

"MA YÉ SOUI COMPLÈTAMENTE FOU DÉ GONDÔLE PLOUSS" (© WARIO!)

**EN DIRECT  
DE TOKYO:  
TOUS  
LES  
JEUX  
D'ARCADE  
94**

**WARIO**  
**PLUS FORT QUE  
MARIO?**

MEGA CD II



SUPER NINTENDO



NEO-GEO



3DO



GAME BOY



ET LES AUTRES ...

## TIPS A GOGO!

**NBA  
JAM,  
LA TOTALE  
MARIO LOST  
LEVELS: TOUTES  
LES WARP ZONE**

**L'ÉTÉ SERA CHAUD:  
LA MEGADRIVE 32  
ET LA GAME BOY COULEUR  
ARRIVENT!**

Des tests percutants: Wario Land (GB), Dune (MCD), Val d'Isère (SNIN), les Schtroumpfs (GB), Spin Master (Neo Geo), Skyblazer (SNIN) ... En direct du Japon: Les jeux de demain, une école pour les programmeurs japonais, les interviews des développeurs de Sega et de Namco et des previews exclusives!

T 6745 - 31 - 32,00 F



# Teuf ! Teuf !



Adieu les courses "à papa", voici Rock'n'roll Racing. La Super "teuf" pour vos Super Nintendo! Plein gaz et musique à fond sur un circuit du XXI<sup>e</sup> Siècle. Avec chicanes, têtes d'épingle, grands whoops et tremplins. Pour tenir la route, préparez vos machines, car vous devrez affronter une meute de pilotes totalement déchaînés et armés jusqu'aux dents. Fonction "2 joueurs", son stéréo, animations hyper dynamiques... Rock n'Roll Racing, c'est le championnat du monde de Cross Auto le plus fou, jamais imaginé.

**ASTUCES & CONCOURS**

**SUR LA LIGNE OCEAN**

**36 68 33 68\***

# SUPERTEUF !!



## ROCK'N'ROLL RACING ÇA ROCK ET ÇA ROULE À PLEINS TUBES !



### ocean®

### T'ES PRIS AU JEU

## CONCOURS

PARTEZ EN VOYAGE AVEC  
ALYZÉES LUDIQUES,  
P. 53

MÉGA CONCOURS VAL D'ISÈRE  
GAGNEZ ! DES JEUX  
VAL D'ISÈRE CHAMPIONSHIP  
SUR SUPER NINTENDO,  
DES COFFRETS PHOTO  
KONICA, DES PIN'S...  
P. 147



Notre couverture: WARIO  
© Nintendo, 1993

### CHALLENGE F1 POLE POSITION (Super Nintendo)

Pour ce challenge, les règles sont très simples: il vous suffit de réaliser chaque mois le meilleur temps sur un circuit, avec un pilote automobile que l'on vous impose. Envoyez une photo de votre meilleur temps à: Ludi Media, Challenge F1 Pole Position, 28, rue Armand-Carrel, 93556 Montreuil Cedex.  
Ce mois-ci : Jean Alesi (Ferrari) sur le circuit d'Afrique du Sud.

### TOKYO SALON DE L'ARCADE 94

12

Tous les nouveaux jeux d'arcade pour 1994 étaient présentés à Tokyo. Banana San était sur place.

### EN DIRECT DU JAPON SEGA/NAMCO

34

Des interviews de choc auprès des responsables des services recherche et développement en arcade chez Sega et Namco.



DUNE (MCD).  
Un magnifique jeu  
sur Mega CD de  
souche française.  
Merci Cryo!

### LES JEUX DE DEMAIN

40

Banana San fait le point sur les dernières évolutions des techniques et des jeux.

### BRUITS NINTENDO UNE SUPER GAME BOY

56

Game Boy et couleur vont maintenant pouvoir vivre ensemble. En direct live du Japon, les infos Nintendo.

### PREVIEWS

58

Streets of Rage 3 (MD), Le Livre de la jungle (SNIN) et Flink (MD), le premier jeu à utiliser la technique des 256 couleurs sur Megadrive grâce à Psygnosis.

### DES TIPS D'ENFER !!!

74

Ce mois-ci, Switch vous dévoile toutes les Warp Zone (zones de transfert d'un niveau à l'autre) de Super Mario All Stars, The Lost Levels, sur SNIN.  
+ un dossier spécial tips NBA Jam tous formats!

### LES TESTS LES PLUS COMPLETS

Liste des jeux classés par ordre alphabétique avec renvoi aux pages

AGAIN THE NINJA WARRIORS (SFC)	134
ALADDIN (GG/SMS)	142
ASTRO GO! GO! (SFC)	136
BUBBA 'N' STIX (MD)	120
CHOPLIFTER 3 (SNES)	124
CLAY FIGHTER (SNES)	116
CLIFFHANGER (MCD)	126
DUNE (MCD)	88
JOE AND MAC 3 (SFC)	118
LA PANTHERE ROSE (SNIN)	122
LES SCHTROUMPFS (GB)	138
MICKEY'S ULTIMATE CHALLENGE (SNES)	114
NHL HOCKEY '94 (MCD)	106
ROAD RASH (GG/ SMS)	140
ROCK N' ROLL RACING (SNIN)	110
SHADOW OF THE BEAST 2 (MCD)	130
SIDE POCKET (SNES)	94
SKYBLAZER (SNIN)	102
SPIN MASTER (NEO GEO)	132
STREETS OF RAGE II (MASTER SYSTEM)	143
SUPER TROLLS ISLAND (SNIN)	128
THE TERMINATOR (MCD)	112
TIME TRAX (SNIN)	108
VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP (SNIN)	96
WARIO LAND, Super Mario Land 3	84
YUMEMI MISTERY MANSION (MCD)	100

### NOUS REMERCIONS POUR LEUR COLLABORATION

Les magasins: A GAME WORLD, ALYZEES, ESPACE 3  
et VOLUSIA GAMES.

Et toujours les magazines japonais:  
FAMICOM TSUSHIN et KADOKWA SHOTEN.

### CODE DES PRIX UTILISÉ DANS CONSOLES +

A : jusqu'à 99 F. — B : de 100 à 199 F. — C : de  
200 à 299 F. — D : de 300 à 399 F. — E : de  
400 à 499 F.  
— F : de 500 à 699 F. — G : de 700 à 999 F. —  
H : de 1000 à 1499 F. — I : de 1500 à 2 000 F.

## WARIO LA NOUVELLE STAR DE NINTENDO

86

Héros de Wario Land, Super Mario Land 3, il arrive en force chez Nintendo. Wario en veut, et il va le prouver. Nous, on l'accueille à bras ouverts avec un test et un petit point sur lui et Mario.



VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP (SNIN).  
Un réalisme à vous couper le souffle et un effet de vitesse bien rendu.

## TESTS 16 BITS... DES HITS...

90

Dune (MCD), Rock'n Roll Racing (SNIN), Terminator (MCD), Val d'Isère (SNIN), un nouveau Mickey sur SNES et plein d'autres nouveautés...

## PORTABLES

138

Les Schtroumpfs sur Game Boy est délirant, nous vous avons réservé un test de choix.

## NOUVELLE RUBRIQUE: SPEEDY GONZATEST

144

Plus de place pour les tests? Déjà testés dans Consoles+, il y a bien longtemps? Pas de problèmes! On vous tient tout de même au courant avec les mini-tests de notre souris qui teste plus vite que son ombre.

## ZE KILLER

146

Un jeu décevant, une daube? Ze Killer s'en occupe. Mais ce mois-ci, est-ce vraiment justifié?...

## LE COURRIER

148

Vous êtes malheureux(se), amoureux(se), demandez conseil au "grand" marabout N'Bomboy...

## INDEX

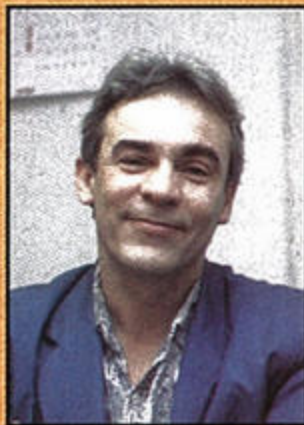
154

On les a testés, ils sont TOUS là!

## LES P.A.

156

Les petites annonces de Consoles+ sont gratuites!



*On vit une époque formidable!*

*Cette année, nous allons enfin retrouver le suspense de 1989, lorsque les consoles 16 bits et les premières portables étaient sur le point de faire leur apparition. La Jaguar est là (même si elle est plutôt discrète et que les jeux se font attendre), et voilà déjà que deux autres consoles vont arriver cet été (d'accord, ce sont des améliorations de machines existantes, mais c'est quand même du neuf!). Quant aux autres machines de Sega, Nintendo, Sony et autres NEC, ce sera pour l'année prochaine, mais on en apprend un peu plus sur ces petites merveilles chaque mois. Les lecteurs de Consoles+ continueront à être informés avant les autres, grâce aux réseaux que met en place notre agent secret au Japon, j'ai nommé le machiavélique Dr Banana.*

*A ce propos, vous avez sans doute remarqué que le vénérable Banana San est particulièrement en forme ces temps-ci. Il a fait un véritable coup d'éclat le mois dernier avec son scoop sur les nouvelles consoles de Sega. C'était une première mondiale, car même les mags japonais n'avaient pas publié cette information et, cette fois encore, ce sont les lecteurs assidus de Consoles+ qui ont eu la primeur de cette information sensationnelle. Dans ce numéro, Banana vous dit tout sur la Super Game Boy, comme ça, il n'y aura pas de jaloux, les gags de Sega comme les accros de Nintendo seront satisfaits. En revanche, nous sommes inquiets, car Ze Killer ne quitte plus sa tronçonneuse et il rôde dans les couloirs de la rédaction en jurant que Toubon lui a déclaré la guerre et qu'il aura sa peau! Autant vous dire qu'il est déchaîné en ce moment, notre Killer, et qu'il vaut mieux ne pas le contrarier. Nous avons donc choisi de le laisser se défouler sur les daubes du mois, qu'il massacre sans pitié! Quant à vos testeurs préférés, ils ont totalement disjoncté: ils m'ont obligé à me déguiser en Schtroumpf! Je le crois pas, ça, c'est un bizutage pour mon arrivée ou quoi?*

Alain Huyghues-Lacour

EDITO

## LA HOT-LINE DE CONSOLES +

Tous les mercredis de 13 heures 30 à 17 heures 30 et les vendredis de 17 heures à 19 heures 30, ET SEULEMENT À CES HORAIRES-LÀ! vous pouvez appeler au (16-1) 46 62 28 02. Switch se fera un plaisir de répondre à vos questions concernant le magazine et les jeux dans lesquels vous êtes bloqué.

# TROMBINOSCHTROUMPFOSCOPE

**Ce mois-ci sort, sur Game Boy, le tant attendu jeu d'Infogame Les Schtroumpfs. N'écoutez que son courage et sa bonne humeur, toute l'équipe de Consoles+ a endossé un costume de Schtroumpf. Attention, le premier qui se moque de nous aura un blâme et sera privé de dessert!**

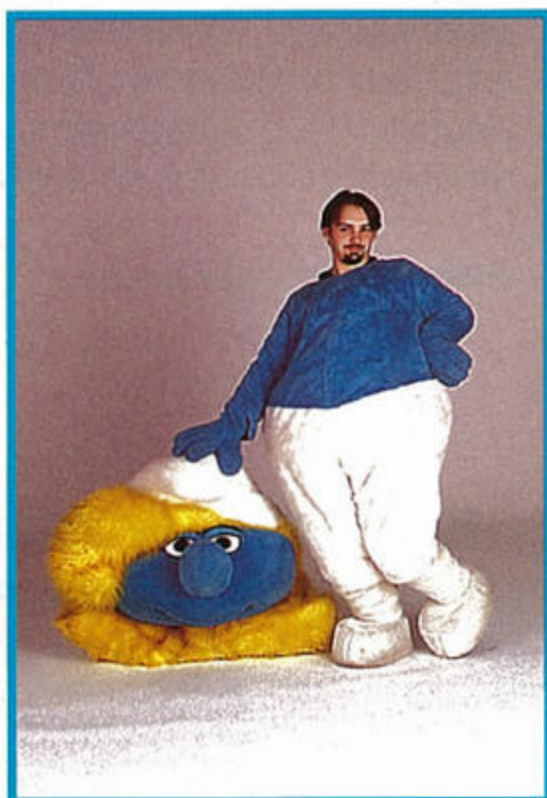
## LE GRAND SCHTROUMPF



Vous ne rêvez pas, c'est bien notre rédacteur en chef, A.H.L., qui a revêtu le costume du Grand Schtroumpf. Cela n'a pas été facile de le convaincre, mais à force de coups de massue de Bomboy dans les tibias et de gros bisous de la Schtroumpfette dans le cou, il a quand même capitulé. Seulement, le boss n'était pas au bout de ses peines: la fermeture Eclair du costume est restée coincée et A.H.L. a dû aller manger au self dans cette tenue. Je ne vous explique pas le délire qu'a engendré sa tenue au milieu de milliers de personnes vêtues plus ou moins correctement. A mon avis, son repas lui est resté au travers de la gorge!

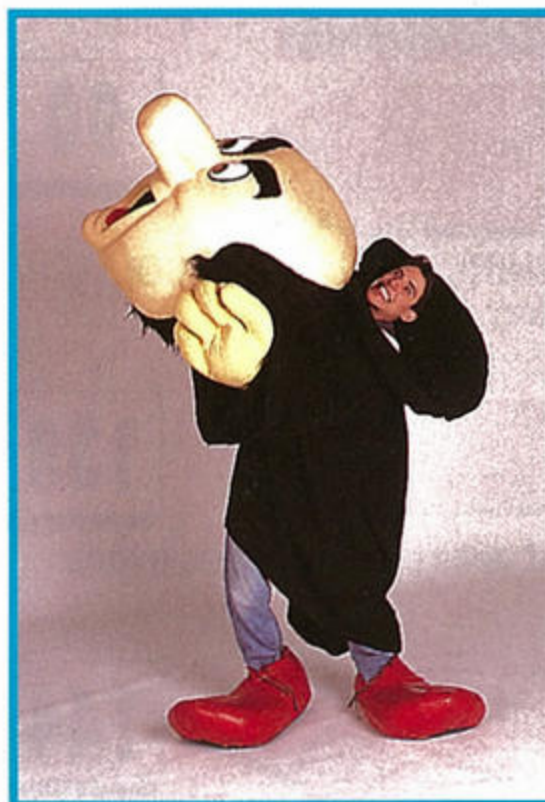
## NIICO SCHTROUMPFETTE

La Schtroumpfette, cette belle blonde très sensuelle, possède un secret que seul Consoles+ est en mesure de vous révéler. Mais surtout, gardez-le pour vous. Si jamais ce secret venait à être divulgué, Niico perdrait un futur contrat de plusieurs millions de dollars avec Dorothée. Niico est en effet la doublure officielle de la Schtroumpfette dans les scènes de cascade du dessin animé. Quand la schtroumpfette fonce avec son Buggy 4x4 dans un arbre, c'est Niico qui est au volant, quand la Schtroumpfette saute sans parachute d'un Mirage IV RDI en feu, c'est Niico qui est dans les airs! Or, Dorothée est affreusement jalouse de la Schtroumpfette et ne saurait tolérer d'être doublée par sa doublure! Alors, motus, O.K.?



*Dans le village des Schtroumpfs, la bonne humeur va de soi. Ce n'est pas une raison pour coller au sol la Niicoschtroumpfette!*

## GARGAMELOSPY



Gargamel a un frère! Mais si, mais si, la preuve: nous l'avons pris en photo! Son nom: Gargamelospy. Voici, en quelques lignes, l'histoire peu commune d'un homme peu ordinaire. Spy vivait autrefois avec son frère aîné, Gargamel, dans une maison en ruine, au beau milieu d'une forêt impénétrable. Il passait son temps à jouer aux Schtroumpfs sur Game Boy. Gargamel, excédé par les cris que poussait Spy devant sa console portable, le mit à la porte! Après de longs mois de galère, Spy est arrivé à Consoles+. Et, devant son air d'enfant battu, nous l'avons adopté, et surnommé Gargamelospy. Depuis, il ne touche plus à la Game Boy, et a voué sa vie à la Megadrive.

## LE SCHTROUMPF GROGNON À LUNETTES

Pour ceux qui l'ignorent encore, Sam est en fait une subtile combinaison de Schtroumpf grognon et de Schtroumpf à lunettes. C'est pas un scoop, ça? Attention, ne vous fiez pas à cette photo: si le petit Sam arbore un sourire béat, c'est qu'il est en train de roupiller comme jamais il ne l'a fait. C'est dans ces moments-là qu'il est le plus calme et qu'on l'aime le plus. Il est pas beau notre petit Sam comme ça, hein? De plus, dans ses songes, je suis certain qu'il s'imagine qu'il va rendre, dans les temps, les photos légendées de son tout dernier test. Quant à moi, je me dis: "Faut pas rêver!"



BEAT  
The ★  
BEST  
LUDI SPORT



photo FLASH-PRESS

# KICK FF3

vous n'aviez jamais joué au football...

LE  
BALLON  
D'OR

SORTIE NATIONALE DU  
FILM LE 13 AVRIL

36.15  
LUDI  
GAMES



SOS LUDI  
LE (0) 48 70 84 85

ANCO



GAME BOY

SUPER NINTENDO

©1994 Anco Software Ltd published by imagineer © Nintendo the Nintendo product seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. Sega Megadrive is a trademark owned by Sega Entreprises Ltd.

SORTIE OFFICIELLE DU JEU LE 1er JUIN

JOUE  
et  
GAGNE

...Le Top des Consoles  
Et Plein de Cartouches de Jeux



APPELLE VITE AU :

36 68 68 77

2.19 Fts / minute

# TOP

# FLOP

## DUNE DE CRYO/VIRGIN SUR MCD II



Dune est certainement l'un des seuls jeux du marché à profiter pleinement du support CD. Les doublages des voix des personnages ainsi que certaines phases de jeu en sont une parfaite illustration. L'aventure en elle-même est passionnante. Elle reprend les principaux points forts du livre et du film, et réussit à mêler joliment la stratégie et l'aventure... mais je ne vous en dis pas plus, histoire de ne pas gâcher le plaisir de lire le test de Spy...

94%

## LA PANTHERE ROSE DE TECMAGIK SUR SUPER NINTENDO



Les aventures de ce rose félin sur Super Nintendo n'ont malheureusement pas su plaire à tous. Il n'offre aucune véritable originalité, et le plaisir de jeu va s'effritant. Ce jeu de plates-formes de Tecmagik n'a pas trouvé matière à exploiter sa licence de manière convaincante (Ze Killer vous en parlera mieux que moi...). Pour conclure, un jeu de plates-formes de plus qui n'apporte absolument rien de nouveau, et c'est fort dommage.

59%

## WARIO LAND - SUPER MARIO LAND 3 DE NINTENDO SUR GAME BOY



On l'attendait depuis longtemps, le voici, le voilà, j'ai nommé Super Mario Land 3. Mais attention! ne vous fiez pas au nom que porte ce jeu car il n'est point question de nouvelles aventures du célèbre plombier italien. Dans ce jeu, vous allez diriger Wario, l'ennemi juré de Mario! Vous êtes donc, pour une fois, le vilain garçon. Toujours en quête d'un mauvais coup, il vous faudra, par tous les moyens possibles et imaginables, dérober le trésor des pirates. Soyez plus méchant que les méchants! Un jeu démentiel.

94%

## CLIFFHANGER DE SONY SUR MEGADRIVE



En voilà un que l'on attendait avec impatience. Cliffhanger: peut-on rêver plus belle licence? Imaginez un personnage aux formes avantageuses, musclé comme quatre, qui s'en va à la recherche de quelques biftons perdus au sommet d'un glacier... on s'attendait à quelque chose d'énorme, eh! bien on a été vite refroidi. Stallone promène sa viande dans un beat-them-all on ne peut plus traditionnel, que la variété des situations ne suffit guère à sauver. C'est plat, vide, et sans grand intérêt. C'est comme le personnage qu'il met en scène, musclé mais bien peu réfléchi... On oublie.

62%

## VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP DE LORICIEL SUR SUPER NINTENDO



La simulation la plus "shuss" de l'année débarque enfin sur la Super Nintendo. Bénéficiant d'une vitesse de scrolling complètement ahurissante, et de plusieurs types de course tout aussi rapides les unes que les autres, ce Val d'Isère est à marquer d'une boule blanche. A ski ou en surf, du slalom géant au spécial en passant par la descente et le free ride, il vous faudra prouver que vous n'êtes plus au premier flocon. Du réflexe, du réflexe et encore du réflexe. C'est beau, rapide, varié, bref... incontournable.

90%

## JOE AND MAC 3 DE DATA EAST SUR SUPER FAMICOM



Vous avez déjà le premier épisode du nom? Eh! bien, gardez-le. Cette nouvelle mouture n'en est qu'une pâle copie. Nos deux héros bénéficient une nouvelle fois d'un travail soigné, ainsi que de décors et de sprites comme on les aime, mais est-ce suffisant pour éveiller un intérêt d'autre part défaillant? A vous de voir. En tout cas, nous n'avons pas été convaincus. A l'âge de pierre, les choses n'évoluaient pas vite, mais on est quand même à l'aube du vingt et unième siècle, coco...

74%





# MEGADRIVE

## DRAGON BALL Z sur Megadrive!

L'adaptation sur votre Megadrive du fameux Hit super nintendo. Des combats infernaux dans lesquels vous incarnez les héros de votre dessin animé préféré!

**NOUVEAU**

## VIRTUA RACING

La simulation de F1 par SEGA : une adaptation parfaite de la borne d'arcade! Seul ou à 2, les sensations sont garanties.

**NOUVEAU**

## Les Méga Tops Micromania

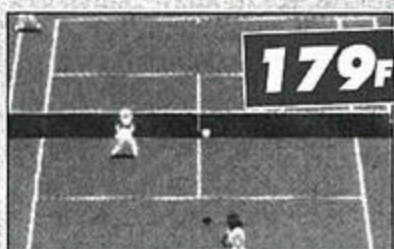
## Des Hits d'enfer à des prix délirants\* 179F



179F

### GLOBAL GLADIATOR

Mick et Mack vont nettoyer la terre de ses cochonneries polluantes. Armé d'un pistolet à glue vous n'aurez pas le temps de souffler tant la tâche est immense.



179F

### GRANDSLAM

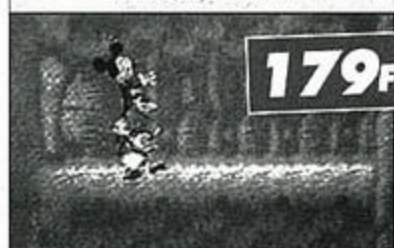
Montez au filet avec Jennifer pour arracher une victoire dans un tournoi du grand chelem: Roland Garros, US Open, Wimbledon, Sidney. En simple ou en double, redoutable!



179F

### STREET OF RAGE

Voici un des jeux de combat de rue les plus réussis sur Megadrive: Jouez à deux simultanément sur des musiques dignes des salles d'arcade!



179F

### MICKEY ET DONALD

Réunissant Mickey Mouse et Donald Duck, retrouvez nos 2 héros dans une même aventure, s'entraînant pour franchir les obstacles et les difficultés du parcours!



179F

### SUNSET RIDERS

Vous incarnez un chasseur de prime. Vous allez traverser des réserves indiennes, une ville, ferez une partie du voyage dans un train...



249F

### BULLS VS BLAZERS

Participez aux Playoffs 1992. 16 équipes au choix. Tous les meilleurs coups du basket avec les meilleurs joueurs du NBA.



199F

### TAZMANIA

Taz le démon de Tasmanie arrive sur nos écrans! Eclatez vous sur 6 niveaux fous qui vous feront vous tordre de rire!



179F

### LEMMINGS

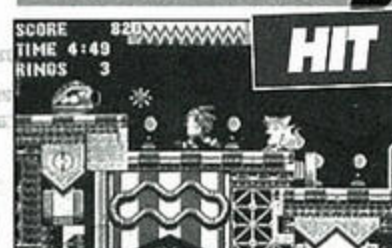
A vous de guider les lemmings à travers 100 tableaux d'une difficulté croissante afin éviter qu'il ne s'écrase bêtement au sol ou encore qu'ils ne creusent un tunnel dans le vide.



179F

### BATMAN

Grâce votre BATMOBILE ou de vos BATWINGS vous affrontez le terrible Joker qui veut faire main basse sur la ville. Mettez votre masque, attachez vos ailes car c'est à vous de jouer!



HIT

### SONIC 3

Des décors inédits! de nouveaux ennemis! Un mode 2 joueurs d'enfer et un nouveau bonus en 3 D qui vous rendra complètement dingue!



VERSION FRANCAISE

HIT

### LANDSTALKER

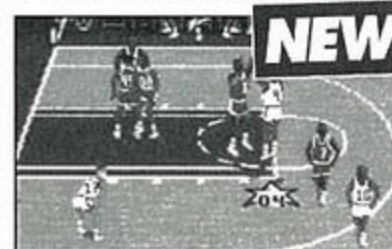
Une superbe aventure/action. Vous incarnez Nigel, un mercenaire partant à la recherche d'un trésor.



HIT

### NBA JAM

Le jeu vous permet de choisir vos 2 joueurs parmi les 54 plus grandes Stars de la NBA et les 27 équipes officielles du championnat 94!



NEW

### NBA SHOWDOWN

La toute dernière simulation de basket par Electronic Arts. Vitesse accrue, possibilité de jouer à 4, et les équipes 94 biensûr!



HIT

### FIFA FOOTBALL

Une simulation de football révolutionnaire! Un chef-d'oeuvre: 4 joueurs en même temps grâce à l'adaptateur 4 joueurs.



HIT

### FORMULA ONE

Seul ou à 2 en écran split, il faut avoir le coeur bien accroché pour prendre le départ de tous les différents Grands Prix de la planète!



HIT

### CASTLEVANIA

Ce jeu de baston le plus passionnant. Choisissez votre Héros: John Morris et son fouet, ou son compagnon armé d'une harlebarde!



NEW

### HYPER DUNK

Une simulation de basket pure et dure chez Konami: 16 équipes de 192 basketteurs aux caractéristiques propres!



HIT

### ALADDIN

Le meilleur jeu de plateforme réalisé à ce jour! Des graphismes dignes du dessin animé et une fluidité des animations fabuleuse!



NEW

### MORTAL KOMBAT

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! Un jeu parfait pour votre Mega CD.



NEW

### STARWARS/ REBEL ASSAULT

Vivez l'aventure de la "Guerre des Etoiles" dans son intégralité grâce à une animation et une musique inégalées. Un hit sur PC CD Rom parfaitement adapté pour votre mega CD.



HIT

### GROUND ZERO TEXAS

Une nouvelle étape franchie dans le domaine du film interactif! Une combinaison de jeu de tir et de jeu d'action ou vous devrez progresser correctement dans le scénario proposé.

## La Console CD 32 + 1 manette + Microcosm + Chaos Engine + Kick Off 3 + Oscar + Tennis

2790F

Inclus dans le pack console

Microcosm, le hit CD 32

### NOUVEAUTES

Premiere Darkmere Elite 2 Global Effect Lotus Trilogy Summer Olympics Surfs Ninjas TFX

### LES TOPS

Arabian Knight Dangerous Streets Fury of the Furies Labyrinthe of Time Libération Nigel Mansells Pirates of Gold Sensible Soccer Whales Voyage

## Les Tops Gamegear



HIT

### NBA JAM

Le jeu vous permet de choisir vos 2 joueurs parmi les 54 plus grandes Stars de la NBA et les 27 équipes officielles 94!



HIT

### LE LIVRE DE LA JUNGLE

Une adaptation sur votre console du célèbre dessin animé. Vous dirigez Mowgli dans une jungle terrible et dangereuse!



HIT

### DONALD DUCK 2

Retrouvez Donald dans de nouvelles aventures! Une animation d'enfer et des pièges encore plus difficiles!

## Les Promotions Gamegear



149F

### GLOBAL GLADIATOR

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



149F

### OLYMPIC GOLD

Sept épreuves de sport: 100m, 110m haies, tir à l'arc, saut à la perche, lancer du marteau, plongeon et 200m nage libre.



149F

### SUPER MONACO GP

La référence en matière de simulation de course F1. Réalisé par sega, vous vivrez les plus belles courses de votre vie!

\* Valable dans la limite des stocks disponibles jusqu'au 1er mai 94

# SUPER NINTENDO



## EQUINOX

**Le hit des Vacances !**  
Partez à la recherche d'objets magiques dissimulés au coeur de différents donjons. Un jeu d'aventure en 3 D isométrique utilisant le mode 7 où vous serez confronté à une multitude d'ennemis et de pièges.



**La Super Nintendo  
+ Street Fighter 2  
+ 1 manette 690F**

## STOP ! Des hits d'enfer à des prix délirants \*



**199F**

### GHOULS' N GHOST

Vous êtes Arthur, le chevalier le plus courageux du royaume. Partez à la rescousse de la Princesse Guenièvre à travers 8 niveaux délirants.



**199F**

### PILOT WINGS

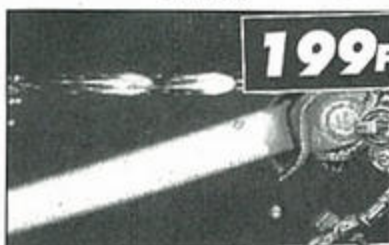
Entrez dans la meilleure école de vol du monde, vous piloterez des engins qui vous donneront le vertige: biplan, parachute, rocketbelt, aile delta et hélicoptère.



**199F**

### SIMPSON'S BART KNIGHTMARE

Une adaptation d'une grande qualité sur votre console du fameux dessin animé: laissez-vous emporter dans les rêves de Bart pour des gags et une action infernale.



**199F**

### AXELAY

Votre conquête guerrière se déroule dans 6 monde différents! Votre mission: conquérir chaque planète en récupérant les armes secrètes d'Axelay.



**199F**

### STREETFIGHTER N°2

Les combattants parcourent le monde pour se rencontrer et se mesurer. Vous êtes l'un d'eux: vous pourrez choisir un combattant possédant ses techniques et coups bien particuliers.



**199F**

### UN SQUADRON

Combattez pour la liberté à bord de votre avion dernier cri de la technologie. Dégomez tout sur huit niveaux différents à travers des forêts, des déserts...



**199F**

### EARTH DEFENSE

Mettez à rude épreuve vos réflexes avec ce shoot'em up au scrolling horizontal hyper rapide. Vous passerez de longues heures avant d'arriver au bout des 6 niveaux.



**199F**

### SUPER ALESTE

Le shoot'em up à posséder sur votre Super Nintendo! Des sprites géants qui bougent dans tous les sens, une super musique, des armes variées! Tous les éléments sont réunis pour une action ininterrompue.



**199F**

### WWF WRESTLEMANIA

N'avez-vous jamais rêvé d'être Hulk Hogan ou une autre superstar du catch? Avec WWF WRESTLEMANIA c'est possible! Montez sur le ring et défiez une de ces bêtes du catch.



**249F**

### CASTLEVANIA 4

Mission: éliminer le comte Dracula. Notre héros résquera sa vie sur dix niveaux en parcourant son château. Grâce à sa fantastique maîtrise du fouet il pourra sauter par dessus des précipices



**199F**

### ASTERIX

Retrouvez nos irréductibles gaulois dans une aventure pleine de coups de poings. Partez à la recherche d'Obélix, traversez l'Empire Romain dans ce jeu de plateforme fameux.



**249F**

### AMAZING TENNIS

Amazing Tennis est étonnant! Il vous permet de jouer sur 3 types de surface: terre battue, gazon et hard. Les rebonds sont hyper réalistes et la surface influe sur la rapidité de la balle.

**199F**



# MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

## LES SUPER TOP MICROMANIA



**HIT**

### NBA JAM

Le hit des bornes d'arcade sur votre console! Le jeu vous permet de choisir vos 2 joueurs parmi les 54 plus grandes Stars de la NBA et les 27 équipes officielles du championnat 94!



**NEW**

### STUNTRACE FX

La nouvelle simulation de course par Nintendo: ce jeu intègre le nouveau processeur FX 2 pour des courses d'une rapidité et d'une fluidité démente!



**NEW**

### KING OF DRAGONS

Un super hit réalisé par Capcom. Choisissez 1 personnage: un elf, un nain... puis partez à l'aventure à 2 joueurs simultanément. Une aventure fantastique vous attend!



**NEW**

### MEGAMAN SOCCER

Un jeu de football pas comme les autres! Vous pourrez jouer à 2 et utiliser des décharges électriques, des explosions...en plus des tackles et dribbles habituels!



**NEW**

### SPEEDY GONZALES

La fameuse souris la plus rapide de tout le Mexique vient animer l'écran de votre Super Nintendo.

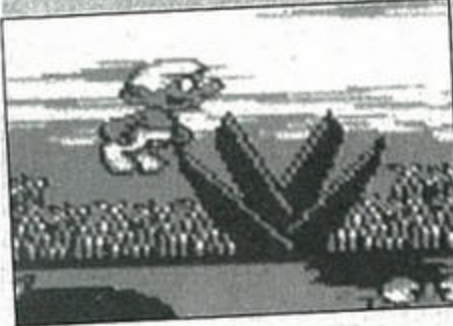


**NEW**

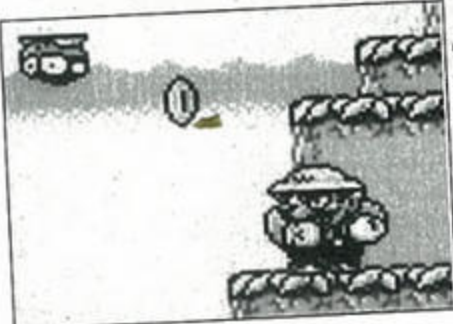
### TURN AND BURN

Prenez les commandes de votre F 14 et affrontez les MIGs soviétiques dans des combats aériens d'une rare intensité.

## LES NOUVEAUTES GAMEBOY



**LES SCHTROUMPFS**  
Incarnez le Schtroumpf costaud et partez délivrer ses copains ainsi que la Schtroumpfette enlevée par Gargamel. Un jeu parfait pour votre Gameboy!



**SUPER MARIO LAND 3**  
Dans ce nouvel épisode, vous contrôlez Wario, le négatif de Mario. En effet Wario n'est pas un gentil. Un jeu de plateforme aux sprites énormes et à la maniabilité parfaite.

## LES PROMOTIONS GAMEBOY

- Simpsons 2 99 F
- Batman 99 F
- Double Dragon 2 99 F
- Nemesis 99 F
- Robocop 99 F
- Gauntlet 2 99 F
- Prince Vaillant 99 F
- Navy Seals 99 F
- Hyper Load Runner 99 F
- Gremlins 2 99 F



**NEW**

**VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP**  
Vous choisissez vos skis et participez à 3 types d'épreuves: le slalom, la descente, ou bien le rallye. Ytilisant le mode 7, ce jeu est d'un réalisme incroyable.



**NEW**

**FATAL FURY 2**  
Un jeu de combat réellement bon! Une animation parfaite, 12 adversaires au menu, un mode versus, un mode tournoi... Tout pour plaire!!!



**HIT**

**TURTLES FIGHTERS**  
Un nouvel épisode avec les fameuses Tortues Ninjas! Vous aurez à combattre 11 adversaires terribles! Un jeu de baston à la hauteur d'un SF2.



**NEW**

**SKY BLAZER**  
Vous êtes le Prince d'un superbe royaume et devez délivrer votre Bien aimée! 15 niveaux d'action avec une cartouche vous permettant de sauvegarder la partie en cours!



**NEW**

**JOHN MADDEN 94**  
La simulation de football américain par excellence! Une réalisation parfaite d'Electronic Arts permettant de pratiquer ce sport dans tous les compartiments de jeu!



**HIT**

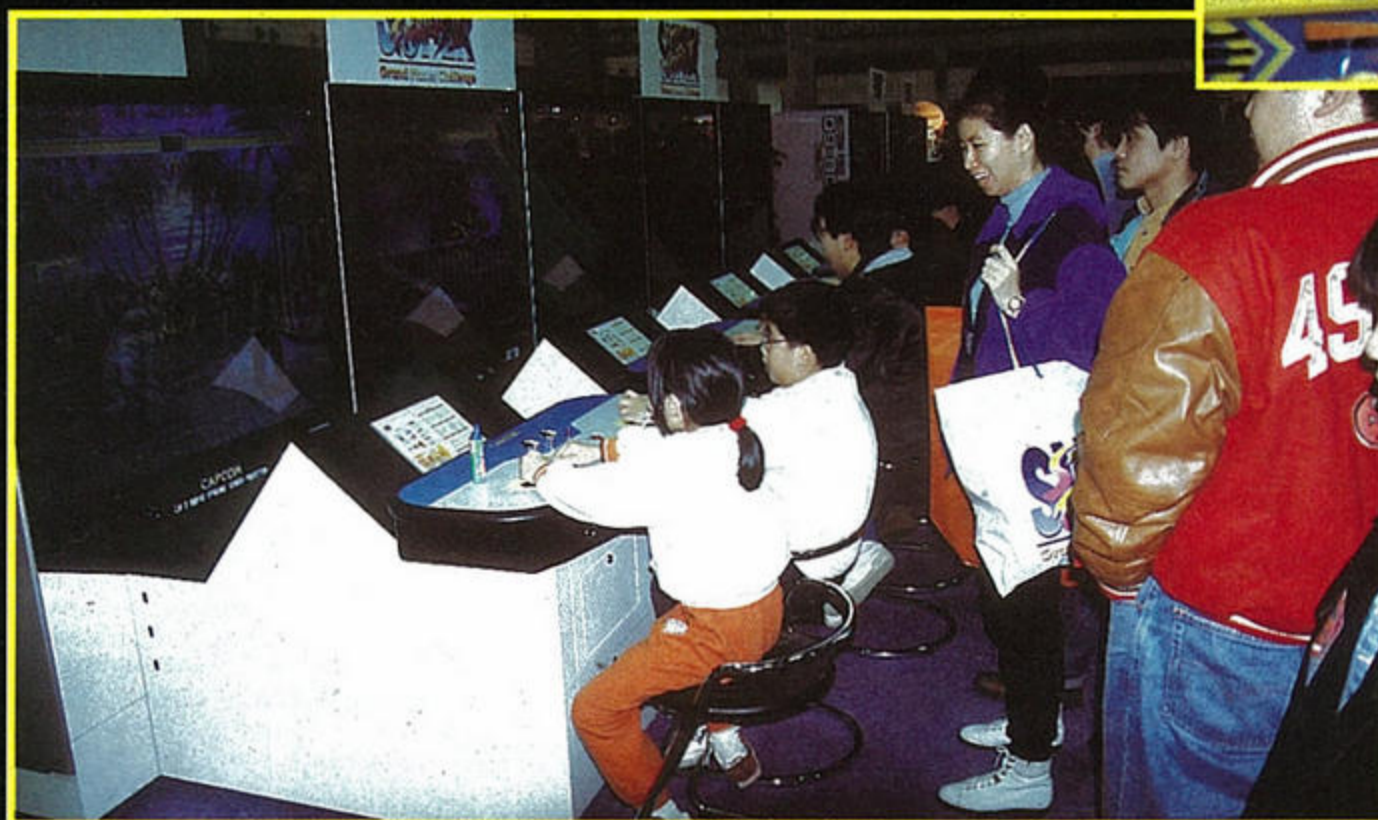
**CLAY FIGHTER**  
Un super jeu de baston dans lequel les combattants sont en pâte à modeler! Ils se transforment en marteau, en chaussure, en scie circulaire!!!!...

# A O U

# LE FESTIVAL D



*Cette version de SF II était peu jouable, mais très marrante! Chaque touche du joystick était remplacée par un bouton poussoir géant. Avec un petit marteau, on frappait dessus pour faire exécuter telle technique à son personnage.*

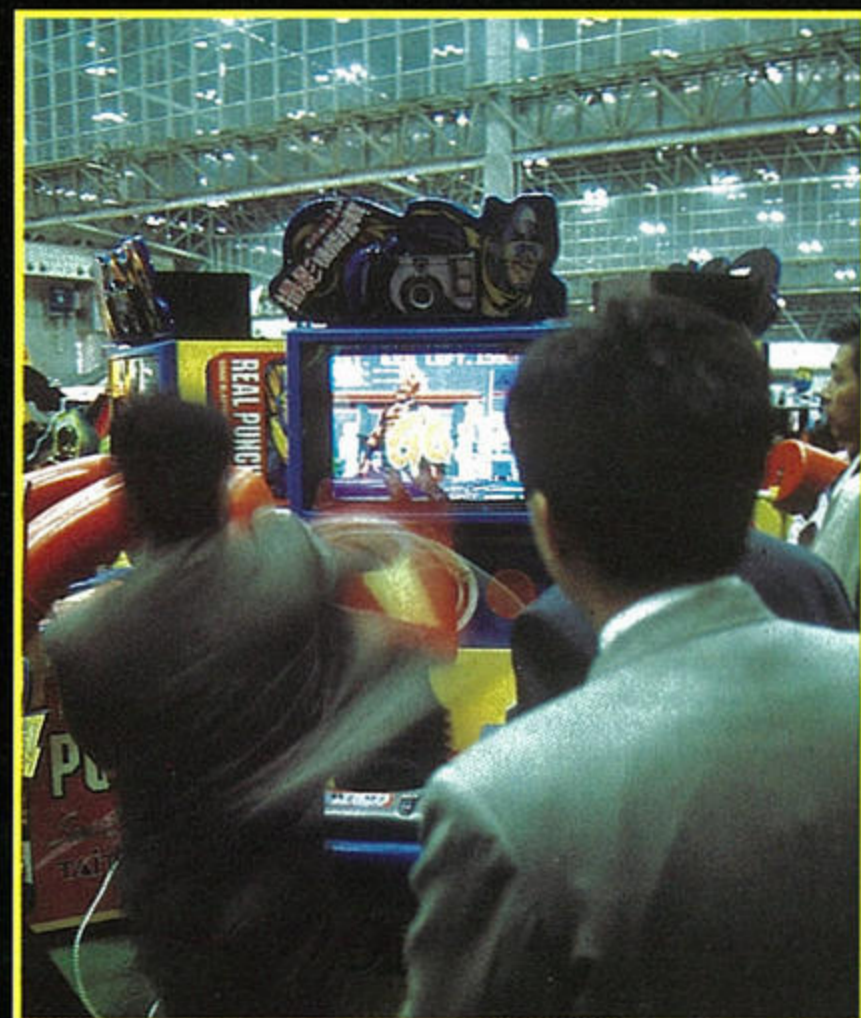


*"Ça" a à peine six ans... "Ça" joue à Street Fighter II deux heures par jour, et "ça" m'a mis une raclée en moins de trente-six secondes, devant un parterre de Nippons hilares! Il est temps que je prenne ma retraite!*

**Comme chaque année, au mois de février, se tient à quelques dizaines de kilomètres de Tokyo l'AOU, le salon des jeux d'arcade. L'occasion de prendre la température du marché de l'arcade, des innovations technologiques présentes et à venir... Bref, d'être là où ça se passe, au moment où ça se passe**

**D**ès le premier du mois, je ressorts du haut d'un placard, coincé entre une GX 4000 et une cartouche d'Altered Beast pour MD, mon appareil photo. Je le démonte, astique les pièces, le remonte et jette les pièces que je n'ai pas réussi à remonter. Puis il est temps de passer à

ma préparation métaphysique. Après deux semaines passées dans le jardin de pierres d'un petit temple shinto, assis au sommet d'un rocher dans la position du lotus-fané-photo-sensible, je me sens prêt. Il faut dire que j'ai mis le paquet : au lieu de me prendre pour un "petit vermis-



*La nouvelle borne d'arcade de Sonic Blastman II de Taito recelait une idée amusante. Ce jeu, dans lequel le joueur enfle un gant de boxe et tape comme une brute sur un machin rembourré pour essayer de sonner des gros balèzes à l'écran, offre toujours un intérêt aussi réduit. En revanche, la nouvelle borne contient un appareil photo à développement instantané du style Polaroid. Si vous cognez assez fort, une photo est prise au moment de l'impact, avec un gros plan sur votre visage congestionné par l'effort!*

# 1994 ÉL'ARCADE!

**LE JAPON EN DIRECT**

seau flottant dans un plat de sushis", ou pour la "surface de l'eau qui finit toujours par retrouver son calme", comme les Japonais qui m'entourent, j'ai des sujets de méditation très personnels. J'imagine que je suis aux commandes d'un vaisseau spécial (et néanmoins spatial) en train de pulvériser un boss de fin de niveau à la bombinette nucléaire (lui et moi n'avions pas d'atomes crochus!) au beau milieu du dernier niveau d'un shoot', ou bien encore que je suis Chun Li, avec cette coiffure ridicule qui fait tout son charme, en train de finir Sub-Zero à coups de talon dans les genives et dans les côtes flottantes. Puis, pour en terminer avec mes préparatifs, il ne me reste plus qu'à sortir de la naphtaline ma panoplie de ninjaponais, et me voilà prêt pour l'AOU!

## UN SALON UN PEU MAUSSADE

Crise économique qui commence à atteindre le Japon? Période peu propice aux jeux vidéo après les fastes de Noël? Toujours est-il que, si le salon était aussi intéressant que d'habitude, les stands des exposants étaient, eux, moins spectaculaires que par le passé. Certains exposants ne montraient aucun jeu nouveau depuis le dernier AOU (il s'en tient

deux par an), mais d'autres dévoilaient de petites merveilles. Parmi les nouveautés les plus intéressantes, on pouvait admirer le nouveau SF II (Super Street Fighter II X, présenté le mois dernier dans C+) de Capcom, qui a paru décevoir un peu la foule avide d'innovations. Sega exposait le très attendu Daytona USA, censé concurrencer Ridge Racer dans les salles d'arcade japonaises. Konami montrait son Ultime Parodius, qui a été consacré meilleur jeu du salon selon l'enquête réalisée auprès des visiteurs. Enfin, Taito dévoilait des prototypes de jeux d'arcade qui permettaient d'obtenir un effet de relief saisissant sans avoir à recourir à des lunettes spéciales.

## S'IL BOUGE ENCORE, TU SHOOTES AGAIN. S'IL NE BOUGE PLUS, TU SHOOTES AGAIN QUAND MÊME!

Après une série de délires au dernier AOU (Sega et son espèce d'Activator pour jouer à Dragon Ball Z, Human et son détecteur de mensonges...), celui-ci marque un retour aux bonnes vieilles valeurs traditionnelles. C'est-à-dire les simulations de courses de voitures, les

jeux de baston, les shoot-them-up et autres beat-them-all. Certaines tendances relevées lors du dernier salon se confirment, comme le passage de presque tous les éditeurs aux cartes d'arcade 32 bits. Seules trois compagnies exposaient des coin-up CG (Computer Graphic, c'est-à-dire aux graphismes réalisés par ordinateur): Sega, le précurseur, avec Daytona USA, Namco, avec son Ridge Racer, et Taito, avec Virtua Cube-X et City Diver. Ce type de jeu fait appel à une technologie de pointe et leur développement coûte très cher. Ainsi, seules les plus grosses sociétés et celles qui ont su investir en recherche & développement présentaient de tels projets. Des ténors, tels SNK et Capcom, semblaient un peu dépassés par l'intrusion de ces nouvelles technologies, qu'ils paraissent ne pas (encore?) maîtriser. Après ce bref exposé des tendances générales, il est temps de passer à une visite guidée, constructeur après constructeur, pour vous faire découvrir les petites merveilles que vous verrez dans quelques mois dans votre salle d'arcade préférée!

# SEGA

## DAYTONA USA



**M**oins de nouveautés que d'habitude sur le stand Sega. La plupart des jeux exposés (Dragon Ball Z, Star Wars...) l'avaient déjà été lors du précédent AOU. Bien sûr, la vedette n'était autre que Daytona USA, la nouvelle simulation de course en 3D sur surfaces mappées. Il paraît que Sega aurait entamé des travaux en vue d'une nouvelle version de Virtua Fighter. Ce Virtua Fighter 2 utiliserait le Modèle 2 de Sega, comme Daytona. Les personnages bénéficieraient de placages de textures. Deux nouveaux personnages feraient leur apparition: un boxeur thaï et un ninja américain! On parle même de la possibilité d'intégrer des armes...

**P**lus simple, c'est difficile! Vous êtes aux commandes d'une voiture de course de rallye: devant vous, la route qui serpente, derrière vous, les concurrents, la bave aux lèvres! Il faut évidemment terminer premier. Une série de points clés sur le parcours augmente votre capital de secondes, qui s'égrènent rapidement. Si vous êtes bon conducteur, vous enchaînez les tours, bénéficiant à chaque passage de ces bonus-

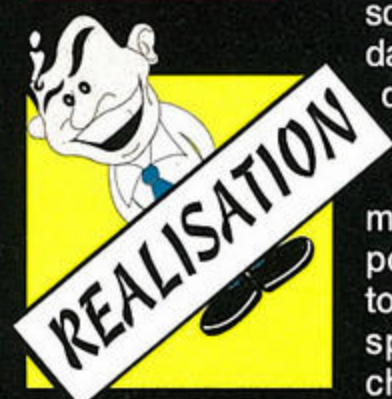
temps. Si vous êtes spécialisé dans les accidents, collisions multiples et tonneaux, virages mal négociés... vous vous retrouverez très rapidement à cours de temps. Comme dans VR et dans Ridge Racer (RR), trois circuits sont proposés, avec un changement de vitesses manuel ou automatique. L'Over Circuit (40 concurrents, 8 tours) est assez difficile, et permet de se familiariser avec le jeu. Le Grand Canyon (30 voitures, 4 tours) est plus technique et le Sea Side (20 participants, 2 tours) se révèle diabolique avec ses virages en épingle à cheveux! Une option vous permet aussi d'essayer de battre votre record de vitesse en vous entraînant seul sur le circuit Sea Side.

LE JAPON EN DIRECT



Sur le stand Sega, l'attraction principale était Daytona, le successeur de Virtua Racing.

Par bien des aspects, le jeu est similaire à son concurrent, Ridge Racer. Les voitures ne sont pas des F1 comme dans VR car les voitures de rallye sont plus simples à manipuler en 3D avec texture mappée. Parmi les points positifs de Daytona, on citera les chutes spectaculaires avec changement de l'angle



de vue, comme si une caméra tournait autour de la voiture enchaînant les tonneaux, de même que les nuages qui se reflètent sur la vitre arrière de votre engin. Malheureusement, Daytona a réutilisé des routines de VR, reproduisant les mêmes erreurs. Ainsi, l'affichage du décor dans le fond ne se fait pas en continu mais de façon fragmentaire. De même, quand, dans RR, les voitures glissent sur l'asphalte, l'animation des pneus est ici saccadée.



Daytona est rapide, très rapide!



Essieu dans l'essieu, la lutte est âpre pour passer le premier.



Une petite virée en voiture?

deux pour empêcher un copain de passer en lui faisant quelques queues de poisson... Enfin, la simulation est réaliste: par exemple, après



Les accidents sont spectaculaires. La voiture fait plusieurs tonneaux pendant que la "caméra" filme la chute sous différents angles!



Mais oui! c'est bien Sonic, représenté avec une texture de rocher, sur le flanc de la montagne. Sur le côté droit de l'écran, le carré avec des petits points est une sorte de radar qui vous indique s'il y a des concurrents à vos trousses! C'est une des choses qui manquent le plus à Ridge Racer.

quelques échappées dans le décor, vous verrez même la tôle de votre capot onduler de fort belle manière. ■

JURASSIC PARK



Vous croyant à l'abri dans votre Land-Rover, vous partez faire une petite balade dans le parc. Vous connaissez déjà l'histoire: un Pas-beau a déconnecté le système

de surveillance, et les dinosaures en ont profité pour se balader un peu partout et chasser le cuissot d'humain.

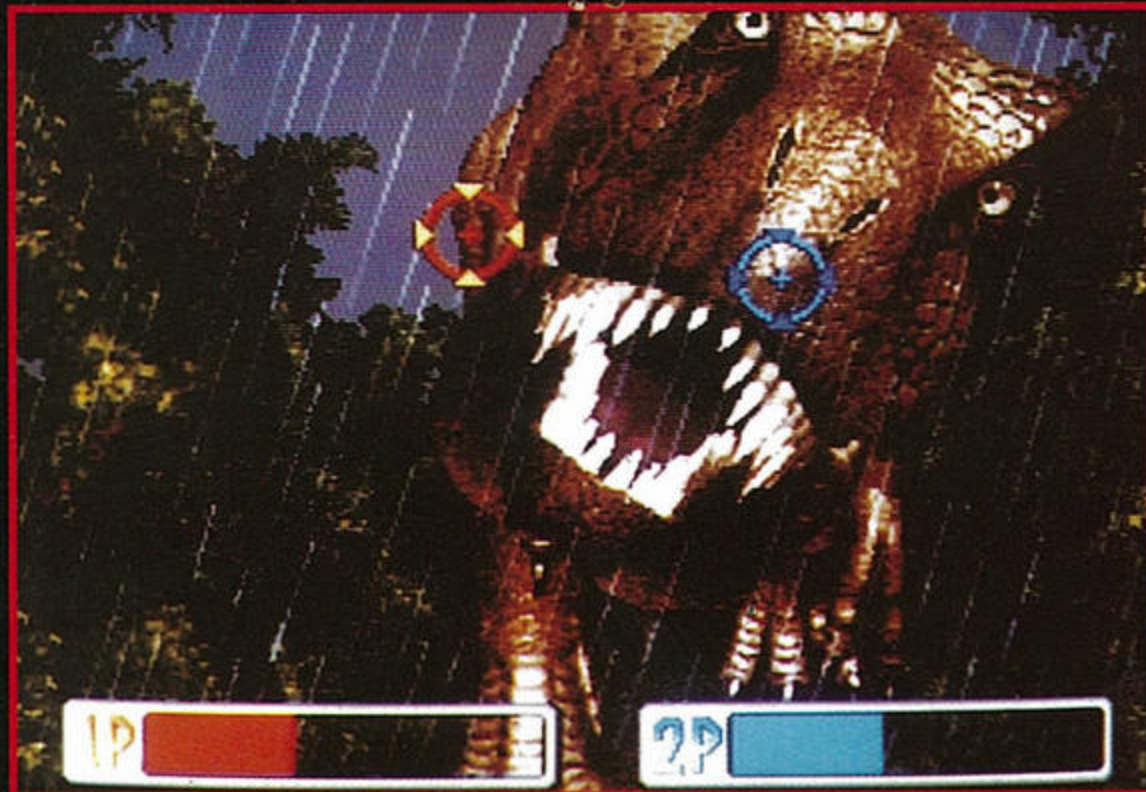
Résultat, votre véhicule devient bientôt l'objet de tous les désirs. Entre les espèces de rhinocéros qui s'amuse à vous rentrer dedans et à projeter votre véhicule dans les airs, les ptérodactyles qui fondent du ciel en piqué, le tyrannosaure Rex qui, dès qu'il vous aperçoit, sourit à s'en décrocher la mâchoire... le jeu vidéo risque de devenir encore plus cauchemardesque que le film! Heureusement, vous ne sortez jamais sans un numéro de Consoles+, ni sans un flingue hypodermique. C'est surtout ce dernier qui va vous être utile pour canarder à tout va ces grosses bestioles.



J'ai une petite préférence pour Daytona. Essentiellement parce que la jouabilité est légèrement meilleure, même si les deux jeux sont très proches. Tout d'abord, on retrouve la possibilité de changer d'angle de vue à tout moment de la course, depuis la vision "cockpit" jusqu'à la vision "hélicoptère". Le jeu de Sega possède aussi un atout qui fait cruellement défaut à RR. Sur le côté droit de l'écran, se trouve une espèce de radar qui vous permet de savoir à tout moment si un concurrent tente de vous doubler, et par quel côté. C'est quand même mieux pensé que la voix digitalisée de RR qui vous avertissait lorsqu'un concurrent approchait. C'est très pratique lorsqu'on joue à



Le jeu reprend le même principe que Rail Chase.



Souriez! Le petit oiseau va sortir... s'il ne se fait pas croquer avant par les deux tonnes et quelque de muscles et de méchanceté qui vous collent au train!



La fin est proche... Les dinosaures vont-ils à nouveau envahir le monde?



Reprenant le concept de Rail Chase, la réalisation est décevante. Ce jeu de Sega vous asseyait dans un wagon lancé à toute allure sur des pentes vertigineuses. Une sorte d'arme vous permettait de vous débarrasser des dizaines de Pas-beaux qui tentaient de prendre d'assaut votre wagon pour vous trucider. Le siège sur lequel était assis le joueur tressautait dans tous les sens. Ici, le principe est le même. Les bonus et items sont identiques. Il n'y a que les graphismes et les sprites de ces charmantes bestioles préhistoriques qui nous permettent d'être certains que l'on ne se trouve pas dans Rail Chase!



Après l'invasion des cartouches sur ce thème, après le flipper Jurassic Park de Data East, voici venu le temps, non pas de l'île aux enfants, mais du jeu d'arcade basé sur le célèbre film de Spielberg. Vous vous croyiez rescapé de l'invasion des goodies Jurassic

**AMIE** LE PRO. 11, bd Voltaire - 75011 Paris (Métro République) ☎ 43 57 96 27

**CADEAU D'AMIE + 20% DE JEUX**  
Ex: Pour 500 F d'achat réduction de 100 F \* sur un autre jeu d'occasion

**FOIRE AUX JEUX A PRIX FOUS - FOUS - FOUS**  
PC, AMIGA, ATARI, SN, MD, AMSTRAD etc...  
Envoyer enveloppe timbrée pour recevoir liste détaillée (préciser votre console ou ordinateur)

## NEUF

### NINTENDO

BASYARD (JAP)	590 F
BUGS BUNNY (US)	550 F
DESERT FIGHTER (JAP)	NC
FATAL FURY II (US)	590 F
FINAL FANTASY VI (JAP)	NC
GOEMON FIGHT II (JAP)	690 F
J. LEAGUE EXITE STAGE 94 (JAP)	NC
MEGAMAN X (US)	590 F
SECRET OF MANA (US)	590 F
TURN AND BURN (US)	549 F
WOLFENSTEIN 3D (FR)	470 F
YOUNG MERLIN (FR)	540 F

<b>ACCESSOIRES</b>	X TERMINATOR	259 F
KONIX POWER PAD	ADAPTEUR 60 Hz	99 F
ASCII PAD	CABLE RGB	99 F
SUPER ADVANTAGE	TRANSFO COMPATIBLE	59 F

### MEGADRIVE

ALADIN	390 F
DBZ	NC
DRAGONS REVENGE	390 F
ETERNAL CHAMPION	499 F
FIFA SOCCER	449 F
FORMULA 1	390 F
GUNSHIP	390 F
HAUTING HOUSE	449 F
LANDSTALKER	449 F
NBA JAM	490 F
SF III	390 F
SHINOBI III	390 F
SONIC III	490 F
TOURNAMENT FIGHTERS	390 F
VIRTUA RACING	NC

<b>ACCESSOIRES</b>	ADAPTEUR UNIVERSEL	149 F
KONIX POWER PAD	CABLE RGB	99 F
ASCII PAD	TRANSFO COMPATIBLE	59 F
SUPER ADVANTAGE	ACTION REPLAY	399 F

### MEGA CD

BATMAN RETURNS	390 F
ECCO THE DOLPHIN	390 F
HOOK	440 F
LETHAL ENFORCER	490 F
MICROCOSM	490 F
MONKEY ISLAND	449 F
PRINCE OF PERSIA	449 F
ROBO ALESTE	380 F
SHERLOCK HOLMES	385 F
SILPHEED	449 F
SONIC CD	449 F
THUNDERHAWK	449 F
WOLFCHILD	385 F

Jeux 3DO 399 F

### 3 DO

ANIMALS	390 F
DONNY ROCK	390 F
DRAGON'S LAIR	390 F
ESCAPE FROM MONSTER MANOR	390 F
JOHN MADDEN FOOTBALL	390 F
LEMMINGS	390 F
MAD DOG MC CREE	390 F
NIGHT TRAP	390 F
OUT OF THIS WORLD	390 F
SHOCK WAVE	390 F
STELLAR 7	390 F
SUPER WING COMMANDER	390 F
THE HORDE	390 F
TOTAL ECLIPSE	390 F
TWISTED	390 F

### JAGUAR

<b>PRIX ENTRE 350 ET 550 F</b>
• CRESCENT GALAXY
• ALIEN VS PREDATOR
• CYBERMORPH
• CHECKERED FLAG 2
• RAIDEN
• DINO DUDRS
• CLUB DRIVE
• TEMPEST

JAGUAR + 1 JEU 1790 F

### CD 32

ALFRED CHICKEN	299 F
ARABIAN NIGHTS	149 F
CAPTIVE 2/LIBERATION	349 F
CASTLES II	299 F
D GENERATION	259 F
DEEP CORE	259 F
JAMES POND II	299 F
LABYRINTH OF TIME	229 F
MICRO COSM	399 F
MORPH	299 F
NIGEL MANSELL	299 F
OVERKILL & LUNAR C	299 F
PINBALL FANTASIES	329 F
PIRATES GOLD	299 F
SENSIBLE SOCCER 92/93	249 F
TROLLS	299 F
ZOOM	299 F

CD 32 + 2 JEUX 2490 F

CD 32 + 4 JEUX 2990 F

Carte FMV 1690 F

Contrôle PAD 199 F

## OCCASION

### NINTENDO

<b>SUPER NES 200 F</b>	<b>SUPER NES 250 F</b>	<b>NES 90 F</b>
ADDAMS FAMILY	AMAZING TENNIS	BAYOU BILLY
ANOTHER WORLD	AXELAY	CASTLEVANIA 1 OU 2
BATMAN	BART SIMPSON	COBRA TRIANGLE
CONTRA 3	BEST OF THE BEST	D. DRAGON 1 OU 2
F ZERO	BULLS/BLAZERS	METAL GEAR
FINAL FIGHT 2	FATAL FURY	MEGA MAN 1 OU 2
GRADIUS II	MAGICAL QUEST	QUANTUM FIGHTER
LEMMINGS	PARODIUS	ROBOCOP
POPULOUS	PRINCE OF PERSIA	SUPER MARIO 1,2,3
R TYPE	RUSHING BEAT 2	STRIDER
ROAD RUNNER	STAR WARS	THE ADVENTURES
STREET FIGHTER 2	SUPER ALEST	TOP GUN
SUPER SOCCER	SUPER SWIN	TURTLES NINJA
SUPER TENNIS	TAZMANIA	ZELDA 1 OU 2
TURTLES 4	ZELDA 3	

<b>SUPER NES 300 F</b>	<b>SUPER NES 350 F</b>	<b>GAME BOY 150 F</b>
ASTERIX	ART OF FIGHTING	BURAY FIGHTER
BOMBERMAN	BASTARD	HOOK
BUSSY	BLANCO RUGBY	KEN
COOL SPOT	CHOPFLIFTER	KID ICARUS
DESERT STRIKE	ERIC CANTONA	MARIO AND HOSHI
GOOF TROOP	FI POLE POSITION	MEGA MAN II
INTERNATIONAL TENNIS	FLASH BACK	NEMESIS
TOUR	MISTER HUTZ	POPULOUS
JIMMY CONNORS	NIGEL MANSELL	PRINCE OF PERSIA
JURASSIC PARK	ROCK'N'ROLL RACING	R-TYPE I ET II
MARIO ALL STAR	SECRET OF MANA	SIMPSON'S
MORTAL KOMBAT	SHADOW RUN	SUPERMAN
STREET FIGHTER II TURBO	SUPER AIR DRIVER	STAR TREK
(JAP)	SUPER FORMATION SOCCER	SUPER MARIO LAND I ET II
TECMO NBA BASKETBALL	THAT	TOM & JERRY
WORLD HEROES		TURTLES

### SEGA

<b>MEGADRIVE 100 F</b>	<b>MEGADRIVE 150 F</b>	<b>MASTER SYSTEM 75 F</b>
ALEX KIDD	DAVID ROBINSON	ALEX KIDD
ALISIA DRAGON	DEVEL MASTER	BLACK BELT
ARROW FLASH	GOLDEN AXE II	CHOPFLIFTER
ESWAT	JORDAN VS BIRD	DOUBLE DRAGON
F1 CIRCUS	POPULOUS	FORGOTTEN WORLD
GOLDEN AXE	QUACK SHOT	GALAXY FORCE
KID CAMELEON	ROAD RASH	GOLFMANIA
LAST BATTLE	SPLATTER HOUSE II	GREAT BASKET BALL
MONACO GP	SUPER BATTLE TANK	RASTAN
RAIDEN	THUNDER FORCE III	RC GRAND PRIX
SONIC	TOKI	SPEED BALL
SPIDER MAN	TURBO OUT RUN	SUPER TENNIS
STREET OF RAGE	WINTER CHALLENGE	TEDDY BOY
SUPER THUNDERBLADE		TENNIS ACE
WORLD CUP ITALIA 90		WONDERBOY

<b>MEGADRIVE 200 F</b>	<b>MEGADRIVE 250 F</b>	<b>GAME GEAR 150 F</b>
ALIEN III	ALADIN	ALIEN SYNDROME
ANOTHER WORLD	COOL SPOT	BASEBALL
DESERT STRIKE	ETERNAL CHAMPIONS	DEFENDER OF OASIS
DUNGEON & DRAGON	F 1	DEVIL CRUSH
ECO	FATAL FURY	DONALD 2
EUROPEAN CLUB	FLASH BACK	JOE MONTANA
SOCCER	JUNGLE STRIKE	MICKEY 2
F 22	MORTAL COMBAT	MONACO GP
GALAHAD	ROAD RASH II	NINJA GAIDEN
JURASSIC PARK	ROCKET NIGHT	OLYMPIC GOLD
MEGALOMANIA	S F II	STREET OF RAGE
MONACO GP	SENSIBLE SOCCER	SONIC
OLYMPIC GOLD	SHINING FORCE	SONIC 2
ROLLING THUNDER II	SONIC SPINBALL	STEEL CAGE
SONIC II	THUNDER FORCE IV	SPACE HARRIER
SPEED BALL II		

### NEO-GEO

<b>390 F</b>	<b>490 F</b>	<b>690 F</b>
CIBERLIP	ALPHAMISSION II	3 COUNT BOUT
GHOST PILOT	BASE BALL 2020	ART OF FIGHTING
NAM 75	SENGOKU	FATAL FURY 2
RIDING HERO	TOP PLAYER GOLF	KING OF MONSTER 2
SUPER SPY	WORLD HEROES	WORLD HEROES 2

## LES REPRISES D'AMIE

**AMIE RACHETE AU COMPTANT :**  
ORDINATEURS - CONSOLES - PERIPHERIQUES - CARTOUCHES - LOGICIELS - JEUX - UTILITAIRES

NOMBREUSES FORMULES D'ECHANGE SUR  
CARTOUCHES MEGADRIVE, NEO GEO, ETC.  
**RESERVEZ ET VENDEZ VOS ORDINATEURS, CONSOLES, JEUX !**

A RETOURNER A :  
AMIE VPC 11 Bd Voltaire 75011 PARIS

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

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

Mon ordinateur ou ma console .....

Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables.

Designation	Quantité	Prix	Montant
Frais d'envoi			
TOTAL			

Poste 60 F/Transporteur 150 F par colis/CR 80 F en sus Logiciel 30 F  
 CHEQUE  CCP  CARTE BLEUE Date d'expiration / /  
 \_\_\_\_\_ Date \_\_\_\_\_ Signature \_\_\_\_\_

Prix révisibles sans préavis. Offres valables dans la limite des stocks disponibles.

Park? Vous pensiez avoir échappé aux dinosaures? Manque de bol, ils reviennent! Le jeu offre un intérêt limité pour tous ceux qui connaissent déjà Rail Chase, qui n'est d'ailleurs pas ce qui se fait de mieux en arcade. Sega nous a habitués à mieux, et une licence aussi prestigieuse (et certainement aussi coûteuse) aurait mérité un effort d'imagination. ■

# NAMCO

Namco continue à surfer sur la vague du succès de son Ridge Racer. Etant l'une des rares sociétés à maîtriser la technologie des jeux CG, elle peut se permettre de regarder l'avenir d'un air confiant, même si Sega compte bien retrouver sa place de leader obtenue grâce à Virtua Racing. Sur son stand, Namco ne présentait pas de jeux d'arcade révolutionnaires, malgré des rumeurs faisant état de l'arrivée prochaine de Ridge Racer II ou de Galaxian IV...

## NEBULAS RAY



En l'an 67, vous pilotez le Fighting Ray, un chasseur de l'espâââce! Dans une galaxie éloignée, deux factions se lancent dans une lutte sans pitié. D'un

côté, les Fédérés, de l'autre, les Séparatistes. Ceux-ci s'installent sur la planète Ever Green, mais la flotte confédérée l'encercler, créant un blocus. Les Fédérés donnent l'assaut. Vous pilotez un chasseur et devez forcer le blocus. Puis vous devrez foncer sur une autre planète, Exseo, pour combattre la chasse aérienne ennemie avant d'aller liquider les troupes et installations ennemies au sol...

Comme de bien entendu, des items vous permettent de changer d'armes, de doper leur puissance, d'obtenir des vies supplémentaires et de gagner au Loto! Si tout va bien, vous aurez l'honneur, la joie et le privilège d'abattre le Reichukoinig, vaisseau amiral géant qui fait une dizaine d'écrans de long et que vous pourchasserez pendant une bonne partie du jeu.



La technologie 32 bits a permis d'utiliser de superbes textures pour les décors et de modéliser les vaisseaux en 3D, bien que le jeu en lui-même soit un shoot-them-up clas-

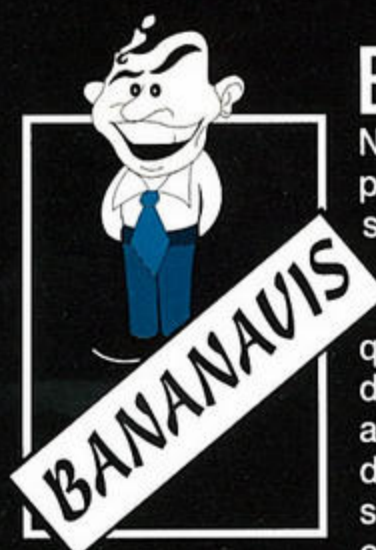


Les vaisseaux ont été modélisés en 3D, les rendant nettement plus attrayants. Mais la tactique reste la même que dans n'importe quel shoot': éliminer les défenses de l'adversaire, une par une, avant de vous attaquer aux points faibles



Un classique des shoot-them-up dans l'espace: la traversée du champ d'astéroïdes! Admirez la façon dont sont rendus les blocs de pierre et, dans le fond, l'espace intersidéral!

sique en vue aérienne, et non un jeu en véritable 3D. Les graphismes, notamment ceux des engins des boss, qui ont été calculés et non pas dessinés, donnent une pêche terrible au jeu. Superbes, ils font appel au placage de textures, par exemple pour les astéroïdes, les explosions ou les divers vaisseaux qui essaient de vous faire la peau.



Bénéficiant de graphismes somptueux, Nebulas Ray est un must pour les amateurs de shoot-them-up. Classique, il ne vous demandera rien d'autre que des réflexes foudroyants. Son intérêt est ailleurs, plus précisément dans la qualité de la réalisation graphique du jeu: on a parfois du mal à prêter

attention à ses adversaires tant certains décors sont superbes! Ne vous attendez donc pas à quelque originalité, vous ne trouverez que du très classique. Par contre, Nebulas Ray est sans conteste le plus beau shoot-them-up sur le marché! ■



Vous allez désintégrer ce boss, morceau après morceau. Il subira des transformations successives, vous enverra une volée de plombs, mais, avec un peu de persévérance (et deux ou trois super-mégabombes), vous finirez bien par l'avoir.







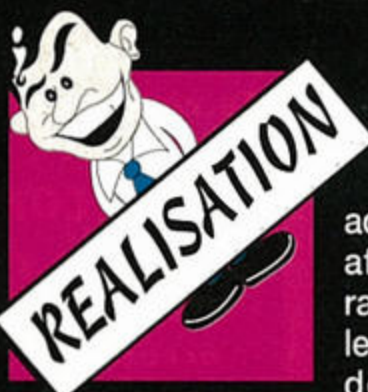
## JAPON

*C'est le moment d'appuyer sur le champignon, et de dépasser les autres voitures!*

mations qui se perfectionnent sans arrêt, malgré l'accroissement du nombre de détails des décors le long de la piste, l'utilisation de dessins bitmap 2D ne permet pas d'obtenir cette impression de vitesse et de réalisme que l'on trouve dans les courses nouvelle génération. Une excellente simulation, mais à la jouabilité moindre qu'un VR ou qu'un RR. Final Lap R, le chant du cygne des simulations de F1 bit map 2D? ■

## TINK LE PIT

fâcheuses. Mais vous êtes là surtout pour faire du nettoyage. Pour cela, vous disposez d'une Tinker Ball. Posez-la par terre et, en maintenant le bouton enfoncé, déplacez-vous. Un fil apparaît qui se déroule depuis la boule. Lorsque vous relâchez le bouton, la boule enroule le filin en revenant vers vous à toute vitesse. En chemin, elle projette hors de l'écran toutes les bestioles qui ont le malheur de se trouver dans son périmètre.



Les graphismes des décors et des personnages sont colorés et très mignons. Les adversaires que vous allez affronter sont aussi délectants qu'hilarants, surtout les boss de fin de niveau, dont les sprites sont d'ailleurs de taille tout à fait honnête. Chaque nouvelle ère de jeu à nettoyer correspond à un thème précis (pâtisserie, trains...). Le jeu ne bénéficie d'aucune prouesse technique, si ce n'est que la Tinker Ball est simple à manier et très efficace.

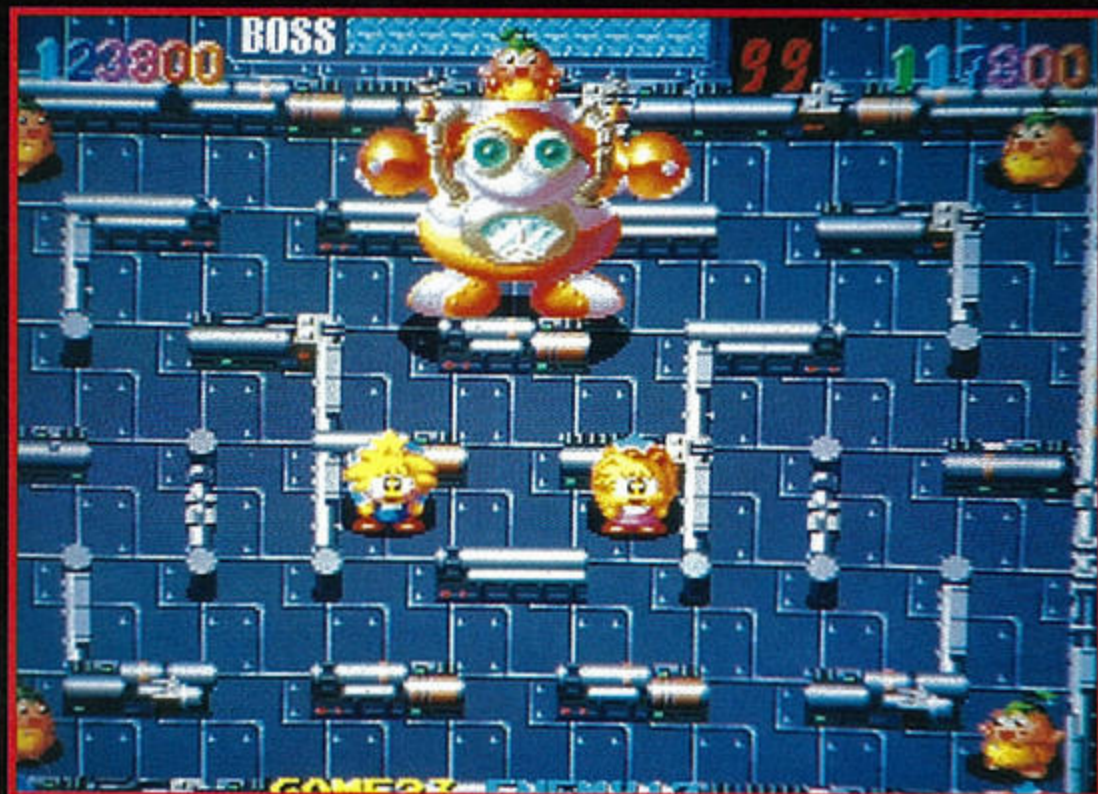
Tinkle Pit est un jeu très jouable. La difficulté est bien dosée, à mi-chemin entre réflexion et action. On retrouve avec plaisir les person-



*Vos adversaires, une fois éliminés par la Tinker Ball, sont projetés dans les airs en dehors de l'écran*



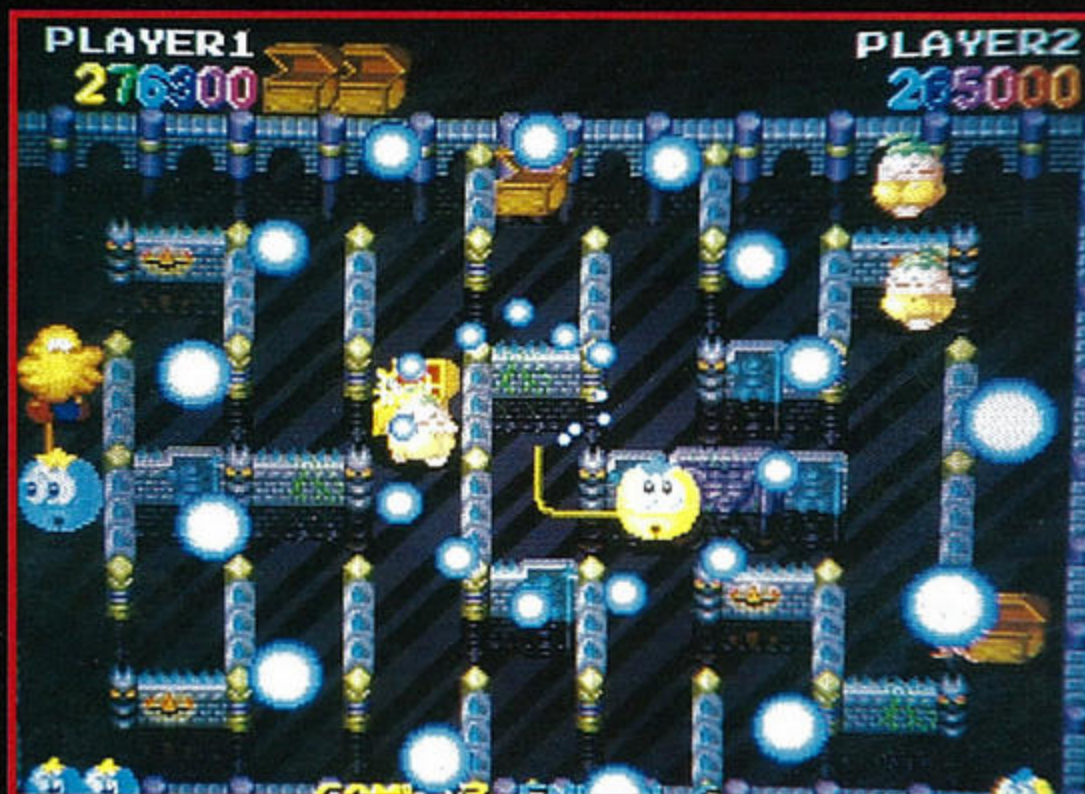
*La Tinker Ball est aussi simple à manier qu'efficace.*



*Après vous être débarrassé de tous les gêneurs qui infestaient le tableau, il vous reste encore à affronter le boss et ses acolytes.*

Vous incarnez une petite fée (ou un petit lutin) qui a fort à faire. A travers les huit niveaux du jeu, elle doit liquider les tonnes de sales petites bêtes qui traînent par là. Chaque niveau est en fait une sorte de labyrinthe, dont il faut parcourir les corridors pour éviter les rencontres

*Le deuxième joueur vient d'entrer en lice. La boule bleue reliée par un filin vert que tient votre personnage lui sert à se débarrasser de ses adversaires.*



*Vous venez de trouver, dans un des coffres qui contiennent des items ou des bonus, l'arme ultime qui fait disparaître toutes les bestioles de l'écran!*

nages fétiches de Namco tels Pac-Man, Dig-Dug et Toy-Pop. Un très bon jeu, sans prétention, mais sympathique et agréable à jouer, qui fera certainement une excellente conversion sur Game Boy. ■



# SNK

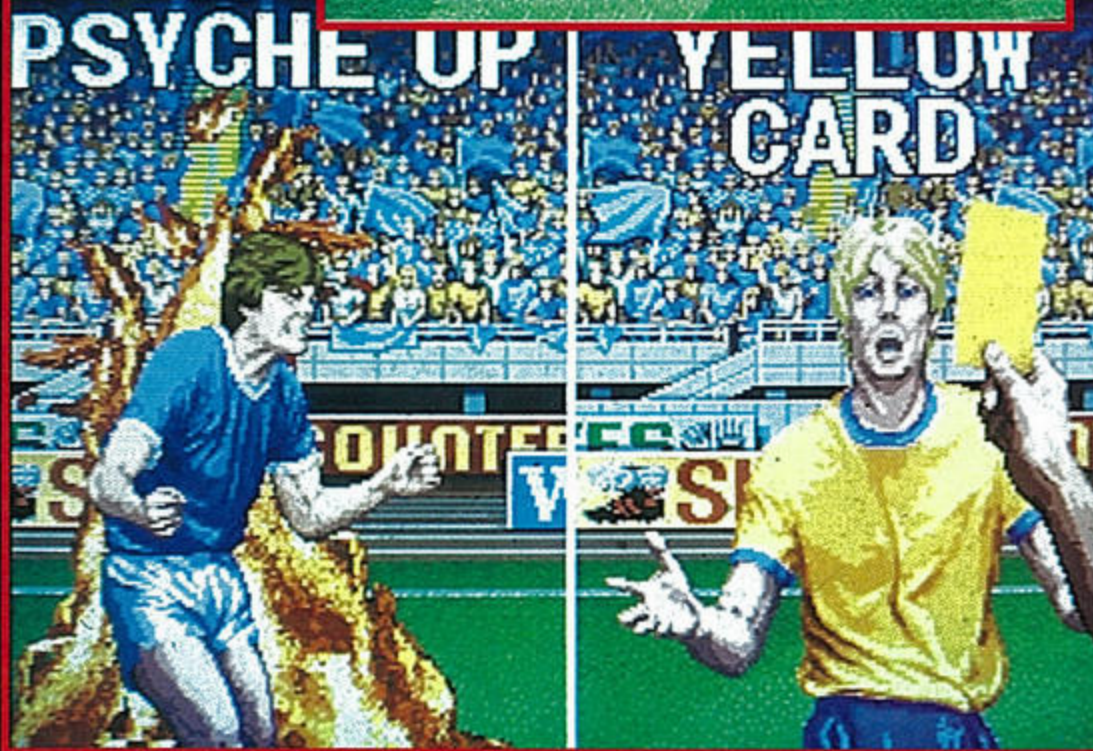
Chez le créateur de la Neo Geo, pas moins de trois nouveaux jeux étaient présentés. Première constatation, SNK semble se spécialiser dans les jeux de combat! A part un jeu d'aventures/action, Top Hunter, il ne s'agissait que de clones de SF II. D'autre part, sans atteindre le niveau de Capcom qui nous décline SF II à toutes les sauces depuis deux ans, cet éditeur nippon commence à avoir la manie des suites. Ainsi, on pouvait découvrir World Heroes Jet 2 et Super Sidekicks 2. Bref, le changement dans la continuité!

## SUPER SIDEKICKS 2

Cette simulation de football porte au Japon le nom de TokuTenô 2, que l'on peut traduire par "le meilleur marqueur". Le réalisme a été amélioré depuis la version précédente,



Les "têtes" sont un moyen comme un autre d'intercepter le ballon.



Le carton jaune distribué à un des membres de l'équipe adverse fait remonter le moral de vos troupes.



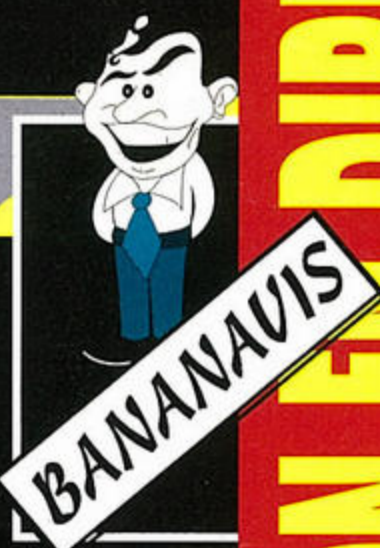
Le terrain est vu de façon très traditionnelle en 3D isométrique. Les sprites des joueurs sont de grande taille et possèdent des animations détaillées. L'écran est sobre et ne comporte que les indications essentielles (le temps restant, le score et les pays qui s'affrontent).



Le terrain est vu en 3D isométrique, avec des sprites de joueurs de grande taille.

même si cette simulation est encore orientée arcade. Elle vous permet d'incarner n'importe quelle équipe parmi celles de quarante-huit pays.

Super Sidekicks est un soft agréable. Les joueurs se contrôlent facilement. Les actions sont assez variées, et le choix ne se limite pas à l'habituelle



LE JAPON EN DIRECT

BEAT  
The  
BEST  
LUDI SPORT

VAL D'ISERE  
CHAMPIONSHIP  
DEBOULE TOUT  
SCHUSS DANS VOS  
MAGASINS!

GRAND CONCOURS DANS TOUS LES  
MAGASINS PRINTEMPS.

Renseignez-vous au rayon jeu video de ces magasins.

SUPER NINTENDO  
ENTERTAINMENT SYSTEM





Lorsque que le mot "Chance" apparaît à l'écran, c'est le moment de tenter de marquer un but...



... Un viseur vous permet alors de choisir précisément l'endroit où vous voulez envoyer le ballon.

alternative entre une passe et un coup de pied long! Vous pouvez dribbler un joueur adverse de plusieurs façons, intercepter le ballon par une tête, etc. Lorsque vous trouvez dans une situation adéquate pour marquer un but, le mot "Chance" apparaît à l'écran. En appuyant alors sur A, vous passez en mode "Tir longue distance". Déplacez alors le curseur à l'endroit où vous souhaitez envoyer le ballon, et shootez! ■



Un des nouveaux niveaux-bonus. Il faut arrêter le taureau d'un seul coup, et l'on n'a pas le droit à l'erreur!



Ryu, avec l'extrémité en bois de sa lance, est en train de faire passer un mauvais quart d'heure à Jack, qui en tire la langue de rage!

## WORLD HEROES 2 JET



Un des nouveaux venus: Jack le punk.



Autre petit nouveau: Ryu et sa lance magique.



Monsieur X, baptisé Alpha. Sexy, non?



Les seize combattants au grand complet.

ment, peuvent reculer pas à pas, etc. Le jeu possède deux niveaux de difficulté: Débutant ou "Gému Ottaku". On peut opter pour le mode Entraînement, qui permet de choisir son adversaire, ou bien pour le mode Tournoi.

Cette nouvelle version inclut deux nouveaux personnages: Jack, un punk dont les doigts se terminent par des lames acérées, et Ryu, qui est armé d'une espèce de lance/hache à tout faire. Pas de grosses surprises par rapport à la version précédente, tant au

niveau des commandes que des graphismes. A deux, si les joueurs maîtrisent bien les coups spéciaux, les parties deviennent passionnantes. Seul, à moins d'être un aficionado du genre, l'intérêt est plus discutable. ■



Comme chaque année, un tournoi réunit les plus valeureux combattants afin de choisir parmi eux le prétendant au titre de meilleur guerrier du monde. Ne sachant pas que c'est moi, Banana, expert des Banana-TaiChi-KungFu-Dô, qui possède déjà le titre, après un épique combat contre mon oreiller un soir de la semaine dernière, ils décident d'organiser un tournoi. Celui-ci dure cinq jours. Chaque jour, les combattants affronteront trois concurrents. Autrement dit, vous devrez combattre quinze adversaires. Ou, plus exactement, seize! Non pas parce que je serai

présent (je n'ai reçu la convocation que trop tard!), mais parce qu'il existe un boss pas cool du tout, portant le nom d'Alpha, qui n'apparaîtra qu'au dernier moment, pour un ultime combat!



Elle est similaire à celle de la version précédente, quoiqu'un peu plus agressive. Les petits changements concernent les personnages qui possèdent trois caractéristiques (défense, attaque, vitesse) modifiables. Ils sont dotés de nouveaux mouvements: ils se déplacent plus rapide-



**TOP HUNTER**

La colonisation de l'espace bat son plein. Chaque jour, des vaisseaux pleins de colons prennent leur envol vers de lointaines planètes, récemment découvertes par la Fédération.



Votre main bionique vous permet de distribuer des baffes à distance, de vous accrocher à un objet ou bien de mettre le grappin sur un Klapton!



Sélectionnez la planète que vous voulez nettoyer des Klaptons. Chacune d'entre elles est basée sur un thème particulier (l'eau, le vent, le feu et la forêt).

Parallèlement à cet essor, se développent trafics et activités louches! Les actes de piraterie se multiplient. Les Klaptons, d'infâmes pirates de l'espace, terrorisent les colons en lançant des raids meurtriers sur les riches colonies. Cathy et Roddy sont deux chasseurs de trésors. Ils vont se lancer à la poursuite des Klaptons. Ils possèdent une particularité aussi déconcertante qu'utile: ils peuvent étendre leurs bras pour saisir un adversaire à distance. Il ne leur reste plus qu'à l'amener au-dessus de leur tête, avant de le projeter violemment sur leurs petits copains!



Les deux Top Hunters en pleine activité! Remarquez le sourire radieux de Cathy lorsqu'elle met un pain, ou l'air angélique de Roddy lorsqu'il brise une prémolaire! Mais le plus dur est à venir. Le petit graphique en bas de l'écran vous indique que le boss va leur tomber dessus d'une minute à l'autre.

Bien réalisé, quoique très classique, Top Hunter ressemble un peu aux anciennes productions de SNK, telles que Cyber-Lip. Autrement dit, les sprites des héros sont mignons, ceux des Klaptons repoussants à souhait et les boss de fin de niveau sont énormes et assez sophistiqués. Les décors de



**NOUVEAU** chez

**CONSOLES GAMES**

BP 179 - 91006 EVRY CEDEX

Catalogue valeur 40 F ttc gratuit pour les membres du club **Le Club'S**

**Nombreux jeux**  
Super Famicom, Super Nes, Megadrive... Club d'adhérents...

**Le Catalogue de "Goodies"**

Renseignements ou commande téléphonez au

**(1) 69 38 74 65**

Minitel : 3615 ALLGAMES \* CONSOLES GAMES



- Montre et pin's DBZ
- Poster : DBZ, Sailor Moon...
- Repose Main : DBZ, Fatal Fury 2...
- Plus de **700 ramicards\*** Dragon Ball Z, City hunter, Ranma 1/2, Macross, Saint Seiya, Sailor Moon, SF2, Fatal Fury 2 etc...
- Plus de **50 cassettes vidéo\*\*** (Pal / ou Secam / V.O anglais) Bubble gum crisis (vol.1 à 8), Akira double pack, Ken le survivant, Macross (vol 1 à 3), Urotsukidoji (vol 1 à 3), etc...
- Et des **dizaines de Mangas**

Tous les noms et logos sont les marques déposées des différentes sociétés.

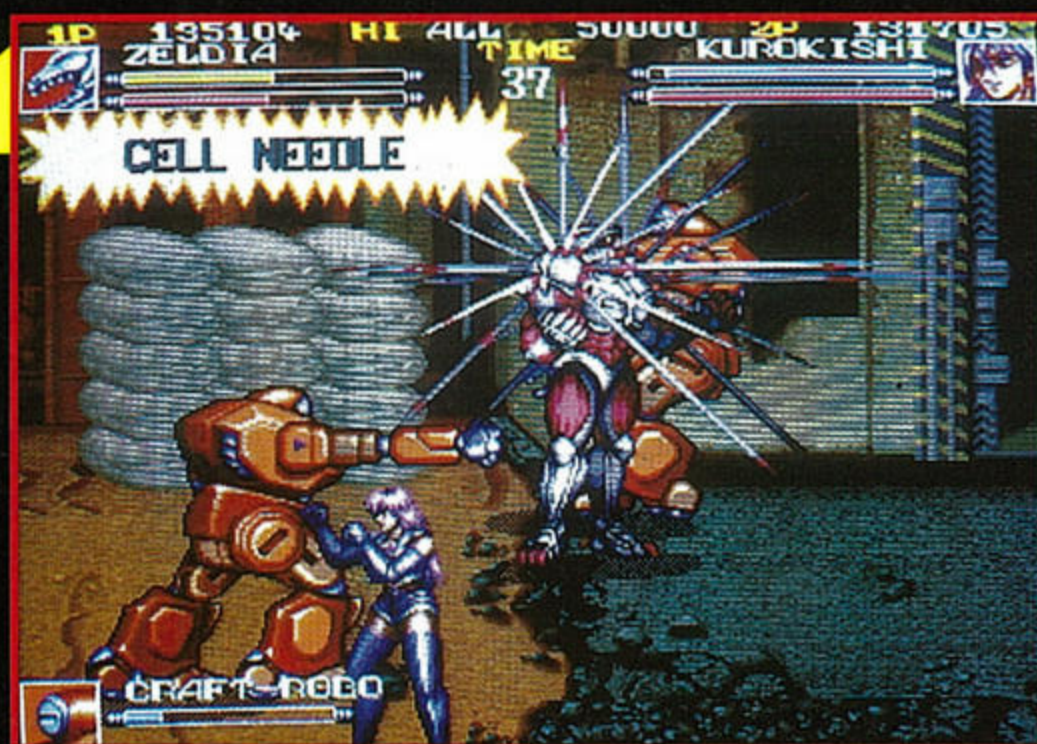
\* Ramicard à 10 F ttc L'unité

\*\* Cassette-vidéo à partir de 149 F ttc

fond des quatre niveaux/planètes que vous aurez à explorer sont superbes. Un petit schéma au bas de l'écran permet au joueur d'évaluer sa progression et le chemin qu'il lui reste à parcourir avant d'affronter le boss de fin de niveau.

Ce n'est certes pas le jeu qui va révolutionner la Neo Geo. En revanche, Top Hunter est un de ces jeux sympathiques auxquels on rejoue toujours avec plaisir. Son manque d'originalité est compensé par une réalisation sans faille, et un système de jeu très pratique à mettre en œuvre pour se débarrasser des myriades de Klaptons. ■

Une petite surprise de Zeldia, qui peut se transformer en bobine d'épingles vivante!



Alors qu'on ne voit que la tête de Kurokishi et de Zeldia au bas de l'écran, apparaît Shiden, un boss de fin de niveau qui possède la faculté de se dédoubler!



# BANPRESTO

À côté d'une série de jeux d'adresse dotés de prix (pantoufles, figurines, poupées, mini-CD...) et basés sur des licences de personnages connus comme Mario, Sailor-Sailor, Banana San..., cet éditeur ne présentait qu'un nouveau jeu d'arcade : Denjinmakai.

## DENJINMAKAI



En 2079, après la troisième guerre mondiale qui a ravagé l'ensemble de la planète, la vie reprend (difficilement) son cours. Les nations n'existent plus. Seule subsiste une série de Cités-Etats. Une de ces métropoles a mis au point un réseau informatisé ultra-perfectionné afin de lutter contre l'accroissement de la criminalité. Ce réseau porte le doux nom de "Seigyō Taitashi Rengo". Il fonctionne à merveille et protège la population de tous les troubles et agressions qui se multiplient dans le reste du monde. Mais un jour, sans raison apparente, le système commence à donner des



signes de faiblesse. Une mystérieuse bande de malfrats apparaît alors: les Fantômes. Leurs exactions se multiplient de jour en jour! La solution à ce problème réside dans la constitution d'une section spéciale, formée de cyborgs et de robots.

se bousculent au portillon!). Chacun des héros dispose de plusieurs attaques spéciales qui l'aident à tracer son chemin jusqu'au chef suprême de l'organisation des Fantômes.

Les troupes des Fantômes se paient du bon temps dans une salle d'arcade, quand vous débarquez soudainement! Avant qu'ils ne comprennent que vous n'étiez pas invité, la distribution générale de baffes a commencé!



Denjinmakai, nom beaucoup plus poétique que sa traduction littérale, "le dieu des démons électriques", est un jeu qui ne vous demandera pas de circonvolutions intellectuelles à en épuiser une boîte d'Alka-Seltzer en trois minutes. En revanche, si vous aimez l'action plutôt simple et brutale, du style "je tape sur tout ce qui bouge sans me poser de questions existentielles sur le Bien et le Mal", ce jeu vous comblera! ■

# SAMMY

**S**ammy, qui ne peut pourtant guère prétendre appartenir à la confrérie des grands de l'arcade, les Taito, Sega et autre Namco, se défendait assez bien avec deux nouveaux jeux. La société est très présente également dans le domaine des consoles, et il y a fort à parier que l'on retrouvera ces deux jeux sur nos consoles préférées!



Jester, le clown sinistre, est en train de placer un coup de pied infernal en pleine tête.



La pirouette de Jester ne fait pas rire T. Cloud, le grand chef indien! Les acteurs en font un peu trop. Et pourquoi pas un calumet dans la main droite de T. Cloud, et le scalp de Lucky Luke pendu à sa ceinture?

## DEADLY SPORT

**U**n tournoi réunit les meilleurs combattants d'arts martiaux. Chaque pays a envoyé son plus grand expert, dans l'un ou l'autre des sports de combat qui existent de par le monde. Les combats sont assez spéciaux dans le



How Wong projette avec ses petits bâtons des boules d'énergie sur Bastum.

genre, puisque pratiquement tous les coups sont permis. La seule règle qui existe est de vaincre son adversaire par tous les moyens. C'est sanglant, c'est violent, mais c'est en vente libre!



**L**es décors et les personnages ont été digitalisés puis retravaillés, selon le concept de Mortal Kombat. Les costumes des acteurs font parfois trop guignol! Les digitalisations, de bonne qualité, sont trop souvent repompées des scènes des principaux jeux de baston du moment (le ring, le terrain d'aviation de l'US Force de SF II...).

**A**vec Deadly Sport, voici le premier clone nippon de Mortal Kombat! Un effort a été fait pour trouver des personnages et moins spécifiques aux arts martiaux que dans Mortal Kombat. Malheureusement pour Deadly Sport, l'élève ne surpasse pas le maître. Même si la réalisation est honnête, il manque la pêche de Mortal Kombat et, surtout, les fins "gore" de l'original! ■



"SI T'ES UN PRO DE LA VIDÉO,  
PROUVE-LE :  
DÉFIE JEAN-LOUP  
AU  
36 68 68 60\*!



ET TU POURRAS  
GAGNER DES  
TONNES  
DE CONSOLES, ET  
DE JEUX VIDÉO."  
SUPER NINTENDO, GAMEBOY,  
GAME GEAR, MEGA-CD, MASTER  
SYSTEM, MEGA DRIVE... ET TOUTES LES  
CARTOUCHES DE JEUX QUI VONT AVEC :  
ALADDIN, ASTERIX, COOL SPOT, STAR  
WARS, STREET FIGHTER II, MARIO...  
ET TOUS CES CADEAUX  
SONT DIFFÉRENTS CHAQUE MOIS !  
OU SI TU PRÉFÈRES JOUER SUR  
TON MINTEL, TU PEUX AFFRONTER  
JEAN-LOUP EN TAPANT :  
3615 BUGSY\*.  
692 : RETIENS BIEN CE CODE,  
IL TE PERMETTRA D'AUGMENTER  
TES CHANCES QUAND  
JEAN-LOUP TE LE DIRA.

\*LE RETOUR 2,19 F/min.

**DYNA GEAR**



*Vous venez d'appeler à la rescousse un dinosaure ailé qui se rue sur vos assaillants, les dinosaures bleus.*

*Sous un ciel d'orage, Wolf est en train de défier le boss du niveau, pendant que Roger se tient prudemment en retrait.*

*Le temple maya est bourré de pièges! Heureusement, les deux compères disposent d'armes de jet (hache et épée) qui leur permettent de tenir leurs adversaires en respect!*



Roger... Non, je n'invente rien! Il y a des Japonais, à des milliards de kilomètres de la douce France, qui n'ont rien trouvé de mieux que de baptiser le blondinet, héros d'un jeu d'arcade, Roger! Pour le suivant, je propose: "Ginette: Le retour!" Donc, Roger et Wolf, son copilote à l'apparence de loup-garou, se promenaient dans l'espace insondable, quand ils reçurent un message de détresse provenant d'une planète. N'écoutant que leur courage, ils foncent sur place et tombent en pleine préhistoire. Ce monde est rempli de dinosaures, de tricéra-machintruc-chouette... Bref, les Pas-beaux du coin sont des diplodocus et consorts.

Les deux compères vont devoir parvenir jusqu'au château d'où provenait l'appel. Là, ils découvriront un curieux personnage avec une machine à transformer les êtres en Dinosomething.



Elle est excellente. Beaux et gros sprites, fonds et décors soignés, adversaires variés... même si le jeu reste un beat-them-all classique. Les items et bonus apparaissent à profusion, et le jeu a une difficulté progressive. Les animations sont

détaillées, tant celles des dinos de base que celles des boss.

