

joypad 9
N° 9 - JUIN 1992

LE MAG DES CONSOLES

joypad

J U I N 1 9 9 2

**70 JEUX
TESTES**

*ce mois-ci sur
toutes
les consoles*

**VIRGIN
UN GEANT
SE REVEILLE**

**TINY TOON
LES PLANS
SECRETS**

180
pages **LA GRANDE INVASION**



AVEC DESERT STRIKE

VOUS VOLEREZ EN PLEIN

COEUR DE L'ACTION!

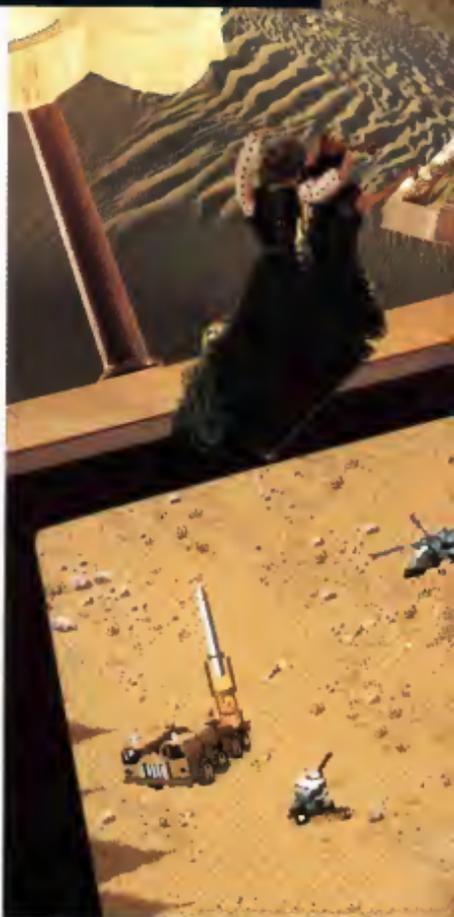
Un dictateur le plus dangereux du Moyen Orient dispose désormais du potentiel nucléaire et menace de supprimer toute personne s'opposant à ses ambitions démoniaques.

Sans préavis, il a envahi un petit état Arabe voisin très riche et la Président Américain vous confie la délicate mission de piloter un hélicoptère Apache pour neutraliser sa force de frappe.

Dans «DESERT STRIKE» vous devrez avoir de bon réflexes pour remporter un combat sans merci, mais aussi faire preuve d'une grande intelligence stratégique.

Vous dominerez parfaitement l'action d'une vue aérienne de 3/4 unique, tout au long de 27 missions différentes, comprenant le sauvetage de prisonniers de guerre et des habitants, la défense des champs pétroliers et la destruction des lanceurs de missiles SCUD et des centrales nucléaires.

Grâce aux informations satellites vous bénéficierez d'une carte détaillée du champs de bataille, ce qui vous permettra de



naviguer au travers des lignes ennemies et de localiser leur armement.

Si vous accomplissez votre mission vous deviendrez un héros national!



SEGA
MEGA DRIVE



ELECTRONIC ARTS™

Distribué par: Sega France, 8-10 Rue Barbette, 75003 Paris, Tel: (1) 44 59 56 00



DOURNIER DES LECTEURS	8
NEWS PREVIEW	9
ANCIENS	36
ACHÈVEMENT	36
MEGA TESTER	36
TRAY FINNS (GAME FLY)	36
ASTUCES	104
NETTES ANNONCES	174
PC ENGINE	
E-LINK 2	111
AMSTRAD 5	
DRILL CRANE	123
DAVE GUF	126
FORGOTTEN WORLD	112
PSYCH STRUM	114
SHAW WIP THE BEAST	117
STAR WARRIOR	118
SUPER HAWK	122
VILLIS	113
GAME BOY	
TERMINATOR	22
CHARLOTTE ET SATANAS	23
BAUNTLIET II	FC 10-9
HUNT FOR	FC 10-9
RED HOT TUB	FC 10-9
RICK RIF	FC 10-9
MEG-MAN II	FC 10-9
BOO MAN	FC 10-9
QUENT	FC 10-9
MEVY SNAKES	FC 10-9
STAY TIGHT	FC 10-9
SUPER STREET BASKETBALL	FC 10-9
THE HERO	FC 10-9
GAME GEAR	
ALLEN SYRICK GME	FC 10-9
ELLEN FALL	FC 10-9
CHRIS MASTER	FC 10-9
WINE ELL Y II	FC 10-9
ATARI	
ERA	FC 10-9
CRYSTAL MINE II	FC 10-9
HAM-A-HITS	FC 10-9
ULTIMATE CHESS CHALLENGE	FC 10-9

ATARI	
ARMA CRUISER	68
GAUMEN SANITED	80
EMULE	72
THE FLY WRESTLING	82
JIN-JAN VS KIRBY	74
BUDDY OFF ROAD	76
THE TURTLE	71
TURBO TET RUM	75
ZEBU WING	FC 15F
ATARI 5200	
LASTE WASTE	33
CAPTAIN PLANET	41
DIAMETTE	49
CALLIE PRAGER II	51
DREAM MASTER	82
G. ZILLA	51
LOLO 2	52
NEW ZEALAND ST. WY	78
WAIN-WISLAND IS	81
W.A. BRIGHTY	55
THE HUNT FOR THE TOTTEN	42
NEC SPARC	
LAST RESORT	62
MULTI-MAN NATION	60
ATARI 2600	
FL. ATLE G	147
FINAL FANTASY II	14
HOT TRICK HERO	13
LAST FIGHTER TWIN	143
THE GLE WORLD	14
YETI BEACH GOLF LINK	14
YETI FIGHTER	14
YANMA 1/2	132
YUBBING BEAT	132
SMASH TV	133
STRIUM FAMILY	132
STRIKE GUNNER	142
SUPER VALIS	123
THE JACOS	152
WAINLAE	12
WRESTLE MAMA	121
SUPER NES	
F ZERO	FC 15F
SUPER MARIO WORLD	FC 15F
SUPER TENNIS	FC 15F

EDITO

En ce moment, à la rédaction de Joypad, on se croit chez les barbares. C'est parti d'une discussion que nous avons eu il y a quelques jours. Ah! a remanié ce II y avait une véritable invasion au contact. C'est le mot "invader" qui tout d'un coup, Destroy est là, il semble il fait l'année, on se moque (on se termine en septembre), il a, il faut l'avouer, des rêves guerriers. L'invasion des Normes, le tir au trait, tout ce à un mélange, et depuis il croit qu'il est Attila; comme il s'est pas très idéal, il confond avec les croisés et croit qu'il a le devoir sacré d'aller pointer les ordinateurs. Il a embaqué Greg, Stoch et Maru dans sa folie; ils passent leur temps à mettre des obstacles sur leurs sièges pour les faire sauter, et les barbares comme des barbares. Seuls TSR et Traxon restent stoïques. La promesse qu'il se rit de vers septième de Guillaume d'Occan, ce qui lui permet de s'abandonner de cette folie; le second prince qu'il se prend pour Saint Grégoire de Tours, alors il considère qu'Attila n'a qu'à bien se tenir, sinon il l'écraie comme il l'a fait en 453. Bref, les uns tous klonés.

Il faut dire que la charge de travail est énorme, en ce moment. Avec l'ECTS au vent de sa dernière, le nombre de jeux à tester et à chroniquer est à son maximum. Et avec le boom des consoles, ma pauvre dame, même à la tête, il dit que c'est un véritable phénomène de société. Et les défilés qui se bagarrent pour avoir le droit de développer des tas de jeux. Il n'y a qu'à voir Elite et Virgils, à qui nous contons un dossier spécial: on n'est pas prêt de voir la source des jeux se tarir mes amis.

À propos de source, Mio Dax, qu'on appelle "Bakel" entre nous (parce qu'il est tellement bon programmeur que ses logiciels sont clairs comme de l'eau de roche), a terminé le 3515 Juppé Astérix, dialogues, échanges, sons, jeux, tout ce qu'il faut pour vous écarter. De plus, la rédaction répond à toutes vos questions (sauf Destroy, qui est en train d'essayer de s'acheter un cheval, le poney).

Vous nous écrivez souvent, et nous vous en remercions; profitez-en pour vous demander, lors que vous nous envoyez une lettre, de donner votre avis sur les deux points suivants: préférez-vous, dans les Mega-Dossiers (vous savez, les grandes solutions), avoir des jeux récents ou plutôt un peu anciens? Et dans les astuces, préférez-vous les plans, les solutions, les astuces courtes ou les chess nodés?

Je vous quitte sur cette pensée de Destroy: "Les Wisigoths, j'en ferai qu'une touchée. Et les aliens aussi!"

OMNISPORT

JOYPAD est une publication mensuelle éditée par CHALLENGE Serl, 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: Alain HUYGHUES-LACOUR • Maquette: LINDOS et PIXEL PRESS STUDIO • Couverture et regard des News: DR LINDOS • Coordination technique: Claude LUCAS • Publicité: Isabelle WEILL • NEWS: J'm DESTROY • Trucs & astuces: Steph et Greg NTC • Correspondant: USA: Sendal Publications • JAPON: Beep Megadrome - The Super Famicom • Directeur des ventes: PROMEVENTE - Michel Yataca, (1) 45 23 25 60, Terminal EB6 • Modification de service et réassort: N° VERT: (1) 05 19 84 57. Photogravure: PPO, RPM et Intégral • Imprimé par J.L. Sa • Distribution: Transport Presse. Illustration de couverture: THE TERMINATOR™ © 1984 Cinema '84. A Greenberg Brothers partnership. All rights reserved, Licensed by Hemdale Film Corporation. Sublicensed by Bethesda Softworks. Tous droits de reproduction réservés. Commission paritaire N° 73360. Dépôt légal à parution. Tirage 110 000 exemplaires.

COURRIER

des lecteurs

• Salut Joypad,

Je compte me procurer une Super Nintendo avec le capital que j'ai soigneusement économisé. Sur l'emballage, il est imprimé "PAL Version", et mon téléviseur est SECAM. Comment puis-je utiliser une Super Nintendo sur mon poste de télévision, y aura-t-il un adaptateur?

Alphégo

Rassure-toi, ta Super Nintendo marchera parfaitement sur ton poste. Le PAL et le SECAM sont deux normes européennes, sauf que le SECAM est une ex-normes européenne, il n'a pas du tout marché commercialement parlant, mis à part en France et en URSS. Partout dans le monde, sauf en France, la version "PAL Version" signifie "Version Européenne".

• Salut à toute l'équipe!

Si le jeu Super Contra a bien "marché" au Japon, pourquoi les importateurs n'avaient pas les dates du janvier 93 au mois de septembre 92, par exemple? A part Zelda 3 et San Gily, quels sont les prochains jeux annoncés sur Super Nintendo?

Bobo le Closer

C'est facile, les meilleurs jeux, à savoir Castle Vania 4, Lemmings, Street Fighter 2, Final Fight 2, Pilotwings, etc. Tous les grands hits de la Super Famicom sortiront sur Super Nintendo. Parfois, j'ai coblé un truc, plus ou moins, je recommence, tous les grands hits de la Super Famicom sortiront UN JOUR OU L'AUTRE sur Super Nintendo. La grande question, c'est effectivement de savoir quand ils seront réellement commercialisés.

Première chose à propos de Super Contra, il s'appelle Contra 3 aux States. Contra Spirit au Japon, Super Contra en Finlande et s'appellera Super Prototeor en Europe. En vérité, je vous le dis, avec tous ces noms, on n'est pas sorti de l'auberge. Quant à la date de sortie chez nous en France, elle fut portée d'un planning élaboré par des commerciaux, des gens qui éboulent les ventes sur plusieurs mois et à long terme. Sortir tous les jeux en même temps ne serait pas intéressant; il faudrait prévoir un gros budget pour assurer une bonne promotion à chacun de ces jeux, et, de toute façon, tu n'aurais pas les moyens de tous les acheter dans un même mois. Voici la situation: tu es la console, tu attends un jeu bien précis. Que vas-tu faire en l'attendant? Mettre ta console au placard et te résoudre à ne la sortir que quand Super Matchwinner sera déposé? Ça m'étonnerait. A mon avis, c'est aussi celui des commerciaux de tout à l'heure, tu vas garder la console et acheter les quelques titres qui sortiront d'ici la sortie de ton jeu préféré.

ré.

• Cher Joypad,

Alices que Super Nintendo et la Megadrive sont des 16 bits, pourquoi les jeux Super Nintendo sont-ils plus chers que les jeux Megadrive? Est-il vrai que Hook va sortir sur Super Famicom et sur Gameboy? Au Japon, quelle est la console la plus vendue, entre la SFC et la Megadrive? Techniquement, quelle est la meilleure? Sonic 2 sortira-t-il sur Megadrive?

E.R.

En ce qui concerne les prix, et sans mauvais jeu de mot, ce n'est pas une question de bits pour s'éclaircir. Nintendo est le plus gros d'argent que Sega, c'est aussi bête que ça. A l'inverse des occidentaux, les constructeurs japonais ne cherchent pas à gagner énormément d'argent sur les machines elles-mêmes, ils ont plutôt tendance à les brader pour se réapproprier sur les jeux, qui ils les commercialisent eux-mêmes ou via des licences de développement, et n'ont pas les chiffres bien précis, mais je m'assure un peu, je présume que le coût de fabrication d'une SFC est plus élevé que celui d'une Megadrive, la marge (le bénéfice) étant plus faible, Nintendo a tout intérêt à vendre ses cartouches plus cher.

Hook est déjà sorti sur Gameboy, il est même

intéressé dans les pages de

ce Joypad. Et on l'attend

sur Super

Nintendo pour la fin

de l'année, alors que

les Japonais pourront

et jouer à partir de cet

été, les veinards

Veinards, ou, mais

non, on n'a pas les

jeux bridés, eh, c'est

la SFC qui se vend le

plus au Japon, comme

un peu partout dans

le monde, d'ailleurs, et,

techniquement, elle

surpasse la Megadrive,

malgré ses lenteurs

mécaniques légendaires

Sonic 2 est prévu pour

Megadrive au début de

l'automne au

Japon, et vers Noël

(mais c'est une coïncidence)

en Europe.

• Salut Joypad!

J'ai entendu dire qu'on aimait le plus un jeu en y jouant pour la deuxième fois. Est-ce exact?

David Yastijevic

Mince, une question compliquée. Mettons-nous dans la peau de quelqu'un qui va essayer un jeu pour la deuxième fois. Que s'est-il passé la première fois? Il y a trois solutions: soit le jeu était mauvais, et il se dit que, quand même, vu tout l'argent qu'il a mis dedans, il se voit s'il ne s'est pas trompé la première fois (dans 99% des cas, il ne s'est pas trompé, le jeu est réellement mauvais), soit le premier essai n'était pas concluant, il en est ressorti mitigé et sans pouvoir donner d'avis vraiment définitif, soit le jeu était très bon et il a une partie d'essai de recommencer. Dans ce dernier cas, on joue avec la volonté de vouloir revivre un plaisir déjà éprouvé, et le plaisir, c'est bien connu, est plus fort quand on arrive à le reproduire, consciemment et volontairement, pour la première fois; on l'attend et on peut donc le savourer plus intensément. Ça ne se limite pas seulement aux jeux vidéo, c'est un peu vrai pour tout: les choses de la vie, la musique, le cinéma, etc. C'est triste à dire, mais c'est juste une partie d'un plaisir passé, on passe son temps à vouloir revivre des trucs et des moments.

C'est le moment de nous quitter, il faut que j'aille essayer de dormir aussi bien que j'avais dormi la première fois, il y a, j'y crois, bien longtemps!

NOUVEAU CHEZ MICROMANIA !!

Tous les Hits et les Nouveautés N.E.S. et Super Nintendo disponibles chez MICROMANIA !!

NOUVEAU à Lyon



MICROMANIA LYON LA PART-DIEU

Niveau 1 - Face sortie Métro 69000 Lyon - Tél. 78 60 02 29



MICROMANIA LES 3 MOULINS

NOUVEAU

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

NEWS

PREVIEWS

LA GRANDE INVASION

INFO

UN JOYSTICK AU MERCURE

Si vous voulez vous démarquer de vos amis qui jouent bêtement avec les joy pads d'origine qui sont fournis avec leurs consoles, précipitez-vous sur le Super Stick. Pour déplacer son personnage à l'écran, on penche le joystick, en avant, en arrière, sur les côtés, des billes de mercure se chargent de faire les contacts. Ainsi, on ne se massacre plus les doigts en appuyant sur des boutons, pour les directions du moins, mais on agite le poignet. Le Super Stick fonctionne sur consoles Nintendo et Sega.



AFTER BURNER III

CSK/SEGA
MEGADRIVE
ET MEGA CD

Ouvrez bien vos mirettes, je ne le répéterai pas deux fois, After Burner III sera disponible sur CD Rom et sur cartouche. Pour l'instant, le projet est encore top secret, nous n'en savons alors pas énormément. Pourtant, il se pourrait bien, vu les bruits qui circulent, qu'After Burner III sur CD Rom révèle bien des surprises, comme une bande vidéo en guise de décor sur le Mega CD. Chut...

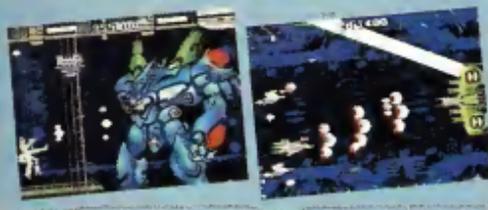
Silence... C'est encore un secret, alors ne le répétez pas. D'autres informations complémentaires viendront se greffer sur After Burner III, le mois prochain, enfin nous l'espérons!



HUDSON SOFT
PC ENGINE
SUPER
CD ROM

MACROSS

Woaawww! Si il y a bien une chose que sait parfaitement faire une chose, ce sont bien les Shoot'Em Ups. Une fois ne plus ils ne seront pas tombés à côté de la plaque en développant un jeu de la taille et de la beauté de Macross. Si certains sprites sont énormes, si les décors sont superbes, il est également vrai que toute l'action que comporte ce titre est d'une intense frénésie. Annoncé au Japon dans le courant de juin-juillet, Macross devrait frapper fort et sec.



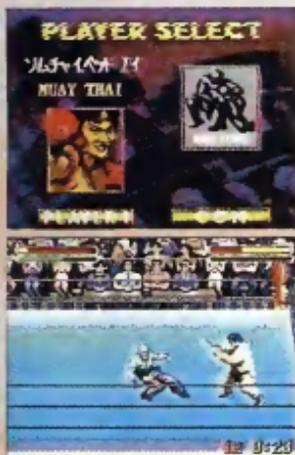
NEWS
PREVIEWS

A WAVE
SUPER
FAMICOM

ASTRAL BOUT

Avec un parc de machines qui ne cesse de s'accroître, de plus en plus de compagnies commencent à développer des jeux pour cette machine.

La boxe est un jeu qui n'a pas encore vu le jour sur Super Famicom, alors pourquoi ne pas en faire une simulation? Vous pourrez choisir de combattre entre une dizaine de boxeurs, le ring sera vu de face et sera animé par un scrolling horizontal. Les combattants seront d'une taille moyenne et les techniques de luttes devraient être nombreuses. Un jeu qu'il faudra voir d'un peu plus près.



