

SEGA - NINTENDO - NEC - LYNX - NEO GEO

joypad 16
N°16 JANVIER 1993

LE MAG DES CONSOLES

joypad

JANVIER 1993

66 JEUX TESTÉS

CHAKAN (GAME GEAR)
MICKEY 2 (M.SYSTEM)
MARIO & YOSHI (NES)
ETC...

DU JAMAIS VU!
TINY TOON
(SUPER NINTENDO)
ROLO
(MEGADRIVE)

DU NOUVEAU
ADDAMS FAMILY 2
ARME FATALE 3...
ENCORE PLUS LOIN
DANS LES PREVIEWS



JIMMY CONNORS
INCONTOURNABLE
SUPER NINTENDO

• JOYPAD N°16 • JANVIER 1993 • 30 F •
• BELGIQUE 195 FB • LUXEMBOURG 195 FL •
• SUISSE 9,5 FS • CANADA 6,95 \$ •





STAR WARS®

IL Y A BIEN LONGTEMPS DANS UNE GALAXIE
TRES LOINTAINE...



Original
Nintendo
Seal of
Quality

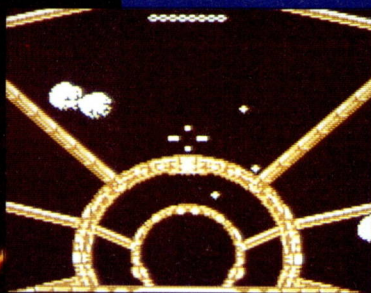
Maintenant sur

GAME BOY™

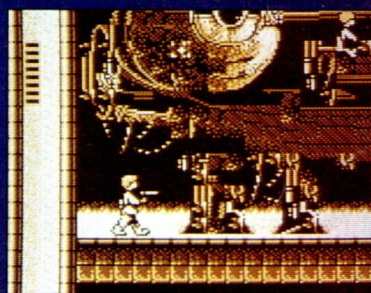
LICENSED BY
Nintendo

Star Wars is a registered trademark of Lucasfilm Ltd. All rights reserved. Used under authorization. Star Wars, game, 1999, LucasArts Entertainment Company. Used Under Authorization 1999 or year of first publication. Game Boy is a trademark of Nintendo Entertainment Company. Licensed by, LBI SOFT Communication programming by NMS NINTENDO. GAME BOY™. The NINTENDO Product Seal and other marks designated as TM are trademarks of NINTENDO.

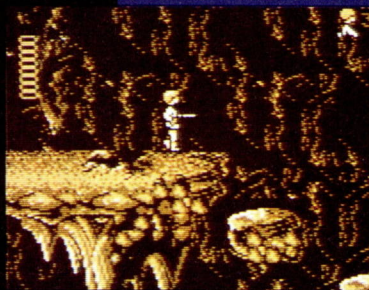
...LA GUERRE DES ETOILES...



A bord du Millennium Falcon



Le Spaceport



Tatooine



Détruis le générateur

TOUTE L'ACTION ET L'AVENTURE DU FILM LA GUERRE DES ETOILES, MAINTENANT SUR TON GAMEBOY.

Tu dirigeras Luke Skywalker, Han Solo et la princesse Leia. Tu devras battre les Stormtroopers, Jawas, Banthas, les chasseurs de primes et les droïdes de guerre. Luttas contre les périls du désert de Tatooine, la station spatiale de Mos Eisley, les défenseurs de l'Empire... Et si tu deviens un vrai Jedi, détruis l'étoile noire. Depuis le désert de Tatooine en passant par les grottes et le champ de météorites, jusqu'à l'étoile noire, tu traverseras 22 niveaux !

Star Wars, parfaite adaptation du célèbre jeu de Georges Lucas, est un jeu au scrolling multi-directionnel mêlant action, aventure et shoot'em up.

QUE LA FORCE SOIT AVEC TOUS LES LUDI PLAYERS !

UBI SOFT
Entertainment Software



36.15
LUDI
GAMES

FUN
Radio

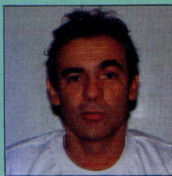
SOMMAIRE

JOYPAD

JANVIER 1993

NUMERO 16

ABONNEMENT.....59	INDIANA JONES72	FOOTBALL '93.....122
ARCADES.....34	JOE MONTANA '93.....71	NHLPA HOCKEY.....124
ASTUCES.....162	MENACER.....52	POWER ATHLETE.....130
CONCOURS ATARI.....117	PGA TOURNAMENT 2.....55	ROYAL CONQUEST.....126
COURRIER.....5	POWER ATHLETE.....82	SUPER VOLLEY BALL TWIN.....128
DAUBES.....161	ROLO.....76	TINY TOON.....104
NEWS.....6	STREETS OF RAGE 2.....60	WING COMMANDER.....108
PETITES ANNONCES.....174	TALESPIN.....84	
PREVIEWS.....22	TERMINATOR 2.....56	LYNX 138
TESTS.....38	THUNDER FORCE IV ■ ■ FC.....158	BASEBALL HEROES.....139
	WWF.....86	NFL FOOTBALL.....140
		WORLD CLASS SOCCER.....138
NINTENDO 44	NEC 90	GAME GEAR 142
F15 STRIKE EAGLE.....44	BOMBERMAN '93.....90	4 IN 1.....145
HAMMERIN' HARRY.....46	GOD PANIC.....101	CHAKAN.....146
MARIO ET YOSHI.....47	LEMMINGS.....102	DEFENDER OF OASIS.....147
MASTER SYSTEM 38	LOOM.....98	LEMMINGS.....148
BATMAN RETURNS.....41	PC KID 3.....92	PRINCE OF PERSIA.....149
MASTER OF DARKNESS ■ ■ FC.....159	TERRA KRESTA 2.....94	SONIC 2.....144
MICKEY 2.....38	THE ADAMS FAMILY.....100	STREETS OF RAGE.....150
		TAZMANIA.....143
NEO GEO 50	SUPER FAMICOM 104	THE TERMINATOR.....142
ART OF FIGHTING.....50	BART'S NIGHTMARE ■ ■ FC.....160	GAME BOY 152
	BATTLE CLASH.....137	BIONIC COMMANDO.....156
MEGADRIVE 52	BEST OF THE BEST	HIT THE ICE.....157
ALESTE NOBUNAGA ANS HIS	CHAMPIONSHIP KARATE.....110	LOONEY TUNES.....154
NINJA FORCE.....87	BULLS VS BLAZERS.....136	MARIO ET YOSHI ■ ■ FC.....159
CAPTAIN AMERICA.....68	CHESTER CHEETAH.....135	SPEEDBALL 2.....155
ECCO THE DOLPHIN.....64	HUMAN GRAND PRIX.....112	SUPER HUNCHBACK.....152
EX-MUTANT.....78	IMPERIUM.....116	SUPER OFF ROAD.....157
G-LOC AIR BATTLE.....70	JIMMY CONNORS.....118	
	JOHN MADDEN	



Voilà, c'est le premier Joypad de l'année; si l'on faisait un vœu? D'accord, ce n'est pas particulièrement original, mais ça ne mange pas de pain! En fait, moi j'en ferais bien deux pour 93. Le premier c'est de voir enfin arriver les CD rom de Sega et de Nintendo... avec des super jeux, bien sûr, pas des jeux de série avec c'est à ce moment là que l'on croit au père Noël, mais on a le droit de rêver. Cela dit, il est question que certains jeux baissent l'année prochaine, ce n'est pas encore officiel, mais soyez sûr que nous vous tiendrons au courant dès que l'affaire se précisera.

Lorsque vous lirez ces lignes, je serai au CES de Las Vegas avec Destroy, mon vieux complice. Tous les deux (du moins si j'arrive à tenir JM à l'écart des tables de Black Jack où il a l'habitude de dépenser ses économies!), nous allons explorer le moindre recoin de ce salon à la recherche des nouveautés que l'on nous prépare pour cette année. Je me régale à l'avance de découvrir enfin la mystérieuse console 32 bits de Matsushita qui devrait être présentée à Las Vegas. Il faut dire que ce n'est pas tous les jours que l'on découvre une nouvelle console et cela fait un bon moment que l'on n'a rien vu de neuf. Soyez sûr que l'on n'en ratera pas une miette et que nous vous raconterons tout dans le prochain numéro. Alain Huyghues-Lacour

JOYPAD est une publication mensuelle éditée par CHALLENGE Sarl, 103 Bd Mac Donald, 75019 Paris • Tél: (1) 40 35 48 44, Fax: (1) 40 35 16 47. Associés: Alain KANOUI, Gérard KANOUI, Claude UZAN, Marc ANDERSEN. Directeur de la publication: Marc Andersen • Rédacteur en chef: Alban HUYGHUES-LACOUR • Direction Artistique: Alain LANGLOIS • Maquette: LINOS, NATHALIE et PIXEL PRESS STUDIO • Coordination technique: Claude LUCAS et DANBISS • Publicité: Isabelle WEILL • NEWS: J'm DESTROY • Trucs & astuces: Steph et le grand Medium Mamadou Oungoulé N'GREG • Courrier: Keumi Xeuda • Correspondant: USA: Sendai Publications • JAPON: Softbank • Directeur des ventes: PROMEVENTE - Michel Yatca, (1) 45 23 25 60. Terminal EB6 • Modification de service et réassort: N° VERT: (1) 05 19 84 57. Photogravure: PPO, RPM, SLJ(c'est bô cob za?), PCS, et Intégraal • Imprimé par Jean Didier • Distribution: Transport Presse. • Illustration de couverture: CHAKAN® Tous droits de reproduction réservés. Commission paritaire N° 73360. Dépôt légal à parution.

COURRIER

des lecteurs

Ce mois-ci, je suis très énervé. J'ai reçu beaucoup de questions idiotes et, en plus, on est lundi matin, c'est très con. Vous m'énervez. Arrêtez de poser des questions débiles, arrêtez d'être lundi matin, arrêtez les jeux vidéo, c'est pas bien... (des voix au loin: bé qu'est ce qu'il a à crier comme ça, celui-là? Il est tout seul et il s'énerve, que lui arrive-t-il donc?)

Cher Joypad,

1. Y aura-t-il une simulation de hockey sur la Super Nintendo? Si oui, laquelle? Combien coûtera-t-elle?
2. J'ai eu ma Super Nintendo et je ne sais pas si Rival Turf est un bon jeu. Me le conseillez-tu? Sinon, donne-moi un meilleur jeu et du même genre.
3. J'hésite entre Super Soccer et Super Tennis sur Super Nintendo. Lequel est le mieux?
4. Sur Super Nintendo, quel est le meilleur jeu entre F-Zero et Super Mario Kart?

Gus et Pat

Chers Gus et Pat, bienvenue dans le monde fabuleux des questions et des réponses.

1. Oui, il y en a une qui s'appelle NHLPA Hockey. Ça tombe bien que vous nous en parliez, parce qu'on la teste dans ce numéro-ci, justement.
2. Il s'appelle aussi Rushing Beat, la suite va bientôt sortir et il faudra compter avec elle. C'est un bon jeu de baston à deux, mais il y a mieux, il s'agit de Final Fight.
3. Voilà. La première question très con. Bananes, Gus et Pat sont des ba-naaaa-neuuus! Comment voulez-vous comparer un jeu de tennis avec un jeu de foot? Ça n'a rien à voir, du tennis et du foot, Bon Dieu! Et en plus, on est lundi matin, c'est vraiment idiot comme question. Mettons que le tennis soit techniquement supérieur au foot, par exemple, imaginons. Si vous préférez le foot, vous choisissez le foot, vous n'allez pas jouer au tennis sous prétexte que les dessins sont plus beaux, non? (des voix au loin: eh bé il en fait du bruit, ce mois-ci, c'est bizarre, il n'est pas comme ça, d'habitude...)
4. Si vous jouez tous les deux, il vaut mieux que vous preniez Super Mario Kart. Un lecteur fils unique et sans copain devra plutôt opter pour F-Zero, beaucoup plus rigolo que Super Mario Kart quand on joue seul.

Salut à toute l'équipe,

Dans votre numéro 10 de juin 92, vous aviez dit que Nec et Hudson allaient relancer la gamme PC Engine aux USA puis en Europe. De plus, vous aviez annoncé en previews 16 jeux pour carte et CD. Depuis ce jour, vous n'avez plus parlé ni de la date à laquelle Nec et Hudson allaient importer officiellement la PC Engine en France ni des 16 jeux (à part deux exceptions) qui étaient annoncés. Comme, en plus, dans le numéro 13 d'octobre 92, AHL annonçait à nouveau, dans son éditto, la fin de cette console, moi je suis complètement paumé!

Grégory Detrez (Wittelsheim)

Enfin, ça a pris un peu plus de temps que prévu, comme d'habitude. Il faut bien que tu comprennes ça, mon gentil Gregounet, c'est que, dans les jeux vidéo, tout est en retard. Les machines, les jeux, les extensions, tout, tout, tout (des voix au loin: attention, gaffe, j'ai l'impression que ça recommence). En ce qui concerne l'implantation d'Hudson en France, on peut illustrer ce retard par un exemple: un représentant d'Hudson avait rendez-vous avec AHL, il n'est pas venu. Pas possible moi venir moi repartir vite. Apparemment, c'est pas demain la veille qu'Hudson s'installera en France. Quant aux consoles Nec en général, elles se portent très bien au Japon: il sort approximativement un milliard de jeux de rôle par mois. Si vous n'aimez pas les JdR ou/et si vous ne savez pas lire le japonais, laissez tomber.

Comme ce ne sont justement pas des jeux qui intéressent la grande majorité des joueurs français, AHL s'est permis de dire que la console était morte. C'est-à-dire, voyez-vous, il ne faut pas le contredire, il se fait un peu vieux et ça lui arrive de temps en temps de dire n'importe quoi, mais c'est pas bien grave (Je déconne, hein). Cela dit, il a un peu raison quand même, si Hudson ne se décide pas à donner un coup de pouce à sa machine en France, elle n'intéressera plus personne, alors qu'il sort ou qu'il va sortir de bons jeux traduits en anglais: Addam's Family, Lemmings, Loom (testés dans ce numéro), Sberlock Holmes, Dragon Slayer, Cosmic Fantasy 2, Falcon, etc... Par ailleurs, au Japon, Nec va commercialiser plusieurs extensions rigolotes: une souris (pour jouer à Lemmings et à Marble Madness qui devrait sortir bientôt), un quintupletur et des manettes à infrarouges (pour jouer à cinq à Bomberman 93 sans s'emmerler les câbles) et, enfin, un coussin virtuel. Vous le branchez, vous vous asseyez dessus, et il vous secoue à chaque explosion, il vous remue à chaque virage contrôlé, vous vous mangez le plafond quand vous vous éjectez de votre avion (et quand vous saurez qu'il existe des jeux sexy, au Japon... Abreuteu...).

Cher Joypad,

1. Je voudrais savoir quels jeux de baston je peux m'acheter sur Neo-Geo: World Heroes, Fatal Fury 2, Sengoku 2, Art of Fighting?
2. Y a-t-il des jeux de football européen, de basket et de tennis?

Padenon (Padadraice)

1. Fatal Fury 2 et Sengoku 2 ne sont pas sortis. Aof est très bien, mais il est difficilement jouable à cause du zoom sur les personnages. World Heroes est moins bien mais il a une meilleure jouabilité.
2. Pour le football, il y a Soccer Bravall, un jeu où s'affrontent des robots (qui ne disent pas "bé pourquoi ah ok ok ok" à longueur de journées, contrairement à Tonton Steph, qui ne sait pas jouer au football et qui n'a rien d'un robot). Sur Neo-Geo, il n'y a actuellement aucun jeu de tennis et de basket.

Salut Joypad,

Je voudrais savoir pourquoi vous ne parlez pas de la console Combo? Qu'en pensez-vous, va-t-elle remplacer les autres?

Frédéric Lagin (Villeurbanne)

Ce qu'il faut savoir, quand même, à propos de cette Combo, c'est que ça n'est pas du tout une console, ça n'a rien à voir. C'est juste un équipement capable de lire des cartes Jamma, comme tout plein d'autres. L'un de nos confrères en a fait tout un plat, mais il n'y a pas de quoi non plus pousser des bullements, ce genre d'appareils, ça n'est pas nouveau.

Manifestement, ce confrère avait du mal à trouver un scoop, et faire passer quelque chose de relativement ordinaire pour quelque chose de sensationnel, ça n'est pas très honnête vis-à-vis des lecteurs, vous ne trouvez pas?

Dans notre dernier numéro, nous vous avons présenté un autre modèle qui nous semblait plus intéressant, celui commercialisé par WDK. Plus avantageux parce que moins cher et parce qu'il a des possibilités plus attrayantes: location des cartes, adaptateur pour les cartes non Jamma (ce qui permet de jouer à des jeux plus anciens, AHL a craqué sur Moon Patrol), adjonction de périphériques (mitraillette, volant, pédales, etc)... Il nous semble que cette Arcade Machine répond plus à vos besoins et à vos envies. Attention toutefois, c'est quand même réservé aux plus aisés d'entre vous, dans la mesure où la machine coûte 1800 francs et que la carte-jeu la moins chère coûte 500 francs hors-taxes (Gauntlet ou Ghost'n goblins: 1400 francs, Warriors of Fate: 12000 francs, Street Fighter 2' Champion Edition: 4500 francs).

Cher Joypad,

1. Quelle sera la différence entre le Mega-CD et le Mega-CD 2?
2. Street Fighter 2' sera-t-il aussi beau sur Megadrive que sur Super Famicom?
3. Pourquoi Street Fighter 2' Y a-t-il un Street Fighter 1'?
4. Y aura-t-il un Sonic 3 sur Mega-CD ou sur Megadrive?

Antoine Mayor-Lares (Suisse)

1. Sega a voulu améliorer deux aspects de la machine: le temps d'accès (horriblement trop long sur Mega-CD) et le coût. Le Mega-CD 2 intégrera des composants moins chers qui vont permettre de faire baisser le coût de fabrication.
2. C'est pour le moment très difficile à dire, puisque la version Megadrive n'est pas finie. A priori, il devrait y avoir moins de couleurs, puisque la Megadrive est moins balaise que la Super Nintendo sur ce point-là.
3. Oui, il y a eu un Street Fighter. Il n'est sorti que sur Nec, c'était d'ailleurs le premier jeu proposé sous forme de CD. Il est aussi adapté sur micros, par US Gold, en 1988/89, mais ça n'était pas beau à voir. Enfin, il existe un Street Fighter sur Nintendo 8 bits, mais ça n'a rien à voir avec le jeu que nous connaissons.
4. Bon sang, encore une question idiote. Le Sonic 2 vient de sortir, Sega pense l'exploiter à mort pendant un bon bout de temps, et tu demandes déjà le 3? Mais sacré nom d'une pipe, il est probable qu'il sortira, mais il est impossible dès maintenant de savoir quand et sur quels supports, et en plus on est lundi matin alors je vais te dire un truc mon p'tit camarade, je vais (des voix au loin: ça y est, il recommence, il a klonké... Ecoute, je crois qu'il a fini, on peut le débancher, fais-le doucement, la prise est derrière, je vais faire une diversion)

ERRATUM: le mois dernier, j'avais parlé des kilo-octets, en disant qu'il fallait prononcer "kâô" alors que justement, il ne faut pas prononcer "kâô", je bais les mecs qui prononcent "kâô", ce sont des couillons qui ne savent pas de quoi ils parlent. Il faut dire "kâ". Voilà, "kâ", c'est parfait, c'est impeccable.

NEWS

PREVIEWS

NEWS: TU LE CROIS, ÇA?*



C'est la nouvelle année et nous sommes tous très contents. Après le caviar, le saumé fumé, le foie gras et les Street Fighter à gogo, les news affluent de nouveau de toutes parts. Une fois de plus, on ne sait plus où donner de la tête et l'on a bien souvent du mal à garder son calme lorsque certaines annonces pètent la pêche comme elles le font. Enfin, nous essaierons de ne pas soulever trop d'ardeur incontrôlée pour que ce début d'année se déroule dans les meilleures conditions possibles. A la une, à la deux, à la trois, c'est parti mon

zut il est parti

* copyright AHL. Petite explication: notre bien aimé rédacteur en chef, AHL, est un type génial bourré de champagne et de petites expressions sympathiques comme: "Ça Swingue (litre des news du mois dernier), Tu le crois ça!, Je ne me crois pas, t'es vraiment un blaieau, Quel truand, etc. Du coup, avec AHL on ne s'ennuie pas. Toute la journée, les membres de la rédaction ont droit à ces petites métaphores pittoresques qui mettent du baume au coeur lorsqu'on arrive le matin. Sans lui, Joypad serait morose et fade. Merci Alain pour ces mots qui nous vont droit au coeur, et continue à nous faire rire, on aime bien ça!

INFO

PC ENGINE: DEUX NOUVEAUX ACCESSOIRES

Deux nouveaux accessoires vont bientôt voir le jour au Japon pour la PC Engine. Si certains pensent que cette machine est obsolète par rapport à la Megadrive ou à la Super Famicom, ce n'est pas l'avis des Japonais qui, du coup, vont commercialiser un joyypad à infra-rouge fabriqué, comme de bien entendu, par Hudson

Soft et une souris toujours chez Hudson Soft qui permettra certainement de jouer à des jeux comme Populous, qui souffraient énormément d'un manque de maniabilité. Encore une bonne initiative de la part d'Hudson.

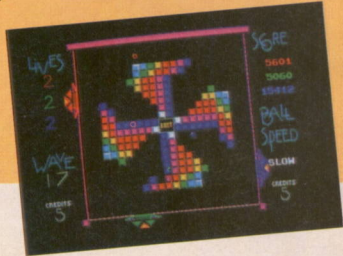


OFF THE WALL

PC ENGINE
TENGEN

Off The Wall est un jeu de réflexion qui tranche singulièrement avec beaucoup d'autres jeu que l'on connaît sur PC Engine. Ce jeu étant encore en cours de réalisation, il est encore très difficile d'en connaître son contenu exact, mais ce qu'il faut savoir c'est qu'Off The Wall se place dans la série des casse-têtes

bien prises de crâne. A chaque action que vous réaliserez, une cascades d'autres se formeront, créant ainsi un phénomène de chaîne particulièrement ardu à résoudre. Vous avez envie de vous prendre la tête? Parfait, Off The Wall est un jeu qui vous conviendra à merveille.



LE GAME GENIE SUR GAMEBOY

Le Game Genie est l'outil indispensable pour tous les joueurs qui ont, d'une part, envie de terminer leur jeu quand ils le veulent et, d'autre part, pour ceux qui, une fois le jeu terminé, veulent y jouer une nouvelle fois en éprouvant toujours autant de plaisir. Cet accessoire d'une utilisation super simple s'enfiche dans le port cartouche. Vous insérez alors l'une de vos cartouches de jeu dans le Game Genie et c'est parti... En entrant des codes qui vous sont donnés dans les autocollants que vous pouvez coller au dos de votre cartouche, ou dans le petit bouquin livré avec le Game Genie,

livre se glissant dans une réserve prévue à cet effet (impossible de le perdre), plus aucun jeu ne pourra vous résister. Alors, qu'est-il possible de faire exactement avec le Game Genie? Quasiment tout. Avec le Game Genie, on peut pratiquement modifier tous les paramètres d'un jeu. Ainsi, si l'on veut avoir 50 vies, une jauge d'énergie qui ne diminue pas, si l'on veut encore sauter plus haut dans les jeux de plates-formes ou frapper plus fort dans les jeux de combats, c'est encore possible. Un interrupteur situé sur le Game Genie permet également de rendre l'effet désiré, actif ou non et ce, à tout moment. Vous l'aurez compris aisément, le Game Genie est une arme redoutable.

MEGA CD
SONY
IMAGESOFT

Dracula est l'un des gros titres en perspective sur Mega CD. Basé autour du film dont tout le monde parle en ce moment, ce jeu d'aventure est d'action pousse le suspens à son comble d'autant que les graphismes sont tous digitalisés et rendent parfaitement l'ambiance du film. Pour lutter contre le comte Dracula, vous n'aurez pas besoin ici de crucifix bidon ou de pieu de bois, tout l'armement que vous trouverez sera hyper

Hi-Tech. Graphiquement on ne peut meilleur, il semble bien que ce titre ouvre au Mega CD, un nouvel horizon.

DRACULA



ALBERT ODYSSEY



Dans la plus pure tradition des jeux de rôle sur console, Albert Odyssey vous conduira dans un monde complètement imaginaire, dans lequel vous aurez fort à faire pour sauver l'humanité des forces des ténèbres qui, inexorablement, l'attirent vers les abîmes les plus profonds de l'enfer. Avec des dizaines et des dizaines de textes en japonais, des centaines et des centaines d'ennemis machiavéliques contre lesquels vous devrez lutter d'arrache-pied, avec une carte complètement folle dingue et surtout gigantesque, si vous aimez les jeux de rôle où l'on ne comprend que dalle, vous ne pourrez qu'apprécier ce jeu tant il vous fasci-

SUPER
FAMICOM
SUNSOFT

nera par son ambiance gigantesquissime.



BATMAN RETURNS

Je ne vous ferai pas un laïus complet sur Konami, mais d'après moi et ce n'est qu'un avis personnel, cette société japonaise est la meilleure -à l'heure actuelle- maison d'édition de jeux vidéo. Vous n'avez, pour en être persuadé, qu'à regarder le test de Tiny Toon sur super famicom. Une fois



de plus, Konami risque donc de frapper très fort avec cette adaptation de film qui connut un vif succès lorsqu'il fut visible dans les salles de cinéma. Bien que ce jeu ne soit qu'un jeu d'action et de plates-formes comme bien d'autres, l'ambiance qui s'y dégage est complètement faramineuse. En dirigeant Batman, l'homme chauve-souris aux mille visages, dans

les rues de Gotham City, vous aurez toutes les peines du monde pour prouver que vous êtes bien le messie. Grâce à vos bat-boomerang et votre bat-mobyle, vous réussirez tout de même quelques coups d'éclat qui feront réfléchir vos adversaires. Gigantesque dans son contenu, l'image de Konami ne risque sûrement pas de

SUPER FAMILICOM KONAMI



patir de l'adaptation de Batman Returns sur super Famicom tant cette réalisation semble étonnante.

SUPER FAMILICOM

Dans une époque où les hommes ne sont plus que les sous-fifres des machines, de terribles engins viennent encore un



peu plus atacher la liberté humaine. Cependant, un groupe de scientifiques résistants a réussi à mettre au point une arme terrible que sous le manteau l'on nomme Edono. Plus qu'une simple machine, plus qu'un simple robot animé, Edono est considérée comme l'arme finale et définitive. Grâce à sa puissance de feu, il peut mettre à mal n'importe quel ennemi qui se présente à lui. Vous êtes Edono et, malgré tout, vous vous apercevrez bien vite, que tout n'est pas rose et que de nombreux problèmes se dressent devant vous. En récoltant des bonus et de nouvelles armes, vous fortifiez bien sûr votre allure générale, mais bien souvent cela ne suffira pas pour parvenir au terme de ce jeu d'action pure et dure. Comportant des monstres de fin de niveau assez impressionnants, Edono est un titre que l'on aimera voir de plus près lors de sa sortie au cours du mois de février (fin février en fait).

EDO NO

Et hop, un nouveau jeu de plates-formes sur Super Famicom. C'est fou, quelle production! Video Kid est un fou furieux du magnétoscope. Tous ses sujets de conversation orbitent autour des films et du monde de la vidéo. Pour Noël, ses parents ont voulu lui faire plaisir en lui achetant le dernier cri des magnétoscopes avec des tonnes de milliards de boutons et des tonnes de milliards de loupioettes dans tous les sens. Video Kid est aux anges... Un jour où il était seul à la maison, Video Kid loue une nouvelle vidéo cassette, un truc d'enfer, complètement délirant qui le fait planer à donf. Ça y est, en deux secondes trois cinquième, voilà que Video Kid est transporté en plein coeur du film. Le pauvre, jamais il n'aurait dû s'y risquer. Maintenant, notre ami va se frayer un chemin à travers des décors plus que bizarres

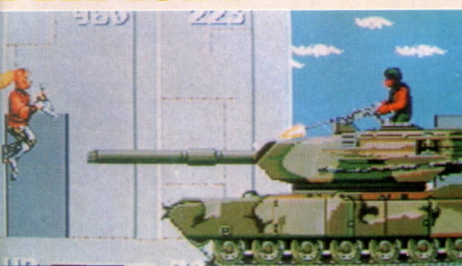
SUPER FAMILICOM



pour revenir au monde réel. Cinq mondes attendent Video Kid qui, tour à tour, se retrouvera au Far-West, dans un château fort médiéval, dans l'espace, etc. Graphiquement très mignon, Video Kid est un jeu qui s'annonce très distrayant; pourvu que la réalisation suive.

VIDEO KID

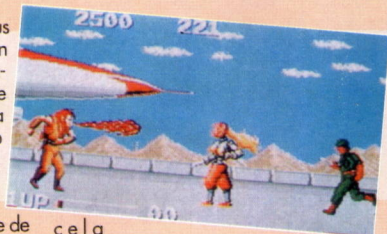
NINJA WARRIOR



MEGA CD TAITO

Ninja Warrior est un titre qui a connu ses heures de gloire lors de sa sortie en borne d'arcade, il y a de cela bien trois ou quatre ans maintenant. Sur Mega CD, Ninja Warrior devrait retrouver toutes ses lettres de noblesse. Certes, nous ne

sommes plus en face d'un écran comportant trois télévisions, ce qui était le cas dans les salles de jeux, mais la réalisation globale de ce Beat'Em Up dans lequel votre ninja est, en réalité, un andoïds, semble plus que correcte. Contrairement à la version PC Enigne, la version Mega CD de ce titre de Taito verra deux joueurs combattre simultanément comme dans la version originale. Graphiquement excellent, c'est très certainement au niveau sonore que ce jeu, au scrolling horizontal dans lequel vous devez dévaster des colonies entières de soldats suramés, donnera le plus d'effet. Aucune date précise ne nous a été donnée pour la commercialisation de ce jeu sur Mega CD. Nous vous tiendrons informés,



cela va de soi.



**SUPER
FAMICOM
KONAMI**

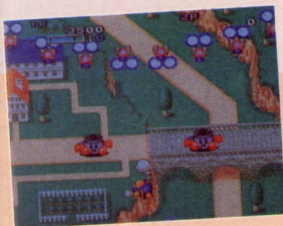
Si Twin Bee n'a absolument rien à voir dans sa réalisation et dans ses graphismes par rapport à Axelay, ces deux titres sont pourtant deux jeux de tir. Bien moins sophistiqué qu'Axelay, Twin Bee n'en est pas moins remarquable. Disponible depuis plusieurs mois sur PC Engine, Twin Bee est un titre qui pré-

sente tout plein de petits parasites à l'écran qui vous empêcheront d'avancer au rythme que vous désirez.

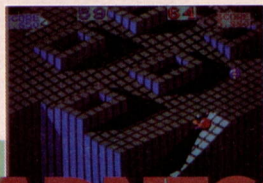
Pas moins de dix niveaux seront à votre disposition pour vous éclater comme une bête. Une fois de plus, et bien que ce titre ne soit pas réellement dans la

TWIN BEE

lignée de ce qui se fait sur Super Famicom, on ne restera pas insensible devant cette production qui, sous bien des égards, nous séduira.



**PC ENGINE
TENGEN**



MARBLE MADNESS

Cela fait un bon moment que l'on parle de l'adaptation de Marble Madness sur PC Engine; en fait, cela fait pratiquement un an qu'on attend ce titre, phare à l'époque en borne d'arcade. Bien qu'aucune date de sortie ne soit complètement définie, on sent que ce jeu d'adresse et de rapidité ne devrait plus trop tarder. Comme la version Megadrive, la version PC Engine de Marble Madness pourra se jouer à deux joueurs simultanément. Le premier joueur contrôlera la boule bleue, pendant que le second sera à la tête de la boule rouge. Evidemment, ces boules peuvent, durant le parcours, s'entrechoquer. Le but du jeu est d'arriver le premier à la ligne d'arrivée. Avant d'y arriver, tout un tas d'embûches et de galères telles que des ventilateurs, des aspirateurs, des marteaux venus d'on ne sait où, vous prendront la tête et vous feront ralentir. Dépêchez-vous, à l'arrivée, de belles récompenses vous attendront.

BATTLE LOAD RUNNER

**SUPER
CD ROM
HUDSON
SOFT**

C'est à croire qu'il n'y a plus que le créateur de la PC Engine qui développe pour cette machine! Comme vous l'aurez certainement compris à la lecture de ce titre, Battle Load Runner est une version remixée au goût du jour du célèbre Load Runner, que les plus anciens parmi vous connaîtront très cer-



tainement. Tout comme Bomberman '93 testé dans ce numéro, dans Battle Load Runner, on pourra jouer à cinq en même temps. Inutile de vous dire dans ces conditions, que l'éclate sera totale. Pas très original lorsqu'on y joue tout seul, ce sera très certainement à plusieurs que Battle Load Runner se révélera comme un excellent titre.



Aux dernières nouvelles, vous êtes le premier homme à être parvenu au rang de Premier Samouraï. Avant vous, de nombreux combattants s'y sont risqués mais jusqu'à présent, personne, je dis bien personne n'y était parvenu. Passé maître dans les arts martiaux et dans toutes les techniques de combat, votre lot est de sauver le monde, ce qui semble naturel jusqu'à présent. A l'écran, vous dirigez donc un ninja, fort de son épée à double tranchant, qui devra éliminer radicalement tous les morphes qui se précipiteront sur lui. Si les choses sont assez simples au cours des premiers niveaux, vous découvrirez bien vite que pour résister aux assauts répétés de vos adversaires, il faudra y mettre du vôtre et, surtout, ramasser les options bonificatrices qui se trouveront sur votre chemin. Toute l'action de First Samouraï se déroule suivant un scrolling multi-directionnel qui donne la pêche et la joie de vivre. Graphiquement excellent, nous ne pourrions profiter des bienfaits de First Samouraï qu'au cours du mois de mars, date de sa sortie; patience donc.



FIRST SAMOURAI

**SUPER
FAMICOM**

FRAY

Déjà disponible sur Game Gear, Fray n'est ni plus ni moins



SUPER CD ROM

qu'un simple Shoot'Em Up. Bien que graphiquement, tout tend à laisser penser que Fray pourrait être un jeu de rôle, ne vous trompez pas, cela serait trop bête. Cela dit, si vous désirez acquérir un bon jeu de tir à scrolling multi-directionnel qui



change complètement de ceux que l'on a l'habitude de fréquenter sur cette machine, la solution apportée par Fray me semble en ne peut meilleure. A l'écran, vous dirigez une petite bonne femme, une charmante demoiselle en vérité, en lutte contre toute une série de bestioles qui n'ont qu'une seule et unique envie: la bouffer pour leur quatre heures. Faites attention à vous, car malgré la présence de la gentille fée qui pourra vous venir en aide, les dangers que vous rencontrerez pourront, à chaque instant, vous faire voir l'enfer d'un peu plus près!

Vous êtes seul, livré à vous-même dans l'espace infini. Très vite cependant, votre solitude

IMAGE FIGHT II

prend fin lorsque des dizaines de scolopandres verveux vous agressent en vous assaillant de tous leurs feux. Gare à vous! Heureusement, vous êtes plutôt du genre bien armé. Entre les rayons laser et les méga-bombes, vous aurez tout l'attirail nécessaire pour en faire baver à n'importe quel énergumène. Suite du célèbre Image Fight, Image Fight II risque d'être un titre brillant tout comme l'était son grand frère. Se déroulant sur une dizaine de niveaux au cours desquels vous récolterez un maximum de bonus et de nouvelles options, il y a fort à

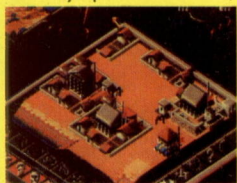


parier que ce Shoot'Em Up réveille en vous les instincts les plus bestiaux.

SUPER CD ROM IREM

POPULOUS II

Déjà Dieu dans le premier épisode, dans Populous II vous récidivez et perséverez à conquérir les hauteurs de l'Olympe. Fils de Zeus, votre père n'est



pourant pas un type génial. En effet, tout au long de ce jeu d'action/stratégie/réflexion, il vous prendra la tête pour ralentir

votre ascension. Inspiré par le célèbreissime Populous, Populous II apporte cependant bon nombre de nouveautés qui lui permettent d'être une nouveauté sans l'être réellement. Si, dans le principe, ces deux jeux se ressemblent dans leur stratégie et dans leur approche, ils sont complètement différents et c'est tant mieux. En construisant la terre, vous pourrez également construire des maisons dans lesquelles vos gens pourront se loger et

procréer. Plus vos humbles serveurs sont nombreux, plus votre énergie est importante et plus vous réussissez à conquérir de territoires et à vous hisser, peu à peu, dans les hautes strates de la Grèce antique. Un jeu génial, qui change fondamentalement de la grande majorité des jeux sur cette console.

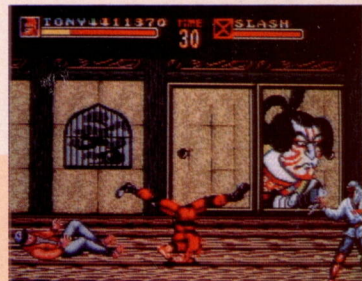
SUPER FAMILICOM IMAGINEE



SUPER CD ROM HUDSON SOFT

CREST OF WOLF

Si la Super Famicom a Street Fighter II, si la Megadrive a Streets Of Rage, pour l'instant c'était le calme plat pour la PC Engine et, plus précisément, pour son Super CD Rom. Avec Crest Of Wolf, les choses tendent à s'améliorer car Hudson s'y emploie de fort belle manière. Dans la peau d'un ninja, vous allez devoir catapulter hors de votre territoire tous les crétins de la mort qui s'y trouvent. A mi-chemin entre Street Fighter II, Streets Of Rage II et Double Dragon II, on pourra faire confiance à Hudson Soft pour la réalisation de ce soft. A en juger par les photos qui nous ont été présentées, on a de quoi être satisfait par ce titre complètement ahurissant.



Graphiquement d'une beauté pratiquement sans égal sur cette machine, Crest Of Wolf pourrait être un concurrent sérieux aux deux leaders de la baston sur console. Wait And See, comme disait le chinois gardien de mon immeuble.

SUD RADIO

Si vous habitez Paris, laissez tomber cette info, elle n'est pas pour vous. Par contre, habitants du Sud de la

France, vous pouvez vous réjouir car Sud Radio et Joypad ont pensé à vous. Avec une émission entièrement consacrée aux jeux vidéo les mardis et les jeudis à 18 heures 50, vous connaîtrez toute l'actualité en temps réel. De plus, les mercredis à 18 heures 50 (c'est une habitude), SOS Videokids vous permettra d'échanger, d'acheter ou de vendre vos jeux. Les petites annonces sont à adresser à "Sud Radio Sos Vidéo Kids 31071 Toulouse Cedex".

Décidément, Sud Radio aime les consoles et ce n'est pas nous qui les en blâmerons car très bientôt, cette radio dynamique proposera un hit parade radio des meilleurs jeux, dans le Top Sud à 18 heures 30. Branchez vos radios, ça bouge dans le sud.



SUPER FAMILICOM

KING OF RALLY

King Of Rally n'est rien d'autre qu'une course de voitures. Mais alors, qu'elle course! La représentation en trois dimensions est quasiment extraordinaire. Dans King Of Rally, vous devez rejoindre Pekin en partant de Paris. Tout commence après l'abaisse du drapeau. Les moteurs vrombissent et le rythme étreint des plus grands rallyes du monde commence. En dirigeant votre véhicule sur des pistes qui changent en fonction du pays traversé, vous n'allez pas en croire vos yeux. Rapide et particulièrement maniable, King Of Rally est une simulation de course automobile comme on a peu l'habitude d'en voir. En utilisant toutes les capacités de la Super Famicom en matière de zoom et de rotation d'écran, on est en droit de s'attendre à du très bon spectacle avec King Of Rally.



FATAL FURY II

NEO GEO
SNK



Devant l'immense succès connu par Fatal Fury sur la console la plus chère du monde,



mais également Super Famicom.

com (succès plus récent, il est vrai), il fallait bien que SNK se réveille en créant une suite à ce jeu de baston dans la lignée de Street Fighter II. C'est désormais chose faite avec Fatal Fury II qui devrait voir le jour dans le courant du mois de janvier. Lorsqu'on connaît le brio avec lequel le premier

volet fut programmé, il sera facile d'imaginer ce que pourra être la suite. Avec de nouveaux ennemis, de nouveaux coups, de nouveaux décors et de nouveaux tout, quoi, Fatal Fury II s'annonce sur cette machine comme un gros titre, un très gros titres, un immense titre, un titre Super colossal, un titre fantastique, bref, un titre hors du commun.

DEAD DANCER

Dans la série "J'aime les Street Fighter et j'essaye de faire aussi bien car moi aussi j'ai envie de me faire un maximum de pognon", je vous présente Dead Dancer. Au programme de ce jeu cent pour cent adrénaline, vous serez très rapidement au coeur du sujet. En affrontant le premier adversaire, vous comprenez vite ce que ce Dead Dancer peut vous offrir. En lui filant des coups de pieds de la mort et des coups de poings de l'enfer, vous verrez également qu'il sera possible



d'utiliser des coups spéciaux pour le mettre radicalement hors d'état de nuire. Avec des enchaînements du ton-

nerre de Dieu le père et des balayettes incroyablement rapides, il faudra anéantir sept adversaires pour être déclaré vainqueur. Tout comme Street Fighter II, Dead Dancer possède un mode deux joueurs dans lequel l'éclat sera certainement totale. Un jeu qu'il faudra voir de plus près pour savoir ce qu'il vaut réellement.



SUPER FAMILICOM
JALECO

**SUPER
FAMICOM**

STRANGE STRANGE WORLD

PREVIEWS

Strange Strange World est un jeu d'action doublé d'un Shoot'Em Up qui



s'annonce comme un très bon titre sur Super Famicom. Connus par les possesseurs de PC Engine sous le nom de Strange (une fois seulement) World, vous êtes à la tête d'une ménagère japonaise, armée de son balai magique qui doit débarrasser la planète de tous les intrus qui s'y trouvent. Et des intrus, il n'y a que cela dans ce monde vraiment très étrange. Si certains sont plus gros, plus volumineux, plus importants que d'autres, ce sont tous de véritables pestes qui ruinent

absolument tout sur leur passage. Sans décoiffer un maximum, Strange Strange World est un titre qui prend cependant, d'après ce qu'on a pu en voir, le chemin des très bons titres sur cette machine. En théorie, ce jeu d'action devrait être disponible à l'heure où vous lirez ces lignes.

JOE AND MAC II



**SUPER
FAMICOM**

Joe et Mac sont deux sacrés lascars préhistoriques. Une fois de plus, ils se sont embarqués dans une histoire incroyable où ils devront assurer comme des fous, pour venir à bout de tous les dinosaures et autres brontosaures merdiques qui se trouveront sur leur chemin. L'esprit du premier épisode est parfaitement respecté dans cette séquelle qui, une fois de plus, vous entraînera dans une savane

sauvage où le moindre faux pas vous sera très certainement fatal. Apparemment mieux animé que l'épisode précédent, qui souffrait quelque peu dans ce domaine, Joe And Mac II est un jeu d'action comme on en raffole. Comportant des couleurs qui débordent dans tous les sens et des musiques très dynamiques, Joe Mac II devrait être en vente, à l'heure où vous lirez ces quelques lignes.

Après un grand cataclysme, la terre n'est plus réellement ce qu'elle était des animaux plus qu'étranges jonchent sa surface et les forces du mal venues de l'enfer profitent de la situation pour mettre à mal les quelques humains qui sont encore libres. Sous ce scénario sombre, se cache en réalité un jeu

**SUPER
FAMICOM
SOFEL**

Shoot'Em Up plus principalement destiné aux enfants. En effet, tous les sprites de ce jeu de tir à scrolling vertical sont mignons, petits et assez rigolos. Inspiré, ça se sent de loin, par les grosses productions de dessins animés du pays du soleil levant, Flying Hero a des allures de jeux bien sympathiques. Bien que pas réellement original, on appréciera de naviguer dans des décors enfantins, de traverser des régions étranges et inhospitalières, de parcourir une dizaine de niveaux, de tirer un coup à droite un coup à gauche, d'éviter les flammes des dragons qui pourtant venir vous chatouiller les oreilles. Flying Hero sera en vente au Japon dans le courant du mois de février.



CYBORG 009

Ne craignez rien, Cyborg 009 n'a absolument rien à voir avec le film Cyborg dans lequel jouait l'affreux Jean-Claude Vandame. Ici, vous vous déplacez dans un univers post apocalyptique qui scrolle dans toutes les directions. Le jeu, se déroule à la manière d'un jeu d'action comme on en connaît désormais des milliards sur Megadrive. En déplaçant le Cyborg, vous vous apercevrez bien vite que rien ne sera d'une facilité déconcertante. Pour franchir les ennemis qui foncent sur vous et parvenir jusqu'au boss de fin, il faudra négocier chacune des difficultés, éviter chacun des enfoirés qui vous suivent à la trace. Grâce à vos incroyables facultés, votre Cyborg aura la faculté de pouvoir se diviser en six! Plus puissant dans cette configuration, les ennemis n'auront qu'à bien se tenir. Dans les tons orangés, Cyborg 009 devrait voir le jour au Japon dans le courant du mois de mars.

MEGADRIVE

FLYING HERO

-TELEX-TELEX-TELEX-

Sega annonce l'arrivée prochaine sur Master System des titres suivants: Streets Of Rage, Bugs Bunny, Captain Planet, Gp Riders, California Games II. Qui a dit que la Master System était une machine morte?

•••

La vidéo de Sega numéro II est en vente chez Sega, elle est bien bonne. Pour vous la procurer, vous n'avez qu'à leur téléphoner. Vous retrouverez sur cette cassette tous les meilleurs titres de la marque, ainsi que des nouveautés pas encore disponibles sur Megadrive, Master System et Game Gear. En tout, ce sont près de 65 jeux qui sont proposés parmi les 300 titres de la marque. Plus d'une heure d'enregistrement pour notre plus grand plaisir.

•••

Une bonne nouvelle. On nous annonce une baisse de prix de l'ordre de 25% sur toute la gamme Genie actuellement disponible en boutique. Du coup, le Game Genie Megadrive passe de 490 à 350 francs et le Game Genie sur NES passe de 390 à 290 francs. A ce prix là, il n'y a plus à hésiter.

TRANSBUNKER



Shoot'Em Up parmi tant d'autres, Transbunker vous placera dans la peau d'un pilote de transformers, vous savez bien, ces vaisseaux spatiaux complètement fous qui se changent à volonté et qui vous éclatent la tête à la moindre incartade. Dans ce jeu de tir à scrolling horizontal, vous devrez assurer sec car les ennemis que vous rencontrerez seront,

**MEGADRIVE
SEGA**

à chaque instant, votre pire cauchemar. Peu d'informations sur ce titre de Sega nous sont parvenues. Le jeu est tellement frais que le titre n'est même pas encore définitif; alors, ne vous inquiétez pas si vous ne le voyez pas demain dans les vitrines de vos magasins spécialisés.

GALAXY GAYMAN

**SUPER
CD ROM
FILL IN CAFE**

Dans la série "j'aime les petits dessins animés japonais, je suis un super héros, je bute tous les méchants, je sauve le monde dans le même temps, je délivre aussi ma copine qui est prisonnière d'un salopard de première, je n'ai pas les chevilles qui enflent bien que je sois l'homme le plus fantastique que je connaisse," voici Galaxy Gayman. Typiquement dans l'esprit des dessins animés Tong, cette production de Fill in Cafe, une boîte encore inconnue, est un Beat'Em Up pour enfants, apparemment sans grand intérêt. En vous transformant en Super héros, plus personne (en théorie) ne devrait vous résister. La réalité, en fait, est bien différente et, comme vous le verrez, Galaxy Gayman n'est pas un jeu aussi simple qu'il y paraît.



LEGEND OF SUCCESS JOE

**SUPER
FAMICOM**

Connu sur Neo-Geo, Legend Of Success Joe est le troisième ou quatrième titre à voir le jour sur Super Famicom après avoir été disponible sur la console la plus chère du monde. Legend Of Success Joe nous

conte l'histoire d'un sale même dont la sainte passion était de se bastonner dans les rues. Un jour pourtant, toute sa vie bascula lorsqu'il rencontra un manager qui l'entraîna sur un ring. En entrant pour la première fois sur le ring, Joe ne savait pas encore trop bien ce qui allait lui arriver. Très vite pourtant, il comprit son malheur et, dès la première beigne, il se mit à



répliquer. Sous ce petit scénario se cache, en réalité, un simple petit jeu de boxe au cours duquel vous devrez rencontrer adversaire après adversaire pour devenir le champion du



monde et obtenir la ceinture sacrée. Si toute la vie de Joe était vouée à la baston, c'est dans la boxe qu'il trouva réellement son créneau. L'ensemble du jeu semble de bonne facture, les combattants sont, à l'écran, extrêmement grands et l'on adorera certainement réfléter des coups de poings dans la tronche du boxeur d'en face pour le mettre KO en moins de temps qu'il ne faut pour le dire. Legend Of Success Joe devrait être disponible dans toutes les bonnes boutiques d'importation parallèle dès le début du mois de janvier.

DEVASTATOR

Très largement inspiré par Ernest Evans, l'un des premiers jeux sur Mega CD, Devastator



**MEGA CD
WOLF TEAM**

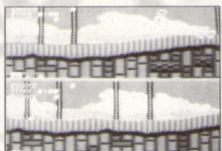
est le dernier titre en prévision chez Wolf Team. Utilisant les quelques capacités du Mega CD en matière de rotation de sprites, vous dirigerez une véritable bombe humaine qui, si on la chatouille, répliquera de toutes ses armes. Attention, Devastator colle parfaitement à la peau du personnage et si vous n'êtes pas de bonne humeur, ça va chauffer dans les chaumières. Dans un décor urbain futuriste, Devastator vous conduira dans des combats acharnés contre des chars d'assaut, des hélicoptères, des robots géants comme ceux que l'on trouve dans Robocop II le film. Armé d'une sorte de boomerang relié par une chaîne d'acier, le



Devastator dont vous avez la direction aura beaucoup, beaucoup de boulot avant de venir à bout des ennemis qui le pourchassent. Prévu pour le mois de février, il serait temps que les jeux commencent à débarquer sur ce support qui, pour l'instant, il faut être franc, ne connaît que très peu de succès.

MEGADRIVE

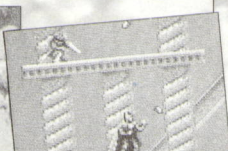
LE TOP 5 MICROMANIA



Sonic 2
Sonic le Hérisson nous revient pour de nouvelles aventures !! Un jeu de plateforme où il sera accompagné d'un renard très futé.



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



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.



Senna Grand Prix 499F
Une course de formule 1 où vous aurez le choix entre 19 circuits Êtes-vous prêt pour atteindre des vitesses vertigineuses ?



European Club Soccer 449F
La coupe de l'UEFA chez vous ! 2 modes de jeu : arcade et simulation. Possibilité pour 8 personnes de jouer dans le même championnat !

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



La Manette seule 145F

La "CITY" 399F

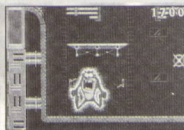


Retrouvez toutes les sensations de l'arcade !
Compatible avec la Megadrive et la Super Nintendo française, elle possède 8 boutons avec tir automatique indépendant, un tir rapide, un ralentisseur et un stick 8 directions.

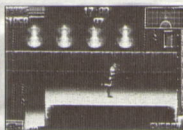
LES JEUX DE PLATEFORME



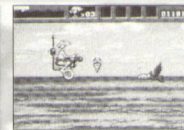
TaleSpin
Un superbe jeu de plateforme adapté du dessin animé de Disney ayant pour héros le célèbre Baloo !



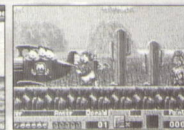
Tazmania 449F
Taz le démon de Tasmanie arrive sur nos écrans ! Des graphismes et une animation de toute première qualité. Eclatez-vous sur 6 niveaux fous !



Aliens 3 449F
Vous êtes le héros du film et devez libérer les otages avant qu'ils ne soient dévorés par les aliens. Dédales, couleurs sombres et suspense sont au rendez-vous.



Greendog 395F
8 niveaux tous plus fous les uns que les autres: vous ferez du skate, du patin et même de l'hélico à pédales.

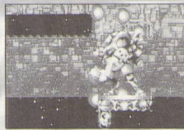


Donal Duck/Q.S. 399F
Rejoignez Donald dans sa quête du trésor Great Duck. Voyagez sur les 5 continents à la recherche d'indices, d'outils, de clés... dans des territoires pleins de dangers.

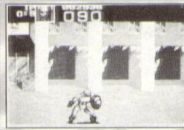


Chuck Rock 449F
Un jeu de plateforme aux graphismes hors du commun. Plus de 5000 écrans différents et délirants.

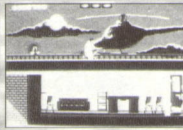
LES JEUX D'ARCADE



Thunderforce IV
Des scrollings superposés en permanence, des sprites qui bougent dans tous les sens, et les monstres de fin de niveau qui vous feront peur à la mort !



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



Terminator 449F
Vous incarnez Kyle Reese. Votre but: protéger Sarah Connor à tout prix. Pour cela trouvez des armes pour détruire les cyborgs et éliminez le Terminator.



Dragon's Fury 479F
Extra ball, bonus, fourchettes... Tous les ingrédients du Flipper sont là avec en plus 3 plateaux de jeu et 6 bonus stages.



Galahad 395F
Une quête digne de celle du Saint Graal. Vous incarnez Galahad à travers 21 niveaux et partirez à la recherche d'objets magiques.

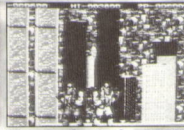


Predator 2 395F
Pour contrer le carnage de l'odieux Predator, vous incarnez un lic courageux et qui n'a pas froid aux yeux. 20 niveaux qui vont ravir les fans du genre.

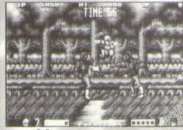
LES JEUX DE COMBAT



Street of Rage 449F
Jouez à deux simultanément sur des musiques dignes des salles de jeu ! La ville est sous le contrôle d'un syndicat du crime organisé: Combattez le !



Two Crudes Dudes 399F
Dans ce jeu de combat de rue vous pourrez lancer sur vos ennemis tout ce qui vous "passera" par la tête: voitures, tanks...



Double Dragon 449F
Vous êtes Billy ou Jimmy: votre mission est simple. Libérez votre amie retenue par un chef de bande.

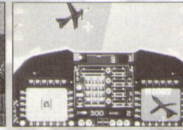
LES SIMULATIONS



Road Rash 2
Le must de la course moto sur console: jouer à 2 en même temps, chacun sa moto, l'écran est divisé en deux et permet de suivre la course simultanément !



LHX Attack Chopper 395F
L'hélicoptère le mieux préparé pour une guerre technologique. 30 missions sont au programme de la plus simple à la plus terrifiante.



F 22 Interceptor 449F
Plus de 100 missions différentes dans 4 zones de combat différentes !

LES MAGASINS MICROMANIA

Pour les Scotchés du jeu vidéo uniquement, MICROMANIA ouvre une nouvelle surface de jeux vidéo Galerie des Champs !!

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES
MICROMANIA FORUM DES HALLES
MICROMANIA ROSNY 2
MICROMANIA VELIZY 2

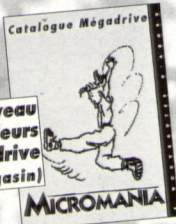
TEL 42 56 04 13
TEL 45 08 15 78
TEL 48 54 73 07
TEL 34 65 32 91

MICROMANIA LA DEFENSE
MICROMANIA LES 3 MOULINS
MICROMANIA NICE
MICROMANIA LYON

TEL 47 73 53 23
TEL 45 29 09 90
TEL 93 62 01 14
TEL 78 60 78 82

MEGADRIVE

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



Demandez le nouveau catalogue couleurs Micromania Megadrive (disponible en magasin)

GENIAL !

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



Action Replay Pro 499F
Plus de vies, plus d'énergie, plus de Gameplay. Permet de modifier les caractéristiques des jeux.



OFFRE SPECIALE A 149F
(Dans la limite des stocks disponibles)

Thunderforce 2	395F	149F
Alien Storm	395F	149F
Altered Beast	395F	149F
E SWAT	395F	149F
Crackdown	395F	149F
Flicky	395F	149F
Arrow flash	395F	149F
Dynamite Duke	395F	149F
John Madden Football	395F	149F

MICROMANIA

LES JEUX DE SPORTS



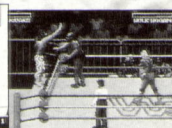
Amazing Tennis 499F
Amazing Tennis est vraiment étonnant ! Graphiquement très beau, l'animation des joueurs infernale, cette simulation a tout pour



Bulls Vs Lakers 499F
Bienvenue en NBA ! A vous le titre si vous défiez l'élite des équipes NBA. Jordan, Barkley, Dray, Ewing...



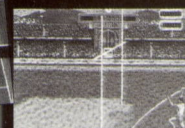
NHLPA Hockey 93 395F
500 Stars de la NHLPA avec leurs vrais noms, des gardiens de but plus forts et plus rapides, 2 équipes supplémentaires...!!



WWF Wrestlingmania 499F
N'avez-vous jamais rêvé d'être Hulk Hogan ou une autre superstar du catch ? Avec WWF WRESTLEMANIA c'est possible !



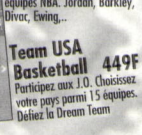
Jennifer Capriati Tennis 499F
En simple ou en double, les adversaires seront redoutables et cela aussi bien sur terre battue que sur le gazon ou la surface synthétique.



Olympic Gold 449F
Sept épreuves sont au programme : 100m, 110m haies, tir à l'arc, saut à la perche, lancer du marteau, plongeon et 200 m nage libre !



Team USA Basketball 449F
Participez aux JO. Choisissez votre pays parmi 15 équipes. Défiiez le Dream Team



John Madden 2 449F
2 joueurs peuvent affronter l'ordinateur côte à côte ou s'affronter l'un contre l'autre. Une multitude de tactiques sont disponibles.

Pour connaître la disponibilité d'un jeu dans un magasin Micromania, tapez 3615 MICROMANIA

LES JEUX D'AVENTURE



Dungeon and Dragons 499F
Dans ce superbe jeu d'aventure vous créerez d'abord votre équipe puis visiterez des vastes domaines, des châteaux et des donjons...



Shining and Darkness 475F
Vous devez soulever le voile du mystère : magie et labyrinthes à gogo seront au rendez-vous. Vous aurez la possibilité de sauvegarder vos parties.



Wonderboy in Monst. 475F
Partez à la recherche de votre amie capturée par le terrible roi Dracoon ; jouez des sons magiques qui ouvriront des passages secrets!



Lemmings 449F
Guidez les lemmings à travers 100 tableaux d'une difficulté croissante pour qu'ils ne s'écrasent pas au sol ou qu'ils ne croisent pas un tunnel dans le vide.



Populous 449F
Vous allez régner sur un peuple, le faire prospérer, lui faire gagner des batailles. Vous devrez affronter les désastres naturels qui réduiront vos efforts à néant si vous n'êtes pas assez prompt.

LES JEUX DE STRATEGIE

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

SUPER NINTENDO

LE TOP 5 MICROMANIA



Magical Quest

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



Star Wars

Un jeu d'un autre monde ! La Référence. Super Star Wars, c'est 14 niveaux, tous variés et différents les uns des autres ; vous aurez à dévaster une caverne, traverser des déserts, détruire l'étoile noire.... La musique, c'est tout simplement la reprise de la bande sonore originale du film !



Death Valley Rally

Beep Beep doit à tout prix éviter les pièges du Coyote. Un coyote plus stupide que nature, des animations à se tordre de rire !



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.



Streetfighter 2

Vous incarnez un combattant : vous pourrez choisir un combattant possédant ses techniques et coups bien particuliers. Vous vous battez en duel soit contre la machine soit contre un autre joueur. UN HIT !

La "CITY" 399F



Retrouvez toutes les sensations de l'arcade ! Notre héros vient de se faire subtiliser sa fiancée. Il vous faut visiter 7 îles exotiques des plus fantastiques aux décors féériques afin de la retrouver.

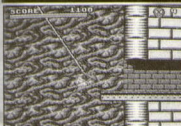
La "DYNA" 149F

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 switches de réglage de rapidité de tir pour chaque bouton.



Cà c'est vraiment dément !

LES JEUX DE PLATEFORME



Spiderman Vs X Men
Spiderman ne peut vous être inconnu ! Votre 1ère mission consiste à désamorcer des bombes...



Hook 499F
Enfilez votre collant vert et partez à la recherche du Capitaine Crochet. Des graphismes somptueux, une musique de délire, des boss des fins de niveau féels.



Super Ghouls 'n Ghosts 499F
Vous êtes Arthur, le chevalier le plus courageux du royaume partez à la rescousse de la Princesse Guenivière à travers huit niveaux défilants.



Addams Family 499F
La famille Addams a été kidnappée. Vous devez éviter toutes sortes de monstres et chercher des indices pour mener à bien votre mission.



Castlevania 4 499F
Votre mission: éliminer le comte Dracula. Vous risquez votre vie sur plus de dix niveaux en parcourant le château du baron de sang.



Adventure Island 499F
Notre héros vient de se faire subtiliser sa fiancée. Il vous faut visiter 7 îles exotiques des plus fantastiques aux décors féériques afin de la retrouver.

LES JEUX D'ARCADE



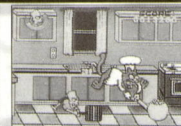
Gun Force
Gun force, un shoot'em up à la hauteur de la Super Nintendo. De nombreuses armes et des décors sublimes. Activez "l'hyper-espace" et détruisez l'ennemi !



Turtles Ninja 4 579F
La Statue de la Liberté a disparu ! L'adaptation de ce jeu d'arcade est fabuleuse. Vous monterez à Schröder comment se battent nos Tortues Ninja.



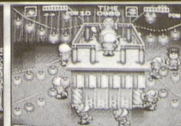
Contrat 3 499F
Battre vous contre une horde d'aliens déchirés grâce à votre mercenaire et à son armement ultra sophistiqué et tout cela sur six niveaux !



The Simpson's 499F
Bienvenue chez le délinant Bart Simpson's. Il doit retrouver ses devoirs perdus. A travers 9 niveaux, défilants, avec une parodie de Batman, King Kong et King of Monsters !



Robocop 3 499F
Robocop le célèbre flic métallique de Détroit traque les dealers aux 4 coins de la ville. Un jeu d'action qui vous tiendra en haleine pendant de longues heures.



Mystical Ninja 499F
Trouvez le fantôme disparu de la princesse et ramenez le dans la ville de Hero-Hora. 10 niveaux différents d'action et des énigmes à résoudre.

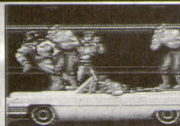
LES JEUX DE COMBAT



Super Double Dragon 549F
Billy et Jimmy sont de retour ! Spécialisés en Arts Martiaux, votre mission consiste à



Final Fight 499F
Votre mission consistera à débarrasser les rues de Metro City de la pègre qui y traîne.



Rival Turf 499F
Vous êtes déterminé à éliminer les lourds du gang de Big Al. Vous combattrez sur 6 niveaux, différents.

LES SIMULATIONS



Wings 2 499F
Retrouvez l'ambiance de tous premiers combats aériens : vous avez le choix entre 5 pilotes différents et plusieurs missions !



Top Gear 449F
Vous concourez sur plus de 30 circuits. Choisissez votre voiture pour sa maniabilité, sa vitesse de pointe ou sa puissance.



Pilot Wings 499F
Entrez dans la meilleure école de vol du monde, vous piloterez des engins de vertige: biplan, parachute, hélicoptère...

LES MAGASINS MICROMANIA

Pour les Scotchés du jeu vidéo uniquement, MICROMANIA ouvre une nouvelle surface de jeu vidéo Galerie des Champs !!

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES
MICROMANIA FORUM DES HALLES
MICROMANIA ROSNY 2
MICROMANIA VELIZY 2

TEL 42 56 04 13
TEL 45 08 15 78
TEL 48 54 73 07
TEL 34 65 32 91

MICROMANIA LA DEFENSE
MICROMANIA LES 3 MOULINS
MICROMANIA NICE
MICROMANIA LYON

TEL 47 73 53 23
TEL 45 29 09 90
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.

SUPER NINTENDO

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



MANETTE JB KING 599F

Manette avec variateurs de vitesse, diodes témoins, possibilité d'orientation des boutons de tirs...

Pour connaître la disponibilité d'un jeu dans un magasin Micromania, tapez 3615 MICROMANIA

MICROMANIA

GEANT PLUS DE 60 TITRES A PARTIR DE 349F

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.

Action Replay Pro

Plus de vies, plus d'énergie, plus de Gameplay. Permet de modifier les caractéristiques des jeux. Fait fonctionner les cartouches Import.



GENIAL !

ADAPTEUR AD 29

Pour utiliser les cartouches américaines sur la Super Nintendo française



OFFRE SPECIALE À 349F

(Dans la limite des stocks disponibles)
Strike Gunner 499F 349F
Spanky's Quest 499F 349F
G.F.E KO Boxing 499F 349F
Play Action Foot 499F 349F
Battle Tank 499F 349F
Thunderspirits 499F 349F

LES JEUX DE SPORTS



FI Roc/Exhaust Heat
Devenez Champion du Monde de Grand Prix. 16 circuits différents qui testeront votre habileté de pilote jusque dans ces limites !



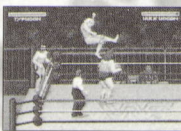
Super Soccer Champion 499F
Tous les coups sont permis pour enlever la balle à votre adversaire vous pourrez même aller jusqu'à lui donner un coup de poing !



NCAA Basketball 499F
Choisissez parmi les meilleures équipes du NCAA Basketball et participez à la saison complète. Michael Jordan n'a qu'à bien se tenir !



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



WWF Wrestlingmania 499F
Il n'y a jamais eu de Hulk Hogan? Montez sur le ring et défiez une de ces bêtes du catch. Toutes sortes de prises possibles.

LES SHOOT'EM UP



Space Megaforce
Un shoot'em up au rythme infernal et à l'animation irréprochable !



Axelay 649F
Un mega shoot'em up ! Votre conquête planétaire se déroule dans 6 mondes différents. Votre mission: conquérir chaque planète en récupérant les armes secrètes d'Axelay prises par l'ennemi lors de son passage. Des graphismes en 3D déirants.

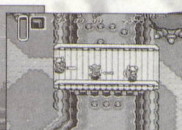


Phalanx
Prenez place dans votre vaisseau types softlight. Votre mission est simple, sortir glorieux des 8 niveaux.

LES JEUX D'AVENTURE



Out of This World
Une aventure démentiel! Vous êtes projeté dans un autre monde dépassant l'entendement, où le danger surgira à chaque instant.



Legend of Zelda 399F
Aidez Hyrule à sauver Zelda des griffes de Ganon. A travers de vastes territoires vous devrez explorer châteaux, forêts et rivières.



Prince of Persia
Votre bien aimé a été enlevé! Aidez de la retrouver: dans de superbes décors explorez, évitez les pièges, trouvez les bons passages.



Soul Blazer 499F
Pourriez vous vaincre Deathball ? Pour y parvenir, pas moins de 6 niveaux pour ce jeu de rôle action.



Lemmings 499F
Vous devez par divers moyens mener une colonie de petits êtres stupides, les lemmings, à un point précis.



Populous 449F
Utilisez au mieux vos pouvoirs célestes (malédiction, tremblements de terre, naissance et mortelle...) pour reconstruire les plans de votre adversaire.

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 NOUVEAUTES D'ABORD !

IMPORTANT

Achetez votre GAMEGEAR chez MICROMANIA

et recevez **GRATUITEMENT** votre **SACOCHE EXCLUSIVE !**



1290



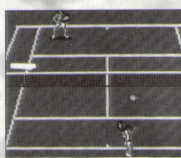
SONIC 2
Le tant attendu Sonic nous revient pour de nouvelles aventures !! Il pensait en avoir fini avec le docteur Robotnik, mais il n'en a rien. Il menace encore une fois la vie de milliers d'innocents!



TAZMANIA
Taz, démon de Tasmanie est dépourvu de patience, c'est un vrai démon ! Rien ne l'arrête dans sa course !



SENNA GP 269F
Pourrez vous rivaliser avec les talents de pilotes de Senna ! Une véritable simulation de course F1.



WIMBLEDON TENNIS 269F
Smash aériens, services canons, passages shots ! Un d'entraînement et 4 tournois prestigieux !



CHUCK ROCK 269F
Chuck est un vrai rockeur, il a un superbe coup de ventre pour se frayer un passage ! Retrouvera-t-il sa fiancée ?

LE TOP 5 MICROMANIA

Adaptateur Cartouche MASTER SYSTEM/GAMEGEAR
Utilisez tous les jeux Sega Master System sur votre console Gamegear



99F

LA GAMEGEAR + Sonic + l'adapt. secteur + la sacoche Micromania



99F

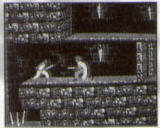
Le Wide Master 99F
Agrandi l'écran de votre Gamegear et laisse la possibilité d'utiliser l'adaptateur Master System/Gamegear en même temps

Adaptateur Secteur Spécial Gamegear

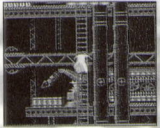
LES JEUX DE PLATEFORME



Shinobi 2



Prince of Persia



Terminator



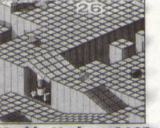
Batman Returns



Donald Duck 269F



Wonderboy Dr. Trap 269F



Marble Madness 269F

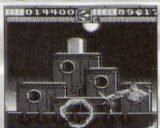
LES JEUX D'ARCADE



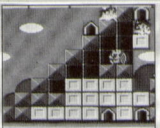
Spiderman 249F



G Loc (Afterburner 2) 245F



Ninja Gaiden 245F



Popils 249F



Halley wars 245F



Shinobi 269F



Smash TV

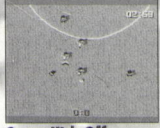
LES SIMULATIONS DE SPORT AVENTURE



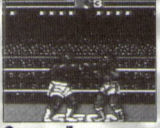
Olympic Gold (Multi-epreuves) 269F



Out Run Europa (Course auto) 269F



Super Kick Off (Football) 269F



Georges Foreman Boxing (Boxe) 325F



Super Monaco GP (Course Auto) 249F

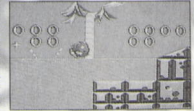


Crystal Warriors 325F

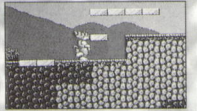


Devilish 245F

SEGA MASTER SYSTEM



SONIC 2 299F
Jeu de plateforme



TOM & JERRY 395F
Jeu de plateforme



PRINCE OF PERSIA 369F
Jeu d'aventure

Plus de 100 titres disponibles à partir de 99F

- OFFRE SPECIALE à 99F**
(Valable dans la limite des stocks disponibles)
- Battle Out Run 99F
 - Chase HQ 99F
 - E Swat 99F
 - Gain Ground 99F
 - Rastan 99F
 - Summer Games 99F
 - Vigilante 99F
 - World of Games 99F
 - RC Grand Prix 99F
 - World Grand Prix 99F
 - Psychic World 99F
 - Cloud Master 99F

TOP 20 SEGA			
Olympic Gold	365F	Astérix	395F
Terminator	369F	Wimbledon Tennis	365F
New Zealand Story	349F	Mickey Mouse Castle	395F
Trival Pursuit	325F	Populous	365F
Chuck Rock	369F	Aliens 3	395F
Senna Grand Prix	395F	S.C.I	349F
Super Kick Off	345F	Ms Pacman	395F
Marble Madness	349F	Champions of Europe	395F
The Simpson's	369F	California Games	345F
Donald Duck	395F	Moonwalker	395F

IMPORTANT: Le prix indiqué sur l'étiquette pendant le reste de la période de promotion. Promotions valables dans la limite des stocks disponibles. Super illustré par une équipe d'artistes de Bandai Namco.

GAMEBOY

Achetez votre Gameboy
chez Micromania et recevez
GRATUITEMENT
votre **SACOCHÉ**
exclusive



LA GAMEBOY 690F
+ Tetris + les écouteurs stéréo
+ le câble 2 consoles
+ la sacoche MICROMANIA

EXCEPTIONNELLE*
L'OFFRE CI-DESSUS
499F

* dans la limite des stocks disponibles

Pour connaître la disponibilité d'un
jeu dans un magasin Micromania,
tapez 3615 MICROMANIA

MICROMANIA

Light Master 99F

Agrandit l'image et permet
de jouer dans le noir



Action Replay Pro 349F

Modifiez les
caractéristiques
des jeux.
Multipliez vos
vies, énergies,
gameplay.



GENIAL !

Solarboy 349F

Faites le plein
de votre
Gameboy à
l'énergie
solaire.
5 à 10 h
d'autonomie



Adaptateur secteur 99F

Finissez piles ! Branchez-vous



GEANT
PLUS DE
100
TITRES
A PARTIR
DE 145F



LE TOP 5 MICROMANIA LES JEUX DE PLATEFORME



Super Mario Land 2
18 niveaux de folie. Mario le plombier
Italien sauveur de Princesses est de
retour, car le terrible Wario est
de nouveau passé à



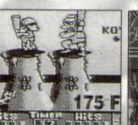
Prince of Persia 275F
Une animation
géniale, des
labyrinthes à an
perdre le tête, des
combats fulgurants
font de ce jeu un hit !
12 niveaux de jeu.



WWF 2 275F
6 des plus grands catcheurs
de la WWF sont de retour
pour des combats grandioses.



Tom and Jerry



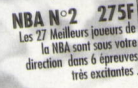
Simpson's N°2 275F



Dr Franken 259F



**Mickey Dangerous
Chase 275F**



NBA N°2 275F
Les 27 Meilleurs joueurs de
la NBA sont sous votre
direction dans 6 épreuves
très excitantes.



Track & Field 275F
Les jeux Olympiques comme si
vous y étiez. Qualifiez vous pour
les 11 épreuves !!!



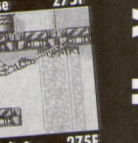
Adventure Island 269F



Megaman 2 275F



Mac Donald Land 299F



Bionic Com. 275F

LES JEUX D'ARCADE



Spiderman 2 275F



Double Dragon 3 275F



Terminator 2 269F



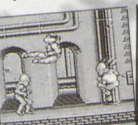
Double Dribble 275F



Ferrari Grand Prix 275F



Prince Vaillant 299F



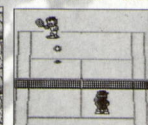
Turtles Ninja 2 275F



Robocop 2 275F



**Batman
Return of Joker 275F**



Tennis 229F



Blades of Steel 269F



Roger Rabbit 275F



Ultima Ruines 325F

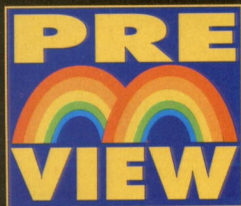


Final Fant. 2 345F

SIMUL. DE SPORT

AVENTURE

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
3 6 1 5
MICROMANIA ou
Micromania à votre
magasin
Micromania.



Addams Family 2

Fasciné par les premières aventures d'Addams Family, Ocean, le roi de l'adaptation des films à grand spectacle sur consoles, récidive avec l'arrivée prochaine sur Super Nintendo d'Addams Family II. Après avoir retrouvé Morticia au cours du premier épisode, vous êtes, une nouvelle fois, dans la daube jusqu'au cou lorsque la nouvelle tombe.

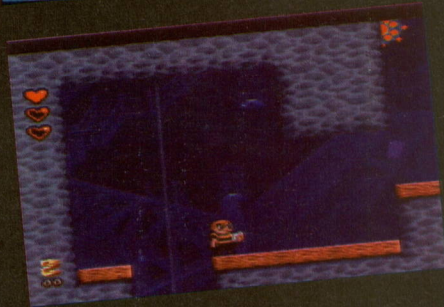
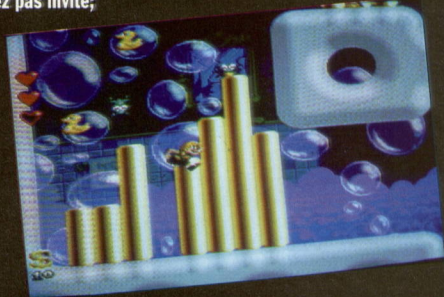
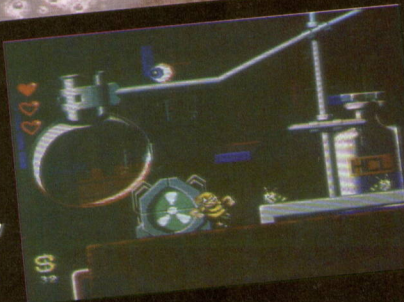
Transporté dans la peau du fiston Pugsley, résultat de l'union entre Morticia et Gomez,

alors que vous êtes dans un couloir où un grand nombre de portes se présentent à vos yeux, quelques peu effarés. Bien que cette demeure soit la vôtre depuis



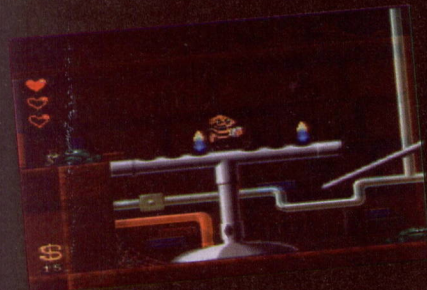
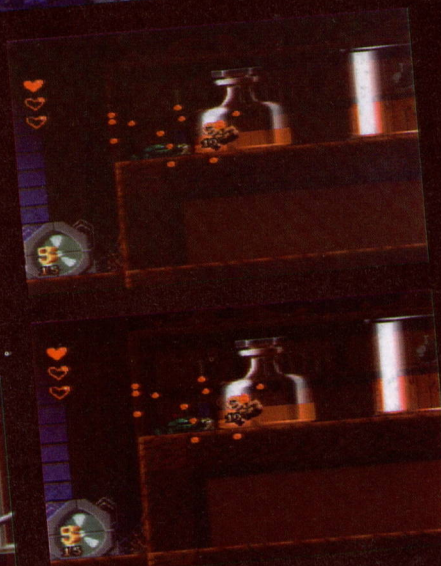
vos plus tendre enfance, vous avez du mal à croire que vous êtes seul, lamentablement seul sans personne pour vous aider. En ouvrant une porte, l'aventure commence. A chaque porte ouverte, une nouvelle pièce et un nouvel univers complètement délirant vous attendent. Dans les caves, la cuisine, la chambre à coucher, le laboratoire de chimie ou dans la salle de bain: une aventure nouvelle dans des décors toujours somptueux vous maintiendra en haleine. Parmi les tâches que vous aurez à accomplir pour réussir à sortir vivant de cet enfer, vous devrez monter sur des boulets tirés par de véritables canons féodaux, éviter de tomber dans des tubes à essais remplis d'acide chlorhydrique, ou sur des herbes acérées, nombreuses dans Addams Family. Tout au long de votre chemin, vous découvrirez des passages secrets, des zones de bonus qui vous permettront de gagner des points de vie ou d'énergie, perdus un peu bêtement dans un conflit avec l'un des co-locataires que vous n'aviez pas invité;

vous êtes, après on ne sait quelle opération, encore seul dans une maison mortellement angoissante où, pour survivre, mieux vaut être bien bâti. Pourtant, on ne peut pas réellement dire que Pugsley soit une force la nature, le pauvre serait même plutôt l'inverse! A l'écran, notre jeune homme, moche comme pas deux, se trimbale avec une démarche particulière: bras ballants qui traînent par terre, comme si, à tout moment, il cherchait à trouver son équilibre. Comme le premier épisode, Addams Family II est un jeu de plates-formes dans lequel vous rencontrerez de gigantesques difficultés avant d'atteindre votre but. Tout commence





Ils sont nombreux dans ce jeu. Pour éliminer ces cloportes qui vous collent aux fesses comme des chaussettes après une course marathon, vous aurez, à votre disposition, deux solutions: soit leur sauter sur le poil à la façon de Mickey de The Magical Quest de Capcom, soit leur refiler, de temps à autre, quelques coups de pieds dans les orteils, histoire de dire que vous n'êtes pas un dégonflé. Bien que la version d'Addams Family que nous avons eue entre les mains ne soit pas entièrement définitive, nous avons tous été séduits, comme nous l'avons été pour le premier épisode, par cette réalisation d'Ocean. Lors de sa sortie, qui devrait se situer aux alentours du mois de mars, je vous conseille tout particulièrement de demander à votre revendeur de vous montrer lorsque Pugsley se trimbale dans la salle de bain. L'effet des bulles de savons qui scrollent dans le fond est tout simplement remarquable. Je n'en dirai pas plus pour l'instant.



EDITEUR : OCEAN



LES
NOUVEAUTES
D'ABORD !



MICROMANIA
LE TOP 10
DES MAGASINS MICROMANIA

TOP 10
GAMEBOY
SUPER MARIOLAND 2
PRINCE OF PERSIA
TOM & JERRY
BIONIC COMMANDO
NBA CHALLENGE 2
ADVENTURE ISLAND
WWF SUPER STARS 1
TURTLES NINJA 2
SIMPSON'S 2
MEGAMAN 2

Commandez par Téléphone
92 94 36 00

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
s'agrandit et ouvre 200 m²
exclusivement consacrés au
scotchés du jeu vidéo.

NOUVEAU

MICROMANIA LA DEFENSE

Centre Commercial des 4 Temps
Niveau 2 . Rotonde des Miroirs
RER La Défense . Tél. 47 73 53 23

Ouv
les dim
13
déce

MICROMANIA NICE

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

Ouv
les dim
13
déce

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU

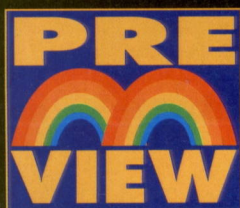
Niveau 1 . Face sortie Métro
69000 Lyon . Tél. 78 60 78 82

Ouv
les dim
13
déce

MICROMANIA LES 3 MOULINS

Centre Cial Les 3 Moulins
Pont de Billancourt
92130 Issy-Les-Moulineaux
Tél. 45 29 09 90 .

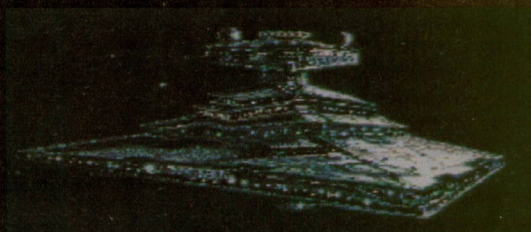
Ouv
les dim
13
déce



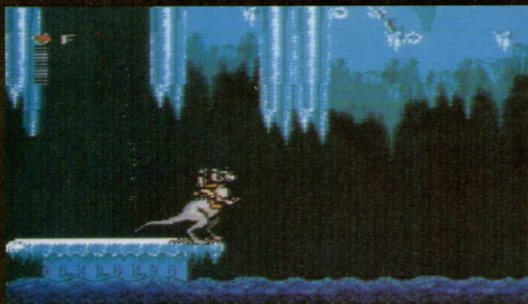
EMPIRE STRIKES

Second épisode de la trilogie de la guerre des étoiles, l'Empire Contre-Attaque est, du moins en film et à mon humble avis, le meilleur épisode. Alors, je ne cacherai pas ma joie pour annoncer, d'une voix vive et éclatante, l'arrivée prochaine de Empire Strikes Back sur la petite console de Nintendo, la NES.

Si vous ne connaissez pas la légende de la saga des Star Wars de notre bon ami George Lucas, voici, en quelques mots, ce à quoi vous avez à faire. Alors que dans la trilogie, l'Empire Contre-Attaque est en seconde position, dans la véritable histoire des Star Wars, celui-ci se trouve en cinquième. C'est-à-dire qu'en réalité, la trilogie que l'on connaît est, en fait, la seconde parmi les trois trilogies. Pigé? Inutile de vous prendre trop la tête sur des calculs ténébreux, de toute manière cet épisode là tombe pile au milieu, soit de trilogie, soit des trois trilogies. Tout est clair! Tout commence alors que vous venez de détruire, que dis-je, de complètement mettre en bouillie l'Etoile Noire de sieur Dark Vador. Une belle leçon que vous lui avez donnée là. Malheureusement pour les résistants et donc pour vous, vous avez été poursuivi et traqué sur les radars sidéraux de l'Empire. Votre planque sur une planète gelée a été découverte, et l'empereur se mêle à la pagaille en envoyant, sur le sol enneigé de la dite planète, des monstres d'acier ou Quadrapods gigantesques que vous devrez, bien évidemment, détruire. Mais n'allons pas si vite puisqu'au départ, dans la peau de Luke Skywalker, vous devrez retrouver votre chemin dans des cavernes glacées où vous rencontrerez tout un tas de bestioles inamicales qui essayeront, bien évidemment, de vous faire passer un mauvais quart d'heure. Je vous rassure, ils y arrivent parfaitement.



Parfois même, à l'approche des plus récalcitrants d'entre eux, il faudra vraiment y mettre la dose pour les faire rejoindre leurs mémés en ski qui sont toutes mortes depuis des lustres. Pour vous aider, une espèce de chameau futuriste sur lequel vous pourrez monter, vous assurera des déplacements un peu plus rapides ainsi que des sauts plus spectaculaires. Ce n'est qu'après avoir trouvé la sortie et, surtout, après avoir éclaté la tête aux monstres de fins de niveaux, que vous arriverez à la partie Shoot'Em Up d'Empire Strikes Back. Pour vous débarrasser des asticots métalliques et géants qui



avanceront progressivement vers votre base, il faudra tendre des fils entre leurs pattes. Ainsi, sous l'effet de leur poids, ils s'écraseront lamentablement sur le sol comme des perdrix en période de chasse. Par la suite, vous entamerez une nouvelle section de plates-formes au scrolling multi-directionnel. Dans ce tableau, vous devrez, armé de votre épée, conquérir Yoda, le nain qui cause comme ma grand-mère et qui est tout poilu de partout. Toute l'action de ce niveau se déroule dans une forêt épaisse, où de nombreux animaux vous



PERHAPS YOU ARE NOT AS STRONG AS THE EMPEROR THOUGHT.

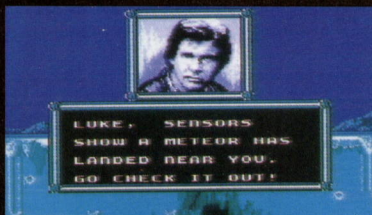
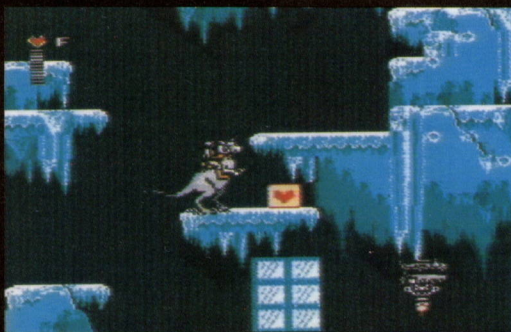


LUKE, SENSORS SHOW A METEOR HAS LANDED NEAR YOU. GO CHECK IT OUT!

RIKES BACK

mèneront la vie dure. Mais tant que la force est avec vous, vous ne craignez pas grand-chose, en tout cas, moins que si elle ne l'était pas.

Après une réalisation extraordinaire de Super Star Wars sur Super Famicom, JVC se lance à bride abattue dans celle d'Empire Strikes Back sur NES. Une fois de plus, et d'après ce que l'on a pu en voir, les amateurs de la série de George Lucas seront comblés. En effet, outre les musiques qui reprennent les thèmes du film, tout le scénario est parfaitement respecté. On retrouve, ainsi, dans Empire Strikes Back toutes les vedettes, tous les héros qui nous avaient tant fait planer lors de leur arrivée : dans les salles obscures. Han Solo, Chewbacca, Luke Skywalker seront là, tout au long de l'aventure, pour la partager avec vous. Un jeu qui s'annonce sous les meilleurs auspices possibles.



EDITEUR : JVC
DISPONIBILITE : FEVRIER



LES
NOUVEAUTES
D'ABORD !



MICROMANIA

LE TOP 10
DES MAGASINS MICROMANIA

**TOP 10
GAMEGEAR**
SONIC 2
CHUCK ROCK
TAZMANIA
WIMBLEDON TENNIS
SENNA GRAND PRIX
SPIDERMAN
DONALD DUCK
OLYMPIC GOLD
WONDERBOY DRAGON
MARBLE MADNESS

Commandez par Téléphone
92 94 36 00

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
s'agrandit et ouvre 200 m²
exclusivement consacrés à
scotchés du jeu vidéo.

