

CONSOLES

on est p'tits et gentils, et un peu barjos aussi

FANTASTIQUE!
STARFOX:
LE POSTER
+ LE TEST

TINY TOON ENFIN SUR MEGADRIVE!

LE TEST
COMPLET
DU HIT
DE KONAMI
AUSSI
GENIAL QUE
SUR SNIN

SUPER NINTENDO



MEGADRIVE



MEGA CD



LYNX



DOSSIER LES MACHINES DU FUTUR

SUPER CD-ROM.
MEGA CD. 32 BITS NEC.
3DO. MARTY :
LAQUELLE
SERA DEMAIN
VOTRE CONSOLE
PREFEREE?

HORS SERIE CONSOLES+
SUPER

LE MAG DES
ACCROS DE LA
SUPER NINTENDO

DÈS LE 15 AVRIL
DANS TOUS LES
KIOSQUES



SILPHEED SUR MEGA CD
ESPERANZA SUR MD ET BIO METAL SUR SFC



Nouveau sur **SUPER NINTENDO**
ENTERTAINMENT SYSTEM

Nouveau sur **SUPER NINTENDO**
ENTERTAINMENT SYSTEM

Nouve



Enfilez votre tenue de combat à l'épreuve des flammes, glissez-vous dans le cockpit de votre stratosfighter AXELAY et préparez-vous à affronter "l'ARMADA de la DESTRUCTION" à travers six mondes tous plus fous les uns que les autres. Votre mission : vous saisir des armes volées par l'ennemi diabolique, mais attention ! La tâche ne sera pas facile et votre combat pour la vie ne fait que commencer...

3 classiques



La Grande PIEUVRE "OCTOPUS" menace de détruire la Terre. Vous devez absolument aider PARODIUS et ses amis à retrouver l'infâme calamar et à l'anéantir afin que la Terre retrouve enfin la paix..



au sur **SUPER NINTENDO**
ENTERTAINMENT SYSTEM

Nouveau sur **SUPER NINTENDO**
ENTERTAINMENT SYSTEM

Nouveau sur

es de Konami



Le temps joue contre vous. Vous devez trouver votre voie à travers 20 niveaux périlleux afin de délivrer la princesse des griffes du Grand Vizir JAFFAR. Serez-vous victorieux et revendiquerez-vous la Résidence Royale avant que le sablier ne soit vide?



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM



Axelray™ and Super Parodius™ are Trademarks of Konami Company Ltd. © 1992 Konami. All rights reserved. Prince of Persia is a registered Trademark of Broderbund Software, Inc. © 1992 Broderbund Software, Inc. Jordan Mechner. All rights reserved. ©1992 Konami. All rights reserved. Konami® is a registered Trademark of Konami Co. Ltd. Distribué par Bandai. Pour tout complément d'informations, appelez-nous au (16-1) 34 64 77 55.

KONAMI

TOUTES LES CONSOLES

MEGADRIVE	62
SUPER NES	68
SUPER FAMICOM	72
SUPER NINTENDO	84
PC ENGINE	86
LYNX	89
MASTER SYSTEM	104
GAME BOY	120
GAME GEAR	123
NES	124

MICRO KID'S
TOUTE L'ACTU
SUR TOUTES
LES CONSOLES

Retrouvez
les meilleurs
jeux sur consoles
tous les dimanches
matin à 9 h 50
sur France 3.

SUPER+
RECRUTE!
(voir page 152)

3615 TCPLUS

En dehors des horaires de la Hot-Line, vous avez la possibilité de poser des questions aux journalistes de Consoles+, 24 heures sur 24, sur le 3615 TCPLUS

LE JAPON EN DIRECT

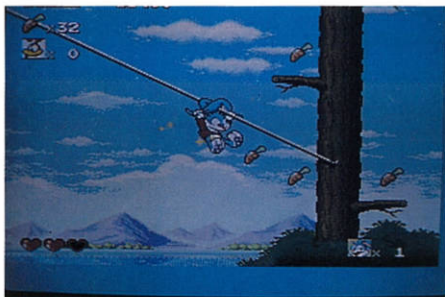
10

Avec Silpheed sur Mega CD, un jeu aux animations prometteuses présenté par Banana San.

LES PREVIEWS

22

De nombreuses nouveautés sur toutes les machines avec 10 pages de previews.



Le test complet du très rigolo Tiny Toon de Konami (pages 62 à 66).

NEWS

38

Des brèves et des infos sur le monde des jeux vidéo.

LES MACHINES DU FUTUR

42

Lecteur de CD-ROM et machines 32 bits: que vois-tu venir, Banana San?

GAME OVER

50

Découvrez les boss de Streets of Rage II sur Megadrive.

LA HOT-LINE

Tous les mercredis de 14 heures à 18 heures et les vendredis de 17 heures à 19 heures, ET SEULEMENT A CES HORAIRES-LA! vous pouvez appeler au (16 1) 46 62 28 02.

Axel et Douglas essaieront d'apporter des réponses à vos questions sur le magazine ou sur un jeu en particulier.

LES TESTS LES PLUS COMPLETS

Liste des jeux classés par ordre alphabétique avec renvoi aux pages

ACTRAISER (SNIN)	100	HARD BALL III (MD)	96
ANNET, ERNEST (MCD)	98	IKARI NO YOSAI (SFC)	72
ARIEL, THE LITTLE MERMAID (GG)	123	MUHAMMAD ALI HEAVY WEIGHT BOXING (MD)	76
BATTLE LODGE RUNNER (PCE)	110	MUTANT LEAGUE FOOTBALL (MD)	90
BATTLECLASH (SNIN)	106	PGA TOUR GOLF (SNIN)	84
BEST OF THE BEST (GB)	125	PGA TOUR GOLF II (MD)	80
BEST OF THE BEST (NES)	124	PIT-FIGHTER (SMS)	104
CAPTAIN PLANET (MD)	108	POWER FACTOR (L)	89
THE COOL SPOT ADVENTURE (GB)	129	STARFOX (SNES)	68
COOL WORLD (SNIN)	114	SUNSET RIDERS (MD)	112
COTTON (PCE CD)	86	SUPER HUNCHBACK (GB)	122
CYBORG JUSTICE (MD)	105	TALESPIN (GG)	128
EMPIRE STRIKES BACK (GB)	126	THE BLUES BROTHERS (GB)	120
F1 GRAND PRIX II (SFC)	102	TINY TOON (MD)	62
FELIX THE CAT (NES)	130	TIP OFF (GB)	132
G-LOC AIR BATTLE (MD)	116	TRACK'N FIELD (GB)	133
		UNIVERSAL SOLDIER (GB)	134
		WINDS OF THUNDER (PCE CD)	92

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 999 F. — G : de 1 000 à 1 499 F. — H : de 1 500 à 1 999 F. — I : de 2 000 à 3 000 F.

les tests les plus complets de toute la presse ludique

TIPS

54

Les Tips de Consoles+, testés et vérifiés par nos spécialistes.

TINY TOON

62

La somptueuse version Megadrive testée en 5 pages.

LES TESTS 16 BITS

68

Avec les tests de l'incontournable Starfox sur SNIN et du défoulant Muhammad Ali sur MD.



Muhammad Ali Heavy Weight Boxing, de Virgin (pages 80 à 83).

LES TESTS 8 BITS

120

De nombreux titres Game Boy avec, notamment, un excellent Blues Brothers.

ARCADE

136

Vous ne connaissez pas encore le Virtua Racing de Sega ? Découvrez-le avec notre spécialiste de l'arcade.

SORTIES DU MOIS

142

Soyez au fait des sorties officielles d'avril.

LE KILLER

144

Toujours aussi gentil avec les mauvais jeux, il donne son avis.

LE COURRIER

145

Toujours aussi charmant avec les lecteurs, il répond à votre courrier.

LES P.A.

154

Les petites annonces de Consoles+ pour vendre, échanger, acheter...

NOUS REMERCIONS POUR LEUR COLLABORATION
Les magasins : ULTIMA et SHOOT AGAIN,
La société : WDK.

Et toujours les magazines japonais : SUPER FAMICOM MAGAZINE,
BEEP MAGAZINE ET FAMICOM TSUSHIN.



Ma passion pour les sports mécaniques égalant au moins celle pour les jeux vidéo, j'étais bien évidemment scotché devant mon téléviseur, le dimanche 14 mars, pour l'ouverture du championnat du monde de F1, à Kyalami, en Afrique du Sud.

Et c'est avec un grand plaisir que, ce jour-là, je suivis les évolutions de notre triple champion du monde qui, parti en pole-position, s'octroya une superbe victoire au volant de sa Williams-Renault, empochant au passage le record du tour en course.

Mais quelle ne fut pas ma surprise de remarquer, sur le casque du pilote, un certain hérisson bleu, connu, lui aussi, pour ses accélérations foudroyantes (voir les "News"). Là, je l'avoue, Sega m'a vraiment épaté.

Le constructeur japonais n'en est pas à son coup d'essai en F1, puisqu'il nous avait déjà offert un excellent Super Monaco GP II sur Megadrive avec le parrainage d'Ayrton Senna.

Si Alain Prost s'informe sur les jeux vidéo grâce à Consoles+, en revanche, nous vous ferons découvrir la Formule 1 au travers des jeux vidéo.

Ça se passera dans notre numéro de mai avec un dossier royal-top sur les jeux de Formule 1!

Pour patienter, réglez-vous avec le test COMPLET de Tiny Toon et les super news asiatiques de notre cher fruit oblong à peau jaune et dure, j'ai nommé le splendide Banana San, sans oublier la tonne de friandises que nous vous avons préparées dans tout ce numéro. So long, et à bientôt!

Robby

EDITO

Alors,
on vise le titre? ...



Avec le Challenge Européen SEGA 1993,
on va tout de suite voir qui est le plus fort!

A BORD DU TRAIN SEGA, JOUÉ POUR LE TITRE EUROPÉEN 93 ET VOYAGE DANS LA DIMENSION SEGA.

DU 10 AVRIL AU 9 MAI, LE TRAIN SEGA S'ARRÊTE
DANS LES 22 PLUS GRANDES VILLES FRANÇAISES POUR TE DÉFIER.

Prêt à relever le défi ? Ça tombe bien.
Le train SEGA revient dans ta ville pour
le Challenge Européen SEGA 93. Si tu
vises le titre de Cham-
pion d'Europe sur
SEGA, c'est mainte-
nant ou jamais, alors
à toi de jouer. Tu pour-

ras voyager dans la dimension SEGA,
découvrir la perfection du laser sur
Mega CD et essayer
toutes les nouveauté-
s. Alors, si tu te sens
à la hauteur, rendez-
vous dans le train
SEGA! On verra qui
est le plus fort...



Lille 10/4 et 11/4, Amiens 12/4, Rouen Pré-
fecture 14/4, Reims 17/4, Strasbourg 18/4,
Mulhouse 19/4, Besançon 20/4, Nancy 21/4,
Dijon 22/4, Lyon Perrache 23/4 et 24/4,
Clermont-Ferrand 25/4, Grenoble 26/4.

Marseille St-Charles 27/4, Montpellier
28/4, Toulouse Matabiau 29/4, Bordeaux
St-Jean 01/5, Tours 02/5, Angers 03/5,
Nantes 04/5, Rennes 05/5, Le Mans 06/5,
Paris Montparnasse 08/5 et 09/5.

TOUTES LES INFOS SUR 3615 SEGA.



CHALLENGE
EUROPÉEN
SEGA

SEGA

C'EST PLUS FORT QUE TOI.

LE TOP/FLOP DE CONSOLES+



STAR FOX

NINTENDO
SUPER NES
96%

Incontournable! Star Fox et son fameux Super FX est l'événement de cette année 1993. Il dépasse les 90% dans toutes les catégories.

Son animation 3D est époustouflante. Les effets spéciaux sont uniques sur console. Une fois à bord du chasseur interstellaire, vous aurez un mal fou à décrocher. Des heures de jeu en perspective!



ANETTE A NOUVEAU!

TELENET
MEGA CD
35%

Banana San a eu du mal à retenir son sérieux en jouant à ce beat-them-all décevant. Un scénario peu original, un nombre de coups limité et, surtout, un challenge bien trop facile. Il a cru se retrouver quelques années en arrière, lorsque les jeux vidéo sur console balbutiaient encore...



TINY TOON

KONAMI
MEGADRIVE
93%

Le seul point commun entre la version Megadrive et la Super Nintendo est le fait que ces deux jeux de plates-formes sont dotés d'une excellente réalisation. Les enfants terribles de la Warner Bros vous en feront voir de toutes les couleurs. Des musiques très Tiny Toon, des graphismes très Warner et une maniabilité très Konami... Un jeu passionnant.



G-LOC AIR BATTLE

SEGA
MEGADRIVE
73%

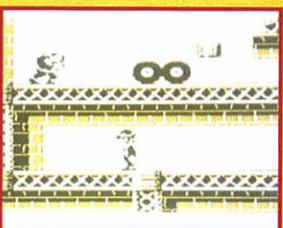
Bien réalisé, G-Loc est pourtant un jeu décevant. L'action manque cruellement... d'action! Graphiquement, il n'y a guère que les décors de présentation qui tiennent la route. L'absence de jeu à deux enlève toute chance à G-Loc de figurer parmi les meilleures simulations de vol.



THE BLUES BROTHERS

TITUS
GAME BOY
90%

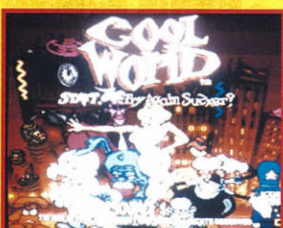
Un jeu de plates-formes original et bien programmé par le premier éditeur français à avoir développé sur console. Les célèbres chanteurs de blues font un bœuf sur Game Boy et ça dépote un maximum! L'animation des joyeux lurons devrait vous faire bondir de plaisir.



COOL WORLD

OCEAN
SUPER NES
43%

Ce n'est pas parce que ce jeu de plates-formes est une adaptation du dessin-animé/film du même nom (avec la pulpeuse Kim Basinger en vedette) que c'est forcément une réussite. Pourtant, les graphismes sont vraiment renversants. Mais on s'ennuie ferme... Dommage!



Trombinoscope

Nous continuons ce mois-ci notre galerie de portraits des journalistes de Consoles+. Au fait, avez-vous remarqué que, depuis le 21 mars, un nouveau visage a fait son apparition dans "Micro Kid's"? Ça, nous en sommes sûrs, vous n'avez pas pu la manquer: elle s'appelle Delphine et nous, on aimerait bien l'embaucher à la rédaction du magazine. Allez! si vous êtes gentil, nous publierons une belle photo de Delphine le mois prochain.

JMB 007



C'est le big boss de Consoles+. Jean-Michel Blottière est le rédac' chef de Consoles+. C'est par lui que tout a commencé, il y a maintenant plus de dix ans, avec "Tilt", le magazine des jeux sur micro-ordinateur, dont il est également le rédac' chef. Il est aussi l'animateur de "Micro Kid's" (tous les dimanches matin à 9 h 50 sur France 3), l'émission des jeux micro et console, depuis un an et demi. JMB a la passion de la voile et de la moto. Quand il embarque sur son voilier, c'est avec sa console Lynx, et, quand il débarque à la rédaction, c'est sur les chapeaux de roue aux commandes de son vieux side-car. Attention! n'essayez pas de vous frotter à JMB paddle en main, l'homme a du métier, il a le Permis de Jouer.

Sa console préférée? JMB ne jure que par la 3DO depuis qu'il est revenu du CES de Las Vegas en janvier.

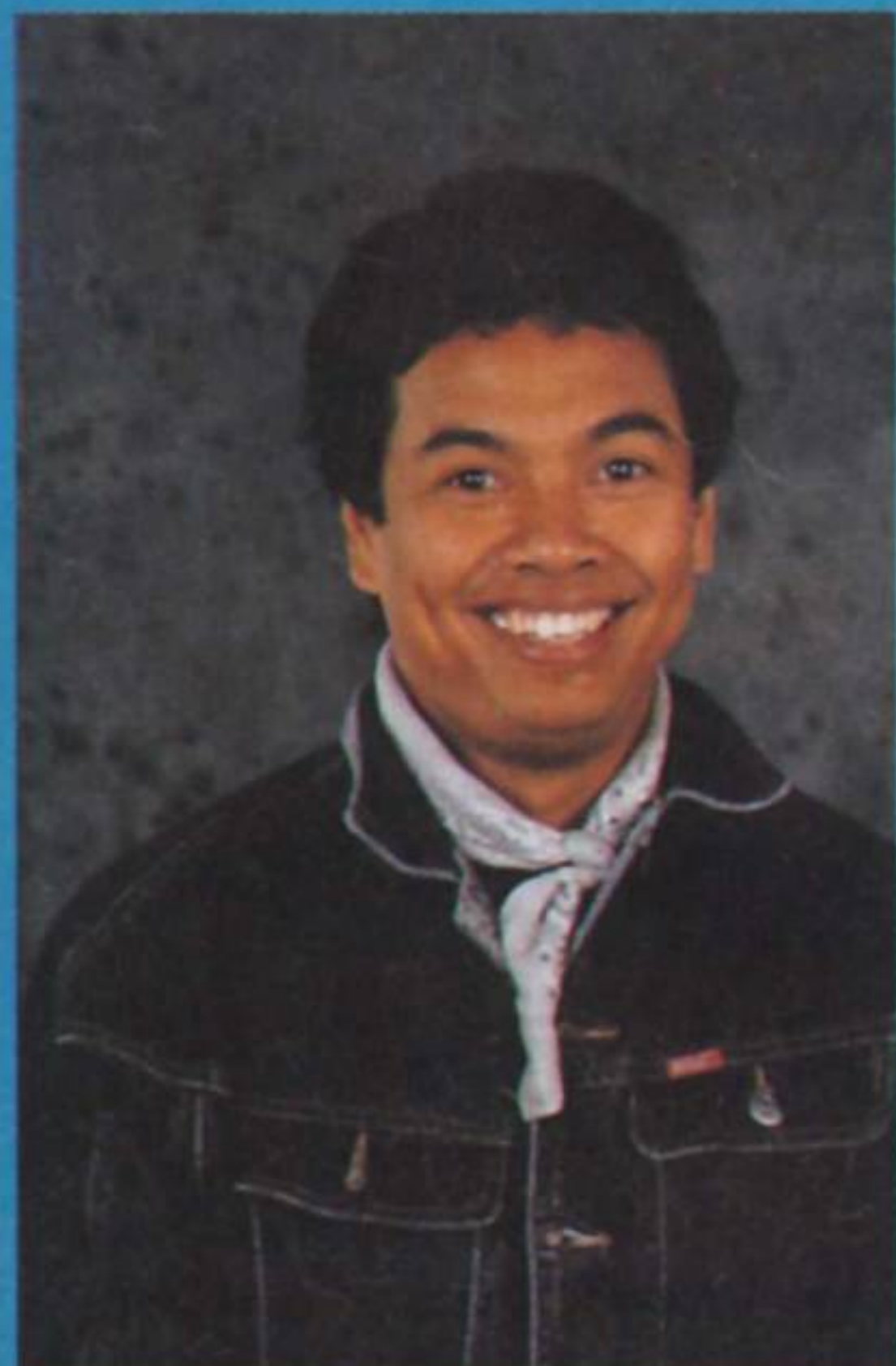
WIEKLEN



Le personnage le plus attachant de la rédaction est certainement le nain Wieklen. Officiant au "Courrier des lecteurs" de Consoles+, il croule tous les mois sous des sacs entiers de lettres et de dessins, ce qui a le don de faire crever de jalousie les autres journalistes du magazine. Mais, à taille de nain, caractère de nain. Nous avons prévenu Wieklen que nous allions le prendre en photo pour le "Trombinoscope". Le jour dit, Wieklen n'était pas là. En revanche, nous avons reçu un paquet contenant un superbe nain de jardin en plastique. Monsieur ne veut pas que sa photo passe dans Consoles+ car sa beauté naturelle n'a pas besoin d'être étalée sur les pages d'un magazine lu par la France entière. Sacré Wieklen!

Sa console préférée? Selon son humeur, il passe de la Super Nintendo à la Megadrive.

ERIC



C'est le photographe de Consoles+. Et, au vu des centaines de photos d'écran agrémentant les pages de votre magazine préféré, vous comprendrez que l'homme ne chôme pas. Eric avoue ne pas passer ses nuits le paddle en main. Ce qu'il aime dans les jeux vidéo, c'est le côté esthétique. Pour lui, la beauté d'un dégradé ou la finesse d'un décor ont plus d'intérêt que la jouabilité d'un jeu de plateformes. C'est pour cela qu'il est aussi le grand coordinateur de "Micro Kid's", le magazine en image des jeux vidéo. Si vous voulez lui faire plaisir, offrez-lui une paire de chaussures anglaises en cuir, il en est fou, et sa collection en compte déjà près d'une vingtaine.

Sa console préférée? La Super Nintendo, pour sa palette de couleurs chatoyantes.

SPIRIT



Spirit, c'est le grand ancien. S'il est le plus vieux d'entre nous — il écrit depuis plus de dix ans sur les jeux vidéo —, il est aussi le plus jeune par certains côtés. Spirit à la pêche. Mieux, Spirit a TOUJOURS la pêche. Quand il arrive à la rédaction, tout le monde sait que Spirit débarque, toujours précédé de son célèbre "Salut les 'tits loups!"

"Le chevelu", comme on l'appelle entre nous du fait de sa généreuse crinière, est aussi médecin. Pas un rigolo, le Spirit. Mais il avoue passer plus de temps avec les boss de fin de niveau qu'avec les boutons verts de ses clients.

Sa console préférée? Il est capable de vous parler pendant des heures de sa Megadrive, de sa Super Nintendo, de sa PC Engine, de sa Game Boy, etc.

SILPHEED

シルフィード

Je vous dicte cet article en direct de l'hôpital général de Tokyo, service des cas désespérés, bien au chaud sous le plâtre qui me couvre entièrement le corps! Les docteurs sont très confiants: ils pensent que, d'ici à six mois, mes quarante-sept fractures ne seront plus qu'un mauvais souvenir. Mais je ne me plains pas: j'ai la chance d'avoir survécu!



J'ai eu le malheur

d'assister en avant-première à une démonstration du prochain titre de Game Arts, Silpheed. Boulversifiant! Tellement que, durant des jours et des nuits, je n'ai plus pensé qu'à une chose: y rejouer! Véritable cauchemar, j'étais hanté par un seul mot: "Silpheed". Et puis un soir, j'ai craqué! Je n'arrivai plus à trouver cette paix intérieure qui me caractérise: il me fallait remettre la main à tout prix sur le sample de Silpheed. Mon stratagème aurait dû être sans faille, d'ailleurs, la première partie de mon plan se déroula sans anicroche...



RENCONTRE AVEC UN BOSS DE FIN DE COULOIR

Après avoir réussi à pénétrer par une fenêtre du dix-septième étage, je réussis à dénicher le sample dans le Mega CD du programmeur. A ce moment-là, j'aurais dû m'enfuir avec. Mais la tentation fut la plus forte: il fallait que je joue. Au bout d'un temps, une sirène se déclencha. Bientôt, une escouade de rudes gaillards de la sécurité m'encercla, qui devaient tous être ceinture noire. Ils m'ont roué de coups. Puis ils m'ont emmené au fond d'un long couloir, dans une petite pièce où se trouvait le boss de Game Arts. Lui, il était ceinture noire de tout ce qui existe: ce boss de fin de couloir m'en a mis plein la tronche! Au bout d'une semaine de coma, je me suis retrouvé dans cet hôpital. Mais le scoop avant tout: j'ai quand même joué assez pour vous en parler.

DE LA 3D COMME VOUS N'EN AVEZ JAMAIS REVEE

La réalisation est bouverfidérante. Vous jonglez à travers les superstructures des nefs de l'armada ennemie, évitez ou détruisez les astéroïdes en 3D tournant sur eux-mêmes... On passe d'un bout d'un gigantesque vaisseau à l'autre, on force une porte blindée pour pénétrer dans une forteresse... Ça, c'est de la 3D qui bouge! Autre aspect bouverstupidifiant: la taille des sprites, modelés en 3D surfaces pleines. Vous êtes un David entouré de Goliaths. Les bâtiments aliens occupent plusieurs écrans de longueur, et leur carlingue est bourrée de détails: passerelles, constructions diverses, recoins... Comparés à Silpheed, X Wings ou Wing Commander, pas même en plein écran, évoquent les jeux qui existaient sur ZX 80, voilà déjà quelques années-lumière de ça!

DES ANNEES DE TRAVAIL

Pour pondre cette petite merveille, encore en cours d'élaboration, Game Arts a dû créer ses propres outils de développement et ses routines 3D. Elaboré sur ordinateur puis transféré sur MCD, le jeu a demandé plus de deux ans de travail, mais le résultat est à la hauteur, bien qu'il soit encore trop tôt pour vous présenter le test définitif (bientôt! bande de petits veinards!). Avec Silpheed, on en prend plein les gencives — rien qu'avec l'intro —, et on en redemande! Waouhhh! Enfin un jeu en vente sur Terre qui donne envie d'acheter un Mega CD. Sega devrait même le packager avec sa machine! Bouversublimial (comme C+ d'ailleurs!)

BOULVERSUBORBITAL!

Vous incarnez le pilote d'un chasseur suborbital, le Silpheed. Au hasard des niveaux, vous aurez droit à l'attaque en piqué de la planète des méchants aliens, à la traversée de la ceinture d'astéroïdes, aux combats contre les chasseurs adverses, à l'abordage de la forteresse... Basiquement, ce CD-Rom est un shoot-them-up classique.

VON NEWMAN SUR VOS ECRANS!

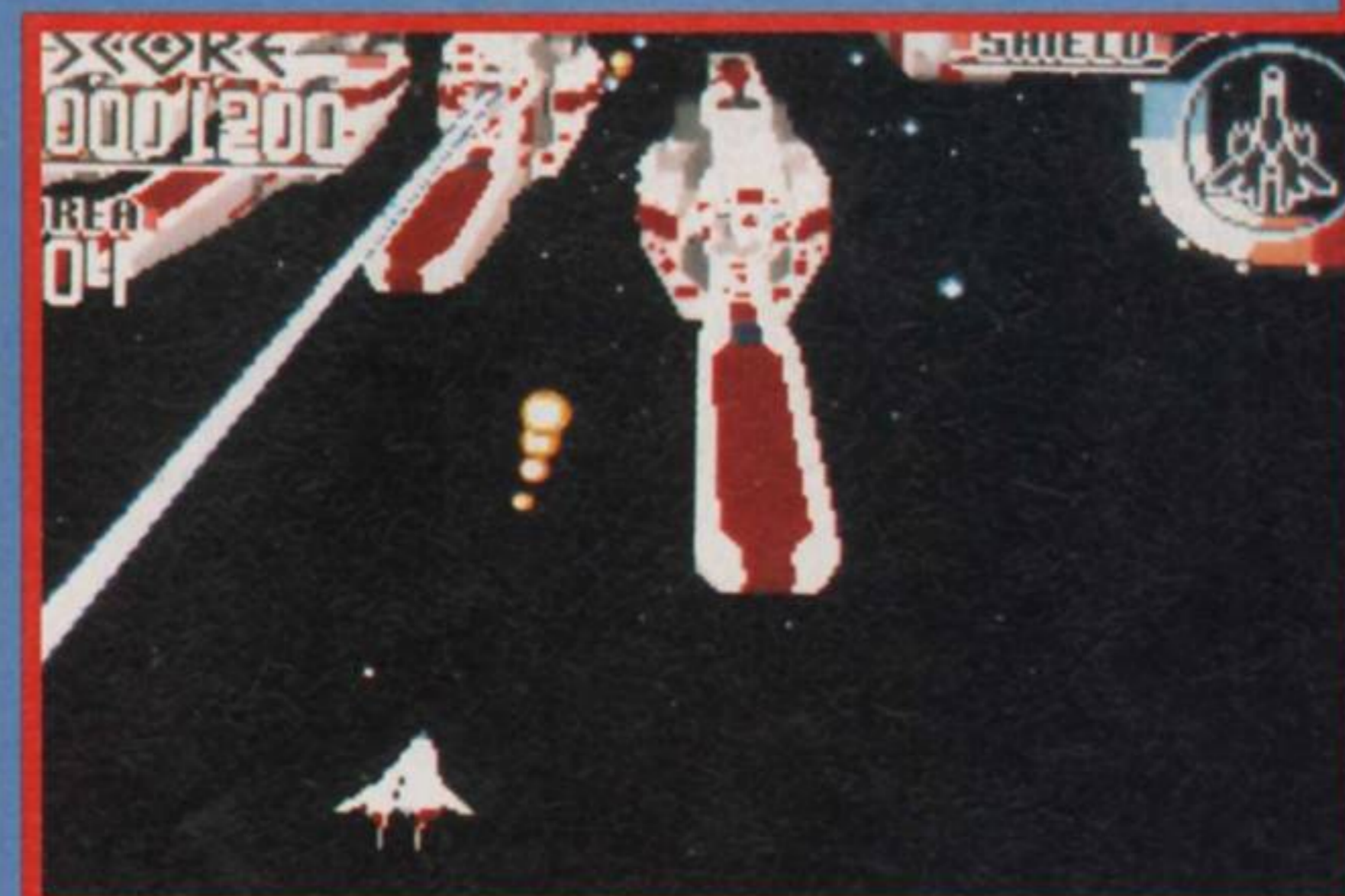
Autre aspect futuriste de Silpheed: l'usage de fractales. Tous les décors de la planète en sont faits. L'utilisation d'algorithmes basés sur la théorie des fractales de Von Newman permet de créer un décor très réaliste, et de l'animer très rapidement, ce qui permet d'en changer l'angle de vue au moment où le joueur déplace son vaisseau. Bouversalivant!

Le décor de la côte est réalisé et animé grâce aux fractales qui permettent un réalisme et une rapidité de l'animation optimale.



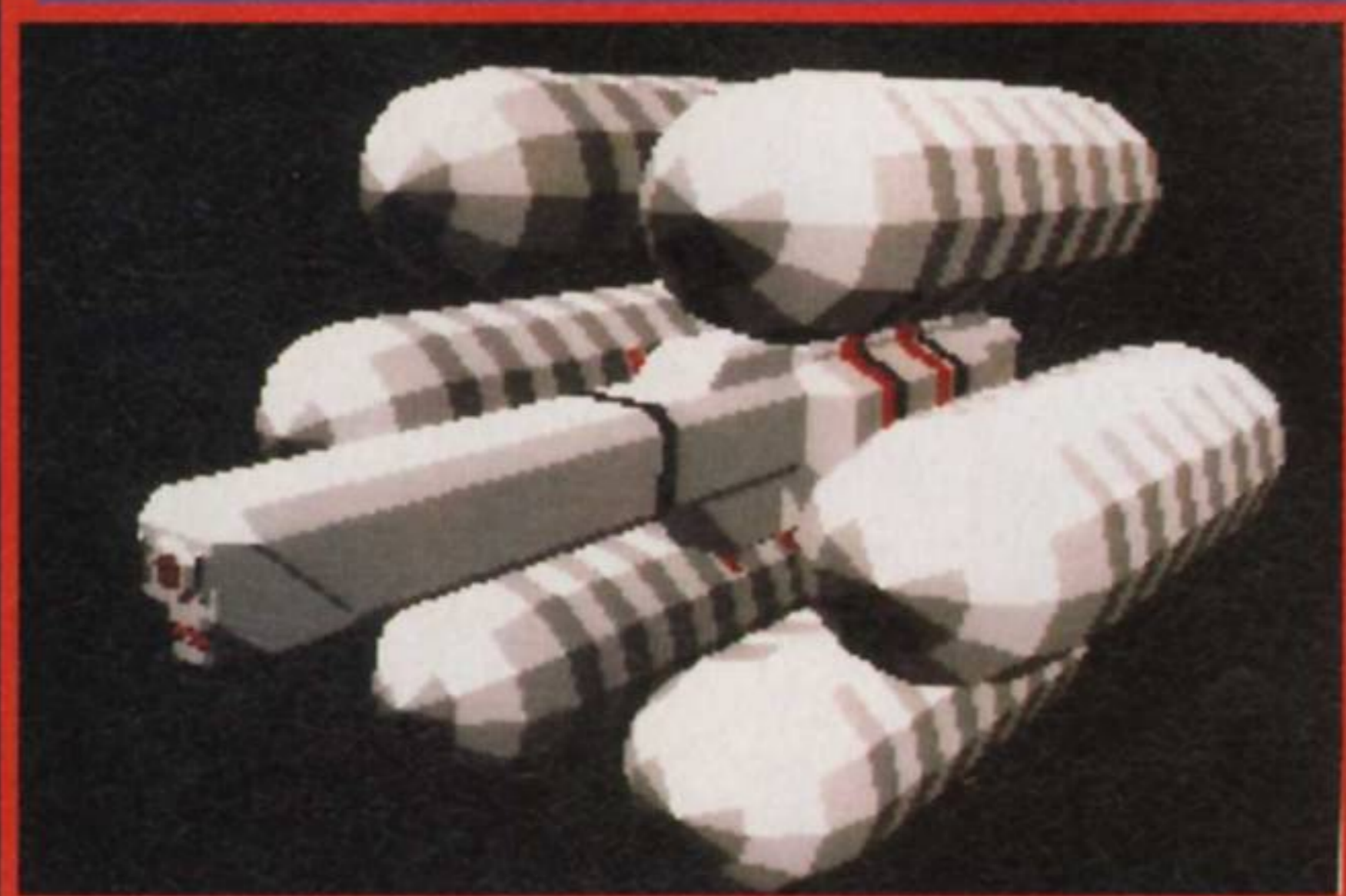
PLEIN LES GENCIVES

Il y a plusieurs façons de quitter vos bases pour aller châtier l'alien. Quelquefois, vous êtes transporté sur l'aire de lancement à l'aide d'une gigantesque grue, puis largué en plein espace, à distance de votre croiseur. D'autres fois, vous

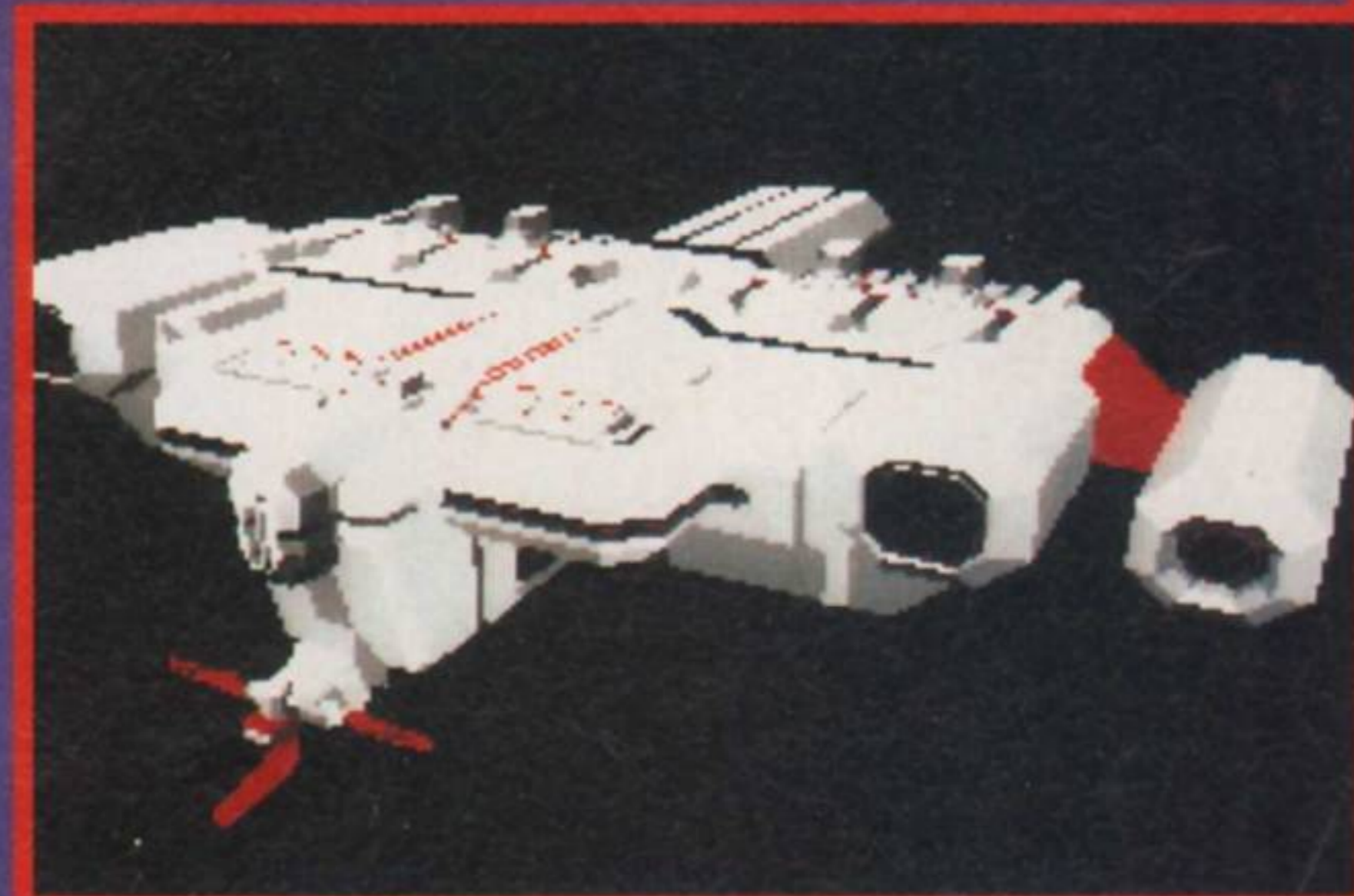


démarrez des hangars au creux de la base, puis êtes amené grâce à un monte-charge géant jusqu'à votre couloir de décollage. Là, vous prenez peu à peu de la vitesse, pendant que les portes des différents sas de protection s'ouvrent à votre approche. L'animation est incroyable! L'angle de vue change sans cesse, sans à-coup ni temps mort, passant autour de l'appareil, cadrant son approche, se laissant distancer puis reprenant de l'avance... On voit même les ombres de votre vaisseau... Du grand art!

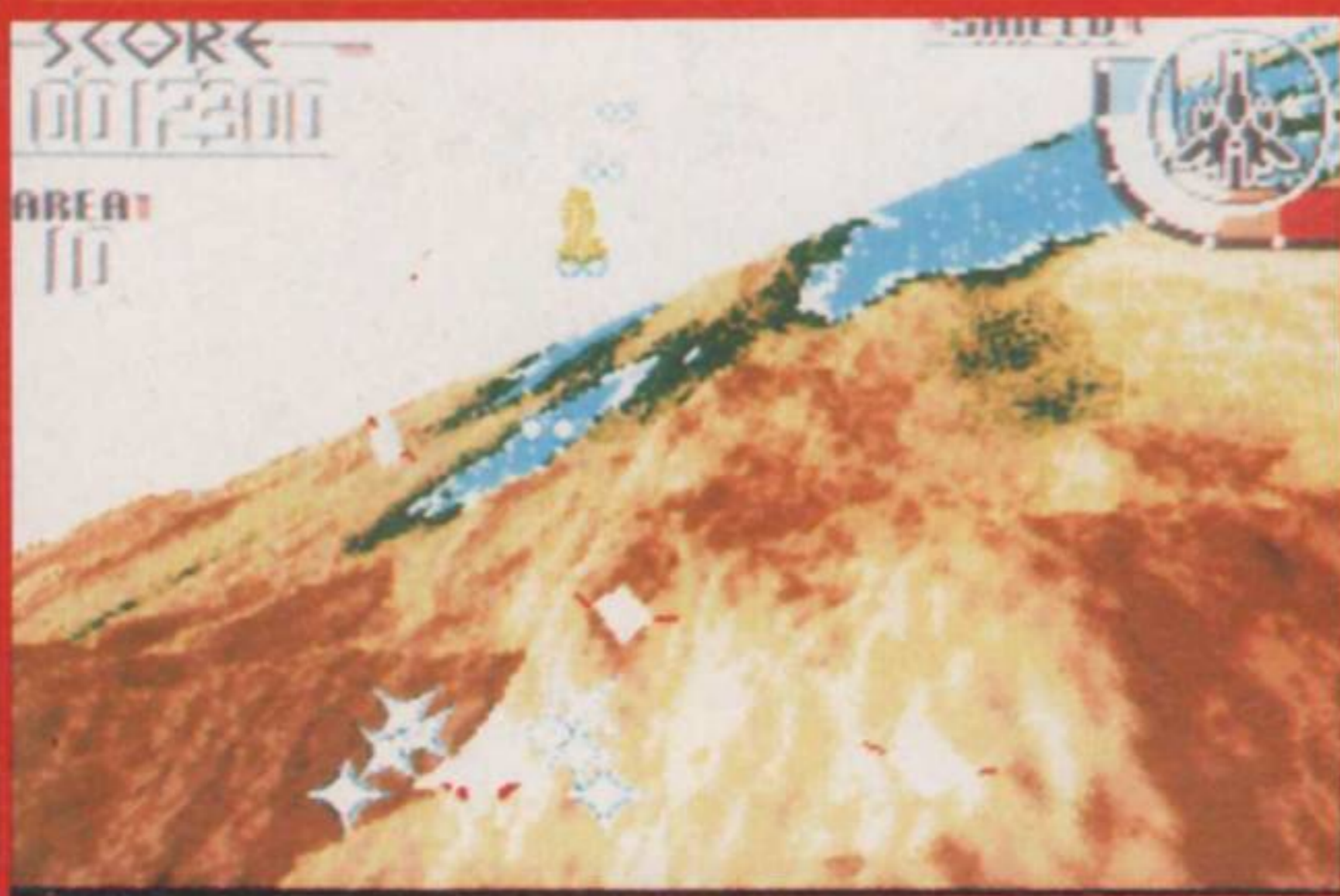
UN DESIGN DES DIFFERENTS VAISSEAUX TRES SOIGNE



Avant d'être animée et intégrée au jeu, une maquette en 3D des différents engins est réalisée. Puis, lorsqu'elle donne satisfaction, les proportions des vaisseaux sont rentrées dans le programme. Il ne reste plus qu'à animer ces derniers.



BANZAI PAS-BEAUX A 3 H 57 ET 23 S



Vous approchez de l'île, mais les combats vous empêchent d'admirer le paysage.



Ça y est, l'océan est atteint, mais vos problèmes ne font que commencer.



Le chef de projet: plutôt content du résultat, il se félicite, entre autres, de la séquence d'introduction du jeu. Celle-ci, réellement impressionnante, se déroule selon des prises de vue comparables aux meilleurs plans des grands films de science-fiction.

SILPHEED: A LA SOURCE...

Les responsables du projet Silpheed vous dévoilent en exclusivité la genèse de cette véritable œuvre d'art.

Le graphiste de Silpheed: d'après lui, le jeu aurait été encore plus beau s'il avait eu la possibilité de travailler avec un plus grand nombre de couleurs. Travailler sur des objets et des décors de 84 couleurs, sélectionnées dans une palette de 512, fut assez frustrant pour lui.



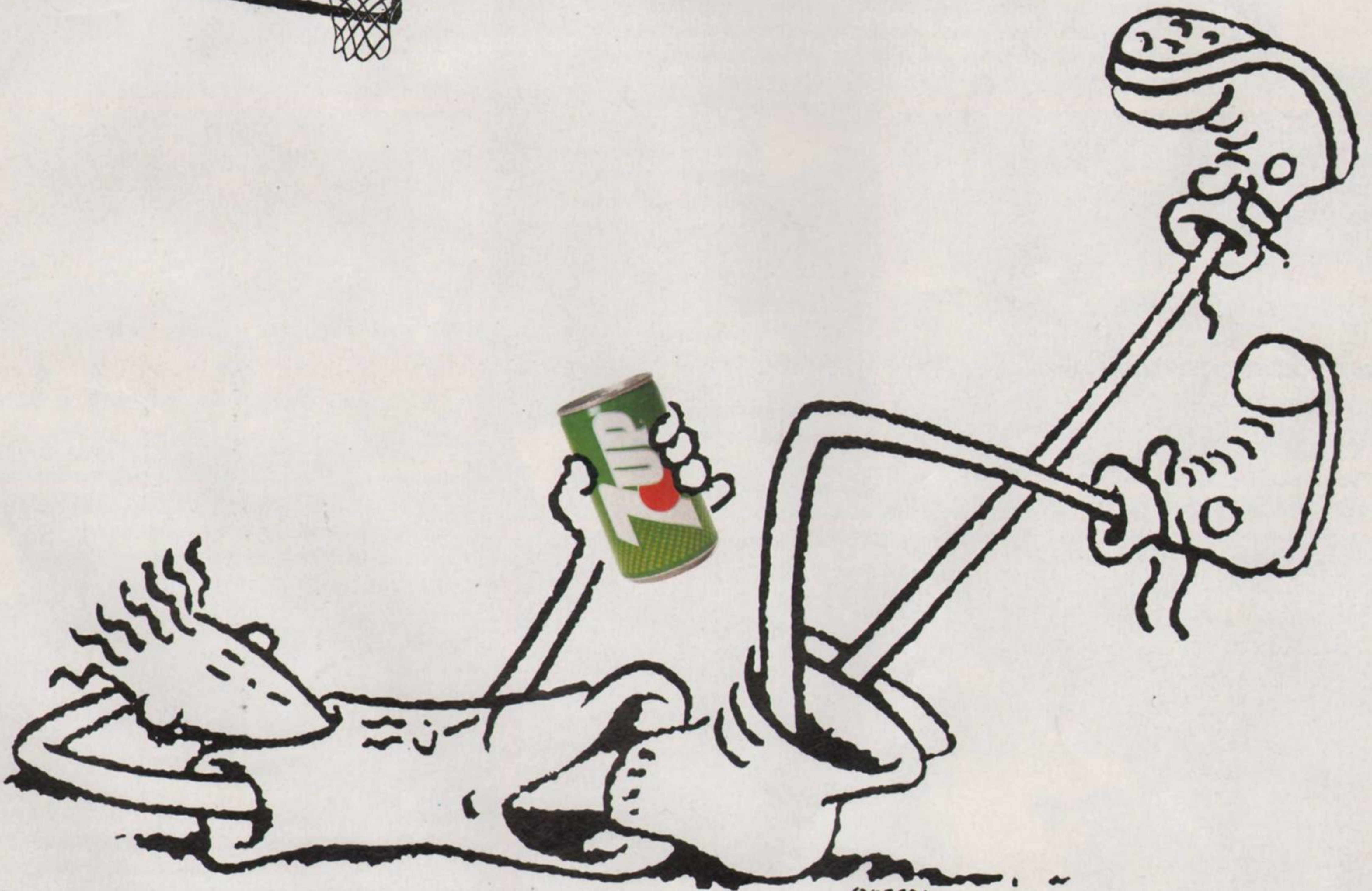
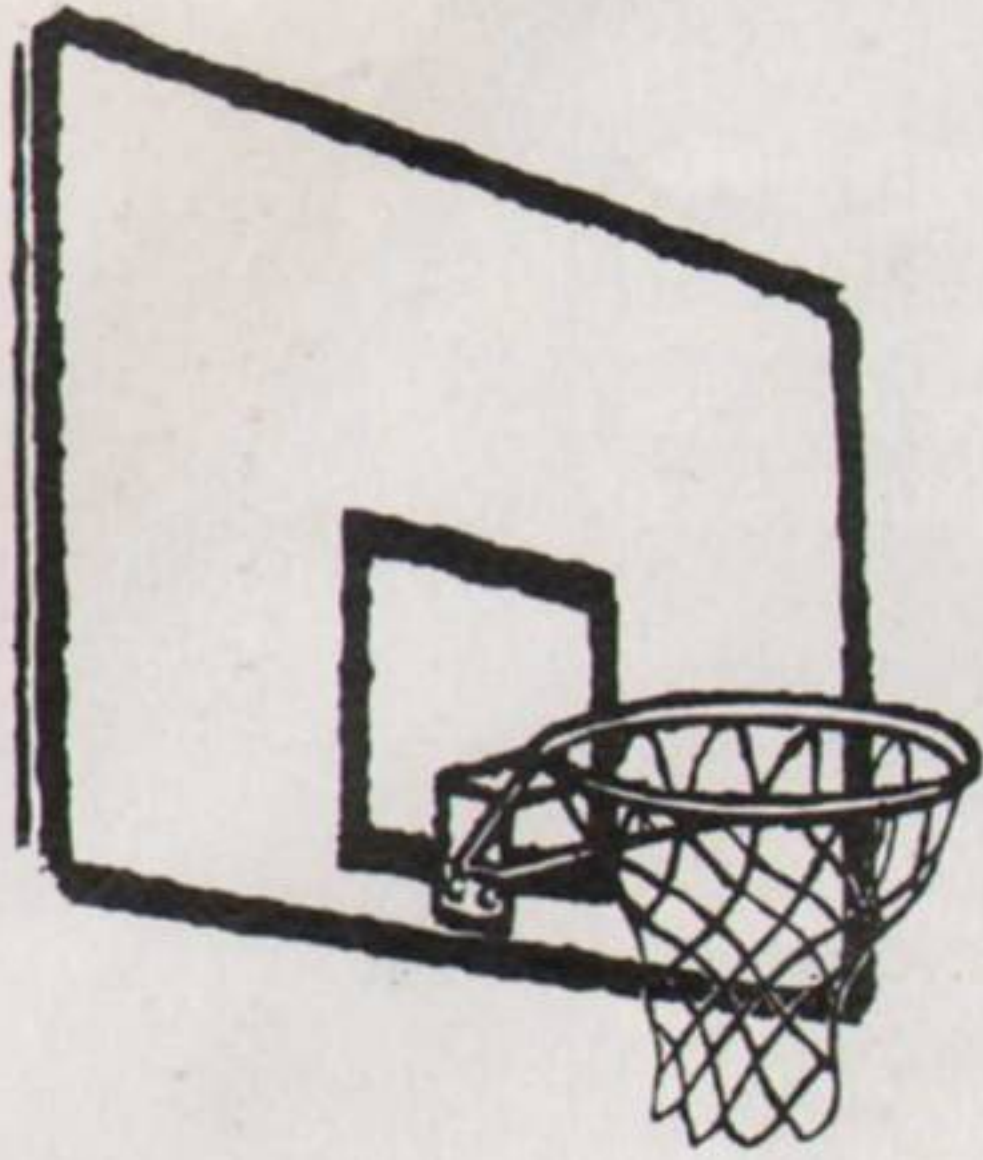
Silpheed est l'adaptation d'un jeu vieux de six ans, créé à l'origine sur PC 8801-SR. S'il conserve le scénario du jeu original, les graphismes ont été totalement refondus. Les vaisseaux spatiaux ont tous été "redesignés" en polygones, c'est-à-dire en 3D surfaces pleines. Les fonds d'écran sont devenus de superbes décors affichés en fractales. Le graphiste avait déjà travaillé sur la précédente version du jeu, mais aussi sur le célèbre Starblade.

Nous avons essayé d'associer un univers en 3D à la jouabilité d'un shoot-them-up en 2D. Certains des objets 3D du jeu sont composés de plus de 10 000 polygones et les boss de fin de niveau sont affichés avec près de 500 000 polygones, ce qui permet, par exemple, un effet de rétrécissement très rapide des déplacements. Quand, au contraire, un objet est zoomé, les polygones permettent d'afficher de nombreux détails. Ainsi, lorsqu'un vaisseau fonce sur vous, essayez donc de ne pas rejeter la tête en arrière!



"streetball"

rien que le nom ça donne soif.



CLM/BBDO * Basket de rue

© 85 F.D.I.



adidas et 7-up présentent le 1^{er} tournoi de basket de rue : "l'adidas streetball" challenge.



ESPERANZA

Esperanza est un des plus beaux shoot-them-up qu'il m'ait été donné de voir sur Megadrive. Certes, il reste assez classique: vous incarnez un robot qui va traquer l'ennemi de niveau en niveau. Vous visiterez des galeries souterraines, vous combattrez dans l'espace, dans les profondeurs sous-marines ou encore dans des cités en ruine...

VOTRE EQUIPEMENT

Votre armure cybernétique est munie de réacteurs qui vous permettent de vous élever dans les airs. Cette fonction est particulièrement pratique, notamment pour les boss de fin de niveau. Mais elle est limitée dans le temps. Dans le coin droit de l'écran se trouve un indicateur de puissance de vos réacteurs. Au bout de quelques secondes dans les airs, les réacteurs chauffent trop et vous retombez doucement. Dès que la jauge s'est remplie, vous pouvez de nouveau vous élever dans les airs.

STRATEGIE

Vous avez le choix entre deux stratégies: soit vous voulez aller le plus haut possible en sachant que vous ne pouvez vous maintenir à cette altitude que pendant un laps de temps très court, soit vous préférez rester plus longtemps en l'air, à une hauteur plus limitée, en donnant plusieurs petits coups de réacteur quand vous commencez à retomber et en conservant ainsi toujours une réserve de puissance.



Vous sortez d'un bidulo-machin-truc-chouette à protons qui regonfle le niveau de votre champ de force.

Hé! Hé! même pas mal! Au dernier moment, vous avez évité l'assaut du "plus froid de tous les monstres froids" d'une poussée de vos réacteurs.



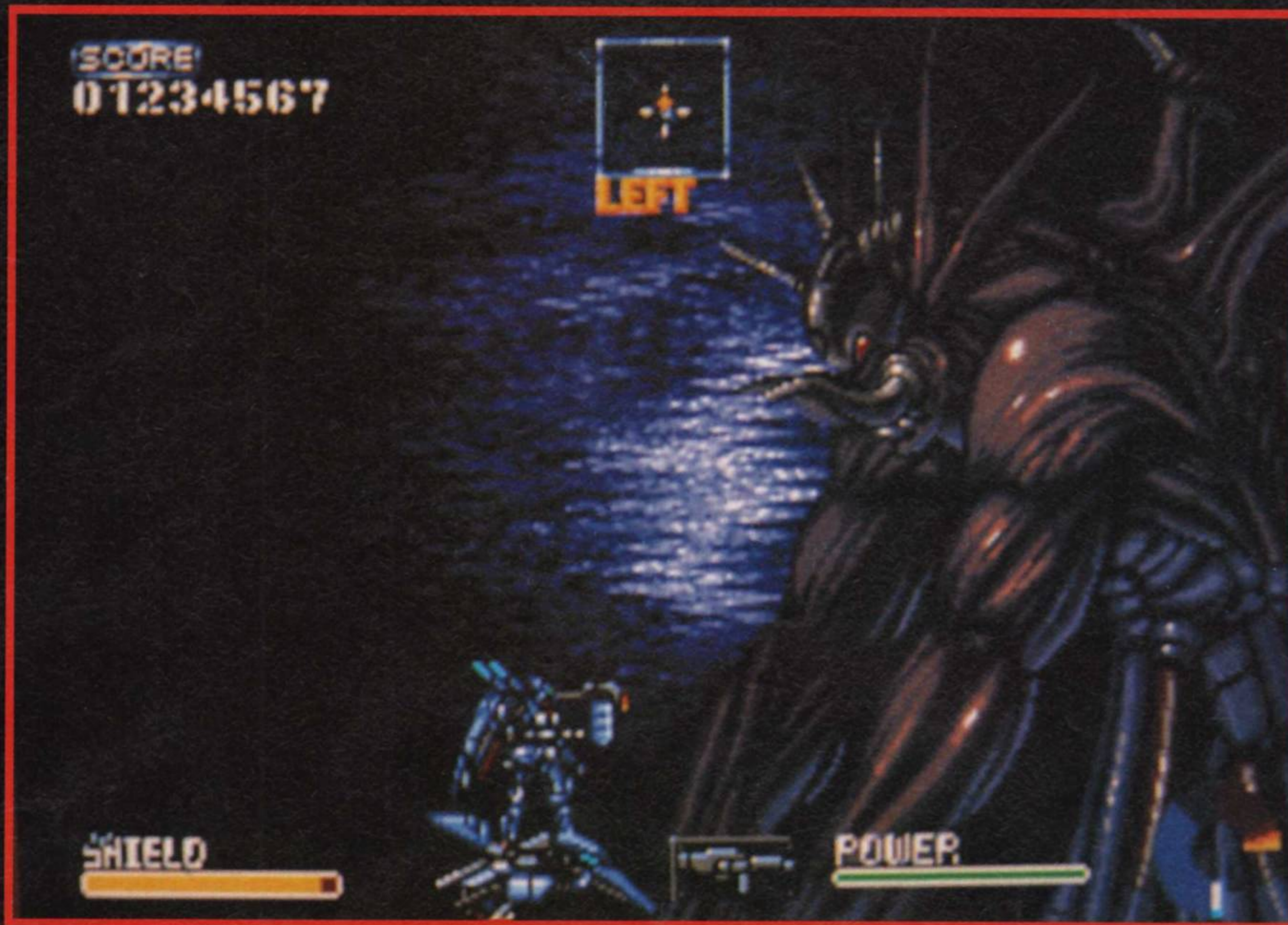
Pendant que votre espèce de monture attaque une des pattes du Pas-Beau, vous essayez ses tirs!



VOS ARMES

Dès le début du jeu, vous êtes doté d'un armement impressionnant. Mais cela ne vous empêche pas d'améliorer votre arsenal personnel. Vous pouvez, par la suite, passer d'une arme à l'autre, selon les capacités de votre adversaire du moment. Votre armure vous protège pendant un certain temps des tirs de l'ennemi. Une fois qu'elle est hors service, chaque coup au but diminue directement votre puissance et entraîne rapidement votre destruction. Enfin, un radar est symbolisé au centre de l'écran. Il vous indique la localisation des cibles adverses à détruire pour chaque niveau avant de combattre le gardien de fin de niveau.

"Si tu crois que tu me fais peur!"



DANS LA SERIE IL EN SORT DE PARTOUT ...



En même temps que vous foncez dans le couloir au premier plan, du fond des alvéoles surgissent des intercepteurs qui foncent puis prennent la même course que vous. Tout cela sans ralentissement et à toute vitesse dans votre direction!



LE JAPON EN DIRECT

● ● ● VOS ATOUTS

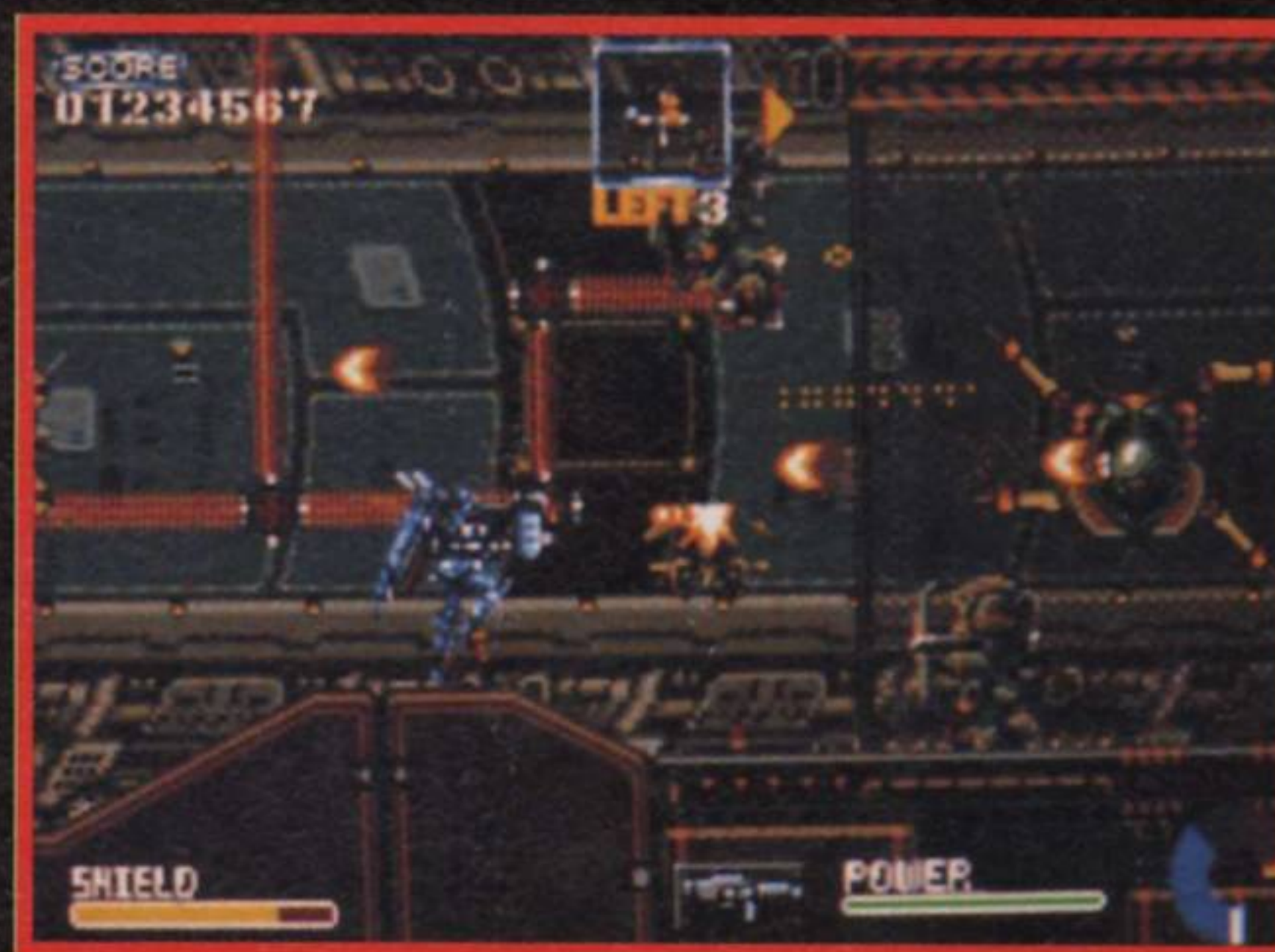
Vous êtes suivi en permanence par une espèce d'engin à une roue, qui vous escorte et ouvre le feu en même temps que vous. Vous pouvez vous placer dessus et ne plus former qu'une seule entité avec cette dernière, sous la forme d'une espèce de robot-moto. Dans d'autres niveaux, c'est en une sorte d'avion-robot que vous vous transformerez.

OH! SHOW A TOUS LES ETAGES

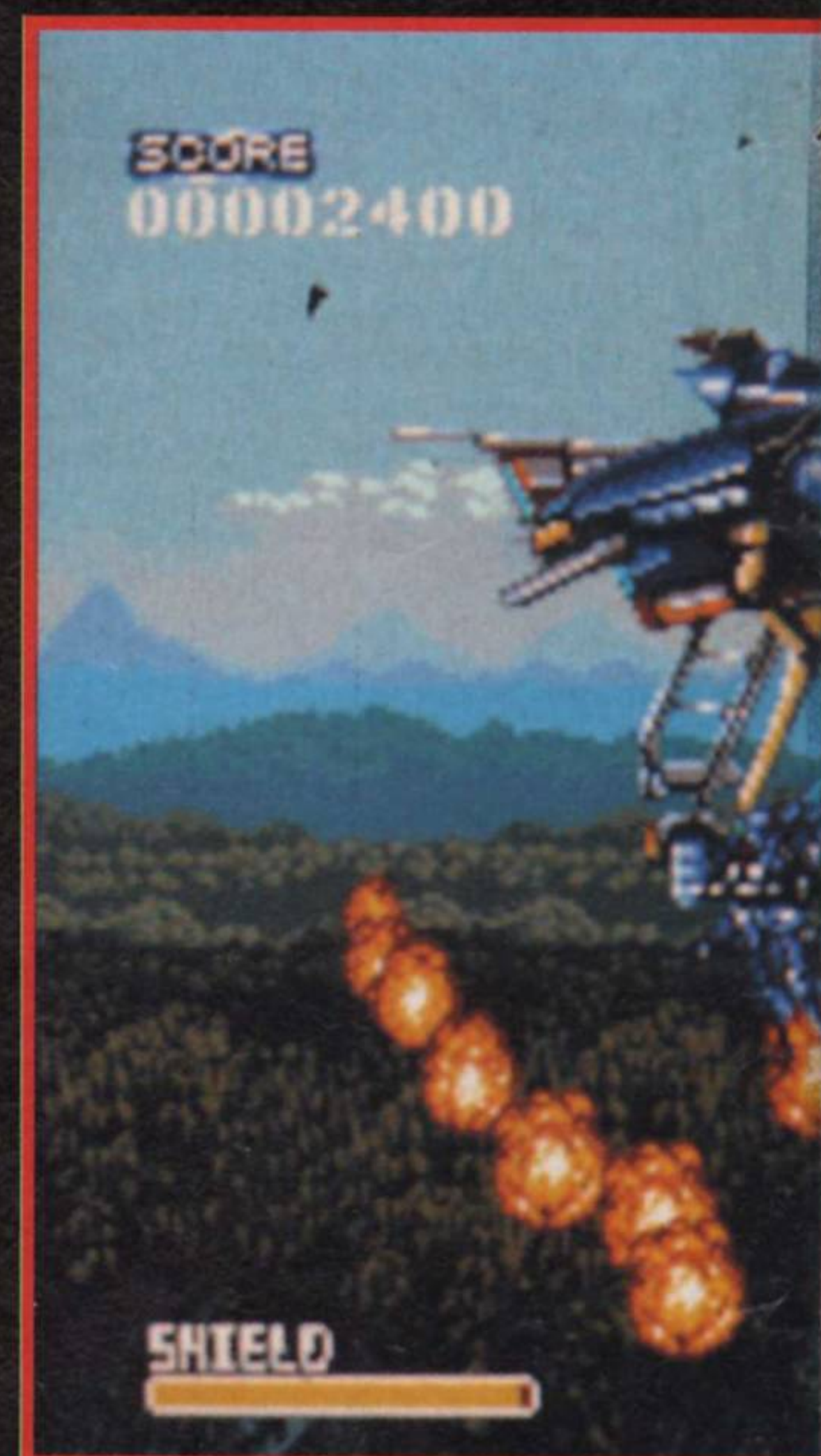
Cette cartouche comporte un avantage primordial: sa réalisation. Les niveaux sont non seulement variés et leurs graphismes splendides mais, surtout, ils offrent des performances techniques impressionnantes. Ici, vous trouverez des sprites gigantesques entièrement animés, là, vous aurez droit à des effets de zoom splendides, à des scrolings en parallaxe à ne plus savoir où donner de la tête! Un titre qui s'annonce assez chaud pour faire sauter les chips de votre Megadrive!



Décors superbes et ambiance "j'éclate tout ce qui bouge dans un rayon de cinquante mètres".



Pendant cette descente vertigineuse, les murs bénéficient de variations de couleurs du plus bel effet.



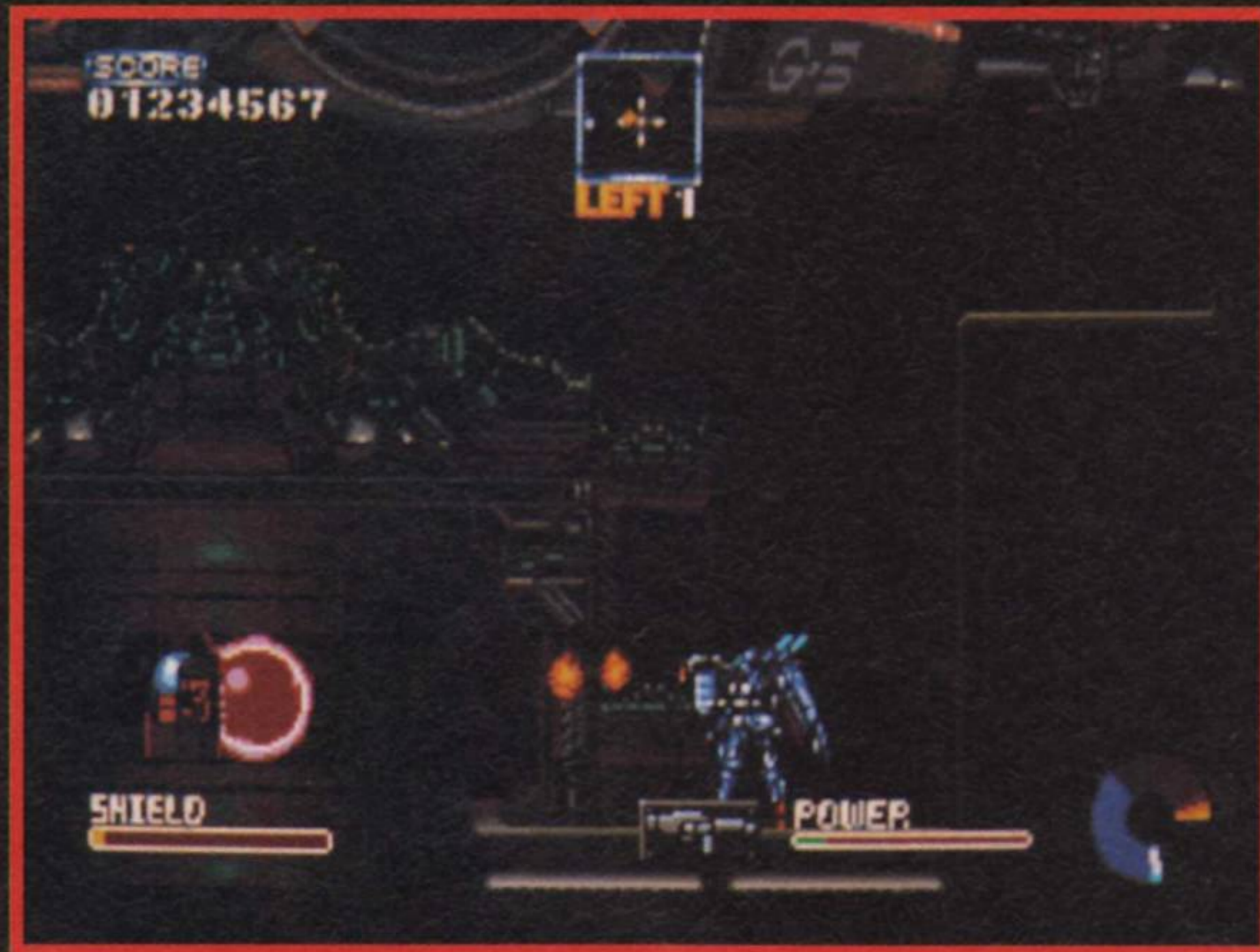
Au coin de la 50^e Avenue, une agression d'une rare violence entre deux représentants en boulons en tout genre.



Au lance-flammes ou au laser, ah! ça ira, ça ira, ça ira!



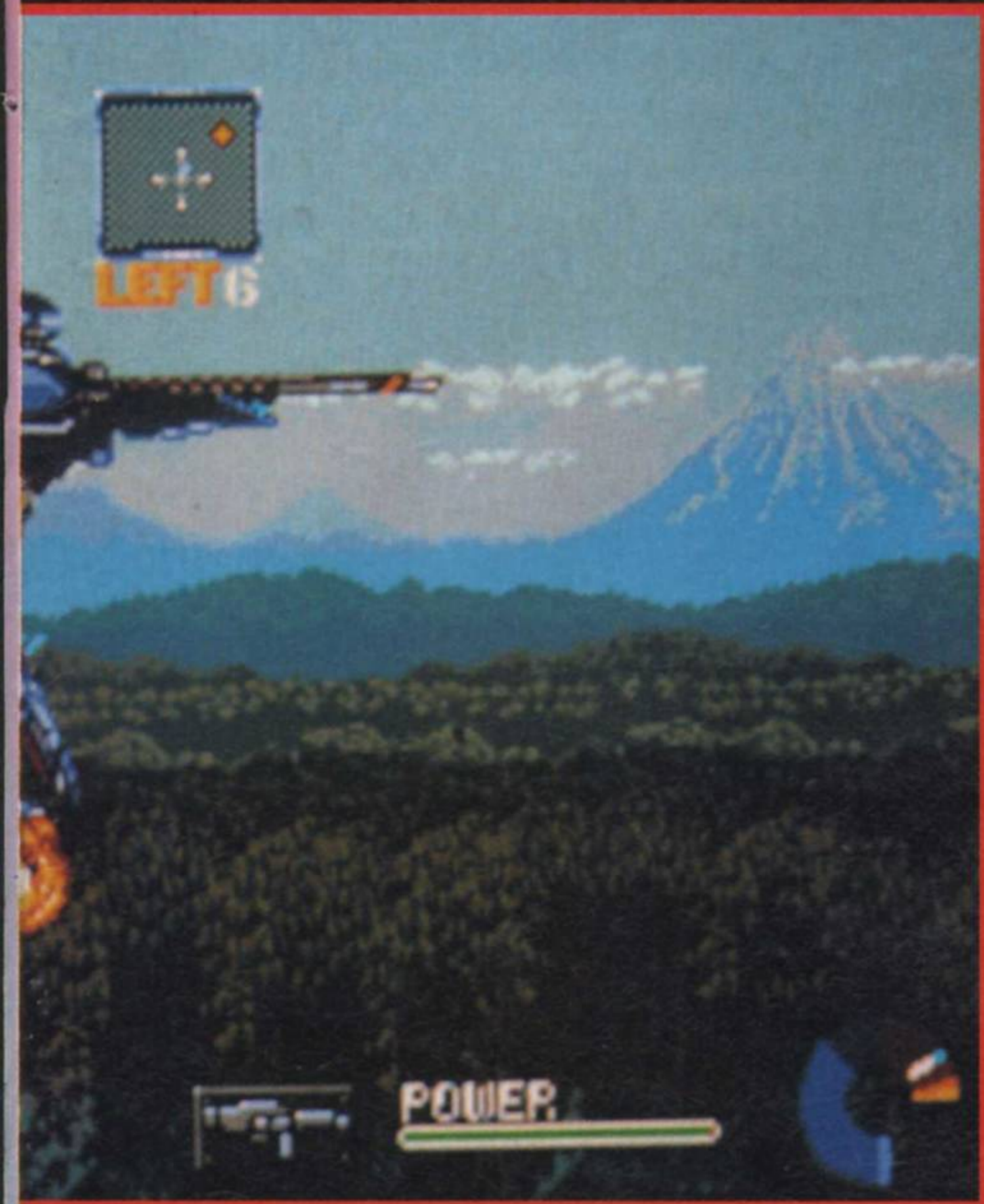
Accroché au mur d'un immeuble en ruine, un robot cauchemardesque essaie de mettre fin à votre petite balade.



La boule rouge a tendance à foncer sur vous et à vous écraser!



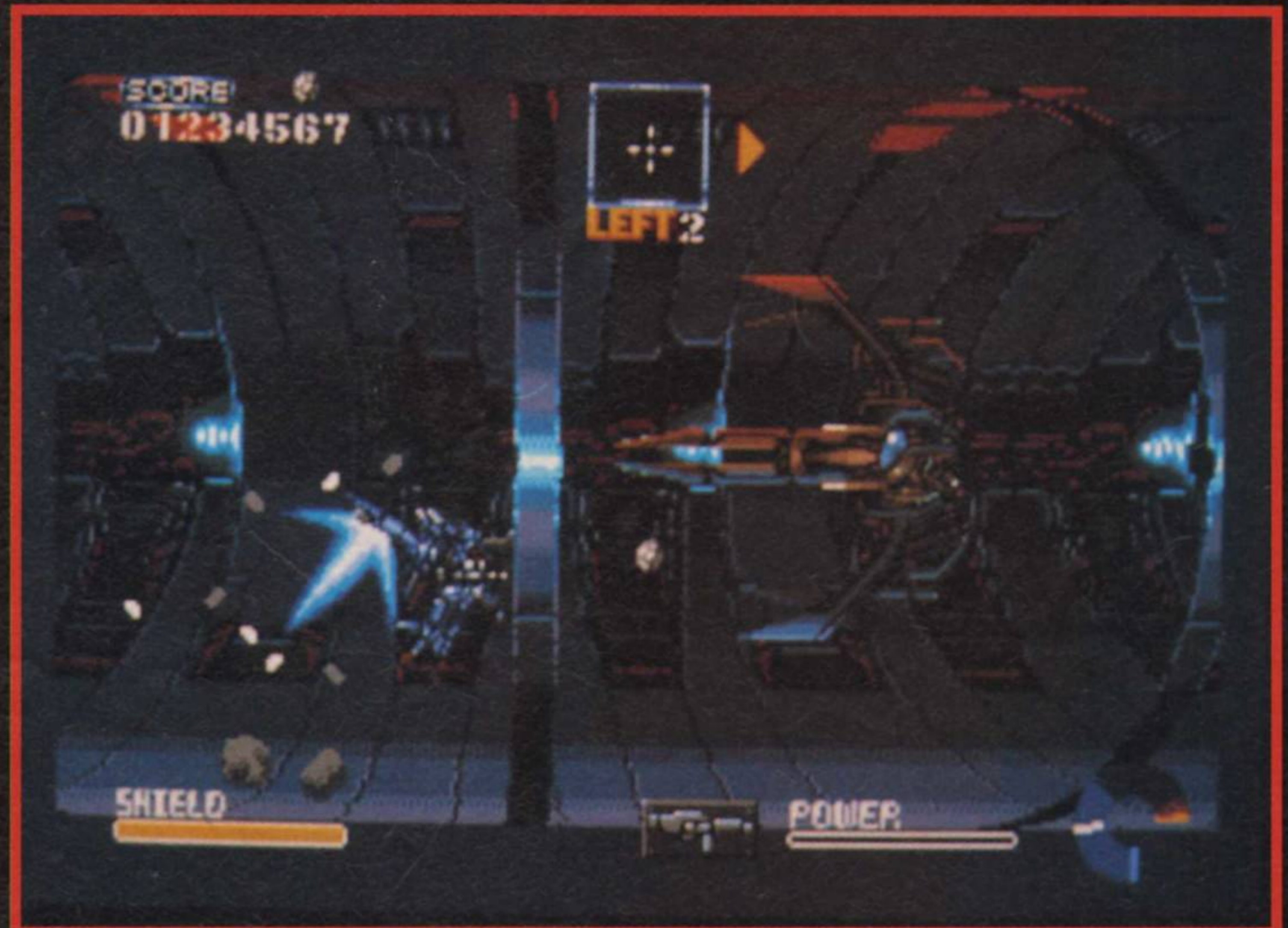
Servez-vous du radar si vous ne voulez pas vous perdre dans les dédales des cavernes.



Au-dessus de vous se trouve l'avion-robot. Remarquez la qualité du décor sylvestre, qui scrolle sur plusieurs plans.



Le monsieur dans la navette vous demande ce que vous faites dans ce couloir à contresens.



BIO METAL

En l'an 232 du calendrier galactique, la vie des Terriens a beaucoup évolué. Mais peut-on encore les appeler ainsi? Ayant essaimé vers les étoiles, ils ont colonisé toute la Voie lactée. Les voyages spatiaux ont été parfaitement maîtrisés et l'humanité vit dans une relative tranquillité.

Mais cette année-là survient une désagréable surprise. Tout d'abord, ils découvrent qu'ils ne sont pas seuls dans la galaxie, et que cette autre forme de vie est agressive et représente un danger terrifiant pour les humains. Lors d'une mission d'exploration vers une planète nouvellement découverte aux confins de la Voie lactée, la flotte terrienne est totalement anéantie! Le quartier général, qui assiste de loin, impuissant, à l'horrible tragédie, se rend compte rapidement que la menace dépasse largement le cadre d'une simple défaite. Les ordinateurs parallèles du Q.G. découvrent que ces créatures, baptisées Bio Metal, tiennent à la fois de l'animal et de la machine. Ils se multiplient très rapidement, et les ordinateurs ont calculé qu'il ne leur faudrait pas plus de trente-deux heures pour envahir et détruire toutes les installations de la Confédération de la Voie lactée! C'est donc le temps dont dispose la flotte Wasp, composée d'intercepteurs multimissions Halbard, pour détruire la planète d'origine des Bio Metal.

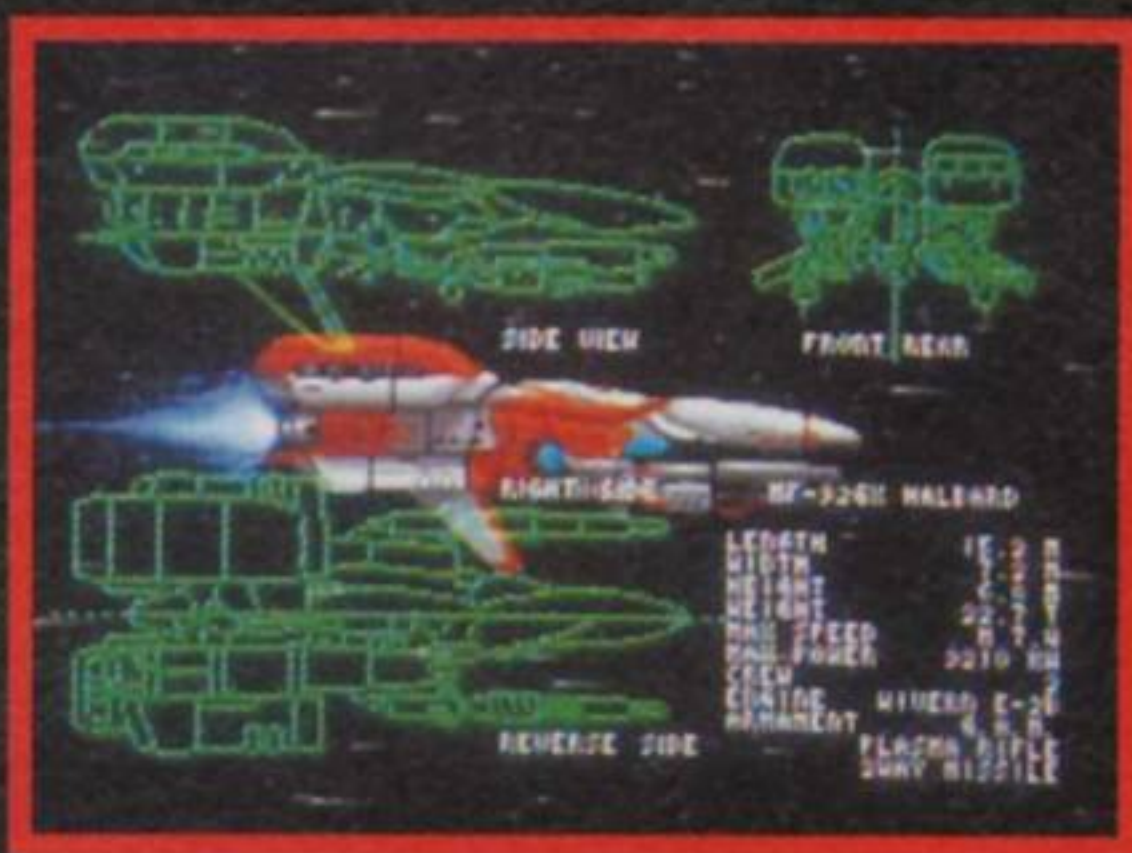


Le boss du premier niveau est équipé d'un rayon laser vert, à éviter à tout prix: d'un seul impact, il vous pulvérisera!



La planète donne l'impression qu'elle n'est qu'un vaste organisme vivant, prêt à vous digérer.

Ces gros scarabées sont coriaces. Rien ne vaut un petit coup de laser pour s'en débarrasser.



Les plans du Halbard, dernier espoir de la Confédération.

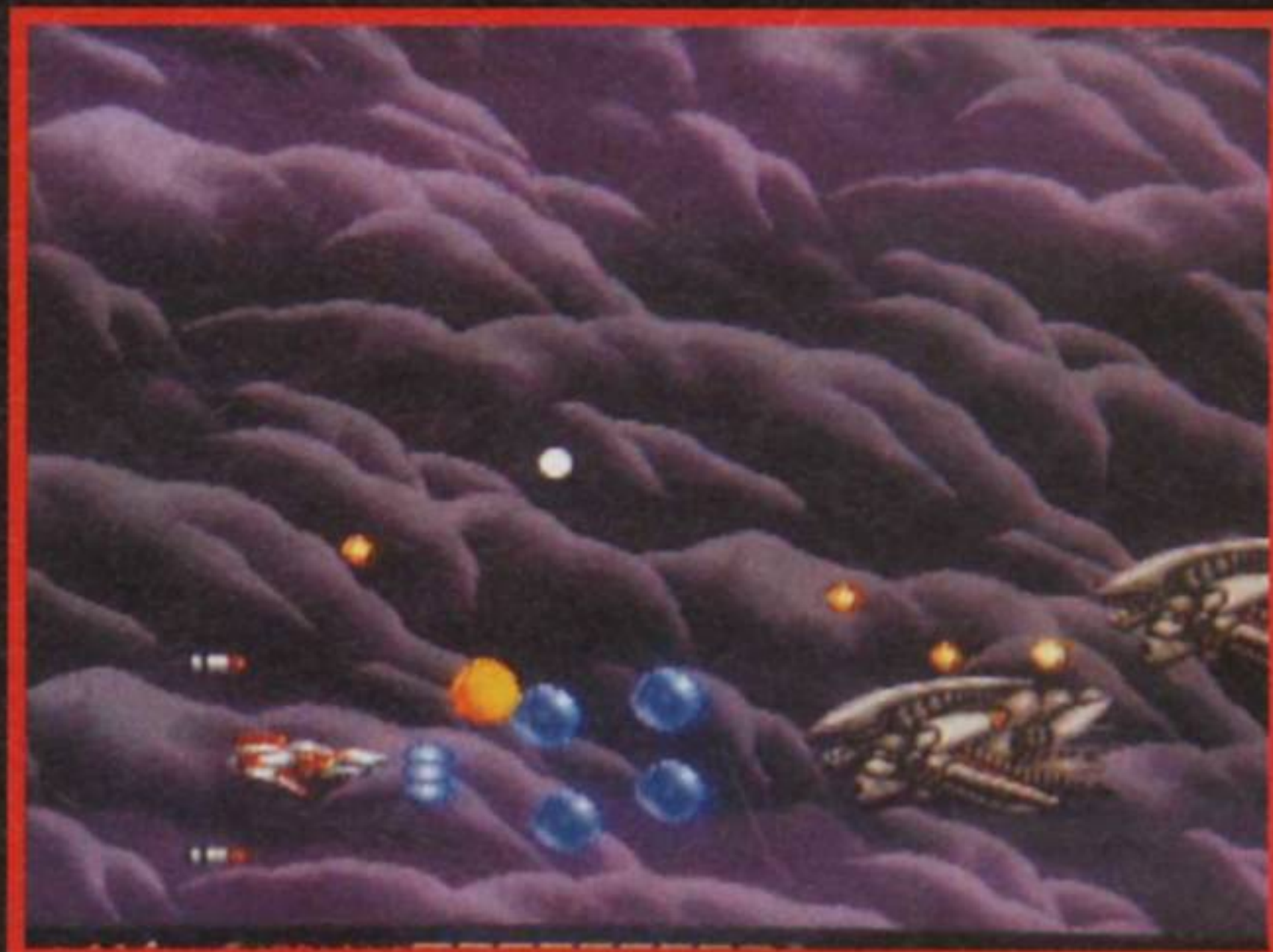


Après avoir réussi à vaincre les défenses aériennes, vous survolez les terres désertiques de la planète des Bio Metal.

Lors des furieux combats contre les aliens qui tentent de stopper votre raid sur la planète, vous projetez vos sphères bleues de protection sur l'adversaire.



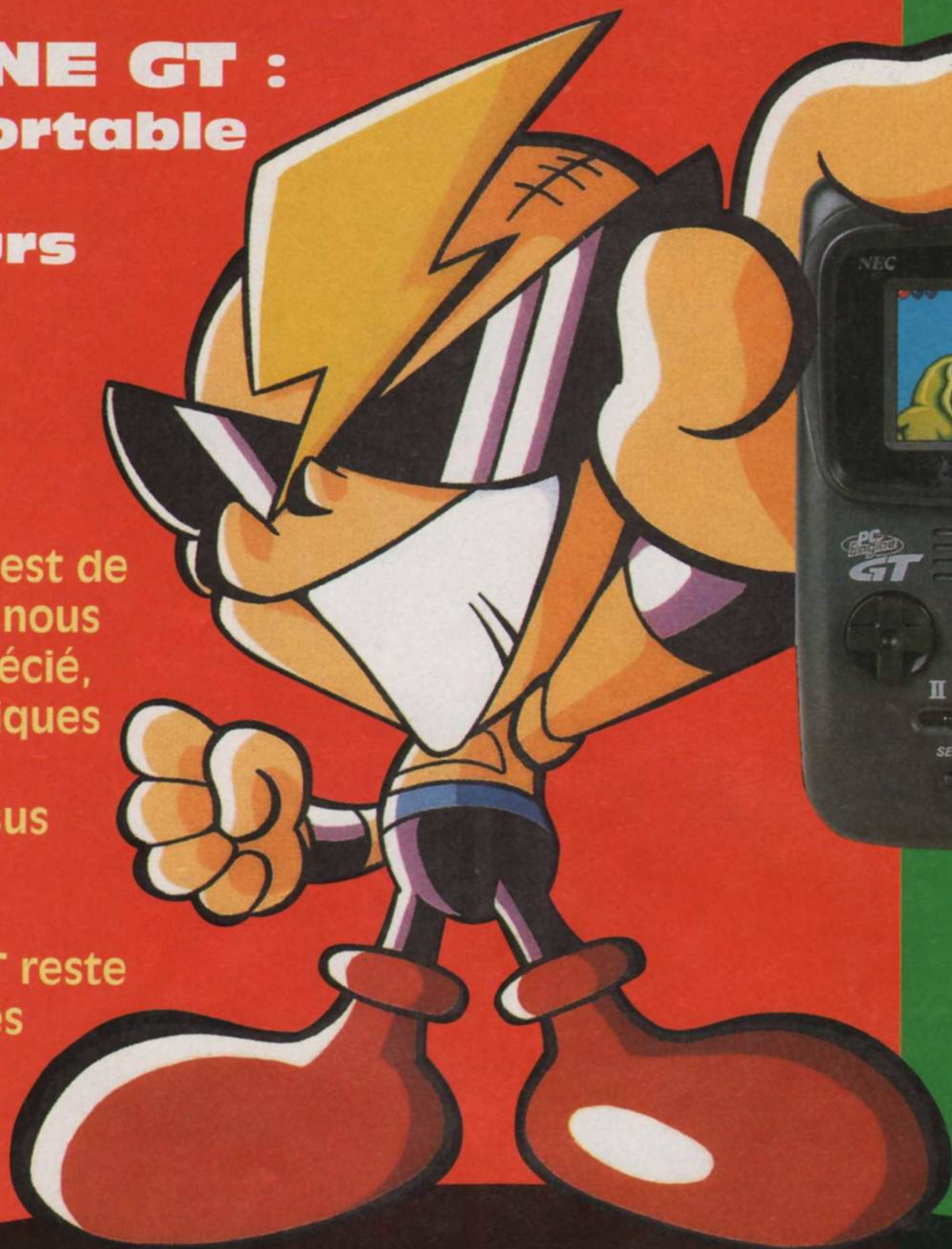
Un serpent des sables métallique passe à l'attaque.



PC ENGINE GT :
Console portable
16 bits
256 couleurs
+ 1 jeu
1490 F *

Sciences et Vie
 High-Tech : "La GT est de
 loin l'appareil que nous
 avons le plus apprécié,
 ses qualités techniques
 la classant très
 largement au dessus
 des autres"

Player One : "La GT reste
 la star des consoles
 portables. La plus
 belle... Bref, la
 plus classe"



**NOUVEAUTES
 CARTOUCHE**

PC KID III :
Sortie Avril
 et une cinquantaine de
 titres disponibles.

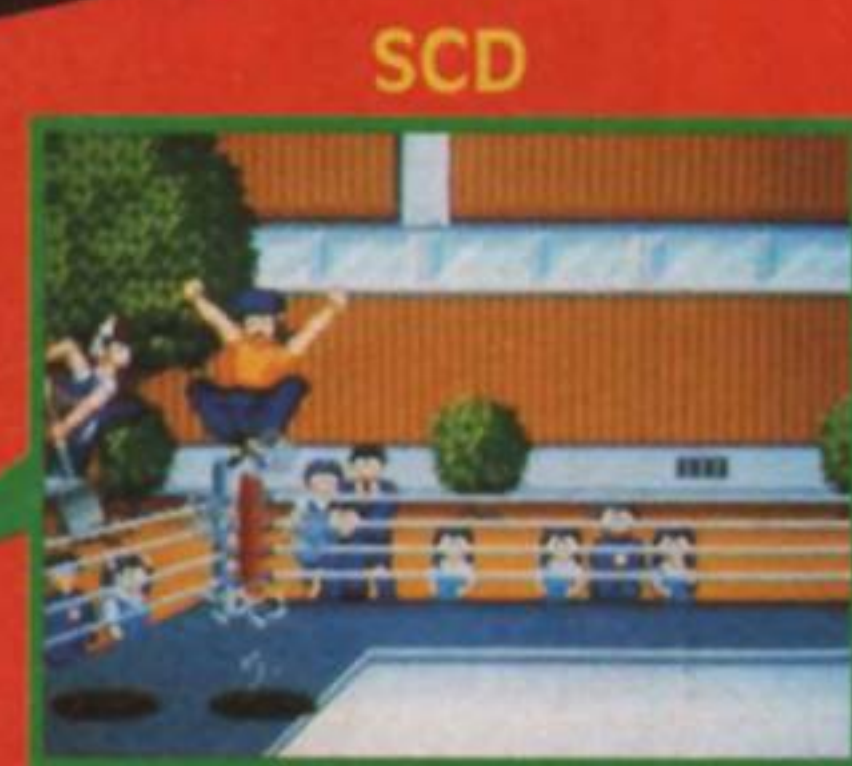
**Des softs à
 partir de 99 F !!!
 Des nouveautés
 exceptionnelles !**

PC ENGINE : L'EXPLOSION

PC ENGINE DUO :

lecteur de cartouches 8/16 bits
 lecteur CD ROM NEC 3.0
 lecteur CD AUDIO

2190 F *



**RANMA 1/2 III
 CREST OF WOLF**

CORE GRAFX : La console 8-16 bits

290 F *

CORE GRAFX PUISSANCE 5 : 390 F *

1 Core Graftx + 1 adaptateur 5 joueurs + 2 manettes de jeu
 + 1 jeu

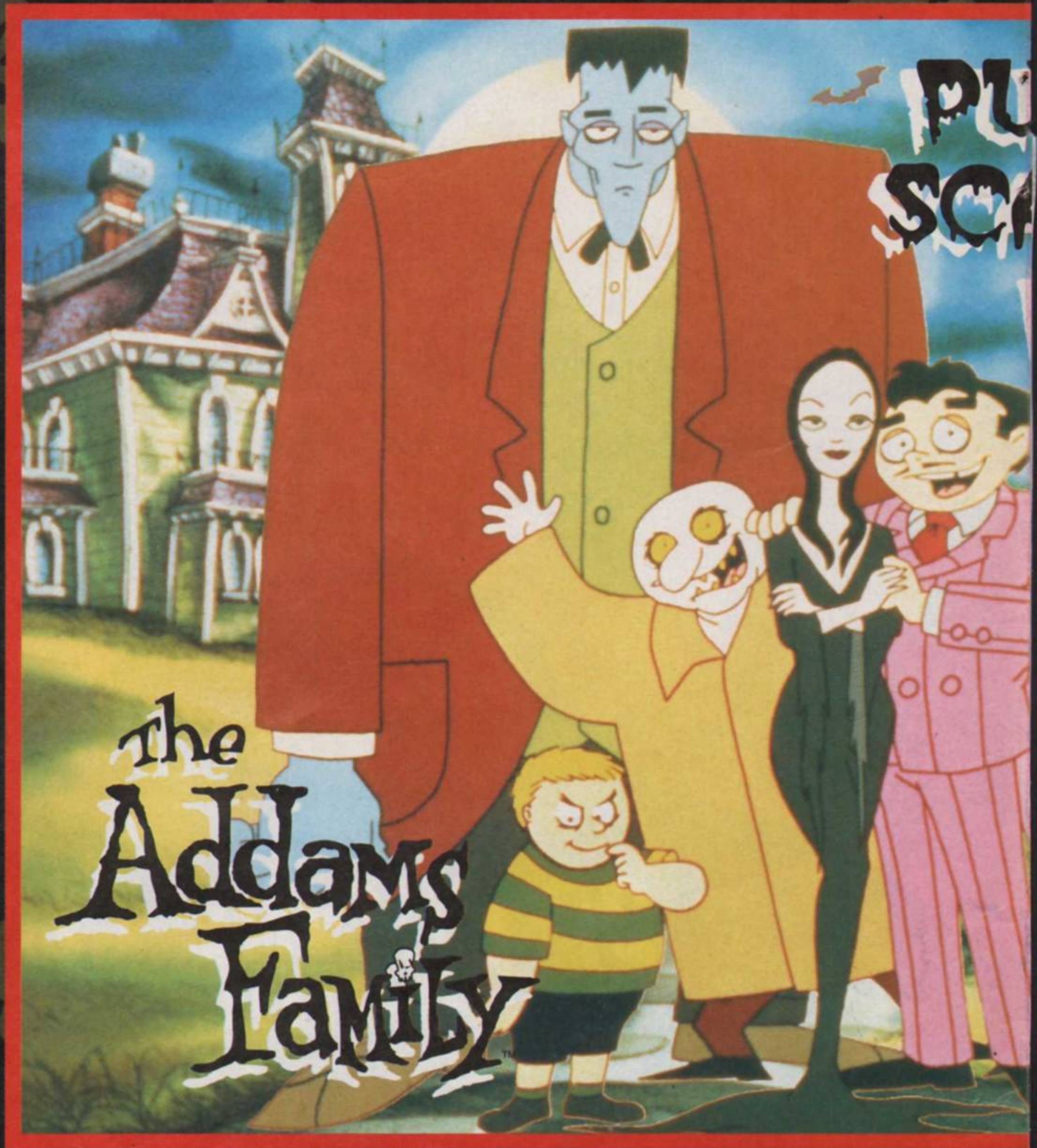


* Prix publics généralement constatés. En vente dans les Fnac et magasins spécialisés.

SODIPENG
 28 rue Armand Carrel
 93100 Montreuil-sous-Bois.



LA FAMILLE ADDAM SUR VOS CONSOLES



PLUS DE MUSIQUES, PLUS DE T
PLUS DE MONSTRES, PLUS DE S

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM™

Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM®

GAME BOY



T I E S P R I S A U

OCEAN FRANCE, 25 Bd Berthier 75017 Paris. Tél: (1) 40-53-92-86. F

AS REVIENT NINTENDO.



TABLEAUX, LIEUX SECRETES.....



OCEAN c'est aussi un CLUB au service de ses consommateurs:

* Les S.O.S. OCEAN au 16 (1) 40-53-03-48 où les joueurs peuvent obtenir des aides et des astuces en temps réel.

* Un Minitel 3615 OCEANSOFT

x: (1) 42-27-95-73



Après la version Megadrive testée dans C+ 14 et notée 84%, le hockey d'Electronic Arts fait son entrée sur Super Nintendo. Grand spécialiste de jeux de sport (on lui doit, entre autres, Lakers vs Celtics, John Madden Football, PGA Tour Golf...), on peut dire sans trop s'avancer que cet éditeur a produit l'un des meilleurs jeux de hockey sur console. Vous pouvez affronter la machine, un ami, ou jouer à deux dans la même équipe. Cinq cents joueurs, tous différents, participent au championnat américain. Sur la glace, les coups volent bas et ceux qui cherchent les crosses vont les trouver! La sauvegarde et l'enregistrement des matchs font évidemment partie des options.

NHPLA - HOCKEY 93



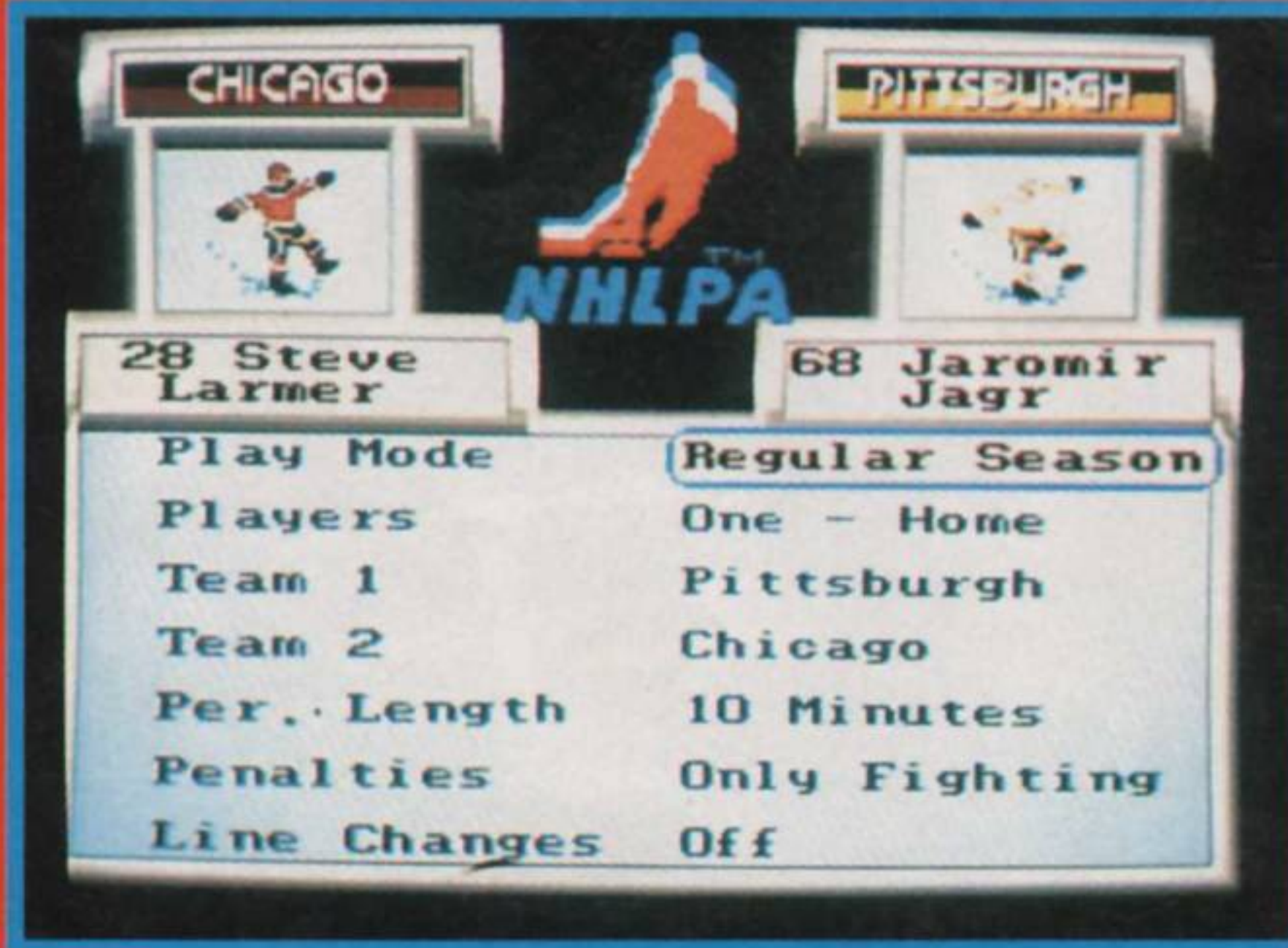
Une attaque des blancs qui pourrait bien se terminer par un but.



La foule exprime son mécontentement dès qu'une agression est commise.



Le nombre d'options est impressionnant.



Une fenêtre apparaît lorsque l'arbitre siffle une faute ou une remise en jeu.



Gooooa!!! Les rouges sont restés sur glace. Pittsburgh s'envole pour une nouvelle victoire en championnat.



La flèche en haut de l'écran indique dans quel sens vous devez envoyer la balle.

Ok pour le hockey?

STORM - stop - STORM- stop

TRODDLERS

Les Troddlers sont de sympathiques créatures, proches cousines des célèbres Lemmings. Comme eux, elles ont oublié d'être intelligentes. Elles se déplacent en file indienne et négligent les obstacles. C'est pour cette raison que vous devez utiliser toute votre énergie et votre réflexion pour les mener à bon port. En tant que maître d'œuvre, vous apparaissez à l'écran, à la différence du jeu Lemmings. En se servant de blocs et d'autres objets trouvés dans chaque tableau (175 niveaux dont 100 pour le mode un joueur et 75 lorsque l'on joue à deux), il faut dévier la trajectoire de cette colonie indisciplinée.



Dans Troddlers, le personnage est visible à l'écran, ce qui le différencie de Lemmings, la référence dans le domaine des jeux de réflexion/action.

Avant chaque niveau, un écran décrit votre objectif: ramasser uniquement des pierres précieuses, tuer tous les ennemis... Quelle que soit la nature de votre mission, le temps vous est compté.



**Plus bêtes
que les
Lemmings,
tu meurs!**

La colonne à droite de l'écran indique le nombre de blocs (de glace en l'occurrence) dont vous disposez pour atteindre le plafond où se sont réfugiés les Troddlers.



SUPER NINTENDO

Jeux fonctionnant uniquement avec adaptateur

TOP SPORT

BEST OF THE BEST	465
HIT THE ICE	465
* JIMMY CONNORS TENNIS	415
PRO QUARTERBACK	465
SUPER NBA BASKETBALL	525

TOP BASTON

BATMAN RETURNS (JAP)	525
BRAWL BROTHERS	490
FATAL FURY	525
RANMA 1/2 II	Tél.
SONIC BLASTMAN	475

TOP ACTION

ADDAM'S FAMILY II	495	STAR FOX	525
CONTRA III	465	SUPER MARIO KART	390
CYBERNATOR (VALKEN)	465	SUPER STAR WARS	495
LOONEY TUNES (BIP BIP)	465	SUPER STRIKE EAGLE	465
MICKEY MAGICAL QUEST	495	TINY TOONS	445

AMAZING TENNIS	445	NHLPA HOCKEY 93	435
ANOTHER WORLD	445	PARODIUS	465
AXELAY (JAP)	445	POWER ATHLETE	390
BRASS NUMBER (JAP)	390	PRINCE OF PERSIA	465
COMBATRIBES (JAP)	445	SHANGHAI II	445
COOL WORLD	465	SIMEARTH	525
DRAGON'S LAIR	390	SOULBLAZER	465
EXHAUST HEAT II (JAP)	590	SPIDERMAN VS XMEN	465
FINAL FIGHT	465	* STREET FIGHTER II	390
HUMAN GP (JAP)	525	SUPER DOUBLE DRAGON	465
KEN VI (JAP)	465	* SUPER SWIV	425
MECHWARRIOR (JAP)	545	SUPER VALIS IV	465
NBA ALL STAR CHALLENGE	465	TOM AND JERRY	425
NCAA BASKET BALL	425	TORTUES NINJA IV	445

* Jeux fonctionnant sans adaptateur

NOUVEAUTES A PARAITRE - ALIENS 3 - BLUES BROTHERS - EQUINOX - FIRST SAMURAI - OUTLANDER - SUPER NINJA BOY - SUPER SLAM DUNK - SUPER WIDJET - TAZMANIA - TERMINATOR - THE LOST VIKING - TOXIC CRUSADER - TOYS.

GENIAL! L'ADAPTATEUR SUPER NINTENDO 199F.
Pour l'achat d'un jeu 99F.

Pour commander
appelez au :
(1) 42 94 06 09

**OUVERT
DU
LUNDI AU SAMEDI
DE 11H à 19H**

**LIVRAISON
COLISSIMO
24/48h**

**REVENDEURS
CONTACTEZ-NOUS!
FAX 42 94 08 44**

**JEUX MEGADRIVE
GAME BOY
DISPONIBLES!**

Offres valable dans la limite des stocks disponibles

BON DE COMMANDE A ENVOYER A CHRONOGAMES
BP 396 - 75365 PARIS CEDEX 08

BON A REMPLIR OU A RECOPIER

TITRES	PRIX	REGLEMENT : <input type="checkbox"/> CHEQUE <input type="checkbox"/> CCP
.....	<input type="checkbox"/> MANDAT LETTRE
.....	<input type="checkbox"/> CONTRE REMBOURSEMENT +30F
.....	<input type="checkbox"/> CARTE BLEUE
.....	NUMERO.....
.....	Date d'expiration
.....	SIGNATURE.....
.....	JE POSSEDE :
.....	<input type="checkbox"/> GAMEBOY <input type="checkbox"/> MASTER SYSTEM
.....	<input type="checkbox"/> MEGADRIVE <input type="checkbox"/> SUPER NINTENDO
.....	<input type="checkbox"/> SUPER FAMICOM <input type="checkbox"/> AUTRE
Port et emballage	+25F	
TOTAL A PAYER		
Jeux envoyés par colissimo		

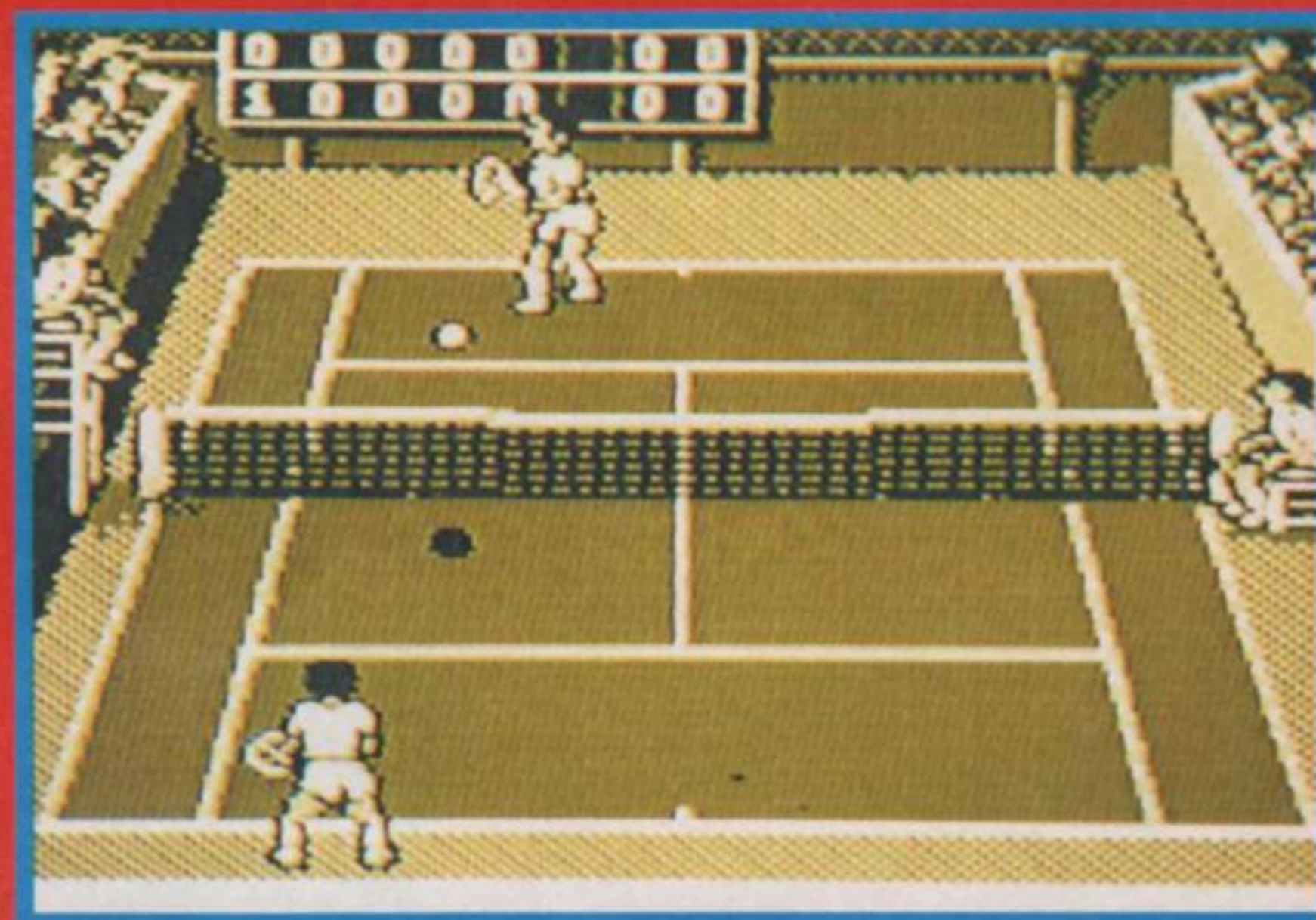
NOM _____ PRENOM _____ ADRESSE _____
CODE POSTAL _____ VILLE _____ TEL _____

LES MARQUES CITÉES SONT DÉPOSÉES PAR LEURS PROPRIÉTAIRES RESPECTIFS

PREVIEWS

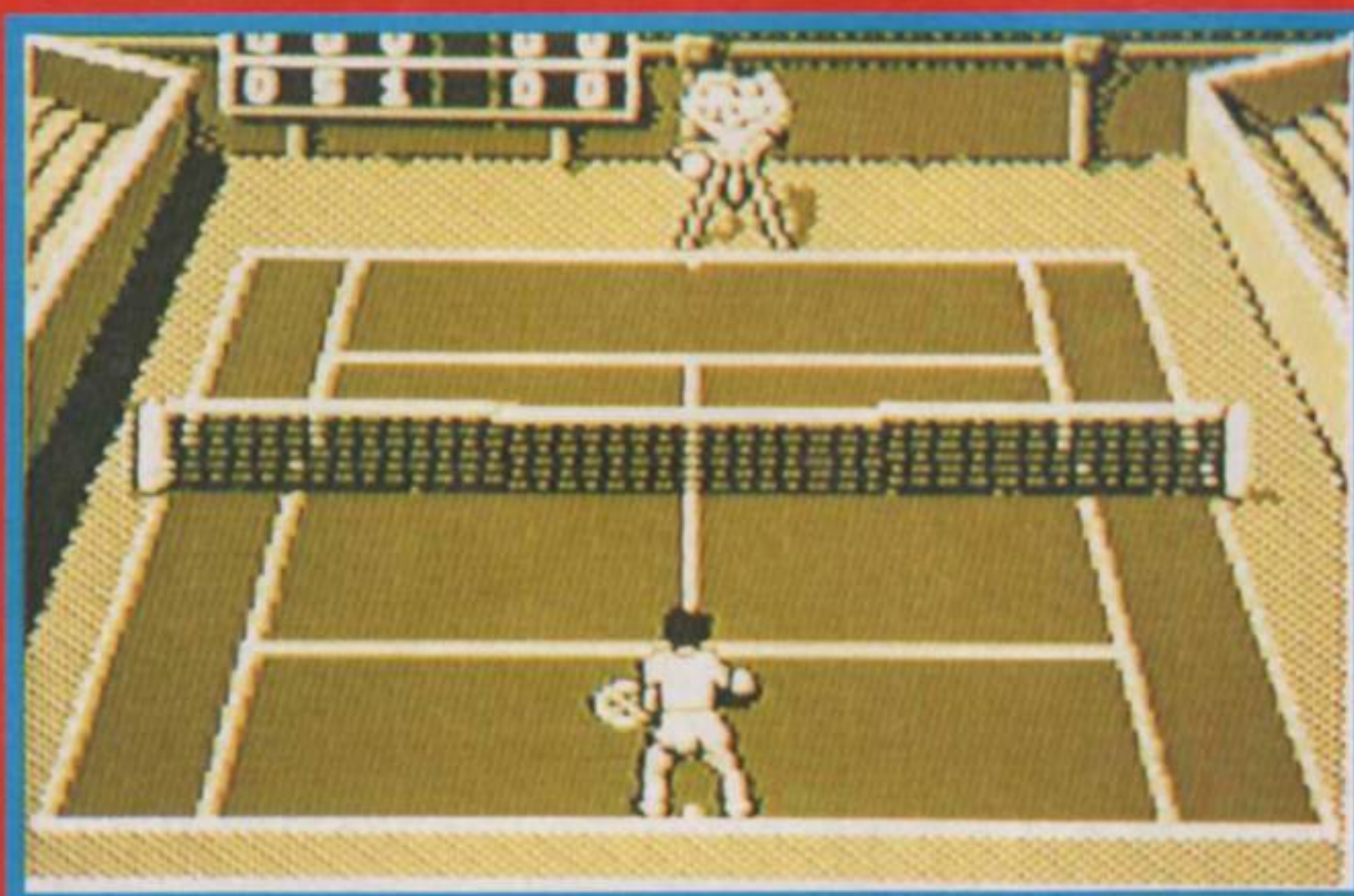
JIMMY CONNORS TENNIS

Jimmy Connors, l'idole des courts de tennis, impose son revers lifté et son coup droit à deux mains, sur NES et Game Boy. Ce sont les programmeurs de NMS qui se sont occupés de ces deux conversions. Entraînement, match d'exhibition, tournois du Grand Chelem contre seize adversaires, plusieurs niveaux de difficulté, des terrains différents... c'est une véritable simulation de tennis, à un ou deux joueurs.

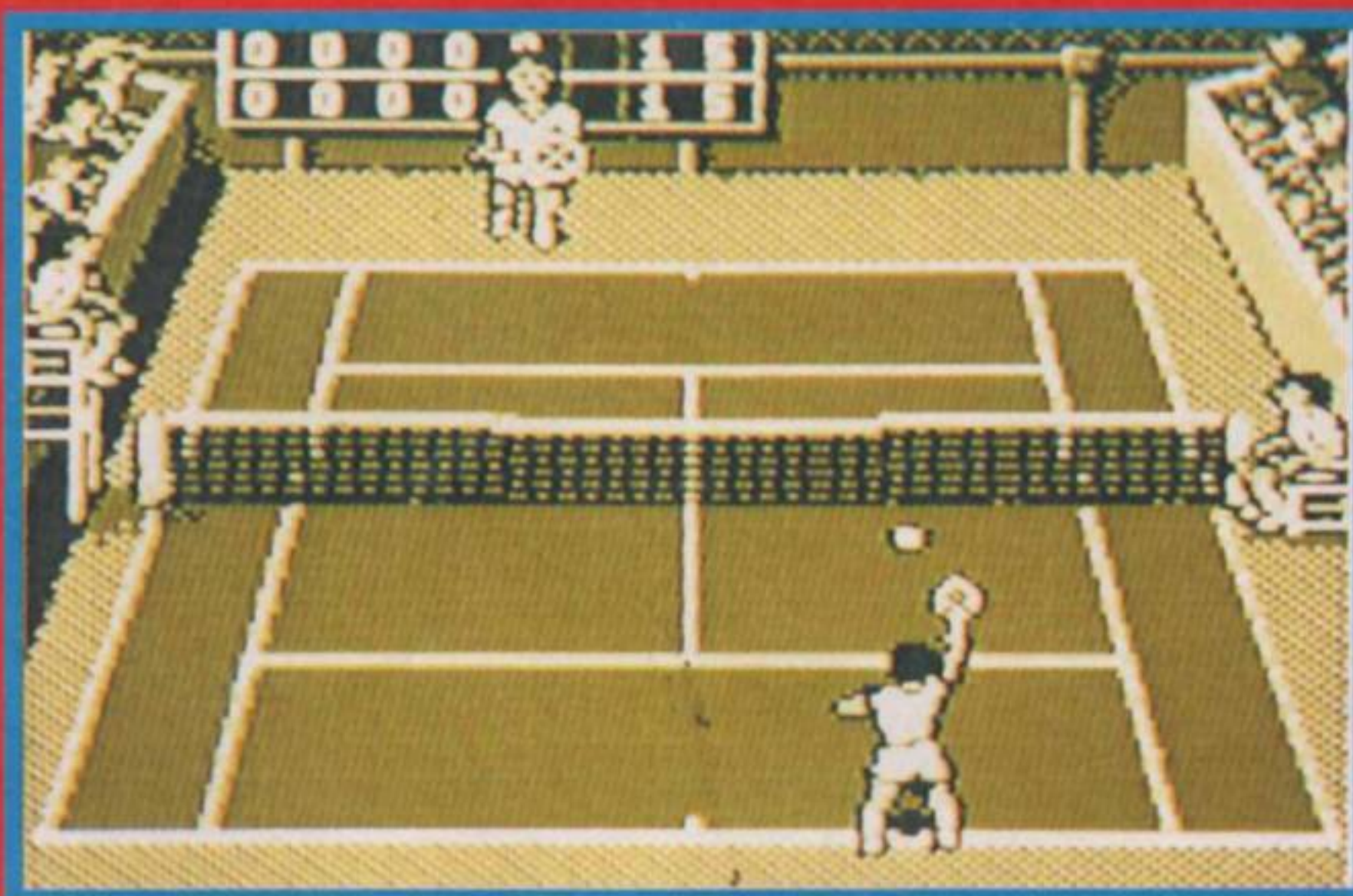


La vue du terrain en légère plongée apporte une très grande clarté au jeu.

L'entraînement: exercice indispensable pour jouer parfaitement de sa raquette.



Les aces font partie de l'arsenal du parfait tennisman.



Flushing Meadow sur paddle...



Les niveaux de difficulté vont du mode Débutant au mode Expert.



Sur terre battue, il ne faut pas se laisser abattre par son adversaire, même s'il semble contrôler parfaitement le jeu.



En tournoi, l'ambiance est explosive. Il faut avoir des nerfs d'acier pour envoyer les balles liftées, lobées ou coupées.

F15 STRIKE EAGLE



NES - MICROPROSE/LUDI GAMES



Disponible

En un coup d'aigle...

F-15 sur NES a déjà été testé dans Consoles+ n° 8.

Lorsqu'on prend les airs aux commandes d'un F15 Strike Eagle, cela signifie que la guerre est proche. C'est en effet lors du conflit du Golfe que les Américains ont sorti leur fameux chasseur d'interception. En circulation depuis 1973, il est depuis lors considéré comme le meilleur avion biplace des forces de l'OTAN. Microprose, le maître de la simulation aérienne, a sauté sur l'occasion pour adapter son F-15 sur NES, Game Boy et Super NES. C'est leur premier produit sur console. On leur en souhaite d'autres...

F15 STRIKE EAGLE



SUPER NES - MICROPROSE/LUDI GAMES



Juin

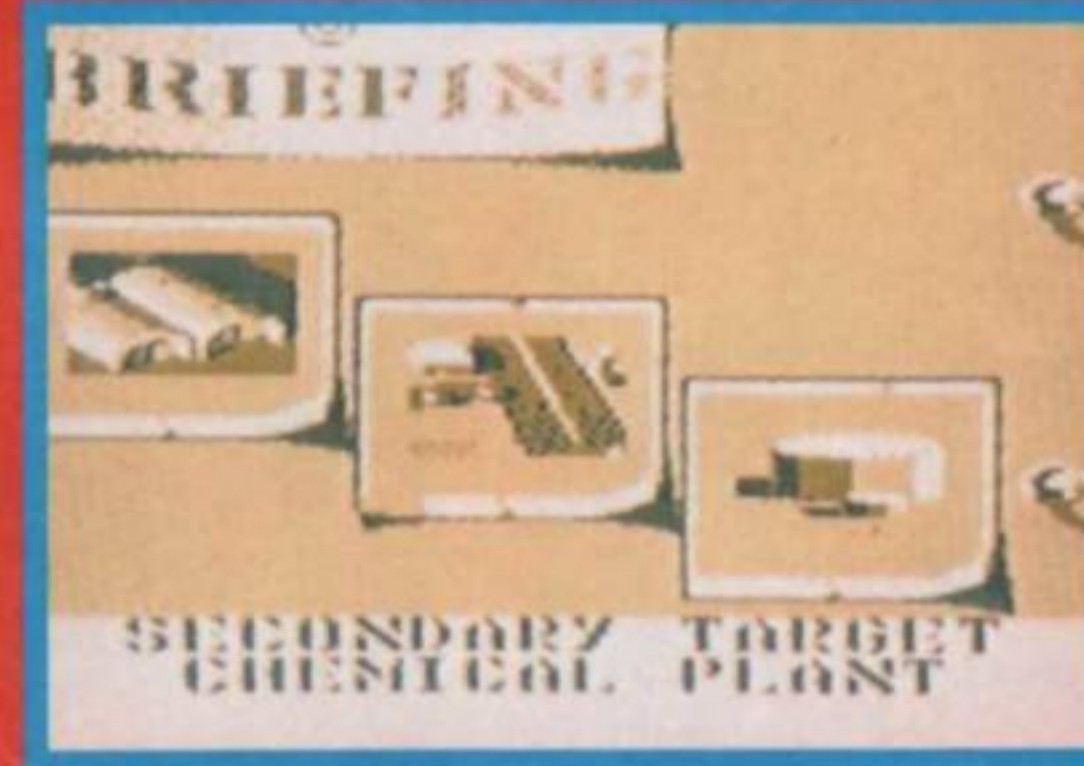
Les missions dans le golfe Persique sont à haut risque si l'on en juge par ce vertigineux piqué.

Graphismes en 256 couleurs et sons digitalisés en stéréo devraient déferler sur la Super NES.



Sur cette version, deux joueurs peuvent jouer simultanément.

F15 STRIKE EAGLE



GAME BOY - MICROPROSE/LUDIGAMES



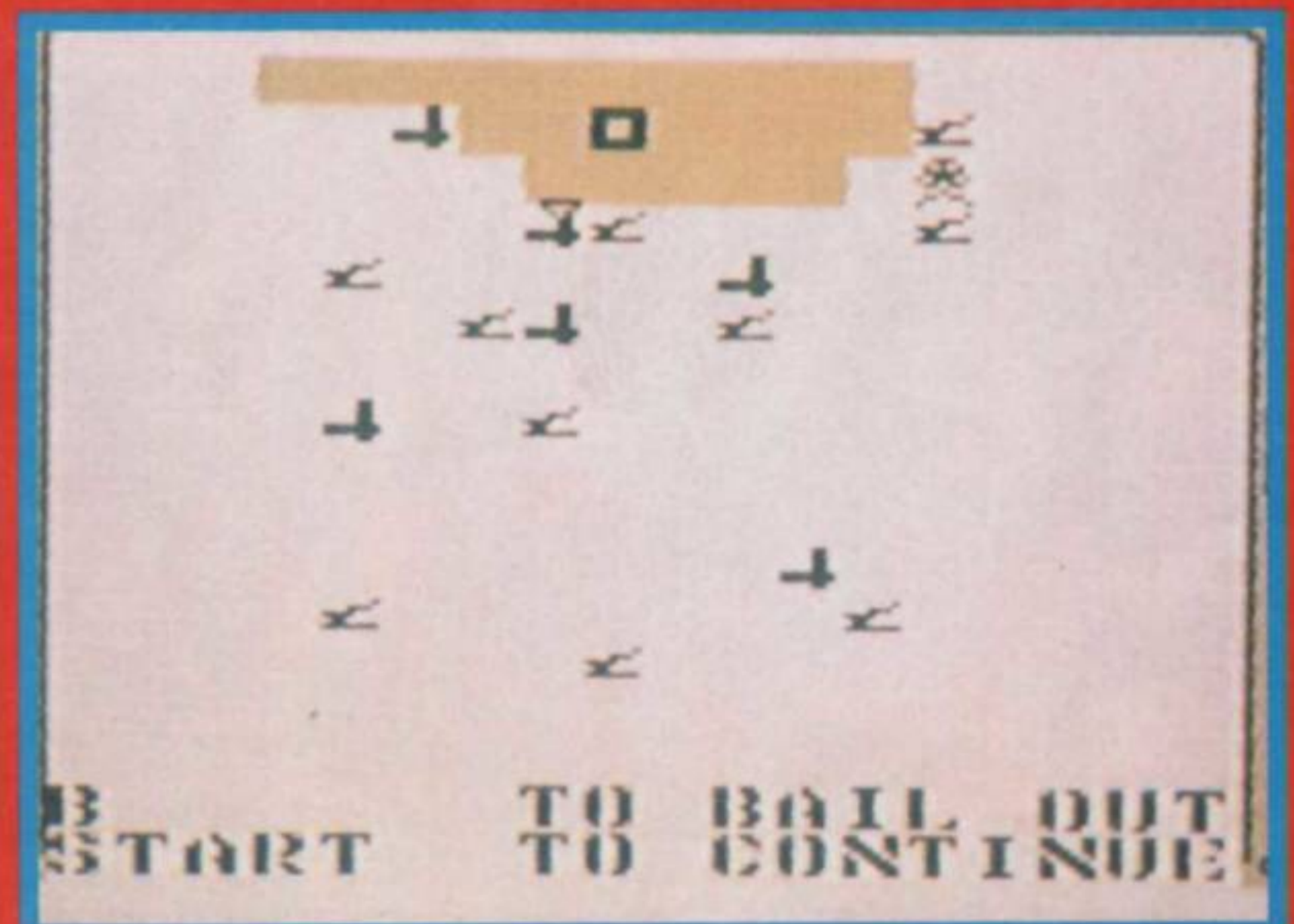
Mai

Libye, Irak, Koweït : ce sont les différents pays que vous survolerez.

En plein vol, votre cible est "lockée" automatiquement. Le F-15 Strike Eagle est un biplace.



La carte des affrontements. Le carré indique votre position, la tête de mort représente une usine d'armes.



PREVIEWS

Deux nouveaux produits signés Psygnosis: Wizzy' n' Lizzy et Puggsy. Sur le premier jeu, peu d'infos, si ce n'est que le héros est une sorte de Merlin l'Enchanteur qui doit sauver toute une colonie de lapins. C'est un jeu de plates-formes où les objets du décor servent de passerelles ou de plates-formes (ben ouï!). Le second produit est assimilé à un jeu de réflexion/action où le joueur dirige un petit alien orange qui doit sauver le monde. 17 endroits à explorer, 100 ennemis différents, 6 monstres de fin de niveau, 34 musiques variées... L'interactivité entre les objets ramassés et le héros est l'élément essentiel de ce jeu original.

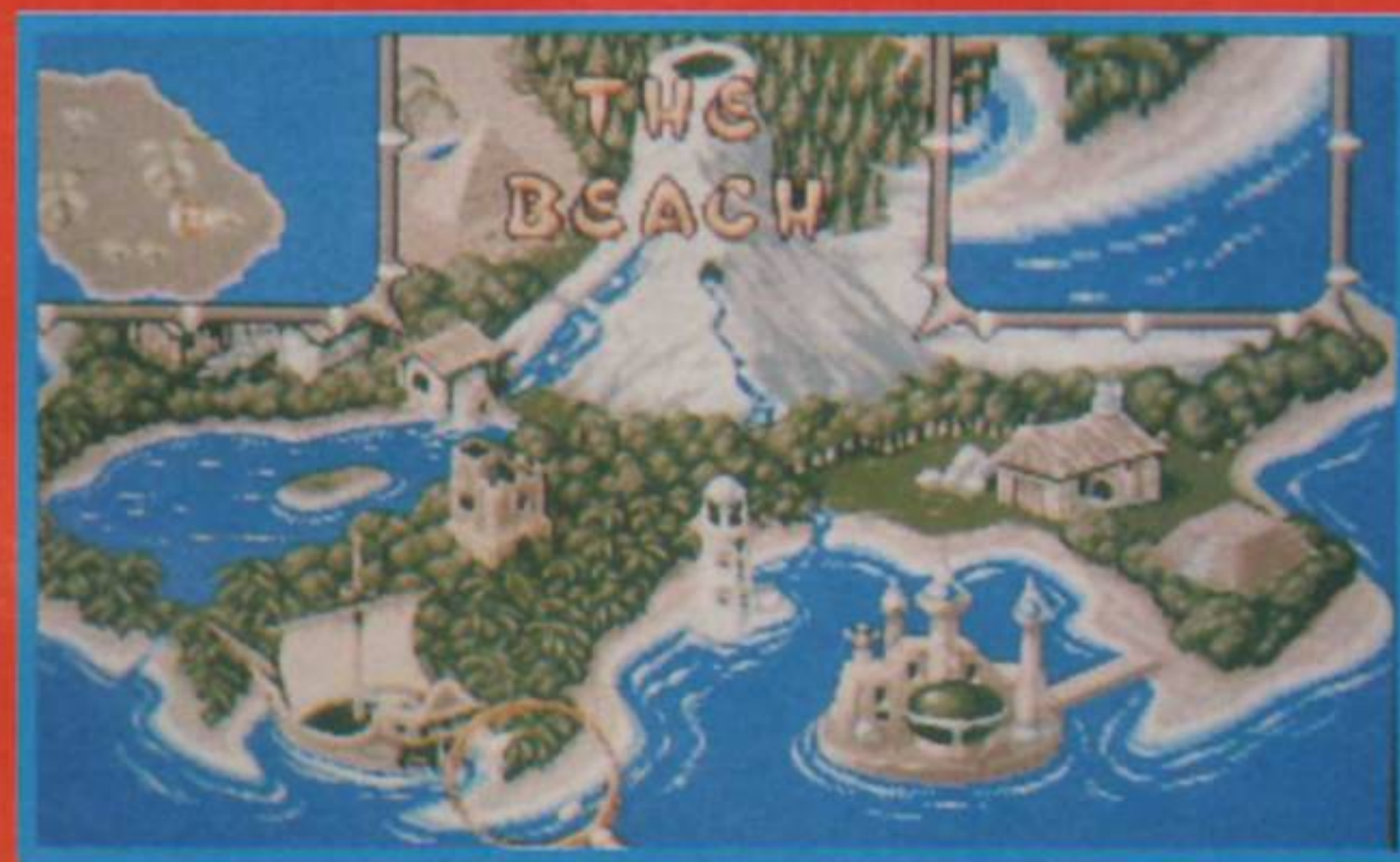
PUGGSY

Premier développement de Psygnosis sur console!

MD - PSYGNOSIS



Eté



La carte générale des différents mondes à explorer.

Les boss de fin de niveau: ils sont vraiment coriaces!



Et vogue la galère! A vous de ramasser le seul poisson à bord du bateau et de le balancer contre le pirate pour venir à bout de ce dernier.



Pour ouvrir le coffre, il faut trouver la clef. La réflexion fait partie intégrante du jeu.

WIZZY 'n' LIZZY

Roulez boulez jeunesse!

MD - PSYGNOSIS



Eté



Les roulades du héros sont impressionnantes. Il y a du Sonic dans ce magicien!

Il est possible de sauter sur la corde à linge ou sur le toit de la maison. Rien de tel pour dominer pleinement la situation!





Ça mange
Papin



Toutes les grandes équipes sont représentées. Angleterre-Espagne, un match qui s'annonce explosif!

Considérée, à juste titre, comme étant la simulation de football la plus complète et la plus professionnelle des jeux vidéo, Kick Off se refait une jeunesse avec cette nouvelle adaptation sur Megadrive. Super Kick Off, tel est son nom, est très proche de la version Super Nintendo. Entraînement aux coups francs, aux penaltys, matchs de coupe ou de championnat, plusieurs niveaux de difficulté, paramétrage de la durée des rencontres, de la nature du terrain... Tous les aficionados du ballon rond devront attendre le mois de mai pour pouvoir exécuter des "papinades" sur leur console préférée.



Les habitués de Kick Off sur console ne seront pas dépaysés lors de cette présentation d'options. C'est la même que sur les consoles Nintendo.



Sur le terrain, le joueur en possession du ballon est signalé par une flèche. On ne peut pas se tromper.

A l'origine, c'est l'éditeur Anco qui a créé en 1989 les versions micro de cette simulation de foot. Dino Dini, le concepteur du jeu, a même reçu le Tilt d'or de la simulation sportive.



Le choix des tactiques et des joueurs vous incombe, tout comme dans les autres versions.

ERIC CANTONNA FOOTBALL

Eric Cantonna, footballeur international français qui vient récemment de signer pour le club anglais Manchester United, prête son nom au prochain jeu d'Elite. C'est l'adaptation du célèbre Striker sur micro, avec des options en plus. Le jeu en salle ainsi que le système de coupe et de championnat apportent une nouvelle dimension à ce soft. Tous les coups sont représentés : le retourné, la reprise de volée, les têtes plongeantes et, must du must, le but en pleine lucarne ! Le gardien n'est pas manchot, loin de là. Il parvient à faire des arrêts miracle, même lorsque c'est vous qui le contrôlez. Les soixante-quatre équipes internationales sont de forces inégales. Si vous prenez la Suisse, il sera impossible de donner de l'effet aux balles. En revanche, avec l'Allemagne, tout est possible. Deux joueurs peuvent s'affronter l'un contre l'autre, mais aussi jouer ensemble contre le programme.



**Adroit,
le gaucher !**

ARRETS EN TOUT GENRE

Le contrôle du gardien est automatique ou manuel. Dans ces deux modes, il réussit des arrêts inouïs et des plongeons assez époustouflants.



Une balle facile que le goal n'aura pas de mal à arrêter.



Le programme sait reconnaître les bonnes équipes.

A ras de terre, le gardien arrive à stopper la balle.



Superbe parade qui met en échec l'attaque allemande !



Le football en salle se joue à six. Le terrain est encerclé par un mur. Il faut jouer avec les rebonds.



La nature du terrain est paramétrable ainsi que la force et la direction du vent.

Pour tous les coups de pied arrêtés, le joueur règle la direction et la hauteur de son tir.



L'arbitre aurait souvent besoin de lunettes. De nombreuses fautes ne sont pas sifflées. Lorsqu'il y a coup franc près des dix-huit mètres, la défense forme un mur compact difficile à contourner.



Première ! Quand l'adversaire effectue une touche, vous pouvez déplacer un joueur pour intercepter la passe.



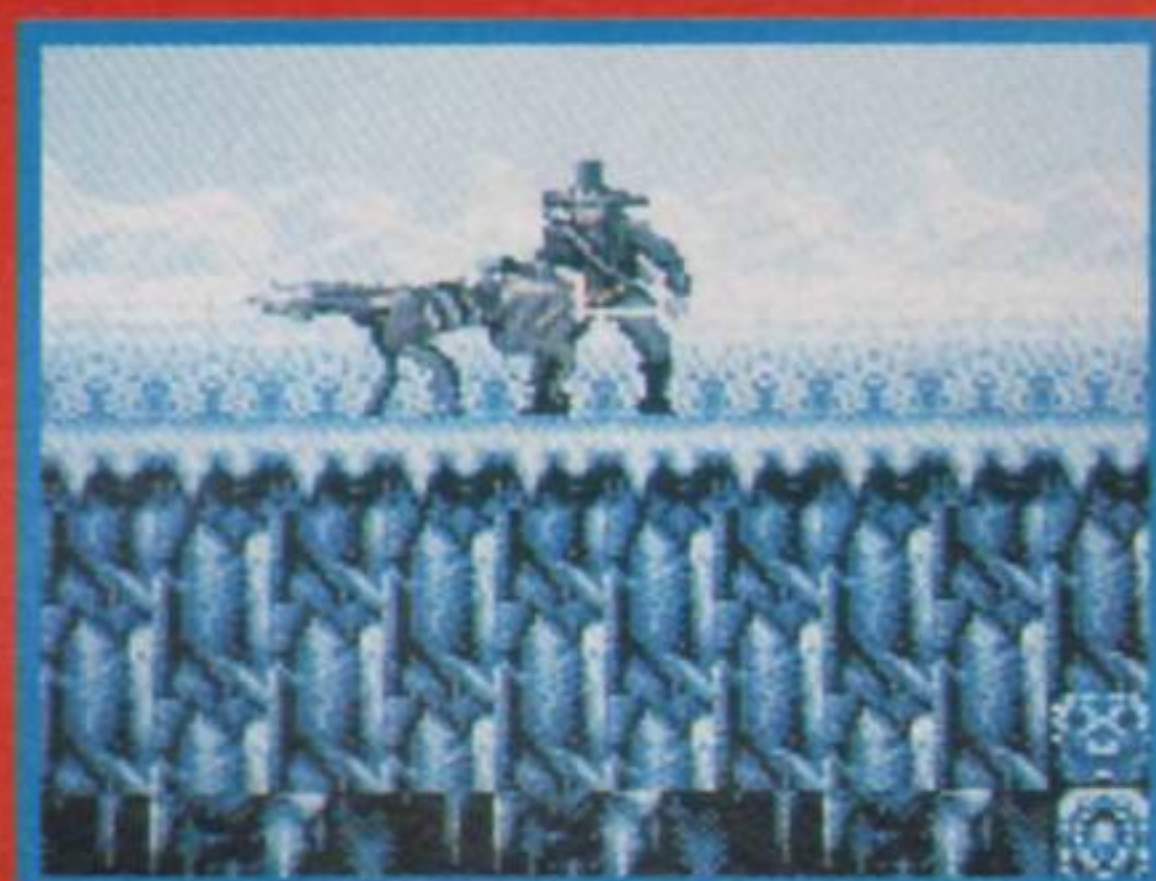


Des cadavres loin d'être exquis!



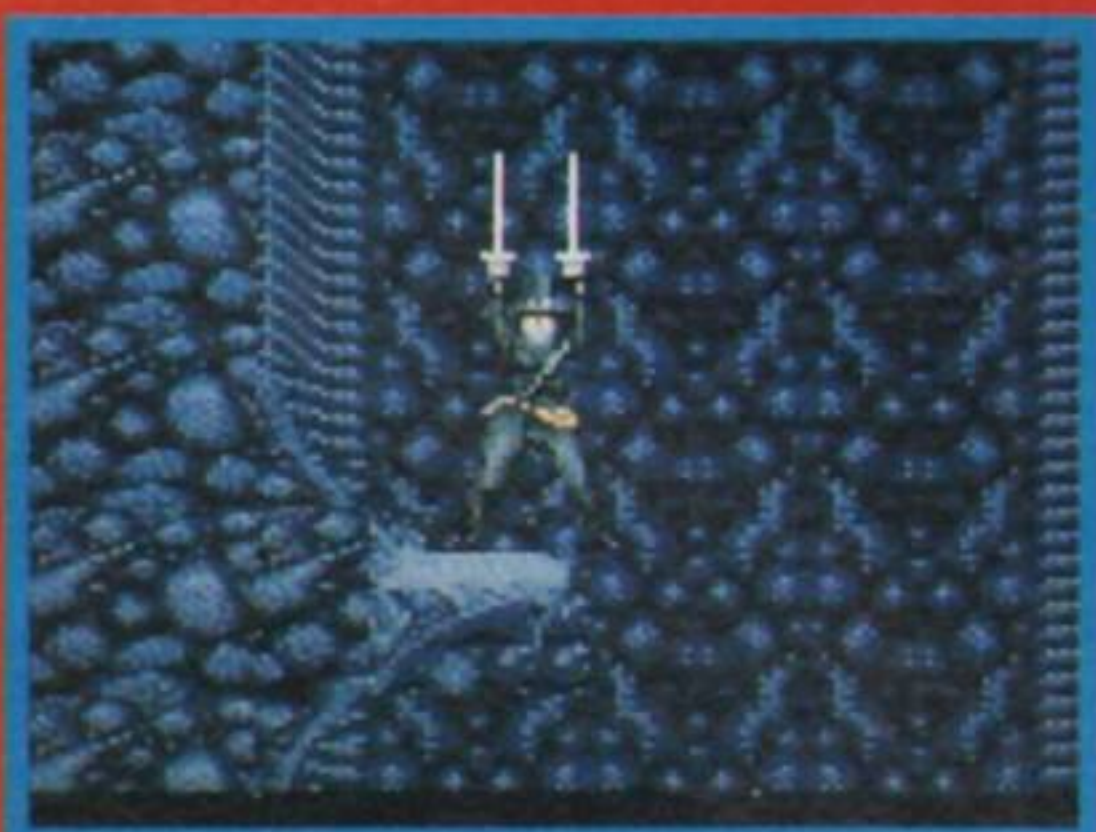
Les graphismes et l'animation de Chakan sur Game Gear n'ont rien à envier à la version Megadrive.

Pour avoir osé défier la Mort en personne, Chakan est condamné à errer éternellement dans un monde peuplé de créatures maléfiques.



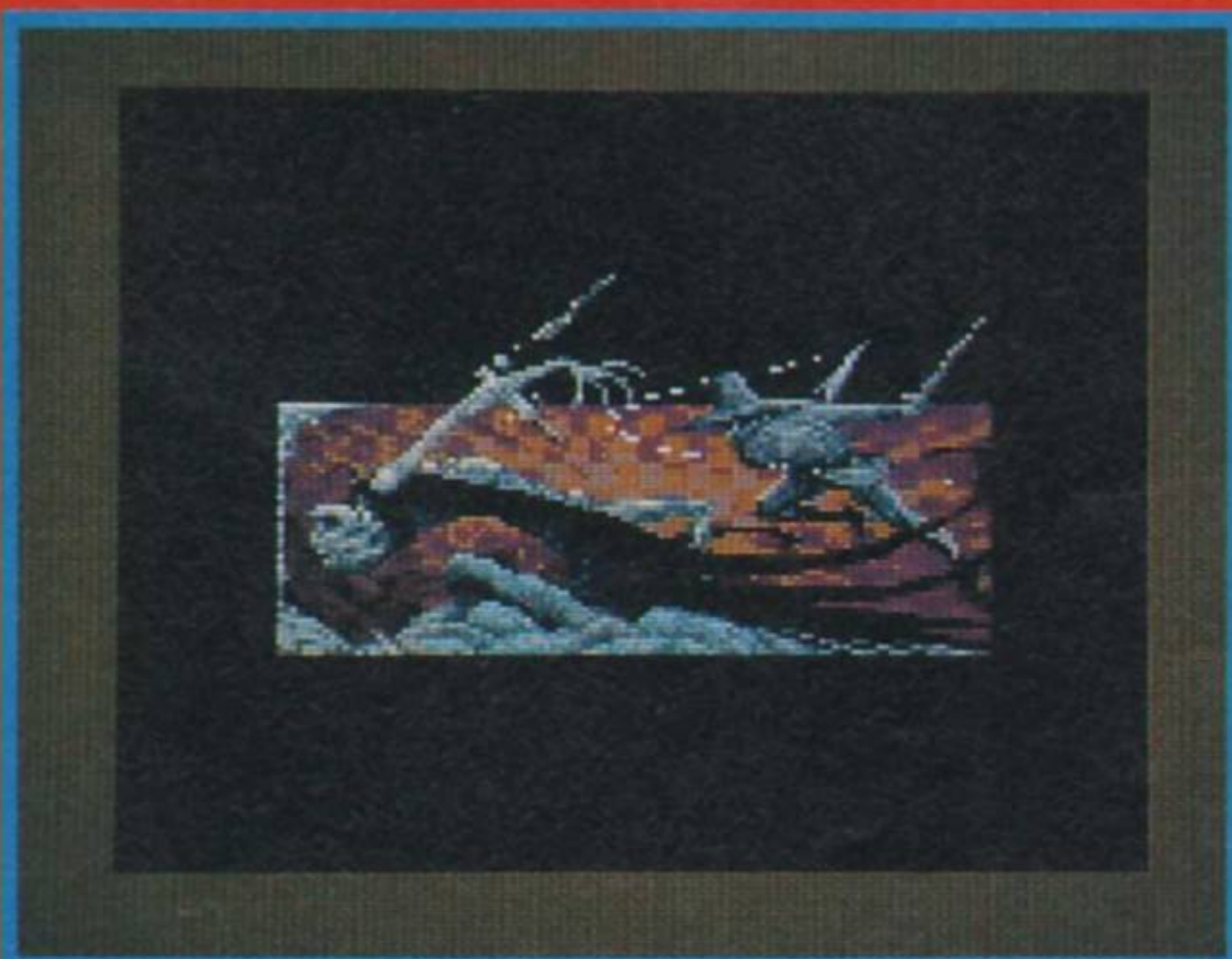
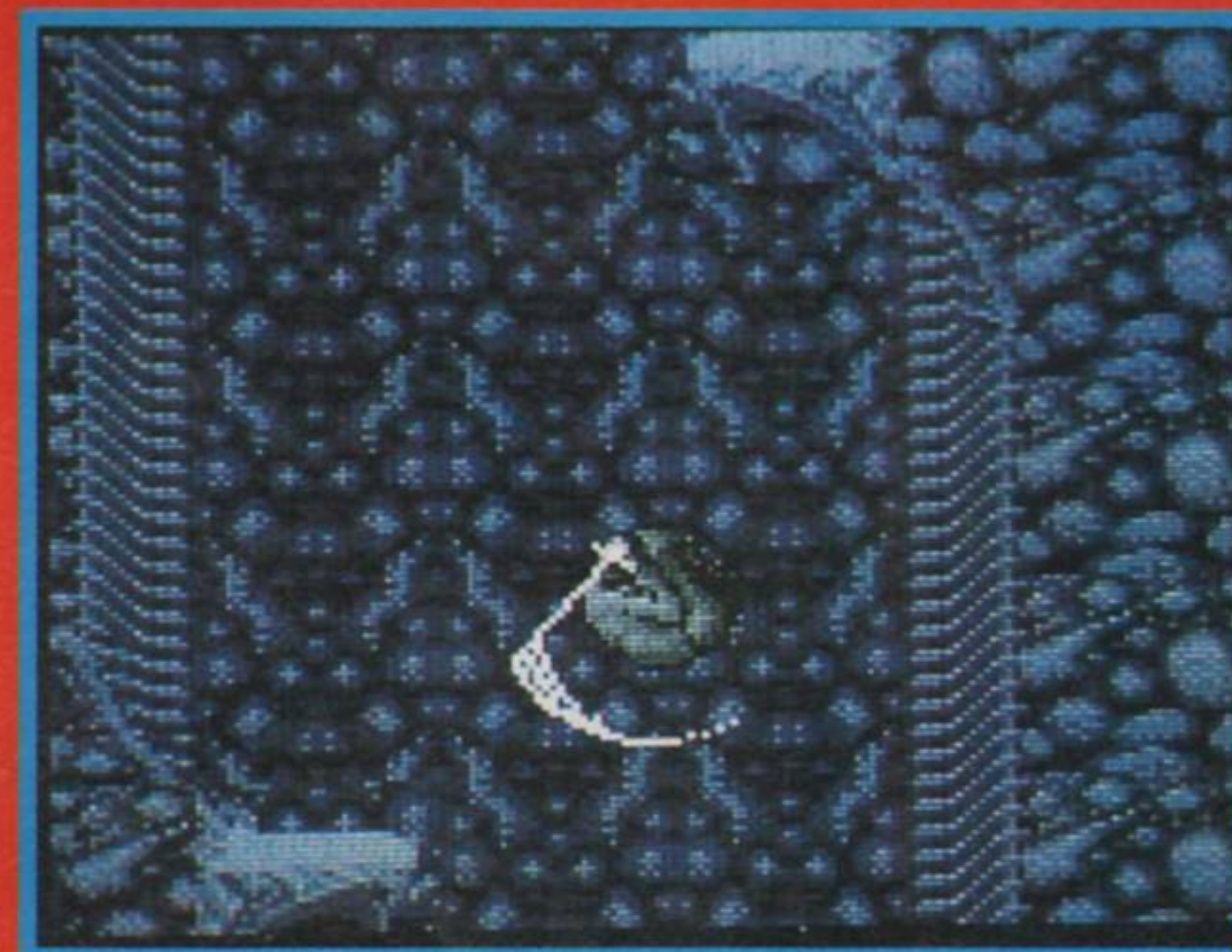
Chakan ressort de sa tombe pour hanter l'écran de la Game Gear. Le jeu sur Megadrive, testé dans le C+ n° 17, avait mis Wieklen dans tous ses états. Il faut dire que ce héros n'est pas tout à fait comme les autres: il est déjà mort! C'est pourquoi sa carcasse de fantôme ne craint ni les monstres, ni les terribles pièges que renferme le monde de cauchemar (quatre mondes, composés chacun de six niveaux immenses) dans

lequel il évolue. Pour un cadavre, Chakan fait preuve d'une belle vitalité (les bonds qu'il est capable d'effectuer ont de quoi faire rougir de honte Sergeï Bubka) et manie le sabre avec une dextérité remarquable. Le bougre est également expert dans le maniement de la hache ou du grappin, et possède quelques rudiments de magie qui lui permettront de composer une quinzaine de sorts différents en mélangeant divers ingrédients.



Le premier héros mort de l'histoire du jeu vidéo n'a plus rien à perdre.

Chakan dans sa célèbre imitation de Sonic: roulé-boulé avec, en prime, les sabres qui fendent l'air pour découper en rondelles les éventuels ennemis!