SPINDIZZY WORLDS

ASCII
SUPER
FAMICOM

Programmé sur micro à l'origine par Activision, c'est ASCII qui est chargé de la conversion sur Super Famicom. S'appro-

chant de très près à Marble Madness, dans Spindizzy Worlds, ce ne sera plus une boule que vous dirigerez, mais une toupie qui n'arrêtera pas de tourner, tourner, tourner... Dans Spindizzy Worlds, il faudra manoeuvrer entre des labyrinthes représentés en pseudo trois dimensions qui scrolleront dans toutes les directions à l'écran. En évitant les obstacles, tels que des plaques tournantes, des trous béants, des parties glissantes, vous devrez aller le plus vite possible pour affronter de nouvelles épreuves.



telex

L'un des meilleurs jeu de plates-formes sur micros, Gods, le soft des fameux Bitmap Brothers, devrait voir le jour très bientôt sur Megadrive.

La Master System va bientôt disposer de deux jeux de Tennis. Wimbledon de Sega est déjà sorti, et Tecmagik prépare Andre Agassi's Tennis. Sortie cet été.

LE CD ROM SUPER FAMICOM

Très attendu et pourtant encore assez mystérieux pour bon nombre d'entre nous, le CD Rom, destiné à la Super Famicom, se révèle être, après une étude approfondie, une machine fabuleuse aux capacités à faire pâlir de jalousie le Mega CD et Wondermega réunis.

Comme nous vous l'avions annoncé précédemment, le Super CD Rom SFC devrait, si tout va bien, être commercialisé dans le courant du mois de décembre 92 au Japon. Le prix (34000 Yen, soit environ 1290 Francs) annoncé est d'autant plus alléchant que la machine aurait, lors de sa sortie nationale, plus d'une dizaine de softs à sa disposition.

Que demander de plus ? Hein ! On s'le demande... Pourtant, plus d'un an après sa commercialisation, la Super Famicom affiche encore pas mal de grosses lacunes. Mais rassurez-vous, nous sommes désormais certains que la majeure partie des "bug" existant dans certains jeux sont issus d'une mauvaise

programmation due à la non moins mauvaise gestion des processeurs de la machine.

Ce qui veut dire en clair, que dans un futur proche nous ne devrions plus rencontrer ce type de problème. Les anglais et les américains ont d'ailleurs déjà fait montre de leurs talents et traversés de jeux tels que : Adam's Family, WWF etc...

Alors, pourquoi les japonais seraient-ils les seuls à avoir ce genre d'ennui, nous demanderez-vous. Cela reste pour nous un grand mystère ou plutôt un secret...

C'est pour cela que Nintendo a décidé de remédier définitivement à la chase par le biais du CD Rom.

Les dessous de la bête

Le CD ROM de la Super Famicom (donc celui de la Super Nes et Super Nintendo) a été conçu dans la même optique que celui de la SFC. Il peut à tout moment recevoir par le biais de cette dernière, tout un tas de coprocesseurs pour venir l'assister dans ses tâches les plus diverses... Bien que nous

nous passions toujours la même question: "Pourquoi", car déjà équipé à la base de tout ce dont on peut rêver pour créer de fabuleuses animations, gérer une faillitude de sprites, quelle qu'en soit leur taille, etc...

Eh oui, vous avez bien compris; non contente de créer un CD Rom pour la Nintendo 16 bits, la firme nipponne l'a doté de plusieurs nouveaux coprocesseurs.

En effet, le lecteur est d'ores et déjà équipé d'un copro arithmétique de calculs qui s'occupera essentiellement du calcul des collisions entre les sprites (donc plus aucune contrainte en ce qui concerne le nombre à l'écran).

D'un bias capable de gérer des transferts de données d'environ 2 mégas octets à la seconde contre 150 Ko pour les CD Rom traditionnels.

D'un nouveau coprocesseur sonore offrant ainsi huit voies supplémentaires, ces dernières sont toutes particulièrement destinées aux bruitages et effets sonores... Alors imaginez ce que vont pouvoir faire les programmeurs avec les huit déjà présentes dans la console pour ce qui est des musiques. On croit rêver !

Autre point très important, ce lecteur CD Rom sera multitâches; ce qui veut dire que contrairement au CD de la PC Engine Duo, il sera capable de charger une partie du programme au faire des accès disques pendant que vous jouerez... Le pied non ? Il disposerait aussi d'un processeur spécialisé dans le calcul de la 3D vectoriel en temps réel, ce qui

laisse entrevoir d'énormes possibilités, ne serait-ce que pour les simulateurs de vols.

Enfin, pour finir, ce dernier serait capable d'animer en plein écran et en soixante images par secondes plusieurs dessins animés...

Bref, un vrai petit bijou qui n'a pas fini de nous surprendre. Alors content ?



Une représentation artistique de ce qui pourrait donner le CD Rom de la Super Famicom

**ALTUS
SUPER
FAMICOM**

BLAZEON

Vous parlez de rapidité? Tout juste disponible dans les salles d'arcade, Altus se charge déjà de la conversion de Blazeon sur Super Famicom.

Bien que nous ne soyons encore que dans les premiers ordres de programmation, ce que nous avons vu de ce titre est assez abalourdissant avec une pleine utilisation du mode 7 de la Super Famicom et une action très intense. Tout au long du jeu, vous pourrez, voir votre personnage évoluer en fonction des circonstances.

Pour un Shoot'Em Up, les armes sont novatrices et les Power-Ups (les bonus) tout à fait attachés. Un jeu qui pourrait bien être le jeu de fin que l'on attendait depuis des lustres sur la console 16 bits de Nintendo.

telex

Quelques pièces rêvées pour les consoles Sega: l'album Turbo Challenge (de chez Gamin) devrait sortir sur Megadrive très bientôt, en juillet. L'adaptation de Die Hard sur Game Gear est terminée: on attend plus que le feu vert de la Twentieth Century Fox.

Sega devrait sortir très prochainement une série à utiliser avec le Mega-CD. Les consoles se transformeront de plus en plus en ordinateurs: à quand le clavier et le lecteur de disquettes?

AMERICAN
SAMMY
SUPER
FAMICOM

ULTIMATE FOOTBALL



Que vous soyez fans de football américain ou non, ce n'est pas mon affaire. En effet, American Sammy a décidé de lancer sur le marché une simulation de ce sport qui devrait faire, selon toute vraisemblance, pâlir les neurones des amoureux du petit ballon ovale. Utilisant

quelques-uns des nombreux avantages de la Super Famicom (le mode 7, vous connaissez?), Ultimate Football, vous fera vivre une année sportive chaude et intense en émotion.



telex

Une grande nouveauté attendue sur le Mega-CD: "Demons of the Desert" (en arabe), des titres commencent à paraître et peut-être un jeu basé sur l'histoire de Megadrive, à vous le rappelle, il est en vente en Espagne dès le 21.

Après deux semaines déjà, des sociétés privées de Megadrive proposent des cartouches proposant plusieurs jeux sur une seule cartouche. C'est tout à fait

flippant et inquiétant, cela existe sur Game Gear (les "Cartouches 3 en 1") et sera disponible, très vite sur le Mega-CD.

Il sera aussi intéressant de passer par Chicago à la fin de l'année dernière, à partir du 27, s'adresser à votre magasin Megadrive et, le mois prochain, vous serez informés de l'existence d'un jeu sur lequel les développeurs japonais ont travaillé pendant de très longues heures de la programmation.

AMERICAN
SAMMY
SUPER
FAMICOM

BATTLE BLAZE

Que les amoureux de la baston et des combats de gladiateurs se lèvent! Battle Blaze est le jeu qu'il leur faut. Ici, pour montrer que vous êtes le meilleur, vous devrez combattre contre les guerriers les plus forts de la région dans un combat un contre un. Pour être bon et pour devenir l'as des as, celui que tout le monde respecte et admire, vous devrez parfaitement maîtriser tous les coups et toutes les techniques de lutes qui sont disponibles dans ce jeu de combats. Un jeu très attendu...



NEWS
PREVIEWS

MICROMANIA 70, Champs-Élysées

Tél. 45 62 76 18

Métra GeorgeV - RER Charles de Gaulle-Etoile

L'espace jeux
100% Consoles

+ de 10 000
jeux en stock

- Super Nintendo
- Megadrive
- Game Gear
- Game Boy
- N.E.S.
- Master System



ELECTRONIC ARTS JOUE LA MONTRE

Les joueurs sont de plus en plus exigeants. Ils ne se contentent plus de beaux jeux, de belles documentations, de beaux boîtiers, il leur faut autre chose. Electronic Arts répond à leurs exigences avec sa promotion spéciale pour les trois mois d'avril à juin: une montre à quartz en plus de la cartouche. Cette offre est valable pour les trois jeux Megadrive suivants: Leander, Twisted Flipper et Where in time is Carmen San Diego. Vous pourrez enfin tenir vos promesses, «non, non, je fais juste une partie de dix minutes, maman».



CAMELTRY

Vous vous souvenez du niveau de bonus de Sonic qui tournait dans tous les sens et qui rendait complètement fou? Parfait, et une fois de plus Cameltry le prouve, tout ce que Sega peut faire, Nintendo le peut aussi. Taito a entièrement construit son jeu autour de ce principe et c'est drôle, marrant, rigolo. Vous êtes à l'intérieur d'une sphère et vous devez faire tourner l'écran de manière à ce que celle-ci puisse se débarrasser et sortir des labyrinthes dans lesquels elle est enfermée. Précipitez-vous dans les bonus stages dès que vous en apercevez un et évitez, autant que faire se peut, les trous qui, pour vous, seraient synonymes de mort.

**TAITO
SUPER
FAMICOM**




**IREM
SUPER
FAMICOM**



DINOSAURS

Dans ce nouveau jeu de plates-formes au scrolling multi-directionnel, vous jouez le rôle d'un petit garçon qui, dans sa bonté d'âme et sa générosité, s'est mis dans l'idée de partir sauver tous les dinosaures du monde. Pour vous débarrasser des nombreux pour-suivants qui n'arrêteront pas de vous prendre la tête à tout instant, la possibilité de monter sur l'un d'entre eux et de profiter ainsi de ses propres armes sera présente. Tout au long de votre périple, vous pourrez également récolter des bonus qui vous permettront d'enrichir la puissance de vos armes mais également celles du dinosaure sur lequel vous serez. Ce jeu d'Irem ne devrait plus trop tarder à voir le jour, mais nous n'avons, à l'heure actuelle, pas plus d'informations le concernant.



RENCONTRE

D'après des rumeurs qui vont toujours bon train au Japon, le géant des composants électroniques Matsushita aurait signé un accord avec Electronic Art (l'un des plus grands éditeurs de jeux, je vous le rappelle) pour développer, en commun, une nouvelle console. Selon les mêmes rumeurs, cette console serait basée autour d'un système alliant les dernières technologies minière de CD Rom. Plus puissant que le Mega CD, plus puissant également que le CD Rom que Nintendo développe en coopération avec Sony, cette console serait LA console définitive. Bien que rien ne soit encore confirmé, il semblerait, si toutefois ces rumeurs sont vraies, que cette console dont le nom n'est pas encore connu serait distribuée dans le courant de l'année prochaine. Info? Intax? Wait and see, comme dirait l'autre.

GAME BUSTER

Une société belge, la société GAME BUSTER distribue un peu partout en Belgique et en France des accessoires. Parmi ceux-ci notons: une housse de transport pour Game Gear -la Video Game Traveler-, hyper classos et des joy pads avec turbo et option de ralentissement (slow), la totale donc. C'est pour NES et Megadrive.



**GAMETEK
SUPER NES**

AMERICAN GLADIATORS



Nous vous avions déjà parlé de ce jeu d'une violence inouïe dans l'un de nos précédents numéros. Comme nous avons reçu quelques photos supplémentaires et des renseignements nouveaux le concernant, nous n'avons pas résisté à l'envie de vous les faire partager. N'utilisant que des graphismes digitalisés pour les décors et les participants à ce jeu, American Gladiators va vous transporter dans un univers infernal. Comportant toutes les épreuves que les Américains connaissent parfaitement pour les suivre toutes les semaines sur leur poste de télévision, American Gladiators



comprend aussi une scène de joute et une option Eliminator tout à fait remarquable. Disponible dans le courant de l'été, préparez-vous à un mois fertile en sueurs froides.

**VIRGIN
GAMES
MEGADRIVE**

MUHAMMED ALI KNOCKOUT BOXING

Virgin Games met au point les derniers détails d'une nouvelle simulation de Boxe sur Megadrive, avec Muhammad Ali Knockout Boxing. Bien que Virgin ait encore assez discret sur ce titre, quelques détails ont pu filtrer. Parmi eux, on notera que cette simulation comporte une partie entraînement qui permettra à votre boxeur d'augmenter la puissance de ses coups, sa vitesse de déplacement ainsi que sa capacité de résistance face aux gnions que le boxeur d'en face se fera une joie de vous balancer dans la tête ou dans le bide. Plus d'informations sur ce jeu dans le prochain numéro de Joypad.



GNI

LE GENIE DES PRIX

**1^{er} spécialiste
de l'occasion et de la reprise
de cartouches,
par correspondance.**

SI TU VEUX VENDRE TES CARTOUCHES, TELEPHONE VITE AU,

67 . 65 . 05 . 89.

si vous appelez de Paris, composez le 16 67 65 05 89

MEGADRIVE

MEGADRIVE 50140-1 (EU)	1180	SUPER FIGHTER ZONE	410	DESPAIR ATTACK	428	QUADSHOT	380
MEGADRIVE 60140-1 (EU)	1290	TRUCK FORCE PARADER	388	DEVIL DRIFT	448	MORDOCCO	450
SUPER CD MEGA	2090	TRUCK FORCE CUP	440	FA WOODY	448	ROLL AND THE 2000	450
MEGA PAD	150	TRUCK CHALLENGE	NC	PO2 INTERCEPTION	440	SHADOW OF THE BEAST	440
MEGA 1	400	RS 3	600	PEAKING MASTERS	420	SHIRAZI	390
INDICATORS	400	LE BAINING	400	GOLDEN AGE 2	430	SONIC	380
CALIFORNIA GAMES	90	CD LEVY NOVA	450	JOHN MADDOCK 2	420	STRIKER	440
CD 3-11 STRIKE	90	COURSE OF THE DRAGON	590	WARRIORS VS CELLS	440	SUPER BRAWN 3D	440
FIGHTING MASTERS	400	CD SOL PACE	500	MONKEY	380	THE JAM AND EARL	400
SHARKY MULLDOCKNEY	400	CD WOODSTOCK	400	MONKEY	380	THE INTERSPACE 3	400
PROCHAMP	400	CD POWER DRIFT	400	MEXICANER	440	UNBEATABLE	400
TOP FIGHTER	400	ALLEN STORM	300	PGA TOUR GOLF	400	WINGS OF NEWCASTLE	440
RINGS OF POWER	400	RUSTY DOUGLAS BONE	400	PHANTASY STAR 3	570	WITCHERY 3	440
ERESDAHL 2	400	SARNA	350	POPULOUS	440	WORLD CLIP	380

NEC PC ENGINE

PLEASANTS 3 (EU)	1250	SURF RIDER	425
NEW PC ENGINE CLIP	1700	SURF RIDER 2	425
CD POKING WORLD	3700	SURF RIDER 3	425
NEW SUPER CD ROM 2	1000	SURF RIDER 4	425
1 JOY CD	3000	SURF RIDER 5	425
JOTTO	150	ADVENTURE CD JAYS	380
QUANTUMLEAP	180	DEVIL CRUSH	340
NECS	190	FATAL SOLDIER	345
CD-ROM GASTER	190	MADGE CHAIN	345
SPR (CD) 32M	200	LEGEND OF TOMBA	345
LAST OF THE BRIDGER	200	WINDA SPIRIT	345
GENJI'S JOURNEY	300	PC AGE 3	345
NAGAKI BOY	300	RANDEV	345
WINDA GARDEN	300	SALISANDER	345
RAVEN	340	SHOWME	345
SUPER WATER BOMB	340	SUPERFLIGHT HORSE GOBBER	345

GAME BOY

ACCAW'S FAMILY	NC	METACROSS BARRACKS 2	210
BATMAN	245	NEWSIES	210
BURST IN BIBLE	245	PHANTASY	210
BUDD FISHMAN	245	PIZZA BOY	210
CASTLE DRAGON	245	R-TYPE	210
CHAGE NO	245	PC PRO JAM	210
CHOPPER 2	245	RISICOOP	210
DOUBLE ORIGIN	245	SAMPOONS	210
SHAGE NO	245	SCOTT OF THE ICE	210
SHOCK WILES	245	SNOPY	210
PIZZAZZ	245	SPOCKMAN	210
RAIDERS OF THE CREST	245	SUPER MARBLEHEAD	210
GALMILL 1	245	TERRIS	210
GODS BUSTERS 2	245	TURTLE MAN 2	210
GRUE AND	245	WARRIORS OF PARADISE	210
KING FLY MASTER	245	WORLD CLIP	210

NEO - GEO

NEO GEO	2900	KING OF THE MONSTER
NEO GEO 1 JOY	3400	LEAGUE WORLD WAR
NEWBURY CARD	100	MANGUON WORLDS
JOTTO	200	MAN VS
ALPHA WARRIOR 2	300	NINA COMBAT
BLUE JOURNEY	300	ROBOT JUMP
BRITISH	300	ROBOT ARM
BURNING FIGHT	300	ROBOT TROOP
CYBER FIGHT	300	ROBOT TROOP 2
CRUSADER SHIP	300	ROBOT TROOP 3
ESCAPE MAN	300	ROBOT TROOP 4
JOY JOY KID	300	ROBOT TROOP 5

FAMICOM

ACTWAGER	400	DRY ROAD
ARTHUR QUOTE	400	FLIGHT WINGS
CASIO MAMA 4	400	POLOUS
CHESSMASTER	400	PAPERBOY 2
CONTRA STAFF	400	TRON 2
QUAKE TWIN	400	SUPER HANG WORLD
P 2300	400	SUPER HIT TYPE
PAGE FIGHT	400	SUPER PRO WRESTLING
QUACK FIGHT	400	SUPER STARS
HYPER HORMULA	400	SUPER STRIKE
QUACK	400	SUPER TOWN SOCCER
HYPER STAR	400	SUPER VS 8
JEK AND MAC	400	THUNDER SHIF
LEMONAGE	400	WING COMMANDER
WOLFENFU	400	ZILK 5

BONDE COMMANDE

à retourner à GNI, BP 9617 la Pompiagnans 34 054 MONTPELLIER Cédex

NOM	TITRES	CONSOLE	PRIX
ADRESSE			
VILLE			
CODE POSTAL			
TEL	Paiement par chèque ou par carte bancaire		
	* TOTAL à payer : _____		
Règlement : □ CCP □ Mandat lettre □ Chèque bancaire □ Paiement au facteur □ Réception (+ 25 F pour frais de remb.) □ Frais de port consoles forfait 100 F			

CARTES VALEURS SANS LA MISE DES STOCKS ESPRANCIER. NOS PREX SONT DONNEES A TITRE INDICATIF. LES PRIX SONT EN FRANCS

**PALSOFT
MEGADRIVE**

DODGEBALL

Déjà disponible sur le CD Rom de la PC Engine, c'est maintenant au tour de la Megadrive d'avoir la joie de recevoir ce titre dans son port cartouche. Principalement destiné aux jeunes, aux tous jeunes Japonais, cette simulation de football n'est, pour ainsi dire, pas d'une très grande complexité. Avec des banishommes qui ressemblent plus à des caricatures de Sumotoris qu'à des joueurs de foot, il est fort peu probable que Dodgeball soit commercialisé à grande échelle dans notre pays.