NOUVEAU

MICROMANIA LA DEFENSE

Centre Commercial des 4 Temps
Niveau 2 - Rotonde des Mirrors
RER La Défense - Tél. 47 73 53 23

Ouvre
les dim
13 et
déc

MICROMANIA NICE

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

Ouvre
les dim
13 et
déc

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU

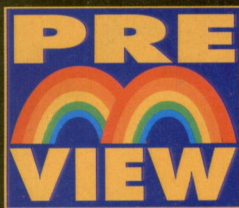
Niveau 1 - Face sortie Métro
69000 Lyon - Tél. 78 60 78 82

Ouvre
les dim
13 et
déc

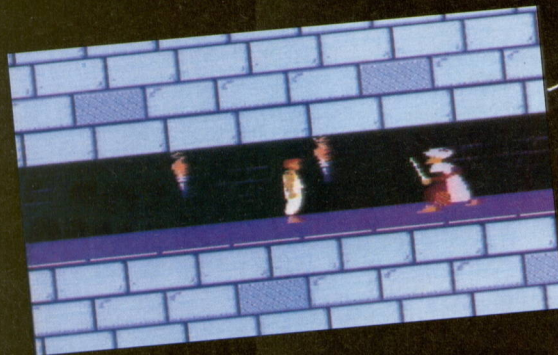
MICROMANIA LES 3 MOULINS

Centre Cial Les 3 Moulins
Pont de Billancourt
92130 Issy-Les-Moulineaux
Tél. 45 29 09 90

Ouvre
les dim
13 et 2
déc



PRINCE OF PERSIA



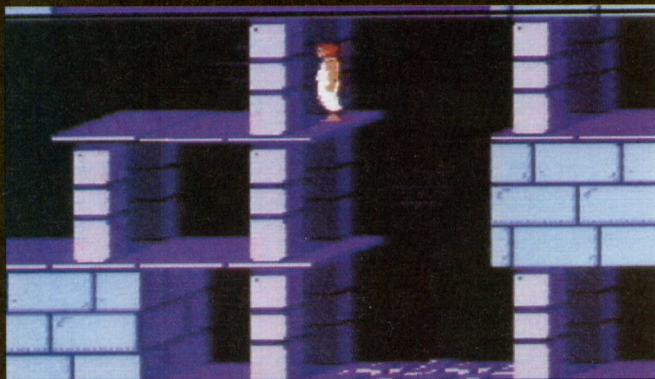
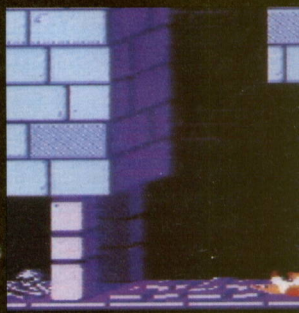
A l'époque où Iznogoud n'était encore qu'un sale nain arrogant et pétant de bêtise, un sombre tyran aux allures de vieux satire n'avait qu'une seule envie, s'emparer de la belle princesse de Perse et la maintenir captive dans les geôles de la forteresse inaccessible, qui du reste, est la demeure de ce fou furieux de l'esprit. Ce n'est que grâce à un plan magnifiquement orchestré que votre douce et tendre amie, celle que vous prenez pour la plus jolie fille du monde, s'est retrouvée prisonnière de l'infâme Vizir Jaffa qui, bien sûr, en est profondément amoureux. C'est ainsi que commence le début de la galère.

Après une période assez difficile, pendant laquelle vous ne cessiez d'ingurgiter médicaments, sédatifs et autres pillules miracles pour essayer de dormir dans de bonnes conditions, la hargne et la vengeance vous rongent les boyaux de ventre et les cellules de crâne.

Dans votre vie, votre vie perso, celle de personne d'autre en somme, vous êtes devenu une véritable larve. Un jour pourtant, au petit matin, un rayon de soleil, lumière céleste s'il en est, éclaire votre visage de mille feux. C'est le déclic. Prenant votre courage à deux mains, vous décidez d'aller rendre une petite visite à Jaffa et de lui dire ce que vous pensez de son comportement. Aussi, n'avez lorsque vous pénétrez dans le palais de Vizir, peu de choix s'offriront en fait à vos yeux. Dans la tourmente de la vengeance et de l'amour, lorsque le Vizir Jaffa vous déclare du haut de son trône que vous

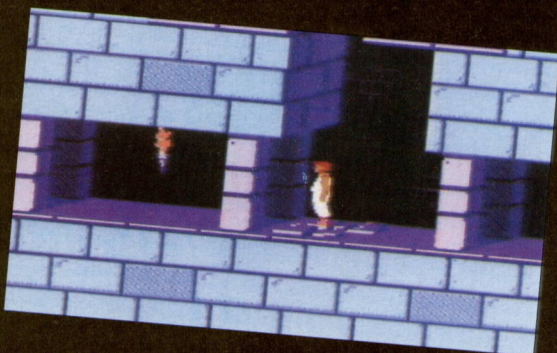
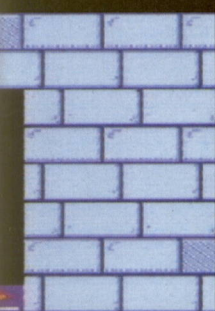
n'avez qu'une heure, une seule, pour retrouver la belle, vous sentez la rage, la haine monter en vous. Eh oui, la vie n'est pas faite que d'amour et d'eau fraîche. Les pieds bien enfoncés dans vos babouches "Made In Persia", c'est la meilleure qualité et la moins chère, vous vous retournez et partez à la recherche du soleil de vos jours, enfermée dans l'une des nombreuses pièces que comporte le palais. Pour commencer cette recherche

palpitante, vous ne posséderez aucune arme, rien, pas une miette de pistolet ou d'épée à double tranchant. L'une de vos premières priorités sera donc de récupérer de quoi éliminer les quelques gardiens de portes qui se trouveront sur votre passage. Les combats s'effectuent alors tout à fait dans la tradition des duels légendaires, qui ont fait la réputation des chevaliers du moyen-âge. Deux hommes se font face, un homme trépassé. Le palais du grand vizir Jaffar est un véritable labyrinthe rempli de pièges étranges et nombreux. Bien souvent, avant de sortir d'un écran, vous devrez résoudre une petite énigme, comme, par exemple, passer sur des planches de bois amovibles pour déclencher un système d'ouverture de portes. Durant tout le jeu, vous devrez également faire preuve de souplesse et d'endurance. De souplesse d'abord, car je vous garantis que vous aurez de nombreuses escalades à effectuer. Pour éviter des pics acérés, vous devrez sauter au-dessus de ravins gigantesques, pour retrouver le droit chemin après avoir subi une petite déconvenue, vous pourrez sauter à pieds joints le long d'un mur, chopper le rebord et, ainsi, vous hisser à la force des



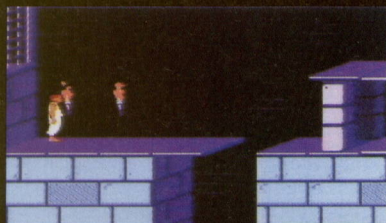
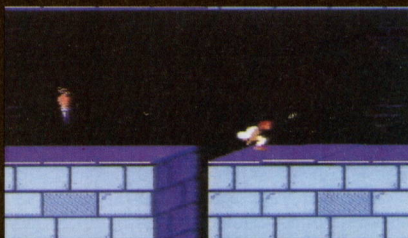
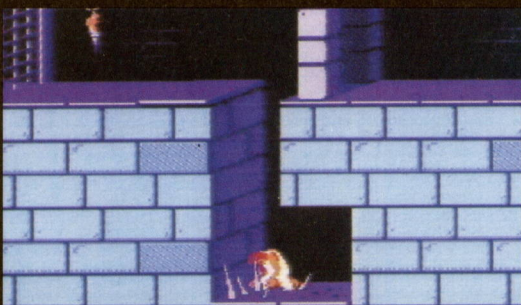
bras. D'endurance enduite, naviguer dans ce dédale de pièces n'est guère de tout repos et, pour retrouver votre petite amie en moins d'une heure, il faut avoir du souffle. Si une très grande partie du jeu se déroule dans le palais lui-même, vous serez également, dans Prince Of Persia, obligé de vous trimballer dans des catacombes, dans des

F PERSIA



grottes mystérieuses et dans les fondations. De temps en temps tout de même, certains objets pourront vous venir en aide avant que vous ne soyez complètement exténué. Ainsi, des fioles d'eau de jeunesse vous permettront de reprendre un peu d'énergie perdue, lors des combats ou des chutes retentissantes au sol.

Apparemment tout à fait exemplaire dans sa réalisation, Prince Of Persia sur NES s'annonce du tonnerre de Dieu le père, d'autant que l'animation des divers personnages rencontrés tout au long de ce jeu d'action/aventure, s'annonce comme tonitruante, du moins d'après ce que nous en avons vu. Prince Of Persia devrait être disponible sur NES dans le courant du mois de février ou mars.



EDITEUR : MINDSCAPE



LES NOUVEAUTES D'ABORD !



MICROMANIA
LE TOP 10
DES MAGASINS MICROMANIA

TOP 10 SUPER NINTENDO

- STREET FIGHTER 2
- SUPER MARIO KART
- THE LEGEND OF ZELDA
- CONTRA 3
- TURTLES NINJA 4
- PRINCE OF PERSIA
- DEATH VALLEY RALLY
- F1 ROC
- NCAA BASKETBALL
- SUPER GHOULS'N GHOS

Commandez par Téléphone
92 94 36 00

MICROMANIA CHAMPS-ELYSE
s'agrandit et ouvre 200 m
exclusivement consacrés a
scotchés du jeu vidéo.

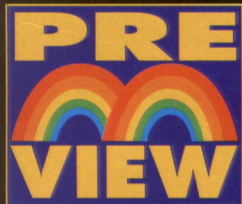
NOUVEAU

MICROMANIA CHAMPS-ELYSE
Galerie des Champs (Galerie Basse)
84, av. des Champs-Élysées
RER Ch. de Gaule-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



TERMINATOR

**SOUS UN CORPS
D'HOMME
SE CACHE
UNE MACHINE
AFFOLANTE**

Décidément, le cinéma inspire les créateurs de jeux. Avec Ocean, qui n'arrête pas de négocier licence sur licence, Mindscape fait, dans son petit coin, un boulot énorme avec l'adaptation de l'un des plus grands titres du cinéma moderne, avec Terminator. Si vous connaissez la version Megadrive de ce titre réalisé par Virgin, vous pouvez, d'emblée, mettre votre mémoire aux oubliettes, cette version sur Super Nintendo n'a presque plus rien à voir avec ce que l'on connaissait. Seul, le scénario reste identique et retrace plus ou moins celui du film. En 2029, la terre n'est plus réellement ce qu'elle est aujourd'hui, les machines se sont emparé de tous les postes clef. Les hommes, réduits à l'état d'esclaves, n'ont plus aucune liberté. Le monde est

devenu un véritable enfer dans lequel plus rien n'est réellement excitant. C'est ainsi qu'une petite communauté d'hommes s'est formée pour se rebeller contre la domination de ces foutues machines. A la tête de cette force résistante, un homme: John Connor, fils de Sarah Connor dont nous vous reparlerons un peu plus loin. Devant cette force de plus en plus importante, les machines ont mis au point un humanoïde hyper résistant et fort comme Hercule. Cet humanoïde est le Terminator version T1. Le plan projeté par les machines pour endiguer l'avance prise par les résistants, est un voyage dans le temps, avant, en fait, que la guerre nucléaire qui a ravagé la planète Terre n'ait été déclenchée.

Nous nous retrouvons donc en 1984, début de notre histoire. Pour contrecarrer les machines, John Connor a, lui aussi, envoyé dans le passé son fidèle lieutenant Kyle Reese, pour venir en aide à la belle Sarah Connor, mère de John et cible du Terminator. En effet, les machines étant devenues hyper intelligentes, elles

pensent, à juste titre d'ailleurs, qu'en éliminant la mère, le fils ne viendra pas au monde. Du coup, le jeu sera une véritable course poursuite entre vous (dans la peau de Kyle Reese) et le Terminator qui, sans relâche, ne cessera de courir derrière les jupes de Sarah qui n'en porte jamais.

Le jeu en lui-même se déroule suivant un scrolling multi-directionnel, dans lequel vous devrez tirer sur tout ce qui bouge. Eh oui, bien que vous soyez dans la peau du gentil, les flics de la ville n'aiment pas vraiment les mecs dans votre genre, qui, sous prétexte de vouloir aider le genre humain, se permettent de tout dévaster. D'autant plus que lors de la scène dans le commissariat, vous allez réellement vous en donner à coeur joie pour balourder un

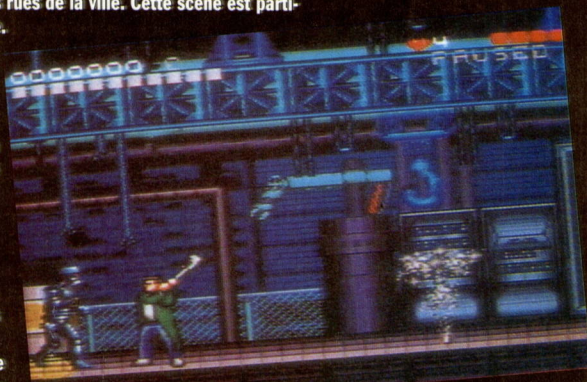


ATOR



maximum de bastos à la tête de ceux qui vous emmerdent un petit peu trop. Si, dans sa majeure partie, Terminator se déroule comme un jeu d'action traditionnel, certains niveaux seront entrecoupés par des images digitalisées issues du film. Mieux encore, dans Terminator, vous aurez également droit à une fabuleuse course-poursuite en voiture dans les rues de la ville. Cette scène est particulièrement impressionnante.

Si vous connaissez par cœur le film, vous n'aurez aucune difficulté à entrer dans l'ambiance glauque des rues de Los Angeles et à arpenter chaque stage de ce jeu qui en comporte une dizaine. Dans un dédale de salles où vous serez confronté à bon nombre de dangers, bien souvent très originaux mais toujours tirés du film, vous serez toujours ravi de faire une petite partie de Terminator, dès que ce jeu sera disponible.



EDITEUR : MINDSCAPE
DISPONIBILITE :
MARS/AVRIL



**LES
NOUVEAUTES
D'ABORD !**



MICROMANIA
LE TOP 10
DES MAGASINS MICROMANIA

**TOP 10
MEGADRIVE**
 SONIC 2
 WORLD OF ILLUSION
 STREET OF RAGE 2
 BATMAN RETURNS
 SENNA GRAND PRIX
 EUROPEAN CLUB SOCCER
 TAZMANIA
 DRAGON'S FURY
 BULLS VS LAKERS
 NHLPA HOCKEY 93

Commandez par Téléphone
92 94 36 00

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
 s'agrandit et ouvre 200 m²
 exclusivement consacrés aux
 scotchés du jeu vidéo.

NOUVEAU

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

Ouv.
7 j/7
déc.

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

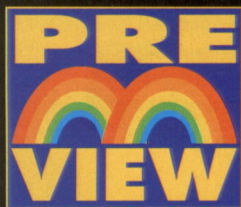
Ouv.
7 j/7
déc.

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

Ouv.
les dim.
13, 20
déc.

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

Ouv.
les dim.
13 et
déc.



LETHAL WEAPON



suicidaires. Moins bon tireur que Murtaugh Riggs sera, par contre, beaucoup plus rapide que son partenaire.

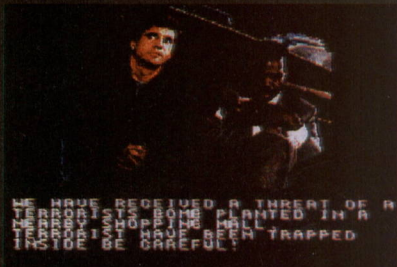
L'histoire de Lethal Weapon suit à peu près celle du film, c'est-à-dire qu'au cours des cinq niveaux de ce jeu d'action et de plates-formes, dont quatre sont directement accessibles dès le départ du jeu, vous vous retrouverez tour à tour dans un port de marchandises, dans des immeubles sombres remplis de dangers mortels, etc... Avant le début de chaque scène, une petite intro (une image, en fait) digitalisée vous permettra de connaître le but de chaque mission. Ainsi, la première mission vous conduira dans des docks très malfamés où vous devrez récupérer des objets mystérieusement détenus par une bande de crétins qui aiment jouer du pistolet. En avançant sur des poutrelles, votre flic devra faire très attention, car au moindre faux pas, il pourra

Dans la série des Strasky et Hutch et autres flics super cools mais qui font un job d'enfer, Dany Glover et Mel Gibson dans leur rôle respectif de Murtaugh et de Riggs, vont s'en donner à cœur joie dans ce nouveau titre d'Ocean, société qui n'arrête pas de développer sur console Nintendo. Seraient-ils intéressés?

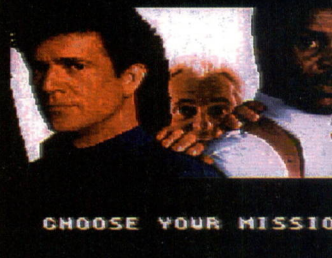
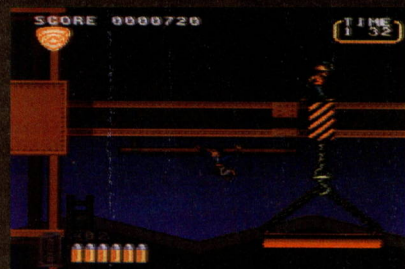
Toujours est-il que la question aujourd'hui n'est pas là. Lethal Weapon, connu en France sous le nom de l'Arme Fatale, est donc l'adaptation du film à grand spectacle dont la troisième partie était encore visible dans les salles de cinémas parisiens il n'y a encore que quelques semaines.

Vous voilà donc catapulté dans la peau de ces deux flics aux allures si différentes. Si Murtaugh est un père de famille bien rangé, Riggs lui, est une véritable bombe humaine aux tendances pour le moins

se faire bouffer par les requins qui circulent dans les eaux du port. La seconde mission est, elle aussi, particulièrement fastidieuse. Elle vous entraînera au cœur de la ville de Los Angeles. Une bande de terroristes a posé un peu partout des bombes, qui, si elles explosent, causeront des milliards de dollars de dégâts. Le deal est clair, soit la ville et le maire payent une rançon de dix millions de dollars, soit vous découvrez les bombes et, surtout, les malfrats qui les ont posées avant qu'elles n'explosent. Rapidité, dextérité sont les deux seules qualités qu'il faudra que vos flics possèdent pour déjouer ces plans diaboliques. Une alerte à la bombe vient de se déclencher près d'un centre commercial. Le système de sécurité a parfaitement fonctionné et les terroristes sont enfermés à l'intérieur. Vous serez dépêché sur place pour les arrêter. Tel sera le contenu de votre troisième mission.



WEAPON



La quatrième suit à peu près le cheminement des missions précédentes, c'est-à-dire que tout au long du jeu, vous devrez sauter, tirer, refiler des coups de pieds à vos adversaires pour économiser des munitions. Bien que vous puissiez trouver des munitions sur le parcours, dans ce domaine, mieux vaut être économe et radin. Toutefois, au cours de ce niveau, vous devrez faire preuve d'audace en évitant les gardiens munis de lance-flammes, pour retrouver Leo



Getz maintenu prisonnier dans un building voisin.

Quant au cinquième niveau, il est encore secret puisqu'il ne vous sera dévoilé que lorsque les quatre autres niveaux auront été terminés. Vous savez désormais ce qu'il vous reste à faire.

Un menu d'option, disponible dès la page de présentation, vous permettra de choisir, entre autres, la difficulté du jeu. D'après ce qu'on a pu en voir, Lethal Weapon se révèle être un jeu assez difficile qui devrait vous maintenir en haleine pendant de longs moments.

Annoncé pour le mois de mars chez Ocean, Lethal Weapon possède tous les ingrédients pour ravir les amateurs d'action.

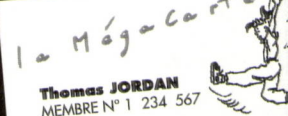
EDITEUR : OCEAN



Achetez vos jeux chez le N° 1 des jeux vidéo et bénéficiez avec la

Mégacarte de 5% de remise* sur des prix déjà canons !!

LES NOUVEAUTES D'ABO



MICROMANIA

MICROMANIA

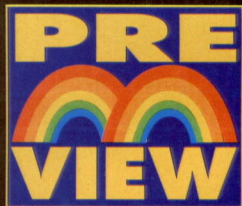
MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES s'agrandit et ouvre 200 m2 exclusivement consacré aux scotchés du jeu vidéo.

NOUVEAU

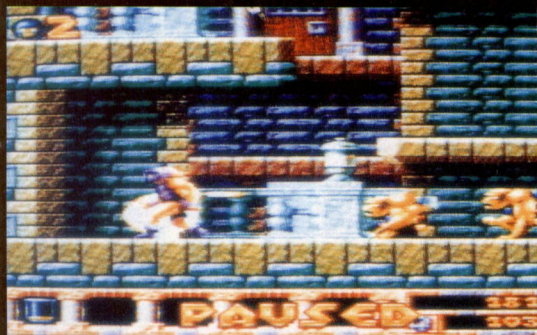
MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES

Galerie des Champs (Galerie Basse)
84, avenue des Champs-Élysées
RER Charles de Gaulle-Etoile
Métro George V . Tél. 42 56 04 13

Ouvrez
7 jours
en
décent



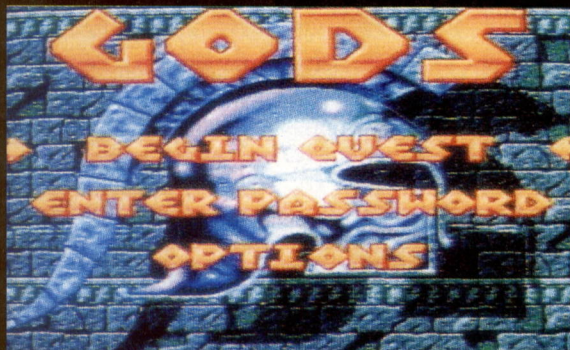
GODS



De temps en temps, il est bon de s'ouvrir de nouveaux horizons. Avec Gods, vous allez être gâté comme un coq en pâte puisque ce titre vous permettra de percer les mystères de l'Olympe. Perdu dans un dédale de salles, vous incarnerez Hercule. Un héros solitaire qui, outre ces travaux qui lui prennent déjà pas mal de temps, aimerait également découvrir et apporter des réponses à ses congénères sur les lumières divines qui leur parviennent. Aussi, rien ne sera bien facile, car les niveaux auxquels vous aurez à faire seront infestés par des ennemis de tout poil, qui ne cherchent qu'une seule et unique chose: vous terrasser une bonne fois pour toutes. Emmerder les Dieux, cela peut coûter très cher. Aussi, bien paré et sachant les difficultés que vous allez rencontrer, vous partez à la conquête de ce nouvel univers hostile, dans l'attente d'une réponse. Très vite, vous serez confronté aux pires difficultés. Des dizaines et des dizaines de monstres venus d'ailleurs, vous tombent sur le coin de la gueule; dans de telles conditions, mieux vaut être entraîné aux dernières techniques de combat. A mi-chemin entre jeu de plates-formes et Beat'Em Up bestial, Gods comporte également des casse-têtes tout à fait intéres-

sants. En arpentant les nombreuses salles de ce jeu scrollant multidirectionnellement, vous découvrirez des clefs qui vous permettront d'ouvrir certaines portes. Mais attention, pas toutes! Il faudra donc encore chercher et chercher encore, avant de découvrir tous les secrets planqués dans ce très grand jeu. Dans Gods, vous pourrez également récupérer des accessoires qui vous seront fort utiles pour le reste de votre quête, comme des boucliers vous protégeant des attaques adverses, des elixirs de jeunesse, de nouvelles armes, etc... Un système de mots de passe a également été mis au point par les programmeurs pour que le joueur n'ait pas tout à se refaire quand sa console est éteinte.

Orchestré apparemment magistralement par des graphismes chatoyants et des sons digitalisés d'une grande pureté (heureusement nous sommes sur Super Nintendo tout de même), Gods est un bon titre en perspective.



EDITEUR : MINDSCAPE
DISPONIBILITE :
1er TRIMESTRE





SYMPA LA PRINCESSE !



DRAGON'S LAIR

Entrez dans le monde fantastique de DRAGON'S LAIR sur Super Nintendo.

Avancez dans le château de Mordoc le Malefique pour délivrer la belle Daphnée et défiez ses innombrables "bébêtes" avec votre hache, votre poignard et la longue épée qui ne vous quitte jamais ! 20 niveaux très vastes dotés de graphismes à se " taper la tête " et une difficulté savamment dosée sont les atouts de DRAGON'S LAIR...

Un jeu anthologique à posséder sous tout prétexte ! DRAGON'S LAIR est disponible sur Game Boy et sur Super Nintendo.



Nager sans se mouiller, facile !!

Joypad : 95% (Super Nintendo)
Consoles+ : 93% (Game Boy)



On y voit rien ici !?



Ah ! Va falloir sortir l'épée !!



NINTENDO The NINTENDO product seals and other marks designated as TM are trademarks of NINTENDO.

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

GAME BOY

FUN
Radio

ARCADE DES



SALUT LES VIDÉOMANIACS!

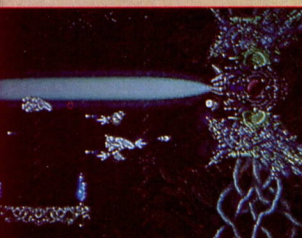


Pour cette année encore, les professionnels de l'automatique (Arcade, Flipper, Juke Box...) se sont réunis au Bourget lors du salon Amusexpo 92. Et comme nous ne voulions rien manquer, nous étions là aussi, à fouiner un peu partout. Nous avons testé pour vous tout ce qui était testable, même les hôtes (Salut Margot !). Ainsi, nous avons découvert le retour de la vengeance de Capcom avec Street Fighter II Turbo, la toute dernière version de R-Type de Irem, etc. Et pour conclure à cette intro, nous tenons, enfin je tiens à vous annoncer, le départ à jamais du pas du tout célèbre Saint Draume qui ne nous pondra plus aucun article dont lui seul comprenait le sens profond qui était supposé être comique. Salut à toi le virus qui nous parasitait la vie ! Et longue vie au Géant Vert !

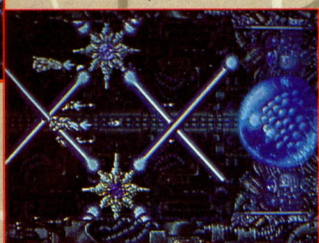


R-TYPE LEO

IREM CORPORATION



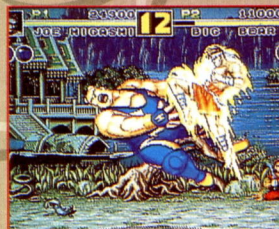
Tout le monde connaît, bien évidemment, le célèbre Hit R-Type, que se soit sur consoles, micros ou en arcade. Eh bien, la société Irem a décidé, ce qui est très sympa de leur part, de nous concocter un nouvel épisode de cette série légendaire. De plus, ils ont complètement évolué et innové dans le bon sens car il nous est désormais possible de jouer à deux en même temps. Dans cette version, le



principe est toujours le même: en clair, il faut casser la baraque et exploser le premier alien qui ose daigner vous résister sans se rendre vraiment compte de son geste, le pauvre ! Les graphismes sont beaux mais certains ennemis auraient sûrement pu être quelque peu améliorés. Les musiques et les bruitages sont magnifiquement beaux; pour tout vous dire, c'est l'orgasme auditif. Enfin, on peut dire qu'Irem persiste car le jeu est toujours d'une difficulté mal dosée; à un certain endroit, il faut vraiment être extrêmement chanceux pour ne pas se faire toucher tant les tirs arrivent de partout. Mais arrêtons-nous là et laissons de la place pour le reste.

combat. Les coups classiques sont puissants comme pour tous bons jeux de ce type. Les supers-coups sont très violents et efficaces à ce que j'ai pu voir... sur la doc! En effet, ils sont tellement difficiles à sortir que l'on a le temps de se faire détruire le portrait pixelisé un peu trop de fois à mon goût et à celui du héros que j'ai manié.

La difficulté est trop grande à mon humble avis. Pourtant, il ne manquait pas grand-chose pour rendre la maniabilité excellente. Cependant, ce jeu reste une référence en la matière et innove par l'humour omniprésent durant les temps morts du combat. En effet, lorsque l'on est loin de l'ennemi et que l'on appuie sur le coup de poing simple, le héros choisit son action favorite. Jubei Yamada, un tacticien petit vieillard mange des gâteaux pratiquement aussi gros que lui. Mai Shiranui, une gentille demoiselle qui a des coups aussi puissants qu'elle est bien formée, s'évente avec son éventail de combat. Chin Shin Zan se tape les fesses pour dire à son adversaire: "Viens me les botter; un peu que j'attends..." L'impression perçue en jouant à ce jeu ne peut réellement être inscrite en quelques lignes, c'est d'ailleurs pourquoi je m'arrête là.



WARRIORS OF FATE

CAPCOM

Eh, mais vous ne reconnaissez pas un petit air de famille avec la légendaire "Dynasty Wars" du même éditeur? En effet, Capcom nous a concocté la suite de ce hit, bien que Monsieur Yoneda (Mr Capcom en Europe) nous ait affirmé le contraire et ce jeu est une nouveauté sans précédent... je vous laisse seul juge. Pour parler à proprement dit du jeu, on peut dire que les graphismes sont tout de même superbes, ainsi que l'animation de tous les personnages qui est des plus fluides. De plus, le réalisme est étonnamment de rigueur, en particulier pour la scène où vous êtes

FATAL FURY II

SNK



Tiens, au sujet de massacre, parlons en. Pas mal ma transition, non? Ce jeu de combat, totalement dément, est la digne suite de Fatal Fury comme vous l'aurez compris, O Toi Subtile Lecteur! Huit personnages, tous aussi bons et débiles les uns que les autres, tel est le choix pour le



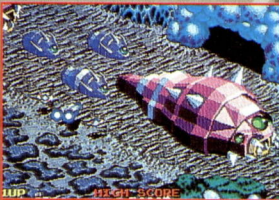


dans l'eau: c'est une pure merveille ! Vous avez le choix parmi cinq personnages ayant chacun leurs propres caractéristiques au niveau des armes. Enfin, j'aurais aimé vous en dire beaucoup plus sur ce hit, mais ce mois-ci nous manquons de place alors que justement il nous en faudrait davantage du fait du salon.

VIEWPOINT

SNK

Et voici le Shoot them up le plus attendu sur Neo Geo du fait de ses innovations technologiques, en particulier avec ses vues de 3/4 qui apportent un nouvel élan à ce type de jeu. L'animation est totalement fantastique, ça bouge de partout et ... c'est beau. Tout est en 3D, c'est bien dessiné et... enfin, c'est Le jeu qu'il faudra posséder sur Neo Geo et pour les autres, économisez un max pour aller claquer toute votre tune dedans, alors forcez dans les salles.



VIRTUA RACING VERSION TWIN

SEGA

Le jeu est toujours aussi bon mais il devient encore meilleur puisqu'il est désormais possible de jouer de 2 à 8 joueurs ensemble sur le même circuit, en faisant le plus de vacheries possibles afin de gagner la course. Avis aux Senna en herbe! Le jeu acquiert une autre dimension puisqu'il est possible de s'allier contre d'autres, de trahir ou, mieux encore, de laisser tout le monde se débrouiller et se battre entre eux en filant pour la pôle posi-



tion. Au sujet de la simulation du siècle, je tiens à indiquer plein de petits détails, c'est d'ailleurs pour cela que je le fais! Tout d'abord, les cocotiers ne sont pas inactifs: lorsqu'on les salue en leur rentrant dedans, ils font tomber leurs noix de coco. Les vaches qui fument, pardon qui machonnent de l'herbe sur le bord de la route fuient lorsque l'on essaie de les écraser; et c'est franchement amusant de voir des vaches en 3-D fuir de toutes leurs pattes. La nouvelle mouture qui devrait être présente dans les salles d'ici peu, devrait faire un massacre.

SPACE LORDS

ATARI GAMES

Pour tout vous dire, je fus tout d'abord un peu récalcitrant à l'égard de ce jeu d'Atari, surtout après l'échec que fut Moto Frenzy (j'en ai encore des nausées). Mais lorsque l'on commence à y jouer à deux, voire quatre, alors là: c'est la prise de pied assurée. En effet, les graphismes sont bien, sans plus mais l'animation assurée a donc ce qui procure un surcroît d'intérêt pour ce jeu. Ainsi, à quatre il y a deux écrans



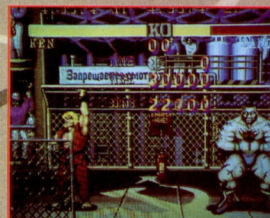
pour les deux vaisseaux, lesquels ont un pilote et un copilote. Vous avez aussi des options comme l'Hyperespace; quand vous êtes mal barré, il y a le "cloak" qui vous permet d'être invisible aux yeux de l'ennemi, mais à ce moment, vous ne pouvez plus tirer. En conclusion, c'est un jeu à essayer.

STREET FIGHTER II' TURBO

Le mois dernier, SF II était déclaré K.O. sauvagement frappé par son adversaire Mortal Kombat de Midway. Cependant, force est de constater que ce mois-ci, il se relève et fait face d'une manière plus qu'honorable et quelque peu surprenante.

SF II Turbo (décidément, le nom devient de plus en plus long!) est en fait pratiquement similaire à la version actuelle des salles d'arcade. A ceci près qu'il est deux fois plus rapide et qu'il y a de nouveaux coups ! Et là, Capcom a fait fort, très fort, un peu trop même. En effet, le jeu devient alors une véritable bouche-rie et chaque combat se termine en quelques secondes. Tout est accéléré, et seulement les meilleurs des meilleurs ont une chance de gagner. Mais comme les français sont les meilleurs joueurs d'Europe, selon les dires de Mr Capcom, il n'y a pas de souci à se faire. Les décors sont toujours aussi jolis et c'est avec plaisir que l'on admire, entre deux K.O., les nouvelles finesses de couleurs apportées à ces derniers.

En gros, le jeu reste le même, entendez par là qu'il n'y a pas de nouveaux personnages. Cependant, chacun des huit héros se voit accorder un ou plusieurs nouveaux coups, afin de terminer le jeu encore plus rapidement. A la vitesse où l'on va, il suffira bientôt de mettre une pièce pour voir l'image de début de combat, celle de fin et c'est tout... Par exemple, Blanka a peaufiné ses techniques de bou-le puisqu'il peut désormais se projeter en l'air en diagonale. La belle Chun Lee fait des boules de feu et concurrence Ken et Ryu sur leur propre terrain. On attend Street Fighter III!!! Mega Alpha Turbo version Speedée qui permettrait d'utiliser Mario contre E.T. face à Destroy...



DRAGON GUN

DATA EAST



Encore un énième jeu de tir à pistolet mitrailleur bombe à neutron laser portatif, format héros de salle d'arcade. Rien à dire dessus. C'est d'ailleurs pour cela que j'en parle... Le principe a déjà été vu cent fois et le sera probablement encore au moins autant. Le seul intérêt de ce jeu est ses extrêmes beauté et fluidité. La scène de combat dans l'espace où l'on fait la peau à un sale dragon est un morceau d'anthologie à elle seule. Les zooms sur la planète bleue qui tourne pendant que l'on passe à côté d'elle, relèvent d'une beauté rarement atteinte tant les dégagés, le choix et le rendu des couleurs sont bons. Je laisse les photos parler, et vous, rêver d'explosions et de carnages...

SUPER SIDEKICKS

SNK



L'éditeur principal sur la Neo Geo tente d'innover avec le premier jeu de foot sur cette bécane. Le jeu, dans son ensemble, est bien fait mais nous avons eu à le comparer à

deux autres jeux de foot dont l'un n'était pas encore terminé. En effet, il y a aussi Big Stricker de Data East qui est une m...e, donc à éviter. Par contre, il y aura ce n'est qu'une preview) Taito Final Cup qui vous étonnera extraordinairement. En effet, nous avons pu l'apercevoir suffisamment pour nous rendre compte qu'il utilisait des routines de zoom magnifiques. Attendez ce titre avec impatience et sautez dessus dès que vous le trouvez.

ARM CHAMPS II

JALECO



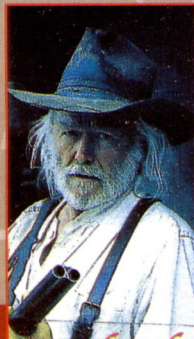
J'ignore pour vous, mais moi je n'ai jamais entendu parler du numéro un. C'est un jeu de bras de fer. Et c'est sympa parce qu'ainsi, on n'a pas à affronter des camionneurs tout pleins de poils. C'est frustrant parce que la machine, ben elle est bonne, et se faire battre par une machine ce n'est jamais plaisant. Neuf adversaires n'attendent que vous; si le premier, en l'occurrence, une demoiselle pratiquant le body-build



ding est facile à battre, il n'en est pas de même pour les autres adversaires. Sachez que, toute question d'honneur mise à part, deux humains contre le dernier adversaire, une sale boîte de conserve, ne sont pas obligatoirement de trop... L'humour, là aussi, ne fait pas défaut et cela fait plaisir.

MAC DOG II THE LOST GOLD

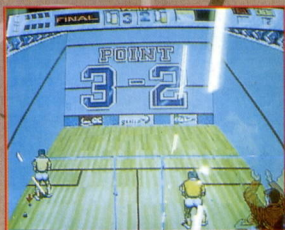
ATARI GAMES



Et voilà notre cher vieillard de retour avec ses " bonjour , l'étranger!" En effet, la bande de Mac dog est de retour au Far West et c'est, bien sûr, vous que l'on appelle pour sauver tout ce petit monde. En effet, Mac Dog Mac a dans l'idée de retrouver un vieux trésor espagnol enfoui quelque part dans les environs. Votre tâche consiste à retrouver cet or avant lui et à tuer un max d'ennemis, bien sûr. Vous êtes toujours équipé de votre six coups et je peux vous dire que vous allez pouvoir le dérouiller.

SQUASH

GALCO



Vous savez, la société espagnole qui avait sorti Thunder Hoop, eh bien, elle a récidivé! Et ce n'est pas beau. d'accord, le principe est original, novateur et sympa puisqu'il s'agit d'un jeu de Squash et que les jeux de Squash ne sont pas vraiment légion. Mais l'intérêt et la sympathie naissante que je portais à cette boîte pour la hardiesse de leur initiative se trouvent gâchés à cause des graphismes qui sont gâchés, justement. A peine digne d'un Amstrad, c'est pour dire. Et encore, je suis gentil. On m'a dit que le jeu prenait toute son ampleur lorsque l'on y jouait à deux. J'ai essayé, mais non pas tout seul avec un copain, et j'ai été déçu par ce que représentait le "toute son ampleur". Si je dis que c'est à éviter à tout prix, ce n'est pas par méchanceté, c'est seulement pour qu'au vu de ce jeu, vous n'ayez pas une mauvaise image de Galco. On sait jamais, peut-être qu'il pourrait nous sortir un bon jeu, ou du moins un jeu potable, un de ces jours....

STARLIARS

DATA EAST

Ce flipper reprend les principales séquences de la légendaire trilogie de Georges Lucas. Si nous le présentons, c'est parce que Starwars est plus que jamais d'actualité avec l'arrivée du jeu du même nom sur SFC. Syma, il n'est cependant pas toujours facile, car tirer avec le lanceur de billes tout en s'occupant des flippers n'est pas évident, mais alors là, pas du tout lorsque l'on n'a que deux bras. Sinon, c'est avec plaisir que l'on voit R2-D2 s'enlever au fur et à mesure qu'on le réveille en touchant les cibles adéquates et que l'on détruit l'étoile noire pour activer le multibille, que l'on perd d'ailleurs assez rapidement à cause d'une autre saloperie. Une bonne occasion de se réconcilier avec les flippers pour tous ceux qui n'acceptaient pas de voir leur dernière bille filer en douce entre les deux flaps.



GALLAGHER'S GALLERY

ATARI GAMES

Dans le genre jeu de tir au pistolet stupide et franchement amusant, tout en étant un tant soit peu caricatural et ironique, Atari a fait très fort. Et ici, pas de garçons vachers à tuer. Le but du jeu est de shooter une multitude d'éléments, afin d'en shooter d'autres, pour finir par en shooter d'autres encore et par conséquent, finir le jeu. Dans le désordre, je cite: un réveil, deux feux de position, des dignotants toujours à

la même voiture, des pneus encore à la même voiture, un pare-brise à ce qui reste de la même voiture (à tous ceux qui ont pris l'article en cours de route, je signale qu'il ne s'agit pas de l'inventaire du broc qui se trouve aux puces du stand 232 bis, à côté de l'Indien...) des lampadaires, des bouteilles en pleine migration, des bocaux avec des poissons rouges, des trucs qui servent à jongler quand on sait s'en servir et tout plein d'autres merveilles. Amusant, distrayant. Seul gros problème, tous les dialogues étaient en Anglais; c'est bête parce qu'on loupe tout plein de bêtises si l'on ne sait pas anglophobe...

FINAL LAP 3

NAMCO

Voici donc le troisième volet de la série des Final Lap que nous offre Namco. Mais il ne faut pas se laisser impressionner par ce titre rageur, car depuis le n°2 qui eut un relatif succès, le "Virtua Racing" de Sega est arrivé. Et à ce moment là, c'est la claque totale pour Final Lap III. Que ce soit au niveau des graphismes (bien que les voitures soient digitalisées) ou au niveau de l'animation et surtout de la maniabilité, FL III est complètement largué; alors n'hésitons plus un seul instant : à la poubeelle!!!



THE KARATE TOURNAMENT

MITCHELL

Il semblerait, je dis bien il semblerait, que ce jeu, malgré ses graphismes pauvres, soit des plus intéressants pour les adeptes des arts martiaux. A mon avis, ce jeu est relativement bien fait car il a l'air de suivre à la lettre les règles de ce sport. Pour les autres, ne vous en faites pas, ce jeu est assez comique, surtout quand vous envoyez balader votre adversaire grâce à l'un des coups spéciaux. A propos, plus votre niveau de ceinture est élevé, plus vous avez de coups spéciaux disponibles. Logique non ?



SHOGUN WARRIORS

KANEKO

Ce jeu aurait pu être bien, même très bien, compte tenu de la qualité des graphismes,



mais non ne rêvez pas. Ce n'est pas le digne successeur de SF II, loin de là. Et ceci pour trois raisons: il n'y a pas assez de coups spéciaux, la maniabilité est une horreur et la détection des collisions et des coups est des plus aléatoire. Il ne plaira qu'aux adeptes du bourre-mo-la-tronche qui avalent, malheureusement, n'importe quoi.

LES "SIMULATEURS DE GROUPE" AU SALON

Il y avait, en fait, deux machines de ce type, de deux compagnies différentes mais il s'avère que c'est la même personne qui a conçu les deux; bizarre non ? Dans les deux cas, vous pouvez monter à une quinzaine environ, vous avez un écran géant devant vous aussi des poignées pour vous tenir et, déjà, vous vous sentez mal à l'aise, surtout quand ça commence à bouger dans tous les sens. Les films sont sur vidéo disk et les mouvements sont enregistrés sur une simple disquette HD car c'est, bien sûr, un PC qui dirige tout ce petit monde. A notre humble avis, il semblerait que le "VENTURER" de Hughes soit meilleur que celui de la société Interlink, ceci étant dû à la qualité de l'image et à l'originalité des films (Bobsleigh, ski, bateau, combat spatial, etc...). Attention, tout cela est bien beau mais vous ne dirigez absolument rien, alors à quand les simulateurs géants où l'on pourra contrôler quelque chose et prendre son pied un maximum?



REMERCIEMENTS POUR LES TESTS :

Pour la réalisation de ces tests, nous tenons à remercier nos amis de chez WDK, et tout particulièrement Alex, ainsi que les salles de jeux suivantes qui nous ont aimablement laissé profiter des dernières nouveautés en matière de jeux vidéos :
JEUX VIDEO'S 9, Bd Sébastopol 75001 Paris (M^o Châtelet)
ATTRACTIONS 2 et 4, Bd Richard Lenoir 75011 Paris (M^o Bastille)
GAMES DRUG STORES A l'angle de la rue rambuteau et de la rue St Denis 75001 Paris (M^o Châtelet-Les Halles)
Saint Draume et Le Géant Vert.

MASTER SYSTEM

MICKEY REMPILE!



MICKY

Mickey est devenu un personnage mythique du monde Sega (et récemment sur Super Nintendo) et chaque apparition de sa part sur Game gear, Master System ou Mega-drive est sujette à un jeu génial. Il représente tout l'esprit de Walt Disney au service des jeux vidéos. Récemment sorti sur Mega-drive dans une deuxième aventure au côté

de Donald, le voilà qui pointe ses oreilles sur Master System, seul cette fois. Mickey II n'a pas un titre comme celui-ci pour rien, il s'agit vraiment d'une suite de Mickey: Castle of Illusion sur Master, disons d'une continuation. La vallée dans laquelle vivent Mickey et Minnie vient d'être plongée dans le chaos le plus total depuis que des fantômes ont volé les pierres précieuses qui protégeaient la vallée des forces du mal. Désormais, l'ombre du mal plane sur chaque lieu. Minnie implore Mickey d'intervenir car elle sait que ce dernier a déjà réalisé des miracles lors de sa dernière aventure. Reposée et prête à tout, la souris fétiche de Walt Disney va donc

repandre le service en partant en croisière contre les forces du mal. L'écran de présentation montre une image de la vallée à traverser et les principaux lieux à visiter: Ils sont reliés par un chemin unique que va devoir emprunter Mickey. Ce chemin le mènera vers les montagnes du Nord, dans lesquelles une princesse le renseignera sur la marche à suivre pour vaincre le boss des fantômes qui garde les pierres précieuses au plus profond de son château, dans les nuages. On retrouve les principales actions du premier épisode. Mickey peut avancer, sauter, attraper des blocs et les lancer sur les ennemis. Mais sa meilleure attaque est le saut avec l'arrière-train en avant! Il suffit de bondir dans les airs et d'appuyer



Des originalités géniales comme celle-ci, j'en veux tous les jours dans tous les jeux de plates-formes: une petite flamme vous court après, ce qui vous force à débayer le terrain de tous les blocs qui gênent le passage. Si la flamme vous rattrape, vous perdez une étoile. Attention, car les flammes se passent le relais tout au long du niveau qui se termine par de l'eau!

sur le bouton adéquat pour que Mickey retombe sur son arrière-train. Tout ce qui se trouvera sous ce dernier explosera, ennemi, bloc, coffres ou autres. La jauge de vie de Mickey est toujours représentée par une barre composée d'étoiles qui se vide à chaque contact avec un ennemi. Lorsque toutes les étoiles sont ainsi vidées, Mickey perd une vie. Possédant trois étoiles au début du jeu, Mickey pourra encore en récupérer deux au cours de ses aventures. Il pourra aussi remplir ses étoiles vides en mangeant les parts de gâteau, cachées dans les coffres. Mickey va traverser des lieux variés qui lui demanderont des efforts différents, mais tous intenses.

Sous l'eau, dans les airs, de branche en branche, dans les donjons, Mickey va devoir redoubler de attention et se battre encore plus que lors de sa première aventure.

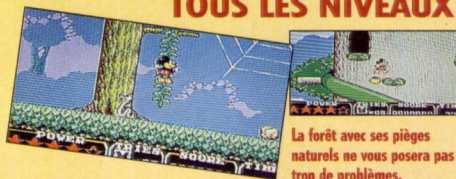


Il faut trouver cette salle pour tirer le piston vers le haut. Vous voulez connaître l'effet de ce mécanisme? Sortez de la salle et vous verrez un peu plus loin. Une légère dimension d'aventure a donc été incluse dans le jeu, qui reste quand même largement basé sur l'action.



Des bourrasques de vent vous empêchent de progresser. Pour pallier à cela, vous devez vous accrocher aux lianes vertes et attendre que la bourrasque soit passée. Il en va de même pour les courants sous-marins.

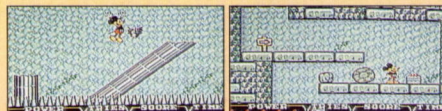
TOUS LES NIVEAUX



La forêt avec ses pièges naturels ne vous posera pas trop de problèmes.



Évitez les flammes qui ne rêvent que d'une chose: vous griller l'arrière-train qui vous sert tant!



Des gros blocs de rochers roulent vers vous tout au long du niveau. Des pics vous attendent aussi un peu partout.



Certains passages vous demandent de posséder obligatoirement une clé.



Trois portes à laquelle choisir?

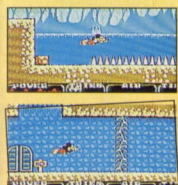
Attention à ne pas vous enfoncer dans ces sables mouvants et à éviter les crachats enflammés des têtes de gargouilles placées un peu partout.



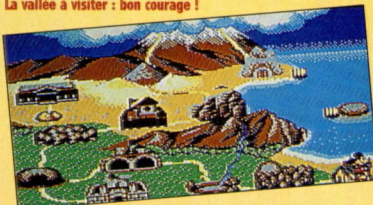
KEY 2

DE MICKEY 2

La vallée à visiter : bon courage !

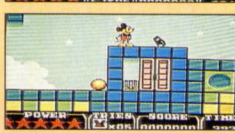


Méfiez-vous des courants marins. Accrochez-vous aux lianes.

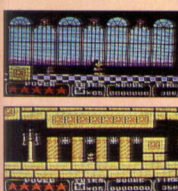
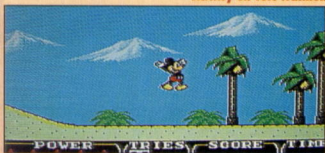


Ces cavernes marécageuses ont une géographie variable, à savoir que le plafond se met à descendre parfois dangereusement pour votre passage.

Le plus beau et le plus coloré des niveaux, qui vous fera lutter aussi bien contre des fleurs que des jouets.



Sous la plage, les petits monstres vrit! Mickey en voit vraiment de toutes les couleurs!



N'oubliez pas d'utiliser l'option de rapetissement pour certains passages.



Ce vautour vous causera quelques désagréments.



Le dernier niveau, dans lequel vous verrez la boue transformée en eau pour vous permettre de passer à travers.



Pour faire disparaître les blocs, Mickey peut s'emparer de ceux-ci et les balancer plus loin. Mais ce n'est pas toujours possible. Il ne lui reste alors plus qu'à utiliser son arrière-train en sautant sur le bloc. Il en va de même pour les coffres aux trésors qui laisseront apparaître des parts de gâteaux, des pièces ou des 1-Up.

FACE TO FACE MICKEY CONTRE MICKEY II

Une comparaison des plus faciles à trouver car ce Mickey II est vraiment la digne suite du méga hit de la Master Sytem (avec Sonic de course!), j'ai nommé: Mickey! A tous points de vue d'ailleurs, car le principe de progression et d'armement est resté le même. La beauté des graphismes, l'intensité de l'action, on retrouve tout ce qui a fait le succès du premier épisode, multiplié par 100! Des tonnes de nouveautés et d'originalités font même oublier que les graphismes aussi ont été renouvelés et rendus encore plus beaux. Cette fois, par contre, plus question de choisir un mode de départ parmi trois possibles, il faut se payer les niveaux linéairement. Mickey est mort, vive Mickey II!



Achetez vos jeux chez le N°1 des jeux vidéo et bénéficiez avec la

LES NOUVEAUTES D'ABOR

Thomas JORDAN
MEMBRE N°1 234 567

MICROMANIA

Mégacarte de 5% de remise* sur des prix déjà canons !!

* Sauf sur...

MICROMANIA

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES s'agrandit et ouvre 200 m² exclusivement consacré aux scotchés du jeu vidéo.

NOUVEAU

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

Ouvert
7 jours /
en
décembre

MICKEY 2



- Une durée de vie exceptionnelle (13 niveaux).
- Des graphismes mignons, variés, sublimes!
- Une jouabilité qui rend fou!
- Des nouveaux pièges déliants.



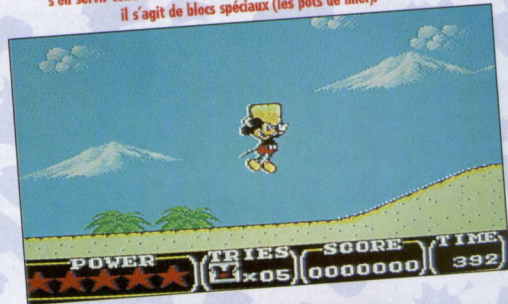
• Ba pourquoi?

QUELQUES BOSS DE FIN DE NIVEAUX DES PLUS SYMPATHIQUES ! (photos cadres bleux)

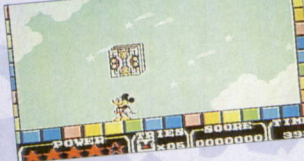


Autre originalité du jeu : le décor vient de se retourner à 180° : vous vous retrouvez dans un monde retourné. Ne perdez pas pour autant la tête

Comme d'habitude, Mickey peut porter des blocs pour s'en servir contre ses ennemis, ou encore, pour monter dessus quand il s'agit de blocs spéciaux (les pots de miel).



La grande nouveauté dans Mickey II, c'est la possibilité pour Mickey de voir sa taille se réduire magiquement pour le transformer en mini-Mickey. Certains passages l'obligeront à avoir une petite taille, pensez-y!



Voilà encore une petite merveille qui débarque sur la Master System! L'avantage d'une console ancienne, c'est que les programmeurs la maîtrisent parfaitement et il est indiscutable que les équipes de Sega exploitent à fond ses possibilités. Ce nouvel épisode des aventures de Mickey est encore plus réussi que le précédent, ce qui n'est pas peu dire! Je ne vois vraiment pas ce que l'on pourrait reprocher à ce jeu: la réalisation est irréprochable, l'action aussi variée que prenante et le challenge offert vous retiendra un bon bout de temps devant votre écran. Alors n'hésitez pas à commencer cette nouvelle année en compagnie de Mickey!

AHL



Je vais finir par me lasser de répéter les mêmes choses à longueur de mois, en ce qui concerne le mort présumée de la Master System. Quand on joue à des jeux comme Mickey II (complètement original), on se dit que les jeunes possesseurs de Master System n'ont pas à avoir honte, face à la Megadrive. Ils s'en tirent vraiment bien avec des jeux, longs à terminer et superbes. Mickey II est de ces jeux là car il reprend tous les côtés positifs du premier épisode en les magnifiant à grands coups de nouveautés dignes des meilleurs jeux de plates-formes en arcade. Croyez-moi, on n'a pas le temps de s'ennuyer dans Mickey II, tout ceci dans un univers varié et complètement dédié au plaisir des yeux. Un hit universel sur Master!

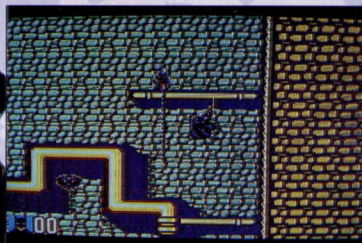
OLIVIER



EDITEUR : SEGA
GENRE : PLATES-FORMES
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 13
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : NON

GRAPHISMES : 18
ANIMATION : 18
MANIABILITE : 18
SON : 14
TOTAL : 97%

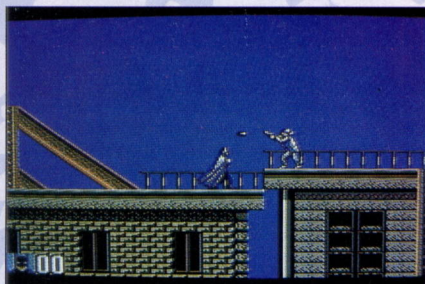
MASTER SYSTEM



Il est bon de savoir se faire tout petit, surtout lorsqu'un gros balaise est prêt à vous asséner un bon coup de chaîne. C'est une leçon que j'ai tirée de Road Rash II sur Megadrive. Vous m'apprenez lorsque vous saurez qu'il suffit d'être touché une seule fois pour mourir...

L'OMBRE DE BATMAN PLANE SUR GOTHAM!

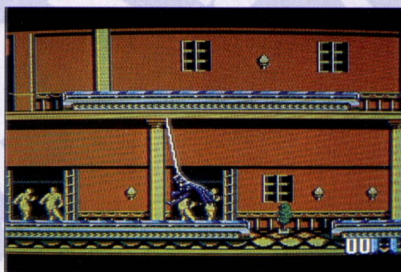
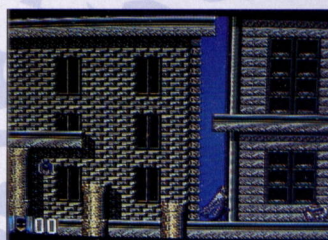
BATMAN RETURNS



Même si les décors ne sont pas toujours tarabiscotés, comprenez: très travaillés, Batman est un jeu qui privilégie l'action pure et dure, sans une seconde de répit. Il faut savoir ce que l'on veut.

Bien pratique, le Bat-grappin, pour se sortir des passes difficiles. Il n'est, ici, pas nécessaire puisqu'il est aussi possible d'entrer dans ce bassin rempli d'eau. Dommage que l'emploi de ce grappin ne soit pas toujours des plus évidents. Il faut bien le confesser, à ce niveau, la maniabilité est assez défaillante et, surtout, très vite exaspérante.

Après la Game Gear et la Megadrive, c'est au tour de la Master System d'avoir son petit Batman à elle, rien qu'à elle. Batman, justicier, sans peur et sans reproche, connaissant autant de choses dans le domaine de l'action qu'il en devine peu dans celui de la réflexion, revient pour un ultime tour de force. Une fois encore, Gotham City, la cité des fous, sera le théâtre d'événements peu orthodoxes. Que faut-il comprendre par événements peu orthodoxes? Il s'agit, en fait, des meurtres, des attentats, des discours d'Edith Cresson, des films de Claude Lelouch, des enlèvements, des émeutes... bref, en un mot comme en cent, il s'agit du chaos le plus absolu! Batman se retrouve accusé d'un meurtre qu'il n'a pas commis, et le Pingouin savoure sa victoire au fond des égouts en se promettant bien de faire main basse sur la pauvre ville de Gotham qui ne comprend plus rien à rien. Ouf! Imitant alors Michael Keaton, le seul acteur américain ressemblant étrangement à un animateur de la télévision française, que nous appellerons Julien L., vous prenez votre Batarang, votre masque, votre cape. L'heure est grave (14h37? Grave!) juste le temps de prendre votre grappin qui vous permettra de vous accrocher partout et vous voilà déjà dans les rues de Gotham où un combat sans relâche contre l'armée du Pingouin vous attend. Laissez votre cerveau à la maison, il serait tout de même regrettable de l'endommager, et découvrez l'univers, ô combien subtil, de la baston de rue.



Après la prestation Game Gear, on pouvait s'attendre à voir dans le Batman Returns de la Master System, un soft d'excellence. Petite déception, il faut bien l'avouer. Même si la version est très proche de celle de la Game Gear, le tout semble moins bon. Peut-être est-ce dû à la taille de l'écran, la petite taille de l'écran Game Gear masquant les quelques imperfections? Les graphismes n'ont rien d'extraordinaire, même s'ils sont loin d'être mauvais. On retrouve un peu l'ambiance d'Alien III. L'animation est de très bonne facture et seule la maniabilité, pour ce qui est de la technique, n'est pas toujours géniale. Il est même parfois laborieux de s'accrocher avec son grappin, d'atterrir sur la plate-forme d'à côté en tirant ou en sautant pour éviter l'ennemi. Il reste, enfin, à regretter le peu d'originalité, mais lorsque l'on veut de l'action, c'est assez égal.

T.S.R.

EDITEUR : SEGA
GENRE : ACTION
TAILLE CARTOUCHE : 2 MB
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : 0

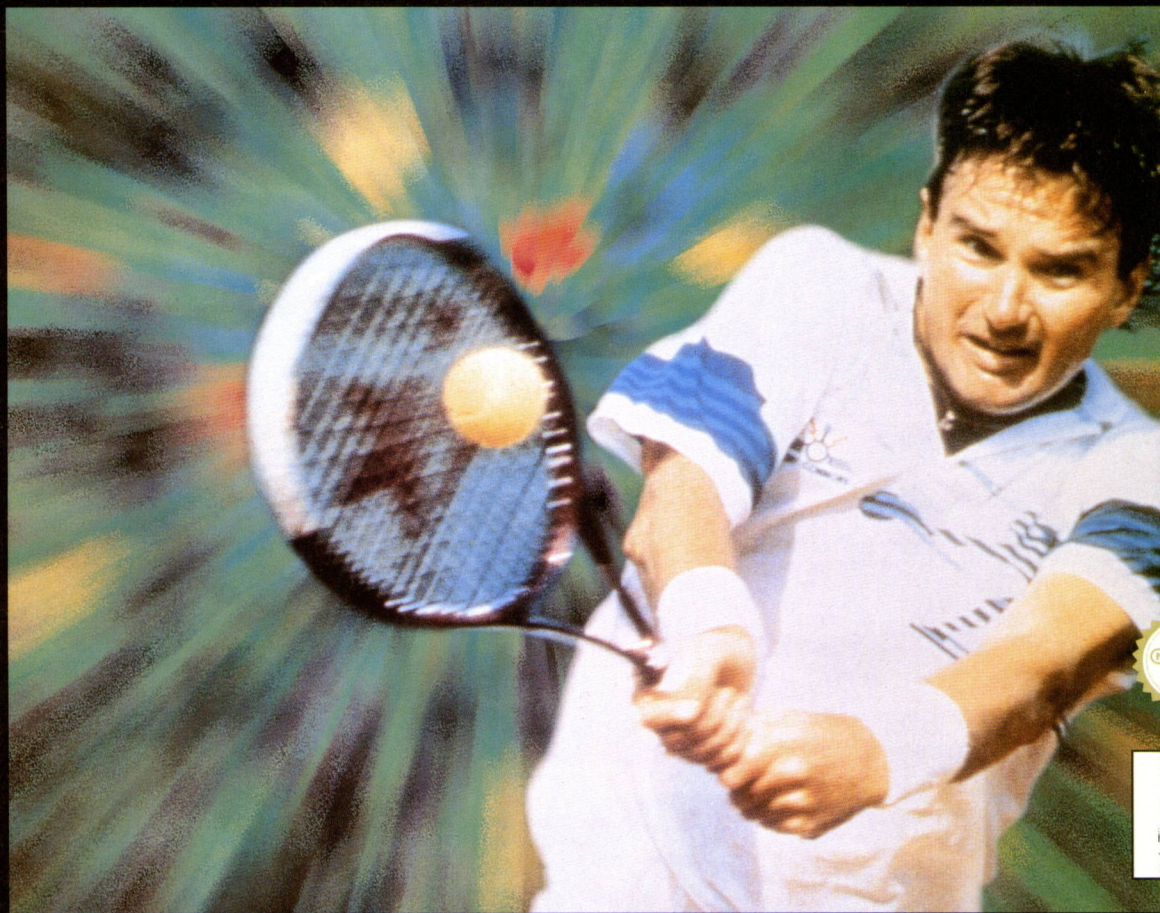
GRAPHISMES : 13
ANIMATION : 16
MANIABILITE : 11
SON : 12
TOTAL : 74%

74%



Jimmy Connors

PRO TENNIS TOUR



NINTENDO ©, SUPER NINTENDO, ENTERTAINMENT SYSTEM THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

JIMMY CONNORS est un jeu LUDI GAMES, édité par UBI SOFT.

JIMMY CONNORS, C'EST TOP !!



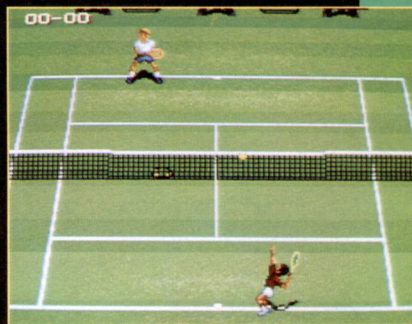
LICENSED BY



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION



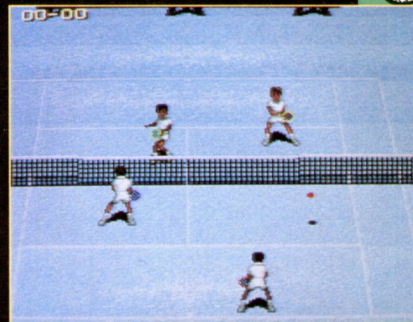
Ecran menu



Service sur gazon



Plongeon sur terre battue



Double sur "Antartica"

Vous êtes JIMMY CONNORS, le plus grand champion de tennis de tous les temps...

Votre objectif : atteindre le rang de N°1 mondial contre 16 adversaires à votre mesure, sur le court central des plus prestigieux tournois du Grand Chlem.

Cinq entraîneurs professionnels vous aideront à travailler votre technique : coup droit, revers, service, smash, volée et lob.

Un ou deux joueurs contre un, deux ou trois joueurs contrôlés par ordinateur, toutes les combinaisons sont possibles !

Jeu, set et match ! Un jeu de simulation passionnant, des graphismes et une ambiance sonore extraordinaires !

LE TENNIS PROFESSIONNEL AU PLUS HAUT NIVEAU

- Trois niveaux de difficulté : amateur, intermédiaire et professionnel.
- Deux modes de contrôle : total ou partiel.
- Simples ou doubles.
- Gazon, terre battue, quick en salle mais aussi désert et terre gelée !
- Système de mot de passe permettant de reprendre le tournoi à tout moment.

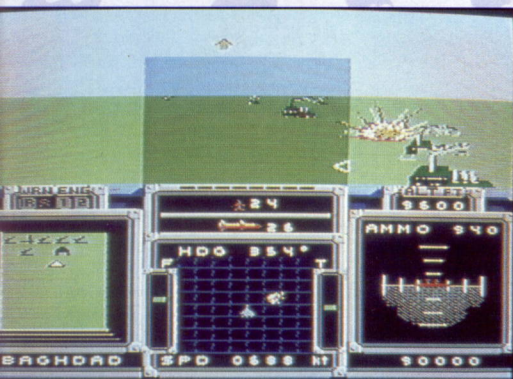
UBI SOFT
Entertainment Software

NINTENDO

DUELS AÉRIENS DANS LE GOLFE!

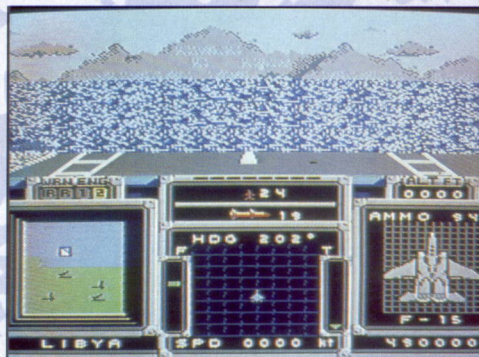


F-15 STRIKE EAGLE



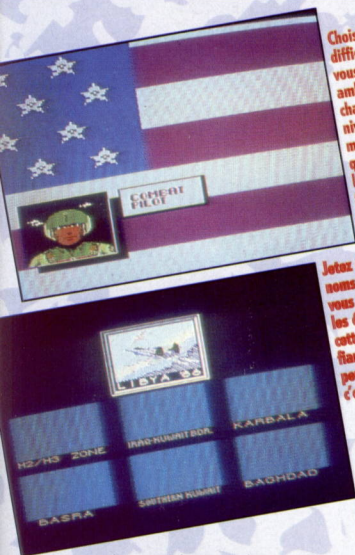
Qui ne connaît le nom de F-15 Strike Eagle? Même si vous n'avez jamais entendu parler du jeu, vous connaissez certainement cet avion de chasse hyper rapide et hyper puissant.

Et bien, vous allez avoir de la chance, car vous allez, vous même en personne, pour dire que ce n'est pas quequ'un d'autre, piloter ce merveilleux jouet de l'armée US. Et dire qu'il y en a qui font Maths-sup, Maths-Spé et tout ce qui s'en suit pour devenir pilote de chasse. Ceux-là n'ont pas compris que le F-15 était sur console. Vous allez me dire que les sensations ne sont pas les mêmes. C'est sûr, mais le F-15 est beaucoup moins salissant, parce qu'on ne risque pas de perdre son quatre-heures en plein milieu d'un looping! C'est tout de même un argument de poids. Bref, pour en revenir au F-15 Strike Eagle, vous devrez, en tant que pilote d'élite, accomplir une suite de missions. En Libye, à Bagdad, un peu dans tout le Moyen Orient, ont vous demandera de faire des prouesses. Chaque mission comportera plusieurs objectifs, ce qui vous donnera la marche à suivre. Une fois dans les airs, les combats se succéderont. A vous de voir les ennemis sur le radar, de vous mettre à la bonne altitude, et de tirer au missile ou à la mitrailleuse lourde. On le savait, la guerre du Golfe n'est pas finie!



Choisissez votre niveau de difficulté sur un décor qui vous mettra dans une ambiance toute US. Quelle chance! Si le premier niveau de ce jeu est vraiment facile, le dernier est, quant à lui, très dur. C'est logique, mais ce n'est pourtant pas toujours le cas sur nombre de jeux.

Jouez donc un oeil sur les noms des missions et vous vous rendrez compte combien les événements du Golfe, cette guerre aussi insignifiante que médiatisée, ont peu marqué leur génération, c'est-à-dire nous.



FACE TOU FACE

F-15 STRIKE EAGLE CONTRE TOP GUN 3

Top Gun II se retrouve devant un adversaire impitoyable. C'est en quelque sorte le jour et la nuit. Top Gun II ne proposait aucune variété, un seul niveau de difficulté, des graphismes attristants... le tableau n'était pas bien beau. F-15 propose des missions qui ont le bon goût de varier un minimum, les graphismes sont nettement supérieurs, et l'on est face à un jeu qui propose des "combats" bien plus réalistes. Il ne suffit pas de voir défiler les autres avions à l'écran et de leur tirer dessus. F-15 vous permet de piloter. Virez à gauche, à droite, surveillez votre altitude pour éviter le crash. On est bien plus proche de la simulation, même si ce n'est pas encore ça, avec F-15 qu'avec Top Gun II. Top Gun II est un jeu de tir, point à la ligne, F-15 un jeu d'action. Faites le choix, ça ne sera pas trop dur.



74%

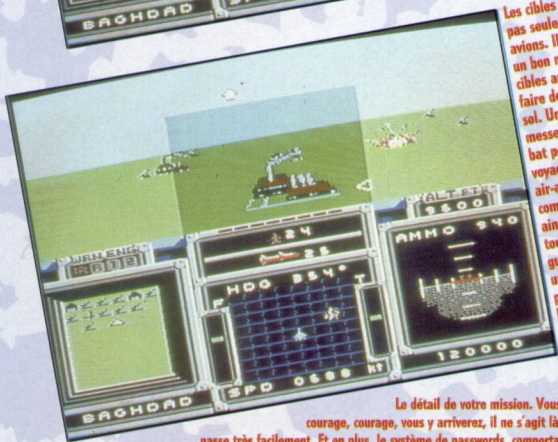
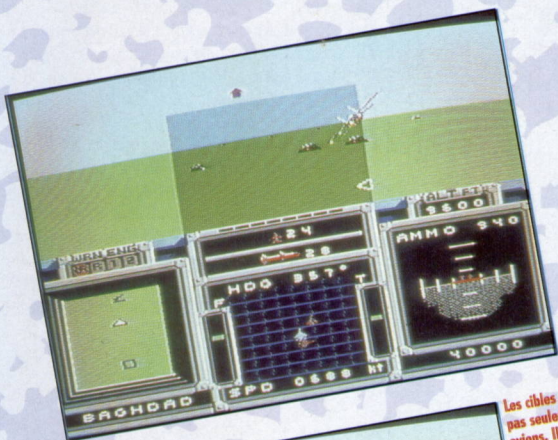
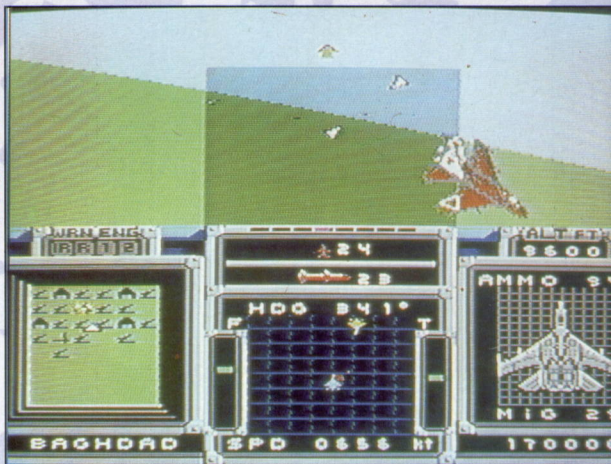


- Les objectifs font preuve de diversité.
- Les graphismes sont honnêtes.
- L'animation ne s'en tire pas trop mal.



- Les sons sont médiocres.

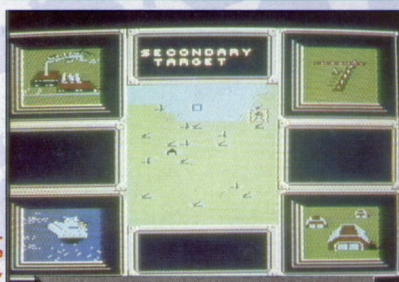
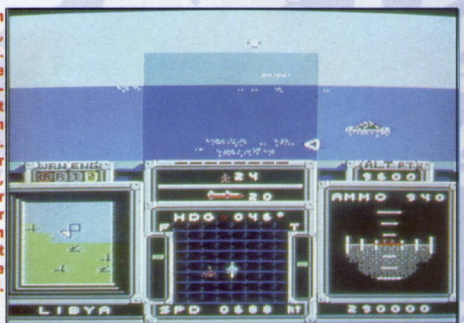
Vous voici contre un autre avion. Attendez que votre visuel "attrape" cet ennemi et il ne vous restera plus qu'à envoyer un missile. N'ayez pas peur, vous avez en quantité des missiles. Seulement, à vous d'être suffisamment rapide pour ne pas perdre votre cible.



Les cibles ne seront pas seulement des avions. Il y aura aussi un bon nombre de cibles au sol, de quoi faire des combats air-sol. Un combat air-mer, c'est un combat pour le dieu des voyageurs, un combat air-tur, c'est un combat en Turquie et ainsi de suite. C'est tout un art que la guerre, il y a mille et une variantes, c'est pour cette raison que les militaires ne s'ennuient jamais à la faire.

Au centre en bas de l'écran, votre radar. La couleur de l'avion y apparaissant indique son altitude.

A vous, par conséquent, de vous placer au mieux pour descendre en flammes cet empêcheur de voler en rond.



Le détail de votre mission. Vous voyez ce qu'il vous reste à faire... courage, courage, vous y arriverez, il ne s'agit là que de la première mission qui se passe très facilement. Et en plus, le système de passwords, comportant un nombre incalculable de lettres, vous permettra d'essayer plusieurs fois de suite les suivantes. Que demander de plus? Un vrai F-15? On verra pour Noël 93.



C'est une bonne idée de réaliser une simulation de combat aérien sur la Nintendo, surtout quand c'est fait par Microprose, l'expert en la matière. Cela dit, le résultat n'est pas franchement concluant. La machine n'est pas vraiment à la hauteur, l'action n'est guère convaincante et on a vite tendance à s'ennuyer. Je ne vous conseille pas d'acheter ce jeu sans l'essayer, car vous risquez fort d'être déçus. Mais si vous avez vraiment envie d'une simulation, craquez plutôt pour Silent Service, une simulation de sous-marin qui est autrement plus réussie. C'était également un jeu de Microprose à l'origine, mais la version Nintendo a été réalisée par Konami, ce qui explique peut-être la différence entre ces deux simulations.

AHL



La manoeuvre était osée de vouloir mettre F-15 Strike Eagle sur la Nintendo. Le résultat prouve néanmoins que c'était possible. Même si les consoles n'atteignent pas encore le top dans ce niveau, et laissent les micros véritables maîtres du terrain, le jeu est agréable. On ne touche pas les sphères du génial et du délirant, loin de là. Tout en reconnaissant les mérites de jeu, je confesse qu'il ne m'a pas enthousiasmé. On n'y passe pas des heures comme sur un Tiny Toon, par exemple. Je sais, je fais une fixation sur ce jeu. L'animation n'est pas mauvaise, les graphismes sont honnêtes mais les sons sont plutôt médiocres. Les fans de ce genre de jeux seront sans doute ravis, quant aux autres...

TSR



EDITEUR : MICROPROSE
GENRE : SIMULATION
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 4
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUES : PASSWORDS

GRAPHISMES : 12
ANIMATION : 14
MANIABILITE : 14
SON : 09
TOTAL : 74%

NINTENDO

HAMMERIN' HARRY

SI J'AVAIS UN MARTEAU....

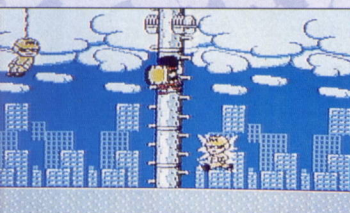
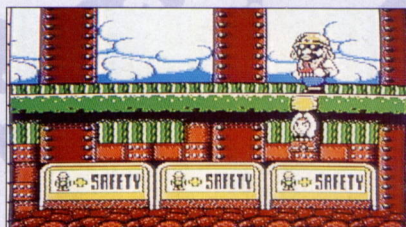


Harry a l'avantage de pouvoir frapper de son marteau dans toutes les directions. Avant de passer ces plaques d'égoûts, cognez un grand coup dessus. Cela vous évitera des surprises du genre "coucou ! c'est moi ! Pan ! t'es mort !".



Nous entrons, avec Hammerin' Harry, dans une tragédie immobilière. Les Rusty Nailers font main basse sur les divers quartiers de Carpentersville. Ils chassent d'une façon tout à fait illégale les habitants de leur demeure et font ensuite construire des bâtiments. L'opération est tout à leur bénéfice ! Là où les choses se compliquent pour les Rusty Nailers, c'est lorsque, sans le savoir, ils détruisent la maison de Harry. Ce brave teenager n'est pas inspecteur, mais il use pourtant des mêmes méthodes de travail que le célèbre Balagan. En d'autres termes, il cogne d'abord, et il voit ensuite. C'est une technique comme une autre. Armé de son maillet, dans la tradition des Donald Duck de la Masater System, Harry part en guerre. Vous voulez le détail du programme ? Jouez donc, et vous verrez quelles épreuves attendent celui que l'on appelle déjà "le tueur au maillet".

Restez en dessous de ce boss, et donnez vos coups à la verticale. Aucun problème. Cela pour dire que le jeu est suffisamment facile pour être conseillé aux joueurs les plus jeunes.



Battez-vous contre les électriciens du coin. Grimpez, s'il le faut, aux pîles électriques. Ne vous faites surtout pas toucher, la vie part à grande vitesse. Lorsque l'on sait que les continus sont infinis, on se fatigue moins, bien sûr, mais à ce rythme là, vous ne verrez jamais la fin du jeu. Remarquez, elle ne vous intéresse peut-être pas. C'est une autre affaire.



• un genre de jeu déjà vu dix fois.



• Techniquement réussi.



On pourrait dire que Hammerin' Harry est un classique du jeu d'action/plates-formes. On retrouve tous les ingrédients, et c'est peut-être pour cette raison que vous ne me voyez que moyennement enthousiaste. Le jeu est techniquement bien réalisé, mais on a déjà vu plus de dix fois cette sorte de jeu. Le seul argument en sa faveur serait: pourquoi pas celui-là plus qu'un autre ? Et encore, d'autres sont meilleurs, qu'il s'agisse de Jackie Chan, ou bien de Megaman. Le jeu est, bien évidemment, sympa, mais si vous êtes en quête de nouveauté, vous n'accrocherez pas. Un soft qui saura se faire vite oublier.

T.S.R. ☹️

EDITEUR : IREM
GENRE : PLATES-FORMES
DIFFICULTE : FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS :
1
CONTINUES : INFINIS
NOMBRE DE NIVEAUX : 5

GRAPHISMES : 14
ANIMATION : 15
MANIABILITE : 13
SON : 11
TOTAL : 73%

73%



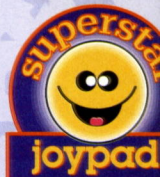
UN DRAGON VRAIMENT PAS... PAS BÊTE!



- Un parfait mélange entre réflexion (rapide) et action.
- Le mode deux joueurs.
- Une action très prenante.



- Un manque d'interactivité dans le mode deux joueurs.

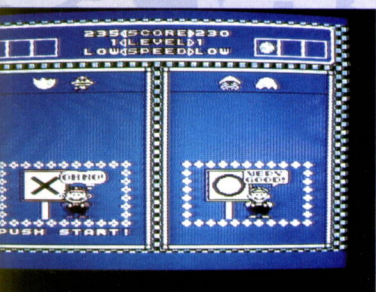


MARIO ET YOSHI

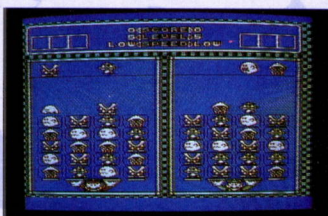
Que viennent donc faire ici Mario et Yoshi? Yoshi, vous vous en souvenez, c'est le petit dragon que l'on rencontre dans les aventures de Mario. Eh bien, il s'agit cette fois, non plus de plates-formes, mais de réflexion. Tiens, à ce seul mot, il y en a déjà dix qui ont tourné la page. Étrange? Peut-être connaissez-vous Docteur Mario, cet excellent jeu datant du Moyen Âge, qui a fait et fait encore vibrer bien des cœurs? Yoshi reprend un peu le même principe, tout en ayant, je vous rassure, sa part d'originalité. Guidant Mario et/ou Luigi porteurs de deux plateaux, vous devrez réceptionner des petits Goomba, des plantes carnivores, des Bloober, des Boo Buddy et des coquilles d'oeufs. Le but de la manœuvre est, vous vous en doutez, de ne pas faire déborder la colonne réservée à la réception de toutes ces bonnes choses! On retrouve là le principe des Tetris ou Columns. Pour faire disparaître les formes qui vous arriveront dessus, il faudra les superposer deux à deux. C'est ici qu'interviennent Mario et/ou Luigi qui, en intervertissant les colonnes, pourront accueillir le nouvel arrivant sur un endroit similaire, ce qui aura pour effet de le faire disparaître dans la seconde. Vous me suivez? A deux joueurs simultanément, l'écran sera divisé en deux colonnes. l'un des joueurs dirigera Mario, alors que l'autre guidera Luigi dans ses manœuvres. Là, à vous de tout faire pour battre l'adversaire en vidant tout votre écran le premier! Il va falloir faire vite et former les bonnes stratégies. Comme tous les jeux de cet acabit, Mario et Yoshi nécessitent autant de réflexes que de réflexions. Une question se pose alors: que vient faire Yoshi dans l'affaire. C'est vrai, il a tout de même son nom dans le générique. Il est même supposé être l'un des acteurs principaux! Tout s'explique grâce aux coquilles d'oeufs qui tomberont et qu'il vous faudra réceptionner: En empilant un dessous puis un dessus de coquille, dans cet ordre, vous formerez un oeuf d'où sortira un petit Yoshi. Si il y des Goomba ou des Blooder entre le dessus et le dessous de la coquille, ils disparaîtront! D'ailleurs, plus il y aura d'objets entre les deux extrémités, plus Yoshi sera gros à la sortie et plus vous gagnerez de points. Une fois Yoshi formé, il partira. Vous ne le reverrez qu'une fois l'oeuf suivant formé, et ainsi de suite. Ah! Tout s'explique!



Vue en mode un joueur et plein écran! Passez les niveaux qui deviendront de plus en plus difficiles, cela va de soit. Plus le niveau sera élevé, plus il y aura d'objets qui tomberont en même temps. Trois en même temps, il faut être rapide!



Les résultats des matches entre joueurs vous seront indiqués sous cette forme, du moins pour les manches. Pour le résultat final, vous retrouverez Yoshi! A vous de voir!



Dans la vie, il y a des jours où l'on se dit que les choses se compliquent très rapidement. Là, par exemple, il faudra faire très fort.



A la rédaction, les mauvaises langues (si, si, il y en a, j'ai les noms!) disent qu'il suffit qu'il y ait Mario dans le titre d'un jeu pour que je le trouve génial; c'est un peu vrai mais c'est comme ça! Alors je ne vais donc surprendre personne en disant que j'adore ce jeu qui figure parmi les meilleures et les plus originales variantes de Tetris. Il faut réfléchir très vite et agir encore plus rapidement, ça vous prend la tête... mais c'est bon! Mario & Yoshi est un jeu passionnant, mais je lui fais quand même un petit reproche: il n'y a pas vraiment d'interaction dans le mode deux joueurs, contrairement aux chefs d'oeuvre du genre que sont Dr Mario et la version Gameboy de Tetris. En effet, on a aucune influence sur le tableau de son adversaire, il faut seulement terminer avant lui. A part ça, Mario est toujours aussi génial... et Yoshi aussi, sans blague!



EDITEUR : NINTENDO
GENRE : ACTION/REFLEXION
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 5
NOMBRE DE JOUEURS :
1 OU 2 (SIMULTANE)
CONTINUE : 0

GRAPHISMES : 14
ANIMATION : 15
MANIABILITE : 19
SON : 13
TOTAL : 92%





WORLD HEROES

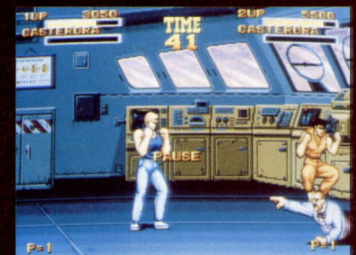
1990F*

NEO GEO

LE MONDE DE



**Des sprites gigantesques
des graphismes prodigieux
des voix fantastiques
des sons de qualité stéréo...**



LAST RESORT

KING OF THE MONSTERS II

BURNING FIGHT

Prix public TTC généralement constatés :
1990 F la console NEO-GEO --- 2490 F la console avec un jeu

DISTRIBUTEUR EXCLUSIF :

NEO GEO

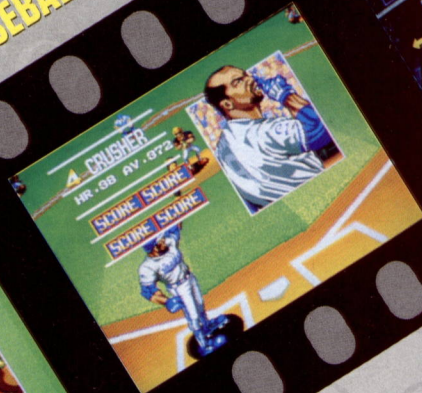
LA PERFECTION

1990F*

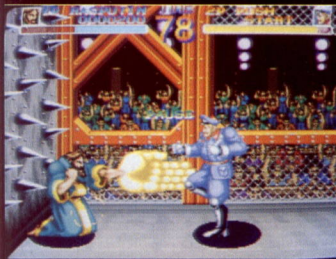
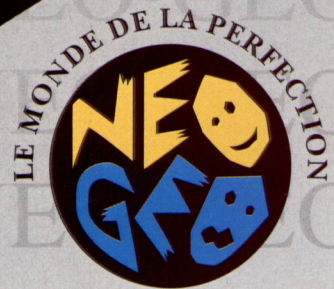
LEAGUE BOWLING

BASEBALL STARS 2

BASEBALL STARS 2



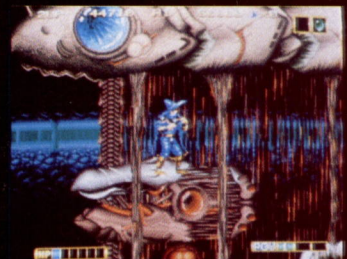
MUTATION NATION



WORLD HEROES



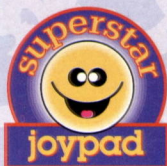
LAST RESORT



MAGICIAN LORD

GUILLEMOT INTERNATIONAL BP 2 56200 LA GACILLE

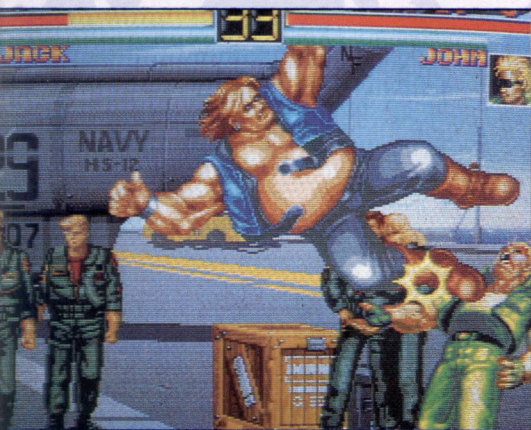
NEO GEO



ON N'EST PAS DES LOPETTES !



Voici, en exclusivité, une photo d'Olivier en train de se rendre à Joypad vers midi, comme chaque jour! Cela brise une célèbre rumeur qui courait depuis longtemps sur Olivier et sa voiture. Non! Il ne possède pas une Lamborghini jaune mais une Ferrari testarossa rouge!



Un autre exemple du zoom donnant l'impression de vraiment participer au combat avec de la profondeur. Visez le bide!

95%



- Le concurrent direct de SF II.
- Des zooms impressionnants sur les combattants.
- Le système de barre d'attaque pour les coups spéciaux.



- T'as pas 250 dollars? (250\$=1300 francs)
- Euh pourquoi, pourquoi?
- C'est le prix de la cartouche, mec!

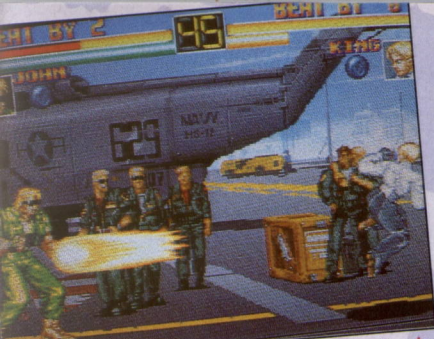


Robert et Jack forment un couple de bons copains, formidable. Ils se tapent sur la tronche comme des malades et vont ensuite boire un bon coup ensemble!