Sammy, avec Dyna Gear, nous propose un très bon beat-them-all, avec tous les ingrédients du genre. Un monde original, une difficulté bien dosée, des items en nombre suffisant pour franchir les passages corsés... C'est marrant, parce qu'on n'a pas besoin d'un deuxième joueur pour commencer à s'amuser ni de gâcher trois parties à essayer de comprendre les commandes et les coups spéciaux... Que demander de plus? ■



**TAITO**

Taito était particulièrement prolifique cette année, avec pas moins de cinq nouveaux jeux. C'était également la seule société à présenter sur le salon un système de jeu offrant une réelle innovation technologique. Deux prototypes de jeu, développés conjointement avec Sanyo, étaient exposés: City Diver et Virtua Cube-X, qui utilisaient un système révolutionnaire permettant d'avoir une vision stéréoscopique 3D sans porter de lunettes spéciales. Le procédé repose sur un projecteur qui diffuse deux images légèrement décalées sur un même écran grâce à une série de lentilles. De loin, l'image sur l'écran géant apparaît légèrement brouillée, mais le cerveau du spectateur corrige automatiquement l'image, et cela crée une impression de 3D étonnante.

**RAY FORCE**

*Les cibles ont été "lockées" et vous avez déclenché votre laser à sa puissance maximale. Une série de rayons laser, sortes de gros serpents verts venant de tous les côtés de l'écran, se ruent alors sur leurs objectifs.*



Si vous aimez les scénarios travaillés, avec rebondissements, péripéties et suspense torride, passez à la borne d'arcade suivante! A part le fait que vous devez protéger votre base, l'Astral 7, contre les attaques successives de vos adversaires, le scé-



nario est aussi plat que l'encéphalogramme de Niico! Mais il est vrai que le scénario est la dernière chose dont on se soucie dans un shoot'. La seule chose qui importe, c'est que tout doit être blasté au plus vite, et qu'il faut recueillir les items pour augmenter la puissance de votre artillerie ou pour vous doter de nouveaux gadgets (torpilles photon, bouclier, poudre de Perlimpinpin et autres Fulguro-poings...!)



**B**asé sur le système F3 32 bits de Taito, Ray Force est un shoot-them-up graphiquement honnête, même s'il est loin de concurrencer les somptueux écrans de Nebulas Ray. Son système de missiles à tête chercheuse, un modèle de jouabilité, le sort du lot. Du côté de l'animation de vos adversaires, pas de problème! Il en arrive des myriades à tout instant, à croire que les troupes adverses

croisaient juste dans le secteur de la galaxie où vous avez décidé de vous balader! Sept niveaux à parcourir sous adrénaline, avec sept boss géantissimes à éclater!



Entre votre canon normal et votre laser Lock On, vous pouvez lancer des attaques à plusieurs altitudes différentes.



**L**a jouabilité de Ray Force est excellente grâce au système des lasers autodirecteurs. Cette arme rajoute de la profondeur au jeu par son aspect stratégique. Si l'on ne prend pas le temps de "locker" et de détruire les adversaires qui sont au loin, à des altitudes plus basses que vous, ceux-ci finissent

par arriver à votre hauteur pour vous descendre. Il faut donc, en permanence, juger s'il faut écarter le danger immédiat, à votre altitude, et régler le problème au canon, ou s'il vaut mieux stopper de nouveaux adversaires qui, se trouvant à des altitudes plus basses, ne passent pas encore à l'attaque, et ce à l'aide de votre laser à tête chercheuse. ■

## UNDER FIRE



**U**n gang de malfrats considère votre bonne vieille ville comme sa cour de récréation privée. Meurtres, extorsions, attaques à main armée se succèdent depuis un moment. Il est temps de réagir. Vous appartenez à une unité spéciale des forces de l'ordre et nul n'est plus qualifié que vous pour ce travail, car vous avez la gâchette facile. Vous allez traquer la bande, passant d'une foire foraine à un

## LE PARTENAIRE DE VOS JEUX

# GAME PARTNER

94 Av. de Clichy 75017 PARIS TEL. 42.63.41.08

Métro La Fourche - Bus 54, 74, 81,31

### \*\* SEGA \*\*

Exemple de prix :	Neuf	Occ
Megadrive I	469 F	
Megadrive I + Sonic + Menacer + 6 jeux	749 F	
Megadrive II	595 F	
Mega CD (FR)	1990 F	1590 F
Game gear Columns	595 F	399 F
Game gear Aladdin	849 F	

### \*\* NINTENDO \*\*

Exemple de prix :	Neuf	Occ
Super Nintendo (FR)	690 F	590 F
Super Nintendo+ SF II	690 F	
Super Nin.+Mario all S.	990 F	
Game boy + Tetris	490 F	
Game boy base	299 F	
Super Turbo control pad	99 F	
Alimen. S/NES.US	150 F	

### \*\* LES JEUX D'OCCASION \*\*

#### MEGADRIVE

SONIC II	249 F
ALADDIN	299 F
DESERT STRIKE	269 F
STREET OF RAGE	99 F
WORLD CUP ITALIA	99 F
MEGAGAMES(3 jeux)	199 F
COOL SPOT	269 F
ECCO LE DAUPHIN	269 F
FLASHBACK	269 F
FATAL FURY	249 F

#### SUPER NINTENDO

SF II	149 F
SF II TURBO	299 F
SUPER MARIO ALL STARS	259 F
STARWING	199 F
SIM CITY	249 F
PRINCE OF PERSIA	259 F
SUPER MARIO KART	239 F
ZELDA III	229 F
ERIC CANTONA	269 F
MAGIC SWORD	199 F

ET DES DIZAINES D'AUTRES TITRES DISPO. TEL. 42.63.41.08

### \*\* TOP NEWS PRIX SPECIAUX \*\*

#### SUPER NINTENDO (FR/US/JP)

Bastard (JP)	590 F
Young Merlin (Fr)	569 F
Virtual Soccer (Fr)	479 F
Pinball Drams (Fr)	479 F
Clayfighter (Fr)	535 F
Rock'n'roll Racing (Fr)	499 F

#### MEGRADRIVE

Virtua Racing (JP)	Tél.
New Castelvania	448 F
Hyper Dunk	448 F
Lost Vikings	448 F
Ren and Stimpy	448 F
ETC...	

### \*\* AMIGA CD 32 \*\*

CONSOLE NEUVE

+ 2 JEUX **2300 F**

PLUS DE 10 JEUX DISPO.

### \*\* 3 DO PAL / 220 V \*\*

CONSOLE NEUVE

**5290 F\*** \* CREDIT POSSIBLE

PLUS DE 10 JEUX DISPO.

### \*\* NEO-GEO \*\*

CONSOLE Neuve...2490 F FATAL FURY special....1650 F

CONSOLE Occas...1590 F ART OF FIGHTING 2....1650 F

\*\*\* PLUSIEURS JEUX DISPO. neufs et occas. TELEPHONEZ NOUS \*\*\*

\* EXPEDITION EXPRESS COLISSIMO 24H / 48H TEL. 42.63.41

BON DE COMMANDE à retourner à GAME PARTNER

Nom:.....	Titre / Console	C-31	Prix
Prénom:.....			
Adresse:.....			
CP:.....			
Ville.....	Frais de port (1 jeu / 1 cons.)		30F/60F
Tél:.....	Total à payer		

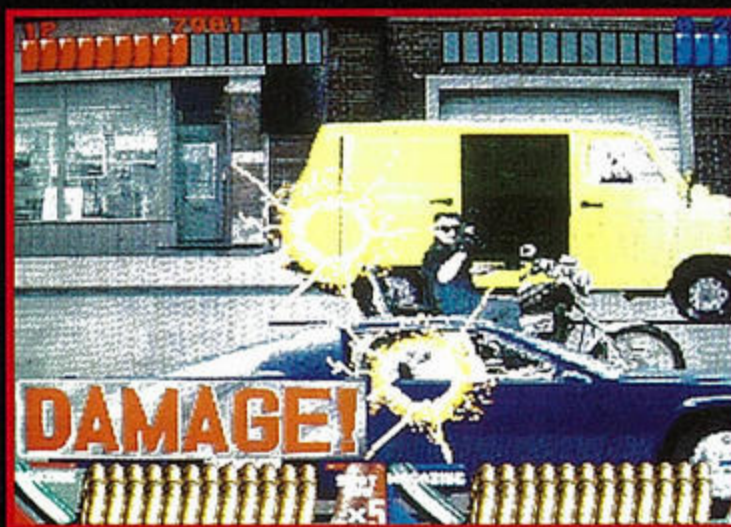
IMPORTANT: Certains titres nécessitent un adaptateur pour jouer sur S. Ninte

squatt, descendant les crapules une par une. Ceux-ci surgissent brusquement devant vous, et vous n'avez que quelques dixièmes de seconde pour réagir et les abattre. Des otages, d'autres policiers ou d'innocents citoyens se trouvent pris dans le feu de l'action. Epargnez-les sous peine de voir votre réserve de vitalité diminuer brutalement. Des items (munitions, insignes de police, tir automatique...) vous aident à tenir le choc face à la multitude d'assaillants.



**U**nder Fire est la suite de Lethal Enforcer. Le jeu reprend le système des armes en plastique reliées au coin-up. Un système de détection permet au programme de déterminer précisément l'endroit de l'écran que vous avez visé, et donc de savoir si vous avez touché

ou non l'un de vos assaillants. L'arme que vous avez entre les mains est un pistolet d'assaut qui vibre quand vous ouvrez le feu, créant l'impression de recul que vous éprouveriez avec une arme réelle. On retrouve le même genre de scènes digitalisées que dans le premier épisode, avec le même défaut: des digitalisations trop ternes dans une palette de couleurs trop pauvre. Cela est sans doute voulu par les programmeurs qui, en restreignant le nombre de couleurs, ont limité la taille des fichiers graphiques: c'est que toutes ces digitalisations occupent en mémoire une place colossale.



*Le principe du jeu est simple et, depuis Operation Wolf, n'a connu d'amélioration qu'avec l'apparition de scènes digitalisées: des Pas-beaux surgissent de temps en temps et vous devez leur tirer dessus avant qu'ils ne le fassent eux-mêmes.*



*Vu la quantité de plomb qui a pénétré vos chairs, préparez-vous à introduire bientôt une autre pièce de monnaie dans la machine!*

appel aux réflexes du joueur, et une petite touche de réflexion/stratégie aurait été la bienvenue. Du premier niveau au dernier, le joueur fait la même chose, et même si l'on n'a pas le temps de s'ennuyer tant le rythme du jeu est effréné, au bout de quelques parties, on a l'impression d'en avoir fait le tour. ■



**L**es deux jeux étaient placés sous le signe de la science-fiction. Dans Virtua Cube-X, vous profitez d'un petit voyage dans l'espace avant d'arriver sur une planète inhospitalière et lugubre, le tout avec des images de synthèse à vous donner envie de vous taper la tête contre les murs tellement c'est beau! City Diver vous place sur le siège de pilotage d'un véhicule d'intervention de la police, dans une ville futuriste tentaculaire. Capable d'opérer aussi bien dans les nuages qu'au bas des immeubles géants, votre patrouilleur est puissamment armé. Vous allez devoir vous lancer dans de folles courses-poursuites derrière les engins des contrevenants pour, bien sûr, les blaster. City Diver était plus orienté "action" avec des graphismes 3D beaucoup plus simples, mais toujours cette impression de vrai 3D quand votre engin passe entre les immeubles, que l'on ne ressent absolument pas avec les autres simulations 3D temps réel de Sega et de Namco.



**L**es graphismes de City Diver et, plus encore, ceux de Virtua C-X ont été calculés, image après image, par ordinateur (jeux CG) sur des gros systèmes coûtant des centaines de milliers de francs. Mais le jeu en vaut la chandelle: le réalisme est incroyable, et on n'est pas loin des trucages utilisés dans des films comme "La Guerre des étoiles" ou autres "Jurassic Park". Taito bénéficie, grâce à l'accord avec Sanyo, d'une longueur d'avance sur ses concurrents. La maîtrise des techniques de projection, après celle de la 3D en temps réel avec placage de texture, risque d'être le prochain combat des géants de l'arcade, avec tout ce que ça implique en matière de réalité virtuelle.



## CITY DIVER ET VIRTUA CUBE-X

**C'**est dommage que Taito n'ait pas apporté plus d'innovations depuis l'épisode précédent. Le jeu fait uniquement



*Si maman vous voyait dans ce bel uniforme, elle serait fière de son fiston!*



**L'**écran géant LCD à cristaux liquides est une trouvaille de génie. Reste à savoir si les démonstrations de Taito deviendront effectivement des produits finalisés. La version de Virtua Cube-X était assez avancée: une cabine contenant le fameux système stéréoscopique et pouvant abriter quatre joueurs était présentée. Mais le joueur se contentait d'en prendre plein les mirettes passivement. En revanche, la démo de City Diver exposée pendant l'AOU ne permettait pas encore de jouer, et il était impossible de juger de sa jouabilité. Si son ramage est aussi beau que son plumage, Taito va casser la baraque! ■

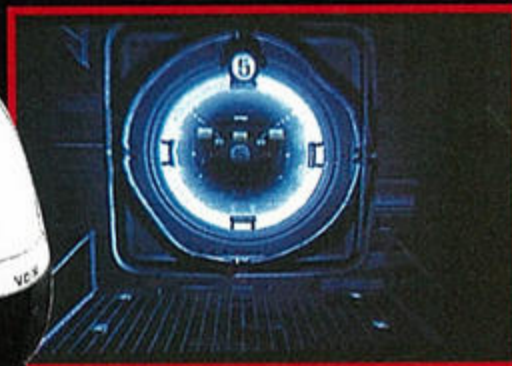
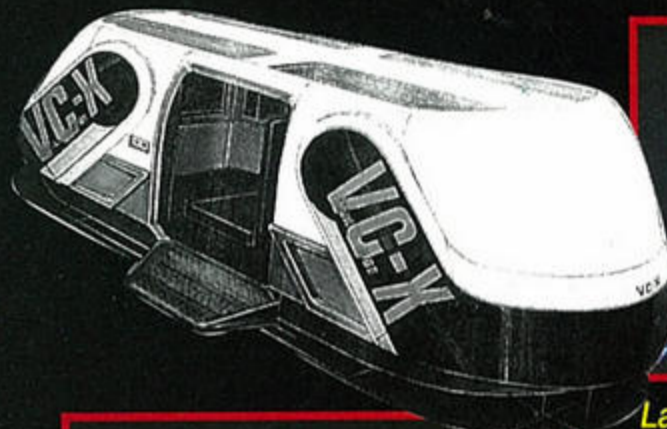




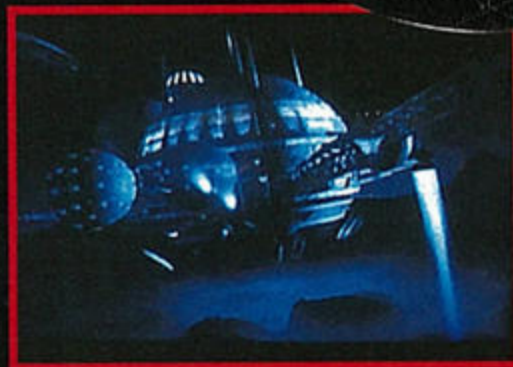
Votre appareil combine une grande liberté de manœuvre et une puissance de feu redoutable.



Votre patrouilleur, le MG Gardner, surgit d'un sas du QG de la police.



La qualité du rendu graphique des images est extraordinaire.



Un vaisseau atterri, le vacarme de ses tuyères déchirant le silence (c'est beau ce que j'écris. Snif! J'en verse une larme d'émotion).

## LIGHT BRINGER



Le coffre est un piège! Habituellement, il s'agit d'un bon vieux coffre en bois de chêne plein d'écus, d'armes nouvelles ou de potions magiques. Mais, de temps à autre, ce sont des sales bêtes qui ont pris l'apparence d'un banal coffre, et qui attendent patiemment que vous vous approchiez d'eux pour vous engloutir!

Il était une fois un méchant sorcier qui rêvait de s'emparer d'une riche contrée où les gens vivaient paisiblement: le bétail était gras et les magasins regorgeaient de caramels mous. Pour arriver à ses fins, il se plongea dans ses grimoires magiques et invoqua un esprit diabolique afin que celui-ci lui permît de devenir le nouveau maître dudit royaume. Il captura alors la princesse de l'histoire pour l'offrir en sacrifice à l'esprit. Incarnant un aventurier parmi une bande de quatre héros, vous allez remettre un peu d'ordre dans tout cela, tailler en pointe les oreilles du vilain sorcier, conter fleurette à la princesse et vous gaver de caramels mous! Dans la famille "aventuriers", vous avez le choix entre Ash, le chevalier, Gren, le paladin, Cisty, l'elfe, et Vold, le nain magicien.

Le jeu est vu en 3D isométrique, avec de gros sprites bien visibles et une animation détaillée. Le jeu est gigantesque: trente niveaux par zone, et il y a quatre zones différentes. L'aventure n'est pas linéaire.

# CONSOLES

# JOUEZ & GAGNEZ AU GAGNEZ 36681003

Les fans de Hard Rock seront servis  
**MEGAROCK**  
réunit tous les plus grands groupes de Hard Rock\* :



Def Leppard



Métallica



Bon Jovi



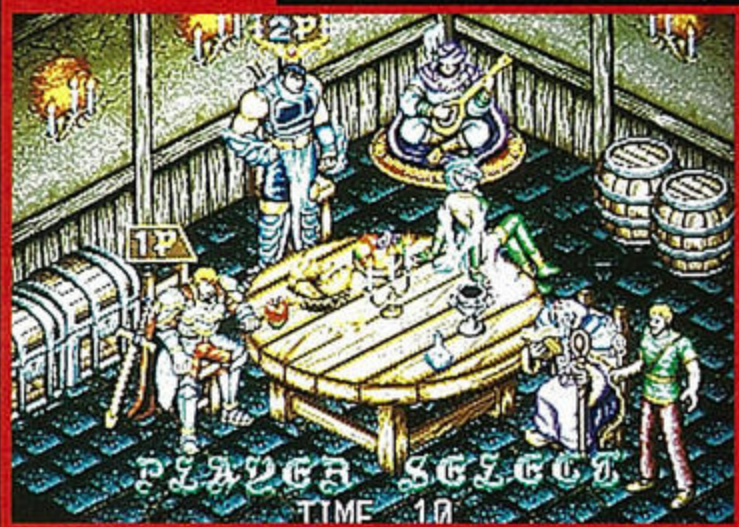
Ugly Kid Joe



Scorpions

**Appelez vite le 36 68 10 03 de nombreux cadeaux à gagner !**  
Des mini-chaînes, des coffrets prestige du groupe Métallica, une paire de bottes Harley Davidson, un lecteur CD laser portable, des CD, des albums et des Tee-shirts de chaque groupe...

\* EXCLUSIF : Inclus un patch collector Megarock dans chaque CD.



La taverne est le lieu habituel, dans les Dungeons & Dragons, où vous recrutez vos aventuriers.



**REALISATION**

## SLAP DUNK

Taito présentait aussi Slap Dunk, un jeu très vaguement inspiré du hockey sur glace. Le jeu ne comprend que deux participants, qui sont à la fois gardien de but et attaquant. Ils disposent de coups spéciaux et peuvent s'emparer de bonus qui modifient le comportement du palet. Ce type de jeu existe déjà sur pratiquement tous les ordinateurs de la planète! Etant donné les jeux sympa que Taito a présentés, on oublie donc cette erreur de jeunesse, et on ne sévit pas... pour cette fois!

Plusieurs moyens d'atteindre le boss sont offerts. Chaque combattant possède ses propres armes, plus ou moins efficaces selon les combats, la distance et le type d'adversaire. Vos héros disposent également d'attaques spéciales qu'il convient de n'utiliser que dans les occasions désespérées.



**BANANA VIS**

Ce jeu privilégie évidemment l'action. Mais il comporte également une dose de réflexion/stratégie. Lors de vos explorations, vous rencontrerez des cartes et des parchemins. Ceux-ci vous indiqueront ce que vous avez à faire (ou à trouver) dans le niveau avant de pouvoir poursuivre votre quête. Pas question, donc, de vous contenter de hacher menu tout ce qui passe à votre portée! Vous devrez également trouver les items qui vous permettront de défaire vos adversaires les plus redoutables. Enfin, il vous faudra faire preuve de jugeote pour éviter les pièges et chausse-trapes qui parsèment le jeu. ■

Konami présentait une production inégale. A côté d'un Racin' Force décevant, le dernier cheval de bataille de Konami n'était autre qu'une nouvelle version, dite Ultime, de son grand succès, Parodius. Ce jeu est particulièrement fameux au Japon, car il contient une série de références loufoques à la culture japonaise auxquelles, bien souvent, les Gaijins (non-Japonais) que nous sommes ne peuvent pas comprendre. Ce jeu, qui a attiré les foules, a été sacré meilleur jeu du salon, devant des valeurs sûres comme Daytona ou Nebulas Ray!

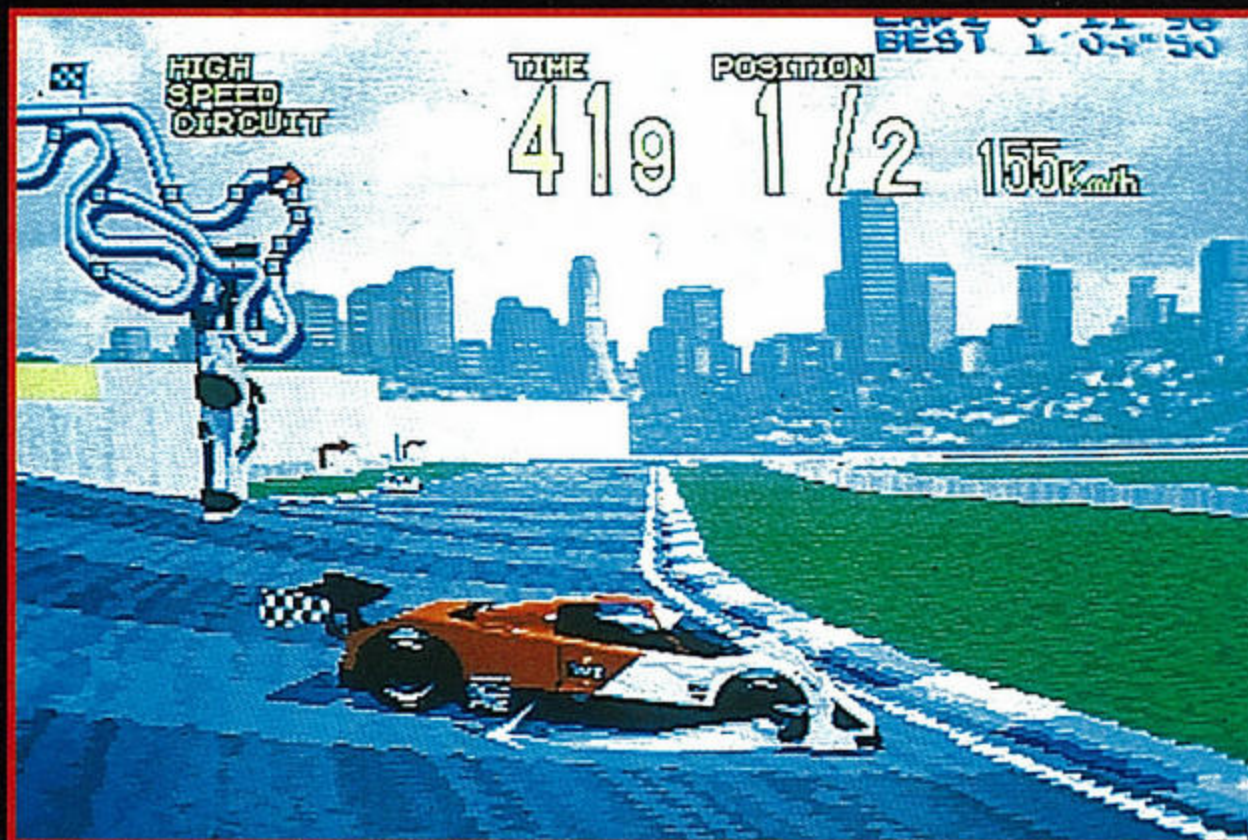
## RACIN' FORCE



**SCENARIO**

Les courses de voitures se suivent et se ressemblent! Comme chez ses concurrents, vous pourrez choisir de concourir sur l'un des quatre circuits proposés. Ils sont classés suivant leur genre (Enduro, Grand Prix classique, routes de campagne et voies express) et

*Un beau dérapage contrôlé, même si vous n'arriverez pas à éviter la sortie de route!*



leur difficulté. Pas de surprises du côté de la boîte de vitesses, elle est manuelle ou automatique.



**REALISATION**

Les programmeurs de Konami ont réalisé un excellent travail pour tout ce qui concerne le design des voitures de course. Pour une fois, chacune a un "look" bien à elle qui la distingue aisément de ses concurrentes. Les pay-

Le premier qui arrivera à la corde, obligeant l'autre à ralentir, prendra la tête.





La borne de Racin' Force, avec ses deux sièges-baquets.

De jour comme de nuit, Racin' Force vous fera enchaîner les tours de piste!



sages qui apparaissent à l'horizon sont également tout à fait convenables. Mais le reste du jeu n'est pas à la hauteur. Côté décor, c'est Waterloo, morne plaine! Quelques rares panneaux sur le côté, un point c'est tout! C'est dommage, car le défilement des objets sur les deux côtés du circuit contribue à donner une impression de vitesse, et cela manque cruellement à Racin' Force.

*Lorsque deux bolides entrent en collision à plus de 300 km/h, cela donne des vols planés du plus bel effet!*

J'aime bien le décor sobre de cette simulation, qui tranche avec ceux de ses concurrents. Mais il y aurait quand même un minimum d'informations et de décors à ajouter, car on a un peu l'impression de conduire dans une sorte de no man's land, irréel et intemporel. ■



**BANANA VIS**

**CONSOLES**

**NOUVEAU,  
EN EXCLUSIVITÉ**

**LE 36 70 04 86**  
notre service Spécial TIPS

Tu bloques dans un jeu, appelle vite le 36 70 04 86 et...

- **Ecoute nos tuyaux** pour vaincre tes plus terribles ennemis...
- **Pose tes questions** à notre superjournaliste !

Tu as des tuyaux inédits, appelle vite le 36 70 04 86 et...

- **Enregistre-les** sur le service !



**JOUE ET GAGNE !**  
Une console Sega 16 bits, des jeux Alien 3, des CD rockline et des Tee-shirts...

SI TU AIMES L' AVENTURE DEPECHE TOI :  
APPELLE LE

**36 68 05 20**

UNE NOUVELLE MISSION T'ATTENDS !  
TU DEVRAS TE BATTRE CONTRE UN ALIEN !



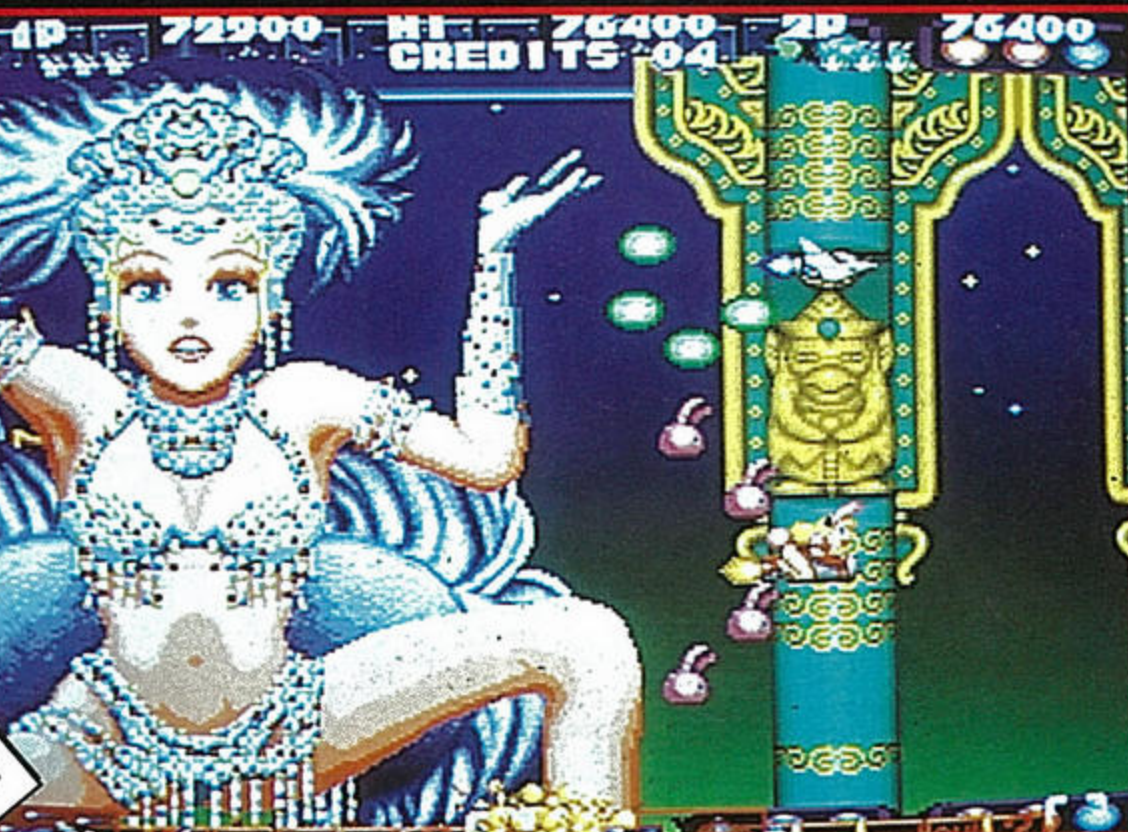
**ULTIME PARODIUS**



**REALISATION**

Autrefois, en un lieu mythique, s'engagea un terrible combat. Quatre héros se sont unis pour vaincre Takobe, le démon. Mais les temps ont changé. Le monde est devenu plus calme, plus paisible. Les quatre compères sont retournés à la vie civile. Vic Viper gère un petit étal de victuailles, et va de village en village. Tentarô, blessé à la tête pendant les combats, est devenu

un "gemu ottaku" qui passe ses journées sur des jeux d'arcade! Twin Bee, après avoir sauvé la princesse, a ouvert une "ramen-ya" (fast-food à la japonaise, où l'on mange des nouilles dans des bols de soupe, en déglutissant le plus bruyamment possible!). Tacô, blessé lui aussi lors des combats, demande à son fils, sur son lit de mort, de reprendre le flambeau et de défendre l'honneur de la famille. Hikaru, que tout le monde surnomme Yuko, est une jeune fille qui vit dans le CD-Rom de Parodius. Ensemble (sauf Taco, qui est remplacé par son fils), ils décident de partir à l'aventure, pour retrouver leur gloire passée... Ils sont accompagnés de nouveaux compagnons. Michael est un goret rose à l'air grincheux, avec deux petites ailes et une auréole. Koitsu est une espèce de croisement entre le pantin de la pub O'Cedar et un bonhomme en fil de fer. Il se déplace en surfant sur un avion en papier!



La danseuse qui cherchait à vous écraser sous ses talons est de retour. Mais cette fois-ci, elle a mangé de la soupe et mesure plus de deux écrans de haut!



**SCENARIO**

Les références en forme de pieds de nez à la culture japonaise sont légion dans ce jeu. Les quatre héros vieillissant qui décident de repartir au combat font irrésistiblement penser à un groupe de ronins (samourais sans maître, sans "daymo"). Les décors sont bourrés de détails hilarants. Utlime Parodius, le retour du shoot-them-up qui tue par crise de fou rire!

Le système de gestion de votre armement est identique, offrant une souplesse inégalée en ce qui concerne le choix des armes. Un seul reproche: la taille des sprites est restée minuscule, à part certains boss de fin de niveau qui paraissent atteints de gigantisme! C'est vrai que, en contrepartie, le nombre de sprites qui grouillent au même moment à l'écran est incroyable.



**BANANAVIS**



Le système de sélection des armes, manuelle, semi-auto ou automatique, donne accès à des gadgets défensifs et offensifs encore plus loufoques qu'avant!



Le jeu est bourré de clins d'œil à l'épisode précédent. Par exemple, le chat, figure de proue du vaisseau pirate, sait nager, et possède même un masque de plongée!

Peu de changement par rapport au vénérable Parodius, que Konami avait publié en 1990. Comme lui, il s'agit d'un shoot-them-



A côté des quatre personnages habituels de Parodius (Taco le poulpe, Twin Bee, Vic Viper et Pen le pingouin), sont apparus des petits nouveaux comme Hikaru Chan, la Bunny Girl, qui chevauche un missile.

SEGA

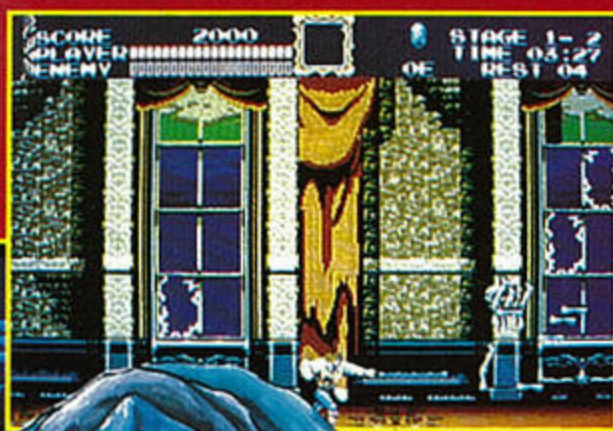
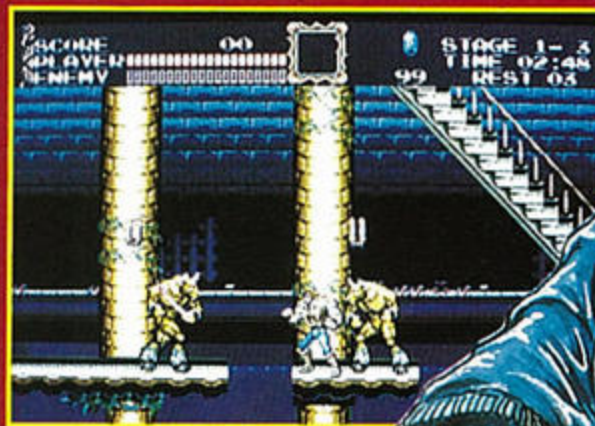
MEGA DRIVE

6 niveaux grinçants à vous figer  
le sang dans les veines!



# Castlevania®

## The New Generation



Choisissez parmi deux conquérants:  
John Morris et son fouet ou bien  
Eric Lecarde à la hallebarde. Ces  
chasseurs de vampires poursuivent la  
comtesse Bartley pour l'empêcher de  
ressusciter un monstre sanguinaire - le  
Comte Dracula. Lorsque vous vivrez ce  
grand frisson, n'oubliez jamais qu'il faut  
toujours se méfier des gens à la dent  
un peu trop longue ...



# KONAMI

Distribué par Sega France, 19 - 21 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris.

Sega and Megadrive are trademarks of Sega Enterprises Ltd. Castlevania® and Konami® are registered trademarks of Konami Co., Ltd. © 1994 Konami all rights reserved.

# PLAYER GAME

## SNES

CONSOLE AMERICAINE	1045	950	LAMBORGHINI	512	465
CONSOLE EUROPEENNE	825	750	LOSTS VIKINGS	490	445
ACTION PRO REPLAY	435	395	MARIO ALL STARS	428	389
X TERMINATOR	273	248	MARIO KART	428	389
ADAPT. 60 Hz DATEL	142	129	MEGAMAN X	549	499
ADAPT. SFX	153	139	MIGHT AND MAGIC 3	599	545
MANETTE SUPER 4	97	88	MIGHT AND MAGIC 2	534	485
ASCII PAD	182	165	MR NUTZ	429	390
SUPER ADVENTAGE	391	355	NBA JAM	582	529
MANETTE VIPER	190	173	NHL PA HOCKEY 94	538	489
MULTITAP	275	250	NHL PA HOCKEY 93	494	449
			PIERRE LE CHEF	Tél.	Tél.
ACTRAISER 2	545	485	POP'N TWIN BEE 2	649	590
AERO THE ACROBAT	512	465	RANMA1/2 3	699	635
ALADDIN	479	435	RANMA1/2 2	599	545
AMAZING TENNIS	428	389	ROAD RUNNER	428	389
ARCUS ODISSEY	649	590	ROCK'N ROLL RACING	545	495
ART OF FIGHTING	644	585	RUSHING BEAT 3	429	390
BASTARD	714	649	R-TYPE 3	644	585
BUBSY	468	425	SHADOWRUN	Tél.	Tél.
BULL VS BLAZERS	457	415	STREET FIGHTER 2 TURBO	534	485
CALIFORNIA GAMES 2	490	445	SUNSET RIDERS	545	495
COOL SPOT	512	465	SUPER AIR DIVER	512	465
DAFFY DUCK	512	465	SUP. BOMBERMAN + MULTITAP	549	499
DRAGON BALL Z 3	714	649	SUPER TURRICAN	439	399
DRAGON QUEST 1 ET 2	649	590	SUPER VOLLEY 2	539	490
EMPIRE STRIKES BACK	549	499	TECMO NBA BASKETBALL	599	545
EQUINOXE	534	485	TETRIS 3	649	590
FATAL FURY 2	714	649	T2 JUDGEMENT DAY	512	465
FATAL FURY	545	495	TOP GEAR 2	490	445
FLASHBACK	512	465	TOURNAMENT FIGHTER	599	545
F1 POLE POSITION	516	469	VAL D'ISERE	512	465
INSPECTOR GADGET	534	485	WORLD CLASS RUGBY	512	465
JIMMY CONNORS	424	385	WORLD HEROES	534	485
JOHN MADDEN 94	538	489	WWF ROYAL RUMBLE	644	585
JURASSIC PARK	490	445	YOUNG MERLIN	589	529
KEN 7	649	590	ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS	534	485

## CONTACTEZ-NOUS

**AU 83.20.59.88**

## POUR TOUTES LES NOUVEAUTES

**2 TARIFS DANS LE CATALOGUE :**

PRIX DE GAUCHE : PAIEMENT EN 4 FOIS  
PRIX DE DROITE : -10% POUR PAIEMENT COMPTANT

JEUX GAME BOY ET GAME GEAR : NOUS CONSULTER

## La solution pour dépenser moins

### MEGA CD

CONSOLE MEGA CD 2	2189	1990
CDX PRO	414	376
BATMAN RETURNS	424	385
DOUBLE SWITCH	Tél.	Tél.
DUNE	468	425
ECCO LE DAUPHIN	468	425
FINAL FIGHT	424	385
GROUND ZERO TEXAS	424	385
JAGUAR XJ 220	424	385
MORTAL COMBAT	439	399
MICROCOSM	439	399
NIGHT TRAP	468	425
SHERLOCK HOLMES	424	385
SILPHEED	468	425
SONIC	468	425
THUNDERHAWK	468	425
WONDERDOG	424	385

## NEO GEO

CONSOLE	2199	1999
JOYSTICK	545	495
MEMORY CARD	254	231
ART OF FIGHTING 2	1683	1530
FATAL FURY SPECIAL	1683	1530
FATAL FURY 2	1353	1230
MIRACLE ADVENTURE	1683	1530
SAMOURAI SHOWDOWN	1683	1530
WORLD HEROES 2	1173	1066

## 3 DO

CONSOLE + CRASH'N BURN	5990	5300
LEMMINGS	545	495
MAD DOG MAC CRÉE	545	495
MICROCOSM	545	495
NIGHT TRAP	545	495
TOTAL ECLIPSE	545	495

## MEGADRIVE

CONSOLE MD 2	869	790	KID CHAMELEON	94	85
4 WAY PLAY	279	249	LANSTALKER	451	410
ADAPT. 60 Hz	109	99	LOTUS 2	451	410
ADAPT. 60 Hz NEW UNIV.	164	149	MORTAL COMBAT	439	399
ADAPT. K7 JAP.	86	78	NBA JAM	545	495
ACTION PRO REPLAY	404	367	NHL 94	451	410
JOY. FIGHTER 2 6 BOUTONS	189	172	PGA GOLF 2	424	385
MANETTE VIPER	190	173	PIRATES GOLD	505	459
MANETTE INFRA ROUGE	307	279	SHINOBI 3	439	399
			SONIC 3	571	519
ALADDIN	468	425	SONIC SPINBALL	468	425
BATMAN RETURNS	219	199	STREET FIGHTER 2'	582	529
BULLS VS BLAZERS	424	385	STREET OF RAGE 3	490	445
CASTELVANIA	499	449	SUPER BASEBALL 2020	451	410
COOL SPOT	424	385	THUNDERFORCE 4	384	349
DBZ (JAP)	604	549	TOE JAM EARL 2	451	410
ETHERNAL CHAMPION	578	525	TOURNAMENT FIGHTER	545	495
FATAL FURY	374	340	VIRTUA RACING (JAP)	599	539
FIFA SOCCER	461	419	WINTER OLYMPICS	490	445
FLASHBACK	439	399	WWF ROYAL RUMBLE	486	442
GAUNTLET 4	505	459	ZOOL	451	410
JOHN MADDEN 94	451	410			





# SEGA /

# ÇA RU

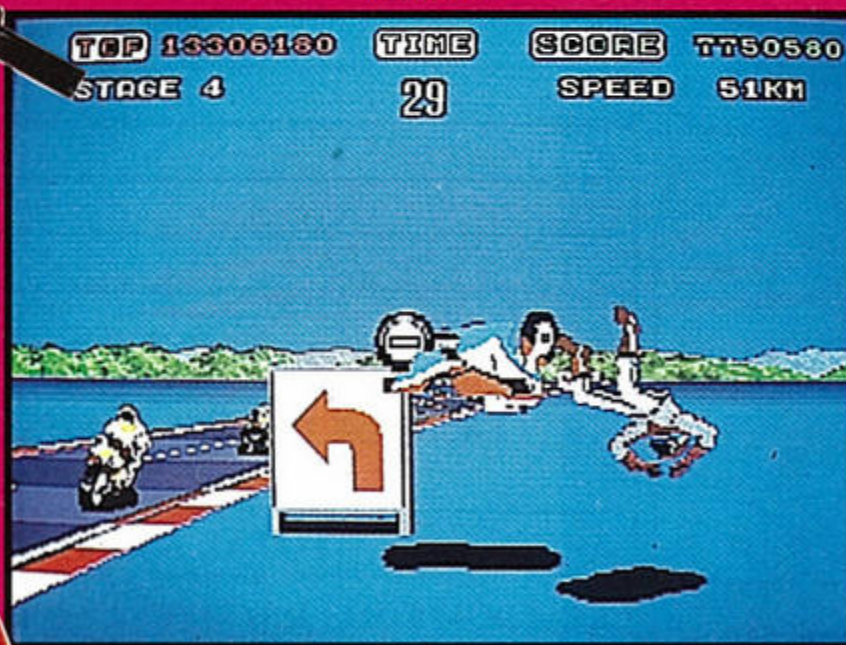
*Ridge Racer, le jeu d'arcade de simulation de rallye en 3D sur surfaces mappées de Namco, est en train d'exploser la baraque un peu partout dans les salles d'arcade de la galaxie solaire, renvoyant Virtua Racing au rang d'amuse-gueule! On a donc rendu visite à Namco. Mais, pour ne pas faire de jaloux, nous avons également interviewé monsieur Suzuki, responsable de la conception de Daytona USA, le concurrent naturel de Ridge Racer, concocté par l'équipe Sega.*



Étaient présents lors de l'interview Y. Haraguchi, responsable des ventes, N. Kasahara, responsable des ventes internationales, K. Tashiro, responsable du développement, et K. Shigeno, qui travaille au département communication.

## L'AFFAIRE RIDGE RACER: NAMCO PARLE!

*Au début, l'idée ne m'emballait pas: me rendre dans un coin paumé du nom d'Eda, où est situé le centre de recherche arcade top secret de Namco. Mais AHL, le rédac' chef, a menacé de m'envoyer Ze Killer. Du coup, j'ai pris le métro. Quatre pontes de Namco m'attendaient au centre d'Eda, où deux cents personnes travaillent en permanence à la préparation des prochains jeux de Namco. Présentations: M. Haraguchi s'occupe des ventes des jeux pour consoles, M. Tashiro dirige le département CG, où sont réalisés les jeux à base d'images conçues sur ordinateur, comme Ridge Racer, M. Shigeno est chargé de la coordination et de la diffusion de l'information au sein de Namco, enfin, M. Kasahara est responsable des ventes internationales.*

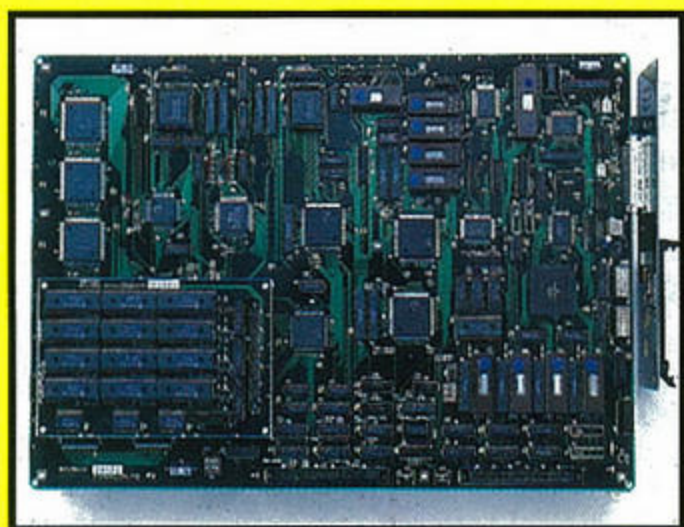


## LA NOUVELLE ARME DE SEGA: DAYTONA USA

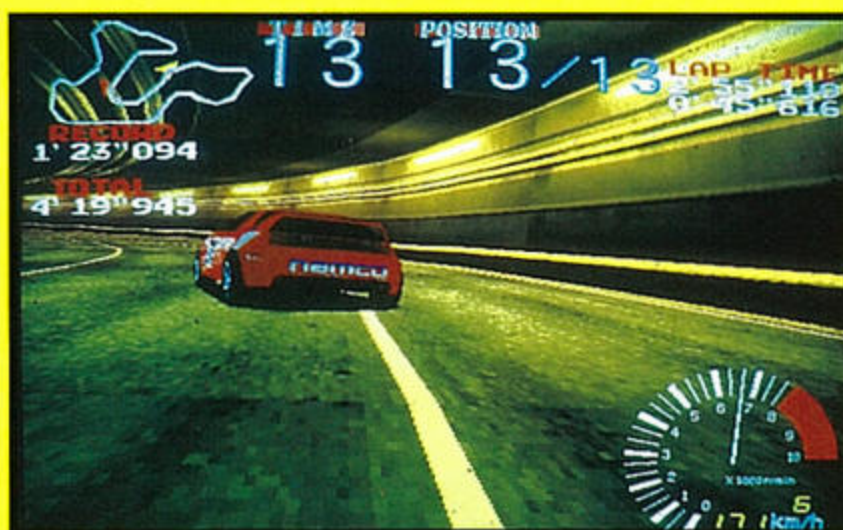
*Après avoir interrogé l'équipe de Namco, qui a réalisé Ridge Racer, je n'ai pas résisté à la tentation d'aller poser à peu près les mêmes questions à son concurrent principal,*

# NAMCO

## GIT SOUS LES CAPOTS



Ridge Racer, une course qui en décoiffera plus d'un...



**C**onsoles+: Combien de temps a pris la création de Ridge Racer?

NAMCO: Le jeu a été conçu en à peu près une année, pour la partie logicielle. Mais nous ne sommes pas partis de zéro. Nous avons bénéficié de l'expérience acquise avec les jeux 3D développés précédemment.

•C+: Ridge Racer est le premier jeu de Namco à utiliser le Système 22. Quelle est la différence entre le Système 21 et le Système 22?

•NAMCO: Le Système 21 a été développé en 1989 et utilisé dans les jeux précédents de

Namco qui bénéficiaient de la 3D (Solvalou, Galaxian, Star Blade et le fabuleux Cyber-Sled...). Il est capable d'animer 60 000 polygones par seconde. Le Système 22 a été conçu en 1992. Il permet non seulement de manipuler des objets 3D en temps réel (240 000 polygones par seconde), mais également d'y appliquer des textures.

•C+: Est-ce que le Système 22 est plus performant que le Modèle 2 de Sega, qui équipe Daytona USA [cf. ci-dessous]?

•NAMCO: Le premier jeu basé sur le Modèle 2

de Sega n'est pas encore en vente, aussi ne savons-nous pas encore. Mais nous pensons que le Système 22 est meilleur.

•C+: Quels ordinateurs utilisez-vous pour développer des jeux sur le Système 21 et 22?

•NAMCO: Nous travaillons sur stations Silicon Graphics, avec des logiciels de la société Softimage, comme Explorer ou Modela.

•C+: Combien de personnes ont travaillé sur le jeu Ridge Racer?

•NAMCO: Environ quarante personnes. La

Sega! Au cœur du département Amusement Machine/Recherche & développement 2 (AM R&D 2), qui s'occupe de la mise au point des nouveaux jeux d'arcade de Sega, nous avons pu interviewer monsieur Suzuki, responsable de la conception de Daytona USA, le jeu qui est censé briser l'hégémonie de Ridge Racer dans les salles d'arcade nippones.



Virtua Fighter

## LES ENTRAILLES DE RIDGE RACER

Le processeur central est un 32 bits 68020 cadencé à 25 MHz.  
Le processeur graphique travaille sur 24 bits, c'est-à-dire qu'il est capable d'utiliser 16,7 millions de couleurs. Ridge Racer n'en utilise "que" 32 000 pour préserver la rapidité.  
La résolution de l'écran est de 640 par 480, interlacé.  
Le jeu occupe 20 méga-octets de RAM!  
Et si vous voulez vous procurer cette petite merveille, ce n'est pas la peine de compter sur le Père Noël: le jeu risque de dépasser son budget annuel! Le modèle actuel vaut en effet la bagatelle de 3 millions de yen (soit environ 150 000 francs)! Plutôt que d'attaquer une banque ou de monter un réseau parallèle d'importation de cachous, attendez plutôt la sortie de la version PS-X.

moitié s'est occupée du hardware (microprocesseurs...), tandis que l'autre programmait le jeu, réalisaient les graphismes et l'environnement sonore.

•C+: La conversion de Ridge Racer sur la PS-X de Sony est prévue. Sera-t-elle facile? Cette nouvelle console pourra-t-

elle reproduire parfaitement le jeu d'arcade?

elle reproduire parfaitement le jeu d'arcade?

•NAMCO: La conversion n'est pas aussi difficile que cela à réaliser, et nous pensons que nous pourrions le faire dans les délais prévus. Mais, actuellement, Sony n'a pas encore livré tous les outils de développement. Nous avons besoin de connaître le type d'outil que Sony peut nous procurer avant de répondre à une telle question.

Nous avons besoin d'effectuer d'autres tests pour savoir à quel degré de similitude nous

pouvons parvenir. Mais nous essaierons de réaliser un jeu 100% conforme à la version originale. Techniquement, nous avons la capacité de réaliser sur la PS-X un produit de même qualité que le jeu d'arcade.

•C+: Ne pensez-vous pas qu'en réalisant des jeux sur console 32 bits similaires aux versions d'arcade, vous allez perdre une partie de vos recettes?

•NAMCO: Nous ne sommes pas inquiets de réaliser sur consoles des jeux bénéficiant de la même qualité que la version coin-up. Il n'y aura pas de réelle concurrence. Par exemple, Street Fighter II a été un grand succès à la fois sur borne d'arcade et sur console. Les gens apprenaient les techniques de combat et les coups spéciaux à la maison, et allaient dans les salles d'arcade pour affronter d'autres joueurs.

La conversion de Ridge Racer prendra entre dix et douze mois. Entre-temps, nous commercialiserons d'autres jeux d'arcade aussi intéressants, aussi le public continuera-t-il à jouer avec nos jeux d'arcade.

•C+: Pensez-vous que la PS-X va gagner sur le marché des nouvelles consoles 32 bits?

•Consoles+: Combien de personnes travaillent actuellement dans le AM R&D 2?

•SEGA: Une centaine, environ.

•C+: Monsieur Suzuki, vous avez conçu tout le design de Daytona USA. Était-ce votre premier jeu d'arcade?

•SEGA: Loin de là. En 1985, j'ai réalisé Hang On, une course de motos. A la fin de cette même année, je me suis occupé d'un autre jeu qui a bien marché: Space Harrier. L'année suivante, j'ai mis au point Out Run. En 1987,

j'ai réalisé ma première simulation aérienne, After Burner. L'année suivante, en 1988, je suis revenu à mes amours premières, les simulations de voitures, avec Power Drift, une course de voitures tout terrain. Le jeu suivant, que j'ai réalisé en 1990, G-Loc, était à nouveau un jeu de combat aérien. De même que le R-360, que j'ai conçu à la même époque, et qui permettait, grâce à un meuble spécial, de faire des virages à 360° en ressentant les

mêmes sensations qu'un pilote de chasse dans son jet! Puis, en 1992, j'ai travaillé sur un projet 3D en temps réel, Virtua Racing et, l'année suivante, cette technique a été adaptée à Virtua Fighter. Comme vous pouvez le constater, je suis un vieux routier des jeux d'arcade!

tent de ressentir physiquement l'action! Je pense que l'un des meilleurs jeux du moment est Ridge Racer, à cause de la technologie graphique qu'il emploie. J'aime bien aussi les jeux de baston de SNK, comme Garô Densetsu 2 (Fatal Fury 2) ou Ryukô No Ken 2 (Art of Fighting 2).

•C+: Que pensez-vous de Mortal Kombat 2?  
•SEGA: Mortal Kombat 2 va certainement rencontrer le même succès que le premier épisode, et devenir un aussi grand hit. Mais je pense qu'il est trop violent et sanglant. Ce n'est pas bon pour les très jeunes. Moins cruel, ce jeu serait encore plus populaire! Personnellement, je préfère des jeux plus "propres", accessibles aux plus jeunes.

•C+: Comment voyez-vous le développement de Namco par rapport à Sega?

•SEGA: Namco est peut-être notre principal concurrent en ce moment. Beaucoup de gens le disent. Mais je pense que Ridge Racer aurait été meilleur si je l'avais réalisé!

•C+: Parlons un peu, si vous le voulez bien, des derniers jeux d'arcade que vous avez réalisés et qui recourent à l'animation 3D en temps réel, je veux parler de Virtua Racing, Virtua Fighter et Daytona USA. Quels ont été les principaux problèmes que vous avez rencontrés en mettant au point cette technologie?

•SEGA: La plus grande difficulté concernait le coût de production, qui reste toujours trop élevé. D'autre part, nous avons eu pas mal de

**Sega: "Je pense que Ridge Racer aurait été meilleur si [Sega] l'avait réalisé!"**

mêmes sensations qu'un pilote de chasse dans son jet! Puis, en 1992, j'ai travaillé sur un projet 3D en temps réel, Virtua Racing et, l'année suivante, cette technique a été adaptée à Virtua Fighter. Comme vous pouvez le constater, je suis un vieux routier des jeux d'arcade!

•C+: Quels sont vos jeux d'arcade préférés?

•SEGA: J'aime particulièrement les simulations sportives, et les jeux qui permet-



Est-ce que la machine de Sony dispose d'atouts majeurs par rapport à ses concurrentes, comme la Saturne de Sega ou la FX de NEC?

•NAMCO: Nous ne connaissons pas les consoles 32 bits de NEC et de Sega. Mais Namco développera des jeux pour toutes les machines de la nouvelle génération. Après, en fonction des ventes de ces systèmes, nous nous concentrerons sur telle ou telle console en particulier. Nous ne sommes pas certains de travailler sur la FX.

•C+: Qu'est-ce que Namco pense de la 3DO et de son volume commercial? Est-ce une bonne plate-forme de développement?

•NAMCO: En ce qui concerne le hardware, nous ne trouvons pas qu'il s'agit d'une plate-forme de développement commode pour nous. En ce qui concerne les ventes, on ne sait jamais... Et nous poursuivons un travail de recherche et développement sur la 3DO. Mais au Japon, la 3DO ne sera en vente qu'au mois de mars, et personne ne peut prédire son avenir commercial.

•C+: Quel est le secteur le plus profitable pour Namco: jeux d'arcade ou jeux pour consoles?

NAMCO: En termes de chiffre d'affaires, la division arcade est la plus importante. En ce qui concerne le profit réalisé par Namco, chacune des deux divisions engrange à peu près cinquante pour cent des bénéfices dégagés. Dans l'avenir, nous souhaitons augmenter le chiffre d'affaires de la division grand public (jeux pour consoles).

## Namco: "En termes de technologie hardware, nous pensons que nous avons un an d'avance sur Sega!"

•C+: Dans le domaine de l'arcade, quel est le principal concurrent de Namco?

•NAMCO: C'est Sega! Mais en termes de technologie hardware, nous pensons que nous avons un an d'avance sur Sega!

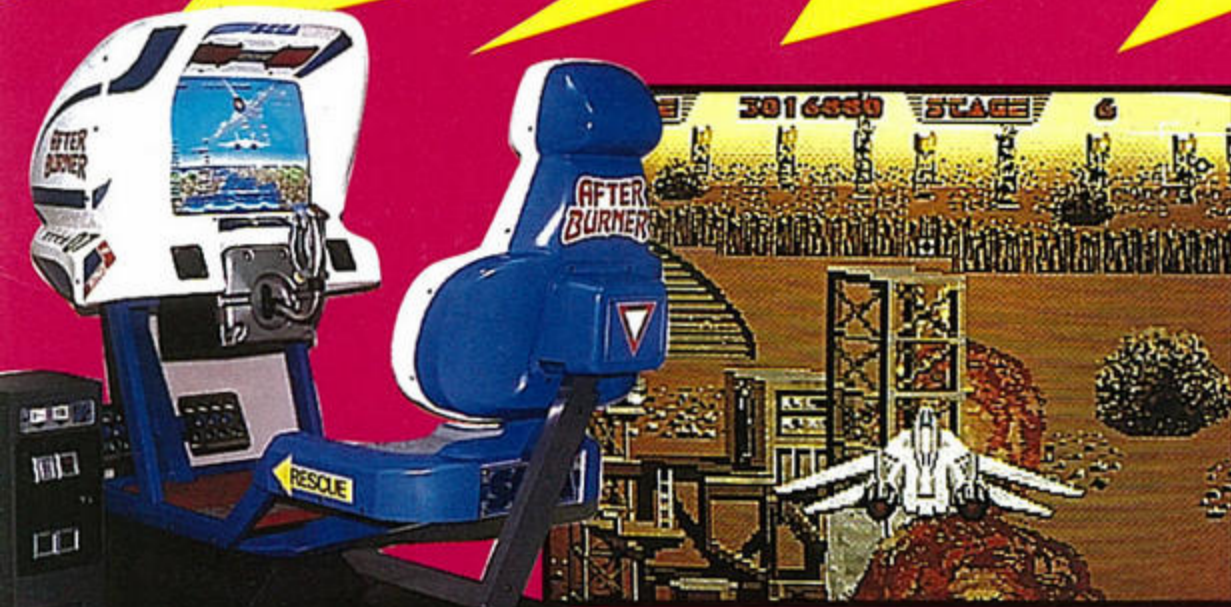
•C+: Pensez-vous que Nintendo deviendra

bientôt un concurrent?

•NAMCO: Nous pensons que Nintendo ne commercialisera pas de hardware, mais peut-être la société vendra-t-elle des licences à d'autres sociétés.

•C+: Quel est le futur des jeux d'arcade selon Namco?

•NAMCO: D'un point de vue technique, l'avenir appartient aux jeux CG [NDLR, avec des graphismes calculés sur ordinateurs], mais pas aux animations en temps réel. On assistera à un développement des techniques d'anti-aliasing [procédé qui consiste à atténuer "l'effet d'escalier" des diagonales qui ont un angle compris entre zéro et quarante-cinq degrés] et à une augmentation du nombre des polygones animés.



problèmes liés à la fragilité des pièces, et notamment les senseurs (qui analysent les mouvements du volant, de l'accélérateur et de la pédale de frein, par exemple), qui ne nous donnent pas entière satisfaction. Les problèmes actuels des jeux d'arcade résident souvent dans le moteur graphique et dans le système de représentation des images (projection sur un dôme, grand écran...). Sega possède un ensemble de routines graphiques 3D extrêmement perfectionnées. Par contre, nous poursuivons nos recherches sur les techniques d'affichage et de représentation.

•C+: Combien de personnes, et pendant combien de temps, ont travaillé sur Virtua Racing?

•SEGA: Les effectifs ont beaucoup varié au cours du développement. A certains moments, il y avait vingt-cinq personnes, à d'autres, dix. En moyenne, à peu près vingt programmeurs ont participé au projet. En plus, d'autres départements ont également travaillé dessus, par exemple pour concevoir le siège qui réagit à la conduite du joueur. Le développement d'un jeu d'arcade prend généralement une année. Mais le Modèle 1 a nécessité trois ans de mise au point. [NDBS Modèle 1: nom de la carte d'arcade

★ **NOUVEAU !**  
Grâce à ton téléphone  
tu peux gagner tous ces super  
cadeaux !

et plein  
de cartouches  
de jeux

★ **LA MEGA CD**      ★ **LA SUPER NINTENDO**

★ **LA NEO-GEO**

**Pour jouer c'est facile, appelle vite au**  
**36.68.98.01**  
**Une chance de plus si tu tapes le code clé > 274**

SCESI - Pour les appels en 36.68 la taxation est de 2,19 F/Min



G-Loc



grâce à laquelle des jeux comme Virtua Racing ou Virtua Fighter ont été développés. Son successeur, le Modèle 2, ajoute à la gestion 3D le mapping de texture. Daytona USA a été conçu grâce au Modèle 2.] Le moteur graphique [ensemble des routines graphiques utilisées par le jeu] 3D a été assez long à développer.

•C+: Est-ce que Virtua Racing et Daytona ont été réalisés par la même équipe?

•SEGA: Après que Virtua Racing a été terminé, nous avons divisé les développeurs en deux équipes: une travaillait sur Daytona USA et l'autre mettait au point Virtua Fighter.

•C+: Combien coûte Virtua Racing arcade?

•SEGA: Il y a plusieurs versions de VR. La version Deluxe vaut quatre millions de yen [200 000 francs environ] et mille deux cent cinquante unités ont été commercialisées dans le monde. Le modèle simple à deux joueurs ne coûte que deux millions deux cent cinquante mille yen [soit à peu près 110 000 francs] et nous en avons vendu sept mille deux cents unités.



L'un des immeubles de Sega, dans la proche banlieue de Tokyo, où se situent les laboratoires de recherche et développement arcade de Sega.



Yu Suzuki, le responsable du département n° 2 de développement de jeux d'arcade chez Sega, a accepté de nous rencontrer.

•C+: Considérez Virtua Racing comme une simulation réaliste de F1?

•SEGA: En 1992, j'ai effectué des recherches sur les moteurs des F1 de Ferrari, MacLaren-Honda. Nous avons collecté des informations de la part de pilotes, d'ingénieurs et de techniciens. Nous avons utilisé plus de cent vingt paramètres dans le jeu pour le rendre le plus réaliste possible, tels que la densité de l'air, le profil et l'aérodynamisme du châssis... Mais en fait, seulement trente à quarante de ces paramètres sont réellement fondamentaux.

•C+: Sur quelle architecture est basée le Modèle 1?

•SEGA: Le Modèle 1 ne repose pas sur une architecture parallèle, mais sur un traitement séquentiel de l'information très classique. Son succès repose sur la série de quatre coprocesseurs très rapides DSP de Fujitsu qui offrent d'excellentes performances graphiques. Le microprocesseur n'est autre qu'un V60 de NEC. C'est un processeur Risc, mais très lent! Il ne dégage que 2,5 Mips. A titre de comparaison, le SH2 d'Hitachi qui sera utilisé dans la Saturne tourne autour de 25 Mips, soit dix fois plus vite! Ce n'est pas très grave si le microprocesseur n'est pas très rapide, car autour de lui nous avons placé une série de coprocesseurs cadencés à des vitesses élevées pour doper le système! Sega a en plus développé son propre custom chip pour permettre des scrollings ultrarapides.

•C+: Quelle est la palette de couleurs du Modèle 1?

•SEGA: Il y a 16,7 millions de teintes, soit un affichage sur 24 bits. Les scrollings se font sur 32 768 couleurs. Un Alpha Channel de 8 bits permet de gérer les effets spéciaux, tels que les effets de transparence.

•C+: Combien de polygones le Modèle 2 peut-il gérer?

SEGA: Le Modèle 2 anime 300 000 polygones par seconde. Il

sait animer aussi bien des objets en Flat Shading [NDBS, chaque facette qui compose un polygone prend une teinte différente] qu'en Gouraud Shading [chaque pixel de chaque facette qui compose un polygone peut prendre une teinte différente].

•C+: Combien de méga-octets environ occupent des jeux tels que Virtua Racing, Virtua Fighter et Daytona?

•SEGA: Virtua Racing fait environ 23 Mo de mémoire. Virtua Fighter tient dans 21 Mo. Et Daytona USA occupe 22 Mo.

•C+: Combien de jeux vont encore être réalisés avec le Modèle 1?

SEGA: Sans compter VR (Virtua Racing) et VF (Virtua Fighter), nous envisageons de développer deux autres jeux. Mais il est possible de les porter par la suite sur Modèle 2.

•C+: Comment s'est déroulée la mise au point du Modèle 2?

•SEGA: Le Modèle 2 a fait l'objet d'un travail de deux ans, en coopération avec la société américaine General Electric (Martin Marrietta), qui a conçu des puces et des routines graphiques très performantes, notamment pour le placage de texture en temps réel.

•C+: Les informations sur la Saturne 32 bits commencent à filtrer, ainsi que sa version coin-up, la Titan. A quoi ressemble-t-elle?

•SEGA: La Titan est très semblable à la Saturne, mais possède plus de mémoire et de meilleurs connecteurs d'entrées/sorties [NDBS, les entrées/sorties, ou I/O, relie la carte mère au monde extérieur]. Je pense qu'elle possédera un bus série de 16 bits. La gestion du son sera améliorée par rapport à la console Saturne grâce à un custom chip. Elle devrait posséder, par rapport à sa petite sœur, une sorte d'accélérateur...

•C+: Que vaut la Titan par rapport au Modèle 1 ou 2?

•SEGA: Même si la Titan est plus performante que la Saturne, ses performances ne sont pas comparables avec le Modèle 2, bien plus puissant. Le Modèle 2 est basé sur un pur moteur graphique 3D. La Titan repose sur un hardware de technologie 2D, même si elle

capable de manipuler de la 3D. Par ailleurs, le coût du Modèle 2 est supérieur à celui de la Titan. Sega travaille actuellement sur le Modèle 3, beaucoup plus puissant, mais chut... Le Modèle 3 sera hyper-performant, beaucoup seront stupéfaits [rires].

•C+: Allez-vous continuer à travailler avec General Electric?  
 •SEGA: Oui. D'ailleurs, je pars bientôt pour Daytona. Pour le travail, bien sûr! [NDBS, à cette date avait lieu le Grand Prix de Daytona aux USA. Dans le même coin se trouvent les bureaux de General Electric!] Nous travaillons sur une simulation de char...

•C+: Quand un programmeur entre chez Sega, selon quels critères est-il affecté à la section arcade ou à celle des "consumer products" (développement de jeux pour MD, MS et GG)?  
 •SEGA: Le choix est fait par le nouveau venu. Quand j'ai commencé à travailler pour Sega, il n'y avait qu'une seule division. L'arcade et les consoles étaient mélangées. Chez Sega, 80% des employés travaillent dans le département qu'ils souhaitent.

•C+: Pour quelles raisons avez-vous préféré développer des jeux d'arcade plutôt que des jeux pour consoles?  
 •SEGA: A la différence des jeux sur console, les coin-up bénéficient de grands écrans, de puissance de calcul et de capacités graphiques et sonores bien plus performantes. Pour ma part, il est plus amusant de concevoir des jeux d'arcade.

•C+: Quel est le futur des jeux d'arcade: l'animation bitmap ou la 3D en temps réel? Les jeux en 3D temps réel comme Virtua Fighter sont-ils une nouvelle étape dans l'histoire des coin-up ou juste un effet de mode qui va passer?

•SEGA: La réalité virtuelle et les jeux recourant aux graphismes modélisés sur ordinateur (Computer Graphics ou CG, par opposition aux dessins bitmap dessinés par des artistes) représentent actuellement 30% du marché. C'est déjà une part importante. Plus le prix de ces systèmes va chuter, plus ces jeux seront nombreux.

•C+: Comment voyez-vous l'avenir du marché des jeux d'arcade?  
 •SEGA: Je pense que ce marché n'est pas encore saturé. Il existe encore de nombreuses opportunités. Les gens ont besoin de jeux simples mais avec un environnement high tech, de la réalité virtuelle et des graphismes générés par ordinateur. Les jeux interactifs risquent aussi de devenir à la mode. Les jeux vont devoir être conçus pour tout le monde, et pas seulement pour quelques "Gemu Ottaku" [passionnés de jeux vidéo]. Sega est en train d'étudier la possibilité de créer des sortes de petits "Disney Land" pour la famille, basés sur les jeux vidéo. Sega a aussi de nombreux projets dans le domaine de la réalité virtuelle, mais nous nous heurtons encore à des problèmes de senseurs et de qualité d'écrans LCD couleur. Sega travaille notamment sur des projets en partenariat avec la société anglaise W Industries, spécialisée dans les coin-up recourant à la réalité virtuelle.

## LE MODÈLE 2 DÉCORTIQUÉ

CPU	32 bits Risc 25 MHz
COPROCESSEURS	32 bits 16 M-Flops
MÉMOIRE	1 Mo de RAM
	31 Mo de ROM
SCROLLINGS	2 plans en 32 768 couleurs
MOTEUR GRAPHIQUE 3D	900 000 vecteurs par seconde
	300 000 polygones/seconde
	120 millions de pixels/seconde
SON	Compatibilité Midi

Comment **RENCONTRER** des filles !  
**36 70 21 07**

**DIALOGUER ET SE FAIRE DES AMIS**  
**36 70 21 12**  
**BOÎTE AUX LETTRES VOCALE**

ETES-VOUS PRÊT POUR VOTRE PREMIÈRE FOIS ?  
**36 70 21 07**

Vous voulez gagner une console **3DO?**  
**36 68 21 88**

Affrontez **ALIEN**  
**36 68 80 33**  
Vous pouvez gagner des consoles 16 bits, des jeux et des Tee-Shirts !

Comment avoir du succès auprès des filles !  
**36 70 21 07**

Gagnez, avec **COOL SPOT, c'est super COOL !**  
**36 68 88 08**  
Trouvez les spots et gagnez une console de jeux et des T-shirts

Vous voulez gagner une console **NÉO GÉO ?**  
**36 68 21 88**

Comment sortir avec une fille **SANS PERDRE SON INDÉPENDANCE !**  
**36 70 21 07**

**COMMENT EMBRASSER LES FILLES !**  
**36 70 21 01**

**EXCLUSIF BOXPHONÉ**

**NOUVEAU**  
**Créez**  
 votre répondeur personnel !  
 Laissez et Recevez des messages confidentiels au  
**36 68 21 41**

**JOUEZ ET GAGNEZ AVEC LE SNORK**  
**36 68 21 88**

Tout ce qu'il faut savoir sur les filles  
**36 70 21 01**

**VOUS VOULEZ GAGNER UNE CONSOLE MEGA CD II ?**  
**36 68 21 88**

Je n'ai pas encore eu de rapports.  
**SUIS-JE NORMAL ?**  
**36 70 21 01**

**J'AI HONTE** car je ne sais pas danser !  
**36 70 21 01**

Comment les filles aiment être séduites  
**36 70 21 07**

Comment organiser votre **PREMIER rencart !**  
**36 70 21 01**

**3615 Canal 21 Echangez vos jeux vidéo**

# LES JEUX d'

Lors du Nicograph de Tokyo, un salon consacré aux arts graphiques sur ordinateur, Acclaim présentait le résultat de ses recherches sur les jeux vidéo de demain. Mais Accolade, dans son coin, travaille sur le projet Juggernauts...



Sur l'écran d'une Silicon Graphics, on voit les deux personnages en mode filaire qui seront incorporés aux décors. Chaque ligne noire correspond à un objet présent dans l'animation. Sur le côté droit s'affichent les informations concernant la séquence: coordonnées des personnages, mémoire disponible...

## THE DUEL

L'avenir et l'évolution des jeux vidéo est au premier plan des préoccupations d'Acclaim (un des principaux éditeurs de jeux sur consoles aux USA). Son département recherche et développement (Advanced Technologies Group, créé en 1991), a réalisé une animation de quelques minutes, dévoilée lors du Nicograph, "The Duel", qui reprend le thème classique d'un combat entre un héros baraqué et un mutant à la force herculéenne. Classique? Pas tant que cela. La qualité de la réalisation en fait une petite merveille, et donne envie d'en savoir plus sur le jeu potentiel et... la console qui permettrait de le faire tourner! Il ne s'agit plus, comme dans les cartouches actuelles, de combats, vus de profil ou de trois quarts, mettant en œuvre des sprites bit-map à la SF II. L'affrontement a été conçu comme s'il était filmé par une série de caméras. Comme pour une émission de télé, la "caméra" se balade autour des protagonistes, opère un zoom, change de point de vue... d'une façon hyperréaliste. Les deux combattants sont représentés en 3D. Leurs animations sont à la fois fluides et rapides, et l'on distingue toutes les expressions de leurs visages. Les surfaces (vêtements, rochers, terrain, arbres...) bénéficient d'un très beau placage de texture! Alors qu'on a plutôt l'habitude de voir le héros remporter la victoire, la fin est ici tragique pour... l'humain! Après une foire d'empoigne hallucinante, la démo s'achève sur un gros plan sur le visage du héros, déformé par l'incrédulité et la terreur: le monstre s'apprête à lui porter le coup fatal.



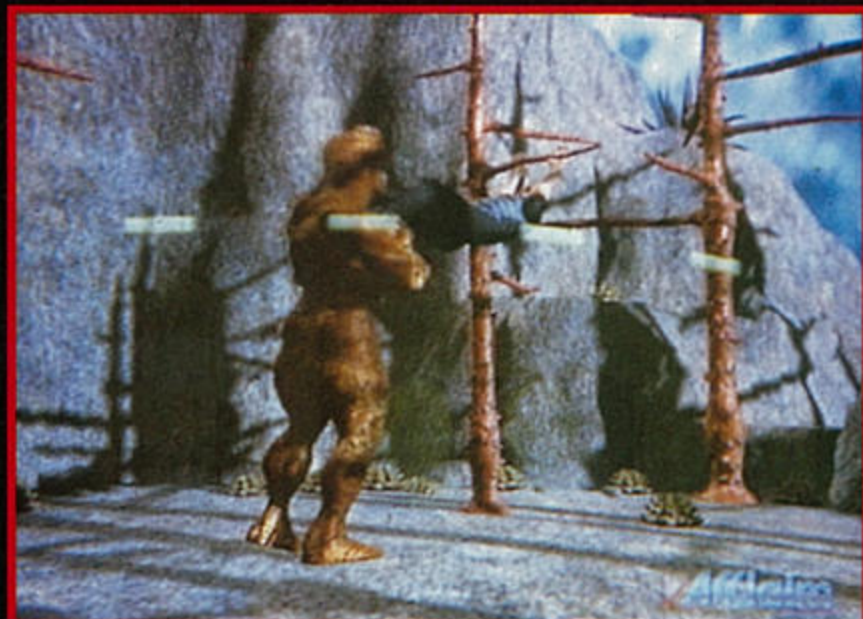
Le monstre a paré l'attaque de l'homme. Cela s'annonce mal...



Groggy, notre héros a du mal à récupérer...



Notre baraqué à face humaine s'apprête à envoyer un pain magistral dans la tête de la grosse brute qui lui fait face.



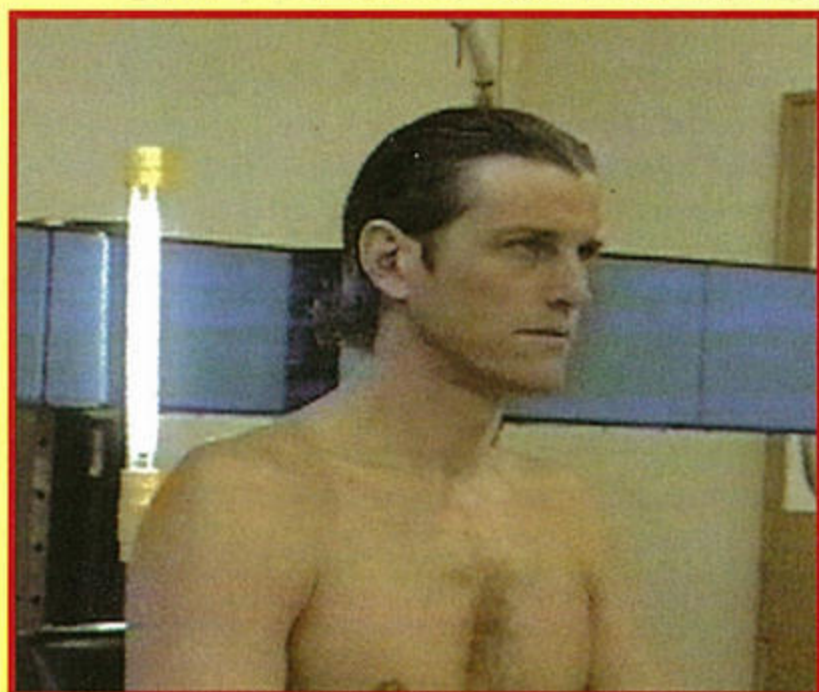
Comme vous pouvez le constater, le point de vue change en permanence pendant le combat, comme si une équipe de cinéma tournait autour des combattants.



# Le demain

**LE JAPON EN DIRECT**

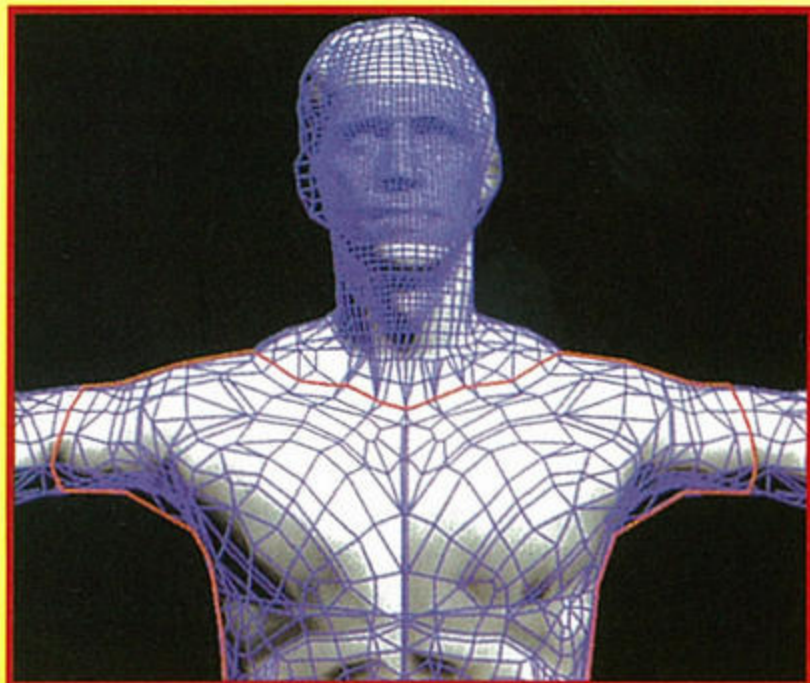
## UNE DÉMO QUI NE LÉSINE PAS SUR LES MOYENS



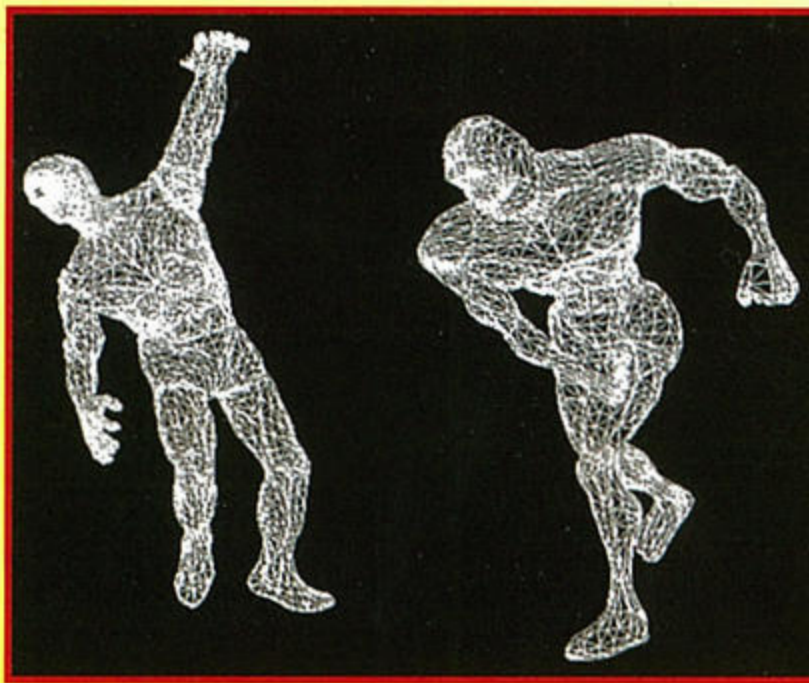
*Vous prenez un acteur, si possible baraqué...*



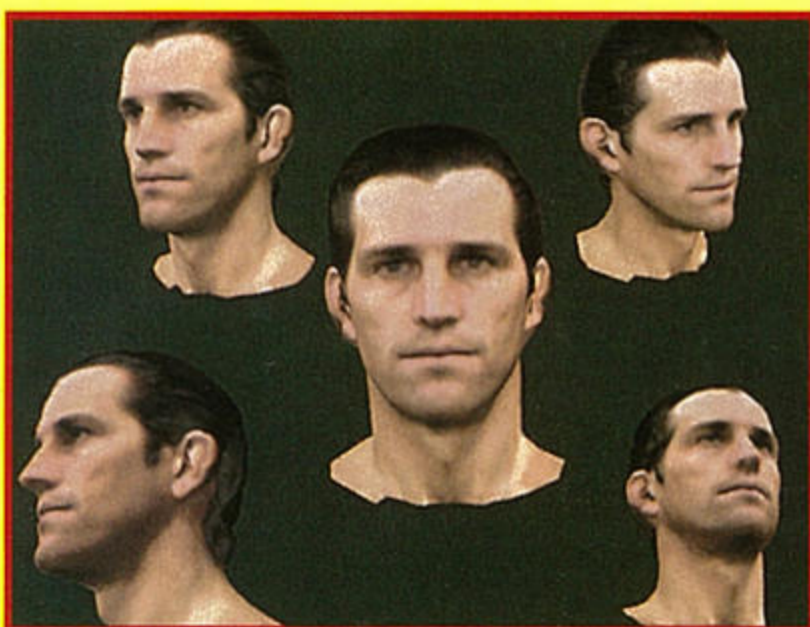
*Sur un fond bleu, vous lui faites jouer le combat, que vous vous empressez de digitaliser...*



*... vous le digitalisez sous tous les angles...*



*... puis vous récupérez les deux combattants, les modifiez (surtout le mutant!) grâce aux bases de données dont vous disposez sur les deux personnages...*



*... vous constituant ainsi une base de données des mouvements dudit acteur, qui vous permet de manipuler son corps dans n'importe quelle position.*



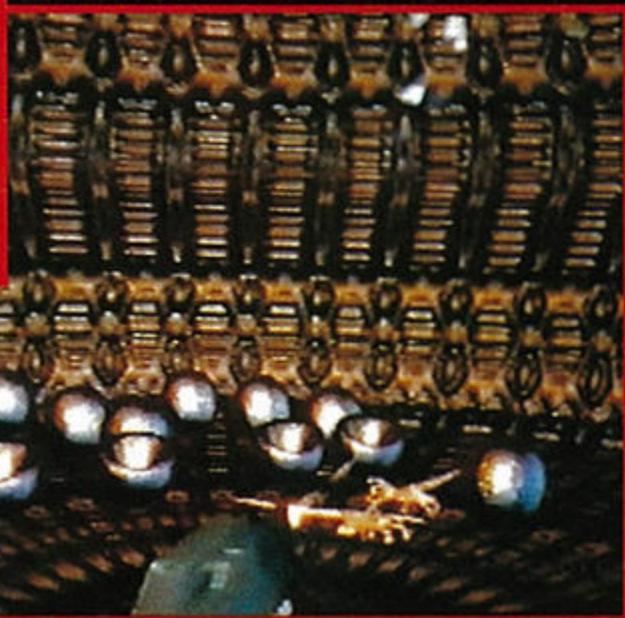
*... et il ne vous reste plus qu'à les intégrer à un décor, à base de placage de textures.*

Cette démo a été réalisée sur des stations Silicon Graphics, tout comme les truquages de "Jurassic Park", c'est vous dire la puissance de ces machines! Depuis plusieurs mois, ces ordinateurs très puissants sont abondamment cités dans la presse. On le sait, Nintendo a annoncé pour 1995 une console basée sur les puces qui équipent les Silicon Graphics. En plus de l'investissement en temps et en graphistes, Acclaim a doté le projet d'un budget en conséquence. L'éditeur a ainsi fait appel à des acteurs professionnels qui ont joué tout le combat sur un plateau de télévision. Ils ont été filmés devant un drap bleu (cette technique permet de "détourner" facilement les acteurs, pour ne conserver que le corps des personnages), puis l'affrontement a été digitalisé. Le héros a été retravaillé pour lui donner l'apparence souhaitée (corps et vêtements). Le mutant, lui, a été entièrement créé de façon synthétique à partir des gestes et des mouvements de l'acteur qui jouait son rôle. Il ne restait plus (si l'on ose dire) aux graphistes qu'à concevoir les décors au sein desquels prendrait place le combat.

**Les jeux de demain**



*Vous venez de tomber sur un survivant. Il vous fait signe, tout heureux de recevoir enfin du renfort.*



*Explosez les œufs des aliens! D'abord, ça défile, ensuite, vous serez sûr de ne pas les avoir dans le dos pendant quelque temps!*

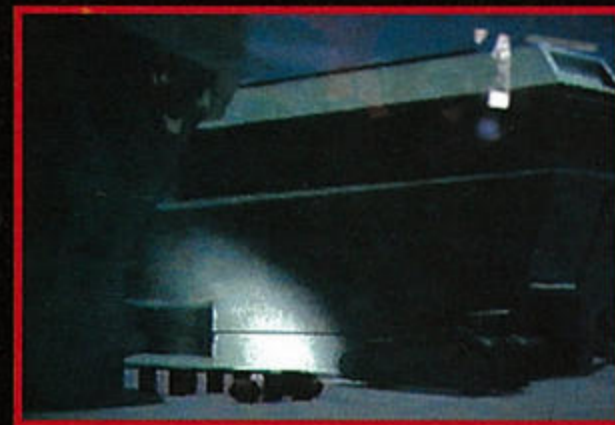
**ALIEN TRILOGY**

Sous ce nom se cache un projet d'Acclaim (encore un!) issu directement des recherches menées pour "The Duel". Les mêmes techniques ont été utilisées, mais l'orientation est différente. Il ne s'agit plus de réaliser une démo très léchée, mais bien de préparer un jeu qui devrait sortir cette année sur des plates-formes CD (notamment 3DO).

Dans un scénario inspiré du film "Alien", vous incarnez un guerrier de l'espace, chargé de nettoyer une base infestée d'aliens. Au début, votre navette surgit du néant et atterrit sur une base déserte. Avec un bruit sec, les portes se déverrouillent. Une rampe d'accès se met en place et votre véhicule blindé en sort, les moteurs vrombissant. Il se dirige vers les quartiers d'où sont parvenus les derniers appels au secours. L'introduction s'achève et le jeu commence. Au premier plan, vous voyez le bout de votre fusil d'assaut, un Bull Pup semble-t-il (chargeur placé derrière la crosse), au design proche du Famas (arme d'assaut des militaires français). L'interface utilisée est ultra conviviale. Vous ne manœuvrez que votre flingue. Il vous sert à viser l'adversaire et à vous diriger selon que vous l'orientez vers la droite ou vers la gauche à chaque embranchement qui se présente. Une fois plongé au cœur de l'action, à vous les joies de l'exploration sur des kilomètres de couloirs. Les aliens vous sautent dessus au détour de chaque recoin sombre. Contrairement à des jeux comme Wolfenstein 3D ou Escape From Monster Manor sur 3DO, les bougres se déplacent très vite! De temps en temps, un rescapé vous fait signe et vous indique les parties du bâtiment les plus intéressantes à visiter. Si vous vous débrouillez bien, vous arriverez même jusqu'aux zones squattées par les aliens, et là, vous allez pouvoir vous défouler!



*Votre engin blindé se dirige vers la base. Il ne vous reste plus beaucoup de temps pour délivrer les survivants.*

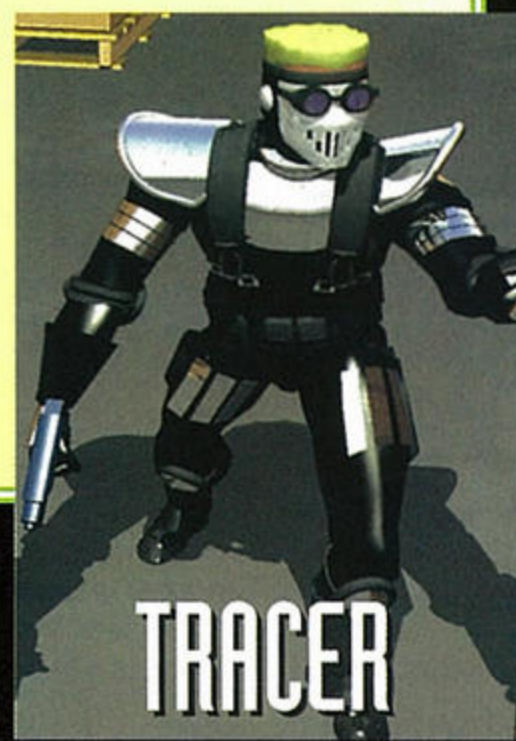
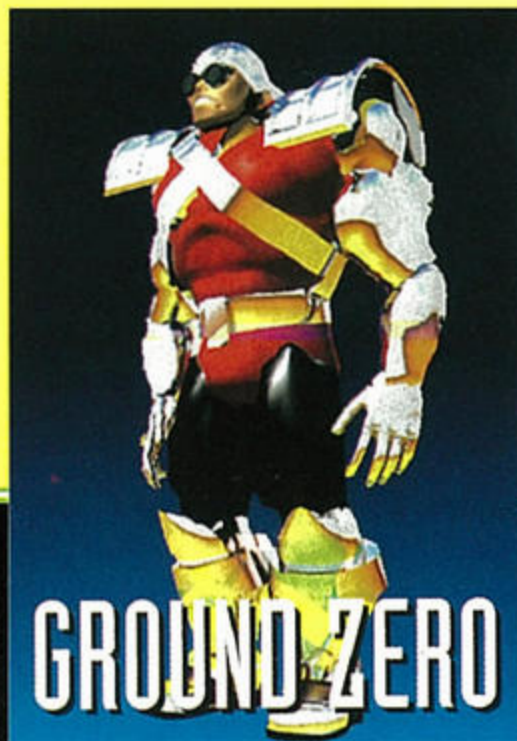
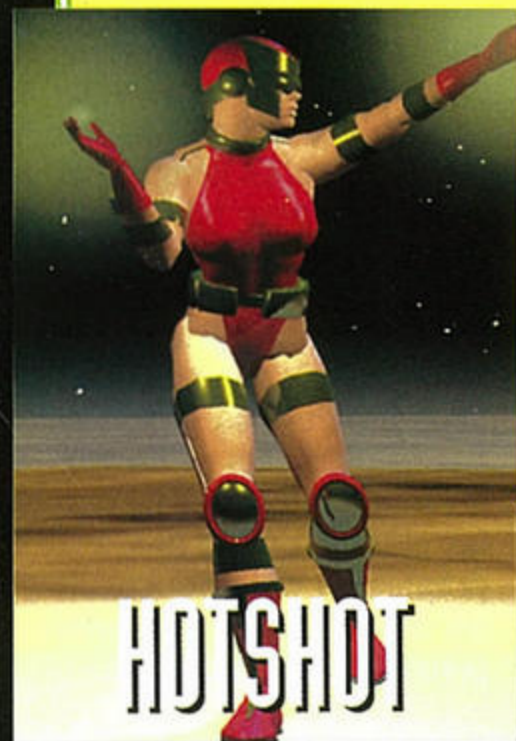


*Les textures employées sur les parois de la base et l'environnement sonore contribuent à rendre le jeu encore plus réaliste.*

**JUGGERNAUTS**

Acclaim n'est pas seul à s'être embarqué dans un programme de R&D top niveau pour préparer les jeux de demain. Accolade, dans son coin, a travaillé sur le projet Juggernauts, et a utilisé des méthodes très proches de celles mises en œuvre par Acclaim. Là aussi, la machine de développement est une Silicon Graphics, bardée de ses logiciels de placage de texture, de modelers 3D ou de calcul d'ombres portées! Là encore, de vrais acteurs, spécialisés dans les arts ou sports de combat, ont été filmés puis leurs mouvements digitalisés.

Cependant, là s'arrêtent les ressemblances. Accolade travaille sur un jeu prévu pour la SFC et la MD. Autrement dit, après avoir tout créé et modelé sur Silicon Graphics, avec des millions de couleurs, les programmeurs vont passer le résultat à la moulinette pour en obtenir des versions pour consoles 16 bits, certainement moins belles. Il faut espérer qu'elles seront jouables. Juggernauts et Alien the Trilogy, encore au stade de recherche sur les loisirs de demain, aboutiront quoi qu'il en soit à des jeux commercialisés.



# it's a kind of magic...

"Une aventure féerique" - JOYPAD

"C'est vraiment superbe!" - CONSOLE+

"C'est géant !" - GENERATION 4 - 90%

"Young Merlin est le second jeu d'aventures sur Super Nintendo, après Zelda... La balance coule donc de source. Westwood a fait preuve de plus d'originalité que Nintendo" Page 18 BANZZAI - Mars - 94%

# YOUNG MERLIN



Westwood  
STUDIOS



INTERACTIVE  
entertainment

Nintendo

SUPER NINTENDO  
PAL VERSION



Une horde de créatures maléfiques assiège une terre vierge et sereine. Depuis son royaume souterrain, le Shadow King dirige ses serviteurs pour infiltrer, corrompre et effacer toute trace de beauté de ce lieu...

Emporté par le courant d'une rivière alors qu'il tente de sauver une princesse dont il est épris, Young Merlin se réveille sur la terre enchantée. En explorant ce paradis, il découvre vite l'horrible complot mis en place par le Shadow King. Armé d'un arsenal impressionnant d'objets magiques et aidé de la Dame du Lac, Merlin tentera d'évincer le Shadow King. Il devra faire preuve de beaucoup de courage et d'ingéniosité pour venir à bout des ennemis et des énigmes qui hantent cette formidable légende.

3615

trucs, astuces, infos & cadeaux



ENTREZ DANS L'ENFER DE L'ACTION ET  
GAGNEZ LE PARADIS DES CADEAUX  
SUR LE (16-1) 36 68 94 95 (2,19 F par minute)

©1994 Westwood Studios, © 1994  
Virgin Interactive (Europe)  
Entertainment Ltd. Virgin is a  
registered trademark of Virgin  
Enterprises Ltd. All rights reserved.

# HUMAN CREATIVE SCHOOL POUR DEVENIR PROGRAMMEUR

**A**u Japon, le jeu, c'est sérieux! Il ne s'agit pas d'une activité économique insignifiante, mais bien d'un véritable secteur commercial, l'un des plus rentables de l'économie nipponne. Les deux grands mondiaux de la console, Sega et Nintendo, sont japonais, de même que les plus grands éditeurs de jeux, tant sur consoles que sur bornes. En 1993, Nintendo décrocha même le titre de première société cotée à la Bourse de Tokyo! Du coup, pas de place pour l'amateurisme et l'improvisation! Et, à la différence de l'Europe ou des Etats-Unis, la formation des programmeurs est dispensée dans des écoles spécialisées. Banana San a visité la Human Creative School, l'une des plus anciennes et prestigieuses écoles de programmation, fondée par l'éditeur Human...



La Human Creative School.

## ÉLÈVES ET PROFS: QUI SONT-ILS?

La Human Creative School compte environ cinq cents élèves. Leur formation dure deux ans. La première année, les élèves apprennent les techniques de la programmation et les connaissances de base nécessaires à un développeur. Lors de la seconde année, ils choisissent une spécialisation (musique, graphismes, langage particulier...). Les langages enseignés sont le Basic, l'assembleur (6502 et 68000) et le C++. L'école utilise trois types d'ordinateur: des Sharp X68000, des PC 9801 (machine NEC, et non un IBM PC) et des Macintosh. Les professeurs sont pour la plupart des programmeurs de Human, qui passent quelques heures par semaine à jouer les maîtres d'école! Seulement 20% d'entre eux sont des spécialistes de l'enseignement. Les élèves sont à 98% de sexe masculin, et âgés en moyenne de 19 ans au moment où ils intègrent l'école. Ils sont sélectionnés sur test et entretiens, lesquels ont plus pour objectif de cerner leurs motivations que vérifier leurs connaissances dans le domaine de la programmation. La quasi-totalité des étudiants sont des "gému otaku", des fondus du joystick, qui prennent autant de plaisir à programmer qu'à jouer! Les cours ont lieu de 10 heures à 17 heures, cinq jours par semaine. A leur sortie, les futurs développeurs peuvent espérer se vendre sur le marché à un salaire d'environ 170 000 yens par mois (à peu près 7 500 francs).



Les salles de cours sont tellement bondées qu'une caméra filme le professeur. La seconde moitié de la classe suit alors le cours par écrans de télévision interposés!



En plein cours sur les algorithmes de compactage, cet étudiant peaufine une petite course de voitures! Ah, la jeunesse nipponne d'aujourd'hui!

Les machines, les claviers, les câbles s'amoncellent sur les bureaux de la classe! Le matériel mis à la disposition des élèves est impressionnant.



F1 Pole Position sur Super Nintendo, l'un des plus grands hits de Human. Espérons que le second épisode sera lui aussi à la hauteur...

# OL: UNE UNIVERSITE MMEUR DE JEUX VIDEO

LE JAPON EN DIRECT

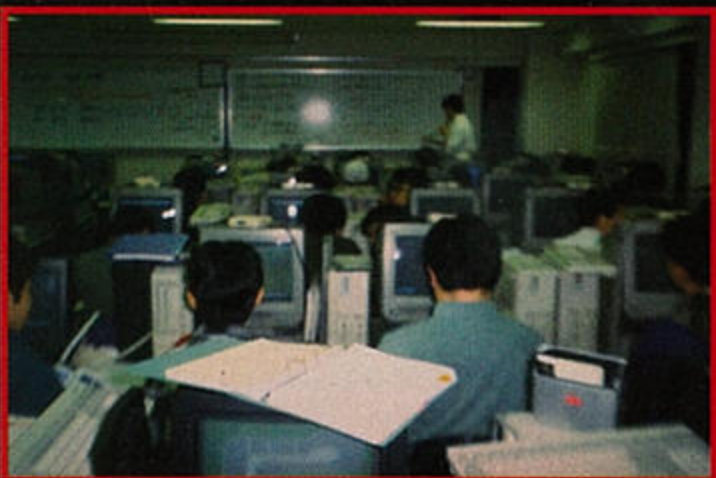
## UNE CARRIÈRE TOUTE TRACÉE

Au Japon, les développeurs de jeux ne sont pas des autodidactes qui ont passé des nuits solitaires devant leurs écrans à aligner des lignes de codes et à traquer les bugs (erreurs de programmation) de leurs programmes! Si on aime les jeux vidéo et que l'on veut devenir développeur, rien de plus simple: on s'inscrit dans une école! Les éditeurs de renom (Capcom, Konami, Sega, Nintendo...) ne font pas confiance aux petits surdoués bourrés d'idées qui viennent les trouver avec un jeu génial sous le bras. Ils préfèrent puiser dans le vivier de ces écoles, où les élèves apprennent les rudiments de la programmation, pour les intégrer ensuite dans leurs équipes, les former et les dorloter à vie! La plupart du temps, ces jeunes recrues vivent dans des dortoirs appartenant à la société, pour laquelle ils travailleront la majeure partie de leur existence.

*En plus des graphistes et des programmeurs, il faut aussi former des musiciens capables de faire vibrer vos tympanes. Regardez, Human ne lésine pas sur l'équipement scolaire!*



*Toutes les techniques de base qui serviront plus tard à créer des jeux comme on les aime sont au programme de l'école. Ici, un cours de programmation en 3D.*



*L'important, au Japon, c'est d'être présent en cours. Personne ne sèche, mais on trouve en classe des élèves qui dorment profondément sur leur bureau, qui grignotent un ou deux sushis avec des baguettes ou qui programment tranquillement un petit jeu sans se soucier de ce que raconte le prof!*

## ET CHEZ NOUS?

En Europe, la plupart des développeurs de jeux vidéo ont suivi le même "cursus": passionnés de programmation et, a fortiori, de micro-informatique ludique, ils ont commencé par développer un jeu vidéo, seul ou avec quelques amis. Puis, le projet en cours d'achèvement, ils ont fait le tour des éditeurs afin de leur proposer leur œuvre. Après la commercialisation d'un premier jeu, ils rejoignent généralement les équipes de développement internes de l'éditeur, ou fondent une équipe externe (un "studio"), qui proposera par la suite aux éditeurs des développements ludiques. Ainsi, sans avoir reçu un enseignement spécifique à la programmation, nos programmeurs européens, formés sur le tas, intègrent le plus souvent de petites structures, véritables laboratoires bouillonnant d'idées créatrices. L'histoire professionnelle des programmeurs nippons, elle, sortira rarement des sentiers battus: après avoir suivi un cursus spécialisé, ils iront compléter leur formation au sein des équipes des maisons d'édition qui les ont recrutés, où ils constitueront bientôt la soldatesque de véritables armées de programmeurs. Il est ainsi courant de voir des cartouches réalisées par plus de cinquante programmeurs maison, qui produisent des jeux où la qualité de la réalisation compense souvent un certain conformisme.