NEWS
PREVIEWS



**SEGA
GAME GEAR**

AERIAL ASSAULT

Les possesseurs de Master System s'en souviennent certainement, Aerial Assault est un jeu de tir à scrolling horizontal dans lequel vous êtes un pilote d'avion de chasse parti en mission secrète.



A bord de votre F-15, vous devrez, de long en large, canarder et réduire en bouillie tous les navires et vaisseaux ennemis que vous rencontrerez sur votre chemin. De temps en temps, vous aurez le loisir de récupérer des bonus qui permettront d'enrichir votre armement et votre capacité de feu. Bien réalisé, Aerial Assault sera disponible au Japon le 29 mai. Enfin, quelque chose de précis.



**POWER
ASLITE**

**KANEKO
SUPER
FAMICOM**

Tiens, voilà pour changer sur Super Famicom un nouveau Beat'Em Up. Commercialisé pour le mois d'octobre, c'est pas demain la veille, ce jeu de Kaneko se déroule un peu à la manière de Street Fighter II. Comportant de gros sprites et un nombre d'ennemis impressionnant, à l'instar des techniques de combats disponibles, Power Aslit (titre non définitif) est une affaire qu'il serait bon de suivre.



RANMA 1/2

**SUPER CD
ROM
PC ENGINE**

Alors que l'on avait déjà eu la chance d'avoir sur CD Rom, une version de Ranma 1/2. Ne "reviçolâty pas" que les auteurs ont jugé nécessaire de créer une deuxième version.

Contrairement à la première, ce Ranma 1/2 est un pur jeu de baston dans lequel vous affronterez les adversaires les uns après les autres, dans des décors qui changeront à chaque fois. Très proche de la version Super Famicom, testée dans ce numéro, Ranma 1/2, nouvelle tournée, devrait plaire aux uns comme aux autres et surtout aux fous de baston.

GUILLEMOT FAIT DE L'ACCESSOIRE

INFO

Récemment distributeur de toute la gamme Naki, Guillemot devient, au même titre que Speedy, le pro du pot, le pro des accessoires. Disponible dès à présent partout, vous pourrez trouver:

-l'auto adaptateur qui peut s'utiliser avec toutes les consoles portables. Si dans votre caisse vous êtes en cours de pile, Pouf, vous branchez l'auto adaptateur sur l'allume-cigare et vous pouvez continuer à jouer tranquille, pénard, comme si rien ne s'était passé; -un adaptateur secteur compatible avec toutes les consoles. C'est déjà connu, mais c'est Guillemot qui le distribue maintenant, au vous le dit -un kit de nettoyage, là aussi c'est pas trap nouveau, mais même topo que pour

l'adaptateur, au vous le dit, ça existe et c'est pour Gameboy, Game Gear, Lynx, PC Engine, GT, NES, Super Nintendo (ils n'ont pas perdu de temps!), Megadrive et Master System; -un sac de transport, Pro Pouch, pour Gameboy, qui permet également de transporter des jeux. Les couleurs sont marrantes, elles sont fluo sauf le noir qui reste désespérément noir! -une housse de protection pour console portable, qui vous permet de jeter votre Game Gear par la fenêtre, par exemple, sans qu'elle ait le moindre égratignure.

Parmi ces accessoires, on trouvera également: une loupe pour Gameboy, une autre pour Game Gear, encore une pour GT, et enfin une dernière pour Lynx. Avec tout ça, si vous trouvez encore le moyen de ne pas voir l'écran de votre portable, c'est qu'il faut aller voir un opticien.

NOUVEAU CHEZ MICROMANIA !!

**Tous les Hits
et les Nouveautés N.E.S. et
Super Nintendo disponibles chez MICROMANIA**



MICROMANIA LYON LA PART-DIEU

Niveau 1 . Face sortie Métro
69000 Lyon . Tél. 78 60 02 29

NOUVEAU à Lyon



MICROMANIA LES 3 MOULINS

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

NOUVEAU



MICROMANIA NICE

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



MICROMANIA ROSNY 2

Centre Commercial Rosny 2
Tél. 48 54 73 07



MICROMANIA VELIZY 2

Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91



MICROMANIA LA DEFENSE

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



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 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



PRINTEMPS HAUSSMANN

64, boulevard Haussmann
3ème étage . Rayon Jouet
M^o Havre Caumartin . Tél. 42 82 58 36

Logiciels pour micro-ordinateurs
uniquement. Mises en vente non effectuées.



MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD I

LES NOUVEAUTES D'ABORD

La Mégacarte

Thomas JORDAN
MEMBRE N° 1 234 567

MICROMANIA

**5% de réduction sur
vos achats avec la Mégacarte qui
vous sera donnée GRATUITEMENT avec
votre prochain achat***

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

Indiquez les prix indiqués sur vos chèques pendant le mois de la période de ce magazine. Attendez les Nouveautés et les produits à paraître ne sont pas nécessairement disponibles au moment de la période de ce magazine. Téléphoner au 06 92 94 36 00 MICROMANIA pour connaître la disponibilité exacte.

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

Titres	PRIX
Participer aux frais de port et d'emballage (Attention! Consols 60 F)	+ 20 F
Frais de Despatch <input type="checkbox"/> Cartouche <input type="checkbox"/>	Total à payer = F

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

SUIVEZ VOTRE COMMANDE EN DIRECT SUR MINTEL 3615 MICROMANIA

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

Date d'expiration ____/____/____ Signature: _____

Règlement: Je paie Chèque Bancaire CCP Mandat-lettre Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 24 F) pour frais de remboursement - N° de membre (facultatif) _____

Tenez votre ordinateur de jeux: PC Comp. Atari ST Amiga Lynx II Game Boy Megadrive Gamegear Sega Super Nintendo NES

VERSION FRANÇAISE OFFICIELLE
Garantie par le constructeur

NEW
La CONSOLE MEGADRIVE
(française) + SONIC HEDGEHOG + 1 manette de jeux

1290 F

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

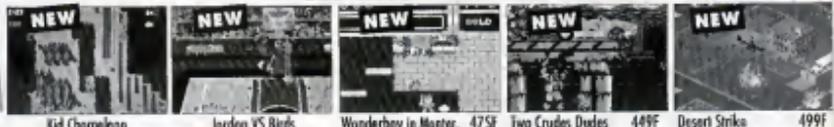
3615 MICROMANIA DES JEUX DEMENTS !!



MICROMANIA

LES HITS - LES HITS - LES HITS - LES HITS

LA CONSOLE MEGADRIVE SEULE 949F
(avec 1 manette de jeu)



Doraël Duck / Q.S. 449F



Tobacod 449F



Rolling Thunder n°2 499F



John Madden n°2 449F



Street of Rage 449F



EA Hockey 449F

NOUVEAU

La Manette seule 145F



The Remote Controller + la Manette
Manette sans fil permettant de vous éloigner à 6 mètres de votre console. **295F**



F22 Interceptor 449F



Marble Madness 449F

99F ou GRATUITE
pour l'achat de 2 Cartouches Megadrive ou d'une Console Megadrive

LE MEGA VIDEOSHOW MICROMANIA N°4
Les 25 meilleurs Hits Megadrive présentés sur cassette vidéo !!!



LES HITS MEGADRIVE SUITE

Sonic Hedgehog (Plateforme)	449F	Centurian (Stratégie)	449F
Thunderforce 3 (Arcade)	475F	Shining and Darkness (Dungeons)	475F
Super Monaco GP (Course F1)	449F	Immortal (Action)	449F
Road Rash (Course Moto)	449F	Phantasy Star 3 (Aventure)	475F
Mickey Mouse (Plateforme)	449F	Revenge of Shinobi (Kung Fu)	449F
Toki (Plateforme)	425F	Wrestler War (Sim.Catch)	395F
Mario Lemieux Hockey (Simulation)	395F	Populous (Stratégie)	449F
Gynoug (Shoot'em up)	395F	Out Run (Course Auto)	475F
Kings of Power (Aventure)	499F	J Buster Boxing (Sim.)	395F
Carman San Diego (Enquête)	499F	Golden Axe 2 (Arcade)	449F

Manette Pro 2
Le stick adaptable livré GRATUITEMENT GENIAL ! **125 F**

ACCESSOIRES

ADAPTEUR JEUX MASTER SYSTEM / MEGADRIVE	295F
ADAPTEUR SECTEUR PRISE PERITEL	175F
	175F

MANETTES

CONTROL PAD MEGADRIVE	159F
ARCADE POWER STICK MEGADRIVE	449F
CONTROL PAD PRO 1	195F
CONTROL PAD PRO 2	125F
REMOTE CONTROL SEGA	369F

A PARAITRE

- Devil Rock
- D. K. Robinson Systems Court
- Street GP Challenge
- The Simpsons
- Krusty's Fun House
- Terranator

888 Attack Submarine	475F	Buck Rogers (Action)	599F
Abraham Battle Tank	425F	Buboban	449F
After Burner 2 (Arcade)	449F	California Games	475F
Alex Kidd (Plateforme)	325F	Decapattack (Arcade)	395F
Allen Storm (Arcade)	295F	El Viento (Arcade)	549F
Art Alive (Dessin)	325F	Fantasia (Plateforme)	425F
Batman (Plateforme)	449F	Ghosts n' Ghosts (Plat.)	475F

Joe Montana 2 (Foot)	395F	Paperboy (Arcade)	449F
Lokans VS Caltes	449F	PGA Tour Golf (Golf)	449F
Marvel Land (Arcade)	499F	Philos	395F
Mercs (Arcade)	475F	Prightner(Catch)	475F
Moonwalker (Arcade)	395F	Shadow of the Beast	499F
Mystic Defender	395F	Shadow Dancer (Arc.)	449F
Pac Mania (Arcade)	449F	Spiderman (Arcade)	449F

Super Basketball (Sim.)	395F
Super Thunderblade	395F
Super Volleyball (Sim.)	395F
Toe Jam and Earl	475F
Valks 3 (Arcade)	499F
Wings of War (Arc.)	449F
World Cup Italia 90	449F

OFFRE SPECIALE

La GAMEGEAR
la portable couleur SEGA
+ le jeu Columns
+ la sacochette Micromania
gratuite

MICROMANIA

LES
NOUVEAUTES
D'ABORD !

1090F



TITRES DISPONIBLES

Put and Putter (Mini Golf)
Dartfish (Casse-Brique)
Pengo (Labyrinthe)
Solitaire Poker
Pacman (Arcade)
Roxton Sega (Arcade)

ACCESSOIRES

ADAPTEUR SECTEUR 175F
BATTERIE AUTO 195F
BATTERY PACK 345F
CABLE DE LIAISON GAMEGEAR 79F
ETUI GAMEGEAR 175F
VALISE GAMEGEAR 275F

A PARAITRE

Crystal Warriors
Indiana Jones 3
David Robinson Basket
Olympic Gold
Wonderboy 5

LE WIDE MASTER
Agrandit l'écran de votre Gamegear
(laisse la possibilité d'utiliser l'adaptateur
Master System/Gamegear en même temps).

145F



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

175F

TOP GAMEGEAR

Golden Axe 245F	Chessmaster 245F	Sonic Hedgehog 245F	Donald Duck 245F	Ninja Golden 245F	Joe Montana 245F	Wonderboy 215F
Honey Mouse 245F	Super Monaco GP 215F	Shinobi 245F	Out Run 245F	Fantasy Zone 245F	Space Harrier 3D 245F	Leaderboard 245F
Dragon Crystal 245F	Holley Wars 245F	Slider 245F	G Loc 245F	Woody Pop 215F	Psychic World 215F	Factory Panic 215F

NOUVEAU

La Console SEGA MASTER SYSTEM 2 + Alex Kidd + 1 Manette de Jeux

490F



TOP 20 SEGA

Asterix 395F
Donald Duck 395F
Sonic Hedgehog 395F
Super Kick Off 345F
Mickey Mouse Castle 395F
World Cup Italia 90 345F
Swordman 395F
Paculius 365F
Moonwalker 395F
Mars 395F
Sega Chess 395F
Wonderboy 3 395F
California Games 345F
Heavy Weight Champ 325F
Super Monaco GP 395F
Pacman 395F
Golden Axe Warrior 365F
Double Dragon 395F
Bubble Bobble 285F

OFFRE SPECIALE

World Soccer - Wonderboy 365F
Kang Fu Kids - Ghosts 369F
Action Fighter 149F
Aztec Adventure 149F
Bank Panic 149F
Black Ball 149F
Enduro Racer 149F
Fantasy Zone 1 149F

CONSOLE MASTER SYSTEM II + Alex Kidd

+ Sonic Hedgehog + 1 manette de jeux 749F
CONTROL PAD SEGA 169F
CONTROL STICK SEGA 169F
RAPID FIRE SEGA 129F
MANETTE SPECIALE (QUICK JOY) 199F
ADAPTEUR SECTEUR 175F
REMOTE CONTROL WS 269F
CABLE PERITEL 175F

PLUS DE 100 TITRES DISPONIBLES SUR SEGA MASTER SYSTEM

**Chaque mercredi à 17h15 sur FR3 et le
dimanche à 9h15 MICROMANIA vous
dévoile tout sur les jeux dans l'émission**

**2 MEGADRIVES
A GAGNER
PAR SEMAINE**



MS Pacman
Shadow of the
Beast
Davis 2

Wimbledon Tennis
EUFA 92
Back to Future 3
Ninja Golden

A paraître

Olympic Gold
Air Rescue
Predator 2

**SPECTRUM
HOLOBYTE
SUPER NES**

WORDTRIS

Complètement pompé du célèbre Tetris, Wordtris est un jeu de mots! Des lettres tombent du haut en bas de l'écran et vous devez former des mots avec les lettres qui sont déjà installées à l'écran, en diagonale ou en hauteur. Un véritable challenge pour tous les amoureux des casse-têtes anglophiles. Les autres pourraient laisser tomber, cette réalisation leur sera complètement interdite.



**NEWS
PREVIEWS**

INFO

UN JOY SPECIAL POUR STREET FIGHTER II

Voilà, ça y est, voici le joy de Capcom destiné à Street Fighter II, le méga-jeu de baston de seize mégabits de Capcom. Avec six boutons de tir, tous les coups seront permis (salut Jean-Claude, c'est un de mes grands amis!) pour mettre votre adversaire à mal. Bien que ni son prix, ni sa date de sortie n'aient été dévoilés, il faut bien reconnaître que ce stick-là est un stick d'enfer. Entièrement contrôlé par un système à infra-rouge (décidément c'est la mode en ce moment), vous n'aurez aucun fil pour vous gêner dans vos diverses évolutions. Merci Capcom de penser à nous!

**VIRGIN
GAMES
GAME GEAR**

DOUBLE DRAGON

Dans la peau de Billy, le célèbre frère jumeau du non moins connu Willy, vous allez devoir partir sur les traces de votre petite frangine, enlevée par une bande de zonzards d'avant-garde. Pour vous traquer un chemin à travers cette faune urbaine malsaine, la violence est le seul recours. En frappant des pieds et des poings, vous arriverez progressivement jusqu'à l'ennemi final, source de tous vos maux. Le meilleur jeu de baston en perspective pour le Game Gear... Malheureusement, aucune date de sortie n'a encore été annoncée.



PIPE DREAM

**BPS
SUPER
FAMICOM**

Connu par les possesseurs de Gameboy et par d'autres aussi certainement, Pipe Dream est un jeu de réflexes et de réflexions dans lequel vous jouez le rôle d'un plombier. Aux prises avec une série de tuyaux à n'en plus finir, vous devrez éviter que l'on vienne envahir la pièce dans laquelle vous êtes. Moyen graphiquement, Pipe Dream a au moins le mérite de varier la logique de la Super Famicom, qui, à bien des égards,



INFO

DES BATTERIES POUR LYNX

La console portable d'Atari a une très grande tendance à vider, à vitesse grand V, les piles que vous venez d'acheter. Résultat, les joueurs sont souvent condamnés à utiliser des alimentations secteur, ce qui, vous l'avouerez, est tout de même un comble pour une console portable. Heureusement, le Battery Pack arrive. Celui-ci est composé d'un petit boîtier dans lequel on place six piles de format D, plus grosses que d'habitude et

que l'on raccorde à sa console. Il ne reste plus qu'à se mettre le Battery Pack autour de la ceinture, et hop, on regagne la liberté d'aller jouer à la campagne ou dans le bus qui mène au bahut.



1290^f La SUPER NINTENDO

+ 2 Manettes + Super Mario 4

NEW



F-Zero 449F



Super Tennis 449F



Super Soccer 449F



Super Mario 4

Version française officielle garantie par le constructeur



Super R-Type 449F



Castlevania 4 (Plateforme)
Combattez avec votre fouet les monstres terrifiants sur 14 niveaux.



Sim City (Stratégie)
Elisez-vous maire et guidez votre ville sur le chemin de la prospérité.



Gradius 3 (Shoot'em up)
A bord de votre vaisseau vous devrez contrer les Aliens venus d'autres galaxies.



Zelda 3 (Aventure)
Endossez l'armure de Link et entreprenez l'aventure la plus fantastique qui soit.

Les HITS sur GAME BOY



Simpsons 269F



Super Mario Land 229F



Blades of Steel 269F



Duck Tales 239F



Greenies 2 269F



Double Dragon 2 269F



WWF Superstars 269F



Turtles Ninja 3 269F



OFFRE SPECIALE MICROMANIA



690^f

La Console Gameboy

+ Tétris + La Sacoche MICROMANIA GRATUITE + Les Ecouteurs Stéréo + Le Cable 2 Consoles

CHEZ MICROMANIA + DE 100 TITRES DISPONIBLES A PARTIR DE 195F

LIGHT MASTER 175F

Agrandit l'écran et vous permet de jouer dans le noir.



MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD



Bugs Bunny 249F



Chopper 2 269F



Marble Madness 289F



Hunt for Red Oct 269F



Toutes les descriptions des jeux et tous les accessoires dans le catalogue Game Boy. Demandez-le dans les magasins et en vente par correspondance.

CONSOLE N.E.S.

+ Super Mario 690^f
+ 2 Manettes de jeu

LES HITS	
Rescue Rangers (Tic et Tac)	449F
Bugs Bunny Birthday	449F
Simpson's	389F
Super Mario Bros 3	449F
Super Mario Bros 2	389F
Jeckie Chaos Action Kung Fu	449F
Snake's Revenge	389F
TMNT 2 (Turtle Ninja 2)	549F
Tétris	349F

LES NOUVEAUTES

Adventure of Lolo 2	349F
Double Dragon 3	449F
Goatillo	389F
Lunar Pool	349F
North and South	449F
Road Fighter	289F
Crack Out	349F
Hack	449F
Hyper Soccer	389F
Title Nemo	389F
Your Player Tennis	449F
Blester Master	349F
Capitain Planet	449F
Burn for Red October	449F
Sherlock 2	389F
Totally Rad	449F
New Zealand Story	449F

MANETTES

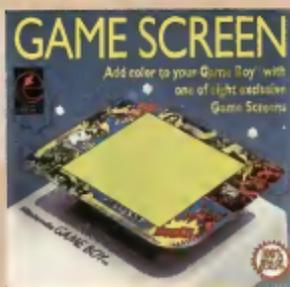
Manette NES Adventure	395F
Manette Max	295F
Manette Double Player	489F
Battle Olympus	389F
Batman	448F
Days of Thunder	448F
Donkey Kong Classics	195F
Double Dragon 2	449F
DK Mario	349F
Dragon's Lair	449F
Dragon Ball	349F
Duck Tales	449F
Foxmanku	389F
Fester's Quest	195F
Goal	449F
Greenies 2	489F

3615 MICROMANIA
UNE GAME BOY
A GAGNER CHAQUE
SEMAINE !!

Kung Fu	289F
Legend of Zelda	389F
Monia, Monia	549F
Megaman 2	489F
Metroid	449F
Punch Out	349F
Road Racer	389F
Solstice	489F
Star Wars	389F
Top Gun 2nd Mission	449F
Track & Field 2	389F
World Cup	389F
Zelda 2 (Adventure of Link)	389F

GAME BOY PLUS GAI

Si vous trouvez que votre Gameboy est d'une tristesse à faire pleurer le mur des lamentations, alors vous accueillerez avec joie ce nouveau gadget: le Game Screen. Une petite plaquette, colorée et décorée se place sur l'écran de votre console et agrémente son contour. Huit modèles sont disponibles, avec des fonds et des dessins différents: drapeaux, explosion, BD, Giorgio. Ça ne sert à rien, mais c'est beau pour les yeux.