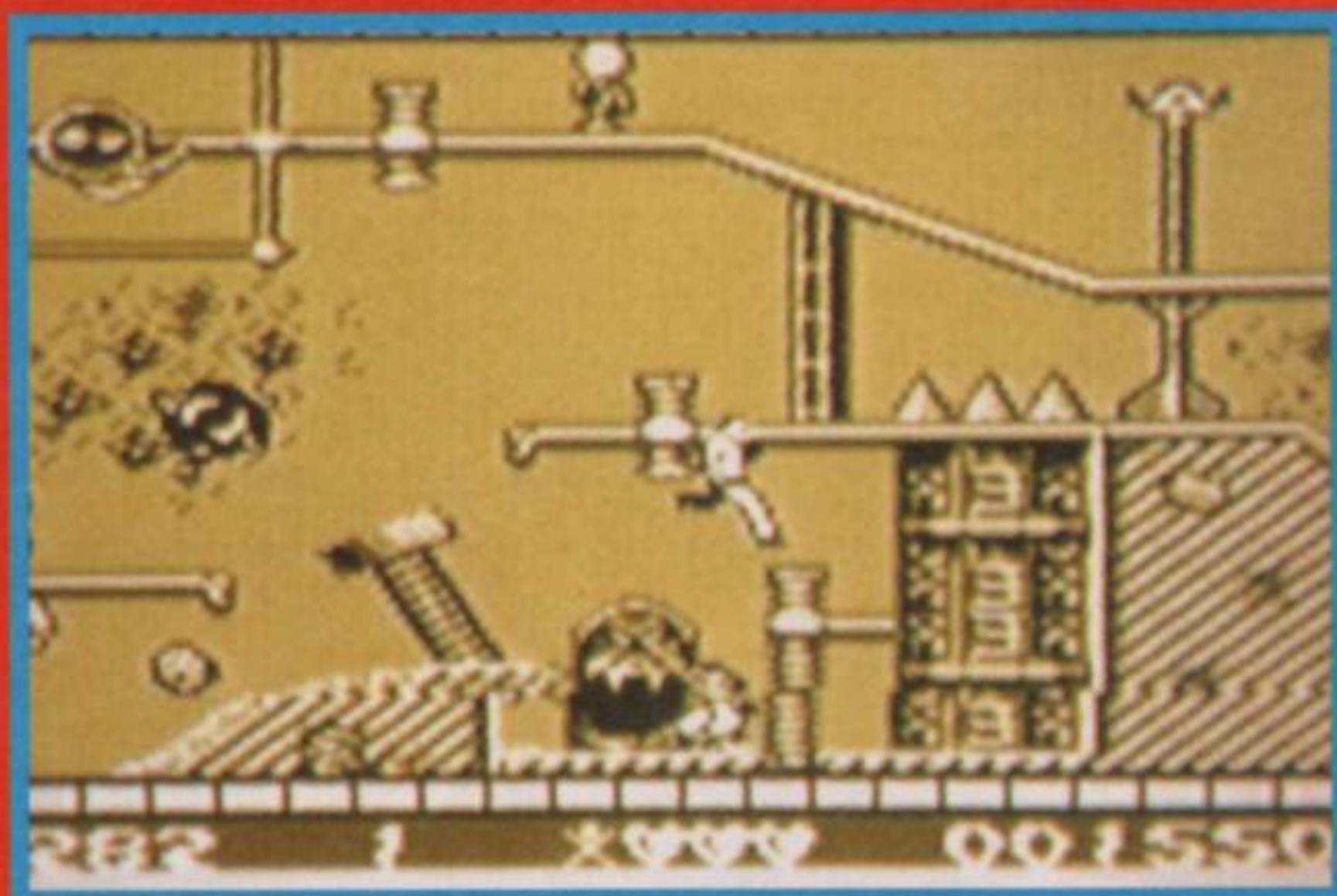


La séquence d'introduction raconte en images le duel mythique qui opposa jadis Chakan à la Mort.

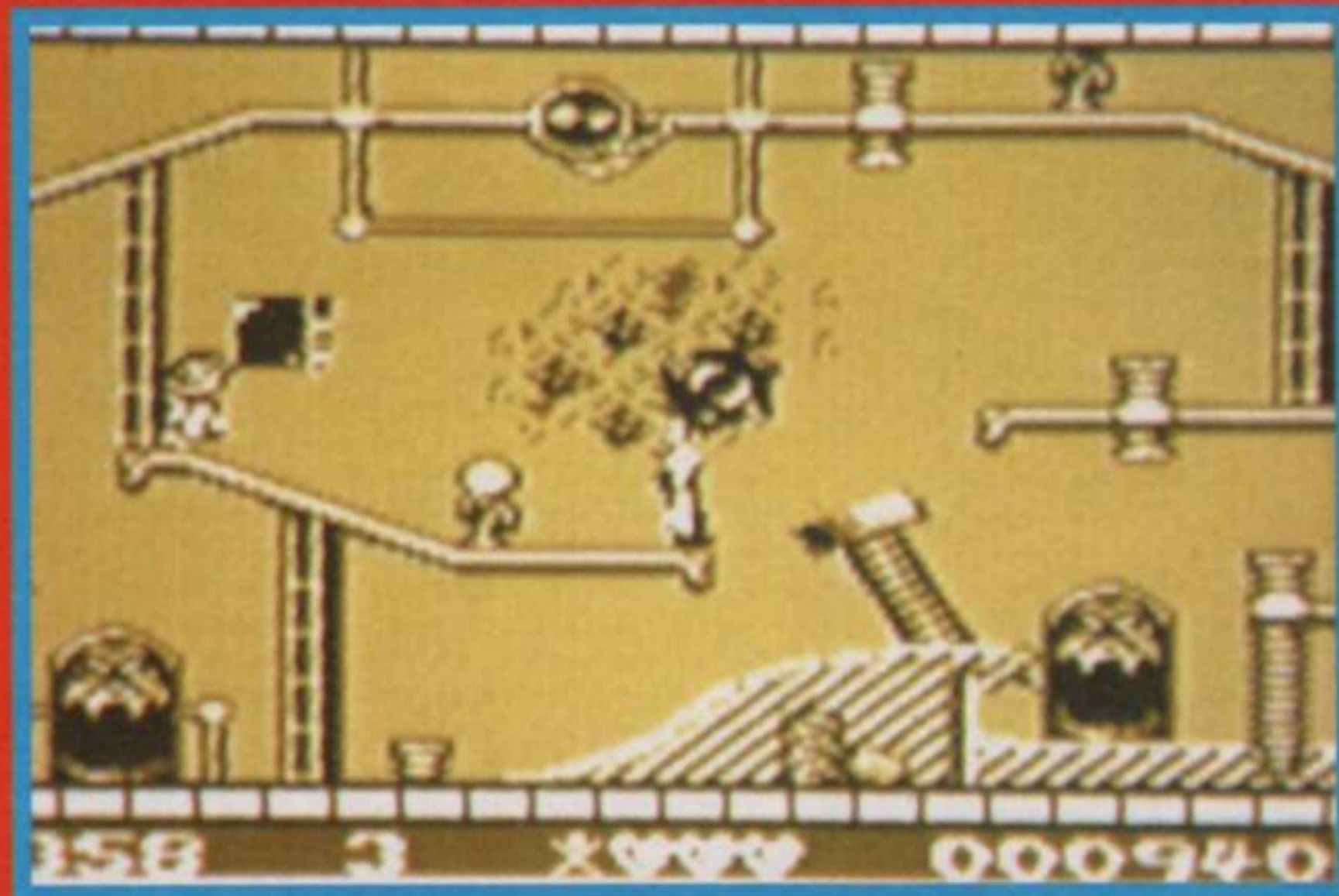


Les monstres que vous aurez à affronter semblent tout droit sortis de l'enfer... C'est normal, vous y êtes!

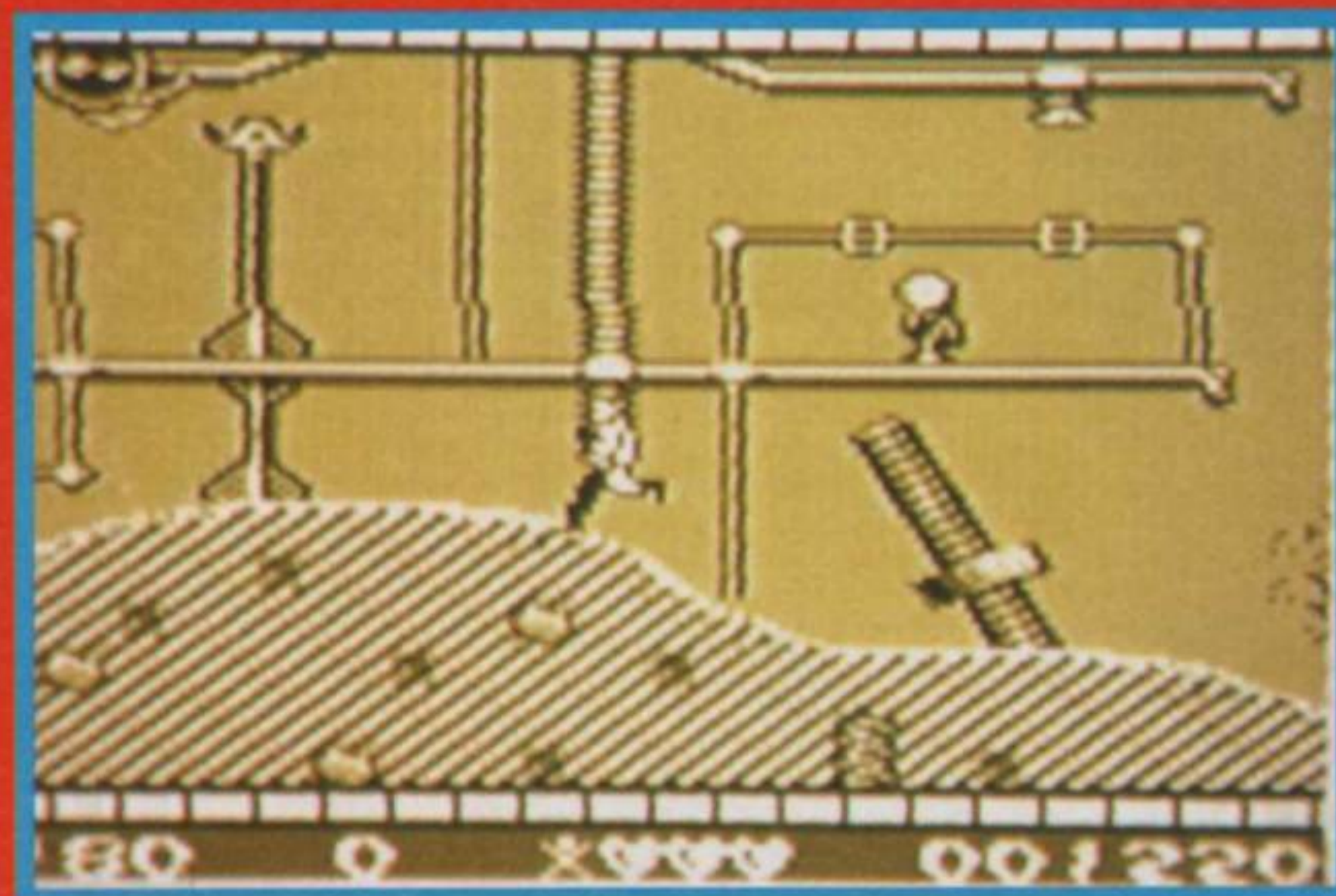
PREVIEWS



Les niveaux ne sont pas fixes. Le personnage principal peut se déplacer dans tous les sens.



Le réseau de tuyauterie mène aux plates-formes les plus élevées.



Il court à grandes enjambées vers les nombreux ennemis qu'il doit détruire.

Pas cool, le world !

Ce jeu de plates-formes est l'adaptation du film d'aventure fantastique "Cool World". Tous les héros sont des personnages de dessin animé, un peu à la manière de "Roger Rabbit". Le dessinateur, Jack Deeks, a créé un monde fictif, Cool World, peuplé de créatures de papier. L'une d'elles, la craquante Kim Basinger, est sur le

point de passer dans le monde du réel. Si elle y parvient, tous les autres personnages se trouveront projetés vers cet univers inconnu. Ce serait la catastrophe. En tant que joueur, vous devez tout faire pour l'en empêcher. Sur Game Boy, le jeu se présente sous la forme de tableaux qu'il faut terminer dans un temps limité.

La voici, la créature de rêve, celle qui a enflammé les écrans de cinéma et fait exploser les résistances de la Super NES.

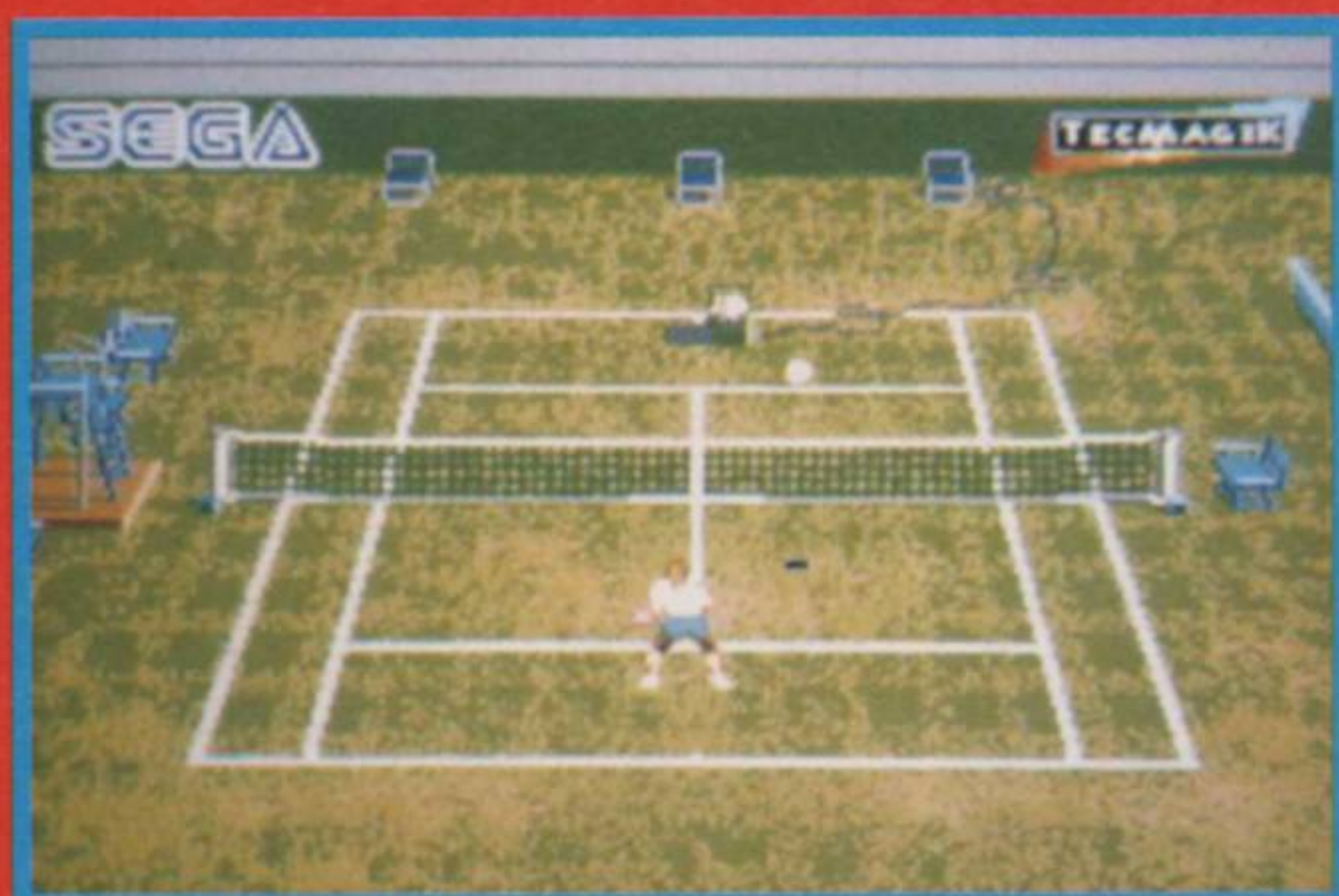


3614 TCOPLUS



**1 HEURE EN 3615
VOUS DONNE ACCES
AU 3614
POUR LE RESTE
DE LA JOURNEE**

ANDRE AGASSI TENNIS



Lors de l'entraînement, le joueur, c'est-à-dire vous, commande la direction et la hauteur de balle.

A chaque fois que vous renvoyez la balle, une somme d'argent s'affiche à l'écran sans gêner le jeu. A la fin du match, ces dollars vous serviront à augmenter vos caractéristiques.



Andre Agassi, le chouchou des jeunes tennis-(wo)men, se prête au jeu... vidéo. L'éditeur anglais TecMagik offrira aux possesseurs de Megadrive et Master System une vraie simulation de tennis. Grande originalité du jeu: chaque échange rapporte une certaine somme de dollars. Cet argent servira à augmenter les caractéristiques de chacun des huit compétiteurs. Malheureusement, cette option n'est pas disponible sur la 8 bits de Sega. Quatre terrains différents, son mode deux joueurs, son tournoi, ses rencontres en double et l'entraînement... on peut difficilement faire mieux!



Il faut obtenir les notes maximales en service, en revers et en coup droit pour avoir des chances de figurer parmi les meilleurs.

En double, la partie est vraiment palpitante. Deux amis peuvent faire équipe ou s'affronter.



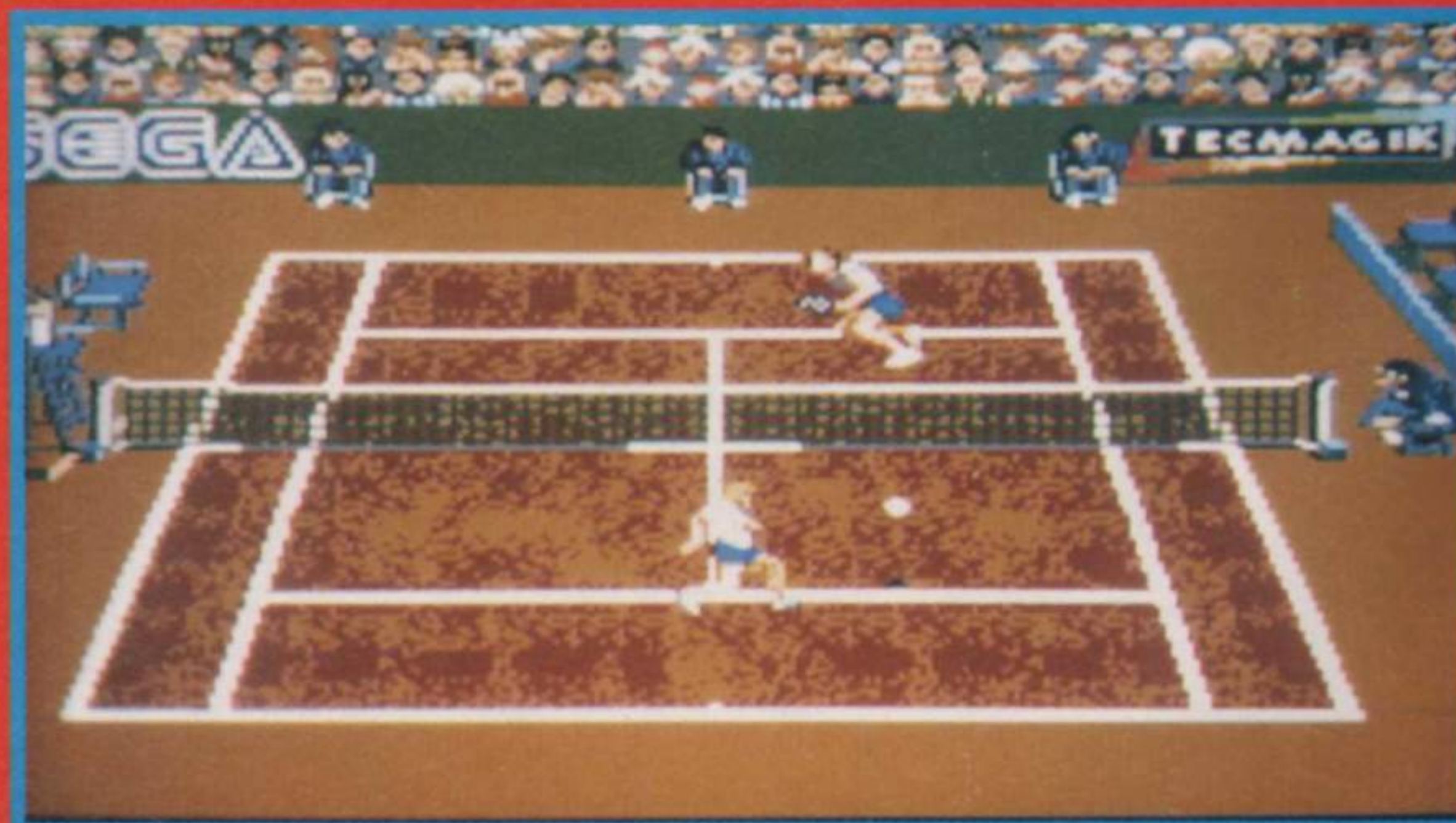
SMS - TECMAGIK



Juin

Agassi, un gagnant agaçant

Changement de terrain. Passer de la terre battue de Roland-Garros à la surface rapide de Flushing Meadow oblige les joueurs à modifier leur tactique.



Figé sur place! Le joueur de dos n'a pas réagi assez vite à ce passing-shot meurtrier.



Avec la Mégacarte, 5% de remise* sur des prix canons et des promotions exclusives.

IMPORTANT : Si vous n'avez pas encore votre Mégacarte, passez chez Micromania, elle vous sera offerte avec votre premier achat.

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

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
200 m2 exclusivement consacrés aux scotchés du jeu vidéo.

Ouvert 7 jours/7

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
Galerie des Champs (Galerie Basse)
84, av. des Champs-Élysées - RER Ch. de Gaulle-Etoile
Métro George V. Tél. 42 56 04 13

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale. Niveau -2
Métro et RER Les Halles. Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2
Tél. 48 54 73 07

MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Commercial des 4 Temps. Niveau 2
Ronde des Mitoirs. RER La Défense. Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA NICE
Centre Commercial Nice-Etoile
Niveau -1. Tél. 93 62 01 14

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
Niveau 1. Face sortie Métro
69000 Lyon. Tél. 78 60 78 82

Promotion exclusive Mégacarte

MAGICAL QUEST
Super Nintendo
~~649F~~ **495F**

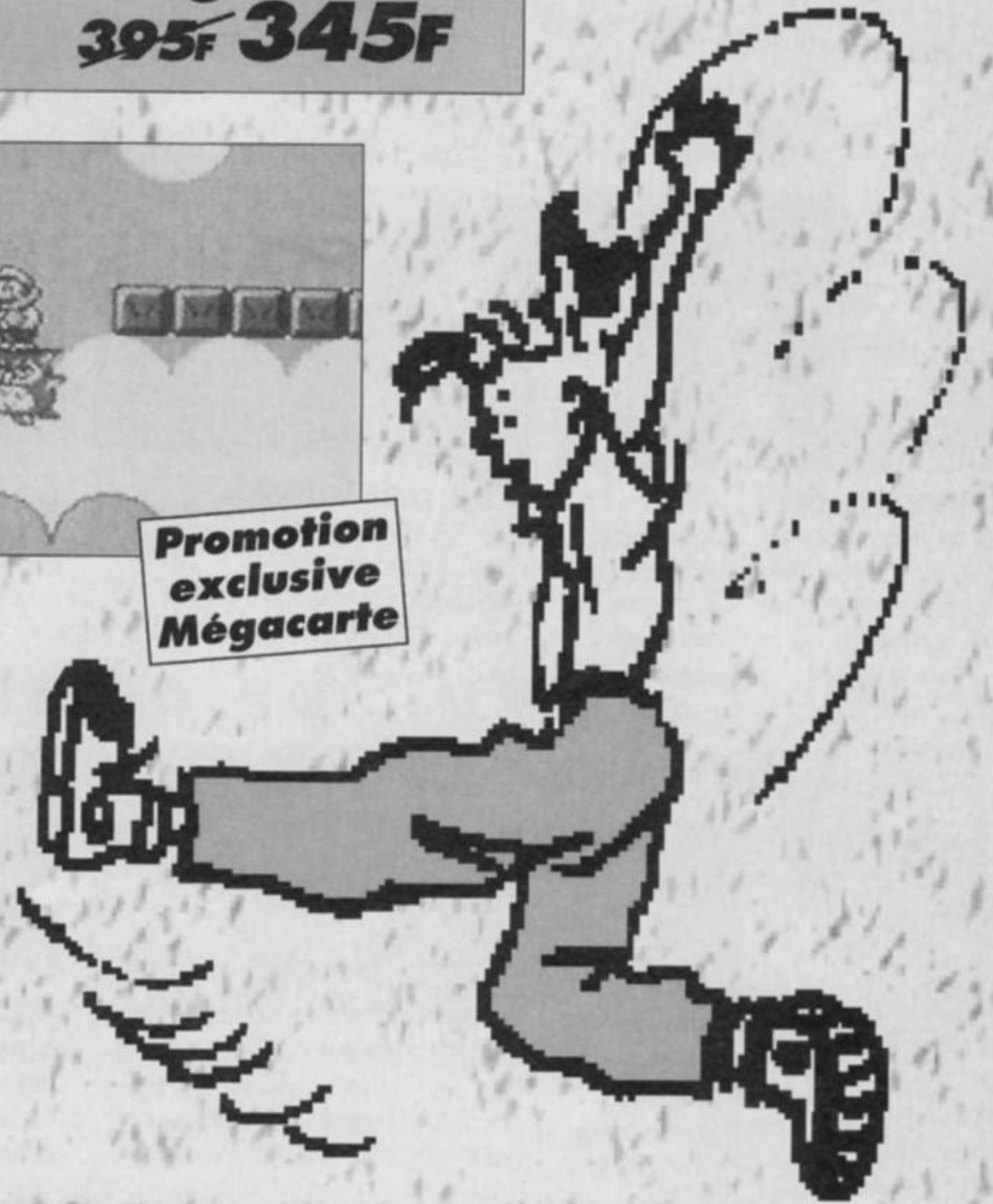
Promotion exclusive Mégacarte

SENNA GRAND PRIX
Mégadrive
~~395F~~ **345F**

Promotion exclusive Mégacarte

SUPER MARIOLAND 2
Gameboy
~~269F~~ **225F**

GAGNEZ UNE GAMEBOY PAR SEMAINE SUR 3615 MICROMANIA en participant au nouveau jeu VIRUS



MICROMANIA

Important : Les cartouches Super Nintendo de cette page fonctionnent uniquement avec l'adaptateur AD 29 ou l'action Replay. Prix indiqués pour des jeux d'import qui nécessitent l'adaptateur AD 29.
Important : Les prix indiqués sont valables jusqu'au 8 mai 93.
Attention : Les Nouveautés et les produits à paraître ne sont pas nécessairement disponibles au moment de la parution de ce magazine. Téléphonnez ou tapez 3615 MICROMANIA pour connaître la disponibilité exacte.

Commandez par téléphone ! **92 94 36 00**
Depuis Paris composez le **16 92 94 36 00**

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

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

Nom
Adresse
Code postal Tél.
Ville

LIVRAISON GARANTIE PAR COLISSIMO

SUIVEZ VOTRE COMMANDE EN DIRECT SUR MINITEL 3615 MICROMANIA

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

Date d'expiration/..... Signature :

Règlement : Je joins Chèque Bancaire CCP Mandat-lettre
 Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 35 F) pour frais de remboursement

Entourez votre ordinateur de jeux : PC Comp. Atari ST Amiga Game Boy Megadrive Gamegear Séga Super Nintendo

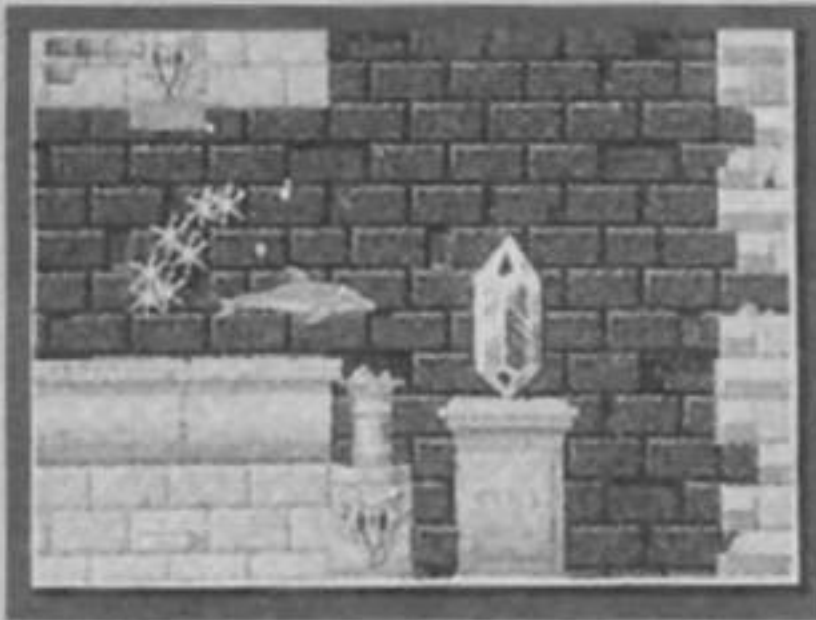
N° de membre (facultatif) _____

M E G A D R I V E

LE TOP 5 MICROMANIA



STREET OF RAGE 2
Chacun des 4 combattants possède ses propres caractéristiques: puissance, technique, vitesse, saut, énergie. Vous pourrez jouer à 2 lors de la progression contre vos terribles ennemis, ou même combattre l'un contre l'autre !

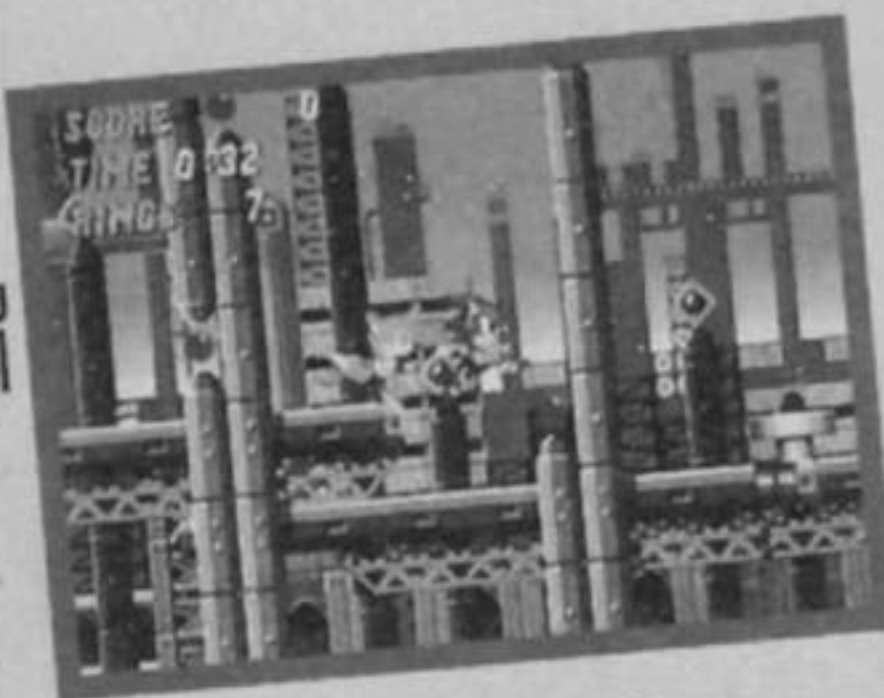


ECCO LE DAUPHIN
Une tempête mystérieuse a éparpillé votre famille. Pour les retrouver vous devez parcourir de vastes royaumes aquatiques truffés de pièges. 25 niveaux immenses et dangereux !!

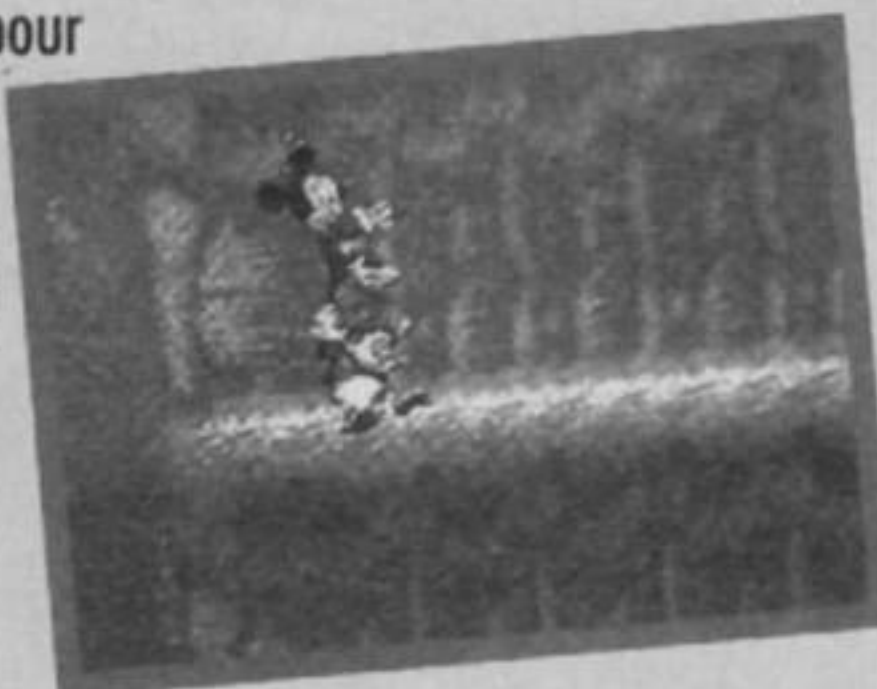


ROAD RASH 2
Le must de la course moto : Jouer à 2 en même temps, chacun sa moto, l'écran divisé en deux permet de suivre la course simultanément !

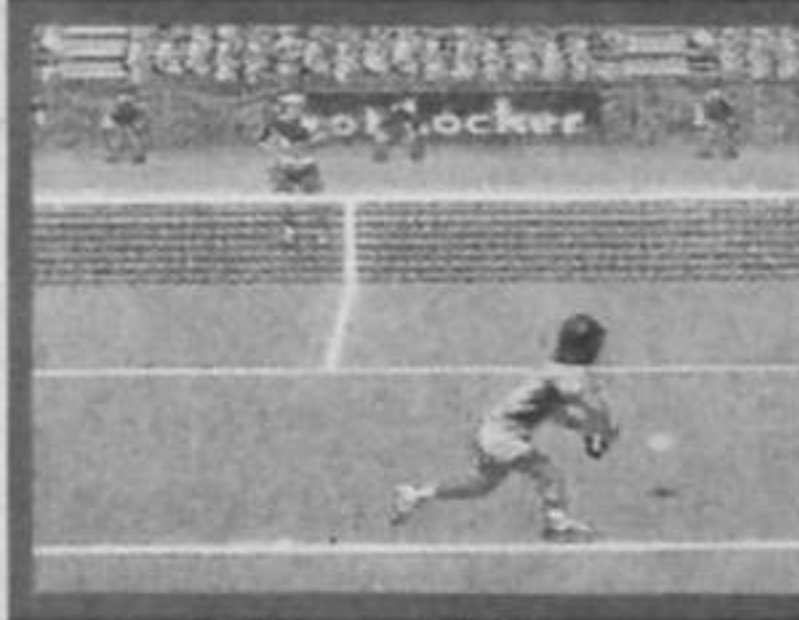
SONIC 2
Sonic le Hérisson nous revient pour de nouvelles aventures !! Un jeu de plateforme où il sera accompagné d'un renard très futé. 2 écrans superposés vous permettront de jouer à 2 simultanément dans le Hit des Hits Sega.



MICKY 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 !



LES NOUVEAUTES D'ABORD !



AMAZING TENNIS
3 types de surface: terre battue, gazon et hard. Les rebonds sont hyper réalistes et la surface influe sur la rapidité de la balle. De très beaux graphismes et une animation des joueurs infernale.



OUT OF THIS WORLD
L'adaptation du Hit que fut Another World de l'éditeur Delphine Software sur votre Megadrive. Une aventure démente ou vous êtes projeté dans un monde où le danger surgira à chaque instant.



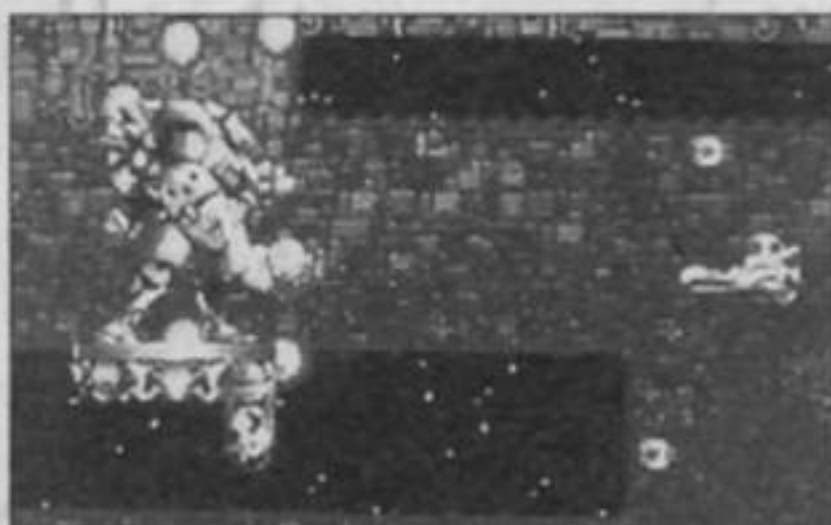
STRIDER 2
5 niveaux de folie avec un hit de l'arcade ! Strider est plus fort que jamais, mais cela sera t-il suffisant pour sauver l'univers !

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



POUR CONNAITRE LA DISPONIBILITE ET LE PRIX D'UN JEU DANS UN MAGASIN MICROMANIA TAPÉZ 3615 MICROMANIA ou TELEPHONEZ A VOTRE MAGASIN MICROMANIA.

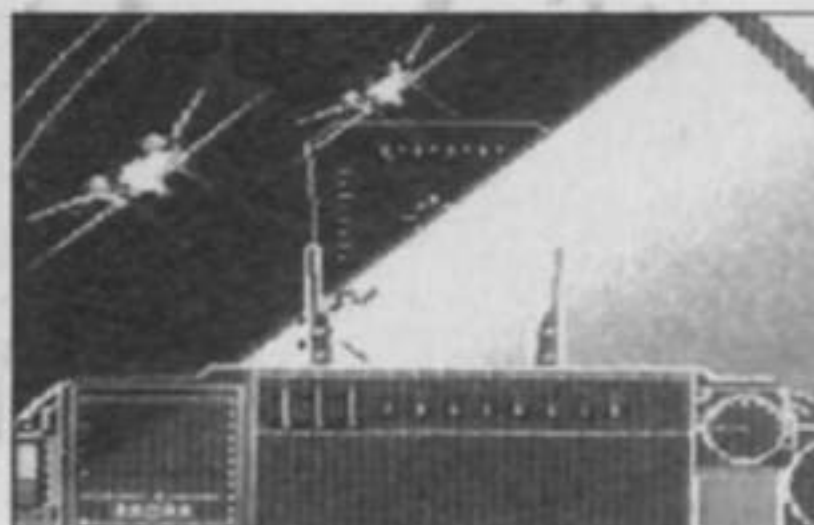
LES JEUX D'ARCADE



Thunderforce IV
La perfection des shoot'em up sur megadrive. Des scrollings superposés, des sprites qui bougent dans tous les sens, et les monstres de fin de niveau qui vous feront pâlir de peur !



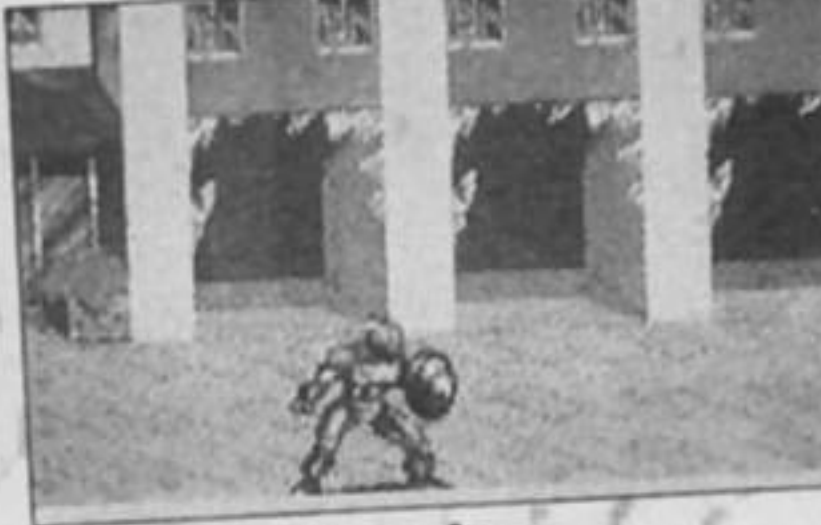
T2 Arcade Game
Vous êtes un terminator T800 et vous disposez d'un redoutable arsenal: mitrailleuse à tir rapide, fusils, roquettes et lance grenades M79.



G Loc
Retrouvez les sensations de l'arcade grâce aux décors en 3D: Depuis votre intercepteur, participez à des combats aériens acharnés.



Atomic Runner
Vous combattez des extra-terrestres depuis les ruines Maya jusqu'aux entrailles de la Terre sur 7 niveaux fabuleux.



Captain America
Vous incarnez 4 des héros des bandes dessinées: Captain America, Iron Man, Hawkeye et Vision! pour sauver la planète des pattes de Red Skull



Batman Revenge of Joker
Une action d'enfer. Pour combattre vous aurez toutes les armes classiques de Batman: les bat-boomerang, les bat-ficelles...

LES JEUX DE COMBAT



Fatal Fury
A 2 joueurs en duel "amical", ou contre l'ordinateur, vous allez pouvoir choisir parmi 4 combattants de l'impossible disposant de coups d'un autre monde!



Ninja Gaiden
Vous incarnez Ryu, un ninja et devez trouver puis détruire l'organisation mystérieuse qui recherche le sabre de Dragon Puissant.



Shinobi 3
Une nouvelle dimension du fameux Shinobi ! Vous devrez franchir 8 niveaux infestés d'ennemis et vous disposez de nouvelles armes!

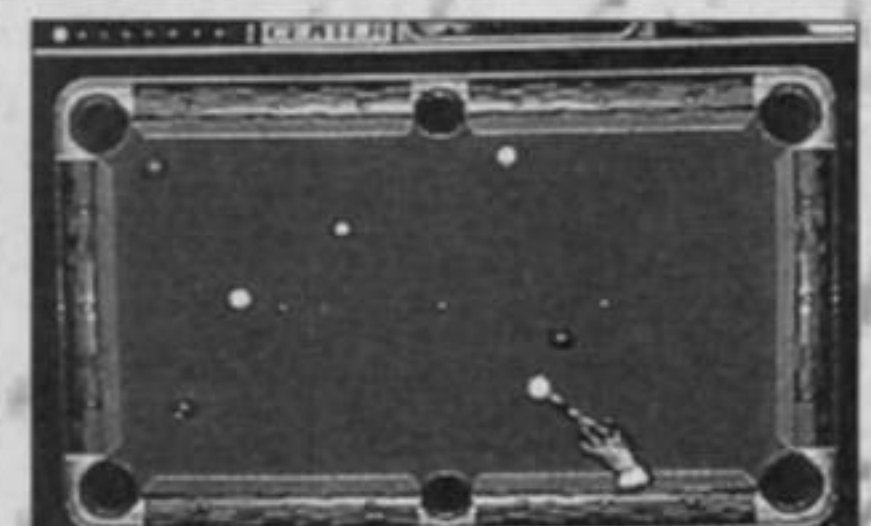
LES JEUX DE SIMULATION



Lotus Turbo Challenge
8 étapes infernales par tous les temps: pluie, neige, brouillard, et puis surtout la possibilité de jouer à 2, l'un contre l'autre !



F15 Strike Eagle
Enfin une simulation de vol digne de ce nom sur megadrive. Le fameux et mythique F15 de l'éditeur Microprose à découvrir de toute urgence !



Side Pocket
Une partie de billard pour vous détendre. Mesurez vous aux meilleurs joueurs dans 5 des plus grandes villes Américaines.

LES JEUX DE PLATEFORME



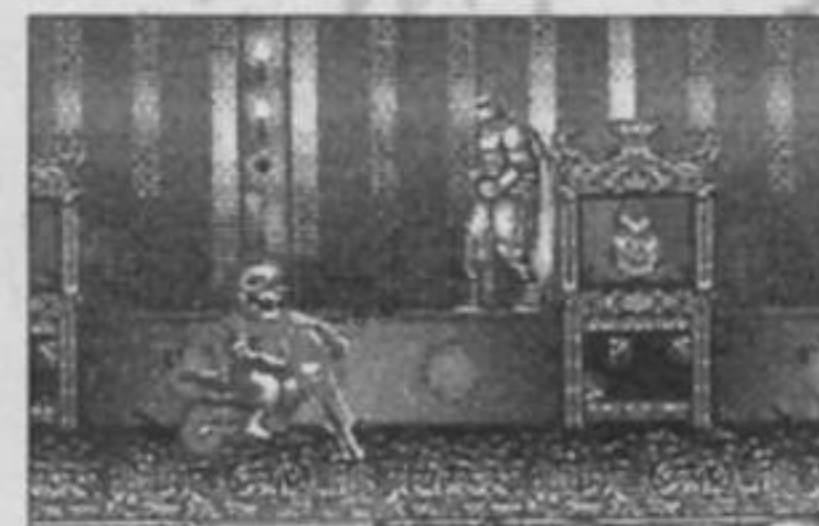
EX Mutant
Une action comme seuls les mutants peuvent en offrir! Vous incarnez un ex mutant, et devez libérer des ex mutants prisonniers de mutants.



Rolo to Rescue
Vous êtes un éléphant et rejoignez votre maison; sur votre chemin vous devrez libérer des amis (lapin, écureuil, castor et taupe) qui vous aideront à passer certains obstacles



Indy J. Last Crusade
Indy est de retour et une fois encore l'action est rapide et délirante! 6 niveaux à la recherche du Sacré Graal.



Batman Returns
Un nouvel épisode de la vie renversante de Batman ! Il va devoir affronter le toujours coriace Pingouin. Des combats fous et variés sont au menu !



Talespin
Un superbe jeu de plateforme adapté du dessin animé de Disney ayant pour héros le célèbre Baloo!



Tazmania
Taz le démon de Tasmanie arrive sur nos écrans! Des graphismes et une animation de toute première qualité. Eclatez vous sur 6 niveaux fous !

LES JEUX DE SPORT



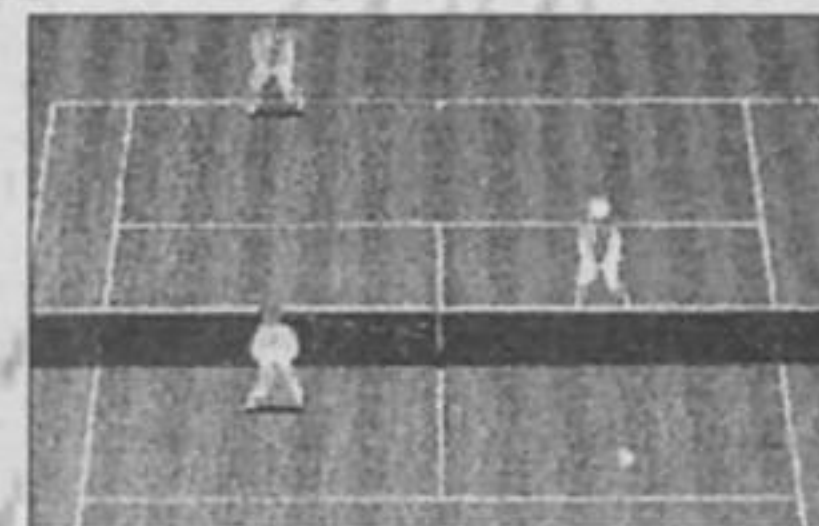
Mohamed Ali Boxing
Vous pourrez jouer seul ou à 2 joueurs. Cette simulation de boxe en 3 dimensions vous offre tous les coups de la boxe anglaise



PGA Tour Golf 2
7 parcours de golf à découvrir de toute urgence ! Une fluidité et une animation 10 meilleure que le premier PGA.



All Star Challenge
Vous allez pouvoir incarner 27 des plus grandes stars du basket américain. Apprendre leurs meilleurs coups dans des matches 1 contre 1.



J.C. Tennis/Grand Slam
En simple ou en double, les adversaires seront redoutable et cela aussi bien sur terre battue que sur gazon ou surface synthétique.



European Club Soccer
La coupe de l'UEFA chez vous ! 2 modes de jeu: Arcade et simulation. Possibilité pour 8 personnes de jouer dans le même championnat!



Team USA Basketball
Participez aux J.O. Choisissez votre pays parmi 15 équipes. Défiiez la Dream Team !!

MEGADRIVE



GENIAL !

Control Pad Pro 2 125F
Le stick adaptable livré gratuitement !
Le Control Pad parfaitement adapté pour votre Mégadrive.



Le Remote Controller + 1 Manette 249F
Manette sans fil permettant de vous éloigner à 6 mètres de votre console.

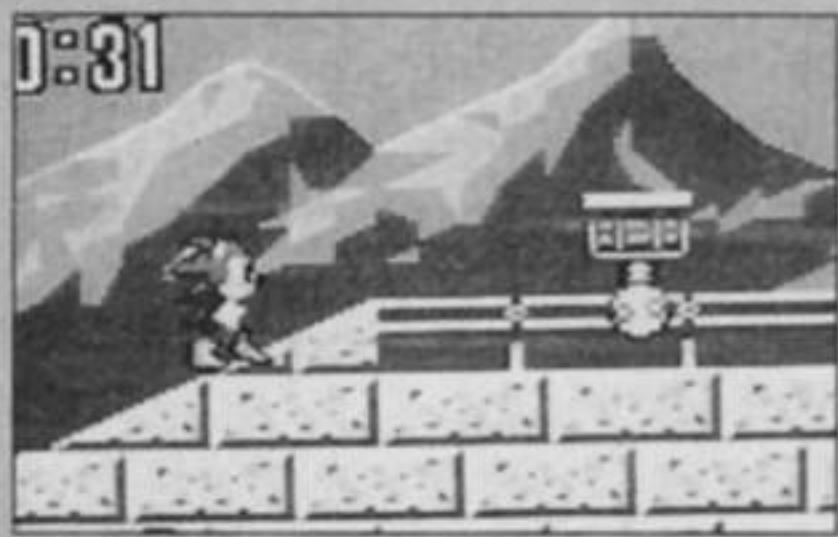
La Manette seule 145F



MICROMANIA

GAMEGEAR

LE TOP 5 MICROMANIA



SONIC 2
Sonic nous revient pour de nouvelles aventures ! Un super jeu de plateforme délectant.



STREET OF RAGE
Rejoignez deux ex-flics dans une guerre totale pour sauver la ville du syndicat du crime !



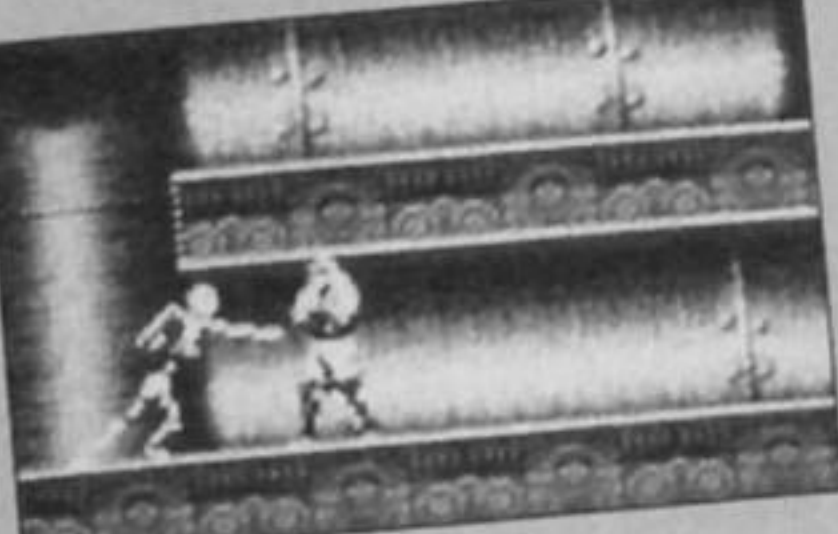
TAZMANIA
Toz le démon de Tasmanie est dépourvu de patience, c'est un vrai démon !



GREENDOG
A travers 8 niveaux très fous, vous ferez du skate, du patin et même de l'hélico à pédales.



TALESPIN
Un superbe jeu de plateforme ayant pour héros le célèbre Baloo.



SHINOBI 2
Le Ninja Noir a pris le contrôle de Neo-City et a emprisonné les Ninjas Élémentaires.



BATMAN RETURNS
Batman a des démêlés avec Catwoman et Penguin, le plus meurtrier des duos.

LES SIMULATIONS DE SPORT

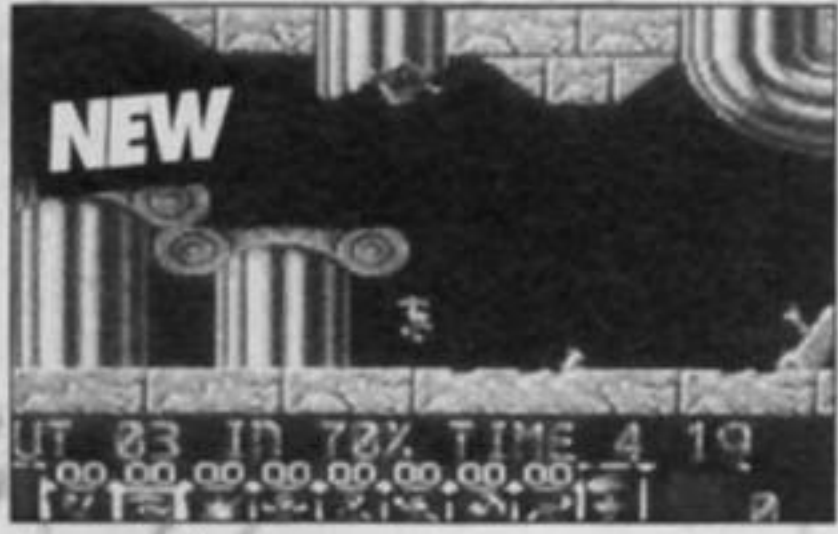


Out Run Europa
Préparez-vous à tester jusqu'à l'extrême vos compétences de conducteur ! Foncez !



Wimbledon Tennis
Smash aériens, services canons, passings shots, un mode d'entraînement et 4 tournois

LES JEUX D'ARCADE



Lemmings
Les Lemmings sont en marche ! Aidez les à creuser, à construire et à ouvrir leur route.



Super Off Road
Prenez le volant et foncez ! Les défis de la course tout-terrain vous attendent.

LES JEUX D'AVENTURE



Prince of Persia
Des passages secrets, des pièces fantastiques, des adversaires violents et de potions magiques.



Defender of Oasis
Un jeu de rôle dans lequel vous devez défendre le monde d'Oasis contre les forces du mal.

PROMOTIONS MEGADRIVE

(Dans la limite des stocks disponibles)

Wonderboy 3	395F	199F
Turbo Out Run	395F	199F
Strider	395F	199F
Shadow Dancer	449F	199F
Moonwalker	395F	215F
Golden Axe 2	449F	249F
Marble Madness	395F	299F
Mercs	395F	199F
Super Thunderblade	395F	215F
World Cup Italia	395F	215F
Alex Kidd	395F	215F
Last Battle	395F	215F
Alisia Dragoon	449F	199F
Rambo 3	395F	199F
Super Hang On	449F	215F
Rings of Power	499F	199F

ACCESSOIRES MEGADRIVE

La City	399F
Action Replay Pro	499F
Extension Cord (Rallonge pour manette)	39F
Menacer	499F
Adaptateur 8Bits/16Bits	295F
Cable Pétitel Megadrive	175F
Adaptateur Secteur universel	175F

PROMOTIONS GAMEGEAR

(Dans la limite des stocks disponibles)

Chessmaster	245F	149F
Crystal Warriors	325F	149F
Dragon Crystal	245F	149F
Fantasy Zone	245F	149F
Halley Wars	245F	149F
Joe Montana Foot.	245F	149F
Pengo	215F	149F
Putter Golf	215F	149F
Slider	245F	149F
Solitaire Poker	245F	149F
Woody Pop	215F	149F

ACCESSOIRES GAMEGEAR

Adaptateur Secteur Gamegear	99F
BIG WINDOW	149F
Cette loupe agrandit 1,6 fois et grâce à ses protections latérales évite tous les reflets.	
LE WIDE MASTER	99F
Agrandit l'écran de votre Gamegear	
Adaptateur Cartouche	99F
MASTER SYTEM GAMEGEAR	99F
Utilisez tous les jeux Sega Master System sur votre console Gamegear	

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

VENTE PAR CORRESPONDANCE	TEL (16) 92 94 36 00	MICROMANIA VELIZY 2	TEL 34 65 32 91
MICROMANIA CHAMPS ELYSEES	TEL 42 56 04 13	MICROMANIA LA DEFENSE	TEL 47 73 53 23
MICROMANIA FORUM DES HALLES	TEL 45 08 15 78	MICROMANIA NICE	TEL 93 62 01 14
MICROMANIA ROSNY 2	TEL 48 54 73 07	MICROMANIA LYON	TEL 78 60 78 82

IMPORTANT : Tous ces logiciels sont normalement disponibles dès leur sortie, en vente par correspondance. Les magasins ne présentent qu'une sélection de ces logiciels. Pour en connaître la disponibilité, tapez 3615 MICROMANIA ou téléphonez à votre magasin Micromania.

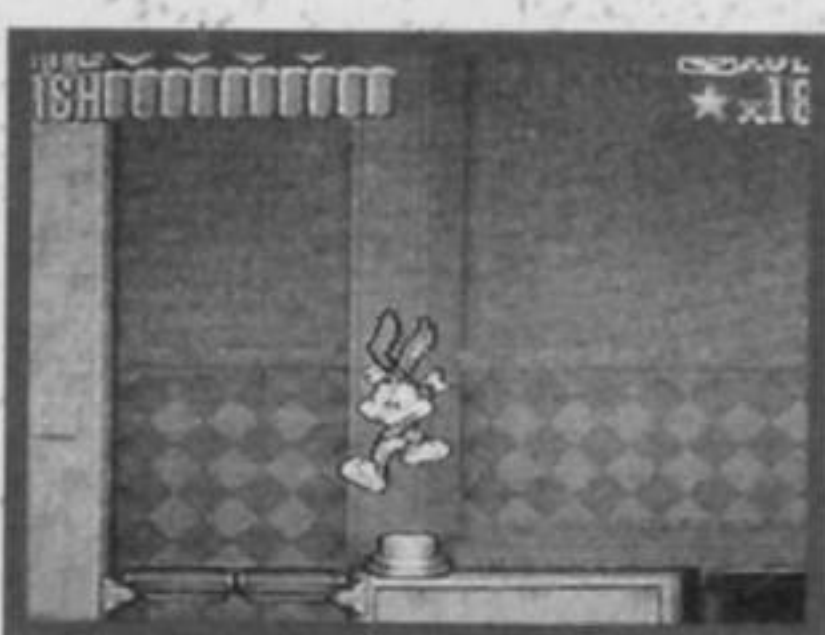
L E S N O U V E A U X D E M E G A D R I V E

SUPER NINTENDO

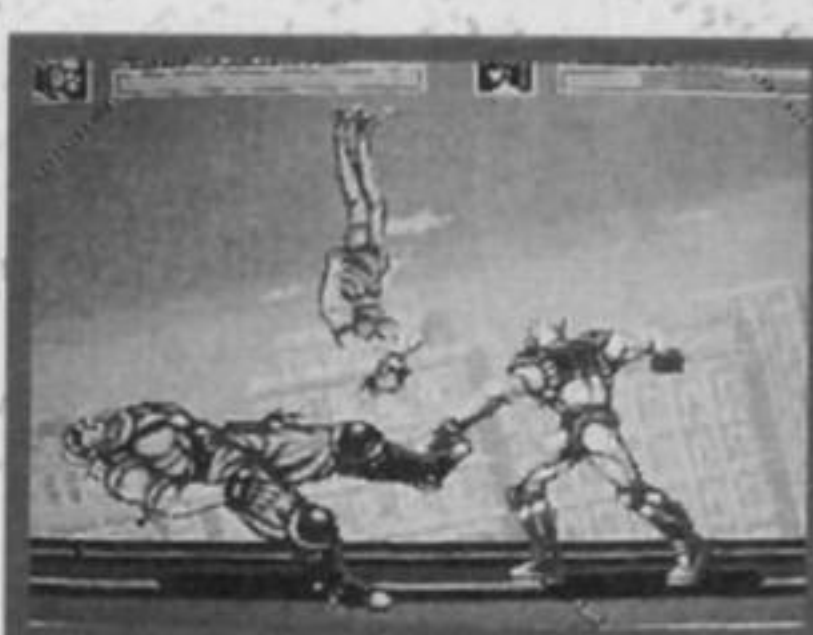
LE TOP 5 MICROMANIA



SUPER STAR WARS
14 niveaux, tous variés et différents les uns des autres; vous aurez à dévaster une caverne, traverser des déserts, détruire l'étoile noire...



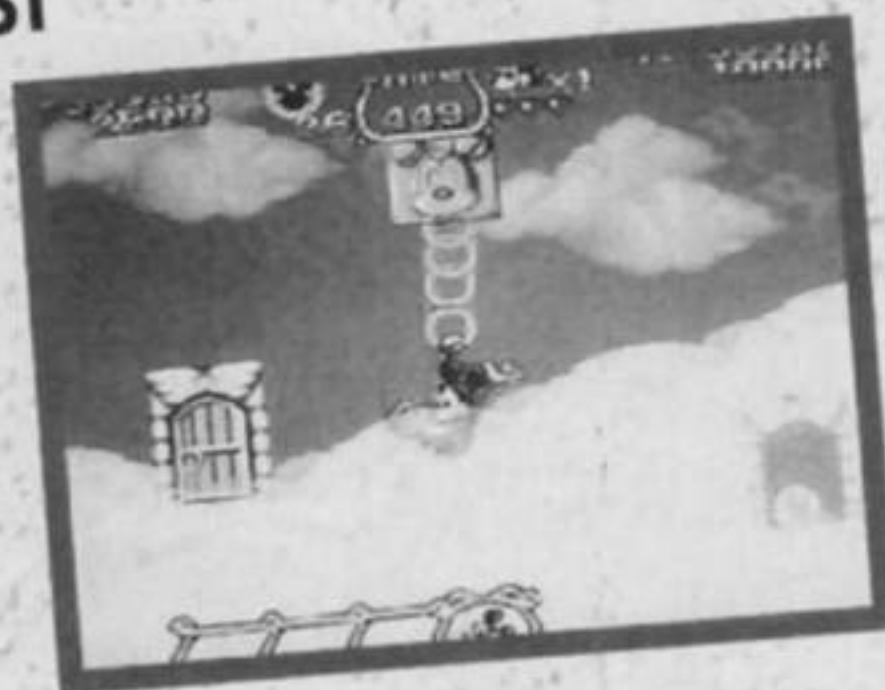
TINY TOON
Retrouvez vos héros de dessins animés dans des aventures géniales, humoristiques, et passionnantes.



SONIC BLASTMAN
Vous devez libérer les rues des sales parasites! Vos adversaires ont une taille démesurée et il vous faudra un gros coeur pour être le plus fort!

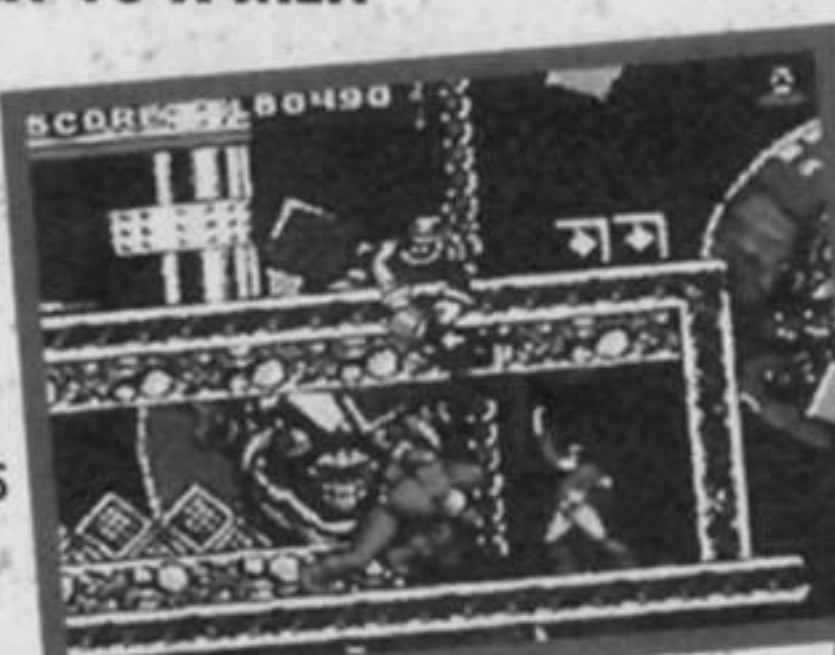
MAGICAL QUEST

Pluto, le fidèle compagnon de Mickey a disparu! Magical Quest vous réserve bien des surprises, mondes cachés, passages secrets, magie...



SPIDERMAN VS X MEN

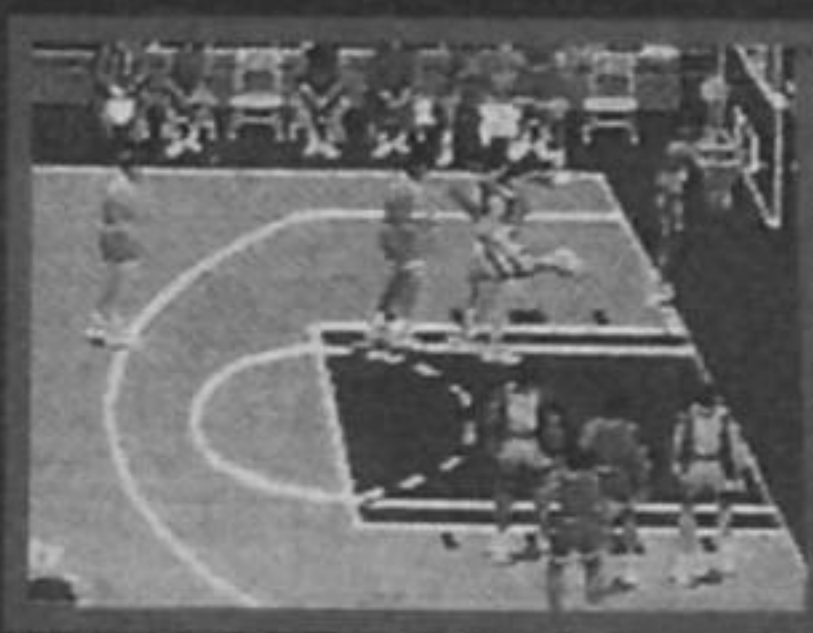
Spiderman ne peut vous être inconnu! Votre première mission consiste à désamorcer des bombes...



LES NOUVEAUTES D'ABORD!



STARFOX: A travers les 12 niveaux de ce jeu d'action, entrez dans la peau de Fox Mc Cloud, le meilleur pilote de l'univers et secourez la planète Corneira, que l'empereur Andross a envahie.



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



FATAL FURY
A 2 joueurs en duel "amical", ou contre l'ordinateur, vous allez pouvoir choisir parmi 4 combattants

LES ACCESSOIRES SUPER NINTENDO

L'ADAPTEUR AD 29 pour utiliser les cartouches américaines sur la Super Nintendo Française **99F**
LA "CITY" **399F**

Retrouvez toutes les sensations de l'arcade. Compatible avec la Super Nintendo Française et la Megadrive, elle possède 8 boutons avec tir automatique indépendant, un tir rapide, un ralentisseur et un stick 8 directions...

PRO PAD SV 334 Super Nintendo **159F**

Manette transparente possédant toutes les options d'un bon control pad pour votre Super Nintendo

GAME COMMANDER **195F**
Control pad pour super nintendo (options ralenti, tir normal, tir rapide (24 tirs par seconde) et tir automatique.

ACTION REPLAY PRO **499F**
Plus de vie, plus d'énergie, plus de Gameplay. Permet de modifier les caractéristiques des Jeux. Fait fonctionner les cartouches import.

EXTENSION CORD (Rallonge pour Manette) **NEW** **59F**

MANETTE TOP FIGHTER PROGRAMMABLE **NEW** **690F**

LES JEUX DE COMBAT



Best of Best Karaté
Après vous êtes entraîné avec un sparring partner, et sur un sac de sable, allez conquérir la ceinture de champion du monde de Kick Boxing.



Streetfighter 2
Vous pourrez choisir un combattant possédant ses propres techniques et coups bien particuliers. Un HIT!



Death Valley Rally
Beep-Beep doit à tout prix éviter les pièges du Coyotte! Un coyotte plus stupide que nature, des animations à se tordre de rire!



Turtles Ninja 4
La Statue de la Liberté a disparu! L'adaptation de ce jeu d'arcade est simplement fabuleuse. Vous montrerez à Schredder comment se battent nos Tortues Ninja: Kowabunga!!!

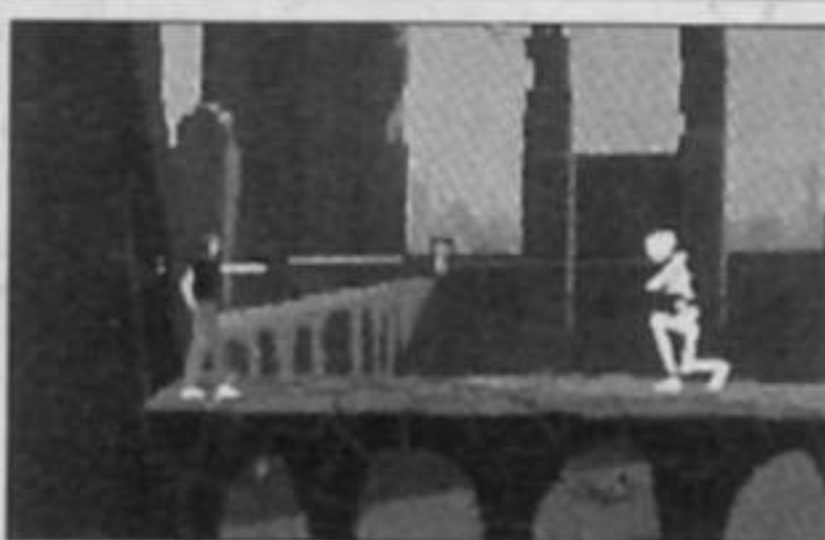


Super Mario Kart
Un petit tour de kart! Mario et tous ses amis vous entraînent dans une course folle: pas moins de 20 circuits pour tester vos talents de pilote!



Desert Strike
Pilotez votre Apache AH-64 lors d'une attaque furtive contre un dictateur impitoyable. 27 missions mettront vos nerfs à rude épreuve.

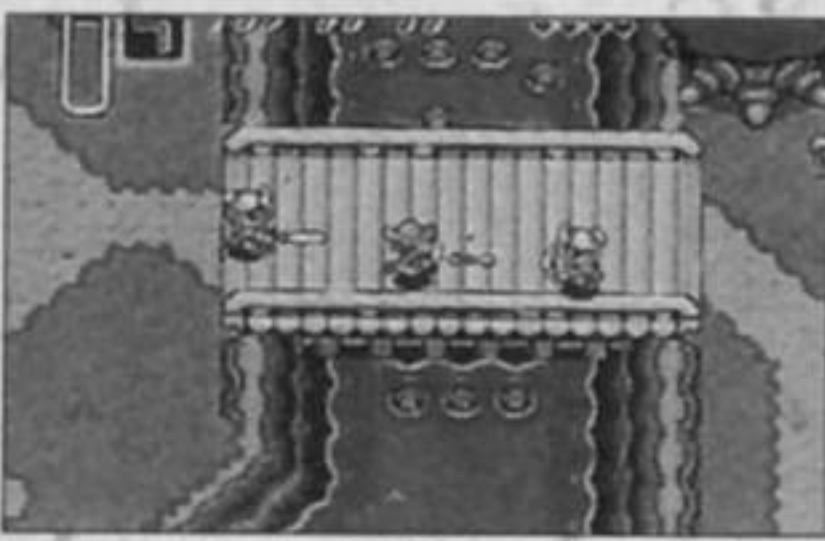
LES JEUX D'AVENTURE



Out of This World
Une aventure démente qui vous projette dans un monde dépassant l'entendement, où le danger surgira à chaque instant..



Prince of Persia
Votre bien aimée a été enlevée; à vous de la retrouver: dans de superbes décors explorez, évitez les pièges, trouvez les bons passages.



Legend of Zelda
Aidez Hyrule à sauver Zelda des griffes de Ganon. A travers de vastes tableaux vous devrez explorer châteaux forêts et rivières pour parvenir à votre but.



Soul Blazer
Pourrez vous vaincre Deathroll? Pour y parvenir, pas moins de 6 niveaux pour ce jeu de rôle action.



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



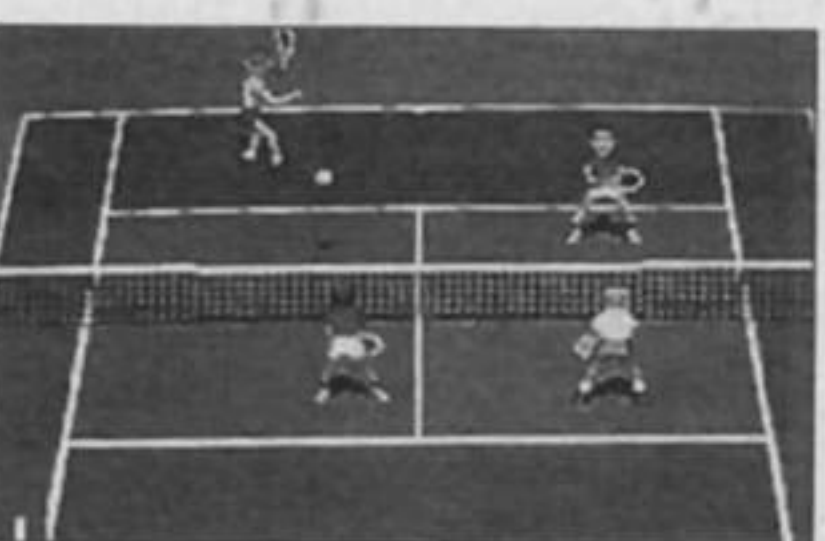
Amazing Tennis
Cette simulation de tennis vous permet de jouer sur 3 types de surface: terre battue, gazon et quick!



NCAA Basketball
Choisissez parmi les meilleures équipes du NCAA Basketball et participez à la saison complète. Michael Jordan n'a qu'à bien se tenir!



NHLPA Hockey 93
500 Stars de la NHLPA avec leurs vrais noms, des gardiens de but plus forts et plus rapides, 2 équipes supplémentaires...!!



Jimmy Connors Tennis
Vous pourrez jouer en match simple, en tournoi, ou tout simplement vous entraîner sur plusieurs types de surface!



Super Kick Off
Vous pouvez appliquer différentes tactiques, et jouer tous les coups du football!!! Le nec plus ultra en matière de football!!!



Nigel Mansell's
De la vraie F1: vous choisissez les configurations de votre voiture et participez à 16 Grands Prix officiels avec les meilleurs adversaires du moment!



Hyper Volleyball
Jouez l'un contre l'autre à ce sport fascinant! 5 différentes sortes de service, et 10 attaques différentes!

Retrouvez tous vos jeux préférés en vente par correspondance ou en magasin chez le N° 1 du jeu vidéo! Pour en connaître la disponibilité et les derniers prix téléphonez ou tapez 36 15 MICROMANIA.

VENTE PAR CORRESPONDANCE TEL (16) 92 94 36 00
MICROMANIA CHAMPS ELYSEES TEL 42 56 04 13
MICROMANIA FORUM DES HALLES TEL 45 08 15 78
MICROMANIA ROSNY 2 TEL 48 54 73 07

MICROMANIA VELIZY 2
MICROMANIA LA DEFENSE
MICROMANIA NICE
MICROMANIA LYON

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

IMPORTANT! Les cartouches de ces pages fonctionnent uniquement avec l'adaptateur AD 29 ou l'Action Replay. Prix indiqués pour des jeux d'import qui nécessitent l'adaptateur AD 29.

S U P E R N I N T E N D O

La "DYNA" 149^F 129^F

Pulvérisez tous vos scores avec cette manette hyper ergonomique pour la Super Nintendo.
En plus de toutes les caractéristiques du Control Pad d'origine, elle possède des **switchs** de réglage de rapidité de tir pour chaque bouton.



Achetez vos jeux chez le N°1 des jeux vidéo et bénéficiez avec la Mégacarte de 5% de remise* sur des prix déjà canons !! *Sauf sur les Consoles



PROMOTIONS SUPER NINTENDO

(Offre valable dans la limite des stocks disponibles)

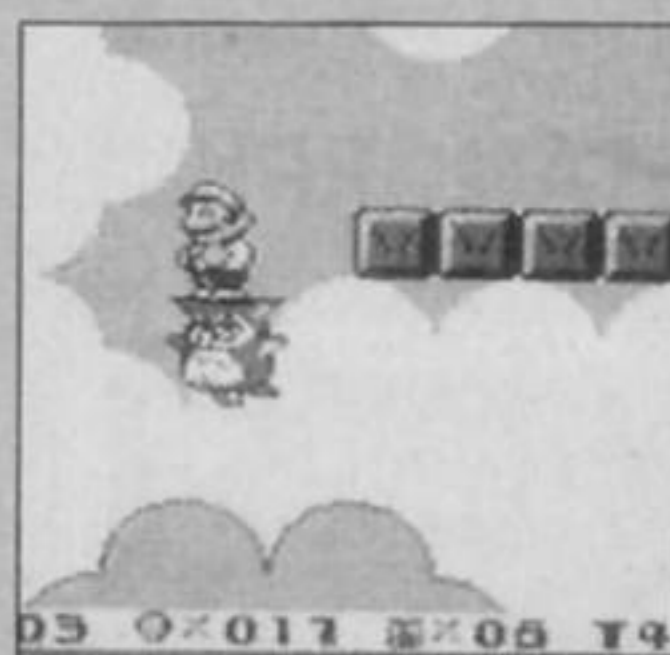
Final Fantasy	499F	395F
Robocop 3	499F	349F
G.F. KO Boxing	499F	349F
Dinocity	499F	349F
Strike Gunner	499F	349F
Race Drivin	499F	399F
Spanky's Quest	499F	349F
Faceball 2000	499F	299F
Kablooey	499F	199F
Pitfighter	499F	349F
James Pond Jr	449F	349F
Imperium	499F	399F

MICROMANIA

G A M E B O Y

GAGNEZ UNE GAMEBOY PAR SEMAINE SUR 3615 MICROMANIA en participant au nouveau jeu VIRUS

LE TOP 5 MICROMANIA



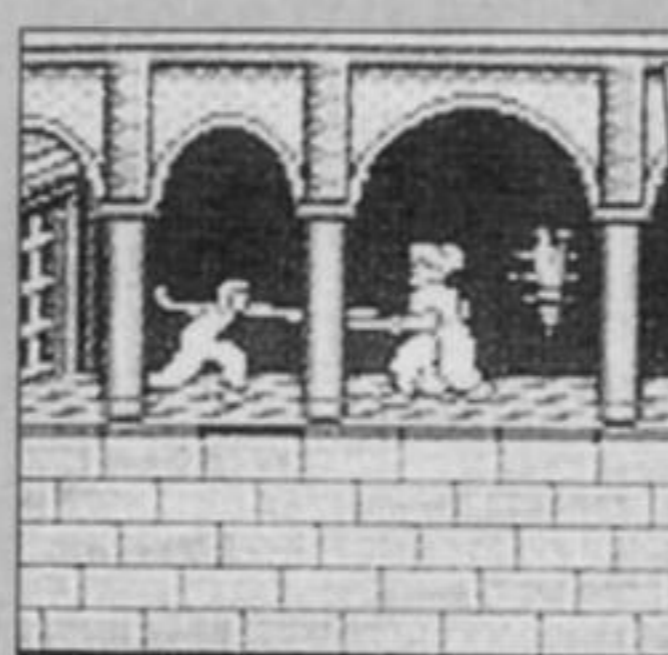
SUPER MARIOLAND 2
18 niveaux de folie. Le terrible Mario est de nouveau passé à l'attaque. Mario devra réunir les 6 Médailles d'Or, chacun dissimulés dans 6 mondes délirants !



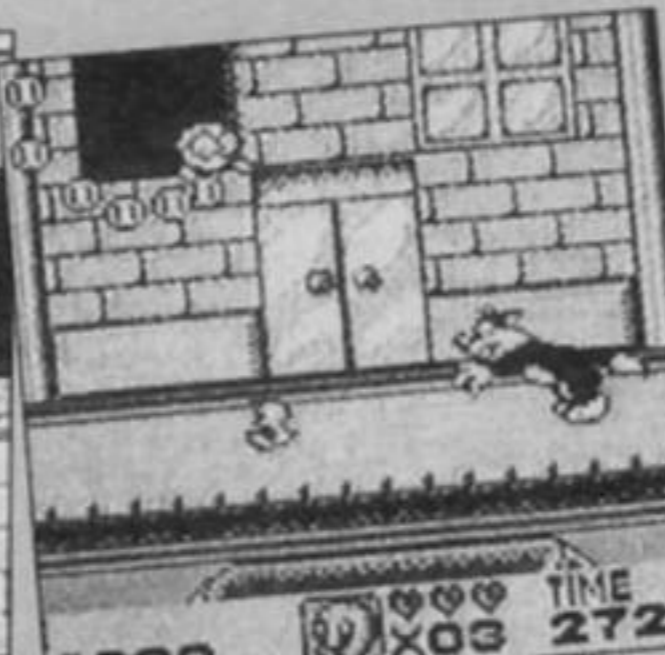
STARWARS
Pilotes ton Aile volante au coeur de l'action, aux confins de l'Etoile de la Mort, où sont basées des centaines de milliers d'hommes en armes et leur chef, Lord Darth Vader.



NBA N2
Les Meilleurs joueurs de la NBA sont sous votre direction dans 6 épreuves encore plus excitantes. A votre disposition 27 des meilleurs joueurs de la NBA pour jouer en 1 contre 1

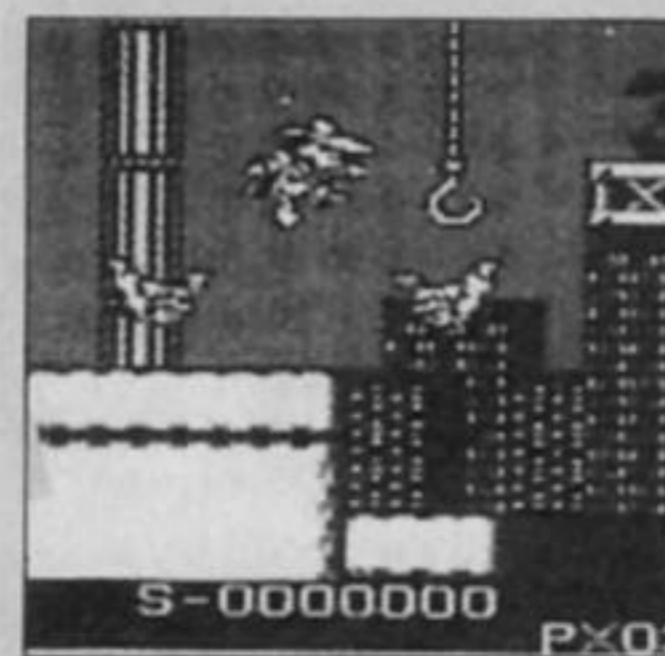


PRINCE OF PERSIA
Une animation géniale, des labyrinthes à en perdre la tête, des combats fulgurants avec des adversaires hors pair !

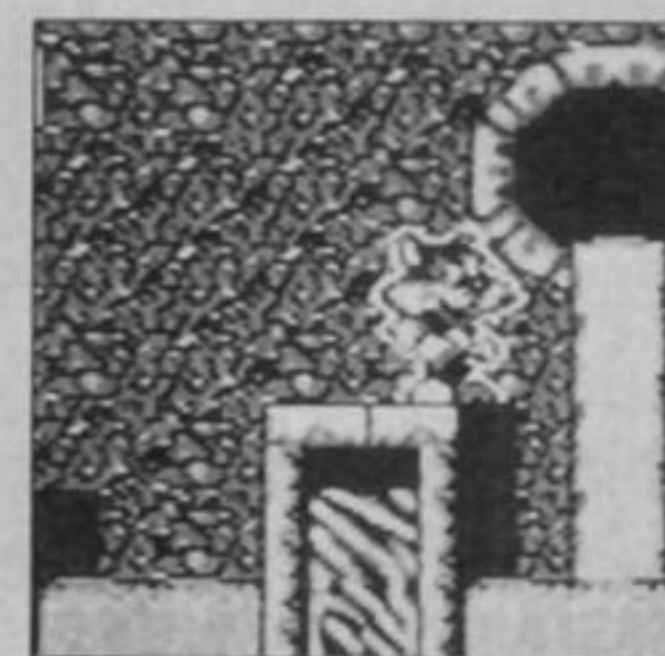


LOONEY TUNES
Vos héros préférés des dessins animés: Bugs Bunny, Daffy Duck, Porky Pig... dans 7 histoires!

LES NOUVEAUTES D'ABORD !



DARWING DUCK
Vous êtes un canard détective qui doit faire échouer les sinistres plans de gens tout aussi sinistres !

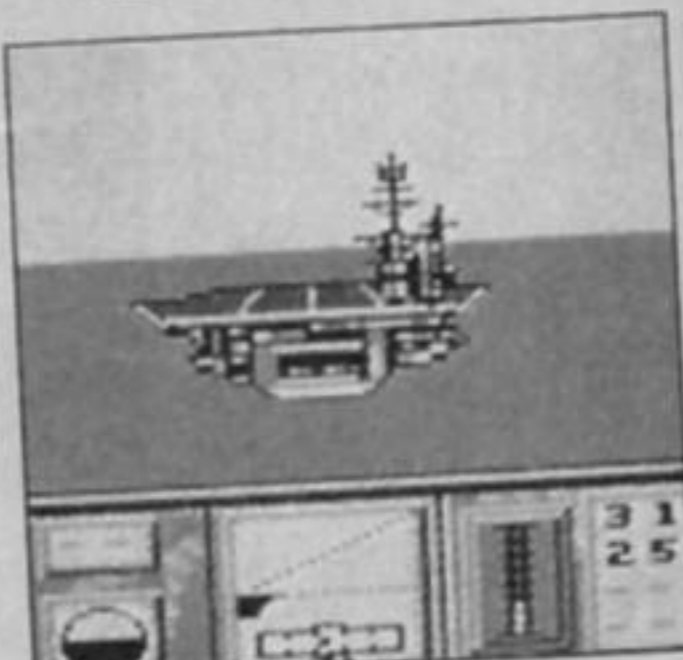


TITUS THE FOX
Un super jeu de plateforme pour 2 joueurs ! Vous partez à la conquête du monde sur 17 niveaux bourrés de salles secrètes!



TALESPIN
Un superbe jeu adapté du dessin animé de Disney ayant pour héros le célèbre Baloo!

LES JEUX D'ARCADE

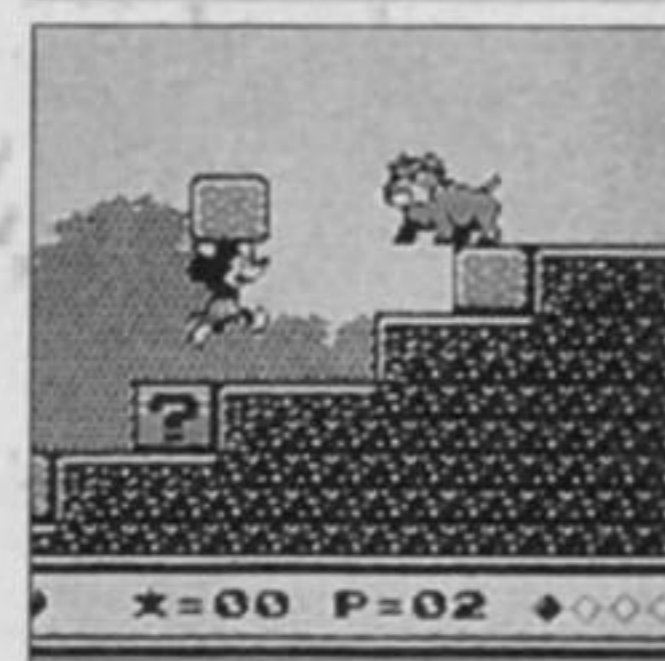


Turn and Burn
Une superbe simulation de vol sur gameboy. A bord d'un F14, vous allez affronter des MIG 27, MIG29, A6 INTRUDER... Des combats aériens terribles et d'une réelle intensité.

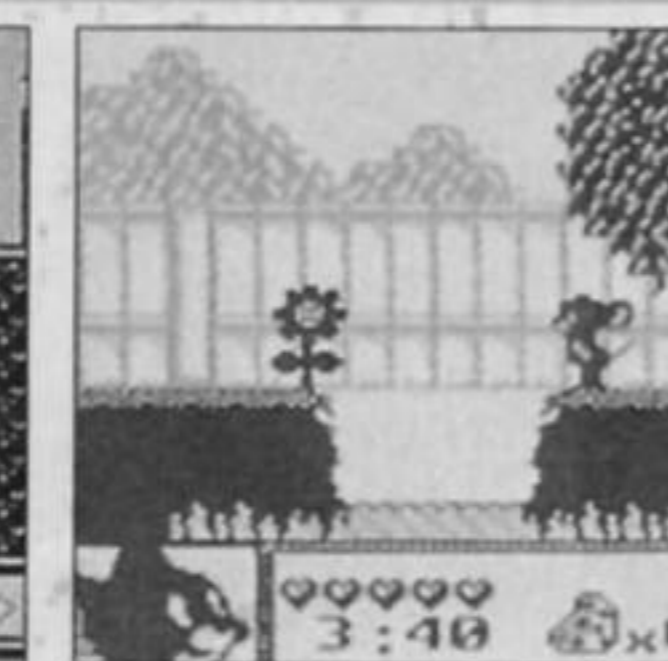


T2 Arcade Game
Vous êtes un terminator T800 et vous disposez d'un redoutable arsenal: mitrailleuse, fusils...

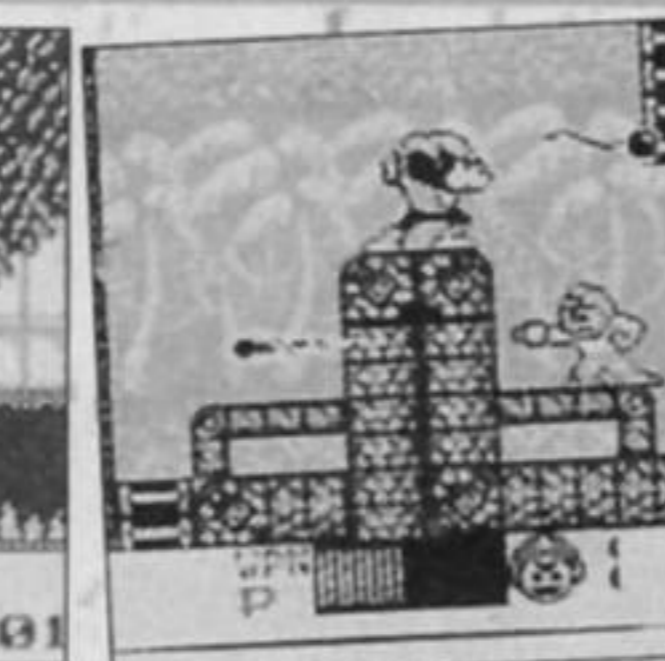
LES JEUX DE PLATEFORME



Mickey Danger. Chase
Aidez nos amis Mickey, Minnie et Goofy à retrouver le cadeau que Mickey voulait offrir à Minnie.

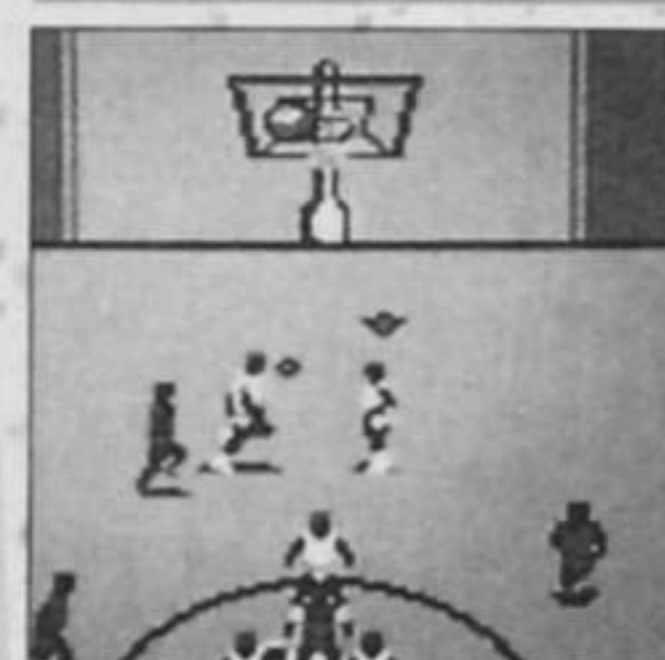


Tom and Jerry
Jerry doit avoir la visite de son cousin Tuffy. Mais il n'est toujours pas là ! Partez à la recherche de Tuffy en évitant les griffes de Tom.

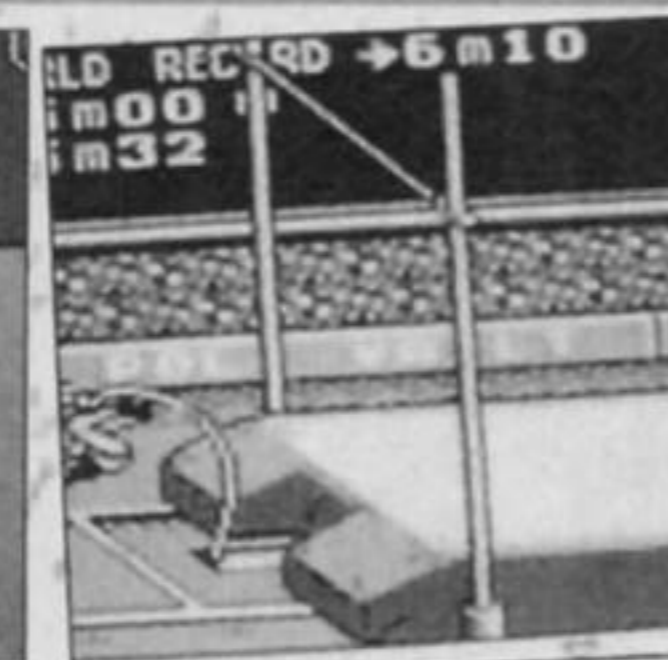


Megaman 3
Une nouvelle aventure passionnante pour Megaman qui devra réduire en poussière les robots activés par Dr Willy!

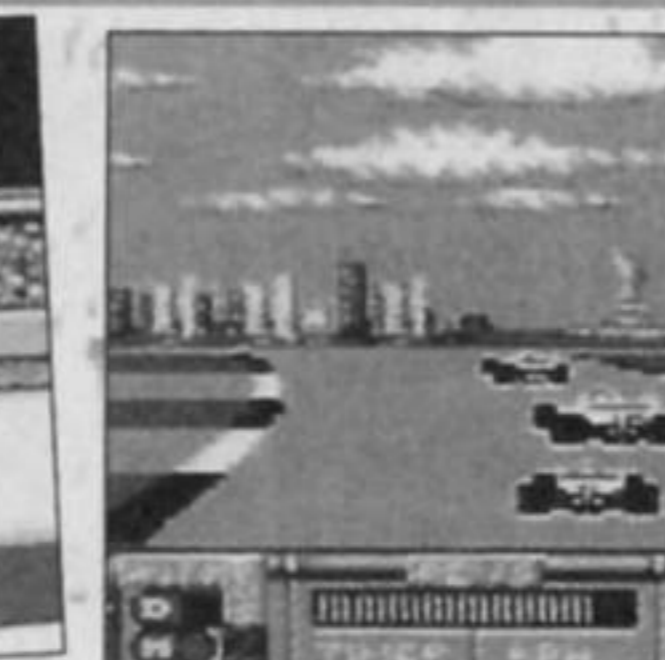
LES SIMULATIONS DE SPORT



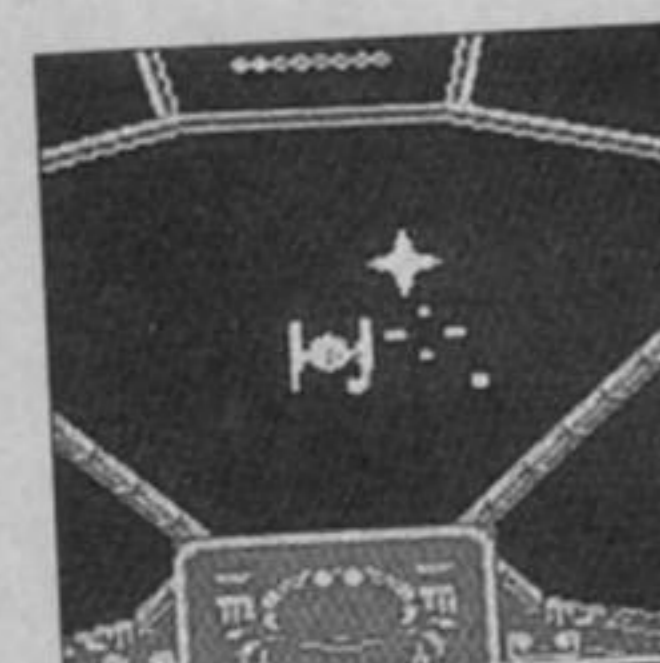
Tip Off
Une simulation de basket vous offrant tous les coups du basket. 5 options de jeux possibles (tir au but, tournoi...)



Track and Field
Les jeux Olympiques comme si vous y étiez. Qualifiez vous pour les 11 épreuves !



Ferrari GP Challenge
Devenez un champion du monde de F1 grâce à ce jeu. 25 concurrents, 16 Grands Prix.



Empire Strikes Back
La Suite passionnante du N°1 Starwars. Poursuivez l'aventure avec Princesse Leia et Han Solo.



Best of Best Karaté
Après vous êtes entraîné avec un sparring partner, et sur un sac de sable, allez conquérir la ceinture de champion du monde de Kick Boxing.

LES ACCESSOIRES GAMEBOY

NEW HANDY BOY Combiné Lumière + loupe + stéréo + batterie autonome	349F
LIGHT MASTER Agrandit l'image et vous permet de jouer dans le noir.	99F
ADAPTATEUR secteur Spécial Gameboy	99F
ACTION REPLAY PRO GAMEBOY Modifiez les caractéristiques des jeux. Multipliez vos vies, énergies, gameplay.	349F
ACCUMULATEUR GAMEBOY Batterie autonome: 10 heures d'autonomie accrochées à votre Gameboy.	249F
ETUI GAMEBOY	89F
LOUPE + GAMESLIGHT	129F
ADAPTATEUR AUTO	99F

IMPORTANT : Tous ces logiciels sont normalement disponibles dès leur sortie, en vente par correspondance. Les magasins ne présentent qu'une sélection de ces logiciels. Pour en connaître la disponibilité, tapez 3615 MICROMANIA ou téléphonez à votre magasin Micromania.

Les prix indiqués sont valables pendant le mois de la parution de ce magazine. Promotions valables dans la limite des stocks disponibles. Super Nintendo est une marque déposée de Bandai Nintendo

L E S N O U V E A U X J E U X D E G A M E B O Y

NEWS

TELEVISATOR 2 : 1 H 30 DE JEUX VIDEO A LA TELE!



Cyril Drevet.



Céline Dubois.

photos France 2 - Robert Picard

C'est depuis le 17 mars que France 2 diffuse, tous les mercredis matin à 9 h 20, une nouvelle émission consacrée pour une large part aux jeux vidéo. En plus des magazines et des tests de jeux, des dessins animés tels que "Tiny Toons" ou "Zelda" sont diffusés tout au long de l'émission. Enfin, signalons que le producteur n'est autre qu'un ex-présentateur, Patrice Drevet, connu par les plus anciens d'entre vous pour sa mèche blonde et ses émissions qui s'adressent aux jeunes: "Presse-Citron", "Mini-journal" et "Drevet vend la mèche". Quant aux animateurs, il s'agit, d'une part, du fiston (Cyril Drevet), qui est également journaliste chez notre confrère "Player One", et de Céline Dubois que l'on a pu voir dans "Clip Combat" sur M6.

SEGA A LA COTE

Pour les petits curieux qui veulent tout savoir sur tout, voici une information d'ordre économique. Sega entre à la Bourse de Paris. Pour nous, consommateurs, ça ne change pas grand-chose, si ce n'est que vous ou vos parents peuvent aller à la banque pour acheter des actions de Sega Entreprises. Même une seule, histoire de frimer... En revanche, cela ne peut que rassurer les acteurs du marché du jeu vidéo. Comme les éditeurs, qui font des jeux pour les consoles Sega, ou les grandes surfaces, qui les vendent. Sega leur montre, en effet, qu'il s'intéresse très sérieusement à l'Europe et qu'il croit au développement durable de ses produits sur ce continent. Disons, plus simplement, que Sega joue dorénavant dans la cour des grands: ceux qui sont cotés en bourse.

MICRO KID'S: LES DEUX FONT LA PAIRE



Delphine et Jean-Michel, entourés de leurs fans.

Depuis le 21 mars, les téléspectateurs de "Micro Kid's" ont la joie de trouver, aux côtés de Jean-Michel Blotière, une jeune présentatrice portant le prénom — très approprié — de Delphine. Gageons qu'une présence féminine apportera un peu plus de "peps" à l'émission et, pourquoi pas, incitera les téléspectatrices

à s'intéresser, elles aussi, aux jeux vidéo. Par ailleurs, signalons que Vincent Noiret, le grand gagnant du championnat de France de jeux vidéo Nintendo que vous avez pu découvrir dans le précédent numéro de Consoles+, sera également présent dans l'émission programmée le dimanche 2 mai.

LE FANZINE QUI TUE

"Super NES-Pas" est le premier fanzine digne de ce nom que nous ayons eu le plaisir de recevoir à la rédaction. Réalisé sur un micro Amiga de Commodore, il concerne essentiellement les possesseurs de la 16 bits de Nintendo avec des tests assez détaillés des nouveautés. En ce sens, il n'intéressera que les possesseurs de cette console. Mais il est aussi un petit journal à l'humour corrosif dont les rédacteurs éprouvent un malin plaisir à relever les faux pas de leurs grands frères mensuels. Une revue de détail de Consoles+ y est proposée dans chaque numéro et chacun des rédacteurs de notre magazine en prend pour son grade dès lors qu'il a écrit une phrase prêtant à rire. C'est là une des raisons pour lesquelles vous vous devez de lire au moins un exemplaire de ce fanzine décapant. Pour vous procurer "Super NES-Pas", envoyez une grande enveloppe portant votre adresse et affranchie à hauteur de 10 F à Stéphane Pilet, 4, square Jules-Vedrinnes, 78190 Trappes.

SUPER NES-PAS

LE FANZINE DE LA SUPER FAMICOM ET DU MICROCOSME
LE FANZINE QU'ON NE MET PAS A LA POUBELLE
LE FANZINE QUI A LE PLUS DE SOUS TITRES
LE FANZINE QUI REVIGORE LES NEURONES
LE FANZINE QUI DIT LA VERITE VRAI
LE FANZINE A DIX BALLES
LE FANZINE QUOI!

8

8

TESTS
SUPER MARIO KART
TOP RACER
SUPER DUNK SHOT
T.M.N.T
FINAL FIGHT GUY

REDACTION:
RUE DE LA PAIX
75002 PARIS

Janvier-Février

EDITO

Bien, vous n'avez jamais vu de fanzine de jeux vidéo... ou si, mais ce n'est pas de la même qualité que celle que vous avez en main. C'est la différence entre un fanzine et un magazine. Un fanzine est fait par des passionnés, pas par des professionnels. C'est un signe de qualité. Les fanzines de jeux vidéo en France sont rares et précieuses. Ils sont le fruit de la passion et de l'enthousiasme. Ils sont le reflet de la culture des joueurs. Ils sont le lien entre les joueurs et les éditeurs. Ils sont le cœur du jeu vidéo français.

NEWS



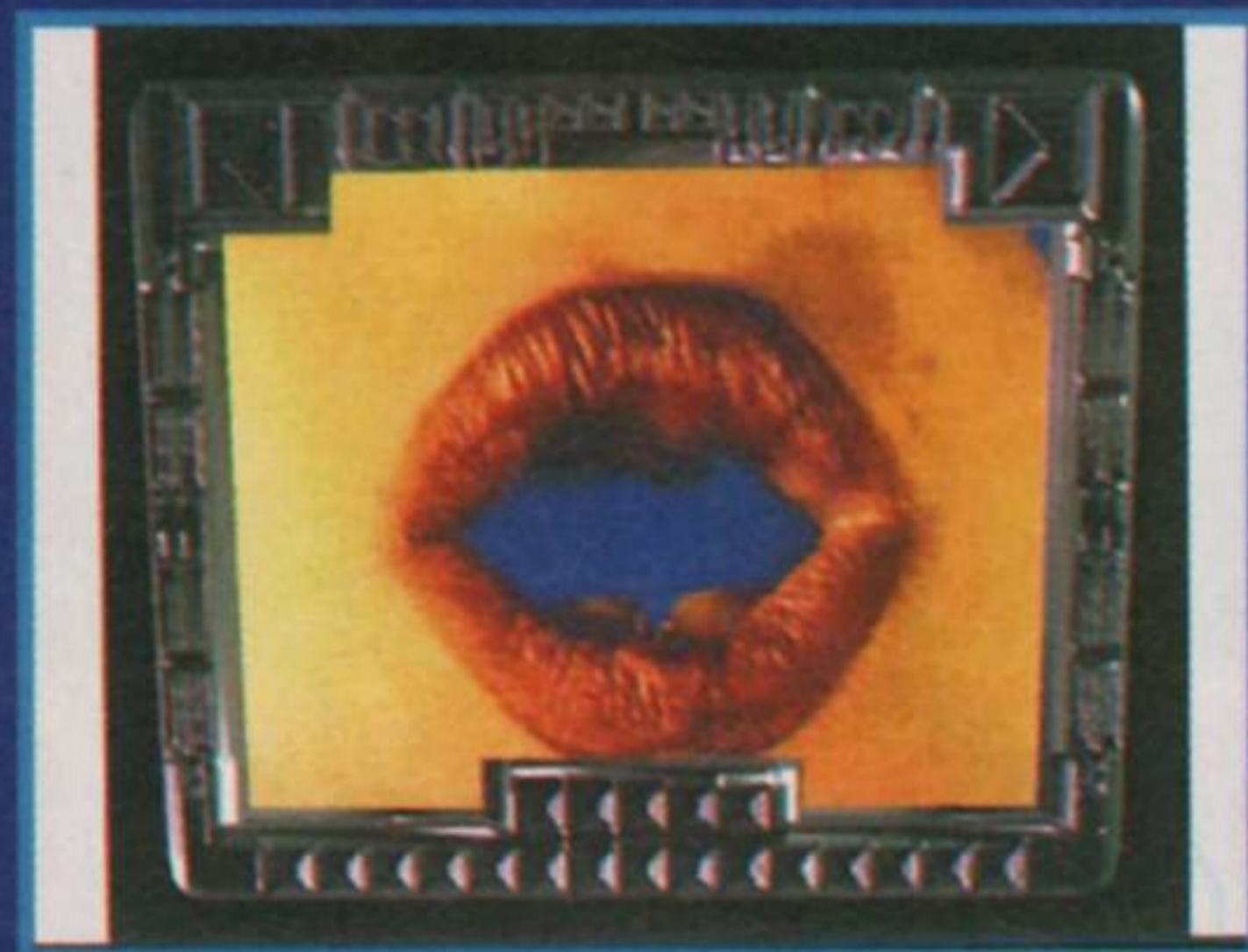
ECTS DE PRINTEMPS : DES NOUVEAUTES EN PERSPECTIVE

C'est du 4 au 6 avril qu'aura lieu cette année l'ECTS, ou European Computer Trade Show, à Londres. Rappelons que ce salon, qui a également lieu au mois de septembre, est exclusivement réservé aux professionnels du jeu vidéo : constructeurs, éditeurs, distributeurs, presse... De fameux titres sont attendus. Malheureusement, beaucoup d'entre eux, comme Mister Nuts, ne

seront pas terminés (sortie prévue en septembre). Espérons seulement qu'ils seront suffisamment avancés pour que l'on puisse en avoir un aperçu significatif. Enfin, des récompenses ("ECTS Awards") seront remises aux sociétés dont les jeux auront été élus par les lecteurs des magazines européens. Les résultats vous seront dévoilés dans le prochain numéro.

Mister Nuts nous fera-t-il l'honneur de sa présence à l'ECTS ?

ŒIL DU CYCLONE : SPECIAL JEUX VIDEO



Dans le cadre de son émission "L'Œil du cyclone", Canal+ diffusera le 10 avril, à 13 h 30, "Overgame", consacré aux jeux vidéo. Attention, il ne s'agit pas d'un reportage sur les jeux vidéo. Ni d'une série de tests de jeux télévisuels. Non, cela ressemble plutôt à un kaléidoscope, à un ensemble d'images de jeux vidéo mises bout à bout... C'est beau et on en redemande. Les jeux vidéo, c'est tout un art!

LE PIRATAGE SUR CONSOLE, ÇA EXISTE !

Dans son numéro 812, sorti le 25 mars dernier, "VSD" a publié un article sur la contrefaçon de jeux vidéo. Il s'agit, d'une part, des cartouches dupliquées illégalement sur d'autres cartouches, revendues plus ou moins sous le manteau, ainsi que des compilations multijeu et, d'autre part, du piratage tel qu'on peut le connaître sur micro-ordinateurs. Il existe, en effet, des "copieurs" qui permettent de recopier des cartouches sur disquettes. Mais rien n'est fatal et il existe au moins deux moyens pour enrayer le piratage, et donc de permettre aux éditeurs de vivre et de continuer à produire des jeux pour

nos consoles. Du côté des éditeurs, augmenter la qualité des documentations fournies avec les cartouches, en les fouillant un peu plus, comme il en existe déjà sur micro-ordinateurs (Formula One Grand Prix de Microprose, par exemple) et, du côté des constructeurs de cartouches et des distributeurs, réduire leurs marges bénéficiaires afin que le public puisse se procurer de quoi nourrir une console à des prix décents. Il semblerait d'ailleurs que Sega ait été le premier à réagir dans ce sens en passant tous ses titres à moins de 400 F. Monsieur Nintendo, la balle est dans votre camp.

SEGA: TOUJOURS PLUS VITE

Les passionnés de Formule 1 qui ont suivi avec attention le premier Grand Prix de la saison 93, lequel a eu lieu à Kyalami en Afrique du Sud, le 14 mars dernier, ont peut-être remarqué la présence d'un nouveau sponsor sur le casque d'Alain Prost: Sonic.

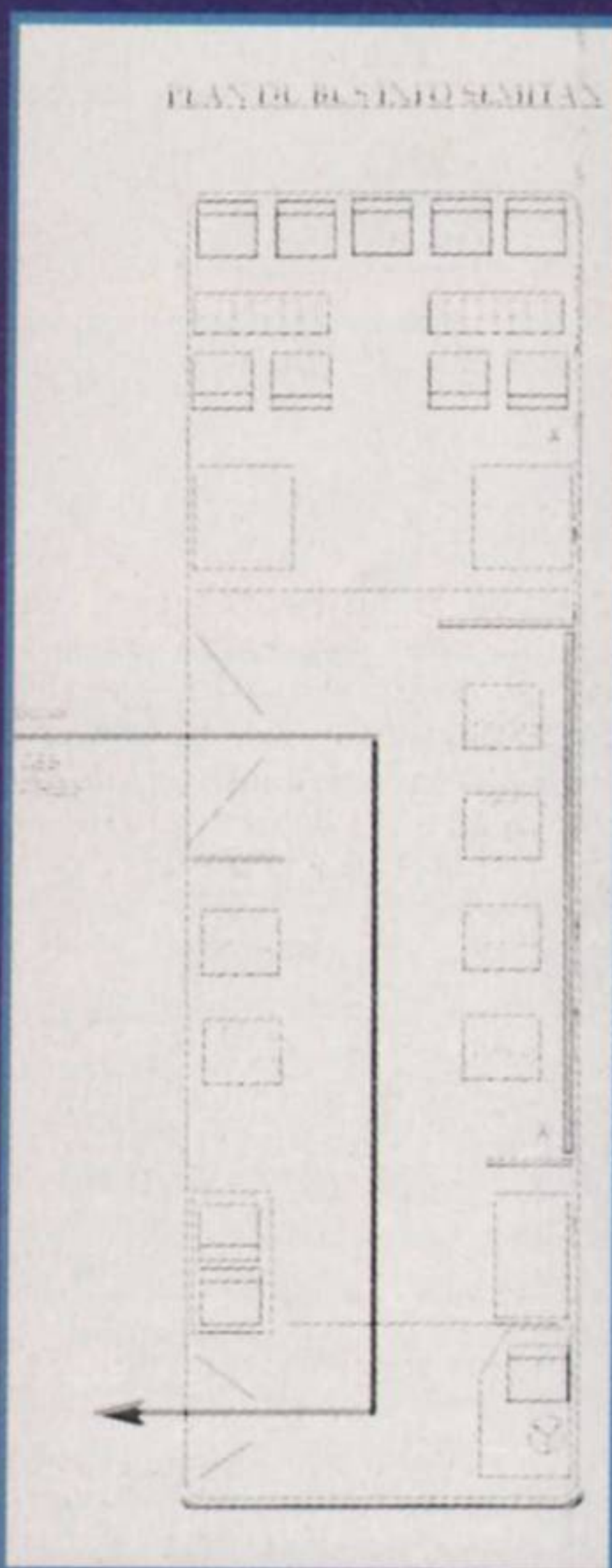
En effet, Sega Europe a choisi, pour son premier contrat de sponsoring, de signer avec l'écurie Canon-Williams-Renault, championne du monde des constructeurs 1992.



Remarquez, sur le flanc de la monoplace, les deux jambes de Sonic qui semblent être celles du pilote...

NEWS

LE BUS "RADIO NANTES" DES JEUX VIDEO



Dans ce bus, six consoles permettront aux habitants de la région de Nantes de se mesurer.

Radio Nantes (100,9 FM), dont nous vous avons déjà parlé dans Consoles+ n°15, organise, en association avec le magasin Game Over, un concours de scores dans le cadre de son émission du même nom. Il se déroulera chaque jour dans une commune différente. Pour ce faire, un bus, prêté par la Semitan, sera spécialement aménagé: six consoles, accompagnées de leurs écrans, seront installées à son bord. Ainsi, le bus s'arrêtera le mardi 4 mai à Sainte-Luce, le mercredi 5 mai à Saint-Herblain, le jeudi 6 mai à Rezé, le vendredi 7 mai à Saint-Sébastien-sur-Loire et, enfin, le samedi 7 mai à Nantes. Les douzes

meilleurs de chaque journée seront invités à se mesurer lors de la finale qui aura lieu le dernier jour à partir de 17 h 30. Une bien belle initiative...

LE TRAIN SIFFLERA 22 FOIS!



L'arrivée en gare du train Sega!

Voici le trophée qui sera remis au champion européen.



C'est reparti pour un tour! Le train Sega, qui a accueilli l'an passé plus de 150 000 joueurs, visitera cette année 22 villes françaises du 10 avril au 9 mai prochain (voir les dates de passage ci-dessous). Entièrement redécoré, il sera composé de voitures "découverte" et de voitures "concours" qui seront ouvertes au public de 10 à 19 h. Tandis que les premières présenteront, en avant-première, les nouveaux jeux ainsi que le fameux Mega CD, les secondes inviteront deux groupes de 20 joueurs à se mesurer, dans le cadre du Challenge européen

Sega, sur Sonic 2 ou Ayrton Senna's Super Monaco Grand Prix II. 36 manches de quinze minutes chacune permettront chaque jour à 1 440 personnes de montrer leur habileté. Les deux premiers de chaque manche recevront un trophée. Les deux meilleurs de la journée gagneront un cadeau Sega et seront invités à participer à la finale nationale. Le grand gagnant de cette finale française aura alors la lourde tâche de défendre les couleurs nationales à Hambourg, en Allemagne, à la fin du mois de juin, lors de la super-finale européenne.

Dates de passage du train Sega

Samedi 10 avril	LILLE	Lundi 26 avril	GRENOBLE
Dimanche 11 avril	LILLE	Mardi 27 avril	MARSEILLE
Lundi 12 avril	AMIENS	Mercredi 28 avril	MONTPELLIER
Mercredi 14 avril	ROUEN	Jeudi 29 avril	TOULOUSE
Samedi 17 avril	REIMS	Samedi 1 ^{er} mai	BORDEAUX
Dimanche 18 avril	STRASBOURG	Dimanche 2 mai	TOURS
Lundi 19 avril	MULHOUSE	Lundi 3 mai	ANGERS
Mardi 20 avril	BESANÇON	Mardi 4 mai	NANTES
Mercredi 21 avril	NANCY	Mercredi 5 mai	RENNES
Jeudi 22 avril	DIJON	Jeudi 6 mai	LE MANS
Vendredi 23 avril	LYON	Samedi 8 mai	PARIS - MONTPAR-
Samedi 24 avril	LYON		NASSE
Dimanche 25 avril	CLERMONT-FER-	Dimanche 9 mai	PARIS - MONTPAR-
	RAND		NASSE

TELEX • TELEX • TELEX • TELEX • TELEX • TELEX • TELEX • TELEX • TEL

• UN CLUB SEGA A SAINTE-MAXIME

Que tous les habitants du Var et possesseurs de Sega se réjouissent: il existe un club consacré à leur machine favorite à Sainte-Maxime.

Pour obtenir des informations, écrivez à l'adresse suivante:

Club Sega,
Les Mazets de la Nartelle,
83120 Sainte-Maxime.
Tél.: (16) 94.49.19.88.

• BANDAI/NINTENDO: LE DIVORCE!

Nous vous en parlions le mois dernier, c'est officiel depuis le 1^{er} mars de cette année. Nintendo a créé une filiale française, Nintendo France, qui prend en charge la distribution de ses consoles ainsi que les jeux développés en interne par Nintendo.

La société Bandai, quant à elle, continue d'assurer la distribu-

tion de certains éditeurs tels que Capcom, Konami, Loricel, Titus, Tradewest, etc.

• SEGA RENFORCE SA STRUCTURE

Patrick Lavanant, directeur commercial chez Bandai depuis 1988, vient de passer à la concurrence.

En effet, il occupe depuis le 1^{er} mars la fonction de directeur général au sein de Sega France.

• ELECTRONIC ARTS CREE UNE FILIALE FRANÇAISE

Electronic Arts vient de racheter Exasoft, la société qui la distribuait en France. A partir du 1^{er} avril, on ne dira donc plus Exasoft, mais Electronic Arts France. Adresse et téléphone/télécopie restent les mêmes. Electronic Arts France: 12, rue du Château-d'Eau, 69410 Champagne-au-Mont-d'Or. Tél.: (16) 72.17.07.83 - Fax: (16) 78.43.20.42.

L'ARCADE DEPASSE LES BORNES



Arcade System : pour les amateurs de cartes Jamma purs et durs...

Pour les amateurs de jeux d'arcade purs et durs, voici une bonne nouvelle : la boutique Top Games vient de mettre en vente, pour un peu moins de 2 000 F, l'Arcade System, un boîtier qui permet l'utilisation de cartes à la norme Jamma, au même titre que l'Arcade Machine de WDK ou encore la Combo distribuée par Softage. Intéressant : il dispose, sur la façade, de boutons pour régler les trois couleurs vidéo primaires (rouge, vert et bleu) indépendamment les unes des

autres. Remarquons également la présence d'un interrupteur marche/arrêt, d'un bouton pour régler la tension, de deux prises "jacks" pour casque, d'un bouton de volume et, enfin, de deux ports joystick. A noter que ceux-ci sont fournis avec la machine et qu'il s'agit, à l'origine, de manettes de type Megadrive. Enfin, le constructeur, DB Logic, devrait, très bientôt, commercialiser un boîtier plastique destiné à protéger les cartes Jamma de la poussière.
Top Games : (1) 48.05.48.23.

UNE NOUVELLE CONSOLE SIGNÉE FUJI

Notre confrère CTW, un hebdomadaire britannique qui s'adresse à tous les professionnels européens du jeu vidéo, a publié dans son édition du 8 mars 1993 une photo du Marty CD. Il s'agit de la version console du fameux FM Towns, micro-ordinateur conçu par Fujitsu. Architecturée autour d'un micro-processeur 32 bits et équipée d'un lecteur CD, la bête est commercialisée aux alentours de 5 000 F. Plus de deux cent cinquante titres seraient déjà disponibles dont certains édités par Maxis et Broderbund, respectivement responsables de Sim City et de Prince of Persia. Si vous voulez en savoir plus, reportez-vous aux infos de Banana San qui suivent dans ce numéro.

LE NOUVEAU SPIELBERG PAR OCEAN

Décidément très présent sur Super Nintendo, Ocean annonce, pour le mois d'octobre de cette année, l'adaptation d'un film qui va faire énormément parler de lui : "Jurassic Park", de Steven Spielberg. Le film, doté d'un budget de 80 millions de dollars et dont les effets spéciaux sont réalisés par le célèbre studio américain ILM ("La Guerre des étoiles", "Willow", "Terminator 2", etc.), devrait bénéficier d'une conversion de qualité : il utilisera, en effet, le fameux Super FX, inauguré avec Starfox. Consoles+ reviendra très largement sur ce titre-événement, en attendant sa sortie, avec des photos du jeu et du film et des infos de derrière les paddles...

DU NOUVEAU DANS LE MONDE DES JEUX VIDEO SUR CONSOLE

JOUE + et - CHER



Salut,
je suis **SWAPER!**
l'échangeur de jeux
par correspondance
pour **50 F** seulement
(port compris)

1 - Envoie-moi le jeu qui ne t'intéresse plus pour l'échanger contre un jeu de même console de ton choix.

2 - Attention ! Il faut que ton jeu soit en bon état, dans sa boîte avec sa notice, sinon je te retourne ta demande en port dû.

3 - Les échanges se font au fur et à mesure des disponibilités et si au bout de 30 jours ton échange est toujours impossible (ton jeu n'est pas demandé ou ton choix est introuvable) je te renvoie ton jeu sans mes frais de recherche (30 F par jeu).

Gestion des échanges JMB DIVERDIST : 101, av. du G^{al} Leclerc, 75014 PARIS

Les expéditions se font par la Poste, sous emballage discret, au tarif COLISSIMO jusqu'à 250 grammes, et au tarif COLIECO au delà. La participation aux frais de port et d'emballage est fixée à 20 francs par jeu pour la Métropole et à 50 francs par jeu pour les DOM-TOM et étranger.

(RC Paris A 389 044 728)

DEMANDE D'ECHANGE DE JEU VIDEO SUR CONSOLE

(A retourner à JMB DIVERDIST - 101, avenue du Général Leclerc, 75014 PARIS)

JE VOUS FAIS PARVENIR CI-JOINT JEU(X) VIDEO

1 - Titre : pour console :

2 - Titre pour console :

3 - Titre : pour console :

que je souhaite échanger contre (dans l'ordre de mes préférences et pour la même console) :

1 - a : 2 - a : 3 - a :

ou - b : ou - b : ou - b :

ou - c : ou - c : ou - c :

Cet envoi est accompagné de mon règlement à l'ordre de JMB DIVERDIST.

Chèque bancaire Chèque Postal Mandat-lettre ...

Frais de recherche : 30 F X jeu(x) = F

Participation aux frais de port et d'emballage

Métropole : 20 F X jeu(x) = F

DOM-TOM et étranger : 50 F X jeu(x) = F

Option Recommandé R2 + 10 F X jeu(x) = F

Total = F

J'ai bien noté que si au bout d'un mois ma demande ne pouvait être satisfaite, mon jeu me serait renvoyé sans les frais de recherche d'échange (30 Francs par jeu).

Date :

Nom :

Prénom :

Adresse :

.....

Code Postal : Ville :

Signature :
(des parents si mineur)

LA 3DO: LA MACHINE ULTIME POUR LE JEU

Sur le papier, ses capacités techniques sont époustouflantes: animations de 64 millions de pixels par seconde (les meilleures, actuellement, sont de 1 million par seconde), un système d'utilisation réellement multitâche, des performances en moyenne 50 fois meilleures que celles d'un ordinateur de bureau, etc. Bref, une liste impressionnante de performances annoncées. Annoncées seulement car, pour le moment, il est difficile de juger sur pièces. C'est, en tout cas, l'une des machines de demain, ou alors d'après-demain...

POUR

- Des performances techniques impressionnantes.
- Le soutien de la majeure partie des programmeurs américains de pointe.
- Le soutien d'un géant japonais et de deux groupes très présents dans les médias et la communication.

CONTRE

- Elle n'est toujours pas terminée (à 60% selon une source 3DO).
- Il n'y a encore que des démos et pas de jeu complet.
- Son prix.



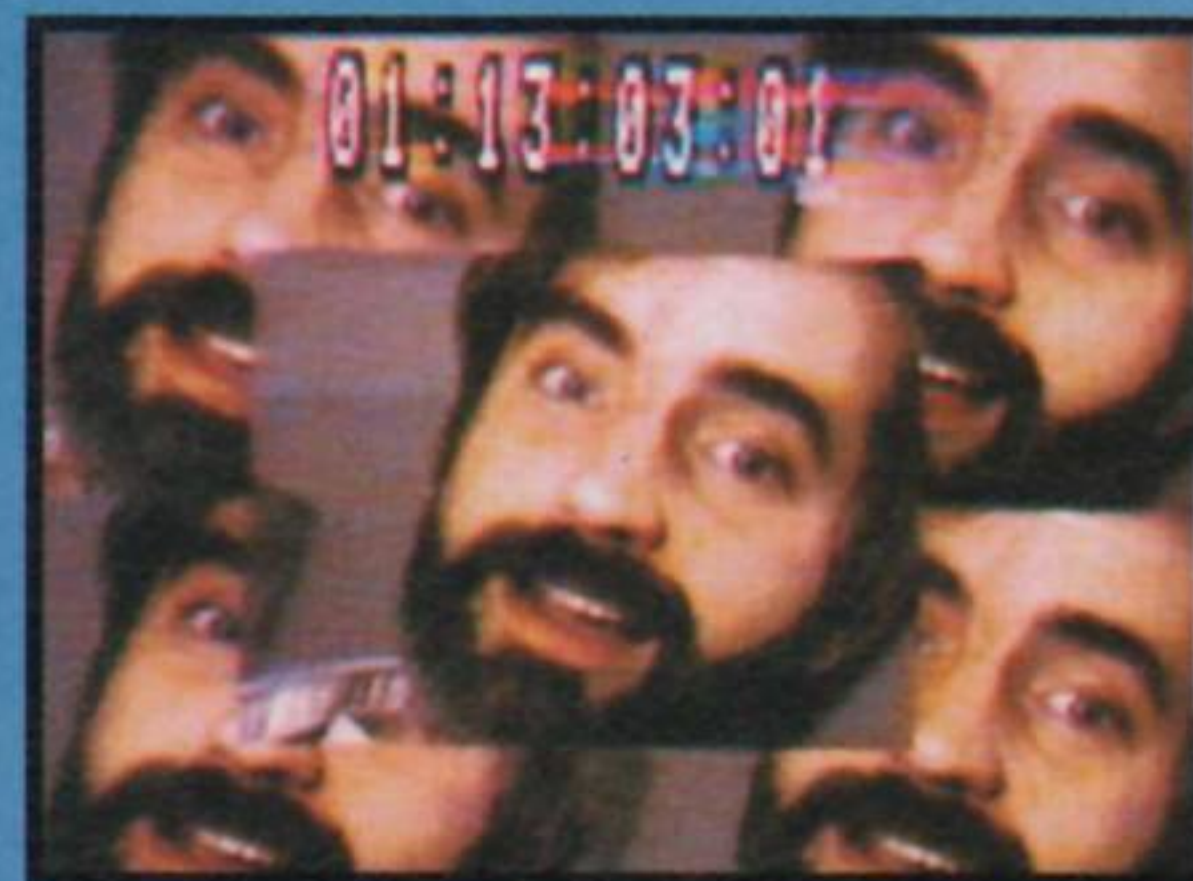
La gigantesque palette de couleurs de la 3DO permet d'afficher des écrans d'une qualité photographique.

La machine est déjà la reine incontestée dans le domaine de l'animation.



LA CONSOLE CHERIE DES PROGRAMMEURS ET DES EDITEURS

Plus que le hardware, c'est le soft, c'est-à-dire les jeux, qui fait le succès d'une machine. Contrairement à Sega et Nintendo, les éditeurs pourront sortir des titres sur 3DO sans avoir à en solliciter l'autorisation. Ils fabriqueront le nombre d'exemplaires qu'ils désireront et sortiront ces cartouches à la période qu'ils auront choisie. Il n'y aura pas non plus de contrôle si les CD-Rom sont fabriqués autre part que chez le constructeur, et les prix seront du seul ressort des éditeurs. Quant aux programmeurs, ils bénéficieront d'une fabuleuse bibliothèque de routines, des documents techniques fournis par 3DO, de musique, des possibilités d'utilisation des films de MCA et de la Warner (partenaires de 3DO), etc. Tout cela pratiquement sans frais. Gain de temps, gisement formidable d'idées, ce sont 111 giga-bytes de données, tenant sur plus de 70 CD-Rom, collectées depuis 1990, qui seront mises à la disposition des créateurs. Un rêve des plus fous pour les programmeurs les plus insensés!



Les développeurs de la 3DO pourront puiser parmi des giga-octets de données

(graphismes, séquences animées, etc.) et, comme ici, s'amuser à déformer en temps réel le visage d'un illustre inconnu.

Les démonstrations de la 3DO, lors de sa présentation à Las Vegas, laissaient rêveur...



ES DU FUTUR

CONSOLES MUSCLEES

Présentée au dernier CES de Las Vegas, la console 3DO a des capacités qui font saliver les amateurs de jeu. Mais si elle a techniquement une génération d'avance, ce n'est pas pour autant qu'elle devancera ses concurrentes. En effet, son rapport qualité/prix ne sera pas nécessairement plus intéressant que ceux des nouvelles machines qu'on voit pointer à l'horizon. Voici un comparatif sur cette nouvelle génération de consoles sans complexes qui vont venir jouer incessamment sous peu dans la cour des grands.

3DO OU 3DO ?

Il y a tout d'abord la société 3DO, fondée avec les capitaux de Matsushita, géant japonais de l'électronique, ceux de l'éditeur de jeux américain Electronic Arts et ceux de deux grandes pointures du cinéma, MCA et la Time Warner. Il y a ensuite la machine 3DO, qui, plus qu'une machine, est en fait une série de technologies matérielles ou logicielles licenciées à d'autres compagnies. Si les photos actuelles présentent un design de machine choisi par Matsushita, il est fort possible que, par la suite, on voie surgir d'autres consoles compatibles 3DO avec un look totalement différent selon les divers constructeurs.

LES PREMIERS JEUX

Ils seront sans doute signés Electronic Arts. On s'attend donc à PGA Tour Golf, Road Rash II et Pro football 93. Plus de 50 sociétés seraient en train de travailler sur des jeux dont Paramount, Spectrum Holobyte, Dynamix, Ocean, Interplay, Virgin, Maxis... Au Japon, l'engouement est moindre. Il n'y aurait que T&E et Micro Cabin qui développeraient pour cette machine.

LA MACHINE DESOSSEE

NOM	3DO Multimedia Player
TYPE	Console CD-Rom
CONSTRUCTEUR	3DO
COMMERCIALISATION	Prévue milieu 93
PRIX	Entre 4 200 et 6 000 F
SON	DSP dédié à grande vitesse
HARD	
• Processeur principal	RISC 32 bits à 35 MHz
• Ram	2 Mo (extensible à 16 Mo par carte mémoire)
• S-Ram	32 Ko
• Back-up Ram	196 Ko (carte mémoire en option)
GRAPHISMES	
• Palette	2 processeurs spécialisés 16,7 millions de couleurs
RESOLUTION	320 x 240
LECTEUR DE CD-ROM	
	3DO CD-Rom, CD audio, CD+G, CD-Rom XA (lisible sur un CD-I), CD Photo de Kodak
• Temps d'accès	2 fois plus rapide que les lecteurs standards
• Temps de transfert	Compression par un facteur 6
ANIMATION	64 millions de pixels/seconde. Full motion vidéo plein écran et compression MPRG en option
PARTICULARITES	Bibliothèques de routines (anti-aliasing, transparence, modules 3D, mapping, etc.). Bibliothèques gratuites pour les programmeurs (60 heures de musique, 20 000 effets sonores, des heures de film, etc.). Possibilités de connecter en chaîne plusieurs périphériques (pad, lunette, gant, etc.) et existence de nombreuses cartes d'extension (Midi, MPEG-2...).
DESTINATION	Jeux vidéo, Smart TV, Eductainment, Multimédia

LE SFC CD-ROM ADAPTATEUR : NINTENDO PRÉSENTE SON CD-ROM

C'est le concurrent numéro un de la 3DO. Il viendra normalement se greffer sur la SFC et lui permettra de se maintenir techniquement au niveau des meilleurs en attendant que Nintendo lance sa 32 bits!

Les capacités présentées, alléchantes, sont un peu meilleures que celles de son concurrent Sega. Néanmoins, des rumeurs répétées de retard et les caractéristiques du bus interne 8 bits tempèrent tout enthousiasme exagéré.

POUR

- Des performances intéressantes.
- Son prix.
- La puissance et le savoir-faire de Nintendo, le soutien de la plupart des éditeurs de jeu.

CONTRE

- Le lecteur est loin d'être fini, il n'a toujours pas été présenté.
- Le bus de données est de 8 bits.

LES ENTRAILLES DE LA BÊTE

NOM	SFC CD-Rom Adaptateur
TYPE	Extension de la console SFC/SNIN
CONSTRUCTEUR	Nintendo
COMMERCIALISATION	Annoncé pour l'été 93, mais risque de n'être disponible que vers fin 93/début 94
PRIX	Environ 1 300 F
HARD	
• Processeur principal	32 bits RISC à 21,4 MHz : OLE SCCP (sans doute le NEC V810)
• Ram	1 Mo
• Ram supplémentaire	512 Ko
• Ram cache	128 Ko
• Rom	256 Ko
• Back-up Ram	128 Ko
GRAPHISMES (console)	256 couleurs simultanément parmi 32 768
ANIMATION (console)	128 sprites au maximum
SON (console)	Stéréo digital 16 bits
RESOLUTION (console)	512 x 448 pixels
LECTEUR CD-ROM	
	Nintendo CD-Rom, CD audio, CD+G, CD-Rom XA (Illisible sur un CD-I)
• Temps d'accès	0,75 seconde
• Temps de transfert	150 Ko/seconde (avec un mode Compression de 300 Ko/seconde)
PARTICULARITES	Une cartouche, la "Système Cassette", vient s'enficher dans le port cartouche et est reliée à l'arrière du lecteur de CD-Rom. Un chip spécial, le Hands, est chargé de décoder les informations en provenance du lecteur de CD-Rom
DESTINATION	Jeux vidéo, Eductainment

LES MACHINES DU FUTUR

LE SFC CD-ROM: suite

A UN BUS PRES

Au vu de son prix et de ses performances, le SFC CD Adaptateur semble très intéressant par rapport au lecteur Sega. Mais la mise au point ayant entraîné, le bus de données 8 bits est à présent dépassé. A quoi sert de faire fonctionner un lecteur à toute bourre si les données arrivent trop lentement à la console? Dans les faits, le coprocesseur risque fort de passer son temps à attendre que les informations aient fini de transiter vers la console. On risque ainsi de perdre tout le bénéfice de la puissance et de la vitesse de celui-ci.

UNE PUCE DEDIEE: LE HANDS

Ce coprocesseur, basé sur un 65C02 8bits à 4,29 MHz, est chargé de décoder les informations venant du CD-Rom afin qu'elles soient compréhensibles pour la SFC. Il bénéficie d'une mémoire spéciale (512 Ko de Dynamic Ram) qui lui sert de mémoire cache, de réserve d'information pour le microprocesseur de la SFC. Avec la plupart des lecteurs de CD-Rom, il arrive que l'écran reste figé pendant que le lecteur tourne, l'ordinateur a fini d'afficher les données et semble bloqué pendant qu'il en lit de nouvelles. Ce temps d'attente devrait être sérieusement diminué sur le lecteur Nintendo.

Le Hands permettra aussi de convertir automatiquement certaines données graphiques afin qu'elles soient directement exploitables par le mode Caractères graphiques de la Super Famicom.

LES SURPRISES DU SFC CD ADAPTEUR

Ces caractéristiques sont à peu près tout ce qu'on sait de ce futur lecteur, Nintendo se montrant particulièrement avare d'informations. Il est d'ailleurs plus que probable que ce lecteur subira certaines modifications avant sa sortie.

Ainsi, au Japon, une rumeur fait état de la possibilité de relier deux SFC Adaptateur pour jouer en mini-réseau.

Imaginez-vous en train de voler avec un ami sur un simulateur de vol 3D genre Starfox, vous combattant ou vous entraînant pour réussir une mission... Une bien belle perspective, non?

LE MEGA CD: SEGA RESTE DANS LE PELOTON DE TETE



Sega a été le premier à lancer une vraie console 16 bits. Il en a profité pleinement pour accroître ses parts de marché avant que Nintendo ne se lance sur ce créneau. En tentant de refaire le coup avec le lecteur de CD-Rom, le Mega CD, il n'a, cette fois, pas réussi à occuper massivement le marché à cause de l'accueil mitigé au Japon et des reports successifs du lancement de ce produit aux USA et en Europe.

POUR

- Sa disponibilité.
- Son prix.
- Le bon accueil qui lui a été réservé aux USA.
- Sa logithèque déjà conséquente.

CONTRE

- Sa palette limitée de couleurs.
- Son retard technologique à l'âge du 32 bits.
- Son échec sur le marché japonais.

SUR LA TABLE DE DISSECTION

NOM	Mega CD (Sega CD aux USA)
TYPE	Extension de la console Megadrive/Genesis
CONSTRUCTEUR	Sega
COMMERCIALISATION	Décembre 91 au Japon, prévue pour septembre 93 en Europe
PRIX	Environ 1 150 F au Japon
HARD	
•Processeur principal	68 000 bits à 1,25 MHz
•Ram	512 Ko
•Ram cache	16 Ko
•Rom	128 Ko
•Back-up Ram	8 Ko
GRAPHISMES (console)	32 couleurs simultanément parmi 32 768
ANIMATION (console)	80 sprites au maximum
SON (console)	Synthèse stéréo 8 bits
RESOLUTION (console)	320 x 224 pixels
LECTEUR CD-ROM	Sega CD-Rom, CD audio, CD+G
•Temps d'accès	0,80 seconde
PARTICULARITES	Des circuits spécialisés permettent de faire toute une série de zooms, de déformations, de rotations multiaxiales...
DESTINATION	Jeux vidéo, Educaintment, mutimédia...

LE MEGA CD: POUR RESTER DANS LA COURSE

Le Mega CD a été un moyen pour Sega d'améliorer sa Megadrive, laquelle avait pris un petit coup de vieux avec l'arrivée de la SFC dans le domaine des effets spéciaux intégrés à la machine (zoom, rotations, etc.). Le Mega CD

incorpore des petits circuits spécialisés qui permettent ces effets. Il faut souligner, par ailleurs, que Nintendo va faire la même chose avec son propre lecteur de CD-Rom pour remettre sa console 16 bits techniquement à niveau.

UN MEGA CD QUI A DU MAL A PERCER



TOUT NOUVEAU TOUT BEAU

Et hop! Mister Sega vient de sortir de son chapeau un nouveau Mega CD et une nouvelle Megadrive! Deux machines plus petites que leurs aînées mais aux performances identiques. L'intérêt de cette manœuvre est de faire une braderie déguisée (nouveau Mega CD à 1 500 F environ et nouvelle MD à 500) avec une machine simplement relookée. Rien de nouveau sous le soleil — artificiel — du marketing car NEC a fait la même chose avec

sa Duo-R, ainsi que Fujitsu avec sa Marty.

Remarquons que, chez Sega, ce n'est pas la première fois qu'on change discrètement la carte mère (il y a actuellement neuf cartes mère différentes en circulation). Cela a permis le plus souvent de faire des économies, car remplacer deux composants par un seul, aussi efficace mais moins cher, permet de gagner plus de sous et de devenir encore un peu plus milliardaire.



Le talon d'Achille du Mega CD est sans doute sa palette de couleurs : 32 couleurs affichées (sur 32 768) seulement alors que certains prétendent pouvoir en afficher jusqu'à 16,7 millions... Sega, conscient de ce problème, a pensé à deux solutions : soit améliorer le nombre de couleurs au prix d'une certaine incompatibilité avec les autres titres, soit garder ces caractéristiques tout en baissant le prix de vente. C'est malheureusement la seconde solution qui a été retenue. Concrètement, cela signifie que Sega renonce quasiment au marché japonais au profit des marchés américain et européen. Pari osé car si, aux USA, les

ventes sont bonnes pour le Sega CD, il n'y a pas encore de réelle concurrence sur le marché américain. Renoncer à innover alors que des machines toutes nouvelles, comme la 3DO, vont débarquer, c'est risquer d'apparaître comme le dinosaure de l'ère de la préhistoire informatique...

Le dernier problème, enfin, qui nuit à la percée du Mega CD, est la qualité des jeux. A quelques exceptions près (notamment Silpheed), ils sont loin d'être excellents.

Cependant, Sega n'a pas livré sa dernière bataille et Sonic CD reste un pion majeur qui risque fort d'aller à dame.

◀ *Problème majeur de la Megadrive : la faiblesse de sa palette de couleurs ne permet pas d'afficher des images digitalisées de bonne qualité à l'écran.*

LES MACHINES DU FUTUR

GIGADRIVE : UNE NOUVELLE SUPER-MEGADRIVE ?



Sega a la réputation d'innover mais Nintendo, ces derniers temps, semblait lui damer le pion, avec son super FX ou les caractéristiques annoncées de son lecteur. On dit pourtant que Sega est en train de mettre au point une console 32 bits pour la première moitié de l'année 94.

Les caractéristiques n'en sont pas encore fixées mais, d'après nos informations, elle serait basée sur une version bon marché de la machine d'arcade Virtua Racing. Axée principalement sur l'animation 3D en temps réel, elle permettrait des conversions d'arcade très facilement.

Enfin (snif!), elle ne serait compatible ni avec la Megadrive ni avec la Master System.

▶ *Jouer à un jeu de la qualité de Virtua Racing sur votre téléviseur, un rêve en train de devenir réalité.*

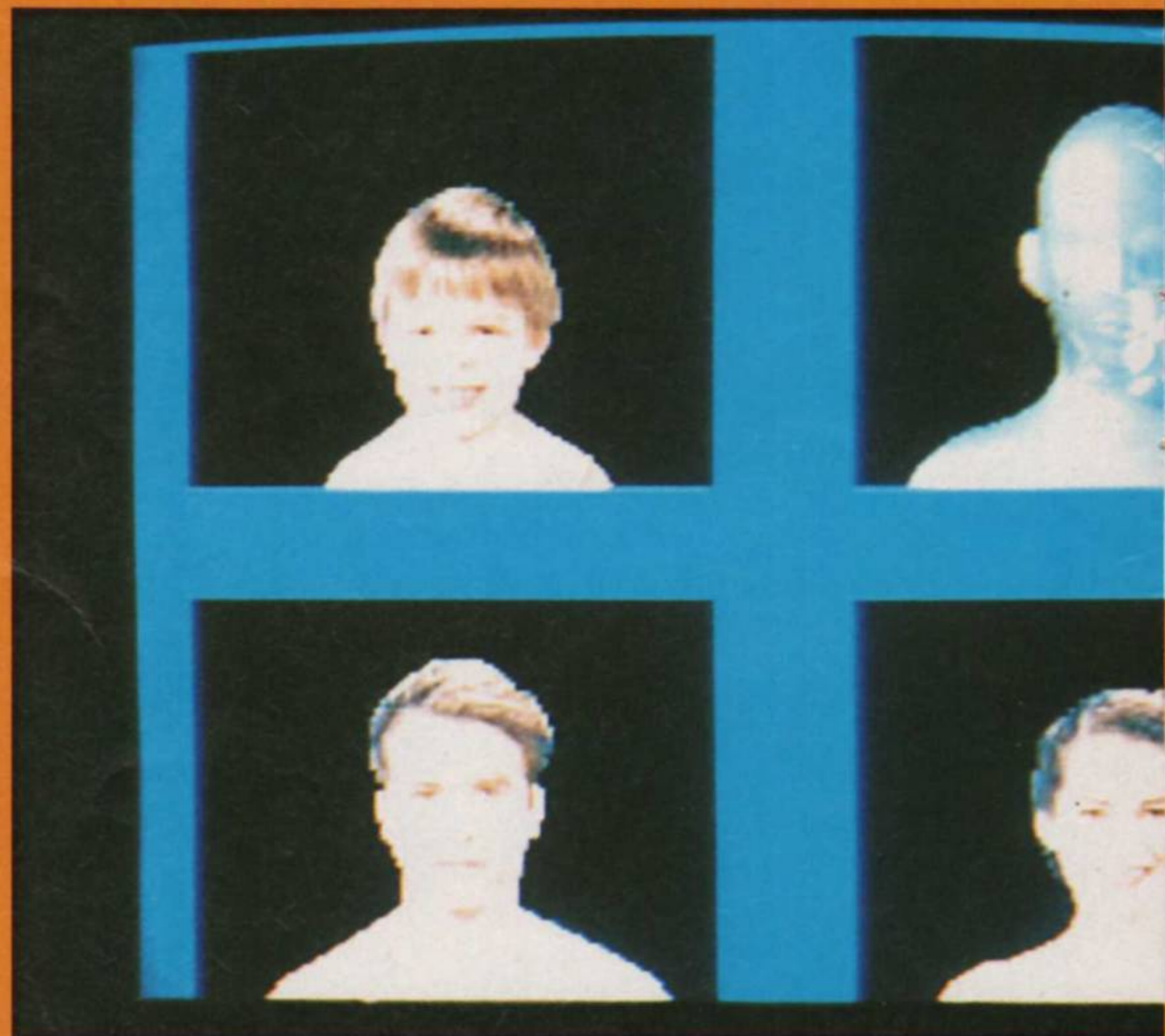
TC PLUS

5
1
6
3

DES CENTAINES
DE PETITES
ANNONCES

PASSE LA
TIENNE SANS
ATTENDRE!
TAPE *PAN

▶ *Une démonstration époustouflante des capacités de la 32 bits Hudson/NEC. Grâce à la puissance du microprocesseur de la bête, des déformations sur des images digitalisées en temps réel, sans aucune perte de qualité, sont désormais possibles. Souvenez-vous du clip de Michael Jackson... Effrayant, non ?*



IDERS

LA 32 BITS D'HUDSON/NEC : L'INNOVATION PAS CHERE

▶ Le prototype de la 32 bits Hudson/NEC. Un scoop pour lequel Banana avait, à l'époque, déployé tout ses talents de fin limier au cœur de Tokyo.



◀ Balade d'un vaisseau dans une ville en 3D calculée. Starfox à la puissance 4!

Malgré l'apparent manque de volonté de NEC de mettre le paquet sur ses consoles grand public, la PC Engine poursuit son petit bonhomme de chemin grâce à Hudson. La version prévue pour novembre 93 permettrait aux petits Japonais d'acquérir la 32 bits la moins chère du marché. Disposant d'un HuC62230 32 bits très puissant (10 Mips), comparable au 486 mais sous technologie RISC, la future console de course s'appuie sur quatre coprocesseurs développés spécialement par NEC pour gérer le son, les entrées-sorties, les palettes de couleurs, les sprites, les effets spéciaux. Un cinquième coprocesseur s'occupera de la compression/décompression des données car une image 32 bits, ça prend de la place mémoire.

On retrouve pour cette 32 bits la volonté de proposer un produit peu cher. Hudson, qui réalise le développement technique, a ainsi pour consigne de serrer les coûts même s'il faut renoncer à certaines innovations techniques. Pourtant, j'ai vu des démos de cette console et je les ai trouvées plus impressionnantes encore que celles sur 3DO.

EVRY

GAMES

7, Venelle B. Franklin 91000 EVRY
 >> Face hotel Arcade, dessus la boulangerie

OKAZ' - ECHANGES REPRISES - LOCATIONS

S. NINTENDO: NEWS!!

TINY TOONS
 Fortress of
 RAGE (shoot)
 YOSHI'S CAKE
 FLYING HERO
 E.V.O (SNES)
 STAR WARS
 STRIKE EAGLE
 COOL WORLD
 SUPER S.W.I.V.

BATMAN Returns 449 F
 DRAGONBALLZII 590 F
 POP'N twin bee 495 F
 2020 S. Baseball 495 F
 USA ICE Hockey 449 F
 NBA Basketball 495 F
 DEAD DANCE ! 590 F
 Human G.PRIX 549 F

NEO-GEO: PROMOS!!

REPRISES
 OCCASIONS
 ECHANGES



☎ Téléphonez !

VIEW POINT 1690 F
 FATAL FURY 2 1290 F
 SUP.SIDE-KICK 1290 F
 ART of Fighting 1150 F

SEGA MEGA DRIVE

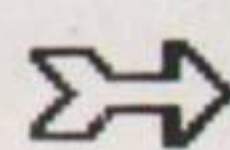
SHINING FORCE
 FATAL FURY
 FLASHBACK
 GOLDEN AXE 3

RESERVEZ
 Votre jeu



☎ 60.77.68.95

VENTE PAR CORRESPONDANCE
 Pour commander avec votre
 CARTE BLEUE- Cheque-Mandat



RENSEIGNEZ - VOUS !

OUVERT de 10h30 à 19h30 sauf Dim. et Lun. matin

LES MACHINES DU FUTUR

LES OUTSIDERS

LA MARTY: UN ORDINATEUR DANS UNE CONSOLE



▲ La Marty, dans sa version de base, s'utilise comme une console que l'on connecte tout simplement sur son téléviseur. Elle est capable de lire tous les jeux sur disquette et CD-Rom du FM Towns.



Fujitsu poursuit son expansion au Japon pour sa série FM Towns en lançant la Marty. Celle-ci n'est rien d'autre qu'un ordinateur FM Towns miniaturisé que l'on connecte à une télé. Equipée d'un microprocesseur 32 bits Intel 386 à 16 MHz, elle comprend un lecteur de CD-Rom et un lecteur de dis-

quette sur le côté. On peut y relier un modem, un disque dur, etc. Connectez un clavier et la Marty vous servira d'ordinateur. Orientée jeu, elle est fournie d'office avec un paddle, et dispose de connecteurs pour deux manettes. Ses capacités dans le domaine de l'animation sont très bonnes, grâce à une série de circuits spécialisés. Avec sa palette graphique de 256 couleurs et sa mémoire Ram de 2 Mo, sa carrière a bien commencé au Japon : plus de 12 000 unités auraient été vendues dès sa sortie malgré un prix assez élevé (4 600 F environ), lequel s'explique par le fait qu'elle s'apparente davantage à un

LA DUO-R: UNE FAUSSE NOUVELLE

La Duo-R que vient de lancer NEC au Japon n'a rien de nouveau. Il s'agit en fait d'une PC Engine Duo relookée. Monsieur Moins a enlevé la possibilité de connecter des batteries, une des sorties vidéo, le jack pour casque stéréo et le loquet de verrouillage du lecteur de CD-Rom. Monsieur Plus, quant à lui, s'est rappelé de la SuperGrafx et des

quelques dizaines de milliers de personnes qui l'avaient achetée. NEC propose avec cette machine de jouer à leurs anciens jeux (qui sont le plus souvent excellents). Rien donc de bien attrayant dans cette console technologiquement un peu dépassée, même si elle conserve des capacités honnêtes au regard de son prix.



▲ La Duo-R, moins chère que la Duo et qui, en plus, peut lire les cartes SuperGrafx, arrivera-t-elle en France ?