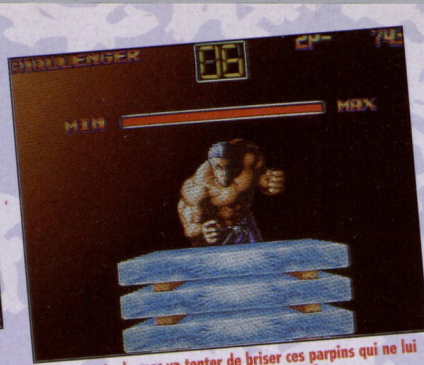
ART OF FIGHTING

Les beat-them-up, c'est la mode les mecs et nous, on aime ça à Joypad! C'est parce que l'on n'est pas des lopettes à Pad, on est plutôt balaise dans notre genre. D'ailleurs, tout le monde le sait (sauf le Boss qui est parti déjeuner) que l'on s'entraîne à se taper dessus à l'heure de la pose dans les locaux. Chacun a ses spécialités directement copiées sur les jeux dont nous sommes tous blasés. C'est d'ailleurs bien le problème: comme on est blasé avec tous ces beat-them-up sur Néo Géo et sur Super Nintendo, on se tape dessus en vrai maintenant! TSR, par exemple, vient désormais en tenue de camouflage urbain et aime à se planquer en embuscade dans les tuyauteries. La dernière fois, c'est Greg qui s'est mangé une attaque fumante de la part de TSR. Il faut dire que TSR était vachement sur les nerfs car il s'était fait enfermer toute la nuit dans les bureaux à cause de ses conneries de se planquer dans les tuyauteries. Je ne vous parle pas de Trazom qui attaque toujours dans son char en carton et à pédales aux couleurs de la MacLaren de son héros de Formule Un. Nous, on rigole bien, parce que l'on sait qu'il ne nous ferait pas de mal. Un jour, il a voulu nous prouver que son char Mac Laren était aussi solide qu'une vraie bagnole et il a pris le Boulevard Mac Donald en sens inverse dans le tunnel. C'est pour cela qu'on ne l'a plus revu depuis. Bref, on organise des combats entre nous pour nous entraîner au prochain concours de testeurs chez Ubi Soft; si ce dernier édite un beat-them-up, nous serons prêts! Car jouer toujours aux mêmes jeux, cela commence à devenir lassant à force! Même s'il s'agit du meilleur des beat-them-up, on retrouve toujours les mêmes principes de combats en trois manches gagnantes, les personnages au look toujours ultra exagéré de comic-books. On aime bien mais on en a un peu marre, c'est pour cela qu'on se tape dessus au bureau. C'était le but de ces jeux de toutes façons! Ah non? Mais pourquoi, pourquoi?





Le décor de fond ne vous fait-il pas penser à un célèbre jeu d'arcade, aujourd'hui distribué dans les boîtes de Super Nintendo?



A mon avis, le mec va tenter de briser ces pargins qui ne lui ont pourtant rien demandé!



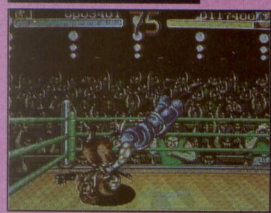
Voici les deux modes de représentation lors des combats. L'un est le mode normal, l'autre zoome lorsque les deux rigolos font un corps à corps. Ce zoom permet à Art of Fighting de nous présenter, sans doute, les plus gros sprites de toute l'histoire des beat-them-up.



FACE A FACE

ART OF FIGHTING CONTRE WORLD HEROES

Fatal Fury, World Heroes et aujourd'hui Art of Fighting, que de challengers pour Street Fighter II! Je ne vais pas passer des heures à comparer les différents coups entre World Heroes et Art of Fighting, ces deux jeux possédant largement assez de coups chacun pour contenter tout le monde. Sur ce point, il y a égalité. Idem pour les graphismes. Par contre, là où Art of Fighting se détache nettement, c'est dans la jouabilité et le plaisir des nouvelles innovations. Enfin, des concepteurs ont apporté deux ou trois détails qui ravivent la flamme des joueurs blasés par ces milliards de beat-them-up fonctionnant de la même manière. Les zooms des joueurs en combats rapprochés, la possibilité de diminuer la jauge de coup spécial de l'adversaire, permettent de rigoler un peu plus quand on joue à ce jeu. Un bon point donc pour Art of Fighting.



Ahhh, quelle claque dans la gueule! Art Of Fighting est un véritable petit miracle de programmation. Après l'écran de présentation, on reste devant l'écran, bouche bée, yeux écarquillés, devant un tel amoncellement d'effets spéciaux. Bien que ce jeu ne soit pas original, il ne s'agit ni plus ni moins que d'un simple Street Fighter II, il pète au visage comme un feu d'artifice le 14 juillet. L'effet le plus spectaculaire dans Art Of fighting est, sans aucun doute, les zooms qui apparaissent et disparaissent en fonction de la position des deux combattants. Avec des sprites énormes et une bonne maniabilité, ce jeu de baston est un hit. **J'M DESTROY** 😊



Que c'est dur de tester un jeu Neo Geo! Pour les graphismes et l'animation, c'est super! Pour la jouabilité, c'est super aussi! Evidemment, la qualité des jeux sur cette console est nettement supérieure à celle de consoles, disons... plus abordables. Je comparerais donc Art of Fighting à Street Fighter II, en émettant la réserve que la version Super Nintendo est évidemment défavorisée, par contre, en arcade, c'est autre chose... en effet, ce troisième clone de Street pour cette année, sur Neo Geo est, de loin, le plus abouti. A tel point qu'il dépasse son maître. C'est surtout grâce aux innovations que ce jeu paraît plus neuf et plus original, bien que basé sur le même principe dévastateur: le poing dans la tronche! Cette cartouche est, en tous cas, la meilleure dans le domaine des beat-them-up, toutes consoles confondues, qu'on se le dise. **OLIVIER** 😊

EDITEUR : SNK
GENRE : BEAT-THM-UP
TAILLE CARTOUCHE : 106 MB
DIFFICULTE : MOYENNE
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2

GRAPHISMES : 19
ANIMATION : 18
MANIABILITE : 18
SON : 18
TOTAL : 95%

MEGA DRIVE

SHOOT TO PLAY !

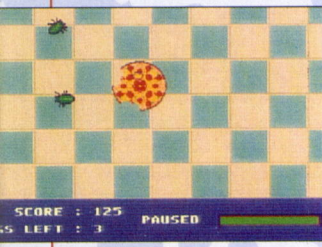


SCORE : 250 PAUSED
BUGS LEFT : 14

PEST CONTROL

Des dizaines de microbes vont tenter de détruire cette espèce de pizza (ou cellule selon certains) que vous devez défendre. Au fil des niveaux, les microbes se feront de plus en plus nombreux. De plus, seule votre zone de tir sera éclairée, le reste de l'écran vous étant caché. Votre but, abattre ces microbes (on n'aurait pas deviné, n'est-ce pas?). Il vous est possible d'observer tout l'écran un court instant, mais vous ne pourrez alors plus tirer. Un jeu sympa cinq minutes, et encore, très/trop répétitif.

NOTE GLOBALE: 62%



SCORE : 125 PAUSED
MISSILES LEFT : 3

95%

MENACER

Vous allez enfin pouvoir tirer sur tout ce qui bouge... à l'écran tout du moins. Le chat du voisin et votre professeur d'allemand l'on encore échappé belle! Le Menacer est là! Plait-il?

Qu'est-ce donc que cet engin? Je ne vous cacherai rien, et je dirai même plus que je vais vous

décrire l'engin dans le détail, ses capacités, ses formes et ses logiciels. Si je parle de logiciels, c'est parce que le Menacer est vendu

avec une cartouche de six jeux.

Vous trouverez donc, sur ces quelques

pages, le détail, sous la forme de mini-tests,

de chacun de ces six jeux avec, à chaque fois,

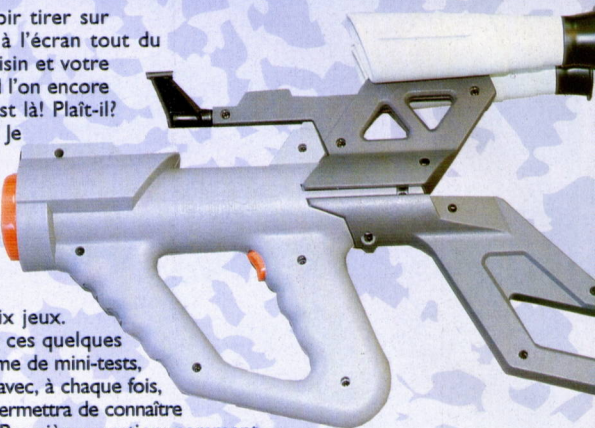
une note globale qui vous permettra de connaître

la véritable valeur du jeu. Première question: comment

fonctionne le Menacer?

Le Menacer ne se branche pas, comme un pad, sur la Megadrive. Il n'est relié à aucun fil, ce qui le rend bien sûr hyper maniable et qui vous laisse l'occasion de vous accrocher au rideau, de sauter par dessus le canapé, de rouler sous la table et de prendre en otage le chat du voisin (encore lui!) sans avoir à vous préoccuper de la console qui, pour sa part, reste tranquillement dans son coin. Rien à redire donc sur la maniabilité. Comment est-ce que ça marche? Excellente question! A l'aide d'un boîtier récepteur infra rouge que vous poserez sur votre téléviseur. Celui-ci est, vous l'aurez deviné, relié à la console! Détail qui a son importance, le fil de ce boîtier infrarouge est suffisamment long pour que télévision et Megadrive ne soient pas forcément côte à côte. Pas besoin, par conséquent, de déménager le salon. J'entends d'ici les parents pousser un profond soupir de contentement. Dernier point technique qui, lui aussi, n'est pas à négliger, le Menacer fonctionne à l'aide de piles. N'oubliez surtout pas de vous les procurer en même temps que la machine, pour ne pas vous retrouver bloqué devant votre écran, avec un Menacer qui ne fonctionne pas. Six piles AAA, piles dites de type LR 03, seront nécessaires pour alimenter l'"arme".

Cette habile transition me permet de passer directement aux divers accessoires qui accompagnent le Menacer. Alors que l'on vous parle du Menacer, on ferait bien mieux de dire les Menacers. Grâce aux accessoires fournis avec l'engin, pour le même prix, c'est-à-dire moins de cinq cents francs, vous pourrez faire de ce pistolet (forme de base) un fusil, grâce à la crosse ou un pistolet/fusil à lunettes, grâce aux jumelles de visée. Si vous calculez bien, cela fait bien quatre formes, de quoi varier les plaisirs. Un mot tout de même sur les boutons de tir, qui sont au nombre de quatre. Un est en quelque sorte la détente du revolver/fusil, et les trois autres se situent à l'avant de l'arme. Ces trois boutons n'ont, pour l'instant, qu'un rôle secondaire, mais espérons qu'ils trouveront leur application par la suite, avec par exemple, Terminator II. J'enchaîne de suite, sans vous faire plus attendre, sur les six jeux que l'on trouve sur la cartouche accompagnant le Menacer.



FRONTLINE

Nous voici dans un décor de guerre. C'est sympa, ça nous change de l'ex-Yougoslavie ou de la Somalie... Le but du jeu est ici de tirer sur les petits tanks, les avions... qui passent. C'est laid, inintéressant et Front Line est certainement le plus décevant de ces six jeux.

NOTE GLOBALE: 25%



ACCER



- un design super.
- une ergonomie totale.
- les plusieurs formes possibles.

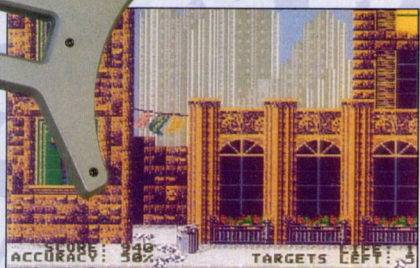


- la cartouche de six jeux.
- les lunettes de visée qu'il est difficile d'utiliser lorsque la croise est en place

ROCKMAN'S ZONE

Dans la lignée du Gangster Town qui tournait sur Master System avec le Light Phaser, voici Rockman's Zone. Les graphismes étaient meilleurs sur la Master, l'action était plus soutenue et y faisait aussi preuve de plus de variété. Le jeu aurait pu être excellent, mais le manque prononcé d'action en fait un jeu soporifique au possible.

NOTE
GLOBALE: 70%



WHACKBALL

Un peu d'originalité! Plus question de tir proprement dit avec Whackball. Déplaçant un curseur à l'écran, guidé par les mouvements du menacer, vous devrez guider dans des salles une petite sphères qui rebondit partout. Il vous faut, pour gagner, toucher tous les pans de mur présents dans le niveau. Certains niveaux comportent des trous dans lesquels il ne faut, bien sûr, pas tomber et pour d'autres niveaux, les murs disparaissent de temps à autre. Très sympa.

NOTE
GLOBALE: 80%



CALCULS ACTUELS

NEO GEO

Le numéro 1 en France

CONSOLE NEO GEO	1 990 F
CONSOLE + MAGICIAN LORD	2 490 F
JOYSTICK NEO GEO	430 F
2020 SUPER BASEBALL	690 F
ALPHA MISSION II	690 F
ANDROS DUNOS	1 290 F
BASEBALL STAR II	1 490 F
BLUE'S JOURNEY	690 F
BURNING FIGHT	690 F
CROSSED SWORD	790 F
EIGHT MAN	990 F
FATAL FURY	990 F
FOOTBALL FRENZY	990 F

GHOST PILOTS	790 F
JOY JOY KID (PUZZLED)	690 F
KING OF THE MONSTER II	1 490 F
LAST RESSORT	1 490 F
MUTATION NATION	1 490 F
NAM 75	690 F
NINJA COMMANDO	1 490 F
ROBO ARMY	990 F
SENGOKU	790 F
SOCCER BRAWL	990 F
TOP PLAYER GOLF	790 F
WORLD HEROES	1 490 F
ART OF FIGHTING	1 590 F

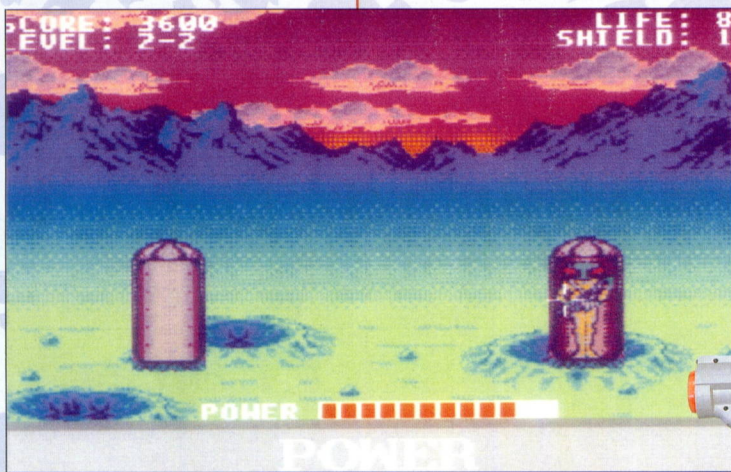
49, RUE PARADIS 13006 MARSEILLE - TEL : 91 33 33

READY, AIM TOMATOES!



Vous vous souvenez de Toe Jam et Earl? Les revoici! Et avec eux, tous les sprites du jeu Sega, ainsi que la musique et les divers bruitages! Alors que l'écran scrolle en continu de gauche à droite, abattez tout ce qui montrera le bout de son nez à l'écran! Certains ennemis, tels les "boogui! boogui!" ne manqueront pas de vous tirer dessus, abaissant ainsi votre niveau d'énergie. Le soft le plus amusant, le plus coloré, mais pas le plus varié.

NOTE GLOBALE: 82%



SPACE STATION DEFENDER

Les aliens reviennent! Ils surgissent de silos métalliques! Mettez vos réflexes à l'épreuve et essayez de les abattre avant qu'ils ne vous tuent. Les décors sont tout, sauf variés, et le jeu est des plus répétitif.

NOTE GLOBALE: 51%



Voilà une bien belle bête! Le Menacer, en tant qu'accessoire est excellent. Un design super, des formes différentes très agréables, une ergonomie parfaite... Seul petit "bug", la cartouche de jeux qui l'accompagne. Il n'y a rien de véritablement génial dedans. Il faudra attendre Terminator II pour avoir un soft de qualité avec le Menacer. Si Sega décide de sortir régulièrement des jeux pour le Menacer, c'est une affaire en or, surtout vu son prix; si la politique suivie s'avère être identique à celle du Light Phaser de la Master, et qu'un jeu sort tous les 36 du mois... Malgré cela, le Menacer est super et l'on passe d'excellents moments à tirer comme un malade sur l'écran, surtout lorsque celui-ci dépasse les 52cm.

TSR



Le Menacer est une belle bête, très bien conçue. Il n'y a rien à lui reprocher: le design est excellent, le montage est simple, les différentes configurations sont bien pensées et la précision est au rendez-vous. Hélas, le problème de ce type d'accessoire est toujours le même que se soit sur Sega ou sur Nintendo, sur une console 8 bits ou 16 bits: les jeux de qualité suivent très rarement! Le Menacer est le meilleur pistolet toutes machines confondues et on a vament envie de s'éclater avec, mais ce n'est pas avec les jeux de la cartouche qui l'accompagne que l'on va tirer comme un fou sur son écran pendant des heures. certains sont sympas, mais ce super pistolet mérite mieux. Avec deux ou trois bons jeux, le Menacer serait un accessoire indispensable, alors gardons l'espoir!

AHL

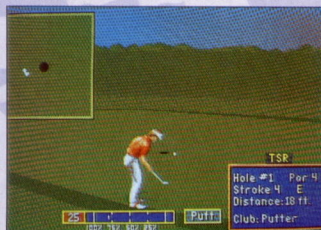
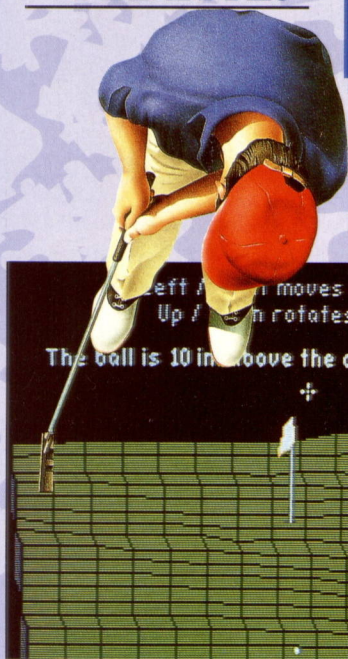


EDITEUR : SEGA
GENRE : TIR
TAILLE CARTOUCHE : 4 MB
DIFFICULTE : FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : VARIABLE
MACHINE : FRANCAISE

95%

MEGA DRIVE

RETOUR D'UNE VEDETTE.



Pour putter correctement, tenez compte du relief du terrain. Un long putt se réalise, avec l'expérience, facilement, et vous permet de décrocher le birdie, voire le eagle.

84%



Si peu de choses change en apparence au premier coup, ce n'est plus le cas aussitôt après. L'animation est dix fois plus fluide et plus réaliste, et les graphismes bénéficient de nettes améliorations, en particulier en ce qui concerne les paysages.

PGA TOURNAMENT II

Prenez votre caddie favori, c'est reparti! Non, non pas la peine de courir au supermarché du coin pour prendre un caddie, il s'agit de jouer au golf, non pas de faire les courses! Et puis, pour faire les courses, il vaut encore mieux aller à l'hippodrome d'Enghien. Je disais donc qu'il s'agissait de golf. Sept parcours au programme, contre quatre dans la version précédente. Je commence par vous citer les terrains qui vous sont déjà familiers : TPC Sawgrass, TPC Avenel, TPC West Stadium et TPC Sterling Shores. Je passe maintenant aux trois nouveau dix-huit trous que nous propose le PGA deuxième du nom : TPC of Southwind, TPC Scottsdale et TPC Eagle Trace. Si vous étiez déjà coutumiers des quatre premiers, vous pourrez reprendre du service en vous entraînant sur les trois seconds! Je parle d'un tournoi, mais vous pouvez aussi jouer en mode "skins game". Cette appellation vous dit quelque chose n'est-ce pas? Un certain golf d'Irem. Le principe de ce que l'on appelle le "skins game" est de parier de l'argent sur des trous; le joueur rentrant la balle en un minimum de coups remporte le pactole. Bingo! Comme dirait Smash TV, et pourtant, pas question de grille-pain, mais de clubs de golf, de greens et de fairways. Une fois sur le trou à jouer, vous aurez la possibilité d'avoir une vue plongeante sous divers angle, qui vous permettra de mieux apprécier le terrain. Enfin, l'essentiel est là, c'est-à-dire les applaudissements du public, et le ralenti pour vos plus jolis coups. Il faut savoir jouer pour la frime! Et hop! D'une main maintenant!

Vue en fil de fer pour le green, tout comme dans le premier PGA. Faites tourner le green pour en apercevoir tous les pièges. Mêmes les greens sont vicieux! Heureusement que les martiens n'existent pas! Vous imaginez, sinon!



Au cas où vous ne l'auriez pas encore remarqué, je suis un inconditionnel du PGA. La seconde version du golf le plus jouable du monde se distingue de sa petite soeur par divers aspects, dont vous pourrez juger de l'importance. Tout d'abord, le jeu ne propose pas moins de 7 dix-huit trous. Autant dire que vous n'êtes pas près d'en faire le tour! Ensuite, les graphismes ont été retravaillés et, ce qui était assez laid chez le PGA, est maintenant pas mal. La progression est appréciable. On retrouve un système de jeu identique et, seules les diverses vues du terrain disponibles en cours de jeu, apportent quelque chose de nouveau. Quoi qu'il en soit, PGA II demeure l'égal de la première version, à savoir que l'on a à faire à un jeu de golf excellent, permettant de découvrir très agréablement, tout l'univers du golf.

T.S.R.



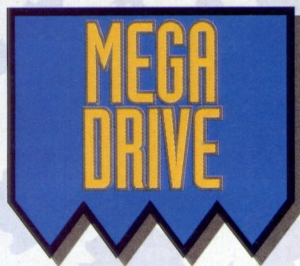
- Animation fluide dans les mouvements du golfeur.
- Graphismes nettement améliorés.
- Une maniabilité unique.
- Sept parcours!



- Des musiques médiocres.
- Un scrolling assez saccadé, une fois sur le parcours.

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
MACHINE : FRANÇAISE
GENRE : SIMULATION SPORTIVE
TAILLE CARTOUCHE : 8 MB
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS :
DE 1 A 4 SUCCESSIVEMENT
CONTINUES : SAUVEGARDE
DES JOUEURS

GRAPHISMES : 16
ANIMATION : 14
MANIABILITE : 18
SON : 12
TOTAL : 84%



I'M BACK!

TERMINATOR

THE ARCADE GAME

2



Los Angeles, 11 juillet 2029; la ville détruite fume encore des récents combats menés par les derniers résistants humains. Paris, 21 décembre 1992, mon appartement fume encore des derniers énervements qui m'ont fait casser puis brûler systématiquement tous mes meubles après avoir tenté vainement de passer le niveau 3 de Terminator 2 - The Arcade Game sur Megadrive. Des

heures de jeu, l'oeil collé au viseur, les mains moites d'avoir trop serré la crosse du Menacer, le dos fatigué et la langue pendante, des heures de jeu... Pourquoi? Pour devenir à moitié fou, merci Sega! Là au moins, ça a été plus fort que moi! Le fait de jouer avec un phaser aussi complet que le Menacer et à un jeu aussi frénétique que T2 nous redonne goût à la vie, même si c'est parfois un peu dur pour les nerfs! Il faut dire que cette adaptation d'arcade est l'une des plus fidèles jamais réalisées sur Megadrive puisque, pour une fois, la mitraillette que l'on utilise dans les salles d'arcade, vient chez vous sous la forme du Menacer. Et comme les niveaux reprennent fidèlement ceux de l'arcade, on a vraiment l'impression de participer à l'aventure qui reprend les principales scènes chaudes du film en y ajoutant quelques-unes originales. Quand je dis "scènes chaudes", je veux parler du métal en fusion, des explosions thermonucléaires pas de l'érotisme cybernétique (un robot à poil, ça n'a jamais été terrible!) Toutes les scènes de la présente version sont basées, bien sûr, sur le même système puisqu'il s'agit de buter du vilain pas beau robot méchant et de tirer avec ou sans Menacer. Les deux côtés pratiques de ce jeu sont, en effet, les possibilités diverses et variées qui vous permettent de jouer seul ou à deux avec une manette, deux manettes, un Menacer ou encore un Menacer et une manette, ouf! le scrolling est toujours horizontal et les décors défilent plus ou moins vite selon que vous soyez à pied ou en véhicule. Quelquefois, le scrolling s'arrête et le décor reste fixe. Dans ce cas, les ennemis arrivent par vagues désordonnées et aléatoires du fond de l'écran, alors qu'en d'autres contiennent à arriver par les côtés. Dans tous les niveaux, il y a plusieurs plans de passages d'ennemis: l'arrière-plan, le milieu et le volte-face. Lorsqu'un T-800 surgit pile devant vous en gros plan, il faut l'allumer au plus vite en visant la tête. Les phases se suivent avec des ennemis cybernétiques différents mais toujours aussi hargneux. Soit vous devez vous défendre face à leurs attaques, soit vous défendez un véhicule conduit par le héros et poursuivi par des T-800 ou autre hélico. La dernière scène vous met évidemment en face de votre ennemi juré, le T-1000 dans un combat titanesque. Terminated....Bleep!



- Enfin un jeu digne du Menacer!
- Une excellente conversion.
- Des graphismes qui mettent dans l'ambiance.

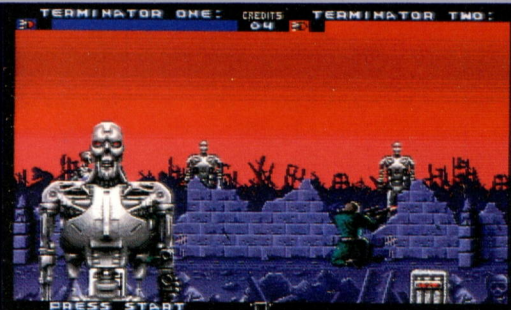


- A un seul joueur, le jeu est beaucoup trop difficile.
- Un jeu légèrement bourrin et à peine répétitif!

88% = 78%

TOUS LES NIVEAUX DE T2

Les quatre premiers niveaux racontent ce qui c'est passé avant l'arrivée du gentil Shwarz sur terre, comme le montre le début du film. On a ainsi droit à des scènes originales où l'on voit John Connor tentant d'infiltrer Skynet, le complexe de l'ordinateur géant dans lequel on fabrique les Terminators T-800. Son but est de s'emparer de l'un d'eux et de le reprogrammer afin qu'il retourne dans le passé. Skynet ayant à nouveau envoyé un tueur cybernétique, le T-1000, dans le Los Angeles d'aujourd'hui pour qu'il tue le petit John Connor (10 ans), il faut impérativement le stopper. C'est la deuxième partie du jeu (mission 2) qui comporte plusieurs scènes du film.



LE CHAMP DE BATAILLE

Dans ce premier niveau d'introduction qui vous met d'entrée dans l'ambiance, vous devez lutter sur un champ de bataille, celui des abords de Skynet. Pour mieux contrôler les alentours, Skynet a bombardé Los Angeles et tout n'est que ruines. Des Endosquelettes (des Terminators pas terminés si vous préférez!) apparaissent dans le fond et s'approchent de vous jusqu'au mur. D'autres traversent l'écran plus près de vous (il faut viser la tête qui se dégage alors que le corps continue à marcher; l'effet est saisissant). Et enfin, certains apparaissent en gros plan. Evidemment, tout ce petit monde vous tire dessus! L'écran scrolle horizontalement.



LA CACHETTE DES HUMAINS

Après avoir passé le boss du premier niveau (ça dure des heures!), vous voilà dans des entrepôts devenus les repaires de la résistance. Le problème est qu'ils viennent d'être infiltrés par des unités de T-800. Vous devez défendre les humains qui s'y trouvent et continuer à survivre. Les armes se cachent dans les caisses.



EN ROUTE POUR SKYNET

Il va falloir défendre John dans son camion, afin que ce dernier atteigne enfin le complexe Skynet. Des vaisseaux Hunter Killer attaquent par les airs alors que des meutes d'Endosquelettes courent en tirant après le camion. Détruisez tout ça pour éviter à John de périr à cet endroit, ce serait trop bête!



SKYNET

L'enceinte de Skynet est défendue à mort par des T-800 qui passent leur temps à apparaître en gros plan pendant que ces satanés Endosquelettes vous tirent dessus de loin. Détruisez tout ce que vous pouvez et vous pourrez vous emparer d'un T-800 dans le labo pour le reprogrammer à aller dans le passé.



LES SYSTEMES CYBERDYNE

Vous voilà dans l'entreprise créatrice de l'ordinateur Skynet. Il faut détruire tout ce qui peut être susceptible de créer, plus tard, cette machine maléfique. Les troupes de SWAT (le GIGN américain) munies de M-16 vous en empêcheront. Quant aux chercheurs fous, ils vous bombardent de flacons remplis de produits nocifs. Heureusement, Sarah et John (petit) vous aident en déposant des bombes sur le sol.



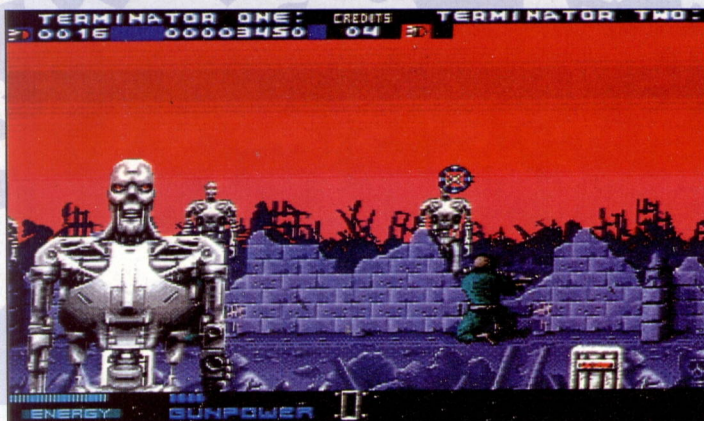
L'AUTOROUTE

C'est la fuite de Cyberdyne dans une camionnette volée de la SWAT. Le T-1000 vous poursuit en hélicoptère. Si, par malheur, il réussit à toucher le camion en fonçant dessus, vous perdez la partie. Alors, faites tout pour faire reculer puis pour détruire cet hélicoptère de malheur!

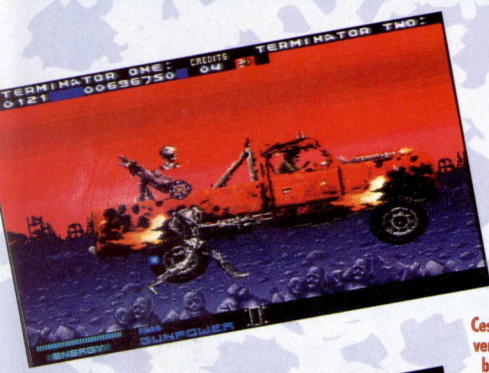


L'ACIERIE

La scène finale est la rencontre finale tant attendue. Le T-1000 est très difficile à tuer. Il faut gagner du temps en ouvrant les réservoirs de nitrogène liquide à -230. Cela permettra de geler le T-1000. Il faudra ensuite le balancer dans un bain d'acier en fusion, il se réchauffera plutôt rapidement. Asta la vista baby!



Les caisses qui apparaissent en bas de l'écran cachent des bonus d'armement et de vies. Tirez dessus et vous les verrez apparaître.



Durant tout le jeu, des ennemis apparaissent en gros plan et font de grands dégâts si vous ne réagissez pas assez vite. Il faut viser la tête et, même s'ils ne sont pas détruits tout de suite, ils arrêteront au moins de vous canarder pendant que vous leur tirez dessus.



Attention aux grenades lancées par certains endosquelettes. Vous pouvez les intercepter en leur tirant dessus avant qu'elles ne vous explosent à la figure.



Ces grosses boules arrivent de nulle part et se brisent si vous ne leur envoyez pas de suite un missile. Elles laissent alors apparaître un petit appareil robotisé qui recule et avance dans le fond de l'écran en vous canardant. Évitez de voir apparaître ces petits engins mobiles car ils sont très difficiles à éliminer!



J'aime beaucoup le Menacer mais je m'interrogeais sur son avenir car ce ne sont pas les 6 jeux qui sont vendus avec qui le rendent indispensable. Mais là, il faut bien reconnaître que Flying Edge a assuré, car avant même que le Menacer ne soit dans les boutiques, Terminator 2 arrive... c'est super! T2 est vraiment bien avec le Menacer et on s'éclate à allumer les robots à grandes rafales. Bien sûr, il ne faut pas s'attendre à une grande originalité dans ce type de jeu, mais l'action est convaincante et le tir précis. De plus, on peut jouer à deux (1 menacer + 1 manette), ce qui est agréable. Si vous achetez le Menacer, il est indispensable de vous procurer T2. En revanche, T2 perd une partie de son charme si l'on joue avec un joypad, mais c'est quand même un bon jeu de tir qui séduira les fans du genre et les incondtionnels de Terminator.

AHL 😊

On se posait des questions quant à l'utilité d'acheter le Menacer, au vu des premiers jeux lui étant destinés et connaissant le nombre de jeux sortis pour le phaser de la Master System à l'époque (environ trois ou quatre jeux). Avec Terminator 2, on a une réponse: il faut l'acheter! Ce jeu est une excellente conversion de l'arcade (qui se présente à la manière d'Operation Wolf) et l'on retrouve toutes les scènes de cette dernière. De plus, les couleurs sont sensationnelles et les animations ultra-fluides (seules, quelques grosses bombes voient leurs sprites clignoter). La durée de vie est bonne, même trop bonne quand on est tout seul, car le jeu est bien difficile. La possibilité de jouer avec une manette est à saluer, bien qu'il faille vraiment posséder le Menacer pour ressentir les joies du tir au pigeon cybernétique. Un jeu de tir très rythmé et frénétique, j'adore!

OLIVIER 😊

MACHINE : MEGADRIVE (MENACER)
EDITEUR : FLYING EDGE
GENRE : SHOOT-THM-UP
TAILLE CARTOUCHE : 8 MB
DIFFICULTE : DIFFICILE (SEUL)
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
NOMBRE DE NIVEAUX : 7
CONTINUE : 0

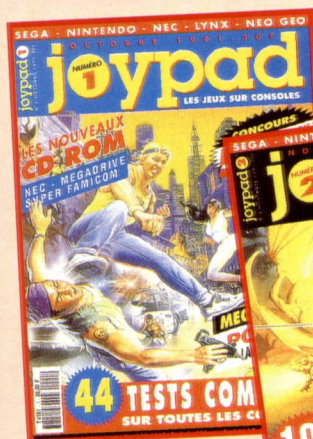
GRAPHISMES : 17
ANIMATION : 18
MANIABILITE : 16
SON : 16
TOTAL :
AVEC MENACER: 88%
AVEC MANETTE : 78%

JUSTE POUR GOUTER!

JE M'ABONNE POUR 6 MOIS:

130F
AU LIEU DE
180F!

Je suis prudent. Joypad me plaît, c'est vrai, j'ai une console, c'est vrai aussi. Mais voilà: et si c'était la fin du monde demain? J'aurais payé un abonnement d'un ou deux ans pour rien. Là, avec cette formule, je peux m'abonner pour six mois seulement, faire un test, en quelque sorte. Si au terme de ces six mois le monde n'a toujours pas sauté, je pourrai considérer un abonnement plus long. Je compte sur vous pour que le monde ne saute pas. Et en plus, l'abonnement pour six numéros ne me coûte que 130 francs au lieu de 180! Sauver le monde à ce prix-là, c'est vraiment pas cher! Je m'abonne!



Pour commander les anciens numéros, envoyez-nous un chèque, 30 F par exemplaire commandé (40FF pour la CEE)

BULLETIN D'ABONNEMENT

à découper ou à recopier et à renvoyer à Joypad, Service Abonnements et Protection de la Planète, 103 bd Mac Donald, 75019 Paris, avec votre règlement en chèque.

Nom:.....Prénom:.....

Adresse:.....

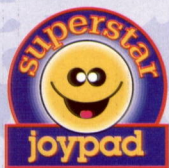
Code postal:.....Ville:.....

Votre console:.....Votre âge:.....

ATTENTION : Pour les pays de la C.E.E, abonnement 6 mois - 6 numéros = 180 FF

MEGA DRIVE

LA RAGE DE VAINCRE !

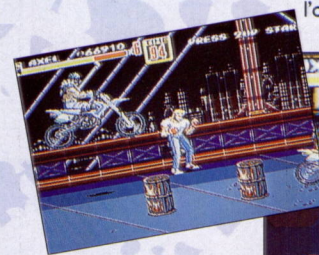


STREETS OF RAGE

Ce qu'il y a d'amusant avec les grands méchants, c'est que l'on a beau les croire morts, enterrés trois pieds sous terre, ils reviennent toujours. Mister X revient. On ne s'en serait pas douté! Il fallait bien mettre un minimum de scénario. On ne se frotte pas sans raison, sauf dans le métro parisien. Sam, l'ami de Blaze -la jeune fille de cette histoire- et d'Axel, a été enlevé. Pas de mystère cette fois. On ne va pas passer des heures à se demander "Mais qui a pu faire le coup? Ravailac? Non, il est déjà mort. Chantal Goya, forcée de kidnapper des gens pour composer son public? Non, pas assez forte. Charles Vanel? Ah non, il a cru faire l'original en imitant Ravailac!" Bref, on sait, d'ores et déjà, que le coupable est Mister X. Pourquoi enlever Sam (des bruits courent comme quoi il l'aurait scotché à une chaise, suivant en cela une ancestrale tradition!!) Simplement pour se venger de Blaze et d'Axel! Mais on ne provoque pas ces deux guerriers impunément. Les voilà donc, accompagnés cette fois de Max, un géant aux manières de gorille, et de Teddie, un gnome sur patins à roulettes. Une fois encore, la lutte va être chaude, très chaude, surtout lorsque l'on sait qu'il y a 16 mégas derrière!



En cours de route, ramassez les objets qui vous tomberont sous la main. Ici, Axel prend le couteau et la barre. Avec cette dernière, c'est l'efficacité assurée.



Dans le bar, la rencontre de fin sera sexy et brûlante. Ou plutôt devrais-je dire électrisante, Claude François me comprendrait. Pas de problème pourtant. Laissez la jeune et belle Electra (on est chez Strauss!) s'approcher, sautez, et allongez lui un méga coup de pied dans les genoux. Il faut savoir parler aux dames, cela s'apprend, mais ce n'est pas ici.



Méfiez-vous de cet homme-fusil. S'il vous approche de trop près, il pourrait bien vous soulever dans les airs pour vous laisser ensuite retomber lourdement sur le bitume. Cagnez et fitez, il n'y verra que du feu. C'est une question de réacteurs...

93%

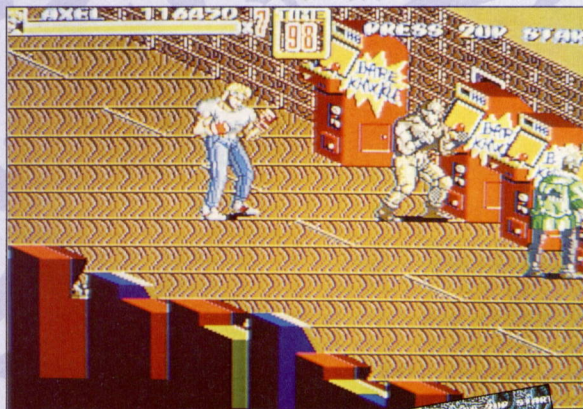
STREETS OF RAGE II



- animation béton.
- grande variété dans les décors.
- divers enchaînements spectaculaires.

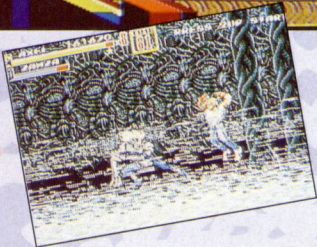


- le jeu est un peu trop facile.



Streets Of Rage II vous proposera un mode duel. Choisissez entre Max, Eddie, Blaze et Axel, et faites-vous de petits combats bien sympathiques avec, si cela vous tente, des armes!

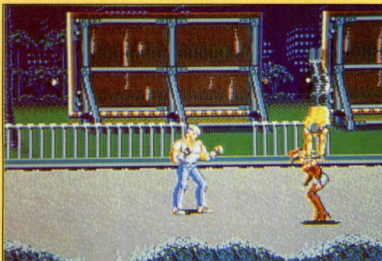
Voilà l'une des scènes les plus amusantes de ce jeu, celle où il est possible de défoncer des machines d'arcade. Vous vous souvenez? Dragon's Lair, X-Men, Mortal Combat... Tous ces jeux sur lesquels vous avez passé des heures entières? Cassez tout. Profitez-en pour ramasser l'argent qui traîne! On peut être violent sans être stupide. Peut-être qu'un jour les supporters du PSG comprendront, peut-être...



STREET OF RAGE II CONTRE STREET OF RAGE

On ne se serait pas attendu à ce challenge.

Pour une surprise... j'en ai du mal à me remettre. Bref, hier encore, on me demandait si SOR II était mieux que SOR tout court. La réponse est heureusement diablement simple. Je dis "heureusement" parce que vu l'heure plus que tardive, je n'ai pas envie de faire une dissertation sur le sujet. Le passage de 8MB à 16MB se fait sentir: Les niveaux sont plus beaux, plus variés, le jeu est mieux animé, il y a maintenant quatre personnages au lieu des trois de la première version, les musiques sont, elles aussi, nettement meilleures... bref, supériorité totale dans le domaine technique. Inutile de parler de l'intérêt car, si la forme diffère, SOR et SOR II sont absolument identiques dans le fond: baston. La victoire revient cependant, d'une façon fort logique, à Street Of Rage II, mais ça non plus vous ne l'auriez pas deviné.



TITANIA INFORMATIQUE

8 Rue Sainte Anne - 30900 NIMES
Tél : 66 62 37 40 - Fax : 66 62 37 28

LES CONSOLES & ACCESSOIRES

SUPER NINTENDO (US) avec 1 jeu au choix	1290 F
ADAPTEUR "AD 29" ou "FIRE" (60Hz)	120 F
MANETTE DYNA 1	149 F
MANETTE ANGLER	215 F
SUPER SCOPE (US)	459 F
MEGADRIVE (JP) avec SONIC	789 F
GAME ADAPTOR	110 F
MANETTE PRO 2	125 F
MANETTE ARCADE POWER STICK	349 F
MENACER	570 F

GAME GEAR & GAME BOY SUR CATALOGUE

LES CARTOUCHES DE JEUX

SUPER NINTENDO		MEGADRIVE	
SUPER PANG	415 F	AQUATIC GAMES	299 F
LEMMINGS	415 F	ALIEN 3	350 F
DINO CITY	415 F	CRUE BALL	355 F
PRINCE OF PERSIA (JP)	415 F	TVINKLE TALE (JP)	355 F
GEORGE FOREMAN'S KO BOXING	415 F	T2 : ARCADE GAME	355 F
NCAA BASKETBALL	439 F	SUPER HIGH IN PACT	365 F
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE	439 F	LEMMINGS	375 F
GUN FORCE (JP)	455 F	PREDATOR II	375 F
STREET FIGHTER II (JP)	540 F	LIXX ATTACK CHOPPER	385 F
MAGICAL QUEST	550 F	SONIC 2	399 F
RANMA 1/2 (JP)	600 F	SPLATTER HOUSE II	415 F
OUT OF THIS WORLD	650 F	NIPLA HOCKEY 93	415 F
FATAL FURY (JP)	700 F	BULLS VS LAKERS	415 F
STAR WARS (JP)	TEL	JOE MONTANA 93	425 F
WING COMMANDER	TEL	WORLD OF ILLUSION	TEL

REVENDEURS, CONTACTEZ-NOUS !!

ARRIVAGE PERMANENT DE NOUVEAUTES
CATALOGUE COMPLET SUR SIMPLE

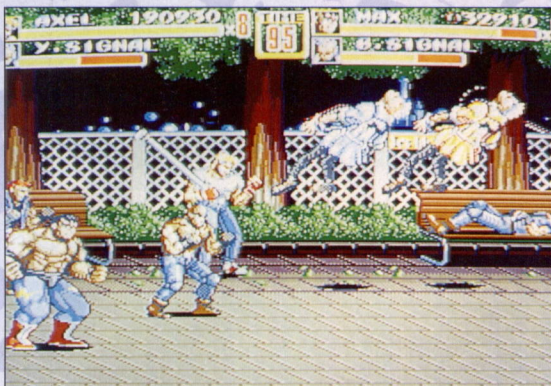
Nous sommes également revendeur micros !!!

Envoi par Colissimo.

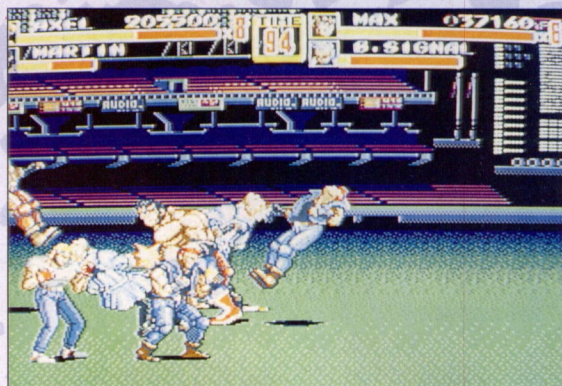
Commande sur papier libre - Jeux & acc. 30 F. Consoles 70F.

Commande par téléphone contre remboursement - Jeux & acc. 58 F. Consoles 96 F.

Credit sans frais sur 4 mois, à partir de 1.500 F d'achats.



Streets Of Rage II, tout comme Streets Of Rage, c'est avant tout un jeu qui se joue à deux simultanément. Faites attention de ne pas cogner votre partenaire. Cela met généralement de très mauvaise humeur et l'on ne voit alors jamais la fin de la partie. On se demande pourquoi!



Sept sprites de grandes tailles et aucun, absolument aucun, problème d'animation du genre ralentissement. SOR II gère parfaitement tous les sprites présents à l'écran. De la méga baston, par ici messieurs dames. Certainement, surtout messieurs, mais sait-on jamais?

Chaque personnage possèdera ses mégas coups. Inutile de tout vous dévoiler ici, il est plus intéressant que vous les découvriez vous-même. Juste un petit d'Axel pour la forme.



Un gros joueur de base ball... drôle de rencontre, mais après tout, nous sommes sur un stade et il ne faut pas faire d'ostracisme. Ah! C'est vrai, il ne faut plus que l'emploi de mots compliqués... Il ne faut donc pas négliger certaines personnes au profit d'autres. Ça va? Ou alors je peux dire "trappez tout le monde, sans préférence" ou aussi "butez les tous" et encore "cognez, cognez, cognez... et toi aussi, tiens, prends ça dans l'oeil!". J'y réfléchirai pour Streets Of Rage III.



Streets of Rage avait fait un malheur l'année dernière et je ne serais vraiment pas surpris si Sega faisait un doublé avec ce second épisode. Faut dire que Streets of Rage II est encore mieux: plus de personnages, des tableaux plus variés, des coups nouveaux et une réalisation encore meilleure. C'est vraiment super de bastonner la racaille une fois de plus en s'entraînant, même s'il y a des partenaires qui ont tendance à vous frapper souvent, mine de rien, le genre excuse moi je l'ai pas fait exprès. Tu parles, je connais le plan, on ne peut faire confiance à personne! Ce genre de partie dégénère très vite, on ne va pas loin mais on rigole bien. Même si l'on peut regretter que le niveau de difficulté ne soit pas assez élevé, Streets of Rage est la nouvelle référence pour les jeux de baston sur Megadrive.

AHL



L'année commence décidément très bien. Ecco, Street of Rage II, Bomber Man'93, Human GP... Street of Rage II est, il faut le signaler, si vous ne l'aviez pas encore noté, l'un des rares jeux Megadrive faisant 16MB. Et les 16MB, on le sent! Une très grande variété dans les décors, chaque niveau étant subdivisé en plusieurs sections, ce qui donne au total quelque chose comme 24 sous-niveaux! Autre point fort, l'animation. Les mouvements des sprites sont rapides et, même lorsque plusieurs sprites de grandes tailles sont présents simultanément à l'écran, le jeu ne ralentit pas. Ajoutez à cela une assez grande variété de prises (on est quand même encore loin de Street Fighter II, mais ce n'est pas exactement le même type de jeu), ainsi qu'une maniabilité qui ne pose aucun problème, et vous obtiendrez ce qui se fait de mieux dans le domaine du jeu de baston sur Megadrive, même si ce jeu se termine un peu trop facilement.

TSR



EDITEUR : SEGA
GENRE : BEAT THEM UP
TAILLE CARTOUCHE : 16 MB
DIFFICULTE : FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUES : 2
NOMBRE DE NIVEAUX : 8
MACHINE : FRANCAISE

GRAPHISMES : 17
ANIMATION : 17
MANIABILITE : 17
SON : 16
TOTAL : 93%

Si vous choisissez le Quartier Latin pour vous défouler,
vos parents ne pourront pas vous le reprocher.



© GILLES CARON / DIDEROT CONTACT



© SEGA 1992

Fnac Micro, le plus grand magasin de jeux vidéo ouvre
au 71 bd St-Germain, le 3 décembre 1992.

Ça faisait pas mal de temps que le quartier latin n'avait pas autant bougé. Avec l'ouverture d'un magasin comme la Fnac Micro, les pavés vont recommencer à vibrer: 400 m² de jeux vidéo, avec toutes les nouveautés, le plus grand choix de jeux, de consoles, et même de magazines. Nintendo, Sega, NES, Info-grammes... Ils sont tous là. Vous pouvez les essayer et aussi

rencontrer ceux qui les ont conçus. Et si vos parents hésitent encore à retourner Boulevard Saint-Germain, l'étage de micro-informatique de la Fnac Micro les fera certainement changer d'avis.



36 15 fnac

AGITATEUR DEPUIS 1954.

MEGA
DRIVE

POUR
L'ÉCOLOGIE?
ECCO,
LOGIQUE!

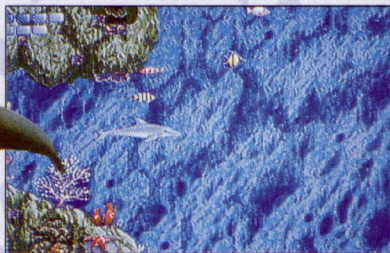
ECCO THE DO



Les dauphins ont mystérieusement disparu des océans... seul Ecco, et de rares autres dauphins ont échappé à ce terrible sort. Seulement, Ecco à beau aimer la solitude, il n'en demeure pas moins solidaire! Sillonnant les océans, les grottes marines, tous les moindres recoins, Ecco va donc partir à la recherche de ses congénères disparus. Mais Ecco a aussi, par la même occasion, la ferme intention de découvrir les raisons de ces subites disparitions. Au fur et à mesure de votre avancée, vous serez amené à découvrir les origines de cette sombre affaire.

Ecco est, en effet, un jeu qui vous propose un scénario, avec une véritable enquête. Il ne s'agit pas là d'une succession de niveaux sans but! Ecco, compte bien connaître le fin mot de l'histoire, une histoire qui se terminera dans une inquiétante cité engloutie, quelque part au fond des mers. Je ne vous en dis pas plus, et vous laissez découvrir par vous-même tous les secrets de ce jeu.

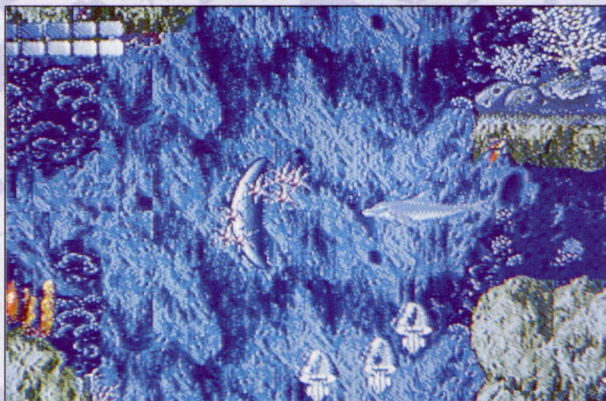
N'oubliez surtout pas de collecter les renseignements auprès des autres dauphins, ou bien encore des cristaux. Lorsque l'on vous parle de "eight arms", dans le second niveau, pensez à Octopussy (la pieuvre en anglais). Vous comprendrez alors bien mieux le renseignement que vous donnera le cristal.



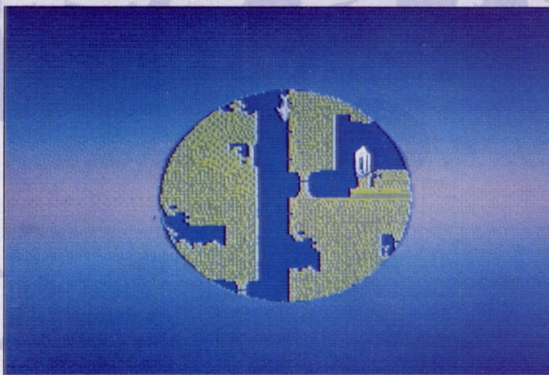
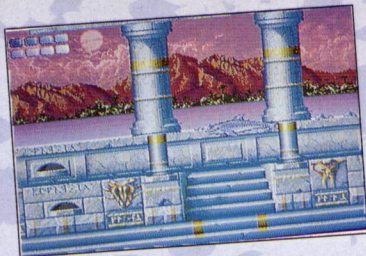
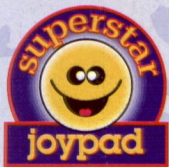
Vous voici dans la cité engloutie. Autant dire que la fin est proche. La fin du jeu! Pas la fin du dauphin! Même si, ici, les requins se font très agressifs!

Explorez les sous-sols et songez constamment à votre oxygène. Si le dauphin peut tenir jusqu'à huit minutes en immersion, dans la réalité, il n'en va pas de même pour Ecco.

Oh! Merveille des merveilles! Un ban d'étoiles de mer! Poussez les jusqu'aux blocs de pierres qui obstruent le passage un peu plus loin, et la vie sera plus simple.



96%

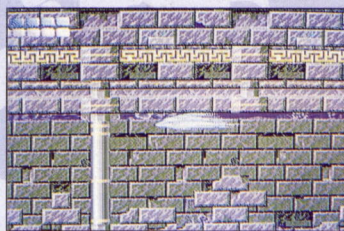


ALPHIN

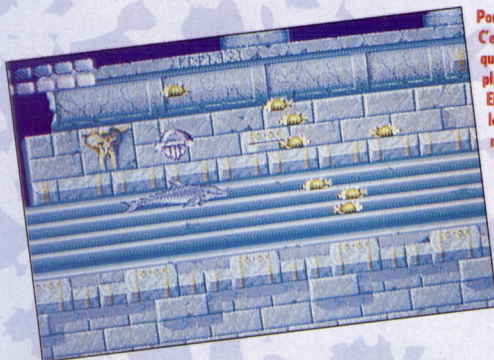
Pur obtenir un plan, faites en sorte que le sonar d'Ecco lui soit renvoyé par une paroi. De cette façon, vous pourrez avoir un aperçu des environs.



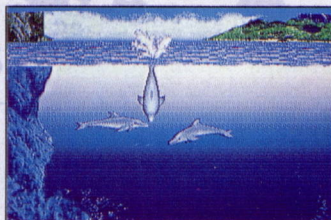
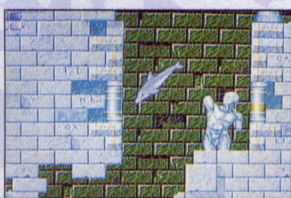
Sous les glaces, dur de se trouver un coin pour respirer. Vous rencontrerez, ici, une nouvelle sorte de requins. Il ne s'agit pas de l'inspecteur des impôts ou de Jean-Paul Bruguol lui-même à Paris, mais d'une toute nouvelle race de poissons. Un point commun avec les requins des niveaux précédents? Il raffole du dauphin.



À gauche, un cristal vous livrant un précieux renseignement; à droite, un coquillage vous permettant d'ouvrir le passage qui se trouve en contrebas. Pour cela, il vous faudra pousser le mollusque, je parle du coquillage et non pas de Paul Préboist pour ceux qui auraient du mal à me suivre, qui fera disparaître les roches qui bloquent le passage. Ouff! On se croirait dans un véritable jeu d'aventure.

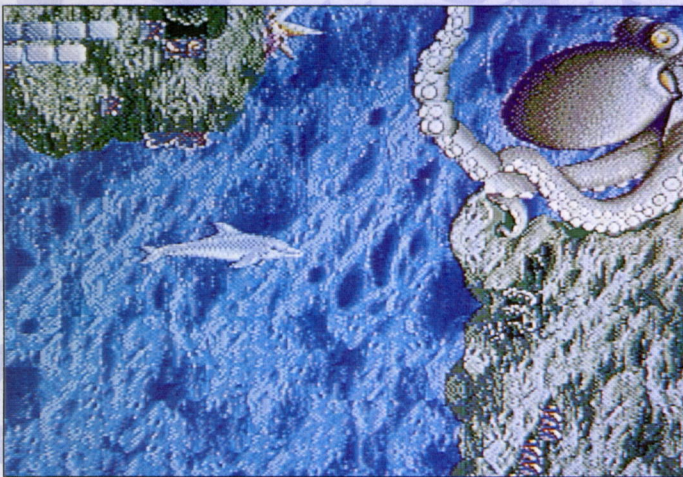


Pourquoi ces poissons sont-ils là? C'est exactement la question que s'est posée l'homme il y a plusieurs milliers d'années. Eh bien, la réponse est simple : les poissons sont là pour être mangés! Ce n'est pas une raison pour vous précipiter sur Bubulle, le poisson rouge de votre petite sœur. Ecco, à chaque poisson ingurgité regagnera de l'énergie. Guettez les bans de poissons. Et laissez Bubulle à la fin!



ECCO SAUVE DE VÉRITABLES DAUPHINS!

Il faut savoir que la bassin méditerranéen est une réserve d'une immense richesse en ce qui concerne les dauphins et autres mammifères marins. Seulement, à cause des pêcheurs européens qui ont l'intelligence aussi étroite qu'ils ont les filets étendus et du fait de la pollution qui atteint des proportions dramatiques, le dauphin, pour ne citer que lui, devrait, dans les années à venir, devenir une espèce en voie d'extinction. Pour venir en aide aux espèces maritimes qui se font de la sorte lâchement massacrer, l'Institut Thétiés et Europe Conservation, ont décidé de créer un parc naturel. Ce parc, nommé parc Pélagos, devrait permettre aux diverses espèces menacées d'extinction de vivre une vie plus saine et, surtout, plus sûre. A cette occasion, Sega France, pour financer ce projet versera à Europe Conservation 5 francs sur les 30000 premières cartouches d'Ecco vendues, soit 150000 francs. En vous procurant Ecco, non seulement vous vous garantirez des heures de plaisir et de découvertes uniques, mais vous sauverez aussi des dizaines de dauphins dont Ecco lui-même. Car Ecco existe bel et bien! D'ailleurs, JOY-sommes, avec d'autres, parrain de ce superbe Tursiops truncatus, ou Grand Dauphin. Et à cette heure, Ecco doit s'ébattre dans la Mer Méditerranéenne en songeant à tous ces joueurs qui, en vivant avec lui des aventures uniques, ne le laisseront pas tomber. Si vous aussi, le principe de l'adoption vous tente, sachez que vous pouvez aussi adopter un orque épaulard! Si cela vous intéresse écrivez :
au Whale Museum P.O. Box 945, Friday Harbor, WA 98250, USA.

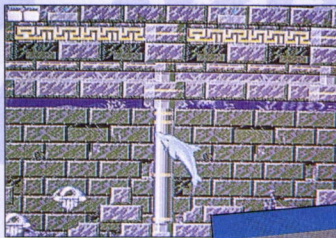
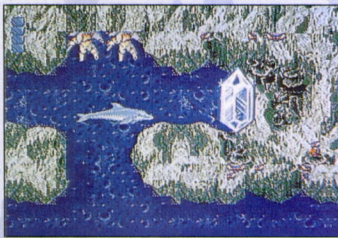


- Original et bien fait, que demander de plus?
- Un bon dosage de la difficulté.
- Sega se met "au vert".



- Et puis quoi?

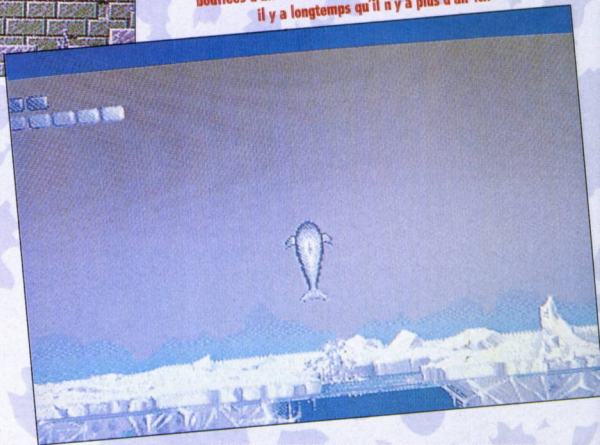
Un passage plus que délicat, celui de la pierre. Dur de ne pas se prendre une tentacule dans l'oeil... Un seul moyen pour passer, se faufiler avec délicatesse. Les amateurs de Street Fighter II peuvent rentrer chez eux, ils risquent d'avoir beaucoup de mal. Le coup de l'hélicoptère ? Non, non, c'est Ecco, non pas Shun Li. Bien essayé.



Breath! Au cas où l'on ne vous aurait pas encore mis au courant, le dauphin n'est pas un poisson, mais un mammifère, tout comme l'homme, sauf qu'il est, de loin, bien moins stupide. En conséquence, Ecco a besoin d'air pour respirer. Faites donc un saut pour attraper au passage une ou deux bouffées d'air frais. Je ne parle pas de faire un saut à Paris, il y a longtemps qu'il n'y a plus d'air ici.



Des requins! Si vous avez vu les Dents de la Mer, vous compatirez au malheur d'Ecco qui se retrouve, dans le cinquième niveau de ce jeu (Open Ocean) entouré par des dizaines de requins! Pour ce niveau, l'action sera la dominante. Laissez souffler vos neurones deux secondes, ce vent qui vous sort des oreilles? C'est bon, vos neurones soufflent.



Ecco et Street Of Rage II, deux softs géniaux, et qui n'ont pourtant pas grand-chose en commun. Sega joue la carte de la variété, et ce n'est pas un tort lorsque les cartes sont toutes de la couleur d'atout. Pas question de baston à répétition, de coups de tête, de pieds... Ecco est un jeu qui nécessite à la fois de la finesse, de l'adresse et de bons réflexes dans les moments où l'action prédomine. Franchir chaque niveau est un régal. Heureusement que le programme permet l'entrée de passwords, sinon on y passerait toute une vie. Ce serait sympa, mais on risquerait de manquer Ecco II, si jamais il sortait. Les musiques, très Grand Bleu étaient de rigueur pour ces longues balades sous-marines. L'animation est géniale, les graphismes succulents et tout le jeu original. Si vous en avez assez des jeux "bateaux" qui ne cessent de sortir, c'est Ecco qu'il vous faut.

T.S.R.



Alors là j'ai eu un choc! Un jeu original, VRAIMENT original, je n'en reviens pas, ça fait des années que je n'avais pas vu ça (sans doute depuis Lemmings et Populous). Je suis d'autant plus surpris que Ecco tourne sur Megadrive, car j'ai beau être un incondicional des consoles, ça ne m'empêche pas de reconnaître que les jeux les plus originaux viennent généralement de la micro. Faut dire que lorsqu'on sort d'un shoot them up endiable ou d'un jeu de baston des plus spectaculaires, ça fait tout drôle de se retrouver en train de folâtrer gentiment entre deux eaux en compagnie d'un dauphin. C'est tellement déconcertant que l'on se dit que l'on va vite s'ennuyer, mais ce n'est pas du tout le cas. On se prend très vite au jeu, d'autant plus que l'animation est particulièrement fluide, et on a vraiment envie d'aller jusqu'au bout de cette aventure aquatique. Bravo Sega: un jeu qui est à la fois écologiste, passionnant et original, faut le faire!

AHL



EDITEUR : SEGA
GENRE : ACTION/REFLEXION
MACHINE : FRANÇAISE
TAILLE CARTOUCHE : 8 MB
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 9
CONTINUES : PASSWORDS

GRAPHISMES : 16
ANIMATION : 17
MANIABILITE : 14
SON : 15
TOTAL : 96%

DIGITAL ACCESS - 93.94.51.10

L'accès Nouveautés

VPC "Hot Line"

NOUVEAU 3615 DIGITALACCESS Depuis le 15 Novembre 1992, vous pouvez vous brancher sur le 3615 code DIGITALACCESS. Accédez aux avant-premières du jeu vidéo (news & previews), commandez en toute tranquillité, participez à nos Jeux&Quiz et remportez de nombreux cadeaux (jeux, consoles, accessoires). D'autres rubriques vous attendent et vous réservent bien des surprises... A très bientôt !!!

DIGITAL ACCESS "La Boutique" - 158, rue d'Antibes - 06400 CANNES

- MEGA DRIVE**
- Megadrive + Sonic 895 F
 - MEGA CD + Joypad 2490 F
 - SF&A Wonder Mega (new) 4290 F
 - Pro Action Replay (new) 499 F
 - Sega Menacer (new) 499 F
 - Transparent ProPad (new) 169 F
 - Cluster Stick (new) 389 F
 - Joypad Sega Megadrive 145 F
 - Joypad PRO 2 (new) 199 F
 - Game Converter (pour jx japonais) 99 F

- LES NOUVEAUTES**
- Alien vs Predator (us-jp) 449 F
 - Batman Returns of Joker (us) 449 F
 - Captain America (us) 449 F
 - F-1 Grand Prix 2 (jp) 449 F
 - F15 Strike Eagle II (us) 449 F
 - G-Loe (jp) 449 F
 - G.O.D.S (us) 449 F
 - Golden Axe 3 (jp) 449 F
 - Indiana Jones Last Crusade (us) 449 F
 - Mickey & Donald (us-jp) 449 F
 - Muhammad Ali Boxing (us) 449 F
 - NBA All Star Challenge (us) 449 F
 - Power Athlete (jp) Tel.
 - Sonic the Hedgehog 2 (jp-us) 449 F
 - Streets of Rage 2 (16M) (us-jp) Tel.
 - Strider 2 (us) 449 F
 - Superman (us) 449 F
 - Super Shinobi 2 (jp) 449 F
 - Terminator 2 (us) 449 F
 - Thunder Force IV (jp) 449 F
 - Tortus Ninja 4 (jp) Tel.
 - WWF Wrestlingmania (us) 449 F
 - X-Men (us) 449 F

- LES HITS**
- Ayrton Senna Monaco GP II 449 F
 - Buck Rogers (us) 449 F
 - Capriati Tennis (us) 399 F
 - Clack Rock (us) 449 F
 - F-1 Hero MD (jp) 399 F
 - Green Dog (us) 399 F
 - Leninings (us) 449 F
 - LHX Attack Shopper (us) 449 F
 - NHLPA Hockey (us) 449 F
 - Olympic Gold (jp) 399 F
 - Rings Of Power (us) 449 F
 - Tazmania (us) 449 F
 - Terminator (us) 449 F
 - Trinckle Tale (jp) 399 F
 - World Trophy Soccer (us) 449 F

- LES NOUVEAUTES MEGA CD**
- After Burner II (jp) 549 F
 - Black Hole Assault (jp) 449 F
 - Cosmic Storms (jp) 499 F
 - Dark Wizard (jp) 499 F
 - Final Fight (jp) 499 F
 - Kris Krax (us) Tel.
 - Lunar The Silver Star (jp) Tel.
 - Nobunaga & his Ninja Force (jp) 449 F
 - Pop'n Land (jp) 449 F
 - Prince of Persia (jp) 499 F
 - Pro Baseball '92 (jp) 499 F
 - Rise of the Dragon (jp) 499 F
 - Sewer Shark (us) Tel.

- Thunder Storm FX (jp) 449 F
- Time Gal (jp) 499 F
- Warrior Salvation (jp) 499 F
- Wonder Dog (jp) 499 F

- SUPER FAMICOM**
- Super Famicom (jp)+2 manettes+jeu 1600 F
 - Super N.E.S. (us) + manette 1800 F
 - Super N.E.S. (us) + manettes + Mario 4 1490 F
 - Converter Universel 99 F
 - Pro Action Replay & Converter 549 F
 - Capcom Power Stick Fighter 600 F
 - Botchir Infrarouge Capcom 399 F
 - Transparent ProPad (new) 169 F
 - HORI Fighting Stick 499 F
 - Joystick J.B. King 650 F
 - Joystick X-1 SFC 790 F
 - Super Handy Control ASCII L5 Tel.
 - Les 5 Business Indivuduel SFC 100 F
 - Malette de transport "Family Case" 225 F
 - Rallonges pour manettes SFC 129 F
 - Scage Rangement pour 10 jeux SFC 99 F
 - Sac de Transport pour Console 249 F

- LES NOUVEAUTES**
- Alien III (us) 499 F
 - Alien vs Predator Tel.
 - Amazing Tennis (us) 499 F
 - Assault Suits Valken (jp) 590 F
 - Ashtar (us) 499 F
 - Batman Returns (us) 499 F
 - Blues Brothers (us) 499 F
 - Cool World (us) 499 F
 - Death Valley Rally (us) 499 F
 - Devil Crash 2 (jp) 590 F
 - Dragon's Lair Tel.
 - Dragon Warrior 4 (us) 590 F
 - Echad Heat 2 Tel.
 - Fatal Fury (16M) (jp) 690 F
 - Golden Fighter 2 (jp) 590 F
 - Gun Force (us) 499 F
 - Ken le Survivant 6 (12M) (jp) 650 F
 - Human's Grand prix (jp) 650 F
 - Joe & Mac 2 (jp) 590 F
 - Might & Magic II (us) 590 F
 - Mystical Quest (us) 499 F
 - NBA all Star Challenge (us) 499 F
 - Out Of This World (us) 499 F
 - Power Athlete (jp) 590 F
 - Ranna 1/2 New (jp) 590 F
 - Rushing Beat 2 (jp) 590 F
 - Sonic Blastman (jp) 590 F
 - Spiderman vs X-Men (us) 499 F
 - Super Combattres (us) 499 F
 - Super Double Dragon (us) 499 F
 - Super F-1 Hero (jp) 590 F
 - Super Mario Kart (us) 499 F
 - Super NBA Basketball (us) 499 F
 - Super Star Wars (us) 499 F
 - Super Strike Eagle (us) Tel.
 - Super S.W.I.V. (jp) 590 F
 - Super Volleyball 2 (jp) 590 F
 - Terminator II Arcade (us) 590 F
 - Tiny Toons Adventures Tel.
 - Tom & Jerry Tel.
 - Top Racer 2 (jp) 590 F
 - Twin Volleyball (jp) 590 F
 - View Commander Tel.
 - Wings 2 "Sky Mission" (jp) 590 F

- LES HITS**
- Art of Fighting Tel.
 - Andro Damos 1290 F
 - Baseball Stars II 1290 F
 - Eight Man 990 F
 - Fatal Fury 990 F
 - Francy Football 1290 F
 - King Of the Monsters II 1390 F
 - Last Resort 1390 F
 - Mutation Nation 1290 F
 - Ninja Commando 1290 F
 - Robot Army 990 F
 - Sengoku II Tel.
 - View Point Tel.
 - World Heroes 1590 F

- NEC PC ENGINE**
- Coregrafx + manette 790 F
 - Coregrafx + manette + jeu 890 F
 - Core Puissance 5 990 F
 - PC Duo 2490 F
 - Turbo Express FT 1490 F
 - Super System Card v3.0 599 F

- LES NOUVEAUTES COREGRAFX**
- Bomber Man '93 Tel.
 - F-1 Circus II 399 F
 - Fire Pro Wrestling III 399 F
 - PC Denjin 399 F
 - PC Kid 3 "The Revenge" Tel.
 - Power League V 399 F
 - Power Sport Olympic 399 F
 - Soldier Blade 399 F
 - Terra Cresta 399 F

- LES HITS**
- Addams Family (us) 499 F
 - Astral Bout (jp) 499 F
 - Bar's Nightmare (us) 499 F
 - Battle Blaze (jp) 449 F
 - Blaze On (jp) 449 F
 - Castlemania 4 (jp) 449 F
 - Contra III (us) 499 F
 - F-1 Grand Prix (jp) 499 F
 - F-Zero (jp-us) 449 F
 - Irem Skin Games (us) 499 F
 - King Of The Monsters (us) 499 F
 - Magic Sword (jp) 499 F
 - Mario Paint (Battery+souris) 650 F
 - Paroitis (jp) 550 F
 - Prince of Persia (jp) 499 F
 - Rushing Beat (jp) 449 F
 - Street Fighter II (us) 590 F
 - Super Adventure Island (jp) 449 F
 - Super Aleste (us) 499 F
 - Super Cup Soccer (jp) 499 F
 - Syvalion (jp) 449 F
 - Tortus Ninja 4 (us) 499 F
 - Ultimate Football (jp) 499 F
 - WWF Wrestlingmania (us) 449 F

- NEO-GEO**
- Neo-Geo/Manette 1990 F
 - Neo-Geo/Manette+Jeu 2490 F
 - Manette SNK Neo-Geo 490 F
 - Memory Card 190 F

- LES NOUVEAUTES**
- Alien III (us) 265 F
 - Barbie (us) 265 F
 - Barry & Juggernaut (us) 265 F
 - Beat of the Best (us) 265 F
 - Blues Brothers (us) 265 F
 - Cool World (us) 265 F
 - Darkman (us) 265 F
 - Double Dragon 3 (us) 265 F
 - Dr Franken (us) 265 F
 - F15 Strike Eagle (us) 285 F
 - Home Alone 2 (us) 265 F
 - Joe & Mac (us) 265 F
 - Konami Ice Hockey (jp) 265 F
 - Louney Lumes (us) 265 F
 - Mega Man 3 (us) 285 F
 - Mickey Mouse 3 (jp) 285 F
 - Pc Kid (GB) (jp) 285 F
 - Rolan's Curse 2 (jp) 265 F
 - R-Type 2 (jp) 285 F
 - Speed Ball 2 (us) 265 F
 - Spydraman 2 (us) 265 F
 - Star Wars (us) 265 F
 - Super MarioLand 2 (jp) 265 F
 - Super Off Road (us) 265 F
 - Terminator 2 Arcade (us) 265 F
 - Top Gun (us) 265 F
 - Toxic Crusaders (us) 265 F
 - Tom & Jerry (us) 265 F
 - WWF Superstars 2 (us) 285 F
 - Xenon 2 (us) 265 F

- LES HITS**
- Addams Family (us) 265 F
 - Adventure Island (us) 245 F
 - CastleVania II (us) 725 F
 - Duck Tales (us) 265 F

- LES NOUVEAUTES CD-ROM**
- Davis Cup (SCD) 399 F
 - Double Dragon 2 (SCD) 499 F
 - Downtown Athletic (SCD) 449 F
 - God Panic (SCD) 449 F
 - G.O.D.S (SCD) 449 F
 - Jim Power (SCD) 449 F
 - Image Fight 2 (SCD) 499 F
 - Leninings (SCD) Tel.
 - Loom (SCD) 499 F
 - Moto Racer Mc (SCD) 449 F
 - N.E.X.A.R (SCD) 499 F
 - Panza Kick Boxing (SCD) 449 F
 - Project F (SCD) 449 F
 - Rayman (SCD) 399 F
 - Image Fight 2 (SCD) 499 F
 - Leninings (SCD) Tel.
 - Loom (SCD) 499 F
 - Moto Racer Mc (SCD) 449 F
 - N.E.X.A.R (SCD) 499 F
 - Panza Kick Boxing (SCD) 449 F
 - Project F (SCD) 449 F
 - Rayman (SCD) 399 F
 - Shadow of the Beast (SCD) 399 F
 - Super Darius 2 (SCD) 499 F
 - Super Raiden (SCD) 399 F
 - Tecmo World Cup (SCD) 499 F

- GAME BOY**
- Gameboy+Terra 649 F
 - Pro Action Replay (new) 390 F
 - Sacchoe ceinture "Hip Pouch" 245 F
 - Malette de transport "Cary Case" 175 F
 - Hyper Boy (écran+support+joystick) 429 F
 - Handy Boy (loupes,Baffles,Joystick) 329 F
 - Universal Battery Pack (new) 369 F

- LES NOUVEAUTES**
- Alien III (us) 265 F
 - Barbie (us) 265 F
 - Barry & Juggernaut (us) 265 F
 - Beat of the Best (us) 265 F
 - Blues Brothers (us) 265 F
 - Cool World (us) 265 F
 - Darkman (us) 265 F
 - Double Dragon 3 (us) 265 F
 - Dr Franken (us) 265 F
 - F15 Strike Eagle (us) 285 F
 - Home Alone 2 (us) 265 F
 - Joe & Mac (us) 265 F
 - Konami Ice Hockey (jp) 265 F
 - Louney Lumes (us) 265 F
 - Mega Man 3 (us) 285 F
 - Mickey Mouse 3 (jp) 285 F
 - Pc Kid (GB) (jp) 285 F
 - Rolan's Curse 2 (jp) 265 F
 - R-Type 2 (jp) 285 F
 - Speed Ball 2 (us) 265 F
 - Spydraman 2 (us) 265 F
 - Star Wars (us) 265 F
 - Super MarioLand 2 (jp) 265 F
 - Super Off Road (us) 265 F
 - Terminator 2 Arcade (us) 265 F
 - Top Gun (us) 265 F
 - Toxic Crusaders (us) 265 F
 - Tom & Jerry (us) 265 F
 - WWF Superstars 2 (us) 285 F
 - Xenon 2 (us) 265 F

- LES HITS**
- Aerial Assault 269 F
 - Ayrton Senna Monaco GP 2 (us) 279 F
 - Asx-Battler (us) 279 F
 - Chase HQ 269 F
 - Donald Duck 269 F
 - GG Shinobi (jp-us) 249 F
 - Monster World II (jp-us) 249 F
 - Mickey Mouse (jp-us) 249 F
 - Ninja Golden (jp-us) 249 F
 - Olympic Gold (us) 279 F
 - Sonic the Hedgehog 269 F

- NOUVEAUX PRODUITS !**
- ADAPTEUR 5 JOUEUR (SFC)
 - KONAMI HYPER BEAM (Joypad infrarouge)
 - RALLONGES MANETTES SFC
 - PC ENGINE MOUSE (SOURIS)
 - MAGAZINE AMERICAIN "E.G.M.I."
 - MAGAZINE JAPONAIS "FAMITSU"
- Pour les accros de la nouveauté, tél.

Importateur direct : arrivage en importation du Japon et des U.S.A. - Revendeurs : nous contacter par fax au 93.94.54.80.

LES COMMANDES DOIVENT ETRE ADRESSEES UNIQUEMENT A DIGITAL ACCESS VPC DIGITAL ACCESS VPC - BP 38 - 06402 CANNES CEDEX

3615 DIGITAL ACCESS

LE MINUTEL DES JEUX VIDEO

NEWS EXPRESS MEGA QUIZZ PRIME FORUM DIRECT TRIPS EN VUE JEUX PRIMES COMMANDEZ EN DIRECT

Participation aux frais de port : (Etranger nous consulter)
 - 30 Frs Accessoires, consommables,
 100 Frs Matériels
 - 15 Frs Frais contre remboursement
 - 10 Frs Jeux d'accessoires supplémentaires
 - 30 Frs Jeux

Titres 93,94,51,10
 Machines
 Prix 49,0

Nom :
 Adresse :

 Ville :
 Code postal : N°Tél :

 Date d'expiration : Signature :

Règlement : chèque bancaire C.C.P. Mandat lettre

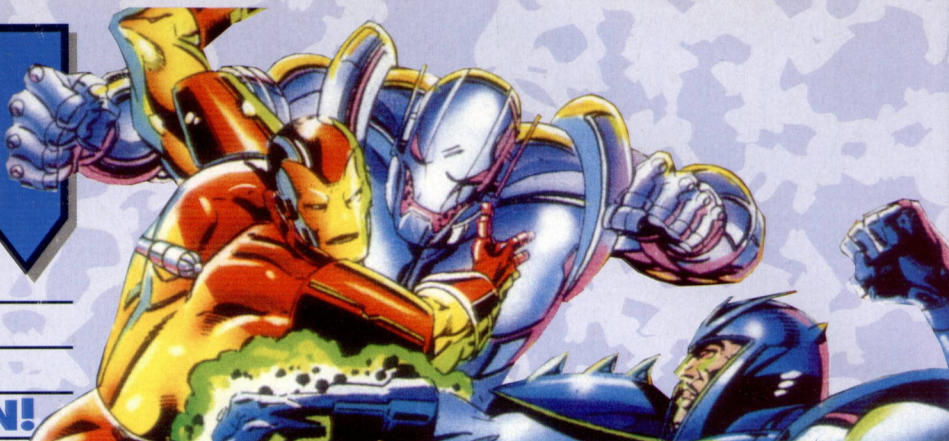
C + 15

ATTENTION ! Certains produits peuvent ne pas être disponibles au moment de la prestation de cette annonce ! Nos prix sont révisibles à tout moment, sans préavis. IMPORTANT : Les prix sans des indications (JP) ou (US) sont des produits d'importation. Tous autres sont réglés sans langue d'origine. Japonais ou Américain.

MEGA
DRIVE

L'AGE
DU
CAPTAIN!

CAPTAIN AMERICA AND THE AVENGERS



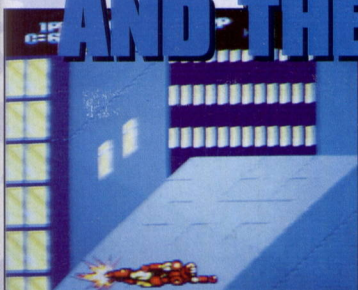
Il est possible de récupérer des objets afin de les balancer sur ses ennemis. Ce baril, par exemple, explosera après être tombé à terre.

Red Skull est un type super! Il a un visage plein de tumeurs et un corps horribles. Mais ça ne l'empêche pas de sortir, de draguer et de rencontrer plein de monde! Car il faut vous dire que Red Skull, même s'il est ultra repoussant physiquement, est un mec qui a du pouvoir, beaucoup de pouvoir. C'est un parrain de la mafia et son but finale est de contrôler le Monde, une galéjade! Pour cela, il a besoin de capitaux (il a!), de beaucoup d'amis (il a!) et d'une vraie grosse menace qui pèserait sur le monde, histoire de calmer ses détructeurs (il n'a pas!). Sa dernière idée géniale est d'installer un canon géant sur la Lune et de s'en servir pour faire du changement aux terriens. Heureusement, Red Skull et sa bande de super-héros tueurs ne sont pas les seuls super-héros dans le monde. Il y a aussi Batman mais il était occupé! Par contre, Captain America était libre pour intervenir et les Avengers n'étaient pas contre non plus. Nous voilà donc dans un jeu issu des salles d'arcades avec, d'un côté Red Skull et ses super-sbirres, de l'autre Captain America et les Avengers. Tous ces personnages vous sont bien connus si vous lisez Strange en cachette dans les WC ou si vous avez un chouya de culture BD ou de dessin animé, traitant de l'univers des super-héros. Si ce n'est pas le cas, no problemo, le jeu vous les présente pendant de longues minutes à l'écran par des petites scénettes. Il y a, en fait, quatre super-héros gentils sélectionnables: Captain America, le leader issu d'une expérience scientifique datant de la dernière guerre mondiale, Iron Man l'homme de fer qui envoie des patates fourrées à l'atome, Hawkeye, le Robin des Bois du futur et enfin Vision, un mec très bizarre, tout blanc et aux pouvoirs spéciaux. Si vous jouez seul, vous choisissez un de ses super-gentils et en route pour l'aventure. À deux, chacun choisit son personnage fétiche et joue simultanément avec l'autre sur le même écran. Le but est de parcourir les cinq niveaux du jeu sans trop d'encombre jusqu'à la confrontation finale avec Red Skull. A des niveaux de beat-them-up, alternent des niveaux de shoot-them-up à scrolling horizontal dans lesquels vos personnages se transforment en vaisseaux humanoïdes lanceurs de projectiles.

La plupart du jeu est quand même basée sur du bon beat-them-up qui dépoté! Vous pouvez faire progresser vos personnages en profondeur pour les faire tourner autour des ennemis, c'est follement drôle! N'oubliez pas de récupérer des objets pour leur balancer dessus et de surveiller votre pourcentage de vie.

ON PEUT JOUER À DEUX SIMULTANÉMENT!

Ici, Iron Man vient d'entrer en jeu pour venir en aide à Vision qui n'a plus d'option continue. Un deuxième joueur peut intervenir n'importe quand en pressant Start. Il est, bien sûr, possible de commencer au même temps au début du jeu.



CAPTAIN AMERICA EST AUSSI UN SHOOT-THEM-UP!
Après avoir passé quelques niveaux de baston pure et dure, votre super-personnage se mettra en position horizontale (j'en rêve depuis longtemps, histoire de dormir un peu entre deux tests!) pour se taper des phases de shoot-them-up horizontal.

72%



LES QUATRE SUPER-GENTILS

VISION LAVE PLUS BLANC

Vision est la forme humanoïde la plus parfaite du robot bionique (biologie + électronique). Il a une force phénoménale et des réflexes ébouriffants! Sa super arme est le rayon d'énergie solaire.

IRON MAN: POIGNE DE FER

Tony Stark, président de Stark Industries, a toujours été un inventeur de génie jusqu'au

jour où il mit ses idées à exécution sur sa propre personne. Iron Man en est le brillant résultat: un homme dans une carapace de métal qui peut aussi bien se mouvoir dans l'espace que dans les océans. Son arme spéciale est rayon d'énergie plasmique.

CAPTAIN AMERICA - BORN IN THE USA!

C'est le leader des Avengers

et le symbole de la liberté. À l'origine, un artiste s'appelant Steve Rogers fut sélectionné pour subir une expérience scientifique appelée "Super Soldier Project" durant la dernière guerre. Captain America est le fruit de cette expérience et continue, aujourd'hui, de défendre les opprimés grâce à son bouclier qu'il peut utiliser comme projectile (sa super arme).

HAWKEYE DES BOIS

Méga-entraîné par le gentil Captain America, Clint Burton est un aventurier, le seul vrai humain de la bande. Mais quel humain! Il peut atteindre une cible en mouvement avec 100% de réussite et des dégâts terribles à la clef. Surtout avec ses flèches qui constituent sa super arme.



- Une ambiance Marvel Comics générale.
- On peut jouer à deux simultanément.
- L'animation est excellente.

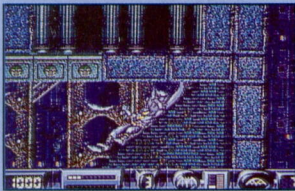


- Les graphismes colorés ne sont pas très fins.
- Le challenge n'est pas assez élevé.



CAPTAIN AMERICA CONTRE BATMAN RETURNS

Deux genres identiques sur le papier (beat-them-up à progression de profil) et mettant en scène des super-héros mais des résultats bien différents. En fait, Captain America se rapproche davantage dans sa forme d'un Streets of Rage car on peut se mouvoir en profondeur dans le décor. C'est peut-être son grand avantage sur Batman Returns qui ne se déroule que dans un plan. Par contre, graphiquement, malgré les couleurs vives, les dégradés laissent à désirer par rapport à ceux de Batman. La jouabilité aussi est nuancée. Autant les coups sont plus nombreux que dans Batman, autant la gestion des collisions est mal gérée dans Captain America. Enfin, on termine plus facilement Captain que Batman. Ouh, mais on peut jouer à deux simultanément dans Captain... Ouh, mais moi je préfère le héros de Batman... Ouh, mais...



Même si ce programme n'est pas un modèle du genre au niveau graphisme, on y trouve une ambiance de comics et de cartoon des plus réussies. Les accros des Avengers y trouveront leur compte. Des couleurs criardes, des super-héros dans tous les coins, des petites onomatopées qui apparaissent à l'écran du genre "smash" ou "krak" lorsqu'un ennemi se fait toucher, les super-armes et, enfin, des dialogues entre les niveaux. Tout cela fleure bon le jeu d'arcade. Tout est donc là pour faire de ce jeu un méga-hit mais la technique ne suivant pas, on a du mal à accrocher. D'autant que le jeu est assez facile à terminer, surtout à deux (en simultanée s'il vous plaît!) Un bon jeu néanmoins.

OLIVIER ☺



Honnêtement, je dois reconnaître que je ne trouve pas, dans Captain America, le moindre intérêt. Même s'il est vrai que l'alternance entre les phases de bastons pures et les phases de Shoot'Em Ups est à son avantage, la réalisation de ce jeu tout à fait dans le style des Marvel Comics (Captain America est un Marvel Comics) est une catastrophe. Les graphismes sont bâclés, les couleurs saturées, bref on est en face d'un jeu presque ridicule. L'animation aussi n'est pas à la hauteur. Quand je vois un jeu comme Streets of Rage II à côté, j'ai honte pour les programmeurs. Même si l'on peut y jouer à deux, on ne trouve dans Captain America aucun intérêt particulier et lorsqu'on joue une partie, on n'a vraiment pas envie de continuer. Un jeu que je vous déconseille fortement.

J'm DESTOY ☹



EDITEUR : DATA EAST
GENRE : ARCADE
TAILLE CARTOUCHE : 8 MB
DIFFICULTE : FACILE
NOMBRE DE NIVEAUX : 5
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
CONTINUES : 7

GRAPHISMES : 16
ANIMATION : 16
MANIABILITE : 15
SON : 15
TOTAL : 72%

MEGA DRIVE

J'AI LE HOQUET (PRONONCEZ G-LOC)...

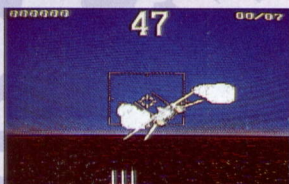


- Des graphismes sympas.
- De réels efforts dans les recherches techniques sur les adaptations de jeux d'arcades en 3D de face.