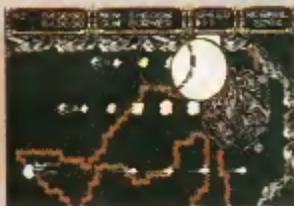
Un Gold travaille de plus en plus sur consoles. Jequi en plus d'Orlyvic Gold, ne devrait bientôt voir Strider 2 sur Megadrive et Game Gear et Out Run Ilcopa sur Game Gear.

36 15 JOYPAD A DONF

TOHO SUPER FAMICOM

SUPER ALESTE

Déçu par les divers Shoot'Em Ups de la Super Famicom, voilà une nouvelle, que l'on connaissait déjà, remarquez, mais qui pourrait palier le manque de cette bécane dans le domaine: Super Aleste devrait être disponible à l'heure où vous lirez ces quelques lignes. Complètement démentielle dans son déroulement, avec des explosions et des missiles qui débarquent de partout, cette production de Toho utilise, en plus, toutes les capacités de zoom distorsion du mode 7 de la Super Famicom. Avec des graphismes déments et des musiques à se faire exploser les tympans, il reste une seule chose à espérer, que Super Aleste ne ralentisse pas trop. Mais ça, seul l'avenir pourra nous le dire.



NCS MEGADRIVE

GREY LANCER



Programmé sur une cartouche de huit mégabits, Grey Lancer devrait voir le jour dans le courant du mois de juillet. Ce Shoot'Em Up à scrolling horizontal est un véritable petit bijou de technologie console. Outre les divers combats que vous aurez à mener à bien pour sauver l'univers, vous pourrez également pleinement profiter des nombreux dessins animés qui jonchent toute l'action de ce jeu de tir.

UNE CHAISE JOYSTICK

Décidément, il y a vraiment des compagnies qui sont plus folles que d'autres. Tenez par exemple, on vient de nous faire parvenir une chaise-joystick répondant au nom de Action Chair. Cette chaise assez légère se connecte sur la prise joystick de la console et vous fait théoriquement vivre les mêmes sensations que le héros que vous dirigez à l'écran. Si ce gadget est assez amusant au départ, il a malheureusement trop de défauts pour laisser satisfait à 100%. D'une part, la gestion des déplacements n'est pas assez précise (déplacer un corps entier a toujours été moins précis que juste un déplacement de main) et d'autre part, les sensations, il n'y en a pas des masses.





COOL. HYPER COOL.

BW'S Hollywood

Pluriels ! Au lycée, ils sont tous plottés. Quand ils m'ont vu arriver au lycée, BW'S Hollywood... trouvez ? C'est look super sympa, un moteur franche, net, nerveux, et... ahora, là ! M stéré... Même le prof de maths, il m'en revenait pas, jamais il ne m'aurait cru capable de faire une si bonne opération. Faites y au-même le calcul : démarrage électrique + transmission automatique + freinage efficace + éclairage puissant = y'a pas de lycée ça rade. En toute liberté, en musique... en toute sécurité. Qui man... sécurité. Et, tout quand on y réfléchit bien, pour BW'S Hollywood, c'est moi qu'il compte le plus.



**L'ESPRIT
YAMAHA**

Motor France

PREMIER PARTNER OFFICIEL
Mobil

BW'S

HOLLYWOOD
Changement facile

FINANCEMENT

www.yamaha.fr/SBF

ASSURANCE AVS

TOUT SUR YAMAHA

3 613 YAMAHA INFO

BW'S Hollywood est une série limitée.

Cette moto est un plaisir, gardez le plaisir. Prenez votre sécurité à cœur, elle est au cœur de l'innovation.



VIRGIN

ou lorsqu'un géant se réveille

Bien installé depuis plusieurs années sur le marché des jeux vidéo pour micro-ordinateurs avec des super productions de la taille de Double Dragon II et de Dune, Virgin se lance comme un fou dans l'adaptation et dans la production de jeux originaux sur console Sega en proposant un catalogue de titre gigantesque, tout aussi important que celui d'Electronic Arts, ce qui veut tout dire... Dans un premier temps seules la Megadrive et la Master System jouiront jour des délices que nous préparent cette société anglaise. Toutefois les amateurs de Game Gear ne seront pas mis à l'écart puisqu'ils ne devront attendre que quelques semaines pour voir de grands titres débarquer sur cette machine. Dans

sa stratégie d'attaque du marché, Virgin a également racheté des grands hits comme ceux des Bitmap Brothers (Speedball et Xenon II) dont nous avons déjà pu voir quelques exemplaires en vente, mais à toute petite échelle. Ce coup-ci, l'atta-que sera globale et les autres n'auront qu'à bien se tenir, car les productions, les titres qu'annonce Virgin c'est pas du pâté pour chien, c'est du jeu, du vrai jeu, du jeu comme on les aime. Vous ne nous croyez pas, jetez donc un coup d'œil sur ce qui suit vous allez tomber de haut.



Moi Chuck Rock, et moi être AMOUREUX



CHUCK ROCK



Unga Banga! C'est le cris de guerre de la nouvelle vedette de Virgin. Chuck Rock est un personnage, on ne peut plus attirant. Avec sa grosse bedaine, sa mâchoire de boxer et ses yeux globuleux, c'est vraiment un plaisir de le voir évoluer dans ce monde préhistorique aux allures de monde post-apocalyptique. Fait vous dire, que Chuck Rock est loin d'être un gentleman et que ses attitudes pourraient bien en choquer plus d'un. Embarqué dans une histoire à la "morris-moi" le noyé, comme seuls les créateurs de jeux vidéo savent en inventer, vous êtes désignés pour aider notre homme préhistorique à se sortir de mauvais pas dans lequel il s'est fourré. Ouhéïïa sa douce et tendre amie, à l'allure au moins aussi zinzanne que Chuck Rock lui-même, s'est méchamment faite capturer par un zombifié de mauvaise augure, le sieur Gary Gritter. Précisons situation que celle-ci, car le soir seul dans son lit de pierre, d'horribles cauchemars ne cessent d'emahir son esprit le réveillant brusquement. Ne tôte-

rant plus ces insomnies qui lui ruinent la santé et lui bousillent les neurones de la tête (d'jà qu'en départ, il n'était pas très favorisé de ce côté), Chuck Rock décide partir à la recherche de sa démissionnelle et de défaire l'horrible Gary Gritter, source de tout ses problèmes amoureux. L'univers de Chuck Rock n'est pas à proprement parlé, un univers de rêve. Des trentecaires régnants, des ptérodactyles alliés seront pour lui une menace permanente. Et encore ce n'est pas tout car nous ne vous avons pas encore parlé des végétaux artificiels capables, en un instant, de le mettre sur la paille et de lui faire rejoindre ses aïeux. Certains passages, dans lesquels Chuck Rock devra risquer sa peau, sont d'une complexité affolante et pour en voir le bout, il devra utiliser son intelligence, et dans ce domaine tout repose sur votre compétence personnelle, car le mot intelligence est complètement exclu de son intelligence. Tout reposera alors sur vos épaules. Pour affronter ces nombreux dangers, pour surmonter toutes ces épreuves, Chuck a à sa disposition deux armes résonnantes d'originalité, l'une d'entre elles de moins. Pour anéantir les shires, les onéogères et les divers latrailleurs, à deux francs cinquante deux, qui se brinsalleraient sur sa route, il n'aura qu'à leur refiler un méchant coup de hôte. Et ouï, vous avez bien lu... Un méchant coup de hôte. De ce côté, faut reconnaître que le brave est bien doté. Sa bedaine est ample, souple et les coups qu'il peut donner avec sont quasiment mortels pour ses adversaires. Certains, évidemment, sont plus résistants que d'autres, mais d'une façon générale, ils creveront au bout de deux ou trois coups. Si le ventre de notre homme de cro-magnon est particulièrement efficace, son champ d'action n'est pas très étendu et pour détruire les ennemis plus lointains, il n'aura d'autres choix que de prendre de gros blocs de pierre et de leur balancer sur la tête. Cette technique de frappe est, elle aussi, remarquable et peut non seulement servir à éliminer toute vie ennemie, mais également permettre à

Chuck Rock de franchir certains passages, en théorie plus infranchissables, comme des essaims de plantes carnivores, par exemple. Endu sur cinq mondes très variés, les aventures de notre pote préhistorique seront remplies de surprises et de tout plein de bonnes choses. Alors n'oubliez pas d'être au rendez-vous au cours de l'été prochain, vous ne serez guère déçu de l'attente, car en plus d'être intéressant, Chuck Rock est également un jeu très drôle.



VERSION MASTER SYSTEM

La version Master System est elle aussi une réussite. Pourtant d'une capacité bien inférieure à celle de sa grande sœur, c'est avec un certain lruu que les programmeurs de Virgin ont réussi cette conversion qui, à priori, n'était pas simple. Ainsi, on retrouve toute l'atmosphère et toute l'ambiance trahie par ce jeu. Certes, les graphismes n'ont pas la même finesse de tracés, mais l'animation des divers protagonistes reste toujours très belle dessinée. De plus, l'humour est présent d'une façon égale à celle de la Megadrive. Avec les mêmes difficultés, le même nombre de niveaux, les mêmes ennemis, là encore Virgin a frappé un grand coup, un coup d'assomoir.

EDITEUR : VIRGIN





MARBLE MADNESS

Une petite boule qui rend mabouille

Disponibles sur pratiquement toutes les consoles, Marble Madness est un jeu qui il y a de cela quelques années avait connu un vif succès en arcade, tant son concept était novateur et intéressant. Déjà en vente sur MegaDrive,



Virgin va cependant reprendre la production de ce titre et le diffuser à plus grande échelle, Marble Madness étant assez difficile à trouver en magasin. Mais laissons l'amieler pour le moment, la version MegaDrive et peuchons nous un peu plus sur la conversion Master System de ce futur grand hit.

Si l'idée de base de Marble Madness n'est pas d'une complexité affolante, il faut reconnaître le jeu lui est pour le moins séduisant. Au commandé d'une petite boule, vous devez dévaler une pente abrupte et atteindre la ligne d'arrivée située en aval en un minimum de temps. Ah ouï, le temps... Le temps est primordial dans Marble Madness et bien les dangers surviennent pour vous en faire perdre un maximum. Je vous garantis qu'entre les tapis roulants, les aspirateurs suceurs de boules (!), les

crevasnes, les zones glissantes et les boules adversaires qui se fendent un malin plaisir de vous projeter, là où vous ne le désirez pas. Rejoindre la ligne d'arrivée dans le temps imparti ne sera pas une partie de plaisir. Pourtant, vous devez y parvenir, car pour passer au niveau supérieur et atteindre ainsi le système et dernier niveau, il faudra être rapide et efficace. Plus vous serez rapide, mieux cela sera pour vous. En effet les secondes gagnées au cours d'un niveau précèdent s'ajoutent à celles du niveau en cours. Ainsi vous aurez plus de facilité pour mieux aborder les nombreux obstacles qui se dressent sur votre descente tumultueuse. Seul, Marble Madness est déjà bon

d'être un jeu facile, mais alors lorsqu'on y joue à deux, chacun dirige alors à l'écran sa propre boule, les affaires se corrent de plus en plus. D'une réalisation parfaite, la version Master System de Marble Madness devrait faire un carton, et personne ne devrait avoir à y redire.



ENTREUR: VIRGIN





EUROPEAN CLUB SOCCER



**HEY JO, PASSE,
VAS-Y PASSE,
HEY VAS-Y FAIT
LA PASSE,
ALLEZ QUOI...
FAIT LA PASSE**

Tout comme Terminator, nous avons déjà fait un topo sur cette simulation de football développé par Krisalis dans l'un de nos précédents numéros,

nous ne nous étalons donc pas pendant des siècles sur ce titre.

À la façon de Tecmo World Cup '92, European Club Soccer se déroule sur un terrain qui scrolle horizontalement. Dans cette simulation, vous pourrez jouer seul ou à deux en championnat ou bien en match amical.

Huit joueurs pourront alternativement lutter les uns contre les autres pour l'obtention du titre de champion. Si vous préférez tester vos talents "footballistiques" dans un petite partie amicale, vous pouvez parfaitement le faire. Vous pourrez alors vous mesurer à un ami qui servira de coéquipier pour l'occa-

l'une des 172 équipes du monde entier qui sont présentes dans cette simulation. Oui, parfaitement, ce n'est pas une vision, il y a bien 172 équipes dans cette production. Certaines évidentes à battre, d'autres beaucoup plus difficile, il est à parier que vous trouverez chaussure à votre pied. D'autant que la réalisation de European Club Soccer est excellente. Disponible dès le mois de juin, cette simulation devra selon toutes vraisemblances faire plaisir à tous les footballeurs.



**SCORE
0:1**

**FULL
TIME**

ENTRETIEN: VIRGIN

siècle qui auront obtenu des fruits dans les cours de récré pendant les heures de permis.





ARCADE SMASH HITS

Les classiques se rebellent!

Trois jeux en un, c'est le deal que vous propose Virgin qui, décidément, n'en finit pas de nous étonner. L'expérience déjà tentée dans le passé par d'autres compagnies de distribuer trois jeux dans une seule et unique cartouche n'a pas été très concluante. Cette fois, l'histoire risque de ne pas se répéter car les jeux de cette cartouche ne sont pas des petits jeux inconnus. Ce sont, en effet, trois des meilleurs classiques que les jeux vidéo n'ont jamais engendrés. Ouvrez vos archives, mes frères, il s'agit de *Missile Command*, de *Break Out* et de *Centipede*. Si vous ne connaissez pas ces classiques pourtant archi connus à travers le monde, voici un petit résumé qui vous fera mieux connaître ces trois titres, classiques parmi les classiques, au même titre que *Space Invaders* ou que *Pac-Man*.

Dans *Missile Command*, vous devez, à l'aide d'un laser, protéger différentes villes en détruisant les fusées des ennemis qui descendent et progressivement du haut en bas de l'écran. Si les premières missions sont assez simples, la difficulté croît énormément en fonction des niveaux. Très rapidement, vous vous rendez compte qu'il faut anticiper les fusées qui apparaissent à l'écran en lançant vos bombes largement à l'avance. Demandant d'incroyables réflexes et une capacité d'anticipation extrême, *Missile Command* est un jeu qui maintiendra vos sens en éveil permanent. Qui ne connaît pas *Break-Out*? Je suis

certain que, même dans les premières années de la jungle papouasienne, les pygmées locaux ont entendu parlé de ce jeu qui, en son temps, révolutionna le monde du jeu vidéo. Certes, à notre époque, il a bien vieilli, mais on ne peut rester indifférent devant un tel monument de l'histoire! Armé de votre raquette qui se déplace de droite à gauche en bas de l'écran, vous devez abattre une à une à l'aide d'une balle, les briques qui composent le mur qui vous fait face. D'une difficulté sans cesse accrue, *Break Out* est un excellent divertissement.

Le troisième jeu qui compose cette compilation est *Centipede*. Ici, vous dirigez un petit vaisseau qui se déplace à vive allure horizontalement. Il peut également prendre un peu d'altitude, mais il est assez rapidement bloqué. L'écran, lui, est rempli de champignons qui arrêteront vos tirs à moins que vous ne décidiez de les détruire, dans ce cas, il faudra tirer plusieurs fois dessus, afin qu'ils disparaissent. Le but de ce jeu est de détruire une chenille, qui déboulera du haut de l'écran, avant qu'elle ne vous touche tout en faisant attention au chemin qu'elle empruntera à travers la centaine de champignons. Un jeu 100% actif.

Virgin ayant voulu respecter au maximum la réalisation de ces classiques, ces trois jeux ont un point



commun: ils sont d'un graphisme assez pauvre. Tout-à-dit, et nous le répétons suffisamment, ce ne sont d'une manière générale pas les graphismes qui font les grands jeux (même si ils y contribuent); c'est l'action et le plaisir de jouer qu'ils procurent. Et dans ce domaine Virgin nous a gâtés, d'autant qu'*Arcade Smash Hits* ne devrait pas être commercialisé à un prix exorbitant. Un prix même qu'il ne serait pas cher du tout.



EDITEUR: VIRGIN





TINTIN ON THE MOON

MISSION
PÉRILLEUSE
POUR
JOURNALISTE
COURAGEUX!

Qu'il aurait cru en 1929, lors des premières aventures de Tintin, dans Tintin Au Pays Des Soviets, que ce jeune journaliste reporter au Petit Vingtième aurait vu ses aventures transposées sur consoles?

Pensez, c'est normal à l'époque on ne connaissait pas encore la télé, alors les consoles vous imaginez! Enfin, Hergé pourrait bien se retrouver dans sa tombe car voici les premières aventures de Tintin, Tintin Sur La Lune et sur Master System. Si vous êtes un lecteur d'Hérou, ne vous attendez pas à revivre les véritables aventures de l'homme à la houlette blonde dans ce jeu, car il ne s'agit absolument pas du déroulement de la bande dessinée. Ici, la mission de Tintin est de retrouver son fidèle compagnon Milou qui s'est planter la tête dans une crevasse sur la Lune. Quoique vous en pensez, la mission qu'il faudra accomplir ne sera pas de tout repos, car les pièges qui guettent notre jeune journaliste sont nombreux et contrairement à ce que les scientifiques ont dévoté, la lune est habitée par des ennemis redoutables.

Alors que généralement l'action se déroule dans des grottes souterraines, vous serez alors là à la place de Tintin, dans certains niveaux vous devrez prendre les commandes de la fusée pour vous rendre dans d'autres endroits, but aussi inhospitaliers, de notre bon vieux satellite. En lutte permanente avec des mollusques malarifs, des météorites géants, vous devrez récupérer des pierres qui vous permettront d'assommer vos poursuivants et de fuel pour votre fusée, tout cela dans le seul et unique but de retrouver votre fidèle compagnon, Milou. Dans votre scaphandre spatial, attendez-vous à vivre une aventure cosmique éblouissante et fertile en émotions diverses. La sortie de Tintin On The Moon est prévue pour juillet-août.





TERMINATOR



Nous n'allons pas épiloguer des années sur Terminator, nous en avons déjà causé en long et en large dans l'un de nos précédents numéros.

Dans la peau de Kyle Reese, un combattant du futur revenu dans le passé pour protéger la belle Sarah Connor des

griffes du Terminator, vous êtes plongé au cœur d'une terrible aventure où seul votre courage et votre persévérance auront raison des milliers d'embrouilles qui menacent.