CONCLUSION

Si la 3DO apparaît comme une machine aussi séduisante que puissante, il est évidemment trop tôt pour porter un jugement définitif car, comme la moitié des consoles présentées, elle ne possède pas encore ses caractéristiques définitives. De même, certaines machines qui promettent beaucoup, comme la Playstation de Sony ou les projets Sweat Pee d'Apple et VIS de Tandy, ne sont toujours connus que dans leurs grandes lignes. Rien n'est joué, et tout ce qu'on peut dire, c'est que le nombre et la puissance des acteurs (plus de huit compagnies parmi les plus grands noms de l'électronique et les meilleurs constructeurs informatiques du monde) rendront très rude la lutte pour la suprématie sur le marché des consoles CD-Rom/32 bits. A côté des chiffres et des capacités techniques, ce sont les programmes qui feront sans doute la différence. Keep smiling! Le futur s'annonce radieux pour les allumés du jeu!

LEXIQUE

BITS (BINARY DIGITS)

Le nombre de bits correspond aux données qu'un processeur peut traiter en une seule fois. Il existe principalement des 8, 16 et 32 bits.

BUS

Système de transmission de données (4, 8, 16 ou 32 bits). C'est par lui que transitent les informations. C'est un élément décisif, car un bus de données 8 bits ralentit le plus puissant des 32 bits.

CONSOLES+

Magazine de jeux vidéo. A généralement une ou deux longueurs d'avance sur ses concurrents. C'est le seul mag' généraliste de consoles de jeu qui vaille la peine d'être acheté.

EDUCAINMENT

Logiciel éducatif présenté sous forme ludique.

JPEG (JOIN PICTURE EXPERT GROUP)

Standard international de compression d'images fixes.

MIPS (MILLION INSTRUCTIONS PER SECOND)

On mesure la puissance pure d'un microprocesseur en Mips. Pour donner une idée, le plus puissant des Macintosh d'Apple, le Quadra, dégage environ 16 Mips.

MPEG (MOTION PICTURE EXPERT GROUP)

Standard international de compression de données animées. Les animations occupent beaucoup de place, même sur CD-Rom. La solution consiste à les compresser.

MULTIMEDIA

Possibilité de mixer le son et l'image (souvent animée) au sein de programmes interactifs.

PIXEL

Unité graphique élémentaire. Un pixel correspond à un point de l'écran. Si la résolution d'une console est de 320 x 240, l'écran de jeu disposera de 76 800 pixels.

RAM (RANDOM ACCESS MEMORY)

Mémoire vive. Ce type de mémoire contient des informations qui s'effacent quand on débranche la console. Le microprocesseur place dans la Ram les données dont il a besoin pour faire tourner le jeu, celles qu'il a été chercher dans la cartouche ou sur le CD-Rom.

RAM CACHE (BUFFER MEMORY)

Mémoire tampon, ou mémoire d'attente. C'est une zone de mémoire spécialisée qui sert souvent à stocker des données temporaires et évite des temps d'attente pour un processeur.

RISC (REDUCED INSTRUCTIONS SET CHIPS)

Nouveaux types de microprocesseurs puissants et rapides. Ils utilisent un langage de programmation plus simple, moins confortable à programmer pour le développeur, mais permettent des calculs plus rapides.

ROM (READ ONLY MEMORY)

Mémoire morte, intégrée lors de la fabrication de la machine et non modifiable. Elle contient souvent le système d'exploitation de la machine (gestion du lecteur de cartouche, du joystick, etc.).

SMART TV

Terminal intelligent. Utilisation d'une console pour des activités de loisirs et des tâches familiales grâce à un réseau de télévision câblé interactif.

STOCK GAMES

44 rue de Malte 75011 Paris - Tel: 48.05.48.23.

METRO: REPUBLIQUE OU OBERKAMPF

OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10 H 30 A 19 H

LES MEILLEURS JEUX AUX MEILLEURS PRIX

SUPER FAMICOM NEUF

SUPER FAMICOM	1290 F
CABLE PERITEL	149 F
ADAPT. UNIVERSEL	99 F
JOY INFRAROUGE	399 F
DYNA - 1	119 F
CASTLEVANIA IV	249 F
LEMMINGS	249 F
SOULBLADER	249 F
ACTRAISER	249 F
GHOULS ' N GHOSTS	299 F
PRINCE OF PERSIA	349 F
SUPER PANG	399 F
AXELAY	399 F
CONTRA IV	399 F
PARODIUS	449 F
TORTUES NINJA IV	449 F
SONIC BLASTMAN	449 F
OUTER WORLD	449 F
TINY TOON	449 F
MICKEY'S QUEST	449 F
KING OF RALLY	449 F
JOE AND MAC 2	449 F
VALKEN	499 F
STAR WARS	499 F
MARIO KART	499 F
FATAL FURY	499 F
VOLLEY BALL II	499 F
KIKIKATAI	499 F
RANMA 1/2 N°2	499 F
TETRIS 2	499 F
RUSHING BEAT 2	499 F
HUMAN GP	499 F
BATMAN RETURNS	499 F
F1 EXHAUST HEAT N°2	539 F
F1 GRAND PRIX N°2	539 F
BASEBALL 2020	539 F
POP' N TWIN BEE	539 F
STAR FOX	539 F
DEAD BANCE	589 F
DRAGON BALL Z N°2	589 F

MEGADRIVE NEUF

MEGADRIVE	790 F
CABLE PERITEL	149 F
ADAPTATEUR	89 F
ALIMENTATION	129 F
PRO 3	119 F
SONI	149 F
ALIEN STORM	199 F
FANTASIA	199 F
KID CHAMELEON	199 F
STREET OF RAGE	199 F
TOKI	199 F
WONDERBOY V 60 HZ	199 F
QUACK SHOT	199 F
WANI WANI WORLD	199 F
STRIDER	199 F
MONACO GP	199 F
SHINOBI	199 F
TOE JAM AND EARL	199 F
MONACO GP 2	299 F
GREEN DOG	329 F
TAZMANIA	329 F
MICKEY 2	329 F
SONIC 2	329 F
BATMAN RETURNS	329 F
THUNDER FORCE IV	399 F
LAND STALKER	399 F
SHINNING FORCE	399 F
STREET OF RAGE 2	399 F

NEO GEO NEUF

NEO GEO	1990 F
NEO GEO + 1 JEU	2450 F
JOYSTICK NEO GEO	390 F
MEMORY CARD	190 F
ART OF FIGHTING	1390 F
SUPER SIDE KICK	1390 F
FATAL FURY II	1390 F
VIEW POINT	1490 F
SENGOKU II	1490 F

GRAND CHOIX DE JEUX D'OCCASION EN STOCK ECHANGEZ VOS JEUX A PARTIR DE 50 F

BON DE COMMANDE	DESIGNATION	QT	PRIX
NOM :			
ADRESSE :			
TELEPHONE :			
CODE POSTAL :	VILLE :		FRAIS DE PORT: +30 F
REGLEMENT :	SIGNATURE :		TOTAL:
CHEQUE :	CARTE BLEU N° :		EXPIRE FIN : / /

STOCK GAMES - 44 RUE DE MALTE 75011 PARIS - TEL 48.05.48.23.

OFFRE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES. PRIX REVISABLES SANS PREAVIS.

GAME OVER

Après Street Fighter et Art of Fighting, notre super-rubrique continue de vous présenter les séquences exclusives de fin des méga-jeux de combat, et revient en force avec Streets Of Rage 2 sur Megadrive. A la différence de Street Fighter, ce grand classique de Sega en matière de beat-them-all ne comporte qu'une seule et unique séquence de fin quel que soit le mode de difficulté choisi. Celle-ci vous est dévoilée intégralement et en exclusivité par Consoles+.

STREETS OF RAGE 2



◀ Ce karatéka vous provoque. Gare à son coup spécial.

ILS VECURENT HEUREUX ...



▶ Le "keu-pon" joue à Bare Knuckle, qui est en fait le nom japonais de Streets of Rage.



▼ On n'aurait pas déjà vu ce colosse quelque part ?

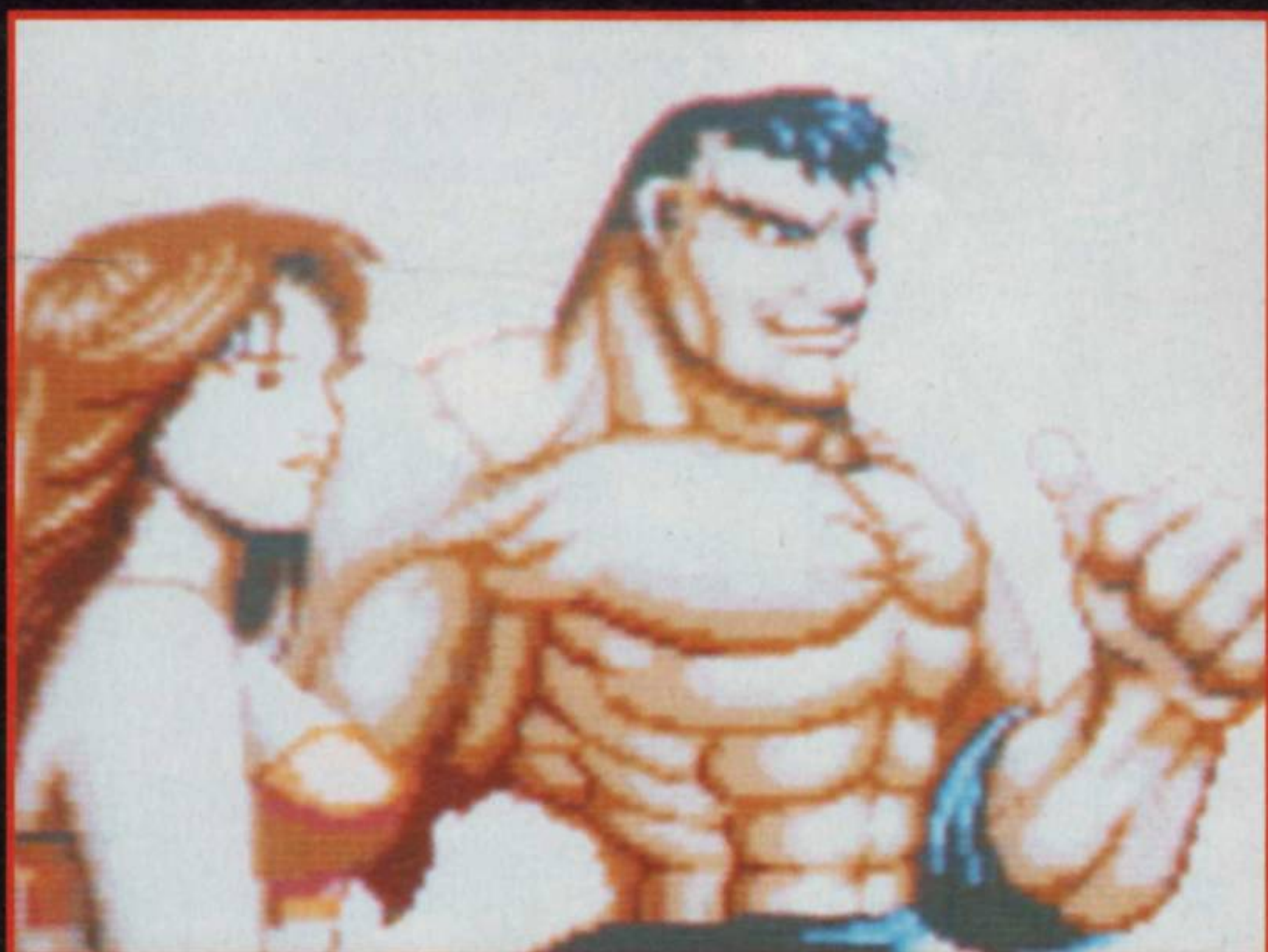


FEETS AGE

SUR
MEGADRIVE



Vous avez enfin débarassé votre ville de cette crapule de Mr. X. Enfin libéré de vos ennemis, vous n'aspirez plus qu'au repos du guerrier... en attendant Streets of Rage 3.



**GAME
OVER**



Et voilà ce qui arrive lorsqu'on provoque le terrible Axel.

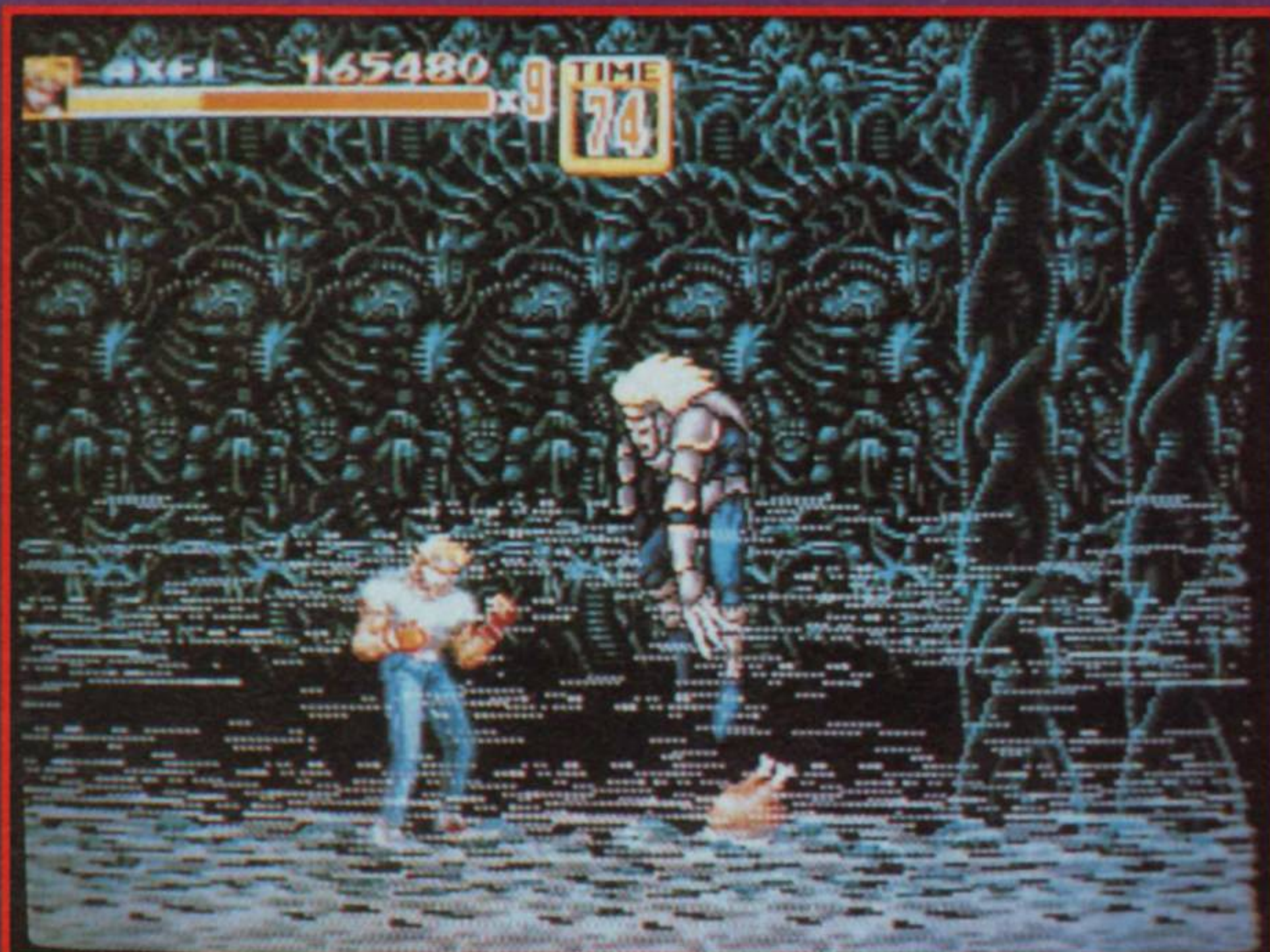


Tiens, prends ça, espèce de jongleur de couteaux!



Faites attention en passant devant ce monstre façon "Alien".

Vite, il faut ramasser le poulet avant de se faire lacérer!



GAME OVER



◀ Ici, un adversaire qui ne devrait pas vous opposer grande résistance.

Attention! malgré sa grosse bedaine, il se montre très rapide lors de ses attaques.



▲ Bande de chauffards!

▼ On n'est pas là pour rire: tous les coups sont permis.

Il ne vous rappelle pas un certain sumo dans le jeu concurrent?



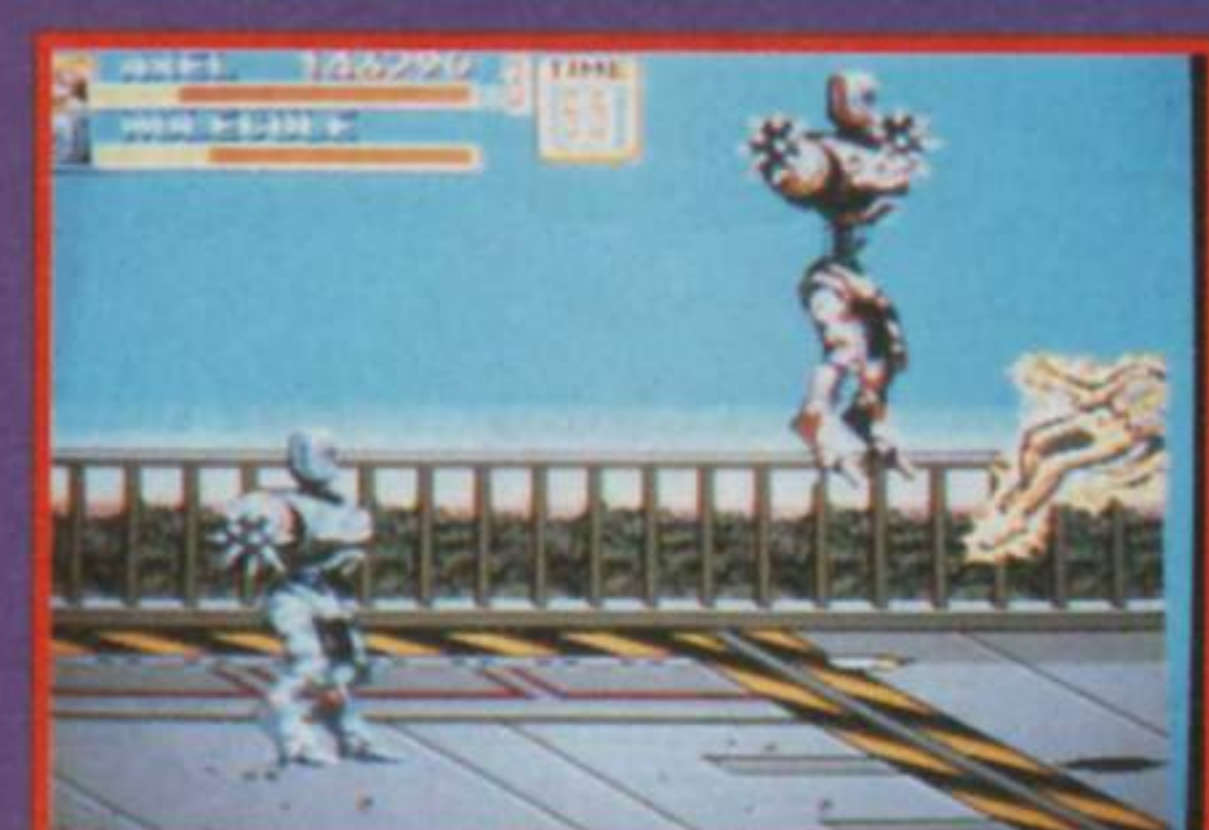
▼ Electrique, le contact avec ces droïdes!



▼ Dans la salle du dernier boss, plein d'ennemis vous accueillent tous en chœur.



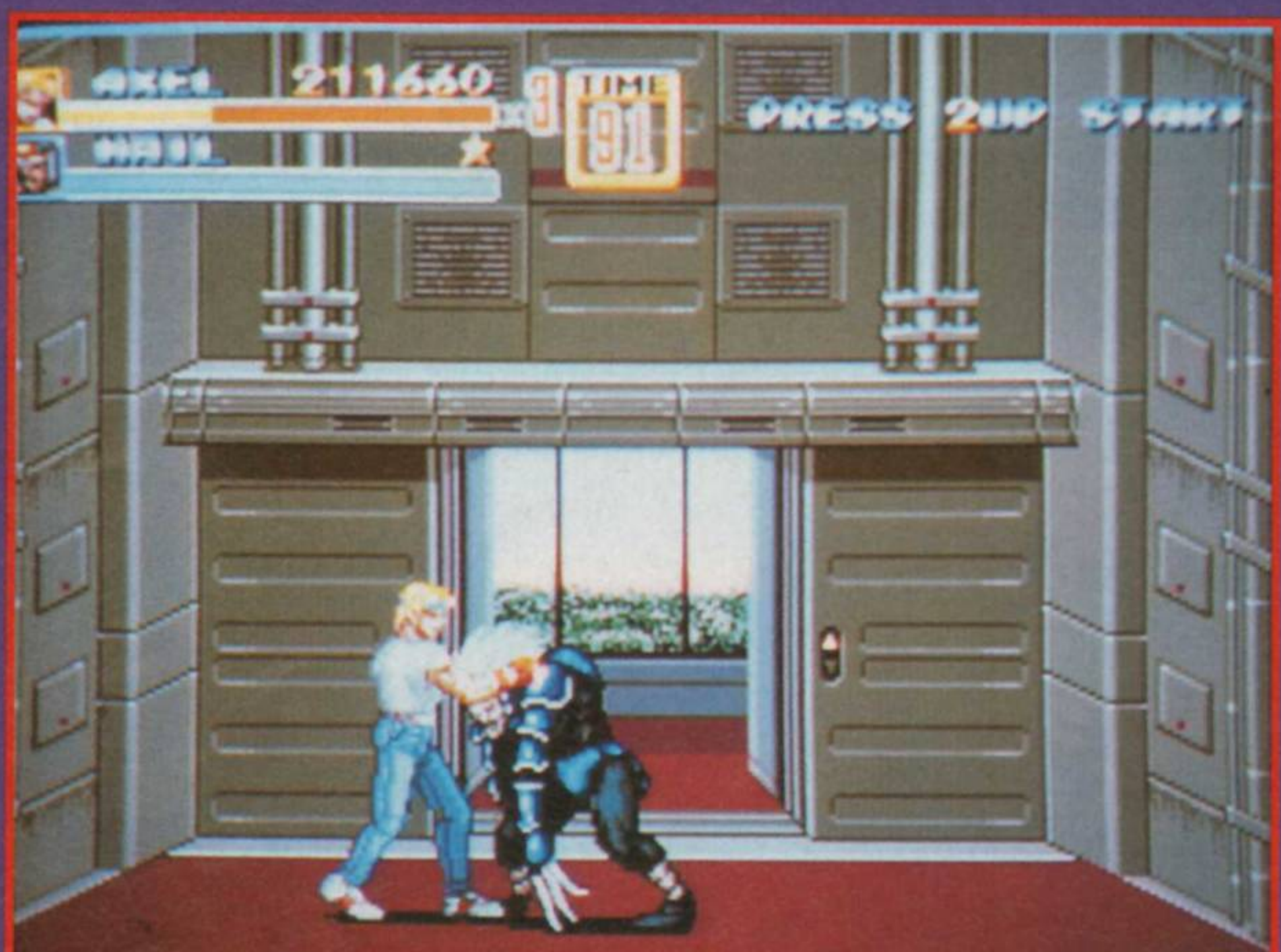
▲ Sur la plage, un certain Condor va passer un mauvais quart d'heure.



▼ Quel lâche, ce Mr. X, trop peureux pour vous affronter à armes égales!



▲ Ces deux personnages-là agissent de concert pour tenter de vous barrer la route.



▲ Les programmeurs n'ont vraiment pas fait d'efforts, ils ont repris le même sprite et l'ont colorié d'une couleur différente.

Achetez vos jeux vidéo d'occasion de 30% à 70% moins cher

SCORE GAMES
LA VIDEO-JEU PASSION

17, rue des Ecoles 75005 PARIS
(1) 43.290.290+

SEGA

GAME-GEAR (+ DE 300 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE GAME-GEAR * avec Columns 499 F
CONSOLE GAME-GEAR (neuve) + 4 Jeux 795 F
LOUPE 99 F ADAPTATEUR SECTEUR 99 F
Exemple de prix (Jeux d'occasion) :
DRAGON CRYSTAL 99 F SPACE HARRIER 99 F
SLIDER 99 F WOODY POP 99 F

MASTER SYSTEM (+ DE 1200 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE MASTER-SYSTEM II (avec ALEX KIDD) 249 F
Exemple de prix (Jeux d'occasion) :
ALTERED BEAST 79 F SHINOBI 99 F
KUNG FU KID 79 F TENNIS ACE 99 F
WORLD SOCCER 79 F WORLD CUP ITALIA 99 F
GLOBAL DEFENSE 96 F XENON II 99 F
GHOSTBUSTERS 99 F SAGAIA 139 F
RAMBO III 99 F AFTER BURNER 179 F
RASTAN SAGA 99 F SONIC II 209 F

MEGADRIVE (+ DE 1300 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE (Française) * 499 F
ADAPTATEUR CARTOUCHE (Japonaise) 79 F
MANETTE PRO 2 125 F PRO PAD (transparente) 159 F
GAME-GENIE 349 F MENACER * 349 F
Exemple de prix (Jeux d'occasion) :
PAPERBOY 89 F RAMBO III 139 F
WRESTLE WAR 89 F STRIDER 139 F
ALEX KIDD 99 F SONIC 149 F
LAST BATTLE 99 F SUPER HANG ON 179 F
ALISIA DRAGON 139 F SUPER THUNDER BLADE 179 F
CRACK DOWN 139 F WORLD CUP ITALIA 179 F
DICK TRACY 139 F STREET OF RAGE 199 F
GOLDEN AXE II 139 F MICKEY ET DONALD 299 F
MOONWALKER 139 F SONIC II 299 F
OUT RUN 139 F STREET OF RAGE II 299 F

MEGA-CD (+ DE 60 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE MEGA-CD * avec 1 jeu 1690 F

NINTENDO

GAME-BOY (+ DE 400 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE GAME-BOY avec TETRIS * 349 F
ETUI ANTI-CHOC 69 F LOUPE LIGHT BOY 99 F
GAME-GENIE 249 F HANDY-BOY 349 F
Exemple de prix (Jeux d'occasion) :
GARGOYLE'S QUEST 109 F BALLOON KID 159 F
TORTUE NINJA 119 F DR MARIO 159 F
ALLEWAY 136 F MARIO ET YOSHI 159 F
MOTOCROSS MANIAC 136 F SPIDERMAN 159 F

NES (+ DE 900 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE DE BASE * 249 F
Exemple de prix (Jeux d'occasion) :
TORTUE NINJA 99 F ZELDA 1 179 F
GAUNTLET 2 139 F GOAL 199 F
IRON SWORD 139 F GREMLINS 2 199 F
MEGAMAN 2 139 F ZELDA 2 239 F
TOP GUN 2 175 F STAR WARS 279 F

SUPER-NINTENDO / SUPER FAMICOM / SUPER NES

(+ DE 1200 JEUX DISPONIBLES)
CONSOLE SUPER-NINTENDO (neuve) 690 F
CONSOLE SUPER-NINTENDO (+ MARIO KART) 890 F
CONSOLE SUPER-NINTENDO (+ STREET FIGHTER II) 1090 F
MANETTE PRO PAD (transparente) 159 F
SUPERSCOPE * + 6 Jeux 399 F
ADAPTATEUR SNINT/SFC/SNES 99 F
Exemple de prix (Jeux d'occasion) :
POPULOUS 249 F WRESTLEMANIA 299 F
R TYPE 249 F SUPER PROBOTECTOR 314 F
BLAZING SKIES 269 F ANOTHER WORLD 339 F
GHOULS AND GHOSTS 269 F AXELAY 339 F
SUPER SOCCER 269 F ROAD RUNNER 339 F
ZELDA 3 269 F PRINCE OF PERSIA 339 F
DESERT STRIKE 299 F STREET FIGHTER 2 339 F
JIMMY CONNORS 299 F MAGICAL QUEST 379 F

NEO-GEO

CONSOLE NEO-GEO (NEUVE) 1990 F
(+ DE 50 JEUX DISPO.) avec 1 jeu 2490 F
MANETTE 399 F MEMORY CARD 199 F
Exemple de prix :

	NEUF	OCCASION
ALPHA MISSION 2	690 F	479 F
ART OF FIGHTING	1490 F	1190 F
VIEW POINT	1490 F	1190 F
FATAL FURY 2	1490 F	1190 F

LYNX

CONSOLE NEC COREGRAFX II * avec 1 jeu 499 F
PORTABLE GT TURBO * avec 1 jeu 995 F
+ 600 JEUX DISPONIBLES (HU-CARD + CD ROM)
CONSOLE LYNX II * 549 F
+ DE 80 JEUX DISPONIBLES A PARTIR DE 129 F

Toutes les marques citées sont des marques déposées. * OCCASION. Offre dans la limite des stocks disponibles. RC : Paris B 385 215 603

VENDEZ, RESERVEZ, ECHANGEZ VOS JEUX en appelant le (1) 43.290.290+

Le lundi de 14H à 19H30. Du mardi au samedi de 10H à 19H30 non stop (Nocturne 21 H le mardi)
Métro : Cardinal Lemoine - RER : Luxembourg/St Michel - BUS : 63.86.87 Parking Maubert

BON DE COMMANDE EXPRESS : A retourner à SCORE GAMES

NOM.....PRENOM.....
ADRESSE.....
CODE POSTAL.....VILLE.....
TEL DOM :TEL BUR :

TITRE	CONSOLE	PRIX
FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux : 30 F)	CONSOLE : 60 F	30 F
TOTAL A PAYER		

Je règle par :
MANDAT LETTRE
CHEQUE
CARTE BLEUE N°

Date expiration : . . / . .

Signature.....

CONSOLE + 04/93



Avec notre CARTE DE FIDELITE complète, vous gagnez **300 Frs** de Jeux Gratuits

VENTE PAR CORRESPONDANCE **24 / 48 H** COLISSIMO

Nous rachetons vos consoles ainsi que **Tous** vos jeux sur :
•GAME-GEAR •MEGADRIVE •MEGA CD •LYNX •GAME-BOY •SUPER-NINTENDO •NEO-GEO et échangeons vos consoles et jeux sur :
•N.E.S •MASTER-SYSTEM •NE (voir modalités au magasin)
Paiement immédiat au magasin ou sous 72 heures maxi pour la province

+ 6000 JEUX NEUFS ET OCCASIONS DISPONIBLES EN MAGASIN (A LA VENTE OU A L'ECHANGE) DONT + DE 3500 NOUVEAUTES

TIPS



SALUT A TOUS!

Comme promis, nous vous retrouvons ce mois-ci, dans cette rubrique, avec une avalanche de tips pour les Segafans : Grand Slam Tournament'92, Time Gal, Streets of rage II, Battlemania, etc. La Super Famicom/Nintendo n'a pas été oubliée, notamment avec une superbe astuce concernant Alien vs Predator. Seule la PCE se retrouve délaissée, mais ses fans feraient bien de lire notre prochain numéro car il pourrait bien réserver quelques surprises ! De notre côté, nous nous tenons toujours prêts à faire face à une invasion de tips et autres codes Action Replay. Alors, allez-y ! on les attend de pied ferme ! Sur ce, "oyasuminasai" ("bonsoir") et à la prochaine !



MEGA-CD TIME GAL

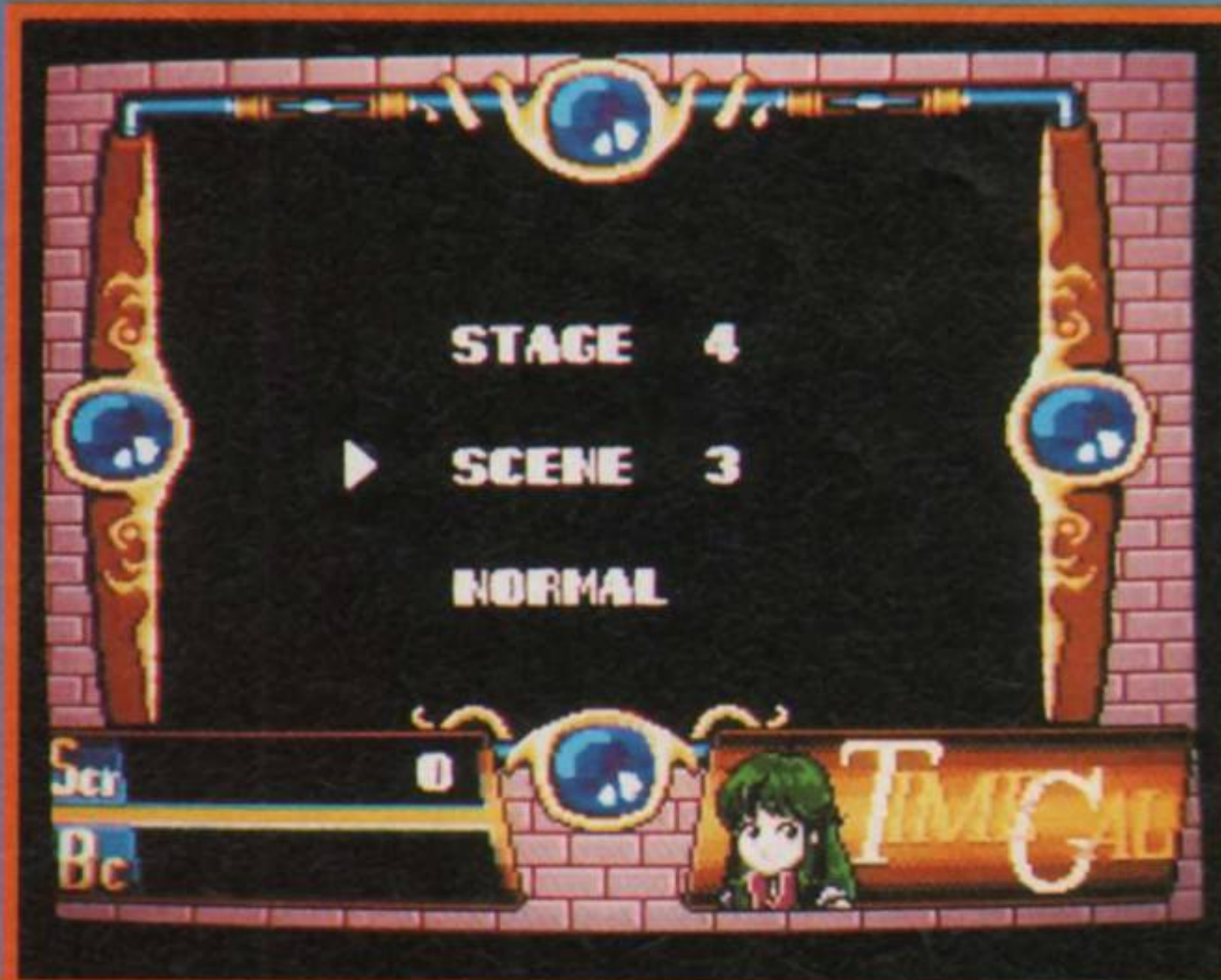
POUR AVOIR LE STAGE SELECT

A la page de présentation, faites : GAUCHE, DROITE, DROITE, HAUT, START. Et le STAGE SELECT tant convoité apparaîtra.



Il est certainement plus facile de retenir ce tip que l'ensemble des manipulations nécessaires pour finir Time Gal...

En avant pour la grande aventure!



MEGADRIVE GRANDSLAM TOURNAMENT 92

POUR JOUER AVEC LES MEILLEURS JOUEURS

Entrez le mot de passe GRAND SLAM. Ensuite, sélectionnez le mode Circuit.

Entrez le password exactement de cette façon.



PLAYER SELECT

	NELLIE RANK 12 BASE LINE
	ANNE RANK 1 ALL ROUND
	SILVIA RANK 2 BASE LINE

Prenez le mode Circuit. Et voilà, vous pouvez désormais choisir les meilleurs joueurs.

TIPS



MEGADRIVE GRANDSLAM TOURNAMENT 92

PASSWORD

PASSWORD
CON F18
.
.

INPUT
A B C D E F G H I J
K L M N O P Q R S T
U V W X Y Z ♥ ♦ ♠ ♣
? . ♦ ♦ [QUIT] [END]

POUR AVOIR LE TABLEAU DE CONFIGURATION

Entrez le password CONFIG, quittez... Et, comme par magie, vous entrerez dans le tableau de configuration. Vous pourrez alors choisir le niveau de difficulté, la vitesse de la balle, etc.

◀ Entrez CONFIG de la façon suivante.

Et voilà, le tour est joué!
Utile, non? ▶

CONFIGURATION MODE

▶ MUSIC TEST 00
VOICE TEST 00
SOUND TEST 00
GAME LEVEL 5
POWER LEVEL 5
FOOT LEVEL 5
EXIT



MEGADRIVE - WANI WANI WORLD



POUR AVOIR LES VIES INFINIES

Dès que le logo SEGA apparaît, faites un RESET. Allez directement au menu des options. Vous aurez alors une petite surprise, les valeurs des options ne se sont pas remises de ce petit RESET... Ce qui nous arrange bien, puisque maintenant, le programme ne peut plus "décrémenter" les vies!



▶ Le tableau des options en est tout bouleversé!

▶ Maintenant, vous n'avez plus de soucis à vous faire, même le programme ne sait plus combien vous avez de vies!



MEGADRIVE - STREETS OF RAGE

1 PLAYER
2 PLAYERS
GUEL
▶ OPTIONS

POUR ACCEDER AUX OPTIONS CACHEES

Voici le moyen de choisir le degré de difficulté et le niveau de départ. Appuyez sur START, placez-vous sur OPTIONS. Prenez votre deuxième pad, maintenez appuyés les boutons A et B, et appuyez sur START. Le tableau d'options contient deux nouveaux paramètres.

◀ Effectuez la manipulation au moyen du deuxième pad.

On écoute Yuzo Koshiro avant de finir en mode Mania? ▶

OPTIONS

LEVEL MANIA
PLAYERS 09
SON 24
SE 49
VOICE 00
ROUND 08
EXIT

TIPS



MEGADRIVE BATTLE MANIA

POUR AVOIR UNE PETITE ANIMATION BIEN SYMPATHIQUE

Quand "SEGA" apparaît, appuyez sur le bouton START de la seconde manette. Vous aurez droit à une petite surprise...



La guerre Sega/Nintendo fait rage!



MEGADRIVE BATTLE MANIA

POUR ACCEDER AU STAGE SELECT

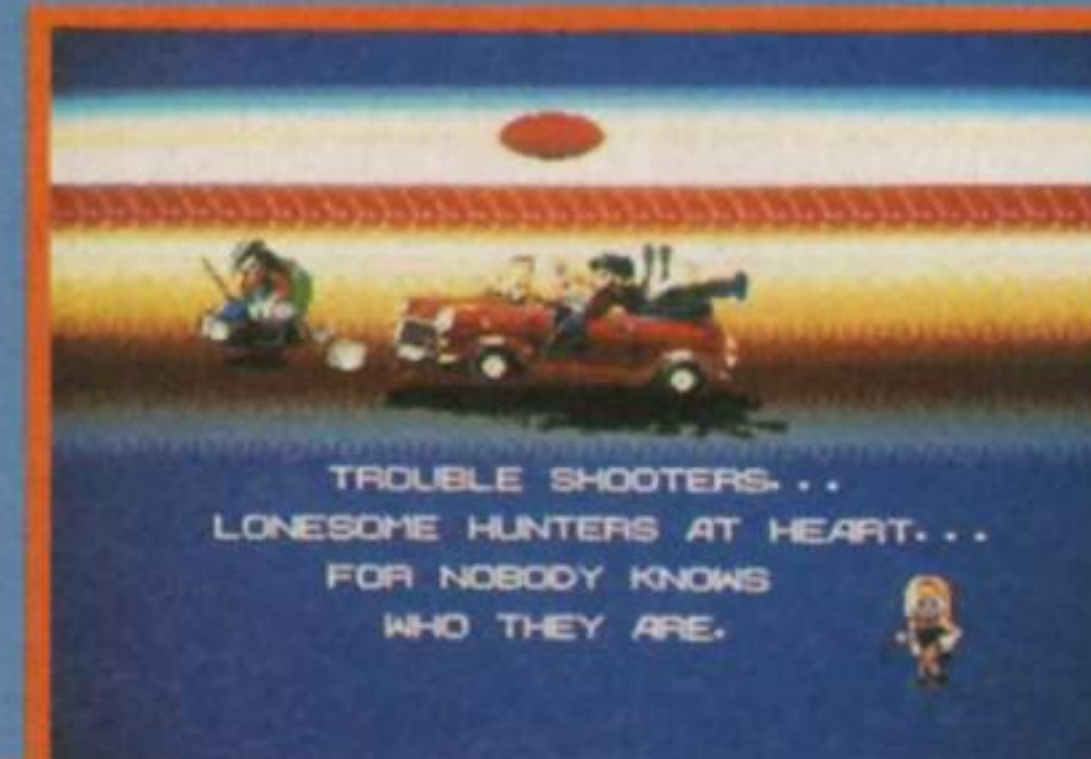
A la page de présentation, appuyez sur DROITE, C, START simultanément, tout ça à partir de la seconde manette. Le stage Select apparaîtra alors au centre de l'écran. En refaisant plusieurs fois la même manipulation, vous allez enfin pouvoir faire défiler les niveaux.



Faites DROITE, C, START avec la deuxième manette, à la page de présentation.



Voilà, grâce à ce tip, rien de plus facile que de finir le jeu. Vive-mment Battle Mania 2!



SUPER FAMICOM - RANMA 1/2 II



Voilà comment Akané se débarrasse de ses soupirants. La douceur féminine m'étonnera toujours!



POUR ACCEDER AU MENU DES ANIMES

"Konnichi wa", fans de l'animé! Cela vous dirait de regarder les scènes d'animation du jeu? Il suffit de presser les boutons suivants pendant le menu de la page de présentation: SELECT, X. Puis au pad: HAUT, GAUCHE, BAS, DROITE et, enfin, HAUT. Maintenant vous aurez le droit de visionner trois scènes par personnage, sympa, non?



Appuyez sur START pour accéder au menu et rentrez votre tip.





SUPER FAMICOM - RANMA 1/2 II

POUR OBTENIR UN MENU D'OPTIONS SPECIAL

Voilà enfin le tip ultime pour ce jeu de combat tiré du célèbre animé japonais. Il suffit tout simplement de sélectionner le mode de combat qui permet de choisir son décor. Ensuite, dès l'apparition de la page de sélection, appuyez immédiatement sur X, A, et R simultanément. Vous verrez alors apparaître devant vos yeux ébahis un nouveau menu. Cela vous permettra de choisir la difficulté, le niveau, le héros, l'adversaire, et de régler la puissance de votre personnage ainsi que celle de l'adversaire, lequel peut être contrôlé par la SFC... Pas mal, non? Mais le plus intéressant, c'est qu'il révèle un

nouveau personnage qui n'apparaissait pas dans le jeu: Happosai, le vieux maître du père de Ranma et de celui du père d'Akané. Un périlleux combat en perspective!



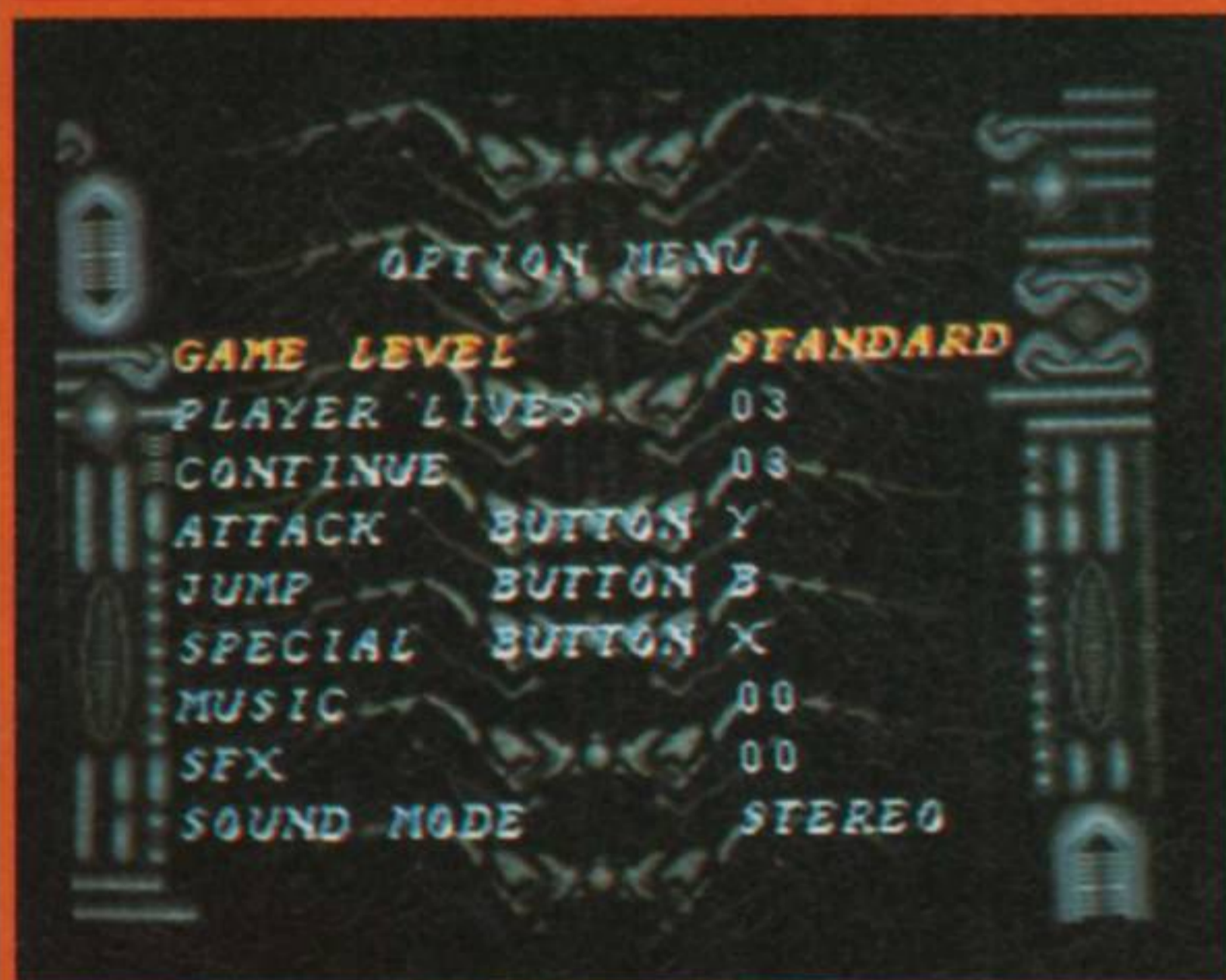
◀ C'est le moment d'entrer le fameux "magic tip" qui en fera pleurer plus d'un...

GAME LEVEL	NORMAL
STAGE	HAPPOSAI
CHARACTER	HAPPOSAI
PLAYER	HUMAN
MOVE RATE	FF
JUMP RATE	21
ATTACH RATE	30
DEFENCE RATE	40
SPECIAL RATE	25
CHARACTER	▶ SVANPOO
PLAYER	COMPUTER
MOVE RATE	3F
JUMP RATE	30
ATTACH RATE	40
DEFENCE RATE	38
SPECIAL RATE	1F

▶ Maintenant rien ne pourra plus vous résister, car vous êtes le plus fort, le plus rapide, le plus beau, vous êtes... Happosai?



SUPER FAMICOM - ALIEN vs PREDATOR



POUR ACCEDER AU STAGE SELECT

Pour que le sauvage Predator puisse aller casser de l'alien à sa guise et rencontrer l'aimable reine alien, il suffit tout simplement de posséder un deuxième joyypad et d'appuyer sur les boutons suivants: L, R, X, A et faites sans plus attendre START au moyen de votre premier pad. Pratique!

◀ C'est en se rendant dans le TABLEAU D'OPTIONS que vous pourrez enfin rentrer votre tip.

Voilà, il est là, il est tout beau, c'est le STAGE SELECT!



SUPER NES - SUPER OFF ROAD

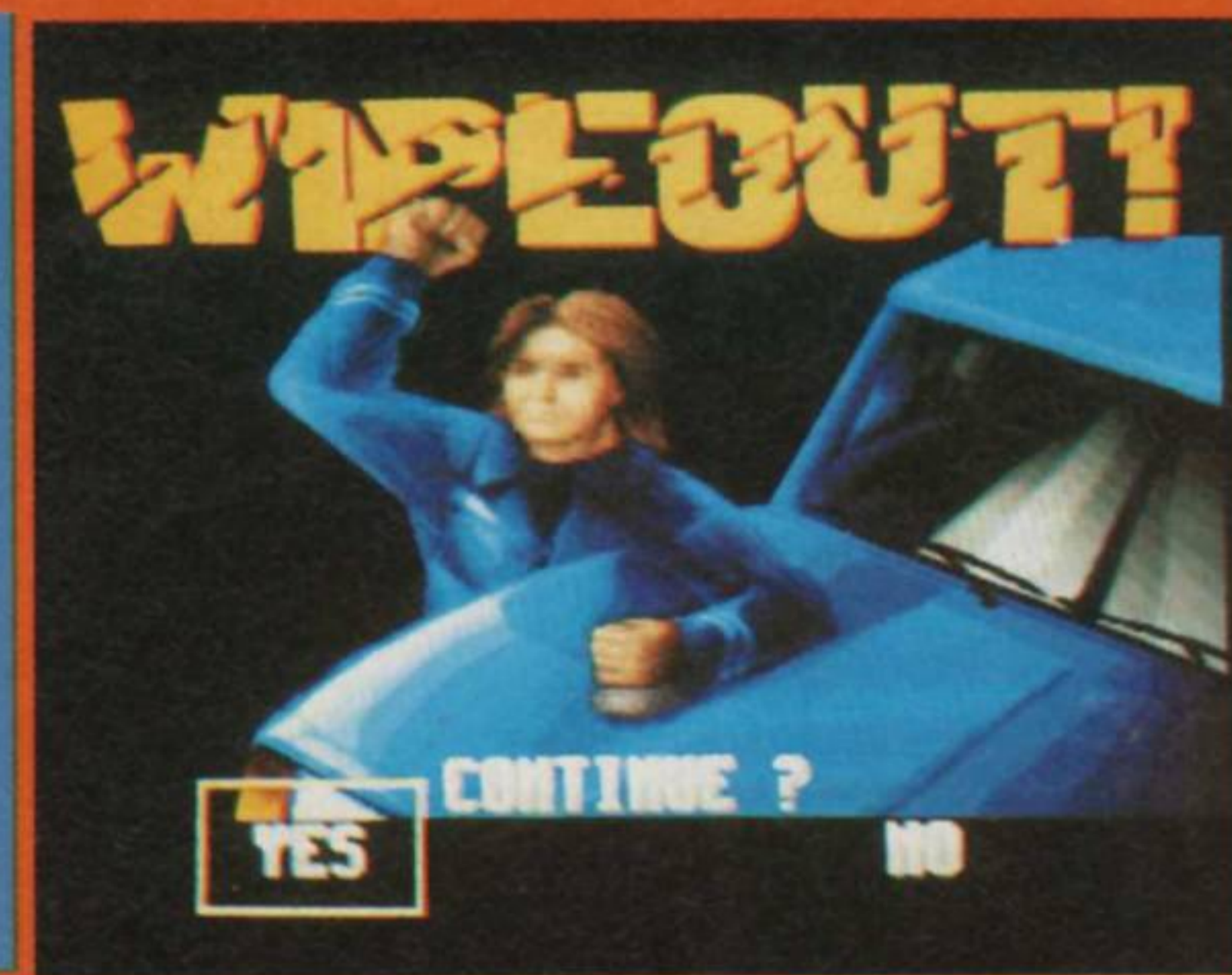


POUR AVOIR DES CONTINUES INFINIES

Il suffit de jouer à deux, mais il faut laisser la voiture bleue inerte. Et ce, même si vous arrivez troisième à la fin de la course. Vous aurez le loisir d'appuyer sur le bouton START du deuxième pad au moment du Continue pour rejouer indéfiniment.

◀ Laissez la pauvre voiture bleue sans conducteur.

Le moment d'appuyer sur START est enfin arrivé. ▶



TIPS

Maxime Roure, de Paris XV, nous envoie ses trouvailles avec l'Action Pro Replay. Merci!

SPECIAL TIP - SPECIAL TIP - SPECIAL TIP - SPECIAL

Ce tip très sérieux nous a été gentiment faxé par un ingénieur-conseil en micro-informatique. Rares sont ceux qui peuvent se vanter d'avoir un doctorat si diversifié! Certains d'entre nous n'y ont pas compris grand-chose mais nous le passons quand même. Il est intéressant de noter que cette méthode pourrait conduire à trouver d'autres tips du même genre. En tout cas, toute l'équipe de Consoles+ remercie M. Dumoulin Denis pour ce tip!

Un peu de maths :

Soit le niveau $N = x * 16 + y$ ($x = N/16$, reste y), le code est : OF OF 96 xz ?f 18 yf

où $z = F, E, D, C, B, A, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1$, ou 0 pour $y = 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, A, B, C, D, E$, ou F

On peut toujours mettre ? = 0, mais pour bien faire, donner :

? = 2 niveaux 51 à 100

? = 4 niveaux 101 à 150

? = 6 niveaux 151 à 200

? = 8 niveaux 201 à 250

Exemples :

N = 1, x = 0, y = 1, z = E, ? = 0 (premier niveau avec 99 vies)

Code : OF OF 96 0E 0F 18 1F

N = 250 ($15*16 + 10$), x = 15 (F), y = 10 (A), z = 5, ? = 8

Code : OF OF 96 F5 8F 18 AF

N = 88 ($5*16 + 8$), x = 5, y = 8, z = 7, ? = 2

Code : OF OF 96 57 2F 18 8F



CODE ACTION REPLAY

SUPER FAMICOM CONTRA 3

Invincibilité : 7e1f80f8



CODE ACTION REPLAY

SUPER FAMICOM ADDAMS FAMILY

Invincibilité : 7e00c302



CODE ACTION REPLAY

SUPER FAMICOM JONIC BLASTMAN

Vies infinies : 7E0F A109

Armes spéciales : 7E0F A309
(Christian Blomme, 59100 Roubaix)



CODE ACTION REPLAY

SUPER FAMICOM ROBOCOP 3

Tir infini : 7e184895

Temps infini : 7e030c55

Energie infinie : 7e047738

TC PLUS

5
1
6
3

RUBRIQUE
TIPS

Rubrique réalisée par le MWB et Douglas.



ULTIMA

games

**le N° 1
à PARIS
de :**

L'échange

**21 rue de Turin - 75008
Tél. 42 94 97 14**

- L'échange le moins cher de Paris dans nos vitrines spéciales "Discount échange".
- Prix fixe de nos échanges dans les vitrines "Discount échange" :
Séga : 49 F, Super Nintendo : 59 F, Néo Géo : 99 F, Nec : 39 F, Nec : 49 F
Lynx : 29 F, Master System : 39 F, Game Gear : 29 F, Gameboy : 29 F,
- Possibilité d'échanger des jeux d'une console pour des jeux d'une autre console : nous consultez.
- Nous acceptons l'échange du 2 contre 1.

Cote échange Mégadrive :

vente	achat
Alisia dragon	290...200
Alien storm	250...150
Aliens 3	290...200
Andre Aggasi Tennis	350...250
Aquatic games	200...120
Arch rivals	250...150
Arrow flash	200...100
Atomic robo kid	200...100
LHX Attack chopp	200...100
Batman returns 2	350...250
Captain america	350...250
Carmen sandiego	200...100
Chuck rock	290...200
Cyber ball	200...120
Decap attack	200...120
Desert strike	290...200
Dinoland	200...120
Dolphin	350...250
Donald Duck QS	250...150
Double dragon	200...100
Dragon's fury	350...250
Dynamite duke	200...120
E-Swat	200...120
F-22 interceptor	250...150
Gain ground	150...50
Galaxy force 2	150...70
Golden axe	250...120
Golden axe 2	200...120
Green dog	250...150
Ind. Johns last crusage	350...250
Jen. Cap. tennis	300...200
Jewel master	200...100
Kid chameleon	300...200
Krusty's fun house	250...150
Lakers vs Bulls	350...250

Cote échange Super Nintendo :

vente	achat
Actraiser	200...100
Addams Family	290...150
Amazing Tennis	350...200
Axelay	390...250
Super scope	390...250
Best of the best	390...250
Bulls vs Blazers	390...250
Buster bros	290...150
Castelvania 4	290...150
Chuck rock	350...200
Contra 3	290...200
Darius Twin	250...100
Desert strike	290...150
D-Force	250...100
Dino city	290...150
Double dragon	290...150
Dragon ball Z	450...300
Drakken	290...150
Earth defense for	200...100
Final fight	250...100
Final fight guy	350...200
Final fantasy 2	350...200
F-zero	350...200
G.F. KO boxing	200...100
Ghoul's & ghost	290...150
Goal !	350...200
Gradius 3	200...100
Gun force	200...100
Hat trick hero	290...200
Hole in one golf	200...100
Home alone	200...100
Home alone 2	290...150
Hook	350...200
Human grand Prix	390...250
Hyper zone	200...100
Imperium	200...100
J. Connors Tennis	390...250
Joe and Mac	290...150
Ken 6	390...250
Kiki Kaikai	350...200
King of monsters	350...200
Krusty's fun house	290...150
Lemmings	290...150
Mario Kart	350...200
Mario World	200...100

Lemmings	290...200
Little mermaid	350...250
Mario Lemieux hockey	290...200
Mercs	250...150
Mickey and Donald	350...250
Castle of illusion	290...200
Moon walker	250...150
NHL hockey 93	350...250
Olympic gold	290...200
Paper boy	200...120
Populous	250...150
Predator 2	290...200
Rampart	250...150
Rastan saga 2	200...100
Revenge of Shinobi	250...150
Shadow of the beast	250...150
Shadow blasters	250...150
Shadow dancer	250...150
Side pocket	250...150
The Simpsons	290...200
Sonic	200...100
Sonic 2	350...250
Speed ball	290...200
Spider man	250...150
Street of rage	290...200
Street of rage 2	350...250
Street smart	290...200
Super Monaco GP	290...200
Super Monaco 2	350...250
Super volley ball	290...200
Tale spin	350...250
Taz mania	350...250
Team USA basket	350...250
Terminator	350...250
Terminator 2	350...250
Toe Jam & Earl	290...200
Two crude dudes	290...200
Wonder boy Mons. W.	200...100

Mickey Magical Quest	390...250
NBA basket ball Chal.	390...250
NHL hockey 93	350...200
Tetris	390...250
Tortues ninja 4	350...200
Olive et Tom	350...200
Out of this world	390...250
Parodius	350...200
PGA Tour golf	200...100
Pilot wings	350...200
Pit fighter	200...100
Power athlet	350...250
Prince of Persia	390...250
Obert	200...100
Rampart	200...100
Ranma 1/2	390...250
Ranma 1/2 2	450...300
Rival turf	290...150
Road runner	390...250
Robocop 3	290...150
Rocketeer	200...100
The Simpsons	290...150
Smash TV	200...100
Super Soccer cha.	250...120
Sonic Blastman	450...300
Soul Blazer	200...100
Space Megaforce	390...250
Spiderman & Xmen	390...250
Star Wars	420...250
Street Fighter 2	450...300
Strike Gunner	200...100
Super off Road	200...100
Super Soccer	250...120
Super Tennis	250...120
Thunder spirits	200...100
Valken	390...250
Wing Commander	390...250
WWF Wrestlemania	290...150
Zelda 3	350...200

* pour les échanges Néo Géo, Nec Master System, NES, Game boy, Game Gear, Lynx : Nous

**Pour l'échange par
correspondance : Veuillez
contacter Steeve au 42 94 97 14**

L'occasion

**5 bld Voltaire - 75011
Tél. 43 38 96 31**

ACHAT OCCASION

- Nous achetons **COMPTANT** tous vos jeux et consoles au plus haut cours du marché.

Ex. : Mégadrive française complète : **450 F**

Super Nintendo française complète : **600 F**

Game Boy + 1 jeu : **300 F**

Jeux Mégadrive :

Tazmania, EA Hockey, Chuck Rock : **250 F**

Jeux Nintendo :

Street Fighter II, Dragon Ball Z, Ranma 1/2 : **300 F**

Remplacez votre ancienne console
et tous vos jeux contre console et
jeux d'une autre marque

**SANS RIEN
PAYER**

- Nous reprenons tous vos jeux Mégadrive contre des jeux Super Nintendo sans rien payer.
- Tous vos produits que nous rachetons peuvent entrainer immédiatement au magasin des réductions sur des produits neufs de votre choix.

VENTE OCCASION

**VOUS FEREZ DES AFFAIRES COMME
JAMAIS VOUS N'AVEZ VU**

CONSOLES

Megadrive	590 F
Super Nintendo	790 F
Néo Géo	1490 F
Game Boy	350 F
Game Gear	650 F
Lynx	650 F

JEUX

Super Nintendo à partir de	150 F
Mario, Castelvania 4, Lemmings	200 F
Megadrive à partir de	70 F
Wonder boy, Gynoug, Golden axe	150 F
Lynx, Game Boy, Game Gear à partir de	70 F
Nec, Master System, NES à partir de	50 F

ACCESSOIRES

Joypad Sega	49 F
Pro 2	69 F
Game adaptor	49 F
Joypad Nintendo	79 F
Dyna 1	99 F
Adaptateur universel	49 F

- L'OCCASION ET L'ECHANGE DANS NOS AGENCES -

Mulhouse : 13 rue de Hugwald, 68000, Tél. 89 66 37 67 - Perpignan : 2 rue Lafayette, 66000, Tél. 68 56 76 20
Tours : 97 av. de Grammont, 37000, Tél. 47 64 51 51 Bastia : 3 rue St Francois, 20200, Tél. 95 31 68 70
Le Mans : Ctre Cial, 4 rue des 4 roues, 72000, - Nimes : 4 rue des Greffes, 30000, Tél. 66 76 16 16
Tél. 43 87 02 87 - Juan les Pins : 14 av. Maupasant, 06160, Tél. 93 61 10 21
Aix en Provence : 40 cours Sextius, 13100, Tél. 42 27 59 45 - Blois : 2 rue Vauvert, 41000, Tél. 54 74 44 53
Montpellier : Galerie Marchande, Intermarché, 41 av. G. Clemenceau, 34000, Tél. 67 92 30 06

ESPACE 3 games

VENTE PAR CORRESPONDANCE

☎ 20 87 69 55
(de Paris faire le 16)

LILLE
44 rue de Béthune
Tel : 20 57 84 82

★
4 rue Faidherbe
Tel : 20 55 67 43

STRASBOURG
6 rue de Noyer
Tel : 88 22 23 21

★
DOUAI
39 rue Saint Jacques
Tel : 27 97 07 71

SUPER NES USA

SUPER NES USA+ Prise péritel + 1 manette **990 F**
 SUPER NES USA + Prise péritel+ 2 manettes + Mario IV **1 290 F**
 SUPER NES USA + Prise péritel+ 1 manette + Street fighter 2 **1 380 F**
 MANETTE CAPCOM/6 BOUTONS : 590 F - MANETTE SF3 : 149 F SUPERSCOPE 529 F

ADDAMS FAMILY 2	495,00	PLAY ACTION FOOTBALL	469,00
ALIEN 3	495,00	POWER MOVES	495,00
AMAZING TENNIS	495,00	PUSHOVER	495,00
BATMAN RETURN	TEL	Q BERT 3	495,00
BATTLETOADS	TEL	RAMPART	495,00
BEST OF THE BEST	495,00	ROAD RUNNER DEATH VALLEY	495,00
BLUES BROTHERS	495,00	ROAD RIOT	495,00
BULL VS BLASERS	495,00	ROBOCOP 3	495,00
CALIFORNIA GAMES	495,00	ROMANCE OF 3 KINGDOM	495,00
CAPTAIN OF AMERICA	495,00	SIM CITY	469,00
CHESTER CHEETAH	549,00	SIM EARTH	549,00
CHUCK ROCK	465,00	SIMPSONS NITEMARE	495,00
COOL WORLD	495,00	SIMPSONS:KRUSTYS FUN HOUSE	469,00
DRAGON'S LAIR	449,00	SKULJAGGER	495,00
EQUINOX	495,00	SONIC BLASTMAN	495,00
FATAL FURY	590,00	SOUL BLAZER	549,00
FINAL FANTASY 2	549,00	SPACE MEGA FORCE (SUPER ALESTE)	495,00
FINAL FANTASY MYSTIC QUEST	395,00	SPANKING QUEST	490,00
GAME GENIE (SNES)	549,00	SPIDERMAN X MAN	495,00
GOAL	495,00	STREET COMBAT	495,00
GODS	495,00	SUPER BUSTER BROTHER	539,00
GUN FORCE	495,00	SUPER DOUBLE DRAGON	495,00
HIT THE ICE	495,00	SUPER GOAL	495,00
JIMMY CONNORS	495,00	SUPER STRICKE EAGLE	495,00
JOHN MADDEN 93	495,00	SUPER VALIS IV	495,00
KABLOO EY	495,00	TAZMANIA	TEL
LETHAL WEAPON 3	449,00	TERMINATOR	495,00
MARIO IS MISSING	TEL	TERMINATOR 2	495,00
MICKEY MISTICAL QUEST	539,00	TINY TOON	495,00
MIGHT AND MAGIC II	TEL	THE DUEL	495,00
NBA ALL STAR CHALLENGE	495,00	TOM & JERRY	495,00
NBA BASKET BALL	529,00	TURTLES IV	495,00
NHLPA 93	495,00	UNIVERSAL SOLDIER	TEL
OUTLANDER	495,00	WARP SPEED	495,00
OUT OF THIS WORLD	449,00	WINGS COMMANDER	539,00
PHALANX	449,00	WINGS 2	495,00
PILOT WINGS	449,00	X ZONE (SUPERSCOPE)	419,00

SUPER PROMO !

STAR WARS	549,00	MARIO KART	449,00
ACTRAISER	395,00	NCAA BASKETBALL (DUNK SHOT)	449,00
ARCANA	349,00	PIT FIGHTER	299,00
BILL LAMBEER'S BASKETBAL	250,00	POPULOUS	299,00
DESERT STRIKE	449,00	RACE DRIVIN	345,00
FINAL FIGHT	449,00	STAR FOX	579,00
F ZERO	390,00	STREET FIGHTER II	390,00
GHOULS AND GHOSTS	390,00	SUPER R TYPE	299,00
GRADIUS III	299,00	UN SQUADRON	449,00
JAMES BOND JR	345,00	YS III	390,00
		ZELDA 3	390,00

ACCESSOIRES

HANDY BOY	329 F
MANETTE PRO 5 : 6 BOUTONS, COMPATIBLE MEGADRIVE ET SUPER NINTENDO/SUPER FAMICOM	349 F
BATTERY PACK + ALIMENTATION SECTEUR POUR GAMEBOY	149 F
2 MANETTES PRO 6 SANS FIL + CONTOLEUR INFRAROUGE POUR MEGADRIVE	299 F

GENIAL !!!

ADAPTATEUR POUR SUPER
NINTENDO EUROPE
permettant d'utiliser les cartouches US
et japonaises fonctionne aussi avec

SUPER MARIO KART
ADAPTATEUR SUPER NINTENDO : 99 F
AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 69 F
AVEC DEUX CARTOUCHE ACHETEEES : GRATUIT
OU POUR L'ACHAT DE 2 JEUX
SUPER NES/SUPER FAMICOM
CETTE BROSSETTE MONTRE



SUPER FAMICOM

SUPER FAMICOM + Alimentation + PERITEL **1390F**
 SUPER FAMICOM+1 Cartouche Au Choix d'une valeur maxi de 590F **1790F**

STAR FOX	TEL	PARODIUS	495,00
ADVENTURE OF SANDIEL	495,00	PHALANX	495,00
AGURI SUZUKI F1 SUPER DRIVING	590,00	POPULOUS II	549,00
ALIEN VS PREDATOR	549,00	POP'N TWIN BEE	590,00
BATMAN RETURN	549,00	POWER ATHELETE	469,00
COMBATRIBES	490,00	RAMNA 1/2 2	TEL
CONTRA SPIRIT	469,00	RETURN OF DOUBLE DRAGON	495,00
COSMOGANG THE VIDEO	490,00	RUSHING BEAT 2	549,00
2020 SUPER BASEBALL	TEL	SKY MISSION	495,00
DEAD DANCE	590,00	SONG MASTER	449,00
DRAGON BALL 2	690,00	STAR WARS	549,00
EXHAUST HEAT 2	690,00	STRANGE STRANGE WORLD	549,00
FINAL FANTASY V	590,00	STREET FIGHTER 2	549,00
FIRST OF NORTH STAR 6	549,00	SUPER DUNK STAR	590,00
HUMAN GP	490,00	SUPER F1 CIRCUS	549,00
JOE & MAC II	549,00	SUPER PANG	490,00
LOONEY TOON (ROAD RUNNER)	449,00	SUPER TETRIS 2	590,00
NIGEL MANSELL GP	TEL	SUPER VOLLEY BALL 2	590,00
OUT OF THIS WORLD	449,00	USA ICE HOCKEY	590,00
		VALKEN	549,00

GIGA PROMO !

PRINCE OF PERSIA	299 F	ROCKETTER	199,00
AXELAY	395,00	ROYAL CONQUEST	250,00
BRASS NUMBER	395,00	RUSHING BEAT	299,00
CAMELTRY	299,00	SMASH TV	299,00
CASTLEVANIA IV	299,00	SOUL BLADER	199,00
DINA WARS	290,00	SUPER CUP SOCCER	299,00
FLYING HERO	395,00	SUPER WRESTLMANIA	299,00
HOOK	395,00	THE KING OF THE RALLY	399,00
IMPERIUM	250,00	TINY TOON	439,00
LEMMINGS	250,00	TOP RACER	350,00
		TURTLES IV	449,00

SUPER NINTENDO

DESERT STRIKE	439,00	SUPER PGA GOLF	419,00
DRAGON'S LAIR	549,00	SUPER SWIV	439,00
JIMMY CONNORS	419,00		

GAME BOY

GAME GENIE 490 F

PLUS DE 100 TITRES A PARTIR DE 140 F

F1 RACE + ADAPTATEUR 4 P 199 F

ADDAMS FAMILY	239,00	MACDONALD LAND	279,00
ADVENTURE ISLAND 2	239,00	MEGAMAN 3	259,00
ALIEN 3	239,00	MOUSE TRAP HOTEL	239,00
ALL STAR CHALLENGE 2	239,00	MR DO	239,00
ALLEWAY	195,00	PLAY ACTION FOOTBALL	239,00
ALTERED SPACE	150,00	PRINCE OF PERSIA	239,00
BATMAN RETURN	239,00	RESCUE OF PRINCESS	150,00
BEST OF THE BEST	239,00	R TYPE II	199,00
BURGERTIME	195,00	SIMPSONS 2	239,00
CAPTAIN OF AMERICA	239,00	SPEEDBALL 2	239,00
CASTLEVANIA 2	239,00	SPIDERMAN 2	239,00
CHESSMASTER	239,00	STAR WARS	239,00
DARKMAN	195,00	SUPERMARIOLAND	195,00
DARKWING DUCK	259,00	SUPERMARIOLAND II	259,00
DOCTOR FRANKEN	239,00	SUPER RC PRO AM	140,00
DOUBLE DRAGON 3	239,00	SUPERSTAR 2	239,00
EMPIRE STRIKES BACK	259,00	TALE SPIN	259,00
FELIX THE CAT	239,00	TENNIS	195,00
HOOK	239,00	TERMINATOR II	239,00
HUMANS	239,00	TINY TOON	239,00
JETSONS ROBOT PANIC	239,00	TITUS THE FOX	239,00
KIRBY'S DREAM LAND	195,00	TOM & JERRY	239,00
KRUSTY FUN HOUSE	239,00	TOP GUN	239,00
KINGDOM CRUSADE	239,00	TRACK FIELD	239,00
LETHAL WEAPON	239,00	WORLD CUP SOCCER	239,00
LEMMINGS	259,00	YOSHI	195,00
LITTLE MERMAID	259,00	YOSHI COOKY	195,00
LOONEY TUNES	239,00		

MEGADRIVE JAPONAISE

MEGADRIVE + PERITEL + SONIC 840 F

CARTOUCHES MEGADRIVE A PARTIR DE 99 F

ALIEN 3	385,00	JAMES BOND 007	395,00	SHINOBI 3	425,00
AQUATIC GAMES (J POND III)	395,00	JENNIFER CAPRIATIS	385,00	SIMPSONS: KRUSTYS FUN HOUSE	395,00
ATOMIC RUNNER	395,00	JOHN MADDEN 93	385,00	SLIM WORLD	385,00
BART SIMPSON	385,00	LEMMINGS	385,00	SPEED BALL 2	385,00
BIOHAZZARD BATTLE	345,00	LHX ATTACK CHOPPER	385,00	SPLATTER HOUSE II	329,00
BOND 007	385,00	LITTLE MERMAID	379,00	SPLATTER HOUSE III	TEL
CAPTAIN OF AMERICA	425,00	LOTUS TURBO CHALLENGE	395,00	SUPER HIGH IMPACT	385,00
CHAKAN	395,00	MENAGER + cartouches 6 jeux	469,00	SUPER KICK OFF	385,00
CHUCK ROCK	385,00	MICKEY CASTLE	249,00	SUPERMAN	385,00
CRUE BALL	345,00	MICKEY ET DONALD	385,00	SUPER SMASH TV	385,00
CRYING	345,00	NHL PA HOCKEY	369,00	TALE SPIN	385,00
EUROPEAN CUP SOCCER	385,00	OUTLANDER	425,00	TAZMANIA	389,00
FATAL FURY	495,00	OUT OF THIS WORLD	385,00	TERMINATOR	385,00
FLASHBACK	TEL	OUT RUN 2019	TEL	T2 : ARCADE GAME	385,00
GLOBAL GLADIATOR	385,00	PREDATOR 2	395,00	THUNDER FORCE IV	385,00
G LOC	385,00	POWER ATHELETE (Deadly Moves)	465,00	THUNDER PRO WRESTLING	249,00
GOLDEN AXE III	425,00	POWER MONGER	385,00	TINY TOON	425,00
GRAND SLAM	299,00	RISKY WOOD	385,00	TITI ET GROS MINET	385,00
GREEN DOG	379,00	RAMPART	399,00	USA TEAM BASKETBALL	385,00
HOME ALONE	385,00	ROAD RASH II	385,00	WORLD TROPHY SOCCER	425,00
INDIANA JONES	385,00	RUGBY II	TEL	X MEN	TEL

MEGA PROMO !

SONIC 2	299 F	STREET OF RAGE 2	339 F
BLOCK OUT	99,00	JORDAN VS BIRD	295,00
ALISIA DRAGON	199,00	KLAX	149,00
ARROW FLASH	149,00	KID CHAMELEON	190,00
ATOMIC ROBOKID	179,00	LAND STALKER	379,00
AYRTON SENNA GP	290,00	MASTER OF MONSTERS	190,00
BADOMEN	190,00	MERCS	149,00
BARE KNUCKLE (street of rage)	249,00	MOONWALKER (Cartouche française)	199,00
BATMAN RETURN	329,00	OLYMPIC GOLD	199,00
BUBSY	379,00	RAMBO III	199,00
CALIFORNIA GAMES (Cartouche française)	199,00	ROAD RASH	199,00
DARIUS II	190,00	SAINT SWORD	179,00
DICK TRACY	199,00	SONIC	150,00
DAVID ROBINSON BASKETBALL	199,00	STRIDER (cartouche française)	199,00
EA ICE HOCKEY	199,00	SWORD OF SWODAN	149,00
ECCO LE DAUPHIN	379,00	THUNDERFORCE III	259,00
F1 CIRCUS	190,00	TOKI	199,00
GALAXY FORCE 2 (60Hz)	149,00	TOE JAM EARL	199,00
GOLDEN AXE 2 (Cartouche française)	199,00	TURBO OUT RUN (cartouche française)	199,00
GYNOUG	199,00	UNDEADLINE	190,00
HELL FIRE	190,00	VERITEX	179,00
J MADDEN 92	199,00	WONDERBOY 3	150,00
		ZERO WING	149,00

**ARRIVAGE DE NOUVEAUTÉS
TOUTES LES SEMAINES.
N'HESITEZ PAS A
NOUS CONTACTER !**

**LIVRAISONS RAPIDES
PAR COLISSIMO**

ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 98 F
AVEC 1 CARTOUCHE ACHETEE : 49 F
AVEC 2 CARTOUCHES ACHETEEES : GRATUIT

NEO GEO

NEO GEO + PRISE PERITEL +
1 CARTOUCHE D'UNE VALEUR
DE 690 F AU CHOIX

2490F

MANETTE 420 F
MEMORY CARD 199 F

ART OF FIGHTING	1490,00
BLUES JOURNEY	690,00
BURNING FIGHT	690,00
LAST RESORT	1290,00
MUTATION NATION	1190,00
EIGHT MAN	790,00
FATAL FURY	990,00
FATAL FURY II	1490,00
FOOTBALL FRENZY	990,00
KING OF MONSTER II	1290,00
MAGICIAN LORD	690,00
TRASH RALLYE	890,00
SUPER BASEBALL 2020	690,00
SUPER SIDE KICKS	1490,00

GAME GEAR

GAME GEAR + SONIC 2 + LOUPE

1 090 F

ALIMENTATION SECTEUR 69 F

ALIEN 3	265,00
BART VS MUTANT	265,00
BATMAN RETURN	190,00
CHUCK ROCK	245,00
DONALD DUCK	190,00
INDIANA JONES	265,00
LEMMINGS	245,00
MICKEY DONALD	245,00
MICKEY..ILLUSION	190,00
MONSTER WORLD 2	190,00
OLYMPIC GOLD	215,00
PREDATOR 2	265,00
PRINCE OF PERSIA	265,00
SHINOBI II	245,00
SONIC 2	245,00
STREET OF RAGE	245,00
SUPER MONACO GP 2	215,00
SUPER SPACE INVIDER	265,00
TAZMANIA	265,00
TERMINATOR	265,00
WIMBLEDON	215,00
NOMBREUX TITRES EN STOCK, NOUS CONTACTER	

ADAPTATEUR POUR MASTER SYSTEME 99 F

MEGA CD

MEGA CD 1 990 F
MEGA CD + 1 titre au choix 2 390 F
+ alimentation 220 V

4 JEUX EN 1	549,00
AFTER BURNER III	489,00
BLACK HOLE ASSAULT	450,00
ELECTRIC NINJA ALESTE	299,00
ERNEST EVANS	299,00
FINAL FIGHT	489,00
HEAVY NOVA	299,00
PRINCE OF PERSIA	450,00
ROAD BLASTER	489,00
SOL FEACE	290,00
SUPER LEAGUE	450,00
THUNDER STORM FX	450,00
TIME GAL	489,00
WONDER DOG	450,00

Bon de commande à envoyer à **ESPACE 3 VPC** - Rue de la voyette - centre de gros n°1- 59818 LESQUIN Tel : 20 87 69 55

CONSOLES & JEUX	PRIX
Frais de port* (jeux 20f console+accessoires volumineux : 50 F)	
TOTAL A PAYER	

Nom : Prénom :

Adresse

Code Postal : Ville :

AGE : Téléphone : signature
(parents pour les mineurs)

Je joue sur :
SUPER NINTENDO MEGADRIVE
SUPER NES MEGA CD GAME BOY
SUPER FAMICOM NEO GEO GAME GEAR

Mode de paiement : Chèque bancaire Contre-remboursement + 35 F Carte bleue

Numéro :

Date de validité :

Signature :

*CEE - DOMTOM :
cartouches 40F
consoles : 90F

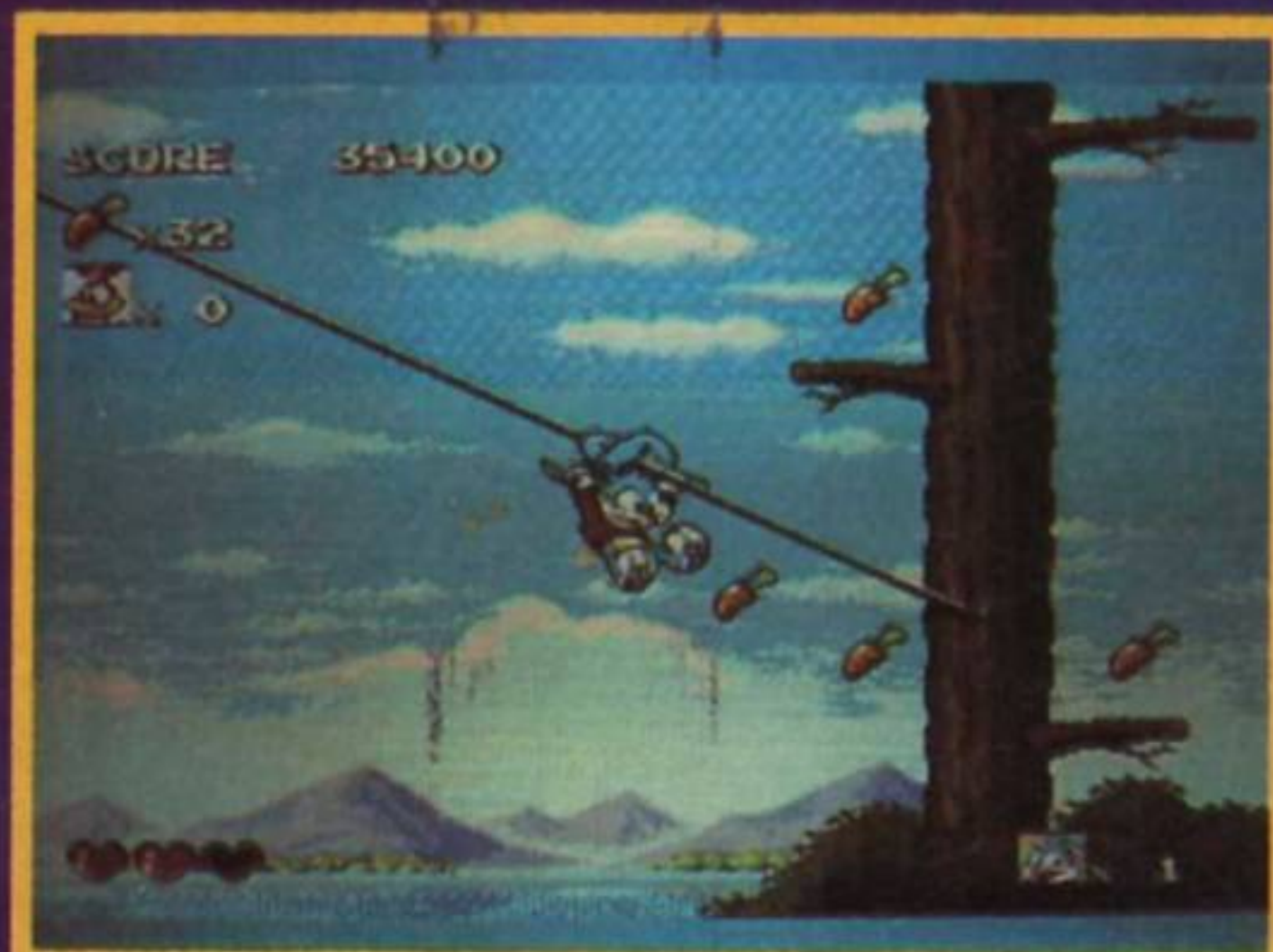
LES CHEQUES DOIVENT ETRE LIBELLES A L'ORDRE DE :
ESPACE 3 VPC

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO



REVIEW

LA PRAIRIE



Ce premier niveau est le plus simple de tous. Les seules animations suffisent à donner une idée de la qualité de ce jeu. Chaque niveau propose des décors très variés.

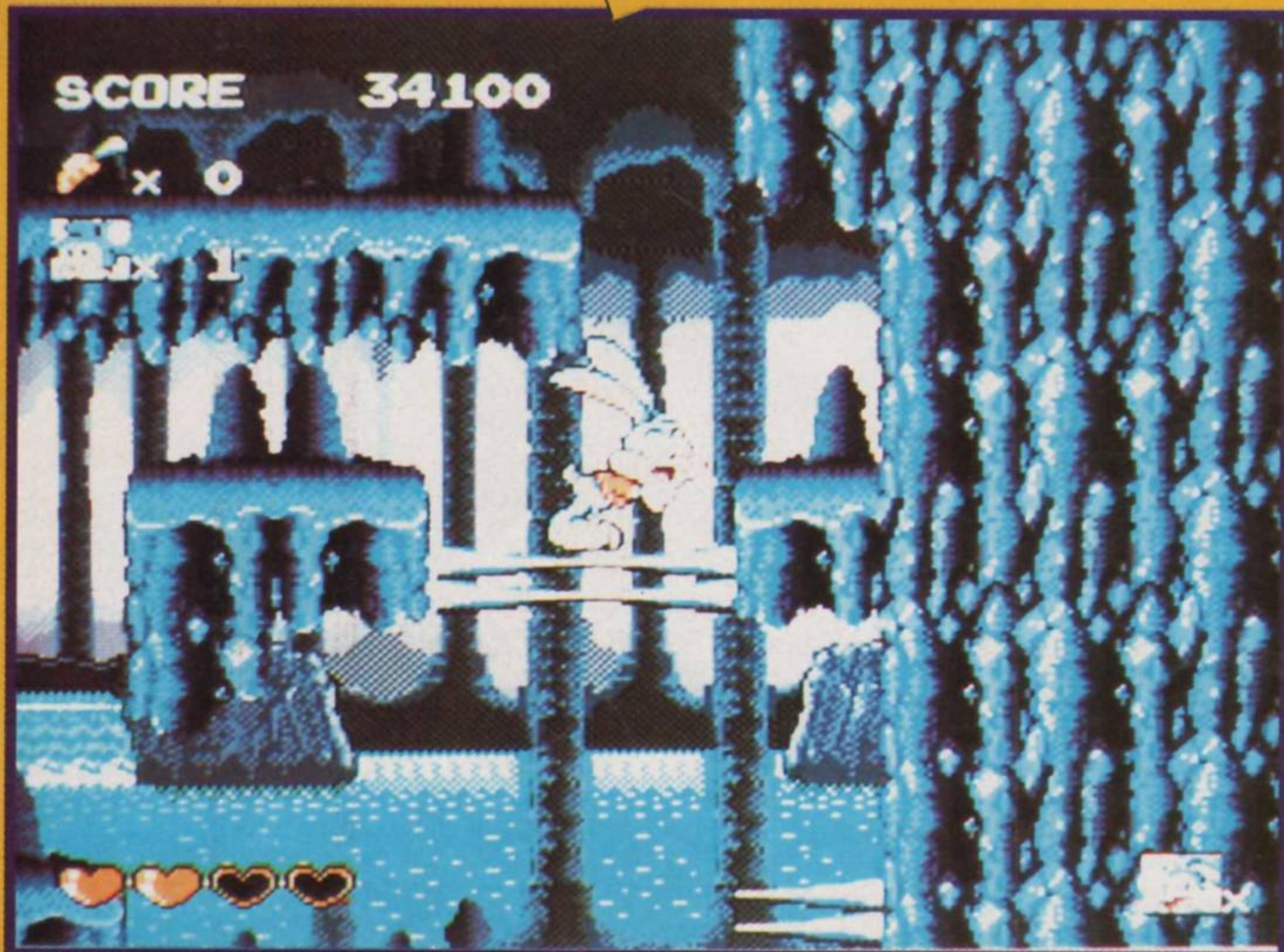
◀ Que ne ferait-on pas pour quelques carottes? On s'accroche un peu partout, on se laisse glisser avec ses oreilles...



▲ On se laisse propulser. Quelle gourmandise!



▲ Premier pote sous l'emprise de Gene Splicer: Dizzy Devil. C'est Gene qu'il faut frapper, et non pas Dizzy!



▲ Pour pouvoir passer, il faut attendre que les pics sortent de chaque côté.



aujourd'hui, c'est la corvée de ménage à Looniversity: Babs Bunny au premier, Sweetie Bird dans les caves, Book Worm au deuxième, Shirley the Loon au troisième et Buster au grenier. Le grand ménage de printemps commence. A peine les rangements commencés, Buster découvre une drôle de carte. C'est vraisemblablement le plan d'un fabuleux trésor. Buster redescend pour annoncer ça à tout le monde, mais il n'y a plus personne. Montana Max, avec la collaboration du terrible scientifique Gene Splicer, a placé sous sa coupe tous les amis de Buster en les coiffant de casques qui agissent directement sur leurs cerveaux.

Votre mission, si toutefois vous l'acceptez, est de récupérer le trésor avant Montana Max, sans oublier de délivrer tous vos amis.

... LES CAVERNES ... LES C...

REVIEW

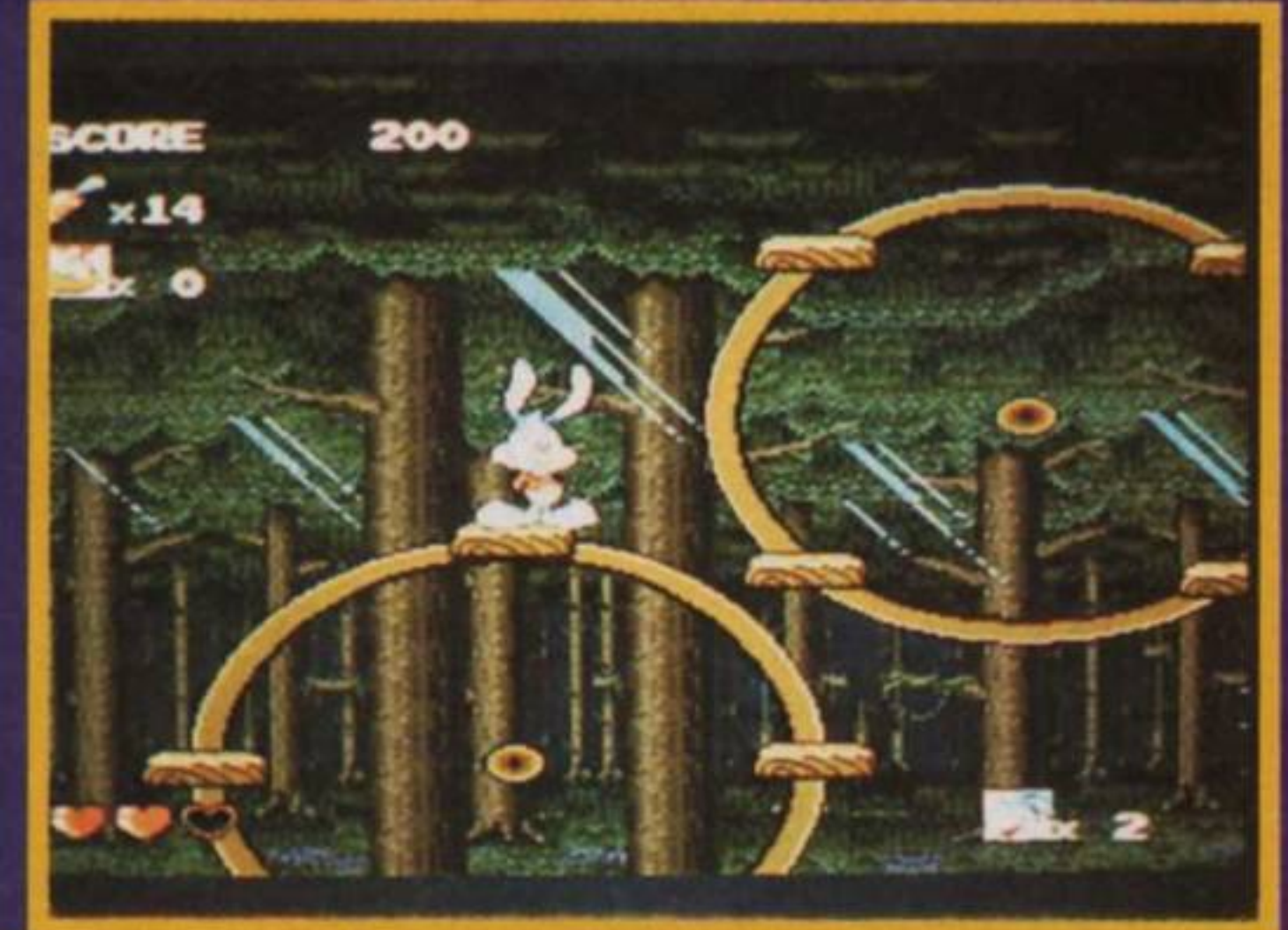


LA FORET

Admirez les décors ! C'est-ti-pa-abô tout ça ? Je les trouve magnifiques. Applaudissons au savoir-faire des programmeurs de Konami.

Mieux vaut éviter de tomber de ces plates-formes, le courant de l'eau est très puissant et risque de vous entraîner assez loin.

Vous affrontez Gene pour la deuxième fois. Ce n'est pas trop dur, il suffit d'éviter les bombes que vous lance votre ami.



Dommage, ce n'était peut-être pas le moment de sauter!



Vous déplacerez Buster Bunny sur une grande carte divisée en plusieurs zones : la prairie, la forêt, les montagnes... Chaque niveau est représenté par une étoile. Elles apparaissent au fur et à mesure. Les étoiles jaunes représentent les niveaux de jeu et les rouges les tableaux de boss. Les premiers niveaux sont assez simples, courts, mais ils sont nombreux et leur difficulté est progressive. Lorsque vous aurez récupéré cinquante carottes, appuyez sur le bouton A et... surprise ! un de vos amis arrivera à la rescousse.

Comme l'a signalé Banana dans sa preview du mois dernier, Konami, contrairement à d'autres éditeurs concurrents, ne s'est pas contenté de décliner le même jeu sur toutes les consoles du marché mais a cherché à l'adapter à l'esprit de la console. C'est une excellente initiative, et une belle réussite. Bravo Konami !



Ouf ! ce fut vraiment juste ! Une seconde de plus et c'eût été la bulle de la bestiole en pleine tête.

Plucky Duck en plein délire. Ce n'est pas de lui que vous devez vous méfier mais de l'autre abruti assis dans son avion. Il vous lancera des bombes.



CAVERNES ... LES CAVERNES



LES GROTTES ENFLAMMEES



▲ Coucou! l'ami, tu viens jouer avec moi?



▲ Plucky Duck en plein délire. Voilà qu'il se prend pour un vengeur masqué...

ave en fusion, bestioles insolites, effets de distorsion dans les décors de fond... Un niveau dangereux — et très bien réalisé.



BUSTER DANS T

Admirez les positions et les mimiques s'en sont donné à cœur joie: pour prend la pose de circonstance...



COMMENTAIRE

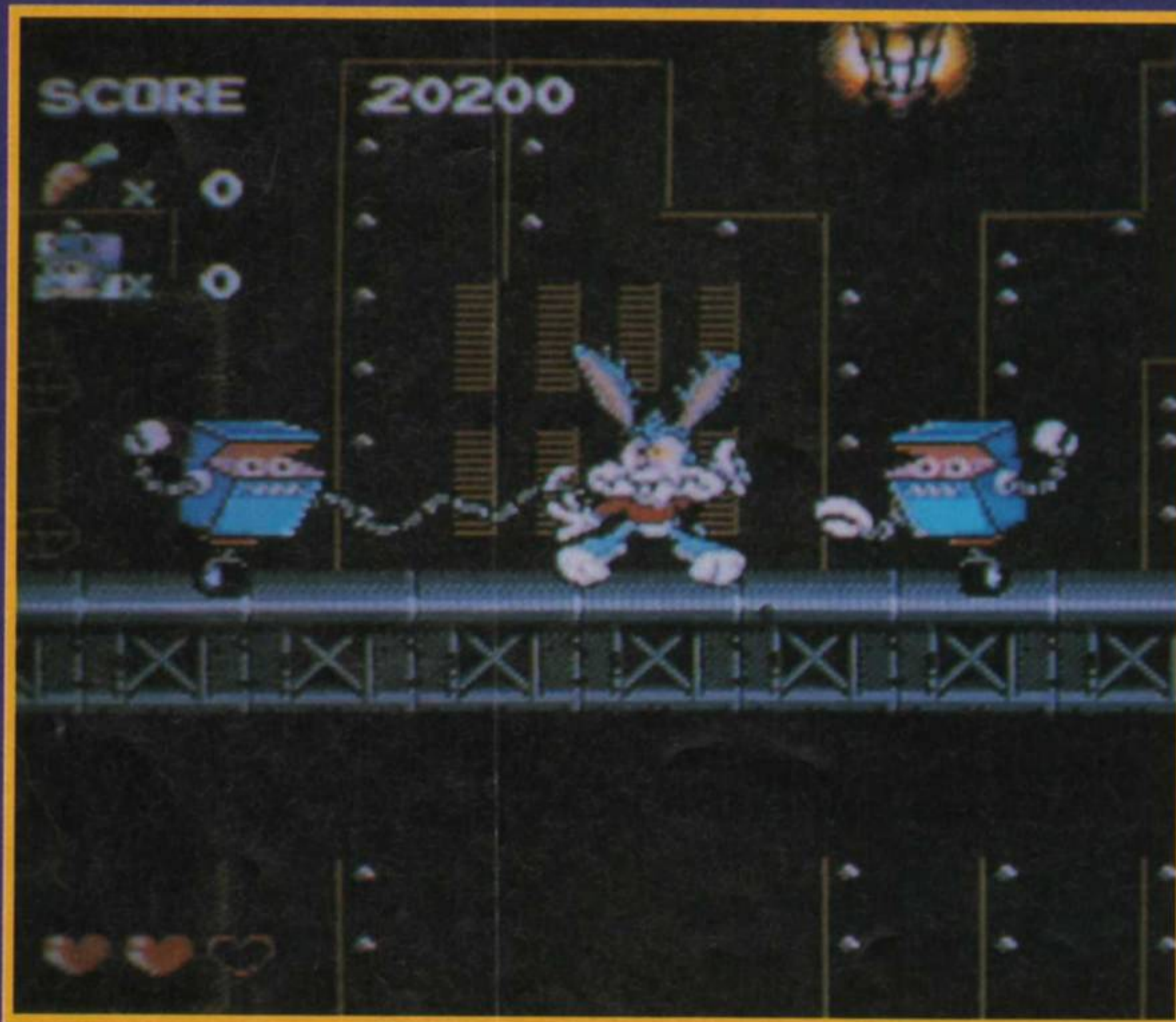


SAM

C'est grandiose, du grand art, un excellent jeu de plates-formes sur Megadrive. Grâce aux superbes graphismes et aux musiques très "cartoon", on plonge tout de suite dans

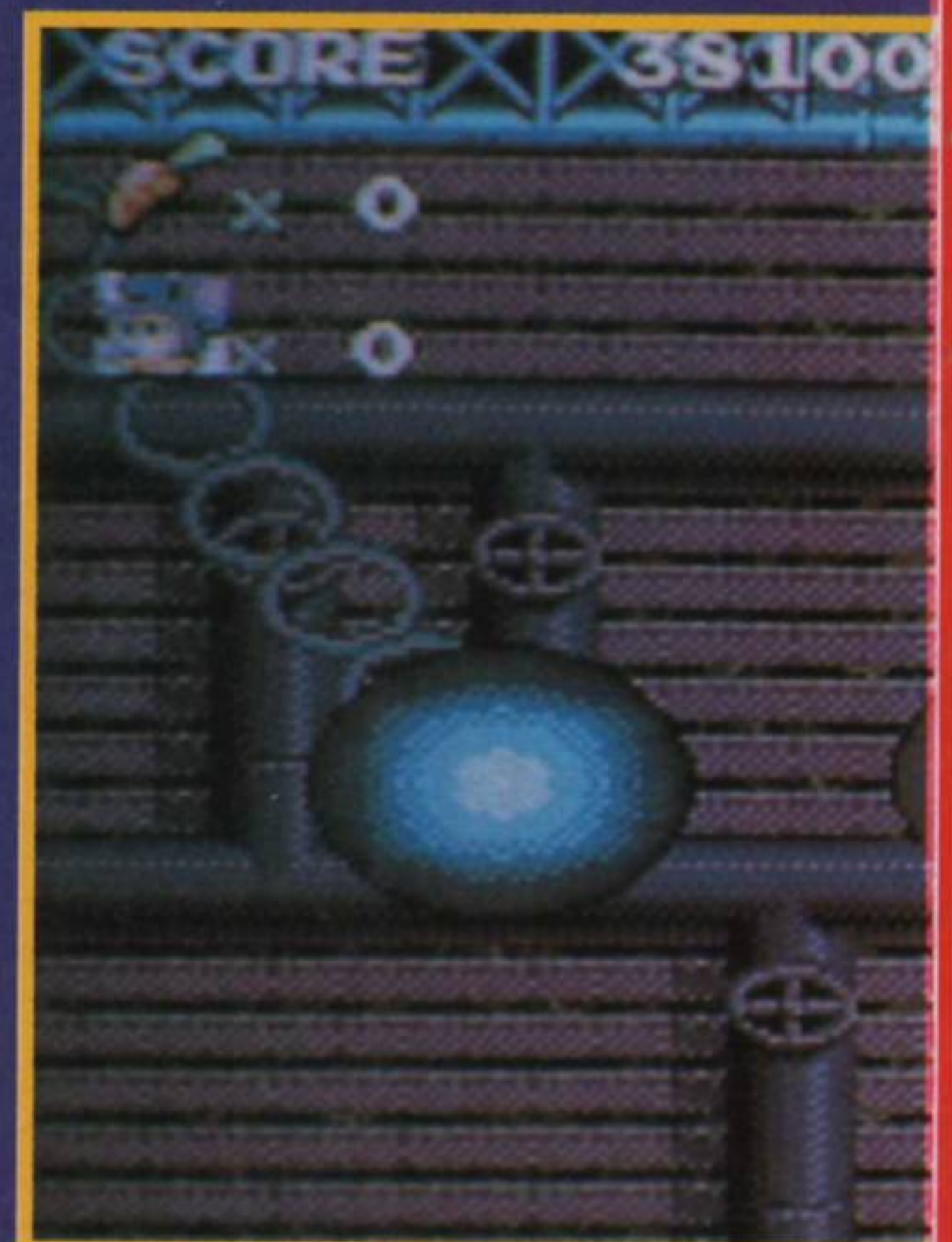
l'ambiance de Tiny Toon. Et, pour couronner le tout, Buster est d'une maniabilité irréprochable. Ses animations sont, elles aussi, fantastiques; Buster se met à certains moments à courir et là, croyez-moi, ça "speede". La difficulté est croissante, correctement dosée; mais les pros du paddle le trouveront peut-être un peu facile. Certaines séquences sont assez banales tandis que d'autres, en revanche, se révèlent très originales. Un grand jeu de Konami qui mérite largement une place dans la famille des méga-hits sur MD.

LE DERNIER NIVEAU



▲ Pris en sandwich.

Un petit tour dans cette usine futuriste ne devrait pas vous faire de mal. C'est ici que se trouve le niveau le plus "prise de tête": vous devrez retrouver la bonne sortie si vous ne voulez pas le reprendre au début. Je vous laisse découvrir la fin.





VERS LE BATEAU VIKING



▲ Plouf! Comme il nage bien, notre Buster Bunny!



▲ Ces petits ennemis cherchent à vous donner des coups de massue, à vous de les éviter.

TOUS SES ETATS

es de notre lapin. Les graphistes
chaque situation, Buster Bunny

Ce bateau viking ressemble plus à un labyrinthe qu'à un bateau. C'est dans ses entrailles que vous découvrirez le trésor caché.



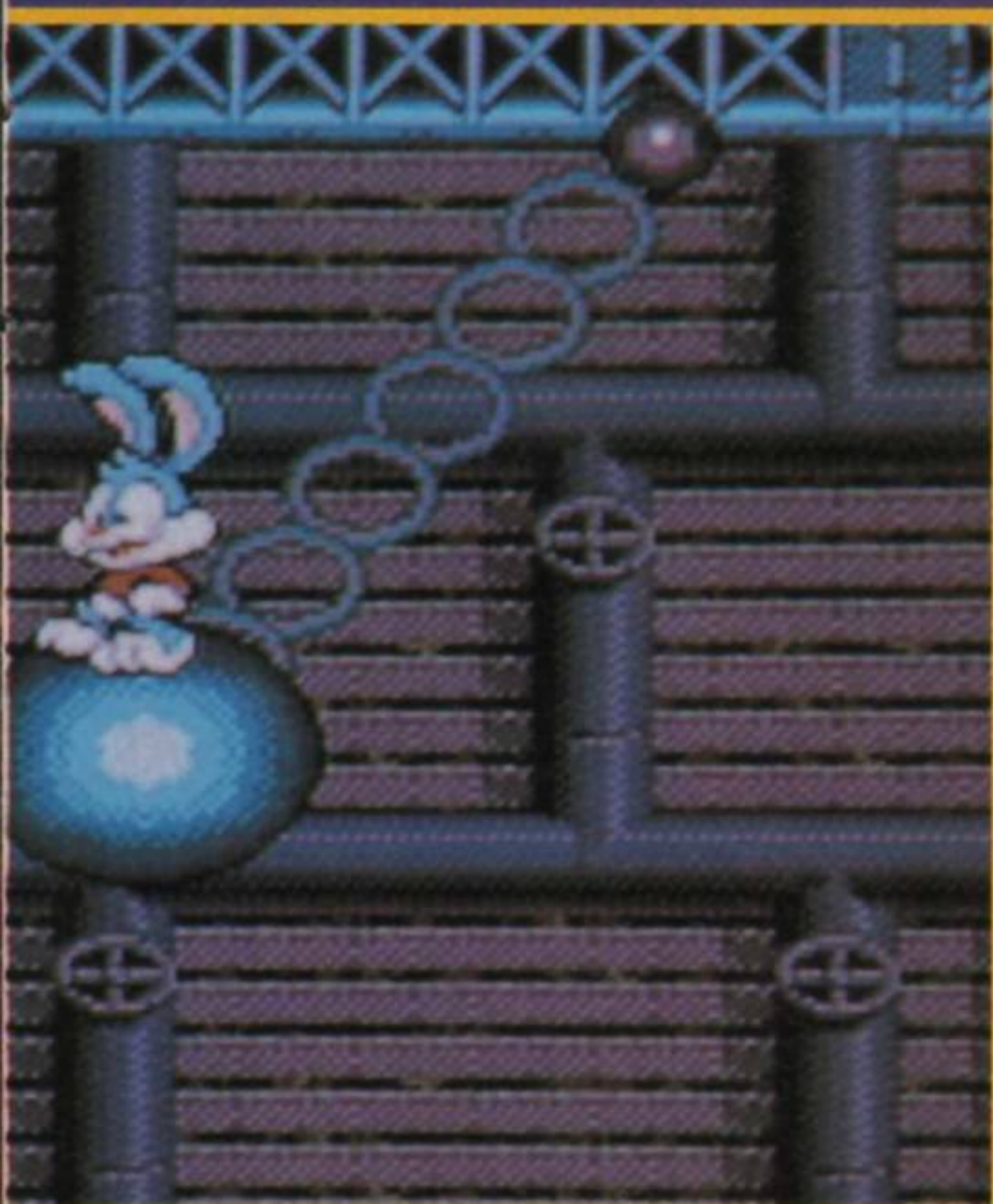
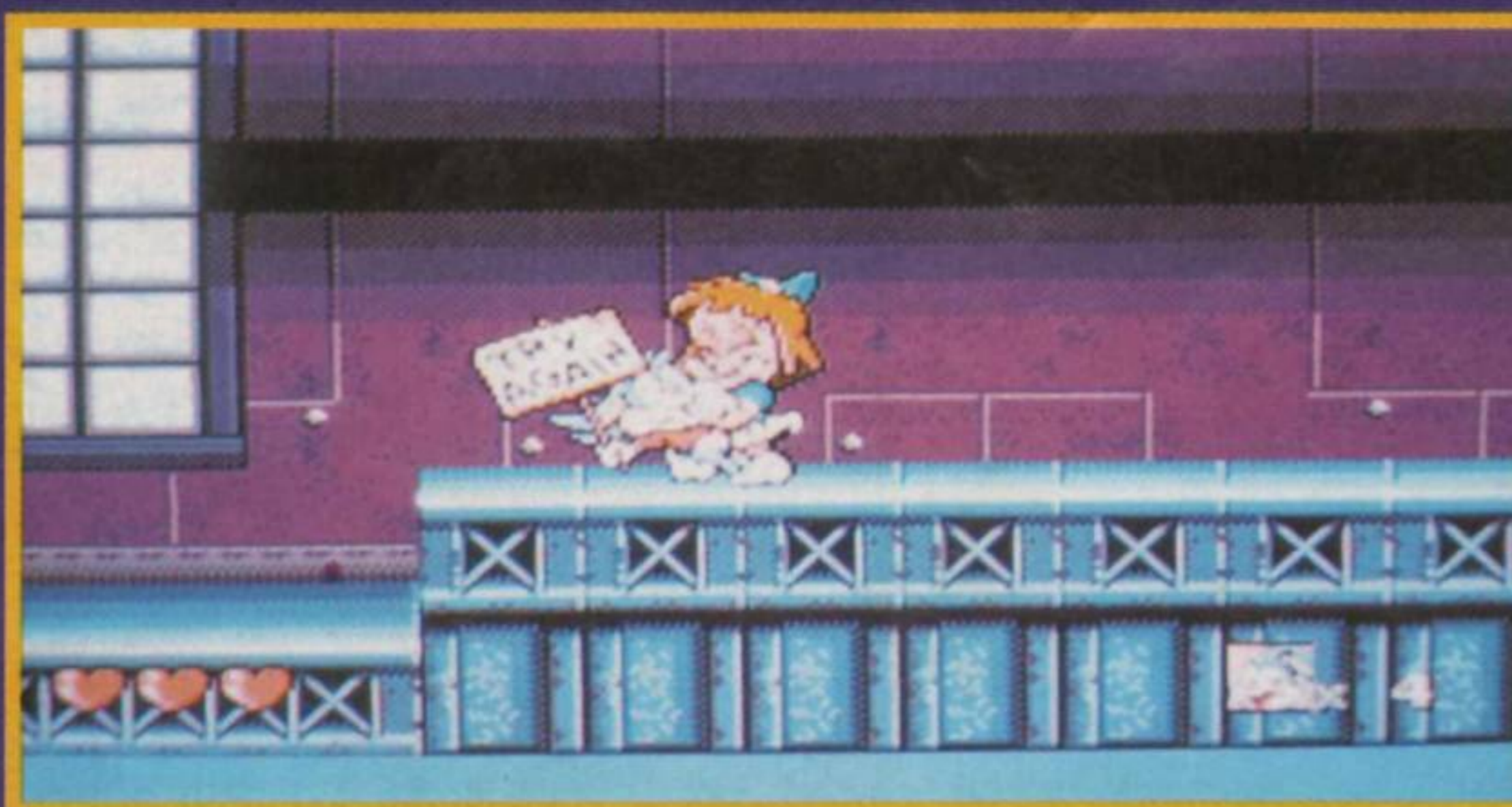
▲ Le trésor découvert, il faudra affronter Montana Max qui cherche à se l'approprier. Vous devrez le combattre, éviter la pieuvre, et l'affaire sera dans le sac, ou plutôt dans le coffre.



LE DERNIER NIVEAU

Là, il va falloir speeder comme un malade afin d'éviter Elmyra.

Ce passage, censé demander beaucoup d'adresse, est présent dans tous les jeux de plates-formes.



COMMENTAIRE



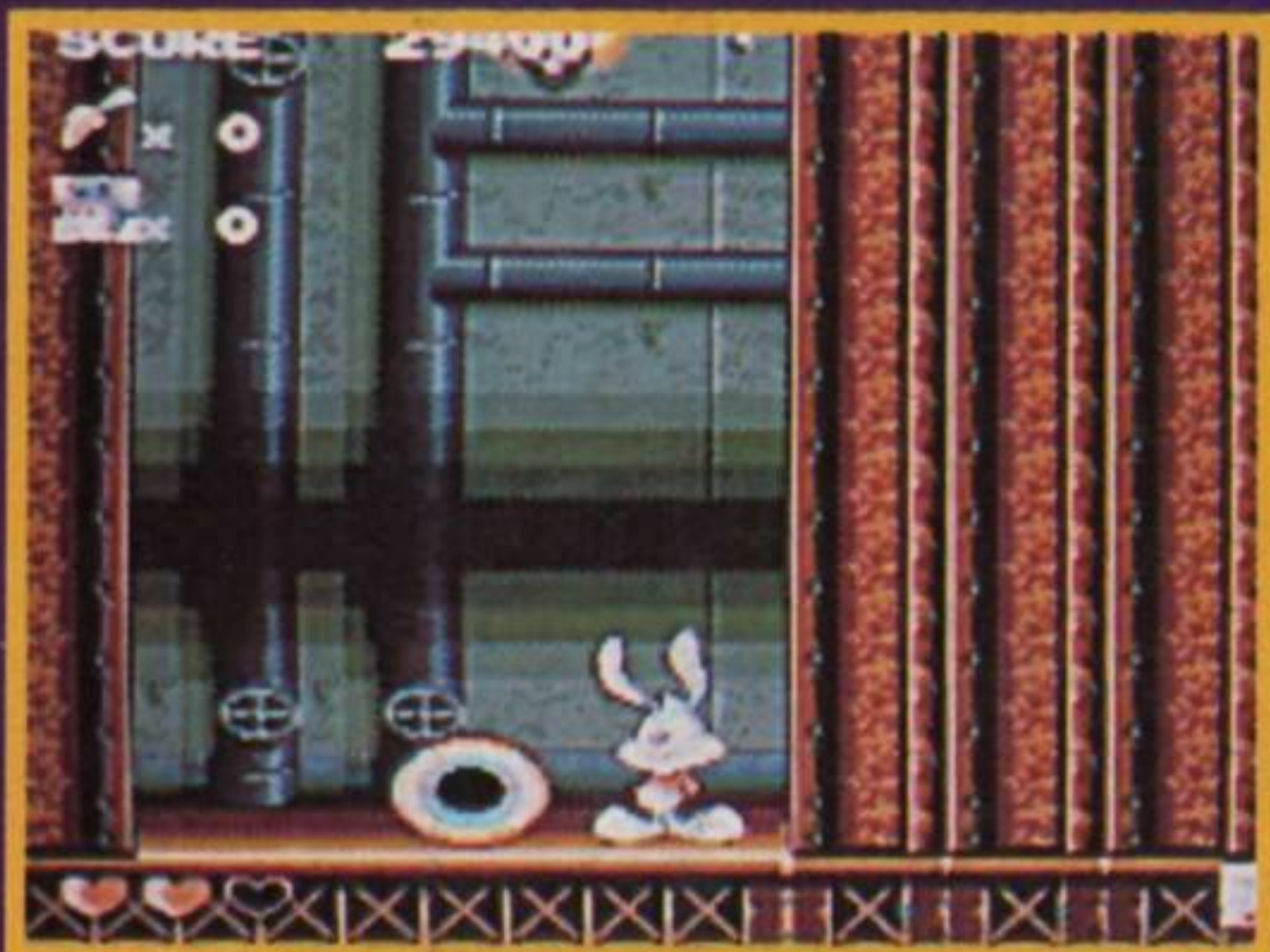
BANANA SAN

Buster Bunny passe de la SFC à la MD! Toujours aussi délirant et speedé, il a conservé sa maniabilité incroyable et son penchant pour les carottes! Konami a

réussi à réaliser pour la Mega-drive un jeu totalement différent de la version SFC, mais tout aussi réussi. Les graphismes sont grandioses. Chaque niveau possède son atmosphère propre, ses pièges et ses niveaux secrets. Les musiques sont pimpantes. Les personnages du jeu, très attachants, sortent directement de l'univers coloré des cartoons américains. Quel dommage que le challenge ne soit pas plus important! Un grand jeu Konami qui a réussi à conserver l'esprit des dessins animés de la Warner Bros!



LES TABLEAUX DE BONUS



Les petits cercles arcs-en-ciel désignent les entrées des tableaux de bonus. Ces derniers apparaissent généralement sur un fond en damier. Gogo Dodo vous indique la sortie de tous les niveaux, y compris de ceux des bonus.



LA-HAUT SUR LA MONTAGNE

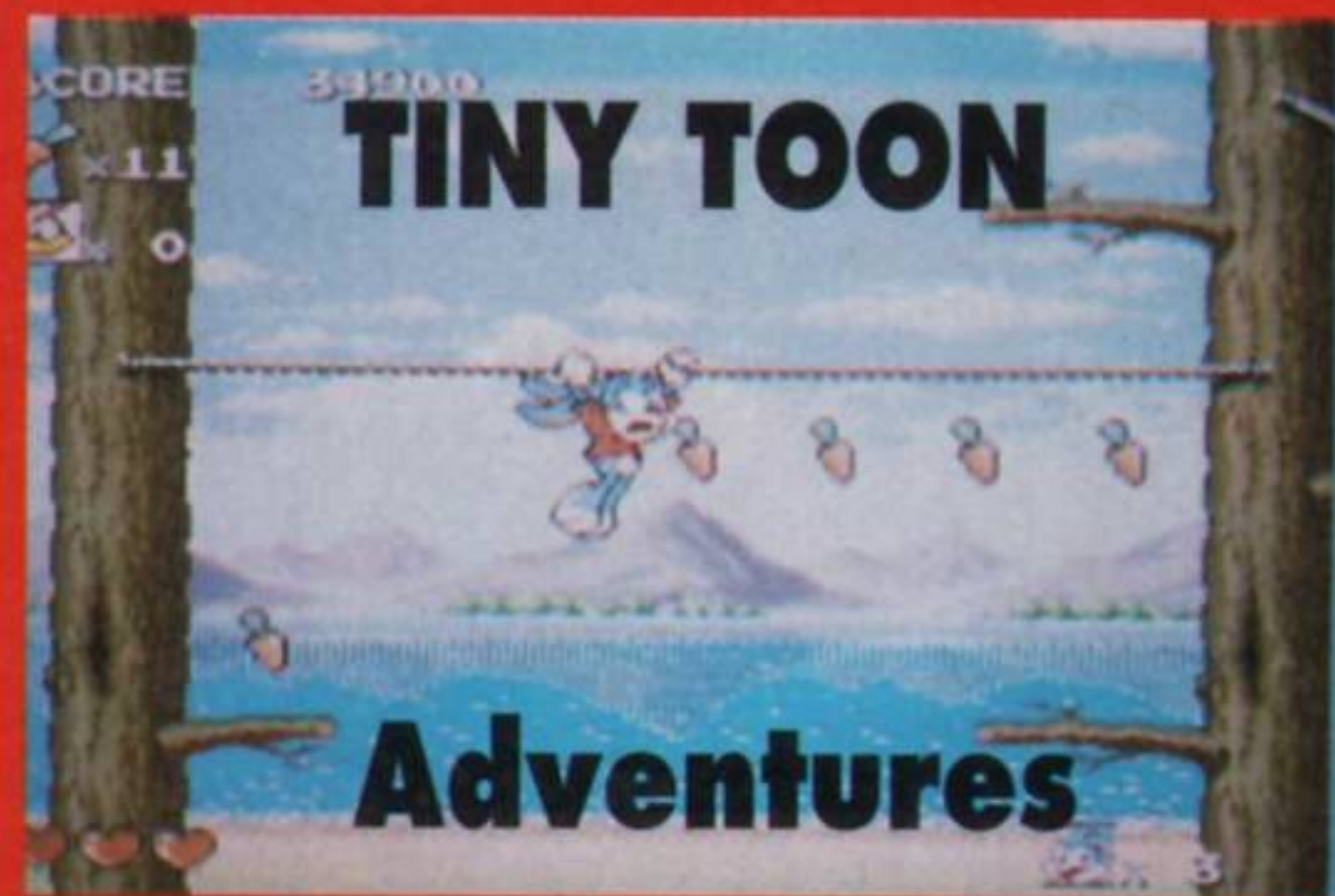


▼ Quel frimeur avec sa luge!

▲ Oh! oh! il est plus musclé que moi... Cette histoire va mal finir.



Hamton est lui aussi devenu complètement dingue: il se promène en montagne avec un aspirateur, et il vous aspire. Il faut aussi éviter les bombes.



EDITEUR : KONAMI

PRIX : D

DISPONIBILITE : MAI - JUIN 93

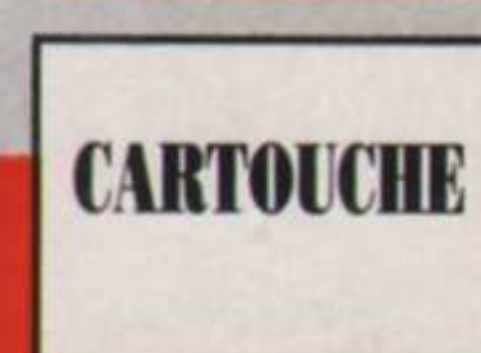
DIFFICULTE : FACILEMOYENNE

NOMBRE DE VIES : 3

OPTION CONTINUE : INFINI

NIVEAUX DE DIFFICULTE : —

CONTROLE : PARFAIT



PRESENTATION 80%

Apparition de Buster et Bab's à la cartoon, sur une musique bien "Tiny Toon". Z'avez vu, ça rime!

GRAPHISMES 94%

Que ce soit les décors ou les sprites, ils sont tous beaux, variés et très soignés.

ANIMATION 95%

Les animations de Buster Bunny sont remarquables. C'est un vrai dessin animé.

BANDE-SON 90%

Tous les grands thèmes de la Warner se rapportant aux "Tiny Toon" ont été repris d'une façon remarquable.

JOUABILITE 95%

La maniabilité du personnage est parfaite. Dès le début, on a une bonne prise en main.

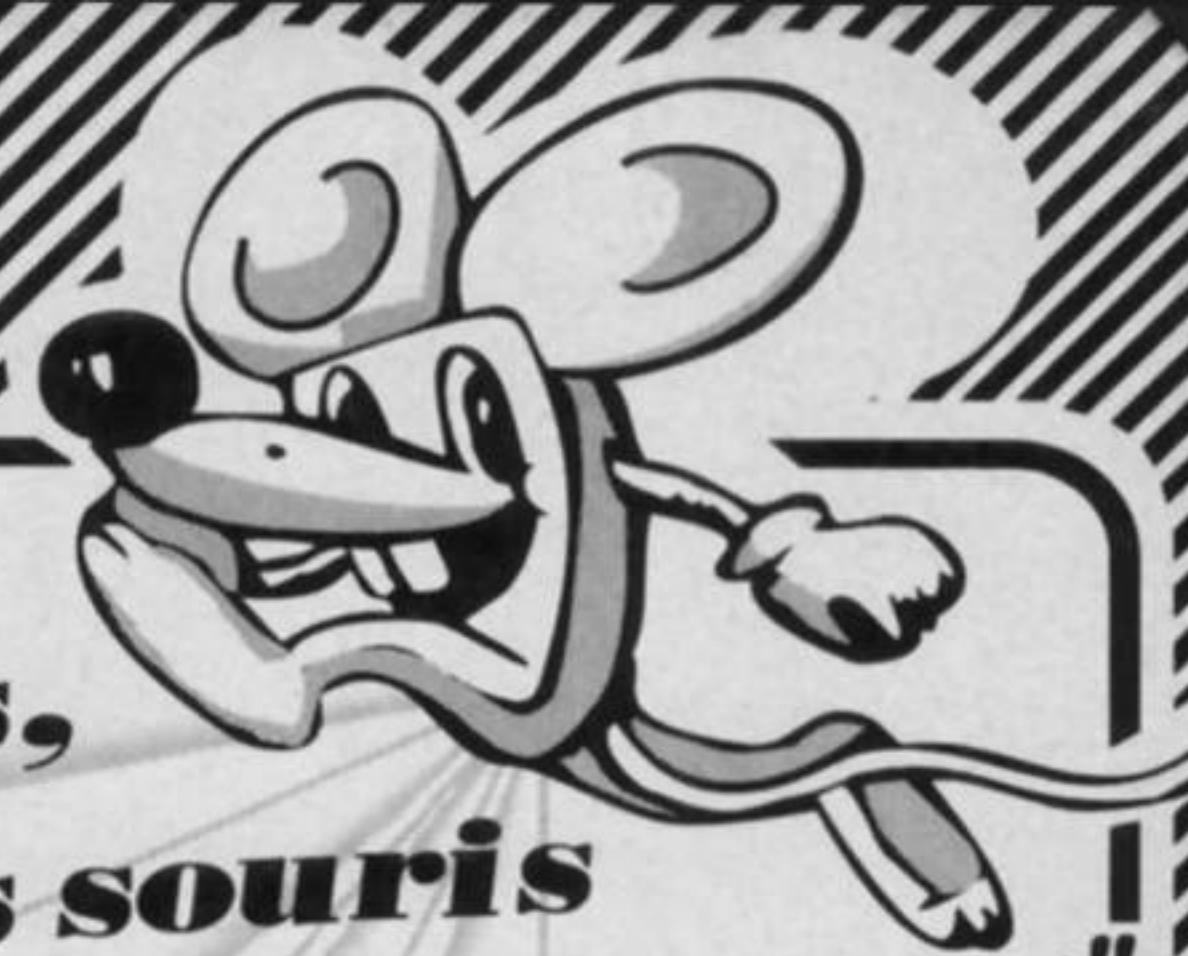
DUREE DE VIE 80%

La difficulté est croissante, bien dosée. Il y a beaucoup de niveaux. Les pros du jeu de plates-formes le trouveront peut-être un petit peu facile.

INTERET 93%

C'est du grand art, du grand Konami. Ce jeu est excellent sous tous rapports. Les défauts? Aucun...

JESSICO



"Quand les prix
sont si bas,
les souris
dansent!"

GAMEBOY

SOLAR BOY	349
GAMEBOY CARRY CASE	99
G.B.OY Amplificateur Son	129
GAMEBOY Loupe+Lumière	199
GAMEBOY LUMIERE	99
GAMEBOY Allume cigare	129
G.B.OY Loupe (MAGNIFIER)	99
ADAPTATEUR SECTEUR	95
GAME SCREEN	N.C.
GAMEBOY KIT nettoyage	99
HOUSSE JOYPLUS	75
ECOUTEURS STEREO	109
HANDY BOY TOUT EN 1	349
POWER KIT + ACCUS	399
ACCUS 700 ma	199
ACCUS 1400 ma	299

ADVENTURE ISLAND	239
ALIEN 3	239
AVENGING SPIRIT	239
BARBIE	239
BART VS JUGGEMATS	239
BATMAN 2	239
BATTLE TANK	239
BATTLE TOADS	239
BEETLEJUICE	239
BATTLESHIP	239
BIONIC BATTLER	239
BUBBLE BOBBLE 2	239
BUGS BUNNY 2	239
CAESARS PALACE	239
CASTELLIAN	239
CASTELVANIA 2	239
CANTIPÉDE	239
COOL WORLD	239
CRASH DUMMIES	239
DARKMAN	239
DOUBLE DRAGON 3	239
DR FRANKEN	269
DRAGON'S LAIR	239
DUCK TALES	239
DYNABLASTER	239
EMPIRE STRIKES BACK	239
EXODUS	239
F15 STRIKE EAGLE	239
FERRARI GRAND PRIX	239
FINAL FANTASY 2	279
FOOTBALL INTERNATIONAL	239
FOREMAN KO	239
HOME ALONE 2	239
HOOK	239
HUDSON HAWK	239
HUMANS	239
HUNT FOR RED OCTOBER	239
JOE ET MAC	239
KID ICARUS	239
KINGDOM CRUSADE	239
KIRBY'S DREAMLAND	269
KNIGHTS QUEST	239
KRUSTY'S FUN HOUSE	239
KUNG FU MASTER	239
L'ARME FATALE	239
MAC DONALD LAND	239
MEGAMAN 3	239
MEGALIT	239
METAL MASTER	279
METROID 2	239
MICKY MOUSE 2	239
MIGRAIN	239
MR DO	239
MISSILE COMMANDE	239
MYSTERIUM	239
NBA ALL STAR 2	239
NINJA BOY 2	239
NINJA GAIDEN	259
PAPERBOY 2	239
PARASOL STAR	239
POPEYE 2	239
PRINCE OF PERSIA	269
PRINCE VAILLANT	239
PUNISHER	239
ROLAN'S CURSE 2	239
SHADOW WARRIORS	239
SPANKY'S QUEST	239
SPEEDBALL 2	239
SPIDERMAN 2	239
SPOT COOL ADVENT	239
STARHAWK	239
STAR WARS	239
SUPER KICK OFF	279
SUPER MARIOLAND 2	239
TENNIS	239
TERMINATOR 2	239
THE ADDAMS FAMILY	239
THE SIMPSONS 2	269
TINY TOONS	239
TOM ET JERRY	239
TORTUES NINJA 2	239
TRACK MEET	239
TRAX	239
TUMBLE POP	239
TURRICAN	239
UNIVERSAL SOLDIER	239
ULTIMA RUNES	239
VIKING CHILD	239
WORDTRIS	239
WWF 2	239

MEGADRIVE / GENESIS

SEGA PAD MD	170
JOYSTICK SJ 3500 MD	179
PRO PAD SEGA 8/16 BITS	179
PRO 2-PAD	120
PRO 1-PAD	229
KIT DE NETTOYAGE MD	99
COMPETITION PRO PAD MD	169
FOOTPEDAL SEGA 8/16 bits	299

ALIEN VS PREDATOR	429
ALIEN 3	429
ALISIA DRAGON	429
AERO BLASTERS	429
AGASSI TENNIS	429
AIR BUSTER	385
AMERICAN GLADIATORS	465
ATOMIC RUNNER	429
BART VS SPACE MUTANT	429
BATMAN LE RETOUR	429
BIO HAZARD BATTLE	429
BLOCK OUT	429
BREACH	429
BULLS VS LAKERS	429
CADASH	429
CALIFORNIA GAMES 2	465
CAPTAIN AMERICA	429
CASTLE OF ILLUSION	429
CHAKAN	429
CHESSER CHEETAH	429
CHUCK ROCK	429
CORPORATION	429
CYBER COP	429
DARK CASTLES	429
DECAPITACK	385
DEATH DUEL	429
DESERT STRIKE	429
DONALD DUCK	429
DOUBLE DRAGON 3	429
DRAGON'S FURY	429
DUNGEONS AND DRAGONS	465
EA HOCKEY	429
EUROPEAN CLUB SOCCER	429
F15 STRIKE EAGLE 2	465
F19 STEALTH FIGHTER	429
F22 INTERCEPTOR	429
FANTASIA	429
FATAL REWIND	429
FERRARI GRAND PRIX	429
GALAHAD	429
GODS	429
GHOULS N'GHOST	465
GRAND SLAM TENNIS	429
GLEYLANCER	429
GLOBAL GLADIATORS	429
HOOK	429
HUMANS	465
INDIANA JONES CRUSADE	429
JAMES POND 2	429
JEOPARDY	429
JEWEL MASTER	385
JOE MONTANA 3	429
JOHN MADDEN 93	429
KING SALMON	429
KRUSTY'S SUPER FUN H.	429
LAKERS VS CELTICS	429
LEANDER	429
LEMMINGS	429
LIGHTNING FORCE	429
MAGICAL GUY	429
MARBLE MADNESS	429
METAL FANGS	429
MICKY MOUSE	429
MIDNIGHT RESISTANCE	429
NBA CHALLENGE	429
NEW ZEALAND STORY	429
OLYMPIC GOLD	429
OUTLANDER	429
PGA TOUR GOLF	429
PHANTASY SOLDIER 3	429
PHANTASY STAR 3	465
PHELIOS	385
POPULOUS	429
PREDATOR 2	429
PRINCE OF PERSIA	429

MEGADRIVE / GENESIS

RAINBOW ISLAND	429
RAMPART	429
RBI 4	429
ROAD RASH	429
REVENGE OF SHINOBI	429
D.ROBINSON'S SUP.COURT	429
ROLLING THUNDER 2	465
SENNA SUPER MONACO 2	465
SHADOW DANCER	465
SHADOW OF THE BEAST	465
SHANGAI 2	385
SHINING at the DARKNESS	465
SIDE POCKET	429
SLIME WORLD	429
SONIC 2	419
SPEEDBALL 2	439
SPIDERMAN	429
STAR FLIGHT	385
STAR ODYSSEY	495
STORMLORD	429
STREET OF RAGE	465
STRIDER 2	465
STRIKE EAGLE 2	465
SUPER BASKETBALL	385
SUPER HANG ON	429
SUPERMAN	429
SUPER SMASH TV	429
TALESPIAN	429
TAZMANIA	429
TEAM USA BASKET	429
TERMINATOR 2 ARCADE	429
THE SIMPSONS	429
THUNDERFORCE IV	429
TOE JAM AND EARL	465
TRIPLE SHOOTER	429
TURRICAN	429
TWIN COBRA	429
ULTIMATE STUNTMAN	465
UNCHARTED WATERS	465
UNIVERSAL SOLDIER	429
WARRIORS.ETERNAL SUN	429
WRESTLE WAR	385
XENON 2	429

ATARI / LYNX

ADAPTATEUR SECTEUR	99
APB	320
BILL AND TED'S	320
BLOCK OUT	270
BLUE LIGHTNING	270
CALIFORNIA GAMES	270
CASINO	270
CHECKERED FLAG	320
CHESS CHALLENGE	270
CHIP CHALLENGE	270
CRYSTAL MINES-2	270
ELECTROCOP	270
GATES OF ZENDOON	270
GAUNTLET	270
GRID RUNNER	270
HARD DRIVIN	320
ISHIDO	320
KLAX	320
KUNGFOD	270
NINJA GAIDEN	320
PACLAND	320
PAPER BOY	320
RAMPAGE	320
ROAD BLASTERS	320
ROBOTRON 2084	320
ROBO-SQUASH	270
RYGAR	320
SCRAPPYARD DOG	320
SHADOW OF THE BEAST	320
SLIME WORLD	270
STUNRUNNER	320
TURBO SUB	320
TOURNAMENT CYBERBALL	320
VIKING CHILD	320
XYBOTS	320

GAME GEAR

ADAPT. MASTER A GEAR	145
CABLE GEAR TO GEAR	79
LOUPE GAMEGEAR	99
ALLUME CIGARE ADAPT.	199
ADAPTATEUR SECTEUR GG	95
KIT DE NETTOYAGE	99
BATTERIE POWER PACK	360
POWER KIT + ACCUS	399
ACCUS 700 ma	199
ACCUS 1400 ma	299

AERIAL ASSAULT	239
ALIEN 3	239
AMAZING SPIDERMAN	239
AX AXEL	239
AMAZING TENNIS	439
AMERICAN GLADIATORS	439
BART'S NIGHTMARE	439
BATMAN LE RETOUR	439
BATTER UP	239
CHAKAN	239
CHESSMASTER	239
CHUCK ROCK	239
CLUTCH HITTER	239
COLUMNS	239
CRYSTAL WARRIORS	239
DAVID ROBINSON BASKET	239
DEFENDER OF OASIS	239
DEVILISH	239
DONALD DUCK	239
DOUBLE DRAGON	239
EVANDER HOLYFIELD	239
FOREMAN K.O	239
HALLEY WARS	239
HIT THE ICE	239
HOLYFIELD BOXING	259
HOME ALONE	239
HOOK	239
HUMANS	239
INDIANA JONES	239
JOE MONTANA FOOTBALL	239
LEMMINGS	239
MARBLE MADNESS	239
MICKY MOUSE CASTLE	239
NINJA GAIDEN	239
OLYMPIC GOLD	239
OUTRUN EUROPA	239
PACMAN	239
PAPERBOY	239
POPILS	239
PRINCE OF PERSIA	239
RAMPART	239
R.C GRAND PRIX	239
ROBIN'S BASKETBALL	239
SIMPSON VS MUTANTS	239
SHINOBI 2	259
SMASH TV	239
SOLITAIRE POKER	239
SONIC THE HEDGEHOG	239
SONIC 2	259
SPACE HARRIER	239
SUPER KICK OFF	239
SUPER MONACO 2 SENNA	239
SUPER SMASH TV	239
SUPER SPACE INVADER	239
STREETS OF RAGE	259
STRIDER 2	279
TALESPIAN	239
TAZMANIA	239
TERMINATOR 2 ARCADE	279
THE SIMPSONS:BARTE	239
WIMBLEDON TENNIS	239

LIBRAIRIE

SECRETS Jeux Nintendo vol 1	95
SECRETS Jeux Nintendo vol 2	95
SECRETS JEUX GAMEBOY 1	95
SECRETS JEUX GAMEBOY 2	95
SECRETS SUPERMARIOworld	95
SECRETS JEUX MEGADrive 1	95
Supertrucs + Strategies Jeux	
NINTENDO VOL 1	115
NINTENDO VOL 2	115
SEGA VOL 1	115

NEO GEO

CONSOLE NEO GEO	1990
CONSOLE NEO GEO+1 jeu	2490
JOYSTICK NEO GEO	420
MEMORY CARD NEO GEO	199
2020 BASEBALL	675
ALPHA MISSION 2	675
ANDROS DUNOS	1275
ART OF FIGHTING	1475
BASEBALL STARS	975
BASEBALL STARS 2	1475
BLUES JOURNEY	675
BURNING FIGHT	675
CROSS SWORD	775
CYBER LIP	675
FATAL FURY	975
FLIGHT MAN	975
FOOTBALL FRENZY	975
GHOST PILOTS	775
KING OF MONSTERS	675
KING OF MONSTER 2	775
LAST RESORT	1475
LEAGUE BOWLING	675
MAGICIAN LORD	675
MUTATION NATION	1475
NAM 1975	675
NINJA COMBAT	775
NINJA COMMANDO	1475
RIDING HERO	775
ROBO ARMY	975
SENGOKU	775
SOCCER BRAWL	975
SUPER SPY	775
TOP PLAYER GOLF	775
TRASH RALLY	975
WORD HEROES	1475

349 Frs

HANDY BOY
TOUT EN 1.....

Ampli stéréo, 2 haut parleurs, stick de direction, loupe réglable, 2 éclairages, 2 larges boutons de tir

CGV COM FINI LES PARENTS 2-A GRINCHEUX !

Grâce à ce commutateur 100% automatique qui permet de laisser la console de jeu en permanence sur le téléviseur sans débrancher le magnétoscope et le décodeur Canal +.

299 F.

- 100% automatique (pas de bouton poussoir).
- Vous n'abîmez plus la prise péritel de votre téléviseur.
- Commutation électronique (2 circuits intégrés).
- Compatible tous types TV et magnétoscope à prise péritel.

ADAPT.GAMEGEAR/MASTER 145FRS

ADAPTATEUR UNIVERSEL 159 FRs
(PERMET D'ADAPTER TOUS LES JEUX SNES/SFC/ SUPERNINTENDO SUR TOUTE LES CONSOLES 16 BIT NINTENDO «US, JAPON, FRANCE, GB ETC...».)

ACTION REPLAY PRO

PLUS FORT QUE TOUT
AVEC LA CARTOUCHE ACTION REPLAY PRO!
DEVENEZ INVINCIBLE !!
INCROYABLE !!

Imaginez...
-des vies infinies.- De l'énergie inépuisable.
- Des munitions a volonte.

utilisation tres simple

- ENTREZ le code du jeu et jouez à des niveaux jamais atteints, jusqu'à la **DESTRUCTION TOTALE!**
Sert aussi d'adaptateur universel pour toutes les cartouches de jeu.

Disponible pour MEGADRIVE/GENESIS 499 F

S.FAMICOM + SNES + S.NINTENDO 499 F

ACTION REPLAY GAMEBOY 349 F

ACTION REPLAY NES 349 F

Adaptateur UNIVERSEL SFC/SNES/S.NI 159 F

Vous permet en plus de trouver et de programmer vos propres paramètres pour avoir plus de vies, plus d'énergies, plus de niveaux...

NOUS LIVRONS TOUJOURS LES DERNIERES VERSIONS

BON DE COMMANDE EXPRESS à retourner à **JESSICO - BP693 - 06012 NICE CEDEX 1**

GAGNEZ DU TEMPS ! Commandez par **93.51.61.30 - 93.97.22.00** **PAR MINITEL 3615 CODE JESSICO - OUVERT 7 / 7 - 8H à 20 H**

TITRES (garantie échange immédiat)	Qte	Prix	Montant
PORT : LOGICIEL JEUX	28 F	S/TOTAL	
IMPRIMANTES + CONSOLES	60 F	PORT	30
UTILITAIRES + ACCESSOIRES	30 F	TOTAL	
ORDINATEUR	100 F		
DOM TOM + ETRANGER	60 F		

Je joins un chèque ou mandat lettre

Je paie à réception au facteur + 26 F

Je paie par carte bleue et je complète les 2 lignes ci-dessous

carte bleue

date d'expiration

NOM

PRENOM

N° ET RUE

VILLE

CODE POSTAL

FAX : **93.97.07.00**

SIGNATURE OBLIGATOIRE

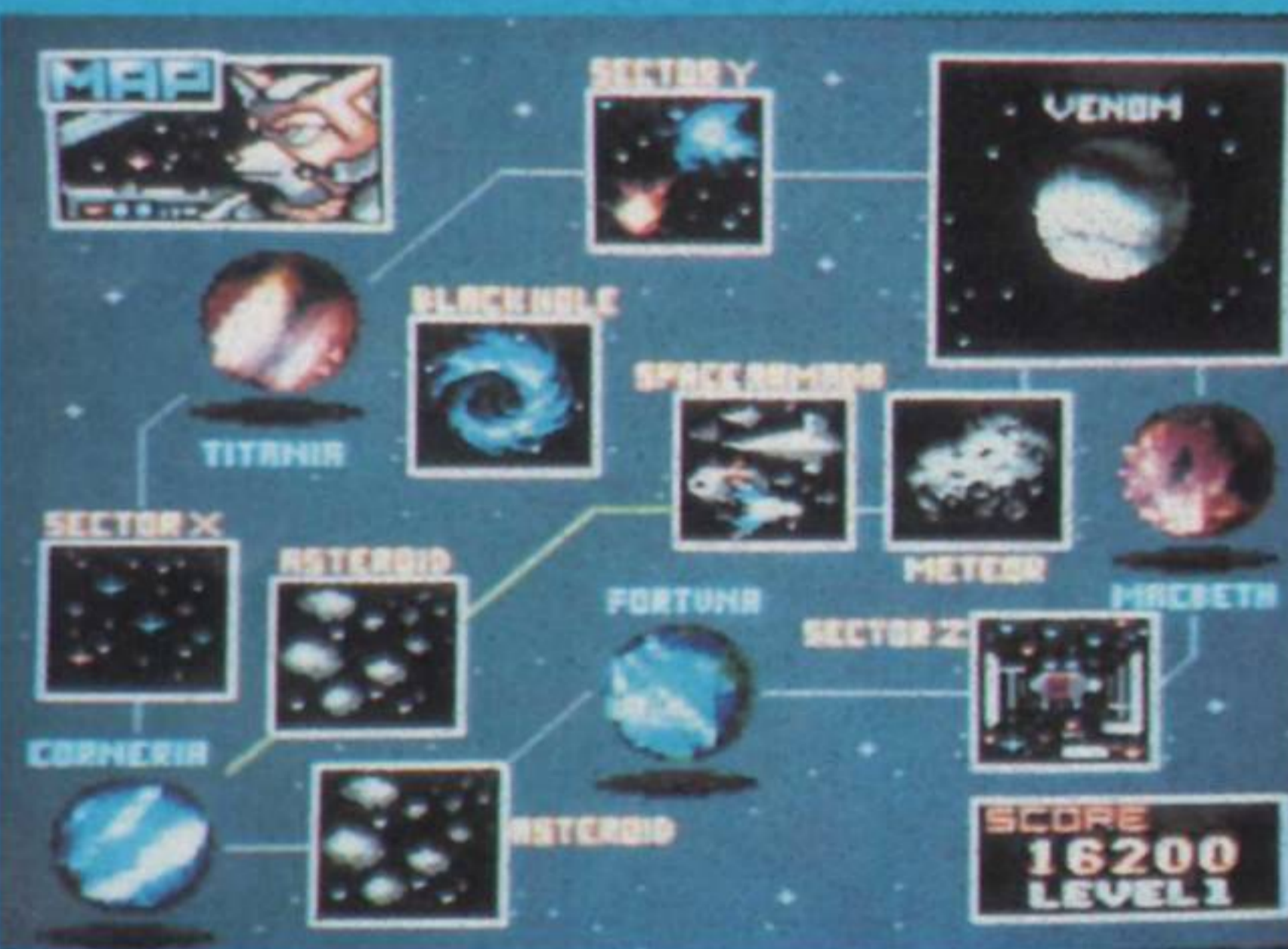
GARANTIE 1 AN SUR LES LOGICIELS - précisez votre ordinateur DISC K7 . Votre N° Client

PAIEMENT ETRANGER EXCLUSIVEMENT PAR MANDAT INTERNATIONAL

Toutes les marques citées sont déposées. Tarif en vigueur à la date de parution du magazine.

Panique sur Cornéria! Après plusieurs jours de black-out total dû à une éclipse de Soleil, il règne une atmosphère fébrile dans la base militaire de la planète. L'empire Venom, bénéficiant de la conjonction des astres, a déployé son armada de lourds vaisseaux spatiaux dans tout le système solaire avec la ferme intention de conquérir la Terre. La situation est grave, voire désespérée. Le général Pepper, qui commande la base avancée de Cornéria, va jouer son ultime carte. Pour tenter de contrecarrer les noirs desseins de l'empereur Andross, il fait appel aux Starfox. Ces combattants d'élite indépendants sont les seuls à disposer du chasseur Arwing, un vaisseau de combat interstellaire hyperrapide et puissamment armé. Vous allez jouer le rôle de Fox McCloud, un renard hybride qui est le chef de l'escadrille des Starfox. Vous serez accompagné dans vos missions des meilleurs éléments du groupe Starfox: Peppy Hare le lapin, Slippy Toad la grenouille et Falco Lombardi le faucon. La grande originalité de Starfox vient de ces combats en formation. Votre vision à l'écran sera "à la Starglider" pour les missions à la surface des planètes ou "à la Elite" pour les combats dans l'espace. Leader de votre formation, vous piloterez en pointe de votre escadrille, vos trois acolytes protégeant vos arrières. Vous serez également amené à leur porter secours lorsque ceux-ci, vous adressant un message vidéo de détresse, seront débordés par les attaques surprise de l'ennemi.

Pour chaque dizaine de milliers de points marqués, le jeu vous octroie un crédit qui vous permettra de reprendre votre partie une fois vos trois vaisseaux détruits.



La carte du système de Lylat. Il existe trois chemins différents avant de rencontrer le méchant Andross, qui sont autant de niveaux de difficulté. Vous remarquerez la présence d'un trou noir ("black hole") qui sera l'une des missions

LE CHASSEUR ARWING



Le voici jaillissant fièrement de sa base. Avec ce vaisseau de combat, vous allez essayer de nettoyer le système solaire de l'armada d'Andross. C'est le chasseur Arwing AD74.



COMMENTAIRE



ROBBY

Ce premier jeu bénéficiant des apports techniques du fameux Super FX (le DSP, inclus dans la cartouche, en charge des animations 3D) est véritablement décoiffant! Les développeurs de Starfox ont eu le bon goût de piocher allègrement dans tout ce qui s'est fait autour des sagas futuristes façon "Guerre des étoiles". Le jeu amalgame avec bonheur des éléments de Starblade, de Starglider, voir d'Elite, le tout servi par des effets

spéciaux jamais vus sur console de jeu ni même sur les micro-ordinateurs les plus puissants qui soient. On ne se lasse pas de ce soft aux animations splendides qui laisse augurer de futurs titres de très grande qualité. Merci, monsieur Nintendo.

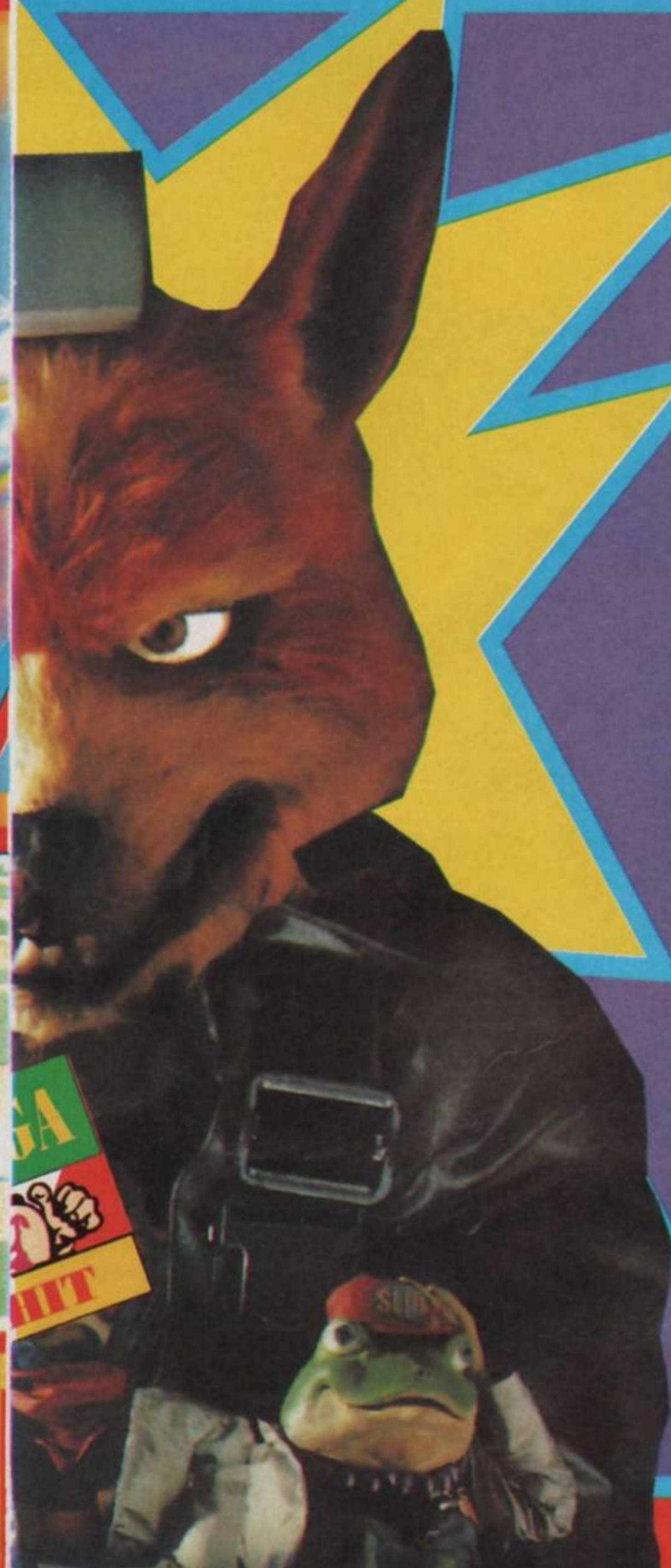
TRAINING



Pour vous habituer au pilotage de votre chasseur interstellaire, le mode Training vous initiera aux subtilités du vol en formation. Vous devrez suivre les évolutions de votre escadrille. Votre position idéale de vaisseau-leader est indiquée par un vaisseau en "fil de fer" bleu ciel.