- Une jouabilité très limitée.
- Une conversion qui s'annonçait insurmontable pour Sega.

G-LOC AIR BATTLE



Un vol de nuit sur fond de ville illuminée, c'est beau!

Il faut toujours que les développeurs consoles se lancent dans des adaptations impossibles. Est-ce pour essayer de tirer de la Megadrive son maximum et prouver au monde que cette console se défend bien que G-LOC a été choisi? Je pense plutôt à une manœuvre commerciale. Mais let's play, peu importe ces considérations. Occupons-nous plutôt du jeu qui vous met dans la peau d'un pilote d'intercepteur AIM 59C, un prototype ultra perfectionné de la flotte américaine. Vous allez ressentir les mêmes sensations que dans une salle d'arcade puisque les décors défilent en 3D sous vos yeux, comme si vous vous trouviez en pleine action. La vue est celle du cockpit pour certaines scènes et, le plus souvent il s'agit de celle de l'avion, comme si une caméra était juste derrière l'intercepteur. Les ennemis arrivent en face et surgissent de l'horizon lointain en se rapprochant de vous à grande vitesse. Vous pouvez tirer en continu et lancer des missiles lorsqu'une cible est verrouillée par le système électronique du AIM 59C. Le but est de passer plusieurs stages dont chacun propose un but précis, c'est-à-dire un nombre défini d'avions ennemis à dégommer. C'est la guerre!

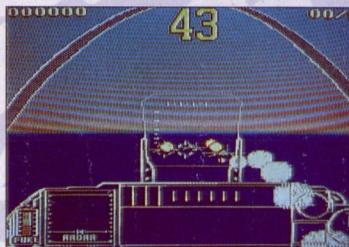


La séquence dans le canyon au cours de laquelle vous devez détruire des objectifs placés au sol. Le rase-motte est de rigueur!



Les généraux sont attablés devant la carte du monde et ils peuvent effectuer des grossissements des points sensibles. L'action du jeu va se dérouler à cet endroit (point rouge).

Vous avez 43 secondes pour buter cinq avions ennemis. Vous venez de tirer un missile qui file droit devant en cherchant sa cible.



C'est le tir continu qui a été sélectionné. Vous pouvez faire tourner l'avion autour du carré en pointillé. Cela permet de viser n'importe quel point situé devant. Mais cela ne permet pas d'aller autre part qu'autour de ce carré virtuel.



La réalisation d'un jeu en 3D de face issu des salles d'arcade est synonyme de daube, chez Sega, on le sait, maintenant, après les sublimes Galaxy Force II et Afturburner II.

C'est qu'une Megadrive n'est pas aussi puissante qu'une machine à café. Qu'à cela ne tienne, le jeu est là et pas si mal réussi graphiquement et techniquement. Les décors défilent bien en 3D et l'animation est musclée comme un vrai combat aérien. Le problème vient de la jouabilité qui ne permet pas au joueur de base de vraiment s'éclater. On reste le plus souvent témoin passif des tournoisements de l'avion autour du point central de l'écran. C'est bien dommage d'avoir choisi ce mode de contrôle...

OLIVIER 

EDITEUR : SEGA
MACHINE : FRANÇAISE
GENRE : ARCADE
TAILLE CARTOUCHE : 8 MB
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : NON

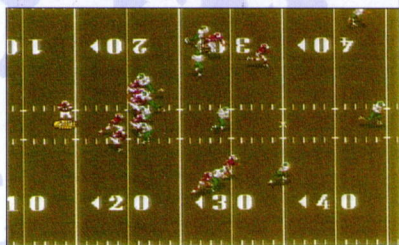
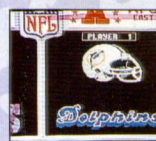
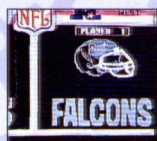
GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 16
MANIABILITE : 11
SON : 12
TOTAL : 73%

73%

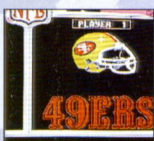
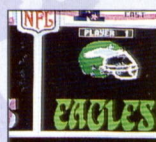
MEGA DRIVE

1993, L'ANNÉE DU FOOTBALL US?

JOE MONTANA '93

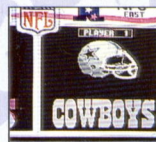
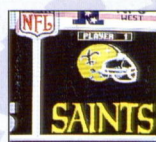
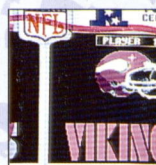


Vue lointaine avant de se plonger dans l'action. C'est, en quelque sorte, l'échauffement de votre vue avant que vous ne soyez mis sérieusement à contribution. Un système agréable et surtout très pratique.



Il est un pays, lointain, où les gens s'empirent de hamburgers ou meurent de faim, où icecream est une idole des jeunes, et où le dimanche est consacré au poste de télévision. Pourquoi la télévision, mais parce que l'on y regarde du football et, en particulier, le Super Bowl. Vous ne rêvez pas, c'est bien de football américain dont il s'agit. Les fans, et ils sont nombreux, de JJP, de l'OM, du PSG, du HAC, du FC Sochaux du football, ou soccer, seront certainement déçus de voir qu'il sort un jeu par mois de football US et que le football européen ne bénéficie qu'une fois tous les trois mois d'un soft de qualité médiocre. Mais que voulez-vous, comme dirait Pierre "Parfois, la vie est dure".

Cela pour dire que vous retrouverez maintenant Joe Montana, dans une nouvelle version. Sans doute vous souvenez-vous de l'excellent Joe Montana'92 de la série des Sports Talk! L'édition 93 ne dépareille pas! Le jeu est continuellement accompagné de commentaires faits dans la langue de Byron, bien entendu, d'une qualité époustouflante. Vous manquez une réception, voilà le commentateur qui s'écrit "fumble!", un mauvais choix tactique "What a mistake! I can't believe it!". Le réalisme sonore atteint ici un niveau encore jamais égalé dans le domaine des simulations sportives. Pour ce qui est des équipes, vous retrouverez les 28 véritables équipes de la National Football League. Les Jets de New York, les Steelers de Pittsburgh, les Broncos de Denver, les 49ers de San Francisco, les Raiders de Los Angeles... Je ne vous dresserai pas la liste exhaustive de tout ce petit monde, mais sachez d'ores et déjà que pas un des "grands" ne manque à l'appel. Une fois sur le terrain, choisissez votre mode de vue. De profil, de face (à la John Madden) ou bien en bllip, c'est-à-dire de très loin, de telle sorte que vos joueurs ne seront plus que des petits points. Il vous sera, bien sûr, possible de jouer en league, le système des passwords vous assurant alors une sauvegarde après chaque match. On retrouvera toutes la panoplie des stratégies, comme d'habitude. Si vous ne connaissez pas le football US, Joe Montana est une excellente raison de vous y mettre, et d'apprendre des règles qui, malgré les apparences, sont en somme très simples.



- Des digits vocales tout simplement époustouflantes.
- Des graphismes superbes.
- Les véritables équipes de la NFL.
- Une bonne présentation des règles.

- Maniabilité moyenne, et encore.

89%



Si vous ne connaissez pas le Joe Montana'92 et que vous adorez le foot US, précipitez-vous sur le Joe Montana'93. Premier et notable atout de ce jeu, les sons. La série des Sports Talk de chez Sega est excellente. Déjà, la version de Joe Montana'92 était fabuleuse, eh bien, rebelote! Jamais les digits vocales n'ont atteint une telle perfection sur la Megadrive. Même la Super Famicom est loin derrière. Tellement loin qu'on ne la voit plus. Hou! Hou! La Famicom, t'es où! Côté graphisme, les gros plans sont particulièrement beaux et mettent le joueur dans le bain des grandes rencontres. En outre, retrouver les grands noms de ce sport d'outre Atlantique est hyper agréable. Les Raiders, les 49ers, les Jets... génial! Si vous hésitez à vous mettre au foot US, un conseil, commencez par Joe Montana'93, il y franchement peu de chance que vous soyez déçu.

T.S.R.



EDITEUR : SEGA
GENRE : SIMULATION SPORTIVE
MACHINE : FRANÇAISE
TAILLE CARTOUCHE : 8 MB
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2 (SIMULTANÉ)
CONTINUES : PASSWORDS

GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 13
MANIABILITE : 12
SON : 19
TOTAL : 89%

MEGA DRIVE

MY NAME IS JONES, DOCTEUR JONES!

- Des graphismes agréables à l'oeil.
- Une maniabilité très pointue.
- Les musiques inoubliables du film!
- Un challenge intéressant.

- Des couleurs un peu fades.

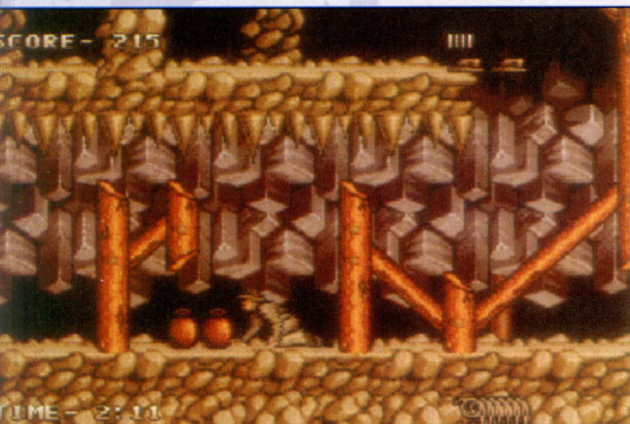
INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE



Tout le monde, sans aucune exception, a entendu parler des élucubrations rocambolesques et des faits d'armes non moins mémorables de notre célèbre Docteur Jones!

Docteur en archéologie s'entend. D'ailleurs, c'est exactement à votre université où vous exercez que vous allez recevoir la lettre tragique de votre père, envoyée tout droit de Venise, et dont les quelques lignes, écrites semblerait-il d'une main hésitante, vous expliquent que les nazis sont à la recherche du fameux Saint Graal et qu'ils mettent tout en oeuvre pour annihiler une quelconque résistance. Ca y est, vous avez accroché! Je vois que vous comprenez que cette résistance viendra évidemment de vous. Vous n'avez, en effet, pas du tout envie de voir les nazis s'emparer d'une arme redoutable et sans doute déterminante pour l'avenir du monde. En plus, je vous rappelle pour la petite histoire, que vous n'avez plus vu votre père depuis des lustres. Qui sait où il peut être actuellement? Oh, vous n'aurez pas vraiment le loisir de vous poser la question éternellement, puisque le temps vous est d'ores et déjà compté; le Führer

Eh oui, même sur la corde, en pleine action, vous pourrez donner des coups de fouet. Quel homme, décidément!

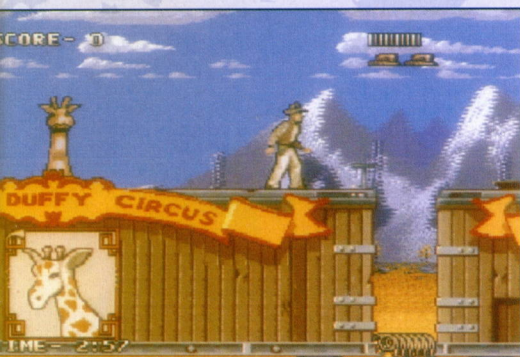


Il ne faudra pas hésiter à prendre des positions un peu incongrues pour vous faufiler dans des couloirs plus qu'étroits. Mais vous n'êtes pas obligé de rester comme ça pendant des heures non plus! Eh, Ouglet's, tu peux te relever!

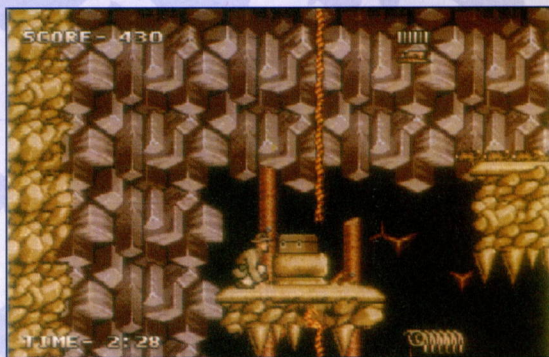


à tout mis en oeuvre pour accélérer le processus de l'asservissement du monde. Armé de votre fouet et de votre chapeau, vous irez faire l'aventurier sans peur et sans reproche dans des grottes sombres et grouillantes de nazis, pour ensuite jouer les équilibristes forcés sur les toits d'un train en mouvement, sans oublier le zeppelin et d'autres lieux que je vous laisse le loisir de découvrir, histoire de vous faire des frayeurs!

83%

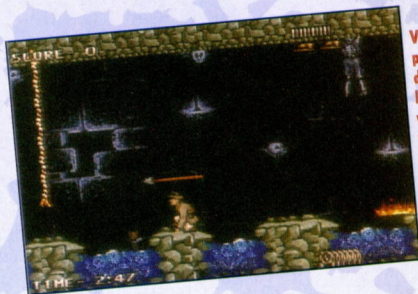


Sur le train, soyez délicat avec ces belles girafes. Si elles sortent leur tête trop brusquement, vous risquez de vous retrouver par terre. A 100Km/h, ça risque de faire un petit peu mal!



Voilà un coffre qui ne demande qu'à être ouvert! Pour ce faire, soyez très délicat. Agenouillez-vous doucement, puis, sans vous presser, sortez le fouet de votre poche intérieure et asseyez un grand coup sec sur ce p... de coffre!!!

Allez hop! On se fait une petite descente sympa, histoire de se dégourdir les jambes. Attention, cependant, aux flammes tombant du plafond!



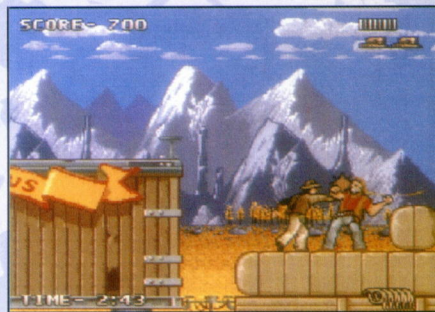
Voici le type même de piège vicieux dont il est difficile de sortir. Une lance vous attend si vous vous levez, et même si vous avancez accroupi, vous n'irez pas bien loin. Pour s'en sortir, il faudra essayer de synchroniser vos sauts.

FACE A TOU

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE CONTRE RISKY WOODS

Testé le mois dernier, Risky Woods est le type même du jeu de baston/arcade. Indy n'est, bien sûr, pas en reste dans ce domaine. Je dirais même qu'il est au-dessus de son challenger du fait que premièrement, je suis un inconditionnel de l'homme au chapeau, et secondo, même s'il n'a pas 5 ou 6 sortes d'armes différentes, il n'en reste pas moins que

donner des coups de poings et des coups de fouet ça a autrement plus de panache! Le système des coffres que l'on ouvre et qui nous fournissent en armes est identique dans les deux jeux! Ce qui me fait dire qu'en ajoutant le côté aventure, également présent pour les 2, nous obtenons un match nul, même si les fans préféreront l'un ou l'autre, suivant leurs propres affinités.



Et tiens! Un bon coup de fouet dans les gencives, ça réveille les neurones. Du moins s'il en a!



Issu du film du même nom sorti il y a quelques années, Indy (pour les intimes) est vraiment ce que l'on peut appeler un jeu de plates-formes! Il y en a partout, dans toutes les directions!

Vous grimpez aux cordes, rampez sous des parois rocheuses très étroites, et surtout vous vous prenez complètement au jeu. Pour peu que l'on ait assez d'imagination, on a réellement l'impression d'être Indy. Vous aurez tout juste le temps de réfléchir un peu quant à la direction que vous allez emprunter et le seul fait de sortir de ces dédales gigantesques suffit amplement à vous retenir votre dose de stress. En tout cas, même s'il ne bénéficie pas d'une réalisation fabuleuse, c'est le genre de jeu qui me fait flasher!

TRAZOM



Je préfère tout de suite vous mettre au parfum, je suis un fan d'Indy. J'ai la collection complète des CD, des CDV, des cassettes vidéo et je les mate au moins deux ou trois fois par semaine. Si mon avis est un peu excessif, ne m'en voulez donc pas. On commence par les points forts. La maniabilité de la vedette est parfaite, qu'il faille sauter, marcher, ramper ou changer de direction, ici, on trouve toujours son compte. Graphiquement, Indiana Jones Jones est également excellent. Les décors sont jolis et changent très nettement en fonction des différents niveaux. Et les musiques... Ah oui, les musiques; elles sont, elles aussi, géniales et vous mettent, d'entrée, dans l'ambiance du film. Peut-être un tantinet moins bon sur le plan de l'animation, l'intérêt d'Indiana Jones n'est, à mon goût, pas au top des top mais reste tout de même tout à fait correct.

J'm DESTROY



EDITEUR : US GOLD
MACHINE : FRANCAISE
GENRE : ACTION/
PLATE-FORMES
DIFFICULTE : DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 2
NOMBRE DE JOUEURS : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 5
CONTINUES : 2

GRAPHISMES : 16
ANIMATION : 16
MANIABILITE : 16
SON : 17
TOTAL : 83%

COMPU

Game

SUPER NES USA

SUPER NES (USA)

1 manette + Pérítel + transfo 220 V
1 jeu au choix US d'une valeur de 490 F
1 490 F
Avec Street Fighter II 1 590 F

SUPER NES (USA)

+ 1 manette + Pérítel + transfo 220 V
1 090 F

POUR TOUS RENSEIGNEMENTS SUR DES
TITRES A VENIR CONTACTEZ NOUS AU :
45 78 67 30

SUPER STAR WARS Version US Version jap	N.C.	TERMINATOR 2 (Arcade) Super Nes**	N.C.	BEST OF THE BEST Super Nes**	490 F
OUT OF THIS WORLD Famicom & Super Nes**	490 F	AXELAY Jap. & US	490 F	STREET FIGHTER II Super Nes	590 F
ROAD RUNNER'S		SUPER PARODIUS Famicom*	490 F	SPIDERMAN VS X MEN Famicom** Super Nes	490 F 490 F
DEATH VALLEY RALLY Super Nes*	490 F	SPACE MEGA FORCE (Super Alest)	490 F	AMAZING TENNIS Super Nes*	490 F
MAGICAL QUEST US	490 F	DRAGON'S LAIR Super Nes**	490 F	BATMAN RETURN	N.C.
FATAL FURY Famicom*	550 F	RANMA 1/2 (N° 2) Famicom**	590 F		

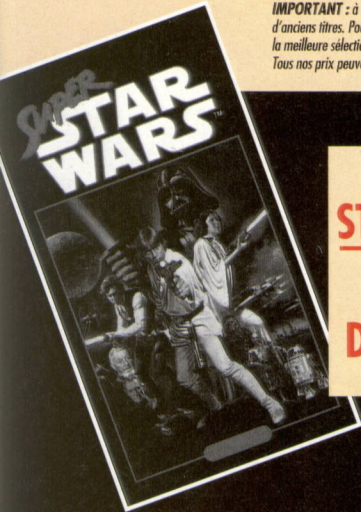
JEUX SUPER NES ET FAMILCOM

PRIX A PARTIR DE :

Super Strike Eagle** US	490 F	Top Gear* US	490 F	Scull Jagger* US	420 F	ACCESSOIRES	
Jimmy Connors** US	490 F	Contra 3* US & Jap.	490 F	Tom & Jerry** US	490 F	Action Replay Pro	450 F
Wing Commander** US	590 F	Prince of Persia* US & Jap.	490 F	God's** US	490 F	ASCII Pad	190 F
Ultima Prophet** US	490 F	Hook* US	490 F	Mario Paint + souris* US	490 F	Manette Super Advantage 6 Boutons	390 F
Blue Brother** US	490 F	Dungeon Master** US	490 F	Fzero* US	450 F	Super Scope	590 F
Super Mario Kart* US	490 F	Castlevania 4* US	490 F	Zelda 3* US	420 F	Adaptateur secteur Super Nes	190 F
Tortue Ninja 4* US	490 F	Ghoul's N Ghost* US & Jap.	490 F	Chuck Rock	490 F		
Gun Force** US & Jap.	490 F	F 1 Roc* US	490 F				

IMPORTANT : à l'heure où nous imprimons cette publicité, il est possible que nous recevions d'autres nouveautés ou réassort d'anciens titres. Pour vous le faire savoir, appelez-nous ou consultez notre 36 15 Composture. Sur cette page nous avons fait la meilleure sélection des bons jeux et des super hit's. A paraître sur janvier 93 Famicom & Super Nes : nous appelons. Tous nos prix peuvent être modifier sans préavis en fonction des monnaies de change.

**AD 29 FIRE pour
la Super Nintendo 149^f,
99^f avec 1 jeu**



SUPER STAR WARS

**LE HIT
DES HITS !**
Nous contacter

GAME GEAR

JEUX		S. Space Invaders*	260 F	PROMO JANVIER GAME GEAR + SONIC II 1 090 F
Sonic 2*	279 F	Humans*	270 F	
Spiderman*	269 F	Rampart*	250 F	PROMO JANVIER + ADAPTATEUR SECTEUR 1 190 F
Wimbledon*	269 F	Pro Baseball**	280 F	
Kick Off*	269 F	Phantasy Zone Gaiden**	260 F	PROMO JANVIER + DONALD DUCK + ADAPTATEUR SECTEUR 1 290 F
Senna's GP 2*	279 F	Little Mermaid**	280 F	
Batman Returns*	279 F	<i>News : nous appelons.</i>		
Alien 3**	279 F	ACCESSOIRES		
Terminator**	279 F	Battery Pack	349 F	
Prince of Persia**	299 F	Gear to Gear	99 F	
David Robinson**	279 F	Loupe Gear	149 F	
Chuck Rock**	250 F	Master Gear	149 F	
Tazmania**	250 F	Adaptateur secteur	150 F	

mes STORE

QUE L'ASTUCE SOIT AVEC TOI...

* Déjà sorti. ** A paraître décembre.

SEGA

MEGA DRIVE
1 manette + Sonic
990 F

SONIC 2 US* 395 F
STRUT OF RAGE N°2 479 F



LE MENACER
+ cartouche
de 6 jeux
499 F

MEGA DRIVE
2 manettes + Sonic + Street of Rage
1 290 F

BATMAN RETURN** 449 F

JEUX

WW F Wrettelmania**	449 F	Outlander**	449 F
Side Pocket*	449 F	Ninja Gaiden**	449 F
EA LHX Attack Chopper**	395 F	Desert Strike*	395 F
EA Twisted Flipper*	449 F	Captain America**	449 F
Vixen 357**	449 F	Leemings**	395 F
G. Log**	449 F	Talespin**	449 F
Young Indiana Jones**	449 F	Road Rash 2**	449 F
Global Gladiators**	449 F	NBA Challenge**	419 F
Sonic 2 Jap.+game adaptor	450 F	NHL PA Hockey 93*	395 F
Super Battle Tank	449 F	Alien 3*	419 F
F 15 Strike Eagle**	449 F	Splatter House 2*	395 F
Teams. USA Basketball*	449 F	Cadash*	395 F

European Football Club*	429 F
Monaco GP 2*	449 F
Dungeon & Dragons*	395 F
Chuck Rock*	449 F
Super High Impact*	395 F
Phantasy Star 3*	449 F
Dragon Fury*	449 F
Rampart**	419 F
Aquatic Games*	395 F
Olympic gold*	395 F
David Robinson basketball*	395 F
Mickey and Donald	449 F

ACCESSOIRES

Manette Pro 2	149 F
Competition Pro	189 F
Arcade Power Stick	349 F
2 manettes infra-rouge	349 F
Action Replay Pro	449 F

Certains titres annoncés ne sortiront qu'au courant du mois de décembre 1992. Autres titres ou nouveautés à venir, nous appeler ou consultez notre 36 15 COMPUSTORE.

NEO GEO

CONSOLE + Péritel
+ transfo 220 V
+ 1 manette
avec NAM 75
2 490 F



1 490 F

CONSOLE + Péritel
+ transfo 220 V
+ 1 manette
1 990 F

Manette Neo Geo 390 F
Memory Card 190 F

JEUX

Alpha Mission II	690 F
Magician Lord	690 F
Last resort	1 490 F

Cyber Lip	690 F
Burning Fight	690 F
League Bowling	690 F
Nam 75	690 F
Blue's Journey	690 F
King of the Monster II	1 490 F
Fatal Fury	990 F
Eightman	990 F
Ninja Commando	1 490 F
Baseball 2020	690 F
Robot Army	990 F
Trash Rally	890 F
Sengoku	790 F
Mutation Nation	1 490 F

A paraître : Sengoku 2, View Point, Fatal Fury 2, Wrestling.

3615 COMPUSTORE

Commandez vos jeux et consoles sur Minitel. Informations et nouveautés : Rubrique NEWS.
Gagnez des bons d'achats Cadeaux COMPUSTORE en participant à notre Jeu-Concours.

COMPUSTORE GAMES
43, rue de la Convention 75015 PARIS. Tél. : 16 (1) 45 78 67 30.
La Boutique COMPUSTORE Games est heureuse de vous accueillir du lundi au samedi de 10 h 30 à 19 h 30 sans interruption.
Métro et RER : JAVEL. Sortie périphérique : Porte de Versailles ou de Sévres.

B O N D E C O M M A N D E

Commande par téléphone : 16 (1) 45 78 67 30 - Bon de commande à retourner à COMPUSTORE 43, rue de la Convention 75015 Paris (ou sur papier libre)

CONSOLES ET JEUX	PRIX
FRAIS DE PORT (Console : 55 F / NEO GEO : 95 F) (jeux NEO GEO : 30 F)	20 F
TOTAL A PAYER	F

PAIEMENT PAR CARTE BLEUE/INTERBANCAIRE

DATE D'EXPIRATION :
BANQUE :

SIGNATURE

Nom _____
Adresse _____
C. Postal _____
Ville _____
Tél. : _____ Age : _____

Mode de paiement : Chèque bancaire Contre remboursement (+35 F)
Mandat-lettre Pas de CR article moins de 200 F

Je joue sur : SEGA
M. Drive-Jap. G.GEAR Mega CD NINTENDO
SPR. Famicom SPR. Nes SPR. Nintendo
M. Drive-FR NEC CORE GRAPX CD ROM 2

QUELQUES INDICATIONS : en payant par carte bancaire ou chèque, vos commandes seront traitées en priorité. Pensez-y. Pour que votre commande soit valide, votre téléphone est obligatoire. Au moment de la parution de ce journal, il est possible que certains titres ou produits ne soient disponibles qu'en cours de mois, retardés ou en rupture momentanée. Nous vous remercions de votre compréhension. Tous nos prix ou offres sont valables pendant la période de parution du journal.

MEGA
DRIVE

VOUS
N'AURIEZ
PAS VU
PASSER
UN LAPIN?



ROLO TO THE RESCUE



Méfiez-vous lors du passage de ce cours d'eau. Vous avez charge d'âme sur votre dos, avec le lapin qui n'a aucune envie de se mouiller les poils.



Cet icône est, en fait, la porte de sortie du niveau qui, ici, n'est pas encore ouverte car vous n'avez pas libéré tous les animaux prisonniers.



Le castor peut, avec sa bouée, aller dans l'eau sans subir les préjudices atteignant Rolo. Cela lui permettra d'aller récupérer des items cachés.

C'est l'histoire de Rolo le petit éléphant! Voilà un scénario de jeu qui commence bien! Le fait est que le héros de ce jeu est bel et bien un petit éléphant répondant au nom de Rolo. Ce dernier a été enlevé à ses parents pour être jeté dans le cirque de McSmiley. Heureusement pour lui, il a réussi à s'échapper et il doit retrouver son chemin vers la maison. Cela fait du bien d'avoir à contrôler un héros de jeu vidéo qui ne doit pas aller au secours de sa bienaimée, ça change! De toute façon, Rolo est beaucoup trop jeune pour draguer! Le long de son chemin vers la maison parentale, Rolo va trouver ses amis animaux fait, eux aussi, prisonniers par les sbires de McSmiley. Notre éléphant de service va, bien sûr, tout faire pour libérer ses anciens compagnons d'infortune. Pour cela, il devra récupérer les clefs qui ouvrent les cages dans lesquelles sont enfermés ses copains. Et qui est le seul à posséder ces clefs? Mcmachin évidemment! Chaque niveau propose donc de trouver Mc et de lui piquer les clefs. Pour cela, il suffit de l'attaquer comme vous le faites pour les autres ennemis, en lui sautant sur la tête. La clef récupérée, vous pourrez aller libérer un animal. Il y a quatre

sortes d'animaux à libérer au cours du jeu: le lapin, l'écureuil, le castor et la taupe. Ces derniers interviennent ensuite directement dans le jeu puisque chaque fois que vous en libérez un, il se joint à vous et vous suit où que vous allez. Un écran de sélection peut alors vous permettre de prendre le contrôle de ceux-ci. C'est que Rolo ne peut pas passer partout. Le lapin lui permettra de récupérer des bonus placés trop haut car ce dernier saute très très haut. Il pourra aussi déclencher des mécanismes impossibles à atteindre par Rolo. L'écureuil peut grimper un peu partout, le castor peut nager et la taupe peut creuser des galeries pour libérer un passage. Ces compagnons sont les passages obligés pour terminer un niveau. Une carte gigantesque du monde à parcourir se découvre peu à peu, niveau par niveau selon votre progression. Les ennemis sont variés et tous plus marrants les uns que les autres (les bûcherons, par exemple, vous lancent leur tronçonneuse dessus, c'est vachement drôle!) Je passe sur les milliers d'items à récupérer, les zones secrètes que l'on peut atteindre grâce aux compagnons, les boss de fin de niveau et tout ce qui fait de ce jeu de réflexion, un jeu d'action et de découverte également.

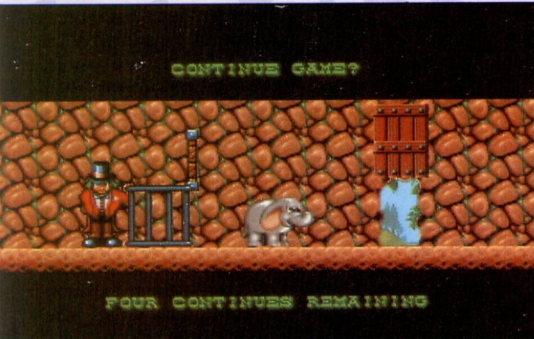
84%



Dans chaque monde, lorsque vous terminez un niveau, vous voyez la carte du monde sous la forme d'un puzzle dont les pièces apparaissent au fur et à mesure que vous progressez.



Pour vous débarrasser de vos ennemis, il faut leur sauter dessus, hop là!



Choisissez: la captivité ou la liberté. Attention! Vous ne pouvez choisir que le temps de quatre continus.



Toute la famille voyage sur le dos de Rolo! Ceci a été prévu pour éviter à Rolo de perdre ses compagnons lorsqu'il grimpe rapidement sur une plate-forme mobile qui monte, par exemple.



Vous pouvez tirer des projectiles sur vos ennemis dans ce niveau, ce qui n'est pas le cas chaque fois. Il faudra trouver le bon bonus.



Cet écran vous sert à sélectionner l'animal libéré que vous désirez contrôler.



- Enfin, un nouveau concept original de jeu d'action/réflexion.
- Une animation ultra fluide.
- Il y a des couleurs partout, et c'est beau!



- Une bande son juste un peu foireuse!



A mi chemin entre le jeu d'action et le jeu de réflexion, on ne sait pas vraiment avec Rolo, ce jeu nous fait perdre toutes nos certitudes. Bien ancrée dans nos cervelles, une chose est cependant certaine, Rolo est d'un concept tout à fait original. Outre des graphismes particulièrement soignés, on appréciera tout particulièrement dans ce jeu la possibilité de changer d'animal en cours de partie pour passer certaines difficulté et pour récupérer les clés du l'infâme gardien de cirque. Si Rolo est donc un jeu intéressant et qui sort des sentiers battus, la réalisation est également un modèle du genre. Les couleurs sont hyper sympathiques et les musiques cools. Meilleur encore sur le plan de l'animation, les mouvements des animaux sont super géniaux, Rolo remporte mes faveurs. J'M DESTROY 😊



J'ai été vraiment surpris par ce jeu que personne n'attendait et qui sort de nulle part! Mais pas de prise de choux inutile, on me donne un jeu à tester, je teste! Moi, quand je tombe sur un jeu, j'y joue! Au départ, on se demande un peu se que l'on vient faire dans cette galère car le jeu paraît plutôt daubesque dans ses premiers écrans, mais dès que l'on a compris le truc et que l'on passe le premier niveau, je peux vous dire que l'on commence vraiment à apprécier ce jeu! Des milliers de niveaux, des couleurs vives, une animation dingue, des graphismes de cartoon; et tout ça pour un jeu de plates-formes? Non! Non! Pour un magnifique et génial jeu d'action/réflexion qui prend la tête pendant des heures. Le principe est aussi intéressant que celui de Lemmings par exemple, avec un peu d'action en plus. Un jeu surprenant et attachant. OLIVIER 😊

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
MACHINE : FRANÇAISE
GENRE : ACTION
TAILLE CARTOUCHE : 4 MB
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 5
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUES : 4

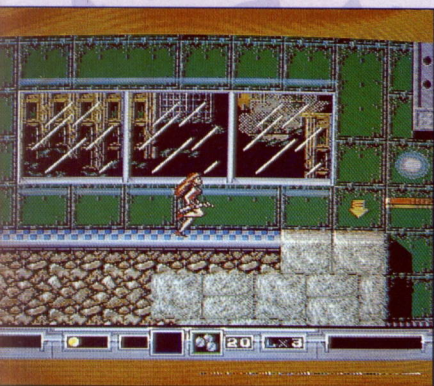
GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 18
MANIABILITE : 16
SON : 13
TOTAL : 84%

MEGA DRIVE

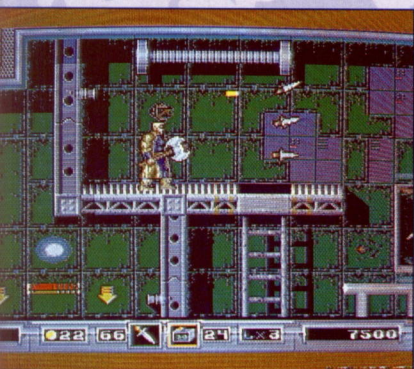
2055, LA CHASSE AUX MUTANTS EST OUVERTE



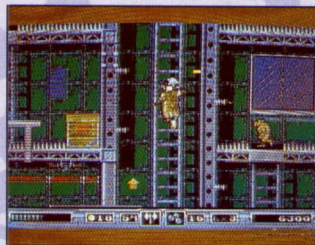
EX MUTANT



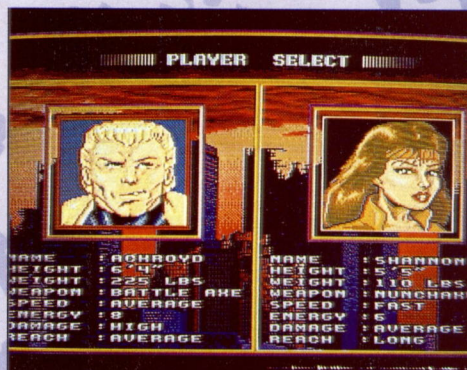
elles, vous n'avez pas été oubliés dans ce succulent jeu d'action. Il est possible de revêtir les traits d'une jeune, belle et surtout très violente combattante dans le combat rapproché. Plus rapide que l'homme, ce personnage permettra de sortir avec vivacité des très nombreux pièges qui parsèment les niveaux de ce jeu.



On retrouvera, bien sûr, tout au long du jeu des bonus d'armes. Ici, le tir triple, très utile lors du niveau de la plate-forme roulante. Attention, tout comme dans Alien III, les munitions seront limitées. Comme autre arme, vous aurez aussi à votre disposition un stock de bombes. Ces bombes se présenteront tantôt sous la forme de grenades, tantôt sous la forme de bombes à retardement. Pour le close combat, rien ne vaut la grenade!

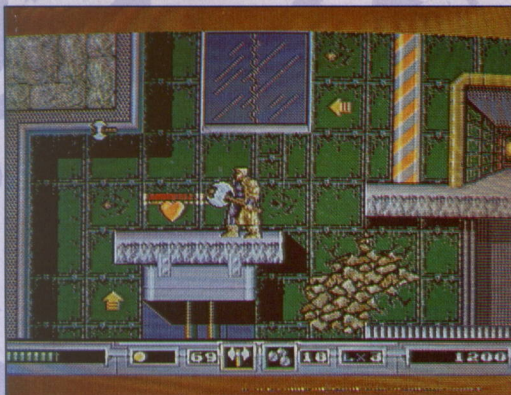


Après les terribles cataclysmes qui ont ravagé une bonne partie de notre tendre planète, la race humaine est devenue, petit à petit, sujette à des mutations. Des mutations physiques, mais aussi mentales. Alors que les hommes devenaient de véritables monstres, leur agressivité se développait. Peu à peu, les mutants devinrent une race farouche, voire cruelle. Il fallait que cela cesse. Un cyborg, du nom de Kildare, s'efforça donc de retrouver la race humaine, perdue génétiquement. Il trouva trois hommes et trois femmes, et les fit redevenir humains. Il s'agissait d'Ackroyd, de Shannon, de Dillon, de Tanya, de Bud et Piper. Seulement, Sluggo et Zygote (celui qui vit Zygote ne s'en est pas remis) deux des dirigeants mutants, ennemis des humains, enlevèrent Tanya, Bud et Piper. Et lorsque l'on sait que Tanya et Piper sont les deux plus mignonnes, il y a de quoi se mettre en colère. Ackroyd et Shannon, un homme et une femme, tous deux ex mutants, vont alors infiltrer le réseau mutant. Ils devront accomplir des missions diverses et s'enfonceront toujours plus loin en territoire mutant. Il faut libérer les Ex-mutants, mais aussi trouver des batteries pour Kildare qui est sur le point de s'éteindre! La lutte a commencé et les sous-sols en tremblent déjà. De l'action comme seuls les mutants sont capables d'en offrir. Et si vous ne savez pas ce que cela signifie, regardez donc à nouveau Total Recall.



En début de partie, faites votre choix entre ces deux héros. A vous de décider si vous préférez la force à la rapidité. D'un côté comme de l'autre, c'est la même philosophie du "moi vois, moi... j'chais pu! Ah si, moi tue!". Tout en finesse!

88%



Dans les laboratoires, ou bien encore dans les grottes peuplées de mutants de toute espèce, vous pourrez mettre la main sur des caisses contenant des... Gagné! Des bonus! On ne change pas une recette qui marche!



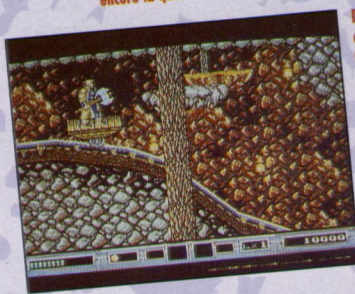
- Des décors soignés.
- Une masse de pièges pervers (on aime!)
- Deux personnages différents, un scénario qui évolue au fur et mesure de la progression.



- Des sprites qui manquent de finesse



Contre ce boss "bleuesque", pas de panique. Alors qu'il disparaît sans arrêt, assenez lui une volée de coups au moment où il s'apprête à partir. Méfiez-vous un minimum de ses boules d'énergie, ou tirez dedans pour vous en débarrasser. Il ne s'agit encore là que du tout premier boss mutant d'une longue série!



Dans ce niveau, vous vous tiendrez debout sur une plate-forme fonçant à vive allure sur des rails. Attrapez les bonus, abattez les ennemis avant qu'ils ne vous jettent dans le vide, baissez-vous pour éviter les pieux posés ça et là... Un bon point pour Ex Mutant qui, par ce seul niveau, se démarque d'Alien III, auquel il ressemble beaucoup.



EX MUTANT CONTRE ALIEN III

A priori (même s'il ne faut pas avoir d'a priori comme on me le dit à l'instant), Ex Mutant ressemble étrangement à Alien III. Cette fois, plus question de trouver des prisonniers, mais des objets de diverses natures. Le temps n'est plus limité, mais les pièges, d'une perversité sans pareil -et là, il faut féliciter les concepteurs du jeu-remplacent ce facteur temps. Dans les deux cas, les monstres surgissent à l'improviste et mettent à l'épreuve des réflexes déjà bien entraînés par des heures de jeu. Côté réalisation, Ex Mutant se hisse largement à la hauteur d'Alien III. Les graphismes sont légèrement moins (très légèrement) soignés, et Ex Mutant affiche bien plus de variété dans ses décors qu'Alien III. Pour ce qui est des sons, bruitages et musiques se valent, Ex Mutant ne se privant pas de quelques voix digitalisées de qualité, somme toute, moyenne, mais qui n'en demeurent pas moins amusantes. Au risque d'en surprendre plus d'un, je dirai qu'Ex Mutant égalise facilement les performances d'un Alien III et ne manque pas de le battre dans certains domaines. Malgré tout, Alien III possède une atmosphère unique que n'a pas Ex Mutant. Bref, c'est le dilemme, l'égalité totale.



Au départ, ce jeu ne paye pas vraiment de mine; ce n'est qu'avec le temps et après quelques heures de jeu dans les poignets que, finalement, on se rend compte qu'Ex Mutant est un excellent jeu d'action. Si les graphismes d'Ex Mutant restent dans une très bonne moyenne sur Megadrive, par contre, les musiques pétent littéralement à la gueule, comme de la dynamite dans un gâteau à la chantilly, si vous préférez. La démarche de votre héros est souple et son déplacement s'effectue sans aucune anicroche. Sans vraiment aller aux confins de ce qu'il est possible de faire sur Megadrive, on aimera jouer avec Ex Mutant.

J'm DESTROY 😊



Après Alien III, on pouvait se dire "quel jeu d'action! Stressant à souhait. On ne peut pas faire mieux". Pourtant, il faut remettre les pendules à l'heure. Ex Mutant ne s'inspire pas d'un film mais de héros de Comics US. Le type de jeu d'Alien à Ex Mutant est identique. Pourtant, Ex Mutant parvient à faire preuve de plus de variété. Les pièges viennent rompre la monotonie, si l'on peut parler de monotonie, des recherches, et l'action est soutenue du début à la fin de chaque niveau. De plus, un petit nombre de niveaux diffère du reste du jeu, ce qui relance à chaque fois l'intérêt. On regrettera que les continus soient infinis, ce qui a tendance à écourter la durée de vie du jeu. Néanmoins, Ex Mutant est excellent. C'est, sans aucun doute, une surprise, mais lorsque les surprises sont bonnes, on en redemande. T.S.R. 😊

EDITEUR : MALIBU
GENRE : ACTION
MACHINE : FRANCAISE
TAILLE CARTOUCHE : 8 MB
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 4
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUES : INFINIS

GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 16
MANIABILITE : 16
SON : 14
TOTAL : 88%

ARKADOID

La console
SUPERFAMICOM
complète avec



1690 frs

SUPERFAMICOM

ACCESSOIRES SPEC.		ACCESSOIRES SPEC.	
Alimentation secteur	150	Adaptateur universel	115
Cable RGB	290	CASCOM powerstick fight	690
HORI Fighting stick	590	KOHAMI Hyper beam	590

MYSTICAL QUEST	590	SUPER STAR WARS	499
STREET FIGHTER II	590	SUPER DOUBLE DRAGON	590
SKY HISSION (WINGS 2)	590	ROBOCOOP III	519
DRAGON QUEST V	690	FATAL FURY	590
MARIO KART	499	ZELDA III US	499
TURTLES 4	419	NUSTY'S FUN HOUSE	549
KING OF THE MONSTERS	590	HILL LAMBER'S BASKETBALL	290
DINO WARS	590	P.G.A. TOUR GOLF	390
IMPERIUM	590	SMART BALL	390
DIRTY CHALLENGER	590	PAPERBOY 2	290
SONIC BLASTEM	590	BATTLE TANK	390
PARODIUS	590	BLAZER	499
PHALLAX	590	SUPER VALIS	290
GHOULS'D GHOSTS	390	SMI EARTH	290
METAL JACK	499	MAGIC ADVENTURE	499
RUSHING BEAT	499	STG STRIKE GUNNER	499
MARIO WORLD 1	499	MARDIQU	390
MAGIC SWORD	499	SOULBLADER	390
SYLVALLION	499	ULTIA 6	290
ULTRATE FOOTBALL	290	Y'S III	290
CB WARS	499	BATTLE G.P.	499
MUSHA	390	WRESTLE MANIA	390
GOLDEN FIGHTER	499	AERA 88	390
ACTRAISEN	390	GHIDIM F-91	290
HYPERCORE	290	WORLD CHAMPION BOXING	290
FIRE PRO-WRESTLING	290	FI CRAND UKKX	499
SOLE IN ONE	290	MARIO PAINT (avec souris)	790
ROAD RUMBER	590	SUPER SHIV	590
DESERT STRIKE	449	NCA BASKETBALL	590
CANDELVANIA 4	499	ACROBAT MISSION	499
MIXING TENNIS	590	F-ZERO	390
CONTRA 3	349	RANNA 1/2	419
OUT OF THIS WORLD	590	DRAGON'S LAIR	590
SPIDERMAN vs X-MEN	590	DEBBY CONNORS TENNIS	590
VALKEN	590	JOE & MAC 2	590
RUSHING BEAT 2	590	SUPER TETRIS	590
BATMAN'S RETURN	590	TINY TOONS	590
RANNA 1/2 PART 2	290	POKER CHATEL	590

A paraître en décembre:

- SUPER VOLLEY BALL
- COMBATRIBES -SUPER FOOTBALL JAKI CRUSH
- PSYCHO DREAM -STEALTH -KING RALLY

GAMEBOY

CONSOLE GAMEBOY + Jeu	590
Time Boy (porte cle-montre)	49
Etui de protection	49
Light Magic (Loupe + lumiere)	119

TENNIS	195	HATRIS	195
ALLEYWAY	195	ELEVATOR ACTION	195
WORLD CUP	195	PROPHECY	225
HUNCHBACK	245	HOOK	245
SHANGAI	195	DUCK TALES	225
DOUBLE DRAGON 3	225	KIRBY DREAM LAND	245
BATHAN	195	AERO STAR	195
NEMESIS	195	TINY TOONS	225
CONTRA	195	TWINBEE	195
CHASE H.Q.	195	BATHAN II	225
ROBOCOOP II	225	WORLD CIRCUIT	245
CHOPFLIFTER II	195	MICKEY DANG CHASE	195
STARTREK	225	THE FLASH	245
TAZMANIA STORY	245	TERMINATOR II	225
YOSHI	245	ADDAM'S FAMILY	245
DOUBLE DRIBLE	225	MARIO LAND	195
BART SIMPSON	195	SPIDERMAN II	245
ALL STARS CH. II	225	TOXIC CRUSADERS	225

SUPER MARIO LAND 2 245 francs

GAMEGEAR

CONSOLE GAME GEAR + Jeu		990	
Alimentation secteur		150	
MasterGear (adapt. Master System)		119	
HdgnlGear (Loupe)		119	
GRIFFIN	195	PEINJO	195
FACTORY PANIC	195	SOLITAIRE PONER	195
DEVILISH	195	SUPER GOLF	215
WONDERBOY	215	G-LOCK	215
ETERNAL LEGEND	250	SONIC	245
ARLIEL	250	GUT RUN	245
AERIAL ASSAULT	250	MICKEY HOUSE	250
EDWARD LUCK	250	OLYMPIC GOLD	250
SPACE HARKIER	250	SLASH TV	250
HONACO G.P. II	250	CHUCK ROCK	250
BATMAN RETURN'S	250	SONIC II	250
ALIEN 3	250	LEISHINGS	250
TASMANIA	250	PRINCE OF PERSIA	250
PREDATOR 2	250	STREET OF RAGE	250
TERMINATOR 2	250	VAMPIRE	250

A paraître:
GRAND PRIX -TALE SPIN
-DAVID ROBINSON SUP. COURT

NEO GEO

Console NEO GEO complete 2450
 Manette supplémentaire 390
 Memory card 250

GHOST PILOT	890	RIDING HERO	890
NINJA COMMANDO	1090	RAGUY	890
SUPER SPY	890	MUTATION NATION	1090
CROSSED SWORD	890	ALPHA MISSION II	990
ROBO ARMY	1090	BASEBALL STARS 2	1090
SOCCER BRAWL	1090	KING MONSTERS II	1390
SENGOKU	990	CYBER LIP	890
FATAL FURY	1090	ANDRO DUNOS	1090
KING MONSTERS 1	990	8-MAN	1090
WORLD HEROES	1390	ART FIGHTING	1390

A paraître: FATAL FURY 2

Debut '93 : SENGOKU 2/VIEW POINT/WRESTLING



MEGADRIVE

Console MEGADRIVE complete 870
 Console MEGADRIVE + SONIC 975
 Mega CD + jeu au choix 2450
 MEGAPAD 86-8 150
 POWER CLUTCH 390
 PERITEL 150
 ALIMENTATION SECTEUR 150
 ADAPTATEUR JAP./FR. 75

CHELNOV	449	KID CHAMELEON	395
CADASH	390	GRAND SLAM	449
GREEN DOG	449	STREET OF RAGE	299
PREDATOR 2	449	MOONWALKER	249
WHIPRUSH	249	CYBER COP	449
CHUCK ROCK	395	THUNDERFORCE 4	449
CAPRIATI TENNIS	449	MONACO G.P. 2	449
AQUATIC GAMES	449	SONIC	299
HELL FIRE	299	CRING	449
WARNER SPECIAL	299	LHX ATTACK CHOPER	449
GALAHAD	449	KRUSTY FUN HOUSE	449
ALIEN 3	449	RDI BASEBALL 4	449
LANDSTALKER	449	F-22 INTERCEPTOR	399
BAD-O-MAN	249	DICK TRACY	299
HURICANE	249	STEEL EMPIRE	299
E-SWAT	249	THUNDERFOX	299
KA-GE-RI	249	VERTYX	299
FANTASIA	299	TALANTA	395
DRAGON'S FURY	395	DONALD DUCK	345
NICKY	345	THE TERMINATOR	395
SUPER WWF STARS	449	LEMINGS	449
CD DETONATOR	449	CD ERNEST EVANS	390
CD SOL PEACE	295	CD HEAVY NOVA	295
CD FHB	295	CD PRINCE/PERSIA	449
CD THUNDERSTORM	449	CD WONDERDOG	449
CD ALESTE	449	CD AFTER BURNER 3	449
CD DETONATOR	449	CD SUPER LEAGUE	449
CD TIME GAL	449	CD SHINORI 2	449
STREET OF RAGE2	449	BATMAN'S RETURN	449
CAPTAIN AMERICA	449	TALE SPIH	449
SUPERMAN	449	AMAZING TERRIS	449

A paraître:
 -WING COMMANDER
 - SUPER BATTLE TANK -AMAZING TERRIS -STEEL TALONS
 - SUPER WRE WRESTLING MATHIA -YOUNG BIRDALIN JONES
 - CD FINAL FIGHT VERSION 2 JOUEURS

3615

code

ARKADOID

ACCESSOIRES

NOUVEAU !

DES POSTERS, DES TROUSSES,
 DES T-SHIRTS, DES TRUCS, DES
 BIDDLES ET TOUT ET TOUT !!!

GENIAL !!!

PLEIN DE GIGA NOUVEAUTES !!!
 DES TRANSFERTS DRAGON BALL Z
 STREET FIGHTER II ET ANIMA 1/2

Nous recherchons de nouveaux collaborateurs passionnés de jeux vidéo en Belgique. Contactez nous !! Fax: 041 - 715639. Tél : 041 - 712333. Demandez Jean - Luc.

Cocher le magasin de votre choix pour renvoyer le **BON DE COMMANDE**

<input type="checkbox"/> ARKADOID	8, rue des Augustins 57000 Metz Tél. 87 36 36 05
<input type="checkbox"/> ARKADOID	7, avenue du Parc 25000 Besançon Tél. 81 51 74 73
<input type="checkbox"/> ARKADOID	6, rue Velbruck 4000 Liège (Belgique) Tél. (041) 21 21 30

NOM: _____ PRENOM: _____

ADRESSE: _____

CODE POSTAL: _____ VILLE: _____ TEL: _____

Titre _____	Qté _____	Prix _____
_____	_____	_____

Frais de port + _____ Pour les frais de port
 Total à payer _____ téléphoner au
 87 36 36 05

REGLEMENT: CHEQUE MANDAT CONTRE REMBOURSEMENT

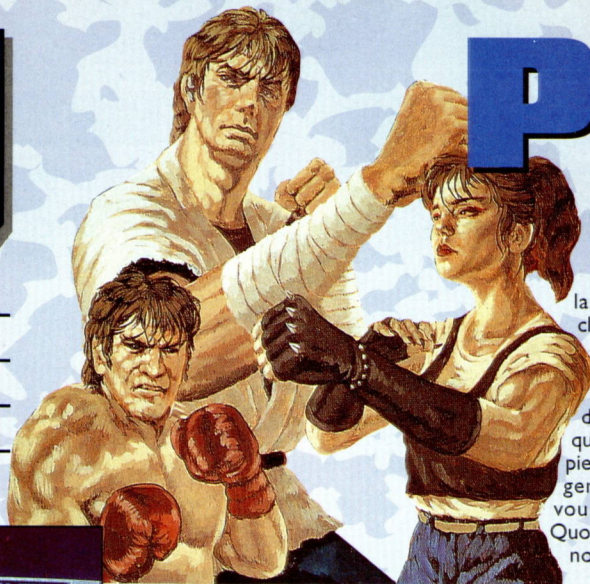
CARTE BANCAIRE N° _____ Date d'expiration: ___/___/___

SIGNATURE _____

Offre valable dans la limite des stocks disponibles. Modifications des tarifs sans préavis. Megadrive et Game Gear sont des marques déposées par SEGA. Gameboy et Super Famicom sont des marques déposées par NINTENDO.

MEGA DRIVE

UNE PARTIE DE BASTON MEMORABLE !



POW

Une nouvelle fois, la folie s'est emparée des Hommes! Ils n'arrêtent pas de se lancer des défis à tout bout de champ, ce qui fait qu'à peine vous sortez pour vous détendre un peu, qu'un olibrius venu dont ne sait où, se jette sur vous et vous dit en substance: "eh! tu veux que j'te mette une roustie, j'ai les pieds et les poings qui me démangent!". Evidemment, que faites-vous dans ce cas-là? Quoi, rien? Quoi, vous vous sauvez? Ca va pas, non! Vous prenez votre courage dans une main, la tête de votre

adversaire dans l'autre, et vous le lattez jusqu'à ce qu'il crache toutes ses dents! Demandez à TSR combien de temps il est resté debout en face de moi! Pas plus de 14 secondes! Et encore, je me suis absenté pour aller aux toilettes! De toute façon, si vous n'arrivez pas à faire valser votre vis-à-vis avec un combattant particulier, ne vous leurrez pas trop. En effet, vous aurez le choix entre 8 bêtes de baston, qui vous feront découvrir leurs coups mortels! Chaque Power Athlete, c'est ainsi qu'on les appelle, aura ses propres caractéristiques, et donc ses propres coups normaux et spéciaux.

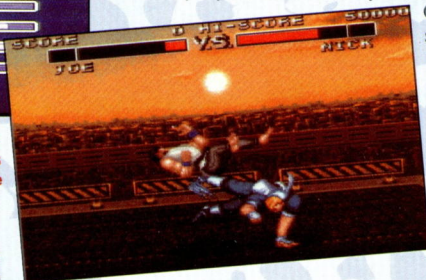
Ces derniers pourront être envoyés en appuyant simultanément sur les deux boutons du Pad. Le vainqueur sera celui qui aura gagné deux combats. A chaque victoire, il passera au niveau supérieur, et pourra ainsi, de fil en aiguille, devenir le Super Power Athlete! Quoi? quelle publicité déguisée ?

SELECT

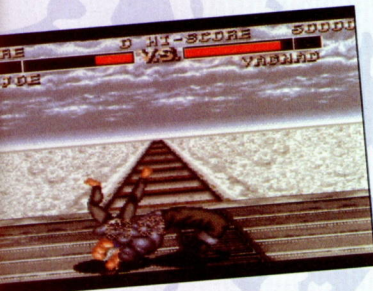


SPD	SPD
JMP	JMP
STR	STR
DEF	DEF
LIF	LIF

Sur ce tableau, vous apprendrez toutes les caractéristiques de vos adversaires. Elles regroupent des capacités de vitesse, de saut, de force, de défense et d'énergie vitale. Ne vous trompez pas, ne prenez pas Ouglet's!



Le décor de Russie accueille Nick et Baraki, les deux plus fous-dangereux du monde! C'est pour cela que l'un deux n'hésite pas à faire le coup dit "de celui à qui on ne la fait pas", en lui balançant un bon coup de savate dans les gencives. Et sans les mains s'il vous plaît!



Outre les bons coups de pied, il y a les multiples projections. Par exemple celle-là, appelée plus communément Planchette Japonaise. A Joy, pour agrandir les murs, on a été obligé d'employer cette méthode, c'est radical!



Samson prenait sa force, dit-on, dans ses cheveux! Que dites-vous de ce coup de queue de cheval dans la tronche? C'est Buoh qui régale et je me dis que c'est dommage de ne pas posséder de paire de ciseaux!

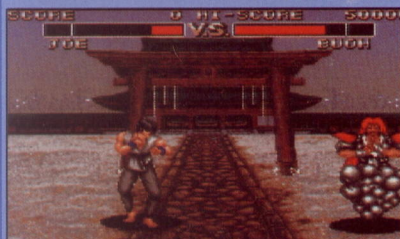


Le coup de pied haut, dans la face de l'autre, c'est toujours un bon plan, mais attention aux retours de manivelle. En général, c'est après une raclée comme celle-là qu'il commence un petit peu à s'énerver!

81%

ER ATHLETE

MAJAXMANIA



Buoh possède un superbe coup spécial, en disparaissant. Là, c'est le début.



Maintenant, c'est la fin de la disparition, mais n'appellez pas encore "Perdu de vue"!



Car, regardez: il est réapparu à gauche de l'écran sans que l'on s'y attende! Super, non?

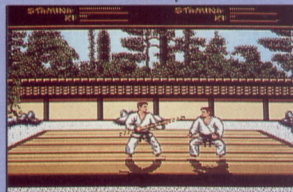
- L'envie guerrière qui renaît subitement en vous!
- La maniabilité des personnages ne vous réserve pas de mauvaise surprise.
- Les sept endroits où l'on combat.
- La variété des coups.
- Mieux que la version SFC!

- Une animation un peu douteuse, sans accroc pourtant.
- Une durée de vie assez limitée.

FACE A FACE

POWER ATHLETE CONTRE BUDOKAN

C'est le même genre de jeu: des combats l'un contre l'autre, avec des coups différents selon le choix du fighter. Cela dit, leur point commun est de ne pas bénéficier d'une animation fabuleuse, bien que sur ce point-là, Power Athlète soit un petit peu mieux. Par contre, là où PA prend le dessus, c'est au niveau de la maniabilité qui ne souffre d'aucun bug.



Au Kenya, les arrière-plans sont superbes, mais surtout ne vous laissez pas distraire par les squelettes de dinosaures, ils ne vous aideront pas! Occupez-vous plutôt de votre compagnon!

Ce jeu n'est pas, à proprement parler inoubliable, mais quand on sait que la version SFC (testée dans ce numéro) est moins bonne, il y a de quoi être satisfait. Même si, évidemment, on aurait aimé plus de personnages, plus de musiques géniales et plus de coups spéciaux, on en reste pas moins content de voir que la baston, en mode duel, c'est aussi sur Megadrive! Maintenant, à savoir s'il faut vraiment craquer sur ce soft, vous qui aimez les bons jeux de baston, je vous dirai qu'il faut voir et ne pas se précipiter. Si vous êtes vraiment un fan assidu de ce genre, vous pouvez y aller. Mais si vous possédez SF2, ne changez rien!

TRAZOM



Que les amateurs de combat se lèvent, Power Athlète est un jeu pour eux et rien que pour eux. Lorsque dans un jeu, deux concurrents se font face pour éclater la tronche à l'adversaire, on ne peut s'empêcher de penser à SF II. Pourtant, nous n'en parlerons pas. Alors oui, Power Athlète reprend le même principe. Les coups, au nombre d'une dizaine, sont assez facilement négociables. Lorsque l'on entame une partie de Power Athlète et comme ce jeu est pratiquement l'unique de son genre sur cette machine, on a des difficultés à s'en débarrasser. Même si, techniquement, ce jeu de Kaneko est loin d'être parfait, on ne peut pas lui reprocher grand-chose. Les couleurs sont belles et bien choisies et l'animation des personnages assez soignée. Malheureusement, ce titre n'est pas aussi motivant et jouissif que SF II (Oups, j'avais promis!) J'M DESTROY



MACHINE : JAPONAISE
EDITEUR : KANEKO
GENRE : BASTON
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 4
NOMBRE DE JOUEURS :
1 OU 2
CONTINUES : 5 (PASSWORDS
EN PLUS)

GRAPHISMES : 16
ANIMATION : 15
MANIABILITE : 17
SON : 14
TOTAL : 81%

MEGA DRIVE

T'AS LE SPLEEN?



LES DIFFÉRENTS TYPES DE JEU



LE JEU A UN JOUEUR AVEC BALOO : Le genre d'ennemi peut fréquenter : un vieux voiture muni d'un fusil à tromblon! Un coup de raquette dans la tête et le tour sera joué!

TAL

Le Livre de la Jungle a été adapté par Walt Disney, jadis, dans un dessin animé haut en couleur. Rappelez-vous, Mowgli, Baloo, Bagera et Shere Khan le Tigre, tous ces personnages étaient les héros de ce gigantesque dessin animé. Le personnage de Baloo, cet ours débonnaire, a été dernièrement repris dans un shoot-them-up sur NES, répondant au nom de Talespin. C'est au tour de la Megadrive de voir adapté ce jeu. La version Sega est complètement différente puisqu'elle se présente comme un jeu de plates-formes dans la lignée des Tasmania et, surtout, de Greendog. Mais quand on joue un peu, on se retrouve dans des phases de shoot-them-up. Pourquoi? Pourquoi? Il suffit de connaître l'histoire de Talespin pour comprendre. Baloo et Kit (un pote de longue date) s'occupent d'une petite compagnie aérienne de transport. Ils parcourent ainsi le monde depuis de longues années en transportant du fret et des personnes, la plupart étant des aventuriers qu'il faut emmener dans des coins reculés. Un concours, consistant en une course aérienne autour du monde, va les mettre en concurrence avec les meilleurs pilotes mondiaux. C'est ainsi que passant toutes les épreuves une par une, ils vont arriver en finale contre un autre as de l'air: Shere Khan le Tigre. Ce dernier pulvérise le record de la



Vous pouvez distinguer, en bas et au centre de l'écran, l'indicateur de caisses ramassées (qui est à zéro sur ce cliché). A chaque caisse marquée "Cargo", vous devez sauter dessus pour l'enregistrer dans l'indicateur. Lorsqu'un nombre précis est atteint, ce dernier clignote et vous pouvez alors aller à la sortie du niveau qui s'ouvrira alors.



Kit est très embêté car il ne possède que 4 caisses à son compteur et il doit en posséder 10 pour que l'inscription "closed" se transforme en "open".



Un autre aspect amusant du jeu à deux en simultané: Kit peut sauter sur le dos de Baloo (et non le contraire)...

85%

FACE TO FACE TALESPIN CONTRE GREENDOG

No problem!, Talespin et Greendog: même combat! Les graphismes sont complètement identiques (même si les décors ont changé), les personnages ont le même look et, pire, leurs mouvements aussi. On effectue, à peu de chose près, les mêmes actions, dans un jeu comme dans l'autre. A part les séquences de shoot-them-up qui ont été rajoutées dans Talespin (comme pour s'excuser!), on lance un projectile qui revient (une balle de jokari contre un freesbee boomerang), on se fait attaquer par des petits animaux (des crabes contre des piranhas) et on virevolte sur des éléments naturels, à grands renforts d'eau et de rochers. S'il faut comparer vraiment, je trouve Talespin plus abouti que Greendog car plus complet, plus maniable, plus électrique et plus convivial (on peut jouer à deux simultanément). Mais c'est vraiment pour trouver une différence!

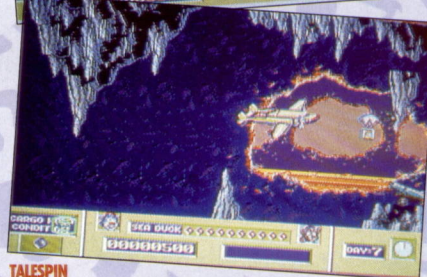




LE JEU A UN JOUEUR AVEC KIT :
Attention aux moettes
dans le deuxième niveau.



LE JEU A DEUX SIMULTANEMENT :
Pendant que Baloo fait joujou avec sa baballe,
Kit semble s'ennuyer un peu!



TALESPIN EST AUSSI UN SHOOT-THÉM-UP!
Vous pourrez jouer à un shoot-them-up à scrolling horizontal dans plusieurs niveaux du jeu. Les décors changent mais le principe reste le même : tirer sur les avions ennemis et attraper le plus de bonus possible.

ESPIN



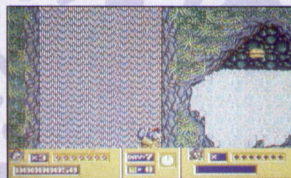
Attention aux petits ponts de bois qui se disloquent sous votre poids. Même s'il s'agit du poids plume de Kit (par rapport à celui de Baloo), les ronds tomberont un à un sous votre passage. Dépêchez-vous! A moins que quelque chose d'intéressant ne se trouve sous la chute d'eau...



Un Boss de fin de niveau qui ne devrait pas vous poser de réels problèmes, il suffit de sauter pour éviter ses tirs et de le shooter à plusieurs reprises; l'enfance de l'art.




Alors que Shere Khan tente de vous intimider, vous restez perplexes devant cette caisse non marquée de l'habituel "Cargo". Il s'agit tout simplement de caisses spéciales que vous devez prendre et qui pourront vous resserrer, plus loin dans le niveau, pour atteindre une plate-forme trop haute. Il suffira de la faire réapparaître et de monter dessus.





Et oui! Il faut souvent aller chercher la petite bête dans Talespin. Il faut aller partout et chercher les passages secrets, comme ici, les passages sous la chute d'eau. Un hamburger vous fera augmenter votre jaug de vie.


- Des graphismes splendides.
- La possibilité de jouer à deux simultanément.
- Deux genres s'entremêlent: plates-formes et shoot-them-up.

- Certains développeurs de chez Sega réutilisent un peu trop les mêmes routines...

 Le Talespin sur Megadrive est bien différent du Talespin sur NES. On retrouve ce qui a fait le succès de Tazmania et de Greendog avec, en plus, la possibilité de jouer à deux simultanément à l'écran. Avantage non négligeable sur ses prédécesseurs à qui il repique tout, du style des graphismes (surtout à Greendog) à l'aspect plates-formes. On va peut-être commencer à se lasser, d'autant que ces jeux qui se payent de bonnes notes (que voulez-vous, je note impartialement la technique et l'intérêt ponctuel de chaque jeu pris séparément) n'arrivent pas à la semelle de jeux comme Mickey ou Sonic. Alors, je vous propose de vous mêler un peu dorénavant des jeux réussis graphiquement (c'est le cas) et qui proposent un intérêt apparent. Ne faites pas des doublets dans votre ludothèque, voilà! Sinon, tout va bien Madame la Marquise. Sega c'est toujours plus fort que toi, le jeu est très bon!

OLIVIER 

 Lorsque Sega a une idée en tête, il est difficile de lui en faire changer! Une fois de plus, le géant japonais se lance dans la conquête de l'adaptation des dessins animés et des caractères enfantins, comme Mickey ou Donald pour ne citer qu'eux (j'aurais également très bien pu parler de Tazmania, mais je ne l'ai pas fait). Alors, que dire si ce n'est encore la même rengaine, que l'on connaît maintenant depuis pas mal de temps. Techniquement parlant, on ne peut réellement qu'applaudir des deux mains les graphistes et les programmeurs, mais malheureusement, nous n'applaudirons qu'eux, car globalement, Talespin est un jeu assez décevant dans son intérêt. Bien que les graphismes, l'animation, le son même, soient des modèles du genre, quand on se penche réellement sur le sujet, on a la vive impression que ce jeu pète un peu plus haut que son cul, si vous me permettez l'expression. Dommage, car Talespin aurait pu être un titre phare sur cette console.

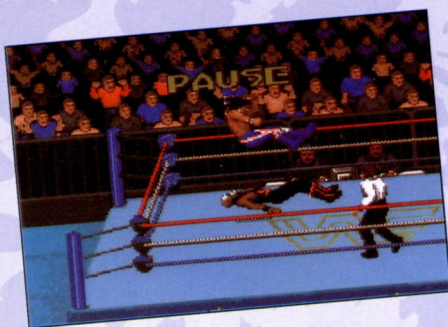
J'm DESROY 

EDITEUR : SEGA
GENRE : ACTION
TAILLE CARTOUCHE : 4 MB
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2

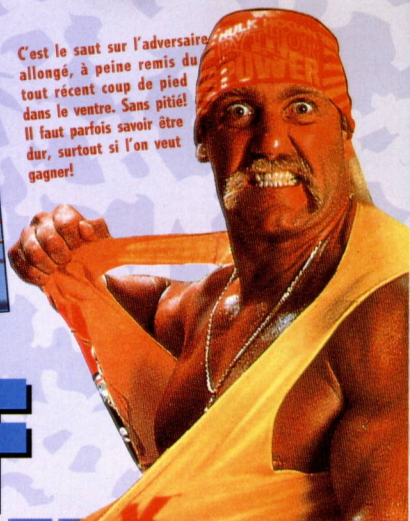
GRAPHISMES : 17
ANIMATION : 18
MANIABILITE : 16
SON : 14
TOTAL : 85%

MEGA DRIVE

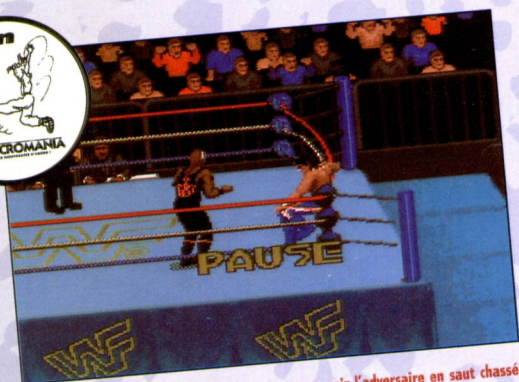
LES STARS DU CATCH SE DONNENT EN SPECTACLE



C'est le saut sur l'adversaire allongé, à peine remis du tout récent coup de pied dans le ventre. Sans pitié! Il faut parfois savoir être dur, surtout si l'on veut gagner!



WWF SUPER WRESTLEMANIA



Projection dans les cordes, pour finalement recevoir l'adversaire en saut chassé. Un mauvais plan pour la mâchoire en plastique du British Bulldog. Espérons seulement que son oeil de verre tiendra le coup.

Qui n'a jamais eu l'occasion de regarder les Super Stars Du Catch? Si vous dites "moi", je ne vous crois pas. Ces noms ne vous disent-ils rien: Ultimate Warrior, Shawn Michael, Hulk Hogan, Ted Dibiase, Sandrine Bonnaire, Randy Savage Machoman, Irwin R. Schyster, British Bulldog, Papa Shango. Tous, à une exception près, sont d'éminents catcheurs. Je vous laisse trouver l'intrus. C'est-à-dire que tous ces braves sportifs sont capables de vous faire la double-nelson, la prise de l'ours, à ne pas confondre avec la brise de l'ours, expression québécoise signifiant "tu as mauvaise haleine", la prise du sommeil, le maintenant célèbre et inévitable coup de "la corde à linge"... et ainsi de suite. Vous connaissez tout autant que moi la multitude des prises existant dans ce sport. Autant le dire tout de suite, toutes ces prises sus-nommées ne seront pas réalisables. On retrouve les grands classiques, mais sans plus. On notera au passage certains noms qui étaient sur la version Super Famicom et qui ont disparu: Jack "the snake" Roberts, The Undertaker, Typhoon... pour tout dire, les deux versions de ce jeu ne présentent que trois catcheurs en commun. Mais la version Famicom possédait 10 catcheurs, la version Megadrive n'en a que huit!

- Le plaisir de retrouver les vraies vedettes.
- L'animation est assez rapide
- On retrouve les prise essentielles

- Certaines images digitalisées sont plus que manquées
- Les sons ne sont pas du tout percutants



Après leur apparition sur la Super Famicom, on retrouve les superstars du catch, Super Wrestlemania, sur la Megadrive. Peut-on parler d'adaptation? Pas vraiment, puisque les catcheurs ne sont même pas identiques entre les deux soft. De plus, la Megadrive s'en tire mieux pour ce qui est de l'animation, les mouvements des catcheurs étant souples à souhait. Amusant à deux joueurs, il est vrai que seul, on fait vite le tour du jeu. Si vous jouez en solitaire, méfiez-vous de la lassitude. Payer 500frs au jeu auquel on ne joue pas, c'est tout de même dommage. Si le catch et vous, c'est une grande histoire d'amour, précipitez-vous sur WWF, il est le meilleur du genre sur cette machine, et il n'y en a pas d'autres à l'horizon. TSR

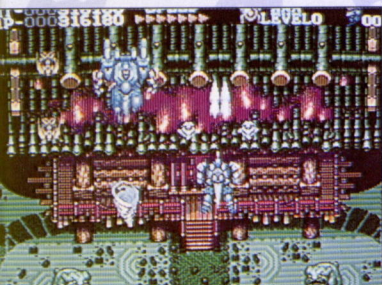
MACHINE : AMERICAINE
EDITEUR : FLYING EDGE
GENRE : SIMULATION SPORTIVE
TAILLE CARTOUCHE : 8 MB
DIFFICULTE : FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2 (SIMULTANE)
CONTINUES : INFINIS

GRAPHISMES : 12
ANIMATION : 15
MANIABILITE : 16
SON : 11
TOTAL : 74%

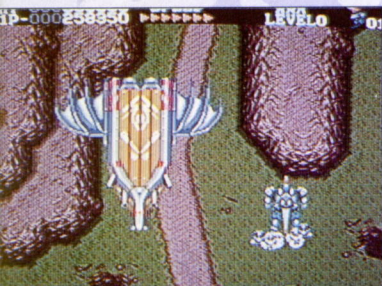
74%

MEGA
DRIVE

BE QUICK !
OR BE
DEAD !



Affrontez un autre robot en guise de boss. C'est assez ennuyeux, et c'est aussi très laid. Mais là, c'est une notion de goût, je vous laisse juger.



Des gigantesques vaisseaux d'où sortent des ninjas? On ne cherche même pas à savoir quel est le sujet, on tire.

ALESTE NOBUNAGA AND HIS NINJA FORCE



Contrairement à ce que Trazom a pu dire, je ne vous parlerai pas des invasions extraterrestres, de leurs nombreux côtés pervers, de leurs sales manies de nous casser les pieds et ainsi de suite. Nous sommes ici dans un combat entre hommes. Des hommes tout petits, cachés au fond de machine gigantesques. On se croirait un peu dans Goldorak ou Robotech, mais avec un intérêt divisé par deux. Ce qui donne un résultat qui dépend de votre note de départ ! Incarnant donc ce robot, ou du moins son pilote, vous progresserez toujours droit devant vous, dans ce que l'on peut appeler un shoot them up à scrolling horizontal. C'est une nouvelle ! On songe très sérieusement à déposer l'appellation. Enfin bon, vous savez ce qu'il vous reste à faire, vous aurez deux armes et demi et il faudra tout casser. Plus original ? Ah non, je ne vois pas.

- des graphismes manquant singulièrement d'éclat.
- une animation un peu "molle".
- un manque total d'originalité dans le domaine.

• Un shoot them up pour le Mega CD.



Ah ! Le Mega CD n'avait pas encore de shoot them up à son actif ! Mais si c'est pour avoir cet Aleste là, il aurait été de bon goût de nous épargner un shoot them up pour cette machine. Je garde ma Megadrive avec ses cartouches et ses Hellfire, ses Thunder Force IV, Truxton... J'en passe, et des dix mille fois mieux que celui qui nous arrive sur Mega CD. Seules, les musiques sont de très bonne qualité, mais nous sommes sur un support CD, alors, "à vaincre sans péril, on triomphe sans gloire". Et la gloire, ce jeu en est très loin. Même l'animation n'est pas un chef-d'oeuvre. Les accrocs du shoot them up trouveront que l'animation manque de vivacité, que les graphismes sont bien loin d'égalier un Thunder Force IV et que l'originalité est étrangère à ce soft. Oubliez ce jeu au plus vite, ça risquerait de vous gâcher la semaine.

T.S.R.



EDITEUR : COMPILÉ
GENRE : SHOOT THEM UP
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
MACHINE : MEGA CD

GRAPHISMES : 11
ANIMATION : 11
MANIABILITE : 12
SON : 15
TOTAL : 60%

60%

VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

SUPER NES USA

SUPER NES USA + Prise péritel + 1 manette 990 F
SUPER NES USA + Prise péritel + 2 manettes + Mario IV 1 490 F
SUPER NES USA + Prise péritel + 1 manette + Street fighter 2 1 490 F
 MANETTE CAPCOM/6 BOUTONS 590 F - MANETTE SF3 149 F

SUPERSCOPE 529 F

ACTRAISER	549,00	PLAY ACTION FOOTBALL	469,00
ADAMS FAMILY	495,00	POWER MOVES	495,00
ADAMS FAMILY 2	495,00	PUSHOVER	495,00
AMAZING TENNIS	495,00	Q BERT 3	399,00
BATTLE CLASH (SUPERSCOPE)	395,00	RACE DRIVIN	469,00
BATTLETOADS	495,00	RAMPART	495,00
BEST OF THE BEST	495,00	RIVAL TURF (RUSHING BEAT)	469,00
CAPTAIN OF AMERICA	495,00	ROAD RUNNER DEATH VALLEY	495,00
CHESTER CHEETAH	549,00	ROAD RIOT	495,00
CHUCK ROCK	465,00	ROBOCOP 3	549,00
COMBATRIBES	549,00	ROMANCE OF 3 KINGDOM	590,00
CONTRA III	495,00	SIM CITY	469,00
DESERT STRIKE	495,00	SIMPSONS NITEMARE	495,00
F ZERO	449,00	SIMPSONS KRUSTYS FUN HOUSE	469,00
FINAL FANTASY 2	549,00	SOUL BLAZER	549,00
FINAL FANTASY MYSTIC QUEST	395,00	SPACE MEGA FORCE (SUPER ALESTE)	495,00
FIRE POWER 2000	495,00	SPANKING QUEST	490,00
GAME GENIE (SNES)	549,00	SUPER MAN X MAN	495,00
GODS	495,00	SUPER BATTLE CLASH (SUPERSCOPE)	395,00
GUN FORCE	495,00	SUPER BATTLE TANK	469,00
JAMES BOND JR	495,00	SUPER BUSTER BROTHER	539,00
JIMMY CONNORS	495,00	SUPER DOUBLE DRAGON	549,00
JOE & MAC	495,00	SUPER GOAL	495,00
JOHN MADDEN 93	495,00	SUPER STAR WARS	495,00
KABLOO EY	495,00	SUPER WRESTLEMANIA	495,00
LETHAL WEAPON 3	495,00	SUPER X SOCCER CHAMPION	495,00
MARIO PAINT + souris	590,00	TOM & JERRY	495,00
MISTICAL NINJA	495,00	TURTLES IV	549,00
NBA BASKET BALL	495,00	WINGS COMMANDER	539,00
NHLPA 93	495,00	WINGS 2	495,00
OUT OF THIS WORLD	495,00	WORLD LEAGUE SOCCER	495,00
PHALANX	495,00	X ZONE (SUPERSCOPE)	419,00
PILOT WINGS	449,00	Y III	495,00

SUPER PROMO !

MARIO KART	449,00	STREET FIGHTER II	579,00
ARCANA	349,00	NCAA BASKETBALL (DUNK SHOT)	449,00
BILL LAMBEER'S BASKETBALL	250,00	POPULOUS	350,00
FINAL FIGHT	449,00	UN SQUADRON	449,00
GHOULS AND GHOSTS	449,00	ZELDA 3	399,00

ADAPTATEUR SUPER NES/SUPER FAMILICOM : 149 F
 AVEC UNE CARTOUCHE SUPER NES OU SUPER FAMILICOM : 79 F
 AVEC 2 CARTOUCHE ACHETEES : GRATUIT

SUPER FAMILICOM

SUPER FAMILICOM + PRISE PERITEL 1 390 F
SUPER FAMILICOM + PRISE PERITEL + 1 CARTOUCHE AU CHOIX 1 790 F

ADVENTURE OF SANDIEL	495,00	POWER ATHELETE	549,00
AGURI SUZUKI F1 SUPER DRIVING	590,00	RAMNA 1/2	490,00
ALIEN VS PREDATOR	549,00	RAMNA 1/2 PART 2	590,00
BRASS NUMBERS	549,00	RETURN OF DOUBLE DRAGON	495,00
COMBATRIBES	549,00	RUSHING BEAT 2	590,00
CONTRA SPIRIT	495,00	SKY MISSION	495,00
COSMOGANG THE VIDEO	549,00	SONIC BLASTMAN	495,00
FATAL FURY	590,00	SUPER F1 CIRCUS	549,00
FIRST OF NORTH STAR 6	549,00	SUPER FORMATION SOCCER	549,00
GOLDEN FITTHER	590,00	SUPER PANG	490,00
JOE MAC 2	549,00	SUPER STAR WARS	549,00
LOONEY TOON	549,00	SUPER TETRIS	549,00
MYSTICAL QUEST MICKEY MOUSE	549,00	SWIV	549,00
OUT OF THIS WORLD	490,00	TINY TOON	549,00
PARODIUS	495,00	TOP RACER 2	495,00
PHALANX	495,00	VALKEN	549,00

GIGA PROMO !

PRINCE OF PERSIA	350,00	RUSHING BEAT	299,00
CAMELTY	390,00	SOUL BLADER	250,00
CASTLEVANIA IV	299,00	STG	350,00
DINA WARS	290,00	STREET FIGHTER II	590,00
HOOK	449,00	SUPER CUP SOCCER	299,00
LEMINGS	250,00	SUPER R TYPE	350,00
POPULOUS	250,00	SUPER VALIS	350,00
AXELAY	469,00	SUPER WRESTLMANIA	380,00
ROCKETTER	250,00	TOP RACER	350,00
RPM RACING	350,00	TURTLES IV	469,00

GAME BOY

PLUS DE 100 TITRES A PARTIR DE 140 F

ADAMS FAMILY	239,00	MEGAMAN 2	239,00
ADVENTURE ISLAND	239,00	MEGAMAN 3	239,00
ALIEN 3	239,00	METROID 2	195,00
ALL STAR CHALLENGE 2	239,00	MICKEY MOUSE 2	195,00
ALLEWAY	195,00	MOUSE TRAP HOTEL	239,00
ALTERED SPACE	150,00	MR DO	239,00
BARBIE	239,00	NINJA TURTLE 2	239,00
BATMAN RETURN	239,00	OUT OF GAS	239,00
BATTLE TOADS	239,00	PIPE DREAM	140,00
BEEETLE JUICE	239,00	PIT FIGHTER	239,00
BEST OF THE BEST	239,00	PLAY ACTION FOOTBALL	239,00
BLADES OF STEEL	239,00	PRINCE OF PERSIA	239,00
BLUES BROTHERS	239,00	RESCUE OF PRINCESS	150,00
BUGS BUNNY 2	239,00	ROBOCOP II	239,00
BURGETIME	195,00	ROCKY BULLWINKLE	239,00
CAPTAIN OF AMERICA	239,00	ROGER RABBIT	239,00
CASTLEVANIA 2	239,00	SIMPSONS	239,00
CHESSMASTER	239,00	SIMPSONS 2	239,00
DAE DALIAN OPUS	140,00	SOCCEMANIA	195,00
DARKMAN	195,00	SPEEDBALL 2	239,00
DOCTOR FRANKEN	239,00	SPEEDBALL 2	239,00
DOUBLE DRAGON 2	239,00	SPY VS SPY	239,00
DOUBLE DRAGON 3	239,00	STAR WARS	239,00
DOUBLE DRAGON	239,00	SUPERMARIOLAND	195,00
DR MARIO	195,00	SUPERMARIOLAND II	259,00
DUCK TALES	239,00	SUPER RC PRO AM	195,00
FERRARI GP	239,00	SUPERSTAR 2	239,00
FINAL FANTASY ADV	259,00	SWAP THING	239,00
FINAL FANTASY LEG 2	259,00	TENNIS	195,00
FINAL FANTASY LEG	259,00	TERMINATOR II	239,00
G. FOREMAN BOXING	239,00	TINY TOON	239,00
GREMLINS 2	220,00	TOM & JERRY	239,00
HOME ALONE 2	239,00	TOP GAMES	239,00
HOOK	239,00	TOXIC CRUSADER	239,00
HUMANS	239,00	TRACK FIELD	239,00
JETSONS ROBOT PANIC	239,00	ULTIMA	259,00
JOE MAC	239,00	WAVE RACE	239,00
KIRBY'S DREAM LAND	195,00	WORLD CUP SOCCER	239,00
KRUSTY FUN HOUSE	239,00	WORLD ZAPP	239,00
KINGDOM CRUSADE	239,00	XENON 2	239,00
LOONEY TUNES	239,00	YOSHI	239,00
MARBLE MADNESS	239,00		

GENIAL !!!

ADAPTATEUR POUR SUPER NINTENDO EUROPE
 permettant d'utiliser les cartouches US et japonaises
fonctionne aussi avec SUPER MARIO KART
ADAPTATEUR SUPER NINTENDO : 149 F
AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 89 F
AVEC DEUX CARTOUCHE ACHETEES : GRATUIT

NES USA

GAME KEY	TITRES
245 F	BATMAN 295,00
avec 1 ou 2 cartouches	CASTLEVANIA III 295,00
125 F	CHIP N DALE 430,00
GAME KEY	DISNEY ADVENTURE 290,00
avec 3 cartouches	HOOK 395,00
Gratuit	ICE HOCKEY 330,00
	IMPOSSIBLE MISSION 2 295,00
	HARLEM GLOBE TROTTERS 495,00
	MEGAMAN 3 430,00
	MEGAMAN 4 495,00
	MISSION IMPOSSIBLE 250,00
	NINJA TURTLES 3 495,00
	TERMINATOR 2 449,00

AUTRES TITRES : NOUS CONTACTER

GAME GENIE POUR NES : 490 F

SUPER NINTENDO / DRAGON'S LAIR 549,00 F

MEGADRIVE JAPONAISE

MEGADRIVE + PERITEL + SONIC 890 F

CARTOUCHES MEGADRIVE A PARTIR DE 150 F

ALICIA DRAGON	385,00	G LOC	425,00	RAMPART	399,00
ALIEN 3	399,00	GRAND SLAM	299,00	ROAD RASH II	385,00
AMAZING TENNIS	425,00	GREEN DOG	379,00	SHINOBI 2	425,00
ANDRE AGASSI	425,00	HOME ALONE	385,00	SIMPSONS: KRUSTYS FUN HOUSE	395,00
AQUATIC GAMES (J POND III)	395,00	INDIANA JONES	385,00	SLIM WORLD	425,00
ATOMIC RUNNER	395,00	JAMES POND	285,00	SPEED BALL 2	385,00
AYRTON SENNA GP	395,00	JENNIFER CAPRIATIS	385,00	SPLATTER HOUSE II	329,00
BART SIMPSON	385,00	JOHN MADDEN 93	425,00	STREET OF RAGE 2	425,00
BATMAN REV. JOKER	425,00	J. MADDEN 92	299,00	SUPER HIGH IMPACT	425,00
BIOHAZARD BATTLE	385,00	LAKERS VS CELTIC	380,00	SUPERMAN	425,00
BULL VS LAKERS	475,00	LAND STAIKER	449,00	SUPER MONACO GP	285,00
CAPTAIN OF AMERICA	425,00	LEMMING	425,00	SUPER SMASH TV	425,00
CHUCK ROCK	425,00	LHX ATTACK CHOPPER	385,00	SUPER VOLLEY BALL	295,00
CHIKI CHIKI BOY	379,00	LITTLE MERMAID	379,00	TALE SPIN	385,00
DESERT STRIKE	395,00	LOTUS TURBO CHALLENGE	395,00	TAZMANIA	389,00
DRAGON EYES III (SHANGHAI)	250,00	MENACER	TEL	TERMINATOR	449,00
DRAGON'S FURY	395,00	MICKEY CASTLE	249,00	T2 : ARCADE GAME	425,00
EUROPEAN CUP SOCCER	425,00	MICKEY ET DONALD	395,00	THUNDER FORCE IV	395,00
FANTASIA	249,00	NHL PA HOCKEY	425,00	THUNDER PRO WRESTLING	249,00
FERRARI GP	345,00	OUTLANDER	425,00	TMNT : HYPERSTONE HEIST	425,00
GALAXY FORCE 2 60 Hz	190,00	PREDATOR 2	399,00	TWINKLE TALE	425,00
GHOULS N GHOSTS	345,00	POWER ATHELETE	475,00	TWISTED FLIPER	345,00
GLEY LANCER	395,00	POWER MONGER	385,00	USA TEAM BASKETBALL	419,00
GLOBAL GLADIATOR	425,00	RISKY WOOD	395,00	WORLD CUP SOCCER	250,00

MEGA PROMO !