WAZO-WAZO WAZO WAZO  
O M O - C X E M U  
O M O - C  
D A Z D B  
FIGURINES, RAMI CARDS, POSTERS ET AUTRES GOODIES DBZ

CLIC JEUX VIDEO  
88, BOULEVARD BEAUMARCHAIS - 75011 PARIS TEL : 43 55 60 54 Métro : Chemin Vert

# OUT RUNNERS

En 1986, Sega sortait une simulation de course de voitures nommée Out Run. Ce jeu d'arcade connut un succès important car il combinait design sympa (un couple dans une Ferrari), parcours aux décors variés et difficulté bien dosée. Pour une fois, il ne s'agissait pas d'une de ces sempiternelles simulations de F1! En 1991, Sega convertit ce jeu pour sa Mega-drive. Un an après, nouvelle version, avec Turbo Out Run, qui proposait des circuits plus longs et plus diversifiés, et une animation améliorée. En revanche, on ne pouvait toujours pas y jouer à deux! Or, dans ce type de jeu, le plus amusant, c'est bien sûr la compétition! Joueurs frustrés, relevez fièrement la tête, et regardez l'avenir avec confiance: Sega, dans sa grande mansuétude, a pensé à vous! La dernière version d'Out Run, baptisée Out Runners, permet (enfin) de s'adonner aux joies de la conduite sportive à deux joueurs.

Concrètement, l'écran est partagé en deux, un peu comme dans Sonic 2 (l'effet d'écrasement des sprites en moins!). Les voitures à votre disposition sont nombreuses et variées. Chacune



Bien que les deux conducteurs longent la mer, ils ne sont pas sur le rivage du même pays, comme en témoigne la teinte différente de l'eau. ▲



Les décors (surtout les bâtiments qui apparaissent sur le côté de la route!) ne sont pas très fouillés. Mais ils n'en comportent pas moins des détails amusants, comme ce kangourou qui regarde passer votre bolide d'un air grave.



vous invite à adopter un style de conduite différent, de la "Easy Handling", parfaite pour les conducteurs novices, à la "Mad Power" au moteur surgonflé, en passant par la "Wild Chaser", gigantesque 4 x 4 doté de pneus géants! Comme dans la version arcade, on retrouve le mode DJ, qui permet d'écouter toute une série de morceaux sur l'autoradio de la voiture. Même si les décors ne sont pas aussi fouillés que dans la version coin-up, ils sont représentatifs des contrées que vous traversez et bénéficient d'une série de petites animations, totalement inutiles mais qui viennent rompre la monotonie de la course, comme des flamands roses qui traversent la route, des hélicoptères tournant dans le ciel...



Vous n'êtes pas seul sur les routes. Outre votre adversaire, les conducteurs tel ce chauffeur de camion gêneront votre progression.

## LA COMPÉTITION DANS LE SANG!

Que vous jouiez à deux ou seul, vous affronterez un concurrent. Dans le premier cas, il s'agira d'un ami. Dans le second, la console dirigera la deuxième voiture.

Vous n'êtes pas tout seul sur les routes; des automobilistes, camionneurs, cyclistes ou motards circulent un peu partout. Le jeu affiche en permanence votre position par rapport à celle de votre concurrent.



Je connais le conducteur d'un tout-terrain qui, à force d'admirer les temples shinto, va se prendre un arbre.



Le moment du choix est arrivé! Dans quelle partie du globe souhaitez-vous poursuivre la course?



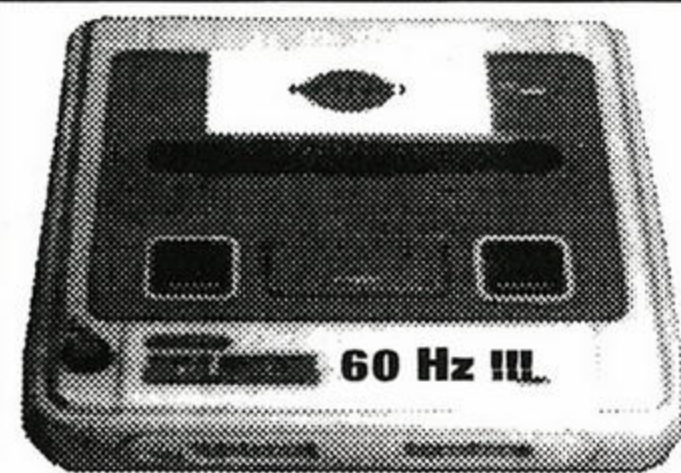
Le deuxième joueur était en tête jusqu'à ce que l'odeur des "sakuras" (cerisiers en fleur, en japonais) la lui tourne!

## TOUS VOS JEUX EN PLEIN ÉCRAN 20% PLUS RAPIDES

TRANSFORMATION S.NINTENDO 50HZ EN SFC 60 HZ  
DÉLAI : 2 JOURS DÈS RÉCEPTION

**SEULEMENT 295F !!!!**

FRAIS DE PORT RETOUR COMPRIS.



### Spécial Foire de Paris

Transformation de votre console S. Nes. sur place en 15 min. à un prix imbattable.

En plus des nouveautés en direct du Japon, découvrez la nouvelle collection de Cardass Brillantes 5F (DBZ, Street fighter 2, Ranma et Sailor moon).

Figurines de Dragon Ball Z à partir de 35F.

Posters format A3 à partir de 25 F

## SUPER FAMICOM

DRAGON BALL Z 3 ACTION GAME	529F
EMPIRE STRIKES BACK	449F
FINAL FANTASY 6 (FIN MARS)	TEL
FX TRAX	589F
S. BOMBERMAN 2	549F
S. METROID	549F
NBA JAM	480F
RANMA 1/2 N°4	589F
SONIC BLASTMAN 2	549F
TURTLES TOURNEMENT FIGHT	469F
ET BIEN D' AUTRES ENCORE !!!	TEL

## NEO GEO

ART OF FIGHTING 2	1450 F
FATAL FURY SPÉCIAL	1290 F
SPINMASTER	1350 F
SAMOURAI	1200 F
SUPER SIDE KICK 2	1500 F
SPÉCIALISTE DE L'OCCAS SUR NEO-GEO !!!!	

### OCCASIONS

NEC, MEGADRIVE, MEGACD, SFC

- FRAIS DE PORT EN COLISSIMO : 40 F

- CONTRE REMBOURSEMENT : 30 F

## KONCI®

12 rue Marc Bloch 69007 Lyon

Tel : 78 72 30 88

( de Paris faire le 16 )

# LAGUNASENTE

Lagunasentê se veut le Zelda de Sega sur Megadrive. L'interface en est aussi simple. Tout se commande au joystick, facilement. De même, les graphismes du jeu, mignons et colorés, ont le look Zelda. Cependant, le mode de déplacement est un peu différent de celui du jeu de Nintendo. Selon la zone que vous explorez, l'échelle n'est pas la même. Si vous rentrez dans une ville, par exemple, comme il y a beaucoup de choses à faire, de personnes à interroger, de bâtiments à visiter, la représentation est alors identique à celle de Zelda. Par contre, en sortant de la ville, vous allez devoir marcher un peu avant de tomber sur un endroit intéressant à explorer ou sur une troupe de monstres patibulaires à occire.

Pour éviter d'avoir à représenter ces moments de marche avec précision, ce qui prendrait beaucoup trop de place sur la cartouche, le programme passe automatiquement dans

un mode Carte. Apparaît alors une carte de la région, avec les sprites de vos personnages et les lieux principaux que vous aurez à visiter.

Si l'interface est une réussite et les graphismes splendides, qu'en est-il du scénario? Sans être un chef-d'œuvre du genre, il est quand même plus original que celui de pas mal de RPG nippons (Zelda compris!). Le héros est un jeune garçon. Imprégné de contes et légendes, grand admirateur des exploits des chevaliers des temps jadis, il ne rêve que d'une chose: leur ressembler. Un jour, dans une fête foraine locale, il lui arrive quelque chose d'extraordinaire: il se met à parler le langage des animaux. Ces derniers vont devenir ses nouveaux amis. Ils lui révèlent les secrets de la nature et du monde animal. Et puis un jour, il apprend que quelque chose se trame du côté de la tour de Babel. Persuadé que son heure est arrivée, il prend la route ...



Accompagné de vos alliés (une mouche, un papillon...), vous vous apprêtez à affronter un boss.



Un jeu de rôles sans donjons à explorer, sans villageois (comme ce vieil homme que vous devrez interroger), ce ne serait pas un jeu de rôles!

## LE PROCHAIN ARPG DE SEGA

Lagunasentê est le prochain ARPG de Sega. ARPG? C'est par ce vocable que les Japonais désignent les jeux de rôles/action (Action Role Playing Game) du genre de Zelda. Sur une trame d'heroic-fantasy, un héros, ou un groupe d'aventuriers, doit accomplir une quête. Contrairement aux jeux de rôles traditionnels, les combats n'ont pas lieu de façon statique, les monstres faisant face aux héros, qui lancent à leur tour une attaque ou un sortilège... Ici, lorsque votre (ou vos) héros rencontre(nt) un Pas-beau, c'est à vous de vous battre à coups d'épée ou d'éviter les attaques de l'adversaire. Cette interface des combats est ainsi beaucoup plus conviviale et simple d'emploi. Et le jeu est beaucoup plus orienté action/arcade.



Il va falloir trouver un moyen de passer en évitant ces deux espèces de tourelles lance-flammes si vous voulez avoir une chance d'atteindre Babel.

En mode Carte, n'apparaissent que les principaux édifices et vos personnages, dans un décor hypersimplifié.





**LE JAPON EN DIRECT**



Cette voie, étroite et pavée, vous mènera dans un monde bizarre. Affûtez le fil de votre épée car le chemin est semé d'embûches!



Les églises ne sont pas uniquement des lieux de prière et de méditation. On y fait aussi d'édifiantes découvertes!



Interrogez la population et visitez tous les bâtiments. La routine...



En cas d'embuscade, le meilleur moyen est encore de foncer dans le tas en multipliant les moulinets de votre épée.

**NOUVEAU EXCLUSIF**

Gagnez

**200 JEUX VIDÉOS**

sur le

**36.68.1166**

Tous les jours, durant un mois, joue et gagne le jeu vidéo de ton choix parmi

**30 JEUX DIFFÉRENTS**

sur tous les modèles de consoles existants

ET TOUJOURS DES CONSOLES SEGA, NÉO GÉO, JAGUAR D'ATARI à GAGNER

Et plein de consoles  
Mégadrive, Jaguar  
et Amiga sur le :

**36.68.1039**

1000 albums CD  
et 20 discman  
SONY à gagner

**36 68 03 03**

Un scooter MBK, des T.V.  
couleurs PHILIPS, des  
magnétoscopes AKAI :

**36 15 code 7 SUR 7**

CODE  
BONUS  
141

# SUPER BOMBER MAN

**B**omber Man, le personnage fétiche de Hudson (avec PC Kid), est de retour sur la Super Famicom. Au fil des versions successives, Bomber Man devient un jeu de plus en plus ambitieux. Au début, le principe était ultrasimple: déposer des bombes pour liquider ses concurrents, tout en évitant de se trouver dans les parages des bombes que ceux-ci ne manquaient de poser! Malgré ça, les parties de Bomber Man à trois ou quatre amis (avec un quadrupleur de joystick) donnaient lieu aux plus formidables crises de fou rire de toute l'histoire des jeux vidéo! Puis, dans les versions ultérieures, les bonus ont commencé à se multiplier. Aujourd'hui, Bomber Man vient de franchir une nouvelle étape avec l'apparition de deux modes de jeu.

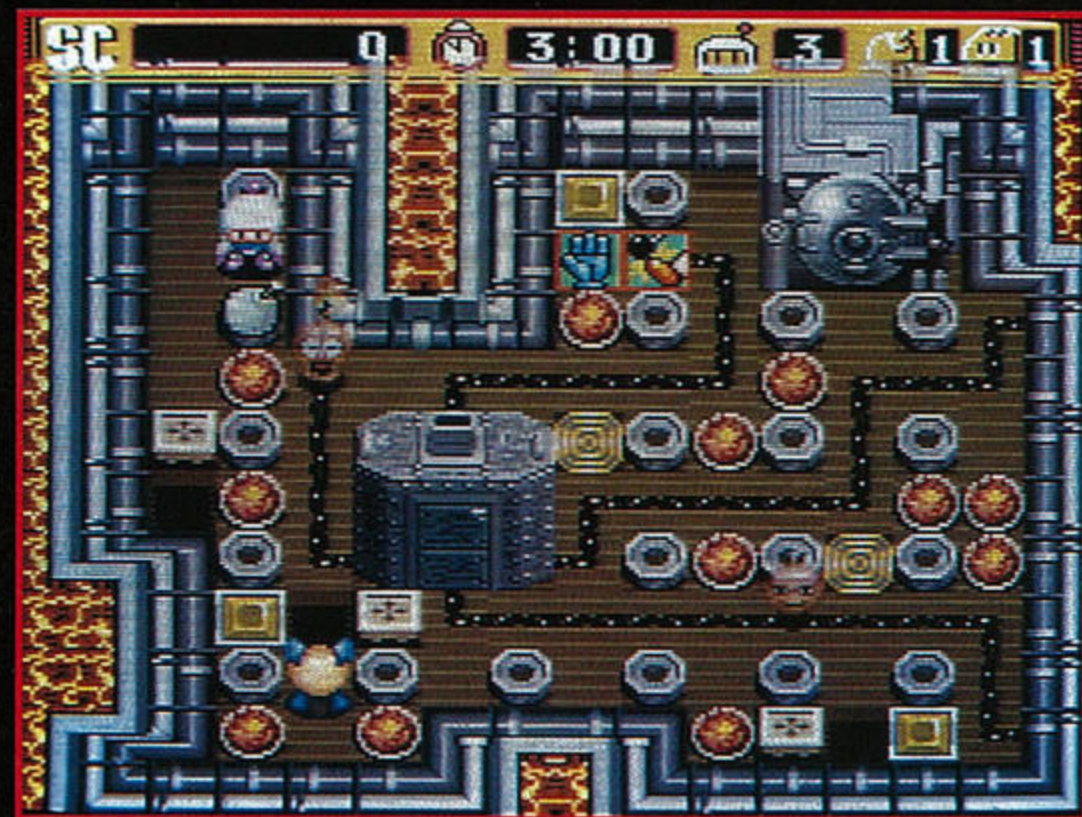
Dans le premier, le Battle Game, rien n'a changé. Chaque niveau est constitué d'un écran. Quatre Bomber Men s'affrontent et il ne peut y avoir qu'un survivant. Si moins de

quatre joueurs sont présents, le programme contrôle les autres Bomber Men. Chaque niveau bénéficie d'un décor spécifique. Des bonus sont apparus (canon lance-bombe, tank, sous-marin, aimant...), qui rendent les parties plus stratégiques.

Le second mode, le Normal Game, est une sorte de Story Mode. Cinq Bomber Men maléfiques veulent s'emparer de la Terre. Vous devez les en empêcher et, pour cela, les battre sur leur propre terrain, et donc pénétrer dans leur forteresse, éviter tous les pièges qui vous sont tendus et parvenir jusqu'aux boss du château, afin de les "bomber". Dans ce mode, vous jouerez seul. Les aires de jeu sont beaucoup plus larges et scrollent. Si vos bombes sont judicieusement placées, vous devriez liquider vos adversaires, vous frayer des passages, ouvrir des portes ou déclencher des mécanismes!



La bataille bat son plein. Quand les Bomber Men ne font pas sauter leurs bombes, ils enjambent les murs pour échapper aux "cadeaux" de leurs adversaires!



Dans cette chaufferie infernale, les bonus sont aussi nombreux que les sales bêtes qui rôdent.



Après avoir liquidé vos adversaires, il vous faudra affronter un boss pour pouvoir passer au niveau/château suivant.

# BOMBER MAN 2

**LE JAPON EN DIRECT**



Tant que vous ne trouverez pas le bouton adéquat, qui se déclenche avec l'explosion d'une bombe, vous ne pourrez pas rentrer dans le château.



Sur la banquise, il faut en plus faire très attention à ne pas glisser!



Voici l'équipe des cinq Bomber Men renégats qu'il va vous falloir combattre.

(852) 6506509  
UK 0850 911682  
(852) 6506526  
UK 081 508 3845  
28 Ha Pak Ngau Shek, Lam Tsuen, Tai Po, N.T. HONG KONG

**PROJECT**

**MANGA PAL VIDEO**  
Dragon Ball Z  
Slam Dunk  
Totoro  
Astro Boy  
Fatal Fury  
Yu Yu Hakushu  
Ranma 1/2

**MODELS**  
DRAGON BALL, MEGAMAN, RANMA 1/2, SUPER STREET FIGHTER, ULTRAMAN

**TRADE & WHOLESALER**  
AS SEEN IN SUPER PLAY, GAME DENSETSU, & WORLD GAMING NETWORK NEWSLETTER (WGN)

**NINTENDO**  
Ranma 1/2 pt 3 Kiu Kiu Kiu Kiu 2 Slam Master King of Dragon

**SEGA**  
Virtua Racing Juggernauts Urusei Yatsura Rise of the Robots

**NEC**  
Flash Hiders YS IV Dragon Knight Arcade Card

**SUPER GUN II**  
Pal and Scart AV output RGB output S-Video output

**JAGUAR 3DO**

**PROJECT K**  
28 Ha Pak Ngau Shek  
Lam Tsuen  
Tai Po  
N.T. HONG KONG  
Tel: (852) 6506509  
Fax: (852) 6506526

**PROJECT K**  
28 Sedley Rise  
Loughron  
Essex  
IG10 1LT ENGLAND  
Tel: (44) 850 911682  
Fax: (44) 81 508 3845

**TRADE & WHOLESALER**  
CARTRIDGES CARDS CDS MODELS POSTERS JOYSTICKS  
ADAPTORS KEYRINGS JAPAN ANIMATION MICRO CHIPS  
NTSC ADAPTORS PCS LASERDISC PROJECTORS SCART/PAL

# ROKUDENASHI BLUES

Que diriez-vous d'incarner un écolier japonais pas très sage? C'est ce que Rokudenashi Blues vous propose. Les personnages sont tirés d'un manga très populaire au pays du Soleil-Levant, et le jeu y a certainement rencontré un grand succès grâce à la personnalité du héros de l'histoire. Celui-ci est une sorte de loubard, qui n'hésite pas à faire ce que les trois quarts de la jeunesse japonaise n'osent pas. "Soupape de sécurité", diront les sociologues. Votre anti-héros en révolte porte quand même l'uniforme, comme tous les écoliers japonais. Il passe son temps à se battre avec des rivaux du lycée, à sécher les cours et à se heurter à ses profs. Vous l'avez deviné, il s'agit bien d'un jeu de baston, qui va vous demander d'affronter une série d'adversaires tels que le capitaine de la section de boxe du lycée, un professeur, des élèves... Toute une panoplie de coups est à votre disposition: projections, coups de pied sautés, coups de poing... Une barre placée en haut de l'écran vous indique en permanence votre état physique. Une autre vous fournit des indications sur le niveau de votre agressivité: plus celui-ci est élevé, plus il vous est loisible d'exécuter les coups spéciaux.

BANDAI/SFC



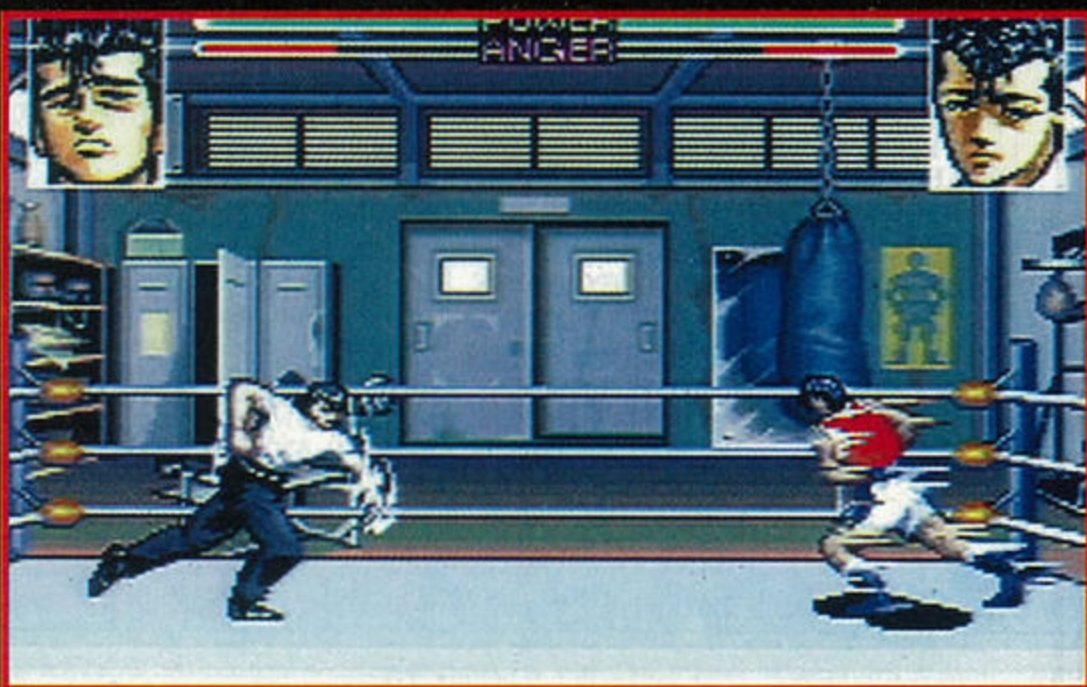
N.C.



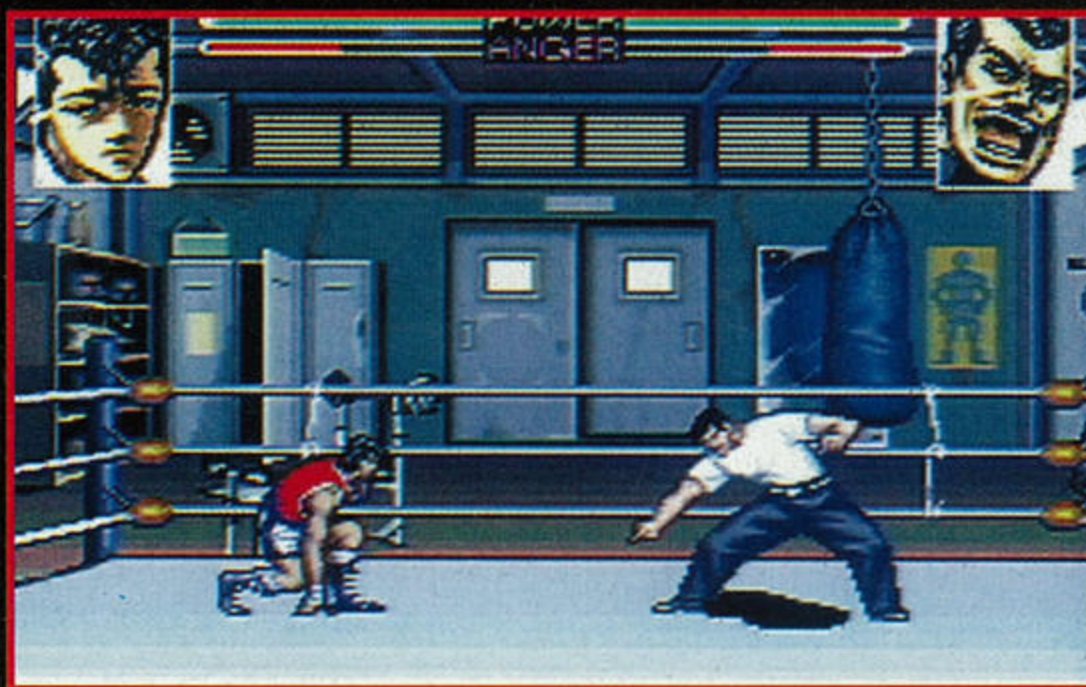
Notre garnement, après avoir laissé sur le carreau le prof de sport, s'attaque au petit personnel: le gardien du lycée...



Le gardien du lycée en a vu d'autres, et n'est pas d'humeur à se laisser taquiner par un sale môme. Non, mais!



Voici le héros de notre jeu en train d'en faire voir de toutes les couleurs à un de ses ennemis. Chauds les marrons, chauds!



Et le voici maintenant qui va affronter devant vous le professeur de boxe. Quelle éducation!

10 H 20H  
7/7

OUVERT LE DIMANCHE

-CONTINUEZ LA PARTIE!  
"DECouvrez L'EUROPE"

Des centaines de séjours offerts pour tout achat supérieur à 750 FRs.  
CANARIE - ESPAGNE - AUTRICHE - ECT...

RER : Port Royal  
82 Bd Port Royal  
75005 PARIS

★ Pour plus d'infos  
sur les séjours offerts  
contactez - nous.

**36.70.23.25**  
8.76 F PAR APPEL 2.19 LA MN.

\* 150 FRs de frais de dossier pour tout séjours offert.

**36.70.23.25**  
8.76 F PAR APPEL 2.19 LA MN.

**43.29.04.50**

**GADGETERIE  
DRAGON BALL Z  
EN MAGASIN**

POSTERS 39 F  
FIGURINES 39 F  
MANGAS

TEE SHIRT  
CARDS  
PINS 19 F

FAMICOM NEUF

SUPER NES US	890
DRAGON BALL Z N°2	TEL
RAMNA 1/2 N°4	689
POPIN TWIN BEE N°2	689
FIFA INT. SOCCER	499
NHL 94	499
F.FANTASY N°6	TEL
LEGEND OF GAIA	599
MEGAMAN X	499
MEGAMAN SOCCER	549
NBA JAM	519
SECRET OF MANA	529
YOUNG MERLIN	529
FX TRAX	TEL
UNDERCOVER COP	TEL

MEGADRIVE OCCAZ

MEGADRIVE+1JX	449
M.KOMBAT	299
ALADDIN	299
S.FIGHTER 2'	299
TORTUES N°5	299
JUNGLE STRIKE	299
FLASHBACK	299
COOL SPOT	249
SONIC 2	199
LOTUS CHALL.	199
MICKY	199
TAZMANIA	149
S. OF RAGE 2	149
SOCCER	99
SHINOBI	99
SONIC	99
QUACKSHOT	99

+ AUTRES TITRES EN STOCK

NEO GEO OCCAZ

NEO GEO + 1JX	1790
MANETTE	299
MEMORY CARD	129
MAGICIAN LORD	349
NAM 75	349
BASBALL STARS	349
FATAL FURY	399
ALFA MISSION	449
FOOTBALL FRENZY	499
ART OF FIGHTING	649
FATAL FURY 2	749
WORLD HEROS	849
SIDE KICK	990
VIEW POINT	990
SAIMURAI SHODOWN	1190
F.FURY SPECIAL	1190

+ AUTRES TITRES EN STOCK

FAMICOM OCCAZ

S.NINTENDO+1JX	699
SUPER NES US	799
FINAL FIGHT 2	149
STARFOX	199
ZELAD 3	199
TINY TOONS	199
MARIO ALL STARS	249
MARIO KART	249
MORTAL COMBAT	299
ALADDIN	299
ERIC CANTONNA	299
ART OF FIGHTING	299
RANMA 1/2 N°2	349
FLASHBACK	349
STARWARS N°2	399
TORTUES N°5	399
FATAL FURY 2*	499
DRAGON BALL Z N°2*	499

\* UNIQUEMENT A L'ECHANGE

+ AUTRES TITRES EN STOCK

MEGADRIVE NEUF

MEGA KEY 2	129
VIRTUAL RACING	TEL
DRAGON BALL Z N°2	TEL
CASTLEVANIA	TEL
LANSTAKER fr	429
FIFA INT. SOCCER	449
SONIC 3	499
NBA JAM	469
ETERNAL CHAM.	429

+ AUTRES TITRES EN STOCK

NEO GEO NEUF

NEO GEO	TEL
MANETTE	429
MEMORY CARD	199
ART OF FIGHTING 2	1590
SPINMASTER	1490
SAIMURAI SHODOWN	1490

ACCESSOIRES

AD 29 PRO 60 HZ	129
AD 60HZ AVEC JX	99
MANETTE SNES PRO 4	79
CABLE RGB	129
XTERMINATOR 2	299
QUINTUPLEUR	199
TRANSFO SNES	129
TRANSFO MD	129
TRANSFO GB	89
TRANSFO GG	99

GAMEGEAR+1JX 399  
GD CHOIX DE JEUX  
A PARTIR DE 99 F

CD ROM PC

MEGARACE	299
REBEL ASSAULT	349
MICROCOSM	389
CRITICAL PATH	469
TFX	389
SUP. STRIKE COM	389

COREGRAPH+1JX 399  
A. CARD+FFURY 2 1650  
A.CARD DUO+FFURY 2 1450

+ AUTRES TITRES EN STOCK

MEGA CD

MICROCOSM	TEL
GROUND ZERO TEXAS	TEL
SYLPHED	TEL
SONIC CD	TEL
DUNE	TEL

3 DO

3DO PAL	4990
ALONE IN THE DARK	449
THE HORDE	449
JOHN MANDDEN	449
MEGARACE	449
OUT OF THIS WORLD	449
WHO SHOT JOHNNY	449
NIGHT TRAP	429
TOTAL ECLIPSE	429

GAMEBOY+JX 299  
GD CHOIX DE JEUX  
A PARTIR DE 59 F

GAMEBOY	399
OFF ROAD	99
FATAL FURY 2	249
MARIO LAND 3	249
BEST OF THE BEST	99
MARUS MISSION	99

NOM : ..... PRENOM : ..... JEUX ET CONSOLES (PRECISER)

ADRESSE : ..... F

VILLE : ..... TEL : ..... F

REGLEMENT : ..... F

CHEQUE PORT JEUX 35 F..... F

MANDAT LETTRE CONSOLE 69 F..... F

ALYZEES - 82 Bd Port Royal - 75005 PARIS TOTAL A PAYER..... F

TEL : 43 29 04 50

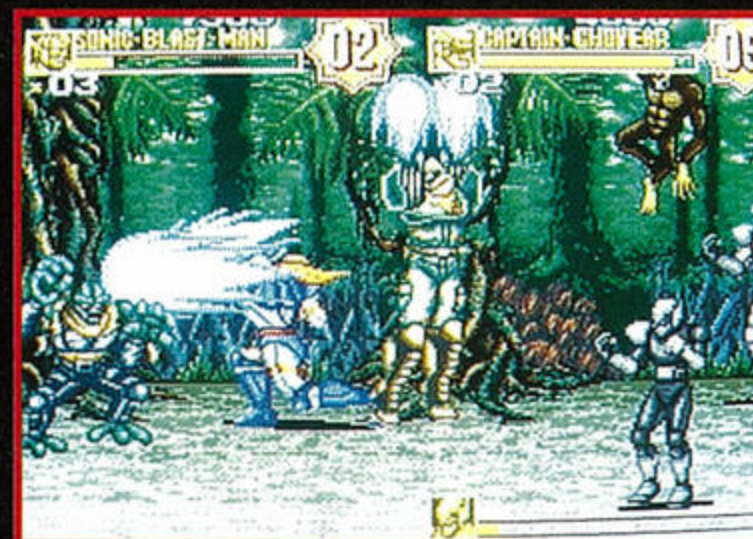
\* Offre da la limite des stocks  
\* Px modifiable sans préavis

C+31

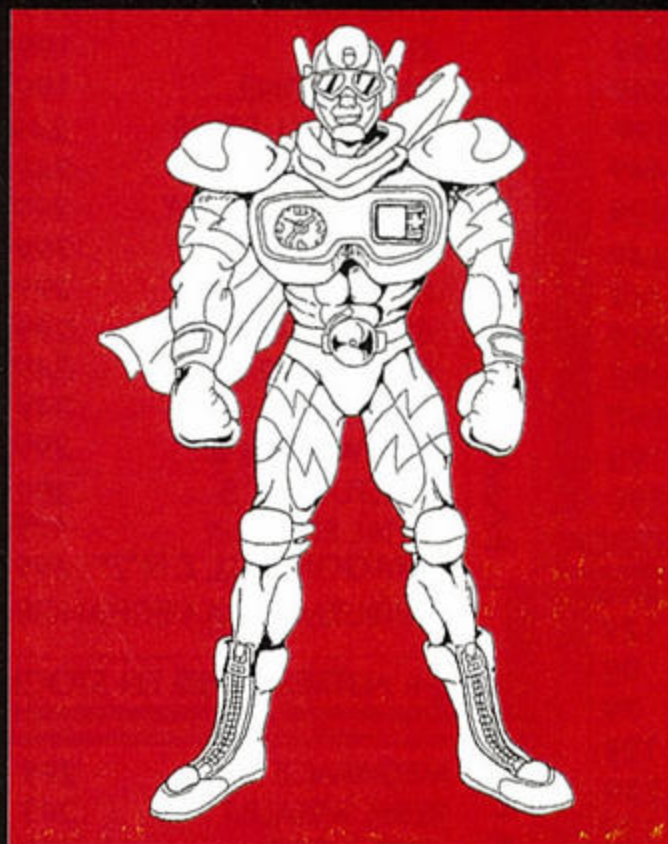
# SONIC BLASTMAN II

Dans un futur proche, un conflit déchire la planète. Les deux camps semblent bien décidés à se massacrer mutuellement. Et puis, vous savez ce que c'est, le temps passe. Les gens se lassent. Le printemps arrive, avec des fleurs dans les champs et des oiseaux qui font "cui cui" dans les bois. On finit par se demander si c'est vraiment la peine de s'exterminer, s'il ne vaut pas mieux aller se promener dans les champs pour cueillir les fleurs et écouter les oiseaux (qui font "cui cui"). Bref, on décide de signer la paix. L'événement doit être filmé et retransmis en direct au cours d'une émission de télévision, diffusée à travers tout le pays. Le président est censé ratifier le traité devant les yeux de ses concitoyens. Quand tout à coup surgit, non pas un oiseau qui fait "cui cui" dans les bois, mais Ebi Blastman, l'ennemi juré de Sonic Blastman. [NDBS: "Ebi" en nipponais signifie "crevette" (que je salue au passage!) et l'armure du super-méchant évoque ce charmant crustacé.] Il sort une arme de sa poche, la braque sur le pauvre président médusé et le rajeunit de plusieurs dizaines d'années, le transformant en bébé. Puis il déchire le traité de paix et devient calife à la place du calife, menaçant de transformer tous les contestataires en poupons joufflus et dodus.

Heureusement, Sonic Blastman reprend du service, pour rétablir l'ordre et sauver la paix (et les petits oiseaux qui font "cui cui"). Il est accompagné, dans ce beat-them-all très classique, de Sonya et de Captain Choyear. Il joue toujours de ses coups de poing dévastateurs, ses attaques spéciales et, entre deux Pas-beaux à expédier à l'hôpital, il collecte bonus et items (nourriture/énergie).



Sonic Blastman, avec son méga-coup de poing, s'apprête à exploser la tête d'un mutant pendant que Captain Choyear est en train de concentrer ses forces.



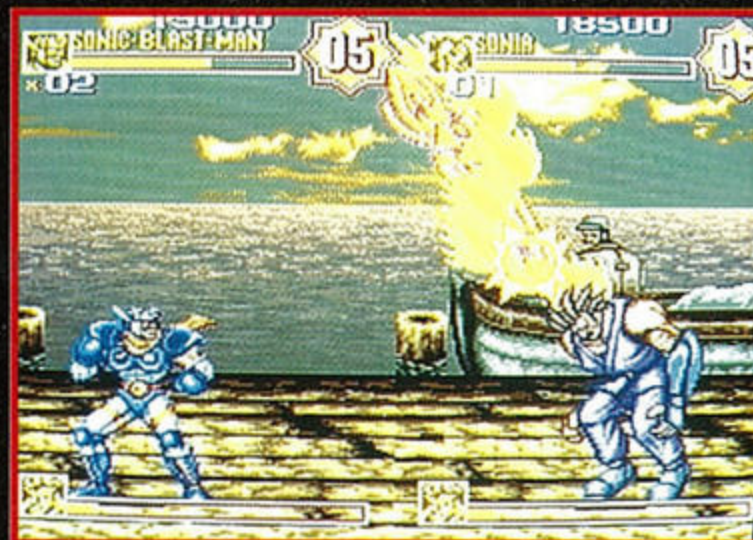
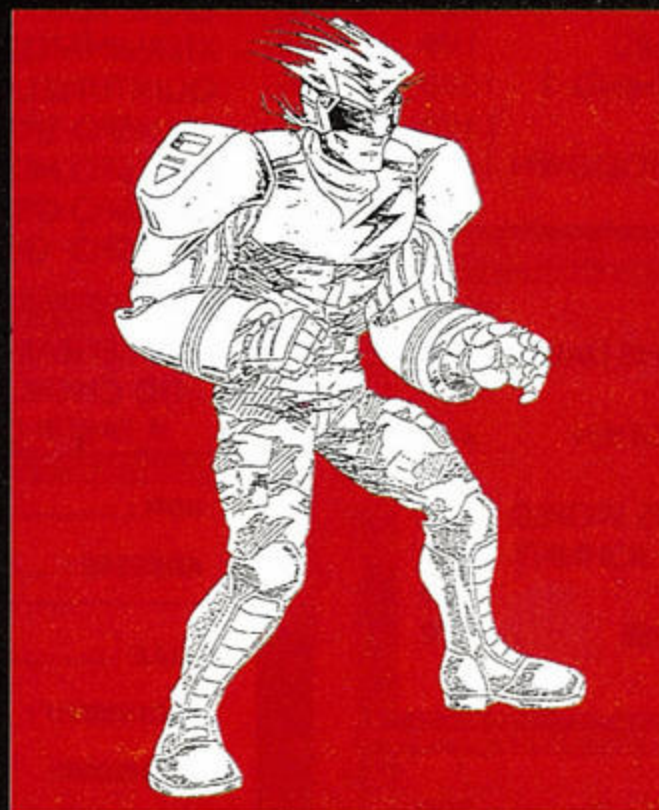
Encore un qui aurait mieux fait de bêcher les carottes de son jardin ou de lire Voltaire dans l'édition reliée de 1859, plutôt que d'arpenter la carlingue de cet avion.



En visite d'agrément dans la base de l'ennemi, Sonic nous fait une petite démonstration de son uppercut, lequel ravit les foules et enchante les dentistes.



A deux, c'est quand même plus sympa! Surtout si on a un partenaire qui a autant la pêche que Sonya!



Sonya est en train d'exécuter l'attaque de l'oiseau de feu sur un pauvre bougre, laid de surcroît, qui aurait mieux fait de rester couché chez lui, ce matin.

**ORLEANS**

22 Place Louis XI.

☎ 38.68.15.50

✻ **AMICROPUCE** ✻**JEUX VIDEO****AMICROPRIX****JARGEAU**

56 Grande Rue

☎ 38.46.10.31

Ouvert du Lundi au Samedi de 10 Heures à 19 Heures

➤ **NEUF - OCCASION - ECHANGE** ◀

Nous achetons vos jeux en bon d'achat

**SUPER FAMICOM - SUPER NINTENDO - SUPER NES - GENESIS - MEGADRIVE  
 MEGA CD - GAME BOY - GAME GEAR - NEO GEO - 3 DO - JAGUAR- PC -AMIGA  
 MANGAS ( DBZ - BASTARD - KEN - RANMA - Etc.....)  
 K7 VIDEO - ART BOOKS - POSTERS - GOODIES**

**DRAGON BALL Z** Cartouche Megadrive Jap**Sans le Nitro adaptateur** Pour console Japonaise ou Genesis **499 F****Avec le Nitro adaptateur** Pour console Française **575 F**

<b>VIRTUA RACING</b> (Megadrive Jap)	<b>550 F</b>	<b>SONIC 3</b> (Megadrive Française)	<b>490 F</b>
<b>DRAGON BALL Z3</b> (Famicom)	<b>595 F</b>	<b>RANMA 1/2 4</b> (Famicom 28 Avril)	<b>599 F</b>
<b>FATAL FURY 2</b> (SNES US)	<b>499 F</b>	<b>TURN AND BURN</b> (SNES US)	<b>445 F</b>
<b>EQUINOX</b> (SNES Française)	<b>410 F</b>	<b>NBA JAM</b> (SNES Française)	<b>475 F</b>
<b>Nitro Adaptateur</b> (Megadrive)	<b>100 F</b>	<b>ADAPTATEUR 60 HZ</b> (Snes)	<b>100 F</b>

**ART OF FIGHTING 2 sur NEO GEO 1 499 F****OCCASION**

SUPER NINTENDO à partir de 199 F    MEGADRIVE à partir de 99 F    GAME BOY/GEAR à partir de 99 F  
 MEGA CD à Partir de 150 F    NEO GEO à partir de 350 F

**ECHANGE**

GAME BOY/GEAR à 50 F    NES/SEGA à 50 F    MEGADRIVE à 70 F    SUPER NES à 100 F

CARTE DE FIDELITE    5 Echanges 6eme Gratuit - Carte complète 350 Francs d'achat gratuit

Pour connaître les titres disponibles, téléphoner au 38.46.10.31

**Nous remercions tous nos clients qui sont de plus en plus nombreux à nous faire confiance,  
 ce qui nous permet de pratiquer des prix de plus en plus compétitifs.**

**Notre priorité étant la qualité de service à vous satisfaire.**

Bon de Commande par ☎ au 38.46.10.31

DESIGNATION	PRIX	Nom _____	Prénom _____
		Adresse _____	
		Ville _____	Code Postal _____
		Signature _____	
		(Parents pour les mineurs)	
PORT	30 F		
TOTAL A PAYER			

Mode de paiement  Chèque bancaire     Contre-remboursement + 45 F

Chèques Débités le jour de la livraison

Toutes les commandes sont livrées par COLISSIMO

A retourner à :

AMICROPUCE

56 Grande Rue 45150 JARGEAU

# NINTENDO N'EST PAS MORT

Face à l'avalanche d'annonces, de nouveautés et d'informations qui proviennent de ses concurrents Sega, Nec, Sony et autres Panasonic, Nintendo opposait jusqu'à présent un silence... épais! Depuis l'annonce, au mois d'août, du projet Réalité, prévu pour 1995, plus rien! Pas la moindre petite information à se mettre (officiellement) sous la plume. Mais, soudainement, sa seigneurie Mario condescend à s'adresser au bon peuple. Il faut dire que, face à la multitude d'annonces des autres constructeurs, Nintendo faisait figure de parent pauvre, d'exclu de la bande! Bonne nouvelle: Nintendo n'est pas mort! Sans doute plus ou moins contrainte par la stratégie de communication de ses concurrents, la firme du petit Père Mario annonce un nouveau produit! A côté de cette information officielle, Banana a réussi à obtenir des informations officieuses (mais ô combien passionnantes!) qui tendent à prouver que Nintendo n'a pas dit son dernier mot!

## LA SUPER GAME BOY: PÉTARD MOUILLÉ?

Le projet que Nintendo a annoncé récemment porte le nom de Super Game Boy. A entendre ce terme, la première chose qui vient à l'esprit, c'est la Game Boy couleur. Il s'agit effectivement d'une Game Boy couleur, mais pas celle que l'on attendait! En effet, la Super Game Boy est un adaptateur qui permet de connecter un jeu GB sur une Super Famicom/SNES. C'est donc une cartouche SFC spéciale, qui contient un adaptateur Game Boy, et non pas un nouveau modèle de console portable. Concrètement, on place une cartouche GB dans l'un des côtés de la Super GB. L'autre vient s'enficher dans le port cartouche de la Super Famicom (ou de la SNES). La Super GB affiche les jeux GB sur la SFC en utilisant des dégradés de quatre couleurs. Elle serait basée sur un processeur 16 bits fabriqué par NEC et compatible avec le 65C816. Des jeux sortiront bientôt, spécialement étudiés pour ce système, qui permettront d'afficher jusqu'à 256 couleurs, bien que le nombre de couleurs moyennement réellement utilisées, selon certaines sources, devrait tourner autour de 130 teintes. Le premier de ces jeux sera un remake du célèbre Donkey Kong, qui sera commercialisé en même temps que la Super Game Boy. Celle-ci devrait sortir aux alentours du 15 juin aux USA et au Japon. Son prix est fixé à 7 000 yen, ou 60 dollars (environ 360 francs).

Quel est l'intérêt de la chose? Moi, je demande à voir... D'après Nintendo, l'intérêt est évident. D'abord, on jouera sur un grand écran (comparé à celui de la GB). Et puis, on pourra mettre de la couleur dans le tristounet écran monochrome. On assignera du bleu à un niveau censé se dérouler sous les mers, du vert lorsque le héros se déplace en pleine Amazonie... On pourra aussi "customiser" l'écran d'un jeu en modifiant la bordure, voire l'écran lui-même. Par ailleurs, on disposera d'une bibliothèque de graphismes, ou on pourra les créer soi-même avec un programme de dessin du genre de Mario Paint. Attendons le test complet de la bête, qui ne saurait tarder, pour confirmer ou infirmer la première impression que donne la Super Game Boy: un gadget inutile, qui enlève à la GB sa raison d'être.





## BRUITS

### • FX: NOUVEAU DÉPART

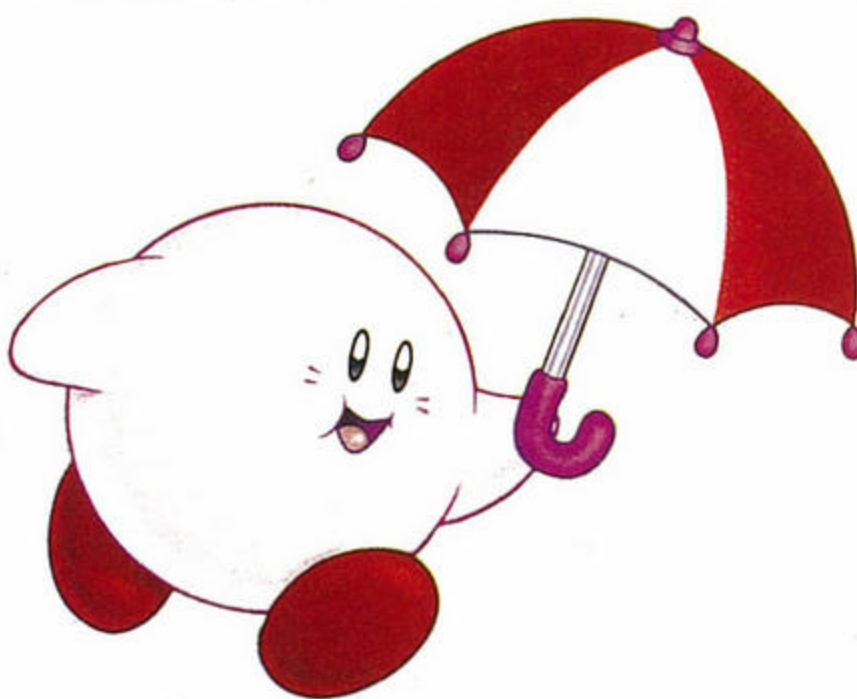
Trouvant que les spécifications des chips conçus par Hudson pour son Projet FX, il y a plus d'un an maintenant, étaient un peu dépassées, NEC aurait décidé de revoir entièrement sa copie. Il semble qu'un seul des processeurs d'Hudson soit conservé dans cette nouvelle FX, NEC HE s'occupant de relooker le reste de la machine. Objectif: produire une machine aussi performante que la PS-X et que la Saturne.

### • SATURNE: DES SPÉCIFICATIONS EN MOUVEMENT PERPÉTUEL

Pas une semaine sans que Sega ne décide d'une modification, le plus souvent mineure, dans les spécifications de sa future console 32 bits. Ainsi, il aurait été décidé d'abandonner la technique de compression MPEG, pour une technologie similaire mais made in Sega. La première solution coûtait, semble-t-il, trop cher, car Sega aurait dû verser des redevances. De même, Sega étudierait la compatibilité de la Saturne avec le CD Vidéo, qui permet d'enregistrer des images de meilleure qualité que celles d'un magnétoscope sur un CD-Rom. Sony aurait décidé que sa PS-X serait aussi compatible avec ce format, qui est en train d'être lancé au Japon à grands renforts de publicité.

### • PROGRAMMES CÂBLÉS

Wowhow est la chaîne de diffusion de télé privée par câble et satellite la plus populaire au Japon. Sega, pour sa Saturne, et Panasonic, pour sa 3DO Real, viennent de signer un contrat pour diffuser sur ce média les futurs programmes destinés à leurs prochaines consoles. De son côté, Nintendo a carrément racheté une station de diffusion satellite, Sentogya. Pourquoi faire petit quand on est persuadé d'être le maître du monde? Prochaine étape, Nintendo rachète Cap Canaveral!



## NINTENDO FLIRTE AVEC LA JAGUAR

Toujours dans la série "les potins de Banana", il semble que Nintendo soit allé tâter le terrain du côté d'Atari. L'accord avec SGI, concernant la mise au point des processeurs qui équiperont la prochaine console Nintendo, serait en cours de renégociation entre les deux partenaires. Certaines voix se seraient élevées, chez SGI, contre cet accord, trouvant que la société cédait sa technologie 3D à un prix dérisoire (mais son P-DG souhaite que l'accord soit maintenu). Nintendo aurait alors discrètement sondé Tramiel, le bouillant P-DG d'Atari, au sujet d'un éventuel achat de la technologie Jaguar. Mais devant les exigences aberrantes de Tramiel, les discussions n'auraient pas duré très longtemps... D'ailleurs, il paraît que c'est Namco qui, en ce moment, serait en contact avec Atari. Namco a un poids financier suffisant pour se lancer dans la construction de consoles de jeux. L'achat de la technologie Jaguar pour le Japon, ou même pour le monde entier, ne serait pas une mauvaise affaire pour l'éditeur japonais, qui rêve de reprendre la place de numéro un des jeux vidéo que Nintendo lui a soufflée avec le lancement de sa Famicom!

## SEGA DÉPRIME, NINTENDO COMPRIME

D'après certains de mes informateurs chez Sega, le petit hérisson se ferait en ce moment du mouron. Les activités et recherches du petit père Mario en seraient la cause! Les ingénieurs de Nintendo travailleraient depuis plusieurs mois sur des algorithmes et des méthodes de compression de données. Ils auraient réussi à faire tenir 100 méga sur une cartouche du type de celles qui sont employées dans la SFC. Or, 100 méga, c'est à peu près la place qu'occupent les trois quarts des jeux sur CD-Rom. Même si la place disponible est beaucoup plus importante (de 570 à 640 méga, selon les modèles), les programmeurs ont généralement largement de quoi faire avec 100 méga. Conclusion n° 1: Nintendo devrait être apte à sortir sa Réalité 64 bits moins chère que la Saturne. Utilisant des cartouches aux programmes compressés, elle pourrait se passer de lecteur laser, qui coûte "bonbon". Conclusion n° 2: les performances de ses super-cartouches seraient meilleures car les temps d'accès des cartouches Rom sont quasiment instantanés, à la différence du CD-Rom, que l'on présente partout comme le nec plus ultra mais qui continue à poser pas mal de problèmes d'ordre technologique.

Mais, somme toute, cela ne devrait pas trop préoccuper Sega. Si les ingénieurs de Nintendo ont été capables de le faire, il n'y a pas de raisons pour que ceux de Sega n'y arrivent pas! Mais il y a autre chose. Nintendo serait en train de déposer un brevet sur le concept qui consiste à compresser les jeux avant de les faire tenir sur une cartouche. Juridiquement, il paraît difficile de protéger un concept aussi large, mais les juristes de Nintendo ont dû trouver une faille, ou s'appuyer sur un ou deux algorithmes qui leur permettent de verrouiller leur dispositif. Et c'est ça qui ferait peur à Sega. C'est l'idée de devoir par la suite avoir à reverser des royalties à Nintendo si le hérisson se décide à utiliser le même principe de compression des jeux! Affaire à suivre ...



# STREETS OF RAGE III

Quel amateur de beat-them-all n'a pas pris connaissance de la série des Streets of Rage? Le premier du nom nous faisait découvrir Axel et Blaze, deux personnages que la dure loi de la rue n'avait pas effrayés. Le deuxième épisode offrait 16 méga de pure empoignade (et un jeu 16 méga, à l'époque, c'était une vraie bombe...). Nous voilà à présent à l'orée d'un tout nouvel épisode. Les dieux de la programmation nous l'ont, cette fois, affublé de 24 méga, qui ont à première vue servi à quelque chose. On remarque tout d'abord qu'un mode Battle a fait son apparition, et à voir certains ennemis du mode Story, il n'est pas si inutile, ce mode Battle (comprenez qui jouera). Les niveaux du mode Story n'ont, pour leur part, rien perdu de leur immensité, puisqu'il vous faudra toujours parcourir près de cinq rounds pour arriver à la fin d'un niveau (il y a six niveaux, faites donc le calcul...). Il ne me reste plus qu'à vous dire que vous pourrez, dans cette nouvelle mouture, incarner quatre personnages et que le petit nouveau (ça se discute!) s'appelle Zan (comme les cachous). J'attends avec impatience le Streets of Rage IV, qui, nous n'en doutons pas, nous offrira huit personnages et 48 méga (enfin, ce ne sont que des suppositions)...

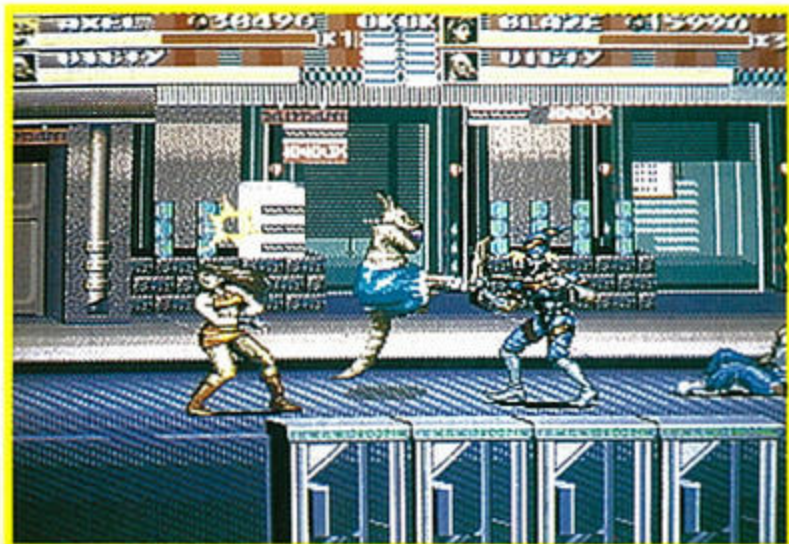


Vous remarquerez assez vite que la plupart des ennemis sont les mêmes que ceux qui évoluent dans les autres épisodes. Ces motards en sont la preuve roulante.



Ce niveau est parfait pour nos amis photosensibles et autres épileptiques. Ça clignote à tout va, ça flashe sans discontinuer... Parfait, je vous dis.

SEGA/MD



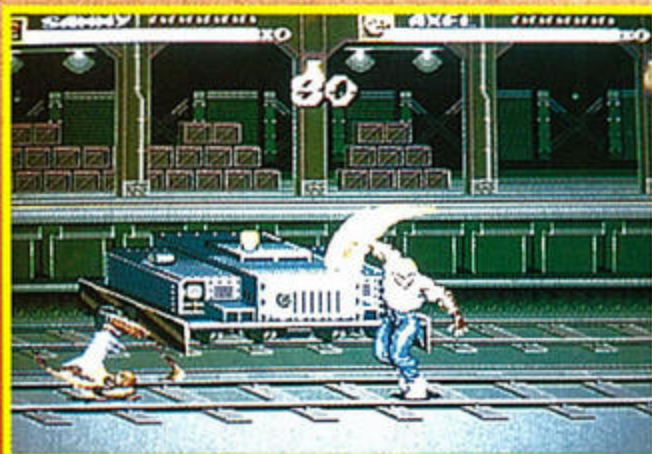
Le kangourou et le bouffon sont des boss de fin de round. Vous en rencontrerez cinq par niveau mais ils ne sont généralement pas trop difficiles à vaincre.

## UN STREETS OF RAGE À LA SAUCE STREET FIGHTER

Les programmeurs de Golden Axe II avaient déjà eu la bonne idée d'insérer un mode Entraînement, dans lequel il vous est possible d'affronter quelques monstres. Dans cet épisode de Streets of Rage, c'est un mode Battle que l'on vous propose. Vous choisirez un personnage parmi les quatre (votre adversaire fera de même) et vous combattrez jusqu'à ce que défaillance s'ensuive. Les niveaux dans lesquels vous évoluerez sont les tableaux du mode Story et vous aurez souvent des ennuis (pièges à loup, rayon laser qui vous suit... merci World Heroes).



Voilà le genre de pièges auxquels vous serez confronté. Il n'était pourtant pas compliqué à éviter, celui-ci!



La réalisation des coups spéciaux vous fait perdre des points d'énergie. Ne les utilisez donc que si vous en avez réellement besoin.

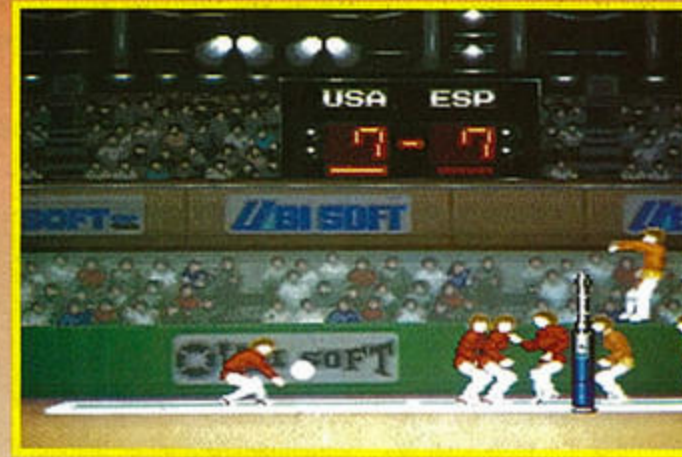


# HYPER V-BALL

Après le fooball, avec Eric Cantona Football, et la Formule 1, avec F1 Pole Position, voici qu'Ubi Soft se lance dans le volley-ball. Hyper V-Ball invite deux joueurs à s'affronter sur un terrain. Pour une fois dans les jeux de volley, des équipes féminines sont proposées. Mesdemoiselles, les consoles Super Nintendo vous ouvrent les joypads: ce ne sera plus la bête machine sur laquelle vos frères se défoncent comme des fous! A vous les smashes à tout péter, les plonges au sol, les contres au filet, la gloire, l'argent, les résidences secondaires à Saint-Tropez, les sucreries à volonté. Mais les équipes féminines ne sont pas le seul atout du jeu: pour ceux qui aiment la belle mécanique et les chromes bien huilés, des volleyeurs robots sont également à votre disposition! Avec de tels joueurs, je ne vous raconte pas les pêches superbes que vous allez pouvoir balancer dans les gencives de vos adversaires! La palette des smashes et des services se révèle vraiment étendue, et le plaisir de jouer est au rendez-vous. Test complet le mois prochain!



La préparation d'un smash est très spectaculaire: le corps se replie pour assurer une frappe des plus puissantes!



La réception ne l'est pas moins: jambes pliées et bras tendus.

UBI SOFT/SNIN



La balle est tellement rapide qu'on la voit ovale! Que celui qui veut en assurer la réception lève le doigt!



Le match de ce soir est un peu spécial: deux équipes de robots vont s'affronter. Ça va déroutier, c'est le cas de le dire!

## ATTENTION !

**MESSAGE UNIQUEMENT DESTINÉ AUX REVENDEURS.  
IMPORTEZ DIRECTEMENT DES ETATS-UNIS, DU JAPON  
ET REDUISEZ VOS COÛTS !**

**TOUS NOS PRIX COMPRENNENT  
ASSURANCE ET LIVRAISON**

**VISA, LA SOCIÉTÉ QUI VOUS OFFRE UN SERVICE, DES  
PRIX ET UNE FIABILITÉ.**

**POUR TOUTE INFORMATION, TÉLÉPHONEZ OU FAXEZ  
NOUS VOUS DEMANDES.**

**Visa International Ltd.  
7th Floor, Printing House  
6 Duddell Street**

**Tel. 19 852/3951727  
19 852/3951797  
Fax 19 852/3951797**

**Central HONG KONG**

# LE LIVRE DE LA JUNGLE

Une nouvelle adaptation d'un célèbre dessin animé sur quasiment toutes les consoles. Dans la peau du petit Mowgli, héros du "Livre de la jungle" adapté au cinéma par Walt Disney, vous devez tenter de retourner dans le village des hommes, à la lisière de la forêt. Au cours de son périple, sur douze niveaux, Mowgli retrouvera les personnages du dessin animé: les sangliers, l'ours Baloo, le tigre Shere Khan, des serpents... Mowgli a la possibilité de grimper aux arbres, de passer de liane en liane avec une souplesse extraordinaire. Sur la version que nous avons eue à la rédac', il n'y avait pas de musique. Je ne peux donc me prononcer sur ce chapitre. Mais tout porte à croire que l'on retrouvera le thème principal du dessin animé. Divers moyens de locomotion seront mis à la disposition de Mowgli, tels que l'éléphant, ou Baloo, qui vous permettra de traverser les rivières. Reste qu'il vous faudra éviter les bûches, les poissons géants, les noix de coco lancées par un singe, les libellules, et beaucoup d'autres... Un jeu de plates-formes qui promet beaucoup. Reste à voir la version définitive pour le test. Ce jeu sera normalement disponible fin juin, début juillet sur Super Nintendo, Megadrive, NES et Game Boy.

VIRGIN/SNIN-GB



été 94



Regardez-le, notre brave Mowgli, qui se pend à sa liane comme s'il était né d'une guenon. Tout dans les bras, ce p'tit gars.



Oh! hisse! Allez, courage, petit d'homme.



"Jungle by night". La jungle dans la nuit. Il faut se dépêcher, petit d'homme. La nuit, tous les chats sont gris, et ils sont nombreux à rôder au cœur de la forêt hostile.



Dans le temple de Louie, prenez garde à ne pas rester coincé. Entre le singe qui vous lance ses noix de coco et les serpents dans tous les coins, la partie n'est pas gagnée.



# L'ECOLE DES CHAMPIONS

Je vous en avais déjà parlé dans le numéro 29 de Consoles+, l'Ecole des Champions est bientôt terminé. L'histoire est toujours la même, heureusement pour nous! Vous y incarnez un petit génie du football bourlinguant à travers le globe. Dans les grandes capitales du monde, qui constituent les niveaux du jeu, notre footballeur va devoir affronter mille et un dangers. Ces dangers sont en rapport avec les pays que vous visitez: des bobby pour l'Angleterre, les péones en scooter pour l'Italie, des tanks ultraperfectionnés pour la Russie... A quoi peut bien servir la balle qui accompagne sans cesse notre ami? A détruire les ennemis, bien évidemment! Un bon shoot, bien puissant entre les deux yeux, et le tour est joué! Il sert aussi à atteindre des plates-formes haut perchées: il suffit de monter sur votre ballon et de vous en servir comme trampoline. Malin, le gamin! L'Ecole des Champions promet d'être un bon jeu de plates-formes!



Voici l'écran-titre auquel nous aurons droit. Vous ne trouvez pas que notre footballeur à un air de déjà vu? Normal, Ocean a acheté les droits de "Olive et Tom", célèbre dessin animé du club Dorothée.

OCEAN-KRISALIS S.W./SNIN



mai



C'est en Italie qu'il fait bon vivre. Mais peut-être pas pour notre ami: il est sauvagement agressé par des scooters et de grosses coquilles Saint-Jacques. Il va déguster!



C'est sur cette mappemonde que vous réaliserez vos exploits. Ne dépensez pas trop d'énergie, la Terre est grande, très grande. En tout cas, bien plus qu'un ballon de football!

# PREVIEW NEWS

# CASTLE QUEST

Le monde du jeu est un univers que de nombreux scénaristes se sont plu à retranscrire. Mais de cette manière, je crois que cela ne s'était jamais fait: vous allez diriger un lapin, du genre de celui d'"Alice au pays des merveilles", qui évoluera au sein de tableaux bourrés de références à tous les jeux possibles et imaginables. Dans un cocktail de plates-formes et de réflexion, vous devrez posséder réflexes et matière grise pour vous sortir de niveaux labyrinthiques où chaque élément aura son importance. Par exemple, vous devrez mettre une pièce dans une machine à sous pour qu'un pont d'argent se forme sous vos pieds, vous permettant de passer de l'autre côté d'un gouffre. Vous traversez des plateaux de jeu d'échecs en tentant de ne pas vous faire toucher par les pièces qui se déplacent selon les règles (la tour se déplace à l'horizontale ou à la verticale, le fou en diagonale). Et tout ça à une vitesse hallucinante. Il vous faudra attendre le mois de mai pour le voir tourner.



Vous pouvez détruire les ennemis en prenant la forme d'une tornade. N'hésitez pas à montrer à ces bouffons de quel bois vous vous chauffez.



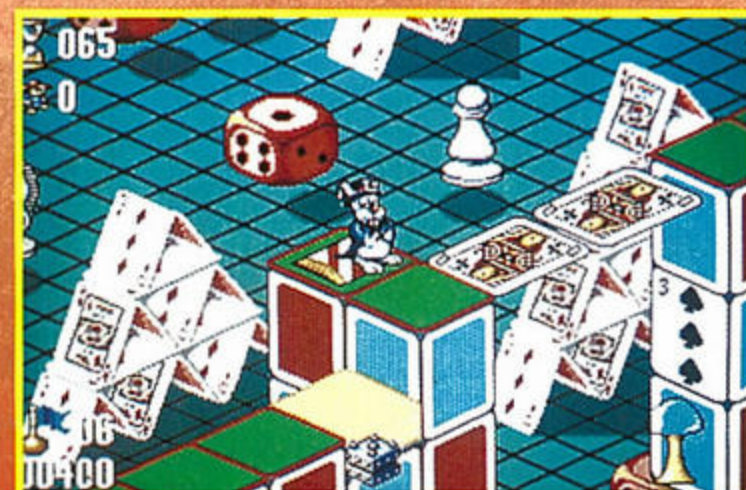
Voici la machine à sous dont je vous ai parlé. Le jeu est bourré de clins d'œil à l'univers du jeu.

PSYGNOSIS-SONY/SNIN



mai

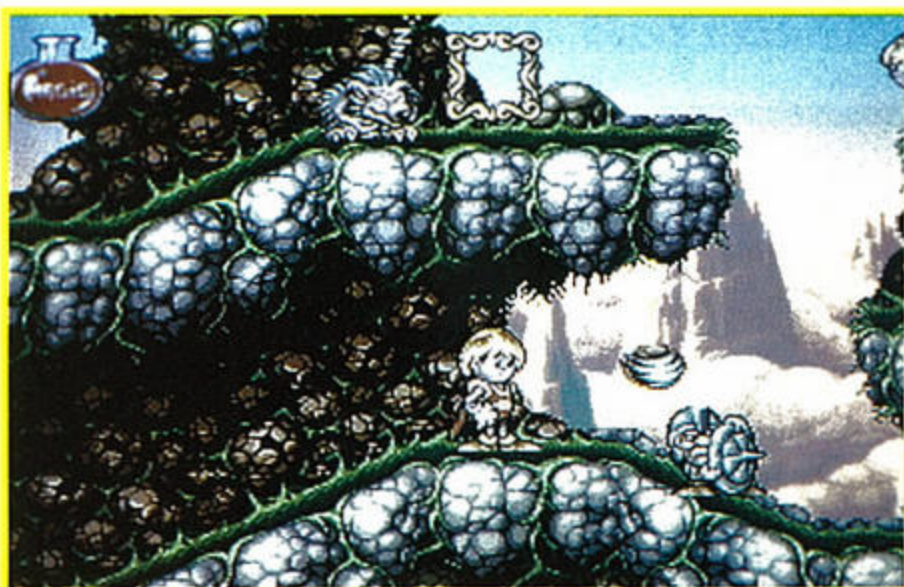
Avancez sur le rouleau et les cartes créeront une passerelle pour vous permettre d'évoluer plus avant.



# FLINK

## and the Mystery of the Enchanted Island

**A**ttention! Les quelques lignes qui vont suivre risquent d'en étonner plus d'un... Nous savons tous que la palette de couleurs de la MD est quelque peu inconséquente (64 couleurs sur écran fixe), et nous savons tous quel résultat cela peut donner. Mais si je vous dis qu'une des têtes pensantes de Psygnosis Angleterre a réussi à trouver une astuce de programmation qui permet à la MD d'afficher 256 couleurs à l'écran (et pas sur écran fixe SVP!). Vous me répondez quoi, hein? Rien, sans doute, vous restez sur les fesses, tout comme moi quand je l'ai appris. D'ailleurs, admirez les quelques photos prises pour l'occasion et vous remarquerez que l'extrême précision des graphismes n'a pas d'équivalent sur ce support. Bon, fermons là cette parenthèse technique, et penchons-nous un peu sur le contenu de la cartouche. Vous l'aurez peut-être constaté en pratiquant d'autres jeux de Psygnosis (Wiz 'n Liz, par exemple), la magie est, chez cet éditeur, un élément capital dans la vie des héros. Ici, c'est un jeune sorcier du nom de Flink qui pourra s'adonner aux plaisirs de la cuisine magique, grâce aux divers ingrédients qu'il trouvera sur son chemin (herbe, plume, diamant...). La combinaison de trois composants différents donnera naissance à une vingtaine de sortilèges qui aideront notre héros dans sa juste quête. A vous, maintenant, de découvrir quel type d'ingrédient s'associe le mieux avec tel autre.



La version définitive comptera une vingtaine de niveaux et regorgera de passages secrets. Patience...

Le maniement du personnage s'opère relativement sans encombre. Tout dépend du chemin que vous empruntez pour parvenir à vos fins...



### BESTIAIRE MÉDIÉVAL

"Oyez! oyez! Jeunes sorciers de tous pays! Le créateur vient d'annoncer à ma frêle personne que son souci principal sera d'apporter un soin tout particulier à la cinquantaine de monstres qui peuplent les vertes contrées d'Arabiannast. Mimiques, postures, déplacements, rien ne sera laissé au hasard. Et tout cela pour rendre le jeu plus vivant, plus esthétique. Il m'a également affirmé que vous, jeunes sorciers, alliez bénéficier d'un travail aussi approfondi que les monstres. Et que chacune de vos actions passera par un nombre de positions de sprites qui ne nuira en rien à la maniabilité. Qu'on se le dise!"



LE GOLEM



LE "FLIPPÉ"



LE SOLDAT



LE VIKING



LE DIABLE DE TAZMANIE



LE PORTEUR

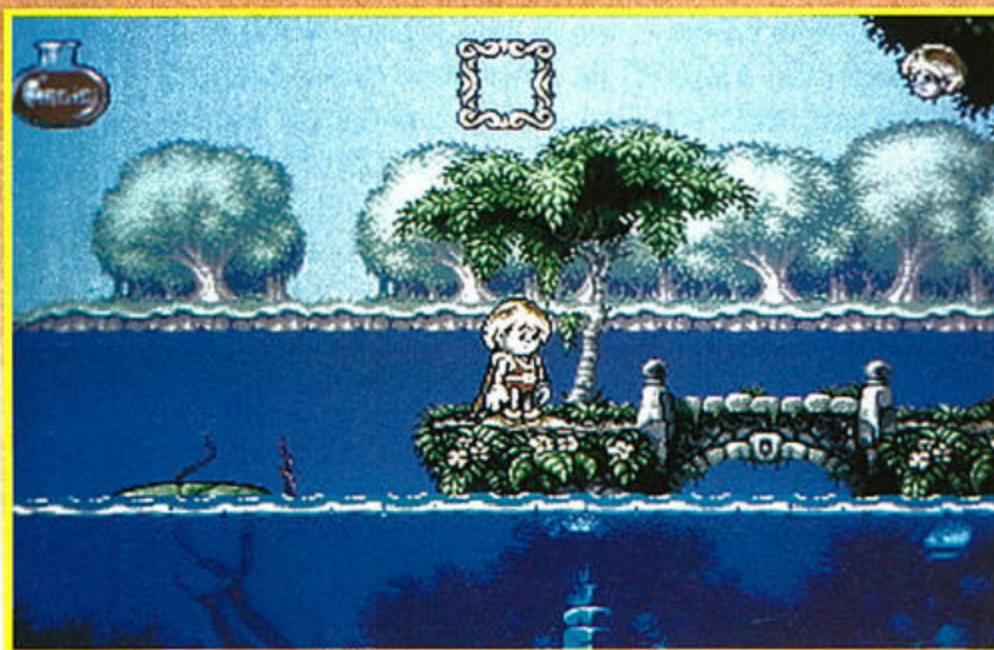


LE "SAM"

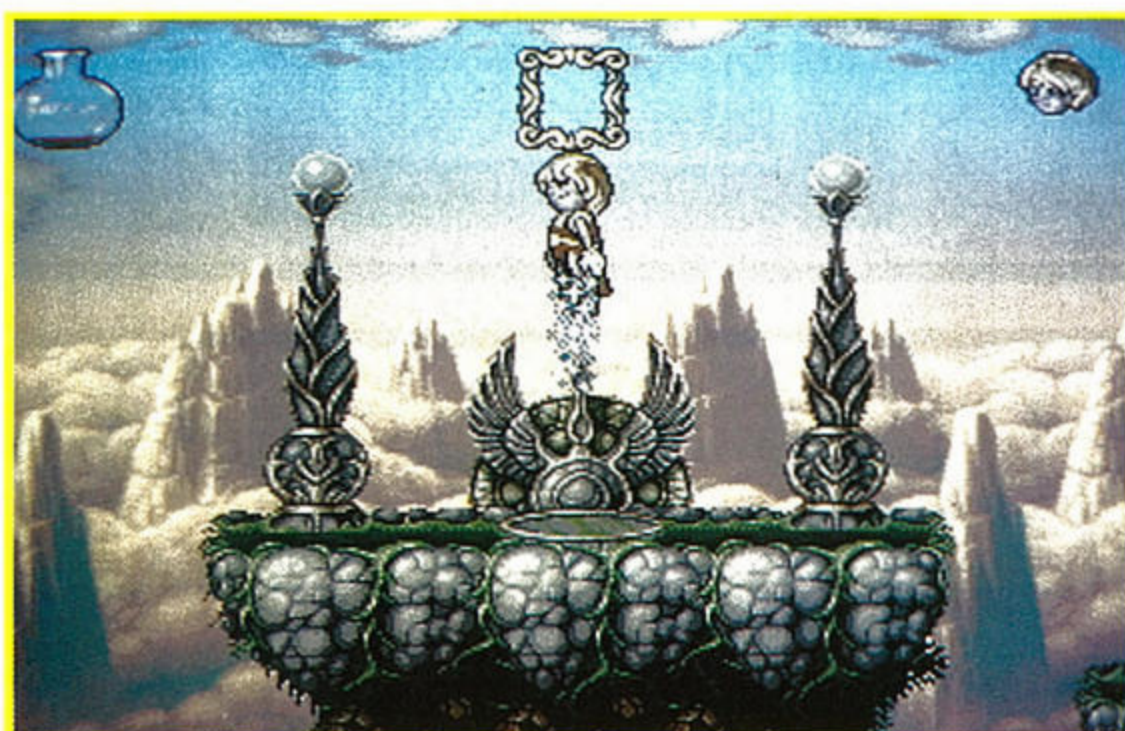


Voilà notre ami sorcier en plein effort. Avec la pierre, il perdra bien entendu de la vitesse et sautera moins loin. Essayez donc un peu de vous balader avec une pierre sur la tête...

Le scrolling avance irrémédiablement, vous obligeant à sauter de nénuphar en nénuphar.



Franchement, vous avez déjà vu de tels graphismes sur notre bonne vieille MD? Hein, dites, franchement?



La transition entre chacun des niveaux se fera de cette manière. La rotation du personnage s'accomplit de la plus belle manière qui soit, avec fluidité, comme par magie.



De tous les niveaux (non finalisés) que nous avons eu l'honneur de parcourir, celui-là, entre tous, restera gravé dans nos mémoires.



Il existe certains objets que vous pouvez transporter. Le coffre en fait partie, et il a pour avantage de blesser sérieusement celui qui le reçoit.

## MEGAMAN 3

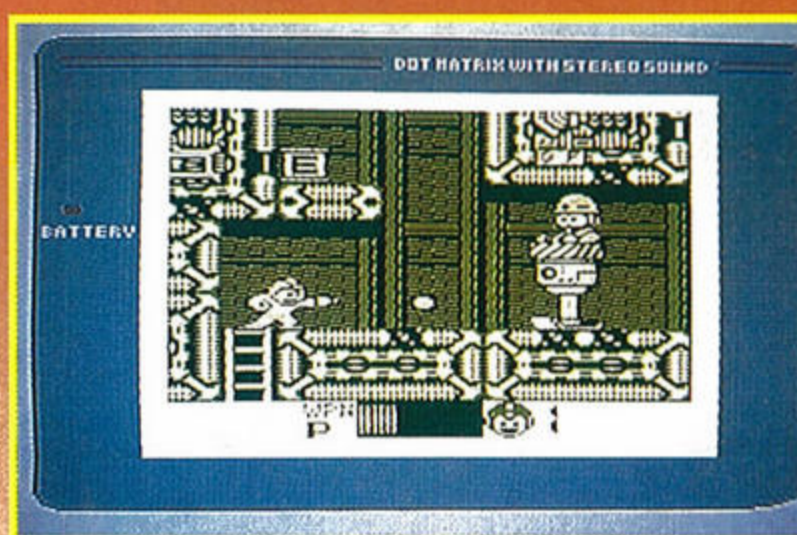
NINTENDO/GB

mai 94

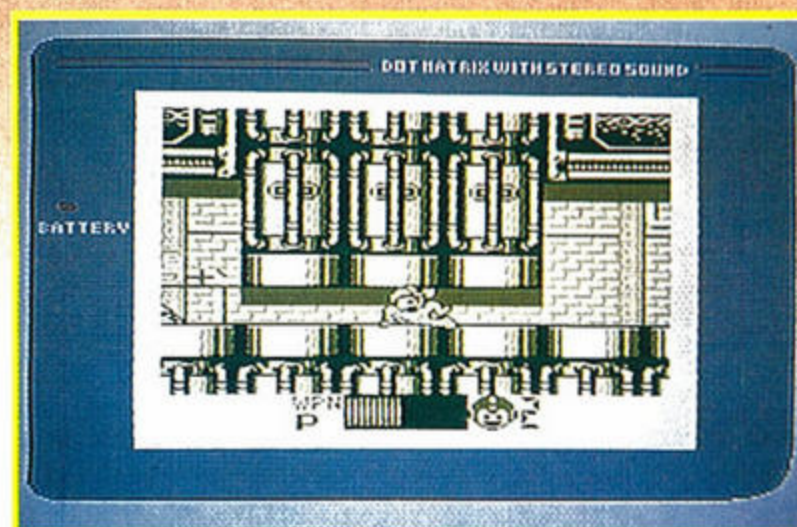
**R**ockman au Japon, Megaman aux U.S.A. et en Europe, est, je vous le rappelle, la mascotte du grand éditeur japonais Capcom, et le voilà de retour sur Game Boy. C'est vrai, quand une série a du succès, pourquoi l'arrêter? En France, il existe pour le moment quatre Megaman sur NES (le cinquième arrive bientôt) et, maintenant, trois sur Game Boy. L'excellent Megaman X, qui a été conçu pour la 16 bit de Nintendo (testé dans C+ 30, 91%), n'est pas encore prévu en France pour le moment. Mais, comme d'habitude, nous vous tenons au courant. Pour en revenir au petit Megaman 3, jeu de plates-formes qui sortira courant mai sur Game Boy, il est toujours aussi difficile. C'est normal, la série est réputée pour sa difficulté, et Capcom n'a pas failli à la règle.



Comme d'habitude, voici les vilains-méchants-Pas-beaux à détruire. Accrochez-vous!



Son arme n'a pas changé. Utilisez le canon au bout de son bras. A noter: vous pouvez toujours concentrer votre énergie pour un tir plus puissant.



La glissade est essentielle, elle permet à Megaman de passer par des endroits normalement réservés à Bombo.

## METAL COMBAT

NINTENDO/SNIN

mai 94

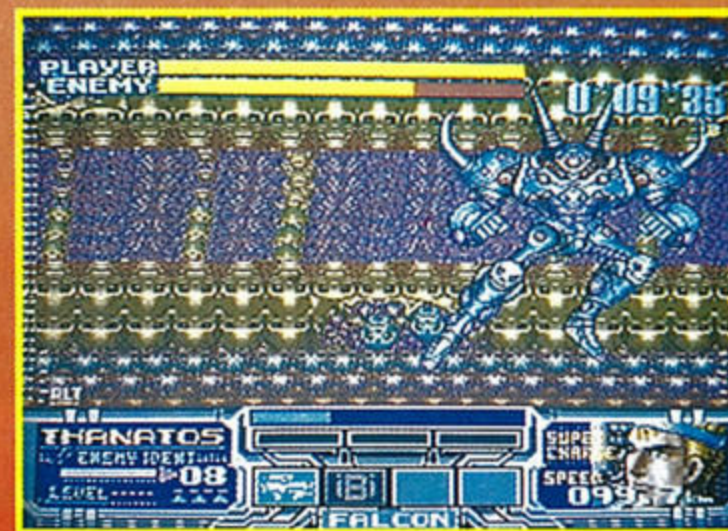
**D**ans la série on prend les mêmes et on recommence, je choisis Nintendo. Cela faisait bien longtemps qu'un jeu utilisant un bazooka ne nous avait été présenté. Depuis Yoshi's Safari (un des meilleurs jeux pour le Nintendoscope, si ce n'est le meilleur), rien! Eh bien, Nintendo nous propose pour très bientôt (dans un mois environ) Metal Combat, qui utilisera cet engin de guerre. Ce jeu, je suis sûr que vous le connaissez bien. Rappelez-vous, il y a un an de cela, Battleclash sortait sur Super Nintendo. Lors du C.E.S. de Chicago en 1993 était présenté Battleclash II. Eh bien, il s'agit en fait de Metal Combat. Ne me demandez pas pourquoi Nintendo n'a pas gardé le nom original, je ne le sais pas. Une chose dont je suis sûr, en revanche, c'est que le scrolling est multidirectionnel et que le jeu speede toujours autant.



Les explosions sont toujours représentées de la même façon, par des cercles pleins, de couleur.



Comme dans le précédent épisode, vous aurez droit à une courte présentation des caractéristiques de l'engin à détruire ainsi que de son pilote.



Vos réflexes seront toujours mis à rude épreuve pour rattraper les adversaires à l'écran.



# WORLD CUP USA '94



Le plus grand événement sportif de l'année, la coupe du monde de football, va attirer quelques centaines de millions de spectateurs... devant leur poste de télévision. Ce championnat qui, cette année, se déroule aux Etats-Unis, offre aux meilleures équipes mondiales de football l'occasion de disputer pas moins de cinquante-deux matches afin d'empocher l'ultime récompense, la célèbre statuette en or. US Gold, spécialiste des licences (en or), a de nouveau décroché le gros lot: c'est lui qui va

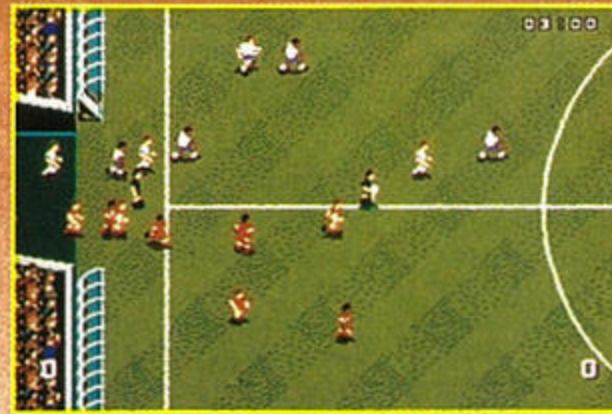
s'occuper de son adaptation sur les consoles de Sega et de Nintendo. En dirigeant de un à quatre joueurs simultanément, vous allez pouvoir revivre chez vous les sensations d'un vrai match de football. Les programmeurs n'ont pas lésiné sur les moyens: le design des stades est inspiré de stades réels, et l'animation est très riche, puisqu'il y a six sprites différents par action: plongeurs, coups francs, reprises de volée... Le terrain défile sous vos pieds suivant un scrolling vertical. A chaque instant du jeu, la position de vos joueurs et adversaires est indiquée sur un "radar" situé en haut à gauche de l'écran. C'est pas merveilleux, tout ça? Un jeu qui est bientôt terminé et dont on attend beaucoup!



L'entrée des équipes sur le terrain est l'occasion pour les téléspectateurs de hurler leur joie et leur bonne humeur: "Allez, la France! Allez, la France!"... Oups, j'avais oublié!

A la suite d'une faute évidente sur le numéro 11, H. Jensen, l'arbitre a indiqué le point de pénalty. Le joueur s'élance, frappe et marque en pleine lucarne!

Cette fois-ci, la faute n'a pas eu lieu dans la surface de réparation. C'est donc un coup franc que le numéro 6 va devoir tirer. Remarquez l'indication de la trajectoire de la balle.



Cette fois-ci, la faute n'a pas eu lieu dans la surface de réparation. C'est donc un coup franc que le numéro 6 va devoir tirer. Remarquez l'indication de la trajectoire de la balle.



## LA VERSION SUPER NINTENDO

Identique de A à Z à la version Megadrive, la version SNIN bénéficie tout de même de sons de meilleure qualité. Mais c'est bien la seule différence. On retrouve donc les mêmes équipes et les mêmes options. Pour une fois, pas de jaloux!



Voici la décomposition en six sprites de ce que peut donner un retourné acrobatique. C'est impressionnant, non?



Face à face final entre le gardien de but et le joueur adverse. Qui sortira victorieux de cet impitoyable duel? C'est à vous de me le dire, la balle est dans votre camp!

US GOLD/MD-SNIN  
début juin

# 3615 NIBBLE

Viens défier les super-heros de tes séries préférées sur **3615 NIBBLE**.

Tout ce que tu as toujours voulu savoir sur la japanime 24h/24.

Commande tes Posters, Manga, Goods aux meilleurs prix en rubrique **SATORI**.

Retrouve d'autres passionnés en dialogue direct pour un moindre coût (1mnt en 3615 te donne 1mnt de crédit en 3614).

## Nibble le serveur des supersaiyajin

0,12F à la connexion pure 0,95F/min

SARE NIBBLE Photo (c) Bird-Studio Shueisha

**STOCK GAMES REPUBLIQUE**  
 44 rue de Malte 75011 Paris  
 Métro République  
 Tel : 36.68.30.36 pour info  
 ou (1) 48.05.48.23  
**OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI**  
**DE 10H30 A 13H00 ET DE 14H A 19H**

**STOCK GAMES**

**3 6 1 5 S T O C K G A M E S**

**SUPER FAMICOM**

HAMMERING HARRY 449F  
 HOKUTO NO KEN 7 529F  
 SUPER R-TYPE III 529F  
 HUMAN GP N°2 529F  
 GOEMON FIGHT 2 529F  
 ALCAHEST 549F  
 TORUNOKO 549F  
 BASTARD 549F  
 RANMA 1/2 N°4 649F  
 FINAL FANTASY VI 649F  
 DRAGON BALL Z N°3 ACTION 649F

**PROMO DU MOIS**  
**FINAL FIGHT 2 149 F**

**SUPER NES**

NBA JAM 449F  
 MEGAMAN X 449F  
 BUGS BUNNY RAMPAGE 499F  
 BRETT HULL HOCKEY 449F  
 STANLEY CUP 449F  
 NHL HOCKEY 94 499F  
 BATTLE CARS 479F  
 LEGEND 529F  
 OGRE BATTLE 529F  
**FATAL FURY 2 529F**

**MEGADRIVE**

DRAGON BALL Z JAP 549F  
 FIFA INTERNATIONAL SOCCER 389F  
 NHL HOCKEY 94 389F  
 JOHN MADDEN FOOT 94 389F  
 T.N.M.T WARRIORS 429F  
 JUNGLE BOOK 429F  
 LAND STALKER 449F  
 NBA JAM 479F  
 ETERNAL CHAMPION 499F  
 SONIC 3 529F  
 CASTLEVANIA 389F

**CONSOLES ET ACCESSOIRES**

PC ENGINE GT 1450F  
 NEC DUO-R 2150F  
 NEO GEO SEULE 1790F  
 MEGA CD 2 FR + 1 JEU 1790F  
 SUPER NES 949F  
 MEGADRIVE 2 SEULE 599F  
 GAME GEAR + SONIC 590F  
 JOYSTICK NEO GEO 449F  
 MEMORY CARD 229F  
 QUINTUPLEUR NEC 79F  
 JOYPAD NEC 79F  
 ALIMENTATION 9V/1A MD/NG 129F  
 CABLE RGB SNES/SFC 129F  
 QUINTUPLEUR SNIN/SNES/SFC 229F  
 JOYPAD SUPER NINTENDO 129F  
 2 JOYPAD SNIN INFRA-ROUGE 249F  
**ADAPTEUR FX 60 HZ 99F**

**3DO FZ1**

3DO PAL VERSION + 2 JEUX 4490F  
 TOTAL ECLIPSE 429F  
 MONSTER MANOR 449F  
 THE HORDE 449F  
 OUT OF THIS WORLD 449F  
 WING COMMANDER 449F  
 MEGA RACE 449F  
 JOHN MADDEN FOOT 94 449F  
 ET ENCORE D' AUTRES !!!

**SUPER NINTENDO**

BOMBERMAN 94 399F  
 ERIC CANTONA 429F  
 WOLFENSTEIN 3D 449F  
 ART OF FIGHTING 449F  
 VAL D' ISERE CHAMPIONSHIP 479F  
 NBA JAM 479F  
 EQUINOX 499F  
 YOUNG MERLIN 499F

**NEC**

ARCADE CARD +  
 FATAL FURY 2 CD OU  
 ART OF FIGHTING CD **1450F**  
 FATAL FURY CD 499F  
 ALGUNOS CD 499F  
 DRACULA X CD 499F  
 FLASH HIDERS CD 499F  
 FORMATION SOCCER J LEAGUE 499F  
 BOMBER MAN'94 +  
 1 JOY + 1 QUINTU **429F**

**NEO GEO**

SPIN MASTER 1390F  
 ART OF FIGHTING 2 1540F

**REPARATION - MODIFICATION**  
**DE VOS CONSOLES, C' EST AU 48.05.48.23**  
**CHEZ STOCK GAMES**

**MATERIELS OCCASIONS \* MATERIELS OCCASIONS \* MATERIELS OCCASIONS**

**SNES - SNIN**

SUPER NINTENDO SEULE 499F  
 STREET FIGHTER 2 149F  
 SKY MISSION 149F  
 WWF WRESTLEMANIA 149F  
 PILOTWINGS 149F  
 SUPER R-TYPE 149F  
 E.D.F 149F  
 ADDAMS FAMILY 149F  
 BART'S NIGHTMARE 149F  
 UN SQUADRON 149F  
 CASTLEVANIA IV 199F  
 ROAD RUNNERS 199F  
 SUPER TENNIS 199F  
 SUPER SOCCER 199F  
 F ZERO 199F  
 GHOULS AND GHOSTS 199F  
 TORTUES NINJA 199F  
 SUPER PROBOTECTOR 199F  
 ADVENTURE ISLAND 199F  
**MORTAL KOMBAT 199F**  
 JOE AND MAC 199F  
 ANOTHER WORLD 199F  
**DRAGON BALL Z JAP 199F**  
 SUPER WING COMMANDER 199F  
 SPIDERMAN 199F  
 AXELAY 199F  
**STAR WING 199F**  
 DRAGON'S LAIR 199F  
 ALIEN 3 199F  
 WORLD CLASS BASKET 249F  
**STAR WARS 249F**  
 MAGICAL QUEST 249F  
 SUPER ALESTE 249F  
 MARIO KART 249F  
 BEST OF THE BEST 249F  
**MARIO ALL STARS 249F**  
 JURASSIC PARK 249F  
 ALADDIN 249F  
 STREET FIGHTER 2 TURBO 299F  
 RANMA 1/2 2 349F  
 FLASHBACK 349F

**NEO GEO**

NEO GEO SEULE 1390F  
 NEO GEO + 1 JEU A 349F 1690F  
 NAM 1975 299F  
 CYBER LIP 299F  
 MAGICIAN LORD 299F  
 SUPER SPY 299F  
 BLUE'S JOURNEY 349F  
 BASE BALL STAR 349F  
 BASEBALL 2020 349F  
 NINJA COMBAT 349F  
 BURNING FIGHT 349F  
 JOY JOY KID 349F  
 ALPHA MISSION 2 399F  
 SENGOKU 399F  
 GHOST PILOT 399F  
 FATAL FURY 449F  
 CROSSED SWORD 449F  
 EIGHT MAN 499F  
**WORLD HEROES 499F**  
 ROBO ARMY 499F  
 THREE COUNT BOUT 599F  
 SENGOKU 2 599F  
 ART OF FIGHTING 599F  
 TRASH RALLY 649F  
 MUTATION NATION 649F  
 SOCCER BRAWL 699F  
 FATAL FURY 2 749F  
 BASEBALL STAR 2 749F  
 WORLD HEROES 2 749F  
 LAST RESORT 799F  
 VIEW POINT 1099F

**MEGADRIVE**

MEGADRIVE SEULE 399F  
 JOYPAD 59F  
 SONIC 69F  
 STRIDER 99F  
 QUACKSHOT 99F  
 STREET OF RAGE 99F  
 BATMAN RETURNS 149F  
 TAZMANIA 149F  
 JURASSIC PARK 199F  
**ALADDIN 249F**  
 STREET FIGHTER 2' 299F  
 ROCKET NIGHT ADVENTURE 299F

**NEC**

CORE GRAFX SEULE 399F  
 CYBER CORE 69F  
 DRAGON SPIRIT 69F  
 TOY SHOP BOYS 99F  
**VIGILANTE 99F**  
 RABIO LEPUS SPECIAL 99F  
 SUPER STAR SOLDIER 99F  
 1943 99F  
 DRAGON EGG 129F  
 POWER ELEVEN 129F  
**PC KID 2 149F**  
 FINAL MATCH TENNIS 199F

**BON DE COMMANDE**  
 A RENOYER A : **STOCK GAMES**  
 44 RUE DE MALTE 75011 PARIS TEL : (1) 48.05.48.23

TITRES	CONSOLES	QT	PRIX

**TOTAL + 30 F DE PORT**

NOM : \_\_\_\_\_ PRENOM : \_\_\_\_\_  
 ADRESSE : \_\_\_\_\_ VILLE : \_\_\_\_\_ TEL : \_\_\_\_\_  
 CP : \_\_\_\_\_ N° CARTE BLEUE : \_\_\_\_\_  
 REGLEMENT : \_\_\_\_\_ DATE D'EXPIRATION : / /  
 CHEQUE  
 MANDAT-LETRE  
 CARTE BLEUE  
 SIGNATURE : \_\_\_\_\_

**PROMOTIONS SUR LES JEUX**  
 NEC, NEC CD ROM, GAME BOY,  
 GAME GEAR  
 EN NEUF ET OCCASION  
**EXEMPLES DE REPRISE :**  
 CONSOLE NEO GEO 900 F  
 CONSOLE SUPER NINTENDO 300 F  
 CONSOLE MEGADRIVE 200 F

OFFRE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES-PRIX REVISABLE SANS PREAVIS



## CHIFFRES

- 31 MILLIARDS... C'est le nombre de téléspectateurs qui, selon un communiqué d'US Gold, regarderont la coupe du monde en 94. Soit ils ont bu, soit ils ont compté les extraterrestres parce que, jusqu'à preuve du contraire, nous ne sommes que 5 ou 6 milliards d'individus sur Terre...
- 70 MILLIONS de dollars... C'est le poids du contrat passé entre Ocean et Sony pour la distribution de certains jeux Ocean (Jurassic Park II, Addams Family Values...) par Sony.
- 28 800... C'est le nombre de secondes qu'il a fallu à AHL pour comprendre que Choplifter 3 se branchait sur SNIN et pas sur MD!
- 400 MILLIONS de dollars... C'est le montant annuel des ventes réalisées par Electronic Arts. Le premier de chez eux qui vient me demander de lui offrir un café, je l'étripe.
- 200... C'est le nombre de personnes présentes à la réunion organisée par Sega pour promouvoir Sonic 3. Plus de 1 000 personnes étaient attendues pour former une chaîne humaine représentant Sonic... La pluie a dû les décourager.
- 130 MILLIONS de dollars... C'est la valeur du contrat de rachat de la société canadienne Softimage (qui a réalisé, entre autres, les effets spéciaux de "Jurassic Park") par Microsoft.



Une fresque vivante, on appelle ça. Avec un peu plus de monde, on aurait eu droit aux couleurs.

## ATARI FRANCE NE RÉPOND PLUS

(SUITE ET FIN?)

Pour compléter nos informations du mois dernier sur le "problème" Atari, nous avons cru bon de revenir sur l'événement. C'est de notoriété publique, Atari US a décidé de fermer sa filiale française pour réduire les frais de fonctionnement. Mais le problème du service après-vente n'était pas encore réglé. Maintenant, et c'est définitif, le SAV sera assuré en France (par un service minimal, mais un service quand même!) et les consoles que vous pourrez acheter seront toutes importées. Du moins, pour l'instant, car (voilà un retournement de situation comme on les aime!) certains milieux bien informés laissent entendre que le fauve sera quand même distribué en France à partir du mois de septembre. Bref, on ne sait plus qui croire... On fait comme d'hab', on attend. Mais j'en connais plus d'un qui a acheté autre chose en attendant...

## DRAGON BALL Z S'ATTAQUE AU MARCHÉ DES FIGURINES...



Les revendeurs intéressés par ces figurines peuvent contacter Project K par fax (Hong Kong: 6506526; Angleterre: 81 5083845). Qu'on se le dise!

Et croyez-moi, il va y avoir de la casse chez les revendeurs. On connaissait les mangas, les autocollants, les pin's, les trousseaux, les dessins animés, mais les figurines étaient déjà plus difficiles à trouver. Project K se propose de pallier ce manque en proposant par notre intermédiaire aux revendeurs français (donc, bientôt à vous!) quelques adorables "morceaux de caoutchouc stylisés" fort sympathiques. Vous pourrez y trouver les différents personnages qui composent la série (Trunk, Vegeta, San Goku jeune, San Gohan...). Mais également des figurines de Ranma 1/2, Sailor Moon, Ultraman et... les quatre nouveaux personnages de Super Street Fighter II.

## "OH! Z'AI CRU VOIR UN 'RO MINET!"

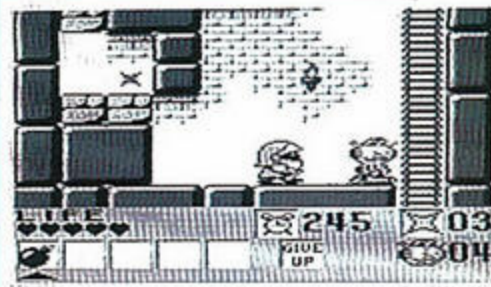


Titi et Gros Minet sur Megadrive.

Vous avez toujours rêvé d'incarner Sylvester, le Gros Minet qui poursuit sans relâche le pauvre Titi. Désormais, cela sera possible dans Titi et Gros Minet un jeu de Tecmagik sur Megadrive. Par tous les moyens, sur huit niveaux, vous devrez cavalier après le petit canari. Mais attention, cela ne sera pas chose facile: Spike, le terrible bouledogue et Granny, la grand-mère armée d'un balai, rôdent toujours pour protéger le pauvre Titi. Un jeu 16 mégabits pour un joueur.

## GARFIELD'S LABYRINTH

Un nouveau jeu de plates-formes sur GB. Désormais, vous allez pouvoir jouer avec Garfield, le chat paresseux et goinfre, héros de la bande dessinée de Jim Davis. Tout d'abord, vous serez prisonnier dans une grotte. Vous devrez alors aider notre matou à passer de pièce en pièce pour atteindre la sortie du niveau. Un jeu de plates-formes/stratégie pour un joueur. Un système de mots de passe vous permettra de reprendre là où vous vous êtes arrêté. Le jeu devrait être disponible fin mai 1994.



Garfield's Labyrinth sur Game Boy.

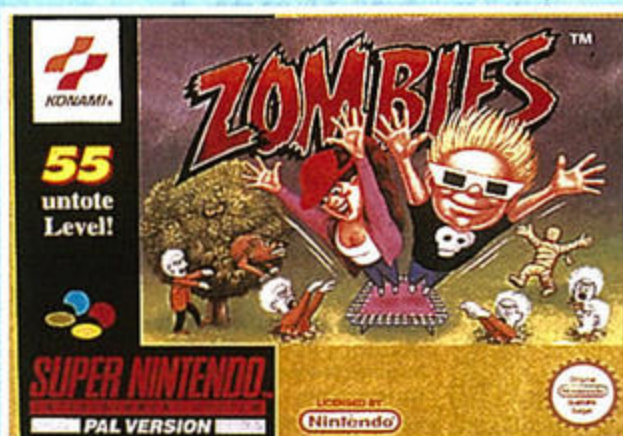
## WOLFENSTEIN 3D

Le célèbre jeu sur PC débarque enfin sur Super Nintendo. Imagineer s'y est intéressé de près. Bien entendu, la censure de monsieur Nintendo est passée par là: vous ne pourrez trouver dans la version Super Nintendo ni sang, ni portrait d'Adolph Hitler... Dans le jeu, vous déambulez dans des couloirs. La vue est en 3D. Votre mission: éclater vos ennemis. La texture sur les pierres semble réussie. En bref, Wolfenstein 3D sur Super Nintendo est un beat-them-all de luxe, nouvelle formule. Reste à voir la version définitive. En tout cas, AHL n'arrête pas d'y jouer en ce moment. C'est un signe...