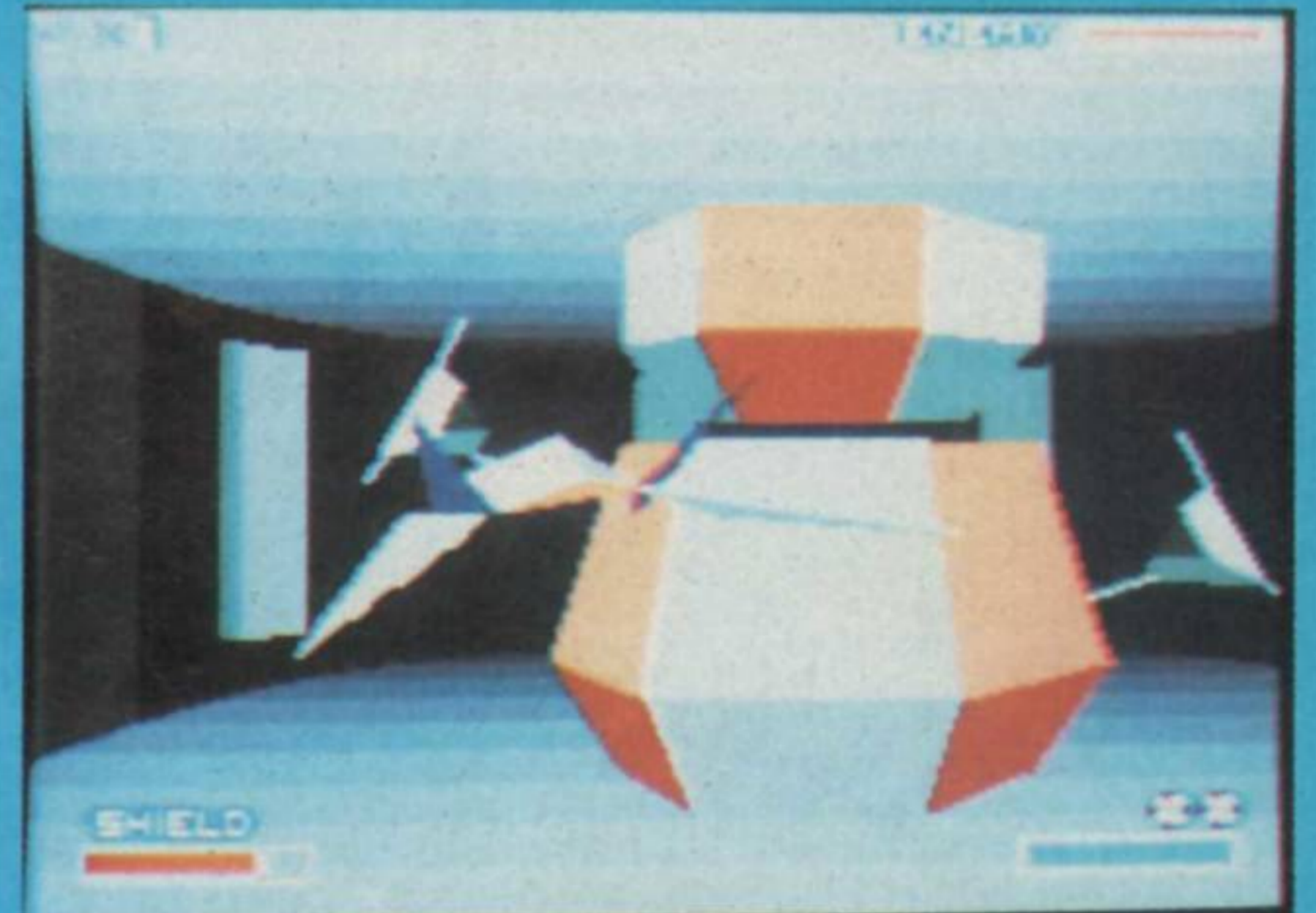
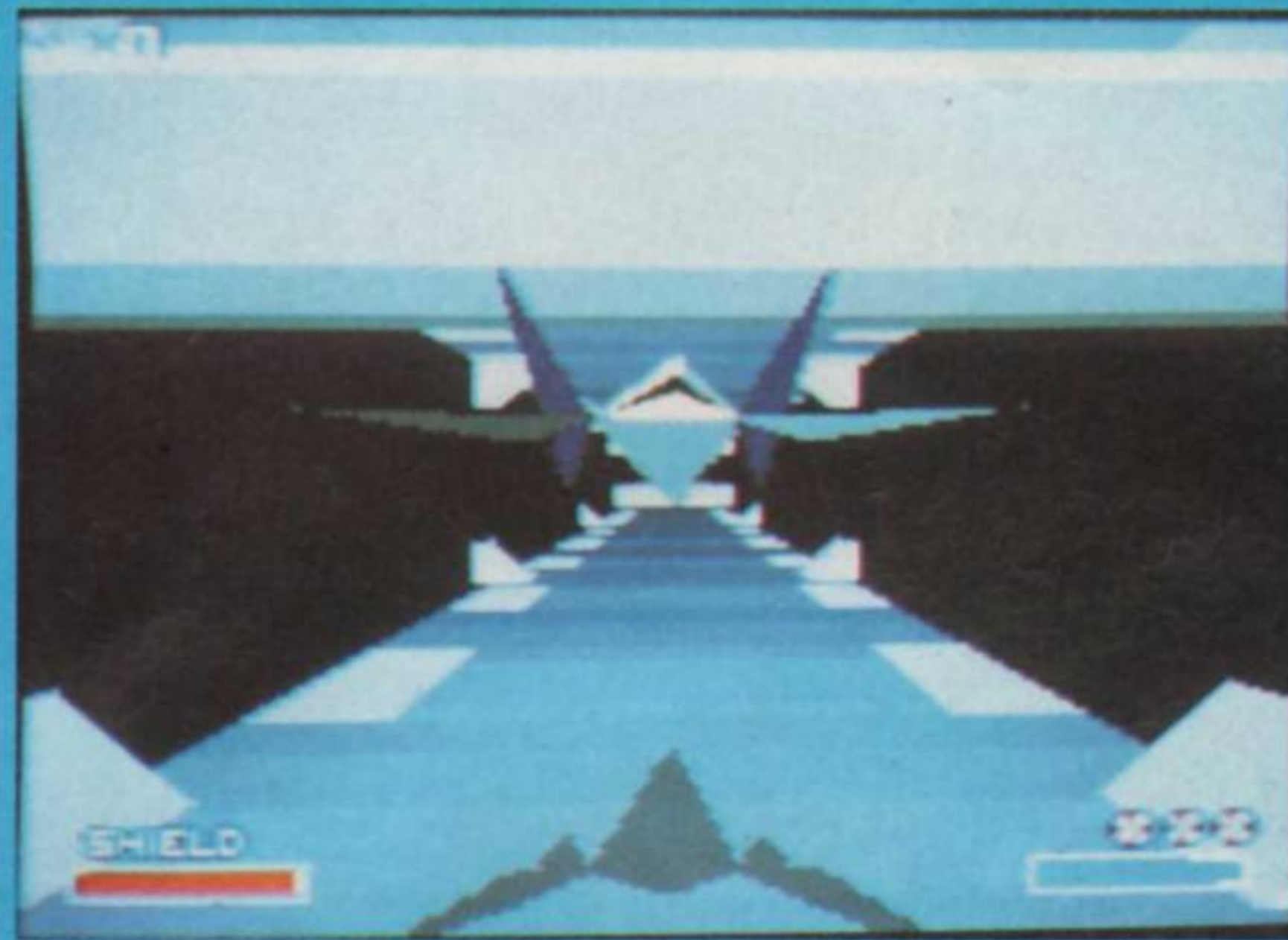
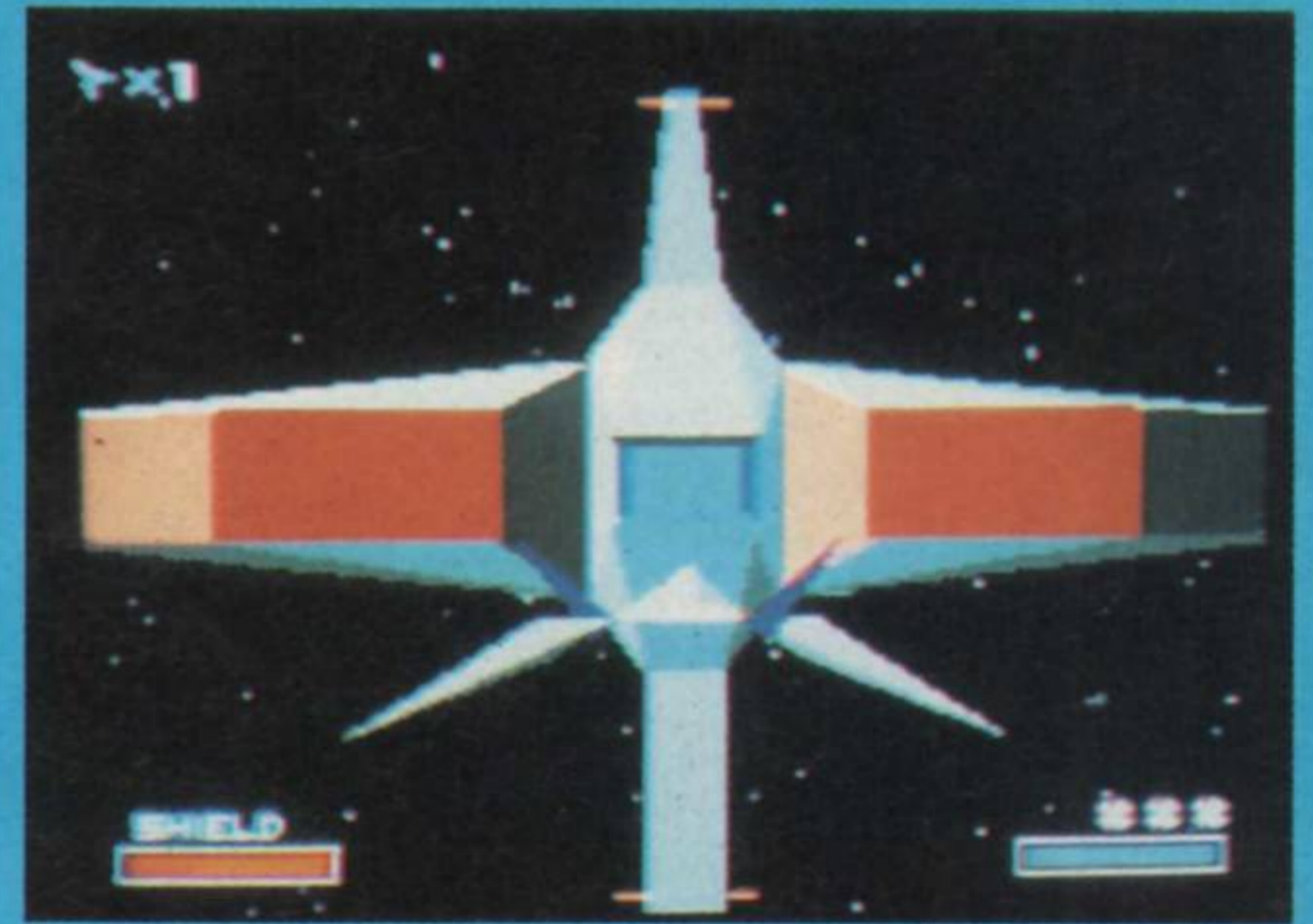


REVIEW



DE STARBLADE A STARFOX

Intense moment d'émotion à la fin du niveau 1-3, vous approchez du vaisseau mère de la flotte d'Andross. Faufilez-vous dans les corridors de la gigantesque base dans une séquence "à la Starblade". Une fois au cœur de celle-ci, détruisez le générateur central en annihilant les faisceaux d'énergie qui l'alimentent. La manœuvre nécessite un certain sang-froid puisque la totalité de la salle tourne autour de son axe.



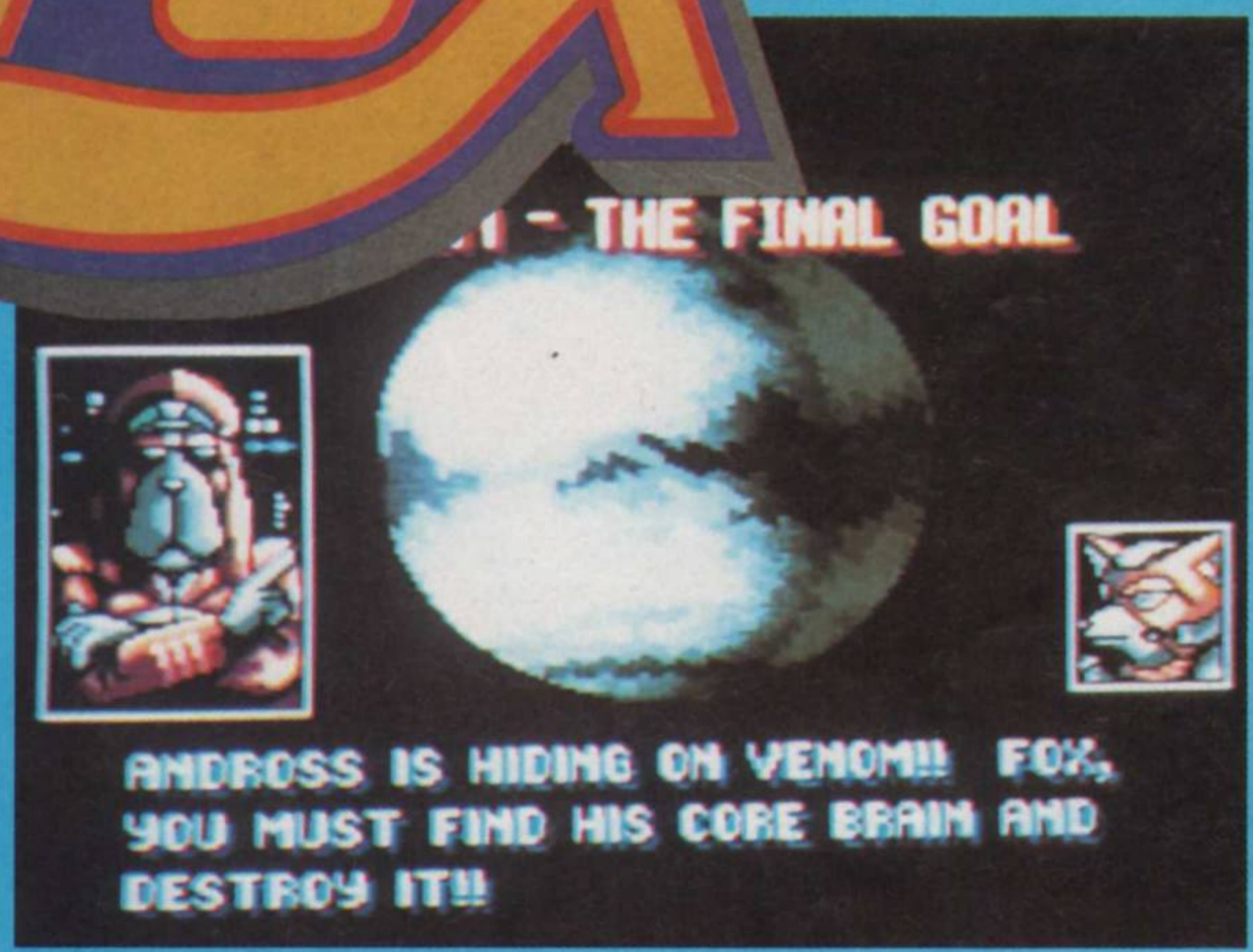
STARFOX



Ces parallélépipèdes bleus permettent d'augmenter la puissance de votre vaisseau. Certains d'entre eux sont toujours aux



mêmes endroits. Ils seront les atouts indispensables pour venir à bout des boss.



A NOUS DEUX ANDROSS



Peppy le lapin vous doit une fière chandelle. Il vous adresse ses remerciements alors que vous venez de pulvériser le chasseur ennemi lancé à ses trousses. Au plus fort des combats, vos camarades vous avertiront de leur situation grâce à un petit récepteur vidéo. Cela ajoute une touche "réaliste" au jeu et vous rappelle que vous pourrez également compter sur vos amis pour vous sortir de situations embarrassantes.

En passant par le premier niveau de jeu, une semaine de pratique sera nécessaire pour arriver sur Venom. Vous pourrez alors essayer d'infliger la déconfiture de sa vie au terrible Andross. Il vous faudra quelques mois de plus pour explorer les deux autres niveaux de jeu.



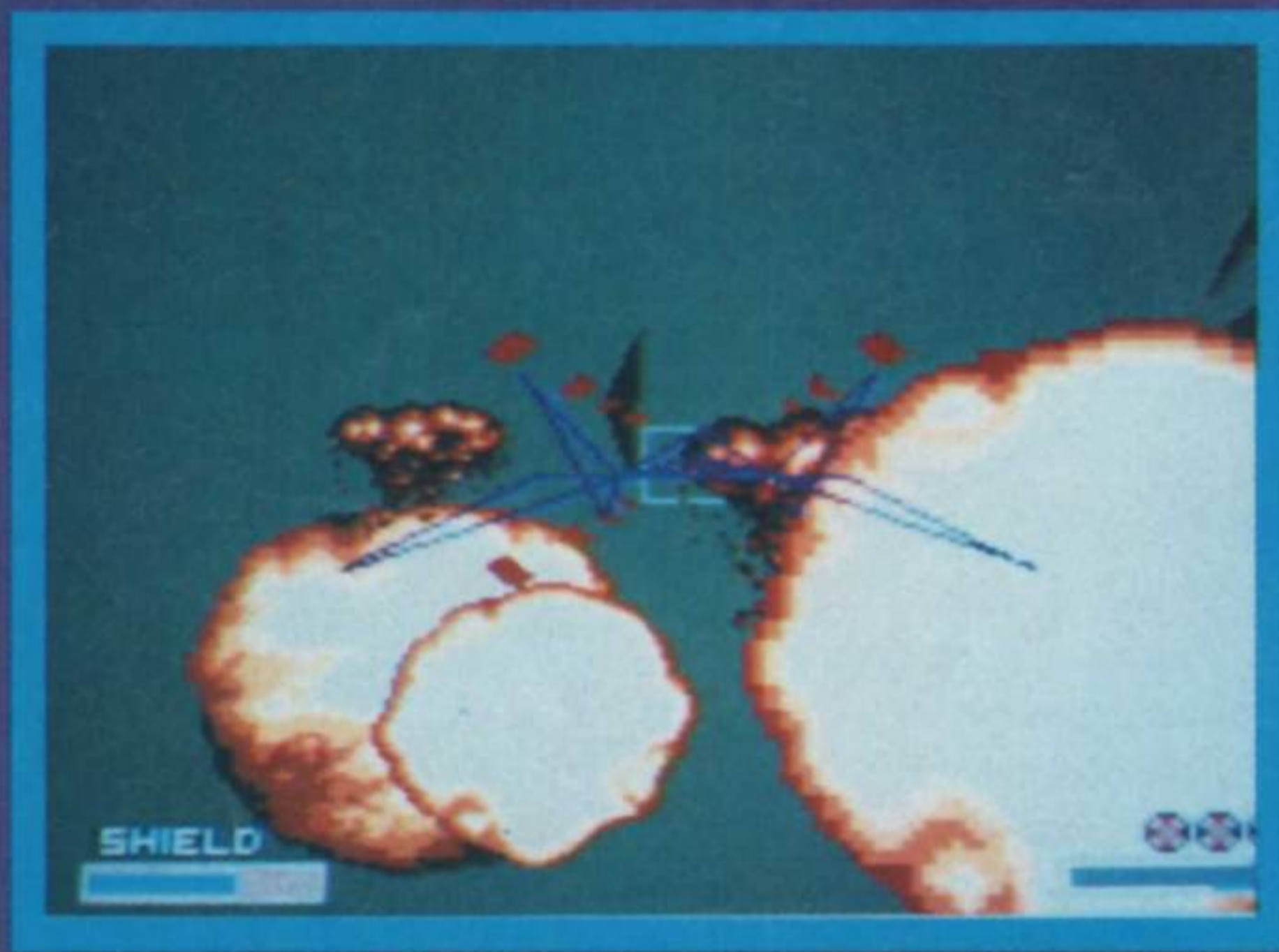
REVIEW



▲ Le premier vaisseau des lignes avancées de la flotte d'Andross ne devrait pas vous poser de problème majeur. L'excellente maniabilité de votre vaisseau vous permettra d'éviter aisément les rafales de photons de cet astronef à la taille imposante.



L'araignée-robot que vous affronterez à la fin du niveau 1-4 est très dangereuse. Il est particulièrement difficile d'anticiper ses projections de plasma, qui rebondissent d'abord sur le sol avant de foncer vers vous.



▲ Victorieux d'un destroyer de l'armada d'Andross, votre vaisseau devient bleu et transparent. Vous disposez alors de quelques secondes pour tirer pleinement profit de cette situation puisque vous êtes quasi invulnérable.



▲ A la fin de chaque mission, le débriefing fera l'état des pertes de votre escadrille et vous accordera un certain nombre de points en fonction des dégâts infligés à l'ennemi.



Ces superbes robots arachnéens rappellent un cousin éloigné de Starfox.

COMMENTAIRE



SAM

Etonné! Positivement étonné je fus lorsque je vis ce jeu pour la première fois. Etais-je bien sur Super Nintendo? En tout cas, quand on manie Starfox, on y croit. Il faut dire que les graphismes en 3D calculée, la jouabilité d'enfer et une fluidité remarquable nous plongent littéralement dans l'action. Et en plus, les programmeurs nous ont concocté une bande-son en béton. On ne peut rêver mieux. J'ai tout de même une critique de très faible

importance à formuler: on ne peut pas squeezer l'intro du jeu. Quoi qu'il en soit, ce soft est fantastique. Un incontournable à acheter impérativement dès sa sortie, qui vous promet de très longues heures de jeu.

Arrivée en hyper-espace façon Faucon millénaire dans la troisième partie du premier niveau de jeu. Sentez-vous la force vous envahir peu à peu? Non? Pas grave.



REVIEW



Des difficultés à manœuvrer? Normal, l'aileron gauche de votre chasseur est sérieusement endommagé.



Le niveau 3 semble avoir été une balade pour Peppy qui s'enquiert de la suite des événements.



Excellent Starglider, le

OH! LA BELLE ROUGE

L'armement utilisé dans Starfox est plutôt dévastateur. Les combats contre vos adversaires les plus coriaces se terminent généralement par des explosions époustouflantes!...



Le Super FX donne toute la mesure de ses capacités et c'est dans un déluge de couleurs et d'effets spéciaux que les croiseurs d'Andross partent en poussière cosmique. Pas de panique: après des heures de tests intenses, nous n'avons pas noté de cas d'épilepsie photo-Starfox au sein de la rédaction.



Manœuvres délicates au milieu de ces infrastructures de défense ennemies. Il est recommandé de piloter alors en vision HUD directe avec assistance de pilotage projetée sur l'écran de votre cockpit (les flèches indiquant l'assiette et la "gîte" de votre vaisseau).



EDITEUR : NINTENDO

PRIX : NC

DISPONIBILITE : MAI-JUIN

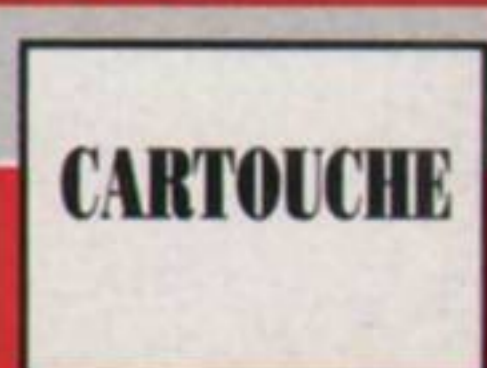
DIFFICULTE : MOYEN

NOMBRE DE VIES : 3

OPTION CONTINUE : OUI

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3

CONTROLE : EXCELLENT



PRESENTATION 92%

La séquence de prologue, la musique, les écrans introduisant et concluant les niveaux servent admirablement le scénario.

GRAPHISMES 95%

Superbe mise en couleur dans toutes les parties du jeu. Le design des vaisseaux naviguant dans Starfox est étonnant.

ANIMATION 96%

L'animation des objets en 3D est d'une fluidité extraordinaire.

BANDE-SON 91%

Faites passer le son de votre console par votre chaîne hi-fi et vous serez transporté par les excellentes orchestrations.

JOUABILITE 95%

Il est dur de lâcher le paddle tant sa jouabilité est enthousiasmante.

DUREE DE VIE 91%

Une semaine au niveau de difficulté le plus facile, des mois pour en faire le tour.

INTERET 96%

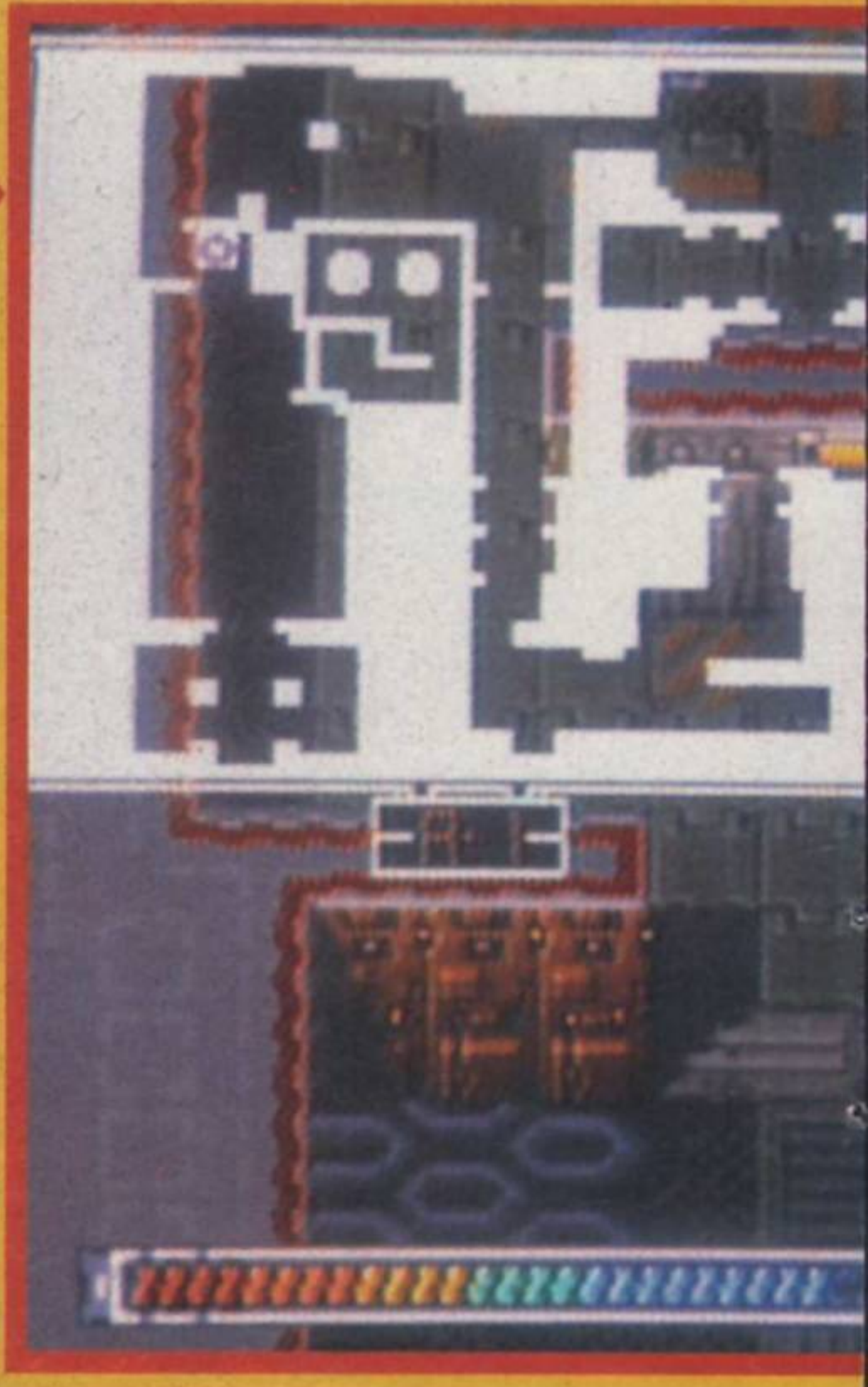
Que d'éloges! Mais pouvait-il en être autrement? Nintendo marque un nouveau point et ouvre la voie, avec son Super FX, à des jeux d'une toute autre dimension...



Le terminal sur lequel vous venez de vous connecter vous permet de transférer les plans du niveau. A tout moment, vous allez pouvoir faire apparaître un plan grossier, néanmoins pratique, du labyrinthe dans lequel vous errez.

Voici les auteurs de troubles. L'espèce de bipède est un générateur qui permet aux visiteurs d'une autre dimension spatio-temporelle de créer une distorsion et de débarquer dans votre monde.

Fabuleux! Vous venez de mettre la main sur le dernier-né des lasers, le laser-R, qui offre la particularité d'envoyer des tirs ricochant sur les parois. Il vous sera bien utile pour détruire une console de contrôle et terminer ainsi un niveau.



D

ans les années 20..., un centre de recherche militaire coupe brusquement toute communication avec l'extérieur. Pour résoudre ce mystère, des enquêteurs sont dépêchés sur place. On ne les revoit plus! Les projets d'armes et d'équipements spéciaux mis au point dans ce laboratoire sont à ce point redoutables qu'on ne

peut les laisser entre les mains de l'adversaire. On décide donc d'infiltrer dans le centre un combattant presque parfait. Il s'agit d'un androïde, bénéficiant des derniers progrès de la cybernétique.

Sa mission consiste à découvrir ce qui s'est passé dans le centre de recherche et à neutraliser l'envahisseur. Pour mener à bien sa mission, il peut compter sur la présence du réseau d'ordinateurs. Celui-ci lui permettra de "charger" le plan de chacun des niveaux qui composent le centre. Il lui fournira également différentes informations pour l'aider dans sa mission, comme des séquences enregistrées par les caméras automatiques de surveillance qui lui permettront de reconstituer les événements tragiques qui se sont déroulés dans le centre. L'exploration des niveaux vous permettra également de mettre la main sur des armes qui faciliteront votre mission.

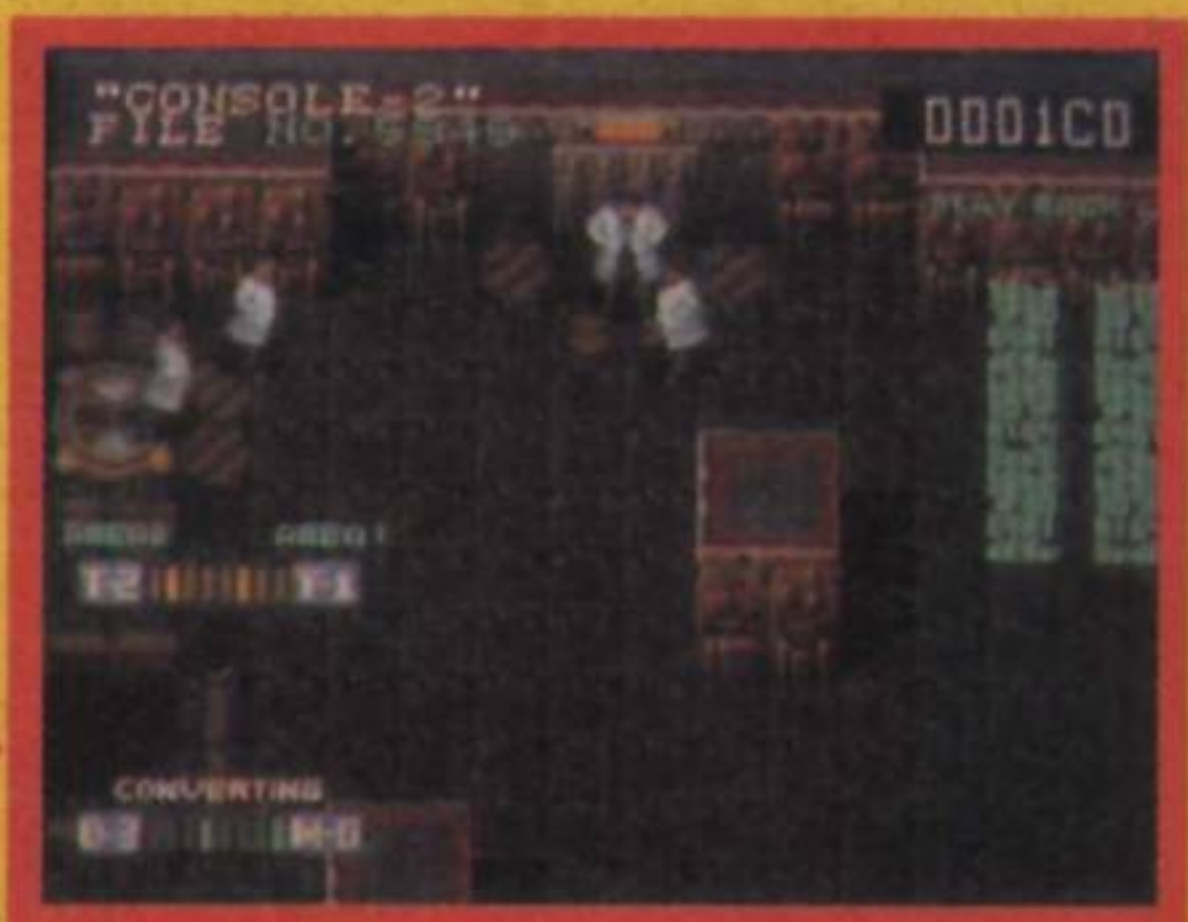


L'espèce de bouche d'égout à vos pieds est en fait un téléporteur qui vous emmènera, une fois le niveau nettoyé, à un autre étage de la base.



Voici un autre exemple des sales bêtes que vous allez rencontrer!

Une vidéo enregistrée par les caméras de surveillance vous montre le massacre des scientifiques.



I
K
A
R
I
NO

REVIEW



SAVOIR JOUER LES PASSE-MURAILLES...



Pour survivre, il vous faudra explorer la base... toute la base. Certains murs ne résisteront pas à une bonne giclée de pruneaux, et à vous la sortie!



Ah! Un bonus bien mérité! Un peu plus bas, les polygones violets forment une des zones de distorsion qui ont permis aux Pas-Beaux de débarquer avec armes et bagages.

Au cours de vos investigations et grâce au réseau de caméras et d'ordinateurs de la sécurité, vous comprendrez peu à peu ce qui s'est passé dans le centre.

Y
O
S
A
I



COMMENTAIRE



KANEDA KUN

Cette cartouche me fait furieusement penser à un jeu d'Acclaim, Smash TV (le nombre et la diversité des bonus en moins), qui avait été converti pour SFC et pour Megadrive. Comme dans ce dernier, vous allez parcourir des niveaux-labyrinthes, une arme dans chaque main. Votre occupation première consiste, bien sûr, à blaster tous les robots et autres envahisseurs sortis tout droit des tréfonds de l'espace, que vous rencontrerez lors de votre exploration des lieux. Mais, à la différence de Smash TV, qui ne comportait quasiment aucun aspect stratégique, Ikari vous demandera un (petit) peu plus de jugeote. Il vous faudra parfois, par exemple, revenir en arrière, une fois un objet récupéré, pour terminer un niveau. Beau, bien fait mais quand même un soupçon trop primaire!



COUCOU!



Robots ou tourelles de défense automatique, ils surgissent toujours au moment où vous ne les attendez pas!



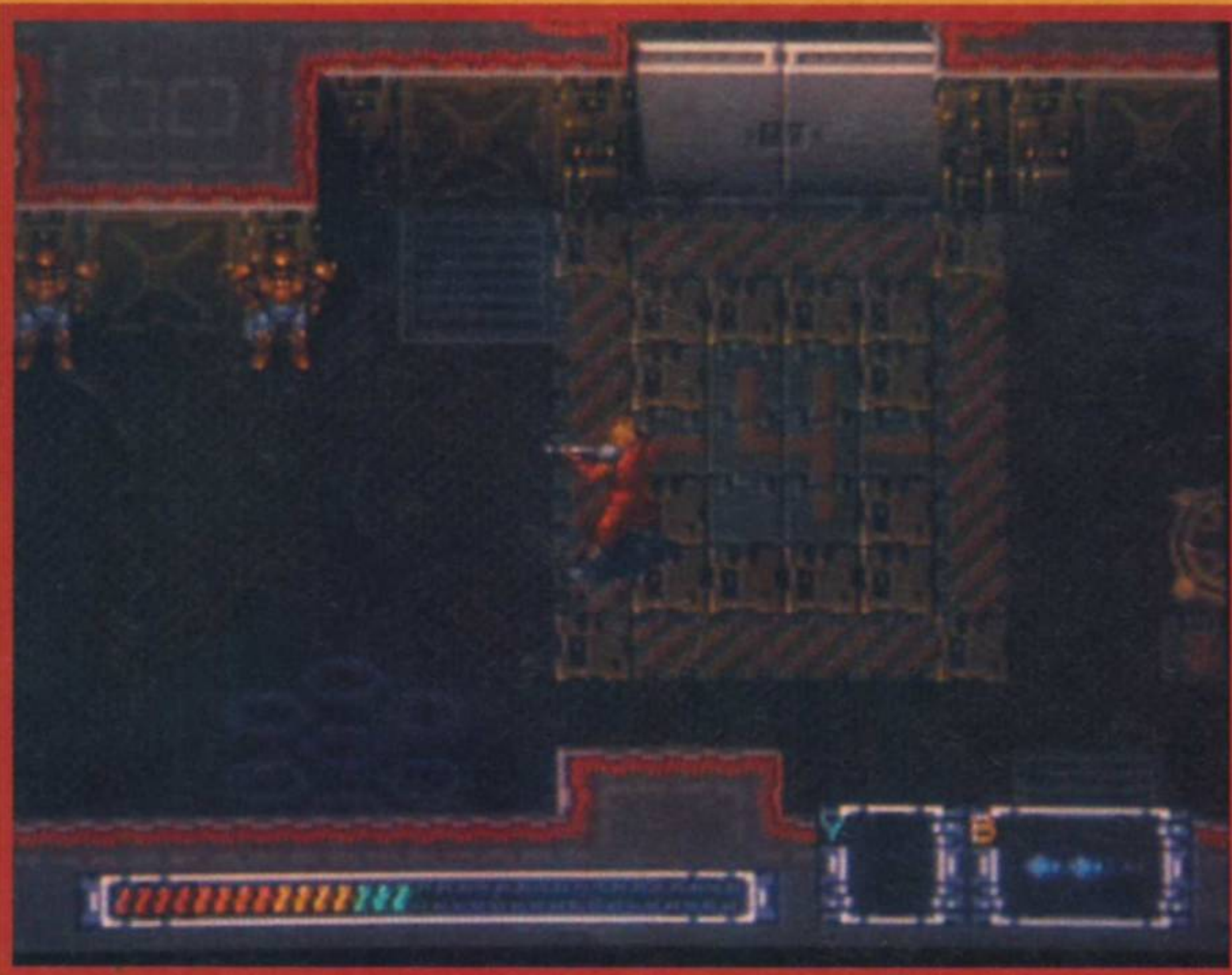


ET EN PLUS,
VOUS FAITES
LE CAFE!



Vous incarnez un androïde, croisement entre Terminator et Rambo. La présentation animée ne vous laisse aucune illusion à ce sujet! Expert du combat rapproché, maîtrisant tous les systèmes d'armement, vous êtes un garçon qui gagne à être connu!

Dès l'entrée du niveau 4, des brigades de robots vous attendent de pied ferme.



COMMENTAIRE



BANANA SAN

Ikari no Yosai est un jeu inégal. Les décors sont très réussis et donnent tout de suite l'impression de se déplacer dans un bâtiment qui tient autant du laboratoire de recherche que de la prison. Les petites animations, notamment lorsqu'on se connecte sur un terminal ou quand on met la main sur une nouvelle arme, renforcent le côté science-fiction du scénario. De même, la maniabilité de votre cyborg et les différents bonus que vous pouvez collecter rendent ce jeu attrayant. Néanmoins, des adversaires qui se ressemblent tous, une trop grande simplicité de l'action et sa monotone répétition de niveau en niveau diminuent grandement l'intérêt de cette cartouche. Dommage, il ne lui manquait pas grand-chose pour en faire un excellent jeu!

Ikari no Yosai



EDITEUR : JALECO

PRIX : F

DISPONIBILITE : OUI

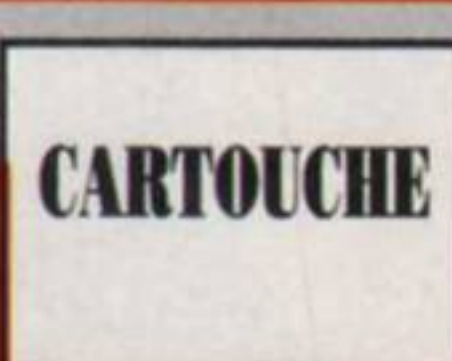
DIFFICULTE : FACILE/MOYEN

NOMBRE DE VIES : 1

OPTION CONTINUE : OUI

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1

CONTROLE : OK



PRESENTATION 92%

vous allez pouvoir découvrir votre véritable nature, à travers une petite animation: un cyborg!

GRAPHISMES 91%

Sobres et efficaces, ils conviennent à merveille à l'ambiance cyberpunk du jeu.

ANIMATION 85%

Pas de prouesses particulières, mais un travail correct.

BANDE-SON 75%

Rythmée avec des bruitages efficaces.

JOUABILITE 85%

Votre personnage est très maniable et vos armes sont d'une utilisation très simple.

DUREE DE VIE 65%

Trop répétitif, trop simple. L'action est décevante.

INTERET 70%

De bonnes idées mal exploitées, ce qui nuit à la qualité de ce clone de Smash TV.



NOUVEAU !

PAYEZ VOS JEUX **MOINS CHER**

EN ACHETANT CHEZ

HARD DISCOUNT SHOP.

PLUS DE 10.000 JEUX EN STOCK PRÊTS À ÊTRE EXPÉDIÉS CHEZ VOUS.

SUPER-NINTENDO

Jeux fonctionnant avec l'adaptateur AD 29

ADAPTATEUR AD 29 79F ACTION REPLAY PRO 395F
CONTROL PAD-DYNA 1 129F

- TOP 10 -

Magical Quest	445 F
Jim. Connors Tennis	395 F
Soul Blazer	395 F
Spiderman vs X Men	395 F
Super Mario Kart	395 F
Death Valley Rally	395 F
NCAA Basketball	395 F
Turtles Ninja 4	395 F
Prince of Persia	395 F
Act Raiser	395 F

NEWS H.D.Shop

Addam's Family 2	445 F	Sonic Blast Man	445 F
Batman Return's	445 F	Star Fox	495 F
Californ. Games 2	395 F	Star Wars	495 F
Cool World	395 F	Super SWIV	395 F
PGA Tour Golf	345 F	Tiny Toon	395 F

Final F. Mystic. Quest	345 F	Rampart	395 F
G.F. KO Boxing	345 F	Rival Turf	345 F
Hook	395 F	Skin's Game Golf	395 F
James Pond JR	345 F	Space Megaforce	395 F
Kablooey	245 F	Spanky's Quest	245 F
Legend of Zelda	375 F	Streetfighter 2	495 F
Lemmings	395 F	Strike Gunner	295 F
Magic Sword	295 F	Super Buster Bros	395 F
Mystical Ninja	395 F	Super Double Dragon	395 F
NHL Hockey	395 F	Super Ghouls'n Ghosts	395 F
Out of this World	395 F	Super Kick Off	395 F
Pebble Beach Golf	395 F	Super off Road	395 F
Phalanx	395 F	The Chessmaster	395 F
Pilot Wings	395 F	The Simpson's	395 F
Pitfighter	295 F	Thunderspirits	295 F
Populous	395 F	UN Squadron	395 F
Push Over	395 F	Wing Commander	395 F
Race Drivin	245 F	WWF Wrestlemania	395 F

Adventure Island	395 F
All Star Challenge	395 F
Amazing Tennis	395 F
Best of Best Karaté	395 F
Bulls vs Blazers	395 F
Contra 3	395 F
Desert Strike	395 F
Dinocity	295 F
Dragon's Lair	445 F
Earth Defense	295 F
F1 Roc/Exhaust Heat	395 F

MEGADRIVE

FRANCAISE

L'ACTION REPLAY PRO 395F
CONTROL PAD PRO 2 125F

- TOP 10 -

Street of Rage 2	345 F
Mickey et Donald	345 F
Bulls Vs Lakers	395 F
NHLPA Hockey 93	345 F
Side Pocket	345 F
Thunderforce IV	345 F
Sonic 2	345 F
Speedball 2	345 F
Desert Strike	345 F
Ecco le Dauphin	345 F

NEWS H.D.Shop

All Star Challenge	345 F	PGA Tour Golf 2	345 F
Batman to Joker	345 F	Mohamed Ali Box.	395 F
Double Dragon 3	345 F	Ninja Gaiden	345 F
Fatal Fury	445 F	Rolo Rescue	345 F
Gloc	345 F	Shinobi 3	345 F

Aliens 3	345 F	Europ. Club Soccer	345 F
Aquatic Games	199 F	Galahad	345 F
Atomic Runner	345 F	Greendog	345 F
Back to future 3	245 F	Indy Last Crusade	345 F
Batman Returns	345 F	Jennif. Capriati Tennis	345 F
Beast 2	295 F	Leaderboard	345 F
Captain America	345 F	Lemmings	345 F
Chuck Rock	345 F	LHX Attack Chopper	345 F
D.R. Supreme Court	345 F	Lotus Turbo Challenge	345 F
Double Dragon	345 F	Olympic Gold	345 F
Dragon's Fury	345 F	Populous	345 F
Dungeon and Dragons	345 F	Power Monger	345 F
E.Holyfield Real Box.	295 F	Rampart	345 F

Risky Woods	345 F
Road Rash 2	345 F
Robocod	195 F
Slime World	195 F
Smash TV	245 F
Talespin	345 F
Tazmania	345 F
T2 Arcade Game	345 F
Team USA Basket	345 F
Terminator	345 F
The Simpson's	345 F
WWF Wrestlemania	345 F

GAMEBOY

LIGHT MASTER 79F
(Agrandit l'image du gameboy éclairé l'écran)
ACTION REPLAY PRO 295F

- TOP 10 -

Super Marioland 2	225 F
NBA Challenge N2	225 F
Looney Tunes	225 F
Speed Ball 2	225 F
Tiny Toon	225 F
Star Wars	225 F
Blades of Steel	225 F
Megaman 3	225 F
Blues Brothers	225 F
Prince of Persia	225 F

NEWS H.D.Shop

Adventure Island 3	225 F	Krusty Fun House	195 F
Alien 3	225 F	Lemmings	195 F
Bonk Adventure	225 F	Talespin	225 F
Darwing Duck	225 F	Tip Off	195 F
Empire Strike Back	225 F	Top Gun	225 F

Adventure Island	225 F	Megaman 2	195 F	Turn and Burn	225 F
Alley Way	195 F	Ninja Taro	175 F	Turtles Ninja 2	225 F
Batman Return of joker	225 F	Pacman	225 F	WWF Superstars 2	225 F
Battle Toads	225 F	Robocop 2	225 F		
Best of Best Karate	225 F	Simpson's n2	195 F		
Chessmaster	225 F	Soccermania	145 F		
Double Dragon3	225 F	Spiderman 2	195 F		
Double Dribble	225 F	Spy VS Spy 2	175 F		
Dr Franken	225 F	Super Kick Off	225 F		
Ferrari Grd Prix	225 F	Super Marioland	195 F		
Final Fantasy 2	295 F	Swamp Thing	175 F		
G.F.K.O. Boxing	175 F	T2 Arcade Game	225 F		
Golf	195 F	Tennis	195 F		
Hit the Ice	225 F	Terminator 2	225 F		
Kirby's Dream.	225 F	Tom and Jerry	225 F		

Mac Donald Land	245 F	Track and Field	225 F
Marble Madness	225 F	Track and Meet	175 F

GAMEGEAR

LE WIDE MASTER (Loupe) 79F Adaptateur Cartouche 89F
MASTER SYSTEM GAMEGEAR

- TOP 10 -

Sonic 2	245 F
Street of Rage	225 F
Prince of Persia	225 F
Tazmania	245 F
Shinobi 2	225 F
Batman Returns	245 F
Alien 3	225 F
Lemmings	245 F
Defender oasis	295 F
Terminator	245 F

Alien Syndrome	175 F	Out Run Europ	225 F
Chessmaster	145 F	Pengo	145 F
Chuck Rock	245 F	Senna Gd Prix	245 F
Crystal Warriors	145 F	Solitaire Poker	145 F
Donald Duck	245 F	Spiderman	225 F
Dragon Crystal	145 F	Super Kick Off	245 F
Fantasy Zone	145 F	Super of Road	225 F
G Loc (Afterb. 2)	175 F	Super Space Invad.	225 F
Halley Wars	145 F	The Simpson's	225 F
Indy Last Crus.	225 F	Wimbledon Tennis	245 F
Ninja Gaiden	225 F	Woody Pop	145 F
Olympic Gold	245 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)

REGLEMENT :

Chèque Bancaire

CCP

Je préfère payer au facteur (+35F)

Carte-bleue :

Date d'expiration : /

Signature :

NOM _____

PRENOM _____

ADRESSE _____

VILLE _____

CODE POSTAL _____ TEL _____

N° CLIENT _____ N° carte bleue :

TITRES	13 CONSOLE+	CONSOLE	PRIX
Les jeux sont expédiés par colissimo			
Port-Emballage			+20 F
Total à payer			

**OUVERT DE 9h à 19h
DU LUNDI AU SAMEDI**

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.



Vous allez pouvoir incarner l'un des dix grands champions du ring. Certains sont un peu lents mais disposent d'un punch redoutable et/ou d'une résistance remarquable. D'autres, à la manière du grand Muhammad Ali, "virevoltent comme des papillons et piquent comme des abeilles". Vous affronterez les autres boxeurs, gérés par le programme ou par un ami, pour une seule rencontre ou pour un tournoi de championnat. Cette cartouche propose deux modes de jeu complémentaires. En mode Arcade, le contrôle est d'une grande simplicité: un bouton pour les coups rapides, un autre pour les coups lents mais plus appuyés, et un dernier pour l'esquive. Le programme varie automatiquement ses coups (crochets du gauche ou du droit, directs à la face ou au corps, uppercut, etc.) sans que vous ayez à intervenir. En mode Simulation, en revanche, chacun des coups doit être défini en combinant boutons et direction. Le programme change perpétuellement d'angle de vue, tournant autour des boxeurs au rythme du combat. Il est possible de jouer aussi à ce niveau, en vous déplaçant à votre tour. Chaque rencontre se joue en un nombre de rounds défini au départ. La nouvelle règle des touches est appliquée, le vainqueur étant celui qui a réussi à passer le plus de coups. Le jugement des arbitres n'entre en ligne de compte qu'en cas d'égalité. Le knock-out n'a pas été oublié. Chaque boxeur dispose d'une barre d'énergie à surveiller de près. Si elle chute trop, il tombe à terre et se fait compter, le K.-O. étant définitif s'il tombe trois fois dans un même round. Un système de codes permet de reprendre un tournoi sans avoir à tout recommencer.

MUHAMMAD HEAVYWEIG

Le match vient de commencer. A ma droite, Bruno Franko, tenant du titre. A ma gauche, Muhammad Ali au début de sa carrière. La caméra tourne sans cesse autour des combattants, montrant différents angles.



Les coups portés (dont le compte est affiché en permanence au bas de l'écran) sont beaucoup plus importants que les notes des juges.



Les modes Arcade et Simulation sont vraiment très différents, le premier étant beaucoup plus facile que le second. Les commandes sont rappelées à l'écran et le poing à gauche vient percuter la sélection.

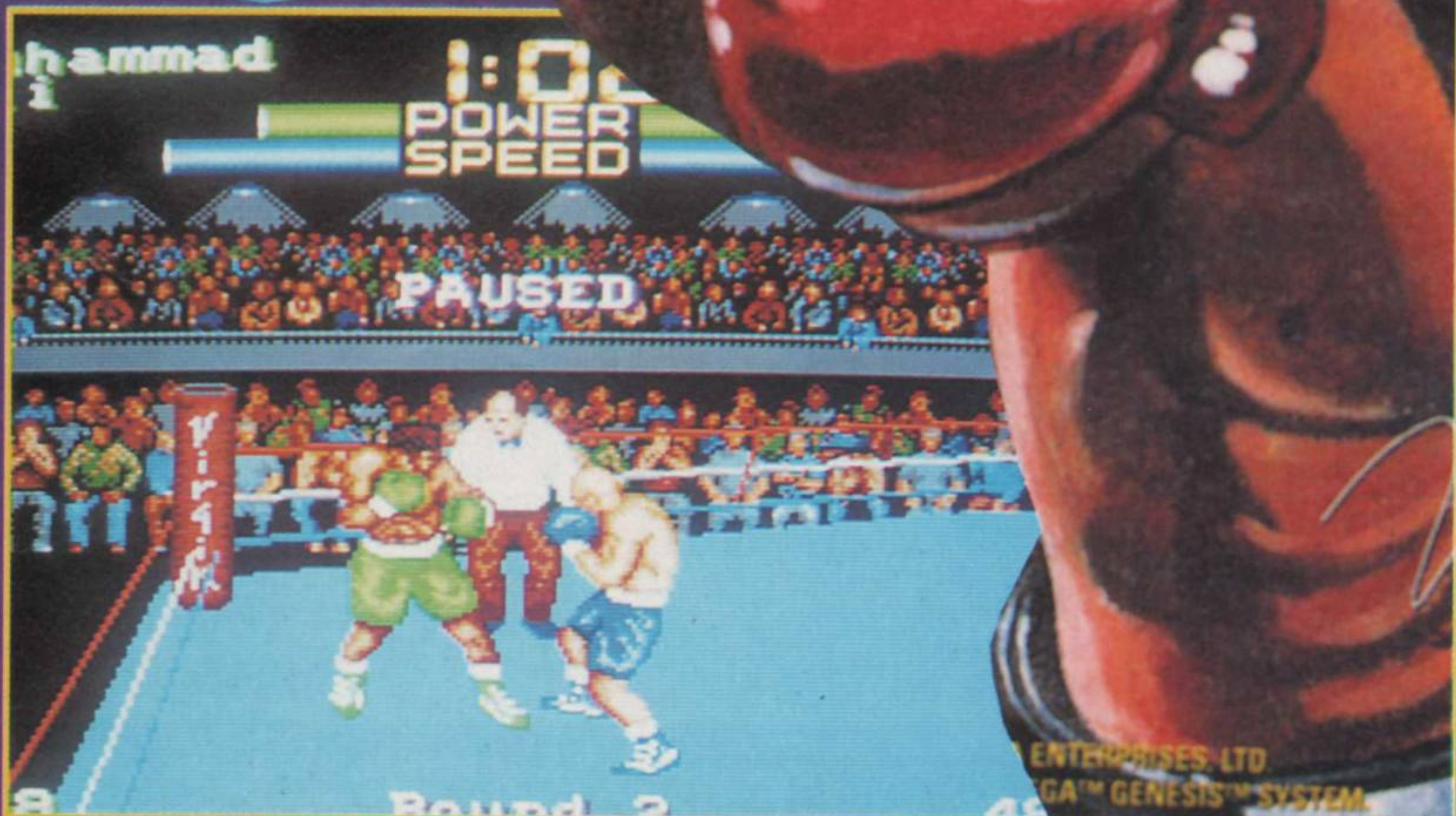
Évitez de vous faire coincer dans un angle, car éviter les coups devient trop difficile, même en mode Parade.

COMMENTAIRE



JIMMY H.

Cette cartouche possède une qualité indéniable: elle reproduit à merveille l'ambiance survoltée des rings. Mais elle n'est pas pour autant exempte de quelques défauts. Tout d'abord, si les changements permanents d'angle de vue apportent une grande variété, certains d'entre eux rendent le combat plus difficile. Ensuite, avec une manette Auto-fire, le jeu est trop facile en mode Arcade. J'ai pu ainsi devenir champion du monde dès la première partie, et cela sans rater un seul match. Le jeu devient en fait plus stratégique et l'on doit seulement gérer les phases de repos (toutefois, ce reproche ne concerne aucunement le mode Simulation). En revanche, cette cartouche révèle toute sa profondeur en match à deux, quel que soit le mode de jeu adopté (Arcade ou Simulation). A mon avis, ce soft est très bon mais pas indispensable si vous jouez en solitaire. A deux, il le devient car les parties sont endiablées et la réalisation tient la route à long terme.



MAD ALI HT BOXING

Pendant le repos, une belle femme aux formes avantageuses annonce le numéro du round suivant. Profitez-en aussi pour analyser les statistiques du round et de la partie.



Le direct au visage est tout aussi bien reproduit. La tête ballotte violemment en arrière sous le choc.

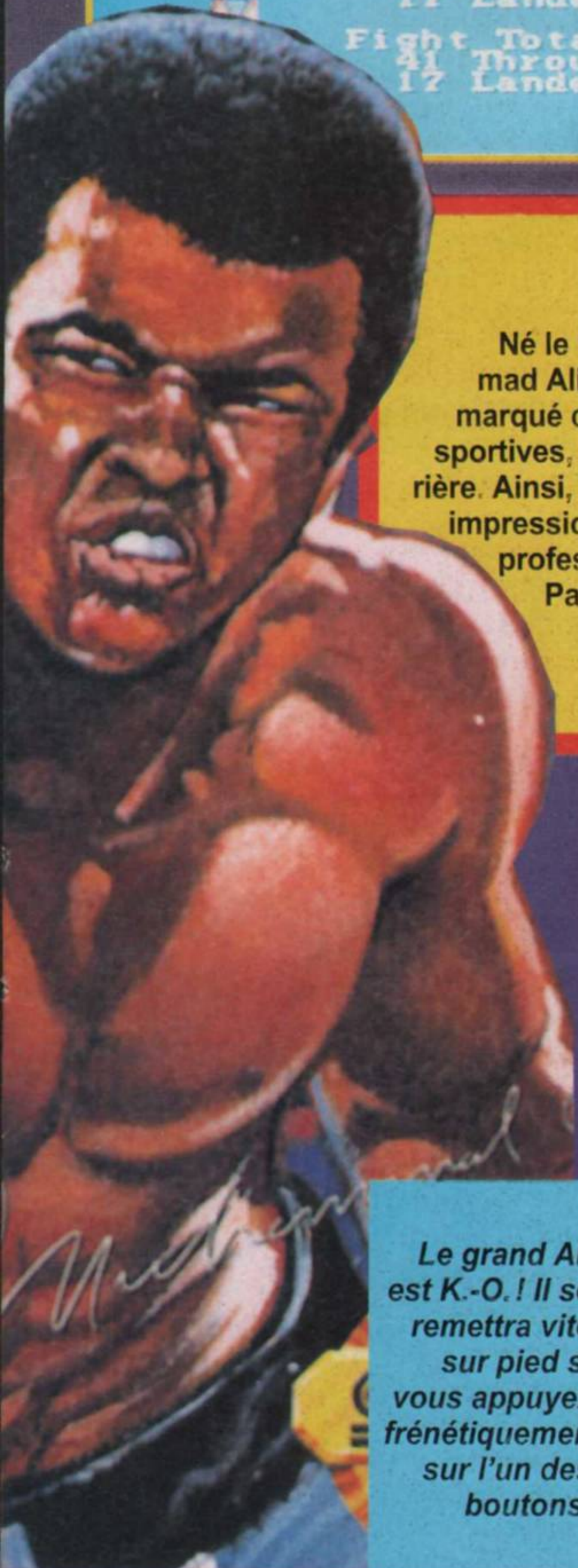
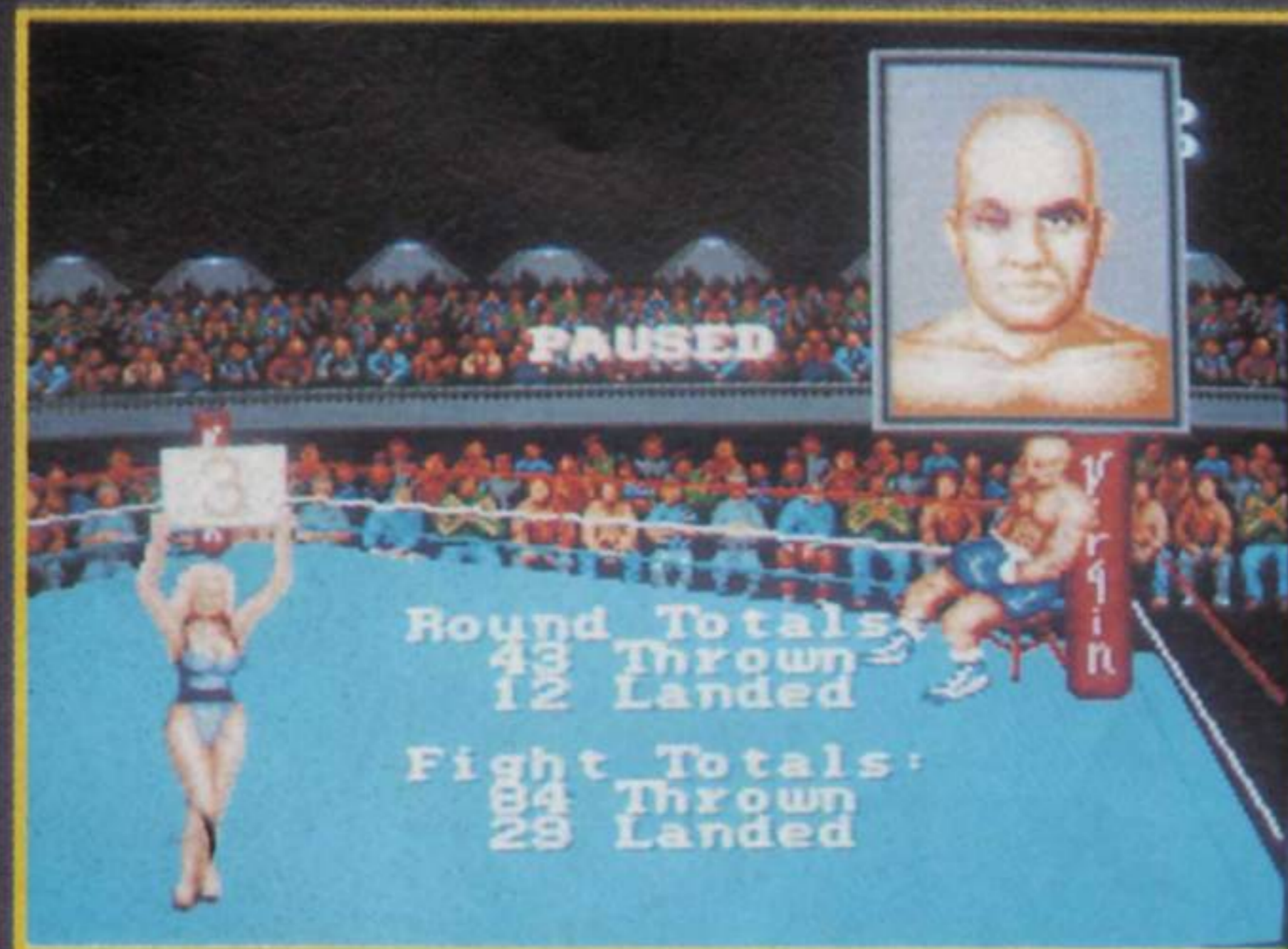
Le boxeur qui reçoit un crochet au corps très appuyé décolle du sol sous l'impact et se casse en deux.

REVIEW



A chaque repos, une vignette présente l'état du visage de chacun des boxeurs. En mode Simulation, vous pourrez en tirer parti pour taper de préférence du côté de l'œil fermé ou pour tenter de fermer l'autre.

A la fin du match, l'arbitre annonce le vainqueur, qui reçoit une bise de la belle.



MUHAMMAD ALI

Né le 17 Janvier 1942 à Louisville dans le Kentucky, Muhammad Ali, alias Cassius Clay, est l'un des boxeurs qui ont le plus marqué ce sport. Doté d'un grand charisme et de réelles qualités sportives, le champion a toujours su parfaitement mener sa carrière. Ainsi, avant de passer professionnel, il avait déjà un palmarès impressionnant: 108 victoires et seulement 8 défaites. Sa carrière professionnelle fut aussi brillante. Il a été le seul, avec Floyd Patterson, à reprendre son titre de champion du monde toutes catégories. Tous ceux qui s'intéressent de près ou de loin à la boxe se souviennent sans doute de ses trois combats épiques contre Joe Frazier.



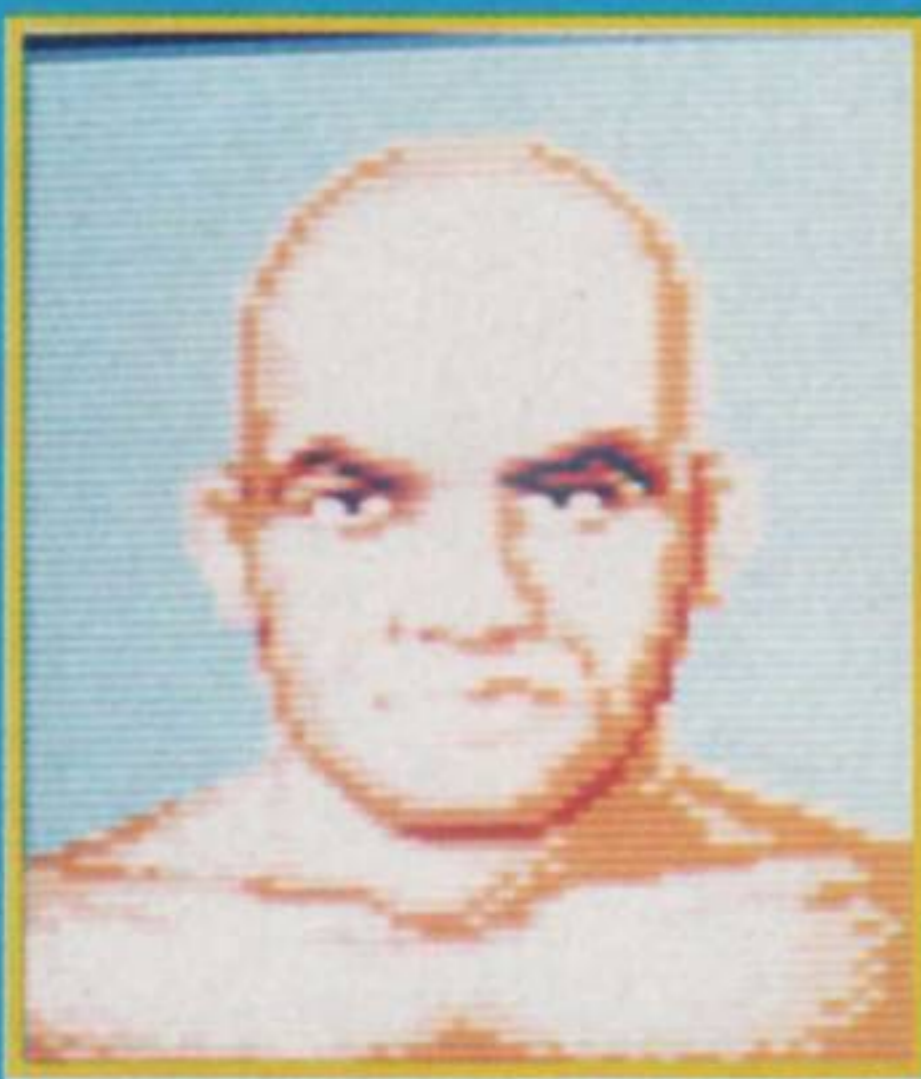
Le grand Ali est K.-O. ! Il se remettra vite sur pied si vous appuyez frénétiquement sur l'un des boutons.



Le menu d'options permet de choisir le nombre de rounds par rencontre, la durée de ces rounds, le nombre de K.-O. partiels avant le K.-O. définitif, etc. Les modes Entraînement et Tournoi sont à peu près similaires.



REVIEW

VOS CHAMPIONS
SUR LE PRESENTOIR

COMMENTAIRE



SPIRIT

Voilà une cartouche comme je les aime. Dès les premières secondes, on se retrouve dans l'ambiance chaude des salles au moment des plus grands combats. L'intro montrant une courte séquence digitalisée (images et son synchrones) y est pour beaucoup, tout comme la validation des options de jeu (un poing ganté, qui "explose" l'option choisie). Les combats sont excellents et dotés d'un réalisme tel que l'on a vraiment l'impression

d'assister à un match. Les coups portés sont très naturels, avec les mouvements correspondants du corps chez l'attaquant et le défenseur. On peut même voir gicler le sang lorsqu'une arcade sourcilière éclate, et en vérifier les marques sur les visages des joueurs montrés à chaque période de repos! Ces coups s'accompagnent de bruitages parfaits : impacts des coups, ahanements, sifflets et quolibets si les boxeurs s'évitent ou, à l'inverse, hurras enthousiastes devant un enchaînement particulièrement réussi. Vraiment super.

TIP !

Le début de chaque round est un moment capital : vos quotas de force et d'énergie sont à leur maximum et il serait dommage de ne pas en profiter. Frappez dès les premiers instants en alternant coups rapides et coups puissants. Avec un peu de chance, vous pourrez même mettre votre adversaire K.-O. Même si ce n'est pas le cas, il aura perdu une partie de son énergie et sera donc moins dangereux.

MUHAMMAD ALI

HEAVYWEIGHT BOXING THE GREATEST!

© 1991, '92 Park Place Productions

EDITEUR : VIRGIN

PRIX : E

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : FACILE

NOMBRE DE VIES : —

OPTION CONTINUE : —

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 2

CONTROLE : EXCELLENT

1-2

JOUEURS



CARTOUCHE

PRESENTATION 85%

Superbe intro animée montrant une courte digitalisation de Muhammad Ali.

GRAPHISMES 76%

Rien de transcendant mais du bon travail.

ANIMATION 88%

Elle est excellente, rendant parfaitement les mouvements des boxeurs.

BANDE-SON 89%

Elle contribue beaucoup au plaisir de jeu en renforçant l'ambiance déjà chaude.

JOUABILITE 85%

Le boxeur répond bien, enchaînant les coups sans problème.

DUREE DE VIE 82%

Avec une manette Auto-fire, le jeu peut être terminé dès la première fois en mode Arcade. En mode Simulation, c'est autrement plus difficile.

INTERET 90%

Un superbe jeu de boxe, à l'ambiance parfaite. Dommage pourtant que les adversaires ne soient pas plus coriaces en mode Arcade.

LE CLUB D'ACHAT ET DE VENTE DE JEUX VIDEO

SUPER NES

CONTROL PAD S.NES 119
ASC II PAD S.NES 189
SUPER ADAPTATEUR 99

	Neuf	Utilisés	
		Vente	Achat
ACTRAISER	410	TEL.	TEL.
ADDAMS FAMILY 2	459	TEL.	TEL.
ALIEN VS PREDATOR	449	TEL.	TEL.
AMAZING TENNIS	429	TEL.	TEL.
AMERICAN GLADIATORS	465	TEL.	TEL.
AXELAY	425	TEL.	TEL.
BATMAN II	449	TEL.	TEL.
BATMAN RETURN	459	TEL.	TEL.
BEST OF THE BEST	429	TEL.	TEL.
BLUES BROTHERS	439	TEL.	TEL.
CLUE	390	TEL.	TEL.
DUNGEON S& DRAGONS	469	TEL.	TEL.
DUNGEON MASTER	499	TEL.	TEL.
EQUINOX	439	TEL.	TEL.
FATAL FURY	499	TEL.	TEL.
FINAL FANTASY LEGEND II	475	TEL.	TEL.
FINAL FIGHT	439	TEL.	TEL.
F15 STRICKE EAGLE	449	TEL.	TEL.
GODS	429	TEL.	TEL.
HARLEY HUMONGOUS ADV.	415	TEL.	TEL.
HIT THE ICE	395	TEL.	TEL.
IMPERIUM	439	TEL.	TEL.
IREM SKINS GAME	429	TEL.	TEL.
JIMMY CONNORS	429	TEL.	TEL.
KAWASAKI CHALLENGE	469	TEL.	TEL.
LETHAL WEAPON	439	TEL.	TEL.
MAGICAL QUEST	465	TEL.	TEL.
NCAA BASKETBALL	449	TEL.	TEL.
OUT OF THIS WORLD	449	TEL.	TEL.
PRINCE OF PERSIA	449	TEL.	TEL.
RADIO FLYER	439	TEL.	TEL.
SPANKY'S QUEST	439	TEL.	TEL.
SPIDERMAN X MEN	449	TEL.	TEL.
STAR FOX	495	TEL.	TEL.
STAR WARS	439	TEL.	TEL.
SUPER GOAL	419	TEL.	TEL.
SUPER NBA	439	TEL.	TEL.
SUPER MARIO KART 60 II2	429	TEL.	TEL.
TINY TOONS	449	TEL.	TEL.
TOXIC CRUSADERS	439	TEL.	TEL.
TOM ET JERRY	415	TEL.	TEL.
UNIVERSAL SOLDIER	449	TEL.	TEL.

GRATUIT! TA CARTE DE MEMBRE APRES TON PREMIER ACHAT

- * Aucune obligation d'achat.
- * Catalogue gratuit pour les membres.
- * Les meilleurs prix sur les nouveautés.
- * Possibilité de réserver tes jeux.
- * Liste complète sur MINITEL.

MEGADRIVE

ARCADE POWER CLUTCH 329
GENI STICK M.D 149
PRO 1 149
PRO 2 125

	Neuf	Utilisés	
		Vente	Achat
AQUATIC GAMES	345	290	200
ALIEN III	389	290	200
ALIEN VS PREDATOR	345	270	190
BATMAN II	375	290	200
BATMAN III	390	TEL.	TEL.
CAPTAIN AMERICA	399	TEL.	TEL.
CHUCK ROCK	405	290	200
CRUE BALL	349	TEL.	TEL.
DRAGON'S FURY	339	290	200
FATAL FURY	349	TEL.	TEL.
FLASH BACK	495	TEL.	TEL.
GALAHAD	345	270	190
GREENDOG	345	270	190
HIT THE ICE	360	TEL.	TEL.
KID CAMELEON	375	230	160
LOTUS TURBO CHALLENGE	369	TEL.	TEL.
MASTER OF MONSTER	449	220	150
MOHAMED ALI BOXING	409	TEL.	TEL.
NBA ALL STAR	349	TEL.	TEL.
NHLPA HOCKEY 93	409	270	190
PGA TOUR GOLF 2	369	TEL.	TEL.
RASTAN SAGA II	400	260	180
RBI BASEBALL IV	359	230	160
ROAD RASH II	359	290	200
ROLO THE RESCUE	299	TEL.	TEL.
SHADOW OF THE BEAST II	369	TEL.	TEL.
SHINING IN THE DARKNESS	359	230	160
SONIC II	369	310	220
SPIDERMAN II	360	290	200
STRIDER II	425	290	200
T2 : ARCADE GAME	339	290	200
TAZMANIA	349	270	190
THUNDERFORCE IV	399	TEL.	TEL.
U.S.A TEAM BASKETBALL	399	270	190

RESERVE LES HITS!

Les super hits sont très demandés, non! Tu peux les réserver en avance, et tu seras DES LEUR SORTIE parmi les premiers à jouer avec. IMPORTANT: les chèques et cartes bleues ne seront débités que le JOUR DE L'EXPEDITION!

GAME BOY

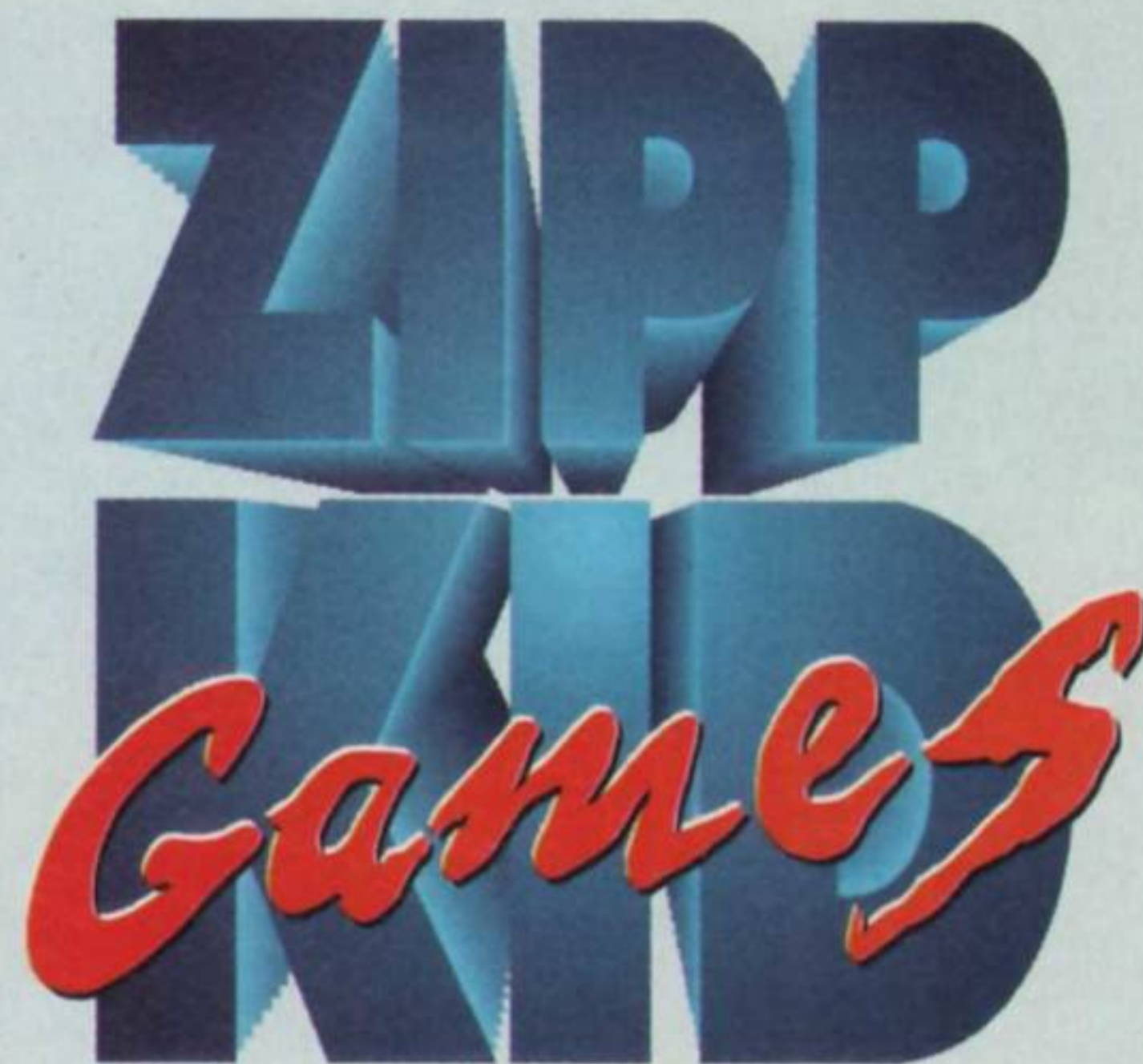
LIGHT BOY 135
DOCS CARRY ALL 149
TRANSFO GAME BOY 95

	Neuf	Utilisés	
		Vente	Achat
ADVENTURE ISLAND 2	215	130	90
BLUES BROTHERS	225	150	100
BONK'S ADV	215	130	90
COOL WORLD	199	130	90
EMPIRE STRICKES BACK	215	130	90
F15 STRIKE EAGLE	229	150	100
FLINSTONES	215	130	90
HIT THE ICE	220	150	100
JOE ET MAC	220	150	100
LETHAL WEAPON	215	150	100
LITTLE MARMAID	229	150	100
LOONEY TUNES	205	150	100
MEGAMAN III	229	150	100
MOUSETRAP HOTEL	205	150	100
SIMPSONS II	220	150	100
SPEEDBALL II	219	150	100
SUPER MARIOLAND II	229	TEL.	TEL.
TALESPIN	229	150	100
TOP GUN II	209	140	100

GAME GEAR

LOUPE GAME GEAR 99
TRANSFO GAME GEAR 95

	Neuf	Utilisés	
		Vente	Achat
ALIEN III	260	170	120
BATMAN II	235	170	120
DAVID ROBINSON	235	170	120
DEFENDER OF OASIS	269	130	90
DOUBLE DRAGON	235	170	120
INDIANA JONES	259	170	120
JOE MONTANA	230	100	70
OUT RUN EUROPA	245	140	100
PREDATOR II	269	TEL.	TEL.
PRINCE OF PERSIA	229	170	120
SHINOBI II	235	170	120
SONIC II	239	170	120
TALESPIN	235	170	120



TELEPHONE
16 (1) 30.64.54.54

De 9H à 19H du Lundi au Vendredi - De 9H à 17H le Samedi

MINITEL 3615 CODE: ZIPPKID

Passes tes commandes par
MINITEL 24/24 heures, 7/7 Jours.
Tu trouveras notre tarif complet et
des informations sur les nouveautés.



BON DE COMMANDE

ZIPP-KID GAMES
BP No 5
78960 VOISINS LE BRETONNEUX
Tel: 16 (1) 30.64.54.54

Téléphone nous avant pour confirmer ta commande.

No. de Membre

Nom:

Adresse:

Ville:

Code Postal:

Tél:

Jeu	Console	Prix
Frais Postaux 25F (CRBT+ 30F)		
Total		

Chèque: (joindre 1 chèque par jeu)

Contre-Remboursement: (+30F)

Carte Bleue:

No:

Date d'expiration:

- * Tous nos jeux neufs sont Américains ou Européens.
- * Nos jeux utilisés sont Américains, Européens, ou Japonais.
- * Tous nos jeux SELON DISPONIBILITES.
- * Tous nos prix sont SUSCEPTIBLES DE MODIFICATIONS.

Signature

NOUS VOULONS TES JEUX!

Pourquoi payer le prix du neuf pour un ancien titre? Nous rachetons tes jeux sans obligation d'achat de ta part. Nous ne rachetons pas de jeux japonais sauf pour Super Famicom. Téléphone-nous dès maintenant pour les prix. Tes jeux doivent être avec leur notice, dans la boîte d'origine.

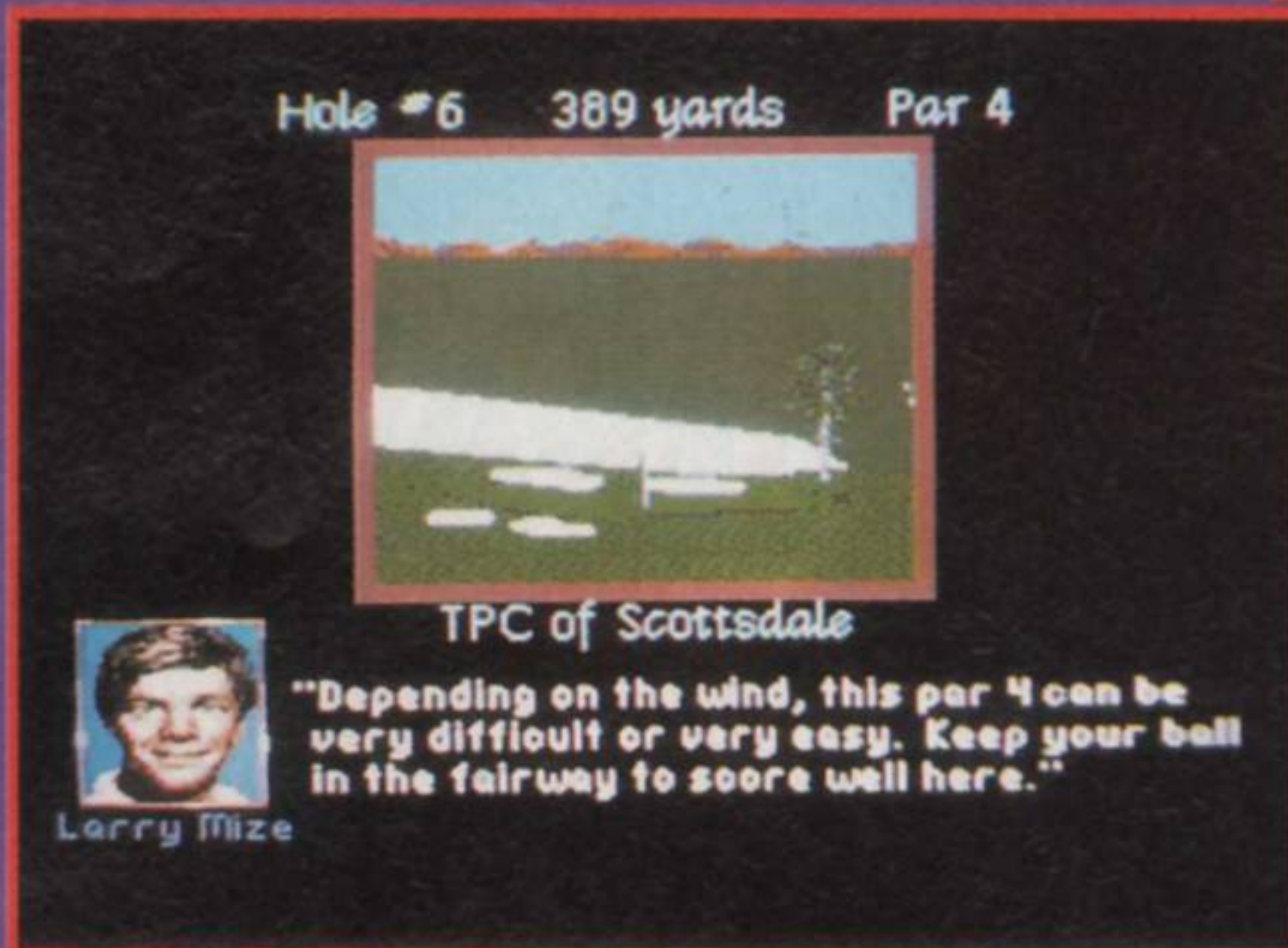


PGA TOUR



Que diriez-vous d'une petite promenade entre amis sur un des quatre superbes parcours que propose ce jeu ? Que vous choisissiez de jouer seul ou de participer à une compétition mettant en scène les plus grands joueurs mondiaux ou vos copains les plus nuls (on peut jouer à quatre !), vous aurez droit à une véritable cure de verdure au milieu des arbres, des petits lacs et des rivières... Enfin au calme, vous pourrez entendre le chant des oiseaux, le coassement des grenouilles et le doux bruissement de la balle qui s'enfonce dans le feuillage d'un arbre, le tout à peine troublé par les applaudissements feutrés du public lors des compétitions internationales !

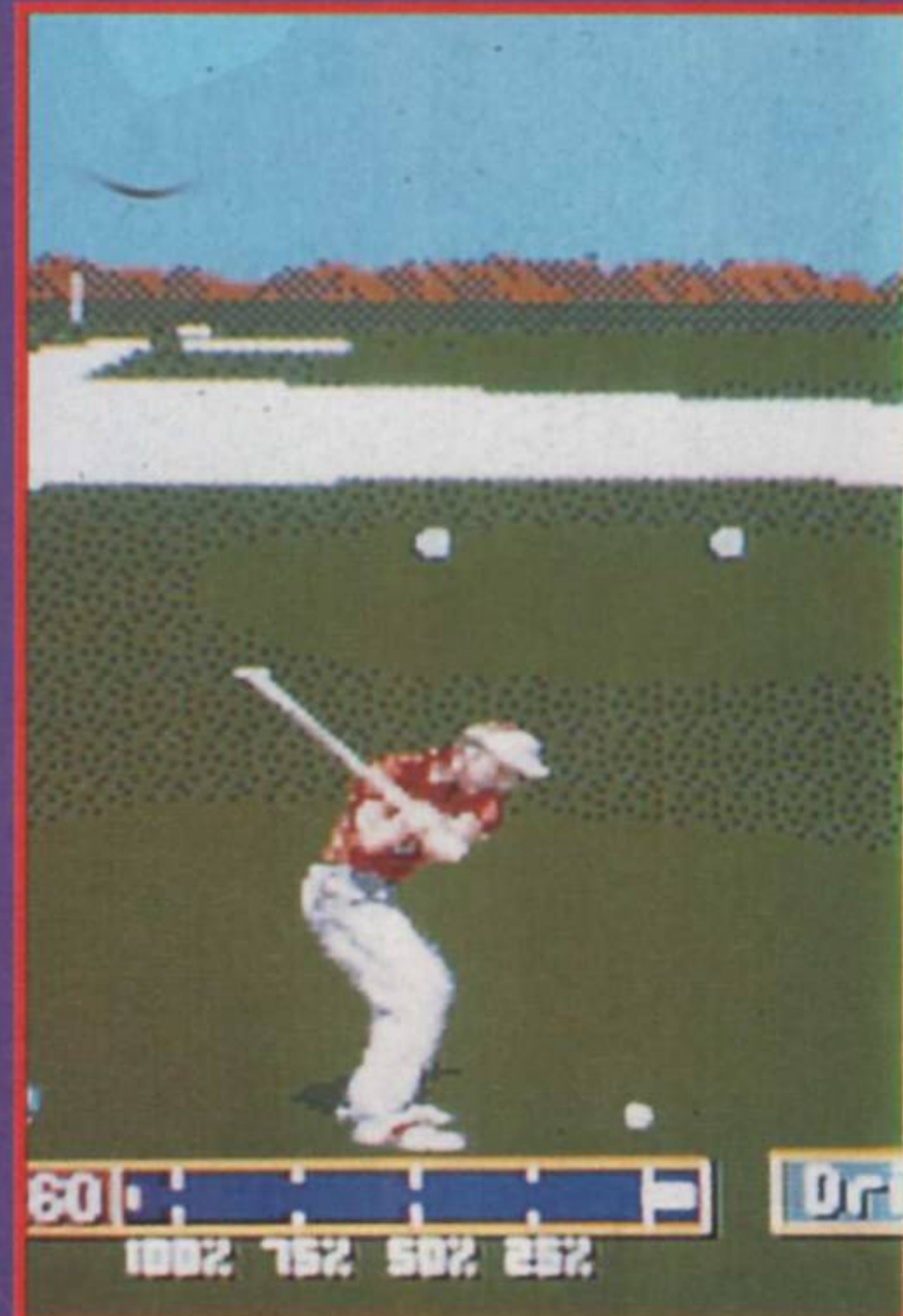
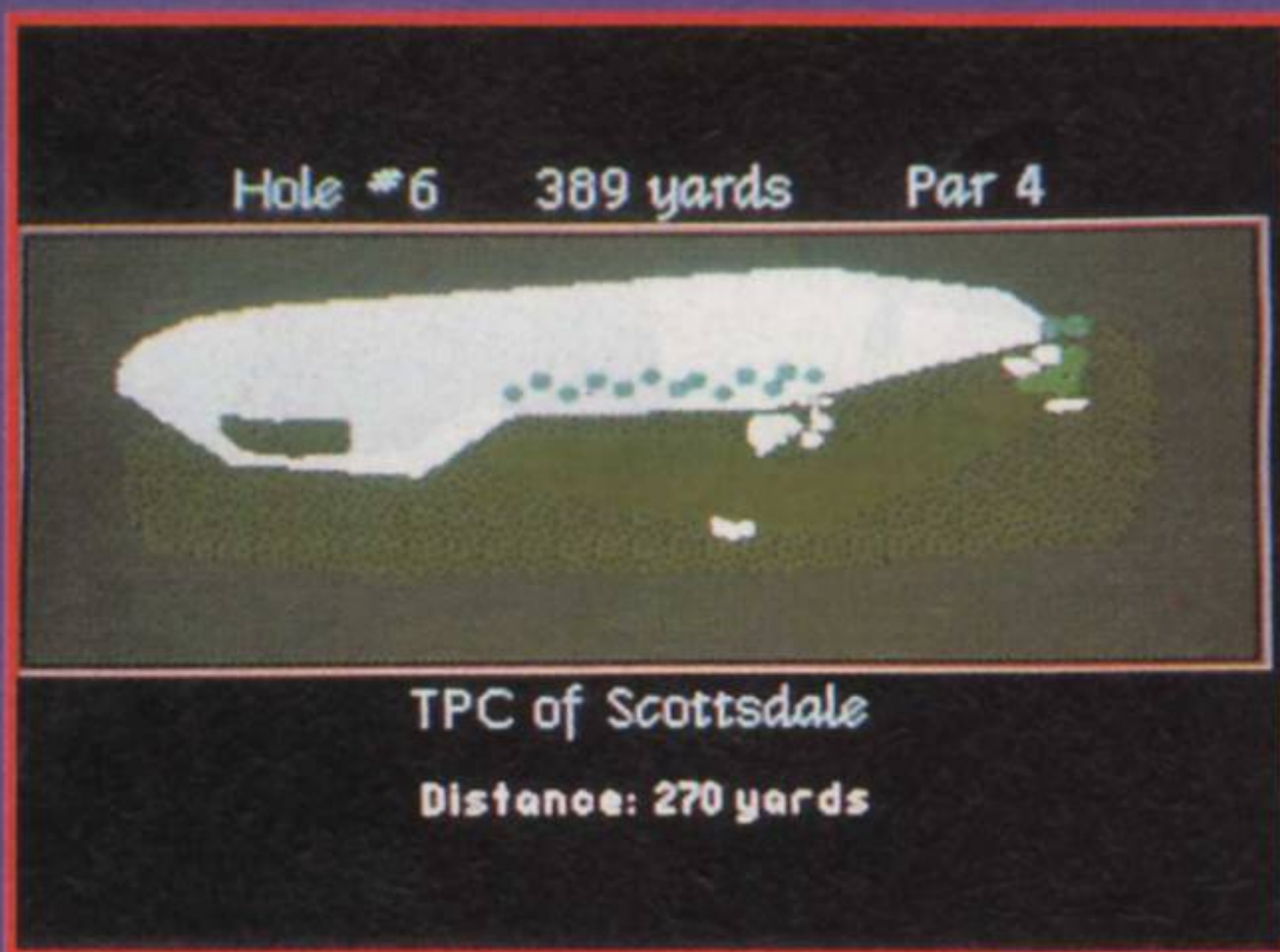
La grande originalité de cette superbe simulation de golf est de vous permettre d'étudier le terrain sous tous les angles avant de jouer. Que vous soyez "dans les choux" ou sur le green, le jeu propose toujours différentes vues de la situation : en 3D, en vue de dessus, depuis le trou, le point de départ ou l'emplacement de la balle. Bien que le nombre d'options disponibles soit impressionnant (sauvegarde, survol du trou, ralenti, statistiques, tournoi, nom des joueurs, etc.), le maniement du jeu est toujours extrêmement simple. Une simple pression sur le bouton du joystick suffit pour changer de club, donner de l'effet à la balle, frapper plus ou moins fort, utiliser des coups spéciaux, ajuster son coup en fonction du vent, etc. Lors des tournois, vous aurez droit à de superbes musiques (du genre de celles que les chaînes de télé américaines concoctent pour les grands événements sportifs) et aux commentaires d'un reporter sportif.



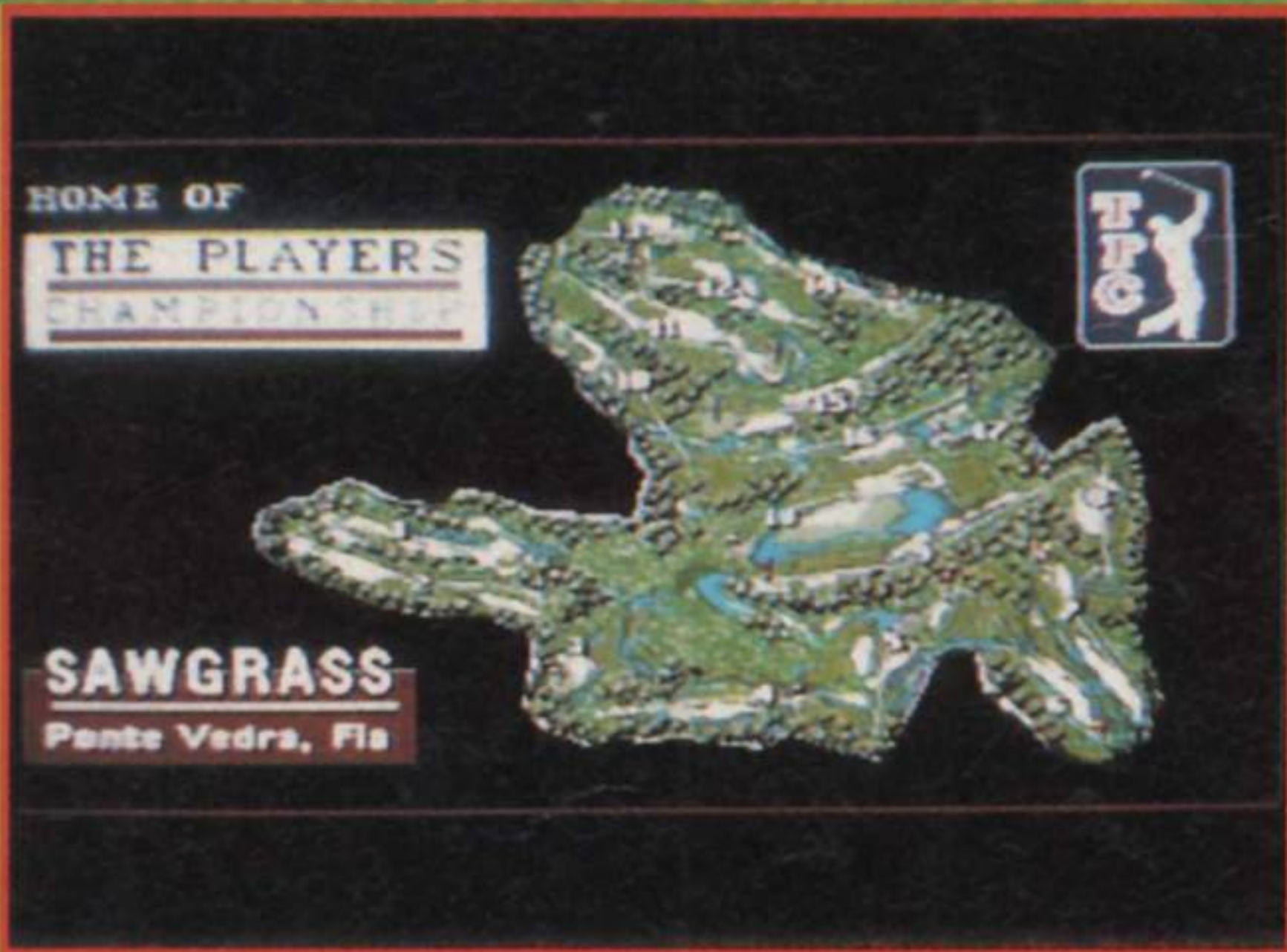
UN TROU POUR RIEN !

Tandis que la caméra survole le terrain, un vrai pro vous donne ses conseils : "Évitez de sortir du fairway." (On s'en serait douté, malin !)

Grâce à cette vue de dessus, vous pouvez voir que, en envoyant la balle le plus fort possible droit devant avec le club que vous avez choisi, vous risquez d'atterrir dans les choux !



Le jeu propose sept parcours de 18 trous chacun...



Sawgrass : la totale ! Bancs de sable, arbres, rivières et lacs... Tout y est !



Southwind : Des parcours assez faciles qui conviendront parfaitement aux débutants.

LE CHOIX DES ARBRES

Eagle Trace : là, les choses se gâtent... Les arbres deviennent de plus en plus gênants et le terrain est parsemé de petits lacs.



UR GOLF II

REVIEW



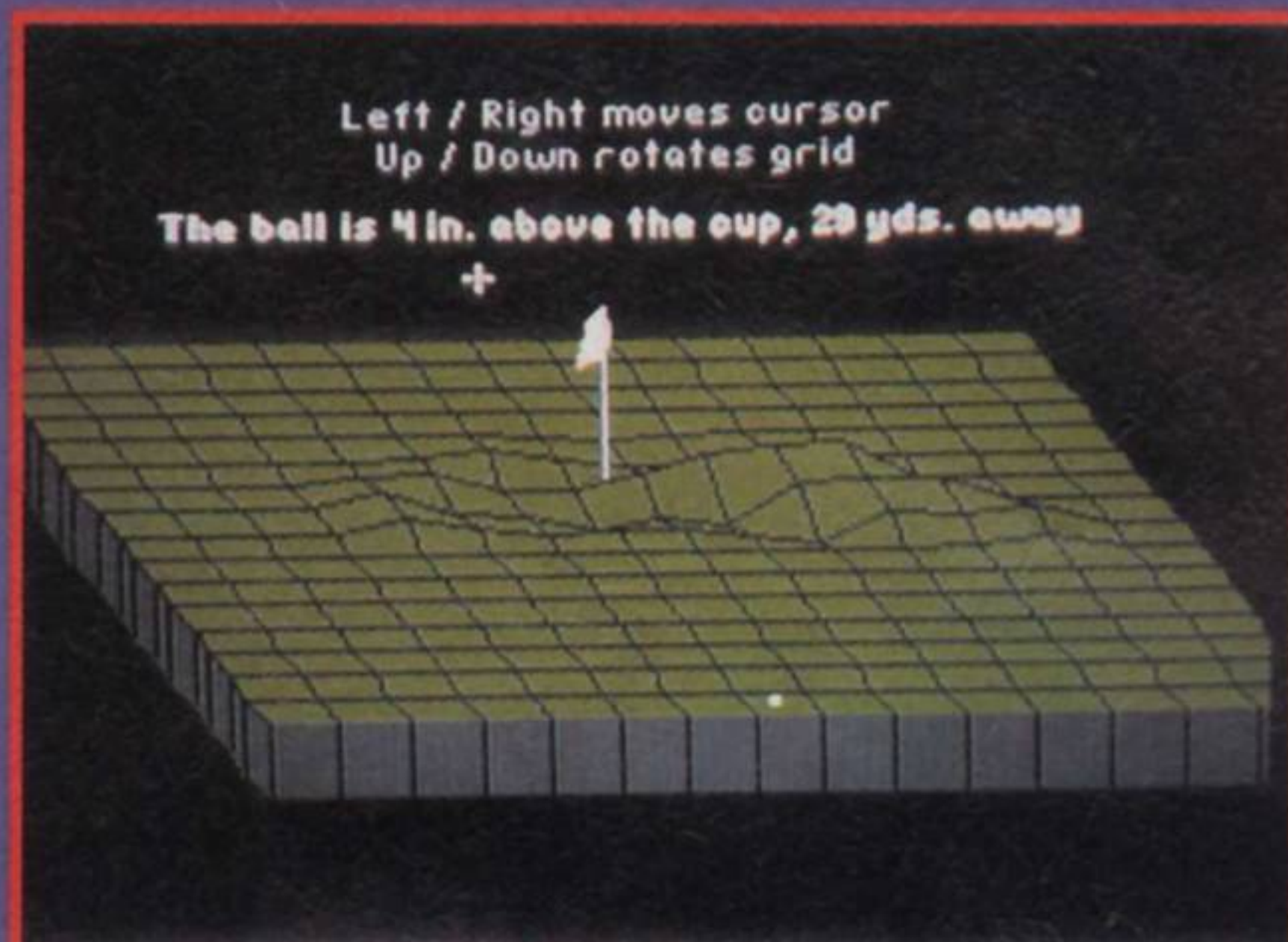
LE PETIT HOMER ILLUSTRÉ

Vous ne pigez rien au golf? Pas de panique! Tonton Homer a pensé à vous et vous a concocté un petit lexique franco-golfique... Pour que vous n'ayez plus à rougir lorsque quelqu'un autour de vous demandera: "Qui c'est qu'a putté?"

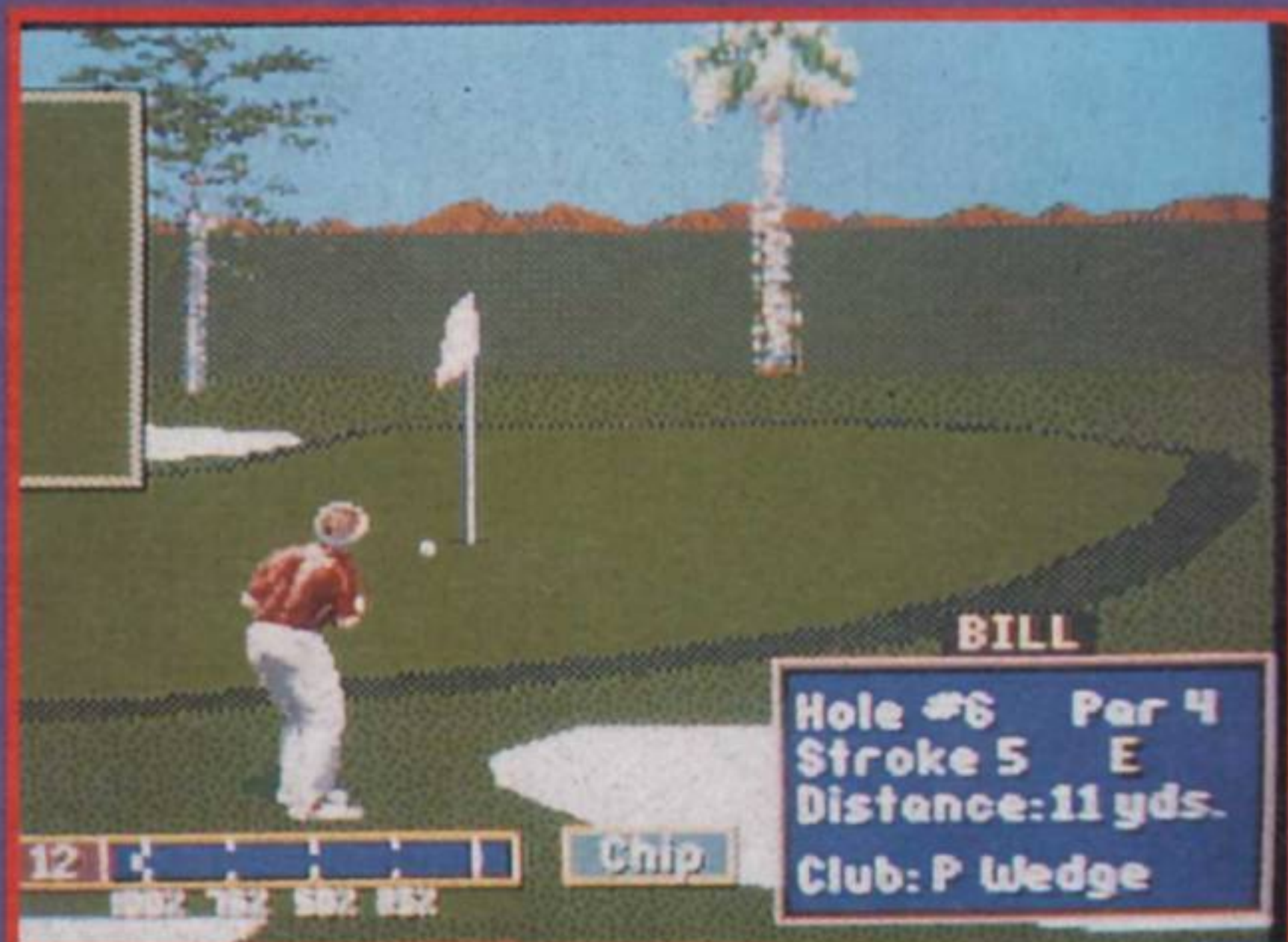
- **PAR**: Nombre de coups (de 3 à 5 selon les trous) nécessaires à un bon joueur pour un parcours moyen. Si vous réussissez en 1 coup un trou de par 4, considérez-vous comme l'égal de Ballesteros. En revanche, s'il vous faut 12 coups pour le même trou, passez illico au vestiaire!
- **GREEN**: Terrain à l'herbe rase aménagé autour du trou.
- **FAIRWAY**: Partie tonduée du parcours entre le départ et le green.
- **ROUGH**: Espace qui borde le fairway et où la végétation n'est pas entretenue (la jungle quoi!).
- **TEE**: Petit support pour poser la balle au départ du parcours.
- **DRIVE**: Coup de longue distance, joué au départ d'un parcours.
- **PUTTING**: Phase finale du parcours (c'est le moment où vous vous retrouvez sur le green, à essayer de faire rentrer la balle dans le trou!).
- **PUTTER**: Rien de grossier là-dedans... Il s'agit du club qu'on utilise sur le green, toujours pour envoyer cette satanée balle dans le trou!
- **BIRDIE**: Trou réussi en 1 coup de moins que le par (pas si facile que ça!).
- **EAGLE**: Trou réussi en 2 coups de moins que le par (encore plus dur!).
- **ALBATROS**: Trou réussi en 3 coups de moins que le par (n'y comptez pas!).

Quelques coups plus tard, vous voilà sur le green... Cette vue en 3D vous permet d'avoir une idée précise du relief du terrain.

Vous pouvez choisir de taper moins fort ou d'utiliser un club moins puissant, mais le mieux est encore de donner un peu d'effet à la balle pour qu'elle atterrisse plus à droite, sur la belle pelouse!



Il ne reste plus qu'à envoyer tout doucement la baballe dans le trou en tenant compte de l'inclinaison du terrain. La fenêtre en haut à gauche montre un gros plan du trou. Visez-bien!



TIP !

Si vous voulez vous retrouver en bonne place au classement général, jouez la sécurité: commencez par faire une sauvegarde avant d'attaquer le premier trou. Si vous réalisez un score honorable (le par ou au-dessous), sauvegardez votre partie, et passez au trou suivant. Mais si vous avez été lamentable, rappelez le jeu sauvegardé et rejouez jusqu'à ce que vous ayez réalisé votre meilleure performance.

COMMENTAIRE

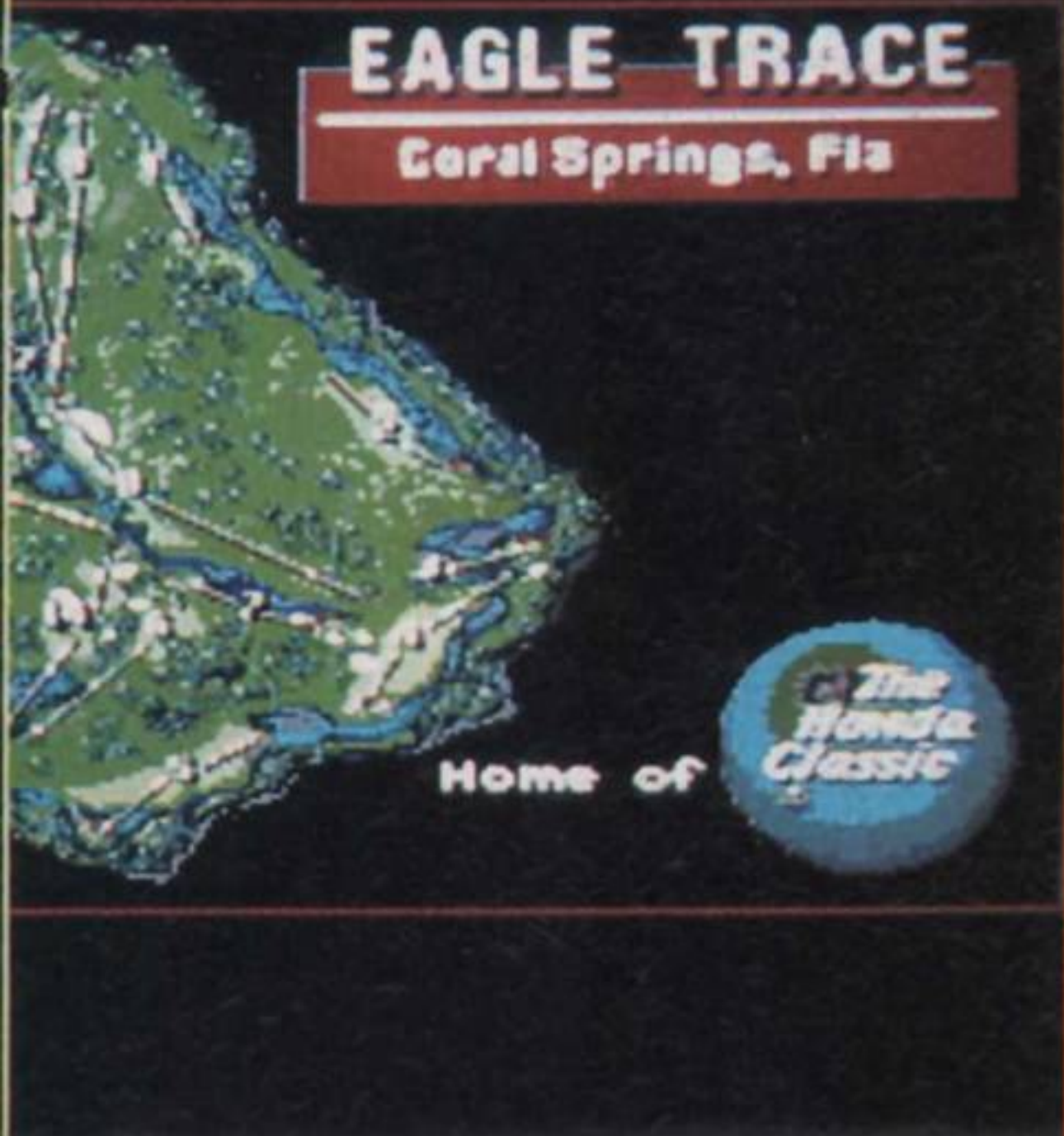


ROBBY

Grand amateur du PGA Tour Golf premier du nom, je me suis précipité — que dis-je, jeté! — sur la nouvelle mouture du hit d'Electronic Arts. On y retrouve d'abord tous les atouts de son prédécesseur, mais aussi un plus grand nombre de parcours, la possibilité de jouer en Skin (cf. C+ 15, p. 90 pour comprendre ce qu'est le Skin Game), des commandes encore plus pratiques et une sauvegarde (grâce à une pile incluse dans la cartouche) des statistiques et des gains de plusieurs joueurs. Tout simplement la meilleure simulation de golf sur Megadrive.

EAGLE TRACE

Coral Springs, Fla



SCOTTSDALE

Scottsdale, Az

Scottsdale: la grosse difficulté ici est d'éviter d'envoyer la balle dans les nombreux tas de sable qui jonchent le terrain.



REVIEW



▲ Parmi les nombreuses options de visualisation du terrain, celle-ci vous permet de vous déplacer en 3D autour du trou ou du point de départ du parcours.

Vous pouvez vous entraîner à envoyer la balle dans le trou sur le green ou, comme ici, à taper des balles... L'occasion idéale pour étudier l'art de donner de l'effet à une balle!



▲ Le programme comprend les noms des plus grands joueurs mondiaux et réactualise leurs statistiques pendant chaque compétition. Celui-ci a la tronche d'Henri Sannier, le présentateur du journal télévisé, mais s'appelle Fred Couples.



Le ralenti vous permet de revoir votre dernier coup, avec en prime la trajectoire de la balle... Il est déclenché automatiquement lors d'une superbe action.

COMMENTAIRE



HOMER

Tiens, vous voulez que je vous raconte un truc marrant? Non? Ben, tant pis! je raconte quand même... Je mets la cartouche dans la Megadrive, je commence ma première partie sans même lire la notice, et voilà que je réussis à toucher le poteau au-dessus du trou au deuxième coup! "Oh! là, là! Alors ça, j'aimerais le revoir au ralenti!" que je dis. Et vous savez quoi? J'ai immédiatement eu droit à un ralenti, sans même avoir sélectionné la moindre option!

Ça, c'est ce que j'appelle un jeu sympa! La simulation est très poussée, les options sont nombreuses, le terrain peut être observé sous toutes ses coutures et, pourtant, le maniement du jeu est d'une simplicité enfantine. Tout a été prévu pour votre confort (sauvegarde, etc.) et l'ambiance est incroyablement reposante... Aucun doute, PGA Tour Golf 2 est le meilleur golf que j'aie pu voir, que ce soit sur console ou sur micro!



▲ Petite pause au club-house avant de s'élancer dans la nature!



▲ Le classement général évolue au fil des compétitions (j'y ai aperçu un certain Scott Simpson!).



EDITEUR : EA

PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : MOYEN

NOMBRE DE VIES : —

OPTION CONTINUE : —

NIVEAUX DE DIFFICULTE : —

CONTROLE : EXCELLENT

1-4

JOUEURS



CARTOUCHE

PRESENTATION 87%

Les menus sont très clairs et la notice explique de façon simple le déroulement du jeu.

GRAPHISMES 89%

Les décors sont réalistes et variés... On se croirait vraiment en pleine nature!

ANIMATION 80%

L'animation du joueur est parfaite, et la 3D reste très impressionnante.

BANDE-SON 95%

Le chant des oiseaux, le coassement des crapauds et les rebonds de la balle donnent au jeu une ambiance reposante!

JOUABILITE 96%

Le maniement du jeu est extrêmement simple.

DUREE DE VIE 90%

Les vrais amateurs de golf pourront difficilement s'en lasser.

INTERET 95%

Le meilleur soft du genre sur Megadrive! Que vous aimiez le golf ou pas, offrez-vous un bon moment de détente.

la Fédération Française de Jeux Vidéo sous le patronage du

MINISTERE DE L'EDUCATION NATIONALE ET DE LA CULTURE

organise le premier championnat de France officiel



Participez aux éliminatoires du

1^{er}

CHAMPIONNAT DE FRANCE 1993 DE JEUX VIDEO

Ouvert aux amateurs
à partir de 8 ans,
sur toutes consoles

FINALES A PARIS
LES 27 ET 28 NOVEMBRE 1993

Eliminatoires
Paris et Province
dès le mois de mai 1993

500 000 F DE PRIX

Pour tout renseignement
3615 code FFJV
Tél. : 36.68.46.47.

B U L L E T I N D E P A R T I C I P A T I O N

0110

(Joindre 2 photos d'identité)
Prix : 250 F soit 150 F (Championnat de France)
+ 100 F (licence F.F.J.V. et assurance).

Bulletin à découper et à renvoyer à la F.F.J.V.
8, rue d'Auteuil 75016 Paris

Dès réception de votre chèque, vous recevrez les conditions
de participation (lieu, dates, etc.),
votre carte de participant au Championnat de France ainsi
que votre carte de membre de la F.F.J.V. (année 1993)

NOM _____ PRENOM _____

ADRESSE _____

CODE POSTAL _____ VILLE _____

TEL.: _____

DATE DE NAISSANCE

SIGNATURE OBLIGATOIRE DES PARENTS OU TUTEUR POUR LES MINEURS

C.19

PGA TOUR

Tandis que Wieklen s'amuse à donner des coups de talon en pleine figure (Street Fighter II), à faire exploser des aliens sans défense (Thunder Force III), voilà que Robby me donne à tester un jeu de golf. PGA Tour Golf est une simulation sportive qui, sans hurlements ni effusions de sang, exploite efficacement les capacités d'une Super Nintendo. Rangeant mes pulsions guerrières au placard, je m'attelle donc à la tâche. Gants blancs, petits souliers et foulard de soie, me voilà prêt à insérer la cartouche. Au programme, quatre parcours de dix-huit trous et un championnat qui m'oppose aux meilleurs. Pas de panique, un mode Entraînement permet de perfectionner sa technique dans chaque domaine du jeu : pratique d'un trou, drive ou putting. Pour tous ceux qui voient en ces termes des insultes anglo-saxonnes, "Le Petit Homer illustré", dans le test de PGA Tour Golf II sur Megadrive (reportez-vous au test précédent), définit avec brio tous les mots complexes du petit monde du golf. Pour en revenir à PGA Tour Golf sur Super NES, il existe un grand nombre d'options pour paramétrer le jeu. Ainsi, il est possible d'obtenir à chaque nouvelle tentative une vue aérienne du parcours, un survol du terrain par une caméra volante ou encore de suivre la trajectoire de la balle avec une caméra placée derrière elle. Ces deux dernières options utilisant le mode 7 (rotation) à fond, autant vous dire qu'une partie de PGA Tour Golf est loin d'être statique. Si vous êtes du genre à vous promener avec un miroir, un mode Replay vous permet d'admirer béatement vos propres exploits. Pour les pros, il existe une sauvegarde qui assure une longue carrière de champion du monde. Côté matériel, vous pouvez choisir parmi seize clubs (de golf!), en bois ou en fer, et toutes les finesses de jeu sont réalisables ("shoot", "pitch", "chip", "punch", "drive" et "blast").



Une fois que le joueur est sur le green (près du drapeau), il ne lui reste plus qu'à putter pour terminer. Facile en apparence, cette épreuve est en fait très délicate.



A 449 yards du drapeau, le joueur s'apprête à faire un long drive pour se rapprocher. Il est impératif de rester sur le fair si on veut terminer sous le par. Compliqué? Lisez donc le petit lexique de Homer dans son test.

COMMENTAIRE

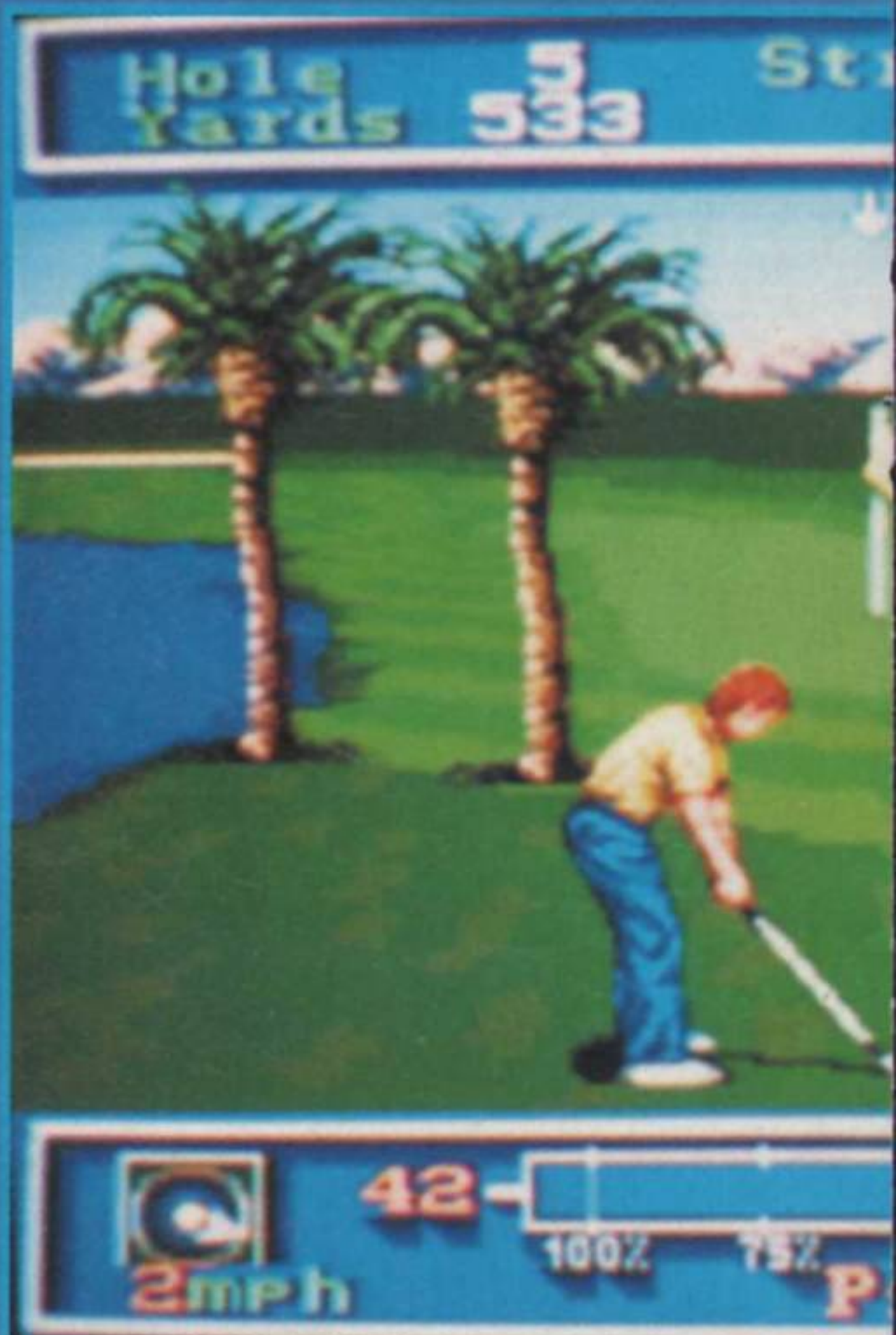


MARC

Je ne suis pas particulièrement un fan de Golf. Je ne pratique pas ce sport et je considère les retransmissions télé comme une excellente alternative aux somnifères. Pourtant, je me suis amusé comme un petit fou avec PGA Tour Golf. Il faut dire que le mode 7 trouve ici un emploi tout indiqué. Il rend les parties beaucoup plus vivantes et intéressantes. Avec les conseils éclairés de Robby, j'ai pu faire le long apprentissage du parfait petit golfeur et constater que ce jeu était une simulation fidèle et réaliste. Il y a bien d'autres simulations de golf de bonne qualité sur la 16 bits de Nintendo, mais celui d'Electronic Arts ne démerite pas, loin de là!



Lorsque vous frappez la balle, une caméra suit sa trajectoire depuis le moment de la frappe jusqu'à son atterrissage. Et quand le mode 7 se met en marche, ça décoiffe!



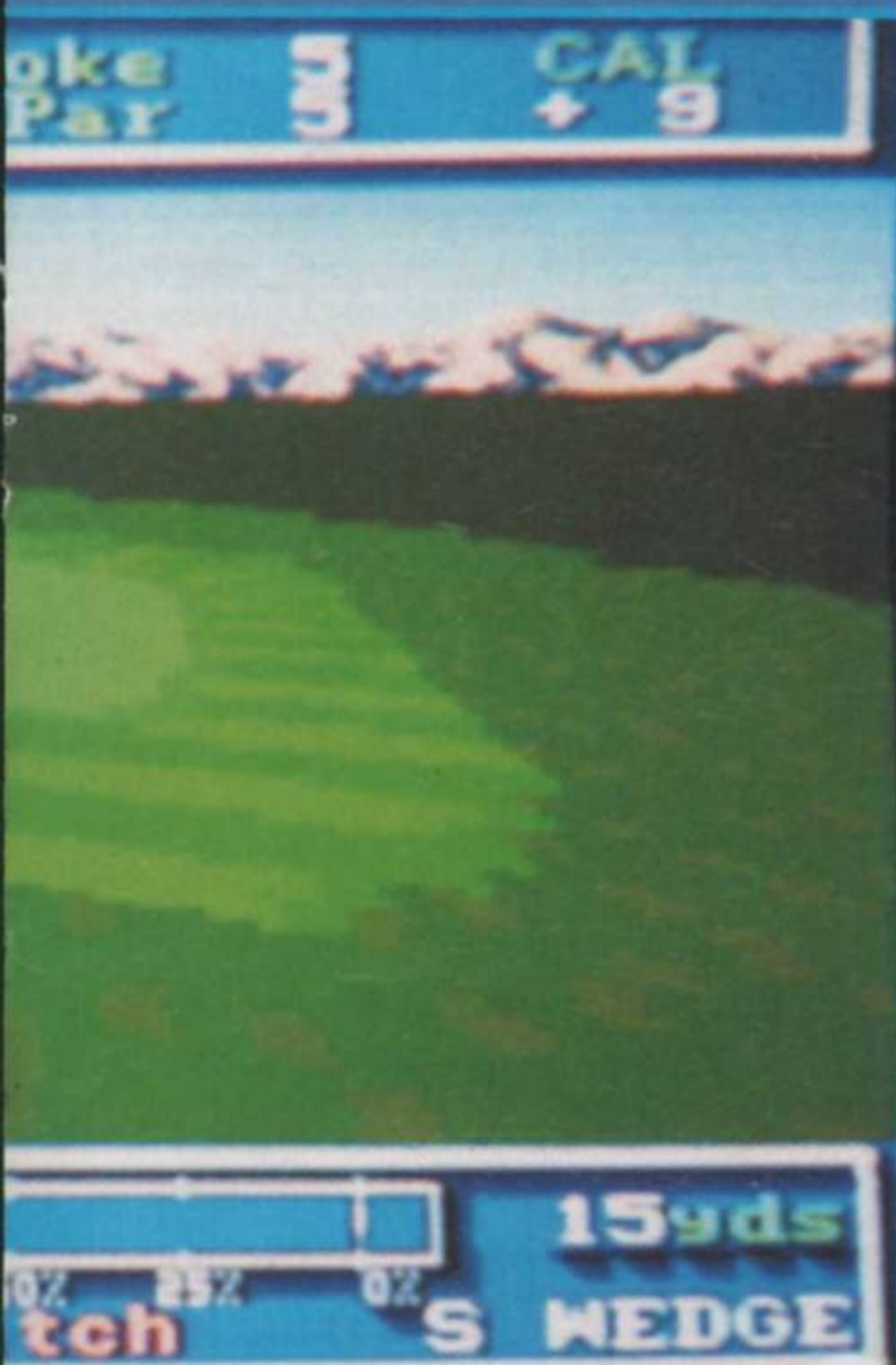
Une fois que vous êtes sur le green, il est possible d'étudier la topographie (dénivelés) du terrain avant de putter. C'est en fonction des bosses et des pentes que vous allez fixer la puissance de votre tir.



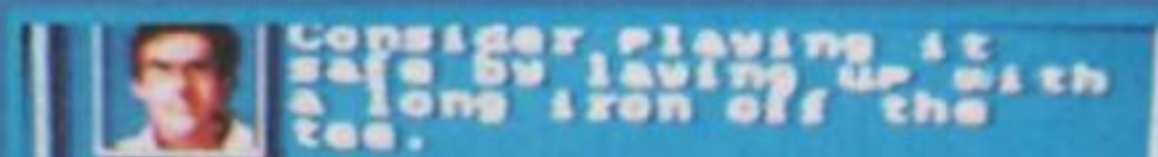
Une vue aérienne (fixe) du terrain, très utile pour évaluer les distances. Ne rêvez pas, il est souvent impossible de rentrer la balle en un coup.



PGA TOUR GOLF



La barre en bas de l'écran permet de régler à la fois la puissance et la direction du tir. Il faut beaucoup de doigté pour envoyer la balle dans la bonne direction.



Un joueur confirmé donne quelques indices précieux pour aborder un trou tandis qu'une caméra survole le terrain pour montrer la route à suivre.



Voici l'un des quatre terrains de golf du championnat.

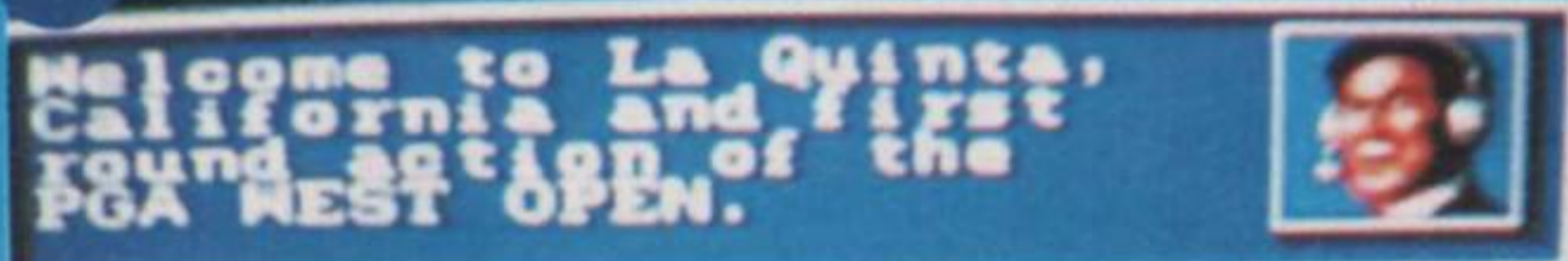
COMMENTAIRE



ROBBY

PGA Tour Golf est un produit excellent de plus qu'Electronic Arts convertit pour la Super Nintendo après avoir porté la totalité de ses efforts sur Megadrive. La série des PGA de l'éditeur américain fait partie des meilleures simulations de golf sur consoles. On retrouve dans cette version Super Nintendo tous les atouts du jeu original avec son excellente jouabilité et sa grande richesse d'options en tout genre: de la multiplicité des représentations graphiques (bonne exploitation du mode 7) aux nombreux paramètres modifiables en cours de partie couvrant quasiment tous les secteurs du jeu de golf.

Il y a toujours un commentateur sportif dans les jeux d'Electronic Arts. Vous aurez droit à des petites remarques particulièrement ironiques sur l'art et la manière de bien jouer au golf.



L'athlète en plein effort! Pour bien jouer au golf, il faut que ça swingue! 50% de réflexion, 50% d'action, il faut être bien équilibré si on veut "faire son trou"!



SUPER NINTENDO

REVIEW



牛詩集



EDITEUR : EA/LUDI GAMES

PRIX : ??

DISPONIBILITE : ??

DIFFICULTE : DURE

NOMBRE DE VIES : —

OPTION CONTINUE : —

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1

CONTROLE : BON

1-4
JOUEURS



CARTOUCHE

PRESENTATION 70%

Des écrans d'options clairs et détaillés.

GRAPHISMES 80%

Typiques pour un jeu de golf. Néanmoins, ils sont assez détaillés pour reproduire l'ambiance des vrais terrains.

ANIMATION 90%

Utilisé de manière efficace, le mode 7 permet de suivre la trajectoire de la balle avec zooms et rotations.

BANDE-SON 60%

Seuls le chant des oiseaux et les applaudissements du public viendront troubler votre concentration.

JOUABILITE 85%

Les boutons du joypad sont judicieusement exploités.

DUREE DE VIE 85%

Quatre parcours différents, 18 trous par parcours. Vous n'êtes pas prêt de vous lasser de PGA Tour Golf.

INTERET 85%

Bien qu'il ne révolutionne guère le genre, PGA Tour Golf est remarquable.



REVIEW

Oyez, oyez, braves gens ! Le jour de gloire est arrivé : alors que nous étions tous condamnés à vivre le restant de nos jours dans les ténèbres où nous avaient plongés les forces du Mal à la suite du vol du Prism (histoire bien connue de tous, j'imagine...), voici que notre sauveur, notre sauveuse devrais-je dire, puisqu'il s'agit d'une sorcière, s'est décidé(e) à aller casser du démon. Elle sera secondée par une petite fée répondant au doux nom de Shilk et par les congénères de celle-ci. Tout à fait entre nous, Cotton ne poursuit cette quête que par intérêt : Shilk lui a promis qu'elle pourrait manger tous les morceaux de "Saule" (Willow) détenus par les démons... La gourmande Cotton devra donc traverser de nombreuses contrées qui grouillent de monstres cyclopéens, de nains ignobles (eh oui ! mon cher Wiek-len), de nuages maléfiques et autres créatures de cauchemar. Le but ultime sera, bien sûr, de pénétrer dans le temple secret de la prêtresse du Mal pour l'empêcher d'invoquer les diables de l'enfer, prêts à déferler par centaines sur notre jolie planète. Le principe du jeu ne vous surprendra pas, car il s'agit d'un shoot bidirectionnel ; mais n'est-il pas original de diriger une gentille sorcière perchée sur son balai et qui ne possède en fait d'arme que ses sortilèges ? Le système de bonus est également très original et apporte une nouvelle dimension à ce genre de jeu. Les niveaux regorgent de bonus qui améliorent votre potentiel d'attaque/défense et un petit monstre viendra vous narguer au milieu du niveau, histoire de vous donner un avant-goût de ce qui vous attend à la fin !



Les intermèdes animés de Cotton ne sont pas particulièrement impressionnants, ils sont juste courts, instructifs et très rigolos !

IL VOIT DES BOSS PARTOUT !



Cette plante ne me paraît pas du tout amicale...

Eh non ! ce n'est pas un boss final, c'est juste un petit copain qui passait par là...



COMMENTAIRE



SAM

Ce petit shoot-them-up est ma foi assez sympathique. Cette fois-ci, pas de vaisseau spatial qui doit protéger la planète, pas de monstre de l'espace. Juste une petite sorcière sur son balai qui lance des sorts de magie plus ou moins puissants à ses ennemis. Ça, c'est une idée originale. L'intro est très sympa, et le fait de pouvoir choisir la langue des textes la rend encore plus attrayante. Et la réalisation dans son ensemble est impeccable. Les musiques collent bien aux différents décors qui composent les niveaux du jeu. Le seul reproche que je puisse faire concerne la difficulté : elle est quasiment inexistante. Tous les niveaux sont trop courts et trop simples. Un bon shoot'em up, original mais trop facile.



Le sphinx du sanctuaire : après sa mort, surgit de son ventre un dragon prêt à vous transformer en morceaux de chair grillées.



REVIEW



LES SORTILEGES DE COTTON

Cotton ne dispose au départ que d'une boule de feu. Mais les niveaux regorgent de diamants qui changent de couleur.

- Jaune: augmente votre quota d'expérience et votre puissance de tir.
 - Orange: comme le jaune mais en plus puissant.
 - Rouge: donne droit à l'attaque/défense spéciale du dragon.
 - Bleu: vous fait bénéficier de l'attaque/défense spéciale de la foudre.
 - Bouton 1: bombardement; pression continue: envoie Shilk à l'attaque.
 - Bouton 2: boules de feu; pression continue: attaque spéciale.
- Enfin, une pression continue des deux boutons vous permet d'utiliser vos deux défenses spéciales.

A la fin de chaque niveau, une pluie de bonus vous tombera dessus, histoire de ne pas vous laisser une seconde de répit...



▲ Ce boss vient d'encaisser une décharge de 10 000 volts. Il a survécu et va se venger en provoquant un véritable tremblement de terre!



▲ Cet ignoble arbre maléfique utilise ses rejetons pour tenter de vous barrer la route du cimetière.



◀ Ce monstre hideux n'a vraiment pas froid au yeux, il me dévoile ses tentacules cauchemardesques en espérant m'impressionner. Eh bien! c'est raté, j'en ai vu d'autres...



▲ Medusa: Parviendrez-vous à échapper à son dard mortel, à ses attaques monocellulaires ou aux pieux dissimulés sous quatre pierres?

ARCADE VERSUS NEC



Version NEC



Version ARCADE

Cotton est originellement un jeu d'arcade sorti en 1991 par Sega et programmé par une équipe peu connue: Success. La version NEC en est la réplique exacte: mêmes scrolls, mêmes sprites, mêmes niveaux. Quelques couleurs de plus et on placerait volontiers la PCE dans un meuble d'arcade. Merci Hudson Soft!



REVIEW

Voilà un sortilège foudroyant! En tout cas, le bonus de bombardement me sera bien utile pour la suite du niveau.



L'entrée du temple vous permet de vous ravitailler en bonus avant la confrontation finale.



Les nuages n'attendent que vous pour libérer leurs hectolitres de bonus.



Protégé par des boules de feu artificielles, je vais pouvoir m'approcher de la petite fiole pour la réveiller. En contrepartie, elle me rapportera un petit bonus (une congénère de Shilk), merci la fiole!



A l'intérieur du temple, c'est vraiment l'enfer! Une flopée de créatures agressives vous arrive dessus à vitesse grand V!



COMMENTAIRE

A chaque mois suffit son shoot'em up... Il est vrai que la chose se produit désormais couramment sur PC Engine. Mais que voulez-vous qu'on fasse de nos nuits tant qu'il y aura des shoot'em up de cette trempe? Le mois dernier, Nexar avait remporté le titre du shoot le plus excitant; Cotton, quant à lui, peut se vanter d'être l'une des meilleures conversions de jeu d'arcade sur PCE, mais aussi l'un des jeux du genre qui mêle le plus efficacement réflexes et stratégie. En effet, il se révèle nécessaire de prévoir quel pouvoir est à augmenter, ou d'anticiper l'attaque/défense à utiliser pour parer aux multiples dangers qui jalonnent votre parcours. Du côté technique, les scrollings sont fluides et souvent différentiels, le tout arrosé de sprites rapides et de grande taille. Personnellement, j'ai trouvé sympa que l'on puisse choisir la langue des textes entre le japonais, le chinois et... l'anglais. Pour agrémenter le tout, des graphismes dans le plus pur style "kawaii" et une musique à la Raiden. Que demande le peuple?

DOUGLAS



EDITEUR : HUDSON SOFT

1
PRIX : E

DISPONIBILITE : OUI

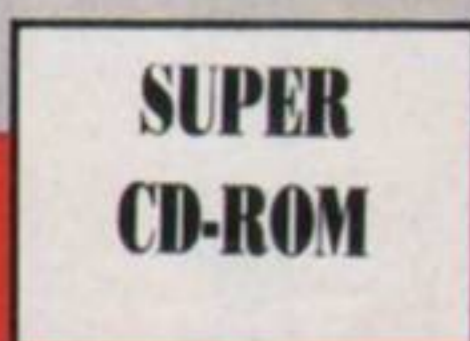
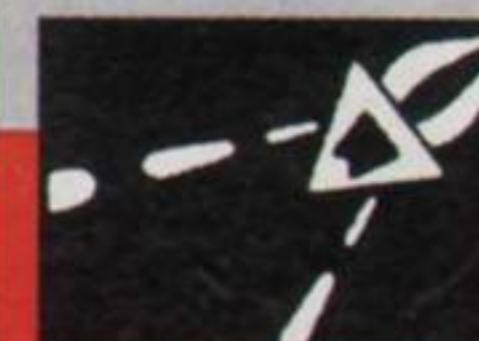
DIFFICULTE : MOYEN

NOMBRE DE VIES : 3/5

OPTION CONTINUE : 3

NIVEAUX DE DIFFICULTE : —

CONTROLE : BON



PRESENTATION 60%

Un écran de présentation mignon tout plein, et quelques options...

GRAPHISMES 80%

Même s'ils sont un peu spéciaux par rapport à ceux de ses concurrents, ils ont l'avantage de respecter le jeu d'arcade au pixel près.

ANIMATION 90%

Bon, en gros, c'est comme d'habitude, c'est-à-dire que la PCE est tout sauf une console asthmatique...

BANDE-SON 79%

De multiples thèmes à tendance hard rock synthétique viennent égayer votre quête. Les bruitages sont corrects.

JOUABILITE 92%

Très progressive, on arrive vite à comprendre la logique qui régit les niveaux. Même remarque pour les commandes.

DUREE DE VIE 75%

Seuls les deux derniers niveaux poseront des problèmes aux pros.

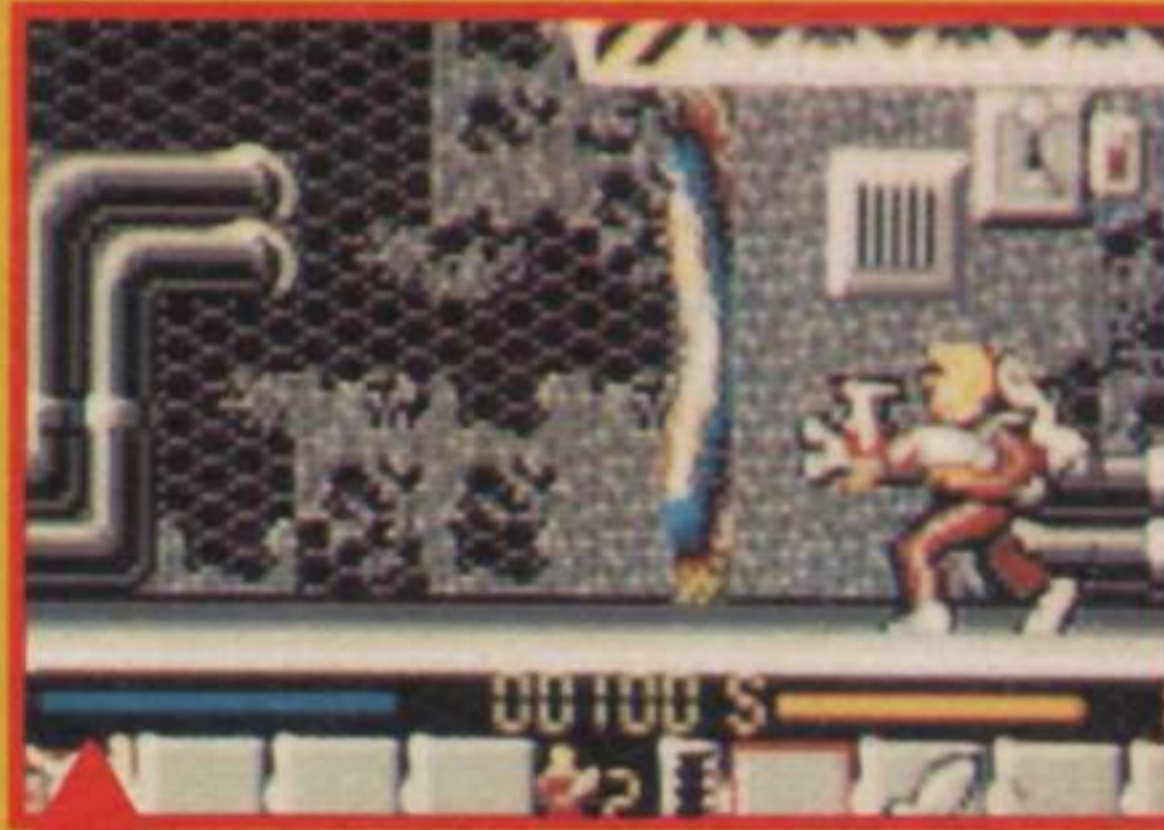
INTERET 88%

Domage que la durée de vie ne soit pas extraordinaire car le méga-hit n'était pas loin!

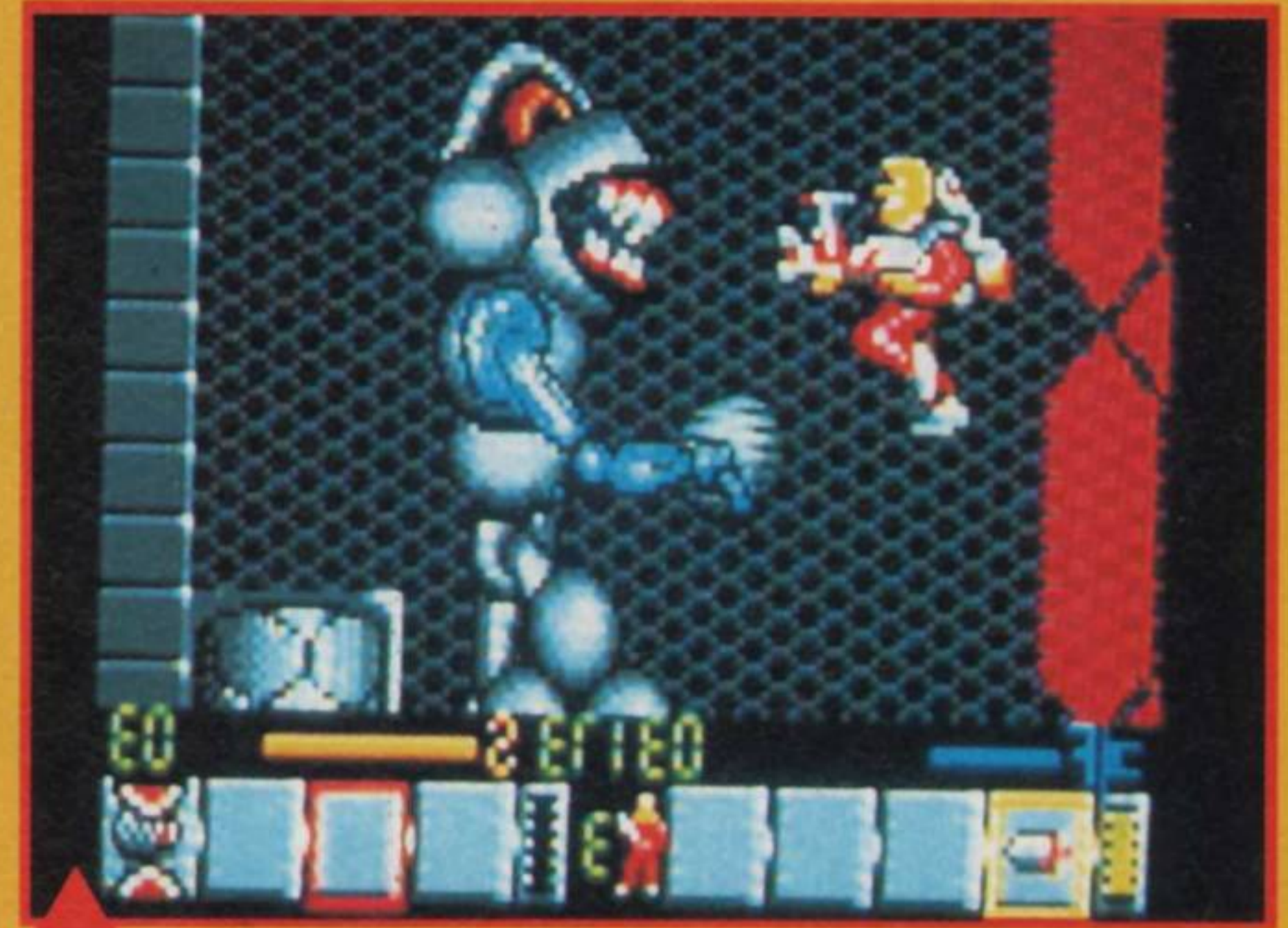
REVIEW



A en croire le manuel, Power Factor n'est pas un jeu mais une simulation historique... Nous sommes en l'an 3014 et vous allez revivre, par l'intermédiaire d'un simulateur (votre console Lynx), les exploits du célèbre Redd Ace, qui réussit il y a bien longtemps à repousser une invasion d'extraterrestres en retrouvant les six morceaux d'une bombe éparpillés au cœur du quartier général ennemi. Bien entendu, vous incarnez Redd Ace et vous disposez, au début de votre mission, d'un super-flingue multifonction et d'un propulseur dorsal baptisé "levitator". Vous pourrez ramasser en route une impressionnante variété d'armes. Le jeu comprend en effet quatre types de laser différents, ainsi que divers autres équipements (grenades, lance-flammes, missiles à tête chercheuse, bombes à retardement, déconnecteurs de barrières laser, etc.). En se connectant aux terminaux d'ordinateur, Ace peut avoir accès au plan complet du niveau et repérer ainsi l'emplacement des différents bonus ou de la porte de sortie (certains secteurs constituent de véritables labyrinthes!). Inévitablement, un gros monstre vous attendra à la fin de chaque niveau pour vous réduire en miettes... Ne vous laissez pas impressionner par sa taille (trois ou quatre fois la vôtre!), plus on est grand, plus on est bête, na!



Le flingue standard de Redd Ace est puissant, mais ce n'est rien comparé aux autres armes que vous pourrez utiliser par la suite!



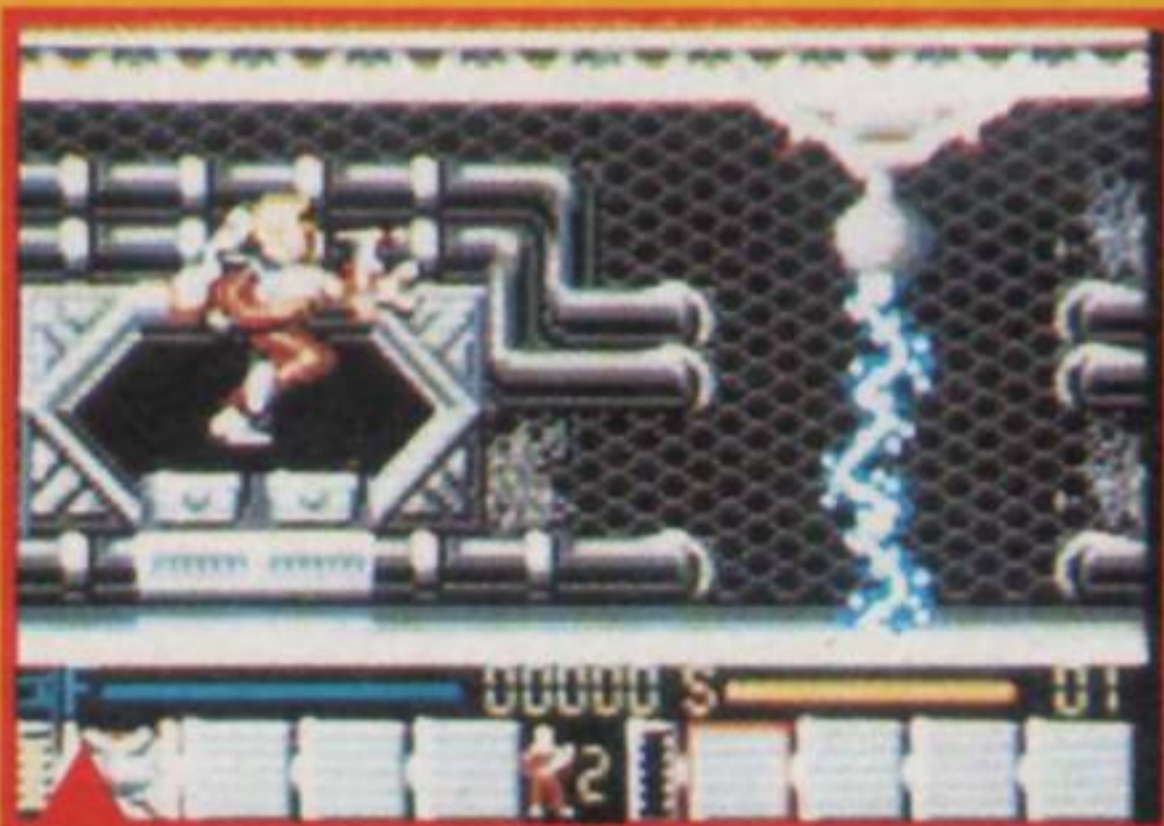
Grâce à son levitator, Redd Ace peut atteindre les plates-formes les plus élevées... Mais aussi se mettre à la portée des monstres plus grands que lui!

TIP !
GARDEZ VOS ARMES LES PLUS BALÈZES (NOTAMMENT LES MISSILES À TÊTE CHERCHEUSE) POUR LES MONSTRES DE FIN DE NIVEAU CAR VOUS RISQUEZ DE NE PLUS AVOIR ASSEZ DE FUEL POUR VOUS MAINTENIR ASSEZ LONGTEMPS À LA HAUTEUR DE LEUR TÊTE.

POWER FACTOR



Le tableau des armes est très complet et parfaitement lisible.



Des barrières électriques ralentissent la progression du valeureux combattant.