SONIC 2

359,00

BADOMEN	190,00	KID CHAMELEON	199,00
BARE KNUCKLE (street of rage)	249,00	MASTER OF MONSTERS	190,00
BLOCK OUT	150,00	OLYMPIC GOLD	199,00
CRACK DOWWN	150,00	PHELIOS	190,00
DAVID ROBINSON BASKETBALL	199,00	QUACK SHOT DONALD	190,00
EA ICE HOCKEY	295,00	ROBOCOD	245,00
F1 CIRCUIT	190,00	SONIC	150,00
GOLDEN AXE 2	249,00	STEEL EMPIRE	190,00
GYNOUNG	150,00	SWORD OF SWODAN	199,00
HELL FIRE	190,00	TOKI	190,00
JORDAN VS BIRD	295,00	TOE JAM EARL	199,00
		WANI WANI WORLD	190,00
		WONDERBOY 3	150,00

SONIC 2 / 359 F <<< SONIC 2 / 359 F <<< SONIC 2 / 359 F

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

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

LIVRAISONS RADIDES
PAR COLISSIMO

COMBO AV + ATOMIC ROBOKID
2 990 F
CARTE JAMMA : LISTE SUR DEMANDE

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 (console : 50 F)	20 F
TOTAL A PAYER	

Nom : Prénom :

Adresse :

Code Postal : Ville :

AGE : Téléphone :

Je joue sur :
 SUPER NINTENDO
 SUPER NES
 MEGADRIVE
 SUPER FAMICO
 NES
 MASTER SYSTEM
 NEGA CE
 GAME BOY
 GAME GEAR

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

SIGNATURE : Numéro : Date de validité :

(parents pour les mineurs)

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO

Signature :

C+16

NEO GEO

NEO GEO + PRISE PERITEL

+ Alimentation 220 V 1 990 F
 NEO GEO + PRISE PERITEL + NAM 1975
 + Alimentation 220 V 2 490 F

ART OF FIGHTING	1490,00
BURNING FIGHT	690,00
LAST RESORT	1390,00
MUTATION NATION	1390,00
EIGHT MAN	790,00
FATAL FURY	990,00
FATAL FURY II	TEL
FOOTBALL FRENZY	990,00
KING OF MONSTER II	1390,00
MAGICIAN LORD	690,00
TRASH RALLYE	890,00
SUPER BASEBALL 2020	690,00
VIEW POINT	1490,00
WORLD HEROE	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	245,00
CHUCK ROCK	245,00
DONALD DUCK	190,00
INDIANA JONES	265,00
LEMMINGS	190,00
MICKEY DONALD	245,00
MICKEY...ILLUSION	190,00
MONSTER WORLD 2	190,00
OLYMPIC GOLD	215,00
OUT RUN	190,00
PREDATOR 2	265,00
PRINCE OF PERSIA	265,00
SHINOBI II	245,00
SONIC	215,00
SONIC 2	245,00
SPIDERMAN	245,00
STREET OF RAGE	245,00
SUPER KICK OFF	265,00
SUPER MONACO GP 2	215,00
SUPER SPACE INVADER	265,00
TAZMANIA	265,00
TERMINATOR	265,00
WIMBLEDON	245,00

NOMBREUX TITRES EN STOCK, NOUS CONTACTER

ADAPTEUR POUR MASTER SYSTEME 99 F

MEGA CD

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

AFTER BURNER III	450,00
BLACK HOLE ASSAULT	450,00
ELECTRIC NINJA ALESTE	450,00
ERNEST EVANS	299,00
FINAL FIGHT	TEL
HEAVY NOVA	299,00
PRINCE OF PERSIA	450,00
SOL FEACE	290,00
THUNDER STORM FX	450,00
TIME GAT	490,00
WONDER DOG	450,00

NEC
PC ENGINE

BOMBER

WHO IS THE
BOMBER
CHAMP ?

DRAW
GAME



ICONES À GOGO !

FLAMMES :
Comme son nom vous l'indique, cette icône rallongera votre flamme. Il est cumulatif !

BOMBES :
Pour chaque icône de bombe ramassée, vous pourrez poser une bombe supplémentaire.

TETE DE MORT :
Cette icône peut avoir diverses fonctions. Vous ne découvrez l'effet, qu'une fois l'icône utilisée ! Vous pourrez être ralenti, foncer à toute allure, poser incessamment vos bombes, vous diriger à l'envers, intervertir votre place avec un autre joueur... génial, et surtout dévastateur !

SNOOKER :
Cette icône vous permettra de shooter dans les bombes. Il ne sera donc plus possible d'être bloqué entre deux bombes ! Attention aux réactions en chaîne !



Vous ne rêvez pas, il est enfin là, Bomber Man'93. A la rédaction, cette nouvelle version a provoqué une tempête, un ouragan, une... vous voyez ! Tonton Steph est parti enfile sa combinaison de Bomber Man rose. Ça fait longtemps qu'on lui explique qu'aucun des Bomber Men n'est rose, mais il ne veut rien savoir. Olivier a commencé sa série de mille pompes pour s'échauffer, afin "de tous vous later bandes de gnomes", je le cite. AHL, lui, est arrivé pour calmer les esprits en s'écriant "Peace ! Mes frères", en nous posant une bombe toutes les deux secondes, et en disant tout de suite après "désolé, j'ai pas fait exprès !". Quant à Trazom, il guettait l'occasion de nous assommer, afin de gagner plus facilement. C'est une nouvelle technique de jeu pour le Bomber Man, et ça marche plutôt bien, sauf avec Destroy qui ne joue au Bomber Man qu'avec son casque-intégral-jaune-fluo-porte-bonheur. C'est une coutume de son pays. Enfin, lorsque Sam, minitelos man, ne sautait pas dans tous les coins en s'époumonant "C'est super ! C'est super ! C'est super...", il surveillait, d'un oeil tendre et humide la carte, afin qu'elle ne chauffe pas trop. Que voulez-vous, c'est un sentimental. Quelle histoire ! On a joué pendant quatre heures et maintenant on est en retard pour le bouclage ! Ça change me direz-vous ! Mais puisque je parle d'histoire, j'en profite pour vous tracer, en quelques mots- cela sera largement suffisant- le scénario. Il y a, grosso modo, autant de choses à dire sur le scénario de Bomber Man, en mode un joueur, que sur un livre d'Hervé Bazin. C'est-à-dire peu, pour ne pas dire très peu. Attention, prêt ? Go ! Voilà, c'est l'histoire d'un cambrioleur qui a volé quantité d'objets précieux. Il faut le retrouver, et pour cela, traverser une quantité impressionnante de salles surpeuplées de monstres. Ca y est ! Ouf ! Vous savez tout ! La suite, autour des photos !

62/94%



BOMBER MAN '93



• cinq joueurs simultanés !
• un genre d'action unique !



• Le mode un joueur est bien médiocre.

En mode un joueur, vous retrouverez un jeu identique à la première version de Bomber Man. Ce mode de jeu, même s'il comporte un grand nombre de niveaux, n'est pas un must, bien loin de là. On s'amuse cinq minutes, on y revient de temps en temps, le système de passwords aidant, mais on ne s'amuse pas autant qu'en mode cinq joueurs.



Vous voici en pleine Egypte ! Profitez des téléporteurs qui se trouvent à ce niveau pour faire d'agréables surprises à vos amis Bomber Man ! Un bon plan consiste à poser des bombes près de ces téléporteurs, afin que ceux arrivent chez vous, meurent instantanément, sans même comprendre ce qui leur arrive !



BOMBER MAN '93 VS CONTRE BOMBER MAN

Il faut une logique dans ce bas monde. Si l'on ose sortir la suite d'un jeu, une version plus évoluée, on peut évidemment s'attendre à ce que cette séquelle soit meilleure que le pre-

mier épisode. Ce qui n'est pas toujours vrai au cinéma, s'avère juste bien souvent dans le monde des jeux vidéo. Avec des décors différents en mode cinq joueurs, de nouvelles icônes et la possibilité de jouer contre l'ordinateur, en mode plusieurs joueurs, Bomber Man '93 est beaucoup plus achevé que Bomber Man. On redécouvre tout un jeu ! Musique et animation sont strictement identiques. Les graphismes n'ont guère changé eux non plus, mais Bomber Man '93 est beaucoup plus stimulant que la précédente version qui, déjà, était infernale.



Dans cette nouvelle version, dès qu'un Bomber Man meurt, tout son stock d'icônes accumulées se retrouve dispersé à l'écran. Les joueurs rapaces, c'est-à-dire tout joueur digne de ce nom à Bomber Man, attendront que les autres explosent pour se composer une coquette collection d'icônes. Pour le détail des icônes, consultez l'encadré Icônes à Gogo.



J'adore Bomberman 93... et je le déteste ! Je suis fou de ce jeu parce que c'est le jeu le plus génial à jouer à plusieurs (d'autant plus qu'il exploite bien les capacités de la PC Engine qui est la seule console qui permet à 5 joueurs de s'éclater ensemble), même s'il faut bien reconnaître qu'il offre un intérêt assez limité seul. Mais je déteste Bomberman 93 car je vois venir le coup que toute l'équipe de Joypad va encore passer ses journées à jouer ensemble au lieu de bosser. Il va encore falloir que j'aille les récupérer dans la salle de tests. Pis encore, pour l'exemple il va falloir que je me retienne d'y jouer avec eux pendant des heures, c'est l'enfer. C'est un scandale Mr Hudson, arrêtez de nous faire des jeux aussi géniaux, ça me fout le bordel à Joypad !
A.H.L. 😊



Après deux heures passées avec la Nec Team, la conclusion est évidente : Bomber Man '93 est FABULEUX. Le mode un joueur reste toujours aussi peu attrayant, mais lorsque l'on joue à plusieurs... D'autant plus que le mode plusieurs joueurs est maintenant accessible à un joueur seul, puisque les autres joueurs peuvent être dirigés par la console. Et lorsque la console joue, elle est plus que perverse et fourbe ! Tonton Steph est battu ! Les nouvelles icônes apportent un renouveau complet. Ce n'est pas un Bomber Man amélioré, c'est un autre Bomber Man où l'action l'emporte sur le minimum de stratégie nécessaire dans la première version. Bomber Man '93 est le jeu à posséder si vous connaissez deux ou trois joueurs. L'ambiance est plus que garantie, alors, songez dès maintenant à acheter des boules Quies pour vos parents, le chat et les voisins.

T.S.R. 😊

EDITEUR : HUDSON SOFT
GENRE : BOMBER MAN
DIFFICULTE : FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1 A 5
CONTINUES : PASSWORDS

GRAPHISMES : 13
ANIMATION : 16
MANIABILITE : 18
SON : 13
TOTAL : mode normal 62%
mode battle 94%



**UN COUP
D'BOULLE?**



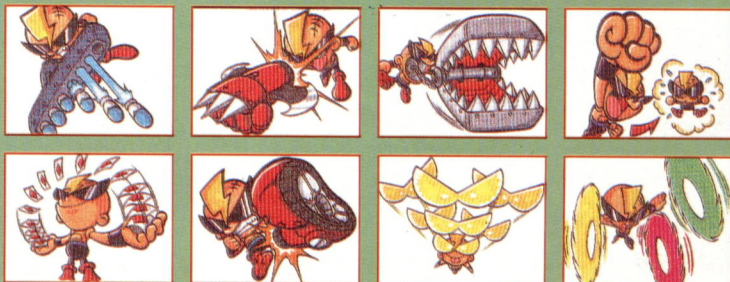
Le nombre de scrollings parallèles est assez impressionnant pour une petite machine comme la NEC qui, décidément, nous étonnera toujours! Sacré machin! Bien sûr, quelques cignotements interviennent lors des grosses explosions, mais certains niveaux proposent un mélange de scrolling vertical pour l'action et horizontal pour les décors de fond, démont!



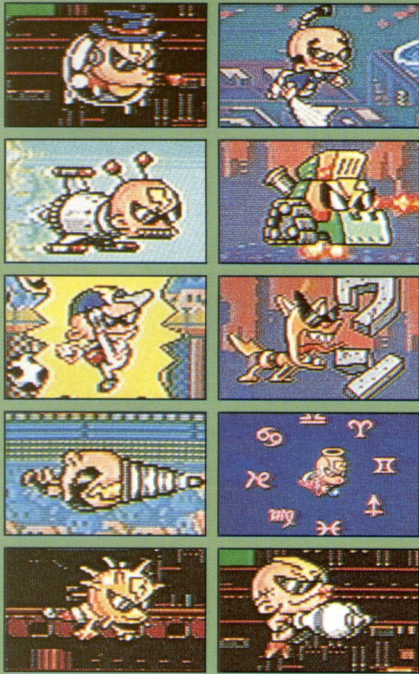
La saga PC Kid continue sur NEC et personne ne va s'en plaindre! Dans ce nouvel épisode, le sigle PC ne signifie plus la même chose que dans les épisodes précédents. PC Kid veut maintenant dire Punkic Cyborgs Kid, qu'on se le dise! On peut dire que l'on change de ton car les deux premiers épisodes, très axés sur le jeu de plates-formes, ont fait place à un shoot-them-up tout ce qu'il y a de plus pur! Mais ne vous inquiétez pas, le shoot-them-up est là mais le dialogue aussi! Parodius va pouvoir aller se rhabiller car PC Kid a enfin sa tenue de tueur de l'espace et tous les dingos de la galaxie sont au courant. Ils l'attendent donc dans des niveaux tous plus fous les uns que les autres. PC Kid est maintenant un véritable petit robot qui ferait plaisir à Goldorak de jalousie (je parle de Goldorak car on doit noter la présence de quelques Golgots issus de ce dessin animé antique au cours du jeu). Ses pieds sont des reacteurs pouvant faire jaillir une super flamme lorsque des ennemis touchent notre héros par l'arrière. Ses poings sont des lance-missiles, sa tête une décharge électrique et ses lunettes de rocker futuriste des rayons lasers! Notre petit robot va pouvoir récupérer des jambons fourrés aux bonus d'armement, se transformer en monstres bizarres et traverser des zones complètement loufoques. Techniquement, on sent comme un classique shoot-them-up scrolling horizontal (le dernier niveau mélange les scrollings verticaux et horizontaux), PC Kid 3 n'a rien d'un shoot-them-up classique, c'est tout le contraire! Il est complètement différent, ça oui!

Vous avez déjà vu des bouches d'incendie se prendre pour des fusées et décoller du sol lors de votre passage? Un bon moyen pour se débarrasser de tout ce qui peut vous suivre est de reculer vers l'ennemi. Ceci déclenchera automatiquement une flamme générée par les réacteurs de vos pieds. Une arme qui n'a rien d'officiel mais qui peut rendre bien des services! À signaler le fait qu'en appuyant Select, vous pourrez aussi obtenir cette flamme.

LES BONUS D'ARMEMENT



LES TRANSFORMATIONS DE PC KID



Lorsque certains ennemis disparaissent sans vos coups, des petites pièces jaunes apparaissent. Un compteur vous indique le nombre de pièces récoltées. Lorsque vous en possédez huit et que vous prenez une grosse pièce avec des lettres noires, vous vous transformez en chien, en vache ou en lo (je ne sais quel de complètement loufoque Co "je ne sais quel" vous permettra, par contre, d'envoyer des super armoises lourcés à la poivrière. Si vous passez sur une grosse pièce à lettres sans posséder assez de petites pièces, vous aurez quand même le droit de vous faire accompagner par un monstre ami.



- Une ambiance de délire propre à la série des PC Kids.
- Une animation ébouriffante, ça speede vraiment beaucoup!
- Un nombre d'ennemis impressionnant.
- Un système d'armement complet.



- Quelques clignotements ça et là.



Une de mes armes préférées: les cartes à jouer que PC Kid balance dans toutes les directions, un vrai régal!



Votre super bombe vient de rendre l'âme et vous quitte dans un dernier toussotement de fumée.

Un boss de fin de niveau à l'image de tout le reste du jeu: complètement déliré! Il s'agit, en fait, d'une sorte de pochette surprise car un gros monstre vert et bavoux se cache dans le ballon.

FACE TO FACE

PC KID CONTRE PARODIUS

Konami Versus Hudson Soft, a fait mal! Les deux jeux sont des shoot-them-up scrolling purement horizontal (sauf le dernier niveau de PC Kid 3) et l'esprit d'il y a 10 ans. On retrouve, dans les deux cas, des grands classiques du shoot-them-up repris pour la cause et remis au goût du jour de la d'connade. A ce point de vue, les deux jeux sont galit. Par contre, PC Kid 3 va bien plus vite que Parodius qui, lui, propose des couleurs plus softs, des d'grad s plus fins et des sprites moins gros, pour ne pas dire grossiers dans Pc Kid 3. Le plaisir est le m-me, que l'on joue l'un ou l'autre et la seule diff'rence serait peut-être une dur'ee de vie plus importante de PC Kid 3. Allez, galit parfaite pour une fois, achetez les deux cartes bande de radins!



En général, lorsqu'un Shoot'Em Up débarque sur PC Engine, surtout lorsque celui-ci est développé par Hudson, on a tout de suite une montée d'adrénaline. Une fois de plus avec PC Kid III, l'effet est immédiat. Dire que les graphismes sont d'une beauté spectaculaire serait un peu exagéré; ils ne le sont pas. Par contre, tout le reste est complètement sidérant et surtout complètement loufoque. Les scrollings différentiels sur dizaines de plans collent parfaitement au délire qu'ont voulu créer les programmeurs. Afolant quant aux sprites utilisés, PC Kid III est l'un des Shoot'Em Up les plus originaux que je connaisse.

J'm DESTROY 😊

Non!, non!, la PC Engine n'est pas encore enterrée! Voici pour preuve un jeu en carte (déjà, ça fait plaisir car on ne voyait plus que des CD!) complètement ébouriffant et délirant. Je m'attendais au tout meilleur avec ce shoot-them-up reprenant le personnage de PC Kid et j'ai eu le meilleur, la crème des crèmes si vous préférez! Reprenant le concept de la dérision et du délire à 130%, Hudson nous propose, avec cette cartouche, un jeu dément au milliard de bonus d'armement, aux ennemis tellement variés et beaux qu'on en pleurerait. Et l'animation, hou la! Des scrollings parallax du décor comme on en avait presque jamais vu et ce, pratiquement sans clignotement (oh! Il y en a quelques-uns pour les boss de fins, la routine sur NEC!) De plus, le jeu est hyper long et difficile à terminer (à part le niveau Easy of course!) Que de bonnes raisons de se procurer PC Kid 3 chez votre boucher préféré!

OLIVIER 😊

MACHINE : PC ENGINE
EDITEUR : HUDSON SOFT
GENRE : SHOOT-THM-UP
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : 5
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : INFINIS

GRAPHISMES : 17
ANIMATION : 18
MANIABILITE : 18
SON : 18
TOTAL : 91%

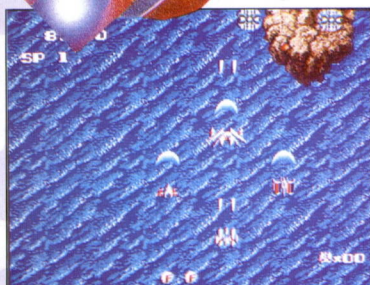
NEC

TERRA KRESTA II

SHOOT THEM UP, C'EST UN METIER !



Comme je vous le laissais entendre en avant-goût, le nombre de sprites est assez impressionnant par moment. Regardez donc à votre tour. Dire qu'il y en a comme ça pendant des kilomètres!



Chaque fois que l'on vous a dit que la Terre était envahie, vous avez tous, sans doute, ricané en silence, en pensant que ces personnes qui venaient vous embêter avec des histoires aussi débiles et inutiles, n'étaient, en fait, que des débiles profonds (copyright TSR, NIDLR), qui n'avaient qu'une seule envie, celle de vous faire peur ou de vous embarquer dans des délires complètement incroyables, dans le seul but de vous piquer votre fric. Eh, dis-donc, on s'rait pas un peu en Afrique, dans les Pays du Maghreb, par exemple? Non? Ah bon, j'croisais. Eh bien, en fait, ces personnes là qui sont mythomanes, ne se ressemblent pas toutes. Elles ne valent pas toutes la même quantité de cervelle d'Ouglet! En vérité, une seule ne ment pas, c'est un dénommé Trazom. Ecoutez plutôt les révélations qu'il m'a faites.

Approchez-vous. Plus près voyons! Voilà, c'est bon. Eh bien, figurez-vous que les Extra-terrestres ont véritablement atterri sur Terre. Et ça doit faire pas mal de temps déjà. Au moins autant que cent mille fois les cinq doigts de la main! Le problème pour eux, c'est qu'ils se découvrent toujours au mauvais moment, c'est-à-dire celui où les terriens ont fait des progrès énormes en matière d'armement et où l'on a inventé le dernier type de vaisseau le plus perfectionné qui soit! Tant pis pour eux! Il faut dire qu'avec notre vaisseau, on est

blindé. Imaginez-vous qu'il puisse se multiplier jusqu'à cinq engins rien qu'en "ramassant", en vol, des icônes "F" envoyés par des amis! Quelle teuf, mes amis!

Nous sommes maintenant trois et nous avons donc des tirs plus puissants. Tout est... normal! Comme dirait Supermana. Quelle culture, n'est-ce pas?



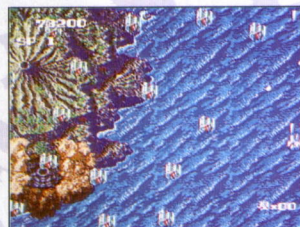
Oh, tiens, des tours dans l'eau! Comment se fait-ce? Bah, tu tires dans le tas et ne cherches pas à comprendre! C'est certainement un piège. A vos ordres Ouglet's!



- Beaucoup de sprites avec très peu de ralentissement!
- Le système de formation des vaisseaux.



- Des graphismes trop pauvres.
- Pas assez d'armes à disposition.
- A deux, c'eut été plus intéressant!



M'ouais, ce n'est pas le chef-d'oeuvre des chef-d'oeuvres, sinon je n'aurais pas commencé par "m'ouais" car vraiment, ce soft n'arrache pas assez les tripes; si vous me passez cette expression, bien sûr! C'est un shoot assez banal dans sa conception, tout en scrolling vertical comme je les aime, mais manquant de piment. L'un des points positifs tout de même, est que l'on peut essayer de faire des top scores en 2 ou 5 minutes. Autrement, il y a quand même le jeu "normal". Avec ses 6 niveaux très bien faits, surtout celui de la glace, on peut essayer de se dégriser en tirant sur tout ce qui vole, ce qui est le but premier d'un Shoot! D'une difficulté moyenne, il vous retiendra quand même quelques heures, sans pour autant vous faire oublier le monde qui vous entoure. Ce qui n'est pas le but d'un Shoot! (Again).
Quoi, la pub? TRAZOM



77%

EDITEUR : NICHIBUTSU
GENRE : SHOOT'EM UP
MACHINE : PC ENGINE
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUES : INFINIS

GRAPHISMES : 14
ANIMATION : 15
MANIABILITE : 16
SON : 14
TOTAL : 77%

MAGICAL QUEST 549 F

Starring **MICKEY MOUSE**

Découvrez enfin **TOUS** les avantages d'une console japonaise* ou américaine*. Profitez de l'overscan (image plein écran) et de la véritable vitesse des jeux de la Nintendo 16 bit. Une console Super Famicom ou Super NES, c'est 20% d'image en plus, une animation 20% plus rapide, **BREF, 20% DE PLAISIR EN PLUS...**

*Ne fonctionnent que sur les télévisions possédant une chaîne auxiliaire (Chaîne AU. ou AV.).
CONSULTEZ-NOUS !

SuperSTAR 525 F

STAR WARS sort fin décembre

Commandez le vite dès aujourd'hui

SUPER FAMICOM / SUPER NINTENDO U.S.



Shoot Again

145 rue de Flandre, 75 019 Paris. Téléphone : (16-1)40.38.02.38 et (16-1)40.34.36.26. Métro Crimée. Ouvert du lundi au samedi de 10H30 à 19H00. Ouvert **TOUS** les dimanche de décembre.

Pour tout achat de 2 jeux, **NOUS VOUS OFFRONS L'ADAPTATEUR UNIVERSEL** d'une valeur de 189 F



LES CLASSIQUES

Acrobat Mission	449 f
Arcana	549 f
Area 88	499 f
Astral Bout	499 f
Bart's Nightmare	499 f
Battle GP	449 f
Dino City	499 f
Dirty Challenger	449 f
F-1 Roc	525 f
Final Fantasy	
Mystic Quest	449 f
GPX Cyber Formula	499 f
Home Alone 2	499 f
King Of The	
Moistlers	525 f
Krusty's Super Fun House	499 f
Magic Sword	525 f
Phallanx	549 f
Pit Fighter	449 f
Ramnia 1/2	549 f
Return Of Double Dragon	549 f
Robocop 3	525 f
Rocketeer	449 f
Romance Of The 3 Kingdoms 2	549 f
RPM Racing	449 f
Sonic Blastman	549 f
Spin Dizzy World	499 f
Strike Gunner	499 f
Super Adventure Island	525 f
Super Battle Tank	499 f
Super Bowling	525 f
Super Gachapon	525 f
World Super Pang	549 f

Super Professional Baseball 2	549 f
Super SD Gundam	549 f
Super Valls	549 f
Syberion	499 f
The Lemmings	499 f
Thunder spirit	449 f
Top Gear	499 f
Ultimate Football	549 f
World Championship Boxing	399 f
Xardion	449 f



LES NOUVEAUTES

Magical Quest	549 f
Space Megalorice	525 f
Fatal Fury	575 f
Brass Number	549 f
Human GP	549 f
Swiv	549 f
Spiderman Vs X-Men	549 f
Terminator 2	525 f
Death Valley Rally	525 f
Best Of The Best	525 f
Gods Gunforce	549 f
Out Of This World	549 f
Terminator Universal Soldier	525 f

A PARAITRE CE MOIS CI

Super Star Wars	525 f
Chuck Rock	525 f
Super High Impact	525 f
Alien 3	525 f
Dream TV	525 f
King's Arthur World	525 f
Super Combatribes	525 f
Wolf Child	525 f
NFL Football	525 f
American Gladiators	525 f
California Games II	525 f
Wizardry 5	599 f
Royal Conquest	599 f
Valken	549 f
Ken 6	549 f
Super F1 hero	549 f
Super Volleyball	549 f
Road Riot	525 f
Tiny Toons	549 f
Joe And Mac 2	549 f
Pin Ball Jacky Crash	549 f
Worris	499 f
Swamp Thing	525 f
Out Lander	N.C.
Wing Commander	N.C.

DEATH VALLEY RALLY VERSION U.S. : 549 F

OUT OF THIS WORLD VERSION U.S. : 549 F

1490 F

Livrée sans jeu, avec 2 manettes, 1 péritel et une alimentation.

1990 F

Livrée avec 1 jeu jap. au choix (sauf Street Fighter II), 2 manettes, 1 péritel, 1 alim. et 1 Adaptateur Universel.

1990 F

Livrée avec Street Fighter II, 2 manettes, 1 péritel et 1 alimentation.

1090 F

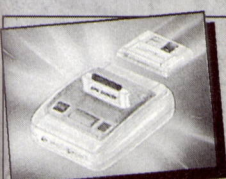
Livrée sans jeu, avec 1 manette, 1 péritel et une alimentation.

1490 F

Livrée avec 1 jeu U.S. au choix (sauf Street Fighter II), 1 manette, 1 péritel, 1 alim. et 1 Adaptateur Universel.

1490 F

Livrée avec Street Fighter II, 1 manette, 1 péritel et 1 alimentation.



ACCESSOIRES

Alimentation	199 f
Câble Péritel	499 f
Joypad d'origine	149 f
Dyna One	N.C.
Capcom Power Stick	
Fighter	699 f
JB King	599 f

Ralonge De Manette	199 f
Mario Paint + Souris	
+ Tapis Mouse	549 f
Super Scope	599 f
Shooting Watch	199 f
Adaptateur Universel :	
Soul	189 f
Avec 1 jeu	99 f



429 FWORLD OF ILLUSION

STARRING MICKEY MOUSE AND DONALD DUCK

429 FSSONIC22

World Of Illusion en décembre,
Commandez-le vite dès
aujourd'hui !

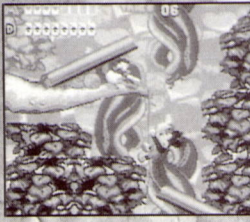
Découvrez enfin
TOUS les avantages
d'une console japonaise*.
Profitez de l'image plein écran et de la
véritable vitesse des jeux de la Megadrive 16 bit. Une
console Megadrive jap., c'est 20% d'image en plus, une
animation 20% plus rapide, **BREF, 20% DE PLAISIR EN PLUS...**
Vous possédez une Megadrive française, DÉCOUVREZ LE MEGA CD
*Ne fonctionnent que sur les télévisions possédant une chaîne auxiliaire (Chaîne AU. ou AV.).
CONSULTEZ-NOUS !

MEGADRIVE / MEGA CD



Shoot Again

145 rue de Flandre, 75 019 Paris. Téléphone : (16-1)40.38.02.38 et
(16-1)40.34.36.26. Métro Crimée. Ouvert du lundi au samedi de
10H30 à 19H00. Ouvert TOUS les dimanche de décembre.



Pour tout achat de 2 jeux, NOUS VOUS OFFRONS L'ADAPTEUR MEGADRIVE d'une valeur de 99 F

890 F MEGADRIVE JAP.
Livrée sans jeu,
avec 1 manette,
1 péritel et une alimentation.

990 F MEGADRIVE JAP.
Livrée avec QUACKSHOT
(Donald) + 1 manette,
1 péritel et une alimentation.

290 F MEGADRIVE JAP.
Livrée avec QUACKSHOT +
GRAND SLAM + 1 manette,
1 péritel et une alimentation.

990 F MEGADRIVE FRA.
Livrée avec SONIC The
Hedgehog + 1 manette,
1 péritel et une alimentation.

990 F MEGA CD
Livré sans jeu et
avec une alimentation.

299 F LE JEU AU CHOIX
Splatterhouse 2, F1 Hero MD,
SD Valis, Slime World, Cadash,
Predator 2, Simpson VS Space
Mutant, Thunder Pro Wrestling



LES NOUVEAUTES

Sonic 2	429
Thunder Force 4	490
Tales Spin	449
Bio Hazard (Crying)	449
LHX Attack Chop.	449
Home Alone	429
Crue Ball	490
Ecco Dolphin	449
Lemmings	449
Rampart	449
F1 Circus License	429
Chiki Chiki Boy	429
Gods	429
Teenage Mutant Ninja	449
Turtle, Return Of	449
Shredder	449 f
Xenon 2	449 f

A PARAITRE CE MOIS CI

Batman Return	N.C
Risky Hood	N.C
World Of Illusion	429 f
Streets Of Rage 2	449
Toxic Crusader	399
Paper Boy 2	399
Aquasi Tennis	429
Amazing Tennis	449
Alien VS Predator	N.C
Terminator 2(Arcade)	429
Westmania	429
Pini Ball	449
Junker's High	429

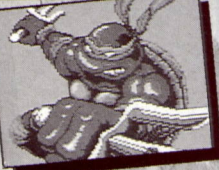
JEUX MEGA CD

Ernest Evavans	499
Wonder Dog	499
Thunder Storm FX	499
After Burner III	499
Aleste	499
Burai	499
Time Gal	499
Road Buster FX	499
Tenbu Mega CD	499
Special	499
Mega CD Karaoke	1390
Final Fight	Fev 93
Tonosama No Yabo	499 f

LES CLASSIQUES

Aquatic Games	429
Arch Rival	429
Atomic Runner	449
Batman	449
Beast warrior	429
Crying	429
Dahna	449
David Robinson S.C	469

Dick Tracy	399
Double Dragon 2	349
European Club Soc.	490
Evanger Holyfield Real	490
Deal Boxing	490
F1 Hero MD	299
Galaxy Force 2	349
Golden Axe 2	449
GreenDog	429
Immortal	449
John Madden	449
Jordan VS Brd	490
Kabuki Soldier	429
King Salmon	399
Magical Boy	399
Mega Panel	399
Mickey Mouse	299
Out Run	299
Pacmania	449
Pit Fighter	490
Quackshot	299
Rent A Hero	399
Road Rash	449
Rurnark	275
SD Valis	299
Side Pocket	475
Slime World	299
Splatterhouse 2	299
Steel Empire	399
Streets Of Rage	449
Super Smash TV	429
The Simpson's Bart...	299
Thunder Fox	349
Thunder	299
Pro Wrestling	299 f
Twinkle Tale	429 f
Wani Wani World	399 f
Where In Time Is Carmen	399 f
San Diego	399 f



LES INCONTOURNABLES

Alien 3	449
Cadash	429
Chuck Rock	449
Desert Strike	490
Dragon's Fury	449
NHLPA Hockey '93	490
F22- Interceptor	490
Kid Chameleon	449
Power Athlete	449
Olympic Gold	490
PGA Tour Golf	490
Predator 2	399
Sonic	299
Super Monaco GP 2	490
Tazmania	449
Terminator	429
USA Team	399
Basketball	299
Wonder Boy In Monster	490
World	490

THUNDER FORCE IV 490 F
TALES SPIN avec Baloo 449 F

STREETS OF RAGE 2 449 FR\$



ACCESSOIRES

Alimentation	199 f
Câble Péritel	199 f
Joypad d'origine	129 f
Dyna One	N.C
Arcade Power Stick	N.C
Pro 1	349
Pro 2	149

Menacer	NEW	N.C
Fantastick		299 f
Manette Infrarouge		N.C
Adaptateur Megadrive :		
Seul		99 f
Avec 1 jeu		49 f
Avec 2 jeux		0 f



BRANCHEZ UNE CONSOLE SUR VOTRE MONITEUR AMSTRAD

Vous possédez un moniteur Amstrad, connectez-y une console ou un micro-ordinateur de votre choix avec l'adaptateur "A-128" ou "A-128 +" pour la série d'Amstrad Plus. Ils acceptent aussi bien les consoles japonaises que les consoles versions françaises.

**ENTREZ
DANS LE PLUS
GRAND CLUB
D'ECHANGES
DE
CARTOUCHES
DE FRANCE !**



Aucune cotisation ne vous sera demandée. Echangez 1 jeu contre 1 autre pour une modique somme, ou donnez 2 jeux contre 1 et cela sera gratuit !!!

PLUS DE 750 CARTOUCHES EN STOCK PERMANENT, DES JEUX DE QUALITES EN TRES BON ETAT, UN SERVICE V.P.C. RAPIDE ET SIMPLE.

LES TARIFS :
1 jeu contre 1 :

Super Famicom	150 f
Megadrive	100 f
Nec Core Grafx	80 f
Nintendo N.E.S	80 f
Master System	75 f
Game Boy	50 f

**2 jeux contre 1 :
GRATUIT !!!**

Bon à découper puis à retourner rempli avec vos jeux et le bon de commande ci-dessous à :
"Shoot Again, 145 rue de Flandre, 75019 Paris."

- Je donne 1 jeu contre 1 en payant la somme correspondant à ma console.
- Je donne 2 jeux contre et bénéficie des frais de port gratuit.

Je vous donne :

Je desire :
1.

9ème :
La reprise des jeux est limitée en fonction du stock disponible, renseignez-vous. Pas de reprise sans boîte ou sans notice. Nous n'échangeons que les jeux Super Famicom ou Super Nintendo U.S. Port retour à la charge de notre clientèle.

La rolls des consoles enfin à prix accessible, jouez sur la plus belle des consoles. Des sprites gigantesques, un son stéréo époustouflant, des milliers de couleurs merveilleuses, **L'ARCADE A DOMICILE.**

NEO GEO



Joystick Neo Geo	420 f
Memory Card	199 f
2020 Super Baseball	690 f
Alpha Mission 2	690 f
Andros Lunos	1290 f
Baseball Star Pro. 2	1490 f
Baseball Star Pro.	790 f
Blue's Journey	690 f
Burning Fight	690 f
Crossed Swords	790 f

Cyber Lip	690 f
Eight Man	990 f
Football Frenzy	990 f
Ghost Pilots	790 f
Joy Joy Kid	690 f
King Of The Monsters	790 f
King Of The Monsters 2	1490 f
League Bowling	690 f
Mutation Nation	1490 f
Nam 75	690 f
Ninja Combat	790 f
Riding Hero	790 f
Robo Army	990 f
Senokou	790 f
Super Spy	790 f
Trash Rally	990 f
Top Player's Golf	790 f
Art Of Fighting	N.C
View Point	1490 f

NEWS, TELEPHONEZ !!!

249 F

1990 F
Livrée sans jeu, avec 1 manette, 1 péritel et une alimentation.

2490 F
Livrée avec le jeu NAM 75 + 1 manette, 1 péritel et une alimentation.

GAME GEAR

LES CLASSIQUES

Adventure Of Gerubi	275 f
Aerial Assault	245 f
Ax Battler	265 f
Buster Ball	275 f
Chess Master	255 f
Crystal Warrior	325 f
Devilish	255 f
Donald, Lucky Time	285 f
Dragon Crystal	255 f
Fray	255 f
G-Loc	255 f
heavy Weight Champ	245 f
Joe Montana Football	285 f
Leader Board	255 f
Marble Madness	285 f
Mickey Mouse	285 f
Ninja Gaiden	285 f

Out Hun	255 f
Paper Boy	275 f
Psychic World	235 f
Put And Putter	235 f
Shinobi	275 f
Sonic	285 f
Super Kick Off	275 f
Super Monaco GP 2	285 f
Wonder Boy	265 f

LES NOUVEAUTES

Tazmania	285 f
Batman Return	285 f
Shinobi 2	285 f
Sonic 2	285 f
Streets Of Rage	285 f
Lemmings	285 f
Shinny Force Gaiden	285 f

Shoot Again, Nec, Sega, Nintendo, Abat, SHK, Amstrad, Walt Disney, sont des marques déposées. Sonic est un personnage déposé par Sega. Les personnages de Street Fighter 2 sont déposés par Capcom. Mickey et Donald sont des personnages déposés par Walt Disney. Les produits Megadrive, Mega CD, Game Gear, Master System, Super Nintendo, Super Famicom, Game Boy, Nintendo NES, Neo Geo, A-128 et A-128+ sont des produits déposés par leurs marques respectives. Photos non contractuelles. Offre dans la limite des stocks disponibles. Prix révisibles sans préavis. Le Game Gear et Super Game Gear ne sont pas des produits Nintendo et ne sont pas sous licence Nintendo. Ils sont fabriqués à Hong Kong pour Hawaï.

BON DE COMMANDE A DECOUPER PUIS A RETOURNER A "SHOOT AGAIN" 145 RUE DE FLANDRE 75019 PARIS

Veillez rajouter 30 Frs de port pour toute commande de console.

Nom Prénom

Adresse

Ville Code postal

Téléphone Date

Je desire commander le matériel suivant

Qté	Désignation	Prix
-----	-------------	------

Pensez à commander par téléphone

Participation au frais de port et d'emballage 35 F
CRBT (+35 f)
MONTANT TOTAL :

Je joins à ma commande : un chèque (Envoi prioritaire), un C.C.P., un mandat lettre,
 Je préfère payer au facteur et rajoute 35 Frs de Contre Remboursement à ma commande.
Je possède (n°) : Megadrive japonaise Megadrive française avec sans adaptateur de jeu japonais, Game gear Nec Game boy Super famicom Super Nintendo avec sans adaptateur de jeu, Neo geo Autre

NEC

QUÊTE AU ROYAUME DE LA MUSIQUE



LOOM

Il fut un temps, lointain, et maintenant oublié du commun des mortels, où les hommes s'étaient réunis en de puissantes confréries appelées Guildes. Le but de ces guildes était d'amasser le plus de connaissances dans leur domaine. Il y eut la guildes des

forgerons, celle des clercs, celle des potiers, celle des tisserands, et même celle des voleurs. Il est vrai qu'à cette époque, être voleur était une profession. L'une de ces guildes fut mystérieusement frappée d'une malédiction. Il s'agissait de la guildes des tisserands. Sans que l'on puisse rien y comprendre, les principaux dirigeants de cette guildes qui, au cours des ans, avaient acquis un pouvoir immense, furent métamorphosés en oies sauvages. Depuis longtemps déjà, leurs connaissances embrassaient bien plus que les simples techniques de tissage et de teinture. Ils savaient guérir magiquement les blessures, voir dans la nuit, changer la taille de certains objets, transformer la paille en or, se changer en des créatures gigantesques et hideuses qui inspiraient la peur, se métamorphoser en une autre personne, devenir invisible... Leurs pouvoirs paraissaient être sans limite. Lors de la malédiction, un jeune homme, membre

de la guildes, était fortuitement présent. Il se nommait Bobbin (qui se prononce "bobine", ce qui, pour un tisserand, est assez original!) Détenteur d'un bâton magique qui lui permettrait de lancer certains sorts, le jeune Bobbin voulut alors sauver ses maîtres de leur terrible malédiction. Il fallait découvrir quelle puissance démoniaque se cachait derrière cet horrible complot. Qu'elles étaient les raisons de cette malédiction? Et enfin, quel serait le sortilège qui viendrait rompre le charme? Les questions étaient nombreuses, mais Bobbin était déterminé. Il commença donc sa quête, révisant les deux sorts qu'il connaissait, ces deux sorts étant chacun une suite

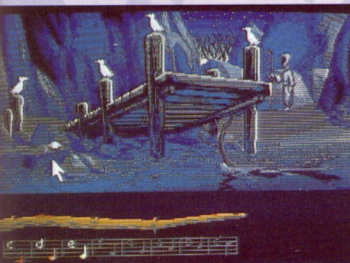
de quatre notes de musique. Plus tard, bien plus tard, il découvrirait d'autres sorts, d'autres trales pour reprendre le mot d'alors, mais son oreille se serait alors exercée et la musique n'aurait, pour lui, plus de secret."

Extrait des chroniques de Loom l'Ancien qui fut appelé en son temps Bobbin Threadbare.

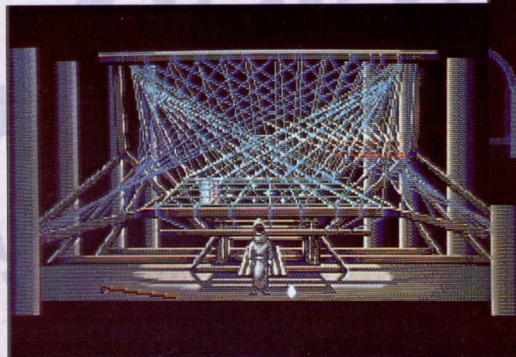
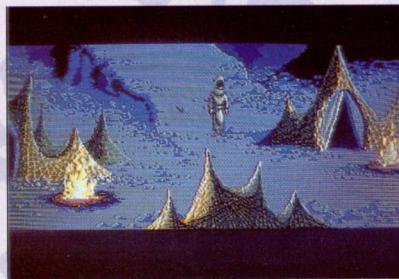
Dans le village, visitez chaque tente, une par une, en examinant avec soin chaque objet. Ecoutez bien ce que vous dit Bobbin, cela sera parfois instructif. Vous apprendrez par exemple qu'il n'aime pas le vert... Super!...



C'est ici que vous apprendrez le sort qui vous permettra de teindre les tissus en vert. C'est a priori inutile, mais on en découvre assez vite l'usage. Comme dans tout bon jeu d'aventure, il faudra faire preuve de finesse! Et n'essayez pas de teindre en vert les mouettes du quai, ça ne marche pas!



Le quai aux mouettes. Chacune de ces mouettes vous jouera les notes du sort d'ouverture. Elles attendent toutes, en effet que vous ouvriez le coquillage situé à gauche, afin de pouvoir le manger. Repassez ici, une fois le sort d'ouverture lancé sur un endroit élevé...



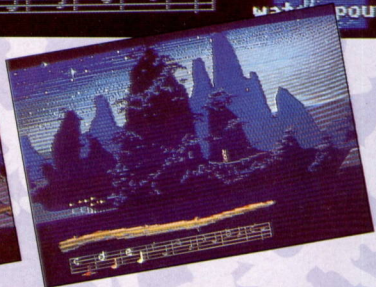
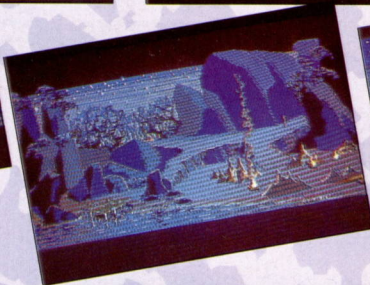
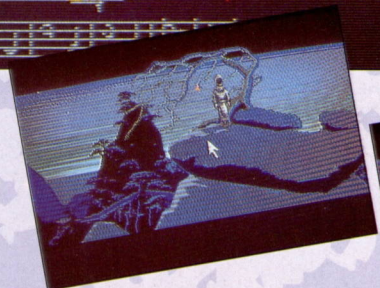
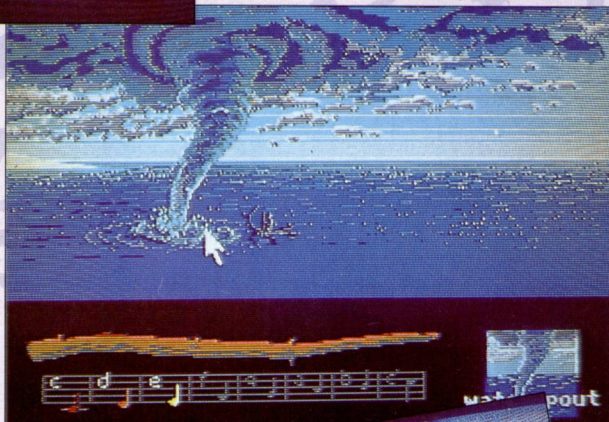
You have heard the findings of the High Council, Dame He'cho.

Voici la machine à trame qui a transformé vos collègues de la guildes en oies sauvages. Il a fallu que quelqu'un y touche pour que la malédiction démarre. Qui est le coupable? Le Colonel Moutarde, non, il était dans le salon avec le Docteur Olive! Mlle Rose serait-elle la coupable? Après tout, elle tenait le chandelier!

88%

LOOM

Afin d'en savoir plus sur cette tombe que cache la chouette, faites donc une tour du côté du buisson qui se trouve à gauche de l'écran. Vous vous apercevrez qu'il y a, à l'intérieur du fourré, deux yeux. N'ayez pas peur, avancez et... la chouette s'envolera, vous verrez comment!



Retournez à votre point de départ, une fois le sort d'ouverture appris et le bâton magique ramassé. Visez ensuite le ciel et... observez le résultat.



D'entrée de jeu, je suis super content: le monde va enfin ouvrir les yeux sur la qualité des jeux d'aventure sur la console Nec. En effet, ne connaissant que des "jeux d'rôle en tong" (dit Ah!), on n'ose imaginer un joueur fou d'aventure (à part moi) s'acheter des supers géniaux mais incompréhensibles jeux d'aventure. Eh bien, avec Loom, cette lacune est comblée car ce jeu est totalement en anglais. Passons à la réalisation: les graphismes dépassent toutes les versions (amiga Pc, etc) et sont souvent variés, grâce à différents points de vue. L'animation est de la qualité des intros habituelles sur Nec, donc géniale! Et les musiques ah! les musiques! On se croirait revenu au moyen-âge! Et les digits vocales, ah les digits! Bon sang mais c'est le sans faute ce jeu!! Eh bien non, car primo c'est un peu linéaire et secundo c'est un jeu assez difficile: à trouver, mais sinon, achetez la conscience tranquille!

GREG



Du jeu d'aventure, du vrai, sur console. Bientôt, avec les différents système de CD Rom, les consoles n'auront plus rien à envier aux PC, aux Monkey Island, aux Indiana Jones et autres excellents jeux. Le Mega CD de la Megadrive exploitera d'ailleurs cette veine très riche! Plus qu'un simple jeu d'aventure, Loom est un jeu d'aventure musical. C'est original, et en plus, c'est original. Allez comprendre! Les musiques qui vous accompagnent dans cette quête sont fabuleuses, il n'y pas d'autre mots, le CD étant, sur ce point, un support bien sûr idéal. Seuls, les graphismes avec, entre autres, des couleurs d'un goût douteux, sont moyens. Le reste est excellent même si les accès aux diverses plages du disque sont parfois longs et cela, même avec la Duo. A part ça, c'est du tout bon.

TSR



- une histoire fabuleuse.
- un jeu d'aventure qui colle parfaitement à la forme CD Rom.
- des musiques géniales.



- les graphismes ne sont pas toujours merveilleux (couleurs).
- la maniabilité est moyenne, le curseur étant souvent rebelle.

Ici, les choses se compliquent. Si vous avancez, vous ne mourrez pas, mais vous vous retrouvez, après un court vol plané, à votre endroit de départ. Si, dès le début de l'année il faut réfléchir, comment va-t-on être au mois de décembre?

EDITEUR : LUCAS ARTS
GENRE : AVENTURE
MACHINE : SUPER CD ROM2
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : SAUVEGARDE

GRAPHISMES : 13
ANIMATION : 12
MANIABILITE : 13
SON : 19
TOTAL : 88%

NEC

**WEIRD IS
RELATIVE?
PAS CHEZ
LA
FAMILLE
ADDAMS!**



l'Oncle Fester. Très agressif ces derniers temps. L'électricité ne lui réussit plus. C'est l'âge. Affrontez le, avant de pouvoir découvrir les autres pièces de la demeure.



Vous la reconnaissez? Pourtant, vous la voyez une fois par semaine! Il s'agit de Wednesday. Lutte contre les jouets de sa chambre (aucune difficulté) et écoutez son monologue. Il vaut le coup.

63%



- Des voix véritables en anglais, merci le CD.
- Deux ou trois moments faisant preuve d'originalité.



- Très peu de nouveauté dans le genre.
- Une succession de pièces présentant assez peu d'intérêt.

THE ADAMS FAMILY

Je passe la présentation de la famille Addams, maintenant aussi célèbre que la famille Royale d'Angleterre, à la différence près que les premiers ont bien meilleure mine que les seconds. Ce soft ne s'inspire pas de la série télévisée, mais du film, *The Addams Family*. Interprétant le rôle d'un avocat, vous devrez découvrir pièce par pièce la maison de la famille Addams, pour finalement mettre la main, ou le pied, sur le tombeau familial. Entre temps, vous collecterez aussi une masse considérable d'argent. Votre avocat est un véritable satrape! C'est vrai, j'oubliais, plus de mots compliqués! Un satrape, c'est une personne très riche. C'était aussi, d'un point de vue historique, un gouverneur Perse, célèbre pour une certaine forme de construction. Laquelle? Mais les phares bien sûr! Vous ne connaissez pas les phares satrapes (ah! ah! ah!). Trêve de plaisanteries, nous ne sommes pas ici pour rire. Lors votre périple dans la maison des Addams, vous rencontrerez l'oncle Fester, plus très net ces derniers temps, Lurch, Gomez, Morticia... toute la famille au grand complet! L'avantage du CD Rom, c'est que vous pourrez écouter toute la famille vous parler. En anglais, sinon cela ne serait pas drôle. Pour une fois qu'un CD Nec n'est pas en japonais (Cf Shapeshifter) on ne va pas se plaindre!



Première étape avant d'entrer dans le vif du sujet, la traversée du jardin. Les risques de mourir sont déjà très importants dès le début. Je vous laisse paisiblement, lors de votre heure de méditation transcendante quotidienne, imaginer ce que pourra être la suite. Un goulfeur vous tire dessus, des oiseaux viennent vous gêner et des flagelles mortelles n'attendent qu'une seule chose: que vous tombiez dedans! Dur d'être avocat. Ne faites pas du droit, faites donc des lettres.



La version Nec de *The Addams Family* n'a pas grand-chose à voir avec les versions Super Famicom, Super Nintendo et Nintendo. Le jeu s'inspire directement du film. Hormis les voix qui exploitent, naturellement serait-on tenté de dire, les capacités du CD, le jeu est assez moyen dans l'ensemble. Les épreuves dans chacune des pièces ne sont pas particulièrement originales et les graphismes ne sont pas vraiment soignés. Pour ce qui est de l'ambiance sonore, elle n'a heureusement pas été oubliée. On retrouve, en début de jeu, la véritable chanson de *The Addams Family*, la série. En cours de jeu, les bruitages donnent un semblant d'ambiance qui vient relever le niveau. *The Addams Family* n'est pas un mauvais soft, mais son gros défaut est qu'il ne parvient pas à se démarquer, à sortir du lot. Il y a de fortes chances que le jeu passe inaperçu, hormis pour ceux qui ont adoré le film.

T.S.R.



EDITEUR : ICOM SIMULATIONS
MACHINE : SUPER CD ROM2
GENRE : ACTION
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 22 SALLES
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : 0

GRAPHISMES : 12
ANIMATION : 14
MANIABILITE : 15
SON : 15
TOTAL : 63%

NEC

**LES DIEUX
SONT
VRAIMENT
TOMBES
SUR LA
TETE !**

GOD PANIC



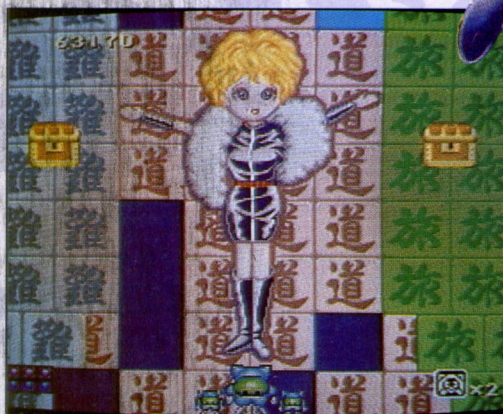
Dur vie que d'avoir à faire aux dieux. faut toujours les contenter, ne rien dire, courber l'échine... c'est dramatique. Il faut bien qu'un jour on s'en fâche! C'est en tout cas ce que pense le chat lancé dans cette aventure. J'ai dit un chat? Ah oui. Les japonais sont étranges. Là où l'on aurait mis un petit vaisseau tout plein laid, ils nous mettent un petit chat tout plein niais. Chacun son truc. Les mentalités diffèrent selon les coins, c'est comme ça. Tenez, Dédé l'épicier au coin de la route, ne pense pas comme nous. C'est étrange, mais c'est ce que l'on appelle un phénomène ethnique et culturel. Donc, votre mission, car mission il y a comme dans tous les shoot them up du monde, sera de faire le ménage dans les dieux. Il ne faut pas avoir de complexe, mais lorsque l'on voit ce qui traîne là haut... pour un peu, on aurait pu y trouver Françoise Sagan! Ou

oui, je sais, c'est horrible. Si les chats se mettent à tirer dans tous les sens, où va-t-on ma bonne dame?


Sauter sur l'un des coffres qui traînent un peu partout dans les nuages, et récupérez ces deux adorables chats qui vous serviront de modules de tir. Avec des bonus supplémentaires, ceux-ci tireront des coups de laser! Comme vous en doutez déjà, en mourant, vous perdez les modules, ce qui sera plus que gênant. Heureusement pour nous, il faut bien dire que l'on ne meurt pas souvent.




On trouve de tout et n'importe quoi dans ce shoot them up. Après un dragon, ou une bande de loubards géants, voilà une voiture géante. Quelques tirs spéciaux suffiront pour en venir à bout. Who's next?




Impressionnant, n'est-ce pas? Dommage qu'il ne bouge que la tête. Bougez sans arrêt, évitez les flammes et vous devriez en sortir indemne.

 • Une très bonne animation
• Des musiques CD bien sympas

 • Originalité quasi nulle
• Beaucoup trop facile



Parodius, vous vous souvenez? Eh bien, imaginez cet excellent shoot them up avec dix fois moins d'originalité, en beaucoup plus niais, en plus lent et en moins beau, et vous obtiendrez God Panic. Tout comme Parodius, le jeu se veut drôle, amis, peut-être parce qu'il s'agit d'humour nippon, ce n'est pas toujours de très bon goût. On ressent une impression très nette de "tout et n'importe quoi" lorsque l'on joue. Les ennemis arrivent sans arrêt, le quatrième niveau se compose d'une suite de boss assez laids, le cinquième niveau vous met aux prises (c'est le cas de le dire) avec des catcheurs et un chat géant... Les concepteurs du jeu ne devaient plus savoir quoi inventer pour paraître originaux. Il est vrai que la gamme Nec possède beaucoup de shoot them up, et il faut se lever tôt pour s'illustrer dans le domaine. Nous avons beau être dans une société de consommation, les produits indigestes sont pourtant toujours répérables. T.S.R. 

EDITEUR : TEICHIKU
GENRE : SHOOT THEM UP
MACHINE : SUPER CD ROM2
DIFFICULTE : FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
NOMBRE DE JOUEURS : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 5
CONTINUES : 5

GRAPHISMES : 13
ANIMATION : 15
MANIABILITE : 16
SON : 16
TOTAL : 56%

56%



**TOUCHE
PAS À
MON
LEMMINGS !**



Les Lemmings sont en train de fabriquer un pont de bois afin de permettre à toute la colonie de passer sans encombrés.



Les dernier Lemmings arrivent enfin à destination et votre pourcentage augmente à mort. Merci la foule!



- Des musiques superbes, géniales, CD ROM oblige!
- L'intérêt énorme de ce jeu révolutionnaire.
- Une excellente maniabilité (meilleure que sur micro).
- Le jeu à deux en simultané.



- Les graphismes n'ont pas vraiment été travaillés.

LEMMINGS

Les Lemmings sont des personnages que vous ne pouvez ignorer. Ils sont pourtant minuscules et vivent dans des galeries souterraines au fin fond de nulle part! Ils se déplacent toujours en processions, telles de petites fourmis. La description d'un Lemmings est simple: il s'agit d'un petit bonhomme aux cheveux verts et au long nez qui ne supporte pas d'être stoppé par un obstacle lorsqu'il va d'un endroit à un autre. Cela en devient même une véritable obsession, tant et si bien que chaque Lemmings s'est spécialisé dans un domaine bien précis. Il y a le Lemmings Climber (grimpeur), le Floater (qui se sert d'un parapluie comme parachute), le Bomber (il explose au bout de 5 secondes), le Builder (il construit des passerelles), le Blocker (il empêche tout le monde d'aller plus loin), le Basher (il creuse des galeries devant lui), le Digger (il creuse des trous) et enfin le Miner (il tape à la pioche dans les matériaux les plus solides). Tout ce petit monde peut intervenir séparément ou en même temps dans le même et unique but: se frayer un chemin vers la sortie! En fait, c'est vous qui intervenez sur ces lemmings livrés à eux-mêmes dans une nature hostile. Chaque niveau à terminer est, en fait, un casse-tête pour vous et un piège géant pour les Lemmings. Ces derniers arrivent toujours par une trappe au début du niveau. Ils tombent inlassablement sur le sol et se mettent à marcher droit devant sans réfléchir. Lorsqu'ils sont arrêtés par un obstacle trop haut à monter, ils rebroussement chemin jusqu'au prochain obstacle. S'il y a un trou, ils tombent tous dedans et ainsi de suite... Au début de chaque niveau, vous est indiqué le pourcentage de Lemmings que vous devez impérativement sauver pour réussir à passer ce niveau. Un Lemmings sauvé est un Lemmings que vous avez fait arriver à la sortie du niveau. Vous pouvez accéder à tout moment à une barre de contrôle des actions précédemment citées (grimper, creuser, etc...) qui activera le Lemmings que vous pointerez à l'aide d'un curseur. Ce dernier se mettra alors à exécuter l'action que vous avez sélectionnée. Les autres le suivront s'il creuse un trou ou tout autre activité. Les situations deviennent vite bloquées, stressantes et follement drôles. Vous ne vous doutez pas à quel point un Lemmings est idiot!



Cela ne fera que la millièmes fois que l'on parle de Lemmings dans Joypad (et l'on attend une version Game Boy!) et personne ne s'en plaindra, surtout pas moi! Ce jeu a cause une petite révolution à l'époque, lors de sa sortie sur micro et n'a rien perdu depuis. Tout le monde continue à s'éclater à Lemmings tant le jeu est original et passionnant. Les possesseurs d'une Nec munie d'un Super CD rom vont, à leur tour, pouvoir goûter aux joies du Lemmings dans une conversion fidèle qui reprend tous les niveaux originaux. Evidemment, c'est la bande son qui tue littéralement avec une qualité excellente et des mélodies sympas. Le graphisme n'est pas au top, loin de là, mais la maniabilité est excellente. Le fait d'utiliser deux boutons pallie à l'absence de souris (bien que la doc montre une souris NEC fonctionnant avec ce jeu, mais cette souris qui vient de sortir au Japon n'est pas encore disponible en France!) et l'on s'en sort parfaitement bien, même mieux. Lemmings doit faire partie de votre ludothèque, si vous ne le possédez pas déjà dans un autre format.



OLIVIER

EDITEUR : SUNSOFT
MACHINE : SUPER CD ROM NEC
GENRE : ACTION/REFLEXION
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 4
NOMBRE DE NIVEAUX : 100
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUES : PASSWORDS

GRAPHISMES : 12
ANIMATION : 13
MANIABILITE : 17
SON : 19
TOTAL : 91%

**LES MICROS
LES JOYSTICKS
LES SOURIS
LES FOURNITURES**

**ET AUSSI
LES JEUX
ATARI
AMIGA
AMSTRAD CPC
PC COMPATIBLES**

SEGA

MEGA-CD 2990 F jeu offert
MEGADRIVE + SONIC
+ 2 MANETTES **990 F**
MASTER SYSTEM 2
GAME GEAR + SONIC
+ ADAPTATEUR SECTEUR **1290 F**

LES JEUX:
SONIC - QUACKSHOT
KID CHAMELEON - TOKI - ROBOCOD
ASIA DRAGON - EA HOCKEY
JOHN MADDEN II - CRUDE BUSTER
JORDAN VS BIRD - TERMINATOR
CHUCK ROCK - TAZMANIA - SPEEDBALL 2
DAVID ROBINSON
ARCH RIVALS (ARCADE BASKETBALL)
SUPER DUDGE BALL
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE
EUROPEAN CLUB SOCCER
BULLS VS LAKERS
SPLATTER HOUSE II - SHINING FORCE
GRAND SLAM
AGASSI TENNIS - OLYMPIC GOLD
MONACO G.P 2
WONDERBOYS - ALIEN 3 - DRAGON FURY
DUNGEONS & DRAGONS - TWINKLE TALE
GREENDOG - BART SIMPSON
ATOMIC RUNNER
SUPER HIGHT IMPACT
TALMITS ADVENTURE

CD:
PRINCE OF PERSIA - FHB - DETONATOR
AFTER BURNER 3 - THUNDER FORCE
THUNDERSTORM FX
WONDER DOG

GG:
AERIAL ASSAULT - SPIDERMAN
WIMBLEDON - WONDERBOY 5

MICROGAME

75, RUE DE LA ROQUETTE 75011 PARIS - TEL : 44 93 05 16

Ouvert tous les jours de 10H à 13H et de 14H à 20H sauf le dimanche

METRO VOLTAIRE OU BASTILLE

Autre point de vente

LME Centre CommercialC+C
RN19 - 94380
BONNEUIL s/MARNE
TÉL : 43 77 41 13
7 jours / 7

**OPERATION CONSOLES
SUPER NES
AMERICAINES
990F TTC***

+1 manette 1 alimentation
1 cable péritel
* Dans la limite
des stocks disponibles

SNK

Modèle 50/60 Hrz
Guillemot

NEO-GEO 1990 F
+ Nam 1975 **2490 F**

LES JEUX:

FATAL FURY - MUTATION NATION
BLUE'S JOURNEY
BURNING FIGHT - SOCCER BRAWL
ALPHA MISSION II - FOOTBALL FRENZY
LAST RESORT - TOP PLAYER'S GOLF
NINJA COMMANDO - BASEBALL STAR II
TRASH RALLY - SENGOKU II
KING OF THE MONSTERS II
ANDRO DUNOS - WORLD HEROES
ART OF FIGHTING - JOY JOY KID
LEAGUE BOWLING
SUPER BASEBALL 2020
NAM 1975 - CYBER - LIP
VIEW OF POINT

GAME BOY 690 F

LES JEUX:

HUDSON HAWK
RETURN OF THE JOKER (BATMAN II)
KICK OFF - SUPER STREET BASKETBALL
RUBBLE SAVER II - GOEMON FIGHT
DOWN TOWN ATHLETICS
RANMA 1/2 - BARCELONA 92'
PRINCE OF PERSIA - ADVENTURE ISLAND
HOME ALONE - CROCODILE TAILS
ADAMS FAMILY - BART SIMPSONS
MEGAMAN 2 - MONOPOLY
NINJA BOY - MARIO LAND 2
WWF 2 - TINY TOONS

NINTENDO

SUPER FAMICOM

1 jeu au choix + 2 manettes
1 alimentation + 1 péritel

(GARANTIE 1 AN) 1990 F Sauf CF2 2250 TTC

LES JEUX:

SOUL BLADER - ZELDA III
RUSHING BEAT - FINAL FIGHT II (GUY)
CONTRA SPIRIT - BATTLE BLAZE
F1 EXHAUST HEAT - TOP RACER
SUPER FORMATION SOCCER
SUPER CUP SOCCER - AMAZING TENNIS
MAGIC SWORD - DYNOWARS (DINOSAURS)
BART NIGHTMARE (SIMPSONS)
FINAL FANTASY MYSTIC QUEST
ULTIMATE FOOTBALL - SUPER LEAGUE BOWLING
HOOK - METAL JACK - GOLDEN FIGHTER
KING OF THE MONSTERS - SYVALION - BLAZÉON
SUPER ALESTE - PARODIUS - PRINCE OF PERSIA
STREET FIGHTER II - TORTUES NINJA IV - BATTLETOADS
ROBOCOP 3 - DEFENSE FORCE
SUPER MARIO KART - DRAGON QUEST 5
AXELAY - OLIVER & TOM - SUPER PANG
JAMES BOND JUNIOR - DRAGONS' LAIR
SUPER DOUBLE DRAGON - PHALANX
DEATH VALLEY RALLEY (BIP BIP)
THE MAGICAL QUEST (MICKEY MOUSE CAPCOM)

LES MANETTES

SUPER JOYCARD - JB KING
CAPCOM SF2 - UNIVERSAL ADAPTATOR
SUPER GAME KEY - ACTION REPLAY

**NOUVEAU MAGASIN
A VELIZY VILLACOUBLAY**

CENTRE COMMERCIAL USINE CENTER
Route André Citroën 78140 VELIZY
RER VELIZY ligne : C7

Tél : 39 46 05 04

OUVERT du mercredi au vendredi de 11H à 20H
le samedi et le dimanche de 10H à 20H
fermé le lundi et le mardi

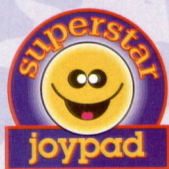


VENTE PAR CORRESPONDANCE Contactez nous au **44 93 05 16**
CARTES DE FIDELITE, après 10 achats 10% pendant 6 mois

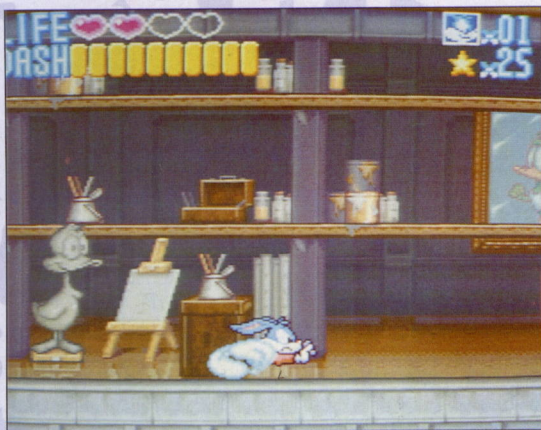
MICROGAME

SUPER NINTENDO

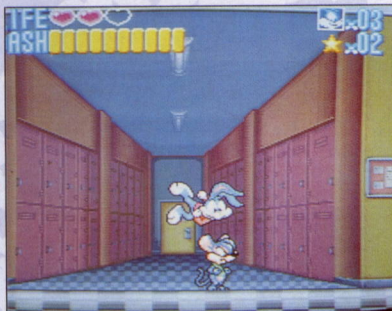
DÉLIRE TOONESQUE! TOO... QUOI?



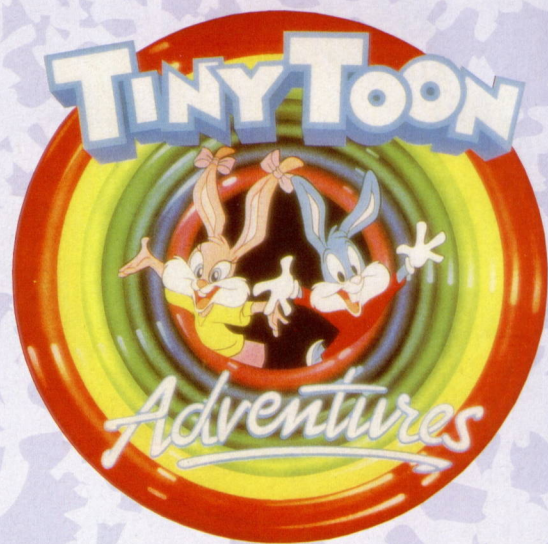
Buster, que vous guiderez dans cette aventure, sera capable de pousser des pointes de vitesse surprenantes qui vous permettront, à de nombreux moments, de déloger les ennemis qui se mettront sur votre route!



Pour attaquer, Buster exécutera un saut périlleux, une espèce de salto arrière plutôt compliqué. Olivier et Trazom ont en vain, tenté d'expliquer à Greg qu'il n'y arriverait jamais, mais celui-ci a dit "Si un nain de lapin peut le faire... Et hop!". On ramasse encore aujourd'hui les morceaux.



Pour passer cette étape, il va falloir trouver les bons contrepoids, monter sur les bons balanciers et ne pas oublier de bouger les balles de poids, qui vous permettront ensuite d'actionner les balances. La musique est un peu (si peu!) inspirée de Zelda III, mais que voulez-vous, c'est dur de faire du neuf!



Once upon a time, un petit garçon nommé Steven, qui en avait assez de voir les stars de la Warner se prendre un peu trop au sérieux, manquer de vivacité, ou de férocité, selon le cas, eut l'idée de leur donner une descendance. Ce que beaucoup de gens devraient éviter d'avoir, M et Mme Cresson par exemple, les Toons l'eurent, avec les Tiny Toons! Des enfants de dessins animés, ou, pour être dans les termes les plus adéquats du moment, des Tiny Toons! Sacré Steven! Heureusement qu'il s'appelle Spielberg! Cela aide dans la vie! La preuve, dites à la Century Fox: "je veux faire un film et je m'appelle Robert Roulant", cela ne marche pas! Dites que vous vous appelez Steven Spielberg et les portes s'ouvriront. Bien sûr; il s'agira des portes par lesquelles vous êtes arrivé, la Century Fox ayant horreur que l'on se paie sa tête, mais c'est un détail! Il y avait Bugs Bunny, voilà maintenant Buster et Babs Bunny. Deux lapins, fans de la parodie, gentils et farceurs, mais un peu bargeots aussi... Tiens, on dirait les paroles de la chanson? Etrange? Il y avait Porky, il y a maintenant Hamton. On retrouvera le fils et le papa dans le dessin animé, le film qui vient de sortir, pour un méga voyage à Happyworld Land. Mais là n'est pas le sujet. A Dufy Duck succède Plucky Duck, au diable de Tazmanie, Dizzy Devil... et ainsi de suite! Les Tiny Toons sont plus petits, plus jeunes, mais aussi beaucoup plus drôles que leurs aînés qui commençaient à prendre la poussière! Ce jeu vous en fera la constante démonstration! Parodie de western ou de la Guerre des Etoiles, l'humour ne manque pas. L'important est de ne pas se tordre de rire. Pourquoi? Parce qu'il est extrêmement dur de jouer en faisant le contorsionniste! Quelle blague! Le jeu des Tiny Toons ne possède pas de véritable histoire, chaque niveau étant en lui-même une mini histoire, tout comme un épisode du dessin animé. Entre ces niveaux, vous participerez à des jeux. Il faut bien se détendre entre deux phases d'action! Bon, filez vite aux toilettes, buvez si vous avez soif, dites au revoir à tout le monde pour les quinze prochaines minutes... c'est parti pour un tour d'horizon de ce jeu toonesque! - Too... quoi?

96%

TOON

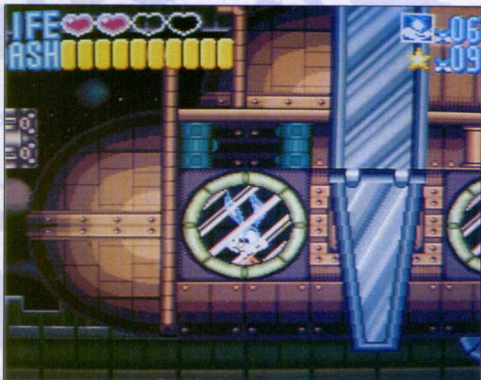


La rencontre avec Dizzy Devil séduira tous les gourmands. Comme ce dégénéré de diable casse toute la cuisine, il va vous falloir le gaver. Pour cela, mettez-vous en dessous de lui, et donnez un grand coup de tête dans le plancher. Vous ferez alors rebondir les aliments qui se trouvent dessus et ceux-ci tomberont dans la bouche de Dizzy Devil, s'il est dans le coin.

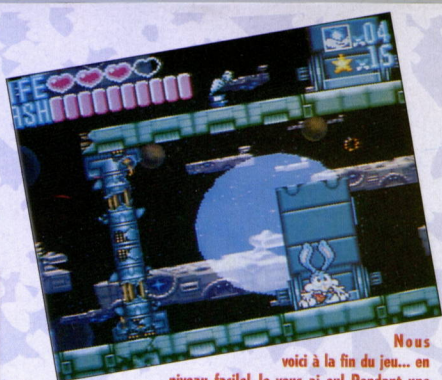
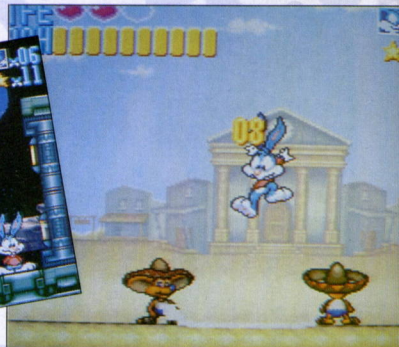
Le foot-toon a bien des avantages. Pardon? Je parlo de Futuna? Oui, enfin, non! Il ne s'agit pas là d'un sport de Mélanésie! A moins que...? Je vous parle, ici, de ce sport que l'on retrouve dans ce présent magazine, grâce à deux tests, Joe Montana '93 et John Madden '93. Aidez les Tiny Toons à marquer un Touchdown! Tentez la passe et faites une course au travers de la défense adverse! Un niveau unique dans un jeu de cot acabit.



LE FOOT-TOON!



Un petit tour dans un vaisseau donc le rayon vous emmènera dans l'univers de Star Wars!



Nous voici à la fin du jeu... on niveau facile! Je vous ai eu! Pendant une bataille spatiale, Buster tentera de ne pas s'en prendre plein les oreilles. Des explosions gigantesques couvrant tout l'écran forceront le lapin à se cacher derrière des plaques de métal! Et ça, n'est-ce pas original?



- originalité, quand tu nous tiens.
- fiche technique béton.
- très drôle.
- la variété est au rendez-vous.



- c'est cela, oui, c'est cela.

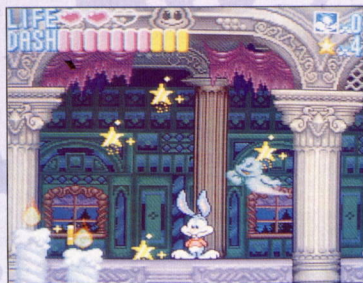


L'avantage, lorsque l'on fonce, c'est que l'on peut défier les lois de la gravité. Cette capacité sera plus qu'utile au second niveau de ce jeu (en mode normal) où, quittant le toit d'un train qui s'engouffre sous un tunnel, il vous faudra passer au-dessus de la montagne, pour finalement récupérer le train de l'autre côté! Fabuleux!



Voici l'un des cinq jeux qui vous seront proposés entre les niveaux. Assister à un tirage au sort présidé par Plucky Duck. Le but du jeu est de tirer les bonnes figures qui se marqueront alors d'un rond, et de composer des lignes. Chaque ligne complète de points vous donnera une vie supplémentaire. Un jeu de pur hasard.

Bienvenu dans un château vraiment particulier où les fantômes vous attendent!



TINY TOON CONTRE CHESTER CHEETAH

Le challenge est intéressant car il est met en lumière des contrastes. Si, dans les deux cas, le but du jeu est de guider un sprite qui pousse une subite pointe de vitesse, on peut dire, au regard de Tiny Toon, que Chester Cheetah n'utilise pas le moins du monde les possibilités qu'offre cette course. Il s'agit là d'un détail purement ludique mais qui se retrouve de bout en bout. Chester Cheetah est totalement dénué d'originalité, Tiny Toon réalise l'exploit d'afficher à chaque niveau au moins deux ou trois points pratiquement (le "pratiquement" n'est là que par prudence) jamais vus. Sauter à la corde pour finir un niveau, gaver un monstre ou courir au-dessus d'une montagne pour récupérer un train... dans le domaine du jeu vidéo, c'est ce que l'on appelle être original. On nous le referra par la suite, mais le premier qui a trouvé ça était un artiste; les autres seront des imbéciles. Vous voyez qu'en étant pratiquement aussi beaux et aussi bien animés, deux jeux d'un genre identique peuvent être différents. Tiny Toon est cent mille fois supérieur à Chester Cheetah.





AAAAAAH KONAMI !!!!! Je suis un incondicional de Konami depuis le Castlevania de la NES et je n'ai pas souvent été déçu depuis. J'avoue que j'ai eu un doute quand Konami a sorti Gradius III sur la Super Famicom: le jeu était sympa, mais la réalisation laissait à désirer. Mais il faut reconnaître que c'était leur premier jeu sur cette console et maintenant qu'ils l'ont bien en main c'est une autre histoire! Tiny Toon c'est géant: une réalisation superbe, une action passionnante, des tas d'innovations, de l'humour... je fonds ! Moi qui suis un fan de dessins animés, ce jeu me fait me demander si ça vaut toujours la peine d'aller en voir quand on peut les jouer à la maison. Tiny Toon est trop génial, même le superbe Road Runners ne fait pas le poids à côté; il me le faut... il vous le faut!

AHL



Est-ce un hasard si Konami rime avec génie? Si l'on ne peut pas vraiment employer le terme de génie ici, bien que l'on puisse hésiter, il convient d'employer le terme de talent. Tiny Toon est une pure merveille de sons, d'animation et de graphismes. Magical Quest est battu. Tiny Toon est deux fois plus original et ne se termine pas aussi facilement! On aurait pu croire qu'il était impossible d'être original dans le domaine du jeu d'action/plates-formes tant il y a de jeux de cette sorte, Konami nous prouve le contraire. Tiny Toon est un soft qui vous surprendra, vous pouvez en être sûr. Et en plus, il ne manque pas d'humour. Dans le genre, Tiny Toon atteint des sommets encore inégalés. Il n'y a pas à dire, chaque nouveau mois nous réserve bien des surprises. Je suis curieux de savoir ce qui nous attend en fin d'année, après un début aussi fort!

TSR



EDITEUR : KONAMI
GENRE : ACTION / PLATES-FORMES
MACHINE : AMERICAINE
TAILLE CARTOUCHE : 8 MB
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUES : 5 ET PASSWORDS

GRAPHISMES : 17
ANIMATION : 19
MANIABILITE : 18
SON : 17
TOTAL : 96%



Un oeil sur des vitraux qui changent d'allure, alors même que vous êtes en train de jouer. Tout simplement superbe.



Un autre jeu! Sélectionnez l'ordre dans lequel vos cinq toons passeront au duel. Ce duel est un duel de poids. La console, qui aura cinq autres toons à vous opposer, les disposera à son tour aléatoirement. Chacun de vos toons tombera alors contre un adversaire bien particulier. Le vainqueur? Le plus lourd des deux!

Revendeurs, contactez-nous

Winner's
Games
 Consoles - Jeux - Accessoires
Grossiste
 Tél : 45.69.48.01
 Fax : 45.69.47.95

* NINTENDO, SEGA, sont des marques déposées par les fabricants

**SUPER
NINTENDO**



WING COMMANDER

**ALERTE ROUGE,
ESCADRILLE
KILRATHI EN
ZONE ALPHA 7!**

Un ennemi vous fonce dessus et vous canardant droit devant.
Soit vous l'évitez pour le prendre en chasse, soit vous visiez et le
détruisez de front avant qu'il ne vous fasse la même chose...



Toute l'histoire commence en 2629, alors qu'un vaisseau d'exploration de la Confédération terrestre, le Lason, entre en contact avec un vaisseau d'origine inconnue dans le secteur de Vega. La guerre contre l'Empire Kilrah est déclarée en 2634 et se déroule dans le secteur Vega. C'est la première fois que l'on entend parler du clan Kilrathi, une race extra-terrestre féline assoiffée de pouvoir. En 2649, les Kilrathi réussissent à renvoyer les forces terriennes sur Terre avec la plupart de leurs vaisseaux détruits. Le vaisseau mère, le TCS Tiger's Claw est fortement endommagé. Le jeu débute après la reconstruction du Tiger's Claw et alors que les forces terriennes reprennent du poil de la bête. Vous êtes un jeune pilote d'interception galactique et allez devoir exécuter des missions de plus en plus ambitieuses et périlleuses. Votre seul ennemi: l'empire Kilrathi. Vous commencez l'aventure au club des officiers. Vous pouvez vous y reposer en discutant avec quelques personnes qui vont donneront toujours de précieux renseignements sur ce qui va suivre. Il est aussi possible de sélectionner, à cet endroit, des missions d'entraînement. Vous passez ensuite à la caserne qui représente, en fait, un dortoir dans lequel vous pouvez sauvegarder vos parties sous forme de personnages couchés dans des lits. De cet endroit, vous allez à la salle de briefing dans laquelle vous apprenez quels sont vos objectifs pour chaque mission. Ensuite, c'est dans l'espace que se déroule la plus grande partie du jeu. Vous suivez un curseur blanc qui vous indique la direction à prendre pour exécuter la mission ou passer par la carte et le pilote automatique. A chaque rencontre avec des ennemis, vous êtes prévenu par votre collègue de mission, qui vous seconde par vaisseau interposé durant les combats. Les différents écrans de contrôle vous permettent d'identifier les ennemis, de choisir le type d'arme adéquat, de visualiser la situation sur le radar.



Il faut alors prendre en

chasse chaque vaisseau ennemi et le détruire, soit par laser (coups continus et illimités) soit par des missiles guidés. Plusieurs dangers vous guettent: les meutes ennemies qui contiennent de nombreux vaisseaux, les champs d'astéroïdes, etc... Vous sortiez-vous vivant de cet enfer de l'espace?

87%



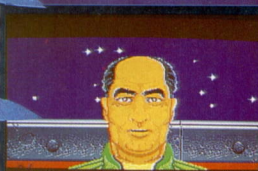
You rookies'll be flying with experienced pilots on your first missions.



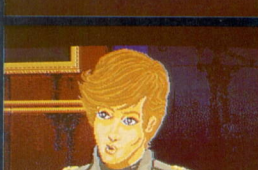
Spirit will fly on your wing. She's quiet, but she knows the ropes.



Yes, sir.



Bally on up, friend, and take a load off.



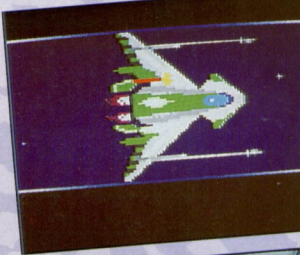
What is the point, monsieur? There is one, oui?



Ooh, laddy, Katie a seat an' have a chat with ol' Paladin.



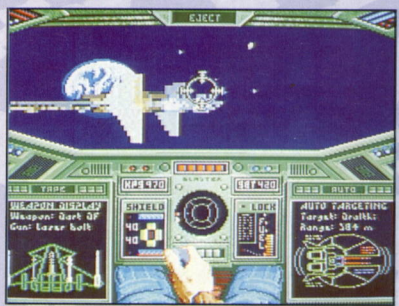
Pour chaque mission, vous pouvez accéder, à tout moment, à cette carte qui montre les principaux endroits susceptibles d'être visités. Il s'agit de la carte de navigation. Pour aller d'un endroit à un autre, vous pouvez utiliser le pilotage automatique.



Lorsque vous arrivez à prendre en chasse un vaisseau Kilrathi, vous pouvez, soit le descendre au laser (il faudra le toucher sept fois) soit lui envoyer un missile (deux coups aux bords seulement). Il existe plusieurs types de missiles sélectionnables grâce à une combinaison de touches, tout comme vous rencontrerez des types différents de vaisseaux ennemis.

- Une animation excellente et une bonne gestion de la 3D.
- Une excellente ergonomie malgré le manque de clavier.
- Un nouveau genre sur Super Nintendo.

- Des sons qui ne sont pas à la hauteur de la machine.
- Une visualisation de l'action restreinte.



À gauche sur le tableau de bord: votre armement. À droite: l'identification de l'ennemi. En face: un beau vaisseau en 3D! Merci le mode 7!



Jeu mythique sur PC, c'est avec force que débarque Wing Commander sur Super NES. Les consoleux qu'après tout, ce titre n'est ni plus ni moins qu'un bête Shoot'Em Up qui se déroule dans l'espace, on aura énormément de mal à s'en décrocher. Est-ce parce que les missions sont exaltantes et palpitantes, est-ce parce que l'ambiance qui s'en dégage est captivante et motivante? Sincèrement, je ne vois pas. D'une réalisation très correcte, il est vrai, mais qui ne chamboule pas toutes les lois de la physique, Wing Commander est remarquable et pourtant, je le répète, ce jeu n'est qu'un Shoot'Em Up en trois dimension dans lequel vous n'avez qu'à dégommer les vaisseaux adverses. Il y a des jeux comme ça...

J'M DESTROY



Quel plaisir de jouer à ce jeu qui a révolutionné le monde des ordinateurs PC sur une Super Nintendo. Les consoleux que nous sommes vont enfin pouvoir vivre les émotions folles de la saga du TCS Tigers Claw et des combats spatiaux en 3D. L'adaptation est la réplique fidèle de la version originale et l'on trouve toutes les séquences qui ont fait le succès de la saga Wing Commander. Les combats dans l'espace sont réalistes et rondement menés. L'animation est fluide et les graphismes sympas. L'absence de souris et de clavier nous fait un peu zoner dans l'espace, mais avec l'habitude, on se balade entre les vaisseaux ennemis avec l'agilité du félin (c'est le cas de le dire)! Bref, Wing Commander est un superbe exemple de simulation de combats spatiaux, teintée d'aventure et on a du mal à s'en détacher. Un exemple à suivre...

OLIVIER



EDITEUR : MINDSCAPE
MACHINE : AMERICAINE
GENRE : ACTION/SIMULATION
TAILLE CARTOUCHE : 8 MB
DIFFICULTE : DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUES : SAUVEGARDES

GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 17
MANIABILITE : 14
SON : 12
TOTAL : 87%

SUPER NINTENDO

FOR THE BEST ONLY!



Sur ce tableau, vous choisissez, d'entrée de jeu, le Kick Boxer que vous incarnerez, sachant qu'au départ, ils sont aussi mous que de la corvette



Fin du premier round, on ramasse les combattants ainsi que leurs quelques dents qu'ils auront malencontreusement laissé tomber sur le ring!



88%



Contre les Kick Pads, il n'y a que vos réflexes pour relever le défi. Soyez très vigilant et n'essayez pas d'anticiper.



- Des animations époustouflantes!
- Une superbe maniabilité.
- Un challenge inoubliable.



- Des sons en demi-teinte.

BEST OF THE BEST CHAMPIONSHIP KARATE

Toute la rage et la hargne de votre "moi" profond, délivré sans faire de mal à qui que ce soit grâce à l'intermédiaire d'une simple manette de jeu. C'est fou, non? Et c'est surtout possible avec Best of the Best. Dès le départ, vous commencez à comprendre où vous avez atterri en arrivant dans ce tournoi! Tous les types hyper-muscclés et que l'on voit s'entraîner à la manière de Rocky, c'est-à-dire comme des dégénérés (ça fait beaucoup de "é" çà!), ne sont pas là pour plaisanter. Ils veulent tous ravir la ceinture de Champion du Monde de Kick Boxing détenue par JM'Destroy (véridique, c'était en 1986!) Vous, évidemment, vous n'êtes pas en reste car même si vous n'osez pas révéler au monde entier que vous en rêvez la nuit, vous allez néanmoins tout faire pour tenter de la ravir. Pour commencer, vous allez vous farcir une bonne séance d'entraînement avec plusieurs "ustensiles". Tout d'abord, un sparring partner du genre: celui qui accepte les coups sans trop broncher (au hasard Ouglet's!), et qui pourra vous faire progresser grandement. Une fois que vous vous en serez servi comme essuie-tout, vous pourrez utiliser: soit un sac de sable, soit les "kick pads". Ensuite, après vous être bien "donné", il ne restera plus qu'à gagner le fameux tournoi; ce dernier pourra être interrompu à n'importe quel moment, pour que vous puissiez participer au fameux autre tournoi, celui du Kumité! Kick the pressure!



A l'entraînement, contre les sparrings partners, tous les coups sont permis! Regardez-moi ce coup de poing dans le ventre! Encore heureux qu'il n'ait rien ingurgité avant de venir!



Lorsque je l'ai connu pour la première fois sur micro, tout le monde s'accordait à dire que ce soft réunissait les meilleures animations jamais vues sur un jeu de baston. Eh bien, je rassure ces gens-là, la version Super Nintendo est toujours aussi belle à ce niveau, et même davantage au niveau de la maniabilité. Cette fois, et contrairement à la version micro, il n'y a pas de "temps mort", certes, infime, mais gênant, entre les différents coups portés. Au contraire, tout se fait d'une manière très rapide et fluide; ainsi, les combats deviennent de véritables matchs acharnés. Le "plus" également non négligeable, c'est la possibilité de rencontrer des fous furieux du Kumité dans des décors inédits! Là, on ne rigole pas!