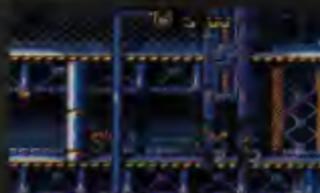
L'histoire commence en 2029 dans un Los Angeles post-apocalyptique. En évitant les hélicoptères de la mort, en esquivant les tirs de vos poursuivants, il faudra rejoindre en temps et en heure la machine à voyager dans le temps, seule capable de vous projeter dans le passé et de rejoindre Sarah.

En arrivant dans le Los Angeles de 1984, Reese devra combattre des Punk et surtout éviter la police qui le poursuit depuis qu'il a attaqué un des leurs. Mis à part la fuite, les moyens de lutte de Kyle sont nombreux. Entre les grenades, les tir lasers et les bombes à retardement dont il pourra se servir pour détruire les portes et autres entrées qui lui sont en théorie interdites, il aura, donc vous aurez tout l'embarras du choix. Certains niveaux sont de véritables labyrinthes, dans lesquels il ne faut pas se perdre. Repérez bien votre

SCHWARZY A DU MOURON A SE FAIRE, VOUS ETES LA !



chemin et surtout éviter à tout prix de rencontrer le Terminator. D'une réalisation symphonique sur Megadrive ou sur Master system, Terminator est assurément l'un des futurs grands hits sur consoles Sega. Sa sortie européenne est annoncée dans le courant de l'été. C'est cool, on n'aura plus très longtemps à attendre.



MASTER SYSTEM

ENTREUR: VIRGIN





XENON II MEGABLAST

Des bombes, des lasers... et des missiles!

Déjà sorti sur Master System, la version Megadrive de Xenon II, l'un des Shoot'Em Ups les plus rigolés sur micro, est en cours de finalisation dans les ateliers de Virgin.

Aux commandes de l'arme absolue, du dernier cri en matière de vaisseaux de lutte anti-étra-terrestres, vous allez avoir un boulot monstre (c'est le cas de le dire) en arpentant les cinq niveaux de ce jeu de tir à scrolling vertical sur plusieurs plans. Tout au long de ces niveaux, vous n'allez pas en croire vos yeux, vos oreilles frémissent de partout et votre cerveau aura bien du mal à cerner, à comprendre ce qu'il se passe... Des événements, des émotions, des sueurs froides vous allez en vivre, alors accrochez-vous.

D'entrée de jeu, on est de suite plongé dans le vif du sujet. Les lasers, les bombes, les missiles à têtes chercheuses tracent à travers l'écran comme des engins dans un feu d'artifice. A la fin de chaque stage, un monstre métallique vous menacera de toutes ses armes et de tous ses ustensiles destinés à vous effrayer. Heureusement qu'en récoltant des points-blanc libéré par certains aliens, vous avez la chance de pouvoir récupérer quelques gadgets super utiles et qui vous permettront de lutter avec plus d'efficacité contre les salopés qui



vous t'embêtent dessus comme des mouches devant un gros cacà. Ces nouveaux armement vous pourrez les obtenir en allant chez le marchand inter-galactique qui se trouve à la fin de chacun des niveaux. Chez lui, inutile de chercher à faire baisser les prix, vous n'y arriverez pas. Aussi, si vous désirez un Megablasteur méga destructeur, il vous faudra taxer un maximum. A vous de savoir économiser vos points blancs et ne pas les gaspiller en achetant des armes qui ne seront guère utiles dans les luttes que vous avez entreprises. Passamment lorsqu'on commence à y

jouer, Xenon II est un jeu qu'il faudra suivre de très près lors de sa sortie prévue dans le courant de l'été. Un été chaud, c'est à parier.



EDITEUR: VIRGIN





CORPORATION

Un monde cybernétique sans pitié vous attend!

The Universal Cybernetic Corporation ou plus communément appelé UCC, est une multi-nationale spécialisée dans la fabrication d'androïdes domestiques. Pendant un bon nombre d'années, cette entreprise à l'échelle planétaire prospérait et gagnait une bonne part de son argent dans le futur. L'argent ayant dans le futur un rôle encore plus important que maintenant, cette multi-nationale à vite compris qu'elle tenait le rôle de balance commerciale entre les états du globe. Depuis peu, un bruit circulait comme quoi, dans les laboratoires archi-secrets de la compagnie (encore plus secrets que ceux de Sega au Japon, c'est vous dire!) des ingénieurs mettaient au point un modèle de cyborg guerrier. Destiné à tout, sauf à la destruction des humains, un prototype a partant tel et bien... Winké littéralement en s'attaquant une femme de ménage qui passait dans le coin pour récupérer les épreuves sales. Vous avez été dépêché sur place par le gouvernement pour remettre de l'ordre dans ce bordel et surtout pour ramener le fruit de ces éventuelles expériences. Un fois sur place, et c'est là que commence le jeu, vous devez chercher des indices

vous permettant de passer de niveau en niveau (il y en a seize différents) en évitant tous les pièges, et des pièges, il y en a! L'usine est entièrement surveillée par des caméras vidéo, les corridors sont truffés de faisceaux infra-rouges et un sacré de paquet de gardiens vous attendent au moindre déclenchement d'alarme. Pour réussir l'entreprise et la tâche qui vous a été confiée, vous avez sur vous tout un tas de matériel hyper important, d'armes et de gadgets futuristes, tel que des lunettes ultrasensibles pour percevoir les faisceaux de lumière, la chaleur et certains pièges invisibles à l'œil nu. Tout l'action de Corporation se déroule en trois dimensions, ce qui est presque une première sur Megadrive.

Avec une profondeur de jeu très intéressante, et une réalisation à la hauteur, Corporation devrait être l'un des jeux d'aventure de référence dans les mois à venir. Une affaire à suivre...



EDITEUR: VIRGIN





OLYMPIC GOLD

Plus haut, plus vite, plus fort !

En cette période pré-olympienne, il était étonnant qu'aucun éditeur ne daigne s'intéresser à ce qui est l'événement sportif de l'année. Avec *US GOLD*, c'est désormais chose faite puisque cet éditeur annonce l'arrivée prochaine pour le mois de juin d'*Olympic Gold* qui, comme son nom l'indique, est une simulation d'épreuves Olympiques et cela sur toute la gamme *SEGA*. Possesseur de *Megadrive*, de *Master System* ou de *Game Gear*, vous pouvez d'ores et déjà sortir les thunes de votre porte-monnaie, vous allez en avoir besoin.

Sans vraiment être un champion toute discipline, vous avez toujours rêvé d'être l'une de ces velettes que la foule acclame lors de son passage devant les tribunes ou à l'annonce de son nom par le speaker, soyez alors prêt, *Olympic Gold* va vous permettre de réaliser votre rêve. Dans cette simulation, vous aurez la chance de pouvoir concourir dans sept épreuves différentes, toutes bien évidemment présentes à Barcelone en juillet prochain. Au programme de cette matinée: le 100 mètres, le lancé du marteau, le tir de précision à l'arc, le 110 mètres haies, le lancé du poids, le saut du plongeur de cinq mètres et une course de natation libre (le *crawl* est cependant de rigueur).

D'une réalisation excellente sur les trois machines, c'est bien évidemment la version *Megadrive* qui reproduit le plus fidèlement l'ambiance que l'on connaît dans ce genre de compétition. Avec des mouvements fluides et impeccables dans toutes les épreuves, *Olympic Gold* sera une très bonne simulation. Et viva Espagne !



Allez, on commence par un petit logo des jeux, histoire de vous mettre dans l'ambiance.

MASTER SYSTEM
Des graphismes moins riches sur la version *Master System*, mais une ambiance tout aussi chaude...



MEGADRIVE Faites attention à ne pas trop plier la perche, elle pourrait vous pêter à la tête!

GAME GEAR Il n'y a que très peu de différence entre les versions d'*Olympic Gold*. Ici, c'est sur *Game Gear*. Comparez d'unc avec la *Megadrive*.



EDITEUR : US GOLD





THE NEXT THING : KING OF THE MONSTER II

Tiens, en voilà une surprise.... Qui s'attendait à la sortie de King Of The Monsters II sur la Neo-Geo? Vous? Ah ouais, excusez-moi, j'avais oublié vos compétences dans le domaine. Reprenant le principe de son prédécesseur, The Next Thing est un jeu de baston présentant des énormes monstres répugnants, aux allures pourtant de poupee gonflable pour enfant de quatre ans. Si vous voulez de l'action, mes amis vous allez en avoir ici, il n'y a que ça. Pas la peine de se poser des questions sur la métaphysique cantienne, dans The Next Thing, il faut frapper, matraquer, frapper encore et détruire son adversaire à



grands coups de lattes dans la tête. Avec de nouveaux graphismes d'une qualité équivalente à ceux que nous avait offert la première version de ce jeu, avec des animations gigantesques et une bande sonore toujours aussi éclatante, King Of The Monsters II s'annonce grandiose.

BASEBALL STAR II

Après la suite de King Of The Monsters, c'est au tour de l'extrême simulation de baseball Baseball Star Professionnel de se voir flaxé(e) d'une suite. Cette fois-ci encore, vous allez devoir montrer au reste du monde que votre réputation n'est pas usurpée. En choisissant

l'une des nombreuses équipes disponibles, vous vous enrêlez vers de nouveaux horizons pour prouver à vos adversaires que vous êtes effectivement l'homme de la situation. A tour de rôle, vous serez le joueur, le joueur, le joueur et votre force à vous est votre puissance. Ah ouais, pour avoir de la puissance ça, vous en avez et c'est tant mieux, car tous les Homéras que vous pourrez recruter seront les Homéras. Avec des éléments graphiques supplémentaires, une animation encore supérieure, une ambiance sonore brut à fait remarquable, Baseball Star II risque bien de devenir la référence en matière de simulateur de baseball brutes cathartique et de remplacer ainsi Baseball Star Professionnel qui, pourtant, assurait ce rôle avec un certain brio.



La neo-geo co

SENGOKU II

Ne nous arrêtons pas en cours de route, nous ne sommes pas encore au bout de nos surprises. En effet, devant le succès remporté par Sengoku Dynasty (Je me vois encore un train de combattre sur des chevaux au galop, dans un paysage Meiji azuré...), SNK a juste utile d'annoncer la sortie prochaine de la suite qui, comme vous vous y attendiez, se nomme Sengoku II. Aux commandes des deux mêmes personnages, les talentueux ninjas du nouvel âge, vous allez, une fois



de plus, accomplir l'une des missions les plus dangereuses de votre vie et ainsi protéger la terre de la terrible menace qui gronde. En utilisant vos pieds

et poings, il faudra combattre comme jamais, pour parvenir au bout de votre mission. Pour vous aider, vous aurez toujours la possibilité de faire un petit tour dans les mages, où, comme dans la version précédente, un mage pourra embellir votre panoplie de guerrier. Excitant et exaltant au possible, Sengoku II risque d'être comme son frère, un jeu méga-canon.



NINJA COMMANDO

Pour un ou deux joueurs, Ninja Commando est un Shoot'Em Up d'un style un petit peu nouveau, car pour une fois, il ne faudra pas lutter dans l'immensité cosmique à la recherche d'une

quelconque armada métallique. En fait, Ninja Commando est une version remixée à la mode Neo-Geo bien sûr (ce qui veut tout dire), du célèbre Commando. Pour lutter contre les forces du mal, il faudra choisir entre trois personnages. Le premier, Joe Tiger est un descendant américain des Ninjas japonais Kouga, il est fort et surtout très rapide; son arme

préférée: le couteau. Le second, où plutôt la seconde combattante, est une jolie jeune femme répondant au nom de Raye Dragon et, pour ne rien gâcher, elle est Anglaise. Pour combattre, cette charmante

personne utilisera des flèches de feu, aux capacités réellement impressionnantes.

Enfin, Ryu Eagle est le seul Japonais de la bande et son arme à lui, c'est lui-même.

Avec un trio de choix comme celui-là, les adversaires n'auront qu'à bien se tenir.



entre attaque !





Lors de L'ECTS de Londres, une compagnie que l'on avait plus ou moins oubliée, mais qui, dans le passé, nous avait tant charmé par la qualité de ses réalisations, présentait quelques jeux sur console pas piqués des vers. En effet, Elite, puisque c'est d'elle dont il s'agit, n'avait absolument rien annoncé depuis la sortie de Ghoul's n'Ghosts sur ST, il y a maintenant plus d'une année. Le voile est désormais levé, alors ne perdons plus une seconde, que le spectacle commence.

DRAGON'S LAIR

PREVIEW SUR SUPER NES

Des hauteurs escarpées du Tibet, aux plaines à perte de vue de la Transylvanie, vous êtes Dirk, le téméraire. Votre surnom vous colle parfaitement à la peau, car rien, absolument rien, ne peut vous effrayer. Des monstres bavants gigantesques, aux araignées vénimeuses en passant par toutes les abominations génériques que les savants fous du monde entier peuvent créer, de tout cela, vous vous foutez carrément, car vous êtes Dirk, le Téméraire. Dans le monde cruel dans lequel vous vivez, une seule et unique chose, un seul et unique être compte pour vous, cet être c'est la princesse Daphnée. Il est vrai qu'elle est belle la princesse Daphnée. Avec son petit nez en trompette, son sourire charmeur et ses lèvres pulpeuses, on comprend pourquoi, pour elle, vous souleveriez des montagnes. Même si dans Dragon's Lair, en ne vous en demande pas tant. Vous devez être chaque instant prêt à agir, prêt à bondir, prêt à combattre devant l'ennemi, les difficultés sont nombreuses et il faut les surmonter. Tout commence par un drame qui bouleverse votre vie. Mordroc, l'horrible de service, profitant que vous soyez parti à la chasse est venu dans votre demeure et s'est emparé de la douce et belle Daphnée. À la découverte de cette sinistre nouvelle, votre cœur batfit plus fort, vos muscles se crispèrent sur votre épée, votre regard se figea sur le château de l'infâme traître que vous percevez au

loin à travers un épais brouillard. C'en était trop, il fallait monter à Mordroc de quel bois vous vous chauffiez. C'est dans cet état d'esprit de vengeance que commence l'histoire de Dragon's Lair.

À l'origine, Dragon's Lair est un jeu d'arcade entièrement programmé sur disque laser. De ce fait, l'action fut assez peu probante. Même si le jeu était comme un dessin animé, les joueurs furent pour le moins complètement frustrés. Pour cette raison, Elite a complètement remanié le concept de Dragon's Lair en le transformant en un véritable jeu d'action, avec toutes les qualités propres à ce style de réalisation. Bien que la version de Dragon's Lair que nous avons vue ne soit encore qu'une démo bien loin de la version définitive, plusieurs points nous ont manqué. Les premiers d'entre eux



DRAGON'S LAIR - SNES

elite



sont la qualité des graphismes et la taille des personnages et surtout de Dirk.

Alors que d'une façon générale les sprites, dans les jeux de plates-

formes/arcade, ne sont pas très grands, ici c'est l'inverse. Dirk représente à lui tout seul

un tiers de l'écran. Bien que l'animation s'en ressent

un tout petit peu, on dénote toutefois de la part des programmeurs une grande

volonté de réussir là où bien d'autres ont échoué. D'une

qualité graphique excellente donc, et bien que le jeu n'ait plus

grand-chose à voir avec la version originale, Dragon's Lair sur Super NES promet beaucoup.

La sortie de ce jeu est annoncée pour la fin de l'année.

DR FRANKEN

PREVIEW SUR SUPER NES,
NES ET GAME BOY

Disponible sur tous les formats dans un avenir plus ou moins proche (ceci pour vous cacher que l'on ne sait pas exactement quand ce jeu sera disponible), Dr Franken est un jeu complètement délectant, fou, débile. Lorsqu'on le voit, on se demande toujours si les programmeurs n'ont pas pu un coup de trop lors des différentes étapes de sa programmation! C'est vous dire que le concept est débile. Si

DR FRANKEN - GAME BOY



effectivement le déroulement de ce jeu de plates-formes est assez déroutant, cela ne veut aucunement dire que Dr Franken soit d'une piètre qualité, bien au contraire, l'expérience nous montre que bien souvent, ce sont les jeux les plus fous qui sont les meilleurs. Bien que les différentes versions qui nous ont été présentées ne permettent pas de parfaitement cerner la situation, une chose est d'ores et déjà certaine. Il faudra, dans l'avenir, compter avec cette production.

Embarqué dans une histoire forte en rebondissements, le but ultime de votre mission sera de contrecarrer les plans des forces des ténèbres de Transylvanie. Forces que l'on connaît particulièrement pour leur hostilité à l'égard des humains. Alors que toutes l'action de ce jeu de plates-formes

se déroule suivant un scrolling multi-directionnel, on appréciera par dessus tout, deux choses. D'une part, la qualité graphique des différents niveaux et des divers décors, cela sur toutes les machines, mais également l'humour qui est sans cesse présent. Combattre des monstres et arpenter des niveaux comme ceux présents dans cette réalisation, croyez-moi, c'est une véritable partie de plaisir. Avec Dr Franken, à nous les vampires...

GAME BOY

DR FRANKEN - SUPER NES



DR FRANKEN - SUPER NES





DR FRANKIN - SUPER NES



DR FRANKIN - NES



DR FRANKIN - GAME BOY

3615 JOYPAD

C'EST DU TOUT

BON!

MICROMANIA *sur FR3 !*

Chaque mercredi à 17h15 et le dimanche à 9h15
MICROMANIA vous dévoile tout sur les jeux dans l'émission

2 Megadrives à gagner chaque semaine



NOUVEAU à Lyon

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU

Niveau 1 . Face sortie Métro
 69000 Lyon . Tél. 78 60 02 29



MICROMANIA LES 3 MOULINS

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



JOE AND MAC

PREVIEW SUR GAMEBOY

Après son adaptation sur NES et sur Super Famicom, c'est au tour de la Gameboy d'avoir le privilège de recueillir Joe And Mac au sein de ces puces de silicone. Joe et Mac sont certainement les deux hommes préhistoriques les plus dignes et les plus débiles de l'histoire des jeux vidéo. Armés de leurs gourilles, les voilà partis sur les routes chortijunes d'un monde cruel, où la violence est la seule règle digne de ce nom. Complètement absens de la tête, nos deux petits héros doivent secourir leur bonne amie, qui comme par hasard s'est fait enlever par le tyran local dont je tairai le nom par souci de discrétion. En lutte avec des émeurimènes pas franchement très sympathiques, des dinosaures géants, des espèces d'oiseaux volants de malheur, les affaires de nos deux compères se gâtent dès leurs premiers pas dans l'univers hostile qu'est celui de ce jeu.

Issu des formes d'arcade, Joe And Mac est un jeu dans lequel l'action prime sur le reste. Pas la peine d'espérer la moindre réflexion, ici, il n'y a aucune place pour ce genre de concept. Bien sûr, au cours de leurs aventures, Mac Et Joe (pour changer un petit peu) auront tout le loisir de récupérer de nouvelles armes pour lutter d'une façon plus efficace contre les prédateurs qui déboulent de tous les côtés à l'écran. Se dévalant suivant un scrolling horizontal d'une excellente prestation sur Gameboy, cette nouvelle réalisation d'Elite comporte une demi-douzaine de niveaux, tous conclus par un ennemi de fin régnant. Esthétiquement superbe, Joe And Mac sera sur Gameboy l'une des meilleures réalisations du genre; alors, attendez-la!