COMMENTAIRE



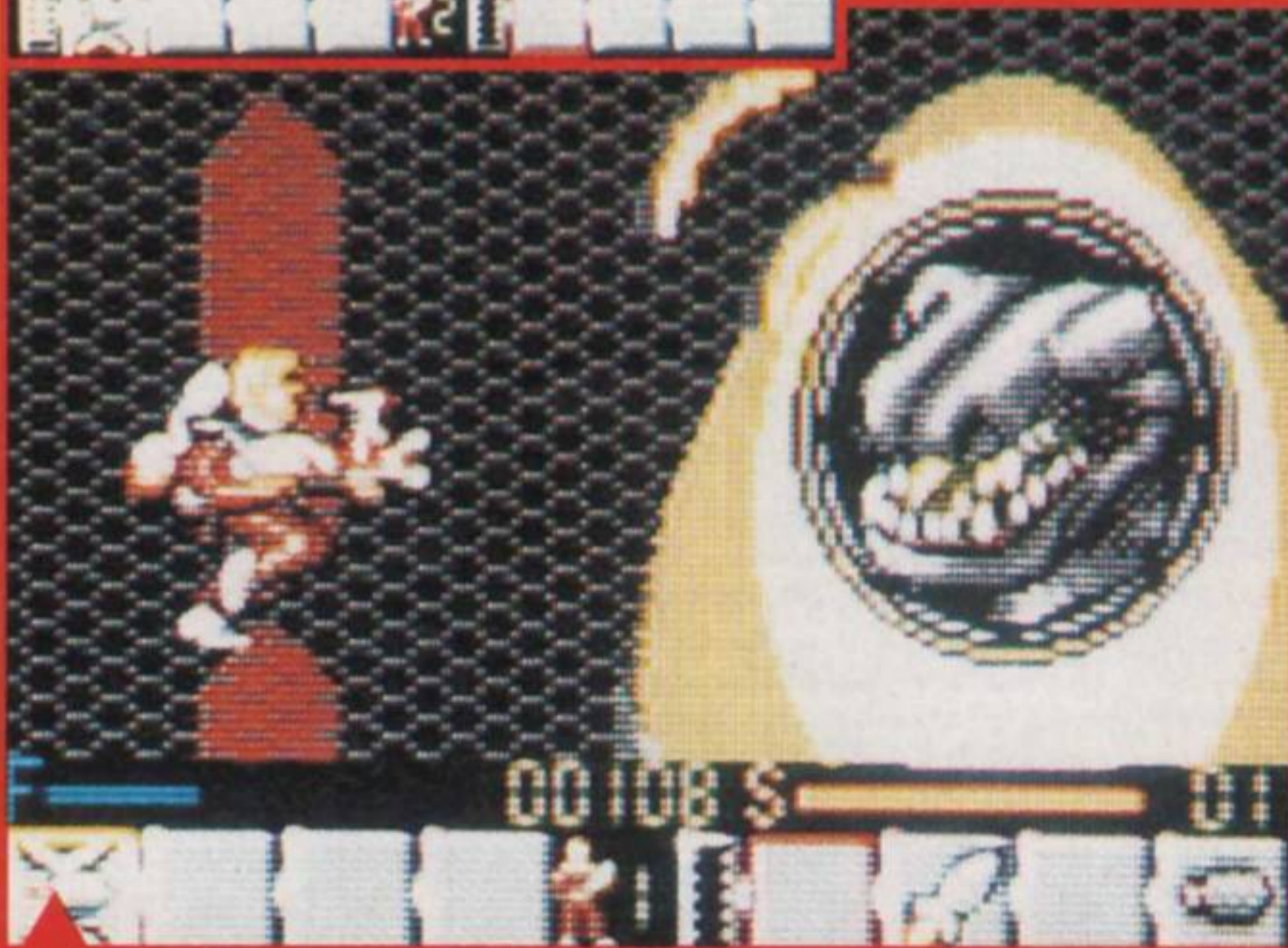
HOMER

Power Factor est une des meilleures cartouches qu'il m'ait été de voir sur Lynx. Les graphismes sont soignés et l'action ne se limite pas seulement à tirer sur tout ce qui bouge... Vous

devrez, par exemple, trouver comment ouvrir certaines portes et apprendre à jouer avec la force d'inertie qui régit les mouvements du personnage lorsqu'il utilise ses propulseurs dorsaux. Les niveaux sont vastes et il est difficile de s'y retrouver sans consulter le plan du secteur sur un terminal d'ordinateur. Les armes et les équipements sont variés et doivent être utilisés de façon intelligente. C'est du tout bon!



La carte des mondes à explorer est un outil indispensable pour celui qui veut retrouver la sortie...

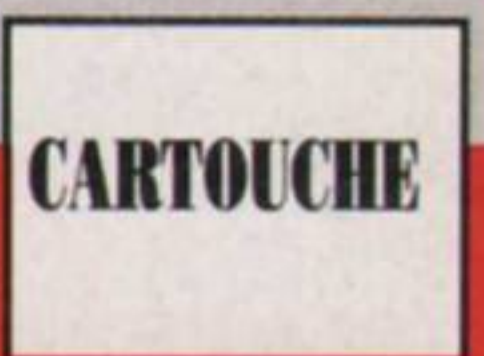


Gentille la bête! Vous l'amadouerez peut-être en lui balançant quelques "bastos" dans les gencives.



HAND MADE SOFTWARE PRIX : C
APPRECIATION

- PRESENTATION** 83%
Même l'écran de choix de la difficulté est sympa!
- GRAPHISMES** 81%
Fins, colorés, et bourrés de petits détails.
- ANIMATION** 86%
Scrolling et mouvements du héros impeccables.
- BANDE-SON** 83%
Les bruitages sont efficaces.
- JOUABILITE** 73%
Le choix des armes aurait pu être mieux conçu.
- DUREE DE VIE** 84%
Les niveaux sont vastes et le jeu passionnant.
- INTERET** 85%
Un excellent jeu d'action.





REVIEW

J'aurais dû former un comité des frustrés de John Madden. Ce jeu est, je le rappelle pour les néophytes, la référence en matière de football américain sur console. D'accord, il était grandiose (et l'est toujours). Mais il souffrait d'une lenteur de jeu assez énervante et, personnellement, je m'étais lassé de cette cartouche au bout de quelques semaines (ce qui, entre nous, n'est pas si mal si l'on compare cette durée de vie à celles des autres cartouches Sega). Avec Mutant League Football, Electronic Arts (l'éditeur de John Madden et de presque tous les autres jeux de sport sur Megadrive) met incontestablement les points sur les "i". Dès la présentation, ça crache un maximum. La musique envoie la sauce avec un bon hard bien "speedé", hurlements et éclairs foudroyants à l'appui! Croyez-moi, ça décoiffe! On accède ensuite au tableau d'options où vous pourrez choisir un match simple ou un tournoi. D'autres réglages classiques sont disponibles. Grande première: les joueurs sont légèrement différents de ceux que nous connaissons. Une véritable galerie de monstres de l'espace défile devant vous. Ils sont plus meurtriers les uns que les autres, alors, choisissez bien. Autre nouveauté: les terrains disponibles sont très variés, tels que des terrains lunaires ou saturniens! Je vous préviens: le sang va gicler!

COMMENTAIRE



PETER

Ah! voilà un programme bien gore! Du sang qui gicle partout, des membres qui se baladent... Mon dieu, que c'est bon! Les amateurs de jeux taillés dans la dentelle n'apprécieront peut-être pas mais avouez que ce n'est pas si souvent que l'on nous offre une cartouche de cette trempe. Attention! si vous n'êtes pas déjà habitué à la méthode de jeu de John Madden, pas la peine de vous

essayer à Mutant League Football. L'action est deux fois plus rapide, et dans les premières parties, on n'y comprend absolument rien! Il faut savoir choisir les bonnes tactiques, savoir à quoi elles correspondent, et surtout, apprendre à les mettre en pratique.

SALES TRONCHES!

Tous des assassins! Heureusement, vous avez le droit de tuer vos adversaires. Certains personnages possèdent un pouvoir spécial que vous pouvez activer pour essai sur simple commande. Selon les joueurs, cela peut être un bouclier protecteur, la possibilité de courir deux fois plus vite... Pendant que vous choisissez vos tactiques, vous pourrez faire rentrer (ou sortir) un de ces joueurs spéciaux.

A MORT L'ARBITRE!

Ce n'est pas une blague! Non seulement vous pouvez tuer vos adversaires, mais il vous est aussi possible de tuer l'arbitre en sélectionnant "Nasty Play 2". Pour cela, il faut tout d'abord appuyer sur A, puis sur C. Vous pourrez alors choisir entre trois "Plays". Le premier sert à sélectionner un pouvoir spécial, le deuxième à lancer tous les joueurs contre l'arbitre, et le troisième à lancer une grande baston. Dans ce dernier cas, vous verrez tous les joueurs se ruer les uns sur les autres, et se désosser pendant quelques bonnes secondes!



MUTANT LEAGUE FOOTBALL

En bas à gauche de l'écran, se trouvent les réglages de direction et de force de frappe de la balle.

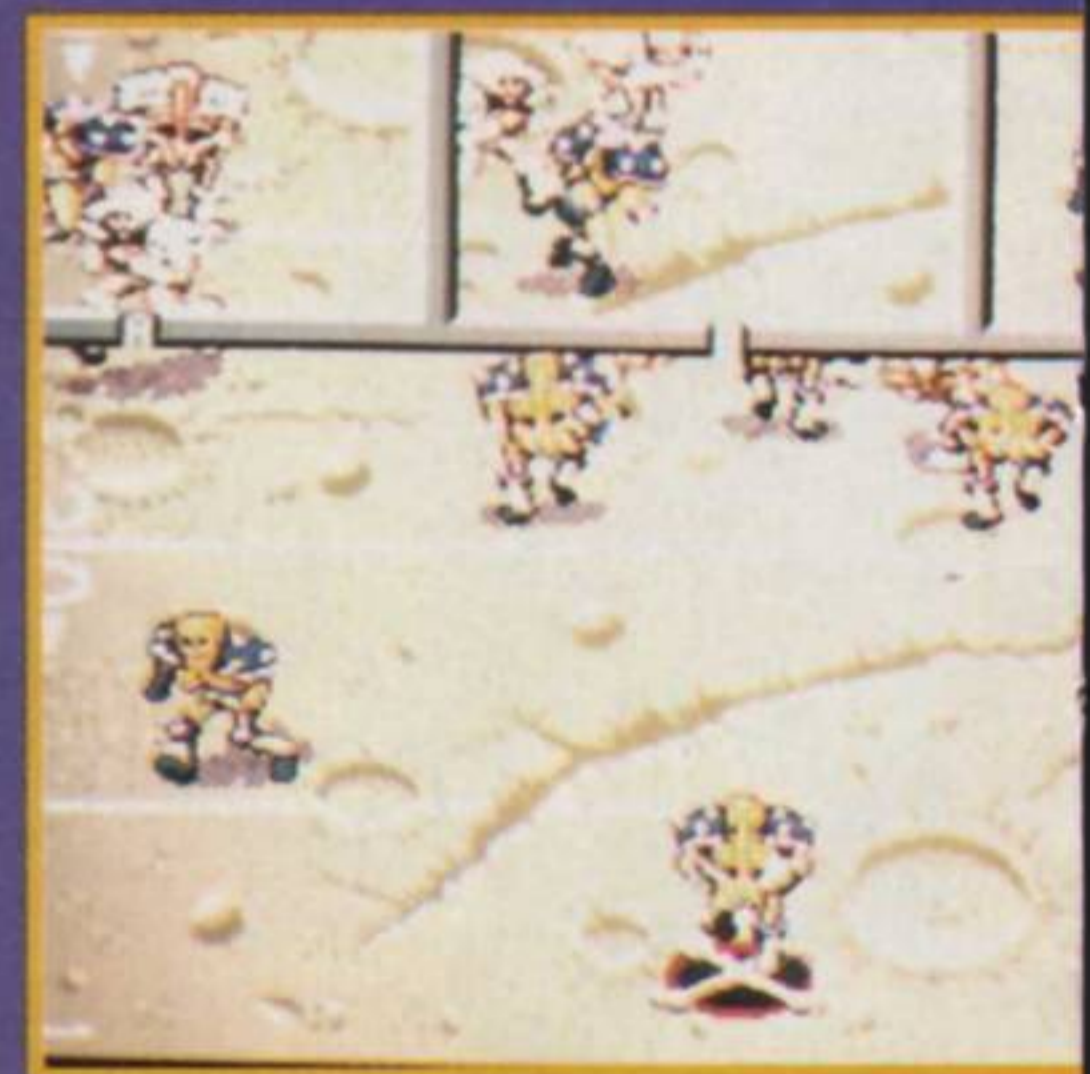
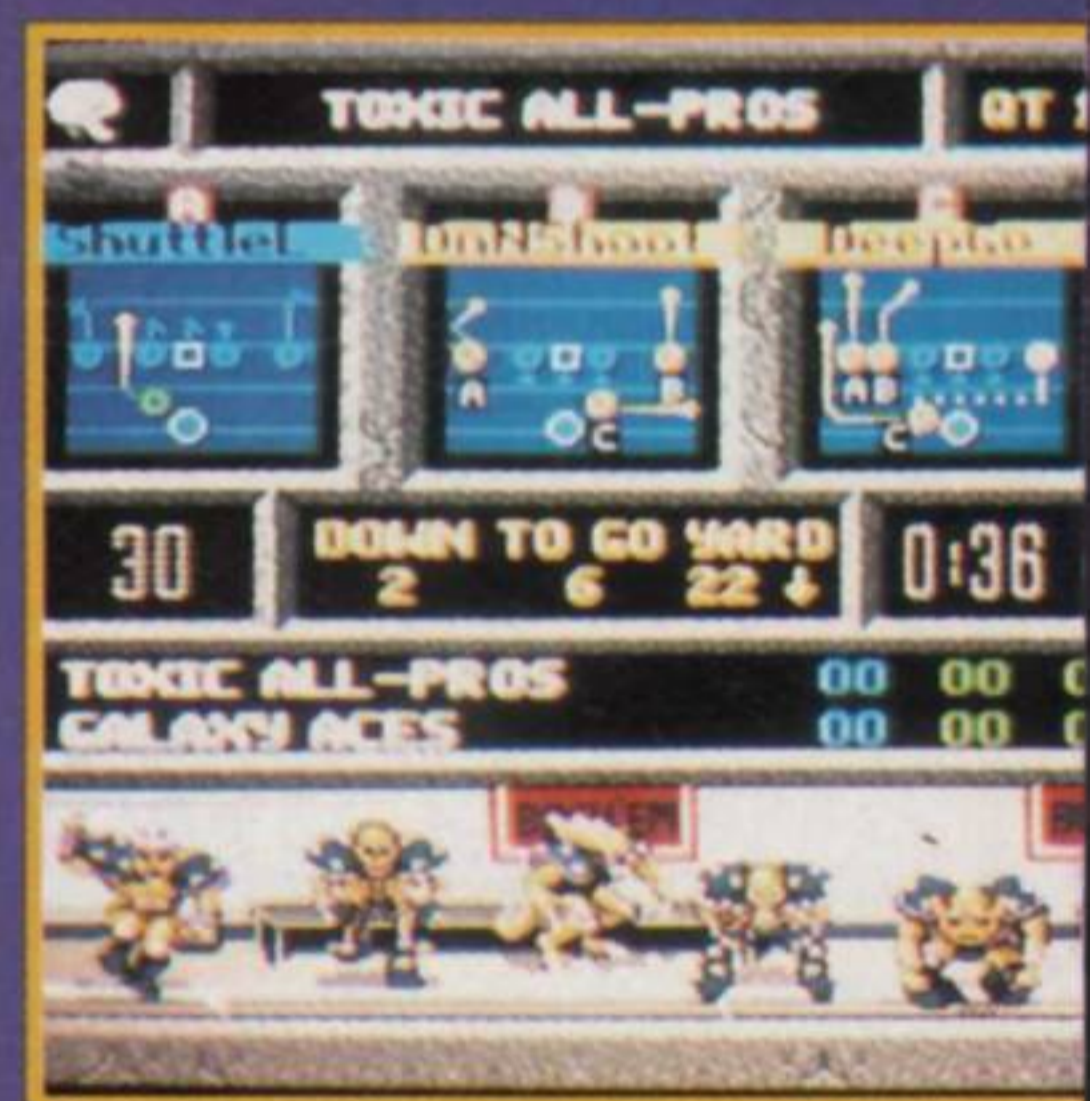


Boum! La partie risque d'être saignante!

Voici comment se présente le tableau des tactiques. Le but est évidemment de choisir la tactique en fonction de la situation dans laquelle se trouve votre équipe.



A, B OU C



Pour une passe à la main, vous devrez choisir une tactique d'attaque avec passe à la main. Sur le terrain, il suffira d'appuyer deux fois sur C: une pour le coup d'envoi, une pour faire apparaître les fenêtres des receveurs. Choisissez ensuite A, B ou C.

NT UE ALL



Certains terrains comportent des mines ou des trous de feu sur lesquels il ne vaudrait mieux pas passer.



Remarquez l'homme à gauche avec des espèces de cercles autour de lui: c'est un joueur à qui l'on a commandé d'utiliser un pouvoir spécial.

COMMENTAIRE



ROBBY

Ha! ha! ha! la crise de rire! Qu'est-ce que j'ai pu rigoler en jouant avec ce jeu. Voilà un football américain totalement défonlant, doté d'animations tor-

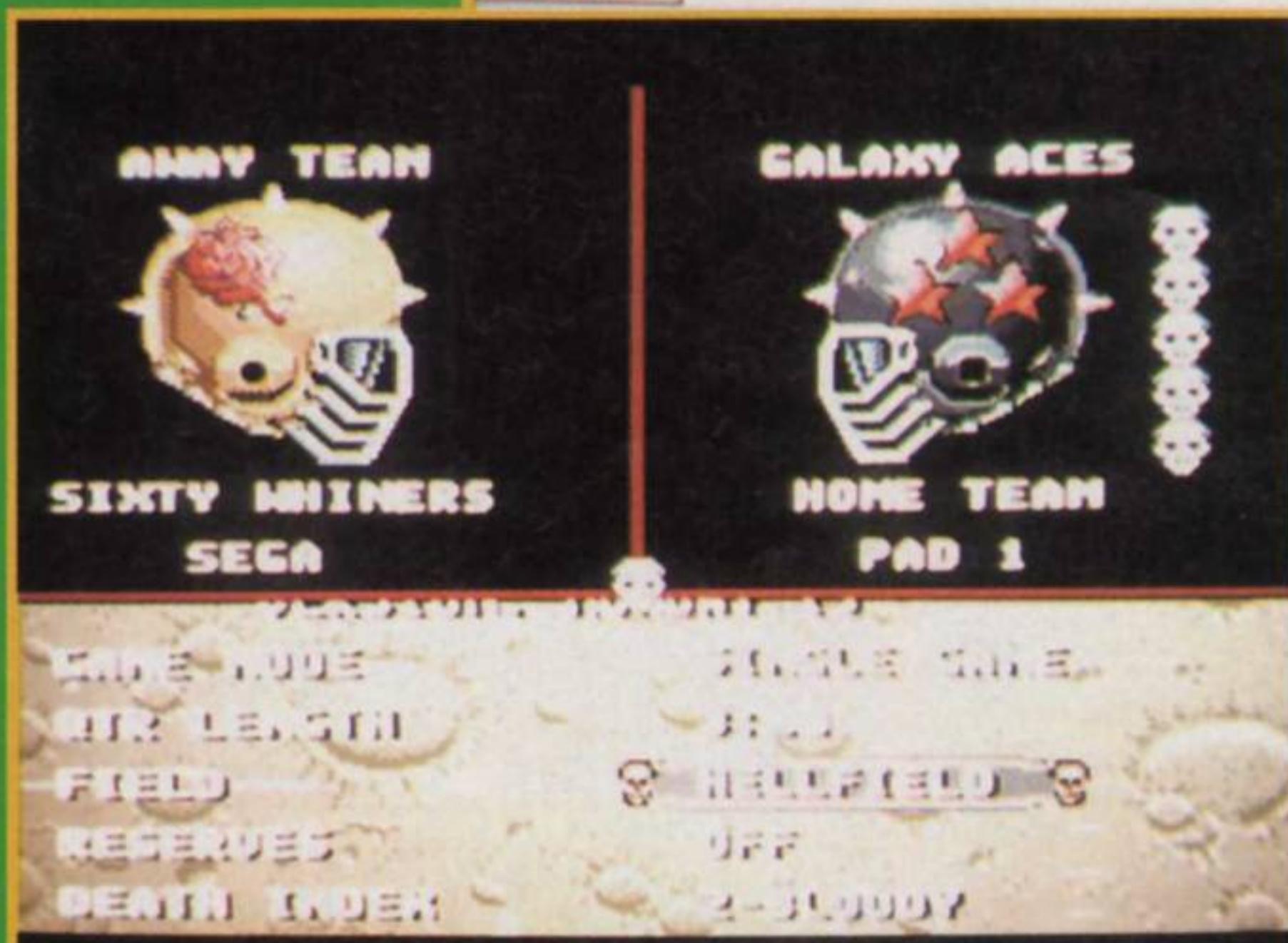
dantes et de phases de jeu très sanglantes avec des séquences jamais vues auparavant, et surtout pas dans un jeu de ce style. Moi, je ne m'en suis pas encore remis, ce jeu me rappelle un peu Soccer Brawl sur Neo Geo. Et si vous avez l'habitude de jouer sur Megadrive avec votre meilleur ami, prévenez les voisins avant de commencer une partie car l'ambiance risque d'être très chaude.



La coupe sera dure à obtenir, d'autant plus que vous risquez de rencontrer dès le début du tournoi une équipe dangereuse.



Le joueur qui portait la balle s'est fait égratigner. Vous la voulez toujours, la balle?



On retrouve les mêmes options que dans John Madden, hormis le fait que l'on peut augmenter le taux de mortalité des joueurs.

REVIEW



EDITEUR : EA

PRIX : NC

DISPONIBILITE : NC

DIFFICULTE : DIFFICILE

NOMBRE DE VIES : —

OPTION CONTINUE : —

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 5

CONTROLE : ASSEZ BON

1-2
JOUEURS



CARTOUCHE

PRESENTATION 86%

Très "hard", j'adore! Les options sont assez nombreuses.

GRAPHISMES 82%

Ils manquent peut-être de finesse, mais dans ce genre de jeu, ce n'est pas franchement essentiel.

ANIMATION 83%

C'est du tout bon. Contrairement à John Madden, l'action se déroule rapidement.

BANDE-SON 91%

Waouh! Ça cartonne méchamment avec de la musique bien "hardos"!

JOUABILITE 78%

Vous aurez quelques difficultés au début...

DUREE DE VIE 80%

Si vous êtes un incondicional de John Madden et des jeux du même style, vous ne vous en lasserez pas de sitôt.

INTERET 89%

Pour ceux qui ont aimé John Madden (eh! oui, encore lui), pas de problème, vous vous éclatez.



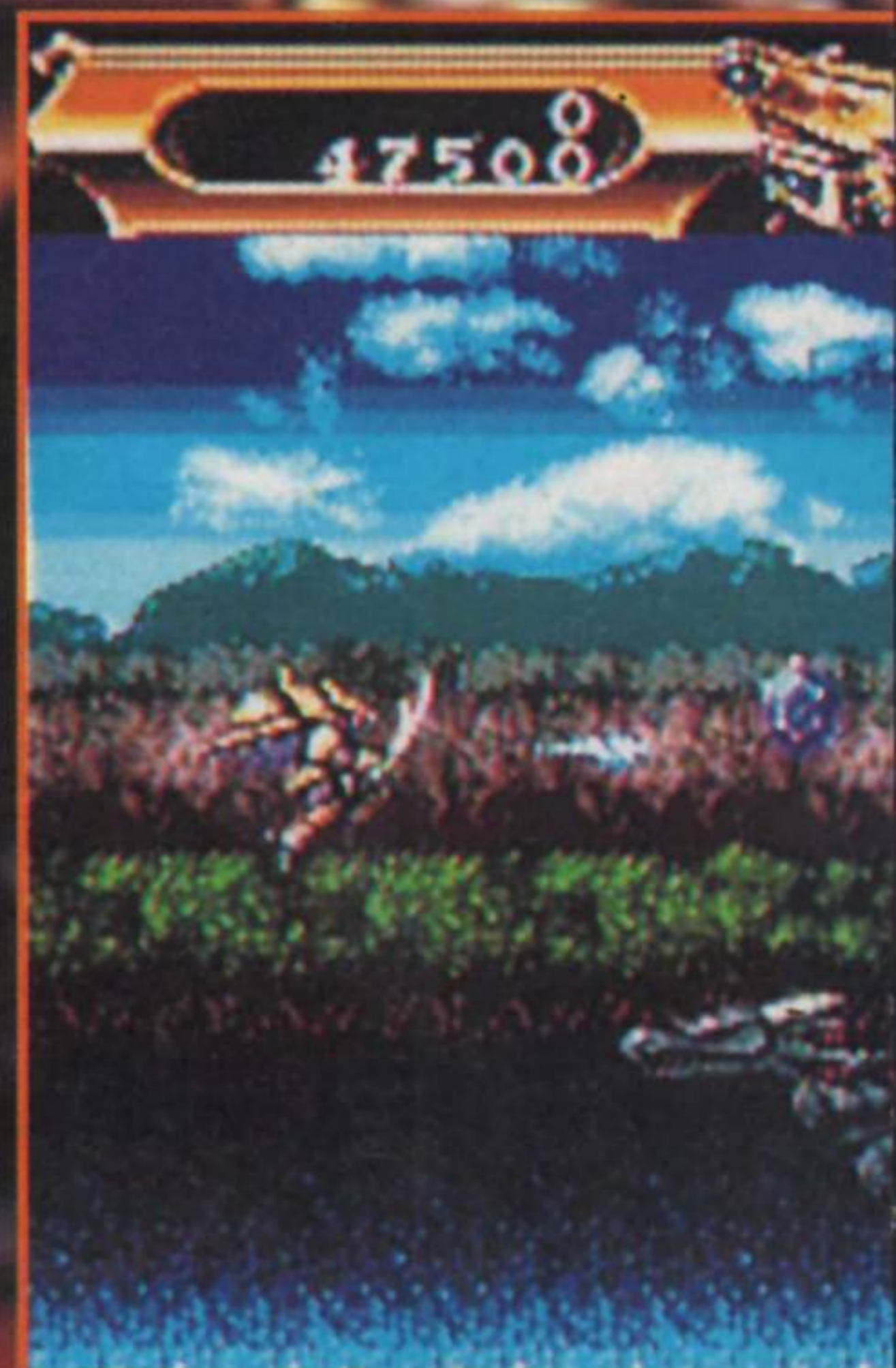
REVIEW

Il n'y a pas à tortiller, vous êtes né pour ça : lutter contre les forces du Mal. Et c'est encore ce que vous faites de mieux (ainsi que roupiller au fond de la classe)! Aussi n'avez-vous pas été surpris lorsqu'on vous a recruté pour aller "calmer" les sept démons qui commençaient à semer une pagaille monstre dans un monde étrange et ô combien! fascinant. Surtout que ce n'était pas votre première expédition dans le coin! Vous avez donc troqué vos tennis et vos jeans contre une armure du plus bel effet, avec laquelle vous pouvez vous déplacer dans les airs, et une grosse épée genre "fait-très-mâle". Le travail n'est pas facile car les différentes contrées sont longues à explorer et peuplées de sales bêtes des plus nuisibles, sans compter les démons/boss de fin de niveau. Heureusement, le salaire est correct et, pour chaque cadavre encore chaud, vous touchez une récompense sous la forme d'un cristal, unité monétaire, ou d'un bonus. Au début de chaque partie, vous avez la possibilité d'échanger vos cristaux contre des armes ou des protections variées.



La frêle jeune fille qui se transforme en une espèce de sirène en armure n'est autre que le gardien du niveau.

Le monde de l'eau, Auzal, n'est pas un havre de repos.



WINDS of

CONSEILS AUX MINABLES!



Vous n'aurez aucune chance contre ce crabe géant qui vous balance de la bombinette comme d'autres étalent du Nutella sur une tartine. Reportez-vous aux conseils de maître Banana et dites merci!

Vous êtes une mauviette? Pas (trop) de problème! Vous allez commencer une partie sans essayer d'aller le plus loin possible, sans employer de stratégie kamikaze pour forcer le passage. Non, soyez cool (voire "méga-cool-over-kill-à-mort", comme dirait la Banane pelée...), ramassez le plus de cristaux possible puis, après avoir été réduit en cendres, utilisez l'option Jeu en continu pour acheter le maximum de protections et d'armes. Ensuite, retournez sur le terrain. Avec votre panoplie complète de trancheur de monstre, les Vilains-pas-beaux-méchants vont vraiment en prendre plein les naseaux!



REVIEW



EN VENTE LIBRE



Avant chaque niveau, entrez dans une boutique où une charmante donzelle vous accueille d'un "Irrashaimassè" ("Soyez le bienvenu") et vous salue d'un "Domo arigatô gozaimashita" ("Merci beaucoup") à la sortie.

Vous pourrez échanger ici vos cristaux péniblement acquis contre des armes ou des protections supplémentaires.

Voici la signification de chacune des options :

- L-LV1 +2 de vie
- L-LV2 +5 de vie
- L-Max Remplit la jauge de vie au maximum
- S-LV1 Augmente la capacité de résistance de l'armure d'une unité
- S-LV2 Augmente la capacité de résistance de l'armure d'une unité
- S-Max Augmente la capacité de résistance de l'armure à son niveau maximal
- P-LV1 Augmente la capacité de pouvoir mystique de trois unités
- P-LV2 Augmente la capacité de pouvoir mystique de cinq unités
- Bomb Méga-bombe
- Elixir Remplit la jauge de vie
- Cont. Option permettant de continuer le jeu après un Game Over.

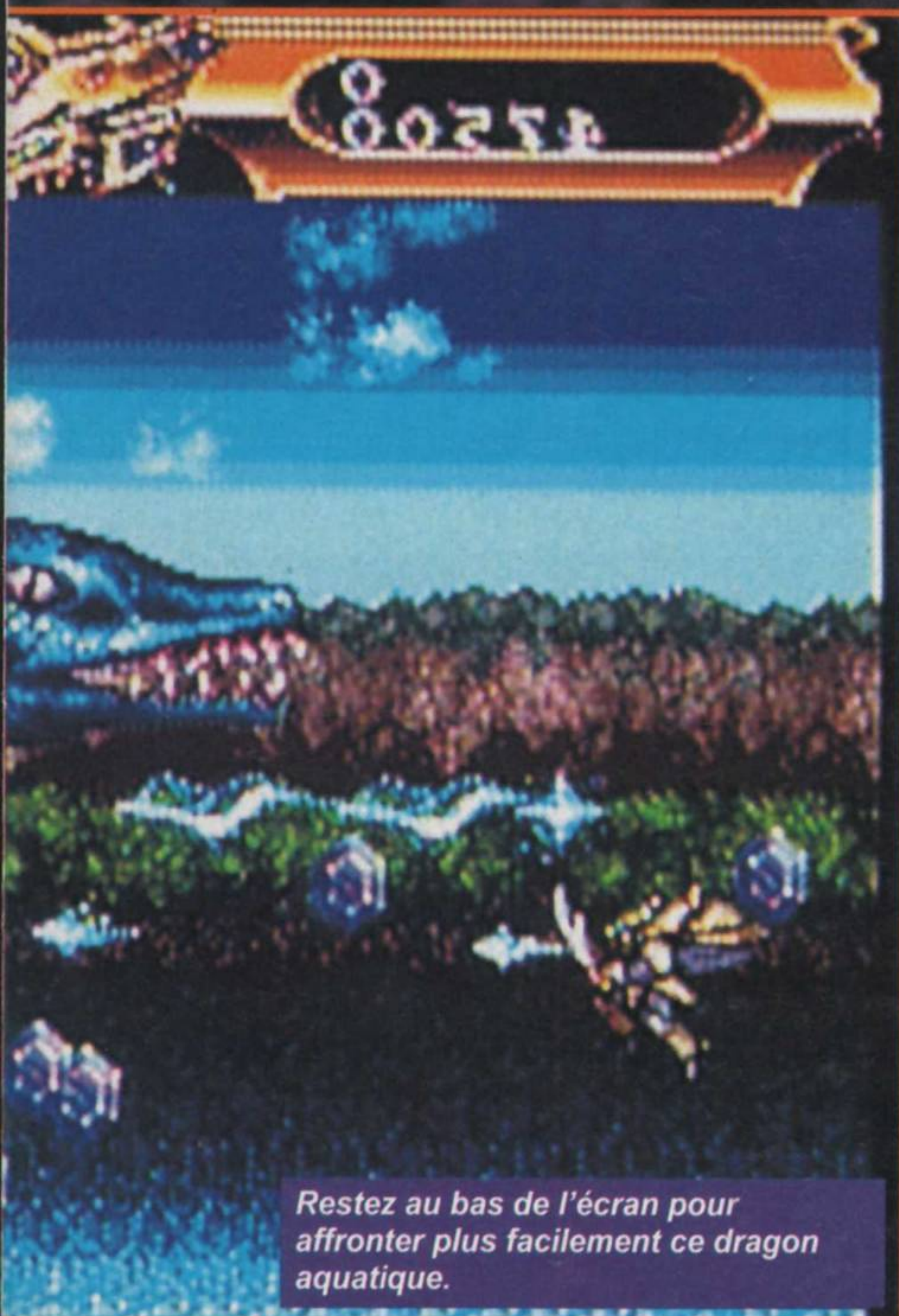
QUAND Y' A PAS DE GEMMES, Y' A PAS DE PLAISIR!



Les gemmes bleues apportent cinq unités monétaires. Les rouges, dix.

Les deux autres bonus intéressants sont le cœur rouge, qui augmente le niveau de vos points de vie, et l'espèce de sphère bleue, qui vous permet d'accroître vos unités de pouvoir mystique, vous dotant d'une arme plus puissante!

THUNDER



Restez au bas de l'écran pour affronter plus facilement ce dragon aquatique.

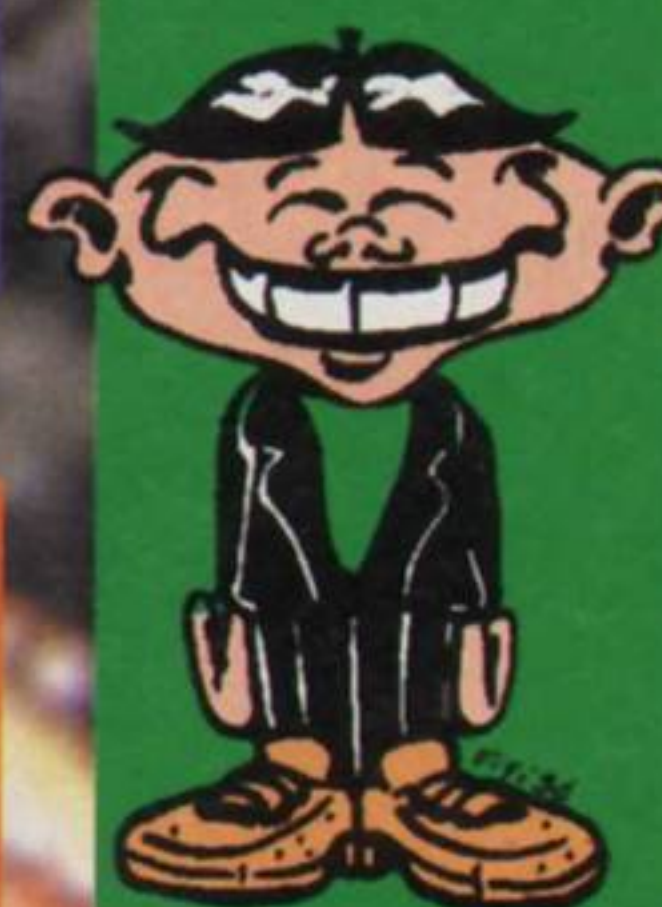


Dans les grottes immergées, crevez les grosses bulles pour vous emparer des cristaux.



Derrière cette cascade d'eau, se trouve l'entrée d'un dédale de cavernes inondées.

COMMENTAIRE



KANEDA KUN

Ça fait plaisir de se défouler sur un bon shoot-them-up, un pas-trop-intellectuel, un balèze avec des gros tirs, de grosses explosions et de gros paquets d'adversaires! W.o.T. propose des graphismes excellents, avec scrollings en parallaxe horizontaux et verticaux. Les sprites des ennemis sont, pour la plupart, variés et superbes, surtout les boss de milieu et de fin de monde. La possibilité de choisir le niveau par lequel on veut commencer n'est pas aussi satisfaisante

qu'une option Mot de passe mais offre tout de même l'énorme avantage d'éviter de se repayer les niveaux qu'on avait péniblement réussi à passer. Un seul reproche: le jeu ressemble un peu trop à Gates of Thunder. Que diable! messieurs les programmeurs, donnez-nous de l'originalité, encore de l'originalité et toujours de l'originalité!



REVIEW



Mon dieu que vous avez de belles dents! Goûtez donc mon dentifrice à la nitro, il est détonant!



Particulièrement vicieux, ce monstre annelé ne sera défait que lorsque vous lui aurez chaleureusement bourré la tête avec vos missiles explosifs.

Tous les trois pixels environ, des nuisibles tentent de vous faire passer le goût de la tarte aux myrtilles.

COMMENTAIRE



BANANA SAN

Pas de recettes miracle pour W.o.T. mais des concepts solides et largement appréciés dans Gates of Thunder. Je ne m'étendrai pas sur les décors "méga-cool-over-kill-à-mort" du jeu, mais je signalerai la petite touche apportée par la bande sonore style "re-apocalyptico-mega-cool-over-kill-à-mort"! Après l'ambiance, le fun. Imaginez des niveaux longs comme des marathons; des bonus et des armes à rendre Rambo vert de jalousie; des légions de Pas-beaux agressifs qui surgissent tous les trois pixels pour vous rôti le poil! Songez au stress, à l'obligation de réagir au millième de seconde pendant que votre organisme tente de pomper assez d'adrénaline pour tenir le coup, et vous aurez une idée de ce qu'est ce bon petit "méga-cool-over-kill-à-mort" shoot-them-up!

Le niveau aquatique est gardé par une sorte de Poséidon géant assez redoutable.



Au début de chaque niveau, vous pouvez choisir entre quatre armures différentes. Ici, vous portez l'armure de feu qui, à pleine puissance, vous transforme en lance-flammes ambulants.

WINDS OF THUNDER



EDITEUR : HUDSON

PRIX : F

DISPONIBILITE : 23 AVRIL AU JAPON

DIFFICULTE : MOYEN/DIFFICILE

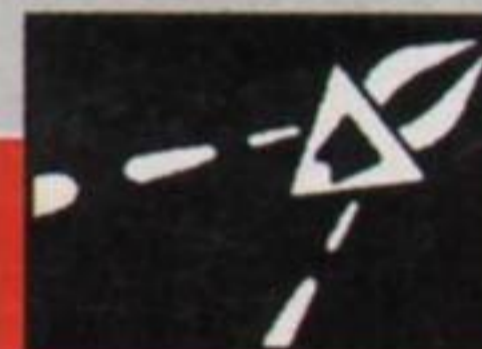
NOMBRE DE VIES : 1

OPTION CONTINUE : 3

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3

CONTROLE : "MEGA-COOL-OVER-KILL-À-MORT!"

1 (mais bien tassé)
JOUEURS



CD-ROM

PRESENTATION 80%

Petit dessin animé sympa mais un peu court.

GRAPHISMES 91%

Des décors "méga-cool-over-kill-à-mort".

ANIMATION 90%

Des animations "méga-cool-over-kill-à-mort".

BANDE-SON 85%

Des musiques "méga-cool-over-kill-à-mort".

JOUABILITE 90%

Les commandes sont on ne peut plus simples et votre héros est d'une mobilité optimale.

DUREE DE VIE 85%

Pour finir le jeu, les niveaux les uns après les autres, il va falloir vous accrocher!

INTERET 91%

A part un petit goût de déjà vu, c'est un excellent shoot', un CD-Rom "méga-cool-over-kill-à-mort"!

LES GOODIES DE MICRO KID'S

Et bientôt la cassette de l'émission !

Le Pin's

Le Tee Shirt



TOUTES LES MUSIQUES DE L'ÉMISSION

FR **MICRO KID'S**

L'UNIVERS MUSICAL DES JEUX VIDEO

Avec les **BANDES ORIGINALES** ou les **REMIX** de :

CD **K7**

Avec **FUN** **casque**

LE COLIS *Micro Kid's*

PIN'S, TEE SHIRT, K7 236f

PIN'S, TEE SHIRT, CD 266f

PIN'S 85f

TEE-SHIRT 65f

CD 120f

K7 80f

Le CD ou la K7



Bon de commande du colis MICRO KID'S K7 au prix de 219 F (plus 17 F de frais de port)
colis MICRO KID'S CD au prix de 249 F (plus 17 F de frais de port)

A retourner à : «La boutique MICRO KID'S» 30, rue Eugène Carrière 75018 PARIS
ACCOMPAGNE D'UN CHEQUE LIBELLE A L'ORDRE DE : «La boutique MICRO KID'S»

NOM : PRENOM :

ADRESSE :

CODE POSTAL : VILLE :

TEE-SHIRT ; Taille (M, L et XL, ou de 8 à 14 ans) :

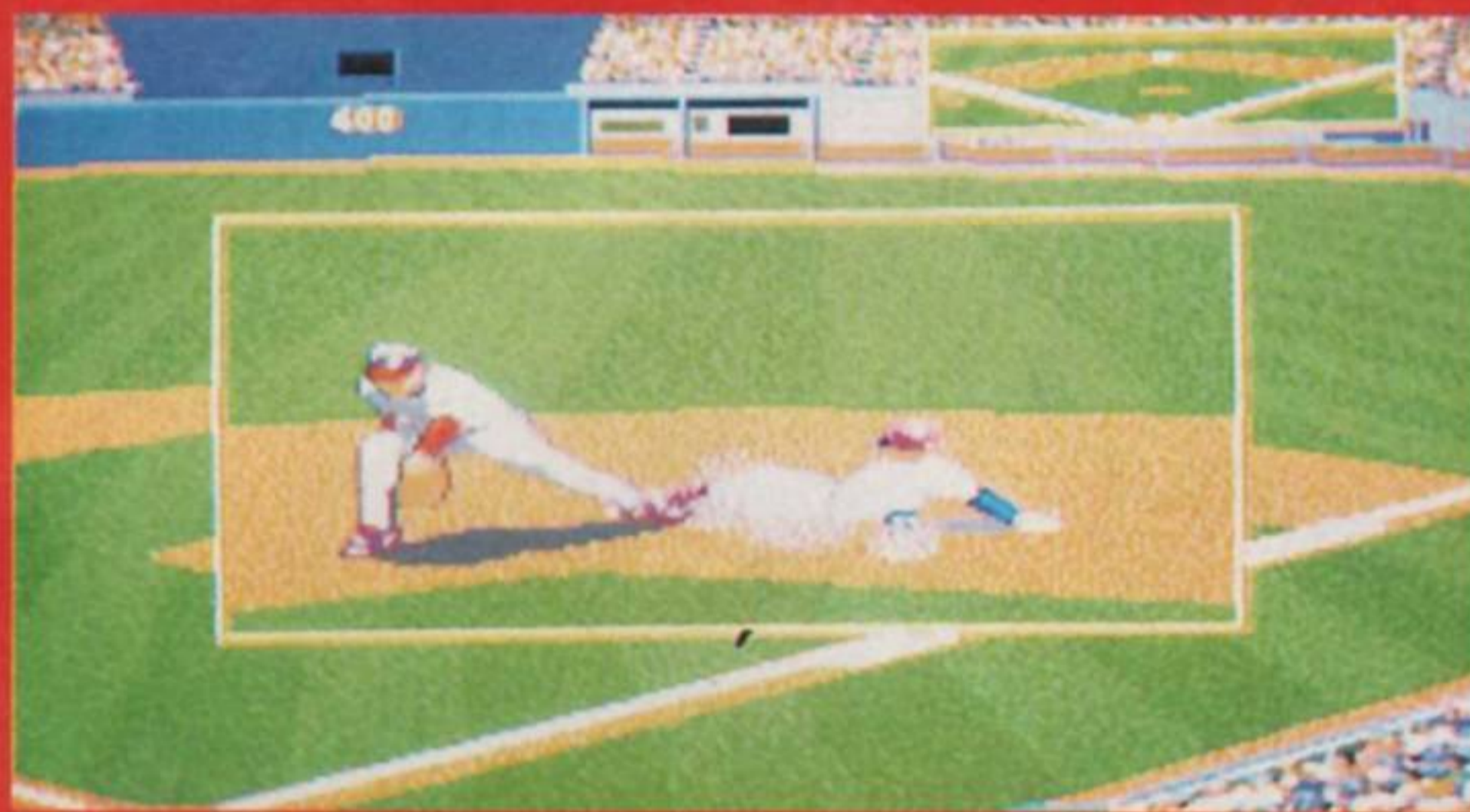
Coloris (gris chiné, blanc, noir) : Logo de couleur mauve ou vert :

Signature des parents :

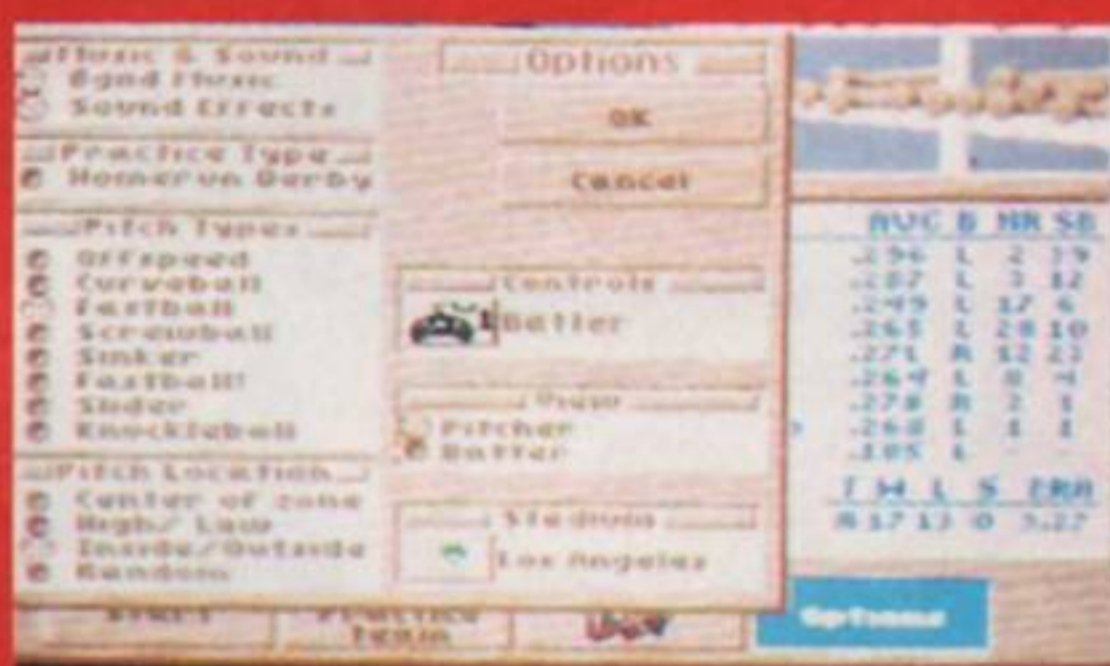


Décidément, la Megadrive aura bien choisi son domaine particulier en matière de jeu: les simulations de sport. Dès l'apparition de la 16 bits de Sega en France, laquelle était alors considérée comme la Rolls Royce des consoles, les programmes de football américain et de base-ball arrivèrent en force sur le marché. Jusqu'alors, on avait peu vu ce genre de soft, que ce soit sur micro ou sur console. John Madden Football (le premier de la grande famille) remporta un franc succès auprès des joueurs et permit à la Megadrive de se présenter comme une machine évolutive, utilisable aussi bien par les petits que par les plus grands. Par la suite, des dizaines de cartouches dans le même style déferlèrent dans les magasins de jeux vidéo: John Madden 92, NHL Hockey, Base-Ball Star, PGA Tour Golf... Et ce n'est toujours pas fini! Voici Hard Ball III, un jeu de base-ball (mais oui) qui, malgré peu de différences avec ses prédécesseurs, propose tout de même un plus grand choix d'options et une jouabilité un peu plus "fun". Et c'est là qu'est le point fort de cette cartouche. Les autres jeux de base-ball avaient un rythme assez lent et on s'endormait vite. Ici, les différentes prises de vue, l'enchaînement des actions, les commentaires du journaliste sont autant de bons ingrédients pour vous permettre d'apprécier davantage ce jeu que les versions précédentes.

HARD BALL



Pour affiner votre technique de lancer ou votre maniement de la batte, le programme vous offre la possibilité de vous entraîner.



Le menu des options de Hardball III est très riche. Il permet notamment de varier les angles de vue selon que vous êtes batteur ou lanceur.



ILS SONT FOUS CES AMERLOQUES!

Vu de haut, le terrain ressemble à une grande part de tarte à la pelouse. Selon la partie du jeu, une équipe tape la balle à l'aide d'une batte ou court sur le terrain. Le but, pour chaque joueur, est d'arriver à faire un tour complet (un point pour l'équipe du batteur). Ce batteur devra franchir le terrain en plusieurs phases (s'il ne peut le faire en une fois). Il doit s'arrêter sur une des trois bases autorisées avant que le gardien de la base vers laquelle il se dirige n'ait récupéré la balle. Si le batteur se trouve entre deux bases au moment où le lanceur attrape la balle, il est éliminé. L'équipe adverse (celle du lanceur) doit se disperser sur le terrain selon un certain schéma puis récupérer la balle le plus vite possible et la renvoyer au lanceur. Le jeu se déroule en 9 manches de 6 frappes (3 par équipe). L'équipe gagnante est celle qui a le plus de points.

COMMENTAIRE



ROBBY

Comme le dit Peter, nous ne sommes pas nombreux en France à apprécier les subtilités du jeu de base-ball. Et pourtant, les éditeurs américains et anglais rivalisent d'imagination pour rendre attrayantes les nombreuses simulations qu'il ont consacrées à ce sport. C'est Accolade qui s'y recolle avec la troisième mouture de son Hardball. D'abord agacé par mes piteux résultats en match, j'ai été séduit par les nombreuses options et la possibilité de reconfigurer totalement les éléments du jeu: menus, caractéristiques des joueurs et des équipes. De plus, la bonne représentation graphique de toutes les phases du jeu, les séquences animées sur les points importants et les commentaires anglais en voix off restituent bien l'atmosphère des stades américains.



Le Team Editor permet de reconfigurer entièrement toutes les équipes de la cartouche: de la composition de votre équipe au dessin du logo de votre club.





HOME RUN: LE COUP DU SIECLE!

Si vous êtes un as du base-ball, vous arriverez facilement à faire ce qu'on appelle un Home Run. Il s'agit d'un coup génial qui vous permet de faire rentrer tous vos joueurs bloqués sur une des bases sans que l'équipe adverse puisse intervenir. Pour cela, il vous faut taper extrêmement fort dans la balle pour l'envoyer en dehors des limites du terrain (c'est-à-dire dans les gradins).



UN SPORT ACROBATIQUE

Toutes les acrobaties sont autorisées au base-ball, qu'il s'agisse du receveur lorsqu'il récupère une balle ou du coureur quand il veut toucher à temps l'une des bases du champ de jeu. Cela donne lieu à des séquences animées.



C'est à vous de lancer: les petits écrans à gauche permettent de garder l'œil sur les coureurs adverses. Si l'un d'eux est trop éloigné de sa base, vous pourrez essayer de le surprendre en adressant la balle directement à l'un de vos receveurs.



En match, le lanceur sélectionnera au paddle l'effet qu'il désire donner à sa balle. De même, le batteur pourra décider de la puissance et de la direction de son coup; s'il réussit, bien sûr, à capter correctement la balle envoyée.

COMMENTAIRE



PETER

Bon, O.K., le base-ball n'est pas le sport le plus apprécié des Français, et beaucoup doivent se demander pourquoi les éditeurs importent ce genre de programme dans notre beau pays. Mais essayez donc au moins une fois de jouer à Hard Ball III et vous verrez qu'il n'est pas si inintéressant. Les options sont vraiment très nombreuses, et l'on peut même définir son propre logo. En ce qui concerne la réalisation, tout est correct. La musique n'est pas extraordinaire mais les commentaires digitalisés viennent mettre un peu plus de réalisme dans cette simulation. Un seul problème: tout est en anglais! Ce n'est donc pas vraiment facile de comprendre ce que dit le commentateur, ni d'assimiler toutes les options.

REVIEW



EDITEUR : ACCOLADE

PRIX : NC

DISPONIBILITE : NC

DIFFICULTE : DIFFICILE

NOMBRE DE VIES : —

OPTION CONTINUE : —

NIVEAUX DE DIFFICULTE : —

CONTROLE : BON

1-2

JOUEURS



CARTOUCHE

PRESENTATION 82%

Pas d'intro. Mais les options sont nombreuses et diverses.

GRAPHISMES 78%

Beaux, mais pas extraordinaires. La précision n'est pas leur point fort.

ANIMATION 80%

C'est assez bon. Mais on a vu mieux dans le même style de jeu.

BANDE-SON 81%

Musiques discrètes et commentaires digitalisés en anglais.

JOUABILITE 87%

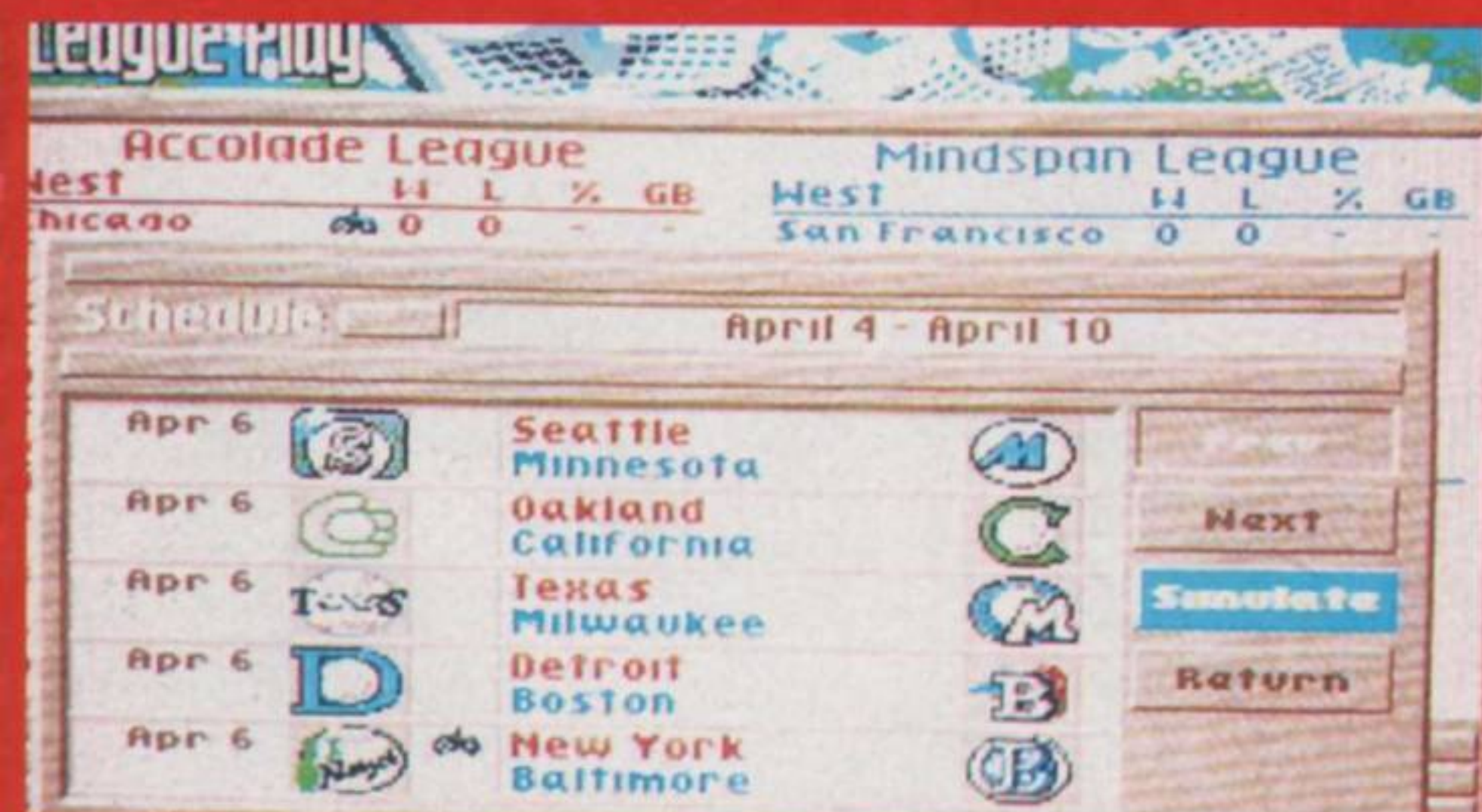
Presque sans problème. Les innombrables options permettent de changer à son goût les paramètres du jeu.

DUREE DE VIE 80%

Pour les amateurs, ce jeu n'a pas de durée de vie. Pour les autres, il faudra l'essayer avant de l'acheter.

INTERET 86%

Malgré le fait que Hard Ball III soit un programme très spécialisé, il s'avère beaucoup plus amusant que ses prédécesseurs.



Après vous être initié à toutes les subtilités du jeu, vous pourrez affronter la League américaine de base-ball. Le calendrier étant particulièrement chargé, il vous sera bien sûr possible de sauvegarder l'intégralité de vos résultats.



Anette, la "fille du vent" aux pouvoirs surnaturels, poursuit ses aventures mouvementées sur la Megadrive. Cette fois-ci, elle est victime d'un complot ourdi par une comtesse, perdue dans son château moyenâgeux au fin fond de l'Europe centrale. Venue avec Ernest Evans en Europe pour s'occuper de fouilles archéologiques, elle est droguée et se réveille prisonnière dans une sinistre citadelle. Si la comtesse l'a enlevée, c'est pour dérober un collier qu'Anette a découvert durant les travaux. Alliée aux Profonds, les sales bêtes qui peuplent l'univers de Lovecraft, elle compte sur l'antique bijou magique pour mettre le monde en coupe réglée. Le jeu commence au moment où Anette fausse compagnie à ses gardiens. L'un des lieutenants de la propriétaire des lieux, qui est tombé amoureux d'elle, l'y a aidée. Elle doit retrouver et sa liberté et Ernest Evans. Pour se défendre, la pauvre ne peut compter que sur ses pieds et ses poings! Heureusement, elle dispose tout de même de sorts magiques qui permettent de "nettoyer" un peu l'écran. En démolissant au passage le décor, elle récolte des bonus. Et chaque nouveau sort lui confère un pouvoir magique plus puissant que le précédent.



Le bijou antique tant convoité.



Attention aux griffes acérées de l'amazone.



Ce boss de fin de niveau n'est pas aussi redoutable qu'il en a l'air.



Ce monstre est puissant mais très lent. Contournez-le dès qu'il s'apprête à frapper et attaquez-le par derrière.

ERNEST ANETTE À

COUPS DE SORT!



Anette vient d'appeler un dragon à la rescousse grâce à l'un de ses pouvoirs magiques.



Ernest Evans et Anette, les deux archéologues amateurs.

COMMENTAIRE



BANANA SAN

Anette n'offre pas grand-chose d'original. Cela ne veut rien dire, et c'est souvent dans les vieux pots qu'on fait les meilleures soupes! Mais là, en fait de vieux pots, ils sont bien ébréchés. A part les scènes de dessin animé, très bien faites — mais en japonais —, qui se trouvent entre chaque niveau, la cartouche est assez décevante. Les sprites sont plutôt petits. Le jeu n'est pas plein écran. Les possibilités de combat d'Anette, à part les sorts magiques, sont à pleurer de rire! Et le scénario n'étant pas bien ficelé, on passe d'un coin du monde à l'autre sans trop savoir comment. Mais l'aspect le plus pénalisant pour le jeu demeure sa trop grande facilité: sauf si vous êtes paraplégique en phase terminale, il ne vous résistera pas longtemps!



EVANS. NOUVEAU!

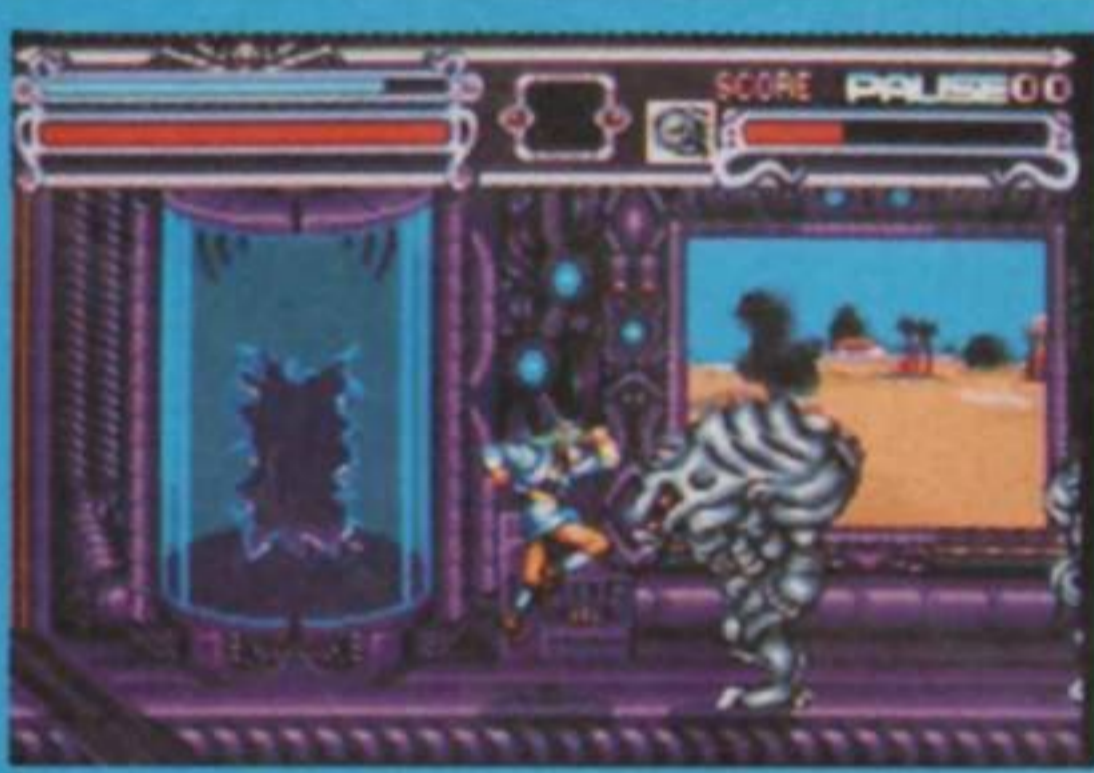
Seul atout d'Anette: ses sorts magiques. Plus elle les utilise, plus ses pouvoirs augmentent.



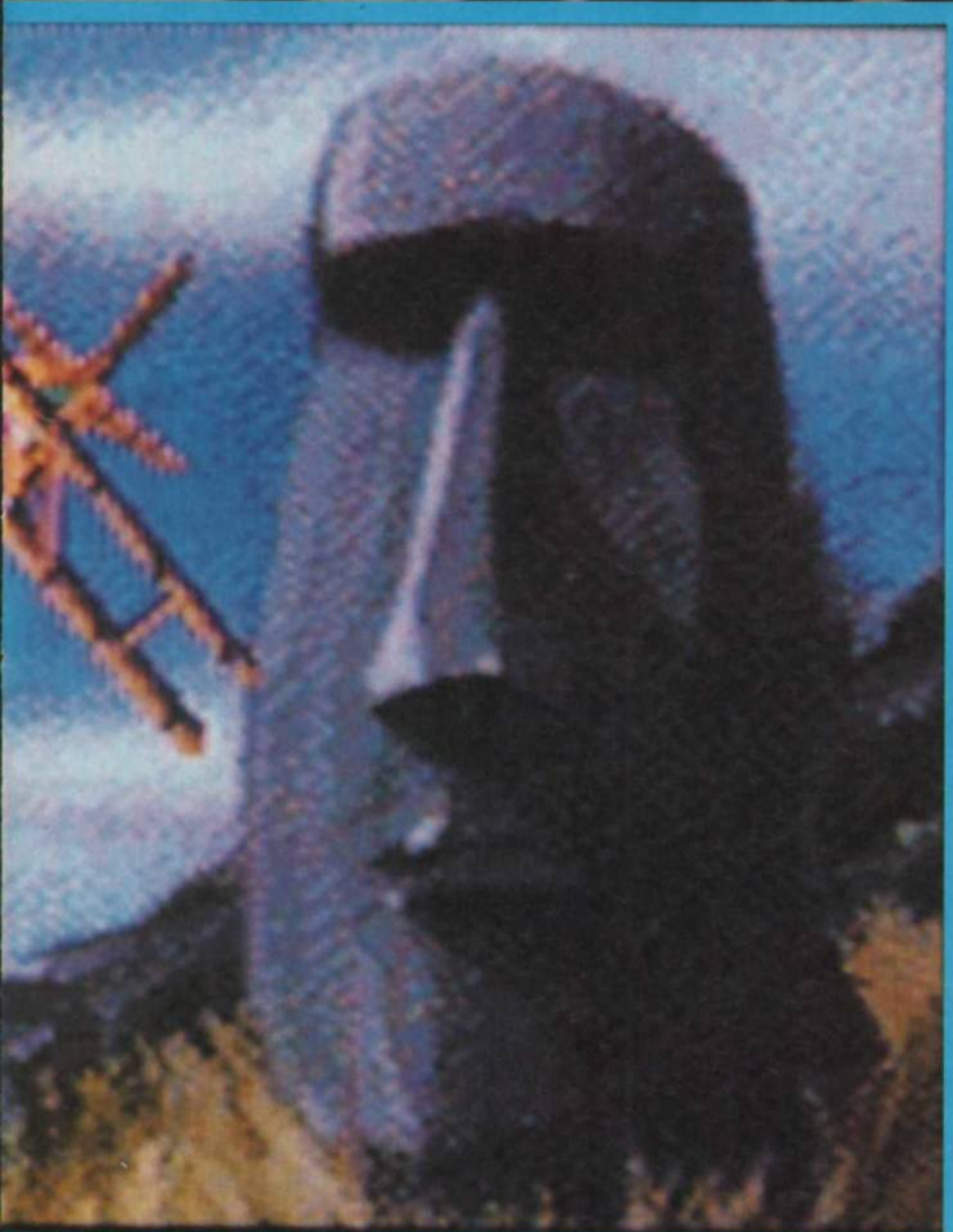
Un autre sort magique pour faire un peu de place.



Les sous-sols d'un vieux temple dédié aux Profonds sont hantés par de drôles de créatures.



Le coup de genou en pleine tête! Une spécialité d'Anette.



s, se déplacent d'un point du globe à l'autre en biplane.

COMMENTAIRE



KANEDA KUN

Wolf Team, une des équipes de développement de l'éditeur japonais Telenet, reprend les personnages tirés des romans de Lovecraft qui lui ont déjà inspiré deux jeux: Anette, sur Megadrive, et Ernest Evans, un des tout premiers jeux sur Mega CD. Les graphismes diffèrent de l'épisode précédent mais, dans l'ensemble, sont plutôt réussis. La conception du jeu en lui-même semble dater d'il y a deux ou trois ans: action réduite aux déplacements et à la distribution de quelques coups, peu d'interaction avec les décors, pas de surprise ni d'option... Anette à nouveau! donne l'impression d'avoir été bâclé et est beaucoup trop conventionnel pour éveiller l'intérêt du joueur.



EDITEUR : TELENET

PRIX : F

DISPONIBILITE : OUI

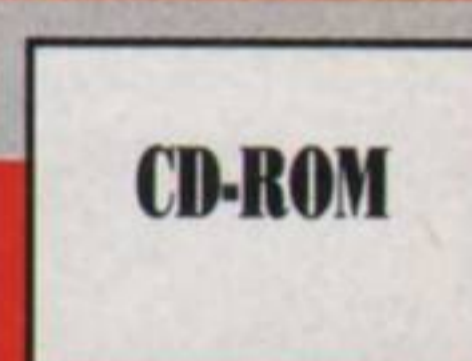
DIFFICULTE : FACILE

NOMBRE DE VIES : -

OPTION CONTINUE : -

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1

CONTROLE : OK



PRESENTATION 90%

Un dessin animé plutôt long introduit l'histoire.

GRAPHISMES 88%

Les personnages ressortent bien sur le fond, qui est le plus souvent réussi.

ANIMATION 70%

Pas assez de mouvements et de coups à votre disposition.

BANDE-SON 60%

Une bande sonore qui ne vous marquera pas outre mesure.

JOUABILITE 88%

Les commandes sont simples, et faciles à maîtriser.

DUREE DE VIE 30%

Le jeu est trop facile!

INTERET 35%

Anette à nouveau! est une cartouche peu convaincante. Le jeu, trop facile, manque de rythme, et l'action d'intérêt.



Mélange d'action et de réflexion, ActRaiser a été l'un des premiers jeux à tirer réellement parti de la Super Famicom. Comme tel, il est devenu un jeu culte et arrive maintenant intégralement en français. L'histoire est simple : vous devez combattre les troupes d'un méchant (dénommé pour l'occasion Tanzra) et permettre à votre peuple de croître et multiplier. Deux modes de jeu sont disponibles. Dans le premier, le mode Action, vous ne participez qu'aux combats, et vous devez casser tous les monstres niveau par niveau. Dans le second, le mode Stratégie, ces phases d'action sont toujours présentes, mais s'y ajoute une part de stratégie, assez proche (tout en étant beaucoup plus simple) de Populous. Graphiquement très réussi, ActRaiser dispose d'animations fluides et rapides et d'une excellente bande musicale. L'ergonomie est bien étudiée, une simple pression sur un bouton donnant accès à un menu subdivisé en sous-menus. Ce jeu, assez simple d'accès, s'adresse en premier lieu aux plus jeunes et risque de décevoir aussi bien les amateurs de baston pure que les pros de Populous. Mais c'est le seul à offrir les deux genres...



Non, ce n'est pas le grand méchant, mais une vilaine bestiole intermédiaire.

De nombreux bonus parsèment les donjons. Vous récupérez des points d'énergie, des vies et des sorts...



COMMENTAIRE



SAM

Ah les amis, quelle merveille ! Voici enfin ActRaiser en français. Lorsque j'ai vu ce jeu pour la première fois, il était en japonais. Il m'avait déjà tout de suite séduit. Même si Nintendo a mis beaucoup trop de temps à l'importer, je trouve qu'il n'a pas trop vieilli. La partie aventure est vraiment très simple à comprendre, ce qui rend ce jeu accessible à tous. C'est une très bonne idée d'avoir intégralement traduit les textes. Enfin un éditeur qui a compris de quelle manière il faut s'attaquer au marché français... Les scènes d'action/arcade sont superbement réalisées et agréablement difficiles. Le tout est accompagné de musiques fantastiques qui comptent parmi les meilleures sur Super Nintendo. Un must.

ActRaiser



Petit défaut : de temps en temps, s'affiche un "Ville en développement" qui indique que vos bonshommes sont en train d'étendre la ville. Pendant cette phase, vous pouvez toujours tirer sur les monstres, mais vous n'avez plus accès au menu.

POPULOUS JUNIOR

L'expansion de votre ville est indispensable pour que vous montiez en niveau. Mais pour en arriver là, il faut diriger les constructions, utiliser intelligemment les sorts et dégommer (avec votre petit ange) les démons qui viennent semer la pagaille.

Si j'aime autant ce jeu, c'est parce qu'il a su me parler comme il convient : "Maître Wieklen..."



Plouf ! L'eau vous ralentit, et les monstres tireurs en profitent pour vous canarder joyeusement. Un bon timing est nécessaire pour progresser sans perdre d'énergie, et il ne faut pas se précipiter.



Toujours le niveau 1 : de multiples astuces vous permettront de progresser en perdant un minimum d'énergie, comme cet arbre aux branches accueillantes.



Facile à vaincre ce centaure : il suffit de vous placer à la limite de l'herbe, de frapper deux fois, de reculer, de recommencer... et de vous baisser.



SERIS

**WIEKLEN**

Je dois confesser n'avoir jamais joué à ActRaiser auparavant. Et, quand j'ai découvert cette version française, j'ai ressenti une certaine déception. Certes, ce jeu est excellent,

mais il est loin d'être aussi génial qu'on me l'avait annoncé. En particulier, la partie stratégie est par trop simpliste et, même si le principe est le même que celui de Populous, ActRaiser n'égale pas ce dernier. De même, si la partie action est très bien réalisée, avec des graphismes fins et colorés, le maniement du personnage n'est pas exempt d'imperfections, ce qui gâche un peu le plaisir... Au total, ActRaiser est un jeu original et globalement bien conçu, et il plaira sans doute aux plus jeunes. Et, si l'on considère qu'il a été l'un des premiers jeux de la SFC, force est de constater qu'il n'a pas tellement vieilli.



Vous n'avez vous-même aucun pouvoir sur les antres des monstres, mais votre peuple peut s'en occuper pour vous. Il vous suffit de diriger leur construction sur un antre pour qu'il soit détruit.

APRES LA REFLEXION, LA BASTON...

Les phases d'action, où vous prenez le contrôle d'une statue de pierre, vous permettront de visiter de nombreux niveaux tous plus beaux les uns que les autres. Evidemment, ce n'est pas Castlemania, mais cette partie est de bonne qualité et d'une difficulté suffisamment élevée pour soutenir votre intérêt. Les niveaux sont très diversifiés; dans le premier, vous explorez une forêt vraiment mal famée.

Votre épée est votre seule arme et, bien entendu, un grand méchant vous attend à la fin...

**EQUOTONS**

DE LA CHASSE, NOUS
AVONS BOND ASSEZ
D'ASSURANCE POUR LUTTER
CONTRE LES MONSTRES.
GUIDEZ-NOUS VERS
L'ANTRE DES MONSTRES.

A chaque événement important, votre peuple vous demande une audience. Ici, on vous annonce la découverte de la chasse. Il peut aussi s'agir d'un don qu'on veut vous faire.



Quand vous avez éliminé les antres de monstres, vous accédez à une autre phase de combat qui vous permettra d'éradiquer définitivement tout danger dans cette région.

EDITEUR : ENIX**PRIX : E****DISPONIBILITE : OUI****DIFFICULTE : MOYENNE****NOMBRE DE VIES : 3****OPTION CONTINUE : INFINIES****NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3****CONTROLE : MOYEN****1**
JOUEURS**CARTOUCHE****PRESENTATION 90%**

Superbe, la présentation vous permet de découvrir la menace qui pèse sur votre peuple. Vous seul pouvez le sauver!

GRAPHISMES 88%

Colorés et bien lisibles, les décors sont très réussis.

ANIMATION 85%

Scrolling fluide, mouvements variés, l'animation est très correcte.

BANDE-SON 87%

De superbes musiques, bien rythmées, accompagnent les phases d'action. Les bruitages sont de même excellents.

JOUABILITE 75%

L'ergonomie de la partie réflexion est presque parfaite. En combat, le personnage refuse parfois d'effectuer une action.

DUREE DE VIE 85%

L'alternance d'action et de réflexion permet de renouveler l'intérêt du jeu.

INTERET 84%

ActRaiser, malgré son ancienneté (plus de deux ans!), reste un bon jeu.



DES BOLIDES ET DES HOMMES

L'intro vous révèle les caractéristiques de quelques-unes des voitures les plus marquantes et des pilotes qui les conduisent, puis vous les présente ensuite en action dans un mode zoomé pour mieux suivre les événements.

FERRARI F92A
 ENGINE Ferrari F1 A-92
 65deg V12 3494cc
 GEARBOX Ferrari transverse
 6Speed Sem: Automatic
 BRAKES Brembo/Carbon Industrie
 TIRE Goodyear
 GASOLINE Agip

 DRIVERS
 JOHNNY Alesi 27
 YUAN CAPELLI 28

WILLIAMS FW14B
 ENGINE Renault RS3C
 67deg V10 3500cc
 GEARBOX Williams transverse
 6Speed Sem: Automatic
 BRAKES AP/Carbon Industrie
 TIRE Goodyear
 GASOLINE Elf

 DRIVERS
 NICKI MANSELL 60
 RICCARDO PATRESE 61

BENETTON B192
 ENGINE Ford HB-Series VII
 75deg V8 3494cc
 GEARBOX Benetton transverse
 6Speed
 BRAKES Brembo Sep/H: tco
 TIRE Goodyear
 GASOLINE Mobil

 DRIVERS
 MICHAEL SCHUMACHER 19
 MARTIN BRUNDLE 20

MCLAREN MP4/7A
 ENGINE Honda RA122E1B
 75deg V12 3496cc
 GEARBOX McLaren transverse
 6Speed Sem: Automatic
 BRAKES Brembo/Carbon Industrie
 TIRE Goodyear
 GASOLINE Shell

 DRIVER
 Ayrton Senna 1
 Gerhard Berger 2

F1 GRAND



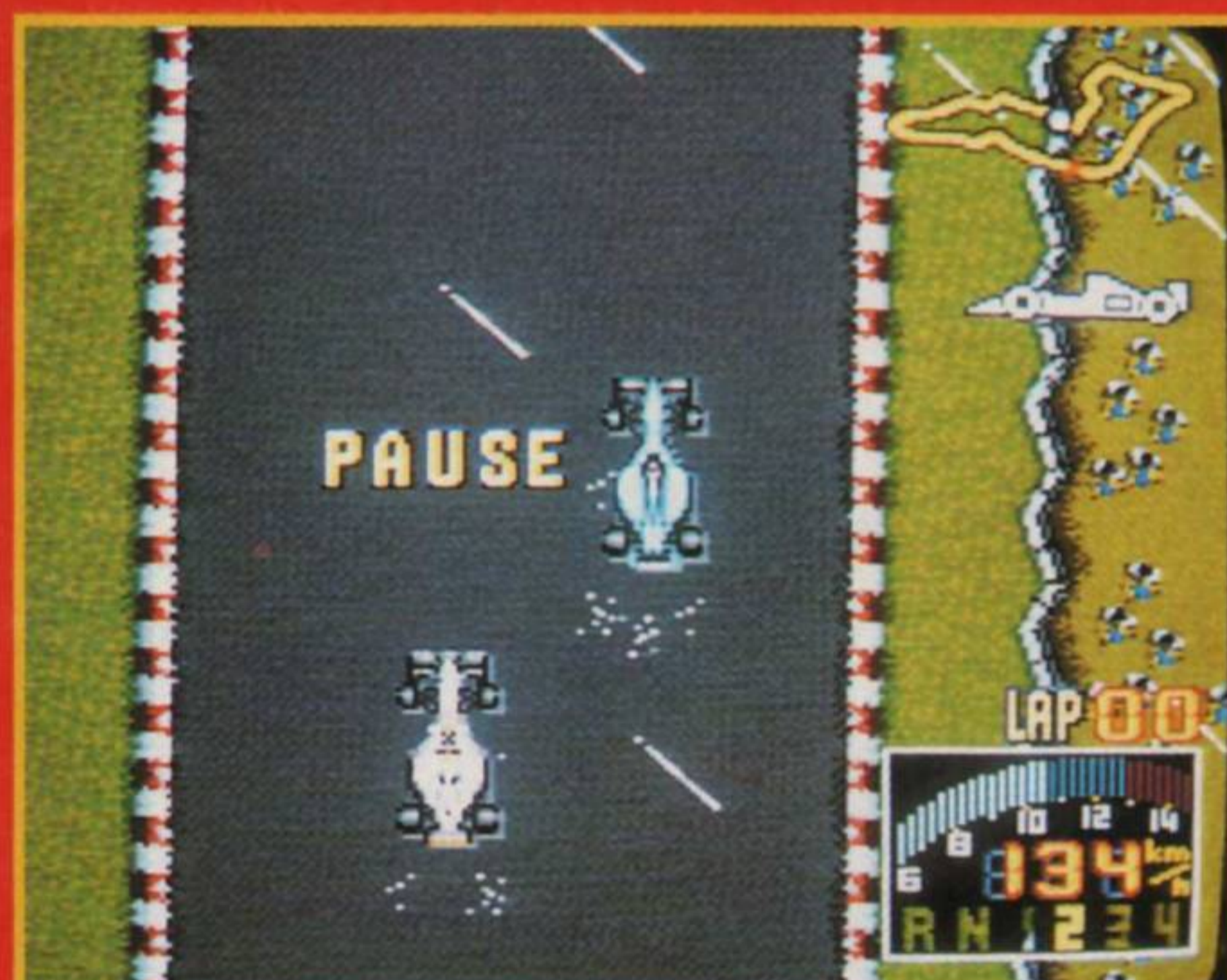
Video System nous propose la seconde partie de sa course de voitures, dont la première a été présentée dans ces colonnes il y a quelque temps déjà. La cartouche offre une grande variété de types de jeu : championnat du monde, où vous allez côtoyer les Senna et autres Mansell ; mode Entraînement (seul sur la piste ou en compagnie de 1 à 8 adversaires qui feront tout pour vous gêner) ; course contre la montre, où le temps sera votre ennemi le plus acharné ; et, enfin, mode Histoire, où vous commencez votre apprentissage en Formule 3000 pour gravir peu à peu les échelons avant de vous mesurer aux plus grands pilotes. Vous pourrez encore opter pour un bolide configuré automatiquement par le programme (il ne vous reste plus alors qu'à sélectionner le type de set : pluie ou piste sèche) ou choisir vous-même un à un chacun des éléments : dureté de la direction, transmission automatique ou manuelle (boîte 7 vitesses + marche arrière dans les deux cas), suspension, freins (classiques ou ABS haute efficacité), pneus, rapport et inclinaison des ailerons avant et arrière (qui conditionnent l'adhérence et la vitesse, l'un s'opposant malheureusement à l'autre). Les passionnés pourront même s'identifier à leur idole en choisissant leur écurie et les pilotes de l'équipe. Les seize écuries les plus célèbres sont présentes à l'appel, chacune avec leurs deux pilotes les plus réputés. La cartouche permet la sauvegarde de votre progression dans le championnat du monde et dans le mode Histoire (quatre pour chacun) et, également, garde trace des meilleures performances dans les quatre types de compétition.

COMMENTAIRE



SPIRIT

J'avoue que j'ai commencé ce test avec un a priori, le premier volet ne m'ayant pas du tout enthousiasmé. Eh bien, les programmeurs ont fait preuve d'un réel effort d'imagination pour améliorer leur jeu. Bien qu'il utilise toujours la vue aérienne (beaucoup moins réaliste, à mon avis, qu'une vue en pseudo-3D), ce second volet se démarque par le recours exclusif au mode 7 de la machine en cours de jeu. Ce mode tire parti des coprocesseurs de la SFC pour effectuer des rotations de tout l'écran. En pratique, votre bolide reste fixé au même point d'écran (il tourne cependant sur lui-même), et c'est le décor et la piste qui "pivotent" en fonction du circuit (et de vos accidents !). Assez particulier au premier abord, le résultat n'en est pas moins réussi. Sans être un grand jeu, F1 Grand Prix Part II est un bon jeu, bien meilleur que le premier volet et qui pourra en accrocher plus d'un.



Un vrai temps de chien. La pluie tombe sans relâche, limitant les accélérations et l'adhérence. Si vous aviez des pneus pour piste sèche, c'est le moment de passer au stand pour les faire changer.



En mode Entraînement, vous pourrez tâter de tous les circuits dont dispose la cartouche. Analysez le circuit lors du tour en hélicoptère précédant la course et, pendant l'épreuve, gardez un œil en permanence sur la vignette du circuit pour pouvoir anticiper.

PRIX PART II

REVIEW



— START — — OPTION —
 LICENSED BY
 FOCA TO FUJI TELEVISION
 (C) 1993 VIDEO SYSTEM

EDITEUR : VIDEO SYSTEM

PRIX : F

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : MOYENNE/DIFFICILE

NOMBRE DE VIES : —

OPTION CONTINUE : —

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 4

CONTROLE : EXCELLENT

1

JOUEURS



CARTOUCHE



En fait, votre voiture ne se déplace pas du tout (c'est tout le reste qui bouge). Mais il faut vraiment pointer son doigt dessus pour en être sûr, le cerveau tendant toujours à "interpréter".



Le menu d'options, très riche, permet de configurer finement le jeu, même dans des domaines un peu originaux (choix du type de compteur, par exemple : km/h ou miles/h).



Même si vous êtes un vrai champion, commencez par le mode Entraînement. La présence d'autres concurrents vous familiarisera avec les incidents lors des dépassements et autres collisions dans les virages.



Le mode Auto fournit un équipement standard de bonne qualité. Mais vous pouvez parfaitement opter pour une configuration plus adaptée à votre style de conduite.

COMMENTAIRE



JIMMY H.

On va encore m'accuser d'être un râleur-né, mais à mon avis cette cartouche comporte de nombreux défauts. Bon d'accord, le mode de visualisation choisi exploite parfaitement la machine. Mais l'impression de vitesse est beaucoup moins bien rendue qu'en vue en perspective. De plus, le zoom important adopté fait perdre une grande partie de l'avantage de la vue aérienne, à savoir le champ étendu qui permet de voir les autres voitures de la course. A ce

propos, je dois reconnaître que le programme pilote de jolie manière et vous aurez bien du mal à devenir champion du monde. Le second reproche concerne l'absence de jeu à deux. L'adoption du mode 7 devait certes poser problème à ce niveau, mais je persiste à penser qu'il était possible de le réaliser dans deux fenêtres indépendantes. L'impossibilité de jouer à deux dans un jeu de combat ou de sport me semble une très grosse lacune pour un programme, car c'est justement dans ces cas-là que l'on se marre le plus.

TIP !

Il est indispensable de se familiariser avec le jeu avant de débiter un championnat, même si vous êtes un excellent joueur. Choisissez le mode Facile pour cet apprentissage. Avec un peu d'habitude, vous arriverez même à tirer profit des collisions arrière des autres concurrents pour gagner plus rapidement de la vitesse. Il est capital de rester sur la piste car la vitesse décroît très fortement sur le bas-côté. Préférez les virages lents mais sûrs aux virages rapides avec sortie de route...

PRESENTATION 82%

De superbes images de bolides avec bruitages et "zic-mu" en rapport.

GRAPHISMES 70%

Les sprites sont bien dessinés mais les décors un peu fades.

ANIMATION 92%

Le mode 7 de la Super Famicom prouve ici sa supériorité. L'écran entier tourne à toute vitesse et sans le moindre à-coup.

BANDE-SON 83%

D'un bon niveau, elle pêche cependant par des bruitages qui masquent trop la musique.

JOUABILITE 88%

Excellente. La voiture réagit bien et les conditions atmosphériques sont bien simulées.

DUREE DE VIE 86%

La grande variété des modes et des épreuves enrichit énormément le jeu.

INTERET 84%

Ce second volet ne décevra pas les amateurs du genre.



REVIEW

Si vous êtes un fan des pains (pas d'épices) de Van Damme (Jean-Claude), cette cartouche va vous permettre de réaliser à votre tour les exploits de votre idole sans envoyer votre petite sœur à l'hôpital... Vous allez en effet pouvoir vous défouler contre une horde de grosses brutes descendues dans l'arène pour la même raison que vous : le pognon ! Avant de vous lancer dans la baston, vous devrez choisir un des trois combattants mis à votre disposition (un catcheur, un lutteur ou un karatéka), et décider d'affronter les redoutables adversaires contrôlés par l'ordinateur, ou un joueur humain (qui, en plus des trois combattants cités plus haut, pourra éventuellement incarner un des adversaires habituellement contrôlés par l'ordinateur). Ici, pas d'arbitre ni de règlement, tous les coups sont permis, même et surtout les plus tordus : personne ne vous reprochera de balancer un tonneau sur votre adversaire ou de ramasser un couteau qui traîne là par hasard... Au contraire, le public qui s'accumule sur les bords du "ring" (un entrepôt désert, un bar louche ou une station de métro) est venu là pour voir le sang couler. Agglutinés en cercle autour de la bagarre comme dans une cour de récré, ces ignobles voyeurs n'hésiteront pas à vous renvoyer sur la piste à coups de genou si vous avez le malheur d'être projeté parmi eux !

"Chérie j'ai rétréci les kickboxers !" Où sont passés les énormes sprites de la version arcade ?



Une petite pilule s'échappe parfois des caisses que vous fracassez sur le crâne de vos adversaires. Attrapez-la et vous serez invincible pendant quelques instants !

PIT FIGHTER

Entre chaque combat, le roi du ring vous défie... Éliminez tous vos adversaires et il acceptera de vous affronter pour remettre en jeu son titre de champion du monde des pourris !



Ici, tous les coups sont permis... N'hésitez pas à ramasser un tonneau ou une caisse pour les balancer sur votre adversaire !



Frappez l'ennemi dans le dos ! Il n'y a pas d'arbitre et la foule adore ça !

Au début, vos coups ne semblent pas très variés, mais vous découvrirez vite les "bottes secrètes" de chaque personnage.



COMMENTAIRE



HOMER

Evidemment, si vous vous souvenez des bons gros sprites digitalisés de la version arcade du jeu, vous risquez de vous tordre de rire devant les personnages microscopiques de cette version Master System... Dans la série "Chérie j'ai rétréci les kickboxers !", Sega a fait vraiment très fort ! Étant donné la petite taille des personnages et la médiocrité de leur animation, on s'aperçoit à peine de la différence entre les coups du lutteur et ceux du catcheur ou du karatéka. Mais si on veut bien oublier ces défauts, Pit-Fighter est plutôt marrant, surtout à deux... Passé le premier moment de déception, vous apprendrez à manier parfaitement votre personnage et vous prendrez un réel plaisir à vous vautrer dans la violence et l'immoralité la plus totale ! Que voulez-vous, on ne se refait pas !



ATARI PRIX : D APPRECIATION

PRESENTATION 82%

L'écran des options est bien garni !

GRAPHISMES 42%

Des kickboxers gros comme des schtroumpfs !

ANIMATION 46%

Les personnages sont un peu trop raides.

BANDE-SON 62%

La musique d'accompagnement est sympa.

JOUABILITE 73%

Le nombre de coups est plus important qu'il n'y paraît.

DUREE DE VIE 72%

Plus amusant à deux que tout seul.

INTERET 67%

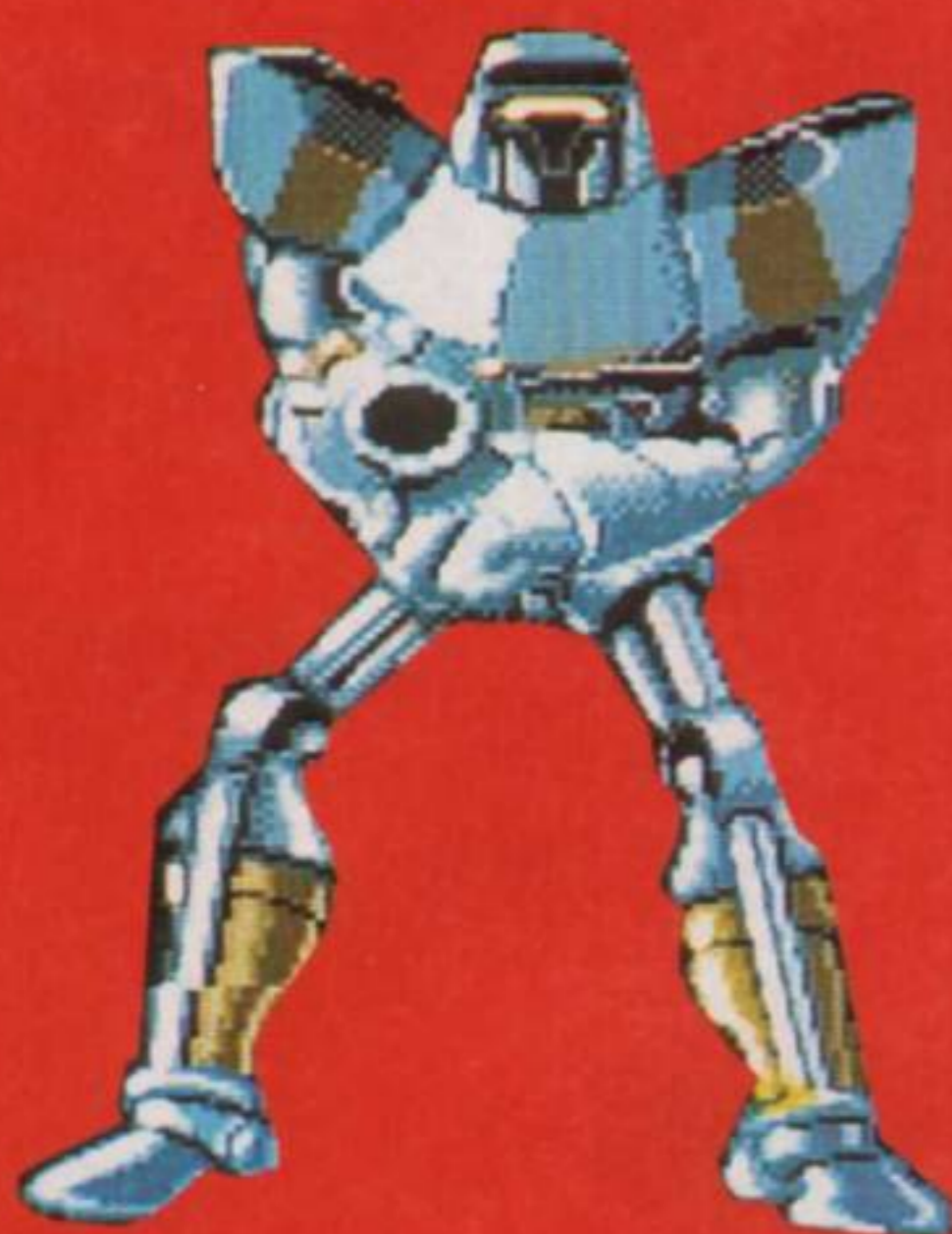
A force de jouer, on y prend goût, surtout à deux !

1-2
JOUEURS



CARTOUCHE

CYBORG JUSTICE



Je vous passe le scénario, ô ! combien original, de Cyborg Justice, et je rentre tout de suite dans le vif du sujet. Pour définir le genre du jeu, on pourrait le classer dans la catégorie d'un Streets of rage II façon futuriste. Ici, le combattant des rues est remplacé par un robot multifonction genre Moulinex. Le jeu propose deux modes distincts : dans la partie Aventure, vous devrez vaincre autant de robots qu'il sera nécessaire pour franchir les cinq niveaux de jeu. Pas franchement original.

Le mode Versus est un face-à-face classique qui permettra à deux amis de customiser leurs robots grâce à une panoplie de bras et jambes articulés et de cuirasses aux caractéristiques différentes.

On se retrouve alors dans un classique match en deux manches gagnantes. Le but sera de surprendre son adversaire avec, par exemple, un robot doté de jambes télescopiques et d'un bras armé d'une scie circulaire.

C'est en faisant le tour des possibilités de chaque robot que vous découvrirez des combinaisons de coups très originales mais aussi des parades efficaces pour chaque situation.

Sans doute l'arme la plus efficace du jeu, ce bras lance-flammes vous débarrassera de vos ennemis de façon expéditive.



COMMENTAIRE



ROBBY

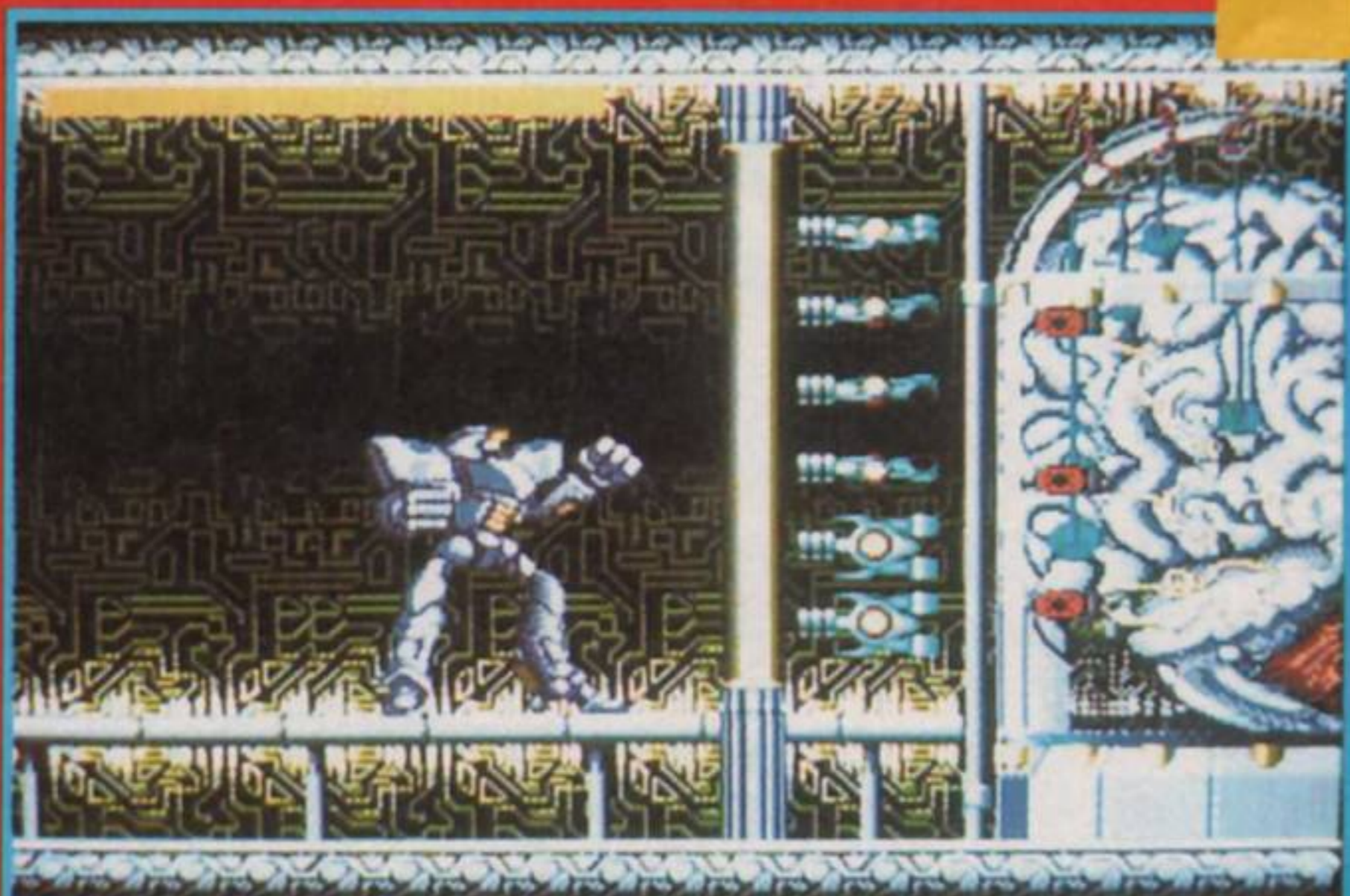
Rapidement lassé par le mode Aventure du jeu, j'ai appelé Wieklen pour lui proposer de construire un robot comme le mode Versus permet de le faire. Le but est d'attribuer à votre robot une

arme, un tronc et des jambes aux caractéristiques propres à surprendre l'adversaire. Les nombreuses possibilités de mouvements offertes par la croix de direction et les trois boutons du paddle de la Megadrive font alors de Cyborg Justice un jeu rigolo et défoulant. Même s'il ne peut guère soutenir la comparaison avec les meilleurs titres du genre, cette possibilité de créer à chaque fois un robot aux pouvoirs différents le rend assez original. Seuls les inconditionnels des "jeux de baffes", comme je les appelle, trouveront de l'intérêt à ce jeu.



Le menu de sélection du mode Versus vous permettra de construire un robot original.

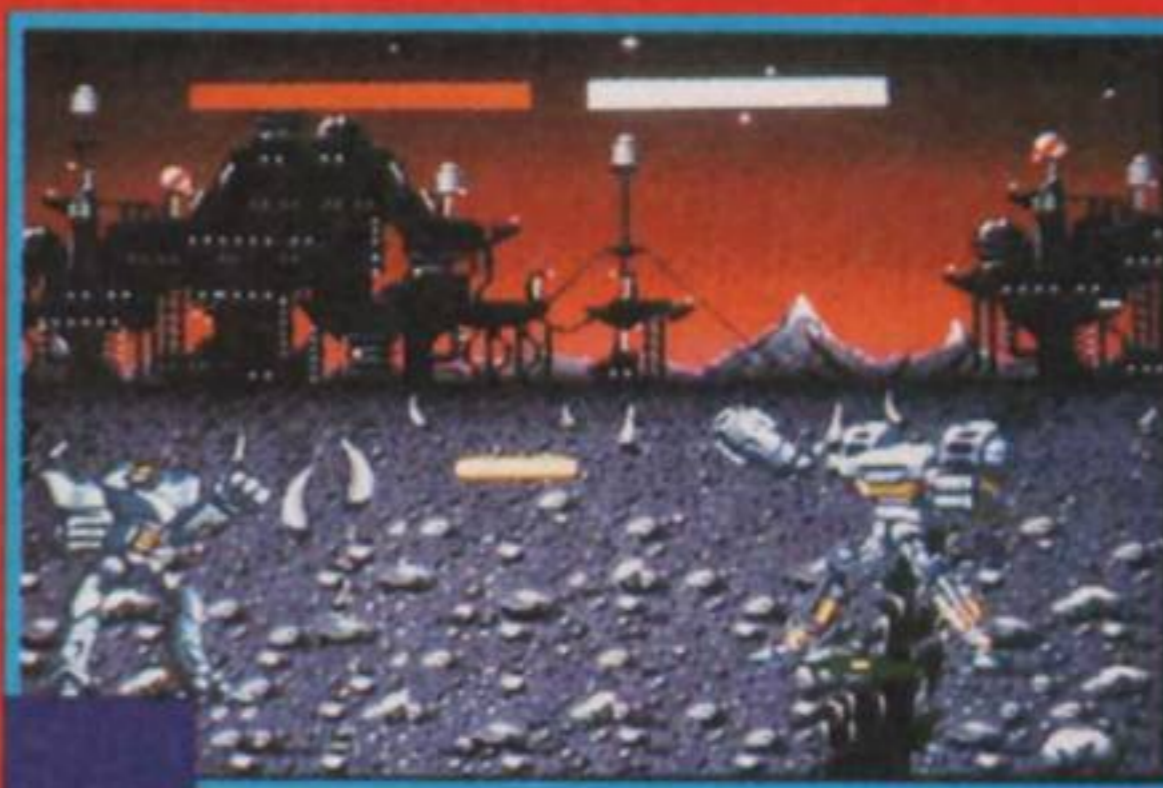
En mode Aventure, le gros cerveau est défendu par des missiles et un écran de protection.



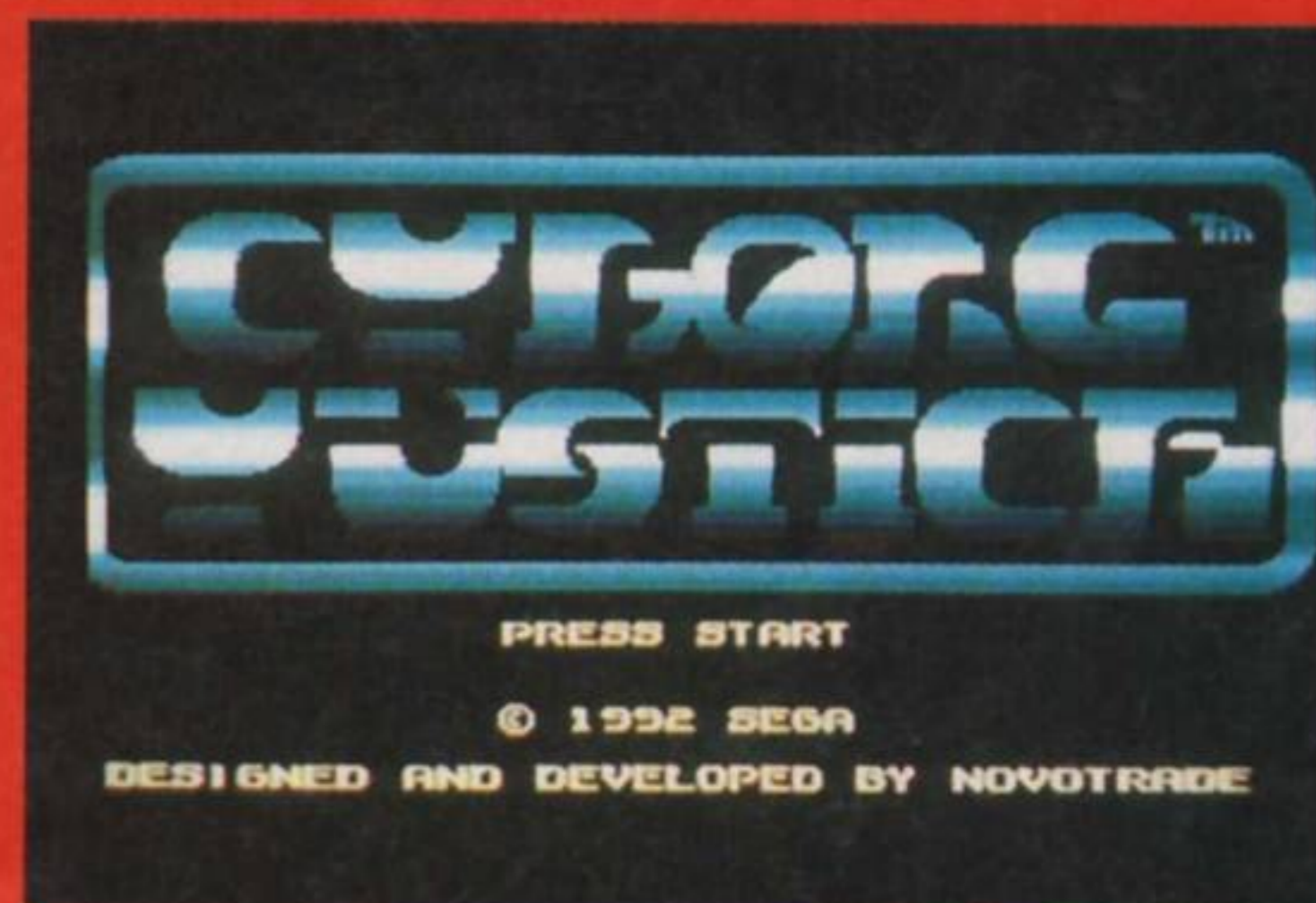
REVIEW



Les animations des boîtes de conserve ambulantes sont parfois très rigolotes.



Le robot de droite, qui garde la fin du premier niveau, ne devrait pas vous poser de problèmes tant que vous éviterez ses tirs en vous déplaçant verticalement.



NOVOTRADE/SEGA PRIX : D APPRECIATION

PRESENTATION	69%
<i>Une démo du jeu mais pas d'écran entre les niveaux.</i>	
GRAPHISMES	82%
<i>Bonne exploitation des couleurs pour les décors.</i>	
ANIMATION	81%
<i>Des animations de bonne qualité et désopilantes.</i>	
BANDE-SON	72%
<i>Pas vraiment transcendante. Bruitages corrects.</i>	
JOUABILITE	85%
<i>Pas de reproche particulier à ce sujet.</i>	
DUREE DE VIE	71%
<i>Le mode Aventure est trop monotone.</i>	
INTERET	80%
<i>Si vous aimez les jeux de baston à deux joueurs.</i>	



Pas plus tard qu'hier, alors que Jordy (qu'on m'apporte un sac poubelle!) sévissait avec sa nouvelle "chanson" sur une chaîne de télévision que je ne citerai pas (on dit déjà assez de mal de TF1 comme ça), je rêvais d'un bazooka capable de traverser l'écran pour faire taire enfin l'insupportable nain braillard. Miracle! Robby déposait le lendemain sur mon bureau le Super-Nintendoscope, accompagné de la cartouche de Battleclash! Certes, il me fallait me contenter des neuf adversaires proposés par le programme mais eux, au moins, étaient en mesure de répliquer à coups de rafales de mitrailleuse. Je branchai donc l'arme sur ma console, et j'entrai dans une arène futuriste, afin d'affronter de terribles tanks bipèdes, pilotés par d'antipathiques méchants aux regards arrogants. Après avoir défié verbalement mon premier adversaire comme un vulgaire joueur de catch, j'aligne mon viseur et la bagarre commence! Je mitraille sans cesse le tank à tronche de crapaud qui me fait face et je laisse parfois à mon laser le temps de se recharger pour balancer une superbe salve aux effets dévastateurs. J'esquive les tirs en démolissant les missiles ennemis avant qu'ils ne m'atteignent et, si ça ne suffit pas, j'enclenche le petit bouton qui se trouve sous la crosse du bazooka pour placer ma botte secrète: une bombe particulièrement efficace que je ne peux utiliser qu'une seule fois par combat. D'accord, ça n'empêchera pas Jordy de chanter, mais ça défoule!



Avant chaque combat, votre adversaire vient vous narguer et entame un bref dialogue...



Pas question de tirer n'importe où, mieux vaut esquiver les tirs de l'adversaire et viser ses points faibles...



Ne tirez pas pendant quelques secondes, vous laisserez à votre laser le temps de se recharger... C'est risqué, mais ça permet d'obtenir un tir dix fois plus puissant!

COMMENTAIRE



SAM

l'animation, ça speede bien et c'est fluide. Pour conclure, je n'ai pas trouvé ce jeu extraordinaire, et je ne vois hélas! toujours rien à l'horizon qui puisse me donner envie d'acheter le Nintendoscope.

Tout le monde doit se dire: "Chouette, un nouveau jeu pour mon Super-Nintendoscope..." Eh bien! autant vous prévenir tout de suite, je n'ai pas trouvé ça vraiment terrible. Vous devrez combattre des espèces de robots qui ressemblent fortement à des crapauds dans des décors représentant une ville envahie par les forces du Mal. Ça nous donne donc des graphismes pas très folichons, inspirés des dessins animés japonais: rien de bien gai. Sinon, du côté de

VOS SIX PREMIERS ADVERSAIRES



GARAM
(piloté par Guido)

Pas de panique, ce crapaud est plutôt lent et les réflexes ramollis de son pilote n'arrangent rien! Si vous visiez bien, vous remporterez le combat sans même avoir été touché.



SCARAB
(piloté par Ikhmaton)

Pour vous débarrasser de cet étrange croisement entre hibou et scarabée, visiez le bas-ventre! Le gros poussah qui le dirige en restera comme deux ronds de flan!



ARTEMIS
(piloté par Tasha)

Cette fois, le pilote est une femme et vous lui laisserez la vie sauve. Mais le combat sera rude, surtout si vous oubliez d'intercepter les terribles missiles qui ont fait sa réputation!



CHNEIDER
(piloté par Alfred)

Conçu et piloté par un savant allemand, ce tank est vraiment d'une incroyable rapidité. Visez bien ses jambes pour arriver à le ralentir!

REVIEW



Au début du jeu, vous ne disposez que d'une bombe supplémentaire, utilisable une seule fois par combat. Au fil des victoires, vous récupérez les armes et les équipements des adversaires vaincus : bombe au plasma, laser, curseur de visée, bouclier, etc.



COMMENTAIRE



HOMER

Quel plaisir de pouvoir tirer sur sa télé! Vos adversaires sont variés, antipathiques à souhait et ont tous leurs points faibles et leurs attaques spéciales... Mais une fois que vous aurez appris à viser, à esquiver les tirs et à utiliser vos armes les plus balèzes au bon moment, l'action commencera à vous sembler un peu trop répétitive. Il ne vous faudra pas plus de quelques heures pour venir à bout des six premiers adversaires et vous aurez bien de la chance si vous réussissez à échapper à la "crampe d'œil" ou aux maux de tête après avoir passé la journée à plisser l'œil gauche pour viser avec le droit! Bref, à part l'utilisation — d'ailleurs plutôt limitée — du bazooka Nintendo, cette cartouche n'a pas grand intérêt.

TIP !

Il est presque inutile de tirer en rafale sur vos adversaires (c'est comme si vous tentiez d'assommer un éléphant à coups de flan aux pruneaux!). Laissez toujours à votre laser le temps de se recharger et balancez de grosses salves en visant le point faible de l'ennemi. N'utilisez le tir en rafale que pour parer les tirs de vos adversaires.



SCARAB (pilote par Ikhnaton)



Attention! ce clown mégalomane est dangereux! Ses attaques tournoyantes sont particulièrement redoutables... Pour y échapper, visez le centre du corps.



LORCA (Pilote par... Lorca!)



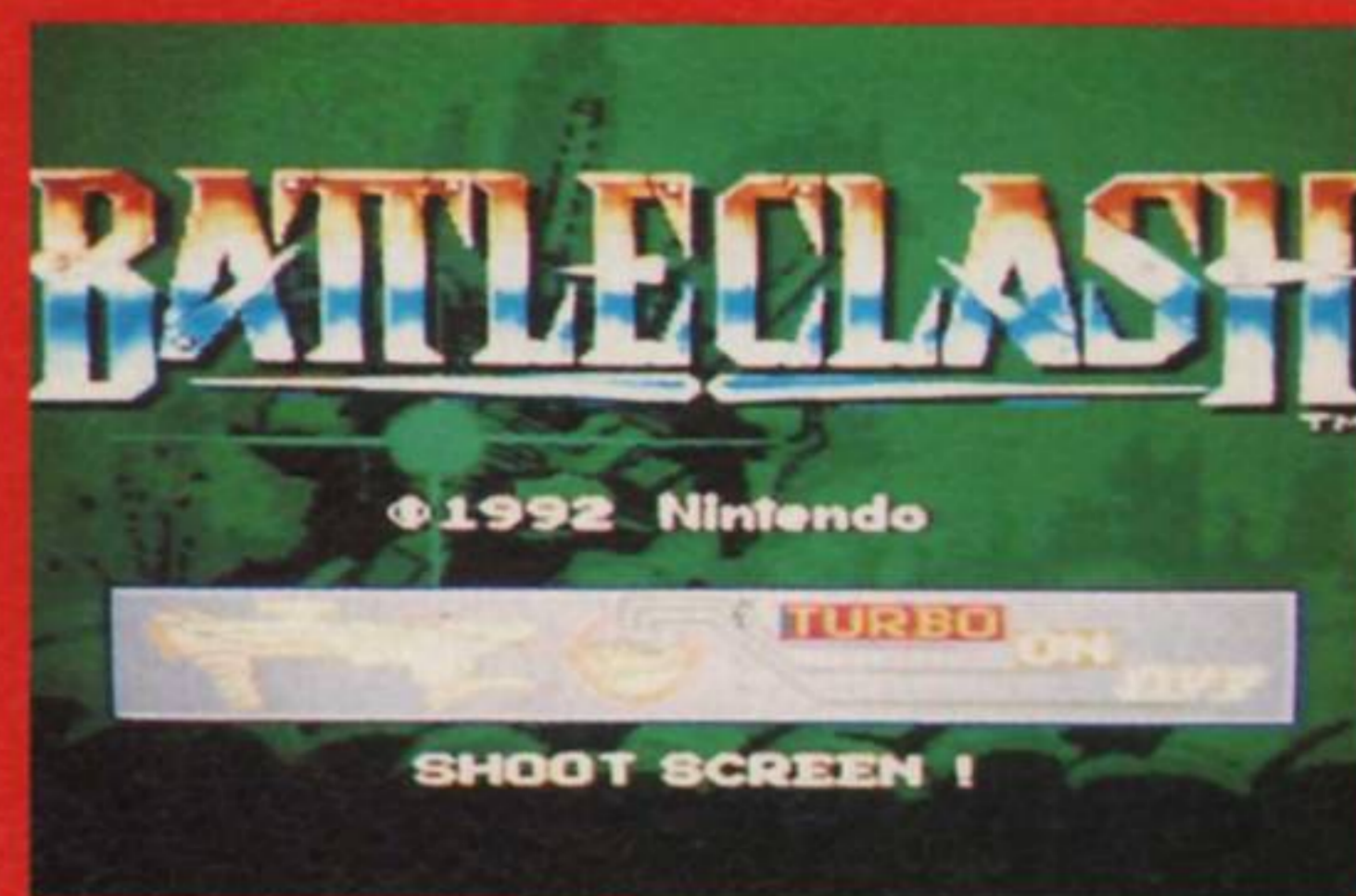
SCHNEIDER (pilote par Alfred)



C'est le plus lent de vos adversaires, mais son blindage résiste à tout. Pour en venir à bout, visez le centre dans les rares moments où il s'entrouvre et faites feu à coups de canon!



IVAN (pilote par Antonov)



EDITEUR : NINTENDO

PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI

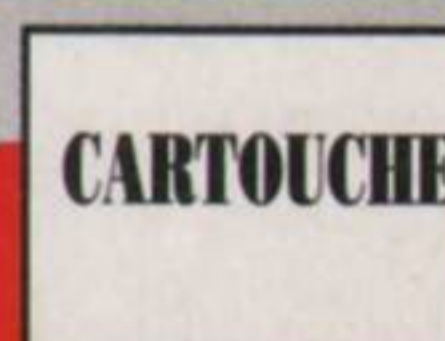
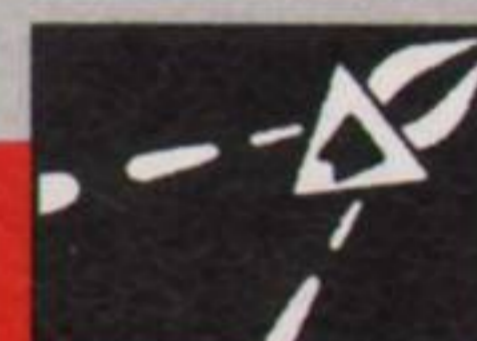
DIFFICULTE : MOYEN

NOMBRE DE VIES : 1

OPTION CONTINUE : OUI

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3

CONTROLE : BON



PRESENTATION 73%

Le manuel contient les fiches signalétiques qui vous permettront de venir à bout de vos adversaires.

GRAPHISMES 76%

Les graphismes sont assez réussis, à l'exception des explosions.

ANIMATION 80%

L'animation est rapide et donne pas mal de relief aux personnages... On ne peut pas en dire autant des décors.

BANDE-SON 68%

La musique est correcte mais les bruitages ne sont pas très variés.

JOUABILITE 84%

Si on veut bien oublier la "crampe de l'œil plissé", le Nintendoscope est tout à fait maniable et facile à utiliser.

DUREE DE VIE 43%

Vos adversaires ne sont pas nombreux et l'action est un peu trop répétitive.

INTERET 72%

Passé l'excitation de tirer sur la télé, on se lasse bien vite de ce jeu, malgré son excellente réalisation!



Certains d'entre vous connaissent peut-être déjà le dessin animé "Captain Planet", dans lequel une poignée de jeunes exaltés luttent à longueur d'épisode contre les méchants pollueurs qui abîment notre belle planète. Voici que nous arrive l'adaptation micro de ce dessin animé gluant de bons sentiments... Vous devrez délivrer quatre des membres de l'équipe en venant à bout de quatre super-méchants. Duke Nukem, un punk dégénéré, se cache au fond d'une mine d'uranium hautement radioactive. L'infâme Verminous Skumm, lui, se terre dans les égouts, au milieu des rats et des cafards. Le gros Hoggish Greedly préfère vivre au fond d'une plate-forme pétrolière sous-marine, et la diabolique Dr Blight s'est retranchée dans son laboratoire pour se livrer à d'ignobles expériences génétiques. Avant de pouvoir cogner chacun d'entre eux, vous devrez d'abord mettre un terme à leurs méfaits, par exemple en anéantissant des machines radioactives ou en fermant les valves qui rejettent des matières polluantes dans les égouts. Vos personnages disposent de quelques points de vie, ainsi que d'armes antipolluantes efficaces, mais pas inépuisables. Lorsque vous échouez dans un des niveaux, rien ne vous empêche de recommencer, mais vous ne disposez que d'une trentaine de minutes pour terminer les quatre niveaux du jeu, après quoi les vilains pollueurs envahiront la terre et vous pourrez faire une croix sur notre belle couche d'ozone!



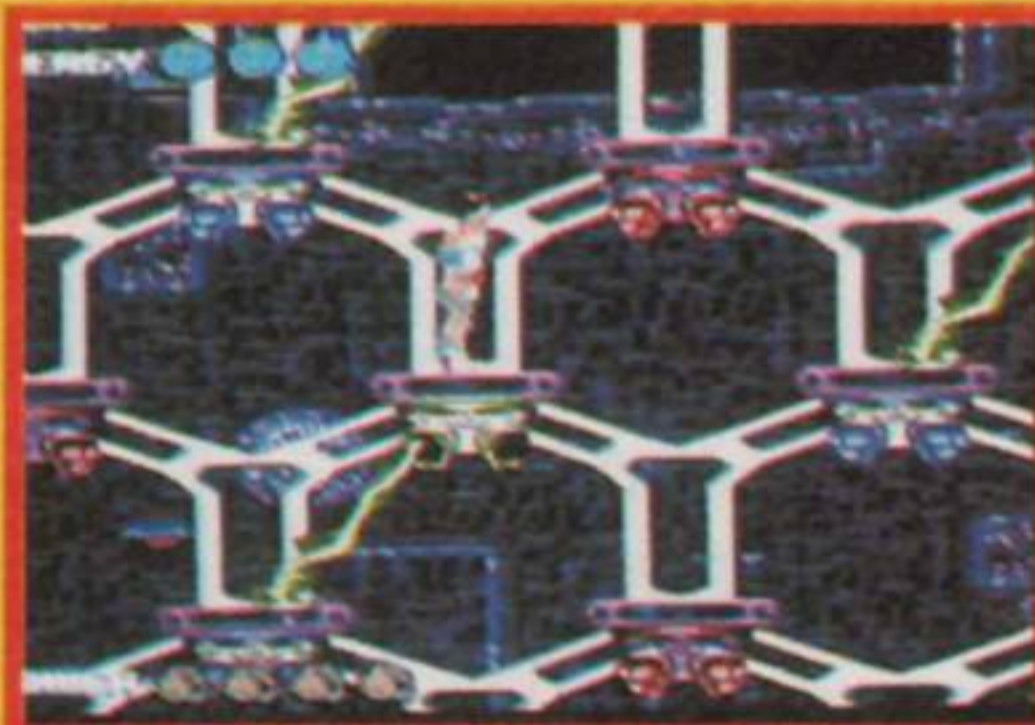
COMMENTAIRE



HOMER

Avec son scénario plutôt original et ses graphismes colorés, Captain Planet aurait pu être un bon jeu si son niveau de difficulté n'avait pas été aussi mal dosé... Certains niveaux sont presque infaisables, tandis que d'autres pourraient être terminés les yeux bandés! Il est souvent impossible d'éviter les obstacles ou les tirs ennemis, et, lorsque vous êtes à court de munitions, vous ne pouvez plus tirer que toutes les dix secondes, ce qui laisse aux monstres tout le loisir de vous massacrer. C'est dommage, car avec une meilleure réalisation, ce jeu écolo aurait été plutôt sympa... Avant de la mettre à la poubelle, vérifiez que la cartouche est recyclable!

TIP!



DANS LE REPAIRE DU DR BLIGHT, LES BATTERIES DE LASER SONT DE DIFFÉRENTES COULEURS ET TIRENT TOUJOURS DANS LE MÊME ORDRE: ROUGE, VERT PUIS BLEU. POUR ÉVITER D'ÊTRE TOUCHÉ, GRIMPEZ SUR UNE PLATE-FORME QUI SOIT DE MÊME COULEUR QUE LE PROCHAIN TIR. PAR EXEMPLE, SI LE LASER VERT VIENT DE TIRER, GRIMPEZ VITE SUR UNE PLATE-FORME BLEUE, VOUS Y SEREZ EN SÉCURITÉ.



Les égouts constituent sans doute la partie la plus vaste et la plus difficile du jeu... Et en plus, le niveau de l'eau ne cesse de monter!

Lorsque vous perdez votre personnage, vous revenez à l'écran principal du jeu, à partir duquel vous pouvez décider de vous attaquer à n'importe quel niveau... A condition qu'il vous reste suffisamment de temps.

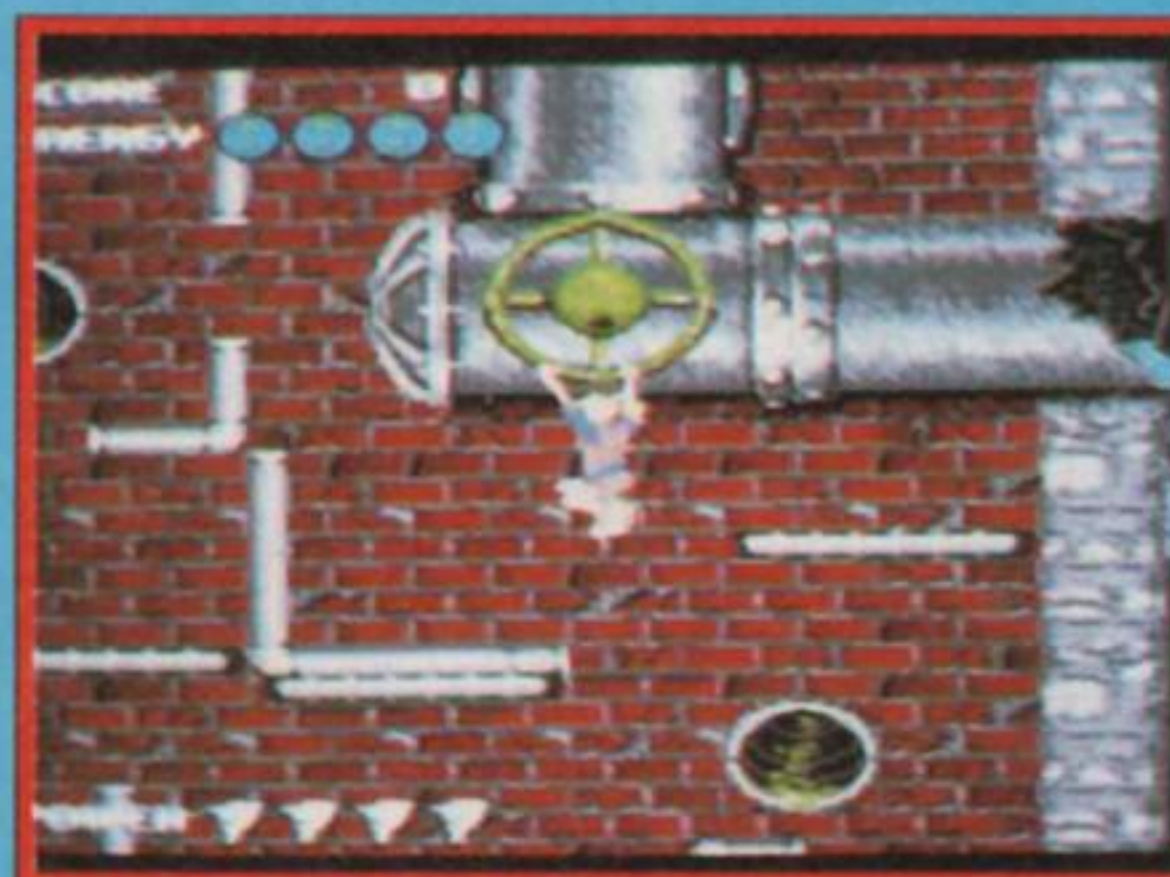


Pour en finir avec Duke Nukem, vous devrez enfoncer toutes les barres d'uranium de cette salle de contrôle... Procédez étage par étage en dégommant les créatures radioactives qui tentent de remettre les barres en place.

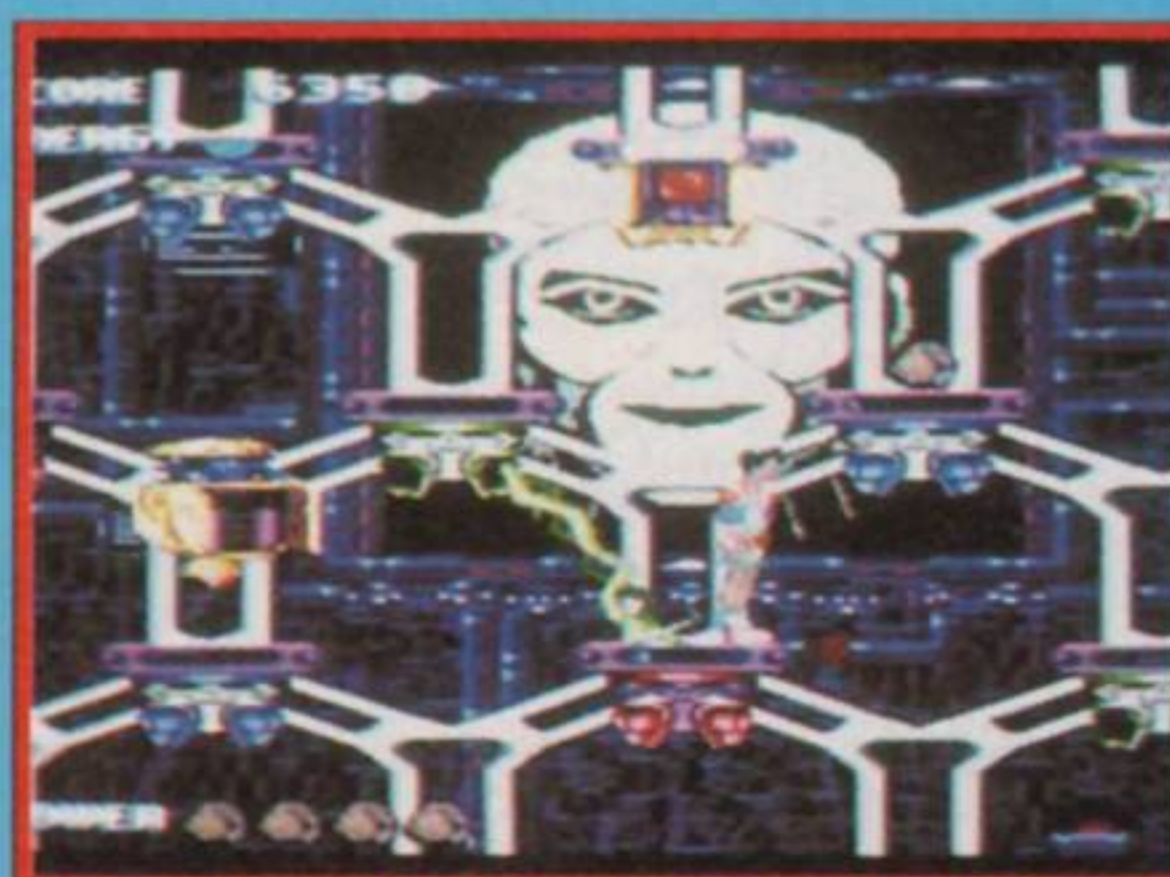
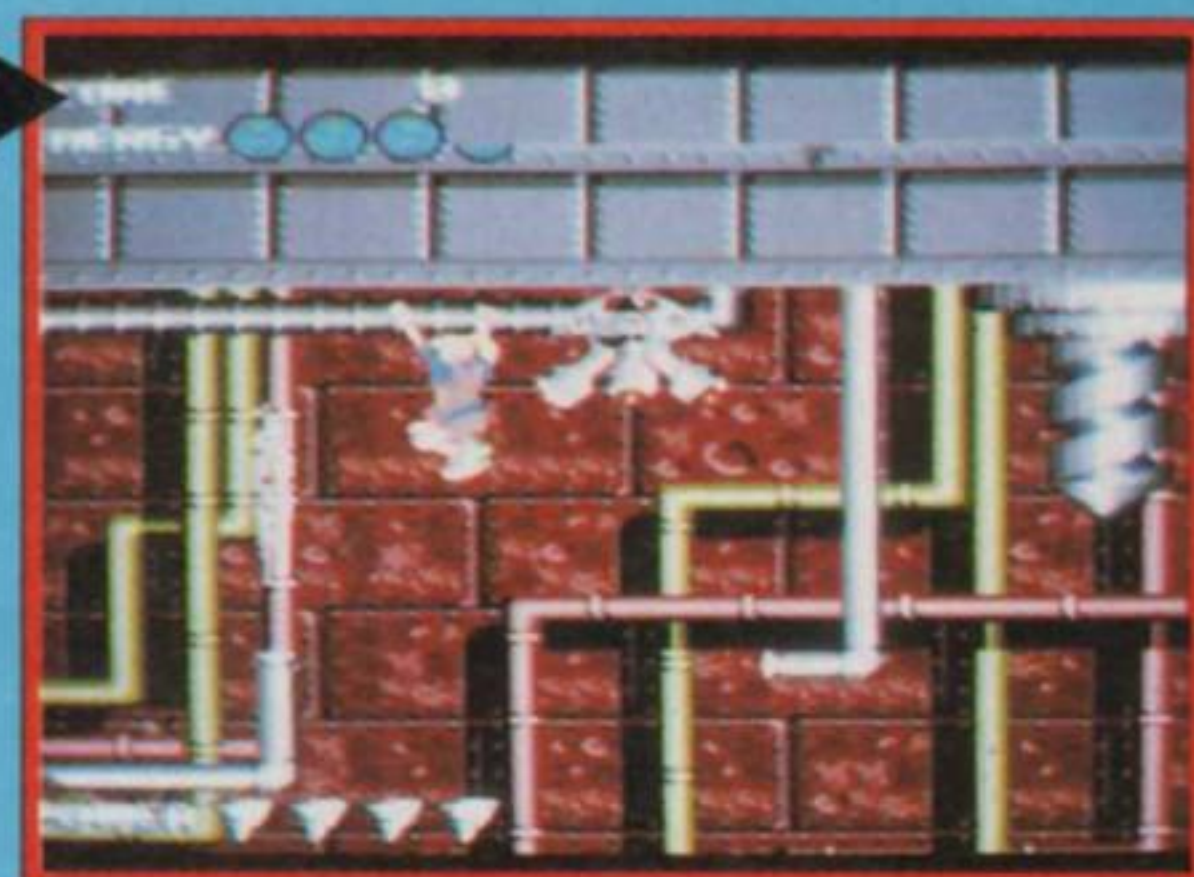
CAPTAIN PLANET

SUS AUX POLLUEURS

DUKE NUKEM
Sa mine d'uranium produit de dangereux déchets radioactifs... Démolissez les machines qui les produisent!



HOGGISH GREEDLY
Sa plate-forme pétrolière sous-marine détruit peu à peu l'environnement aquatique... Faites quelque chose!



AIN IET

COMMENTAIRE



SAM

et la maniabilité d'assez bonne qualité.

Tiens, ça faisait un petit moment que je n'avais pas eu entre les mains un jeu vraiment nul. Pourquoi si nul? Ça bave de partout, il n'y a aucun dégradé, les couleurs sont trop violentes. De plus, l'animation est dix fois trop lente. Quant à la difficulté, il vaut mieux ne pas en parler: soit certains niveaux sont trop difficiles, soit trop faciles. C'est dommage, car il faut reconnaître tout de même que le scénario est vraiment sympa, voire original,

JEURS!



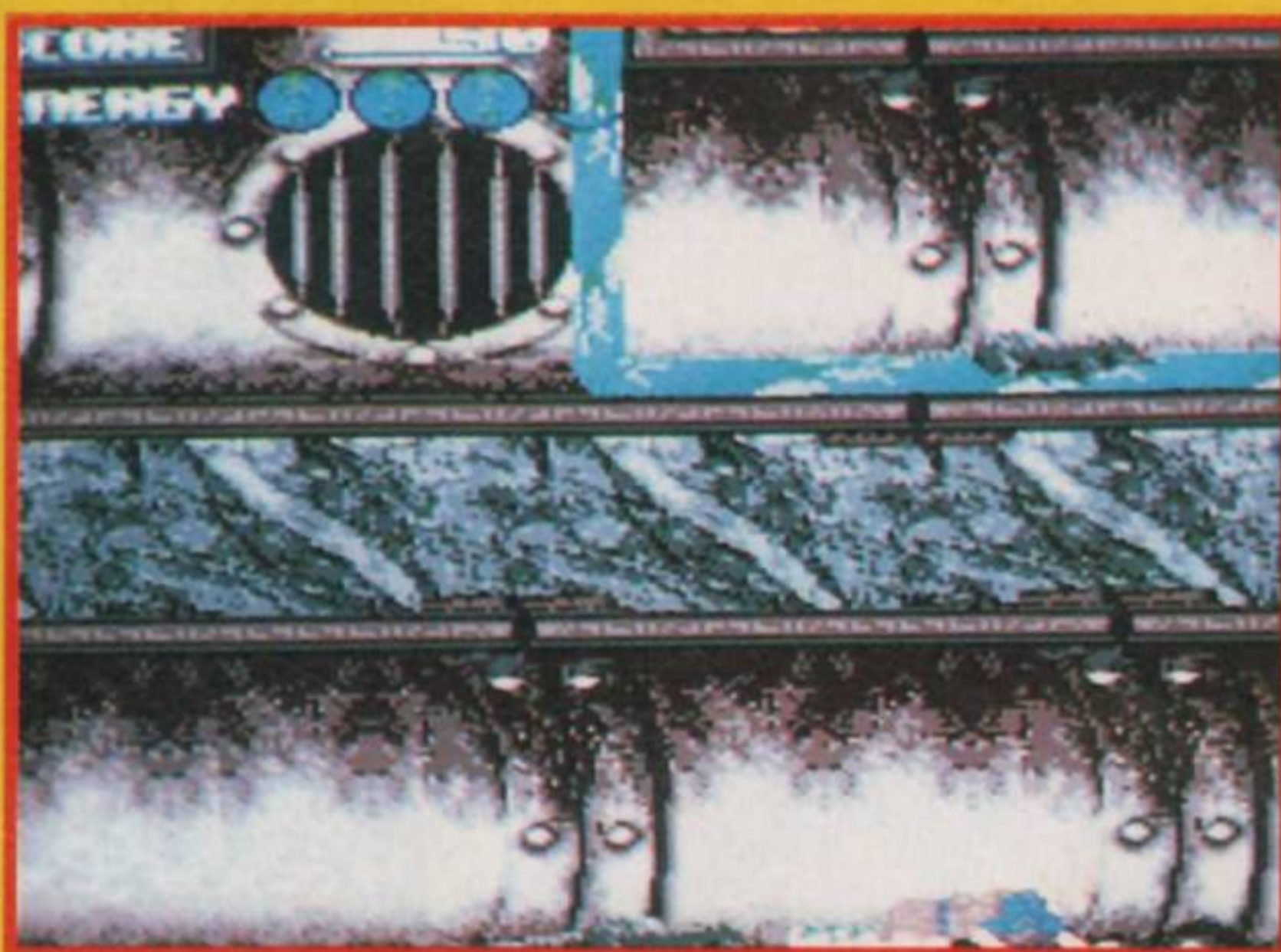
VERMINOUS SKUMM

Vous devrez fermer les quatre valves qui déversent d'ignobles produits polluants dans ces égouts.

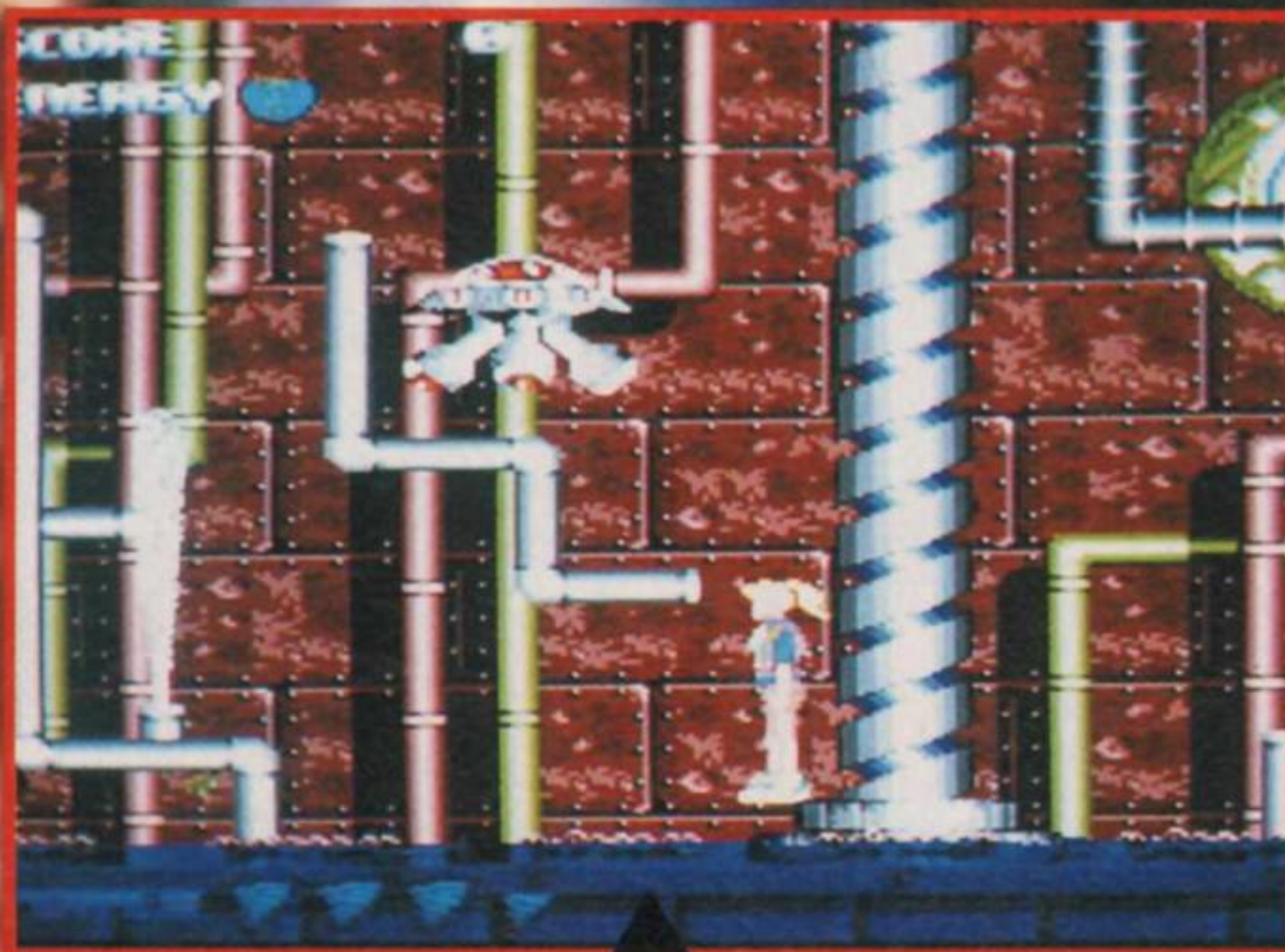


DR BLIGHT
Cette scientifique met la manipulation génétique au service du Mal. Démolissez les cinq écrans de son ordinateur.

UNE JOUABILITE DISCUTABLE...



Dans les égouts, la plupart des monstres sont plus petits que vous, et la faible hauteur du plafond vous empêche de sauter par-dessus. La seule façon de les éviter est donc de vous baisser pour les abattre avant qu'ils ne vous atteignent. Mais lorsque vous marchez, votre vitesse s'ajoute à celle des monstres qui arrivent en sens inverse et il est impossible de se baisser à temps pour tirer. Vous n'avez plus qu'une seule solution: vous déplacer à quatre pattes de façon à être prêt à faire feu dès qu'un monstre se présente au bord de l'écran. Mais cette façon de se déplacer est très lente et les égouts constituent sans doute le niveau le plus vaste du jeu! Vous serez donc condamné à marcher rapidement et à mourir vite, ou à errer interminablement...



De solides robots vous mènent la vie dure... En tuant, vous pourrez récolter des points de vie ou des armes supplémentaires.

REVIEW



EDITEUR : SEGA

PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : MOYEN

NOMBRE DE VIES : —

OPTION CONTINUE : NON

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3

CONTROLE : MOYEN



PRESENTATION 72%

Les boutons du joystick sont paramétrables et vous aurez droit à une brève démo des différents niveaux.

GRAPHISMES 67%

Les graphismes sont proches de ceux du dessin animé...

ANIMATION 65%

Le scrolling est fluide, mais l'animation des personnages me semble parfois un peu trop saccadée.

BANDE-SON 43%

Les musiques sont sympas, mais les bruitages plutôt ratés.

JOUABILITE 49%

Trop difficile! On se fait canarder sans arrêt et on a bien souvent ni le temps ni la possibilité d'éviter les monstres.

DUREE DE VIE 60%

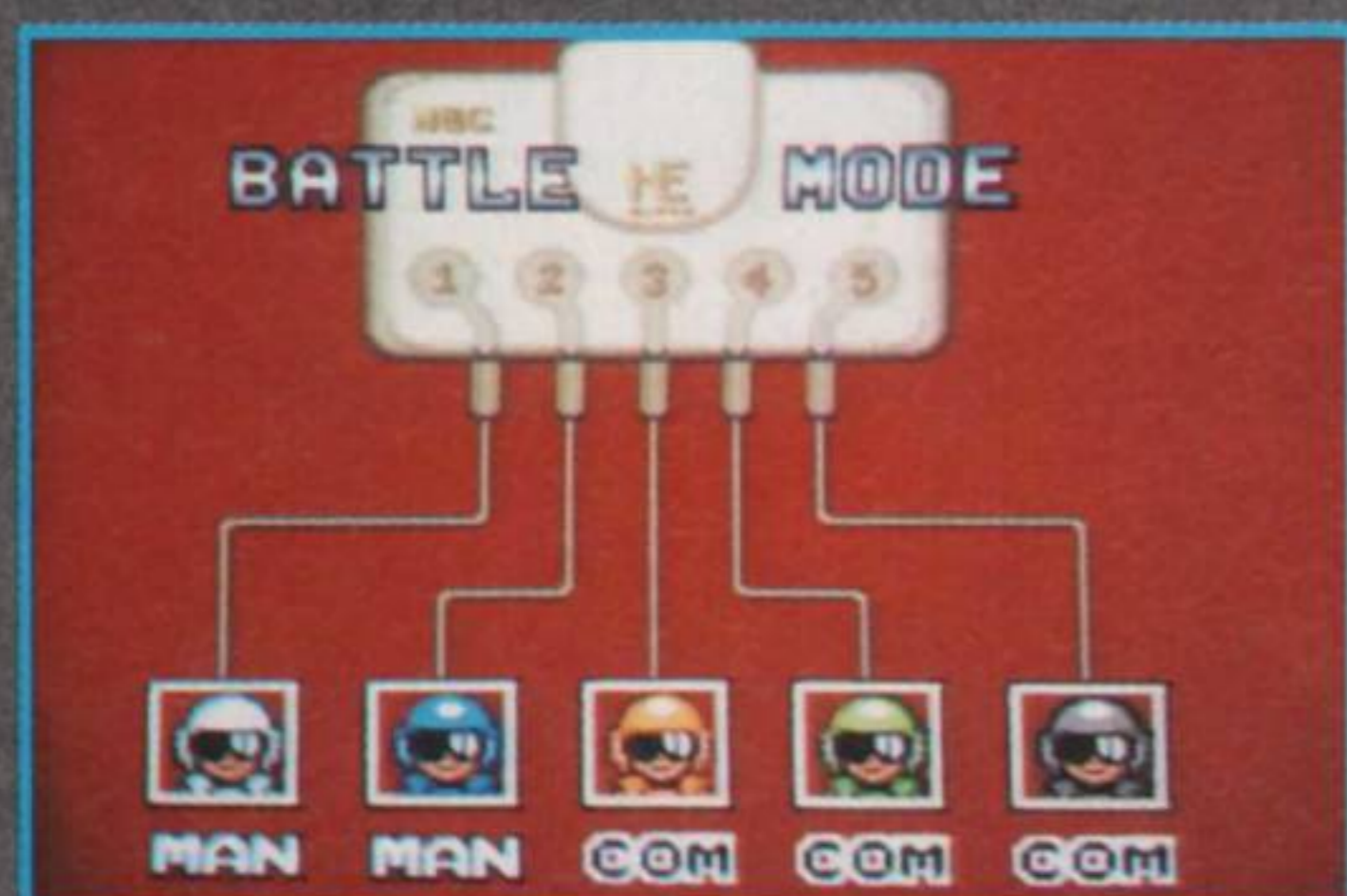
Les niveaux sont peu nombreux et les personnages tous identiques.

INTERET 53%

A part son thème, cette cartouche manque d'originalité.



BATTLE MODE, A CINQ, C'EST MIEUX



Le super-mode. Plusieurs possibilités s'offrent à vous. Vous pouvez jouer à cinq entre amis, mais vous pouvez aussi, si vous n'êtes pas assez nombreux, programmer l'ordinateur pour cinq joueurs à l'écran. Si vous possédez un quintupleur, plusieurs options supplémentaires seront visibles en mode Battle.

Le but principal est ici un peu semblable à celui de Highlander: "There can be only one", ce qui signifie pour ceux qui n'ont pas compris: "Il ne peut en rester qu'un." Vous devrez donc éliminer tous vos compagnons de manière à rester seul à la fin.

COMMENTAIRE



SAM

Battle Lode Runner sur PC Engine est bien réalisé, il y a plein de nouvelles options et, surtout, il y a le nouveau mode à la Bomberman qui permet de jouer à cinq. Et je peux vous dire que, à

cinq, c'est vraiment délirant. Pas autant que Bomberman 93, mais presque. C'est à mon humble avis le seul mode qui puisse justifier l'achat de ce jeu.

En effet, comme pour toutes les versions précédentes, je trouve ce jeu très lassant au bout d'un certain temps. Quoiqu'il en soit, je pense que cette version de Lode Runner est l'une des meilleures qui existent à ce jour, voire la meilleure. A vous de juger, mais je serais tenté de vous conseiller plutôt Bomberman 93 si vous voulez jouer à cinq.



évidemment, ce mois-ci, mes vieux souvenirs refont surface. A l'époque, j'avais un petit Amstrad CPC 464, et Lode Runner fut l'un de mes premiers jeux. Le principe en était tout bête: ramasser tous les objets à l'écran (généralement des

tas d'or) pour passer de niveau en niveau. Le problème, c'est qu'il y avait un peu partout des pièges, des ennemis qui vous attendaient ou vous poursuivaient pour vous empêcher d'accomplir votre mission. Au début, les niveaux étaient très simples et destinés à vous familiariser avec votre personnage mais, ensuite, ça devenait rapidement sérieux et difficile. Il fallait faire preuve de réflexion pour savoir dans quel ordre vous deviez récupérer les tas d'or. J'ai laissé tomber car ça devenait lassant et répétitif. J'ai appris par la suite que Lode Runner allait sortir sur Game Boy sous le nom de Hyper Lode Runner. Il n'était pas trop mal réalisé, mais le problème était toujours que ça devenait vraiment lassant sur les derniers niveaux. Il arrive maintenant sur PC Engine, retravaillé et doté de nouvelles options. La lutte pour arriver à la fin sera rude.



On retrouve, parmi les ennemis, plein de petits Bomberman. Ils ne se déplacent pas plus vite que vous, mais ils sont nombreux.

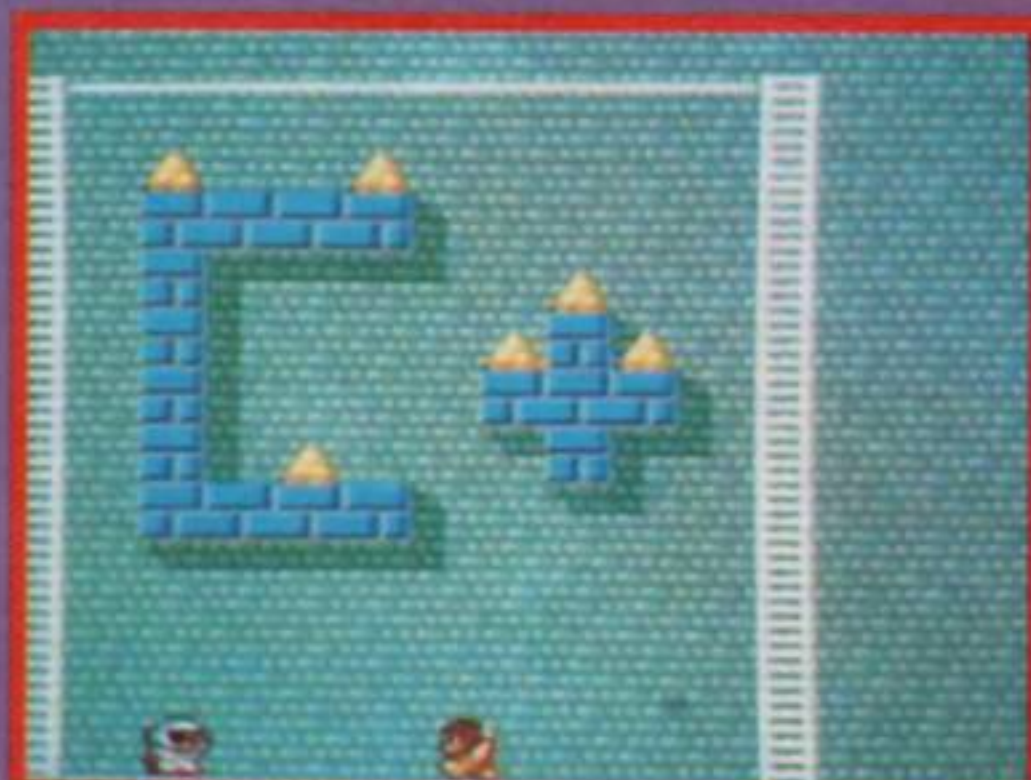
Lorsqu'il y a marqué "GET OUT", dirigez-vous vite vers le haut et grimpez sur la petite échelle qui mène vers la sortie.