Wolfenstein 3D (SNIN).

## ZOMBIES HANTE VOS BOUTIQUES



Zombies de Konami, sur Super Nintendo.

Ça y est, le jeu Zombies sur Super Nintendo (C+27, 91%) est disponible dans toutes les bonnes boutiques en version française. Bandai, le distributeur, nous envoie régulièrement des télécopies (plus particulièrement "Miss Fax", notre contact presse chez Bandai, adorable et comique) pour nous prévenir du retard pris par telle ou telle cartouche. Aussi, quelle ne fut pas notre surprise lorsque nous reçûmes, à la rédac', une invitation pour fêter la sortie de leur premier jeu 1994. Cette année, Bandai semble décidé à ne pas se laisser faire et reprend du poil de la bête. Maintenant que la machine est lancée, vous pouvez espérer voir débarquer des jeux comme Bugs Bunny, The Pirates of the DarkWater, Dragon Ball Z, la Légende de Saïen, et plein d'autres...

## KICK OFF 3



Kick Off 3 sur Super Nintendo.

La loi des séries continue. Kick Off 3 est le tout dernier jeu d'Imagineer sur Super Nintendo. Comme son nom l'indique, c'est un jeu de football. La taille des sprites a été revue: les joueurs sont beaucoup plus gros, on y voit enfin clair! Comme ses prédécesseurs, ce jeu propose une multitude d'options. Une des plus intéressantes est certainement le mode Entraînement. Il vous invite à répéter des combinaisons d'attaque (coups francs, corners...) avec plusieurs autres joueurs. Une première dans l'histoire des simulations de football. Autre nouveauté, Kick Off 3 propose deux types de scrolling d'écran: un vertical et un horizontal. Chacun joue comme il aime. Une dernière chose, dans le mode Débutant, le ballon reste collé à votre pied: le dribble devient plus facile!

## GEMU OTAKU

54, rue Sainte-Anne  
75002 PARIS  
M° Pyramides ou 4 Septembre  
Tel : 16 (1) 42.96.00.67.  
Fax : 16 (1) 42.74.33.49.

### NEO GEO

Console occasion		1790
3 Count Bount	990	View Point 1290
World Heroes 2	PROMO	Fatal Fury 2 999
Art of Fighting 2	1590	Soccer Brawl 750
Samourai Spirit	1290	King of the mons. 2 890
Fatal Fury Special	1590	Mutation Nation 790
Spin Master	1590	Autres titres, téléphoner

### SUPER FAMICOM

Console US / JAP		Tel
Ranma 1/2 II	399	Ranma 1/2 III 550
Dragon Ball Z II Act. game	649	Ranma 1/2 IV Tel
World Heroes	450	GAIA (Soulbl.2) 590
Sailor Moon R	690	Secret of mana 549
Goemon Fight II	590	Bastar PROMO
Actraiser II	550	Makros (Roboteck) 590
Ghost Sweeper	Tel	Mega Man X 490
Joe et Mac 3	590	Fatal Fury II 590
NBA Jam	449	Pop'n Twin Bee 2 590
Astrogogo	Tel	R Type 3 590
Hokuto ho ken 7	Tel	Ninja Warriors 590
Mr Nutz	Tel	Hammering Harry 590
Alcahest	590	Prix révisibles sans préavis

### OCCASIONS : téléphoner

### LE HIT DU MOIS !



RANMA 4

Posters, cartes, figurines, DBZ, Ranma, mangas...

**Vente par correspondance :**  
expédition le jour même de votre appel ou réception de votre courrier

Heures d'ouverture :  
Lundi à Vendredi de 14h30 à 18h30  
et Samedi de 11h00 à 18h30

# NEWS

## EN BREF...

BIEN PEU de gens ont eu connaissance de l'arrivée, sur la TV nipponne, de deux dessins animés mettant en scène les protagonistes de Fatal Fury. Alors, histoire que vous soyez à la page, apprenez de plus que les gars à la furie spéciale vont faire leur apparition au cinéma japonais dans le courant de l'été 94, en même temps, d'ailleurs, que le film et le dessin animé de Super SF III. Le combat sera rude...

IL SEMBLERAIT que Dragon Ball Z 3 (SFC) soit déjà en cours de réalisation dans les labos de Bandai Japon. On retrouvera notre fidèle San Gohan, et certainement son fils, dans des aventures encore plus hallucinantes. Patience (il en faudra, pour attendre jusqu'en décembre)!

IMAGINEER ANNONCE que la version MD de Wolfenstein 3D sera similaire à la version PC et, donc, probablement aussi sanglante. Il est vrai que cela manque un peu sur la version SNES...

J'EN CONNAIS PLUS d'un qui doit être en train de bouffer son pad à force de ne pas trouver la solution d'une des parties de labyrinthe de Landstalker. Qu'il se rassure, Sega a pensé à lui. Il ne lui reste plus qu'à compulser le 3615 code Sega, rubrique Land. Vous voyez, elle existe, cette déesse.

IMAGINEER ANNONCE (bis) la conversion de son titre Kick Off 3 sur Saturne. On imagine déjà la qualité des graphismes, et celle des animations...

LA SOCIÉTÉ MICROSOFT (dont vous avez déjà dû entendre parler puisqu'elle est associée à Sega pour le développement des logiciels sur la Saturne) a décidé de faire main basse sur les plus imposantes banques d'images qui existent de par le monde. En effet, une branche de cette société, IHS (Interactive Home System), est en train de signer toute une série de contrats avec des musées, des librairies et des galeries, afin de leur acheter des images. A première vue, ça n'a l'air de rien, mais apprenez que toutes ces images pourront être utilisées pour de nombreuses applications comme les logiciels multimédias, les encyclopédies électroniques et, bien entendu, les jeux. Bref, Microsoft n'a pas l'intention de se contenter du seul filon de Windows.

LE TOUT DERNIER licencié de Commodore pour l'Amiga CD 32 n'est autre que Codemasters. De très nombreuses conversions de titres déjà existants sont prévues. La ludothèque gonfle, gonfle... mais se bonifie-t-elle vraiment?

QUELQUES MOIS D'ATTENTE seront nécessaires avant de voir arriver Lost Vikings 2 sur MD et SNIN. Interplay sera bien entendu sur le coup.

UNE RENCONTRE RÉUNISSANT la plupart des éditeurs de jeux vidéo (Virgin, Sony, Acclaim) a eu lieu avec le gouvernement américain en vue d'établir une limite d'âge pour certains jeux. Mortal Kombat 2 sera-t-il interdit aux moins de 17 ans?

ELECTRONIC ARTS et Ocean (mais il est partout, celui-là) viennent de signer un accord de distribution qui permet à Ocean de distribuer certains des produits E.A. (comme FIFA International Soccer sur SNES...). L'argent ne fait pas le bonheur mais...

## SEGA BOUDE LE C.E.S. DE CHICAGO



Eh non! ce n'est pas à Euro Disney que se tiendra le spectacle organisé par Sega. C'est à Disney World, mais qu'importe, enlevez les drapeaux, rajoutez un Sonic, et vous aurez tout bon.

Sega vient d'annoncer qu'il ne tiendrait pas de stand au C.E.S. de Chicago qui doit se tenir du 7 au 9 avril (on sera sur le coup, bien sûr!). Caprice de star (vous savez tous que Sega est passé premier, en parts de marché, aux USA) ou souci de jouer la carte de la différence? A vous de voir. Ce que l'on peut vous dire, c'est que, plutôt que de participer à ce C.E.S., Sega proposera un spectacle public qui se tiendra à l'Epcot Center, au Disney World D'Orlando, en mai (personnellement, je l'aurais mieux senti à EuroDisney, leur show, j'ai toujours été malade en avion!). Toutefois, la société au hérisson bleu devrait participer aux C.E.S. futurs. Enfin, ils font bien ce qu'ils veulent!

## PRO-GAMES: LA PREMIÈRE PAGE EST TOURNÉE

Chronique d'une naissance. M. et Mme "Jouet Conseil" sont heureux de vous annoncer la naissance de leur fils, Pro-Games. Ce journal est, d'après leur dire, adressé en premier lieu à la distribution et propose d'analyser le marché du jeu vidéo, semaine après semaine. Ne vous attendez pas à trouver des tests de jeu, mais plutôt des tests de sociétés, des interviews de grands pontes du milieu et d'autres infos d'ordre économique. Ce joli bébé a décidé de jouer dans la cour des grands puisque le gros balèze de la récré (CTW, pour ne pas le nommer) est déjà son concurrent direct. Souhaitons-lui longue vie...

Qu'il est "mimi ce choli bébé". Il va me faire risette...  
Hein! Mais il m'a mordu, le monstre.  
Allez, couché ou j'appelle CTW.



## SEGA ANNONCE LA SORTIE DE LA "MEGADRIVE 32"

Connu sous le nom de Genesis Super 32 X aux États-Unis, et sous le nom de "Megadrive 32" en France, ce nouveau projet n'est autre que le périphérique dont vous parliez Banana lors du dernier numéro: la Mars. Ce périphérique revêtira la forme d'un boîtier noir qui se branchera sur votre MD par l'intermédiaire du port cartouche et lui conférera par ce biais une technologie 32 bits (2 processeurs Hitachi SH2 Risc). En plus de ces deux processeurs 32 bits, Sega laisse entendre qu'un processeur VDP (Video Digital Processor) sera également présent dans la structure. Si ces infos se révèlent exactes, la vitesse de calcul de votre MD sera décuplée, le placage de texture deviendra possible, les séquences vidéo feront un bond en qualité, les couleurs seront de haute définition, etc. Sega annonce également que 30 jeux sont déjà en cours de développement pour ce support, et qu'un nombre de jeux identique est attendu de la part des éditeurs tiers. Il ne vous reste plus qu'à économiser environ 1 300 francs pour acquérir cet Up-grade qui devrait officiellement voir le jour en France entre septembre et novembre.

# Nouvelle Ouverture

## Plus de 1000 jeux differents en stock

Pour toutes informations ou commandes  
téléphonez au: 19.49.68.94.38.45.64



Commandez aussi: par courrier: BP 147, 57804 Freyming, Merlebach Cedex

### SUPER NES

EMPIRE STRIKES BACK	US/EUR	500 F
STAR TREK NEXT GENERATION	US	540 F
MYSTICAL NINJA	EUR	530 F
MR. NUTZ	EUR	440 F
YOUNG MERLIN	EUR	510 F
SECRET OF MANA	US	520 F
RAMNA	US	480 F
LUFIA	US	540 F
PALADINS QUEST	US	490 F
EQUINOX	EUR	480 F
WINTER OLYMPICS	EUR	540 F
NBA JAM	EUR	520 F
F1 POLE POSITION	FR	540 F
NHLPA HOCKEY 94	US	TEL.
LEMMINGS 2	US	480 F
CHOPLIFTER 3	US	410 F
RUN SABER	US	450 F
ACT RAISER 2	US	480 F
COOL SPOT	EUR	480 F
ZOMBIES	EUR	460 F
POCKY AND ROCKY	EUR	540 F
TOP GEAR 2	EUR	405 F
ART OF FIGHTING	EUR	570 F
STREET FIGHTER TURBO	EUR	440 F
CLAY FIGHTER	EUR	510 F
PLOK	EUR	340 F
ROCK'N' ROLL RACING	EUR	460 F
CLAYMATES	US	510 F
LEGEND	US	510 F
MIGHT AND MAGIC 3	US	540 F

### MEGA DRIVE

ETERNAL CHAMPIONS	480 F
DUNE 2	440 F
EMPIRE STRIKES BACK	470 F
DRAGONS REVENGE	470 F
GRAUNTLET 4	420 F
SONIC SPINBALL	420 F
WINTER OLYMPICS	440 F
FIFA INT. SOCCER	430 F
NHL 94	370 F
ULITMATE SOCCER	375 F
WIMBLEDON	375 F
DAVIS CUP	375 F
ZOOL	430 F
PUGGSY	340 F
COOL SPOT	390 F
ZOMBIES	350 F
MORTAL KOMBAT	420 F
STREET FIGHTER 2	480 F
FORMULA ONE	370 F
SONIC 3	470 F
RAINBOW ISLAND	440 F

### MEGA CD

THUNDERHAWK	EUR	410 F
SONIC	EUR	385 F
NHL 94	US	440 F
FINAL FIGHT	EUR	410 F
LETHAL ENFORCERS		
AVEC PISTOLET	US	550 F
DUNE	EUR	400 F
MAD DOG MC GREE	US	410 F
SILPHEED	EUR	350 F
GROUND ZERO	US	470 F
STELAR FIRE	US	460 F

### ACCESSOIRES

ACTION REPLAY	390 F
JOYPAD 6 BUTTON	100 F
JOYPAD PROFESSIONAL 6 BUTTON	140 F
TURBO FIRE	140 F
RALLONGE POUR MANETTE 2 m	45 F

les jeux U.S. fonctionnent  
avec l' adaptateur CDX

CDX pro adaptateur 1.8i 380 F

### SUPER PROMOS SUPER NES

GOODS	EUR	250 F
BEST OF THE BEST	EUR	250 F
ADDAMS FAMILY 1	EUR	250 F
KRUSTY'S FUNHOUSE	EUR	250 F
OFF ROAD	EUR	250 F
PROBOTECTOR	EUR	290 F
MORTAL KOMBAT	EUR	310 F

### MEGA PROMOS

BUBSYBOBCAT	200 F
BARTS NIGHT MARE	US 280 F
NHLPA HOCKEY	US 310 F
WINTER CHALLENGE	210 F
SUMMER CHALLENGE	210 F

### ACCESSOIRES

ACTION REPLAY	390 F
JOYPAD PROGRAMMABLE	270 F
PROFESSIONAL PAD	130 F
JOYPAD SF 3 TURBO FIRE	90 F



NOM ..... PRENOM ..... ADRESSE ..... ..... VILLE ..... CODE POSTAL ..... TEL .....	<b>REGLEMENT:</b> <input type="checkbox"/> Chèque Bancaire ou postal: <input type="checkbox"/> Mandat-Lettre <input type="checkbox"/> Contre/remboursement (+ 35 F)	TITRES	CONSOLE	PRIX
		Les jeux sont expédiés par colissimo		Port-Emballage + 20 F Total à payer
N° CLIENT .....				

## LE GAME GENIE 2 ARRIVE... EN 95!

Nous vous informions, dans le numéro 30, de l'arrivée imminente de l'Action Replay 2 de chez Datel. Codemasters pouvait-il laisser faire sans réagir? Eh bien! non, la preuve: ils viennent de terminer le développement de leur Game Genie 2 (reste maintenant à le tester, le "debugger", et lui trouver des distributeurs). Les différences majeures de ce Game Genie par rapport à son prédécesseur tiendront dans le fait qu'il vous faudra maintenant trouver vos codes tout seul, en jouant. Un principe qui a déjà fait ses preuves avec l'Action Replay. Il ne nous reste plus qu'à attendre jusqu'à la fin de l'année ce génie du jeu, seconde édition, et peut-être quelque autre surprise (un Game Genie pour le MCD, par exemple?)... A bon entendeur...

## LES POWER RANGERS VIENNENT SECOUER LES PANTOUFLARDS

Une nouvelle série télévisée du nom de "Power Rangers" va bientôt voir le jour sur les écrans de l'Hexagone. Cette série est depuis longtemps bien implantée aux USA et, devant le succès rencontré, Bandai a décidé de commercialiser quelques jouets en rapport avec la série (que vous pouvez déjà vous procurer en magasin, histoire de dire que vous connaissez!). Plus important que cette invasion de super-héros plastifiés, sachez qu'un jeu vidéo mettant en scène les Power Rangers est déjà prévu. Il devrait sortir aux environs de septembre. On ne peut encore rien vous en apprendre, mais on ne lâche pas l'affaire.



Dans le même genre que les Bioman, ces Power Rangers sont cinq combattants épris de justice et d'ordre. Il faudra attendre septembre avant de les voir tourner sur SNIN, et probablement sur d'autres supports.

Plus important que cette invasion de super-héros plastifiés, sachez qu'un jeu vidéo mettant en scène les Power Rangers est déjà prévu. Il devrait sortir aux environs de septembre. On ne peut encore rien vous en apprendre, mais on ne lâche pas l'affaire.

## BEAUCOUP DE BRUIT POUR RIEN ?

L'effervescence actuelle autour de la 3DO prouve à quel point les choses vont vite dans le milieu du jeu vidéo. On entend ici que les deux "nouveaux" constructeurs que sont Sanyo et AT&T ont décidé de prendre du recul par rapport à la fabrication de leur propre système. On entend là que "tout va très bien pour la meilleure des bombes" et que ces deux constructeurs se donnent juste quelques mois de réflexion (du moment qu'on n'attend pas sept ans, vous me direz!). Au bout du compte, on ne peut être sûr de rien. Et, histoire d'embrouiller encore un petit peu plus les esprits, apprenez que Samsung et Goldstar (deux sociétés d'électronique) viennent de signer des accords de fabrication avec 3DO. Tant qu'il y a de l'espoir.

## LA MANIE DU MINI ET JEUX À GOGO

### LA MANIE DU MINI



SALON  
MAQUETTE  
MODELE REDUIT  
JEUX

PARIS

Le quinzième Salon international de la maquette et du modèle réduit...

... mais aussi le neuvième Salon des jeux.

Chaque année se déroule, porte de Versailles, le Salon de la maquette et du modèle réduit, et, simultanément, le Salon des jeux. L'an dernier, ce salon avait accueilli près de 200 000 visiteurs. Alors, si vous êtes mordu de maquettes, accro du modélisme ou passionné par les jeux de rôles, de réflexion, de société, de simulation, de stratégie... ce salon est fait pour vous. Du 2 au 10 avril, de 10 à 19 heures, dans le hall 1 du parc des Exposition, porte de Versailles.

### 9<sup>e</sup> SALON DES JEUX



2-10 AVRIL 94  
PORTE DE VERSAILLES - PARIS  
HALL 1 - 10/19H - NOCTURNE VENDREDI 22H



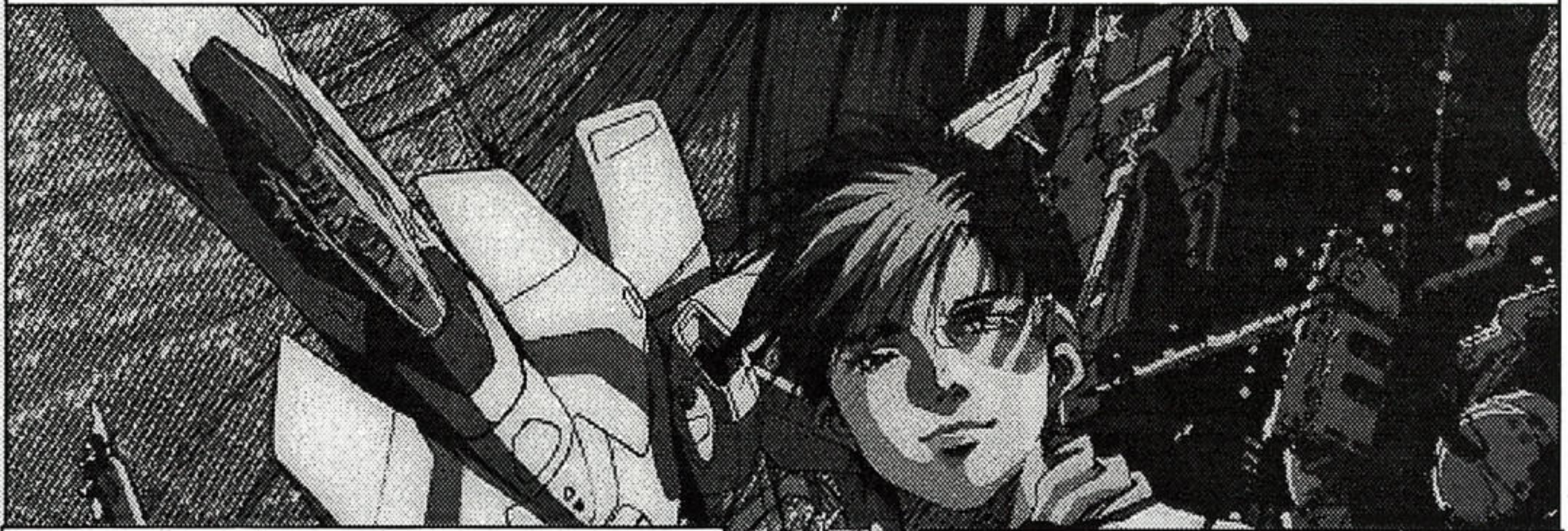
# KAMIKAZI

DU 23 AU 24 AVRIL 1994

ENTREE  
15 Frs

HANGAR 5 A BORDEAUX

BUS 7/8/1  
DEPUIS LA GARE



**CONVENTION  
DE  
JAPANIME**

**GRAND  
CONCOURS  
DE  
JEUX VIDEO**

RENSEIGNEZ  
VOUS SUR  
36 15 NIBBLE  
OU AU  
56.44.23.08

 **SATORI** 

PRESENTE

UNE DIFFUSION NON-STOP

DE D.A. JAPONAIS

\*\*\*\*\*  
DES PRIX SALONS SUR  
MANGA, LD, CD, GOODIES  
ET JEUX VIDEO

\*\*\*\*\*  
NOMBREUX CADEAUX !!!

1er PRIX

UN VOYAGE  
AU CES DE CHICAGO

\*\*\*\*\*  
\* 1 ABONNEMENT \*  
AUX GIRONDINS DE BORDEAUX  
\* 40 CONSOLES SUPER NINTENDO \*  
\* 50 MINI-PANIERES DE BASKET \*  
ET DE NOMBREUX AUTRES LOTS !!!

# TIPS



## SALUT LES ASTUCIEUX!

C'est le déferlement, ce mois-ci: des tips sur Jaguar (les premiers!), toutes les Warp Zone de Mario, The Lost Levels (une exclu signée Consoles+), sans compter (on va faire des heureux!) les astuces sur SF II', Aladdin, McDonald's Treasure Land Adventure, DBZ 2, Road Runner, Art of Fighting, etc. Et, surtout, on vous a concocté une petite page d'astuces Spécial NBA Jam! Yeah! Mais aurez-vous le temps de jouer entre deux cueillettes d'œufs de Pâques? Petit conseil: lavez-vous les mains avant de jouer, ça vous évitera de racheter un paddle. Le chocolat, ça colle énormément... Entre deux bouchées, vous prendrez bien le temps de répondre à une question qui nous travaille tous à Consoles+: désirez-vous plus de tips pour les jeux officiels ou pour les jeux en importation? A vos plumes, c'est un référendum, et j'espère que mon bureau sera submergé par vos milliers de réponses. Merci d'avance! **SWITCH**

### JAGUAR

### CYBERMORPH

Ça y est, on a enfin réussi à dégoter de quoi vous satisfaire sur Jaguar: des passwords pour commencer, puis un petit tip pour découvrir un niveau secret qui vous proposera quatre planètes truffées d'armes et de bonus. Voilà de quoi, je l'espère, vous faire rugir de plaisir, d'autant plus que ce sont les premiers codes sur Jaguar (on applaudit C+!). Et, pour finir, dans la série des "tips-qui-ne-servent-à-rien-mais-qui-nous-amusent", en voici un qui vous permettra de soumettre le cube à une rotation plus ou moins rapide.



#### Les mots de passe

- Level 2: 1328
- Level 3: 9325
- Level 4: 9226
- Level 5: 3444

Ils fonctionnent tous très bien. La preuve: vous avez sous les yeux la photo du dernier système à explorer.

#### Pour entrer dans les niveaux secrets

Entrez le code 6009 dans les passwords.

Et voici les quatre planètes secrètes que les programmeurs ont cru bon de planquer. Plutôt hard...



#### Pour avoir droit à la rotation du cube Jaguar

À l'apparition des logos de Jaguar et d'Atari, maintenez Pause et Option appuyés, et faites Gauche pour que votre cube tourne vers la gauche, Droite pour une rotation vers la droite, et Haut ou Bas pour des effets de zoom sur le cube.



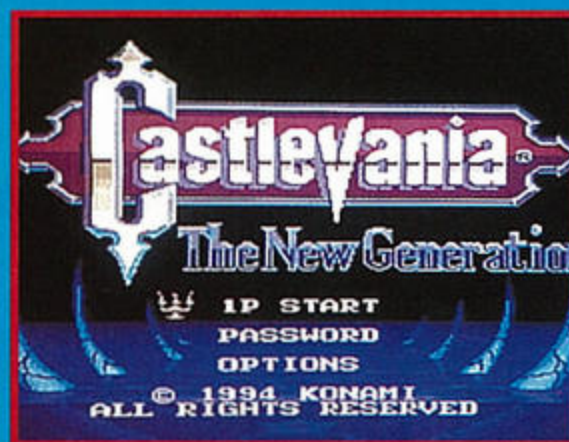
C'est à ce moment-là que vous ferez joujou avec le cube...

### MD

### CASTLEVANIA THE NEW GENERATION

#### Pour obtenir un mode Expert

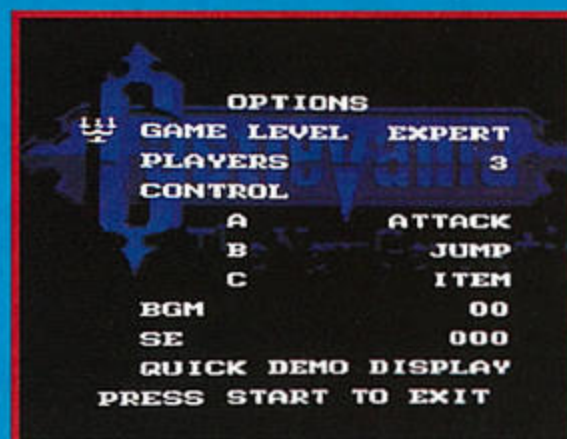
Le mois dernier, Consoles+ vous offrait le test. Ce mois-ci, nous vous offrons un tip. Géant, non? Etant donné que vous êtes tous des pro de la manette, nous vous donnons donc une astuce qui vous permettra d'augmenter la difficulté du jeu. On vous gâte, on vous gâte...



C'est ici, à l'apparition de l'inscription "1 player, Password et Options", que vous devrez effectuer la manipulation.

A l'écran-titre, entrez le célèbre code de Konami: Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B, A.

Et hop! Vous allez pouvoir jouer les rebelles, et vous colleter avec le mode Expert.





# TIPS

## Warp Zone 1-2 à zone 2-1

Pour réussir à trouver cette Warp Zone, vous devrez découvrir un cube caché (photo 1), passer au-dessus de la sortie de fin de niveau (photo 2), éviter les plantes (photo 3), et vous arriverez au tuyau qui vous mène niveau 2-1 (photo 4).



## Warp Zone 1-2 à zone 3-1

Pour cette Warp, cognez de nouveau dans le cube caché de la Warp précédente (photo 5). Placez-vous au bord et sautez pour faire apparaître un haricot magique (photo 6), qui vous mènera dans le ciel (photo 7). Si vous êtes assez habile, vous arriverez au tuyau, passage obligé vers le niveau 3-1 (photo 8).



## Warp Zone 1-2 à zone 4-1

Ici, c'est un peu plus complexe. Faites comme si vous utilisiez la première Warp (1-2 à 2-1), mais n'allez pas jusqu'au bout et pénétrez dans le premier tuyau qui se trouve après le long mur, situé après la sortie (photo 9). En sortant du tuyau, vous verrez de la lave. Avancez jusqu'au bout (photo 10). Juste au-dessus, deux blocs sont cachés (photo 11). Depuis le dernier bloc, sautez en haut à droite au-dessus du mur et vous arriverez au tuyau qui mène au niveau 4-1 (photo 12).



## Warp Zone 3-1 à zone 1-1

C'est la Warp piège, qui vous ramène au tout début du jeu! Si vous voulez l'essayer, allez presque jusqu'au bout du niveau. Vous rencontrerez un tremplin (photo 13). Sautez dessus, vous effectuerez alors un giga-méga-saut. Pendant ce saut, dirigez Mario vers la droite (photo 14). Passez par-dessus le drapeau (photo 15). Avancez, et vous arriverez au tuyau qui mène au niveau 1-1 (photo 16).



## Warp Zone 5-1 à zone 6-1

Après le vent et le passage plat, vous arriverez à un escalier où vous devrez utiliser le Dash et un super-saut pour rebondir sur une tortue. Vous atteindrez deux plates-formes encadrées de tortues volantes (photo 17). Placez-vous sur celle du bas et détruisez la partie droite de celle du haut. Montez sur le haricot qui apparaît (photo 18) pour atteindre une zone-bonus (photo 19). Au bout, redescendez, continuez et vous atteindrez le tuyau qui mène au niveau 6-1 (photo 20).



## Warp Zone 5-2 à zone 7-1

Avancez jusqu'à la plate-forme ascenseur (photo 21). Empruntez le mur en haut à droite, longez-le et vous arriverez à un ensemble de tuyaux, le dernier étant la sortie (photo 22). Continuez votre chemin sur le mur en haut (photo 23), et vous atteindrez le tuyau qui vous mènera au niveau 7-1 (photo 24).



## Warp Zone 5-2 à zone 8-1

Même topo que précédemment: avancez jusqu'à la plate-forme ascenseur (photo 25). Mais, cette fois-ci, frappez le cube tout en haut, à droite du gros bloc, et un haricot magique apparaîtra (photo 26). Le haricot vous transportera à l'extérieur (photo 27). Avancez, en sautant correctement de plate-forme en plate-forme, et vous arriverez au tuyau qui vous mènera au niveau 8-1 (photo 28).



## Warp Zone 8-1 à zone 5-1

Encore une Warp Zone piège. Rendez-vous au neuvième tuyau (photo 29), et pénétrez-y. Vous arriverez alors dans une zone aquatique. Nagez vers la droite en évitant les ennemis jusqu'au tuyau de fin (photo 30). La sortie est un tuyau gris en face d'un escalier (photo 31). Avancez un peu, et hop! vous voici au tuyau qui vous mènera au niveau 5-1 (photo 32).





## Salut les loustics!

*Vous les attendiez depuis plus d'un mois, les voici, les voilà, ce sont les tips sur NBA Jam. Devant le succès de ce jeu, Consoles+ se devait de vous offrir quatre pages de tips tout chauds tout frais. Attention les yeux, le spectacle va commencer... Jam or die, man!*

## CHANGEZ DE TÊTE!

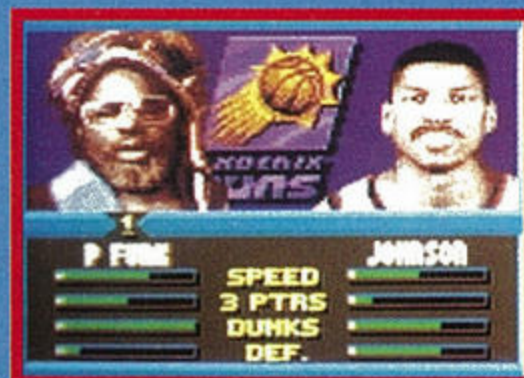
Voici une liste de tips qui fonctionnent sur la Super Nintendo et la Megadrive. Ils permettent de jouer avec de nouveaux basketteurs assez spéciaux, il faut bien le reconnaître. Jugez vous-même: le président des Etats-Unis, un quarterback de football américain, et bien d'autres encore... Allez, c'est parti!

### Pour jouer avec George Clinton, un célèbre musicien funk

Allez à l'écran où vous entrez vos initiales. Entrez les lettres "DIS" de cette façon: tapez le "D" et validez, tapez le "I" et validez. Placez ensuite le curseur sur la lettre "S" mais ne la validez pas.

- Maintenant, pour la SNIN, appuyez sur L, START et A simultanément.
- Pour la MD, appuyez sur START et C en même temps.

Si tout s'est bien déroulé, une voix digitalisée vous annonce: "It's a blow out!"



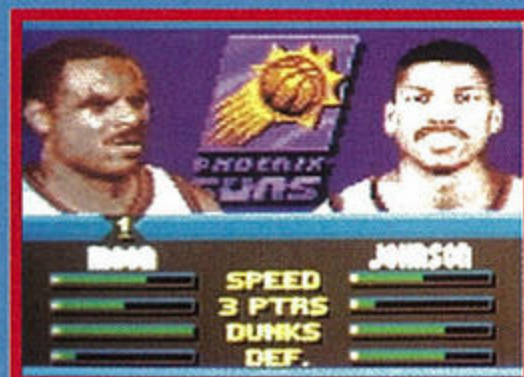
La musique ne lui fait pas peur, NBA Jam non plus!

### Pour jouer avec Warren Moon, un célèbre quarterback de football américain

Allez à l'écran où vous entrez vos initiales. Entrez les lettres "UW" de cette façon: tapez le "U" et validez, tapez le "W" et validez. Placez ensuite le curseur sur le symbole carré, mais ne validez pas.

- Maintenant, pour la SNIN, appuyez sur R, START et A simultanément.
- Pour la MD, appuyez sur START et A en même temps.

Si tout s'est bien déroulé, une voix digitalisée vous annonce: "It's a blow out!"



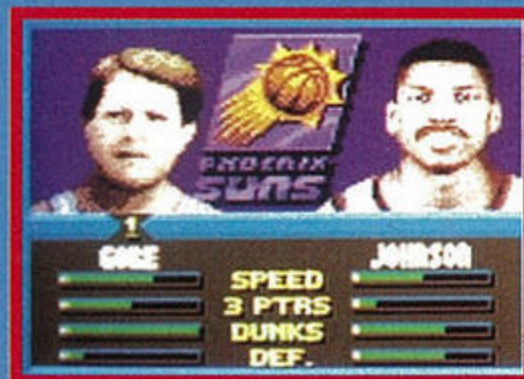
Warren Moon fait des ravages en foot US, au basket aussi!

### Pour jouer avec Al Gore, le vice-président des Etats-Unis

Allez à l'écran où vous entrez vos initiales. Entrez les lettres "NET" de cette façon: tapez le "N" et validez, tapez le "E" et validez. Placez ensuite le curseur sur la lettre "T" mais ne la validez pas.

- Maintenant, pour la SNIN, appuyez sur L, R et A simultanément.
- Pour la MD, appuyez sur START et B en même temps.

Si tout s'est bien déroulé, une voix digitalisée vous annonce: "It's a blow out!"



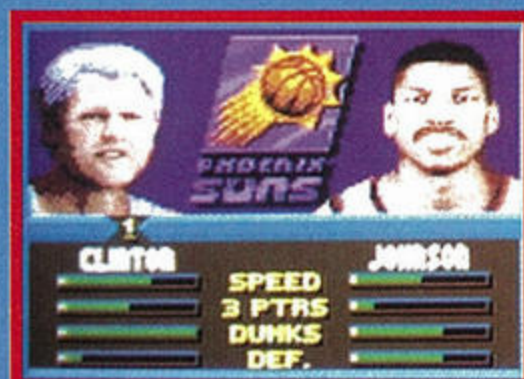
Avec Al Gore, le jeu va être saignant, très saignant!

### Pour jouer avec Bill Clinton, le président des Etats-Unis

Allez à l'écran où vous entrez vos initiales. Entrez les lettres "ARK" de cette façon: tapez le "A" et validez, tapez le "R" et validez. Placez ensuite le curseur sur la lettre "K" mais ne la validez pas.

- Maintenant, pour la SNIN, appuyez sur L, START et X simultanément.
- Pour la MD, appuyez sur START et A en même temps.

Si tout s'est bien déroulé, une voix digitalisée vous annonce: "It's a blow out!"



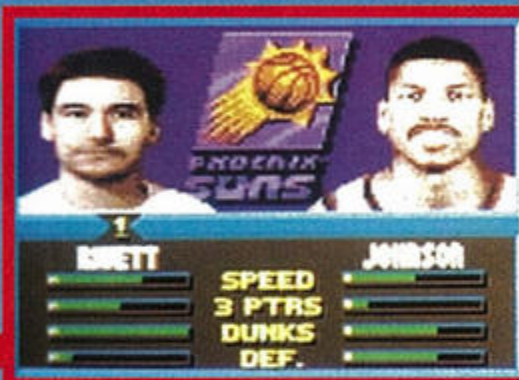
Hé oui, Bill sait aussi bien jouer du ballon que du saxo.

**Pour jouer avec Jamie Rivett, un des programmeurs du jeu**

Allez à l'écran où vous entrez vos initiales. Entrez les lettres "RJR" de cette façon: tapez le "R" et validez, tapez le "J" et validez. Placez ensuite le curseur sur la lettre "R" mais ne la validez pas.

- Maintenant, pour la SNIN, appuyez sur R, START et X simultanément.
- Pour la MD, appuyez sur START et B en même temps.

Si tout s'est bien déroulé, une voix digitalisée vous annonce: "It's a blow out!"

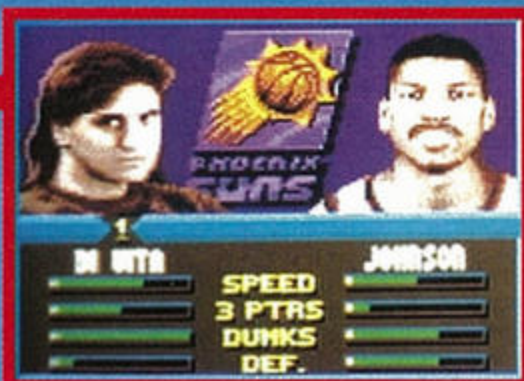


**Pour jouer avec Sal Di Vita, un des programmeurs du jeu**

Allez à l'écran où vous entrez vos initiales. Entrez les lettres "SAL" de cette façon: tapez le "S" et validez, tapez le "A" et validez. Placez ensuite le curseur sur la lettre "L" mais ne la validez pas.

- Maintenant, pour la SNIN, appuyez sur L, R et X simultanément.
- Pour la MD, appuyez sur START et C en même temps.

Si tout s'est bien déroulé, une voix digitalisée vous annonce: "It's a blow out!"

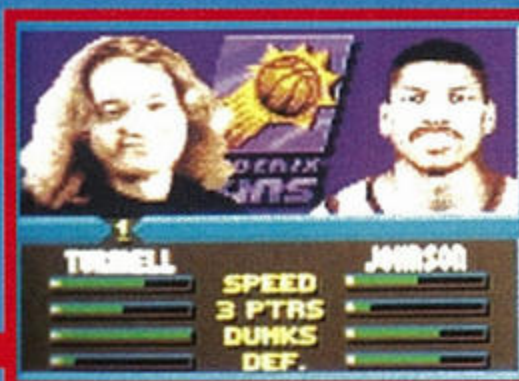


**Pour jouer avec Mark Turmell, un des programmeurs du jeu**

Allez à l'écran où vous entrez vos initiales. Entrez les lettres "MJT" de cette façon: tapez le "M" et validez, tapez le "J" et validez. Placez ensuite le curseur sur la lettre "T" mais ne la validez pas.

- Maintenant, pour la SNIN, appuyez sur R, START et A simultanément.
- Pour la MD, appuyez sur START et A en même temps.

Si tout s'est bien déroulé, une voix digitalisée vous annonce: "It's a blow out!"

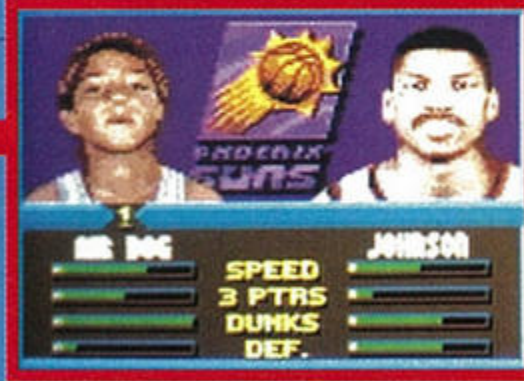


**Pour jouer avec Air Dog (E. Salmuski), un des programmeurs du jeu**

Allez à l'écran où vous entrez vos initiales. Entrez les lettres "AIR" de cette façon: tapez le "A" et validez, tapez le "I" et validez. Placez ensuite le curseur sur la lettre "R" mais ne la validez pas.

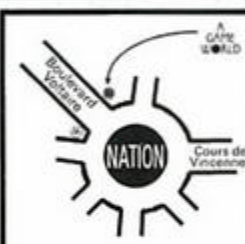
- Maintenant, pour la SNIN, appuyez sur L, START et X simultanément.
- Pour la MD, appuyez sur START et A en même temps.

Si tout s'est bien déroulé, une voix digitalisée vous annonce: "It's a blow out!"



Revenez-vous: Contactez-nous !

**A GAME WORLD®**



267 bd Voltaire  
75011 PARIS  
Tél: 16 (1) 43 70 35 11  
Fax: 16 (1) 43 70 32 66  
METRO-RER: NATION

Du Lundi au Samedi, 10H30-13H30 / 14H30-19H

**INCROYABLE !! GÉNIAL !!**



Transformez-la en 50/60 Hz  
**299 F**

**AVANTAGES:**

Le Turbo kit te permet de jouer à tes jeux français 20% plus rapide et plein écran (sans bandes noires').

- Il améliore ta console en la transformant en compatible japonaise et américaine.

- Tous, VRAIMENT TOUS les jeux fonctionnent. Plus besoin des nouveaux adaptateurs.

**POUR LES NON-BRICOLEURS:**

Nous effectuons le montage pour: 100F  
**COMMENT L'OBTENIR:**

Envoyez-nous votre console avec le bon ci dessous :

**SEULEMENT AU MAGASIN:  
POSE GRATUITE DU TURBO KIT  
POUR TOUT ACHAT D'UN JEU  
(450F MINIMUM).  
VALABLE TOUS LES JOURS  
SAUF MERCREDI ET SAMEDI.**

\*Quelques jeux sont programmés avec des bandes noires et sont donc inévitablement.

**BON DE COMMANDE**

Qté	Articles	Prix
	Frais de port	30F
	(en plus si console)	35F
C+31	Total à payer	

N° CB: .....

Expire le: ..... Signature:

Nom: .....

Prénom: .....

Adresse: .....

CP: ..... Ville: .....

Tél: .....

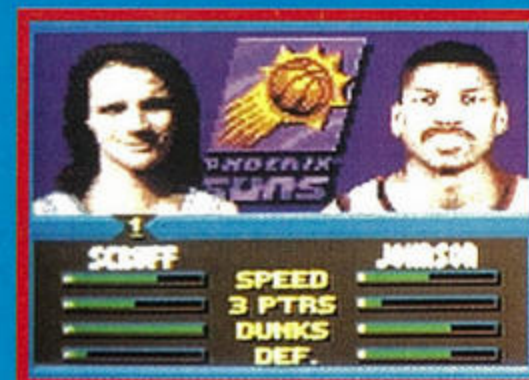
Offres valables dans la limite des stocks disponibles. Prix et photos non contractuels.

#### Pour jouer avec Scruff, un des programmeurs du jeu

Allez à l'écran où vous entrez vos initiales. Entrez les lettres "ROD" de cette façon: tapez le "R" et validez, tapez le "O" et validez. Placez ensuite le curseur sur la lettre "D" mais ne la validez pas.

- Maintenant, pour la SNIN, appuyez sur R, START et X simultanément.
- Pour la MD, appuyez sur START et B en même temps.

Si tout c'est bien déroulé, une voix digitalisée, vous annonce: "It's a blow out!"

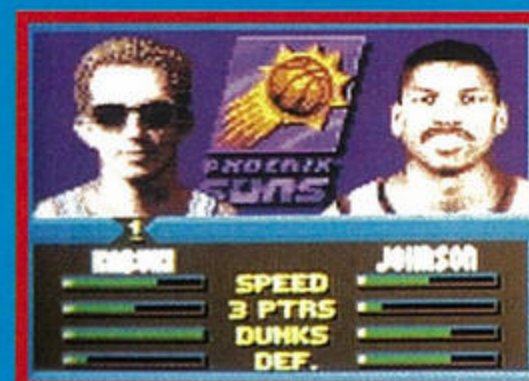


#### Pour jouer avec Kabuki, un des programmeurs du jeu

Allez à l'écran où vous entrez vos initiales. Entrez les lettres "QB" de cette façon: tapez le "Q" et validez, tapez le "B" et validez. Placez ensuite le curseur sur le symbole carré, mais ne validez pas.

- Maintenant, pour la SNIN, appuyez sur L, START et X simultanément.
- Pour la MD, appuyez sur START et A en même temps.

Si tout s'est bien déroulé, une voix digitalisée vous annonce: "It's a blow out!"

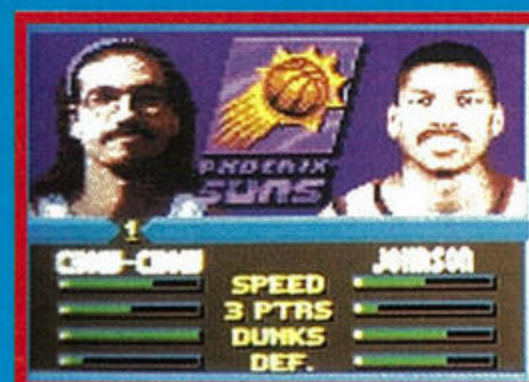


#### Pour jouer avec Chow Chow, un des programmeurs du jeu

Allez à l'écran où vous entrez vos initiales. Entrez les lettres "CAR" de cette façon: tapez le "C" et validez, tapez le "A" et validez. Placez ensuite le curseur sur la lettre "R" mais ne la validez pas.

- Maintenant, pour la SNIN, appuyez sur L, R et X simultanément.
- Pour la MD, appuyez sur START et C en même temps.

Si tout s'est bien déroulé, une voix digitalisée vous annonce: "It's a blow out!"



#### Pour jouer avec Weasel, un des programmeurs du jeu

Allez à l'écran où vous entrez vos initiales. Entrez les lettres "SAX" de cette façon: tapez le "S" et validez, tapez le "A" et validez. Placez ensuite le curseur sur la lettre "X" mais ne la validez pas.

- Maintenant, pour la SNIN, appuyez sur L, R et X simultanément.
- Pour la MD, appuyez sur START et C en même temps.

Si tout s'est bien déroulé, une voix digitalisée vous annonce: "It's a blow out!"



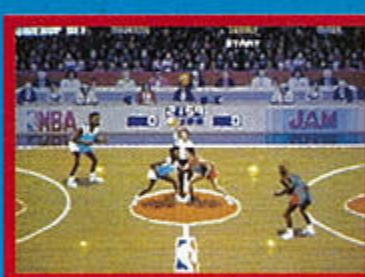


**SNIN-MD**

**NBA JAM**

# LES SUPERMEN DU BASKETBALL SONT PARMIS NOUS

Maintenant que vous avez choisi le joueur de vos rêves les plus fous, vous allez pouvoir augmenter considérablement ses capacités. Attention, certaines manipulations demandent beaucoup de persévérance car elles ne sont pas faciles à réaliser. Toutes s'exécutent à l'écran "Tonight's Match Up" (regardez les photos!).



### Pour avoir une super défense

- Pour la SNIN, tapez cinq fois sur

- n'importe quelle touche.
- Même manipulation pour la MD.

### Pour être "On fire" durant toute la partie

- Pour la SNIN, tapez sept fois sur n'importe quel bouton et maintenez ensuite le joypad vers le haut ainsi que B et Y enfoncés.
- Pour la MD, appuyez sept fois sur n'importe quel bouton et maintenez ensuite le joypad vers le haut ainsi que B et C enfoncés.



### Pour avoir un super-pouvoir d'interception

- Pour la SNIN, tapez quinze fois sur n'importe quel bouton tout en effectuant des rotations dans le sens des aiguilles d'une montre avec le pad.
- Même manipulation pour la MD.



### Pour avoir une super-puissance de smash

- Pour la SNIN, tapez treize fois sur n'importe quel bouton tout en effectuant des rotations dans le sens des aiguilles d'une montre avec le pad.
- Même manipulation pour la MD.



### Pour avoir le Turbo infini

- Pour la SNIN, tapez six fois sur n'importe quel bouton et maintenez ensuite les boutons Y, B et A enfoncés.
- Pour la MD, tapez six fois sur n'importe quel bouton et maintenez ensuite les boutons A, B et C enfoncés.



### Pour jouer en mode Juice, ou BGV (Basket Grande Vitesse)

- Pour la SNIN, tapez treize fois sur n'importe quel bouton et maintenez ensuite les boutons B et X enfoncés.
- Pour la MD, tapez treize fois sur n'importe quel bouton et maintenez ensuite les boutons B et C enfoncés.



# ANNIVERSAIRE D'ELITENDO

179 BOULEVARD VOLTAIRE 75011 PARIS  
OUVERT DE 14H à 19H LE LUNDI - 10H à 19H DU MARDI AU SAMEDI  
MÉTRO : CHARONNE - RER : NATION.  
Tél : (1) 43 48 36 22 - Fax : (1) 43 48 36 24

HOTLINE VPC 16-1 43 48 57 52  
Livraison Express 24/48h

REVENDEURS  
CONTACTEZ NOUS...

- ANNIVERSAIRE -  
SAMEDI 16 AVRIL, BRADERIE SUR TOUT LE MAGAZIN

CONSOLES	SUPER FAMICOM	1350 F
	SUPER NES	990 F
	SUPER NINTENDO	690 F
	Adaptateur 60 Hz Fire SFX	TEL !!

SUPER NINTENDO	Dragon Ball Z3	549 F
	NBA Jam	529 F
	Ranma 1/2 IV	589 F
	Mega Man X	499 F
	Fatal Fury 2I	TEL !!
	Twinbee Rainbow	589 F
	Bastard	589 F
	Super Metroid	589 F
	Flashback	489 F
	Mister Nutz	389 F
	Aladdin	489 F
	R Type III	589 F
	Fatal Fury II	549 F
	Rushing Beat III	549 F
	Dragon Ball Z 2	349 F
Autres titres telephoner		

Z E E	CONSOLE	1980 F
	CONSOLE + 1 Jeu	2290 F
	CONSOLE Occas.	1540 F

TOPS	Joystick	399 F
	Memory Card	199 F

OKAZ	ART OF FIGHTING 2	1649 F
	Fatal Fury Special	1649 F
	Samourai Shodown	1649 F
	World Heroes II	1390 F

NEC	Fatal Fury II	850 F
	World Heroes II	850 F
	3 Count Bout	850 F
	Art of Fighting	749 F

NEWS CD	DUO-R	2090 F
	DUO-R + 1 Jeu CD	2290 F
	PC GT + 3 Jeux	1690 F
	Boostez votre Console	
	Arcade Card Pro	TEL !!
	Arcade Card Duo	TEL !!
		(avec Fatal Fury II)

HIS	Fatal Fury via AC	TEL !!
	Art of Fighting via AC	TEL !!
	YS IV	499 F
	Power Golf (Hudson)	499 F
	Dracula X	499 F
	Brandish	499 F
	Legend of Xanadu - DSVII	549 F
	Dragon Knight III	549 F
	Monster Maker	549 F
	Sailor Moon	549 F
Emerald Dragon	499 F	

HU CARD	Ranma 1/2 III	499 F
	Ranma 1/2 II ou I	399 F
	Snatcher	499 F

ATARI	Bomber Man 94	399 F
	Formation Soccer Jleague	449 F
	Street Fighter II	279 F

JAGUAR (USA)	Jeu	2290 F
		449 F

NOUVEAU  
TOUT LE JAPON À PARIS !!  
Tous les MANGAS, GOODIES, POSTERS  
VENEZ VOIR !!

MEGADRIVE	DRAGON BALL Z	549 F
	Art of Fighting	449 F
	NBA Jam	439 F
	Street of Rage III	TEL !!
	Virtual Racing	TEL !!
	Rocket Knight adv.	299 F
	Sonic Spinball	399 F
	Vampire Killer	TEL !!
	Sonic 3	539 F
	Shining Force II	399 F
Autres titres telephoner		

MEGA CD	MEGA CD II Europ.	1990 F
	MEGA CD II Jap.	1890 F
	Sengoku	489 F
	F1 Circus	499 F
	Sonic	389 F
	Silpheed	449 F
	Microcosm	499 F
Autres titres telephoner		

3do	3DO + 1 Jeu	TEL !!
-----	-------------	--------

Gagnez des voyages au Japon, 1 3DO, 1 Jaguar, et des cartouches DBZ3 sur le nouveau 3615 ELITENDO les news, astuces, previews...

BON DE COMMANDE : À retourner à Elitendo

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

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

N° de téléphone : ..... Console : .....

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   
N° .....

DATE EXPIRATION : . / . / .  
Signature : .....

\* Protégé par Chèque Service

# TIPS

SNIN

## LOONEY TUNES-ROAD RUNNER

### Pour obtenir 75 vies

Road Runner n'est vraiment pas un jeu facile sur Super Nintendo, en majeure partie à cause de sa maniabilité, douteuse. Il vous faudra beaucoup de courage et de patience pour le terminer. Heureusement, nous sommes là pour vous offrir un code qui vous permet d'obtenir 75 vies. Avec ça, vous avez de quoi faire. Bip, bip...



C'est ici que vous commencez les manipulations.

A l'écran-titre, faites dans l'ordre et maintenez: Gauche, Select, R, Y et Start. Lorsque la mention "Zippity Splat" apparaît, lâchez et appuyez sur X.



C'est dans la poche, vous avez 75 vies! Le coyote n'a qu'à bien se tenir.

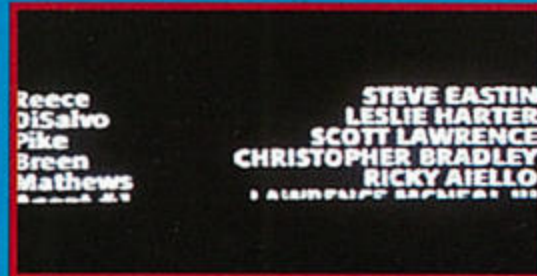
MCD

## GROUND ZERO TEXAS

### Pour accéder à une scène cachée

Bien que le scénario ne soit à mon goût assez original, la réalisation technique de ce jeu est, elle, excellente. Ground Zero Texas est actuellement l'un des meilleurs jeux sur Mega CD. Son tip vous permettra d'accéder à une scène secrète. Mais je ne vous en dis pas plus...

Pendant le générique de fin, après le "Game Over", appuyez sur A, puis sur Start en maintenant A.



Les génériques sont toujours très ennuyeux. Zappez-le en effectuant le tip et...

... vous profiterez d'une scène cachée que je vous laisse le loisir de découvrir.

SNIN

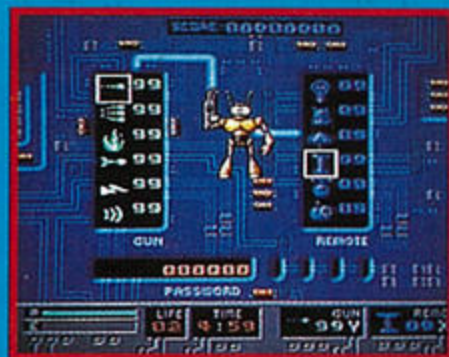
## B.O.B

### Pour obtenir le maximum de munitions et d'objets

Après vous avoir dévoilé tous les passwords de B.O.B, on n'avait toujours pas la conscience tranquille: on avait oublié quelque chose. Eh oui, le code qui permet de faire le plein en armes et en objets. Mais attention, ce password ne vous emmène pas dans un niveau particulier. D'ailleurs, pour tromper l'ennemi, la mention "Invalid Password" apparaîtra.



Le password n'est pas valable, mais ne vous inquiétez pas et commencez une nouvelle partie...



Le résultat est étonnant. Vous possédez maintenant suffisamment de munitions pour rejouer la guerre de Cent ans.

Entrez dans les passwords le code 999999.

MD

## MC DONALD'S TREASURE LAND ADVENTURE

### Pour choisir son niveau

Après "Moules-Frites Action II", "Couscous-Moutons Adventures" et "Alice au pays des Merguez", le quatrième volet du genre débarque sur Megadrive. J'ai nommé McDonald's Treasure Land Adventure. Comme on sait que vous aurez beaucoup de mal à le terminer, on vous donne un Double Cheese (pardon, un méga-tip) qui va vous permettre de choisir votre niveau. Vivement Burger King Treasure Land Adventure!

Réalisez le tip sur cette page...



A l'écran-titre, faites: Gauche, Droite, A, B, C et Start.

... et vous obtiendrez le Select Stage.

Ça se passe comme ça, chez Consoles+...



MD

## ALADDIN

### Pour obtenir une vie et atteindre la boutique dans le désert

Je ne vais pas vous offrir un monde bourré de douceurs, ni vous demander de laisser parler votre cœur. Je vais juste vous filer deux petites astuces sympa qui vous apporteront un peu d'aide pour avancer dans ce rêve bleu. C'est merveilleux, non? La première vous dévoile l'endroit caché d'une vie, et la seconde vous explique comment atteindre une boutique dans le désert apparemment inaccessible.



Placez-vous juste sous les oreilles de Mickey, de manière à avoir l'impression que c'est Aladdin qui les portent. Ainsi, vous obtiendrez une vie.



Repérez la colonne où Dingo est dessiné, placez-vous derrière, appuyez sur le bouton de saut de votre paddle. Hop! la colonne fera office d'ascenseur et vous arriverez devant le vendeur de la boutique.





**PARIS** ★

2 rue Théophile Roussel  
75012 PARIS  
TEL : 43 45 93 82

**LILLE** ★

4 rue Faïdherbe  
TEL : 20 55 67 43

15 rue Condillac  
TEL : 56 52 72 84

**STRASBOURG** ★

6 rue de Noyer  
TEL : 88 22 23 21

39 rue Saint-Jacques  
TEL : 27 97 07 71

**BORDEAUX** ★

44 rue de Béthune  
TEL : 20 57 84 82

**DOUAI** ★

## MEGADRIVE

### VIRTUA RACING 625 F DRAGON BALL Z 549 F

ADDAMS FAMILY (EUR)	385,00	LOTUS II (EUR)	385,00
ALADDIN (EUR)	425,00	MORTAL KOMBAT (EUR)	419,00
ART OF FIGHTING (JAP)	449,00	NBA JAM (EUR)	499,00
ASTERIX (EUR)	299,00	NHL HOCKEY 94 (4JOUEURS) (EUR)	425,00
BATTLE TOADS VS DOUBLE DRAGON	385,00	PELE SOCCER (USA)	299,00
BEST OF THE BEST (USA)	385,00	PINK PANTHER (EUR)	425,00
CASTELVANIA (USA)	395,00	POWER ATHLETE (DEADLY MOVES) (USA)	299,00
DAVIS CUP TENNIS (EUR)	385,00	ROCKET KNIGHT ADVENTURES (JAP)	385,00
DRAGON BALL Z 2	549,00	ROYAL RUMBLE	449,00
DRAGON'S REVENGE (USA)	349,00	SHINING FORCE 2 (JAP)	490,00
DT ROBOTNIC (EUR)	385,00	SONIC 3 (JAP)	489,00
ETERNAL CHAMPIONS	529,00	SONIC SPINBALL (EUR)	385,00
FATAL FURY (JAP)	299,00	SPIDERMAN X MEN (USA)	385,00
FIFA SOCCER (EUR)	399,00	STAR TREK NEXT GENERATION (USA)	495,00
FLASH BACK (EUR)	385,00	SUPER KICK OFF (EUR)	299,00
FORMULA ONE (EUR)	385,00	TERMINATOR 2 JUDGEMENT DAY (EUR)	299,00
F117 (EUR)	425,00	TINY TOON (EUR)	299,00
GENERAL CHAOS (EUR)	425,00	TMNT HYPERSTONE HEIST (EUR)	299,00
GUNSTARS HEROES (EUR)	385,00	TMNT TOURNAMENT FIGHTER (EUR)	385,00
HOOK (USA)	385,00	TOE JAM AND EARL 2 (USA)	425,00
INTERNATIONAL RUGBY (EUR)	425,00	VIRTUA RACING	625,00
JOHN MADDEN 94 (EUR)	425,00	VIRTUAL PINBALL (EUR)	385,00
JURASSIC PARK (EUR)	299,00	WIMBLEDON TENNIS (4JOUEURS)(EUR)	299,00
LA BELLE ET LA BÊTE (USA)	385,00	X MEN (EUR)	299,00
LAND STALKER (EUR)	425,00	ZOMBIES ATE MY NEIGHBOR (USA)	385,00
LETHEL ENFORCER + GUN (USA)	499,00	ZOOL (EUR)	299,00
LOST VIKING (USA)	425,00		

## MEGA PROMOS !

<b>BUBSY</b>	299,00	<b>STREET FIGHTER II'</b>	449,00
ALIEN 3 (EUR)	199,00	KID CHAMELEON (JAP)	99,00
ATOMIC ROBOKID (JAP)	149,00	LEMMINGS (EUR)	159,00
BARE KNUCKLE (STREET OF RAGE) (JAP)	199,00	LHX ATTACK CHOPPER (USA)	149,00
BATTLE TOADS (JAP)	199,00	MICKEY DONALD (JAP)	199,00
BATMAN RETURN (EUR)	149,00	OUT RUN 2019 (JAP)	199,00
BIOHAZZARD BATTLE (60Hz) (USA)	149,00	ROBOCODE (JAP)	99,00
CHAMPIONSHIP PRO AM (USA)	129,00	SAINT SWORD (JAP)	99,00
CHAKAN (EUR)	199,00	SPEEDBALL 2	159,00
CRYING (JAP)	149,00	STRIDER (EUR)	149,00
F22 INTERCEPTOR (JAP)	199,00	SUNSET RIDERS	159,00
GLOBAL GLADIATOR (USA+EUR)	199,00	THUNDER FORCE III (JAP)	199,00
GOLDEN AXE III (JAP)	199,00	TOE JAM EARL (JAP)	99,00
GYNUG (EUR)	149,00	UNDEADLINE (JAP)	99,00
JOHN MADDEN 92 (USA)	149,00	WONDERBOY 3 (JAP)	129,00
		ZERO WING (JAP)	99,00

ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 98 F  
AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 49 F  
AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEEES : GRATUIT

ADAPTATEUR 60 HZ MEGAKEY POUR CARTOUCHES USA : 149 F  
AVEC UN JEU ACHETE : 99 F

## AMIGA CD 32

### AMIGA CD + OSCAR + DIGGERS 2490 F

D. GENERATION	199,00	PINBALL FANTASY	229,00
SLEEP WALKER	229,00	ZOOL	199,00
OVER KILL	229,00	SENSIBLE SOCCER	199,00
NIGEL MANSELL	249,00	MICROCOSM	349,00
TFX	299,00	PIRATE GOLD	229,00
ARABIAN NIGHTS	TEL	ALFRED CHICKEN	229,00
DANGEROUS STREET	229,00	DENIS LA MALICE	229,00
LIBERATION	279,00	TROLLS	249,00
CASTLE II	249,00	PROJETX + F 17	249,00
ALIEN BREED + QWAK	249,00	DISPOSABLE HERO	249,00

CARTE DE DECOMPRESSION FULL MOTION VIDEO 1690 F

**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 :  Chèque bancaire  Contre Remboursement + 35 Frs  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 valables, 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.

C+31

## 3 DO

### 3 DO + CRASH & BURN : NTSC 4290 F PAL 4690 F NTSC/PAL 4890 F

SEWER SHARK	495,00	ESCAPE FROM MONSTER MANOR	399,00
WHO SHOT JOHNNY ROCK	469,00	TWISTED	449,00
SESAME STREET NUMBERS	495,00	STELLAR 7	495,00
BATTLE CHESS	495,00	MAD DOG MC CREE	495,00
DRAGON'S LAIR	495,00	OUT OF THIS WORLD	495,00
TOTAL ECLIPSE	495,00	NIGHT TRAP	495,00
MEGA RACE	495,00	LEMMINGS	449,00
PISTOLER	395,00	JOHN MADDEN FOOTBALL	399,00
MICROCOSM	495,00	WING COMMANDER	399,00
THE HORDE	495,00	PEOPLE BEACH GOLF	495,00

**GENIAL! LE CDX PRO 399 F**  
PERMET D'UTILISER LES CD EUROPEENS ET US  
SUR VOTRE MEGA CD

## MEGA CD

### MEGA CD 2 (V.F.)+ ROAD AVENGER 1990 F

## MEGA CD JAPONAISE

BARI ARM	199,00	PRINCE OF PERSIA	199,00
ELECTRIC NINJA ALESTE	199,00	RAMNA 1/2	449,00
FINAL FIGHT	199,00	WONDER DOG	199,00

## MEGA CD USA

BATMAN RETURN	385,00	MONKEY ISLAND	449,00
CHUCK ROCK	425,00	OUT OF THIS WORLD 2	495,00
CLIGHANGER	425,00	POWER MONGER	425,00
DOUBLE SWICH	495,00	PUGSY	495,00
DRACULA	495,00	REVENGE OF THE NINJA	425,00
ECCO LE DAUPHIN	425,00	SPIDERMAN	385,00
EUROPEAN RACERS	425,00	SEWER SHARK	495,00
INDIANA JONES	449,00	SHERLOCK HOLMES 2	449,00
JOE MONTANA	495,00	SUN OF CHUCK	495,00
JURASSIC PARK	495,00	TERMINATOR	495,00
KRISS KROSS	449,00	THE 3RD WAR	449,00
LETHAL ENFORCER + GUN	549,00	VAY	449,00
LUNAR	495,00	WILLY BEMISH	449,00
MAD DOG MC CREE	425,00	WHO SHOT JOHNNY ROCK	449,00

## MEGA CD EUROPE

DUNE	385,00	POWER MONGER	428,00
FINAL FIGHT	385,00	SHERLOCK HOLMES	385,00
HOOK	385,00	SONIC CD	425,00
JAGUAR XJ220	385,00	SILPHEED	425,00
GROUND ZERO TEXAS	449,00	THUNDER HAWK	425,00
MORTAL KOMBAT	385,00	WOLFCHILD	385,00
NIGHT TRAP	449,00	WONDERDOG	385,00
NHL 94	395,00	WWF : RAGE IN THE CAGE	385,00
MICROCOSME	449,00		

**NOMBREUX AUTRES TITRES EN STOCK, NOUS CONSULTER**

**ARRIVAGE DE NOUVEAUTES  
TOUTES LES SEMAINES  
N'HESITEZ PAS A CONSULTER  
LE 36.15 ESPACE 3**

**LIVRAISONS  
RAPIDES PAR  
COLISSIMO**

# GAME BOY REVIEW

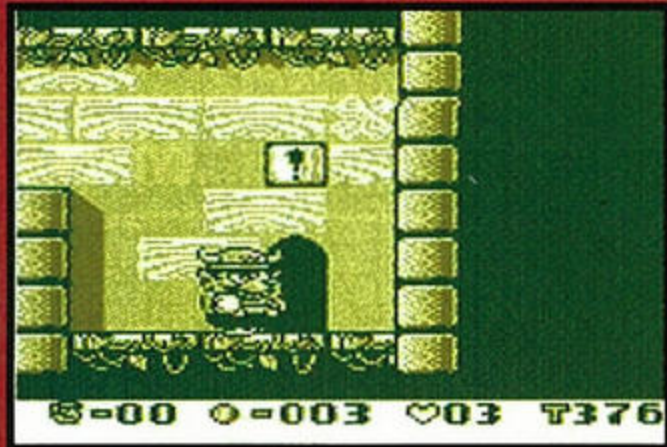
Après Super Mario Land, qui a eu du succès auprès de la plupart des possesseurs de Game Boy, après Super Mario Land 2, Six Golden Coins, qui était beaucoup plus fouillé, dans l'esprit de Super Mario Bros 3 (NES), voici Wario Land, Super Mario Land 3 sur Game Boy.

Ah! quel plaisir que de pouvoir jouer à un nouveau jeu de plates-formes. Surtout si c'est Mario. Qui ne l'attendait avec impatience? Il est vrai que, en matière de jeu de plates-formes, Mario est la référence. Tout dans ce jeu est d'une étonnante simplicité. Les graphismes sont presque simplistes, pas très riches. La musique est bien trouvée, et on la retient, même si elle n'a rien d'extraordinaire. Mais il y a quelque chose, un je-ne-sais-quoi de magique qui fait que les Mario sont les meilleurs jeux de plates-formes. Les mondes sont vastes, il y a des passages secrets partout, et le personnage répond parfaitement bien. Bref, le top. Ils sont doués, ces Japonais. Et Wario Land, Super Mario Land 3 est tout à fait digne de ses aînés. Il y a, bien sûr, quelques différences. Cette fois-ci, vous dirigez le méchant que l'on a pu détester dans Super Mario Land 2: Wario. Une statue en or, édifée à l'image de la princesse Toadstool, a été dérobée et, selon la rumeur, ce sont les pirates de Kitchen Island ("l'île Cuisine") qui seraient les auteurs du vol. Bien entendu, Mario est parti à la recherche de ladite statue. Et Wario itou, qui veut la récupérer à tout prix, comptant la restituer à la princesse... contre rançon. Avec cet argent, ainsi que celui trouvé sur l'île (coffre des pirates, pièces d'or...), Wario pourrait se construire un palace autrement plus vaste que la forteresse de Mario. Vous incarnez Wario: à vous de jouer.

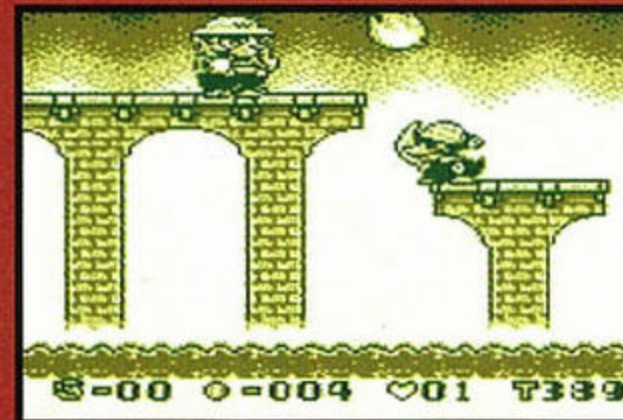
# WARIO SUPER MARIO

## LA CARTE DE L'ILE KITCHEN

Vous dirigez dans cette version votre petit Wario sur une carte. C'est devenu chose courante dans la saga des Mario depuis Super Mario Bros. 3 sur NES, qui était déjà immense. Cette idée de carte a été reprise dans Super Mario World sur SNIN. Ça a plu à tout le monde, alors autant continuer avec une formule qui est bonne et qui marche très fort. Vous croyez pas?



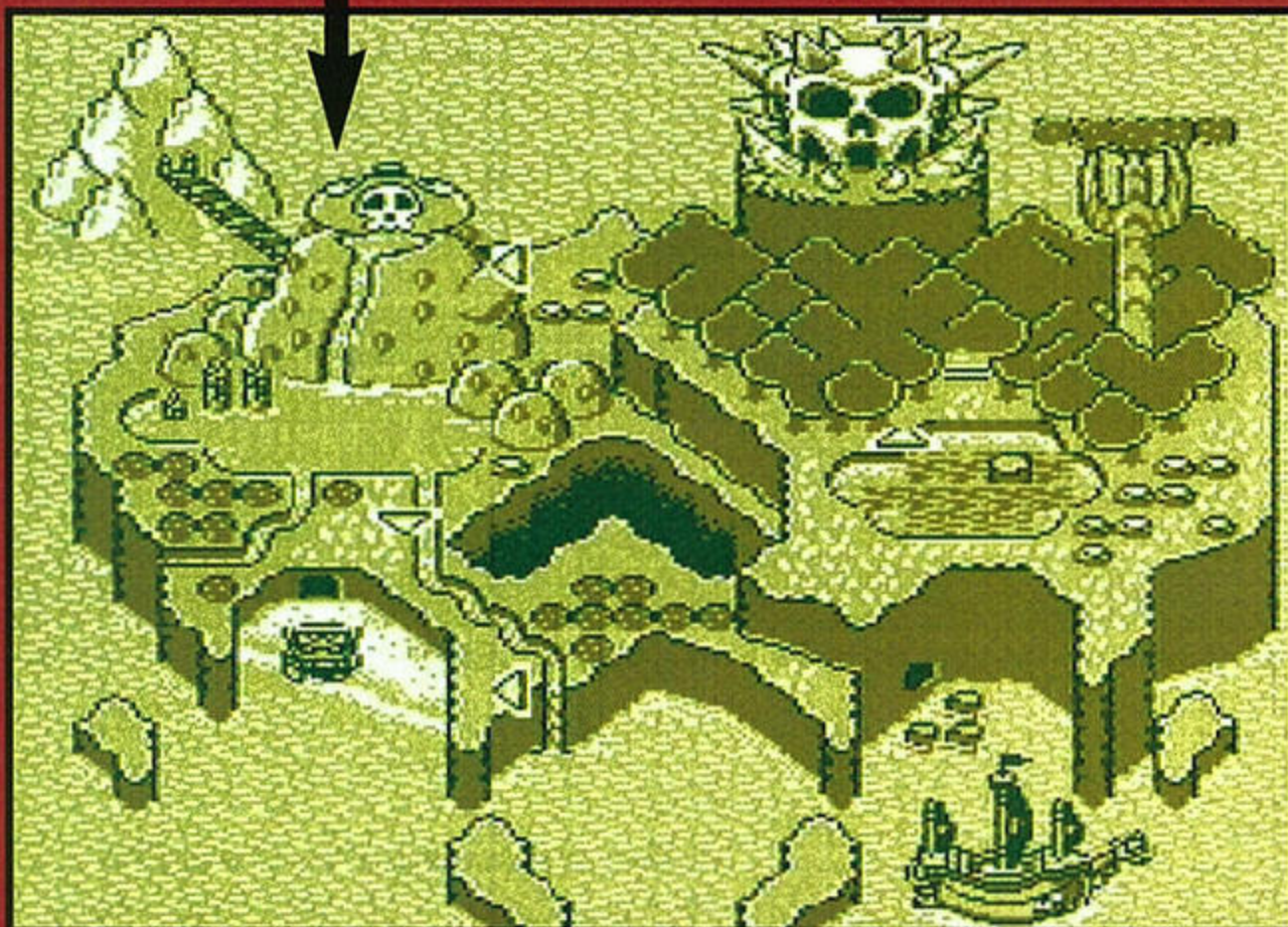
Plusieurs fois dans le jeu, vous devrez retrouver ces interrupteurs que vous actionnez et, qui sait, peut-être découvrirez-vous de nouveaux horizons.



Niveau de feu. Méfiez-vous de la bestiole pirate qui vous envoie son boomerang.



La statue à droite doit bien receler quelque passage. A vous de le trouver.



## AVIS

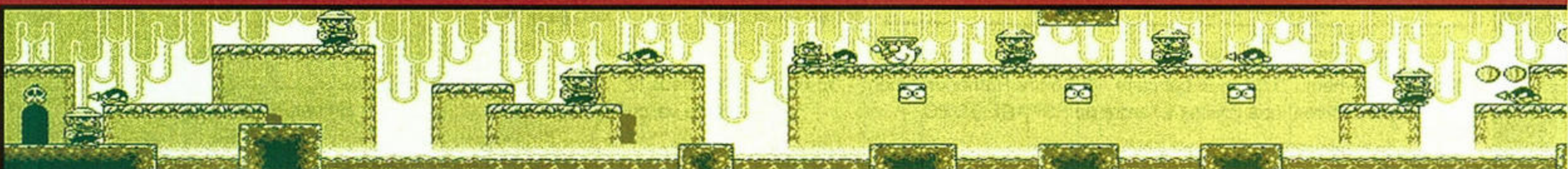
**oui!**



## SWITCH

personnifié, l'infâme Wario, et ça, si c'est pas de l'incitation à la débauche... Un méga-hit indispensable.

La voilà, la tant attendue suite, qui annonce peut-être un nouveau Mario sur NES ou SNIN. Le jeu est riche, grand, beau, sympa, intéressant, bref, c'est du Mario. Il y a, en plus, une possibilité de sauvegarde, très pratique, et même indispensable compte tenu de l'ampleur du monde à parcourir. La musique est toujours aussi sympathique et rythmée, les graphismes mignons, les ennemis variés... Il y a des passages secrets et des bonus à foison. Quel bonheur! Les nouveautés? Le personnage a changé, les effets des bonus aussi (ça fait drôle, mais ce n'est pas un mal)... Reste que vous incarnez désormais le Mal



# GAME BOY REVIEW

# WARIO LAND 3

## LES ARMES DE WARIO

Tout au long de son aventure, notre "ami" Wario pourra récupérer différentes toques qui lui donneront certains pouvoirs.



En temps normal, il fonce dans le tas en utilisant ses gros bras.



Les cornes de taureau lui permettent de foncer avec autrement plus d'efficacité.



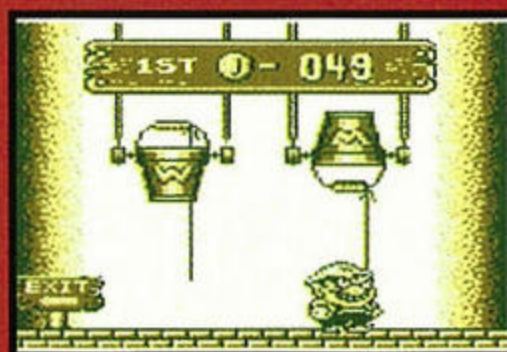
Une petite fusée lui permet de rester dans l'air un court instant.



La tête de dragon lui permet de cracher du feu sur ses adversaires.

## LES TABLEAUX BONUS

Dès que vous avez terminé un niveau, vous avez le choix entre augmenter votre capital de pièces d'or ou augmenter votre nombre de cœurs, voire de vies. Mais, bien entendu, tout cela ne se fera pas par l'opération du Saint Esprit. Il va falloir soit jouer avec la chance, soit agir par vous-même.



Ici, il y a deux seaux. Tirez sur l'un des deux et votre pécule sera soit multiplié par deux, soit divisé par deux. C'est juste une histoire de bol.



On vous file des bombes, lancez-les sur les ennemis qui apparaissent et, si vous êtes bon viseur, vous obtiendrez des cœurs, voire une vie.

## AVIS

**oui!**



**SAM**

Décidément, dès que Nintendo nous sort un jeu sur Game Boy, c'est un grand jeu qui fait vite office de référence dans le genre. Et aujourd'hui, qu'est-ce qu'il nous propose? Eh bien, Wario Land alias Super Mario Land 3. Un jeu de plates-formes tout à fait dans l'esprit de la série des Mario. Sur le plan technique, le jeu est assez élémentaire: graphismes et musique simplistes. Mais on s'en fiche. Ce n'est pas cela qui fait d'un Mario un grand jeu. Ce sont ses vastes niveaux, ses passages secrets planqués partout... Dans Wario Land, on retrouve tous ces éléments et, comme d'habitude, le personnage répond à la perfection. Alors, on ne va pas s'attarder: Wario Land est un grand jeu, un méga-hit, un must à posséder absolument. Ne pas se le procurer, si vous possédez une Game Boy, relève du sacrilège.



**ÉDITEUR: NINTENDO**  
**DISTRIBUTEUR: IMPORT**  
**DISPONIBILITÉ: OUI/JUIN EN V.F.**  
**PRIX: C**

**PLATES-FORMES**  
**1 JOUEUR**  
**CONTROLE: TRES BON**  
**DIFFICULTÉ: MOYENNE**  
**NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 1**  
**CONTINUE: SAUVEGARDES**

**PRESENTATION 70%**

L'intro offre une séquence animée et quelques démos de jeu. La notice est claire.

**GRAPHISMES 88%**

Ils sont simples, toujours dans l'esprit de Mario. On reconnaît l'empreinte de Super Mario World.

**ANIMATION 87%**

Les animations du sprite sont marrantes.

**MUSIQUE 80%**

L'air de Mario n'est plus là, ça fait bizarre mais on s'habitue et on finit par aimer.

**BRUITAGES 80%**

Dans l'ensemble, ils sont très sympa. Variés et bien adaptés à chaque situation.

**DUREE DE VIE 92%**

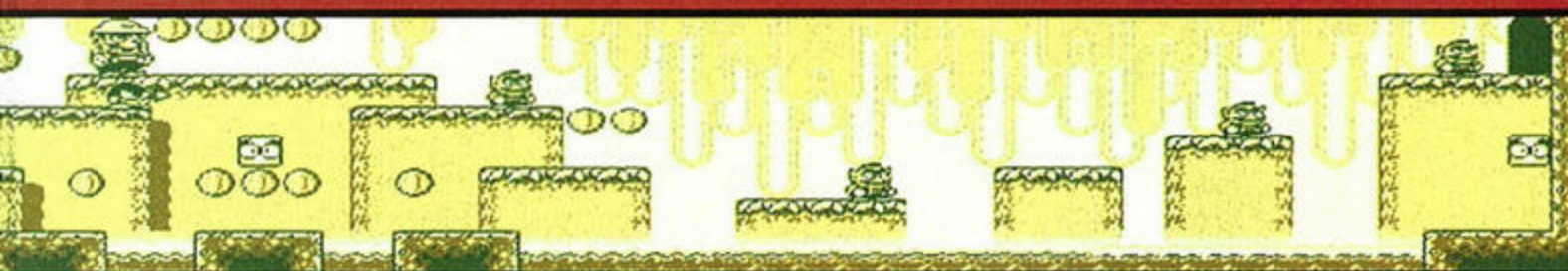
Difficile à souhait, et, comme dans tous les Mario, il y a des passages secrets partout. Vastissime.

**JOUABILITE 92%**

Aucun problème de ce côté-là. C'est du Mario.

**INTERET 94%**

Un des meilleurs jeux de plates-formes sur GB. Immense et très plaisant. Du Mario, en somme.



# MARIO Vs WARIO



# WARIO: UNE STAR EST NÉE

Wario n'est pas le démon jumeau de Mario. Wario fut jadis l'ami de Mario. Jusqu'à maintenant, Mario a toujours eu beaucoup de chance. Mais il semble bien que Wario ait décidé de prendre sa place. Nintendo essaierait-il d'introduire un nouveau personnage, susceptible de détrôner un jour Mario si celui-ci se fait trop vieux? Ou le genre doit-il tout simplement être renouvelé pour fidéliser les fans? Une chose est certaine: Wario arrive doucement mais sûrement, et ses aventures bénéficient d'un savoir-faire incomparable, signé Nintendo.

Sam

## SUPER MARIO LAND: UNE TRILOGIE À SUCCÈS

Ah, les Super Mario sur Game Boy, quelle réussite. Super Mario Land, sorti en 1989, dévoilait des scènes encore inédites à l'époque: Mario en sous-marin sous l'eau ou dans un avion à la découverte du ciel. Tout cela, bien sûr, pour sauver Daisy.

En 1992 apparaissait Super Mario Land 2, dans lequel on retrouvait l'ambiance de Super Mario Bros. 3. C'est dans cette version que Wario fit sa première apparition sur les écrans de jeu Nintendo. Deux ans plus tard, c'est-à-dire en juin 1994, sortira (en France) Wario Land. Ce jeu a pour sous-titre Super Mario Land 3. C'est la première aventure qui élève Wario au rang de héros. "Jouez avec le méchant" était d'ailleurs l'argument de vente du soft aux Etats-Unis.



Super Mario Land (GB).



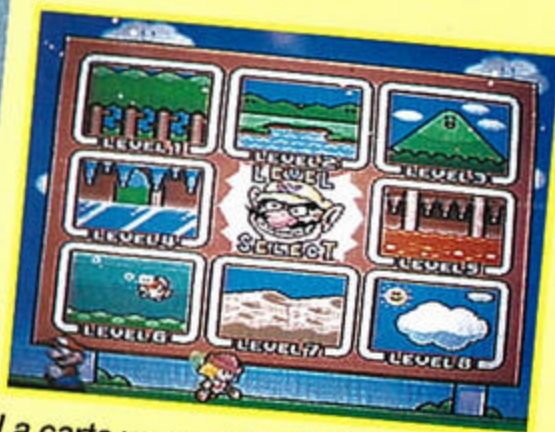
Super Mario Land 2 (GB).



Wario Land, Super Mario Land 3 (GB).

## BIENTÔT MARIO & WARIO (SNIN)

Les deux compères vont pouvoir se retrouver dans un jeu de réflexion qui se jouera à la souris: Mario & Wario sur Super Nintendo. Aucune date n'est encore prévue pour la sortie de ce jeu en France. Près d'une centaine de niveaux variés de plus en plus complexes et gigantesques, comprenant tous les protagonistes des aventures de Mario vous seront proposés. Les décors de Super Mario World et la multitude d'options promise me font déjà saliver.



La carte vous présente huit décors (les niveaux principaux). A l'intérieur de chacun d'eux, la difficulté va en se corsant de façon incroyable...



Vous dirigez la petite fée qui devait aider Mario. Ce dernier ne peut rien voir à cause du pot que Wario lui a placé sur la tête.



Encore un coup de Wario: Mario ne fait pas le fier avec son pot sur la tête. Ne le laissez pas comme ça, allez l'aider.

## LA LÉGENDE DE MARIO EN QUELQUES DATES

- 1981 : Donkey Kong (NES)
  - 1982 : Donkey Kong Junior (NES)
  - 1983 : Mario Bros. (NES)
  - 1985 : Super Mario Bros. (NES)
  - 1986 : Super Mario Bros. The Lost levels (NES JAP.)
  - 1988 : Super Mario Bros. 2 (NES)
  - 1988 : Super Mario Bros. 3 (NES)
  - 1989 : Super Mario Land (GB)
  - 1990 : Dr Mario (NES & GB)
  - 1991 : Super Mario World (SNIN)
  - 1992 : Super Mario Land 2 (GB)
  - 1992 : Mario et Yoshi (NES et GB)
  - 1993 : Super Mario All Stars (SNIN)
  - 1994 : Wario Land, Super Mario Land 3
- À SUIVRE...





# DEMONSTRATION PERMANENTE DES DERNIERES NEWS 3DO

**VENTE - RACHAT - ECHANGE  
MODIFICATIONS - REPARATIONS**

**POUR L' ACHAT D' UN JEU NEUF NOUS VOUS  
PROPOSONS L'ADAPTATEUR 60HZ A 99F AU  
LIEU DE 129F POUR SUPER NINTENDO**

## S U P E R F A M I C O M

DRAGON BALL Z N°3	689F	FINAL FANTASY 6	689F
RANMA 1/2 4 "NEW"	589F	SAMURAI SHODOWN	TEL.
KING OF THE DRAGON	589F	BASTARD	549F
NINJA WARRIORS	589F	FINAL FIGHT 2	179F
BRAINLORD	589F	POP 'N TWIN BEE 2	549F
ASTRAL BOUT 2	549F	SUPER METROID	TEL.

## S U P E R N E S

MEGAMAN X "PROMO"	399F	FATAL FURY 2 "NEW"	529F
NBA JAM	499F	STUNT CAR FX "NEW"	529F
MEGAMAN SOCCER	529F	BUGGS BUNNY	529F
SKYBLAZER	529F	OGRE BATTLE	529F
EQUINOX	529F	LEGEND	529F
SECRET OF MANNA	529F	LORD OF THE RING	529F

## S U P E R N I N T E N D O

YOUNG MERLIN	499F	WINTER OLYMPIC	429F
NBA JAM	499F	SENSIBLE SOCCER	449F
TURTLES FIGHTERS	529F	VAL D'ISERE CHAMP.	479F

## ACCESSOIRES

SUPER NINTENDO FR	TEL
ADAPTATEUR FX 60 HZ	129F
CABLE RGB SNES/SFC	129F
SUPER NES US	949F
JOYPAD AUTOFIRE	129F
X-TERMINATOR 2	299F
QUINTUPLEUR SNIN	249F

## 3 D O

3DO PAL + JEU	4490F
THE HORDE	449F
OUT OF THIS WOLD	449F
TOTAL ECLIPSE	449F
SEWER SHARK	449F
MEGARACE	449F
WHO SHOT JOHNNY ROCK	449F

## S U P . N E S / S U P . N I N O C C A Z

CONSOLE+2 JOY+1 JEU	649F	DRAGON BALL Z FR	299F
MORTAL KOMBAT	249F	ACTRAISER FR	299F
TINY TOON US	249F	MR NUTZ	299F
JIMMY CONNORS	249F	TECMO BASKET	299F
FLASHBACK	349F	JURASSIC PARK	249F
MARIO ALL STARS	249F	COOL SPOT	299F
TORTUE NINJA 4	199F	CASTLEVANIA 4	149F
AXELAY	249F	NCAA BASKET	149F
STAR WARS US	199F	BART' S SIMPSON	149F

**NOUS RACHETONS VOS JEUX ET  
VOS CONSOLES AUX MEILLEURES  
CONDITIONS DU MARCHE SUR :**

- MEGADRIVE , MEGA CD .
- NEO GEO .
- SUPER FAMICOM , SUPER NES ,  
SUPER NINTENDO .
- NEC .

**REGLEMENT EN ESPECES OU EN BONS  
D'ACHATS .**

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**

**☎ : (1) 43 79 12 22 FAX : 43 79 11 05**

## M E G A D R I V E

DRAGON BALL Z	549F	NBA JAM	479F
FIFA SOCCER	389F	SONIC 3	529F
LAND STALKER FR	429F	VIRTUA RACING	TEL.
ART OF FIGHTING	479F	JUNGLE BOOK	TEL.
CASTLEVANIA	389F	ETERNAL CHAMPIONS	449F
TOEJAM EARL 2	429F	NHL PA HOCKEY 94	429F

## M E G A C D

GROUND ZERO TEXAS	399F	SONIC	429F
MICROCOSM	399F	DUNE CD	399F
LETHAL ENFORCERS	499F	NIGHT TRAP	479F
NHL PA HOCKEY 94	429F	MORTAL KOMBAT	399F

## PROMOTION SUR LES CONSOLES PORTABLES :

- BC KID GAMEBOY	129F	SHINOBI 2 GAMEGEAR	99F
- JOE & MAC GAMEBOY	129F	CHUCK ROCK GAMEGEAR	99F
- TRACK FIELD GAMEBOY	129F	MONACO GP GAMEGEAR	99F

## N E O G E O

NEO GEO SEULE	1790F
ART OF FIGHTING 2	1590F
SPIN MASTERS	1390F
SAMURAI SHODOWN	1490F

## N E O G E O O C C A Z

N.GEO OCCAZ + 1 JEU	1790F
MAGICIAN LORD	349F
FATAL FURY	449F
EIGHT MAN	549F
NINJA COMBAT	399F
BURNING FIGHT	399F
KING MONSTERS 2	649F
ROBOT ARMY	649F
WORLD HEROES 2	749F
ART OF FIGHTING	649F
FATAL FURY 2	749F
SUPER SIDE KICKS	999F
FATAL FURY SPECIAL	1199F

## N E C

ARC.CARD+ART FIGHT.	1450F
ARC.CARD+FAT.FURY2	1450F
PACK BOMBERMAN	549F
DRACULA X	449F
STREET FIGHTER 2'	349F
FORMATION SOCCER 94	499F

## MEGADRIVE OCCAZ

CONSOLE+2JOY+1JEU	599F
STRIDER	99F
FLASHBACK	249F
QUACKSHOT	149F
ALADDIN	299F
ROAD RASH 2	249F
SONIC 2	179F
MICKEY 2	149F
NHL HOCKEY	199F
FATAL FURY	249F
ECCO	249F

GRAND CHOIX DE JEUX NEC CARD ET CD EN PROMOS :

EX: R-TYPE 1,2;TIGER ROAD; BOMBERMAN 93; SINBAD; FINAL  
SOLDIER; KUNG FU; FORMATION SOCCER; STREET FIGHTER..TEL

## 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	QUANTITE	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 : \_\_\_\_\_

# MEGA CD II REVIEW

# DUNE



*Vous voici, Muad' Dib. Vous êtes certainement l'élue, le messie que les Fremen attendent.*



*Jessica est votre mère. Elle s'occupera de votre "éveil". Consultez-la souvent.*



*Le duc Leto Atréides, votre père. Son enseignement vous a beaucoup apporté.*



*Gurney Halleck est votre instructeur. Il entraînera les Fremen au maniement des armes.*

« Sachez que nous sommes en l'an 10911. L'univers connu est gouverné par l'empereur Padishah Shaddam 4. Et, actuellement, la plus précieuse substance de l'univers est l'épice, le mélange...

L'épice n'existe que sur une seule planète dans tout l'univers. Désolée, aride, cette planète est composée de vastes déserts.

Cette planète est Arrakis, connue aussi sous le nom de... Dune. »

La conquête de l'épice est l'un des dossiers les plus brûlants de ces quelques dernières années. L'épice accroît la longévité, l'épice étend le champ de notre conscience. Elle est indispensable aux voyages spatiaux puisqu'elle permet aux navigateurs de "replier l'espace". Vous, Paul Atréides, avez été envoyé ici, sur Dune, pour découvrir les principaux gisements de cette précieuse denrée. Beaucoup diront que seul le hasard a fait que vous ayez été envoyé ici, mais tout pousse à croire que vous deviez arpenter ces contrées désertiques. Au début de l'aventure, votre principale tâche consistera à retrouver le peuple Fremen, qui vit dissimulé dans des "sietchs" (habitations) perdus au fin fond de ces déserts de sable. La plupart des chefs Fremen que vous serez amené à rencontrer auront toutes les bonnes raisons pour collaborer avec vous, mais il faudra faire preuve de patience autant que de diplomatie pour les en convaincre. N'hésitez pas à les envoyer dans des sietchs plus éloignés afin qu'ils récupèrent des moissonneuses. Amenez-les sur des sites plus riches en épice pour que leur production soit plus conséquente. Fournissez-leur des "ornithoptères" (genre d'hélicoptère futuriste) afin qu'ils puissent surveiller l'arrivée des vers géants du désert et prospecter. Et, surtout, restez en contact permanent avec leurs chefs, qui se feront un devoir de vous indiquer de nouveaux gisements. Mais ne croyez pas que les vers seront votre seul souci. Il existe une autre peuplade sur cette planète. Sauvage et guerrière, connue sous le nom des Harkonnen, elle a décidé de ne pas vous laisser agir et enverra ses meilleures troupes pour vous combattre. C'est à ce moment seulement que le peuple Fremen prendra les armes. Il faudra donc les entraîner au combat tout en continuant à exploiter les gisements, car l'empereur attend de vous des livraisons d'épice fréquentes. Le non-respect de cette condition fera de vous un homme mort!

## LE GRATIN DU PALAIS ATRÉIDES

Je ne vais pas vous embarquer dans le dédale de l'arbre généalogique de Paul Atréides, le héros de cette histoire. Je vous dirai simplement que la plupart des personnages présentés ici constituent le noyau dur de la partie aventure du jeu. Ils ont chacun leurs spécificités et vous les retrouverez tous dans le palais. Voyez-les souvent, discutez longuement avec eux, ils détiennent les clefs de toute votre aventure.

Le village des contrebandiers est difficile à trouver. Rappelez-vous seulement ceci: "La bouche du poisson." Puis compulsez votre carte.

## AVIS

**oui!**



**SPY**

Dune... Rien qu'à la sonorité de ce nom, je tombe à genoux. Que dis-je? Je suis à terre, rampant, à psalmodier des litanies à la gloire du ver. J'ai donc abordé ce jeu sous un jour particulier. Au début d'un œil critique, affirmant à qui voulait l'entendre que les phases de déplacement d'un sietch à l'autre étaient très répétitives. Mais, avec le temps, ce regard s'est transformé, pour ne plus voir que la qualité des graphismes, pour ne plus jurer que

par la splendeur de la musique... Je clamaï que jamais doublage n'avait été aussi bon. Depuis, impossible de m'endormir sans ma dose d'épice. Tout a été conçu pour que l'on profite au maximum du support CD, et les capacités du MCD ont été pleinement exploitées. La réponse à vos demandes est quasi automatique (les accès au disque sont très courts) et la liberté d'action est inégalable. Bref, Dune est unique, la qualité de sa technique n'ayant d'égale que son intérêt... Vous ne devez le louper sous AUCUN prétexte.



# MEGA CD II REVIEW



Thufir Hawat est le conseiller militaire de votre père. Il organisera l'attaque finale.



Duncan Idaho s'occupera de tout ce qui aura trait à l'épice.



L'empereur vous demandera des livraisons d'épice de plus en plus fréquentes.



**MEGA  
HIT**

Jessica et Chani. Sans elles, rien ne pourra être tenté.

La plupart des troupes sont regroupées pour prendre d'assaut le palais du baron. Mais il manque encore

**AVIS**

**oui!**



**SAM**

Dune est une création française. Enfin! Il était nécessaire de le préciser, car, grâce à Cryo, nous pouvons dire aujourd'hui que l'un des meilleurs jeux Mega CD sur le plan technique, si ce n'est le meilleur, est de souche française. Les voix digitalisées sont fantastiques, merveilleuses, excellentes et les doublages collent bien aux mouvements des lèvres des personnages, ce qui change agréablement des traductions de Night Trap! Le scénario est bien ficelé, et soutient à merveille de fabuleux graphismes. Il n'y a qu'à voir les personnages qui dialoguent avec vous... Les séquences intermédiaires sont impressionnantes: l'arrivée du ver, les déplacements en omni... Pourtant, quelques détails me chagrinent: les voyages en omni pour se rendre d'un sietch à l'autre sont trop longs (qu'on en arrive à zapper ces séquences n'est pas normal) et les actions avec les Fremen sont un peu répétitives. Quoiqu'il en soit, Dune reste tout de même un excellent jeu sur Mega CD, qui vaut le détour.



Non mais, regardez-moi ces yeux, cette bouche, ce nez... Divins, splendide, magnifiques... Complexe d'Œdipe, quand tu nous tiens.



L'Épice n'existe que sur une seule planète dans tout l'univers.

## "... ET TON EAU SE MÊLERA À LA NÔTRE"

Voici quelques représentants du peuple fremen. Leur connaissance de la région vous est indispensable et vous devrez souvent recourir à leurs conseils pour progresser dans vos entreprises. N'hésitez pas à vous faire accompagner par certains d'entre eux, car ils connaissent de nombreux secrets.



Une fois que vous aurez déniché ce leader fremen, vous pourrez inviter ses troupes à s'entraîner au combat. Il se prénomme Stilgar.



Il vous faudra libérer cette jeune fille des mains des Harkonnen pour qu'elle vous accompagne lors de l'attaque finale.



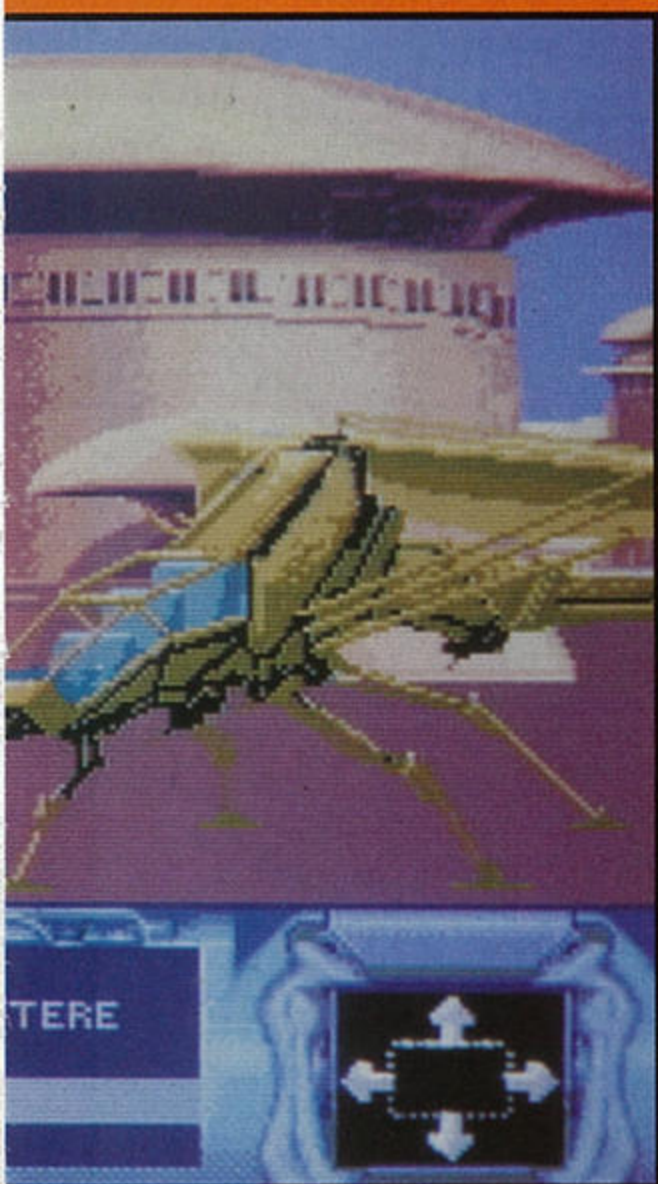
Ce vieil autochtone enseignera à vos troupes l'art de l'écologie. La culture des plantes rendra vos troupes heureuses.



Les contrebandiers vous proposeront d'acheter toute sorte de matériel: des moissonneuses, des ornithoptères et des armes.



Voici un spécimen de chef fremen avec qui vous devrez traiter. C'est à lui que vous donnerez vos ordres. Ménagez-le.