EDITEUR : ELITE





HYPER SOCCER

- L'ambiance est chaude dans le stade, n'est ce pas Thierry ?
- En effet, Roland, en effet. Nous sommes dans un véritable chaudron, prêt à éclater.

Voilà en deux mots le genre de discussion délicate que nos Maîtres marmoront le soir de retransmission d'un match à la télé. Enfin heureusement pour nous, Hyper Soccer est d'un niveau un peu plus élevé, et c'est tant mieux.

Dès l'introduction de la cartouche, un menu de présentation vous permet de déterminer le type de jeu auquel vous désirez participer. Seul en championnat ou en match amical, vous pourrez également affronter un ami que vous aurez invité pour l'occasion. Parmi les autres options disponibles, vous pourrez également sélectionner la bande sonore qui accompagnera chacun de vos exploits ainsi que l'équipe avec laquelle vous allez affronter les vingt trois autres équipes qui sont disponibles dans ce jeu. Après avoir franchi sans trop de difficultés ces différentes étapes, mais il faut dire que c'était facile, vous allez immédiatement investir le joueur. Comme notre ami Thierry le disait si

justement, l'ambiance est chaude et à la moindre erreur de votre part, le public réagit avec des sifflets et cris de désapprobation. Si les supporters



KONAMI



KONAMI



réagissent de la sorte à la moindre incartade de votre part, lorsque vous marquez un but, c'est également le délire et les gradins ne sont plus que des tribunes pleines à craquer de fous furieux.

Alors que le terrain scrolle dans le sens latéral, les dimensions des joueurs sont assez bien respectées.

Animé par pratiquement tous les coups et toutes les techniques du véritable football, Hyper Soccer sera

certainement l'une des meilleures simulations dans le genre sur NES. Faisons confiance à Konami pour cela.



EDITEUR : KONAMI





PC KID III

Il est de retouruuuuuu !

Comme nous vous l'avions annoncé dans l'une de nos news, PC Kid l'homme de croc-magnon à la tête dure comme du rock est de retour dans de nouvelles aventures. Cette fois-ci pourtant, et contrairement aux deux premiers épisodes de la série, c'est dans un Short'Em Up à scrolling horizontal que nous allons vivre les nouvelles facéties de la bête.

Complètement modifié, le héros de PC Kid III n'est en fait que l'arrière-arrière-arrière-petit-fils du Kid que l'on connaissait. Relooké à la mode de l'an deux mille avec une coupe à l'irokoa, ça fait plus smart, notre petit héros est lancé dans une aventure pour la sauvegarde et la défense de notre terre bien aimée. Avec des armes complètement délirantes (jetez juste un coup d'œil sur son dentier amovible, cela vaut le détour), PC Kid devra combattre des adversaires étranges comme on a peu l'habitude d'en voir sur console. Annoncé aux USA pour le second semestre de l'année, PC Kid III est un jeu avec lequel il faudra évidemment compter lors de sa sortie.



Wuuuuah quel dentier ! Avec une dentition comme celle-ci, les ennemis n'ont qu'à bien se tenir.

Tout à fait dans l'esprit des PC Kid précédents,

PC Kid III offre des graphismes sympas et rigolos, un scrolling différentiel et une jouabilité toujours aussi pérorante.

Faites très attention à cet ennemi. Il essaiera vraiment de faire son possible pour vous faire passer un mauvais quart d'heure. Un vrai rit de cycle magnétique !



Après une petite transformation en chien cybomatique, vous n'aurez plus qu'à mordre vos ennemis à pleines dents. Bon appétit !



Surveillez les nombreux paysages futuristes et éclatez tout sur votre passage.



BATTER UP! PC Kid réalise là l'un de ses plus beaux rêves... Etre un joueur de baseball professionnel.



Frayez-vous un chemin dans les nombreuses régions que vous aurez à surveiller. Frappez sur tout ce qui bouge, mais attention tout de même à ne pas vous faire trucher trip suévit. Cette nouvelle aventure de PC Kid III est un véritable plaisir pour tous les amoureux des Short'Em Ups.



EDITEUR : HUDSON SOFT
DISPONIBILITE : 2^{ème} SEMESTRE 92





BEST OF THE BEST INTERNATIONAL KARATE

C'est sous ce nouveau nom que l'excellente simulation de Kick Boxing, Panza Kick Boxing de Loriciel, verra le jour dans quelques mois sur Super NES et sur Super Famicom. Très connue par les amateurs de haston pour être l'une des meilleures simulations de ce sport ultra-violent toutes machines confondues, on retrouvera dans Best Of The Best International Karate toutes les options qui nous avaient tant réjoui. Ainsi avant chaque combat vous aurez la possibilité de vous entraîner à toutes les techniques de combat de choc. En améliorant la puissance de vos coups de pieds, en travaillant votre jeu de jambes, en dynamisant la rapidité de votre technique de mains, vous serez prêt à rencontrer n'importe quel adversaire. D'ailleurs, il est préférable pour vous de ne pas arriver comme ça sur le ring sans ne rien savoir faire, la sanction serait trop immédiate.

L'une des principales qualités de Best Of The Best International Karate est de plonger le joueur dans un univers tel, qu'il est pratiquement impossible de décrocher un instant les yeux de l'écran. C'est beau. Ah ouais pour ça c'est certain, cette simulation de Kick Boxing est belle. Sans en rajouter, on pourrait même croire que l'on est en face d'un véritable match. Faut dire que l'équipe de Loriciel a mis le paquet du côté de la réalisation, puisque tous les mouvements des combattants ont été enregistrés à partir de véritables mouvements pris à l'entraînement de vrais



Avant les combats, il vaut toujours mieux bien s'entraîner. Souvent, cela évite d'être pris au dépourvu!

Karatékas. Graphiquement donc superbe, Best Of The Best est un jeu qui pourra se jouer seul ou à deux, et à deux toujours le méchant délire...

De plus et à notre plus grande satisfaction, Loriciel nous indique qu'il y aura dans cette version des options supplémentaires comme une option Kumate, mais chut... Silence... On n'en sait encore pas plus pour l'instant. Egalement annoncée sur Gameboy, cette simulation devrait être disponible entre les mois de septembre ou octobre.



Les combats sont d'un réalisme extrême. Et les diverses attitudes de l'arbitre évitent une pointe d'humour à un jeu qui, pourtant, demande une très grande concentration.



EDITEUR : LORICIEL
DISPONIBILITE : SEPT/OCT 1992

Panza est de retour...



ARCADE DES



Salut les arcade-ment! Gobblin et Saint Draume ont pillé les salles d'arcade pour vous ramener les nouveautés les plus percutantes du mois.

Au programme: baston au pays des mille et une nuits, duels dans l'espace, bolides dans la neige et même les chevaliers de la table ronde... Que demander de plus!

ARABIAN FIGHT (SEGA)

Les nippons, après s'être intéressés, commercialement cela s'entend, au patrimoine, ô combien culturel, français, en développant Asterix & Obélix, retranscrivent dans un beat'em all les légendes des Mille et une Nuits.

Il y a une chose qui est universelle, c'est le rapt des princesses. D'accord, généralement, elles sont pas mal, voire belles, très belles, mais c'est toujours à nous d'aller les chercher. Il n'y a qu'à les enfermer et les sortir quand on en a besoin.

C'est une princesse arabe qu'il faut sauver. Il était une fois (tous les contes commencent toujours par "Il était une fois") une belle, cela s'entend (sinon quel serait l'intérêt de la sauver, je vous le demande.) qui, par une mer pour le moins houleuse, voguait, accompagnée de ses meilleurs amis, dans un bateau aussi imposant que noble. C'est alors que, profitant de je ne sais quel manque de surveillance, d'affreux barbares surgirent afin d'enlever



cette belle. Ne voulant faillir à votre devoir, vous vous précipitez au devant de cette horde acharnée qui squatte déjà le port du navire. C'est après avoir combattu courageusement que la princesse se fait enlever, kidnapper. Eh oui, c'est juste un niveau comme ça, pour rire. Pas vraiment, en fait, puisque la princesse s'est fait kidnapper. Pour la sauver, il faut donc parcourir six niveaux trépidants et massacrer toute une horde de sauvages. Tiens, au sujet de sauvages, parlons-en. Ces derniers sont variés et correspondent à différentes régions que vous traversez. Ainsi, vous avez des squelettes et des fantômes sur un bateau-fantôme. Je suis persuadé qu'ils sont des cousins éloignés de ceux de Super Ghouls & Ghosts sur famicom. Cela se voit à leur manière de remuer leur popotin et au boucan qu'ils font en se déplaçant. La ville, comme toute ville digne de ce nom, offre des voleurs à la pelle. Ceux-ci, bien qu'assez belliqueux, se calment avec quelques coups de tatanes dans la tronche. Devant et dans la forteresse, des archers vous attendent. Même qu'ils ont des arcs et des flèches. Ouais! J'en passe et des meilleures! Tous les ennemis utilisent les coups les plus classiques qui soit: ce qui ne veut pas dire pour autant qu'ils soient faciles à détruire. Allez faire face à cinq adversaires. L'un vous donne des coups de pieds, trois autres des moulins à vent, un dernier, qui a pris la chaîne de son tricycle histoire de faire du hochet et de vous en faire profiter. Les supers boss, comme leur nom l'indique ont des armes bien particulières et une taille pas moins conséquente. Fatman, l'un des chefs, boit de l'alcool à 90° pour se désaltérer de la torride chaleur et, quand il a avalé de travers, ricrache tout sous forme de feu!!! Je n'évoquerai pas les autres afin de vous laisser les découvrir.

De tous, les ennemis les plus originaux et plaisants sont sans conteste, les égyptiens. Ceux-ci sortent des fresques dans un bruit de pierres mal jointes. Ils ont d'ailleurs oublié de se recoller pour combattre plus rapidement. Ainsi, vous vous battez face à de belles images (tiens, ça me rappelle ma douce enfance sur les doux bancs de la maternelle, loin des vicissitudes qui me sont désormais quotidiennes. Versons donc, je vous prie, une larne à ce naïf bambin qui n'est plus. Revenons à nos légendes.) Tiens, au sujet de l'image (pas mal mes transitions, non?) que vous voyez au fond de l'écran, tout petit riquiqui ou devant, en occupant alors la





largueur de ses 2 tiers, le personnage est toujours le même, j'attends par là qu'il est toujours aussi net, bien contrairement aux zooms d'une caméra. En effet, c'est une 32 bits, elle utilise donc les zooms à fond. Et c'est pour cette qualité graphique que je dis et affirme de vive voix que ce jeu est, sinon le meilleur, du moins le plus beau.

Les coups que vous avez pour survivre dans ce monde fabuleux ne sont pas très variés et ne changent pas en fonction des différents personnages. On peut jouer jusqu'à quatre si la machine le permet. Heureusement que les machines françaises ne sont pas légion à nous le permettre, parce qu'à quatre, ce serait alors vraiment du gâteau. Déjà qu'à deux, voire à un, il est finissable assez facilement...

Cependant, le détroit en vaut le coup ne serait-ce que pour les zooms (quoique ceux-ci s'avèrent lassants à la fin), la beauté graphique et les superbes musiques. C'est tout juste si l'on ne sent pas l'odeur de couscous. On se croirait presque en Arabie. Et comme le dit la sourate 119 dite de Saint-Draume, dans le psaume 189 exactement, joue sans modération aucune et qu'Allah soit avec toi!!!

COSMO GANG (NAMCO)

Vu l'aspect comique et enfantin de ce jeu, j'ai d'abord confié le test de ce programme à une personne étant encore dans le doux et meilleur monde de l'enfance, insouciance des inquiétudes de la vie: Goblin, Voyagé qui ce Space Invaders l'amusait tellement, je l'ai alors observé d'une manière distraite... du moins au début. Puis, attiré par les musiques et sons distrayants, typiquement nippons, des personnages, je n'ai pu m'empêcher de m'approcher de ce jeu avec une curiosité non feinte. C'est alors que j'ai vu les couleurs chatoyantes, vivres et claires, sur l'écran vidéo. Ce fut plus fort que moi et, oubliant toute pudeur, toute retenue, je me suis littéralement jeté sur le joy-stick, persuadé qu'il était de mon devoir de l'aider.

Goblin. L'instinct prime toujours ! Et c'est au fur et à mesure des stades, charmé par les mimiques des sortes de soucoupes volantes, séduiré par les effets de zoom, que j'ai pris les deux joys pour moi tout seul! Et rien que cela ne soit pas très moral, ça n'en était que meilleur.

J'ai donc l'honneur de vous présenter Cosmo Gang, 3ème Space Invader de Namco. Il reprend les meilleures caractéristiques

de Gargi, son illustre prédécesseur, tout en dotant un intérêt nouveau à ce style de jeu.

Les décors de fond sont très fins, bien colorés et mettent en valeur les ennemis. Qui plus est, ils ne sont pas inutiles au jeu (ce qui ne gâche rien) puisque de petits points qui en sortent grossissent, GROSSISSENT pour atteindre finalement leur taille de vilains ennemis. Ou bien, histoire de changer, des trous se font, cassant ainsi le décor, trous de quels surgissent les ennemis. Ces derniers changent après chaque stage et vous avez ainsi le loisir d'apprécier de fantasmagoriques fresques issues tout droit de l'imagination "débriolée" des programmeurs nippons.

Dans les premiers stades, les ennemis sont bien gentiment en rangs et, avec un minimum de logique, il est possible de les dégommer rangée après rangée. Mais au fur et à mesure, ces derniers, disciplinés, évoluent dans un désordre des plus charmant. Ainsi, ils vous narguent en se dandinant d'une jambe sur l'autre ou en vous tirant la langue quand l'envie leur en prend. Certains, en colère, doivent être touchés deux fois sinon ils tombent sur vous après la première fois en boules de feu. Ceci, sans compter ceux qui ont des bazookas et qui vous préviennent dans un anglais des plus accentué qu'ils vont faire feu.

Heureusement il y a de superbes armes à votre disposition... Celles-ci sont variées et amusantes mais le plus intéressant est le bonus qui transforme la tête de votre vaisseau (bien qu'il ça a une tête !) en une bouille de clown montée sur ressort.

Les ennemis sont alors figés d'effroi et de surprise; à vous d'en profiter pour les tuer, d'où l'expression "mort de rire". Il y a aussi un autre bonus qui forme une toile d'araignée sur tout l'écran; tous les adversaires pris dedans s'en trouvent ainsi ralentis.

Les stades de bonus (environ tous les dix niveaux) consistent à tirer sur cinq bestioles qui descendent pour vous piquer vos packs d'énergie. C'est sympa et ça rappelle l'ambiance des fêtes foraines.

Sous son aspect enfantin, ce jeu se révèle vraiment distrayant, attachant et un peu diabolique. Il est agréable, après avoir sauvé cinq ou six princesses, tué des cinquantaines de gobelins, repoussé deux invasions extraterrestres et descendu 19 mgs, de se repaquer loin de ce monde sanguinaire de brutes et de violence, de retrouver un peu de candeur quand - "vous laissez, j'vais ressembler mes nounours !!!



DOUBLE AXLE (TAITO)

Sachant que j'aurais dû avoir mon permis dans quelque temps (tout arrive), j'hésite encore sur le choix de mon futur bolide: Ferrari Testarossa verte à pois, orange fluo, une trottinette à friction ou un Big Foot pour me garer facilement dans les sombres ruelles parisiennes.

C'est donc avec une joie non dissimulée que j'ai vu Double Axle (sponsorisée par la prévention routière). Pour piloter Gros



Pieds d'une manière réaliste, les programmeurs ont fait tout ce qui était en leur pouvoir (sauf les odeurs, ils ont renoncé...). Vous avez ainsi : volant, accélérateur, manette de changement de vitesse (il y en a deux), marche arrière (simpliste, il suffit d'appuyer sur le bouton où il y a écrit reverse), nitro (un petit bouton aussi, c'est le printemps ça bourgeonne). C'est tout ce dont vous avez besoin pour rouler. Ce sont plus les réflexes que l'intelligence qui sont de mise ici. A moins que vous ne réfléchissiez devant chaque obstacle (arbre, rocher, hutte) pour savoir de quelle manière vous allez l'écraser.

C'est l'intérêt principal de ce jeu. Non pas de réfléchir, mais de détruire tout ce qui est devant vous. Le but du jeu est donc de finir dans les premiers, ce dans trois contrées différentes. Au niveau Beginner, vous franchissez des ponts, des ravins, coupez des arbres. Cela vous ralentit mais vous permet de fabriquer votre propre raccourci, il y a aussi des cabanes de bûcherons, et bien qu'il soit assez amusant de tester leur solidité, cela ne s'avère pas suffisamment rentable. Après chaque contrée et si vous avez fini premier, vous concurrez dans un show dont le but consiste à faire le plus de casse possible. Vous vous retrouvez ainsi, après la première course, dans un immense stade, en nocturne, la tension y est à son comble. Un, deux, trois, partez ! Le coup de feu tiré, le but consiste à détruire le plus de panneaux et le plus de voitures et, par l'intermédiaire de super-tremplins, rouler sur des bus. Très enrichissant... et surtout incroyablement défonnant pour les frustrés du Moulin à quatre roues.

La seconde contrée est en fait un désert qui vu la circulation, n'en a que le nom. Là, il y est, hélas, impossible de faire "jarter" les cailloux car ils ont, en effet, tendance à être des montagnes. Il faut donc se frayer un passage dans ce labyrinthe sableux. Et, au



début, on perd pas mal de temps, histoire de tester la marche arrière, bloquée devant un de ces pics. Heureusement que les autres se srachent aussi. Psychologiquement, c'est assez important de savoir qu'on n'est pas le seul à être nul, qui plus est, ça vous donne aussi des tas d'occasions de les rattraper. Toujours et encore des ponts, des précipices, des routes à choisir. Le seul gros changement est la météo. Des tornades évoluent et si vous les rencontrez, vous perdez de la vitesse. Pour s'en arracher, cela n'est pas si évident que ça. Si vous finissez premier, il n'y a pas d'hectic nocturne (c'est déjà héin!), mais plutôt une sorte de course dont le but consiste toujours à faire le maximum de dégâts, rassurez-vous. Celle-ci s'effectue dans les rues et ponts de la ville. Les voitures, telles des fourmis, se jettent littéralement sous vos roues, empressées et compressées de satisfaire votre besoin d'aller écraser une belle bleue ou une belle rouge, le feu d'artifice se fait tout seul et la ferraille vole de tous côtés.



Le stage des neiges est le plus intéressant. Il neige, surprenant, non? Et les voitures dérapent assez facilement. Les autres étant toujours aussi nuls, on a vraiment l'impression de se croire à une sortie de povrots le samedi soir dans les petites ruelles d'un village paumé. Evidemment, il y a toujours des arbres à faucher. Mais la conduite est beaucoup plus difficile à cause de la géographie même des lieux. Rouler sur un pont de neige aussi large que votre voiture, entouré de ravins à même de donner la chair de poule à un ours bab, ce qd n'est pas peu dire. Vous rentrez, un moment donné, dans une grôte. D'énormes colonnes de neige se trouvent au milieu de votre chemin. Et comme leur destruction n'entraîne pas d'éboulements, autant en profiter.

Ainsi, ce jeu s'avère défonnant. Cependant, les sprites qui sont justes devant vous sont trop grossiers et manquent de finesse. Pourtant, ce jeu s'avère comme toute assez agréable, voire super bien... après trois heures d'embouteillages dans Paris. Remarquez, à ce moment-là, le plaisir n'est que plus grand.