Votre seul moyen de défense est de faire tomber vos ennemis. Créez vos trous avec votre laser.



LE MODE EDIT



Vous pourrez avoir accès à ce mode que si vous possédez un lecteur CD-Rom en plus de votre Coregraphx. Tout simplement parce qu'il faut que vous puissiez sauvegarder vos œuvres. Pour créer vos tableaux, vous pouvez choisir les décors de fond, la grandeur du niveau, puis les différentes pièces et personnages que vous voulez placer. Un truc assez chouette: vous jouerez dans les niveaux que vous aurez vous-même créés.



COMMENTAIRE



ROBBY

Lode Runner, certainement le plus vieux et l'un des plus célèbres jeux de plates-formes de tous les temps, est encore d'actualité sur les consoles NEC avec cette nouvelle carte d'Hudson Soft.

L'éditeur japonais ne nous offre ni plus ni moins qu'un Lode Runner mâtiné de Bomberman avec une partie Battle à laquelle cinq amis peuvent prendre part simultanément. Comme d'habitude, les gens d'Hudson ont réalisé un travail remarquable dans tous les compartiments du jeu. Ce cocktail Lode Runner + Bomberman est un excellent titre de plus dans la logithèque fournie de la PC Engine — et c'est mon nouveau jeu fétiche sur cette machine.

REVIEW



EDITEUR : HUDSON SOFT

PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI

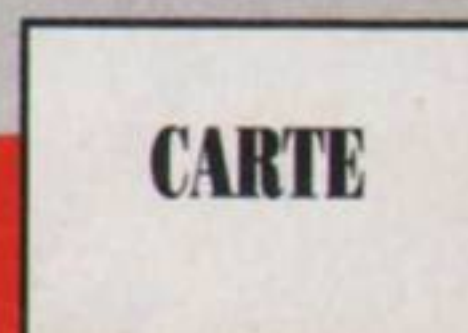
DIFFICULTE : MOYENNE

NOMBRE DE VIES : 3

OPTION CONTINUE : OUI

PASSWORD : OUI

CONTROLE : OK



PRESENTATION 67%

Rien de bien particulier, quelques démos du jeu, un petit clin d'œil à un autre produit d'Hudson, Bomberman.

GRAPHISMES 66%

Des graphismes très simplistes, mais tout à fait dans l'esprit de Lode Runner.

ANIMATION 79%

Une bonne animation, tout ce qu'il y a de plus normal.

BANDE-SON 74%

Les musiques sont, elles aussi, dans la tradition de Lode Runner.

JOUABILITE 86%

Une bonne jouabilité, vous devriez n'avoir aucun ennui.

DUREE DE VIE 87%

100 niveaux, une difficulté très bien dosée et croissante. Tout ce qu'il faut!

INTERET 79%

En solitaire, ce jeu n'est pas exceptionnel. Son atout principal tient à ce que l'on peut y jouer à cinq.



Vous aimez les films de cow-boys ? Les héros sans peur et sans reproche qui cassent plein d'Indiens et de bandits ? Alors Sunset Riders, un jeu de tir classique mais bien réalisé, de Konami, vous permettra d'incarner un jeune justicier ou un desperado reconverti, véritable expert de la pétoire à gros sel. Le jeu se limite en pratique à tirer sur tout ce qui bouge. L'univers est peuplé d'une faune exotique, comprenant bandits, Indiens, jeunes femmes à protéger et méchants boss de fin de niveau. Bien entendu, des tonnes de bonus sont disponibles. Enfin, des tonnes, j'exagère : vous pouvez ramasser, outre l'argent, une seconde arme, un tir rapide et une étoile de shérif, auxquels s'ajoutent des vies et des bâtons de dynamite à usage unique. Le ou les héros se déplacent dans un scrolling horizontal fluide mais très lent, sautent, se baissent, grimpent sur les maisons, évitent des troupes de buffles et des rochers qu'une main malintentionnée pousse sur eux. Le tout en vidant leurs armes sur les troupes des vilains. Les graphismes, bien que peu colorés, sont fins et collent au thème. L'animation est de bonne facture, la musique entraînante, les bruitages parfois amusants... Un jeu sympa mais sans grande originalité.



HISTOIRE CLASSIQUE !
LES INDIENS ATTAQUENT

Troisième niveau précédents, nement. Certes, devient les flé

Voilà nos deux héros après une partie de chasse aux bandits. On peut être justicier et incapable de résister à l'appât du gain...



Fin du niveau 1 : dégommez les tonneaux, tuez le méchant en évitant les nuées de sbires assoiffés de sang !

COMMENTAIRE



WIEKLEN

Bon, ce n'est pas le jeu du siècle, mais Sunset Riders est bien fait. Les personnages sont très bien rendus et le jeu ne manque pas d'humour. Quand votre héros tombe dans les flammes, il se consume comme un personnage de Tex Avery ; lorsqu'un rocher lui roule dessus, il se transforme en crêpe... Les différents niveaux vous permettront de visiter une ville du Far West, un train de marchandises malfamé, des montagnes peuplées d'Indiens hostiles, etc. Malheureusement, l'action varie fort peu et se résume à des massacres entrecoupés de scènes "gnangnan". Bref, ce soft, auquel on peut jouer à deux en mode Versus, vous fera passer de bons moments, même s'il manque de variété.



DEERS

eau: les Indiens! Ce niveau est plus grand et varié que les
mais un peu confus. Les flèches pleuvent, et vous enflam-
l fait froid, mais quand même... Heureusement, vos tirs
ches.



COMMENTAIRE



SAM

Quand on voit de quoi est capable Konami sur Megadrive avec Tiny Toon Adventure, et que, ensuite, on joue à Sunset Riders, on peut se poser quelques questions. La réalisation n'est pas nulle, loin de là, mais tout de même un peu décevante. Nous n'avons pas l'impression d'avoir affaire à des graphismes de Konami. Et pourtant, l'idée de décors western est originale. Malheureusement, l'animation est dix fois trop lente, ce qui réduit la jouabilité de ce soft. Le mode Versus n'est pas très intéressant, même si l'intention était louable, et c'est le mode deux joueurs qui se révèle le plus sympa. Un bon petit beat'em all, sans plus.



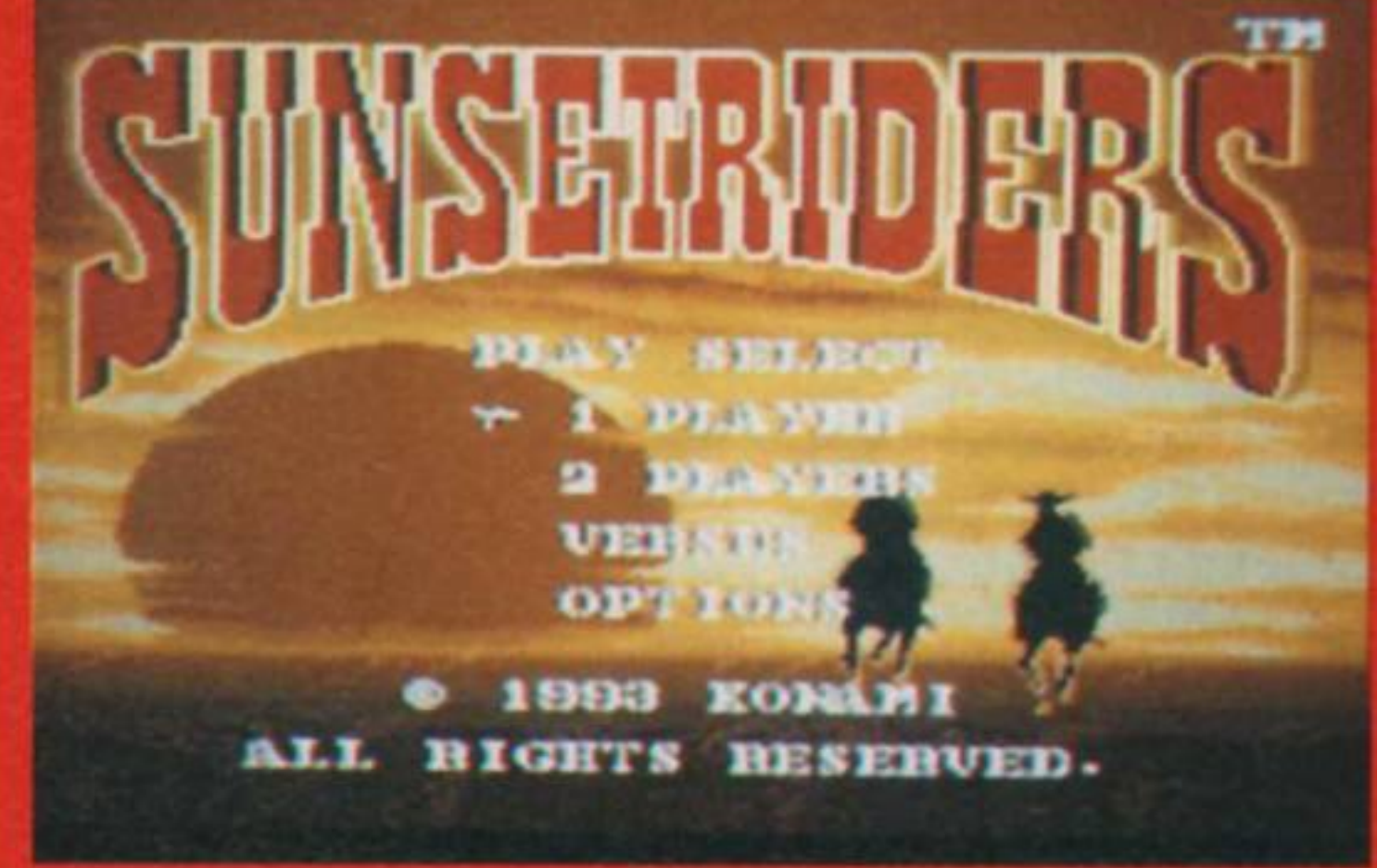
▲ Bonus stage : ramassez les bonus que cette jeune femme vous envoie.

LA FILLE OU LE MECHANT ?



Chaque niveau est divisé en deux parties. Dans la première, vous devez libérer une jeune fille. Dans la seconde, vous devez parvenir au méchant et l'éliminer. A deux, celui qui aura fait le plus de dommages recevra sa récompense !

REVIEW



EDITEUR : KONAMI

PRIX : D

DISPONIBILITE : IMMINENTE

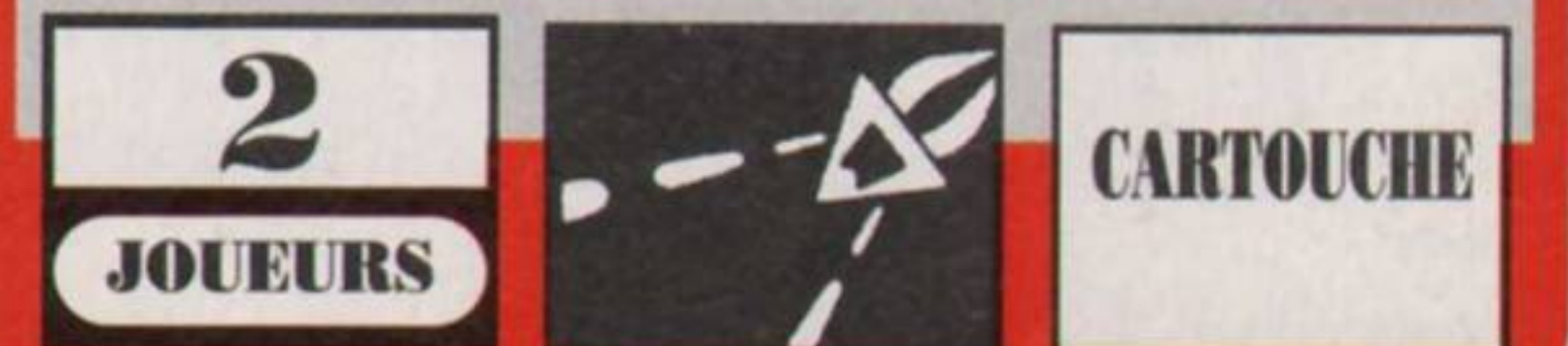
DIFFICULTE : FACILE

NOMBRE DE VIES : 3/5

OPTION CONTINUE : 5

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3

CONTROLE : BON



PRESENTATION 65%

La séquence de présentation est assez réussie: les deux héros sont présentés avec une musique de circonstance.

GRAPHISMES 75%

Si la palette de couleurs est parfois terne, les dessins sont fins et pleins d'humour.

ANIMATION 72%

Hormis la lenteur du scrolling, l'animation est bonne. Les héros disposent de nombreux mouvements.

BANDE-SON 76%

Les bruitages sont bien rendus et soutenus par une belle musique d'ambiance.

JOUABILITE 85%

Le contrôle du personnage est presque parfait. Il est possible de se baisser mais les tirs vont vers le bas...

DUREE DE VIE 64%

Agréable, Sunset Riders n'en manque pas moins de variété mais lasse assez vite.

INTERET 68%

Sunset Riders est bien réalisé mais ne révolutionne en rien le monde des jeux vidéo. On ne lui en demandait pas tant...

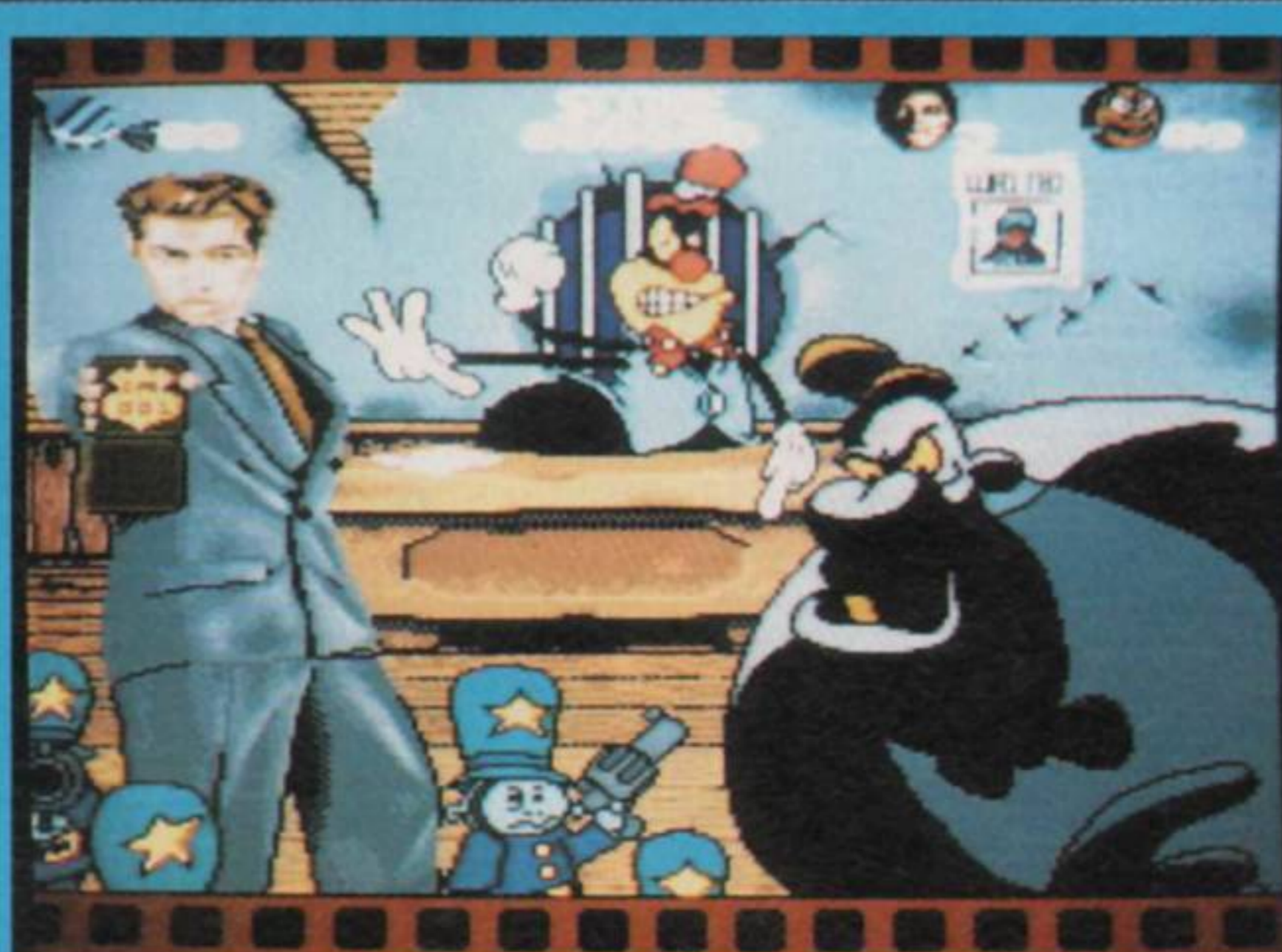


REVIEW

Tiré du film du même nom (il devrait sortir bientôt dans les salles), Cool World nous propose d'incarner un détective privé devant libérer un "toon" (alias Kim Basinger). Cool World est un jeu de plates-formes/aventure dans lequel vous devez successivement traverser différents mondes "toons" tout en effectuant diverses actions. Le but final est d'arriver au dernier niveau, doté d'un rendez-vous avec Kim, sans oublier un cadeau à son intention. Au départ, vous ne pouvez que marcher et sauter, mais vous récupérez rapidement un gant spécial qui vous permet de frapper les toons malfaisants (ils le sont presque tous) et de vous accrocher de plate-forme en plate-forme. Le jeu est décomposé en une succession de niveaux, entre lesquels s'intercalent des phases de "conduite sur plate-forme" assez originales. Principal point fort du jeu : ses graphismes, superbes, peut-être les plus beaux à l'heure actuelle sur SNIN. Les couleurs sont somptueuses, les dessins très proches des dessins animés et le personnage digitalisé se promène avec une belle décontraction. L'animation, sans être extraordinaire, n'en est pas moins bonne. La musique, enfin, est excellente, et elle accompagne parfaitement l'action.

PERMIS A POINTS :
SUSPENSION!

Un des passages interniveaux. Vous devez diriger la voiture sur les plates-formes, en évitant les obstacles et les précipices. Au rythme des heurts, votre voiture se rata-tine puis finit par choir lamentablement dans l'immensité de l'espaace...



De temps en temps, vous aurez droit à des images fixes et à du texte qui vous raconte quelque insanité sur vos pérégrinations. Les ridicules bestioles bleues sont les forces de l'ordre du coin, et elles s'accrochent à vous avec une tendresse presque gênante... Affectueuses, les petites bêtes...

COOL
WORLD

La principale (la seule ?) qualité de ce jeu, ses graphismes, est imposée plus que proposée. Cette séquence de zoom en rotation ne peut pas être interrompue...



Première chose, ramassez la clef de la voiture (si on peut appeler ça une voiture). Il vous faudra aussi éliminer son propriétaire, un loup cracheur de feu...



COMMENTAIRE



SAM

Vraiment pas terrible ! Certes, la réalisation est superbe, les graphismes magnifiques, et les musiques ne déparent pas. Mais il y a un hic : l'animation. Elle est nulle, franchement, au risque de passer pour

le grincheux de service, et de détrôner Wieklen ! Et la difficulté ne rattrape rien, malheureusement. Une fois la fin du jeu atteinte, si vous n'avez pas tout récolté, il faut recommencer depuis le début. Principe de jeu plus qu'énervant, je n'ai pas eu la patience...

Vraiment déçu par cette cartouche, que je considère comme un mauvais jeu de plates-formes/aventure, je ne peux que vous la déconseiller.

Biff ! Encore une allusion au dessin animé. C'est vraiment sympa, mais cela ne suffit pas...

Game Over, Dude ! Bon, j'espère que vous aimez cet écran, parce que vous aurez très souvent le bonheur de l'admirer...



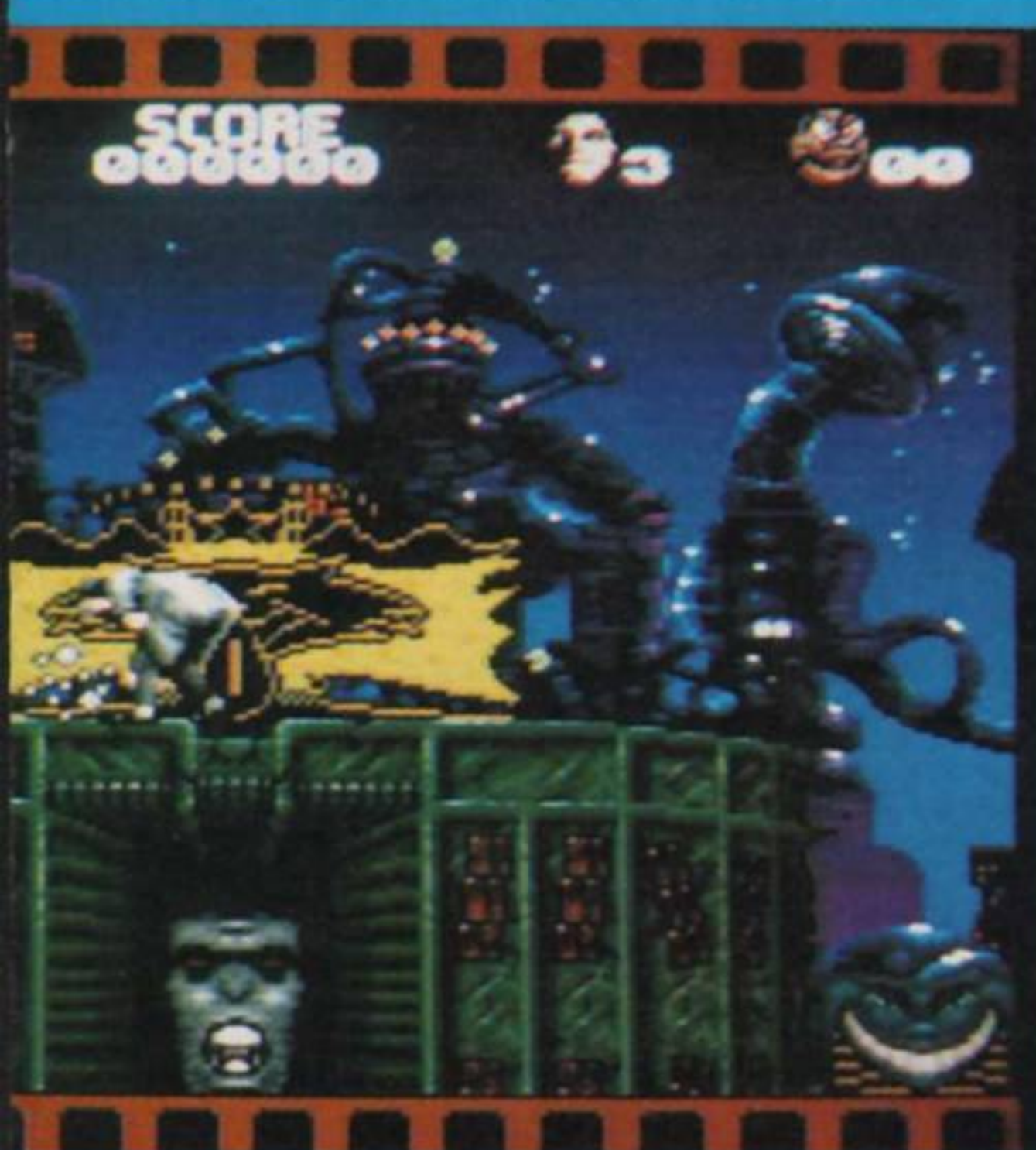
COOL WORLD



Le magasin vous permettra d'acheter ou d'échanger des objets. Attention! il faut avoir les mains libres et un peu d'argent pour pouvoir faire des achats.



Que c'est beau! Votre héros déambule en traquant les ennemis, ramasse les objets... Ne traversez pas trop vite ce premier niveau, car rude y est la tâche...



COMMENTAIRE



WIEKLEN

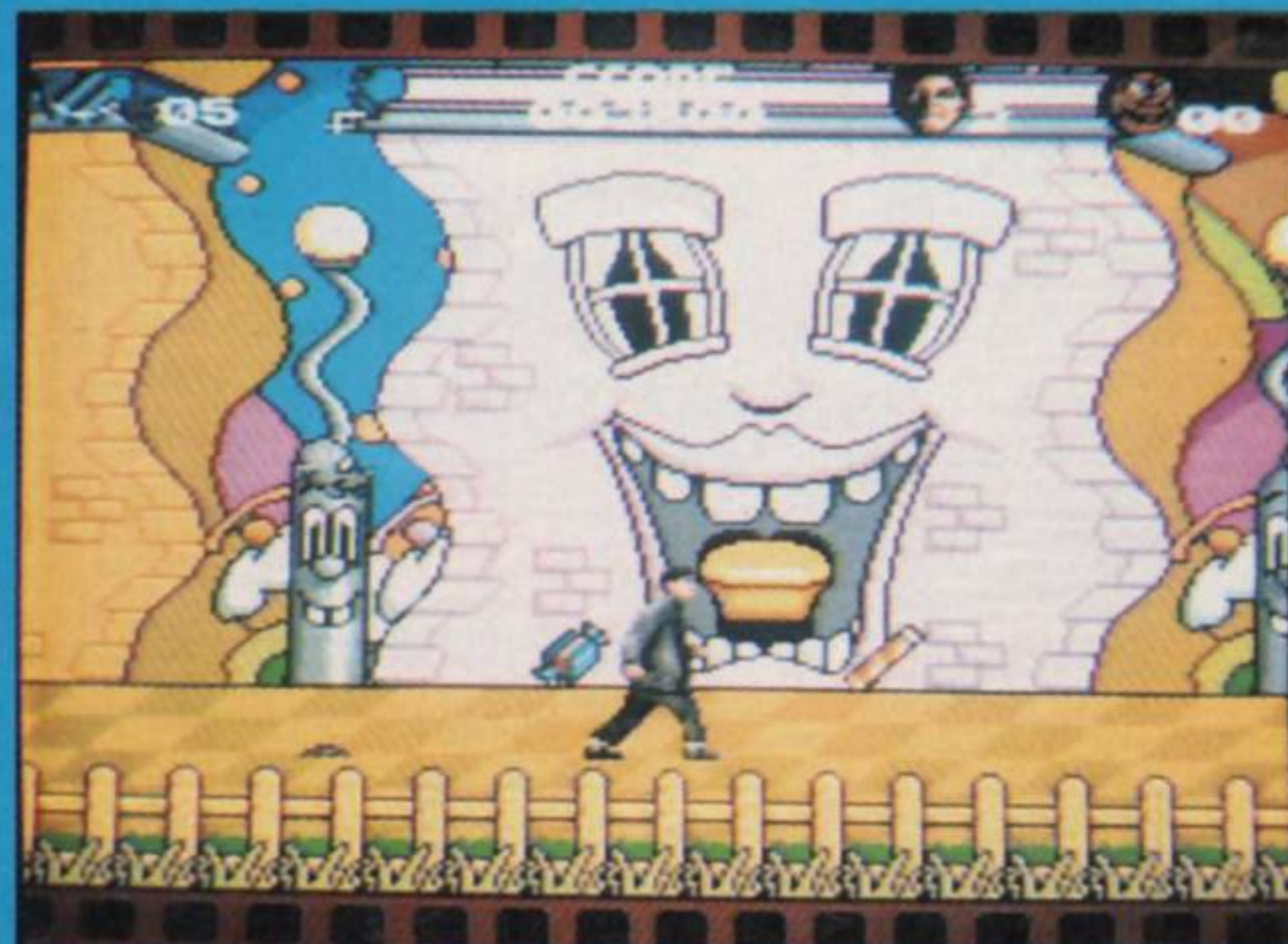
Ça y est, je vois déjà vos mines d'abord réjouies devant ce tableau idyllique, puis douloureusement surprises lorsque vous verrez la note que j'ai mise au jeu.

"Comment? 94 en graphismes, de bonnes notes presque partout, et seulement 57 en intérêt?" Eh oui, si Cool World est très beau, il est aussi très ennuyeux. Les niveaux sont courts et sans grand intérêt, la seule difficulté provenant du maniement plus que délicat du personnage. Car animer de la digit', c'est bien, mais encore faut-il que l'on puisse la contrôler correctement. Si l'idée d'associer aventure et jeu de plates-formes était originale, sa mise en œuvre laisse franchement à désirer. Un exemple? Il est possible de monter sur les plates-formes, mais pas d'en descendre! Un autre? Les passages en voiture, courts et difficiles, dépendent plus de la chance que de l'adresse... Bon, j'arrête là, vous aurez compris que Cool World est l'exemple même du beau jeu (très beau, même) et sans intérêt.

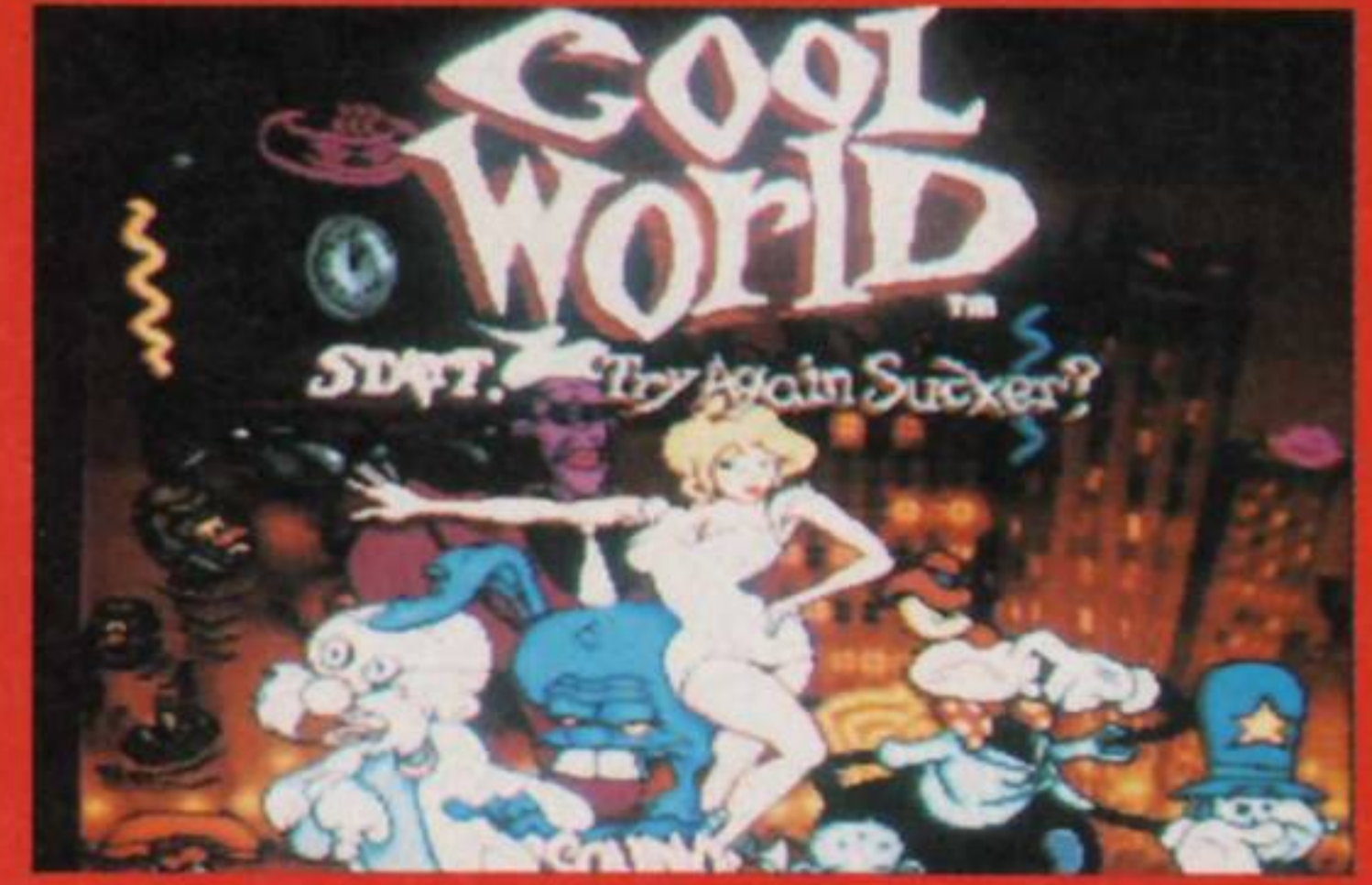


THAT'S ALL FOLKS!

Je vous parlais des graphismes très "cartoon". Eh bien! qu'en dites-vous? Personnellement, je trouve ces décors superbes. Quel dommage que le jeu soit si ennuyeux... Et les charmants petits lapins, me direz-vous? Ces charmants petits lapins, comme presque partout dans le jeu, sont éminemment hostiles et vous canardent à coups de dé...



REVIEW



EDITEUR : OCEAN

PRIX : E

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : MOYENNE

NOMBRE DE VIES : 3

OPTION CONTINUE : 5

NIVEAUX DE DIFFICULTE : —

CONTROLE : MAUVAIS



CARTOUCHE

PRESENTATION 65%

L'une des choses qui m'irritent le plus dans un jeu, c'est quand on ne peut pas interrompre les séquences intermédiaires.

GRAPHISMES 94%

Les décors et les toons sont superbement colorés, et l'ambiance "dessin animé" parfaitement rendue.

ANIMATION 85%

Scrolling fluide, animations de bonne qualité, petits gags...

BANDE-SON 86%

La musique est entraînante et bien adaptée au jeu. Les bruitages ne sont pas assez nombreux.

JOUABILITE 65%

N'était la difficulté qu'on éprouve à diriger le héros, il n'y aurait aucun problème.

DUREE DE VIE 55%

C'est beau, mais répétitif! Niveau après niveau, vous devez ramasser des objets et les utiliser à un endroit précis.

INTERET 57%

Passé la phase d'émerveillement ce jeu laisse place à l'ennui.



REVIEW



Les forces ennemies ont commencé une gigantesque bataille aérienne, prélude à une invasion massive par air et par mer. Sûres de leur supériorité dans les airs, elles espèrent ainsi constituer un couloir aérien parfaitement défendu, où leurs troupes n'auraient plus aucune difficulté à progresser. Mais c'était sans compter avec un pilote d'élite tel que vous. Vos qualités vous ont fait choisir pour une série de missions, toutes plus dangereuses les unes que les autres. Ces missions sont expliquées en détail au Q.G., cartes à l'appui. Chaque mission dans une région se subdivise en une série de missions secondaires : combat aux instruments (radar), mais aussi à vue, face-à-face aérien, destruction d'objectifs dans un couloir rocheux gênant vos manœuvres et, enfin, appontage sur le porte-avions. Vous devrez impérativement atteindre le quota demandé pour continuer. Votre chasseur, bien que perfectionné, ne possède au départ aucune arme particulièrement extraordinaire. Il faudra donc faire avec les canons classiques et les missiles, complétés de la postcombustion, pour rattraper les fuyards. Avant d'entamer votre deuxième mission, vous complétez l'armement et la protection de votre jet grâce aux points acquis : balles perforantes, missiles air-air ou air-sol, bouclier d'efficacité variable. Les vies multiples et les options Continue (le jeu reprend exactement à l'endroit où l'on est mort et non au début du niveau, comme c'est souvent le cas) permettent de progresser.



Le choix des boutons permet à chacun d'y trouver son compte. Libre choix aussi entre modes Arcade et Simulation (on pousse ou tire le manche pour grimper).

En mode Facile, et grâce aux avions multiples et aux options Continue, vous pourrez progresser assez loin avant d'en arriver là.



Au quartier général, c'est le briefing. La zone où vous allez sévir apparaît en encadré. Admirez la qualité graphique de cette carte.



COMMENTAIRE



SPIRIT

Lorsque j'ai commencé à jouer à G-Loc, j'ai été tout d'abord un peu déçu. L'introduction, avec ses cartes détaillées et la présentation des armes, laissait présager de super-graphismes, lesquels sont absents du jeu lui-même. Pourtant, après cette cruelle désillusion, le jeu m'a bien accroché. Il faut apprendre à se servir intelligemment des canons ou des missiles selon la situation, et savoir rattraper l'adversaire pour lui "coller aux fesses" et le faire souffrir un peu. Le choix du contrôle n'est pas mal non plus (mode Arcade ou Simulation), bien que G-Loc ne puisse guère passer pour une véritable simulation. La progression de difficulté est bien dosée et le jeu, facile au début, devient vite un enfer. Malheureusement, ces qualités s'estompent avec le temps, le jeu étant finalement assez peu varié au fil des niveaux. G-Loc vous détendra pour un petit moment, mais n'en attendez pas des parties inoubliables.



Il faut atteindre les cibles au sol, sans pour autant percuter les parois du canyon. Dans la première région, vous pourrez vous contenter d'utiliser les missiles air-sol sans vous déplacer latéralement.

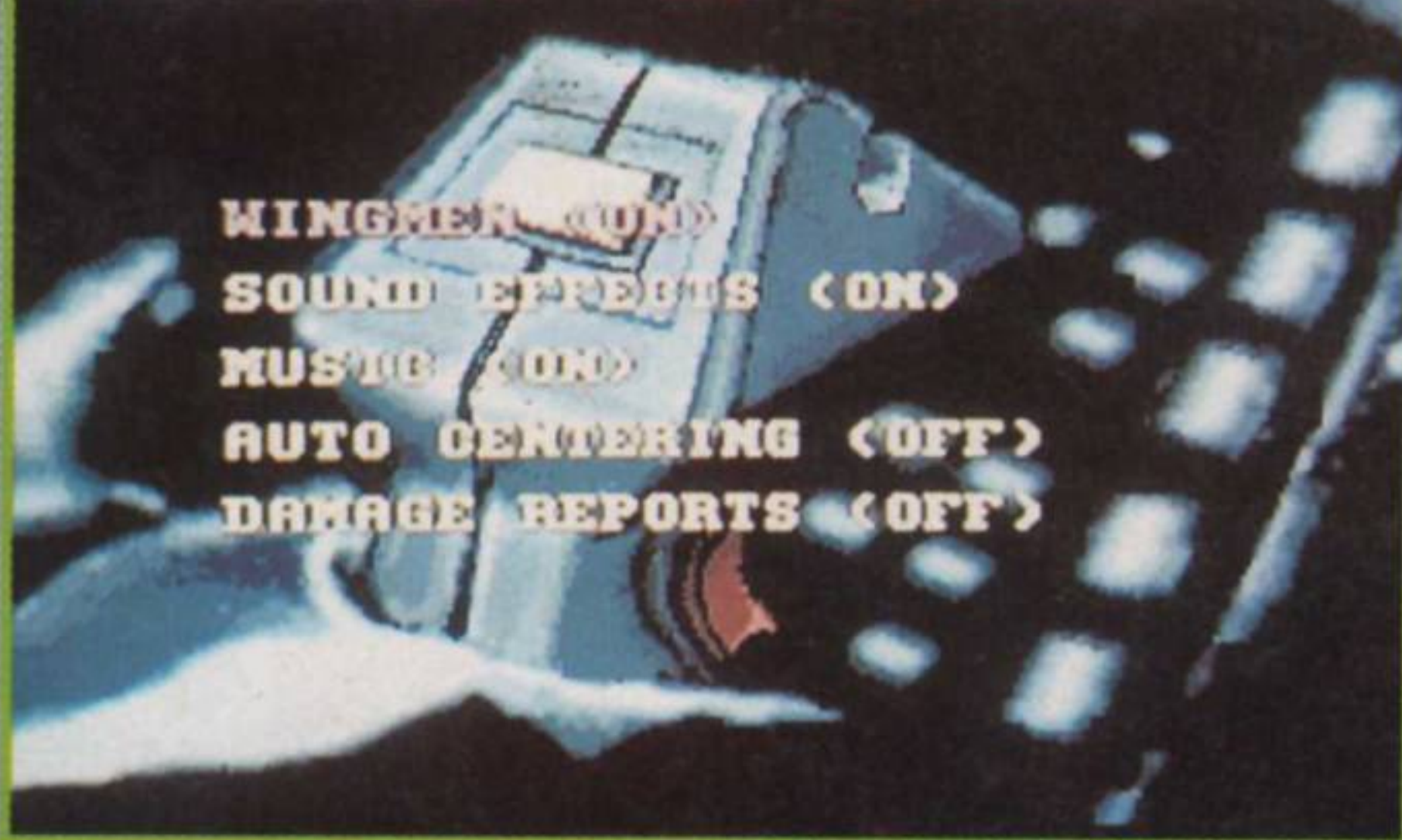
L'ordinateur a "locké" la cible (fenêtre rouge) et affiche "fire". Maintenez la trajectoire et utilisez les "afterburners" si elle s'éloigne.



TIP !

ENTRAÎNEZ-VOUS AU PREMIER NIVEAU À MANIÈRE CORRECTEMENT VOS ARMES. LES CIBLES DES CANONS DOIVENT ÊTRE AJUSTÉES "À VUE", PARFOIS TOTALEMENT EN DEHORS DU CADRE DE VISÉE. METTEZ QUELQUES COUPS DE POSTCOMBUSTION POUR ÉVITER DE VOUS FAIRE DISTANCER ET POUR VOUS RAPPROCHER D'AVANTAGE DE LA CIBLE. LES MISSILES DOIVENT ÊTRE ENVOYÉS AU MOMENT OÙ L'ORDINATEUR LES A "LOCKÉS", MAIS VOUS DEVEZ ENCORE MAINTENIR LA CIBLE DANS LE CADRE GÉNÉRAL ET À DISTANCE CORRECTE.

SELECT OPTIONS



Les options du début sont complètes. Le mode Facile y est aisé, mais constitue une bonne façon de se familiariser avec les armes.

REVIEW



EDITEUR : SEGA

PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI

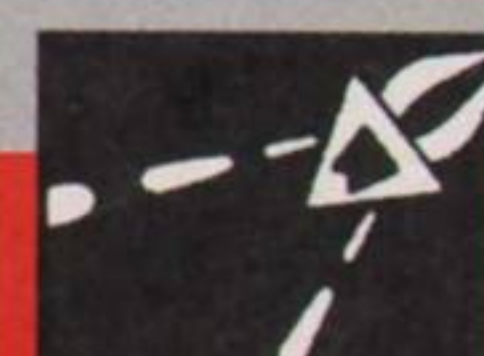
DIFFICULTE : MOYENNE

NOMBRE DE VIES : 5

OPTION CONTINUE : 3

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3

CONTROLE : EXCELLENT



CARTOUCHE

C
BATTLE



Virage serré sur l'aile pour tenter de remettre les avions en mire. Dans certaines missions, vous pourrez vous aider du radar pour localiser les adversaires.



La majorité des ennemis vous dépassent, apparaissant de dos et offrant ainsi une cible sans risque. Mais certains arrivent de face et attaquent, au canon ou au missile.

COMMENTAIRE

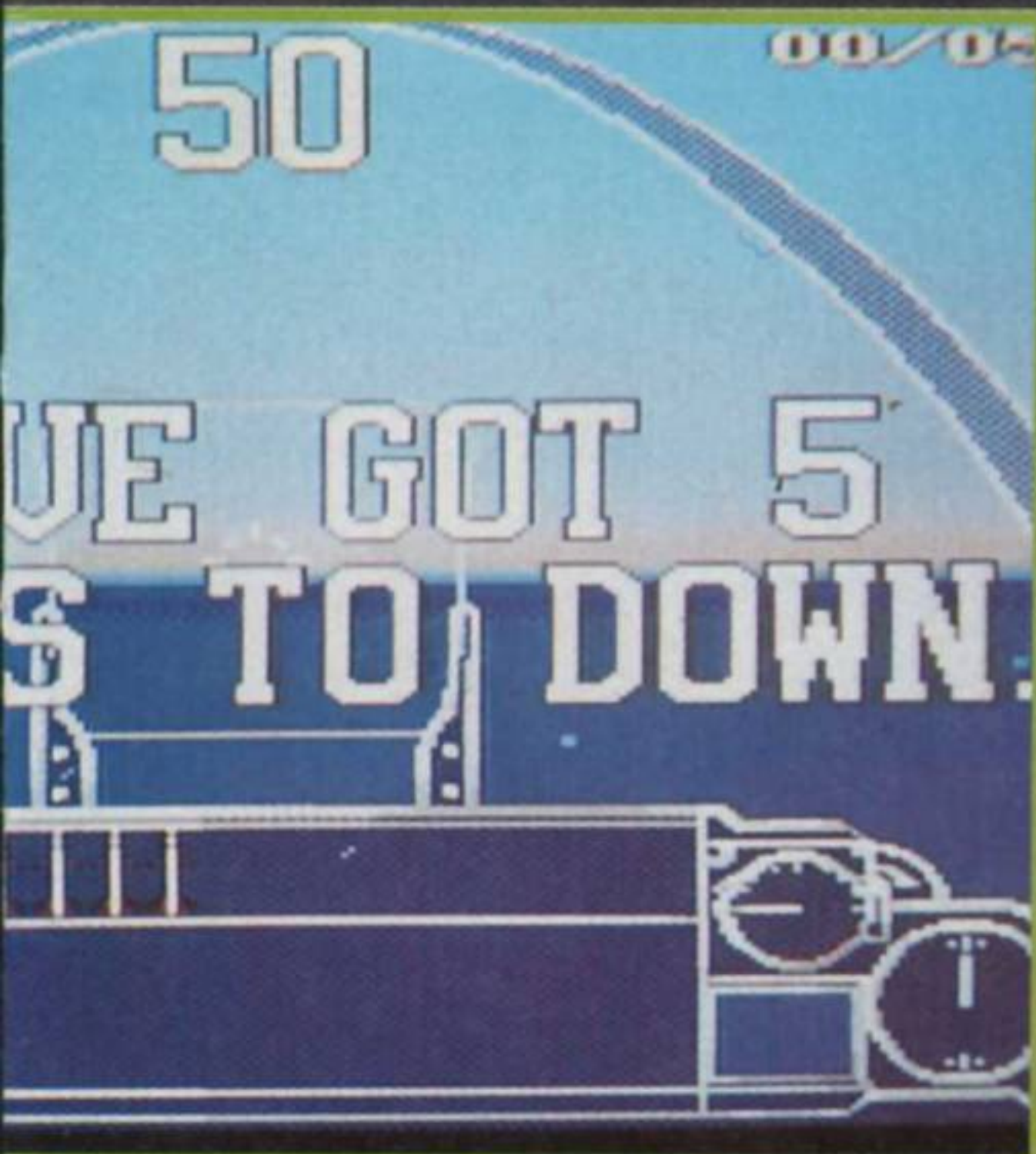


JIMMY H

Je serai cette fois un peu plus sévère que Spirit. G-Loc n'a, à mon avis, pas suffisamment d'atouts pour en justifier l'achat, à moins que vous ne soyez absolument fou de combats aériens (et en manque depuis plusieurs jours). La perspective en pseudo-3D n'est pas nouvelle et les décors, presque toujours inexistantes, n'ont aucun rapport avec la région "visitée". Les missions se suivent et se ressemblent beaucoup trop. La seule qui

soit différente (l'appontage sur le porte-avions) se révèle d'une platitude exaspérante. Autre lacune : l'absence de jeu à deux, qui aurait au moins apporté une parcelle d'originalité à ce jeu trop classique. En revanche, la réalisation n'est pas mauvaise avec, en particulier, une animation rapide et fluide et une bonne bande-son. Malheureusement, cela ne suffit pas à en faire un bon jeu.

Avant chaque mission, on vous explique le quota d'objectifs à atteindre. Ce quota est rappelé en haut à droite.



PRESENTATION 75%

Les images d'intro sont alléchantes et les options de jeu complètes. La doc, en anglais, facilite la compréhension.

GRAPHISMES 71%

Des sprites bien dessinés mais des décors vraiment très pauvres. Les effets de lumière apportent un plus.

ANIMATION 79%

L'animation est fluide, collant bien aux mouvements du jet.

BANDE-SON 84%

La musique est entraînante et les bruitages réalistes. Ainsi, la force des explosions décroît avec la distance.

JOUABILITE 86%

Le jet répond au doigt et à l'œil et les pointages ne posent plus de problème une fois qu'on en a pris l'habitude.

DUREE DE VIE 73%

Amusant pour quelques parties et plus, G-Loc est un peu lassant à long terme.

INTERET 73%

Bien réalisé, G-Loc manque de pêche au niveau de l'action, ce qui limite sa note.

MICRO KID'S S

avec TILT et

CHAQUE SEMAINE DES CADEAUX A GAGNER :

GRAND CONCOURS
DE CRÉATION GRAPHIQUE
A VOS PINCEAUX,
À VOS SOURIS !

A VOUS DE CRÉER LA MASCOTTE DE Micro Kid's

Sous le haut
patronnage du
MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION
NATIONALE, de la CULTURE et L'INA,
MICRO KID'S lance un grand concours de
création graphique, en collaboration avec
TILT et CONSOLES +. Deux catégories sont en
lice : les « juniors » (de 0 à 15 ans) pourront
travailler sur tous supports, les « seniors » (à
partir de 16 ans) devront absolument proposer
des créations assistées par ordinateur.



LE DIMANCHE

SUR

France

3

**Créateurs,
Envoyez-nous
vos Fanzines.**

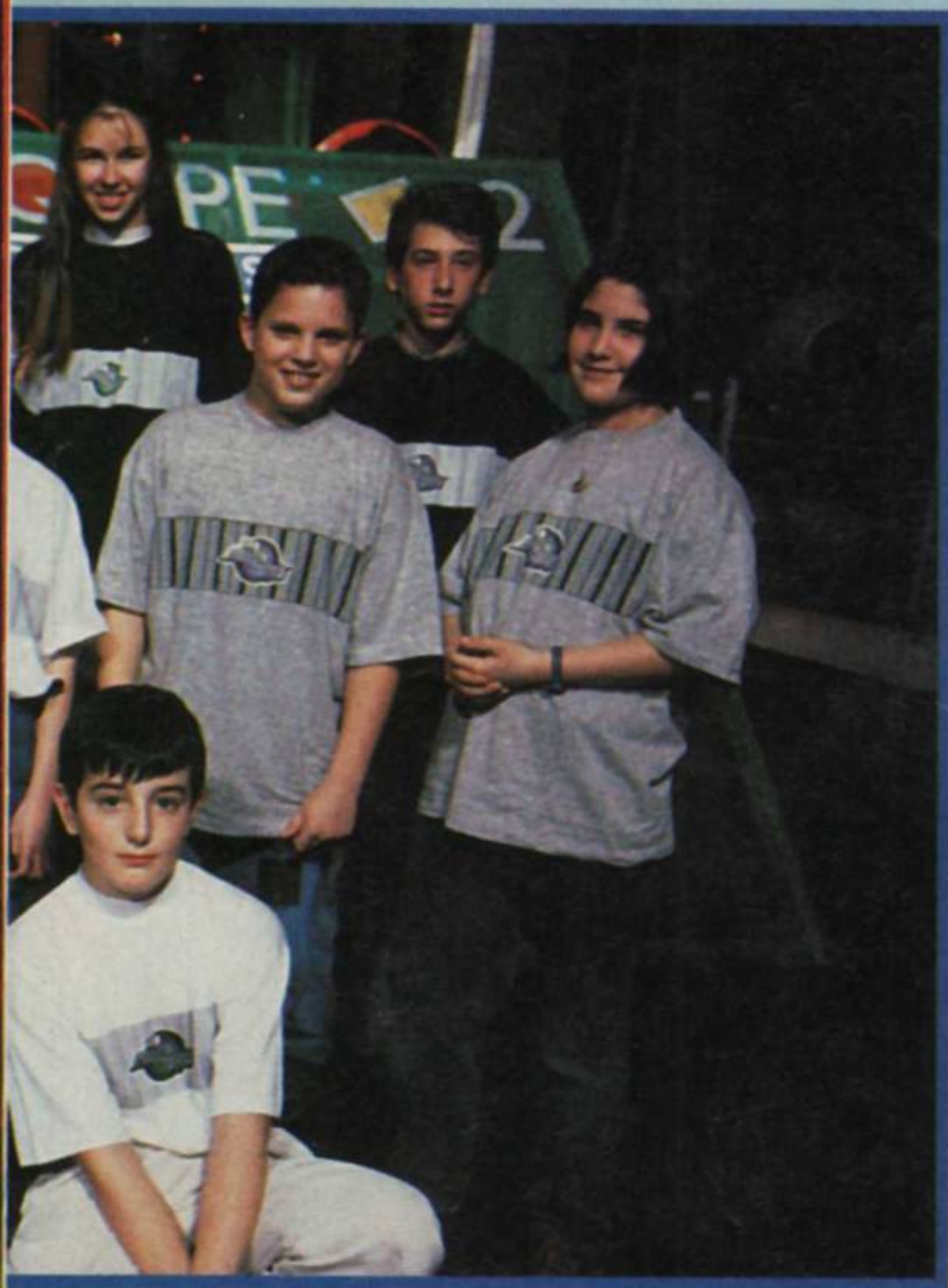
Micro Kid's est produit par France 3 et les productions Richard Joffo, avec une réalisation d'Alfred Elter, en colla

TILT
MICROLOISIRS

CONSOLES

UR FRANCE 3 CONSOLES + 3

DES CONSOLES, DES JEUX, DES «GOODIES»...



À 9h50

Tout sur l'actualité consoles et micros, des reportages, des interviews, ainsi que le match des champions, le fanzine de la semaine, des démos, et les mascottes sélectionnées pour le grand concours de création graphique. Vous y retrouverez les plus célèbres programmeurs, graphistes, scénaristes et journalistes de l'univers !



Vos Démos nous intéressent.

Pour participer aux concours organisés par MICRO KID'S, renvoyez ce bon à : Tilt Micro Kid's, 9-13, rue du Colonel Pierre-Avia, 75754 Paris Cédex 15.

Je désire participer au match des champions :

Nom : Prénom : Age :

Adresse :

Code postal : Ville : ☎

Machine :

...oration avec les équipes de Tilt, Consoles + et PC review, avec le soutien de Micromania, du C.N.C. et du ministère de la Culture.



MICROMANIA



REVIEW

Ce Blues Brothers sur Game Boy est l'adaptation du jeu micro, paru voilà un an et demi. Les deux frères, Jack et Elwood, ont des démêlés avec les autorités de la ville. Le shérif ne veut plus les voir ni les entendre car, à chaque concert, le public en délire met la ville sans dessus dessous. Il leur donne la journée pour plier bagage. C'est mal connaître nos deux bluesmen ! Ils veulent bien partir mais pas avant d'avoir donné leur ultime concert. C'était compter sans la perfidie du shérif : il a planqué les cinq objets indispensables à leur bœuf de départ.

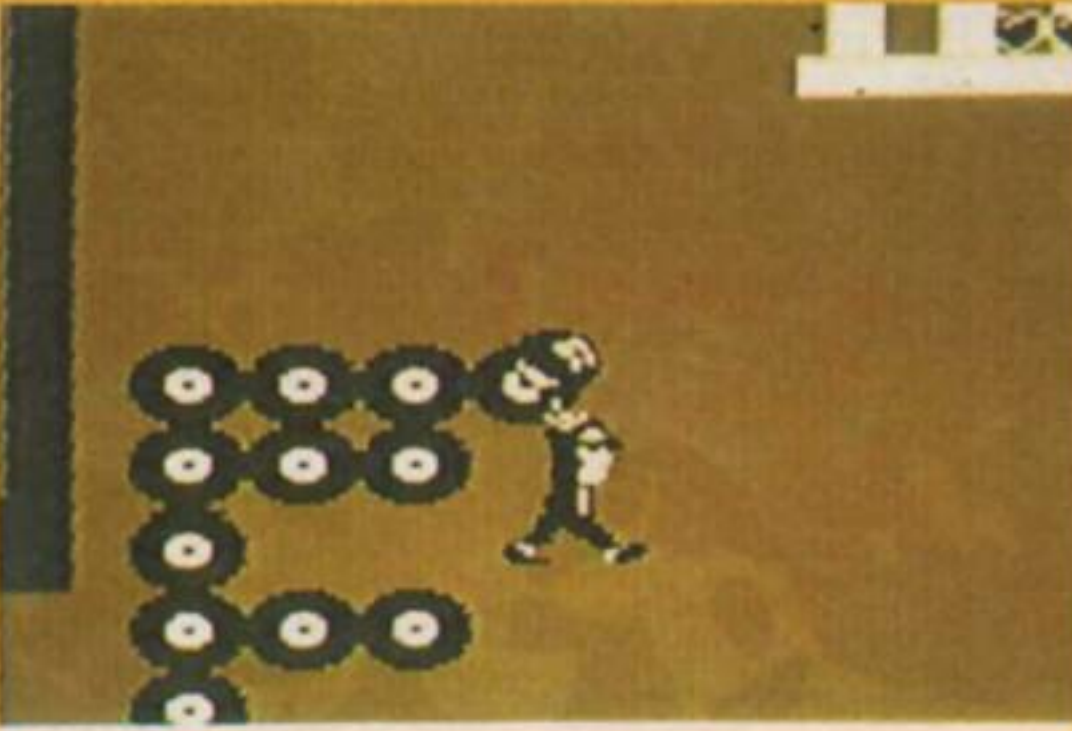
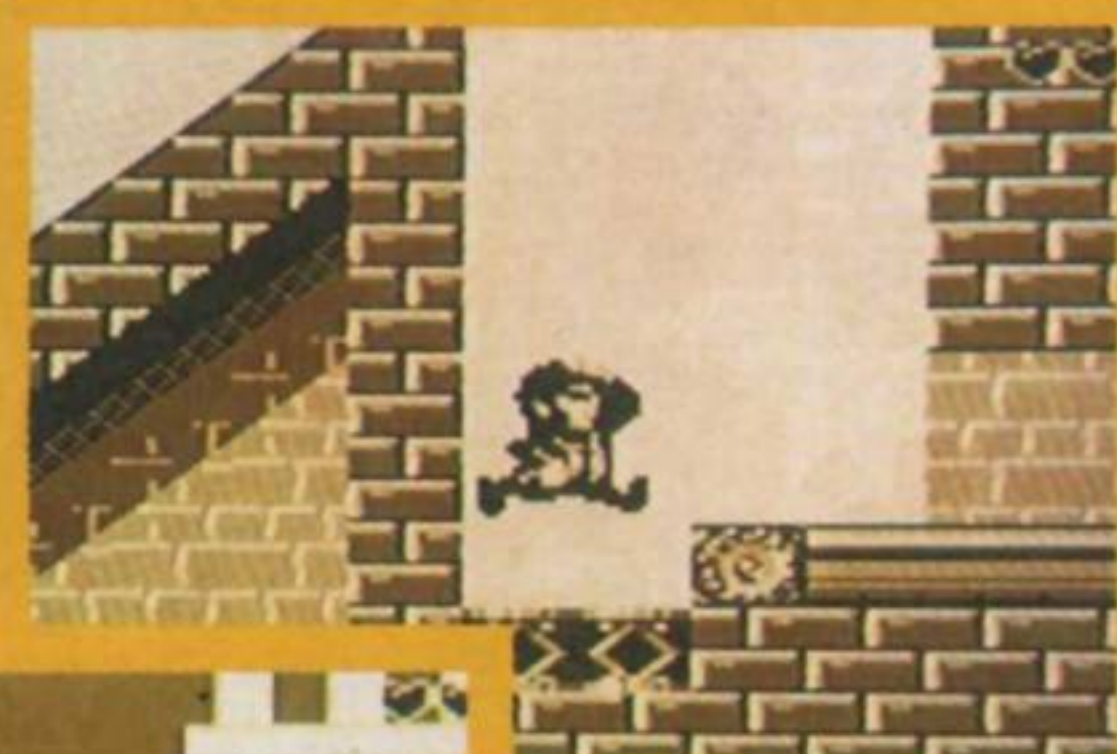
En dirigeant l'un des deux frères (le gros ou le maigre), vous devez mettre la main sur les objets (guitare, micro, enceinte, casque stéréo et projecteurs) dissimulés à travers les cinq niveaux du jeu. Pour éliminer les sbires lancés à vos trousses, vous disposez de lourdes caisses. Vous vous refaites une santé en ramassant un maximum de disques. Des cadeaux surprise vous donneront peut-être la chance d'augmenter le nombre de vos disques ou, au contraire, vous en feront perdre un paquet.



THE BLUES BROTHERS

LES ACCESSOIRES

Deux accessoires permettent au héros d'aller plus haut. Le ressort et les ballons.



Mais ils éclatent sur les obstacles. Heureusement, la chute n'est pas mortelle.

COMMENTAIRE



AXEL

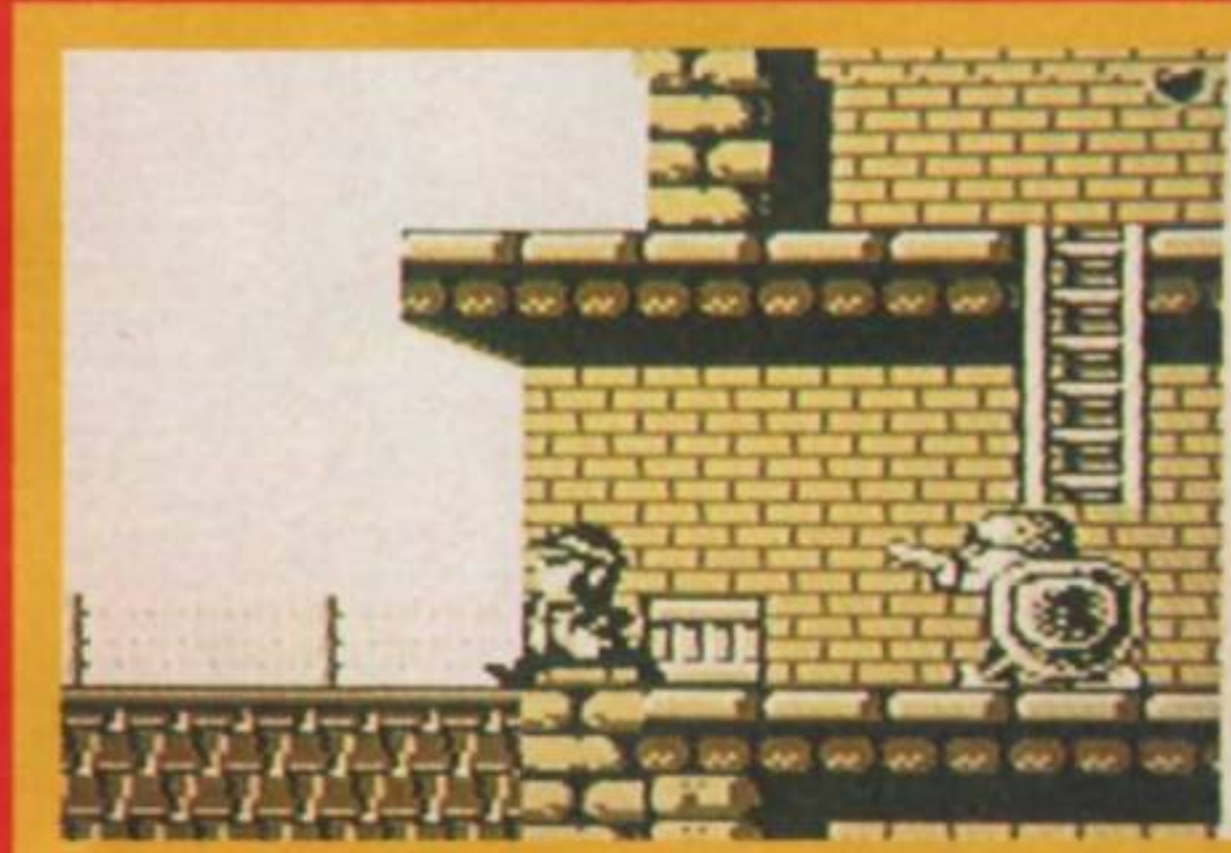
Les deux frères terribles du blues américain sont partis pour faire un tabac ! On peut difficilement rester sur sa chaise lorsque résonnent les premières notes de cet hymne à la "joie de vivre" ! Il semble parfois difficile de se faire entendre parmi les ténors japonais devenus maîtres du jeu. Pourtant, Titus, éditeur français de ce jeu de plates-formes, a relevé le défi et est parvenu à imposer son Blues Brothers. Il faut dire que ces deux "musicos" sont assez sympathiques. Leur démarche bondissante

est comique. Les ennemis qu'ils rencontrent ne sont pas mal non plus. On est tout de suite partant pour les aider à retrouver leurs différents objets de concert. La bonne impression se confirme dès que l'on examine de près les décors, d'une finesse de dentelière, et l'animation, renversante. Ça va vite, ça bouge dans tous les sens mais l'on parvient à garder la tête froide. Chapeau ! Bien que le jeu ait un niveau de difficulté élevé, on se plaît à recommencer cent fois la partie car les niveaux sont assez courts. Un excellent jeu de plates-formes sur Game Boy.

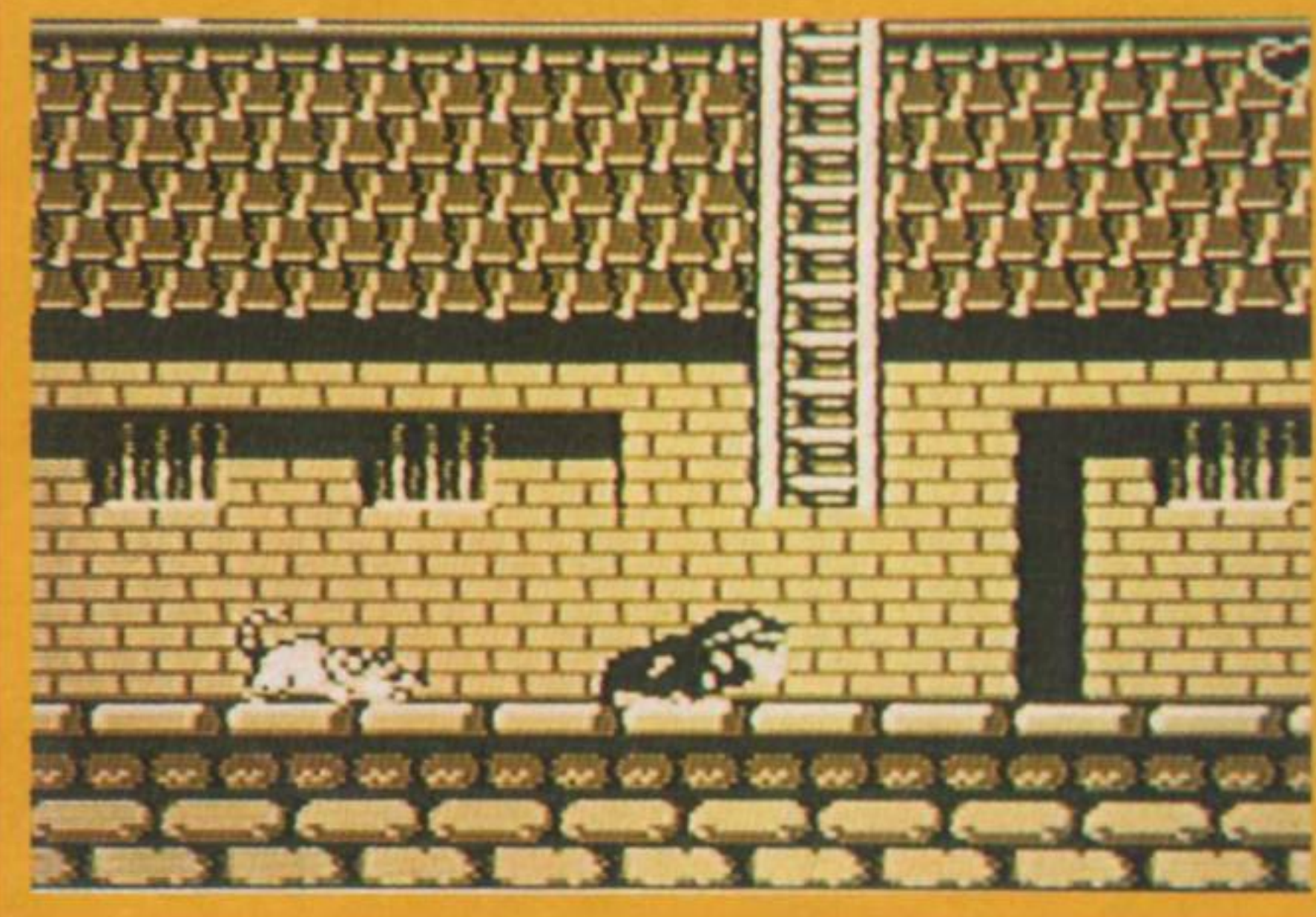
LA PRISON

Le CRS à ordre de taper sur tout ce qui porte un chapeau melon et des lunettes noires. La fuite n'est pas la meilleure solution.

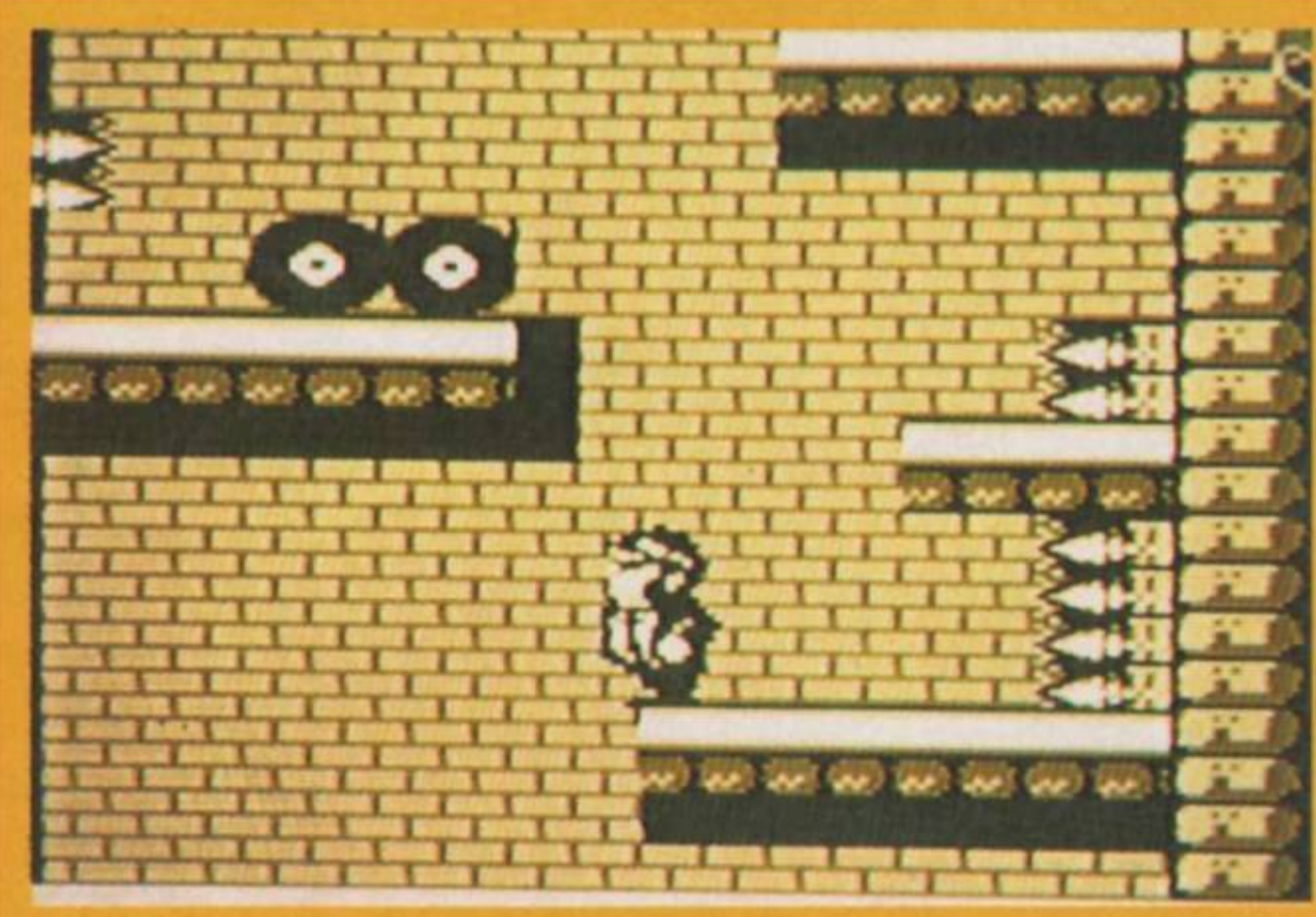
Les deux frères vont connaître la paille humide des cachots. Le décor du troisième niveau représente la prison de la ville. Le micro est l'élément que vous devez ramasser. Cela est d'autant plus difficile que les hommes du shérif commencent à être très nerveux.



Toute prison qui se respecte héberge forcément une colonie de rats. Difficile d'ignorer que l'homme descend de l'animal !



Ce n'est pas parce qu'il n'y a personne dans les environs que le danger est écarté. Elwood devrait se méfier des piques qui sortent du mur.





COMMENTAIRE

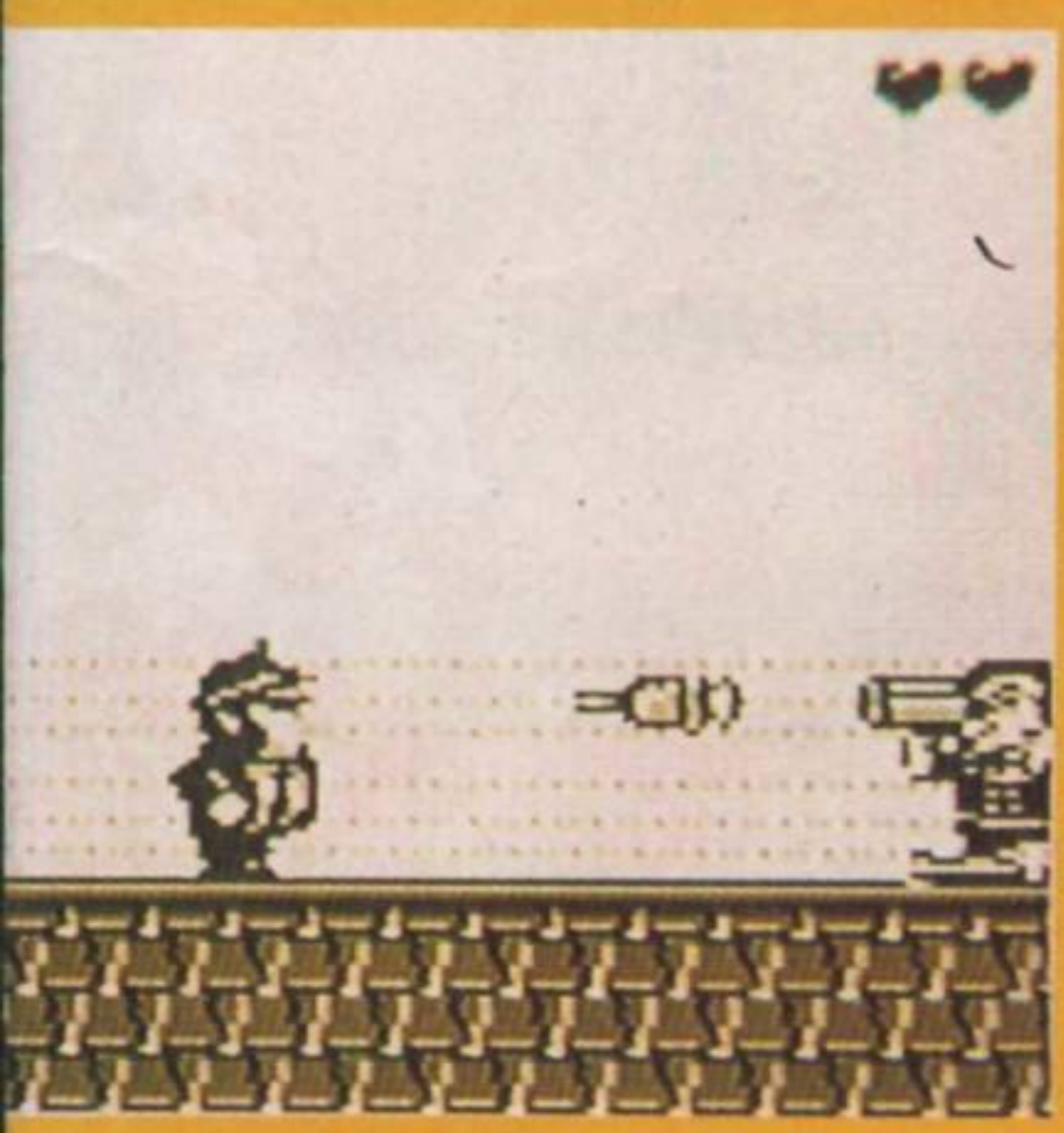


ROBBY

Yeah, ça swingue! Comment ne pas se laisser entraîner par la célèbre bande sonore de ce Blues Brothers sur Game Boy! Les thèmes musicaux, le scénario rigolo et les démarches loufoques de Jack

et Elwood font de ce jeu de plates-formes un titre attachant. Le but du jeu est simple, les animations sont de qualité et servies par des graphismes hyper lisibles. Cette cartouche procure un véritable plaisir ludique; bref, c'est un authentique hit.

ES
RS



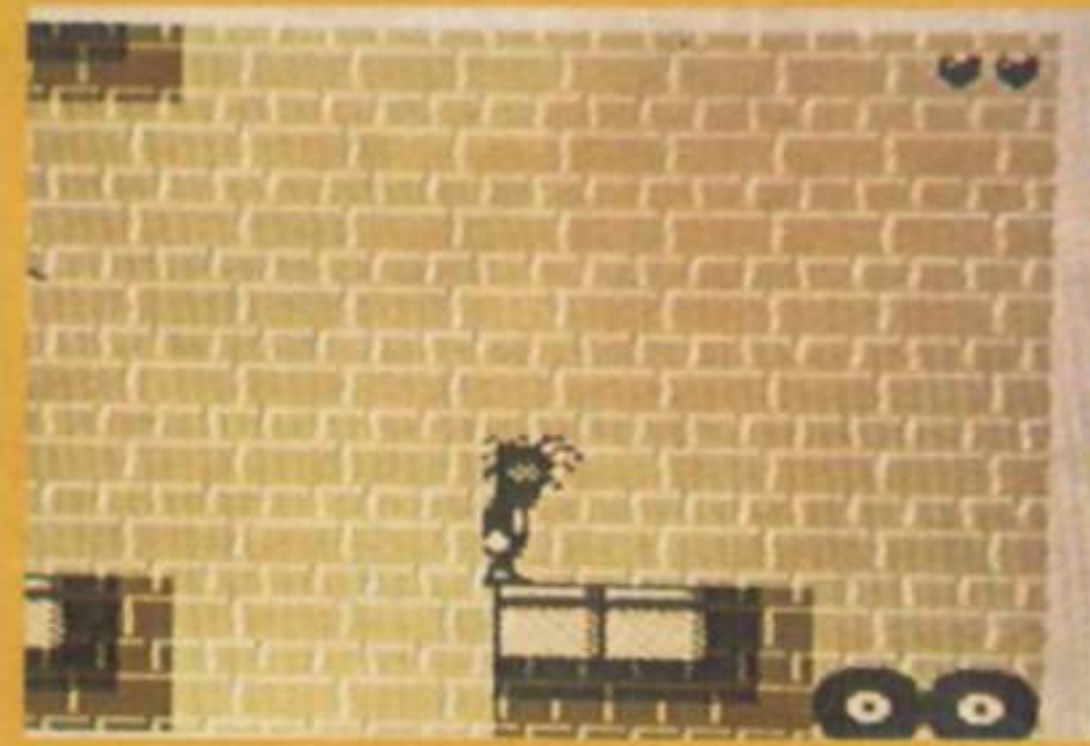
L'homme au bazooka ne se pose pas de question. Il tire à vue. Une caisse serait très utile pour lui clore le bec. Il reste la solution de lui sauter par-dessus. Mais c'est bien risqué.



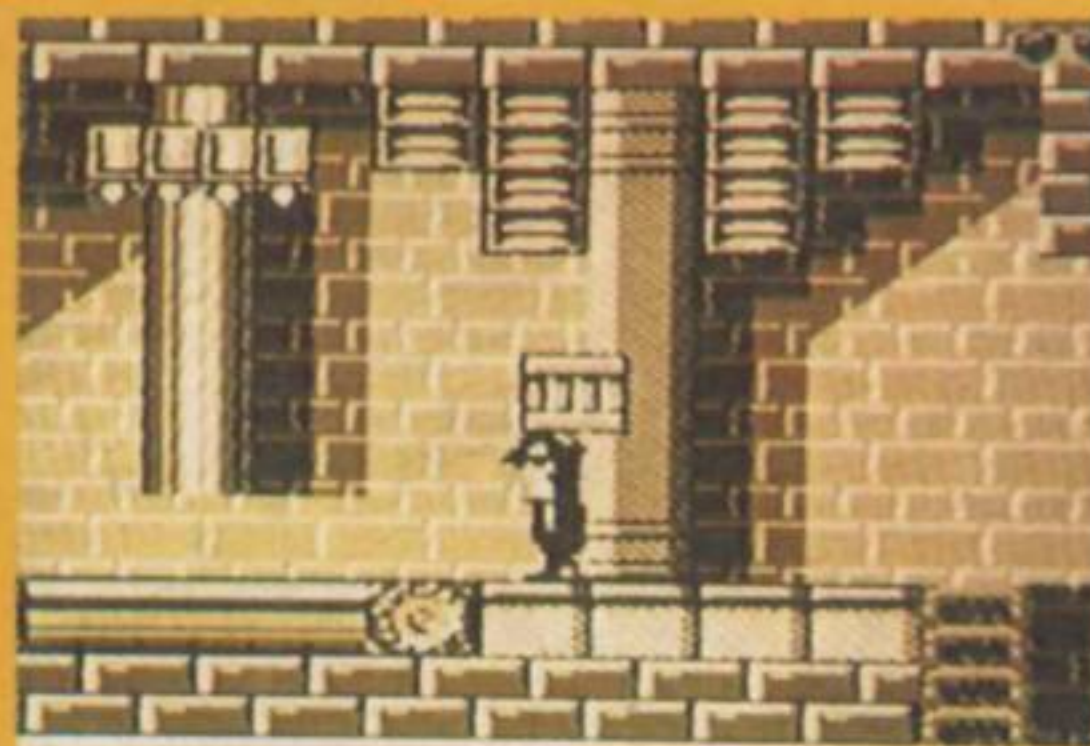
Pas d'hélicoptère ni de corde pour s'échapper! Le grillage fera l'affaire.



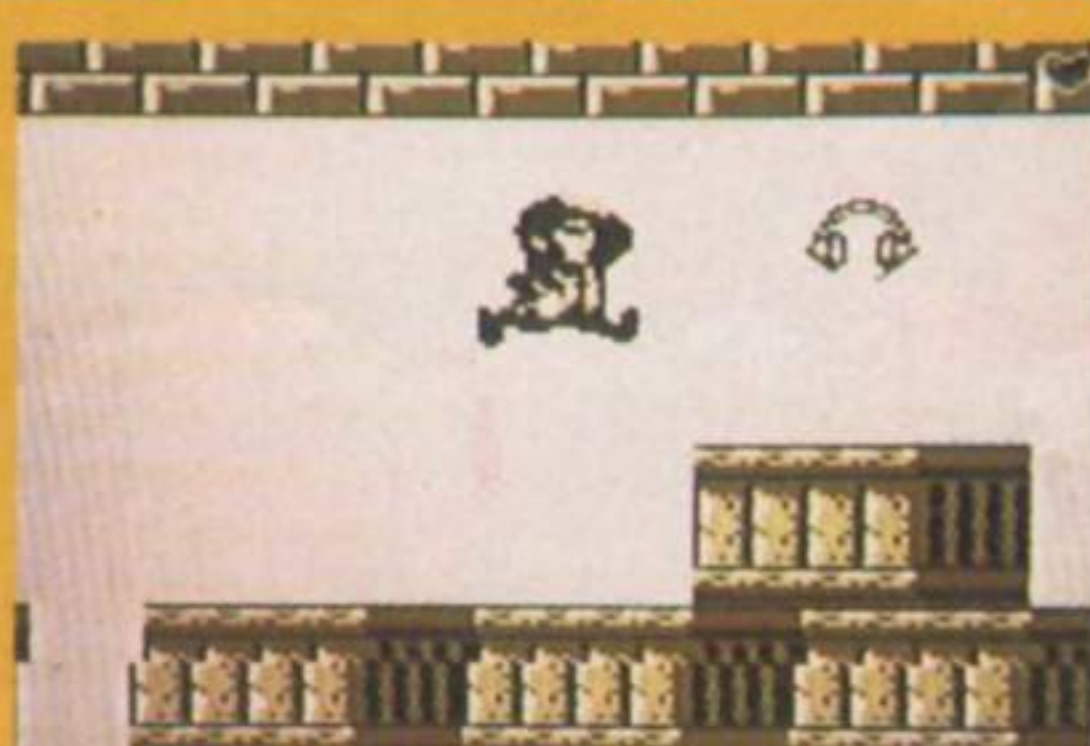
Tout travail mérite salaire. Les lunettes et le chapeau redonnent une vie; vous en aurez bien besoin pour parvenir à la fin du jeu.



Surprise! Sympa, le cadeau qui explose à la figure: dix disques en moins pour avoir été trop curieux.



Bien souvent, il faut avoir le bon timing pour éviter les pièges. Ici, une herse descend du plafond, à intervalles réguliers, et le tapis roulant vous mène directement dans les bras d'un policier.



Voici le premier objet tant convoité: la guitare. Avec cet instrument, ils vont faire exploser les enceintes... enfin, quand ils les auront trouvées!

REVIEW



EDITEUR : TITUS

PRIX : C

DISPONIBILITE : OUI

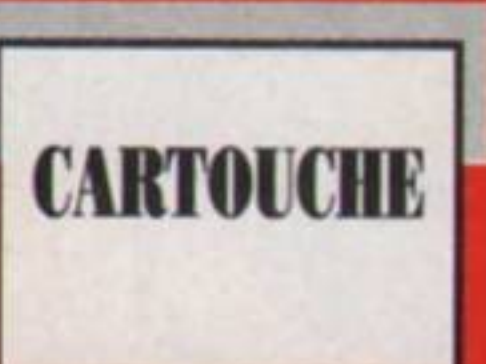
DIFFICULTE : MOYENDIFFICILE

NOMBRE DE VIES : 2

OPTION CONTINUE : 2

NIVEAUX DE DIFFICULTE : NON

CONTROLE : EXCELLENT



PRESENTATION 55%

Choix du musicien: le plus gros saute moins haut. Pas d'autre option.

GRAPHISMES 86%

Les décors sont de très bonne qualité. Beaucoup de détails dans les graphismes et des ennemis tous différents.

ANIMATION 90%

Les mouvements des chanteurs sont souples et le scrolling est rapide.

BANDE-SON 93%

Des airs connus égailent les niveaux. Les musiques changent à chaque monde.

JOUABILITE 82%

Au début, on a du mal à contrôler ses "musicos" et à éviter les ennemis. Une fois bien rodé, c'est une partie de plaisir.

DUREE DE VIE 75%

Peu de niveaux mais l'action est intense et la difficulté assez élevée pour que les piles rendent l'âme avant la fin.

INTERET 90%

Titus étant déjà passé maître en matière de jeux de plates-formes sur micro, gageons qu'il réussira aussi sur console.



Au cœur du château. Drôle de façon de voyager, mais pas aussi dangereuse qu'on pourrait le croire.

SUPER HUNCHBACK

STARRING QUASIMODO

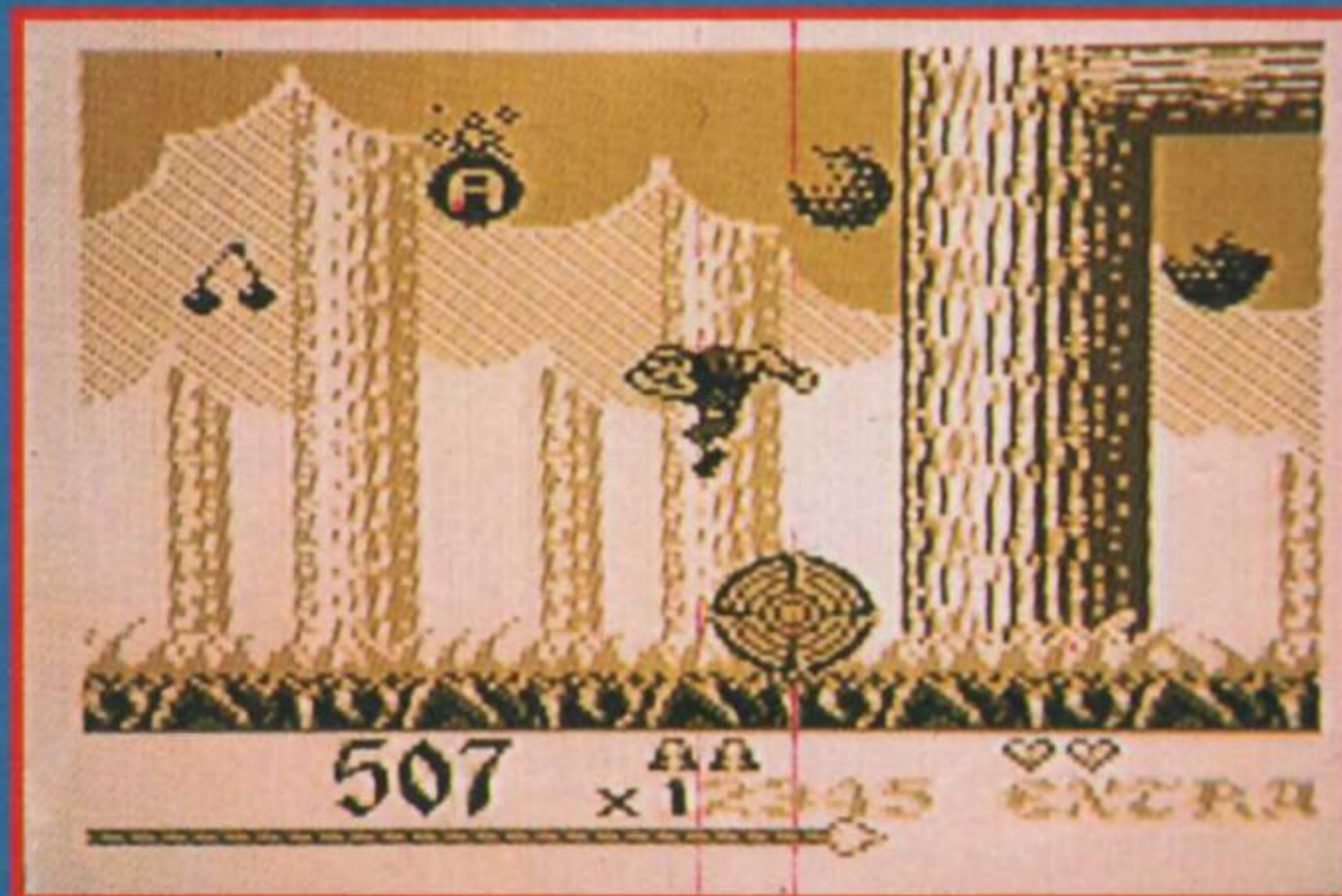
Difficile et pénible, une véritable vie de chien, pardon de bossu ! Au cœur d'une forêt profonde, Quasimodo chemine doucement, essayant d'éviter tous les obstacles qui se dressent sur sa route. Ce sont d'abord d'énormes rondins de bois, qui déboulent à pleine vitesse. Un, deux, trois et hop ! Il les évite en sautant ou tente de se retrouver dessus pour ramasser quelques bonus, sinon hors de sa portée. Il faut bien compenser avec un maximum de débrouillardise ce petit corps tassé... Ce sont ensuite fosses profondes et lacs immenses qui barrent le chemin. En pénétrant enfin dans la demeure fortifiée, il découvre que le sol et les murs sont truffés de bombardes et leurs boulets meurtriers s'entrecroisent à une vitesse infernale... Et c'est loin d'être terminé. Au milieu de toutes ces aventures, il faut trouver le moyen d'améliorer son score. Bananes, fraises, cerises, quartiers d'orange et autres fruits rafraîchissants, tous dispersés dans le décor, rapportent quelques points, mais moins que les diamants. Plusieurs cloches sont posées à différentes étapes du parcours : en en faisant sonner cinq, le multiplicateur de score augmente, mais pas forcément les vies (hélas !). Ne gaspillez pas non plus le temps rigoureusement imparti à chaque étape, et tout ira bien dans le monde des bossus.



De temps en temps apparaît cette bombe. En sautant, vous en attrapez une et, si vous rassemblez les cinq, vous aurez droit à une vie supplémentaire.



Préparez votre cocktail de fruits le mieux dosé possible : il augmentera votre score.



Cette mèche qui se consume impitoyablement dans l'écran-statut est un chronomètre explosif.



Et voici Tarzan, pardon Quasimodo, dans ses œuvres ! Si le bossu rate la corde, il a intérêt à bien tomber. S'il évite les épieux, il pourra reprendre son équilibre sur une plate-forme souterraine et augmenter ses bonus...

CONSEILS PARLEZ-VOUS ?

MICRO-KID'S SUPPLÉMENTAIRE



CALAMITY JANE

Il faut croire que je deviens de plus en plus blasée, mais il en faut vraiment beaucoup pour m'impressionner en matière de jeux vidéo. C'est sûr, vue la masse de cartouches

qui passent à la rédaction de C+, nous en voyons trop par rapport à d'autres joueurs qui ne peuvent pas s'acheter une ou deux nouvelles cartouches tous les jours. Super Hunchback fait partie de ces jeux auxquels on ne peut faire aucun reproche fondamental, mais qui ne possède pas non plus la petite touche de génie qui le transformerait en titre de légende... Graphismes agréables et bien lisibles, bonne maniabilité du personnage... Seul reproche : la difficulté, trop mal dosée. L'absence de Continue rend la progression ardue : au moindre obstacle mal surmonté ou à la moindre maladresse de doigté, le Game Over fatidique s'affiche trop vite et c'est le retour à la case départ ! Cartouche recommandée aux maîtres ès jeux de plates-formes sur Game Boy...

SUPER HUNCHBACK

COPYRIGHT © 1991
OCEAN
LICENSED BY NINTENDO

OCEAN PRIX : C
APPRECIATION

PRESENTATION	65%
<i>Pas d'intro, pas d'options, tout de suite dans l'action !</i>	
GRAPHISMES	74%
<i>Ecran lisible, sans trop de séquences répétitives.</i>	
ANIMATION	72%
<i>Scrolling horizontal rapide et fluide.</i>	
BANDE-SON	70%
<i>Vive les cloches... et des airs sympas, mais sans plus !</i>	
JOUABILITE	71%
<i>Commandes très simples.</i>	
DUREE DE VIE	68%
<i>Dur, dur ! Trois vies seulement, et pas d'option Continue !</i>	
INTERET	78%
<i>Un jeu de plates-formes très sympa, bourré d'humour.</i>	

1
JOUEURS

CARTOUCHE

LA COMBINAISON DU COFFRE

Des coffres sont disséminés tout le long des niveaux du jeu. A vous de vous transformer en parfait petit monte-en-l'air des mers pour remporter le pactole!



Ariel vient de découvrir une clé perdue dans les récifs. Cette clé lui permettra d'ouvrir les coffres remplis de pièces d'or.

Ce coffre gardé par une murène contient de précieuses pièces d'or. Une bonne monnaie d'échange pour discuter avec le cormoran marchand.



Ariel peut consulter une carte lui indiquant en permanence la position des amis qu'elle doit libérer et celle de la sortie.



Ce monstre est le premier boss. Le chant de l'héroïne disperse les boules de lave qu'il projette. Il est facile à vaincre.



Dans la carcasse du navire échoué, les squelettes font la fête. Les cordes vocales d'Ariel vont être mises à rude épreuve dans ce niveau.



COMMENTAIRE



MARC

Alors là, je dis stop! C'est un peu facile d'exploiter un filon et de flouer les jeunes avec un titre qui fait rêver. Si vous avez adoré les aventures d'Ariel au cinéma (à juste titre, il est vrai!), vous risquez d'avoir une sérieuse déception. A part le refrain musical, il n'y a pas grand-chose qui rappelle la magie du film. Le jeu était banal sur Megadrive, on peut dire que l'adaptation sur Game Gear est fidèle: c'est du même niveau! Ariel the Little Mermaid est un jeu d'action marrant, sans plus: le personnage n'est pas facile à manier et l'action est très répétitive. Pour clore la critique, il faut savoir que la durée de vie est désespérément courte: quelques heures, et encore, j'exagère.

REVIEW



ARIEL

THE LITTLE MERMAID

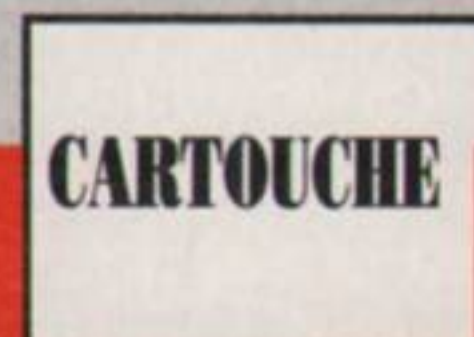
Après avoir vécu les aventures de la petite sirène Ariel au cinéma puis sur Megadrive, vous allez pouvoir vous mettre dans sa peau d'écaillés avec votre Game Gear. Accompagnée tout au long de ses aventures par la mélodie principale du film, la charmante Ariel explore les bas-fonds de l'Océan pour libérer ses amis. Bas-fonds en effet, car ces eaux profondes sont bien mal fréquentées. Que ce soit dans la coque d'un navire échoué ou dans les dédales de l'antique ville d'Atlantis, murènes, requins et autres prédateurs marins errent au gré des courants. Au total, quatre niveaux farcis de dangers en tout genre. Pour se défendre et accomplir sa quête, la charmante Ariel chante, et ses notes de musique pulvérisent les ennemis. Voilà une femme d'action pleine de grâce, à moins que vous ne préféreriez tenir le rôle d'un Poséidon plus viril et transformer vos adversaires en friture. Quel que soit votre choix, vous aurez toujours besoin d'une nageoire tendue pour vous venir en aide. Considéré comme une star par le petit peuple des Sept Mers, vous pouvez faire appel aux services de quelques poissons affables pour vous sortir d'un mauvais pas: déblayer un chemin, déterrer un trésor ou encore défendre vos arrières. Heureusement, Ariel détient une carte détaillée qui lui permet de secourir sans coup férir ses compagnons. Elle doit se hâter car, dans les profondeurs, des monstres énormes se déchaînent.



SEGA PRIX : C

APPRECIATION

PRESENTATION	40%
<i>Un simple écran de présentation, rien de plus.</i>	
GRAPHISMES	70%
<i>Des couleurs bien choisies. Graphismes simples.</i>	
ANIMATION	65%
<i>De gros "bugs" d'affichage.</i>	
BANDE-SON	70%
<i>Même musique sympa que sur Megadrive.</i>	
JOUABILITE	50%
<i>Difficile de progresser sans s'accrocher aux décors.</i>	
DUREE DE VIE	20%
<i>Quatre niveaux, une heure pour terminer le jeu.</i>	
INTERET	45%
<i>Trop facile. Ariel reste un jeu sans grande envergure.</i>	





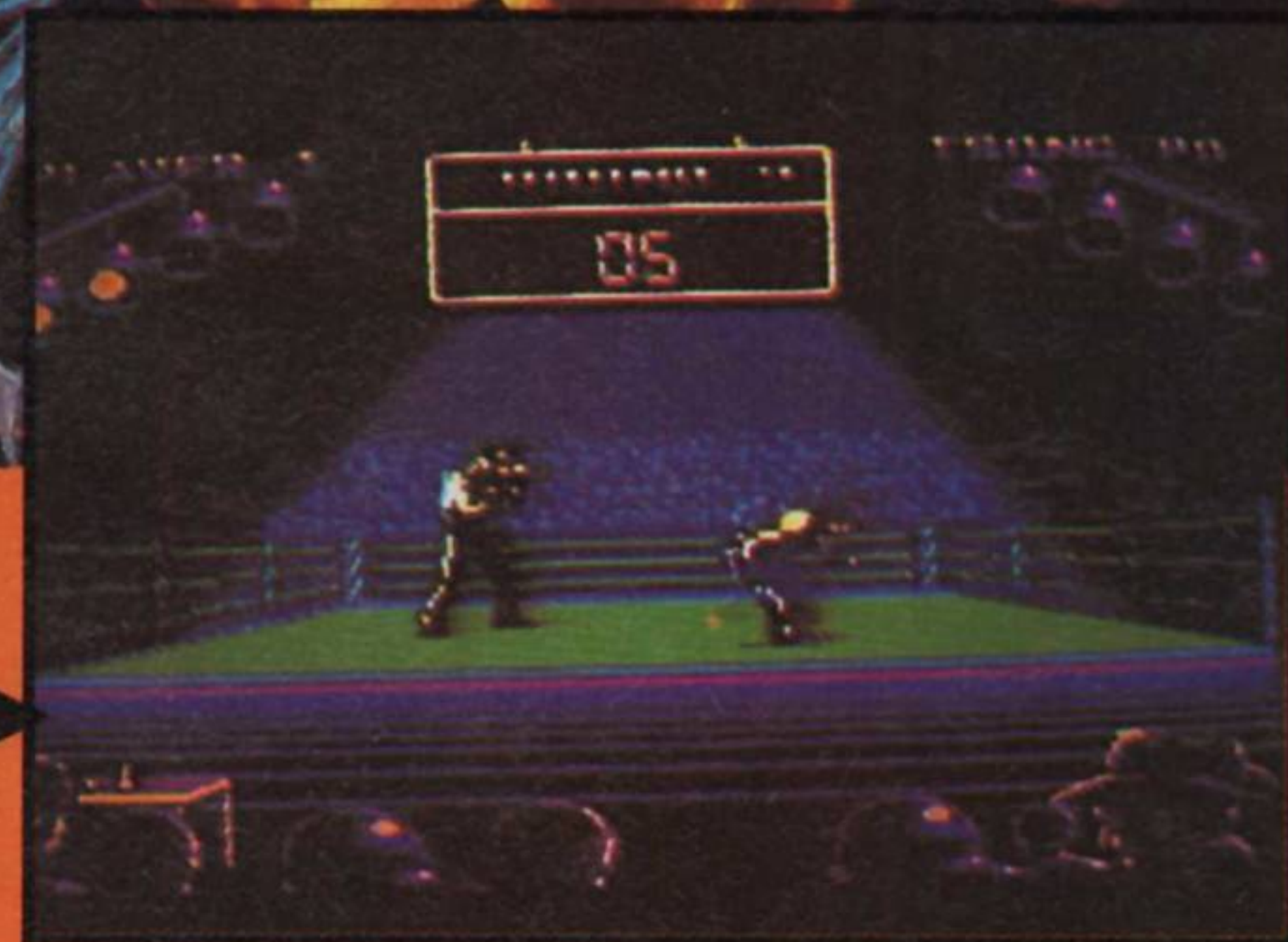
REVIEW

Je ne vais pas vous rappeler les règles du kick boxing ni le principe du jeu Best of the Best. En revanche, je vais vous parler d'un jeune Français qui fut triple champion du monde de kick boxing, champion du monde de full contact et de boxe américaine. Le Strasbourgeois André Panza pratique tous les sports de combat depuis l'âge de quatre ans. Le Mozart du kick boxing était parti pour faire une grande carrière dans le judo (champion du Bas-Rhin dans les années 70) mais un grave accident de moto l'a écarté définitivement des tatamis. Nullement résigné, il a enfilé ses gants de boxe et s'est jeté dans l'arène du full contact. Le succès et les victoires ne se firent guère attendre. Il engrangea les titres de champion du monde et eut l'opportunité d'apporter ses lumières lors de la réalisation du jeu sur micro: Panza Kick Boxing, rebaptisé sur console Best of the Best. Ce dernier titre est celui d'un film américain (dans lequel il est évidemment question de kick boxing) qui a été diffusé sur Canal +.

A 34 ans, Panza est devenu patron de sa propre entreprise: la Panza Gymnothèque. Tous les sports de combat y sont pratiqués, ainsi que la musculation, des cours collectifs de gymnastique et des cours spéciaux pour les enfants. De nombreux champions de France, d'Europe et du monde, en boxe française, kick boxing, thaï boxing et boxe anglaise, ont été formés par Panza.



Lors du Kumate, il faut mater un adversaire beaucoup plus coriace que les autres. Si vous perdez ces combats, vos points de réflexe, force et endurance, si durement acquis, diminueront. En revanche, un combat gagné vous rendra encore plus fort.



COMMENTAIRE



AXEL

Best of the Best est la meilleure simulation de sport de combat sur NES. Les caractéristiques de votre champion (endurance, force et réflexe) augmentent lors des entraînements mais

aussi lorsque vous remportez les matchs parallèles du Kumate. Cela apporte une progression dans le jeu, à mon avis très intéressante. Les nombreux coups et enchaînements sont fidèles à la réalité. Des bruitages bien sentis ponctuent chaque coup donné ou reçu. Une sauvegarde permet de reprendre la partie à l'endroit désiré. Chaque combattant a ses propres méthodes, ses points faibles et ses points forts, et il est préférable de les connaître. Une sauvegarde permet de reprendre la partie à l'endroit désiré. Cela paraît tout naturel mais il arrive malheureusement trop souvent que les éditeurs oublient de l'intégrer dans leur jeu. Best of the Best est une simulation passionnante que vous pouvez acquérir les yeux fermés.



Allongé pour le compte! Pas d'arbitre sur le ring, mais les spots éteints témoignent de la mauvaise santé du boxeur!

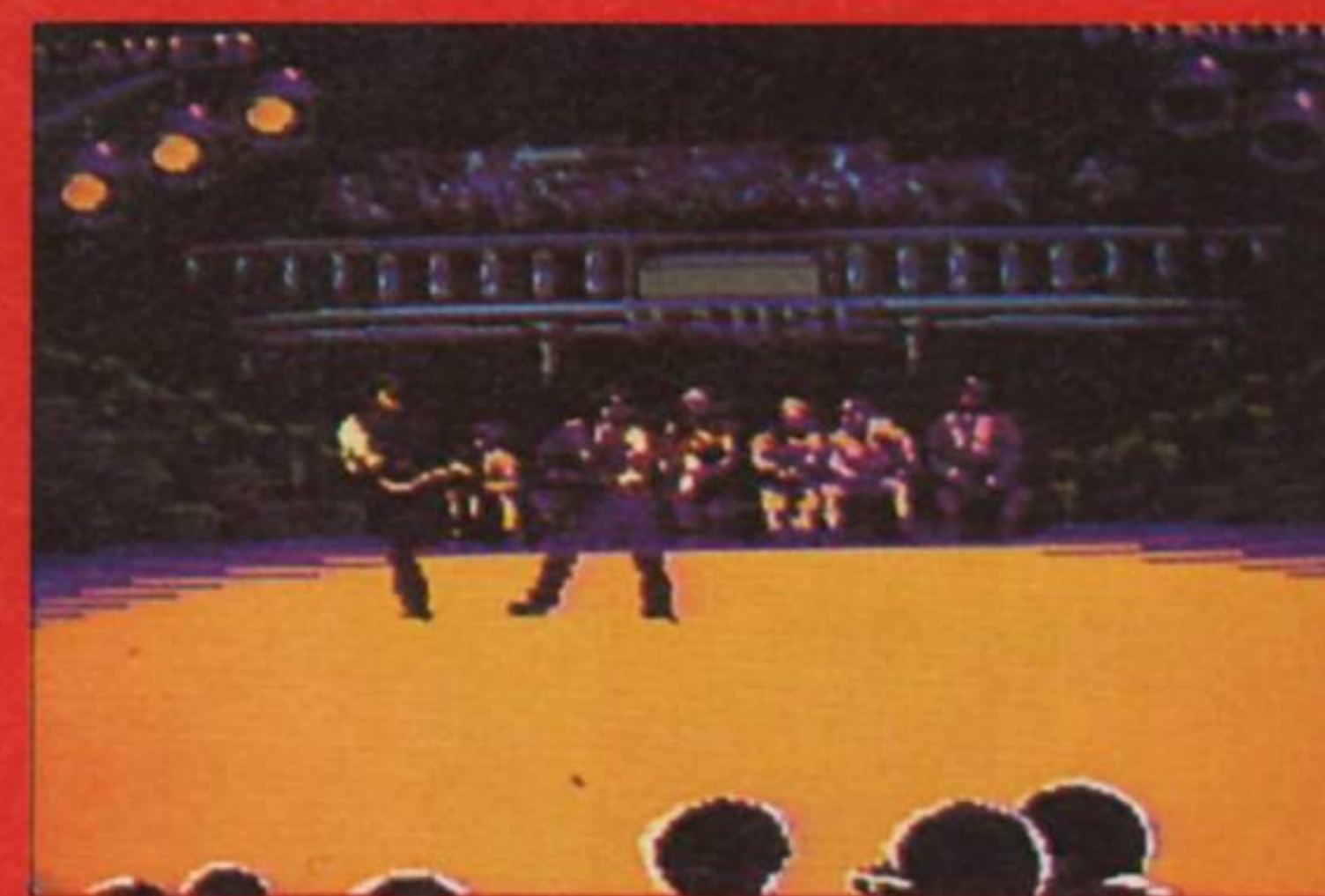


Tourner le dos à son adversaire n'est pas franchement la chose à faire. Il faut dire que le boxeur à droite

vient de se relever à la suite d'une avalanche de coups particulièrement violents.



Dans kick boxing, tous les coups sont permis: coups de genou, de pied, retourné, balayage, uppercuts, crochets... Seul le coup de boule est à éviter!



LORICIEL PRIX : D APPRECIATION

PRESENTATION	78%
Ecran des options clair. Simulation assez complète.	
GRAPHISMES	80%
Les sprites sont de taille suffisante.	
ANIMATION	88%
La décomposition des mouvements est très bonne.	
BANDE-SON	76%
Bruitages qui saignent et une musique qui a du punch!	
JOUABILITE	83%
C'est du tout bon!	
DUREE DE VIE	81%
Avant de vous mesurer à Panza, il faut gagner des combats!	
INTERET	85%
La meilleure simulation de sport de combat sur NES.	

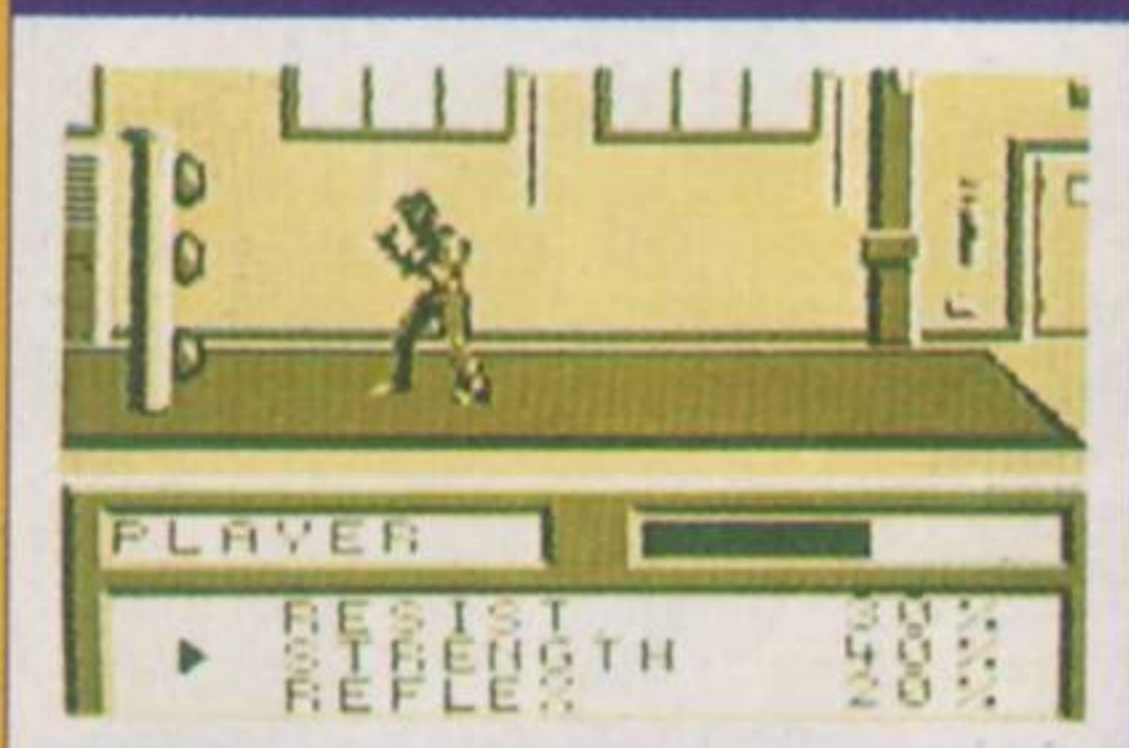


CARTOUCHE

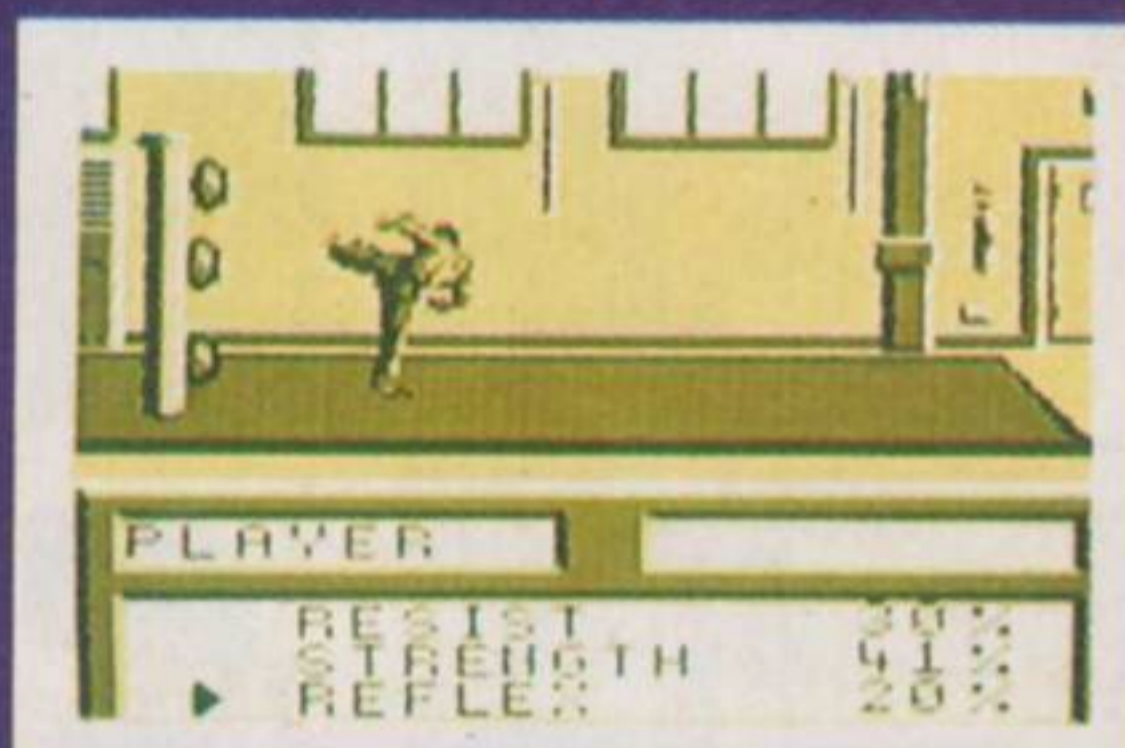


L'ENTRAÎNEMENT

Après chaque match, passez à la salle d'entraînement pour augmenter vos caractéristiques et mettre toutes les chances de votre côté face à des adversaires qui sont dès le début beaucoup plus fort.

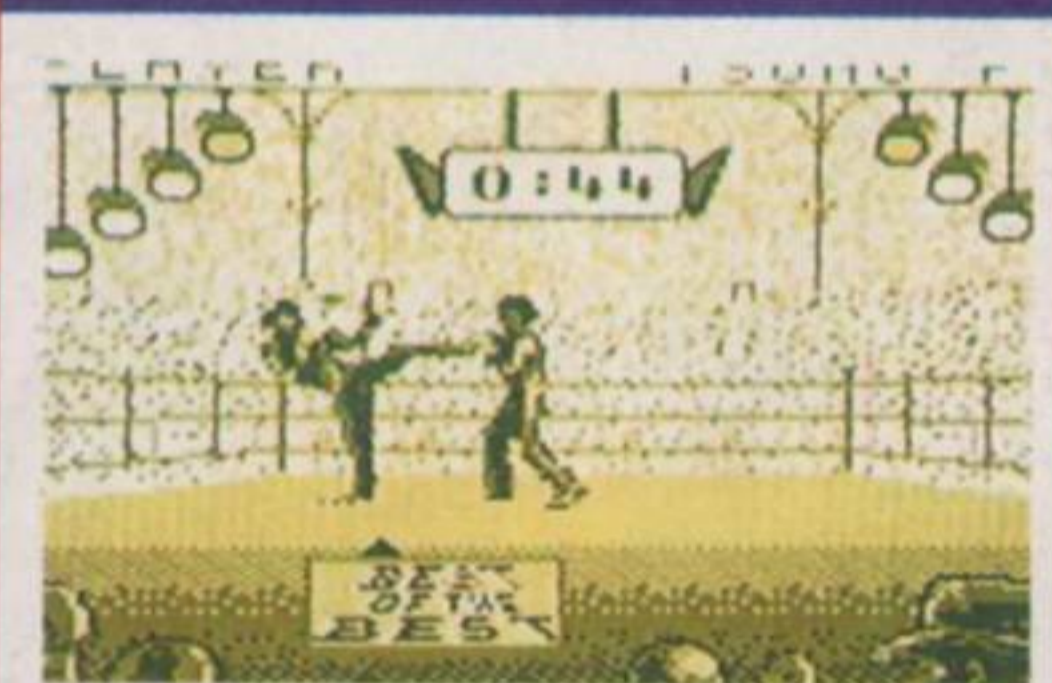


▲ Les deux premiers exercices, résistance et force, demandent au joueur d'appuyer très vite sur le bouton A de la portable. Muscler votre doigt avant de les commencer!



▲ Ce dernier exercice nécessite un bon timing. Il faut appuyer sur la flèche de direction pour repousser l'une des trois cibles mouvantes. Les réflexes sont mis à rude épreuve.

MORDRE LA POUSSIÈRE!



▲ Belle attaque du joueur situé à gauche (celui que vous contrôlez). Mais Tsong Po a paré le coup...

BEST OF THE BEST		
PLAYER	GRADING	TSONG PO
RES - 10000	SELECT HITS	RES - 30000
STR - 30%	LOAD	STR - 20%
REF - 23%	SAVE	REF - 30%
NAME	PHYSICAL	HEAT
PREVIEW	MATCH	TRAINING

▲ Le tableau de présentation est agréable. On peut afficher les caractéristiques des boxeurs et juger de ses chances de succès.



▲ ... Votre adversaire a repris l'initiative et semble en mesure de vous faire mordre la poussière...

▲ ... C'est chose faite. Le chiffre en haut de l'écran indique que l'arbitre a commencé à compter. Arrivé à 10, c'est le K.O.

COMMENTAIRE



AXEL

Une nouvelle fois, la portable de Nintendo s'en sort avec les honneurs. Best of the Best est la meilleure simulation sportive sur portable. Les sprites sont clairs et précis. Il arrive parfois que l'on confonde les deux boxeurs: même tenue, mais, heureusement, une petite flèche indique celui que vous contrôlez. Les mouvements des boxeurs sont très réalistes. Les coups de pied chassé et les uppercuts donnent un bon aperçu de la violence des coups. L'entraînement permet d'améliorer ses caractéristiques. Mais il faut appuyer comme un malade pour parvenir à faire monter la barre d'énergie. A la longue, cela devient pénible. Pourtant, cette phase d'entraînement est indispensable. Elle renforce encore plus l'aspect simulation, comme la possibilité de sélectionner ses propres coups qui se transforment, sur le ring, en combinaison redoutable. Le Kumate apporte du piquant au jeu. C'est un peu du quitte ou double. Le challenge n'en devient que plus intéressant.

B
E
S
T
of
the
B
E
S
T



LORICIEL PRIX : C APPRECIATION

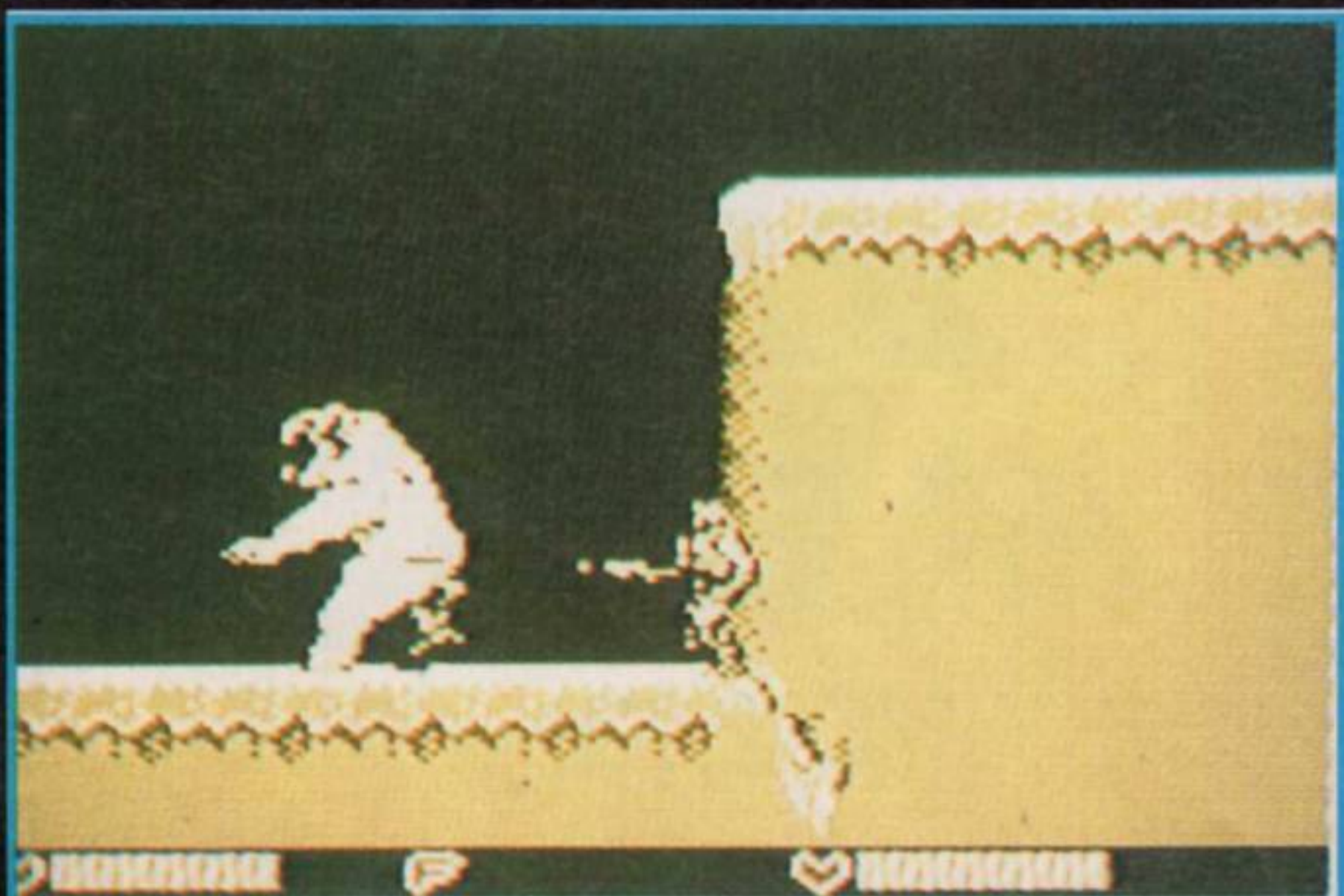
- PRESENTATION** 75%
Le tableau de présentation est agréable.
- GRAPHISMES** 79%
Les sprites sont lisibles, les décors agréables.
- ANIMATION** 86%
Les mouvements sont lisibles, précis et diversifiés.
- BANDE-SON** 64%
Bonne musique d'intro, bruitages quelconques.
- JOUABILITE** 82%
Excellente.
- DUREE DE VIE** 80%
16 boxeurs, 6 champions pour de longs moments.
- INTERET** 85%
L'une des meilleures simulations sur portable.





REVIEW

Le premier volet de la guerre des étoiles se termine par une victoire éblouissante signée, de la pointe de son laser, par Luke Skywalker et ses amis droïdes et humains. Comme pour Terminator, c'est le retour. Dans l'Empire contre-attaque, on retrouve les mêmes personnages aux prises avec le sinistre Darth Vader, l'homme au souffle rauque! La vengeance est un plat qui se mange froid. C'est sans doute pour cette raison que l'histoire débute sur la planète de glace, Hoth. Luke et son fidèle compagnon, le Taun-taun des neiges, explorent les cavernes à la recherche d'un "météore-espion" envoyé par l'Empire. Sa destruction ouvre la porte aux niveaux suivants, dans lesquels Luke doit tour à tour affronter des AT-AT Walkers pour donner une chance aux rebelles de quitter la base, survivre dans la jungle sauvage où vit Yoda, suivre un entraînement de Jedi, combattre à bord de son X-Wing les chasseurs ennemis, sauver la belle Leia et, enfin, se mesurer à l'énigmatique et dément Darth Vader. Pour mener à bien tous ces projets, il dispose d'un pistolet et de son célèbre sabre laser. D'autre part, huit super-pouvoirs sont dissimulés à travers le jeu. S'il met la main dessus, il pourra sauter plus loin et plus haut, courir plus vite, avoir des armes plus puissantes, faire de la lévitation, et bien d'autres choses encore... Si avec ça la force n'est pas avec lui, c'est à n'y rien comprendre.



En règle générale, les combats sont très faciles à remporter. Ce gros Wampa ne vous touchera pas tant que vous resterez collé à la paroi. Tirez sur lui jusqu'à ce que mort s'ensuive.

COMMENTAIRE



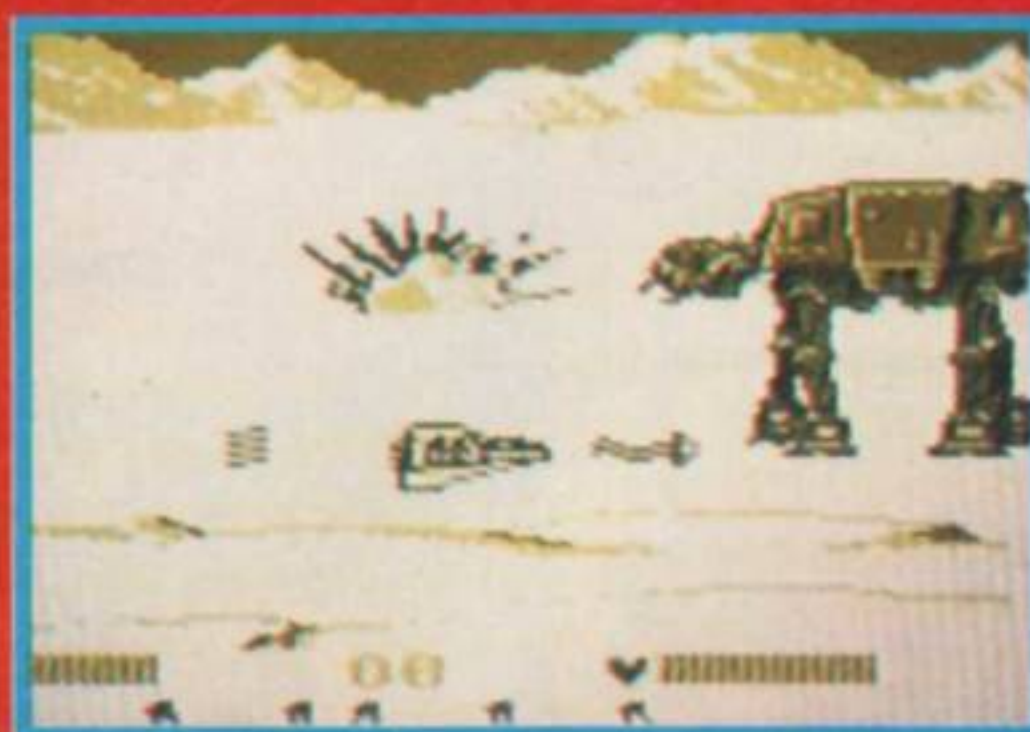
MARC

créatures du film. Les niveaux sont vastes et reprennent les plus grands moments de "l'Empire contre-attaque". Quel plaisir de chevaucher un Taun-taun dans le désert de glace de la planète Hoth ou de se faufiler entre les pattes d'un gigantesque Walker!

Décidément, c'est la fête pour les fans de Star Wars! Il ne se passe pas une semaine sans qu'un jeu inspiré de la célèbre trilogie ne déboule sur nos petits écrans! Et jusqu'ici, rien que du tout bon (on ne peut malheureusement pas en dire autant des softs inspirés des "Simpsons", par exemple). Cet épisode sur Game Boy ne fait pas exception à la règle... Les graphismes sont d'une finesse impressionnante et reconstituent parfaitement le look des personnages, des véhicules et des

AT-AT WALKER

Comme dans le film, vous combattez une des créatures en acier, cadeau-surprise de l'Empire. Et si vous avez vu le film, vous connaissez la manière de les rendre inoffensifs!



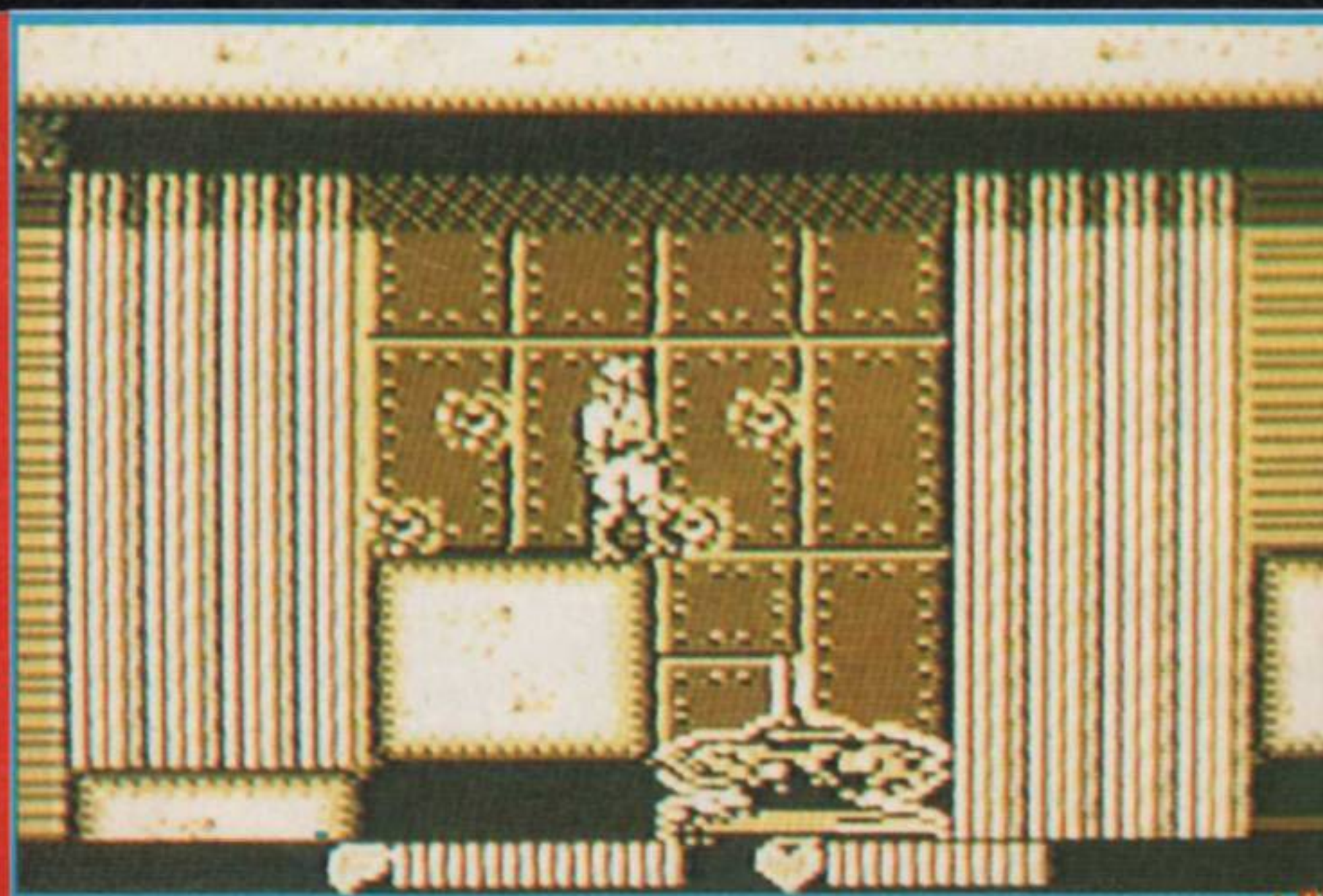
Si vous êtes motorisé, vous disposez de trois grappins. Visez les pattes du monstre. Il s'écroulera aussitôt.



Vous êtes à pied? Aucun problème. Glissez-vous sous le corps de l'animal.

TIP!

VOUS N'AUREZ AUCUNE difficulté à pulvériser le MÉTÉORE DU TROISIÈME MONDE SI VOUS MONTEZ SUR LA PLUS HAUTE PLATE-FORME. ATTENDEZ QU'ELLE POINTE LE BOUT DE SES ANTENNES POUR LUI TIRER DESSUS.

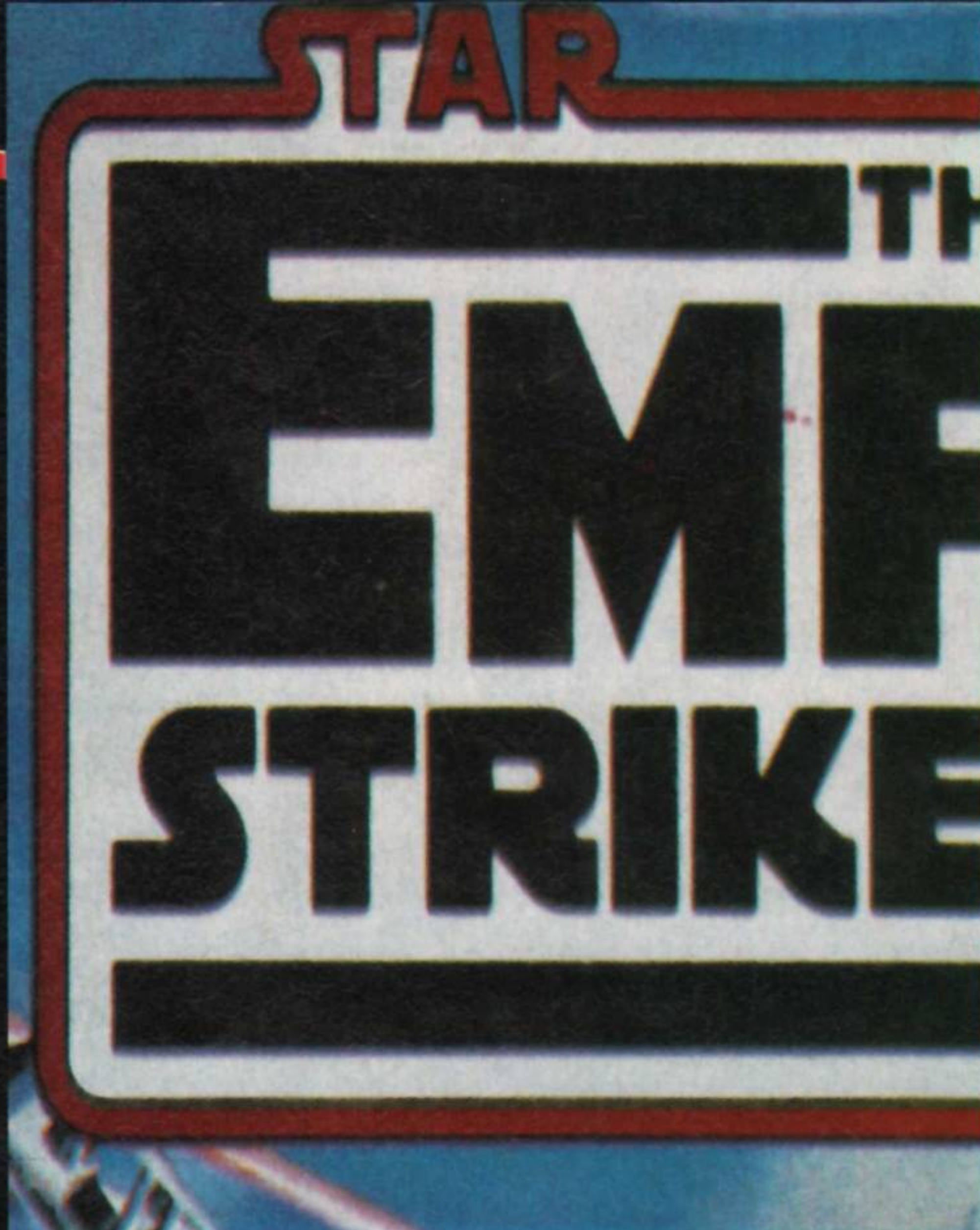
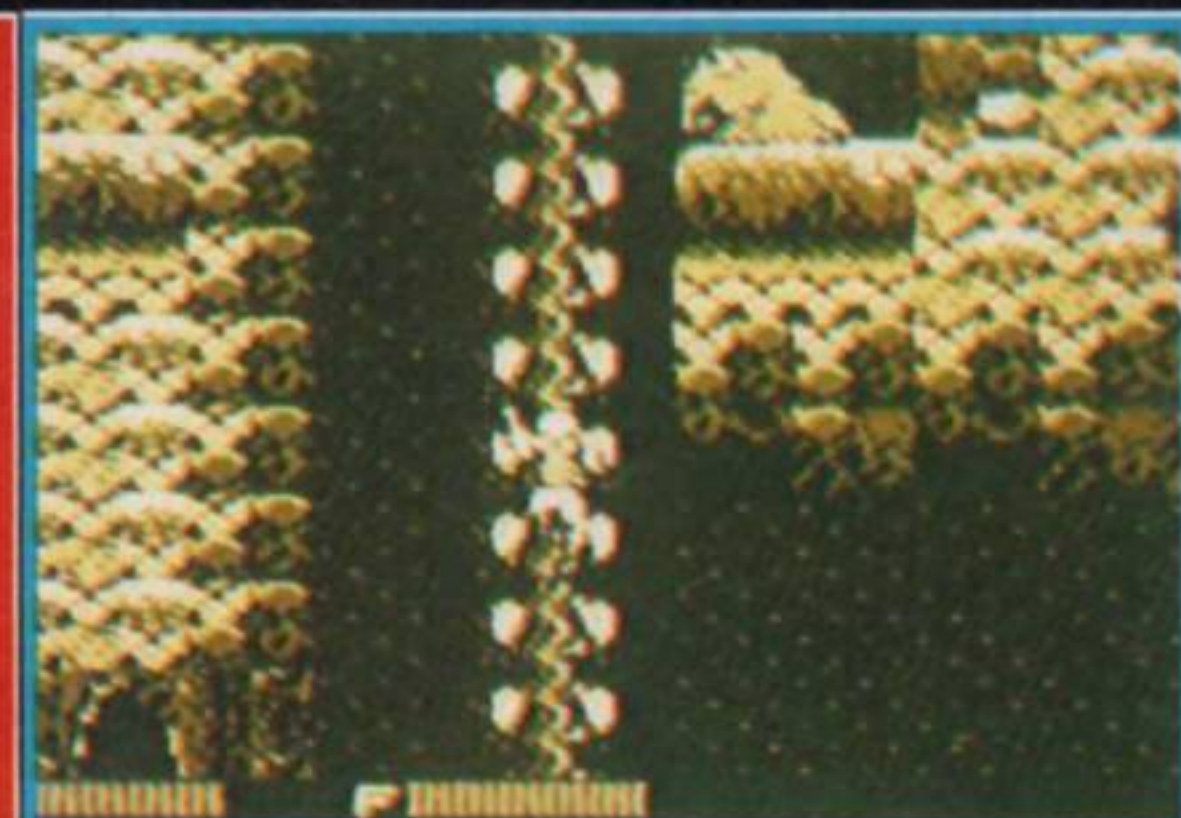


Des messages des différents protagonistes apparaissent à l'écran. Ils informent le joueur de la bonne marche à suivre. Ici, Han Solo demande à Luke de détruire le météore le plus vite possible.



KID, THAT METEOR IS AN IMPERIAL PROBE DROID. YOU BETTER DESTROY IT QUICK!

Pour devenir super-Jedi, il faut trouver maître Yoda. Il vous apportera la force qui manque pour lutter contre Darth Vader.

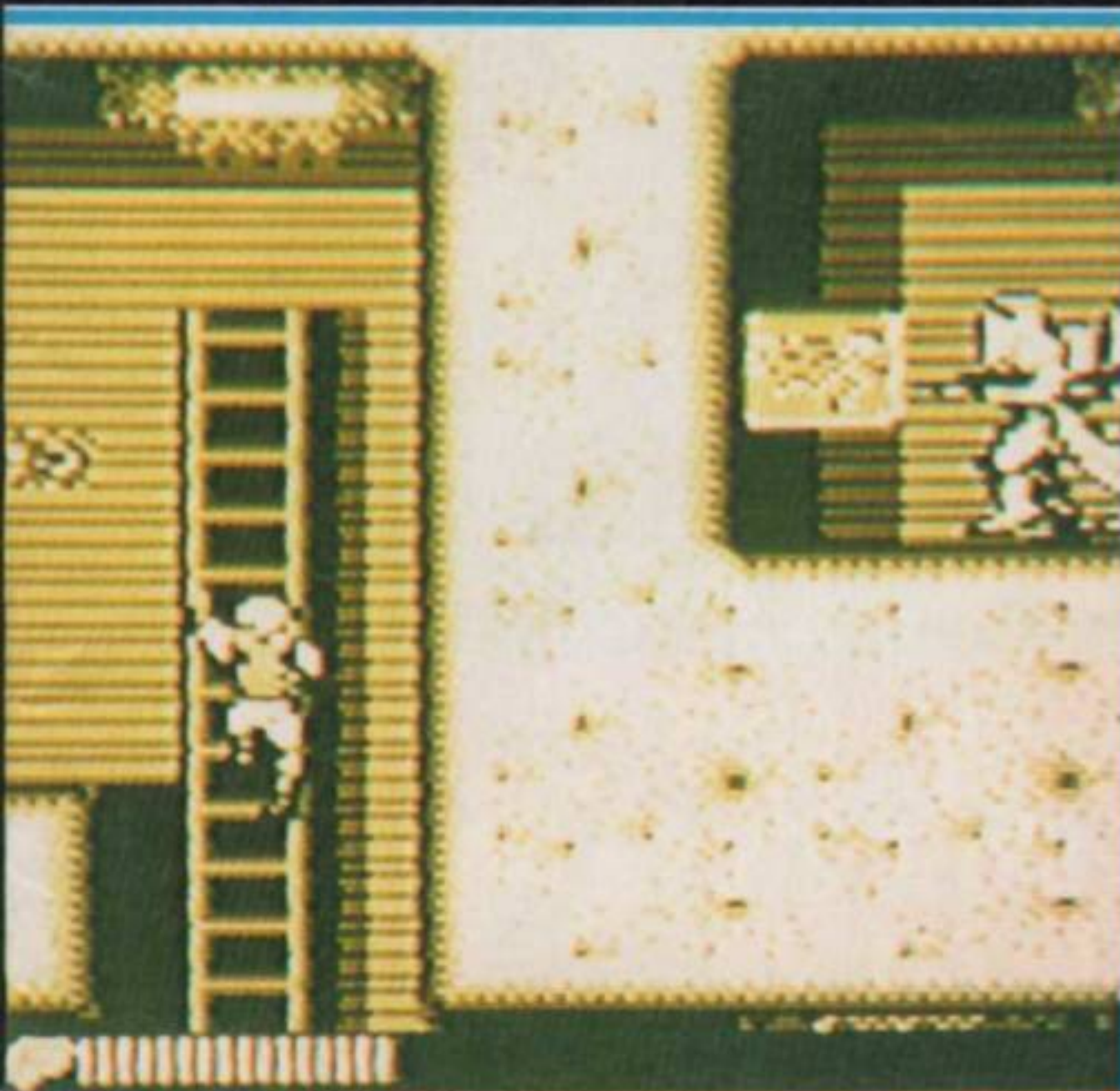


THE EMPIRE STRIKES BACK

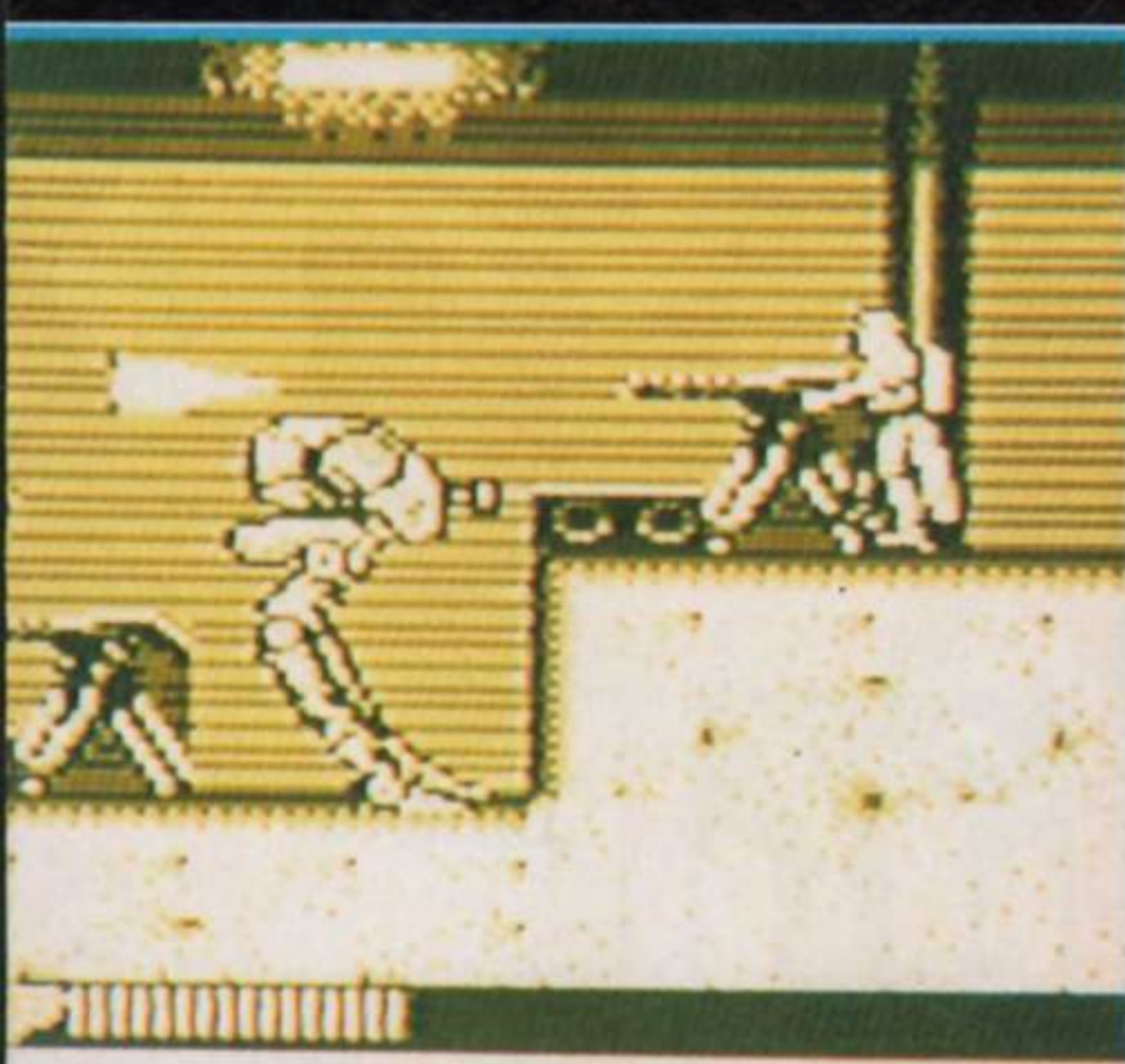
WARS™



Une araignée géante comme plat de résistance. L'épée laser vous servira de couteau!

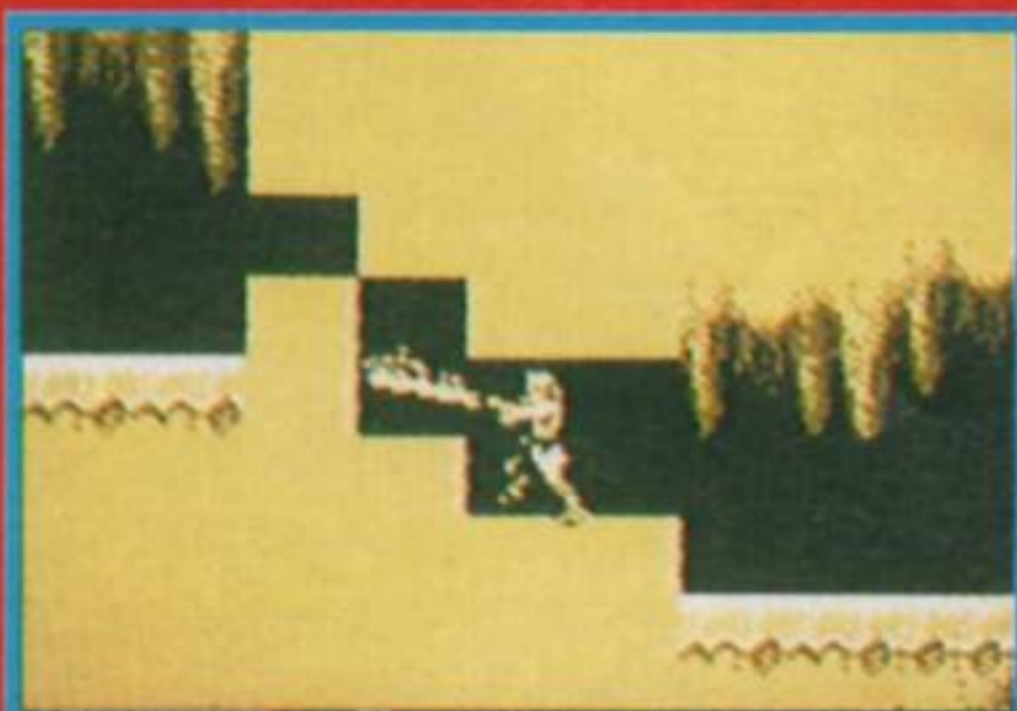
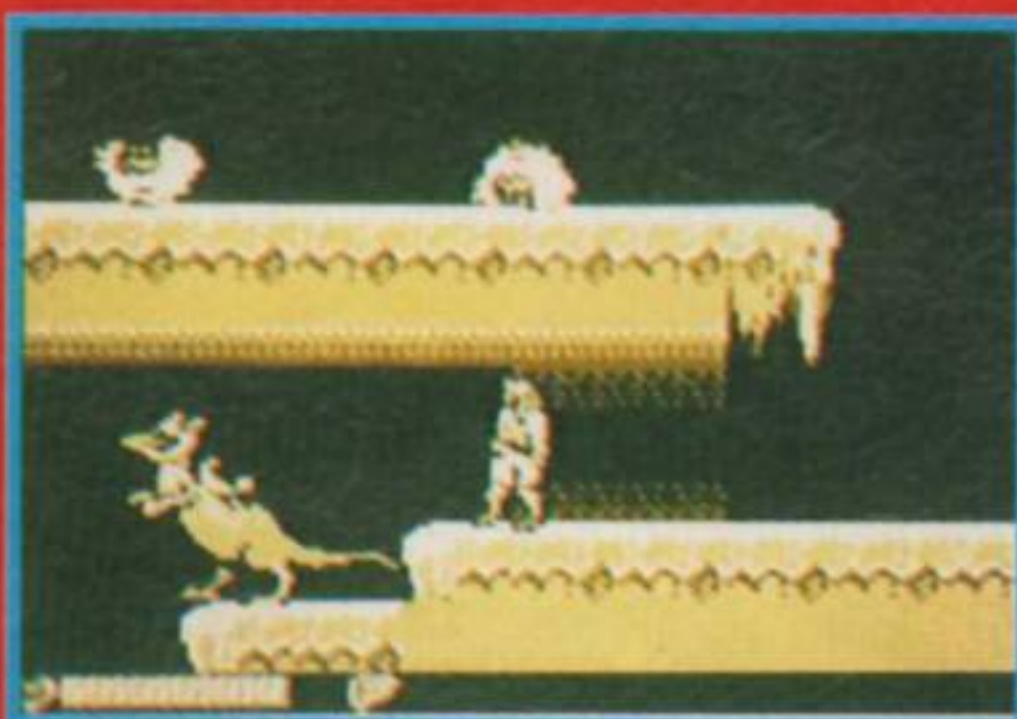


Les huit bonus de super-pouvoir sont dissimulés à travers les niveaux. Faire un plan est conseillé pour atteindre les endroits les plus reculés.