# MEGA CD II REVIEW

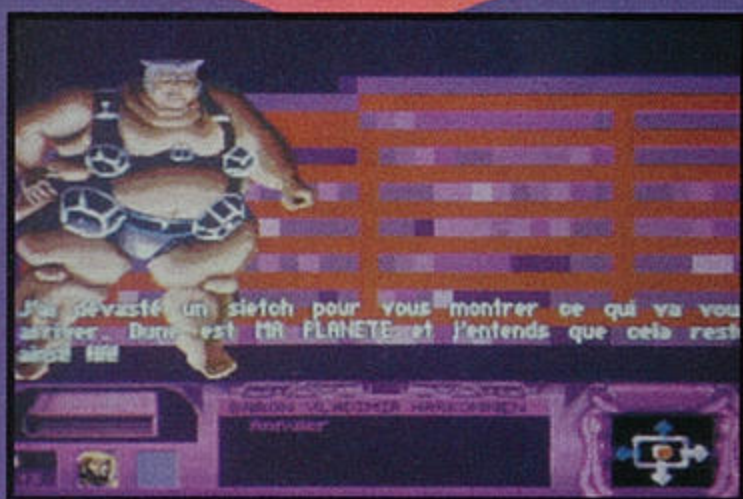
## LES DUNES DE DUNE



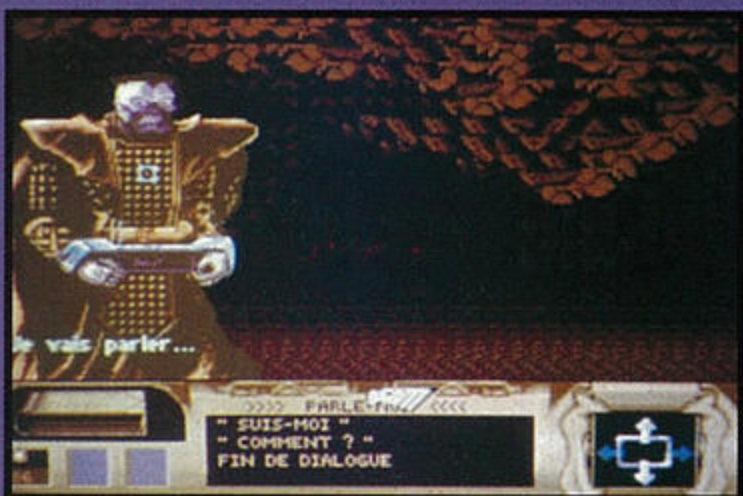
**“LE DORMEUR DOIT  
SE RÉVEILLER!”**

### LE CÔTÉ OBSCUR DE LA FORCE

Le baron Harkonnen et ses troupes sont de terribles combattants. Ils sont généralement bien entraînés, surarmés, et fort nombreux. Veillez toujours à n'utiliser que vos équipes de choc pour venir à bout d'une de leurs bases et envoyez toujours des espions afin de tâter le terrain.



La voici, la terreur de la planète. Et encore, les graphistes ont été gentils avec vous. Ils ont supprimé les monstrueuses pustules qui couvraient le corps du baron dans le film de David Lynch.



Vous serez amené, au cours de vos conquêtes, à rencontrer des personnages étonnants. Veillez à maîtriser correctement ce prisonnier avant de lui causer. On ne sait pas ce qu'il vous réserve.



Ce globe vous présente votre progression (en rouge pour vous, en bleu pour les Harkonnen). Vous pourrez également y consulter les résultats de vos travaux.

Il vous sera demandé de gérer un nombre très important de troupes. Vous devrez leur assigner des fonctions telles que l'extraction d'épice, l'espionnage, l'art du combat ou l'écologie. Essayez de composer des équipes équilibrées (avec un léger avantage aux armées) et n'hésitez pas à user des meilleurs de chaque catégorie pour les travaux les plus durs. Pour rentrer en contact avec eux, rendez-vous sur place ou usez de vos pouvoirs télépathiques. La chute de l'empire Harkonnen en dépendra.

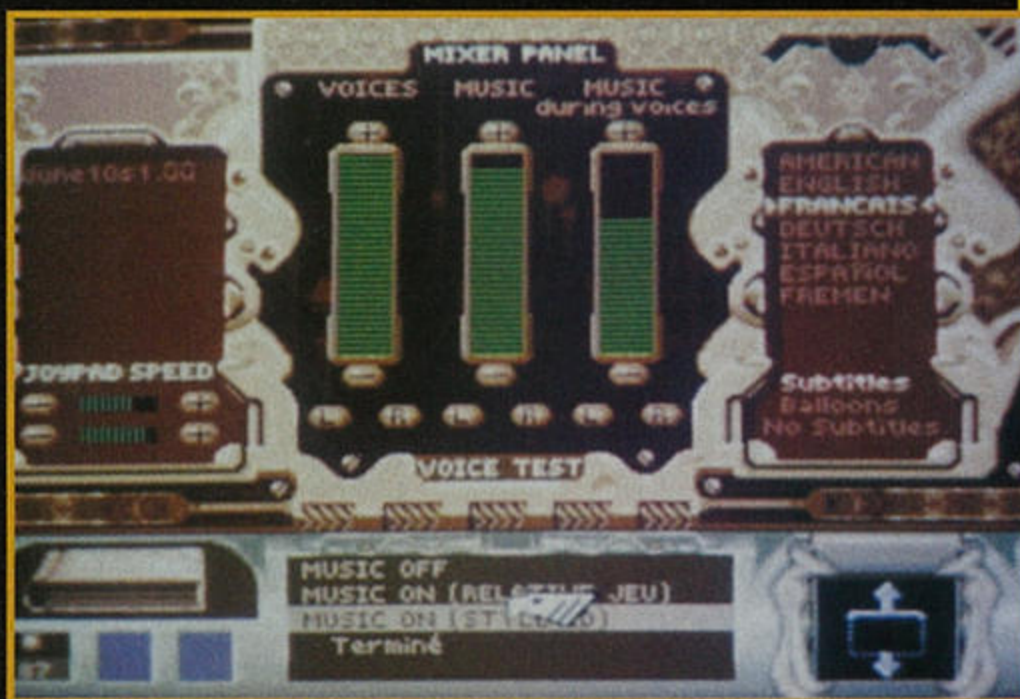
Si vous pénétrez un peu plus avant dans le désert, vous pourrez assister à des scènes aussi étonnantes que celle-ci. D'ailleurs, un petit pèlerinage dans ces lieux ne pourra vous faire que du bien, rapport à vos pouvoirs.



**R**eculez de quelques centimètres, et vous aurez ainsi l'occasion de vous rendre compte que ces écrans ont été réalisés sur Mega CD. Comme quoi, avec un peu de travail et un brin d'imagination, on peut arriver à tirer le meilleur du pire...



Les sietchs sont représentés ici par les icônes des cavernes.



Cette table de mixage vous permettra de régler les paramètres principaux du jeu (musique, voix, langue, vitesse du curseur, sauvegarde). Vous pourrez même choisir le fremen pour les textes.

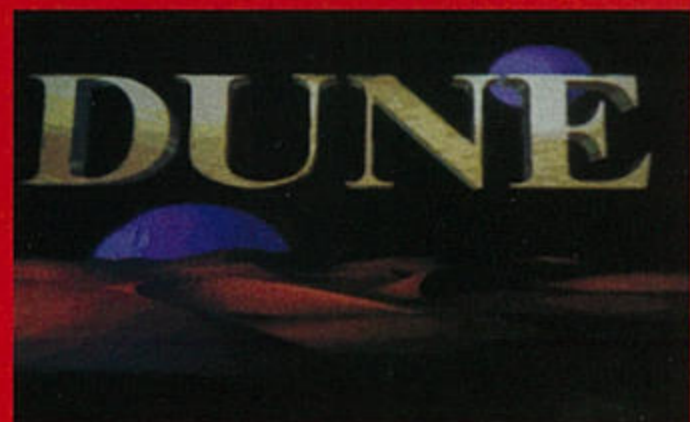


Vous êtes l'un des premiers étrangers à assister à un tel spectacle. De l'eau sur Dune. Non mais, rendez-vous compte... Aurez-vous le courage d'en avaler une gorgée?...

La fin est toujours un moment d'une extrême délicatesse. D'ailleurs, âmes sensibles s'abstenir, puisque vous allez voir se décomposer le personnage que vous aviez tant chéri jusqu'alors.



# MEGA CD II REVIEW



**EDITEUR: CRYO/VIRGIN**  
**DISTRIBUTEUR: SEGA**  
**DISPONIBILITE: AVRIL**  
**PRIX: D**

**STRATÉGIE/AVENTURES**  
**1 JOUEUR**  
**CONTROLE: BON**  
**DIFFICULTE: TOUT JOUEUR**  
**NIVEAU DE DIFFICULTE: -**  
**CONTINUE: SAUVEGARDES**

**PRESENTATION 94%**

On ne peut que rester bouche bée devant les deux introductions qui dévoilent l'intrigue.

**GRAPHISMES 91%**

Un travail approfondi qui oblige le MCD à sortir tout ce qu'il a dans le ventre. Excellent.

**ANIMATION 92%**

Tout a été fait pour minimiser les accès au disque, et l'animation est conséquente.

**MUSIQUE 94%**

Envoûtante et variée, la table de mixage vous permettra même soit de l'adapter aux situations, soit de l'écouter en boucle.

**BRUITAGES 96%**

Des acteurs professionnels ont doublé tous les textes et le résultat est saisissant de réalisme.

**DUREE DE VIE 90%**

Même si l'on finit le jeu, on trouve toujours des raisons pour le reprendre, tant il est vaste.

**JOUABILITE 89%**

Très évolutive, mais un temps d'adaptation est nécessaire.

**INTERET 94%**

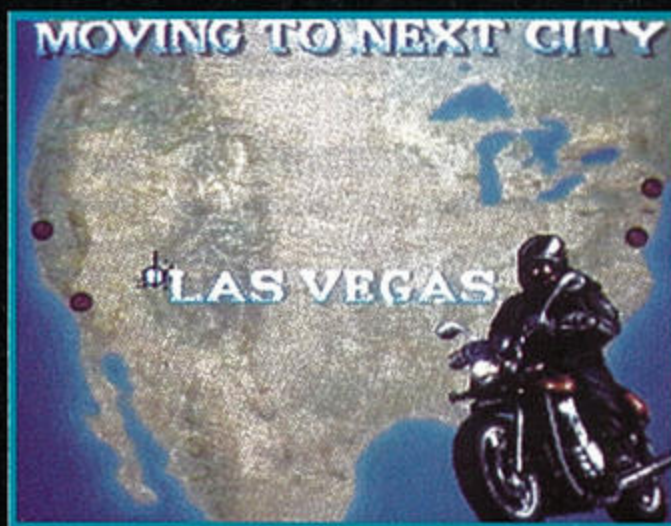
Un parfait mélange d'aventures et de stratégie qui exploite à fond les capacités de son support. Un monument.

# SUPER NINTENDO REVIEW

Les simulations de billard sont plutôt rare sur Super Nintendo: mis à part Championship Pool, les amateurs de Eight Ball et de tables de velour vert n'avaient rien d'autre à se mettre sous la dent. Aujourd'hui, qu'ils se réjouissent, Side Pocket débarque en force sur la SNIN. Ouf, on respire enfin!

Attention les amis, préparez-vous à passer de longs instants savoureux, un verre dans une main, la manette de la Super Nintendo dans l'autre, à jouer à Side Pocket. Cette simulation, qui a fait des ravages sur Megadrive, est enfin dispo sur notre console adorée. Et quelle adaptation! Les graphismes ont gagné en qualité: ils sont plus colorés, plus fins, plus tout, quoi! La musique, qui comporte vingt thèmes, sonne jazzy, et ça swingue. Dans ce jeu, vous devez gagner cinq parties décisives, qui se déroulent aux quatre coins des Etats-Unis. Dans chacune d'elles, le nombre de coups à jouer est limité. Le challenge y gagne en difficulté! Mais n'êtes-vous pas des bêtes de billard? Outre le mode de jeu traditionnel, un mode Trick Games est proposé. Ce mode comporte dix-sept épreuves, au cours desquelles vous devrez rentrer dans des trous imposés toutes les billes qui sont sur la table, tout en évitant les fragiles verres de vin qui traînent eux aussi sur le billard. Attention, vous n'avez droit qu'à un seul essai! Si certaines figures sont assez simples à réaliser, pour d'autres vous vous arracherez les cheveux. Mais, comme une cerise sur le gâteau, à chaque succès, une pièce de puzzle se découvre, laissant apparaître un visage de femme angélique. Motivant, non? Side Pocket satisfera donc autant les amateurs de billard traditionnel que les amateurs de défis. Comme on le dit chez moi, tous les goûts sont dans Side Pocket!

# SIDE POCKET

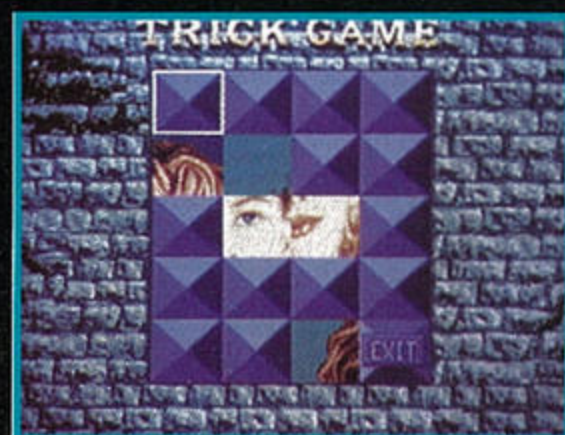


C'est à moto que vous vous rendez dans les différentes villes où de nouveaux challenges vous attendent. Admirez la qualité et les détails de cette planche graphique!

A chaque Trick Game réussi, la pièce d'un puzzle à reconstituer est découverte. Une charmante jeune femme vous attend. c'est pas motivant pour la suite du jeu, ça?

## SIDE POCKET, CÔTÉ TRICK GAME

Un des points forts de ce jeu est certainement la possibilité de jouer en mode Trick Game. Ce mode mettra à rude épreuve vos talents (parfois cachés) de joueur de billard. Il faudra utiliser tout votre savoir sur les coups spéciaux du billard pour pouvoir réussir chacun des dix-sept challenges imposés: effets à gauche, à droite, massés, rétro... bon courage, vous en aurez besoin!



## SIDE POCKET, CÔTÉ CLASSIQUE...

Side Pocket, comme tout billard qui se respecte, possède plusieurs modes de jeu. Le premier, le Pocket Game, est une sorte de challenge: vous devez empocher toutes les billes qui sont sur le billard en un nombre de coups imposé. Si ce mode de jeu est assez simple dans les premières parties, vous verrez par la suite qu'il devient très difficile. Dur, dur de devenir un champion du billard!

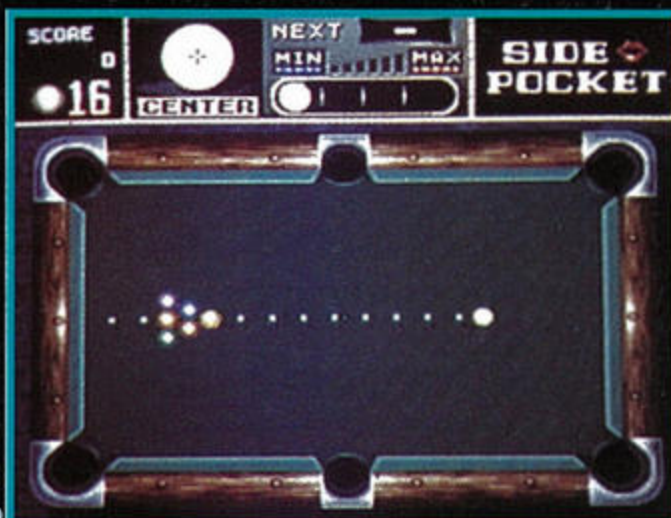
## AVIS

oui!

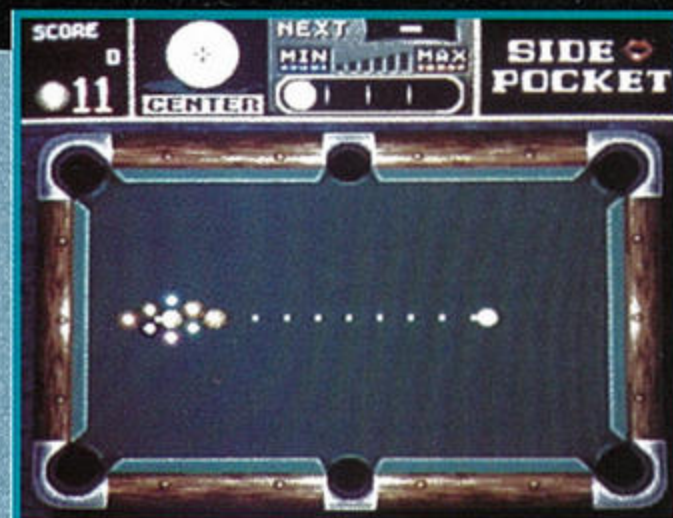


NIICO

Il faut le reconnaître, Side Pocket est certainement la meilleure simulation de billard disponible à ce jour sur Super Nintendo. Le jeu regroupe deux aspects différents du billard. Le premier, très classique, est le billard américain. Le second, beaucoup plus technique, s'appelle le Trick Games. C'est cette épreuve qui devrait vous donner envie d'acheter Side Pocket: vous devrez empocher toutes les billes qui sont sur la table en un coup de queue! A vous les effets gauche, droit, rétro et autres massés... Le tout sur une musique d'excellente qualité. Les graphismes ne sont pas en reste: le souci du détail, des ombrages, du choix des couleurs fait de ce jeu un des meilleurs investissements du moment... si vous êtes amateur de billard, bien entendu!



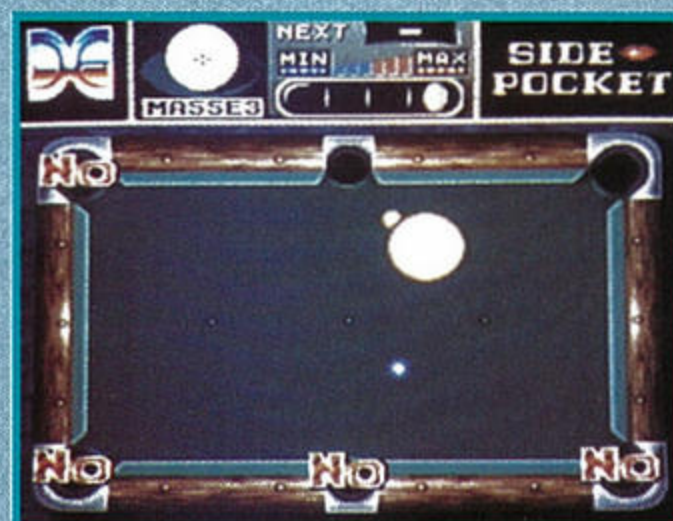
Voici le premier billard du jeu. Les billes sont disposées en "V" dans la plus pure tradition américaine. Un petit tip: tapez le plus fort possible sur la bille jaune...



Le deuxième billard proposé est déjà beaucoup plus difficile: en onze coups, vous devez empocher neuf billes. Autant dire que vous ne devez pas jouer au hasard.

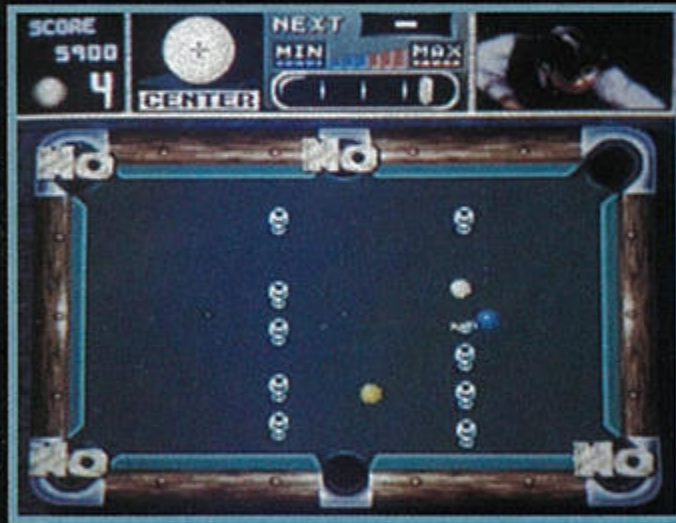


Dans une même partie, il est possible de gagner des points de bonus: soit vous empochez les billes dans l'ordre croissant de leur chiffre, soit vous les empochez dans le trou indiqué par l'étoile bleue.



Un exemple de ce qu'il ne faut pas faire dans une partie classique, un massé 3: avec ce genre d'effet, votre bille va faire un véritable bond au-dessus de la table!

# POCKET



Voici un exemple de challenge raté: les deux billes que vous deviez empocher sont toujours sur le billard et, pire encore, vous venez d'exploser un verre à vin!



Voici un exemple de challenge vraiment très difficile à concrétiser: comment faire pour empocher ces deux billes tout en évitant de briser les verres?



Voici comment procéder pour réussir ce Trick Game, apparemment impossible! Choisissez la direction comme montré sur la photo ainsi qu'un effet massé, avec un léger effet à droite.



Frappez la bille avec un maximum de puissance. Maintenant, devant vos yeux écarquillés, la bille blanche va prendre un virage à 90° sur la droite et venir cogner la bille jaune. Le coup est gagnant!

## AVIS

**oui!**

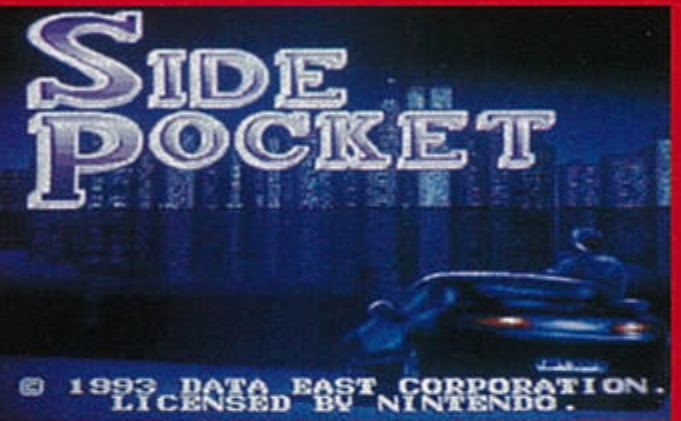


**SPY**

Aussi agréable que la version du même nom sur Megadrive, ce billard est l'un des meilleurs que le monde de la console ait jamais porté. Sans regorger d'effets spéciaux qui vous proposent telle ou telle vue de la table, il est, tout simplement, clair et extrêmement lisible. Vous ne vous énervez pas une heure durant pour sortir un effet: il vous suffit d'appuyer sur un bouton et vous déplacez le curseur. De plus, la difficulté du jeu est bien dosée, car, même si les premières parties sont évidentes pour un joueur averti, elles se corseront vite par la suite. Et puis, ceux qui en ont terminé avec la partie classique pourront toujours se tourner vers le Trick Game. Là, celui qui ne connaît rien aux effets n'a qu'à s'abstenir. Et si, par bonheur, vous réussissez à tout finir, il ne vous restera plus qu'à aller au café du coin pour tenter de tout refaire... sur une vraie table, cette fois.



Mais elle est vraiment attirante, cette demoiselle! Heu... elle n'aurait pas une sœur, c'est pour la présenter à Sam. Le pauvre, il s'ennuie, tout seul à la rédac le soir!



**ÉDITEUR: DATA EAST**  
**DISTRIBUTEUR: IMPORT**  
**DISPONIBILITÉ: OUI**  
**PRIX: E**

**SIMULATION DE BILLARD AMÉRICAIN**  
**1-2 JOUEURS**  
**CONTROLE: PARFAIT**  
**DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE**  
**NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: VARIABLE**  
**CONTINUE: -**

**PRESENTATION 85%**

De fort belles images bien travaillées vous accueillent à chaque nouveau billard.

**GRAPHISMES 91%**

Du travail de pro: le billard et les boules sont finement colorés et détaillés.

**ANIMATION 89%**

Le mouvement des billes est fluide, rapide, bien étudié: l'impression de réalisme est superbe.

**MUSIQUE 91%**

Pas moins de vingt morceaux différents de très grande qualité vous attendent.

**BRUITAGES 88%**

Très réalistes, ils sont peu nombreux, comme au billard...

**DUREE DE VIE 86%**

Outre les différents challenges, un puzzle vous attend après chaque Trick Games.

**JOUABILITE 90%**

L'utilisation des touches est enfantine.

**INTERET 89%**

Cette seconde simulation de billard sur SNIN vous fera passer de longues heures de plaisir. Grâce au mode Trick Games, c'est un must.

# Val d'Isère CHAMPIONSHIP

## COURSES À OBSTACLES!

Quand vous aurez Val d'Isère Championship entre les mains, ne vous attendez surtout pas à participer à des courses faciles. En effet, des dizaines d'obstacles, naturels ou artificiels, vont gêner votre progression. En cas de collision, c'est la chute et... la perte de temps assurée! Il ne tient qu'à vous de les contourner adroitement. Good luck!

**V**al d'Isère, Val d'Isère... ce nom me dit quelque chose, mais quoi? Voyons, ce n'est pas une recette de cuisine de ma grand-mère, ni le nom d'un nouveau prof au lycée... Bon sang, mais c'est bien sûr! C'est le nouveau jeu de Loricel!

Utilisant une toute nouvelle technique d'animation, le 3DSM, Val d'Isère Championship va vous en mettre plein les yeux! Le mode 7 de la Super Nintendo est ainsi utilisé à merveille: votre skieur est vu de dos et la piste défile devant vous. Chaussé des toutes dernières pompes aérodynamiques de chez Salomon, sur les skis ou le surf de vos rêves, vous allez dévaler les pentes de la station de Val d'Isère à fond les manettes. Mais attention, les pistes que vous allez parcourir ne sont pas toutes lisses et sans dangers: plaques de verglas, de terre, trampolines, barrières, panneaux d'avertissement (c'est un comble, non?), rochers, sapins sont autant de crocs-en-jambe qui vous empêcheront de franchir dans les temps la ligne de "check point" (comprenez la ligne d'arrivée). Trois courses sont proposées: l'Entraînement, la Compete et le Freeride. L'entraînement est une course contre la montre. La Compete, elle, comporte trois types d'épreuve (slalom, slalom géant et descente), chacune d'entre elles étant composée de quatre challenges, ce qui donne au total pas moins de treize courses par championnat. Des heures de plaisir devant vous! Enfin, la dernière course, le Freeride, fait appel à la fois à la rapidité et à la dextérité: vous devez atteindre un point précis en un temps donné. Pas facile du tout, croyez-moi! Pour un ou deux joueurs, Val d'Isère Championship vous propose une initiation au ski alpin, tout en restant confortablement installé dans votre fauteuil. Que demande le peuple? Allez, les sports d'hiver touchent à leur fin, c'est le moment de se relancer dans le grand blanc. Poussez fort sur les bâtons!



Le cauchemar des skieurs, quel que soit leur niveau, c'est bien évidemment le sapin. Il n'est pas toujours agréable de s'en prendre un de plein fouet, je vous le garantis!



Deuxième obstacle naturel, l'être humain. Celui-là, en position de chasse-neige à faire pâlir Jean-Claude Killy, traîne au beau milieu de la piste. Le choc est inévitable!



Moins fréquent, mais tout aussi dangereux, le scooter des neiges est un obstacle artificiel de poids: 800 kg de mécanique contre 60 de chair et d'os. Qui va gagner, à votre avis?



Comme cela se produit souvent en fin de saison, quand le soleil de printemps pointe son nez, la fonte des neiges forme des ruisseaux plus ou moins importants. Sautez par-dessus!



Dans un slalom, spécial ou géant, le but du jeu, normalement, est de slalomer entre les piquets. Or, si l'on en croit cette photo, notre skieur du dimanche n'a pas tout compris: il fonce dessus!



Alors là, c'est le bouquet! Vous apercevez à l'écran des barrières, des skieurs débutants et un scooter des neiges. Croyez-moi, seule une bonne maîtrise de la manette pourra vous sauver.



# sère CHAMPIONSHIP

## SUPER NINTENDO REVIEW

### QUAND LES DIFFICULTÉS S'ACCUMULENT...

Comme je vous le disais précédemment, il n'est pas vraiment facile d'éviter certains obstacles. Et quand les conditions météorologiques s'en mêlent, alors où va-t-on? La nuit tombante, le brouillard, les pistes recouvertes de verglas par temps de grand froid sont autant de difficultés qu'il vous faudra surmonter.

AVIS

*oui, mais...*



NIICO

Val d'Isère Championship est incontestablement la meilleure simulation de ski alpin sur consoles, toutes marques confondues. Le mode 7 de la Super Nintendo est utilisé à gogo pour un rendu de vitesse encore jamais vu! Je vous l'dis, cette simulation de ski décoiffe! Les thèmes musicaux, une demi-douzaine environ, sont bien réalisés et changent suivant les niveaux. Les bruitages sont tout simplement des sons digitalisés de vrais skieurs, et l'animation du personnage que vous incarnez est fabuleuse. On se croirait en train de regarder les Jeux olympiques à la TV. Après tant d'éloges, je dois quand même dire qu'il y a une chose qui m'a déplu dans cette cartouche: le jeu est, à mon goût, beaucoup trop rapide (c'est fou, non?), et vos réflexes et vos nerfs sont constamment mis à rude épreuve. Cela devient parfois énervant! Enfin, une bonne connaissance de la piste, et le tour est joué!



*Vous voici maintenant en plein brouillard. Vous ne pouvez vous diriger qu'avec les drapeaux qui bordent votre parcours.*



*Voici une petite plaque de verglas toute gentille. Elle n'est pas bien difficile à éviter: foncez droit dessus sans changer de direction et le tour est joué!*



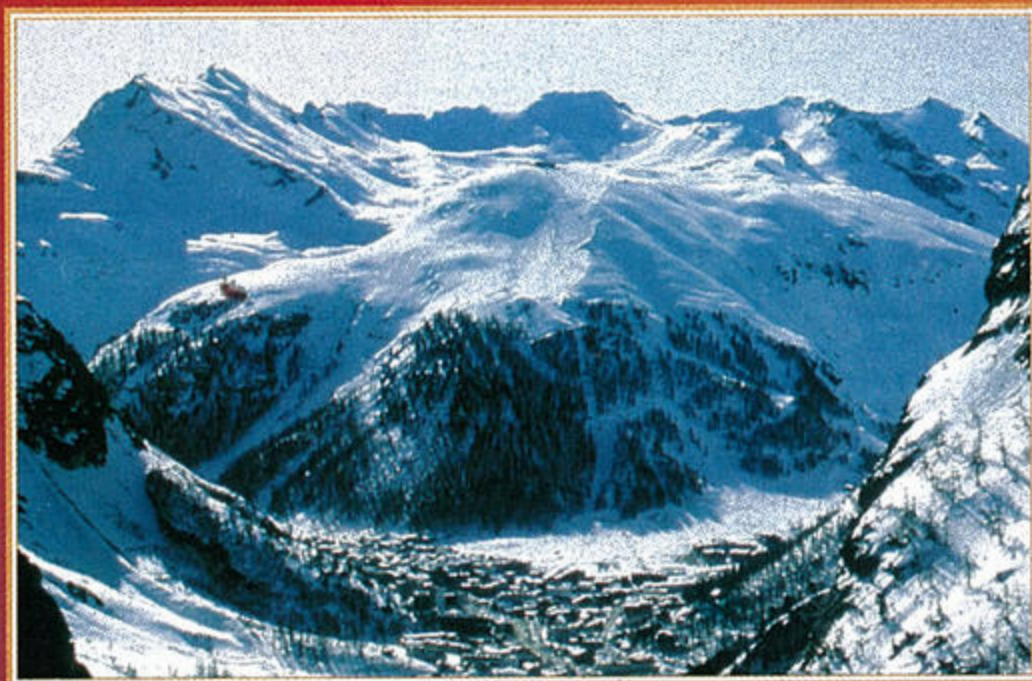
*Autre piste, autre difficulté: la nuit commence à tomber, lentement mais sûrement. La visibilité devient de plus en plus faible et le risque de vous prendre un obstacle augmente!*



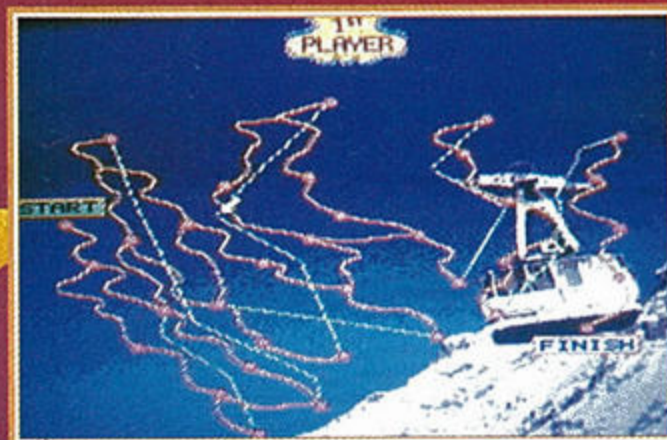
*Voici maintenant ce qui vous attend un peu plus bas sur la piste noire: la petite plaque toute gentille s'est transformée en une véritable piste de patins à glace.*



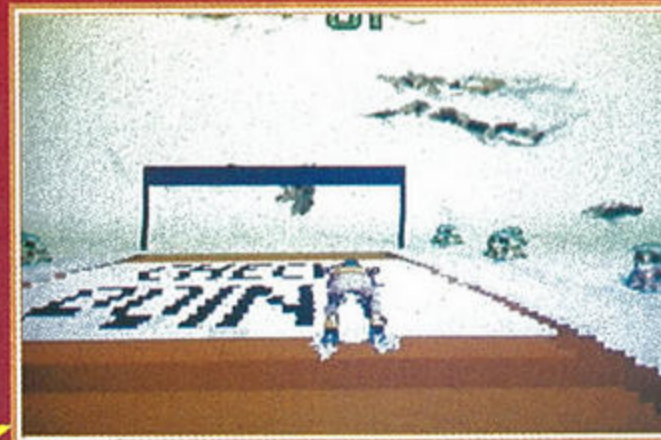
*Voici le top des tops: une piste entièrement verglacée en pleine nuit! Alors là, si vous vous en sortez sans aucune égratignure, c'est que vous êtes un champion!*



*Voici, au naturel, le gigantesque domaine skiable de Val d'Isère. Une partie de cette photo a servi à la digitalisation d'un des écrans du jeu. C'est pas beau, ça?*



*Une fois que vous êtes arrivé en bas d'une piste, un téléphérique vous remonte sur une autre montagne, où d'autres pistes vous attendent.*



*Voici ce vers quoi vous devez vous diriger: le "check point". Une fois franchi, vous aurez la possibilité de choisir d'autres pistes. Attention au temps: ici, il ne vous reste qu'une seconde.*

AVIS

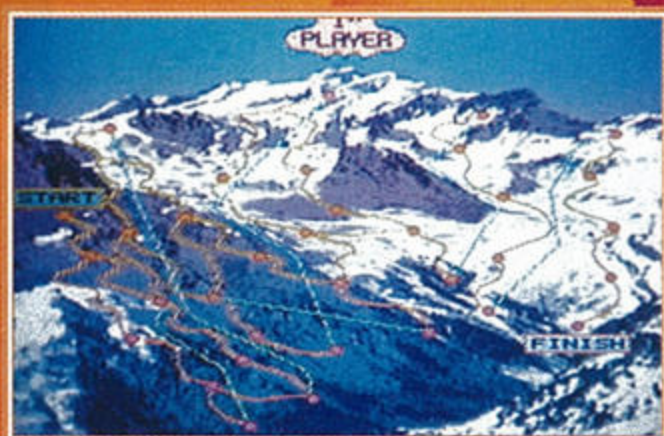
oui!



SPY

Niiico n'a pas tort en affirmant que le jeu est très rapide et que l'anticipation des virages et des obstacles n'en devient que plus aléatoire. Mais allez retranscrire l'impression de vitesse subie par un skieur lancé à plus de 150 km/h, et vous comprendrez que le jeu soit plus que rapide. De toutes les façons, ça corse sérieusement le jeu, et ce

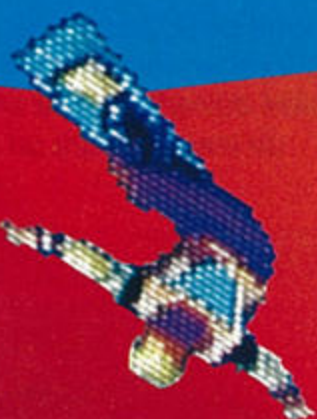
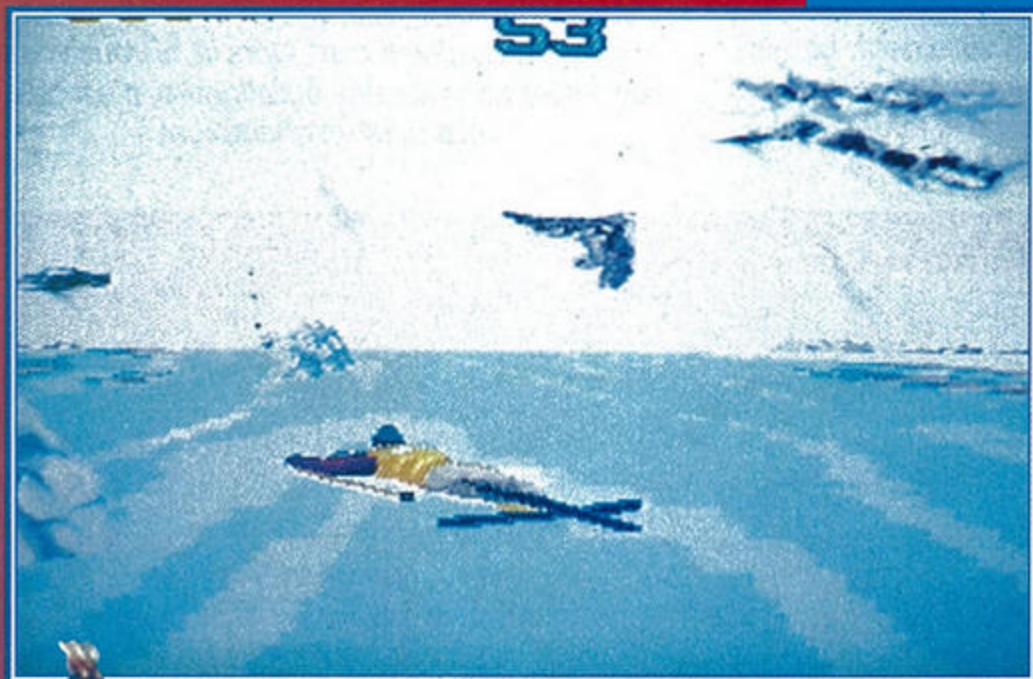
n'est pas un mal. Mais même en m'évertuant à défendre un jeu qui reste à mon avis la meilleure simulation du genre, je ne peux m'empêcher de noter l'absence d'un mode 2 joueurs simultanés. Voilà, je l'ai dit, mais quand on voit l'animation, les modes de jeu, la qualité des graphismes et les bruitages, on ne peut qu'adorer. En espérant que vous ferez un peu mieux que l'équipe de France à Lillehammer, je vous souhaite de bonnes descentes.



Sur cette image, vous avez une vision d'ensemble de toutes les pistes du domaine skiable de Val d'Isère Championship. Préparez votre parcours avant de vous lancer tête baissée sur la pente!

## PLUS DURE SERA LA CHUTE!

Quel que soit votre niveau sur des skis, une chute est toujours possible. Une petite erreur d'attention, et hop! vous voici le nez dans la neige...



Cette image est tout à fait classique: un skieur se retrouve allongé sur la glace à la suite d'une faute de carre. Ne restez pas comme cela, le rhume vous guette!



Il fallait vous y attendre, non? Cette piste verglacée et la nuit tombante font mauvais ménage: paf! les dents dans les rochers.



**ÉDITEUR: LORICIEL**  
**DISTRIBUTEUR: LUDI GAMES**  
**DISPONIBILITÉ: OUI**  
**PRIX: E**

**SIMULATION DE SKI**  
**1-2 JOUEURS**  
**CONTROLE: BON**  
**DIFFICULTÉ: DIFFICILE**  
**NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -**  
**CONTINUE: VARIABLE**

**PRESENTATION 75%**

Un écran-titre un peu pauvre, mais une démo sur quelques pistes rattrape le tout.

**GRAPHISMES 89%**

Les sprites du skieur sont vraiment bien réalisés, et les décors de montagne semblent réels!

**ANIMATION 92%**

Aucun ralentissement à signaler, fluidité et rapidité sont au rendez-vous. Merveilleux!

**MUSIQUE 80%**

Bien que les différents morceaux soient bien réalisés, on s'en passerait sans problème.

**BRUITAGES 91%**

Des sons digitalisés d'une qualité exceptionnelle contribuent à un réalisme de jeu surprenant.

**DUREE DE VIE 90%**

Tout se joue à la seconde près. De longues heures de jeu en perspective.

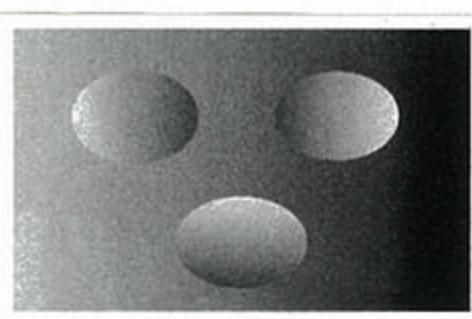
**JOUABILITE 93%**

La prise en main des différentes fonctions est immédiate. Sauts, accélération... "Fastoche!"

**INTERET 90%**

Val d'Isère Championship a tous les atouts d'un grand hit: richesse de jeu, rapidité, fluidité, amusement...

# CITY GAMES



**4 RUE CAMPAGNE-PREMIERE  
75014 PARIS**

**TEL : (1) 43.35.32.10**

**METRO : RASPAIL - VAVIN**

**RER : PORT ROYAL**

**OUVERT DE 10H30 A 19H00**

**23 RUE D'ABBEVILLE  
75009 PARIS**

**TEL : (1) 44.63.02.49**

**PROCHE DE GARE DU NORD**

**ET DE GARE DE L'EST**

**METRO : POISSONNIERE**

**NEUF - NEUF - NEUF - NEUF - NEUF - NEUF - NEUF - NEUF - NEUF**

SUPER FAMICOM	
RANMA 1/2 IV	689F
FATAL FURY 2	589F
GOEMON FIGHT 2	549F
FINAL FANTASY VI	649F
BASTARD	549F
DRAGON BALL Z 3	649F

SUPER NES	
SECRET OF MANA	529F
STAR WARS 2	529F
LEGEND	529F
OGRE BATTLE	529F
MEGAMAN X	399F
BATTLE CARS	479F
NHL HOCKEY 94	429F

SUPER NINTENDO	
YOUNG MERLIN	449F
BOMBERMAN 94	399F
ART OF FIGHTING	449F
ERIC CANTONA	429F
NBA JAM	499F
VAL D'ISERE	479F

MEGADRIVE	
DRAGON BALLZ	549F
FIFA SOCCER	389F
LANDSTALKER	479F
ETERNAL CHAMPION	449F
NBA JAM	449F
SONIC 3	529F

NEO GEO	
SAM. SHODOWN	1590F
ART OF FIGHTING 2	1650F
MIRACLE'S ADV.	1540F

FX TRAX	529F
EQUINOX	529F
BUGS BUNNY	529F
NBA JAM	499F
STANLEY CUP	499F
<u>AMIGA CD 32 + 2 JEU 1690F</u>	

3DO - PANASONIC	
3DO+ 2 JEUX PAL	4890F
MEGARACE	449F
TOTAL ECLIPSE	449F
SHOCK WAVE	449F
OUT OF THIS WORLD	479F
LA HORDE	449F

N E C	
ARCADE CARD + FATAL FURY 2 OU ART OF FIGHTING	1490F
DRACULAS X	499F
FLASH HIDER	499F
J. LEAGUE SOCCER	499F

**POUR LES NEWS,  
NOUS CONSULTER.**

**OCCASION - OCCASION - OCCASION - OCCASION - OCCASION**

SUPER NINTENDO	
CONTRA 4	149F
F ZERO	149F
ROAD RUNNERS	199F
CASTLEVANIA 4	199F
MAGICAL QUEST	199F
SUPER SVIW	199F
PILOTWING	149F
STARWING	199F
SUPER ALESTE	199F
WING COMMANDER	149F
ALIEN 3	249F
MORTAL KOMBAT	249F
STAR WARS	249F
SPIDERMAN	199F
D B Z	249F
ALADDIN	249F
MARIO KART	249F
MARIO ALL STARS	249F
BUBSY	249F
NBA ALL STAR	299F
F1 POLE POSITION	299F
LOST VIKINGS	299F
ERIC CANTONA	299F
STREET F.TURBO	299F
TECMO BASKET	299F
MR NUTZ	349F
ET PLEIN D' AUTRES !!!	
+ DE 200 TITRES DISPO	

MEGADRIVE	
SONIC	69F
FORGOTTEN WORLD	99F
CASTLE OF ILLUSION	129F
SPIDERMAN	129F
TERMINATOR	129F
JOE MONTANA II	129F
JOHN MADDEN 91	129F
BATMAN RETURNS	129F
STREET OF RAGE	129F
STRIDER	129F
KID CAMELEON	129F
JAMES POND II	129F
MICKEY & DONALD	149F
CAPTAIN PLANET	149F
ATOMIC RUNNER	149F
CHIKI CHIKI BOY	149F
STEEL TALONS	149F
LEADER BOARD	149F
ALISIA DRAGON	149F
CAPTAIN AMERICA	149F
CYBORG JUSTICE	149F
OUT RUN	149F
MUTANT LEAGUE	199F
JURASSIC PARK	199F
FLASHBACK	199F
TEAM USA BASKET	199F
ECCO	199F
ASTERIX	249F
ALADDIN	249F
STREET FIGHTER 2	299F
ROCKET NIGHT ADV.	299F
ET BIEN D' AUTRES ENCORE !	
+ DE 100 TITRES	

NEO GEO	
MEMORY CARD	149F
CYBER LIP	349F
NAM 75	349F
NINJA COMBAT	349F
BURNING FIGHT	399F
FATAL FURY	399F
EIGHTMAN	449F
MUTATION NATION	549F
FATAL FURY 2	799F
ART OF FIGHTING	749F
WORLD HEROES 2	799F

CONSOLES	
NEO GEO SEULE	1390F
SUPER NINTENDO	549F
MEGADRIVE	449F
MEGA CD II	1290F
MEGA CD	1090F
DUO-R	1690F
NEC CORE GRAFX	449F
JOYPAD SNIN	99F
JOYPAD MD	79F
JOYPAD NEC	49F
JEUX SANS BOITE	99F

**GRAND CHOIX  
DE JEUX  
NEC  
D'OCCASION**

**VOUS VOULEZ LES  
MEILLEURS PRIX  
POUR VOS JEUX ?  
UN SEUL NOM :  
CITY GAMES  
ACHAT-VENTE  
DE TOUS VOS JEUX  
ET CONSOLES...**

**ADAPTAT. FIRE 60HZ 99F  
POUR SUPER NINTENDO**

**OPERATION COUP DE POING  
REMISE DE 50 F SUR  
TOUT ACHAT DE 2 JEUX  
D'OCCASIONS ACHETES**

**ENVOI EN  
COLLISSIMO**

**BON DE  
COMMANDE:  
A RETOURNER AU:  
4 RUE  
CAMPAGNE  
PREMIERE  
75014 PARIS**

**DERNIERE MINUTE  
JEUX EN PROMOTION  
NEUF A 149 F  
NOUS CONSULTER**

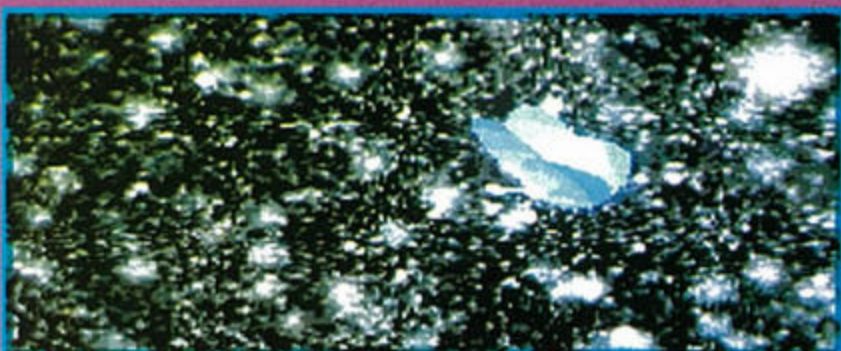
3DO NEC GAME BOY GAME GEAR	QTE	TITRES	CONSOLES
	PRIX		

**PRIX REVISABLE SANS PREAVIS - JEUX ET  
MATERIELS DANS LA LIMITE DES STOCKS.**

NOM: CP: REGLEMENT PAR:  
PRENOM: VILLE: MANDAT LETTRE  
ADRESSE: CHEQUE

**ACHAT - VENTE**

# MEGA CD II REVIEW



## LÉPIDOPTÉRISTE EN HERBE

Si, après les différentes parties passées sur Yumemi Mansion, vous ne tombez pas fou amoureux des papillons, c'est que quelque chose ne tourne pas rond dans votre caboche. C'est simple, ils sont partout, et leur vol sinueux est inoubliable. Mais, malgré toute l'admiration que l'on peut ressentir pour ces adorables lépidoptères, prenez garde à leurs pouvoirs. Le seul fait qu'ils vous parlent doit vous mettre en garde. Ils étaient des hommes comme vous, et tout homme est corrompible. Bref, écoutez bien ce qu'ils vous racontent, car ils connaissent moult secrets sur cet étrange manoir.

# YUMEMI MANSION

"Est déjà tard, et le soleil ne va pas tarder à se coucher, Jessica.  
- Mais, regarde comme il est mignon ce papillon. Regarde comme ses ailes brillent et comme sa couleur est belle. Suivons-le quelques instants. S'il te plaît, Jonathan.  
- Non! Grand-mère nous a dit de ne pas nous approcher de cette maison. Il paraît qu'il y a des fantômes..."

- Hi, hi! des fantômes, mon œil! Tu vas voir s'il y a des fantômes..."  
Sur ces mots, Jessica s'enfuit vers la demeure, et je ne l'ai plus jamais revue. Je suis à présent à l'intérieur, et il m'est impossible d'en sortir sans votre assistance. Oh! vous savez, je ne vous demande pas grand-chose, juste de me diriger dans les pièces de cette maison afin que je retrouve ma sœur. Vous verrez, tout se passera sans problèmes. Je serai vos yeux et votre contact avec les objets et pièces de cette maison. Il ne vous restera donc plus qu'à fouiller partout pour trouver les objets qui déclencheront les mécanismes. J'ai d'ailleurs vu un livre sur un fauteuil du salon, peut-être pourrait-il



C'est ici, vers la fin de l'aventure, que vous dénicheriez le dernier objet utile pour sauver votre sœur. Il vous faudra le placer dans le miroir de la "cave".

nous être utile? Toutefois, avant de vous embarquer dans cette histoire, je tenais à vous préciser un fait plus qu'étrange: tous les habitants de cette demeure sont des papillons. Mais pas des papillons comme les autres: ils furent des hommes, comme vous et moi, et ont pour la plupart choisi de se métamorphoser. L'un d'entre eux m'a confié un secret: si je séjourne trop longtemps dans cette demeure, je risque de me transformer malgré moi. "Prends garde aux nuits de pleine lune", m'a-t-il susurré. Il faut donc nous dépêcher, jeune homme. Ma sœur est en danger et la lune, dehors, s'arrondit dangereusement..."

## AVIS

**non!**



## SPY

J'ai eu du mal à le sortir, ce "non", mais, décidément, je ne peux vous conseiller d'acheter Yumemi Mansion. Ce n'est pas que je le trouve laid, sans originalité ou trop peu spectaculaire. Au contraire. Vous vous repaîtrez insatiablement de la splendeur du spectacle, et l'ambiance qui se dégage du tout ne ressemble à aucune autre. Mais, comme vous pouvez le voir dans le cartouche de notation, la durée de vie du jeu ne tient pas la route. Il ne m'a fallu que deux heures pour en venir à bout, et je ne suis pas de la graine des champions, croyez-moi. C'est dommage, sans cet élément capital, je n'aurais pas hésité à lui mettre une meilleure note pour son originalité et sa réalisation. Yumemi Mansion fait partie de cette catégorie de jeux qu'il faut absolument voir... et surtout ne pas acheter! Un jeu à louer ou à se faire prêter: vous l'aurez compris, il est malheureusement aussi éphémère que les papillons qu'il met en scène...



Content de vous? A minuit, ce soir, à cause de votre maladresse, la maison disparaîtra, et tous ses habitants avec.



Séquence émotion. Etes-vous de ceux qui connaissent les affres du vertige?

# MEGA CD II REVIEW



S'il y a une pièce qui reste gravée dans la mémoire, c'est bien le hall d'entrée.



Voici une pièce fort intéressante. Fouillez tous les recoins, ne négligez aucun angle, et vous trouverez peut-être ce que vous cherchez.



La salle de jeu n'abrite pas d'objets très intéressants. Toutefois, je vous donne quand même un petit coup de main: le feu passe par la flèche (remuez vos méninges!)



Cette pièce est apparemment complètement close. Sept bougies allumées et une autre éteinte s'y trouvent. Deux passages secrets pourront y être découverts. N'oubliez pas que de l'obscurité naît la lumière...

## LES PIÈCES CLEFS

Le jeu vous oblige à récupérer, dans un ordre bien précis, différents objets (clés, livres, boîtes d'allumettes, talismans...). Vous devrez donc errer de pièce en pièce pour mettre la main sur celui dont vous avez besoin à un moment précis. Apparemment, il y a six pièces dans cette maison. Mais les apparences sont parfois trompeuses: elle est truffée de nombreux passages secrets, qui vous feront frissonner d'effroi. Histoire de vous aider un peu, sachez qu'il existe quelque part un tableau qui vous donne des indices sur les objets à trouver.

Peut-être qu'un petit tour dans la salle de jeu...



Cette forme fantomatique n'est autre que le maître des lieux. C'est lui qui détient votre sœur. Ménagez-le.



Sur la fin de l'aventure, vous n'aurez plus qu'une heure (temps réel) pour sortir du manoir. Minuit sonnera votre fin. D'ailleurs, vous êtes mort!



Même si le volume de la musique est un peu trop fort par rapport aux voix des papillons, écoutez-les: ils ont toujours des choses très intéressantes à vous apprendre.

## AVIS

**oui, mais!**



**NIICO**

Yumemi Mystery Mansion est, il faut le souligner, un jeu créé de A à Z par une équipe constituée en grande partie de nanas! Salut les filles! Et je dois dire que ce jeu est plutôt une réussite. Le Mega CD est utilisé à 100%, que ce soit pour les séquences d'animation, la musique et les voix digitalisées. L'introduction, fort belle, nous plonge d'emblée, et jusqu'au cou, dans les coulisses de l'intrigue. Les déplacements dans le manoir se font à l'aide de la manette (naturellement!), un peu à la façon de Dungeon Master, c'est-à-dire pas à pas. Il en résulte parfois quelques temps morts. Les voix des différents personnages sont en anglais, mais parfaitement claires. Seul défaut dans ce jeu, mais il est de taille, concerne la difficulté. Vous le terminerez bien trop rapidement. C'est un peu dommage de devoir dépenser environ 400 F pour un jeu sur CD qui ne durera que trois quarts d'heure, non?



(C) 1994 SEGA

**ÉDITEUR: SEGA**  
**DISTRIBUTEUR: SEGA**  
**DISPONIBILITÉ: FIN AVRIL**  
**PRIX: D**

**AVENTURES**  
**1 JOUEUR**  
**CONTROLE: MOYEN**  
**DIFFICULTÉ: FACILE**  
**NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -**  
**CONTINUE: 3 SAUVEGARDES**

**PRESENTATION 87%**

Que voilà un joli papillon. Pourquoi ne pas le suivre dans cette mystérieuse demeure?

**GRAPHISMES 89%**

La définition des images sur le MCD n'est pas précise, mais les graphismes sont de qualité.

**ANIMATION 90%**

Les mouvements de caméra sont bien pensés et passent sans saccades (sauf l'introduction!).

**MUSIQUE 93%**

De la divine mélodie à une musique oppressante, il n'y a qu'une porte à franchir. Superbe.

**BRUITAGES 90%**

Vos pas résonnent différemment selon la matière du sol, le tic-tac de l'horloge se fait plus fort à votre approche.

**DUREE DE VIE 45%**

Trois heures de jeu au maximum quand on est un joueur moyen, une seule pour les meilleurs.

**JOUABILITE 76%**

On ne comprend pas tout de suite ce qu'il faut faire.

**INTERET 79%**

Un jeu original, tant dans sa réalisation que dans son principe. Mais il s'avérera toutefois trop simple et trop court pour les initiés.

# SUPER NINTENDO REVIEW

**L**e monde de l'Harran est depuis quelque temps sous l'emprise d'un sorcier démoniaque du nom d'Ashura. Il est le descendant de treize générations de démons appelés Dragonlord et a décidé, pour rappeler à lui son père, d'immoler à son dieu une jeune pucelle du nom d'Arianna... votre bien-aimée.

Ashura s'est terré dans l'une des régions les plus reculées de votre royaume et a disséminé sur la route de quiconque voudrait le trouver ses sbires démoniaques... Génies, manticores, dragons, n'akunœil sont de ceux-là, et vous devrez user de toute votre sagesse – et de votre force brute – pour les occire. Vous débutez l'aventure seul, et vos pieds, vos poings et un sortilège constitueront votre panoplie de jeune guerrier. Au fur et à mesure, votre potentiel s'élargira, et vous pourrez vous accrocher aux murs ou encore récupérer de nouveaux sortilèges après avoir terrassé quelques monstres malfaisants. Le sorcier de votre village a également cru bon d'intégrer à votre vision une barre de vie (verte) ainsi qu'une barre symbolisant votre énergie psychique (rouge), grâce auxquelles vous pourrez établir votre bilan de santé à tout moment. Il ne vous restera donc plus qu'à vous familiariser avec tous ces éléments pour vous lancer dans une aventure qui vous fera parcourir une vingtaine de contrées hostiles, une aventure dans la lignée de Hook: belle, variée, intéressante et... magique!



**AVIS**

**oui!**



**SPY**

Je peux dire en deux mots ce pourquoi j'ai décidé que ce jeu devait intégrer ma ludothèque: j'ai été surpris. Vous savez, cette sensation bizarre qui se traduit par un frémissement subtil des neurones et qui vous bloque la gorge quelques instants durant, qui annihile toute présence autour de vous, qui vous fait écarquiller les yeux et béer la bouche. Eh! oui, surpris, et cela faisait bien longtemps que je n'avais pas vécu ça avec un jeu vidéo.

De toute façon, il n'y a qu'à voir la qualité des graphismes et des couleurs pour comprendre. Voyez aussi comme le mode 7 a été utilisé avec talent sur les différents niveaux et comme la richesse et la variété des situations sont appréciables. Une merveille, j'ai touché une merveille...



A chaque fois que vous verrez apparaître ce monstre, tapez dans les yeux puis dans la tête au centre.



Vous voici dans le palais du ciel, les ennemis qui sont terrifiants, mais si vous endroitez que moi, vous n'aurez

# SKYBLA

Voici la torche humaine. Non seulement elle détruit les ennemis sur son passage, mais elle vous permet de franchir certains ravins.



Voici le premier de vos pouvoirs. N'hésitez pas à vous en servir pour actionner les leviers que vous ne pouvez atteindre.



Le sort du tonnerre détruit les proches, même les plus

# SUPER NINTENDO REVIEW

AVIS

oui!



AHL

Les agréables graphismes de Skyblazer font tout de suite penser à Hook, ce qui n'est pas surprenant car c'est la même équipe qui a réalisé ces deux jeux. Si l'on pouvait reprocher à Hook d'être trop facile, ce n'est pas le cas avec Skyblazer: une fois passés les premiers secteurs, les choses se compliquent, ce qui devrait vous empêcher de venir à bout de ce jeu trop rapidement en dépit de la présence de codes.

De plus, l'action est suffisamment variée pour que l'on ne s'ennuie pas un seul instant. Bien que Skyblazer ne soit pas le jeu le plus original du siècle (du reste, ça fait bien longtemps que je n'ai pas vu un jeu vraiment original!), il présente quelques petites innovations qui pimement l'action. Ajoutez à cela une jouabilité exemplaire et vous obtenez un jeu d'action qui a une pêche d'enfer. Bravo Sony, voilà qui nous fera oublier la bavure de Cliffhanger.



maître du vent. Ses sbires vous positionnez au même aucun problème.



Je ne vous ferai pas l'affront de vous pondre une légende à la Niiico du genre: "Un éléphant, ça trompe..." [rires] Il reste qu'il ne fait pas bon se prendre un coup de trompe (surtout celle-ci).

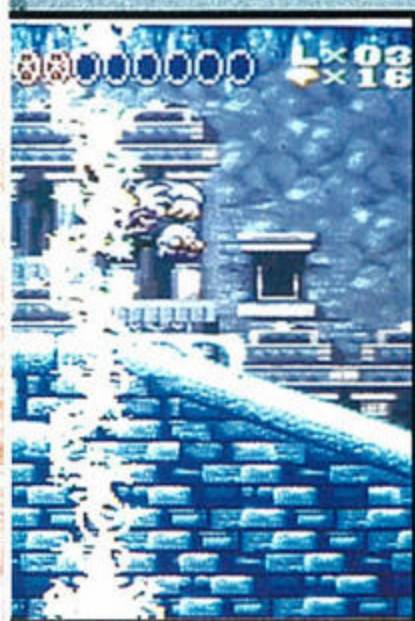
# BLAZER

Y SONT BÔ  
MES BOSSCO!

Et pour cause! La plupart bénéficient d'une utilisation judicieuse du mode 7, et d'effets spéciaux étonnants. Mais, plus que leur apparence, c'est la manière d'en venir à bout qui est intéressante. La difficulté est généralement bien dosée, et les techniques à mettre en œuvre devront être très structurées. Jetez donc un œil sur ce qui suit, vous ne serez pas déçu.

## ARS MAGICA

Ou "l'art de la magie". Votre maître a préféré vous le laisser découvrir seul, ne vous aidant que par quelques indications. Vous devrez donc achever de visiter certaines contrées pour bénéficier de nouveaux pouvoirs: la régénération, la torche ou la force universelle... N'oubliez pas que l'utilisation d'un sort vous fera perdre un nombre défini de points de magie. Usez-en avec parcimonie.



ennemis les plus résistants.



La croix de puissance sera fort utile lors des tableaux encombrés d'ennemis. Elle a pour avantage de bien faire le ménage.



Dans le genre "sales bêtes bien teigneuses", celles-ci sont généralement très collantes et particulièrement puissantes.



Dans le genre "claustrophobes s'abstenir", vous n'allez pas être déçu. Les murs s'élèvent et se rabattent en ne vous laissant que quelques secondes pour avancer. Traditionnel, mais stressant.

# SUPER NINTENDO REVIEW



Ici, il vous faut suivre les courants d'air pour arriver à la sortie. Prenez garde aux courants descendants.



"Come on, baby, light my fire!" Ça fait plaisir de voir qu'il y en a quelques-uns qui écoutent de temps en temps.



Vous avez droit ici à un tableau-bonus étonnant où il vous faudra ramasser le plus de diamants possible.

Succédant à certaines phases de plates-formes, ce mini shoot-them-up se démarque par le mauvais contrôle du personnage. Voilà donc une ombre à ce tableau des merveilles. Dommage.

## SKYBLAZER

→ START  
PASSWORD

**ÉDITEUR: SONY**  
**DISTRIBUTEUR: SONY**  
**DISPONIBILITÉ: OUI**  
**PRIX: D**

**PLATES-FORMES**  
**1 JOUEUR**  
**CONTRÔLE: PARFAIT**  
**DIFFICULTÉ: MOYENNE**  
**NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -**  
**CONTINUE: MOT DE PASSE**

### PRESENTATION 45%

Seule la démo peut valoir le coup car l'écran-titre et l'explication de l'histoire sont bâclés.

### GRAPHISMES 90%

Les décors laissent rêveur, les monstres sont très variés et les graphismes impeccables.

### ANIMATION 89%

Les programmeurs ont usé du mode 7 avec brio, et le rythme du jeu est très rapide.

### MUSIQUE 84%

Les thèmes ne sont pas redondants, et rythment bien vos actions.

### BRUITAGES 87%

De même facture que ceux de Hook, ils sont très nombreux et de bonne qualité.

### DUREE DE VIE 88%

Le jeu est assez long et difficile pour combler les plus habiles d'entre vous.

### JOUABILITE 93%

Jamais je n'ai pris autant de plaisir à diriger un personnage, même Sonic ou Mario.

### INTERET 92%

Un plaisir pour les yeux et les doigts. Sony signe là une merveille d'action. Un incontournable qui renouvelle le genre en beauté.



Export Worldwide

# JPF Import

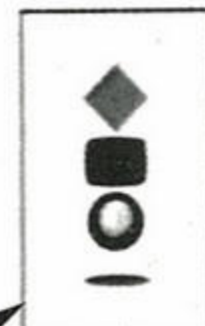
(1) 46.24.33.19

Export tous pays

Distributeur Panasonic 3DO - Distributeur ELECTRONIC ARTS  
Importateur - Distributeur ATARI

**DISPONIBLE**

Ouvert de  
10h00 à 19h 00



**3DO**

Revendeurs  
Contactez nous !

**Prix IMBATTABLE !!**

Version Française - Version NTSC

## FULL MOTION VIDEO

Les CD Video 12cm sur  
votre 3DO !!



Microcosm  
Total Eclipse  
Escape From monster manor  
Out of this world  
Super Wing commander

Alone in the dark  
Dragon's Lair  
Orion off Road  
PGA Tours Golf  
Who Shot Johny Rock

Space Ace  
Megarace  
John Madden Football  
Shock Wave  
Pebble beach Golf



**EN EXCLUSIVITE**

## NOUVEAU CDX Sega

Livré avec un pack de 7 jeux :  
Sonic  
Ecco The Dolphin  
Sega Classics  
Collection

Livraison 24 à  
48h

Commandes  
Express par  
Téléphone ou  
Fax

Reglement :  
Carte Bleue  
Cheque  
Mandat  
Contre -  
Remboursement

**CHRONOPOST  
24 H**

## FULL MOTION VIDEO

Amiga CD 32  
3DO  
CDI Phillips  
PC et Compatibles

Plus de 50 titres disponibles...

Return to Zork  
Black Rain  
Patriot Games  
Top Gun...



**JAGUAR**  
**DISPONIBLE**  
Version Française

Checked flag 2  
Aliens vs Predator  
Crescent Galaxy  
Raiden  
Tempest 2000  
Dino dudes  
Tiny Toons...

Lecteur CD-ROM  
PANASONIC 562 B  
Double Vitesse **TURBO**



**1690,00 FF TTC**

**Guide pour un Montage  
Facile**

Tel (1) 46 24 33 19

62 Bis av Charles de Gaulle  
92200 Neuilly s/seine - Metro Sablons

Fax (1) 47 45 23 54

Les prix peuvent être modifiés sans préavis  
Photos non contractuelles

# MEGA CD REVIEW

# NHL HOCKEY

**Présents depuis toujours dans le domaine des simulations sur MD, E.A. s'attaque désormais au support CD de Sega. Va-t-on encore avoir droit à une adaptation vue, revue et cent mille fois corrigée?**

On commencera tout de suite en répondant par l'affirmative. Mais attention! ce jeu, pris indépendamment, est une référence, que dis-je, un monument (pour comparaison, cf. C+ 24, p. 150). Les options comme le shoot-out (pardon... le tir au but), les play-off et la saison régulière sont très complètes et vous proposent des modes de jeu qui, sur le long terme, ne perdent rien de leur charme. Les statistiques sont également un moment de grande émotion (quand on est amateur!) puisqu'elles résument en quelques chiffres la majorité des actions engagées sur le terrain. Et ce n'est pas tout, la version MCD a su utiliser une fonction que la cartouche a bien du mal à supporter, la vidéo: l'introduction vous propose un petit film de bonne facture (pour un MCD) en plein écran, qui dépeint l'arrivée des joueurs dans l'enceinte de jeu, et quelques morceaux choisis de leurs matchs. Globalement donc, vous héritez avec cette version MCD de bien peu d'innovations par rapport à la version MD de ce même jeu, mais si vous commencez à vous lasser de votre NHLPA '93 sur MD (et que vous avez un MCD), peut-être serait-il bon de commencer à mettre des sous de côté.



La remise en jeu de la plupart des fautes se fait de cette manière. Un entre-deux où les coups de crosse dans les tibias se font généralement sentir.



**ALL STARS WEST**

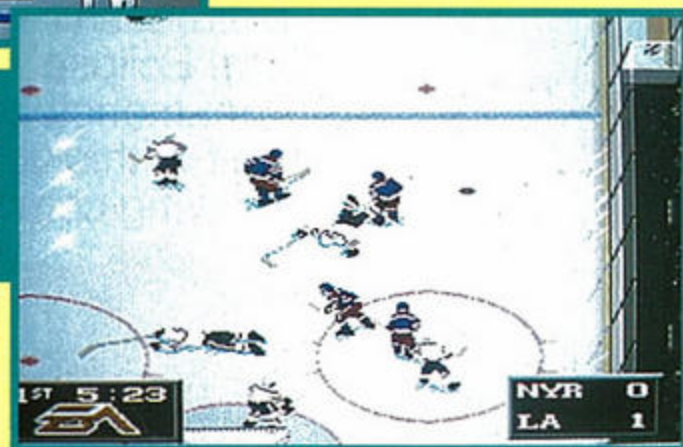
**Brett Hull**  
 Shots R, 5'10" 201 lbs  
 Born, Belleville, Ont.  
 Aug 9, 1964

Season	Club	Lea	Regu	Up	A
1984-85	W. Buffalo	WCHA	48	32	33
1985-86	W. Buffalo	WCHA	52	32	33
1986-87	Calgary	NHL	5	1	0
1987-88	Calgary	NHL	52	30	32
	St. Louis	NHL	13	6	8
					16

Il fut une époque où l'on réutilisait les noms de grands joueurs pour les jeux. Brett Hull en faisait partie, et il n'a rien perdu de sa présence depuis.

Les hécatombes de la sorte sont plus que fréquentes dans les matchs. Le bouton C vous servira d'ailleurs à charger les adversaires.

Il y a des joueurs qu'il vaut mieux éviter. Mario Lemieux est de ceux-là... Je plains l'auteur de cette gaffe.



## ON AMÉLIORE L'HABILLAGE, MAIS PAS LE CONTENU

C'est avec un plaisir hors du commun que nous avons visualisé l'introduction de ce NHL '94 sur MCD. Les images sont plein écran, la vidéo est longue, et la qualité globale très bonne. Sachez de plus que chaque équipe fait l'objet d'une séquence qui retrace un de ses exploits sur la glace. Mais, encore une fois, le jeu n'a subi aucune amélioration majeure par rapport aux autres NHL sur MD. Réfléchissez donc bien avant de sortir votre chéquier.

## AVIS

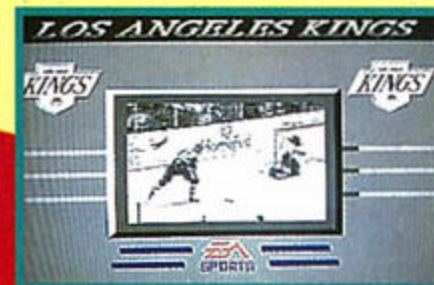
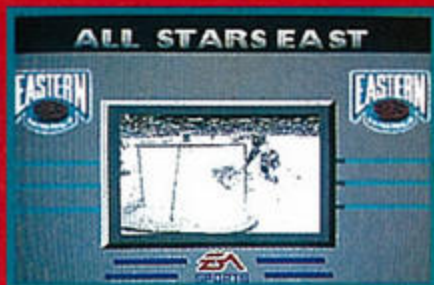


**SPY**

surtout le premier du genre sur MCD. Il doit donc être salué comme tel.

## oui, mais...

Je pense avoir déjà suffisamment comparé ce titre avec les autres, et j'imagine que vous aurez compris le message: si vous ne possédez pas encore la version de Hockey sur MD, c'est la version testée ici qui doit avoir les faveurs de votre portefeuille. Le plus embêtant dans cette histoire, c'est la politique d'E.A. en matière de simulations sportives. Elle est simple: vous prenez la mouture de l'année précédente, vous rajoutez quelques statistiques complémentaires, vous saupoudrez d'une pincée de réactualisation, vous adaptez le tout au support visé, et vous n'avez plus qu'à ramasser les brouzoufs de cette juteuse magouille. C'est facile, pas cher (tout est relatif), et ça rapporte gros. Alors, que faire face à de telles entreprises? Eh bien, je suis navré de répondre qu'on ne peut rien y changer (on est habitué avec Sega et Nintendo)... On laisse couler et, si on aime le genre, on achète tête baissée (en se référant toutefois à nos conseils avisés!). Trêve de considérations, ce NHL '94 est très bon, et est



# KEY '94

## CHRONIQUE D'UN BUT ANNONCÉ

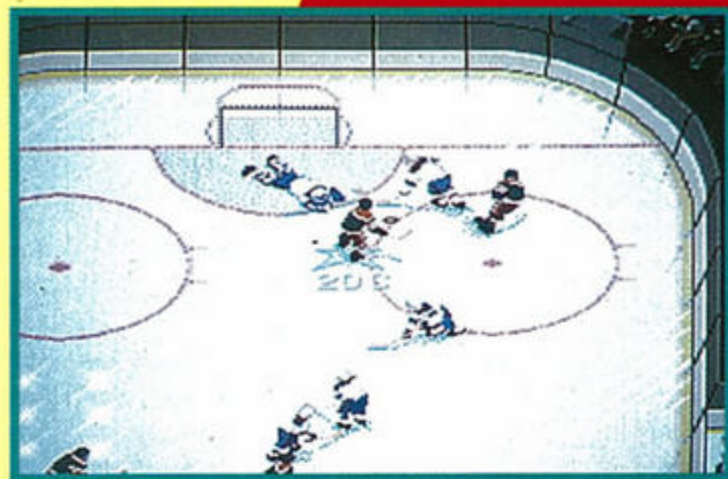
Il est tout d'abord très délicat d'essayer de marquer un but sans structurer un minimum son jeu. Développez donc le jeu en équipe avec vos compagnons de glace, car se présenter seul devant les buts n'est jamais fort payant. Puis apprenez à toujours tourner les situations désavantageuses à votre profit (on vous l'explique ci-dessous). Bref, soyez sans pitié et jouez intelligemment.



Le joueur en rouge en bas à droite vient de décocher un tir foudroyant...



... toutefois, le palet rebondit sur le goal, et il semble qu'un défenseur soit sur le point de le récupérer...



Mais non! le joueur en rouge vient de s'en emparer, et s'apprête à décocher une frappe impossible à stopper.



C'est fait, le palet est rentré... On imagine le savon que va se prendre le défenseur!

## AVIS

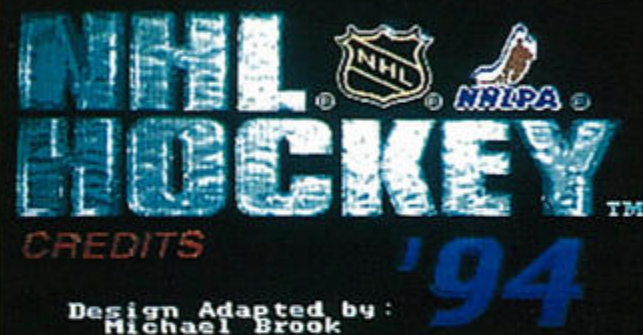
non!



NIICO

Quoi de neuf dans NHL Hockey 94 sur MCD? Rien d'extraordinaire, sinon que l'on peut jouer à quatre simultanément. L'apport du CD n'apporte rien de nouveau dans le jeu à proprement parler. La maniabilité est toujours la même, c'est-à-dire qu'elle demande beaucoup d'entraînement au novice pour pouvoir manier son joueur comme il le désire. La présentation, un peu courte il faut le reconnaître, présente l'avantage, comme chacune des séquences vidéo du jeu, d'être en plein écran (Full Motion Video, pour parler comme tout le monde). La vitesse de défilement des images n'en est pas pour autant ralentie, et, sur ce point, Electronic Arts a fait fort. Non, ce qui me gêne beaucoup dans ce CD, c'est que, mis à part les séquences vidéo et la réactualisation des statistiques des équipes, on nous vend un produit identique à la version cartouche. Eh bien, moi, je dis que c'est se fiche de nous, non? Il faut qu'ils se renouvellent, chez E.A. Sports!

# MEGA CD REVIEW



ÉDITEUR: ELECTRONIC ARTS  
DISTRIBUTEUR: GUILLEMOT I.  
DISPONIBILITÉ: OUI  
PRIX: D

SIMULATION DE HOCKEY  
1-4 JOUEURS SIMULTANÉS  
CONTROLE: PARFAIT  
DIFFICULTÉ: MOYENNE  
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -  
CONTINUE: SAUVEGARDES

PRESENTATION 91%

Une utilisation judicieuse et réussie de la Full Motion Video plein écran.

GRAPHISMES 82%

Pas d'amélioration majeure, sauf pour les séquences vidéo. Raisonnable.

ANIMATION 86%

Les mouvements sont réalistes et le scrolling ne subit aucun ralentissement.

MUSIQUE 83%

Encore une fois, pas d'améliorations importantes, et toujours des thèmes variés.

BRUITAGES 85%

Voix digitalisées pour les commentaires de Ron Barr, et la foule est bien chauffée.

DUREE DE VIE 86%

Le jeu tient bien la route, et, quand on apprécie ce sport, on est comblé.

JOUABILITE 89%

Les joueurs répondent au doigt et à l'œil et l'adaptation est très rapide.

INTERET 86%

Sans aucun doute le meilleur du moment, mais vous ne devrez investir que si vous n'avez pas déjà ses prédécesseurs sur MD (NHL '94 en tête).

# SUPER NINTENDO REVIEW

Date: 28 juillet 2192.

Lieu: Divensce XVIII (ex-Chicago).

Force en place: Un agent régulier (Darrien Lambert).

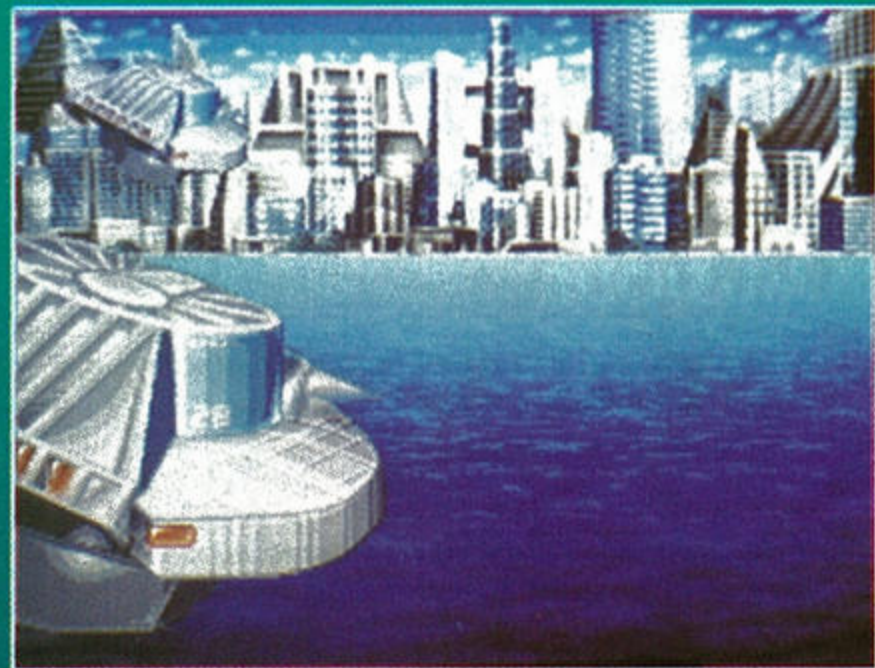
Code de la mission: Rouge.

Objectif: Stopper prolifération TXP.

"Ils ont pris l'habitude de me refiler les sales boulots, chez Vidincan 8... Voilà vingt ans que j'bosse pour eux, et jamais un remerciement, jamais une récompense. Juste des fax. Un minimum de crédits pour le taf', et hop! on enchaîne sur le suivant. Faut dire, j'suis pas trop à plaindre. Ils paient pas si mal, et je ne sais pas faire autre chose. Depuis que la section Béta m'a refilé ses pouvoirs de 'ralenti des phases temporelles', c'est bizarre, je plais à tout le monde, on commence même à me regarder dans la rue. Peut-être est-ce dû au revolver que j'ai coutume de porter, ce soi-disant déclencheur électrique qui vous stoppe un bœuf en moins de temps qu'il ne faut à un mec appelé Ze Killer pour casser de la daube (un dingue qui bosse sur une planète appelée C+). Remarquez, elle est pas mal, cette arme, mais elle m'oblige à conclure mes combats au contact, et même si je suis un expert en mush-ti, vous conviendrez que c'est salissant!

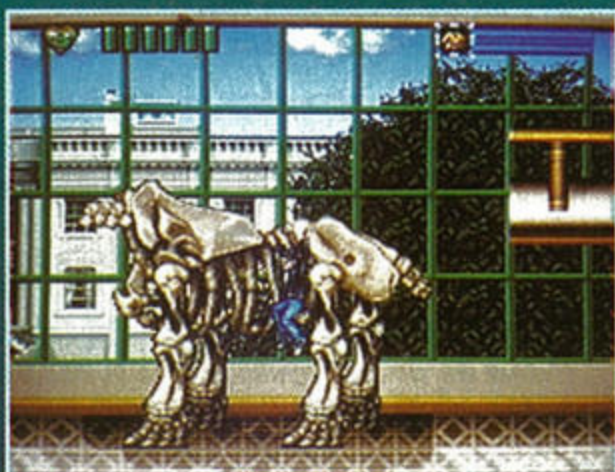
Voyons donc ce que j'ai à faire cette fois: 'Stopper prolifération TXP'. Mouais, c'est cette substance qui permettrait de faire voyager les gens dans le temps, je crois bien. Voyons avec Selma, peut-être aura-t-elle un peu plus d'infos sur le sujet..."

L'écran vert du moniteur commence à se refléter sur les murs lépreux de la chambre de Darren. Et, répétant pour la millième fois ce clapotis sur les touches de son terminal dont il a, seul, le secret, il se lance dans la contemplation de l'image synthétique de Selma. Son espion informatique.



Cette petite séquence d'introduction pourrait vous laisser espérer que vous allez vous embarquer dans le shoot-them-up du siècle. Il n'en est rien...

Méfiez-vous de ces antiquités. Car, même si elles sont de toute beauté, elles vous réservent d'étranges surprises. D'ailleurs, pourquoi celle-ci n'a-t-elle plus de tête?



Les salles secrètes sont très nombreuses dans ce jeu. Il faut généralement des clefs pour les ouvrir, mais les bonus que vous y récolterez (planqués dans les caissons) valent le coup.

## SELMA VOUS GUIDE...

"Les différentes recherches effectuées sur le TXP nous laissent croire qu'il est fabriqué par le laboratoire d'un dénommé Mordicai Sahmbi. Pour vous y rendre, une traversée de la ville s'impose. N'oubliez pas de bien inspecter tous les murs pour récupérer quelques bonus et points de vie supplémentaires. Une fois que vous aurez détruit le laboratoire, il faudra vous rendre à la propriété du docteur, à quelques pas de là. Nous avons appris que toute la propriété est minée. Prenez garde. Nous n'avons pu mener plus avant nos recherches, car de nombreux virus verrouillaient la banque de données principale. Nous vous recontacterons à la fin du niveau."

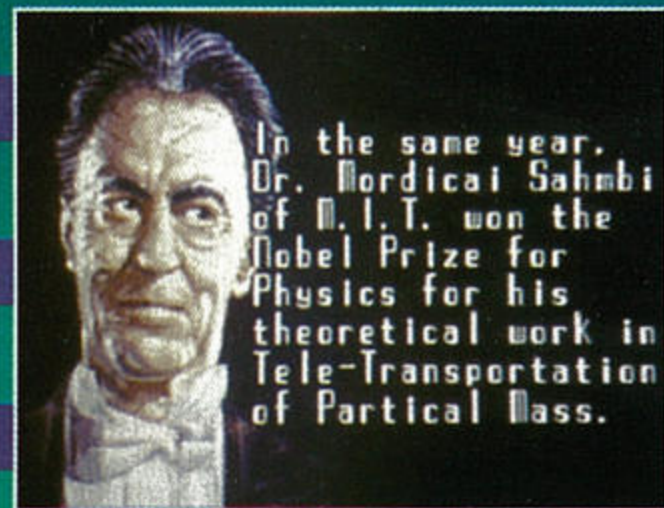
## AVIS

**oui!**

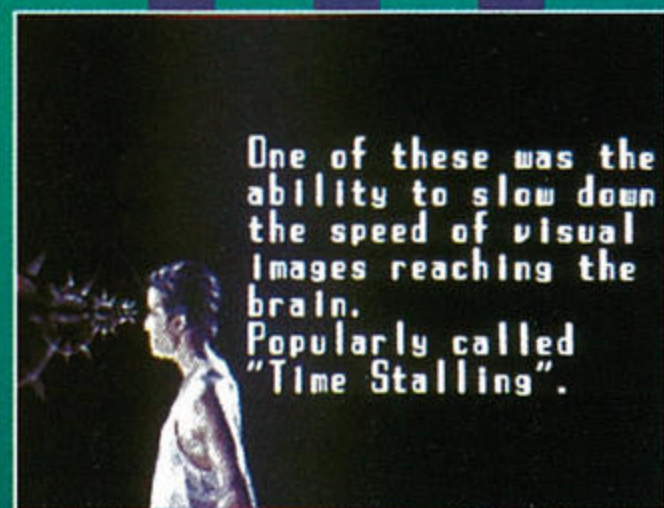


**SPY**

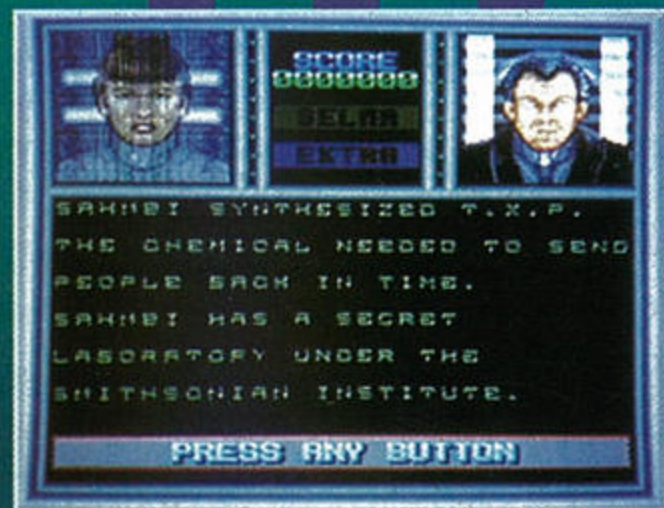
Sans être le jeu du siècle, ce Time Trax est tout de même une bien agréable surprise. On est tout d'abord étonné par la rapidité du jeu. Le personnage passe son temps à courir de droite à gauche, et c'est sans aucune difficulté qu'on le dirige. Le scrolling suit parfaitement son évolution et les ennemis sont nombreux. Détail d'importance: il n'y a pas de Continue. Et, pour une fois, je dis que c'est très bien. Ce n'est pas que le jeu soit trop simple, mais il vous propose, grâce à ce procédé, une durée de vie plus importante. Et, vu la difficulté progressive, on ne cesse d'évoluer à chaque reprise. En gros, Time Trax a toutes ses chances pour séduire les amateurs de jeux d'action bien ficelés. Voyez donc si vous êtes de ceux-là.



Voici votre ennemi, le docteur Mordicai Sahmbi. Il a réussi, grâce au TXP, à ramener des criminels d'un futur proche. Vous devez le stopper avant qu'il ne soit trop tard.



Au cours de l'aventure, vous pourrez, grâce au Time Stalling, ralentir le temps. Cette technique, à utiliser avec parcimonie, est parfois indispensable.



A chaque début de niveau, un écran vous en présente le contenu. Essayez de comprendre ce que Selma vous raconte, c'est indispensable pour la suite des événements.

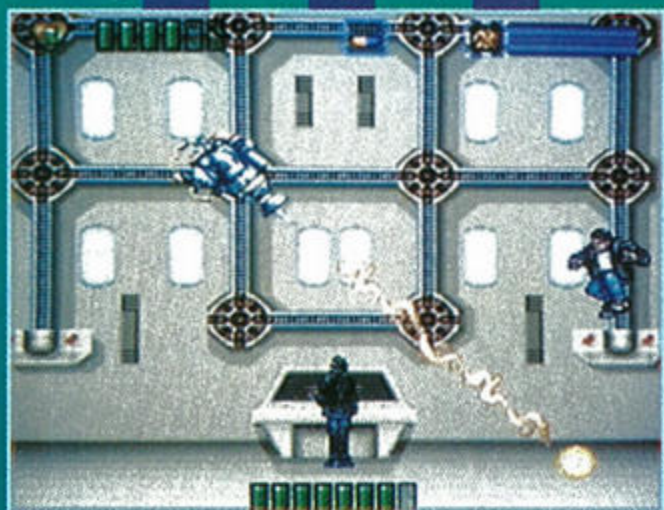
# SUPER NINTENDO REVIEW



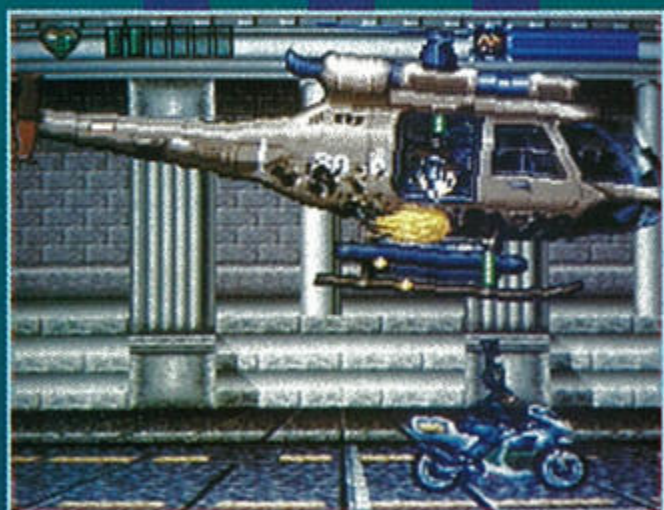
Le laboratoire est un endroit bien protégé. N'avancez pas trop vite, tirez sur tous les canons et, surtout, pensez à récupérer les capsules de TXP.



Ce personnage ne craint absolument pas votre arme. Il faudra attendre d'être au contact pour lui asséner quelques coups de pied et de poing bien placés.



Ce boss ne vous posera aucun problème si vous gardez à l'esprit qu'il faut vous accrocher aux rails pour tirer.



Utilisez toutes les armes disséminées sur votre chemin pour trouer la coque de cet hélicoptère infernal.

## ENNEMIS PUBLICS N° 1

Le docteur n'a pas lésiné sur les moyens pour se protéger. Vous aurez droit à des criminels plutôt "tuants", à des machines infernales dont la cadence de tir n'a d'égale que leur résistance, et à un bel hélico sorti tout droit des meilleurs surplus militaires. Comme d'habitude, vous perdrez quelques vies avant de comprendre leur mécanisme, mais, si vous jouez bien, vous gardez toutes vos chances.

## AVIS

**oui!**



## NIICO

Voici une bonne nouvelle comme j'aime en recevoir! Time Trax est vraiment un bon jeu de plates-formes. Pourtant, son arrivée sur le marché des jeux vidéo n'a pas été précédée d'un battage publicitaire monstrueux. A part quelques lignes de preview dans Consoles+ 28, la mer était calme. La surprise a donc été totale quand j'ai commencé à jouer à Time Trax.

Les graphismes sont d'une très bonne qualité, et on remarquera les scrollings différentiels qui accompagnent les différents niveaux, ainsi que le soin apporté aux différents sprites. La musique et les bruitages ne sont pas en reste. Le mode 7 de la Super Nintendo est utilisé quand il le faut, comme il le faut. Avec tous les différents niveaux qui sont proposés (plates-formes, course de motos...), en voilà un jeu qu'il est bien!



Dans l'obscurité, vous devrez effectuer tous vos déplacements avec prudence.



**ÉDITEUR: T.H.Q.**  
**DISTRIBUTEUR: E.M.S.**  
**DISPONIBILITÉ: OUI**  
**PRIX: E**

**ACTION**  
**1 JOUEUR**  
**CONTROLE: BON**  
**DIFFICULTÉ: MOYENNE**  
**NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3**  
**CONTINUE: AUCUN**

**PRESENTATION 80%**

Un scénario bien pensé, qui se déroule avec simplicité. Que demander de plus?

**GRAPHISMES 84%**

Quelques petits effets intéressants, comme les toiles au premier plan.

**ANIMATION 89%**

Les déplacements sont très rapides et le scrolling suit sans défaillance.

**MUSIQUE 78%**

Tout dépend du niveau, mais elles sont en général assez crispantes.

**BRUITAGES 88%**

Nombreux et de qualité.

**DUREE DE VIE 87%**

Enfin, heureusement qu'il n'y a pas de Continue, même si cela peut sembler rebutant.

**JOUABILITE 89%**

Le personnage vous suit au doigt et à l'œil, et ses possibilités d'action sont très nombreuses.

**INTERET 87%**

Long, difficile, graphiquement réussi, ce Time Trax est une valeur sûre.

# SUPER NINTENDO REVIEW

**R**ock n' Roll Racing est le tout nouveau jeu d'Interplay, ceux-là même qui nous ont concocté le très amusant Clayfighter. Cette fois-ci, pas question de se battre à mains nues, car c'est dans une voiture à l'allure très futuriste qu'il faudra vous montrer le plus fort et le plus habile. Enclenchez la première vitesse, c'est parti!

Rock n' Roll Racing est donc une simulation de course de voitures. Mais attention, pas n'importe quelle voiture. En effet, chacune d'entre elles ferait inmanquablement pâlir de jalousie un certain Mad Max! Le but du jeu est des plus simples: à bord du véhicule de votre choix (trois sont proposés en début de partie), vous allez devoir essayer de terminer chaque course. En fonction de votre classement final, des points et une somme d'argent vous sont attribués: 400 points et 10 000 dollars pour le vainqueur, 200 points et 7 000 dollars pour le deuxième, 100 points et 4 000 dollars pour le troisième. Ces points sont très importants pour la suite des opérations. En effet, si vous désirez changer de division, puis ensuite de planète (et découvrir ainsi de nouveaux circuits), il vous faudra atteindre un certain nombre de points, indiqué en début de partie. L'argent que vous avez empoché va vous servir quant à lui à gonfler votre bolide avec les derniers gadgets à la mode: nitro, pneus plus larges, moteur plus puissant, missiles, mines, blindage et suspension active. D'autres voitures sont aussi disponibles, moyennant un paquet de brouzoufs assez confortable! Mais ce qui fait la grande originalité de Rock n' Roll Racing, c'est certainement le mode 2 joueurs. A cette occasion, l'écran est partagé en deux parties. Chacun des joueurs se voit ainsi attribuer une partie d'écran. A vous maintenant de choisir si vous désirez ou non faire équipe avec votre partenaire. Ne dit-on pas que l'union fait la force?

## AVIS

**oui!**



## NIICO

Que de plaisir en perspective! S'il est vrai que jouer seul devient quelque peu lassant, le fait de pouvoir jouer à deux et simultanément relance totalement l'intérêt du jeu. C'est simple, Spy et moi n'avons pu lâcher le joystick de toute la journée après avoir commencé une partie! Nous voulions à chaque course aller plus loin dans le jeu. Rock n' Roll Racing est vraiment très attachant, c'est le moins que l'on puisse dire. De plus, durant chacune des parties, des morceaux de musique fort célèbres comme "Peter Gun" ou "On the Road Again" viennent soutenir le rythme de la course, d'une qualité extraordinaire. Je vous conseille de pousser les watts. Le scrolling multidirectionnel qui suit sans cesse votre voiture est un exemple de perfection: rapide et fluide. Rock n' Roll Racing est, à mon avis, un jeu que tous les fans de simulations de courses (musclées) de voitures se doivent de posséder.

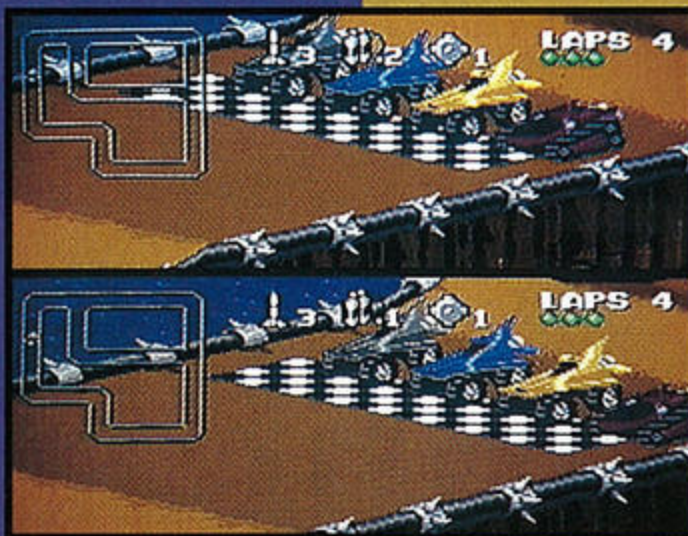
# Rock n' Roll RACING

## À DEUX, C'EST VRAIMENT LE PIED!

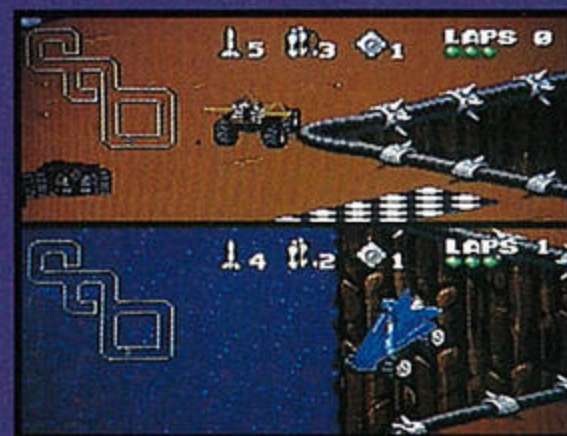
Comme je vous l'avais annoncé précédemment, Rock n' Roll Racing peut se jouer à deux simultanément (l'écran se splitte alors en deux). Le joueur numéro un se voit attribuer l'écran du haut, l'autre celui du bas. La course est tout aussi claire et y gagne énormément en intérêt. Je ne peux donc que vous conseiller de jouer avec un ami, vous allez passer des moments mémorables!



Le départ de la première course, en mode 1 joueur. La course se déroule alors en plein écran, la visibilité est totale! Votre but est simple: arriver premier par n'importe quel moyen. Soyez vicieux et malin!



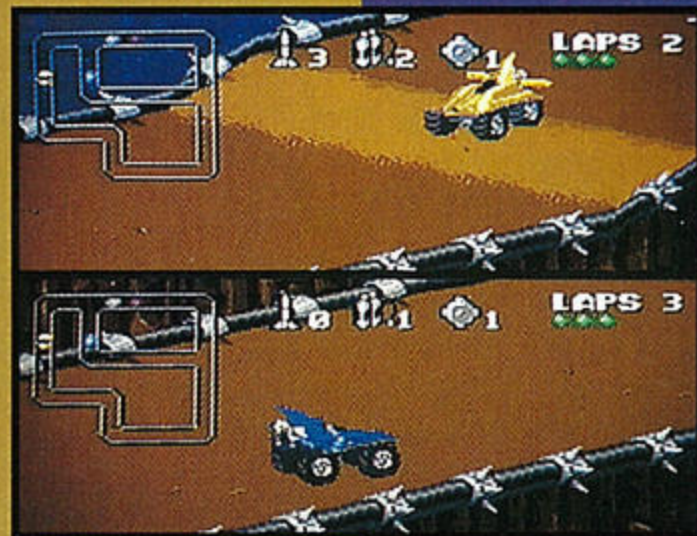
Voici une course en mode 2 joueurs qui se déroule sur une autre planète. Les parcours sont nouveaux et les adversaires plus puissants et plus méchants! Au magasin, sachez faire les bons achats pour les battre!



Les sorties de route sont assez rares. Mais quand ça vous arrive, c'est vraiment spectaculaire! Une chute de plusieurs centaines de mètres attend le pilote du véhicule bleu!

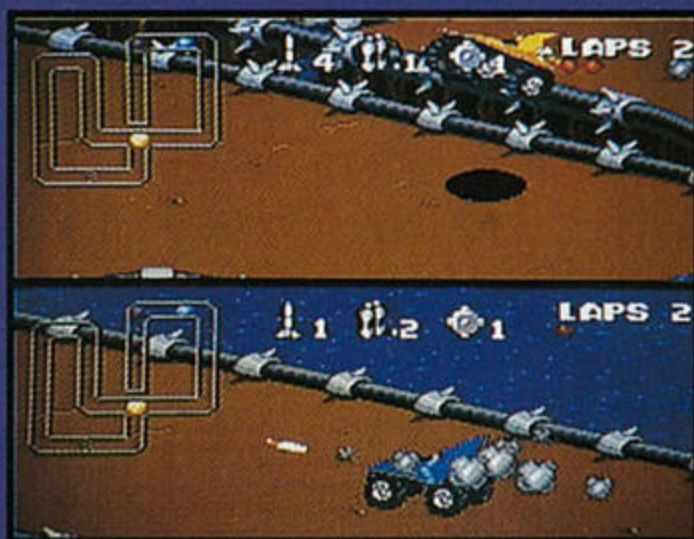


Vos affaires ont bien avancé: vous êtes en tête de la course. Un petit truc pour finir dans les meilleures places: prenez tous vos virages à la corde. Il faut pour cela savoir les anticiper. Courage!



Niico, voiture jaune, est en tête de la course. Spy, voiture bleue, est en deuxième position. Quel suspense! N'oubliez pas de compulser le radar qui se trouve en haut à droite de l'écran pour vous repérer!