KNIGHTS OF THE ROUND

Oyez, humbles lecteurs le conte fabuleux de quelques chevaliers preux, que je vais donc vous raconter et par là même vous conter. L'honneur & le carnage chez les grands étaient de mise, jadis du temps mythique de la table ronde. Et c'est pour cela, m'oubliez, qu'ils firent Lancelot, Lancelot, Perceval et Arthur, face aux malins qui avaient leurs terres conquises & le Se graal ravi.

Eh oui, je sais, ça ne rime plus mais vous savez que ce n'est pas du tout évident d'écrire en vers (de terre) accompagnés de sublimes et recherchées rimes alléchantes.

Je sais que certains, même beaucoup parmi vous, aiment les Best Them All; c'est pourquoi en voici un nouveau qui aurait dû être testé le mois dernier mais il est arrivé trop tard; malgré tout il revient en force, ça c'est ben vrai!

Ainsi, il est possible de jouer à trois, si, évidemment la machine le permet, mais comme nous sommes en France, vous ne le verrez jamais.

Vous choisissez donc entre Lancelot, Perceval ou Arthur et, bien que les coups ne varient pas tellement d'un personnage à l'autre, ça fait toujours plaisir de voir de nouvelles cêtes balafrées et des armures bien rustiques.

Au début, pour vous montrer tout le chemin que vous avez à faire et donc tous les crédits que vous avez à claquer, une belle carte en 3D s'il vous plaît, s'affiche devant vos yeux exorbités. Les graphismes sont remarquables et persistent dans cette qualité tout au long des niveaux. Les adversaires qui vous font face sont variés et retravaillent l'ambiance mythique et légendaire des temps moyenâgeux.

Qu'il plus est le nom des personnages explique leurs capacités. Ainsi Faizan est très gros (ben ouais, y'a pas que les américains qui se portent bien, même très bien, voire pire, il y en a aussi



plein d'autres n'est-ce-pas Claude) et a eu des difficultés pour trouver une armure à sa taille. D'autres utilisent des moyens moins naturels que le bidé comme les épées, les haches et les lances, pour essayer de vous pourfendre. Ces armes sont plus ou moins grandes et, bien que cela ne soit pas représentatif de la virilité des adversaires, elles sont la preuve de leur habileté, souplesse et rapidité. Poussant le réalisme très loin lorsque vous donnez un coup d'épée ou de coupe, vous voyez entre les mains, le casque de votre ennemi glisse ainsi que son hémoglobine.

Si vous en avez assez de les traquer, vous pouvez prendre un cheval - après avoir réussi à désarçonner celui qui est dessus - afin de les écrabouiller à coups de sabots tranchants.

De plus, le scrolling et l'animation sont des plus agréables et de par là-même, fluides. Les ennemis de fin de niveau s'avèrent, somme toute, assez faciles à tuer, à condition évidemment que vous vous les chopiez dans un coin. Que dire de plus si ce n'est que ce jeu, retravaillant l'épopée du graal, mériterait d'être une légende et ce, bien que le scénario soit des plus banals.



Nous remercions la salle Jeux Vidéo's, 8 bidé de Sebastopol à Paris,

pour nous avoir permis de tester toutes ces machines

NINTENDO

BLASTER MASTER

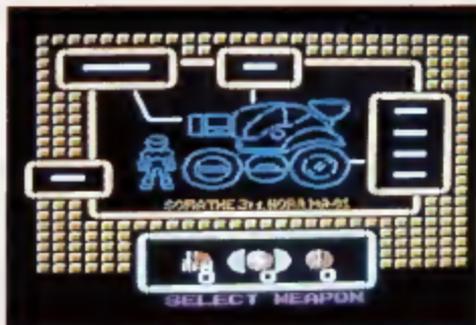
VOYAGE
AU CENTRE
DE LA TERRE
POUR... UNE
GRENOUILLE ! ? !



Voilà en quelques étapes, l'essentiel de l'histoire de Jason. Comme quoi, il peut ne arriver des choses à la suite de l'évasion d'une simple grenouille. Mais si les gens ne laisseraient pas traîner des blocs d'uranium dans leur jardin entre deux maïs de pierre et une cigogne au terre cotto, il y aurait beaucoup moins d'accidents et il est à peu près sûr que Paul Pôlboist n'aurait pas sa cette tête là. Qu'en so le diol

Jason s'amusait bien avec sa grenouille, oh ouï ! lui disait tout plein de choses intéressantes, il lui expliquait par exemple comment construire un grille-pain soi-même, le rêve de tout bon bricoleur ! Le hasard voulut que, dans le jardin de Jason, il y eut un bloc d'uranium pur. Jusque là, rien d'anormal. La grenouille, avide de liberté, s'enfuit alors soudainement et, entrant en contact avec le susdit bloc, se transforma en un être monstrueux mi-batracien mi-bougie (les mystères de la mutation génétique). Jason courut à son secours, c'est alors que le sol céda sous ses pas, l'envoyant plusieurs mètres plus bas. Jusque là, rien d'extraordinaire. En bas du gouffre dans lequel Jason gisait, il y avait un véhicule d'exploration de type MX-0136-3X avec une combinaison portant l'initiale J. Tout cela est bien amusant mais jusque là, toujours rien d'inhabituel. Dans un éclair de génie, Jason sut alors qu'il était l'Elu ! L'Elu de quoi, il n'en savait rien, mais c'est toujours pas mal de se savoir l'Elu de quelque chose. Sans perdre un instant, Jason enfila la combinaison, grimpa dans le véhicule et partit pour une mission dont il ne savait pratiquement rien encore.

Les éléments importants se trouvent bien souvent dans des endroits inaccessibles ou du moins difficiles d'accès. A vous de trouver la voie (pas Diesel, celui là, il serait bon de la perdre au fin fond du Sahara) qui mène au laboratoire final, celui où attend un boss, et un cadeau surprise ! On ne s'emballe pas, ce n'est pas un grille-pain !



Voici votre véhicule. Les grands vélos qui l'actourent devront, comme de bien entendu, être remplis par d'utiles ustensiles dûment récupérés après de farouches et sanglants combats.



Ne serait-ce pas là... non, ce n'est pas. Il ne s'agit que d'un des éléments essentiels à la composition de votre véhicule. Grâce à cet angle, vous pourrez espérer aller plus vite, plus haut, plus loin!

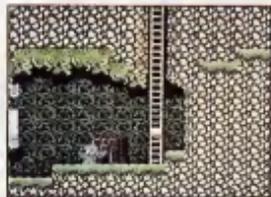


L'avantage du véhicule tout-terrains MX-0136-3X, c'est qu'il passe vraiment partout, même sous l'eau! D'ailleurs, je ne vous cacherais pas qu'il y a un passage essentiel à la bonne continuation du jeu quelque part, là-dessus, au milieu des méduses, les seuls animaux avec Mylton Farmer à avoir un lien de parenté avec les oeufs en plat.



Dans la seconde phase du jeu, il vous faudra sortir de votre véhicule pour, à pied, explorer divers labyrinthes. Dans ces lieux se cachent des monstres aux allures surprenantes, gardiens de bonus de vie ou d'armement. En outre, chaque dalle est susceptible de cacher un bonus de vie ou d'armement. Alors, n'en laissez aucune sans avoir, au préalable, donné un bon coup de laser!

Premier boss à abattre, il n'est pas le plus facile! Pour une fois, vous aurez à faire à un cerwan, un vrai! Lui, se sert de ses tentacles d'une façon originale en les envoyant au peu n'importe où. L'ennemi Jaspé, si on a dû perdre une large majorité de ses tentacles! Les boss aussi savent prendre des risques pour vaincre!



Blaster Master est un jeu auquel on ne peut pas reprocher de ne pas être original, d'offrir de nombreuses prises de jeu différentes en faisant ainsi deux jeux en un fait une idée qui, sans être totalement novatrice, était excellente. Les graphismes font preuve de variété, et même s'ils ne sont pas toujours du meilleur genre, ils sont toujours bien sympas. Le scrolling multidirectionnel n'est pas ce qu'il se fait de mieux, surtout lorsque l'on passe verticalement d'un écran à un autre. En effet, à ce moment là, les sprites ont tendance à disparaître de la plus singulière façon (heh! il est où mon monstre?). Sinon, d'une manière plus générale, l'animation n'est pas ce qu'il y a de pire. Malheureusement, on se satisfait amplement de ce que le jeu offre. Ce n'est pas du Mozart, mais bon... Blaster Master est un jeu suffisamment difficile, original et complet pour vous tenir en haleine (et une bonne, du pur Ultra-utile!) pendant un bon bout de temps.

TSR



Ouf, je me sens mieux! Ayant déjà joué à Captain Planet et à The Hunt for Red October, je commence à être dégoûté de la vie et des shoot them up de série B au premier chef. Allez hop, on se prend une bonne bouffée d'air frais avec Blaster Master et on répat, au combat, avec un enthousiasme tout neuf. Ce n'est pas qu'il soit particulièrement beau ce jeu, mais il ne manque pas d'originalité et Captain est vraiment créatif. De plus, les différentes prises de jeu sont suffisamment variées pour relancer l'intérêt de jeu. Voilà un jeu comme on les aime et si son titre n'est pas connu et s'il n'est pas tiré d'un film, on s'en fait moyennement, car c'est autrement mieux que les jeux marketing!

AHL

EDITEUR : SUNSOFT
GENRE : ACTION
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : INFINIS

GRAPHISME : 15
ANIMATION : 13
SON : 14
MANIABILITE : 14

86%



Arrivé au cœur des bases ennemies, le Capitaine devra être capable de trouver le bon passage menant vers la salle principale. Pour réussir, il lui faudra essai de divers boons au bon moment. On ne va pas rigoler (ah! ça va!)

Hé! hé! Mieux va pas, il va falloir passer. Certaines mines explosent à votre simple approche. Soyez donc au alerte vous risquez de vous retrouver englobé de pollution, ce qui n'est pas des plus amusant.

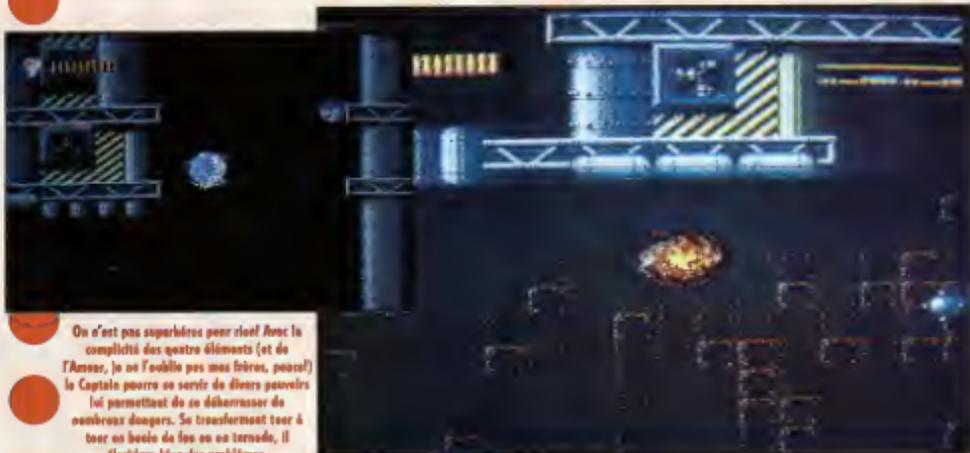


CAPTAIN PLANET, LE 3615 DE PLANETE EN PÉRIL!



Dans le futur, notre belle planète sera aussi belle qu'un immense dépotoir où les rares humains restants, auront des regards de mouche, ce qui n'est pas sans charme, regardez donc Marie Laforêt! Pour éviter tout cela, notre bon XXème siècle possède son héros au regard si doux : le Captain Planet. Une création 100% US, ce qui promet! Aidé des quatre éléments et de l'amour, peace mes frères, Captain Planet s'en va en croisade contre les pollueurs et les assassins (appelés aussi parfois, par le vulgaire, chasseurs!) Plats-formes pétrolières et glorieux massacreurs de bébé phoques, en garde!

Dans divers véhicules, vaisseau et hélicoptère, le Captain parcourt les mers et les airs à la recherche de cette racaille sans principe et sans cervelle, ce qui va de pair. Une fois sur place, il pourra entrer dans les bases adverses où attendent de nombreux animaux capturés.



On n'est pas superhéros pour rien! Avec la complexité des quatre éléments (et de l'Amour, je ne l'oublié pas mes frères, peace!) le Capitaine pourra se servir de divers pouvoirs lui permettant de se débarrasser de nombreux dangers. Se transformant tour à tour en boule de feu ou en tornado, il éliminera bien des problèmes.



Voilà l'une des plates-formes qu'il faudra détruire. Le pétrole, c'est bien bon, mais ça emplit beaucoup de monde. Alors bon! Captain Planet arrive, trois coups de rayon mortel de feu et l'en mable tout ça! Heureusement que les grilles-pain ne marchent pas au pétrole, sinon il y aurait deux mots à dire au Captain. C'est mal qual, on se plainte pas avec certaines choses!

L'avantage (enfin, c'est un bien grand mot!) de voisiner de Captain, c'est qu'il peut faire demi tour. C'est passablement inutile et dangereux, mais ça fait du bien de pouvoir se dire que l'on peut toujours rentrer chez soi!



Captain Planet est un jeu intéressant. Il est, à mon avis, le jeu de combat qui mériterait le plus d'être développé. Beaucoup de choses à attendre des versions futures, mais il y a tout de même l'absence de la fonction de sauvegarde, ce qui est un peu dommage. Les graphismes sont très agréables, et les musiques sont très agréables. Une mention de félicitation pour l'ambiance sonore. On pense à un jeu qui est très agréable à jouer et qui est très amusant et qui est très amusant et qui est très amusant. **T.S.R.**



Un jeu très amusant qui donne le beau rôle à l'écolo, c'est sympa, mais ça ne fait pas nécessairement un bon jeu. Le moins que l'on puisse dire, c'est que ce shoot them up écolo n'est pas passionnant. Néanmoins, le niveau de difficulté est très élevé et il faut s'habituer comme un mélange pour avoir une chance de progresser un petit peu dans le jeu. On se demande bien pour quelle raison on ferme un tel effort, alors que l'on est absolument pas motivé. Alors, Cap, ton Planet ou pas, je ne vous recommanderai vraiment rien de ce jeu. **A.M.**

NOUVEAU CHEZ MICROMANIA !!

Tous les Hits et les Nouveautés N.E.S. et Super Nintendo disponibles chez MICROMANIA !!



MICROMANIA LYON LA PART-DIEU

Niveau 1 . Face sortie Métro 69000 Lyon . Tél. 78 60 02 29

MICROMANIA LES 3 MOULINS

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



EDITEUR : MINDSCAPE
GENRE : ACTION
DIFFICULTE : DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : PASSWORD

GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 16
MANIABILITE : 09
SON : 11

NOUVEAU à Lyon

NOUVEAU

55%

NINTENDO

CORVETTE ZER-1 CHALLENGE

LA PLUS BELLE VOITURE DU MONDE DANS DES COURSES DUELS INFERNALS !

Avec les Ferrari et les Lamborghini, la Corvette est sans doute ce qui se fait de mieux en matière de véhicule sport haut de gamme.

Atteignant la vitesse de cent kilomètres/heure en moins de cinq secondes elle fonce pour des pointes à 282 km/heure! Avec ses 385 chevaux, vous ne risquez pas de vous ennuyer dans cette série de courses auxquelles vous voilà confronté. Tous les pilotes possèdent la même voiture que vous. Autant dire que seules les capacités de pilote viendront faire la différence! Pas moins de huit pilotes différents à affronter. Chacun d'entre eux possède ses propres techniques, sa propre attitude au volant. Tenez compte des conseils qui vous seront donnés en début de course et vous aurez alors toutes vos chances!

A vous de sélectionner votre adversaire. Sachez tout de même qu'ils sont placés par ordre croissant de difficulté. Choisir A.J. Turko en tout début, c'est sans doute très frime, mais ça ne mènera pas à grand-chose.



Vue latérale pour l'arrivée comme pour le départ de la course. Il ne s'agit là que d'un des voeux qui vous seront proposés (plutôt imposés) au cours de course.

Appréciez vous-même les capacités de votre bolide. Cette fiche technique vous fournira tous les renseignements qui régissent votre culture générale. Bien sûr, ça ne vous explique pas comment fonctionne un grille-pain, mais bon, on ne peut pas tout avoir!

	ACCELERATION
ENGINE: 50HC, 32-VALVE FOUR-CAM V6	800
HORSEPOWER: 375 BHP @ 5500 RPM	90
MAXIMUM ENGINE RPM: 7000	20
PERFORMANCE: 0-50 MPH IN 4.4 SEC.	70
0-100 MPH IN 8.5 SEC.	60
TOP SPEED: 176 MPH	50
BODY/FRAME: VIDEO RACER, 200 MPH	40
BREKES: 4 WHEELS, 5 STEEL	30
TIRE: ZRATED 200 MPH 275/40ZR17	20
GEAR: 5, 3.91, 3.28, 2.75, 2.27	10
WHEELS: CAST ALLOY, 17 X 5.5 (F), 17 X 6 (R)	0
	0 2 5 7.5 10
	TRK (SEC)



Lorsque les deux Corvettes seront côte à côte, c'est, vu d'hélicoptère, que la course sera présentée. Il s'agit sans aucun doute de la vue avec laquelle on a la plus de facilité à piloter. Dommage qu'elle ne dure que l'espace d'un dépassement!

Sur la route, il y aura une masse d'autres voitures. Vous ne croyez tout de même pas que l'on a réservé la route rien que pour deux Corvettes! Plaquez d'huile, carburant supplémentaire, voitures et motos, avions... il y aura de quoi vous occuper sur la route!



La majeure partie de la course se déroulera sous cet angle de vue. Celui des deux concurrents qui aura la tête aura aussi la plus large partie de l'écran pour lui tout seul. Le second, lui, ne devra se contenter que d'une petite fenêtre en bas à gauche. C'est comme ça quand on n'est pas particulièrement bête.



Seconde course sur la Nintendo de maïs ci, Corvette 2R-1 Challenge est facilement la meilleure.

Avec *Road Fighter* en lice, ce n'était pas dur, c'est vrai. Première originalité de ce jeu, la variété des vues de la course. Dans chaque cas, les graphismes et l'animation sont suffisamment corrects pour que la jouabilité soit extrême (même en ce qui concerne le passage des vitesses qui en plus, souffre le luxe d'être logiciel), on n'en dérivait pas plus. Ce n'est pas toujours évident de distinguer ce que l'on doit faire, mais la grande vitesse peut expliquer bien des choses. Ahes... Autre avantage de ce jeu, la possibilité de jouer à deux, qui évite de le ranger au placard entre deux grille-pain, une fois les courses remportées quatre fois. Si les chances de voir les vus tentent, marquez donc pour ces Corvettes, elles vous feront passer de bons moments.

T.S.R.



Les courses automobiles ne sont pas très nombreuses sur Nintendo et celle-ci vous permet de jouer à deux, ce qui n'est pas négligeable. La réaction est satisfaisante, même si l'animation n'est pas toujours convaincante, et la jouabilité est bonne. Ici, dis, je ne suis pas vraiment enthousiasmé sur ce jeu car je ne trouve pas que cette course soit particulièrement excitante. En jouant tout seul, Corvette sera fort amusant même les incondionnels du genre, surtout s'ils ont l'occasion de jouer avec un copain.