Après le combat contre un AT-ST, vous pouvez prendre possession de son corps et le contrôler. Sa puissance de feu est redoutable mais, surtout, vous pouvez marcher sur le sol électrifié sans problème.

TAUN-TAUN DES NEIGES



A l'intérieur des cavernes de la planète de glace, Luke et son Taun-taun des neiges recherchent le météore-espion pour le détruire. Il faudra parfois descendre de sa monture pour combattre les créatures. Tant que Luke est sur le dos de la bête, il ne risque pas grand-chose : c'est le Taun-taun qui subit tous les dommages.

COMMENTAIRE



AXEL

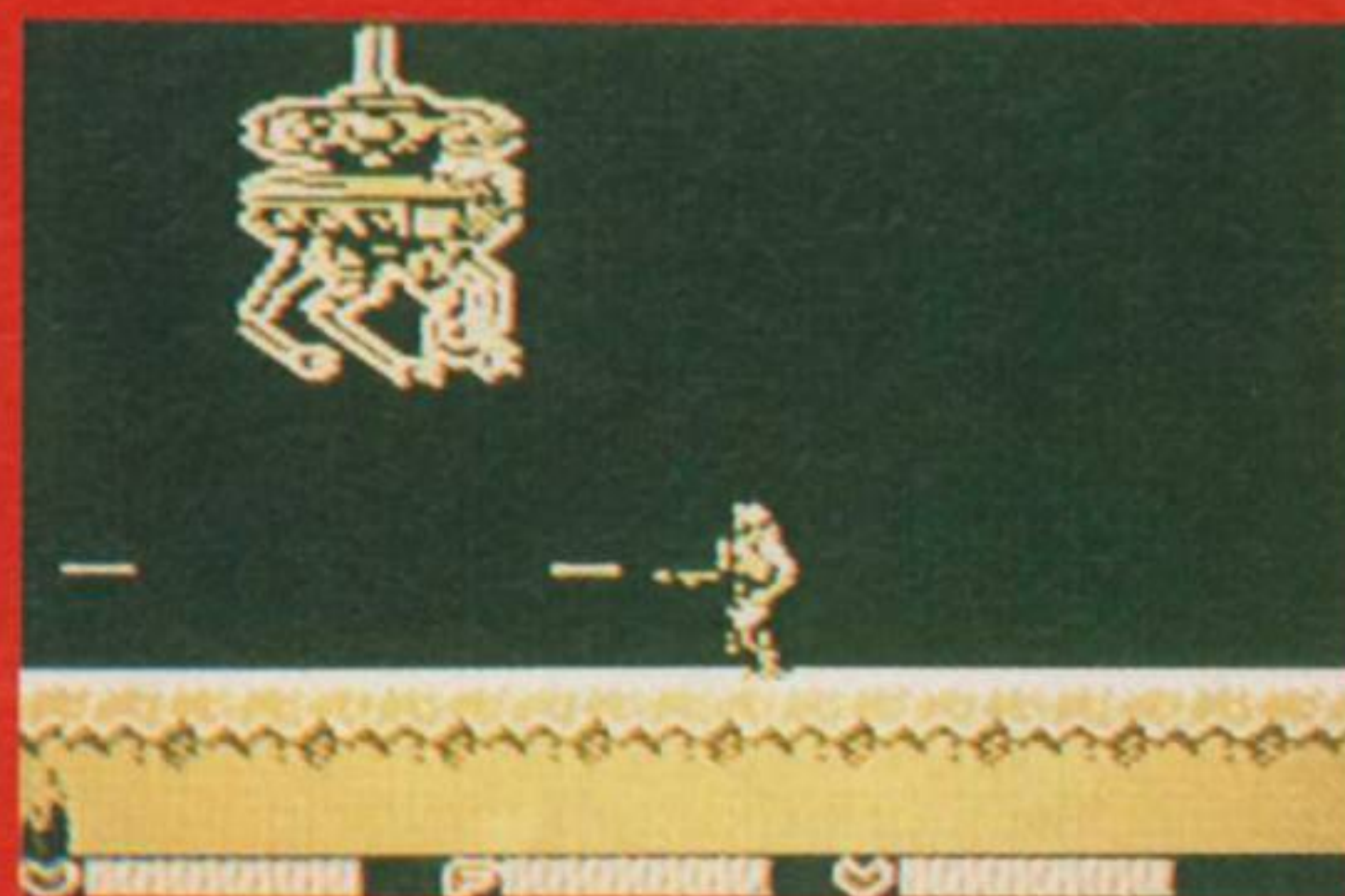
The Empire Strikes Back est bien supérieur à Star Wars. Les niveaux sont trois fois plus grands et bien plus diversifiés. Les combats ne sont pas très difficiles, même ceux qui vous opposent aux monstres les plus coriaces. En revanche, il peut souvent vous arriver de tomber d'une plateforme ou de marcher sur des plaques électrifiées. D'où l'intérêt de faire un plan. A l'intérieur de chaque niveau, Luke peut aller où bon lui semble. Il ramasse les icônes de force et combat les monstres dans n'importe quel ordre. Le chemin n'est jamais le même, ce qui donne de la profondeur au jeu. Malheureusement, il n'y a pas de code. Le jeu n'est pas très difficile mais il est trop vaste pour le terminer en quelques heures. Il est frustrant de devoir tout recommencer à chaque fois. Messieurs les éditeurs, pensez aux futurs acheteurs : placez quelques codes dans le jeu.

GAME BOY

REVIEW



牛詩集



EDITEUR : CAPCOM

PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI

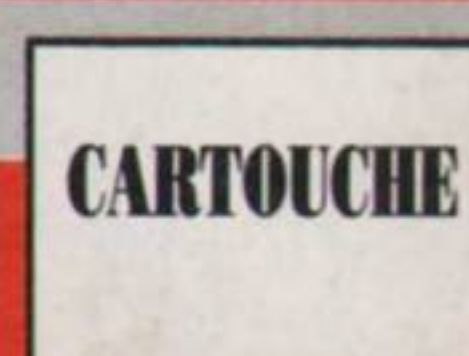
DIFFICULTE : FACILE

NOMBRE DE VIES : 1

OPTION CONTINUE : 6

NIVEAUX DE DIFFICULTE : —

CONTROLE : EXCELLENT



PRESENTATION 53%

Aucune option. On rentre tout de suite dans le vif du sujet.

GRAPHISMES 78%

Les décors sont différents à chaque niveau. On retrouve l'ambiance graphique du film.

ANIMATION 78%

Le super-saut de Luke est spectaculaire. Quelques ralentissements à l'approche de plusieurs sprites.

BANDE-SON 82%

On ne se lasse pas d'écouter les principaux morceaux du film. Mais les bruitages ne sont pas à la hauteur.

JOUABILITE 78%

Seuls les tirs en diagonale posent problème. Pour le reste, c'est parfait.

DUREE DE VIE 82%

Aucune lassitude à refaire les mêmes niveaux.

INTERET 89%

Une excellente cartouche qui comblera les fans de "Star Wars"... et les autres.



TALESPIN



▲ Pour changer de continent, nos amis grimpent à bord de leur vieux coucou... Vous aurez droit pour l'occasion à un mini shoot'em up pas très original mais tout de même bien agréable.



▲ Vous pouvez ramasser les caisses qui ne portent pas d'étiquette et les superposer pour atteindre les plates-formes les plus élevées.

COMMENTAIRE



HOMER

Talespin sur Game Gear souffre du même défaut que sa version Megadrive : chaque niveau contient bien plus de caisses qu'il ne vous en faut et vous n'aurez donc qu'à vous baisser pour les ramasser, ce qui rend le jeu un peu trop facile. De plus, le mode deux joueurs, qui rehaussait un peu l'intérêt de la version Megadrive, fait ici cruellement défaut. Vous pouvez choisir d'incarner l'un ou l'autre des deux héros mais ça ne sert à rien puisque, à part leur apparence physique, rien ne les distingue vraiment l'un de l'autre. Avec sa réalisation soignée et ses graphismes sympas, Talespin satisfera tout de même ceux qui cherchent un bon petit jeu de plates-formes pas trop difficile.

▲ Vous êtes attendu par les sbires de votre concurrent. Dégomez-les à coups de Jokari!



▲ Talespin a pour héros un ours et un singe parfaitement amphibies...



▲ Ce panneau vous indique si la sortie du niveau est ouverte. Si elle ne l'est pas, cherchez des caisses!



▲ Vous ne pourrez passer au niveau suivant qu'après avoir ramassé une dizaine (ou plus) de caisses telles que celles-ci.



© 1993 THE WALT DISNEY COMPANY
© 1993 SEGA

DISNEY PRIX : C APPRECIATION

PRESENTATION	32%
<i>Tout juste une jolie image de présentation.</i>	
GRAPHISMES	84%
<i>Très soignés.</i>	
ANIMATION	87%
<i>Les mouvements des personnages sont réussis.</i>	
BANDE-SON	73%
<i>Bruitages classiques mais musiques sympas.</i>	
JOUABILITE	72%
<i>Certains sauts manquent de précision.</i>	
DUREE DE VIE	53%
<i>Le jeu est vaste, mais trop facile.</i>	
INTERET	74%
<i>Talespin aurait pu être excellent, mais il est trop facile!</i>	

1
JOUEURS



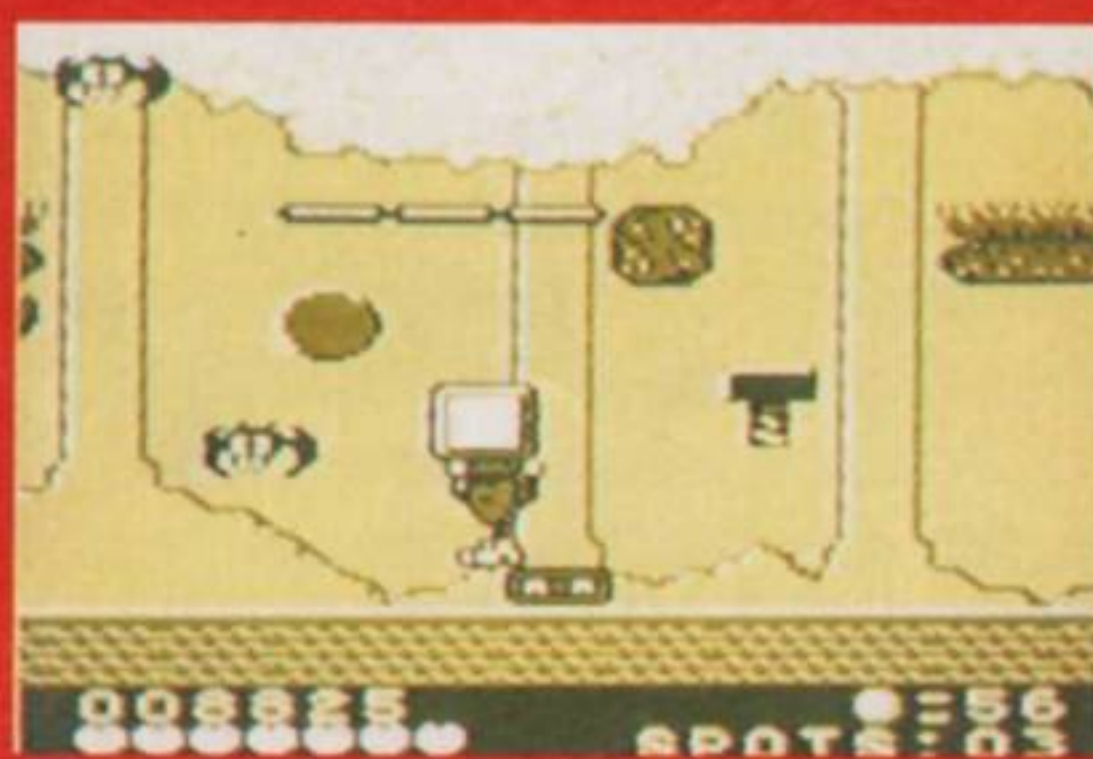
CARTOUCHE



The SPOT™ COOL ADVENTURE



Le bonus-vie sous la falaise est bon à prendre dès lors que vous savez quel chemin y amène. Sauter dans le vide est la dernière chose à faire.



En sautant sur les plates-formes aériennes, on arrive à un monticule de terre qui émerge de l'eau. Une passerelle mobile, posée sur l'eau, fait le chemin inverse. Attention à la chauve-souris : tuez-la en lançant le bloc de pierre.

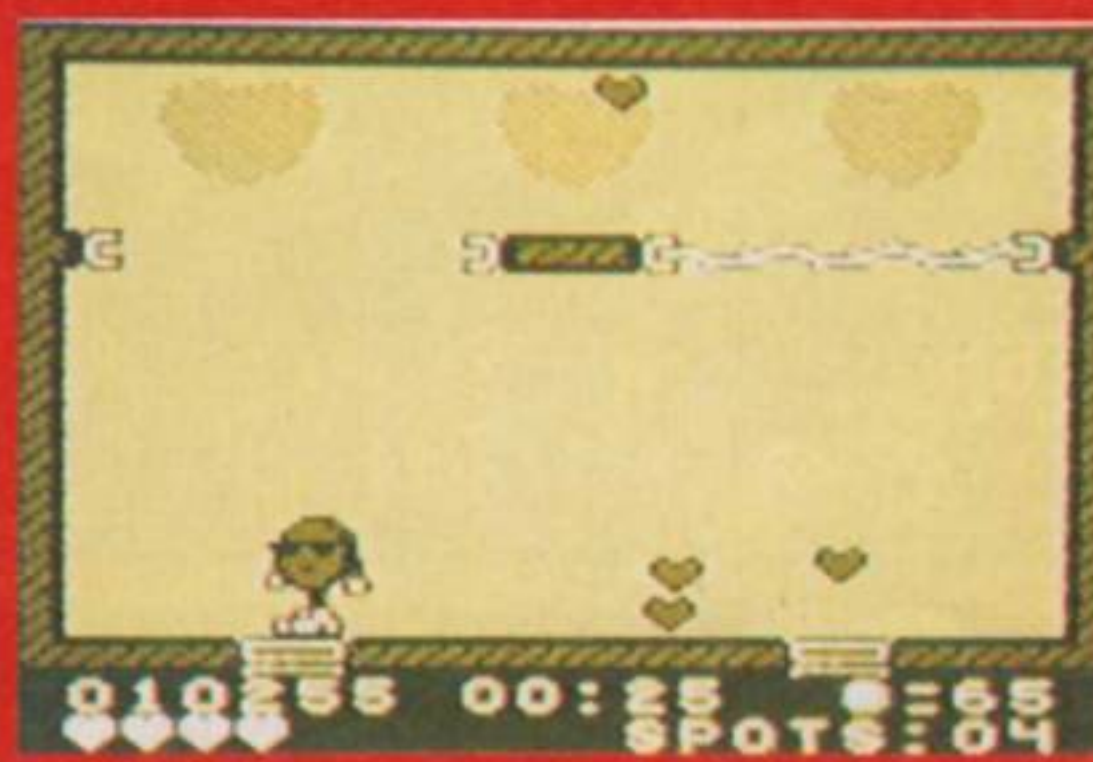
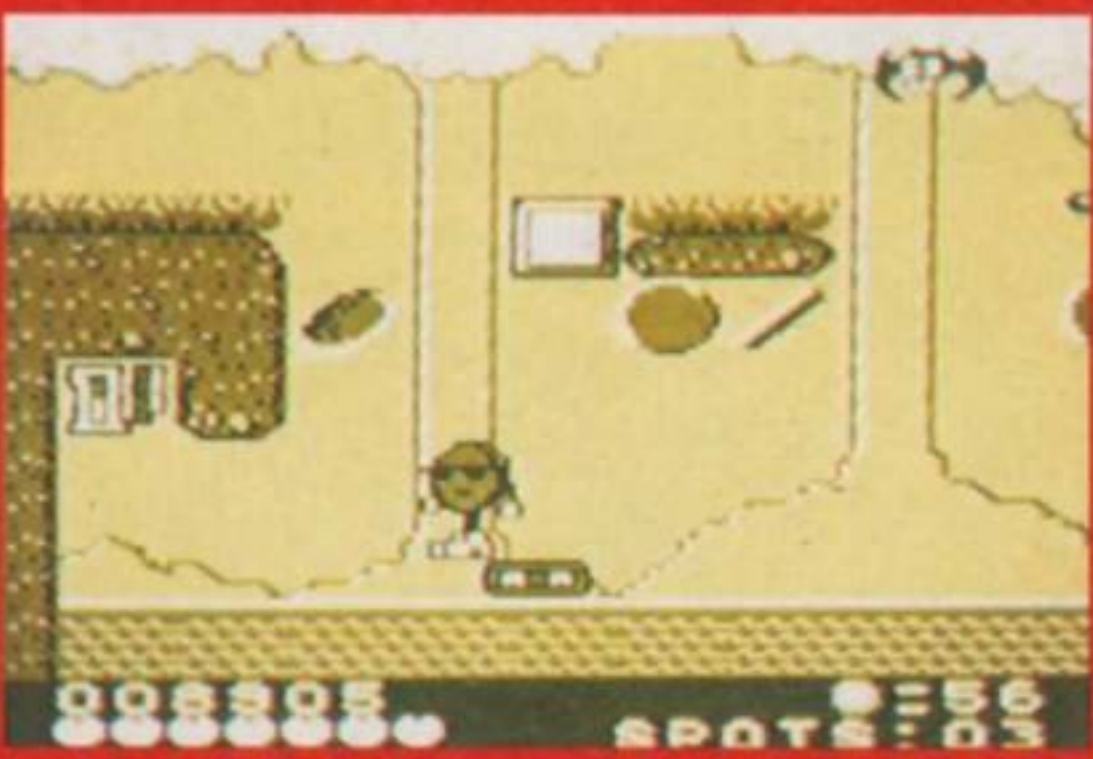
COMMENTAIRE



AXEL

Ce jeu de plates-formes respire la bonne cartouche à plein nez. Spot doit autant se servir de sa tête que de ses surprenantes qualités physiques. Chaque niveau est vraiment différent. Scrolling vertical, horizontal, plates-formes mobiles, pilotage de deux vaisseaux... Il n'y a pas de code ou de Password, mais on recommence toujours la partie avec un très grand plaisir. Les deux niveaux de difficulté se différencient par le nombre de cœurs d'énergie que vous recevez au début : cinq en mode Easy et trois en mode Hard. Il y en a pour tous les joueurs. Jeu de plates-formes de bonne qualité, Spot est doté de nombreux passages originaux.

Enfin, Spot arrive à destination : une vie lui tend les bras.



Une salle bonus où il faut faire passer le maximum de cœurs derrière les chaînes. Placez-vous sur les dalles.

Niveau vertical. Le super-saut est indispensable pour atteindre les plates-formes mobiles.



Spot fait partie de la famille des Smarties. Tout en rondes, il traverse les niveaux du jeu sans trop se préoccuper des obstacles qui l'entourent. Ses sauts de jeune gymnaste soviétique sont assez précis pour qu'il n'ait pas de soucis à se faire. Dans les airs, il accomplit des prouesses : retourné, double salto ou simple pirouette, il retombe toujours sur ses pieds. Lorsque ses jambes ne suffisent plus, il monte dans l'un de ses engins volants, le Jet Pack ou le Spaceship, et part explorer les airs. Si l'on cherche à lui mettre des bâtons dans les roues, il n'hésite pas à envoyer des blocs de pierre sur les petits plaisantins. Il arrive parfois qu'il soit obligé de faire fonctionner ce qui lui fait office de cervelle. De la taille d'un petit pois coupé en huit, celle-ci lui sert surtout à trouver le meilleur passage, le moins dangereux. A en juger par son sourire, Spot passe un assez agréable moment à l'intérieur de la Game Boy. Le seul à se faire des cheveux blancs dans cette Cool Adventure, c'est vous, le joueur. Non pas que Spot soit difficile à contrôler (bien au contraire), mais on se sent tant d'amitié pour ce Smartie en noir et blanc que l'on tient à ce qu'il arrive entier à la fin de l'histoire.



VIRGIN GAMES PRIX : D
APPRECIATION

- PRESENTATION** 53%
Deux niveaux de difficulté et aucune option.
- GRAPHISMES** 78%
Décors à la Mario. Grande lisibilité dans les graphismes.
- ANIMATION** 79%
Animation sympathique et fluide.
- BANDE-SON** 67%
Une musique qui a la pêche. Bruitages peu originaux.
- JOUABILITE** 81%
Excellente. Sauts précis et utilisation des blocs facile.
- DUREE DE VIE** 84%
Chaque monde est différent.
- INTERET** 79%
Un jeu de plates-formes agréable, sans prétention.

1
JOUEURS



CARTOUCHE



Felix THE CAT

Otto Messmer et Pat Sullivan sont les deux auteurs de la bande dessinée "Felix the Cat", parue pour la première fois en 1919. Originaire de San Francisco, le matou a connu rapidement un succès international. Presque aussi connu que le souris de Disney, il devenait urgent qu'un éditeur le fasse passer de l'autre côté de l'écran de jeu. C'est chose faite avec cette première version sur NES (les adaptations Game Boy et Super Nintendo arriveront plus tard). Si l'histoire n'a rien d'original (Felix doit délivrer sa copine, Kitty la chatte, enlevée par l'ignoble professeur), le principe du jeu est très intéressant. Selon le monde

dans lequel il évolue, le héros pilote des engins différents (cf. encadré "Transformatioooooonnn"). Pour en changer, il doit récolter dix médaillons à son effigie ou entrer dans son gigantesque sac à malices. S'il ramasse les trois bouteilles de lait que le chat fait apparaître en prenant cinq médaillons, il reçoit de nouvelles munitions. S'il se fait toucher par un des ennemis, il perd l'objet magique qu'il avait en sa possession. Pour parvenir au dernier boss, Felix doit traverser quatre mondes : la terre, les airs, l'eau et la planète Mars. Un big monster attend le félin à la fin de chaque niveau.



COMMENTAIRE



AXEL

Quelle bonne idée d'avoir adapté ce héros de papier sur console NES! Il sort des chemins battus même si la comparaison avec le maître du genre, Mario, est inévitable.

Ce sont surtout les graphismes qui évoquent irrésistiblement ce dernier. Mais, pour tout le reste, cela n'a rien à voir. A commencer par les transformations en une dizaine d'engins. Ceux-ci réagissent chacun de manière différente. On passe son temps à changer de véhicule et c'est sûrement ce qui m'a le plus attiré. La difficulté est malheureusement trop peu élevée pour qu'il y ait un véritable challenge. Il n'y a guère que les boss qui puissent vraiment vous gêner. Une fois la partie terminée, je doute que les habitués de jeu de plates-formes y jouent une seconde fois. Cette cartouche est plutôt faite pour les novices du genre. En tout cas, je ne me suis pas ennuyé une seconde.

TRANSFORMATIOOONNNN!!

A la manière de Goldorak, Felix se transforme en divers engins aquatiques, aériens, terrestres ou spatiaux. Vous commencez l'histoire comme simple chat. Un gant de boxe est votre seule d'arme. En ramassant un certain nombre de médaillons ou en allant puiser dans le sac à malices, vous deviendrez tour à tour magicien, voiture et tank.



Après la terre, on retrouve Felix dans les airs. Il devient une montgolfière ou un avion à hélice.



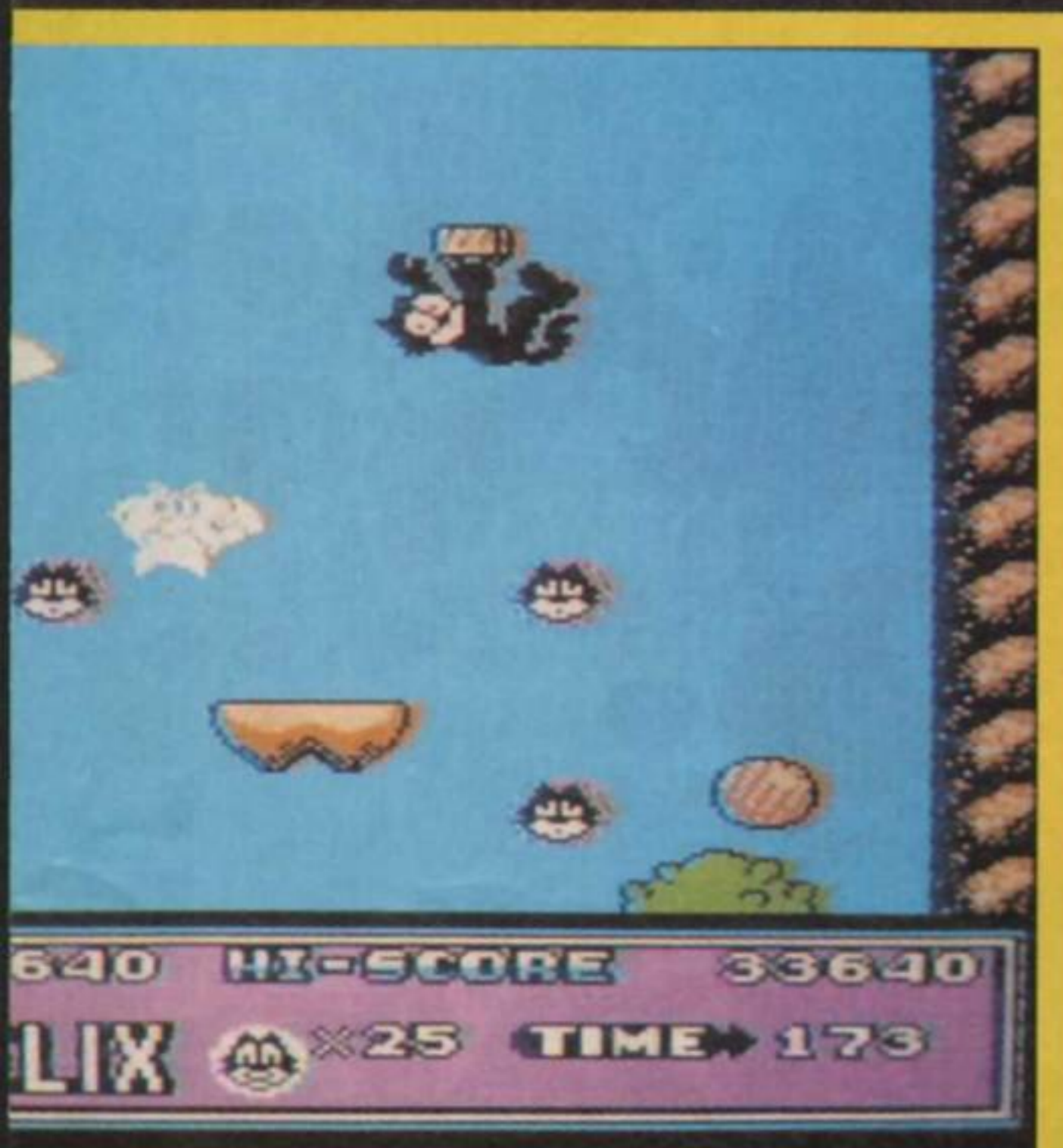
Sur l'eau, le chat se prend pour d'Aboville, voire pour Flipper le dauphin.

COMMENTAIRE



SAM

Que de bons souvenirs : les BD de Félix le chat, les dessins animés... Et voici maintenant qu'il fait son entrée sur la Nintendo 8 bits. Eh bien ! ma foi, si j'avais le même âge qu'à l'époque, je serais complètement fasciné, car cette cartouche est réussie à tout point de vue. C'est un bon jeu de plates-formes, relativement maniable, aux graphismes mignons, aux musiques entraînantes, et qui nous rappelle énormément notre vieux compère de la Nintendo, Mario. En ce qui concerne la difficulté, ce jeu est à mon goût un peu trop simple. Un excellent jeu, donc, mais qui est à réserver aux plus jeunes d'entre vous.



Adieu, monde cruel...



Lorsqu'il rentre dans son sac à malices, Felix ramasse tous les médaillons. Il recevra en échange trois bouteilles de lait et un cœur qui lui permettra de se transformer.

QUELQUES BOSS

Les premiers boss ne sont pas très méchants. Encore faut-il être suffisamment blindé pour les vaincre.



Poindexter est le jeune allié du professeur. Il tire des boulets de canon. Mais Felix a plus d'un tour dans son sac.



En montgolfière, Felix peut vaincre Master Cylinder. S'il se fait toucher, il n'aura plus que son gant de boxe.



Rock Bottom est le chien le plus cruel de la partie. Il exècre les chats, ce qui n'empêche pas Felix de venir lui rendre une petite visite.



REVIEW



EDITEUR : HUDSON/LUDI GAMES

PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI

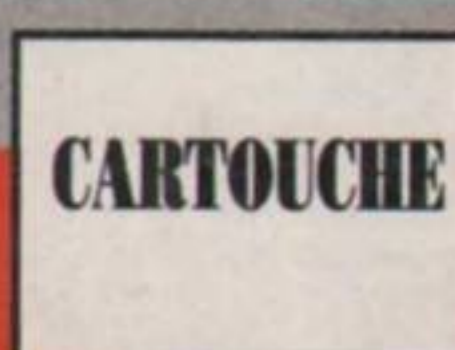
DIFFICULTE : FACILE

NOMBRE DE VIES : 3

OPTION CONTINUE : 5

NIVEAUX DE DIFFICULTE : NON

CONTROLE : EXCELLENT



PRESENTATION 67%

Une mini-scène animée au début et au milieu du jeu. Pas d'option particulière.

GRAPHISMES 72%

Des décors simples et très colorés. On retrouve les graphismes de Mario.

ANIMATION 80%

L'animation des différents véhicules est assez réaliste. Felix vole, nage, saute, c'est un vrai plaisir.

BANDE-SON 73%

La musique est très sympa. Elle colle parfaitement à ce type de jeu. Les bruitages manquent de variété.

JOUABILITE 92%

Elle est excellente. Les commandes sont très simples et répondent parfaitement à la moindre pression du joueur.

DUREE DE VIE 78%

Ce jeu est parfait pour les joueurs qui n'ont pas l'habitude des plates-formes.

INTERET 87%

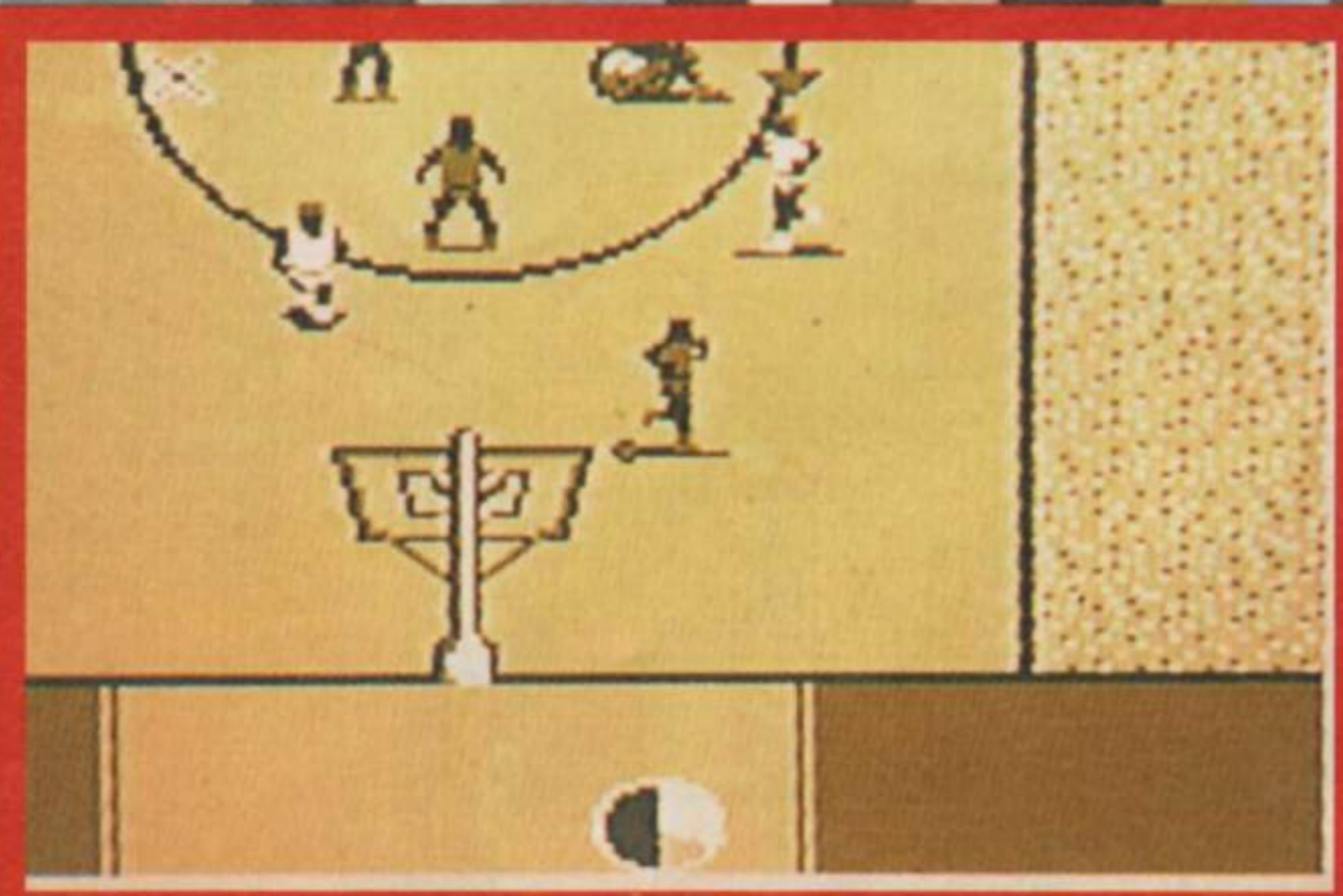
Le personnage de Felix est très sympa. Le système des transformations apporte une certaine originalité au jeu.



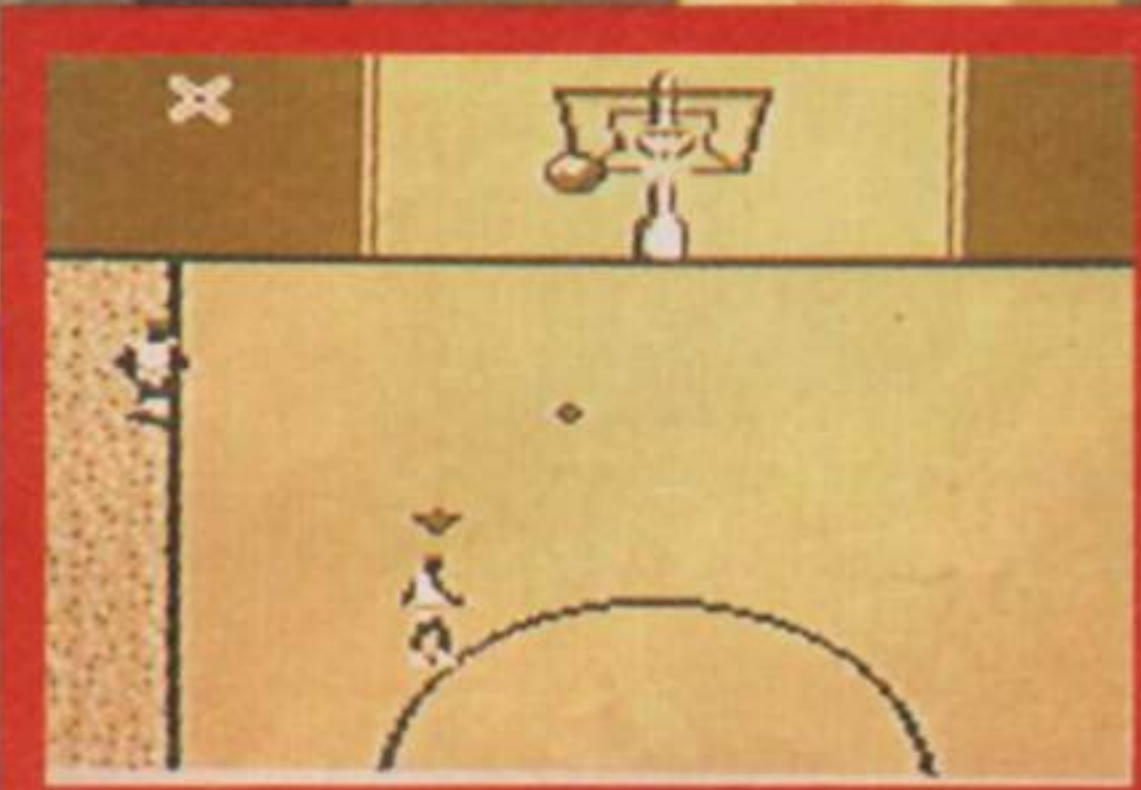
TIP

OFF

Lorsque vous tirez, un curseur en forme de croix, situé en haut de l'écran, vous permet de viser le cercle. Vous disposez de quelques secondes pour placer le curseur au bon endroit.



L'entraînement au lancer franc fait partie des exercices nécessaires avant d'espérer remporter les matchs.



Tip Off n'est pas un quelconque jeu de basket. Il propose, outre les traditionnels matchs amicaux, une coupe avec éliminatoires directes entre huit équipes aux styles différents, un système d'entraînement assez complet (lancer franc et simulation d'attaque) et un concours de lancer franc où chaque joueur dispose de cinq essais pour marquer un maximum de paniers. Des options doivent être paramétrées avant de commencer la partie. La durée de chaque mi-temps peut être de 2, 3 ou 4 minutes. Il y a deux niveaux de vitesse de jeu, et cinq degrés de difficulté qui vont de l'international au junior. Enfin, vous pouvez prendre en compte les fautes commises sur le terrain ou choisir de ne pas les sanctionner.

Lors des matchs, c'est l'ordinateur qui gère la plupart des déplacements des joueurs et les différentes passes selon la position de l'équipe adverse. Vous contrôlez toujours le joueur qui possède la balle. La vue du terrain est légèrement aérienne. Cela permet d'avoir une vision assez large du jeu. Le scrolling multidirectionnel donne une plus grande liberté aux joueurs.

Second type d'entraînement. Une seule équipe sur le terrain pour vous apprendre à occuper l'espace et à faire circuler le ballon le plus rapidement possible.

COMMENTAIRE

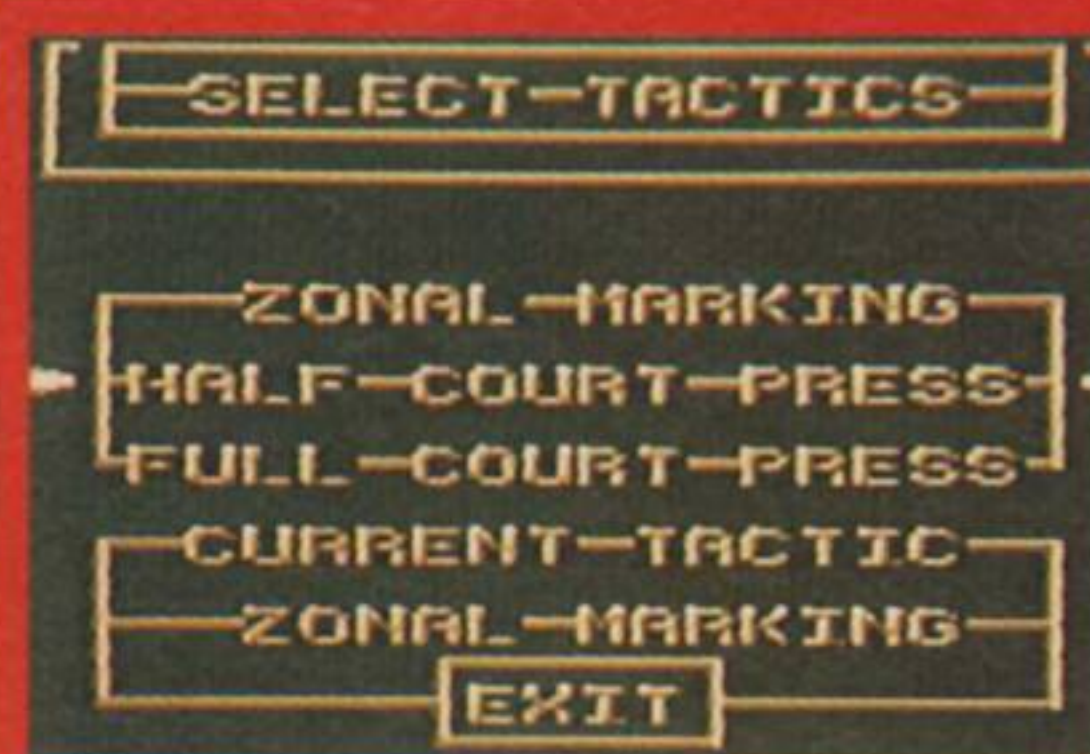


AXEL

Tip Off fut, à son époque, une des simulations de basket les plus intéressantes sur micro. La conversion sur portable conserve les mêmes caractéristiques.

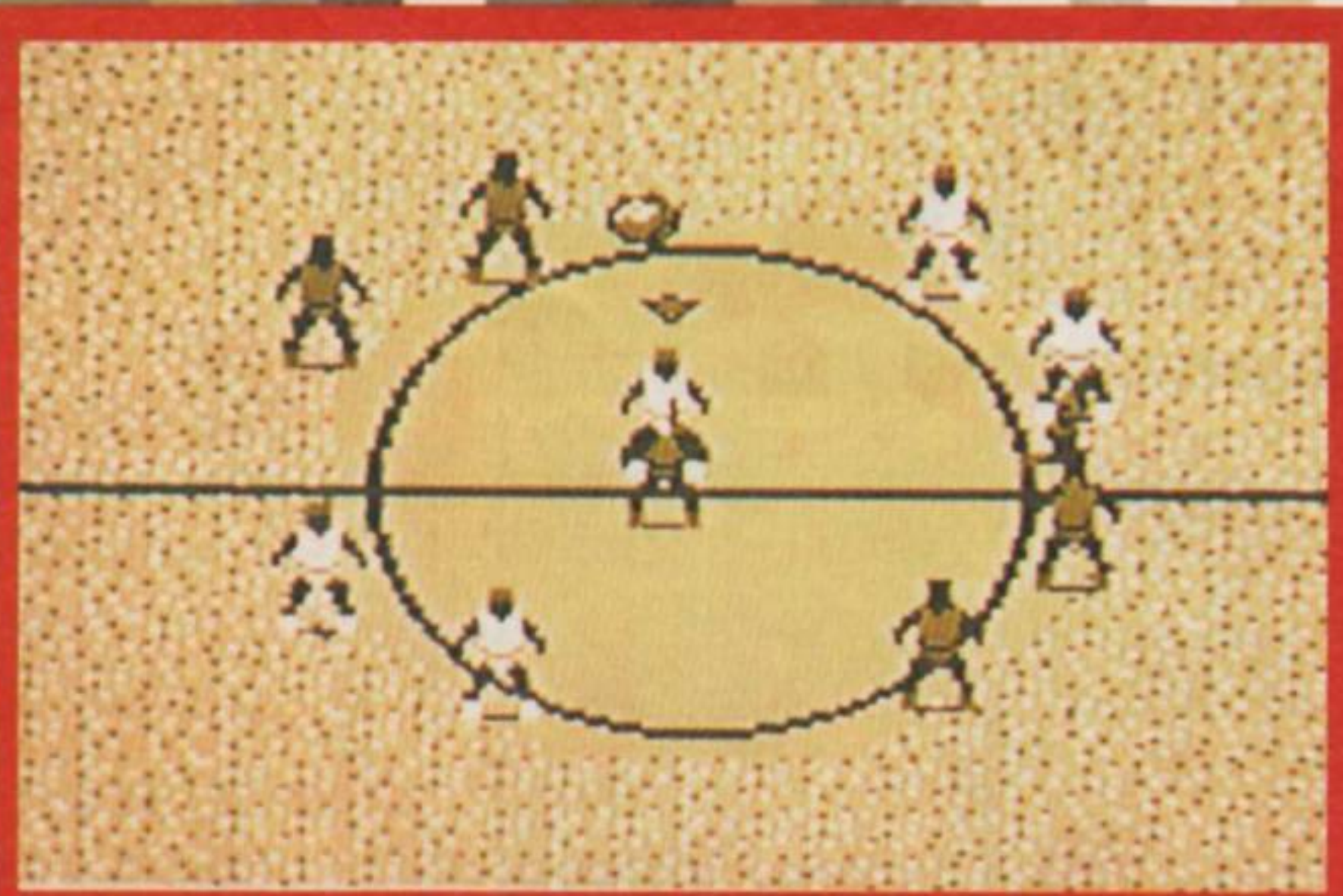
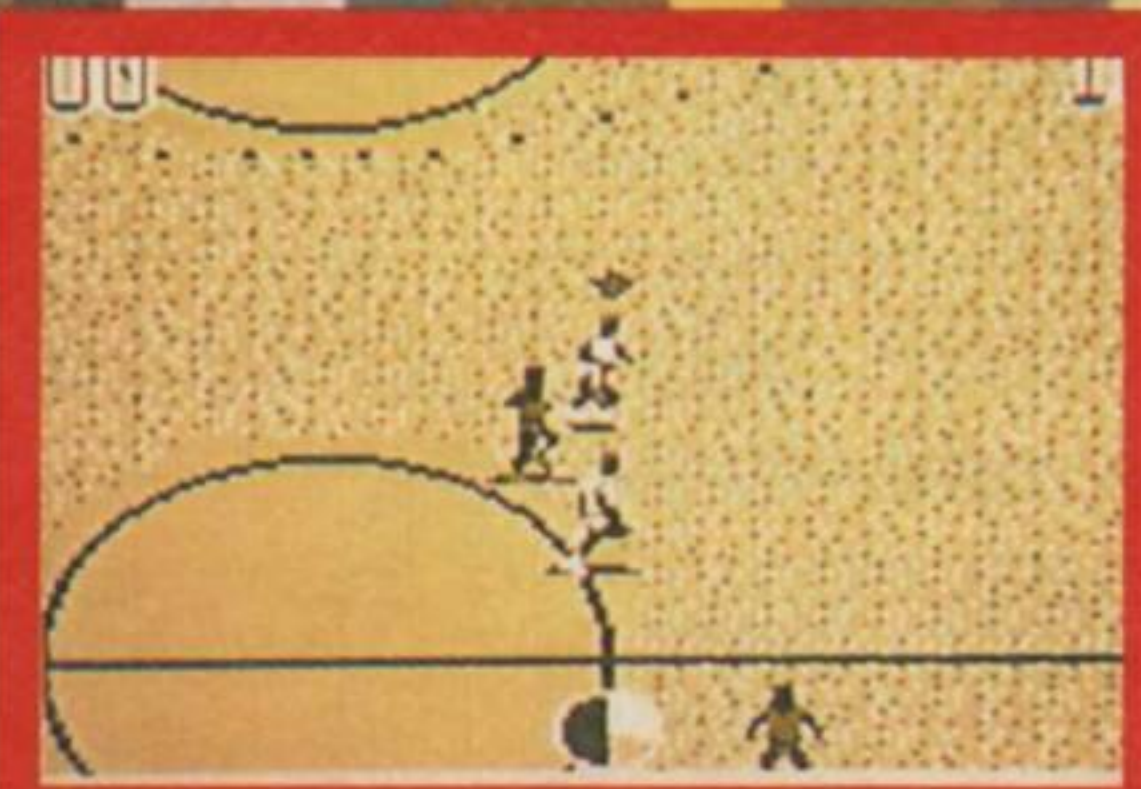
Mais cela n'a pas été suffisant pour que je me prenne pour Magic Johnson. En effet, les seuls coups disponibles sont le lancer et la passe. Au niveau défensif, les contres réussissent une fois sur trois. A moins de s'entraîner de longues heures durant, les joueurs débutants ne vont pas voir le jour.

Pour le reste, c'est du bon travail. Les sprites sont suffisamment grands pour que l'on ait vraiment l'impression de participer à un match de basket. La diversité des schémas tactiques apporte un plus grand réalisme au jeu. Dans ce cas, on peut véritablement parler de simulation. Dommage qu'il n'y ait pas de système de sauvegarde.



Le tableau des tactiques permet de diversifier son jeu en fonction de l'équipe adverse.

Il faut être très rapide pour réussir son dribble. Il reste toujours la solution de la passe.



Pour votre premier match, choisissez un adversaire de faible niveau. Sinon, vous avez toutes les chances de ne jamais toucher la balle, même à l'engagement!

IMAGINEER

TIP OFF

LICENSED BY NINTENDO

IMAGINEER/LUDI GAMES PRIX : D APPRECIATION

PRESENTATION	76%
<i>Choix des tactiques... options complètes.</i>	
GRAPHISMES	68%
<i>Décors dépouillés. Bon réalisme des joueurs.</i>	
ANIMATION	79%
<i>Les mouvements des joueurs sont précis et lisibles.</i>	
BANDE-SON	51%
<i>Musique monotone et bruitages pauvres.</i>	
JOUABILITE	64%
<i>Les commandes se limitent aux passes et aux tirs.</i>	
DUREE DE VIE	60%
<i>Seulement huit équipes pour la coupe. C'est trop peu.</i>	
INTERET	68%
<i>Les passionnés trouveront le jeu à leur mesure.</i>	

1

JOUEURS

CARTOUCHE

TRACK & FIELD

REVIEW

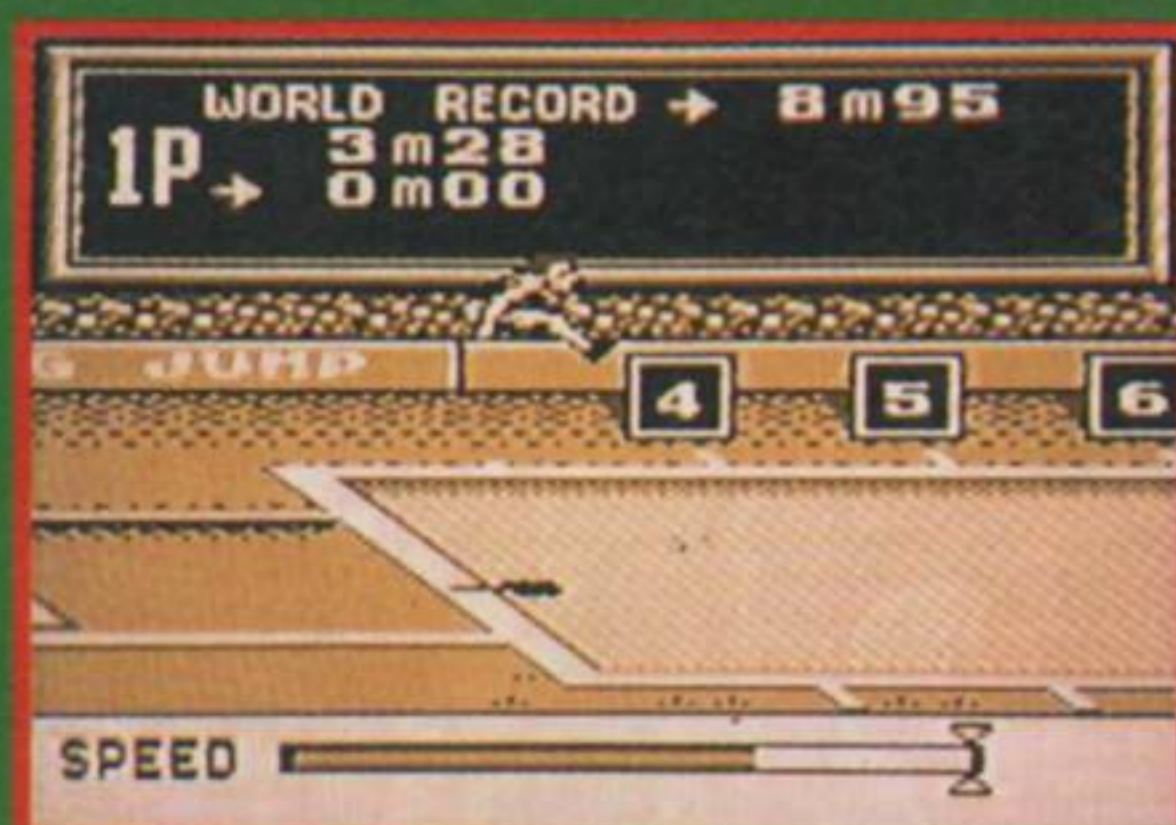
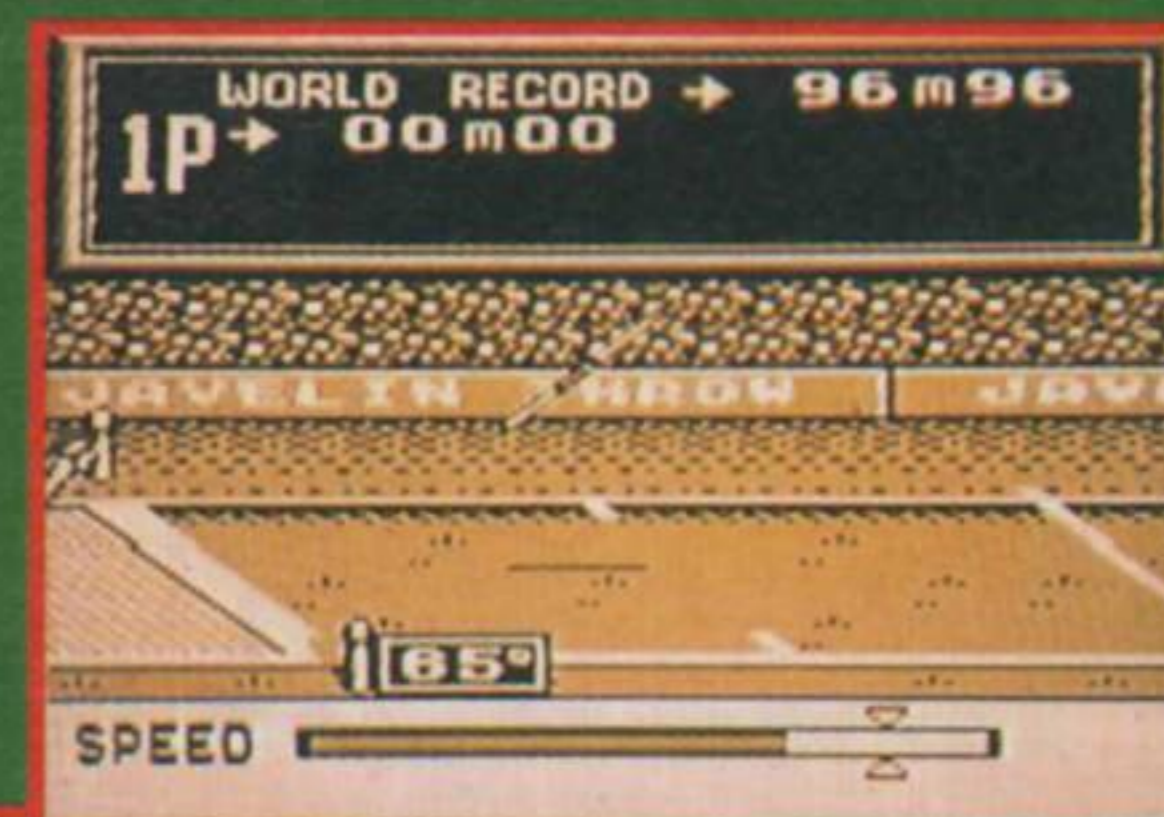


Revivez les fabuleuses heures de la grande messe olympique en participant à onze épreuves, en mode Entraînement ou Compétition. Les records sont entre vos mains, à vous de les faire tomber, et vous deviendrez la nouvelle légende vivante de Track & Field!



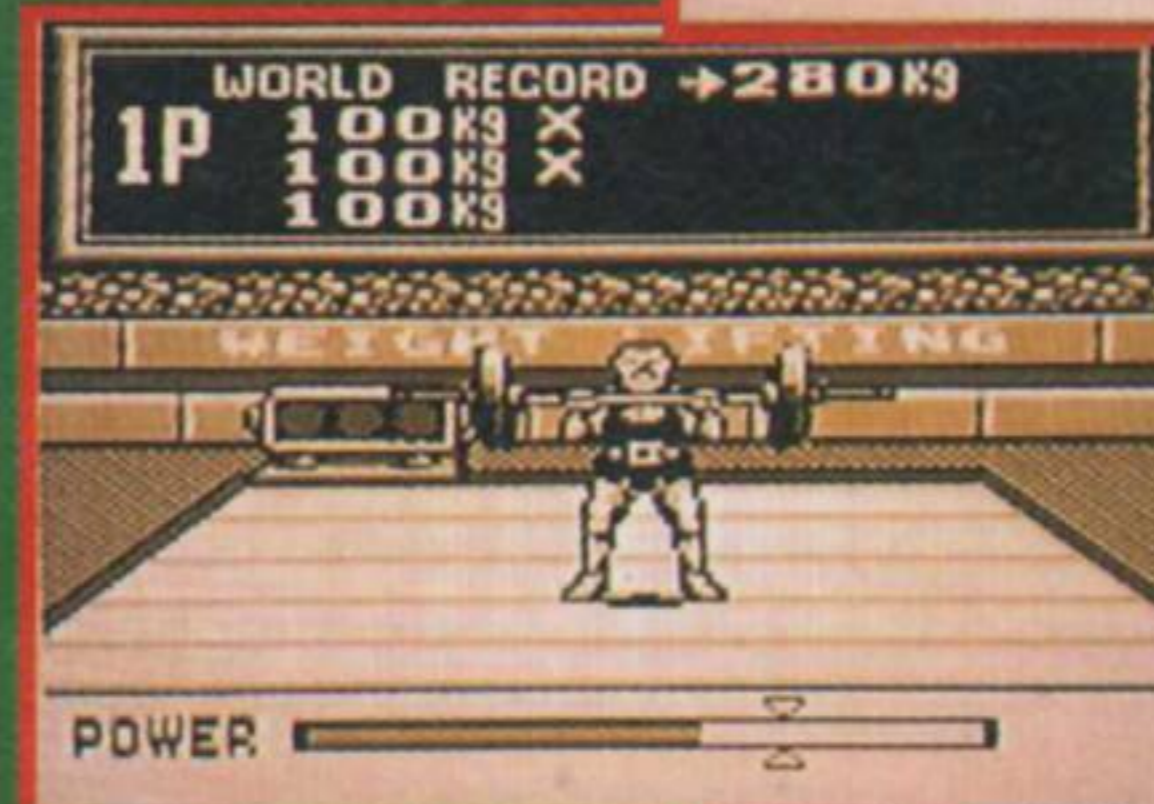
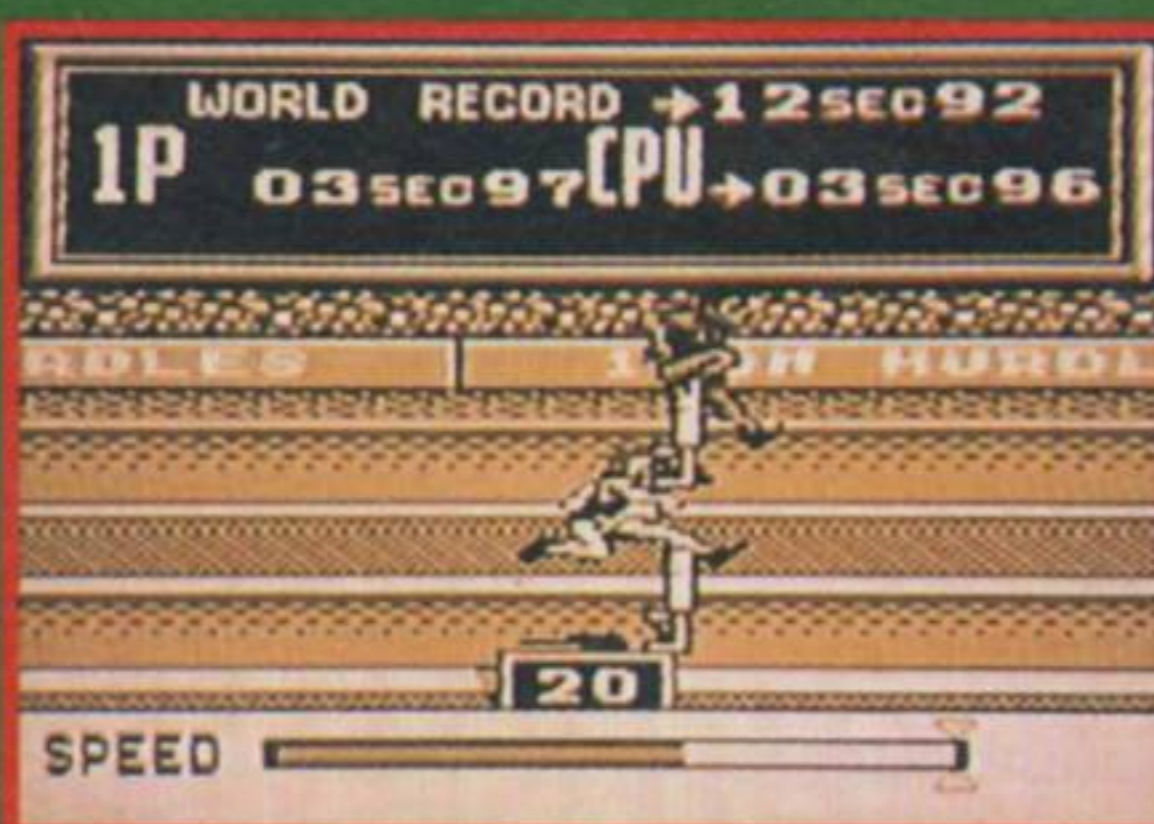
LE 100 M
Votre adversaire n'est pas d'une grande valeur. Rapprochez-vous pour battre le record.

LE LANCER DE JAVELOT
Il nécessite une bonne course d'élan et toute votre force.

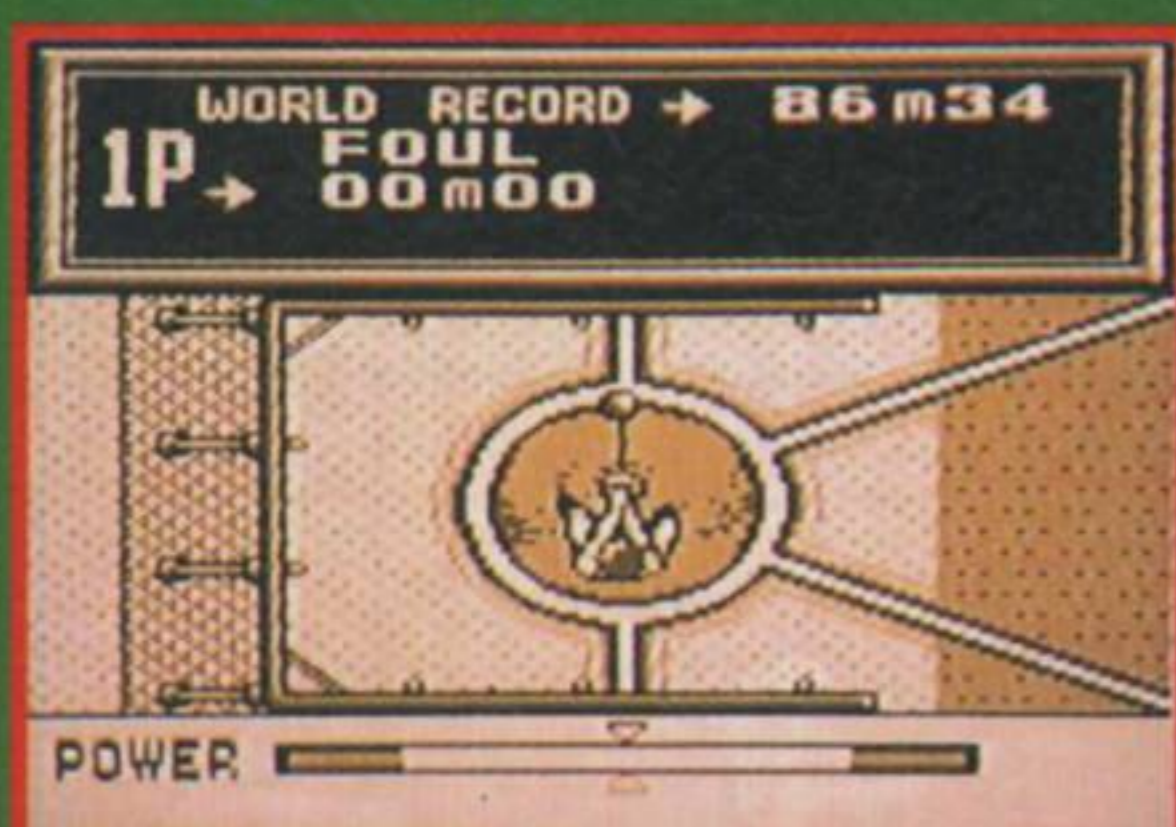


LE SAUT EN LONGUEUR
Un bon élan et un angle de saut bien ajusté sont primordiaux pour réussir votre saut.

LE 110 M HAIES
Faites tomber une barrière et les secondes s'envolent! Mouvements synchro de rigueur.



LES HALTERES
Appuyez de manière continue sur une des touches.



LE LANCER DE MARTEAU
Une chance sur trois d'envoyer le marteau dans le décor. Un bon entraînement est indispensable.



LE TRIPLE SAUT
L'épreuve la plus difficile. Le bon angle de saut n'est pas évident à trouver.

LE TIR A L'ARC
Difficile. Bandez votre arc au maximum pour atteindre la cible.



COMMENTAIRE

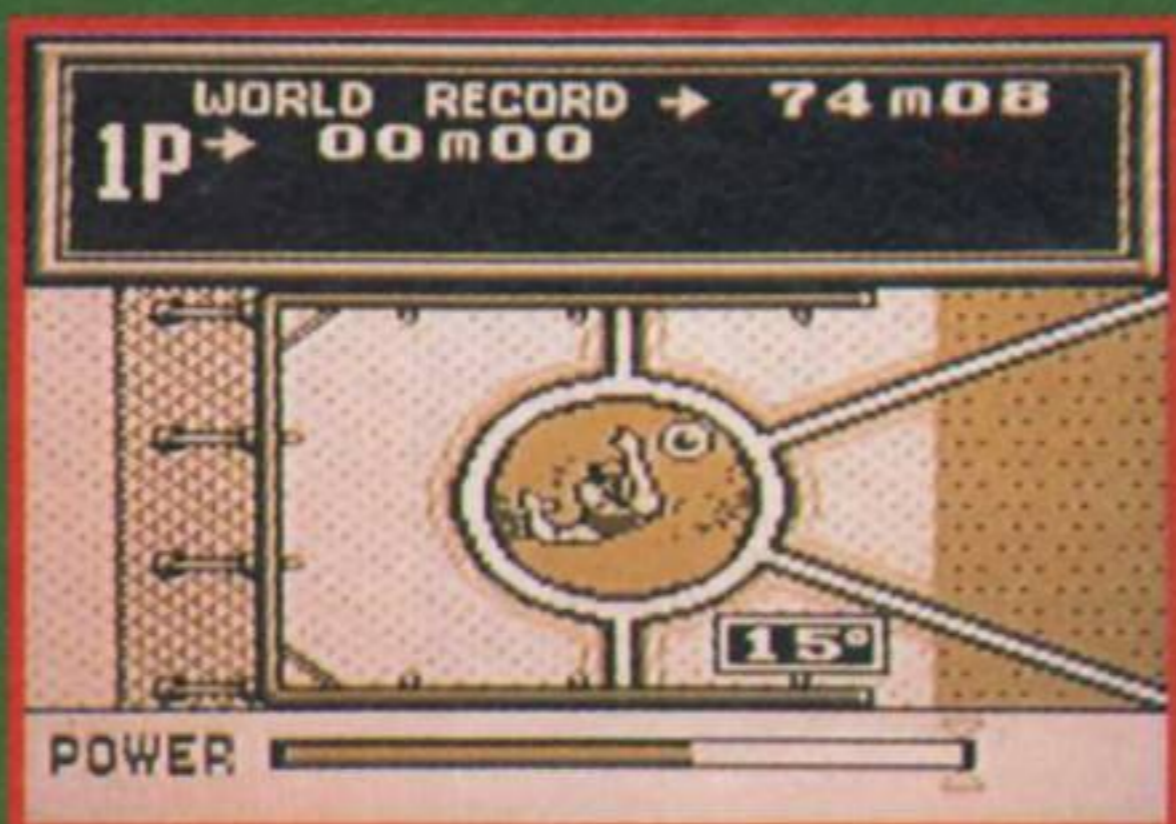


AXEL

Régulièrement, les éditeurs nous concoctent une cartouche multi-épreuve où la synchronisation des mouvements importe plus que la réflexion. C'est normal, me direz-vous : le sport fait appel

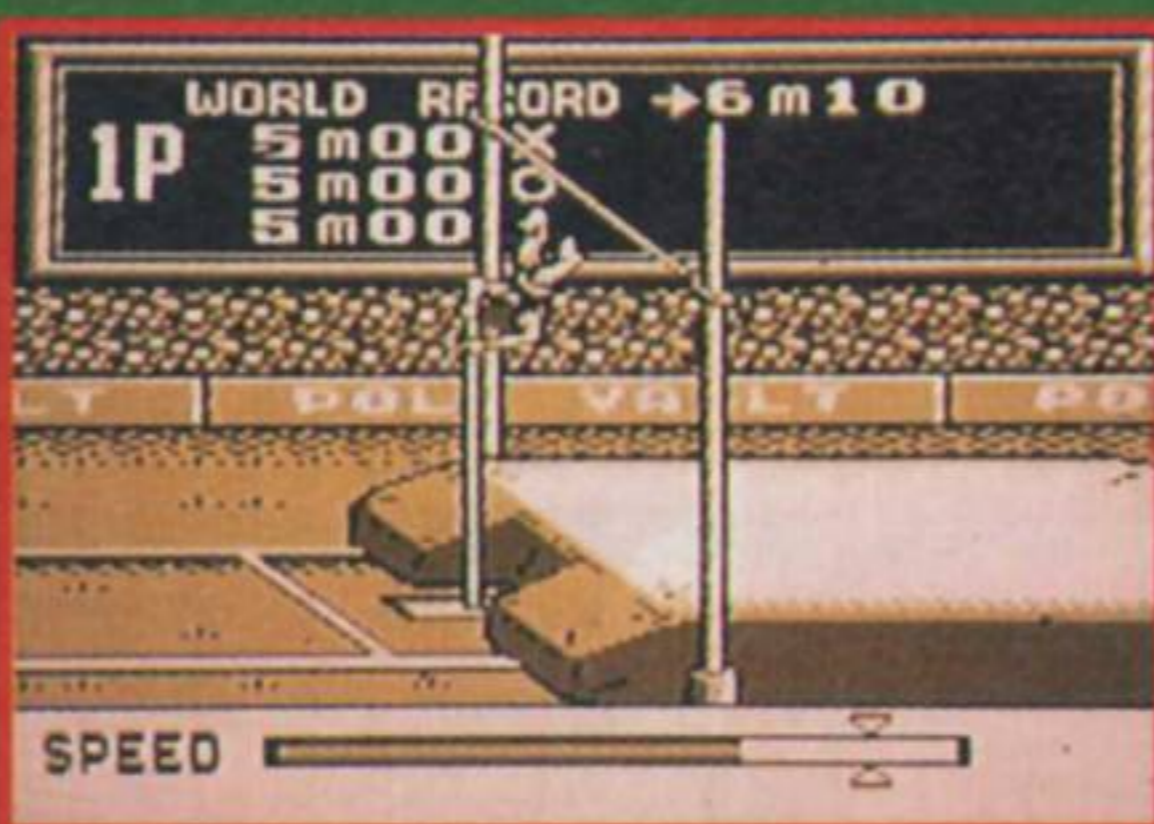
avant tout à l'effort physique. Track & Field ne déroge pas à cette règle. Il faut avoir les doigts musclés pour faire courir, nager ou sauter le sportif. A quand une véritable simulation sportive sur Game Boy! Cela dit, le nombre d'épreuves est assez élevé pour passer quelques heures agréables, surtout si vous jouez en mode deux joueurs.

NATATION
Donnez une impulsion pour vous projeter dans l'eau. Deux essais et c'est la crampe assurée.



LE LANCER DE DISQUE
Le lancer du disque est basé sur le même principe que celui du marteau.

LE SAUT A LA PERCHE
La hauteur de la barre est réglable. Vous commencez à cinq mètres.



1 EVENT COMPETITION VERSUS

LICENSED BY NINTENDO

KONAMI/LUDI GAMES PRIX : D APPRECIATION

PRESENTATION	79%
Les commandes sont expliquées avant chaque épreuve.	
GRAPHISMES	74%
Ils sont clairs et précis.	
ANIMATION	82%
Beaucoup de réalisme dans les mouvements.	
BANDE-SON	64%
La musique est assez discrète et de qualité moyenne.	
JOUABILITE	53%
Il faut sans cesse appuyer sur les touches très vite.	
DUREE DE VIE	75%
Les épreuves sont nombreuses et on peut jouer à deux.	
INTERET	77%
Les adeptes de sport multiépreuve seront satisfaits.	

1 JOUEURS CARTOUCHE

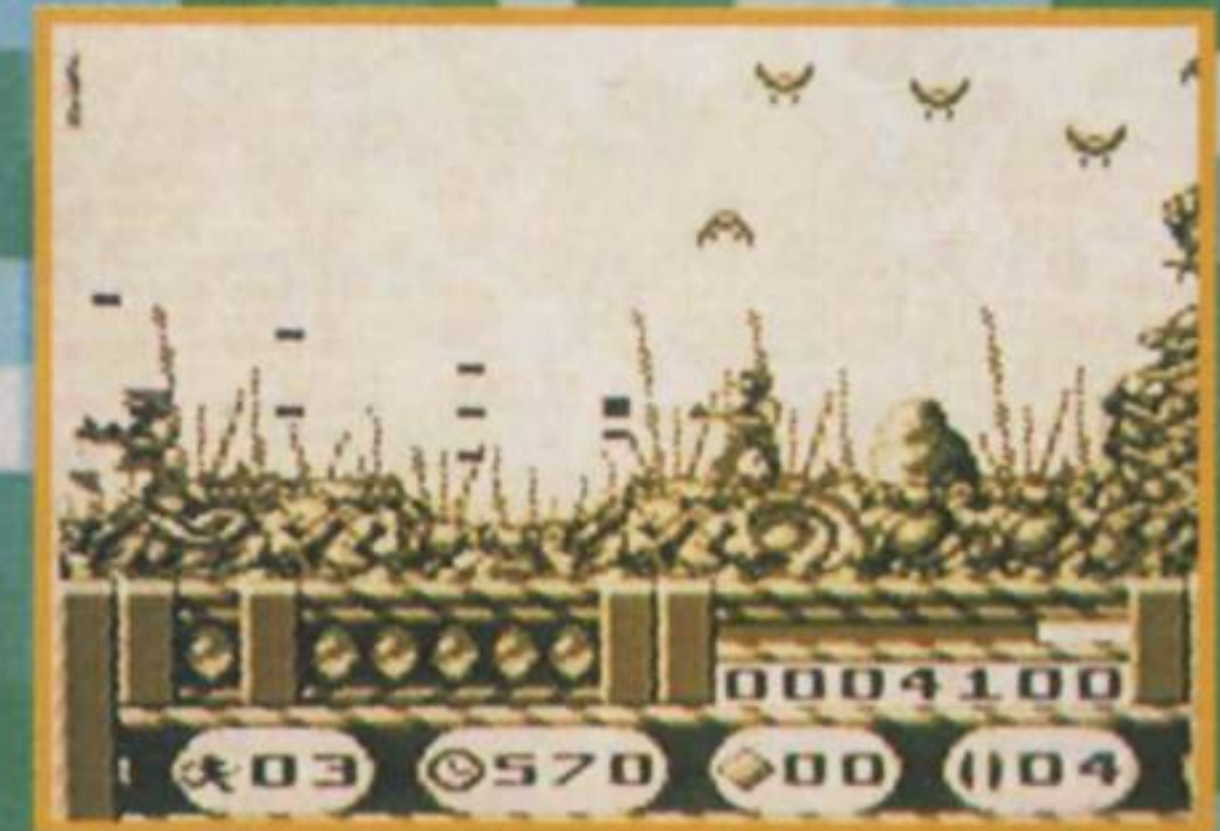


UNIVERSAL SOLDIER



Tiré du film de Carolco, avec Jean-claude Van Damme (l'homme aux biceps) dans le rôle du héros et Dolph Lundgren dans celui du bestial, Universal Soldier offre de l'action musclée et un "flingage" ininterrompu. Voyons le scénario : une organisation gouvernementale extrémiste a mis au point des machines "humaines" quasiment invincibles. Fabriquées à partir des corps des morts de la guerre du Viêt-nam, ces "soldats universels" sont programmés, façon très musclée, pour des opérations de maintien de la "paix". Malencontreusement, la technique n'étant pas ce qu'elle devrait être, un gros bug s'est glissé dans les connexions d'un de ces combattants du futur, Andrew Scott. Celui-ci s'est réveillé complètement frappé et ne pense qu'à détruire tout ce qu'il approche. Va y avoir un vrai massacre, voire une grosse apocalypse, si vous n'intervenez pas à temps pour intercepter cette grosse brute ! Les quatre mondes du jeu sont divisés en deux ou trois sous-niveaux, ce qui n'a rien de très original. Mais la somme d'armes mise à la disposition du justicier pour casser du soldat et du monstre est, en revanche, impressionnante : fusil ou fouet laser, rayon d'énergie, mine, shirakin (vous êtes transformé en une sorte de roue dentée) et la super-arme, qui réunit toutes les armes en une. Pour chaque situation, il faut choisir une arme appropriée. Dans cette lutte contre la mort, le temps est compté et si vous n'avez pas terminé le niveau quand sonne le gong, vous pourrez dire adieu à une vie. Certains passages font appel autant à vos réflexes qu'à votre réflexion. Ainsi, les plates-formes suspendues ne demandent qu'à être trouvées pour arriver au repère de l'immonde Scott. Bonne chasse !

Fusil laser : certains bonus augmentent sa puissance de tir.



Fouet laser : Il faut rester immobile pour utiliser le fouet. Il est très efficace contre les volatiles.

COMMENTAIRE

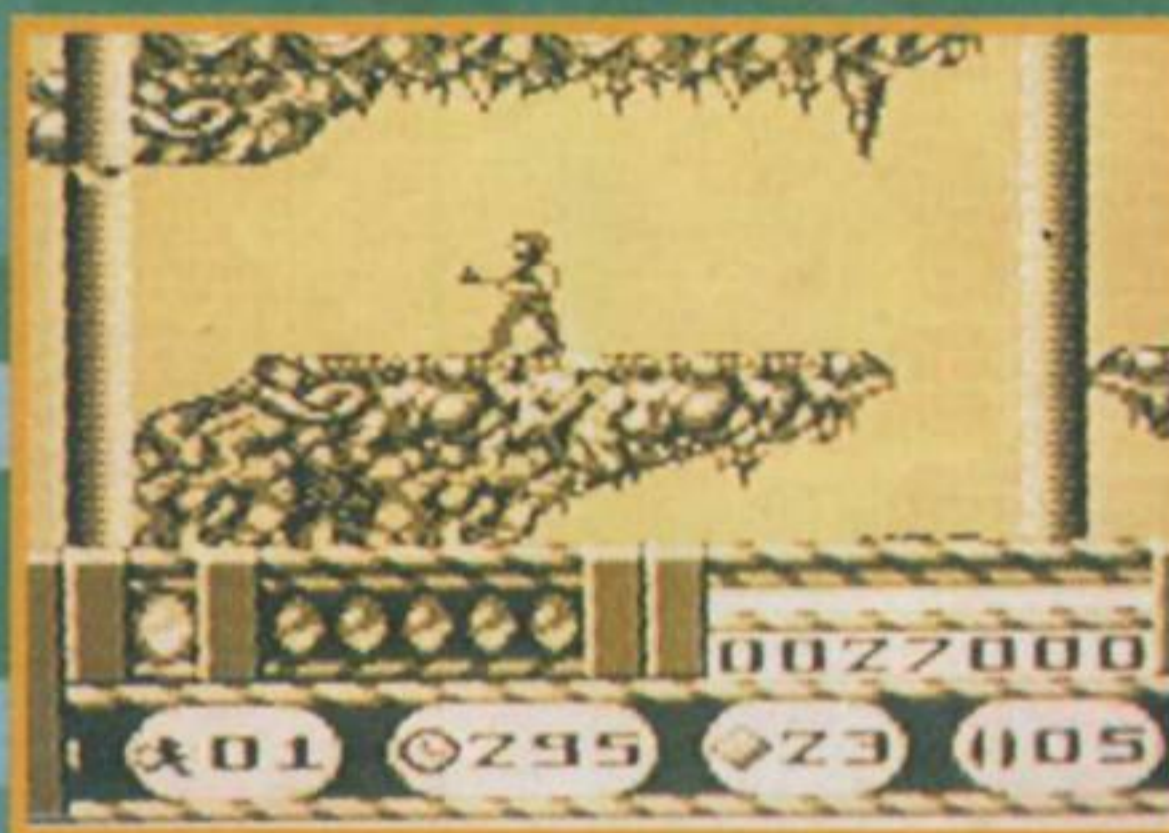
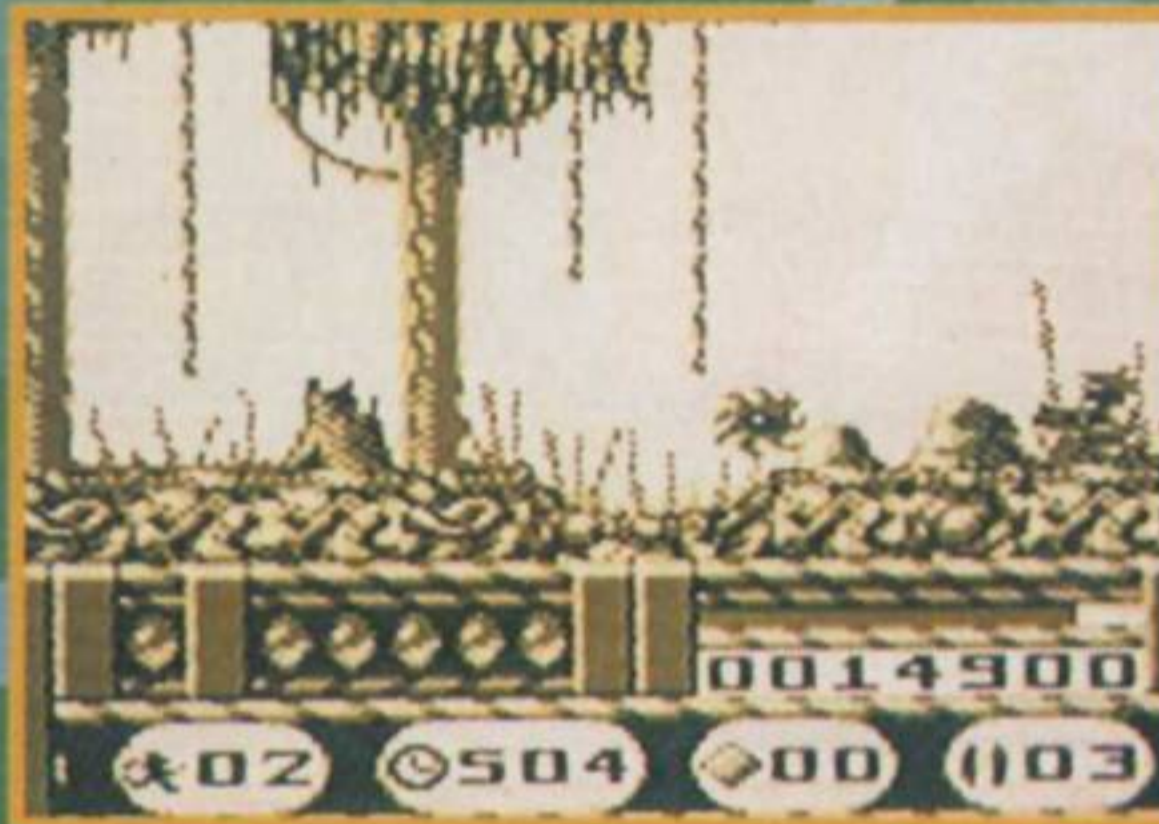


AXEL

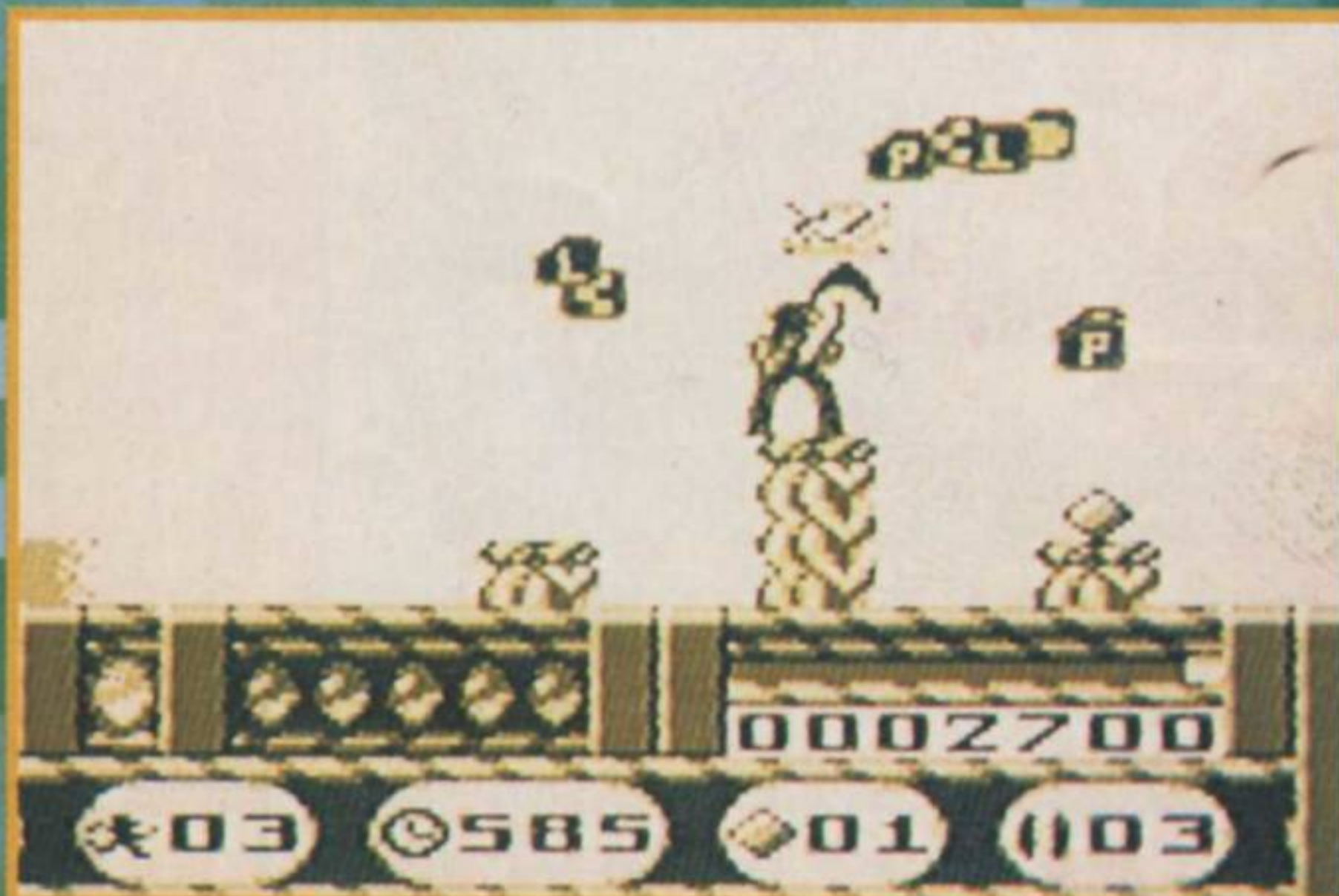
L'action dans Universal Soldier commence très fort et ne faiblit jamais, c'est le premier grand atout de ce shoot-them-up. Le second atout, c'est la variété insensée des armes, l'arsenal

impressionnant de ce guerrier-androïde. On ne se lasse pas de tirer sur tout ce qui fait mine de remuer, d'ébaucher la moindre esquisse du plus léger battement de cil ! Le hic, c'est que lorsque l'on "balance" la purée dans tous les sens, l'écran devient illisible et les sprites ennemis, assez petits, sont difficiles à repérer dans ce feu d'artifice mortel. Et lorsque vous en aurez assez de remplir l'écran de vos projections sanglantes, vous pourrez éteindre votre console sans crainte : un password permet de recommencer au dernier niveau atteint. Universal Soldier est un excellent jeu pour les fans des shoot'em up. Certes, il est de difficulté élevée, mais il procure un immense plaisir.

Shirakin : le héros peut se transformer en roue dentée. Mais il devient difficile de le contrôler.



Faisceau laser : Deux rayons d'énergie partent du centre pour balayer l'écran. Cette arme est en nombre limité.



En tirant sur certains blocs, vous découvrirez de nombreux bonus. C'est par ce moyen que vous augmenterez votre puissance de feu.

UNIVERSAL SOLDIER

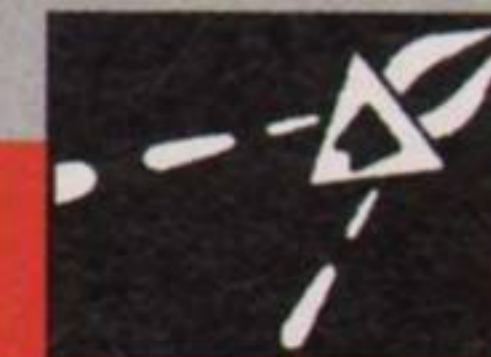
COPYRIGHT (C) 1992, CAROLCO LICENSED BY NINTENDO

ACCOLADE/LUDI GAMES PRIX : D APPRECIATION

PRESENTATION	70%
<i>Des options riches et intéressantes.</i>	
GRAPHISMES	79%
<i>Un travail soigné. Des graphismes fins et variés.</i>	
ANIMATION	81%
<i>Scrolling multidirectionnel rapide et animations souples.</i>	
BANDE-SON	86%
<i>Elle vous en met plein les oreilles !</i>	
JOUABILITE	72%
<i>Pour maîtriser les commandes, il faut jouer longtemps.</i>	
DUREE DE VIE	81%
<i>Vastes niveaux et action trépidante.</i>	
INTERET	82%
<i>Un jeu d'action à ne pas rater.</i>	

1

JOUEURS



CARTOUCHE

COMPLETEZ VOTRE COLLECTION



Numéro Hors Série



Numéro 1



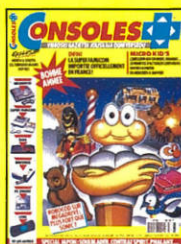
Numéro 2



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



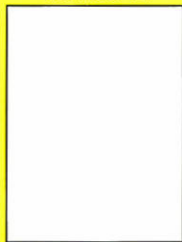
Numéro 16



Numéro 17



Numéro 18



RETOURNEZ-NOUS DES AUJOURD'HUI LE BON

DE COMMANDE CI-DESSOUS ACCOMPAGNE DE VOTRE REGLEMENT A L'ORDRE DE CONSOLES +

BON DE COMMANDE DES ANCIENS NUMEROS 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 <input type="checkbox"/>
Numéro 20 <input type="checkbox"/>	Numéro 21 <input type="checkbox"/>	Numéro 22 <input type="checkbox"/>	Numéro 23 <input type="checkbox"/>	Nombre de numéros: <input type="checkbox"/>

Somme totale :

Je vous adresse la somme de 29 F pour chaque numéro par :

Chèque bancaire

Chèque postal

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.

Accrochez-vous à vos bretelles! Virtua Racing, Mortal Kombat et Golden Axe II... de la véritable dynamite, de quoi vous faire exploser les neurones. Et en exclusivité, voici les premières images de Slam Masters, le futur successeur de Street Fighter II. Le printemps sera chaud, très chaud!

SATURDAY NIGHT SLAM MASTERS



BIFF SLAMKOVITCH

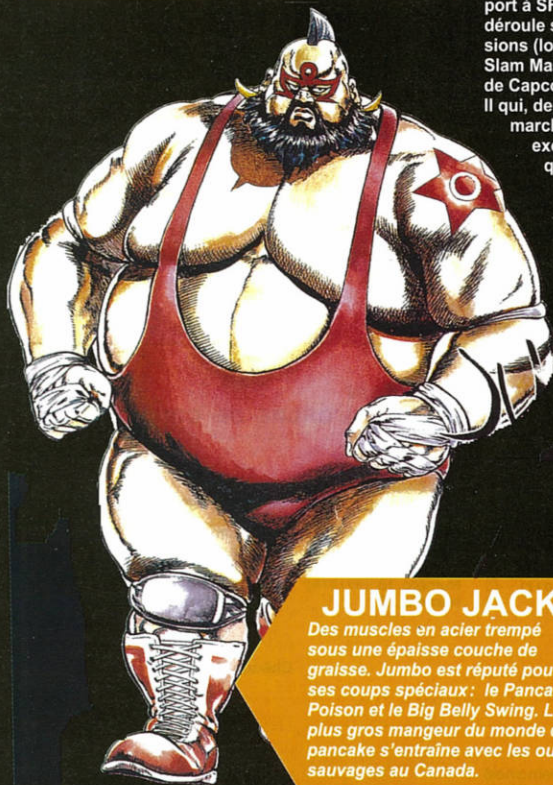
Surnommé "la roquette russe", ce géant venu de l'Est adore se servir de sa tête pour écraser ses adversaires. C'est un combattant impitoyable qui s'amuse à broyer de l'Américain dès qu'il en voit un.

ATENTION! Dans les mois à venir, Capcom risque de faire très, très fort avec son nouveau jeu de combat. En effet, on raconte que Slam Masters serait purement et simplement LE successeur de Street Fighter II. Quand on connaît le succès phénoménal que Capcom a remporté avec SF II, on bave d'impatience en attendant ce jeu de catch qui, apparemment, réunit tous les atouts pour devenir un méga-hit. Il y a plus de huit catcheurs en compétition. On peut jouer seul, à deux l'un contre l'autre, à deux contre l'ordinateur et même à quatre (deux contre deux). Autant vous dire que ça risque de chauffer dur dans les salles d'arcade. Tous les joueurs disposent de coups spéciaux meurtriers et le gros avantage, par rapport à SF II, c'est que l'action se déroule sur un ring en trois dimensions (longueur, largeur et hauteur). Slam Masters constitue la réponse de Capcom à tous les clones de SF II qui, depuis un an, pullulent sur le marché (certains sont d'ailleurs excellents). Sa sortie dans quelques mois devrait provoquer une nouvelle révolution dans le monde des jeux d'arcade. Une affaire à suivre de très près.



GUNLOC

Dans sa ville natale de Slam Town, aux USA, Gunloc est respecté de tous. Il faut dire que la rapidité de ses coups de poing y est pour quelque chose. Excellent dans le combat de rue, il s'est mis au catch pour pouvoir briser des os en toute légalité.



JUMBO JACK

Des muscles en acier trempé sous une épaisse couche de graisse. Jumbo est réputé pour ses coups spéciaux: le Pancake Poison et le Big Belly Swing. Le plus gros mangeur du monde de pancake s'entraîne avec les ours sauvages au Canada.

KING RASTA

A Venice Beach, c'est le roi incontesté de la plage! Depuis la disparition de Bob le grand Rastaman, il traîne ses dread locks du côté des rings de catch. Il déteste qu'on touche à son petit singe, Freak.



GOLDEN

AXE III



Combat final contre Death-Adder. Depuis le premier épisode, le bougre de vilain a trouvé un bouclier du tonnerre!

Stern et Goah se démenent comme des fous pour venir à bout des arbres vivants qui les agressent. Le boss, lui, attend tranquillement son tour.



Quand Stern utilise son pouvoir sur le feu au maximum, il fait place nette sur son passage. Ce soir, au menu : Zoulou frit à la crème de dragon.



Goah ne fait pas dans la dentelle! Dans la mêlée générale, il en appelle aux esprits de la mort pour qu'ils soufflent sur ses ennemis.



Dora adore donner des ruades à tout va. Et quand elle s'énerve, elle martèle carrément ses ennemis à coups de sabot.



Nous remercions WDK et la salle d'arcade "Omnium Electro Mecanique" (8, bd Bonne-Nouvelle, 75010 Paris) pour leur aimable collaboration.

Il y a des cartes, telles que Golden Axe II, que je ne devrais jamais amener à la rédaction. Maintenant, pour savoir si un jeu d'arcade est bon ou non, j'ai un truc. Je laisse la carte Jamma branchée, pendant cinq minutes, dans la salle des ordinateurs. Si, quand je reviens, je retrouve les trois quarts des testeurs agglutinés autour du jeu, en train de se battre pour faire une partie, c'est qu'il est bon! Avec Golden Axe II, il a suffi de deux minutes pour monopoliser l'attention des testeurs et, dans le lot, il y avait même Doguy, bête de travail que rien ne peut dissiper. Il faut dire que le processeur 32 bits utilisé par Sega y est pour quelque chose. C'est sûr, Golden Axe II est un bon vieux beat-them-up mais, que voulez-vous, c'est comme le chocolat: on en redemande. Des graphismes fabuleux, une animation impeccable, une bande-son digne d'un dessin animé: franchement, ce jeu ne comporte aucun défaut majeur. Parmi les héros du premier Golden Axe, on retrouve le barbare en pleine forme et le nain qui, cette fois-ci, est juché sur le dos d'un géant. Il y a aussi une "centaurette" qui donne de redoutables coups de sabot, et un gnome virtuose du trident. Soigné dans sa réalisation, Golden Axe II est aussi doté d'une excellente jouabilité. Des attaques en duo aux armes ennemies qu'il est possible d'utiliser à son avantage, le jeu est bourré de trouvailles sympas qui, sans renouveler le genre, le rendent extrêmement plaisant.



Photo de famille, voici tous les "acteurs" de Golden Axe II réunis dans la séquence finale.

ARCADE



Vue aérienne du pont suspendu. Grâce à elle, vous pouvez mémoriser les dangers du parcours.

Cela faisait longtemps que je vantais à Robby les mérites de Virtua Racing de Sega. Grand spécialiste de la F1 toutes catégories (consoles et micro), il se prétendait capable de me mettre la "tawa" (comprenez la pâtée!) les doigts dans le nez et une main attachée dans le dos. J'ai accepté le défi en riant sous cape: finalement, les longues heures passées les yeux écarquillés devant l'écran 16/9 du Virtua Racing n'auront pas été vaines ●●●

Même entre les montagnes, la vitesse d'animation est époustouflante! Bien sûr, il n'y a aucun ralentissement.

Bien calé dans son siège, le pilote met le pied au plancher.

Virtua R



PREMIERE COURSE

●●● On choisit le circuit le plus simple pour s'échauffer. Le passage de vitesse est réglé en mode automatique: Robby ne pourra pas trouver d'excuses, cette fois-ci, seul le talent compte. Quelques secondes avant le départ, les mécanos s'affairent encore sur nos deux bolides, on s'échange des regards inquiets et nerveux, le départ risque d'être mouvementé. C'est parti! Robby frôle le faux départ avec un démarrage sur les chapeaux de roue. Damned! J'ai à peine eu le temps de cligner des yeux, on peut voir encore les traces de gomme brûlée sur le bitume. Beau départ, je le lui accorde, mais apparemment, il n'a pas très bien saisi le concept du freinage dans les virages. C'est donc avec une aisance déconcertante que je le dépasse tandis qu'il visite les verts pâturages des bas-côtés de la piste ●●●

Vue externe la plus éloignée. Remarquez le souci du détail dans le village en arrière-plan. Grandiose!

En cas de dérapage ou de freinage brusques, les voitures laissent des traces de pneu sur le bitume. Ça, c'est du réalisme!



DU BOLIDE A L'EPAVE ROULANTE...

●●● Ensuite, l'affaire se complique: plus qu'une simple course, c'est un véritable duel qui s'engage entre nous. De zigzags en tête-à-queue, nos deux bolides se transforment progressivement en épaves roulantes. Ma parfaite connaissance du circuit me donne finalement l'avantage, et Robby doit s'incliner à quelques mètres seulement de la ligne d'arrivée. Il prendra une revanche glorieuse dans la deuxième course ●●●

Virtua Racing

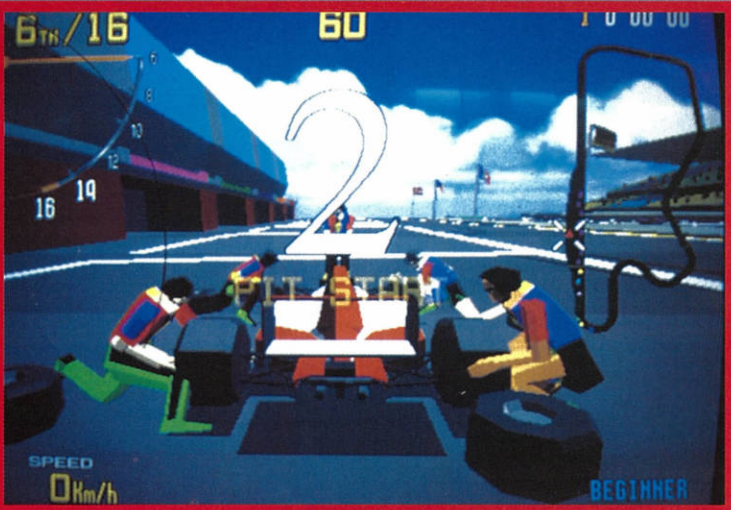
QUATRE VUES DIFFÉRENTES!

Et encore, j'ai gardé le meilleur pour la fin: il existe quatre vues différentes, de plus en plus éloignées de la voiture. La vue la plus lointaine est idéale pour apprendre le parcours d'un circuit mais, personnellement, je préfère la vision qu'en a le pilote; avec la bande sonore hyperrythmée, c'est la poussée d'adrénaline assurée. Virtua Racing est sans conteste la meilleure course de voitures du moment, et on parle d'une adaptation éventuelle sur Mega CD. Bravo Sega!



Ne manquez pas le virage ou c'est un tour de manège gratuit.

Juste avant le départ, les mécaniciens n'ont pas remonté les roues.



Même les explosions du moteur sont simulées, et en 3D, s'il vous plaît!

JOUER JUSQU'À HUIT AVEC LE TWIN

••• Le modèle Twin, plus sobre, comporte un écran de taille normale et un siège épuré de tout gadget. En revanche, il est possible de jouer à deux simultanément. Là où ça devient carrément dément, c'est qu'on peut jouer jusqu'à huit dans la même course en reliant plusieurs modèles Twin entre eux (chaque voiture étant différenciée par une couleur). Déjà, avec Robby, on hurlait dans la salle d'arcade en se faisant des queues de poisson... J'ose à peine imaginer ce qui se serait passé si Axel et El Nionio avaient été là.

SEGA AU TOP NIVEAU DE L'ARCADE

••• Il se peut que la Megadrive de Sega ne soit pas aussi puissante que ses adversaires mais, dans le domaine de l'arcade, la société japonaise fait partie des leaders. Pour Virtua Racing, elle a développé une nouvelle carte graphique capable d'animer 3 000 polygones par seconde. Concrètement, cela donne une course de voitures en 3D surface pleine avec une animation saisissante de réalisme. Il existe deux versions de Virtua Racing: le modèle Deluxe et le modèle Twin. Outre un design particulièrement réussi, le Deluxe comporte un cockpit individuel et un écran 16/9 impressionnant. Ce n'est pas encore la réalité virtuelle mais on a malgré tout la nette impression d'être au cœur de l'action. Le siège est équipé d'un système à air comprimé destiné à simuler la force d'inertie. Ainsi, lors d'un démarrage à 100 km/h, vous aurez la sensation d'être collé au siège •••



Un tracé de la course, en surimpression sur l'écran à droite, permet de se repérer.

ARCADE

MORTAL

Chaud devant! Ouvrez bien grand vos yeux car, pour beaucoup, Mortal Kombat (non, ce n'est pas une faute d'orthographe) de Midway est considéré comme le concurrent direct de Street Fighter II. Comme référence, il est dur de trouver mieux. Très proche de ce dernier par le concept, Mortal Kombat en est sans conteste le clone le plus original.

Scorpion vient d'attraper Cage à la gorge avec son Kusari-Gama (sorte de grappin). Il ne lui reste plus qu'à serrer le pauvre bougre dans ses bras musclés.



Il n'est peut-être pas très galant mais Liu Kang n'a pas l'habitude de faire dans les bonnes manières. Sonya en fait la douloureuse expérience.

DES COUPS TRES SPECIAUX!

C'est là le hic: aucune indication n'est donnée pour les réaliser. On peut toujours essayer la fameuse combinaison "boule de feu" à la Ryu (ça marche!). Sinon, il va falloir tâtonner pour trouver les autres attaques spéciales. Ne désespérez pas, on rencontre toujours, dans les salles d'arcade, des joueurs mystérieux (généralement des Asiatiques) sortis d'on ne sait où, qui connaissent tous les coups spéciaux, éclatent tous les adversaires, terminent le jeu en faisant le meilleur score et disparaissent sans dire un mot, laissant une foule d'admirateurs ébahis. Observez bien un de ces joueurs "pros", étudiez ses mouvements de joystick et demandez-lui ses secrets. Avec un peu de patience, vous maîtriserez votre personnage préféré et... le festival pourra commencer: boules d'énergie, ondes sonores, dématérialisation, attaques super-rapides, lasso, méga-coups de pied en pleine tête, j'en passe et des meilleures. Quand on apprend à le maîtriser, Mortal Kombat révèle toute sa profondeur.



Sonya prouve à Kanu que l'aérobic peut aussi être une forme mortelle de combat.



Il y a au total sept personnages dans Mortal Kombat. Choisissez votre préféré et peaufinez ses techniques de combat.

DES GRAPHISMES ENTIEREMENT DIGITALISES

Les sept personnages du jeu existent bel et bien: en fait, leurs mouvements ont été filmés puis digitalisés. Bien sûr, il y a eu quelques retouches pour les coups spéciaux, à moins que les acteurs n'aient été catapultés en l'air pour simuler les scènes de vol et de coups de pied sauté... En tout cas, le résultat est excellent! Que tous ceux qui se rappellent le triste Pit-Fighter se rassurent, les digitalisations et l'animation de Mortal Kombat sont formidables. Les acteurs se la donnent à fond en matière d'arts martiaux et, hormis quelques fautes de goût, les costumes sont très réussis et bien typés.



Oups! L'attaque super rapide de Cage ne semble pas très au point!



KOMBAT



Les deux ninjas ennemis échangent une passe de coups de poing très rapide. Une séquence digne des meilleurs films de karaté.

UN MANIEMENT DIFFÉRENT DE STREET FIGHTER II

Cinq boutons sont utilisés : quatre pour l'attaque et un pour la défense. Ce dernier bouton change la stratégie du jeu. Pour se défendre, il ne suffit pas de mettre la manette en arrière (réflexe quasi automatique au bout de quelques parties) ; en pratique, on est obligé d'alterner l'attaque et la défense. Les parades sont donc moins spontanées mais cela force le joueur à élaborer des tactiques complexes. Question coups spéciaux, ça se complique énormément. Les coups normaux sont très efficaces, bien des joueurs se sont laissés surprendre par une série de crochets et d'uppercuts. Malheureusement, ceux-ci ne sont pas très spectaculaires.



Décidément, Cage n'est pas au mieux de sa forme. Peut-être son short est-il trop collant ?

STREET FIGHTER



Scorpion vient subitement de comprendre pourquoi on appelle son adversaire Sub-Zero.



Liu Kang est l'incarnation de Shen Lung, le dragon mythique. Il commande aux éclairs et aux tempêtes.



Cage ne paye pas de mine mais il faut se méfier de lui. L'habit ne fait pas le moine.

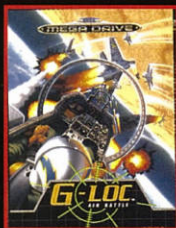


Et hop ! Raideen s'envole en rase-mottes pour faucher Sonya. Pourquoi faire simple ?

TROP SANGLANT POUR LA CENSURE !

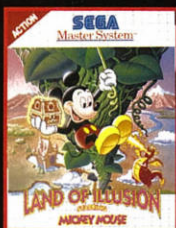
Ne vous fiez pas à son aspect plutôt austère de prime abord, c'est un jeu de combat riche en possibilités et assez sanglant. Pour des raisons de censure évidentes, vous ne verrez pas la scène où Scorpion le ninja arrache la tête et la colonne vertébrale de sa victime mais, croyez-moi sur parole, c'est assez croustillant. Mortal Kombat, plébiscité par un grand nombre de joueurs, est devenu une référence du genre. Acclamé et acquis la licence auprès de Midway et compte adapter Mortal Kombat sur toute la gamme Sega comme sur celle de Nintendo. Sortie sur console dans le courant de l'année.

MEGADRIVE



Titre du jeu	Editeur	Distributeur	C+
SONT ATTENDUS EN AVRIL			
BOND 007	DOMARK	SEGA	
G.L.O.C	SEGA	SEGA	C+ 19 : 73%
SIDE POCKET	SEGA	SEGA	C+ 14 : 90%
ROLLING THUNDER II	SEGA	SEGA	C+ 05 : 90%
PAPERBOY II	TENGEN	SEGA	
CHIKI CHIKI BOY	SEGA	SEGA	C+ 16 : 87%
CAPTAIN PLANET	SEGA	SEGA	C+ 19 : 53%
OUT RUN 2019	SEGA	SEGA	C+ 14 : 47%
CYBORG JUSTICE	SEGA	SEGA	C+ 19 : 80%
SUNSET RIDERS	KONAMI	SEGA	C+ 19 : 68%
TORTUES NINJA V	KONAMI	SEGA	C+ 15 : 93%

MASTER SYSTEM



Titre du jeu	Editeur	Distributeur	C+
SONT ATTENDUS EN AVRIL			
LAND OF ILLUSION-MICKEY	SEGA	SEGA	C+ 17 : 97%
WORLD CUP SOCCER	SEGA	SEGA	TECMO
G.F. KO BOXING	SEGA	SEGA	
BATMAN RETURNS	SEGA	SEGA	

GAME GEAR



Titre du jeu	Editeur	Distributeur	C+
SONT ATTENDUS EN AVRIL			
ARIEL	SEGA	SEGA	C+ 19 : 45%
CHAKAN	SEGA	SEGA	
KRUSTY FUN HOUSE	ACCLAIM	SEGA	
HOME ALONE	SEGA	SEGA	
TALESPIN	SEGA	SEGA	

SUPER NINTENDO



Titre du jeu	Editeur	Distributeur	C+
SONT ATTENDUS EN AVRIL			
ADDAMS FAMILY II	OCEAN	OCEAN	C+ 18 : 88%
WORLD LEAGUE BASKET B.	NINTENDO	NINTENDO	
SUPER STAR WARS	JVC-LUCAS ARTS	BANDAI	C+ 15 : 88%
BEST OF THE BEST	LORICIEL	BANDAI	
BLUES BROTHERS	TITUS	BANDAI	
MAGIC SWORD	CAPCOM	BANDAI	C+ 09 : 68%
SUZUKI F1 SUPER DRIVING	ALTRON	BANDAI	
BULLS VS BLAZERS	ELECTRONIC ARTS	LUDI GAMES	
NHLPA HOCKEY 93	ELECTRONIC ARTS	LUDI GAMES	

ELLES D'AVRIL

SUR VOS ECRANS



GAME BOY

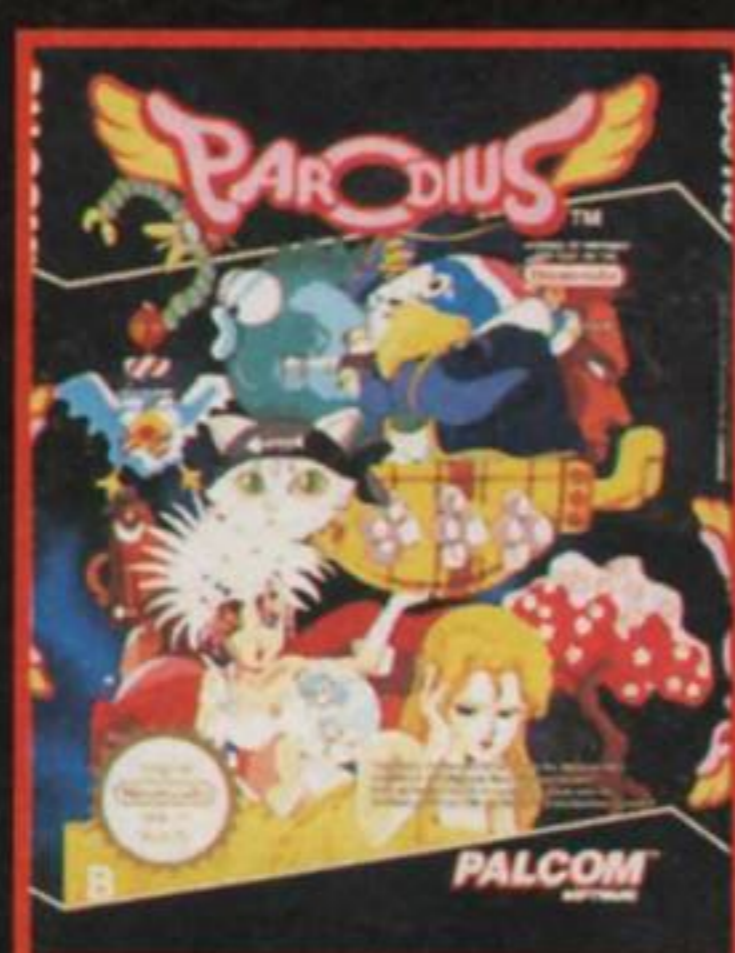
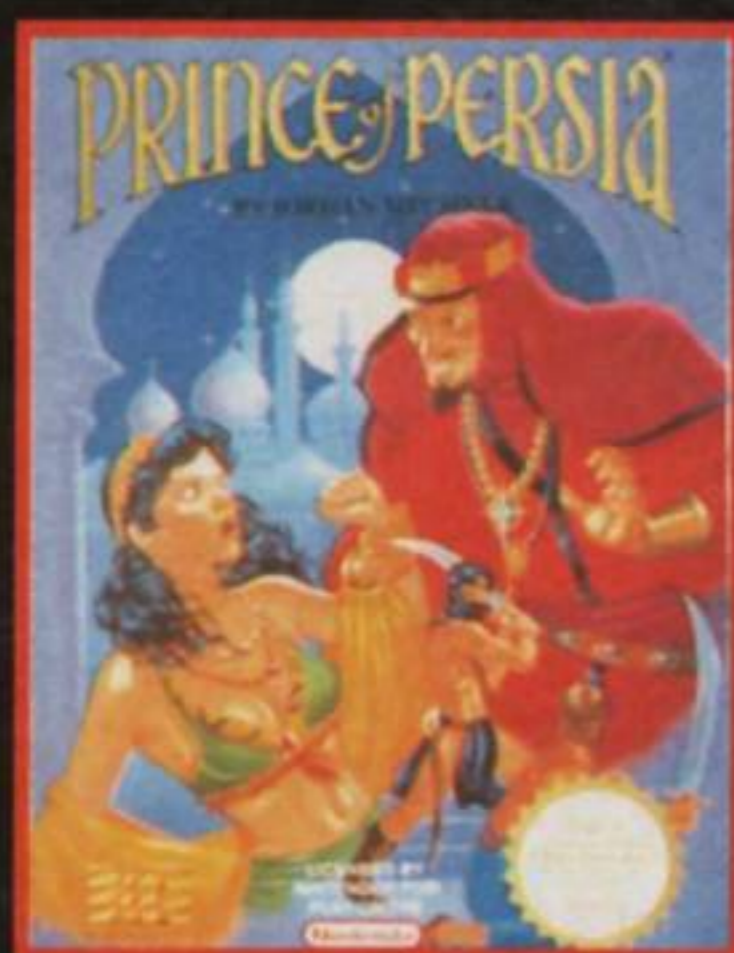


Titre du jeu	Editeur	Distributeur	C+
--------------	---------	--------------	----

SONT ATTENDUS EN AVRIL

JACK NICKLAUS GOLF	TRADEWEST	BANDAI	C+ 19 : 83%
TOM & JERRY BEST OF THE BEST	HI TECH	BANDAI	
F15 STRIKE EAGLE	LORICIEL	BANDAI	
	MICROPROSE	LUDI GAMES	

NES



Titre du jeu	Editeur	Distributeur	C+
--------------	---------	--------------	----

SONT ATTENDUS EN AVRIL

BEST OF THE BEST	LORICIEL	BANDAI	C+ 19 : 85%
PARODIUS	PALCOM	BANDAI	
PRINCE OF PERSIA	MINDSCAPE	LUDI GAMES	

LYNX



Titre du jeu	Editeur	Distributeur	C+
--------------	---------	--------------	----

ON ATTEND TOUJOURS

DINOLYMPICS	ATARI	ATARI FRANCE	C+18 : 92%
PIT-FIGHTER	ATARI	ATARI FRANCE	
POWER FACTOR	ATARI	ATARI FRANCE	

NEO GEO

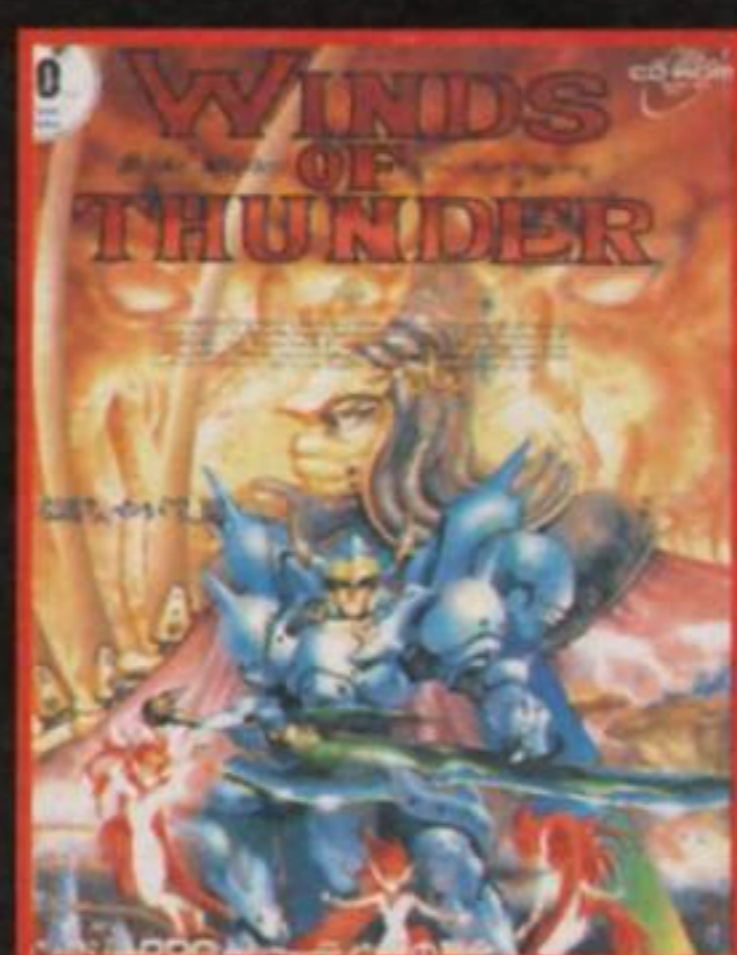
Titre du jeu	Editeur	Distributeur	C+
--------------	---------	--------------	----

SONT ATTENDUS EN AVRIL

THREE COUNT BOUT	SNK	GUILLEMOT INT.	
------------------	-----	----------------	--



NEC



Titre du jeu	Editeur	Distributeur	C+
--------------	---------	--------------	----

SONT ATTENDUS EN AVRIL

GAIN GRAND	NEC AVENUE	SODIPENG	C+ 19 : 91%
METAMORJUPITER	NEC AVENUE	SODIPENG	
GRADIUS II	KONAMI	SODIPENG	
JIM POWER	MICRO WORLD	SODIPENG	
F1 CIRCUS 93	NICHIBUTSU	SODIPENG	
PC KID 3	HUDSON SOFT	SODIPENG	
WINDS OF THUNDER	HUDSON SOFT	SODIPENG	

NOM : Killer

PRENOM : The

AGE :

Vous êtes de la police?

PROFESSION :

Bougez pas, je cherche...

Mais c'est pas vrai! Ils me cherchent... J'en ai vraiment ma claque de voir toujours les mêmes ratages d'adaptation de films à succès! C'est sans arrêt la même recette minable: on rachète les droits du film et, cool Raoul, on vomit un petit jeu sans punch, en changeant juste un chouïa les sprites pour qu'ils aient l'air de ressembler à Schwarzenegger, Mel Gibson ou Jean-Claude Van Damme (le frit'em up à pattes)! C'est pas fatiguant, ça non, et surtout, ça rapporte... Parce que ces vampires n'ont aucun remords à vous sucer le porte-monnaie jusqu'à la couture! Croyez-moi, si j'arrive à remettre la main sur ma batte (Robby me l'a confisquée la fois où j'ai réduit en bouillie la cartouche de Paper Boy 2), y'en a qui vont enfin savoir ce que ressent une balle de base-ball quand elle est à trente mètres au-dessus du terrain!



HUNT FOR RED OCTOBER

de Hi-Tech sur Super Nintendo.

Si, si, c'est un sous-marin! D'habitude, les photos ne permettent pas de se rendre compte de la lenteur de l'animation... Là, oui!

Le film était déjà pas terrible, mais alors là, on touche carrément le fond, ce qui est fort dommageable pour une histoire de sous-marins! Votre boîte de conserve aquatique se traîne avec la grâce balourde et poisseuse d'un cormoran embourbé dans le mazout d'une marée noire genre Amoco Cadiz, et le scrolling qui se tortille dans le fond vous colle illico le mal de mer au bout de dix secondes (à moins que vous ne vous soyez noyé, euh... endormi avant). Comparé aux cabrioles excentriques d'Ecco the Dolphin, ce shoot'em up ringard a l'air de sortir tout droit d'une console Atari 2600 qui aurait besoin d'une sérieuse visite au S.A.-V. Allez, laissez couler!



LETHAL WEAPON

de Ocean sur Game Boy.

Question baston, les auteurs n'y connaissent rien... Si quelqu'un veut bien me filer leur adresse, j'irai leur faire voir comment on s'y prend!

Depuis "Mad Max" (un héros, un vrai celui-là!) je trouve que Mel Gibson est tombé bien bas... Le voilà maintenant réduit à jouer les sprites dans des beat'em up de seconde zone. L'action est répé-répé-répétitive et les personnages sont raides comme des piquets (encore que l'interprétation du sprite surpasse de loin celle de l'acteur dans son plus mauvais film, "Comme un oiseau sur la branche"). Pour un jeu de castagne, les coups sont bien peu nombreux et pas très clairs... On est très loin du jeu de plates-formes sympa de la Super Nintendo!



SUPER STAR WARS

de Lucas Art sur Super Nintendo.

Les éditeurs poussent le Jedi un peu loin! Pour le prix de ce soft, vous pouvez aller revoir le film au ciné 18 fois! (j'ai compté).

Les dingos de "Star Wars" dans mon genre attendaient la sortie de cette cartouche... Mais de là à claquer 650 balles pour l'avoir dans certaines boutiques spécialisées... jamais! Quand on songe qu'un chef-d'œuvre comme Super Mario Kart n'en coûte que la moitié. D'autant que si vous enlevez les références aux films, vous vous retrouvez avec un petit jeu pas très original. Même l'attaque de l'étoile Noire est décevante: vous vous contentez de viser sans diriger votre Aile-X! Les vrais chevaliers Jedi utiliseront la Force pour boycotter ce soft au prix scandaleux! Et la version officielle, qui devrait être vendue aux alentours de 500 F, apparaît encore comme une arnaque (officielle, celle-ci).

Q & R



Je vous ai parlé le mois dernier d'un sujet grave, l'épilepsie. Essayons ce mois-ci d'aborder des thèmes plus légers. Il est un sujet qui vous préoccupe fortement ces derniers temps: les "nouvelles technologies" (32 bits, CD, réalité virtuelle, etc.). Deux mots qu'on retrouve à toutes les sauces, auxquels les médias font souvent allusion. Bref, c'est ce qu'on appelle un "sujet d'actualité". Je vais donc répondre aux questions le plus fréquemment rencontrées dans votre courrier. A ma façon, bien sûr!

1) Vous parlez souvent des CD-Rom, mais aucun dossier de fond n'a été fait sur le sujet.

Je manque ici de la place nécessaire pour entrer dans les détails de chaque machine, mais je peux toujours vous en expliquer le principe. Un CD-Rom, c'est comme un CD musical. Des informations sont écrites sur un support métallique coulé dans le plastique, sous forme de bosses et de creux, qu'un rayon laser (très peu puissant) vient frapper. Selon la force du rayon en retour, on peut savoir si c'est un creux ou une bosse, autrement dit s'il s'agit d'un 0 ou d'un 1 (je vous rappelle que, en informatique, tout se résume à ces deux chiffres). Comme le support est solide et le rayon laser très fin, on peut faire tenir beaucoup de 0 et de 1 sur un CD (5 200 000 000 environ), soit 650 Mo de données, ou 5 200 mégas (les fameux méga-bits marqués sur les cartouches). Ces pauvres 10 ou 20 mégas qui font couler tant d'encre parmi vous sont finalement assez ridicules, non? Bien entendu, ces 650 Mo (habituez-vous donc à parler en Mo, vous serez de vrais pros!) représentent un volume de travail monstrueux si vous désirez les remplir intégralement. On peut y loger facilement des graphismes ou de la musique de qualité CD, mais si vous voulez programmer un jeu en en tirant pleinement parti, prévoyez deux ou trois siècles au minimum. Le CD a donc un avantage par rapport à tous les autres supports: le volume impressionnant qu'il peut contenir. Il a un défaut, malheureusement très important: il est lent. Très lent même, ce qui ne permet pas de l'utiliser en temps réel (pour faire de l'animation vidéo par exemple). Cela dit, les techniques évoluent très vite, et les lecteurs de CD sont de plus en plus rapides. Des techniques de compression (comme celle qui sera utilisée sur CD-I dès que la puce MPEG arrivera) permettront dans quelque temps de jouer en vraie vidéo. Ah! contrôler Clint Eastwood ou Harrison Ford...

2) La console de... (remplacez... par un des 120 384 constructeurs à avoir annoncé une machine) sera-t-elle mieux que...

On parle depuis des années des 8 bits, 16 bits et 32 bits. Mais au fait, que recouvrent ces sigles bizarres?

Le nombre de bits d'un processeur correspond à la taille des données qu'il peut utiliser. Hors de toute considération technique, un processeur 32 bits traite les données quatre fois plus vite qu'un processeur 8 bits. Pourtant, les possesseurs de PC Engine (ou de micros 8 bits) le savent bien, il n'y a pratiquement pas de rapport entre la qualité ou la vitesse d'un jeu et le nombre de bits de son processeur. Alors, quoi, c'est du pipeau? Non, mais le processeur n'est pas le seul point important. La façon dont il est géré, ses communications avec le reste de la machine et les cartouches et, surtout, les coprocesseurs qui l'accompagnent sont bien plus importants que son nombre de bits. Pour donner une image, une machine comprenant un processeur 8 bits (un Z80 par exemple) associé à une trentaine de coprocesseurs sera probablement plus puissante qu'une autre basée sur un seul processeur 64 bits.

Donc, pour répondre à la question, et tant qu'on ne les a pas vues, nous ne pouvons avoir absolument et définitivement aucune idée précise des machines annoncées! D'autant que, par expérience, je peux vous dire que pas même la moitié d'entre elles verront réellement le jour. Et, parmi celles qui seront commercialisées, bon nombre d'entre elles risquent d'être décevantes.

3) C'est quoi la réalité virtuelle? On a dit que l'on pouvait tout faire avec, tout reproduire. C'est vrai?

Ma première expérience de réalité virtuelle, une course de voitures avec un casque, a été pour le moins assez décevante. En tournant la tête, on pouvait voir ce qu'il se passait autour, mais l'animation était tellement lente et saccadée que l'impression de vitesse et de réalisme était inexistante. J'ai pu apprécier d'autres

jeux en réalité virtuelle depuis. C'est intéressant, mais pas aussi génial qu'on veut nous le faire croire. On parle de plus en plus de ces machines qui nous permettraient de "vivre une autre vie", simplement en enfilant une combinaison et un casque. Ce n'est certainement pas pour demain.

On nous dit: "Vous pourrez entrer dans des mondes différents, ETRE un magicien ou un guerrier, ETRE un pilote intersidéral." Le problème, c'est que pour rendre ces univers réalistes, il faut une puissance de calcul énorme. Et puis, de toute façon, on SAIT que c'est une simulation.

Plus intéressante — et plus inquiétante — est la possibilité de retoucher des images vidéo. Imaginez la scène: vous entrez toutes les données correspondant à un être humain dans votre ordinateur (ou à un nain, ça marche aussi avec nous...), et celui-ci calcule ses mouvements et génère les images nécessaires. On obtient ainsi un film dans lequel vous avez entièrement manipulé un personnage. On pourrait y admirer PPDA marchant sur les mains, Alice

Sapritch participant au championnat du monde d'athlétisme. Les fans de Marilyn ou de Bogart pourraient, à volonté, générer des films inédits avec leurs idoles...

On peut même imaginer, vision plus cauchemardesque à la Big Brother, des séquences d'information diffusées à grande échelle, mais entièrement fabriquées... Incroyable? Pas tant que ça. En fait, contrairement à la réalité virtuelle, la retouche d'images vidéo existe déjà et est couramment employée (vous savez bien, ces affiches publicitaires qui sont modifiées par ordinateur sur une séquence filmée de match de foot).

Résumons en quelques mots. La réalité virtuelle, comme son nom l'indique, est censée simuler une "autre réalité" de façon si parfaite que vous ne faites plus de différence avec le réel. Elle n'est pas encore au point, mais le jour où elle le sera, elle risque de susciter bien des scandales. L'épilepsie, à côté, c'était du gâteau! La phase qui suivra la retouche d'images vidéo est la synthèse d'images réalistes.

Vous n'y croyez pas? On en reparlera dans deux ou trois ans, si vous le voulez bien...

Personne n'est parfait. Enfin, je croyais l'être, mais il apparaît que ce n'est pas vrai. En fait, je me suis rendu compte que je souffre d'une limitation grave, dramatique. Je ne connais pas les consoles 8 bits. Oh! j'en ai bien utilisé une de temps en temps, il m'est bien entendu arrivé de jouer sur Master System et sur NES. Mais je ne les connais pas vraiment. Quand on me demande quel est le meilleur jeu de rôle sur MS, ou quel est le meilleur jeu de baston sur NES, je ne sais pas quoi répondre. Je m'en vais poser la question à un autre journaliste. C'est nul, non? Si je vous dis ça, c'est que la découverte de mon imperfection m'a donné un sacré coup. Hein? Vous vous en foutez? Bon, OK, passons à autre chose. Le mois dernier (janvier), je n'ai reçu qu'une cinquantaine de dessins. Et de me dire: "Ça y est, mes lecteurs ne m'aiment plus." Et de me lamenter (ce que je fais très bien, paraît-il) sur mon sort de pauvre grand nain. Pascale (notre charmante et ô combien efficace secrétaire de rédaction) m'a donc gentiment suggéré de lancer un autre concours récompensant d'un abonnement les plus beaux dessins. Ce mois-ci, bizarrement (faudra qu'on m'explique...), on en a reçus des tonnes (merci!) mais je vais quand même offrir l'abonnement au plus beau dessin du prochain numéro. Il faut un thème? Que diriez-vous d'un dragon? Bon, OK, ça a déjà été fait. Tiens, j'ai une idée, dessinez-moi les jeux du futur. Tous les délires sont permis, 3D, univers virtuels, etc. Et mettez-y de la couleur, ça passe mieux dans le courrier! C'est parti! Gros bisous à tous!

Wieklen le grand imparfait (du subjonctif)

PREFERENCE

Salut, ô grand maître du courrier! J'adore ta rubrique (si, si!), mais j'ai une remarque à faire (ou deux): dans le n° 10, p. 141, vous dites: "Banana est un fan de Super Famicom, Jimmy aime tout (vraiment tout!) et moi j'ai un faible pour la Megadrive." Et, dans le n° 15, p. 174, tu dis: "Megadrive: à peine moins bonne que la Super Nintendo, jeux plus nombreux et moins chers." Que préfères-tu franchement? On a l'impression que vous avez (toute la rédaction de Consoles+) une "grosse" préférence pour Nintendo. Oui ou non? Et vous notez Mario 3 98%, Sonic (sur MD) 92% et Sonic 2 sur Master System 95%?

Boris le pas content!

Eh! tiens, le schtroumpf grognon (au moins, on m'appellera plus comme ça. J'aime pas ça. Et j'aime pas les "j'aime pas"). Bon, oui, non, heu... Attends, je reprends. Je préfère la Megadrive. Si, si, c'est vrai, je joue beaucoup plus sur cette console que sur SNIN. Et, pourtant, la MD est nettement moins performante que la SNIN. Allez comprendre... En fait, je le répète encore une fois (et ce n'est sans doute pas la dernière...), ce qui est important, ce sont les jeux, pas les consoles. Vous ne jouez pas "à la console", vous jouez à un jeu précis qui vous apporte du plaisir. Et, si j'aime bien les Sonic et autres Mario, mes goûts me portent plus vers Shining in the Darkness, D&D ou Warsong. Donc, je préfère la MD. Le seul jeu qui me fasse vraiment craquer sur SNIN est Street Fighter II. Pour ce qui est des notes, chacun d'entre nous les attribue librement, en fonction de ses goûts personnels. Et, par

exemple, je préfère Sonic 1 et Thunder Force III à (respectivement) Sonic 2 et Thunder Force IV. Et toi, qu'en penses-tu?

Wieklen le je-n'en-démords-pas

GRAND SINGE

Salut grand sage — ou singe? — Wieklen, le journaliste (nain) intergalactique! Je vais pas en mettre trois pages, faut pas exagérer...

Passons z'aux questions.

- 1) Où en sont les 32 bits de chez Nintendo et Sega? Nintendo a sorti le jeu 32 bits Starfox sur SNES. Sega décidera-t-il d'en faire autant? Y-a-t-il un projet en cours?
- 2) J'ai été déçu par le test de Sonic 2 sur MD. Je ne dis pas que le mode deux joueurs est exempt de reproches, mais il faut savoir s'arrêter.
- 3) The Killer me plaît de plus en plus. Seulement, pourrais-tu enlever ces dessins gore? Cela choque beaucoup mon rastaquouère à crête mordorée des baobabs, il ne peut même plus lancer son farouche cri de guerre capable de plonger dans la terreur toute la rédaction de Consoles+!
- 4) J'ai cru comprendre que la version du légendaire (avec un grand "L") SF II arrivait au grand galop sur le cheval blanc de Zorro (j'ai dû me mélanger les pédales...) sur MD. Est-ce vrai? Si oui, sera-ce SF II ou SF II'?
- 5) J'ai été déçu de voir que personne ne t'avait envoyé de plans de maison. Mais, moi, j'ai conçu une villa de rêve pour toi. L'as-tu reçue?
- 6) Quel jeu choisir entre World of Illusion et Ecco the Dolphin? Lequel préfères-tu?

Béatrice



Salut ma grande! Juste une parenthèse ("()") avant de répondre à tes questions. Chers lecteurs que j'adore, sérieusement, si vous désirez nous envoyer des compliments, NE VOUS GENEZ PAS, on adore tous ça. Mais ne vous forcez pas à en écrire, n'en mettez que si vous nous aimez vraiment. Je ne choisis pas les lettres parce qu'elles débutent par deux lignes de "super, génial...". Je vous dis juste ça parce que, de temps en temps, j'ai l'impression que ces compliments sont un peu... forcés (non, Béa, je ne dis pas ça pour toi!).

COURRIER

Bon, voyons les questions.

1) Oh! mais que voilà une bonne question. En fait, je me la posais il y a juste deux jours et, comme tout bon journaliste, je suis donc parti en quête d'informations. Le résultat? Rien. Ou en tout cas, pas grand-chose. On recommence bien à parler de la Giga-drive, mais je n'ai pas pu récolter d'info précise. Quant à Nintendo, hormis ses cartouches améliorées, c'est le vide total. S'ils préparent quelque chose, ils le cachent bien!

2) Sonic 2 a, je trouve, été très correctement noté. Ce sont plutôt les autres jeux qui ont des notes trop hautes. Il va falloir que j'en parle au Killer. Après tout, c'est son boulot!

3) Je vais lui en parler, mais je doute qu'il en tienne compte. Il est encore plus contrariant que moi et, tel que je le connais, il va plutôt doubler la dose. Non, en fait, il vaut peut-être mieux que je ne lui en parle pas...

4) Au grand galop, c'est peut-être un peu excessif. Ou alors, il vient de très loin car, depuis qu'il a été annoncé, il avait largement le temps d'arriver depuis le Japon. Bon, il ne devrait plus tarder maintenant. J'espère qu'il méritera le bruit qui a été fait autour de lui. Il s'agira, paraît-il, de la version II'.

5) Oui, il est super (gros mensonge!). Bon, OK, j'avoue, je n'ai pas pu encore voir tous les dessins. Et ta villa doit être dans le tas (impressionnant!) que je n'ai pas encore exploré. De toute façon, je m'en occupe incessamment sous peu, promis!

6) World of Illusion (surtout si tu peux jouer avec quelqu'un d'autre).

Wieklen le grand singe sage

PERSONNEL

Salut Wieklen, le nain le plus poilu de la planète (je ne dis pas ça pour t'offenser).

1) La version de Street Fighter II' sur MD sera vendue avec une manette à six boutons, d'accord. Mais y a-t-il une option deux joueurs? Et combien coûtera le jeu?

2) Personnellement, quel jeu préfères-tu?

3) Pour mon prochain jeu (achat en avril), j'hésite entre Chakan et Streets of Rage II. Lequel me conseilles-tu? Je veux ton avis personnel.

4) Pourquoi les jeux Mega CD sont-ils si moches? Ne me dis pas que c'est la palette de couleurs qui est trop limitée, car étant donné que la MD et le MCD ont la même palette, il suffit de regarder Tazmania et Ecco the Dolphin pour mettre cette justification à plat.

5) Etant donné que Robby a dit qu'il ne lâcherait pas ce jeu, pourrais-tu lui transmettre cette question? Dans Econ, à la City of Forever (j'en ai bavé pour arriver jusque là!), j'accède à la machine à remonter dans le temps (deux sortes de cylindre verts), mais je ne parviens pas à la mettre en marche. Comment faire?

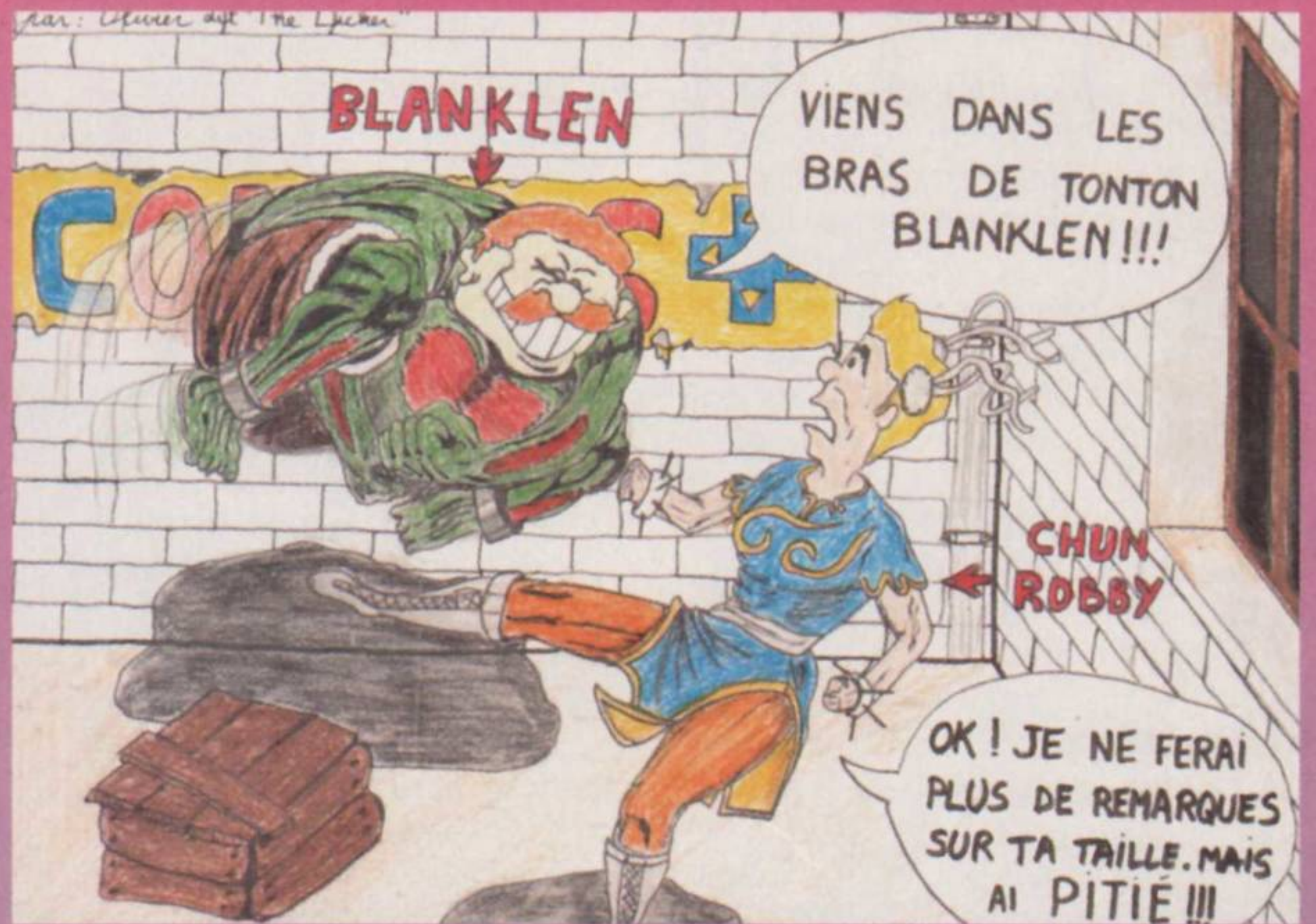
Rodrigue

Béatrice qui me traite de singe, toi qui fais des remarques sur ma pilosité (abondante, il est vrai)... Qu'est-ce qui vous prend? Je suis un nain, et tous les nains sont poilus-ventrus-barbus (et j'en passe), ce n'est pas la peine d'en faire tout un cinéma...

1) Aga? Bon, alors, voyons. La manette sera, paraît-il, vendue SEPARÉMENT, et il faudra en acheter deux pour pouvoir jouer à deux avec tous les coups. C'est assez logique, je trouve. Le prix n'est pas encore défini, mais je sens qu'il va battre des records (sur MD en tout cas).

2) Difficile question. Sur console, je crois que c'est Warsong qui m'a apporté le plus de plaisir. J'ai adoré Sonic (pas le 2). Ah! j'oubliais, Super Marioland sur Game Boy est tout simplement craquant.

3) Chakan, sans aucune hésitation. Cela dit, je déteste les jeux à la Double Dragon



(comme Streets of Rage I et II). De toute façon, Chakan est une petite merveille, que je vous conseille absolument.

4) Je dirais bien que c'est parce que les programmeurs sont nuls, mais je me ferais taper dessus. Non, je dirai seulement que c'est parce que le Mega CD est un nouveau support, et que les éditeurs ne sont pas encore habitués à l'utiliser correctement (c'est ce qu'on appelle une réponse "diplomatique")...

5) A propos d'Ecco the Dolphin, Robby m'a mis dans la confiance: il paraît que le Magical Wonder Band nous prépare une aide de jeu complète sur le sujet pour le mois prochain...

Wieklen l'imberbe rien-que-pour-vous-embêter

SUPER FX

Salut à toi, Wieklen, le plus sympa de tous les nains!

1) J'ai une Super Nintendo, et je la trouve super [normal... NDW], mais voilà, il y a un hic! Elle souffre de ralentissements et c'est très gênant. J'ai lu dans ton mag' que Nintendo allait sortir le coprocesseur Super FX, qui servirait à calculer la 3D et empêcherait les ralentissements. Le coprocesseur ne servira-t-il que pour la 3D? Ou pour d'autres types de jeux? Ce serait super car il y a des jeux qui seraient bien si les ralentissements n'étaient pas si gênants.

2) Nintendo va sortir bientôt (du moins je l'espère) le CD-Rom pour la Super Nintendo. Ce CD serait, d'après ce que j'ai lu, très puissant. Je me demande quels types de jeux pourront tourner sur la bête? Seront-ils mieux que les jeux actuels?

3) Dans une cartouche Super Ninten-

do, combien y a-t-il de mégas?

4) Y a-t-il sur Super Nintendo des jeux aussi rapides que Sonic sur Megadrive?

Jimmy

1) Attention! Le Super FX est un composant INTEGRE AUX CARTOUCHES! Il n'accélérera pas les jeux déjà existants. Il permettra en revanche de créer de nouveaux jeux utilisant des animations 3D rapides et fluides, sans ralentissements (du moins en théorie). Il permet en outre d'appliquer des textures sur des surfaces 3D pour obtenir des effets de bois, de métal, de brique, etc.

2) Si ce CD permet des jeux comme ceux que l'on voit sur NEC, ce sera déjà une belle réussite! Mais, pour l'instant, à part les données techniques fantaisistes que l'on récolte de-ci de-là, on n'a aucune information sur les jeux. "Ouait ande sy" (pas mal, mon anglais, hein?).

3) Ça dépend du jeu, mais il y a en général "quelques mégas". Attention! les "mégas" utilisés ici sont des méga-bits, alors que sur micro on parle de mega-bytes (ou méga-octets), qui représentent huit fois plus. De toute façon, cela n'a pas grand-chose à voir avec l'intérêt du jeu (sauf pour se gargariser en disant: "Mon jeu a plus de mégas que le tien!").

4) Pas à ma connaissance, mais il y en a qui offrent des animations beaucoup plus complexes.

Wieklen le méga-nain

EVENTUELLEMENT

Hello, Wieklen! J'achète Consoles+ depuis le début (c'est-à-dire depuis le n° 0), et j'ai quelques questions à te

LA GRANDEUR DE WIEKLEN ENFIN RECONNUE!!!



COURRIER

poser.

1) Etait-ce toi qui répondais au courrier dès le numéro zéro? Est-ce que tu arrives sans problème à t'occuper du courrier et en même temps des tests?

2) Il paraît que tu as une MD et une SFC. Tu aimes les deux, n'est-ce pas? Je trouve qu'on ne peut pas les dissocier, elles sont toutes les deux géniales.

3) Pourquoi ne classez-vous pas les petites annonces par département?

4) Vous êtes combien dans le journal, en tout?

5) Ce n'est pas pour me moquer, mais on dit que tu es petit. Tant que l'on a les pieds qui touchent le sol, ça va encore...

6) Pourquoi ne pas publier la solution complète de Phantasy Star III?

7) Je trouve que votre nouvelle rubrique "Q&R" est très riche et pratique, mais vous devriez rajouter une page de plus pour le courrier.

8) Je t'envoie un dessin pour, éventuellement, gagner un abonnement (je dis bien "EVENTUELLEMENT"!).

Cyril

1) *Oui, c'était déjà moi. J'étais jeune, à l'époque, je n'avais pas encore de poils blancs dans ma barbe. Que penses-tu de l'évolution de Consoles+? On ne se débrouille pas si mal, non? Quant à mon travail, c'est une honte! Je suis ignominieusement exploité. Imagine: je suis obligé de jouer jusqu'à dix heures par jour! Incroyable de voir ça à notre époque. Le travail des nains devrait être interdit. Vive les vacances de treize mois!*

2) *J'ai effectivement les deux consoles (en fait, mes neveux me les volent régulièrement, ce qui me force parfois à tester les jeux au journal... Incroyable, les jeunes sont vraiment d'un sans-gêne...). Et tu as raison, les guerres de consoles m'ennuient profondément. Les jeux disponibles sur SFC et sur MD sont très différents, et parfaitement complémentaires.*

3) *Heu... En fait, cela fait déjà plusieurs mois que l'on devrait le faire, mais on est tous à la bourre et on reporte ça à chaque fois.*

4) *Attends, je compte... Ça varie entre 15 et 20/25, selon les mois...*

5) *C'est marrant que tu dises ça. En fait, je ne sais pas pourquoi tout le monde dit que je suis petit (surtout Robby). Pour un nain, je suis plutôt grand...*

6) *Pourquoi pas? Il suffit que je trou-*

ve 100 ou 200 heures pour refaire le jeu, faire les captures...

7) *Attends, stop! ça va pas, non? Tu ne trouves pas que j'ai déjà assez de travail comme ça? Je suis un pauvre nain exploité.*

8) *Désolé, mais tu ne gagneras — éventuellement — pas d'abonnement ce mois-ci. Mais, comme tu le vois dans l'édito, je relance les concours de dessins. A ta plume!*

Wieklen, le pauvre petit nain exploité...

MEGA

Salut à toi, Wieklen, Empereur des nains, ton magazine est super... [j'abrège! NDW] génial.

1) Y aura-t-il un problème de comptabilité entre les Mega CD japonais et européens (et réciproquement)?

2) Quelles sont les différences techniques entre le Mega CD et le Mega CD II?

3) J'ai appris il y a quelque temps que la Megadrive et la Neo Geo avaient les mêmes processeurs. Est-ce vrai?

Si oui, pourquoi la MD n'est-elle pas aussi performante que la Neo Geo?

4) J'ai vu le Virtua de Sega, ces lunettes pour environnement virtuel. A quoi servent-elles?

Eric

Je ne passe pas tes deux dernières questions (je ne sais pas y répondre). Tu ne m'en veux pas trop, j'espère...

1) *Il y a dix jours, j'aurais répondu: "aucun problème". J'ai depuis obtenu une brève mise au point de Sega. Il semble donc, d'après ces dernières infos, qu'il y aura trois modèles de MCD, tous incompatibles entre eux. La Genesis disposera de son lecteur et de ses CD, la MD japonaise aussi et la MD française itou. Les lecteurs d'une machine ne fonctionneront pas sur les autres, et les CD seront spécifiques à chaque lecteur. Je suppose que c'est vrai (cela m'a été affirmé très officiellement) mais je trouve cela idiot. Bon, voilà, tout est incompatible avec tout.*

2) *A ma connaissance, aucune. Il s'agit principalement d'une différence de boîtier et de prix. Il semble que le Mega CD ait été trop cher, et qu'il ne se vendait pas au Japon. Sega en a donc proposé une nouvelle version, justifiant ainsi une baisse de prix.*

3) *De toute façon, je le répète encore une fois (si vous en avez marre, prévenez-moi) que ce sont les jeux qui*

comptent, pas les machines. Sur Neo Geo, les cartouches sont des consoles en miniature qui comportent toute l'électronique nécessaire pour gérer les sprites, les animations, les graphismes, etc. alors que sur MD, les cartouches

contiennent le jeu, qui est chargé sur la console et qui utilise les processeurs de cette dernière.