# SUPER NINTENDO REVIEW



Alors que la voiture jaune effectue un gigantesque saut sur l'un des nombreux tremplins que l'on trouve sur le parcours, le conducteur de la bleue lance un missile sur la voiture violette qui le devance. Sans pitié!



Voici une plaque de verglas que je vous conseille d'éviter! Si jamais votre voiture venait à rouler dessus, il s'ensuivrait une série de tête-à-queue et de dérapages incontrôlés. Quelle perte de temps!



Sur le parcours de la deuxième planète, très sombre, des zones Turbo sont indiquées sur le sol. Si vous lancez votre bolide sur l'une des flèches rouges, il piquera un sprint d'enfer durant quelques instants!



Sur la droite de la voiture rouge, vous pouvez remarquer une petite boîte blanche. C'est une trousse à pharmacie. Si votre voiture fume, il est temps de penser à une petite révision.

## ARMES ET OBSTACLES...

Sur les différents parcours qui constituent le jeu, vous trouverez de tout: des billets de banque, des trousse à pharmacie, des plaques de verres, des flaques de glue et des mines! Conduisez comme vous l'aimez: kamikaze ou pépère. De toute façon, le but est de franchir la ligne d'arrivée!

Mais non, vous ne rêvez pas, il s'agit bien d'Olaf, un des Vikings du jeu The Lost Vikings. Ses caractéristiques sont les meilleures. Pour jouer avec lui, quand vous choisissez votre pilote, maintenez les boutons "L, R et Select" enfoncés tout en appuyant sur la droite pour faire défiler les pilotes. Si tout va bien, Olaf va se présenter!



Voici ce qui vous attend quand vous aurez terminé chacune des courses des trois planètes: une superbe coupe en or massif.

## AVIS

**oui!**



**SPY**

Ce cher Niiico ne perd rien pour attendre. L'union fait la force, qu'il disait. Tu parles! Dès qu'il voit qu'on va finir avant lui, il vous balance une salve de missiles dans les dents, sans même crier gare. Sa trahison n'a d'égale que la taille de ses pieds. Mais bon, j'ai quand même gagné (c'est toujours les gentils qui gagnent, de toute façon!). On oublie, donc, et on range les couteaux... Le jeu, par contre, je ne l'oublie pas. Enfin, peut-être le mode 1 joueur, qui devient à la longue un peu lassant, mais sûrement pas le mode 2 joueurs, fort convivial. Allez vous trouver un bon copain, foutez les voisins dehors, branchez la SNIN sur la chaîne, vous serez ainsi dans les conditions optimales pour prendre un pied du tonnerre de dieu.



**ÉDITEUR: INTERPLAY**  
**DISTRIBUTEUR: OCEAN**  
**DISPONIBILITÉ: OUI**  
**PRIX: E**

**COURSE DE VOITURES**  
**1-2 JOUEURS SIMULTANÉS**  
**CONTROLE: BON**  
**DIFFICULTÉ: VARIABLE**  
**NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3**  
**CONTINUE: NON**

**PRESENTATION 87%**

Un écran-titre très amusant, suivi par une démo des différents niveaux.

**GRAPHISMES 85%**

Les écrans qui suivent les différentes épreuves sont très beaux. Les courses sont assez sobres.

**ANIMATION 90%**

Ça speede à fond la caisse du début à la fin de la course, sans pour autant que le jeu ralentisse.

**MUSIQUE 96%**

Jamais une bande-son n'a atteint une telle qualité sur SNIN. Un conseil: montez le son!

**BRUITAGES 88%**

Ils sont de bonne qualité. Le crissement des pneus sur la piste est excellent.

**DUREE DE VIE 86%**

La difficulté est bien dosée dans chacun des trois niveaux proposés, ce qui relance l'intérêt du jeu.

**JOUABILITE 89%**

Votre voiture répond bien à toutes vos manipulations. Prise en main immédiate.

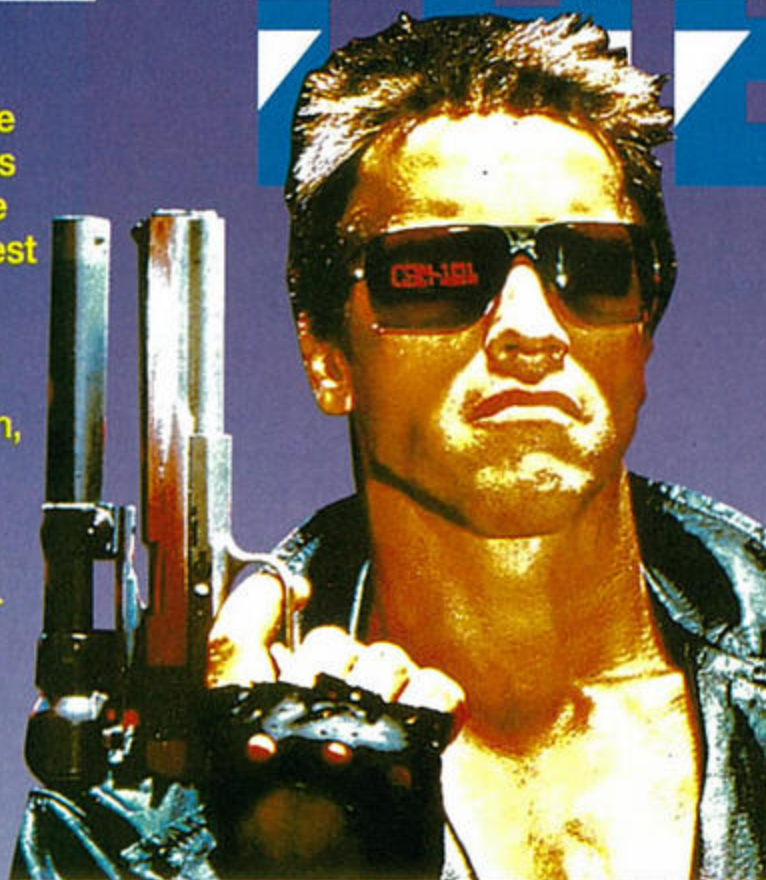
**INTERET 92%**

Un jeu qui trouve tout son intérêt en mode 2 joueurs. En mode 1 joueur, Rock n' Roll Racing aurait obtenu une note générale de 83%. Cherchez vite un ami!

# MEGA CD REVIEW

**T**he Terminator est le tout dernier produit de Virgin Games. Comme dans chaque épisode des Terminator, vous allez, à l'aide d'armes plus perfectionnées les unes que les autres, détruire tout ce qui bouge à l'écran! A vos manettes, c'est à vous de jouer!

The Terminator reprend le thème du film sorti en 1984: partisan de la résistance, vous naviguez dans le Los Angeles du XXI<sup>e</sup> siècle. Votre mission, fort périlleuse il faut bien l'avouer, consiste à retourner au XX<sup>e</sup> siècle afin de protéger Sarah O'Connor. Vous devrez, avant de retrouver cette dernière, traverser maints tableaux, aussi dangereux pour votre peau que d'écouter le dernier disque de Chantal Goya. Des terminators T-800, des oiseaux ou des araignées mécaniques, des punks, des clochards, des motards ou des hélicoptères de la police tenteront de vous faire mordre la poussière ou manger les pissenlits par la racine. N'écoutez que votre courage et votre bon cœur (de rocker), vous voilà lancé dans l'aventure. Attention, une fois le jeu démarré, vous ne pourrez plus faire marche arrière. The Terminator tourne sur Mega CD, et ça se sent! Neuf morceaux de musique sont proposés, et quelle musique! Parfois très heavy, parfois dramatique, toujours fabuleuse et très rythmée, elle est d'une qualité vraiment remarquable. Les graphismes sont, pour une Megadrive, plutôt jolis. Les décors du fond sont fouillés et colorés. L'animation du personnage principal est fluide et rapide. Alors, que voulez-vous de plus, hein? The Terminator est un excellent jeu de plates-formes/action/labyrinthe/shoot'em up, que tout possesseur de Mega CD se doit d'acheter!



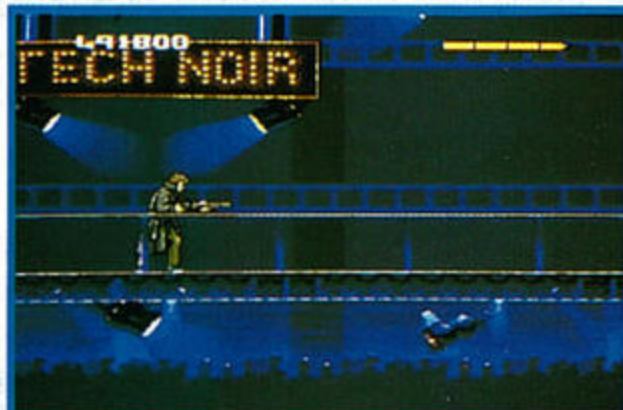
# THE TERMINATOR

## QUELQUES NIVEAUX...

The Terminator vous invite à promener votre personnage à travers différents endroits et époques. A partir d'un monde futuriste, Los Angeles en 2084, vous allez réintégrer le présent, le Los Angeles de 1984. Les décors de chacun des niveaux sont fouillés et rendent parfaitement l'atmosphère du film. Angoisse, sueurs froides, frissons et passion garantis!



*A vous les gadgets! L'invincibilité est représentée par ce gilet pare-balles. Si vous vous en emparez, une faisceau lumineux vous entourera et vous rendra invulnérable durant quelques secondes.*



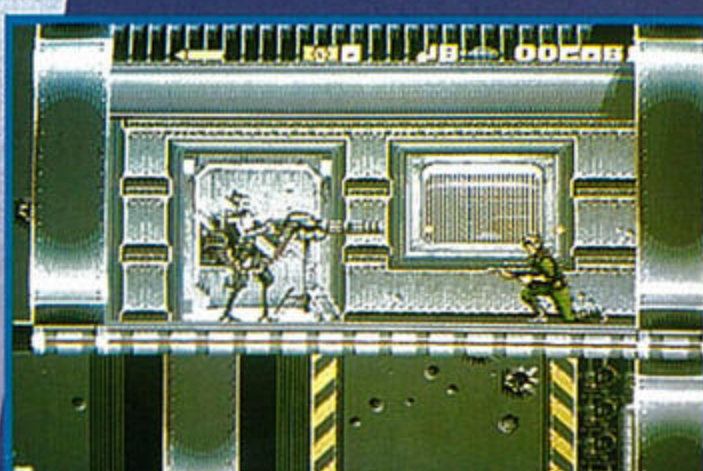
*Vous vous souvenez certainement de la scène du bar? Eh bien, dans le jeu, c'est kif-kif: je vois, je vise, je flingue et je m'éclate! Paf! Tacatacatac!*



*Ce paysage de désolation est dû à l'acharnement des robots à vouloir exterminer la race humaine. Tous les coups sont permis pour vous défendre contre ces satanées machines: grenades, fusils-mitrailleurs, peaux de banane...*



*Toujours dans le Los Angeles de 2084, mais dans le quartier des dunes. Vous apprécierez certainement ces délicieux crânes humains fendus en deux. Ils sont là pour vous rappeler que le combat n'est pas terminé.*



*Vous voici maintenant dans les entrailles d'un Los Angeles futuriste. Ce labyrinthe de couloirs d'acier souterrains regorge de monstres hideux en tout genre. Ici, vous avez face à vous un terminator modèle T-800 avec une sacrée "sulfateuse".*



*Après beaucoup d'aventures dans le futur, vous voici maintenant dans le Los Angeles du présent (ça rime!). Exit les terminators, vous voici confronté à des punks puants et des loubards mal emmanchés.*

## AVIS

**oui!**



**NIICO**

Je dois dire que j'étais plutôt anxieux à l'idée de lancer The Terminator sur Mega CD. Serait-il un remake de Robocop Vs Terminator? la suite d'un des épisodes de "Salut les musclés"? La réponse ne se fit pas attendre: ni l'un ni l'autre! The Terminator est un excellent jeu où l'on "shoote" tout ce qui bouge à l'écran et où l'on doit se creuser les méninges pour trouver la sortie de chacun des niveaux (des labyrinthes, devrais-je dire). Entre chaque nouveau tableau, une séquence d'images digitalisées du film est proposée. Ce qui nous plonge encore plus dans l'ambiance oppressante du film. Les animations sont vraiment bien réalisées (fluidité, rapidité), tout comme les décors des différents tableaux. La musique est carrément démentielle, rythmée et de très bonne

qualité. Cela me donne envie de reprendre ma guitare électrique et d'aller pousser les watts de mon ampli! Allez, tiens, j'y vais!



# MINATOR

## DES BOSS STRESSANTS!

Ils vous attendent généralement en fin de tableau, et certains vont vous en faire voir de toutes les couleurs. Pour les réduire en poussière, vous n'avez pas trente-six solutions: la plus simple et la plus radicale consiste à les noyer sous une pluie de grenades et de balles de fusil-mitrailleur. Allez hop, au boulot!



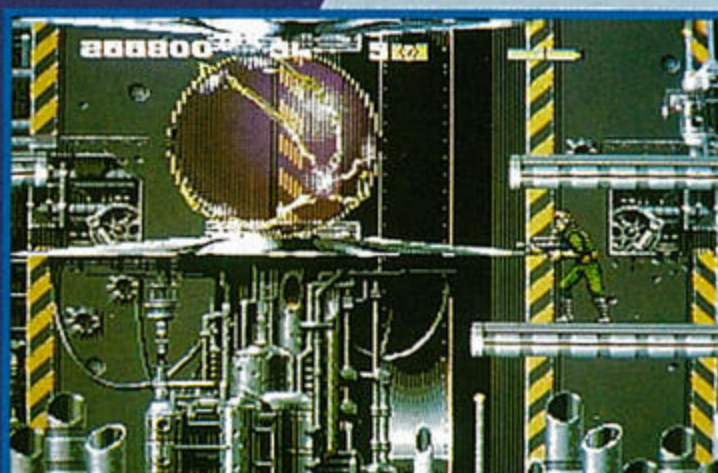
Assez faciles à battre, ces "petits" boss de fin de premier niveau tirent leur force de leur nombre. L'usage des grenades est, à mon avis, essentiel! Dégoupillez, n'oubliez pas de lancer et le tour est joué!



Avec le deuxième boss du jeu, vous vous retrouverez face à une énorme machine d'acier. Visez d'abord les chenilles, puis ce qui ressemble à sa tête. La mitrailleuse est l'arme qui convient.



Dans les sous-sols humides de cet énorme complexe souterrain, voici le boss que vous allez rencontrer: il se déplace verticalement sur un rail. Et vlan! une grenade dans la tronche.



Une fois le boss du quatrième niveau détruit, cette sphère de lumière et d'énergie va vous transporter dans le Los Angeles de 1984. Le rendu des couleurs est génial, non?

## AVIS

**oui!**



**AHL**

plus que c'est ce qui se fait de mieux dans le genre sur MCD pour l'instant. l'll be back!

Que ce soit au cinéma ou sur console, j'ai toujours eu un faible pour les aventures de Terminator. O.K.! Schwarzie, t'es le meilleur! Ce jeu s'inscrit dans la lignée du Terminator sur MD et de Robocop Vs Terminator, c'est-à-dire qu'on avance en tirant sur tout ce qui bouge. Plus bourrin, tu meurs, mais je dois dire que j'adore ce type de jeu tout en subtilité! Il faut bien trouver son chemin dans quelques labyrinthes, mais ce n'est pas très compliqué (contrairement au Terminator MD). Si l'idée d'intercaler quelques scènes du film entre les niveaux est excellente, on ne peut pas dire que le résultat soit concluant car elles sont d'une qualité particulièrement médiocre. En revanche, les capacités du Mega CD sont bien utilisées au niveau sonore avec des thèmes musicaux de qualité qui accompagnent bien l'action et vous plongent tout de suite dans l'ambiance. Je recommanderai donc ce jeu à tous les fans d'action pure et dure (mais pas aux joueurs portés sur la réflexion ou avides d'originalité), d'autant plus que c'est ce qui se fait de mieux dans le genre sur MCD pour l'instant. l'll be back!

## MEGA CD REVIEW



**ÉDITEUR: VIRGIN GAMES**  
**DISTRIBUTEUR: SEGA**  
**DISPONIBILITÉ: OUI**  
**PRIX: D**

**PLATES-FORMES/SHOOT'EM UP**  
**1 JOUEUR**  
**CONTROLE: BON**  
**DIFFICULTÉ: VARIABLE**  
**NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 4**  
**CONTINUE: NON**

### PRESENTATION **84%**

Quelques scènes tirées du film, mais d'une qualité douteuse. Une démo est aussi proposée.

### GRAPHISMES **82%**

De gros efforts ont été apportés aux couleurs du décor. L'ambiance est au rendez-vous.

### ANIMATION **88%**

Pas de ralentissements, l'animation des différents sprites est fluide et rapide.

### MUSIQUE **96%**

On frôle la perfection. Neuf morceaux endiablés tirés du CD sont disponibles. Montez le volume!

### BRUITAGES **89%**

Ils se mêlent parfaitement à la musique. Bravo!

### DUREE DE VIE **87%**

Avec quatre niveaux de difficulté, vous aurez toujours de quoi être satisfait. Choisissez!

### JOUABILITE **86%**

Enfantine: un bouton pour tirer, un pour sauter et un dernier pour les grenades!

### INTERET **87%**

Amateurs de shoot-moi-tout, vous serez servis. The Terminator est le jeu sur Mega CD de ce "début" d'année: musique géniale, animation fluide, niveaux vastes...

# SUPER NES REVIEW

**M**ickey Mouse, Mortimer pour les initiés, est né en novembre 1928 de la main de Walt Disney, le maître en matière de dessin animé. Il y a six mois, le personnage le plus renommé de la Walt Disney Company a eu 65 ans. Cet anniversaire, contrairement à celui de ses 60 ans, est presque passé inaperçu. Heureusement, Hi Tech (peut-être involontairement), lui rend un hommage sympathique avec ce jeu de réflexion.

Vous pourrez diriger, au choix, Mickey ou Minnie. La nuit commence à tomber, et vous êtes allé vous coucher. Imaginez-vous à Mickeyville, chez vous, douillettement vautré dans votre lit. Vous décidez de lire un petit bouquin avant de vous endormir. Pourquoi pas un conte de fées? Allez, on s'en fait un petit. En imagination, vous voici dans la contrée de Beanwick. De terribles tremblements de terre secouent régulièrement la région. Et notamment aux alentours du château. Selon la rumeur, un habitant des nuages serait la cause de ces séismes de faible amplitude. Pourquoi ne vous chargeriez-vous pas de percer ce mystère? Pour cela, c'est très simple, il suffit de surmonter cinq épreuves. A l'issue de chacune d'elles, vous récupérez un objet que vous devrez restituer à la personne à qui il appartient. Pour chaque objet rendu à son propriétaire légitime, vous obtenez une graine de haricot magique (si vous m'avez suivi, vous aurez compris qu'il vous faut récupérer cinq graines en tout). Vous êtes prêt? Alors c'est parti, commencez par visiter la galerie de portraits de Daisy, et essayez de rassembler les portraits par paires. Aidez Riri, Fifi et Loulou en écoutant les bruits émis par une pompe. En faisant appel à votre mémoire, vous devrez les reproduire...

# MICKEY



Lorsque vous jouez en mode Hard, le château change de couleur. Vous verrez, le jeu devient vraiment difficile.



## L'APPRENTI SORCIER

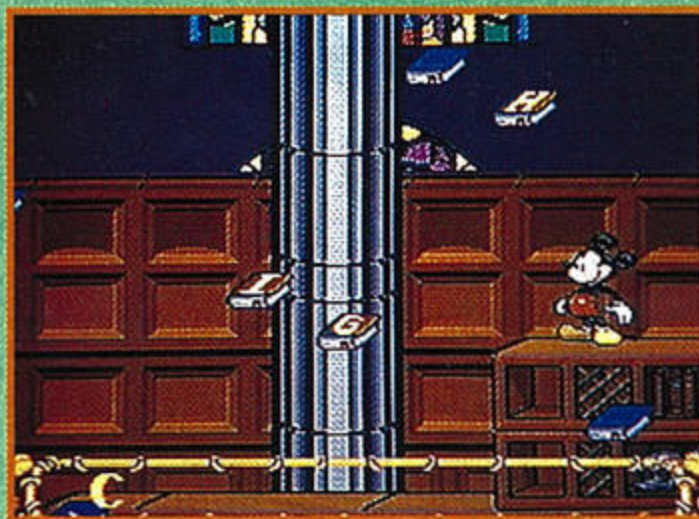
Une des épreuves les plus sympa de cette cartouche a lieu dans l'aile droite du château, en haut du donjon. Il ne manque plus que l'air de Paul Dukas (compositeur de "L'Apprenti Sorcier". Donald s'exerce à quelques tours de magie. Manque de pot, au moment où il prononce une formule particulièrement puissante, Mickey pénètre dans la pièce. Celui-ci se retrouve alors tout petit petit... Avant de sortir de cette salle avec votre taille normale, vous devrez résoudre bien des énigmes.



Le château de Beanwick. C'est dans ce château que vous devrez résoudre un tas d'énigmes. En les résolvant, vous trouverez peut-être la raison des tremblements de terre.



Voici une des nombreuses séquences destinées à vous présenter l'énigme à résoudre.



Une épreuve qui fera plus appel à vos réflexes qu'à vos méninges. Vous devrez sauter de bouquin en bouquin en respectant l'ordre alphabétique. Sinon, les livres bleus qui servent de "passerelles de repos" disparaîtront progressivement et vous tomberez dans le vide, sauf si vous êtes dans le mode le plus facile.



Poussez toutes les fioles dans le bon sens, et au bon moment, pour pouvoir toutes les sortir du plateau.

## AVIS

**oui!**



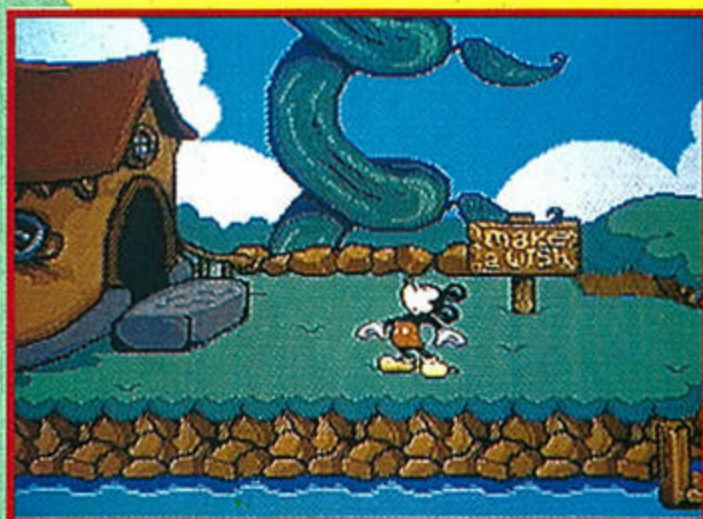
**SAM**

Ce nouveau Mickey sur Super Nintendo est plutôt sympathique. Pourtant, je vous avouerai que j'ai ressenti quelque appréhension lorsque j'ai appris que Hi Tech en était l'auteur. Je me suis souvenu du Tom & Jerry sorti il y a un an sur SNIN. Une bonne licence, mais une très mauvaise réalisation. Heureusement, ici, la réalisation est plutôt bonne, bien dans l'esprit Walt Disney, et les graphismes sont tout à fait honorables. Les cinq épreuves composent un scénario très plaisant. Quant à la musique, elle est un peu décevante car rapidement irritante. Par ailleurs, veillez à choisir judicieusement le mode de difficulté: même si vous jouez pour la première fois, n'optez pas pour un mode trop facile, vous risqueriez d'être déçu. Enfin, si ce jeu doit sortir un jour en France, il faut absolument que les textes soient traduits en français: pour le moment, ils sont en anglais et c'est dommage, surtout pour les plus jeunes.

# S Ultimate Challenge

## LE HARICOT MAGIQUE

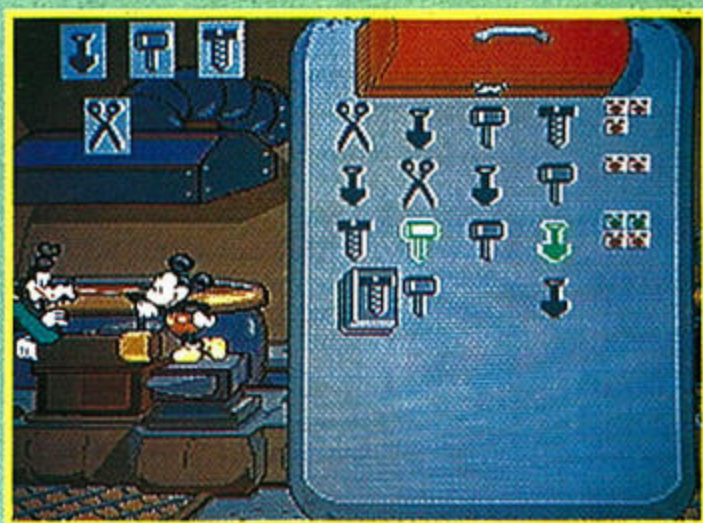
La voilà, la solution de l'énigme: la cause des tremblements de terre, c'est un haricot magique, qui ne demandait qu'à pousser. Heureusement, vous êtes là.



Une fois toutes les graines de haricot récupérées, vous allez enfin pouvoir formuler un vœu, devant le vieux puits. Le haricot se mettra alors à pousser, à pousser...



Le haricot, une fois poussé, vous mènera dans les nuages, où vit un géant. Celui-ci dort. Remettez le taquin (pantin-puzzle) dans l'ordre, vous obtiendrez un réveil très efficace.



Un jeu de réflexion basé sur le célèbre Master Mind. Rassemblez les outils dans l'ordre.



Les petites pompes en bas s'agitent et génèrent des sons. Reproduisez-les dans l'ordre et l'eau baissera.

## AVIS

**oui, mais...**



**SWITCH**

Un nouveau Mickey débarque sur SNIN: un jeu de plates-formes, sans doute? Eh bien non, pas cette fois, il s'agit ici d'un jeu de réflexion à vocation pédagogique. Autant vous dire qu'il est réservé aux plus jeunes d'entre vous... Les graphismes sont tout à fait corrects, mais je n'en dirai malheureusement pas autant de la musique, affreusement répétitive. Même si ce n'est pas très important dans un jeu de réflexion, notons que le personnage se manie facilement. La durée de vie est très courte: en mode Normal, un adolescent le termine en une heure dès la première partie. En bref, le jeu se révèle très sympathique si l'on a moins de douze ans, sinon il est trop court, trop facile et peu intéressant. Enfin, j'espère qu'il sera traduit en français car le jeu en anglais n'est guère accessible pour le public visé: les enfants... Bonne nuit, les petits...



**ÉDITEUR: HI TECH**  
**DISTRIBUTEUR: IMPORT**  
**DISPONIBILITÉ: OUI**  
**PRIX: E**

**RÉFLEXION**  
**1 JOUEUR**  
**CONTROLE: BON**  
**DIFFICULTÉ: VARIABLE**  
**NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3**  
**CONTINUE: INFINIS**

**PRESENTATION 75%**

Une petite histoire vous plonge dans le scénario d'un coup, d'un seul.

**GRAPHISMES 80%**

Ce n'est pas du jamais vu, mais c'est très joli, tout à fait dans l'esprit Disney.

**ANIMATION 80%**

Dans ce soft, on ne peut juger que celles du personnage: elles sont bonnes.

**MUSIQUE 68%**

Le seul point faible: elle est un peu lassante à la longue.

**BRUITAGES 80%**

Il y en a peu, comme d'habitude, mais ils sont sympas.

**DUREE DE VIE 79%**

Les deux premiers modes sont trop faciles mais tout dépend de votre âge.

**JOUABILITE 70%**

Tout répond correctement, seul le saut de Mickey est un peu court (un détail).

**INTERET 81%**

Cinq épreuves qui feront appel tantôt à votre mémoire, tantôt à votre faculté de réflexion. Un soft sympa dans le genre, clairement ciblé "enfants".

# SUPER NINTENDO REVIEW

**C**lay signifie pâte à modeler. Fighter signifie combattant. Conclusion: dans ce jeu, vous dirigez des personnages de pâte à modeler. Incongru, non?

Je me souviens encore de la première impression que m'avait laissée ce jeu lors de notre première rencontre. Je ne l'avais pas trouvé très intéressant. La maniabilité des personnages me semblait très louche à l'époque. Mais à présent, et grâce à l'expérience que j'ai acquise (il faut bien le dire), je peux vous affirmer que je me trompais.

Clay Fighter est un jeu de baston qui peut se jouer à deux simultanément. Vous avez le choix entre plusieurs personnages. Le premier se nomme Bad Mister Frosty. C'est un bonhomme de neige, et est un peu ce que Ryu est à Street Fighter II Turbo, ou San-Gohan à Dragon Ball Z 2. En quelque sorte, c'est la mascotte du jeu. Taffy est une bestiole indescrivable, très maigre et très longue. Elle peut réaliser des coups qui exigent une souplesse monstrueuse. Le troisième personnage, Blob, est une autre bête bizarre, une espèce de tas de pâte à modeler qui prend très rapidement la forme d'un objet spécifique en fonction du coup qu'il porte: une chaussure, une bombe, des poings... Quant à Helga, c'est la nana du groupe. Elle a le look de la femme d'Hagar Dunor: elle porte un costume de viking. Son cri perçant est dévastateur. Enfin, Bonker le clown exécute une roue pour détruire l'adversaire. Et, si cela ne suffit pas, il lance des tartes à la crème en plein milieu de la figure de son adversaire, comme tout bon clown qui se respecte. Il existe, bien sûr, d'autres personnages que vous découvrirez par vous-même. Notez enfin que les principaux coups spéciaux sont expliqués dans la notice, mais qu'il en existe encore d'autres cachés... A vous de les trouver!



*Tiny n'est pas si petit que ça! De plus, il est plus agile qu'il ne le laisse paraître. Il peut se mettre en boule en deux temps, trois mouvements.*

# CLAY

## ET HOP! ON SE TRANSFORME!

Qui dit pâte à modeler dit transformations! Alors, de quoi vont avoir l'air vos combattants tout au long de leurs mutations? A vrai dire, tout dépend du personnage et du coup qu'il exécute. Il s'agit en fait d'une touche d'humour et d'originalité. Cela ne modifie en rien le principe même des combats.

*Bad Mister Frosty se transforme moins souvent que Blob. Ici, c'est une simple boule de neige... Un peu normal pour un bonhomme de neige!*



*Le roi des transformations, c'est Blob. A chacun de ses coups correspond une mutation spécifique. Vous pouvez admirer ici la chaussure et les mille coups de poing. Mais il en existe beaucoup d'autres!*

## AVIS

*oui, mais...*



**SAM**

Clay Fighter est un jeu de baston très drôle. Vous n'y verrez aucune goutte de sang. Cette pure baston baigne dans la joie et la bonne humeur. Il faut dire que les différentes animations des personnages contribuent grandement à nous divertir. Entre leurs grimaces quand ils prennent un coup ou leurs pseudo-coups spéciaux, il y a vraiment de quoi s'éclater. Sur le plan technique, Clay Fighter est vraiment bien réalisé. C'est un jeu 16 méga. Graphiquement, c'est une réussite. Les dégradés des décors sont superbes. La musique d'intro est vraiment sympa et les voix digitalisées sont de bonne qualité. La maniabilité des personnages est assez bonne. Cependant, ils me semblent encore un peu trop statiques, malgré leurs nombreuses animations. Un bon jeu, mais... il y a mieux! À se procurer uniquement si vous êtes un incondicional du genre!



*Une petite projection d'Helga. Balèze, la nana! C'est encore notre pauvre et éternelle victime, le bonhomme de neige, qui en subit les conséquences.*

*La roue de Bonker, notre clown de service, n'est pas dévastatrice. Taffy joue les gros durs... On voit bien qu'il n'a encore rien pris dans la tronche...*



# FIGHTER

## SUPER EXTENSIBLE

Qui dit pâte à modeler dit aussi substance extensible... Vous l'aurez compris, certains personnages peuvent s'étendre de façon à frapper l'adversaire à distance de quelques coups spéciaux pas piqués des hannetons. Dommage qu'ils ne profitent pas tous de ce pouvoir, nos drôles de Clayfighters!



Taffy nous réalise un superbe "bras étendu" vers Bad Mister Frosty. Admirez tout de même la tronche de notre bonhomme de neige... Sympa, les animations!



Blue Suede Boo, qui ressemble beaucoup à Elvis Presley, envoie sa banane tranchante sur Bad Mister Frosty. Pratique!



Nous ne sommes pas au bout de nos surprises avec le clown. Lorsqu'il est très énervé, il lui arrive de sortir son maillet.



## AVIS

oui, mais...



SWITCH

Pourquoi "Oui, mais..." alors que ce jeu a une bonne note? Tout simplement parce qu'il existe sur Super NES d'autres jeux de baston beaucoup mieux que celui-là. Certes, Clay Fighter est sans doute le jeu de baston le plus drôle que votre console ait jamais porté. C'est une giga-production américaine. Il est très bien réalisé, que ce soit au niveau des graphismes ou de la musique. Les voix digitalisées sont de véritables petites merveilles. Il est seulement regrettable que les personnages n'aient pas l'air un peu plus dynamiques. En définitive, Clay Fighter est un bon jeu, ce qui ne m'empêche pas d'avoir d'autres préférences pour le moment. Mettons de côté Street Fighter II Turbo et reprenons les derniers-nés des jeux de baston: Fatal Fury 2 et Dragon Ball Z 2 me semble encore bien meilleurs.

# SUPER NINTENDO REVIEW



**EDITEUR: OCEAN**  
**DISTRIBUTEUR: ECUDIS**  
**DISPONIBILITE: OUI**  
**PRIX: E**

**BASTON**  
**1-2 JOUEURS SIMULTANÉS**  
**CONTROLE: BON**  
**DIFFICULTÉ: MOYENNE**  
**NIVEAU DE DIFFICULTÉ: 8**  
**CONTINUE: INFINIS**

**PRESENTATION 79%**

Un écran-titre très banal, mais une musique vraiment sympa. Quelques démos...

**GRAPHISMES 88%**

Ils sont beaux, colorés, variés (douze décors différents). Les sprites des personnages sont gros.

**ANIMATION 91%**

Elles sont géniales, drôles et bien réalisées pour tous les personnages.

**MUSIQUE 80%**

De beaux morceaux, très variés et entraînants mais un peu saoulants à la longue.

**BRUITAGES 90%**

Les voix digitalisées sont d'enfer, réalistes au possible. Les autres bruitages sont cool.

**DUREE DE VIE 80%**

Un bon petit jeu de baston, comique et varié. En mode Hard, c'est... hard!

**JOUABILITE 81%**

De ce côté-là aussi, ça roule. Les personnages répondent bien et ça ne ralentit pas.

**INTERET 81%**

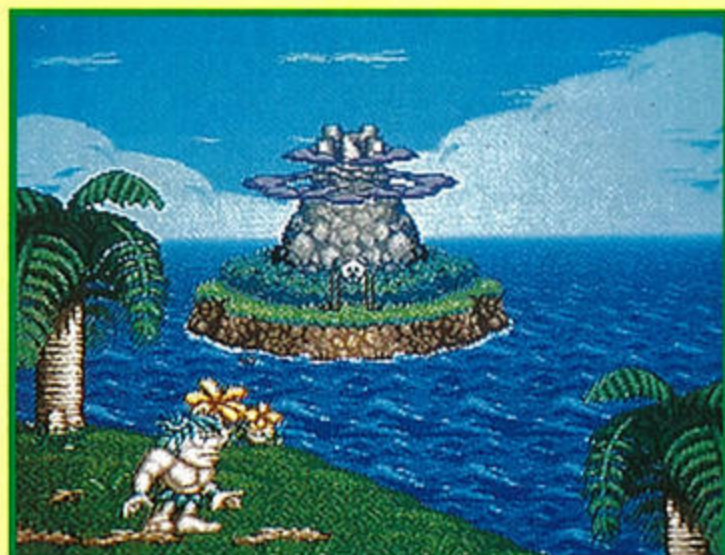
Un jeu de baston 16 méga, bien réalisé mais qui ne surpasse pas un bon vieux Street Fighter II Turbo, Fatal Fury 2 ou encore Dragon Ball Z 2.

# SUPER FAMICOM REVIEW

Joe & Mac est à l'origine l'adaptation d'un jeu d'arcade, nommé *Caveman Ninja* en Europe. Data East s'est aussitôt lancé dans une adaptation pour la nouvelle-née de Nintendo: la 16 bits. Ça se passait à la fin de 1991.

Vous souvenez-vous de ce premier épisode sur Super Famicom? Petit rappel: les jeunes femmes de votre tribu ont été enlevées par les hommes d'un village voisin. N'écoutez que votre courage, vous êtes aussitôt parti à la rescousse de ces pauvres demoiselles. Et Mac a pu se joindre à vous, ce qui, à l'époque, constituait une innovation, et faisait de Joe & Mac l'un des premiers jeux de plates-formes où l'on pouvait jouer à deux simultanément. Eh bien, dans ce troisième épisode, excepté le scénario, rien n'a changé. Cette fois-ci, un personnage s'est introduit en pleine nuit dans votre village et a dérobé une couronne dans la hutte du chef. Vous et Mac êtes donc convoqués chez le chef, qui vous confiera la délicate mission de récupérer la fameuse couronne. Ce ne sera pas chose facile. Vous devrez avant toute chose vous procurer des cristaux de couleurs différentes. Et là, vous pourrez entamer votre long périple à travers des régions recouvertes de forêts denses bourrées de pièges, une zone glaciaire, une zone volcanique. A noter: le premier niveau ressemble étrangement au premier niveau du premier épisode (et s'il n'y avait que celui-ci!), la seule variation consistant en l'introduction du boss, légèrement différente. On aura d'ailleurs souvent droit à de petites séquences animées, où l'on ne peut pas intervenir. Dernière information avant de vous lancer dans l'aventure: vous pourrez faire des haltes dans des villages à la fin de quelques niveaux. Vous y obtiendrez des informations et de quoi vous ravitailler.

# JOE &



La fin approche. Voici l'île où aura lieu le combat final. Au fait, avez-vous recueilli tous les cristaux?

## BRRR... QUEL MANQUE D'ORIGINALITÉ!

Comme dans tous les jeux de plates-formes, les programmeurs n'ont pas oublié d'introduire une zone de grand froid. Alors, amis programmeurs, que diable, débridez un peu votre imagination pour notre bien à nous, les joueurs. Sans supprimer ces phases, placez-y juste plus d'éléments originaux!



Attention à l'avalanche, vous devrez à chaque passage bien calculer votre coup, car tout se joue au millimètre.



Vous voici dans une grotte. Quelque chose de rose vous balance de la neige, tandis que les piliers vous propulseront au plafond... sur les pics.

## AVIS *oui, mais!*



**SAM**

Lorsque l'on m'a annoncé que Joe & Mac 3 allait sortir sur Super Famicom, j'ai bondi de joie. Eh bien, j'ai eu tort. Autant j'avais joué des jours et des jours avec le premier épisode, autant j'ai eu l'impression de me faire berner en achetant ce nouvel épisode. Pourtant, les graphismes sont toujours très sympa. On a droit à différents plans, à des scrollings différentiels (déplacement de plusieurs plans à des vitesses différentes), à de jolies couleurs, à des sprites géants comme on les aime... Mais le jeu manque d'originalité. Et une fois que l'on a eu entre les mains un Mr Nutz d'Ocean, on n'hésite plus, et on fonce sur l'écureuil. Sachez de plus que Prehistorik Man de Titus, qui sortira cet été sur Super Famicom, s'annonce encore plus fun... Maintenant, à vous de juger: si vous êtes un fondu des jeux de plates-formes, Joe & Mac 3 n'est pas si mauvais.

## PFFFF... UN COCA BIEN FRAIS S'IL VOUS PLAÎT

C'est dans une zone volcanique que vous vous retrouvez maintenant. Il fait évidemment très chaud. Dans un premier temps, vous voyez la lave en fusion surgir. Vous aurez ensuite l'occasion de faire une halte dans une grotte où il vous arrivera bien des malheurs si vos réflexes ne sont pas suffisamment aiguisés.



N'hésitez pas à prendre un peu d'eau et recrachez-la sur la petite flamme à droite. Ainsi vous pourrez monter sur le pilier mobile.



Dans la grotte, vous serez poursuivi par un torrent de lave. Utilisez votre option Dash si vous ne voulez pas passer à la casserole.

# 2 MAC 3



Comme dans les précédentes versions, on peut jouer à deux simultanément. L'un incarne Joe, à la chevelure verte, et l'autre Mac, à la chevelure bleue.

Au cours du jeu, vous pourrez chevaucher cette bestiole qui crache des boules de feu.



## LA FORÊT

La forêt est immense, dense. A ce stade du jeu, les ennemis n'ont pas beaucoup varié. Ainsi, vous aurez toujours affaire aux ptérodactyles et aux hommes préhistoriques. Courage, la fin est proche.



Dans cette forêt, vous découvrirez un oiseau qui vous transportera, mais tâchez de ne pas vous faire toucher.



Et voici un ptérodactyle qui fonce vers l'écran (bravo le zoom). Mais nous avons déjà vu ça avec l'aigle de Mickey, The Magical Quest.

## AVIS

non!



SWITCH

Mais qu'est-ce que ça veut dire? Il ne faut pas nous prendre pour des imbéciles. Ce n'est pas en posant de belles couleurs et des scrollings différentiels un peu partout que le soft va nous séduire. Ce n'est pas non plus en ajoutant quelques petites touches originales que l'on va se faire avoir. Capcom n'arrête pas de nous jouer cet air connu avec Street Fighter II, SF II Turbo, SF II'... Dans chaque version, les améliorations sont bien peu nombreuses. Si Data East s'y met également, on n'en finit plus! En somme, Joe & Mac 3, c'est Joe & Mac premier du nom, avec de nettes améliorations sur le plan technique, quelques niveaux en moins et d'autres nouveaux. Moi, je ne le conseille à personne, d'autant moins qu'il n'est pas officiellement en vente et qu'il coûte cher.

## SUPER FAMICOM REVIEW



ÉDITEUR: DATA EAST  
DISTRIBUTEUR: IMPORT  
DISPONIBILITÉ: OUI  
PRIX: F

PLATES-FORMES  
1-2 JOUEURS SIMULTANÉS  
CONTROLE: BON  
DIFFICULTÉ: MOYENNE  
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 1  
CONTINUE: 3

PRESENTATION 60%

Rien de bien spectaculaire, mis à part l'effet de zoom sur le titre.

GRAPHISMES 83%

Ils sont beaucoup plus fouillés que dans les autres versions, riches en couleurs et en plans.

ANIMATION 69%

Ça scrolle bien, les personnages ont des attitudes sympa, mais en nombre insuffisant.

MUSIQUE 67%

Elle n'est pas impérissable!

BRUITAGES 76%

Il y en a, mais pas suffisamment!

DUREE DE VIE 81%

Pour retrouver tous les cristaux, il faudra vous accrocher un peu.

JOUABILITE 80%

Bonne réponse et aucun ralentissement à signaler!

INTERET 74%

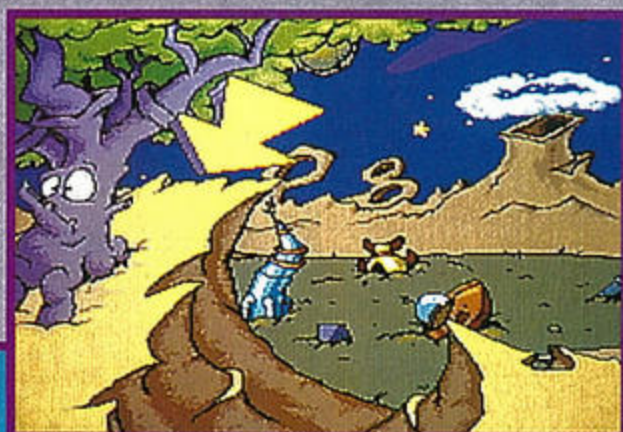
Un petit jeu de plates-formes sympa, mais qui, malgré quelques nouveautés, s'inspire beaucoup trop du premier épisode.

# MEGADRIVE REVIEW

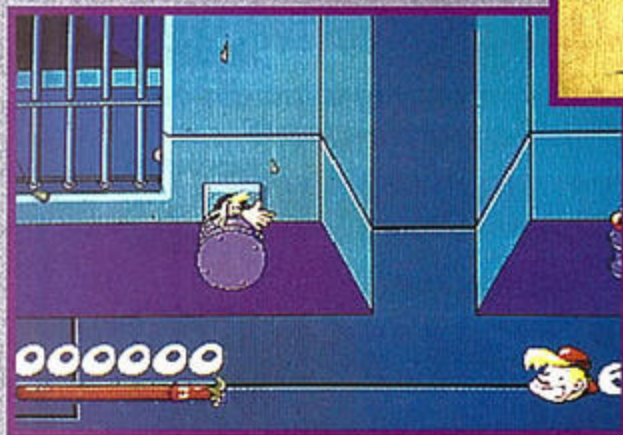
Attention les amis, un des jeux les plus délirants de l'Amiga 1200 débarque ce mois-ci sur nos consoles Megadrive, j'ai nommé Bubba 'n' Stix! Ce jeu fort original est un savant mélange d'arcade, de plates-formes et de réflexion.

Attention, accrochez-vous, l'aventure va commencer... Elvis, le héros de notre histoire, est un homme comme vous et moi. Beau, intelligent, blond, yeux bleus, un mètre quatre-vingts, cherche jeune femme sans tabous pour sorties et détente. Plus si affinités... Mais je m'égaré... Un homme comme vous et moi, donc, jusqu'à ce qu'un jour, sa vie bascule dans l'horreur: des extraterrestres venus d'une lointaine galaxie débarquent sur Terre et enlèvent notre jeune, beau, intelligent... [NDLR: cut!] héros. Ils veulent l'enfermer dans un de leurs zoos intergalactiques, tel un animal. Profitant d'un arrêt de la soucoupe volante à une station d'essence intersidérale, Elvis réussit à s'échapper. Il doit maintenant trouver le moyen de retourner sur Terre. Heureusement pour lui, une petite créature bien étrange, à la forme d'un vulgaire bâton, va l'aider dans sa longue et périlleuse quête. C'est le début d'une longue amitié et d'une grande aventure. Elvis et son compagnon de bois devront parcourir onze niveaux, de la forêt des aliens au monde volcanique en passant par la mer et le métro (!), et trouver le moyen de s'échapper de chacun d'eux. Il faudra donc user de votre matière grise, car certaines des énigmes à résoudre sont vraiment gratifiantes. Sachez une chose: quel que soit le lieu où vous vous trouvez, il existe toujours une solution pour vous en sortir. Soyez minutieux, attentif aux moindres détails et restez sur vos gardes: le danger est omniprésent. Mes amis, il ne tient désormais qu'à vous de faire revenir Elvis sur Terre. Son destin est entre vos mains... Bonne chance!

La planète sur laquelle vous venez d'échouer semble être un dépotoir pour ovnis en fin de carrière. Faites attention où vous posez les pieds!



Derrière le baril mauve se trouve le moyen de vous échapper de cette cellule: un conduit d'aération! Sluuuurp, vous voici aspiré dans le tuyau!



## AVIS

oui!



NIICO

comme j'le pense, ce jeu, c'est du tout bon, pas vrai, Jacques?

Connaissant déjà la version Amiga, je me suis vraiment régalé en jouant à Bubba 'n' Stix sur Megadrive. L'adaptation est, pour une fois, vraiment réussie. La musique est d'une excellente qualité et les bruitages, très bons, sont d'une remarquable diversité. L'animation de Bubba et de son ami extraterrestre se révèle très fluide, et le scrolling des différents plans du décor (quatre au total!) est si précis qu'il ne sautille pas. L'aventure est passionnante, longue, et fort difficile. Les onze niveaux qui forment le plateau de ce jeu sauront vous retenir de longs moments devant votre écran. Bubba 'n' Stix est vraiment unique en son genre: il est le seul à mêler stratégie, plates-formes et réflexion avec autant de panache. Moi, j'vous l'dis

# BUBBA 'N'

## ÉLÉMENTAIRE, MON CHER ELVIS...

Bubba 'n' Stix propose différents casse-tête qu'il faudra résoudre si vous voulez progresser dans le jeu. J'ai donc choisi deux scènes du premier niveau, la forêt des aliens, où vos neurones sont mis à tellement rude épreuve que j'ai décidé de vous donner un coup de main. Soyez attentif, je ne le répéterai pas deux fois, compris?



Bien qu'Elvis soit capable d'effectuer des sauts, je ne suis pas certain qu'il puisse atteindre le sommet de cette corniche. Il n'y a pas trente-six moyens de grimper là-haut: son bâton lui sera d'un grand secours!

En regardant attentivement la corniche, vous vous apercevez qu'il y a un trou dans la roche. Glissez votre bâton à l'intérieur et grimpez-lui dessus. Il ne vous reste qu'à effectuer un petit saut pour que l'obstacle soit franchi.



Là encore, la corniche est bien trop haute pour qu'elle puisse être franchie d'un bond. Bien évidemment, cette fois-ci, il n'y a pas de trou dans la paroi. Effectuez un saut et lancez votre bâton contre la pierre ronde qui va rebondir contre le monstre rouge...

Le monstre qui a servi de trampoline vient d'être écrasé par le poids de la pierre. Celle-ci se retrouve maintenant à vos pieds. Le problème de la corniche est résolu: grimpez sur la pierre pour continuer votre périple. Facile, non?





# STIX



Tel un joueur de base-ball, Elvis se prépare à envoyer un énorme coup de bâton dans les gencives de cette bestiole bleue. Attention à la note de dentiste!

## AVIS

**oui!**



**SAM**

formes: il vous faudra réfléchir. Au boulot!

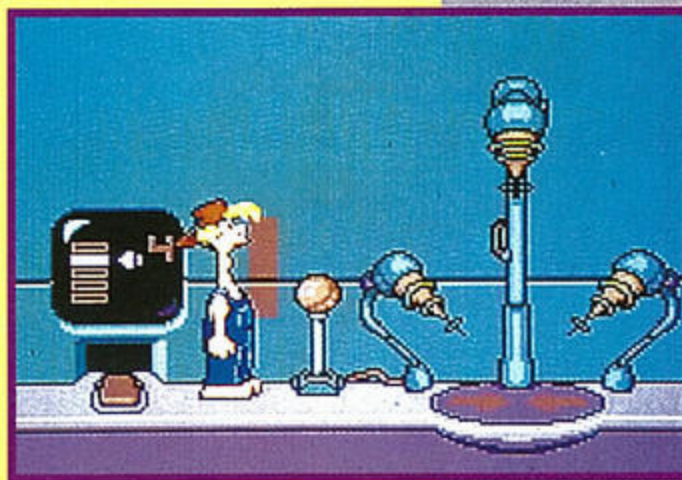
Bubba 'n' Stix, la petite nouveauté de Core Design, me semble ma foi fort sympathique. Les animations du personnage sont marrantes. C'est vrai, graphiquement, il n'a rien d'exceptionnel, et musicalement non plus. Mais ici, ce n'est pas la qualité qui fait un bon jeu, c'est le plaisir qu'il procure. De plus, l'ambiance est prenante. Idées originales et astuces à découvrir se bousculent. Quel fun! Bubba 'n' Stix est plus qu'un simple jeu de plates-

## UN BÂTON À TOUT FAIRE

Votre unique arme est un bâton. Mieux que monsieur Propre et qu'Ajax Ammoniacal réunis, il sert à tout: à déplacer des objets plus ou moins lourds, actionner des manettes, de pied-de-biche, assommer des monstres, appeler un ascenseur, la police, les renseignements téléphoniques... Suivez le guide!



Elvis le livreur est en train de soulever cette pierre avec son bâton. Il lui sert à l'occasion de pied-de-biche. Cette manipulation vous servira souvent dans le jeu: sachez l'exécuter correctement et rapidement.



Ce télétransporteur vous mènera à l'étage que vous choisirez. Il faut, pour le mettre en marche, donner un violent coup de bâton dans la manette qui se trouve devant Elvis. Blonk! et le tour est joué.



Certaines plantes vertes de cette forêt sont "elvisvores". C'est-à-dire qu'elles ne mangent que de la chair humaine fraîche. Et des humains, sur cette planète, il n'y en a qu'un: Elvis!



Pour pouvoir mettre le bâton dans le trou de la falaise, il va falloir être malin: placez-vous à côté des deux extraterrestres et lancez votre bâton dans leur direction. Le personnage bleu le mettra lui-même en place.

# MEGADRIVE REVIEW



ÉDITEUR: CORE DESIGN/VIRGIN GAMES

DISTRIBUTEUR: SEGA

DISPONIBILITÉ: OUI

PRIX: D

RÉFLEXION

1 JOUEUR

CONTROLE: BON

DIFFICULTÉ: ASSEZ DIFFICILE

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -

CONTINUE: OUI

## PRESENTATION

70%

Un écran-titre sympathique, mais une démo un peu courte.

## GRAPHISMES

85%

Ils sont vraiment mignons et variés, cependant ils ne brillent pas par leur finesse.

## ANIMATION

89%

Aucun ralentissement ne vient entraver le jeu. Les sprites bougent de façon limpide et rapide.

## MUSIQUE

89%

Les effets sonores sont très bien travaillés.

## BRUITAGES

85%

Nombreux et amusants, ils sont d'un bon niveau.

## DUREE DE VIE

88%

Avec ses onze tableaux, je suis sûr que Bubba 'n' Stix saura vous tenir longtemps en haleine.

## JOUABILITE

86%

Si le maniement des diverses commandes demande un temps d'apprentissage certain, la jouabilité devient ensuite enfantine.

## INTERET

88%

Bubba 'n' Stix est un excellent jeu de réflexion et de plates-formes d'un genre nouveau. Il vous étonnera à chaque partie, soyez-en sûr.

# SUPER NINTENDO REVIEW

# LA PANTHÈRE ROSE

**L**a fameuse, la seule, l'unique, la star d'Hollywood arrive, après un bref passage sur la 16 bits de Sega. De qui s'agit-il donc?

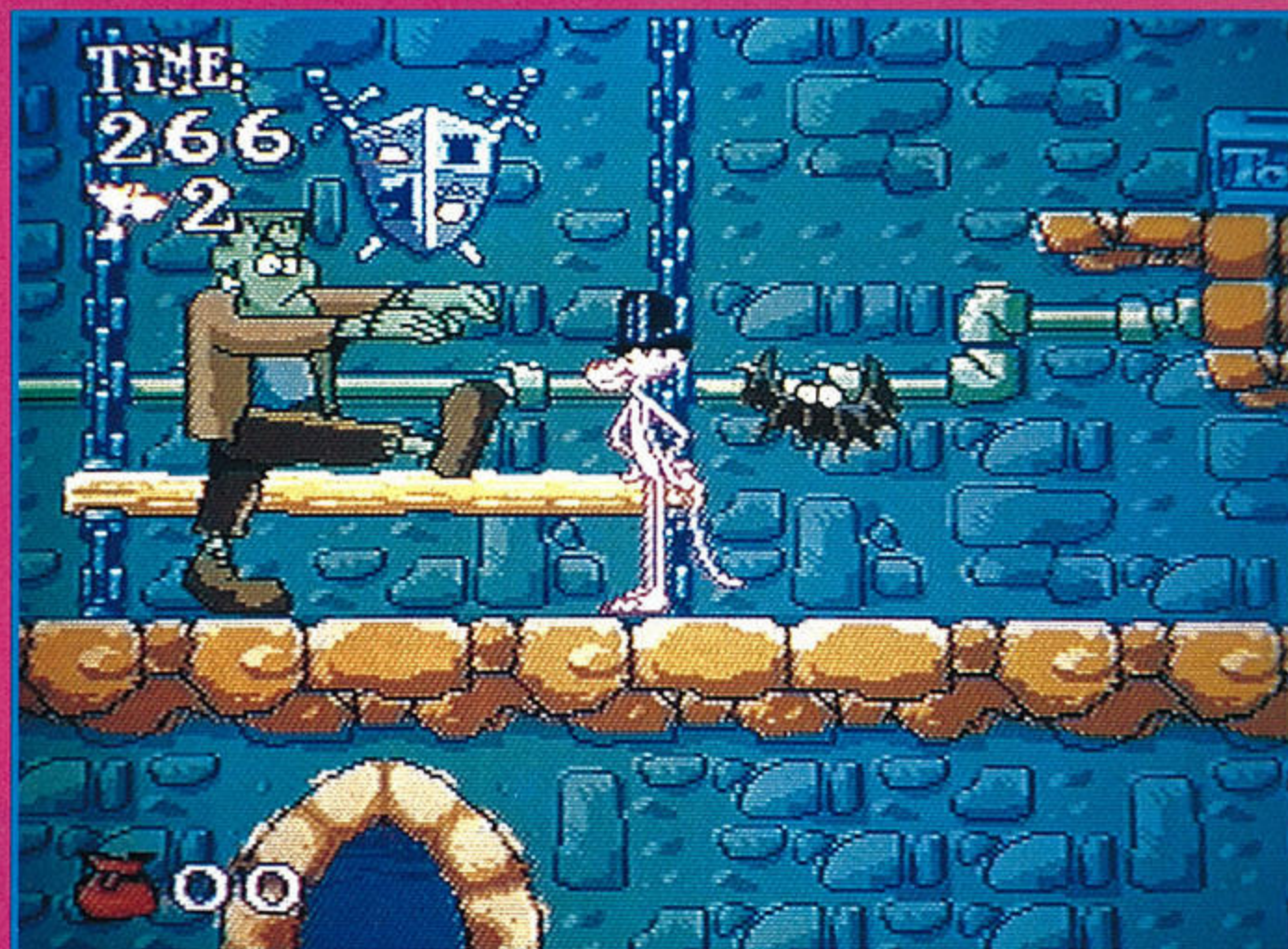
De la Panthère Rose, bien sûr!

On la retrouve ici dans une version quasiment identique. Vous dirigez la Panthère Rose. Votre mission: faire d'elle une star. Ça ne sera pas facile, surtout lorsque l'on sait que les paparazzi de tout poil sont prêts à faire éclater un scandale à tout propos. Tout cela, bien sûr, pour vendre du papier. C'est fou ce que la vie privée des gens célèbres peut faire marcher toute une industrie. Heureusement, de ce côté-là, nous sommes tranquilles, notre petite Panthère Rose n'a rien à cacher. Aucune relation sulfureuse avec un quelconque Premier ministre, pas de problème d'argent... Mais je m'égarer... Pour faire d'elle une star, vous devrez donc l'accompagner sur divers plateaux de cinéma et lui

faire incarner différents personnages. Ce ne sera pas facile car certains scénarios ne sont pas évidents. Mais on vous offre des Continues infinis, alors...



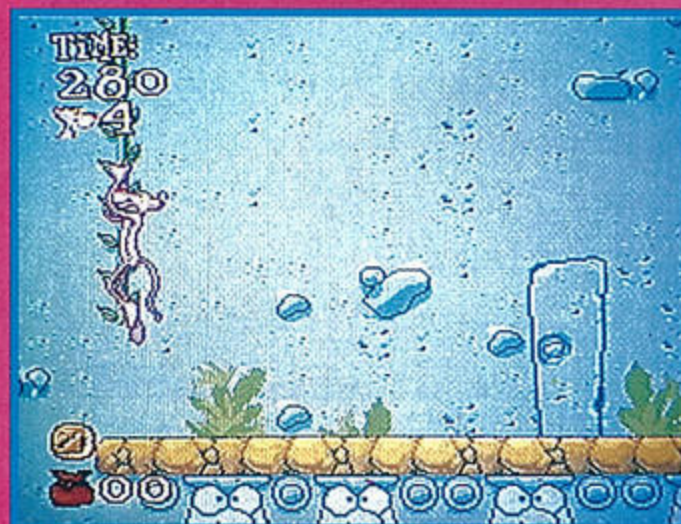
Quand un petit félin rencontre un grand fauve...



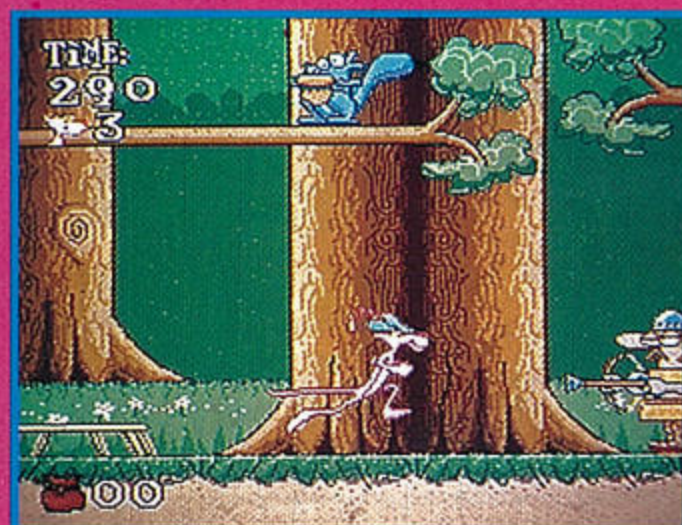
Dans la lignée des Frankenstein, voici, en avant-première, "Pinkenstein".



"Pink Ranger" est le nom du western qui sortira dans toutes les salles le 32/13/1994.



"Jungle Pink": notre héroïne doit remplacer Tarzan au pied-levé.



"Pinkinhood" est le dernier volet de la série des "Robin des Bois". Là encore, Robin, est tombé malade et elle a dû le remplacer. Le chapeau lui va bien, vous ne trouvez pas?

## AVIS **archi-non!**



## KILLER

Qu'est-ce que c'est ce délire? Arrêtez tout. Quoi? Qu'entends-je? "A conseiller aux plus jeunes", c'est ça? Mais dites-moi que je rêve! En gros, plus t'es petit, plus t'es con, et allonge le pognon... Recette: prenez une licence en or, la Panthère Rose, par exemple, qui plaît au même et à sa mômman (c'est toujours pas la panthère qui va faire pisser le sang!), posez quelques aplats de couleur dans le fond, ne rajoutez surtout pas de sel, et...

ramassez les biffons! Avis aux programmeurs: y'a du monde au chômage... Avis aux éditeurs: la poule aux œufs d'or, faut lui donner du grain à picorer si vous voulez pas qu'elle crève sur pied. Avis aux joueurs: ce jeu est nul, archi-nul! A rater à tout prix.

## SILENCE... MOTEUR... ACTION!

Notre Panthère Rose, star hollywoodienne, doit participer à différents tournages de film. Il paraît, mais rien n'est encore officiel, qu'elle vient de signer un bon paquet de contrats. Mais attention, cela ne signifie pas qu'elle va tourner n'importe quoi: vous ne la retrouverez que dans de grosses productions.

# SUPER NINTENDO REVIEW

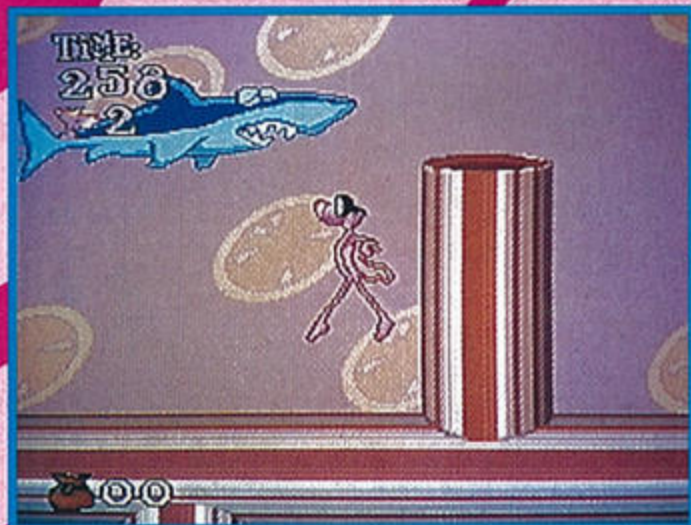
## LA PANTHÈRE ROSE FAIT DU SKI

Après "Tintin au Tibet", ou, pour changer de registre, "Les bronzés font du ski", voici, en exclusivité mondiale, "La Panthère Rose aux sports d'hiver" et "Visite intra-frigos", starring Pinky Pink. Notre star se sent vieillir: elle se lance dans le froid parce qu'elle a entendu dire que ça conserve.



Une vraie amaque, ce réfrigérateur, y'a même pas de Coca-Cola. Pfff...

C'est sûr, c'est moins facile à pied. Avec les remonte-pentes, ça va plus vite.



La voici en train de faire une pub pour je ne sais quel soda. Elle est tombée bien bas.

## FILLE DE PUB

Et que font toutes les stars avides de pognon pour qui le cinéma ne rapporte pas assez? Je vous le donne en mille: de la publicité. Et nous voilà, pauvres télé-spectateurs, qui assistons, consternés, au triste spectacle: nos idoles en train de nous vendre des pâtes ou de la lessive entre deux morceaux de film. Mais bon, on va mettre ça sur le compte de la crise.

## AVIS oui, mais...



### SWITCH

Cette cartouche qui débarque sur SNIN est aussi originale que le personnage qu'elle met en scène: la Panthère Rose (à quand un éléphant?). Ce jeu m'a plutôt plu, les niveaux sont variés, la musique assez belle bien que peu entraînante (le thème original à toutes les sauces), et la maniabilité est correcte. En revanche, les graphismes ne sont pas au top. Ce n'est peut-être pas le plus important, mais ça compte quand même. Ils ne sont pas très fins et les décors sont un peu vides. Quoi qu'il en soit, le jeu est plein d'originalité et, pour cela, on est prêt à lui pardonner beaucoup de choses. De plus, les niveaux sont parsemés de petits détails amusants. Pour conclure, le jeu est à réserver aux accros des plates-formes (même moyens) et, surtout, aux fanatiques du félin rose.

## PINK PANTHER IN PINK GOES TO HOLLYWOOD™



ÉDITEUR: TECMAGIK  
DISTRIBUTEUR: LUDI GAMES  
DISPONIBILITÉ: AVRIL  
PRIX: E

PLATES-FORMES  
1 JOUEUR  
CONTROLE: MAUVAIS  
DIFFICULTÉ: MOYENNE  
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3  
CONTINUE: INFINIS

## PRESENTATION 70%

Une petite séquence animée, quelques démos de jeu et une notice claire.

## GRAPHISMES 68%

Colorés, mais encore trop "plats". Absence de dégradé, ensemble trop peu fouillé.

## ANIMATION 71%

Aucun ralentissement. En revanche, les animations du sprite sont peu nombreuses.

## MUSIQUE 90%

Le thème d'Henry Mancini, revu et corrigé en fonction des décors. Génial.

## BRUITAGES 80%

Sympa, mais vraiment trop rares.

## DUREE DE VIE 50%

Les niveaux sont très longs, mais serez-vous assez motivés pour persévérer? Je ne le pense pas.

## JOUABILITE 60%

Les enchaînements difficiles s'opèrent dans la confusion.

## INTERET 59%

Un jeu de plates-formes moyen. Encore une fois, le coup de la licence! Dommage.

# SUPER NES REVIEW

# CHOPLIFTER

Les plus vieux d'entre vous se souviennent certainement de Choplifter, ce méga-hit sorti il y a douze ans (!) sur Apple II. Bean Software, bien décidé à prouver à tous qu'un vieux jeu bien retravaillé pouvait garder tout son charme, sort, ce mois-ci Choplifter 3.

Le principe du jeu reste le même: vous devez, à l'aide d'un hélicoptère surpuissant, secourir vos compagnons retenus prisonniers un peu partout dans le monde. Vous allez ainsi partir pour des contrées aussi hostiles que la jungle amazonienne, le désert irakien, les mers du Sud ou encore une ville futuriste. Chacun de ces endroits est divisé en quatre niveaux. Dans chacun d'eux, un nombre de prisonniers à secourir est imposé en début de mission. Il va sans dire que le nombre de prisonniers à délivrer va croissant au fur et à mesure que vous progressez dans l'aventure. Les sites où se trouvent vos compatriotes sont extrêmement bien protégés: batteries lourdes, hommes armés de lance-roquettes, hélicoptères, avions de chasse et tanks surpuissants sauront vous accueillir comme il se doit. Heureusement pour vous, un site de réparation est prévu dans chaque niveau au cas où votre barre d'énergie serait vraiment basse. De plus, des parachutages de nouvelles armes comme des missiles à tête chercheuse, des bombes incendiaires ou des leurres ont lieu de temps à autre durant la partie. Toute cette quincaillerie sera indispensable pour abattre le premier boss du troisième niveau et le big boss du quatrième. Vous l'aurez compris, Bean Software nous a gâtés une nouvelle fois, en nous adaptant de manière remarquable Choplifter 3 sur la Super Nintendo.



Voici le boss du troisième niveau du premier monde, très coriace et très rapide.



Cette perceuse est le big boss de fin de niveau du troisième monde. Visez les mèches puis la tête.

## LES QUATRE MONDES

Choplifter propose à un joueur quatre mondes plus dangereux les uns que les autres. Chacun d'eux comporte quatre sous-niveaux. Dans le troisième, vous affronterez un premier boss, assez balèze, qui aura pour but de vous faire perdre un maximum de vies. Enfin, le dernier niveau, le quatrième, vous amènera au big boss. Il est vraiment costaud! Prenez les commandes, vous allez décoller!

## AVIS *oui!*



## NIICO

Moi qui ai connu la première version de ce jeu sur Apple, je peux vous dire que Choplifter n'a rien perdu de son charme. La version originale, qui fonctionnait sur un écran

monochrome, a tout à envier à cette version Super Nintendo, en 256 couleurs! Les programmeurs de Bean Software nous ont concocté des dégradés de teintes dans le ciel à nous faire pleurer. L'animation des différents sprites est une réussite et le scrolling multidirectionnel ne sautille pas. Ceux qui pensent que le jeu est trop linéaire se trompent: dans le deuxième monde, vous visiterez des cavernes sombres et dangereuses. Seule la musique n'est pas à la hauteur: le volume sonore étant trop faible, elle est couverte par les bruitages. Mais la musique n'est pas ce qu'il y a de plus important dans un jeu comme celui-ci. Choplifter 3 demeure un très bon jeu!



Monde 1: la jungle. Atmosphère chargée d'humidité, sur fond de coucher de soleil, le décor est planté. Pensez à détruire les huttes de bois, elles cachent souvent des prisonniers qu'il vous faut secourir.



Monde 2: l'océan. Le ciel est tantôt dégagé, tantôt couvert, comme le montre cette photo. Avec de telles conditions météorologiques, il n'est pas simple de secourir vos amis. Prenez votre courage à deux mains...



Monde 3: le désert. Cette mission rappelle irrésistiblement une certaine Tempête du désert. Méfiez-vous des attaques des avions ennemis et pensez à visiter les profondeurs du désert...



Monde 4: la ville. Dans un décor de désolation d'après la bombe, vous allez devoir faire montre de beaucoup de courage et d'habileté. Faites attention aux décharges électriques.

# TER III



Le big boss du dernier niveau du monde 2 est une sorte de plate-forme pétrolière. Détruisez d'abord ses canons!



Voici ce qu'il ne faut surtout pas faire: laisser tomber son compatriote au beau milieu de l'océan. Comme le dit si bien notre ami Guy Roux... ben faut pas gâcher!



Voici à quoi ressemble les caisses d'armement. Vu et dispo chez Ikéa.



Un largage de leurres, très utiles contre les missiles à tête chercheuse.

## PAQUETS CADEAUX!

Dans ce monde sans pitié qu'est celui de Choplifter 3, l'armement initial de votre hélicoptère n'est pas suffisant. Heureusement, votre quartier général ne vous oublie pas: il largue de temps à autre des caisses contenant de nouvelles armes. Elles sont surpuissantes et fort utiles contre les boss! Pour les ouvrir, c'est très simple: shootez dedans!



Ce gros suppositoire pour mammoth fiévreux est une giga-bombe. Attention les dégâts!



Voici une belle petite bille verte. Sa puissance de destruction est phénoménale.



Un bien bel obus en vérité! Sa taille impressionnante en dit long sur sa puissance.



Et un missile à tête chercheuse, un! Il est très utile pour détruire les ennemis à distance.

## AVIS

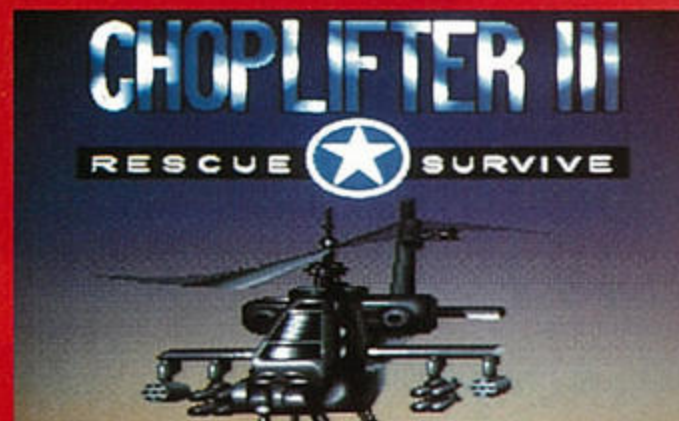
oui!



AHL

Choplifter qui nous fait un come-back... je le crois pas, ça! Il ne date pas d'hier, ce jeu qui fut l'un des premiers hits sur micro et dont Sega acheta les droits pour en faire un superbe jeu d'arcade, puis une version Master System. Mais, indépendamment de la nostalgie, cette suite ne manque pas de fun (aïe, il faut que je me surveille, sinon Toubon va frapper!). Ce qui est intéressant, c'est que Choplifter 3 est un shoot-them-up "intelligent" dans la mesure où il n'est pas question de tirer bêtement sur tout ce qui bouge, car les hommes que l'on doit sauver se baladent au milieu des tireurs ennemis... Bonjour les bavures! Il faut donc y aller en finesse, alors que les ennemis ne se gênent pas pour essayer de vous allumer. L'action paraît assez répétitive dans un premier temps, mais le passage aux niveaux suivants relance l'intérêt de jeu avec quelques petites innovations comme le sauvetage des hommes en mer à l'aide d'une échelle ou encore les raids dans les bases souterraines ennemies. Un bon jeu d'action.

# SUPER NES REVIEW



ÉDITEUR: BEAM SOFTWARE  
DISTRIBUTEUR: IMPORT  
DISPONIBILITÉ: OUI  
PRIX: E

ACTION/SHOOT'EM UP  
1 JOUEUR  
CONTROLE: BON  
DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE  
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 4  
CONTINUE: OUI + CODES

## PRESENTATION 75%

Un écran-titre assez pauvre, mais une démo des différents niveaux sauve le coup!

## GRAPHISMES 86%

Si les sprites sont petits, il faut reconnaître que Bean Software nous a "pondu" un bon jeu.

## ANIMATION 85%

Aucun ralentissement. L'hélicoptère est peut-être un peu raide lors des vols.

## MUSIQUE 65%

Elle n'est vraiment pas bonne. De plus, les bruitages l'étouffent complètement durant le jeu.

## BRUITAGES 80%

Heureusement qu'il y en a. Bien réalisés, ils nous font oublier la pauvre musique du jeu. Ouf!

## DUREE DE VIE 84%

Déjà assez difficile en mode Practice, Choplifter vous mènera la vie dure en mode Normal.

## JOUABILITE 87%

Une fois que l'on s'est fait aux différentes fonctions des boutons, le plaisir de jouer est total.

## INTERET 84%

Ceux qui connaissaient le premier Choplifter vont en avoir les larmes aux yeux. Les autres apprécieront.

# MEGADRIVE REVIEW

Il m'a  
échappé  
de peu  
ç'ui-là !



# CLIFFHANGER

**C**liffhanger, devrais-je dire "Celui qui se pend aux falaises" pour faire plaisir à monsieur le Ministre de la Culture (je vais essayer de causer français comme il faut) est une adaptation sur Megadrive du célèbre film du même nom.

Le héros de cette aventure alpine (ni Renault ni dorsale) se nomme Gabe Walker (Climber aurait été plus judicieux, mais enfin...). Cet enfant de la montagne va se retrouver plongé dans la plus périlleuse mission de sa vie. Quelques heures auparavant, Qualen et ses complices se sont emparé de trois valises contenant plusieurs centaines de millions de dollars. Malheureusement pour eux (et tant mieux pour nous...), leur avion s'est écrasé sur une montagne, laissant s'éparpiller les trois précieuses valises au hasard des ravins et falaises. Gabe Walker, notre courageux héros, armé de ses poings et de ses baskets des neiges, va devoir retrouver les valises et délivrer ses amis des griffes de Qualen. Autant vous le dire illico presto, vous allez avoir du pain sur la planche: il vous faudra escalader des falaises abruptes, vous castagner avec les potes de Qualen, sauter par-dessus de terribles crevasses, courir plus vite qu'une avalanche, éviter les balles des armes automatiques des méchants gangsters, essayer de discuter avec un troupeau de chauves-souris, envoyer à la casse un hélicoptère tout neuf, écouter chanter Jordy à l'école des fans, apprendre vos tables de multiplication... Une vraie galère! Une mission, qui, vous l'aurez compris, ne sera pas de tout repos. Un ultime conseil avant de vous lancer dans cette aventure: une bonne paire de gants, un camping-gaz, quelques boîtes de conserve, un tube d'aspirine et un passe-montagne seront nécessaires pour réussir à progresser convenablement dans ce jeu!



Après le 110 mètres haies, voici que Stallone vient d'inventer le 800 mètres avalanche. Le but du jeu est simple: courir le plus vite possible en évitant les bûches et mottes de terre sans se faire "avalé" par une avalanche! Pas facile!

## PHOTOS SOUVENIRS

Dans certaines scènes, Stallone doit affronter des situations plutôt cocasses. J'ai même fait encadrer quelques-unes de ces photos, et je les aurais accrochées au mur de ma chambre si ma copine n'avait pas fait la tête. Résultat, ces photos trônent sur mon bureau.

## AVIS

**non!**



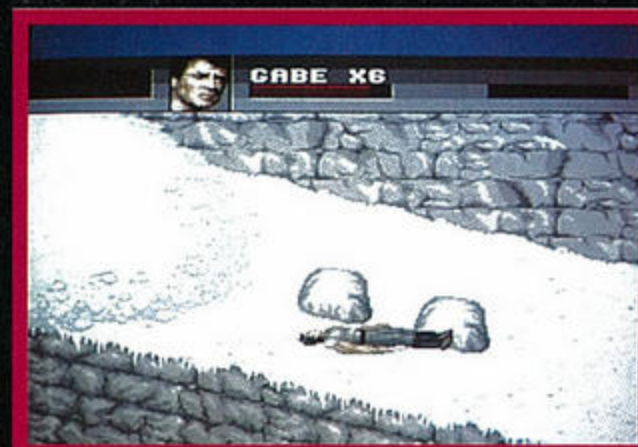
## NIICO

Il faut bien le dire: Cliffhanger sur cartouche est franchement inintéressant au possible! Si la version Mega CD proposait une introduction démentielle de vingt minutes toute en images digitalisées et une scène à surf, il n'en est pas de même sur Megadrive. L'introduction est désastreuse: un écran-titre bien pauvre et une démo de quelques niveaux, bien évidemment sans scène de surf des neiges! Le jeu se résume donc à: boxer les hommes de

Qualen, grimper des falaises en évitant des tirs de fusil automatique, courir devant une avalanche, traverser un patchwork d'icebergs mouvants... Rien de franchement fantastique. Les graphismes ne sont pas trop mauvais, la bande-son saoule un peu et les animations sont parfois foireuses (surtout quand Stallone grimpe aux falaises: c'est d'une lenteur "limacienne!"). Cliffhanger est un jeu à éviter, préférez le film!



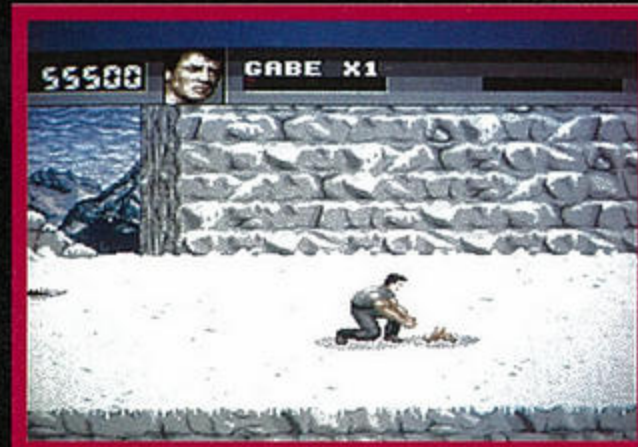
Le petit Stallone armé d'un couteau de chasse tente de perforer l'estomac de son adversaire. Celui-ci, devant tant d'agressivité, se retrouve les fesses à terre!



Mort de fatigue après tant d'efforts, Stallone "les belles pompes" pique une sieste dans le couloir d'une avalanche. Stallone n'aurait-il pas un Q.I. qui rase la moquette?



Mal, le Stallone... Dans cette grotte où la température avoisine les - 5 C°, notre héros se retrouve emporté par un vol de chauves-souris. Plus dure sera sa chute!



Malgré la graisse évidente qui entoure les muscles de notre Zéro, celui-ci n'a pas hésité une seule seconde à se réchauffer les castagnettes auprès d'un bon feu.

# MEGADRIVE REVIEW

# CLIFFHANGER

LES  
QUATRE  
PREMIERS  
NIVEAUX...

Dans Cliffhanger, la difficulté est de rigueur. Si les phases de combat sont assez simples à passer, tout se complique dans les scènes d'escalade et de course-poursuite avec une avalanche. Avant de vous lancer dans l'aventure, je me demande si une séance de remise en forme n'est pas nécessaire... Allez, au boulot les alpinistes en herbe!



Et pan! dans les gencives! Ah, il n'est pas fier, notre ami Stallone, hein? Lui qui pensait ne faire qu'une bouchée de son adversaire, il vient de s'en prendre plein la tête! Un premier niveau assez facile.



Deuxième niveau, l'escalade de la falaise. Stallone prend l'apparence d'un Spiderman pour atteindre les sommets. Tout irait bien si des tireurs ne vous canardaient sans discontinuer!



La troisième phase de la partie vous confrontera avec une terrible avalanche. C'est un des passages les plus difficiles: beaucoup de dextérité et d'entraînement seront nécessaires pour vous en sortir.



Le quatrième tableau vous plonge dans les entrailles de la montagne. Cette grotte vous donnera, c'est quasiment certain, des frissons. Stalactites et chauves-souris vont s'occuper de vous!

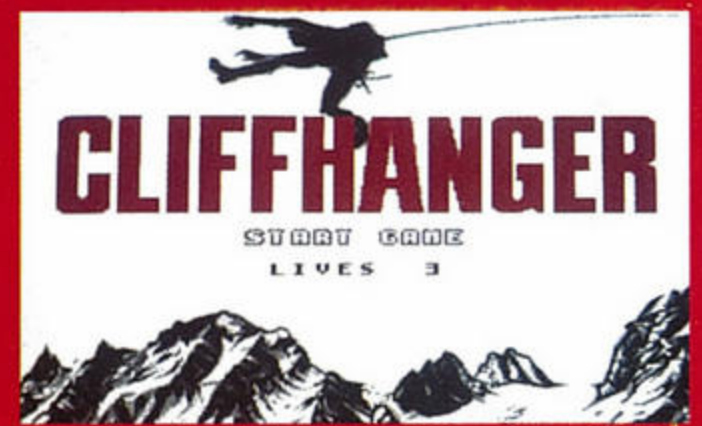
AVIS

non!



SPY

Inqualifiable, je trouve cette version de Cliffhanger inqualifiable. D'une part, c'est un beat-them-all et, jusqu'à présent, ce genre n'a jamais été mon favori. D'autre part, même dans le cas contraire, je n'aurais pas été convaincu. Lent, insipide, creux et ennuyeux, voilà mon impression sur Cliffhanger. Les coups portés sont d'une pauvreté affligeante, et leur simili-variété n'a pris personne dans ses filets. Si Sony nous réserve parfois des surprises étonnantes telles que Skyblazer, ses programmeurs sont également à l'origine de jeux dignes de Ze Killer, comme Cliffhanger ou Last Action Hero (encore pire!). Force est donc de constater que Sony n'est pas fait pour les beat-them-all (moi non plus, d'ailleurs), et que Cliffhanger ne doit faire partie de votre ludothèque que si vous êtes un fanatique.



EDITEUR: SONY  
DISTRIBUTEUR: SONY  
DISPONIBILITÉ: OUI  
PRIX: D

BEAT-THEM-ALL  
1 JOUEUR  
CONTROLE: ASSEZ BON  
DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE  
NIVEAU DE DIFFICULTÉ: -  
CONTINUE: 1-5

PRESENTATION 65%

Un écran-titre et quelques niveaux. Intéressant, mais sans plus... On attendait mieux!

GRAPHISMES 75%

Ils sont très sommaires. La Megadrive a connu des jours plus heureux en la matière. Peut vraiment mieux faire.

ANIMATION 69%

Les mouvements des sprites sont en général assez mal rendus. Manque de travail évident!

MUSIQUE 77%

Elle reprend le thème du film, mais devient très vite saoulante. A revoir (ou "au revoir?").

BRUITAGES 67%

Seul le bruit de l'avalanche est bien réalisé.

DUREE DE VIE 80%

Un jeu dans l'ensemble assez difficile. Courage et volonté seront nécessaires pour le terminer.

JOUABILITE 65%

Assez bonne dans les phases de combat, elle l'est beaucoup moins dans la partie d'escalade.

INTERET 62%

Une cartouche peu intéressante. Aucune phase croustillante à se mettre sous le pad. Un jeu qui va finir sur une étagère dans la poussière, na!

# SUPER NINTENDO REVIEW

# TROLL ISLANDS SUPER

**A**dorateur des palettes de peinture multicolore et de gribouillis sur les murs de votre quartier, Super Troll Islands est le jeu qu'il vous faut! Vous allez enfin pouvoir colorier à souhait l'écran de votre télévision sans pour autant vous faire disputer par vos parents. C'est pas fantastique, ça?

Astucieux mélange de Q-Bert, un jeu déjà ancien mais que les possesseurs de vieilles consoles connaissent certainement, et de Qix, un jeu encore plus ancien, Super Troll Islands vous propose de redonner à différents objets blancs leur couleur naturelle. Bleu pour l'eau, vert pour

l'herbe et les feuillages, marron pour les troncs d'arbre... Pour cela, il suffit simplement de marcher sur l'élément que vous désirez colorier. Votre tâche serait fort simple si, par malheur, différentes bestioles ne tentaient de se mettre en travers de votre route. Des oiseaux, des rochers, des trolls et bien d'autres petites bêtes seront aussi de la partie. Heureusement pour vous, des armes sont disponibles un peu partout dans les très nombreux tableaux qui forment ce jeu. Ainsi, vous avez la possibilité de lancer sur vos ennemis de la peinture jaune toute fraîche, splatch! C'est dégoulinant, mais franchement amusant. Pour passer au tableau suivant, il suffit de colorier un maximum d'objets blancs. Simple, non? Les graphismes de ce jeu sont charmants et s'adressent, à mon avis, à un très jeune public, et la difficulté du jeu, d'un niveau très moyen, renforce encore cet avis. Les couleurs utilisées sont fort bien choisies, le plaisir de jouer n'en est que meilleur. Jeunes lecteurs, Super Troll Islands est fait pour vous.

## AVIS

*oui, mais...*



## NIICO

Il faut bien le reconnaître, Super Troll Islands est à réserver aux plus jeunes d'entre vous: les différents sprites font penser à un dessin animé, et les trolls que vous dirigez aux Bisounours (avec une crête de punk sur le crâne!). La difficulté générale du jeu est assez faible, et n'importe lequel d'entre vous est donc capable d'avancer assez loin dans le jeu. La présence de Continue ne fait que confirmer cette idée. Les couleurs sont bien choisies, le rendu des différents dégradés n'en est que meilleur. L'animation des différents sprites est rapide et fluide, aucun ralentissement ne vient contrarier une partie. Super Troll Islands pourrait se comparer à un Q-Bert sous forme de jeu de plates-formes. Mais, je vous le répète, ce jeu ne s'adresse qu'aux plus jeunes d'entre vous. Les autres préféreront certainement d'autres jeux.



*Voici la première image du premier niveau, uniquement conçu pour vous familiariser avec votre personnage ainsi qu'avec les différentes combinaisons de touches.*

## AVANT/APRÈS

Vous avez certainement déjà vu des pages de publicité vantant les mérites de solutions capillaires. Vous pouvez y détailler la photo d'un homme sans cheveux, puis la photo du même après un traitement avec ce produit miracle. Ces photos sont évidemment truquées, et la publicité mensongère. Dans Super Troll Islands, le même procédé "avant/après" est utilisé, à la différence près que tout est vrai. Nos photos sont garanties sans trucage.



*Si tout s'est bien passé et que vous avez correctement colorié le paysage, l'écran risque fort de ressembler à un gigantesque arc-en-ciel. C'est pas beau, toutes ces couleurs?*



*Les zones à colorier ressemblent fortement à de petites fenêtres qu'il vous faudra "ouvrir". Sur cette photo, on voit que vous venez de descendre de l'échelle de droite.*



*Après que vous avez remonté l'échelle de gauche, vous venez de boucler la boucle. L'espace qui était délimité par les deux échelles et les deux plates-formes est maintenant colorié.*



# SUPER NINTENDO REVIEW

## AVIS oui, mais...



**SAM**

Que donne Super Troll Islands de Gametek sur Super Nintendo? Eh bien, c'est un bon jeu de plates-formes, sympa, dans lequel on peut relever quelques originalités. Graphiquement, il est difficile à juger au premier abord, car il est tout gris. Mais lorsque les couleurs apparaissent, on est agréablement surpris. La musique n'est pas sensationnelle, mais les enfants aimeront. Car je conseillerais ce soft uniquement aux plus jeunes d'entre vous, tout d'abord parce qu'il est très simple, facile d'accès, enfantin et s'adresse à mon sens aux novices de ce genre de jeu. Pour finir, je dirai que Super Troll Islands n'est pas un jeu de plates-formes qui exploite les capacités de la Super Nintendo. Voilà, c'est dit!

Graphiquement, il est difficile à juger au premier abord, car il est tout gris. Mais lorsque les couleurs apparaissent, on est agréablement surpris. La musique n'est pas sensationnelle, mais les enfants aimeront. Car je conseillerais ce soft uniquement aux plus jeunes d'entre vous, tout d'abord parce qu'il est très simple, facile d'accès, enfantin et s'adresse à mon sens aux novices de ce genre de jeu. Pour finir, je dirai que Super Troll Islands n'est pas un jeu de plates-formes qui exploite les capacités de la Super Nintendo. Voilà, c'est dit!



Voici un des nombreux tableaux-bonus qui hantent cette cartouche. Vous devez, en un certain laps de temps, vous emparer de tous ces chapeaux pointus. Enclenchez le turbo!



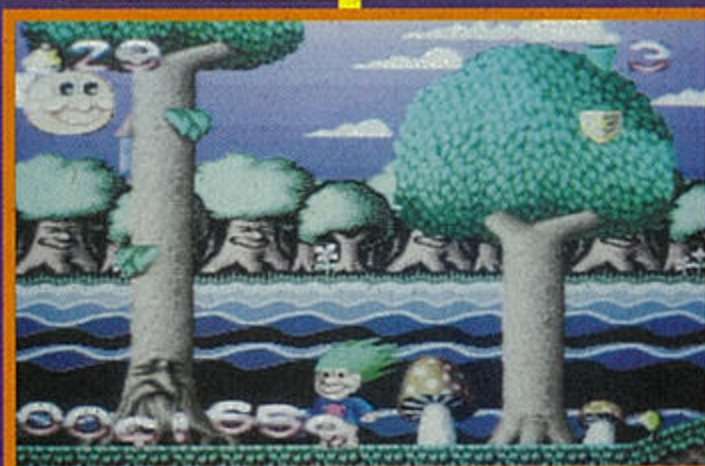
Cet arbre sur lequel vous venez de sauter ne possède aucune prise à laquelle vous pouvez vous attacher. Pourtant, dans ses feuillages, vous apercevez quelques trésors à récolter.

## FAUT AVOIR LE COUP D'ŒIL

Il n'est pas toujours évident dans ce jeu de savoir où poser ses pieds de troll sans risquer de se vautrer lamentablement quelques mètres plus bas. Heureusement pour vous, Consoles+ est arrivé pour sauver la veuve et l'orphelin. Que ferait-on sans son C+, hein, je vous le demande?



L'eau a toujours été pour l'homme un élément très attrayant, mais effrayant pour ceux qui ne savent pas nager. Le troll que vous dirigez est un champion de natation.



Regardez attentivement le tronc de l'arbre de gauche (celui qui a l'air si triste), vous apercevrez deux petites branches qui possèdent trois feuilles. C'est sur celles-ci que vous pourrez grimper!



Dans les tableaux suivants, il est parfois nécessaire de s'emparer d'une sorte de liane afin de ne pas s'empaler sur les terribles pics qui vous empêchent de progresser.



**ÉDITEUR: GAMETEK**  
**DISTRIBUTEUR: N.C.**  
**DISPONIBILITÉ: AVRIL**  
**PRIX: D**

**PLATES-FORMES/RÉFLEXION**  
**1 JOUEUR**  
**CONTROLE: BON**  
**DIFFICULTÉ: TOUT JOUEUR**  
**NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -**  
**CONTINUE: OUI**

**PRESENTATION 75%**

Une démo des premiers niveaux se met en route au bout de quelques instants. C'est un peu léger.

**GRAPHISMES 82%**

On a vu mieux sur SNIN, mais il faut reconnaître qu'ils sont attachants et très mignons.

**ANIMATION 87%**

Rapide et fluide, sans aucun ralentissement.

**MUSIQUE 80%**

Si elle n'est pas très variée, elle est tout de même de bonne qualité.

**BRUITAGES 75%**

Mis à part les "sprout" quand un ennemi reçoit de la peinture, ils sont peu nombreux.

**DUREE DE VIE 75%**

Un jeu très simple et très facile, même si les tableaux sont nombreux et variés.

**JOUABILITE 89%**

Les petits trolls répondent parfaitement au joystick. La prise en main est rapide.

**INTERET 74%**

Ce jeu est à réserver aux plus jeunes d'entre vous. Les plus grands le trouveront vraiment trop simple et certainement sans intérêt.

# MEGA CD REVIEW

Beaucoup d'action, beaucoup d'aventure, des graphismes sublimes et une bande-son qui arrache: la version Mega CD de Shadow of the Beast 2 dispose fort heureusement de tous les ingrédients qui avaient fait le succès de sa version Amiga.

A l'origine de la série des S.O.B. se trouve Reflexions, une équipe de programmeurs assez originale. Le premier épisode de la série avait véritablement impressionné la presse ludique par l'extraordinaire qualité des graphismes et de la bande sonore. Une version Megadrive, moins réussie que la version Amiga, est par ailleurs disponible depuis pas mal de temps (65% dans Consoles+ n° 16). Autant vous le dire tout de suite, et c'est une surprise, cette version Mega CD a été considérablement améliorée.

En effet, S.O.B. 2 vous entraîne dans une aventure dont vous êtes loin de voir la fin, le tout sur un rythme soutenu. Vous devrez combattre des dizaines de monstres, sans oublier de délivrer de pauvres innocents, lesquels vous donneront des renseignements précieux pour la bonne continuation de votre quête. Le système de dialogue est assez bien pensé: lors d'une rencontre avec un personnage, vous aurez le choix entre plusieurs réponses (n'hésitez d'ailleurs pas à marchander le prix des armes et des potions). Le côté aventure est en outre renforcé par une succession d'énigmes que vous devrez résoudre en allant chercher tel objet qui vous ouvrira la porte de telle salle, laquelle contient tel autre objet, etc. Côté action, votre arsenal se limite au départ à une espèce de poids attaché à une chaîne, que vous pourrez parfois troquer contre une arme plus efficace. Faites bien attention à ne pas vous en servir contre ceux qui ne vous auront rien fait, cela risque de compromettre la suite de vos aventures.

# SHADOW OF THE BEAST III

## "IL ÉTAIT UNE FOIS..."



← Ambiance angoissante: une petite auberge isolée et un orage à déraciner les arbres. Cela cache quelque chose...

Dans le premier épisode, votre personnage était enlevé par un affreux méchant, et vous étiez transformé en monstre par la même occasion. Votre but était alors de combattre le big boss (incroyable!) et de récupérer votre forme humaine. Dans ce second épisode, le même vilain méchant ne s'est pas gêné pour enlever votre petite sœur. Vous devinez en quoi consiste votre nouvelle mission?



▲ Le mage maléfisant s'apprête à perpétrer son crime.

Le monstre arrache le toit de votre maison (en votre absence, évidemment) et se saisit lâchement de votre petite sœur (on n'ose imaginer ce qu'il advient de votre mère)...



## AVIS

*oui!*



## PETER

Spy m'ayant injustement privé du test de Dune Mega CD, j'aborderai ma première partie de S.O.B. 2 sur MCD avec les neurones en ébullition, la tête pleine d'images de crimes sanglants, de massacres atroces. Mais, ô miracle! non seulement Shadow n'avait rien perdu depuis la version Amiga, mais il s'était même amélioré, proposant un système de dialogue plus intéressant et des scènes animées intermédiaires impressionnantes. En outre, le personnage principal a été redessiné et les graphismes des décors sont plus fins et plus colorés. Quant aux superbes mélodies des frères Wright, elles ont été remaniées: une sonorité "rock" est venue donner plus de rythme à l'ensemble. Dans l'ensemble, S.O.B. 2 est une grande réussite, et j'invite tous les possesseurs de Mega CD à l'acquiescer dans les plus brefs délais. Et, pendant que vous y êtes, n'hésitez pas à acheter Dune...

## SÉQUENCE ÉMOTION...

Lors d'un passage d'un lieu à un autre, vous avez droit, et c'est tant mieux, à une séquence intermédiaire animée. Pour la plupart, elles sont superbes!



▲ Cette séquence-là est à mon avis la plus impressionnante: vous voyagez dans une grotte en flottant dans les airs. L'animation de cette scène est tout simplement parfaite.

▼ Vous êtes mort: votre petite sœur va se faire dévorer par le mage. Bon app'!



## ÉNIGMES

S.O.B. 2 est constitué d'une série d'énigmes qui vous feront parcourir tous les chemins possibles dans tous les sens. Faites bien attention aux paroles prononcées par les amis que vous aurez libérés: elles seront souvent d'une importance capitale.



Vous assisterez à cette scène très peu de temps après le début de la partie. Libérez le malheureux emprisonné dans le champ électromagnétique en tuant l'espèce de petit monstre volant. Faites attention à ne pas frapper le prisonnier, vous n'auriez alors plus qu'à recommencer.



L'homme, reconnaissant, vous donnera un conseil important: il vous parlera d'un certain levier du haut.



Un levier du haut, dites-vous? Essayons de l'actionner. Mais n'était-ce pas plutôt celui du bas? Argh!

## PETITS DÉTAILS

Le jeu recèle des petites salles très importantes. Elles contiennent soit des coffres, qui contiennent eux-mêmes des pièces (lesquelles vous serviront à acheter des armes) ou des potions, soit un levier à manipuler.

Essayez toujours de détruire les monstres que vous rencontrerez. Certains laisseront quelques armes ou quelques pièces intéressantes.



Qu'est-ce que je disais? Peut-être qu'avec un boomerang, par exemple, vous auriez pu éviter cette chute mortelle. Et peut-être le monstre vu sur la photo précédente le détient-il...



Votre personnage est un athlète complet: il devra sauter de plate-forme en plate-forme, grimper à la corde, lancer des haches...

## AVIS

## oui, mais...



## SAM

Je me souviens encore de Shadow of the Beast 2 sur Megadrive. Quelle horreur! C'est avec une certaine appréhension, donc, que j'ai abordé ce jeu. Et, plus j'avance, plus je suis satisfait. Graphiquement, il est clair que Shadow of the Beast 2 a été amélioré. De plus, sur cette version, nous avons la chance de bénéficier d'un son CD. Ce qui signifie que la bande sonore est de très bonne qualité. On a de l'aventure, de l'action, bref, tout ce qui fait un bon Shadow of the Beast. Malheureusement, le jeu n'exploite pas assez les capacités de la console. C'est dommage car, d'un autre côté, on voit des jeux, comme Microcosm ou Sewer Shark, qui exploitent pleinement le MCD, mais dont l'intérêt reste mineur. Quand les éditeurs arriveront-ils à concilier les deux?

# MEGA CD REVIEW



**ÉDITEUR: PSYGNOSIS**  
**DISTRIBUTEUR: SONY**  
**DISPONIBILITÉ: AVRIL**  
**PRIX: D**

**AVENTURES/ACTION**  
**1 JOUEUR**  
**CONTROLE: EXCELLENT**  
**DIFFICULTÉ: DIFFICILE**  
**NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -**  
**CONTINUE: 5**

## PRESENTATION 82%

Une petite présentation animée sympathique qui change des interminables écrans fixes.

## GRAPHISMES 88%

Les graphismes sur MCD sont plus colorés que ceux sur MD. La griffe de Reflexions.

## ANIMATION 89%

Votre personnage bénéficie d'une animation très détaillée et très souple. Du bon travail!

## MUSIQUE 93%

Les mélodies ont gardé leur côté "envoûtant" et changent en fonction du lieu que vous explorez.

## BRUITAGES 80%

Le chargement des voix digitalisées bloque le jeu pendant une à deux secondes.

## DUREE DE VIE 91%

Pas de problème! La difficulté du jeu est telle que vous ne regretterez pas un éventuel achat.

## JOUABILITE 93%

L'animation est souple et les commandes sont très bien gérées.

## INTERET 89%

La version Megadrive a été nettement améliorée. Mais est-ce suffisant pour justifier cette version CD-ROM? Quoiqu'il en soit, cette aventure est passionnante.

# NEO GEO REVIEW

Voilà bien longtemps que l'on attendait un jeu de plates-formes sur Neo Geo. Spinmaster est issu du même éditeur que Joe and Mac, j'ai nommé Data East. Est-il plus intéressant que Joe and Mac, plus amusant?

C'est pourtant vrai, la Neo Geo s'attaque aux jeux de plates-formes, et c'est un grand bol de nouveauté, à boire bien chaud! Aux oubliettes, Art of Samourai 4? Probablement pas, heureusement! Un jeu qu'il convient en tout cas de décortiquer comme il se doit... Bon, commençons par le scénario... Tom et Johny (un remake de Tom et Jerry?) sont des aventuriers qui s'adonnent aux joies de la chasse au trésor. Pour cela, il leur faut posséder un élément essentiel, la carte. Or, cette carte a été déchirée en cinq morceaux éparpillés aux quatre coins du globe (il y a quelque chose qui cloche là-dedans). Vous allez donc devoir parcourir le monde, visiter la Chine, l'Egypte, les Etats-Unis, le Brésil et un cinquième monde, très mystérieux... Mais un vil individu vient semer le trouble dans votre quête (forcément, quand il n'y a pas de gêne, il n'y a pas de plaisir): le Docteur (encore un!) de Playne veut en effet s'approprier le trésor avant vous. Pour parvenir à ses fins, il capture la fiancée de Johny, Mary (originaaaaa!), et lance à vos trousses des vilains-pas-beaux-tout-poilus. Mais rien ne vous impressionne, et vous foncez chercher les parties de carte (pas celles que l'on fait le soir au coin du feu...). Béton, le scénar', non? Vous n'avez pas trop à vous inquiéter car, pour partir à l'aventure, vous aurez glissé dans votre sac à dos six armes différentes, cinq attaques destructrices et quatre crédits... Il vous faudra être endurant car les pays sont divisés en deux parties et les créatures de fin de monde particulièrement résistantes. Voilà, je crois qu'on en a fait le tour. Bonne chance à Tom et Johny! [NDJOHNY, Ah! que merci!]



Trois fins différentes vous sont proposées: il y a deux "happy end" et une "bad", à vous de choisir.

# SPIN

## LES ARMES ET ATTQUES

Dans Spinmaster, les ennemis affluent à longueur de tableau. Heureusement, les moyens de se protéger sont efficaces et variés. Il y a l'arme traditionnelle, le super-pouvoir magique, la concentration, et une attaque tout droit sortie de chez Mario, le saut sur la tête. Si vous savez opérer un savant cocktail de tout ces pouvoirs, vous n'aurez aucune difficulté à voir les trois fins différentes du jeu. A vos armes...



Au début, vous commencerez avec un simple Yo-Yo, puis, en puisant dans les coffres, vous obtiendrez des armes dévastatrices. Ici, le feu.



Etonnant, non? C'est ce qui s'appelle un pouvoir magique "boulversifiant". Ils sont différents selon les armes que vous possédez. Ici, le héros était armé de shurikens.



C'est simple mais très efficace, et ça rapporte des points. Comme quoi, le vieux, ça a du bon.



Tous les éléments classiques d'un bon jeu sont réunis dans Spinmaster: les balades sur le toit d'un avion, les courses en chariot. A quand les deux à la fois?



Je vous montre ici le pouvoir magique le plus dévastateur. Il balaye tout à l'écran pendant environ trois secondes. Pour l'utiliser, il faut être doté de l'arme de glace.

## AVIS

**oui!**



## SWITCH

Data East semble avoir fait des progrès depuis Joe and Mac, Spinmaster est là pour en témoigner. Ce jeu m'a emballé: personnages bien dessinés, graphismes somptueux, montagnes de sprites, abondance de couleurs, maniabilité irréprochable, et j'en oublie peut-être... Le défaut majeur de ce jeu réside dans sa durée de vie: en effet, les niveaux s'enchaînent aisément jusqu'au troisième, et il n'y en a malheureusement que cinq! Pour une telle somme... mais tout le monde connaît le prix des jeux Neo Geo, et je ne vais pas chanter le refrain entonné cent fois. Heureusement qu'il existe trois fins de jeu différentes et que le plaisir de jouer est omniprésent. Voilà pourquoi Spinmaster représente un investissement moyennement bon. Et Pop Hunter, c'est pour quand? Wait and see... Pas vrai, Alain?

# MASTER

AVIS

oui!



SAM

Ah, enfin un nouveau jeu de plates-formes sur Neo Geo. Je n'y croyais plus, et ça me fait d'autant plus plaisir. Alors, décortiquons un peu ce jeu. Sur le plan technique, il assure vraiment très fort. Les graphismes sont fins, soignés, très riches et très colorés. Un vrai jeu d'arcade! Ça vous donne envie de jouer. Ensuite, on peut dire que la bande-son est vraiment super. Ce sont surtout

les bruitages qui sont bien réalisés. Côté animations, ça ne ralentit pas, et les sprites ne clignent pas. Bref, une bonne réalisation. En ce qui concerne l'intérêt, on s'amuse bien, et le jeu n'est pas lassant. Bien sûr, on se divertit beaucoup plus à deux. En revanche, la difficulté n'est à mon goût pas assez élevée. Aussi, ne gâchez pas votre temps: mettez-vous dès le début en Hard si vous voulez en avoir pour votre argent!



On peut aussi jouer à deux, et c'est très pratique quand, comme ici, vous êtes assailli d'ennemis en tout genre.

## VIVE LES GROS VILAINS!

Les boss de fin de niveau sont relativement faciles à battre. Leurs jauges d'énergie sont réduites, et les techniques à utiliser pour les vaincre sont généralement peu compliquées. En tout cas, ils sont beaux (et parfois inspirés par des confrères)...



Un scientifique un peu fou dans une machine infernale et une fille enlevée, ça ne vous rappelle rien? Mais si, bien sûr, le docteur Robotnik! Quant à la fille, je peux citer une petite centaine de princesses qui lui ressemblent comme deux gouttes d'eau. Quelle imagination! Je précise au passage qu'il s'agit là du dernier boss. Si, si... Dur, non?



Celui-ci m'amuse beaucoup: non seulement il présente vraiment une ressemblance frappante avec les fantômes du film "Ghostbusters", mais en plus, il opère une métamorphose fascinante. Regardez, c'est incroyable, depuis qu'il a commencé son régime "Slim Fast", il est tout bleu, incroyable non? Avant, après...

## NEO GEO REVIEW



ÉDITEUR: DATA EAST  
DISTRIBUTEUR: GUILLEMOT INT.  
DISPONIBILITÉ: OUI  
PRIX: H

PLATES-FORMES  
2 JOUEURS  
CONTROLE: BON  
DIFFICULTÉ: FACILE/MOYENNE  
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 4  
CONTINUE: 4

PRESENTATION 70%

Elle est très ordinaire, c'est décevant...

GRAPHISMES 94%

Tout est très fin, coloré, rempli de détails, c'est vraiment éblouissant.

ANIMATION 93%

Les sprites, de bonne taille, déferlent à l'écran, aussi nombreux que des grains de sable sur une plage.

MUSIQUE 90%

C'est pas du Mozart mais c'est très convenable pour ce type de jeu.

BRUITAGES 91%

Ils sont nombreux et amusants, mais conservent un certain réalisme.

DUREE DE VIE 80%

Le "talon d'Achille" de la cartouche: le jeu est assez facile et contient peu de passages secrets...

JOUABILITE 89%

Un petit détail un peu ennuyeux: une glissade n'est pas évidente à réaliser.

INTERET 85%

Spinmaster est un jeu sympathique rempli de bons éléments (voire très bons!), mais n'est pas révolutionnaire dans sa forme.

# SUPER FAMICOM REVIEW

Annoncé depuis quelques mois par Banana San, voici qu'arrive enfin Again The Ninja Warriors sur la Super Famicom. Disponible qu'en import, et c'est un peu dommage, ce jeu de baston devrait ravir les amateurs du genre.



Le scénario de ce jeu reprend fidèlement celui de l'original, Ninja Warriors: Banglar, un dictateur que la mégalomanie a rendu fou, a pris le pouvoir. Envoyant aux quatre coins du monde ses hommes à tout faire, il entend ainsi diriger la Terre entière. Mais c'était sans compter avec un certain Mulk, un ancien responsable de l'opposition. Il dirige maintenant un réseau de résistance clandestine qui s'oppose au dictateur fou. Mulk a aussi mis au point dans ses laboratoires hyper-sophistiqués (et dans le plus grand secret), trois cyborgs: Ninja, 750 kg de muscles et d'acier, Kunoichi, une jeune et jolie blonde de 70 kg, et Kamaitachi, le seul combattant qui n'ait pas une apparence humaine. Ils sont connus sous le nom de code de AT-BU 10. Chacun de ces robots, mi-homme, mi-machine, possède sa propre technique d'attaque et des armes bien spécifiques: cela va du kunaï (petit poignard) à la masse d'armes en passant par des faucilles en miniature. Il faudra donc, après avoir choisi le personnage que vous désirez incarner, combattre un à un les terribles acolytes de Banglar que l'on trouve en fin de niveau. Si vous y parvenez, vous aurez le privilège d'affronter Banglar en personne. Mais, autant vous le dire tout de suite, votre mission ne sera pas simple. Soyez plus malin que le singe et plus rapide que le faucon. Courage!

## AVIS

*oui!*



## NIICO

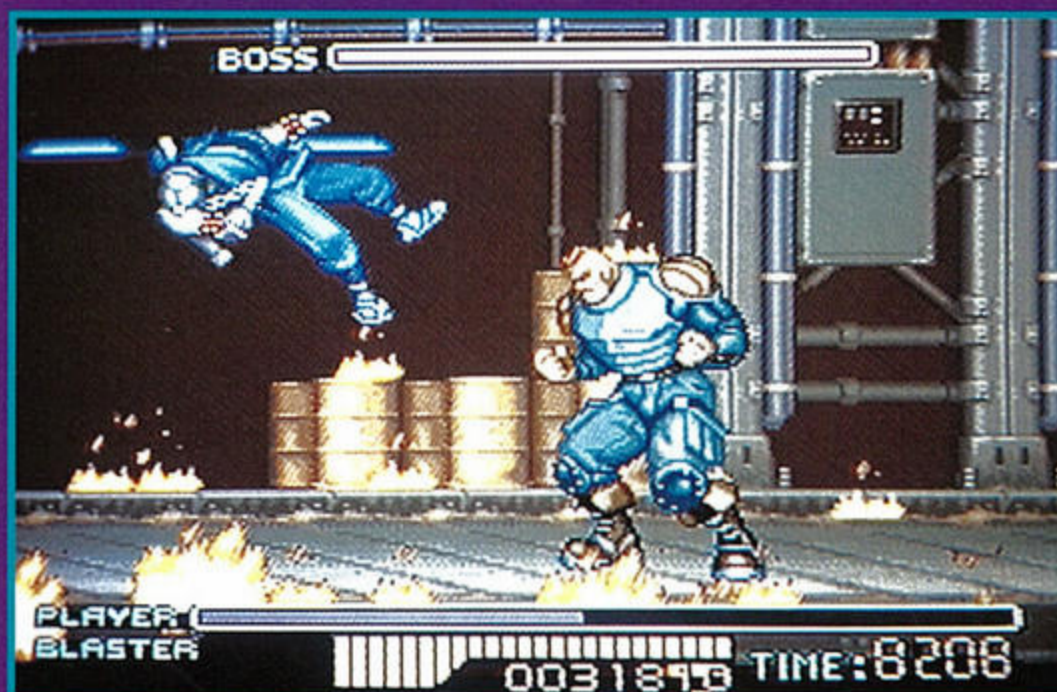
Moi qui ne suis pas une vieille bête des jeux de baston, je puis vous assurer que je suis resté pas mal de temps devant mon écran, le pad à la main! Again The Ninja Warriors m'a plu par la facilité et la très grande jouabilité du jeu: il n'y a pas vingt-huit mille combinaisons à faire sur la pad, seuls deux boutons sont nécessaires pour effectuer les coups spéciaux. Malgré le fait que les différents niveaux se ressemblent (on avance, on cogne, on affronte le boss et on avance, on recogne et on affronte un autre boss), on prend vraiment du plaisir à jouer. La qualité des graphismes et des bruitages y est certainement pour quelque chose. Cependant, il est vraiment dommage que l'on ne puisse pas y jouer à deux simultanément!

AGAIN  
THE

# NINJA WARRIORS

## BEAUX LES BOSS, ILS SONT BEAUX!

Attention! ouvrez grand vos yeux. Voici, spécialement pour vous, les quatre premiers boss que vous allez rencontrer dans le jeu. Leur puissance va en augmentant, mais votre ruse et votre rapidité vous permettront de les battre assez facilement. Observez la façon dont ils se déplacent et le tour est joué!



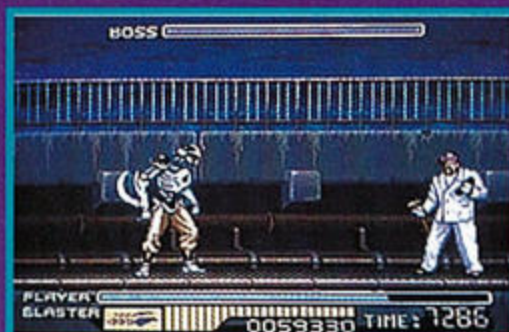
◀ C'est vrai, je viens de me prendre un sacré coup dans les genives, mais ce n'est pas pour autant que je vais m'avouer vaincu! Une fois sur mes jambes, je lui fonce dans l'estomac!



▲ Ce boss du deuxième niveau est certainement un adepte du film "Massacre à la tronçonneuse". Je l'ai bien aimé, moi aussi, mais ce n'est pas une raison pour me faire avaler une scie électrique!

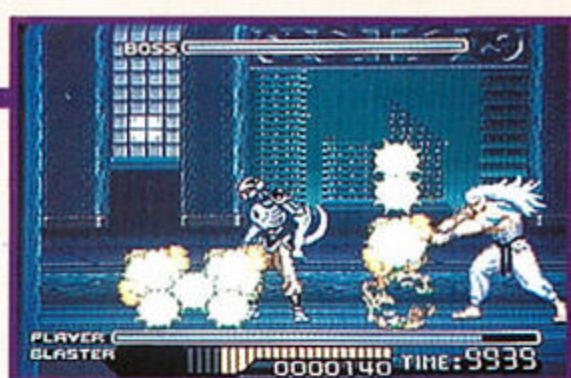


▲ Dans la série "je me prends pour Spiderman", voici le boss du troisième niveau: tel Peter Parker, voici que cet affreux monstre grimpe à la paroi comme une mouche sur une... vitre.

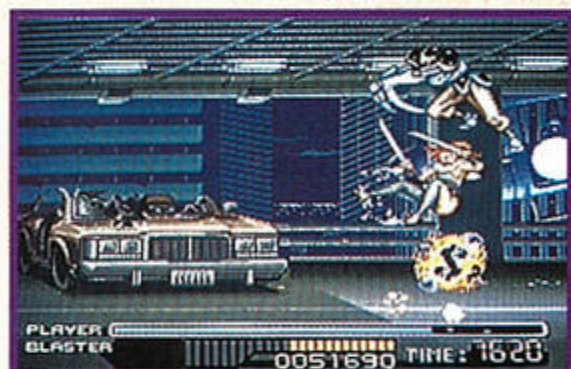


◀ Enfin un boss humain! Depuis le début du jeu, nous avons droit à des androïdes. Ce boss n'est pas vraiment dangereux: le péril viendrait plutôt du ciel. Vous comprendrez en lisant la suite!

# SUPER FAMICOM REVIEW



▲ La boss du cinquième niveau n'est vraiment pas commode: il possède une grande puissance psychique et des coups spéciaux très chauds! Preuve en est, ces gerbes de feu qui giclent du sol!



▲ Encore le parking sombre de la ville! Vous avez bien écouté ce que je vous ai dit: "Sautez au-dessus des balles." Votre adversaire n'a pas dû lire Consoles+...

## AVIS

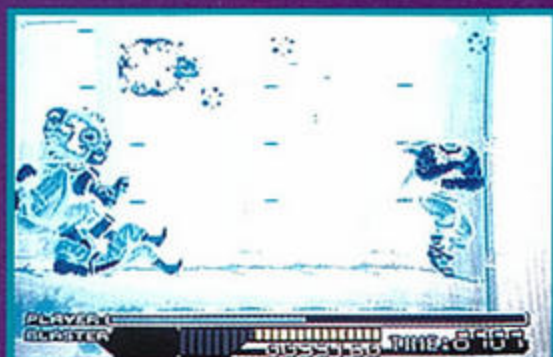
## non!



### SPY

Au risque de paraître un peu rabat-joie, ces guerriers ninjas ne me laisseront pas un souvenir impérissable. C'est très beau, très bien réalisé, mais le fait de devoir jouer seul enlève beaucoup au charme de ce beat-them-all. De plus, on vous oblige à évoluer sur un seul plan de jeu (ce qui signifie que vous ne pouvez ni monter ni descendre). Aussi, vous vous contentez d'éradiquer les ennemis qui arrivent de droite et de gauche, et vous avez vraiment l'impression que c'est toujours la même chose. C'est linéaire, assez plat, et quand on a compris qu'il faut un personnage rapide (en l'occurrence, le troisième) pour vaincre, on finit les niveaux vitesse grand V. Si vous portez un culte irraisonné au "pif-boum-slash-t'es mort", ces ninjas pourront vous accrocher quelques heures. Dans le cas contraire...

## OH, LA BELLE BLEUE!



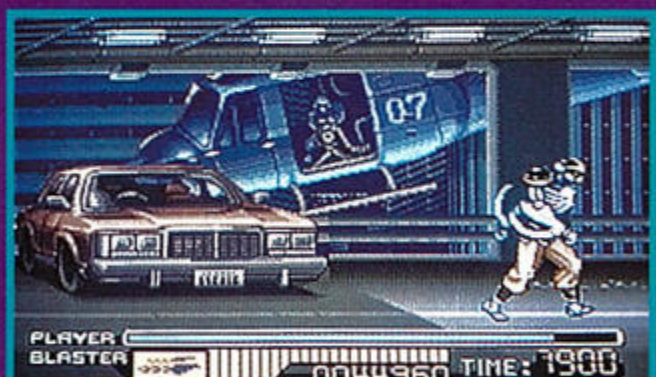
▲ Quand vous vous battez, la jauge située en dessous de votre énergie se remplit peu à peu. Quand elle est pleine, il suffit d'appuyer sur un bouton et... blang! un coup spécial, un!

▶ Ceci n'est pas un coup spécial, bien au contraire! Quand votre énergie vitale est arrivée au minimum, le moindre coup vous fera perdre la partie: votre enveloppe humaine part en morceaux!

Le soin apporté par les programmeurs à ce jeu est incontestable: une bande sonore assez correcte, des bruitages convaincants et des graphismes vraiment très beaux. Durant une partie, prenez le temps de regarder chacun des personnages, admirez le dégradé dans les décors. Franchement, quand le plaisir des yeux est accompagné du plaisir de jeu, on est comblé, non?



▲ Ne vous fiez pas au calme apparent qui règne à l'extérieur des bâtiments: des roquettes tombent ici et là sur votre parcours. Pour les éviter, exécutez des sauts: c'est le 110 mètres roquettes!



▲ Bien que vous soyez dans un parking, il vous faudra éviter les rafales d'un tireur d'élite embarqué dans un hélicoptère. Pour les éviter, sautez au-dessus des balles. C'est le 110 mètres balles!



**ÉDITEUR: TAITO**  
**DISTRIBUTEUR: IMPORT**  
**DISPONIBILITÉ: OUI**  
**PRIX: E**

**BEAT-THEM-ALL**  
**1 JOUEUR**  
**CONTROLE: BON**  
**DIFFICULTÉ: MOYENNE**  
**NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: NON**  
**CONTINUE: INFINIS**

**PRESENTATION 80%**

Quelques images ainsi que l'histoire du jeu nous sont présentées en début de partie... en japonais!

**GRAPHISMES 90%**

Certainement l'une des plus belles adaptations de ce jeu sur console, toutes marques confondues!

**ANIMATION 85%**

Le jeu ne ralentit pas, et l'animation des différents sprites est fluide et rapide.

**MUSIQUE 83%**

Elle est bien réalisée et son volume sonore est faible. Elle ne nous casse donc pas les oreilles.

**BRUITAGES 84%**

Ils sont nombreux et de très bonne qualité.

**DUREE DE VIE 80%**

La progression est rapide car le jeu est assez facile et les Continue infinis.

**JOUABILITE 88%**

La combinaison des touches est réduite au minimum: le pad et deux boutons. Ultrasimple!

**INTERET 82%**

Un jeu très bien réalisé, tant graphiquement que techniquement. Il est dommage que l'on ne puisse pas y jouer à deux!

# SUPER FAMICOM REVIEW

Cela faisait un petit moment que l'on n'avait pas vu de jeu qui exploite aussi bien les capacités du mode 7. Depuis F-Zero, Super Mario Kart et F1 Exhaust Heat 2, rien de très convaincant. Voyons voir ce que donne Astro Go! Go!

Comme d'habitude, le scénario ne donne pas dans l'originalité. Vous êtes un grand pilote, vous possédez un véhicule qui défie toute concurrence et votre seule et unique ambition est de le prouver. Pour cela, il vous faut vous inscrire pour participer à l'une des trois compétitions proposées: Ultra Cup, Wonder Cup et Miracle Cup.

Pour finir vainqueur, il faudra arriver premier sur chacune des courses du grand tournoi (dans chaque compétition, il y en a cinq). Et si vous vous sentez l'âme d'un champion, pourquoi ne pas essayer de gagner consécutivement les trois compétitions? Bien sûr, vous aurez la possibilité de vous entraîner dans le mode Time Trial: vous devrez alors réaliser le meilleur temps sur la course que vous aurez choisie. Et, hop! c'est magique, votre record sera sauvegardé grâce à la pile présente dans la cartouche. Uniquement si votre score fait partie des meilleurs, cela va de soi.

Dans ce soft, vous avez le choix entre deux niveaux de difficulté: Normal et Power. Le second se révèle beaucoup plus ardu que le premier, mais je suis sûr que, avec de l'entraînement, vous y arriverez. Vous êtes prêt? Go! Go!



AVIS

oui, mais...



SAM

On ne s'emballe pas s'il vous plaît. Ce n'est pas parce qu'un jeu utilise les effets mode 7 qu'il est forcément excellent. Sur le plan technique, il n'y a pas grand-chose à reprocher à Astro Go! Go!. Graphiquement, on obtient ce que l'on peut obtenir lorsque l'on utilise le mode 7. Au niveau de la maniabilité, ça répond bien. En revanche, l'intérêt laisse à désirer. On ne peut pas jouer à deux, ce qui réduit considérablement le plaisir dans ce type de jeu. Et puis, je me suis lassé très rapidement. Alors, à vous de voir. Si vous avez aimé F-Zero, sachez qu' Astro Go! Go! a été conçu dans le même esprit, et possède plus d'options. Mais si vous êtes, comme moi, un fan de Super Mario Kart, il vous paraîtra léger.

On ne s'emballe pas s'il vous plaît. Ce n'est pas parce qu'un jeu utilise les effets mode 7 qu'il est forcément excellent. Sur le plan technique, il n'y a pas grand-chose à reprocher à Astro Go! Go!. Graphiquement, on obtient ce que l'on peut obtenir lorsque l'on utilise le mode 7. Au niveau de la maniabilité, ça répond bien. En revanche, l'intérêt laisse à désirer. On ne peut pas jouer à deux, ce qui réduit considérablement le plaisir dans ce type de jeu. Et puis, je me suis lassé très rapidement. Alors, à vous de voir. Si vous avez aimé F-Zero, sachez qu' Astro Go! Go! a été conçu dans le même esprit, et possède plus d'options. Mais si vous êtes, comme moi, un fan de Super Mario Kart, il vous paraîtra léger.

# ASTRO GO! GO!

## PERSO' À GO! GO!

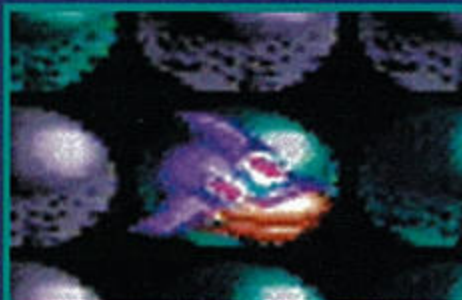
Comme dans tout bon jeu de course qui se respecte, vous aurez la possibilité de choisir parmi différents personnages. Dans Astro Go! Go!, cinq protagonistes vous sont proposés. Chacun d'entre eux possède ses propres caractéristiques.



Blueone piloté par Jet.



Barivehicle piloté par Baribroon.



Cooljam piloté par Flyhigh.



Lunabee piloté par Love.



Gyrotype 2 piloté par E.O.

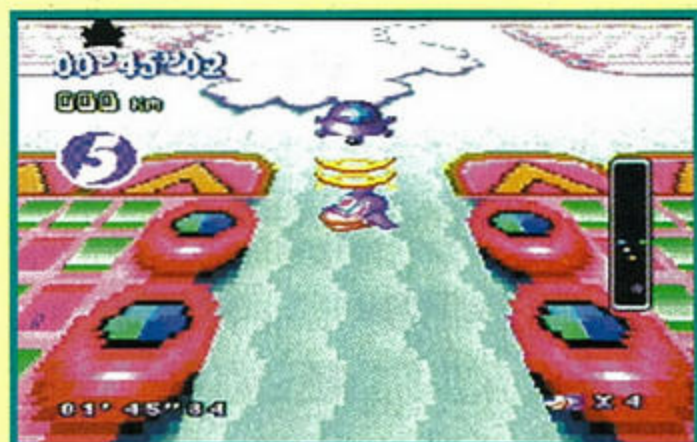




# GO! GO!

## COURSES A GO! GO!

Près d'une vingtaine de courses sont proposées, plus difficiles les unes que les autres. Elles ont lieu dans trois galaxies, qui regroupent différentes planètes. Ces planètes se ressemblent beaucoup, et c'est dommage...



Tout comme dans Super Mario Kart, si vous tombez dans l'eau ou si vous atterrissez au mauvais endroit, vous serez immédiatement repêché. Mais cela vous fera quand même perdre du temps.

## ASTRO GO! GO! VS SUPER MARIO KART

Les deux jeux utilisent les effets du mode 7. Une chose est certaine: l'impression de vitesse est un peu mieux rendue dans Astro Go! Go!. Mais la vue est meilleure dans Super Mario Kart; on a davantage une impression de profondeur. En ce qui concerne l'intérêt, c'est Super Mario Kart qui l'emporte haut la main, ne serait-ce que parce que l'on peut y jouer à deux simultanément... Comme dirait Niiico: "Mario Kart est un jeu vachement fun." The winner is... Super Mario Kart.



Super Mario Kart sur Super Nintendo.



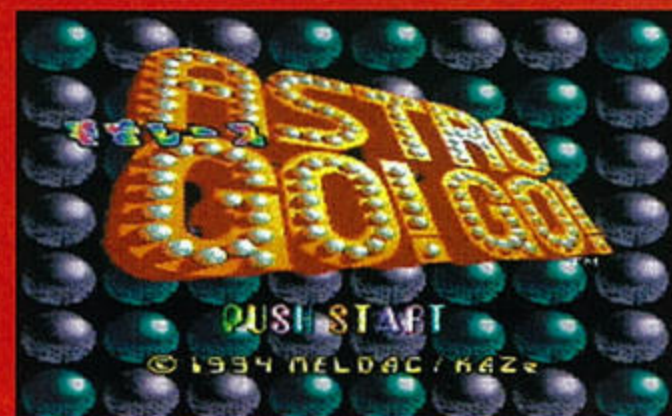
Air Station-2, dans Miracle Cup, une course sur tons pastel où vous découvrirez des sortes de ventilateurs sur votre route. Si vous passez au-dessus, vous planerez quelques instants.



Pinball Colony-2, dans Ultra Cup. Une course, comme son nom l'indique, très "flipper", avec bumpers et autres gadgets. La petite flèche, derrière vous, indique que vous êtes talonné de très près.



Satellite, dans Wonder Cup, est une course bourrée de tapis accélérateurs. Si vous passez dessus, vous irez plus vite, mais faites attention à ne pas vous cogner contre les parois.



**ÉDITEUR: MELDAC**  
**DISTRIBUTEUR: IMPORT**  
**DISPONIBILITÉ: OUI**  
**PRIX: E**

**COURSE**  
**1 JOUEUR**  
**CONTROLE: BON**  
**DIFFICULTÉ: MOYENNE**  
**NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 2**  
**CONTINUE: VARIABLE**

**PRESENTATION 50%**

Rien de bien transcendant. Le titre, et une présentation des personnages.

**GRAPHISMES 80%**

Typiquement du F-Zero. Le mode 7 donne de beaux effets mais nuit à la finesse des graphismes.

**ANIMATION 85%**

Pas de ralentissement et effets du mode 7.

**MUSIQUE 69%**

Rien de génial, elle n'est guère motivante.

**BRUITAGES 70%**

Ils évoquent Super Mario Kart et F-Zero.

**DUREE DE VIE 70%**

Si vous jouez encore à F-Zero, vous jouerez longtemps avec celui-ci. En revanche, passer de Mario Kart à Astro Go! Go! est moins tentant.

**JOUABILITE 75%**

On fonce dans le tas et on tourne quand il le faut. Ce n'est pas sorcier.

**INTERET 80%**

Si vous avez aimé F-Zero, vous aimerez sûrement ce soft.

**AVIS**

**oui!**



**SWITCH**

Moi qui ai bien aimé les jeux F-Zero et Super Mario Kart, je suis très heureux de découvrir sur Super Famicom un nouveau jeu qui utilise les fameux effets du mode 7. Astro Go! Go! est très bien réalisé. Du côté des graphismes, on a droit à du F-Zero pur et dur. Et, côté bande-son, on retrouve quelques effets de F-Zero et Super Mario Kart. Pour les courses, on a le choix entre cinq personnages, ce qui n'est pas mal, d'autant que chacun a des capacités différentes. Ainsi, l'un pourra être plus rapide et l'autre plus résistant. A vous de choisir judicieusement les courses auxquelles vous souhaitez participer. Si vous avez aimé F-Zero, vous aimerez Astro Go!Go!

# GAME BOY REVIEW

Après s'être lancé dans Astérix, et avant de commencer la réalisation de Tintin, l'éditeur français Infogrames nous présente les Schtroumpfs, d'après la création de Peyo qui, hélas! nous a quittés... Un succès en bande dessinée puis en dessin animé et bientôt, peut-être, en jeu vidéo.

"Là, là, là, schtroumpf là, là, viens schtroumpfer en chœur. Là, là, là, schtroumpf là, là, ça t'portera bonheur. Là, là, là, schtroumpf là, là, siffle un air joyeux, là, là, là schtroumpf là, là, tout ira bien mieux." C'est sur ce refrain que vous serez accueilli à la page-titre du jeu. Vous pourrez soit commencer le jeu tout de suite, soit vous rendre à la page d'options pour y entrer un des mots de passe que vous aurez obtenus lors d'une partie précédente. Le scénario est très simple: Gargamel a concocté un plan diabolique pour kidnapper les Schtroumpfs. Le Grand Schtroumpf convoque une assemblée générale pour informer les Schtroumpfs de la gravité de la situation: trois Schtroumpfs ont déjà disparu. C'est le Schtroumpf Costaud qui est chargé de partir à leur recherche pour les délivrer. La route sera longue et parsemée d'embûches. C'est, bien sûr, le Schtroumpf Costaud que vous incarnerez. Vous devrez visiter moult territoires différents avant d'atteindre l'antre du terrible Gargamel pour délivrer vos amis. Petit détail: vous ne pouvez pas, comme dans les autres jeux sur Game Boy, faire un Reset en appuyant simultanément sur Start, Select, A et B. On ne va pas en faire tout un plat.

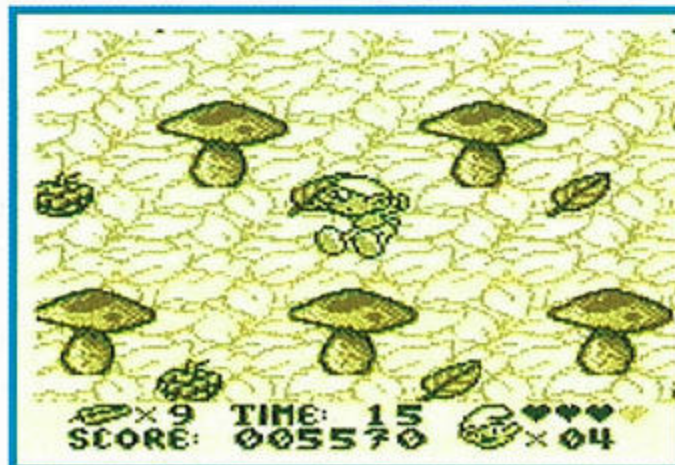
# LES SCHTROUMPS

## PHASES SPÉCIALES

Ce que l'on appelle généralement tableau-bonus, ou Bonus Stage, a été repris par Infogrames à la mode française: phase spéciale. Aurait-il pris les devants sur l'hypothétique loi Toubon? Quoi qu'il en soit, vous ne pourrez pénétrer dans ces zones situées à la fin du niveau que si vous avez découvert tous les passages secrets.



Le barrage. Dépêchez-vous de récupérer tous les bonus avant que l'eau ne vous engloutisse.



Pour attraper tous les petits bonus, il vous faudra sauter sur les champignons.

## AVIS

*oui!*



**SAM**

La première version du jeu est enfin disponible, et elle est vraiment démente. Les niveaux sont très variés et extrêmement bien réalisés. Vous serez tantôt dans la forêt, tantôt dans la rivière et, plus tard, à la montagne. Il y a pas mal de salles secrètes... Les graphismes, qui ont fait l'objet d'un soin tout particulier, sont très fouillés. Le sprite du personnage que vous dirigez est mignon tout plein et répond correctement. Quant à la musique, elle

est tout à fait dans l'ambiance Schtroumpf. Au commencement, vous avez le choix entre quatre langues, dont le français. Les Schtroumpfs, "the Smurfs", "los Pitufos", "die Schlumpfe", est vraiment un très bon jeu de plates-formes, un incontournable du moment sur Game Boy, au même titre qu'un Wario Land.



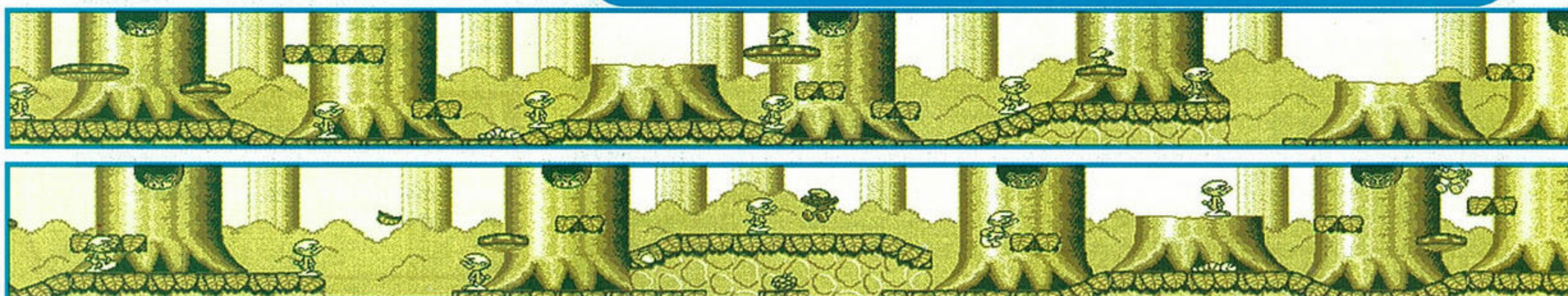
Le premier boss. Sautez sur sa tête pour le détruire. Là est votre premier password!



Vous êtes ici dans un champ de salsepareille, la nourriture préférée des Schtroumpfs.

## FIRST LEVEL

Pour vous, voici, dans son intégralité, le premier niveau du jeu. Admirez un peu les graphismes!



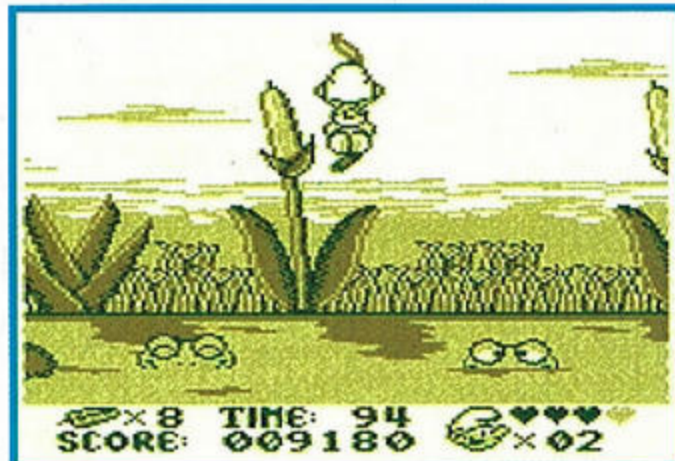
# DUMPFS

## DES NIVEAUX VARIÉS

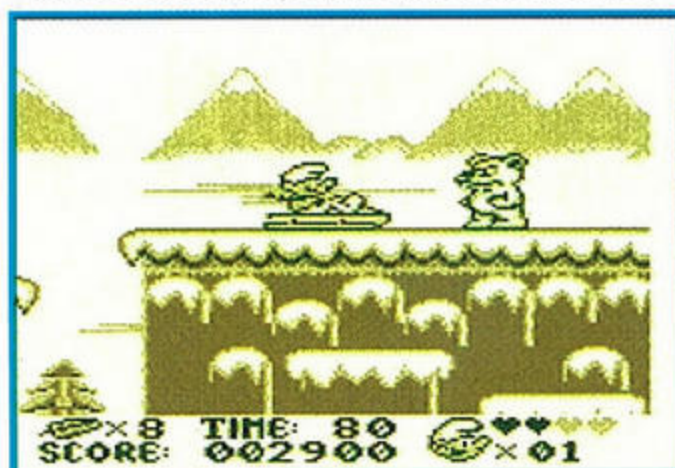
Un des points forts de cette cartouche, c'est l'extrême variété des niveaux. Vous avancez normalement, dans une forêt, puis vous vous retrouvez sur une bûche de bois, au milieu d'une rivière, pour revenir sur le pont... Tout cela, bien sûr, en respectant la logique du scénario.



La rivière est pleine de dangers. Évitez les méchants petits poissons et prenez garde à ne pas rester coincé contre un rondin de bois.



Vous voici dans un autre niveau: les marais. Sautez de tête de crapaud en tête de crapaud, et tout ira bien.



Une phase vraiment très fun du jeu: la descente en luge.



## AVIS

oui!



SWITCH

Enfin, les Schtroumpfs, qui ont bercé mes vertes années, sont sur Game Boy! Le résultat est très satisfaisant. Ce jeu de plates-formes vous plongera dans mille et une situations, plus intéressantes les unes que les autres. Des graphismes très agréables à l'œil, des bruitages bien adaptés, une difficulté progressive... L'ensemble est vraiment formidable! Dommage que Peyo nous ait quittés, le jeu m'a donné la nostalgie des petits lutins bleus. Le passage en luge m'a vraiment "botté", je me suis amusé comme un fou. Les situations de jeu se renouvellent très souvent, et on ne s'ennuie pas une seconde. Il y a des bonus à découvrir tout au long des niveaux, des pièges à éviter, des troncs d'arbre à esquiver, etc. En bref, ce jeu est vraiment schtroumpf!

# GAME BOY REVIEW

## LES SCHTROUMPFS

JEU  
OPTIONS



ÉDITEUR: INFOGRAMES  
DISTRIBUTEUR: EMS  
DISPONIBILITÉ: OUI  
PRIX: C

PLATES-FORMES  
1 JOUEUR  
CONTROLE: BON  
DIFFICULTÉ: MOYENNE  
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3  
CONTINUE: PASSWORD

PRESENTATION 60%

Une courte intro en français, et c'est tout.

GRAPHISMES 91%

Ils sont travaillés et tout à fait dans l'esprit de l'œuvre de Peyo.

ANIMATION 76%

Ça ne ralentit jamais et les scrollings sont corrects.

MUSIQUE 87%

Dans l'ambiance du dessin animé, avec les capacités de la Game Boy. Géniale.

BRUITAGES 70%

Rien d'exceptionnel.

DUREE DE VIE 80%

Le jeu est assez long, relativement difficile. Vous y jouerez et rejouerez longtemps.

JOUABILITE 80%

Le personnage est très maniable. Aucun défaut majeur.

INTERET 92%

On retrouve avec joie, sur cet écran monochrome, les aventures des petits bonshommes bleus. Un bon jeu de plates-formes, varié et bien réalisé.

# MASTER SYSTEM/GAME GEAR REVIEW

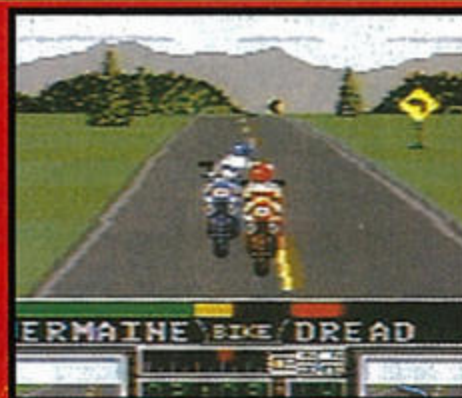
# ROAD RASH

**I**ci, pas de règles, donc pas de sanction. Un concurrent gênant est un concurrent mort, telle est la loi. Vous êtes un Rasher et, pour un Rasher, seule sa moto compte.

Les odieuses violations de la loi en tout genre, initiées le jour de la sortie du premier Road Rash sur MD, devraient régler la cadence des milliers de courses Road Rash à venir sur Game Gear et Master System. Les coups de pied, de poing et de matraque, le tout à 240 km/h, sont monnaie courante pour les Rashers. Chaque partie se termine avec son lot de blessés et de morts... et avec des survivants singulièrement enrichis! N'oubliez pas le casque, les gants, songez à régler le bridage du moteur, et lancez-vous sur ces circuits d'où semble s'exhaler une odeur de sang frais. Mais attention! la police veille: toutes les courses doivent désormais se dérouler secrètement. Pistes et concurrents sont choisis par les seuls initiés, et je n'ose vous raconter ce qui arrive aux balances: la seule qui vive encore se promène en chaise roulante. Toutefois, faisant moi-même partie des meilleurs concurrents, et je le dis en toute modestie, je peux vous affirmer que les prochaines courses se tiendront (dans le désordre) sur la côte du Pacifique, dans le désert et dans une forêt de cyprès. Je peux aussi vous confier qu'il vous faudra finir cinq courses pour passer au niveau suivant, et si vous n'avez pas la force de faire les parcours d'une traite, vous pourrez récupérer un mot de passe à la fin de chaque niveau. Enfin, reprenez bien ceci: l'argent que vous gagnerez lors des courses devra vous permettre d'acheter une moto plus puissante. Si vous oubliez cette règle, vous n'aurez aucune chance de gagner.

## LES MOTARDS DE LA GAME GEAR

C'est la même chose, en un peu plus rapide, donc même note, mêmes appréciations... et puis, c'est tellement pareillement similaire, si exactement identique qu'on a vraiment l'impression que c'est tout à fait la même chose!



La version Game Gear est en tout point similaire à la version Master System.



Les intersections sont toujours des passages délicats à aborder. La raison en est simple, il y a souvent des voitures qui arrivent de droite comme de gauche.



Vous n'êtes pas le seul à pouvoir donner des coups de poing: les concurrents les plus hargneux n'hésiteront pas à vous imiter.



Le coup que vous porterez au motard à vos côtés dépendra de votre emplacement. Au contact, c'est une claque, un peu plus loin, c'est un coup de pied.



Voici les cinq tableaux que vous pourrez parcourir lors du premier niveau. Vous pourrez d'ailleurs revenir sur un tableau pour améliorer votre position.

## AVIS

*oui, mais...*



SPY

Je ne peux nier que la conversion est globalement de bonne qualité. Les graphismes sont d'un niveau correct, la musique, peu variée, plutôt agréable, et le motard répond facilement. De plus, rien n'a été oublié et l'évolution du personnage est toujours aussi agréable. Toutefois, je dois avouer que j'y regarderai à deux fois avant de l'acheter. Pourquoi? Parce que les courses sont longues, répétitives... Quand on a compris qu'il suffit d'éviter les voitures, le plaisir de jeu s'effrite à chaque kilomètre parcouru. Ça va cinq minutes de tenter de réduire à néant les concurrents... Assez vite, la progression devient routinière, et l'on ne fait plus qu'éviter les obstacles et tourner au bon moment. Bon, les amateurs de ce type de jeu y trouveront peut-être leur compte. Comme on dit chez nous, chacun ses goûts...



E.A./US GOLD

PRIX: C

2 JOUEURS/COURSE DE MOTOS

**PRESENTATION** 75%

Chaque début de course est ponctué par les conseils avisés de concurrents.

**GRAPHISMES** 80%

Les décors changent fréquemment et les sprites des motards sont bien travaillés.

**ANIMATION** 81%

La sensation de vitesse n'est pas décoiffante, mais aucun ralentissement ne se fait sentir.

**MUSIQUE** 73%

Au total, on compte sept thèmes, ce qui n'est guère suffisant pour agrémenter l'ensemble du jeu.

**BRUITAGES** 60%

Les quelques bruitages présents sont de piètre qualité et le bruit du moteur n'est même pas rendu.

**DUREE DE VIE** 83%

Les premières parties sont très faciles, mais les courses se corsent rapidement.

**JOUABILITE** 79%

Quelques secondes suffisent pour comprendre le fonctionnement.

**INTERET** 83%

Une conversion honnête du titre de la MD. Les amateurs seront ravis.

• TOUTES LES NOUVEAUTES

• JEUX VIDEO

• CD ROM

• PC

Le 29 Avril  
un nouveau GAME'S  
à AMIENS

**GAME'S**

LE PLUS GRAND CHOIX  
DE JEUX

• LE MEILLEUR CONSEIL

ET LES AVANTAGES DE LA CARTE GAME'S PLUS\*

**AMIENS**

Centre commercial  
Halles du Beffroi  
Tél : 22 91 73 33

**LILLE**

Grand Place  
Tél : 20 13 92 92

**CAGNES-SUR-MER**

7, Boulevard Kennedy  
Tél : 93 22 55 21

**VAL-THOIRY  
GENEVE**

Centre commercial  
Tél 50 20 86 06

**ST QUENTIN  
YVELINES**

Espace St-Quentin  
Tél : 30 57 13 43

**PARLY 2**

Centre commercial  
Tél : 39 55 19 20

**VELIZY 2**

Centre commercial  
Tél : 34 65 18 81

**CERGY 3**

Centre commercial  
Les 3 Fontaines  
Tél : 30 75 95 42

# MASTER SYSTEM / GAME GEAR REVIEW

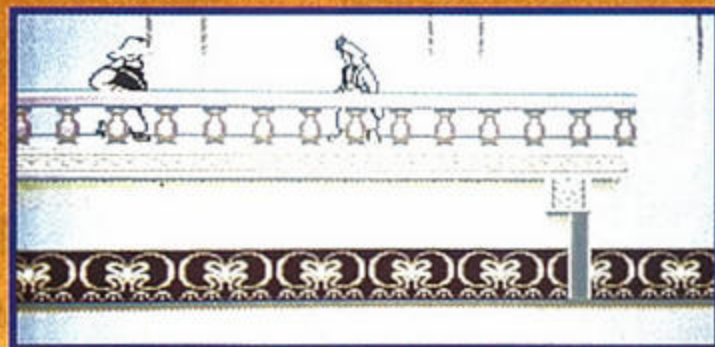
Les sables d'Orient rougissent sous l'éclat du soleil couchant, mais une terrible menace plane sur les oasis. Une menace insidieuse et sournoise, incarnée par le sultan Jafar. Aladdin, sans le savoir, sera le jouet de cette terrible machination...

Si vous n'avez aucune idée de l'intrigue à laquelle vous aurez le plaisir de participer, vous pouvez toujours vous référer au dessin animé... De la course-poursuite dans la ville d'Agrabah au périple dans le château du sultan... tout a été retranscrit fidèlement, ou presque. Voilà pour le contenu. Le jeu, lui, se déroule différemment. Les courses-poursuites vous obligeront à manier Aladdin alors qu'il est en train de courir (vous pourrez sauter, ralentir ou accélérer). La partie de plates-formes (grotte et château du sultan) vous permettra de jouer avec Aladdin dans un remake de Prince of Persia, où chaque pixel est d'importance. Tandis que les parties de vol en tapis prendront l'allure d'un shoot-them-up sans les tirs. Bref, un petit joyau de technique, que ceux qui ont aimé le dessin animé risquent d'adorer...

# ALADDIN



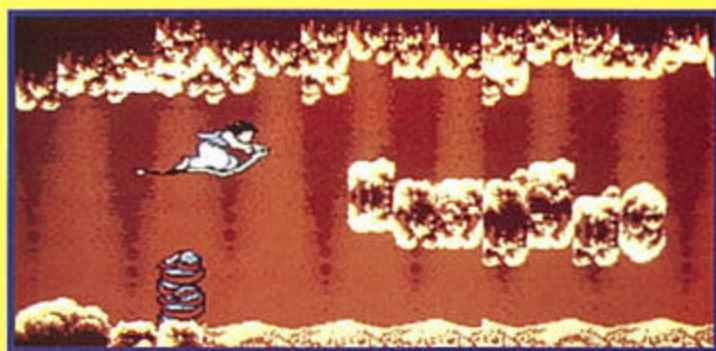
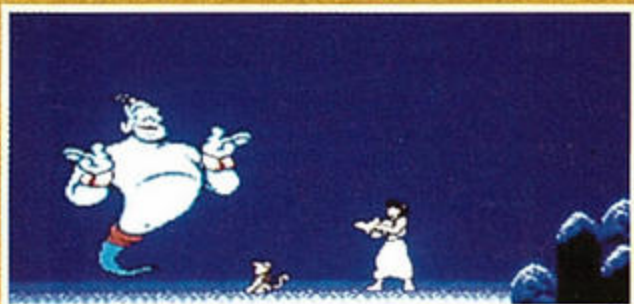
Une folle course-poursuite s'est engagée entre nos deux compagnons et un marchand de la ville. Ici, vous êtes obligé de sauter par-dessus les toits tout en évitant les obstacles.



Vous voilà dans le palais du sultan Jafar. Ses gardes tenteront de vous stopper à tout prix, mais de nombreuses pierres parsèment votre route, que vous pourrez utiliser pour les assommer.

## MORCEAUX CHOISIS

Les scènes intermédiaires sont un plaisir incommensurable pour nos petites mirettes. C'est beau, clair, coloré, et, malheureusement, dans la langue de Shakespeare. Mais qu'il est bon d'avoir sous les yeux de tels graphismes sur SMS, et l'on est prêt à tout oublier... même les pâtes sur le feu. D'ailleurs, ça sent le brûlé...



Pour sortir du volcan, le parcours en tapis volant vous fera vivre des moments intenses.

## AVIS

oui!



SPY

C'est fou comme le niveau des jeux sur Master System a évolué. Je me souviens encore des balbutiements sur ce support, mais il faut croire qu'un bon génie est venu inspirer les développeurs. Résultat, les jeux font preuve ces derniers temps d'une qualité technique surprenante, et Aladdin ne faillit pas à la règle. Admirez donc les effets de perspective des bâtiments de la ville, ou la qualité de l'animation... Surprenant, tout bonnement surprenant. Malheureusement, si la technique a suivi, on déplore encore la trop courte durée de vie des jeux sur SMS, et leur trop grande simplicité. Les ennemis sont on ne peut plus absents, et le vide de certaines parties de jeu est déconcertant. Hormis ces remarques tatillonnes, je reconnais avec plaisir que rarement jeu n'a été plus fidèle au dessin animé dont il fut tiré. La magie Disney est intacte, et c'est le plus important.

Disney's  
*Aladdin*

©1994 THE WALT DISNEY COMPANY  
©1994 SEGA

DISNEY/SEGA

PRIX: C

1 JOUEUR/PLATES-FORMES

**PRESENTATION** 89%

Les écrans intermédiaires, petits dessins animés, expliquent toute l'histoire.

**GRAPHISMES** 88%

Parfaitement colorés, assez détaillés, ils retranscrivent avec brio le dessin animé.

**ANIMATION** 90%

La technique d'animation est sans faille. Conséquence: le personnage bouge parfaitement.

**MUSIQUE** 84%

L'air est ineffable, et la Master System le porte au mieux.

**BRUITAGES** 82%

Trop peu présents pour qu'on y fasse réellement attention. Toutefois, on apprécie.

**DUREE DE VIE** 76%

On finit le jeu très rapidement, et les Continue infinis y sont pour beaucoup.

**JOUABILITE** 88%

De très nombreuses actions sont proposées (course, saut, glissade) et le tout répond bien.

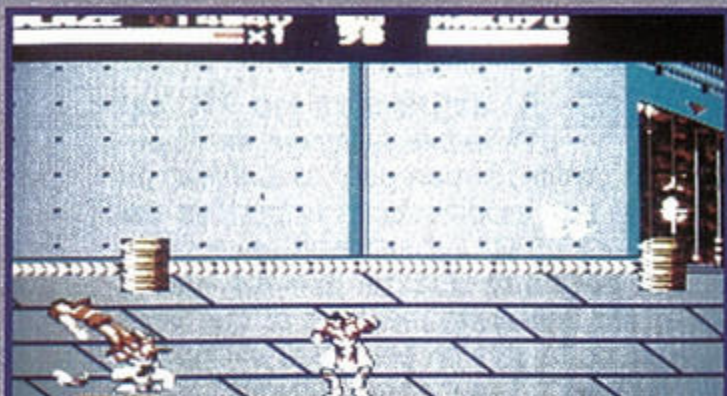
**INTERET** 88%

Sur GG comme sur SMS, si le jeu est très beau, on ne peut s'empêcher de le trouver trop facile. Dommage.

# STREETS OF RAGE II

**F**ranchement, vous avez vraiment envie que je vous squatte les neurones à vous expliquer que le gang de Mr X est de retour et qu'il a enlevé votre ami Adam? Hein, franchement!

Non, je n'en ferai rien. Je vous dirai juste que vous allez pouvoir incarner trois personnages, Axel, Blaze et Skate. Chacun d'eux aura ses spécificités. Axel sera le plus fort, mais aussi le moins rapide, tandis que Skate, s'il est rapide, décochera les coups les moins puissants. Blaze, elle, est un habile compromis de ces deux extrêmes. Voilà. Il ne vous reste donc plus qu'à choisir. Ce choix effectué, un petit entraînement s'impose. Malheureusement, vous ne disposerez ni de salle ni même de gentils cobayes pour ce faire, et devrez vous entraîner sur le tas, dans la rue. L'utilisation de coups de poing, de pied, de coups de pied sauté, d'attaques spéciales (environ trois par personnage) sera votre lot quotidien. Leur maîtrise est indispensable pour venir à bout des quelques boss qui parsèment votre route. Votre parcours vous emmènera d'ailleurs vers des lieux assez traditionnels comme la rue [Noooooon? NDSam], un bar, une usine, un hôtel, etc. En tout, ce sont six niveaux immenses truffés de sales voyous plus vicieux les uns que les autres qu'il vous faudra parcourir tout seul, comme un grand, puisqu'il n'y a pas de mode 2 joueurs!



Ces deux frères sont de redoutables brutes. A-t-on idée de laisser une jeune demoiselle si mignonne aux prises avec de tels monstres? Mais agissez donc, mon vieux!



On pourrait appeler ça le "poing du dragon" (Dragon Punch), mais les "Combattants de la rue II qui ont un accélérateur" (ne froissons pas notre ministre!) y ont apposé un copyright...



Ils sont marrants, ces deux-là. Jumeaux d'une part et dragons (!) de l'autre, une fois froissés, ils se mettent en boule, ou vous crachent du feu au visage.



Le jeune Skate est, comme son nom l'indique, vauté sur une paire de rollers qui font plus office d'arme blanche que de moyen de locomotion.

## MASTER SYSTEM REVIEW



"La première fois que j'ai vu Electra, ce fut le coup de foudre. Je me suis empressé de lui sauter au cou, mais je n'étais pas son type. La prochaine fois..."

### D'AXEL À SKATE SANS SE "BLAZER"

Trois personnages... Trois styles de combat fort différents. En règle générale, chacun de ces personnages possède trois coups spéciaux, Skate ayant l'avantage d'en posséder quatre. Pour les manipulations, rien de très compliqué: pression des deux boutons plus direction, et le tour sera joué.



© 1993 SEGA  
MUSIC © 1993 YUZO KOSHIRO

SEGA/SEGA

PRIX: C

1 JOUEUR/BEAT-THM-ALL

**PRESENTATION** 80%

Petite explication introductive qui vous resitue par rapport au premier épisode.

**GRAPHISMES** 79%

Les couleurs sont ternes et bavent, mais les positions des personnages sont nombreuses.

**ANIMATION** 84%

Le jeu est très rapide et les ralentissements peu nombreux.

**MUSIQUE** 80%

Ni bonne ni mauvaise... Elle se laisse écouter et s'accorde bien aux situations.

**BRUITAGES** 79%

La Master System n'excelle pas dans ce domaine et ils sont donc de qualité moyenne.

**DUREE DE VIE** 81%

En mode Easy, on vient vite à bout des niveaux, mais en Hard, c'est du délire...

**JOUABILITE** 83%

Les coups spéciaux sont nombreux et faciles à trouver. De plus, les personnages répondent bien.

**INTERET** 84%

Bon look, belle gueule... Streets of Rage II s'impose comme le meilleur du genre sur SMS.

## AVIS

oui, mais...



SPY

Tout beat-them-all qu'il soit (je ne suis personnellement pas un grand fanatique du genre), ce Streets of Rage II reste une valeur sûre pour les amateurs. Il se distingue tout d'abord par sa rapidité (souvenez-vous des personnages du premier épisode, qui se traînaient comme des limaces d'un écran à l'autre) et par la multitude des coups de chaque combattant. On remarquera d'ailleurs que l'exécution des coups est d'une facilité exemplaire, et se résume généralement à une direction plus la pression des deux boutons. Le tout baigne dans la même ambiance que l'épisode sur Megadrive, et ce n'est d'ailleurs pas un hasard si le schéma de jeu a été conservé. Mais attention, si, sur MD, on pouvait jouer à deux, ce ne sera pas le cas sur Master System. Soyez précis sur vos goûts et vos attentes, car un beat-them-all en solitaire perd beaucoup de son intérêt.



# SPEEDY GONZ

Saluté los bambinos! Yé mé présente, yé sous Speedy Gonzatest, lé testeurr de jeux vidéo, lé plous rrapide del mundo. J'arrivva tout droit de Mexico poul vous fairre les tests les plous précis et les plous rrapidos de la Terre. Ma... il est temps de vous révéler un secret: je suis tout à fait capable de parler français sans accent. Que viens-je faire à C+? A.H.L. vient de m'engager pour tester en quatrième vitesse les jeux que nos amis testeurs n'ont pas eu le temps d'expérimenter à fond. Ma mission est très simple... vous parler des jeux sous toutes leurs coutures en quelques lignes seulement! Un exploit que moi seul, Speedy Gonzatest, suis capable de réaliser. Caramba, c'est parti, on y va!

**SPEEDY**



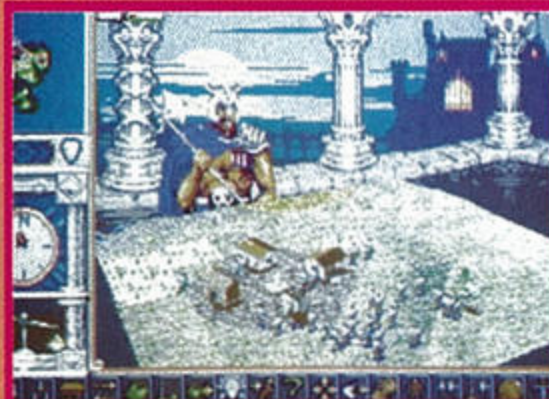
**SNIN**

**70%**

**PLOK**

Plok, et pourquoi pas "Splouch"? Ce jeu de plates-formes de Tradewest échappe de peu à la noyade.

Il y échappe, dis-je, car il faut garder en tête qu'il s'adresse à un public très jeune. Et, dans cette section, il remplit bien son rôle, le "Splouch". Il propose, en plus des textes en français (ne vous attendez pas à y découvrir les dernières pensées de Descartes) et de ses couleurs plaisamment "flashies", un plaisir de jeu qui fera s'émerveiller les mamans aux côtés de leurs petits chérubins. Bref, si vous voulez initier le petit cousin aux joies de la plate-forme, Plok fera l'affaire.



**MEGA CD**

**79%**

**POWER MONGER**

Adapté d'un jeu PC, cet habile mélange de Populous et de Megalomania ne profite, à mon goût, pas assez du support sur lequel il tourne.

Les modifications apportées par rapport à la version MD sont quasi imperceptibles puisque même les bruitages sont de piètre qualité. Si vous n'avez jamais vu Power Monger sur une autre machine et que vous aimez les jeux de stratégie, cette version peut faire votre bonheur, mais, dans le cas contraire... il faut parfois savoir s'abstenir.



**FAMICOM**

**84%**

**BRAIN LORD**

Bénéficiant de graphismes très détaillés et d'une bande-son ravageuse, ce jeu d'aventures reste dans l'ensemble très traditionnel.

Dialogues japonais, mode de jeu à la Soul Blazer (vue de dessus), innombrables options, et linéarité de l'histoire seront votre lot quotidien. On peut toutefois noter que, pour la première fois dans un jeu d'aventures sur Super Famicom, on peut faire sauter (au sens littéral du terme) son personnage. Avis aux inconditionnels.



**SEGA CD**

**77%**

**LUNAR THE SILVER STAR**

On ne peut pas dire que la ludothèque des jeux d'aventures sur Sega CD soit très fournie.

Lunar viendrait-il pallier cette lacune? Intégrant avec intelligence des séquences dessinées (à la manière d'un jeu PCE CD) à un jeu d'aventures assez classique (avec les labyrinthes, les combats, les armes et les sortilèges), ce Lunar est au premier abord fort sympathique. Malheureusement, à l'usage, on constate que les graphismes sont ternes et les déplacements litigieux. On se lasse pour finir par l'oublier. Dommage.



# AMIGAS



AMIGA  
CD 32

**MICROCOSM**

71%

Si on avait un top à placer dans la catégorie "on s'en prend plein les yeux, mais on s'amuse bien peu", Microcosm serait à mettre en première ligne. Ce shoot-them-up minimaliste propose des séquences réalisées sous Silicon Graphics aussi impressionnantes que le plaisir de jeu est pauvre. C'est répétitif, très difficile, et peu novateur. Bref, les capacités techniques de la machine sont bien exploitées mais l'intérêt ne suit pas, c'est regrettable.

Si on avait un top à placer dans la catégorie "on s'en prend plein les yeux, mais on s'amuse bien peu", Microcosm serait à mettre en première ligne. Ce shoot-them-up minimaliste propose des séquences réalisées sous Silicon Graphics aussi impressionnantes que le plaisir de jeu est pauvre. C'est répétitif, très difficile, et peu novateur. Bref, les capacités techniques de la machine sont bien exploitées mais l'intérêt ne suit pas, c'est regrettable.



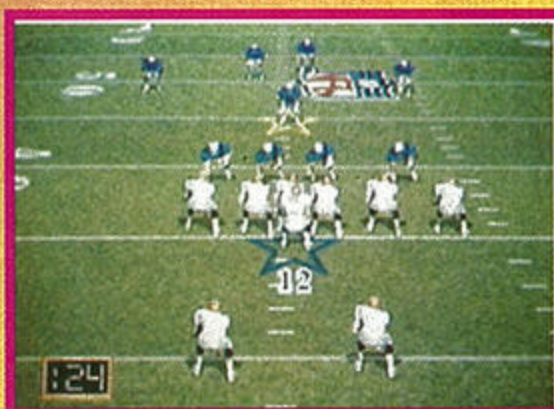
MEGADRIVE

**MUTANT  
LEAGUE HOCKEY**

83%

Si'il fallait prouver que certains scénaristes savent lâcher la bride à leur imagination, en voici un bon exemple. Ce jeu d'E.A. est une joyeuse parodie du très célèbre NHL. C'est toujours du hockey, c'est toujours sur des patins, la seule différence concerne les joueurs: mutants en puissance, ils sont aussi habiles que des joueurs véritables mais ne lésinent pas sur les "coups de crasse" bien violents. C'est fun, rapide et sanglant, et on passe un bon moment. A voir, même si ce n'est pas un incontournable.

Si'il fallait prouver que certains scénaristes savent lâcher la bride à leur imagination, en voici un bon exemple. Ce jeu d'E.A. est une joyeuse parodie du très célèbre NHL. C'est toujours du hockey, c'est toujours sur des patins, la seule différence concerne les joueurs: mutants en puissance, ils sont aussi habiles que des joueurs véritables mais ne lésinent pas sur les "coups de crasse" bien violents. C'est fun, rapide et sanglant, et on passe un bon moment. A voir, même si ce n'est pas un incontournable.



3 DO

**JOHN  
MADEN FOOTBALL**

87%

Profitant pleinement des capacités vidéo du support de la 3DO, les programmeurs d'E.A. se sont offert le plaisir de digitaliser tous les joueurs. Le résultat est satisfaisant, et après quelques minutes de jeu, on s'adapte à ce procédé. Mais ce sont surtout le plaisir de jeu et la maniabilité qui importent, et, tout bien pesé, ceux-ci sont au rendez-vous. En bref, ce John Madden comblera le passionné par son aspect stratégie et enchante tout spectateur pour son côté visuel.

Profitant pleinement des capacités vidéo du support de la 3DO, les programmeurs d'E.A. se sont offert le plaisir de digitaliser tous les joueurs. Le résultat est satisfaisant, et après quelques minutes de jeu, on s'adapte à ce procédé. Mais ce sont surtout le plaisir de jeu et la maniabilité qui importent, et, tout bien pesé, ceux-ci sont au rendez-vous. En bref, ce John Madden comblera le passionné par son aspect stratégie et enchante tout spectateur pour son côté visuel.

## NEW-TECH CITY 95

LES PRIX DIRECTS  
USA & JAPON  
STOP AUX INTERMEDIAIRES

DES PROMOTIONS TOUTE L'ANNEE  
SNES-SFC-MD-GENESIS-3DO-NES-GB-GG-MS

ex: NBA JAM (snes) : 490Frs\*

ex: NBA JAM (md) : 450Frs\*

\* Encore -10% pour les adhérents

NOUS AVONS EN STOCK  
LES MEILLEURS TITRES DU MARCHÉ

EXTRAIT DE NOTRE CATALOGUE. TELEPHONEZ NOUS POUR LES AUTRES TITRES

ENTREZ AVEC NOUS  
DANS L'UNIVERS

DES GOODS  
DBZ-SF2-AFF2

OCCASIONS  
LES LEGENDAIRES

NES-GB-MS à 50 Frs  
GG-MD-SNES à 90 Frs

UN SEUL N° (1).34.64.05.05

OBECTIF 3DO

- 1- Payez votre 3DO au Prix Public USA
- 2- Payez votre 3DO en plusieurs Mensualités\*\*
- 3- Tous les titres disponibles et en démo
- 4- Tous les titres aux prix Import

Promo: John Madden Foot: 400 Frs\*

\* Adhérents -10%

3DO

3DO

NOUS ACHETONS  
VOS JEUX  
&  
CONSOLES  
US & JAP

VENTE  
ACHAT  
DEPOU-VENTE  
NEUF  
OCCASION

CONCOURS  
GRATUIT  
MAI 94  
Super 1er prix  
ETC...  
RESERVE  
EXCLUSIVEMENT  
AUX ADHERENTS

AVEC LA CARTE  
D'ADHÉRENT  
BENEFICIEZ DE  
-5% A -20%  
SUR LES TARIFS  
DE NOTRE  
MAGASIN

REVENDEURS  
NOUS CONTACTER  
AU PLUS VITE

LIVRAISON  
EN RECOMMANDÉE  
ET COLISSIMO

NEW-TECH CITY Diffusion  
62 Avenue Du Général Leclerc  
95310 Saint Ouen L'Aumone  
Tél:(1).34.64.05.05 Fax:(1).34.64.64.70

\*\* Après acceptation du dossier de crédit.

- Les prix indiqués peuvent être modifiés sans préavis.
- Offres dans la limite des stocks disponibles.
- Recevez notre catalogue mensuel chez vous pour 50 Frs/An.

## THE KILLER: "TOUBON OR NOT TOUBON, THAT IS THE QUESTION"

**NOM : Killer**

**PRENOM : Ze**

**AGE :  
Z'êtes de la  
police ?**

**PROFESSION :  
Bougez pas,  
je cherche...**

Connaissez pas la dernière? Voilà que notre ministre de la Kulture, sir Jack All Good (traduisez par "Jacques Toubon"), ne tolérera plus que d'immondes miasmes de langues étrangères viennent flétrir notre idiome national! La langue française sera pure ou ne sera pas! En clair, tout journaliste qui s'aviserait de faire baver de l'encre en portos, chinetoque, ricain, teuton ou sénégalais sera puni. Si, si. 5 000 francs, qu'il devra allonger, ce vendu au parti de l'étranger! Doit avoir un bug dans le cerveau, All Good, faudrait p'têt qu'il fasse un break, qu'il parte en week-end avec deux ou trois mangas, quelques softs, une geisha, et il n'aura plus qu'à s'empiffrer de couscous et de toasts grillés. Non, sérieux, il est un chouïa speedé, le boss, son sprite a dû rater le scrolling ou se paumer dans une Warp Zone. Attention au Game Over parce que c'est toujours pas moi qui lui refilerai le bon password! Et comment on fera, nous? On n'a plus qu'à remballer nos tests (oh! pardon, nos "essais")? T'as Tout Faux, coco!



\* Mais, je suis en colère, moi! Ça ne va pas faire plaisir au maire, vous allez voir!

Un exemple de la débilite des dialogues de Landstalker, version française. Gi kroa pa...

## LANDSTALKER

DE CLIMAX/SEGA SUR MEGADRIVE

"Le Chasseur des pays", moi, j'adore: en aventure sur Megadrive, accrochez-vous (pas à moi ou je frappe) pour trouver mieux! J'entends déjà ricaner bêtement ceux qui peuvent pas me sentir (et ils sont nombreux, j'espère): "Ça y est, l'abject a craqué, y va faire comme les petits copains, bouffer le susucre et faire rissette. Combien y va lui mettre, à Landstalker, 99 ou 99,5%?" Du calme, les chérubins, Ze Killer a plus d'une tronçonneuse dans son sac. Non, c'est pas le jeu lui-même qui me fout de l'urticaire, c'est sa version française. Toubon devrait peut-être s'occuper de ça. C'est bourré de fautes d'orthographe, d'accords saugrenus, de contresens absurdes, de lourdeurs lamentables. Ils nous prennent pour Chantal Goya, les traducteurs, ou quoi? C'est du charabia, du petit nègre, à en avaler le joypad. Et on veut nous empêcher de parler français?



Impossible de passer une photo avec une phrase type. Normal, j'les ai toutes bouffées en salade. J'en suis encore tout ballonné. Blurps!

## ZELDA, LINK'S AWAKENING

DE NINTENDO SUR GAME BOY

Et de deux! Avec la traduction de Zelda sur Game Boy, on atteint un sommet dans le consternant. Pioché au hasard: "Super, youpie! j'suis content, mon pote..." Une grand-mère: "Youpie! j'ai la pêche! Et toi?" Sympa, la vioque... Dans un jeu d'aventures de la classe de Zelda, il y a de quoi être vert de rage, non? Classique: sur Game Boy, on est censé s'adresser à un jeune public, alors on ne se sent pas obligé de faire des traductions dignes de ce nom. D'abord, on n'a pas tous une couche collée au derrière! Ensuite, moi, même quand je mordais encore le sein de ma mère, personne n'aurait osé me faire un coup comme ça! Alerte les bébés! Si, à l'avenir, une cartouche ludique souffrant de telles approximations de langage choit par hasard entre mes grosses mains poilues, foie d'alcoolique, je la passe à la Cocotte-minute et la renvoie aux traducteurs par courrier express. Non mais!



Regardez attentivement la petite bête bleue qui se trouve

au centre de l'écran. Si vous voyez en elle un hérisson, faites-moi signe, j'appellerai illico un docteur!

## SONIC 3

DE SEGA SUR MEGADRIVE

Un désastre, une calamité, une horreur, un fiasco! Le grotesque hérisson a enfin trouvé une cartouche à sa hauteur: sous le niveau de la mer... Les couleurs sont d'un goût plus que douteux. Notez, comment voulez-vous faire quelque chose de correct avec 32 misérables couleurs affichables, hein? L'animation fait penser à un film de 1925: saccadée et de mauvaise qualité. Les tableaux sont répétitifs, ringards, courts et moches. Ça ressemble plus à un tableau de Picasso, période cubiste, qu'à un jeu vidéo. Et question originalité, c'est zéro. Je me demande si les programmeurs de Sega n'auraient pas fumé la moquette des bureaux avant de lancer Sonic 3 sur le marché! Bon, O.K., j'avoue: c'est mon poison d'avril à moi! Sonic 3 est pas mal, et dans ma bouche camasière, ça veut tout dire. Et le prix, 549 balles, vous croyez que c'est un poisson d'avril?

# VAL D'ISERE LE GRAND FRISSON



**CONSOLES+**

# MEGA CONCOURS

**GAGNEZ DES JEUX VAL D'ISERE,  
DES COFFRETS PHOTO KONICA,  
DES PIN'S...**



**Pour jouer,  
envoyez-nous  
votre plus belle photo  
"d'hiver"\*.  
Repondez vite et  
nombreux car  
des lots très sympas  
vous attendent...  
\*ex: bonhomme de neige,  
sports d'hiver, montagne...**



**N'oubliez pas  
d'inscrire clairement  
vos nom, prénom  
et adresse au verso  
de votre photo**

**Les photos sont à renvoyer avant le 2 Mai 1994 minuit  
(cachet de la poste faisant foi) à :**

**CONSOLES+ - PROMOTION CONCOURS VAL D'ISERE 75754 PARIS  
CEDEX 15 Règlement déposé auprès de l'Etude SIMONIN et CONTY  
(Paris) et disponible auprès de la promotion de Consoles+**



peux t'assurer que le jeu sortira en français, mais il te faudra attendre le mois de juin (deux mois, encore deux mois!).

3) Je suis tout à fait d'accord avec toi! La Super Nintendo est une excellente machine. Il est vrai que la 3DO est une machine très puissante, capable de faire beaucoup mieux qu'une Super Nintendo, mais vu son prix excessif et le manque de jeux, il y a de quoi laisser son porte-monnaie fermé. Avec le Jaguar, c'est à peu près le même phénomène qui se produit: la petite bête est sympathique, pas trop chère (Atari l'annonce à 2 300 F, eh! oui, les prix ont augmenté) et puissante. Cependant, il n'existe pratiquement aucun jeu de disponible! C'est un comble, non? A la rédaction, nous avons ces trois machines, et je peux te dire que c'est avec la Super Nintendo que je m'amuse le plus!

4) Alors, là, je ne suis pas responsable des décisions concernant les posters dans Consoles+! Tu sais, plus on est petit, moins on t'écoute! Mais il se pourrait bien que, un jour, je distribue quelques coups de hache aux filles de la publicité...

PacoBombeboy, le "super-Snain"

## SYLVAIN, 11 ANS, S'EST PERDU DANS LE BOOKLET DE TIPS...

... Ses parents sont priés de venir le chercher entre les pages 42 et 48.

Mon petit Bomboy [NDBomboy: c'est un pléonasme...], je m'appelle Sylvain, j'ai 11 ans, j'ai une Super Nintendo et une Master System de Sega. J'ai acheté le Consoles+ 29, celui qui contient le booklet de tips n° 3. De la page 42 à la page 48 se trouvent une série de codes. Seulement, je ne comprends pas comment s'en servir! Que faut-il faire? Aide-moi bomboy!

Si j'ai choisi ta lettre, Sylvain, c'est que vous êtes nombreux à me poser la même question! La liste des codes qui figure à la fin du booklet de tips n° 3 est à utiliser avec une cartouche spéciale, qui s'appelle l'Action Replay. Cette cartouche s'encastre entre ta console de jeu et ta cartouche. Une fois ta Super Nintendo allumée, tu as la possibilité de rentrer des codes qui te permettent de faire varier les paramètres du jeu. Par exemple, dans le jeu Aladdin, le code 7E036937 te permet d'avoir des pommes à l'infini. Ce qu'il te reste à faire, c'est d'acheter cette cartouche spéciale pour la SNIN, ou, pour ceux qui possèdent une MD, celle qui s'adapte aux consoles Sega. Mais attention, son prix est d'environ 450 F.

Bomboy, halte-garderie, sucettes, barbes à papa, Esquimau...

## HEP! LES GARS, UNE FILLE NOUS ÉCRIT!

Salut Bomboy,  
Je voudrais d'abord te dire que ton magazine est vraiment hyper génial (rien que ça). J'adore surtout la rubrique de Ze Killer: il me fait marrer à mort!  
Je suis une fan de Dragon Ball Z 2 et j'en ai assez de le voir sur Super Nintendo. Moi qui possède une Megadrive, je voudrais te demander si ce super-jeu apparaîtra un jour sur la Megadrive? Si oui, sera-t-il aussi bien que sur la Super Nintendo? J'espère que ma lettre sera publiée et que la force des super-guerriers de l'espace sera avec toi.

Naï, la super-guerrière.

Je suis vraiment touché qu'une fille m'envoie une lettre, c'est tellement rare! Je vais donc faire tout mon possible pour te répondre le mieux du monde. Et, je te rassure tout de suite: la force des super-guerriers de l'espace est déjà avec moi depuis quelques semaines maintenant, et je ne suis pas près de la lâcher.  
Si tu as bien lu le dernier numéro de Consoles+, tu as sans doute remarqué les quelques photos que Banana San nous a fait parvenir du Japon. Eh bien, oui, Dragon Ball Z 2 va être adapté sur la Megadrive. Le nom exact de la cartouche sera Dragon Ball Z (normal, puisque c'est le premier Dragon Ball Z à sortir sur Megadrive!). Quant au prix, je ne peux pas te renseigner pour l'instant. Désolé.  
Je te fais des petits bisous (normal, je suis un nain). Salut grande guerrière!

Bomboy, petit guerrier par la taille, grand par la pensée!

REDACTION CONSOLES +  
RUBRIQUE COURRIER  
75754 Paris Cedex 15

## MOKTAR, N'OUBLIE PAS TON CASQUE (DE MOTO)

Salut, Bomboy, je lis Consoles+ depuis ma naissance, et si je te dis que ton magazine et ta rubrique sont super, me croiras-tu? [NDBomboy: un peu, mon neveu!] Eh bien, c'est la pure vérité. Voici mes questions:

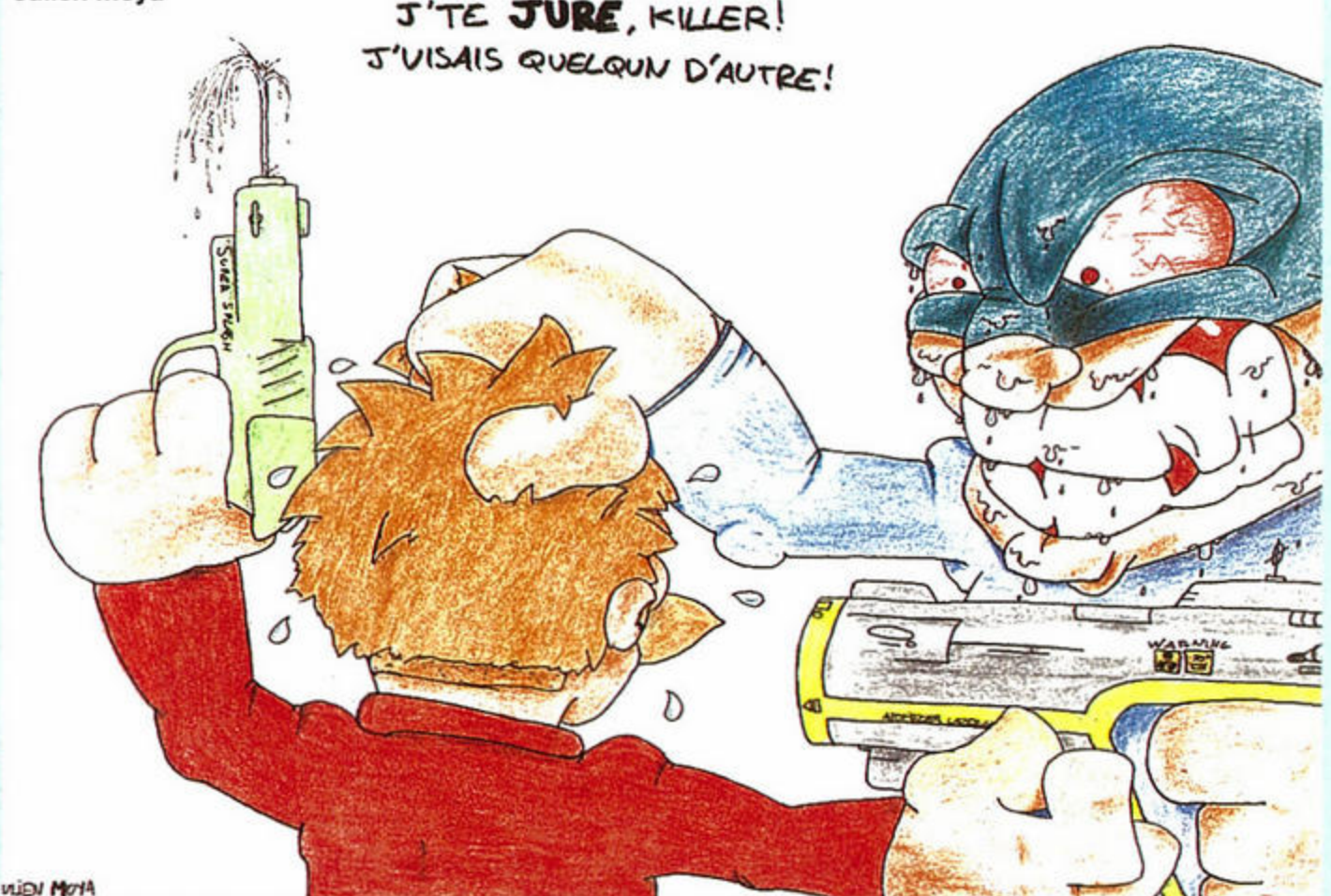
- 1) Es-tu plus grand que Wieklen?
- 2) Ze Killer est-il un être humain?
- 3) A quand Mortal Kombat Nitro? Y aura-t-il enfin du sang sur la Super Nintendo?
- 4) Y a-t-il d'autres attaques inédites dans la notice de Dragon Ball Z 2?
- 5) A quand le prochain Dragon Ball Z?
- 6) Sortira-t-on une suite à Super Mario World?
- 7) Comment se déclenche une crise d'épilepsie, comment savoir si je suis épileptique?
- 8) Switch pourrait-il mettre plus de tips sur SNIN, SNES et SFC?
- 9) Y aura-t-il un jour à Consoles+ une rubrique où ce sont les lecteurs qui donneront leurs propres tips?

Moktar, prince des cavernes

P.S.: Que me conseilles-tu, une Barcode Battler ou bien une Neo Geo?

Toi, le troglodyte, je vais te répondre du haut de mon bon mètre, avec la franchise qui est la mienne. Attention, ma franchise

Julien Moya



Julien Moya



# LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS FRANÇAISES ET IMPORT

PAYEZ VOS JEUX NEUFS **MOINS CHERS**  
CHEZ **HARD DISCOUNT SHOP.**



## PROMOTION SPÉCIALE HDS :

**NBA JAM Super-Nintendo 499 F**

**NBA JAM Mégadrive 449 F FIFA Football Mégadrive 395 F**

CERTAINS DE CES JEUX FONCTIONNENT AVEC UN ADAPTATEUR. RENSEIGNEZ-VOUS AU 93.95.80.40

### SUPER-NINTENDO

- TOP 10 -	
Equinox	445 F
Flashback	395 F
L'Empire C. Attaque	495 F
Secret of Mana	495 F
Megaman X	495 F
Turtles Fighter	445 F
Aladdin	345 F
Lamborghini Challen.	275 F
NBA Showdown	445 F
Young Merlin	445 F

Choplifter 3	395 F
Clayfighter	445 F
Daffy Duck	395 F
Dracula	395 F
F1 Pole Position	395 F
John Madden 94	395 F
Legend of Zelda	375 F
Lost Viking	395 F
Lufia	445 F
Major Tittle	395 F
Mario All Stars	345 F
Mr Nutz	345 F
NHL Hockey 94	445 F
NHL Stanley Cup	395 F
Nigell Mansell	395 F
Rock'n Roll Racing	445 F
Sensible Soccer	395 F
Side Pocket	395 F
Sim City	345 F
Sky Blazer	445 F
Starwing	245 F
Striker	295 F
Super Air Diver	395 F

Super Mario Kart	385 F
Super Turrigan	395 F
Tecmo NBA Basket.	445 F
The 7 th Saga	495 F
Val d'Isère	445 F
Winter Olympics	445 F
Wizards of Oz	245 F
Zombies Ate...	395 F

### LES PROMOS SPÉCIALES HDS

Axelay	195 F
The Simpson's	195 F
UN Squadron	195 F
Super Aleste	195 F
WWF Wrestlemania	195 F
Bob	195 F
Earth Defense	195 F
Spiderman vs X Men	195 F
Streetfighter 2	195 F
Super Swiv	195 F

### MEGADRIVE Française

- TOP 10 -	
Sonic 3	495 F
Landstalker	445 F
Eternal Champion	495 F
Winter Olympics	395 F
Formula One	345 F
Street Fighter 2	395 F
Aladdin	395 F
Jungle Strike	345 F
Tecmo NBA Basket	445 F
Turtles Fighter	395 F

Empire of Steel	145 F
FIFA Football	395 F
Flashback	345 F
General Chaos	395 F
Golden Axe 2	245 F
Green Dog	195 F
Gunship	395 F
Jurassic Park	345 F
Lethal Enforcer	495 F
Megalomania	145 F
NBA Showdown 94	395 F
NHLPA Hockey 94	395 F
Robocop vs Terminator	395 F
Rocket Knight	345 F
Rolling Thunder 3	245 F
Sonic Spinball	395 F
Splatter House 3	295 F
SpideMan vs X Men	195 F
Summer Challenge	195 F
T2 Judgement Day	325 F
Tecmo W. Cup Soccer	295 F
Tiny Toon	345 F
Toe Jam & Earl 2	395 F

Wimbledon Tennis	345 F
Winter Olympics	395 F
WWF Royal Rumble	395 F
Zombies Ate...	395 F
Zool	395 F

LES PROMOS SPÉCIALES HDS	
Global Gladiator	175 F
Batman Returns	175 F
Megagames 1	175 F
Indy Last Crusade	175 F
Grand Slam	175 F
Krusty's Fun House	175 F
Strider	175 F
Crue Ball	195 F
Decapattack	175 F
Lemmings	175 F
Mickey et Donald	175 F
Street of Rage	175 F
Sunset Riders	175 F
Tazmania	175 F

MEGA KEY	99 F
ACTION REPLAY PRO	395 F
CONTROL PAD PRO 2	95 F

**INCROYABLE ! L'AD 29 à 45 F pour l'achat d'1 jeu et GRATUIT pour l'achat de 2 jeux**

CONTROL PAD DYNA 1	75 F	ACTION REPLAY PRO	395 F
ADAPTATEUR AD 29	79 F	CABLE D'EXTENSION MANETTE	39 F
ADAPTATEUR AD 29 TURBO	99 F		

## N O U V E A U

JEUX CD 32	
Arabian Night	95 F
Bubba'n stix	245 F
Castles 2	245 F
Chuck Rock	95 F
Dangerous Streets	245 F
Disposable Hero	245 F
Elite 2	225 F
Fury of Furies	195 F
Labyrinthe of Time	195 F
Lotus Trilogy	245 F
Microcosm	295 F
Nigel Mansell	245 F
Overkill et Lunar	245 F

Pinball Fantasies	245 F
Pirates of Gold	195 F
Sensible Soccer	145 F
Summer Olympics	145 F
Whales Voyage	245 F

JEUX 3DO	
Battle Chess	395 F
Crash'n Burn	395 F
Dead Hunt	395 F
Dragon's Lair	395 F
Escap. Monster Manor	395 F
It's a Bird Life	395 F
John Madden Foot.	395 F

Joins the Parade	395 F
Lemmings	395 F
Mad Dog Mac Cree	395 F
Mega Race	395 F
Night Trap	395 F
Oceans Below	395 F
Out of this World	395 F
Peter Pan	395 F
Shadow Caster	395 F
Space Shuttle	395 F
Stellar 7	395 F
SuperWing Command.	395 F
The Horde	395 F
Total Eclipse	395 F
Twisted	395 F

### MEGA CD

After Burner	345 F	Mad Dog Mac Cree	395 F	Sewer Shark	395 F
Chuck Rock	345 F	NHLPA 94	395 F	Sherlock Holmes	345 F
Dracula	345 F	Microcosm	345 F	Silpheed	395 F
Ecco	395 F	Monkey Island	345 F	Sonic	395 F
Final Fight	345 F	Mortal Kombat	345 F	Spiderman Kingpin	345 F
Ground Zero Texas	395 F	Night Trap	445 F	Thunderhawk	395 F
Hook	345 F	Powermonger	395 F	Willy Beamish	345 F
Jurassic Park	445 F	Prince of Persia	345 F	Wonderdog	345 F
Lethal Enforcer	445 F	Prize Fighter	395 F	WWF Rage in Cage	345 F

ADAPTATEUR CDX PRO 295 F

**HARD DISCOUNT SHOP**  
**BP 49 - 06560 VALBONNE**

Pour connaître la disponibilité des jeux ou pour COMMANDER : 93 95 80 40 (Depuis Paris - 16 93 95 80 40)

<b>OUVERT</b> DE 10h à 19h DU LUNDI AU SAMEDI	NOM .....	<b>REGLEMENT :</b> <input type="checkbox"/> Chèque Bancaire <input type="checkbox"/> CCP <input type="checkbox"/> Je préfère payer au facteur (+35F) <input type="checkbox"/> Carte-bleue : Date d'expiration ___/___ Signature :	TITRES	13 CONS +	CONSOLE	PRIX
	PRENOM .....					
	ADRESSE .....					
	VILLE .....					
CODE POSTAL .....	TEL .....					
N° CLIENT .....	N° carte bleue : . . .		C+31 Les jeux sont expédiés par colissimo		Port-Emballage +20 F	
					Total à payer	

Super Nintendo et Gameboy sont des marques déposées de Bandai Nintendo. Megadrive et Gamegear sont des marques déposées de Sega. Prix indiqués valables pendant le mois de parution de ce magazine. Promotions valables dans la limite des stocks disponibles.

**REDACTION CONSOLES +  
RUBRIQUE COURRIER**  
75754 Paris Cedex 15

2) Je pense que oui. A la rédaction, on voit passer de plus en plus de jeux de qualité sur

Megadrive, mais aussi sur Mega CD. De plus, on attend avec impatience les prochains produits de Delphine Software et de Virgin Games, qui annoncent tous deux un "gros-hit-de-la-mort-qui-tue"!  
3) Il est vrai que la 3DO est vraiment chère, mais cela s'explique par le fait que c'est encore une machine vendue en importation. Et qui dit importation dit prix plus élevé! Une fois la 3DO en vente officielle en France, son prix devrait baisser et tourner aux alentours de 3 500 F. C'est encore un peu cher, mais c'est quand même 2 500 F de gagné, non?

questions, que de questions! Je vais tâcher de te répondre convenablement, O.K.?  
1) Si tu n'as pas lu l'article de Banana San dans le numéro précédent (Consoles+ n° 30), je te conseille de le faire rapidement! Une des trois nouvelles consoles 32 bits de Sega, la Mars, est une sorte de périphérique ultrapuissant qui va "gonfler" les capacités de ta Megadrive. Elle s'insère dans le port cartouche de ta Megadrive et rend celle-ci quarante fois plus puissante! Je garde le meilleur pour la fin: le prix de la Mars sera compris entre 400 et 500 F. C'est pas génial, ça? Alors, je te conseille d'attendre encore un peu avant d'acheter une 3DO...



Steven Bouali

es fou ou quoi!? Pourquoi ne pas enlever le Trombinoscope, le Top/Flop, le courrier et les pages de test pendant que tu y es! Le volume des tips augmente de numéro en numéro. Quant à Ze Killer, il est utile pour que les lecteurs de Consoles+ n'achètent pas de grosses daubes (pour reprendre l'expression de mon pote préféré!).

7) Tout est une question d'argent. Les droits et les licences de certains jeux sont exorbitants. Il est donc plus facile de les importer plutôt que payer des droits de traduction et de reproduction. C'est aussi plus rapide! Tu sais, il y a d'excellents jeux américains et japonais qui ne sortiront jamais en France.

8) Eh bien, mon p'tit gars, tu te trompes, il en existe un: Landstalker est LE jeu d'aventures qu'il te faut sur Megadrive. Il est assez difficile, long, très long même à terminer. De plus, l'aventure est vraiment passionnante! Une version française est disponible à l'heure où tu liras ces quelques lignes.

9) Là, en revanche, je dois dire que tu fabules un peu trop. Il n'existe aucun moyen de traduire directement des jeux d'une langue à une autre. Ce serait trop beau! Tu peux toujours essayer d'insérer dans ta Megadrive un professeur de japonais et lui mettre dans la bouche une cartouche made in Tokyo, mais je ne suis pas vraiment certain de la réussite de l'opération!

**Bomboy, le fana des haches bien aiguisées... Ha! ha! ha!**

Voilà, c'est tout pour ce mois-ci. N'oubliez pas d'envoyer vos lettres, dessins et même tips (je les donnerai à Switch) à Bomboy, Consoles+, 75754 Paris Cedex 15. Salut et bonne lecture!

# ZE TERMINADAUBES 2

THE JUDGMENT DAY



Jean-Paul Silva

4) La seule solution que je te propose est de feuilleter Consoles+ et de regarder les pages de publicité. Tu trouveras certainement une boutique près de chez toi. Je suis certain qu'à Lons-le-Saunier, tu trouveras ton bonheur!

5) Wonder Dog a été testé dans le n° 15 de Consoles+. Il a obtenu la note de 91%. Mais attention, cette note serait revue à la baisse aujourd'hui! Wonder Dog reste tout de même un très bon jeu de plates-formes, dans la lignée d'un Sonic (ça, c'est l'avis de Sam...). Il est aussi très difficile!  
6) Retirer Ze Killer de Consoles+? Tu

**Bravo à Julien Moya: il gagne l'abonnement du mois!  
Merci à tous et à toutes pour vos dessins (n'oubliez pas de signer vos œuvres.)!**



# COMPLETEZ VOTRE COLLECTION



Numéro Hors Série



Numéro 1



Numéro 2



Numéro 3



Numéro 4



Numéro 5



Numéro 6



Numéro 7



Numéro 8



Numéro 9



Numéro 10



Numéro 11



Numéro 12



Numéro 13



Numéro 14



Numéro 15



Numéro 16



Numéro 17



Numéro 18



Numéro 19



Numéro 20



Numéro 21



Numéro 22



Numéro 23



Numéro 24



Numéro 25



Numéro 26



Numéro 27



Numéro 28



Numéro 29



Numéro 30



RETOURNEZ-NOUS LE BON DE COMMANDE CI-DESSOUS ACCOMPAGNÉ DE VOTRE RÈGLEMENT À L'ORDRE DE CONSOLES +

## BON DE COMMANDE DES ANCIENS NUMÉROS DE CONSOLES +

A retourner à CONSOLES + - B.P. 53 - 77932 PERTHES CEDEX

(Vous pouvez également vous procurer ces numéros de Consoles + à : l'accueil, 9-11-13 rue du Colonel Pierre-Avia, 75015 PARIS)

- |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|
| Numéro Hors Série (450074) <input type="checkbox"/> | Numéro 1 (451001) <input type="checkbox"/>  | Numéro 2 (451002) <input type="checkbox"/>  | Numéro 3 (451003) <input type="checkbox"/>  | Numéro 4 (451004) <input type="checkbox"/>  | Numéro 5 (451005) <input type="checkbox"/>  |
| Numéro 6 (451006) <input type="checkbox"/>          | Numéro 7 (451007) <input type="checkbox"/>  | Numéro 8 (451008) <input type="checkbox"/>  | Numéro 9 (451009) <input type="checkbox"/>  | Numéro 10 (451010) <input type="checkbox"/> | Numéro 11 (451011) <input type="checkbox"/> |
| Numéro 12 (451012) <input type="checkbox"/>         | Numéro 13 (451013) <input type="checkbox"/> | Numéro 14 (451014) <input type="checkbox"/> | Numéro 15 (451015) <input type="checkbox"/> | Numéro 16 (451016) <input type="checkbox"/> | Numéro 17 (451017) <input type="checkbox"/> |
| Numéro 18 (451018) <input type="checkbox"/>         | Numéro 19 (451019) <input type="checkbox"/> | Numéro 20 (451020) <input type="checkbox"/> | Numéro 21 (451021) <input type="checkbox"/> | Numéro 22 (451022) <input type="checkbox"/> | Numéro 23 (451023) <input type="checkbox"/> |
| Numéro 24 (451024) <input type="checkbox"/>         | Numéro 25 (451025) <input type="checkbox"/> | Numéro 26 (451026) <input type="checkbox"/> | Numéro 27 (451027) <input type="checkbox"/> | Numéro 28 (451028) <input type="checkbox"/> | Numéro 29 (451029) <input type="checkbox"/> |
| Numéro 30 (451030) <input type="checkbox"/>         |   |   |   |   |   |

Je vous adresse la somme de 32F pour chaque numéro par :

Chèque bancaire

Chèque postal

Nombre de numéros : .....

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : .....

Ville : .....

(Délai d'expédition : 6 semaines)

Si vous êtes abonné, merci de nous préciser votre numéro d'abonné :

\_\_\_\_\_

(une lettre suivie de sept chiffres) ou de nous retourner l'étiquette d'expédition de votre magazine.



NBA JAM, Megadrive,	30	R-TYPE 2, Game Boy,	18	SONIC 2, Sega,	16	SUPER VALIS, Super Famicom,	7	THUNDERHAWK, Mega CD,	25	VERYTEX, Megadrive,	0
NBA JAM, Super Nintendo,	30	R-TYPE, PC Engine CD,	5	SONIC BLASTMAN, SFC,	15	SUPER VOLLEY 2, Super Famicom,	17	THUNDER SPIRIT, Super Famicom,	4	VICKING CHILD, Lynx,	5
NBA SHODOWN 94, MD,	30	R.P.M. RACING, Super Famicom,	9	SONIC II, Megadrive,	13	SUPER WIDGET, Super Nintendo,	23	THUNDER STORM FX, Mega CD,	12	VIEW POINT, Neo Geo,	18
NEMESIS II, Game Boy,	3	R-TYPE, Game Boy,	1	SONIC 3, Megadrive,	29	SUPER WRESTLE MANIA, SNIN,	13	TIME CRUISE II, PC Engine,	5	VIRTUA RACING, Megadrive,	29
NES OPEN, Nintendo,	12	RACING SPIRIT, PC Engine,	1	SONIC CD, Mega CD,	23	SUPER WRESTLEMANIA, MD,	18	TINY TOON ADVENTURES, NES,	12	WAGA LAND, Game Gear,	2
NEUTOPIA II, PC Engine,	3	RADAR MISSION, Game Boy,	1	SONIC CHAOS, Sega,	25	SUPERMAN, Game Gear,	21	TINY TOON, Megadrive,	19	WANI WANI WORLD, Megadrive,	7
NEW ADVENTURE ISLAND, PCE CD,	12	RAGUY, Neo Geo,	2	SONIC SPINBALL, Megadrive,	25	SUPREME COURT BASKETBALL, MD,	11	TINY TOON, Super Famicom,	16	WARBIRDS, Lynx,	1
NEW ZEALAND STORY, Sega,	16	RAIDEN DENSETSU, SFC,	3	SOULBLAZER, Super Nintendo US,	15	SWITCHBLADE II, Lynx,	16	TIP OFF, Game Boy,	19	WARRIOR OF ROME II, Megadrive,	12
NEXAR, PC Engine CD,	18	RAIDEN TRAD, Megadrive,	1	SPACE GUN, Sega,	13	SYVALION, Super Famicom,	13	TITUS THE FOX, Game Boy,	23	WARRIORS OF THE ETERNAL SUN, MD	14
NFL FOOTBALL, Game Boy,	15	RAIDEN, PC Engine,	5	SPACE INVADERS 91, Megadrive,	4	TATI CUP, Arcade,	21	TKO BOXING, Super Nintendo US,	15	WARSONG, Megadrive,	8
NFL FOOTBALL, Lynx,	16	RAINBOW ISLANDS, SMS,	21	SPEEDBALL 2, Game Boy,	16	TALESPIN, Game Boy,	20	TMHT TOURNAMENT FIGHTERS, MD,	27	WAYNE'S WORLD, SNES,	20
NHL HOCKEY '94, Megadrive,	24	RAINBOW ISLANDS, Nintendo,	10	SPEEDBALL II, Megadrive Jap,	5	TALESPIN, Game Gear,	19	TMNT TURTLES IN TIME, SFC,	10	WHERE IN THE WORLD IS CARMEN	16
NHLPA HOCKEY '93, Megadrive,	14	RAMPART, Lynx,	9	SPEEDBALL II, Sega,	9	TALESPIN, Megadrive,	17	TMNT, Megadrive,	15	SAN DIEGO 7, Megadrive,	16
NIGEL MANSELL, CD 32,	28	RAMPART, Megadrive,	16	SPEEDY GONZALES, Game Boy,	25	TALESPIN, Nintendo,	16	TMHT, Nintendo,	8	WHERE IN TIME IS CARMEN	16
NIGEL MANSELL F1, SFC,	20	RAMPART, Sega,	6	SPIDER-MAN & THE X-MEN, SNES,	17	TALMIT'S ADVENTURE, Megadrive,	14	TMN T, Game Boy,	0	SANDIEGO, Megadrive,	10
NIGHT TRAP, 3DO,	28	RAMPART, Super Nintendo US,	15	SPIDERMAN 2, Game Boy,	14	TATAKAE GENSHI JIN 2, SFC,	16	TOE JAM AND EARL 2, MD,	28	WIMBLEDON 2, Sega,	22
NIGHT TRAP, MCD II,	30	RANGER X, Megadrive,	25	SPIDERMAN VS THE KINGPIN, GG,	14	TATSUJIN, PC Engine CD,	14	TOILET KIDS, PC Engine,	8	WIMBLEDON, Game Gear,	14
NINJA COMMANDO, Neo Geo,	11	RANMA 1/2, PC Engine CD,	15	SPINDIZZY WORLDS, SFC,	14	TAZ-MANIA, Megadrive,	11	TOKI, Lynx,	7	WIMBLEDON, Sega,	6
NINJA GAIDEN, Lynx,	2	RANMA 1/2 NEW, Super Famicom,	18	SPIRIT OF F1, Game Boy,	20	TAZ-MANIA, Game Boy,	27	TOKI, Megadrive,	6	WINDS OF THUNDER, PCE CD,	19
NINJA GAIDEN, Mega CD,	17	RANMA, Super Famicom,	15	SPRIGGAN, PC Engine,	2	TAZ-MANIA, Game Gear,	17	TOM & JERRY, Game Gear,	21	WING COMMANDER, SNIN US,	17
NINJA GAIDEN, Sega,	12	RASTAN SAGA, Game Gear,	2	SPLATTER HOUSE II, Megadrive,	11	TAZ-MANIA, Sega,	17	TOM & JERRY, Sega,	13	WING COMMANDER-SECRET	25
NINJA WARRIORS, Mega CD,	17	RAY X AMBER 2, PC Engine,	1	SPRIGGAN MARK II, PC Engine CD,	7	TAZ-MANIA, Super Nintendo US,	23	TOM & JERRY, Super Nintendo US,	20	MISSION, Super Nintendo,	25
NORTH AND SOUTH, Nintendo,	5	RAY X AMBER 3, PC Engine CD,	13	SPRIGGAN, PC Engine,	1	TEAM USA BASKETBALL, MD,	14	TOP GUN THE SECOND MISSION, NES	4	WINTER CHALLENGE, THE GAMES, MD	7
OLYMPIC GOLD, Game Gear,	11	RESCUE OF PRINCESS BLOLETTE, GB,	6	STAR PARODIA, PC Engine CD,	9	TECMO BOWL, Game Boy,	4	TOP RACER, Super Famicom,	9	WINTER OLYMPICS, MD,	28
OLYMPIC GOLD, Megadrive,	10	RESCUE RANGERS, Nintendo,	7	STAR WARS, Game Boy,	16	T2 THE JUDGMENT DAY, GB,	7	TOP RANKING TENNIS, Game Boy,	23	WIZ'N LIZ, Megadrive,	25
OLYMPIC GOLD, Sega,	10	REVENGE OF THE GATOR PINBALL, GB	0	STAR WARS, Nintendo,	6	T2 THE JUDGMENT DAY, NES,	7	TOTAL ECLIPSE, 3DO,	29	WOLFCHILD, Mega CD II,	24
OTHELLO, Game Boy,	6	RINGS OF POWER, Megadrive,	7	STAR WARS, Sega,	25	T2, THE ARCADE GAME, GG,	30	TOTALLY RAD, Nintendo,	9	WONDER DOG, Mega CD,	15
OUT OF THIS WORLD, Megadrive,	20	RISKY WOODS, Megadrive,	17	STAR WARS, Super Famicom,	15	T2, THE ARCADE GAME, SNIN,	28	TRACK MEET, Game Boy,	13	WONDERBOY III, Game Gear,	9
OUT RUN EUROPA, Sega,	5	ROAD BLASTER, Mega CD,	17	STARFOX, Super Nintendo US,	19	TERMINATOR, Megadrive,	11	TRACK'N FIELD, Game Boy,	19	WONDERBOY V, Megadrive,	3
OUT RUN, Game Gear,	6	ROAD RASH II, Megadrive,	17	STEEL EMPIRE, Megadrive,	7	TERMINATOR, Sega,	11	TRASH RALLY, Neo Geo,	6	WONDERBOY, Game Gear,	0
OUT RUN, Megadrive,	1	ROAD RASH, Megadrive,	2	STEEL TALONS, Lynx,	15	TERMINATOR, Super Nintendo US,	21	TRAX, Game Boy,	11	WOODY POP, Game Gear,	5
OUTLANDER, Megadrive,	18	ROAD RUNNER, Super Famicom,	16	STREET FIGHTER II', Megadrive,	24	TERRA CRESTA II, PC Engine,	17	TRICKY, PC Engine,	1	WORLD CHAMPION,	9
OUTRUN EUROPA, Game Gear,	16	ROBO ARMY, Neo Geo,	7	STREET FIGHTER II'', PC Engine,	22	TERRAFORMING, PC Engine CD,	10	TRIVIAL PURSUIT, Sega,	14	WORLD HEROES II, Neo Geo,	21
OVER HAULED MAN 3, PC Engine,	8	ROBO-SQUASH, Lynx,	0	STREET FIGHTER II, SFC,	10	TETRIS 2, Game Boy,	29	TROG, Nintendo,	6	WORLD HEROES, Neo Geo,	14
OZUMO, Super Famicom,	16	ROBOCOP, Megadrive,	5	STREET FIGHTER II TURBO, SNIN,	23	TETRIS BATTLE GAIDEN, SFC,	29	TURBO OUT RUN, Megadrive,	6	WORLD HEROES, SFC,	24
PAC-MAN, Game Boy,	10	ROBOCOP 2, Nintendo,	13	STREET SMART, Megadrive,	1	TEST DRIVE II, THE DUEL, MD,	9	TURBO SUB, Lynx,	4	WORLD JOCKEY, PC Engine,	3
PAC-MANIA, Megadrive,	14	ROBOCOP 3, Super Nintendo,	15	STREETS OF RAGE 2, Megadrive,	15	THE ADVENTURES OF ROCKY, SNES,	23	TURTLES II BACK FROM	12	WRESTLING II, PC Engine,	3
PAC-MANIA, Sega,	0	ROBOCOP, Game Boy,	0	STREETS OF RAGE, SMS,	21	THE BLUES BROTHERS, GB,	19	THE SEWERS, Game Boy,	12	WWF ROYAL RUMBLE, MCD II,	29
PANG, Game Boy,	22	ROBOCOP VS TERMINATOR, MD,	27	STREETS OF RAGE, Megadrive,	1	THE BLUES BROTHERS, Nintendo,	16	TV SPORTS BASKETBALL, PCE,	22	WWF ROYAL RUMBLE, SNIN,	23
PAPERBOY 2, Super Nintendo,	13	ROBOTRON 2084, Lynx,	6	STRIDER 2, Megadrive,	21	THE BLUES BROTHERS, SFC,	18	TV SPORTS HOCKEY, PC Engine,	22	WWF SUPERSTARS, Game Boy,	11
PAPERBOY, Lynx,	0	ROCKETEER, Super Famicom,	9	STRIDER 2, Sega,	20	THE COOL SPOT ADVENTURE, GB,	19	TWINBEE, Super Famicom,	30	X-MEN, Megadrive,	21
PAPERBOY, Megadrive,	7	ROCKET KNIGHT ADVENTURES, MD,	23	STRIDER, Sega,	0	THE FLINSTONES, Megadrive,	22	TWIN BEE, PC Engine,	7	XARDION, Super Famicom,	0
PARASOL STARS, PC Engine,	0	ROCKY RODENT, SNIN,	28	STRIKE GUNNER S.T.G., SFC,	8	THE FLINSTONES, Nintendo,	13	TWISTED FLIPPER, Megadrive,	13	XENOPHOB, Lynx,	7
PARODIUS DA, Super Famicom,	10	ROD-LAND, Game Boy,	23	SUMMER CHALLENGE, Megadrive,	20	THE FLINSTONES, Sega,	7	ULTIMATE CHESS CHALLENGE, Lynx,	10	XYBOTS, Lynx,	7
PARODIUS, Game Boy,	18	ROLLING THUNDER 2, MD japonaise,	5	SUNSET RIDERS, Megadrive,	19	THE HUMANS, Megadrive,	23	UNDEADLINE, Megadrive,	5	YOSHI'S COOKIE, SNES,	24
PARODIUS, Nintendo,	20	ROLO TO THE RESCUE, MD,	18	SUNSET RIDERS, Super Nintendo,	25	THE LEGEND OF ZELDA, GB,	25	UNIVERSAL SOLDIER, Game Boy,	19	YOSHI'S SAFARI, SNIN,	28
PARODIUS, PC Engine,	8	ROYAL RUMBLE, MD,	28	SUPER ADVENTURE ISLAND, SFC,	5	THE MIRACLE, Nintendo,	15	UNIVERSAL SOLDIERS, Megadrive,	15	YOUNG MERLIN, SNIN,	30
PC DENJIN KID 3, PC Engine,	16	RUN ARK, Megadrive,	4	SUPER AIR DIVER, SNIN,	27	THE SUPER SHINOBI 3, Megadrive,	23	VALIS 4, PC Engine CD,	2	ZERO WING, PC Engine CD,	16
PC KID 2, PC Engine,	1	RUNNING BATTLE, Sega,	6	SUPER ALESTE, Super Famicom,	8	THMT 5, Super Nintendo,	29	VALIS SD, Megadrive,	8	ZOMBIES, Megadrive,	29
PC KID 3, PC Engine,	20	RUN SABER, Super Nintendo,	25	SUPER BALL 2, Super Famicom,	17	THRASH RALLY, Neo Geo,	6	VALIS, PC Engine CD,	9	ZOMBIES, SNIN,	27
PC KID ROCKABILLY, PCE CD,	25	RUSHING BEAT NVELLE VERS, SFC,	14	SUPER BASEBALL 2020, MD,	24	THUNDER FORCE 3, Megadrive,	0	VALKEN, Super Famicom,	14	ZOOL, Amiga CD 32,	27
PEEBLE BEACH GOLF LINKS, MD,	29	RUSHING BEAT, Super Famicom,	7	SUPER BATTER UP, SNES,	16	THUNDER FORCE 4, Megadrive,	13	VAMPIRE MASTER OF DARKNESS, GG	21	ZOOL, Game Gear,	30
PENGO, Game Gear,	5	RYGAR, Lynx,	0	SUPER BIKURI, Super Famicom,	16	THUNDER FOX, Megadrive,	1	VAPOR TRAIL, Megadrive,	2	ZOOL, Megadrive,	27
PGA EUROPEAN TOUR GOLF, MD,	30	S.T.U.N. RUNNER, Lynx,	6	SUPER BOMBERMAN, SNIN,	22						
PGA TOUR GOLF II, Megadrive,	19	SAGAIA, Sega,	11	SUPER CASTLEVANIA IV, SNIN,	12						
PGA TOUR GOLF, Super Nintendo,	19	SALAMANDER, PC Engine,	6	SUPER CONFLICT, SNES,	20						
PHALANX, Super Famicom,	12	SAMOURAI SHODOWN, Neo Geo,	23	SUPER CUP SOCCER, SFC,	9						
PHANTASY STAR 3, Megadrive,	2	SCRAPYARD DOG, Lynx,	3	SUPER DOUBLE DRAGON, SNES,	15						
PHELIOS, Megadrive,	10	SECRET OF MANA, SNES,	27	SUPER DUNK STAR, SFC,	22						
PIERRE LE CHEF, SNIN,	27	SEGA CHESS, Sega,	6	SUPER DUNKSHOT, SFC,	10						
PILOTWINGS, Super Famicom,	0	SENGOKU 2, Neo Geo,	20	SUPER EMPIRE STRIKES BACK, SNIN	28						
PINBALL DREAMS, Game Boy,	25	SENGOKU, Neo Geo,	1	SUPER E.D.F., Super Famicom,	3						
PINBALL DREAMS, SNIN,	30	SENSIBLE SOCCER, CD 32,	28	SUPER F1 CIRCUS, SFC,	13						
PINBALL FANTASIES, ACD32,	29	SENSIBLE SOCCER, Game Gear,	30	SUPER F1 CIRCUS 2, SFC,	24						
PINBALL JAM, Lynx,	15	SENSIBLE SOCCER, Megadrive,	27	SUPER FANTASY ZONE, MD,	6						
PIRATES GOLD, ACD 32,	29	SENSIBLE SOCCER, SMS,	28	SUPER FIRE PRO-WRESTLING, SFC,	6						
PIT-FIGHTER, Megadrive,	6	SEWER SHARK, Mega CD II,	27	SUPER FORMATION SOCCER 2, SFC,	22						
PIT-FIGHTER, Sega,	19	SHADOW DANCER, Sega,	5	SUPER FORMATION SOCCER, SFC,	4						
POPEYE 2, Game Boy,	20	SHADOW OF THE BEAST 2, MD,	16	SUPER GHOULS'N GHOSTS, SFC,	3						
POP'N MAGIC, PC Engine CD,	12	SHADOW OF THE BEAST, Lynx,	14	SUPER GOLF, Game Gear,	0						
POP'N TWIN BEE, Super Famicom,	18	SHADOW OF THE BEAST, MD,	5	SUPER H.O., Megadrive,	12						
POP'N, Game Gear,	1	SHADOW OF THE BEAST, PCE CD,	9	SUPER HUNCHBACK, Game Boy,	19						
POPULOUS, Game Boy,	20	SHADOW OF THE BEAST, Sega,	2	SUPER HURRICAN, PC Engine,	3						
POPULOUS, Super Nintendo,	13	SHADOWRUN, Super Nintendo,	25	SUPER HYDLIDE, Megadrive,	9						
POPULOUS, Sega,	0	SHADOW WARRIOR, Megadrive,	1	SUPER JAMES POND, Game Boy,	22						
POPULOUS 2, Megadrive,	23	SHADOW WARRIORS, Game Boy,	12	SUPER JAMES POND, SNIN,	21						
POPULOUS, Super Famicom,	3	SHADOWGATE, Nintendo,	1	SUPER KICK OFF, Sega,	4						
POWER BLADE, Nintendo,	4	SHANGHAI, Lynx,	0	SUPER KICK OFF, Megadrive,	20						
POWER ELEVEN, PC Engine,	1	SHANGHAI II, Super Nintendo US,	20	SUPER KICK OFF, Super Nintendo,	15						
POWER FACTOR, Lynx,	19	SHERLOCK HOLMES, Mega CD II,	24	SUPER LONG NOSED GOBLINS, PCE,	2						
POWER GATE, PC Engine,	2	SHERLOCK HOLMES, PCE CD,	5	SUPER MARIO ALL STARS, SFC,	23						
POWER LEAGUE, PC Engine,	2	SHINING FORCE, Megadrive,	21	SUPER MARIO BROS. 3, Nintendo,	3						
POWERMONGER, Megadrive,	17	SHINING IN THE DARKNESS, MD,	3	SUPER MARIO KART, SFC,	14						
POWERMONGER, Super Nintendo,	23	SID OF VALIS, Megadrive,	6	SUPER MARIO IV, Super Famicom,	7						
POWER TENNIS, PC Engine,	23	SIDE POCKET, Megadrive,	14	SUPER MARIOLAND 2, Game Boy,	14						
PREDATOR 2, Megadrive,	16	SILENT SERVICE, Nintendo,	0	SUPER MARIOLAND, Game Boy,	0						
PRINCE OF PERSIA, Game Boy,	7	SILPHEED, Mega CD II,	24	SUPER MONACO GP II, GG,	14						
PRINCE OF PERSIA, Game Gear,	14	SIM CITY, Super Famicom,	2	SUPER MONACO GP II, Megadrive,	12						
PRINCE OF PERSIA, Mega CD,	13	SIM CITY, Super Nintendo,	25	SUPER OFF ROAD, Game Gear,	17						
PRINCE OF PERSIA, MD,	29	SIMPSONS, Game Boy,	4	SUPER OFF ROAD, Megadrive,	10						
PRINCE OF PERSIA, PC Engine CD,	5	SIMPSONS, Megadrive,	12	SUPER OFF ROAD, Nintendo,	0						
PRINCE OF PERSIA, Sega,	12	SIMPSONS, Nintendo,	4	SUPER OFF ROAD, SNES,	8						
PRINCE OF PERSIA, SFC,	12	SIMPSONS, Sega,	14	SUPER OFF ROAD- THE BAJA, SNIN,	25						
PRINCE VALJANT, Game Boy,	16	SKIN'S GAME, Super Nintendo US,	15	SUPER PANG, Super Famicom,	14						
PRIZE FIGHTER, MCD II,	30	SKITCHIN', MD,	30	SUPER PINBALL - BEHIND THE MASK,	30						
PRO FOOTBALL, Super Famicom,	7	SKWEEK, PC Engine,	1	Super Famicom,	30						
PRO SOCCER, Super Famicom,	3	SKY MISSION, Super Famicom,	13	SUPER PROBOTECTOR, SNIN,	14						
PROBOTECTOR 2, Nintendo,	18	SLIDER, Game Gear,	9	SUPER R.C. PRO-AM, Game Boy,	6						
PROBOTECTOR, Nintendo,	0	SLIME WORLD, Lynx,	0	SUPER R-TYPE, Super Famicom,	1						
PSYCHIC STORM, PC Engine CD,	7	SLIME WORLD, Megadrive,	8	SUPER RAIDEN, PC Engine CD,	8						
PSYCHIC WORLD, Game Gear,	0	SMASH T.V., Nintendo,	6	SUPER SIDE KICK, Neo Geo,	18						
PSYCHO DREAM, Super Famicom,	16	SMASH TV, Game Gear,	15	SUPER SKWEEK, Lynx,	8						
PSYCHO FOX, Sega,	2	SMASH TV, Super Famicom,	8	SUPER SMASH TV, Megadrive,	16						
PUGGSY, Mega CD II,	29	SNAKE'S REVENGE, Nintendo,	8	SUPER SPACE INVADERS, GG,	14						
PUGGSY, Megadrive,	23	SNEAKY SNAKES, Game Boy,	10	SUPER STAR WARS, SFC,	15						
PUSH OVER, Super Nintendo,	18	SNOW BROS, Game Boy,	2	SUPER STRIKE EAGLE, SNES,	20						
PUTT AND PUTTER, Game Gear,	5	SOCCER BRAWL, Neo Geo,	7	SUPER SWIV, Super Famicom,	16						
Q-BERT 3, Super Nintendo US,	16	SOL FEACE, Mega CD,	6	SUPER TENNIS, Super Famicom,	2						
Q-BERT, Game Boy,	8	SOLAR JETMAN, Nintendo,	0	SUPER TURRICAN, Nintendo,	15						
QIX, Lynx,	10	SOLDIER BLADE, PC Engine,	12								
QUACKSHOT, Megadrive,	4	SONIC 2, Game Gear,	16								



Après NEVERS ...  
Après COSNE ...  
**MicroLOFT**  
ouvre le magasin JS.I  
à MOULINS (03)  
99 rue d'allier (près des cours)

Déjà 4 ans 1/2 d'expérience du jeu vidéo  
Un seul N° de téléphone : 86 57 37 77

**NEUFS & OCCASIONS**  
**REPRISE - DEPOT VENTE - ECHANGE**  
**LOCATION**  
Toutes les News en Import US-JAP  
et européennes.

sur SEGA - NINTENDO - NEC  
SNK (NEO-GEO) - PHILIPS (CDI)  
KODAK (CD-Photo et pellicules)  
COMMODORE (AMIGA & CD-32)  
ATARI et PC (softs) - 3DO - JAGUAR

Mangas - Cardass - Posters - Puzzles  
Scrolls - Figurines - et autres accessoires  
Dragon Ball - Dragon Quest - etc ...





## CONSOLES +

11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15  
Tél. : (16-1) 46 62 20 00. Tél. : 631 345. Fax : 46 62 22 61  
Pour obtenir votre correspondant directement, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.  
**Abonnements** : tél. : (16-1) 64 38 01 25.

## RÉDACTION

Rédacteur en chef

Alain HOFFMANN (2191)

## Secrétariat

Juliette van Paaschen (2196)

## Chef de Rubrique

Sami Souibgui (Sam)

## Rédacteur

Richard Homsy (Spy)

Nicolas Gavet (Niico)

## Secrétaire de rédaction

Pascale Chouffot assistée de Jean-Loup Bouteau

## Maquette

1<sup>re</sup> maquettiste : Christine Gourdal (2191)

Isabelle Lacombe

## Ont collaboré à ce numéro

François Hermellin (Banana San), Correspondant permanent au Japon,  
Loïc Berthelot (Peter), Odile Boetschi, Bomboy, Maxime Roure  
(Switch), Philippe Tilikète dit Fifi, Ze Killer.

## ADMINISTRATION-GESTION

9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15  
Tél. : (1) 46 62 20 00

## Directrice de la publicité

Nathalie Tessier (2204)

Fax : 46 62 25 81

## Chef de publicité

Stéphanie Bonnard (2201)

## Ventes (réservé aux dépositaires de presse)

Synergie Presse. Alain Stefanescu, directeur général.  
9, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15. Tél. : (1) 46 38 95 24.

## Service abonnements

Tél. : (1) 64.38.01.25.

France : 1 an (11 numéros) : 288 F (TVA incluse).

Étranger : 1 an (11 numéros) : 352 F (train/bateau)

(tarifs avion : nous consulter).

Belgique : 1 an (11 numéros) : 2 300 FB. Payable par virement sur le compte de Diapason

à la banque Société Générale à Bruxelles, n° 210-0083593-31.

Les règlements doivent être effectués

par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets)

BP 53 77932 Perthes Cedex.

## Promotion

Frédérique Gasbarian (2161)

Fax : 46 62 25 81

## Directeur Administratif et Financier

Marie-Paule Weiss (2283)

## Contrôleur de gestion

Patricia Faggiano (2415)

## Responsable informatique éditoriale

Jérôme Marchandiau (2053)

## Responsable informatique éditoriale (adjoint)

Jean-Luc Largeau (2394)

## Fabrication

Marc Rigon (2375), Hervé Gauthier (2376)

## Éditeur

Consoles + est un mensuel édité par

EM-Images SA au capital de 4 400 000 F.

Principal actionnaire : Éditions mondiales SA.

Siège social : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15

## P-DG et Directeur de la publication :

Francis Morel

## Directeur délégué :

Patrick Cau

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (copyright Consoles +) est interdite, les informations rédactionnelles publiées dans Consoles + sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Consoles + sont disponibles à Consoles +/Service Abonnements, BP 53, 77932 Perthes Cedex.  
Tirage de ce numéro : 140 400 exemplaires.

## P-DG et Directeur de la publication : Francis Morel

Dépôt légal : 1<sup>er</sup> trimestre 1994

Photocomposition, montage : Euronumérique.

Photogravure : E.P.S., Novacop, P.C.S. Couverture : E.P.S.

Imprimeries : Fecomme 77000 - Imaye 53000

Distribution : Transport Presse - Numéro de commission paritaire : 73201.

Vds Snin. + 3 jx + adapt. tbe px : 1 300 F. Frédéric BACH, 23, rue des Hortensias, 91540 Mennecey. Tél. : (16-1) 64.99.78.48

Vds jx Snes : Bussy (VF) : 300 F Actraiser (US) : 150 F. Sylvain CORVAISIER, Rochefort, 35270 Combourg.

Vds Final Fight 200 F, super Scope 250 F. Hadrien PICARD, 11, le Hameau, 78870 Feucherolles. Tél. : (16-1) 30.54.35.63

Vds Snin + man. turbo auto Fire adapt. US/Jap. + 8 jx. Claude WASCH, 14, rue du Petit Carteron, 85800 Le Fenouiller. Tél. : 51.55.32.37

Vds jx Snin. : EDF 200 F; Smash TV 250 F; Snes : TMNTS neuf 500 F. Nicolas TATARENKO, 13, place Joseph de Guignes, 95300 Pontoise. Tél. : (16-1) 30.30.33.64

Vds secret of Mana (US) px : 600 F port compris. Sébastien DAVID, 5, av. Léon Blum, 44600 Saint-Nazaire. Tél. : 40.70.85.04 (ap. 18 h)

Vds Snin. : M. NVTZ, Juras Sicpark : 200 F, DP Z2 act. Game 1 + adapt. px : 300 F. Jonathan KRAEMER, 27, rue Anatole France, 57100 Yutz. Tél. : 82.56.15.73

Vds jx Snin. (Spiderman-P. of Persia etc) px à déb. Julien GRAIN, 8, rue Théodore Botrel, 56100 Lorient. Tél. : 97.83.27.25

Vds SN + 6 jx : World Heroes, Aladdin, Starwing etc px : 2 000 F. David AMMAR, 15, rue des Aires, 13840 Rognes. Tél. : 42.50.26.06

Vds jx Snes (S. Soccer + Rival Turf + Bulls VS Bpazer) px : 600 F ou 200 F pce. Grégory MIVELAZ, 18, rue Jean-Bothorel, 77500 Chelles. Tél. : (16-1) 64.26.03.44

Vds 40 jx Snin px : 3 000 F. Saturnin GOKPON, 10, allée Gabriel Faure, 93140 Bondy. Tél. : (16-1) 48.49.49.41

Vds Snin. ss gar. + 2 man. + 3 jx 900 F, Star Wars + Ad 29 : 300 F. Eric DELTEIL, 35, av. du Général de Gaulle, 57110 Yutz. Tél. : 82.56.48.03

Vds Zelda 3 et F-Zéro 200 F et Fatal Fury 250 F. Seiffel THONG, 2, passages de la Croix Blanche, 93120 La Courneuve. Tél. : (16-1) 48.38.27.44 (ap. 18 h)

Vds jx Snes (DB 23, Fatal Fury 2, etc...) + Néo Géo + MD + 2 jx. Jérôme CORNOLLE, 150, rue Foch, 59400 Fontaine-Notre-Dame. Tél. : 27.83.91.17

Vds Saddle UP, Hombrel! jeu Snes (US) neuf vds ou éch. Erika FRAY, Le Vauban, bât. : J., Chemin du Puy, 06600 Antibes. Tél. : 93.95.13.28

Vds Snes + 6 jx (DB 2 II, Mortals + 2 man. px : 1 800 F ou MD + 9 jx idem). Yannick HAZAM, 13, rue Laennec, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.67.16.50

Vds WCommander 2, SF2, ss Wars et Zelda 3 : 200 F pce. Julian BACHET, 27, rue Surcouf, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 45.51.60.67

Vds 5 jx Snin. S. Wing Cool Spot Spindizzy Krusty's 1 000 F. Jérôme TOPIN, 4, rue Joliot-Curie, 02320 Anizy-le-Château. Tél. : 23.79.35.06

Vds jx Sn Mario all Stars Jim Connors 250 F + port. Samuel MASOYE, 1, rue de la Combe Josery, 52800 Foulain. Tél. : 25.31.13.63

Vds jx Snin. Super G'N'G' 220 F Sride Rman-X-Men 220 F Pop'n Twin Bee 300 F (Jap.) ou le tt : 650 F. Benoît MAYNARD, 131, rue Challemeil Lagour, 69008 Lyon. Tél. : 78.75.24.63 (ap. 19 h)

Vds 10 jx Snes SFC px : 200 F pce ou 1 400 F le lot. Cyril CERMAN, 7, allée St-Martin, 94420 Le Plessis-Trevisse. Tél. : (16-1) 45.94.12.61

Vds Secret of Mana sur Snes US px : 350 F. Sébastien RACINE, 2, rue du Bois des Vignes, 77370 Nangis. Tél. : (16-1) 64.08.12.16

Vds jx Snes : DB2, Zelda III, F-Zero SF II turbo dès 200 F. Benjamin GUERRE, 4, square de la Cure, 78114 Magny-les-Hameaux. Tél. : (16-1) 30.47.21.55

Vds jx Snes (SGG, Prince of P. S. Mario Kartt etc...) de 200 à 300 F. Jean-Guillaume DESANTI, 7, av. Gallieni, 95400 Villiers-le-Bel. Tél. : (16-1) 39.90.45.37

Vds jx SFC, Snes, Snin. (Nabajam, DB 23, Joe Mac 3, Pro. F.) Aziz HILMI, 159, rue Emile Zola, bât. : A4, 92600 Asnières. Tél. : (16-1) 47.94.59.98

Vds SF 2 : 200 F, Zelda, Adams et Starwing : 250 F pce jx NES : 75 F. Cedric DOUAL, 10 bis, av. Paul Bert, 95250 Beauchamp. Tél. : (16-1) 39.95.66.64

Vds 7 jx Snin. (art of Fighting, DB 22, Bussy...) de 150 à 400 F. Julien GOMEZ, 22, av. Anatole France, 59410 Anzin. Tél. : 27.46.17.43

## MEGADRIVE

Vds Altered Beast 50 F. Kid Chameleon, Alisia Dragon, 150 F pce. Julien KERLIRZIN, 131, bd Diderot, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.40.10.45.

Vds MD Franç. + 2 jx : Flachback, Merces 600 F. Jérôme LEMESSIER, 31, rue du Général de Gaulle, 93360 Neuilly Plaisance. Tél. : (16-1) 48.55.63.71.

Vds MCD + Road Avenger + Final Fight CD : 1 600 F. Jx MD. Jérôme VIVIEN, 3, rue de l'Eglise, 77440 Mary-sur-Marne. Tél. : (16-1) 60.01.77.76.

MD + 2 man. + AR Pro + 13 jx (Davis Cup, M. Combat, F.One, Fifa S. etc.) : 2 600 F. Stéphane BRAULT, 24, rue de St-Exupéry, 78500 Sartrouville. Tél. : (16-1) 39.13.60.46.

Vds MD + 5 jx (Flashback) + 2 man. Px : 1 300 F. Michael NOVINE, 17, rue des Gats, 78710 Rosny-sur-Seine. Tél. : (16-1) 30.42.98.43. Ap. 19 h.

Vds MD + 6 jx + man : 1 090 F. (Sonic 2, Batman 2). Luc PODEVIN, 24, allée Bach « La Ferrière », 78130 Les Mureaux. Tél. : (16-1) 34.74.29.70.

Vds MD + 5 jx + man. arcade (TBE) : 1 000 F. Steve BRET, Chemin du Granier, 73420 Villarcher Voglans. Tél. : 79.54.45.93.

Vds MD + man. + 3 jx. Rémy TISSOT, 26, rue du docteur Calmette, 42000 St-Etienne. Tél. : 77.37.30.56.

Vds MD Jap. + man. + 18 jx. Px : 2 500 F. Ech. ctre SFC. Gursel UGUR, 61, route Romaine, 67700 Saverne. Tél. : 88.71.11.24.

Vds MD + 10 jx + man. Infra rouge 700 à 800 F. Alexandre VOITURIER, 170, rue du Temple, 75003 Paris. Tél. : (16-1) 48.87.72.47.

Vds jx MD : Sonic 2, Kid Kameleon, Mickey 2, Road Rash 2. Stéphane MALTETE, 9, route de Gadagne, 84510 Caumont-sur-Durance. Tél. : 90.23.04.83.

Vds MD + 9 K7 + man. : 1 000 F. Danielle MARISSAEL, 23, av. de Londres, 62400 Béthune. Tél. : 21.56.25.50.

Vds MD + 11 jx (Flashback RT2 TMNT) 1 500 F. TBE. Didier COVIN, 41, route de Sains, 59440 Aucsnelles. Tél. : 27.61.53.93.

Vds MD + 3 man. + 4 jx (Hockey.) 800 F à déb. Nordine ARHAB, 52, av. du Gal Billotte. Tél. : (16-1) 43.77.51.59. Ap. 18 h.

Vds MD + 9 jx : 2 000 F. Vente sép. poss. ou éch. ctre NG + jx. Jérôme ESVAN, 43, rue de la Ferme de Richemont, 33850 Leognan. Tél. : 56.64.09.09.

Vds, éch., ach. jx 16 bits. David FEGER, 16, allée de la Marche, 92380 Garches. Tél. : (16-1) 47.95.00.36.

Vds MD Franç. + 2 man. + 5 jx (Sonic 1 et 2). Mega CD2 + 2 CD. Px : 2 750 F. Eric PERRUSSET, 9, rue de l'Eperon, 95300 Pontoise. Tél. : (16-1) 30.30.19.47.

Vds 18 jx MD TBE (bte et not.) : 100 F pce. Serge VUILLEMIN, 8, rue de Valenciennes, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 40.05.04.39.

Vds jx MD : Ecco, World Op I, Donald, Taz, Sonic : 200 F. Matthieu LEGOFF, 24, rue des Sources, 95300 Pontoise. Tél. : (16-1) 34.25.01.02.

Vds nbx jx MS (Wonder Boy, World Soccer, etc.) 50 à 150 F. Pierre POEY-LAFRANCE, 1, rue Victor Bart, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.51.12.47.

Vds sur MD S.Fitther 2, Tortues, Tournament-Fight. Frédéric LOUPY, 10, rés. les Hautes Plaines, 91940 Les Ulis. Tél. : (16-1) 64.46.50.03.

Vds jx MD (Space Arier II 100 F; Fantasia 150 F.) César RANGHEARD, BP 140, 10, rue du Gal Foy, 42004 St-Etienne Cedex. Tél. : 77.32.65.07.

Vds F22 Interceptor Space Harrier 2 Speed Ball 2 : 150 F pce. Robert AITELLI, 21, Traverse de la Sablière, 13011 Marseille. Tél. : 91.44.99.76.

Vds MD Jap. + 2 jx : 400 F ou + 5 jx et Menacer : 900 F. Didier GUBLIN, 17, rue Pierre de Coubertin, 10200 Bar-sur-Aube. Tél. : 25.27.14.36.

Vds MD + 11 jx 1 990 F ou vte sép. (Flash, S.of R.2, Ecco...). Franck BALLESTER, 4, allée des Hortensias, 69150 Décines Charpieu. Tél. : 78.49.67.83.

Vds MD + 1 Pad + 1 Pro 2 + 12 jx (MK, Quackshot, S.M.GP) Px : 1 990 F. Arnaud LEBEL-LANGER, 17, rue Jacques Prevert, 93420 Villepinte. Tél. : (16-1) 43.83.76.29.

Vds 4 jx MD Sonic 2, Wonder Boy, Granada, SP. : 400 F. Méderic FEVRIER, 57, Impasse du Fruiter, 50000 St-Lô. Tél. : 33.56.12.67.

Vds Nes + 7 jx + 2 man. + pist. : 1 200 F. Jx de 150 à 200 F. Nicolas DUMUID, 80, rue de Saint André, 45370 Cléry-Saint-André. Tél. : 38.45.74.29.

Vds MD + 2 Pro1 + 1 pad + 15 jx (Aladdin + Alien 3) : 2 500 F. Jérôme LAUNAY, 62, bd de Pesaro, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 47.73.93.43.

Vds jx : Mickey 100 F. Donald, T2, European 200 F. Jurassipark 300 F. Yann MACE, 38, cours Tracy, 03300 Cusset. Tél. : 70.97.41.60.

Vds MD + man. + 20 jx : 2 500 F. Emeric LE-HOUX, 6, rue André Leclerc, 78320 Le Mesnil-St-Denis. Tél. : (16-1) 34.61.83.59. Ap. 18 h 30.

Vds MD + MCD + 30 jx MD et 5 jx MCD + 4 man. : 8 000 F. Jean-Christophe HIGY, Lieu dit Laborie Lux, 31290 Villefranche de Lauraga. Tél. : 61.83.84.98.

Vds MD 2 + Aladdin ss gar. TBE. Px : 800 F. Etienne LARRIBERE, 4, rue de la Banque, 82000 Montauban. Tél. : 63.63.37.92.

Vds sur MD Batman Returnss, Golden Axe, Quackshot (Jap.) World of Illusion. Px : 150 F pce. Julien RAOUL, 1, av. Paul Cezanne, 78990 Elancourt. Tél. : (16-1) 34.82.92.41.

Vds MD 2 + 3 jx Shinobi, Reets of Rage, Golden Axe : 800 F. Franck PEDRO, 5, rue Suzanne Buisson, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.77.31.56. Le soir.

Vds MD + 2 man. + 7 jx. Pierre POTTIE, 9, rue Général Leclerc, 59510 Hem.

Vds MD 400 F + jx 150 F ou éch. ctre jx SN. Kevin BUCHET, 106, rue du Mal. de Lattre de Tassigny, 91700 Ste-Geneviève. Tél. : (16-1) 60.15.43.65.

Vds MD + 2 pad. + 6 jx (Sonic I et II, etc.) 1 400 F. Julien MILLAN, 115, allée de la Guiche, 77310 Saint-Fargeau. Tél. : (16-1) 64.09.87.55.

Vds jx MD : 250 F. (Toké, Terminator, Golden Axe 2). Grégory CART, 28, rue Docteur Coquand, 74100 Annemasse. Tél. : 50.38.37.05.

Vds MD TBE, bte, not., Street Fighter 350 F. Alain LOPES, 4, rue Dumas, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : (16-1) 48.23.70.46.

Vds MD + MCD 3 000 F. Pro CDX + Silpheed. Gilles BRAS, 9, rue Mozart, 57100 Thionville. Tél. : 82.54.16.95.

Vds MD + 7 jx (FlashBack, Street of Rage 2) + 2 man. : 1 100 F. Romain BAUDIN, 3, bd Turgot, 13012 Marseille. Tél. : 91.06.23.14.

Vds Alien 3 sur MD 250 F à déb. Valentin GIRARD, 3, chemin de Ronde, 89290 Escolives Ste-Camille. Tél. : 86.53.60.83.

Vds MD + 2 man. + 7 jx (Home Alone, WWF.) Px : 2 500 F à déb. Damien AIRAUD, 4, av. des Singuelles, 87300 Bellac. Tél. : 55.68.90.59.

Vds MD + nbx jx + 3 man. ou jx sép. Maxime LECONTE, 4, allée des Marguerites, 77130 Saint-Germain-Laval. Tél. : (16-1) 64.32.09.85.

Vds MD + 2 pad + SF II + Tiny Toon + Sonic : 900 F. Patrick MALHETRO, 3, hameau de Creve-cœur, 60570 Laboissière-en-Thelle. Tél. : 44.08.69.89.

Vds MD + 2 man. + 14 jx (Sonic 2, Mickey, Kursty). Px : 2 900 F. Vincent ROUANET, 15, av. de St-Barnabé, 13004 Marseille. Tél. : 91.85.08.86.

Vds jx MD 199 F ou 3 jx 499 F. (Sonic 2, WB5) TBE. Sébastien UZEL, 42, rue Arthur Defer, 59280 Armentières. Tél. : 20.35.84.94.

Vds GhostBuster et Golden Axe : 100 F pce. Stéphane BURET, 14, bd Descartes, 78180 Montigny-le-Bretonneux. Tél. : (16-1) 30.64.42.78. Ap. 19 h 30.

Vds MD + man. + Arcade PW stick + Speedball 2 : 600 F. Thomas CAUCHARD, 1, allée des Escarrets, 33160 Saint-Médard-en-Jalles. Tél. : 56.05.83.73.

Vds MD + 7 jx + adapt. + Monit. Amstrad + Adapt. : 3 000 F. Hervé MASSON, Les Maisons Neuves, 16270 La Peruse. Tél. : 45.71.28.57.

Vds jx MD : Krusty 200 F. Strider 100 F. Mickey 120 F. Philippe VIRGILIO, rés. Les Lions, 47, chemin de Fontainieu, 13014 Marseille. Tél. : 91.60.77.82.

Vds MD + 2 pad + SF II, Tiny Toon, Sonic : 900 F. Patrick MALHEIRO, 3, rés. de Creve-cœur, 60570 Laboissière. Tél. : 44.08.69.89.

Vds 32 jx MD 100 à 150 F. Boris NYKOLYSZAK, 43, av. Jean Jaurès, 54800 Jarmy. Tél. : 82.33.66.99.

Vds MD II ss gar. + 10 jx : 1 700 F. Jérôme DESMAREST,

Vds 50 jx à moins de 150 F. Anthony HASSID, 3 ter, rue de Cambrai, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 40.35.39.78.

Vds MD neuve ss gar. + 5 jx (NHLPA 93). Alexandre METZGER, 12 A, allée Spach, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.35.23.21.

Vds ou éch. Sonic 100 F. James Pond 2 180 F. Lemmings 150 F. Yohann REVERDY, 4, rue Pierre Jouan, 35400 Saint-Malo. Tél. : 99.56.58.97.

Vds MD + 10 jx + 2 man. (S.Of Rage 2, Immortal, Popu.) Px : 2 300 F. Sébastien MERNET, 1, route de Garche, 57100 Manon. Tél. : 82.54.21.13.

Vds MG + 2 man. + 10 jx (SFII, Tiny Toon). Px : 1 900 F à déb. Florent LUGNIER, Bd des Camus, 13540 Puyricard. Tél. : 42.92.24.98.

Vds Mick and Mack, Global Gladiators. Jorys BOURGOGNE, Alliances, 51250 Sermaizeles-Bains. Tél. : 26.74.02.55.

Vds jx MD : Flaback, Desert Strike, Kid Cameleon, etc. Philippe RACCA, 1, rue Louis Cabissol, 13500 Martigues.

Vds MD + 11 jx (Dragon Fury, Green Dog.) 2 200 F. Vincent RICHARDI, 51, av. de Narbonne, 11130 Sigean. Tél. : 68.48.50.48.

Vds jx MD : Ecco, Dongoes et Dragons 200 F pce. Christophe PAVAN, 2 A, rue du Lac, 25660 Saône. Tél. : 81.55.80.77.

Vds jx : Road Rash, GP1, Klax, etc. Manuel KARL, 27, rue Karmerhof, 67100 Strasbourg. Tél. : 88.79.43.01.

Vds Mega CD2 + Road Avenger : 1 400 F + port. Pascal CHEVALLIER, 39, rue des Eaux, 80230 Lanchères. Tél. : 22.60.49.72.

Vds Street of R., Sonic 150 F. Vds Street of R.2, Taz 200 F. Jean DEPUEUX, 907, square Jules Valles, 59450 Sin-le-Noble. Tél. : 27.87.28.88.

Vds 7 jx MD 100 à 200 F. Sori of Sonic 2 (Jap.), Soril etc. Olivier LOPEZ, 12, rue du Roc du Midi, 66100 Perpignan. Tél. : 68.55.44.32.

Vds jx MD franç. 150 F pce. Vds jx SN et SF 300 F pce. Franck DUCROCCQ, 2, square Victor Schoelcher, 92220 Bagneux. Tél. : (16-1) 46.64.84.13. Ap. 18 h.

Vds sur MD : Aladdin, Cool Spot (très bas px). Aurélien BRIFFAZ, 53, chemin des Aulnes, 69570 Dardilly. Tél. : 78.35.51.68.

Vds jx MD : World Cup, Colums, Hang-On : 400 F les 3 + A.Alive : 70 F. Olivier ARNOULD, rte Nationale, 52300 Chatoirrupt. Tél. : 25.94.81.63.

Vds 3 jx TBE, SF2, Rocket Kinght, Adventure 250 F. David ETIENNE, 6, clos du Château Balainvilliers, 91160 Longjumeau. Tél. : (16-1) 69.09.51.27.

Vds MD + SF2 + 2 man. (6 boutons) + Landstalker + Flaback + 1 man. Yann DONDON, 7, rue Frédéric Chopin, 91380 Chilly-Mazarin. Tél. : (16-1) 64.54.94.91.

Vds MD 2 jap. + 2 man. + Gynoug + TF4 + Elemental Master. Px : 1 000 F. Franck DELACROIX, 432, rue de l'Abbaye, 62110 Henin-Beaumont. Tél. : 21.76.68.08.

Vds MD + 5 jx TBE (Basket-Voitures, etc.) 1 500 F. Sylvain GUERIN. Tél. : 51.71.24.39.

Vds MD + 25 jx + MCD + 4 jx + CDX Pro + 2 man. Px : 4 900 F. Victor NOGUEIRA, 20, rue C. Colomb, 94600 Choisy-le-Roi. Tél. : (16-1) 48.53.94.73.

Vds MD + 2 pads (2 pro 2) + 27 jx (SFII, Fifa, MK). Px : 8 000 F. Alexandre MEZZACASA, 13, rue Jean Moulin, 36100 Issoudun. Tél. : 54.21.31.73.

Vds ou éch. Corporation ctre Olympique Gold, Alime USA, Basketball. Fabien MIMOUNI, 14, rue de la Faucille d'Or, 77230 Dammartin-en-Goele. Tél. : (16-1) 60.03.52.88.

Vds sur MD : Sonic 2, World of Illusion, Kid Chameleon, etc. Px : 150 à 250 F. Pierre CHAIGNEAU, 16, rue du Sergent Bobillot, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 47.24.75.43.

Vds MD + 7 jx (Albe + Sp M2 + Sor + SWrest Mania) + 1 pad : 700 F à déb. William GREGOIRE, 12, impasse des Iffs, 91300 Massy. Tél. : (16-1) 60.14.19.91.

Vds MD jap. + 17 jx + 2 man. : 2 400 F ou sép. Cyrille ROUSSEAU, 9, rés. les Chataigniers, rue du Docteur Debat, 92380 Garches. Tél. : (16-1) 47.41.68.98.

Vds MD + 4 jx (Aladdin, Cool Spot) + City Boy : 1 900 F. Alexandre BOUTON, 32, rue Pierre Sémard, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 42.85.27.04.

### GAMEBOY

Vds GB + 10 jx + câble + Light Boy TBE : 1 500 F ou sép. Stéphane CHOVANEC, 2 bis, rue Marcelle Henry, 91200 Athis-Mons. Tél. : (16-1) 69.38.93.00.

Vds GB + Tetris + Mario (bte + not.) + câble. Px : 300 F. Frédéric PETIOT, 2, allée de Porquerolles, 75541 Savigny-le-Temple. Tél. : (16-1) 60.63.11.32.

Vds GB + 7 jx + adapt. sect. + Light 3. Px : 1 170 F. Julien WARTEL, 2 bis, av. des Résidences, 62140 Marconne. Tél. : 21.81.50.13.

Vds 2 jx GB (D.Dragon et Tetris) 150 F le tt. Lionel MICHOT, 35, av. du Général Leclerc, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : (16-1) 43.68.79.75.

Vds Dragon's Lair, R.Type, Turrican : 300 F ou 100 F pce. Damien CANUEL, 4, rue Ampère, 69300 Caluire. Tél. : 78.23.36.00.

Vds GB + 4 jx : 450 F à déb. Sébastien BIN, 6, place de la Reine Blanche, 95270 Asnières-sur-Oise. Tél. : (16-1) 30.35.80.89.

Vds GB + 20 jx + nbx acces. : 2 900 F. Clément MARCHENOIR, 8 ter, rue du Général de Gaulle, 94430 Chennevières. Tél. : (16-1) 45.94.69.50.

Vds ou éch. GB + 5 jx ctre GG + 1 jeu. Vds SFII : 200 F. Gaël RETHO, 30, route de Gornevez, 56860 Sene. Tél. : 97.66.98.93.

Vds GB + 8 jx (F15, Fortress) + mallette + adapt. 12 V. : 950 F. Thierry VIDONNE, 56, ch. de la Convalescence, 07100 Annonay. Tél. : 75.32.21.73.

Vds GB + loupe + 12 jx (Zelda, Mystique Quest, mallette) : 1 300 F. Richard DURUPT, 16, rue du Gue, 44470 Carquefou. Tél. : 40.52.65.73.

Vds GB + 8 jx + câble + écoute. TBE. Px : 1 000 F. Guillaume SERR, 22, rue Chevert, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 45.51.64.45.

Vds GB + Tetris + écoute. + câble + boîtier. Px : 299 F TBE. Cyril MOMER, 3 bis, rue Paul Caze-neuve, 69008 Lyon. Tél. : 78.00.06.83.

Vds GB + 2 jx. Julien DONZE, Courchaton, 70110 Villersexel. Tél. : 84.20.26.47.

Vds 9 jx GB : 100 F pce. Star Wars, Tetris WWF 1 ou 2, Robocop. Pierre MILEUR, 25, rue du Champ Gaillard, 78300 Poissy. Tél. : (16-1) 30.74.76.11.

Vds GB + 6 jx + GG + 6 jx + sac. + ad. sect. ou éch. ctre PC Engine GT 10 Rom. Moustapha BOUCENNA, 1, allée des Vieux Lavois, 78200 Nantes-la-Ville. Tél. : (16-1) 30.98.42.09.

Vds GB + 8 jx (Jurassic park, Spiderman, Gauntlet 2). Px : 800 F. Reynald GEMY, 2, rue des Bénédictins, 14370 Argences. Tél. : 31.23.00.85.

Vds GB + 5 jx + sacoche. Px : 1 000 F à déb. TBE. Nicolas VIDARD, 1405, rue de la République, 38140 Renage. Tél. : 76.65.39.92.

Vds GB + 4 jx + câble Link. Px : 500 F. Benoît BERNARD, 11, rés. La Prairie, 31530 Montai-gut-sur-Avre. Tél. : 61.85.52.20.

Vds GB + 5 jx (Mario Tetris...). Px à déb. Frédéric SMAL, 4, av. du Docteur Mathet, 28310 Toury. Tél. : 37.90.60.69.

Vds GB + Mario-Land 2. Px : 430 F. Mathieu STEUNOU, 19, rue de la Marnie, 29800 Lander-neau. Tél. : 98.85.05.14.

Vds GB 250 F + 7 jx (F1 Race) de 80 à 120 F. Yves TAVEL, 3, rue de la Frette, 95240 Cor-melles-en-Parisis. Tél. : (16-1) 39.78.86.96.

Vds GB TBE + 13 jx + loupe + Link. Val. : 4 600 F. Px : 1 200 F. Bruno GONZALEZ, 61, rue de Glatigny, 78150 Le Chesnay. Tél. : (16-1) 39.54.25.15.

Vds ou éch. GB + jx ctre jx SNin. Yohann COLLEY, 3, allée Théodore Géricault, 27180 St-Sébastien-de Morsent. Tél. : 32.31.13.56.

Vds jx GB 100 F TBE. Popeye, Persia, Tom, etc. Sandrine KARA, 3, rue du Colonel CHambonnet, Place Bellecour, 69002 Lyon. Tél. : 78.20.96.09.

Vds GB + 4 jx (Mario Land 1 et 2, Mickey, Chicken). Px : 700 F. Nathalie LEPIN, 2, rue Pierre Mendes-France, 42350 La Talaudière. Tél. : 77.53.86.62.

Vds GB + 8 jx (Batman, Navy, Seals). Px : 850 F. Nicolas ROSAY, Entrevernes, 74410 Saint-Jo-ridz. Tél. : 50.68.67.65.

Vds GB + loupe + 14 jx 1 000 F. (Megaman, Battle Toad). Arnaud DEVILLE, Le Trou du Loup, 13122 Ventabren. Tél. : 42.28.73.54.

Vds World Cup : 75 F. Edouard BLASSELLE, 111, rue du Général de Gaulle, 14360 Trouville-sur-Mer. Tél. : 31.87.37.87.

### SEGA

Vds 4 jx SMS (Moonwal Ker, Donald Duck, Air Rescue, etc) de 150 à 200 F pce. Yann SALAUN, Le Garobin, 49570 Montjean-sur-Loire. Tél. : 41.39.04.10.

Vds SMS + 4 jx + man. + Cobra. Px : 650 F. Abdelhalim AKLIL, 18, chemin Bellevue, rue Valorge, 91220 Breigny-sur-Orge. Tél. : (16-1) 69.88.86.63.

Vds SMS + 13 jx (Mickey 1 et 2, Sonic). Px : 1 500 F. Matthieu DHONDT, 11, route Nationale, 59310 Coutiches. Tél. : 20.61.82.91.

Vds jx MS (E-Swat, Shinobi, Double Hawk, etc...). 150 F. Laurent DI-CRISTO, 205, Corniche Ken-nedy, 13007 Marseille. Tél. : 91.31.27.82.

Vds MS2 + 2 man. + 5 jx TBE. Px : 900 F. Xavier MONNIN-JURANVILLE, 54, av. de Verdun, 78290 Croissy-sur-Seine. Tél. : (16-1) 39.76.08.47.

Vds jx + Sega. Px : 600 F. Jonathan ANDRUSZC-ZAK, 3, rue Derhins, 4230 Roche-la-Molière. Tél. : 77.90.41.38.

Vds 10 jx MS (Sonic 1 et 2, GP Riders, Wimbledon, etc.). Nicolas COUTURE, 100, rue Jehan Lepovremoyne, 76230 Bois Guillaume. Tél. : 35.60.31.00.

Vds SMS + 7 jx + man. : 700 F. Jean-Charles ANDRAL, 57, av. Frédéric Joliot Curie, 95200 Sarcelles. Tél. : (16-1) 39.93.50.78.

Vds SMS + man. + jx : 300 F. François CULTY, 25, rue Louis Rouquier, 92300 Levallois-Perret. Tél. : (16-1) 47.48.91.53.

Vds SMS + 5 jx + pist. + man : 550 F. Cédric ELBAJOURY, 35, rue St John Perse, 93420 Villepinte. Tél. : (16-1) 48.60.62.89.

Vds SMS + 2 jx + pist. + Sonic TBE. Px : 499 F. Thomas VERAZZI, 51, rés. de l'Alsace, 77190 Dammarie-les-Lys. Tél. : (16-1) 64.87.00.51.

Vds SMS 2. Px : 300 F. Vds 17 jx 100 F pce. TBE. Julien POUZOL, quartier Le Thuve, rte de St-Saturin, 84250 Le Thor. Tél. : 90.33.85.74.

Vds SMS II + 5 jx : E.R., Aztèque Adv., etc. : 500 F. Yacine AOUJIT, 1, rue de Verviers, 54500 Vandœuvre.

Vds SMS + 3 jx (Dick Tracy, S.Tennis, World GP) 450 F. Romain ROSENCELP, 5 Puis, 7, rue de la Grenouillère, 45480 Chaussy. Tél. : 38.39.30.75.

Vds MS + man. + pist. + 20 jx : 2 100 F ou jx 80 à 100 F. (btes + not.). Alain POULHES, 15 bis, av. des Chardonnerets, 93370 Montfermeil. Tél. : (16-1) 43.32.62.67.

Vds SMS + 2 man. + pist. + 5 jx : 600 F. Guillaume MANY, 5, square du Berry, 77100 Meaux. Tél. : (16-1) 64.34.81.26 après 18 h.

Vds MD + 10 jx 150 F pce ou le tt 1 700 F. Vds SScope 150 F. Lionel CRINE, 25, rue Honoré de Balzac, 91220 Breigny-sur-Orge. Tél. : (16-1) 60.84.40.76.

Vds SMS 2 + 5 jx + man. : 700 F ou éch. ctre GG. Cédric MARCHERAS, 25, rue Francis Poulenc, 51200 Epernay. Tél. : 26.55.10.86.

Vds 15 jx sur Mega CD 2 franç. Px : 250 à 300 F pce. Eric DEPERSIN, 25, rue Nedonchel, 62550 Bailleul-lez-Pernes. Tél. : 21.41.30.19.

Vds SMS TBE + 2 man. + pist. + 4 jx (Alex kid). Bernard PAYET, 3, rue Claude Debussy, 91180 Saint-Germain-lès-Arpajon. Tél. : (16-1) 64.90.62.24.

Vds Altered Best pour SMS + Control Stik. Px : 110 F. Mathieu ANDRIEU, 12, rue Chomel, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 45.44.18.40.

Vds 2 jx sur SMS : 120 F pce. Nicolas RENAUD, rue Valdogne, 21120 Lux. Tél. : 80.75.37.08.

Vds SMS + 7 jx (Asterix, Hangon, etc.) + 2 man. + pist. : 800 F. Damien OROY, 9, rue du Poiriet Houdet, 02220 Braine. Tél. : 23.74.11.97.

Vds MS2 + 4 jx (Mortal Kombat, Wimbledon) + 2 man. : 500 F. Sébastien CHOPART, 6, clos Benoist, 77100 Nanteuil-lès-Meaux. Tél. : 60.23.02.37.

Vds 6 jx MS : Terminator, D.Dragon, W.Soc-cer...90 F pce. Nicolas CHANTEGRET, 342, rue Bel Air, 69270 Rochetaillée-sur-Saône. Tél. : 78.22.40.06.

### NES

Vds Golf 150 F. Alexis LUYAT, 4, rue Saint-Jacques, 38350 La Mure. Tél. : 76.81.08.53 (ap. 19 h).

Vds NES + 2 man. + 15 jx, px : 800 F. Gil NETO, 26, rue des Peupliers, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : (16-1) 47.06.96.67.

Vds NES + 1 jeu + zapper px : 450 F. Vds jx : 200 F. Olivier LANTIEZ, 4, rue Gabriel Péri, 59161 Escaudœuvres. Tél. : 27.83.41.45.

Vds NES + pist. + 1 jeu : 400 F, 8 jx : 150 F pce. Josiane DELANGLE, 4, rue de la Joute aux Cerfs, 78610 Le Perray. Tél. : (16-1) 34.84.62.51.

Vds NES + 2 pads + 2 jx (Zelda et Punghout) à 200 F. Mickaël PARMENTIER, 2/11, rue du 8 Mai, 43240 Saint-Just-Malmont. Tél. : 77.35.60.55.

Vds NES Deluxe + Robot; vds jx. Aurélien MARREL, 25, allée des Glycines, 77144 Monterrain. Tél. : (16-1) 64.02.23.69.

Vds NES : 200 F, jx : 100 F à 200 F. Patrice GONZALEZ, av. Xavier de Fourvières, 84440 Robion. Tél. : 90.76.52.18.

Vds NES + 2 man. + D. Dragon, px : 300 F. Cyril CERMAN, 7, allée Saint-Martin, 94420 Le Plessis-Trévisse. Tél. : (16-1) 45.94.12.61.

Vds NES + 7 jx, px : 1 000 F ou 100 F le jeu. Nicolas HUGUET, 5, rue Gaston Cotte, 69008 Lyon. Tél. : 78.09.08.55 (ap. 18 h).

Vds jx Nes : Zelda + S. Mario Bros, px : 100 F les 2. Jean-Guillaume SOULE, 2, rue Agrippa d'Au-bigne Echire, 79410 Echire. Tél. : 49.25.26.79.

Vds NES + 2 man. + 2 jx px : 550 F. Jean-Michel THOMAS, 32, rue Beauvilliers, 93120 La Courneuve. Tél. : (16-1) 48.35.14.53.

Vds Zelda 1 + plan : 125 F; Jurassic Parc : 290 F; Simpson 2 : 125 F. Vincent GREMERET, Le Mas de la Roche, 24300 Nontron. Tél. : 53.56.07.11.

Vds Nes à 250 F et jx 99 F à 250 F. Fabien REVAUD, Les Dahlias Nances, 73470 Novalaise. Tél. : 79.28.77.62.

## NINTENDO



## SEGA

### POURQUOI PAYER CHER VOS JEUX VIDEO ?

PIT GAMES vous propose :

Un marché de l'OCCASION jusqu'à 50 % de moins que le prix neuf.

Jeux Super Nintendo à partir de 149 F  
Jeux Megadrive à partir de 89 F

10 % de réduction  
supplémentaire  
pour nos abonnés

Arrivée de nouveautés toutes les  
semaines. N'hésitez pas à appeler

Les consoles occasion garanties.

- Super Nintendo\* 479 F
- Megadrive\* 449 F
- Game Boy\* 199 F
- Game Gear\* 339 F
- Neo Geo\* 1490 F
- Mega CD II\* 1390 F

et aussi :  
JAGUAR  
AMIGA CD 32  
3 DO

TAPEZ 36.15  
ALL GAMES \* PIT GAMES  
nos promos, nos news,  
les dates de sortie des  
grands titres

Le NEUF à un super prix.

Le RACHAT de votre ancien matériel (GB, GG, SN, MD, NG...)

PIT GAMES 40, rue des laitières - 94 300 VINCENNES  
Métro Saint Mandé-Tourelle (ligne n°1) Sortie Place de la Prévoyance

Ouvert Lundi, Mardi, Jeudi, Vendredi : 14h30-19h. ☎ 43 98 13 94  
Mercredi, Samedi : 10h-12h30/14h30-19h.

Oui, je souhaite recevoir la liste de vos arrivées de jeux neufs et un bon de réduction de 5 % valable sur mon premier achat (joindre une enveloppe timbrée à 2,80 F à vos noms et adresse).

NOM : ..... PRENOM : ..... Je joue sur : Super Nintendo   
Game Boy   
ADRESSE : ..... Megadrive   
Game Gear   
Code Postal : ..... VILLE : ..... C+31

\*à partir de et selon stock

# RESULTATS DU CONCOURS PEARL JAM paru dans le numéro 29 de CONSOLES +

**1er prix : UN VOYAGE A MEMPHIS POUR LE  
CONCERT DE PEARL JAM** David DEMARET - Gif sur Yvette  
**du 2ème au 96ème prix : UN PIN'S**

Vincent BOCHATON - Massilly / Stéphane SAVÉANT - Vaires s/Marne /  
Stéphane MARKIEWICZ - Oeting / Marco LEDUC - Montreuil / Stéphane  
MORETTI - Marseille / Benjamin HASSOUN - Nice / Mickaël LANOYE -  
Emmerin / Frédéric GIARD - Coutances / Laurent TIZZONE - Saint Amand  
en Puisaye / Gwendal CRENN - Brest / Céline PERVES - Évry / Lorenzo  
MAZZUCCO - Paris / Laurent TOURNAIRE - Clermont-Ferrand / André  
DIEVART - Clermont-l'Hérault / Grégory DESPEAUX - Rabastens de Bigorre  
/ Alexandre DEC - Orsay / Lionel CHARLERT - Villejuif / Julien BECQUET -  
Vanves / Mathieu SALAH - St Sulpice et Cameyrac / Jean-Pierre  
FOURNEAU - Le Pradet / Rémy ROSSIGNOL - Paris / Géraldine  
BONNAURE - Carcassonne / Florence BLAZY - Bois Colombe / Aurélia  
RYMARZ - Saint Cloud / Florent DHENNIN - Bergerac / Gisèle STEPHENS -  
Pontoise / Julien DELPLANCKE - Carros / Raphaël SALAZAR - Dieuze /  
Marc BLAIZE - Auxon Dessus / Thierry GARABIGE - Toulouse / Nathalie  
MERIC - Rueil Malmaison / Dashiell CAUSSAT - Paris / Muriel ROBUTEL -  
Paris / Benoît GOSSELIN - Lille / Philippe AHMADPANA - Toulouse / Alice  
LE COQ - Estouches / Cédric MOTHE - Saint Denis / Mickaël MARY - Dol  
de Bretagne / Nicolas NIELVILLE - Viry Châtillon / Stanilas MAGNIANT -  
Paris / Matthieu LEGENDRE - Mantes la Jolie / Guillaume SIMON - Change  
/ Julien CANONNE - Ludres / Christophe LIMET - Bondy / Sébastien  
DEHAYE - Roquefort la Bedoule / Nadège LE MIEUX - Bretteville en Saire /  
Olivier FRATACCI - Grignan / Laetitia NITKIEWICZ - Toulouse / Barbara  
MEATS - Marck / Olivier Clément - Mortcerf / Samuel COSSART -  
Carqueiranne / Luisinha GOMES - Compiègne / Thoma PINSON - Villejuif /  
Laurent DUPEU - Pithiviers / Régis TZICURIS - Marseille / Sandrine IEMMI -  
Aix en Provence / David GAUCHET - Boussières / Matthieu DUCHEINE -  
Pirey / Robert MAROTTE - Montmagny / Rodolphe BONNIER - Paris /  
Nicolas POGGI-CASANOVA - Mezzavia / Frédéric COMTE - Marignane /  
Manuel FIGEAC - Malakoff / Thibaut ALLANIC - Paris / Maxence MONOT -  
Asnières les Dijon / Christophe PONSEEL - Saint Omer / Matthias  
FONTANET - Toulouse / Jean-Paul RUFINO - Villejuif / Stéphane VINCENT  
- St Martin de Bavel / Valérie GUY - Vonnas / Damien KERLO - Eragny sur  
Oise / Stéphane BRIQUET - Drocourt / Julie MAROUZE - Compiègne /  
Christophe PLANTARD - Orléans / Romuald BEGIN - Marsannay la Eote /  
Emilie SANIAL - Marly le Roi : Nicolas DECOMBAS - Clermont Ferrand /  
Laurent BAREILLE - Lyon / Jérémy DUHAMEL - Hem / Stéphane  
CREVECOEUR - Mantes la Ville / Pierre DELAUNAY - Le Havre / Daniel  
CHETRIT - Villiers sur Orge / Sébastien BOROT - Vigneux / Fabrice  
PERRAUD - Clisson / Patrice MERCIER - Florac / Gilles GIOANNI - Nice /  
Vincent DIOSZEGHY - Marly la Ville / Sylvain FRANCOIS - Nancy / Maxime  
TISSERAND - Lemee sur Seine / Stéphane DIMOV - Val de Reuil / Julien  
MAHIEU - Saint Nazaire / Olivier DEBOURGES - Marseille / Frédéric  
DUTROP - Thuiers / Delphine MAIER - Toulon / Guillaume DUBOIS - Reims.

## - petites annonces

Vds Nes + 11 jx + 2 man. + 1 man N15 +  
transfo, px : 1 000 F. Gilles AUGSBURGER, 117,  
av. de la Paix, 57350 Stiring-Wendel.  
Tél. : 87.88.22.26 (ap. 17 h).

Vds sur S. Nin Starwing, Mortal Kombat, Chuck  
Rock, px : 250 F. Laurent NICOLAS, Cité Lefeb-  
vre, bt 14, apt. 137, 60500 Chantilly.  
Tél. : 44.57.44.14.

Vds NES + 7 jx, px : 850 F. Augustin LUQUET,  
16, av. de Villiers, 75017 Paris. Tél. : (16-  
1) 42.27.21.51.

Vds NES + Pist. + 9 jx de 90 F à 200 F. le tt :  
1 200 F. Christophe OLIVEIRA, 1, rue A. Rim-  
baud, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : (16-  
1) 46.71.34.01.

Vds Nes + jx (Simpson + DD2 + Zelda 1) 600 F à  
100 F le jeu. Clément BARDELOT, Appt. 163, 2,  
place de la Libération, 31270 Cugnaux.  
Tél. : 61.92.89.70.

Vds Pad Type Arcade sur S. Nin Megamaster  
neuf : 170 F. Guillaume CHORIER, Le Bijou,  
26600 Crozes-Hermitage. Tél. : 75.03.32.09  
(ap. 18 h).

Vds NES + 2 man + pist. + 6 jx (S. Mario II, III,  
Duck Hunt), px : 700 F. Frédéric CHEVALIER, Les  
Champs Divers, 45210 Pers-en-Gatinais.  
Tél. : 38.90.93.30.

Vds NES + 12 jx + Access : 2 000 F. Fabrice  
ARBAUDIE, 24150 Lalinde. Tél. : 53.61.00.22.

Vds The Newzealand Story px : 250 F. Yann  
JAGOT-LACHAUME, 271, route de Pérosais,  
74380 Cranves-Sales. Tél. : 50.39.35.33.

Vds NES + 3 jx Goal Mario Bros 1, Robocop + 3  
man., px : 750 F. Sébastien RENAUD, Batles  
Magnolias 10 rue Linné, 38300 Bougoin Jal-  
lieux. Tél. : 74.28.46.85.

Vds NES + pist. + 2 man. + 8 jx (Mario 1, 2, 3  
etc...). Didier LESAGE, 34, rue D'Hugny, 77260  
La Ferté-sous-Jouarre. Tél. : (16-  
1) 60.22.34.21.

Vds NES + 2 man. à 150 F + 4 jx le tt, px : 630 F.  
Frédéric COMTE, 43500 Chomelix.  
Tél. : 71.03.63.79.

Vds NES + 2 man. + zapper + 7 jx (SMB1,  
SMB3, DD2, etc), px : 1 400 F. Fabrice DESPRES,  
La Bordeneuve, 32300 Mouches.  
Tél. : 62.64.16.95.

### LYNX

Lynx 2 + 7 jx + ad. sect. Val. : 2 500 F. Px :  
1 600 F. Olivier ASSEMAN, 5, passage des Gru-  
bins, 38240 Meylan. Tél. : 76.90.27.39.

Vds ou éch. Lynx + 5 jx (Batman + Warbird) +  
adapt. 1 000 F à déb. Julien COMBES, 2, rue des  
Trioux, 63100 Clermont Ferrand.  
Tél. : 73.23.29.04.

Vds Lynx 2 + chargeur + 22 jx + codes. Px :  
2 700 F. Laurent POLOSSE, 460 bd Gambetta,  
BP 191, 69656 Villefranche-sur-Saône.  
Tél. : 74.62.04.73.

Vds Lynx 2 + 10 jx (Toki, Skweek...) TBE 1 300 F.  
Jean CROUSILLAC, 2, rue Perreyon, 78530 Buc.  
Tél. : (16-1) 39.56.96.92.

Vds 3 jx Lynx Road Blaster + California + APB  
300 F les 3. Sébastien GROU, 3, rue Vincent  
d'Indy, 81100 Castress. Tél. : 63.59.04.02.

Vds Lynx 2 + adapt. + 3 jx. Px : 400 F. Eddy  
GALABRU, 15, rue Robert Schuman, 92700  
Colombes. Tél. : (16-1) 47.84.02.35.

Vds Lynx + 8 jx + transfo + Pouch : 1 200 F.  
Antony CHETAIL, Le Moulin Brûlé, 42190 Char-  
lieu. Tél. : 77.69.06.08.

Vds Lynx + 8 jx + Adapt. + câble : 700 F. Julien  
PRIQUELER, 6, quai Turckheim, 67000 Stras-  
bourg. Tél. : 88.32.57.64.

Vds Lynx et jx. Px à déb. Etienne TOFFIN, 7, rue  
Serurier, 02250 Marle. Tél. : 23.20.03.53.

### PC ENGINE

Vds CD Rom 2, Duo R + 2 jx : 1 200 F. Vds lot de  
9 CD : 750 F. Jeanne RENAULT, Le Renard,  
61190 Tourouvre. Tél. : 33.25.71.76.

Vds Coregrafx + quint. + 2 man. + 12 jx :  
2 000 F. Jean-Philippe PARIS, petit chemin de  
Budéou, 13760 Saint-Cannat.  
Tél. : 42.50.64.20.

Vds Coregrafx + CD Rom + 4 jx neuf. Px :  
2 000 F. Fabien MALABRE, 1840, rte de Lamas-  
quière, 31470 Saint-Lys. Tél. : 61.91.95.08.

Vds Nec GT + 8 jx (Jacky, Chan, Tiger, Road...)  
Px : 1 800 F. Vincent LECLERC, 8, rue Dulac,  
75015 Paris. Tél. : (16-1) 40.61.97.53.

Vds Nec GT Turbo TBE + 2 jx + alimentation :  
1 300 F. Dalibor CEKO, 7, allée Jean Bancel,  
93340 Le Raincy. Tél. : (16-1) 43.01.10.39.

Vds GT Turbo TBE + 2 jx. Px : 1 000 F. Stéphane  
VINCENT, rte du Fort du Mont, 73200 Albert-  
ville. Tél. : 79.32.68.80.

PC Engine + 21 jx. Px : 1 000 F à déb. GG +  
Poupe + adapt. + 7 jx. Px : 1 200 F. Lionel  
LEBAS, 1, av. Pal Lezanne, 59155 Fachus Thu-  
mesnil.

Final Match Tennis + Tale of Monster Path :  
230 F; 1941 : 120 F. Florian PAMBRUN, 24, rue  
Léon Frot, 75011 Paris. Tél. : (16-  
1) 43.71.43.24.

Vds Nec + 2 man. + quint. + 18 jx. Px : 1 000 F  
à déb. Paul PERONNET, 37, rue Baudin, 03000  
Moulins. Tél. : 70.46.64.17.

Vds SGF + quint. + 2 man. + 4 jx (Bomberman).  
Px : 1 000 F. Xavier LANCEL, 43, rue Raoul  
Servant, 69007 Lyon. Tél. : 78.72.13.46.

Vds Nec GT + 8 jx + alimentation secteur. Px :  
1 700 F. Sébastien JEHAN, 3, rue Camille Saint  
Saens, 14123 Iffs Bourg. Tél. : 31.82.65.58.

Vds Nec GT + 8 jx (F1 91, F.Soccer, Tennis, TBe,  
DCrash) TBE. Px : 1 500 F. John MENETTE, 26,  
rue François Villon, 54630 Richaroménil.  
Tél. : 83.25.68.90.

Vds jx Nec, Beach Vollex, Tocht Ball, Klax, PC Kid  
2. Vincent LEWDEN, 11, rue de Rouen, 91540  
Mennecy. Tél. : (16-1) 64.99.63.76.

### DIVERS

Vds Atari 7800 + 3 jx : Pole Position II, F 18  
Hornet, Astéroïds, + 2 man., px : 450 F. Damien  
DESAUW, La Huetterie, 44850 Ligné.  
Tél. : 40.77.06.91.

Vds World Heroes II : 900 F ou éch. ctre View-  
Point. Marcel OWONA, 11 ter, rue Gustave Rey,  
92250 La Garenne-Colombes. Tél. : (16-  
1) 42.42.69.01.

Vds Fatal Fury I sur néo-géo, px : 580 F tbe.  
Alexandre BOUTON, 32, rue Pierre Sémard,  
75009 Paris. Tél. : (16-1) 42.85.27.04.

Vds Atari 520 STE + man. + souris + 20 disq,  
px : 2 000 F. Mireille KIEFFER, 4, rue Taucha,  
91120 Palaiseau. Tél. : (16-1) 60.11.25.13.

Vds ou éch. Zelda 3 (FR), px : 300 F sur GB : Final  
Fant. 1 & 2, px : 200 F. Régis GASTON, Les  
Ormes 4, St Pantaléon, 71400 Autun.  
Tél. : 85.86.11.17.

Vds jx sur néo-géo : Art of Fighting, etc... Romain  
BARRAULT, 14, rue Lamartine, 36000 Château-  
roux. Tél. : 54.34.09.58.

Vds Amstrad + jx + man. + house + manuel ou  
éch. ctre SNES + 1 jeu. Yann SUEUR, 39, rue de  
l'Etrier, 59480 La Bassée. Tél. : 20.29.33.22.

Vds St Fighter 2 + Mario World, px : 600 F à déb.  
Anthony ARNAUDEAU, n° 7, impasse de To-  
cloup, 85300 Soullans. Tél. : 51.93.10.64.

Vds Starwing et Mario 4, px : 570 F ou éch. ctre  
DB2. Olivier BEAUDRY, 10, rue Villa Charles,  
93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : (16-  
1) 48.27.08.84.

Vds Human GP, Stox, Ffight, Zeld Pocky, Alien 3,  
Ttoon, Adams... Philippe AFONSO, 53, av. du  
Maréchal Lyautey, 75016 Paris. Tél. : (16-  
1) 46.51.13.58.

Vds Néo-Géo + 2 man. + mem. Card + 2 jx  
(Samurai Shadow) ss. gar., px : 3 000 F. Sébas-  
tien BOROT, 1, rue Jules Guesde, 91270 Vi-  
gneux. Tél. : (16-1) 69.03.25.97.

Vds sur néo-géo : View Point, px : 900 F et Foot-  
ball Fremezy : 500 F. Ludovic BINET, 11, rue  
Claude Bernard, 60180 Nogent-sur-Oise.  
Tél. : 44.71.17.27.

Vds Art of Fight + W. Heroes, px : 1 300 F ou  
800 F pce ou ctre SSD. Ludovic BENARD, 14,  
allée Henri Sellier, Rés. « Lorilleux » T/894,  
92800 Puteaux. Tél. : (16-1) 47.76.20.00.

Vds Starwing : 250 F, px à déb. Régis COGNEE, 2,  
rue Socceillet, 75020 Paris. Tél. : (16-  
1) 43.49.47.37.

Vds A500 ++ ext. 1 mo + Spedking + 20 jx, px :  
1 600 F. David WERS, 12, rue de Paris, 62790  
Leforest. Tél. : 21.77.88.12.

Vds néo-géo + man. + Kings of Monsters, px :  
2 000 F. Arnaud PAULIAC, Le Theil Vitrac,  
24200 Sarlat. Tél. : 53.59.30.64.

Vds Fatal Fury 2 sur néo-géo, px : 800 F.  
Karel ROYNETTE, 11, allée des Romarins,  
78180 Montigny-le-Bretonneux. Tél. : (16-  
1) 30.57.96.97.



Atari 2600 + 2 man. + joys + 9 jx, tbe, val. : 1 450 F, px : 400 F. Arnaud BATEIAT, 2, rue de la Fayette, 17480 Le Château d'Oleron. Tél. : 46.47.67.10.

Vds sur GG Streets of Rage 2, px : 150 F avec bte et Not. Marc HEINIS, 11, rue Saint Léger, 68510 Koetzingue. Tél. : 89.81.66.58.

Vds Zelda (Fr), Forh. Soccer 2, Sky Mission, Olive Tom 3, px à déb. Benoît CARPENTIER, 4, rue Pecllet, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.30.23.84.

Vds Néo-Géo + Art. of Fighting + 2 man., px : 1 800 F. Olivier OUAZANA, 66, bd de Champigny, 94210 La Varenne. Tél. : (16-1) 48.85.67.01.

Vds MKOM 400 Lostvi 350, Parodius Castle 350; Lynx 350 F + 1 jeu. Antonio BERMEJO, 11, rue Bargaue, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 40.56.37.58.

Vds, éch. ach. jx sur SFC, SN poss. Aladin, DBalitz 3... Yannick PETITIER, 12, rue du Gros Chêne, 92370 Chaville. Tél. : (16-1) 47.50.84.73.

Vds Cartouches Nes, S. Nin, Nes, px : de 100 F à 300 F. Yann DELFOLIE, 23, rue Alfred de Musset, 59115 Leers. Tél. : 20.02.79.65 (ap. 19 h).

Vds Moni. coul. Amstr., px : 490 F; 5 jx Lynx ss not. ss bte, px : 190 F. Eric VACCHIANO, 41, rue Gabriel Péri, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.81.30.44.

Vds soulblazer US et super Swiv FR, px : 300 F pce. Fabrice LAFONT, Beaumazet, 07800 Saint-Laurent-du-Pape. Tél. : 75.62.21.97.

Vds sur Néo-Géo Baseball Stars 2 : 650 F; AOF : 650 F; Baseball 2020. Stéphane DUBUC, Chemin des Parquets, 14600 Fourneville. Tél. : 31.89.46.74.

Vds Néo-Géo + 1 jeu ss gar. tbe, px : 1 800 F. Alexandre SCHMIDLIN, 32, rue Marcel Baudin, 13230 Port Saint-Louis-du-Rhône. Tél. : 42.48.47.72.

Vds Néo-Géo + 3 jx + 2 man. + Memory Card. Laurent BIEVRE, rue le Sentier, 63800 Saint-Georges-Es-Allier. Tél. : 73.69.59.49.

Vds Néo-Géo + 2 pads + 3 jx (F. Frenzy Nam 79, B. Fight), px : 3 000 F. NACHAMPASSACK, 7, av. Thiers, 06000 Nice. Tél. : 93.88.58.24.

Vds Alisia D tbe, px : 150 F sur MD + jx et man. sur A500, tbe. Nicolas VASSEUR, Le Haut Bois Les Cailleaux, 28480 Beaumont-les-Autels. Tél. : 37.29.40.52.

Vds jx NES, SNES, SFC, S. Nin : Art of... Aziz HILMI, 159, rue Emile Zola, bt. A4, 92600 Asnières. Tél. : (16-1) 47.94.59.98.

Vds Comp. IBM + jx, MS-DOS, Basic, Monochrome, px : 2 500 F. Grégory PAULIN, 25, rue Clémenceau, 54800 Jarmy. Tél. : 82.33.05.85 (de 19 h à 20 h 30).

Vds Néo-Géo + 2 man. + Fatal Fury 2, tbe, px : 2 900 F. Evelyne KOENIGSAECKER, 12, rue de Weyer, 67320 Drulingen. Tél. : 88.00.67.76.

Vds moni. coul., px : 500 F. Vds consoles + n° 15 à 27 : 15 F. Nicolas DARMON, 156, bd de Stalingrad, 94200 Ivry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.71.11.57.

Vds jx GG px : 150 F; Terminator. Jamais servi. Laurent BUSCH, Impasse des Barrier, 84380 Mazan. Tél. : 90.69.81.66.

Vds GG + 8 jx + adapt. sect. + loupe + Mastergear, px : 1 600 F. François CARRON, 13, allée Debussy, 94420 Le Plessis-Trévisse. Tél. : (16-1) 45.93.25.80.

Vds Arcad Machine + CPT Comando + Shnbi + Gals Pani (2 900 F). Christophe CHAPULUT, 12, rue des Poissonniers, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.37.34.73.

Vds impr. Citizen 120 D : 600 F (révisée FNAC). Nicolas POTIER, 16, av. de Lowendal, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.67.12.88.

Vds jx Sega et Nes à 50 F. Stéphane DOUEB, 5, rue du Colonel Dax, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.23.66.93.

Vds NG + 2 man. + Viewpoint ss gar., px : 3 000 F. Michaël BELK, 38, rue Lucien Sampaix, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 46.07.45.97.

Vds jx Néo-Géo, px : 1 090 F; Fatal Fury 2; Super Side Kick. Nicole BUSCAIL, 22, rue du Pic du Gar, 31210 Montrejeau. Tél. : 61.95.68.07.

Vds ou éch. Empire Strike Back contre MrNutz ou Aladin. Ivan DUBESSY, 7, impasse de Ster-Vras, 29920 Nevez. Tél. : 98.06.89.61.

Vds nbx jx ou éch. sur A500, Dune, Epic, GPF1 etc... Abel SILVA, 129, av. du Président Wilson, 78520 Limay. Tél. : (16-1) 34.77.07.15.

Vds Mario All — ST 30 CF + Mario Kart : 240 F + SF2, px : 200 F. Geoffroy PARENT, 7, rue de Pietre, 62480 Laventie. Tél. : 21.26.56.11.

Vds Atari 520 STE + écr. coul. + 54 jx livres + man., px : 2 490 F. Sébastien MILLOT, 5, rue Léo Lagrange, 94240 L'Hay-les-Roses. Tél. : (16-1) 49.73.15.22.

Vds Néo-Géo + 1 jeu ou éch. ctre S.NIN + plusieurs jx. Geoffroy LAPLANCHE, 22, rue Eugène Maitenant, 91090 Lisses. Tél. : (16-1) 64.97.60.56.

Vds ou éch. Néo-Géo F. Fury 2, L. Resort A. Offighting, px : 900 F pce à déb. Bo EUR, 6, rue de l'Esnonne, 91000 Evry. Tél. : (16-1) 64.97.08.15.

Vds Néo-Géo + 1 man. + 2 jx (8 man., Raguy), px : 2 000 F. Guillaume CUPILLARD, Le Bouloud D'Uriage, 38410 Le Mas Du Ligay. Tél. : 76.89.72.58.

Vds, éch., ach. jx Néo-Géo, vds jx NEC. Philippe MOISSONNIER, 11, av. Roberto Rossellini, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.93.02.51.

Vds F. Fury 2, N. Commando, Lastresort sur Néo-Géo, GT + 9 jx, SFC... Christophe LAMOTTE, 22, rue Georges Clémenceau, 92170 Vanves. Tél. : (16-1) 46.45.15.58.

Vds Zelda 3 : 270 F; jx MD TF4 Quackshot etc, px : 150 F à 250 F. Marc BREDIA, 1, rue des Clématites, 21800 Chevigny-saint-Sauveur. Tél. : 80.46.43.76.

Vds joys Capcom : 400 F, jx MCD Sonic CD : 250 F. Fabrice LAZZARI, 373, route des Feignes, 88470 Nompattelize. Tél. : 29.58.40.68.

Vds Néo-Géo + 2 man. + 2 jx (Sengo-Ku, Ninja, Combat) tbe, ss gar., px : 2 600 F. Raphaël DELIGNE, 2, rue de la Bergerie, 28400 Nogent-le-Rotrou. Tél. : 37.52.74.67.

Vds Atari 1040 STF + 50 jx + lect. ext., px : 1 500 F. Benoît BOULCH, 9, rue Jean Moulin, 29600 Saint-Augustin Morlaix. Tél. : 98.88.27.95.

Vds GG + 6 jx + adapt., px : 1 500 F à déb. Jean-Baptiste BANZET, 38, chemin sous les Vignes, 74370 Metz-Tessy. Tél. : 50.27.31.23.

Vds Néo-Géo : 1 700 F Magilian Lord : 300 F; Art Fighting : 800 F. Alex SLOMA, 24, rue J.J. Rousseau, 91100 Corbeil. Tél. : (16-1) 64.96.34.42.

Vds GG + adapt. sect. + sonic 1, 2, + Shinobi, val. : 1 800 F; px : 1 000 F. Mickaël LAVERNHE, 38, rue Louis Blériot, 31270 Cugnaux. Tél. : 61.92.70.85.

Vds Néo-Géo + 2 man. + 2 jx + mem. card et Samourai-Sho, px : 2 800 F à déb. Jean-Marie STRUBHARD, 31, av. des Hortensias, 95500 Gonesse. Tél. : (16-1) 39.85.66.20.

Vds Néo-Géo (tbe) + 3 jx (8 — Man, ASO2, King-M2), px : 2 800 F. Arnaud LORIEUX, 9, rue du 14 Novembre, 95110 Sannois. Tél. : (16-1) 39.81.33.20.

Vds Néo-Géo + 2 man. + world Heroes 2 px : 2 700 F à déb. Cyrille NICOLAS, 15, rue Erard, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 46.28.23.62.

Vds Mario 4 US : 100 F; Street II : 200 US, Adams Family US : 150 F. Alexis MARTINEZ, 27, av. du 11 novembre, 92190 Meudon. Tél. : (16-1) 46.23.07.36.

GG + adapt. + sac + Sonic 1, 2 + Shinobi 2 + Super Kick off, tbe. Maxime AUSTRUY, 4, rue Général Leclerc, 77140 Nemours. Tél. : (16-1) 64.29.17.80.

Vds GG + 6 jx (Sonic, Mickey...) + adapt. + Gear Bag, px : 1 495 F. Thomas MINET, 89, rue de la Claire, 02100 Saint-Quentin. Tél. : 23.08.20.13.

Vds CPC 6128 + 60 jx, px : 1 400 F. Laurent FERRIE, 15, av. Dom Vayssette, 81600 Gaillac. Tél. : 63.41.00.31.

Vds CPC 6128 + 10 jx + manuel + joy + mon. coul., px : 2 000 F. Jean-Baptiste MEUSNIER, 248, bd Raspail, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 43.35.10.51.

Vds Néo-Géo + 2 man. tbe. Adrien THOMAS, 113, rue d'Alésia, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.42.19.46.

Vds Néo-Géo + 2 man. + mémo Card, tbe, px : 1 700 F. Sébastien RES, 6, rés. Verrières Amélinvilliers, 91370 Verrière-Buisson. Tél. : (16-1) 60.11.60.18.

Vds jx Néo-Géo de 400 F à 800 F sur Paris. GERALD. Tél. : (16-1) 48.40.75.52.

Vds CPC 6128 + 17 disquettes + man., px : 1 600 F. Ludovic LENS, 61, square Georges Bizet, 60400 Noyon. Tél. : 44.09.22.60.

Vds secret of Mana US : 390 F à déb. tbe. Viken SARHADIAN, 138, av. Victor Hugo, 92140 Clamart. Tél. : (16-1) 46.48.02.49.

Vds Néo-Géo + 2 man. + Samourai, Shodown, px : 3 000 F à déb. Fabrice PAPULI, 78, place de l'Hôtel de Ville, 74130 Bonneville. Tél. : 50.97.36.19.

Vds Viewpoint (1 300 F), F. Fury 2 (950 F), Néo-Géo + 2 man. + R. Army. Alban PONS, 49, allée de la Croix Saint-Pierre, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : (16-1) 60.12.50.35.

## ECHANGES

Éch. SFC Alladin Jurassic Parck, etc contre Néo-Géo. Sylvain BELLANCOURT, 94 av. de Verdun, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.08.09.38.

Éch. Fatal F2 ctre R. Army + 100 F. Anthony LEROY, 8, rue Albert Samain, 59242 Templeuve. Tél. : 20.59.36.67.

Éch. MD complète + 20 jx contre Néo-Géo + jx. Julien GASPARD, 3, allée des Chevreuille, 93270 Sevran. Tél. : (16-1) 49.36.91.23.

Éch. Ecco the Dolphin ou Strider ctre Dragon's Fury. José KUBIAK, 27, clos du Château, 62410 Hulluch. Tél. : 21.40.34.69.

Éch. sur S. Nin Axelay, Alien 3, Pilot Wings, J. Connors, Populous. Frédéric SERRA, 42, rue Carmignac, 94110 Arcueil. Tél. : (16-1) 45.47.08.09.

Éch. Nes Tbe + 4 jx ctre Lynx + 2 jx ou vds : 750 F. Olivier RUEL, 34, rue Léonard de Vinci, 26000 Valence. Tél. : 75.56.13.81.

Éch. GG + 4 jx + adapt. jx MS + 5 jx MS ctre MD fran + 3 jx. Fabien CHARLES, 14, rue du Port, 54700 Pont-à-Mousson. Tél. : 83.81.12.74 (ap. 20 h).

Éch. Addams II, Zelda III, Star Wing Mortal etc. Christophe DESIRE, 6, rue des Tamaris, 31820 Pibrac. Tél. : 61.86.94.19.

Éch. NES + 3 jx ctre MD + 1 jeu. David HANZARD, 300, rue du Mont Roty, 76230 Isneville. Tél. : 35.59.82.42.

Éch. S. Nin + 2 man. + 12 jx ctre Néo-Géo + 2 m + 2 jx. Julien ALCOLEA, 32 rue de Saint-Quentin, 77860 Montguillon. Tél. : (16-1) 64.63.19.26.

Éch. Mortal Kombat (S. Nin) contre Tiny Toonitis... Henri LE MORTELLEC, 73 rue Hemet, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 48.39.03.88.

Éch. S. Nin + 4 jx (SFil Turbo + D. Baliz II...) ctre GB + Tetris. Bachir SAMALI, 7, rue La Place, 75005 Paris. Tél. : (16-1) 45.25.71.94.

Éch. Super R-Type ctre Fatal Fury. Etienne PLETY, 7, impasse George Danton, 69960 Lorbas. Tél. : 72.51.15.85.

Éch. MD + 5 jx + 2 pads ctre Néo-Géo + 2 pads + WH1 ou 2. Julien COCAIGNE, 44, av. Blanche de Castille, 78300 Poissy. Tél. : (16-1) 30.74.41.57.

Éch. Best of the Best ctre Astérix ou SML 1 ou 2. Olivier WEISS, 9, rue de Strasbourg, 67370 Truchtersheim. Tél. : 88.69.61.33.

Loue, ach. vds ou éch. jx sur MD. Benoît BRIENNE, 112, bd Exelmans, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 46.51.04.02.

Éch. Nec Duo R + 3 jx CD Rom ctre Néo-Géo + 2 jx (Magic Lord, F. Fury 2). Jérôme LANCELIN. Tél. : 94.48.69.70.

Éch. SNES + 3 jx ctre MD + 4 ou 5 jx + 2 pads. Alain LEJEUNE, 17, rue des Genêts, 62620 Barin. Tél. : 21.27.27.05.

## CLUBS

Rech. personnes pour former un Club Sega et Nintendo. Sébastien MARTIN, 4, rue du Domaine, 35000 Chantepie (Rennes). Tél. : 99.41.46.36.

Fanzitendo le Meilleur Fanzine SFF. Treve NICOLAS, 17, rue de la Liberté, 25600 Sochaux.

Cher. personnes pour former Club S. Nin, MD et GB. Raphaël FREUND, 12, rue de Beaune, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 42.61.00.82.

Club de jx Vid NES, GB, S. Nin. Arnaud RETOUT, 29, rue des Prairies, 14130 Pont L'Evêque. Tél. : 31.64.19.74.

Le plus Grand Club Sega, documentation gratuite sur demande. CONSOLES MEGA CLUB, 108, rue Marceau, 59280 Armentières.

Offre Trucs et astuces cher. adhérents. Emmanuel CARRETTE, 69590 Bourg La Chapelle Coise. Tél. : 78.48.49.35 (le samedi).

Club 16 Bits sur tte la France. Doc ctre 3 tbres. David FEGER, 16, allée de la Marche, 92380 Garches. Tél. : (16-1) 47.95.00.36.

# CASSETTES ' F

## RESULTATS DU GRAND CONCOURS DE NOEL PARU DANS LE N°28 DE CONSOLES + EN JANVIER 1994

# 11

# CONSOLES GAGNÉES

Une MEGADRIVE

à STRASBOURG

Une JAGUAR

à MONT DE MARSAN

Une NEO GEO

à ORLEANS

Une SUPER NINTENDO

à CHARLIEU

Une JAGUAR

à GRASSE

Une GAME BOY

à ST ETIENNE AU TEMPLE

Une SUPER NINTENDO

à ASNIERES

Une GAMEGEAR

à LA ROCHE SUR YON

Une MEGADRIVE

à SAINT CANNAT

Une MEGA CD 32

à LA SAULCE

Une JAGUAR

à GAN

*Chaque élu recevra prochainement la console de son choix*

## CASSETTES'F VOUS DIT A BIENTÔT CHEZ VOUS

concours sous contrôle d'huissier

# NOTATION

## SYSTEME DE

Consoles+ utilise un système de notation complet pour vous donner la vision la plus juste des jeux testés. Voilà comment il fonctionne.

**NOMBRE DE JOUEURS:** Nombre de joueurs, simultanément ou non.

**CONTROLE:** Est-il humainement possible d'éviter le tir de ces aliens ou le joystick donne-t-il l'impression de flou, d'imprécision? En d'autres termes, le joystick répond-il bien? Une appréciation indispensable.

**DIFFICULTE:** Le jeu est-il facile, moyennement difficile ou très difficile? Si vous êtes un "pro" du joystick, vous finirez rapidement un jeu facile, si vous êtes moins bon, un jeu trop dur vous dégoûtera.

**NIVEAU DE DIFFICULTE:** Si le jeu permet de choisir entre plusieurs niveaux de difficulté, leur nombre est indiqué ici (à ne pas confondre avec la difficulté proprement dite du jeu, jugée sur le niveau le plus élevé).

**CONTINUE:** Les crédits vous permettent parfois de reprendre le jeu à l'endroit où vous êtes mort (ou un peu avant) sans avoir à recommencer à zéro. Il s'agit du nombre de fois où vous pouvez utiliser cette option.

**PRESENTATION:** Il est important pour un jeu d'avoir une documentation claire, si possible en français. Les options qui apparaissent à l'écran sont-elles aisément compréhensibles? Quelles sont les aides apportées au joueur? Etc.

**GRAPHISMES:** Les décors sont-ils beaux et variés, les sprites nombreux, très colorés? Les graphismes sont non seulement jugés en fonction de leur qualité esthétique, mais aussi en fonction de ce qu'ils apportent vraiment au jeu.

**ANIMATION:** Ce ne sont pas les graphismes, c'est le mouvement des graphismes. L'animation est-elle fluide? Rapide? Même avec de nombreux sprites? D'énormes monstres? Sans doute l'un des critères les plus importants.

**MUSIQUE:** Qu'il s'agisse de l'intro ou du jeu en lui-même, la musique apporte un "plus" certain. Est-elle de qualité, pas trop répétitive et lassante?

**BRUITAGES:** Ce sont eux qui mettent la touche finale à l'ambiance d'une partie. A-t-on droit à des tirs laser dignes de la Guerre des étoiles ou aux simples bip-bip d'un PC asthmatique? Un facteur à ne pas sous-estimer.

**DUREE DE VIE:** Combien de temps ce jeu va-t-il vous passionner? Deux jours? Une semaine? Un mois? Ou dix minutes!

**JOUABILITE:** Les commandes sont simples et faciles à manier, la représentation claire, l'ergonomie soignée... ce programme est jouable! Résultat, vous ne pourrez pas en décrocher et y passerez nuit et jour.

**INTERET:** Tout ça, c'est bien joli, mais ce jeu est-il bon? Aurez-vous du plaisir à y jouer? La note d'intérêt correspond à une valeur globale et prend en considération tous les autres facteurs énumérés. Attention, ce n'est pas la moyenne des autres notes!



**EDITEUR: SEGA**  
**DISTRIBUTEUR: SEGA**  
**DISPONIBILITE: SEPT. JAPON**  
**PRIX: D**

**PLATES-FORMES**  
**1 JOUEUR**  
**CONTROLE: PARFAIT**  
**DIFFICULTE: MOYENNE**  
**NIVEAU DE DIFFICULTE: 1**  
**CONTINUE: OUI**

**PRESENTATION 85%**

*L'intro animée a l'avantage d'être très rapide!*

**GRAPHISMES 90%**

*Fidèles au style "soniesque": des décors percutants et pleins de couleurs.*

**ANIMATION 94%**

*Les animations, soignées et efficaces, sont plus nombreuses que dans les versions précédentes.*

**MUSIQUE 96%**

*Ambiance électro-acoustique des jeux vidéo traditionnels.*

**BRUITAGES 82%**

*Marrants et très diversifiés!*

**DUREE DE VIE 88%**

*Passé les premiers, certains niveaux vous donneront un peu de mal.*

**JOUABILITE 94%**

*No problemo. Votre hérisson mutant se met en boule plus vite que son ombre!*

**INTERET 94%**

*Des heures de bonheur en perspective! J'achète!*

# NOTES

Nous ajoutons ici, entre parenthèses, les équivalences sur 20.

**90 et + (18 et +):** c'est un superbe jeu, peut-être un Mega Hit Consoles+! A ne manquer sous aucun prétexte.

**80-90 (16-18):** un très très bon jeu auquel il ne manque pas grand-chose pour être un Mega Hit. Vous pouvez l'acheter tranquillement.

**65-80 (13-16):** un bon petit jeu qui satisfera les amateurs du genre.

**45-65 (9-13):** un jeu très moyen... Pour acheter un jeu noté sous 65%, il faut vraiment vouloir posséder tous les jeux qui sortent.

**30-45 (6-9):** encore moins bon. Si vous achetez ce jeu, vous ne pourrez vous en prendre qu'à vous-même en cas de déception.

Ze Killer n'est pas loin.

**12-30 (2-6):** un jeu nul! Quelques parties et, hop! à la poubelle. Hello Ze Killer, du travail!

**12 et - (moins de 2):** beurk! Quelle horreur! A n'acheter sous aucun prétexte.

# MENTIONS SPECIALES



MEGA HIT

Quand vous voyez "MEGA HIT" dans un test de jeu, cela signifie que Consoles+ l'a classé parmi les meilleurs! Si ce jeu tourne sur votre console, ruez-vous dessus!



CLASSIC

Ce sont des jeux géniaux mais plus anciens. Il s'agit de valeurs sûres. Si vous ne les avez pas encore, vous pouvez les acheter sans hésitation.



PREVIEWS

Cette icône indique l'éditeur et le distributeur de la cartouche, sa date de sortie et la machine sur laquelle le jeu tourne.



**VOILA CE QUI RISQUE D'ARRIVER  
SI VOUS PRETEZ VOTRE  
ASCIIWARE A UN COPAIN**



TURBO AUTOMATIQUE

TURBO INDEPENDANT

RALENTI



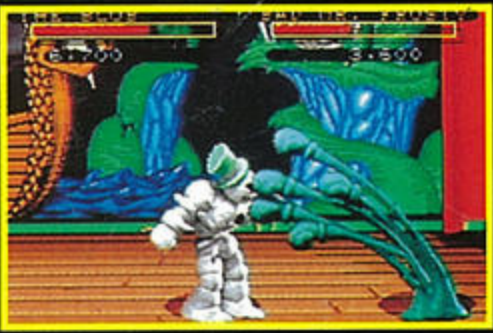
Il faut mettre les choses au point. Les nouveaux jeux sont plus dangereux qu'une bagarre avec un alligator. Pour vous propulser dans les niveaux supérieurs, pressez le bouton X à un rythme infernal. Les nouvelles manettes six boutons ASCIIWARE pour Mega Drive



et Mega CD, l'asciiPad MD6 et le Fighter Stick MD6, sont équipées des options Turbo, Turbo automatique, Ralenti, et Mode. Bientôt avec votre manette ASCIIWARE, vous ne laisserez aucune chance à vos adversaires. Finis les combats du passé, offrez vous un ASCIIWARE.

**LA VICTOIRE EST ENTRE VOS MAINS.**

HAUTEFEUILLE - © 1993 Interplay Productions, Inc. All rights reserved. - 2,19 F/min.



# ClayFighter

**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM



Tout droit sorti d'un univers de pâte à modeler délirant, voici ClayFighter : 12 combattants tous plus fous les uns que les autres, des tonnes de coups secrets encore jamais vus sur Super Nintendo, des prises à vous clouer sur place, un nombre de niveaux ahurissant... Et côté image et son, là aussi, attendez vous au mega choc !

**ASTUCES & CONCOURS**  
**SUR LA LIGNE OCEAN**  
36 68 33 68\*



## Des coups à se tordre de rire !