TRAZOM

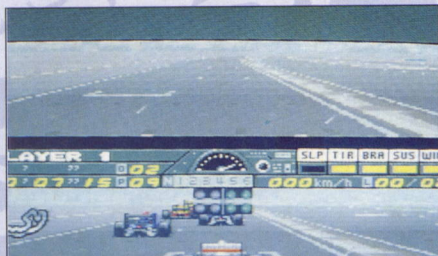
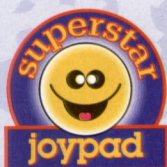


EDITEUR : ELECTRO BRAIN
GENRE : KICK BOXING
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUES : SAUVEGARDE
DES CARACTERISTIQUES

GRAPHISMES : 18
ANIMATION : 19,5
MANIABILITE : 18
SON : 13
TOTAL : 88%

SUPER FAMICOM

LE NEC PLUS ULTRA DE LA F1 !



Quel sale temps! Dur de conduire sur ces routes glissantes! J'espère pour vous que vous avez pensé à installer les pneus pluie? Non? Ah, c'est bien dommage... Mais rassurez-vous, le prochain virage n'est "que" très serré. J'oubliais! Bonne chance!



Choisissez votre circuit parmi les seize au programme. Une fois décidé, paramétrez le nombre de tours et le temps. Sec, humide ou carrément pluvieux! Dommage qu'il ne neige... ou ne grêle pas! Ou que des grenouilles ne tombent pas du ciel comme à Londres en 1921!

95%

Déterminez quels seront les freins, la boîte de vitesses, les suspensions, les ailerons... Si vous ne vous y connaissez pas, vous aurez vite fait d'apprendre! Les moments paramétrages sont très sensibles en plein course. C'est aussi ça la simulation.

HUMAN GRAND PRIX

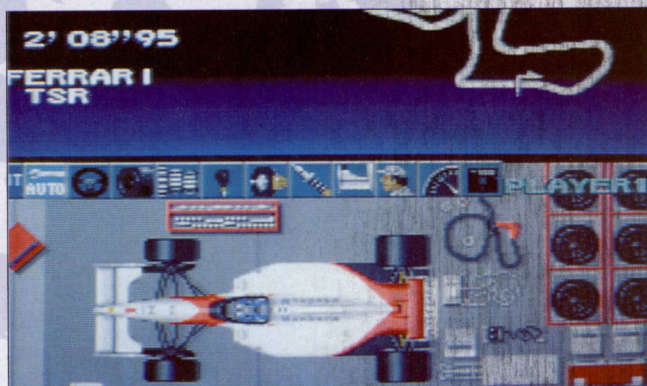


Peut-être êtes-vous du nombre de ceux qui, un dimanche par mois au moins, passent leur journée devant la télévision, prostrés, à contempler des bolides de plusieurs millions de francs foncer sur des pistes aux contours déments. Si tel est le cas, Human Grand Prix va chambouler; révolutionner; atomiser; bouleverser; changer; métamorphoser votre vie! Ils sont tous là, dans cette petite cartouche de huit mégas!

Heureusement qu'il s'agit de pilotes de formule 1 et non pas de catcheurs, sinon, tout le monde n'aurait pas pu rentrer! Déjà, ils doivent être tassés à l'intérieur, j'ose à peine imaginer! Human Grand Prix étant le premier jeu réalisé en accord avec la FIA, Fédération Internationale Automobile, les véritables noms ont pu être conservés. Senna, vous connaissez? Berger, Mansell, Patrese, Capelli, Alesi, Schumacher, Brundle, Suzuki, Alboreto, Modena... au total, quatorze pilotes plus connus les uns que les autres, avec, en prime, leur tête à l'écran! On retrouve aussi les écuries, même si toutes ne sont pas présentes. Mc Laren, Ferrari, Benetton, Williams, Jordan, Footwork et Venturi. J'en vois déjà dix qui se sont évaporés, suffoqués par la joie et le bonheur les plus intenses. Je ne vous ferai pas l'énumération des circuits, mais sachez que les seize sont là, il n'en manque pas un. Afrique du Sud et Hongrie seront, bien sûr, au rendez-vous, ainsi que Monaco et son célèbre tunnel! Toutes les courses existant à l'heure actuelle sur console sont battues. Même Mario Kart, qui a tout de même un statut particulier, peut rentrer dans son Mario World à dos de Yoshi. En effet, Human Grand Prix est une simulation de F1 qui peut se jouer à deux simultanément! Vous ne rêvez pas, j'ai bien dit simultanément et non pas sinusoidal! Les deux mots commencent par les mêmes lettres, mais n'ont pas grand-chose en commun. Mais je parle de la Formule 1, non pas littérature. Où en étais-je? Oui, Human GP se joue à deux, ou plus exactement peut se jouer à deux. Et cela, même en championnat du monde, chaque voiture ayant sa sauvegarde. Dernier point concernant ce jeu, c'est que justement, ce n'est pas un jeu! Ah! Ah! Je vous ai bien eu! Human GP est, sans doute, la simulation de course de formule 1 la plus réaliste, et cela au regard de toutes les consoles! Si vous êtes devenu comme Trazom, à la suite de 17 heures passées d'affilée à jouer à Human GP, vous ne pourrez plus vous passer de ce jeu.



Devinez, ici, où nous sommes! Non, ce n'est pas Pinocchio, et ce n'est donc pas le ventre de la baleine! Mauvaise réponse, au coin! Oui! C'est lui, le tunnel de Monaco! Avec, en prime, les bruits de moteur qui résonnent à l'intérieur, tout comme dans Monaco GP sur Megadrive!



AND PRIX



- animation d'enfer.
- mode deux joueurs exceptionnel.
- réalisme dans le pilotage de la F1.
- les véritables vedettes de la FIA.



- quelques tests de collisions bien louches.



Pas question de faire dans l'imitation, dans le faux-semblant, dans l'ersatz à deux francs! Les voitures présentes sur la ligne de départ seront les véritables voitures! Plus besoin de regarder la télévision le dimanche. Vous allez pouvoir sortir! Ce jeu risque de faire des heureux, ou plutôt des heureuses! Femmes, mamans, soeurs, fini de voir votre mari, fils, frère, passer la journée passivement assis devant la télévision. Désormais, il passera ses journées devant la télévision, mais en étant actif!



HUMAN GRAND PRIX CONTRE AGURI SUZUKI

L'impression que j'ai, à la minute même où j'écris, est de comparer une Ferrari avec une 205. Une 205 a des avantages, mais une Ferrari en a bien d'autres! Le seul avantage, qui n'en est même pas un, est que seul, Aguri Suzuki est en plein écran. Alors qu'AS n'offre un mode deux joueurs que pour des duels, HGP permet à deux joueurs de faire un championnat du monde. De plus, le mode duel de HGP peut se jouer à deux (human vs human) mais aussi à plus, puisque vous pourrez sélectionner autant d'adversaires que vous souhaitez, dans la mesure des stocks disponibles pour reprendre l'expression consacrée. Côté animation, HGP l'emporte haut là main, avec une animation très proche de F1 Exhaust Heat. Pour ce qui est du réalisme, nouvelle victoire pour HGP. Le véhicule se dirige d'une façon plus vraisemblable, et les virages ne sont pas indiqués par un panneau clignotant au milieu de l'écran. Il ne s'agit là que de deux exemples. Je m'arrête avant d'écrire un livre sur le sujet. Le verdict est sans appel, HGP l'emporte très, très facilement.



ZBD_{SA}
 4 rue du champ de la couronne
 1020 Bruxelles (métro Bockstael)
 Tél: 02/478-56-20
 Fax: 02/478-66-14

FERME LE DIMANCHE OUVERT DE 10 À 19H
 DÉTAILLANTS ET DISTRIBUTEURS DE JEUX VIDÉO

SUPER NES..GAME BOY..SNK
 NEO-GEO..SEGA MEGADRIVE
 GAME GEAR..ACCESSOIRES..

La plus grande gamme de jeux vidéo, aux meilleurs prix sur toute l'Europe !

Ecrire ou téléphoner pour recevoir GRATUITEMENT la liste de nos produits

Livraison gratuite et rapide partout en BELGIQUE

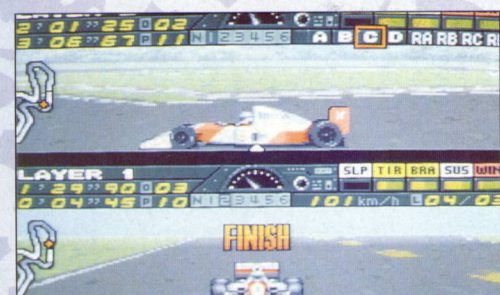
Gagnez vos jeux vidéo tous les mercredis grâce à ZBD, en écoutant FUN RADIO(BXL)

RECHERCHONS FRANCHISE BENELUX

REVENDEURS, CONTACTEZ NOUS!



2	G. BERGER	1	34	07	02
3	J. Alesi	1	34	05	02
4	M. SCHUMACHER	1	35	57	02
5	M. BRUNDLE	1	34	35	02
6	I. CAPELLI	1	35	22	02
7	M. ALBARETO	1	35	40	02
8	U. KATAYAMA	1	35	73	02



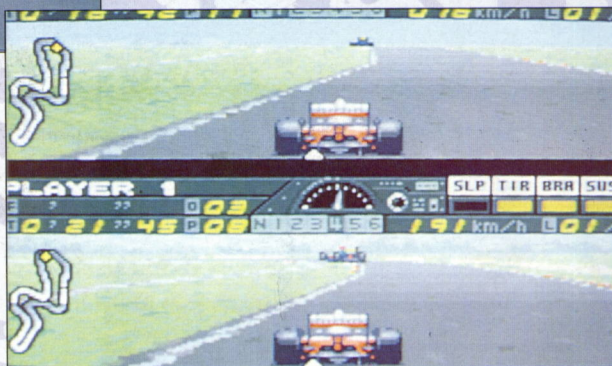
Au milieu des autres concurrents, il faudra assurer plus qu'un minimum! Il vous faudra du temps avant de monter sur les marches du podium. Le curseur blanc à l'arrière de votre voiture vous donne, en fait, l'inclinaison du volant. Car nous ne sommes pas dans un jeu, et le volant ne revient pas seul à sa place. Pour prendre un virage à gauche, il faudra braquer à gauche, mais pour ne pas se ramasser, il faut contre-braquer en sortie de virage, sans être trop violent cependant, sinon, c'est le tête-à-queue assuré!

En mode un joueur, l'écran sera toujours divisé en deux cadres superposés. Seulement, cette fois, le cadre supérieur servira de rétroviseur! C'est aussi beau qu'utile! ▼




Une fois au pit, à vous de voir les modifications à apporter. Un mauvais arrêt au pit et la course est perdue; car sur la piste, tout va très, très vite! A plus de 300km/h, on a vite fait de prendre un tour à l'adversaire!

En mode deux joueurs, chaque pilote aura sa portion d'écran, avec toutes les indications nécessaires. Les vues sont évidemment époustouflantes mais on regrettera l'absence de rétroviseur, même d'un tout petit. Je ne sais pas moi, un miroir Barbie, une lentille de mouche! Mais quelque chose pour voir qui vient derrière, et si la queue-de-poison est valable! ▼




VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN



Quel début d'année! Avec Human Grand Prix, on atteint les sommets de la simulation automobile sur console. S'il vous plaît, jetez Aguri Suzuki, revendez le, ou même donnez-le! Human Grand Prix affiche, tout d'abord, les véritables noms, voitures, écuries et pilotes. Pour les connaisseurs, c'est un plus qui a son importance. Mais je passe tout de suite au côté technique de la chose. Une animation démente qui use à merveille du mode 7, des bruitages de bonne qualité, une musique entraînante par dessus le tout, et des graphismes, voitures et décors, qui accentuent le réalisme et le poussent à son maximum. Nous ne sommes qu'en janvier et, à mon humble avis, Human GP sera l'un des meilleurs softs de cette année 1993. On prend les paris? 

TSR



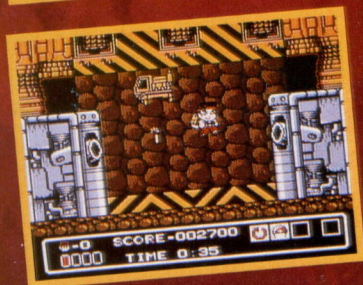
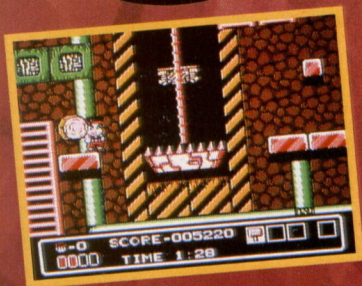
Spécialisé dans les simulations sportives, Human récidive avec cette course de voitures, de Formule Un plus particulièrement. Entièrement réalisé suivant le mode 7 de la Super Famicom, Human Grand Prix est une simulation qui peut se jouer à deux simultanément. De là, découle son principal intérêt. Mais ce n'est pas le seul. En effet, Human Grand Prix est riche, très riche. Les options débordent de partout, on peut configurer sa voiture comme on le souhaite, et ça, c'est génial. Un autre point vachement important réside dans la réalisation qui est parfaite. Certains pourront peut-être regretter le manque d'animation de la voiture, mais on s'éclate tellement lorsque l'on est dans le feu de l'action que, très vite, on oublie ce léger manque. J'm DESTROY 

EDITEUR : HUMAN
GENRE : SIMULATION SPORTIVE
TAILLE CARTOUCHE : 8 MB
MACHINE : JAPONAISE
DIFFICULTE : DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUE : SAUVEGARDE

GRAPHISMES : 17
ANIMATION : 19
MANIABILITE : 15
SON : 16
TOTAL : 95%



SI J'AVAIS UN MARTEAU ...



Harry est le roi du marteau ! Un jour alors que les Rusty Nailers énervaient toute la ville, Harry décida de s'en mêler. Les furieux coups de marteau donnés par Harry donnent un rythme diabolique à ce jeu impressionnant sur NES. Rapidité, fluidité du coup de marteau, longévité du jeu font de Hammerin' Harry un "MUST" sur Nintendo.

Si j'avais une console et Hammerin' Harry,
je cognerais la nuit, le jour, ...



Distribué par
Guillemot International - BP2 -
56200 La Gacilly

Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System™, the Nintendo product seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.

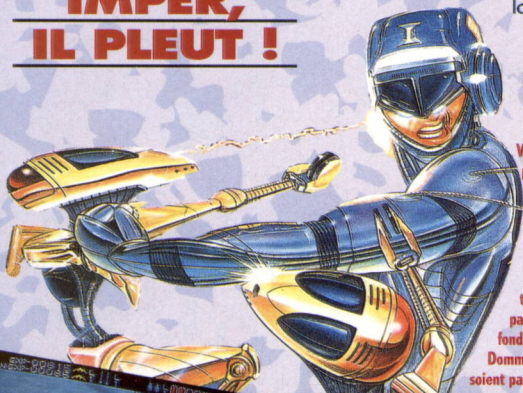
Nintendo®

NINTENDO

PRENDS TON IMPER, IL PLEUT !

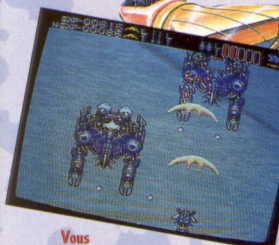
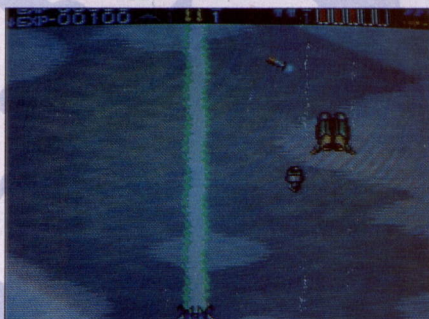
IMPERIUM

Youpi, un shoot-them-up sur Super Nintendo, on va pouvoir à nouveau shooter de l'alien! Cette fois, vous êtes un être humain tout ce qu'il y a de plus normal, mais par contre, vous pilotez un engin assez monstrueux au look très Transformer. Son nom est le Dynamor (Dynamic Armor!) et il consiste en un robot volant au pouvoir destructeur assez monstrueux. Son armement est d'ailleurs évolutif et il pourra contenir jusqu'à quatre types d'armement interchangeable dans le feu de l'action. Il lui sera aussi possible de doubler, voire tripler son tir. Et je ne vous parle pas de la super arme, le caramel fourré au plutonium! Le Dynamor peut envoyer une salve d'une dizaine de missiles nettoyant tout sur son passage, sans rayer en plus! Attention! Cette super arme est en quantité limitée. Mais au fait, pourquoi tout cet attirail de guerre intersidérale? Parce que des événements se passent sur une lointaine planète. Qu'allez-vous y faire? Mystère! Peut-être devenir le héros d'un nouveau shoot them up sur Super Nintendo?

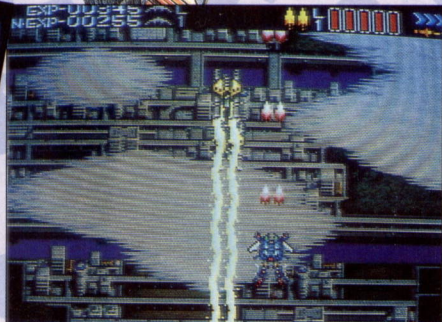


Et en avant pour la sélection de l'armement qui se fait en choisissant, en haut de l'écran, les armes désirées (il y en a quatre)! Vous récupérez, en effet, des armes plus puissantes au cours du jeu. Le chiffre à côté de chaque symbole d'arme, indique le nombre de tirs que vous envoyez en même temps (double, tripe, tir, etc...)

Les nuages scrollent à toute vitesse en différentiel par rapport à l'image de fond, ceci est du plus bel effet. Dommage que les graphismes ne soient pas au top!



Vous trouverez des ennemis plus difficiles à détruire car il faudra leur tirer dessus à plusieurs reprises pour les voir disparaître. Ici, des jumeaux robotisés et très dangereux.



- Une bonne durée de vie.
- Une excellente animation.
- De bons bruitages.



- Pas de grande originalité.
- Des graphismes pauvres.



Outre les différents tirs, vous pouvez envoyer un super caramel (en quantité limitée) dont vous voyez les effets sur le cliché.

VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA



Le mois dernier, nous avons testé pas moins de quatre beat-them-up sur Super Nintendo; voici que c'est au tour du shoot-them-up de revenir sur le front des jeux, cela faisait longtemps depuis l'épisode Axelay! (longtemps pour la Super Nintendo, ça veut dire deux mois!) Il semblerait que les éditeurs commencent à nous sortir des jeux communs, fades, uniquement pour se faire du blé. Heureusement que nous sommes là pour vous informer, bande de veinards! Je ne prétends pas qu'Imperium soit une daube car de nombreux aspects y sont intéressants (l'animation et certains plans différentiels terriblement fluides) mais le niveau général n'est pas assez élevé pour arriver à la cheville d'un Axelay ou d'un Super Allèste. Les graphismes sont laids (bien que certains niveaux me fassent mentir) et le plaisir ludique pas très présent. Même le système d'armement, assez intéressant et la durée de vie excellente, ne font pas de ce soft un investissement indispensable.

OLIVIER



EDITEUR : VIC TOKAI
GENRE : SHOOT THEM UP
TAILLE CARTOUCHE : 8 MD
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUES : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : 6
MACHINE : AMERICAINE

GRAPHISMES : 14
ANIMATION : 17
MANIABILITE : 15
SON : 13
TOTAL : 72%

72%

C O N C O U R S

ATARI-COLUMBIA/JOYPAD

LES QUESTIONS

1 - PARMIS CES TROIS FILMS, LEQUEL N'A PAS ETE REALISE PAR FRANCIS FORD COPPOLA ?

- a - APOCALYPSE NOW
- b - LE PARRAIN
- c - LE GRAND PARDON 2

2 - LA LYNX EST LA SEULE CONSOLE PORTABLE COULEUR :

- a - 6 BITS
- b - 8 BITS
- c - 16 BITS

3 - QUI A ECRIT LE SCENARIO DU FILM "DRACULA" ?

- a - BRIAN DE PALMA
- b - DANIELLE THOMPSON
- c - BRAM STOKER

QUESTION SUBSIDIAIRE :

TROUVER UN NOUVEU SLOGAN POUR LA LYNX D'ATARI

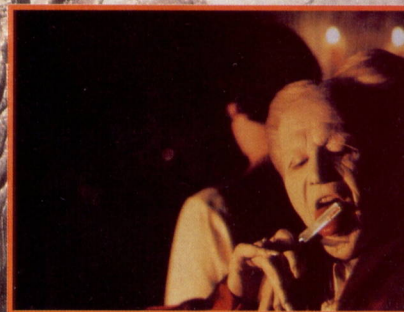
LES LOTS

1ER PRIX AU 3 EME

PRIX : 1 LYNX + LE JEU DRACULA

+ 1 AFFICHE DRACULA DEDICACEE PAR FRANCIS FORD COPPOLA

4EME PRIX AU 13EME : LA CARTOUCHE DRACULA SUR LYNX



LE REGLEMENT

1) ATARI, COLUMBIA et JOYPAD organisent un concours qui sera clos le 15 FEVRIER 1993 à minuit.

2) Tout le monde peut participer, sauf les membres de ATARI, COLUMBIA et JOYPAD.

3) La participation implique l'envoi d'un bulletin de participation original. Les bulletins raturés, incomplets ou illisibles ne seront pas pris en compte.

Les bulletins de participation ainsi que le règlement du concours sont disponible gratuitement sur simple demande à l'adresse du magazine.

4) Les gagnants seront personnellement avisés, et les lots seront envoyés avant le 15 MARS 1993.

5) Les bulletins de participation seront soumis à l'appréciation d'un jury qui operera un classement pour l'attribution des lots.

LE BULLETIN DE PARTICIPATION

à découper et à renvoyer à Joypad, Concours ATARI-COLOMBIA/JOYPAD, 103 bd Mac Donald, 75019 Paris.

Nom : Prénom : Age :

Adresse : Code Postal :

Ville : Votre console :

Réponse 1 : Réponse 2 :

Réponse 3 : Question subsidiaire :

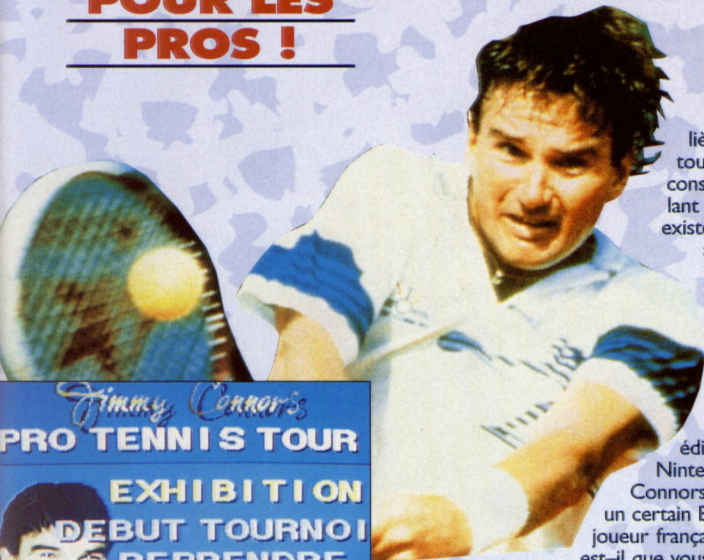
.....

SUPER NINTENDO

UNIQUEMENT
POUR LES
PROS !



JIMMY CONNORS PRO TENNIS TOUR

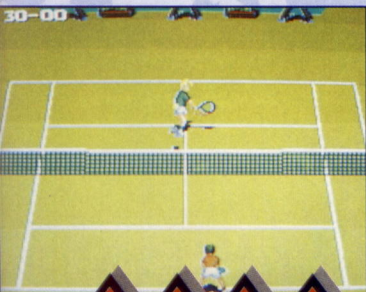


Jimmy Connors
PRO TENNIS TOUR
EXHIBITION
DEBUT TOURNOI
REPRENDRE
ENTRAINEMENT



Blue Byte ÉPARGNEL

La bonne tronche de Jimmy Connors vous fera entreprendre le jeu avec bonne humeur. Il a le sourire communicatif cet homme là!

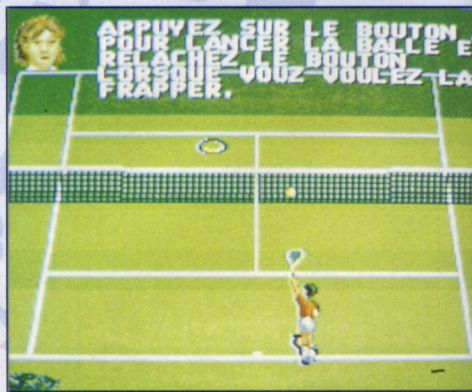


91%

La troisième simulation de tennis sort sur Super Nintendo. On retrouve cette sempiternelle vue en perspectives cavalières du terrain, qui a fait le succès de tous les jeux de tennis en arcade, sur consoles et sur micro. Justement, en parlant de micro! Pro Tennis Tour est une adaptation d'un jeu qui existe depuis pas mal de temps sur micro. Tout a été revu et adapté à la Super Nintendo avec le soutien de ce bon vieux Jimmy Connors! Trois choix de jeux sont proposés à la page de présentation: vous pouvez jouer en exhibition pour un match simple et sans conséquence, vous pouvez jouer un tournoi mondial de longue haleine, ou encore, vous entraîner. En mode exhibition, vous choisissez votre adversaire parmi 16 joueurs possédant chacun une spécialité et dont les noms font bien rigoler. Il faut, en effet, savoir que si un éditeur met un nom de sportif connu à l'écran de la Super Nintendo, il devra payer des droits à la personne. A part Jimmy Connors qui sponsorise en quelque sorte le jeu, on peut trouver un certain Baecker, joueur allemand, ou encore un dénommé Papou, joueur français ressemblant étrangement à Henri Leconte... Toujours est-il que vous avez 16 joueurs à votre disposition, mais uniquement en ce qui concerne le choix de l'adversaire, votre tennisman étant obligatoirement Connors. C'est aussi le moment de choisir le niveau de difficulté, le système de jeu (seul contre la machine en simple, seul contre la machine en double, à deux joueurs en mode versus, à deux joueurs en double chacun dans un camp ou tous les deux dans la même équipe, ouf c'est fini!) et les terrains. Vous pourrez, ainsi, jouer sur de la terre battue, du gazon, du quick mais aussi dans le désert (sur du sable) ou dans l'antarctique (sous la neige!) Enfin, et cela intervient aussi dans les autres possibilités, vous avez le choix entre un contrôle partiel ou total de votre joueur. En mode total, vous contrôlez ses déplacements et sa frappe. La grande originalité de cette simulation de tennis est le mode partiel qui s'occupe des déplacements du joueur pour vous laisser le travail de la frappe. Vous voyez alors votre personnage se déplacer tout seul et intelligemment vers la balle et devez alors la frapper comme vous le désirez. Le mode tournoi vous emmènera dans plusieurs pays, vous serez classés après des matchs et vous pourrez sauvegarder votre position pour rejouer plus tard. Le mode entraînement vous permettra de vous faire la main sur les services, les volées et les trois modes de difficulté. A vous de jouer!

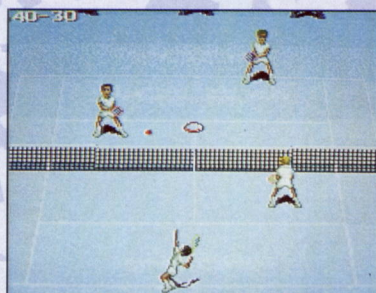
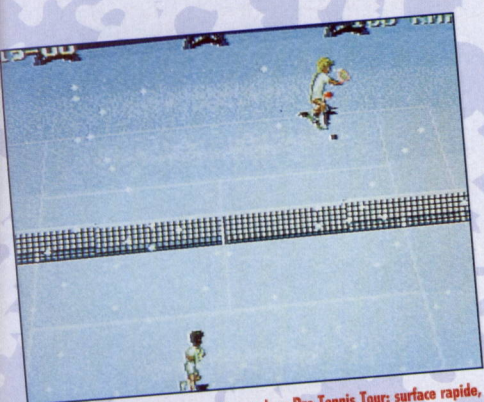
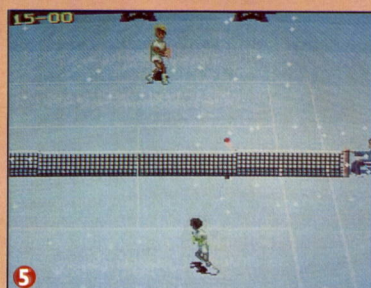
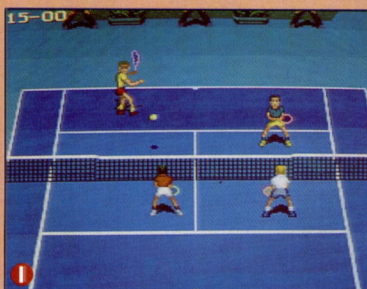
La vue du jeu nous rappelle celle de Super Tennis et nous fait vite oublier celle d'Amazing Tennis. Comme quoi l'on peut jouer la carte du réalisme en gardant une vue du terrain plutôt arcade.

Le mode "entraînement" vous met en face de cinq joueurs du tournoi (symbolisant trois niveaux de difficulté, le service et la volée) qui vont vous apprendre à réussir les meilleurs coups possibles alors que vous vous entraîneriez, par exemple, au service (comme sur le cliché) ou à leur renvoyer des balles.



LES DIFFERENTS TYPES DE COURT

- 1 LE QUICK (SURFACE RAPIDE)
- 2 LA TERRE BATTUE
- 3 LE GAZON
- 4 LE JEU DE SALLE
- 5 LE JEU ANTARCTIQUE



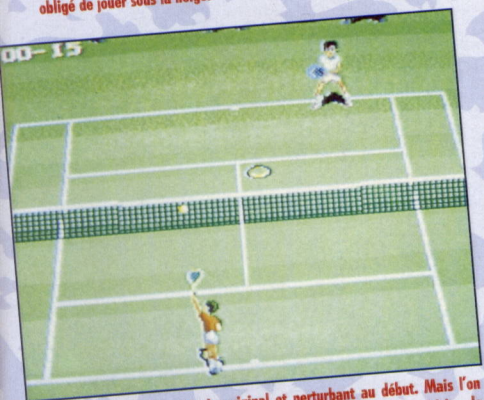
Les genres de terrains sont nombreux dans Pro Tennis Tour: surface rapide, terre battue, désert, gazon et même les terrains gelés sur lesquels on est obligé de jouer sous la neige!

En double, il est possible de jouer seul ou à deux joueurs. Dans ce dernier cas, les deux joueurs peuvent jouer dans la même équipe ou l'un contre l'autre dans chaque équipe.

On peut réaliser à peu près tous les coups de tennis, comme ce smash assassin qui sauve le joueur du lob tenté contre lui.

LE REVERS ET LE COUP DROIT

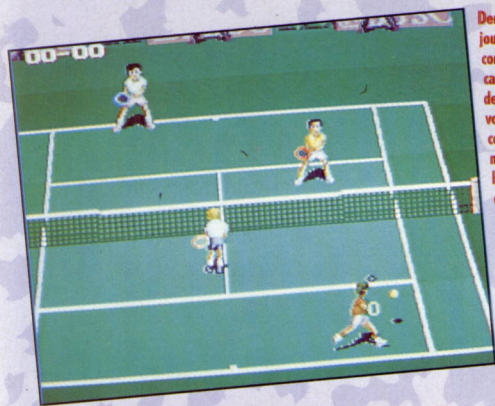
Les classiques du tennis! Ici, il s'agit d'un revers à deux mains, un coup inventé par Bjorn Borg il y a longtemps!



Le système de service est très original et perturbant au début. Mais l'on s'habitue bien vite et l'on apprécie alors, à sa juste valeur, la précision de ce service. Il suffit de bloquer le petit curseur (le rond) au bon endroit dans la case de service au moment où il redescend.

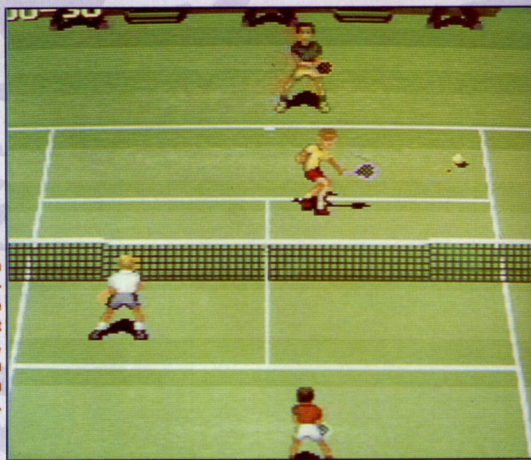


EDSON 0
MUELLER 0



Deux modes de contrôle des joueurs sont possibles: le contrôle total ou partiel. Dans le cas du contrôle partiel, vous ne devez que contrôler les coups de votre personnage qui se déplacera automatiquement au mieux, selon les rebonds de la balle, c'est la machine qui gère cela.

Remarquez la qualité de la décomposition et de l'animation d'un joueur lors d'une action. Même s'il s'agit d'une image arrêtée, on a vraiment l'impression d'être à la télé devant un match à Wimbledon.



- Un réalisme inégalé jusqu'alors sur Super Nintendo.
- Des bruitages et des digits sonores excellents.
- Un parfait équilibre entre les aspects réalistes et ludiques.

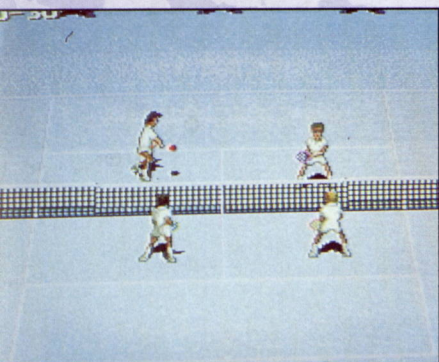


- Une prise en main fastidieuse.

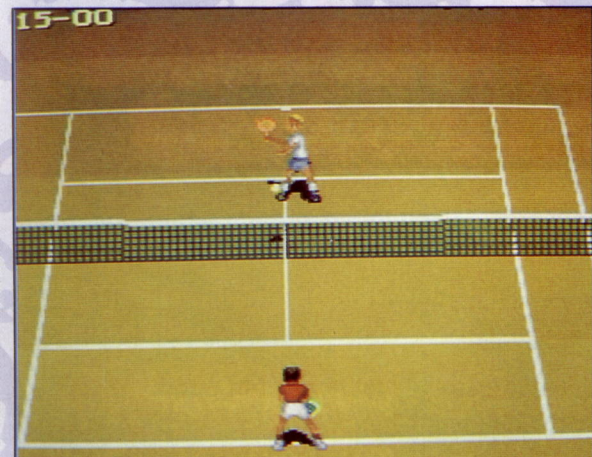


BRUCE CARUSO

Bruce Caruso est un super prof, un peu fier mais néanmoins excellent. Tout le monde ne peut pas enseigner le grand art des tactiques du tennis!



On peut réaliser à peu près tous les coups de tennis, comme ce smash assasin qui sauve le joueur du lob tenté contre lui.



Le jeu à la volée est terriblement stressant car on risque à tout moment soit de se prendre la balle en pleine tête, soit de se payer un lob monumental!

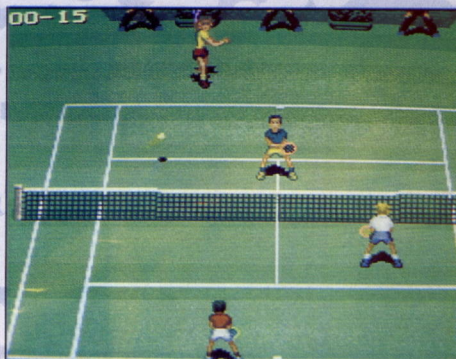


Lorsque l'on choisit le lieu du tournoi, on a droit à un zoom dans les deux sens de la carte du monde utilisant le mode 7 de la console.

FACE A FACE

JIMMY CONNORS CONTRE DAVID CRANE'S AMAZING TENNIS

Autant Amazing Tennis était très axé sur la simulation pure (tellement pure que la vue du terrain ne permettait pas de réellement s'amuser sans effort) et autant Super Tennis était branché action, autant Pro Tennis propose les deux plaisirs, la simulation et le côté ludique du jeu sur console. La vue du terrain est plus agréable que celle d'Amazing et les sprites bien que plus petits et moins bien animés, suffisent largement à un réalisme de classe! Par contre, la prise en main est plus difficile sur Pro Tennis. Mais après ce cap passé, quel pied, on rigole bien plus que dans Amazing qui était déjà une réussite... La rapidité et l'animation ne sont pas en reste puisqu'elles sont excellentes. Bref, vous l'aurez compris, je préfère Pro Tennis à Amazing Tennis pour la bonne et simple raison qu'il reprend l'aspect simulation de ce dernier pour le rendre bien plus ludique et rigolo.



Lorsque l'on joue en double (seul ou à deux et ensemble, ou dans chaque équipe), le placement des joueurs est encore plus important que dans le jeu simple.



Pro Tennis Tour est exactement le tennis que j'attendais sur Super Nintendo, même s'il contient encore quelques imperfections en ce qui concerne la maniabilité. Je n'accroche pas du tout, par exemple, avec le système de jeu "Contrôle Partiel" qui ne vous permet pas de contrôler les déplacements du joueur. On peut heureusement jouer en "Contrôle Total". A part quelques problèmes de prise en main, dûs à une maniabilité placée très haut, le plaisir ludique est total lorsque l'on est bien habitué. Mais on était déjà habitué à s'éclater au tennis avec Super Tennis. La différence est, ici, un réalisme hors du commun, du jamais vu! On se croirait sur le cours tant les bruitages digitalisés sont bons et les graphismes réussis. Quant à l'animation des joueurs, elle se place exactement entre le récent Amazing Tennis et Super Tennis, c'est-à-dire du tout bon. OLIVIER 😊



Tout d'abord, je tiens à remercier chaleureusement et d'une façon officielle, tous les membres de UBI SOFT qui ont humblement daigné nous accueillir, nous autres modestes testeurs (NDAHL: t'en fais trop Trazom !) afin de nous convier à un tournoi de Jimmy Connors, qui nous a opposé aux autres journalistes de la presse de jeux vidéo. Je pense tout particulièrement à Marie-Thérèse, Gérard, et Serge l'imbattable! Encore merci! Quant au soft lui-même, laissez-moi vous dire qu'il est tout simplement le meilleur jeu de Tennis sur SFC! Tout y est parfait! Les coups liftés, frappés ainsi que lobs et amorties sont réalisés de telle sorte que vous avez vraiment l'impression d'être sur un court! . Du point de vue réalisation, c'est également du tout premier choix. Les voix digitalisées qui annoncent le score, de même que l'animation et le graphisme de l'ensemble, procurent un confort de jeu inégalable! Un must à posséder d'urgence! TRAZOM 😊

**EDITEUR : BLUE BYTE/
UBI SOFT
GENRE : SIMULATION
SPORTIVE
TAILLE CARTOUCHE : 4 MB
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : 16
NOMBRE DE JOUEURS :
1 OU 2
CONTINUE : NON**

**GRAPHISMES : 18
ANIMATION : 18
MANIABILITE : 16
SON : 19
TOTAL : 91%**

**EMPLACEMENT RÉSERVÉ AU
3615 JOYPAD
(QUI EST TRÈS BIEN, D'AILLEURS)**

SUPER NINTENDO

TWENTY SIX !

TWENTY HEIGHT !

HEYP ! HEYP !

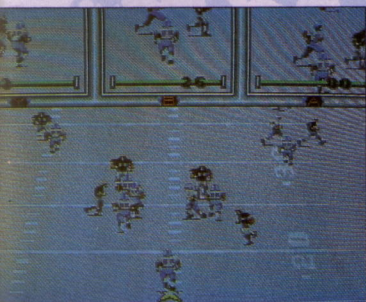
JOHN MADDEN FOOTBALL '93

Le football américain est un sport qui marche très bien dans le monde entier, sauf chez nous et en Ethiopie où la première rencontre s'est soldée par 127 fractures, les chocs ayant été trop violents. Il n'y avait pas longtemps que l'on avait revu John Madden (voir Joypad 15 page 100), et comme s'il nous manquait déjà, le revoilà. O Miracle! Tout comme pour Joe Montana (MD), vous retrouverez les 28 équipes de la National Football League. Mais, comme l'on sait que vous adorez le foot US, que chaque matin vous vous passez la vidéo de deux heures retraçant les moments forts des Super Bowl de 1984 à 1992, que votre casque de moto est, en fait, un casque des 49^{ers}, et que votre seul ballon est ovale, les concepteurs n'ont pas résisté à l'envie d'ajouter, pour votre plus grand plaisir, des équipes qui ont marqué leur époque.

Tout comme sur la Megdrive, vous pourrez suivre de plus près le déroulement des opérations grâce à ces fenêtres, gros plans ! Encore faut-il savoir rapidement à quel joueur correspond quelle fenêtre !



Il faut le savoir, lorsque vous et moi n'étions que de tendres bambins avides de biberons et de VCS 2600, le football US existait déjà ! Comme quoi, on s'est évité un bon nombre de matches en naissant si tard ! Quoi qu'il en soit, si vous êtes un nostalgique de ces grandes équipes qui vous ont fait trembler alors que vous -étiez haut comme trois poires (l'image des pommes n'est plus à la mode), vous serez servi. Ces "vieux de la vieille" font feront voir ce qu'est un match de valeur ! Côté stratégies, rien ne change, seuls quelques coups techniques diffèrent de la précédente version de John Madden; car au cas où vous ne vous en souviendriez pas, John Madden est déjà passé sur la 16bits Nintendo !



Rien ne change, les stratégies sont de retour. Les différences avec la précédente version sont véritablement très minimes, pour ne pas dire insignifiantes.



- Techniquement identique à la précédente version.
- Maniabilité parfois défaillante.



- Réactualisation des équipes selon les stats 92.



Encore et toujours John Madden ! On aime un peu, mais lorsque l'on nous sort une version tous les ans... surtout que les changements sont aux limites de l'insignifiant. Bref, le jeu est, sans aucun conteste, bon, même si dans le genre, je préfère Joe Montana'93 sur Megadrive. La politique à adopter face à ce genres de jeux reste invariablement la même. Si vous possédez la version précédente, n'achetez pas celle-là et si vous ne possédez pas de foot US, et qu'il vous en faut un absolument, préférez la version la plus récente. C'est d'une logique incontournable.

T.S.R. ☹️

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
GENRE : SIMULATION SPORTIVE
TAILLE CARTOUCHE : 4 MB
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2 (SIMULTANE)
CONTINUE : NON
DIFFICULTE : MOYENNE

GRAPHISMES : 13
ANIMATION : 13
MANIABILITE : 13
SON : 12
TOTAL : 78%

78%



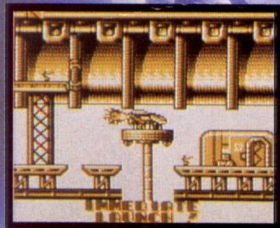
R-TYPE II

L'EMPIRE BYDO T'ATTEND !

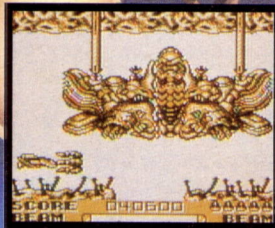
Le shoot'em up d'arcade le plus fabuleux de tous les temps !
Conçus par Irem, R TYPE puis maintenant R TYPE 2 ont leur adaptation sur console.
Aujourd'hui, R TYPE 2 est disponible sur votre Game Boy.



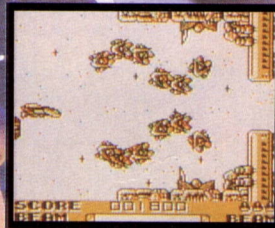
Traversez 5 niveaux de jeu pour sauver l'univers à bord de votre vaisseau spatial R.9., avec tout votre arsenal et votre canonnière. (Plus vous appuyez longtemps sur le tir plus celui-ci est fort. De quoi faire des gros "cartons").



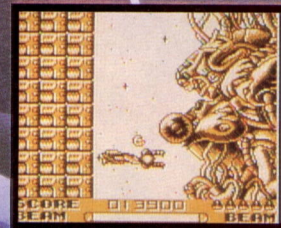
BOUCLEZ VOS CEINTURES ON DECOLLE !!



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

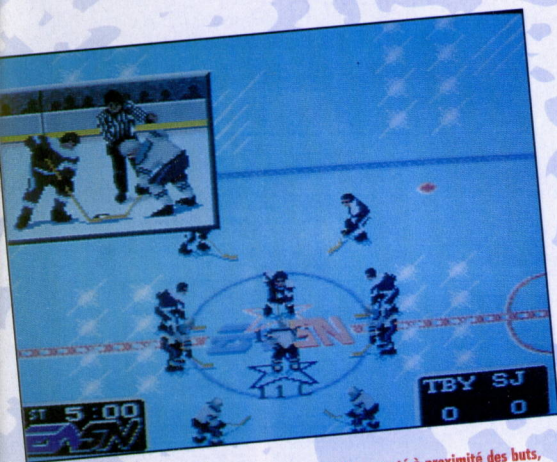
SUPER NINTENDO

**HEY!
PATRON!
AH!?
HOCKEY!
HOCKEY!
HOCKEY!**

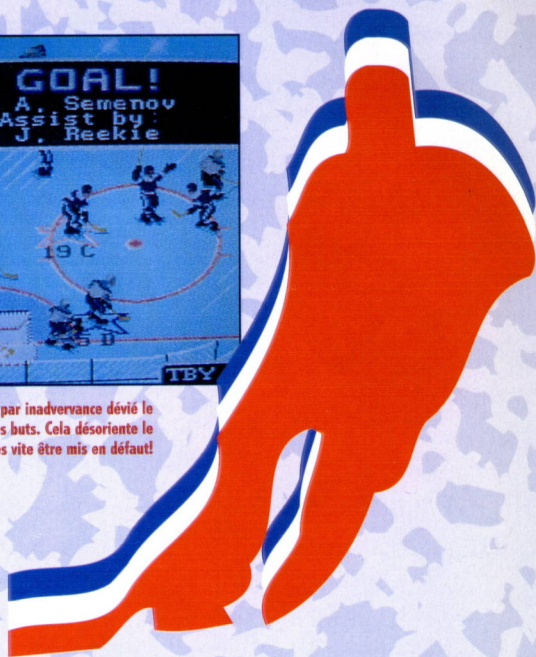
NHLPA



Il a marqué! Il est très fort! Tout est allé si vite! On ne sait même pas si le gardien n'a pas, par inadverance dévié le palet dans ses propres buts! Pour en arriver là, jouez un maximum avec les passes devant les buts. Cela désorienté le gardien qui peut, alors, très vite être mis en défaut!

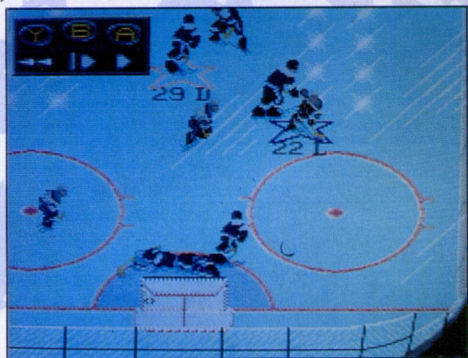


Soyez rapide pour gagner ces entre-deux! Un face-off remporté à proximité des buts, suivi d'une bonne petite passe finit souvent en but!



Bien sûr, il y a Mario Lemieux, mais celui-là, on le connaît bien, un jeu Megadrive lui a été consacré. Il y a aussi Roy, Lindon, Robinson, Leetch... que l'on connaît moins bien, pour ne pas dire pas du tout. C'est un peu comme si je vous parlais de Bernadette Jenflou, elle non plus, vous ne la connaissez pas, et pourtant, elle est célèbre dans son quartier. Je passe et je reviens à mes noms que vous ne connaissez sans doute pas. Enfin, si vous ne les connaissez pas, ça y est c'est fait, vous êtes au courant maintenant. Cela pour dire que nous allons parler de hockey sur glace. Je sais, vous aviez déjà deviné, en regardant les photos... Etes-vous prêt pour trois périodes toutes emplies de longues glissades, de coups de crosse pervers, de violentes bousculades, d'un


ou deux coups de poings par-ci par-là, en quelques mots, êtes-vous prêt pour les joies du hockey sur glace? Comment ça "je dois rentrer, ma mère m'attend"? Pas du tout, enfoncez ces patins, vous allez voir, c'est simple. Il suffit de pousser le palet dans les filets adverses. Il ne faut même pas faire de grands mouvements de jambes puisque l'on glisse tout seul! Ce n'est pas fantastique? Pardon? "Oùf est monf dentier"? Ah? Je ne sais pas? Alors, on s'amuse sur la glace!




Un petit ralenti pour ce but que tonton Steph vient se prendre! Et on se le repasse, en avant, en arrière, on marque une pause au moment du tir décisif, puis encore en avant, et en arrière! On ne mange pas le pad Tonton Steph! Toutes les joies d'un bon ralenti!

84%

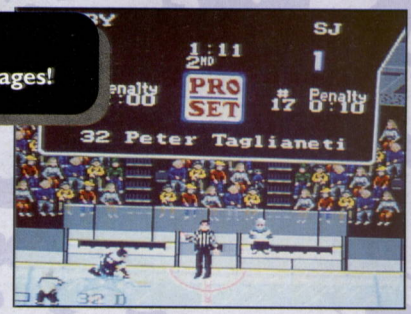
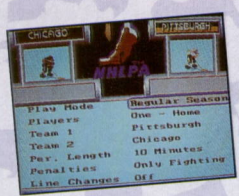
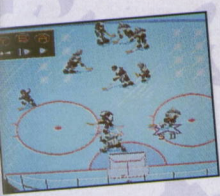
HOCKEY '93



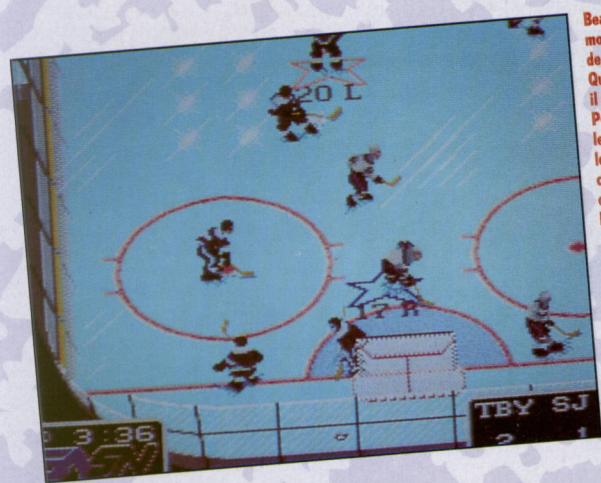
- Une bonne animation.
- Un jeu suffisamment réaliste.



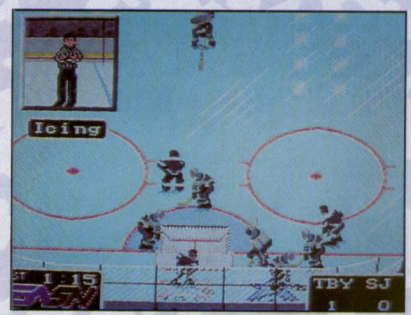
- On ne peut avoir musique ET bruitages!




Lorsque les fautes sont sifflées, on se retrouve vite en prison. Pour deux minutes ça va, mais pour cinq! Lorsque l'on n'est plus que trois joueurs sur le terrain, face à une équipe complète, on se sent mal, mais mal...





Baucoup de monde autour de ce filet! Quelque part, il y a un palet. Pour repérer le joueur qui le pousse, c'est simple, cherchez l'étoile bleue.




Icing! Qu'est-ce que le icing! C'est, en fait, grosso modo, lorsque vous dégagez le palet, qu'il franchit la ligne des buts et qu'un joueur de l'autre équipe le récupère avant vous. C'est clair? Non? Pas grave, ça viendra on jouant.


 Première simulation de Hockey sur Super NES, NHLPA est un jeu qui a déjà fait ses preuves sur la Megadrive. On retrouve, dans cette version, la plupart des ingrédients qui, à l'époque, nous avait fait chavirer. Toutefois, et c'est un fait marquant, la réalisation globale de cette simulation est inférieure à celle que l'on connaissait sur la seize bits de Sega. Ainsi, les joueurs sont un peu moins maniables, les temps de réponse des hockeyeurs sont un peu plus lents et les graphismes moins colorés. La musique et les bruitages sont également assez décevants. Malgré tous ces défauts, ne vous inquiétez pas NHLPA reste une excellente simulation qui réjouira les amateurs. Je m'attendais tout de même à mieux.

Jm DESTROY 


 John Madden arrivait, il était normal que la NHLPA suive. Tous les "hits" de la Megadrive se retrouvent sur la 16bits Nintendo. Ce n'est pas très original, mais c'est, en tout cas, bien pratique pour les possesseurs de Nintendo! L'adaptation du jeu favori de notre ami Destroy est plutôt moyennement réussie. L'animation ne semble pas aussi vive, on ne peut avoir simultanément bruitages et musiques et, enfin, les capacités de la console ne sont absolument pas exploitées. Le jeu en lui-même est certes, très bien, mais plus qu'une simple adaptation, on aurait aimé voir les capacités de la "console hôtesse" utilisées un minimum. Les modes de jeu sont nombreux, et, surtout, à deux joueurs évidemment, l'ambiance est assurée. Les voisins vont ENCORE être heureux.

T.S.R. 

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
GENRE : SIMULATION SPORTIVE
TAILLE CARTOUCHE : 4 MB
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2 (SIMULTANÉ)
CONTINUES : PASSWORDS

GRAPHISMES : 13
ANIMATION : 14
MANIABILITE : 13
SON : 12
TOTAL : 84%

SUPER FAMICOM

TOUCHE PAS À MON CHATEAU FORT !



ROYAL C

Les japonais de Jaleco ont fait un réel effort d'imagination et de recherche pour vous transporter, chers lecteurs assoiffés de culture et d'histoire, au temps héroïque des châteaux forts. Le jeu se déroule en effet au temps du moyen-âge à une époque où la chevalerie la plus rigoureuse côtoyait paradoxalement une barbarie sauvage. Pour vous faire un parallèle avec notre époque, c'est comme si aujourd'hui, un conducteur énervé qu'on lui ait piqué une place, sortait une masse d'arme ou une épée longue et coupait en rondelles, primo, le conducteur lui ayant volé la place, secundo, les badauds attirés par la vue du sang, tertio, le car de police secours arrivant sur les lieux deux heures après, laissant le temps au nouveau promu chevalier de détruire méthodiquement tout un quartier sous prétexte que le chauffeur ayant tout déclenché habitait aux alentours! Au moyen-âge et dans Royal Conquest, cela se passait exactement comme cela, en plus sauvage encore! Vous devez donc, dans le jeu, passer un grand nombre de niveaux dans lesquels le but est d'atteindre un lieu précis. C'est votre chevalier que vous devez guider jusqu'à cet endroit. Mais auparavant, il faudra nettoyer le passage et le préparer: Autant de pièges, d'ennemis et de passages à énigmes à passer pour pouvoir atteindre le niveau suivant. Les actions se déroulent à la manière du jeu Lemmings. Vous faites intervenir plusieurs types de soldats (des archers, des magiciens, des artificiers, etc...) et les faites tenter des actions à des moments précis, afin de permettre au chevalier de passer sans encombre. Votre réflexion et vos réflexes risquent d'être mis à rude épreuve dans ce jeu moyenâgeux...

Les soldats spécialistes du bélier, engin nécessaire pour toute attaque de donjon. La porte sera bien obligée de céder sous les coups répétés du bélier.

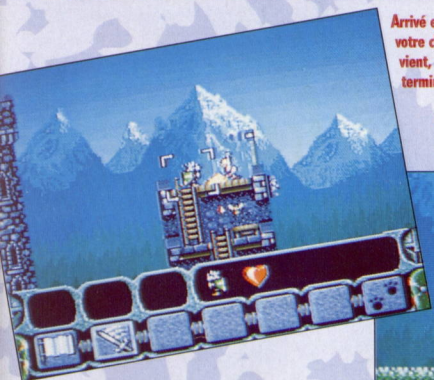


Votre Big Boss est très content car vous avez réussi le challenge proposé pour le niveau. Un mot de passe va vous être divulgué. Notez le soigneusement, vous n'aurez pas à vous retaper le niveau une prochaine fois!

Arrivé en haut de la tour, votre chevalier intervient, cette fois, pour terminer le niveau.

Il est possible de paramétrer ses armées et ses unités comme vous le voyez ici.

Unité	Statut
Bomb Man	85
Builder	85
Knight	85
Archer	60
Shield Man	81
White Wizard	81
Black Wizard	81



Une bande d'archers débouaîtres est en train de se vautrer dans un piège auquel vous êtes confronté dès le début du jeu. Sachant que les petits personnages se suivent hâtivement, vous devez les faire progresser en jugeant de l'état du petit pont de bois. Car ce pont s'ouvre à intervalles réguliers pour laisser apparaître les pics mortels. C'est alors une question de timing.

89%

CONQUEST



Bloqué par une porte fermée, votre chevalier ne peut intervenir tout seul (comme d'habitude). Il doit faire appel à des poseurs de bombes qui feront exploser la porte. Attention aux projections importantes dues aux explosions. La moindre flamme sur votre chevalier et c'est la fin...



- Une géniale transposition de Lemmings au temps des châteaux forts.
- Une ambiance sonore superbe et relaxante.
- Un intérêt et une durée de vie qui justifient l'achat de cette cartouche.



- Une animation saccadée pour les décors.
- Pas de grandes démonstrations techniques.

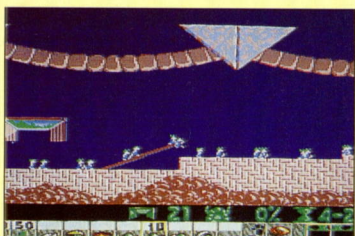


Cette catapulte va réussir de beaux dégâts en face. Les parois brûlent sous la pluie de projectiles enflammés lancés par la catapulte. Vous pourrez alors aisément faire passer vos troupes.

FACE FACE ROYAL CONQUEST CONTRE LEMMINGS

Jaleco a fait très fort avec Royal Conquest car on retrouve exactement et rigoureusement le même principe que Tetris, simplement transposé dans un autre univers que celui délirant des petits hommes aux cheveux verts. Les passwords, les niveaux

à terminer en allant à un endroit précis et, surtout, la barre de choix des actions et des personnages à faire entrer en scène: tout est pompé sur Lemmings. Mais ne nous plaignons pas, le jeu fait davantage penser à une inspiration qu'à un plagiat au final. Et puis, on s'amuse autant que dans Lemmings. L'action est simplement moins speedée et moins stressante, ce qui est bien dommage pour le challenge. Deux jeux, en tout cas, où l'équilibre entre action et réflexion est idéal.



VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN



Voilà un jeu qui change des sempiternels beat-them-up sur Super Famicom. Il va falloir réfléchir un peu les p'tits gars! Je trouve personnellement Jaleco un peu gonflé d'avoir pompé le concept de Lemmings sans vergogne, en changeant deux ou trois détails pour nous faire avaler la pilule. Par contre, en temps que joueur invétéré, j'applaudis car le jeu est réussi et reste très attachant. Il est, en même temps, très zen avec une ambiance sonore génialement soft et des actions à réaliser posément en réfléchissant, mais aussi très violent puisque l'on passe son temps à se cogner dessus par machines infernales interposées. Les graphismes et les animations ne sont pas au top, mais le jeu n'est pas basé sur l'aspect technique. Royal Conquest est donc un petit bijou d'action et de réflexion qui calmera ceux qui ont terminé Lemmings depuis longtemps (c'est-à-dire un peu tout le monde!)

OLIVIER



Voilà enfin un jeu qui donne la pêche et la joie de vivre. Fini le temps de la baston et des Shoot'Em Up; avec Royal Conquest, on change complètement de registre. Même si l'est vrai que ce jeu est complètement repompé sur le principe de Lemmings, on ne pourra s'empêcher d'y jouer. D'une part, parce que ce jeu est captivant dès les premières parties, même si l'on se demande un peu, au début, comment on y joue et, d'autre part, parce que sa réalisation est tout à fait excellente. Les petits sprites sont parfaitement animés, les graphismes et décors de fond jouissent d'un parfait accord avec le thème même du jeu. Un petit peu difficile à manier, ce jeu aurait été encore meilleur avec la souris, on ne regrettera pas non plus les musiques en Dolby Surround qui assurent d'une façon géniale.

J'm DESTROY



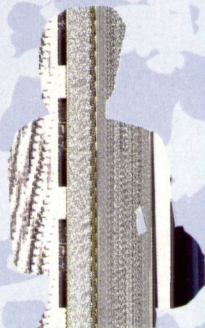
EDITEUR : JALECO
GENRE : ACTION/REFLEXION
TAILLE CARTOUCHE : 4 MB
MACHINE : JAPONAISE
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : PASSWORD

GRAPHISMES : 14
ANIMATION : 14
MANIABILITE : 18
SON : 17
TOTAL : 89%

SUPER FAMILICOM

SUPER VOL

**VOUS
N'AURIEZ
PAS
VU UN
BALLON ?**



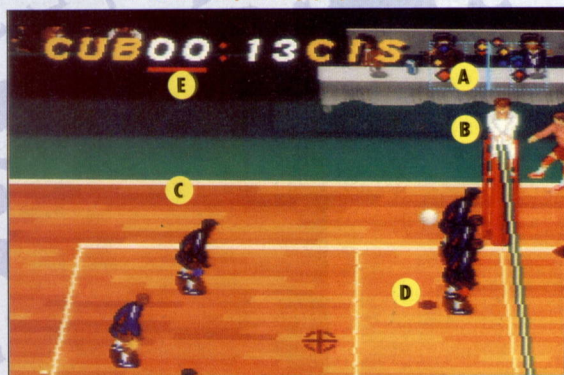
A : plan vous indiquant l'emplacement des joueurs sur le terrain.

B : arbitre de chaise.

C : les joueurs que vous contrôlez clignotent, très peu mais ils clignotent.

D : l'ombre du ballon est très utile pour savoir où placer son contre.

E : témoin indiquant l'équipe qui a le service.



Un curseur vous indique l'endroit où vous devez vous placer pour réceptionner le service ou l'attaque. Méfiez-vous, ce n'est pas l'endroit où la balle tombe car on ne réceptionne pas avec les pieds !



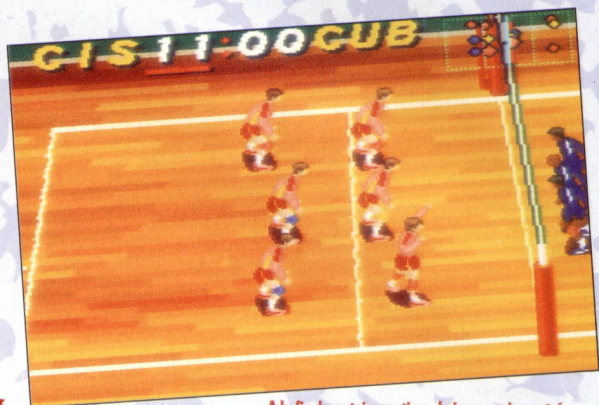
Eh bien, ce n'est pas trop tôt! Depuis le temps que j'attendais une simulation de Volley digne de ce nom sur Super Famicom, j'aurais eu le temps de me mettre au Foot. Ceci étant dit, il faudrait commencer à taper un peu dans la balle et à s'y mettre sérieusement pour pouvoir aborder ce "Test-Match" (Pas mal trouvé, non?) de bon pied. Vous attaquez le championnat en choisissant un pays parmi huit dont vous aimeriez représenter les couleurs au championnat du monde de Volley. Le tirage au sort vous donne les Cubains comme premiers adversaires: il va falloir jouer serré, mais c'est faisable et il ne faut surtout pas se décourager. Le pile ou face réglementaire est effectué par l'arbitre qui vous laisse le choix -si vous êtes vainqueur- entre servir ou choisir son côté pour le premier Set de ce match, décisif pour la suite de votre aventure au sein de cette compétition internationale. Le match commence et c'est vous qui servez. Vous voyez vos six joueurs disposés sur le terrain, prêts à subir les feux de l'adversaire. Vous apercevez le terrain comme si une caméra suivait le ballon. Et c'est parti...vous attaquez sec avec un service smashé puissant, foudroyant ces petits cubains qui se sont shootés aux cigares toute la nuit. Le match continue à votre avantage et vous triomphez en 3 Set à 0, les cubains ayant vraiment trop abusé des cigares. Vous rentrez aux vestiaires et étudiez les statistiques du match avec votre entraîneur qui peut voir d'un bon jour votre avenir au niveau mondial. Mais pour nous, ce n'est pas terminé; il faudrait voir un peu comment nous sont rendues toutes ces sensations. A première vue, les graphismes des joueurs sont corrects, étant assez bien détaillés (Genouillères,...) mais sans plus. Le sol est relativement bien fait, surtout en championnat où les dégradés sont superbes. L'animation s'effectue sous la forme d'un scrolling multidirectionnel utilisant les capacités spécifiques de la Super Famicom. Elle n'est ni trop rapide, ni trop lente mais parfaitement dosée, sinon le jeu serait totalement injouable. Le décor est relativement complet car vous avez les trois arbitres réglementaires, les photographes au premier rang, la foule en délire qui s'exclamera à la fin de chaque action, les drapeaux des différents pays, etc... enfin, il nous faut aborder le problème de la jouabilité qui est quelque peu malmenée par le nombre important de combinaisons, en attaques surtout mais aussi en défense. En effet, parfois, vous devrez appuyer simultanément sur 4 boutons; cela semblait peut-être nécessaire aux programmeurs pour permettre d'avoir une vraie simulation. Ils auraient quand même pu mettre au point un système plus ergonomique. Il faut dire aussi que vous avez 5 types d'attaques différentes et qu'il y a 4 puissances de smatches pour mieux déjouer la défense adverse. Avant de conclure ce test, il faut préciser: que lorsque vous choisissez le Beach Volley, vous jouez à 2 et non à six; de plus, les mecs -d'après ce que j'ai vu- se sont métamorphosés en filles plutôt sexy (ah, ces japonais, tous les mêmes!) Enfin, pour tout vous dire, ce jeu de volley est vraiment bien mais il aurait pu être un peu plus soigné, tant au niveau des graphismes qu'à celui de la maniabilité.

92%

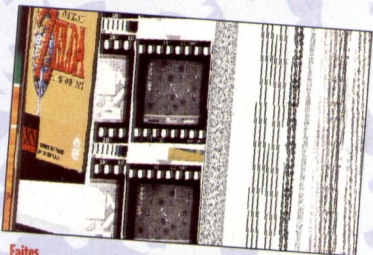
Lorsque vous servez, vous appuyez une fois pour envoyer le ballon en l'air et, dès que celui-ci devient rose, vous rappuyez une seconde fois pour l'envoyer.

LEY BALL TWIN

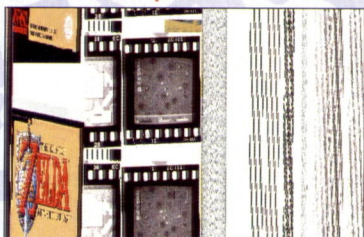
N'hésitez pas à regrouper vos joueurs pour le contre qui n'en sera que plus efficace.



Vous avez le choix entre plusieurs "lots" pour jouer en mode Beach Volley.



Faites attention aux smatchs arrière car on ne voit pas venir l'attaquant et, dans la plupart des cas, on se fait allumer méchant.



Le Beach Volley est vraiment différent et quelque peu plus difficile, compte tenu que vous n'êtes que deux par équipe.

A la fin de certaines actions, le joueur qui a contré ou smatché efficacement fait un geste de victoire accompagné par un petit air de musique sympa.

- Le réalisme de cette simulation.
- Le monticule de combinaisons possibles.
- La possibilité de choisir entre le Volley en salle et le Beach Volley.



Les statistiques vous permettent de voir vos points faibles et vos atouts.

TEAM	POINT	POINT	TEAM
CIS	15	0	CUB
SET	1	0	SET
GAME SET!			
SERVE	17	2	
ACE	13	0	
BLOCK	0	2	
ACE	0	0	
SPIKE	3	3	
ACE	1	1	

- Une mauvaise visibilité du jeu dans son ensemble.
- La débilité profonde de vos joueurs qui ne bougeraient pas d'un pouce pour récupérer une balle qui tombe sous leur nez.
- La complexité du maniement du pad.



Autant vous le dire de suite, je suis un fou de volley. Entre tous, c'est le sport qui me branche le plus. A l'arrivée de Volley Ball Twin sur Super Famicom, je n'ai pu m'empêcher de sauter sur la cartouche en poussant de petits cris. C'était ridicule, mais bon... Après avoir joué plusieurs heures, j'en suis arrivé à la conclusion que ce Volley était tout simplement le meilleur toutes consoles confondues. Malgré de petites imperfections, au niveau de l'animation principalement, mais aussi de la maniabilité, on arrive, avec de l'entraînement, à faire presque n'importe quoi. Enrichi par un Volley Ball de plage très rigolo, Volley Ball Twin est un titre qui me botte à donf. J'm DESTROY 😊



Les éditeurs ont enfin compris que ça commençait à manquer de simulations sportives sur Super Famicom, à part les éternels jeux de Foot, bien sûr. De plus, je suis doublement satisfait car je suis un joueur invétéré de BeachVolley l'été, et de Volley en salle tout le reste de l'année. Ainsi, cette simulation est vraiment bien réalisée et l'on pourra seulement regretter le difficile maniement du Pad Mais, rassurez-vous, car à force d'y jouer, on finit par maîtriser les attaques qui tuent et qui clouent sur place vos adversaires après avoir défoncé leur contre. C'est donc un bon jeu, à conseiller à tous les fans de Volley, et aux autres pour leur faire découvrir ce merveilleux sport. GEANT VERT 😊

EDITEUR : TONKINHOUSE

GENRE :

SIMULATION SPORTIVE

TAILLE CARTOUCHE : 8 MB

DIFFICULTE : DIFFICILE

NIVEAU DE DIFFICULTE : 1

NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2

CONTINUE : SAUVEGARDE

MACHINE : JAPONAISE

GRAPHISMES : 14

ANIMATION : 15

MANIABILITE : 12

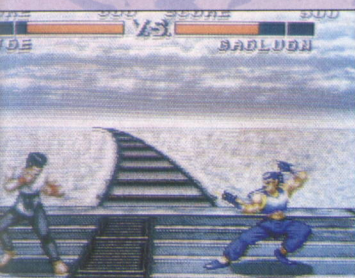
SON : 16

TOTAL : 92%

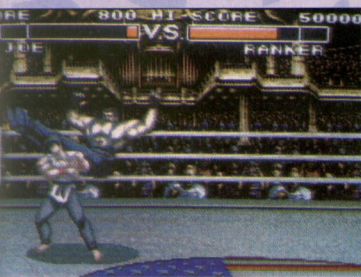
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

SUPER FAMILIAR

UN PETIT FRERE POUR STREET FIGHTER II!



Alors que dans Street Fighter II les combats se jouaient sur un seul plan, il est, ici, possible non seulement d'avancer et de reculer horizontalement (heureusement!) mais aussi verticalement, c'est-à-dire dans la profondeur. C'est ainsi qu'il devient très facile d'esquiver la boule d'énergie arrivant à toute vitesse.



Voici le "Vega" de l'affaire. Oui, c'est lui l'ultime et dernier combattant. Rien de spectaculaire dans ses techniques de combat, mais le physique schwarzeneggerien de la "chose" pourra peut-être séduire votre petite sœur... et encore!

74%



- Des graphismes assez soignés.
- Des animations de décors sympas.



- Le nombre limité de prises.
- Le manque de maniabilité.

POWER ATHLETE

Parmi ces grandes questions qui agitent l'humanité toute entière depuis des siècles et dont je n'arrête pas de vous parler, il en est une particulièrement vitale et qui vient résumer toute l'essence intellectuelle de ce jeu. Qui est le plus fort? Si la question avait été: qui est le plus bête, la réponse aurait été d'une simplicité aveuglante, mais là... Bref, pour résoudre ce délicat problème, vous allez rentrer dans une succession de combats, à travers le monde, contre des pros de la lutte à main nue, ou à arme blanche. On a déjà vu ça quelque part, mais cela est sans importance. Pour chaque pays traversé, le combat se déroulera dans un décor différent. En Russie, vous vous retrouverez sur un train fonçant à travers les steppes gelées dignes de Runeway Train! Chaque pays offrira ses particularités, tout comme chaque combattant! Apprenez les divers coups qui se décomposent en deux séries bien distinctes. La première sera celle des coups dits "simples", le coup de pied, le coup de poing et la projection. Viendront ensuite les prises "spéciales". Pour user de ces dernières, appuyez simultanément sur B et Y en faisant une direction, et vous obtiendrez certains effets parfois bien dévastateurs. On a déjà vu ça, mais où?

LES VOYAGES FORMENT LA JEUNESSE.



Quelques uns des décors au programme. Des décors qui, la plupart du temps, bénéficient d'animations de très bonne qualité. De qualité inégale, on en fait hélas très vite le tour. Même les musiques ne suffisent pas à nous faire revenir. Ce n'est pas le stage Espagne de Street Fighter II!



VU ET DISPO CHEZ ARKADOID



Dur d'être véritablement objectif sur un jeu tel que celui-ci après Street Fighter II. Franchement, s'il faut en acheter un, il n'y a pas à hésiter, même s'il faut déboursier 200frs de plus pour SFII.

Néanmoins, il faut reconnaître que Power Athlète n'est pas un jeu lamentable, même si, lorsque l'on sort tout juste d'un SFII, on est assez surpris. Ce soft a pour lui plus d'un avantage, comme la possibilité de combattre sur plusieurs plans, ce que ne permet pas SFII. Même si les musiques sont loin de coller avec l'ambiance, elles ne sont pas mauvaises. Pour ce qui est des graphismes, vous constaterez, par les quelques photos sous vos yeux, que Power Athlète n'est pas une "daube" du genre. Ce n'est pas mauvais, mais le jeu arrive trop tard et, en ce monde, "il n'y a pas de place pour les seconds".

T.S.R.

EDITEUR : KANEKO
GENRE : BASTON
TAILLE CARTOUCHE : 8 MB
DIFFICULTE : FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2 (SIMULTANE)
CONTINUES : PASSWORDS

GRAPHISMES : 13
ANIMATION : 14
MANIABILITE : 13
SON : 13
TOTAL : 74%

COMBIEN
DE TEMPS
VOUS
FAUDRA-T-IL
POUR
FINIR
ZELDA III ?





SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM



Rien de prévu pour le prochain millénaire ?

Parfait. Appuyez sur le bouton "start".

Zelda III, c'est plus de régions, de niveaux, de monstres, de mystères, qu'il n'est possible d'imaginer dans un jeu vidéo.

Pas une minute de répit.

Votre quête héroïque dans l'ancien temps vous transporte du Monde de la Lumière au Monde des Ténèbres.

Avec les graphismes 16 bits vos ennemis prennent une dimension diabolique.

Avec le son digital 8 pistes vous entendez tout, craquement des

escaliers, grondement des chutes d'eau, crépitement de la pluie.

Et pour la première fois, les textes, y compris l'appel télépathique de Zelda à Link, sont intégralement traduits en français.



Dans vos chaussures Pégase, préparez-vous à courir à une vitesse surhumaine.



Apprenez à vous battre dans les forêts et les marais, armé de votre bâton de glace ou de votre boomerang. Vous sauverez Zelda. Vous prendrez

possession de l'Épée Suprême. Vous serez victorieux du grand sorcier Agahnim. Mais vous ne serez pas encore au bout de vos peines.

Zelda III. Vous pensez en avoir fini. Mais c'est juste le début.



SUPER NINTENDO

CHESTER CHEETAH

UNE PANTHERE QUI VOIT LA VIE EN ROSE !



Le beau de Chester, dans la vie, est de gagner. C'est ainsi que ses amis anglophones, qui l'appellent bien souvent, lui demandent "tu win Chester?". Doutant de l'honnêteté de l'animal lorsque celui-ci répond oui, ils ajoutent : "tu mens Chester?". Bref. Dans ce second niveau, baladez-vous de liane en liane. On ne s'appelle pas Cheetah pour rien!

Une petite course d'élan, une fois les chaussures de sport aux pieds! Je vous aurais bien dit en poche, mais ce n'est pas en mettant les chaussures dans la poche que l'on va plus vite. Alors...



Pour ne pas finir en crêpe (bretonne), filez vite à droite de l'écran!

Pour franchir les ravins ou les points d'eau qui arrêteront sa marche, Chester pourra, après quelques pas de course, faire un bond gracieux, parce que félin! Quelle classe! Clip! Clip! Clip! On l'applaudit bien fort. En chemin, Chester vous jouera un air de guitare le mettant dans une transe incroyable, il pourra aussi attraper des lunettes de soleil qui lui permettront de voir les bonus du coin et, pour ne pas faire défaut à la tradition, vous retrouverez les fameux bonus de vie, qui se rencontrent partout, sauf dans la vie justement. Caliméro avait raison, "c'est vraiment trop injuste".



- des couleurs plein la vue!
- le jeu ne manque pas d'humour.



- trop facile.
- originalité réduite à sa plus simple expression.

VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN



Chester Cheetaah est un cas pathologique intéressant. Scalpel je vous prie. C'est, en quelque sorte, la politique du "plein la vue" qui prime ici. Les graphismes sont fins et jouent la corde sensible de l'humour. Pour ce qui est des couleurs, les teintes vives affluent: rose, jaune, vert, rouge! C'est le paradis selon la conception Fujicolor! Néanmoins, sans tomber dans ce panneau "tape à l'oeil", le jeu en lui-même n'est pas une pure merveille. Il était difficile de faire moins original. Sauter sur la tête de l'adversaire, se balancer au bout d'une liane, faire du skateboard... c'est amusant, mais on l'a déjà fait dix mille fois dans quinze mille autres jeux. J'exagère légèrement, mais si peu. En outre, Chester Cheeta se termine en 20 minutes. A cinq cents francs le jeu, cela vous fait du 25 francs la minute. Vingt-cinq francs, c'est le prix du cinéma pour une heure!

TSR



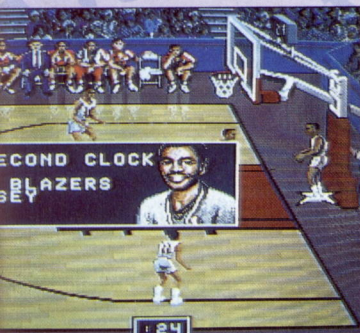
EDITEUR : KANECO
GENRE : ACTION
MACHINE : AMERICAINE
TAILLE CARTOUCHE : 8 MB
DIFFICULTE : FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUES : 5
NOMBRE DE NIVEAUX : 5

GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 16
MANIABILITE : 13
SON : 16
TOTAL : 59%

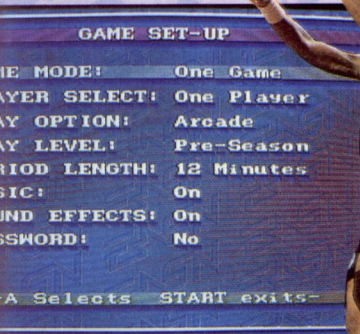
59%

SUPER NINTENDO

VERSUS VS VERSUS!



L'arbitre intervient très (voir trop) souvent, alors faites bien attention à ne pas faire de faute. Cette simulation est, en effet, draconienne en ce qui concerne les règles d'arbitrage.



L'écran de sélection des options qui vous permet de faire de nombreux choix. Le mode arcade, par exemple, vous permet de jouer sans tenir compte de la fatigue des joueurs. Il est, bien sûr, possible de jouer seul ou à deux en match simple (comme c'est le cas ici en "One Game") ou en mode "tournoiement" qui consiste en un championnat.



Toutes les prestigieuses équipes de la NBA figurent dans le jeu et vous pourrez, non seulement simuler les derniers playoffs en changeant le cours de l'histoire si vous le désirez, mais aussi rejouer les playoffs de la dernière saison (Bulls contre Blazers).

BULLS VS BLAZERS AND THE NBA PLAYOFFS



Les derniers Playoffs de la NBA américaine (le championnat de basket) ont vu s'opposer les Chicago Bulls aux Trailblazers de Portland. Electronic Arts n'a pas raté le coche et s'est emparé de l'événement pour sortir sa première simulation de basket sur Super Nintendo répondant au doux nom de Bulls Versus Blazers (après les Bulls Vs Celtics et Bulls Vs Lakers de la Megadrive, on commence à avoir l'habitude!) Vous allez donc pouvoir rejouer le championnat 92 ou tenter votre chance contre l'une des 18 équipes proposées. Il est évidemment possible de jouer seul ou à deux. D'ailleurs, le nombre d'options est assez impressionnant. Il est ainsi possible de jouer en match simple (One Game) ou en championnat (tournoiement), de jouer à un ou deux joueurs dans la même équipe ou l'un contre l'autre, de choisir un mode arcade en prenant en compte la fatigue des joueurs comme le fait le mode simulation, de choisir le niveau de difficulté du jeu, la durée des périodes, etc... L'option de sauvegarde d'un championnat est, bien sûr, aussi présente pour vous permettre de reprendre une partie plus tard. C'est ensuite au tour du choix d'une équipe parmi les 18 équipes officielles de la NBA, et chaque joueur est caractérisé par les statistiques de la saison 91. Vous allez pouvoir enfin jouer et retrouver tous les aspects de ce sport grâce à la possibilité de jouer en défense ou en attaque, de shooter, de parer et de ne pas faire de faute (les arbitres sont terribles!) La vue de l'action se fait des tribunes latérales avec des joueurs en 3D isométrique; elle se déroule en scrolling horizontal du terrain.

L'équipe est en pleine contre-attaque, admirez le réalisme de ce mouvement de groupe.



Enfin, un basket digne de ce nom sur Super Nintendo. Je veux dire dans lequel on peut jouer, réussir des passes et profiter d'un jeu collectif, même quand on est seul devant sa console (c'est quand même le but de ce genre de simulation). Bien sûr, il ne s'agit pas encore du tout meilleur basket sur la 16 bits de Nintendo (on en attend des meilleurs) car l'animation reprend les saccades de la version Megadrive, quelques passes sont imprécises et l'on shoote au panier un peu au petit bonheur la chance. Toutefois est-il que l'on peut jouer vraiment à un ou deux joueurs à un vrai match de basket sur console, ça fait plaisir. Je reste persuadé que même si cette version est tout à fait potable, la Super Nintendo peut encore mieux faire.

OLIVIER 😊

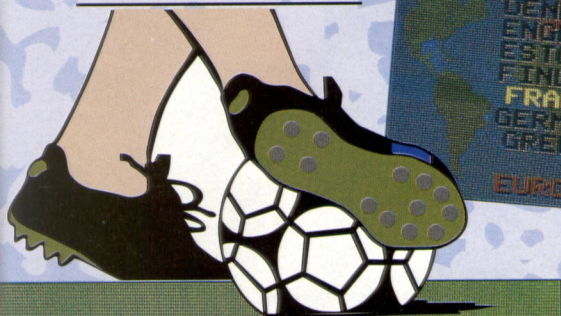
EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
MACHINE : AMERICAINE
GENRE : SIMULATION BASKET
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : 18
EQUIPES
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUES : PASSWORDS

GRAPHISMES : 16
ANIMATION : 14
MANIABILITE : 14
SON : 13
TOTAL : 84%

84%

LYNX

WORLD CLASS SOCCER

**I PLAY
FOOTBALL
MATCH!****82%**

Atari a enfin réussi à nous sortir un jeu de foot, et ce n'est pas pour nous déplaire. Bon, c'est vrai qu'il ne casse pas la baraque, mais il est largement aussi bon qu'on peut le penser, essentiellement au niveau des gestes footballistiques. La reprise de volée, les têtes plongeantes et autres tackles mortels sont autant de coups qui marquent le joueur, tellement ils sont bien réalisés. Par contre, pour les exécuter, ce n'est pas si évident que ça. Le contrôle du joueur se fait assez difficilement au premier abord, mais le fait de jouer plus longtemps peut passablement débloquer la situation. En tout cas, là où ça devient vraiment sympa, c'est au cours du jeu à deux qui met de l'ambiance dans les chaumières! Dans ce cas, mieux vaut que les deux protagonistes soient novices dans l'affaire, cela ne pourra être que mieux!

TRAZOM



- Les gestes sont vraiment superbement réalisés.
- Le nombre impressionnant d'équipes.
- Un jeu de foot, ça fait du bien sur Lynx!



- Un petit peu fouillis par moments.
- Une jouabilité précaire.
- Des sons un peu en veilleuse.

Un jeu de foot sur Lynx? Tiens donc, ça m'intéresse quelque part. Voyons voir la chose. M'oui, ça m'a l'air pas mal du tout. D'ailleurs, la présentation est vraiment étonnante; ce gardien de but qui shoote dans une balle est sublimement bien animé! Là, je dois dire chapeau! Ensuite, qu'y a t-il? Ah, oui, on nous propose plusieurs équipes à choisir parmi toutes les sélections dans le monde entier. Quoi? Il y a plus de cent équipes? Fuuuuitt!

Encore bravo, ça c'est du boulot. Bon, maintenant, on va passer aux choses sérieuses, avec le choix de la valeur technique de vos joueurs, quantifié de 1 à 3. Vous pourrez également choisir la durée de chaque mi-temps, de 10 à 90 minutes. Ou encore choisir le type de terrain, boueux ou sec.

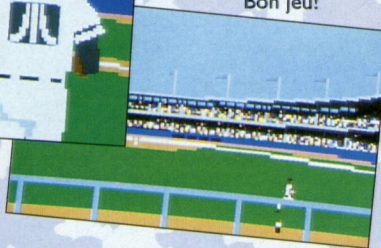
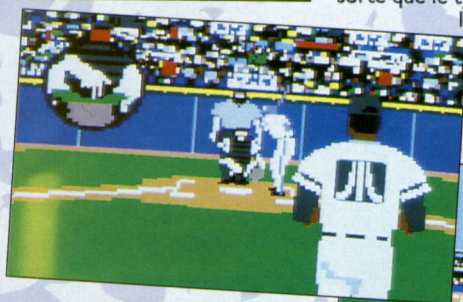
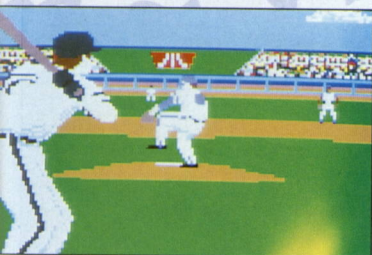
Dans le match proprement dit, vous dirigez le joueur le plus proche de la balle, et avec lequel vous pourrez soit faire des passes ou bien tirer plus fort au but. Il est également possible de faire des têtes plongeantes ou bien un peu moins plongeantes, c'est-à-dire pas plongeantes du tout. Je vous rappelle que le but du jeu est de marquer un but!

EDITEUR : ATARI
GENRE : SIMULATION
SPORTIVE
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS :
1 OU 2
CONTINUE : 0

GRAPHISMES : 14
ANIMATION : 16
MANIABILITE : 16
SON : 13
TOTAL : 82%

LYNX

UNE BATTE POUR MIEUX FRAPPER!



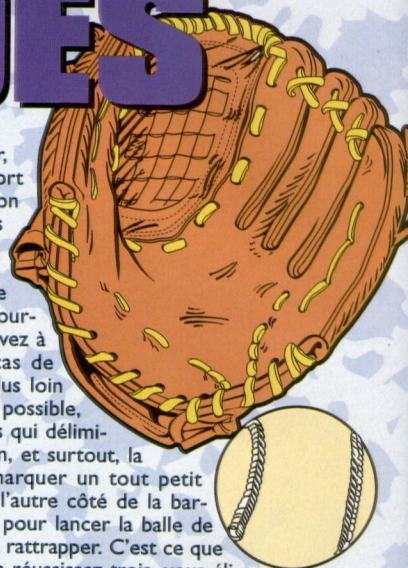
- Pas assez d'équipes!
- Manque d'ambiance.



- Différence de grandeur des sprites.
- Animation du batteur.
- Caractéristiques différentes pour chaque joueur.

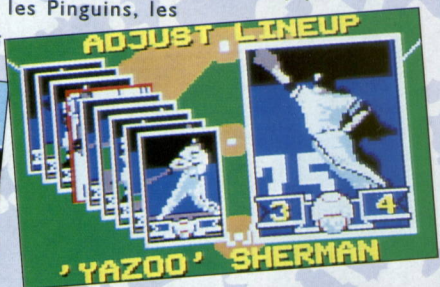
82%

BASEBALL HEROES



J'espère que vous avez tous entendu parler, au moins une fois dans votre vie, de ce sport venu tout droit des Etats-Unis, et que l'on nomme, paraît-il, base-ball. Je sais, vous pensez peut-être que je vous prends pour des arriérés, mais je vous assure que cette mauvaise pensée est loin de moi. D'ailleurs, je vais expliquer en quelques mots le but du pourquoi de ce jeu. D'abord, soit vous vous trouvez à la batte, soit au lancer. Dans le premier cas de figure, vous essaieriez de lancer la balle le plus loin possible, en dehors des lignes du terrain si possible, pour vous précipiter sur l'une des trois bases qui délimitent l'ère du terrain. Il faudra répéter l'action, et surtout, la réussir au moins trois fois pour pouvoir marquer un tout petit point! Lorsque vous serez, au contraire, de l'autre côté de la barrière (si je puis dire), vous devrez tout faire pour lancer la balle de sorte que le type d'en face ne puisse jamais la rattrapper. C'est ce que l'on appelle un Strike. Si vous en réussissez trois, vous éliminez le batteur! Dans ce programme d'Atari, il y a 4 types de jeu: l'exhibition, le Home Run Derby, le Final Series et, enfin, une phase où il faudra rattrapper la balle. Dans les tournois, quatre équipes vous sont proposées. Les Stars, les Pinguins, les Satellites et les Tornados.