4) *Joli nom. Je ne l'ai pas vu, mais je suppose qu'il permettra, quand des jeux spécifiques seront disponibles, d'avoir l'impression d'être dans un paysage artificiel. Mais il est un peu tôt pour en juger.*

Wieklen, le censeur

INGÉNIEUR

Je suis ingénieur [ou ingénieux? NDW], et je possède une Super Nintendo depuis Avril 92. Je voudrais faire quelques remarques à propos des jeux et des tests:

1) Les jeux sont beaucoup trop chers (il faut le redire). Quand j'ai acheté ma SNIN, ils étaient à 450 F (ce qui était déjà cher). Mais, bon, cela ne m'a pas découragé d'acheter ma SNIN. Début septembre, les jeux en V.F. étaient à 550 F; je dis que c'est se FOUTRE DU MONDE! Je n'aurais pas pris une SNIN en avril avec des jeux à ce prix-là, je me serais plutôt demandé s'il ne fallait pas prendre une MD (avec des jeux à 400 F). Donc, moralité, Bandai veut se faire de l'argent. A titre d'exemple, j'ai acheté aux USA Street Fighter II à 400 F et Zelda 3 (d'occasion) à 220 F!

2) Sur les notations.

Je trouve que Consoles+ est peut-être le plus impartial dans ses notations, cependant, j'émettrai quelques réserves.

• Très bien d'avoir noté Final Fight à 57%. Je le possède, et j'y ai joué 5 minutes. Aucun intérêt. Quand on débourse [quelle écriture de cochon! NDW] 500 F pour un jeu, il ne faut pas se tromper!

• Mais là ou tout le monde s'est trompé, c'est pour Super Soccer: aucun intérêt! Pour marquer des buts, il faut que tu sois face à la cage, et que tu appuies sur le bouton. Quand on a joué à Kick Off, on voit la différence.

• Pilotwing: rotations et zooms superbes, mais intérêt faible. On joue



2 heures, et après on range la cartouche tellement c'est répétitif.

3) Je pense que la musique est aussi importante, voire plus, que les graphismes. Une bonne musique, mélodieuse et entraînante, peut galvaniser ton énergie et ton envie de jouer.

Ainsi, dans SF II, les musiques des stages de Guile et de Blanka sont très stimulantes, alors que celle de Dhalsim est ennuyeuse au possible.

Yves

Avec ton autorisation expresse, j'ai raccourci ta lettre (désolé, plus de place).

1) *Je n'ai pas grand-chose à ajouter. Les jeux sont trop chers, mais nous continuons à les acheter. Tant pis pour nous.*

2) *Tu sais, si un testeur s'amuse avec un jeu, il est normal qu'il lui mette une bonne note. En l'occurrence, Final Fight m'a ennuyé au plus haut point, et je l'ai mal noté. D'autres semblent l'avoir apprécié, et j'ai reçu plusieurs lettres me demandant pourquoi j'avais mis une si mauvaise note à ce jeu. Les goûts...*

3) *Il est évident que la musique et les bruitages ont une importance majeure dans les jeux. Une bonne musique peut rendre un jeu moyen passionnant, et une mauvaise musique un jeu bon frustrant. Mais on peut aller plus loin. Un psychologue (avec l'épileptie, on a pu avoir pas mal d'infos sur cette étrange espèce) a fait une remarque troublante. Sommes-nous aussi influençables que les chiens? La majorité des jeux nous donne droit, quand on gagne, à de superbes musiques, alors que quand on perd, ce sont des sons moqueurs ou tristes. D'où le parallèle que ce psychologue fait entre les joueurs et le chien de Pavlov (si vous ne connaissez pas, allez faire un tour dans une encyclopédie, un peu de culture générale n'a jamais fait de mal). Et, malgré des années et des années de jeu effréné, je n'avais jamais fait le rapprochement. Ouah! ouah!*

Le Wieklein de Pavlov

Merci à Amir, Franck, et à tous les autres pour leurs dessins.

(N'oubliez pas de signer vos œuvres!)

TOP JEUX VIDEO

Le Top Jeu Vidéo c'est chaque semaine dans
MICRO KID'S sur **FRANCE 3**

Le dimanche à 9h50 et tous les jours sur



CONSOLE

Mi MICRO

MEGADRIVE		WONDERBOY DRAGON'S TRAP	SEGA
EUROPEAN CLUB SOCCER	VIRGIN	OUTRUN EUROPA	US GOLD
SENNA GRAND PRIX 2	SEGA	SPIDERMAN	FLYING EDGE
CHUCK ROCK	VIRGIN		
TAZMANIA	SEGA	NES	
OLYMPIC GOLD	US GOLD	SUPER MARIO 3	NINTENDO
		BUGS BUNNY	KEMCO
SEGA MASTER SYSTEM		ADVENTURE ISLAND	HUDSON
CHUCK ROCK	VIRGIN	MEGAMAN 2	CAPCOM
OLYMPIC GOLD	US GOLD	MARIO & YOSHI	NINTENDO
SENNA GRAND PRIX 2	SEGA		
DONALD DUCK	SEGA	GAME BOY	
THE SIMPSONS	SEGA	SUPERMARIOLAND	NINTENDO
		TURTLE NINJA TMHT	KONAMI
LYNX		BATMAN	SUNSOFT
BATMAN THE RETURN	ATARI	GARGOYLE'S QUEST	CAPCOM
TOKI	ATARI	DUCK TALES	CAPCOM
CHECKERED FLAG	ATARI		
WAR BIRDS	ATARI	SUPER NINTENDO	
SCRAPYARD DOG	ATARI	SUPER MARIO KART	NINTENDO
		LEGEND OF ZELDA	NINTENDO
GAMEGEAR		SUPER MARIO WORLD	NINTENDO
SENNA GRAND PRIX	SEGA	STREET FIGHTER 2	CAPCOM
OLYMPIC GOLD	US GOLD	F-ZERO	NINTENDO

CLASSEMENT TITRE	EDITEUR	MACHINE
ULTIMA UNDERWORLD II	ORIGIN	PC
THE INCREDIBLE MACHINE	SIERRA	PC
DUNE II	WESTWOOD	PC
HARRIER JUMP JET	MICROPROSE	PC
THE TERMINATOR 2029	BETHESDA	PC
CHAOS ENGINE	BITMAP BROTHERS	AMI
F 15 STRIKE EAGLE III	MILLENIUM	PC
HISTORYLINE 1914-1918	BLUE BYTE	PC
BATMAN RETURNS	KONAMI	PC
FRONT PAGE SPORTS FOOTBALL	DYNAMIX	PC
TROLLS	FLAIR SOFTWARE	AMI,PC
STUNT ISLAND	UBI SOFT	PC
CONTRAPTIONS	MINDSCAPE	PC
ROME AD 92	MILLENIUM	PC,AMI
AV 8B HARRIER ASSAULT	DOMARK	PC
CREEPERS	PSYGNOSIS	PC



LUCKY DIME CAPER Sega 4	OLYMPIC GOLD Sega 10	RAINBOW ISLANDS Nintendo 10	SKIN'S GAME Super Nintendo US 15	SUPER HURRICAN PC Engine 3	THUNDER FORCE 3 Megadrive 0
LUNAR POOL Nintendo 11	OTHELLO Game Boy 6	RAMPART Lynx 9	SKWEEK PC Engine 1	SUPER HYDLIDE Megadrive 9	THUNDER FORCE 4 Megadrive 13
LYNX CASINO Lynx 11	OUT RUN EUROPA Sega 5	RAMPART Megadrive 16	SKY MISSION Super Famicom 13	SUPER KICK OFF Sega 4	THUNDER FOX Megadrive 1
MAGIC SWORD Super Famicom 9	OUT RUN Game Gear 6	RAMPART Sega 6	SLIDER Game Gear 9	SUPER KICK OFF Super Nintendo 15	THUNDER SPIRIT Super Famicom 4
MAGICAL CHASE PC Engine 5	OUT RUN Megadrive 1	RAMPART Super Nintendo US 15	SLIME WORLD Lynx 0	SUPER LONG NOSED GOBLINS PC Engine 2	THUNDER STORM FX Megadrive 12
MAGICAL TARURUTO Megadrive 10	OUTLANDER Megadrive 18	RANMA 1/2 NEW Super Famicom 18	SMASH T.V. Nintendo 6	SUPER MARIO BROS. 3 Nintendo 3	TINY TOON ADVENTURES Nintendo 12
MAGICIAN LORD Neo Geo 0	OUTRUN EUROPA Game Gear 16	RANMA Super Famicom 15	SMASH TV Game Gear 15	SUPER MARIO IV Super Famicom 7	TINY TOON Super Famicom 16
MANIAC MANSION Nintendo 5	OVER HAULED MAN 3 PC Engine 8	RASTAN SAGA Game Gear 2	SMASH TV Megadrive 16	SUPER MARIOLAND Game Boy 0	TKO BOXING Super Nintendo US 15
MARBLE MADNESS Game Boy 7	OZUMO Super Famicom 16	RAY X AMBER 2 PC Engine 1	SMASH TV Super Famicom 8	SUPER MONACO GP II Game Gear 14	TMNT TURTLES IN TIME Super Famicom 10
MARBLE MADNESS Game Gear 12	PAC-MAN Game Boy 10	RAY X AMBER 3 PC Engine Super CD ROM 13	SLAKE'S REVENGE Nintendo 8	SUPER MONACO GP II Megadrive 12	TMNT Megadrive 15
MARBLE MADNESS Megadrive 10	PAC-MANIA Sega 0	RESCUE OF PRINCESS BLOBETTE Game Boy 6	SNEAKY SNAKES Game Boy 10	SUPER MONACO GP II Sega 11	TOILET KIDS PC Engine 8
MARBLE MADNESS Nintendo 3	PAPERBOY 2 Nintendo 13	RESCUE RANGERS Nintendo 7	SNOW BROS Game Boy 2	SUPER OFF ROAD Game Gear 17	TOKI Lynx 7
MARBLE MADNESS Sega 11	PAPERBOY Lynx 0	REVENGE OF THE GATOR Game Boy 0	SOCCER BRAWL Neo Geo 7	SUPER OFF ROAD Nintendo 0	TOKI Megadrive 6
MARCHEN MAZE PC Engine 0	PAPERBOY Megadrive 7	RINGS OF POWER Megadrive 7	SOL FEACE Megadrive 6	SONIC 2 Game Gear 16	TOM & JERRY Sega 13
MARIO & YOSHI Game Boy 17	PARASOL STARS PC Engine 0	RISKY WOODS Megadrive 17	SOLAR JETMAN Nintendo 0	SONIC 2 Sega 16	TOP GUN THE SECOND MISSION Nintendo 4
MARIO & YOSHI Nintendo 17	PARODIUS DA Super Famicom 10	ROAD BLASTER Mega CD 17	SOLDIER BLADE PC Engine 12	SONIC 2 Megadrive 15	TOP RACER Super Famicom 9
MARIO LEMIEUX ICE HOCKEY Megadrive 6	PARODIUS Game Boy 18	ROAD RASH II Megadrive 17	SONIC 2 Sega 16	SONIC BLASTMAN Super Famicom 15	TOTALLY RAD Nintendo 9
MARVEL LAND Megadrive 1	PARODIUS PC Engine 8	ROAD RASH Megadrive 2	SONIC II Megadrive 13	SOULBLAZER Super Nintendo US 15	TRACK MEET Game Boy 13
MASTER OF DARKNESS Sega 17	PC DENJIN KID 3 PC Engine 16	ROAD RUNNER Super Famicom 16	SPACE GUN Sega 13	\$SPACE GUN Sega 13	TRAX Game Boy 11
MASTER OF WEAPON Megadrive 4	PC KID 2 PC Engine 1	ROBO ARMY Neo Geo 7	\$PACE INVADERS 91 Megadrive 4	REBELS Nintendo 14	TRICKY PC Engine 1
MAU RENJISI Megadrive 3	PENGO Game Gear 5	ROBO-SQUASH Lynx 0	\$PEEDBALL 2 Game Boy 16	SUPER R.C. PRO-AM Game Boy 6	TROG Nintendo 6
MEGALOMANIA Megadrive 18	PHALANX Super Famicom 12	ROBOCOD Megadrive 5	\$PEEDBALL II Megadrive Japonaise 5	SUPER R.TYPE Super Famicom 1	TURBO OUT RUN Megadrive 6
MEGAMAN 2 Nintendo 0	PHANTASY STAR 3 Megadrive 2	ROBOCOP 2 Nintendo 13	\$PEEDBALL II Sega 9	SUPER RAIDEN PC Engine CD 8	TURBO SUB Lynx 4
MERCS Megadrive 3	PIELIOS Megadrive 10	ROBOCOP 3 Super Nintendo 15	\$PIDER-MAN & THE X-MEN Super Nintendo US 17	SUPER SIDE KICK Neo Geo 18	TURTLES II BACK FROM THE SEWERS Game Boy 12
MERCS Sega 4	PILOTWINGS Super Famicom 0	ROBOCOP Game Boy 0	\$PIDERMAN 2 Game Boy 14	SUPER SKWEEK Lynx 8	TWIN BEE PC Engine 7
MESOPOTAMIA PC Engine 4	PINBALL JAM Lynx 15	ROBOTRON 2084 Lynx 6	\$PIDERMAN VS THE KINGPIN Game Gear 14	SUPER STAR WARS Super Famicom 15	TWISTED FLIPPER Megadrive 13
METAL JACK Super Famicom 13	PIT-FIGHTER Megadrive 6	ROCKETEER Super Famicom 9	\$PLASH LAKE PC Engine 2	SUPER SWIV Super Famicom 16	ULTIMATE CHESS CHALLENGE Lynx 10
METAL STOKER PC Engine 1	POP'N MAGIC Megadrive 12	ROLLING THUNDER 2 Megadrive japonaise 5	\$PLATTER HOUSE II Megadrive 11	SUPER TENNIS Super Famicom 2	UNDEADLINE Megadrive 5
MICKEY & DONALD Megadrive 15	POP'N TWIN BEE Super Famicom 18	ROLO TO THE RESCUE Megadrive 18	\$PRIGGAN MARK II PC Engine CD 7	SUPER TETRIS Super Famicom 16	UNIVERSAL SOLDIERS Megadrive 15
MICKEY II Sega 17	POPILS Game Gear 1	RUN ARK Megadrive 4	\$PRIGGAN PC Engine 1	SUPER TURRICAN Nintendo 15	VALIS 4 PC Engine CD 2
MICKEY MOUSE Game Boy 13	POPULOUS Game Gear 13	RUNNING BATTLE Sega 6	\$STAR PARODIA Super CD ROM 9	SUPER VALIS Super Famicom 7	VALIS SD Megadrive 8
MICKEY MOUSE Game Gear 0	POPULOUS Sega 0	RUSHING BEAT NOUVELLE Super Famicom 14	\$STAR WARS Game Boy 16	SUPER VOLLEY 2 Super Famicom 17	VALIS Super CD ROM 9
MICRO MACHINES Nintendo 12	POPULOUS Super Famicom 3	RUSHING BEAT Super Famicom 7	\$STAR WARS Nintendo 6	SUPER WRESTLE MANIA Nintendo 13	VALKEN Super Famicom 14
MIDNIGHT RESISTANCE Megadrive 0	POWER BLADE Nintendo 4	RYGAR Lynx 0	\$STEEL EMPIRE Megadrive 7	SUPER WRESTLEMANIA Megadrive 18	VAPOR TRAIL Megadrive 2
MIGHT AND MAGIC Megadrive 1	POWER ELEVEN PC Engine 1	SAGAIA Sega 11	\$STEEL TALONS Lynx 15	SUPREME COURT BASKETBALL Megadrive 11	VERYTEX Megadrive 0
MISSION: IMPOSSIBLE Nintendo 6	POWER GATE PC Engine 2	SALAMANDER PC Engine 6	\$STREET FIGHTER II Super Famicom 10	SWITCHBLADE II Lynx 16	VICKING CHILD Lynx 5
MOONWALKER Sega 0	POWER LEAGUE PC Engine 2	SCRAPYARD DOG Lynx 3	\$TREET SMART Megadrive 1	SYVALION Super Famicom 13	VIEW POINT Neo Geo 18
MS PACMAN Sega 13	POWER MONGER Megadrive 17	SEGA CHESS Sega 6	\$TREETTS OF RAGE 2 Megadrive 15	TALESPIN Megadrive 17	WAGA LAND Game Gear 2
MUSYA Super Famicom 8	PREDATOR 2 Megadrive 16	SENGOKU Neo Geo 1	\$TREETTS OF RAGE Megadrive 1	TALESPIN Nintendo 16	WANI WANI WORLD Megadrive 7
MUTATION NATION Neo Geo 9	PRINCE OF PERSIA Game Boy 7	SHADOW DANCER Sega 5	\$STRIDER Sega 0	TALMIT'S ADVENTURE Megadrive 14	WARBIRDS Lynx 1
NASCAR Game Boy 7	PRINCE OF PERSIA Nintendo 14	SHADOW OF THE BEAST 2 Megadrive 16	\$STRIKE GUNNER S.T.G. Super Famicom 8	TATAKAE GENSHI JIN 2 Super Famicom 16	WARRIOR OF ROME II Megadrive 12
NAVY SEALS Nintendo 2	PRINCE OF PERSIA Megadrive 13	SHADOW OF THE BEAST Lynx 14	\$SUPER ADVENTURE ISLAND Super Famicom 5	TATSUJIN PC Engine CD 14	WARRIORS OF THE ETERNAL SUN Megadrive 14
NEMESIS II Game Boy 3	PRINCE OF PERSIA Super Famicom 12	SHADOW OF THE BEAST Megadrive 5	\$SUPER BATTER UP Super Nintendo US 16	TAZ MANIA Megadrive 11	WARSONG Megadrive 8
NES OPEN Nintendo 12	PRINCE VALIANT Game Boy 16	SHADOW OF THE BEAST Sega 2	\$SUPER BI-KURI Super Famicom 16	TAZMANIA Game Gear 17	WHERE IN THE WORLD IS CAR- MEN SAN DIEGO ? Megadrive 16
NEUTOPIA II PC Engine 3	PRO FOOTBALL Super Famicom 7	SHADOW OF THE BEAST Super CD ROM 9	\$SUPER CASTLEVANIA IV Nintendo 12	TAZMANIA Sega 17	WHERE IN TIME IS CARMEN SANDIEGO Megadrive 10
NEW ADVENTURE ISLAND Engine CD 12	PRO SOCCER Super Famicom 3	SHADOW WARRIOR Megadrive 1	\$SUPER CUP SOCCER Super Famicom 9	TECMO BOWL Game Boy 4	WIMBLEDON Game Gear 14
NEW ZEALAND STORY Sega 16	PROBOTECTOR 2 Nintendo 18	SHADOW WARRIORS Game Boy 12	\$SUPER DOUBLE DRAGON Super Nintendo US 15	TEENAGE MUTANT HERO TURTLES Nintendo 8	WIMBLEDON Sega 6
NEXAR PC Engine CD 18	PROBOTECTOR Nintendo 0	SHADOW WARRIORS Super Famicom 12	\$SUPER DUNKSHOT Super Famicom 10	TURTLES Nintendo 8	WING COMMANDER Super Nintendo US 17
NFL FOOTBALL Game Boy 15	PSYCHIC STORM PC Engine CD 7	SHADOWGATE Nintendo 1	\$SUPER FANTASY ZONE Megadrive 6	TERMINATOR II JUDGMENT DAY Game Boy 7	THE GAMES Megadrive 7
NFLPA HOCKEY '93 Megadrive 14	PSYCHIC WORLD Game Gear 0	SHANGHAI Lynx 0	\$SUPER FIRE PRO-WRESTLING Super Famicom 6	TERMINATOR II JUDGMENT DAY Nintendo 7	WONDER DOG Mega CD 15
NINJA COMMANDO Neo 11	PSYCHO DREAM Super Famicom 16	SHERLOCK HOLMES PCROM 5	\$SUPER GHOULS'N GHOSTS Super Famicom 3	TERMINATOR Sega 11	WONDERBOY III Game Gear 9
NINJA GAIDEN Lynx 2	PSYCHO FOX Sega 2	SHINING IN THE DARKNESS Megadrive 3	\$SUPER GOLF Game Gear 0	TERMINATOR Megadrive 11	WONDERBOY V Megadrive 3
NINJA GAIDEN Mega CD 17	PUSH OVER Super Nintendo 18	SIDE OF VALIS Megadrive 6		TERRA CRESTA II PC Engine 17	WONDERBOY Game Gear 0
NINJA GAIDEN Sega 12	PUTT AND PUTTER Game Gear 5	SIDE POCKET Megadrive 14		TERRAFORMING Super CD ROM 10	WOODY POP Game Gear 5
NINJA WARRIORS Mega CD 17	Q*BERT 3 Super Nintendo US 16	SILENT SERVICE Nintendo 0		TEST DRIVE II THE DUEL Megadrive 9	WORLD CHAMPION Super Famicom 9
NORTH AND SOUTH Nintendo 5	Q-BERT Game Boy 8	SIM CITY Super Famicom 2		THE BLUES BROTHERS Nintendo 16	WORLD HEROES Neo Geo 14
OFF ROAD Megadrive 10	QIX Lynx 10	SIMPSONS Game Boy 4		THE BLUES BROTHERS Super Famicom 18	WORLD JOCKEY PC Engine 3
OLYMPIC GOLD Game Gear 11	QUACKSHOT Megadrive 4	SIMPSONS Megadrive 12		THE MIRACLE Nintendo 15	WRESTLING II PC Engine 3
OLYMPIC GOLD Megadrive 10	R-TYPE 2 Game Boy 18	SIMPSONS Nintendo 4		THRASH RALLY Neo Geo 6	WWF SUPERSTARS Game Boy 11
	R-TYPE PC Engine 5	SIMPSONS Sega 14			XARDION Super Famicom 7
	R.P.M. RACING Super Famicom 9				XENOPHOBE Lynx 0
	R.TYPE Game Boy 1				XYBOTS Lynx 7
	RACING SPIRIT PC Engine 1				ZERO WING PC Engine CD 16
	RADAR MISSION Game Boy 1				
	RAGUY Neo Geo 2				
	RAIDEN DENSETSU Super Famicom 3				
	RAIDEN TRAD Megadrive 1				
	RAIDEN PC Engine 5				

WANTED!

REDACTEUR EN CHEF ADJOINT

Après **TILT**, **CONSOLES+** et **PC Review**,
EM IMAGES lance

SUPER+

le magazine des passionnés de **SUPER NINTENDO**, et
recrute un rédacteur en chef adjoint.

Passé professionnel dans la presse indispensable.
Bonne connaissance des jeux vidéo et du milieu.
Pratique de l'anglais nécessaire.
Connaissance de la PAO.
Sens des responsabilités.

Envoyez votre CV accompagné d'une lettre de motivation
manuscrite et d'une photo à:

SUPER+ RECRUTE,
9-13, rue du Colonel-Pierre-Avia,
75754 Paris Cedex 15



Tu veux vendre, acheter des news, des imports, au meilleur prix,

3615 CONSOL PLUS

Le service minitel de la console par de vrais spécialistes.



LES NEWS

JEUX SUPER NES 449,00F

ADAM'S FAMILY 2 HIT THE ICE
BLUES BROTHERS COOL WORD
FATAL FURY TAZMANIA

STAR FOX STAR WARS

JEUX SUPER FAMICOM 589,00F

DRAGONBALLZ 2 WORLD RUGBY
POP NTWIN BEE NFL FOOTBALL
DEAD DANCE NIGEL MANSEL

JEUX MEGA DRIVE 395,00F

FLASHBACK TURTLES IV
MEGALOMANIA SUPERMAN
NINJA GAIDEN OUT LANDER
CAPTAIN PLANET FATAL FURY

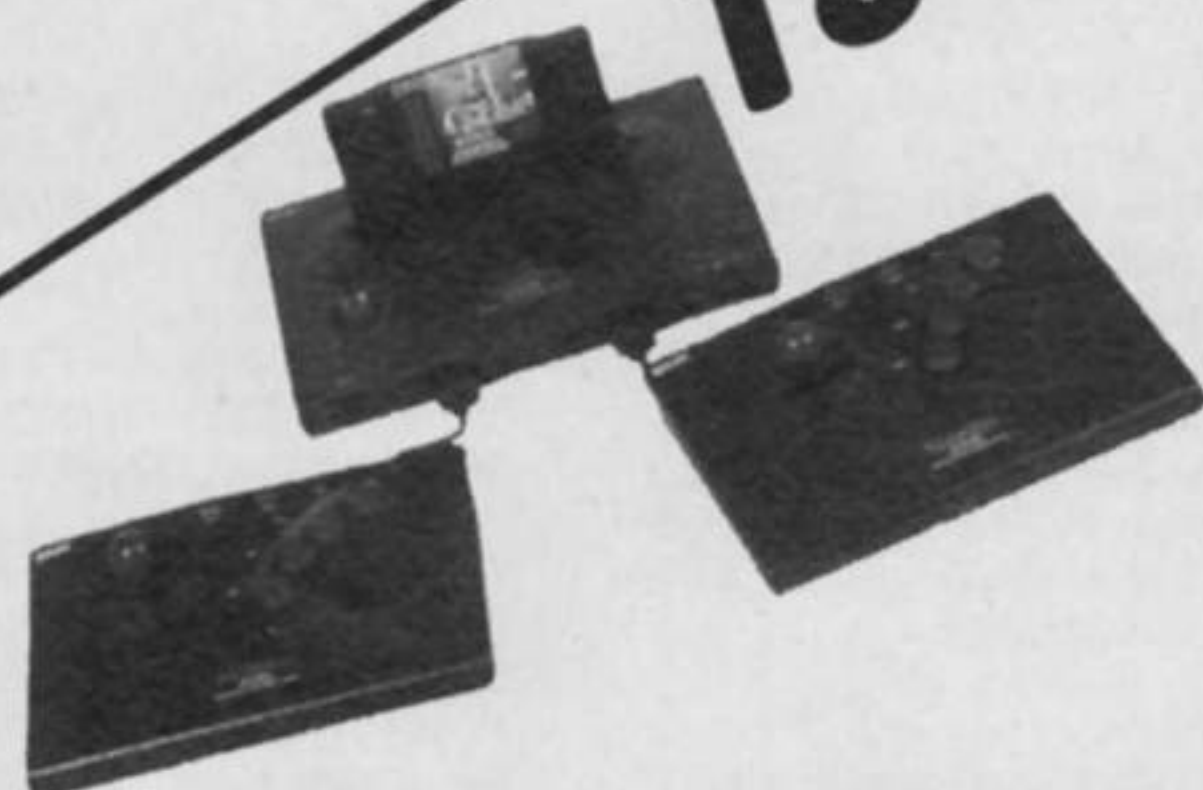
LES CONSOLES A PRIX D'ENFER !!!

SUPER NES US



790 F

1890 F



NEO GEO & 1 MANETTE

CONSOLES D'OCCASION

NINTENDO NES 150,00F
MASTER SYSTEM 150,00F
S.NINT & SF II 749,00F



TESTÉES... RÉVISÉES...
GARANTIES 3 MOIS

MEGA DRIVE & 1 JEU 690F!!

MATE LES TARIFS !!

JEUX SUPER NES 380,00F

TINY TOON LETHAL WEAPON
GUN FORCE RPM RACING
CALIF GAMES 2 RED OCTOBER
BATTLE CLASH BLAZEON
DINO CITY SPANKY'S
BUSTER BROS THE ROCKETEER

JEUX NEO GEO

SUPER SIDE KICK 1290,00F
FATAL FURY 2 1390,00F
VIEW POINT 1490,00F

JEUX SUPER FAMICOM 490,00F

MAGICAL QUEST ROYAL CONQUEST
CACOMA KNIGHT CYBER FORMULA
FLYING HERO F1 GRAND PRIX
COSMO GANG CAMEL TRY

JEUX MEGA DRIVE 349,00F

GLOBAL GLADIATOR EX MUTANTS
LOTUS TURBO NHLPA HOCKEY 93
ALIEN III TWO CRUDE DUDES
BATMAN RETURNS USA TEAM BASKET
DOUBLE DRAGON 3 W TROPHY SOCCER
NBA ALL STAR WORLD ILLUSION

ET BIEN SUR, TOUS LES JEUX
GAMEBOY, GAMEGEAR, NES ET
MASTER SYSTEM SONT SUR TON
3615 CONSOL PLUS.

COMPARE ET TU VERRAS!!

Commander avec 3615 CONSOL PLUS

- * l'occasion garantie 3 mois,
- * les frais de ports gratuits,
- * la livraison en 48 heures,
- * Le meilleur prix,
- * Le plus grand choix,
- * tous les jeux d'imports...

C'est ça être N°1

LES OCCASES

TOUTES LES CARTOUCHES
MOINS CHERES, LA PREUVE:

S-NES US 290,00F
MEGA DRIVE 259,00F
GAME BOY 139,00F
MASTER SYSTEM 99,00 F
GAME GEAR 159,00F
NES À PARTIR DE 140,00F

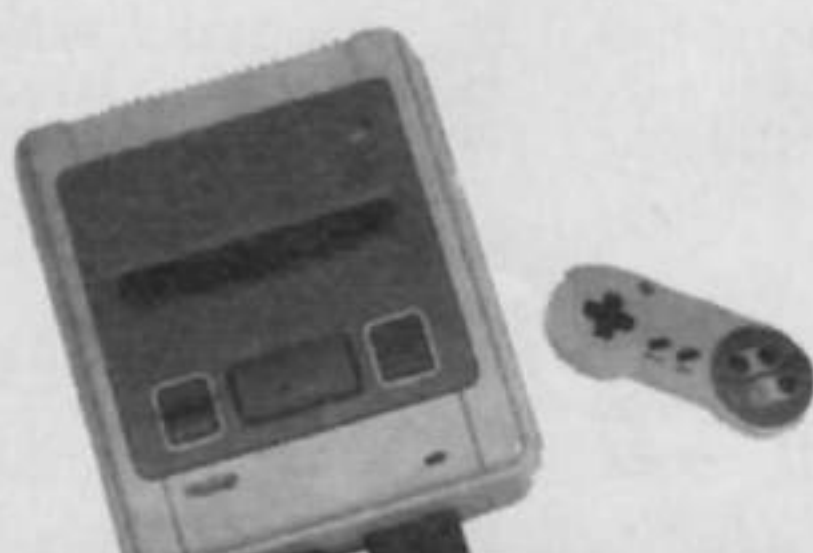
POUR LA LISTE COMPLÈTE DE TOUS
LES JEUX EASY!!! CONSULTE PAR
MINITEL NOTRE CATALOGUE. C'EST
D'ENFER!!!

On rachète tes
cartouches :

- Super Nes 200 F
- Famicom
- Sup. Nintendo

- Mega Drive 130/150F

CONSOLPLUS PAYE CASH!



FAMICOM AVEC 2 PADS
1295 F! TROUVE MIEUX



GAME GEAR & 4 JEUX
790F!!

EXCLUSIF

NOUVEAU !!!

Sur ton 3615 Consolplus, si tu es
bloqué dans un jeu, viens demander
ton code ACTION REPLAY.
Maître COSMIC te le donnera.

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

Nom-Prénom

Adresse

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

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

Règlement: Je joins chèque ou mandat ou
 je préfère payer au facteur en ajoutant 30FF, soit
par Carte bleue _____ expire ___/___

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

3615 CONSOL PLUS... le seul véritable 3615 de la Console

Photos non contractuelles - Offre limitée en fonction des stocks disponibles - Téléphone de 9 à 12 heures : (16) 92-02-06-04

Ce serveur minitel est indépendant de celui du magazine CONSOLES + (TCPlus)

petites annonces

VENTES

MEGADRIVE

Vds MD + 2 joys + 8 jx, px : 2 500 F, tbe ou éch. ctre SFC + 2 ou 3 jx (Street-Fighter II). Jérôme BEASSE, Grande-Rue d'Esclavoles, 10400 Périgny-la-Rose. Tél. : 25.21.41.06.

Vds MD + 7 jx + 2 man. (F.22, Clonic, Mercs, super Monaco...), px : 2 300 F (tbe). Clément LE TETOUR, 43, rue Eugène Pelletan, 94100 Saint-Maur. Tél. : (16-1) 48.85.00.24.

Vds jx MD Shinobi, Ghoul's N Ghosts, Might & Magic, Kings Bounty, px : 350 F pce. Dragons Fury, px : 350 F. Thomas MOYON, 29, rue du Ménaudoux, 44600 Saint-Nazaire. Tél. : 40.66.67.45.

Vds MD + Sonic + 2 man. px : 750 F ou + 4 jx + adapt. jx jap. + 2 man., px : 1 450 F. Michaël COCHEPIN, 22, allée de l'Angélique, 95800 Cergy-le-Haut. Tél. : (16-1) 34.32.06.95.

Vds MD + jap. + 7 jx (Sonic, Fantasia...) + man. + Pro 2, px : 2 500 F. Basile TERZAGHI, rue St Martin, 90330 Chauv. Tél. : 84.29.51.53.

Vds MD (FR) + 5 jx (Sonic, Street Rage, Robocod, Hell Fire...) + man. (val. : 2 700 F), px : 1 600 F. Nicolas HERNANDEZ, 27, av. des Muriers, 31880 Salvétat-St-Gilles. Tél. : 61.07.49.82.

Vds MD jap. + 2 joys + 4 jx (Terminator, Darius...), tbe, px : 1 200 F. Philippe DELHOMME, Les Demeures de Fontclair, 43, bd de l'Océan, 13009 Marseille. Tél. : 91.40.57.52.

Vds jx MD à 225 F (Chuck Rock, Lakers, VS Celtics, James Pond II, Budokan etc...), Patrice GUESNET, 16, rue Chauveau, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : (16-1) 47.45.26.26.

Vds MD + 2 man. + 3 jx, px : 800 F. Etienne RENAULT, 1 ter, rue Robespierre, 95400 Arnouville-les-Gonnesse. Tél. : (16-1) 34.53.96.15 (ap. 18 h).

Vds CD Rom 2 Nec + Core + 6 jx, px : 2 200 F et MD neuve + 3 jx, px : 1 200 F. Dominique MONATTE, 64, av. de la République, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 48.34.21.58.

Vds jx MD : F22 Interceptor : 200 F et Dynamite Duke : 150 F. Guillaume ORLEACH, 8, chemin des Vieilles Vignes, 91540 Mennecy. Tél. : (16-1) 64.57.12.23.

Vds MD jap. + 2 jx (Sonic), px : 1 600 F. Karim ELHOUSNI, 36, rue René Morin, 92160 Antony. Tél. : (16-1) 46.66.62.51.

Vds MD jap. + 1 pad + 6 jx, px : 1 400 F ou éch. ctre SFC. Jérôme CLEUX, 111, rue Alp et Louis Roussel, 95260 Beaumont-sur-Oise. Tél. : (16-1) 45.19.01.01.

Vds jx MD : Sonic : 200 F Dick Tracy : 200 F. Vds jx GB : S. Mario : 90 F. Benoît JOULAIN, 7, Hameau de Bouvardière, 38340 Voreppe. Tél. : 76.50.26.82.

Vds MD jap. 60 Hrz + 2 man. + 3 jx (Sonic, Mickey, W5) + câble Hi-Fi, px : 1 500 F. Sylvain BLANCHOT, Villapourchon, 58370 Glux-en-Glenne. Tél. : 86.78.63.55.

Vds MD franç. + 2 man. + 13 jx (Streets, Road Rash, TH3, etc...), px : 2 500 F. Jérôme GRADELET, 98, rue Marc Sangnier, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : (16-1) 42.07.73.49.

Vds MD + 3 jx : Pit fighter, Kid Chameleon, Sonic + 2 man. val. : 2 228 F., px : 1 500 F. Ludvig CHAUVIN, 6, Grande Rue Verte, 78610 Le Perrey-en-Yvelines. Tél. : (16-1) 34.84.92.20.

Vds MD + 2 pads + Sonic, px : 900 F tbe. Romuald SCHULTZ, 8, rue Kentzinger, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.60.15.54.

Vds Sonic, Mickey, Donald, Thunder Force 3, Shining in the Darkness, px : 370 F pce. Matthieu DUFOURNEAU, 16, A. rue des Trois Meules, 42100 St-Etienne. Tél. : 77.59.11.90.

Vds jx MD : 150 F à 220 F ou éch. Vds NES 600 à 700 F avec 2 jx (Robocop). Ludovic NARDON, 3, rue du Belly, 91800 Boussy-St-Antoine. Tél. : (16-1) 69.00.20.07.

Vds MD + 2 jx (Tazmaniaetga 2), px : 1 000 F (+ 2 man.) ou éch. ctre S. Nintendo. Samuel PORTAL, Istournet, 12850 Onet-le-Château. Tél. : 65.42.51.77.

Vds Desert Strike Joe M. I-III Battle Squad Hockey Marble-Mad, Budokan J.O.H., px : 100 F à 150 F pce. Camille DEBUT, 33, rue Louis Weiss, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.82.09.92.

Vds MD + man. + 2 jx (Street/Donald Duck), px : 850 F. Adrien MAURICE, 11, chemin du Ru d'Avril, 95130 Franconville. Tél. : (16-1) 30.72.19.14.

Vds sur MD Altered : 100 F; Donald : 250 F; Battle Squa. Dron : 200 F; Mercs : 250 F; Moonwalker : 200 F. David BIAGINI, 11, rue des Bons Voisins la Romaniquette, 13800 Istres. Tél. : 42.56.08.98.

Vds MD + 11 jx (Sonic, Mickey, Fantasia, EA Hockey, John Madden 92...), px : 2 300 F. Julien FINAS-JULIEN, 1, rue du Ziegelfeld, 67100 Strasbourg. Tél. : 88.34.52.05.

Vds J. Pond II, TF III et II S. of Rage, Monaco GP, Spidey, Eswa + etc... de 120 F à 300 F. André DEROUARD, 10, av. Diderot, 95190 Goussainville. Tél. : (16-1) 39.88.69.23.

Vds MD + 2 man. + 5 jx (Sonic, Tennis, Alisia Dragoon...), px : 1 500 F. Grégory VUILLERMOZ, 4, square d'Amiens, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 40.30.24.96.

Vds MD + 3 jx (Wonder Boy 5, Sonic, C. Rock), px : 1 200 F. Thibaud SEGUY, 9, av. des Tournelles de Charlin, 33700 Mérignac. Tél. : 56.97.26.48.

Vds MD + 9 jx (Road Rash; Terminator; Mario Lemieux; Hockey) + 1 paddle + 1 joy. Stéphane PETIT, Bat. 1 A, n° 5, rue des Boutons d'Or, 17300 Rochefort. Tél. : 46.87.03.36.

Vds MD jap. + Joe Montana 2 + Donald, px : 1 000 F. David CHATAL, 28, rue des Equelettes, 60130 Saint-Just-en-Chaussée. Tél. : 44.78.49.19.

Vds MD 16 jx : 200 F pce ou 1 800 F 10 jx, 7 jx MS : 700 F ou 100 F pce. Didier DECALONNE, 16, rue Erik Satie, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 30.87.74.96.

Vds MD Jap + man. + Pro 2 + 5 jx (TF 4, Sonic 2, Taz, Bulls Vs Lakers, etc...), tbe, px : 2 000 F à déb. Sylvain HAMES, 42, av. des Minimes, 94300 Vincennes. Tél. : (16-1) 48.08.59.46.

Vds MD + 2 jx (S. of Rage + W. Cup Italia 90) + 1 man., px : 900 F ou W. Cup : 150 F. Eric LEGER, 5, rue Clos de la Motte, 78860 St-Nom-La-Bretèche. Tél. : (16-1) 34.62.81.63.

Vds Golden Axe 2 : 250 F ou éch. ch. jx MD. Alexandre GEORGIN, La Petite Bruyère, 37340 Ambillou. Tél. : 47.52.41.59.

Vds MD + adapt. jap. + sonic + 2 man., px : 700 F; vds jx de 250 F à 300 F. Julien CLARI, 13, impasse Guynemer, 91230 Montgeron. Tél. : (16-1) 69.03.12.94.

Vds jx sur MD : Out R, Golden Axe 2, Mercs, et Road Rash, tbe. Vincent DECROIX, rue du Moulin à Vent « Impasse du Rire », 43210 Monistrol. Tél. : 71.66.01.52.

Vds Robocod : 230 F; S. Monaco GP : 230 F et S. Word of Vermillion : 290 F sur MD. Jean-Luc GRAILLLOT, 3, Rond Point du Bois Perrin, 52300 Joinville. Tél. : 25.94.07.91.

Vds MD + 13 jx, px : 2 500 F (val. : 6 836 F). Stéphane GUIDON, 11, route de Lyon, 71170 Chauffailles. Tél. : 85.26.50.56.

Vds MD jap. + adapt. jx Fr + 2 jx + 1 man. Nicolas DREMONT, 18, rue Schoelcher, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 43.99.59.46 (ap. 18 h).

Vds Strider et Fantasia sur MD : 250 F les 2 ou 150 F pce. Philippe LAUNAY, 20, av. D'Eybens, 38320 Poisat. Tél. : 76.25.45.20.

Vds MD franç. + 1 man. + 3 jx (Sonic, Robocod 2, World Cup Italia), px : 1 200 F. Michel ROBBE, 19, rue de la Mairie, Saint-Aubin-des-Bois, 28300 Mainvillers. Tél. : 37.32.96.85.

Vds MD + 3 man (Infra-rouge, Pro 1) + adapt. + 53 jx, px : 4 800 F ou éch. ctre neo-geo + 3 ou 4 jx. Stéphane GARCIA, 12, allée des Irlandais, 91300 Massy. Tél. : (16-1) 60.11.11.78.

Vds MD + 4 jx + Sonic + Quackshot Kid Chameleon + Tazmania + 2 man., px : 1 500 F. Matthieu MAGDALOU, 1, rue du Vert Buisson, 95300 Pontoise. Tél. : (16-1) 30.38.43.76.

Vds MD + 2 man, px : 850 F; vds jx (Toki, Kid Kamel etc...), px : 250 F à 300 F à déb. Donatien LE SCIELLOUR. Tél. : 97.36.84.30.

Vds MD + 4 jx + man Turbo + Shinobi Hangon, tbe, px : 1 100 F. Matthieu LAFAYE, 66, av. Aristide Briand, 28000 Chartres.

Vds MD jap. + 1 man. + sonic (jap.) et Mystic Defender (franç.) et Golden Axe (franç.), px : 1 050 F. Frédéric BRINCAT, 2, rue Maurice Barlier, 57070 Metz. Tél. : 87.65.31.34.

Vds MD Franç. + 2 man. + 4 jx (Desert Strike, Shinobi, ST of Rage...), px : 1 200 F. Olivier AUTANT, 22, rue de l'Hic, 86170 Cissé. Tél. : 49.54.62.30.

Vds MD jap. + Sonic + man., val. : 600 F. Thomas DAYOT, 13, chemin de la Grave, 33520 Bruges. Tél. : 56.39.27.93.

Vds jx MDF Sonic, Streets of Rage, Quackshot, Shadow of the Beast, px : 200 F pce. François BRANCA, 13, rue de Verdun, 93460 Gournay-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.03.07.03.

Vds MD (F) + adapt. jap. + Saint S. Word + 2 man. ss gar., px : 1 000 F. Vds Gynoug + adapt. jap., px : 250 F. Thierry ROBERT, 62, rue de Quiery, 62490 Vitry-en-Artois. Tél. : 21.50.09.08.

Vds MD + 2 man., px : 600 F + MD + 10 jx : 2 000 F (Quackshot, Populous, Monaco GP...). Yves LIM, 18, rue Pierre Guérin, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 45.20.32.80.

Vds MD + 6 jx + 1 man. + Arcade Power + adapt. jap. Mohamed BENNANI, 121, rue Paul Hochart, 94240 L'Hay-les-Roses. Tél. : (16-1) 46.87.47.37.

Vds MD + 2 man. (Arcade Power, Stick) + Rev. of Shinobi + Gaiars : 950 F. Rodolphe GUILLARD, 27, Grande Rue du Bourbonnais, 69009 Lyon. Tél. : 78.83.92.96.

Vds MD + 2 jx + 2 man. (1 : SV-401), px : 900 F Super! Laurent PELLE, Les Moissoners, bât. F608, 13380 Plan-de-Cuques. Tél. : 91.07.11.74.

Vds MD + 5 jx, tbe, px : 1 600 F. Christopher CAREME, 55, rue Diderot, esc. 11, 94500 Champigny. Tél. : (16-1) 47.06.81.92.

Vds MD + 3 paddles (1 Pro 2) + Arcade Power + 10 jx, px : 3 100 F. Pierre-Damien COLLIN, 5, square de Bretteville, 78150 Le Chesnay. Tél. : (16-1) 39.54.92.84.

Vds GG + 5 jx jap. px : 1 600 F. Ech. jx MD : Donald, ant., Ghoul's G ctre : E. Soccer, Kid Cam, Fant. Z. Alan KERROUX, 17, rue Xaintrailles, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 44.23.70.39.

Vds MD + 2 man. + 4 jx (SMGP-2, Olympic Gold, Street of Rage, Wonderboy 5), px : 1 200 F. Nathael COUDERT, 25, rue Clément Ader, 94110 Arcueil. Tél. : (16-1) 45.47.20.56.

Vds MD + 4 jx, px : 1 300 F ou éch. ctre S. Nes + 1 ou 2 jx (SF II). Phalokone MYSAY, 2, rue de la Calarde, 95500 Gonesse. Tél. : (16-1) 39.87.55.15.

Vds MD Fr + 2 man. (1 turbo) + 9 jx, px : 3 000 F à déb ou éch. ctre neo-geo + 2 man. + 1 jeu. Sylvain COUGOURDAN, 27, chemin St-Gorgon le Genetey, 76840 St-Martin-de-Boscherville. Tél. : 35.32.02.58.

Vds ou éch. pour MD Franç. Forgotten Words : 180 F; Marble Madness : 300 F. Daniel CHARPENTIER, 24, rue Roger Ehrwein, 88150 Thaon-les-Vosges. Tél. : 29.31.62.69.

Vds MS + Sonic, Quackshot, Alex Kid, Altered Beast + adapt. Master Syst. + 1 joy, px : 1 500 F. Matthieu CATILLON, 3, rue Léon Dierx, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.32.52.78.

Vds MD + 2 man. + 3 jx (Sonic, Ea Hockey, Quackshot). Laurent TAYLOR, 7, av. de Suffren, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 45.66.47.72.

Vds MD + 2 jx (Sonic et Quackshot). Laurent LABERNA, Camping, route de la Piscine, 63140 Chatel-Guyon. Tél. : 73.86.21.44.

Vds ou éch. MD + 25 jx, px : 1 200 F à déb ou éch. ctre Super Nes + 1 ou 2 jx. Cher. TV (Péritel), px : 400 F max. Arnaud MERABET, Chasse/Rhône, 38670 Résidence-les-Barbières. Tél. : 74.84.53.91.

Vds ou éch. 15 jx MD, px : 200 F à 250 F pce. Robocod, EA Hockey, Spiderman, Road Rash. Dominique GRENIER, 18 bis, av. de Laon, 02200 Soissons. Tél. : 23.53.62.28.

Vds MD FR + Abeast + Gynoug + Mickey, px : 800 F ou éch. ctre autre console. Arnaud GUYOT, 9, rue Orfila, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 40.33.12.49.

Vds MD (J) + 2 man. (1 Power Stick) + 11 jx (Sonic, TF3...), px : 3 000 F. Olivier LARTIGUE, 67, rue M. Dupré, 76240 Mesnil-Esnard. Tél. : 35.80.59.59.

Vds MD + 5 jx, bon état, px : 1 000 F. Christophe EBRARD, 7, rue de l'Arcade, 94220 Charenton-le-Pont. Tél. : (16-1) 48.93.54.58.

Vds MD + Quackshot : 800 F, Golden Axe : 150 F (JP), Gynoug (franç.) : 200 F. Nicolas, 18, rue Croix-Guérin, 14000 Caen. Tél. : 31.93.68.10 (ap. 18 h).

Vds 2 jx sur MD jap., px : 250 F les 2 ou 130 F pce, neufs; Darius II, Granada. Gaël CHERON, 12, rue de Tahines, 21700 Nuits-St-Georges. Tél. : 80.62.37.92 (ap. 18 h 30).

Vds MD + 2 man. + 3 jx neuves, px : 1 000 F (Tazmania Gynoug, Super Monaco GP1). Florent BALMEY. Tél. : 72.37.58.45.

Vds sur MD à prix très intéressant John Madden 90, 92 NHL Hockey etc... Emmanuel PLANS, 5, rue Pablo Picasso, 81100 Castres. Tél. : 63.59.92.89.

Vds MD + 6 jx (Sonic, Fantasia, John Madden, Football 92, Boxing, etc...) + 2 man., px : 2 200 F. Thomas TESTON, 7, chemin de la Batterie du Roucas blanc, 13007 Marseille. Tél. : 91.77.27.58.

Vds MD + 2 jx (Sonic) + 2 man., px : 900 F à 1 050 F à déb. Gérald VIARD, 393, Chemin de Grange Neuve, 69280 Marcy l'Etoile, 69000 Lyon. Tél. : 78.44.21.77.

Vds MD jap. + 2 jx (Sonic et Donald) + 2 man. : Autofire : 900 F. Sébastien SALLEZ, 1, allée du Château d'Eau, 33700 Mérignac. Tél. : 56.12.05.51.

Vds NES + Zapper + 21 jx, px : 3 500 F ou 100 F à 200 F. Dominique TRIBOUILLOIS, 1, rue Saint-Jean, 76220 Neuf-Marché. Tél. : 35.90.77.08.

Vds jx MD Marble Madness + S. Monaco GP + Mickey + James P2 : 250 F, 350 F, 800 F les 4. Julien PEPIER, 29, Lotissement le Garay, 43120 Monistrol/Loire. Tél. : 71.66.58.34.

Vds MD Jap + 2 man. + 5 jx (TF3, Sonic...) ss gar., val. : 3 200 F, px : 2 200 F. Sylvain GOUPIL, 82, rue Nationale, 85500 Les Herbiers. Tél. : 51.67.14.92.

Vds MD + Sonic + Quackshot + Toe Jam and Earl : 800 F, tbe. Eric OBLETTE, 27, chemin du Petit Revoyet, 69600 Oullins-Lyon. Tél. : 78.50.99.80.

Vds 11 jx MDF de 150 F à 300 F pce, tbe (btes et not.). Ludovic KOBTANE, 1, place Albert Camus, 21800 Quetigny. Tél. : 80.71.01.66.

Vds 9 jx MD (Sonic, Monaco GP, EAH, Shinobi) px : 200 F pce ou éch. le tout + GB et 4 jx ctre neo. Guillaume KAPPAS, 23, rue des Quatre Vents, 67270 Hochfelden. Tél. : 88.91.70.58.

Vds MD + 6 jx (Sonic, Out Run, Mickey, Donald, Golden Axe 2, Street of Rage), px : 1 700 F à déb. Steve ROBERT, 425, bd Romain Roland, Bât. A4, « Les Teimpliers », 13009 Marseille. Tél. : 91.26.09.04.

Vds MD + 8 jx + 2 man., val. : 4 500 F, px : 2 000 F. Raphaël ROUCKOUT, 5, allée André Chenier, 60180 Nogent-sur-Oise. Tél. : 44.71.47.47 (ap. 17 h).

Vds MD + man. + Kid Chameleon et Thunder Force 3, px : 1 000 F. Charles Auguste, Résidence de la Mare des Noues, bât. 5, 95130 Franconville.

Vds MD jap. complète + 5 joys + 12 jx (Sonic, Mickey, Donald, Streets...), px : 2 000 F. Emmanuel BEGUIER, 12, rue des Prés Lorets, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.75.13.92.

Vds MD + 6 jx (Sonic, Terminator, D. Dragon, Super off Road...), px : 2 100 F. Jérôme SAUCEAU, 6, bd du Maréchal Juin, 37100 Tours. Tél. : 47.54.70.10.

Vds MD + man. + 3 jx (A. Beast, Last Battle, Golden Axe 2), val. : 2 150 F., px : 1 000 F. David PUSCEDDU, 5, rue de Cannes, 69720 Saint-Laurent-de-Mure. Tél. : 78.40.80.52.

Vds 8 jx MD, px : 230 F pce + adapt. jap. gratuit pour l'achat de 4 jx. Nicolas PORTRON, 4, impasse des Fiauges, 79180 Chaouray. Tél. : 49.08.20.16.

Vds MD + 10 jx (Bulls, VS Lakers, EA Hockey, etc), val. : 5 742 F, px : 3 500 F. Laurent LARMUSIAUX, 10, rue de la Prévoyance, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.84.01.32.

Vds MD + Faery Talg, D. Strick Gynoug, px : 1 400 F. Ach. S. Nintendo + 2 ou 3 jx ou éch. ctre MD. David ANTONIETTI, 9, rue de Picardie, 42400 St-Chamond. Tél. : 77.22.66.92.

Vds Strider, Mystic Defender, After Burner, F22, Streets of Rage, px : 200 F à 250 F. Gilles TRÉGARO, 20, place St-Martin, 60300 Senlis. Tél. : 44.53.23.62 (ap. 19 h).

Vds MD, tbe + 2 man. + 5 jx déments ss. emballage, px : 1 300 F. Ariel VUILLERMOZ, 82, av. Foch, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.73.71.67.

Vds MD + 6 jx tbe, F22, Strider, PGA, VS Celis, Quackshot, Kid Chame. + 2 man., px : 1 500 F. Chaïb BOUJATTOUG, 23, rue d'Essling, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 43.34.51.82.

Vds jx MD de 200 à 250 F. Julien LEBRETTON, 4, rue Georges Bizet, 38550 St-Maurice-l'Exil. Tél. : 74.29.42.82.

Vds MD + 1 jeu + 2 man., px : 800 F. Nicolas TIO, 2, allée Marcel ACHARD, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.24.34.72.

MD franç. + 8 jx (Sonic, Last Battle, Populous...), px : 2 550 F. Jean-Christophe NOGUES, rue Baptiste Marcet, 37320 Evvres. Tél. : 47.65.79.03.

Vds MD + Sonic + Immortal + F22 + 2 man., px : 1 100 F. Julien BERTRAND, 3, rue des Longues Raies, 95130 Franconville. Tél. : (16-1) 34.14.38.72.

Vds jx MD : Alien 3, Eat Hockey, px intéressant. Cyril BRÉGER, 3, rue Ferdinand Guillot, 72200 La Flèche. Tél. : 43.45.67.71.

Vds European Soccer Challenge, px : 280 F. Nicolas BERNARD, 18, allée Claire Fontaine, 30400 Villeneuve-les-Avignon. Tél. : 90.25.01.01.

Vds 9 jx MD, px : 1 100 F (Robocod Fantasia) ou jx de 100 F à 280 F, éch. 2 jx ctre Sonic 2. Nicolas PAUL, 6, place Kennedy, 92170 Vanves. Tél. : (16-1) 46.44.35.72.

Vds jx MD : G-Axe : 200 F; World Cup : 175 F; Immortal : 200 F; Altered Beast : 75 F ou 500 F les 4 jx. Grégory BERGERON, La Poste, 42990 St-Georges-en-Couzan. Tél. : 77.24.87.13.

Vds 3 jx MD, tbe + not., px : 220 F pce ou 600 F les 3. (Populous, Centurion, Immortal). Stéphane LAMARE, 1, allée Fernand Léger, appt. 48, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 47.25.56.22.

Vds MD + 10 jx + 2 man. infra. + Powstick + Péri. + alim. + 4 mans, val. : 6 500 F, px : 2 900 F à déb. Khalil MOUBAYED, 179, rue de la Pompe, 76016 Paris. Tél. : (16-1) 47.27.41.43.

Vds MD + 11 jx (Wonderboy 5, Esawat, Italia 90, etc...) + 2 man. Pro 2 et SG Fighter, px : 2 200 F. Anthony DUPUIS, 12, rue de la Fraternité, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : (16-1) 43.05.31.52.

Vds MD franç. + 2 man. + F22 Interceptor, tbe, px : 800 F. Ech. sur SNIN S. Tennis. Franck BARBET-CARRERE, Lot. Le Parc n° 17, 13121 Aurons. Tél. : 90.55.60.09.

Vds MDF + man. Arcade Power Stick + 3 jx (Sonic, Altered Best After Burner II), px : 1 700 F. Nicolas BRUSCHI, rés. Val-Pins, bât. H12, Bd Du Bosphore, 13019 Marseille. Tél. : 91.96.06.41.

Vds MD + 8 jx + 2 man., val. : 4 500 F, px : 2 000 F. Raphaël ROUCKOUT, 5, allée André Chenier, 60180 Nogent-sur-Oise. Tél. : 44.71.47.47 (ap. 17 h).

Vds MD + man. + Kid Chameleon et Thunder Force 3, px : 1 000 F. Charles Auguste, Résidence de la Mare des Noues, bât. 5, 95130 Franconville.

Vds MD jap. complète + 5 joys + 12 jx (Sonic, Mickey, Donald, Streets...), px : 2 000 F. Emmanuel BEGUIER, 12, rue des Prés Lorets, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.75.13.92.

Vds MD + 6 jx (Sonic, Terminator, D. Dragon, Super

Vds MD + Sonic + Robocod, px : 950 F ; neuf ss gar. **Maxime POPINEAU**, Chemin de la Fontaine Froide, 24320 Verteillac. Tél. : 53.91.56.34.

Vds MD + 2 man. + 4 jx (Sonic, Mickey, SMGP, World Cup), px : 1 800 F ou jx sép. **Nicolas GONDAL**, Le Clos Hyvert, 69360 St-Symphorien-d'Ozon. Tél. : 78.02.12.16.

Vds MD + 2 man. + Altered Beast + Sonic + 1 shoot'EM'UP japonais Tiger Hel : 1 150 F. **Jérémy RETIF**, 4, allée Erasme, 87000 Limoges. Tél. : 55.34.50.69.

Vds MD + 2 man. + 6 jx (Moon Walker Street of Rage, Wonder Boy 5, Fantasia), px : 2 200 F. **Maël KERRESPRES**, 10, rue Guy de Maupassant, 61700 Domfront. Tél. : 33.30.13.63.

Vds DM franç. + 2 man. + 6 jx (SMGP, EA Hock, John Mad II, Shad of the Best...) val. : 2 000 F. **Olivier MAGNY**, Ollizy-sur-Chiers, 55700 Ste-nay. Tél. : 29.80.34.98.

Vds MD jap. + 8 jx : Mickey, Quackshot, Sonic... + 2 man., px : 2 000 F. **Damien DOLAC**, 9, rue Henry Dunant, 94510 La Queue-en-Brie. Tél. : (16-1) 45.93.02.93.

Vds MD + Sonic + Ayrton Senna's GP II + man. + casque stéréo neuve, ss gar., px : 900 F. **Jean-François CAMPOS**, 20, rue Louis Bonnet, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.55.39.21.

Vds jx MD : Golden Axe : 300 F, Altered Beast : 300 F, Last Battle : 300 F ; Strider : 375 F. **Yas-sine ATTOU**, 45, rue Daniel Digneaux, 33980 Audenge.

Vds sufr MD jx à 250 F pce, Sonic, Street of Rage, Chuck Rock. **Mathieu PORTEIL**, 1118 ch. des Bas Brusquets, 06220 Vallauris. Tél. : 93.64.26.40.

Vds Jx MD : Shinning and Darkness, Dungeons Dragon, Phantasy Star 2, Sonic, px : 140 F à 280 F. **Bruno DENYS**, 12, rue du Moulin de la Pointe, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.80.50.37.

Vds MD + 6 jx + man. infrarouge, px : 1 350 F. **Sébastien ROSITANI**, Bât. GA, le Montleric, Les Aygalades, 13015 Marseille. Tél. : 91.60.63.67.

Vds jx MD : Terminator (neuf) et Thunder Force 3, px : 650 F. **Benoît CORTES**, 10, rue du Mont-Griffon, 91330 Yerres. Tél. : (16-1) 69.83.39.72.

Vds MD jap. + Sonic + Mickey + DJ Boy + Robocod et Joe Montana, px : 1 500 F ou vte sép. **Pascal JOSSE**, 11, rue du Fortin, 78180 Montigny-le-Bretonneux. Tél. : (16-1) 30.57.98.24.

Vds MD + 2 pad (1 Pro 2) + 5 S. jx, px : 1 500 F. TBE. **François TREGOUET**, Le Buzo, 56000 Vannes. Tél. : 97.42.44.25.

Vds jx MD : Golden Axe 2, Sonic, Revenge of Shinobi, Mickey : 250 F et Donald Duck : 300 F. **Julien BEAUBIS**, Les Pzadz, 24240 Monbazillac. Tél. : 53.58.25.43.

Vds jx MD à 250 F : James Pond 2, Kid Chameleon, John Madden 92, tbe. **Sébastien GINOUL-HAC**, 3, rue Lavoisier, 33150 Cenon. Tél. : 56.32.18.98.

Vds MD + 2 man. + 2 jx (Tokid + Kid Chameleon), px : 1 800 F. **Donatien LE SCIELLOUR**, 10, rue des Hortansias, 56650 Inzinzac Lochrist. Tél. : 97.36.84.30.

Vds FR + 2 joy + adapt. jap. + 5 jx (Robocod, Merces, S. of Rage, Quackshot, Altered Best), px : 1 500 F. **Laurent FLEIG**, 33, rue des Lilas, 34420 Cers. Tél. : 67.39.31.30.

Vds jx jap. sur MD. **Renaud COLAS**, 2, place du Front Populaire, 77186 Noisiel.

Vds sur MD Populous : 150 F, tbe. **Nicolas MARZAT**, 5, place de la République, 47000 Agen. Tél. : 53.66.51.87.

Vds MD + 12 jx (Sonic, Donald Duck, Mickey, Shinobi, Super Monaco GP), px : 2 800 F. **François-Xavier GORIOUX**, 31, route de Brest, 29000 Quimper. Tél. : 98.95.73.80.

Vds jx MD (Sonic, Quackshot) 200 F pce ou Tortues N. sur NES : 100 F ou Donald, Olympic sur GG. **Florent LOURMIERE**, Chemin de Gojousse, 31320 Vieille-Tis. Tél. : 61.75.84.84.

Vds jx MD St of Rage, Rolling Thunder 2, James Pond 2, etc... de 250 F à 300 F. **Nicolas WOLFF**, 10, rue du Château d'Eau, 67110 Reichshoffen. Tél. : 88.09.94.99.

Vds ou éch. jx MD : Sonic, Donald (Quackshot) Mickey, Streets of Rage, Fantasia etc... **Hans DELROE**. Tél. : 21.82.52.79.

Vds MD jap. + 6 jx, px : 1 300 F ou éch. ctre S. Nes Fr. + 2 jx ou ctre 6 jx. **Guillaume VARANDA**, 50 bis, rue dcu Colonel Fabiens, 78500 Sartrouville. Tél. : (16-1) 39.68.79.22.

Vds MD + 2 pads + 4 jx (Kid, World Cup, Palterest Beast, Eswat), px : 990 F. **Loïc DEMANZE**, 54, rue des Guéroux, 62138 Douvrin. Tél. : 21.25.25.00.

Vds jx MD : Dungeons Dragons (Warriors Eternal Sun), px : 220 F. **Bruno DENYS**, 12, rue du Moulin de la Pointe, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.80.50.37.

Vds sur MD : Sonic : 200 F, tbe + Astuces. **Jérôme PRAT**, 21, rue de Chevramont, 38460 Saint-Romain-de-Jalionas. Tél. : 74.90.40.92.

Vds MD tbe + 2 pads + adapt. + Sonic + Streets of Rage + Thunder Force 3 + Kid Chameleon, px : 1 900 F. **Yoann ROBERT**, 27410 Beaumesnil. Tél. : 32.45.19.70.

Vds MD + 8 jx (Roadrast, Moonwalker etc...) + Joypad, px : 2 000 F. **Issa WATRA**, 12, rue du Télégraphe, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 46.36.23.48.

Vds MD + 2 joy pads + 4 jx (Monaco GP II, Kid Chameleon, Sonic, Columns), px : 1 600 F à déb. **Arnaud CHAMBELIN**, 1, rue Albert Sorel, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.42.04.84 (ap. 18 h 30).

Vds jx MD 100 F à 200 F, Immortal Shadow D. SMGP 2, Terminator, Sonic, TF3, TF22, Technocop Elviento. **Roy KABLA**, 7, av. Niel, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 40.55.04.60.

Vds jx MD (Altered Beast : 150 F ; Strider : 250 F ; Tokid : 150 F ; Sonic 1 : 150 F). **Josquin BERNART**, 74, rue des Jacobins, 60000 Beauvais. Tél. : 44.45.54.50.

Vds jx MD : Thunder force 3, Shinobi, John Madden, 250 F, 200 F, 150 F pce. **Grégory DELEPINE**, 10, rue J.C. Ménard, 50590 Montmartin-sur-Mer. Tél. : 33.47.55.89 (W.E.).

Vds MD + Columns + Altered Beast + 1 joy, px : 850 F ou éch. ctre 4 jx SNIN. **Karim BIBI**, 2, Bd Dostievsky, 67200 Strasbourg-Hautpierre. Tél. : 88.28.44.97.

Vds HD + 4 jx (Quackshot, Phelios, Ea Hockey, Sonic 2) ss gar. px : 1 900 F. **Aurélien WEBER**, 3, impasse du Mont Soleil, 83400 Hyères. Tél. : 94.65.87.54.

Vds MD jap. + Arcade Power Stick + 11 jx, val. : 3 000 F, px : 1 990 F. **Denis WAGNER**, 30, rue Jean-Moulin, 57430 Sarralbe. Tél. : 87.97.87.90 (ap. 20 h).

Vds MD 500 F et jx : 200 F (Club Soccer, Senna II, Greendo, JO, Robinson Basket, US A Dreamt). **Pierre GIRARD**, 9, rue des Aubépines, 44830 Bouaye. Tél. : 40.65.47.57 (ap. 20 h 30).

Vds MD + 2 man. + 7 jx (Sonic, Street of Rage, Monaco GP...), px : 1 700 F. **Alexandre DURIEZ**, 17, av. Sainte-Lucie, 92600 Asnières. Tél. : (16-1) 47.90.82.93.

Vds MD jap. ss gar. + 2 man. + 2 jx (Sonic, Quackshot) + péritel, px : 800 F. **Pascal AMET**, La Ville Es Nouvelle, 37750 Ifpendic. Tél. : 99.09.71.57.

Vds MD jap. + 3 jx + 2 man., px : 1 100 F. **Jean-Olivier OUSSET**, 5, rue Albert Lautmann, 31000 Toulouse. Tél. : 61.21.95.34 (ap. 18 h 30).

Vds MD franç. + pad + Pro 2 + 5 jx (GP II, Roadr, EA Hock...), px : 1 300 F, vds ou éch. ctre jx SNIN, jx MD jap. Fr. **Renaud PAYEN**, 26 bis, av. du Pdt Roosevelt, 93360 Neuilly-Plaisance. Tél. : (16-1) 43.08.37.60.

Vds sur MD 2 jx : Sonic : 250 F ; 688 Attack Sub : 250 F. **Sandrine BATHELIER**, 7 A1, rue de Re-thondes, 95100 Argenteuil. Tél. : (16-1) 39.81.85.21 (ap. 18 h).

Vds MD + 2 man. + 22 jx (Liste sur demande), px : 3 000 F. **Frédéric ADNOT**, 6, rue Bernard Palissy, 44600 Saint-Nazaire.

Vds MD fran. + 5 jx + 2° pad., tbe, val. : 3 000 F., px : 1 700 F. **Stéphane GAUDON**, 19, route d'Aubusson, 23500 Felletin. Tél. : 55.66.46.24.

Vds sur MD 5 jx (SMGP, Merces, Shinobi, Hellfire, Sorage), px : 600 F ou 150 F pce. **Nils BOUAZIZ**, La Poulinette, 13520 Paradou. Tél. : 90.54.30.67.

Vds sur MD Sonic : 250 F ou éch. ctre Sonic II, Terminator ou off Road. **Sébastien VASSEUR**, 23, av. de la Liberté, 59810 Lesquin. Tél. : 20.87.86.25.

Vds jx MD : Desert Strike : 300 F et S. Volleyball : 150 F. **Luc PENFOLD**, 7, rue des Uzelles, 91480 Quincy-sous-Sénart. Tél. : (16-1) 69.00.51.57.

NES

Vds NES + 6 jx + Zapper, px : 800 F à déb. ou éch. ctre S. Nintendo. **Jonathan JOST**, 24, rue des Tournelles, 75004 Paris. Tél. : (16-1) 42.77.32.36.

Vds jx NES : tbe (Simons, Quest, Rygar Bad Dudes), px : 200 F pce : Mario + Duck Hunt, px : 220 F. **Aurélien SABLONNIERE**, 38, chemin du Bois Payen, 95300 Pontoise. Tél. : (16-1) 30.73.93.92.

Vds jx NES Megaman 2, TMHT, etc... de 150 F à 200 F + jx Mega D. Thunder Force 3, etc... **Anthony MEAUZOONE**, 6/23, résidence Foch, 59118 Wambrechies. Tél. : 20.78.76.27.

Vds NES + 7 jx, px : 2 000 F à déb. **Muriel POURE**, 1, rue José Giner, 93220 Gagny. Tél. : (16-1) 43.22.50.11 ou 46.62.74.45.

Vds NES + 8 jx, tbe ; Lite Force, Radracer, vte sép poss. le tt, px : 1 900 F. **Habib BEN-ALI**, n° 45, rue d'Upsall'A La Paillade Cité Uranus, 34080 Montpellier. Tél. : 67.40.17.57.

Vds jx Teenage Mutant Hero Turtles, px : 300 F. **Ludovic CHABRILLANGES**, CCAS Chingeat, 19260 Treignac. Tél. : 55.98.05.64.

Vds NES + SMB + Turtles + Castlevania + rescue, tbe, px : 500 F. **Bruno VIGUIER**, 178, av. Général Frère, 69008 Lyon. Tél. : 78.74.51.11.

Vds jx NES : Blue Shadow, px : 200 F et tortues I, px : 220 F. **Franck ZLAMANCZYK**, Les Sables, BP 17, 69830 Saint-Georges-de-Reneins. Tél. : 74.67.75.91 (18 h à 19 h 30).

Vds NES + 6 jx (Gremlins 2, Top Gun) ou jx sép. 200 F à 250 F. **Sébastien TRINQUE**, Bage-la-Ville, 01380 « Le Sulignat ». Tél. : 85.30.43.13.

Vds NES + Zapper + Mario 1, px : 750 F, vds NES, px : 150 F à 250 F. **Laurent KUBIAK**, 38, rue de la Paix, 57800 Rosbruck. Tél. : 87.81.58.64.

Vds 2 jx, NES Solar, Jethan et Zelda 1, px : 250 F pce. **Ludovic AVRILLA**, 24, rue des Jardinières, 85270 St-Hilaire-de-Riez. Tél. : 51.54.38.08.

Vds jx sur NES ou NES et jx GG le tt ctre SFC + 2 jx. **Roland THIRIOT**, 57, rue Hoche, 92240 Malakoff. Tél. : (16-1) 46.57.64.17.

Cool! Vds NES + 2 man + Zapper + 4 jx (S. Mario, Zelda...), tbe, px : 1 000 F. **Julien VOIRIN**, 17, rue de Chateaudun, 90000 Belfort. Tél. : 84.21.73.48.

Vds man. NES Advantage, px : 200 F. **Jean-Charles RICHARD**, 27, rue Baudin, 78800 Houilles. Tél. : (16-1) 39.13.51.49.

Vds 2 K7 NES, px : 400 F + Mario 4 sur Nintendo : 300 F. **Sébastien REINE**, Route de Tricherie, 87140 Compreignac. Tél. : 55.71.20.57 (le soir).

Vds jx NES, SNIN (Fra), MD, GB, GG, (de 100 F à 300 F pce). **Jean-Christophe DERVILLE**, Pâtisserie « Les Sapins », 74260 Les Gets. Tél. : 50.79.71.18.

Vds NES + 5 jx (Mario Bros 1 et 3, Dragon II, etc...), px : 1 300 F. **Alix VERDET**, 20, quai Magenta, 92200 Moissac. Tél. : 63.04.14.86.

Vds 10 jx + accessoires, px : 2 500 F. **Fédéric BORN**, 8, rue de Sarreguemines, 57460 Kerbach. Tél. : 87.88.51.63 (W.E.).

Vds NES : 250 F + Zelda 2, Faxan Bat, D. Dragon 2 ; Top Gun Turbo Rac., px : 300 F à déb. **Guilhem ALLEMMOZ**, 4, rue du Jura, 54500 Vandœuvre-les-Nancy. Tél. : 83.44.59.89.

Vds NES + 1 jeu au choix, px : 300 F, vds Mario 2 et 3, Probotector, DDII, Robocop, px : 170 F à 230 F. **Damien MILARD**, Le Maraval, rue E. Zola, 19520 Cublac. Tél. : 53.50.30.41.

Vds jx NES Duck Tales, px : 200 F, TMHT : 100 F le tt : 285 F, tbe. **Jonathan ROBIN**, 1, place des Pegers, 44120 Vertou. Tél. : 40.05.72.37.

Vds NES + Zap + 2 man. + 1 joy + 1 jeu, px : 650 F. Vds jx NES : Megaman 2, SMB3, Batman, px : 260 F. Etc. **Lionel PETITJEAN**, 13, chemin des Perrières, 44700 Orvault. Tél. : 40.94.79.40.

Vds NES + Mario + Dunck Hunt, px : 400 F, Zelda 1, Mega Man 2, Kabuki Battle of Olympus etc, px : 200 F. **Sébastien FOURNIER**, 67, rue Michelet, 49000 Angers. Tél. : 41.88.40.19.

Vds NES + pist. + S. Mario Bros 1 et Duck Hunt + 2 man., px : 400 F. **Georges FLOURON**, 57, rue de l'IERO, 84120 Pertuis. Tél. : 90.79.45.33.

Vds NES neuve + 4 jx + pist. + Mario Bros 1, px : 1 300 F à déb. **Bruno KILLIAN**, 2, lot le Perillon, 55240 Boulligny. Tél. : 29.87.94.53.

Vds NES + pist + 8 jx (SMB3), px : 2 000 F à déb. ou éch lot + GB ctre SNIN. **Yannick GIRERD**, Rue de Pissauldes, 38390 Montalieu-Vergieue. Tél. : 74.88.52.25 (ap. 17 h).

Vds NES + Soccer + Maniac Mansion + Tortues + Transfo, px : 450 F. **Alexandre VENOT**, 96, rue de la Marne, 41100 Vendôme. Tél. : 54.80.07.96.

Vds 8 jx : (Simon's Quest, Mario 3, Simpsons, Bad Dupes, Dragon Nija, D. Dragon...); 120 F pce, et Zapper : 150 F. **Maxence MASURIER**, 9, rue du Départ, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 43.35.05.71.

Vds NES + 4 jx (Mario 3, Tortues) + 2 man., px : 900 F. **Denis FOUCHER**, 60, B. Pinel, 69003 Lyon. Tél. : 72.34.84.96.

Vds 10 jx NES à 200 F pce et accessoires (pist...), px : à déb. **Lionel TEMPIEP**, 28, ch. des Anémones, 13012 Marseille. Tél. : 91.87.06.23.

Vds NES + 12 jx, px : 2 300 F. **Sylviane COLIN**, Bt-Diamant Moiszimpre, 54270 Essey-Les-Nancy.

L'expérience
de l'import
au service
des jeux vidéo

BLUE GAMES

REVENDEURS
CONTACTEZ-NOUS !

BLUE GAMES • GROUPE SODEL • 32340 MIRADOUX
Tél. 16/62 28 67 83 • Fax 16/62 28 61 05

petites annonces

Vds NES + 2 jx (Mario, Turtles), tbe : 700 F ou éch. ctre MD avec ou ss jx. **Javin CHEVALLIER, 8, rue des Irisu, 77210 Samoreau. Tél. : (16-1) 64.23.90.54.**

Vds NES + 12 jx (Chipndale dble Dragon 2, SMB1 et 3, Blod...), val. : 5 500 F tbe, px : 2 500 F. **Jean-Baptiste BRUTO, 7, rue des Tulipes; 77330 Ozoir-la-Ferrière. Tél. : (16-1) 60.02.56.72.**

Vds K7 NES, px : 200 F ou 500 F les 3 ou éch. ctre jx Lynx. **Valérie GOUDE, 8, imp. des Cigales La Barasse, 13011 Marseille. Tél. : 91.36.25.79 (H.R.).**

Vds jx Dragon Ball-Mario 1, px : 300 F les 2. **Xavier FURET, 139, av. de l'Agent Sarre, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.69.05.75.**

Vds Moonwacker : 200 F et NES + Turtle et Tetris : 650 F port. comp. **Marc ZIEGER, 2, Allée de l'Oiseleur, 77181 Courtry. Tél. : (16-1) 64.26.02.42.**

Vds NES + 2 man. + 16 jx + NES Advantage + 16 jx, px : 1 750 F. **Alexandre SALET, 16, rue de Tyr les Cytises, 39260 Moirans. Tél. : 84.42.32.07.**

Vds NES + 4 jx + 2 man. + Zappeur : 1 000 F (ou éch. ctre SFC). **Julien PERAL, 2, rue Joseph Tastu, 66000 Perpignan. Tél. : 68.55.20.51.**

Vds NES + 11 jx (Mario 1, 2, 3, D. Dragon 2), px : 2 000 F. **Alexandre DUBUS, 3, chemin du Port aux Sablons, 91280 St-Pierre-du-Perray. Tél. : (16-1) 60.75.39.07.**

Vds SMB3, px : 300 F, World Cup Bayou Billy, Zelda, Air Wolf, TMHT, px : 200 F, vds NES + SMB : 400 F. **Sylvain BURDIAT, 69, chemin de la Nerthe, 13016 Marseille. Tél. : 91.46.07.36.**

Vds NES + 2 man. + Nes Max + 16 jx, val. : 6 000 F, px : 2 000 F. **Matthieu MAUREIN, 101, rue du Ranelagh, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 42.24.88.45.**

Vds NES + 2 man. + 4 jx (Gremlins 2, WWF, Snake, Rattle n'Roll, Kic Le Cubicle), BE, px : 1 000 F. **Jérôme LEFEVRE, 4, square des Bruyères, 78114 Cressely. Tél. : (16-1) 30.52.38.44.**

Vds NES + 4 jx + pist., px : 750 F, jx NES (Zelda 2, Simpsons, D. Dragon, etc), px : 180 F pce. **Bruno RAFA, 3, place de la Seine, 95150 Taverny. Tél. : (16-1) 39.95.70.07.**

Vds NES + 5 jx + Zapper + 2 man., px : 1 400 F. **Frédéric OLDAG, 18, rue Hélène Boucher, 51430 Tinquex. Tél. : 26.04.07.87.**

Vds NES + 11 jx + pist. + revues : 2 500 F. **Alexandre IOVINO, 32, rue Jean Casse, 60160 Montataire. Tél. : 44.25.00.22.**

Vds NES + man. + Zapper + 8 jx, px : 950 F à déb. **Tristan DE CHAMBURES, 43, rue Barbès, 94200 Ivry S/S. Tél. : (16-1) 46.71.97.64.**

Vds jx NES Mario 2, Métrôid DD, etc, px : 200 F. **Sébastien VILLALBA, 69, route des Gardes, 92190 Meudon. Tél. : (16-1) 46.26.79.03.**

Vds NES + 1 jeu + 2 man. (Track and Field 2), tbe. **Florent MECHAIN, 23, place des Charbonnerets, 91540 Mennecy. Tél. : (16-1) 64.99.62.49.**

Vds + 4 jx : SMB3, TMHT off Road, Blue Shadow, tbe : ss. gar., btes : 1 000 F. **Julien BARBET, 30, chemin de la Bruyères, 41120 Sèvres. Tél. : 54.70.42.59 (ap. 20 h).**

Vds NES + NES Advant + 10 K7, px : 1 500 F (Grem 2, Link, Castel 2, etc...). **Julien SCHNEIDER, 6, av. Durandy Domaine Canta Gallet, 06200 Nice. Tél. : 93.96.37.13.**

Vds NES + 9 jx + 3 man., px : 2 000 F. **Salim GHEZALI, 60, rue des Pyrénées, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.40.95.94.**

Vds NES + NES Max + Pist. + 10 jx (Tetris Mario 1, 2, 3), tbe : 2 350 F. **Florent PANZANI, 3, av. Henri Labasque, 77400 Lagny. Tél. : (16-1) 60.07.36.94.**

Vds NES + jx val. : 2 300 F, px : 2 600 F. **Julien GRITTE, 50, rue de Langouleme, 74600 Sexnod. Tél. : 50.52.19.04.**

Vds NES + 2 man + K7 + 64 jx, px : 1 000 F ou éch ctre super Nintendo + 1 ou 2 jx. **Laurent BECHET, 74350 COPPONEX. Tél. : 50.44.29.18.**

Vds NES + 6 jx : SMB2-3, Top Gun, TMHT, joys, px : 1 400 F. Val. : 3 000 F. **Brice NAJDA, 580, Allée de Craponne, Le Panoramic, 13300 Salon-de-Provence. Tél. : 90.53.48.32.**

Vds NES + 2 jx, px : 500 F ou éch. ctre GG + 1 jeu. **Eric SANCHEZ, 87, rue du Bret Pav. 53, Cedex 283, 38090 Villefontaine. Tél. : 74.96.60.22.**

Vds 15 K7, NES : 3 000 F. **Eric CALORE, 5, ruer Sthrau, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.82.84.25 (ap. 18 h).**

Vds NES + 2 man. + 11 jx 650 F. **Jean-François LANSON, 2, square du Luxembourg, 78180 Montigny-le-Bretonneux. Tél. : (16-1) 30.64.74.08.**

Vds NES + 4 jx + 2 man. (S.Mario 1, 3; Duck Hunt; Duck Tales) + pist. 400 F. **Christophe TROMAS, 4, Les Moreaux, 16270 Nieuil. Tél. : 45.71.40.62.**

Vds jx NES : Bionic Commando; Batman; Castlevania 2; DD2; Off Road; Shadowwarrior de 150 F à 250 F. **Tim WONG, 29, rue de Montreuil, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 42.55.97.64.**

Vds NES + 3 jx (Tortues) + joys 550 F. Vds 2 jx GG. **Grégory CAMUZAT, 3, allée de l'Etang, 78540 Vernouillet. Tél. : (16-1) 39.65.74.62.**

Vds NES + pist. + 29 jx px à déb. **Forgean Delpla VIVI, 18, rue de la Glacière, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.87.23.97.**

Vds NES de 150 F à 200 F. **Grégory BAUDET, Lou Mistrrou, bt. A, av. Ambroise Croix, 13110 Port de Bouc. Tél. : 42.35.18.03.**

Vds Nes + 2 man. + zap. + 6 jx : Blades of Steel Sinon's Quest, Duck Hunt. Px : 1 500 F. **Mathieu CATRICE, 11, rue du Stade, 34480 Autignac. Tél. : 67.90.20.36.**

Vds NES + 10 jx + NES advant. + 2 man. + pist. (SMB3, Turbo Racing, etc.) 2 700 F. **Eric EMERAND, 13, rue Jacques Dulud, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : (16-1) 47.45.45.97.**

Vds jx NES : Exitebike Ghosts'n Goblins, Tortues 1 150 F pce. Zelda 1 200 F. **Grégory AHARFI, 60, rue Juliot Curie, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.03.24.62.**

Vds NES + 2 jx (D.Dragon 3 et Castlevania 2) 400 F. **Jean-Sébastien RIBES, 10, rue de Brosville, 27920 St-Etienne-sous-Bailleul. Tél. : 32.53.22.39.**

Vds Nes + 6 jx 1 690 F. Val. : 2 800. **Eric ETTER, 3, rue Edouard Vaillant, 93400 Saint-Ouen. Tél. : (16-1) 40.11.72.40. Ap. 18 h.**

Vds NES + Mario + Zelda II 350 F. **Stéphane SOUTOUL, Plan des Coulicous, rue des Rousseoles, 30900 Nîmes. Tél. : 66.64.46.74.**

Vds 13 jx NES 200 F pce. Nes Advant. 250 F ou le tt 2 200 F. **Florian SIGNOVERT, quartier les Sables, 26380 Peyrins. Tél. : 75.05.95.37..**

Vds Nes + 4 jx : SMB2, Plans, Simon's Quest, Duck Tales, TMHT 1 tbe. Px : 1 100 F ou éch. ctre MD + 2 jx + man. **Matthieu LATROY, 4, rue Louison Bobet, 21800 Sennecey-lès-Dijon. Tél. : 80.47.03.25.**

Vds NES + 2 pads + 8 jx : Mario 3 : 1 500 F. **Michaël MULTEAU, 3, av. des Anciens Combattants d'A.F.N, 93420 Villepinte. Tél. : (16-1) 43.84.63.07.**

Vds NES + 1 joy + 1 pad + 15 jx (Mario 1, 2, 3; Zelda 1 et 2; DD 2; Duck Tales, Batman, etc...) 2 000 F. **Pascal PAYETON, 32, rue Mario Capra, appt. 33, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.82.49.67.**

Vds NES + 3 jx (S.Spike, Volley-Ball, Punch Out, Megaman 3). Px : 1 200 F à déb. **Rémy BUTSCHER, 17, rue Frédéric Mistral, 69100 Villeurbanne. Tél. : 72.36.89.67.**

Vds NES + 2 man. + 3 jx 1 000 F. **Nicolas SOLEILLET, 52, rue Bernard Chochoy, 62570 Wizernes. Tél. : 21.95.30.65.**

Vds NES + pist. + Kit de nettoyage + 5 jx : Mario 3 et Simpson. Px : 1 000 F. **Philippe IZAMBARO, 6, rue Emile Dubreuil, 17400 Saint-Jean-d'Angely. Tél. : 46.32.31.69.**

Vds NES 1 400 F, zapper, 9 jx, complète, tbe, jeu 100 pce. **Noémie VANDENBROUCQUE, 2, square Buffalo, Résidence du Stade, 92120 Montrouge. Tél. : (16-1) 42.53.47.49.**

Vds NES + 2 man. + zapper + 3 jx : Mario 1, Mario 3, Duck Hunt 900 F. **Caroline VERDIER, 6, allée des Primevères, 35430 Saint-Jouan-des-Guerets. Tél. : 99.81.51.17.**

Vds jx Nintendo : World Cup 150 F, Punch Out 200 F, Maniac Mansion 450 F, Simpson 300 F. **Sébastien VASSEUR, 23, av. de la Liberté, 59810 Lesquin. Tél. : 20.87.86.25.**

Vds jx S.Nintendo 300 F à 350 F. Vds CGX + 2 man. + 2 jx : 700 F. **Jean-Michel JALABERT, 1, rue Espariat, 13100 Aix-en-Provence. Tél. : 42.27.41.77.**

Vds GB + 4 jx + adapt. Vds NES + 7 jx : 1 200 F. **Sébastien SEGUELA, 31430 Marignac Lasclares. Tél. : 61.98.39.72.**

Vds S.Ghoul's Ghost 395 F. Vds S.Nin complet tbe + Mario 4 + Street Fight 2 : 1 490 F. **David LABELLE, 43, allée des Fauvettes, 77190 Dammarie-les-Lys. Tél. : (16-1) 64.37.43.36.**

Vds SFC + Final Fight + 2 man. 1 700 F ou éch ctre Neo-Geo + 1 jeu. **Régis ADOUVO, 37, rue Dulcie September, 91270 Vigneux-sur-Seine. Tél. : (16-1) 69.42.97.14.**

Vds SFC + 5 jx 2 000 F. Vds Neo-Geo + 1 jeu 1 800 F. Vds DMP 2160 : 500 F. **Sébastien BONTemps, 2, chemin des Corbeaux, 77230 Dammartin. Tél. : (16-1) 64.02.72.36.**

Vds Nes + pist. + 4 jx : 1 000 F. Mario, Duck Hunt, Air Wolf, S. off Road, etc. **Christophe PRIE, 71, rue Hemet, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 48.39.18.22.**

Vds Nes + 6 jx (SMB1, 3, Star Wars, Punch Out, Zelda, Duck Hunt) 920 F. **Benoît TRANAPE, 15, av. Gambetta, 92410 Ville d'Avray. Tél. : (16-1) 47.09.04.14.**

Vds Nes + TMHT 400 F. **Gilles KOZIEL, 23, impasse Poirier Le Chat, 54710 Ludres. Tél. : 83.26.14.36.**

Vds Nes + 6 jx (Mario 1, 2 et 3; Blades of Steel; TMHT; Cobra Triangle) 500 F. **Emmanuel VAYSSET, 4, place de l'Eglise, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.51.84.00.**

EXCEPTIONNEL !

ABONNEZ-VOUS A CONSOLES + PLUS de 44 % D'ECONOMIE

11 numéros de Consoles +
+ ce joystick pour SEGA MEGADRIVE



ou



11 numéros de Consoles +
+ ce joystick pour NINTENDO NES

OFFRE D'ABONNEMENT

à retourner sous enveloppe non affranchie à : CONSOLES + LIBRE REPONSE N° 8 842 75 75742 PARIS CEDEX 15

OUI, je souhaite recevoir les 11 prochains numéros de Consoles + ainsi que :

le joystick NI- 5 (22) ou le joystick SV- 401 (23).

Je profite de votre offre d'abonnement : 288 F au lieu de 501 F * (ou 521 F *Sega), soit 213 F d'économie (ou 233 F Sega).

Délai d'expédition du joystick : 6 semaines après l'enregistrement de mon règlement.

Je joins dès à présent mon règlement par chèque à l'ordre de CONSOLES +

Je préfère régler par Carte Bleue dont voici le numéro :

Date d'échéance : Signature :

Nom : Prénom :

Adresse :

Code postal : Ville :

* Vous pouvez, si vous le souhaitez, acquérir séparément le joystick au prix de 149 F (Nintendo) ou 169 F (Sega), chacun des 11 numéros au prix de 32 F le numéro. Offre exceptionnelle réservée aux nouveaux abonnés. Tarif valable jusqu'au 31/12/93 pour la France métropolitaine.

SEGA

Vds 464 écran coul. + lect. + man. + jx 1 200 F. François TREMPANT, 16, rue Rambeau, 59117 Nervicqz-Sud. Tél. : 20.39.98.10.

Vds S.Nintendo + R.Type et Mario 4 + adapt. Jap. et USA. P. 1 500 F. Fab. Youssef KOUIDER, 1, lot des Romarins, 13170 Les Pennes Mirabeau. Tél. : 01.65.75.16.

Vds Nec 5 jx (Tennis, Jack Chan Hit, The Ice Gambed de Vit Crusen) + 2 jx 1 500 F pcc. Sami SOURJIS, 100 bis, rue des Rabats, 92160 Antony. Tél. : (16-1) 46.66.53.46.

Vds T.MNT IV ou éch. ctre St-Fighter II et P. of Persia 400 F (S.Nin Franc.). Eric MOYEN, 11, rue Lamartine, 54800 Conflans en Jarnisy. Tél. : 82.33.51.00.

Vds GG + 4 jx (Donald, S.Monaco GP, etc.) 1 200 F AZOULAY, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.39.20.15.

Vds SGC + 8 jx pcc : 1 500 F + adapt. sept. Florent SAGGEO, 16, rue Pablo Picasso, 93000 Bobigny. Tél. : (16-1) 48.95.93.52.

Vds jx SFC : Final Fantasy 2 (US), R.Type. Vds Mega CD + Megadrive + man. 2 600 F. Ach. CD Nec. Jean-François RUBIZ, 14, rue Comarous, 91715 Paris. Tél. : (16-1) 45.93.86.79.

Atari STE 1040 + moni. coul. SC1435 + 2 souris + man. + 63 jx tbe + 4 200 F. Jérôme COURBET DJEREMY, 6, parc Henri Dunant, 94290 Ville-neuve-le-Roi. Tél. : (16-1) 45.97.99.71.

Vds S.Nin Castlevania 4, Adams Family, R.Type, Quack Shit MD, Desert Striker. Julien BUSIN, 3, rue Jean Hance, 69330 Meyzieux. Tél. : 78.31.09.77.

Vds GG + 3 jx + adapt. sept. (Dut Run, Mickey, Donald). P. : 1 200 F. TBE. Julien MILLET, 10, allée de Jaspigny, 33470 Julien-Mestras. Tél. : 56.66.64.73.

Vds adapt. jx US et Jap. sur S.Nintendo 100 F. Ech. jx S.Nin. Vds Alain Emmanuel BROUSSE, 25, av. de Europe, 92310 Sèvres. Tél. : (16-1) 46.26.43.18.

Vds S.Nes US + 5 jx : 2 500 F. Arnaud VERREUILST, 25, rue Cavendish, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.41.23.33.

Vds sur SFC SGC et F.Zéro 260 F et 300 F ou 530 F. Et sur Nes Batman et Shadow Gate. Colette DAHANME, 3 bis, rte de Roderie Aiguilhe, 43000 Le Puy. Tél. : 71.02.07.92.

Vds jx SFC : Contra Spirit, Squadron, Castlevania 4, S.Dunk Shot 400 F pcc. Alain LE DONG, 3, place Paul Painlevé, 75005 Paris. Tél. : (16-1) 43.25.35.59.

Vds jx S.Nes Robocop III et Area 88 350 F pcc. Lionel FRICK, 6, square Jean Goujon, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : (16-1) 48.00.08.23.

Vds sur S.Nin Zelda III US et Tortues IV franc. : 350 F pcc. François PAU, 5, impasse Rimbaud, 31520 Ramonville. Tél. : 61.73.59.30.

Vds Soulblader sur SFC : 400 F. Christophe MARGNOL, 6, place du Moustier, 92210 Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 49.11.13.76.

Vds SFC franc. + adapt. + 2 man. + Fantastick + Mario + Axelay. P. à déb. Cyril BRUNEAULT, 12, square Auguste Rodin, 91450 Soisy-sur-Seine. Tél. : (16-1) 60.75.22.83.

Vds sur S.Nin US St. Fighter II 450 F, WWF 300 F. Pro Action replay 250 F. Tbe. Steven BARBIER, 17, av. de Bourgogne, 78450 Villepreux. Tél. : (16-1) 34.62.25.20.

Vds jx S.Nin : F.Zero, bs px 200 F. Vincent ROBIN, 2, rue de la butte, 17140 Lagard. Tél. : 46.67.54.08.

Vds SFC sa gar. + 3 jx Area 88, St. Fighter 2, Final Fight (tbes de rang) 3 000 F. Alexandre BOURCIER, 125, bd du Général Koenig, 92200 Neuilly. Tél. : (16-1) 46.24.81.02.

Vds 350 F ou 1 000 F les 3 : S.Soccer, Tennis, F.Zero. Ludovic BENETRIX, 31, av. JJ. Rousseau, 93190 Livry-Gargan. Tél. : (16-1) 43.85.58.72.

Vds pour S.Nin : S.Soccer + S.Tennis 250 F pcc. Tortues IV 350 F. Daniel BOUCHER, 24 bis, rue F. Villon, 93190 Livry-Gargan. Tél. : (16-1) 45.09.38.10.

Vds S.Nin FSE + S.Scope 6 + F.Zero + 2 man., ss gar. : 1 600 F. Bruno VANDENBEUCK, 64, rue de Tours, 37150 Blère. Tél. : 47.57.91.22.

Vds ou éch. jx SFC, P. of Persia, S.Pang, Mario 4, Racer, etc. Grégory BLAISE, 2, allée du Commerce, 94260 Fresnes. Tél. : (16-1) 60.11.53.83.

Vds jx sur S.Nin, S.Nes et SFC dès 250 F. Grégory THIERY, 63, rue Servan, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 47.08.01.15.

Vds S.Soccer sur S.Nin qu'on veut 230 F. Aristide AMBERT, 4, bis, rue Louis Pasteur, 92100 Boulogne Billancourt. Tél. : (16-1) 46.03.33.16.

Vds Zelda 3, Final Fantasy 2 : 390 F pcc. Lagoun a 350 F version USA. Mathieu DENIS, Le Fief Boutin, 33820 Broad Saint Louis n° 9. Tél. : 57.32.79.84.

Vds S.Nin franc., Final Fight, F.Zero : 250 F. Tortues 4 : 350 F. Eric DELSAUT, 20, av. de Verdun, 93300 Valenciennes. Tél. : 27.41.25.76.

Vds S.R.Type sur S.Nintendo : 300 F. Arnaud GIRONNE, 1, rue des Forêttes Gauciel, 27930 Gragnyville. Tél. : 32.67.78.08.

Vds Contra 3 et S.Nes : 450 F et Tortues 4 sur SFC : 550 F. David PEREZ, 15, rue du CDT Berger, 16000 Angoulême. Tél. : 45.68.24.83.

Vds SFC + 8 jx TBE. P. : 3 000 F. Eric KREMP-BOLLUEZ, 1, 3^e avenue, 60250 Lamorlaye. Tél. : 44.21.29.45.

Vds jx SFC : Final Fight, Contra, Castlevania, S. G et G. Frédéric Aerts, Zeldas : 300 F. Frédéric GASPARD, Cité du Petit Bois, 78420 Carrières-sur-Seine. Tél. : (16-1) 39.13.37.02.

Vds SFC + 5-Fight II + S. G et G ss gar. px à déb. Christophe DELAROCHE, 25, cité Val Plan, 13013 Marseille. Tél. : 91.70.77.99.

Vds F.Zero et S.Tennis pour S.Nin peu servi : 250 F pcc. Christophe SCARTON, 22, cité du Malaga, 13340 Rognaux. Tél. : 42.67.53.02.

Vds jx SFC Jap : Goemon Fight, Aleste, F.Zero, etc. Sur S.Nes US Combatt. Basketball. Johann CHERT, 1, ch. du Bosquet, 69370 St Didier au Mont d'Or. Tél. : 78.35.84.30.

Vds SFC + 6 jx (St. Fighter 2, Zelda 3, F.Zero, Castlevania 4, etc.) + adapt.universel : 2 500 F. François HALLE, 1, rue de la Rivière, 50600 Parigny. Tél. : 33.49.10.70.

Vds sur S.Nin : St. Fighter : 600 F. F.Zero : 400 F. 1 000 F les 2. Dominique CARTOCCI, 9, av. du Plateau de Rimiez, 06100 Nice. Tél. : 93.53.40.95.

Vds SFC service 4 mois + 2 jx (Act. Hat Trick Hero). Mathieu FESCHET, BP 10, 26230 Grignan. Tél. : 75.46.51.84.

Vds jx S.Nin R.Type 320 F ou éch. ctre Area 88 ou Rival Turf US. Stephan VIGOUROUX, 6, rue de Beaulacraie, 30000 Nimes. Tél. : 66.21.25.07.

Vds jx sur SFC : S.Nes, S.Nes (Axelay, St. II, etc.). Laurent BELLANGER, 18, rue Joliot Curie, 93330 Neuilly/Seine. Tél. : 43.08.85.57.

Vds jx pour S.Nin, SFC, S.Nes (S.W.F., S.G.M.G., Castle IV, F.Zero, S.Tennis, S.Format, SF.II.) Nicolas DUGUET, 4, Atelier de Chargement, 41300 Salbris. Tél. : 54.96.20.07.

Vds Tortues 4 et Bart Simpsons sur SFC : 400 F pcc. Olivier DUNAND, 32, av. de Verdun, 74100 Annemasse. Tél. : 50.37.38.39.

Vds Sonic Blastman neuf (Jap) 475 F. Vds ou éch. SG et G, centre pour S.Nes. David TROLET, 49, rue de la Source, 92200 Nanterre. Tél. : (16-1) 47.21.30.71.

Vds sur S.Nes : Contra 3 (US) 400 F. F.Zero (Franc.) 350 F. Le tt. : 650 F. Julien SIEGLE, 6, place de Haguenau, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.32.78.83.

Vds jx SFC et MD Jap (Contra, SF.II, Ramma, Parodius, Shinobi, etc.). Laurent GORJEU, 19, rue de Meaux, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 40.35.10.84.

Vds jx S.Nin R-Type 350 F, Castlevania 4 450 F. Cher. Str.Fighter 2. Lionel GAULIARDON, Couvaux 42430 Jure. Tél. : 77.62.54.38.

Vds SFC + 1 jx (Agari Suzuki, simulation de course) 1 800 F. Alexandre REBECO, 4 bis, rue Pierre Lassaalle, 33110 Le Bouscat. Tél. : 56.08.85.57.

Vds pour S.Nin Adams family et S.Mario 4. Px à déb. Stéphane CLERIC, 1, rue de la Gare, 38610 Gières. Tél. : 76.89.37.25.

Vds jx Super Nes Franc., US, Jap. : T.MNT 4, Golden Fighter, Pc Engine GT + jx. Anthony RUBIN, 10, rte de Marly, 78430 Louveciennes. Tél. : (16-1) 39.99.91.41.

Vds jx SFC 400 à 450 F. (S.Fighter 2, Zelda 3 franc.) + Bte + notice. Laurent JOUBERT, 38, rue Pascal, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 47.25.38.11.

Vds Tortues 4 SFC, Final US, Cher. DragonBall et Contacts sur SFC. Nes et S.Nin. David ROQUES, 5, rue Raymond Couv, 56100 Lorent.

Vds sur SFC : Base-ball, EDF, Krusty, 200 F et Bart, Goemou 250 F. Vds GG + 13 jx : 1 800 F. Julien DE LA TOURNÉE, 244, bd Jean-Jaurès, 92100 Boulogne Billancourt. Tél. : (16-1) 46.21.01.07.

Vds SF2 + adapt. + 2 man. + 2 jx Zelda 3, Mario 4 : 1 450 F. Bobo PENN, 17, bd Pablo Picasso, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 48.99.71.32.

Vds SF2 + Axel 4 + Contra + F.Zero + Phalanx + Castel 4 + Lemmings + Parodius + Magic conv. tbe : 3 000 F. Emmanuel REYMOND, 72, av. du Jura, 02120 Ferney-Voltaire. Tél. : 50.40.48.49.

Vds Sup Ghouls et G US : 395 F. Vds SFC complète TBE + Mario 4 et St. Fight 2 : 1 400 F. David LABELLE, 43, allée des Fauvettes, 77190 Dammarie-les-Les. Tél. : (16-1) 64.37.43.36.

Vds sur SFC. Adat. Island (tbe + note) 450 F. à déb. Christophe HUYNH, 6, chemin de la Mère Dieu, 93130 Montigny. Tél. : (16-1) 69.01.59.99.

Vds jx S.Nin, Adams Family, Castel, R.Type, S.Scope, jx US Zelda 3, Simplicity, etc. Pascal VERREGHE, 10, rue du Four à Chaux, 59190 Hazebrouk. Tél. : 28.41.57.91.

Vds jx S.Nes : Contra 3 400 F. Jx SFC : Tortues in Time 4 450 F. TBE. David PEREZ, 15, rue du Commandant Berger, 16000 Angoulême. Tél. : 45.68.24.83.

Vds S.Nin + 3 jx + 15 jx 4 000 F TBE. Fabrice ALLEGRE, 7, rue d'Arthon, 92190 Meudon. Tél. : (16-1) 45.07.03.29.

Vds S.Nin + F.Zero + Mario IV + adapt. AD29 : 1 200 F. Vds GG + 6 jx. Alexis MARTINEZ, 25, av. Foch, 69006 Lyon. Tél. : 78.93.95.29.

Vds jx S.Nin : F.Zero, R.Type, S.Tennis : 350 F pcc. Jx US : Zeldas 3, Addams : 400 F pcc. TBE + bte et not. Meng CHUNG, 6, allée Toulouse Lautrec, 93270 Sevran. Tél. : (16-1) 43.83.25.86.

Vds ou éch. Final Fight sur SFC. Christophe WESOLOWSKI, 119, rue Denis Papin, 26000 Valence. Tél. : 75.41.88.07.

Vds S.Nin + Mario 4 + adapt. (Jus-Jap) + SF2 : 1 600 F. Vds nbx jx (Zelda, S.Mach TV, etc.) ou vente sép. Dyril LEGLER, 15, sente de la Muzande, 78570 Andresy. Tél. : (16-1) 39.70.80.72.

Vds S.Nin + SFI + Mario IV + adapt. Jap + City-Boy : 2 000 F. TBE. Olivier TARRIEUX, 67, av. d'Artoisville, 94600 Choisy-Le-Roi. Tél. : (16-1) 48.90.87.92.

Vds ou éch. : S.Nin ctre MD + 2 jx min. ou 1 800 F sur St. Fighter et S.Mario World. Stéphane GUILLEME, 69, ch. de l'Aubarede, 06110 Le Camet. Tél. : 93.46.89.44.

Vds SFC + 37 jx : 8 500 F. DANIEL. Tél. : (16-1) 48.39.21.17.

Vds SFC + 6 jx (SF.Zero, SGG...) + adapt. universel ss gar. tbe + 2 man. François PETIT, 6, rue Barbazan, 77000 Melan. Tél. : (16-1) 64.39.42.01.

Vds sur SFC : Lemmings, S.Mash TV 350 F pcc. Vds sur MD : Rolling Thunder 2 : 200 F. Fabrice ANTONMATTEI, 2, passage Benoit, 92330 Sceaux. Tél. : (16-1) 40.91.09.61.

Vds S.Nin + Mario 4 + S.R.Type + Zelda 3 ss gar. Cédric MORICE, 3, place du 9 octobre, 59400 Cambrai. Tél. : 27.81.30.64.

Vds jx SFC : T.MNT 4 et Bart Simpson : 400 F pcc. Olivier DUNAND, 32, av. de Verdun, 74100 Annemasse. Tél. : 50.37.58.39.

Vds ou éch. Addam's Family sur S.Nin. Eric PERRET, Montée du Serpolet, 13850 Gréasque. Tél. : 42.58.84.76.

Vds jx S.Nin : SM4 250 F. S.Tennis, F.Zero 300 F. Mistio Ouest sur S.Nes 300 F. Fabien LEGENDRE, rue des Fleurs, 76950 Bois-Robert. Tél. : 35.04.41.30.

Vds jx SFC Final Fight, Area 88, Ken 5, Turtle. Px : 300 F. Philippe BONNARD, 25, chemin des Brosses 4, 2500 Le Chambon Feurolletes. Tél. : 77.61.39.98.

Vds SFC ss gar. + SMD4 + adapt. : 900 F. Régis RAYEZ, 37, bd Voltaire, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 48.05.61.14.

Vds SFC + 2 man. + 3 jx (Rocketar, Ramma 1/2, Actraiser) 600 F. Guillaume LUGUI, 10, bd Jacques Copaux, 95200 Sarcelles. Tél. : (16-1) 34.19.89.76.

Vds jx SFC et Contrag. Vds MD Jap comp. T. Télé neuf. Adel FERJANY, 22, rue du Nord, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.05.86.39.

Vds S.Nin + SFI + Mario IV + adapt. Jap + City-Boy : 2 000 F. TBE. Olivier TARRIEUX, 67, av. d'Artoisville, 94600 Choisy-Le-Roi. Tél. : (16-1) 48.90.87.92.

Vds jx SFC, F1, S.Driving 300 F. Sim City : 200 F. Régis BERTHON, 3, rue des RDM, 95720 Pontoise. Tél. : (16-1) 39.59.64.32.

Vds jx SFC. Vds GG + jx JVC Flanite K7. Vds jx Amiga. Ech. nbx jx sur SFC. Olivier FOURNIER, BP 147, 79303 Bressuire cedex. Tél. : 49.65.01.00.

Vds SFC + 3 jx 1 500 F. Vds MD + 7 jx : 1 500 F. Xavier SUEUR, 22, rue Charles Jules Vaillant, 95330 Domont. Tél. : (16-1) 39.91.20.83.

Vds St. Fighter II (US) 420 F. A3 380 F. Contra 300 F. S.Soccer 300 F. Thierry RICHARD, 25, rue Ernest Reman, 54520 Laxou. Tél. : 83.90.10.44.

Vds ou éch. sur S.Nin Castlevania 4 380 F. Cher. Valken, Fighter II, Zeldas, EDF, Another Word, PERROT, Coulon Soye Septaine, 18340 Levot. Tél. : 48.25.63.02.

SFC + 3 jx + adapt. 1 500 F. Vds 36 jx sur SFC (300 à 500 F pcc). Jean-Luc RICHARD, 74, rue du Père Coentien, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.39.36.55.

Vds S.Nin franc. + 7 jx + adapt. + man. px à déb. Nicolas FISCHER, 83, rte de Strasbourg, 67400 Illkirch-Graffenstadt. Tél. : 88.67.11.21.

Vds Addams Family pour S.Nes US px : 300 F. Ech. ctre K7 US (Exhaust Heat si pass). Vincent NEDEY, 11, ter bd Voltaire, 21000 Dijon. Tél. : 80.07.83.24.

Vds Final Fight sur Nintendo. Thierry BUCADA, 50, rue de la Chabotte, 21000 Dijon. Tél. : 80.74.81.58.

Vds jx S.Nin Mystical Ninja US, Family Addams 250 F ou 450 F. Jean-Pierre MICHEL, 18, place Jean-Moulin, 38000 Grenoble. Tél. : 67.54.00.63.

Vds ou éch. S.Nes S. Off Road, WWF, Mario 4, Mario Kart, S.Driving. P. : 250 F. Eric LUCAS, 4, rue du Chemin Noir, 59160 Lomme. Tél. : 20.22.87.21.

Professionnels, contactez-nous !



Consoles - Jeux - Accessoires
Vente par correspondance

Tél : 45.69.17.99
Fax : 45.69.47.95

* NINTENDO, SEGA sont des marques déposées par les fabricants

Vds GB + Tetris, T2, Adams Family, Megaman, Robocop + Game Light + câble Lynx. Px : 750 F. **TES. Sébastien CLAUDEL**, 15, rue Guy Moquet, 54490 Plennes. Tél. : 82.21.03.41

Vds GB + 4 jx (Mario Land 2, etc...) + câble + écouteurs : 800 F. Jérôme PAWLOWSKI, 65, rue de l'Écluse, 99151 Arles. Tél. : 27.89.54.82

Vds GB + 5 jx (SML, Simpson's...) 1 000 F ou éch. ctre S.Nin + 1 jeu. Nicolas FILOMENA, route de la Boissière, 14340 Bonnebosq. Tél. : 31.65.16.75

Vds GB + 4 jx (le Mario Land, D.Dragon 2, Choplifter...). Px : 700 F. Frédéric ROBIN, 1, rue Pierre Loti, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.84.42.01

Vds Simpson, Fortress of Fear, Terminator 2 sur GB. Btes et not. : 100 F pce. Laurent BOUVIALE, 15, rue Branly, 94110 Arcueil. Tél. : (16-1) 46.55.44.92

Vds ou éch. GB + 6 jx + access. (Game Light, etc) ctre 3 jx SFC. Px : 1 300 F. David CHAN, 6, rue du Moulinet, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.88.18.32

Vds GB + 4 jx + adapt. sect. + lumière 1 500 F. Val : 2 000 F. Julien PLE, 2, rue du Bastille, 84000 Avignon. Tél. : 90.89.13.70

Vds jx GB (Simpson's, P. of Persia, S.Mario Land, Tetris) du 200 à 300 F à déb. Aline PHILIP, 30, le Clos du Vas, Puy-St-André, 05100 Briançon. Tél. : 92.21.37.95

Vds ou éch. GB + 13 jx + Lase Boy ctre S.Nes ou SFC + 3 ou 4 jx (SFI ou M. Kart), Olivier DESTRE-BECO, 25, allée de la Champvrière, 59700 Marca-en-Borwul. Tél. : 20.36.78.91. Ap. 17 h 30

Vds GB + 4 jx + pile : 600 F. Batman, Turtles, Radar Mission, Lode Runner, Ludic SALES, Treinsoutrot d'Eyrein, 19800 Corrèze. Tél. : 55.27.62.88

Vds GB + 3 jx (Tetris, Batman, Golf 500 F. Kiasumen MOUGAMADOU, 6, rue du Corbillon, 93200 Saint-Denis. Tél. : (16-1) 48.09.13.70

Vds jx GB + TMT, World Cup, Tetris 100 F pce ou 250 F let + T. Nans BUIJAN, 15, rue Sacambo, 31200 Toulouse. Tél. : 61.47.67.17

Vds GB TBE + 8 jx (S.ML2, Duck Tales, Simpson, etc). Val. : 2 200 F. Px : 1 000 F. Pierre VALLIER, Les Hauts de St Jean BS, allée Dany Bernard, 06110 Le Cannet. Tél. : 93.45.94.08

Vds GB + 7 jx (S.Mario 2, D.Dragon II, R-Type etc...). 1 200 F. Nicolas TAVENEAU, 64, rue du Colombier, 17230 Marans. Tél. : 46.01.16.87

Vds 3 jx GB : SML, D.Dragon et Robocop 160 F ou éch. Yannick LOMENECH, Kériédan Gestel, 56530 Quemen. Tél. : 97.05.05.03

Vds GB + 8 jx Tetris + S.Mario + Fortress of Fear, etc. Prix MANSUY, 18, av. Gal. Leclerc, 94100 Saint-Maur. Tél. : (16-1) 42.83.42.76

Vds GB + 10 jx (D.Dragon 1, 2...) + pile + prise 2 joueurs. Px : 2 000 F ou ctre GG + 3 ou 4 jx (Sonic). Christophe PENCOLE, 40 bis, av. Paul Signac, 93100 Montreuil. Tél. : (16-1) 48.70.27.39

Vds GB + 6 jx (WWF, Castlevania etc...) + batterie Pack et access. Px : 1 300 F. David CHAN, 6, rue du Moulinet, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.88.18.32

Vds GB + 2 jx (te) : 450 F. Antoine BUFFARD, 22, rue Lafontaine, 59000 BIFFARD. Tél. : (16-1) 42.15.14.89

Vds GB + 6 jx (Battle Toads, S.Mario, Track and Field...). Px : 1 200 F. Alexandre MAL, 12-14, av. Montesquieu, 93190 Livry-Gargan. Tél. : (16-1) 43.88.38.09

Vds GB + 3 jx (Tennis, World Cup, Fortress of Fear) + Case Boy : 900 F. Nicolas BRUNET, 6, rue des Jardins, 94240 L'Hay-les-Roses. Tél. : (16-1) 45.47.37.01

Vds jx GB 70 F pce + loupe et saccho : 100 F. Philippe MORANGE, 9, rue Frédéric Passy, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.24.58.17 De 19 h à 21 h.

Vds GB the + protection + Tetris : 400 F. Vds jx de 120 à 200 F. Thierry LABREUIL, quartier Le Cousta Bompertuis, 13120 Gardanne. Tél. : 42.51.07.65

Vds GB + 9 jx (Gremians 2, WWF, Spiderman...) 1 250 à déb. Bte et not. Guillaume LEXKIB, 6, rue de la Pomme d'Or, 91080 Courcouronnes. Tél. : (16-1) 64.97.88.32 Ap. 18 h.

Vds sur GB Golf 160 F. Emmanuelle BOGEY, Les Ormeaux-st-Martin-aux-Chartrains, 14130 Pont-l'Évêque. Tél. : 31.64.30.24

Vds sur GB Golf 160 F. Emmanuelle BOGEY, Les Ormeaux-st-Martin-aux-Chartrains, 14130 Pont-l'Évêque. Tél. : 31.64.30.24

Vds sur GB Golf 160 F. Emmanuelle BOGEY, Les Ormeaux-st-Martin-aux-Chartrains, 14130 Pont-l'Évêque. Tél. : 31.64.30.24

Vds sur GB Golf 160 F. Emmanuelle BOGEY, Les Ormeaux-st-Martin-aux-Chartrains, 14130 Pont-l'Évêque. Tél. : 31.64.30.24

Vds sur GB Golf 160 F. Emmanuelle BOGEY, Les Ormeaux-st-Martin-aux-Chartrains, 14130 Pont-l'Évêque. Tél. : 31.64.30.24

Vds sur GB Golf 160 F. Emmanuelle BOGEY, Les Ormeaux-st-Martin-aux-Chartrains, 14130 Pont-l'Évêque. Tél. : 31.64.30.24

Vds sur GB Golf 160 F. Emmanuelle BOGEY, Les Ormeaux-st-Martin-aux-Chartrains, 14130 Pont-l'Évêque. Tél. : 31.64.30.24

Vds sur GB Golf 160 F. Emmanuelle BOGEY, Les Ormeaux-st-Martin-aux-Chartrains, 14130 Pont-l'Évêque. Tél. : 31.64.30.24

Vds sur GB Golf 160 F. Emmanuelle BOGEY, Les Ormeaux-st-Martin-aux-Chartrains, 14130 Pont-l'Évêque. Tél. : 31.64.30.24

PC ENGINE

Vds jx sur CGX, CDROM, SuperDrom, SFC et neo. Denis LAI. Tél. : (16-1) 40.50.99.22

Vds PC Engine + 6 jx (Popolus, Ghoulst' Nghost, Super Grav...). Px : 230 F. Emmanue CHEVALIE, 16B, av. de la Libération, 86000 Pitiers. Tél. : 49.58.02.81

Vds PC-Engine + 13 jx (Le Pèlerin + transfo... px : 1 800 F. Sylvain HUTOLEAN, av. Corbin, 26760 Montelezard. Tél. : 75.59.59.99

Vds Super Grax 600 F, vds 5 jx : 150 F. pce. Nathalie MEROU, 110 Pastourelle +, 47, route d'Espagne, 3100 Toulouse. Tél. : 61.44.72.27

Vds NEC + 12 jx (OP Wolf, Alt Burner, Aero Blaster, Chasse HQ, Down Load, PC Kid, val. : 2 800 F. Fabien COZZO, 2, allée Pontremoli, 95200 Sarcelles. Tél. : (16-1) 39.93.81.17

Vds Coregrafx the + 1 man. + Epro 1 + Quint + 1 jx (Jackie Ch, Final Match 2), etc... : 1 300 F. Yohann FLORIT, La Petite Carrière, Bt Le Gabian, 13217 Vitrolles. Tél. : 49.84.22.21

Vds PKC D1 ET 1, Deadmoon, Superlog Wosegobin, Dragon, Spirit, Adventur Island, etc... : 200 F. Ardesch ROSS, 20, rue du Commandant, René Mouchotte, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 43.22.75.76

Vds Coregrafx avec Pacland (150 F) 600 F + wonderboy 2 : 225 F. HOYER, + Tomma (250 F) ou 1 000 F le tout. Frédéric BOYER, 9, rue Sébastopol, 94510 La Oueve-en-Brive. Tél. : (16-1) 45.94.09.69

Vds Coregrafx + 1 jeu. px : 700 F + 6 jx : 200 F. PICKID2 Adventure Islande Final Match Tennis... Julien DOE, 29, rue Lenain, 02000 Laon. Tél. : 23.79.33.25

Vds Coregrafx + 2 jx (PC Kid 2 et (Yber Core) : 100 F ou console seule : 500 F. The Nicolas RAMPAL, 17, av. des Cigales, 13010 Saint-Loup Marseille. Tél. : 91.89.49.08

Vds core grafx + 1 man 7 jx (F) Circus, Jack Chan, son ton 2), px : 1 500 F à déb. Raphaël TULL, 20, route de la Fayette, 95100 Argenteuil. Tél. : (16-1) 39.82.14.10

Vds CGX + CD Rom + Super System Card + jx ou vite sisp. px à déb. Raphaël UNGLIK, 25, rue du Rendez-Vous, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.44.56.50

Vds GT + jx 1 500 F + accessoires + 20 jx NEC 150 F à 250 F. Benoît TEYSSEYRE, 7, impasse des Moundinats, 31470 Fonsorbes. Tél. : 61.91.34.48

Vds NEC ST + 7 jx + adapt. ect., the, px : 3 000 F à déb. Cédric CAILLAUD, 30, square de Cignancourt, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.54.40.32

Vds GT + 2 jx (PC Kid 2 + Dragon EGO) + Transfo, the à 1 500 F. Alexandre NESME, 2, rue François Mansard, 69800 St-Priest. Tél. : 78.21.40.93

Vds Coregrafx the, 3 jx + 2 man + doubleur, px : 700 F. Michel FONTANA, 157, av. du Cinsault, 83700 St-Raphaël. Tél. : 94.52.33.58

Vds SGX + 3 jx (Ninja Gaiden)... etc + 3 jx SGX, the, px : 1 990 F. Jean-Yves VUILLEQUEZ, 16, av. d'Orsay, 91120 Palaiseau. Tél. : (16-1) 60.14.09.81

Vds Super Grax + 4 jx (1941, Aero Blaster, Ghoulst...), px : 4 400 F. Louis DE MONTÉRIA, 2, sentier des Basses Pointes, 92190 Meudon. Tél. : (16-1) 45.34.40.35

Coregrafx + 6 jx : PKCID2, Final Match... Hit The Itte... Etc... + quintupleur, the, px : 1 500 F à déb. François GORIS, 4, allée de la Haute Salle, 95290 L'Isle-Adam. Tél. : (16-1) 34.69.46.37

Vds SGX + vigil. + GNG + Rastan + Cadash à 1 000 F. Arthur HUGOT, 6, place de la Comédie, 79000 Niort. Tél. : 49.24.96.04

Vds SP Grafx : 800 F, vds SP Ghoulst' Ghost : 200 F, vds orig. sur A500. Ach. Famicom. David CHOUGGAR, 16, rue Gaston Bonnier, 92600 Asnières. Tél. : (16-1) 47.92.30.85

Vds PC Engine + 6 jx + quint Vds Winter Challenge + Midi Ght Resistance sur Mdrive à déb. Jean-Pierre CANLIA, 5, av. Birmingham, 69317 Lyon. Tél. : 78.47.78.20

Vds jx NEC, SG, CD et SUP CD dès 100 F. AZOUZ, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.27.59.74 (ap. 19 h)

Vds NEC Super Grafx, the + 5 jx : Out Run, Shinobi, val. : 490 F. px : 1 600 F. Philippe SALLE, 1, ter rue Volta, 59130 Lambersart. Tél. : 20.09.90.26

Vds NEC Super Grafx, the + 5 jx : Out Run, Shinobi, val. : 490 F. px : 1 600 F. Philippe SALLE, 1, ter rue Volta, 59130 Lambersart. Tél. : 20.09.90.26

Vds NEC Super Grafx, the + 5 jx : Out Run, Shinobi, val. : 490 F. px : 1 600 F. Philippe SALLE, 1, ter rue Volta, 59130 Lambersart. Tél. : 20.09.90.26

Vds NEC Super Grafx, the + 5 jx : Out Run, Shinobi, val. : 490 F. px : 1 600 F. Philippe SALLE, 1, ter rue Volta, 59130 Lambersart. Tél. : 20.09.90.26

Vds NEC Super Grafx, the + 5 jx : Out Run, Shinobi, val. : 490 F. px : 1 600 F. Philippe SALLE, 1, ter rue Volta, 59130 Lambersart. Tél. : 20.09.90.26

Vds NEC Super Grafx, the + 5 jx : Out Run, Shinobi, val. : 490 F. px : 1 600 F. Philippe SALLE, 1, ter rue Volta, 59130 Lambersart. Tél. : 20.09.90.26

Vds NEC Super Grafx, the + 5 jx : Out Run, Shinobi, val. : 490 F. px : 1 600 F. Philippe SALLE, 1, ter rue Volta, 59130 Lambersart. Tél. : 20.09.90.26

Vds NEC Super Grafx, the + 5 jx : Out Run, Shinobi, val. : 490 F. px : 1 600 F. Philippe SALLE, 1, ter rue Volta, 59130 Lambersart. Tél. : 20.09.90.26

Vds NEC Super Grafx, the + 5 jx : Out Run, Shinobi, val. : 490 F. px : 1 600 F. Philippe SALLE, 1, ter rue Volta, 59130 Lambersart. Tél. : 20.09.90.26

Vds NEC Super Grafx, the + 5 jx : Out Run, Shinobi, val. : 490 F. px : 1 600 F. Philippe SALLE, 1, ter rue Volta, 59130 Lambersart. Tél. : 20.09.90.26

Vds NEC Super Grafx, the + 5 jx : Out Run, Shinobi, val. : 490 F. px : 1 600 F. Philippe SALLE, 1, ter rue Volta, 59130 Lambersart. Tél. : 20.09.90.26

Vds NEC Super Grafx, the + 5 jx : Out Run, Shinobi, val. : 490 F. px : 1 600 F. Philippe SALLE, 1, ter rue Volta, 59130 Lambersart. Tél. : 20.09.90.26

Vds NEC Super Grafx, the + 5 jx : Out Run, Shinobi, val. : 490 F. px : 1 600 F. Philippe SALLE, 1, ter rue Volta, 59130 Lambersart. Tél. : 20.09.90.26

LYNX

Vds lynx (Klax, Zarlou, California, Gates) + accessoires : px : 800 F. Olivier FLIPPIGH, 113, rue des messageries, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 45.23.18.45

Vds Lynx 2 + 3 jx (Zendocon, Warbirds, S. Skveek), the, px : 800 F. François SAVARRAD-JALOU, Bât. C, Cité Georges Clémenceau, 91750 Champceuly. Tél. : (16-1) 64.99.60.61

Vds Lynx 2 + 6 jx + piles recharge. (chargeur) pare-soleil, ss gar., px : 1 400 F. Quentin CLAUSSIN, 16, rue de Marnes, 92410 Ville-d'Avray. Tél. : (16-1) 47.09.34.63

Vds lynx 1 + 10 jx + bte rgt et transport, px : 2 500 F. Vanessa BERTRAND, 58, av. des Myosotis, 93370 Montfermeil. Tél. : (16-1) 43.30.63.11

Vds lynx 1 + 16 jx, px : 1 200 F, val. : 5 500 F ou éch. ctre 3 jx ou S.NES. Romain BAUDIN, 3, bd Turgot, 13012 Marseille. Tél. : 91.06.23.14

Vds lynx + adapt. sect. + 3 jx, px : 800 F. Jean-Luc SAGNIERE, 5, allée des Tilleuls, 77360 Vaires-sur-Marne. Tél. : (16-1) 64.21.55.28

Vds lynx 2 + 2 jx (N. Gaiden; Slimé World), px : 850 F. Vds jx 9100 Jean-Luc MIGNON, 2, rue des Fours, 11410 Dourdan. Tél. : (16-1) 64.59.95.93

Vds Surlynx : Blue lightning klax rygar california games, px : 100 F à 200 F. Alexandre SCHULL, 19, rue Saint-Just, 94800 Villejuif. Tél. : (16-1) 47.26.03.18

Vds lynx II, the + 1 jeu + adapt. sect. : px : 600 F. Nicolas KACZMAREK, 42, rue François Mauriac, 78180 Montigny-le-Bretonneux. Tél. : (16-1) 30.64.92.52

Vds jx lynx (bte, not.) (Gate of T, Ishido, Sun R, turbo S., Rob S., M. Ganga), px : 190 F pce. Pascal GAUTHIER, 18, allée des Grands Fours, 95180 Neuencourt. Tél. : (16-1) 34.42.58.33 (ap. 17 h)

Vds lynx neuve ss gar. Philippe GUILLOUX, École des Lions, 77183 Croissy-Beaubourg. Tél. : (16-1) 64.62.12.59 (ap. 18 h)

Vds lynx + 10 jx + adapt. sect. + pare-soleil + Com lynx 1 j, px : 980 F, val. : 3 260 F. Judicael PHAN, 30, rue Jean Mermoz, 78370 Plaisir. Tél. : (16-1) 30.55.83.38

Vds lynx + 9 jx (Chekerd Flag-blue light-klax) + adapt. sect. + mallette, px : 2 000 F. Laurent LAMMENS, 14, rue Chevreul, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : (16-1) 48.93.33.69

Vds lynx (ss gar.) + 2 jx + batterie Pack + adapt. + Kif Case, px : 1 200 F, val. : 1 850 F. Nathalie GEFROY, Pen Ar C'Hoat, 29650 Guerlesquin. Tél. : 98.72.84.64 (ap. 19 h)

Vds lynx 2 the + transfo + rygar, px : 700 F. turbo Sub : 150 F. Faery Tale MD : 200 F, the, Chong Woo PAIG, 3, square Honoré Daumier, 78190 Trappes. Tél. : (16-1) 30.50.05.74

Vds lynx + 3 jx + adapt. sect. : px : 900 F. Thomas SAMSONOFF, 50, bis rue Saint-Laurent, 77400 Lagny. Tél. : (16-1) 64.30.92.49

Vds lynx + adapt. sect. + 2 jx ss gar., px : 850 F. Olivier CHOLLEY, 8, allée des Goujons, 77400 Lagny. Tél. : (16-1) 60.07.05.28 (ap. 18 h)

Vds lynx + 3 jx + adapt. sect. : px : 1 000 F, val. : 2 500 F. Alexis FRADET, 33, rue Etouppée, 76000 Rouen. Tél. : 35.07.14.50

Vds lynx + 7 jx + adapt. A. Cigare + comlynx, + valeur : 3 000 F. px : 1 900 F ou ctre SWIN + 3 jx. Bastien THOMAS, La Gavrie St-Planchers, 59400 Granville. Tél. : 33.51.67.84

DIVERS

Vds jx S.Nes S.MB2, Castelvania 4, Lemmings et MST + 2 man. + 4 jx px très inter. Karyl POISSONNEAU, 34, domaine de la Chaintre, 49320 Sautern-sur-Loire. Tél. : 41.54.61.30

Vds sur S.Nintendo Zelda 3 370 F. Sur S.Nes S.Gouls et G. 350 F ou éch. ctre Axelay. Olivier FERRE, 1, lot Les Grappons, 13510 Evlignes. Tél. : 42.92.34.44

Vds S.Nintendo + 7 jx (SF2, Tortue 4) val. : 4 500 F. Px : 3 000 F. Ichem CHARNI, 12, rue Scuderi, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.70.69.60

Vds Axelay pour S.Nes : 380 F ou éch. ctre jx. Olivier ARMANDO, quartier Puits de Bulsson, 13720 Belodone. Tél. : 42.72.57.30

Vds pour S.Nin (US) WWF 350 F. Guillaume BOSCHINI, 13, chemin de Reims, 51140 Muizon. Tél. : 28.02.94.25. Ap. 18 h.

Vds S.Nintendo + S.R.Type + 2 man. + Dyna 1 : 1 000 F. Pierre ARENAUT, 24, av. Sadi Carnot, 33110 Le Bouscat. Tél. : 56.39.94.30

Vds S.Nes + Adventure Island, Street Fighter 2, Rival Torf 1 600 F à déb. Laurent GRAN, Impasse Charcot, 34240 Lamalou-les-Bains. Tél. : 67.95.75.50

Vds sur S.Nintendo jap. Rushing Beat 300 F. Vds sur S.Nintendo (franç) Mario : 4 250 F. Benjamin BOUCERAU, 9, av. du Pas de St-Jacques, 86180 Buxerolles. Tél. : 49.47.72.03

Vds TMT4 sur S.Nes et Castelvania 4 sur S.Nin Franc. 350 F pce. Cher. Neo-Geo. Laurent PULLI-CHOT, quartier Les Plantiers, 83560 Rians. Tél. : 94.80.58.75

Vds Zelda 3 pour S.Nintendo franç. 400 F. Vds Nes + 9 jx (Chap'n Dale) 1 500 F. Anthony KOURABA, 16, rue Victor-Hugo, apt. 469, 18200 St-Amant Monperron. Tél. : 48.96.18.87

Vds jx S.Nes et SFC. Zelda, F1 Roc. TMT4 IV de 350 à 400 F. Port Compris. Eric LOMBARD, chemin des Poupliers, 47300 Villeneuve-sur-Lot. Tél. : 53.01.39.73

Vds sur S.Nintendo Pilot Wings (USA) et Zelda 3 (franç) 350 F pce. Sébastien PERNEL, 13, rue Pasteur, 91290 Lanorville. Tél. : (16-1) 60.83.38.39

Vds sur S.Nes Bart Nighmare 400 F. Chon nam CHAO, 1, allée Ambroise Thomas, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.94.62.06 (18 h à 20 h)

Vds jx S.Nes Contra 300 F, TMT4 350 F, Soccer 250 F, Zero 300 F. Alexandre KOWALCZYK, 5, rue Jules Ferry, 55500 Ligny-en-Barrois. Tél. : 29.78.39.85

TCP PLUS

RUBRIQUE

PENDU

JEUX

TIPS

SOS

ÉCHANGES

Ech. SNES + 30 jx ctre neo-geo + 3 jx. Michel CHEN, 12, place des Dominos, 92400 Courbevoie. Tél. : (06-1) 47.76.13.21.

Ech. sur NES Goal ctre autre jeu, bé. Cédric LELARGE, 1, rueite Rouget, 89700 Vezinnes. Tél. : 86.55.50.43.

Ech. NES + 5 jx (Mario 1, 2; Pin bot) + Fourplayer + 2 man. ctre SN (N + 2) jx + 1 péritel + 2 man + souris). Linda FINDEL, 18, rue de l'Abreuvoir, 75018 Paris. Tél. : (06-1) 42.23.51.91.

Ech. jx sur CGX et SGX (PK Kid II, Heavy Unit...), vds GB + Tetris, px: 350 f, vds jx: 110 F. Thomas QUEVILLARD, 8, rue de Adrien, 95870 Bezons. Tél. : (06-1) 34.10.58.08.

Ech. sur MD Strider Gr'Hot TF 2 Task Force Harrier Esprit. Rech. Batman Toki Cadash contact. Nacer MR DAHOUI, Ile de Than, bât 9, esc. 43, 34200 Sete.

Ech. GG + 4 jx: Colums out Run, ctre MD + 1 ou 2 jx + man. Nicolas VENEURE, 147, bd Auguste Blanqui, 75013 Paris. Tél. : (06-1) 45.89.28.99 (ap. 18 h).

Ech. jx GG ou vds ou éch GX 400 + 4 jx. Emmanuel BURLET, 8, rue Baudin, Les Gâteaux, 92400 Courbevoie. Tél. : (06-1) 43.33.62.62.

Ech. MD + 4 jx ctre SFC + 1 jeu. Thomas DREFFLER, 1 rue St Agnés, 67100 Strasbourg. Tél. : 88.34.70.39.

Ech. sur S. Nintendo; S. Mario Bros 4 ctre autre jeu ou 450 F. Maxime BACCHETTI, 11, chemin des Muis, 06580 Pégomas. Tél. : 93.42.35.30.

Ech. NES + jx (Zelda I et II...) ctre S. Nintendo + jx. Jérôme LABARTHE, 19, cours Palmabot, 66000 Perpignan. Tél. : 68.34.11.00.

Ech. Por Soccer sur SNIN Fra ctre S. Tennis ou Torus. Benoit GIRARDET, rue de la Butte, 44119 Grandchamp des Fontaines. Tél. : 40.77.17.11 (sauf WE).

Ech. Wonderboy in the Monster Land ctre Olympic Gold ou vds: 200 F. Rodolphe FINET, 26, rue Louis Gaume, 95400 Villiers-le-Bel. Tél. : (06-1) 34.19.76.10.

Ech. A 500 + 250 disk + CGX + F1 Circus, ctre neo-geo + 1 jeu. David DEMANGE, 27, rue de Cerdagne, 31170 Tournefeuille. Tél. : 61.06.74.84.

Ech. jx S. NES et SFC: Zelda 3, Mystical Ninja Rushing Beat ctre autre. Eugène ATTANGANA, 46, av. Georges Clémenceau, résidence Beau-séjour, 77100 Meaux. Tél. : (06-1) 64.33.60.88.

Ech. jx SFC: Joe et Mac, THHT IV, Rival Turf ctre Ramna Exhaust Heat Philiam, Laurent CHAVANNE, 11, rue de Pisany, 16000 Angoulême. Tél. : 45.89.19.59.

Ech. GG + 4 jx + adapt. MS et sect. + saocote ctre neo-geo + 2 jx (pas Mario) + vds. Nicolas DERUYCKE, 1, le beau Pré, 60128 Pliailly. Tél. : 44.60.39.99.

Ech. sur Sup. Nin. S. Tennis + F Zéro ctre autre (Artoche). Frédéric JAUNEAU, 33, rue Oberlin, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.25.09.97.

S. Nin + 5 jx: Final Fight, Contrats etc. ctre neo-geo + 1 jeu min. Valéria BACHELIER, 1, allée Boris Vian, 93380 Pierrefitte. Tél. : (06-1) 48.22.93.56 (ap. 19 h).

Ech. sur GG: Ninja Golden ou Mickey ctre Outrun ou Wonder Boy. Benjamin CORIOU. Tél. : 98.56.04.72.

Ech. Mario 4 + S. Tennis + Top Racer ctre Street Fighter 1 + 1 jeu min. Alexandre DESHAYES, 24, rue des Escouzes St-Martin, 75010 Paris. Tél. : (06-1) 42.00.02.85.

Ech. F. Zéro sur SNIN ctre Caverman Ninja, Zelda 3 ou Final Fight. Adrien DUPUIS, 33, Traversé du Moulin à Hulle, 13012 Marseille. Tél. : 91.87.10.01.

Ech. SFC + 20 jx (Street 2, etc...) ctre neo-geo + jx + 2 man. Olivier LANGOT, 37, av. Carnot, 76250 Deville-les-Rouven. Tél. : 35.75.79.58.

Ech. SFC + adapt. US et Jap + Mario 4 + Street Fighter 2, CTGE Amiga + extension. Emmanuel LAGAN, 7, rue du Griffoul, 46100 Figeac. Tél. : 65.34.48.12.

Ech. SFC + adapt. US et Jap + Mario 4 + Street Fighter 2, CTGE Amiga + extension. Emmanuel LAGAN, 7, rue du Griffoul, 46100 Figeac. Tél. : 65.34.48.12.

Rech. contact sur S. Nintendo. Grégoire PINSON, 2, impasse Eugène Loup, 12000 Rodez. Tél. : 65.68.22.38.

Ech. GB + 4 jx ctre 2 jx S. Nintendo franç. ou vds: 750 F. Pierre-Charles MATELON, « Le Marinier » Route de la Chapelle, 38110 La Chapelle de la Tour. Tél. : 74.97.50.55.

Ech. ou vds, px: 1 300 F. MD + 13 jx ou ctre SFC + 1 Jeu ou éch. J. MD. Makao DIVANGAMENE, 134, av. Jean-Jaurès, 75019 Paris. Tél. : (06-1) 40.18.19.04 (ap. 17 h, sauf WE).

Ech. jx MD (Slider, Toki; Sonic...) ou vds: 200 F. Ech. jx MS ou vds. Ayméric GODIN, 2 bis, bd d'Orléans, 76100 Rouen. Tél. : 35.72.12.86.

Ech. jx sur MD, vds MD + 2 jx + man, px: 600 F. CH-PS3, poss., Sonic, S.Of Rage, Merces, Strid. David RESMOND, 13, cité Yves-le-Bourges, 22110 Rostrenen. Tél. : 96.29.11.79.

Ech. ou vds nrx jx sur MDFR. Vds GG. Guilhem BASCLE, avenue du Lac, 04860 Pierrevert. Tél. : 92.72.28.47.

Ech. Runark (Jap) ctre Jordan, VS Bird ou David Robinson. Matthieu BELLOUIS, 1, clos les Cailloux, 33450 St-Loubes.

Ech. MD + 2 man. + 2 jx ctre S. NES; SFC ou S. Nintendo ou vds: 100 F. Laurent ALIGNE, 15, chemin de Pennachy, 69230 St Geni Laval. Tél. : 78.56.84.67.

Ech. MD Fr + 2 man. + 4 jx (Sonic...) ctre S. Nintendo. 2 jx min. Yann MANGUIN, 8-10, av. du Général Ledero, 93420 Villepinte. Tél. : (06-1) 48.61.16.44.

CLUBS

Mad Mag, le nouveau fanzine (10 F) qui parle env. un timbre pour conditions. Sébastien ROBIN, BP 27, 77552 Moisy-Cramayel.

« Super Nes-pas ? » le célèbre fanzine SFC à jouer ou en consoles + en coûte que 10 F Stéphane PILLET, 4, square Jules Vedrines, 76190 Trappes.

Rech. dons matériel, argent, jx pour création club Séga. Hervé DESVAUX, bât A, n° 13, rue de la Résistance, 71300 Montceau-les-Mines. Tél. : 85.58.64.57.

Fanzine « Maniac Games » 10 F + 5 F de port toutes machines et divers. 50 pages. Olivier CHARMES, 3, impasse de la Hulotte, 78112 Fourqueux. Tél. : (06-1) 39.73.50.88.

Enfin un club sérieux et rapide pour éch. sur S. Nintendo. Club Sclentino, 11, rue Courbe Pièce, 95200 Vignot. Tél. : 29.91.38.19.

Club Mègadrive, S-Nes pour 40 F l'année magazine mensuel. Alain ROUL, 42, rue Cardinal Richier, 44300 Nantes. Tél. : 40.59.21.76.

Consoles Mag: toute l'info sur S.Nes et GB ctre 2 timbres à 2,50 F. Mathieu JACOB, 24/26, Bg de Montbelliar, 90000 Belfort. Tél. : 84.22.27.19.

Vds, éch., ach. jx et console Neo-Geo. Antoine TERRIENNE, 220, rue du Roussillon, 84100 Orange. Tél. : 90.34.44.19. 17 h à 20 h.

Nouveau Club MD, ouvre ses portes. Ach. éch., vds astuces et location. Nicolas HOCQ, 77, clos St Jacques, 84100 Orange. Tél. : 90.51.00.97.

Super Fanzine Mègadrive. Mega n'est-ce pas? Guilhem FEUSTERHEIM, 900, av. de la Pompiplane « Les Cols Verts », Bat. 3, 34000 Montpellier. Tél. : 67.72.05.73.

Eden... L'ultime Fanzine Nœl! Mensuel, 2 timbres à 2,50 F. Tout sur les jx CD au Japon! Patrice MACHIN, 4, av. du Général Maistre, 75014 Paris. Tél. : (06-1) 45.45.07.94. Ap. 18 h.

Ach. éch., vds et loue pour consoles Sega: document gratuit sur demande. MEGA CLUB SEGA, 108, rue Marceau, 59280 Armentières.

Club Consoles rech. contacts et ach. jx. STEPHAN CLUB CONSOLES, V1716, 44 chemin de la Gaude, 06610 La Gaude. Tél. : 93.99.99.93.

Club Video Games, vds, ach. et éch. jx sur GB et S.Nes. Contact ts par Fanzine. Rens. env. timbre. C.V.G. 45, rue Rebeval, 75019 Paris.

Rech. contacts sur Neo-Geo dans Lyon et banlieue. Philippe FEVRE, 76 Menval les Gravières, 69800 Saint-Privé. Tél. : 78.21.48.19.

Fanzine mensuel S. Nintendo, éch., trucs, infos, etc.: 1 an: 25 FF. Jean-François WINGLER, 12 bis, av. Charles de Gaulle, 51210 Montmirail.

Club Game Boy mensuel pour 10 F un magazine super. Raphaël CHARROT, Côté Rossini Champheurs, 38300 Bourgoin Jallieu. Tél. : 74.43.86.44.

Mega Club d'éch., vte et location sur MD. Sébastien BONNET, 15, av. de la Gare, 31490 Leguevin. Tél. : 61.56.55.64.

Rech. programmeur et graphiste style dessins animés jap. Olivier BUCHER, 11, av. de la République, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : (06-1) 48.23.35.69.

Rech. Club MEG, ach avec un Fanzine et gratuit. Gaëtan SINGOT, 48, rue Urieu, 44150 Ancenis.

Club! Ech., ach., vds sur SFC. MG, MS et Amiga. 10 F seulement. Vincent MAUREL, 49, bd St-Rose, 13011 Marseille. Tél. : 91.36.02.45.

Club S.Nin, MD, GG, cher. adhérents pour vte, éch., ach. et prêt. Adrien GOYET, Gondran, 73660 La Chapelle. Tél. : 79.83.11.30.

Rech. Nintendo maniaques pour créer un club (gratis). Olivier MESSIAEGOU, 24, rue des Geais, 03000 Moulins. Tél. : 70.20.62.69.

Rech. contact pour créer club toutes machines Sega. Nintendo. Saot GG. Thomas DUDAN, 72, rue de l'Assomption, 75016 Paris. Tél. : (06-1) 42.88.35.06.

Club Combo Av-Journal, P.A. Tips. Ach. vte, éch., ach. et prêt. Pascal JOUSSE, Le Touss Garnon, 83440 Callian.

Rech. à créer club pour Nes Tips ou éch. Fabien MOUTHON, Lariot, 74360 La Chapelle d'Abondance. Tél. : 50.73.50.01. Ap. 17 h.

Consoles Mag: Tout sur GB et SNES ctre 3 timbres à 2,50 F. Mathieu JACOB, 24/26, Bg de Montbelliar, 90000 Belfort. Tél. : 84.22.27.19.

Fanzincom, le Fanzine SFC 8 F. N° 1 et 2 déjà sortis. Soluce du mois, etc. Nicolas WAGNER, 27, rue François, 75018 Paris. Tél. : (06-1) 46.06.07.50.

Sega Club 82 cher. membres abonnements, Hotline, Tips. Clément CANIVET, Lieu dit, les 4 Routes, 82290 La Ville-Dieu-du-Temple. Tél. : 63.31.66.73.

Vds, éch. jx Nec, S.Nes. Ach. Neo-Geo. Ozy KIDOUCHIM, 11, allée Georges Rouault, 75620 Paris. Tél. : (06-1) 43.66.63.89. De 18 h 30 à 20 h.

Sugol Sento, le Fanzine: un timbre à 4,20 F. Rech. 3 x 3 Eyes Kc Spé 1 à 10. Kenama DELEULE, 146, rue Légende, 75017 Paris. Tél. : (06-1) 42.29.29.70.

Rech. Coder sur Amiga pour créer un jeu d'aventure. Toutes prop. acceptées même Sierral Jean-Sébastien SCHERRER, 133, av. du 8 Mai 1945, 17300 Rochefort-sur-Mer. Tél. : 46.99.36.79.

NOW DIRECTLY FROM ORIGIN

EXPORT FROM FAR EAST AND USA ALL KINDS OF CONSOLES VIDEO GAMES AND ACCESSORIES GOODS DELIVERED IN 72 HOURS

FOR WHOLE SALER OR RETAILER

VISA International Ltd. Tel- 19 852 395 17 27 / Fax - 19 852 395 17 97
Hang Chong Bldg. 5 Queen's Road Central. HONG KONG

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.

DIFFICULTE : le jeu est-il facile, moyennement difficile ou très difficile ? Si vous êtes un "pro" du joystick, vous finirez trop rapidement un jeu facile, si vous êtes moins bon un jeu trop dur vous dégoûtera.

NOMBRE DE VIES : il vous indique le nombre de vies (les "crédits") disponibles avant d'être obligé de reprendre le jeu au début.

OPTIONS CONTINUES : les crédits vous permettent parfois de reprendre le jeu à l'endroit où vous êtes mort ou un peu avant, sans vous obliger à recommencer le jeu à zéro. Il s'agit donc du nombre de fois où vous pouvez utiliser cette option.

NIVEAUX DE DIFFICULTE : si le jeu permet de choisir entre plusieurs niveaux de difficulté, leur nombre est indiqué ici. (Ne pas confondre avec la difficulté proprement dite du jeu, jugée sur le niveau le plus élevé.)

CONTROLE : est-il humainement possible d'éviter le tir de ces aliens, ou le joystick donne-t-il une impression de flou, d'imprécision ? En d'autres termes, le joystick répond-il bien ? Une appréciation indispensable.

PRESENTATION : il est important pour un jeu d'avoir une documentation claire, si possible en français (ou au moins en anglais, le japonais est assez difficile à lire !). Les options qui apparaissent à l'écran sont-elles aisément compréhensibles, quelles aides sont apportées au joueur, etc.

GRAPHISMES : les décors sont-ils beaux et variés, les sprites nombreux, très colorés, l'animation fluide ou saccadée ? Les graphismes sont non seulement jugés en fonction de leur qualité esthétique mais aussi en fonction de ce qu'ils apportent vraiment au jeu.

BANDE SON : cela comprend à la fois la musique et les bruitages. Le jeu est-il accompagné d'une symphonie de Beethoven, les tirs de laser sortent-ils de la guerre des étoiles... ou a-t-on droit aux bip-bip asthmatiques d'un vieux PC ? Un facteur à ne pas sous-estimer dans l'appréciation d'un jeu.

JOUABILITE : les commandes sont simples et rapides, la représentation claire, l'ergonomie soignée... ce programme est jouable ! En d'autres termes, vous ne pourrez pas en décrocher et y penserez nuit et jour.

DUREE DE VIE : combien de temps pour le finir ? Deux jours ? Une semaine ? Un mois ? Ou dix minutes ?

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 la valeur globale et prend en considération tous les autres facteurs énumérés. Attention, ce n'est pas la moyenne des autres notes !

NOMBRE DE JOUEURS : ...nombre de joueurs (simultanés ou non) !

TYPE DE JEU

Neuf schémas pour vous indiquer de quel type de jeu il s'agit. En voici la liste :



SHOOT'EM UP



PLATES-FORMES



BEAT'EM UP



CONDUITE



SPORT



AVENTURE



SIMULATION



REFLEXION



ARCADE

NOTES

Nous avons ajouté, entre parenthèses, les équivalences sur 20.

90 ET + (18 ET +) : un Mega Hit Consoles + ! Ce jeu est superbe et vous ne devez le manquer à aucun prix.

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 en dessous de 65% (13/20), il faut vraiment vouloir posséder tous les jeux qui sortent.

30-45 (6-9) : encore moins bon : si vous achetez ce jeu, ne vous en prenez qu'à vous-même en cas de déception.

12-30 (2-6) : un jeu nul. Quelques parties et hop à la poubelle !

12 ET - (MOINS DE 2) : beurk! Quelle horreur! A n'acheter sous aucun prétexte.

MENTIONS SPECIALES

MEGA GAME

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 GAME

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.



PRESENTATION 91%
Le jeu est très bien présenté, les options sont nombreuses. Les écrans intermédiaires sont très réussis.

GRAPHISMES 91%
Les décors et les sprites sont nombreux et variés. Le scrolling vertical est rapide et fluide.

BANDE SON 72%
Les effets sonores sont assez réussis mais on aurait aimé davantage de musique.

JOUABILITE 87%
Très bonne, sauf pour les armes spéciales.

DUREE DE VIE 81%
L'option deux joueurs permet des parties géniales. Sauf, le jeu ne perd pas son intérêt.

INTERET 85%
Battle Squadron est un jeu captivant qui ne vous décevra pas. Quelques armes supplémentaires auraient été les bienvenues. Pour les bons joueurs.

FORMAT
Ces icônes vous indiquent la console sur laquelle tourne le jeu. En voici la liste complète.



SEGA



NINTENDO



MEGADRIVE



GX 4000



GAME BOY



FAMICOM



LYNX



NEO GEO

HORS SERIE CONSOLES+

SUPER



PIN S MARIO KART



LE PREMIER MAG
DES ACCROS DE LA
SUPER NINTENDO

... ET DE LA
GAME BOY



SUPER CADEAU

JAMAIS VU
LES DERNIERS NIVEAUX :
10 DES MEILLEURS JEUX POUR SUPER NINTENDO

60 PAGES DE PLANS

NOUVEAU!
LE 15 AVRIL

SUPER FX CE QUE LES VRAIS PASSIONNÉS DOIVENT SAVOIR

STARFOX: TOUS LES NIVEAUX DEVOILES





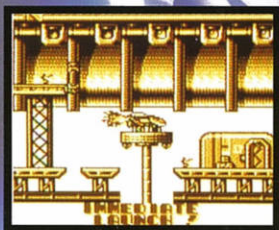
R-TYPE II

L'EMPIRE BYDO T'ATTEND !

Le shoot'em up d'arcade le plus fabuleux de tous les temps !
 Conçus par Irem, R TYPE puis maintenant R TYPE 2 ont leur adaptation sur console.
 Aujourd'hui, R TYPE 2 est disponible sur votre Game Boy.



Traversez 5 niveaux de jeu pour sauver l'univers à bord de votre vaisseau spatial R.9., avec tout votre arsenal et votre canonnière. (Plus vous appuyez longtemps sur le tir plus celui-ci est fort. De quoi faire des gros "cartons").



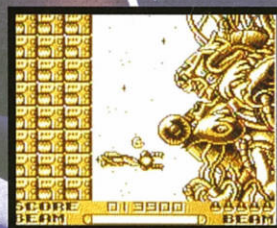
BOUCLEZ VOS CEINTURES ON DECOLLE !!



ENNEMIS DANGEREUX...



ENNEMIS NOMBREUX...



CA SENT LE ROUSSE !

GAME BOY



NINTENDO THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO