'action où vous dirigerez votre personnage au milieu de niveaux d'action/plates-formes à la Lethal Weapon, ou encore à la Robocop vs Terminator. Enfin, un autre niveau vous mettra au volant d'une voiture, dans des courses poursuites du tonnerre. Ces courses, vues de dessus, sans être véritablement spectaculaires, peuvent être attendues comme une curiosité dans ce jeu.



# Previews

# INTERPLAY

**Interplay nous a envoyé des pré-versions (quasi-définitives) de trois jeux qui promettent de dépoter un max pour Noël. C'est sur Super Nintendo, c'est beau et c'est super drôle ! Suivez le guide !...**

## CLAY FIGHTERS

Super Nintendo

"Clay" est associé à la pâte-à-modeler aux Etats-Unis, et vous pensez bien que chez Interplay, les jeux estampillés d'un "Clay" dans le titre risquent de comporter une bonne dose de délire. Après des titres comme Lost Vikings ou encore Rock'n'Roll Racing, cette firme est déjà connue pour ses jeux aussi bons que rigolos. Dans Clay Fighters, vous pourrez tout simplement jouer à un remake de Street Fighter 2 version pâte-à-modeler, si !, si ! Les dix personnages sont en effet des... disons "choses" en pâte-à-modeler dont les pouvoirs de



mouvements et leurs coups. Les coups classiques sont présents avec des coups de poing et de pied plus ou moins forts, et leurs combinaisons en sautant. Mais le plus impressionnant reste, quoi qu'il en soit, les "coups spéciaux" propres à chaque combattant. Sur ce point, on nage dans le délire le plus total avec un Blob qui se transforme en scie circulaire et qui coupe l'adversaire en deux, ou encore Bad Mister Frosty lançant ses mains en forme de boules de neige. Même les Fireball sont présentes sous forme de crachats de pâte-à-modeler pour les nostalgiques de SF2 ! Les sons digitalisés s'annoncent excellents et les graphismes des sprites sont basés sur la

technique du Ray Tracing (ils sont dessinés sur des ordinateurs puissants et digitalisés en plusieurs positions de sprites). Mais on vous reparlera de tout ça, lors de la sortie du jeu en décembre.

## CLAYMATES

Super Nintendo

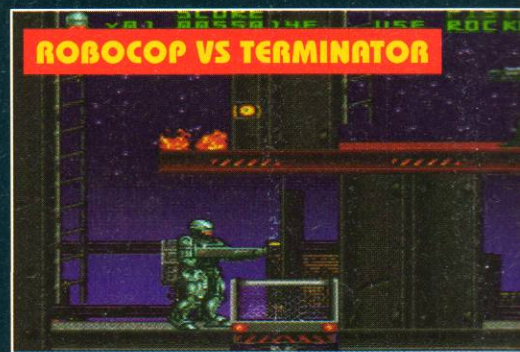
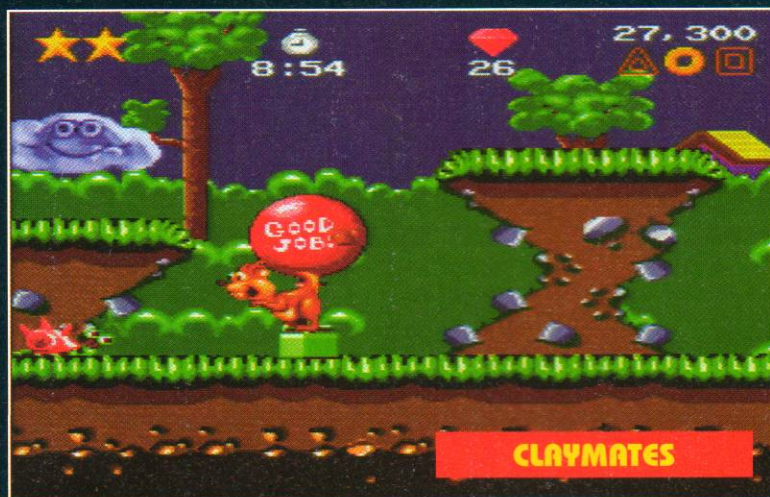
Dans le même esprit que Clay Fighters, Claymates propose un jeu de plates-formes dont les principaux acteurs sont des animaux en pâte-à-modeler. Et qui dit pâte-à-modeler, sous-entend des transformations délirantes. Le Professeur



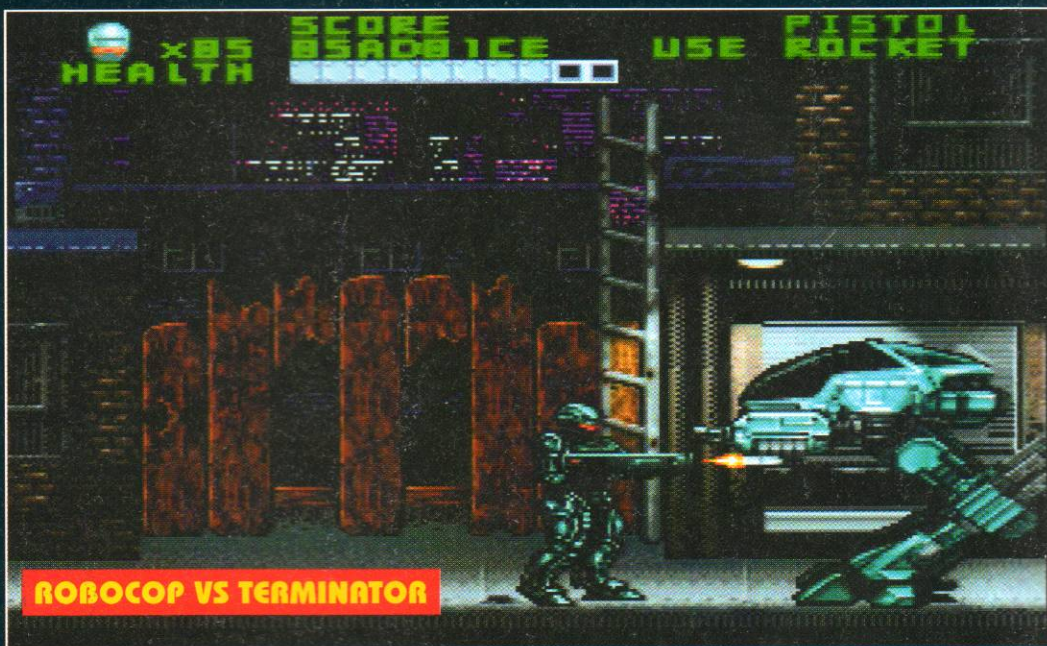
combats sont aussi surprenants que délirants. Certains sont simplistes de forme comme The Blob, et rappellent bien la pâte-à-modeler. D'autres sont plus sophistiqués comme Bad Mister Frosty, le bonhomme de neige, ou encore Impersonator, un Elvis à la banane démesurée (je parle des cheveux). Le jeu se déroule de façon classique avec un mode "un joueur" et un autre Versus "à deux joueurs" avec des combats en deux manches gagnantes. Là où le jeu sort de l'ordinaire, c'est bien sûr grâce aux personnages, à leurs



# AV



Putty (il a écrit une thèse bien connue sur la pâte-à-modeler) a été kidnappé par le terrible Docteur Sorcière et son fils a été transformé en pâte-à-modeler. Or, son fils, c'est vous ! Vous vous appelez Clayton et votre but est de traverser tous les niveaux du jeu (il y en a 25) pour retrouver votre father et sauver le monde. Vous commencez en boule de pâte et pouvez ensuite vous transformer en toutes sortes d'animaux selon les items trouvés. Le jeu est en vue de profil et propose des séquences en vue de dessus, entre les niveaux prévus, lorsqu'on joue à deux joueurs (elles permettent de se gêner dans la progression, c'est très marrant !). Claymates est un vrai jeu de plates-formes qui ne casse pas des briques mais qui s'annonce très drôle et très beau. Les sprites sont en effet issus de la technique "made in Interplay" (on digitalise les sprites dessinés en Ray Tracing sur ordinateur), et l'animation ultra-fluide. Mais ce sont



surtout les clins d'oeil et l'humour débridé qui font impression dans ce jeu. Les bruitages promettent, eux aussi, car tous sont digitalisés. Sortie prévue pour novembre.

## ROBOCOP VS TERMINATOR

Super Nintendo

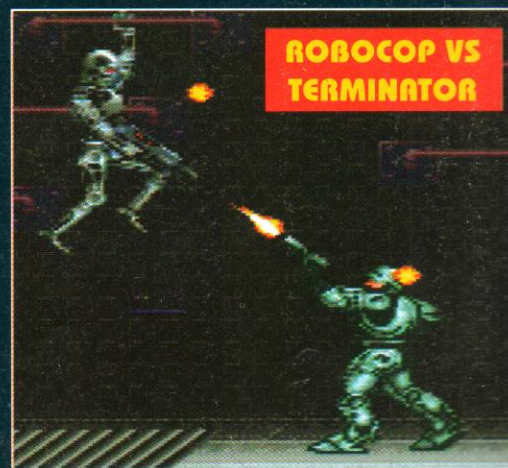
Quelle licence, mes amis ! Après Aliens Versus Predator, ce sont autour des T-800 et de Robocop himself de se fritter avec amour dans un jeu Super

Nintendo. Il fallait oser et Interplay a délaissé l'humour de la série Clay pour la violence urbaine et cybernétique de Roby contre Totor ! Le jeu s'annonce excellent avec une ambiance bien virile dans le genre "moi vois, moi tue" comme dit souvent TSR, l'ami des victimes ! Jugez plutôt le scénario : vous êtes Robocop et vous poursuivez les créatures cybernétiques de Skynet dans les rues et les usines vides (on se demande bien pourquoi !). La préversion du jeu à laquelle nous avons joué est géniale, car elle met tout de suite dans l'ambiance avec des petits dessins et des bulles de BD qui situent et expliquent l'action.

### Il'll be back to protect the innocent !

Entre chaque niveau, l'histoire (originale) continue à passionner le joueur qui ne demande qu'à connaître la suite. Pour cela, le joueur doit s'accrocher car le jeu est bien difficile (heureusement qu'il y a des passwords). Il s'agit d'un jeu à progression, en vue de profil, dans lequel vous passez le plus clair de votre temps à jongler entre les tirs (plusieurs armes possibles) et les sauts de précision sur les plates-formes incertaines. Les endosquelettes et les T-800 font

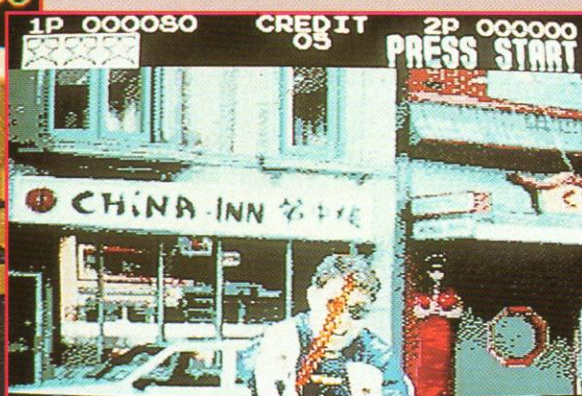
leur apparition au cours du jeu (pas tout de suite) et redonnent du punch à l'action. Les graphismes s'annoncent comme excellents (surtout les sprites énormes et réalistes) et la bande son itou ! De plus, Robocop se déplace avec une lourdeur réaliste qui rappelle bien les films dont il était le héros. Un jeu qui rappelle le Robocop 3 d'Océan pour les graphismes, mais qui est beaucoup plus jouable et sympa. A quand une simulation de catch à quatre joueurs avec Robocop, Predator, Terminator et Alien ?



Previews

# LETHAL ENFORCERS

EDITEUR: KONAMI



de Sega) et il sera possible de jouer à deux joueurs simultanément avec deux flingues. Notez que l'on peut jouer à Lethal Enforcers à un paddle, deux paddle, un mélange de paddle et pistolet, etc...

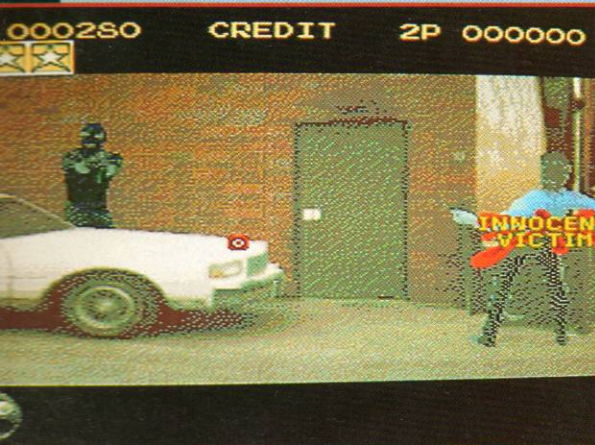
## Poursuites en intérieur et en extérieur

Pan, t'es mort ! Ces quelques mots résument bien Lethal Enforcers, un jeu d'arcade de Konami qui est prévu pour novembre sur Megadrive. Ceux qui n'ont jamais joué en arcade à ce jeu "kill-kill" n'ont qu'à s'imaginer deux pistolets en plastique à infra-rouges et un écran sur lequel se pavant de gentils terroristes. Que faut-il faire ? Tirer avant d'être tué, of course ! Le jeu d'arcade proposait des scènes digitalisées en full-motion-vidéo et l'on retrouve toutes ces scènes dans la version Megadrive. Les graphismes ont été retouchés, mais les pistolets sont toujours là et l'ambiance violente aussi.

## Violence urbaine

Par exemple, lorsqu'un type vous tire dessus, vous voyez un superbe impact rouge sang apparaître en premier plan. Les bruitages, eux aussi, sont extrêmement réalistes (tirs, chargement de l'arme, cris, etc...). L'action se déroule en scrolling horizontal et les décors défilent pendant que des hordes d'ennemis apparaissent par les côtés, le fond de l'écran et même au premier plan. Chaque cartouche Megadrive sera vendue avec un pistolet infra-rouge made in Konami (incompatible avec les produits Menacer

Les scènes sont toujours basées sur le même principe, à savoir tirer sur les ennemis avant qu'ils ne vous touchent, en évitant de blesser des innocents, mais les niveaux se déroulent différemment. Le premier niveau se déroule dans un bureau et le décor scrolle lentement. Ensuite, une scène se passe dehors devant la porte de sortie des précédents bureaux : les ennemis débouchent par la porte, de derrière la voiture ou encore d'une poubelle. Vous lutterez ensuite contre des voitures dans un scrolling très rapide, ou encore dans un aéroport ou contre des chinois munis de couteaux... Le jeu s'annonce d'un très bon niveau technique et le jeu au pistolet promet d'affoler pas mal de parents ! Espérons que d'autres jeux utilisant les flingues en plastoc rouge de Konami sortiront dans l'avenir, chose peu certaine quand on analyse l'évolution des jeux Menacer, par exemple...



# TU VEUX LES MEILLEURS PRIX, LES MEILLEURS ASTUCES ET LE MEILLEUR SERVICE ? ALORS TAPE VITE 3615 CONSOL PLUS

## Mate les tarifs !

**JEUX SUPER NES**  
 GOOF TROOP : 479F  
 ROCK'N ROLL RACING : 479F  
 OFF ROAD THE BAJA : 479F  
 ZOMBIES : 479F  
 ART OF FIGHTING : 549F  
 TECMO S.BOWL : 499F  
 COOL SPOT : 479F  
 AERO THE ACROBAT : 479F

**JEUX SUPER NINTENDO**  
 ANTONIA FOOT BALL : 439F  
 MISTER NUTZ : 429F  
 F1 POLE POSITION : 449F  
 NIGEL MANSELL : 499F  
 LOST VIKING : 449F  
 SIM CITY : 449F

**FRAIS DE PORT OFFERTS**



## les Occases !

Toutes les cartouches moins cheres, la preuve :  
 -NES US 290,00F  
 MEGA DRIVE 259,00F  
 NEO GEO à partir de 399,00F

**FRAIS DE PORT OFFERTS**

Pour la liste complète de tous les jeux, easy !!!  
 Consulte par minitel notre catalogue, c'est d'enfer !!!

## ON RACHETE TES CARTOUCHES :

UP. NINTENDO SUPER NES AMICOM **200F**  
 MEGA DRIVE **130/150F**

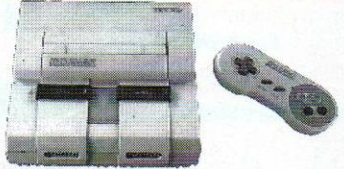
**CONSOL PLUS PAYE CASH !!**



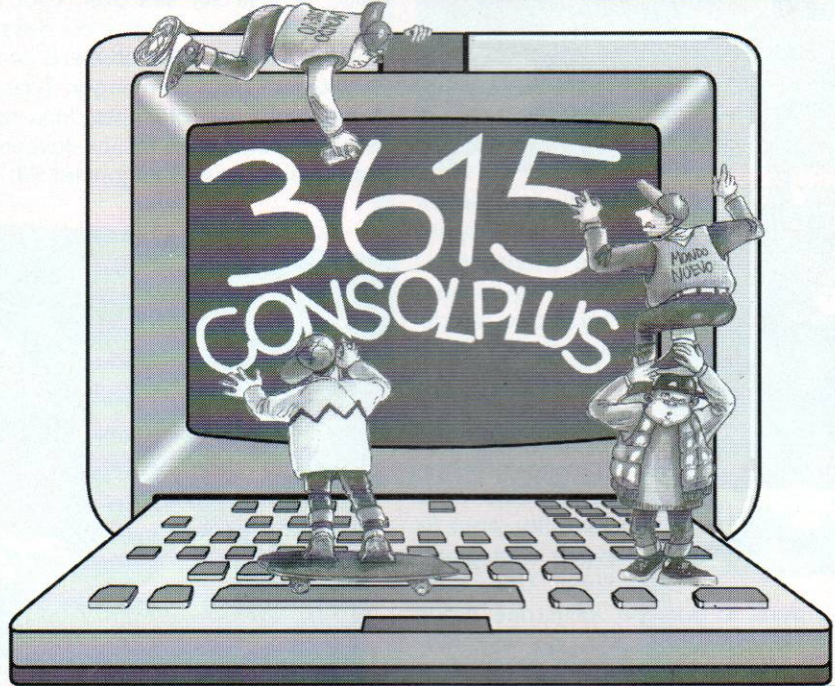
## MORTAL KOMBAT®

MEGADRIVE **449F** S. NINTENDO **499F**  
 Si vous trouvez moins cher sur ce produit, CONSOL PLUS vous rembourse la différence !!!

## Les consoles à prix d'enfer !!!

	<b>NEO-GEO : 2390F</b>
	<b>AMIGA CD 32 + 1 JEU : 2390F</b>
<b>SUPER NES US : 850F +S.F.2 : 950F</b>	<b>MEGA CD à partir de : 1990F</b>

**Exclusif ! Sur 3615 CONSOL PLUS :**  
 SI TU ES BLOQUE DANS UN JEU, DEMANDE TON CODE ACTION REPLAY à MAITRE COSMIC



A retourner à CONSOL PLUS - BP 22 - 06801 Cagnes/Mer Cedex

Nom - Prénom .....

Adresse .....

Code postal ..... Ville ..... Tél .....

Titres	Console	Prix
Contre remboursement + 30F .....		Total

Règlement : Je joins  chèque ou  mandat ou  je préfère payer au facteur en ajoutant 30FF, soit par Carte Bleue numéro ..... expire \_\_/\_\_/...

Tu peux aussi commander par Minitel sur le **3615 CONSOL PLUS**

## Mate les tarifs

**JEUX MEGADRIVE 395,00F**  
 AERO THE ACROBAT  
 BRETT HULL HOCKEY  
 GENERAL CHAOS  
 LANDSTALKER : 449F  
 RANGER X  
 ROCKET KNIGHT ADV  
 JURASSIC PARC  
 F.15 STRIKE EAGLE  
 PUGSY  
 SPIDERMAN/X.MEN

**STREET FIGHTER 2 ARRIVE !! 499,00F**

**FRAIS DE PORT OFFERTS**

**JEUX NEO GEO**  
 VIEW POINT : 1490  
 SAMURAI : 1490  
 WORLD HEROES 2 : 1340  
 FATAL FURY 2 : 1240  
 3 COUNT BOUT : 1240

## COMMANDER avec 3615 Consol Plus

- Occasions garanties 3 mois.
- Frais de port gratuits
- Livraison en 48h.
- Les meilleurs prix
- Le plus grand choix

**C'est ça être n°1**

SI TU ES NÉ(E) AU MOIS D'OCTOBRE TAPE VITE SUR TON MINITEL... UN CADEAU T'ATTEND !!



**LIVRAISON GRATUITE : LES FRAIS DE PORT SONT OFFERTS**

**3615 CONSOL PLUS ... le seul véritable 3615 de la console**

photos non contractuelles - Offre limitée en fonction des stocks disponibles - Téléphone au : (16) 92.02.06.04

# Previews

EDITEUR: EMPIRE

# YOGI BEAR



## Cinq stages de folie...

Les niveaux se ressemblent, dans le principe, mais les décors différents influent sur les actions à réaliser. De plus, quelques "secret-stage" proposant des petits jeux différents viennent rompre le rythme plates-formes du jeu. Yogi peut aller où il veut, revenir sur ses pas. Tout au long du jeu, il rencontrera même des personnages du dessin-animé. Notre héros débonnaire saute sur les paniers à provisions et gobe, au passage, tout ce qui peut se manger. Tous les animaux de la forêt américaine sont aussi présents dans ce jeu, avec une préférence pour les porcs-épics, les rats-laveurs et les saumons volants ! Sortie du jeu prévue pour janvier 94, yeah !

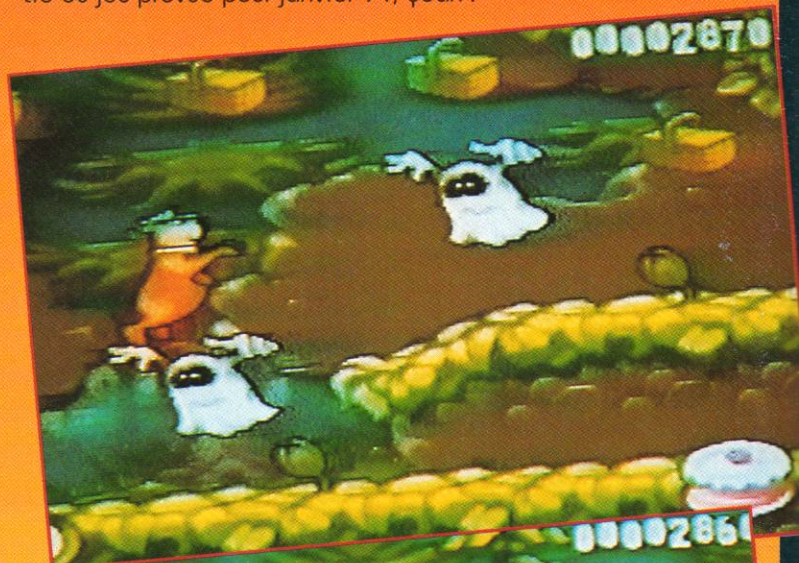


Yogi est un personnage de dessin animé (Hanna Barbera) et va devenir le héros d'un jeu de plates-formes haut en couleur, sur Super Nintendo. Alors que Yogi est en pleine hibernation, Boo Boo vient le réveiller pour le prévenir d'un grand malheur. Une usine

chimique vient de s'installer dans le parc de Jellystone. Vous allez donc devoir jouer le rôle de Yogi dans un jeu qui vous mènera des montagnes couvertes de neige, jusqu'à la confrontation finale, dans l'usine chimique. Quel scénario, les mecs !

## Mario is missing !

Vous ne vous trompez pas de beaucoup si, en jetant un coup d'oeil sur les clichés, vous vous exclamez (avec l'esprit qui vous caractérise, jeunes lecteurs innocents !) qu'Empire nous prépare un "Mario se promène dans le Parc de Jellystone" ! Le jeu est en effet un bon jeu de plates-formes en vue de profil et aux scrollings multidirectionnels. Pour se débarrasser d'un ennemi, il faut évidemment lui sauter sur la tête, et des milliers de bonus sont à récupérer un peu partout. Mais Empire a quand même glissé quelques différences notables, puisque pour sortir d'un niveau, il faut récolter certains objets. De plus, le sprite de Yogi est grand, les scrollings différentiels nombreux (trois bandes) et l'univers complètement cartoonesque.







# Previews

EDITEUR: TECMAGIK

# PINK PANTHÈRE



## La Panthère

Rose veut devenir une star. Et une star à Hollywood tant qu'à faire ! Elle a choisi les projecteurs de la Megadrive pour assouvir son vieux rêve. En fait, c'est dans un jeu complètement plates-formes qu'il faudra évoluer. Et complètement loufoque. Aussi, n'ayez pas peur si vous vous retrouvez dans les entrailles d'une dinde, ce n'est que du cinéma ! D'autant que vous aurez une arme essentielle pour vous défendre, face aux empêcheurs de tourner (des films !) en rond : une espèce de gant de boxe articulé à votre bras et extensible à volonté, vous permettra de mettre hors d'état de nuire les paparazzi de tous poils. Dans certains niveaux, il n'est pas impossible non plus que vous jouiez les Robin des Bois, avec des vraies flèches et garni d'une plume de Perdrix sur le couvre-chef, à la manière des vrais chasseurs. Mais ce sont surtout vos jambes fines et roses qui risquent de vous sauver. Sauter partout, courir à vive allure, éviter les ravins, mais aussi faire preuve d'un peu de jugeote, pour ne pas constamment tourner

en rond, seront autant de qualités qu'il faudra mettre en avant. Il faudra donc repérer les lieux avec circonspection ! Si vous êtes déprimé, vous risquez de ne plus l'être en voyant les mimiques de la panthère. Les animations, sans valoir celles du dessin animé, sont tout de même parfois très drôles. Il est vrai que nous sommes dans le milieu du cinéma où tout est possible ! Pas de gros "bugs" techniques en vue, donc pas de gros reproches à la clé. Il faudra cependant attendre le test complet pour évaluer, d'une façon assidue, ce nouveau jeu de plates-formes sur MD.



# Previews

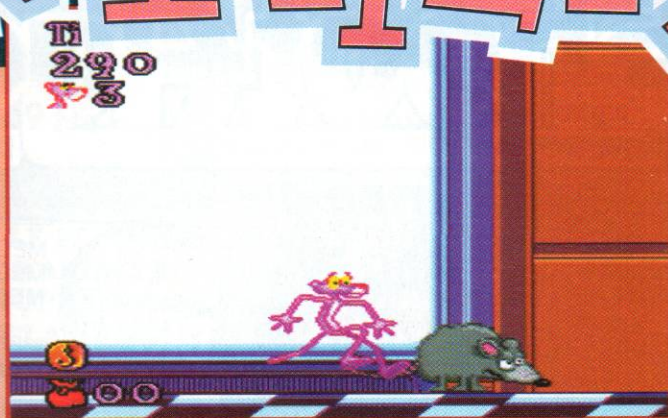
# PINK PANTHER

EDITEUR: TECMAGIC



## Je voiiiiis la vie en roseuuuuu !

Etre une star de cinéma à Hollywood, ça se mérite. C'est pour cette raison que la Panthère Rose, l'un des rares héros de dessin animé à ne pas être encore passé dans le monde des jeux vidéos, doit arpenter tous les studios de la MGM ! Voilà un excellent prétexte pour faire des mini-parodies de certains grands classiques du cinéma américain. De "Chéri, j'ai rétréci les gosses", en passant par "Robin des Bois" et "Frankenstein" et le très récent "Jurassic Park", la Panthère va traverser tous ces niveaux en évitant les nombreux pièges. La Panthère peut piquer des sprints, sauter, ou bien encore tirer sur ses ennemis à l'aide d'armes diverses qui dépendent, tout comme son costume, du plateau de tournage sur lequel elle se trouve.



## Toute la musique que j'aimeuuuu !

Qui dit "Panthère Rose", dit "musique de la Panthère Rose". Même si cette règle ne se vérifie pas sur la version Megadrive, elle est ici de rigueur. A chaque niveau, vous retrouverez l'air célèbre avec de multiples variantes. Par exemple, le niveau Robin des Bois aura cette musique, mais avec des sonorités médiévales de flûte. C'est donc une musique différente pour chaque niveau ! Le jeu, quant à lui, garde l'esprit du dessin animé. La panthère se déplace avec son air nonchalant et évite les obstacles lorsqu'elle ne peut pas les éliminer. Dans chaque niveau, la Panthère Rose pourra mettre la patte sur des pièces de monnaie qui, une fois mises dans des tirelires, lui permettront de bénéficier de certains bonus. Bien sûr, ces bonus sont souvent nécessaires pour progresser, et par conséquent, il vous faut absolument les trouver ! Le tout est fait avec une bonne dose d'humour, et techniquement, plusieurs points sont à observer. Tout d'abord, l'animation du sprite principal, très fluide. Ensuite, les nombreux décors selon le plateau traversé. Ajoutez à cela un niveau de difficulté assez élevé, et vous voilà en présence d'un jeu qu'il faut guetter du coin de l'oeil.



# DEVENEZ MILLIONNAIRE

POUR FETER L'OUVERTURE DE SON NOUVEAU POINT DE VENTE AU MANS,  
SHOOT AGAIN VOUS OFFRE, POUR TOUT ACHAT OU ECHANGE,  
UN TICKET DU "MILLIONNAIRE". CETTE OFFRE EST VALABLE  
DU 15 OCTOBRE AU 30 NOVEMBRE 1993.

ET SI VOUS PASSIEZ  
A LA TELE ?

Ouverture :

Le Lundi de 14H à 19H

et du Mardi au Samedi de 10H30 à 19 H



SHOOT AGAIN - FLANDRE  
145 rue de Flandre, 75019 Paris.  
Tél : (1) 40-38-02-38 et 40-34-36-26  
M° Crimée ou Corentin Cariou

SHOOT AGAIN - LECOURBE  
49 rue Lecourbe, 75015 Paris.  
Tél : (1)47-34-92-16 et 42-73-35-41  
M° Sèvres-Lecourbe

SHOOT AGAIN - LE MANS  
Centre Commercial République  
72000 Le Mans  
Tél : 43-24-83-03

# Shoot Again

STREET FIGHTER 2'  
MEGADRIVE 549 FR\$  
+ 1 CADEAU SURPRISE

NEO GEO  
PENSEZ A  
LOUER LES  
JEUX NEO GEO

20 Baseball.....690	Nam 75.....690
Alpha Mission 2.....690	Ninja Combat.....790
Andro Lunos.....1290	Ninja Commando.....1290
Art Of Fighting.....1490	Riding Hero.....790
Baseball Star.....790	Robo Army.....1290
Baseball Star 2.....1290	Sengoku.....990
Be's Journey.....790	Sengoku 2.....1490
Burning Fight.....990	Side Kick.....1490
Crossed Swords.....790	Super Spy.....790
Cyber Lip.....690	Thrash Rally.....990
Fight Man.....790	Top Player Golf.....790
Fatal Fury.....990	View Point.....1890
Fatal Fury 2.....1490	World Heroes.....1490
Football Frenzy.....990	World heroes 2.....1790
Host Pilot.....790	
Muzzled.....590	
Ring Of Monster.....790	<b>SAMOURAI</b>
Ring Of Monster 2.....1290	<b>SHOWDOWN.....1790</b>
St Ressort.....1290	Console seul.....2290
League Bowling.....790	Console + 1 jeu.....2790
Magician Lord.....690	Joystick.....499
Station Nation.....990	Memory Card.....229

NEO

Core Grafx.....Tél...
PC Engine GT.....1490 f
PC Engine DUO.....2290 f
PC Engine Duo-R.....2290 f
Explorer Mr Don.....299 f
Gradius.....299 f
Salamander.....299 f
STREET FIGHTER 2'.....599 f
Toilet Kid.....299 f
CD Loom.....399 f
CD Kunio Soccer.....399 f
CD Kick Boxing.....399 f
CD Davis Cup Tennis.....399 f
CD Rising Sun.....399 f
CD Hawk F-123.....399 f

MEGA DRIVE



MEGADRIVE 1 + SONIC + 2 MANETTES .....695 F  
MEGADRIVE 2 + "3 JEUX" + 2 MANETTES .....895 F  
MEGADRIVE 2 + ALADDIN + 2 MANETTES .....995 F

MEGA CD 2 + ROAD AVENGER .....1990 F  
MEGA CD 2 JAPONAIS + PRO CDX .....2450 F

**ALADDIN : 449 Frs**  
Pour tout achat d'Aladdin sur  
Megadrive nous vous offrons  
le porte clés Aladdin et un  
ticket du "Millionnaire"

Bart Nightmare.....399 f	Gunstar Heroes.....Tel	NHLPA Hockey 94.....399 f
Sorcerer's Kingdom.....Tel	Robocop 3.....Tel	Air Diver - Jap.....99 f
MORTAL KOMBAT.....490 f	Air Wol - Jap.....99 f	Air Wol - Jap.....99 f
Jurassic Park.....499 f	Spiderman VSX Men.....499 f	Beast Warriors - Jap.....129 f
STREET FIGHTER 2'.....Tel	Davis Cup Tennis.....499 f	Dark castle - Fran.....149 f
Shinning Force.....499 f	Formula One.....399 f	G-loc - J/Jap.....129 f
King Of Monsters.....499 f	Bob.....399 f	Gaiars - Jap.....149 f
Summer Challenge.....399 f	General Chaos.....399 f	Gomola - Jap.....99 f
Championship Bowling.....399 f	Techno Clash.....399 f	Hurrican - Jap.....99 f
Power Challenge.....399 f	Columns 3.....399 f	Kagaki - Jap.....149 f
Battle Toads.....399 f	Mac Donald Treasure Land.....399 f	Rastan Sga 2 - Jap.....99 f
Jungle Strike.....399 f	Zombies Ate.....399 f	Pit Fighter - Jap.....199 f
Rocknet Knight Adventure.....499 f	Neighbore.....399 f	Ring of Power - Fran.....199 f
Rolling Thunder 3.....499 f	Super Baseball 2020.....399 f	Wani Wani World - Jap.....149 f
Dinosaur Of Hire.....399 f	Pirates Gold.....399 f	Whip Rush - Jap.....99 f
	Ranger X.....399 f	Buck Rogers - Fran.....199 f
	Best Of The Best.....399 f	Zoom - Fran.....99 f
	Hook.....399 f	

DEMENT !  
MEGA CD 2  
+ PRO CD X  
Compatible avec tous les jeux  
2450 Frs

Mega CD 2 japonais compatible  
avec toutes les Megadrive !

Jeux d'import	
SONIC CD.....499 f	
Batman Returns.....399 f	
Time Gal.....399 f	
After Burner 3.....399 f	
Kriss Kross.....399 f	
Sherlock Holmes 2.....399 f	
Willy Beamish.....399 f	
Joe Montana 3.....499 f	
Dracula.....499 f	
Sewer Shark.....399 f	
Consultez nous !	
Jeux français	
Prince Of Persia.....399 f	
Wolf Child.....399 f	
Jaguar XJ 220.....399 f	
Silpheed.....Tel	
Robo Aleste.....399 f	
Consultez nous !	

Aladin est un personnage déposé par les studios Walt Disney. Offre dans la limite des stocks disponibles.

MORTAL KOMBAT  
269 F



GAME GEAR

595 FR\$

LA GAME GEAR + "COLUMNS"

Alimentation.....199 f	GG Aleste 2.....290 f
Accumulateur.....299 f	Ecco The Dolphin.....290 f
Loupe grossissante.....99 f	Alien 3.....275 f
Malette de protection.....99 f	Indiana Jones Last.....275 f
VS Câble.....199 f	Marble Madness.....249 f
<b>NEWS :</b>	
MORTAL COMBAT.....269 f	Global Gladiators.....275 f
Surf Ninja.....275 f	Ninja Gaiden.....269 f
WWF Steel Cage.....275 f	Master Of Darkness.....275 f
Jurassic Park.....275 f	Chakan.....275 f
Streets Of Rage 2.....275 f	Streets Of Rage.....199 f
Surf Ninja.....275 f	Mickey Mouse 2.....199 f
Green Dog.....275 f	Donald Duck.....199 f
	Joe Montana Foot.....199 f

NOUVEAU SAV

Nous réparons votre console !  
Quelle vienne du fin fond de l'Amazonie,  
des sommets de l'Himalaya ou du centre  
de la Terre, nous réparons votre console !  
Rapide et efficace, notre Service Après  
Vente vous présentera un devis gratuit que  
vous êtes libre d'accepter.

Pour tout renseignement complémentaire,  
appelez le :  
**(1)42-73-35-41**  
Rapidité et efficacité, telle  
est notre devise !



NEWS

ARCADE

SPECIAL SALON

# AIR COMBAT

Depuis le temps qu'on en entendait parler, je désespérais de ne pas le voir arriver. Mais ça y est, le voilà ! Un vrai simulateur de vol en arcade. Je sais, certains diront que le "R360" de Sega

NAMCO

suffisait largement, mais je leur réponds haut et fort que ce n'est pas ce que l'on peut appeler un VRAI simulateur. Pour "Air Combat", bien que les commandes soient tout de même simplifiées pour pouvoir être accessibles à tout le monde, la qualité et la précision du simulateur semblent être conservées. Vos deux types d'armes sont les missiles et le canon Vulcan, car vous volez sur des F16,



Comme tous les ans au Japon, se déroule le salon "Amusement Machine Show". Cette année encore, les nouveautés sont nombreuses et alléchantes. Pour tout vous dire, les news pleuvaient, et dans ces cas-là, on range les parapluies, tellement c'est merveilleux. Toujours est-il que c'est donc une rubrique Arcade "spécial salons" que l'on vous offre ce mois-ci, avec un rapide aperçu de toutes les cartes et les machines intéressantes. Sachez tout de même que le mois prochain, ce sera Amusexpo, et on espère tous voir les premières machines virtuelles, et le tout nouveau Super Street Fighter 2 en avant-première européenne.

# SUPER STREET FIGHTER 2



La saga "Street Fighter 2" continue, après la version 2', puis la version 2' Turbo, voici la version "Super", avec 4 nouveaux personnages. Ils se prénomment : Cammy, une Américaine aux formes affolantes ; Fei Long, un Bruce Lee plus fort que le Dragon ; T. Hawk, un indien mexicain assez costaud ; et Dee Jay (TECHNO, techno, ...) qui vient de la Jamaïque. Comme vous le voyez, le combat s'annonce rude, sinon tous les autres personnages sont conservés. Et qui dit nouveaux persos, dit forcément nouveaux décors, normal ! Mais de toute façon, cela commence à devenir lassant, on se demande si un jour Capcom va nous sortir autre chose qu'une version remaniée de Street Fighter 2, ou de Final Fight and Co. C'est tout de même dommage, mais que voulez-vous, il faut bien qu'il y ait des jeux de baston pour plaire à tous !

CAPCOM

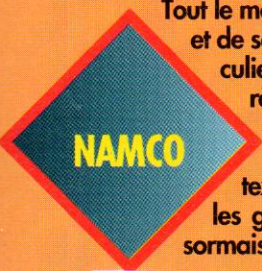


ou FSX si vous préférez (c'est la version japonaise du F16 américain). Vous avez aussi à votre disposition la manette des gaz, on ne sait jamais, ça peut toujours servir. Plusieurs niveaux de combat sont au choix. Cela permet à la machine d'adapter le niveau de jeu à votre. Enfin, votre mission première consistera à faire des interventions en cas d'alerte aérienne. Va falloir aller se fritter avec les Migs, les p'tits gars !



# RIDGE RACER

Tout le monde se souvient de "Virtua Racing" de Sega, et de son succès lors de sa sortie, en France en particulier. Eh bien, je commence à penser que son règne va prendre fin sous peu, vu les photos de cette nouvelle petite merveille de chez Namco. Le décor est entièrement formé de textures en 3D mappée. C'est-à-dire que tous les graphismes sont entièrement "dessinés". Désormais, on peut dire au revoir aux "vieux jeux" utilisant la 3D surface pleine. On rentre dans une nouvelle ère du jeu, c'est vraiment génial. Tellement génial, qu'on a du mal à en croire nos yeux. Toutefois, espérons que l'animation suivra la qualité des graphismes. Mais vu les antécédents de Namco, notamment avec "Galaxian 3", il n'est pas nécessaire de s'inquiéter. De plus, la version cockpit semble



extrêmement soignée. Vous avez toutes les commandes d'une vraie voiture. C'est simple, on s'y croirait !

# SEGA SONIC THE HEDGEHOG

Tout le monde connaît le hit Sega "Sonic" qui a fait un ravage sur les consoles de salons, et les portables de chez Sega. Eh bien, ce petit hérisson débarque maintenant en arcade pour de nouvelles aventures. Cette fois-ci, il ne sera pas seul. Il sera accompagné par deux copains qui se ressemblent : Ray, un écureuil volant, et Mighty, un tatou. Bien évidemment, il est possible de jouer à trois en même temps, ce qui est loin d'être négligeable. Pour ajouter encore un petit complément au jeu, il s'agit d'une carte Jamma en 32 bits, faisant donc partie de la série du Système 32 de Sega, une référence en arcade. Comme pour les versions consoles, vous devez affronter le Docteur Robotnik. Celui-ci a enfermé nos trois héros, qui devront traverser sept stages remplis de pièges de toutes sortes. Une fois que vous les aurez passés, vous pourrez voler librement sans avoir ce fou de Dr Robotnik dans les pattes. Mais restez vigilants car, à chaque pas, le danger vous guette. Espérons que la version arcade remporte un aussi grand succès que la version console, ça ferait du bien à toutes les salles de jeux. Surtout qu'à mon avis le jeu va assurer comme une bête, ce serait dommage de louper ça !



## EVERY GAMES

7, ALLEE B. FRANKLIN 91000 EVRY  
 >> Avenue Blaise Pascal, Face hotel Arcade  
 de 11h à 19h30 du lundi au samedi

**IMPORT DIRECT DE NOUVEAUTES  
 NOMBREUX JEUX D'OCCASIONS  
 REPRISES - ECHANGES DE JEUX**

**S.NES Nintendo**

L'EMPIRE C.ATTAQUE	549 f
ARCUSS ODYSSEY	549 f
SUP. JAMES POND	449 f
YOSHI SAFARI	TEL.
YOSHI COOKIES	349 f
ST.F. 2 TURBO SNES	589 f
MORTAL COMBAT (F)	549 f
JURASSIC PARC	549 f
SUPER BASEBALL 2020	449 f
COOL SPOT	539 f
MARIO COLLECTION	TEL.
NIGEL MANSELL GP	449 f
DONGEON MASTER	449 f
TECMO Super NBA	449 f
CYBERNATOR-VALKEN	449 f

**SUPERFAMICOM**

ST.FIGHTER II TURBO	689 f
WORLD HEROES	589 f
DRAGONBALL- 2 II	TEL.
RANMA 1/2 N°3	TEL.
RANMA 1/2 II	649 f
ART OF FIGHTING	TEL.
BATMAN RETURNS	395 f
ET BEAUCOUP D'AUTRES...	
GP1-EQUINOX-SOLSTICE 2	
BOMBER MAN-Mister NUTS	
ET LES CLASSIQUES, LES ACCESSOIRES, A PRIX CANON !	

**NEO - GEO OCCASIONS:**

3 COUNT BOUT	990f
FATAL FURY 2	1090f
VIEWPOINT	1290f
WORLD Heroes 2	1290f
SAMOURAI SH.	
TOP HUNTER	TEL !
F. FURY SPECIAL	

ART OF FIGHTING	899 f
MAGICIAN LORD	449 f
FATAL FURY	549 f
ALPHA MISSION	449 f
ROBO ARMY	699 f
EIGHT MAN	649 f
BURNING FIGHT	499 f
GHOST PILOTS	499 f
BASEBALL 2020	549 f
S. SIDE KICKS	1090 f

**SEGA MEGADRIVE MEGA - CD**  
 LES NOUVEAUTES  
 NOMBREUX JEUX  
 D' OCCASION

**LOCATION DES JEUX 25 f**  
 STREET FIGHTER 2  
 ALADIN- JURASSIC P.  
 ROCKET KNIGHT ADV.  
 MORTAL KOMBAT  
 COOL SPOT - BUBSY -  
 JUNGLE STRIKE - SYLPHED CD  
 SHINNING FORCE -SONIC CD  
 FLASH BACK ETC...

**POUR VOUS RENSEIGNER, 60.77.68.95**  
 RESERVER Votre jeu ... DIRECT PAR C.B : TEL.

**BON DE COMMANDE:**  CHEQUE  MANDAT

Qt	Designation	Prix

Nom: \_\_\_\_\_  
 Adresse: \_\_\_\_\_  
 Frais de port : + 30 F  
 Jeux neo-geo : 50 F  
 Total \_\_\_\_\_  
 TEL: \_\_\_\_\_

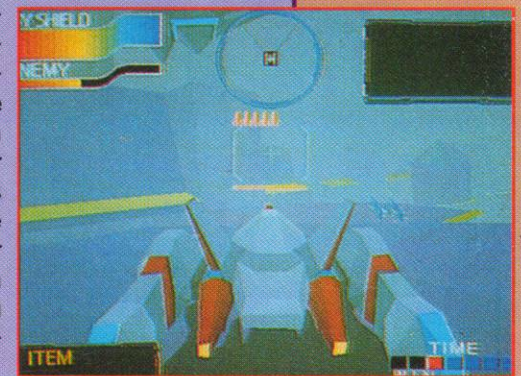
**NEWS**

**ARCADE**  
**SPECIAL SALON**

## CYBER SLED

**NAMCO**

Pour ceux qui connaissent "Spectre" sur Macintosh, on peut considérer "Cyber Sled" comme son adaptation en arcade. Vous êtes transportés à travers le temps dans un monde futuriste, où la grande attraction du moment est le combat acharné de tanks de différents calibres dans une arène. Le but final est d'en ressortir vivant. Six combattants avec leur machine de destruction vous sont proposés. Leurs caractéristiques varient de façon proportionnelle par rapport aux autres concurrents. C'est-à-dire que si un char est plus rapide qu'un autre, il sera alors moins résistant, par exemple. Deux modes sont au choix : Training ou Combat. Les décors varient énormément. Le dépaysement est quasi-total entre chaque monde. On a aussi le choix entre plusieurs schémas pour l'arène. Car il faut bien comprendre que pour arriver à ses fins, il faut réduire en cendres vos adversaires. Pour vous aider dans votre tâche, il y aura la possibilité de récupérer des items pour gonfler votre monstre mécanique. Mais la partie est loin d'être jouée d'avance.



## SUPER D3BOS

**TAITO**

Vous mélangez le "Venturer" et le "R360", et vous obtenez en fin de chaîne le "Super D3Bos" de chez "Taito". En effet, ressemblant fort au R360, cette machine est en fait assez différente, car vous n'êtes que spectateur d'un film, et c'est cette "boule" qui bouge en fonction du film. C'est vraiment du délire ! On peut monter à deux dedans, et vous êtes attachés comme des cosmonautes, car il est vrai que vous partez presque pour un autre monde...

## AS-1

Pour ceux qui se souviennent, je vous avais parlé, à propos du salon Amusexpo'92, d'une machine se nommant "Venturer", qui pourrait se définir comme une salle de cinéma mobile, allant et venant en fonction du film, sensations garanties. Eh bien, là, c'est le même principe, sauf que ça vient de chez Sega. Soit dit en passant, on peut monter dedans à huit, sympa non ?



**SEGA**







CARTOUCHE  
FRANÇAISE

# Megadrive



## STREET FIGHTER II'

EDITEUR • CAPCOM

GENRE • BASTON

TAILLE CARTOUCHE

24 MB

DIFFICULTE • AJUSTABLE

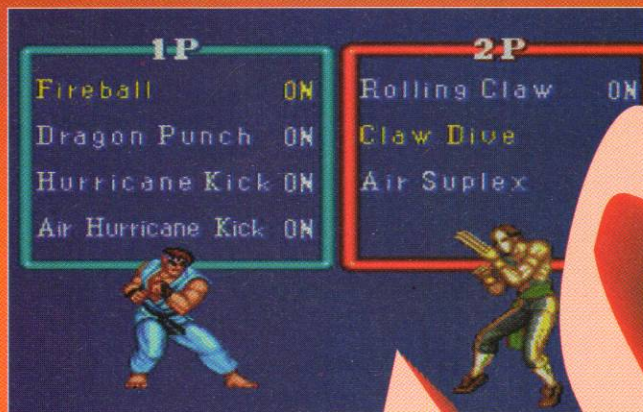
NOMBRE DE COMBATTANTS

13

NOMBRE DE JOUEURS • 2



Et hop, voici le rendez-vous des vrais guerriers : l'Espagne, et sa super-musique, très entraînante. Vous dansez ?



## STREET QUOI ? CONNAISS PAS !...

**B**on, ben, que vous dire, vous connaissez tous ce jeu... Je vais plutôt vous parler de mon boucher... Vous savez, mon boucher... Un personnage, que cet homme-là !... En effet, chose peu courante, il vend de la viande... Eh oui, même moi j'ai mis du temps à y croire, mais désormais c'est établi, le boucher du coin de ma rue vend de la viande, un peu comme les types de Street fighter 2, mais en pas pareil, et même en pas pareil du tout, puisqu'aucun d'entre eux n'est boucher. Il est même impossible d'être moins boucher que Chun-lee ou Ryu, par exemple. Zangieff ressemblerait-il à un boucher ? Voyez-vous Honda découper deux tranches de jambon, dont une assez épaisse (réf. Les Vamps) ? Non, c'est admis, Street Machin ne met pas de bouchers en scène.

Ici, chose inhabituelle, il vous se permis de supprimer les pouvoirs chacun. Haha, qu'on a l'air bête à faire des manoeuvres dans le vent !

# STREET FIGHTER



Ce que vous attendez, ce n'est pas un comparatif avec d'autres jeux de baston sur la MD, mais un avis clair et concis sur sa réalisation... Ben, ça va aller très vite, car cela reste du Street fighter... Les graphismes sont bons, plus clairs que ceux de la NEC, mais moins fins. C'est d'ailleurs de la NEC que cette version se rapproche le plus, ce qui est bon, vu que Capcom a privilégié la jouabilité à la réalisation. L'utilité du "plus" dans le titre de ce jeu, c'est la possibilité d'avoir le turbo, avec les 10 étoiles et tout et tout, et chose encore plus inédite, on peut supprimer les coups spéciaux des personnages avant un duel entre deux joueurs. Encore mieux, on peut se faire un tournoi où les joueurs choisissent six persos au maximum chacun, le gagnant restant sur table en éliminant les autres... Alors, peut-être décevra-t-il les puristes de la MD, car il n'est pas supérieur aux versions SFC, mais il est plus agréable à jouer, car de nouvelles options viennent l'agrémenter (et c'est pas plus mal, parce que ça broute un peu SF2' super turbo zone de la mort). N'hésitez donc pas, vous en aurez pour votre argent !

Greg

- Enfin le SF2 !
- La rapidité.
- Les options en + (duel, etc...).
- Une bonne balance entre la NEC et la SFC (50 % jouabilité, 50 % réalisation).

- Synthèses vocales crachantes.
- Ce sera tout, merci, au revoir !

### GRAPHISMES

Très fouillés, et mêmes un peu trop, hélas ! Sinon, chapeau pour les couleurs !

### ANIMATION

Pas un pet, impeccable ! On se croirait sur la version NEC, ou presque !

### MANIABILITÉ

Le point faible du jeu : des coups difficiles à réaliser, une sensibilité un peu trop absente, mais on s'y habitue vite.

### SON/BRUITAGE

Dilemme : les musiques sont très chouettes, réinstrumentées et tout, mais les synthèses vocales sont à base d'hamsters dans le mixer, non ?...

GLOBAL

95%

1P

# ELIMINATION



ANKA	RYU	1ST	ZANGIEF
ST	M.BISON	2ND	GUILE
RD	CHUN LI	3RD	VEGA
TH		4TH	
TH		5TH	
TH		6TH	

Là c'est très chouette, on peut se faire le coach d'une équipe de combattants et les faire se lasser entre eux... dommage qu'il n'y ait pas l'option "pots-de-vins" !

Les p'tits oiseaux, ils sont toujours là, eux aussi, voyez bien qu'on vous a pas trahis, Megafans ! Zangioff va évidemment en profiter, haha !



Fraîchement débarquée d'Angleterre, la version Megadrive de Street Fighter II' se faisait désirer. Résultat des courses : je suis ébloui ! 24 mégas de baston, rien que pour vous, quelle joie ! Les graphismes manquent un peu de couleurs, quoiqu'en y regardant de plus près, on ne décèle pas de différences notoires avec ce qui s'est fait sur Nec ou SFC. Ce qui passait pour être une faiblesse connue, semble avoir été en partie réglé. C'est une bonne chose en soi. Reste le "problème" de la jouabilité et de l'animation. Je vous rassure tout de suite, on aurait eu du mal à faire mieux ! En mettant la vitesse au maximum (10 étoiles), ça



part de tous les côtés, ça bouge extrêmement bien, même si exécuter les coups requièrent un tant soit peu d'expérience. Surtout avec la manette traditionnelle où l'on doit appuyer sur "Start" pour passer des coups de poings aux coups de pieds. En plein combat, ça fait un peu désordre. Heureusement, la manette 6 boutons, disponible quand vous lirez ces lignes, va résoudre cet épineux problème. Dommage aussi que certaines digits sonores soient un peu "crachoteuses", quand elles ne se chevauchent pas. Enfin, ne faisons pas trop les difficiles, cette cartouche est un must sur Megadrive, c'est une chose sûre. Quant à dire si elle est supérieure à Mortal Kombat, c'est une autre histoire...

TRAZOM 😊



Eh oui, turbo quand tu nous tiens, y'a Ryu qui se tape une balade en l'air...



Spinning bird kick ! Très joli coup, hélas très difficile à réaliser, à moins que vous n'ayez l'"Arcade power stick" de Sega.

# STREET FIGHTER II'

## FACE À FACE

## STREET FIGHTER II' VERSUS MORTAL KOMBAT

Le face-à-face tant attendu entre les deux meilleurs jeux de baston du moment va-t-il tourner à l'avantage de l'un plutôt que de l'autre ? Bonne question ! Il y a beaucoup d'atouts de part et d'autre, notamment techniques. Mortal Kombat (MK) possède de superbes digitalisations de sprites, une grande première, tandis que Street Fighter II' (SFII') se "contente" de dessins classiques que l'on voit dans tous les jeux. Mais ce n'est pas pour autant que MK lui vole la vedette : SFII' a l'avantage d'être ultra-rapide, et de se jouer avec une grande facilité, même au niveau 10 étoiles de vitesse (le mode turbo en somme). MK ne possède pas de niveau de vitesse, mais a des coups qui s'exécutent aussi très facilement. Mis à part certains coups spéciaux. Les digits vocales sont dans les deux cartouches d'un niveau moyen, mais plus nombreuses dans SFII' et mieux réussies dans MK ! Les bruitages restent cependant nettement à l'avantage de SFII'. Dur de se décider, n'est-ce pas ? Pour ce qui est du fun, la nouveauté MK semble faire la différence, quand on connaît le cheat mode permettant de faire des "fatalités" très sanglantes ! De son côté, SFII' offre tous les boss aux joueurs, ce qui devrait plaire à tout le monde. Enfin, on a Capcom d'un côté (SFII') et Acclaim de l'autre (MK) : si vous vous référez aux éditeurs, vous avez certainement une opinion là-dessus. Pour ma part, je penche un chouïa pour SFII' avec ses 24 MB de folie !



Tandis que Blanka nous la joue billard avec sa boule en diagonale.



Et allez donc, une boule de feu pour la d'noiselle ! On ne se prive plus, ouais, l'aut' elle est truquée la phot'... comment turbo, quoi ?



Ah, ce cher Honda, toujours prêt à faire des facéties en-dessous de la ceinture... espérons, pour Chun-lee, qu'il n'a pas pris son Ali-Bran.

"Allo ? Greg ? Comment on fait pour prendre les boss dans Street Fighter 2 ? C'est quoi, la bidouille ?" "Très simple, mon ami, il te suffit d'allumer ta console, tu peux les prendre dès le départ..." "Ouah ! Super cool !" Merci Capcom, plus jamais de coups de fil chez nous !



# Super Nintendo



Vous voyez ici les 16 circuits qui vous attendent durant tout le championnat. Et la Terre tourne...

## MANSSELL EN ROUE LIBRE !

**R**appelez-vous, c'était en 1992 ! Nigel Mansell pulvérisait tous ses adversaires et devenait, pour la première fois, champion du monde de Formule 1 ! Même s'il a choisi la Formule Indy dont il est toujours leader (170 points !), il a donné son nom pour ce jeu de F1. Sur les vrais circuits, avec les vrais noms des pilotes, vous allez pouvoir disputer un vrai championnat. Avant cela, vous pourrez toujours écouter les conseils avisés de Tonton Nigel, régler la voiture à votre convenance, et vous entraîner à volonté ! Si avec tout ça, vous ne devenez pas le meilleur, je rends ma combinaison et mon casque...

# NIGEL MANSSELL'S F1 CHALLENGE

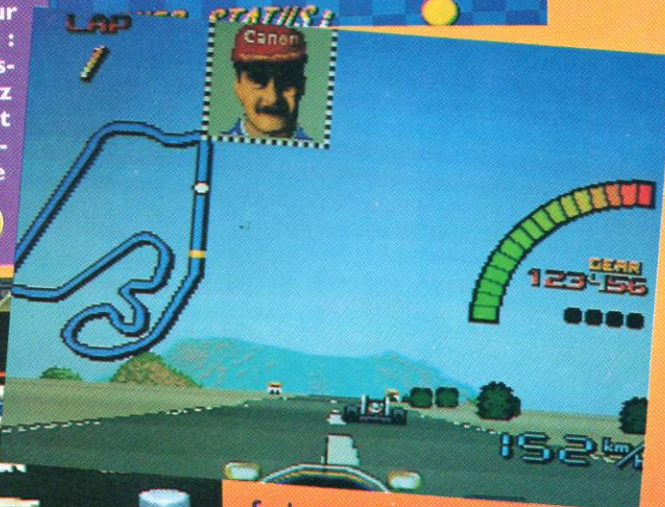


Comme lorsque nous l'avions testé en import, j'ai un petit peu de réticence quant à ce programme. Bien que techniquement ce soit une vraie réussite, et ce malgré quelques effacements de sprites, n'oublions surtout pas que F1 Pole Position est déjà passé sur Super Nintendo, et qu'on a donc du mal à l'oublier ! Les côtés arcade et simulation n'ont quasiment aucune différence notable dans cette cartouche, et c'est bien dommage. Mais le plaisir de jouer est toujours aussi présent. Et surtout, il n'y a aucune difficulté pour comprendre le maniement de la monoplace : tout se fait d'une façon intuitive, voire instinctive. Certains sprites demeurent assez moches, mais dans l'ensemble on ne peut pas vraiment se plaindre. Si vous aimez l'action pure et dure, mettez-vous à l'heure de Nigel Mansell !

TRAZOM 😊



Toutes les caractéristiques de chaque circuit sont à votre disposition. Et ce sont les vrais !



Sur les conseils de Mansell, en pleine course, vous enregistrez tout ce qu'il dit pour être plus performant encore. Après tout, il est champion du monde, non ?

Modifier le braquage de l'aileron, choisir le type de pneus et de vitesses (manuelles ou non) est possible. Examinez bien le circuit avant !



## NIGEL MANSSELL'S F1 CHALLENGE

EDITEUR • INFOCOM

GENRE • FORMULE 1

TAILLE CARTOUCHE

8 MB

DIFFICULTE • MOYENNE

NIVEAU DE DIFFICULTE • 1

NOMBRE DE NIVEAUX • 16

NOMBRE DE JOUEURS • 1

CONTINUES

PASSWORDS



- Une animation exceptionnelle ! Pratiquement les vrais sons d'une F1.
- Une excellente jouabilité
- Plein d'options.



- Pas de différence entre mode simulation et mode arcade !
- Trop arcade ?



### GRAPHISMES

Avec des décors différents à chaque circuit, des couleurs éclatantes, et des sprites bien dessinés, c'est du bon travail.

17

### ANIMATION

Incroyablement rapide ! Une véritable bouffée d'air vous fouette le visage à 300 km/h ! D'ailleurs, je suis un peu décoiffé là...

18

### MANIABILITÉ

Tellement simple, que ça en devient presque trop facile ! On est loin de déraaper toutes les 5 secondes. C'est bon, quoi

17

### SON/BRUITAGE

Très réalistes ! D'ailleurs, ils le sont tellement, qu'on en devient malade au bout d'un moment. Exactement comme en vrai !

17



CARTOUCHE  
FRANÇAISE

# Mega CD



## SONIC EN TEUBOI !

### SONIC CD

EDITEUR • SEGA

GENRE • SONIC (PLATE-FORME)

DIFFICULTE • FACILE

NOMBRE DE NIVEAUX • 9

NOMBRE DE JOUEURS • 1

NIVEAU DE DIFFICULTE • 1

CONTINUES •

SAUVEGARDES



- Une musique qui arrache sa race !
- Une animation qui tue le ventre !
- Les sauvegardes qui sauvegardent tout !

Un dessin animé qui fracture le cerveau !  
Des voyages dans le temps qui mutilent les jambes !



- Ca reste un Sonic, facile en plus.
- Les phases en 3D buggent parfois (rarement).

### GRAPHISMES

C'est bien joli, mais y'a pas beaucoup de détails, hein !

17

### ANIMATION

Pareil, que dire, ça reste Sonic. Ça bugge quand même moins.

19

### MANIABILITÉ

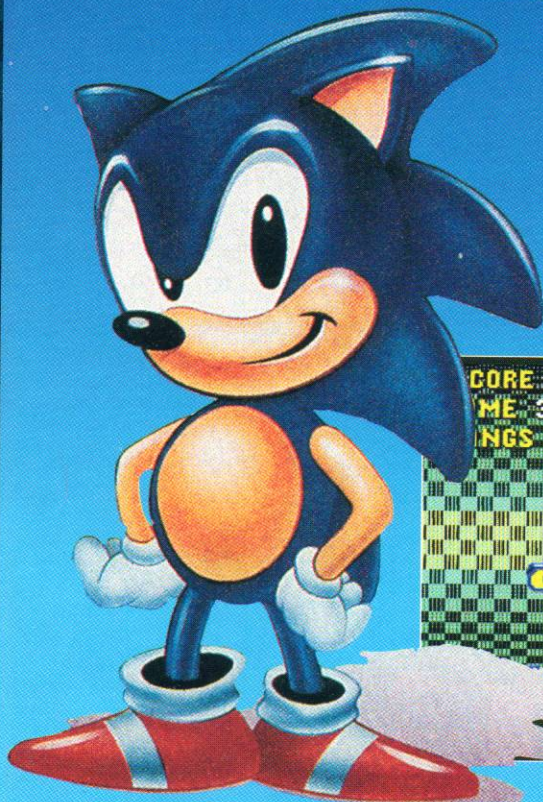
Parfois, ça va tellement vite, qu'on n'a même pas l'impression de jouer. Sonic rebondit tout seul.

15

### SON/BRUITAGE

L'équivalent de Lords of Thunder en "dance-techno".

19




Il y a de cela deux ans, apparaissait un jeu connu de tous, NikoNiko Pon, un jeu éducatif en japonais sur NEC, dont tout le monde se fout éperdument... On recommence : il y a deux ans, sortait Sonic ze Hedgehog, un jeu qui devait révolutionner un p'tit peu l'univers des jeux, et surtout mettre en place une mascotte qui tiendrait tête aux tout-puissants PC-Kid et Mario. Eh ben, on dirait bien que ça a marché, vu que voici une troisième version du jeu, en attendant le flipper le mois

prochain et Sonic 3 en décembre... A a a h, Sonic !

Oh, un trac qui tourne, comme dans le D2, sauf que là, on y passe par l'extérieur, bigre !

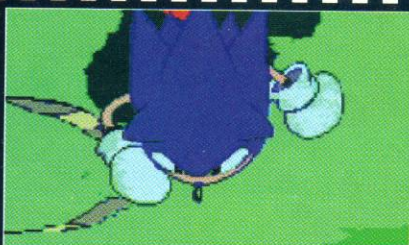
# SONIC



Et hop là, voici un des jeux qui va pousser bon nombre d'entre vous à vous acheter un Mega CD 2 pour Noël (économisez aussi pour Silpheed, les p'tits gars !). Je trouve cette réaction normale, car Sonic est un personnage prestigieux, et le CD un support d'avenir (depuis le temps qu'on vous le dit !). Mais attention, ne vous attendez pas à des décors et des niveaux complètement révolutionnaires, vous seriez déçu. Certes, Sonic CD propose deux fois plus de niveaux que Sonic 2, des bonus-stages 3D qui décoiffent, de la musique qui tue, mais on ne voit pas vraiment de différence lorsqu'on se trouve au beau milieu d'un stage classique. Cela dit, je me suis complètement éclaté avec ce jeu qui mérite amplement sa très bonne note. Les musiques, qui mélangent de la techno et de la bossa-nova, sont extraordinaires pour ceux qui peuvent brancher le Mega CD sur une chaîne Hi-Fi. Un excellent Sonic sur CD mais qui aurait, je le répète, mérité un peu plus d'originalité. OLIVIER 



# GLOBAL 94%





Comme vous pourrez le remarquer sur ce cliché (mais si, vous pouvez, faites un effort !), le bestiaire change mais peu quand même : animaux métalliques et méchants... sauf que là, quand on les tue, ils donnent des fleurs.



Génial, rien que lorsque l'intro commence, on en prend plein la tronche (surtout en japonais), et puis ben on commence à jouer et là, ben la musique vous arrache la face, mais totalement, avec des lambeaux de peau qui volent (regrettez rien, peut-être aviez-vous des boutons). Les graphismes, on n'y fait pas gaffe, vu que ça reste classique dans le style Sonic. L'animation, ben on a l'habitude, c'est Sonic, c'est rapide, yeah super, etc... En fait, c'est vraiment au niveau sonore que Sonic assure un max, avec des tam-tam ou de la techno, on se croirait en boîte, yeah, zy'av. Voilà le trip : le jeu est canon génial, mais justifie son achat uniquement par la possession de super-baffles (si possibles 50 000 watts, demandez-les aux Rollings Stones). Sinon, c'est un super-jeu, mais bien trop facile... sauf au dernier stage ; et en plus, y'a les sauvegardes ! C'est cool, et puis faut penser qu'à la fin du jeu, on délivre une nana... Sonic y justifiera-t-il entièrement la dernière syllabe de son nom ?

Greg 😊

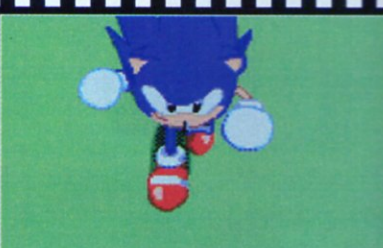
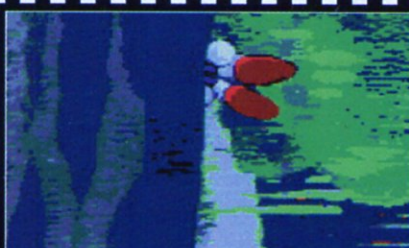
SCORE 105000  
TIME 1'38''93  
RINGS 0



Et voilà les fameuses phases de bonus-stage, celles qui sont en 3D et qui sont construites comme un F-Zero ou un Mario Kart, bref c'est bien beau, mais faudrait en montrer, de ces photos ! Alors, on vous les montre, NOUS, avec en plus une émeraude... et quand on les a toutes, hein ? Ben on va pas vous le dire maintenant, ouah euh !



Haha, Sonic se prend pour Greg et attire les femmes, les rendant folles de son corps. En fait non, juste une, mais c'est déjà pas mal... bon, lâche-moi maintenant... collante, la mouf !



# SONIC CD

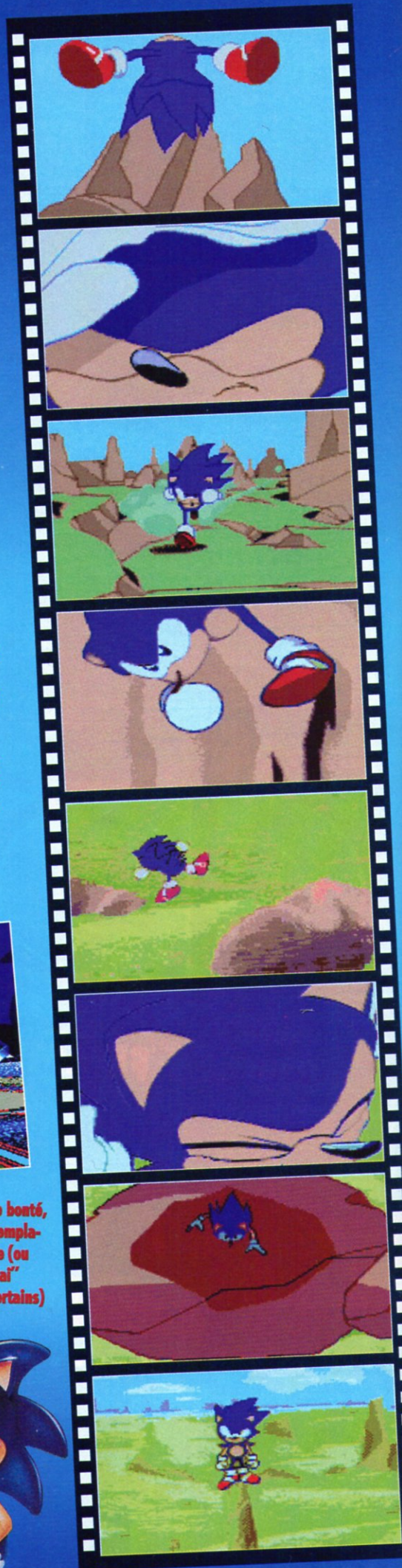
Et hop, comme à Aquaboulevard, les toboggans transparents pleins de flotta. Comment je le sais ? Trazom va tous les jours à Aquaboulevard.



Tiens, mais on dirait que ce mur est creux. "Normal, le décor n'est pas fini de construire", diront certains. D'autres penseront que c'est un passage secret, et ils auront raison !



Dans ma grande bonté, je vous donne l'emplacement d'une vie (ou encore un "uu-pai" comme disent certains)





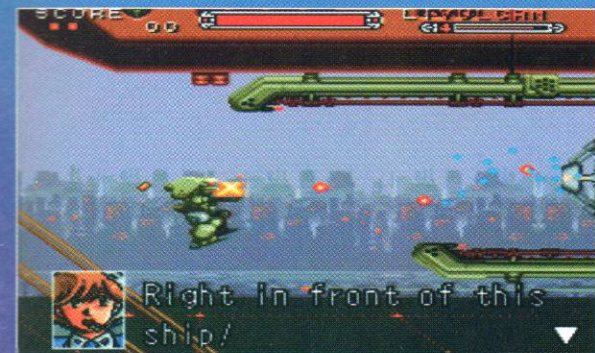
# Super Nintendo

## CYBERN N'A PAS RAISON !

Ce rôle, vous étiez certain qu'il était taillé pour vous ? Vous vous étiez entraîné durant des lustres et des lustres, pour parvenir à être l'élite de la 2e brigade, commandée par le généralissime Olivier de La Prezouille. Après avoir accompli vos 12 000 pompes quotidiennes, fait vos quatre heures de footing, et mangé deux tonnes de frites, vous sentiez que vous étiez paré pour la grande aventure. La Terre, rien que ça, est en grave danger, et l'unique robot le plus perfectionné de votre flotte, celle des gentils, va vous permettre de mener à bien votre mission. Laquelle? Tout simplement récolter le carburant qui se fait de plus en plus rare sur la belle bleue. Eh oui, la guerre du Golfe n°2, en quelque sorte. Ah, non, c'est vrai, le pétrole n'avait rien à voir là-d'dans !