Bon jeu!



Bien sûr, on ne peut que se réjouir de voir enfin sur notre chère Lynx un jeu de base-ball. Cela faisait assez longtemps que l'on attendait ce moment, et ma foi, on peut dire que dans l'ensemble, ce soft est une réussite. L'animation du batteur ou du lanceur, bien qu'elle soit un petit peu lente, est néanmoins bien réussie et, surtout, n'accroche jamais. Le fait de pouvoir s'entraîner à rattrapper une balle qui vous tombe dessus ou à frapper cette même balle le plus violemment possible, est une bonne initiative qui ne laissera pas indifférent. Le seul point noir de ce jeu est, semble-t-il, le fait qu'il manque un peu de punch. C'est justement cette différence-là qui fait qu'un jeu est grand ou tout juste bon. Vous aurez compris où se situe celui-là!

TRAZOM



EDITEUR : ATARI
GENRE :
SIMULATION SPORTIVE
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS :
1 OU 2
CONTINUE : AUCUN

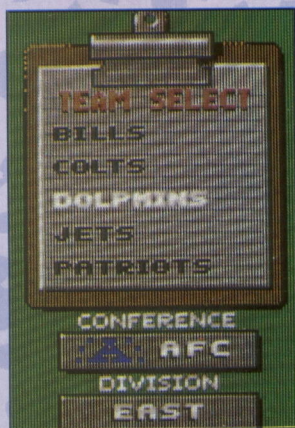
GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 13
MANIABILITE : 15
SON : 13
TOTAL : 82%

LYNX

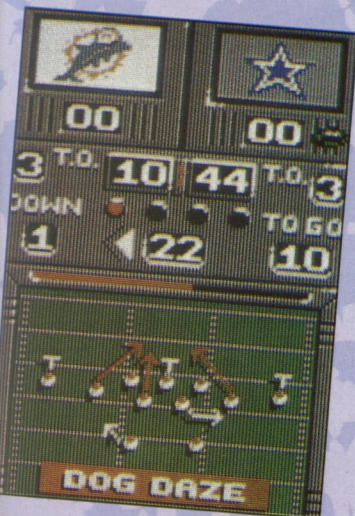
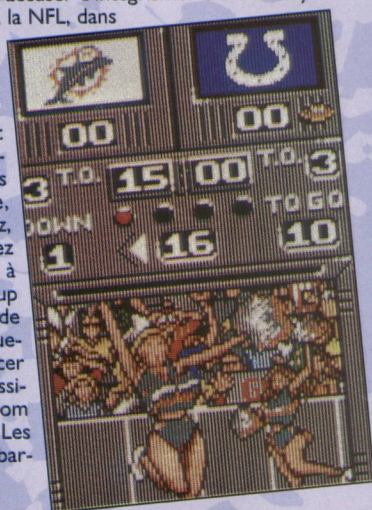
NFL FOOTBALL



**NFL OU FLN ?
AH, NFL
FOOTBALL !**



Officiellement licencié par la NFL, la National Football League, ce jeu vous apporte la preuve que l'on peut être "sponsorisé", et néanmoins être un bon produit. Car, en général, lorsque l'on voit un nom connu ou une organisation officielle, se faire dorer tout le long sur une belle boîte de jeu vidéo, c'est essentiellement pour se montrer. Il y a évidemment quelques rares exceptions. Comme le Senna Grand Prix 2, mais enfin bref, on arrête les frais, on va encore m'accuser d'intégrisme! Où en suis-je? Ah oui, ça y est, tout est rentré dans l'ordre. En effet, la NFL, dans cette cartouche, fait que non seulement elle apporte de la crédibilité au produit, ce qui n'est déjà pas si mal, mais en plus, elle est le garant d'une bonne qualité. D'ailleurs, je vous rassure tout de suite, ce jeu est bon, voire très bon. C'est un football américain, où, dès le départ, vous choisissez une équipe, sur un nombre total de 28, dans tous les coins des Etats-Unis. Durant la partie, vous sélectionnez la tactique que vous adopterez, que ce soit en attaque ou en défense. Vous avez également des temps morts, ou bien encore, à votre portée, des coups spéciaux tels que le coup de pied dit de "dégagement", qui vous permettra de vous sortir d'un mauvais pas, au cas où vous joueriez votre quatrième et dernière tentative de lancer de balle. A ce propos, chaque fois que vous réussirez ce coup, les joueurs seront agrandis par un zoom afin de mieux apprécier la trajectoire de la balle. Les tactiques sont assez nombreuses et loin d'être rébarbatives. Touch down!



- Les nombreuses équipes.
- Les zooms qui simplifient la vie.
- L'animation est bonne.

- Le fait de regarder la Lynx dans le sens vertical n'est pas forcément une bonne chose.



Après Tournement Cyberball, qui était un football américain futuriste, avec des sprits assez minuscules, voilà une version un peu plus humaine et surtout plus jouable. Le seul inconvénient est que parfois, il faut regarder la Lynx dans le sens vertical, par exemple pour voir les tactiques ou les options. Et encore, ce n'est pas dramatique du tout, c'est une question d'habitude. Autrement, ce soft est réellement prenant. Tout est facile à comprendre. Les quarterbacks (lanceurs) feront du bon boulot si vous relâchez le bouton juste après avoir visé sur la croix qui vous aide pour vos passes. Les field goal, sorte de transformation après un essai, sont également très bien rendus et simples à exécuter. En définitive, nous sommes très fiers de vous annoncer tous en chœur que ce jeu est une réussite!

TRAZOM



EDITEUR : ATARI
GENRE : SIMULATION SPORTIVE
DIFFICULTE : FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUE : 0

GRAPHISMES : 16
ANIMATION : 18
MANIABILITE : 17
SON : 16
TOTAL : 88%

88%

DAU

YOU ARE THE GAME TERMINATOR WITH FANTASTICK



POUR SEGA MEGADRIVE

Fonction Switch à votre convenance
"Auto/Turbo ou Lent"

L'action à 100 %
grâce à un stick
fait pour votre main.

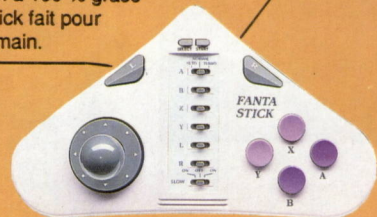
Bouton "A + S" unique
pour combiner 2 actions
en un seul geste



Existe aussi pour SUPER NINTENDO

Fonction Switch à votre convenance
"Auto/Turbo ou Lent"

L'action à 100 % grâce
à un stick fait pour
votre main.



Produits conçus par des pro pour les joueurs.

DISTRIBUE PAR INNELEC

45 RUE DELIZY

93692 PANTIN CEDEX



**Disponible chez
tous les bons
revendeurs et**



GAME
GEAR

THE TERMINATOR



J'AI
PRESQUE
TERMINATOR !



Au départ, vous vous faites canarder par un hélicoptère qui vous balance des grenades-parachutistes ! Comme sur Megadrive, cette séquence est très bien réalisée !



Voici la mitrailleuse tant convoitée qui vous permettra peut-être de vous "laisser un petit moment".

Lorsque le film est sorti dans les salles obscures, celles du moins qui ne prennent pas feu, cela avait été un véritable triomphe, qui s'est presque transformé en véritable phénomène de société ! Il faut dire que le film proprement dit tient en un scénario assez béton que je vais vous rappeler, très brièvement. Kyle Reese, un Rambo vivant dans le futur, se voit confier la mission de retourner dans le passé afin d'y retrouver la seule femme qui puisse sauver l'espèce humaine ! Ensemble, ils devront affronter tous les dangers qui règnent à Los Angeles, en sachant qu'un être nommé Terminator est lâché à leurs trousses et les recherche depuis déjà quelque temps. Ce robot, programmé pour les éliminer, sera un être plus que coriace, vous vous en apercevrez le moment venu. Vous débutez l'histoire après un cataclysme nucléaire, en 2029, et avez donc remonté le temps afin d'y retrouver Sarah O'connor. Reese, durant ce retour dans le passé, doit s'assurer que personne ne l'a suivi. C'est pour cela qu'il devra, dans un premier temps, se faufiler dans le laboratoire de Skynet afin de retrouver le réacteur de la machine à remonter le temps et le détruire. Il devra ensuite remonter très vite, pour s'y introduire ! Avec des grenades et des mitrailleuses que vous trouverez sur votre chemin, il faudra se frayer un passage vers la liberté ! Snif, c'que c'est beau !



Des murs à détruire, il y en aura un paquet ! Admirez plutôt l'effet de la grenade. Beau travail, non ?

- Les meilleurs graphismes de la Game Gear !
- Une animation époustouflante.
- Une maniabilité à toute épreuve.

- Aucun "continue" !!!!
- Une difficulté qui devient donc quasiment insurmontable !



Quel dommage que l'on ne dispose que d'une vie ! Mais également une énorme erreur de la part des programmeurs ! Comment voulez-vous finir, ne serait-ce qu'un niveau, avec une seule petite vie de rien du tout ?! Et en plus, les ennemis très nombreux ne vous lâchent pas d'une semelle ! Ils vous canardent sans cesse et vous, avec votre simple mitrailleuse qui ne tire pas en continue (autre erreur !), vous n'allez pas bien loin. Cela, même si vous connaissez le moindre recoin des niveaux ! C'est ce qui fait que ce jeu manque lamentablement un Superstar Joypad, car je lui ai gangréné sa note de 10 points ! Eh oui, je suis comme ça, mais là, il faut dire que c'est un peu trop fort ! Encore une fois, dommage.

TRAZOM 😊

EDITEUR : VIRGIN GAMES
GENRE : ACTION
DIFFICULTE : DIFFICILE !
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : 0
NOMBRE DE NIVEAUX : 4

GRAPHISMES : 18
ANIMATION : 17
MANIABILITE : 18
SON : 15
TOTAL : 84%

84%

GAME GEAR

**MOI VOIS,
MOI
ENGLOUTIS
TOUT
DANS
MON BIG
VENTRE !**



91%

TAZMANIA

Qui ne connaît pas le Diable de Tazmanie ? Je vois, je vois... Alors, laissez-moi vous narrer cette superbe histoire que les êtres un peu bizarres, comme moi, se transmettent de génération en dégénérescence ! Il y a très très longtemps, vivait près de l'Antarctique, une famille de petits diabolots à tête de loup-garou, quand même, et dont le fils aîné n'avait qu'une seule envie: aller en pays Tazmanien à la recherche d'un Oeuf Géant, qui, dit-on, serait tellement bon à déguster en omelette préparée par Maître Gradouble, qu'il en ferait oublier les mesquineries de la vie moderne et rendrait doux comme un agneau. Ca, c'est ce qui s'est transmis depuis toujours; mais moi, j'ai un petit doute quant à cette version. A mon avis, c'est juste une question de gourmandise ! On m'a également raconté que



pour accéder à ce fameux oeuf, il lui fallut traverser de très longues et très nombreuses contrées. Ainsi, il devra skier sur la banquise, rouler en wagonnet dans une mine, voler avec des plumes d'un Aigle Royal, ou encore, sauter d'un tronc d'arbre flottant sur un autre ! Quelle course, mes amis. D plus, je ne vous ai pas dit que vous alliez rencontrer des ennemis farouches et accrocheurs, comme ces saloperies de rats de buissons, aussi chiants que les nains de jardin ! Heureusement, avec votre super-attaque tourbillonnante, vous allez en faire de la bouillie. Cela tombe bien, vous avez tout le temps faim !

- Les animations très "cartoon" sont superbes.
- La maniabilité du diable est... diabolique !
- L'animation sans accroc, même à pleine vitesse.
- Un scénario rigolo !
- Personnage de la Warner Bros.



- Le faible nombre de continues.



Ce mois-ci, on est vraiment gâté sur GG. Que des superbes produits ! Taz-mania ne faillit pas à la règle; c'est une réussite sur tous les tableaux. Les seules mimiques du personnage, lorsqu'il se désaltère ou lorsqu'il se fait mal, mériteraient que l'on achète le soft ! De plus, l'animation et les graphismes sont vraiment au top. Ce qui me fait dire que l'on tient un Hit incontestable sur cette console; tout comme les versions Master et Megadrive, d'ailleurs! Qui sème les bons jeux récolte les bonnes notes ! Et c'est tout à fait mérité, car très bien dosé au niveau de la difficulté toute progressive, Taz-mania ne vous décevra certainement pas. Un soft à se procurer absolument !

TRAZOM 😊

EDITEUR : SEGA
GENRE : ACTION
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ :
1
NOMBRE DE JOUEURS :
1
CONTINUES : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : 9

GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 17
MANIABILITE : 17
SON : 15
TOTAL : 91%

GAME
GEAR

SONIC 2

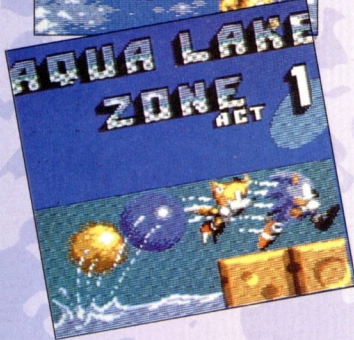


SOOOOOO
OOOOOO
OOONIC
2!



Sonic est de retour sur Game Gear !
Yah, génial, super, c'est l'extase ! Il est plus rapide et plus fort que jamais !
D'ailleurs, il a intérêt à l'être, car le Docteur Robotnik a encore fait des siennes: il vient d'enlever le copain de Sonic, le fameux renard Miles. C'est vraiment dégueulasse ! Il ne fait qu'embêter le hérisson bleu pour essayer de l'attirer dans un piège, et ainsi le coincer. Parce que Sonic a un tel coeur qu'il ne reculera jamais devant tous les pièges que ce fou lui a tendus. C'est, en effet, plusieurs zones divisées en secteurs que notre héros devra parcourir pour tenter de retrouver son ami. Pour cela, il n'hésitera pas à emprunter plusieurs moyens de locomotion comme des wagonnets sur rails, des bumpers en diagonale, ou encore un Deltaplane ! Ce dernier "ustensile" risque de vous perturmer quelque peu dans le sens où il n'est pas évident à utiliser. Bien qu'en vous entraînant un peu, il n'aura plus de secret pour vous, surtout lorsque vous penserez que faire voler Sonic pour la première fois est un véritable privilège ! Par rapport au premier épisode, la vitesse a vraiment été multipliée par deux, tellement elle est rapide! Faites attention où vous mettez les pattes surtout ! Allez, je vous laisse, j'ai encore 4 zones à finir !

SKY HIGH
ZONE 2
ACT



- La vitesse est démente !
- Les graphismes sont encore plus beaux.
- Des nouvelles musiques superbes !
- Un intérêt toujours aussi grand.



• Touchez pas à Sonic 2 !!



Ca y est, on peut enfin admirer les périples de la mascotte de Sega dans un deuxième épisode. Et même si l'on ne peut pas jouer à deux via le câble GG, ce qui aurait été une bonne chose, on ne peut que se réjouir de cette pure merveille. Décidément, ce mois-ci, on est plutôt gâtés sur la portable de Sega. La rapidité de défilement de l'écran est tout simplement hallucinante. Sans que pour autant, on ait du mal à manier Sonic. Au contraire, il répond au doigt et à l'oeil. Et c'est bien nécessaire pour éliminer les différents monstres de métal qui pullulent les niveaux. Le deuxième volet tient vraiment toutes ses promesses, sur tous les plans. Vous feriez une erreur peut-être fatale pour votre Game Gear si vous ne vous procurez pas ce chef-d'oeuvre ! Un must !

TRAZOM



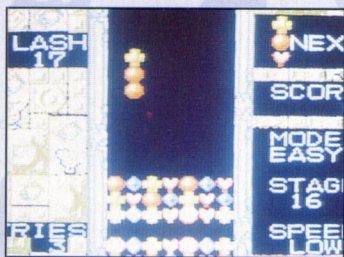
EDITEUR : SEGA
GENRE : PLATES-FORMES
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUES : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : 7

GRAPHISMES : 18
ANIMATION : 19
MANIABILITE : 18
SON : 18
TOTAL : 98%

98%

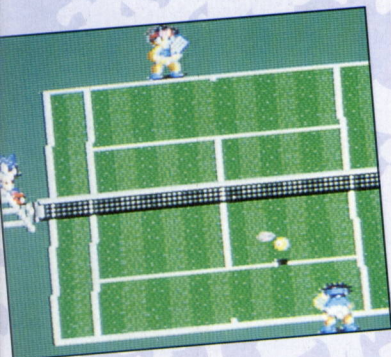
GAME GEAR

4 JEUX EN 1 CA FAIT DU BIEN !



- Une excellente initiative!
- Des jeux de qualité, surtout le tennis.
- Des bonnes musiques.

- On en fait vite le tour.

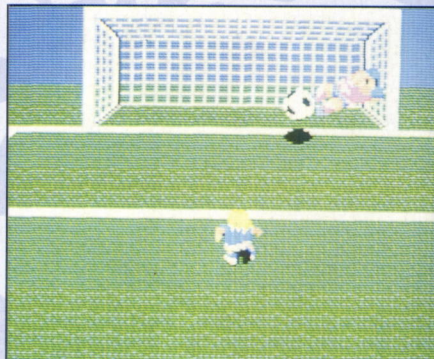


82%

4 IN 1

Et une compilation, une! En fait, ce n'est pas vraiment à proprement parler de "compil" dont il s'agit, mais bel et bien de 4 jeux nouveaux et prêts à être consommés illico presto. Dans cette seule cartouche, il y a un peu de tout, mais pour trois d'entre eux, il va s'agir de sport. Avec du Tennis, une course de voitures, et des tirs aux but (football), le dernier jeu restant se situant plutôt dans le domaine de la réflexion. Eh bien, pour la peine, on va commencer par celui-là! En fait, nous avons affaire à un autre clone de Tetris, ou pour être plus précis, une variante de Columns. Il faudra tenter d'aligner des différentes figures, dans tous les sens possibles, aussi bien diagonal qu'horizontal ou vertical. Si vous en alignez trois sur deux autres qui sont déjà en position, vous éliminerez 5 figurines. A noter que durant leur "descente", vous pourrez les interchanger pour essayer de choisir celles qui correspondent le mieux. Mais attention, ça va de plus en plus vite! Et vous pourrez même choisir le type de dessins, soit des fruits, des figures géométriques etc... On passe maintenant aux jeux de sport. Avec, pour commencer, le foot qui n'est autre qu'une séance de tirs aux buts dans laquelle vous pourrez paramétrer la force et la direction de la

frappe. A chaque fois que vous réussissez à gagner une série de 5 tirs, vous passez à un niveau supérieur. La course de voitures, est, à mon sens, le programme le moins intéressant des quatre. Elle vous place dans une voiture de Rallye, on dirait une Toyota, avec laquelle vous devez aller le plus vite possible pour rafler toutes les spéciales. En effet, tout se joue au niveau du temps, alors vous avez tout intérêt à speeder à donf! Le dernier jeu, et certainement le mieux fait, est le Tennis. Vous jouez le plus grand tournoi du monde et vous affrontez, selon votre choix, des joueurs de valeur différente. Vous êtes arbitré par Sonic en personne et il n'est pas facile! Tous les coups sont présents, avec les revers, les lobs, les coups droits, les services canons, les smatches, bref, tout!



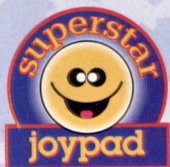
C'est certainement une très bonne initiative de faire quatre jeux en une seule cartouche, mais à condition de ne pas mettre des daubes. Ici, ce n'est pas le cas, puisqu'en innovant, Sega nous offre également des produits qui sont au-dessus de la moyenne. Surtout le jeu de Tennis qui est vraiment très plaisant à jouer dans le sens où les coups sont très bien rendus. Le jeu de voitures est le moins bon, car vraiment pas réaliste; on se contente d'accélérer et c'est tout. Quant aux deux autres, il peuvent vous faire passer des bons moments, mais ils ne seront certainement pas inoubliables. Au total, on a un bon produit mais pas une merveille. A voir, cependant.

TRAZOM ☺

EDITEUR : SEGA
GENRE : COMPILATION
DIFFICULTE : FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : VARIABLE

GRAPHISMES : 14
ANIMATION : 15
MANIABILITE : 15
SON : 14
TOTAL : 82%

GAME GEAR



CHAKAN

CHAKAN THE FOREVER MAN !

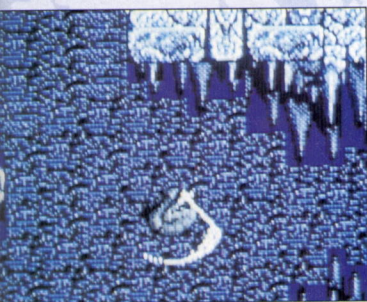


Pour être totalement dans le bain en ce qui concerne les Jeux Vidéo, avec des lettres majuscules, il convient de vous habituer d'ores et déjà avec ce nouveau produit que Sega vient de nous concocter. Car bien même n'apprendrais-je rien aux plus fidèles lecteurs de Joypad qui sont au courant de tout, j'avertis les autres (GRRRR !) qu'ils pourront s'éclater sur ce superbe jeu, très prochainement sur Megadrive ! Alors qu'est-ce que Chakan ? En fait, cela dépend. Pour TSR, ce n'est ni plus ni moins que le meilleur jeu de la Game Gear ! Et je vous assure que je ne suis pas loin de le suivre !

Pas les yeux fermés, mais presque ! Car ce jeu est tout simplement superbe. Il s'agit, en fait, de Chakan, dit le "Forever Man", qui, il y a près de dix années maintenant, avait réussi à vaincre l'ennemi le plus terrible de la région où il vivait. En tout cas, c'est ce qu'il croyait ! Car il est maintenant de retour et, comme toujours dans ces conditions, il est plus fort que jamais. Mais Chakan s'est lui aussi entraîné plus que de raison, car sa haine est grande et ne le quitte pas. Il s'est aguerri aux sports de combat les plus violents, mais c'est surtout aux épées qu'il est le plus fort. Oui, j'ai bien dit "aux", car une de ses grandes forces, est qu'il est ambidextre. C'est-à-dire qu'il se sert avec autant de facilité de sa main gauche que de sa main droite. Imaginez qu'Ouglet's fasse la même chose avec les hémisphères de son cerveau ! Allons, un peu de sérieux ! Notre héros (Chakan, pas Ouglet's), fera donc de vrais massacres grâce à ses coupe-choux, et ce, dans des dédales gigantesques où trouver la sortie ne sera pas chose aisée. C'est en effet dans des portes numérotées, qu'au départ, vous vous engouffrez sans vous retourner et sans savoir ce que l'on vous réserve derrière. Chakan, frappe dans tous les sens et dans toutes les positions. Il saute très haut aussi, et en toutes circonstances. D'ailleurs, une fois en l'air, il pourra faire sa super-attaque, à la manière de Sonic quant il se met en boule, mais avec des lames de sabres en plus !



Vous attendez l'instant fatal de la rencontre entre vous et le Boss de fin de niveau ! Le combat s'annonce vraiment terrible !



Voici le coup mortel qui se déclenche lorsque vous êtes en l'air ! On dirait que vous incarnez la mort avec votre "faux" !

- L'animation du personnage.
- La maniabilité du personnage.
- Les multiples coups du personnage !
- Les musiques qui font frémir !
- Les niveaux immenses !
- L'intérêt qui nous retient longtemps, longtemps...

- Les couleurs un peu ternes.



Vraiment étonnant ce jeu ! On ne pas dire qu'énormément de personnes connaissent son existence, car Sega nous le cachait bien ! Eh bien, des surprises aussi agréables que celle-là, on en veut tous les jours. Car

ce jeu est formidable à tous points de vue. Il y a de l'action à tout bout de champ, quel que soit le niveau où l'on se trouve. Les monstres sont souvent énormes, sans parler de ceux de fin de niveau, et frapper avec deux épées est vraiment un régal. De plus, le fait de choisir "sa" porte pour entamer le jeu est une option qui nous fait dire que le déroulement est loin d'être linéaire. Vous allez vous en rendre compte lors des stages, où vous vous arracherez les cheveux pour retrouver l'air libre. Ce soft est vraiment à conseiller aux possesseurs de GG, car il réussit à allier à merveille toutes les qualités d'un jeu qui marque !

TRAZOM



EDITEUR :

SEGA

GENRE :

ACTION/PLATES-FORMES

DIFFICULTE : MOYENNE

NIVEAU DE DIFFICULTE :

1

NOMBRE DE JOUEURS :

1

GRAPHISMES : 17

ANIMATION : 18

MANIABILITE : 17

SON : 17

TOTAL : 93%

93%

GAME GEAR

OASIS OASIS HOOO!

OASIS OASIS HAAA!

Une séquence rapprochée et animée! On croit rêver sur Game Gear! Ici, vous apprenez que vous n'allez plus être tranquille longtemps!

- Les graphismes sont, pour un jeu d'aventure, superbes.
- Les séquences animées sont un atout non négligeable.
- Les musiques à l'orientale: sublimes!
- La maniabilité est aisée et agréable.
- L'ergonomie de jeu.
- Le scénario passionnant.

- Non, rien de rien, non, je ne regrette rien!!



C'est, comme vous pouvez le voir, le Port du Royaume, où la Princesse devait théoriquement vous attendre. Mais où est-elle bon sang? Ah, les femmes!

92%

DEFENDERS OF OASIS



Sir, we're finally prepared to take Shaddam.

par qui tout devait être rétabli une bonne fois pour toutes. Il s'appelait Jamseed et engagea le combat contre le Mal. La légende dit qu'il réussit à vaincre grâce aux trois anneaux donnés par le Maître du Bien. Ahriman, vaincu et têtu, envoya son serviteur, le Roi Serpent Zahhark, attaquer le Royaume de Saddham (pas Hussein!) où vivait le Bien. Il terrassa Jamseed, et le Royaume des Ténébres régna sur la Terre durant 1000 ans. Laps de temps au bout duquel un Guerrier sans peur nommé Falidoon, tua Zahhark et reprit le flambeau de la Liberté! Mais c'est justement à ce moment-là, alors que tout le monde vivait dans une insouciance bien compréhensible, que les malheurs recommencèrent de plus belle. Et c'est là que vous intervenez! Dans ce sublime jeu d'aventure, vous incarnez un jeune Prince, celui de Saddham, et devrez, dans un premier temps, escorter la Princesse dans un lieu un peu moins exposé aux dangers. C'est d'ailleurs là que vous constaterez qu'il ne faut faire confiance à personne, car Kadafi, le chef de garde du Royaume, s'est retourné contre vous et ne vous laissera pas passer sur le port où vous attend un bateau. C'est seulement avec l'aide d'un Génie d'une lampe que vous réussirez à le vaincre. Les combats, à la manière de Phantasy Star, sont superbement réussis et très faciles à engager. Votre niveau d'expérience croîtra avec le temps et le nombre de combats que vous aurez faits. De plus, n'oubliez pas de questionner tout le monde, c'est très utile pour progresser!



C'est la première fois que l'on peut apprécier un jeu d'aventure de ce genre, totalement en Anglais s'il vous plaît! C'est vraiment une réussite absolue tout le long de la ligne. J'ai accroché tout de suite, et pourtant, je ne suis pas vraiment friand de ce genre de jeu. Mais là, vous feriez une erreur fatale si vous ne lui accordiez pas plus d'intérêt que ça. Je dirai même que c'est une obligation de se le procurer! C'est simple, à partir du moment où je l'ai eu, je n'ai pas arrêté d'y jouer. J'ai même fini l'Eprom! Tout est très bien fait, très bien pensé, très bien fini. Et le fait de découper les étapes importantes en chapitres, apporte une crédibilité tellement grande, qu'on a l'impression de feuilleter un livre! Bref, vous avez compris, c'est une merveille!

TRAZOM



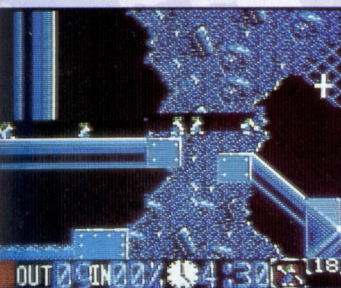
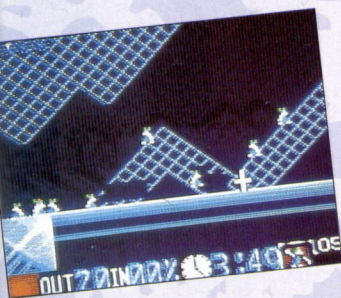
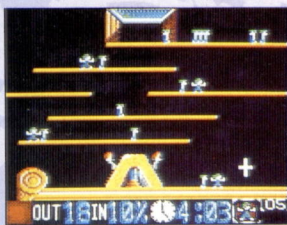
EDITEUR : SEGA
GENRE : AVENTURE
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUES : INFINIS
+3 SAUVEGARDES

GRAPHISMES : 18
ANIMATION : 17
MANIABILITÉ : 17
SON : 18
TOTAL : 92%



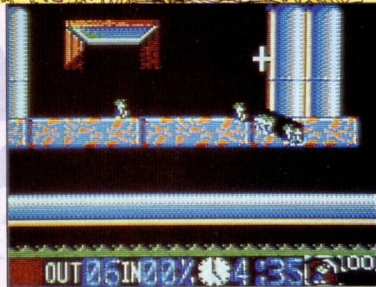
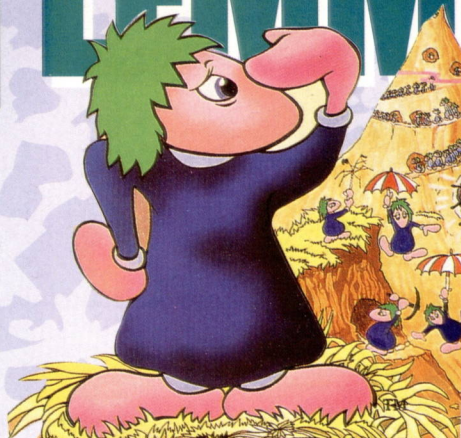
GAME
GEAR

LEMMINGS
SONT TRES
CONS !
ET LES
VOTRES ?



91%

LEMMINGS



- Les graphismes très mignons.
- Les superbes musiques : ah ! la marche "Alla Turca" de Mozart !
- Une maniabilité qui fait oublier la souris !
- Un programme désormais classé "Jeu Historique".
- Un intérêt quasi inégalable pour le genre !



• Négatif, mon Colonel AHL !



Avec la version Game Gear, il ne manque plus que la Lynx et la Game Boy ! Et vous allez rire, on les attend sous peu ! Il ne manquerait plus que Neo-Geo! Dingue, non ? Je crois que c'est une première pour un jeu d'être à ce point décliné sur quasiment toutes les machines. Il faut dire que Lemmings sur GG est une perfection. Tout semble tellement facile, même sans la souris, que l'on oublie tout ! On a qu'un seul but, celui de sauver ces créatures bleues et vertes ! On est plongé dedans à un point tel que je tape ce test en toute dernière minute ! Bien sûr, les sprites sont minuscules, mais tellement bien animés que l'on n'y prête guère attention. Au contraire, on est plus vigilant ! Que dire de plus, sinon que vous devez, ne serait-ce que pour votre réputation, vous procurer ce soft qui est tout simplement sublime !

TRAZOM



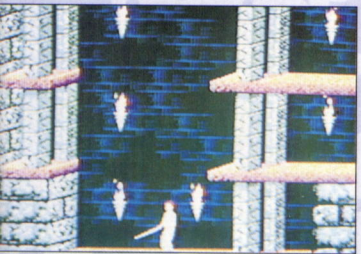
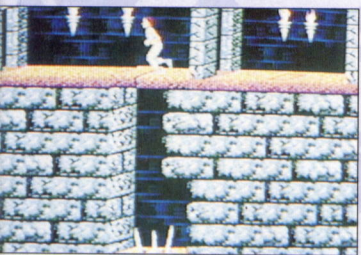
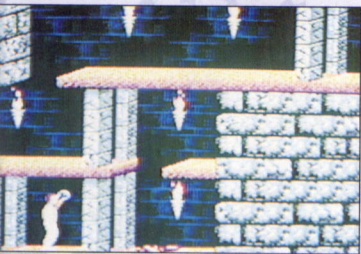
EDITEUR : PSYGNOSIS
GENRE : ACTION/REFLEXION
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE :
4
NOMBRE DE JOUEURS :
1 OU 2 (SIMULTANE)
CONTINUES : PASSWORDS

GRAPHISMES : 17
ANIMATION : 15
MANIABILITE : 18
SON : 17
TOTAL : 91%

Ah quand même ! Ca y est donc. Tout le monde connaît les Lemmings et leur célèbre pérégrination suicidaire. Eh oui, j'ai appris hier que la dernière personne qui ne savait pas qui "ils" étaient s'est fait fusiller ! On ne lui a même pas laissé le temps de répondre. Ca lui apprendra, tiens ! C'est super, parce que comme ça, je n'aurais pas besoin de répéter que ce sont des rongeurs minuscules qui vivent près de l'Arctique et qui sont sujets à des crises de "j'ai envie de mourir parce qu'on est trop nombreux" aigües ! Ce ne sera pas nécessaire non plus que je vous prévienne qu'il faut les sauver et, qu'à ce titre, vous allez disposer sur votre Game Gear de plusieurs icônes situées en bas de l'écran qui vont vous permettre de réaliser plusieurs actions. D'ailleurs, je ne vois pas l'utilité de vous répéter, une fois de plus, que vous pourrez, en tenant compte des dénivellations changeantes du terrain, choisir l'action adéquate et pertinente qui vous permettra, soit de creuser, soit de piocher, de sauter en parachute, de vous suicider pour ouvrir des passages, de grimper... La suite, vous la connaissez certainement. Comme d'ailleurs le fait que vous pourrez vous mesurer sur plusieurs niveaux de difficulté et pourrez même jouer contre un autre être humain, fait de chair et de sang, comme vous. Vraiment, je me demande pourquoi je vous dis tout ça !

GAME GEAR

60 MINUTES POUR VIVRE !



PRINCE OF PERSIA



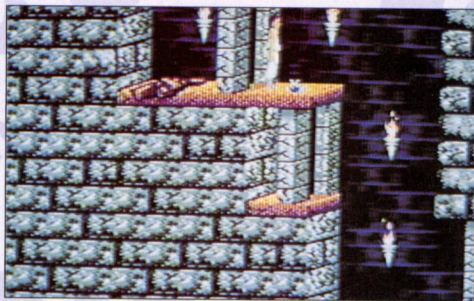
- Les meilleures animations sur GG !
- De belles couleurs.
- Des niveaux très variés.



- Une piètre collision de sprites.
- Une ambiance sonore médiocre et/ou inexistante.
- Le saut simple est beaucoup trop long !
- Les passwords sont écrits en tout petit petit !



En plein Moyen-Âge Oriental, dans la région de Perse, le Sultan, maître absolu des lieux, est parti en guerre contre des gens assez louches qui voulaient lui piquer tout son blé. Pendant que le Chat n'est pas là, les souris en profitent pour danser ! Les souris en question sont surtout représentées par le Grand Vizir Jaffar et ses collègues très louches, qui se sont emparés des rênes du pouvoir. Dans ces conditions, le peuple gémit sous le joug de la tyrannie et rêve de jours meilleurs. Vous, qui êtes tombé éperdument amoureux de la fille du Sultan, êtes maintenant le seul obstacle entre Jaffar et le trône ! Et c'est d'ailleurs ce



qu'il a très bien compris, puisqu'à peine aviez-vous fini de manger votre dernière cuisse de poulet (miam, miam !), que les hommes du Vizir vinrent vous chercher, vous et votre cuisse, et vous jetèrent en prison ! La princesse réussit à vous faire délivrer et vous fit savoir qu'elle était tenue de dire "oui" au mariage que Jaffar lui proposait, sous peine d'être coupée en rondelles sur le champ, et donnée aux poissons rouges carnivores ! Elle a 60 minutes pour se décider. Vous, pareil. Pour la délivrer !



Alors là, je suis déçu, car toutes les versions de ce jeu, au même titre que les Lemmings, ont été de franches réussites. Là, par contre, pas mal de bugs ont malheureusement retenu mon attention. Par exemple, lorsque l'on veut s'agripper à une planche, elle tombe avant même qu'on l'ait touchée ! Ou encore, les sauts de base sont beaucoup trop longs, ce qui peut vous valoir de nombreuses chutes dans les gouffres. Autre point négatif, les sons quasiment absents, sauf lorsque l'on effectue une action cruciale. C'est un peu juste, non ? Mais heureusement, il y a tous les autres points positifs qui rattrapent un peu le tout, car sinon... De toute façon, un titre comme celui-là, malgré ses quelques regrettables défauts, ne peut pas être passé sous silence. Il y a tellement de daubes que l'on va éviter de faire la fine bouche !

TRAZOM



EDITEUR : DOMARK
GENRE : PLATES-FORMES
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUES : PASSWORDS

GRAPHISMES : 17
ANIMATION : 17
MANIABILITE : 15
SON : 09
TOTAL : 82%

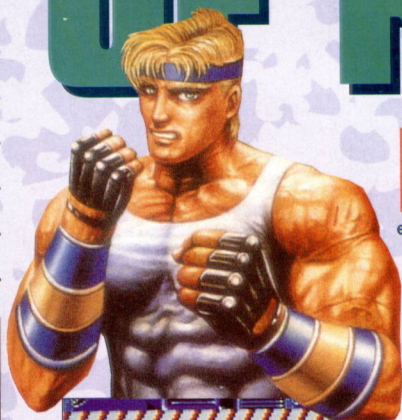
82%

GAME GEAR

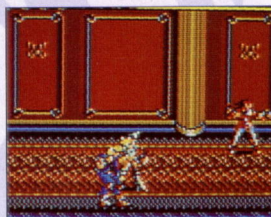
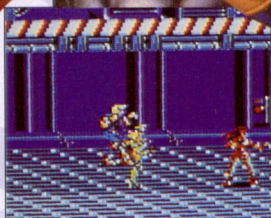
**J'AI
LA RAGE,
LA HAINE
COULE
DANS MES
VEINES !!**



STREETS OF RAGE



Dans une ville très paisible des Etats-Unis (Ah bon, ça existe ?), tout le monde vivait heureux et serein, jusqu'au jour où tout devint soudain plus sombre. On apprit, en effet, que le Syndicat du crime avait élu domicile dans cette chère contrée (Ah ouais, j'me disais aussi !). Se faisant fournir en armes par des réseaux clandestins très sûrs, le Crime Organisé n'hésite pas à envoyer, sur tous les lieux huppés de la ville, des gangsters à la mine patibulaire afin qu'ils mènent à bien leur "mission" de détournement. Ainsi, petit à petit, ou, si vous préférez, de fil en aiguille, ils réussissent à s'emparer de tout le territoire et à se mettre tous les sous-sous dans la po-poche ! Quelle galère ! La vie est devenue impossible. Les suicides se multiplient par 42 et l'on dénote un nombre croissant et inquiétant d'Ouglét'siens ! D'ailleurs, on ne sait toujours pas comment ce chiffre a pu être aussi élevé en si peu de temps ! Mais ça, c'est la force des charognards, on ne l'explique pas ! Après ce tableau un peu sombre, il fallait bien que l'on termine sur une note un peu plus souriante. Effectivement, deux personnes se sont dévouées pour essayer d'abattre tous les membres du Syndicat ! Ce sont d'ex-policiers (c'est pour ça !), ils sont jeunes, ils sont beaux, ils sont costauds, avec juste ce qu'il faut de matière grise. "Ils", ce sont Blaze et Axel. Une femme, un homme. Les Arts Martiaux, le Judo. Un couple. La vie, quoi ! Et en plus, ils vont nous nettoyer les rues malfamées de la ville ! Que demander de plus ?!



- Seulement 5 niveaux !
- Un peu trop facile.



- Les graphismes fins et colorés.
- La possibilité de jouer à deux avec le câble GG.
- Les meilleures musiques sur GG signées Yuzo Koshiro !
- Une excellente maniabilité.
- Le seul véritable jeu de baston sur GG.



Pour commencer, la réalisation aussi bien sonore que graphique, est en tous points excellente. Il est vrai que les sprites des personnages sont un peu petits, mais sur la GG, c'est une question d'habitude. En tout cas, le plaisir de jouer est vraiment là; les coups sont vraiment identiques à la version Mégadrive, sauf le gros coup de magie, remplacé par un bonus sur le sol qui détruira tout à l'écran si vous le ramassez. Les autres bonus de vie et de IUP sont également présents pour vous permettre d'aller un peu plus loin. Le gros point faible est vraiment le nombre très peu élevé de niveaux. On en viendra vite à bout. Surtout à deux !

TRAZOM

EDITEUR : SEGA
GENRE : BEAT'EM UP
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE : FACILE
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2 (CABLE)
CONTINUES : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : 5

GRAPHISMES : 18
ANIMATION : 18
MANIABILITE : 17
SON : 17
TOTAL : 91%

91%

VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

VIDEO GAMES

MEGADRIVE

CONSOLE+SONIC 895F
(version française)
CONSOLE +SONIC
+STREETS OF RAGE
+2 POIGNÉES
1290F

LOGICIELS

boite et notice en français

ALLEN 3 449F
ARIEH 3 389F
BATMAN RETURNS 389F
BIO HAZARD BATTLE 449F
CHAKAN 389F
DONJONS & DRAGONS 495F
DOLPHIN 389F
DRAGONS FURY 449F
EUR. CLUB SOCCER 449F
FERRARI G.P. 389F
GALAHAD 389F
GLOBAL GLADIATORS 389F
GREENDOG 389F
INDIANA JONES 389F
JOE MONTANA 3 389F
JOHN MADDEN 93 389F
L.H.X. ATTACK SHOPPER 389F
LEMMINGS 389F
N.L.P.A.93 389F
PHANTASY STAR III 495F
PREDATOR 2 389F
SHINING & DARKNESS 475F
SONIC II 389F
SUPER MONACO GP 2 495F
SUPER SMASH T.V. 389F
TAZMANIA 449F
TERMINATOR 449F
TERMINATOR II ARCADE 389F
THUNDER FORCE IV 389F
U.S.A. DREAM TEAM 389F
WORLD OF ILLUSION 389F
WWF WRESTLEMANIA 389F

LOGICIELS IMPORTS

AGASSI TENNIS 399F
ALIEN Vs PREDATOR 355F
AMERICAN GLADIAT. 499F
ATOMIC RUNNER 399F
BREACH N.C. 399F
BULLS VS LAKERS 449F
CADASH 399F
CAPTAIN AMERICA 449F
CHASE H.Q. 399F
CHESSMASTER 399F
CHESTER CHEETAH 549F
CYBERCOP 449F
DEADLY MOVES 449F
DEATH DUEL 449F
DOUBLE DRAGON III N.C. 449F
EX MUTANTS 475F
FOREMAN K.O.BOXE 399F
GADGET TWINS N.C. 449F
GEMFIRE 449F
GODS 399F
GREAT WALDO SEARCH 449F
HOLYFIELD BOXING 399F
J. CAPRIATI TENNIS 399F
KING SALMON 399F
LEADER BOARD 399F
LIGHTNING FORCE 399F
METAL FANGS 399F
MLBPA BASEBALL 449F
N.F.L. FOOTBALL 399F
OUT LANDER N.C. 475F
PIGSKIN FOOTBALL 475F
SHANGHAI 2 375F
SIDE POCKET 399F
SLAUGHTER SPORT 399F
STAR ODYSSEY N.C. 449F
STRIDER 2 449F
SUPER HIGH IMPACT 399F
SUPERMAN 429F
TALESPIN 375F
TOXIC CRUSADER 315F
UNCHARTED WATERS N.C. 475F
UNIVERSAL SOLDIER 475F
WARSONG 449F

SUPER NINTENDO

SUPER NINTENDO SEULE 990F
SUPER NINTENDO + MARIO 4 1290F
SUPER NINTENDO +SCOPE +6JEUX 1490F
SUPER NINTENDO +STR.FIGHTER II 1490F
SUPER SCOPE + 6 JEUX 549F
SUPER FAMICOM + 1 JEU 1690F
SUPER NES (U.S.)+MARIO 4 1290F
ADAPT. Fr/US/JAP 99F

LOGICIELS

ADAM'S FAMILY 549F
ADVENTURE ISLAND 549F
ANOTHER WORLD 549F
CASTLEVANIA IV N.C. 549F
FINAL FIGHT 589F
F-ZERO 449F
GHOULS & GHOSTS 449F
JOE ET MAC 549F
MUSTY FUN HOUSE 549F
LEMMINGS 589F
PAPERBOY II 449F
PILOT WINGS 449F
R-TYPE 449F
RIVAL TURF 549F
ROBOCOP III 589F
SIM CITY 449F
SMASH T.V. 549F
STREET FIGHTER II 689F
SUPER ALESTE 549F
SUPER KICK OFF N.C. 389F
SUPER MARIO 4 389F
SUPER MARIO KART 449F
SUPER PROTOCTOR 549F
SUPER SOCCER 449F
SUPER TENNIS 449F
TORTUES NINJA IV 589F
TOP GEAR 489F
ULTRAMAN 489F
UN-SQUADRON 589F
WINGS 2 489F
WRESTLEMANIA 589F
ZELDA III 449F

LOGICIELS IMPORTS

AMAZING TENNIS 495F
BLITZTODDS 495F
BEST OF THE BEST 495F
BLUES BROTHERS 495F
CHESTER CHEETAH 585F
CHUCK ROCK 475F
CYBER SPIN 419F
DEADLY MOVES 449F
DEATH VALLEY RALLY 485F
DREAM T.V. 475F
EQUINOX 495F
GODS 485F
GREAT WALDO SEARCH 485F
IMPERIUM 395F
IREM SKIN GAME 495F
JIMMY CONNORS TENNIS 365F
KING ARTHUR WORLD 475F
MAGICAL QUEST 519F
N.B.A. ALL STARS 495F
PRINCE OF PERSIA 495F
PUSH OVER 465F
PUGSLEY SCAVENGER 505F
RADIO FLYER 495F
ROAD RIOT 485F
SPIDERMAN vsX-MEN 495F
STAR WARS 485F
SUPER BUSTER BROS. 449F
SUPER COMBATRIBES 529F
TOM ET JERRY 449F
UTOPIA 475F
WARFSPEED 485F
X-ZONE 365F

METZ

CENTRE ST.JACQUES
NIVEAU BOUTIQUES
Tél:87.37.01.46

NANCY

CENTRE ST.SEBASTIEN
1^{ER} ETAGE NIVEAU TATI
Tél:83.35.49.33.

STRASBOURG

26, R. DE LA MESANGE
PASSAGE BROGLIE
Tél:88.23.22.85.

REIMS

GALERIE DE L'ETAPE
Tél:26.88.24.98.

ESPACES VIDEO

PARIS
MAG.FRIPUILLE
194, RUE D'ALEXIA
75014
Tél:45.45.33.74.

FORBACH

120, RUE NATIONALE
Tél:87.87.62.48

VERDUN

13, RUE CHAUSSEE
Tél:29.86.07.57

SARREBOURG

18,GRANDE RUE
Tél:87.03.60.80

NEO GEO

CONSOLE SEULE
1990F
CONSOLE AVEC NAM 75
2490F
MANETTE
449F
MEMORY CARD
215F

ALPHA MISSION II 690F
ANDROSUNOS 1290F
ART OF FIGHTING 1490F
BASEBALL 2020 690F
BASEBALL STARS II 1490F
BURNING FIGHT 690F
CROSSED SWORD 990F
FATAL FURY 1490F
FOOTBALL FRENZY 1190F
GHOST PILOT 690F
KING OF MONSTERS II 1490F
LAST RESORT 1290F
LEAGUE BOWLING 690F
MUTATION NATION 1490F
NAM 75 690F
NINJA COMBAT 790F
NINJA COMMANDO 1490F
PUZZLED 690F
RAGULY 690F
RIDING HERO 790F
ROBOT ARMY 990F
SENGOKU 990F
SOCCER BRAWL 1190F
TRASH RALLY 1490F

VENTE PAR CORRESPONDANCE

VIDEO GAMES NANCY
GALERIE ST.SEBASTIEN
BOITE N°54 54000 NANCY
Tél:83.35.49.33

NOM:.....
PRENOM:.....
ADRESSE:.....
VILLE:.....
CODE POSTAL:.....
Tél:.....

TITRES OU CONSOLES	PRIX	CONSOLES POSSEDEES
		MEGADRIVE <input type="checkbox"/>
		MEGA CD <input type="checkbox"/>
		MASTER SYSTEM <input type="checkbox"/>
		GAME GEAR <input type="checkbox"/>
		NEO-GEO <input type="checkbox"/>
		COMBO <input type="checkbox"/>
		N.E.S. <input type="checkbox"/>
		SUPER N.E.S. <input type="checkbox"/>
		GAME BOY <input type="checkbox"/>
		LYNX <input type="checkbox"/>
		NEC <input type="checkbox"/>
PORT LOGICIELS	+30Frs	
PORT CONSOLES	+60Frs	
CONTRE REMBOURSEMENT	+35Frs	
TOTAL A PAYER		

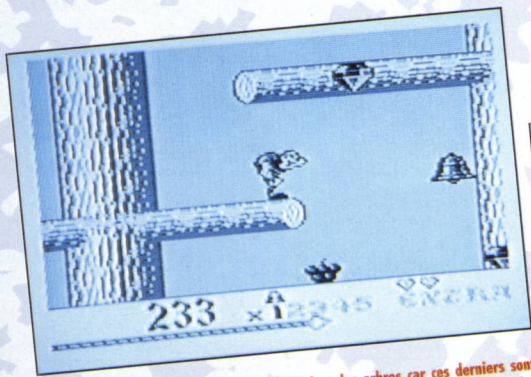
GAME BOY

SUPER HUNCHBACK STARRING QUASIMODO

**JE SUIS LAID
MAIS HYPER
INTELLIGENT !**



C'est à une fresque historique que vous invite Super Hunchback puisque vous allez pouvoir retrouver les héros de Notre-Dame de Paris (vous savez l'oeuvre de Victor Hugo?, vous ne savez pas? Bon ok!) dans un jeu complètement fou et à l'humour débridé. Le scénario suit la grande tradition des jeux vidéos puisque vous devez aller retrouver une superbe créature retenue prisonnière. La différence avec l'habituelle situation du super beau prince charmant qui tombe les nanas comme des mouches, c'est que vous êtes plutôt laid et repoussant (mais tellement attachant!) car vous êtes bossu. On vous appelle Quasimodo, le gentil monstre un peu gauche. Le terrible Halfenpounder a enfermé la belle Esmeralda dans une tour, si bien gardée que personne n'ose aller la délivrer; vous êtes le seul capable de réussir cette mission délicate. La princesse aura alors la bonté de reconnaître en vous le vrai héros que vous êtes et le romantique au coeur tendre qui se cache en vous, sniff, c'est beau! L'aventure commence dans une forêt aux arbres géants et bourrés de bonus, méfiez-vous des pièges et des ennemis qui rôdent et des végétaux qui vous guettent. D'énormes rondins roulent sur le sol, au risque de vous écraser. Evitez les et allez vite à la cloche qui vous attend à chaque fin de sous-niveau. Une myriade de bonus croustillants, de salles secrètes et autres plates-formes bourrées de pièges vous attendent tout au long de ce jeu de plates-formes en vue de profil et à scrolling multi-directionnel. Arriverez-vous à temps jusqu'à la geôle d'Esmeralda?

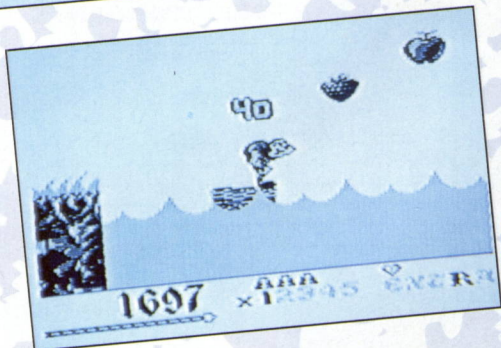


Dans le premier niveau, il faut aller voir dans les arbres car ces derniers sont bourrés de bonus intéressants. Vous sautez de branche en branche en évitant les glands qui vous tombent dessus.



Lorsque vous avez récolté cinq cloches, un trou noir apparaît (comme sur le cliché) et vous fait entrer dans un bonus-stage. Si vous lâchez la corde au milieu, vous tomberez dans le trou dont le fond est tapissé de pics mortels, sauf à un endroit précis dans lequel vous devez passer! Vous découvrirez alors une salle secrète.

Le temps est limité dans Super Hunchback et lorsque la mèche est totalement consommée, une énorme cloche vous tombe dessus et vous perdez une vie. Les lettres, en bas à droite, s'allument quand vous trouvez des lettres-bonus correspondantes dans le jeu. Lorsque le mot "Extra" est reconstitué, vous gagnez une vie supplémentaire.



94%



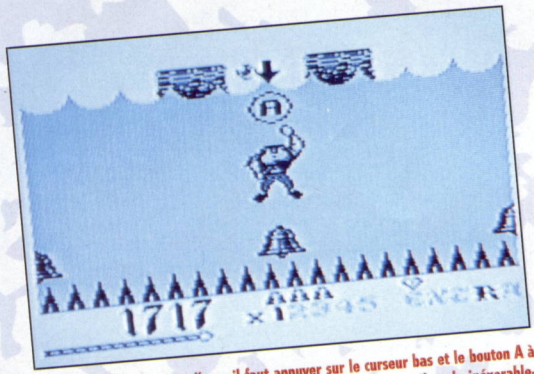
HUNCHBACK



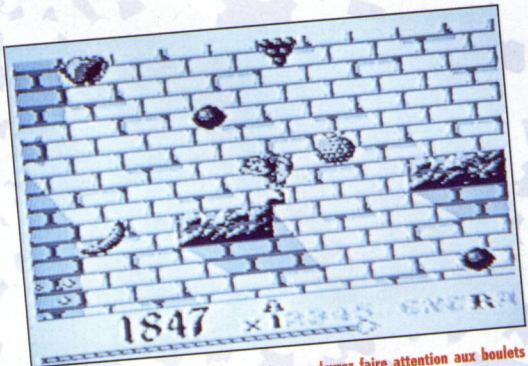
- Un jeu superbe graphiquement
- Des mélodies géniales
- Une ambiance humoristique
- Une durée de vie importante



• Là, je ne vois pas !



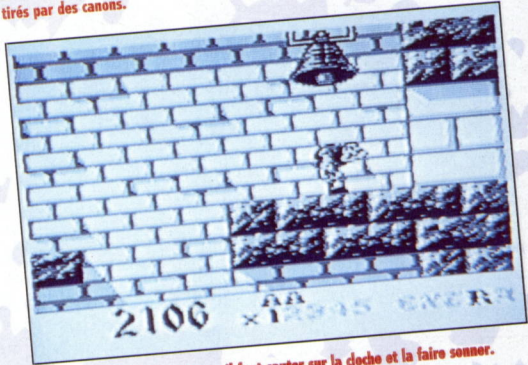
Quand vous tombez dans l'eau, il faut appuyer sur le curseur bas et le bouton A à toute vitesse pour faire remonter Hunchback à la surface car il coule inexorablement vers le fond tapissé de pics. Par contre, vous pouvez tenter de récupérer une ou deux cloches. Ces cloches ne servent pas seulement aux bonus-stages. Elles vous permettent de multiplier le score jusqu'à cinq fois.



Les items à récupérer sont légion mais vous devrez faire attention aux boulets tirés par des canons.



Le problème principal de ce jeu semble vraiment être les boulets de canons qui vous pourissent la vie!



Pour terminer un sous-niveau, il faut sauter sur la cloche et la faire sonner.



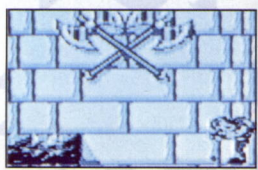
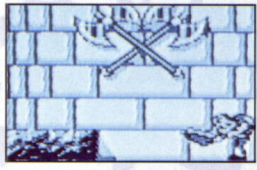
Quel jeu sublime! Je m'éclate depuis des mois dessus (depuis qu'on a reçu la préversion). Alors, quand vient le moment du test, c'est l'euphorie! J'ai même dessiné le début du jeu; pour vous dire si je suis fanatique! Adapté d'un vieux jeu sur micro, les aventures de Quasimodo sont idéales pour une petite machine comme la Game Boy. Les sprites sont assez grands et les décors très fins et fournis. Le nombre d'items à collecter est impressionnant tout comme le sont les diverses possibilités de gagner des points, des vies ou d'aller dans des bonus-satges. On nage dans le bonheur avec des jeux de plates-formes comme celui-ci. Original dans son univers (celui de Notre Dame de Paris), il reprend, en même temps, les classiques du genre en y ajoutant une pointe d'humour et de nouveauté. De plus, le jeu est assez difficile pour durer longtemps. Et la musique? Du rarement entendu sur Game Boy! Un seul mot pour Océan: bravo!

OLIVIER



EDITEUR : OCEAN
GENRE : PLATES-FORMES
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : NON

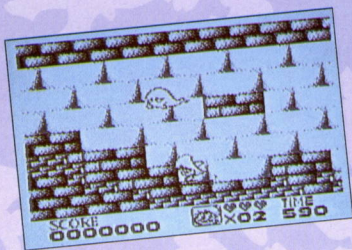
GRAPHISMES : 18
ANIMATION : 18
MANIABILITE : 18
SON : 19
TOTAL : 94%



Lorsque Hunchback s'ennuie (que vous ne lui faites rien faire), il siffloie, joue au yoyo, ou encore, se met à lire un livre dans des petites animations super marrantes.

GAME BOY

**VEZ
TOUS
VOIR
BUNNY,
BUNNY ET
TOUS CES
AMIS!**



Speedy Gonzales est aussi le héros de ce jeu, haut en couleurs, et très varié dans le nombre de personnages intervenant.



- Une ambiance très cartoon.
- Un jeu éclectique.
- Des graphismes fins.

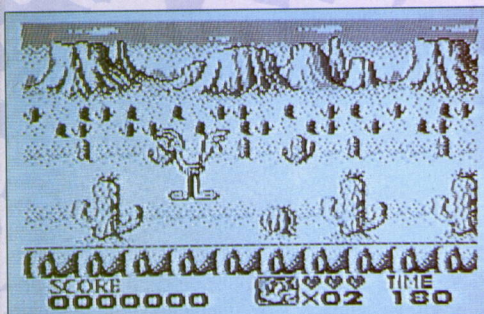
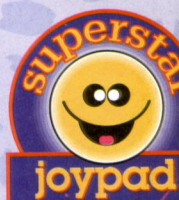


- Ça va pas, non ?

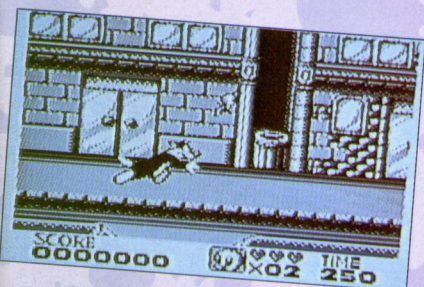
LOONEY TUNES



J'ai une question importante pour vous: qu'est-ce qui est plus rigolo que regarder un cartoon à la télé? Jouer à un cartoon bien sûr et c'est ce que propose Looney Tunes. Vous allez prendre le rôle de 7 stars de dessins animés de la Warner dans 7 niveaux tous différents. Disons que l'ambiance générale du jeu est quand même basée sur le jeu de plates-formes en vue de profil, mais vous pourrez trouver différentes vitesses de jeu et même un shoot-them-up! Dans le premier niveau, c'est Daffy Duck qui est le héros! Ce dernier doit traverser terre et mer afin de trouver un fabuleux trésor. Pour se défendre, il pourra sauter sur la tête de ses ennemis ou encore tirer un freesbee qui lui revient chaque fois dans la main, normal pour un freesbee! C'est ensuite au tour de Titi et Sylvestre d'intervenir dans ce jeu fou fou fou! Il faut éviter à Titi de se faire rattraper par Sylvestre qui ne rêve que d'une chose: un festin dont le plat principal serait Titi! Vous pouvez faire voler Titi. Le niveau trois consiste en un véritable shoot-them-up à scrolling horizontal qui met Porky Pig aux commandes d'un avion. L'action se déroule sur fond de soleil couchant, c'est superbe! Le niveau 4 est un bonus-level dans lequel Taz doit récupérer des objets en moins de 60 secondes. Arrive alors Speedy Gonzales pour une visite guidée, dans une maison hantée regorgeant de fromages cachés! Le niveau 6 reprend exactement le jeu Roadrunner sur Super Nintendo avec nos amis Beep Beep poursuivis par le Coyote. On retrouve toutes les actions principales précédentes dans le dernier niveau, avec Bugs Bunny, la star, pour un dernier petit soupçon de jeu de plates-formes. Stop!



Beep Beep! Les roadrunners sont décidément partout on ce moment, et Vil le Coyote est évidemment aussi dans les parages.



C'est un éternel recommencement avec Titi et Sylvestre. Il est très rare de ne pas les voir courir...



J'avais adoré les Tiny Toons mais ce dernier était un jeu trop facile à terminer. Sunsoft nous gâte en remédiant à ce problème et reprend à nouveau des personnages de cartoon. Les sept niveaux proposés sont tous différents et passionnants à jouer, l'éclate totale! On retrouve ses héros préférés dans des challenges souvent assez difficiles. L'animation n'a pas un pet de ralentissement, les graphismes sont très bons mais c'est surtout une maniabilité excellente qui permet de ressentir un plaisir ludique intense, au Gameboyeur, fana de jeux d'action; car même s'il est fortement basé sur la plate-forme, Looney Tunes est très éclectique, qu'on se le dise. A posséder absolument!

OLIVIER



EDITEUR : SUNSOFT
GENRE : PLATES-FORMES
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 7
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUES : INFINIS

GRAPHISMES : 17
ANIMATION : 18
MANIABILITE : 18
SON : 15
TOTAL : 94%

94%

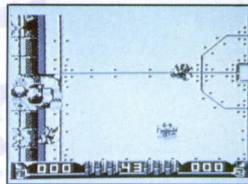
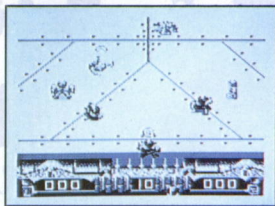
GAME BOY

SPEEDBALL 2



Le sport connaît des développements assez déliants en 2100 puisque son représentant vedette, le Speedball, consiste en un mélange de football américain, de hockey sur glace, de handball et tout dans des accoutrements tout droit tirés de Mad Max! La balle est une boule de métal et le terrain une salle fermée, en métal, elle aussi. Les joueurs sont harnachés comme des boîtes de conserve, des vrais warriors de l'an 2000! Vous devez gagner les matchs en vous emparant de la balle, en courant vers le but adverse, en faisant des passes et en marquant. Ah!, j'oubliais: vous avez tous les droits et rien n'est interdit dans ce jeu de barbares! Il est ainsi possible d'exploser un adversaire porteur du ballon pour s'en emparer, sympa! Vous pourrez jouer en League (14 matchs) ou en Cup de 4 manches. Il sera aussi possible de jouer le rôle d'un vrai manager en faisant ses changements, en attribuant des points dans de nombreuses caractéristiques qui définissent chaque joueur. Le système de caractéristiques des joueurs est très complet et précis. Au fait! le nom de votre équipe: Brutal Deluxe, la meilleure!

PERDS PAS LA BOULE!



VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA



Curieuse idée d'adapter sur Game Boy ce jeu, ultra connu des possesseurs de micro et maintenant bien implanté sur console. Il fallait avoir du courage et Mindscape semble vraiment avoir réussi un coup de maître. L'adaptation est, en effet, fidèle au jeu original et le plaisir ludique est toujours au rendez-vous, malgré le petit écran. Bien sûr, quelques problèmes de lisibilité se posent parfois, mais on s'en sort toujours facilement, tant la maniabilité est bonne. Je regrette l'absence de jeu à deux avec un link. Un excellent jeu de sport co-futuriste et déliant sur Game Boy.

OLIVIER

EDITEUR : MINDSCAPE
GENRE : SPORT FUTURISTE
DIFFICULTE : MOYENNE
NOMBRE DE JOUEURS : 1
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
CONTINUE : SAUVEGARDE

GRAPHISME : 13
ANIMATION : 15
MANIABILITE : 17
SON : 14
TOTAL : 83 %

NUMERAL PLUS

NOUVEAU : NUMERAL PLUS BOUTIQUE
 38, rue Gustave-Delory - 59800 Lille
 Ouvert de 9 h 30 à 12 h 30
 et de 14 h 30 à 19 h 30

Vous pouvez passer vos commandes par téléphone du lundi au samedi, ou par courrier au:
3, avenue Emile-Zola
59800 LILLE

NOMBREUSES PROMOS SUR TOUTES LES CONSOLES

MEGADRIVE

Mega CD + jeu2490 F

NOUVEAUTES

- Alien III.....445 F
- Atomic Runner.....445 F
- Bart 5 VS the Space Mutants.....445 F
- Dragon's Fury.....445 F
- Gleylancer.....445 F
- Gods.....445 F
- Lemmings.....445 F
- Maverick.....445 F
- Muhammed Ali.....445 F
- NBA Challenge.....445 F
- Predator II.....445 F
- Real Deal Boxing.....445 F
- Star Odyssey.....445 F
- Terminator II.....445 F
- Thunder Force IV.....445 F
- Thinkle Tale.....445 F

SUPER FAMICOM

S N E S

- Super Famicom + jeu.....1690 F
- Super NES + jeu.....1490 F
- Super adaptor.....150 F

NOUVEAUTES

- Amazing Tennis.....490 F
- Axelay.....590 F
- Acrobat Mission.....590 F
- Bart's Nightmare.....490 F
- Batman II.....490 F
- Blues Brothers.....490 F
- Bull VS Lakers.....490 F
- Cool World.....490 F
- Cybermator.....490 F
- Dragon Quest V.....690 F
- Fatal Fury.....590 F
- Golden Fighter.....590 F
- Home Alone II.....490 F

James Bond Jr.....490 F

- Jimmy Connors.....490 F
- Tennis.....490 F
- Lethal Weapon.....490 F
- Might & Magic II.....490 F
- NCAA Basketball.....490 F
- Push Over.....490 F
- Ranma 1/2 II.....490 F
- Robocop III.....490 F
- Road Runner.....490 F
- Shadow Run.....490 F
- Sonic Blast Man.....590 F
- Spiderman vx Xman.....490 F
- Star Wars.....490 F
- Street Fighter II.....690 F
- Soul Blazer.....490 F
- Super Aleste.....590 F
- Super Off Road.....450 F
- Super Pang.....590 F
- Super Slam Dunk.....490 F
- Super Strike Eagle.....490 F
- Super Mario Kart.....590 F
- Tom & Jerry.....490 F
- Tortues Ninja IV.....590 F
- Toxic Crusaders.....490 F
- Wings 2.....590 F
- Zelda III.....490 F

GAME BOY

- Best of the Best.....285 F
- Bank's Adventure.....285 F

- Dr Franken.....285 F
- F 15 Strike Eagle.....285 F
- Hit the Ice.....285 F
- Krusty's Fun House.....285 F
- Lethal Weapon.....285 F
- Little Mermaid.....285 F
- Looney Tunes.....285 F
- Megaman III.....285 F
- Super Off Road.....285 F
- Top Gun II.....285 F
- Zen.....285 F

GAME GEAR

- Alien III.....285 F
- Batman.....285 F
- David Robinson.....285 F
- Holyfield Boxing.....285 F
- Indiana Jones.....285 F
- Prince of Persia.....285 F
- Shinobi II.....285 F
- Simpsons.....285 F
- Sonic II.....285 F
- Street of Rage.....285 F

GENIAL

Le spécialiste de l'occasion de l'échange, des reprises sur toutes consoles.

Tarifs, nous consulter.

- Talespin.....285 F
- T2 - Arcade Game.....285 F

- SCD Ranma 1/2.....499 F
- SCD Rayxamber III.....450 F

NEC CD / SUPER CD

- PC duo.....2490 F
- Turbo Express GT.....1490 F
- SCD Baby Joe.....450 F
- SCD Browning.....350 F
- SCD Cosmic.....499 F
- SCD Dungeon.....550 F
- SCD Dungeon.....550 F
- SCD Exile II.....499 F
- SCD Loom.....550 F
- SCD Populous.....350 F
- SCD Prince of Persia.....450 F

TOUS LES ACCESSOIRES SUR TOUTES LES MACHINES

NEO-GEO

- Art of Fighting.....1590 F
- Burning Fight.....790 F
- Fatal Fury.....1290 F
- King of the Monster II.....1490 F
- Last Resort.....1390 F
- Ninja Commando.....1390 F
- Baseball Star II.....1390 F
- Andro Duno.....1390 F
- Mutation Nation.....1290 F
- Robo Army.....1190 F
- Trash Rally.....1290 F
- World Heroes.....1590 F
- 2020 Super.....1190 F
- Baseball.....1190 F

BON DE COMMANDE

Nom : Prénom :
 Adresse :

Tél :

DÉSIGNATION	QTÉ	PRIX	FRAIS DE PORT	PRIX
Accessoire consommable 30 F				
Matériel 100 F / Logiciel 20 F				
Contre-Remboursement + 35 F				
TOTAL				

Chèque bancaire C.C.P Mandat-lettre Contre-remboursement

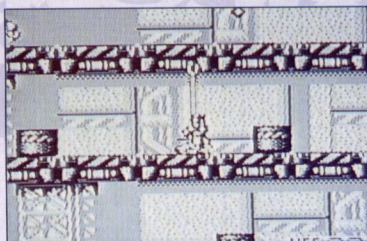
Tous nos envois se font Colissimo 48 H ou par Chronopost 24 H. Possibilité d'expédier à l'étranger (nous consulter)

Cibles restituées dans la limite des stocks disponibles.

20 63 29 44 / Fax 20 63 29 51
ARRIVAGE DU JAPON ET DES ETATS-UNIS CHAQUE SEMAINE !

Bon à retourner à : NUMERAL PLUS VPC, 3, av. Emile-Zola - 59800 Lille

GAME BOY



Voici la première utilisation du bras bionique de Rad. Il lui permet de se hisser à l'étage supérieur par traction.



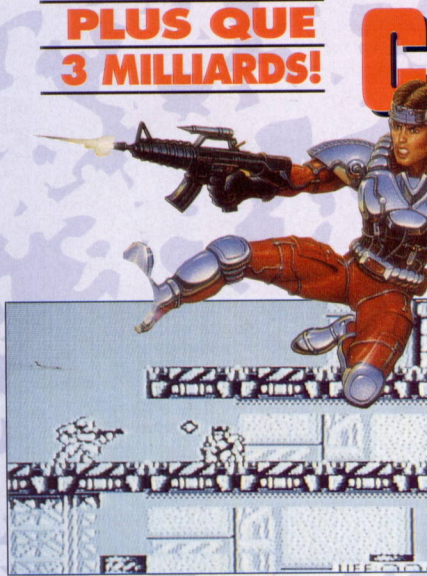
- Des graphismes superbes très apocalyptiques.
- Une animation d'enfer.
- Une maniabilité du personnage excellente.
- Un challenge parfaitement dosé.



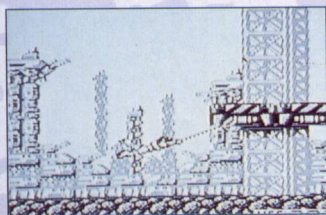
• Euh...ben pourquoi?

L'HOMME QUI VALAIT ENCORE PLUS QUE 3 MILLIARDS!

BIONIC COMMANDO



Baissez-vous pour éviter les tirs et rétorquez de suite avec l'esprit qui vous caractérise: une bastos dans l'ennemi!



Un amusement commun dans les forces des FF Corps, on se balance jusqu'à se vautrer contre un pilone. C'est super marrant!

90%



Ce jeu m'avait bien éclaté à l'époque et le fait de le retrouver, dans une version remaniée, sur Game Boy m'a davantage encore empli de joie! Mais ne nous laissons pas aller à une crise de nostalgie... de toute façon, même sans cette nostalgie, il est difficile de penser du mal de ce jeu, qui présente exactement ce que l'on peut faire de mieux en matière de jeu d'action à progression sur Game Boy. Les graphismes sont fouillés et le sprite du personnage bien lisible. L'animation est excellente et la maniabilité de Rad avec son bras bionique est au top... les actions sont précises, un peu à la Megaman, mais davantage basées sur la castagne. Que demander alors de plus? Une bonne durée de vie, c'est possible! Allez, j'achète!

OLIVIER 

EDITEUR : CAPCOM
GENRE : ACTION
TAILLE CARTOUCHE : --
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 16
NOMBRE DE JOUEURS :
1
CONTINUES : 3

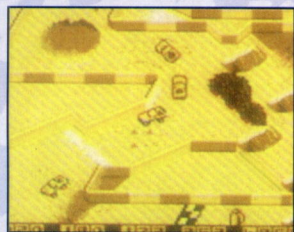
GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 18
MANIABILITE : 18
SON : 14
TOTAL : 90%

GAME BOY

SUPER OFF ROAD



L'ECOLE DES CHAUFFARDS !



Dans le genre "pousse ta bagnole, je passe!", Super Off Road ne fait pas mieux! Vous allez pouvoir participer, dans cette conversion de l'arcade mondiale connue, à des courses de quatre-quatre effrénées. Quatre bolides de la terre et de la boue vrombissent sur la ligne de départ et c'est le top, dans un tonnerre de moteurs en rage! Vous contrôlez l'un des quatre véhicules, lesquels devront se doubler tant bien que mal, car les 7 circuits proposés sont

plus ou plus chaotiques les uns que les autres! Il faudra donc éviter les pièges, se débarrasser de ses adversaires et filer droit devant! Il est possible de gagner de l'argent en récupérant des bonus sur la piste et en finissant dans les premières places. L'argent vous servira à acheter des accessoires pour votre bolide (nitro, freins, pneus, accélération d'enfer, vitesse de pointe élevée, etc.). Préparez-vous à avaler un max de poussière, fermez la bouche!



VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA



Ce grand hit de l'arcade, maintes fois converti sur consoles, arrive sur Game Boy avec un problème de taille: l'absence de jeu à deux, voire même à quatre (avec un multi-link) comme dans la version originale. C'était techniquement possible. Tradewest ne l'a pas fait, c'est dommage! La réalisation est réussie et le passage sur portable se fait sans trop d'inconvénients. Quelques petits problèmes de maniabilité, dus à la mauvaise visibilité, ne sont pas parvenus à m'empêcher de m'éclater avec ce jeu. Ce dernier n'atteint pas des sommets mais s'en tire avec les honneurs. De bonnes heures de jeu en perspective pour ceux qui aiment le quatre-quatre.

OLIVIER



EDITEUR : TRADEWEST
GENRE : ARCADE
DIFFICULTE : MOYENNE
NOMBRE DE JOUEURS : 1
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
CONTINUES : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : 7

GRAPHISME : 15
ANIMATION : 14
MANIABILITE : 14
SON : 12
TOTAL : 77 %

GAME BOY

HIT THE ICE

FRAPPEZ LA GLACE !



L'un des jeux en vogue aux Etats-Unis et au Canada se voit adapté sur Game Boy pour le plus grand plaisir des gros boeufs qui adorent mélanger le sport avec les combats de rues! Et dans Hit the Ice, ces derniers risquent de ne pas être déçus! Vous choisissez, au début, vos tranches de cake préférées (il y en a des salées!) et le jeu peut commencer. Certaines saynètes apparaîtront lorsque vous vous batrez! A un ou deux joueurs, vous devez progresser avec votre équipe (en passant d'un joueur à l'autre selon les passes) en vue isométrique des tribunes latérales. Le scrolling est alors horizontal. Une étoile placée aux pieds indique le joueur que vous contrôlez car il y



VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA



De nombreux jeux de sports collectifs ont souvent été adaptés sur Game Boy et ce, malgré la petitesse de son écran. Il faut bien dire que le hockey était un peu mis sur la touche ces derniers temps. Il est remédié à cela grâce à Hit the Ice et sa violence rafraîchissante! La conversion Game Boy de ce hit est excellente. L'ambiance est là et la jouabilité aussi! On s'éclate bien avec une inertie des joueurs sur la glace et un réalisme assez impressionnant car il ne nuit en rien à la maniabilité et à la jouabilité. A deux, le plaisir est encore plus total. Dommage qu'il s'agisse d'un sport qui ne perçoit pas vraiment en France!

OLIVIER



EDITEUR : TAITO
GENRE : SIMULATION SPORTIVE
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
DIFFICULTE : MOYENNE
CONTINUE : NON
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1

NOMBRE DE NIVEAUX : 12
GRAPHISME : 14
ANIMATION : 15
MANIABILITE : 17
SON : 14
TOTAL : 82 %

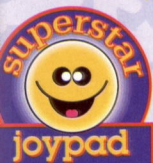
FRENCH COLLECTION

QUE LA FORCE SOIT AVEC TOI !



Co boss du désert va vous obliger à faire du close-combat version tir continu!

Le nombre de scrollings parallax dans le ciel nuageux est assez fabuleux, surtout quand on sait que le vaisseau peut monter et descendre verticalement sur deux écrans, alors que le scrolling général est horizontal.



Admirez la beauté des couleurs et des graphismes; du grand art!

94%

THUNDERFORCE IV



O n le sait, les trois principaux genres de jeux vidéos qui passionnent les foules sont les beat-them-ups, les plates-formes et les shoot-them-ups. La megadrive semble détenir le record des shoot-them-up sortis à ce jour. Sur cette console, ils sont légion! La saga des Thunderforce représente bien le phénomène. Sorti il y a pas mal de temps, Thunderforce II et Thunderforce III avaient déjà titillé les plus difficiles d'entre vous (surtout Thunderforce III qui faisait partie des tous meilleurs shoot-them-up Megadrive). C'est maintenant au tour du quatrième épisode d'occuper les longues soirées d'hiver de tous les dingues de la gâchette spatiale. Cette fois, tous les délires sont permis. Votre petit vaisseau à l'armement évolutif, va traverser des zones à géographie variable et plutôt hostiles. Du désert aux océans en passant par l'espace, frontière de l'infini, vous devrez vous payer à peu près 412 milliards de vaisseaux et monstres ennemis, sans pour autant vous faire toucher par les tirs de ceux-ci, la vie est parfois bien dure! Thunderforce IV est le dernier cri du shoot-them-up à scrolling horizontal aux nombreux plans parallax, pouvant aussi scroller verticalement sur deux écrans.



Votre armement évolutif vous a permis de devenir un gros warrior assez invincible, du moins c'est ce que vous croyez!



- Le meilleur shoot-them-up actuel sur Megadrive.
- Des effets spéciaux superbes, des couleurs vives.
- Une excellente durée de vie.



- La cartouche ne marche QUE sur les Megadrives françaises.
- Des ralentissements parasites interviennent vraiment trop souvent.



Quel shoot-them-up! J'étais resté sur une excellente impression avec le troisième épisode qui valait son pesant de brouzoufs, mais je dois avouer que je suis tombé de très haut lors du test de cette version.

Les scrollings parallax, la hauteur verticale de deux écrans qui permet un scrolling diagonal, les couleurs vives, tout a été fait pour la plaisir des yeux. Les programmeurs ont simplement oublié d'enlever les ralentissements qui gâchent le plaisir. Qu'à cela ne tienne! Le challenge proposé est assez intéressant pour captiver tous les fans du genre. On peut choisir le niveau de départ, ce qui pallie quelque peu à une difficulté assez insurmontable parfois. N'est pas champion de la saga Thunderforce qui veut!

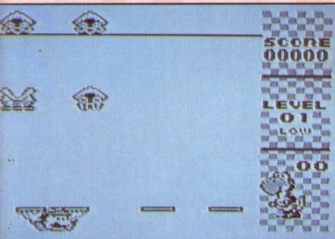
OLIVIER 

EDITEUR : TECHNOSOFT
GENRE : SHOOT-TEM-UP
DIFFICULTE : DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS
NOMBRE DE NIVEAUX : 10
CONTINUUS : 6
TAILLE : 8MB

GRAPHISMES : 18
ANIMATION : 11
MANIABILITE : 17
SON : 16
TOTAL : 94%

**FRENCH
COLLECTION**

**TU AIMES CE JEU,
TOI YOSHI ?**

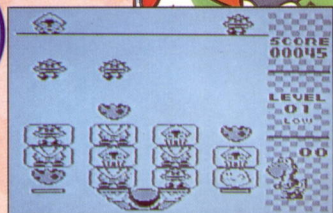


MARIO & YOSHI

Le jeu dont Yoshi est le héros (il est vrai, fortement aidé en cela par Mario d'où le titre français "Mario et Yoshi") débarque de la NES pour enchanter les possesseurs de Game Boy. Cela fait le troisième jeu made in Nintendo depuis deux mois (Kirby et Super Marioland 2!) Que d'effervescence sur la petite Game Boy qui va fêter ainsi dignement son troisième Noël, toujours en tête des consoles portables en ce qui concerne le genre de jeux et leur nombre. On applaudit et l'on se jette sur Mario et Yoshi qui reprennent le principe de Tetris et de Dr Mario, à savoir: éviter d'atteindre le haut d'un écran qui voit pleuvoir de curieux objets comme des petits Kirby ou des petits Goombas. Mario possède deux plateaux pour réceptionner ces objets qui s'empilent. Lorsque deux objets identiques se touchent, ils disparaissent. Mario peut intervenir chacune des quatre colonnes en changeant les plateaux de main. Le reste, vous imaginez aisément, vu que vous pratiquez déjà tous Tetris depuis des lustres. Cela tombe bien, je n'avais plus de place!



**GAME
BOY**



Mon jeu préféré sur Game Boy étant Tetris, je ne vous cache pas que Yoshi m'a tapé dans l'oeil lors de sa sortie sur NES. Même s'il reste un ton en-dessous de Dr Mario (c'est un avis perso), il propose de nouvelles sensations directement empruntées à celles que l'on ressent quand on joue à Tetris. La réalisation du jeu est simple et clean. Ne vous attendez pas à du scrolling différentiel; il s'agit, ici, d'action/réflexion! La maniabilité est excellente, on peut faire confiance à Nintendo à ce point de vue! Si vous aimez le genre, procurez-vous vite ce jeu, c'est un petit bijou!

OLIVIER



EDITEUR : NINTENDO
GENRE : ACTION / REFLEXION
DIFFICULTE : MOYENNE
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUE : NON
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 5

GRAPHISME : 13
ANIMATION : 14
MANIABILITE : 17
SON : 17
TOTAL : 86 %

**FRENCH
COLLECTION**



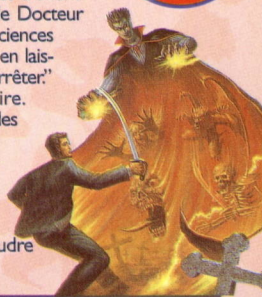
MASTER OF DARKNESS

Le docteur Ferdinand Social, jeune psychologue spécialisé dans à peu près tout ce qui touche les phénomènes étranges et occultes, est un jour averti par des esprits (via sa tablette Oui-ja) de l'arrivée d'une période sombre de carnages en chaîne. Nous sommes en plein empire victorien, à Londres, et le brouillard ne suffit plus à dissimuler des corps de victimes affreusement mutilés. Le point commun à tous ces assassinats est le cou des cadavres: deux petits points rouges très rapprochés trônent toujours au même endroit du cou. C'est signé, il n'y a pas de doute pour le Docteur Social: Dracula est passé par là! Se rendant chez une amie spécialiste en sciences occultes, Julia Arkham, il se rend compte que cette dernière a été enlevée en laissant un petit mot stipulant: "Le Vampire est de retour! Il faut à tout prix l'arrêter!"

Vous savez ce qu'il vous reste à faire.

Master of Darkness vous mène dans des lieux aussi divers que les bords de la Tamise, une maison pleine de poupées de cire, un cimetière, un laboratoire, pour vous faire rencontrer Dracula en personne dans une confrontation finale qui devrait résoudre tous les problèmes!

**MASTER
SYSTEM**



Ce jeu, complètement pompé sur la série des Castlevania du monde Nintendo, surprend car il constitue une première sur Master System. Celle du jeu d'action réaliste. Le héros qui progresse est aussi détaillé que les décors dans lesquels il évolue. Je n'aime pas du tout le choix des couleurs et cette façon de procéder, consistant à utiliser le spray qui mélange les couleurs d'un même ton pour donner une impression de réalisme. Ici, ce n'est pas très réussi. Néanmoins, les ennemis et les lieux restent angoissants et variés. Les actions à exécuter tiennent en haleine et on ne s'ennuie pas vraiment. C'est pour cela que ce jeu est une valeur sûre sur laquelle il faudra quand même compter sur la 8 bits Sega.

OLIVIER



EDITEUR : SEGA
GENRE : ACTION
DIFFICULTE : MOYENNE
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUES : 3
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 5

TAILLE : 2MB
GRAPHISME : 14
ANIMATION : 16
MANIABILITE : 15
SON : 14
TOTAL : 82 %

FRENCH COLLECTION

REVES DE BART, REVES DE BARGE

BART'S NIGHTMARE

Notre ami Bart Simpson est dans une situation dramatique, mais ô combien stimulante du point de vue des neurones, que nous avons tous connu un jour. Laquelle? Mais il lui faut rendre une dissertation pour le lendemain. Entre deux Street Fighter II, deux millions de Tétris, un billiard de Tiny Toon et une infinité d'Ecco, Bart a été fort occupé. Conclusion, il se voit obligé de s'y prendre la veille au soir, pour faire sa dissert. Vous me direz, certains profs sont compatissants et ne résistent pas, vous voyant fondre en larmes, une corde autour du coup, un pistolet dans la bouche, la tête dans le four micro-ondes (il faut parfois employer les grands moyens) à vous accorder un petit délai de trois semaines. Mais là, aucune chance! Ce qui me fait dire que l'incorrupible professeur, et ce n'est pas ce que nous autres littéraires appelons un oxymore, doit enseigner l'allemand. Seuls, les profs d'allemand sont intransigeants! Cela pour vous dire que Bart s'appête à passer une très longue nuit entre sa plume et sa feuille de papier, ce qui n'est pas très confortable pour dormir. Mais,



ayant eu une semaine mouvementée et chargée, notre brave Bart s'endort sur sa copie, et rêve qu'un coup de vent emporte le devoir... Ca, ce n'est pas de chance... Suivant alors ses feuilles par la fenêtre, Bart tombe dans un univers délirant, et encore le mot est faible.

On se croirait dans la tête d'un peintre moderne un soir de cuite, la mauvaise odeur en moins. Il y a des couleurs partout! Au travers de divers niveaux représentant toutes les étapes du rêve de Bart, vous vous retrouverez en Superman, en Godzilla, en Indiana Jones... Plus loufoque, on a essayé, cela a donné Vanessa Paradis, alors on s'est arrêté là. Aidez Bart à retrouver ses copies, afin qu'il ne se paie pas un F!

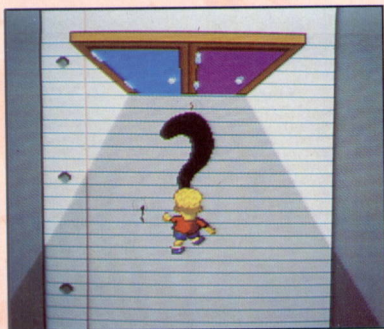


Voici l'un des sous-niveaux où Bart se promènera. Un chat et une souris sont en train de se faire la guerre, à vous de les allonger tous les deux. La souris se fâchera rapidement, usera de son bazooka, puis dans la cuisine, d'un couteau géant! Le chat essaiera le lance-flammes, alors que Bart utilisera la maillet, l'extincteur, le lance ventouse et la cannette de coca! Délirant!

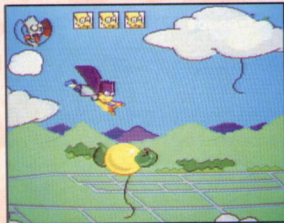
Bart en Superman! Plus drôle? Je ne vois pas... Passez au dessus au de la centrale atomique de Springfield, en évitant les radiations, et abattez les quatre boss au programme. Le dernier, un fou aux commandes d'un biplan, se passe sans trop de difficulté, lorsque l'on va du bas au haut de l'écran, puis du haut au bas, sans arrêt.

- Un soft délire!
- Le Graal de l'originalité!
- Le Secret de l'humour.
- Une bonne fiche technique.

- Une maniabilité parfois limite.



Pour atteindre les sous-niveaux de ce jeu, une fois dans la rue, sautez sur les feuilles de papier. Ensuite, vous aurez le choix entre des portes de diverses couleurs, chaque couleur correspondant à un niveau bien spécifique.



Entre le premier moment où je vis ce jeu, et aujourd'hui, il s'est opéré un léger changement. En découvrant les mille et un gags, et toutes les portes de rêve de Bart's Nightmare, je me suis aperçu combien ce jeu était génial. Les graphismes sont aussi beaux que délirants, la variété ne manque pas et, surtout, l'originalité, la vraie, celle que l'on ne cesse de rechercher est aussi, bien présente. Le jeu possède également un excellent niveau de difficulté. Rares seront ceux qui finiront rapidement Bart's Nightmare. De plus, on en découvre un peu plus à chaque partie. Ne regardez surtout pas la notice, et le plaisir sera encore plus grand! Il ne se passe pas une semaine sans que je fasse une partie de Bart's Nightmare, et je compte bien m'y remettre ce week end entre un Tiny Toon et un Bomber Man 93!
T.S.R.



82%

EDITEUR : ACCLAIM
GENRE : ACTION ONIRIQUE
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : 0
TAILLE CARTOUCHE : 8MB

GRAPHISMES : 16
ANIMATION : 16
MANIABILITE : 13
SON : 15
TOTAL : 82%

LES DAUBES DU MOIS

FIRE PRO-WRESTLING 3

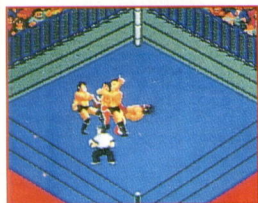


Human nous la joue trilogie et nous ressort la n—i me simulation de catch depuis l apparition des consoles sur le march . D o la lassitude du testeur et la mise en garde vidente qui en d coule. Chers lecteurs, m fiez—vous! D accord, on peut maintenant faire un tr s bon jeu de catch sur Super Famicom, avec des tonnes de combinaisons (utilisant les six boutons) et un univers compl tement d tirant reprenant les principaux artistes de la WWF am ricaine. Mais sur NEC, Human n a pas fait le moindre effort en ce sens. On retrouve les personnages habituels aux graphismes incertains et brouillons. En plus, ils en ont mis 28 qui sont peu pr s tous les m mes! On retrouve, bien s r, les habituels probl mes de maniement car le catch n a jamais t facile ni tr ludique pour des habitu s du beat—them—up. Et pourtant, j ai fait un gors effort en jouant longtemps ce jeu! Mais que voulez—vous, je n accroche pas! Il n y a eu aucun progr s ed on se demande pour quelle raison Human a d cid de sortir une

troisi me version. Moi, je sais pourquoi quand m me! C est que l on peut jouer quatre en simultan , la seule r elle nouveaut qui vaut son pesant d or si l on poss de les quintupleurs (qui ne servent qu s acheter ce quintupleur pour jouer un catch! De plus, il faudra trouver trois personnes suppl mentaires alors que le nombre de fans de ce genre n est que de deux en France (j ai les noms!) Non, sans dec , ce jeu est une h r sie laquelle j ai quand m me mis 49% car on peut y jouer quatre. Quand bien m me personne ne le ferait, il n y a pas autant de jeux utiliser la possibilit de jouer quatre en m me temps; qu on se le dise!

EDITEUR: HUMAN
NOMBRE DE NIVEAUX: 28
GENRE: SIMULATION SPORTIVE
DIFFICULTE: MOYENNE
NOMBRE DE JOUEURS: 1 A 2
CONTINUE: NON
NIVEAUX DE DIFFICULTE: 3

GRAPHISME: 10
SON: 11
ANIMATION: 12
MANIABILITE: 13
GLOBAL 49%



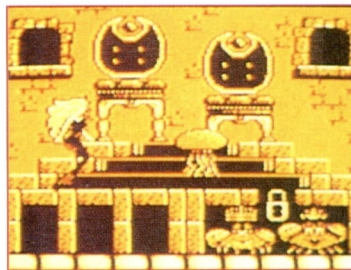
BARBIE GAME GIRL

EDITEUR: HI TECH
GENRE: ACTION GLAMOUR
NOMBRE DE JOUEURS: 1
NOMBRE DE NIVEAUX: 7
DIFFICULTE: FACILE
CONTINUES: OUI
NIVEAU DE DIFFICULTE: 1

GRAPHISME: 10
SON: 10
ANIMATION: 07
MANIABILITE: 08
GLOBAL 35%

GIRL

Barbie est ravissante et coquette. Ce soir, elle est tr s excit e car son ami Ken l a invit e d ner et aller danser. Ce rendez—vous est important. L , je cite la doc qui r sume le jeu! Parfois, quelques phrases chocs valent mieux que de longs discours, vous ne trouvez pas? Alors voil , Hi Tech nous propose, pour No l, un jeu Game Boy destin s aux d biles mentaux. Disons plu t qu il est destin aux tr s jeunes filles qui jouent encore Barbie. Et l , j applaudis des deux mains car le jeu est cibl et atteindra sans acun doute son but pour toutes les petites filles qui se procureront cette cartouche, je suis s rieux. Mais dites-moi s il vous pla t, quelle est la proportion, dans le monde, de petites filles qui jouent la Game Boy? Pas beaucoup certainement. De plus, ce n est m me pas le probl me car le jeu est enti rement mal r alis . Un public restreint n est pas une raison pour nous fourguer une daube pareil. A mon avis, ils ont d r aliser le jeu en deux jours, tout compris! On retrouve les m mes actions un franc de la version NES am ricaine du jeu d sorti depuis longtemps. IL faut r cup rer des toiles pour s en servir comme projectiles, et progresser dans un jeu d action aux graphismes pouraves et l animation d une lenteur incroyable. Du jamais vu sur Game Boy. Comment ont—ils os ? Barbie, toi ma star!



VO ET DISPO CHEZ MICROMANIA



36 15 JOYPAD

RETROUVEZ TRAZOM, GREG, STEPH, OLIVIER, DESTROY ET TSR

TAPEZ *RED

LES ASTUCES DE TONTON STÉPHANE



Vous aussi, envoyez-nous vos plans, aides, trucs, astuces, solutions.

Vous pouvez gagner 50F par truc, et une cartouche de jeu pour un plan ou une solution !

Un truc qui permet d'avoir des vies illimitées, de l'énergie infinie, de sauter des tableaux : vous touchez un chèque de 50F si nous le publions. Le plan d'un jeu (complet) ou une solution complète : vous gagnez une cartouche de jeu pour votre console.

Vous pouvez aussi envoyer vos aides et conseils : c'est pas payé, mais ça fait toujours plaisir aux autres.

Attention : vous devez avoir trouvé vous-même ces trucs. Inutile de les recopier dans la doc du jeu ou dans des journaux, même étrangers, nous sommes très vigilants !

JOYPAD

Trucs/Astuces

103, bd Mac Donald
75019 PARIS

Ahhhh les vacances de Noël, quel pied! Enfin je parle pour vous car nous, de notre côté, on n'en voit pas la queue d'un. Mais heureusement que l'on se "console" avec nos consoles! (je ne l'ai pas fait exprès), et puis y a TRAZOM qui parle des bicyclettes (car il a enfin compris qu'il n'y avait pas que la F1 dans la vie). TSR, quant lui, se prends pour le roi des street fighter alors que je le latte a chaque parties. Et Greg ou AHL qui se font respectivement détruire à bomberman 93.

Ahhh, les amis quel beau Noël

1992.

STEF

megadrive

TAZMANIA

Miam miam slurp gromphf gromphf burp! Voici le stage select que tout le monde attendait, avec, en prime, un mode invincibilité. A la page de présentation, quand Sega apparaît, appuyez sur A, B, C et START sur les deux manettes en même temps, jusqu'au moment où il y a inscrit Start et Options; normalement, vous devez alors entendre une petite musique (sinon recommencez la manipulation.) Ensuite, commencez le jeu puis faites une pause, appuyez sur C puis DROITE ou GAUCHE pour choisir votre stage appuyez sur B pour être invincible (ne marche ni contre l'eau, ni contre les trous et les mines) enlevez la pause, et le tour est joué! (Mamadou Goundiam)

super famicom

ZELDA 3

Pour avoir l'épée d'excalibur forge, il faut, dans le monde des ténèbres, aller dans la bibliothèque du village où un homme vous attend; ensuite, il faut se téléporter dans le monde de la lumière, aller à la maison du forgeron et lui ramener l'homme; le forgeron vous prendra votre épée et la forgera.



game boy

HYPER LODERUNNER

Voici un truc qui vous fera économiser pas mal de vies. A chaque fois que vous êtes coincé entre deux ennemis ou que vous n'avez plus le temps de faire un trou, appuyez sur Select. En effet, l'auto-destruction ne vous coute pas une seule vie.

super famicom

SUPER TENNIS

A l'écran, SELECT PLAYER faire 5 fois L, x, 7 fois R et x. Toutes les caractéristiques seront au maximum.

master system

BLACK BELT

Si vous réussissez à battre le boss numéro 5, Rita, vous passez directement au combat avec Wang. Il n'a qu'un point faible. Quand on saute vers lui, il recule. Une fois près de lui, ne le lâchez plus et frappez-le à la tête en effectuant de tout petits bonds.

nes

TEENAGE TURTLE NINJA II

Après l'astuce des 5 grenouilles (battleoads), voici celle des 10 tortues! Quand l'écran titre apparaît, appuyez sur B, A, B, A, HAUT, BAS, B, A, GAUCHE, DROITE puis B, A et START et en plus des 10 vies, vous aurez un stage select. Sympa non?



super famicom

GRADIUS 3

Pendant le jeu, mettez la pause et exécutez la manoeuvre suivante: haut, haut, bas, bas, gauche, droite, gauche, droite, B, A, et enlevez la pause, vous aurez alors des armes à ne plus savoir qu'en faire; ou, à la page de présentation, appuyez sur X 10 fois et vos crédits augmenteront. Vous pouvez aussi faire, toujours à la page de présentation, gauche et A, ce qui vous procurera 1450 vies.

Gregdius III

game boy

CONTRA

Quand le titre "CONTRA" est entièrement écrit, faites haut, haut, bas, bas, gauche, droite, B, A, B, A, A et Start. Vous verrez sur la page qui suit celle des "Area" qu'il est indiquè neuf vies. Mais quand la mission commence, vous ne verrez que trois médailles qui représentent les vies, ne vous inquiétez pas, c'est tout à fait normal.

nec

ADVENTURE ISLAND

Pour jouer sous forme humaine, entrez le password V24MW7D7Y5K63G. Pour avoir toutes les armes, entrez le password suivant: PLAY THE ONGA KUN. Pour vous changer en ce que vous voulez, dès le départ, entrez le password MODE FOR OOOO OOO.

(Greg's Adventure)



megadrive

BATMAN



-Au niveau 3, là où il se trouve une vie, prenez la, montez puis redescendez, il y en a toujours une.

-Au niveau 4, sur terre, à gauche de la plate-forme où se trouve le deuxième cracheur de flammes, baissez-vous puis appuyez sur C. Vous obtiendrez alors trois vies. Recommencez autant de fois que vous le voulez, vous obtiendrez toujours trois vies supplémentaires.

-Au niveau 6, sur le deuxième pont séparant les deux tours, baissez-vous et faites C. Vous obtiendrez de nouveau une vie.

game boy

PUNISHER

Voici les endroits où il faut tirer pour trouver les vies supplémentaires:

Niveau 1:

Tirez dans la dernière vitre avant le boss (celle que l'on voit avant et après que spiderman vous ait parlé.)

Niveau 2:

Tirez sur le second piquet noir, en bas. A la fin de ce deuxième niveau, juste avant le bateau (le boss de ce niveau), il y a un groupe de deux caisses; tirez sur celle de gauche pour obtenir une vie supplémentaire.

LES ASTUCES DE TONTON STÉPHANE

super famicom

FINAL FIGHT

Pour arriver au menu d'options qui vous permettra de choisir le nombre de vies, la musique etc... il suffit d'appuyer sur les boutons L, R et START à la page de présentation.

game boy

LOCK'N CHASE

Au moment de la page de présentation, appuyez sur les boutons: A A B B A B B. Vous pourrez ainsi accéder directement au niveau 7.

nes

BIONIC COMMANDO

Si vous désirez quitter un niveau au beau milieu d'une bataille, maintenez la touche Start enfoncée, et appuyez sur les boutons A et B en même temps. Cherchez l'ascenseur dans la zone 1, il accède à d'autres mondes. En ramassant les aigles que les ennemis ont laissé derrière eux, on gagne des continus. Il y a des passages secrets dans la chambre 17. Pour ne plus recevoir les messages, appuyez sur A et B au début.



nes

METROID

Voici un code très utile, essayez-le: JUSTIN BAILEY. Vous aurez toutes les armes et les deux mini-boss seront tués. En plus, vous deviendrez une jeune fille!

megadrive

SUPER FANTASY ZONE



Pendant le jeu, faites une pause, et avec la deuxième manette, appuyez sur haut, gauche, et start. Le mot pass s'affichera alors sur votre écran. Puis appuyez sur le bouton B de la première manette. Vous serez alors en "NO HIT", c'est-à-dire invulnérable. Ou bien, après avoir fait la pause, appuyez en bas gauche, toujours avec la deuxième manette, puis sur start et sur A. Vous aurez de l'argent à l'infini.
(GregZone)

super famicom

FORMATION SOCCER

Pour entrer dans la séquence penalties, faites L+R et START sur la page de présentation.

super famicom

TETRIS

Au moment de choisir le niveau de difficulté de votre prochaine partie, appuyez sur bas puis, sans relâcher, appuyez sur Start. Vous jouerez alors à un niveau spécial. Un petit coeur apparaît à côté du 0.



nes

LIFE FORCE

Stage 1: dans ce premier stage, vous serez confronté à deux escadrilles ennemies. Plongez en enfer en faisant la rencontre des boules de feu et des soleils géants. Des serpents de feu essaieront de vous détruire et ne pourront être stoppés que par des tirs à la tête. Faites attention aux satellites verts qui lancent des ennemis sur vous. Après des petites escadrilles, de petits phénix vous attaqueront. Détruisez les boules de feu en leur tirant dessus et évitez les grandes protubérances solaires. A la fin de ce niveau, vous aurez le droit de contempler le superbe phénix venu tout droit de Vulcan Venture, qui tire des boules de feu et des lasers de son bec: tirez dans son bec pour le descendre.

SOLSTICE

Avant tout, quelques conseils. Solstice est un jeu d'aventure dans lequel vous avez tout votre temps; alors, ne soyez pas pressé.

Ensuite, ne prenez aucun continu tant que vous n'avez pas un minimum de 3 bâtons (ce qui est relativement facile). Lorsque vous prenez un continu ou crédit, notez bien l'endroit où vous l'avez trouvé pour reprendre les instructions à partir de cet endroit au cas où vous devriez l'utiliser. Bon, maintenant en route!

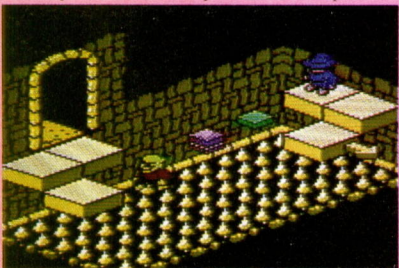
EPISODE 1

Ter morceau de bâton:

Au départ, prenez la porte de gauche, puis celle de gauche, puis celle du bas, puis celle du bas et encore celle du bas. Vous serez dans la salle où se trouve la première clef.

Reprenez la porte du haut, celle de droite, celle du haut, celle de droite, celle de droite et encore celle de droite sans perdre le continu, puis celle du haut. Dans cette pièce se trouvent les boîtes d'Elven; pour les prendre, mettez le cube bleu sur la tête du monstre, montez dessus pour atteindre la plate-forme. Revendez sur vos pas, prenez la porte de gauche puis celle de gauche sans perdre le continu, ensuite prenez la porte du haut pour vous retrouver à la case départ. Franchissez la porte du haut, celle de gauche, celle du haut, celle de droite, celle de droite, poussez la bulle vers le haut, montez dessus avec le bloc rose et prenez la porte de droite puis celle du bas, utilisez une potion d'invisibilité pour franchir la porte du bas; prenez

la porte du bas et vous vous trouverez dans la salle du premier morceau de bâton. Pour le prendre, attrapez le bloc violet et utilisez la même technique que pour les boîtes mais emmenez le bloc avec vous lorsque vous sautez sur la plate-forme pour pouvoir franchir le pic au retour. Lorsque vous êtes en possession du bâton, retournez à la salle de départ en n'utilisant qu'une potion d'invisibilité pour la première salle verte que l'on rencontre en retournant au départ.



2EME MORCEAU DE



BATON :

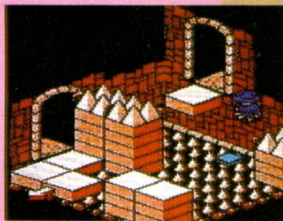
De retour au départ, prenez la porte du bas puis celle de droite, ne prenez toujours pas le continu, prenez la porte de droite puis celle du bas, puis celle de gauche puis encore celle de gauche. Franchissez la fosse et prenez la porte de gauche. Montez prendre la fiole verte et redescendez prendre la porte du bas, dans cette pièce marron, utilisez la potion verte, prenez la porte de droite. Ici, n'utilisez pas de potion verte car les cases invisibles sont espacées de la même manière que dans la salle précédente mais elles longent le mur. Une fois la fosse franchie, prenez la porte de droite, puis celle de droite. Utilisez l'ascenseur vert pour aller à l'étage, montez les marches et sautez pour vous rendre à l'étage suivant. Utilisez une potion verte, rendez vous près du mur du haut et avancez vers la gauche jusqu'à retomber sur le palier d'une porte à l'étage en dessous, entrez et vous voilà en possession du 2ème morceau de bâton.

3EME MORCEAU DE BATON :

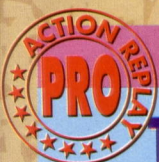
Lorsque vous avez le morceau de bâton, retournez sur le seuil de la porte et laissez-vous tomber sur la case du bas. De retour au rez-de-chaussée, prenez la porte de gauche, puis celle du haut, puis celle de gauche, laissez-vous tomber dans le vide en vous plaquant sur la

gauche pour atterrir sur une plate-forme; prenez la porte et vous trouverez une potion bleue; retournez sur la plate-forme et laissez-vous tomber. Ensuite, prenez la porte de gauche, puis celle du bas, puis celle de gauche, puis celle du bas puis celle de gauche et vous trouverez la deuxième clef. Reprenez la porte de droite, puis celle de droite puis celle du bas, puis celle du bas et encore celle du bas. Vous trouverez une vie. Reprenez deux fois la porte du haut, puis la porte de droite, puis deux fois celle du bas puis celle de droite, puis celle du haut, puis celle de droite trois fois. Ensuite, prenez la porte du bas, puis celle de gauche, puis celle du bas et vous voilà en possession du 3ème morceau de bâton!

(suite le mois prochain...)



LES ASTUCES DE TONTON STÉPHANE



game boy

TINY TOONS

Plein de petits coeurs pour Mr le lapin 0103F0C9



nes

BATMAN II

Return of the JOKER
Le Joker rôde toujours!
niveau 4-2: KHCN
niveau 5-1: QGVN
niveau 5-2: WBZT

nes

PROBOTECTOR

Lorsque le titre et la sélection 1 ou 2 joueurs apparaissent, faites: haut, haut, bas, bas, gauche, droite, gauche, droite, B, A et Start très rapidement, vous commencerez alors avec trente vies plus trois continue, soit quatre-vingt-dix vies. Si cela ne fonctionne pas, éteignez la console et recommencez.

game boy

PUZZLE ROAD

Voici quelques mots de passe:
NIVEAU 2: SHMT
NIVEAU 3: HAIA
NIVEAU 4: IRCG

megadrive

JOHN MADDEN AMERICAN FOOTBALL

Pour jouer sur la neige: mettez l'option New-Playoff puis prenez le match Pittsburgh at Buffalo.

Pour jouer sur la boue: prenez Playoff et entrez le code 6666600 et ensuite le match Pittsburgh at Denver.

Voici quelques codes pour les matchs par temps neigeux!

Cincinnati à Pittsburgh: 2722500
San Francisco à Washington: 4302300
Atlanta à Wash: 0741000
Buffalo à New E.: 0176000
New York à Wash: 0700100
Minnesota à Chicago: 6002300
Cinn. à Denver: 4002300
Chi. à Wash: 3002300
Miami à New E.: 7102300

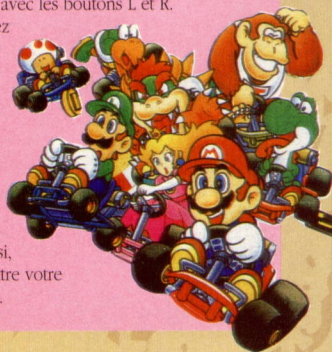
Atl. à Chi: 5002300
Houston à Cinn.: 2002300
Hou. à Den.: 6002300
Pitt. à New E.: 1002300
New E. à Buff.: 0600100
Kansas City à Cinn.: 0200100
S.F. à Chi.: 5102300
Denver à K.C.: 4102300
Buff. à Pitt.: 3102300
Minn. à Wash.: 2102300
Cinn. à New E.: 1234567
Los Angeles à Wash.: 4722500
Miami à Pitt.: 3722500
K.C. à Buff.: 5722500
Miami à Buff.: 1112300
Cinn. à Buff.: 5504500
L.A. à Chi.: 6504500
New E. à Pitt.: 2544600

super famicom

SUPER MARIO KART

En mode 1 joueur, sélectionnez le mode "Time Trial". Faites un parcours au choix en essayant d'aller le plus vite possible sans sortir une seule fois de la route. Une fois la course terminée, faites "Replay". Votre course précédente va recommencer, mais cette fois, vous êtes le caméraman et dirigerez la caméra avec les boutons L et R.

Ensuite, prenez l'option "Retry", vous pourrez alors jouer contre votre fantôme (représentant votre dernière course) et ainsi, essayer de battre votre propre record.



master system

BATTLE OUT RUN

Évitez d'acheter de la nitro dans les trois premiers niveaux car elle sera trop chère lorsque vous en aurez réellement besoin. Pour que les adversaires soient détruits rapidement, il faut les toucher sur l'aile gauche puis sur l'aile droite. Il ne faut utiliser la nitro que lorsque l'adversaire est arrivé.

game boy

GOLF



Lorsque votre frappe est mauvaise, avant que le coup suivant ne s'affiche, appuyez sur Select + Start + A + B et choisissez l'option continue. Votre dernier coup ne sera pas pris en compte.

megadrive

BUDOKAN

Quand vous partez pour les tournois, une énorme maison apparaît; c'est là que se déroulent les tournois. Quand vous avez cette maison en vue, appuyez sur A, B et C en même temps et vous aurez un tableau pour les crédits, les sons et les musiques.

master system

ALTERED BEAST

Pour pouvoir continuer la partie après un 'Game Over', 4 de suite (pas plus de 4 fois), cela fera 12 vies; premier 'Game Over' positionner la manette en diagonale, vers le haut gauche puis appuyez sur les 2 boutons; pour les 3 autres 'Game Over', faites la même chose en diagonale mais dans chaque autre diagonale (bas gauche, bas droit, haut droit.) Puis à chaque fois, appuyez sur les 2 boutons, cela après chaque 'Game Over' (toujours 4 fois).



TOP GAMES

TEL : 48.05.48.23

TOP GAMES - 44 RUE DE MALTE 75011 PARIS

SUPER FAMICOM		MEGADRIVE	
SUPER FAMICOM	1290 F	MEGADRIVE	790 F
JOY CAPCOM	590 F	JOY PRO 2	120 F
HE-1 SFC	590 F	QUACKSHOT	190 F
JB KING	490 F	SONIC	190 F
CASTLEVANIA IV	250 F	KID CHAMELEON	190 F
LEMINGOS	250 F	STREET OF RAGE	190 F
SOULBLADER	250 F	WANI WANI WORLD	190 F
JOE & MAC	290 F	ALIEN STORM	190 F
ADV. ISLAND	290 F	TOKI	190 F
GHOLL 'N GHOST	290 F	F1 CIRCUS	190 F
CONTRA IV	390 F	STRIDER	190 F
DINOSAURS 'YAR	390 F	FANTASIA	190 F
SUPER PANG	390 F	MONACO GP	190 F
PRINCE OF PERSIA	390 F	ROLLING THUNDER 2	250 F
YIMOS II	390 F	MONACO GP 2	290 F
TORTUES NINJA IV	450 F	SONIC 2	340 F
PARADISUS	450 F	MICKEY 2	390 F
AKELAY	450 F	STREET OF RAGE 2	390 F
SONIC BLASTMAN	490 F	CAPTAIN AMERICA	390 F
TINY TOONS	490 F	THUNDER FORCE IV	390 F
OUTER WORLD	490 F		
VOLLEYBALL TWIN	490 F		
SUPER VOLLEY 2	490 F		
STAR WARS	490 F		
RAMMA 1/2 II	490 F		
VALKER	490 F		
MARIO KART	490 F		
MICKEY'S QUEST	490 F		
KEN G	490 F		
FATAL FURY	490 F		
SUPER '89'M	490 F		
STREET FIGHTER II	540 F		
COMBO AY		NEO GEO	
COMBO AV	2790 F	NEO GEO	1990 F
COMBO AV +1 JEU	2990 F	NEO GEO + 1 JEU	2450 F
EXCITING SOCCER	790 F	JOYSTICK NEO GEO	390 F
SNOW BROS	1290 F	MEMORY CARD	190 F
CARRIER AIRWING	TEL	RAGUY	690 F
STREET FIGHTER 2'	TEL	ALPHA MISSION 2	690 F
		BURNING FIGHT	690 F
		BASEBALL 2020	690 F
		ROBO ARMY	990 F
		FATAL FURY	990 F
		LAST RESORT	1290 F
		BASEBALL STAR 2	1290 F
		KING OF MONSTERS 2	1390 F
		WORLD HEROES	1490 F
		ART OF FIGHTING	1490 F
		VIEW POINT	1590 F
		FATAL FURY 2	1590 F
		FIRE SUPLEX	1590 F

****REPRISE DE VOS JEUX ET CONSOLES****
ARRIVAGE DE NEWS : NOUS CONTACTER

TOP GAMES 44 RUE DE MALTE 75011 PARIS

BON DE COMMANDE		DESIGNATION	Qt	PRIX
NOM:	PRENOM:			
ADRESSE:				
CODE POSTAL:				
VILLE:				
TELEPHONE:				
RELEVEMENT: <input type="checkbox"/> CHEQUE <input type="checkbox"/> MANDAT LETTRE		FRAIS DE PORT:		+30 F
<input type="checkbox"/> CONTRE-REMBOURSEMENT (+20 F)		TOTAL		

TEL : 48.05.48.23

LES ASTUCES DE TONTON STÉPHANE



nes

GRADIUS

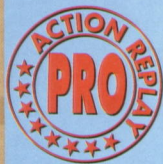
Pour passer du niveau un au niveau trois, vous devez tirer sur toutes les "cabanes" ennemies et, chaque fois que vous en abattez une, vérifiez que le chiffre des milliers soit bien pair. Ensuite, lorsque vous serez arrivé à la fin du niveau, vous passerez directement au niveau trois. Pour passer du niveau trois au niveau cinq, abattez simplement dix des têtes Moai, puis terminez le niveau.

super famicom

F1 EXHAUST HEAT

Lorsque vous devez donner un nom à votre coureur, appelez-le "OTO" et vous pourrez écouter les musiques du jeu. (Kawasagreg)

super famicom



F-ZERO

Un max d'énergie pour jouer aux autos tamponneuses et ne pas se faire de bobo 7E00CA08.

master system

ACTION FIGHTER

La vie d'un agent secret n'est pas de tout repos; à moto, en voiture, en l'air et sur l'eau, les combats se succèdent. Alors qu'il suffit d'un petit code de rien du tout pour obtenir 3 vies supplémentaires, tapez le code GPWORLD. Et si vous êtes vraiment très fainéant, tapez DOKI PEN pour être invincible.

super famicom

PRINCE OF PERSIA

-Entrez comme password "SPECIAL" et vous commencerez le jeu au debut. Une fois le jeu commencé, appuyez sur B, Y, haut, bas, gauche, droite, L, R, et appuyez ensuite sur select et start. Vous avez accès à tout.

-Pendant le jeu, faites PAUSE puis SELECT, vous accéderez ainsi à un menu qui vous permettra de choisir votre musique. (Prince of Greg)



nes

METAL GEAR

Pour vous constituer un plein réservoir de munitions dirigez-vous vers l'un des camions transportant des munitions, entrez dedans, prenez les munitions et ressortez, entrez à nouveau et vous remarquerez que de nouvelles munitions sont là. Répétez l'opération jusqu'à ce que votre réservoir soit plein.

megadrive

GOLDEN AXE

Energie infinie pour le jouer 1 : FFFE70030



megadrive

DRAGON'S FURY

Pour aller directement au boss de fin avec 17 balles, une seule solution: JGAOFU3GIW

(GENESIS le pouic rouge)



master system

AERIAL ASSAULT

Pour abattre la forteresse B52, le meilleur armement est le canon simple et le rapid-fire. Attaquez la tourelle de queue, la tourelle en haut de l'empennage, puis visez la soute à bombes et non les bombes. Passez à la tourelle avant du dessous, mettez-vous derrière l'empennage, tirez sur la tourelle avant supérieure, tirez à l'horizontale. Entre deux tirs, remontez et passez devant la dérive, sous son tir qui est alors dirigé vers le haut de la dérive. Du ras du fuselage, deux rafales suffisent.

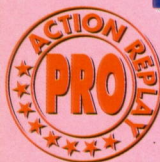
megadrive

AIR DIVER

Allez sur la partie de la carte où il n'y a pas d'ennemi, maintenez le bouton Start enfoncé et appuyez sur A, B, C, B, A, A, B, C, B, A, et pour finir, sur B. Démarrez le jeu et laissez enfoncé le bouton Start: pour être invincible, le bouton A: pour une surprise, le bouton B: pour le vaisseau mère et le bouton C: pour rencontrer le dernier boss. Restez appuyé sur le bouton que vous avez choisi jusqu'au début du round.

super famicom

LEMMINGS



Bon, OK ! OK ! A la demande générale, voici une caisse de lemmings piocheurs ! 7E009B63

game boy

BALLON KID

Quand on vous éclate un ballon, mettez-vous sur une plate-forme et appuyez plusieurs fois sur la flèche du bas jusqu'à ce que le ballon se gonfle. Cette méthode peut marcher même si vous n'avez pas du tout de ballon. Vous pouvez aussi gonfler les deux ballons en utilisant cette astuce.



game boy

PENGUIN BOY

Voici quelques codes:

niveau 5:AD1990
niveau 9:EB5408
niveau 13:BF8163
niveau 17:DA2945

niveau 21:FC3876
niveau 25:ED0492
niveau 29:CA4217
niveau 33:DF9721

megadrive

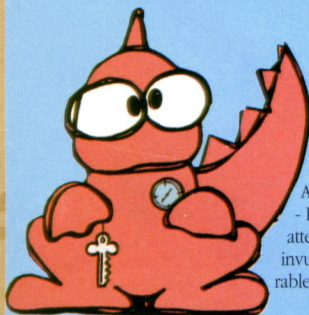
BEAST WARRIORS

Entrez les codes suivants sous le nom de Darren...

AAAAAQMWFNBAQDV : Argent pour acheter dans les magasins.
AAGAZADRTJUZQIY : Permet d'arriver à la bulle rouge.
AAPAJAJFGXOXQMP : Pour combattre le dernier monstre.
(no name!)

game boy

ASMIK WORLD



- Pour tuer un ennemi à "mains nues" (stage normal), creusez un trou (bouton A), puis attendez qu'un ennemi y tombe; enterrez-le en refermant ce trou (bouton A).
- Pour tuer le papillon du stage 16, attendez qu'il se soit posé (ombre = invulnérable; pas d'ombre = vulnérable) pour lui envoyer un projectile.

megadrive

GHOULS'N' GHOST

Lorsque vous arrivez à Loki, le Boss, mettez-vous juste au-dessous de lui et tirez en essayant d'éviter les boules vertes qu'il crache. Après une dizaine de coups, il se transformera en un essaim de guêpes puis il se reformera. Tirez-lui encore dessus et il finira bientôt par rendre l'âme.



LES ASTUCES DE TONTON STÉPHANE

super famicom

CASTELVANIA IV

Juste avant de commencer le combat avec Dracula (tout en haut du château), vous arriverez au pied d'un escalier. Jetez-vous alors dans le vide, vous atterrirez sur un escalier invisible.

Descendez le puis collez-vous contre la tour (à l'extrême gauche) vous aurez droit à une tonne de vies et d'options pour vous préparer au combat final.



nec

BARUMBA

A partir du 2ème niveau, lorsque le message 'Game Over' apparaît, appuyez sur bouton I, bouton II, select, Haut et Run en même temps. Vous avez maintenant activé le mode continue.

nes

ADVENTURE OF LOLO

Voici des mots de passe pour accéder aux niveaux suivants:

Niveau 5: CJZM

Niveau 6: CPZH

Niveau 7: CYYZ

Niveau 8: DGYQ

Niveau 9: DMYJ

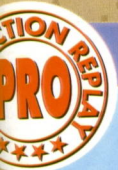
Niveau 10: GBVJ

Le dernier niveau: GCVT



super famicom

PHA-LANX



nes

MEGAMAN

Certains ennemis de Mega Man sont vraiment redoutables. La meilleure méthode consiste à utiliser le Rayon Elecman contre les adversaires les plus costauds et, une fois que le rayon a atteint son but, d'appuyer sur la touche Select rapidement. Chaque fois que vous relâchez la touche pause, un nouveau coup est enregistré, même s'il s'agit du même tir. Pour aller au monde du Doc Willy, il faut d'abord tuer Fire Man; avec le pouvoir de Fire Man tuez Bomb Man; avec le pouvoir de Bomb Man tuez Gust Man; avec le pouvoir de Gust Man tuez Cut Man, avec le pouvoir de Cut Man tuez Elec Man et avec le pouvoir d'Elec Man tuez Ice Man.

megadrive

FINAL BLOW

Pour avoir des Continues, il faut diriger la manette vers le haut, puis appuyer sur Start pendant que l'écran affiche Game Over. Appuyez sur Start à l'écran de sélection, branchez votre Joypad dans l'autre port, et appuyez sur Start une seconde fois. Vous accéderez au music Test.

megadrive

GOLDEN AXE

Pour choisir le niveau où vous voulez commencer la partie, appuyez pendant la page de sélection de votre personnage, vers le bas à gauche. Les personnages tourneront ainsi constamment. Maintenant, pressez les boutons B et Start en même temps. Un "1" apparaîtra en haut à gauche. Il s'agit du tableau où vous commencez. Pour le changer, appuyez Haut Bas. Commencez une partie avec deux joueurs et tuez celui avec lequel vous ne voulez pas jouer: vous continuez ainsi votre partie avec 5 crédits (15 vies).

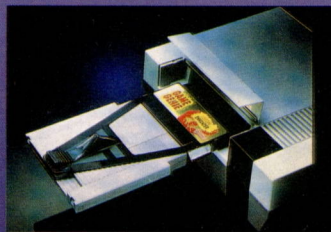


TU CROYAIS AVOIR ETE JUSQU'AU BOUT. TU AVAIS TORT.

TES JEUX VIDEO N'ONT PLUS DE LIMITE...

- ▶ Démarrer à n'importe quel niveau de jeu
- ▶ Plus de vitesse
- ▶ Etre invincible
- ▶ Des vies à l'infini
- ▶ Sauter plus haut
- ▶ Plus de difficulté
- ▶ Plus de force
- ▶ Plus de facilité
- ▶ Plus d'armes
- ▶ Etc, etc, etc...

PLUS DE 700 COMBINAISONS !



ACCESSOIRE COMPATIBLE SUR CONSOLES NINTENDO™ NES™ ET SEGA™ MEGADRIVE™

Avec GAME GENIE™, le Genie, c'est toi !

POUR TOUS RENSEIGNEMENTS TEL : (1) 39 98 98 98

GAME GENIE™ fonctionne sur beaucoup de cartouches de jeux vidéo sur ta console. Tous les effets ne peuvent être créés en même temps, et certains effets ou combinaisons d'effets ne sont pas disponibles sur certains jeux.

VERSION EXCLUSIVE FRANÇAISE
DISTRIBUE EN FRANCE PAR POWER GAMES



INVENTED BY
CODEMASTERS™

Game Genie™ et Code Masters™ sont des marques déposées de Code Masters Software Co. Ltd. utilisées sous licence.

Nintendo et Nes sont des marques déposées de Nintendo Co., Ltd. Sega et Megadrive sont des marques déposées de Sega Enterprises Ltd. Game Genie™ n'est ni fabriqué, ni distribué, ni licencié par

LES ASTUCES DE TONTON STÉPHANE

nec



AERO BLASTER

Pour le premier monstre: tirez dans ses canons en évitant ses lasers et ses missiles. Pour le deuxième monstre: il faut vous munir de power et de missiles (M), tirez-lui dessus en évitant et en détruisant ses missiles qu'il envoie par milliers. Pour le troisième monstre: détruisez ses lasers sur ses côtés et, en évitant ses tirs, tirez sur son corps du milieu.

nes

BATTLETOADS

Pour commencer le jeu avec cinq grenouilles, appuyez simultanément sur A et B pendant l'écran titre!

nec

ALICE IN WONDERLAND



Au tout début de la forêt, il y a une vie supplémentaire. Pour la prendre, il suffit d'avancer jusqu'au premier monstre, puis de revenir.

Le monstre vous suivra. Faites le premier sort (le rouge), attendez que le monstre soit au-dessus de la vie. Il faut alors sauter dessus (bouton 1) et rebondir pour récupérer la vie (bouton 1).

super famicom



ADDAMS FAMILY

Vous voulez passer le dernier niveau plus facilement? Quoi de plus simple! Tapez ce code blr66t; vous aurez 96 vies et toute la famille Addams sera délivrée.

super famicom

SUPER TENNIS

Tiens! Voici que le premier joueur ne marque plus de point: 7E010E00 BAH, maintenant c'est le second joueur qui n'en marque plus!? 7E010F00

megadrive

BONANZA BROS



Au niveau 7 (The Lab), marchez vers l'un des robots contre le mur et appuyez sur la droite ou la gauche pour enfiler un casque. Vous ne pourrez plus bouger lorsque vous l'aurez mis. Les gardiens ne pourront plus, à ce moment là, vous blesser.

lynx

STUN RUNNER

Au tableau 12, quand vous arrivez dans le tunnel, allez sur la droite passez sur le booster et restez en haut; on arrive directement au tableau 19. Entraînez-vous quand même avant car on peut aller très loin.

SEGA - NINTENDO - NEC - LYNX - NEO GEO

LA BIBLE DES ASTUCES SUR CONSOLES

joypad
HORS SERIE

VOLUME II
M & Z

EA BIBLIOTHÈQUE DES ASTUCES - VOLUME II (M & Z) - 120 PAGES - ILLUSTRATIONS DE SEBASTIEN LEBLANC - 12,60 FF



UN DELUGE
D'ASTUCES - VIES INFINIES
PLANS - SOLUTIONS
POUR TOUS LES JEUX
SUR CONSOLES

MEGADRIVE • GAME GEAR • MASTER SYSTEM
NINTENDO • GAME BOY • SUPER FAMIGOM
SUPER NINTENDO • LYNX • PG ENGINE • NEO GEO

EN VENTE CHEZ TOUS LES MARCHANDS DE JOURNAUX
A PARTIR DU 9 NOVEMBRE

P E T I T E S

NEC

Contact

Département 69

Ech. jx Nec, possède : S Zone, Bloodia, Veigues, D Eggs, P Land, ou vends Nec + 1 manette + 5 jx + Nbrx magazines : 550 Frs. Téléphoner au (16) 78 70 41 52.

Département 80

Ech. ou Vds. Nec Turbo GT + 15 jx, contre MD + 7 jx, ou S Nintendo + 5 jx. Téléphoner aux HR, au (16) 22 89 37 35.

Vente

Département 24

Vds. SGX + 5 jx (Aldynes, Granzork...) : 2200 Frs. S Fighter 2 : 600 Frs. Contacter Jack, au (16) 53 53 05 23.

Département 33

Vds. Pc Engine + CD Rom + 13 jx : 2400 Frs. Contacter Alex, après 18h, au (16) 58 08 85 57.

Département 33

Vds. jx Nec : 150 Frs pce : F Soldier, Gomola Speed, Cyber Core. Ach. jx S Nes : 250 Frs (Contra, SM Kart, Castlevania 4). Contacter Cédric, au (16) 56 20 02 58.

Département 33

Vds. Nec Pc Engine + CD Rom + 13 jx : 2500 Frs. Contacter Alex, après 18h, au (16) 56 08 85 57.

Département 33

Vds. SGX + 1941, G'n'G, Aldynes : 990 Frs. Contacter Emmanuel, au (16) 57 40 05 38.

Département 37

Vds. GT + 8 jx : 2100 Frs (Populus, Out Run, N Spirit...) + transfo, vente séparée possible, jx : 1110 Frs. Contacter Julien, au (16) 47 93 08 03.

Département 54

Vds. GT + 3 jx (Pc Kid 2, F Soldier, F1 Circus 91) : 1750 Frs, ou contre SFC, ou S Nes + 2 jx minimum. Contacter Yann, au (16) 83 32 67 38.

Département 59

Vds. CGX + 13 jx, valeur : 5900 Frs, prix à débattre. Téléphoner en semaine après 18h, au (16) 20 54 65 40.

Département 59

Vds. Nec GT + 14 jx : 2800 Frs, ou jx : 200 Frs pce. Contacter Morad, après 19h, au (16) 20 02 36 12.

Département 65

Vds. Nec + 2 manettes + quintupleur + 20 jx (SSS, Pc Kid 2...) : 1400 Frs. Contacter Olivier, au (16) 59 62 16 28, ou 62 94 66 59.

Département 73

Vds. CGX + 4 jx (A Island, SSS, Bladia...), valeur 2000 Frs, vendu 1000 Frs. Contacter Julien, au (16) 79 85 94 71.

Département 75

Vds. CGX + 5 jx + Bosser + transfo : 1000 Frs. Vds. mangas nippon et CD musiques dans le japon. Contacter Eric, après 18h, au (1) 45 42 33 53.

Département 75

Vds. CD Rom + 1400 Frs, carte, CD et S CD (Sherlock...), cherche bon contact Nec sur la région parisienne. Contacter Azouz, après 19h, au (1) 42 27 59 74.

Département 76

Vds. Nec + 6 jx (J Chan, Lode Runner...) + 2 joys + quintupleur : 1000 Frs. Contacter Sébastien, au (16) 35 67 20 29.

Département 77

Vds. GT + Transfo + 4 jx (F1 91, Raiden...) : 1600 Frs, ss garantie. Contacter Maxime, après 18h, au (16) 64 52 92 84.

Département 77

Vds. SGX + 1 joy + 2 jx : 1000 Frs. Contacter Julien, après 18h, au (16) 60 25 73 23.

Département 77

Vds. GT + 3 jx (F Soldier...), valeur 3290 Frs, vendu : 1500 Frs. Contacter Marc, au (16) 64 41 04 78.

Département 78

Vds. CGX + CD Rom 2 + 3 manettes + quintupleur + 23 jx + 7 jx CD : 3500 Frs à débattre, ou jx à la pièce. Contacter Patrick, au (16) 39 19 96 57.

Département 78

Vds. SGX + doubleur + 8 jx (1941, Grandzork, S Blade...) : 1000 Frs. Contacter Benoit, au (16) 30 53 46 20.

Département 84

Vds. Nes GT Turbo + Tennis et Toy Shot Boy, sous garantie : 1800 Frs. Contacter Cyril, au (16) 90 79 21 40.

Département 84

Vds. CGX + 10 jx (Devil Crash, Final Soldier, Vigilante...) + 1 manette : 2000 Frs. Téléphoner au (16) 90 60 07 12.

Département 91

Vds. SGX + 1 joy + 6 jx + péritel : 1800 Frs, ou séparément, console : 900 Frs + 1 jeu + 1 joy, ou le jeu de 100 à 380 Frs. Contacter Christophe, après 19h, au (16) 69 07 98 02.

Département 91

Vds. CGX + 6 jx + quintupleur + 2 manettes, prix à débattre, sur MD : J Pond 2, Mickey, ou contre autres jx MD. Téléphoner au (16) 64 99 89 55.

Département 91

Vds. CGX + 1 manette + 4 jx (Populus, Sanson 2...) : 600 Frs. Téléphoner au (16) 64 91 39 38.

Département 92

Vds. Vds. SGX + 5 jx (J Chan, Dead Moon, D Spirit...) : 1800 Frs. Contacter Alexandre, sur Paris uniquement, au (1) 47 37 54 76.

Département 92

Vds. CD Rom 2 + CGX + System Card 3 + manette + quintupleur + 8 jx : 2000 Frs. Contacter Enock, au (1) 47 82 08 24.

Département 92

Vds. Pc Engine GT + Pc Kid 2 et Image Fight + transfo : 1490 Frs. Contacter Romain, au (1) 47 09 56 69.

Département 92

Vds. sur S Nintendo : Joe Mac, S EDF, T Spirits : 300 Frs pce, ou contre autres jx. Contacter Fabien, au (1) 45 34 28 93.

Département 94

Vds. Nec Duo + Valis 1 et 4, Ranman 1/2, Red Alert : 1500 Frs, jx SFC : 350 Frs, ou échange Duo + 4 jx SFC contre Neo Geo + jx. Contacter Martin, au (1) 49 77 03 54.

Département 95

Vds. CGX + 3 jx + 2 manettes + quintupleur, prix à débattre. Contacter Cyril, à partir de 19h, au (1) 39 65 86 97.

NEO-GEO LYNX

Achat

Département 13

Ach. jx Neo Geo sur Bouchr du Rhone, ou cherche console Neo Geo. Contacter Sylvain, après 18h, au (16) 91 68 71 66.

Département 59

Ach. Neo Geo avec ou sans jx, entre 1200 et 2000 Frs, dans la région 59. Contacter Alexandre, au (16) 20 91 24 13.

Département 78

Ach. Magician Lord sur Neo Geo. Contacter Sylvain, entre 9 et 17h, au (16) 39 20 47 71.

Département 83

Ach. Neo Geo + 1 jeu : de 1500 à 2000 Frs, en bon état, recherche aussi jx Neo Geo. Contacter Laurent, après 19h, au (16) 94 80 56 75.

Département 95

Ach. jx Neo Geo (Mutation, Last Ressort, K Monster 2, Fatal Fury) : 800 Frs, SGX + 2 jx + XE 1 Pro : 1200 Frs. Contacter Arnaud, au (16) 39 81 33 20.

Contact

Département 6

Ech. Neo Geo sous garantie + 2 manettes + Baseball Stars contre S Nintendo + 5 jx, ou 2900 Frs. Téléphoner après 17h30, au (16) 93 67 93 96.

Département 59

Cherche contact sérieux, pour échange de jx, cherche Fatal Fury, ou Soccer B. Contacter Brice, après 18h, au (16) 28 68 06 82.

Département 78

Ech. jx Neo Geo (Burning Fight, Trash Rally...) contre : 2020, Blue's Journey, Sengoku. Contacter Sébastien, au (16) 30 57 98 03.

Département 78

Ech. sur Neo Geo : Super Spy, contre Magician Lord. Contacter Olivier, ou laissez un message au (16) 39 76 94 16.

Vente

Département 31

Vds. Lynx 2 + Blue Lighting et Slime World + adaptateur secteur : 950 Frs, au lieu de 1490 Frs. Contacter Dorian, au (16) 61 55 59 97.

Département 33

Vds. console d'arcade Combo + 3 carte de jx : Shinobi, D Dragon et un jeu de boxe : valeur 8000 Frs, vendu : 3000 Frs à débattre. Téléphoner au (16) 56 47 39 92.

Département 37

Vds. Neo Geo + 2 jx + 2 manettes : 3000 Frs. Contacter Sébastien, au (16) 47 57 50 17.

Département 72

Vds. sur Neo Geo : Magician Lord : 400 Frs, Ninja Combat : 480 Frs, Fatal Fury : 500 Frs, Basenall 2020 : 500 Frs, ou échange. Contacter Roland, après 18h, au (16) 43 93 10 73.

Département 75

Vds. Lynx 2 + Viking Child, Scrapydog, Paperboy, Rygar : 800 Frs. Cont. Gerard, au (1) 45 08 42 30 bureau, ou 42 49 51 59 dom.

Département 75

Vds. jx Neo Geo, SFC, CGX, SGX, CD et Super CD Nec. Contacter Denis, au (1) 40 50 99 22.

Département 75

Neo Geo + Art of Fighting, Crossed Sword et M Lord + 2 manettes + memoriacr : 3550 Frs. Contacter Olivier, après 18h, au (1) 43 87 47 64.

Département 77

Vds. Lynx + 3 jx + adaptateur + C Lynx : 700 Frs. Contacter Thomas, au (16) 64 30 92 49.

Département 80

Vds. jx Lynx (C Flag, H Driving, N Gaiden...) entre 200 et 230 Frs. Contacter Nicolas, au (16) 22 95 25 56.

Département 89

Vds. Lynx + 3 jx + adaptateur : 1100 Frs, Nes + 6 jx + pistolet, Amstrad + 4 jx + pistolet : 600 Frs. Contacter Sylvain, au (16) 86 74 35 60.

Département 91

Vds. Neo Geo + Last Resort. Contacter Alexandre, au (16) 60 84 24 61.

Département 91

Vds. jx Neo Geo et SFC. Téléphoner au (16) 60 86 23 25.

Département 92

Vds. Lynx + 2 jx + sacoches + écouteurs : 700 Frs, ou avec 7 jx : 1400 Frs. Contacter Stéphane, au (1) 47 91 41 39.

Département 93

Vds. Lynx + 14 jx + valise + transfo + adaptateur auto : 1400 Frs. Téléphoner au (1) 48 55 79 31.

NINTENDO

Achat

Département 13

Ach. sur SFC : Ramna 1/2 : 300 Frs, maxi ou contre Zelda 3 version Fra. Contacter Christophe, sur Marseille uniquement, au (16) 91 48 09 15.

Département 78

Ach. R Runner + nouveautés, entre 300 et 400 Frs. Contacter Mr Mendes, après 18h, au (16) 30 56 38 02.

Département 91

Ach. GB + Tetris : 350 Frs, cherche sur GB : F Fantasy, Legend 2, P of Persia, Yoshi : de 100 à 150 Frs. Contacter Julien, à partir de 17h, au (16) 64 58 70 33.

Contact

Département 28

Ech. jx S Nintendo Fra, US, Jap, ou achète jx avec notice et boîte, à prix intéressant. Téléphoner au (16) 37 42 17 70.

Département 31

Ech. jeu SFC : S Fighter 2, contre autre titre US, Jap, ou Fra. Contacter Romero Gerard, 6 rue de l'Eglise, 31330 Ondes, ou au (16) 6 82 73 06.

Département 40

Ech. jx : Zelda 3, contre 1 jeu S Nintendo, au choix, ou : 400 Frs. Téléphoner au (16) 58 73 55 02.

Département 60

Ech. jx S Nes, SFC, cherche Axelay, Magical Quest, Sonic... Contacter Sébastien, au (16) 44 76 08 74.

Département 77

Ech. jx US et Fra : Axelay, P of Persia... Contacter Laurent, au (16) 60 66 26 88.

Département 77

Ech. jx S Nintendo et SGX + 2 manettes + quintupleur + 12 jx contre SFC + 5 ou 6 jx. Ech. S Nes, S Nintendo et SFC + 1 jx, contre Neo Geo + jx. Téléphoner au (16) 60 05 55 89.

Département 80

Recherche contact sérieux pour échange, vente et achat sur S Nintendo et SFC. Contacter Laurent, au (16) 22 34 01 90, ou (16) 22 46 54 12.

Département 84

Ech. S Nes + Mario 4, Zelda 3 + 2 manettes, ss garantie, contre Neo Geo + manette + 1 jeu. Contacter Olivier, le week end, au (16) 90 83 39 74.

Département 90

Ech. jx Nes, liste sur demande. Contacter O Schnobelen, 44 grande rue, 90200 Giromagny.

Département 91

Ech. S Nes + 6 jx + SF 2, contre A500 + Ext mémoire + péritel + souris. Contacter Sylvain, au (16) 64 98 89 90.

Département 94

Ech. sur SFC : Hat Trick Hero, ou S Smash TV, ou vendu séparément : 300 Frs. Contacter Olivier, au (1) 48 86 77 75.

Département 94

Ech. sur S Nintendo : Zelda 3, S Pang, F Zero, S Fighter 2, contre 2 bon jx, recherche S Mario Kart, Axelay, ou autre. Téléphoner au (1) 43 76 93 31.

Département 95

Ech. Ken 5 et F Zero, contre bons jx. Contacter Tony, au (16) 34 73 08 43.

Vente

Département 6

Vds. GB + 5 jx (Contra, Spiderman...) + sacoches + câble Link + écouteurs : 1000 Frs à débattre. Téléphoner après 17h30, au (16) 93 92 47 49.

Département 10

Vds. Nes + 2 jx : 1000 Frs, sur GB : Nemesis : 200 Frs. Contacter Frederic, après 18h, au (16) 25 92 25 89.

Département 13

Vds. S Nintendo + Mario 4 + adaptateur universel : 1300 Frs, Nes + 100 jx + Nes Advantage + zipper : 2500 Frs. Contacter Julien, après 18h, au (16) 42 96 64 40.

Département 13

Vds. SF 2, G'n'G, Turtles 4 : 400 Frs, GG + adaptateur MS/GG + jx : 1200 Frs, Nbrx jx MD : 300 Frs. Téléphoner au (16) 90 98 30 29.

Département 13

Vds. jx sur SFC : Pilot wings, S Gandg, TMNT 4 : de 300 à 350 Frs. Contacter Max, au (16) 42 92 80 87.

A N N O N C E S

Département 14
Vds. SFC complète + 5 jx (SF2, Tennis, Lemmings...) + adaptateur : 3000 Frs. Contacter Guillaume, le week end et HR, au (16) 31 69 47 83.

Département 14
Vds. jx pour Nes et MD entre 200 et 350 Frs. Vds. GG + 3 jx : 1110 Frs, et console Nintendo. Contacter Cyrille, après 17h30, au (16) 31 95 68 10.

Département 19
Vds. 8 jx Nes de 100 à 250 Frs (J Chan, D Dragon 2, Zeldia 2...), ou 8 jx + console : 1600 Frs, valeur : 4500 Frs. Contacter Bertrand, après 18h, au (16) 55 23 23 02.

Département 21
Vds. sur S Nintendo : Final Fight : 250 Frs et Castelvania : 330 Frs. Téléphoner au (16) 80 14 81 58 répondre.

Département 25
Vds. Nes + 6 jx (Mario 3, Simpsons...) + 2 manettes + pistolet : 1700 Frs, au lieu de 2700 Frs. Téléphoner au (16) 81 80 71 66.

Département 29
Vds. sur S Nes : Zeldia 3, Contra 3 : 400 Frs pce. Contacter Hugueret Alexandre, au (16) 98 27 93 96.

Département 30
Vds. jx Nintendo : WWF, Feste's Quest, Faxanadu, Megaman 1 : entre 200 et 250 Frs. Contacter Alexandre, après 19h, au (16) 66 83 01 77.

Département 31
Vds. Nes + 26 jx : 3000 Frs. Contacter Fabien, après 19h, au (16) 61 82 30 81.

Département 33
Vds. jx GB / T Ninja, Batman, D Tales : 180 Frs pce. Téléphoner au HR, au (16) 56 88 39 30.

Département 33
Vds. GB + câble Link + écouteur + 5 jx (Tetris, D Tales, F1 Boy...). : 850 Frs. Téléphoner au (16) 56 92 97 10.

Département 35
Vds. jx Nes de 100 à 200 Frs, et Maniac Mansion : 300 Frs. Contacter Benoît, au (16) 56 74 64 66.

Département 35
Vds. GB + Tetris et Unit Battle of Ecoth : 600 Frs. Contacter Fabrice, après 18h, au (16) 99 63 50 12.

Département 38
Vds. S Nes US + 2 manettes + Zeldia 3, Contra 3, S'G'n'G : 2300 Frs, ou vente séparée, Raguy sur Neo Geo : 660 Frs. Contacter Ludo, au (16) 74 27 02 21.

Département 41
Vds. Axelay, Zeldia, Contra 3, Pilot Wings, Joe & Mac, G'n'G... : 400 Frs pce, Mystical Quest : 590 Frs S Nes. Téléphoner sauf dimanche, au (16) 54 77 53 38.

Département 42
Vds. jx SFC : F Fight, Aera 88, Ken 5, Actraiser : 300 Frs pce, Tortles in Time : 350 Frs. Téléphoner après 18h, au (16) 77 61 39 88.

Département 42
Vds. jx S Nintendo, S Nes, SFC de 250 à 550 Frs. Contacter Bohé Rodolphe, RN 86, 42520 St Pierre de Boeuf, ou au (16) 74 87 13 29.

Département 44
Vds. Nes + pistolet + robot + 10 jx (T Ninja, Castelvania, Mario 3...) : 2000 Frs. Contacter David, au (16) 40 75 11 52.

Département 45
Vds? T Ninja 4 sur S Nintendo Fra : 490 Frs, S Mario World : 340 Frs, magazine Megaforce du 1 au 12. Téléphoner, après 18h30, au (16) 38 67 29 49.

Département 46
Vds. S Nes + jx (S Fighter 2, Axelay...) : 2000 Frs, contre Neo Geo. Contacter Emmanuel, au (16) 65 34 48 12.

Département 47
Vds. GB + 8 jx (Tiny Toons, Tortles 2, Mario Land...) + Light Boy + batterie rechargeable : 1500 Frs. Contacter Bruno Valente, Chez Mr Zamboni, 23 rue grande horloge, 47000 Agen.

Département 49
Vds. Nintendo + 3 jx : 990 Frs à débattre. Contacter Fabien, au (16) 41 89 15 29.

Département 59
Vds. Nes + 2 manettes + S Mario 3 : 500 Frs, et jx de 250 Frs : Mario 2, B Shadow, Tortles. Contacter Nicolas, après 17h, au (16) 20 09 50 23.

Département 60
Vds. Nes + 5 jx (SMB 3 et 1...) + 2 manettes : 650 Frs au lieu de 900 Frs. Contacter Gregory, après 18h, au (16) 44 40 80 64.

Département 62
Vds. GB + 7 jx (D Tales, W Cup, D Dragon...) : 1000 Frs. Contacter Sieve, au (16) 21 88 42 04.

Département 64
Vds. sur GB : D Dragon : 150 Frs, sur MS : Mickey : 250 Frs, ou contre DD contre adaptateur S Nintendo/S Nes/SFC. Contacter Sébastien, au (16) 59 06 66 67.

Département 69
Vds. pour Nes : Megaman 2 : 300 Frs, D Tales : 250 Frs, S Mario et Gremlins 2 : 250 Frs. Téléphoner après 19h, au (16) 72 05 72 82.

Département 69
Vds. jx S Nes : Zela 3, S D Dragon, console Nes : 250 Frs + jx divers : 150 Frs. Contacter Alex, au (16) 72 33 73 46.

Département 74
Vds. jx : Pilot Wings (S Nes), F Zero (Fera) : 300 Frs pce, ou 500 Frs les 2. Contacter Thierry, avant 19h, en Hte Savoie uniquement, au (16) 50 25 71 52.

Département 75
Vds. GB + 5 jx (Draong's Lair, G Quest, F F Legend...) + Game Light + câble link : 1000 Frs, Nes + 3 jx. Contacter Fabrice, au (1) 43 71 52 43.

Département 75
Vds. GB + 10 jx : 1300 Frs (1 jeu : 100 Frs), GG + 10 jx : 1900 Frs (1 jeu : 120 Frs), jx SFC Jap : 370 Frs (SF 2, S Valis, Contra, MAGIC Sword...) Contacter Mat, de 18 à 21h, au (1) 42 03 53 66.

Département 75
Vds. GB + 4 jx (Batman, Motocross...) : 700 Frs. Contacter Yann, au (1) 43 44 20 35.

Département 75
Vds. Nes + 6 jx (Simpsons, Offroad...) : 1200 Frs, 11 jx sur GB : 150 Frs pce. Contacter Frederic, après 19h, au (1) 42 63 47 56.

Département 77
Vds. câble pour branché une Nes ou une SFC sur moniteur Amstrad Cpc : 100 Frs. Contacter Nicolas Miraucourt, 34 rue du donjon, 77310 Boissise, ou au (16) 60 65 93 57.

Département 77
Vds. GB + Mario, D Tales, Fortress, Tetris + pochette de protection + adaptateur secteur. Téléphoner après 16h, au (16) 60 01 05 7 8.

Département 77
Vds. Nes + Hyper Soccer, Megaman 2, Ski or Die, Golf, Simpsons, Volley, Section Z : 1300 Frs (+ manettes, péritel). Contacter Christophe, le soir, au (16) 64 39 03 60.

Département 77
Vds. Nintendo + 2 manettes + zapper + Mario 1 et D Hunt : 600 Frs. Téléphoner au (16) 60 17 37 22.

Département 77
Vds. Nintendo sous garantie + 8 jx (Mario 3, Tic et Tac, J Chan...) : 2000 Frs. Contacter Philippe, ou Erik, au (16) 64 03 53 34.

Département 77
Vds. SFC + adaptateur US + Pilot Wings : 1200 Frs, Top Racer : 300 Frs, Axelay : 300 Frs, SF 2 : 400 Frs, WWF : 300 et FF 200 Frs, recherche jx Neo Geo. Contacter Antoine, au (16) 60 69 64 67.

Département 77
Vds. jx SFC et S Nes : Top Gear, Actraiser... de 300 à 400 Frs, jx GB de 130 à 170 Frs. Contacter Cedric, après 18h30, au (16) 64 39 22 28.

Département 78
Vds. GB + Nbrx jx (ou séparée) (T2, Megaman, Dragon Lair...) : 2000 Frs. Contacter Philippe, au (16) 39 51 26 97.

Département 78
Vds. Nes + 8 jx + pistolet + robot : 1500 Frs à débattre. Contacter Laurent, au (16) 34 61 79 42 poste 1429.

Département 78
Vds. jx SFC (Goemon Fight et Actraiser) : 600 Frs, jx MD : 5 Game Light + câble link : 1000 Frs, Nes + 3 jx. Contacter Maxime, au (16) 30 56 36 75.

Département 78
Vds. T Ninja 4 sur S Nintendo, ou contre A Family, ou S Aleste, ou S Protobator, ou autre. Contacter Fabrice, au (16) 30 55 76 99.

Département 78
Vds. Nintendo + Mario 3, Turtle et Dr Mario + 2 manettes : 1100 Frs à débattre. Cont. Cécilia, ou Raphaël Bordes, au (16) 39 56 09 04.

Département 78
Vds. ou Ech. S Nintendo + 5 jx (Mystical, Populous...) + adaptateur + 2 manettes : 2200 Frs, ou jx de 150 à 300 Frs. Ech. SFC + 2 manettes + S Scope. Contacter Frederic, au (16) 30 43 42 60.

Département 78
Vds. Nbrx jx SFC Fra, Jap et US. Vds. MD + 3 jx + 2 manettes : 900 Frs. Ach. jx Neo Geo. Contacter Eric, au (16) 39 69 22 69.

Département 78
Vds. sur S Nes : Axelay, S G'n'G, EDF, sur S Nintendo : Mario 4, S Tennis, prix à débattre. Contacter Guillaume, après 18h, au (16) 30 50 14 57.

Département 79
Vds. Nintendo + 2 manettes + pistolet + Mario 1, D Hunt, sous garantie : 650 Frs. Téléphoner au (16) 49 80 25 88.

Département 83
Vds. jx Nes : Megaman 3, Mario 3, Shadow Gate, Dr Mario... : 250 Frs. Contacter Louis Francois, Le plein soleil, B1 C1, 204 Ave J Jaures, 83130 La Garde.

Département 85
Vds. Nes + 2 manettes + pistolet + 6 jx (SMB 2, DD 2, Zeldia 2...) : 1100 Frs, vente séparée possible. Contacter David, après 18h, au (16) 51 98 49 19.

Département 89
Vds. ou Ech. SFC + 6 jx : 2500 Frs, ou contre Neo Geo + 1 jeu et 2 manettes. Contacter Sébastien, après 19h, au (16) 86 66 56 43.

Département 89
Vds. Nes + 2 manettes + zapper + Nes Advantage + 11 jx (Bayou Billy, Zeldia 2...) : 1600 Frs. Contacter Cosset Martial, Ste Vertu, 89310 Noyers S/Serein.

Département 91
Vds. Nes + zapper + robot + gant + 3 manettes + 25 jx (SMB 3, Zeldia 2, Batman...) : 3000 Frs. Téléphoner entre 18 et 21h, au (16) 64 95 14 93.

Département 92
Vds. Nes + 2 manettes : 200 Frs, jx Nes : 100 Frs, jx GB : 100 Frs. Contacter Mme Marin, après 15h, au (1) 47 90 29 54.

Département 92
Vds. SFC + S Fighter 2 + adaptateur : 1600 Frs, jx SFC. Contacter Stéphane, au (1) 46 30 09 52.

Département 92
Vds. Nes + 120 jx : 2500 Frs. Contacter Nicolas, au (1) 46 45 48 20.

Département 92
Vds. jx sur Nintendo : T Ninja 2 : 200 Frs, Batman : 210 Frs, Robocop : 250 Frs, Gremlins 2 : 200 Frs et sur GB : labande à Picou. Téléphoner au (1) 47 45 42 56.

Département 93
Vds. jx SFC : Hook, Metal Jack : 390 Frs pce, jx MD : 200 Frs. Contacter Edgar, après 19h, au (1) 43 32 75 29.

Département 93
Vds. Castelvania 4 sur S Nintendo Fra avec boîte et notice : 390 Frs. Contacter Alexandre, au (1) 48 48 03 05.

Département 94
Vds. S Nes US + 4 jx (Mario 4, Zeldia 3, Parodius, Soulblazer) + adaptateur universel : 2000 Frs. Contacter Alexandre, au (1) 45 94 16 60.

Département 94
Vds. jx S Nintendo (Mickey, Magical Quest...) : échange possible. Téléphoner après 18h, au (1) 48 71 47 68.

Département 94
Vds. S Nintendo + Mario 4, sous emballage et garantie : 1000 Frs. Cont. Fabrice, au (1) 46 81 42 89.

Département 94
Vds. jx SFC : Zeldia 3 : 320 Frs, Lagoon : 300 Frs, Robocop 3 : 300 Frs, F Zero, Castelvania 4... Contacter Bruno, au (1) 43 75 57 37.

Département 94
Vds. ou Ech. jx SFC : Blader : 265 Frs, Contra 3 US : 305 Frs, Vds. Lynx + Slime, Blue L, Zendocon, California G + transto + câble 8 jours. Tél. au (1) 48 76 03 99.

Département 94
Vds. ou Ech. sur SFC, S Nes, S Nintendo : WWF, TMHT 4, A Island, et cherche Ranma, F Zero, Mystical Quest. Contacter Guillaume, au (1) 48 72 69 75.

Département 95
Vds. Rival Turf : 500 Frs, vendu : 360 Frs. Téléphoner après 17h, au (16) 34 15 53 61.

Département 95
Vds. Mario 4 : 200 Frs à débattre. Ach. jx SFC Jap. Vds. SPX + 3 jx, ou contre GT + jx, ou MD Jap + jx + 2 manettes. Contacter Morgan, après 16h30, au (16) 39 81 57 87.

Département 95
Vds. pour S Nintendo Fra : S Tennis : 280 Frs et Zeldia Jap : 250 Frs, ou contre autres jx. Contacter Vitalis, après 17h, au (16) 39 90 52 64.

Département 95
Vds. GB + 6 jx (Hook, B Bunny...) + pack rechargeable + Light Boy + sacoche : 1300 Frs au lieu de 2590 Frs. Contacter Vincent, au (16) 34 10 15 67.

Département 95
Vds. GB + 6 jx (TMHT 1 et 2, Tetris, D Tales...) : 1000 Frs. Contacter Sonny, au (16) 30 38 47 73.

SEGA

Achat

Département 93
Ach. sur MD : T Force 3 et 4 : 300 Frs, MAGical Quest sur SFC : 400 Frs. Contacter J Christophe, après 18h, au (1) 48 45 37 26.

Département 95
Ach. sur MD : Galahad, D Fury, Roadrath 2, TF 4, Sonic 2, ou contre J Pond 2, Mickey, Castel. Contacter Julien, après 19h, au (16) 39 95 02 07.

Contact

Département 27
Ech. sur MD : Quackshot, Gynoug, TF 3, A Dragon, WB 5, recherche Sonic, Wo of Illusion, TF 4, S of Rage 2, Tazmania... Contacter Aurelien, au (16) 32 52 03 69.

Département 33
Vds. ou Ech. Nbrx jx ref cherche tous types de jx. Contacter Frederic, au (16) 56 02 30 47.

Département 37
Vds. 4 jx pour MS : Rescue Mission 70 Frs, American Baseball : 150 Frs, Rampage, Paper Boy, Psychofox : 150 Frs. Contacter Guillaume, au (16) 47 54 52 68.

Département 53
Vds. Sonic 2 : 350 Frs, ou contre World of Illusion, Mickey et Donald. Téléphoner Lava, après 18h, au (16) 43 53 58 03.

Département 59
Ech. jx MD, plus de 30 titres, vente possible. Contacter Thierry, le week end, au (16) 27 38 06 38.

Département 75
Ech. K Chameleon sur MD contre Mickey, et Donald, R Thunder 2, S Monaco 2, Aliens 3, WB 5. Contacter Lin, après 18h, au (1) 42 09 46 40.

Département 75
Vds. Ech. sur MD Fra Nbrx jx (J Pond 2, G Axe 2, Spiderman...). Contacter Karim, après 20h, au (1) 45 85 24 26.

Département 78
Ech. sur MD : Strider, SMGP, Gynoug, A Beast, J Montana... vente possible. Contacter Paul, au (16) 39 50 69 34.



ACHETEZ VOS JEUX VIDEO D'OCCASION de 30% à 70% MOINS CHER QUE LES JEUX NEUFS

**+ 3500 JEUX NEUFS ET OCCASIONS DISPONIBLES EN MAGASIN
DONT + DE 1000 NOUVEAUTES**

SEGA

GAME-GEAR (+ DE 200 JEUX DISPONIBLES)
GAME-GEAR avec COLUMNS * **695 F**

MEGADRIVE (+ DE 1300 JEUX DISPONIBLES)
CONSOLE MEGADRIVE (Française) avec SONIC * **695 F**
ADAPTATEUR CARTOUCHE (Japonaise) **79 F**
MANETTE PRO 2 **125 F** ACTION REPLAY PRO **499 F**

Exemple de prix (Jeux d'occasion) :

ALTERED BEAST 99 F	GHOSTBUSTER 199 F
SONIC 149 F	GOLDEN AXE 199 F
SUPER THUNDER BLADE 179 F	MOONWALKER 199 F
WORLD CUP ITALIA 179 F	STRIDER 199 F

MASTER SYSTEM (+ DE 500 JEUX DISPONIBLES)

Exemple de prix (Jeux d'occasion) :

HANG ON 96 F	ALTERED BEAST 179 F
SHINOBI 149 F	RASTAN 179 F
AFTER BURNER 179 F	TENNIS ACE 179 F

CONSOLE NEC COREGRAFX II * avec 1 jeu **690 F**
PC ENGINE GT TURBO * avec 1 jeu **995 F**
+ 600 JEUX DISPONIBLES (HU-CARD + CD ROM)

Avec notre CARTE DE FIDELITE,
vous bénéficiez d'une remise supplémentaire de **10%**

**RESERVEZ OU VENDEZ VOS CONSOLES OU
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



NINTENDO

GAMEBOY (+ DE 300 JEUX DISPONIBLES)

GAMEBOY avec TETRIS * **349 F**

NES (+ DE 500 JEUX DISPONIBLES)

Exemple de prix (Jeux d'occasion) :

RUSH'S ATTACK 115 F	TORTUE NINJA 199 F
IKARI WARRIORS 125 F	DRAGONBALL 229 F
KUNG FU 189 F	FAXANADU 265 F

SUPER NINTENDO / SUPER FAMICOM / SUPER NES

(+ DE 500 JEUX DISPONIBLES)

ADAPTATEUR SNINT/SFC/SNES **99 F**
SUPERSCOPE + 6 JEUX **590 F**

- ADDAMS FAMILY	- LEMMINGS
- ANOTHER WORLD	- SPIDERMAN VS MEN
- BEST OF THE BEST	- STREET FIGHTER II
- CASTELVANIA 4	- SUPERMARIO KART
- CONTRA 3	- SUPER TENNIS
- FATAL FURY	- ZELDA 3 ...

CONSOLE
**SUPER
NINTENDO**
Française
990 F
garantie 1 an

NEO-GEO CONSOLE SEULE (NEUVE) **1990 F**
(+ DE 50 JEUX DISPO.) avec NAM 75 **2490 F**
MANETTE **390 F** MEMORY CARD **199 F**

Exemple de prix (Jeux d'occasion) :

ALPHA MISSION 2 479 F	NINJA COMBAT 549 F
BLUE JOURNEY 479 F	FATAL FURY 695 F

COMBO AV (neuve) avec 1 jeu **3250 F**

Vente par correspondance - 48 H COLISSIMO

SCORE GAMES

LA VIDEO-NEUF PASSION (1) 43.290.290+

**17, rue des Ecoles
75005 PARIS**

SCORE GAMES
LA VIDEO-NEUF PASSION

Rachetez vos consoles
ainsi que la majorité de vos
jeux sur :

- GAME-GEAR • MEGADRIVE • MEGA CD
- GAME-BOY • SUPER-NINTENDO • NEO-GEO
- et échange vos consoles et jeux sur :
- N.E.S • MASTER-SYSTEM • LYNX • NEC

(voir modalités au magasin)

Paiement immédiat au magasin ou sous
72 heures maxi pour la province

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°

Signature

Date expiration : . . / . .

Toutes les marques citées sont des marques déposées.

JDFP 0193.

FC : Paris B 3885 21 15 6003

PETITES ANNONCES

- Département 69
Vds. MD + 7 jx (Bulls vs Lakers, Robocod, EA Hockey...) : valeur 5742 Frs, vendu : 3500 Frs. Contacter Laurent, au (16) 78 84 01 32.
- Département 72
Vds. MS 2 + Sonic et Alex Kid : 550 Frs, ou + 6 jx : 1500 Frs. Contacter David, en semaine après 17h, au (16) 43 71 18 58.
- Département 72
Vds. sur MS : Sonic : 180 Frs, et Populous : 150 Frs, ou les 2 : 300 Frs. Contacter Samuel, vers 18h, au (16) 43 86 16 46.
- Département 73
Vds. sur MD : Road Rash + adaptateur Jap + G Axe : 500 Frs, sur Nes : 31 jx : 350 Frs. Vente sur la Savoie uniquement. Téléphoner au (16) 79 25 25 74.
- Département 73
Vds. MD + 11 jx + 2 manette dont arcade power stick : 2000 Frs. Contacter Nicolas, au (16) 79 60 03 89.
- Département 75
Vds. MD + 2 manettes + 10 jx (Simpsons, EA Hockey, J Madden 92...) : 3000 Frs, ou le jeu de 250 à 300 Frs. Téléphoner au (1) 43 64 70 39.
- Département 75
Vds. jx GG : Tazmania, Out Run, Sonic 2, Wimbledon... 150 Frs. Contacter philippe, au (1) 45 88 03 99.
- Département 75
Vds. jx MD : Rambo 3 : 150 Frs, S of Rage : 150 Frs, G Axe2 : 200 Frs. Contacter Fabrice, à partir de 18h, au (1) 43 43 27 57.
- Département 75
Vds. 6 jx pour MD (Sonic, Immortal, Shinobi...), avec boîtes et notices : 200 Frs pce. Contacter Fabrice, au (1) 42 54 08 94.
- Département 75
Vds. jx MD. Téléphoner au (1) 47 97 39 75.
- Département 75
Vds. MD + 3 jx : 1100 Frs. Contacter Stéphane, entre 18 et 19h30, au (1) 45 45 54 44.
- Département 75
Vds. jx MD : S of Rage, EL Vids. : 260 Frs pce, Phantasy Star 3 + Hint Book : 360 Frs, WBoy 3 : 100 Frs. Téléphoner au (1) 45 83 69 89.
- Département 75
Vds. MD + 5 jx + 2 manettes : 1000 Frs, vente séparée possible. Contacter Charles, après 18h, au (1) 40 54 76 83.
- Département 75
Vds. MD + 8 jx + Pro 2 + A Power + manette + adaptateur Jap, prix à débattre. Contacter Mike, au (1) 42 39 27 53.
- Département 75
Vds. GG + Master Gear + 2 jx, prix à débattre. Contacter Etienne, entre 16h30 et 18h30, sauf mardi, au (1) 43 28 77 09.
- Département 75
Vds. jx MD Fra : Monaco GP, S Dancer, Strider : entre 250 et 300 Frs, sur Paris, échange possible. Contacter Jean, après 20h, au (1) 45 20 65 29.
- Département 75
Vds. MD Jpa + 2 pad + 19 jx (Kid Chameleon...), valeur : 7500 Frs, vendu : 3200 Frs, ou jx de 70 à 240 Frs. Contacter Ben, au (1) 48 89 35 47.
- Département 75
Vds. GG + 6 jx (Donald, Mickey, Sonic...) : 900 Frs au lieu de 2500 Frs, vente séparée possible. Contacter Michael, au (1) 42 81 42 06.
- Département 75
Vds. MD Fra + 2 manettes + 3 jx (Moonwalker, Spiderman, DJ Boy) : 700 Frs. Contacter Martin, au (1) 45 40 57 09.
- Département 76
Vds. + de 20 jx sur MD (EA Hockey, R Rash, Gynoug, Villey...). Contacter Francois, au (16) 35 03 10 26.
- Département 77
Vds. GG + adaptateur secteur + sacoches + 5 jx (Sonic, Mickey...) : 1500 Frs, vente séparée possible. Contacter Alexandre, le week end, au (16) 64 25 64 38.
- Département 77
Vds. MS + 2 manettes + 10 jx : 1300 Frs, vente séparée possible. Contacter William, après 18h, au (16) 60 05 21 71.
- Département 77
Vds. MD + 19 jx + 2 manettes, valeurs : 10000 Frs, vendu : 3500 Frs. Contacter Paulo, après 18h, au (16) 64 33 45 62.
- Département 77
Vds. GG sous garantie + pack battery + adaptateur secteur + Mickey, Kick Off : 1100 Frs. Contacter Fabrice, au (16) 60 05 07 92.
- Département 77
Vds. MS + 1 pad + 1 joy + 9 jx (Asterix, Donald, Shinobi...) + Atari 7800 + 2 joy + 1 jeu : 1300 Frs. Téléphoner au (16) 34 76 75 82.
- Département 77
Vds. sur MS : Out Run : 140 Frs. Contacter Christian, au (16) 64 05 11 26.
- Département 77
Vds. jx MD : J Madden, Quackshot, G'n'G, WBoy, Fantasia : entre 150 et 200 Frs à débattre. Contacter Michael, au (16) 60 06 19 04.
- Département 78
Vds. MS + 18 jx + 1 manette : 2000 Frs. Téléphoner au (16) 39 14 60 33.
- Département 78
Vds. pour MD : Strider, Battle Squadron J M Football : 200 Frs pce. Contacter Eddie, après 18h, au (16) 39 76 31 79.
- Département 78
Vds. jx entre 80 et 200 Frs (Rastan, D Dragon, Moonwalker...). Contacter Dorian, après 17h30, au (16) 30 88 77 17.
- Département 78
Vds. sur MD jx à 310 Frs : S of Rage, Mercs, G Axe 2, Vapor Trail, Robocod, Mickey, Hellfire : 280 Frs, DJ Boy : 250 Frs. Contacter Laurent, au (16) 30 43 80 90.
- Département 78
Vds. MD Jap + 2 arcade power stick + Sonic : 1000 Frs. Contacter Lionel, au (16) 30 95 74 29.
- Département 78
Vds. MS + 8 jx : 1200 Frs (Sonic, Populous; DD 1...). Téléphoner après 19h, au (16) 39 75 49 75.
- Département 78
Vds. GG sous garantie + adaptateur secteur + housse + adaptateur MS/GG + 8 jx (Sonic, Olympic Gold...) : 1950 Frs au lieu de 3600 Frs. Contacter Guillaume, au (16) 34 62 49 57.
- Département 78
Vds. MS + 2 man. + pistolet + 10 jx (Mickey, Olympic Gold, Moonwalker...) : 1800 Frs. Contacter Karim Remoula, St Germain en Laye.
- Département 78
Vds. GG + 8 jx (Sonic, Donald, Olympic Gold...) + loupe, prix à débattre. Contacter Antoine, au (16) 30 24 73 22.
- Département 78
Vds. MS + 1 pad + 1 joy + 9 jx (Asterix, Donald, Shinobi...) + Atari 7800 + 2 joy + 1 jeu : 1300 Frs. Téléphoner au (16) 34 76 75 82.
- Département 78
Vds. 12 jx GG (Sonic, Shinobi...) : 1600 Frs, Lynx + 12 jx : 1800 Frs. Contacter Fabien, après 19h, au (16) 30 99 38 30.
- Département 78
Vds. MD + Altered 3, S of Rage, ou Sonic + 2 ème manette Pro 1 : 690 Frs, ou avec altered : 490 Frs. Téléphoner après 17h, au (16) 34 62 25 20.
- Département 78
Vds. jx MD : S in the Darkness, J Madden 92, R Thunder 2, Out Run... Contacter Fabien, après 19h, au (16) 39 51 91 94.
- Département 79
Vds. 8 jx MD : 230 Frs pce + adaptateur Jap gratuit pour achat de 4 jx. Tél. au (16) 49 08 20 16.
- Département 80
Vds. MS 2 + 2 manettes + Mickey et Summer Games : 600 Frs. Téléphoner le soir, au (16) 22 84 51 85.
- Département 84
Vds. GG + 7 jx + adaptateur secteur : 1700 Frs à débattre, valeur : 2700 Frs. Contacter Cédric, le soir, au (16) 90 83 84 20.
- Département 91
Vds. jx sur MD : C Rock : 260 Frs, R Rash : 250 Frs, S of Rage : 240 Frs, sur MS : Ghosbuster : 190 Frs. Contacter Ludovic, après 19h, au (16) 69 30 04 55.
- Département 91
Vds. MD + 3 jx + 2 manettes (dont Pro 1) : 1000 Frs. Contacter Jeremy, au (16) 69 06 50 18.
- Département 91
Vds. MD + 3 manettes + adaptateur + Action Pro Replay + 53 jx : 4800 Frs, ou contre Neo Geo + 3 ou 4 jx. Contacter Garcia Stéphane, au (16) 60 11 11 78.
- Département 92
Vds. GG + adaptateur + 5 jx (Mickey, Sonic...) à prix intéressant. Contacter Yohann, au (1) 47 74 92 84.
- Département 92
Vds. GG ss garantie + Columns + piles : 750 Frs, Chessmaster : 100 Frs, D Crystal : 100 Frs, ou le tout 900 Frs. Téléphoner au (1) 46 62 96 53.
- Département 92
Vds. jx sur toutes consoles. Contacter Sam, au (1) 47 29 14 11.
- Département 92
Vds. MD Jap + 3 jx + Pro 1 + SG Fighter : 1000 Frs, jx MD (EA Hockey, Sonic, TF 3, Quackshot) : 250 Frs. Contacter Christophe, au (1) 47 80 36 98.
- Département 92
Vds. MD Jap + 3 jx + 1 pad + Pro 1 (Sonic, Quackshot, S of the Beast) : 1100 Frs, sur MS : pistolet + 4 jx : 350 Frs. Contacter Stéphane, au (1) 47 80 83 94.
- Département 92
Vds. MD + 6 jx (Quackshot, Sonic, J Pond 2...) : 1500 Frs. Contacter Guillaume, après 19h, au (1) 47 01 17 79.
- Département 92
Vds. GG + adaptateur secteur + Mickey et Columns : 900 Frs. Téléphoner de 18 à 20h, au (1) 43 50 73 34.
- Département 93
Vds. 6 jx MD : 250 Frs pce (Hellfire, Mercs, Toe Jam...). Contacter Nicolas, au (1) 43 05 25 06.
- Département 93
Vds. MD Fra + pad + Pro1 + adaptateur secteur + prise péritel + jx (Alisia Dragon, Spiderman...) : 1360 Frs. Contacter Didier, au (1) 48 61 11 14.
- Département 93
Vds. jx MD (Sonic, NHL Hockey, J Montana 2) : 200 Frs pce, Nintendo + 1 jeu : 450 Frs. Contacter Sylvain, au (1) 48 38 40 22.
- Département 93
Vds. MD Jap + 2 manettes + 9 jx (Sonic, R Thunder 2...) : 2900 Frs, au lieu de 5000 Frs. Contacter Olivier, au (1) 43 00 23 81.
- Département 93
Vds. MD Fra + Sonic + adaptateur Jap : 700 Frs à débattre. Téléphoner après 19h, au (1) 48 58 48 28.
- Département 94
Vds. S of Rage, Monaco GP, Gynoug (Jap) : 250 Frs pce. Contacter Frederic Behava, 11 rue Fernand Leger, 94120 Fontenay sous Bois, ou au (1) 43 94 11 15.
- Département 94
Vds. jx MD et MS de 150 à 200 Frs. Contacter Djamel, au (1) 46 61 57 63.
- Département 94
Vds. jx MD : Sonic, Fantasia, Phantasy Star 3... Vds. MD + 2 jx + 2 manettes : 950 Frs. Contacter Robin, au (1) 43 39 91 43.
- Département 94
Vds. MS + 2 manettes + rapid fire + 20 jx : 2200 Frs, ou 15 jx : 1900 Frs, ou 10 jx : 1600 Frs. Contacter Antony, au (1) 43 97 24 34.
- Département 94
Vds. Street Mart : 250 Frs, S Cup Soccer : 400 Frs, sur SFC et Wrestlemania Challenge : 200 Frs, sur Nes. Contacter Rodolphe, au (1) 43 75 03 49.
- Département 94
Vds. MD Jap + 7 jx + arcade power stick, valeur : 4200 frs, vendu : 2000 Frs. Contacter Mickael, de 18 à 20h, au (1) 43 89 02 84.
- Département 94
Vds. MD Jap + adaptateur pour jx Fra + 2 jx + 1 manette : 1000 Frs. Contacter Nicolas, après 18h, sauf le week end, au (1) 43 99 59 46.
- Département 94
Vds. Nbrx jx MD à partir de 150 Frs. Contacter Laurent, au (1) 45 93 03 41.
- Département 94
Vds. MD + 18 jx (California Games, Shinobi, Out Run...) + 1 manette : 2500 Frs. Téléphoner au (1) 48 84 18 68.
- Département 94
Vds. GG + 6 jx (Sonic, Wonder Boy...) : 900 Frs, sur SFC : TMNT 4 : 350 Frs. Contacter Bao, après 20h, au (1) 46 77 71 44.
- Département 95
Vds. MS + 2 manettes + Sonic, W Boy 2, Asterix, D Tales : 1000 Frs au lieu de 2000 Frs. Contacter Olivier, après 19h, au (16) 30 3645 13.
- Département 95
Vds. MD Jap : 500 Frs + manettes + 20 jx : 500 Frs, ou pce + 250 Frs, valeur total : 8500 Frs. Contacter Olivier, au (16) 39 83 14 00.
- Département 95
Vds. J Pod 2, TF 3 et 2, S of Rage, Spider, Mickey, Aleste, MGP, Truxton : de 120 à 300 Frs sur MS : Rastan et G Axe : 120 Frs. Téléphoner au (16) 39 88 69 23.

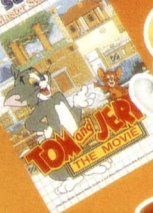
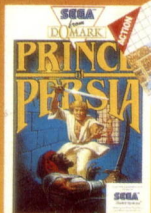
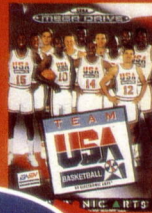
HORS
SÉRIE

MASTER SYSTEM - MEGADRIVE - GAME GEAR

MEGA force

le mensuel officiel des jeux

SEGA



LE GUIDE SEGA

PLUS DE 300 JEUX
répertoriés et testés sur

MEGA DRIVE - GAME GEAR - MASTER SYSTEM

L'événement
1993 !
148 pages
40 F

TOUT SUR LES CONSOLES SEGA ET SUR PLUS DE 300 JEUX

EN VENTE DEPUIS LE 23 DÉCEMBRE
CHEZ TOUS LES MARCHANDS DE JOURNAUX

MEGA FORCE HORS-SÉRIE N°1 - 40 F - BELGIQUE : 292 FB - LUXEMBOURG : 280 FL - SUISSE : 112 90 FS

Nouveau sur **SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM** Nouveau sur **SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM** Nouveau sur



Le terrible Shredder, toujours aussi machiavélique, vient d'envoyer l'un de ses androïdes diaboliques avec pour mission de voler la Statue de la Liberté. Dans ce jeu d'arcade en six grandes étapes, les Tortues Ninja devront vaincre Shredder, voler au secours de la Statue et l'arracher de ses griffes. Alors que les Tortues tentent de se débarrasser de Shredder à jamais, ce dernier tire sur tout ce qu'il trouve sur son passage, les envoyant voyager dans le temps avec son rayon de translocation à matrice. Tout en se débattant pour retourner en 1992, les Tortues pourront-elles vaincre cette armée de voyous historiques et mener une bataille finale contre Shredder?



KONAMI[®]
La passion des jeux

Original
Nintendo
Seal of
Quality

Konami® est une marque déposée de Konami Co. Ltd. Les Tortues Ninja®, ainsi que toute représentation ayant une nette ressemblance avec ces dernières, sont marques déposées, sous copyright 1991 de Mirage Studios. Licence exclusive de Surge Licensing Inc. Turtles in Time™ est une marque déposée de Konami. Distribution: Bandai UK Ltd. (UK), Unit 26/27, Fareham Industrial Park, Fareham, Hants PO 16 8XB