Le 1er Boss, très facile à abattre en lui tirant constamment dessus, sans même se soucier de ses anges-gardiens.



Les textes sont effectivement en anglais. Je vous le dis tout de suite, on n'a rien perdu d'important !



Comme notre rédac'chef AHL, je suis loin d'être très enthousiaste par rapport à ce jeu. En version japonaise (il se nommait alors Assault Suit Valken), j'avais réussi à le terminer, mais uniquement grâce à un cheat code. Sur cette version, il semblerait que ça ne fonctionne pas. Tout ça pour vous dire qu'avec seulement 3 continues, vous allez galérer un maximum pour aller jusqu'au bout ! Remarquez, bonjour la durée de vie, c'est toujours ça de gagné. Techniquement réussies, ce sont essentiellement les musiques qui tranchent avec le reste. Même si le coup des douilles et des impacts de balles confère un certain réalisme, on reste sur notre faim. Il est en effet dommage que ce jeu soit un petit peu trop lassant ; on fait tout le temps la même chose, et les phases de "pseudo-shoot'em up" ne changent rien à l'affaire, ce n'est pas un hit et puis c'est tout. Essayez-le peut-être, avant d'en avoir le coeur net. Moi, c'est déjà fait...

TRAZOM ☺

# CYBERNATOR



Le 2e Boss est un chouia plus délicat à avoir. Il vaut mieux disposer d'armes-bonus que vous récolterez à certains endroits.



L'introduction est très sympa, dans un style "dessin animé japonais qui n'en est pas un, loin de là, mais qui est tout de même sympa" !

## CYBERNATOR

EDITEUR • KONAMI

GENRE • ACTION

TAILLE CARTOUCHE

8 MB

DIFFICULTE • DIFFICILE

NIVEAU DE DIFFICULTE • 1

NOMBRE DE JOUEURS • 1

CONTINUES • 3



- Les textes en anglais, enfin !
- De superbes musiques.
- Le côté "recherche".



- Un petit peu lassant à la longue.
- Quelques effacements de sprites.



17

### GRAPHISMES

On ne peut pas dire que ce soit moche. Tous les graphismes sont fouillés et bien dessinés, et les décors de fond apportent un plus intéressant.

17

### ANIMATION

Malgré des dizaines de sprites à l'écran, je n'ai pas senti une seule once de ralentissement. Alors...

15

### MANIABILITÉ

Un petit peu ardue au départ, elle devient plus cool au fur et à mesure de votre avancée. Don't panic !

17

### SON/BRUITAGE

De superbes musiques, bien guerrières et tout et tout, mais des bruitages un tantinet raplapla.

GLOBAL  
78%

# Megadrive

## JE HANTERAI VOS NUTS ...



Dans le garage, profitez-en pour bricoler quelques menus objets, vous risquez de ne pas être déçus !

**J**e m'appelle Polterguy. Je suis mort il y a peu, et... Non ! n'ayez pas peur, je suis un gentil fantôme, croyez-moi, surtout n'ayez pas peur, je ne vous ferai aucun mal ! Tout ce que je veux, c'est me venger de cette satanée Famille Sardini, qui m'envoya, il y a peu, ad Patres. Une vraie bande de brigands, ces mangeurs de spaghettis ! En plus, ils m'ont piqué ma belle maison ! D'ailleurs, je vais profiter de mon état, c'est à dire celui d'esprit, pour leur jouer des sales tours dont ils se souviendront longtemps.



On ne me tue pas impunément, moi, Monsieur ! Je sais exactement où se trouve leur demeure, et il me sera très facile de hanter n'importe quel objet, petit ou grand, de leur doux foyer ! Tous auront une peur bleue, aussi bien les "gentils" enfants, que leurs crétins

# HAUNTING

## FACE TO FACE

### HAUNTING UNIQUE EN SON GENRE (BIS REPETITA !)

Comme Général Chaos, Haunting est le premier jeu de ce type à voir le jour sur Megadrive. Dans les deux cas, la 3D isométrique est le mode graphique qui a été retenu, ce qui se révèle être une réelle réussite. Mais c'est surtout l'originalité qui caractérise ces deux titres. Dans Haunting, et comme son nom l'indique, c'est à un véritable simulateur de "possession" que vous allez jouer ! Avouez que ça n'arrive pas tous les jours ! En résumé, ce jeu offre tout ce qu'une cartouche n'avait, jusque-là, pas encore apporté, et pour cause, il est unique !

de parents. Je vais bien m'occuper d'eux, faites-moi confiance, je les ferai mourir de peur, ah ! ah ! ah ! ah ! (rire satanique)



Vous voyez "fear level calm" écrit en bas, à gauche ? A ce moment-là, cela signifie que votre futur hanté est loin d'avoir une peur bleue.



Parmi les invités, vous ! C'est le moment ou jamais, pendant que la Famille est au grand complet, de montrer ce que vous savez faire, avec le lustre par exemple...



# HAUNTING

EDITEUR • ELECTRONIC ARTS

GENRE • ACTION

TAILLE CARTOUCHE

8 MB

DIFFICULTE • MOYENNE

NIVEAU DE DIFFICULTE • 1

NOMBRE DE JOUEURS •

1 OU 2

CONTINUES • 3



- Un genre unique, du jamais-vu !
- La 3D isométrique est idéale pour ce jeu.
- Des musiques... diaboliques !

• Très bonne maniabilité



- Un peu plus de variété aurait été la bienvenue.

CARTOUCHE FRANÇAISE

17

## GRAPHISMES

Sans grand bouleversement technique, ils restent néanmoins d'un grand niveau, tout en 3D isométrique.

16

## ANIMATION

D'une pièce à l'autre, l'animation reste absolument sans reproche aucun. Les sprites principaux bougent bien également.

18

## MANIABILITÉ

Vous pourrez hanter n'importe quel meuble ou n'importe quelle personne des environs, cela se fera avec facilité et précision.

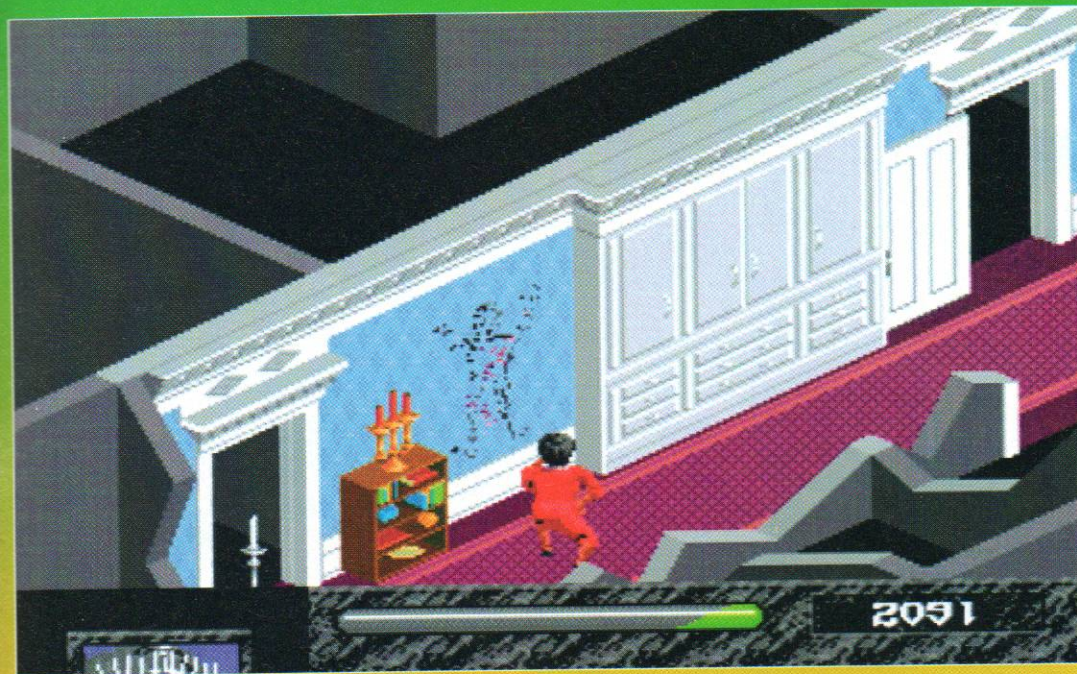
17

## SON/BRUITAGE

De très belles musiques, dans le style du jeu, et des bruitages simples mais efficaces, avec les battements de coeur du "patient" !

GLOBAL

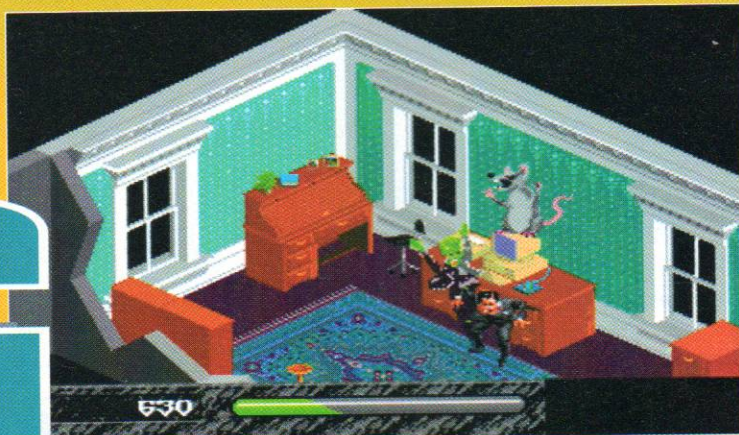
87%



En plein dans le mur ! Et paf !

Moi qui avais toujours rêvé de hanter les entrailles d'un ordinateur, je suis servi !

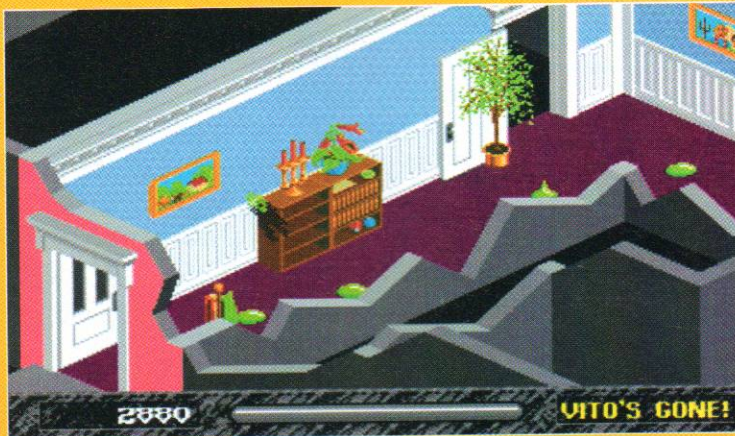
# MEG



Par terre, des masses de slim vert à récolter, qui vous permettront de continuer vos tours de magie...



Dès la première seconde de jeu, on est littéralement emballé ! Pour ne pas dire "hanté" ! C'est, comme vous l'aurez compris, l'originalité qui caractérise avant tout cette cartouche. Une fois de plus, Electronic Arts est le responsable. Jusqu'où iront-ils ? Le plus loin possible, on espère... Haunting est en tout cas remarquable en tous points. Graphiquement, c'est vraiment très beau, bourré de détails, et sacrément tentant quand il s'agit de hanter un ordinateur ou un lustre. Que dire du challenge qui se transforme en une vraie "drogue", lorsque vous entamez une partie ? On ne veut plus s'arrêter ! A croire que faire peur aux simples mortels est un vrai délice. Vous comprendrez mieux lorsque vous les verrez tirer une tronche pas possible, c'est toujours à mourir... de rire. En tout cas, Haunting est un titre qui amène le plaisir vidéo-ludique à son paroxysme ! TRAZOM 😊



C'est, avec Toe Jam et Earl, le jeu le plus original de la Megadrive qui nous arrive. Inspiré très librement (autant que visiblement) par le film Beetlejuice, Haunting se démarque de tout ce qui se fait sur Megadrive, mais aussi sur Super Nintendo. Par question de tuer les méchants, de retrouver la princesse qui a disparu pour la quinzième fois (la prochaine fois, on la laisse !) ou des banalités du genre. Cette fois, il faut faire peur aux habitants de la maison. Et en plus, tout comme dans Beetlejuice, c'est drôle ! C'est un délire total qui, plus est, peut se jouer à deux, tantôt successivement, tantôt simultanément. Dommage que le jeu soit si répétitif. On se contente d'investir chaque pièce et de rentrer dans tous les objets qui traînent. Le but du jeu est d'en voir l'effet, et de rire... Même si c'est amusant, l'intérêt reste limité. Mais tant qu'on rit ! T.S.R. 😊

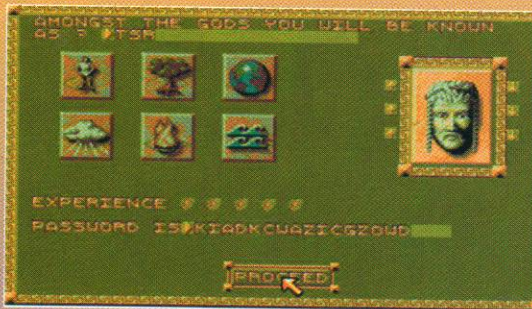


# Megadrive

Chez les dieux de l'Olympe, c'est plutôt la guerre ces derniers temps. Depuis la guerre de Troie, ils n'arrêtent plus de se taper divinement sur leur dinive tronche, ce qui fait divinement mal.

Cette fois, vous serez de la partie ! Suite à une récente promotion, vous voici devenu dieu. C'est un passe-temps sympa, pas très lucratif, mais tranquille. Votre but est donc, maintenant, de vous faire des fidèles, parce qu'être un dieu sans adorateurs, c'est comme un sandwich sans pain : c'est fade. Vous allez donc tout faire pour que votre peu de fidèles croissent et se multiplient, tout en détruisant ceux qui n'appartiennent pas à votre culte, les hérétiques. Pour ce faire, vous égaliserez les terrains afin de permettre au peuple de construire, vous désignerez de temps en temps des chevaliers de dieu (c'est vous !), et vous utiliserez vos nombreux pouvoirs afin de ralentir la progression des autres divinités.

## DIEU ? C'EST MOI !



Plus question de jouer un dieu préparé. Cette fois, vous décidez vous-même de l'allure et des capacités de votre divinité. Vous choisissez même son visage ! Alors, vous voulez être une divinité de l'eau, du feu, des plantes, du vent ou de la terre ? Tout est permis. L'important, c'est de se faire un nom divin.

# POPULOUS II TWO TRIBES

Populous II, que nous avons déjà testé dans sa version SFC (Joypad N° 21) fait une remarquable entrée sur la Megadrive. Tout d'abord, il s'agit d'une version française, et par conséquent les passwords ne sont pas en japonais ! D'autre part, la version Megadrive est plus complète que la version Famicom. On peut, cette fois, créer sa propre divinité dans le détail. Autre avantage de ce soft, il est prévu pour être joué avec le Trackball Megadrive ! La souris de la Megadrive ! Avec celle-ci, plus aucun problème de maniabilité, puisque le jeu est fait à la base pour être joué à la souris ! Il ne reste qu'à attendre ladite souris ! Sinon, Populous II offre des sorts à ne plus savoir où en mettre, mille mondes différents et des situations très fun complètement uniques. Pour la durée de vie, je vous laisse deviner, mille mondes, ça ne se passe pas en une après-midi, surtout lorsque certains mondes se passent à eux-seuls en trois heures !

T.S.R. 😊



Les villes se créent au fur et à mesure que vous égalisez le terrain, tout comme dans la première partie de Populous. Pourtant, cette fois, les villes n'ont plus la même allure. Un changement agréable, qui n'est pas une révolution.

L'un des pouvoirs de votre divinité. Vingt-neuf pouvoirs sont disponibles dans le jeu ! Les favoris du jour : Peste (à mourir de rire, et à mourir tout court) et Achille, la création du mythique guerrier qui tue tout le monde sur sa route !

## POPULOUS 2 TWO TRIBES

EDITEUR • VIRGIN GAMES

GENRE • ACTION/  
REFLEXION

TAILLE CARTOUCHE

8 MB

DIFFICULTE • DIFFICILE

NIVEAU DE DIFFICULTE • 1

NOMBRE DE NIVEAUX

1000

CONTINUES

PASSWORDS



- Populous, c'est toujours bien.
- Cette séquelle est excellente, et innovante.



- La maniabilité au pad est moyenne, vivement la souris !
- Les sons sont assez décevants...

CARTOUCHE  
FRANÇAISE

14

### GRAPHISMES

Des graphismes un tout petit peu plus fins auraient été les bienvenus, mais on ne se plaint pas.

14

### ANIMATION

On se déplace avec facilité sur les mondes, et aucun problème pour les sprites.

14

### MANIABILITÉ

Il faut attendre la souris (Trackball) qui ne tardera pas à suivre. Avec elle, aucun problème !

12

### SON/BRUITAGE

Ce n'est franchement pas terrible. Ne vous procurez pas ce jeu pour écouter la bande son !

GLOBAL

88%

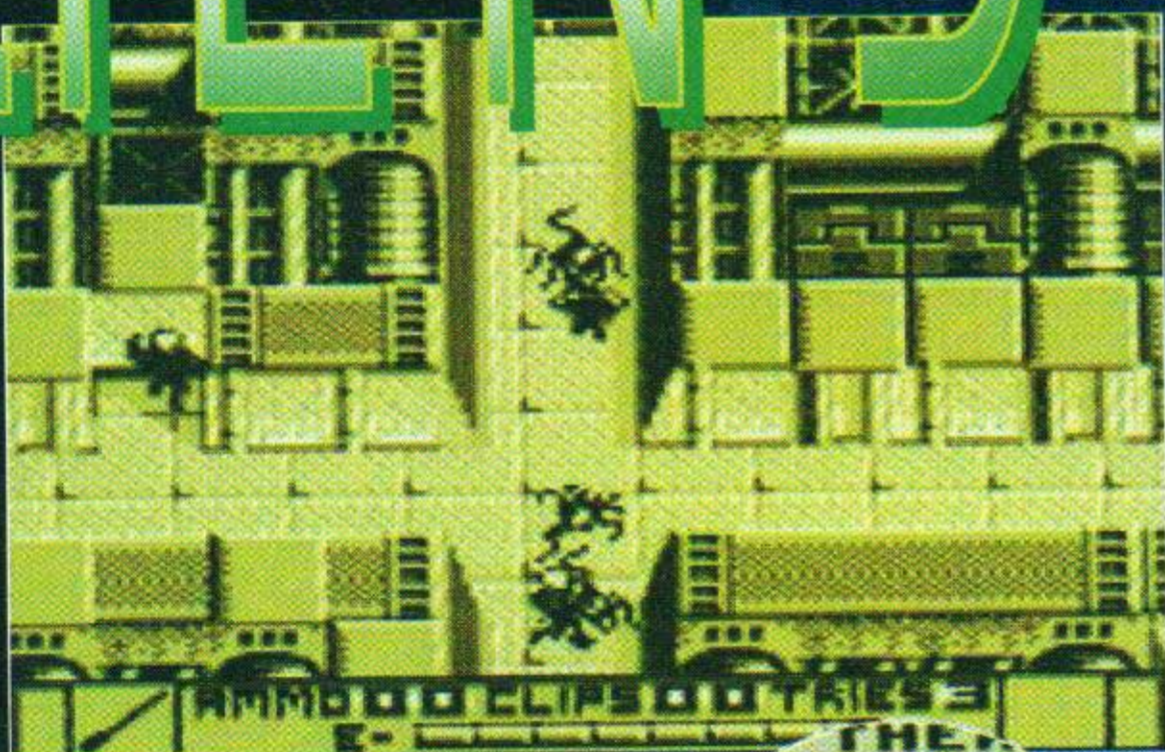
# Game Boy

## RIPPLEY STRATÉGIQUE...

**E**t c'est reparti pour les aventures du Lieutenant C-3 Rippley, vous savez, celle qui a toujours un bol monstre (c'est le cas de le dire !), le genre à

# ALIEN 3

s'écraser avec son vaisseau sur une planète-bagne infestée d'Aliens bouffeurs de prisonniers... Bref, vous allez devoir vous sortir de ce mauvais pas. Les développeurs ont voulu mettre en avant l'ambiance du film et ils ont réussi leur coup. C'est fortiche, car sur Game boy, ce n'était pas gagné d'avance ! Au lieu donc de nous pondre un banal jeu de progression en vue de profil, ils n'ont pas suivi la voie des deux autres adaptations Nintendo. La maniabilité est exemplaire, à tel point que l'on dirait du Zelda : l'inventaire vous permet de choisir un objet parmi 5, et une arme parmi 5. Une carte vous fait visualiser les alentours avec un zoom, SVP ! Ca commence dans l'infirmerie, les couloirs grouillent d'Aliens, vous êtes désarmé, la plupart des portes sont bloquées électroniquement et vous avez hyper faim ! A vous de jouer, vous allez goûter à la joie de progresser dans les conduits d'aération de Fury 161. Pour ma part, je les connais par coeur, un vrai régal... Un excellent jeu d'aventure/action que je conseille à tous les accros de la saga Alien.



14

GRAPHISME

15

ANIMATION

16

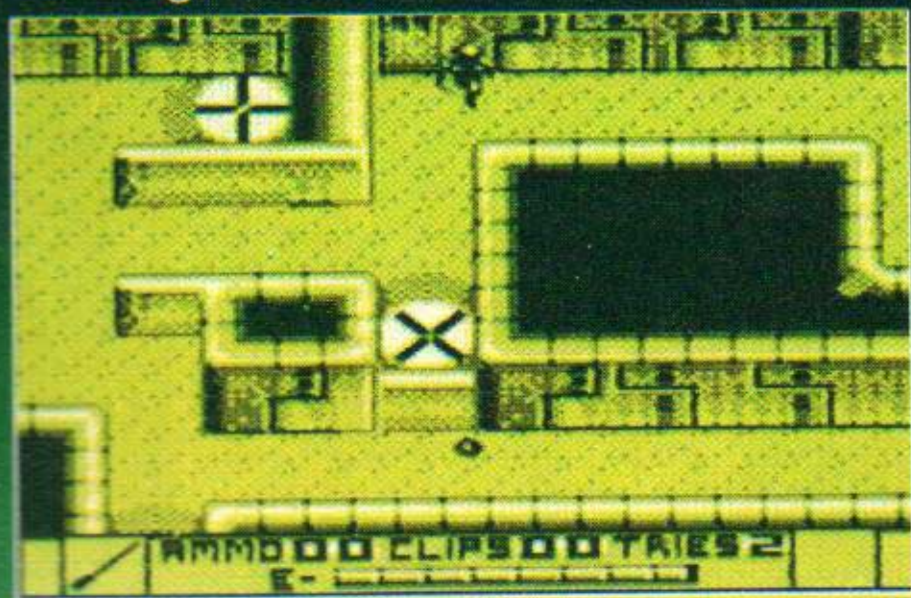
SON/BRUITAGE

18

MANIABILITE

GLOBAL

82



## ALIEN 3

EDITEUR • LYNX/ACCLAIM

GENRE • AV/ACTION

DIFFICULTE • MOYENNE

NIVEAU DE DIFFICULTE • 1

NOMBRE DE JOUEURS • 1

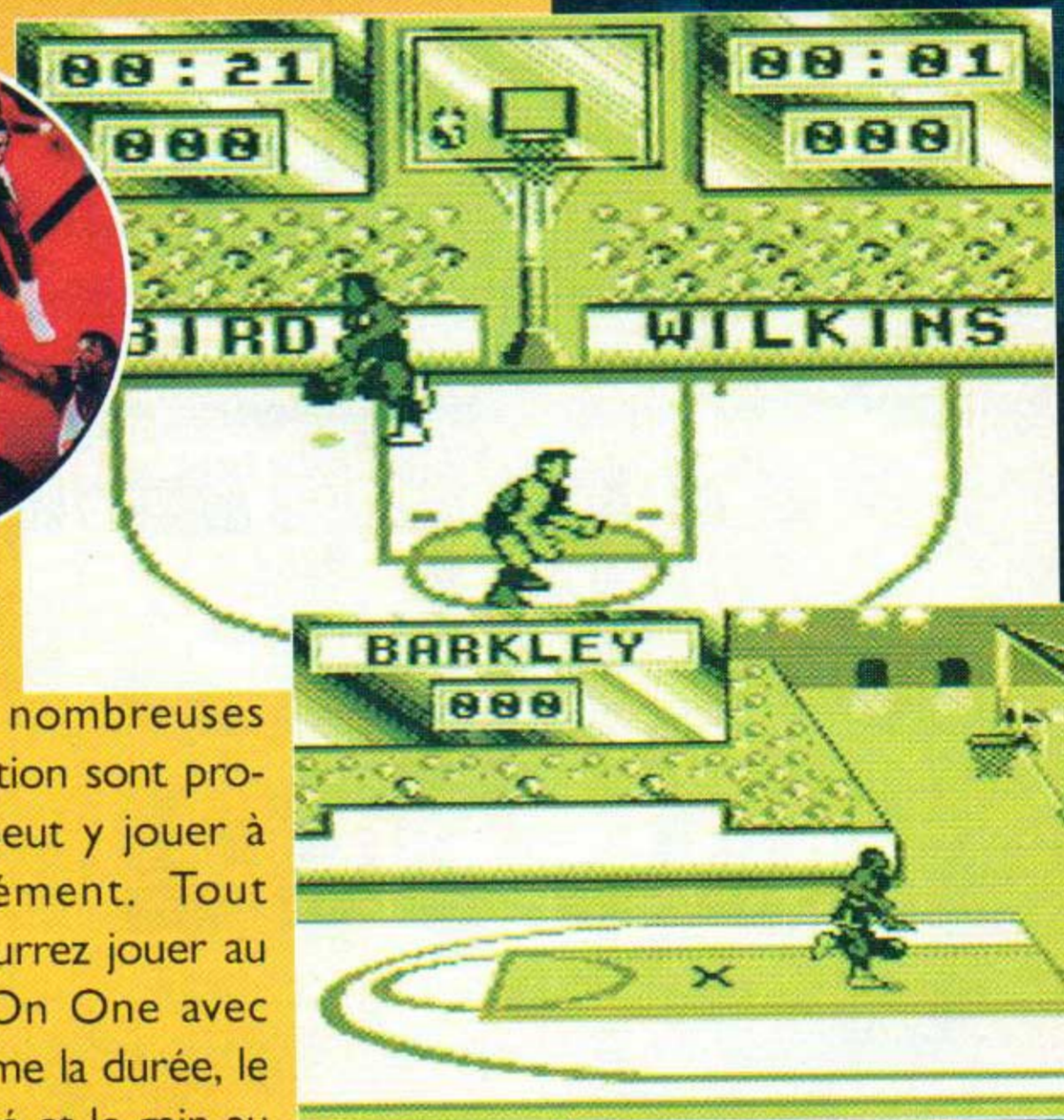
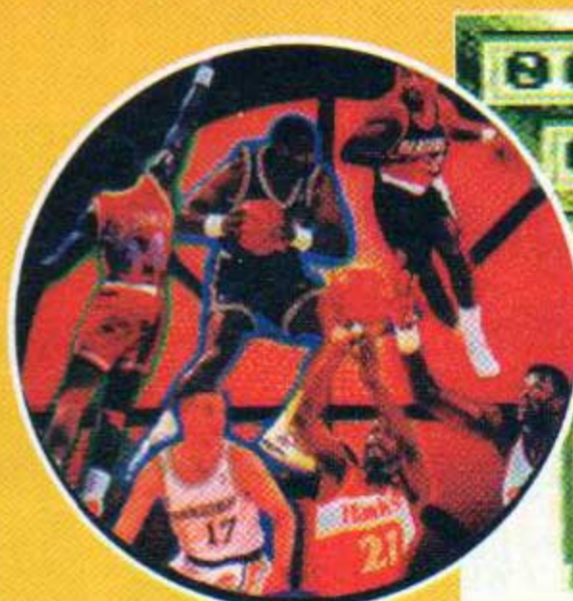
CONTINUE • NON

# Game Boy

## BIRD VS JORDAN!

**L**e retour du Basket sur Game Boy se fait en fanfare sous la bannière officielle de la NBA. Tout à fait, Georges Eddy ! Pourtant, je n'aime pas trop les One On One qui ne permettent pas de jouer un match normal à cinq contre cinq. Mais dans le

# ALL-STAR CHALLENGE 2



cas de NBA 2, le résultat est très probant car de nombreuses épreuves d'exhibition sont proposées, et l'on peut y jouer à deux simultanément. Tout d'abord, vous pourrez jouer au classique One On One avec des options comme la durée, le niveau de difficulté et le gain au temps ou aux points. Cette épreuve est réussie à tous les points de vue, et sera l'occasion pour vous de lutter comme un forcené contre l'adversaire. Tout un panel de joueurs connus est à votre disposition, dont les célèbres Barkley, Jordan ou Bird, chacun ayant une spécialité. Mais le jeu à un contre un n'est pas la seule possibilité, il est aussi possible de jouer à quatre autres types d'épreuves : le tir à 3 points, les lancés francs, le Slam Dunk, les tirs de précision. Une dernière épreuve propose même un tournoi de One On One. Toutes ces épreuves sont inégales, avec une mention spéciale pour les tirs à 3 points, et surtout le Slam Dunk qui vous fera exécuter des smashes complètement époustouflants. Sans être un jeu collectif, NBA 2 est un excellent jeu d'entraînement qui vous fera passer de bons moments, à condition d'aimer le basket. OLIVIER

## ALL STARS CHALLENGE 2

EDITEUR • ACCLAIM

GENRE • SIMULATION SPORTIVE

TAILLE CARTOUCHE • 1 MB

DIFFICULTE • MOYENNE

NIVEAU DE DIFFICULTE • 3

NOMBRE DE NIVEAUX • 6

NOMBRE DE JOUEURS • 1 OU 2

CONTINUE • NON

14

GRAPHISME

15

ANIMATION

12

SON/BRUITAGE

16

MANIABILITE

GLOBAL

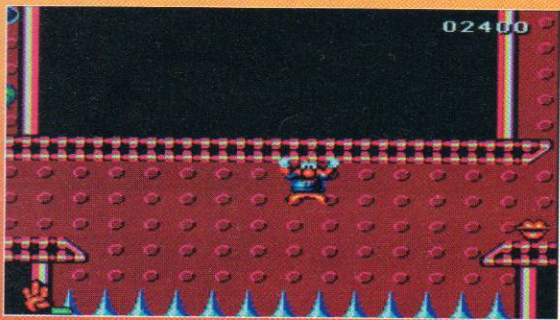
70

# Master System

## NOM DE CODE : JAMES !

**O**n ne peut pas dire que tout va pour le mieux dans le monde des jouets. Qui se trouve, comme tout le monde le sait, quelque part au pôle Sud, au pays des pingouins. Un dangereux terroriste a, en effet, piégé tous les joujoux des bambins, et... je vous laisse imaginer la suite... Remarquez, plus de Jordy, ça serait quand même assez tentant ! Je blaaaague, bien sûr. C'est pour ça qu'il n'y a pas de temps à perdre. Un seul être au monde est capable de rétablir la situation, et il s'appelle Robocod ! Et il est fier d'être le premier poisson au service de sa Majesté. Son arme : un bon coup de queue sur la tronche. Principale qualité : son flegme. Principal défaut : son odeur. Signe particulier : il n'aime pas Jacques Chirac ! A mon avis, ça doit être à cause de l'odeur. Allez savoir...

Ce niveau auquel vous pouvez accéder, sans besoin d'ouvrir des portes précises, se déroule en scrolling continu ! Il faudra donc réagir vite et avoir de sacrés réflexes !



Vous allez très vite comprendre qu'il vous faudra jouer les fumbules pour accéder à certains passages. Ce qui se trouve en bas n'est guère réjouissant...

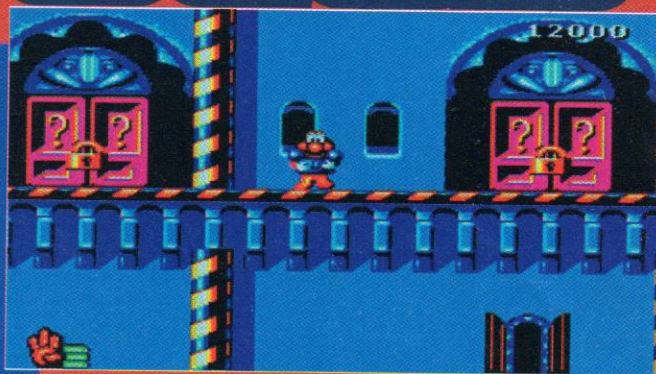


# ROBOCOD

Même si je ne raffole pas vraiment de ce type de jeu, il faut bien dire ce qui est : Robocod sur Master system est une vraie réussite. Parfaitement identique à la version Megadrive, elle n'a rien à se reprocher, si ce n'est le manque de couleurs ; mais ça, on le sait depuis longtemps. Bizarrement, il a fallu attendre la fin de carrière de la 8 bits de Sega, pour voir des jeux de 4 MB fleurir d'un peu partout (cf test d'Olivier de Star Wars). C'est certainement le champ du cygne pour cette console, mais on aura été très content de voir, au moins une fois, une animation aussi réussie, des graphismes aussi beaux, et une jouabilité absolument sans faille. Seuls subsistent ça et là quelques bugs de sprites, mais en général, tout se passe très bien. Il faut dire que depuis Sonic 2, on était en manque. Alors voilà du sang frais qui devrait vous plaire !

TRAZOM 

Si vous tâtonnez trop longtemps, n'hésitez pas à allonger votre cou, façon girafe de Tchernobyl, vous découvrirez peut-être des choses, qui sait ?...



Au départ du château, vous ouvrez la porte qui vous convient, en sachant qu'il faudra procéder par ordre. Soyez donc méthodique.



## ROBOCOD

EDITEUR • US GOLD

GENRE • PLATES-FORMES

TAILLE CARTOUCHE

4 MB

DIFFICULTE • MOYENNE

NIVEAU DE DIFFICULTE • 1

NOMBRE DE JOUEURS • 1

CONTINUES • 2



- Une animation unique sur Master system.
- Une durée de vie assez béton.
- Une maniabilité absolument irréprochable.



- Il faut aimer le genre, assez particulier.

17

### GRAPHISMES

Sur Master system, il n'y a pas à dire, c'est vraiment de la qualité supérieure. Un délice !

19

### ANIMATION

Quasiment aucune erreur de A à Z. Elle est tout simplement la meilleure avec celle de Sonic 2, of course !

17

### MANIABILITÉ

La quasi-perfection est, là aussi, atteinte. Le personnage se manie très facilement.

16

### SON/BRUITAGE

Les musiques seules ont retenu toute mon attention, les sons restant trop peu nombreux.

GLOBAL  
92%

# Nintendo

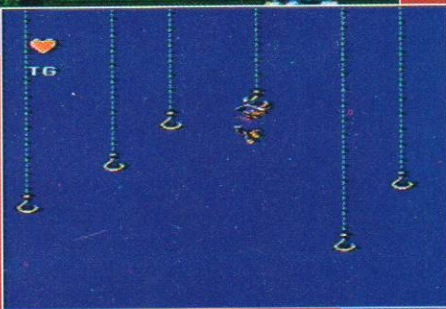


## DARKWING COIN! COIN! COIN!

**L**e F.O.W.L., l'organisation la plus criminelle après la SNCF et les Impôts, est sur le point de lancer une grande offensive. Mais, du fond de la nuit, il vole vers l'aventure au galop : Darkwing Duke, le vengeur masqué, celui qui sauve la veuve et l'orphelin ! On ne s'attardera pas plus sur l'histoire de ce jeu de plates-formes qui, au

*A vous de choisir le niveau par lequel vous voulez commencer. Trois niveaux seront accessibles en début de partie, sur les sept que propose le jeu. La suite des niveaux, une fois ceux-ci achevés.*

# DARKWING DUCK



On vous avait prévenu, il y a des sauts à faire. Ici, c'est au bout de crochets qu'il faut vous balancer. Ce n'est pas original, mais le boss de fin de niveau ne s'en tire pas mal dans le domaine originalité (à vous de le découvrir !).



Un niveau bien particulier où tout, ou presque, se passe dans la nuit. Pour voir où vous mettrez les palmes, accrochez-vous aux interrupteurs. Dès ce moment-là, la lumière sera !

travers de sept niveaux d'action, vous propose de lutter contre les force du F.O.W.L. Au gré des scrollings tantôt verticaux, tantôt horizontaux, vous allez devoir vous battre à l'aide de nombreuses armes différentes. Mais qui dit jeu de plates-formes, dit aussi jeu où il faut faire des sauts dans tous les sens, sans se gaufrer, bien entendu. Un classique une fois de plus, d'autant plus que la Nintendo possède un troupeau entier de jeux de cet acabit, mais qui cependant ne s'en tire pas mal. Alors que, ce mois-ci, Konami se ramasse en beauté avec son Batman Returns (il suffit de connaître la machine pour savoir que ce jeu est mauvais), Capcom reste régulier et assure tranquillement avec son canard masqué.



Ce n'est pas le premier jeu de plates-formes sur la Nintendo, mais ce n'est pas non plus le dernier. Au milieu de la foule des jeux de plates-formes Nintendo, il faut séparer les bons et les moins bons, et Darkwing Duck se classe parmi les bons. L'animation est très bonne (mais pas impeccable), la maniabilité vraiment parfaite, et les graphismes sont sympas et changeants tout au long des niveaux. Bien sûr, le label Capcom se sent, et les similitudes avec Megaman sont présentes ça et là dans les niveaux. Toutefois, ce n'est pas ce qu'il y a de plus dérangeant, et les amateurs de Megaman sauront apprécier ce nouveau, fait avec de l'ancien. Pour ce qui est de la durée de vie du soft, elle est sans doute faible pour les pros du genre, mais les débutants ou les joueurs assez jeunes trouveront, sans aucun doute, leur bonheur. T.S.R. 😊

## DARKWING DUCK

EDITEUR • CAPCOM  
GENRE • PLATES-FORMES  
DIFFICULTE • MOYENNE  
NOMBRES DE NIVEAUX • 7  
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1  
NOMBRE DE JOUEURS • 1  
CONTINUES  
INFINIS



- Des très bons scrollings.
- Capcom écrase Konami ce mois-ci. Surprenant.
- Un bon niveau de difficulté.



- Un jeu de plates-formes en plus sur la Nintendo.
- Les spécialistes du genre le trouveront trop facile.

15

### GRAPHISMES

Des sprites variés, des décors qui changent... que demande le peuple ?

16

### ANIMATION

Les scrollings sont limpides, rien de "brisé", c'est presque une performance.

18

### MANIABILITÉ

C'est du bon, même si l'on a tendance à se mélanger les pincesaux, tant ce canard peut faire de choses.

15

### SON/BRUITAGE

Les musiques sont entraînantes, sans être entêtantes. On ne coupe pas le son !

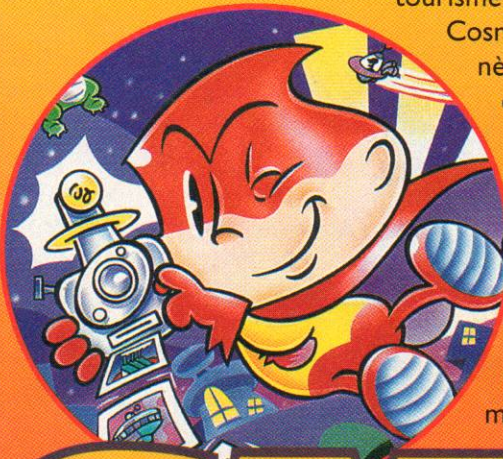
GLOBAL  
86%  
■

# Megadrive



## PAS DROLE, MAIS COSMIQUE !

**C**osmic Spacehead est né le 33 février 3091, quelque part entre la Galaxie d'Andromède et l'Etoile du Berger. Son but, dans la vie ? Simple. Juste faire un tour sur Terre, d'une part pour prouver son existence aux autres Aliens de l'univers, et d'autre part, pour faire un peu de tourisme intergalactique. Le problème, c'est que Cosmic est complètement perdu sur la planète Linoleum. Il ne



connaît personne et devra se débrouiller seul. Enfin, presque. Grâce aux nombreux indices que vous trouverez çà et là, vous pourrez, comme dans les jeux d'aventure micro classiques, faire fonctionner vos méninges afin de retrouver une liberté bien méritée ! Attention toutefois, les phases de plates-formes sont extrêmement nombreuses et souvent ardues.

A la poste, se jouera une des parties les plus importantes de votre aventure. Je crois même que vous attendez une lettre de votre cousin.

# COSMIC SPACEHEAD



## COSMIC SPACEHEAD CONTRE FLASHBACK



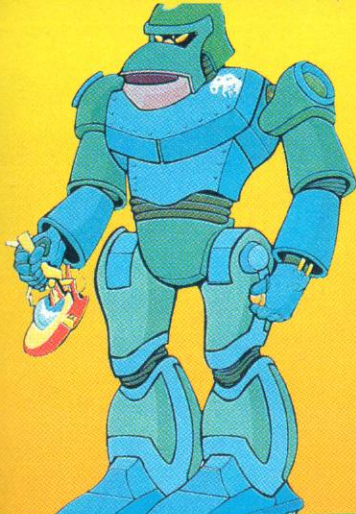
Opposer le meilleur jeu d'aventure/action, Flashback, face au dernier venu de cette catégorie, semble être une véritable gageure. Eh bien pas du tout ! Cosmic Spacehead a des atouts très intéressants. Tout d'abord, celui de représenter enfin sur Mégadrive un jeu d'aventure de type micro, donc beaucoup plus poussé au niveau de la réflexion, ensuite parce que les

phases de plates-formes y sont souvent difficiles, et enfin parce que l'humour est très accrocheur. Ne rêvons tout de même pas trop : les animations de Flashback, le scénario (moins loufoque !) et les bruitages/musiques sont largement au-dessus de ceux de son jeune adversaire. Pas photo, donc, mais Cosmic vaut quand même largement le détour ! Eh oui, j'y tiens.



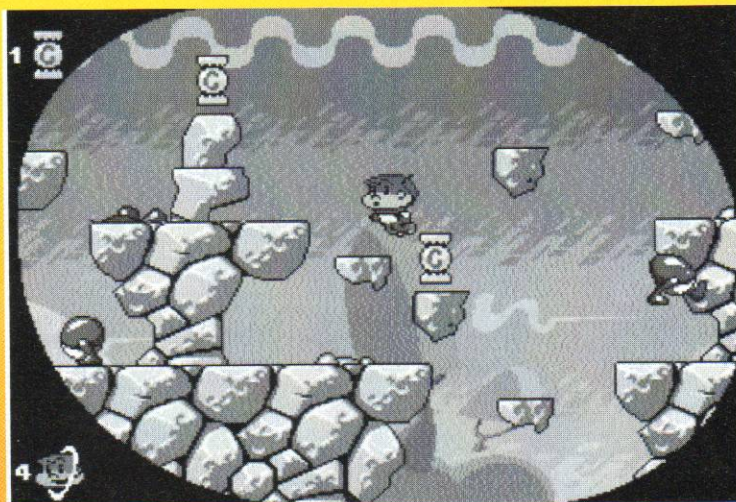
Le téléporteur ne sert pas seulement à voyager d'un point à un autre : il permet également de... oh, et puis trouvez tout seul !





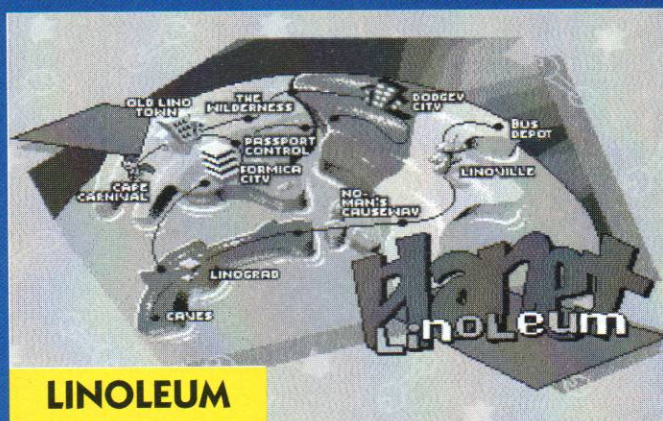
Que ce soit sur micro, et maintenant sur console (cf. Willy Beamish et bientôt Indiana Jones et Monkey Island sur Mega CD), les jeux d'aventure m'ont toujours énormément inspiré. Il faut dire qu'ils commencent à arriver en force ! Cosmic Spacehead est, lui aussi, de la graine de hit. Certes, il faut vraiment aimer le genre, mais il n'y a pas besoin d'y regarder à deux fois pour ne lui découvrir -presque- que des qualités. Seule la durée de vie semble en danger pour les acharnés des ménages. Mais, globalement, on ne peut qu'être enthousiaste. La maniabilité n'est pas du tout rétive, l'humour est très présent, les dialogues croustillants, et les phases de plates-formes parfois crispantes ! En tout cas, je ne regrette absolument pas d'y avoir joué. Décidément, après Fantastic Dizzy, que j'ai aussi adoré, Codemasters nous a réservé de belles surprises. Si elle continue comme ça, cette petite société pourrait bien devenir très grande. Et très bientôt ! Cosmic Spacehead nous réconcilie totalement avec les vrais jeux d'aventure. **TRAZOM** 😊

Que l'on s'entende, les p'tits gars : ce jeu est un petit budget vendu à un petit prix (environ 100 balles de moins que les autres). Et rien que pour ça, il faut applaudir Code Master : clap, clap ! Car Cosmic Spacehead est un jeu très prenant, j'y ai joué pendant de longues heures, ce qui n'est pas le cas de tous les jeux vendus au prix fort. Ne vous attendez pas à des graphismes démentiels et des effets spéciaux à tous les coins d'écran, vous serez déçus. Par contre, vous pourrez jouer à un jeu d'aventure original où toutes les actions sont ponctuées par des petits jeux, dont vous pouvez admirer quelques clichés dans le test. On se détend avec de l'action, et on se prend la tête avec des énigmes et des recherches d'objets. Examen de passage réussi pour Cosmic Spacehead à Joypad **OLIVIER** 😊

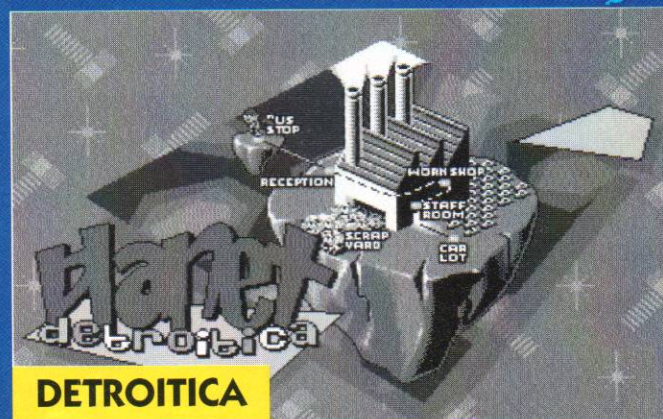


Dans les morceaux de plates-formes, récoltez les bonus. Au bout de dix, une vie supplémentaire ! Une fois passé, vous n'aurez plus à les refaire.

## LES TROIS GRANDS NIVEAUX



**LINOLEUM**



**DETROITICA**



**STATION SPATIAL**

# COSMIC SPACEHEAD

EDITEUR • CODEMASTERS

GENRE •

AVENTURE/PLATE-FORME

TAILLE CARTOUCHE • 8 MB

DIFFICULTE • MOYENNE

NIVEAU DE DIFFICULTE • 1

NOMBRE DE JOUEURS •

1 OU 2

NOMBRE DE NIVEAUX • 3

CONTINUES • PASSWORDS



- Le premier jeu de ce type sur la Megadrive.
- Des graphismes mignons. Très éclectique.
- Une aventure très

alambiquée.

- Très facile à manier à la manette.



- Pas assez long.

**CARTOUCHE FRANÇAISE**

**16**

### GRAPHISMES

Ils ne sont pas aussi beaux que ceux d'Aladdin, mais dans le style années 50, on n'a pas encore fait mieux !

**15**

### ANIMATION

C'est pas encore du dessin animé dans la phase aventure, mais ça bouge bien pour ce qui est des plates-formes.

**18**

### MANIABILITÉ

Les raccourcis du bouton "B" permettent d'exécuter des actions avec facilité, et Cosmic se meut facilement dans les phases arcade.

**14**

### SON/BRUITAGE

Des musiques guillerettes et différentes pour chaque tableau, mais malheureusement, des sons trop en sourdine.

**GLOBAL**

**82%**

# Megadrive



Et un premier but de Murphy ! Pas le singe, mais bel et bien le joueur, le vrai. Si vous êtes "culturé" en matière de Hockey, vous n'aurez pas de mal à le caser dans une équipe.

# NHL HOCKEY '94



Le "reverse angle" lors du replay est très pratique, puisqu'il permet de visionner les actions à partir d'une caméra opposée. Techniquement, c'est parfait !

L'entre-deux est toujours aussi important dans ce sport. Mettez-y toute votre volonté, vous ne risquez pas de casser vos crosses !



## C'EST DOUX AU PALET !

Le NHL Hockey '94 est arrivé ! C'est la troisième version de ce jeu que des milliers de fans ont pu découvrir, il y a de cela pratiquement deux ans. A deux reprises donc, les remises à jour se sont imposées tout à fait naturellement. Vous savez ce que c'est : on transfère les joueurs, et vous connaissez la suite. C'est ainsi que quelques innovations seulement ont été rajoutées à ce dernier volet. Il y a maintenant 28 teams, tous les noms des joueurs qui sont effectivement dans leur équipe pour la saison à venir, et même des digits de leur petite frimousse, histoire de mieux les connaître ! Quatre compétitions s'offrent à vous, dont le championnat de la League, et

aussi ce que l'on appelle le "shoot out". Seul, face au gardien, vous avez une seule et unique occasion de lui marquer le but qui vous donnerait un avantage décisif. Et grâce au quadrupleur, vous pourrez même vous éclater... à quatre !



Bon, c'est vrai qu'on le connaît par coeur ce jeu, mais imaginez les fans de Hockey sur glace qui piaffent d'impatience d'avoir la version de NHL Hockey remise au goût du jour ! A raison d'une cartouche par an, ils seraient heureux pour toute l'année ! C'est comme pour les jeux de FI, il y a constamment des transferts, eh bien j'aimerais bien avoir des programmes avec les pilotes qui vont disputer la saison à venir. Et puis, il ne faut pas négliger les renouvellements de générations. Comme pour les dessins animés Walt Disney que les petits sont bien contents de retrouver lorsqu'ils ont l'âge de "comprendre" ces choses-là, NHL s'occupe de vos rejets ! Techniquement, c'est toujours aussi bon, même si j'ai la curieuse impression que les tirs de loin manquent sensiblement de pêche. En tout cas, un bon investissement pour ceux qui ne connaissent pas. Pour les autres, vous avez un quadrupleur en plus pour vous amuser en famille, sacrés veinards ! Merci Electronic Arts !

TRAZOM

## NHL HOCKEY '94

EDITEUR • ELECTRONIC ARTS

GENRE • SPORT

DIFFICULTE • FACILE

NIVEAU DE DIFFICULTE • 1

NOMBRE DE NIVEAUX • 4

NOMBRE DE JOUEURS

1 A 4 SIMULTANÉ

CONTINUES

PASSWORDS



- Ce bon vieux NHL !
- On peut jouer avec le quadrupleur.
- Toujours le meilleur Hockey sur console.



- On connaît le refrain...

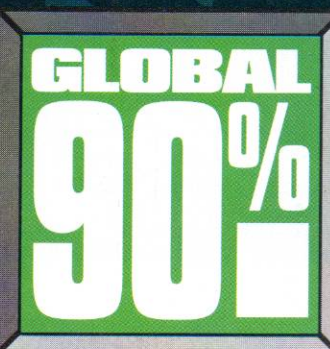


**16** **GRAPHISMES**  
Pas grand chose à dire, si ce n'est que la même qualité graphique rend le jeu toujours aussi beau et agréable à jouer.

**15** **ANIMATION**  
Bonne dans l'ensemble, bien que certains tirs manquent cruellement de puissance. Moi qui ai envie de tout casser à chaque fois !

**17** **MANIABILITÉ**  
Strictement aucun problème pour diriger, changer de joueur et tirer. Tout se fait dans un style coulé et simple.

**16** **SON/BRUITAGE**  
Une ambiance toujours aussi chaude ! Aux "viva" de la foule en délire, s'ajoutent les cris de douleur des protagonistes sur glace !



# Game Gear

## ECCO, SIGNORE!

**V**ous avez envie de vivre de superbes aventures à travers les mers et les océans de la Terre entière ? Parfait, suivez donc Ecco le Dauphin, le plus sympathique des mammifères marins. Oui, je sais, ça rime !

# ECCO THE DOLPHIN

Cet être si doux a été désigné par Dame Nature, afin de veiller à ce qu'il n'arrive rien à ses congénères. Car, figurez-vous, quasiment toute la faune sous-marine a disparu.

Et, bien sûr, vous avez tous compris, Ecco doit les retrouver coûte que coûte. A travers dix longs niveaux aux décors changeants, la quête risque d'être longue

et périlleuse. Votre sonar vous permettra toutefois de ne pas vous perdre, et de toujours savoir ce qu'il faut faire. Nagez bien... Après être passé sur Megadrive, Ecco vient nous dire un petit bonjour depuis le fond des océans. La deuxième cartouche 4 MB, après Mickey 2, est également une vraie réussite. Certes, le concept est vraiment particulier, avec de l'action et de la recherche, mais il devrait plaire à bon nombre d'entre vous, parce qu'il est techniquement parfait. Ces derniers temps, on a du mal à se dire que la Game Gear est une 8 Bits ! Regardez donc du côté de Chuck Rock II, vous ne serez pas déçu. Dans Ecco, tout est bon, aussi bien la maniabilité que l'animation du dauphin, quasiment identique à celle de la version MD ! Pour moi, c'est clair : Ecco The Dolphin doit faire partie de votre ludothèque.

TRAZOM

## ECCO THE DOLPHIN

EDITEUR · SEGA

GENRE · ACTION-AVENTURE

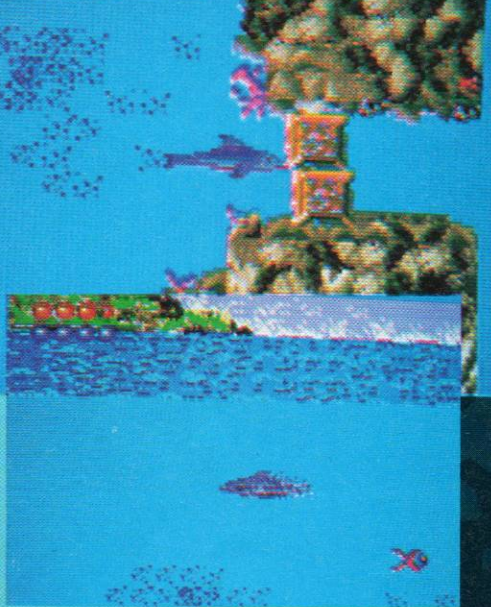
TAILLE CARTOUCHE · 4 MB

DIFFICULTE · MOYENNE

NIVEAU DE DIFFICULTE · 1

NOMBRE DE JOUEURS · 1

CONTINUES · PASSWORDS



15 GRAPHISME

18 ANIMATION

15 SON/BRUITAGE

17 MANIABILITE

GLOBAL  
85

# ELITENDO

179 BOULEVARD VOLTAIRE 75011 PARIS  
OUVERT LE LUNDI DE 14H à 19H ET DU MARDI AU SAMEDI DE 10H à 19H  
MÉTRO : CHARONNE OU BOULETS-MONTRÉUIL - RER : NATION.  
Tél : 43 48 36 22 - Fax : 43 48 36 24

## SUPER FAMICOM

CONSOLE .....	1399 F	BATTLE MOBILE .....	499
STREET FIGHTER II TURBO (SNIN) .....	539 F	MAGIC JOHNSON SLAM .....	539
ACTRAISER II .....	589 F	PRIME GOAL .....	539 F
MARIO COLLECTION .....	589 F	SUPER SLAP SHOT .....	539 F
<b>DRAGON BALL Z II .....</b>	<b>PROMO 489 F</b>	POWER LEAGUE .....	539 F
<b>FINAL FIGHT II .....</b>	<b>PROMO 279 F</b>	FINAL SET .....	589 F
WORLD HEROES .....	589 F	STAR FOX .....	399 F
DARIUS FORCE .....	589 F	BOMBER MAN .....	539 F
SUPER FAMILY TENNIS .....	539 F	SUPER AIR DIVER .....	539 F
SENGOKU PENSHO .....	539 F	LEGEND OF STAR SWORD .....	589 F
RANMA 1/2 .....	549 F	SUPER TURIKAN .....	499 F
RANMA 1/2 (PART 3) RPG .....	589 F	SUPER STAR WARS .....	499 F
SOLSTICE II .....	589 F	GOLF AUGUSTA II .....	589 F
Y'S IV MASK OF THE SUN .....	589 F	SD MOBILE GUNDAM 2 .....	589 F

## SUPER NES

MORTAL KOMBAT .....	529 F	<b>MIGHT AND MAGIC .....</b>	<b>539 F</b>
<b>ALIEN 3 .....</b>	<b>539 F</b>	ASTERIX .....	499 F
WWF 2 .....	539 F	UTOPIA .....	539 F
<b>BUBSY .....</b>	<b>539 F</b>	JURASSIK PARK .....	539 F

## MEGADRIVE

STREET FIGHTER II PLUS ....DISPO	499 F	JURASSIK PARK .....	375 F
MORTAL KOMBAT .....	489 F	JUNGLE STRIKE .....	375 F
SHINING FORCE .....	449 F	TINY TOONS .....	375 F
FATAL FURY .....	375 F	THE HUMANS .....	375 F
FLASH BACK .....	375 F	COOL SPOT .....	375 F
X-MEN .....	375 F	BUBSY .....	375 F

## MEGA CD

MEGA CD .....	1990 F	SONIC MEGA CD .....	499 F
---------------	--------	---------------------	-------

## NEO GEO

CONSOLE .....	2490 F	FATAL FURY II .....	1290 F
JOYSTICK .....	499 F	SUPER SIDE KICKS .....	1290 F
SAMOURAI .....	TEL !!	SENGOKU II .....	1290 F
WORLD HEROES II .....	1390 F	VIEW POINT .....	1690 F

## NEC

KABUKI DEN (SCD) .....	499 F
CASTLE DRACULA X .....	499 F
PC COCORON .....	449 F
NEWS ET COLLECTORS .....	TEL !!



BON DE COMMANDE : À retourner à Elitendo

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code Postal : ..... Ville : .....

N° de téléphone : .....

TITRE	PRIX
FRAIS DE PORT 30 Frs jusqu'à 3 jeux - 50 Frs consoles	
TOTAL À PAYER	

Je règle par : CHÈQUE  MANDAT LETTRE  CARTE BLEUE

DATE EXPIRATION : . / . / .

Signature : .....

RC : 890 716 953  
Les prix sont modulables sans préavis

# Megadrive

Un tableau de bord complet qu'il vous faudra consulter de temps en temps. A l'écran, votre altitude, votre vitesse et votre assiette. Une conseil, ne quittez pas l'assiette des yeux, sinon vous risquez de vous crasher en deux temps, trois mouvements.



## SORTEZ LES PERSHING!!!

**N**ous le savons tous, la Principauté du Sautar, si-

tuee -je vous le rappelle- au Moyen-Orient (Pop. : 1897569845,56 hab., Sup. : pas beaucoup, Cap. : Céhousahhh), est actuellement en guerre. Les troupes du Général Hasouz d'Arzaria ont, en effet, été tentées par les puits de pétrole et la délicieuse odeur de merguez qui sortait de chez El Dédé. Financièrement, le Général possède maintenant le quart de la production mondiale de pétrole ! Et en plus, il mange les meilleures merguez du monde ! Tant d'injustice ne pouvait qu'obliger l'occident habitué aux Herta, à bouger. L'OTAN décide donc de bouger ! Ce n'est pas l'ex-Yougoslavie ou le Tibet, c'est le pays du pétrole ! Soyez un tant soit peu humain ! Et pour que cette mission soit une réussite : le MIG 29, avion d'origine soviétique du temps où l'URSS existait encore. Après F22 Interceptor, voici le second simulateur de vol (avion de chasse) de la Megadrive !

Aussi complexe que complet, MIG 29 vous mettra dans la peau des pilotes de chasse au travers des cinq missions de cette campagne au Moyen-Orient. Avec MIG 29, vous comprendrez pourquoi il faut faire Maths Sup/Maths Spé pour être pilote !!!



Un coup d'oeil sur l'écran radar au centre de l'écran pour visualiser l'ennemi "locké" ! Une fois pris, à vous de sélectionner l'arme et à vous de tirer !

# MIG 29 FIGHTER PILOT

Circling your plane



## FACE TO FACE

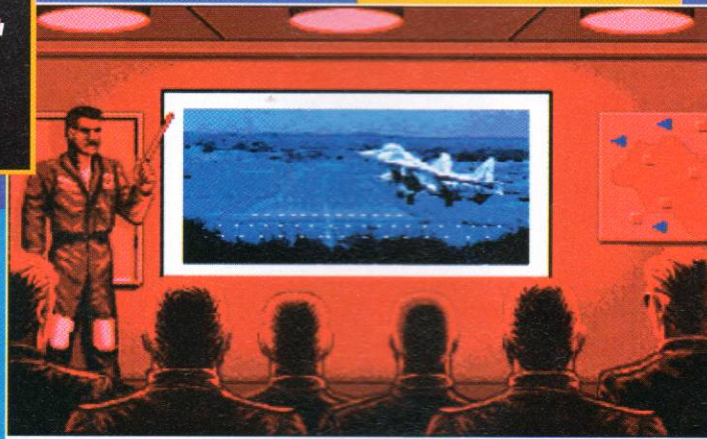
### MIG 29 FIGHTER PILOT CONTRE F-22 INTERCEPTOR

F22 n'est plus un soft de toute première jeunesse. Pourtant, il tient la route face à MIG29 sur plusieurs points. Tout d'abord, tout en étant moins réaliste et un peu moins complet que MIG29, F22 est pour sa part plus jouable. Il faut admettre que MIG29 place la barre de difficulté très haut ! D'autre part, F22 proposait des missions plus nombreuses que MIG29. Même si la durée de vie est équivalente d'un côté comme de l'autre, grâce à la difficulté pour MIG29, F22 se destine plus aux joueurs qu'aux férus de simulation. A vous de voir quel est votre camp, et ensuite faites votre choix : le jeu, F22, la simulation, MIG 29 (même si celle-ci ne rivalise pas avec un Flight Simulator V ou un Strike Eagle III PC).



Avant que vous ne décolliez, on vous explique en détails ce que l'on attend de votre tendre personne. On ne vous dit pas combien il faut tuer de gens, mais on vous explique que tel dépôt, telle base seraient beaucoup plus facilement transportables, si vous les réduisiez en cendres. On ne dispose que d'une petite malette pour les transporter...

## LE DETAIL DE LA MISSION



Enfin un vrai simulateur de vol sur Megadrive ! Bien que ce ne soit pas ma tasse de thé, il faut reconnaître que le travail a été bien fait. Il y a de nombreuses missions, les commandes sont très faciles à utiliser, et les quelques digits, sous forme de film, sont vraiment une grande réussite. De toutes façons, Mig 29 devrait contenter n'importe quel amoureux de zincs, le réalisme étant de mise. Depuis F22 Interceptor, les progrès sont plus que conséquents. C'est très impressionnant quand on change de vue, et il y en a un bon paquet, ou quand on amorce une attaque en piqué ! Comme sur micro, tout y est, vous pouvez vérifier. En tout cas, un soft qui sort de l'ordinaire et qui contentera certainement une partie d'entre vous.

TRAZOM 😊



Au niveau du réalisme et de la difficulté, MIG29 frappe fort, c'est incontestable. Je suis sûr que les connaisseurs en avions de chasse trouveront leur bonheur à piloter cet engin made in USSR. Maintenant, MIG29 s'adresse plus à ceux qui désirent une mini-simulation (nous ne sommes pas sur PC) qu'à ceux qui veulent un jeu de pilotage où l'on casse du char, du bateau et de l'hélico. Par son caractère complet et assez complexe, MIG29 laissera vite ceux d'entre vous que la difficulté rebute. De plus, si c'est une simulation belle que vous cherchez, il vaut mieux aller voir ailleurs, car les graphismes 3D de cette cartouche de 8 super Megs (c'est sur la boîte, ce n'est pas moi qui l'invente ! Il y a les super Megs, et les autres...) ne sont vraiment pas superbes. Pour un public averti. T.S.R. 😊

## PLEIN LA VUE, LES VUES !

Pour suivre l'action, vous disposerez d'une quantité impressionnante de vues différentes. Pas la peine de rester constamment avec le tableau de bord sous les yeux, ce n'est pas toujours ce qu'il y a de plus pratique.



# MIG 29 FIGHTER PILOT

EDITEUR • DOMARK

GENRE • SIMULATEUR DE VOL

TAILLE CARTOUCHE 8 MB

DIFFICULTE • DIFFICILE

NIVEAU DE DIFFICULTE • 1

NOMBRE DE JOUEURS • 1

CONTINUES  
PASSWORDS



- Une simulation assez complète.
- Un haut niveau de difficulté.
- Des situations variées.



- Peu de missions.
- De la 3D vraiment pas très belle.



**GRAPHISMES**  
De la 3D plutôt médiocre.



**ANIMATION**  
L'apparition des éléments 3D est parfois étrange.



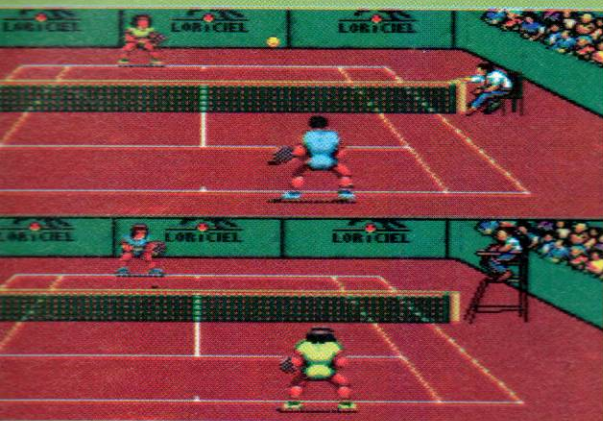
**MANIABILITÉ**  
Très complet, le jeu demande de l'entraînement pour être manié correctement.



**SON/BRUITAGE**  
Des bruitages nombreux et assez réalistes.



# Super Nintendo



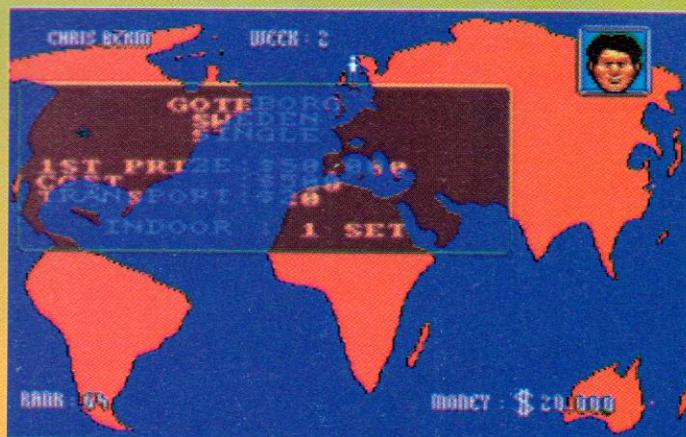
Le tennis de Loriciel a pour particularité de diviser l'écran en deux lorsque deux joueurs humains sont dans un même match, des deux côtés du filet. De cette façon, et contrairement à Amazing Tennis, aucun des deux joueurs ne se trouve désavantagé! De plus, un demi-écran suffit largement pour jouer au tennis.

C'est le moment de choisir si vous participerez au prochain tournoi. Lorsque le tennis devient une simulation économique. Très bon.

## UN TENNIS PAS COMME LES AUTRES ...



On reprend sa raquette de tennis, et on repart de suite pour une méga compétition à travers le monde entier! International Tennis Tour (que l'on appellera ITT pour être bref) vous propose un mode training, des matchs amicaux, un tournoi entre joueurs, la coupe Davis rebaptisée coupe des Nations et enfin, le must, une compétition complète. Une compétition complète, cela veut dire que vous jouez le rôle d'un véritable joueur de tennis qui choisit quel tournoi faire, quand ça lui plaît. Si l'open de Toulouse ne gagne pas assez pour vous, il vous suffit d'attendre



le tournoi suivant! Ce n'est pas compliqué! Pour ce qui est de la Coupe des Nations, les pays les plus doués dans le domaine du tennis seront présents, de la Suède à l'Allemagne en passant par la France! C'est vrai, j'ai dit les plus doués! On oublie la

# INTERNATIONAL TENNIS TOUR



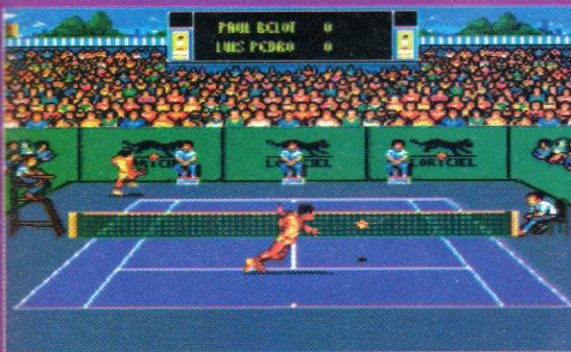
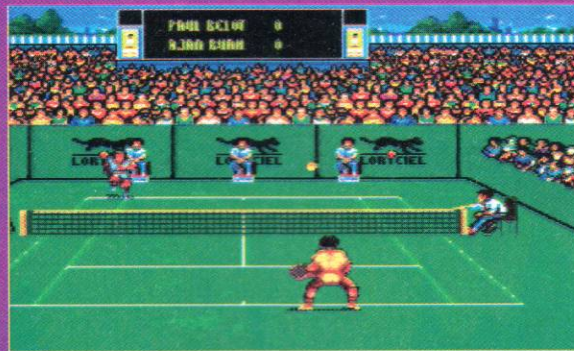
## INTERNATIONAL TENNIS TOUR CONTRE AMAZING TENNIS

Une première constatation s'impose. Alors que dans Amazing Tennis (AT) la vue est toujours identique, c'est-à-dire peu pratique pour le joueur de fond de court, ITT permet aux deux joueurs d'avoir le même point de vue. Voilà pour ce qui est de la présentation. Maintenant, un petit tour du côté de la fiche technique. AT propose des sprites de très grande taille et des graphismes plutôt fins. On peut en dire presque autant d'ITT, hormis les sprites de grande taille? Là, les sprites sont de taille raisonnable, et il n'y franchement pas matière à se plaindre. Mais le point fort d'ITT du côté technique, se sont ses digit vocales et ses sons en général, tous plus vrais que nature. Un coup de chapeau à l'équipe de programmation, et en particulier au responsable des sons qui a assuré comme un chef. Aussi maniables l'un que l'autre, les deux softs se départagent complètement au niveau des options de jeu. ITT est beaucoup plus vaste qu'AT dont on fait vite le tour. Victoire absolue pour ITT, c'est incontestable.

France. Se jouant à un ou bien deux joueurs, les matchs d'ITT vous permettront de réaliser un grand nombre de coups, et lorsque l'on sait que tous les boutons (sauf start et select) du pad sont utilisés, on comprend que le jeu se rapproche beaucoup de la simulation!



# UNITED COLORS OF LORICIEL



Des cours de tennis de différentes matières et par conséquent de différentes couleurs.

Terre battue, hard, intérieur ou gazon, de quoi vous changer la vie.

# INTERNATIONAL TOURNAMENT

J'attendais avec impatience Super Family Tennis, et c'est International Tennis Tour qui arrive. Le pendant de Davis Cup sur Mega-drive possède exactement les mêmes atouts que ce dernier : digitalisations vocales incroyablement réalistes, écran qui se coupe en deux, et des options par milliers. Seulement voilà,

moi, Trazom (attention, l'heure est grave !), j'aime dans les simulations de tennis tout ce qui est réaliste, voire hyper-réaliste en ce qui concerne les coups proposés. Et ce n'est pas vraiment le cas ici. Je ne dis pas que l'on ne s'amuse pas, au contraire, mais le manque évident de cette notion de "réalisme" fait que cela ne me plaît pas du tout. En plus, les personnages sont de vraies grenouilles ! Je préfère largement Jimmy Connors. Sur Super Nintendo, c'est la meilleure simulation de ce sport qui tient la route. De toute façon, pour ne pas faire de jaloux, je maintiens que pour l'instant, le meilleur tennis de tous les temps c'est Final Match Tennis sur PC Engine !

TRAZOM



C'est en fait un double événement qui nous arrive ici. Nous voici en présence d'un excellent soft de tennis, et qui plus est un soft français. On croit rêver! International Tennis Tour est bien plus proche de la simulation que du jeu de tennis. Pourtant, n'allez surtout pas croire qu'il en devienne injouable, bien au contraire, la maniabilité est excellente. Six boutons servent en jeu! De quoi réaliser bon nombre de coups! Avec des surfaces différentes, un mode tournois, coupe, championship (mon favori!), match amical et entraînement, Loriciel nous propose un jeu aussi bien réalisé que complet. Seule ombre au tableau, les déplacements des joueurs sur le court qui sont un peu brusques à certains moments. En dehors de ce détail, c'est du bon.

T.S.R.



## INTERNATIONAL TENNIS TOUR

EDITEUR • LORICIEL

GENRE • SIMULATION  
SPORTIVE

TAILLE CARTOUCHE  
8 MB

DIFFICULTE • MOYENNE

NIVEAUX DE DIFFICULTE • 3

NOMBRE DE JOUEURS •  
1 OU 2 (SIMULTANE)

CONTINUES  
SAUVEGARDES



- Des sons surprenants de réalistes.
- Des options de jeu nombreuses.
- Une grande variété de coups.

- Des niveaux de difficulté bien dosés.



- Les déplacements des joueurs sont parfois un peu brusques.

CARTOUCHE  
FRANÇAISE

### GRAPHISMES

L'univers du tennis avec réalisme.

15

### ANIMATION

Parfois un peu brusque dans les déplacements, sinon RAS.

15

### MANIABILITE

Simple et complète.

18

### SON/BRUITAGE

Des bruitages excellents, même le public est là!

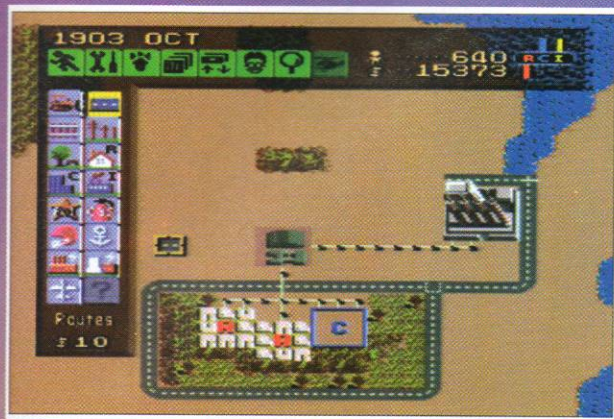
18

GLOBAL

84%

# Super Nintendo

## POUR VOTRE CITY, UTILISEZ SIM FAST !



Pour démarrer une ville, il faut passer un coup de bulldozer, placer des zones commerciales, des immeubles d'habitation et des industries. Vous reliez tout ça par des fils électrique à une usine nucléaire en bordure de mer, et vous enrobez de routes et d'espaces verts. Vous laissez tourner un peu, et vous continuez la manoeuvre autour.

**S**im City est une simulation vous permettant de développer votre propre ville, en tenant compte de tous les paramètres détenus par un maire, dans la réalité. Vous intervenez directement à l'écran sur de la terre vierge, vous déboisez au bulldozer, vous placez des immeubles, des centres commerciaux, des usines, des stades, des routes, etc... Pendant que le jeu se déroule, la ville grossit sous vos yeux, les années passent et les problèmes surviennent. A vous de gérer efficacement les impôts, les services urbains, la population, etc... Dur dur, d'être le maire (deux ans...) !

# SIM CITY

Sim City, j'adore ! J'y ai joué sur micro, et cela me fait bien plaisir de retrouver ce jeu entièrement francisé sur Super Nintendo. Je sais que certains bourrins d'entre vous vont trouver cette simulation complètement barbante, mais je pousse tous les joueurs ne connaissant pas le genre et qui s'intéressent à autre chose qu'à la baston, de se procurer cette cartouche. Ils ne seront pas déçus car le réalisme est poussé très loin avec les petites voitures sur les routes, les avions, les cataclysmes, les usines qui tournent à plein régime, etc... Le confort de jeu est unique et la prise en main rapide. N'importe qui comprend comment on joue en trois minutes sans même regarder la notice. Sim City est une excellente conversion, une excellente version française, et propose même une nouveauté par rapport aux versions japonaises et américaines : la possibilité de voir sa ville en 3D (même en scrollant).

OLIVIER



## SIM CITY

EDITEUR • MAXIS  
GENRE • SIMULATION  
TAILLE CARTOUCHE  
4 MB  
DIFFICULTE • MOYENNE  
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1  
NOMBRE DE JOUEURS • 1  
CONTINUES  
SAUVEGARDES



- Une prise en main rapide.
- Un grand confort de jeu.
- Un jeu unique et d'une durée de vie illimitée.



- Il faut aimer le genre. Je dirais même plus...
- Il ne faut pas être trop "bourrin" !



**15** **GRAPHISMES**  
Les graphismes de Sim City sont sympas, mais ne vous attendez pas à des effets spéciaux. Par contre, la vue 3D est une nouveauté sympa.

**14** **ANIMATION**  
Il fallait mettre une note, mais ce n'est pas vraiment représentatif de ce jeu de simulation pure. Les scrollings de paysages sont très fluides.

**18** **MANIABILITE**  
Le top de la simulation sur Super Nintendo, avec des tonnes d'options, un grand confort d'utilisation et une prise en main rapide.

**12** **SON/BRUITAGE**  
Là aussi, le but n'est pas d'écouter des musiques sublimes, mais de construire une ville. Les thèmes sont néanmoins assez cools.

GLOBAL  
**83%**





# Super Nintendo

## TU VEUX UNE SUCETTE ?

**C**e petit personnage de BD qu'est Dennis The Menace (Denis La Malice, en France) a fait du chemin, puisqu'il s'est vu adapté en dessin animé, en film et en jeu vidéo. Pour le film, ça se passe près de chez vous, dans une salle ; pour le jeu, c'est ici ! Dennis The Menace est un jeu de plates-formes reprenant quelques-unes des meilleures scènes du film. L'humour y est fréquent et le délire constant. Le seul qui ne rigole pas dans le jeu, c'est Monsieur Wilson, vous savez, le moustachu sur lequel s'acharne Dennis pendant tout le

film. A ce propos, le petit monstre tente de faire amende honorable en essayant de retrouver les pièces de la collection du père Wilson. Ces pièces sont disséminées un peu partout dans les niveaux, et Dennis doit impérativement, à chaque ni-



Attention aux ponts qui cassent sous votre passage ! Mangez moins, vous passerez sans problèmes !

Le grenier est un peu foutoir, mais c'est aussi un très beau passage du jeu.



# DENNIS THE MENACE

## FACE TO FACE

## DENNIS THE MENACE CONTRE ADDAMS FAMILY

J'ai choisi Addams I et non Addams II, car je préfère de loin le premier volet. La comparaison avec Dennis est assez logique, puisqu'il s'agit du même éditeur, du même genre et de deux jeux tirés d'un film. Les graphismes des décors sont très semblables dans le style, et l'on retrouve aussi des similitudes dans certains sprites (Mr Wilson ressemble comme deux gouttes de Ricard à

Gomez). Par contre, Addams est plus orienté plates-formes pures que Dennis, qui favorise la recherche d'objets et leur utilisation pour déclencher des mécanismes. C'est pour cette raison que je préfère Addams qui se rapproche davantage de Mario. Les deux jeux se valent avec une préférence, tout de même, pour Addams qui est immense et plus rigolo à jouer.

veau, les retrouver (toutes) pour espérer passer au stage suivant. Muni d'armes diverses, il doit déjouer les pièges et lutter contre des hordes d'ennemis tous à la solde de Wilson !



La nature selon Ocean est idyllique et tellement belle ! Les graphistes assurent comme des bêtes !

# DENNIS THE MENACE

EDITEUR • OCEAN

GENRE • PLATE-FORME

TAILLE CARTOUCHE

8 MB

DIFFICULTE • MOYENNE

NIVEAUX DE DIFFICULTE • 3

NOMBRE DE JOUEURS • 1

CONTINUES • 3



Il n'y a pas à dire, c'est fou ce que Denis ressemble à Pugsley de Addams Family. Quand on sait que ce sont deux jeux Océan, on fait vite le rapprochement... Pourtant, entre ces deux jeux, rien de comparable au niveau de l'animation. Denis se dirige plus difficilement, à cause d'une maniabilité un petit peu trop dure. L'intérêt est pourtant bon, sans aller dans l'excès ; c'est un énième jeu de plates-formes, voilà tout ! En tout cas, on sent une finition propre. Il n'y a aucun "bug", les musiques sont parfaites et certaines digts sonores nous ont fait beaucoup rire. Seule la difficulté, bien que progressive, peut vous faire hésiter un peu, mais finalement, dans un jeu, la durée de vie est aussi un facteur très important, voire essentiel. Et dans "Denis la Malice", vous trouverez certainement votre bonheur ! Sinon, attendez encore un peu, Mr Nutz (un autre jeu Océan) pointe le bout de ses noisettes. Quand je pense que 150 animations font se mouvoir ce sublime écureuil, j'en rêve déjà !...

TRAZOM



- Des graphismes géniaux.
- Un jeu mêlant action pure et recherche.
- La même ambiance que dans le film.



- Pas de tir multi-directionnel, c'est gênant !
- Un manque de précision dans certains sauts.



Cette porte de sortie ne s'ouvrira que si vous collectez assez de pièces comme celle se trouvant au centre des petites. Il faut aller collecter ces pièces un peu partout, et notamment dans le grenier et au rez-de-chaussée.

17

## GRAPHISMES

Des décors effarants de beauté et de réalisme, les dégradés de couleurs y sont pour quelque chose. Beaucoup de détails aussi.

17

## ANIMATION

Aucun problème d'animation, pas de ralentissements. On aurait cependant aimé plus de vitesse et moins de retenue chez le héros.

15

## MANIABILITÉ

Quelques légers problèmes de précision dans les sauts, mais la maniabilité générale du petit héros est bonne.

16

## SON/BRUITAGE

Les thèmes sont très "fun", mais les bruitages pas excellents. Les musiciens ont concentré leurs efforts pour retrouver l'ambiance du film.

GLOBAL

86%

Nous voici au premier étage. Attention à ne pas vous faire attraper par Mr Wilson, il vous fait perdre une vie, et vous devez recommencer du rez-de-chaussée. Stressant !



OLIVIER

# Game Gear



## LES KOMBATTANTS DE LA MORT!

Imaginez-vous en des lieux lugubres où règne la seule puissance musculaire ! Où la force brute peut vous rendre célèbre sur un simple coup de pied au visage. Dans ce tournoi, qui existe réellement, vous allez pouvoir jouer au Dieu de l'arène. L'arène de la baston. En incarnant l'un des six combattants présents (seul Kano a disparu : il est blessé !), vous allez tout mettre en oeuvre pour avoir le droit de rencontrer le grand, le fort, le puissant Goro ! Entre-temps, vous allez devoir batailler ferme pour aller le défier. Pas moins de dix adversaires à battre, pas facile ! Combattez bien !

# MORTAL KOMBAT

Il est clair que Mortal Kombat fera date sur Game Gear. Non seulement en tant que jeu de baston, à savoir ce qui se fait de mieux sur cette console, mais aussi et surtout, parce que techniquement, les programmeurs d'Acclaim ont réalisé une prouesse rarissime. Tout bonnement, en proposant des digits graphiques équivalentes à la version Megadrive ! Excusez du peu... Certes, la capacité mémoire de la cartouche ne permet pas d'y insérer des tonnes de décors supplémentaires, mais le résultat est tellement probant, qu'on se moque un peu de cette futilité ! Se jouant à deux, via le câble de liaison, et doté d'une très bonne maniabilité, et malgré quelques effacements de sprites, Mortal Kombat est une véritable merveille, que tous les amoureux de la baston doivent se procurer au plus vite !



TRAZOM



En mode "mirror", on remarque juste la différence de teinte entre les deux adversaires. Evidemment, autrement on ne saurait plus sur qui frapper !

Et un coup de pied de Liu Kang qui touche violemment la mâchoire de Rayden ! Pas de pitié, dans Mortal Kombat !

## MORTAL KOMBAT

EDITEUR • ACCLAIM  
GENRE • MORTAL BASTON  
DIFFICULTE • FACILE  
NIVEAU DE DIFFICULTE • 3  
NOMBRE DE NIVEAUX • 11  
NOMBRE DE JOUEURS  
1 OU 2  
CONTINUES • 6



- Le meilleur jeu de baston sur GG !
- Des digitalisations incroyablement belles !
- Une bonne jouabilité.

- Toutes les fatalités !
- Jeu à deux en réseau.



- Peu de décors.
- Kano a disparu.

### 17 GRAPHISMES

Des digitalisations absolument époustouflantes, qui en disent beaucoup plus que n'importe quel discours.

### 17 ANIMATION

Malgré le passage sur cette "petite" console, elle ne souffre d'aucun problème majeur. C'est presque parfait.

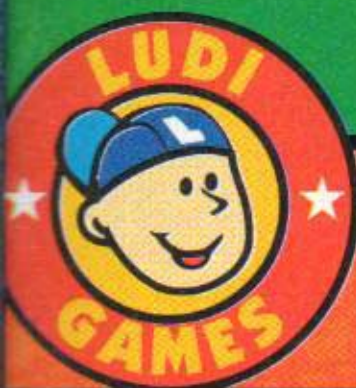
### 18 MANIABILITE

Quelque soit le coup choisi, tout se fait avec une grande facilité. Comme sur la Megadrive, du reste !

### 15 SON/BRUITAGE

C'est loin d'être du top niveau, malgré une belle musique et des bruitages moyens, mais ce n'est pas vraiment l'essentiel.





# Game Boy

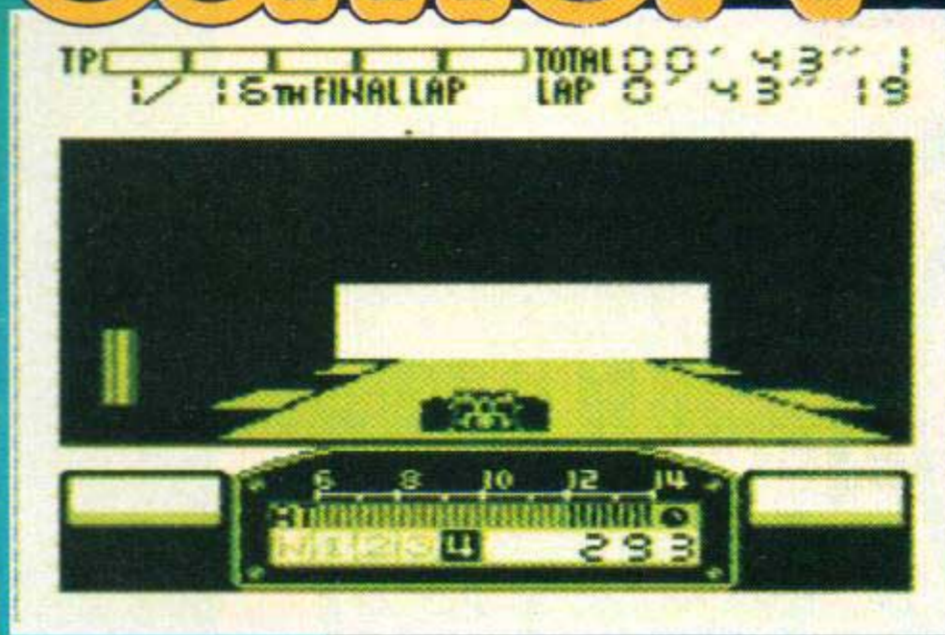
## TOUT À FAIT JEAN POLE (POSITION) !

**V**ous connaissez tous Human GP sur SFC (F1 Pole Position sur Super Nintendo), pour la bonne et simple raison qu'il s'agit de la simulation de F1 préférée de Trazom et TSR.

# F1 POLE POSITION

Ils n'ont pas arrêté de faire de la propagande pour ce jeu dans Joypad. C'était donc un peu à mon tour de jouer à ce grand jeu, et cette fois, c'est sur Game Boy, yeah !

Premier point : on peut jouer à quatre joueurs grâce au multi-link, ce qui permet de se retrouver à quatre sur le même circuit, chacun ayant sa vue 3D. Deuxième point : la 3D justement, le jeu vous propose 17 circuits en (fausse) 3D comme sur les grandes soeurs 16 bits avec des concurrents qui vous doublent, des tunnels, des montées et bien sûr... des descentes, c'est normal ! Une sauvegarde vous permet de reprendre le championnat du monde plus tard, les circuits étant tous adaptés des vrais circuits mondiaux. Une option training (avec ou sans concurrent) vous propose de vous échauffer sur tous les circuits. A vous de rouler...



No loupez pas l'entrée du tunnel ! Et profitez-en, car ce n'est pas chose courante sur Game Boy dans ce genre de simulation.

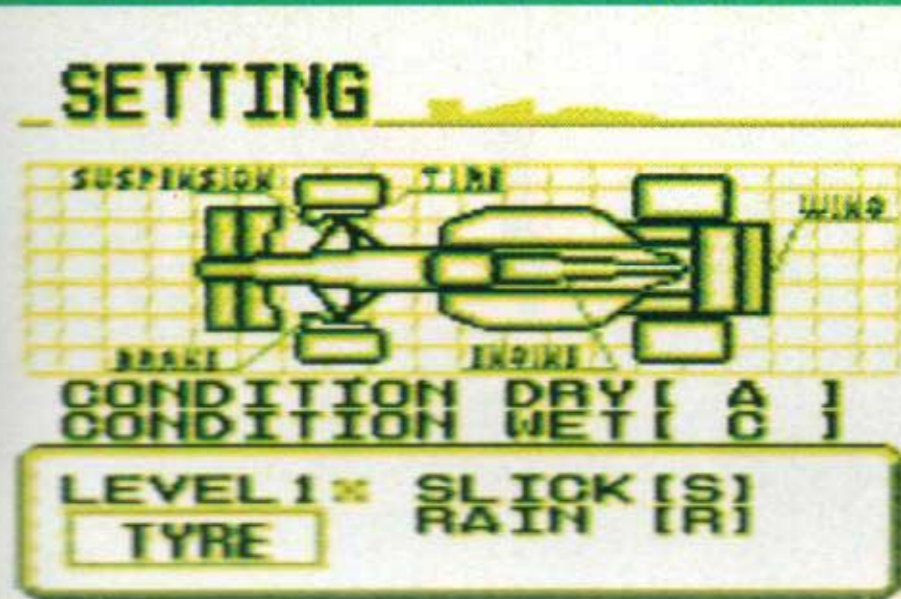


17	GRAPHISME	18	ANIMATION
11	SON/BRUITAGE	17	MANIABILITE

# GLOBAL 92



Attention, ça tourne ! Si vous faites un effort, vous arriverez à vous décrocher de cette onzième place !



## F1 POLE POSITION

EDITEUR · UBI SOFT

GENRE · SIMULATION DE F1

NIVEAU DE DIFFICULTE · 1

NOMBRE DE NIVEAUX · 17

NOMBRE DE JOUEURS

1 A 4

CONTINUS · PASSWORDS

# Game Boy

## DENNIS, VITE!

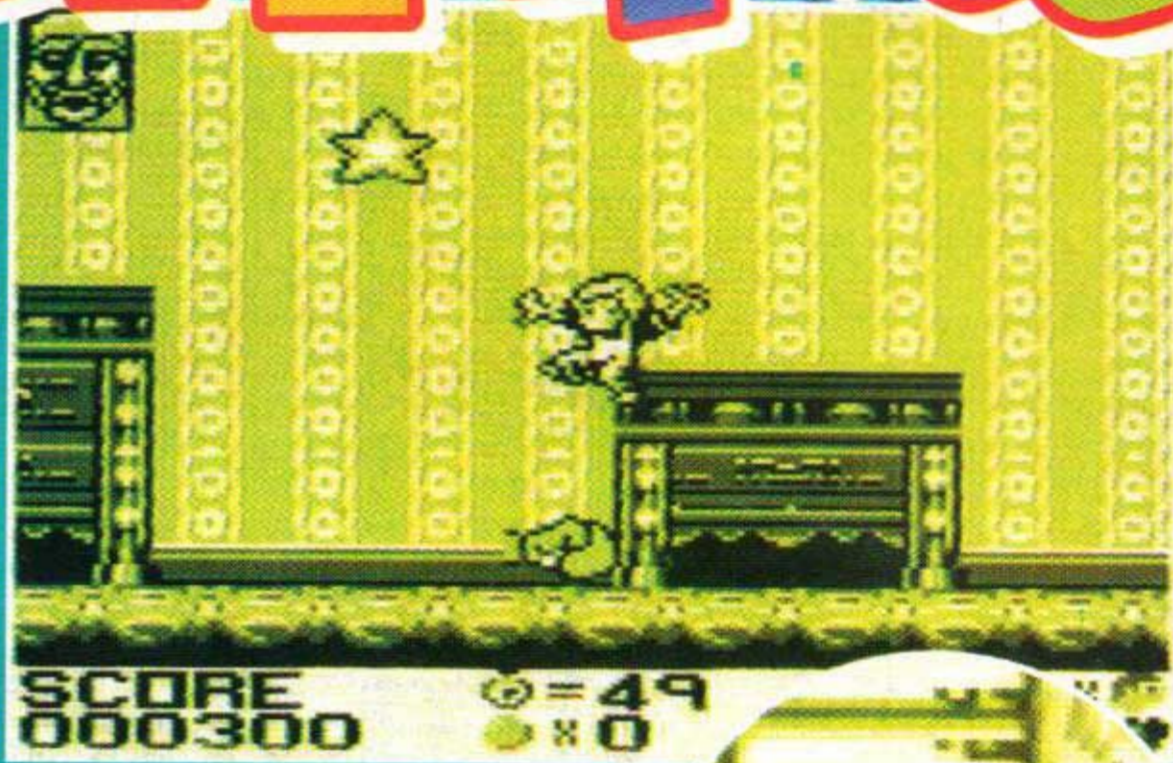
**I**faut battre le fer quand il est chaud, quand on s'appelle Ocean et que l'on possède la licence d'un film qui vient de sortir. Voilà pourquoi la version Game Boy de Dennis La Malice sort en même temps que la version Super Nintendo.

# Dennis the Menace

Personne ne s'en plaindra, surtout pas moi, car c'est une réussite sur Game Boy. On retrouve l'ambiance sonore et graphique de la version 16 bits, et donc du

film. Les graphismes sont assez fouillés (tout en restant lisibles), et l'animation est excellente. Mais c'est surtout le genre qui est sympa : il s'agit d'un jeu de plates-formes qui sort de l'ordinaire avec une non-linéarité dans les déplacements (Eh, TSR, t'as vu comment que je m'exprime là ?). Votre but étant d'aller trouver des pièces disséminées un peu partout, la part de recherche est donc importante, il ne s'agit pas de foncer tout droit tête baissée, bande de boeufs ! De plus, la maniabilité du héros est très souple. De nombreux bons points donc pour un jeu à licence, c'est finalement assez rare. Profitez-en donc en vous jetant sur cette cartouche, dès qu'elle sortira. Wilson will pay !

OLIVIER

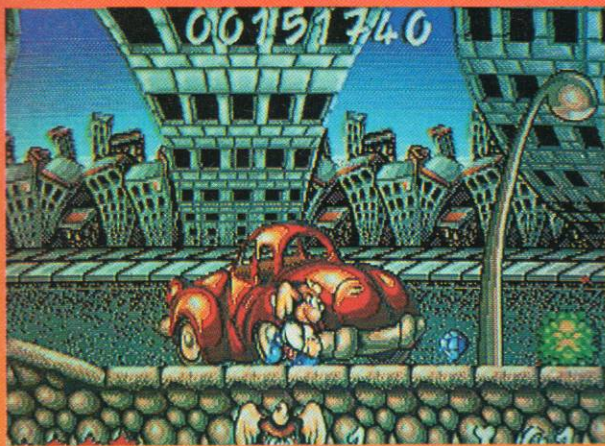


16	GRAPHISME	16	ANIMATION
16	SON/BRUITAGE	17	MANIABILITE

# GLOBAL 85



# Mega CD



Les graphistes avaient un peu bu lorsqu'ils ont conçu les décors urbains de ce niveau. Vous ne trouvez pas que le haut des immeubles est disproportionné ?

# WONDER DOG



Attention ! Il ne faut pas que foncer bêtement dans Wonder Dog. Certains passages demandent une réflexion intense.

Wonder Dog était le seul jeu de plates-formes et le meilleur jeu d'action sur Mega CD japonais, il y a un an. Le problème pour sa sortie en France s'appelle Sonic CD ! Wonder Dog est un très bon jeu, mais il se fait littéralement atomiser par Sonic CD qui le surpasse en graphismes, en effets spéciaux et en musiques (de loin !). Si vous ne pouvez vous acheter qu'un jeu de plates-formes, ce ne sera donc pas celui-là. Par contre, si vous voulez jouer à autre chose que Sonic, Wonder Dog sera le bienvenu avec une maniabilité exemplaire et des décors très beaux sur Megadrive. Seule la bande son n'est pas à la hauteur, ce qui est regrettable vu le support CD. J'ai aimé ce jeu, et vous l'aimerez sans doute aussi dans le genre qu'il représente. Un peu facile tout de même !..

.OLIVIER



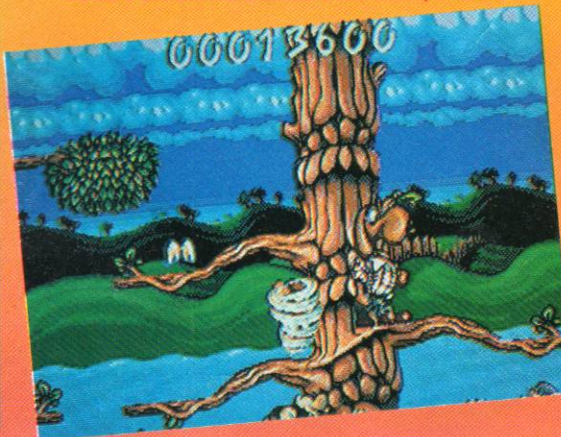
## COUCHECOUCHE PANIER (PAPPITE EN ROND) !

**W**onder Dog est un chien de l'espace, doté de super pouvoirs. D'après Trazom (qui avait déjà découvert que Tonton Steph jouait dans l'intro du jeu), Wonder Dog n'est autre que le chien de Wonder Woman. Cette dernière l'aurait lâchement abandonné pendant les grandes vacances, sur le bord de l'autoroute. Vous devez donc guider le petit chien-chien à sa mémère dans un dédale de niveaux qui font penser à Sonic, à tous les points de vue. Les passages secrets sont nombreux, certains items permettent de faire apparaître des

plates-formes invisibles, etc... Ah, j'oubliais, un boss vous attend à la fin de chaque niveau, Wonder Woman a bien fait les choses !



Quel est le meilleur moyen pour faire tomber un gros rat accroché à des ballons d'hélium ? Les crever, bien sûr !



## WONDER DOG

EDITEUR • VICTOR

GENRE • PLATE-FORME

DIFFICULTE • FACILE

NIVEAU DE DIFFICULTE • 1

NOMBRE DE JOUEURS • 1

CONTINUES

PASSWORDS



- Un jeu de plates-formes sur Mega CD 2, chose rare.
- Des graphismes super mignons et colorés.
- Une ambiance cartoon.



- Un jeu trop facile (avec les passwords).
- Une bande son horrible (écoutez Sonic CD !).



17

### GRAPHISMES

Des couleurs très vives et des décors réussis (vu la palette limitée de la Megadrive). C'est très beau !

16

### ANIMATION

Aucun ralentissement dans les mouvements et les scrollings. Vous prenez Sonic en un peu plus lent, c'est pareil...

17

### MANIABILITÉ

Un petit trésor de maniabilité ! Wonder Chien fait où vous lui dites de faire, sans jamais louper la marche !

12

### SON/BRUITAGE

Les sons ne sont absolument pas au niveau de ce que peut faire le Mega CD 2, bruitages nuls et musiques fades, dommage !..

GLOBAL

84%

**COSMIC  
SPACEHEAD**



# Comment prouverais-tu L'Existence de la Terre?

Rejoins le premier touriste alien de l'univers dans une  
aventure d'arcade cosmique d'un autre monde.



DISPONIBLE SUR:  
**Amiga, PC, N.E.S.**

Codemasters™ 

POUR PLUS DE RENSEIGNEMENTS VEUILLEZ CONTACTER:  
Codemasters Software Company Limited, Stonythorpe,  
Southam, Warwickshire, CV33 0DL, R.U.

© 1993 The Codemasters Software Company Ltd. ("Codemasters"). Tous droits réservés. Codemasters et Cosmic Spacehead sont des marques utilisées sous licence par Codemasters Software Company Ltd. Sous licence de Sega Enterprises Ltd. pour utilisation sur Sega Megadrive, Sega Master System, et Sega Game Gear. Megadrive, Master System et Game Gear sont des marques de Sega Enterprises Ltd. Codemasters utilise la marque conformément à la licence. NES est une marque de Nintendo Company Limited. Codemasters n'est en aucune façon affilié ou associé à Nintendo Co. Ltd.

### THE LEGEND OF ZELDA LINK'S AWAKENING

EDITEUR • NINTENDO

GENRE • AVENTURE  
/ACTION

TAILLE CARTOUCHE  
4 MB

DIFFICULTE • DIFFICILE

NIVEAU DE DIFFICULTE • 1

NOMBRE DE JOUEURS • 1

CONTINUS • SAUVEGARDES



- Un jeu en français (doc et jeu).
- Un espace de jeu énorme (4 MB). Une intrigue difficile à terminer.

Des graphismes somptueux.



- Cette ligne est du remplissage...
- J'en profite pour... dire bonjour à ma concierge !

#### GRAPHISMES

Très variés, les décors de Zelda sont mignons et pleins de détails. Ils ne constituent pas un chef-d'oeuvre, mais restent excellents pour un jeu d'aventure.

#### ANIMATION

Le scrolling multidirectionnel est fluide et les nombreux sprites bien animés. Pas de problèmes !

#### MANIABILITÉ

Le top du jeu d'aventure, le top tout court d'ailleurs sur Game Boy. On manie Link avec facilité et aisance.

#### SON/BRUITAGE

Les thèmes sont mignons, rigolos pour certains et pas trop lassants. La qualité sonore est géniale.

**Z**elda est, avec Mario, le personnage clé du monde Nintendo. Après deux premières aventures sur NES et une sur Super Nintendo, c'est au tour de la Game Boy de se voir gratifier d'un jeu, non seulement original, mais qui plus est, fait suite ! La saga commence il y a plus de six ans. Cette fois, Hyrule est loin car Link a décidé d'apprendre la voile. Ne me demandez pas pourquoi. Seul Miyamoto (le créateur du jeu) le sait !

Toujours est-il que sa petite coque de noix se voit prise dans une tempête et s'échoue sur une île mystérieuse, Koholint. Ses habitants sont des sorcières, des fées, des villageois pleins de petits secrets, des mecs ressemblant comme deux gouttes de Beaujolais à Mario, des mômes adorant les poupées Yoshi, etc... Vous l'aurez compris, cet épisode fait appel aux personnages connus du monde Nintendo, tout en faisant intervenir une foule de nou-



Certains passages (courts) sont en vue de profil et vous proposent carrément de la plate-forme à la Mario avec des éléments de Super Mario World.

# THE LEGEND OF ZELDA LINK'S AWAKENING

veaux venus. Le but est de vaincre les huit donjons de l'île en résolvant des dizaines et des dizaines d'énigmes à base d'objets trouvés. La vue est toujours de dessus, mais certaines scènes proposent une vue de profil. Link possède quelques nouveaux pouvoirs comme le super coup d'épée ou le saut par dessus des obstacles (ou des trous). Comme d'habitude, il pourra trouver des tonnes d'objets utiles et se servira de son épée pour se défendre. A vous de jouer, les surprises vous attendent. N'oubliez pas de sauvegarder souvent (vous avez trois sauvegardes différentes).



J'en connais qui vont s'acheter une Game Boy uniquement pour découvrir le quatrième volet des aventures de Link ! Et ils n'auront pas tort, car les 4 MB de cette cartouche magique m'ont transporté dans un pays merveilleux, celui de l'imagination et de l'aventure... Passé l'émotion des premiers écrans, on se met vite à cogiter, à fouiner partout, à se battre à toute force en ne cessant de progresser et de rêver de terminer le jeu. Terminer cette aventure tient en effet du domaine du rêve, car le jeu est le plus difficile de la série et son espace de jeu (justement !) est immense. J'ai buté sur de nombreuses énigmes (le deuxième donjon, par exemple) et je me suis littéralement éclaté lors de ce test. Tout est bon, beau et prenant, car c'est du Zelda et c'est sur Game Boy ! OLIVIER 😊

GLOBAL

96%



### ENTREE DE LA FORET MYSTERIEUSE

C'est dans cette forêt que vous trouverez la clé pour entrer dans le premier donjon. Commencez par chercher un champignon et allez le donner à la sorcière, en échange de poudre magique. Utilisez cette poudre sur le raton laveur (au milieu de la forêt), et vous pourrez prendre la clé du donjon.



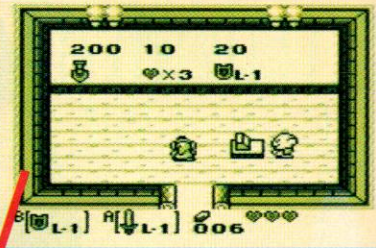
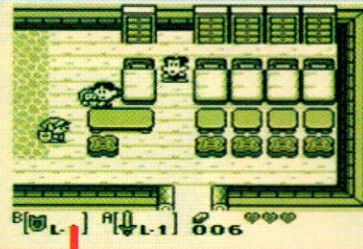
### FISHING POND

Si vous avez 10 pièces à perdre, tentez une petite partie de pêche. Cela pourra vous rapporter des pièces, à condition d'être très adroit et de ramener les gros poissons. Après avoir gagné le premier 1/4 de cœur et être passé par la forêt, si vous revenez voir le pêcheur, vous pourrez gagner un deuxième 1/4 de cœur en dénichant le gros poisson caché dans le trou.



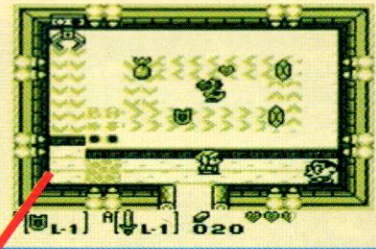
### QUADRUPLET'S HOUSE

Si vous amenez la poupée Yoshi (gagnée au Trendy Game) au petit garnement dans les bras de sa mère, cette dernière vous donnera, en échange, un ruban que vous feriez bien d'amener à la boule de la niche de Madame Meow-Meow.



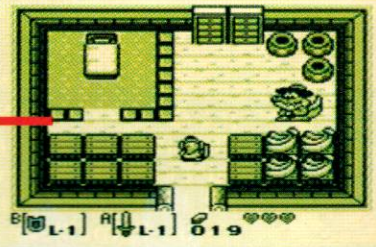
### TOOL SHOP

Vous trouvez les articles suivants chez ce premier marchand : un bouclier L1 (20 pièces), des cœurs (10 pièces) et une pelle "deluxe" (200 pièces).



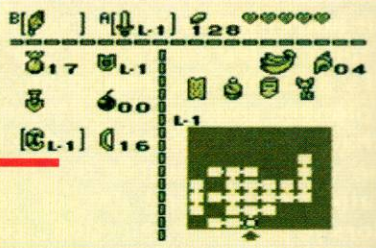
### TRENDY GAME

Si vous possédez quelques pièces, vous pourrez tenter de jouer chez Trendy. Il s'agit, en fait, d'un jeu de foire dans lequel vous guidez une pince qui peut attraper des bonus. Mais attardez-vous plutôt sur la poupée Yoshi, elle vous servira dans la Quadruplet's House.



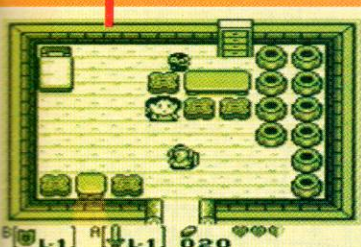
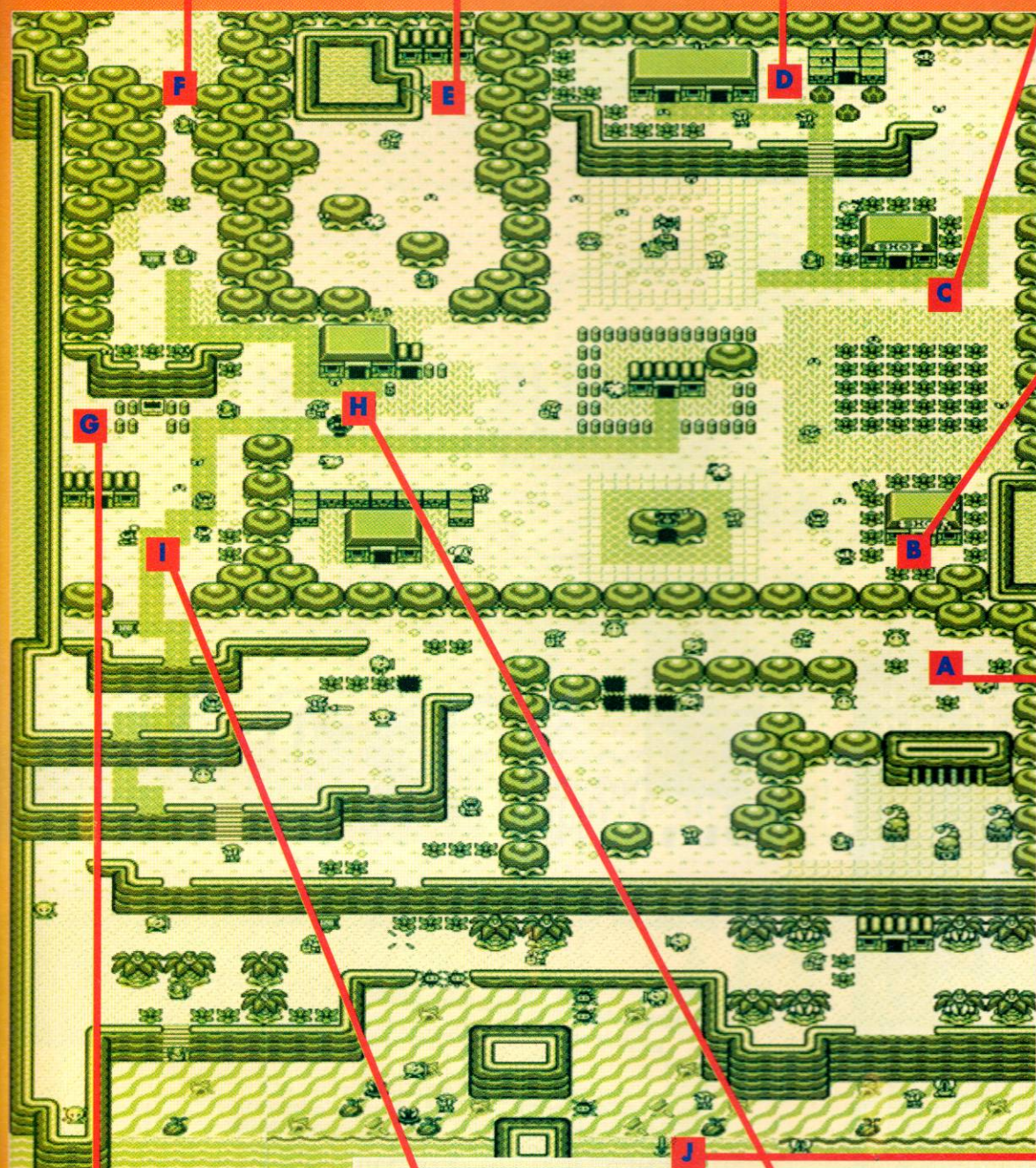
### PREMIER DONJON

Pour entrer dans ce donjon, vous devez trouver une clé dans la forêt mystérieuse. Ce qui se passe dans ce donjon est à découvrir par vos petits doigts musclés, les p'tits gars. Tonton Steph se fera une joie de vous raconter la suite d'ici un à trois numéros.



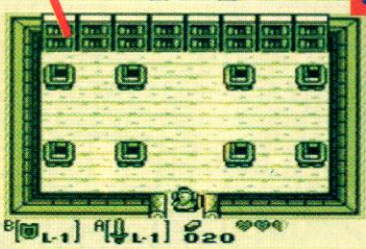
### L'ÉPÉE (PLAGE DE TOROMBO)

C'est ici que vous devez venir en toute priorité. Aidez-vous du bouclier donné par Tarin dans la première maison du jeu ("DEBUT" sur la carte) pour pousser l'oursin qui bloque le passage. Jetez-vous sur l'épée, et vous pourrez enfin vous battre contre toutes les créatures du niveau (et gagner plein de pognon !).



### LIBRARY

"Library" veut dire "bibliothèque" en anglais. Vous y trouverez des bouquins qui vous donneront des tonnes de renseignements sur le jeu.



### MADAME MEOW MEOW'S HOUSE

La petite niche contenant une boule féroce se trouve contre cette maison. Entrez-y et échangez le ruban de la Quadruplet's House, contre une boîte-de-conserves de nourriture canine.

Lorsque vous possédez l'épée, coupez le feuillage et sautez dans les puits. Vous y trouverez votre premier 1/4 de cœur.

# THE LEGEND OF ZELDA LINK'S AWAKENING

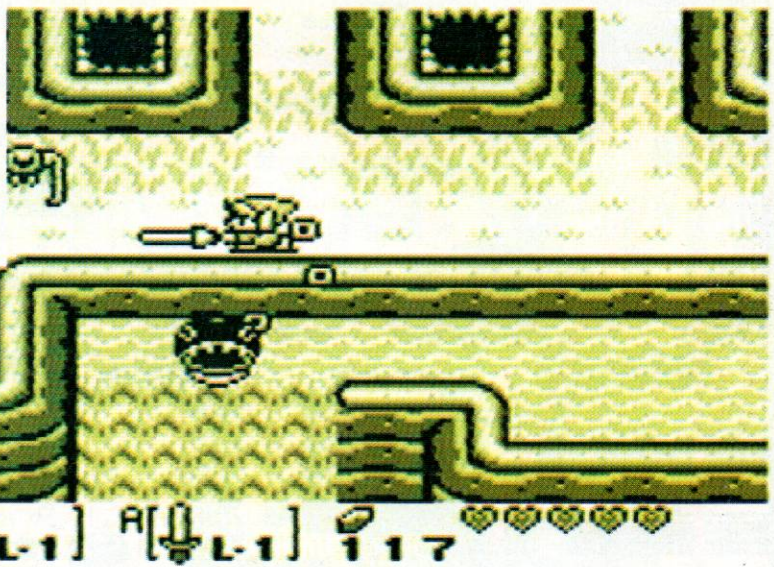


On retrouve le boulet qui bouffe tout et qui avait déjà fait parler de lui dans Mario 3 sur NES. Grâce à lui, vous pourrez vous débarrasser d'ennemis à distance, et surtout faire disparaître des obstacles hors d'atteinte autrement.

# FACE TO EVE

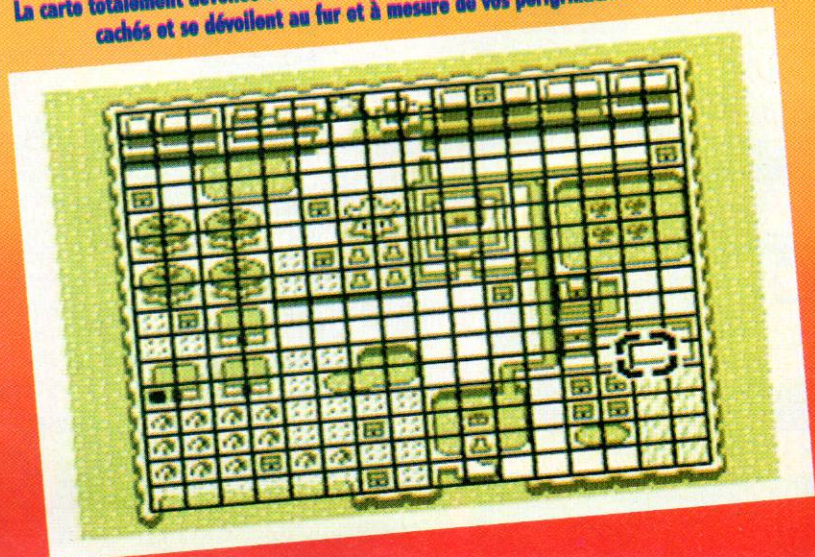
# THE LEGEND OF ZELDA CONTRE MYSTIC QUEST

Les deux jeux sont sortis en français et à un mois d'intervalle. Ils constituent ce qu'on fait de mieux en matière d'aventure sur Game Boy. Ils sont tous les deux facilement accessibles pour ceux qui aiment le genre, grâce à des difficultés progressives et des maniabilités exemplaires. Ces deux jeux sont, à mon avis, inévitables, mais il est évident que Zelda est beaucoup plus accaparant que Mystic. Il fait appel à davantage d'énigmes, de logique, et reste bien plus vaste. Disons que Mystic plaira davantage aux férus de jeux de rôle (bien qu'il reste fortement imprégné d'aventure) et que Zelda plaira à tout le monde ! De toutes façons, il faut d'abord s'acheter Zelda, avant Mystic et avant tout autre jeux d'ailleurs !



On retrouve tous les plaisirs du Zelda III sur SN avec la vue du dessus, les coups d'épée et les recherches d'objets. Sur Game Boy, les graphismes n'ont rien perdu et la jouabilité légendaire encore moins.

La carte totalement dévoilée du monde à découvrir. Au début, tous les carrés sont cachés et se dévoilent au fur et à mesure de vos pérégrinations.



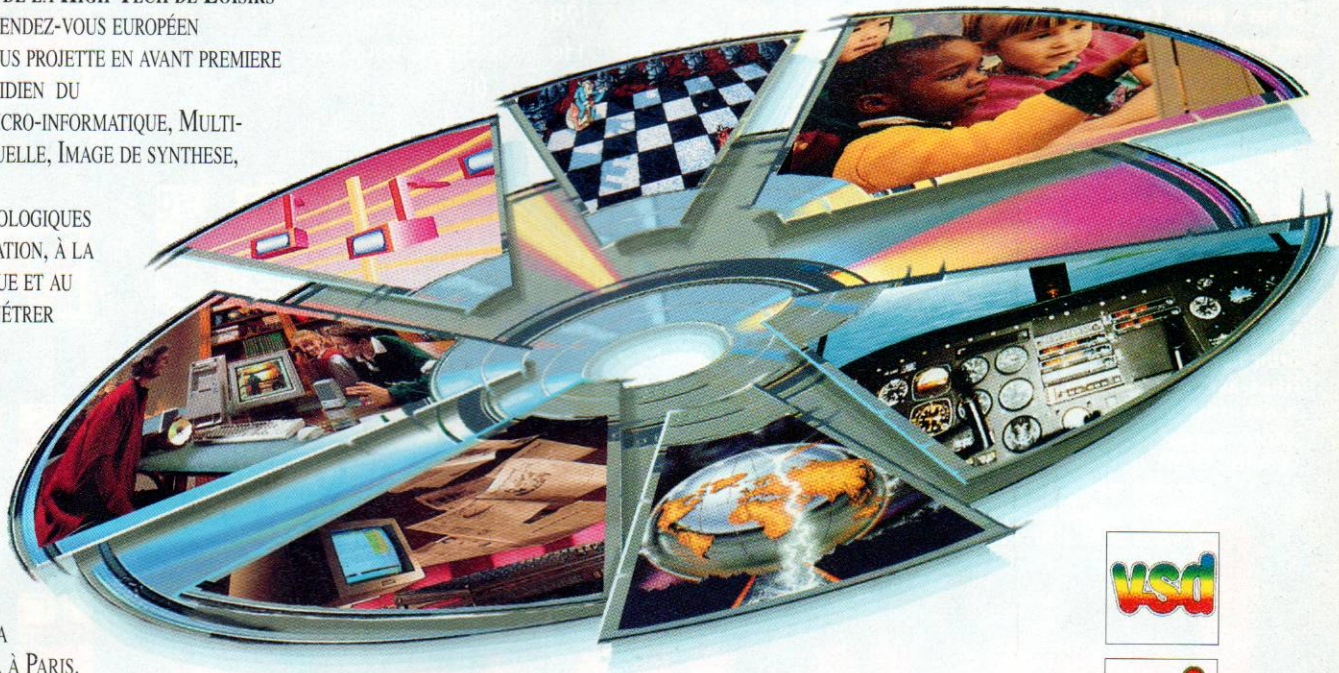
Stop ! Arrêtez tout ! Ne mangez plus, ne dormez plus, ne respirez plus ! Le grand Zelda est de retour. Et quel retour ! Il est tout simplement revenu pour être le meilleur jeu du Game Boy. Mais quand je dis le meilleur, c'est avec une année-lumière d'avance sur tout ce qui a été fait jusqu'à maintenant, aussi bien en plates-formes, en aventure, qu'en action. Eh oui, cette petite cartouche (de 4 MB tout de même !) est un pur chef-d'oeuvre, un miracle pour les yeux des joueurs, et peut-être bien la huitième merveille du monde ! D'ailleurs, je l'ai déjà achetée, et je suis heureux ! Comment vouliez-vous qu'il en soit autrement avec une version qui est, en fait, la suite du jeu sur 16 bits, sans repompe aucune ? Il y a même des innovations comme le saut et la plongée sous-marine. Et encore, je ne suis pas exhaustif, il y a tellement de choses à découvrir, que vous allez rester des jours, voire des semaines en haleine devant votre petit écran. Alors je pose une question : comment rester insensible au meilleur jeu du GB, qui procure à la fois un atout technique unique (superbes musiques, graphismes délirants), de l'action à gogo, des surprises à la pelle, et une durée de vie très très longue ?... Rien que pour ce jeu, vous DEVEZ acheter un Game Boy !

TRAZOM



# 3<sup>EME</sup> SALON INTERNATIONAL DE LA HIGH-TECH DE LOISIRS

LE TROISIEME SALON DE LA HIGH-TECH DE LOISIRS "SUPERGAMES", RENDEZ-VOUS EUROPÉEN INCONTOURNABLE, VOUS PROJETTE EN AVANT PREMIERE DANS L'UNIVERS QUOTIDIEN DU 3<sup>EME</sup> MILLÉNAIRE. MICRO-INFORMATIQUE, MULTIMÉDIA, RÉALITÉ VIRTUELLE, IMAGE DE SYNTHÈSE, SIMULATION, ETC... CES AVANCÉES TECHNOLOGIQUES APPLIQUÉES À L'ÉDUCATION, À LA CULTURE, À LA MUSIQUE ET AU JEU, VOUS FERONT PÉNÉTRER DANS UNE NOUVELLE DIMENSION POUR VOS SENS ET RISQUENT DE BOUSCULER PAS MAL D'IDÉES REÇUES. VENEZ VOUS PLONGER DANS CET UNIVERS DU 24 AU 28 NOVEMBRE, AU PARC DES EXPOSITIONS DE LA PORTE DE VERSAILLES, À PARIS.



*Préparez vous à vivre une rencontre d'un nouveau type...*

**ATTENTION ! Offre promotionnelle valable jusqu'au 31 octobre 1993**

## SUPERGAMES

LE SALON DE LA HIGH-TECH DE LOISIRS

DU 24 AU 28 NOVEMBRE 1993  
PARC DES EXPOSITIONS - PORTE DE VERSAILLES - PARIS

COUPON à remplir et à renvoyer accompagné de votre règlement à : SHOWAY - 70, rue Compans - 75019 PARIS

**OUI**, JE VEUX DEVENIR UN VISITEUR PRIVILÉGIÉ DE SUPERGAMES 93 EN PROFITANT DE TARIFS EXCEPTIONNELS.

JE COMMANDE DES AUJOURD'HUI :

- "Formule Journée" à 30 F au lieu de 50 F sous forme d'une carte coupe-file pour les animations du salon.
- "Formule Non-Stop" pour 95 F, une carte nominative me permettra d'entrer autant de fois que je le voudrai, sur SUPERGAMES pendant les 5 jours d'exposition. Cette carte me servira également de carte coupe-file pour les animations du salon.

ET JE JOINS MON RÈGLEMENT DE ..... F par chèque bancaire à l'ordre de SHOWAY.

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

Code postal ..... Ville .....

(Pour la "Formule Non-Stop" adressez un bulletin par personne ainsi qu'une photo d'identité).



# Lynx

## LES ÂNES SONT DE RETOUR!

**L**es Lemmings, vous savez, ces êtres qui sont aussi petits qu'ils sont stupides, eh bien, ça y est, ils ont opéré un débarquement en règle sur les rives de la console Lynx !

Les altruistes en tout genre vont pouvoir s'en donner à coeur joie. Ces gentilles bêtêtes couraient tout droit au précipice, donc au suicide collectif, si vous, âme charitable, n'étiez venu in extremis pour conduire ce troupeau égaré vers l'Arche de vie. En tant que Président de la Fondation pour le Sauvetage des Lemmings, votre mission sera d'aider ces adorables créatures à retrouver le niveau de la surface. 128 prisons souterraines, c'est pas du gâteau ! Heureusement, vous avez un allié de choc, et de poids (mais pas pour tous !) : votre



En bas à droite, l'un des pièges les plus vicieux qui existent : vous vous prenez le pied dedans, et vous retombez vite fait bien fait dans un puits sans fond. Remarquez, votre cerveau n'en a pas non plus...



Lemmings s'affiche d'ores et déjà comme l'un des tous meilleurs jeux de la Lynx. Shadow of the Beast avait ouvert la voie, les bêtes aux cheveux verts la continuent sans aucune difficulté. Techniquement, ces deux titres sont de même calibre. Des zooms vous accueillent d'entrée, les musiques sont variées et superbes (en stéréo SVP !). Et que dire de l'intérêt, qui est désormais légendaire ? On savait déjà que techniquement la portable d'Atari était la meilleure (c'est mon avis et celui de Science et Vie Micro), mais avec des titres comme celui-ci, la qualité ludique est également mise en avant. Le problème, c'est que des cartouches de ce genre, on est très loin d'en avoir chaque mois ! Et vous connaissez la suite. C'est vraiment dommage d'avoir gâché tant de savoir-faire comme ça ! En tout cas, croyez-moi, pour la Jaguar, ça ne se passera pas comme ça ! Et achetez ce soft, vous allez vous éclater !

TRAZOM



En appuyant sur le bouton 2, vous verrez apparaître à l'écran tout ce beau tableau. 8 fonctions pour faire avancer les pauvres Lemmings, ça devrait suffire, non ?

# LEMMINGS

cerveau ! Qui a dit que sa seule fonction était de ne faire que contrepoids ? Ah oui, les Lemmings ! Au fait, 8 aptitudes sont au programme : creuser, grimper, bloquer... Il y a même une fonction accélératrice, histoire de ne pas faire traîner les choses !

Au-dessus des flammes de l'Enfer, creuser devient très vite éreintant ! En plus, si vous optez pour une aptitude précise, vous allez comprendre ce qu'est l'explosion des neurones

Le parapluie sert de parachute pour ces êtres frêles. Quand on en a un paquet, c'est facile la distribution. Mais quand c'est limité, essayez d'en distribuer à 50 Lemmings déchaînés !

## LEMMINGS

EDITEUR • ATARI

GENRE • ACTION/  
REFLEXION

DIFFICULTE • VARIABLE

NIVEAUX DE DIFFICULTE

4

NOMBRE DE NIVEAUX

128

NOMBRE DE JOUEURS • 1

CONTINUES

PASSWORDS



- Des effets techniques de rêve : zooms, superbes musiques, bruitages incroyablement réalistes.
- Du très grand Art !



- Le curseur se déplace un peu difficilement.

### 18 GRAPHISMES

Tout ce qu'il y a de meilleur sur Lynx, zooms et belles couleurs à la clé !

### 17 ANIMATION

Tous les Lemmings se déplacent à une vitesse extraordinaire, sans accroc aucun. Qu'on se le dise !

### 15 MANIABILITÉ

Un petit peu difficile de promener le curseur sur l'écran, mais en règle générale, c'est du bon.

### 18 SON/BRUITAGE

Des musiques d'origine comme on les a connues, et des bruitages qui n'existent pas sur la version Game Gear.

## GLOBAL

# 94%

# Game Boy

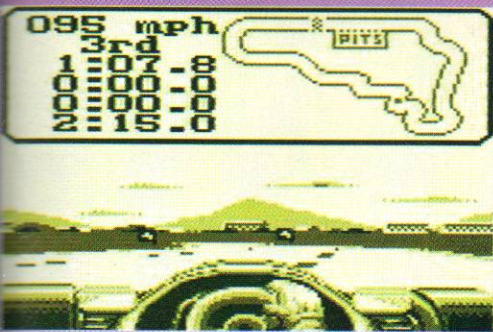
## EN SELLE, NIGEL!

**E**n lutte directe avec F1 Pole Position (les deux jeux sortent en même temps), Nigel Mansell propose aussi une vue en (fausse) 3D, des seize circuits mondiaux officiels. Mais la différence vient du fait que c'est le réalisme qui a été mis

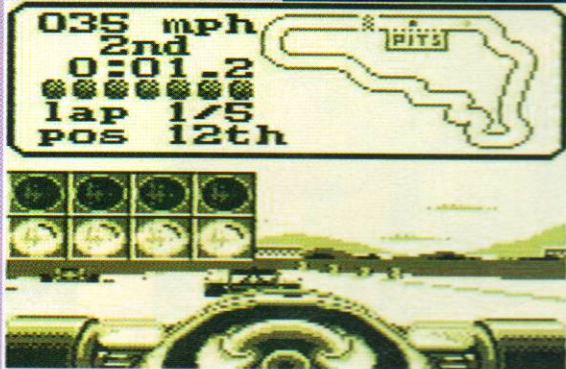
### NIGEL MANSELL GP

EDITEUR • GREMLIN  
 GENRE • FORMULE 1  
 TAILLE CARTOUCHE • 1 MB  
 DIFFICULTE • MOYENNE  
 NIVEAU DE DIFFICULTE • 1  
 NOMBRE DE JOUEURS • 1  
 NOMBRE DE NIVEAUX • 16  
 CONTINUES • PASSWORDS

# NIGEL MANSELL GP

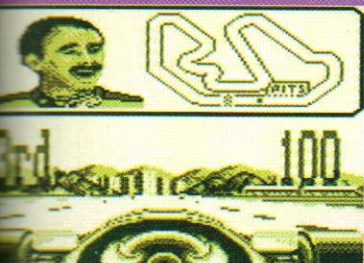


en avant, ici. Pour la première fois, en effet, la vue est celle du pilote avec, en premier temps, le tableau de bord et une vue à ras du sol, comme si on y était. Mais si ce genre est efficace sur les grands écrans des téléviseurs, cela passe plus difficilement sur les petits écrans des Game Boy. Les graphismes ne sont pas en cause, bien qu'un peu moins beaux que ceux de F1 Pole Position. L'animation aussi est une grande réussite, d'autant que la vue choisie fait davantage penser à de la vraie 3D. Mais c'est la jouabilité qui pêche : on n'a pas le temps d'appréhender comme il faut les tournants. Cela devient très gênant lorsque le circuit est bourré de montées et de descentes. Mais on s'accroche et on double tant bien que mal. Le bilan n'est donc pas complètement négatif, mais la note ne peut être haute, car je ne vous vois pas dépenser 250 balles pour cette cartouche.



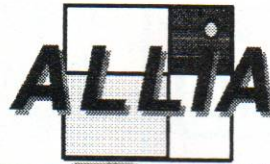
15	GRAPHISME	15	ANIMATION
12	SON/BRUITAGE	12	MANIABILITE

**GLOBAL**  
**69**



lecteurs chouchoutés et adorés. F1 Pole Position est bien plus sympa!

OLIVIER



42, Rue de MAUBEUGE  
 75009 PARIS M° CADE  
 Tel : 42 81 95 10

ACHAT - VENTE - ECHANGE - OCCASION

SEGA

MEGADRIVE / GENESIS

Adaptateur  
 MEGA  
 CONVERT

NEUF OCCASION

MORTAL KOMBAT	490 F	AMAZING TENNIS	250 F
STREET FIGHTER 2	520 F	FATAL FURY	250 F
FLASHBACK	399 F	SONIC 2	250 F
SHINOBI III	420 F	QUACKSHOT	250 F
JURASSIC PARK	420 F	COOL SPOT	280 F
DAVIS CUP	420 F	FLASH BACK	260 F

NINTENDO

SUPER NINTENDO / SUPER NES

Adaptateur  
 UNIVERSE  
 DATEL

Console américaine 1050 F  
 Console US + BUBSY 1400 F

NEUF OCCASION

MORTAL KOMBAT	550 F	AXELAY	280 F
STREET FIGHTER 2 T	590 F	BATMAN RETURNS	280 F
DUNGEON MASTER	520 F	PRINCE OF PERSIA	280 F
MARIO ALL STARS	550 F	BUBSY	350 F
NIGEL MANSELL	460 F	PILOT WINGS	269 F
ERIC CANTONA	520 F	CYBERNATOR	339 F

\*toutes les Marques citées sont déposées\*

Promo club du mois

ALLIA LE CLUB

\*\* réservé au membre du club

Avec votre carte  
 bénéficiez :

SNES  
 BUBSY SNES 399 F  
 SREET FIGHTER 2T 530 F  
 TURTLE NINJA IV 399 F  
 STAR WARS 390 F

- \*\* des promos club
- \*\* liste des previews
- \*\* les nouveautés
- \*\* le concours
- \*\* 1 cassette offerte pour 10 achetées
- \*\* échange par correspondance
- \*\* liste des occas

GENESIS  
 TINY TOONS 330 F  
 DESERT STRIKE 320 F  
 AGASI 320 F  
 FLASHBACK 350 F

Bon de commande vpc

consoles et jeux	prix
frais de port (console 40 F)	30 F
contre remboursement 35 f	total
Nom.....Prénom.....	
Adresse.....	
code postal..... Ville.....	Livraison par colissimo
Age..... Tel.....	
Paiement : <input type="checkbox"/> chèque bancaire <input type="checkbox"/> carte bleue <input type="checkbox"/> contre remb + 3	

# Nintendo

## BATMAN, REVIENS, REVIENS PARMI LES TIENS !

**T**out comme notre tendre Ripley, Batman devient un habitué des consoles. Après la bonne version Mega CD qui reprenait en partie la médiocre adaptation de Batman Returns sur Mega-drive, et après être passé sous le label Konami sur la Super Nintendo, Batman revient pour une version 8 bits, encore sur Nintendo. Cette version reprend approximativement celle de la 16 bits, les scènes vraiment spectaculaires en moins. Pour ne pas changer, voilà Batman au coeur d'une sombre et perverse machination ! Le principal ennemi de l'affaire : le Pingouin ! On s'en doutait, avec leur air coincé, leur démarche étrange et leur air timidement intelligent à la mode BHL, les pingouins étaient obligatoirement le pire ennemi de l'humanité. Par conséquent, Batman va parcourir les rues et les bâtiments de Gotham City en éclatant tous les sbires du Pingouin. Ajoutez à cela un petit tour en Batmobile, et vous obtiendrez un jeu au QI de pingouin.



### BATMAN RETURNS

EDITEUR • KONAMI

GENRE • BEAT THEM UP

DIFFICULTE • MOYENNE

NIVEAU DE DIFFICULTE • 1

NOMBRE DE NIVEAUX • 6

NOMBRE DE JOUEURS • 1

CONTINUES

PASSWORDS



• De la baston à 128,6 %



• Des sprites qui clignotent.  
• Aussi linéaire qu'une ligne droite.  
• Un intérêt moyen.

# BATMAN RETURNS



Avec la flopée de jeux Nintendo qui nous arrivent ce mois-ci, on aurait pu s'attendre à découvrir quelques merveilles, et le label de Konami sur ce Batman Returns renforçait l'idée. Eh bien, cette idée, on aurait mieux fait de la garder dans un placard poussiéreux au milieu de l'intégrale d'Hervé Bazin. Avec des graphismes qui ne volent pas très haut (à cause de la palette de couleurs exploitée de façon étrange),

une animation qui a bien des problèmes au niveau de la gestion des sprites, et un intérêt lui aussi tout juste moyen, Batman Returns ne remporte pas la médaille de l'année. On s'amuse à jouer une heure, ensuite on se lasse de cette succession d'ennemis. Le jeu n'innove dans aucun domaine, et même la course en Batmobile est presque ridicule. Un beat them up qui n'est rien d'autre qu'un beat themup



Contre ce boss, rien de tel que le Batarang ! Efficace et rapide !

T.S.R. ☹️



**GRAPHISMES**  
Des problèmes au niveau des couleurs.

11

**ANIMATION**  
Les sprites ont tendance à disparaître (clignotement, superposition).

11

**MANIABILITÉ**  
On ne se tourne pas toujours dans le sens voulu, ce qui est gênant pour se battre.

14

**SON/BRUITAGE**  
Seul véritable bon point du jeu : ses musiques.

16

GLOBAL

60%

# Game Gear

## LA CAGE AUX FOLLES !

**C**a vous dirait de pratiquer le catch comme à la belle époque ? Imiter les hulk Hogan, Randy savage ou encore Ted Dibiase? Allez, on y va ! Vous choisirez, au départ, de combattre contre l'ordinateur en match singulier, ou bien de combiner avec lui pour

# STEEL CAGE CHALLENGE

vous faufiler dans des équipes de deux. Devant vous également, la possibilité de disputer des tournois, seul, ou en équipe. Le must étant de se battre dans la fameuse cage de fer, aux barreaux immenses. D'où le nom du jeu. C'est spectaculaire, sans plus... De multiples prises vous attendent : clé de bras, saut sur l'adversaire au sol, course et coup du lapin, coup de coude, coup de la corde à linge... Un jeu de catch sur game gear est toujours le bienvenu, mais le seul vrai reproche à propos de cette cartouche, est la taille des sprites. A mon goût, beaucoup trop petite, voire lilliputienne. Cela n'empêche tout de même pas d'exécuter les multiples coups avec facilité. Cela dit, dommage qu'on ne puisse pas s'adonner à ce doux sport à deux personnes, via le câble... Enfin, ne nous plaignons pas trop, c'est toujours plaisant de se défouler avec les stars du catch sur une console !

TRAZOM

## STEEL CAGE

EDITEUR · ACCLAIM  
 GENRE · SPORT  
 TAILLE CARTOUCHE · 2 MB  
 DIFFICULTE · MOYENNE  
 NIVEAUX DE DIFFICULTE · 3  
 NOMBRE DE NIVEAUX · 9  
 NOMBRE DE JOUEURS · 1  
 CONTINUES · INFINIS



# Game Gear

## JURASSIK PREDATOR !

**L**a situation dans la ville de Los Angeles devient de plus en plus critique. Il est vrai que nous sommes en 1997, mais tout de même ! Jugez plutôt : des dizaines de meurtres en moins de trois jours, par empoisonnement ou par overdoses provoquées, sans parler du reste qui est plus atroce encore. Tout cela semble vraiment trop louche. Les bandes rivales jamaïcaines et colombiennes ne peuvent à elles seules avoir provoqué tout ce remue-ménage. Pour le savoir, le meilleur li-mier de la police sera dépêché sur



# PREDATOR 2

place. Le Lieutenant Harrigan est l'homme de caractère qu'il faut. Peut-être avons-nous à faire à un monstre ! Non, je n'ose y penser, ce serait trop atroce. Il faudra tout d'abord songer à délivrer tous les otages, ce sera une bonne chose de faite ! Ensuite, pas de pitié, on emploiera les gros moyens pour arriver à démasquer ce fou qui tue ! Et alors, on a bien le droit de s'amuser un peu, non ? Ce jeu m'a fait d'emblée penser à Alien Syndrome également sorti sur Game Gear, et qui demeure encore, à l'heure actuelle, l'un des tops dans sa catégorie. Catégorie dans laquelle il faudra désormais ajouter ce bon jeu, qui se démarque par son grand intérêt. Ce n'est pas l'envie qui manque, loin s'en faut, d'aller toujours plus loin ! L'arsenal du héros s'y prête d'ailleurs fortement, avec toujours 5 armes au minimum dans votre escarcelle. Faire des cartons, ça défoule toujours autant, mais d'une façon plus réfléchie qu'il n'y paraît. Une petite dose de réflexion a, en effet, été incrustée dans la cartouche, juste pour contenter tout le monde. En tout cas, une bonne surprise !

## PREDATOR 2

EDITEUR · ACCLAIM  
 GENRE · ACTION  
 TAILLE CARTOUCHE · 2 MB  
 DIFFICULTE · MOYENNE  
 NIVEAU DE DIFFICULTE · 1  
 NOMBRE DE NIVEAUX · 5  
 NOMBRE DE JOUEURS · 1  
 CONTINUES · PASSWORDS



14 GRAPHISME  
 15 ANIMATION  
 12 SON/BRUITAGE  
 16 MANIABILITE

GLOBAL  
 71

15 GRAPHISME  
 15 ANIMATION  
 14 SON/BRUITAGE  
 17 MANIABILITE

GLOBAL  
 85



# Megadrive

## UN JEU CLASSÉ X !

### ASTERIX AND THE GREAT RESCUE

- EDITEUR • SEGA
- GENRE • ACTION
- TAILLE CARTOUCHE 8 MB
- DIFFICULTÉ • DIFFICILE
- CONTINUES • 3
- NOMBRE DE JOUEURS • 1
- NIVEAUX DE DIFFICULTÉ • 3
- NOMBRE DE NIVEAUX • 6



- Des graphismes colorés et très variés.
- Un jeu de plates-formes hyper vaste.

Des passages originaux.



- Un système de coup de poing peu maniable.
- Heu, c'est que le jeu est vraiment bien..., très bien même, y a rien à redire !

18

#### GRAPHISMES

La variété des niveaux, ainsi que leur qualité graphique excellente, font de ce jeu l'un des plus beaux jeux d'action de la machine.

17

#### ANIMATION

Une fluidité extraordinaire qui ne nous étonne même plus sur Megadrive (comparé à la SFC). Différentiels à gogo !

15

#### MANIABILITÉ

Le héros répond bien et avec précision (notamment pour les sauts), mais la maniabilité des coups de poing est très mauvaise.

16

#### SON/BRUITAGE

Des bruitages digitalisés de poings dans la figure assez réalistes. Les thèmes sont rigolos et d'excellente qualité.

# GLOBAL 88%

défix a disparu, et rien que pour cela, Astérix et Obélix vont retourner la totalité de l'empire romain. Je vous rappelle, pour l'occasion, que l'empire romain était à l'époque assez conséquent. TSR vous dirait ça mieux que moi (parce qu'il est lettré, c'est normal, c'est l'ami des étudiants en vieux français). Mais ce que je peux vous affirmer, c'est que l'espace de jeu s'étend de l'Armorique à Rome, en s'étirant jusqu'au pays des Goths. Chacun des six mondes à visiter est divisé en 6 à 9 niveaux proposant, à chaque fois, des décors différents et des pièges nouveaux. Le but, après avoir choisi entre Astérix et Obélix, est de progresser en massacrant du romain. Quelques bonus vous permettront de fabriquer des plates-formes nuages, de lancer des bombes ou de vous transformer en personnage invincible. En avant pour le plus gigantesque des jeux de plates-formes et de combats sous l'empire romain. Ave !



Tout se passe comme dans la BD : ça commence par un petit village d'irréductible Gaulois, et ça se termine par un banquet monstrueux !



# ASTERIX AND THE GREAT



Vous êtes bloqués, car la marche est trop haute. Buvez la potion et vous gagnerez trois bombes.

Des passages où il faut réfléchir (dur, dur !).



Retournez sur vos pas en remontant la pente jusqu'à quelques pas de la boule emprisonnée.



Lancez une bombe qui fera péter la fine cloison. Attention à la grosse boule qui va dévaler la pente. Sautez par dessus et suivez-la !





## DES BOSS DE FIN DE NIVEAU ORIGINAUX



A la fin de chacun des six mondes, vous trouverez un boss original à vaincre. En voici quelques exemples, comme l'attaque du barde (monde 1) ou du croco (monde 5). Les plus rigolos sont : le camp retranché qui vous bombarde de rochers catapultés que vous devez lui renvoyer d'un coup de poing (monde 2), ou encore le tronc d'arbre sur la rivière (monde 3).

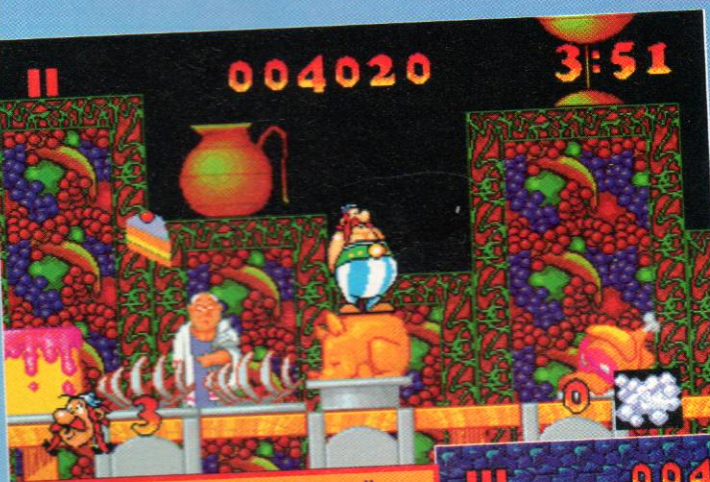


Quel pied de posséder une Megadrive en ce moment : le Mega CD 2 (Sonic CD, et bientôt Sylpheed), les jeux Konami, Aladdin, etc... Les actions montent et ce n'est pas Astérix qui va contredire la tendance. On tient là un jeu alliant baston et plates-formes pas piqué des hannetons ! Les couleurs sont vives, les décors variés et superbes, les bruitages réalistes et tutti quanti. Le jeu est tellement vaste, qu'on se demande même s'il ne s'agit pas d'un jeu d'aventure. Ce sont surtout le nombre de décors différents et les nombreuses situations qui m'ont séduit.

Seul point noir : je trouve qu'on doit trop se rapprocher des ennemis pour les frapper, la maniabilité n'est pas excellente sur ce point (nous avons, il faut dire, testé une version Eprom et non cartouche). Pour le reste, tout baigne, j'achète !

OLIVIER 😊

# ASTÉRIX ESCUÉ



Outre les salles et les temples aux allures typiques de l'époque (des colonnes partout), vous trouverez un niveau se déroulant dans les cuisines et un autre dans les égouts. Dans le niveau des égouts, Obélix doit sauter sur des espèces de monstres reptiliens, tout en évitant les poissons rouges et les coulées de liquide pollué. Dans la cuisine, ce sont les gâteaux lancés par les cuisotots qu'il faut éviter.

## ROMAN (MONDE 6)



Les graphistes n'ont pas oublié les fleurs, et Greenspace ! Dans ce niveau 3-2-2 (monde 3, niveau 2, sous-niveau 2), vous pouvez même vous servir des grosses feuilles comme autant de taxis, tout en évitant les énormes araignées.



Dans le quatrième monde (celui des Goths), les femmes explosent sur votre passage. Quel effet vous faites !

# ASTERIX AND THE GREAT RESCUE



Voilà, maintenant vous pouvez utiliser la boule comme marche pour grimper sur la plate-forme.



Sur Master System, le premier volet était un véritable chef-d'oeuvre. Sur Super Nintendo, les aventures du Gaulois étaient d'un intérêt moyen, mais bénéficiaient d'une très bonne réalisation technique. Alors, qu'en est-il sur Megadrive ? Eh bien, finalement, on peut être satisfait, sans toutefois sauter au plafond. Les sprites des personnages principaux sont un peu plus gros que ceux de la version S.N., les musiques enchanteront petits et grands (et surtout Olivier !), et la durée de vie est plus que longue. Voire très longue ! D'ailleurs, la difficulté est un peu trop prononcée à mon goût. Mais si ce n'était que ça, à la limite, on ne se plaindrait pas trop ; le hic, c'est que dans 90 % des cas, quand on donne un coup, on se fait toucher. Au départ, on se dit que tout va s'arranger, que ce n'est qu'une question de synchronisme, pour découvrir que finalement c'est un mal chronique. Vraiment dommage pour un soft qui possède d'énormes qualités, et qui devrait, quand même, plaire aux "releveurs" de défis en tous genre !

TRAZOM ☺

## FACE A TOUTE

## ASTERIX CONTRE ALADDIN

Oui, d'accord, je sais qu'Astérix n'a aucune chance face au géant qu'est Aladdin, mais je trouve ces deux jeux similaires pour plusieurs raisons. Ils sortent tout d'abord au même moment et sont basés sur des personnages dessinés. De plus, ils font

partie de la vague actuelle des excellents jeux Megadrive, une vague qui va déferler jusqu'à Noël, reléguant la Super Nintendo derrière, ce qui n'était pas le cas l'année dernière. Astérix est excellent, Aladdin est inévitable, aussi vous ferez bien de vous acheter les deux, cela m'évitera de prendre vraiment position ! Le plaisir de jouer et d'admirer des graphismes somptueux

se fait ressentir dans les deux cas, avec évidemment plus de qualité pour Aladdin. En fait, c'est simple : vous prenez tous les points forts d'Astérix et vous multipliez par deux pour avoir ceux d'Aladdin.



YOU WON'T GET AWAY THIS TIME, THIEF.

UNHAND THAT PRISONER BY ORDER OF THE PRINCESS!



## LES CHEVAUX D'Auvergne

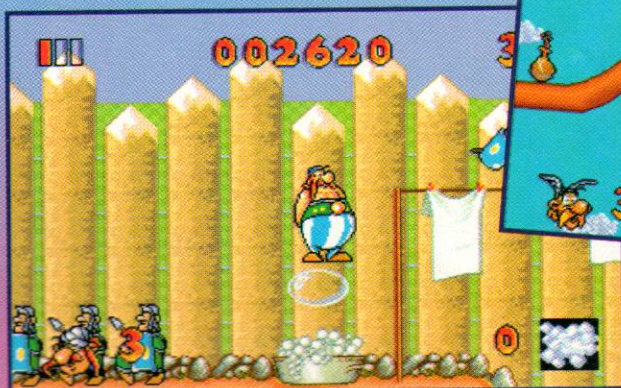
Ces deux chevaux attendent que vous passiez à proximité de leurs pattes arrière, pour vous envoyer valdinguer deux écrans avant.



L'algèbre est parfois un bon moyen de transport sur les bateaux truffés d'ennemis romains.

## JUSTE UN PEU ENROBE !

Qui a dit qu'Obélix était gros ? Qui a osé ! Obélix est simplement un peu enrobé, preuve en est cette bulle qui s'écoule pas sous ses pieds. Bien au contraire, elle lui permet d'atteindre la corde sur laquelle un romain va passer un sale quart d'heure !



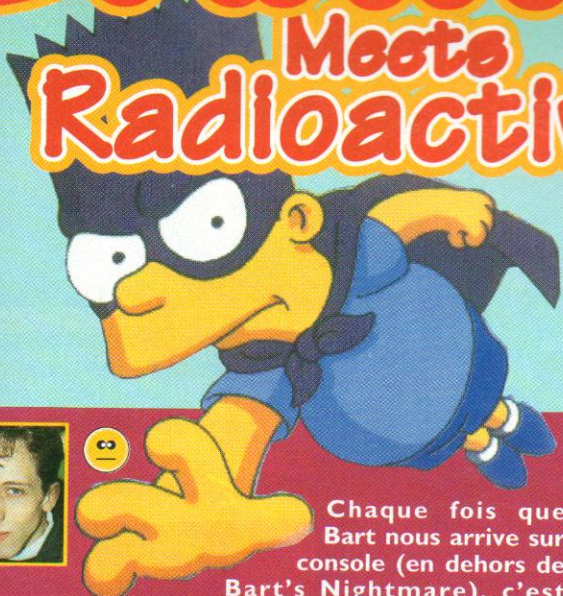
Imaginer des plates-formes constituées uniquement de courbes ! Toute la notation était morte de faim, lorsque j'ai joué à ce niveau. Spécialement Toulon Steph, le spécialiste de la "chorégraphie chantilly", qui basait sur l'écran un escoupe d'attraper les romains que lançait le Visigoth.

# Nintendo

**EST-CE UN AVION?  
EST-CE UNE FUSÉE?  
NON, C'EST BARTMAN!**

# The Simpsons BARTMAN

## Meets Radioactive Man



Chaque fois que Bart nous arrive sur console (en dehors de Bart's Nightmare), c'est pour nous donner un jeu laid et très difficile. C'était le cas de Bart versus The world mais aussi de Bart versus Space Mutants. On se retrouve devant un jeu possédant de nombreux sous-niveaux qu'il est très difficile de franchir sans peine. Ajoutez à cela une maniabilité mauvaise et des tests de collision à vous faire hurler un "mais j'chuis pas mort, y ma pas touché!" toutes les deux minutes, et vous obtiendrez un soft réservé aux fans des Simpsons, et parmi ceux-là, ceux qui ne se laissent pas rebuter par la difficulté. Il n'en demeure pas moins que Bart Meets Radioactive Man est un jeu de plates-formes varié, parfois amusant, avec lequel on est certain de passer de très longs, mais alors très longs moments. T.S.R.

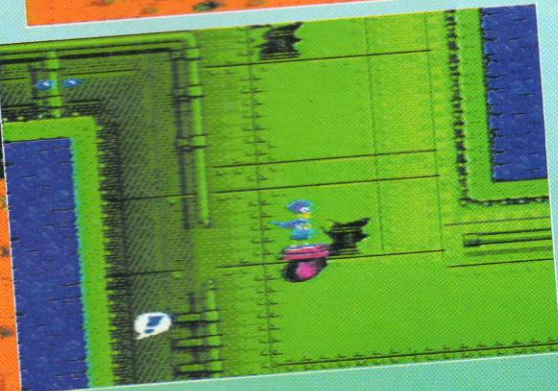
**A**près le médiocre Bart versus The World, le gamin le plus terrible de la bande des Simpsons revient ! Avec le nom de Bart, on peut aussitôt coller celui de galère. Les ennuis collent à la peau de Bart comme le miel colle aux ailes d'une vieille mouche ! On croirait lire du Baudelaire. Bref, alors que Bart était tranquille dans sa

cabane en train de lire sa BD favorite, "Radioactive Man", pan! voici qu'apparaît l'acolyte du héros de BD

Fallout Boy.

Accrochez-vous, le délire commence !

Fallout Boy explique à Bart que Radioactive Man est retenu prisonnier par Brain-o Le Magnifique et ses acolytes la Sorcière du Marais, le Doc Crab, et l'homme de lave ! Conclusion, Bart enfle son collant bleu, met sa cape de la même couleur bleu ciel et part sauver son héros ! On sent encore le rêve à la Bart's Nightmare, mais qu'importe, voici Bartman, le seul, le vrai, l'unique, dans un jeu de plates-formes de longue haleine !



Un passage délicat qui a le bon goût de se répéter, les deux rochers qui s'entrechoquent et laissent le pauvre Bart à l'état de crêpe bleuâtre. L'un des nombreux aspects de ce jeu plates-formes bien difficile.

## BARTMAN MEETS RADIOACTIVE MAN

EDITEUR • ACCLAIM

GENRE • PLATES-FORMES

DIFFICULTE • DIFFICILE

NIVEAU DE DIFFICULTE • 1

NOMBRE DE JOUEURS • 1

NOMBRE DE NIVEAUX • 4

CONTINUES • 2

ONE MORE PAGE TO GO AND STILL NO SIGN OF RADIOACTIVE MAN!



- Un niveau de difficulté très haut placé.
- Avec les Simpsons, l'humour est toujours au rendez-vous



- Des graphismes médiocres.
- Des tests de collision mauvais, dans le genre très pas bon.



### GRAPHISMES

Dégagez ! Y'a rien à voir ! Les jeux dédiés aux Simpsons sont toujours aussi beaux!



### ANIMATION

Des tests de collision très approximatifs, et le scrolling n'est franchement pas une merveille!



### MANIABILITÉ

Ce n'est pas le must, surtout l'orsque l'on veut passer au endroits délicats ou tuer un ennemi.



### SON/BRUITAGE

Des sons très moyens, et des musiques qui se font oublier.

GLOBAL  
**56%**

# Master System



Voici les 8 grands Prix que vous aurez l'immense privilège de disputer, avec pour obligation de terminer sans cesse dans les premiers, pour passer à la course suivante.

# FORMULA ONE

On ne peut pas faire la fine bouche au sujet de ce jeu, tout simplement parce que vous pouvez toujours chercher un jeu de F1 sur ce support, qui tient vraiment la route. Et qui ait surtout des animations de ce calibre. Et aussi qui permette à deux joueurs de s'escrimer en même temps. Vous le voyez, il n'a pas vraiment d'opposant. Même Monaco GP 2 ne m'a pas autant amusé. Comme quoi, la Master peut encore faire de belles choses. Et si vous en possédez une, ne perdez pas l'occasion (elles se font de plus en plus rares) de donner à manger à votre animal. A ce propos, Desert Strike arrivera bientôt. C'est pas triste non plus. Formula One reste donc un bon jeu sur MS.

TRAZOM 😊



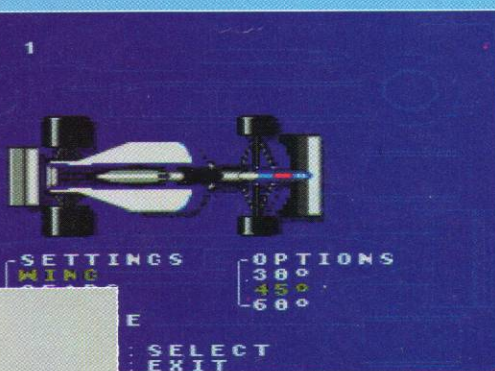
Le réalisme est tellement poussé, que les programmeurs n'ont pas oublié qu'il y avait une courbe sur la ligne de départ de Silverstone !



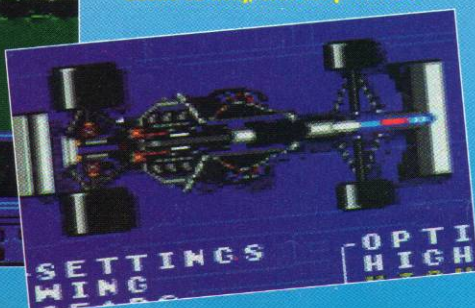
## JE PROTESTE !

**A**h ! Formule 1, ton univers est impitoyable ! Surtout depuis qu'un nabot est revenu arpen-ter les paddocks des grands prix. Enfin... Parlons plutôt de choses saines, comme par exemple ce jeu. Vous commencez avec un choix crucial : Arcade ou Grand Prix (simulation, quoi !). Dans le premier cas, vous pourrez aller à toute vitesse dans les courbes, ce qui sera impossible en mode n°2, sous peine de tête-à-queue. Vous configurez ensuite votre voiture comme il se doit, suivant les conditions de la piste et de la météo. Comme il y a huit courses, vous devez, pour la pre-

mière, finir... huitième. Evidemment, il faudra gagner l'ultime épreuve, pour ne pas vous retrouver éliminé. Lorsque vous aurez fini le jeu dans les deux modes, il vous restera le gros morceau, les parties à deux joueurs, avec un écran qui splitte ! Au fait, si vous voyez le nabot, dites-lui ce que vous savez de ma part !



Choix des pneus, des amortisseurs, du moteur, de la boîte de vitesses (manuelle ou non), tout est possible !



## FORMULA ONE

EDITEUR • **DOMARK**  
 GENRE • **COURSE AUTO**  
 TAILLE CARTOUCHE  
**2 MB**  
 DIFFICULTE • **FACILE**  
 NIVEAUX DE DIFFICULTE • **2**  
 NOMBRE DE JOUEURS •  
**1 OU 2 (SIMULTANEMENT)**  
 NOMBRE DE NIVEAUX •  
**8 COURSES**  
 CONTINUE • **NON**



- Une animation époustouflante !
- L'option 2 joueurs.
- Plusieurs configurations possibles.



- La durée de vie à 1 joueur.

14

### GRAPHISMES

Des sprites assez bien dessinés, et des circuits fidèles à la réalité. Et les vrais noms des pilotes en plus !

18

### ANIMATION

Le point fort du jeu : ça défile à toute allure, et l'impression de vitesse est bien rendue.

16

### MANIABILITÉ

Aucun problème de direction de la voiture, tout se passe de manière optimale.

11

### SON/BRUITAGE

Les bruits des pneus qui crissent sont assez insupportables, et les musiques sont très rares.

GLOBAL  
**82%**

# Game Boy

## I'LL PASSE MON BACK!

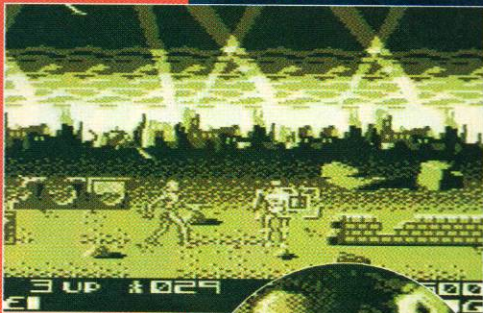
**E**h les mecs, un jeu d'arcade sur Game Boy, le titre le dit bien : "The Arcade Game", vous vous rendez compte ? Acclaim se la joue un peu frime sur ce coup, car passer d'un jeu d'arcade couleur de la trempe de T2 (avec fusil mitrailleur infra-rouge) à une adapt' monochrome console portable, il fallait oser. Le titre est un peu présomptueux pour une Game Boy, mais Acclaim n'a, en général, pas trop d'états d'âme dans le domaine des adaptations sur Game Boy, on l'a vu le mois dernier avec Mortal Kombat. Bref, vous trouverez dans cette version, tous les écrans originaux, légèrement remaniés (!) mais toujours avec autant de violence. Un problème vient malheureusement calmer mes ardeurs : je n'ai pas trouvé de pistolet en plastique dans la boîte du jeu, snif ! Et le système du jeu en prend un coup, car il n'est vraiment pas évident de bien viser avec les curseurs, le jeu étant basé exclusivement sur le tir. C'est bien dommage, car les graphismes sont somptueux et dignes du film. Il en va de même pour les animations. Pour une première dans le genre (tir à la Operation Wolf), le jeu se défend bien, mais sa maniabilité pêche dans la difficulté et le manque de précision. Les développeurs ne sont pas à blâmer. Adapter un jeu de tir avec pistolet infra-rouge sur une portable était un risque à courir. Résultats des courses : on se lasse trop vite...

OLIVIER

# T2 THE ARCADE GAME

EDITEUR · LJM/ACCLAIM  
GENRE · ARCADE  
DIFFICULTE · DIFFICILE  
NIVEAU DE DIFFICULTE · 1  
NOMBRE DE NIVEAUX · 6  
CONTINUE S · INFINIS

# T2 THE ARCADE GAME



17	GRAPHISME	16	ANIMATION
12	SON/BRUITAGE	13	MANIABILITE

GLOBAL  
**69**

POUSSEZ-VOUS, ON ARRIVE !!  
VEAU - NOUVEAU - NOUVEAU - NOU

# A GAME WORLD

267 bd Voltaire 75011 PARIS  
Tél: 43 70 35 11 Fax: 43 70 32 6  
METRO-RER: NATION

Du Lundi au Samedi, 10H30-13H30 / 14H30-19

### SFC SNES NEUF

ALIEN 3	395
AMAZING TENNIS	495
ANOTHER WORLD	345
AXELAY	350
BACK TO THE FUTURE 2	395
BATTLE MOBILE	545
CASTLEVANIA 4	300
DEAD DANCE	420
DESERT STRIKE	395
DINO WAR DINOSAURS	350
RETURN DOUBLE DRAGON	300
DRAGON BALL Z 2	585
FINAL FIGHT 2	320
JAKI CRUSH	350
JOE & MAC 2	350
JURASSIC PARK	<b>NEW</b> 545
MARIO ALL STARS*	<b>NEW</b> 645
MORTAL KOMBAT	<b>NEW</b> 535
PILOT WING	335
POWER ATHLETE	345
PRINCE OF PERSIA	345
SF II TURBO*	590
SONIC WINGS	<b>NEW</b> 585
SUPER AIR DIVER	545
SUPER BOMBERMAN	430
SUPER STAR WARS	485
SUPER SWIV	395
SUPER VOLLEY BALL 2	425
TINY TOON	435
WORLD HEROES	<b>NEW</b> 645
WWF ROYAL RUMBLE	585
YOSHIE COOKIE	445

### SFC SNES OCCASION

ANOTHER WORLD	27
DEAD DANCE	32
PRINCE OF PERSIA	28
SUPER R TYPE	25
GHOSTS & GOULTS	25
ROCKETEERS	19

### ACCESSOIRES

SUPER FAMICOM	149
SUPER NES + STARFOX	129
ADAPTATEUR X TERMINATOR	29
JOYSTICK INFRAROUGE	39
QUADRUPLEUR 4 JOUEURS	28
ADAPTATEUR SFC, SNES/SNIN	9
SUPER JOYCARD	9
ASCII JOYSTICK	19
CABLE PÉRITEL	19
RALLONGE JOYSTICK	39

### NEO GEO

ART OF FIGHTING	139
BASEBALL STAR	72
BURNING FIGHT	95
GHOST PILOT	75
TOP PLAYER GOLF	79
TRASH RALLY	93

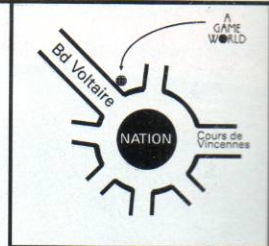
### ARRIVAGE PERMANENT

SFC=Super Famicom (japonais); SNES=Super NES (américain)  
\* Jeux seulement pour SNES ou SFC.

### ÉCHANGEZ VOS JEUX: SNIN 50F, NEO GEO 100F

- Avec votre carte de fidélité (gratuite) gagnez:  
**-10% -20% -30%**  
de réduction

- pour chaque achat d'une cartouche,  
jouez et gagnez une cartouche  
**INSTANTANÉMENT!**



Nom: .....  
Prénom: .....  
.....  
CP: .....  
Ville: .....  
Tél: .....

### BON DE COMMANDE

Qté	Titre	Prix
Frais de port		30F
Total à payer		

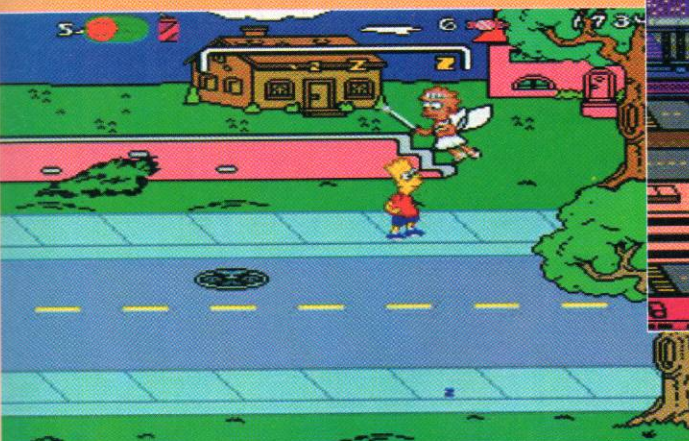
IMPORTANT: Certains titres nécessitent un adaptateur pour jouer sur Super Nintendo

# Megadrive

**NON, MAIS JE REVE !**



Bartzilla, le sauvage ! Cassez tout sur votre passage pour enfin atteindre Homer déguisé en King Kong pour l'occasion. C'est du n'importe quoi, et c'est ça l'atout du jeu.



Toute cette belle histoire commence dans les rues de Springfield, revues et corrigées pour le cauchemard. Des télévisions s'y baladent, des saxos aussi, ou encore des fées qui vous transformeront en grenouille, ce qui aura au moins le mérite d'arranger le physique de Bart. Dans cette rue, trouvez les feuilles de votre dissert, sautez dessus, et découvrez les portes des sous-niveaux !

# THE SIMPSONS BART'S NIGHT

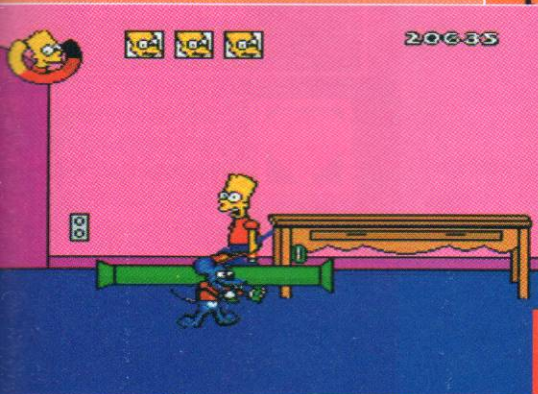


Il est de retour ! On reprend le même et on recommence. Au milieu d'un nuage radioactif de la centrale atomique voisine, on trouve la petite ville de Springfield. Là, les habitants ont le teint frais, l'air réjoui, et l'esprit atrophié (mais il n'y a pas que là !). C'est aussi dans cette ville que vivent, dans l'allégresse la plus absolue, les Simpsons. Bart Simpson, le fils aîné de cette traditionnelle famille américaine a, comme qui dirait, des ennuis. Par ennui, il faut comprendre soit cours de maths, soit Santa Barbara, soit dissert de français (ou d'américain, en l'occurrence !). Bart doit donc tartiner un petit roman en un minimum de temps, puisqu'il doit rendre son chef-d'oeuvre le lendemain matin. Mais, comble de l'ironie du sort malheureux qui blesse et qui tue, Bart s'endort à sa table de travail, comme n'importe quelle personne sensée. Le voilà alors parti dans une série de cauchemards complètement loufouques, pour ne pas dire autre chose, où il devra récupérer les pages de sa dissert (ce n'est pas un score que vous aurez en fin de partie, mais une note !). Le voilà tour à tour transformé en Bartzilla, en Bartman, en Indiana Bart, en plongeur ou encore en pourfendeur d'Itchy et Scratchy. Amis Schizophrènes, bienvenus à bord

Indian Bart, docteur Bart, dans un temple bien étrange d'où il ne sera pas facile de ressortir indemne. L'important n'est pas de gagner, mais bel et bien de jouer, de sauter de bloc en bloc et d'éviter les pièges et les diables qui viennent vous harceler. Du vrai Spielberg !



## LA PETITE MAISON DANS LA GALÈRE !



Une fois le chat et la souris retournés aux paradis respectifs des chats et des souris, vous pourrez alors entrer en possession d'une page de la disquette ! Sacré voyage dans la maison, avec des armes diverses. Il ne manque que le grille-pain.

# ONS NAIRE



Hahaha, les Simpsons, hahaha ! Elle est bien bonne celle-là, les Simpsons se mettent à la Megadrive, hahaha ! Et qu'en est-il de cette version de Bart's Nightmare sur Megadrive, hahaha ? Eh bien, cette version est aussi bonne que (hahaha) l'autre, puisqu'elle existe déjà sur Super Nes... en fait, on s'en fout un peu puisque hahaha, et puis à part une maniabilité un peu pourrie, rien ne pourra altérer ce jeu très drôle, qui vous met dans pas mal de scènes du genre hahaha et autres. Et puis les graphismes sont vraiment honnêtes pour de la MD. Bon, l'animation n'est pas si mauvaise que ça, mais on est loin d'un hahaha comme Aladdin (ou Aladdin, je sais jamais où est la répétition de consonnes). Enfin, faut pas non plus rêver, quoi, c'est pas un hit... s'il vous reste de la monnaie après vous être payé Shining Force, pourquoi pas..., mais au prix où sont les jeux, hahaha !

Greg



Ce sont des retrouvailles ! Après la version Super Nintendo (Joypad 16), celle de la Megadrive. Incroyable, mais cependant vrai, les deux versions sont quasi-identiques. Seule véritable et notable différence, la maniabilité de la version Megadrive n'est vraiment pas au top niveau. On galère parfois pour faire ce que l'on veut. Le soft est toujours aussi amusant, varié et original (dans la forme, tout du moins). Si vous aimez les Simpsons, si vous savez rire, Bart's Nightmare devrait vous faire passer d'agréables moments. Ce n'est pas le jeu du siècle, mais c'est le jeu le plus délirant de la Megadrive.

TSR

Une fois encore, un grand classique tourné en dérision par les Simpsons. Bartman, que l'on retrouve autre part dans ce numéro aux prises avec toute une masse d'ennemis dans le ciel. Plusieurs boss se succéderont, mais ne se ressembleront pas, de quoi vous donner l'occasion de finir en squelette volant, plus d'une fois.



**THE SIMPSONS  
BART'S NIGHTMARE**

EDITEUR • FLYING EDGE

GENRE • ACTION

TAILLE CARTOUCHE  
8 MB

DIFFICULTE • MOYEN

NIVEAUX DE DIFFICULTE • 1

NOMBRE DE JOUEURS • 1

CONTINUE  
JAMAIS



- 25 kg d'originalité.
- Une pointe d'humour.
- Une bonne dose de qualité technique.



- On fait le tour du jeu un peu vite.
- La maniabilité est inférieure à celle de la version Super Nintendo.



### GRAPHISMES

De la qualité sur tous les niveaux, et des graphismes très BD.



### ANIMATION

Légèrement inférieure à la version Super Nintendo. Quelques "bugs".



### MANIABILITÉ

C'est là que le bât blesse, certains niveaux sont très délicats à manier.



### SON/BRUITAGE

La Megadrive assure sur ce coup, on se croirait sur la Super Nintendo.

GLOBAL  
79%

# Super Famicom



Dans ce niveau, vous pouvez détruire les beaux immeubles tout neufs de la Ville de Paris ! Il paraît qu'on peut faire la même chose avec les voitures.

## SONIC S'ENVOIE EN L'AIR !

**A**près avoir pulvérisé la dernière armada aliène (vous savez, celle qui avait fait des dégâts que personne n'a encore réparés), vous êtes une nouvelle fois victime de ces dangereux prédateurs. Mais cette fois, les terriens semblent avoir retenu la leçon. Ils n'ont pas remis TSR ou Olivier à la tête de l'escadrille, mais plutôt une tête brûlée qui réfléchit ! Je sais, c'est bizarre, mais ça existe, je vous l'assure. Je ne vous dévoilerai pas son nom, parce que c'est top secret, et aussi parce que ça ne vous re-

garde pas ! En plus, vous êtes flanqué d'une espèce de fou-furieux (encore plus que vous), qui risque bien d'avoir envie de vous montrer ce qu'il

sait faire. Allez, trêve de palabres, remplissez la mission qui vous a été confiée, et... débarassez le plancher !

*A deux, vous possédez des bombes en quantité limitée, mais vos armes simples font déjà de beaux cartons !*



Et un porte-avions, un ! Visez les avions avant qu'ils ne décollent. De toute façon, cassez tout, sans faire de détails !



On ne peut pas dire que ce shoot soit la révélation de l'année. Car même si l'animation et autre jouabilité sont d'un excellent niveau, le bât blesse en ce qui concerne sa durée de vie. Les niveaux sont vraiment

trop courts et, comme si ça ne suffisait pas, ils sont en très petit nombre. Je crois qu'il n'y a pas besoin de réellement se tâter pendant de longues minutes, pour comprendre que l'achat d'une cartouche trop facile à terminer, n'est pas une affaire en or ! Loin de là, même. Et ce, malgré la farouche solidité de quelques Boss. A deux, vous aurez tôt fait de passer à la suite ! Honnêtement, ce shoot-là est à des années-lumière d'Axelay, la référence en la matière. Malgré son scrolling vertical, - celui que je préfère dans ce genre de jeux (vous constaterez que je suis impartial)-, ça reste donc un bon, mais sans plus. **TRAZOM** 😊



Oh ben, voilà un Boss assez énorme ! Vous croyez vraiment que vous allez réussir à le détruire ? "Ben oui, pourquoi ?"

**SONIC WINGS**  
 EDITEUR • VIDEO SYSTEM  
 GENRE • SHOOT THEM UP  
 TAILLE CARTOUCHE  
 8 MB  
 DIFFICULTE • FACILE  
 NIVEAUX DE DIFFICULTE •  
 3  
 NOMBRE DE NIVEAUX • 8  
 NOMBRE DE JOUEURS  
 1 OU 2 SIMULTANEMENT  
 CONTINUES  
 1 A 9



- Un ensemble technique très homogène.
- A deux, c'est très bon.
- Un shoot, ça faisait longtemps !



- Beaucoup trop facile
- Des niveaux trop courts



### GRAPHISMES

Des Boss extrêmement bien travaillés, des niveaux variés et colorés, c'est du bon travail, mais sans plus.



### ANIMATION

Seul ou à deux, elle ne ralentira en aucune façon. Elle demeure absolument parfaite en toute circonstance.



### MANIABILITÉ

Quel que soit l'un des quatre engins utilisés, vous n'aurez aucun problème pour faire valoir votre force !



### SON/BRUITAGE

Rien de vraiment fabuleux ou d'unique. Si ce n'est quelques sons et musiques sympathiques.







**E**h oui, la rubrique Mega-dossier avait pris un an de vacances. Ah oui alors, quelles vacances, OoOo Oooh mais quelles vacances ahaha, m'en parlez pas, c'était OUP's au moins ! Et après tout ce temps (ohlala), elle revient plus belle que jamais (oOoOoOoh, ben au moins ouai'p) pour enfin vous donner toutes les réponses aux questions qui nous reviennent le plus souvent au téléphone ces temps-ci, concernant le jeu "Dragon Ball Z Super Butouden". Depuis plus de quatre mois, voici ce que cela a donné dans les bureaux :

**Laurence :** "Allo, oui, hein, quoi, dragonne boule zaide ? GreeEeeeEeeeeEEEEeg!"

**Greg :** Oui, allo ?

**Lecteur en détresse :** Heu, je sais pas les pouvoirs, je heu... et les boss je euh..."

Vous vous demandez donc comment on fait tel ou tel pouvoir, et comment parer ceci, et comment faire cela, etc... et, plus récemment, comment faire les supers prises des cinq autres personnages accessibles depuis peu avec la bidouille que nous allons rappeler dans ces pages. Eh bien, nous allons rapidement sauver le système nerveux de Laurence, non pas en débranchant son poste-standard, mais en vous renseignant sur ce jeu bien complet.

## 1<sup>re</sup> partie : Les bidouilles

Bidouille pour prendre tous les personnages et jouer en mode versus : très simple, puisqu' à la page où apparaissent les images en noir et blanc, il vous suffit de bouger votre croix dans toutes les directions en appuyant sur tous les boutons, à l'exception de Select et Start. Plus précisément, il faut appuyer simultanément sur Haut, X, Bas, B, Gauche, R, Haut, L, et là, vous allez entendre un petit bruit et une petite voix (Dekita !!), vous indiquant que le tips a fonctionné.

Bidouille pour se lasser, des jours durant, avec vos amis en mode versus : à la page où le titre apparaît, attendez que les options disparaissent de l'écran et que Son Goku se batte contre Piccolo. A ce moment là, appuyez sur L, R, Select et Start simultanément, ce qui aura pour effet de faire un reset. Après cela, sélectionnez le mode 1p Vs 2p, et vous serez alors In-Vul-Né-Rable.

## 2<sup>e</sup> partie : Présentation des personnages

Je suppose que vous les connaissez tous, mais je me permets de vous donner leurs caractéristiques techniques et les manoeuvres les plus pratiques (mais aussi les moins courantes) durant le combat rapproché.

(F = force, c'est-à-dire le nombre de dommages que mettra une attaque simple ; R = rapidité, définit la vitesse de pointe et de déplacement de votre personnage ; C = constitution, donne la résistance de votre personnage aux coups adverses).

**PS :** Toutes les combinaisons ici données sont exécutées avec le joueur de gauche. Pour le joueur 2, inverser les directions droite et gauche.  
**Re-PS :** "punch" signifie bouton des coups de poings, "kick" bouton des coups de pieds, et "special" bouton des pouvoirs.

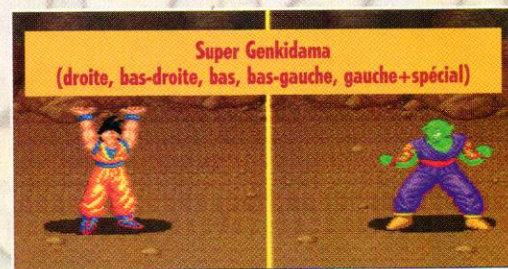
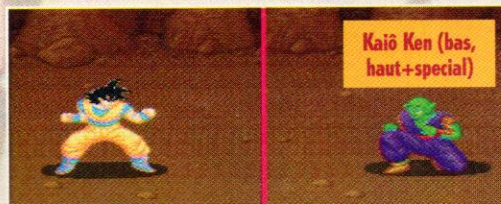
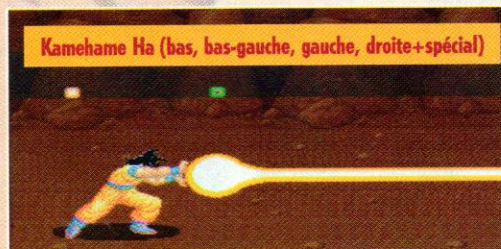
### Son Goku

Personnage standard. F : 5, R : 5, C : 5.

Techniques d'attaque :

- Slash down kick : (encadré pour stef haut, droite, bas+kick)
- Meteo smash : (encadré pour stef gauche, gauche-bas, bas, bas-droite, droite, haut-droite, haut+kick)
- Dash elbow (bas, bas-gauche, gauche+punch)

Attaques d'énergie :



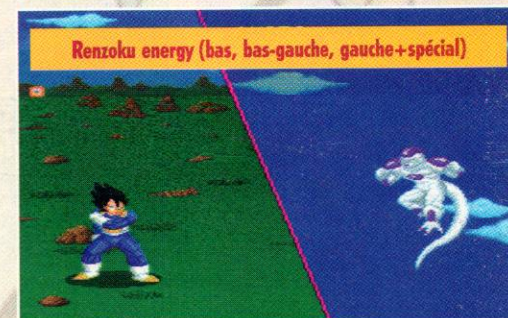
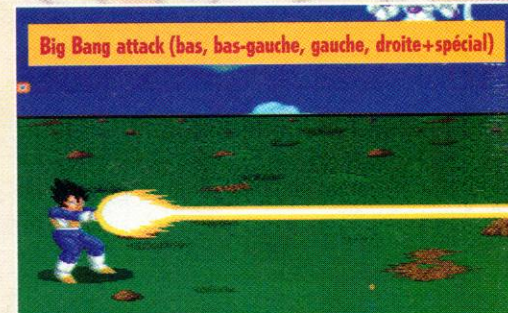
### Vegeta

Personnage standard. F : 6, R : 5, C : 4.

Techniques d'attaque :

- Super dash (gauche, droite, gauche+punch)
- Arrow kick (bas-gauche, haut-droite+kick)
- Dash attack (bas-gauche, droite+kick)

Attaques d'énergie :



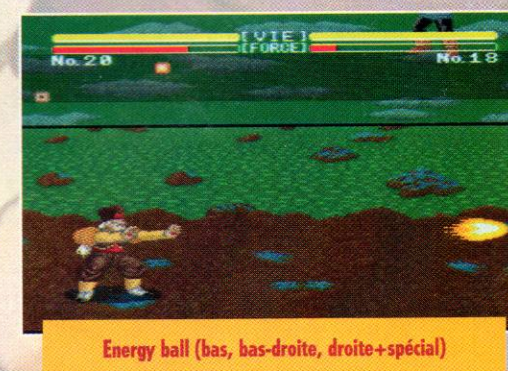
### Docteur Gero (C 20)

Personnage rapide. F : 4, R : 7, C : 4

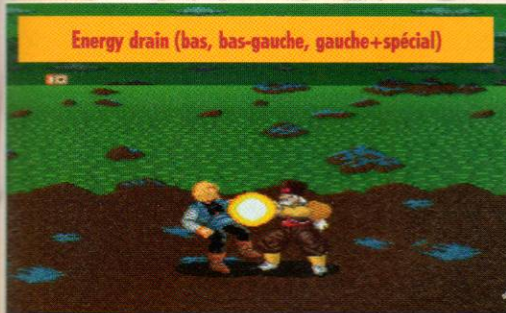
Techniques d'attaque :

- Bloody dance (bas, bas-droite, droite+punch)
- Death lancer (gauche, droite, gauche+punch)

Attaques d'énergie :



# ALL Z



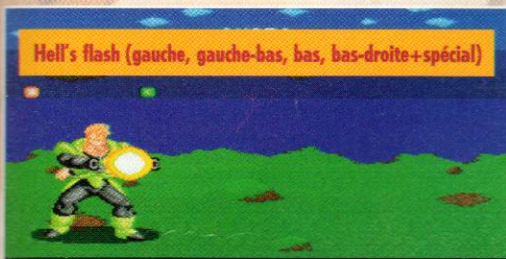
## Cyborg n 16 (C16)

Personnage fort. F : 7, R : 3, C : 5

Techniques d'attaque :

- Hurricane crusher (gauche, droite, gauche+kick)
- Dynamite crusher (bas, bas-droite, droite+kick)
- Cross guard bomber (gauche, droite+punch)
- Jump-knee lift (bas-gauche, haut-droite+kick)

Attaques d'énergie :



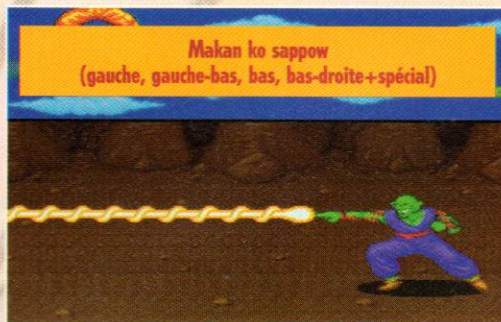
## Piccolo

Personnage standard. F : 5, R : 6, C : 4

Techniques d'attaque :

- Mystic attack (droite, bas-droite, bas, gauche-bas, gauche+kick)
- Sonic kick (gauche, gauche-bas, bas, bas-droite+kick)
- Slide kick (bas-gauche, bas-droite+kick)

Attaques d'énergie :



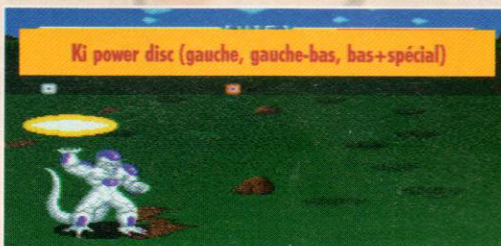
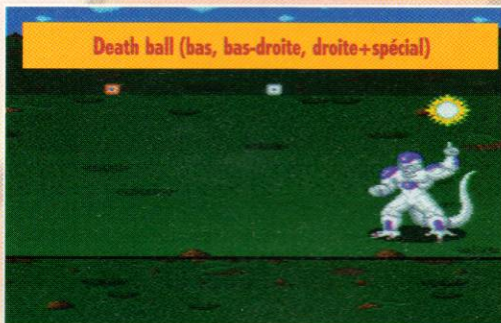
## Freeza

Personnage standard. F : 5, R : 6, C : 4

Techniques d'attaque :

- Spiral tail attack (gauche, bas-gauche, bas, droite-bas, droite+kick)
- Dash attack (bas, bas-gauche, gauche+punch)
- Spiral head attack (bas-gauche, haut-droite+punch)

Attaques d'énergie :



## Cyborg n 18 (C18)

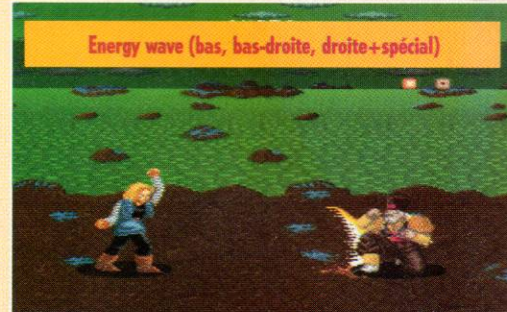
Personnage rapide. F : 3, R : 7, C : 5

Techniques d'attaque :

- Bloody dance (bas, bas-droite, droite+punch)
- Dash attack (bas, bas-gauche, gauche+punch)
- Super kick (bas-gauche, haut-droite+kick)
- Sliding attack (bas-gauche, bas-droite+kick)
- Hip attack (haut+kick)

(nd Greg : Hip en japonais signifie "les fesses" chez les jeunes filles).

Attaques d'énergie :



## Cell

Personnage fort. F : 6, R : 3, C : 6

Techniques d'attaque :

- Buster kick (droite, bas-droite, bas, gauche-bas, gauche+punch)
- Swingtail shot (gauche-bas, haut-droite+kick)
- Energy drain (droite, droite-bas, bas, gauche-bas, gauche+spécial)

Attaques d'énergie :



## 3<sup>e</sup> partie : marche à suivre

Pour voir la fin de ce jeu, et non la petite image bidon qui donne envie de jeter la car-

touche par la fenêtre, voilà l'ordre dans lequel les personnages doivent être utilisés :

- 1<sup>er</sup> combat contre Piccolo : Goku.
- 2<sup>e</sup> combat contre Vegeta : Goku.
- 3<sup>e</sup> combat contre Freeza : Goku.
- 4<sup>e</sup> combat contre le n° 20 : Piccolo.
- 5<sup>e</sup> combat contre le n° 18 : Vegeta.
- 6<sup>e</sup> combat contre Cell : Piccolo.
- 7<sup>e</sup> combat contre le n° 16 : Piccolo.
- 8<sup>e</sup> combat contre Trunks : Piccolo.
- 9<sup>e</sup> combat contre Son Gohan : Vegeta.
- Dernier combat contre Perfect Cell : au choix, Goku ou Gohan.

## 4<sup>e</sup> partie : parer les attaques

Vu le tas de coups de fils que nous avons reçus à la rédaction concernant ce problème, je me permets ("dites-donc, il s'en permet beaucoup le p'tit jeune, là !" - "oui et après?") de vous rappeler les bases de la parade des attaques d'énergie.

Tout d'abord, les mouvements décrits ci-dessous doivent être faits instantanément après le changement d'attitude de votre combattant.



**Contre total**  
Effets :  
- Dégâts réduits dans leur totalité  
- Dégâts réduits dans leur totalité pour le joueur, et entiers pour l'attaquant (renvoi de l'attaque)  
- Dégâts entiers, attaque trop puissante pour être contrée. (gauche, gauche-bas, bas+spécial)



**Barrier (n° 18)**  
Effets : Dégâts réduits dans leur totalité (haut+spécial)

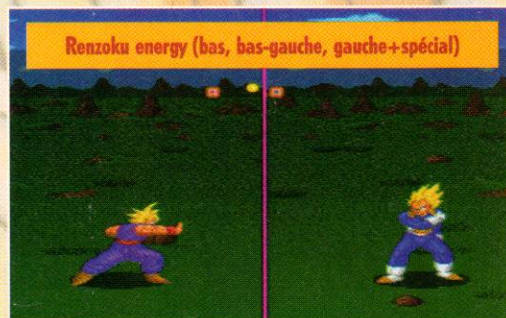


**Super energy drain (n° 20)**  
Effet : Dégâts absorbés, 20 % transformés en énergie vitale et en énergie. (haut+spécial)

bas-droite, droite+kick)

- Sliding kick ( bas, bas-droite, droite+kick)
- Slash down kick (haut, droite, bas+kick)
- Energy punch (droite, gauche, droite, gauche, droite+punch)
- Moonsault kick (bas-gauche, haut-droite+kick)

**Attaques d'énergie :**



**Masenko (gauche, gauche-bas, bas, bas-droite+spécial)**



**Kamehame ha (gauche, gauche-bas, bas, bas-droite, droite+spécial)**



**Parade normale**  
Effet : Dégâts réduits de moitié (gauche+spécial)

**Esquive**  
Effet : Dégâts réduits au quart (haut, bas+spécial)



**Ki power**  
Effet : Attaque annulée, dégâts réduits dans leur totalité (gauche, droite+spécial) (Nd Greg : là, le mec d'en face, il a la haine)

## 5<sup>e</sup> partie : maîtrisez les plus balaises et éclatez vos potes en mode tournoi.

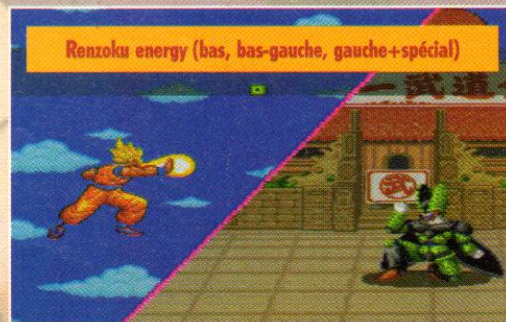
Là encore, nous allons vous faire une présentation des personnages, mais uniquement des personnages accessibles avec la bidouille (ce n'était vraiment pas logique d'écrire 2 fois la même chose, bien que le testeur soit bête).

### Super Saya-Jin Son Gohan

Personnage supérieur F : 6, R : 6, C : 6  
Techniques d'attaque :  
- Meteo smash (gauche, gauche-bas, bas, bas-droite, droite, haut-droite, haut+kick)  
- Super smash kick (gauche, gauche-bas, bas,

### Super Saya-Jin Son Goku

Personnage standard. F : 5, R : 5, C : 5  
Techniques d'attaque :  
- Lightning kick (gauche, gauche-bas, bas, bas-droite, droite+kick)  
**Attaques d'énergie :**



# ALL Z

tion. On n'allait quand même pas vous les remettre !

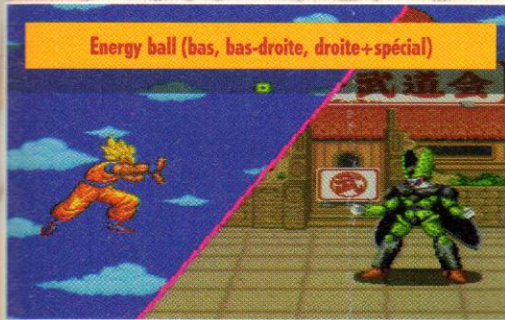
## Super saya-jin Trunks

Personnage supérieur. F : 7, R : 6, C : 5

Techniques d'attaques :

- Slash down kick (haut, droite, bas+kick)
- Lightning dash (bas, bas-gauche, gauche+punch)
- Rolling shot (bas-gauche, haut-droite+kick)
- Tornado shot (gauche, gauche-bas, bas, bas-droite, droite+kick)

Attaques d'énergie :



Energy ball (bas, bas-droite, droite+spécial)



Super Kamehame ha (bas, bas-gauche, gauche, droite+spécial)

## Super saya-jin Vegeta

Personnage standard. F : 6, R : 5, C : 4

Techniques d'attaque :

- New super punch (droite, gauche, droite, gauche, droite+punch)
- Dash kick (bas-droite, bas, bas-gauche+kick)

Attaques d'énergie :



Final flash (gauche, gauche-bas, bas, bas-droite, droite+spécial)



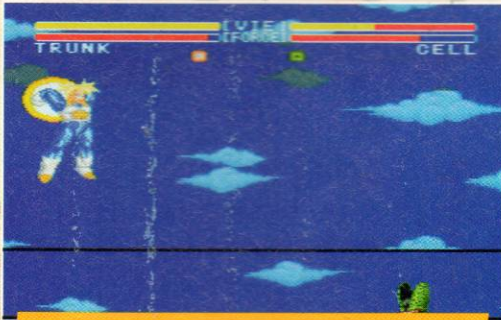
Renzoku energy (bas, bas-gauche, gauche+spécial)



Renzoku energy (bas, bas-gauche, gauche+spécial)



Burning attack (bas, bas-gauche, gauche, droite+spécial)



Finish buster (gauche, gauche-bas, bas, bas-droite, droite+spécial)

## Biologic warrior Perfect Cell

Personnage supérieur. F : 8, R : 7, C : 8

Techniques d'attaque :

- Slash down kick (haut, droite, bas+kick)
- Buster kick (droite, droite-bas, bas, bas-gauche, gauche+kick)
- Perfect attack (bas-gauche, haut-droite+kick)

Attaques d'énergie :



Energy drive (bas, bas-gauche, gauche, droite+spécial)



Gravity boomer (gauche, gauche-bas, bas, bas-droite, droite+spécial)

Eh bien voilà, ce dossier est fini. Certes, tous les coups ne sont pas indiqués, mais dans ce cas, il s'agit des coups de bases qui ne nécessitent aucun enchaînement en particulier ; les autres coups sont ceux des personnages accessibles sans la bidouille et qui ne nécessitent pas vraiment qu'on en parle ici. Quant à savoir si l'on peut encore jouer avec d'autres personnages cachés grâce à l'Action Replay, on ne sait jamais. On cherche, et on vous tient au courant !

Trois-quatre : "Cha-la, head cha-la!"

Dossier réalisé par Son Gregku, assisté de la superbe mise en pages de Perfect Cellinos, ainsi que l'aide fournie par Trunkstef au niveau du design des petits schémas ; ils furent soutenus moralement et moralement soutenus par le Docteur Gero'Prezo qui chantait (c'est un fanatique des mercredis matins) à tue-tête dans les locaux "Dragonne bau-aule zai-deuh, zai-deuh, zai-deuh, zai-deuh, zai-deuh..."



Renzoku energy (bas, bas-gauche, gauche+spécial)

N.B. : Son goku et Vegeta gardent les attaques qu'ils avaient avant leur transforma-

# DRAGON BALL Z

Eh bien oui, le voilà, le jeu le plus attendu de nos lecteurs, celui qui aura suscité bien des controverses dans le monde des jeux vidéo, à savoir "mais qu'est-ce qu'il est laid !" ou encore "putaiiiiiin, regarde tous les coups secrets du jeu !" ; bref, y'avait les super pour et les super contre. Et puis un jour, nos amis de chez Bandai ont fait leur boulot d'importateur, et ont permis aux fans qui n'avaient pu se procurer le jeu en version jap. (en rupture de stock constamment), de l'obtenir auprès de tout bon marchand officiel qui se respecte. L'histoire, tout le monde la connaît, c'est celle d'un petit garçon qui va chez son boucher pour aller acheter de la viande, donc ne nous éternisons pas et parlons du jeu ! Bon, eh bien puis-

qu'il faut tester ce jeu, testons-le ; tout d'abord, la cartouche résiste très mal au Destop, puisqu'elle fond en 14 minutes chrono... Ah, pas ce genre de test là ? Bon, OK, comme vous voudrez, après tout, c'est vous le(a) lecteur(trice), hein ?

Eh bien, graphiquement, c'est assez laid, même très laid, mais c'est ailleurs que le jeu se rattrape, par exemple du côté de l'animation. Chaque personnage possède tellement de combinaisons d'attaque, que tout est pour le mieux. L'idée de la séparation d'écran

est excellente, et les digits vocales sont les meilleures du monde sur Sfc (notez le "Oss ora Goku !" du début). Sinon, ben que dire d'autre ? Ah oui, les musiques sont à chier, dommage ! Et en plus, pas moyen de les couper !

Greg



Génial, le côté positif de la traduction : on comprend enfin à quoi servent les options disponibles, même en combat... Comment ? Mettez la pause, et appuyez sur Select.



- Les écrans se séparent.
- Les digits originales ont été conservées.
- Les héros du Manga.
- Une palette de coups impressionnante.
- Plein de trucs cachés.



- Une traduction française parfois naïve.
- Des graphismes trop laids.
- Des musiques énervant-stress-chiantes.

### GRAPHISMES

Le point faible du jeu.

12

### ANIMATION

Les perso. sont fluides et les scrollings souples, malgré leurs hachures très visibles.

16

### SON/BRUITAGE

Les bruits sont corrects, les voix géniales et les musiques pourries, genre "supermarché remix dance, volume 12".

14

### MANIABILITÉ

Hyper dur à maîtriser au début, mais après, on fait ce qu'on veut de son bonhomme (voix de sadique : "vraiment tout ?").

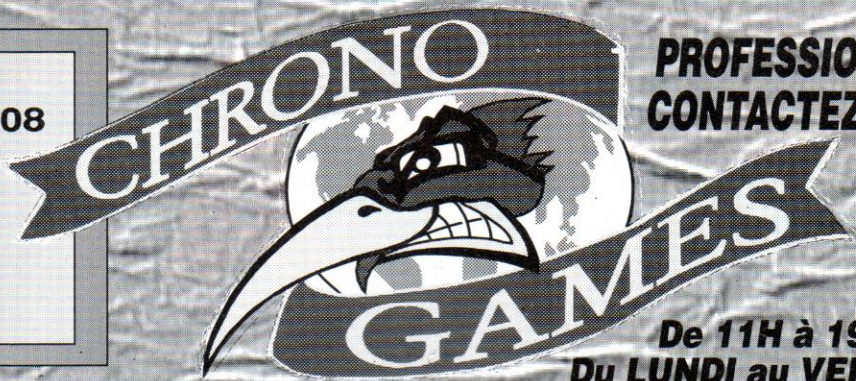
16

## GLOBAL

# 88%

**CHRONOGAMES**  
 BP 396 - 75365 PARIS CEDEX 08  
**UNIQUEMENT**  
 par correspondance au  
 (1) 42 94 06 09

Les prix les plus bas - Toutes les news  
 Livraison colissimo 24/48H  
 Nos dynamiques télévendeurs attendent vos appels



**PROFESSIONNELS,  
 CONTACTEZ-NOUS !**

**De 11H à 19H  
 Du LUNDI au VENDREDI**

**Joystick pour SNES**  
 Réglage Turbo.  
 Slow Motion.  
 Micro switch.



**345F**

**490 F avec**  
 l'achat d'un jeu en Promo

**Joypad**  
 pour SNES

**145F Turbo.**  
 Slow Motion.



**MISTER  
 NUTZ** ..... **490F**



**JURASSIC  
 PARK** ..... **490F**

**SUPER NES\***

BASEBALL 2020	495
BATTLETOADS	465
BULLS VS BLAZERS	435
CHAMPIONSHIP POOL	TEL
CLIFF HANGER	445
COOL SPOT	470
CYBERNATOR	465
EQUINOX	TEL
FATAL FURY	495
FINAL FANTASY 2	525
FOOTBALL FURY	TEL
GOLDEN EMPIRE	TEL
GOOF TROOP - 60 HZ -**	495
LOST VIKINGS	445
MARIO ALL STAR - 60HZ -**	495
MIGHT & MAGIC	TEL
MORTAL KOMBAT	550
NFL FOOTBALL	445
NHL STANLEY CUP	TEL
NHLPA HOCKEY 93	435
NIGEL MANSELL - 60 HZ	495
OPERATION LOGIC BOMB	495
POCKY & ROCKY	495
ROCK'N ROLL RACING	460
SHADOWRUN	495
SONIC BLASTMAN	465
STREET FIGHTER II TURBO -60HZ -**	595
SUPER AQUATIC GAMES	TEL
SUPER MARIO KART	390
SUPER OFF ROAD: The BAJA	469
SUPER SLAP SHOT	445
SUPER STAR WARS	465
SWORD MANIAC	TEL
TECMO NBA BASKETBALL	490
TINY TOON	445
VEGAS STAKES	445
WORLD CUP SOCCER	TEL

**PROMOS DU MOIS\***

FAMILY DOG	315
FIRE PRO WRESTLING	290
JAMES BOND JUNIOR	325
KAWASAKI CARIBBEAN CHAL.	315
KRUSTY FUN HOUSE	325
RACE DRIVIN'	290
ROBOCOP III	325
RPM RACING	290
STREET FIGHTER 2	345
SUPER DOUBLE DRAGON	290
THE ROCKETEER	295
ULTRAMAN	290
WING COMMANDER	390
WOLFCHILD	295
XARDION	295

**SUPER NINTENDO**

ALIEN 3	425
BUBSY	495
DENIS LA MENACE	490
F1 POLE POSITION	TEL
INTERNATIONAL TENNIS TOUR	490
JURASSIC PARK	490
MISTER NUTZ	490
MORTAL KOMBAT	550
POP'N TWIN BEE	490
RANMA 1/2 II	TEL
ROCKET KNIGHT ADV.	490
STRIKER (CANTONA)	TEL
SUNSET RIDERS	495
SUPER JAMES POND - robocod-	395
SUPER PUTTY	495
TERMINATOR 2	TEL
TRODDLERS	490
WOLFENSTEIN 3D	TEL

**SUPER FAMICOM\***

BATMAN RETURNS	290
BLUES BROTHERS	390
COMBATRIBES	390
CONTRA SPIRIT	390
DEAD DANCE	390
DRAGONBALL Z II	545
EXHAUST HEAT 2	490
FINAL FIGHT II	290
JAKI CRUSH	390
PRINCE OF PERSIA	290
RUN SABER	TEL
RUSHING BEAT 2	390
SELLA MOON	TEL
SEPTENTRION	490
STARFOX	390
STREET FIGHTER 2 TURBO	590
SUPER VOLLEYBALL 2	390
SUPER VOLLEYBALL TWIN	390
WORLD HEROES	645

**GENIAL !**  
 L'ADAPTATEUR DATEL  
 POUR JEUX SNES 60HZ  
**199F.**  
 149F pour l'achat d'un jeu.

Offres valables dans la limite des stocks disponibles -  
 \* JEUX NECESSITANT L'AD 29  
 \*\* JEU NECESSITANT LE NOUVEL  
 ADAPTATEUR DATEL AD 29 :  
 149F. (99 pour l'achat d'un jeu)

Prix indicatifs - Téléphonez-nous !

**BON DE COMMANDE A ENVOYER A CHRONOGAMES - BP 396 - 75365 PARIS CEDEX 08**

BON A REMPLIR OU A RECOPIER - Les commandes par chèque sont traitées en priorité

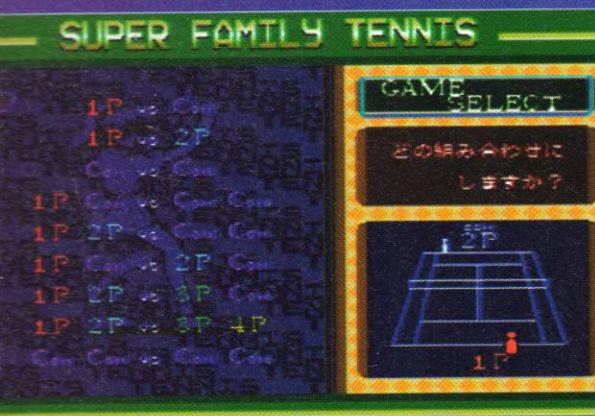
TITRES	PRIX	REGLEMENT : <input type="checkbox"/> CHEQUE <input type="checkbox"/> CCP <input type="checkbox"/> MANDAT LETTRE <input type="checkbox"/> CONTRE REMBOURSEMENT +35F <input type="checkbox"/> CARTE BLEUE	JE POSSEDE
		NUMERO _____ Date d'expiration ..... SIGNATURE _____	<input type="checkbox"/> GAMEBOY <input type="checkbox"/> MEGADRIVE <input type="checkbox"/> SUPER NINTENDO <input type="checkbox"/> SUPER NES <input type="checkbox"/> SUPER FAMICOM <input type="checkbox"/> AUTRE
		NOM _____ PRENOM _____	
		ADRESSE _____	
		CODE POSTAL _____	
		VILLE _____ TEL _____	
Port et emballage	+30F		
<b>TOTAL A PAYER</b>			

Jeux envoyés par colissimo

Bleu -

# Super Famicom

## LA FAMILLE C'EST SACRÉ, MON FILS !



Comme prévu, toutes les combinaisons sont possibles. Un, deux, trois ou quatre joueurs, en double ou en simple, vous faites ce que vous voulez quand vous voulez !

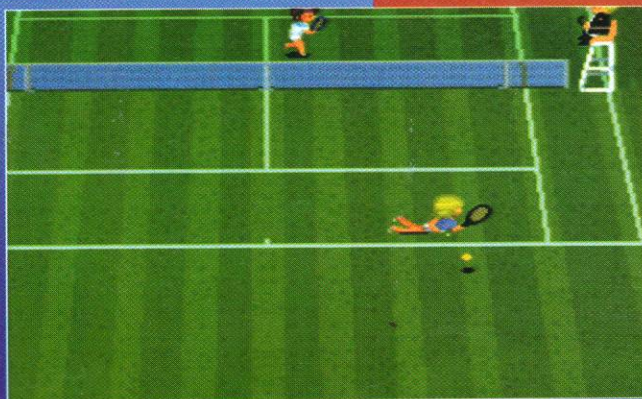
**A**près Super Tennis, Amazing Tennis et Jimmy Connors, voici donc la dernière simulation de... tennis en date. Et comme il est possible de jouer à quatre simultanément, on franchit le pas pour vous dire que vous allez incarner une famille entière de sportifs adoreurs de la raquette et de la balle jaune. Vous vous imaginez tous sur un court, grands et petits ? Les options ne sont guère nombreuses, si ce n'est la possibilité d'avoir ou non un effet stroboscopique lorsque vous faites un smash appuyé, ou de jouer une femme ou un homme. Le reste n'est que question d'entraînement ou de tournoi. A vous de choisir et de voir si vous êtes assez fort pour disputer le deuxième mode de jeu.

# SUPER FAMILY TENNIS



Ce ne sont pas des gorilles, mais bien des tennismen dans la brume ! Comme quoi un double peut être trompeur !

Comme dans un certain Final Match Tennis, les plongeurs sont nombreux, mais bien moins que dans le premier nommé.



Cette année risque bien d'être celle du tennis sur Super Famicom ! Et Super Family Tennis semble bien être le premier d'une longue série. Tant mieux, tant mieux, moi, j'adore ça ! Et d'ailleurs, il semble bien que Namcot ait fait les choses de manière très satisfaisante. La vue du terrain est idéale, et les digitalisations sonores qui annoncent le score sont très bien rendues. En outre, la possibilité de jouer à quatre est un plus qui peut vous décider à son achat. A ce propos, il paraît que ce jeu n'est pas facile à trouver, tout simplement parce qu'il n'avait pas une bonne cote. Moi, je vous le dis, si vous voulez du sang neuf dans ce sport pour votre chère Super Famicom, allez-y sans crainte, les parties seront certainement inoubliables !

Seul, comme accompagné du reste. Allez, je vous laisse, j'ai un Olivier à lacter !

TRAZOM



## SUPER FAMILY TENNIS

EDITEUR • NAMCOT

GENRE • TENNIS

TAILLE CARTOUCHE

8 MB

DIFFICULTE • FACILE

NIVEAU DE DIFFICULTE • 1

NOMBRE DE JOUEURS

1 A 4

CONTINUES

PASSWORDS



- Le jeu à quatre.
- De superbes digits sonores.
- Les sons, en général.
- Les multiples courts très originaux.
- Les animations autour des courts.



- La balle n'a pas une animation fulgurante.

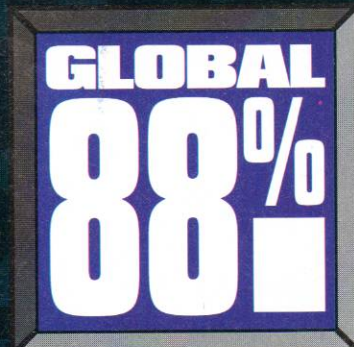


**16** **GRAPHISMES**  
Ils auraient pu être un petit peu plus peaufinés, mais ils restent tout de même très mignons, dans un style très japonais.

**16** **ANIMATION**  
Loin de valoir celle de Amazing Tennis, elle est largement assez rapide pour vous faire vivre d'intenses émotions !

**17** **MANIABILITÉ**  
On regrettera juste qu'il n'y ait pas de "coupé". Autrement, chaque coup se trouve sur un des quatre boutons du pad.

**18** **SON/BRUITAGE**  
C'est plutôt rare, mais ils changent en fonction du court sur lequel on se trouve ! Et ils sont excellents, comme les musiques d'ailleurs !





# Game Gear



Je vous avais dit qu'il faudrait un tantinet réfléchir. Une clé, à votre avis, ça sert à quoi, hmm ? Allez, descendez vite, la solution se trouve... en bas!

# SPIDERMAN

## RETURN OF THE SINISTER SIX

Il est rare de voir des suites, que ce soit au cinéma ou ailleurs, qui soient supérieures à la première mouture. C'est ce qui se passe précisément avec ce jeu, qui est, selon moi, largement plus intéressant que "Spiderman" premier du nom. J'exagère peut-être un peu, mais il est clair que quand on a une maniabilité enfin au niveau (ce qui n'était pas le cas dans le précédent volet), on a tout lieu d'être satisfait. C'est en effet pratiquement la chose la plus importante dans un vidéo game. A son crédit également, des graphismes qui ont été peaufinés. On peut même dire qu'ils sont beaucoup plus précis et colorés. Encore une prouesse d'Acclaim ! Enfin, la durée de vie semble largement assurée. Bien que vous n'aurez de cesse de vous améliorer au fur et à mesure que vous avancerez dans le jeu, il vous faudra un bon nombre d'heures pour en arriver à bout. Et des tonnes de café pour calmer les nerfs ! **TRAZOM** 😊



## L'ART EST NINIS !

Le Docteur Octopus, l'homme aux douze mille bras, est de retour ! Je vous assure, ce n'est pas le remake d'un film, mais bel et bien la revanche du fils du petit cousin de sa nièce. Du jamais vu, quoi ! Mais cette fois, le Doc n'est pas venu tout seul : il n'a pas fait le voyage pour rien, comme dirait Linos, notre directeur artistique. Il s'est adjoint les services précieux de toute la clique de super-vilains. Tous de renom international ! Dans le désordre, nous avons Electro, the Sandman, Mystério, the Vulture et Hobgoblin ! Mais ne croyez pas qu'ils seront seuls à vous attendre. Non, ils sont un petit peu plus lâches que ça ; non seulement, ils vont vous envoyer des tonnes de sbires aux têtes de boucs, mais en plus (je sens que

l'horreur est à son comble !), ils combattent sur leur terrain, vous attendent de pied ferme et n'aiment pas les étrangers ! Dites-vous seulement que vous avez votre passeport, et que de toute façon, vous êtes une araignée. Ils pourront repasser pour l'expulsion !



Pas évident au départ de tisser sa toile, mais quand ça marchera, vous serez tout fier et tout content. Contre les Boss, c'est d'ailleurs une arme redoutable.

Il aurait été regrettable de ne pas voir notre cher Professor ne pas s'accrocher aux murs, comme il sait si bien le faire. Et ça marche aussi sur les réverbères !

## SPIDERMAN RETURN OF THE SINISTER SIX

EDITEUR • **ACCLAIM**

GENRE • **ACTION/  
PLATES-FORMES**

TAILLE CARTOUCHE  
**2 MB**

DIFFICULTE • **MOYENNE**

NIVEAU DE DIFFICULTE • **1**

NOMBRE DE JOUEURS • **1**

NOMBRE DE NIVEAUX • **6**

CONTINUES • **2**



- Meilleur que le premier volet.
- Une très bonne animation.
- De belles musiques.
- Une bonne durée de vie.



- Le sprite de Spiderman est laid

17

### GRAPHISMES

Enfin, on arrive sans peine à distinguer les sprites des décors ! En fait, c'est mieux que ça.

16

### ANIMATION

Des scrollings multidirectionnels d'une excellente fluidité. Pas de mauvaises surprises.

16

### MANIABILITE

Un peu difficile au départ pour lancer ses filets, mais dans l'ensemble, ça demeure très bon.

14

### SON/BRUITAGE

Des bruitages un petit peu en demi-teinte, mais des musiques de bonne facture.

GLOBAL

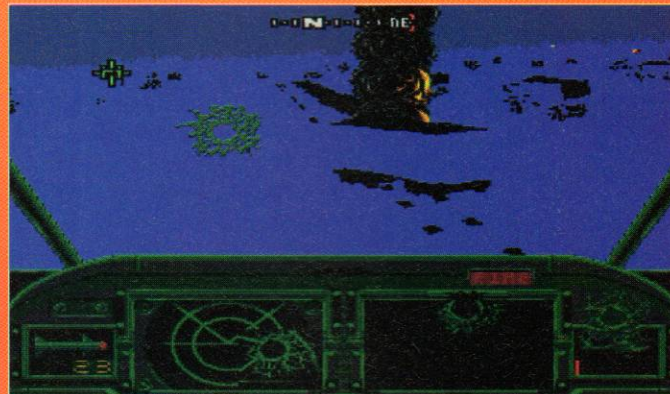
85%

# Mega CD

## SPRING FELLOW HAWK EST DE RETOUR



**M**on p'tit gars, tu vas pas y couper, cette fois ! Tu montes dans l'hélico et tu regardes le maître (là, c'est moi qui parle à une jeune recrue !). Tu appuies sur les boutons qu'il faut (ah que !), tu mets une main sur le manche à balai, et tu gardes l'autre pour te cacher les yeux quand tu as peur ! Tu fais décoller la bécane, et tu vas droit devant en gardant toujours un oeil sur la balise-témoin rouge, en haut de l'écran. Mais ne t'inquiète pas, vieux (vieille expression des testeurs-micros, lorsqu'ils parlent à des testeurs consoles) ! Si tu dévies de ton chemin, une voix off digitalisée te le fera savoir. Quand tu vois marqué "Locked" sur l'écran, paf ! , tu décoches un pruneau enrobé au missile sur la cible (bouton B) et tu



admires la belle explosion, comme dans les films à Rambo. Quand tu n'as plus de munitions, parce que t'es qu'un bourrin de bleusaille (vieille expression des testeurs consoles s'adressant aux testeurs micros), tu peux toujours tirer



Le but de toutes les missions est de parvenir jusqu'à un site contenant des cibles affublées du "Primary", que vous pouvez admirer sur ce cliché. Il suffit ensuite de détruire toutes ces cibles, et vous aurez terminé votre mission. Cette usine est bourrée de "Primary", et le missile que vous êtes en train de tirer, file droit vers une de ces cibles.

Alors que vous vous rendez compte que les attaques de nuit ne sont pas de tout repos (les impacts sur votre hélico en sont la preuve), vous en profitez quand même pour bombarder le train de marchandises et les camions environnants. C'est beau, une explosion dans la nuit (dixit TSR, l'ami des pyromanes) !

# THUNDERHAWK



## THUNDERHAWK CONTRE AFTERBURNER III

AFTERBURNER III sort en France et il a déjà fait des victimes au Japon sur Mega CD. Je peux vous en parler en toute quiétude, car c'est moi qui l'ai testé dans Pad il y a quelques mois. La comparaison est nette et sans bavures : c'est le jour et la nuit, les torchons et les serviettes, Trazom et

Prost, bref, il n'y a techniquement aucun rapport entre les deux jeux, pourtant fort semblables dans le principe (tir bourrin en 3D). Afterburner III n'utilise pas le mode 3D de Thunderhawk, cette vraie 3D calculée avec des sprites en 3D pleine. De plus, Afterburner III est complètement loupé -disons même grotesque- quand on le compare à Thunderhawk ! Finalement, je me demande bien pourquoi je les compare, c'est idiot...

des rafales illimitées de mitrailleuse (bouton A). Les cibles marquées d'un "?????????" doivent toutes être détruites pour pouvoir terminer la mission. Chaque partie du monde possédant un champ de bataille, tu vas pouvoir y rôder grâce à huit niveaux, comprenant chacun cinq missions. C'est la guerre, mon p'tit !



Les impacts de balles, le mot "Danger" qui apparaît, le missile qui fuse sur vous (à gauche sur le cliché) et le barrage d'artillerie qui arrose copieusement, sont autant d'indices qui vous poussent à rebrousser chemin.

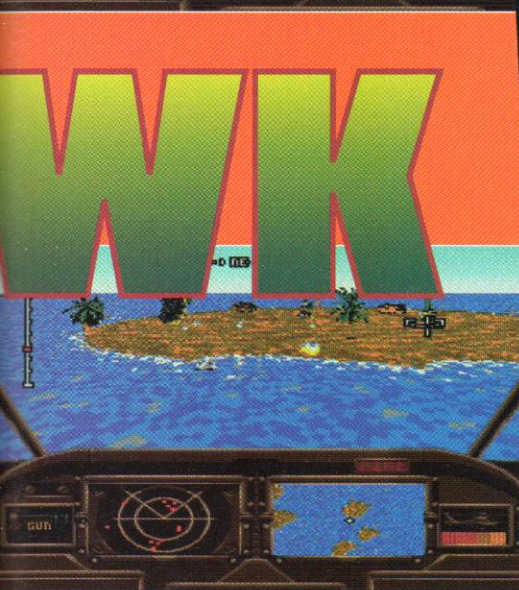
Décidément, le Mega CD est à l'honneur ces temps-ci ! Après le "fabulissime" Silpheed, sur lequel toute la rédaction était unanime, Thunderhawk est bien arrivé, mais sans pour autant créer autant d'enthousiasme. Et pourtant, ses arguments sont de poids : tout d'abord, Core Design semble avoir mis le paquet, techniquement parlant. Les effets de textures du sol, même s'ils sont un peu grossiers, n'en sont pas moins extrêmement efficaces dans le but de créer un effet de vitesse. Ça va très vite ! Les sons étant peut-être ce qu'il y a de plus réussi, avec la voix en direct live de celui qui double Stalone pour ses films

en France ! Ensuite, vous avez des tonnes de démos absolument fabuleuses, et qui ponctuent chaque action menée, réussie ou pas. Et tout comme dans Silpheed, la maniabilité ne pose vraiment aucun problème. Elle est tout bonnement excellente. Encore un dernier mot pour dire que, même si le jeu peut sembler bourrin, il n'en demeure pas moins assez difficile à terminer. En tout cas, vous risquez bien d'en avoir pour votre argent. Sur Mega CD, il doit faire partie de votre ludothèque !

TRAZOM

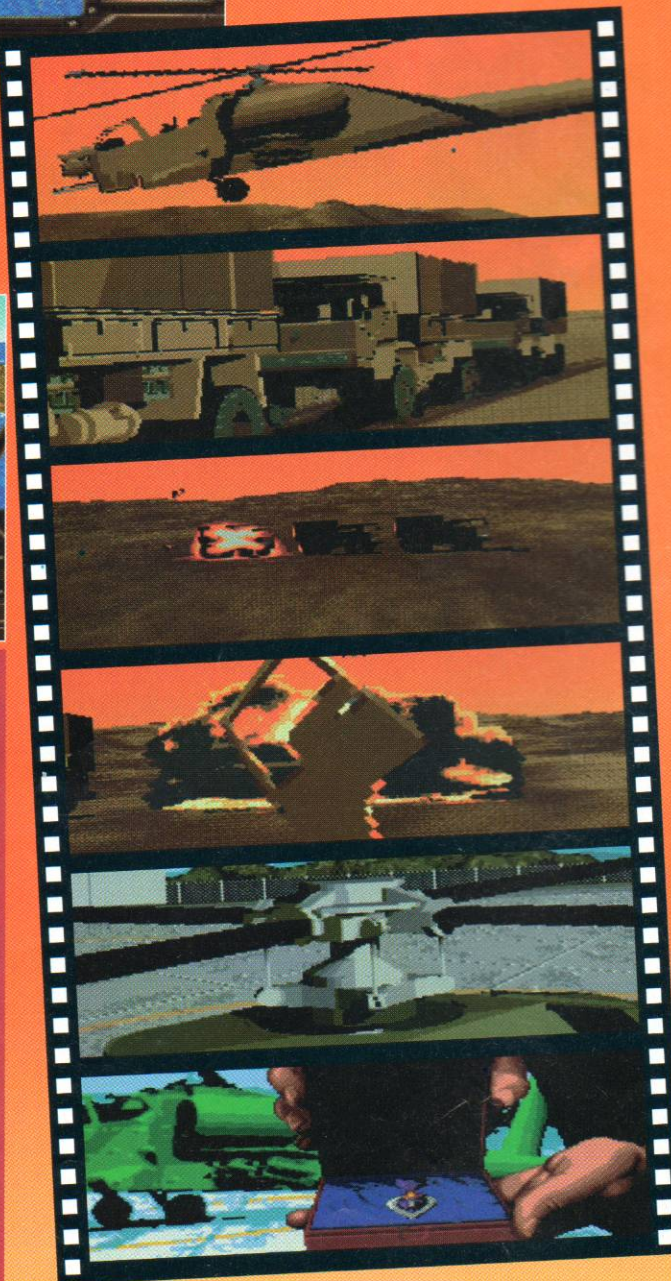


Vous voici arrivé au but de la mission : détruire les habitations et les lance-missiles de cette petite île. Trois barèmes sont décomptés en fin de mission : le pourcentage de véhicules ennemis détruits, d'hélicoptères ennemis détruits, et la réussite de la mission (le pourcentage de cibles "Primary" détruites). Ici, par exemple, vous pouvez ignorer l'hélico qui vous passe devant et ne vous borner qu'à liquider les cibles "Primary". Vous passerez quand même à la mission suivante, mais avec moins de points.



Ca fait plus d'un an qu'on galère comme des boeufs avec les jeux très moyens du Mega CD (japonais) et comme par hasard, au moment où la machine sort en France, les jeux deviennent de plus en plus intéressants. Après Silpheed (en import pour l'instant), voici Thunderhawk qui est le premier jeu officiel Mega CD 2 à utiliser les zooms et rotations hard. En clair, vous pourrez admirer un "mode 7" made in Sega avec des mélanges d'objets 3D et de sprites classiques (explosions, par exemple). Ce qui frappe d'entrée, c'est le réalisme et la violence des combats. Ça pète de partout, et les décors défilent à une vitesse ébourifante. C'est beau, rapide, ultra-fluide, mais ce n'est pas tout : c'est hyper prenant ! Bien qu'un peu bourrin, Thunderhawk est un jeu qui passionne et que vous ne lâchez pas de sitôt. Au fait, j'ai oublié de vous dire que le jeu parle... et en français siou plaît !

OLIVIER



## THUNDERHAWK

EDITEUR • CORE DESIGN

MACHINE • MEGA CD 2

GENRE • SIMULATION/TIR

DIFFICULTE • MOYENNE

NOMBRE DE NIVEAUX • 8

NIVEAUX DE DIFFICULTE • 3

NOMBRE DE JOUEURS • 1

CONTINUES

SAUVEGARDES



- Le premier jeu Mega CD français à utiliser les capacités hard de l'engin !
- Des digits vocales en français.

- Un jeu autant réaliste que violent.
- Les animations sont exceptionnelles pour de la 3D sur Megadrive.



- Le jeu peut lasser à la longue.
- Thunderhawk n'est réservé qu'à l'élite des "bourrins de service" !

CARTOUCHE FRANÇAISE

### GRAPHISMES

17

Un réalisme fou grâce à un mélange habile de 3D du sol et des décors, de sprites 3D et de sprites classiques.

### ANIMATION

19

Le top de la fluidité sur Megadrive, encore plus top quand on sait qu'il s'agit d'un jeu purement 3D.

### MANIABILITÉ

17

On manie l'hélico avec l'aisance d'un nouveau-né, le fait de tirer la plupart du temps des missiles guidés n'est pas très glorieux.

### SON/BRUITAGE

19

Des bruitages complètement réalistes et des digits vocales en français (briefing et combats). Les musiques sont excellentes.

GLOBAL

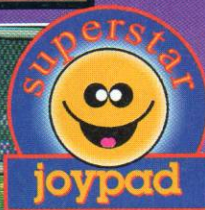
91%

# Super Famicom

## ET SON NOM, IL SIGNE A LA POINTE DE L'EPÉE !



Le petit inconvénient de cette version : les textes sont en japonais. Tout comme dans Zelda III, ils rendent le jeu plus difficile, sans pour cela le rendre injouable. Amateurs de challenges intéressants, bienvenus !



**D**e tous temps, les hommes ont rêvé. Oh, il y en a qui rêvaient de choses bien laides, de choses tordues ou bizarres, de gnomes (Prost) ou de lutins, mais tout le monde rêve. Et dans les moments de crise, les hommes rêvent d'un brave guerrier armé d'une lourde épée qu'il peut à peine soulever, qui vient les libérer. Ce n'est pas moi qui l'invente, c'est le scénar du jeu ! Mais à chacun ses fantasmes ! Le hasard (ou votre portefeuille, si vous jouez) a voulu que ce soit vous qui partiez en quête de cette épée. On se croirait dans la première partie de Zelda III, mais on n'en est pas très loin ! Cette épée, elle se nomme Epée de Mana. Ses pouvoirs sont immenses, et pour la re-

# LA LEGENDE DE L'EPÉE SACRÉE

Si vous vous êtes un jour demandé ce que les Japonais pouvaient bien aimer en jeux vidéo, la réponse est ici. La Légende de l'Epée Sacrée fait un véritable carton au Japon, et il suffit de jouer, ne serait-ce qu'une heure, pour comprendre pourquoi. Avec une réalisation largement à la hauteur d'un Zelda III, et des petits plus qui rendent le tout encore plus fort, l'aventure est un régal. Il ne faut pas se laisser rebuter par le japonais (une version US est prévue) qui n'est qu'un handicap mineur. On peut faire sans. Bien sûr, on ne comprend pas tout, mais un peu d'imagination suffit pour comprendre ce qui se passe. Les musiques sont variées et hyper sympas, les graphismes fins, et l'animation hyper fluide. Ajoutez à cela une enquête passionnante, et vous obtiendrez un jeu qui se hisse facilement au niveau d'un Zelda III. Génial !

T.S.R.



Payez, et grimpez ensuite dans ce canon qui vous propulsera plus loin. Au passage, un petit zoom très réussi lorsque vous décollez.



## LA LEGENDE DE L'EPÉE SACRÉE

EDITEUR • SQUARE SOFT

GENRE • AVENTURE/  
ACTION

TAILLE CARTOUCHE  
6 MB

DIFFICULTE • MOYENNE

NIVEAUX DE DIFFICULTE • 1

NOMBRE DE JOUEURS • 1

CONTINUES

4 SAUVEGARDES



- Un jeu vaste.
- Le principe Zelda III !
- Plusieurs personnages !



- Le japonais, qui complique légèrement la sauce, mais le plat reste cependant très digeste. Alors...



18

### GRAPHISMES

Variés, ils utilisent bien la palette de couleurs de la console.

18

### ANIMATION

Scrolling multi-directionnel fluide, et animation des sprites sans bavure.

17

### MANIABILITÉ

Seule faille (petite), la direction dans les combats. Sinon, parfait.

17

### SON/BRUITAGE

Exactement dans le ton des musiques de Zelda III.

GLOBAL  
94%

MERCI A JAMMY MAGOT

# Nintendo

## LES DUMMIES SE CRASHENT !

**L**es Crash Dummies sont les héros d'un dessin animé américain. Au cas où vous ne les auriez pas reconnus, ces Dummies sont en fait les mannequins que l'on utilise dans les simulations d'accidents de la route. Ce détail est d'importance, car tout le jeu est ponctué de gags en rapport avec leur nature véritable. De plus, on retrouve ces gags d'une nullité affligeante dans la notice du jeu, qui gagne la palme de la notice la plus débile jamais rencontrée, après celle de Leader Board Master

**THE INCREDIBLE CRASH DUMMIES**

EDITEUR • L.J.N

GENRE • PLATES-FORMES

DIFFICULTE • FACILE

NIVEAU DE DIFFICULTE • 1

NOMBRE DE JOUEURS • 1 OU 2 (SUCCESSIVEMENT)

NOMBRE DE NIVEAUX • 4

CONTINUE

UN JOUR PEUT-ETRE



Donkey Kong n'est pas loin ! On ne jette pas des tonneaux, mais des roues, et il faut tirer de l'huile dans les yeux du méchant, afin de libérer le chien prisonnier en bas ! Wouah ! Génial !





# CRASH DUMMIES



Un tour sur monocycle. La première partie des niveaux se passe sur cette machine, alors que la suite se passe à pied. La difficulté réside ici dans la force d'inertie, qu'il faut parvenir à gérer correctement.

System : "Quelle est la première chose qui vous frappe lorsque vous avez un accident sans avoir attaché votre ceinture de sécurité ? Réponse : le pare-brise." Ou bien encore : "Qu'est-ce que les gens qui n'utilisent pas leur ceinture de sécurité ne verront jamais ? Réponse : l'âge de la retraite." Carambar a là un très sérieux concurrent. Dans ce jeu de plates-formes tout ce qu'il y a de plus classique, vous allez partir à la recherche de Dummies qui ont été enlevés. Avec une leçon de morale toutes les dix minutes, Crash Dummies sur la Nintendo s'en sort toutefois mieux que ses homologues Master System ou Game Gear qui resteront, quant à eux, dans les annales de Joypad.



-  • Une bonne animation du scrolling multidirectionnel.
-  • Une fois encore, on cherche l'originalité.
- L'intérêt du jeu est vraiment bas.

**GRAPHISMES**  
Les couleurs ne bavent pas et les décors changent mais les sprites ne sont pas particulièrement réussis.  
**14**

**ANIMATION**  
Des sprites qui clignent ici ou là mais le scrolling multidirectionnel est nickel.  
**15**

**MANIABILITÉ**  
Le monocycle est délicat à manier, mais c'est voulu. Une fois à pieds no problème.  
**17**

**SON/BRUITAGE**  
Des musiques coulent, qui changent selon les niveaux.  
**13**

Tout à fait différent des versions Game Gear et Master System -ce qui n'est pas un mal-, Crash Dummies est pourtant bien délicat à traiter. D'un côté, on se retrouve face à un jeu au scrolling multidirectionnel nickel, aux sprites qui clignent peu (alors que le Batman de Konami n'arrête pas !) et à la maniabilité très bonne. Ajoutez à cela une bande sonore de bonne facture, et vous voici au coeur d'un dilemme. Vous devenez en un instant un héros cornélien pris dans un double-feu.

Car, en effet, si la fiche technique est plutôt bonne, le jeu en lui-même manque singulièrement de ce que l'on appelle couramment de l'intérêt. Il n'y a pas d'originalité, et on accroche difficilement. Ajoutez à cela que le niveau à pied est un peu trop facile, voire bête, et vous voilà dans de beaux draps. Un jeu à n'acheter que si vous êtes riche, et que vous voulez passer deux heures sympas.

T..S.R. ☺



**GLOBAL**  
**64%**

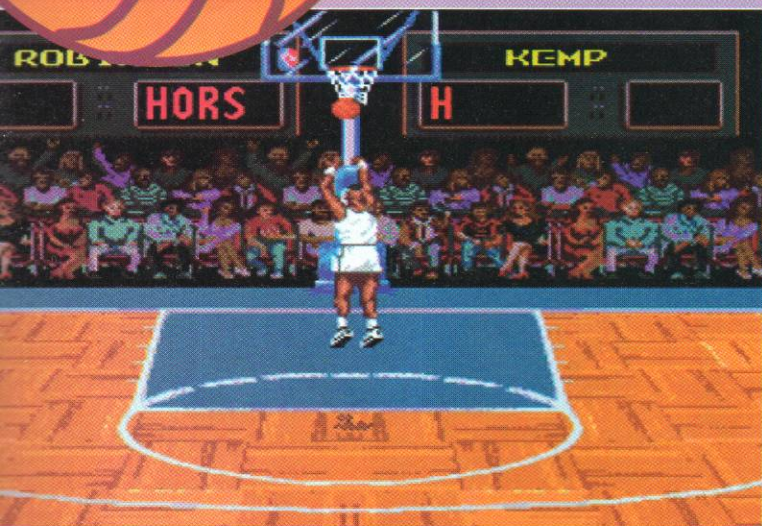
# Megadrive

## WAHOOOOOOO!!! SUPERBE PANIER A TROIS POINTS !

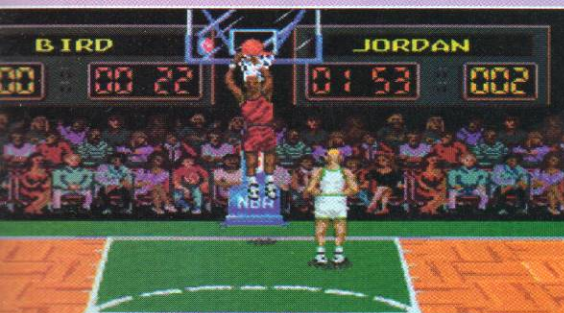
# NBA ALL STAR CHALLENGE

**V**ous jouez à cinq au Basket ! Eh bien, c'est fini les sports d'équipes. Vous oubliez votre 5 Majeur, et en avant le " UN contre UN". Comme avec Jordan VS Bird, NBA All Star Challenge vous propose d'incarner ou d'affronter les meilleurs joueurs de la NBA. De Michael Jordan des Bulls, Robinson, Ewing et Bird. Votre aire de jeu sera exclusivement la raquette et les abords du panier.

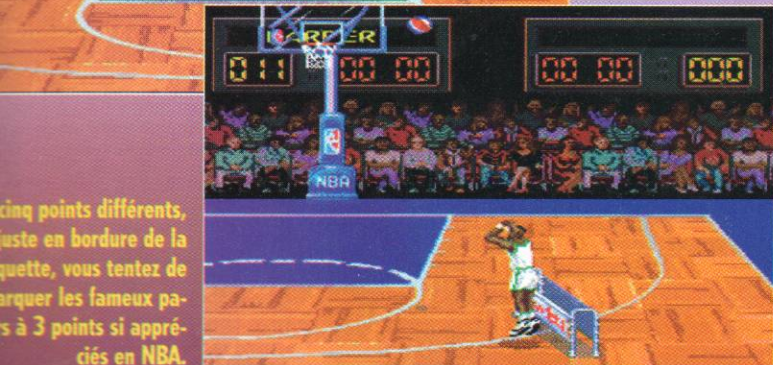
Cinq styles de compétition vous sont proposés, soit contre la console ou face à un pote.



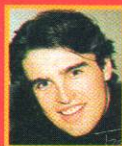
mon goût, c'est à 2, le mode le plus intéressant. Vous devez shooter à partir du même endroit que votre adversaire. Le côté défit est des plus démoniaques. A chaque balle perdue, une lettre du mot HORSE s'affiche. C'est le plus fou qui gagne.




Vous êtes seul face à l'un des monstres sacrés de la NBA. Vous foitiez, vous dribblez, et vous... marquez ! En tournoi, vous faites les 1/4, 1/2 et finale comme d'hab ! Mais vous jouez tous les matchs de chaque tour, avec un joueur différent.



vingt-cinq points différents, juste en bordure de la raquette, vous tentez de marquer les fameux points à 3 points si appréciés en NBA.



 NBA All Star Challenge permet une approche différente du basket sur console. Mais la magie du

basket est, elle, encore là. C'est une cartouche agréable, les sprites sont suffisamment grands (si je dis gros, on va me dire que ce sont des basketteurs et non pas des sumos), l'animation est correcte. Mais je reste sur ma faim. Le match est vite limité en 1 contre 1. Au basket sur console, la défense est plus difficile à effectuer que l'attaque. L'animation et la jouabilité de NBA All Star Challenge ne sont pas à la hauteur pour pouvoir contrôler le ballon à toutes les phases du jeu. Je crois que toutes ces épreuves auraient mérité un énorme bravo, si elles étaient incluses en option dans un vrai jeu de basket. C'est comme si on nous proposait une cartouche de foot avec seulement des penalties, des coups-francs, des corners, et qui soit jouable uniquement dans la surface de réparation. Je pense que ce jeu n'est pas assez poussé, pour être vraiment intéressant longtemps. Il manque un PLUS qui ferait oublier que le basket est un sport d'équipe. J'aimerais le 1 contre 1 si TOUS les coups du basket étaient plus poussés, un Street Fighter 2 de la raquette, voilà ce qu'il faudrait.

TREIZE

## NBA ALL STAR CHALLENGE

EDITEUR • FLYING EDGE/  
ACCLAIM

GENRE • SIMULATION  
SPORTIVE

DIFFICULTE • MOYENNE  
NIVEAUX DE DIFFICULTE •

3

NOMBRE DE JOUEURS  
1-OU-2



- Le basket ! Mais à cinq, c'est bien de travailler les passes et la stratégie.
- La formule HORSE.
- Le jeu à deux joueurs.



- Le jeu n'est pas assez technique et vite répétitif.
- Les bruitages du public sont très énervants.
- La gestion des lancer-francs.
- Le jeu défensif trop aléatoire.
- J'ai pas réussi à casser un panneau.



**15** **GRAPHISMES**  
C'est quand même assez sympa, les joueurs sont bien rendus, avec leurs jolis maillots taille XXXL.

**14** **ANIMATION**  
Tous les joueurs bougent bien, mais c'est pas Mortal Kombat pour la vitesse. Ils sont même très lents lorsqu'ils courent après le ballon.

**15** **MANIABILITÉ**  
Rapide, le joueur réagit bien, même si pour défendre, c'est pas évident.

**13** **SON/BRUITAGE**  
Les bruitages sont corrects, mais le public qui fait quand même pas mal de bruit prend rapidement la tête.

**GLOBAL**  
**74%**

### KRUSTY'S FUN HOUSE

ÉDITEUR • ACCLAIM

GENRE • PLATES-FORMES / REFLEXION

DIFFICULTÉ • MOYENNE

NOMBRE DE NIVEAUX • 5

NOMBRE DE JOUEURS • 1

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ • 1

CONTINUES • PASSWORDS



Pour ce qui est de l'aspect plates-formes, vous trouverez de nombreux bonus dans ce jeu. Certains d'entre eux sont cachés, alors à vous d'explorer à fond chaque niveau !



La base : on prend un cube, on le pose afin que les rats puissent passer. Ils passent, et vous mourir chez un Simpson aux commandes d'une grosse machine.



Krusty's Fun House n'est plus une nouveauté, la Megadrive et la Super Nintendo ont déjà eu le privilège de recevoir ce soft. Il s'agit cependant d'un programme idéal pour la Nintendo. Le jeu ne demandait aucune prouesse au niveau des couleurs, pas plus qu'au niveau de l'animation des sprites, et guère plus pour la bande son. Seul le scrolling, comme dans les bons jeux de plates-formes, importait. Alors ? Eh bien, on ne peut pas se plaindre, le scrolling multidirectionnel est excellent, et les graphismes ne s'en tirent vraiment pas mal. Avec sa masse d'énigmes, Krusty reste égal à lui-même, un jeu de réflexion/plates-formes très bon, sur lequel on passe de longs moments.

T.S.R.



Il y avait longtemps que l'on ne vous avait pas parlé de Krusty, ce clown affilié aux Simpsons. Le voici donc, toujours dans son interminable chasse aux rats ! On reprend les mêmes et on recommence. En style télégraphique, le jeu donnerait ça :

Des rats dans la maison des Simpsons. STOP

A vous de les guider vers la mort. STOP

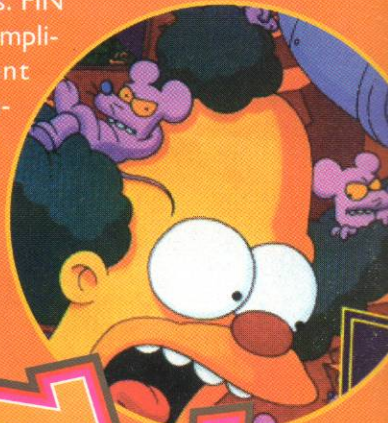
Pour cela, il va falloir réfléchir. AÏE!

Et utiliser divers accessoires. FIN

Vous voyez, ce n'est pas compliqué.

Les rats avancent comme des Lemmings, toujours droit devant eux ; à vous d'influer sur leur trajectoire en utilisant les objets mis à votre disposition.

Chaque porte est une énigme, et lorsque



# KRUSTY'S FUN HOUSE



l'on sait qu'il y en a au moins cinquante, on se dit qu'il vaut mieux avoir un cerveau de rechange en cas de surchauffe. Remarquez, il vaut mieux avoir un cerveau tout court, en sachant qu'un tout long est préférable.

Les choses se compliquent. Après les cubes, les bouts de tuyaux ! Il faut compléter certaines sections détruites ! Vous trouverez aussi des ventilateurs, des ressorts ou encore des bocaux pour enfermer les rats et les transporter sur vous. On a toujours besoin d'un rat sur soi.

• Une bonne animation.  
• Le principe du jeu est excellent.  
• Beaucoup de niveaux.

• Rien à dire.

#### GRAPHISMES

On ne peut pas se plaindre.

14

#### ANIMATION

Un multidirectionnel de très bonne facture.

17

#### MANIABILITÉ

Idéale.

19

#### SON/BRUITAGE

La Nintendo ne brille pas, mais c'est plutôt bon.

15

GLOBAL

86%

# Game Gear

## DES RATS KRAUSTILLANTS !

# KRUSTY'S FUN HOUSE

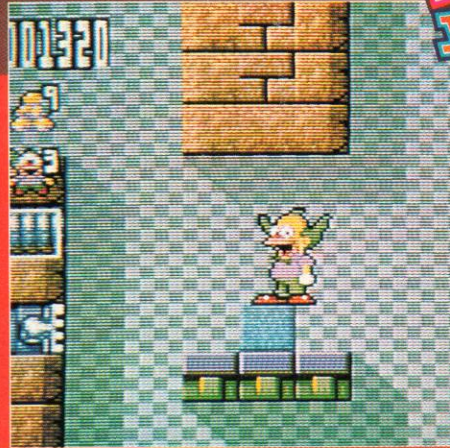
**KRUSTY'S FUN HOUSE**  
 EDITEUR • ACCLAIM  
 GENRE • ACTION REFLEXION  
 TAILLE CARTOUCHE • 2 MB  
 DIFFICULTE • MOYENNE  
 NOMBRE DE NIVEAUX • 5  
 NIVEAUX DE DIFFICULTE • 1  
 NOMBRE DE JOUEURS • 1  
 CONTINUES • PASSWORDS



Même s'il y a pas mal de phases de plates-formes, je puis vous assurer que tout se passera d'abord dans votre tête. Phosphorer sera en effet le maître-mot de ce jeu, si vous voulez aller plus loin. C'est vrai que c'est un genre assez spécial sur Game Gear. Mais on peut dire, après coup, que la mayonnaise a bien pris, avec un jeu qui allie avec maestria la réflexion et l'action. De surcroît, le côté technique est loin d'être bâclé, malgré une ambiance sonore moyenne. En tous les cas, la durée de vie semble quand même assez blindée, vu le nombre de niveaux et surtout de sous-niveaux.

TRAZOM 😊

Homer devra ici tout tenter pour attirer les gentils petits rats dans le tuyau métallique.



Des serpents, entre autres, seront autant d'obstacles à éviter. Sinon, gare aux étoiles !

Voilà donc la fameuse machine à écrabouiller les rongeurs. Et c'est Bart qui s'y colle. Eh bien ! Quelle famille ! ...

17  
 13  
 12  
 14

GLOBAL  
**78**

# Master System

## KRUSTY'S DE KELLOGGS!

# KRUSTY'S FUN HOUSE

**KRUSTY'S FUN HOUSE**  
 EDITEUR • ACCLAIM  
 GENRE • ACTION REFLEXION  
 TAILLE CARTOUCHE • 2 MB  
 DIFFICULTE • MOYENNE  
 NOMBRE DE NIVEAUX • 5  
 NIVEAUX DE DIFFICULTE • 1  
 NOMBRE DE JOUEURS • 1  
 CONTINUES • PASSWORDS



A part les musiques qui peuvent parfois devenir rébarbatives et soulantes au possible, l'ensemble de l'oeuvre, si je puis m'exprimer ainsi, est d'un goût très acceptable. En fait, c'est une sorte de Lemmings, mais sans les Lemmings ! Il y a en effet, dans cette cartouche, beaucoup plus de réflexion que d'action. Certes, il faut quand même avancer avec le personnage, mais le but originel est de détruire les rats de la maison. Ca peut paraître simple comme ça, mais je peux vous assurer que par moment, on en perd un peu son latin. Techniquement parlant, c'est assez intéressant, avec un minimum de défauts : la maniabilité est parfaite, et les graphismes sont impeccables dans leur sobriété. De plus, on ne peut pas dire qu'il y ait eu des super-titres ces derniers temps sur la Master (à part Mortal Kombat), alors franchement, Krusty's Fun House ne peut que vous faire du bien !

TRAZOM 😊

16  
 15  
 13  
 17

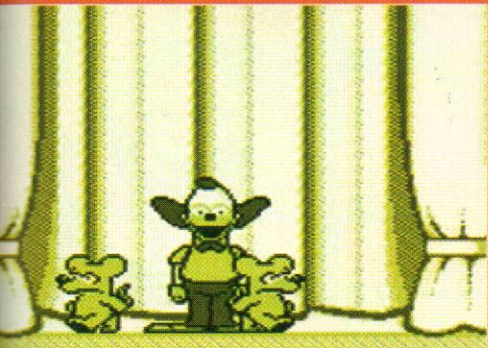
GLOBAL  
**79**



# Game Boy

## ÇA KRUSTILLE SOUS LA DENT (ET DANS LA BOUCHE, C'EST FONDANT)!

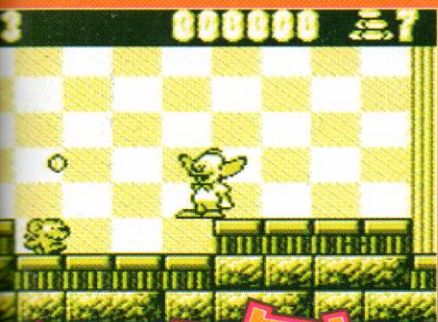
**A**claim nous inonde depuis pas mal de temps de jeux consoles (tous standard) basés sur la famille Simpson. On doit atteindre la bonne quinzaine de cartouches NES, SN, Megadrive et Game Boy différentes, et moi, j'attends les Simpsons sur Néo-Géo ! Cette fois, c'est une star de la télé qui débarque sur Game Boy, la star incontestée et admirée par Bart : Krusty le clown. Ce bon vieux Krusty est chargé de dératiser les maison des Simpsons, une tâche ardue qui va le faire traverser pas moins de 5 sections de 14 niveaux. Le problème est



simple : dans chaque section, il y a 14 portes qui cachent des niveaux à nettoyer. Comment faire ? Il suffit de mener les rats vers une machine infernale qui les fera disparaître avec un humour noir bien décapant. Cela peut

paraître facile, mais le problème majeur est que les rongeurs se comportent comme des Lemmings de base : ils vont droit devant et retournent sur leurs pas dès qu'ils rencontrent un obstacle. A vous donc de placer des blocs pour les faire parvenir à la broyeuse de rats ! Divers objets vous seront aussi utiles, car des ennemis vous gêneront dans votre quête. Le jeu est excellentement bien adapté sur Game Boy et le plaisir ludique intense pour ceux qui aiment réfléchir en s'amusant. Krusty n'est ni plus, ni moins, qu'un clone de Lemmings, mais un clone réussi.

**KRUSTY'S FUN HOUSE**  
 EDITEUR • ACCLAIM  
 GENRE • ACTION REFLEXION  
 DIFFICULTE • MOYENNE  
 NOMBRE DE NIVEAUX • 70  
 NIVEAUX DE DIFFICULTE • 1  
 NOMBRE DE JOUEURS • 1  
 CONTINUES • PASSWORDS



**KRUSTY'S FUN HOUSE**

14 GRAPHISME  
 15 SON/BRUITAGE  
 14 MANIABILITE ANIMATION

**GLOBAL 84**

## GAGNEZ !

Des lecteurs PHILIPS CD-i, des montres et des Tee-shirts Supergames avec

# SUPERGAMES

LE SALON DES JEUX VIDEO ET DE LA HIGH-TECH DE LOISIRS

sur le

## 36 68 20 90

### gagnez !

Un Lecteur de CD portable

36 68 21 02



Un vélo tout terrain,  
36 68 21 01



Un walkman Sony,  
36 68 21 01

36 68 21 01  
Des CD Michael Jackson



36 68 21 02  
DO THE FUNK 7 et 8

## GRAND JEU

# ALIEN 3

GAGNEZ

DES CONSOLES DE JEUX SEGA MEGADRIVE  
 DES DISQUES COMPACTS ROCKLINE  
 DES TEE-SHIRTS ALIEN 3



## 36 68 80 33

DEFIE ALIEN ET GAGNE DES SUPER CADEAUX

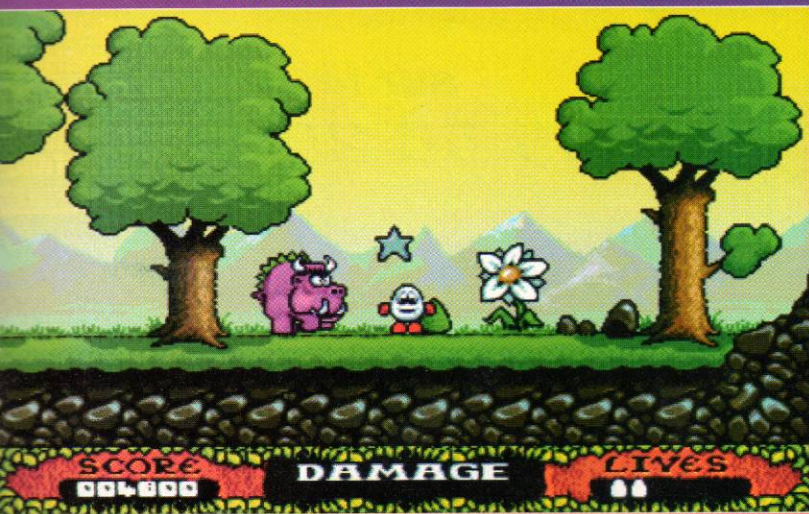
et sur votre minitel :  
 le N°1 des bourses  
 d'échanges de jeux vidéos,  
**36 15 code CANAL 21**

pour les appels 36 68 la taxation ne sera que de 2,19 F par minute. En 36 15, la taxation est de 1,27 F la minute. pour les appels 36 70 la taxation ne sera que de 8,19 F à la connexion plus 2,19 F par minute. Ces services géniaux sont édités par News Télémedia, BP N° 428.09, 75424 Paris Cedex 09. CODE MEDIA 171



# Megadrive

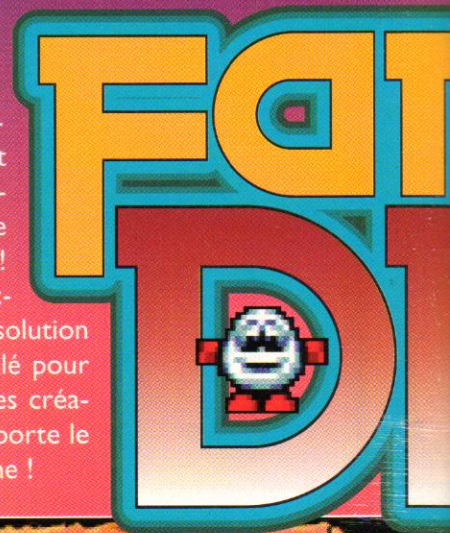
Pour contrer ce dinosaure tout droit sorti d'un Jurassic Park de bas étage, un morceau de viande que vous trouverez juste avant. Lancez-le, et le tour sera joué !



# LE HÉROS DES OEUFS VIDEO!



**A**près avoir été testé dans sa version Nintendo 8 bits sous le doux nom de The Fantastic Adventures of Dizzy (in Joypad N°22 pour information), revoici notre héros de coquille et de jaune, de retour sur la 16 bits Sega. Première constatation qui viendra en décevoir plus d'un, les deux versions sont identiques. Seuls couleurs, animation et sons varient d'une version à l'autre. Dans le fond, les deux softs sont pareils. Cela pour dire qu'un jeu qui tourne parfaitement sur une 8 bits atterrit sur une 16 bits, vous voyez où est le problème. En visitant le Royaume de Zakaria (nom qui vous dit déjà plus quelque chose, si vous avez suivi le précédent épisode dans le Joypad 22), Dizzy, une espèce d'oeuf à pattes, héros à ses heures perdues, part à la rescousse de sa fiancée, Daisy. Daisy, la plus charmante créature que la terre ait portée jusqu'à ce jour. Un regard d'oeuf, un physique d'oeuf, une démarche d'oeuf ! La totale ! Dans un jeu d'action où il va falloir trouver la solution



à diverses énigmes du genre "il faut une clé pour passer; où la trouver?", Dizzy affrontera les créatures du Magicien Zaks, celui-là même qui porte le nom d'une fermeture éclair que l'on referme !



Au départ, j'ai cru que Dizzy était un Bidibulle ! En fait, c'est ce que TSR m'avait laissé croire. C'est pour ça que j'ai immédiatement sauté sur la cartouche : voir le héros de ma jeunesse ne pouvait que me réjouir. En fait, c'était une blague, mais je suis loin d'être abattu pour autant. Dizzy (pour les intimes) est véritablement une petite révélation. C'est tout d'abord très original, et surtout très réussi graphiquement et musicalement. On sent que les programmeurs ont particulièrement prêté attention à la finition. Moi, c'est le côté aventure/action qui me fascine dans ce soft : prendre des objets pour les utiliser à l'autre bout du niveau (même si je ne l'ai pas encore vu !) est tout ce que j'aime. On a en plus l'impression d'avoir de multiples jeux dans le jeu, et alors là, la durée de vie est assurée ! En fait, plus vous ferez de parties, et plus vous en apprendrez sur la façon de le finir. D'ailleurs, il n'est pas déconseillé de faire des plans ! Fantastic Dizzy est un jeu prenant, intelligent et très beau. Après des débuts hésitants, Codemasters est en train de se faire un nom... qu'il faudra suivre de près désormais. TRAZOM 😊



## 8 BITS D'ECART!

D'un côté, une photo de la version 8 bits Nintendo ; de l'autre, une photo de la cuvée 16 bits de chez Sega. Les conclusions à tirer s'imposent d'elles-mêmes, c'est bien dommage. Non pas que l'on aurait souhaité réfléchir, y faut pas pousser, mais on aurait aimé voir des différences plus marquées.

Devant ce garde réticent, n'hésitez pas à jeter quelques pièces d'or. Elliot Ness n'est pas là, et les incorruptibles (mot complètement inventé ne correspondant à rien de vrai), non plus.

Vous êtes dans les mines de diamants près de l'ascenseur, portant



- la clé de l'ascenseur du Grand Dizzy
- une bouteille de désherbant efficace
- un vieux parapluie protecteur

# FACE À DIZZY

## FANTASTIC DIZZY CONTRE GALAHAD



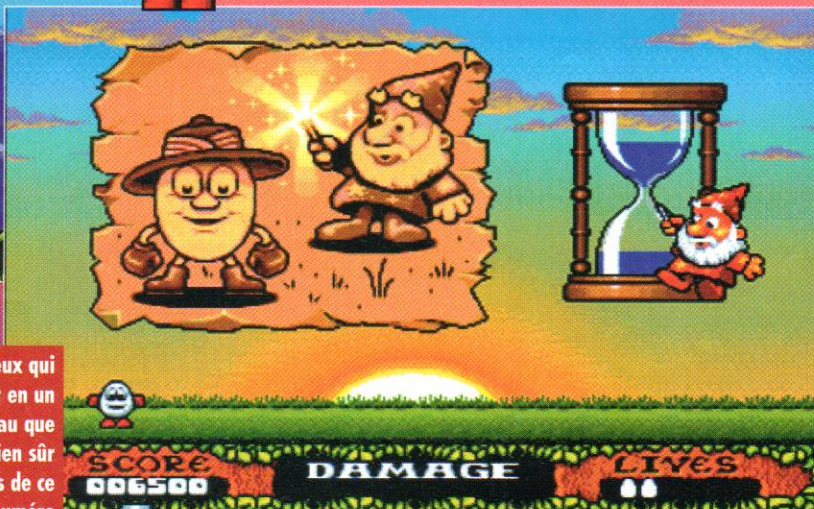
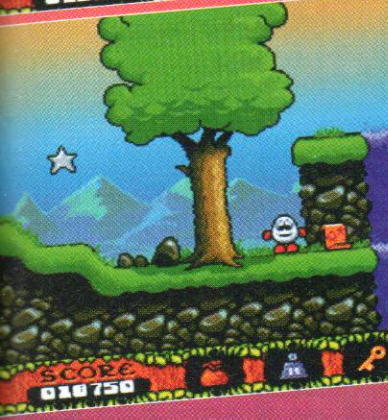
Dans le genre aventure/action, voici de quoi faire. Dans les deux cas, le but consiste à retrouver certains objets afin de les utiliser correctement à certains endroits. Bien que cet aspect soit beaucoup plus développé chez Dizzy -chez Galahad, on cherche surtout des clés-, il n'en demeure pas moins que les deux jeux se ressemblent. Du moins en surface, car s'ils débarquent tous deux des micros, Galahad s'en sort pourtant bien mieux. Les graphismes, l'animation et les sons assurent beaucoup mieux chez Galahad. Dizzy s'est pris un grand coup de vieux. Si la version Nintendo vaut la peine, c'est qu'elle n'a pas de grands concurrents. Sur Mega-drive, ce n'est pas la même chose, et Dizzy en pâtit.

# fantastic dizzy



Le moins que l'on puisse dire, c'est que Dizzy n'est pas un soft de la première jeunesse. Le hic de l'affaire, c'est qu'on s'en aperçoit à la première minute de jeu. Les graphismes auraient pu être nettement supérieurs à ce que l'on découvre, les sons aussi, et comble du comble, manier un oeuf ne s'avère pas si facile. C'est d'ailleurs peut-être là un effet volontaire, sinon les programmeurs auraient fait de Dizzy un gnome poilu et sautillant et non pas un oeuf. C'est un problème métaphysique que je n'ai, hélas, pas la place de traiter ici. Quoiqu'il en soit, bien que le jeu soit prenant le premier quart d'heure, on est vite déçu par ce que l'on voit au fil de la progression dans les niveaux. Si la fiche technique ne vous rebute pas trop, Dizzy pourra alors vous plaire.

T.S.R. 😊



En fait, c'est une blague, on gagne juste une vie en plus, arri, arri, arri!

Voici le genre de jeu que je déteste, avec ceux qui passent sur le petit écran. Il faut recomposer en un temps minimum, le joli (hum! hum!) tableau que l'on vous a mélangé. Les pièces bougent bien sûr deux à deux, comme dans tous les puzzles de ce genre. Et le cadeau, si vous réussissez? Un numéro de téléphone qui vous permettra de remporter des magnétoscopes, des chaînes Hi-Fi et des voyages.

## FANTASTIC DIZZY

EDITEUR • CODEMASTER

GENRE • ACTION/  
AVENTURE

TAILLE CARTOUCHE  
8 MB

DIFFICULTE • MOYENNE

NIVEAU DE DIFFICULTE • 4

NOMBRE DE JOUEURS • 1

CONTINUES • NON



- Un jeu intelligent un minimum.
- Une aventure variée.



- Ce n'est pas passionnant..
- La maniabilité, ce n'est pas encore le top.
- Dizzy s'est pris un coup de vieux.

CARTOUCHE  
FRANÇAISE

**12** GRAPHISMES  
Ce n'est pas une merveille, surtout par rapport à la version 8 bits Nintendo.

**12** ANIMATION  
Le scrolling multidirectionnel n'est pas toujours très rapide.

**12** MANIABILITÉ  
C'est dur d'être un oeuf, dur d'être un oeuf, dur... (NdM: Oh, non, ils ont osé!)

**11** SON/BRUITAGE  
Des musiques très moyennes en fonction de la scène.

GLOBAL  
82%

# Master System

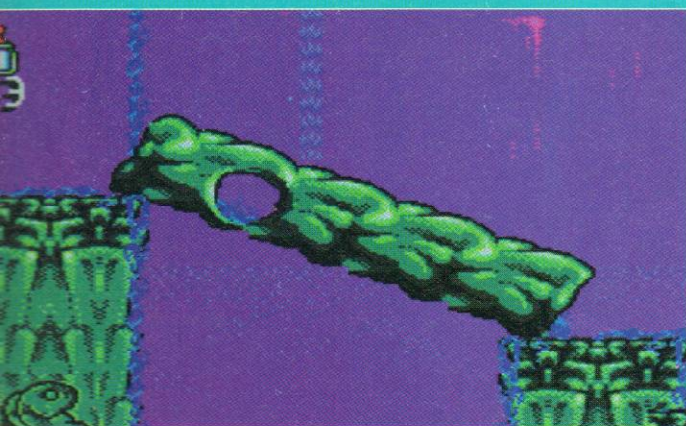


Accroché à la corde, tel un Tarzan des temps pas modernes du tout, vous faites en sorte de ne pas vous prendre des pics sur la tronche !

# CHUCK ROCK 2 SON OF CHUCK



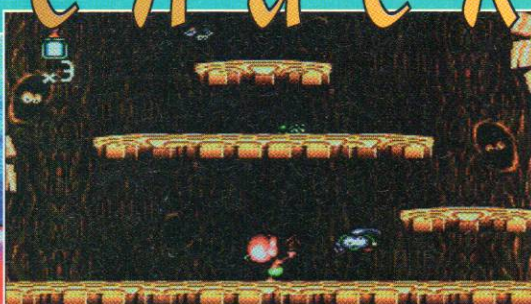
Sur le dos du dinosaure, attendez qu'un gros oiseau vous attrape dans ses serres d'acier, car l'eau commence à monter sérieusement.



Des décors superbes comme ces chutes d'eau, vous en verrez souvent. Un petit peu de fraîcheur, ça fait du bien..

## DUR DUR D'ETRE FILS DE CHUCK !

**A**près les versions Megadrive et Game Gear, la Master System accueille à son tour Chuck Rock II. En ce qui vous concerne, votre rôle est toujours d'incarner le fils de Chuck, qui, à son tour, part en quête pour retrouver son préhistorique de père. Dans votre baluchon, rien que du solide ! Une bonne massue des familles, et votre biberon rempli d'une substance encore autorisée à cette époque. Vous l'avez échappé belle ! Vous aurez tellement besoin de force pour affronter ces tonnes de dinosaures et ces milliards de plates-formes, que vous aurez bien besoin de tout cet attirail. Ne frappez pas trop fort, quand même !



La version Megadrive était sublime, de même que la version Game Gear. Qu'en est-il de la cartouche Master System ? Eh bien, c'est simple, elle est tout aussi remarquablement programmée. Graphiquement, sans grand reproche, elle l'est également pour ce qui concerne ses musiques, qui sont de vrais morceaux comme on en fait rarement sur la 8 Bits de Sega. Jusqu'à présent, c'est certainement le meilleur jeu de plates-formes pur et dur qu'il m'ait été donné de voir sur ce support. Jusqu'à ce que j'aperçoive Olivier se démener sauvagement avec Astérix 2, que vous devriez certainement voir dans les "News". C'est juste une pure merveille. Je crois que ces deux titres-là devraient extrêmement bien marcher sur cette machine. The MS is not dead !

TRAZOM 😊



## CHUCK ROCK 2 SON OF CHUCK

EDITEUR • CORE DESIGN

GENRE • PLATE-FORME

TAILLE CARTOUCHE

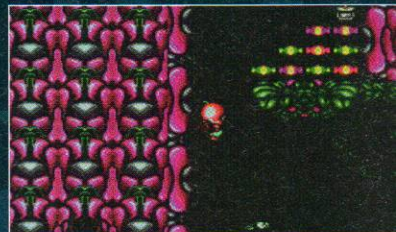
4 MB

DIFFICULTE • MOYENNE

NIVEAUX DE DIFFICULTE • 3

NOMBRE DE JOUEURS • 1

CONTINUE • 1



- Des graphismes plein de couleurs !
- Une maniabilité exemplaire.
- Des tonnes d'ennemis.



- Quelques clignotements de sprites.

### 17 GRAPHISMES

Pour de la Master System, on peut dire que c'est quasiment le top, même si c'est parfois un peu fouillis.

### 16 ANIMATION

Des scrollings sans aucun accroc, voilà ce qui va vous attendre en matière d'animation dans le jeu.

### 17 MANIABILITÉ

Rarement elle n'aura été aussi bonne sur un jeu Master system. Frapper avec sa massue ou sauter deviennent des gestes aisés à accomplir.

### 16 SON/BRUITAGE

De superbes musiques vous accompagnent tout le long de votre aventure de fou. Les bruitages sont moyens !



# COMPUSTORE

## Games

NEUF, OCCASION, ECHANGE

**NEWS** Bientôt la nouvelle console 3 DO  
RENSEIGNEZ-VOUS ICI.

### SUPER NES USA

Console SUPER NES sans jeu  
Câble + transfo + AD 29 **1090 F**

Console SUPER FAMICOM  
câble + transfo + 2 manettes **1590 F**

L'adaptateur universel (AD 29) que nous vous proposons permet de faire fonctionner aussi des jeux comme Street 2 Turbo US, Mario All Star US, ainsi que les jeux avec le FX Système.

ACCESSOIRES		EVO US	
Action Replay Pro	449 F	Dungeon Master US	539 F
Fighter Joystick	449 F	Shadow Run US	539 F
Joystick programmable	399 F	Eric Cantona Foot US/F	539 F
Super Advantage 6 boutons	399 F	Magic Johnson Jap.	539 F
Apollo Joystick 6 boutons	369 F	NBA Basket Ball US	499 F
X Terminator Adaptateur	349 F	Mortal Kombat US	499 F
Multi Tap 5 joueurs	199 F	Dragon Ball Z2 Jap.	499 F
Câble Périel SFC/SPnes	179 F	Sim City	499 F
SN Joypad (transparente)	149 F	Star Fox US	489 F
Universal Adaptator 60 Hz	99 F	Super Turrican US	489 F
<b>JEUX : prix indicatifs à partir de</b>		Tiny Toons US	489 F
Susuka 8 Hours Jap.	NEWS	Pocky and Rocky US	489 F
Cesar Palace	NEWS	Exhaust Heat 2 Jap.	489 F
Coca-Cola Drackies	NEWS	Super Volley Ball 2 Jap.	489 F
Darius Force	NEWS	Bubsy US	489 F
Gs Magic Jap.	NEWS	Sonic Wings	489 F
Ranema 1/2 Adventure Jap.	NEWS	Cool Spot US/Jap.	489 F
Flashback	NEWS	Baseball 2020 Jap.	489 F
Masters Jap.	NEWS	Star Wars	489 F
Jungle Strike US/Jap.	NEWS	Tiny Toons US	449 F
Jurassik Parc US/F	NEWS	GP 1 Moto Jap.	489 F
Art of Fighting Jap.	NEWS	Sonic Blastman	489 F
Fatal Fury 2 Jap.	NEWS	Alien 3	489 F
Actraiser 2 Jap.	NEWS	Batll Toad US	450 F
Super Chines World 2 jap.	NEWS	Batman Return Jap.	450 F
World Heros Jap.	599 F	Magical Quest US	450 F
Bombberman + Adapt. 5 joueurs	599 F	Batman Return Jap.	450 F
Soul Blazer	550 F	Adams Family 2 F	450 F
Super Mario Collection Jap.	549 F	Final Fight 2 Jap.	389 F
Street Fighter Turbo US/Jap.	549 F	F15 Strike Eagle US	350 F
F1 Pool Position US/F	549 F	Harley Humongous US	350 F
Royal Rumble US/Jap./F	549 F	Street Combat US	350 F
Ningel Mansell's US	549 F	Phalanx US	350 F
Tetris 2 + Bombliss Jap.	549 F	Joe et Mac 2 Jap.	299 F
Wing Commander 2	549 F	Chester CheetaH US	299 F
NFL Football Konamie US	549 F	Ranema 1/2 1 ou 2 Jap.	Tél.

**IMPORTANT** : à l'heure où nous imprimons cette publicité, il est possible que nous recevions d'autres news ou anciens titres. Pour le savoir, appelez-nous. Certains titres sortiront dans le courant du mois ou peuvent être retardés ou simplement en rupture de stock. Tous nos prix peuvent être modifiés sans préavis en fonction des cours du change.

### MEGADRIVE

**NOUVEAU : Le Mega Key 149 F**  
Il permet d'utiliser les jeux US/Jap. sur vos consoles françaises.

Console MEGA DRIVE ou MEGA CD 2 nous appeler.  
Grand choix de jeux CD US à dispo.

ACCESSOIRES		La petite Sirène	
Pro 2	99 F	Alien 3	395 F
Competition pro	149 F	Terminator	395 F
Action Replay	395 F	Olympic Gold	395 F
Apollo Stick	369 F	Centurion 2	395 F
Autres accessoires, nous téléphoner.		Splater House	395 F
<b>JEUX</b>		Aquabatic Game	395 F
Mortal Kombat	489 F	Street Rage 2	395 F
Jungle Strike	449 F	Mickey et Donald	395 F
Flashback	395 F	Batman Return	395 F
Tiny Toons	395 F	Terminator 2	395 F
Fatal Fury	395 F	Road Rash 2	395 F
Global Gladiator	395 F	Monaco GP 2	395 F
Bubsy	395 F	Team USA	395 F
Amazing Tennis	Tél.	LHX Attack Shopper	395 F
X Men	Tél.	Captain America	395 F
Rocket Knight	Tél.	Cruel Ball	395 F
Ningel Mansell's	Tél.	Chakan	395 F
Rolling Thender	Tél.	PGA Tour Golf 2	395 F
Sherlock Holmes	Tél.	James Bond 007	395 F
Shinobie 3	Tél.	Mohamed Ali Boxing	395 F
Jurassik Park	Tél.	Tortue Ninja 4	395 F
Shinning Force	Tél.	Flash Back	395 F
Street 2 Turbo	Tél.	NHL PA Hockey 94	395 F
Sonic 2	395 F	Offre dans la limite des stocks disponibles.	

### NEC

System Card 3.0 **790 F**

PROMO\* : 3 jeux NEC CARTE achetés = 1 jeu gratuit  
(Tales of the monter)

JEUX (Carte)		Ninja Spirit		PROMO* (Carte)	
PC Kid 3	399 F	Salamander	169 F	R Type complet	249 F
Street Turbo 2	399 F	Cloud Master	169 F	Forgotten World	249 F
Autres NEWS	349 F/399 F	SCI Criminal	169 F	Prince of Persia	249 F
		Dungeon Explorer	479 F	Davis Cup	249 F
		Wind of Thender	479 F	Builder Land	249 F
		Snatcher	499 F		
		Autres NEWS	Tél.		

\* OFFRE LIMITÉE

### NEO GEO

Console + câble + transfo + 1 manette **2489 F**  
Console avec jeu imposé

+ câble + transfo + 1 manette **2989 F**

ACCESSOIRES		Base-Ball 2020		Last Resort	
Memory card	249 F	Soccer Brawl	690 F	Football Frenzy	1 290 F
Joystick NéO Géo	449 F	Blue Journey	690 F	View Point	1 690 F
<b>JEUX</b>		Warl Heros 2	1 490 F	Samourai	
Burning Fight	690 F	Fatal Fury 2	1 490 F	Shadow (New)	1 690 F
Nam 75	690 F	Sengoku 2	1 490 F	Pop Hunter	1 690 F
Robot Army	690 F	Super Side Kick	1 490 F	Magician Lord 2	1 690 F
Eightman	690 F	3 Cour Bount	1 490 F	Pour les jeux NEO GEO d'occasion, nous appeler.	
Trash Rally	690 F	Baseball Star 2	1 390 F		

### GAME GEAR

Console GAME GEAR  
4 jeux + Donald Duck  
**790 F**

ACCESSOIRES		Master Gear		Wimbledon		Spiderman	
Adaptateur secteur	99 F	Sacoche	199 F	Sonic 2	229 F	Terminator	229 F
Gear to Gear	99 F	Battery pack	349 F	Prince of Persia	229 F	Olympic Gold	229 F
Loupe	139 F	<b>JEUX</b>		Alien 3	229 F	Kick off	229 F
		Mortal Kombat	290 F	Tasmania	229 F	Senna GP	229 F
		Aleste 2	290 F	Indiana Jones	229 F	Shinobie 2	229 F
		Jurassik Park	290 F	Batman Returns	229 F	Street of Rage	229 F
				Space Invader	229 F	Vampire	229 F

Autres titres nous appeler.

**COMPUSTORE GAMES** 43, rue de la Convention 75015 PARIS. Tél. : 16 (1) 45 78 67 30.

La Boutique COMPUSTORE Games est heureuse de vous accueillir du mardi au samedi de 10 h à 19 h sans interruption. Le lundi de 14 h à 19 h. Métro et RER : JAVEL. Sortie périphérique : Porte de Versailles ou de Sèvres.

## B O N D E C O M M A N D E

Commande par téléphone : 16 (1) 45 78 67 30 - Bon de commande à retourner à COMPUSTORE 43, rue de la Convention 75015 Paris (ou sur papier libre)

CONSOLES ET JEUX	PRIX
FRAIS DE PORT (Console : 55 F/NEO GEO : 95 F) (Jeux NEO GEO : 30 F) (10 F par produit supplémentaire)	25 F
TOTAL A PAYER (Manette d'arcade NEO GEO ou NINTENDO 35 F)	F

PAIEMENT PAR CARTE BLEUE/INTERBANCAIRE

DATE D'EXPIRATION :  
BANQUE :

DATE DE COMMANDE ET SIGNATURE

Nom \_\_\_\_\_

Adresse \_\_\_\_\_

C. Postal \_\_\_\_\_

Ville \_\_\_\_\_

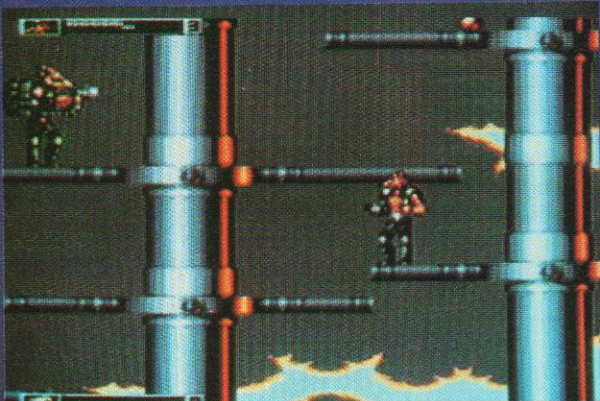
Tél. : \_\_\_\_\_ Age : \_\_\_\_\_

Mode de paiement : Chèque bancaire  Contre-remboursement (+35 F)   
Mandat-lettre  Pas de CR article moins de 200 F

Je joue sur : SEGA  
M. Drive-Jap.  G.GEAR  Mega CD   
M. Drive-FR  NINTENDO  
SPR. Famicom  SPR. Nes  SPR. Nintendo   
NEC  CORE GRAPX  CD ROM 2

**QUELQUES INDICATIONS** : en payant par carte bancaire ou chèque, vos commandes seront traitées en priorité. Pensez-y. Pour que votre commande soit valide, votre téléphone est obligatoire. Au moment de la parution de ce journal, il est possible que certains titres ou produits ne soient disponibles qu'en cours de mois, retardés ou en rupture momentanée. Nous vous remercions de votre compréhension. Tous nos prix ou offres sont valables pendant la période de parution du journal.

# Game Gear



Des plates-formes typiques. Glissantes, mais vous êtes transformé en loup-garou. C'est plus simple.

## GAROU GAROU, PASSE-MURAILLE!

**S**aul Morrow est un enfant élevé par son scientifique de père. Olivier était même un de ses élèves! Le problème, c'est que des expériences ont débordé sur le rejeton qui, désormais, a la fâcheuse tendance de se transformer en Lycanthrope. En langage clair, en loup-garou! Seul son père peut faire passer ses crises... sauf qu'il a été enlevé par un certain Karl Draxx! A vous de retrouver cet énergumène afin de lui faire sa fête! Profitez-en pour sauver le monde, histoire de...

# WOLFCHILD

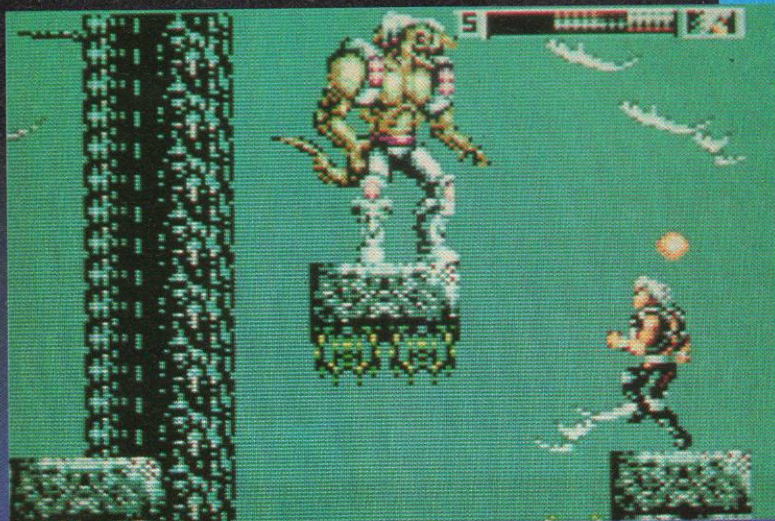


Le Boss du niveau 1 vous attend de pied ferme. Esquivez calmement avant de lui tirer dessus. Prenez le coeur un peu plus tard.

Après Mickey 2 et Tom et Jerry, un autre jeu de plates-formes vraiment de toute beauté! Le héros est très maniable, les animations intéressantes, dignes de celles de la souris Walt Disney. Il y a de l'action, de la recherche et pas mal de difficultés! Les décors sont par contre, parfois trop foncés en couleur. Ça gâche un peu le plaisir, mais on est tellement pris par le jeu qu'on oublie très vite ce petit désagrément. Virgin Games, après son faux pas via Superman, se rachète d'une façon éclatante.

Après Mickey 2, je crois bien que Wolfchild tient la corde pour la seconde position. N'oublions tout de même pas Global Gladiators! Que du beau monde. Dommage tout de même que ce soit trop facile...

TRAZOM 😊



Le Boss du niveau 2! Bonjour pour le toucher. Là aussi, la tactique qui s'impose est la patience. Au fait, il n'y a pas de vide, ne tombez pas dans le piège!

## WOLFCHILD

EDITEUR • VIRGIN GAMES

GENRE • PLATES-FORMES

TAILLE CARTOUCHE

2 MB

DIFFICULTE • MOYENNE

NIVEAU DE DIFFICULTE • 1

NOMBRE DE NIVEAUX • 5

NOMBRE DE JOUEURS • 1

CONTINUES

PASSWORDS



- Des animations vraiment spectaculaires sur Game Gear.
- La maniabilité est excellente



- Des décors un peu ternes.

15

### GRAPHISMES

Dommage que certains décors soient un peu trop mornes. Le reste est tout de même excellent.

17

### ANIMATION

Le point fort du jeu. Tous les scrollings sont bien rendus. Du grand Virgin Games!

18

### MANIABILITÉ

Le loup-garou se manie à la baguette. Il est vraiment bien dressé!

09

### SON/BRUITAGE

Pas de musique, et des bruitages très faiblards.

GLOBAL

83%

# Game Gear

## JE VOIS DOUBLE!

**C**'est toujours autant le bordel dans la ville de Billy et Jimmy Lee! Encore une fois, nos deux compères vont être obligés de remettre de l'ordre entre toutes ces bandes rivales qui sèment la terreur. A coup de

# Double Dragon

barre de fer et de karaté, les deux bien trempés, je sens que des gencives vont se faire la malle! A vous de frapper, maintenant! Il paraît même que vous ferez un petit tour par le Virgin Megastore du coin! Ce titre est le bienvenu sur Game Gear.

Après Streets of Rage, c'est le deuxième jeu de baston de ce type sur la console. Ne faisons donc pas la fine bouche. Il n'y a qu'à regarder la palette de couleurs pour être d'emblée impressionné.

Sans oublier les superbes graphismes qui sortent vraiment de l'ordinaire. La maniabilité est par contre un petit peu en dessous de ce que l'on pouvait espérer, mais c'est jouable dans une très large mesure.

C'est en tout cas toujours plaisant de retrouver le jeu d'Arcade des années 80 en matière de castagne. Sur la Game Gear, le plaisir est toujours aussi intense!

TRAZOM

## DOUBLE DRAGON

EDITEUR • VIRGIN GAMES  
 GENRE • BASTON  
 TAILLE CARTOUCHE • 2 MB  
 DIFFICULTE • DIFFICILE  
 NIVEAU DE DIFFICULTE • 1  
 NOMBRE DE NIVEAUX • 6  
 NOMBRE DE JOUEURS • 1  
 CONTINUES • 3



17	GRAPHISME	15	ANIMATION
15	SON/BRUITAGE	14	MANIABILITE

GLOBAL  
**86**

# Game Gear

## L'ULTIME FOOTBALL !

**E**ncore un jeu de football ce mois-ci ! Mais malheureusement, une déception ! Moi qui m'attendais à voir du très bon, après la bonne surprise que constituait World Cup Soccer, j'avoue que je suis un peu déçu. Les

# ULTIMATE SOCCER

options sont nombreuses, avec pas mal de choses à paramétrer, beaucoup d'équipes, mais il faut dire ce qui est, le côté technique est loin d'être inoubliable. A un point tel, que trop souvent on ne voit plus à qui il faut passer la balle ! Le scrolling ne vous fait pas de cadeau, malgré sa faible vitesse. Bon, ça fait toujours un jeu de foot de plus sur GG, mais il est quand même loin de valoir

l'autre testé ce mois-ci sur la même machine. Sans parler de la prise en mains qui laisse légèrement à désirer. Dommage...

TRAZOM



## ULTIMATE SOCCER

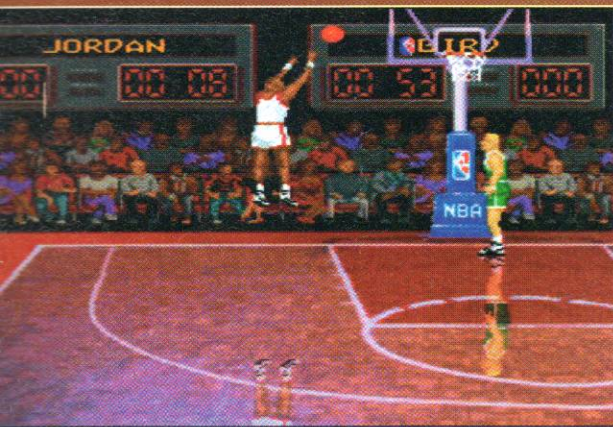
EDITEUR • SEGA  
 GENRE • FOOTBALL  
 TAILLE CARTOUCHE • 2 MB  
 DIFFICULTE • MOYENNE  
 NIVEAUX DE DIFFICULTE  
 3  
 NOMBRE DE JOUEURS  
 1 OU 2  
 CONTINUES • INFINIS

14	GRAPHISME	11	ANIMATION
14	SON/BRUITAGE	13	MANIABILITE

GLOBAL  
**68**



# Super Nintendo

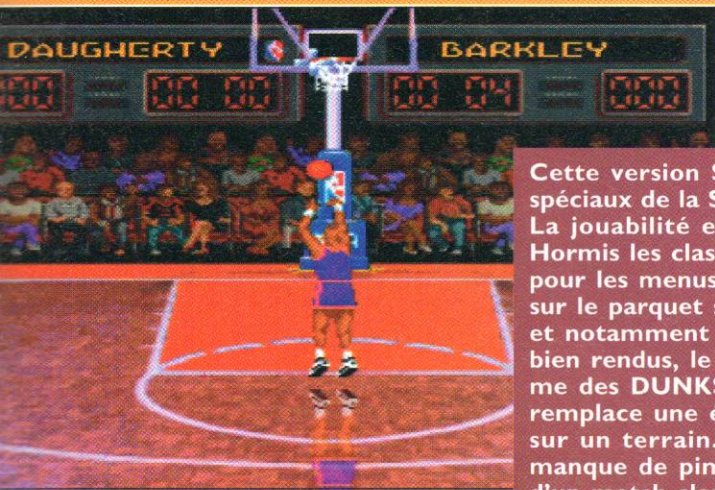


Mr PROPRE contre AJAX CREME, on se voit dedans. Miroir, suis-je toujours le plus beau de la NBA?

## ABDUL MAGIC JORDAN!

**D**'homme à homme... Sans les petits copains pour venir vous aider. C'est comme ça que vous allez jouer à NBA All Star Challenge. Un contre un, et seul contre les plus grandes stars de la NBA. Chaque équipe, des 27 de la NBA, a délégué son meilleur élément pour ce combat de TITAN. C'est tout près du panier, et seulement là, que vous allez devoir prouver votre dextérité. Ne ratez pas vos paniers, sinon gare au retour de ballon ! Vous pourrez également vous entraîner aux lancer-francs, aux paniers à 3 points, disputer des tournois et pratiquer le HORSE. Le HORSE est d'ailleurs l'option la plus intéressante, dans ce jeu.

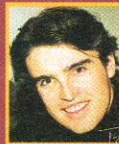
# NBA ALL STAR CHALLENGE



Ce curseur qu'il faut gérer n'est pas d'une jouabilité fabuleuse.

Vous devez relever le défi d'un autre joueur, en réussissant un panier à partir du même endroit que lui.

Cette version Super Nintendo bénéficie des effets spéciaux de la S NES, et cela relève l'intérêt du jeu. La jouabilité et l'animation sont au rendez-vous. Hormis les classiques effets de rotation et de zoom pour les menus, les reflets des joueurs et du ballon sur le parquet sont du plus bel effet. Les bruitages, et notamment les crissements de chaussures, sont bien rendus, le public se manifeste, bouge et réclame des DUNKS. Mais, car il y a un mais ! Rien ne remplace une équipe de cinq joueurs se démenant sur un terrain. Le jeu en un contre un manque de piment. Le fun et l'intensité d'un match classique ne sont pas au programme. Bien réalisé, ce jeu vous fera passer un bon moment, mais risque de vous lasser très vite. TREIZE 😊



Michael Jordan

Height	6'6"
Weight	198 Lbs
PPG Average %	30.1
Field Goal %	.519
Free Throw %	.832
Three Point %	.270



Vite, si vous jouez contre la montre, dépêchez-vous, le compteur tourne. De cinq endroits différents, vous devez réussir un max de paniers à 3 points.

## NBA ALL STAR CHALLENGE

EDITEUR • ACCLAIM

GENRE • SIMULATION

SPORTIVE

DIFFICULTE • MOYENNE

NIVEAUX DE DIFFICULTE • 3

NOMBRE DE JOUEURS

1 OU 2



- Les vrais Stars de la NBA
- L'esprit de compétition
- L'animation des stars
- Les reflets sur le terrain

• Le jeu à deux et le HORSE



- Le jeu est vite lassant
- Les lancers-francs
- Le panneau est trop haut, je me sens tout petit



### GRAPHISMES

16

Ils sont fins et agréables. On arrive même à reconnaître la marque des baskets. Le parquet est si beau, que l'on se voit dedans, si c'est possible.

### ANIMATION

16

Mais oui, ils bougent bien, et au prix où ils sont payés, c'est normal.

### MANIABILITÉ

16

Les joueurs réagissent bien, les DUNKS ne sont pas évidents à réaliser du premier coup, mais avec du travail, on arrive à tout.

### SON/BRUITAGE

16

Les bruitages sont très agréables, et même les chaussures crissent. Il manque juste les injures des joueurs dans le feu de l'action.

GLOBAL

82%

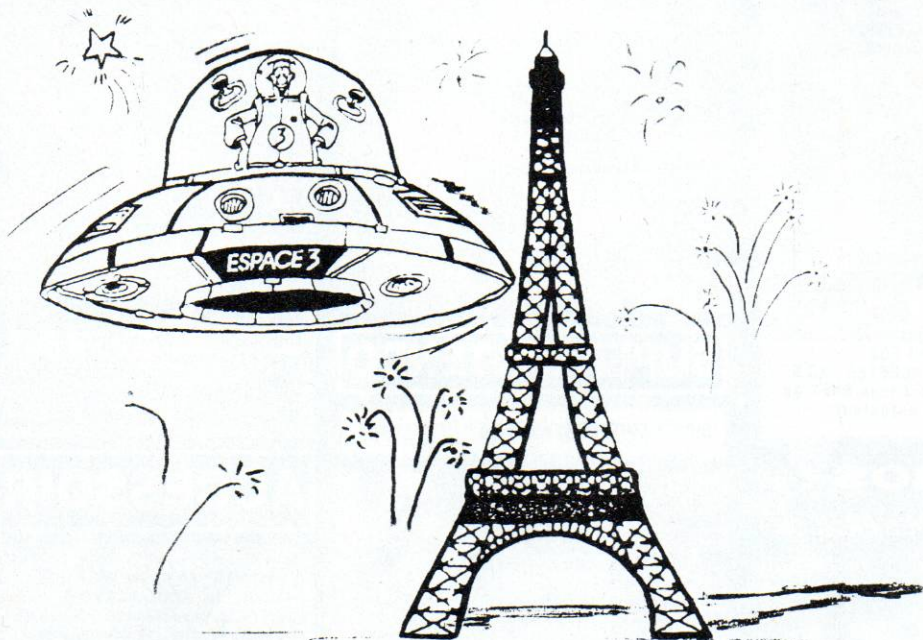


# ESPACE 3

News

N° 3 - Octobre 1993

## ESPACE 3 ENVAHIT PARIS ! Eh oui ! ESPACE 3 ouvre enfin une boutique à PARIS.



**Une nouvelle adresse  
à retenir  
ESPACE 3 PARIS**  
2 rue Théophile Roussel  
75012 PARIS  
METRO  
LEDRU ROLLIN

C'est après une forte demande de votre part, chers clients, que nous avons décidé d'ouvrir "ESPACE 3 PARIS".

Ce point de vente vous proposera un énorme choix de jeux et toujours les super prix ESPACE 3, mais en plus, vous pourrez bénéficier

des **PROMOS D'OUVERTURE**. Outre les méga giga super prix, un T Shirt sera offert à tout acheteur.

**VENEZ NOMBREUX  
OUVERTURE LE  
SAMEDI 23 OCTOBRE**

### LA MASCOTTE PLEBISCITEE

Le sympathique personnage qui voulait s'introduire dans notre équipe a remporté un énorme succès ! Vos votes sur minitel sont unanimes, "nous devons l'adopter". Il faut avouer qu'il a une "bonne tête" et un caractère joueur...!!!



**CE MOIS-CI SUR LE  
3615 ESPACE 3**  
Vite à votre minitel !

Si vous avez voté OK pour l'adoption de la mascotte, vous êtes peut-être parmi les 50 chanceux tirés au sort qui auront l'immense privilège de porter le GENIAL EXTRA TERRESTRE sur le T Shirt ESPACE 3 qui leur sera envoyé. BRAVO et MERCI POUR LUI !



**ET TOUJOURS !  
4 000 F de lots  
à gagner avec**

- \* LE SUPER TOP FLOP
- \* LE MEGA TOP FLOP



**CONSULTEZ  
LA COTE DE L'OCCASION**



**TOUTES LES NOUVEAUTES**



**TOUTES LES PROMOS  
DU MOIS**



**PASSEZ VOTRE  
COMMANDE  
SUR LE 3615 ESPACE 3  
VOUS SAUREZ TOUT DE SUITE  
SI VOTRE JEU EST DISPONIBLE  
ET A QUELLE  
DATE IL SERA LIVRE**

**L'EQUIPE ESPACE 3 VPC  
DIDIER - RAYMOND - PATRICIA**

# ESPACE 3 games

## SUPER NES USA

**SUPER NES USA**  
+ Prise péritel + 1 manette  
**990 F**

**SUPER NES USA**  
+ Prise péritel + 2 manettes + MARIO 4  
**1190 F**

**SUPER NES USA**  
+ Prise péritel + 1 manette +  
STREET FIGHTER II TURBO  
**1569 F**

**SUPERSCOPE** 490 F  
**MANETTE CAPCOM/6 BOUTONS** 590 F  
**MANETTE SF4** 99 F

ADDAMS FAMILY 2	395,00
AMAZING TENNIS	395,00
AMERICAN GLADIATORS	395,00
BATTLETOADS	495,00
BUBSY	539,00
CALIFORNIA GAMES	395,00
CHESTER CHEETAH	395,00
CHUCK ROCK	395,00
COOL SPOT	495,00
COOL WORLD	395,00
DUNGEON MASTER	590,00
EVO	539,00
FATAL FURY	495,00
FINAL FANTASY 2	539,00
GPI	495,00
GODS	395,00
GREAT WALDO SEARCH	395,00
HIT THE ICE	395,00
HYPER VOLLEY BALL	TEL
JURASSIC PARK	539,00
KABLOO EY	250,00
KING ARTHUR'S WORLD	539,00
LOST VIKING	495,00
MARIO IS MISSING	395,00
MECH WARRIOR	495,00

MICKY MISTICAL QUEST	449,00
NBA BASKET BALL	539,00
NCAA BASKET BALL	395,00
OUTLANDER	395,00
OUT OF THIS WORLD	395,00
PHALANX	395,00
ROAD RUNNER DEATH VALLEY	395,00
ROAD RIOT	495,00
ROCK AND ROLL RACING	250,00
ROCKY RODENT	495,00
SHADOW RUN	539,00
SHANGHAI	395,00
SIM EARTH	539,00
SIMPSONS: KRUSTYS FUN HOUSE	395,00
SKULLJAGGER	250,00
SONIC BLASTMAN	495,00
SPANKING QUEST	250,00
STAR FOX	495,00
STREET COMBAT	395,00
SUPER BOMBERMAN - MULTITAP	590,00
SUPER BUSTER BROTHER	449,00
SUPER GOAL	395,00
SUPER STRIKE EAGLE	495,00
SUPER TURRICAN	395,00
TAZMANIA	495,00
TERMINATOR	395,00
TERMINATOR 2	495,00
TINY TOON	495,00
THE 7TH SAGA	539,00
TOM & JERRY	395,00
TOP GEAR 2	495,00
TOYS	495,00
UTOPIA	495,00
WARP SPEED	395,00
WINGS COMMANDER	495,00
WOLFCHILD	495,00
WINGS 2	395,00
YOSHI'S COOKIE	449,00
ZOMBIES ATE MY NEIGHBOR	495,00

**GENIAL !!!** ADAPTATEUR POUR SUPER NINTENDO EUROPE  
permettant d'utiliser les cartouches US et Japonaises  
Fonctionne également avec SUPER MARIO KART et STAR FOX  
ADAPTATEUR SUPER NINTENDO : 79 F - AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 49 F  
AVEC DEUX CARTOUCHE ACHETEEES : GRATUIT ou pour l'achat de 2 jeux SNES ou  
SFAM, 1 rallonge pour manette SNES, SFAM ou SNIN avec enrouleur

## LE COIN DES PROMOS !

**SUPER PROMO SUPER NES ! GIGA PROMO SUPER FAMICOM !**

<b>STREET FIGHTER 2 TURBO</b> TEL		<b>PRINCE OF PERSIA</b>	<b>199,00</b>
		<b>FINAL FIGHT</b>	<b>299,00</b>
DESERT STRIKE	390,00	BATMAN RETURN	299,00
FINAL FIGHT	299,00	BRASS NUMBER	299,00
F ZERO	299,00	CASTELVANIA IV	299,00
GHOULS AND GHOSTS	250,00	COMBATRIBES	299,00
GRADIUS III	299,00	DRAGON BALL Z 2	490,00
JAMES BOND JR	299,00	FINAL FIGHT 2	299,00
LETHAL WEAPON 3	299,00	FIRST SAMOURAI	250,00
PIT FIGHTER	250,00	FLYING HERO	299,00
POWER MOVES (POWER ATHLETE)	299,00	IKARI NO YOSAI	250,00
PUSH OVER	299,00	IMPERIUM	199,00
RACE DRIVING	299,00	OUT OF THIS WORLD	239,00
STREET FIGHTER 2	299,00	RAMNA 1/2 1	449,00
STAR WARS	399,00	ROCKETTER	150,00
SUPER R TYPE	299,00	ROYAL CONQUEST	199,00
YS III	299,00	RUSHING BEAT	179,00
		RUSHING BEAT 2	299,00
		SMASH TV	199,00
		SOUL BLADER	199,00
		STAR FOX	299,00
		SUPER DOUBLE DRAGON	299,00
		STAR WARS	399,00
		TINY TOON	390,00
		THE KING OF THE RALLY	299,00

## SUPER FAMICOM

**SUPER FAMICOM**  
+ Alimentation+ Prise péritel **1390 F**

**SUPER FAMICOM**  
+ 1 cartouche au choix (valeur maxi de 590 F) **1790 F**

ALIEN VS PREDATOR	390,00
ART OF FIGHTING	690,00
AXELAY	390,00
BLUES BROTHERS	390,00
CONTRA SPIRIT	299,00
DEAD DANCE	390,00
EXHAUST HEAT 2	590,00
FAMILY TENNIS	590,00
JACKY CRUSH	299,00
JOE & MAC II	299,00
LOONEY TOON (ROAD RUNNER)	390,00
MAGIC JOHNSON SUPER DUNK	590,00
MARIO ET WARIO	490,00
NIGEL MANSEL GP	490,00
PHALANX	299,00
POPULOUS II	490,00
POP'N TWIN BEE	490,00
POWER ATHLETE	299,00
RAMNA 1/2 3	645,00
SEIKEN DENSETSU (LEGEND OF STAR SWORD 2)	590,00
SILPHEED	590,00
SKY MISSION	299,00
SOLTICE 2	690,00
SONG MASTER	390,00
STRANGE WORLD (KIKIKAIKAI)	490,00
STREET FIGHTER 2 TURBO	390,00
SUPER DUNK STAR	490,00
SUPER FORMATION SOCCER 2	490,00
SUPER VOLLEY BALL 2	490,00
SUPER VOLLEY BALL TWIN	390,00
TETRIS 2	590,00
TURTLES IV	390,00
USA ICE HOCKEY	390,00
VALKEN (CIBERNATOR)	390,00
WORLD HEROE	590,00

## SUPER NINTENDO

**SUPER NINTENDO+ STAR WING** **990 F**

ADDAMS FAMILY 2	439,00
ALIEN 3	389,00
ASTERIX	439,00
BOB	439,00
BULL VS BLAZERS	349,00
CANTONA FOOTBALL	439,00
DESERT STRIKE	439,00
DRAGON'S LAIR	349,00
EARTH DEFENSE FORCE	299,00
FIGHTING SPIRIT	495,00
JIMMY CONNORS	419,00
JOE AND MAC	349,00
JURASSIC PARK	TEL
L'ARME FATALE	299,00
MARIO COLLECTION	389,00
MARIO KART	389,00
MORTAL KOMBAT	549,00
NHLPA HOCKEY	439,00
NIGEL MANSELL	449,00
POCKY AND ROCKY	439,00
POPULOUS	349,00
RAMNA 1/2 2	490,00
ROBOCOD	439,00
SIM CITY	389,00
SPIDERMAN X MAN	439,00
STAR WING	439,00
STREET FIGHTER 2 TURBO	495,00
SUPER PGA GOLF	419,00
SUPER KICK OFF	349,00
SUPER SWIV	439,00
SUPER STRIKE EAGLE	TEL
WORLD CLASS RUGBY	495,00
WORLD LEAGUE BASKET BALL	389,00
WWF 2: ROYAL RUMBLE	590,00
ZELDA 3	389,00

## GAME BOY

**PLUS DE 100 TITRES A PARTIR DE 99 F**  
**F1 RACE + ADAPTATEUR 4P : 199 F**

ADDAMS FAMILY 2	229,00
ALIEN 3	195,00
ALLEWAY	149,00
ALTERED SPACE	149,00
BATTLE TOADS 2	229,00
DOUBLE DRAGON 3	229,00
DRAGON'S LAIR	149,00
DR FRANKEN	149,00
EMPIRE STRIKES BACK	249,00
FELIX THE CAT	229,00
FINAL FANTASY LEGEND III	299,00
JIMMY CONNORS	229,00
JURASSIC PARK	229,00
KICK OFF	149,00
KIRBY'S DREAM LAND	195,00
KRUSTY FUN HOUSE	229,00
LEMMINGS	249,00
MEGAMAN 3	249,00
MOHAMED ALI BOXING	229,00
MORTAL KOMBAT	249,00
MYSTIC QUEST	249,00
NIGEL MANSEL	229,00
PRINCE OF PERSIA	149,00
POPULOUS	249,00
R TYPE II	149,00
SPIDERMAN 3	229,00
STAR WARS	229,00
SUPERMARIOLAND II	229,00
SUPER RC PRO AM	149,00
TERMINATOR II	229,00
TETRIS	149,00
TINY TOON	229,00
TITUS THE FOX	229,00
TOP RANK TENNIS	195,00
TOM & JERRY	229,00
TURRICAN	149,00
UNIVERSAL SOLDIER	99,00
YOSHI	195,00
YOSHI'S COOKIE	195,00
ZELDA	249,00

## ACCESSOIRES

**+ 2 MANETTES SANS FIL PRO6** 299 F  
**+ JOYSTICK ARCADE PRO 5** 349 F  
**6 BOUTONS, COMPATIBLE MEGADRIVE**  
**ET SUPER NINTENDO/SUPER FAMICOM** 149 F  
**+ ALIMENTATION SECTEUR POUR GAME-BOY**  
**+ ACTION REPLAY PRO** 395 F  
**POUR SNES/SFC/SNIN**  
**Permet d'être utiliser comme ADAPTA-TEUR UNIVERSEL**  
**+ ACTION REPLAY PRO** 299F  
**POUR GAME BOY**

**AUTRES JEUX NOUS CONTACTER**

## NEO GEO

**NEO GEO + PRISE PERITEL** **2490 F**

**NEO GEO + PRISE PERITEL + 1 CARTOUCHE D'UNE VALEUR DE 690 F MAXI, AU CHOIX** **2990F**

**MANETTE** 490 F  
**MEMORY CARD** 229 F

ART OF FIGHTING	1490,00
BLUES JOURNEY	590,00
EIGHT MAN	790,00
FATAL FURY	990,00
FATAL FURY II	1290,00
FOOTBAL FRENZY	990,00
GHOST PILOT	590,00
KING OF MONSTER II	1290,00
LAST RESORT	1290,00
MAGICIAN LORD	690,00
MUTATION NATION	1190,00
NAM 1975	590,00

POP HENTER	TEL
SAMOURAI SHOW DOWN	1590,00
SENGOKU II	1490,00
SUPER BASEBALL 2020	690,00
SUPER SIDE KICKS	1490,00
TRASH RALLYE	890,00
3 COUNT BOUNT	1490,00
VIEW POINT	1490,00
WORLD HEROE II	1490,00



44 rue de Béthune  
TEL : 20 57 84 82

4 rue Faidherbe  
TEL : 20 55 67 43

**STRASBOURG**

6 rue de Noyer  
TEL : 88 22 23 21

39 rue Saint-Jacques  
TEL : 27 97 07 71

**DOUAI**

## MEGADRIVE

**MEGADRIVE 2 + PERITEL + SONIC 840 F**

**STREET FIGHTER II' CE 529 F**

ADDAMS FAMILY (EUR)	385,00	MICKY & DONALD (JAP)	299,00
ALADDIN (EUR)	425,00	NBA ALL STAR CHALLENGE (EUR)	385,00
AQUATIC GAMES (JAMES POND III) (EUR)	249,00	NHL HOCKEY 94 (4JOUEURS) (EUR)	425,00
ASTERIX (EUR)	425,00	OUT OF THIS WORLD (EUR)	385,00
ATOMIC RUNNER (EUR)	299,00	POPULOUS 2 (EUR)	385,00
BATTLE TOADS (JAP)	345,00	POWER ATHLETE (DEADLY MOVES) (USA)	385,00
BEST OF THE BEST (USA)	449,00	POWER MONGER (USA)	299,00
BULLS VS BLAZERS (USA+EUR)	385,00	PUGSY	TEL
CAPTAIN OF AMERICA (USA)	299,00	RISKY WOOD (USA)	299,00
CHAKAN (USA)	299,00	ROAD RASH II (EUR)	385,00
COOL SPOT (EUR)	385,00	ROCKET KNIGHT ADVENTURES (JAP)	385,00
CRUE BALL (JAP)	299,00	RUGBY II : INTERNATIONAL RUGBY	385,00
DAVIS CUP TENNIS (USA)	425,00	SHINING FORCE (EUR)	425,00
DOUBLE DRAGON 3 (EUR)	385,00	SHINOBI III (JAP)	385,00
DINOSAURS FOR HIRE (USA)	425,00	SIDE POCKET (EUR)	385,00
ECCO LE DAUPHIN (EUR)	385,00	SLIM WORLD (USA)	299,00
FATAL FURY (USA)	345,00	SPIDERMAN X MEN (USA)	425,00
FORMULA ONE (EUR)	385,00	STREET OF RAGE 2 (EUR)	385,00
GENERAL CHAOS (EUR)	425,00	SUPER HIGH IMPACT (USA)	299,00
GLOBAL GLADIATOR (USA+EUR)	345,00	SUPER KICK OFF (EUR)	385,00
GLOC (EUR)	385,00	SUPER SMASH TV (USA)	299,00
GREEN DOG (EUR)	299,00	TALE SPIN (USA)	299,00
HOOK (USA)	449,00	TAZMANIA (EUR)	299,00
INDIANA JONES (EUR)	249,00	TECHMO WORLD CUP (EUR)	345,00
JAMES BOND 007 (EUR)	385,00	THUNDER FORCE IV (EUR)	385,00
JUNGLE STRIKE (EUR)	385,00	TINY TOON (EUR)	385,00
JURASSIC PARK (EUR)	385,00	TMNT HYPERSTONE HEIST (EUR)	385,00
LITTLE MERMAID (USA)	249,00	ULTIMATE SOCCER (EUR)	385,00
MORTAL KOMBAT (EUR)	490,00	X MEN (EUR)	385,00

## MEGA PROMOS !

BLOCK OUT (JAP)	99,00	FLASH BACK (EUR)	349,00
ALIEN 3 (EUR)	249,00	STREET FIGHTER II TURBO	549,00
ATOMIC ROBOKID (JAP)	149,00	LHX ATTACK CHOPPER (USA)	190,00
AYRTON SENNA GP (JAP)	290,00	LOTUS TURBO CHALLENGE (USA)	129,00
BATMAN RETURN (EUR)	249,00	MASTER OF MONSTERS (JAP)	99,00
BIOHAZZARD BATTLE (60Hz) (USA)	190,00	MERCS (EUR)	149,00
BUBSY (EUR)	379,00	OUT RUN 2019 (JAP)	199,00
CALIFORNIA GAMES (EUR)	199,00	RAMBO 3 (EUR)	199,00
CHAMPIONSHIP PRO AM (USA)	129,00	ROAD RASH (JAP)	199,00
CRYING (JAP)	190,00	SAINT SWORD (JAP)	129,00
DARIUS II (USA)	149,00	SONIC (JAP)	149,00
DICK TRACY (EUR)	199,00	SONIC 2 (JAP)	249,00
DAVID ROBINSON BASKETBALL (JAP)	199,00	STRIDER (EUR)	199,00
DONALD QUACK SHOT (JAP)	150,00	THUNDER FORCE III (JAP)	199,00
EA ICE HOCKEY (JAP)	199,00	THUNDER PRO WRESTLING (JAP)	129,00
F1 CIRCUS (JAP)	190,00	TOE JAM EARL (EUR)	129,00
F22 INTERCEPTOR (JAP)	199,00	TURBO OUT RUN (EUR)	199,00
GOLDEN AXE 2 (EUR)	199,00	TWO CRUDE DUDES	129,00
GYNOUG (EUR)	149,00	UNDEADLINE (EUR)	149,00
JOHN MADDEN 92 (USA)	199,00	VERITEX (EUR)	129,00
JORDAN VS BIRD (USA)	190,00	WONDERBOY 3 (EUR)	129,00
KID CAMELEON (JAP)	149,00	ZERO WING (EUR)	129,00
LAND STALKER (USA)	379,00		

**ADAPTEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 98 F**  
AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 49 F  
AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEEES : GRATUIT

## GAME GEAR

GLOBAL GLADIATOR	249,00	MORTAL KOMBAT	269,00
KRUSTY FUN HOUSE	249,00	JURASSIC PARK	249,00
SPIDERMAN 2	249,00	WORLD CUP SOCCER	259,00
WWF	249,00	ETC ...	

**NOMBREUX AUTRES TITRES EN STOCK, NOUS CONSULTER**

**GENIAL! LE CDX PRO 399 F**  
PERMET D'UTILISER LES CD EUROPEENS ET US

## MEGA CD

MEGA CD 2	1790 F
MEGA CD 2 (V.F.)+ ROAD AVENGER	1990 F
MEGA CD USA + SOLFEACE + SHERLOCK HOLMES + 4 JEUX EN 1 + CDX PRO	2490 F

## MEGA CD JAPONAISE

AFTERBURNER III	399,00	ROAD BLASTER	385,00
BLACK HOLASSAULT	299,00	SHWARTZCHILD	299,00
BARI ARM	299,00	SILPHEED	590,00
ELECTRIC NINJA ALESTE	299,00	SONIC CD	590,00
FINAL FIGHT	299,00	SUPER LEAGUE	385,00
PRINCE OF PERSIA	250,00	TIME GAL	385,00
RAMNA 1/2	449,00	WONDER DOG	250,00

## MEGA CD USA

AH3 FIREHAWK	TEL	INDIANA JONES	449,00
BATMAN RETURN	449,00	INXS : MUSIC VIDEO	549,00
CHUCK ROCK	449,00	KRISS KROSS	549,00
COBRA COMMANDO	449,00	MONKEY ISLAND	449,00
COOL SPOT	TEL	RISE OF THE DRAGON	449,00
DARK WIZARD	449,00	SPIDERMAN	449,00
DUNGEON MASTER	449,00	SEWER SHARK	549,00
ECCO LE DAUPHIN	449,00	SHERLOCK HOLMES 2	449,00
HOOK	449,00	TERMINATOR	495,00

## MEGA CD EUROPE

DUNE	TEL	SHERLOCK HOLMES	385,00
FINAL FIGHT	385,00	WOLFCHILD	385,00
JAGUAR XJ220	385,00	WONDERDOG	385,00
NIGHT TRAP	449,00		

**ARRIVAGE DE NOUVEAUTES**  
TOUTES LES SEMAINES  
N'HESITEZ PAS A CONSULTER  
LE 36.15 ESPACE 3

**LIVRAISONS**  
RAPIDES PAR  
COLISSIMO

**BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 87 69 55**

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F)	
<b>TOTAL A PAYER</b>	

\* CEE, DOM-TOM :  
cartouches : 40Frs / consoles : 90 Frs

Mode de paiement : p Chèque bancaire p Contre Remboursement + 35 Frs p Carte Bleue N° .....

Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC -

Date de validité : ...../...../..... Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

Prix variables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.



# Mega CD



Une fois un autre dauphin retrouvé, celui-ci vous suit partout. Prenez soin de lui, et aidez-le à sortir du niveau. Vous voici devenu nounou dauphin ! Un bien noble rôle !



Ecco reste identique à lui même : excellent. Mais, surprise, le support CD apporte une bande son très, très bonne. Ça sert au moins à ça. Les bruitages sont plus vrais que nature (le bruit que fait le dauphin en retombant dans l'eau après

un saut est parfait), et les musiques, dans le ton de celles du Grand Bleu, donnent au jeu une incomparable ambiance. Si vous possédez un grand écran (au moins 63 cm), installez-vous confortablement dans la nuit (faites gaffe, pas trop longtemps, parce qu'il paraît que... bla, bla, bla!) en ayant branché votre Mega CD sur ampli, et le résultat est génial ! Pour les amateurs de sensations marines, c'est un incontournable. Même si vous possédez la cartouche, rien que pour les sons, le jeu vaut la peine d'être rejoué. De toute façon, c'est du tout bon.

T.S.R.

# ECCO THE DOLPHIN

Des décors qui seront de mieux en mieux au fur et à mesure de votre progression, avec des musiques très "Grand Bleu", pour les nostalgiques du film, ou ceux qui aiment la mer. Ecco, le jeu des gens cooooools !



## ECCO, UN NOM QUI ME REVIENT !

Un jour, il faudrait voir laquelle des deux machines, Megadrive ou Super Nintendo, détient la palme de l'originalité. Ecco est l'un des jeux Megadrive les plus originaux. Cette version Mega CD reprend le même jeu que celui de la console, mais avec des sons en plus, et quels sons ! Tout comme la Batman Returns Sega CD (la version française est prévue pour avant la fin de l'année) qui reprenait, dans sa partie plates-formes, le jeu de la Megadrive, Ecco CD est une transcription du jeu cartouche sur CD. Mais, il faut bien le reconnaître, le jeu est toujours aussi bon. Surtout pour ceux d'entre vous qui en ont assez des beat-them-up et autres "prends ça dans la gueule, sale gnome !". Les dauphins ont disparu... Ecco part donc retrouver ses amis en explorant le fond des mers. En route, vous rencontrerez toute la faune sous-marine possible et imaginable, de la pieuvre à l'orque, en passant par les requins ! Chaque niveau est une énigme à lui seul. Il faut retrouver des objets, les bouger de façon spécifique pour ouvrir des passages... Et en plus, il faut respirer ! Sans oxygène, Ecco le Dauphin mourra asphyxié ! Malgré le temps, Ecco reste un "hit", et les

sons de cette version confirment cette position.

## ECCO THE DOLPHIN

EDITEUR • SEGA

GENRE • ACTION/

REFLEXION

DIFFICULTE • DIFFICILE

NIVEAU DE DIFFICULTE • 1

NOMBRE DE JOUEURS • 1

CONTINUES

PASSWORDS

VERSION CARTOUCHE TESTEE DANS LE JOYPAD N° 16



- Un soft original.
- Un bon niveau de difficulté.
- Une bande son en acier trempé.



- Manier un dauphin n'est pas évident, mais il faut se dire que c'est volontaire. Question de réalisme. Alors, on ne grogne pas !



**16** **GRAPHISMES**  
Gentillets au début, les décors sont vraiment beaux vers la fin du jeu.

**17** **ANIMATION**  
Le dauphin file à toute allure ; aucun, mais absolument pas un seul, problème !

**14** **MANIABILITÉ**  
Un dauphin n'est pas une Porsche, mais la difficulté est la bienvenue.

**20** **SON/BRUITAGE**  
Là, désolé, mais je craque. Sons et musiques assurés, et l'ambiance est unique.

**GLOBAL**  
**96%**

Poussez ce ban d'étoiles de mer qui vous servira, plus loin, à détruire des rochers et à ouvrir ainsi un passage. Ecco est un jeu où il faut réfléchir et aussi être très habile dans le maniement du dauphin.

Vous avez votre permis ?

# FANTASTIC DIZZY



Da cabane de le survie



Attaque du Château



Vaisseau naufragé

**"C'est un jeu captivant, énigmatique, bien présenté et extrêmement prenant - un succès garanti" 90%**

Sega Pro magazine (MEGA DRIVE)



Tanière du dragon

**"L'association judicieuse d'un jeu de plates-formes et d'énigmes astucieuses"**

Sega Power magazine



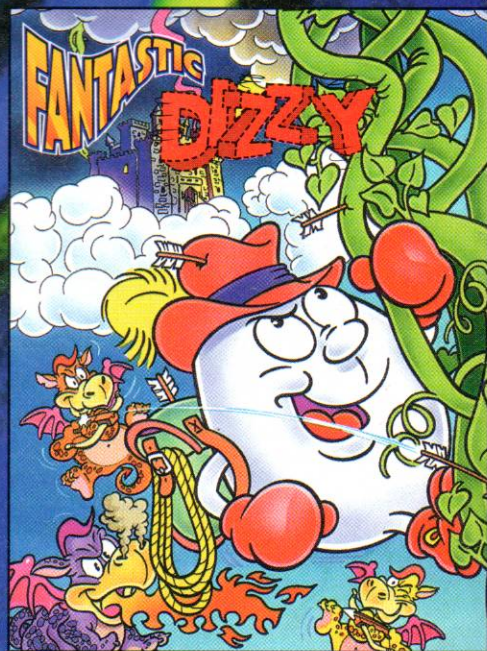
Le Château dans les nuages

**"Une superbe aventure bourée d'énigmes, qui vous passionnera" 92%**

Sega Pro magazine



Le voici! **Dizzy** est plongé dans l'action d'une gigantesque aventure d'arcade! Explorez le royaume magique de Zakeria, avec sa plage de palmiers, sa ville médiévale, son cimetière hanté, le palais troll et bien d'autres lieux mystérieux et passionnants! Faites la connaissance d'individus, de créatures et de monstres très étranges dans cette aventure sensationnelle! Vous retrouverez tous ces éléments surprenants dans ce jeu d'aventure acclamé par les critiques et que vous n'oublierez jamais!



SOUS LICENCE DE SEGA ENTERPRISES LIMITED POUR LE JEU SUR LES SYSTEMES: SEGA MEGA DRIVE. SEGA MASTER SYSTEM. SEGA GAME GEAR ALSO AVAILABLE ON: AMIGA. IBM PC. NES\*

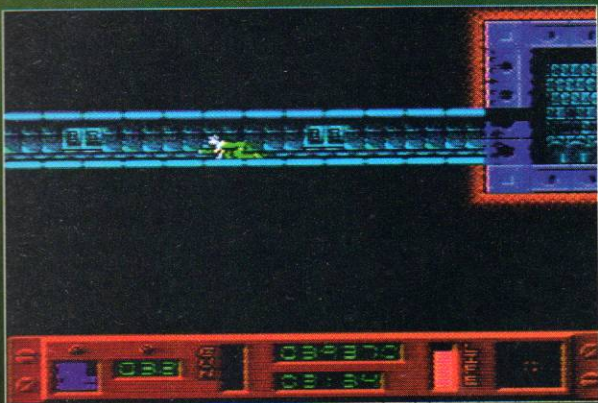
POUR PLUS DE RENSEIGNEMENTS VEUILLEZ CONTACTER:

Codemasters Software Company Limited, Stoneythorpe, Southam, Warwickshire, CV33 0DL, R.U.

Codemasters™

© 1993 The Codemasters Software Company Ltd. ("Codemasters"). Tous droits réservés. Codemasters et Fantastic Dizzy sont des marques utilisées sous licence par Codemasters Software Company Ltd. Sous licence de Sega Enterprises Ltd. pour utilisation sur Sega Megadrive, Sega Master System, et Sega Game Gear. Megadrive, Master System et Game Gear sont des marques de Sega Enterprises Ltd. Codemasters utilise la marque conformément à la licence. NES est une marque de Nintendo Company Limited. Codemasters n'est en aucune façon affilié ou associé à Nintendo Co. Ltd. \* Intitulé "The Fantastic Adventures of Dizzy". Pas de texte à l'écran en italien ou espagnol.

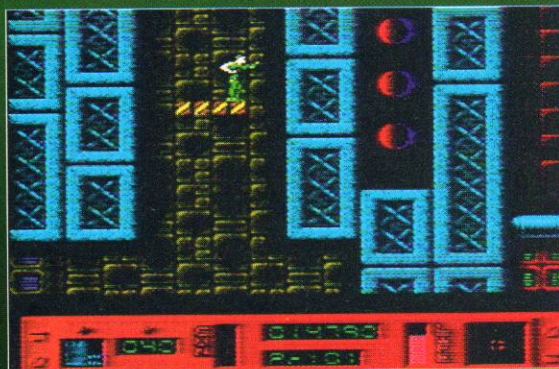
# Nintendo



Ouvrez les portes qui vous permettent d'accéder à des sections de couloir qui cachent bien souvent des prisonniers !

## THE ALIEN FRAPPE TOUJOURS TROIS FOIS !

La belle Sigourney dormait tranquillement dans sa capsule EEV sur le SULACO, rêvant de son chat, et de ses futures vacances avec le Caporal Hicks sur une plage de Floride, baignée de soleil. Mais voici que la belle se réveille inopinément, et faute de bain de soleil, se retrouve dans un bain de tripes, celles de Hicks, et de la petite Newt qui était du voyage. On imagine sans peine la scène dont le



N'oubliez pas d'utiliser l'ascenseur si vous ne voulez pas vous prendre une gamelle de toute première beauté !

# ALIEN



## FACE

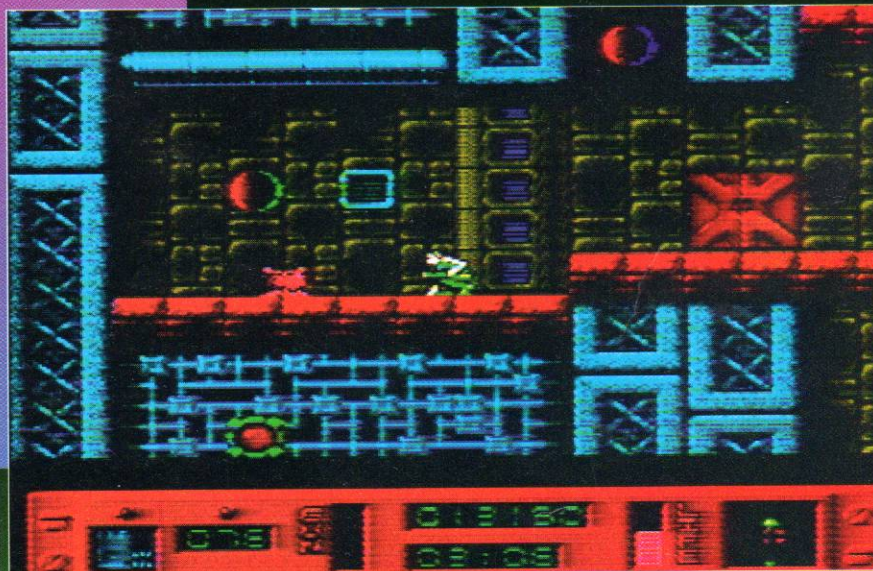
### ALIEN 3 CONTRE PROBOTECTOR 2

Le constat se fait rapidement. Avec des graphismes moyennement

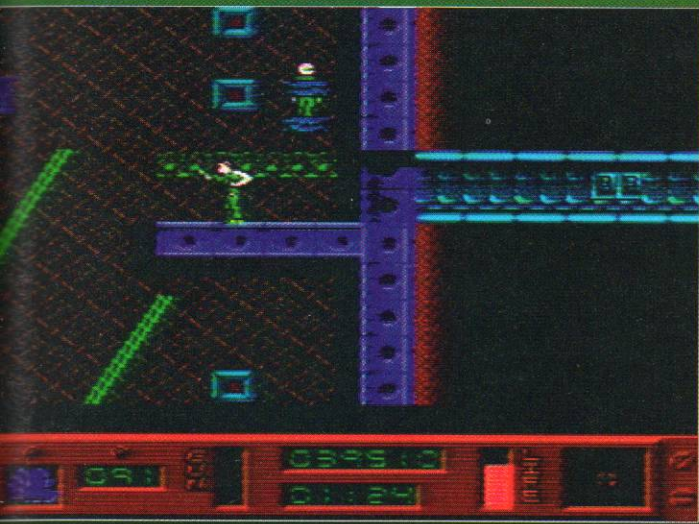
satisfaisants d'un côté comme de l'autre, Alien 3 se distingue de Probotector 2 comme un jeu où il faut allier à l'action, un minimum de recherche. Cela ne veut pourtant pas dire qu'Alien propose moins d'action, bien au contraire. Probotector peut, pour sa part, se jouer à deux ! Avantage non négligeable, surtout pour ce genre de jeux. Alors si vous êtes deux joueurs potentiels amateurs d'action pure, allez voir du côté de Probotector, sinon, Alien 3 est pour vous !

Les oeufs d'Aliens tout aussi célèbres que les Aliens eux-mêmes sont aussi au rendez-vous ! Ce n'est pas très beau, et après la version Super Nintendo, on est un peu déçu. Cependant, c'est ce que l'on appelle faire un jeu complet.

comique n'échappe à personne. Voici que Sigourney, alias Ripley, s'écrase - mollement selon certains- sur la planète pénitencier, Fiorina 161. Avec elle -sinon ce n'est pas drôle-, un (pour le film) ou une floppée (pour le jeu), d'Aliens visqueux ! Ces Aliens s'emparent aussitôt des prisonniers du complexe, les collent aux murs à l'aide de trois bouts de chewing-gum et les inséminent de façon on ne peut plus naturelle, mais un naturel sauce Alien, c'est-à-dire très "hard". Dès lors, votre mission consiste à aller rechercher



tout ce petit monde, en tuant tous les Aliens du coin, ceci en un temps limité, avec des munitions (lance-flammes, mitrailleuse, grenades), limitées elles aussi. Tous les trois niveaux, un méga-Alien vous attend, de quoi vous inquiéter et surtout vous trucidier.



Après Dizzy Megadrive qui était tout d'abord passé sur la Nintendo 8 bits, voici qu'arrive sur la Nes, un jeu de la Megadrive : Alien 3. Alors que l'on aurait pu s'attendre à une adaptation d'Acclaim de l'Alien 3 Super Nintendo, il s'agit de celui de la Megadrive ! Surprise ! Et une surprise assez bonne qui plus est, car même si les graphismes ne sont pas au top-niveau des capacités de la machine, il n'en demeure pas moins que le principe de base reste identique : retrouver des prisonniers en un temps minimum imparti. L'animation est bonne et la maniabilité aussi ; seuls

et ne viennent convaincre personne. Sans être l'un des grands jeux de la console, une assez bonne production. T.S.R. 😊



Un de plus sauvé ! Pour chaque niveau, vous devrez libérer un certain nombre de prisonniers en un temps minimum. Ensuite, il vous faudra trouver la sortie ! Bonne chance !

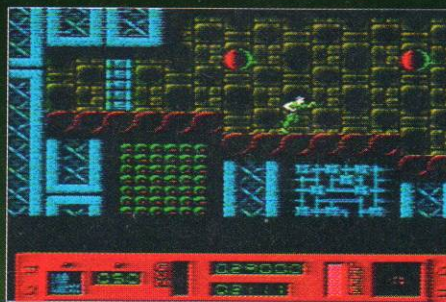
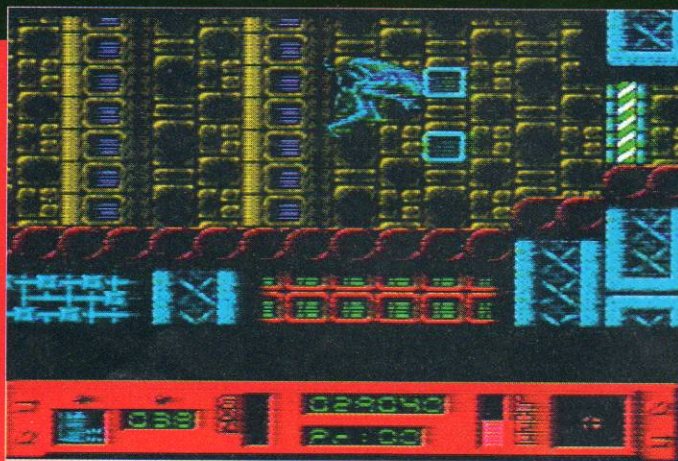
# 3

Pour aller pêcher un prisonnier, il faut parfois faire de longs, très longs trajets ! Une ligne droite orthodoxe et pas si simple que ça !



Eh bien cela pourrait paraître étonnant, mais voici la version la plus agréable à jouer de ce jeu...non pas que la réalisation soit somptueuse au point de mettre la Megadrive dans le vent, mais le plaisir de jouer y est à sa quintessence, et je vous avouerais que je ne sais pas à quoi cela est dû. Autrement dit, ce jeu a "le petit plus" qui fait que l'on s'y accroche, comme les bébés Aliens sur vos tronches fraîchement fondues sous l'effet de l'acide que produisent ces p'tites bêtes. Allons, laissons de coté la partie gore du jeu (fait étrange : c'est le premier jeu sur Nintendo où l'on voit des tripes...la censure a-t-elle été endormie ?) et parlons de l'aspect pratique. Les quatre armes, à part le lance-flamme, sont toutes très jolies ; les graphismes sont assez colorés sans être trop fouillis, comme souvent sur Nes maintenant, et le scrolling est souple à souhait. Quant aux musiques, elles sont heureusement on ne peut plus cools et savent éviter le piège des crachouillis de brebis mortes, comme on l'entend trop souvent sur Nes...comme dirait "Bravo girl !": Vraiment un jeu très cool.

Greg 😊



## ALIEN 3

EDITEUR • ACCLAIM

GENRE • ACTION

TAILLE CARTOUCHE

8 MB

DIFFICULTE • MOYENNE

NOMBRE DE NIVEAUX • 8

NIVEAUX DE DIFFICULTE

3

NOMBRE DE JOUEURS • 1

CONTINUE

NON



- Un principe d'action/recherche plutôt bon.
- Un bon niveau de difficulté.



- Des graphismes en demi-teinte.



### GRAPHISMES

Les capacités de la console permettaient mieux.

13

### ANIMATION

Un scrolling qui suit parfois lentement, mais les quelques sprites bougent bien.

13

### MANIABILITÉ

Le maniement des diverses sortes d'armes se fait sans problème.

16

### SON/BRUITAGE

Rien de mémorable.

12

GLOBAL

84%

# Super Nintendo

## MENAGE A TROIS DANS GOTHAM



Oh, le beau cadeau ! C'est un Batman volant qui sort du paquet, quelle chance !

**B**atman Returns marque la première apparition française sur Super Nintendo de Batman. Comme son nom ne l'indique pas, ce jeu est en fait l'adaptation du deuxième film et en reprend les scènes clés, ainsi que les personnages. Le tout est ficelé par Konami dans un beat-them-up 100 % qui vous mettra quand même, l'espace de quelques écrans, au volant de la célèbre batmobile (dans des scènes 3D). Batman peut utiliser ses pouvoirs ainsi que sa poigne de fer

# BATMAN RETURNS



Konami s'essouffle sur SFC alors qu'il cartonne sur Megadrive. Cela se ressent même sur les sorties Super Nintendo françaises (avec quelques mois de décalage sur le Japon). Ce jeu pourtant superbe graphiquement et plein de réalisme, rappelle le film. Les sprites sont énormes et les enchaînements de Batman impressionnants. Le problème est que l'on se lasse bien vite d'exécuter toujours les mêmes coups. La course 3D en batmobile ne change pas vraiment le topo, car elle est très décevante. Ce jeu a du punch et il vous éclatera pendant trois heures chez un copain (comme dirait TSR l'ami des copains), mais on en reste là ; pas de quoi dépenser 450 balles.

OLIVIER

pour mettre en déroute les hordes de clowns à la solde du Pingouin. Il se pourrait même qu'il rencontre la sensuelle Catwoman, maouw !



Le jongleur jongle, la statue pleure et Batman s'en donne à coeur joie ! C'est que le jongleur est un bon pote de la statue qui se fait du souci pour lui...

Batman peut donner des coups de poing, de pied, exécuter des sauts, balancer ses ennemis, mais il peut aussi en prendre un dans chaque main et les écraser tête contre tête.

## BATMAN RETURNS

EDITEUR • KONAMI

GENRE • BEAT-THEM-UP

TAILLE CARTOUCHE

8 MB

DIFFICULTE • MOYENNE

NIVEAUX DE DIFFICULTE • 4

NOMBRE DE JOUEURS • 1

CONTINUES • 3



• Une adaptation excellente de l'ambiance des films.

• Des graphismes somptueux.

• Des sprites énormes et réalistes.



• Pas assez de sprites différents et simultanément à l'écran.

• Trop peu de coups.

• Un jeu qui lasse trop vite.

CARTOUCHE FRANÇAISE

17

### GRAPHISMES

C'est vraiment très beau autant pour les sprites (énormes mais peu nombreux) que pour les décors. On reconnaît la patte Konami.

16

### ANIMATION

L'animation est fluide, mais les effets spéciaux ne sont pas faramineux. De plus, le nombre de sprites simultanés à l'écran est faible.

18

### MANIABILITÉ

Une gestion des coups excellente et des mouvements faciles à contrôler. Il est vrai qu'il n'y a pas trop de combinaisons possibles.

18

### SON/BRUITAGE

Les bruitages sont sympas, la musique est fantastique, c'est celle du film (avec les violons et tout !).

GLOBAL

82%

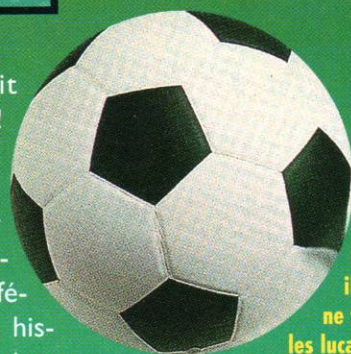




# Game Gear

## LA COUPE DU MONDE AVANT L'HEURE !

**D**éjà testé sur Master System, World cup Soccer a eu un petit frère sur la version Game Gear ! Pour votre plus grand plaisir, vous allez disputer la prestigieuse Coupe du Monde, et il vous faut vous préparer très dur ! Vous avez le choix, au départ, entre deux vitesses : rapide et lente. Il est d'ailleurs préférable, au départ, de prendre cette dernière, histoire de s'accoutumer. Ensuite, parmi 24 équipes de 15 joueurs (avec les remplaçants), il faudra élire son digne représentant. Préférez le Brésil, c'est les meilleurs ! Toutes les équipes ont des caractéristiques propres que l'on pourra modifier à sa guise, à l'aide de points attribués après chaque victoire remportée. Tous les coups sont évidemment présents : reprise de volée, tir puissant, lob, arrêt spectaculaire de gardiens, corner, penalty...



Un tir de loin d'une puissance inouïe est arrêté sans embage par le gardien adverse ! De quoi se démoraliser ? Certes, non, il vous "suffira" la prochaine fois de placer la balle dans les lucarnes.



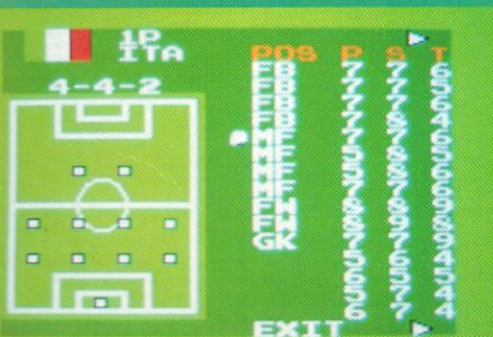
# TENGEN WORLD CUP SOCCER



Après un match acharné, les deux équipes n'ont pu se départager. Alors, on repart à zéro ? Certainement pas, tous devant le gardien, pour tenter de marquer dans la séance de tirs aux buts !

World cup soccer a quasiment les mêmes options sur Game Gear que sur Master System. Sur les deux machines, les qualités essentielles restent la vitesse de défilement de l'écran et des sprites, et l'extrême jouabilité de l'ensemble. Il n'y a absolument pas besoin de s'entraîner dans les matchs exhibitions durant des heures, la prise en main coule de source. Certaines digts graphiques qui agrémentent le jeu, sont vraiment très bien rendues, la pixelisation passe presque inaperçue. Ce n'est peut-être qu'un exercice de style, mais ça fait toujours kitsch ! Mais l'intérêt suprême vient surtout du fait que l'on puisse jouer à deux en même temps. Via le câble de liaison, les parties effrénées deviennent vite légion ! En tout cas, c'est un plus très intéressant, qui vient compléter la panoplie déjà très fournie du meilleur foot sur Game Gear.

TRAZOM 😊



Vous choisissez le type de formation que vous désirez, en même temps que vous pourrez attribuer des points de force à quelques-uns de vos joueurs.

## TENGEN WORLD CUP SOCCER

EDITEUR • TENGEN

GENRE • SPORT

TAILLE CARTOUCHE

2 MB

DIFFICULTE • MOYENNE

NIVEAUX DE DIFFICULTE • 2

NOMBRE DE JOUEURS • 1

OU 2 (LINK)

NOMBRE DE NIVEAUX • 7

CONTINUES

PASSWORDS



- Une excellente animation.
- Une maniabilité exemplaire.
- Des digts graphiques très intéressantes.

• Plein d'équipes.



- En mode "vitesse lente", subsiste bizarrement quelques bugs.



### GRAPHISMES

Ils sont assez sobres, mais les digts graphiques apportent une touche artistique supplémentaire.



### ANIMATION

Elle est ultra-rapide et ultra-fluide ! Rien d'autre à dire à ce sujet.



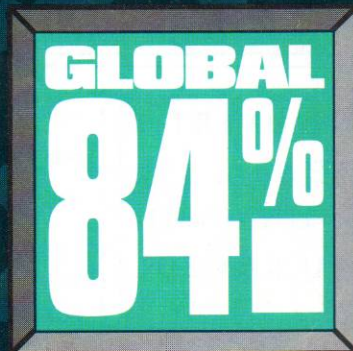
### MANIABILITÉ

Une maniabilité d'une facilité déconcertante.



### SON/BRUITAGE

L'ambiance sonore est bien retranscrite à travers les matchs, et les musiques s'imposent facilement.





# ULTIMA games

1ère chaîne de magasins  
de jeux vidéo neuf et  
d'occasion en France !!!

**NOUVEAU**

57, av des Gobelins, 13ème

Tél. : 47 07 33 00

Métro : Place d'Italie

**SEGA**

SEGA MEGADRIVE\* ..... 490 F

**NOUVEAUTES :** Mortal Kombat, Street Fighter II, Men, Jurassic Park, Rocket, Amazing Tennis.

**OCCASIONS :**

ALTERED AND BEAST ..... 79 F

CYBERBALL ..... 79 F

CONIC ..... 79 F

CRIDDER ..... 99 F

STREET OF RAGE ..... 99 F

ALIEN STORM ..... 119 F

HOSTBUSTER ..... 119 F

WORLD CUP ITALIA ..... 119 F

MOONWALKER ..... 119 F

PERC ..... 119 F

MIKEY MOUSE ..... 119 F

GOLDEN AXE ..... 119 F

DONALD ..... 119 F

SHADOW DANCER ..... 119 F

CONIC 2 ..... 149 F

ALIEN 3 ..... 149 F

EA HOCKEY ..... 149 F

IMMORTAL ..... 149 F

TERMINATOR ..... 149 F

COCCO LE DAUPHIN ..... 199 F

GRAND PRIX MONACO ..... 199 F

HUNDERFORCE III ..... 199 F

STREET OF RAGE II ..... 249 F

FATAL FURY ..... 299 F

JURASSIC PARK ..... 299 F

BUSBY ..... 299 F

LOONEY TOONS ..... 299 F

Pour les autres titres nous téléphonez,

plus de 100 titres à moins de **120 F.**

5, bld Voltaire, 11ème

Tél. : 43 38 96 31

Métro : République

**SUPER NINTENDO**

SUPER NINTENDO Française\* ..... 590 F

**NOUVEAUTES :** Mortal Kombat, Street Fighter Turbo, Mario Collection, Cantona Football, Goof Troop, Dragon Ball Z, Ranna 1/2 II, Jurassic Park, Bomberman, Fighting Spirit, Art of Fighting.

**OCCASIONS :**

STREET FIGHTER II ..... 199 F

ACTRAISER JAP ..... 199 F

SOUL BLADER JAP ..... 199 F

R TYPE ..... 199 F

ROBOCOP ..... 199 F

THUNDER BEAT ..... 199 F

RUSHING BEAT ..... 199 F

SUPER TENNIS Fr ..... 249 F

SUPER SOCCER Fr ..... 249 F

F ZERO Fr ..... 249 F

PILOT WIN Fr ..... 249 F

ADDAM FAMILY ..... 249 F

KICK OFF ..... 249 F

WING COMMANDER ..... 249 F

SUPER PROBOTECTOR ..... 249 F

AXELAY ..... 299 F

STAR WARS ..... 299 F

ZELDA ..... 299 F

CASTELVANIA ..... 299 F

ANOTHER WORLD ..... 299 F

ROAD RUNNER ..... 299 F

PRINCE OF PERSIA ..... 299 F

Pour les autres titres nous téléphonez,  
plus de 50 titres à moins de **250 F.**

**Pour tout achat de 4 jeux, MEGADRIVE ou SUPER NINTENDO sur une période d'un an, nous vous offrons un 5ème jeu de votre choix gratuitement.**

Echanges et occasions

21, rue Turin, 8ème

Tél. : 42 94 97 14

Métro : Rome

**NEO GEO**

NEO GEO ..... 2490

NEO GEO + 1 jeu au choix (Burning Fight, Magician Lord, Mamm 75, Raguy, Cyber Lip) ..... 2990

**Cadeau :** Pour tout achat d'une NEO GEO 1 jeu nous vous offrons un échange gratuit de votre jeu.

Grand stock de jeux neufs et d'occasion (à partir de 399 F).

**Cadeau :** Pour tout achat de 3 jeux neufs sur une période d'un an, nous vous offrons un jeu.

**ACHAT**

NOUS ACHETONS COMPTANT ou en bon d'échange tous vos jeux et consoles au plus haut cours du marché.

ex : Matériel MEGADRIVE complète ..... 390

SUPER NINTENDO complète ..... 490

NEO GEO complète ..... 1090

GAME BOY + 1 jeu ..... 200

- Jeux MEGADRIVE : Shining Force, Fatal Fury, Mortal Kombat, Flash Back ..... 200

- Jeux SUPER NINTENDO : Dragon Ball Z II, Ranma 1/2 II, Street Fighter II Turbo, Mortal Kombat ..... 300

- Nous vous reprenons tous vos jeux MEGADRIVE contre des jeux SUPER NINTENDO sans rien payer (à valeur égale).

- Possibilité de remplacer votre ancienne console et tous vos jeux contre console et jeux d'une autre marque.

**ECHANGEZ VOS JEUX à PARTIR DE 50 F PLUSIEURS MILLIERS DE JEUX VOUS ATTENDENT.**

**ULTIMA Boutiques Province**

-Marseille	26, rue de la Palud	13001	Tél. : (16) 91 33 24 25
-Mulhouse	13, rue de Hugwald	68000	Tél. : (16) 89 66 37 37
-Perpignan	2, rue Lafayette	66000	Tél. : (16) 68 56 76 20
-Tours	97, avenue Grammont	37000	Tél. : (16) 47 64 51 51
-Bastia	3, rue St François	20200	Tél. : (16) 95 31 68 70
-Juan Les Pins	14, avenue Maupassant	06160	Tél. : (16) 93 61 10 21
-Aix En Provence	40, cours Sextius	13100	Tél. : (16) 42 27 59 45
-Nimes	4, rue des Greffes	30000	Tél. : (16) 66 76 16 16
-Blois	48, rue Beauvoir	41000	Tél. : (16) 54 74 44 53
-Grenoble	4, rue des Bergers	38000	Tél. : (16) 76 64 06 11

**BON DE COMMANDE** à renvoyer uniquement à notre agence ULTIMA

5 Bd Voltaire, 75011 PARIS - Tél. : (1) 43 38 96 31 - Fax : (1) 43 38 1

86 pour la VPC demander Thierry.

Nom ..... Prénom .....

Adresse complète : .....

Tél. (obligatoire) : .....

PRODUIT	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI		

PORT : MATERIEL 100 F, LOGICIEL

CHEQUE  CARTE BLEUE

DATE D'EXP. ....

DATE ..... SIGNATURE

# Nintendo

## L'HOMME ARAINÉE FAIT UNE TOILE !

**C**omme le dit la chanson, "L'araignée dans sa toile, elle attrape les brigands, en gaaaarde ! Car l'araignée est là !". Pour ne pas sombrer dans le plus grand des ridicules, il va falloir vous en tenir à ça ! En d'autres termes, vous allez devoir vaincre six ennemis réunis spécialement par le Docteur Octopus, qui rêve toujours de conquérir le monde. C'est une espèce de jubi-

lée pour la cinquantième tentative du docteur. Les vedettes de son équipe sont Electro, Sandman, Mystério, Vulture, le

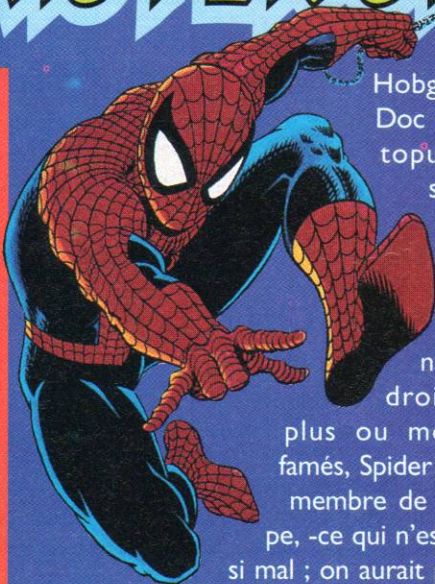
On ne s'appelle pas Spidey pour rien. Pour franchir certains endroits, un seul moyen, s'accrocher aux murs en se collant dessus.



# SPIDER-MAN

## RETURN OF THE SINISTER SIX

L'idée de faire un jeu vidéo de Spider Man n'est pas nouvelle, mais les résultats sont assez inégaux. Après une réussite plutôt brillante sur la Super Nintendo (les X Men étant alors de la partie), Spidey arrive sur la Nintendo. Premier constat : ce n'est pas magnifique. Second constat : ce n'est vraiment pas magnifique. Je vous donnerais bien le troisième constat, mais je pense que vous le devinez seul. Avec des graphismes qui ne volent pas haut (sprites petits, décors aux couleurs très sombres...) et un intérêt à la "j'avance, je cogne, j'avance..." Spider Man n'est pas (les quatre) fantastique(s). Les niveaux sont petits, simples dans l'ensemble, et tout à fait dénués d'originalité. Les fans de l'homme araignée et des autres pourront apprécier, mais finiront très vite ce jeu qui possède tout de même ses qualités. - T.S.R.



Hobgobelin et Doc Ock (Octopus), bien sûr. En traversant une quantité hallucinante d'endroits tous plus ou moins mal famés, Spider Man, seul membre de son équipe, -ce qui n'est déjà pas si mal ; on aurait pu mettre avec lui Françoise S., Pierre Palmade et Muriel Robin- est bien seul ! Avec force coups de poings et de pieds, en s'accrochant aux murs lorsque c'est nécessaire, et en tirant sa toile pour aller plus loin, Spidey va faire des siennes et vaincre une fois encore le Docteur Octopus qui pourra bientôt fêter le centenaire de ses tentatives

## SPIDERMAN RETURN OF THE SINISTER 6

EDITEUR • LJN

GENRE • ACTION/  
PLATES-FORMES

DIFFICULTE • FACILE

NIVEAU DE DIFFICULTE • 1

NOMBRE DE JOUEURS • 1

NOMBRE DE NIVEAUX • 6

CONTINUE • 1 SEUL



- Les persos de Comics.
- Des décors variés.



- Le jeu est trop facile.
- L'intérêt se cherche au microscope électronique à balayage.

12

### GRAPHISMES

Des sprites petits et des décors variés, mais mal colorés.

13

### ANIMATION

Spidey bouge vite et les scrollings sont bons dans l'ensemble.

15

### MANIABILITÉ

Seuls les combats sont délicats pour le reste, mouvements, on y arrive sans peine.

12

### SON/BRUITAGE

On reste sur sa faim même si la musique d'ambiance est cool.

GLOBAL

55%



# L'ALMANACH DES VOITURES ANCIENNES

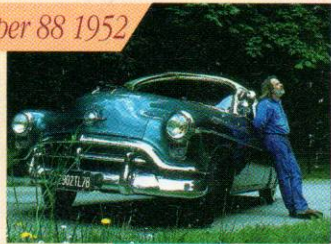
**ÉVÉNEMENTS**  
EVENTS / EREIGNISSE

- Du 18 au 23 avril**  
■ 52<sup>e</sup> Tour de France auto. T. (1) 42.59.73.40
- Du 18 au 22 avril**  
■ "Spring Carria" 53<sup>e</sup> (USA). T. (91) 0717/243-7855
- Du 18 au 22 avril**  
■ Randonnée de printemps dans après-guerre en Corse. T. 91.63.39.66
- 22 et 24 avril**  
■ 20<sup>e</sup> Randonnée des châteaux hesbignons en Belgique. T. (19) 02/217 56 30
- Rassemblement Agave à Nouen. T. 90.25.63.28
- "Big Toy & Rally" à Provins.
- Soirée sur le circuit du Val de Vienne. T. 90.25.63.28
- 12<sup>e</sup> Rassemblement au Bourg-de-Lac. T. 79.25.04.23
- Rallye Safari à Nantes. T. 40.33.71.52
- "Mechanique Show" à Chambrey. T. 68.83.13.97
- 24 avril**  
■ Blon ou cinq litres du Mans. T. 63.86.46.72
- Rassemblement Interclubs à Argoubille. T. 45.66.50.96
- Exposition et circuit à Miramas. T. 90.58.52.14

■ Régie Suprême d'Autobus 57. T. 87.89.22.30

## Oldsmobile Super 88 1952

Poney. Dans un garage qui fleurit bon la Floride des années 50, au milieu de plaques émaillées et de postes à lampes, trônent six américaines. Parmi elles, une Oldsmobile Super 88, modèle 1952, flamboyante neuve. Dernière restau- rée d'Alain Bernard, illustrateur au verbe haut en couleurs. Quatre années et demie d'un travail de fond pour redonner à une épave son look d'origine. Rencontre.



« L'entretien commence en 1988. Par une per- tuisance dans La Vie de l'Auto. "Vie Oldsmobile" complète. Alain et son frère Frédéric dem- mandent au Gian-Ciolo dans les ca- naux. Le moteur, entièrement grippé, va baigner plus d'un mois dans du dégraisseur. Au premier essai de démarrage, il émet des bruits bi- caractéristiques : «des signaux émis dans le fond des gorges et certains émettent même ca- cax. Il a fallu les remplacer. La commande est relâchée, repousser la solénoïde sollicitée à M. McPhar («avec mes gresils»). Tout est remonté. Quatre années ont déjà passé, quatre années aux week-ends chargés. Un jour, le grand-père arrive. «On a lancé le moteur ? C'est un sac- rément moment qu'on a bien aimé. Mais il faut un bruit de moteur. En fait, dans le collecteur d'al- luminium, le tube qui va au moteur qui le vibronne, était percé. Il a fallu démonter, repousser, remonter un tube neuf. Le bruit était majeur là. Pour finir, on a dû changer le type de piston et les pousser le- gèrement. Alain et son frère se sont pu au bout

des restaurations. «L'usage in- convenable de volume, le déca- se moment à l'usage ? L'usage in- convenable de volume de dé- volution. Le seul fil auquel on n'a pas pu trouver d'allure, parce que j'ai refusé sans le ré- glage avec les fils de couleur et d'appareil, un sac- rément. La fabrication des caractéristiques : «des signaux émis dans le fond des gorges et certains émettent même ca- cax. Il a fallu les remplacer. La commande est relâchée, repousser la solénoïde sollicitée à M. McPhar («avec mes gresils»). Tout est remonté. Quatre années ont déjà passé, quatre années aux week-ends chargés. Un jour, le grand-père arrive. «On a lancé le moteur ? C'est un sac- rément moment qu'on a bien aimé. Mais il faut un bruit de moteur. En fait, dans le collecteur d'al- luminium, le tube qui va au moteur qui le vibronne, était percé. Il a fallu démonter, repousser, remonter un tube neuf. Le bruit était majeur là. Pour finir, on a dû changer le type de piston et les pousser le- gèrement. Alain et son frère se sont pu au bout

LUNDI MONDAY	MARDI TUESDAY	MERCREDI WEDNESDAY	JEUDI THURSDAY	VENDREDI FRIDAY	SAMEDI SATURDAY
3	4	5	6	7	8
8	8	8	8	8	8
9	9	9	9	9	9
10	10	10	10	10	10
11	11	11	11	11	11
12	12	12	12	12	12
13	13	13	13	13	13
14	14	14	14	14	14
15	15	15	15	15	15
16	16	16	16	16	16
17	17	17	17	17	17
18	18	18	18	18	18
19	19	19	19	19	19
20	20	20	20	20	20
					<b>DIMANCHE SONNEBEITAG</b> 9

**NOUVEAU !**

**30 octobre 1993.** Retenez bien cette date. Ce jour-là sortira le premier ALMANACH DES VOITURES ANCIENNES. Un ouvrage luxueux (196 pages, 250x200 mm, tout en couleurs) entièrement dédié à la voiture de collection. Au sommaire : l'agenda 1994 pour noter vos rendez-vous, 54 histoires inédites de restaurations, des reportages exclusifs sur la Carrera Panamerica, les casses aux Etats-Unis, toutes les manifestations de l'année, les clubs d'anciennes, un carnet d'entretien, etc. En le commandant dès au- jourd'hui, vous bénéficierez du **tarif de souscription : 100 FTTC seulement au lieu de 180 FTTC.** A ce prix-là, l'ALMANACH DES VOITURES ANCIENNES constitue le cadeau idéal de fin d'année. L'offre de souscription sera close le 30 octobre 1993.



## Vivez la passion jusqu'au bout de l'année.

**Caractéristiques**  
Format 250 x 200 mm, à l'italienne.  
Couverture avec marque pages.  
196 pages en couleurs.  
Le semainier 1994.  
Chaque semaine, une histoire de voiture restaurée de A, comme Alfa Roméo à Z comme Zill ; toutes les manifestations (bourses d'échanges, expositions, concentrations,...).  
La liste complète de musées français avec les voitures exposées, les tarifs, les heures d'ouverture...  
La liste complète des clubs de voitures anciennes avec leurs caractéristiques techniques.  
Un carnet d'entretien.  
Des reportages exclusifs, des photos inédites...

**BON DE SOUSCRIPTION**

A retourner à **PIXEL PRESS STUDIO 1**, parc des Fontenelles 78870 Bailly avant le 30 octobre 1993

**Oui**, je veux bénéficier du tarif de souscription de L'ALMANACH DES VOITURES ANCIENNES au prix unitaire de 100 FTTC.

..... Nbre d'exemplaires x 100 FTTC = ..... FTTC + frais de port (1) ..... FTTC

**TOTAL = ..... FTTC**

**Je vous joins mon règlement.** et j'ai bien noté que mon chèque ne sera encaissé qu'à parution.

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal ..... Ville .....

(1) Envois en collissimo (35 F de un à trois exemplaires ; 60 F de quatre à dix exemplaires)

# Super Nintendo

I'M NOT A PRISONER !  
I'M A FREE MAN !

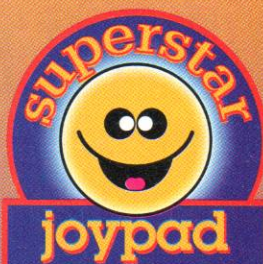


Un petit truc pour le niveau de Serval. Face à ses pantins qui sortent des boîtes, n'utilisez pas vos griffes, mais frappez avec vos poings seuls. De cette façon, vous récupérez, à chaque fois, un cœur d'énergie en plus ! Simple, mais efficace pour voir la fin du niveau.

sont tombés dans un piège machiavélique ! Chacun d'entre eux devra se sortir de deux épreuves plutôt délicates pour récupérer sa liberté. Serval sera en plan beat them up, Tornado dans un labyrinthe immergé, Spiderman dans un jeu d'action plates-formes, idem pour Cyclop, alors que Gambit sera poursuivi par une roue géante ! Un jeu varié que des musiques excellentes accompagnent de bout en bout.



n a beau être super héros, ce n'est pas pour cela que l'on est infallible ! Qu'il s'agisse de Tornado, de Wolverine avec ses griffes, de Gambit et de ses cartes, de Cyclop ou encore de Spiderman, du jour au lendemain, vous pouvez vous retrouver en pleine m... enfin, avoir des ennuis. J'en profite au passage pour signaler une petite erreur qui s'est glissée subrepticement dans le numéro 15. Wolverine est, pour nous autres Français, Serval, et non pas Cerval. Merci au sympathique lecteur qui a relevé l'erreur et nous l'a signalée. Le coupable a été exécuté sur l'instant. Bref, les cinq super héros



# SPIDERMAN X MEN ARCADE'S REVENGE



Pour Gambit, difficile de ne pas flipper ! Une roue énorme le poursuit, alors qu'il doit traverser son niveau ! Très difficile.



Bis Repetita. La version française de Spiderman and The X Men est identique en tout point à celle que nous avons déjà testée dans le Joypad 15. Aucune différence. Avec des musiques super, une animation irréprochable, une action variée



qui ne s'arrête pas une seule seconde, X Men est un soft excellent. De plus, les Marvel's Super Hero sont très bien repris, et chaque niveau est plus ou moins en accord avec le type de personnage. Les fans ne devraient pas se trouver baffoués par ce jeu qui s'inspire des Comics. Il n'y a rien à redire sur la durée de vie du soft

que seuls les très bons joueurs peuvent finir rapidement (pas de continue en plus !). Envoyez, c'est pesé !

T.S.R. 😊

Après un niveau d'intro, où l'on retrouvait Spidey, le voici une fois fait prisonnier. Lui aussi doit passer certaines épreuves.



## SPIDERMAN X MEN ARCADE'S REVENGE

EDITEUR • LJN

GENRE • ACTION

TAILLE CARTOUCHE

8 MB

DIFFICULTE • DIFFICILE

NIVEAU DE DIFFICULTE • 1

NOMBRE DE JOUEURS • 1

CONTINUES

NON ET VOUS ?



- Des niveaux variés.
- Les musiques sont béton.



- Rien d'extraordinaire techniquement parlant, pas un zoom, une petite rotation, rien du tout...



17

### GRAPHISMES

Les décors sont variés et nous font voir que la Super Nintendo possède une belle palette de couleurs.

17

### ANIMATION

Des scrollings multidirectionnels impeccables, des sprites qui bougent vite et bien. C'est parfait !

18

### MANIABILITE

Rien à redire, et heureusement, les niveaux sont suffisamment difficiles comme ça !

19

### SON/BRUITAGE

Les bruitages, particulièrement pour Tornado, sont très bons, et les musiques géniales.

GLOBAL

95%



# Nec

## KHADER & MOULOU'D'S ADVENTURE !

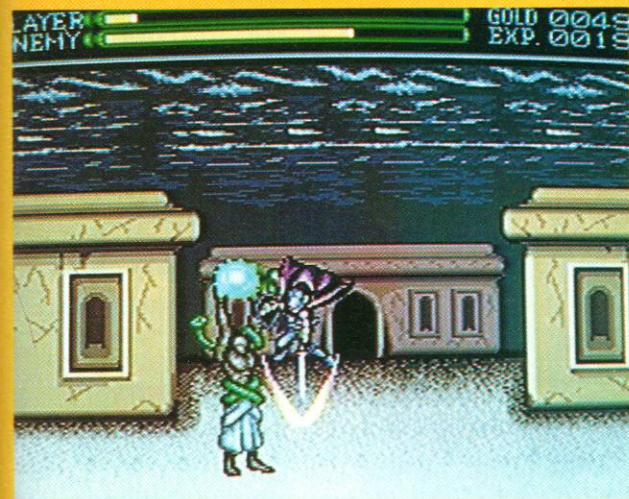


De superbes dessins animés, comme à la télé (japonaise).



Le Brave Sadler est un peu embêté, car il doit absolument sauver Bagdhad d'une menace de guerre...non non, les contrats de l'OLP n'ont pas encore été rompus, mais une force bien plus sombre, sournoise et malféfique que quelques terroristes avides de sang...il s'agit d'un espèce de démon

# EXILE THE WICKED PHENOMENOM



qui digère mal le cassoulet, et dont les vents dérangent quelques peu les habitants du coin...à vous de les sauver!

Les coups disponibles sont très bô et souvent efficaces.

Déjà testé dans le Joypad 15 en version "import japonaise", le revoilà dans sa version US ramené héroïquement par Ubi soft... quelle grande idée, car désormais, et si le phénomène se répète, bientôt la France entière pourra savoir à quel point les jeux d'aventure-action sur Nec sont les meilleurs... bon, parlons un peu de celui-ci : les phases de recherches, même si elles sont un peu légères, ont le mérite d'être claires et concises, et on est très content de parler aux divers paysans bien tristes de ce jeu... sinon, ben les phases arcades sont nickels, et comme dans FI Grand Prix, on peut choisir son écurie en cours de stage. Euh, non je voulais dire que l'on peut choisir entre 4 personnages, tous différents, pour passer un stage, ce jeu n'ayant que peu de rapport avec FI Grand Prix... Aïe, la gaffe !

Greg



Les femmes à l'honneur avec la jolie Rumi lanceuse de couteaux !

## EXILE THE WICKED PHENOMEN

EDITEUR • RIOT/WORKING DESIGNS

MACHINE • SUPER CD ROM NEC

GENRE • ACTION/RPG

DIFFICULTE • MOYENNE

NOMBRE DE JOUEURS • 1

CONTINUES

ILLIMITES AVEC SAUVEGARDE



- En anglais !
- Recherche d'idées ET défonçage (euh ?) d'ennemis !
- Un dessin animé qui tue sa race maudite.

- 4 perso. différents !
- Un système de points d'expérience !



- Un menu un peu énervant.

### 18 GRAPHISMES

Simple, mais efficaces, ils ont le mérite d'être de bon goût.

### 17 ANIMATION

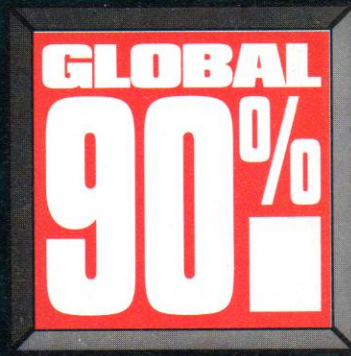
Plusieurs animations pour chaque personnage, et des successions d'images honnêtes.

### 19 MANIABILITE

Au doigt et à l'oeil, comme toujours sur Nec, en fait !

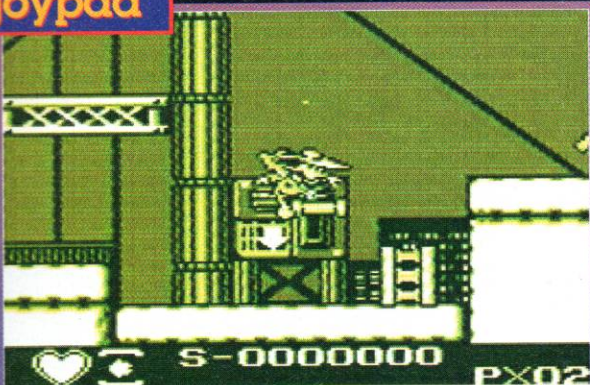
### 19 SON/BRUITAGE

Les sons restent dans le domaine du correct, et les musiques au ton oriental, c'est bon comme là-bas, dis !





# Game Boy



Des petites machines sont disposées un peu partout, et il suffit de sauter sur leur manette pour faire tomber un objet qui vous servira de marche pour progresser.



## MR COIN COIN, DUCK-TEUR ES CARTOON !

**D**uckville est sens dessus dessous depuis qu'une puissante organisation criminelle contrôle tous ses quartiers. Il ne reste plus qu'une solution : illuminer le ciel avec un projecteur au sigle de Batman, heu pardon ! Il faut lancer un appel télévisé à Darkwing Duck. Ce canard aux super pouvoirs est le seul capable de lutter contre l'ennemi : il peut, en effet, se coller aux plates-formes tel Spiderman et tirer des projectiles plus ou moins puissants selon les bonus trouvés. Sa cape lui permet de se protéger des tirs ennemis avant de riposter. Ce jeu de plates-formes vous propose des passages complexes, des pièges redoutables, et des tonnes de surprises (dont les niveaux bonus cachés). Coin, coin !

Pour réussir à entrer dans ce bonus stage, il suffit de se placer au début du deuxième stage sur la première plate-forme, et de tirer vers la gauche (dans le vide). Une porte apparaîtra...

# DARKWING DUCK



Ah Capcom ! Il y a des géants japonais comme Capcom ou Konami dont on a du mal à critiquer les produits. Pensez- donc, ils sont souvent les meilleurs dans leur genre. En attendant Duck Tales II, les amateurs de canards seront comblés, car Darkwing Duck met en scène le justicier de Duckville, le canard énigmatique qui se protège derrière sa cape. Ce jeu est encore plus porté sur l'action et les plates-formes que Duck Tales, c'est pour vous dire ! Tout y est parfaitement dosé, à part peut-être la difficulté (tant mieux pour la durée de vie !). Les graphismes sont dans le plus pur style cartoon, et les passages toujours plus compliqués. De plus, le jeu est truffé de niveaux bonus et de bonus. La maniabilité est excellente et vous serez sûr de rester accroché à Darwing Duck si vous aimez le genre. OLIVIER



Pour éviter les tirs ennemis, il suffit de sortir sa cape et de s'y draper. N'oubliez pas la fléchette (à ventouse) au-dessus.

## DARKWING DUCK

- EDITEUR • CAPCOM
- GENRE • PLATES-FORMES
- DIFFICULTE • DIFFICILE
- TAILLE • 1 MB
- NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
- NOMBRE DE JOUEURS • 1
- CONTINUES INFINIS



- Le jeu de plates-formes par excellence sur Game Boy.
- Une grande durée de vie.
- Des situations originales.
- Des personnages beaux et bien animés



- C'est difficile, très difficile
- Peut-être des graphismes un peu arides parfois.

17

### GRAPHISMES

Les décors sont parfois dépouillés et sombres, mais les sprites pleins de vie, ça c'est du travail de graphiste !

17

### ANIMATION

L'animation des sprites est excellente, et les scrollings multi-directionnels, fluides.

18

### MANIABILITÉ

Le top du jeu avec un maniement exemplaire de Darkwing Duck, qui va exactement où l'on veut.

16

### SON/BRUITAGE

Des bruitages marrants et des thèmes de cartoons. Une qualité habituelle chez Capcom.

GLOBAL

92%





# Master System

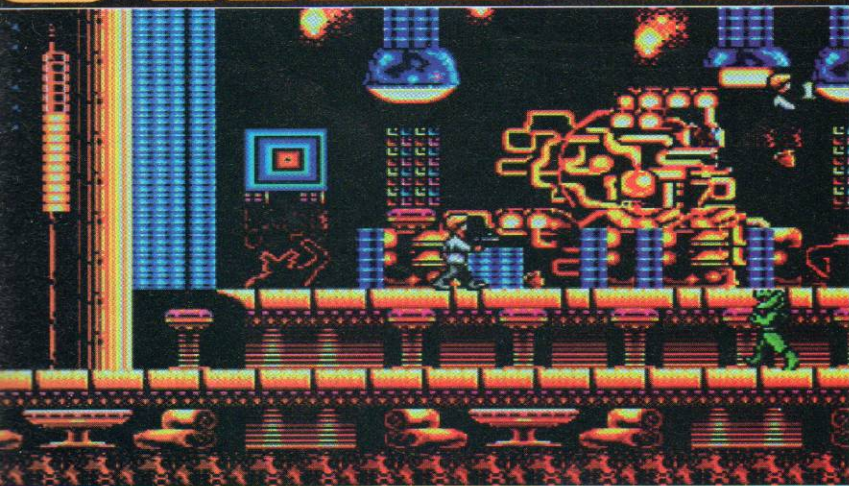
## USE THE MASTER SYSTEM, LUKE !

**L**a saga Star Wars est enfin adaptée sur Master System. C'est pas trop tôt ! Luke Skywalker arrive donc, frais et dispo, pour vous emmener dans des aventures épiques et toutes inspirées des principales scènes d'action du premier film de Georges Lucas. Tout débute dans le désert, dans votre super gros machin qui file à pleine vitesse, à 30 cm du sable. Vous devez trouver les grottes qui vous feront trouver du carburant pour le Faucon Millenium, ou encore la fameuse Epée Laser. A chaque grotte trouvée, le jeu se transforme en jeu de progression en vue de profil.



En vue de dessus, vous dirigez Luke à travers le désert. Le but est de trouver les différentes grottes intéressantes. Des bonus sont à la clef. Il faudra enfin se diriger au sud-est pour trouver la Cantina.

# STAR WARS



Ce bar de la Cantina est très coloré, mais vous devrez veiller au grain, car les créatures qui viennent s'accouder au bar ne sont pas des plus sociables...

Un exemple d'action en vue de profil dans les couloirs de la Cantina, dont vous pouvez tester certaines entrées en vous y engouffrant.



Et c'est comme ça pendant tout le jeu : baston, tir, shoot-them-up 3D à travers les astéroïdes et les Tie-Fighter. Vive l'éclectisme !

Chers ami(e)s lecteurs (trices), je vous présente la meilleure version 8 bits de Star Wars, enchanté ! On retrouve exactement le même jeu (décors, progression, principe) que sur NES, mais avec des graphismes bien plus travaillés et colorés. Le bilan est donc plus que positif, car le jeu original était une petite merveille d'éclectisme et d'action. Par contre, on retrouve l'extrême difficulté du jeu NES (et Game Boy d'ailleurs). Certains seront heureux de cet état de fait, la durée de vie du jeu étant, grâce à ça, excellente. Mais d'autres (notamment les plus jeunes, la plupart des clients sur Master System) trouveront peut-être Star Wars franchement stressant. Peu importe, pour ma part, j'ai adoré jouer à ce jeu, sur une console qui pousse ses derniers soupirs.

OLIVIER



## STAR WARS

EDITEUR • US GOLD

GENRE • ACTION

TAILLE CARTOUCHE

2 MB

DIFFICULTÉ • DIFFICILE

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ • 2

NOMBRE DE JOUEURS • 1

CONTINUES • 8



- Des graphismes excellents, colorés et plein de détails.
- Toutes les scènes d'action du film.
- Une durée de vie énorme.
- Un jeu éclectique qui mélange les genres.



- Un jeu trop difficile.
- Un jeu vraiment trop difficile.
- Pu..., qu'est-ce que c'est dur !

**18** **GRAPHISMES**  
Les décors sont hyper variés (3D, 2D, profil) et tous très colorés. De plus, les détails sont nombreux.

**17** **ANIMATION**  
Là aussi, les décors scrolent avec une fluidité étonnante. Les sprites ne clignotent pas trop, tout va bien !

**15** **MANIABILITÉ**  
Le point faible du jeu, non pas que le héros ne soit pas facilement maniable, mais plutôt à cause de la difficulté très élevée.

**16** **SON/BRUITAGE**  
On retrouve les thèmes musicaux du film. Le son est très bon, mais les bruitages quelque peu limités.

**GLOBAL**  
**83%**



# Master System

## WONDER BOY : IL DURE PLUS LONG-TEMPS...

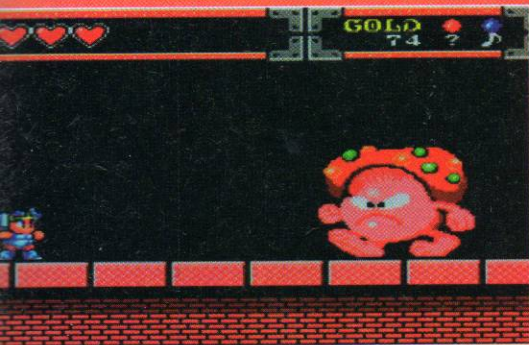


**A** Monster World, tous les habitants cherchent en vain un héros capable d'apaiser leurs tourments : la princesse Shiela a été enlevée, et quand on sait le nombre de monstres qui rôdent dans la région, on ne se pose plus tellement de questions, on avance ! Seul Shion, un guerrier comme on en trouve rarement, s'est proposé pour retrouver la disparue. Le Château de Purapril a tant besoin de sa souveraine !... Mais après ça, qui sait ce qui vous arrivera en chemin. A mon avis, vous n'êtes pas prêt de revoir les vôtres. Heureusement, contre tous ces dangers, vous avez votre épée Excalibur, vos multiples magies et vos armures blindées. Que votre quête soit fructueuse !



Vous venez de trouver l'Ocarina. A l'aide de ce sublime instrument (dixit Diego Modena !), vous allez devoir apprendre les mélodies indispensables pour ouvrir les portes musicales.

# WONDER BOY IN MONSTER WORLD



Ce boss/champignon me fait vraiment de la peine : quelques coups d'épée suffiront à le faire plier. Ensuite, à vous la liberté !

Ceux qui adorent cette série des Wonder Boy vont certainement se réjouir de voir qu'un nouvel arrivage a fait son entrée sur Master System. En fait, ce titre n'est autre que le Wonder Boy 5 de la Mega-drive. C'est le type même de jeu qui scotche le joueur à son écran des heures et des heures. L'intrigue y est grandiose et ponctuée de rebondissements incessants, la maniabilité de Shion est très bonne, et les musiques sont, ma foi, fort sympathiques ! Ajoutez à cela un terrain immense à explorer, et vous obtiendrez non pas de la choucroute bleue, mais bel et bien un hit incontestable sur la 8 bits ! En ces temps de disette, c'est un investissement sûr !



N'hésitez pas à parler aux différents villageois. Ils pourront vous donner de précieux renseignements sur la marche à suivre. C'est ça, l'aventure !

Ce minuscule chevalier, au demeurant fort vaillant, ne veut vraiment pas vous céder le passage. Qu'à cela ne tienne, pulvérisez-le !

## WONDER BOY IN MONSTER WORLD

EDITEUR • SEGA

GENRE • ACTION/  
AVENTURE

TAILLE CARTOUCHE  
2 MB

DIFFICULTE • FACILE

NIVEAU DE DIFFICULTE • 1

NOMBRE DE JOUEURS • 1

CONTINUES  
PASSWORDS



- Une durée de vie énorme
- Des graphismes sympas.
- Enfin, la suite de la saga.
- Les différentes magies.



- Des sons un peu en retrait.



### GRAPHISMES

Ils sont soignés, mais ô combien simples. Ce qui est tout à fait normal pour ce type de jeu. Ce n'est pas primordial.



### ANIMATION

Elle est loin d'être du niveau de celle d'un jeu d'arcade, mais est tout de même de très bonne facture.



### MANIABILITÉ

Aucun problème majeur pour frapper, avancer, et même sélectionner les différents objets. C'est donc bon !



### SON/BRUITAGE

C'est gentil comme tout, mais ça ne casse pas des briques, comme toujours sur Master. Toutefois, ça reste dans le ton du jeu.

GLOBAL  
90%



# Nintendo

## TUER, C'EST BIEN JOUER !

**P**renez le Parc des Princes, une bande de furieux buveurs de bières, et mettez au milieu de tout ça un homme ravi d'éclater tout le monde, et armé d'un énorme pistolet avec un canon plus long que le nez de Pinocchio au meilleur de sa forme. Au résultat, on obtient un sanglant massacre d'un côté, et une grande partie de rigolade de l'autre, je vous laisse décider des camps. Eh bien, Smash TV, c'est un peu ça. Nous sommes en 1999, c'est-à-dire dans pas longtemps, et vous voilà enrôlé dans une émission de télévision grand public un peu



Le tout premier boss, en fin de niveau ! Dur de ne pas finir sous ses chenilles ! Faites attention à ses transformations !



# SMASH TV

Que je vous retrace le trajet de ce jeu. La cartouche arrive, je dis : "Tiens ? Une autre daube, après les versions Sega ?". Trazom me dit : "On le jette tout de suite, ou on l'offre à Prost ?". Et finalement, on décide de la faire goûter à notre délicate Nintendo. Et hop! surprise! Le jeu n'est pas complètement nul ! Incroyable, n'est-ce pas ? Bien sûr, les graphismes ne sont pas merveilleux, mais même sur la 16bits, qui propose la meilleure version de Smash TV, on ne se régalaît pas. Là dessus, l'animation est loin d'être excécrable, en partie parce que pendant le jeu, il n'y a pas de musiques ou presque, et donc il y a plus de place mémoire ! Enfin, la maniabilité est bonne, ce qui change de certaines versions. A deux joueurs, on s'amuse, seul aussi, même si le principe est archi-débile. T.S.R. ☹️



spéciale. Armé comme un bataillon complet, vous êtes lâché dans une série de salles où cadeaux et ennemis abondent. Un rapide calcul vous permet de savoir qu'il faut frapper l'ennemi et ramasser le cadeau ! Seul, ou bien en simultané avec un compagnon, vous voilà, de salle en salle, parti pour un massacre, un grand show, une boucherie incroyable, un grand défouloir ! C'est beau, la télé !



Une brillante victoire, merci, merci ! Après avoir reçu dix mille coups de battes, avoir été électrofié trente-six fois, broyé douze fois... notre vaillant candidat remporte ses lots, des grille-pains, des magnétoscopes et beaucoup d'argent, sans doute pour payer les funérailles de tout ce petit monde.

## SMASH TV

EDITEUR • **ACCLAIM**  
 GENRE • **CHASSE AUX GRILLE-PAINS**  
 DIFFICULTE • **MOYENNE**  
 NIVEAU DE DIFFICULTE • **1**  
 NOMBRE DE JOUEURS • **1 OU 2 (SIMULTANEMENT)**  
 NOMBRE DE NIVEAUX • **4**



- Ce n'est pas mal animé !
- Délirant à deux.



- Graphiquement, c'est une oeuvre d'art manquée



### GRAPHISMES

Beurk. No comment.



### ANIMATION

De nombreux sprites animés sans trop de problème.



### MANIABILITÉ

On bouge sans problème dans tous les sens, et idem pour le tir.



### SON/BRUITAGE

La musique est présente entre chaque niveau, sinon...

## GLOBAL

# 59%

**NOUVEAU !!**  
**OUVERTURE D'UN**  
**MAGASIN DANS LE**  
**12<sup>EME.</sup> 43.79.12.22**

**DES ECHANGES A PARTIR :**  
**- DE 50F SUR SUPER NINTENDO**  
**MEGADRIVE ET NEC.**  
**- DE 80F SUR NEO GEO .**

**S U P E R F A M I C O M**

<b>DRAGON BALL Z N°2</b>	<b>539F</b>	<b>ART OF FIGHTING</b>	<b>589F</b>
VALKEN	439F	F1 EXHAUST HEAT 2	439F
<b>STAR FOX</b>	<b>399F</b>	<b>FINAL FIGHT 2</b>	<b>239F</b>
F1 CIRCUS 2	589F	SONIC WINGS	539F
FAMILY TENNIS	539F	ERIC CANTONA (JAP)	439F
AIR DIVER	499F	<b>WORLD HEROES</b>	<b>589F</b>
<b>SOLSTICE 2</b>	<b>589F</b>	ARCUS SPIRIT	589F
POP AND TWIN BEE	439F	OLIVE AND TOM 4	479F
AXELAY	299F	NBA ALL STAR	349F
<b>STREET FIGHT. TURBO</b>	<b>589F</b>	<b>THUNDER BIRDS</b>	<b>539F</b>

**S U P E R N E S**

<b>DUNGEON MASTER</b>	<b>499F</b>	B.O.B	449F
YOSHI'S SAFARI	529F	YOSHI'S COOKIE	399F
<b>MARIO ALL STARS US</b>	<b>499F</b>	<b>STREET FIGHT. TURBO</b>	<b>549F</b>
<b>MORTAL KOMBAT</b>	<b>499F</b>	TOP GEAR 2	529F
JURASSIC PARK	529F	<b>STAR WARS 2</b>	<b>529F</b>
COOL SPOT	529F	JAMES POND 2	399F

**A C C E S S O I R E S**

ADAPTATEUR SECTEUR	129F	QUADRUPLEUR	249F
ADAPTATEUR FX 60 HZ	99F	JOYPAD PATRIOT	189F

**S U P E R F A M I C O M O C C A Z**

SUPER SOCCER	FR	249F	NCAA BASKET	US	349F
DRAGON'S LAIR	FR	249F	AXELAY	JAP	299F
MARIO WORLD 4	FR	299F	MICKEY	JAP	299F
TECMO BASKET	FR	349F	AREA 88	JAP	249F
STAR WARS	FR	349F	PRINCE OF PRESIA	JAP	249F
BEST OF THE BEST	US	349F	GOEMON FIGHT	JAP	349F
SUPER ALESTE	FR	299F	F ZERO	FR	249F
MARIO KART	FR	349F	ADVENTURE ISLAND		249F
ADDAM'S FAMILY 2	FR	349F	SKY MISSION	JAP	199F
BART'S NIGHTMARE	FR	299F	GHOULS AND GHOSTS		199F
FATAL FURY	US	349F	CASTLEVANIA 4	JAP	199F
T.N.M.T 4	US	249F	JOE AND MAC	JAP	249F

**NOUS RACHETONS VOS JEUX ET VOS CONSOLES :**

- MEGADRIVE , MEGA CD .
- NEO GEO .
- SUPER FAMICOM , SUPER NES , SUPER NINTENDO .
- NEC .

**REGLEMENT EN ESPECES OU EN BONS D'ACHATS .**

*LES JEUX JAP OU US NECESSITENT LEURS ADAPTATEURS RESPECTIFS.*

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS.  
 OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

**POWER GAMES**

**31 RUE DE REUILLY 75012 PARIS**  
 METRO : REUILLY- DIDEROT OU FAIDHERBE -CHALIGNY  
 RER : NATION - BUS 46-86

**ouvert du lundi au samedi de 10h a 19h30**  
**☎ : 43 79 12 22 FAX : 43 79 11 05**

**M E G A D R I V E**

<b>JUNGLE STRIKE</b>	<b>349F</b>	<b>STREET FIGHTER 2'</b>	<b>FR 499F</b>
SUNSET RIDERS	US 279F	<b>SHINOBI 3</b>	<b>FR 389F</b>
<b>BUBSY</b>	<b>FR 349F</b>	<b>LAND STALKER</b>	<b>US 389F</b>
RISKY WOODS	299F	JURASSIC PARK	FR 389F
<b>ROCKET NIGHT</b>	<b>US 389F</b>	SORCERER'S KINGDOM	US 389F

**M E G A C D**

NIGHT STRIKER	US 399F	<b>RANMA 1/2 N°2</b>	<b>JP 449F</b>
SEWER SHARK	US 399F	FINAL FIGHT	JP 449F
LUNAR	JP 399F	DENNIN ALESTE	JP 299F
<b>SHILPHEED</b>	<b>JP 499F</b>	<b>THUNDER STORM</b>	<b>JP 399F</b>

**A C C E S S O I R E S**

MEGA CD II JAPONAIS	1890F	MEGADRIVE II JAPONAIS	790F
MEGA CD FR + 7 JEUX	2590F	ADAPTATEUR JAP OU US	99F

**N E O G E O**

NEO GEO SEULE	2490F
<b>VIEW POINT</b>	<b>1540F</b>
SUPER SIDEKICKS	1290F
WORLD HEROES 2	1390F
<b>SAMURAI SHODOWN</b>	<b>1540F</b>
<b>FATAL FURY SPECIAL</b>	<b>1540F</b>

**N E C**

NEC PC ENGINE GT	1490F
<b>STREET FIGHTER 2'</b>	<b>499F</b>
PC KID 3	429F
<b>DUNGEON MASTER CD</b>	<b>429F</b>
EXILE 2 CD	429F
LORD OF THUNDER CD	449F

**N E O G E O O C C A Z**

ART OF FIGHTING	949F
MAGICIAN LORD	399F
FATAL FURY	649F
EIGHT MAN	599F
NINJA COMBAT	499F
BURNING FIGHT	449F
NAM 75	399F
LAST RESORT	999F
WORLD HEROES	899F
ROBOT ARMY	749F
MEMORY CARD	149F

**N E C O C C A Z**

PRINCE OF PERSIA CD	299F
NINJA SPIRIT	149F
ADVENTURE ISLAND	199F
SUPER STAR SOLDIER	149F
JACKIE CHAN	199F
F1 CIRCUS 91	179F
HEAVY UNIT	129F
FINAL SOLDIER	149F
DEAD MOON	149F
SUPER WATER BOMB	149F
PSYCHIC STORM CD	299F

**B O N D E C O M M A N D E**  
 À RETOURNER À : POWER GAMES 31 RUE DE REUILLY 75012 PARIS

CONSOLES - JEUX	QUANTITÉ	PRIX

**TOTAL À PAYER+ 30 F DE FRAIS DE PORT.**

NOM : \_\_\_\_\_ PRENOM : \_\_\_\_\_ TEL : \_\_\_\_\_  
 ADRESSE : \_\_\_\_\_ CP : \_\_\_\_\_ VILLE : \_\_\_\_\_  
 PAIEMENT : \_\_\_\_\_ CHEQUE \_\_\_\_\_ MANDAT LETTRE \_\_\_\_\_  
 CARTE BLEUE : N° \_\_\_\_\_ DATE D'EXP: . / . / .  
 POUR LES CONSOLES : FRAIS DE PORT 50 F SIGNATURE : \_\_\_\_\_

# Game Gear

## JURASSIK CHUCK !

**V**ous vous en souvenez tous, le Papa Chuck d'il y a quelque années (il a eu un bambin depuis), était à la recherche de sa tendre épouse, enlevée par un certain Gary Gritter. Aujourd'hui, Chuck Rock Junior (donc,

# CHUCK ROCK 2

## SON OF CHUCK ROCK

son fils), doit retrouver un certain Chuck, c'est à dire son père ! Si vous avez suivi, la boucle est bouclée. Mais pas le périple qui vous attend. Plutôt dur pour un bébé de bousiller, à l'aide d'une simple massue, des autochtones en-



durcis, des ptérodactyles aux pattes crochues et des dinosaures de 15 mètres de haut ! Ce n'est pas Jordy, le héros de Greg, qui me démentirait... Pour une cartouche de seulement 2 MB, on peut dire que les programmeurs de Core Design ont accompli un vrai miracle. Les graphismes et les différentes mimiques du sprite principal sont un vrai régal. De même que la maniabilité de Chuck Junior qui ne souffre d'aucun défaut notoire. Il y a bien, parfois, quelques petits clignotements, voire effacements, mais ils sont très limités. De toute manière, l'amusement est garanti, car ce n'est pas un simple jeu de plates-formes auquel on a affaire, car il possède bel et bien une petite dose de réflexion pour passer par exemple certains endroits, inaccessibles à première vue. Si vous vous souvenez de Chuck Rock, premier du nom, je ne vous dis qu'une chose, oubliez-le ! Le deuxième épisode est un véritable chef-d'oeuvre, à côté ! Et Noël approche...

TRAZOM

# CHUCK ROCK 2 SON OF CHUCK

EDITEUR · CORE DESIGN  
 GENRE · PLATE-FORME  
 TAILLE CARTOUCHE · 2 MB  
 DIFFICULTE · MOYENNE  
 NIVEAUX DE DIFFICULTE · 3  
 NOMBRE DE JOUEURS · 1  
 CONTINUE · 1



18	GRAPHISME	15	ANIMATION
15	SON/BRUITAGE	17	MANIABILITE

GLOBAL  
**92**

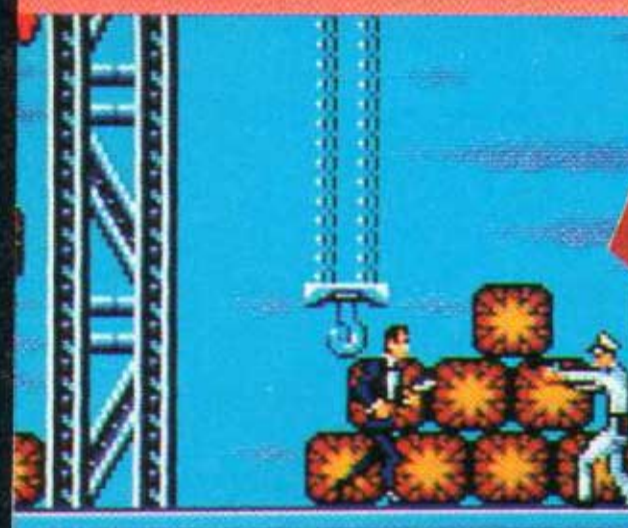
# Game Gear

## MY NAME IS... TRÈS CONNU!

**B**ond doit, une nouvelle fois, se mettre au service de sa Majesté ! (original, non!) Armé de son Walther PPK qu'il pourra recharger à loisir, il doit s'acquitter de plusieurs missions assez délicates.

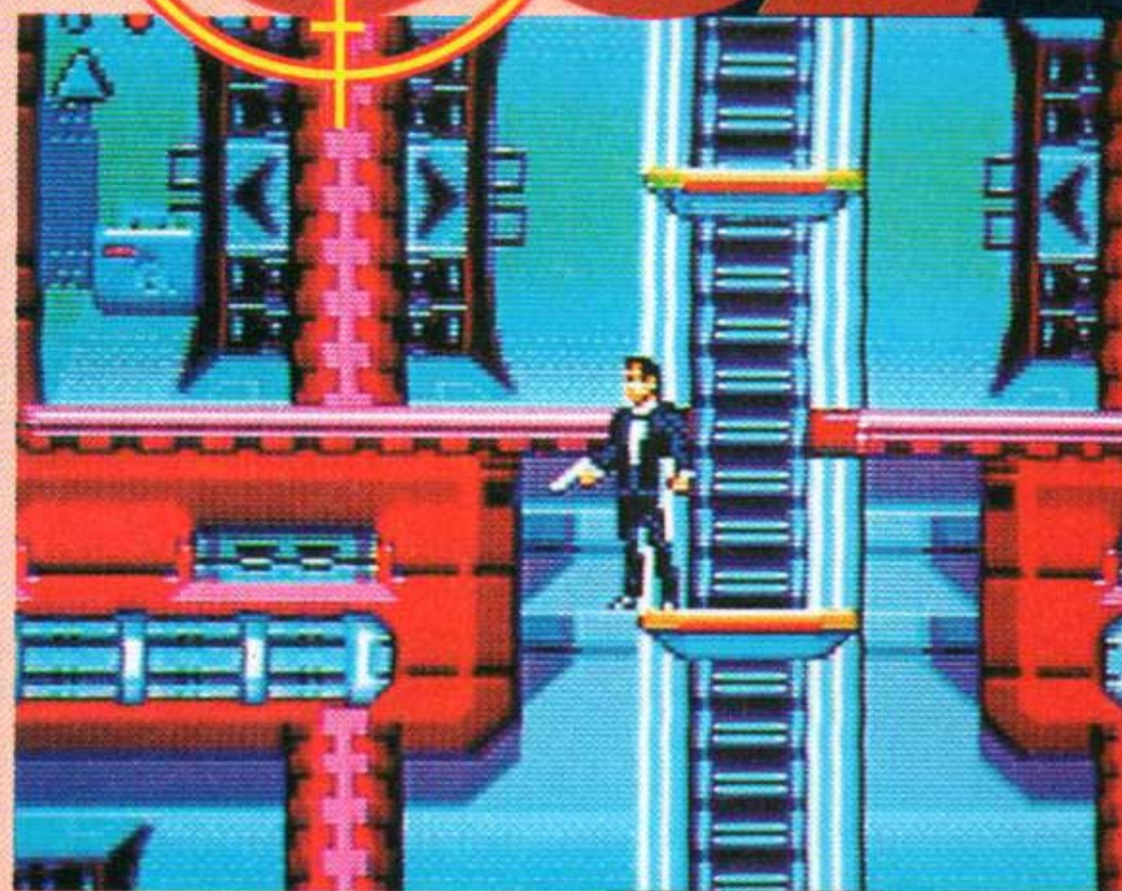
# JAMES BOND 007

EDITEUR · DOMARK  
 GENRE · ACTION-PLATES-FORMES  
 TAILLE CARTOUCHE · 2 MB  
 DIFFICULTE · DIFFICILE  
 NIVEAUX DE DIFFICULTE · 1  
 NOMBRE DE JOUEURS · 1  
 CONTINUES · 2



# JAMES BOND 007

Retrouver des mallettes piégées, démanteler des réseaux très louches, et tout ça, à travers des niveaux complètement alambiqués. Pour retrouver la sortie, bonne chance ! Même si on est malheureusement loin de la superbe animation du personnage de la version Master



System, James Bond s'avère être un bon titre. Pas au niveau cependant de Mickey 2, mais il demeure tout de même fort intéressant. Il y a de la recherche, de l'action et aussi beaucoup de plates-formes, qui laissent augurer d'une bonne durée de vie, parce que c'est loin d'être facile, malgré le peu d'originalité de ce soft. TRAZOM



14	GRAPHISME	14	ANIMATION
13	SON/BRUITAGE	15	MANIABILITE

GLOBAL  
**78**



# Chez **SCORE GAMES** achetez vos jeux vidéo

LA VIDEO JEUX PASSION

## d'occasion de 30% à 70% moins cher

17, rue des Ecoles 75005 PARIS - (1) 43.290.290+

### SEGA

#### GAME-GEAR (+ DE 300 JEUX DISPONIBLES)

	Neuve	Occasion
CONSOLE GAME-GEAR (avec Columns)	595 F	399 F
CONSOLE GAME-GEAR (+ 4 Jeux)	795 F	549 F

#### Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

SUPER MONACO GP 1	139 F	STREET OF RAGE	175 F
SONIC	149 F	WIMBLEDON	189 F

#### MASTER SYSTEM (+ DE 1800 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE MASTER-SYSTEM II (avec ALEX KIDD)	249 F
---	-------

#### Exemple de prix (Jeux d'occasion) (Version française) :

GLOBAL DEFENSE	79 F	GOLDEN AXE	139 F
SHINOBI	79 F	KENSEIDEN	139 F
TRANSBOT	79 F	LORD OF THE SWORD	139 F
AFTER BURNER	99 F	SONIC 1	139 F
CALIFORNIA GAMES	139 F	VIGILANTE	139 F
CYBER SHINOBI	139 F	MICKEY 1	199 F
DOUBLE DRAGON	139 F	SONIC 2	209 F

#### MEGADRIVE (+ DE 1300 JEUX DISPONIBLES)

	Neuve	Occasion	
CONSOLE MEGADRIVE 2 (Franc.) + SONIC	695 F	499 F	
MANETTE PRO 2	99 F	PRO PAD (transparente)	159 F
GAME-GENIE	349 F	ADAPTATEUR JEUX JAP.	79 F

#### Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

SONIC	79 F	TERMINATOR	199 F
ALTERED BEAST	99 F	TWO CRUDES DUDES	199 F
WORLD CUP ITALIA	139 F	ECCO LE DAUPHIN	275 F
STREET OF RAGE	149 F	MICKEY ET DONALD	275 F
BUCK ROGERS	199 F	SONIC 2	275 F
KID CHAMELEON	199 F	STREET OF RAGE 2	275 F
MICKEY MOUSE	199 F	SUPER MONACO GP2	275 F

#### Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

ASTERIX	399 F	JURASSIC PARK	399 F
FLASHBACK	399 F	ALLADIN	449 F
FORMULA 1	399 F	STREET FIGHTER II	549 F

#### MEGA-CD (+ DE 100 JEUX DISPONIBLES)

MEGA-CD 2 Français (neuf) avec 1 jeu	1990 F
--------------------------------------	--------

#### Exemple de prix (JEUX NEUFS) :

FINAL FIGHT	399 F	PRINCE OF PERSIA	399 F
JAGUAR XJ 220	399 F	BATMAN RETURN	449 F
ADAPTATEUR CDX PRO (pour jeux USA + JAP)			TEL

### NEO - GEO

CONSOLE NEO-GEO* + 1 JEU	1990 F
--------------------------	--------

(+ DE 200 JEUX DISPO.)

#### Exemple de prix :

	NEUF	OCCASION
MAGICIAN LORD	590 F	399 F
FATAL FURY 2	1490 F	999 F
WORLD HEROES 2	1490 F	1090 F
VIEW POINT	1690 F	TEL
SAMOURAI SHODOWN	1690 F	TEL

### NINTENDO

#### GAME-BOY (+ DE 400 JEUX DISPONIBLES)

	Neuve	Occasion	
CONSOLE GAME-BOY (Française)	299 F	199 F	
ETUI ANTI-CHOC	69 F	LOUPE LIGHT BOY	99 F
GAME-GENIE (neuf)	249 F	ADAPTATEUR SECTEUR	99 F

#### Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

TORTUE NINJA	109 F	SUPER MARIO LAND 2	175 F
SUPER MARIO LAND	1139 F	GREMLINS 2	189 F
CASTELVANIA	149 F	TERMINATOR 2	189 F

#### NES (+ DE 1800 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE DE BASE * (garantie 3 mois)	249 F
-------------------------------------	-------

#### Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

TORTUE NINJA	79 F	ROBOCOP	175 F
GAUNTLET	139 F	ZELDA 2	179 F
METAL GEAR	139 F	DOUBLE DRAGON 2	199 F
SUPER MARIO BROS	139 F	DUCK TALES	239 F
PUNCH OUT	149 F	SUPER MARIO 3	249 F

#### SUPER-NINTENDO / SUPER FAMICOM / SUPER NES

CONSOLE SUPER-NINTENDO Française :	Neuve	Occasion
CONSOLE nue	690 F	499 F
CONSOLE + MARIO ALL STARS	990 F	-----
CONSOLE + STARWING	990 F	-----
CONSOLE + STREET FIGHTER 2	990 F	699 F
MANETTE PRO PAD (transparente)	159 F	-----
ADAPTATEUR SNINT/SFAMICOM/SNES	99 F	69 F

(+ DE 1500 JEUX DISPONIBLES)

#### Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

BLAZING SKIE	269 F	AXELAY	339 F
PILOT WINGS	269 F	CASTELVANIA 4	339 F
ZELDA 3	269 F	PRINCE OF PERSIA	339 F
STARWING	314 F	ROAD RUNNER	339 F
SUPER PROBOTECTOR	314 F	STREET FIGHTER 2	339 F
ANOTHER WORLD	339 F	SUPER STAR WARS	339 F

#### Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

MARIO ALL STARS	389 F	CANTONA FOOTBALL	469 F
SIM CITY	389 F	STREET FIGHTER II TURBO	489 F
ASTERIX	449 F	TECMO BASKET BALL	489 F
BATTLETOADS	449 F	F1 POLE POSITION	499 F
NIGEL MANSELL	449 F	MORTAL KOMBAT	549 F

### NEC

CONSOLE PORTABLE GT TURBO* avec 1 jeu	995 F
---------------------------------------	-------

+ 700 JEUX DISPONIBLES (HU-CARD + CD ROM)

à partir de 99 F

NOUS DISPOSONS EN STOCK  
DE PRESQUE TOUS LES TITRES EN NEUF  
OU EN OCCASION POUR TOUTES LES CONSOLES.  
N'HÉSITEZ PAS A NOUS LES DEMANDER ...

+ 10 000 JEUX\*  
NEUFS ET  
OCCASIONS  
DISPONIBLES EN  
MAGASIN  
(A LA VENTE OU A L'ECHANGE)  
DONT + DE 6500  
NOUVEAUTES  
\*(CERTIFIÉ PAR HUISSIER)

Toutes les marques citées sont des marques déposées.

\* OCCASION

Offre dans la limite des stocks disponibles.  
RC : Paris B 385 215 603

JOYP 10/93

VENDEZ, RESERVEZ, ECHANGEZ VOS JEUX en appelant  
le (1) 43.290.290+

Le lundi de 14H à 19H30. Du mardi au samedi de 10H à 19H30 non stop  
Métro : Maubert Mutualité - RER : Luxembourg/St Michel - BUS : 63.86.87 Parking Maubert

VENTE PAR  
CORRESPONDANCE  
24 / 48 H  
LIVRAISON COLISSIMO

Avec notre CARTE DE FIDELITE  
complète, vous gagnez  
300 F  
de Jeux Gratuits

Nous rachetons vos consoles ainsi que la majorité de vos jeux : GAME-GEAR  
• MEGADRIVE • MEGA CD • GAME-BOY • SUPER-NINTENDO/FAM/SNES • NEO-GEO  
Paiement immédiat au magasin ou sous 72 heures pour la province et échangeons vos jeux sur :  
• N.E.S. • MASTER-SYSTEM • LYNX • NEC  
(voir modalités au magasin) (Boîtes d'origine indispensable) (Echange exclusivement réalisé au magasin)

BON DE COMMANDE EXPRESS : A retourner à SCORE GAMES

NOM ..... PRENOM .....

ADRESSE .....

CODE POSTAL ..... VILLE .....

TEL DOM : ..... TEL BUR : .....

TITRE	CONSOLE	PRIX	Je règle par :
			MANDAT LETTRE <input type="checkbox"/>
			CHEQUE <input type="checkbox"/>
			CARTE BLEUE <input type="checkbox"/> N°
			_____
FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux : 30 F)	CONSOLE : 60 F	30 F	Date expiration : . . / . .
TOTAL A PAYER			Signature .....

# Megadrive



Des jeunes filles cousines de Super Jammy, des robots bien ronds ou des play-boys bioniques, voici les sportifs à l'action. Original.

## CETTE ANNÉE-LÀ, JE "BASE-BALLAIS" POUR LA PREMIÈRE FOIS !

Qui ne connaît pas encore le Base-Ball 2020 ? Après une version originale sur Neo Geo, une adaptation sur Famicom, le voici sur la Megadrive. Les ingrédients de ce base-ball futuriste n'ont pas changé. Les robots sont toujours là, et frappent toujours comme des malades dans cette petite balle qui n'a rien demandé à personne ! Le stade possède aussi toujours sa forme si originale, qui n'a rien à voir avec les véritables stades de base-ball. Normal, on est en 2020 ! En cette année-là, il se passe des choses bien étranges. En cours de match, vous pourrez utiliser un méga-coup bionique, endommager votre adversaire en lui tirant

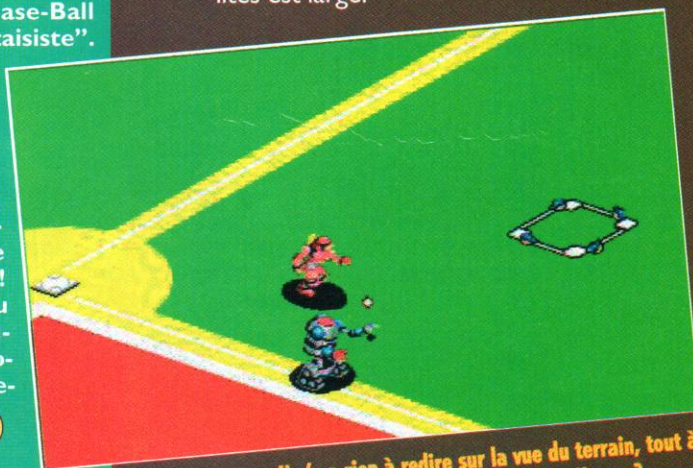
# BASE BALL 2020



On commence à connaître le Base-Ball 2020 ! Mais la Megadrive n'avait pas le sien, alors !... Autant le dire d'entrée, Base-Ball 2020 est un base-ball "fantaisiste".

Les règles restent grosso modo celles du base-ball dans les grandes lignes, mais des options comme le "Mega shot" ou la seule forme du stade, suffisent à dire que c'est un base-ball fun. Si c'est une simulation qu'il vous faut, allez voir Hardball III ; pour être complet, il l'est ! Mais ce n'est pas parce qu'il est amusant, qu'il n'est pas bien ! La réalisation assure bien, et seul ou bien à deux, on passe des heures entières à jouer à ce base-ball peu orthodoxe. Ca fait du bien d'avoir un base-ball qui sort des sentiers battus

T.S.R. 😊



Il n'y a rien à redire sur la vue du terrain, tout à fait classique, mais quoi de plus efficace ?

Un saut prodigieux pour attraper la balle, avec un zoom bien sympa à la clé !



## BASE BALL 2020

EDITEUR • ELECTRONIC ARTS

GENRE

SIMULATION/SPORTIVE

DIFFICULTE • MOYENNE

NIVEAU DE DIFFICULTE • 1

NOMBRE DE JOUEURS

1 OU 2

CONTINUES

PASSWORDS



- Un peu d'originalité dans ce monde austère du base-ball.
- Une bonne réalisation globale.



- Malgré les petits "plus" futuristes, ce base-ball de l'an 2020 reste un peu limité.



15

### GRAPHISMES

Le design futuriste est soigné. Dommage qu'il y ait si peu de sprites différents.

16

### ANIMATION

Rien à signaler. Les sprites bougent bien, ni trop vite, ni trop lentement, et l'anim du terrain est okay.

18

### MANIABILITÉ

Excellent dans le genre, on retrouve la manipulation commune à tous les base-balls.

15

### SON/BRUITAGE

Les musiques sont cools et les quelques bruitages ne sont pas mauvais.

GLOBAL  
79%

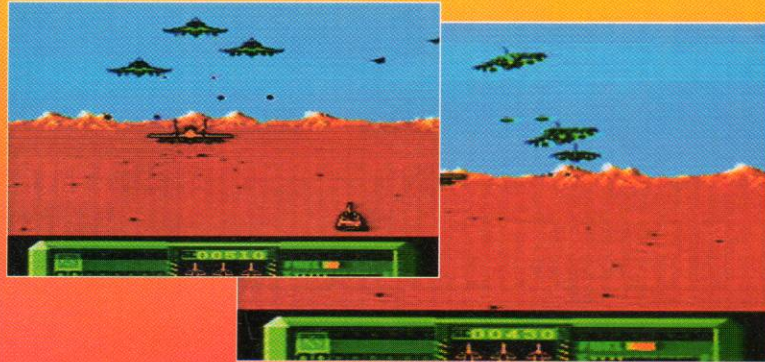
# GEORGE FOREMAN KO BOXING

**O**n n'en aurait pas rêvé, même dans nos pires cauchemars, mais le jeu de boxe le plus médiocre débarque sur la Nintendo. Attention, car même le Rocky de la CBS qui date d'au moins huit ans était plus intéressant. Bref, dans la peau de Foreman, vous allez rater la tronche d'une foule de minus. Au programme, cinq coups, deux esquives et une parade, et le tour est joué. On ne bouge pas sur le ring et on s'ennuie à mourir. Y'en a qui manquent leur rentrée, c'est le cas de Foreman, mais pour ne pas louper la vôtre, évitez cette cartouche.



**EDITEUR:  
ACCLAIM**

**GLOBAL  
42%**



# MIG 29 SOVIET FIGHTER

**C**'est étrange mais cependant vrai, la Nintendo n'est pas coutumière de notre jolie rubrique des daubes. Pourtant, Mig 29 fait très fort et devient, si je ne m'abuse, le premier jeu de la Nintendo à intégrer la rubrique. C'est une performance, on peut l'applaudir. Mig 29 est

**EDITEUR:  
CODEMASTERS**

**GLOBAL  
43%**

un shoot-them-up qui se présente sous deux formes : une forme à la Afterburner, et une autre plus classique où, en vue de dessus, vous suivez le cheminement de votre avion en territoire ennemi. Avec des ralentissements, des clignotements de sprites, un niveau de difficulté très "hard" (pas de codes, pas de continus), un intérêt de jeu très faible, Mig 29 ne fait pas le poids. Ce qu'il y a de mieux, c'est la petite affiche de Mig 29 que l'on trouve dans la boîte... c'est peu ! T.S.R.

# DOUBLE DRAGON 3

**L**es lardons volent bas, les mecs ! Acclaim n'assure vraiment pas une cacahuète, en ce qui concerne les adaptations de Double Dragon 3. A mon avis, ce sont les mêmes mecs qui ont fait les versions Game Boy et Megadrive, car la maniabilité est aussi nulle dans une version que dans l'autre. Le problème sur Megadrive, c'est que les graphismes ne rattrapent pas la mayonnaise qui a complètement tourné. J'ai dû me forcer à mort pour dépasser le premier stage, car l'envie d'éteindre ma Megadrive était terrible. Les sprites des personnages sont ridiculement moches, et les décors sont délavés. L'animation est saccadée, et les sons plutôt "péteux" ! Bref, pas grand chose à tirer de cette cartouche que vous feriez bien d'éviter lors de votre prochain shopping. Acclaim ferait peut-être mieux de filtrer ses produits en France, "quantité" ne veut pas toujours dire "qualité"...



OLIVIER  
**EDITEUR: ACCLAIM**

**GLOBAL  
25%**



# BLACKHOLE ASSAUT

**U**n mois seulement après sa sortie, le Mega CD entre déjà dans notre tendre, mais toujours colorée rubrique des daubes. C'est une première, et ça fait chaud au coeur ! Blackhole Assault vous propose de faire combattre toute une panoplie de robots les uns contre les autres, dans des décors futuristes. La scène est jolie, mais sans plus, les acteurs bougent bien, mais ont peu de coups à leur répertoire, et le scénario est inexistant. Le jeu permet à deux joueurs de s'en mettre plein la tronche dans des Single Matches, mais aussi en ligue (où plus de joueurs peuvent même s'affronter !). Malgré cela, les robots disposent de trop peu de coups, et il manque au jeu la pêche d'un Street Fighter 2. Même si l'animation est étonnante de fluidité, les combats s'enchaînent les uns après les autres, et l'on se lasse vite.

**EDITEUR:  
SEGA**

**GLOBAL  
47%**

T.S.R.

GAME GEAR

# THE INCREDIBLE CRASH DUMMIES

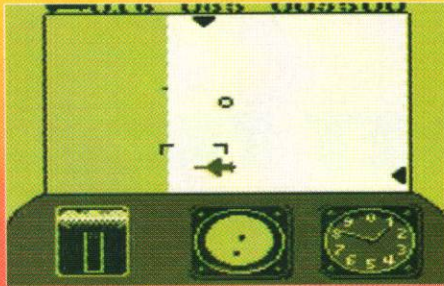
L'idée était pourtant bonne de vouloir mettre en valeur les marionnettes qui servent de "cobayes" pour les tests de crash des voitures de Monsieur tout le monde. Seulement voilà, le jeu se finit en... 9 minutes ! D'où la note ! Les phases de jeu sont d'un monotone à toute épreuve : sauter d'un toit, éliminer des bombes, rouler en bagnole... D'une platitude dingue. Je n'ai même pas calculé de combien on se faisait rouler à la seconde, tellement c'était évident que l'on ne faisait pas une bonne affaire ! Le problème, dans l'histoire, c'est que le côté technique est loin d'être médiocre. On en a vu des pires, croyez-moi ! Mais on ne pouvait pas laisser cela. A Joypad, on vous informe sur TOUS les jeux ! Et a fortiori, sur ceux que vous ne devez pas acheter, sous peine de vous faire rouler. Allez, sans rancune, Acclaim.



EDITEUR:  
ACCLAIM

GLOBAL  
09%

GAME BOY



# TOP GUN GUTS AND GLORY

Il est rare de trouver un jeu Konami dans la rubrique Daube, mais dans le cas présent, je ne pouvais faire autrement, désolé les mecs ! Ce jeu est un non-sens, une mierda in batone de la pire espèce, disons même de la daube en poudre que Konami a recyclée en boîte de jeux Game Boy... Nous faire un coup pareil deux mois après l'excellent F 15 Strike Eagle, c'est pas humain ! Je sais bien que sur Game Boy, il ne faut pas s'attendre à des merveilles pour un jeu en 3D, et encore moins pour une simulation de combats aériens, mais on peut au moins s'amuser un peu. Dans Top Gun, on s'ennuie à crever, on cherche les ennemis pendant des heures et quand on les trouve, ça se termine en deux milli-secondes. Le tableau de bord est plutôt dépouillé, mais vous y trouverez quand même un altimètre, un écran radar et l'indicateur de poussée. Pour ce qui est des poursuites, tous les renseignements sont là pour vous permettre de réussir à descendre vos ennemis. Le minimum technique est donc présent, mais cela ne suffit pas à rattraper la sauce ludique qui est complètement loupée. A éviter soigneusement...

EDITEUR:  
KONAMI

GLOBAL  
25%

MEGA CD

# AFTER BURNER III



Mais que vois-je, qu'ouï-je ? C'est un grand classique de l'arcade qui arrive déjà sur le tout nouveau Mega CD français ? Dur, dur pour un début ! Déjà deux titres dans nos belles daubes ! After Burner, vous le connaissez tous. Un avion vu de derrière et de l'intérieur du cockpit (à 90 % du temps), des hordes innombrables d'ennemis, et le massacre commence. Aux missiles ou bien à la mitrailleuse, rien ne va vous échapper. Un looping de temps en temps, et hop ! Seul avantage de cette version, les sons. On ne fait pas un CD pour rien. Les musiques sont vraiment bonnes, les bruitages et les voix aussi. A écouter, mais pas à regarder ou à jouer, l'intérêt vole trop bas. A réserver aux amateurs du genre.

EDITEUR: SEGA

GLOBAL  
48%

GAME BOY

# DOUBLE DRAGON 3

Billy et Jimmy Lee sont de retour sur Game Boy, et c'est bien dommage les mecs ! J'ai eu du mal à taper le sous-titre "The Arcade Game" tellement on est loin du jeu d'arcade... En fait, Acclaim a sans doute voulu développer un pastiche de beat-them-up, le truc humoristique et tout ! Moi, ça ne m'a pas fait rire du tout. Les graphismes sont nuls et sombres, mais c'est surtout la maniabilité qui est en dessous de tout. Il faut se battre pour survivre, tant les coups sont difficiles à négocier. Seul point positif : on peut jouer à deux simultanément. Pour le reste, je cherche encore une bonne raison pour vous conseiller d'acheter ce jeu. En fait, je crois qu'il n'y en a pas, voilà ! Les deux premiers volets étaient bien plus sympas sur Game Boy. Triplet gagnant pour Acclaim ce mois-ci en rubrique Daube sur Game Boy, bravo !



EDITEUR:  
ACCLAIM

GLOBAL  
41%

BILLY AND JIMMY WENT ON A JOURNEY TO COMPLETE THEIR MARTIAL ARTS.

# GEORGE FOREMAN'S KO BOXING

**Q**uand on voit la tronche de Foreman de près, on se demande comment Acclaim a pu choisir ce monstre pour parrainer le jeu. De toute façon, ce n'était pas vraiment la peine de choisir Tom Cruise, le jeu est nul. La boxe n'a jamais été une réussite sur Game Boy, mais là, on touche le fond de la cocotte-minute ! Impossible de tenter quoique ce soit en matière de tactique, la maniabilité est nulle. On tape comme une brute, tantôt par la gauche, tantôt par la droite, et on se demande bien quand cette putain de jauge va se vider (celle de l'adversaire, of course !). Les graphismes ne sont pas trop honteux, car ils misent sur le réalisme 3D. Mais le reste est tellement inintéressant, que le mieux est d'éviter carrément de penser à l'acheter, hop là !

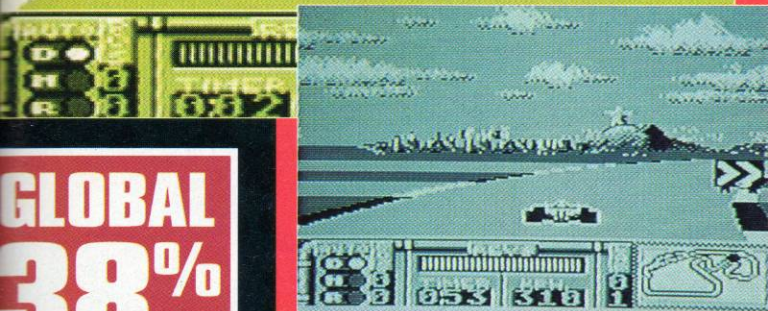
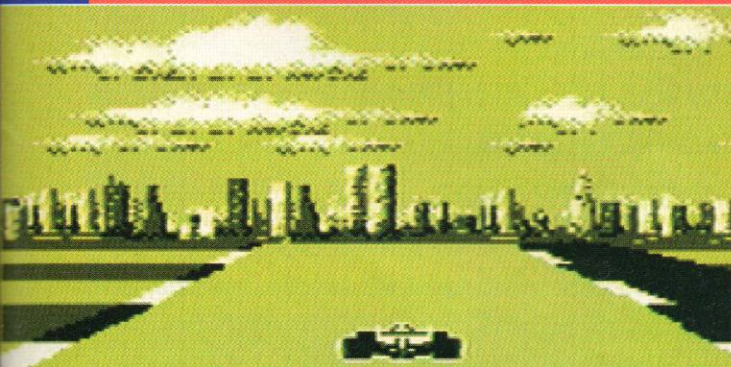


EDITEUR:  
ACCLAIM

GLOBAL  
12%

# FERRARI GP CHALLENGE

**A**près F1 Pole Position et Nigel Mansell, la concurrence est dure ce mois-ci sur Game Boy, en matière de simulation de F1. Acclaim n'a pas fait fort, et c'est donc en toute logique que son produit se retrouve en Daube. Je n'en veux pas spécialement aux graphismes, ni à l'animation, car on a vu pire. Le problème vient du réalisme et du plaisir de jouer. On voit un circuit qui défile et un sprite avec des roues qui glisse dessus. Bof ! Pas de grande originalité donc, et un ennui qui vient bien trop vite. On ne peut même pas choisir une boîte de vitesse non automatique. La honte ! Si aucun jeu de la sorte n'existait, il faudrait se procurer Ferrari, mais ce n'est pas le cas, et de loin. Quand on pense que l'on ne peut même pas jouer à deux, alors que d'autres proposent une option quatre joueurs simultanément... A éviter soigneusement !



GLOBAL  
38%

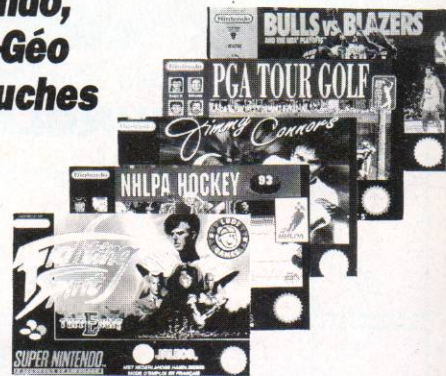
EDITEUR : ACCLAIM



**JOUE ET GAGNE  
LA NOUVELLE  
MEGA CD2 !**

Mega CD2 de sega

**+ la Supernintendo,  
la console Néo-Géo  
et plein de cartouches  
de jeux !**



**Pour jouer c'est facile, appelle vite au :**

**36.68.98.01**

**Une chance de plus si tu tapes le code clé ▶ 235**

SCESI Pour les appels en 36.68, la taxation est de 2,19 F/min

# CHANGE PAS DE MAIN, ÇA VIENT!

## SORTIES NOVEMBRE

Novembre, c'est Noël avant Noël avec un déluge de cartouches ! La Super Nintendo et la Super Famicom contre-attaquent dans une tendance fin 93 plutôt axée Megadrive. Attention au porte-monnaie tout de même, gardez-en pour le 25 décembre !

MEGA CD 2  
FRANÇAIS

### **TERMINATOR** Virgin Games.

Une fidèle adaptation des principales scènes d'action du film. Déjà sorti sur Megadrive.

### **DUNE** Virgin Games.

Un jeu d'aventure et de stratégie basé sur le film. Nombreuses scènes du film et musiques excellentes.

### **NIGHT TRAP** Sega.

Le jeu destroy en motion-vidéo ! Quand le GIGN fait irruption dans la vie d'un joueur sur Megadrive !

MEGADRIVE  
FRANÇAISE

### **LANDSTALKER** Sega.

Le meilleur jeu de rôle et d'aventure sur Megadrive arrive en français.

### **SONIC SPINBALL** Sega.

Un flipper de plusieurs écrans, dont l'univers est celui de Sonic.

### **NEW CASTLEVANIA** Konami.

La version Megadrive du célèbre Castlevania. Action et vampires au programme...

### **LETHAL ENFORCERS** Konami.

La cartouche et le pistolet pour vous entraîner à tirer sur des terroristes.

### **ZOMBIES** Konami.

Un jeu d'action en vue de dessus complètement délirant et dans lequel il faut réfléchir un peu.

MASTER SYSTEM  
GAME GEAR

### **COOL SPOT** (Master System, Game Gear) Virgin Games.

Les versions 8 bits et portables de Cool Spot sont très proches de la version Megadrive.

### **JUNGLE BOOK** (Master System, Game Gear) Virgin Games.

"Le Livre de la Jungle" met en scène Mowgli dans un jeu de plates-formes sur les 8 bits Sega.

### **ASTERIX 2** (Master System) Sega.

La suite d'Astérix reprend les mêmes ingrédients, à savoir les plates-formes.

SUPER NINTENDO

### **BATTLE TOADS IN BATTLE MANIACS** Tradewest.

A un ou deux joueurs, battez-vous et progressez dans un jeu d'action éclectique.

### **STREET FIGHTER 2 TURBO** Nintendo.

La nouvelle version de SF2 permet de jouer les quatre boss en mode Turbo.

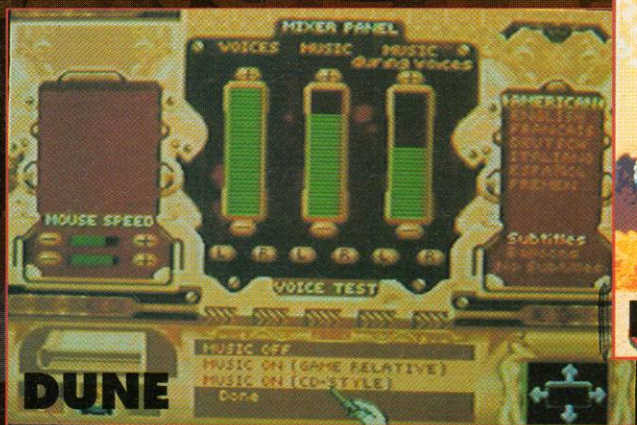
### **BUBSY** Accolade.

Le Sonic de la Super Nintendo arrive bientôt sur vos écrans.

### **MARIO ALL STARS** Nintendo.

La compil qui tue et qui regroupe les trois Mario sortis sur NES plus un épisode inédit.





SUPER FAMICOM

**TERMINATOR 2 – ARCADE GAME** Acclaim.

Sans doute le meilleur jeu utilisant le Super Scope.

**ARDY LIGHT FOOT** ASCII.

Un jeu de plates-formes aussi beau que vaste avec des tonnes d'originalités.

**SOLSTICE II** Sony Music.

Une méga-adaptation du hit NES pour ceux qui aiment l'action et la logique.

**ALADDIN** Capcom.

Un vrai dessin animé sur Super Famicom pour un jeu d'action 100 %.

**ART OF FIGHTING**

On retrouve les zooms de la Néo-Géo dans ce hit des beat-them-up.

**TMNT MUTANT WARRIORS** Konami.

Imaginez un Street Fighter 2 avec les personnages des Tortues Ninjas...

**BASTARD** Cobra Team.

Le célèbre dessin animé japonais adapté en beat-them-up original dans la vue choisie.

**FATAL FURY 2** Takara.

Le meilleur beat-them-up Néo-Géo converti sur SFC par les spécialistes de Takara.

**MACROSS** Zamuse.

Un shoot-them-up basé sur le célèbre dessin animé Robotech.

**THE EMPIRE STRIKES BACK** JVC/Lucas Art.

La suite de Super Star Wars : mode 7, shoot-them-up, plates-formes, baston !

GAME BOY

**BATTLE TOADS IN RAGNAROCK'S WORLD** Tradewest.

Les Battletoads attaquent la Game Boy dans un jeu de baston et de plates-formes.

**KIRBY'S PINBALL** (Japonaise) Nintendo.

Le célèbre Kirby (l'aspirateur) devient une boule de flipper !

**SPEEDY GONZALES** (Japonaise) Sunsoft.

Arriba ! Récoltez le plus possible de fromage dans ce jeu de plates-formes.

**TMNT 3** (Japonaise) Konami.

L'aventure continue sur Game Boy toujours dans le même genre.

**MEGAMAN 4** (Japonaise) Capcom.

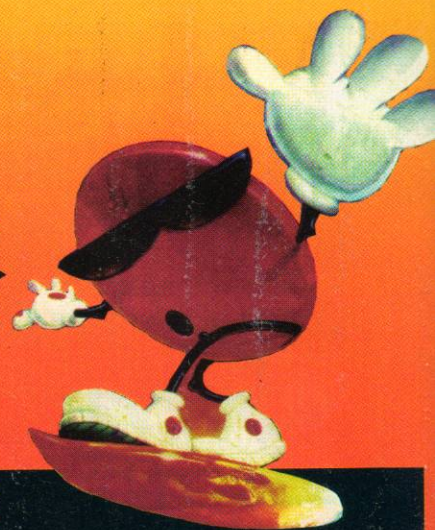
Huit Robots Masters issus des versions 4 et 5 sur NES.

NES

**DUCK TALES 2** Capcom.

La suite est encore plus vaste et toujours aussi belle.

# LES ASTUCES DE TONTON STÉPHANE



Vous aussi, envoyez-nous vos plans, aides, trucs, astuces, solutions.

Vous pouvez gagner 50F par truc, et une cartouche de jeu pour un plan ou une solution !

Un truc qui permet d'avoir des vies illimitées, de l'énergie infinie, de sauter des tableaux : vous touchez un chèque de 50F si nous le publions. Le plan d'un jeu (complet) ou une solution complète : vous gagnez une cartouche de jeu pour votre console.

Vous pouvez aussi envoyer vos aides et conseils : c'est pas payé, mais ça fait toujours plaisir aux autres.

Attention : vous devez avoir trouvé vous-même ces trucs. Inutile de les recopier dans la doc du jeu ou dans des journaux, même étrangers, nous sommes très vigilants !

## JOYPAD

Trucs/Astuces

103, bd Mac Donald  
75019 PARIS

Bon d'akkord les kopains, kon me dise tout de suite ki c'est ki m'a pris mon Mortal Kombat ! Ça doit être enkonre un koup de Trazom, TSR, ou Olivier. Tout ça parce qu'ils veulent s'entraîner (ils en ont marre que je les latte tous aux jeux de baston). Ouahh, les nains! Même avec un entraînement du tonnerre, rien ne peut surpasser le maître !!! Ouaip, eh bien, comme vous pouvez le constater, bande de petits astucieux, ça chauffe à Joypad ! Il faut dire qu'en ce moment, la quantité de jeux qui arrivent est assez incroyable (toutes consoles confondues). Cela ne peut que me rassurer, car qui dit "jeux", dit "astuces" ! D'ailleurs, voici votre petite dose mensuelle que vous attendiez avec impatience. Allez, rendez-vous au mois prochain pour de nouvelles aventures !...

"STEF WINS" ...

## megadrive

### COOL SPOT

Faites une pause pendant le jeu, et appuyez sur les boutons A, B, C, B, A, C, A, B, C, B, A et C. Enlevez maintenant la pause, vous pourrez ainsi passer d'un niveau à l'autre sans aucune difficulté.

## super nintendo

### SUPER STRIKE EAGLE

Maintenant, grâce à ces codes, vous voici maître des principaux territoires.

6H6FD2H3	FB6DD742
IFGFD605	F8B682D5
352HD6GH	7H650128
21BD43HF	B5B70031

Eric Vilain

## game boy

### BURAI FIGHTER

Au niveau 1, il faut toucher les deux petites boules se trouvant sous les tentacules du monstre environ cinq fois. Attention, le monstre en a deux (lui aussi !). L'arme idéale de ce niveau est "R" (capsule "R"). Le passage secret du niveau 1 se trouve en prenant la capsule d'un Alien. Allez, bon vent à tous !...

## megadrive

### BART SIMPSONS VS THE SPACE MUTANTS

- ENERGIE INFINIE : FF01B 70002.  
- THUNES A GOGO : FF014 50010.



## game gear

### DEFENDER OF OASIS

Pour obtenir le sound-test, à la page de présentation, appuyez en même temps sur HAUT, boutons 1 et 2, et puis START.

## game boy WORLD CUP

Voici les codes pour la finale avec toutes les équipes :

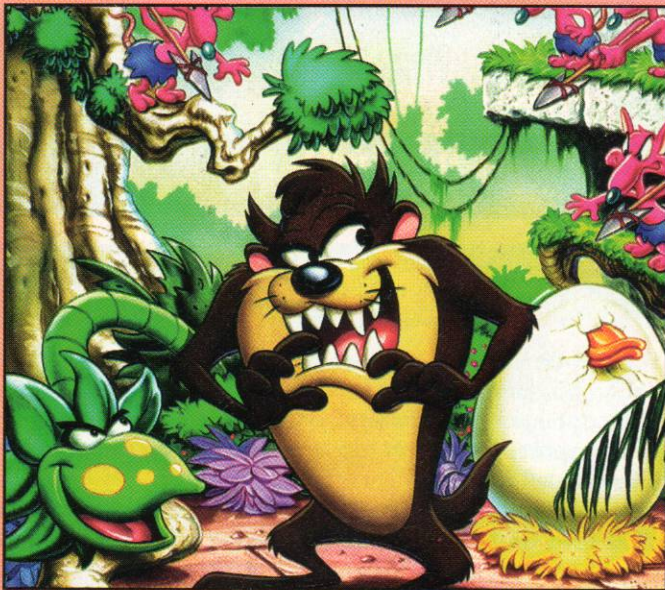
USA:	01631	HOLLAND:	01641	JAPAN:	01659
FRANCE:	01626	CAMEROON:	01654	URSS:	01617
MEXICO:	01672	ENGLAND:	01645	SPAIN:	01638
BRASIL:	01651	GERMANY:	01613	ARGENTINE:	01662
ITALY:	01633				





# megadrive

## T A Z M A N I A



**Dans le monde 2 :** Allez tout en haut, le plus haut possible. Là, vous allez complètement à gauche pour prendre la vie, et après, vous allez chercher le monstre en pierre, pour être assez haut, pour ramasser (manger) le bonus "continue". Ensuite, vous allez toucher la base de marbre blanc, pour revenir au même point. Après vous être fait tuer, refaites la même opération jusqu'à 99 au moins.

**Au Pôle Sud :** Vers la fin, il y a une plate-forme qui flotte sur l'eau. Restez dessus jusqu'à ce qu'elle tombe. Magie ! Récoltez les bonus, et remontez vers la fin. Attention, la glace, ça glisse !

**Dans le monde 3 :** Allez chercher le boss sans prendre la bombe. Ensuite, revenez chercher la bombe, et jetez la pierre sur le pare-brise de la voiture. Alors, vous aurez tué le premier boss sans vous fatiguer.

François Zarifian

# game boy

## FLASH

Lorsque le logo FLASH apparaît à l'écran, il faut appuyer sur la touche SELECT, pour ensuite taper un de ces codes :

- STAGE 7 : 7th Market
- STAGE 8 : RUE LE DAY
- STAGE 9 : TIN ALLEY
- STAGE 10 : GORBY WAY
- STAGE 11 : FUN HOUSE

# nes

## RAINBOW ISLANDS

Pendant la page de présentation, quand "Press Start" apparaît en clignotant, appuyez sur gauche, bouton B, droite, haut, bas, gauche et bouton B. Vous pourrez ainsi sélectionner un niveau pour vous y entraîner.

# super nintendo

## SUPER SOCCER

Finale contre l'équipe Super Nintendo : HAUT, DROITE, BAS, GAUCHE, DIAGONALE HAUT DROITE, DIAGONALE HAUT GAUCHE, HAUT, DIAGONALE HAUT DROITE.

Et si vous n'arrivez toujours pas à battre cette équipe, essayez tout de même ce code qui vous permet de jouer en mode Expert : DIAGONALE HAUT DROITE, DIAGONALE BAS GAUCHE, DROITE, BAS, DIAGONALE BAS DROITE, GAUCHE, DIAGONALE BAS GAUCHE, DIAGONALE HAUT GAUCHE.

# megadrive

## ANOTHER WORLD

Voici tous les codes pour voir la fin de ce super jeu :

- NIVEAU 2 : LDKD
- NIVEAU 4 : CLLD
- NIVEAU 6 : XDDJ
- NIVEAU 8 : KLFB
- NIVEAU 10 : BRDT
- NIVEAU 12 : TXHF

- NIVEAU 3 : HTDC
- NIVEAU 5 : LBKG
- NIVEAU 7 : FXLC
- NIVEAU 9 : HATB
- NIVEAU 11 : TFBB
- NIVEAU 13 : LFCK

# KONCI GAMES

## L'EMPIRE DU JEU

### SUPER FAMILCOM

Accessoires	Tel.
Art of fighting	Tel.
Darius Force	549 F
Dragon ball Z II	499 F
Family tennis	529 F
Final fight II	389 F
Final set	539 F
Formation soccer II	490 F
Jurassic Park	488 F
Macross	539 F
Mario collection	569 F
Mario and Wario	529 F
Mortal Kombat	498 F
Ranma 1/2	489 F
Ranma 1/2 3	639 F
Run Saber	539 F
Sailormoon	549 F
Seiken densetsu 2 (RPG)	619 F
Sengoku Densho	549 F
Sonic wings	549 F
Street fighter II Turbo	480 F
Super air driver	539 F
Super chinese world 2	589 F
Super Turrican	489 F
Super F1 circus II	549 F
Suzuka 8 Hours	549 F
Toruneko (RPG)	629 F
Trinea (RPG)	629 F
World heroes	529 F

### MEGADRIVE

Cool spot	389 F
Flashback	389 F
Gun Star Heroes	398 F
Mortal Kombat	458 F
Rocket Knight	389 F
Street fighter 2' Plus	Tel.
Super shinobi 3	389 F

<b>MEGA CD 2</b>	1700 F
Bari arm CD	479 F
Flying squadron CD	499 F
Silpheed CD	529 F
SONIC CD	Tel.
Thunder Force CD	479 F

### NEC

Street fighter 2' CE	499 F
Dracula X (SCD)	450 F
Autres	Tel.

### NEO GEO

Samourai shodown	1600 F
Super side kick	1350 F
World heroes 2	1390 F
Fatal Fury special	1450 F

POUR COMMANDER :

78 72 30 88 Paris faire le 16  
 Port : 30 F Contre-rembours : 30 F  
 12 rue Marc Bloch 69007 Lyon

# LES ASTUCES DE TONTON STÉPHANE

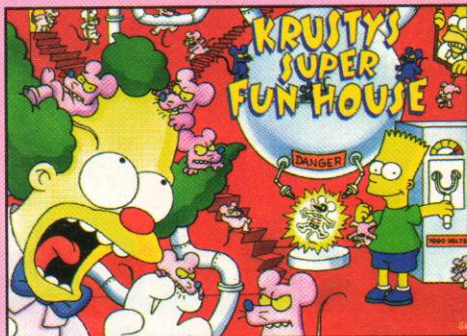
game boy

## NARC

Après avoir choisi le mode de jeu à l'écran titre, appuyez sur HAUT, SELECT, A, B puis START. Lorsque vous mourrez, vous aurez deux Continues en plus !

super nintendo

## KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE



Pour avoir des vies infinies et l'accès à l'écran de sélection des niveaux, sur l'écran des codes, laisse un espace et mets le mot "JOSHUA", c'est tout !! C'est simple, mais encore fallait-il y penser.

game boy

## UNIVERSAL SOLDIER

Voici tous les codes des niveaux :

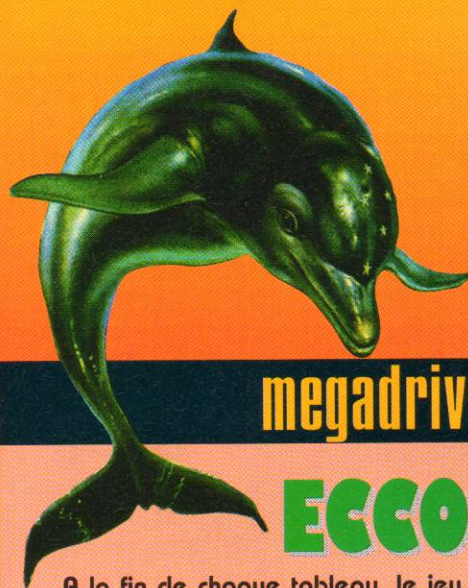
Désert : NIVEAU 1 : NKVPZ  
NIVEAU 2 : DFMWX  
NIVEAU 3 : BCMVG  
Quartiers généraux de l'ennemi : NIVEAU 1 : STBBH  
NIVEAU 2 (final) : TBGNT

super nintendo

## WAYNE'S WORLD

Sélection des niveaux :

A l'écran du titre, appuyez sur BAS X,Y,B,L,R, puis BAS. Puis pressez HAUT. Un numéro apparaîtra au bas de l'écran. Appuyez sur SELECT pour choisir les différents stages.



megadrive

## ECCO

A la fin de chaque tableau, le jeu vous donne des indications et un password pour le level suivant. Quand cet écran apparaîtra, appuyez et maintenez enfoncée la touche A. Immédiatement après, pressez et maintenez enfoncé le bouton Start (sans relâcher A).

Quand le tableau apparaîtra, Ecco ne sera alors plus à l'écran et le jeu sera en mode "pause". Relâchez les 2 boutons, puis appuyez sur Start pour "dépauser". Ecco pourra perdre de l'énergie, mais ne pourra plus mourir.

Remarque : il faut utiliser cette bidouille avant chaque tableau. Une seule fois ne suffit pas. Ce truc marche également si vous accédez à l'écran des indications, en utilisant directement un password. Vous pouvez donc être invincible à n'importe quel niveau.

Emmanuel Neau

mega cd

## TIME GAL

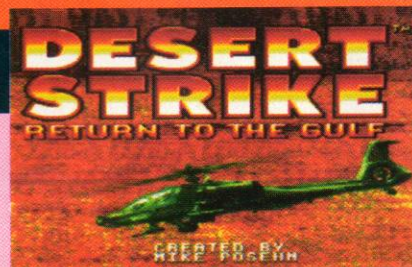
Avec ces codes, vous pourrez voir tous les stages sans être obligé de jouer :

ELEPHANT	DODZILLA
OSIRIYA	DINOSAUR
STONEAGE	WORLDWAR
HARDWORK	BRANCHER
LANDMINE	DEATHOUL
SOUTHERN	MURDERER
STARWAAS	ASTEROID
RECKLESS	THANKYOU

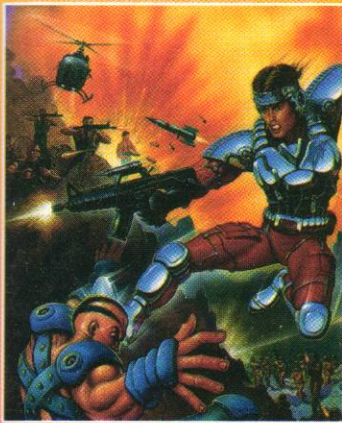
Eric Vilain

sup. nintendo

## DESERT STRIKE



Codes pour les différents niveaux sur cartouche américaine :  
Campaign # 2 : 9ZLT88W ou 9Z388BM ou LZ3JQHM ou 2ZUM3M ou BZJZ2BR ou 9Z228BN ou 8Z2TH2B  
Campaign # 3 : B3LLRJB ou L3UHMR ou 23L23T9 ou 23L83TC ou 83L223B



game boy

## BIONIC COMMANDO

Pour jouer sur n'importe quel niveau, appuyez sur START A et B simultanément. Super, non ?

super famicom

## FLYING HERO

Voici, servi sur un plateau, un tips de derrière les fagots. Pour cela, appuyez sur le bouton SELECT au titre ou à l'intro, pour obtenir le tableau des options.

Maintenant, avec le second joystick, appuyez en même temps sur SELECT et START. Et le tableau de configurations diverses apparaîtra devant vos yeux ébahis, bande de veinards.

David Bolvin

game boy

## ADDAMS FAMILY

Lorsque vous avez perdu une vie, faites immédiatement A, B et SELECT en même temps, suivis de START. Ceci vous redonnera toute votre énergie.

super nintendo

## SUPER STAR WARS

Au dernier tableau, à n'importe quel moment pendant que vous jouez, appuyez sur L + R START de la 2e manette, vous verrez alors l'image de fin sans être obligé de recommencer cinquante fois pour mettre une bombe dans le trou de l'étoile de la mort.

megadrive

## STREETS OF RAGE 2

Au niveau 3, quand vous arrivez à l'Alien, jetez un coup d'oeil en dessous, là où il est accroché. Vous trouverez une vie supplémentaire. On ne sait jamais, cela peut sûrement vous servir!

megadrive

## SPLATTER- HOUSE 3

Voici les différents codes de niveaux :

STAGE X (strange zone) :

GOFMTS

STAGE 2 : REISOR

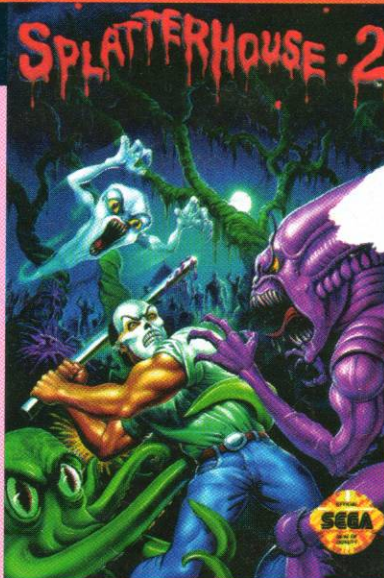
STAGE 3 : ETLBUD

STAGE 4 : TABRAE

STAGE 5 : RUATNK

STAGE 6 : PHENIX

Thomas Lallart



megadrive

## FATAL FURY



Pour avoir les continus infinis, rien de plus simple ! Lorsque vous perdez un Continue, au moment du "compte à rebours" restez appuyé sur haut et appuyez sur ABC autant de fois que vous le voulez.

ACHAT

ECHANGE



Echange de Jeux

50 F sur S.N, MD

30 F sur GG, GB

CLIC PHOTO VIDEO

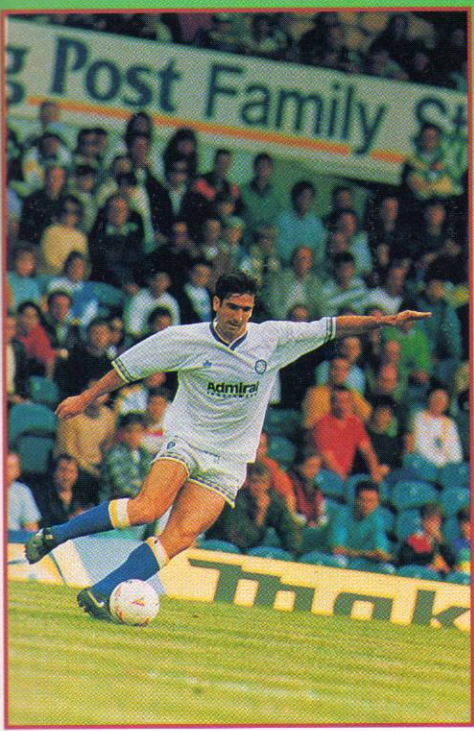
88, BOULEVARD BEAUMARCHEIS - 75011 PARIS TEL : 43 55 60 54 Métro : Chemin Vert

Nintendo et Sega sont des marques déposées

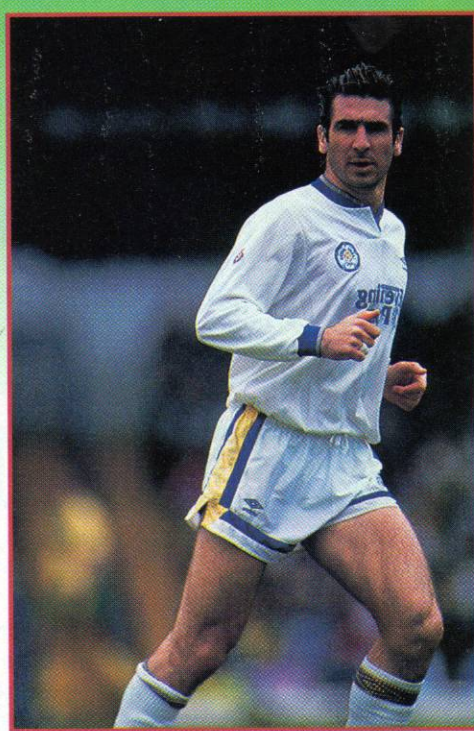
C'est bien de Splatterhouse 3 qu'il s'agit, mais au dernier moment, Tonton Stéphane a perdu la jaquette. On vous passe donc celle du 2.

# ERIC CANTONA

## FOOTBALL CHALLENGE



Eric Cantona Football Challenge est de loin la meilleure simulation de foot sur Super Nintendo. En accord avec la star des Manchester United, nous avons décidé de vous offrir son interview où il nous révèle quelques facettes de sa personnalité. En outre, vous trouverez dans ce dossier quelques approfondissements impossibles à faire dans un test classique. En espérant que vous vous éclateriez toujours plus ! Matchez bien !



### CANTONA EN BREF :

Né le 24 février 1966 à Marseille. 1,87 m pour 76 kg. Possède actuellement 31 sélections en équipe nationale. Palmarès : champion d'Europe Espoirs (88), champion de France (91), champion d'Angleterre (92 et 93) et vainqueur d'une Coupe de France en 1990. Ses clubs successifs sont : Auxerre, Martigues, Auxerre, Marseille, Bordeaux, Montpellier, Marseille, Nîmes, Leeds United et Manchester United.

La Super-Coupe réunit les plus grands clubs du monde. Vous pouvez d'ailleurs en choisir jusqu'à 64 ! Ici, les qualifications sont de rigueur pour accéder jusqu'à la finale.

Le mode tournoi (éliminatoires) vous propose de vous qualifier pour la phase finale de la Coupe du Monde ! Rien que ça ! En choisissant le nombre d'équipes et de joueurs qui y participeront, vous définissez votre propre mode de jeu.

LES COMPETITIONS



La Coupe du Monde proprement dite arrivera après les éliminatoires. Si vous êtes qualifié (vous pourrez de toute façon sauvegarder), vous disputerez cette prestigieuse compétition, avec les matchs de barrage et tout le reste. Très complet !

Le match amical sera sans doute le mode le plus utilisé par vous tous. Il vous permet, en effet, de disputer des matchs à la pelle, sans vous soucier des codes de sauvegarde et autres compétitions. Idéal pour épater les copains !

# LES DIFFERENTS TIRS



Et une tête en déviation, une ! C'est un geste très instinctif que vous pourrez accomplir lorsqu'une balle se trouvera dans les airs, en appuyant sur le bouton "B".

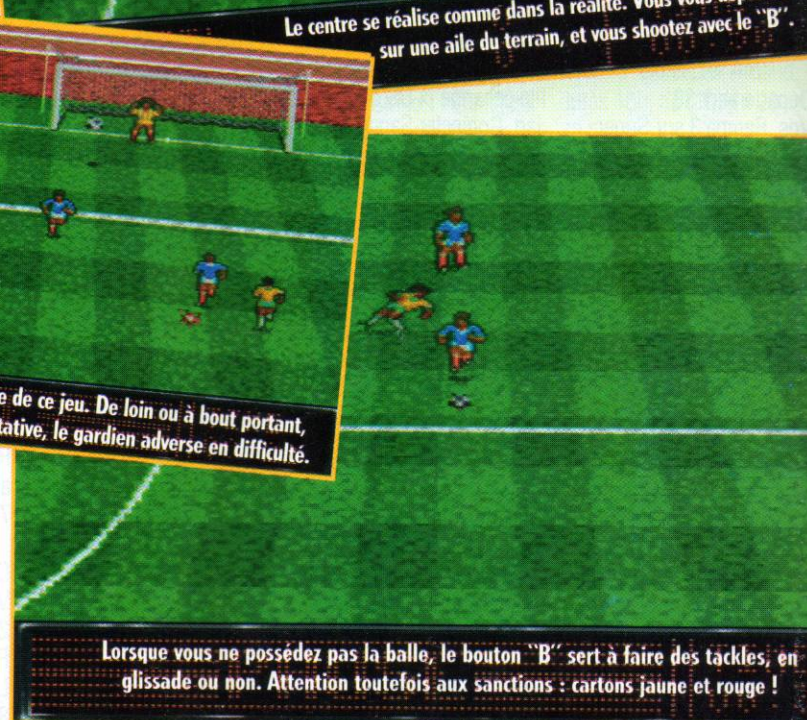


Le centre se réalise comme dans la réalité. Vous vous déportez sur une aile du terrain, et vous shootez avec le "B".



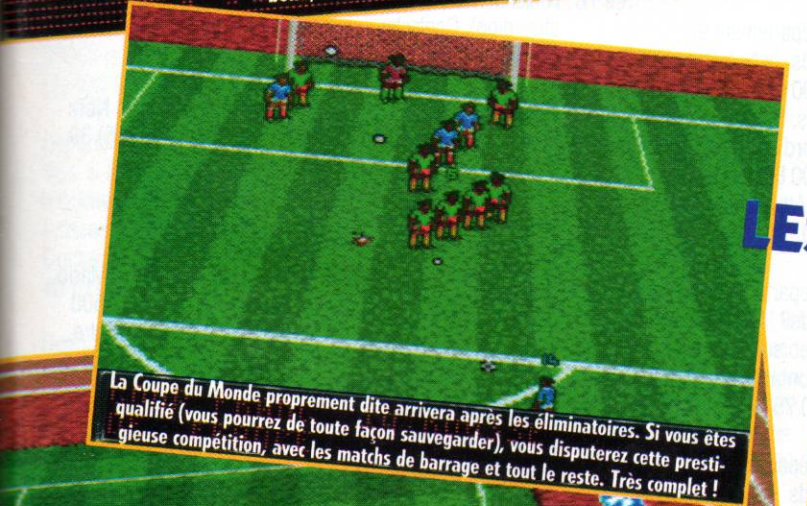
Le tir tendu est l'arme maîtresse de ce jeu. De loin ou à bout portant, c'est ce qui mettra, à chaque tentative, le gardien adverse en difficulté.

Comme la vie est bien faite, après le centre, c'est la reprise de volée qui s'y colle ! Pour ce geste spectaculaire, il faut savoir anticiper sur un centre ou un rebond, et surtout synchroniser avec la balle. Résultat !



Lorsque vous ne possédez pas la balle, le bouton "B" sert à faire des tackles, en glissade ou non. Attention toutefois aux sanctions : cartons jaune et rouge !

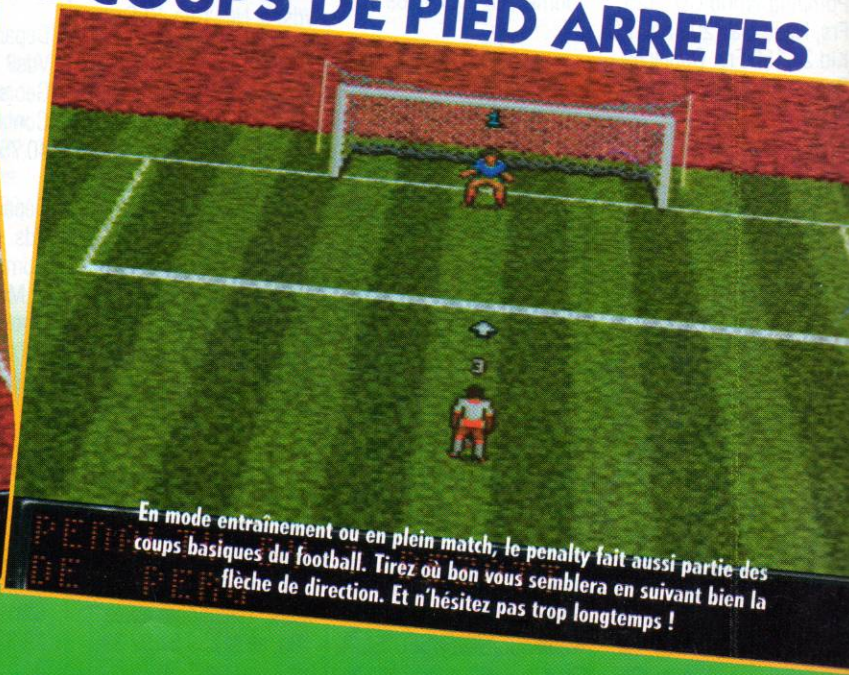
# LES COUPS DE PIED ARRETES



La Coupe du Monde proprement dite arrivera après les éliminatoires. Si vous êtes qualifié (vous pourrez de toute façon sauvegarder), vous disputerez cette prestigieuse compétition, avec les matchs de barrage et tout le reste. Très complet !



Le corner peut s'avérer être une arme redoutable s'il est bien frappé. Rentrant ou plus à l'extérieur, il faut toujours qu'il y ait un de vos partenaires dans la surface pour exploiter une balle intéressante.



En mode entraînement ou en plein match, le penalty fait aussi partie des coups basiques du football. Tirez où bon vous semblera en suivant bien la flèche de direction. Et n'hésitez pas trop longtemps !

# P E T I T E S

## NEC

### Contact

Département 15  
Ech. Pc Kid 2, ou Ninja Spirit, contre City Hunter sur Pc Engine Nec, ou vendu 175 Frs pce. Contacter Jerome, le week end au (16) 71 68 10 31.

### Vente

Département 25  
Vds. SGX + 6 jx (GG, Columns...) + 2 manettes. Téléphoner après 19h, au (16) 81 57 97 33.

Département 38  
Vds. Ranma 3 sur Super CD Nec : 300 Frs à débattre. Contacter David Bonnet, au (16) 74 27 95 96.

Département 65  
Vds. SGX + 7 jx : 1600 Frs, port compris. Contacter Jean, au (16) 62 51 30 61.

Département 68  
Vds. jx Pc Engine : Ballistix : 150 Frs, Pc Kid 2 : 250 Frs, Tennis : 150 Frs, Cyber Core : 150 Frs. Contacter Gregory, au (16) 89 48 17 22.

Département 75  
Vds. jx Nec : FMT : 150 Frs, Loom CD : 200 Frs, Cybercore : 50 Frs, Pumping World CD : 125 Frs, Neutopia : 200 Frs, PC Kid 2 : 150 Frs. Contacter Benjamin, après 18h, au (1) 45 27 52 31.

Département 75  
Vds. Ech. Ach. CD Sup CD, cartes sur Nec Duo. Contacter Azouz, après 19h, au (1) 42 27 59 74.

Département 91  
Vds. SGX + 1 manette + 5 jx : 900 Frs, Nbrx jx MD de 150 à 250 Frs. Contacter Nicolas, au (16) 69 07 05 54.

Département 91  
Vds. Nec Pc Engine Duo CD Rom 2 + 10 jx (Pc Kid 2, F1...) : 2000 Frs. Téléphoner au (16) 69 05 50 13.

Département 94  
Vds. Pc Engine GT + SF' et autres jx + Adpt secteur. Contacter Gaetan, en RP seulement, de 17 à 19h, au (01) 49 80 97 49.

Département 94  
Vds. Nec Turbo GT + 3 jx : 1300 Frs. Contacter Alex, vers 17h, au (1) 43 96 19 28.

## NEO-GEO LYNX

### Achat

Département 6  
Ach. console Neo Geo Jap et jx Neo Geo Jap, possibilité échange jx US contre jx Jap. Contacter Sandy, à partir de 17h, au (16) 93 73 66 65.

Département 62  
Ach. Ech. Vds. jx Neo Geo : World Heroes 2, View Point, Soccer Brawl, M Nation... Contacter Jerome, au (16) 21 66 17 15.

### Contact

Département 14  
Ech. M Nation, contre S Side Kicks, sur Neo Geo. Téléphoner au (16) 31 98 74 37.

Département 44  
Ech. ou Ach. jx sur Neo Geo, toutes régions. Contacter Anthony, dans la journée, au (16) 40 89 10 71.

Département 57  
Ech. jx dur Neo Geo, possède World Heroes 2 et 3, Count Bout... recherche F Fury 2, Art of Fighting. Contacter Michel, au (16) 82 88 34 33.

Département 92  
Ech. jx Neo Geo : Mutation Nation, contre Last Resort, Soccer Brawl, contre Trash RAlu, et Nam 1975, contre S SPM. Contacter David, de 18 à 21h, au (1) 47 95 00 36.

Département 94  
Ech. Lynx + 6 jx + sac-coche + Adpt + jx S Nintendo/S Nes/SFC

contre Neo geo + 2 manettes + jx. Téléphoner au (1) 48 76 49 92.

### Vente

Département 13  
Vds. Neo Geo + Memory Card + Nam 75, F Fury, Baseball 2020 + sac de transport : 2500 Frs sous emballage d'origine. Contacter Jo, au (16) 91 69 79 02.

Département 59  
Vds. jx Neo Geo : F Fury 2 : 900 Frs, Art of Fighting : 900 Frs. Contacter Herve, au (16) 20 86 03 56.

Département 59  
Vds. Combo AV : 1700 Frs + Jamma World Cup 20 : 600 Frs, jx MD : EA Hockey, El Viento : 140 Frs, SF 2 US : 350 Frs. Contacter Lionel, au (16) 20 84 15 63.

Département 59  
Vds. Neo Geo + K7 vidéo Japan mation + CD + Mangas. Contacter Camacho Sylvain, 3 impasse Gde Ferme, 59139 Wattignies.

Département 75  
Vds. Neo Geo + 3 jx + 2 manettes + M Card : 3000 Frs, valeur 5100 Frs. Contacter Cyrille, au (1) 43 70 10 24.

Département 75  
Vds. jx Neo Geo, SFC et Nec CGX, CD et SCD. Contacter Denis, au (1) 40 50 99 22.

Département 75  
Vds. jx Neo Geo et cartes Jamma à bas prix. Contacter Eric, au (1) 43 66 70 22.

Département 77  
Vds. Neo Geo + M Nation : 2600 Frs. Contacter Christophe, au (16) 60 07 11 68.

Département 78  
Vds. jx Neo Geo (F Fury, Trash Rally, M Lord, Nam 75) : 2000 Frs, ou séparement. Téléphoner après 19h, au (1) 39 51 92 39.

Département 78  
Vds. sur Neo Geo : F Fury 2 : 1000 Frs, Soccer Brawl : 580 Frs, B Fight : 450 Frs, Trash Rally : 500 Frs. Contacter Louis, en semaine, au (1) 39 52 19 91.

Département 78  
Vds. Neo Geo + 1 manette + M Lord et B Fight : 2000 Frs. Contacter Bouygues Thierry, 4 rue Cesar Franck, 78100 St Germain en Laye, ou au (1) 30 61 18 79.

Département 78  
Vds. F Fury 2 sur Neo Geo : 900 Frs et Inca sur CDI : 250 Frs. Contacter Pierre, le week end, au (1) 39 75 77 28.

Département 91  
Vds. Neo Geo + 1 manette + Sengoku 2, sous garantie : 2000 Frs. Contacter Cyril, au (16) 60 75 22 83.

Département 92  
Vds. jx Neo Geo : F Fury : 600 Frs, Robot Army : 650 Frs. Contacter Fabrice, après 13h, au (1) 47 25 44 70.

Département 92  
Vds. jx Neo Geo : AM 2 : 200 Frs, Sengoku : 750 Frs, B Journey : 700 Frs; M Lord : 650 Frs, N Combat : 800 Frs. Contacter MATHIEU, au (1) 47 32 10 70.

Département 93  
Vds?. Ach. Ech. jx sur Neo Geo sur Paris uniquement. Contacter Gerald, au (1) 48 40 75 52.

Département 93  
Vds. sur Neo Geo : N Commando, N Combat, K of Monster 2, F Fury 2 et 1, Ghost Pilot, entre 200 et 1000 Frs à débattre. Téléphoner au (1) 43 08 63 24.

Département 93  
Vds. jx Neo Geo : M Nation : 800 Frs, Memory Card : 190 Frs, ou contre S Nes + 1 manette. Contacter Christophe, au (1) 43 04 19 32.

Département 94  
Vds. sur Neo Geo F Fury : 500 Frs, W Heroes : 650 Frs. Contacter Steve, au (1) 49 59 00 89.

## NINTENDO

### Achat

Département 75  
Ach. tous jx de roles sur SFC/S Nes/S Nintendo, entre 100 et 500 Frs, échange Eight Man contre autre jx Neo, ou contre 2 jx SFC. Téléphoner après 18h, au (1) 43 70 95 98.

Département 93  
Ach. S Nintendo + 2 manette + SF 2 : 850 Frs maxi. Contacter Arnaud, à partir de 12h, au (1) 45 92 19 01.

### Contact

Département 3  
Ech. SF 2 US contre autre jx. Contacter Philippe, au (16) 70 31 85 88.

Département 13  
Club d'échange vente et achats sur S Nintendo/Nes/SFC (+ de 100 titres dipo). Contacter Olivier, au (16) 42 56 39 21.

Département 17  
Ech. S Nintendo complète + 10 jx (Contra 3, Mickey, J Connors...), contre Neo Geo + 2 manettes + 3 jx. (sur la Rochelle et environ). Téléphoner au (16) 46 34 55 03.

Département 33  
Ech. S Nintendo + 1 jx, contre SFC, jx à choisir entre Zelda, et Sonic Blastman, vente séparée possible, Star Wars : 250 Frs et T Toons : 200 Frs. Téléphoner au (16) 56 32 53 85.

Département 35  
Ech. jx : F Fight 2, Mario 4, F Fury, Castelvania, F Zero... contre D Ball Z 2, M Combat, Ranma... Contacter Fabrice, au (16) 99 63 50 12.

Département 56  
Ech. T Toons US contre

Star Wing Fra, ou vendu 325 Frs. Contacter Frederic, au (16) 97 05 15 41.

Département 62  
Tu possèdes uns SFC, une Nec, une MD, ou une Neo Geo, contacte le Club Nec, au (16) 21 75 80 10 après 18h, ou au (16) 21 20 32 77 après 19h.

Département 75  
Ech. jx S Nintendo : S MARIO Kart, Zelda, Best of the Best, Axelay. Contacter Ben, au (1) 48 89 35 47.

Département 77  
Ech. sur S Nintendo : Turtles 4, contre Axelay, T Toons, ou autre jeu S Nintendo. Contacter Etienne, le soir, au (16) 60 29 55 60.

Département 83  
Ech. Nes + 10 jx + jx GB, contre S Nintendo + 5 jx dont SF 2. Contacter Julien, au (16) 94 83 12 08.

Département 91  
Ech. S G'n'G, SF2, S S Wiv, contre autres jx S Nintendo. Contacter Mickael, avant 19h, au (16) 69 88 26 54, ou 64 93 04 45.

Département 95  
Ech. sur S Nintendo Nbrx jx. Téléphoner au (16) 39 82 83 08.

### Vente

Département 2  
Vds. jx S Nintendo : Mario 4 : 400 Frs, et SF 2 : 500 Frs. Contacter Alexandre, entre 17 et 21h, au (16) 23 83 23 71.

Département 2  
Vds. jx S Nes : Dead Dance : 300 Frs, D BALL Z 2 : 350 Frs, S G'n'G : 200 Frs, SF 2 : 350 Frs, Zelda 3 : 250 Frs, Shadorun : 350 Frs, frais de port compris. Contacter Yves, au (16) 23 97 26 88.

Département 7  
Vds. ou Ech. SF2 sur S Nintendo : 450 Frs, F Fight et A World : 300 Frs, avec Bte et notice. Contacter Alexis, au (16) 75 04 24 91.

# ANNONCES

Département 7  
Vds. jx SFC de 250 à 320  
Frs : Beep Beep, M Kart,  
Mansell, Batman, Axel...  
Contacter Jeremie, au (16)  
775 37 43 96.

Département 9  
Vds. jx Nes : Soccer et  
Lolo : 75/100 Frs, Soltice  
Tiger, Heli, Robot Warrior,  
Salomon Key de 100 à 150  
Frs, M Mansion Flinstones  
et Mario et Yoshi entre 175  
et 225 Frs. Téléphoner au  
(16) 98 55 41 79.

Département 13  
Vds. jx GB et S Nintendo :  
prix à débattre. Contacter  
Johan, au (16) 42 89 19 75.

Département 13  
Vds. jx récents à bas prix  
sur S Nes et MD, réponse  
assurée. Contacter Aubin J  
Michel, Cité les raumettes,  
Bat H1, 13700 MArignane,  
ou au (16) 42 09 00 44, ou  
42 31 49 33.

Département 19  
Vds. 7 jx Nes de 80 à 180  
Frs (Gremlins, Zelda 2, DD  
2...) et SF 2 sur SN : 300  
Frs. Contacter Bertrand,  
après 18h, au (16) 55 23  
23 02.

Département 24  
Vds. S Nintendo + 7 jx (SF  
2, Mario Kart...) + adapta-  
teur universel : 3000 Frs  
valeur 7500 Frs. Contacter  
Olivier, après 18h, au (16)  
53 56 94 64.

Département 25  
Vds. axelay (Jap) : 300 Frs.  
Contacter Mathieu, après  
18h, au (16) 81 50 58 91.

Département 27  
Vds. 17 jx sur S Nintendo,  
entre 250 et 300 Frs.  
Contacter Ludovic, au (16)  
32 36 83 19.

Département 27  
Vds. Nes + 2 manettes + 8  
jx (SMB 2, TMHT...) :  
2500 Frs. Contacter  
Nicolas, après 18h, au (16)  
32 31 21 57.

Département 27  
Vds. jx S Nintendo/SFC/S  
Nes, Neo Geo, Nec.  
Téléphoner au (16) 32 28  
02 96.

Département 28  
Vds. jx S Nintendo : A  
World et Actraiser : 200  
Frs, sur S Nes : Contra 3 :  
250 Frs et sur SFC : M  
Quest : 250 frs. Contacter  
Camille, après 19h, au (16)  
37 96 24 00.

Département 30  
Vds. S Nintendo + AD 29+  
Mario, SF 2, D Ball Z 2, P  
of Persia, B Laimber Basket  
: 1500 Frs. Contacter  
Henri, au (16) 90 25 35 86.

Département 30  
Vds. S Nintendo + Star  
Fox, SF 2, S D Dragon,  
G'nG + Ad Game Key :  
1500 Frs, ou vente séparée  
(prix à débattre). Contacter  
Arnaud, au (16) 90 25 93  
64.

Département 31  
Vds. GB + 7 jx : 700 Frs.  
Contacter Philippe, après  
18h, au (16) 61 92 05 64.

Département 33  
Vds. S Soccer, Contra 3,  
Bart N : 300 Frs, SF 2 : 325  
Frs, P of Persia : 350 Frs,  
A Family 2, S Blastman :  
400 Frs. Téléphoner le  
week end, au (16) 57 49 50  
75.

Département 33  
Vds. S Nintendo + SF 2, S  
Stars Wars, S Probotector,  
Zelda 3, S Mario Kart + 2  
manettes : 2600 Frs, valeur  
3400 Frs. Contacter Remy,  
après 17h, au (16) 57 74  
16 67.

Département 37  
Vds. Ranma 1/2 2 et S NBA  
Basketball. Contacter Manu  
au (16) 47 53 36 94.

Département 38  
Vds. News sur S Nes à prix  
sympa et MD + 2 manettes  
+ 9 jx : 1500 Frs. Contacter  
Stef, après 18h, au (16) 76  
09 34 11.

Département 38  
Vds. SF 2 US : 189 Frs.  
Téléphoner au (16) 76 26  
46 82.

Département 40  
Vds. lots de jx SFC/S  
Nintendo : Valken + Sup  
Scope; Contra 3 + Battle  
Blaze, P of Persia + S G'nG

: 400 Frs le lot, ou 1000  
Frs le tout. Contacter  
Olivier au (16) 58 06 45 62.

Département 42  
Vds. sur SFC : SF 2, : 280  
Frs, sur S Nes US : Zelda 3  
et Spiderman : 280 Frs pce  
à débattre, vente groupée  
possible. Téléphoner après  
19h, au (16) 77 73 44 20.

Département 44  
Vds. ou Ech. jx pour S Nes  
: Starwing : 300 Frs, S  
Probotector : 250 Frs, SF 2  
: 250 Frs. Téléphoner au  
(16) 40 58 93 52.

Département 44  
Vds. sur S Nintendo : S  
Soccer, S Probotector :  
250 Frs pce et S MARIO 4 :  
220 Frs. Contacter Erwan,  
au (16) 40 74 07 51.

Département 44  
Vds. S Nintendo + 12 jx :  
3000 Frs, vente séparée  
possible. Contacter  
Laurent, au (16) 40 04 23  
55.

Département 44  
Vds. Ranma 2 SFC : 450  
Frs, US : Mickey : 300 Frs,  
T Ninja 4 : 250 Frs.  
Contacter Sébastien David,  
après 18h, au (16) 40 70  
85 04.

Département 44  
Vds. S News à bas prix sur  
S Nintendo/Nes/SFC.  
Contacter Christian, en  
soirée, au (16) 40 82 41  
76.

Département 46  
Vds. Nes : 500 Frs + robot  
+ Giromite et Duck Hunt.  
Vds. Mario 1 et 2, L Force,  
Castelvania 1, TMHT 1 :  
100 Frs. Téléphoner au  
(16) 65 53 93 87.

Département 49  
Vds. jx sur SFC : SF 2, et  
Mario Kart : 300 Frs pce,  
TMNT 4 et Outer World :  
250 Frs pce. Contacter  
Fred, après 20h, au (16) 41  
73 16 83.

Département 51  
Vds. sur S Nintendo : SF  
2+ 3 mags : 300 Frs.  
Contacter Prevot Stéphane,  
3 impasse du Canal, 51290  
Arrigny.

Département 51  
Vds. S Nintendo + Mario +  
AD : 700 Frs + J Connors,  
Exhaust Heat 2 : 1300 Frs.  
Contacter Julien, au (16)  
26 64 18 07.

Département 54  
Vds. SF 2 Turbo : 500 Frs  
Jap, A Family 2 : 330 Frs  
US, F Fury : 300 Frs Jap.  
Contacter Nicolas, le soir,  
au (16) 83 21 67 58.

Département 59  
Vds. S Nintendo + AD 29 +  
2 manettes + 1 Ascii Pad  
Turbo + 3 jx : 1600 Frs.  
Téléphoner après 18h, au  
(16) 20 36 17 39.

Département 59  
Vds. jx S Nes/Nintendo à  
partir de 250 Frs : SF 2,  
Kick Off, Push Over,

Connors... Contacter  
Frederic, au (16) 203 1 34  
77.

Département 59  
Vds. jx SFC/S Nes/S  
Nintendo de 250 à 300 Frs  
: T Toons, Star Wars, Alein  
3, Bubby, A World...  
Contacter Stéphane, au  
(16) 20 82 30 17.

Département 59  
Vds. S Nintendo + 5 jx (SF  
2, YS 3, Soulblader...):  
1900 Frs ou 250 Frs le jeu.  
Contacter DAMien, le soir,  
au (16) 20 51 59 72.

Département 60  
Vds. jx S Nes/MD/CD Nec,  
oldies, news. Contacter  
Jammy, au (16) 44 02 27 38.

Département 62  
Vds. Nes + 1 jeu : 300 Frs  
et D Dragon 2 : 250 Frs, J  
and Mac : 250 Frs, Goal :  
250 Frs. Contacter Luc, au  
(16) 21 20 20 46.

Département 65  
Vds. S Nintendo + 4 jx : S  
Soccer, S Mario World? P  
Wings, Bart Nightmare + 2  
manettes : 1300 Frs à  
débattre. Téléphoner après  
19h, au (16) 62 34 19 31.

Département 68  
Vds. jx SFC : 300 Frs :  
Mickey, Sonic Blastman,  
350 Frs : Human GP,  
cherche S Volley Ball 2.

Contacter Tarik, au (16) 89  
75 46 43.

Département 68  
Vds. Nes + 4 jx : 550 Frs.  
Contacter Julien, après  
18h, au (16) 89 66 54 19.

Département 69  
Vds. S Nintendo + 30 jx.  
Contacter Rovira Richard,  
27 Ave de l Europe, 69140  
Rillieux la Pape.

Département 69  
Vds. S Nintendo + jx (Star  
Wars, M Kart...) : 3000  
Frs, valeur 4500 Frs.  
Contacter Laurent, au (16)  
78 84 01 32.

Département 69  
Vds. jx S Nintendo : S  
Formation Soccer et Aera  
88 : 250 Frs. Contacter  
Cedric, après 17h, au (16)  
78 34 54 95.

Département 71  
Vds. jx S Nintendo : Zelda  
3, S G'nG et SF2,  
Populous : 300 Frs pce, ou  
1000 Frs le tout.  
Téléphoner au (16) 85 36  
54 03.

Département 74  
Vds. S Nintendo complète  
+ SF2 + Action Replay + 2  
manettes : 2000 Frs, valeur  
4000 Frs, ou contre Neo  
Geo + 1 Pad. Contacter  
Fabien, au (16) 50 36 53  
66.

Département 74  
Vds. SF2, lemmings sur S  
Nintendo Fra : 500 Frs et  
Axelay Jap : 300 Frs.  
Contacter Marco, après  
17h, au (16) 50 44 02 17.

Département 74  
Vds. S Tennis : 250 Frs sur  
S Nintendo, ou contre T  
Ninja 4, F1 Pole Position,  
ou autres. Haute Savoie  
uniquement. Téléphoner au  
(16) 50 72 58 70.

Département 75  
Vds. jx S Nintendo : Super  
Pang : 250 Frs, A World :  
250 Frs, Spiderman : 250  
Frs. Contacter Sam, au (1)  
46 87 05 15.

Département 75  
Vds. S Nintendo + SF 2 +  
M Kart + Mario 4 + Adpt

universel. Contacter  
Adrien, au (1) 45 42 19 46.

Département 75  
Vds. GB + 7 jx + batteries :  
800 Frs. Contacter  
Philippe, au (1) 48 24 04  
49.

Département 75  
Vds. jx S Nintendo : Bubby,  
Alien 3, Star Fox, Batman,  
R Runner, Star Wars, P of  
Persia de 250 à 300 Frs.  
Contacter Mr Guyot, au (1)  
40 33 12 49.

Département 75  
Vds. ou Ech. jx SFC :  
Contra 4 Jap : 250 Frs, S  
Aleste Jap : 300 Frs; On  
the Ball US : 300 Frs.  
Téléphoner après 18h, au  
(1) 45 81 59 79.

Département 75  
Vds. S Nintendo + Mario  
World, M Kart,  
Tecmonbassket : 1500 Frs  
+ Adpt et alim + peritel.  
Téléphoner au (1) 42 55 60  
32.

Département 75  
Vds. jx SFC : SF 2 : 250  
Frs, Valken : 250 Frs, Zelda  
3 vf : 250 Frs, MD + Aleste  
+ 2 manettes : 700 Frs.  
Téléphoner au (1) 47 55 06  
56, ou de 18 à 20h, au (1)  
44 05 01 99.

Département 75  
Vds. SF 2 Turbo sur S Nes  
: 490 Frs et SF Fight 2 :  
320 Frs. Contacter  
Michael, au (1) 46 44 92  
66.

Département 75  
Vds. S Nintendo + 5 jx +  
AD 29 : 2500 Frs + Nbrx jx  
(Connors, Exhaust 2...) de  
300 à 400 Frs + jx GB, Nec  
+ MD Jap et 10 jx : 2000  
Frs. Téléphoner après  
21h30, au (1) 46 71 89 08.

Département 75  
Vds. sur Paris : Lemmings  
(Fra), A Family, Populous,  
S G'nG, entre 250 et 300  
Frs, Super Scope Fra : 200  
Frs. Contacter Sébastien,  
au (1) 43 57 60 07.





# PETITES ANNONCES

Département 92  
Vds. 5 jx GB : Castelvania, Chase HQ, Kug Fu Master, Boxxle, S Mario Land : 750 Frs. Téléphoner au (1) 47 90 24 52.

Département 92  
Vds. S Nintendo + Star Wing + manette : 800 Frs. Contacter Bruno, au (1) 47 73 65 14.

Département 93  
Vds. GB + 5 jx : 500 Frs. Contacter Pasteur, au (1) 43 84 39 10.

Département 93  
Vds. S Nintendo + 5 jx + AD 29 + Dyna 1, sous garantie : 2200 Frs. Téléphoner au (1) 48 58 48 28.

Département 93  
Vds. jx S Nintendo : The Lost Vicking, Terminator, Alien 3, Spiderman, Kick Off, G Ghost, B Toads : 300 Frs pce, ou le tout 1800 Frs. Contacter Laurent, au (1) 48 68 43 43.

Département 93  
Vds. S Nes + 11 jx (Star Fox, SF 2, Zelda 3...) + Nintendo Scope et 6 jx : 3000 Frs. Téléphoner au (1) 430 8 58 18.

Département 93  
Vds. S Nes US + 2 manettes + 3 jx : 1390 Frs + cassettes Manga gratuit. Contacter Alexandre au (1) 40 12 02 64.

Département 93  
Vds. S Nintendo + 2 manettes + SF 2, Mario World, sous garantie 6 mois : 890 Frs. Contacter Kovit, au (1) 48 95 25 40.

Département 93  
Vds. S Nintendo + SF 2 + 2 manettes + S Tennis : 850 Frs, ou jx seul : 200 Frs. Contacter Guillaume, au (1) 48 38 11 36.

Département 94  
Vds. jx S Nintendo : SF 2 : 250 Frs, Zelda 3 vf : 250 Frs, S EDF : 250 Frs. Contacter Marc, au (1) 45 05 09 44.

Département 94  
Vds. S Nes US + Star Fox + SF 2 Turbo : 1250 Frs, dans le 75 et 94 uniquement. Contacter Stéphane, au (1) 49 80 37 27.

Département 94  
Vds. ou Ech. jx S Nes ; S Tar Wars, M Kart, Spiderman and Xmen, Smahsh Tv, SF 2, Top Gear, C Rock, de 250 à 400 Frs. Téléphoner au (1) 43 97 28 71.

Département 94  
Sur S Nintendo échange Zelda 3 Fra, contre Best of the Best. Vds. SF2 : 200 Frs, ou faire offre. Contacter Michael, au (1) 46 80 85 80.

Département 94  
Vds. sur S Nintendo : F Fury US : 300 Frs et T Ninja Fra : 200 Frs. Contacter Philippe, au (1) 49 85 91 96.

Département 94  
Vds. sur S Nes : Zelda 3, S Tennis, Mario 4, SF 2 et Dragon Fury... sur MD. Contacter Tyahn, vers 20h, au (1) 49 41 03 16.

Département 94  
Vds. jx S Nintendo : SF 2 : 350 Frs. Contacter Antoine, au (1) 46 87 52 32.

Département 94  
Vds. jx S Nes : Alien 3, D Strick, N Mansel, Jaki Crush, SF 2. Téléphoner au (1) 43 75 57 37.

Département 95  
Vds. GB + 52 jx (Gremlins, DD 2, Dr Mario, Tennis, Ranma...) + loupe + transfo : 2250 Frs et échange GG + 4 jx contre SN. Téléphoner au (16) 34 72 24 33.

Département 95  
Vds. S Nintendo + 2 jx + 2 manettes + Adpt universel : 1200 Frs. Contacter Davy, au (16) 30 38 08 69.

Département 559  
Vds. Totues 4 sur S Nintendo. Contacter Didier, la semaine, au (16) 27 63 85 51.

## SEGA

### Achat

Département 59  
Ach. jx MCD, entre 100 et 150 Frs, uniquement dans le Nord. Contacter Jerry, au (16) 20 05 50 21.

Département 64  
Ach. jx récents sur GG : 120 Frs. Téléphoner le week end, au (16) 59 32 03 81.

Département 66  
Ach. Mega CD 2 français + jx de 1000 à 2500 Frs, sous garantie. Contacter David, au (16) 68 55 93 61.

Département 67  
Ach. MD Jap, avec ou sans jx et échange Mario Yoshi sur GB et F Zero sur S Nes. Contacter Michel, au (16) 88 29 64 97.

Département 94  
Ach. sur GG jx. Contacter Gouillard Eddie, 119 rue de la paix, 94170 Le Perreux S/Seine, ou au (1) 48 72 81 99.

### Contact

Département 6  
Ech. jx MD (S of Rage 2, Sonic 2...). Contacter J Philippe, le week end, au (16) 93 86 37 84.

Département 14  
Ech. jx sur MD : Might and Magic, Terminator, Green Dog, S Word of vermillon, Toki, Corporation, JM 92. Contacter Nicolas, après 18h, au (16) 31 97 37 29.

Département 31  
Ech. MD + 7 jx (Batman, Bulls vs Blazers...), contre S Nintendo + 3 jx. Contacter Julie, au (16) 61 74 15 68.

Département 32  
Ech. jx MD : European Soccer, S of Rage... et vends jx MS, ou échange contre jx MD. Contacter Adil, après 21h, au (16) 62 05 85 15.

Département 61  
Ech. 1 jx Mega CD (jeu de role) contre M Combat sur MD, ou 2 jx MD. Vds. sur MD Donald et Ariel : 150 Frs pce, échange jx Mega CD. Téléphoner au (16) 33 25 62 08.

Département 66  
Ech. jx MD : Rolo, E C Soccer, Jungle Strike, Lotus T Challenge... contre Suns et Rider, G. Chaos, Davis Cup, Ecco, ou autres. Téléphoner au (16) 68 66 67 79.

Département 69  
Rejoignez le club GG, contacts, échanges, Fanzines... pour tout renseignement contacter Fred Peguet, Le Colombier, 69850 St Martin en Haut.

Département 74  
Ech. MD + 2 manettes + 5 jx, contre Neo Geo + 2 manettes + 3 jx de baston si possible. Contacter Stéphane, de 18 à 22h, au (16) 50 94 81 66.

Département 76  
Ech. jx MD : Landstalker (jap) Ecco... et jx S Nintendo : Star Wars, Axtaiser... et vends jx GB : Nemesis 2 : 150 Frs, Kirby : 150 Frs et GB : 200 Frs. Contacter Mathieu, au (16) 35 40 38 85.

Département 91  
Ech. sur GG : GPM 2, S Kick Off. Contacter Atour Fabrice, 44 rue P brossollette, 91350 Grigny, ou au (16) 69 06 87 80.

Département 95  
Ech. 2 jx MD (Whip Rush et Zero Wing), contre 1 bon jeu Jap ou Fra : Sonic, MGP, D Strike... Contacter Sébastien, après 18h, au (16) 30 30 97 31.

### Vente

Département 1  
Vds. jx MD : SMGP, Shang On, W Boy 3, Street Mart, EH Boxing, S Real Basketball : 150 Frs pce. Téléphoner au (16) 74 69 38 26.

Département 8  
Vds. jx MD : entre 250 et 300 Frs (Jurassic Park, F Fury, Ecco...). Téléphoner au (16) 24 27 04 98.

Département 12  
Vds. MD + 10 jx (Sonic 1 et 2, G Axe...) + manettes + Arcade Power : 2000 Frs à débattre. Téléphoner au (16) 65 42 94 52.

Département 13  
Vds. jx MD : Spiderman, Sor, Carmen Sandiego, W of Illusion, WBoy 5, K Chameleon, entre 150 et 200 Frs. Contacter Arnaud, après 18h, au (16) 42 28 73 54.

Département 13  
Vds. MD + 2 manettes : 500 Frs jx : Sonic, Senna GP, European C Soccer, Centurion : 300 Frs, World Cupitalia, G Axe, G'n'G, M Defendere : 200 Frs. Téléphoner au (16) 90 91 14 59.

**VOUS VOULEZ CREER VOTRE BOUTIQUE**

**VOUS ETES REVENDEURS...**

**VOUS VOULEZ ACHETER MOINS CHER...**

**NE CHERCHEZ PLUS,**

**RAPIDITE**

**EFFICACITE**

**DISPONIBILITE**

**IMPORTATION**

**NOUVEAUTE**

**...CONTACTEZ NOUS**

**REDINALLIA PARIS**

**Tél : 42 81 95 10  
Fax : 42 82 98 39**

# PETITES ANNONCES

Département 13  
Vds. MD + 2 manettes + 14 jx (F Fury, J Pond 2, Quackshot...): 2500 Frs. Contacter Thenoux, au (16) 91 91 32 24.

Département 14  
Vds. jx : Chuck Rock, J Montana : 250 Frs, Gynoug + Adpt MD Jap : 280 Frs et A Beast : 70 Frs. Télégphoner à partir de 19h, au (16) 31 90 01 57.

Département 14  
Vds. jx MD : SMGP 2, TMNT, T Toons, F Fury, Sonic 2, W illusion : 250 Frs, Strider, W Boy 3 (Jap) : 150 Frs, Q Shot : 200 Frs. Télégphoner au (16) 31 62 01 95.

Département 18  
Vds. MD + 5 jx (D Fury, TF 4...) + 2 manettes : 1500 Frs à débattre. Télégphoner au (16) 48 58 28 64.

Département 22  
Vds. MD + Sonic 1 et 2, Flashback, Quackshot + 3 manettes : 1500 Frs. Contacter Julien, au (16) 96 29 10 86.

Département 22  
Vds. jx MD : Atomic Runner, R Rash : 180 Frs pce, Flashback : 220 Frs. Télégphoner au (16) 96 30 04 60.

Département 30  
Vds. 120 Frs A S Monaco GP 2, Tazmania, Off Road sur GG. Contacter Sébastien, au (16) 66 61 36 62.

Département 33  
Vds. MD + 5 jx (Sonic, K Chameleon, Toki...): 1100 Frs. Contacter Cyril, après 18h, au (16) 56 87 42 37.

Département 34  
Vds. MS + 4 jx, ou contre 2 jx MD. Télégphoner au (16) 67 37 33 50.

Département 34  
Vds. jx MD : Spiderman : 200 Frs, Wadner : 1500 Frs, F22 : 250 Frs, Alisia D : 200 Frs et 1 jx GG (com

pil de 4 jx) : 100 Frs. Contacter Julien, au (16) 67 71 89 87.

Département 38  
Vds. MD + 2 manettes + 7 jx (Sonic 2, SM GP...): 1300 Frs. Télégphoner au (16) 76 55 20 64.

Département 45  
Vds. jx MD : Ecco, Green Dog, W of Illusion, Dynamite Duke, Chikiboy, Forgetting Worlds : 1300 Frs les 6, ou 200 Frs pce. Contacter Fabrice, au (16) 38 36 12 27.

Département 46  
Vds. MD + 1 manette + A Beast, Sonic : 600 Frs, R Rash, SMGPn-, Cyberball, Terminator : 250 Frs pce. Contacter Pierre, de 17h30 à 20h30, au (16) 65 50 05 97.

Département 54  
Vds. jx MD : Streets 1 et 2, Power Monger, TF 4, Senna GP, Galahad, entre 100 et 250 Frs. Télégphoner au (16) 83 29 36 71.

Département 55  
Vds. GG + Sonic 1 et 2 + Adpt secteur : 800 Frs. Télégphoner au (16) 29 78 14 97.

Département 55  
Vds. sur MD : Lotus Turbo Challenge : 250 Frs, Terminator : 250 Frs, Zero Wings : 100 Frs, S od Rage : 200 Frs, F Fury : 300 Frs. Télégphoner au (16) 29 79 42 80.  
Département 59  
Vds. jx MD à bas prix. Contacter JFRancois, au (16) 20 73 69 37.

Département 59  
Vds. Mega CD Jap sans jx : 1500 Frs. Contacter Benjamin, au (16) 20 31 54 74.

Département 59  
Vds. Kid Chameleon sur MD. Contacter David, au (16) 28 60 14 65.

Département 59  
Vds. MD Fra + Adpt + 2 manettes + 12 jx : 1500 Frs et jx GB : Speedball 2, S MARIO Land 2 : 100 Frs

et Pilot Wings sur S Nintendo : 180 Frs. Télégphoner au (16) 27 48 92 87.

Département 60  
Vds. sur MD : Gynoug : 150 Frs, World of I : 250 Frs, et Land Stalker : 290 Frs, et jx GB entre 120 et 150 Frs. Contacter Sébastien, au (16) 44 02 40 32.

Département 60  
Vds. MD + Hellfire, Alisia D, TF3 + revues : 700 Frs, ou contre jx Neo Geo. Contacter Christophe, au (16) 44 78 45 23.

Département 62  
Vds. MS + 1 manette + 4 jx (A Kid, D Duck...): 800 Frs. Contacter Yann, au (16) 21 20 14 77.

Département 62  
Vds. jx MD : F Fury, Ecco, Power monger, de 150 à 250 Frs et vends jx MS 100 Frs pce + joystick : 80 Frs. Télégphoner au (16) 21 81 56 50.

Département 62  
Vds. MD Jap + 2 jx + 2 joystick : 680 Frs, ou contre Jx S Nes. Contacter Sébastien, au (16) 21 36 53 08.  
Département 62  
Vds. Jx Md de 150 à 250 Frs et jx S Nintendo de 200 à 300 Frs. Télégphoner au (16) 21 9 36 13.

Département 64  
Vds. jx MD : Gieres, Gynoug, T F 3, Aero Blaster (Jap) et G Axe 2, Speedball 2 (Fra) de 150 à 200 Frs. Contacter Antoine, au (16) 59 52 44 98.

Département 67  
Vds. sur MD : Tazmania et K Chameleon : 250 Frs pce, A Beast : 150 Frs, ou les 3 : 600 Frs. Contacter Fred, après 20h, au (16) 88 41 92 81.

Département 69  
Vds. pour MD : Flashback : 300 Frs, Batman R : 250 Frs, A Beast : 130 Frs et sur S Nintendo : T Toons : 400 Frs, Zelda 3 : 300 Frs. Contacter Xavier, au (16) 78 95 10 82.

Département 75  
Vds. GG + 4 jx (Mickey, N Gaiden...) + Adpt MS : 1000 Frs. Contacter Hugues, à partir de 19h, au (1) 40 43 15 56.

Département 75  
Vds. MS + 4 jx : 500 Frs. Télégphoner au (1) 43 21 38 75.

Département 75  
Vds. 2 jx sur MD : Flashback : 250 Frs et Eswat : 100 Frs avec Btes et notices. Contacter Fabrice, après 18h, au (1) 42 54 08 94.

Département 75  
Vds. MD Jap + 5 jx + 2 manettes (Flashback, MGP...): 1600 Frs, valeur 2000 Frs. Contacter Maurice, au (1) 42 39 27 38.

Département 75  
Vds. X Men en avant première sur MD à bas prix. Contacter Stéphane, au (1) 42 78 27 86.

Département 75  
Vds. jx MD : Batman, Alien, MLHX, Green Dog, Populous, de 220 à 280 Frs. Contacter Jean, au (1) 45 20 65 29.

Département 77  
Vds. jx MD : Sonic 1 : 200 Frs, A Beast : 200 Frs, R of Shinobi : 220 Frs. Télégphoner au (16) 60 67 39 61.

Département 77  
Vds. MD + 3 jx (Sonic, Mickey, Donald) : 700 Frs. Contacter Julien, au (1) 60 25 73 23.

Département 77  
Vds. W War : 200 Frs, échange A World, T Ninja, Growl, contre Flasback, Cool Spot, Global G, X Men. Contacter Jeremy, au (16) 60 26 19 67.

Département 78  
Vds. MD Fra + Adpt + 13 jx : 3000 Frs. Contacter Laurent, au (1) 34 61 79 42 poste 1429.

Département 78  
Vds. MS 2 + 5 jx

(Tazmania...): 950 Frs. Contacter Fabien, au (1) 30 93 57 89.

Département 78  
Vds. 12 jx MS + Phaser, échange jx MD, S Nintendo, Neo Geo. Contacter Frederic, au (1) 39 50 06 11.

Département 78  
Vds. cartouches MD : Quackshot, W of Illusion, S of Rage 1 et 2. Contacter Pilippe Richard, 18 Ave Gambetta, 78400 Chatou, ou au (1) 39 52 74 32.

Département 85  
Vds. jx pour MD Fra : T Force 4, Chuck Rock, Bulls vs Lakers, S of Rage 2, Shinobi, Krusty : 90 Frs pce, ou 450 Frs le tout. Contacter Raphael, au (16) 51 94 32 73.

Département 88  
Vds. jx MD : A Beast : 150 Frs, Strider, Turbo Out Run, Fantasia : 300 Frs pce, et Sonic + Mickey : 350 Frs pce. Contacter Dominique, après 19h, sauf Mercredi, au (16) 29 50 43 47.

Département 88  
Vds. Cool spot sitr MD : 250 Frs, Wimbledon sur GG : 100 Frs, et MS/GG : 70 Frs. Ach. jx MCD officiel. Contacter Fabrice, au (16) 29 58 40 68.

Département 91  
Vds. MD Jap + Pro 1 + 5 jx (Batman, A Kid, G Axe...): 1100 Frs. Contacter Claude, au (16) 45 43 07 41.

Département 92  
Vds. MD + 8 jx : 1300 Frs, ou contre S Nintendo + 2 jx. Contacter Valerie, au (1) 47 75 81 65.

Département 92  
Vds. MD + 5 jx (Sonic 1 et 2, SpeedBall...): 1100 Frs à débattre. Télégphoner au (1) 47 82 56 35.

Département 92  
Vds. Nbrx jx MD : AB 2, K Chameleon, Strider, G Axe, D Duke, Tazmania, Shinobi, TF 3... de 100 à

200 Frs. Télégphoner au (1) 46 26 89 24.

Département 92  
Vds. MD + 6 jx : 850 Frs, ou contre Neo Geo sans jx, ou Turbo GT Nes, sans jx. Contacter Mehrad, après 19h, au (1) 47 78 87 99.

Département 93  
Vds. MD + 2 manettes + Adpt jx Fra/Jap + 10 jx : 2500 Frs et échange S Nintendo + 10 jx contre Neo Geo + 3 jx. Contacter Julien, au (1) 49 36 81 23.

Département 93  
Vds. MD + 1 pad + 25 jx : 5000 Frs, GG + 6 jx + batterie + cordon secteur : 1500 Frs. Contacter Vincent, au (1) 43 83 15 42.

Département 93  
Vds. Ech. jx MD et SN (27 titres). Contacter Alain, après 20h, au (1) 43 03 59 96.

Département 94  
Vds. MD Jap + manette + manette infra rouge + 26 jx : 5000 Frs. Contacter Cyril, au (1) 45 94 12 61.

Département 94  
Vds. MD Jap + 3 manettes + 18 jx : 1800 Frs, et jx SFC (B Toads, F Fight 2) : 350 Frs pce. Télégphoner au (1) 43 82 63 65.

Département 94  
Vds. 12 jx MD : W Boy 5, G Axe, A Dragon, Quackshot, de 100 à 200 Frs, Adpt + MS + 4 jx : 500 Frs, Menacer : 300 Frs, vente séparée possible. Télégphoner au (1) 48 89 61 07.

Département 94  
Vds. jx MD à partir de 150 Frs. Contacter Laurent, au (1) 45 93 03 41.

Département 95  
Vds. MD + joy Simpson + adaptateur + 20 jx de tir + plate forme : Terminator, TF 3, Toki... Contacter MC Fly, au (1) 39 80 39 17.



## Les Tiny Toon en folie !

Konami nous entraîne dans de nouvelles aventures avec Porky, Dizzy, Buster Bunny et tous leurs amis. Retrouvez la magie des cartoons sur Game Boy, NES et Super Nintendo. Des graphismes somptueux, une bande son à tout casser, d'une jouabilité exemplaire, avec une foultitude de levels... Un vrai régal pour les yeux !!! Entamez un voyage fantastique dans un monde féérique.

Tiny Toon, c'est géant : une réalisation superbe, une action passionnante, des tas d'innovations, de l'humour. Il vous le faut !

Tiny Toon atteint des sommets encore

# joypad

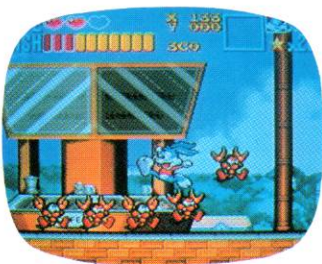
**KONAMI**  
La passion des jeux



Screen: Super Nintendo Entertainment System



Screen: Super Nintendo Entertainment System



Screens: Super Nintendo Entertainment System

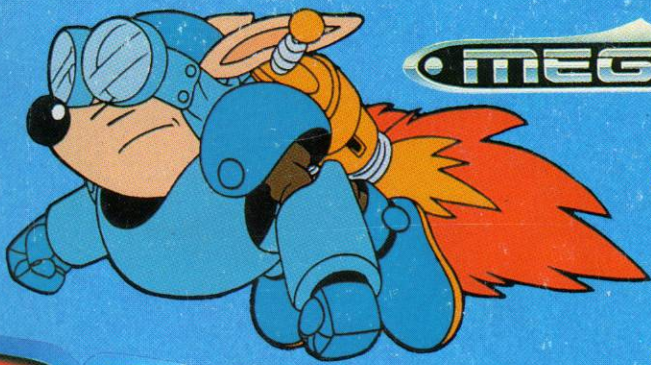


Pour tout renseignement sur les jeux, appelez le SOS Nintendo au (1) 34 64 77 55. Distribution Bandai France.

TINY TOON ADVENTURES, names, characters and logos are registered trademarks and copyright of WARNER BROS., a division of TIME WARNER ENTERTAINMENT, LP. © 1993. Nintendo®, SNES®, NES®, GAME BOY®, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. KONAMI® is a registered trademark of Konami Co., Ltd.

SEGA

MEGA DRIVE



“Découvrez Sparkster...

graine de super héros et nouvelle mascotte de Konami

dans Rocket Knight Adventures sur Sega Megadrive.

# ROCKET KNIGHT ADVENTURES



**Sparkster** est fin prêt pour une vengeance sans pitié contre le meurtrier de son maître et père adoptif: Mifune. Propulsé par son réacteur et armé d'un glaive, il vole cheveu au vent vers une mission périlleuse: anéantir Dark Lord et rétablir, une fois encore, la paix sur sa terre natale.”

97%

“Rocket Knight s'est speed, on ne s'ennuie pas un instant. Ça n'arrête pas de bouger... C'est l'extase.” **PLAYER ONE**

“Désormais, avec Rocket Knight, la Megadrive tient un Hit absolument indéniable.”  
**MEGAFORCE**

97%

95%

“Konami s'affirme de plus en plus sur Megadrive, notamment avec ce titre carrément fantastique!”  
**SUPERSONIC**



**KONAMI**®