AHL

EDITEUR: MB
GENRE: COURSE AUTOMOBILE
DIFFICULTE: MOYENNE
NOMBRE DE JOUEURS: 1 OU 2
CONTINUE: 0
NIVEAUX DE DIFFICULTE: 1

GRAPHISME : 15
ANIMATION : 15
SON : 14
MANIABILITE : 16

76%

NINTENDO

LE RETOUR DE LA VENGEANCE DES TOUJOURS DEUX MEMES HÉROS !

Dans la seconde partie de cette grande saga que sont les Double Dragon, vous partiez au secours de votre fiancée, la jeune Marion, enlevée par les Guerriers de l'ombre. Alors que tout était rentré dans l'ordre, Marion refait des siennes et disparaît à nouveau. Pour la récupérer, il faut, cette fois, retrouver trois pierres magiques et sacrées dispersées de par le monde. Ces pierres serviront de monnaie d'échange contre Marion. Tout cela ne serait pas arrivé si, au lieu de s'attacher à Marion, les deux jeunes gens héros de ce jeu ne s'étaient amourachés d'un grille-pain, car personne ne s'intéresse à un grille-pain! Quoi qu'il en soit, revoci ces deux guerriers, maîtres en arts martiaux, repartis pour les yeux de la belle Marion avec cette fois, dans leur poche, leur nunchaku et une barre à mine... Ils ne sont pas prêts à régler !

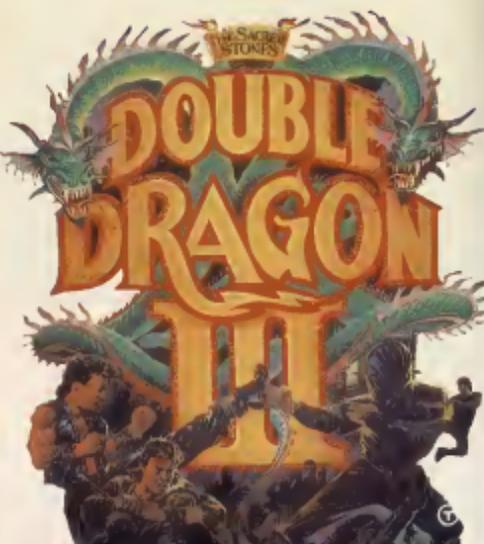
Tout comme le second Double Dragon (et non pas le premier), le jeu pourra se jouer à deux simultanément. Deux modes vous seront proposés pour cela. Un mode où vous ne pourrez pas vous parler de coups, et un mode où tout sera permis. A choisir en fonction de votre humeur. Si jamais vous jouez contre un(e) professeur d'allemand, je vous conseille le second mode, vous êtes sûr d'apprécier pleinement le jeu !



L'histoire, telle que vous l'apprendrez au début de partie. Un soin tout particulier a été apporté à ces écrans, alors il serait dommage de ne pas y jeter, au survol, ce qu'un rapide coup d'œil.



Le principe de coups est largement suffisant pour satisfaire votre moindre pulsion de violence. Coups de pieds, de poings, de coudes, de genoux, prises incroyablement violentes... tout ce qu'il convient à un bon jeu de boxeur sera mis à votre disposition.





La série de Double Dragon est un grand classique des jeux baston, mais les amateurs de pinball et de bosses risquent fort d'être négus cette fois. Si Acclaim avait parfaitement révisé Double Dragon, on ne peut pas en dire autant de ce troisième épisode. Bien sûr, on peut toujours jouer à deux (rien que le principe intrinsèque du jeu d'arcade original vient du fait que l'on peut jouer à trois), mais l'action est assez lente et l'on s'en lasse très rapidement. Mais surtout, ce troisième épisode n'apporte pas grand-chose de neuf, à l'exception de quelques nouveaux coups assez spectaculaires. Un jeu de baston de qualité moyenne à réserver uniquement aux inconditonnels du genre, si vous ne les avez pas, achetez plutôt Double Dragon II ou encore les tortues ninja II.

AHL



Comme toujours, vos poires ramasser au cours de votre divers objets stabilisés à l'ennemi : couteau, dé à roulette... Grâce à ces "plus" ou armement ne seront que prévisibles, mais ils vous permettront de déloger efficacement l'écro dans un jeu où il est très dur de faire dans l'espérance.



Ce leuher de troisième zone sera le premier boss de cette affaire mystérieuse. Peut-être vous ferait-il certains renseignements utiles pour comprendre celle qui se cache derrière toute cette affaire? J'en doute, mais je ne voulais pas vous tuer le moral si tôt!



Même au cours de jeu, il ne tient qu'à vous de changer de personnage. C'est aussi sur cet écran qu'il vous faudra choisir entre les armes en votre possession.

Mais spectaculaire que la grandiose (et là j'insiste lourdement!) Kim Silver, la démonstration de manche que vous pourrez faire, sera tout ce qu'il y a de plus efficace. Avec juste une attaque en shomon obli, vous serez capable de passer bien des ennemis. Damage que le nombre de coups à porter soit limité à quatre! Conservez cet atout pour le boss, ça ne pourra qu'être tout à votre avantage.



Il semble bien que les grands jeux soient le nom de Double Dragon, quelque chose, son scénario soit tout de curieux et de moins original. Cela pour dire que ce Double Dragon est un jeu qui de baston qui s'inscrit dans la grande tradition de ces jeux qui s'inscrivent sur le Nintendo à trois. Seule nouveauté de ce jeu n'est pas la hauteur. Ce n'est pas, au plus dérivé, ni qui est assez dérivé, sera pourtant que le jeu en devient incertain. Pour le reste, il n'y a pas grand-chose à dire. Les graphismes, les sons et la maniabilité rendent le tout très agréable, voire même plus. En outre, le niveau de difficulté est suffisamment élevé pour que le jeu ne se finisse pas trop presto. A quand Double Dragon IV? Si ça peut aider les programmeurs, j'ai une super idée de scénario : c'est l'histoire de Nelson qui se fait enlever.

TSB



EDITEUR : ACCLAIM
GENRE : BASTON
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUE : 0

GRAPHISME : 15
ANIMATION : 11
SON : 15
MANIABILITÉ : 15

80%

NINTENDO

the DREAM MASTER

20000 LIEUES SOUS LES REVES!

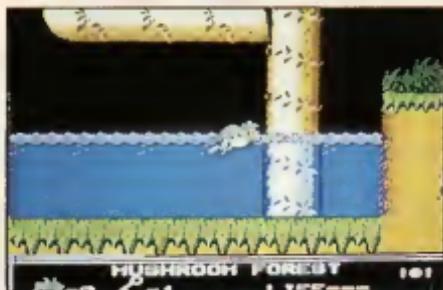
Le jeune Némio est un invétéré dormeur, il est devenu, au cours des ans, ce que l'on pourrait appeler un litophile. Son lit et lui, c'est une grande histoire d'amour. Un beau jour de l'année 1905, alors qu'il était précisément au lit, une jeune fille fit (pas jeune fille!) irruption dans sa chambre. Elle lui parla longuement de sa voix suave de fée. Car oui, il s'agissait d'une fée! Qui d'autre pourrait surgir à l'improviste dans la chambre d'un jeune garçon en pleine nuit (hormis Patrick Dupond, bien sûr)? Némio fut alors investi d'une mission. En tant que spécialiste du rêve, il devait voler au secours du Pays des Songes, assailli par le Roi des Cauchemars. La Princesse des rêves, prise au dépourvu et n'ayant aucun combattant dans son royaume, ne pouvait faire appel qu'à Némio. L'heure est grave et bien avancée déjà, Némio se glisse entre ses draps, une grande aventure va commencer... celle qui doit... libérer... le P... Pays des rêves... Rooooonni Pschitt!

Voici l'une des métamorphoses possibles de Némio. Pour réussir ce tour de force, il devra, à l'aide de son stock illimité de bombes, gouverner certains animaux, ce qui les endormira. Une fois l'animal inconscient, Némio se vautre simplement dans sa peau, ou lui glissera dessus pour le dompter, gagnant à chaque fois des aptitudes spéciales ou rapport avec sa forme. Dans le pays de la grenouille, attentez les boeufs!

Rêve ou réalité? Bien étrange que toute cette affaire-là! Les rêves dans lesquels sera projeté Némio ne manqueront certes pas de piquet, mais ils manqueront singulièrement de griffe-pain. Dans le dringable qu'appartient Némio de sa fenêtre, une fois attend de délivrer vos messages... Un mystère onirique bien hermétique.



Au pays des champignons, et non pas des schtroumpfs comme ce a pu l'ontendre dire, Némio devra se méfier de bons nombres de créatures carones et maléfiques. Dans ces lieux, deux clés sont sous la terre, deux au dessus de champignons et... Je vous laisse le découvrir seul. Sachez que pour atteindre la dernière clé de ce niveau, vous devrez faire un tour de lésard!





Dans chaque monde, vous trouverez un informatif qui vous instruit des principales difficultés du niveau. Vous apprendrez, entre autres, ce qu'il vous faudra trouver en priorité, et bien souvent, où dénicher ce bien précieux.

Sur le dos du giraffe, grimpez aux arbres et dévaliez des pîches aux monstres qui vous croisent. Lors de l'escalade de ces arbres, sautez rapide pour éviter les dérapages flacons qui vous tomberont droit dessus.



Une fois ce léopard dompté, à vous les serfses verticales! Dès le second niveau, le léopard sera encore un fois essentiel, et il faudra savoir faire très fort pour le trouver!

Dans le pays de la saepe, vous pourrez explorer les profondeurs de sol, pour y dénicher les clés nécessaires pour passer le niveau. Si ces clés se trouvent facilement dans le premier niveau, dès le second, les choses se compliquent.



J'aime beaucoup le jeu d'horreur de Capcom (faut dire que j'adore systématiquement tout ce que fait Capcom!) et je suis ravi de le voir arriver sur Nintendo, même si cette conversion ne suit pas toujours fidèlement le déroulement du programme original. Il faut dire qu'une fois de plus l'interprétation de Capcom est une petite merveille, avec des graphismes sobres et colorés. L'action est très prenante et l'on ne s'ennuie pas une seconde en compagnie de Little Nemo. Dream Master est le meilleur des nombreuses nouveautés du mois sur Nintendo et je vous conseille de ne pas le rater. Capcom, c'est du tout bon!

AHL



Jeu de plates-formes dans le plus pur des traditions. Lors, Dream Master met en avant un bon nombre de qualités, aussi bien techniques que non-techniques. Les graphismes de ce jeu méritent bien des accolades: ils sont superbes, sobres par leurs formes (qui ne sont pas plates malgré le titre du jeu!) que leurs couleurs. La preuve est faite que la Nintendo peut offrir autre chose que ces teintes orangées habituellement liées devant lesquelles on ne peut rationnellement rester sans d'esprit. Les musiques s'ont mega-ultra-hyper-super sympathiques ce qui apporte un plus non négligeable pour l'ambiance (al jeu dell excellente, en partie grâce à cet ingénieux et très drôle système de métamorphoses. Avec le New Zealand Story, Dream Master vient combler les amateurs de jeux de plates-formes.

T.S.R.

EDITEUR : CAPCOM
GENRE : PLATES-FORMES
DIFFICULTE : MOYENNE
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : INFINIS
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1

GRAPHISME : 17
ANIMATION : 15
SON : 15
MANIABILITE : 15

90%

NINTENDO

UNE STAR DE SÉRIE B
POUR SAUVER L'UNIVERS!

GODZILLA MONSTER OF MONSTERS

Partout, dans l'univers, des hordes d'extraterrestres mutans surgissent, détruisant tout sur leur passage, même les innocents grille-pain, et n'épargnent pas même l'humain le plus frêle! Il fallait un grand héros, et pour être grand, ça, il l'est: 37 mètres de haut... Godzilla, la star la plus laide de toute l'histoire du cinéma, aidé de Mothra le papillon géant, vient aider l'humanité! Quel costume, ah! non, quel physique! En face, dans le camp ennemi, il y a aussi des monstres tout aussi hideux qu'il faudra combattre! Avant cela, à vous de traverser les vastes étendues de terrain, sur la Terre, Mars et bien d'autres planètes! Prenez le chemin le meilleur si vous voulez ressortir de ces traversées en bon état, car il faudra encore investir la base ennemie. Une journée bien chargée pour les deux monstres, tout nouveaux alliés de l'humanité.



Godzilla est un dragon monstrueux qui fut le vedette d'une longue série de films japonais, mais (hugues, made in Japan dans les années cinquante). Pour son arrivée sur la Comédie Nintendo, les auteurs de ce programme ont conservé l'esprit de la série et ils en ont même rajouté, car ce jeu est encore plus féroce que les films, ce qui est un exploit! Plus mal tu meurs l'as graphisme est mieux, une animation méridionale, un scénario innovant et une jouabilité plus que délicate, ce machin a vraiment tout pour plaire! Godzilla est un prétendant sérieux au titre de double de l'année, à éviter échauffement.

AHL



Sur ce tableau de jeu, à vous de déplacer vos deux monstres et de tirer avantage de la géographie des lieux. Le but n'est pas, comme on pourrait le croire, d'attraper les monstres adverses mais bel et bien de soigner vos 4 aspects des bases.

Mothra aussi ne se dérange pas si seul. La voilà dans un combat, seul à seul, avec l'un des monstres adverses. Ce n'est pas un gros morceau, on tirait sans interruption, Mothra en viendra à bout à son vitesse hallucinante.



On a pu voir qu'il était possible de faire du mauvais en partant du bon (cf. Octobre Rouge) mais était-il possible de faire du bien en partant du nul? En voilà une bonne question! Vous connaissez certainement Godzilla, ce monstre qui hantait les écrans, il y a quelques siècles. En fait, le jeu reprend parfaitement le schéma, 5 années plus tard, des films - baston, je traque, euh! l'un dans l'autre. Et ainsi de suite. Le côté stratégique existe mais il est réduit à sa plus simple expression, ce qui le rend très facilement insignifiant. Si ce jeu présente un avantage, ce sont certainement ses graphismes qui, à surprise, ne sont pas terribles. Il est presque préférable de voir le jeu que les films! Humage que l'animation de suivre plus et que les déplacements et les mouvements trop lents viennent gêner le plaisir que l'on pourrait avoir à découvrir ce jeu de baston baston.

T.S.R.



EDITEUR : TOHO
GENRE : STRATEGIE/ACTION
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : PASSWORD

GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 12
MANIABILITE : 09
SON : 14

58%

NINTENDO

AH! LES COUSES DE LA MORT!
AH WOUAIIH, D'LA MORT!

ROAD FIGHTER

Une piste, un lot de voitures de sports, un carburant minimal, voici en quelques mots les ingrédients de ce qui vous attend avec Road Fighter. Une fois lancé sur la route, à des vitesses déliantes, à vous d'éviter soigneusement les autres concurrents ainsi que les flaques d'huile, nombreuses sur ces routes perverses. Il faut savoir, pour bien comprendre l'ambiance qui imprègne ces courses, que le moindre accident se termine, sauf exception et dérapage contrôlé, dans le décor. Une seule solution pour découvrir les pistes suivantes, franchir la ligne d'arrivée avant que le carburant ne vienne à manquer. As du volant, à vous de jouer!

Vous voilz dans une course, bougez avec prudence pour éviter le carambolage! Un accident est si vite arrivé... Remarquez, vu le niveau de fuel (qui correspond en fait littéralement au temps imparti) il y a comme un problème pour terminer la course. Donnage, on s'assistera pas à un D.O.A. Dead on Arrival!



Dans la petite barre à gauche de l'écran, vous pouvez voir votre position actuelle sur la piste. Le drapeau bleu en haut à gauche marque l'arrivée. Jamais ce drapeau bleu ne se sera fait attendre avec autant d'impatience!

La voiture blanche qui vous précède est en fait en bonus qu'il sera bon de récupérer. Non seulement vous gagnerez des points, mais aussi du carburant, ce qui vous sera plus qu'utile pour clerc le parcours, vous pouvez en être sûr.



Encore un jeu comme ça n'arriverait, ne jamais en voir. Cette course de voitures est d'une médiocrité sans égale, que l'on préviennent vite le Gaïnéto Boock des prochains Graphiquement, il n'y a rien, hormis un tas de pixels colorées que l'on veut nous faire passer pour des voitures, musicalement, il n'y a rien, hormis un ou deux bruits mécaniques et enfin, même le maniabilité laisse à désirer. Sans aucune originalité, ce jeu laisse de marbrer, et un marbre gris il est difficile de parler d'un jeu sur lequel il n'y a strictement rien à dire. Seule l'animation s'en sort indemne, ce qui ne vient pourtant pas ralentir l'intérêt du jeu. Il y aurait bien des choses à dire, non pas sur le jeu mais sur son titre de Road Fighter, titre qui ne peut plus donner, mais je m'arrête là, vous en avez sans doute suffisamment entendu. T.S.R.



Je n'ai pas jusqu'à dire que Road Fighter est une blague de la pire espèce, car il peut être relativement amusant le temps d'une ou deux parties, mais de là à dire que c'est un bon jeu il y a un pas que l'on ne peut pas franchir. Non seulement les courses ne sont pas passionnantes, mais ce n'est pas la réalisation qui relève le niveau, car les jets, hismes sont franchement moches et le fond de scène n'est guère plus convaincant. En avance, on évite une autre voiture, on avance encore, on ramasse du carburant et... on s'endor! Road Fighter n'est certainement pas un jeu qui fera fete dans l'histoire de la Nintendo, du reste je sens que je f'oublie déjà... ou fait, de quoi je vous parlez? AHL



EDITEUR : PALCOM
GENRE : COURSE
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : INFINIS

GRAPHISMES : 10
ANIMATION : 15
MANIABILITE : 11
SON : 09

49%

NINTENDO

LOLO 2

LOLO EST DE RETOUR ! ACTIVEZ VOS NEURONES !

Lolo est une petite sphère dont le principal atout est une intelligence ultra développée, l'opposé type de Madame Cresson (on ne peut être plus clair). D'ailleurs, certains de ses amis aiment l'appeler le cerveau sur pattes! Lolo avait, il y a encore quelques jours, une ravissante petite amie. Pourquoi cet imparfait? Mais parce que comme toute bonne petite amie en pixel, elle s'est fait enlever! Un roi maudit et maléfique la convoitait déjà depuis longtemps, il s'est donc emparé de la douce enfant. Réfugié tout en haut de sa tour, il pense n'avoir rien à craindre, toutes les salles de ce lieu sont gardées et piégées. Mais c'est sans compter sur la volonté et les neurones de Lolo qui, sans même dire au revoir à son grille-pain favori puisqu'unique, part tenter l'ascension de la mort. Salle par salle, à chaque fois plus proche de l'amour, à chaque fois plus intime avec la mort!

Rien de bien exceptionnel avec ces petits monstres verts qui s'arrêtent dès que Lolo les touche. L'estoc, c'est de ne pas se bloquer ou accéder aux coins bons en les arrêtant au mauvais endroit. Car si tous les coins ne sont pas ramassés, le coffre ne s'ouvrira pas et, par conséquent Lolo ne pourra pas sortir!



Là, monstre et son viedront vous poser de bien délicats problèmes. Pour vous en sortir, bloquez habilement le monstre avec le malle privée à cet effet, puis filez au coffre pour faire ouvrir la porte secrète. Songez qu'il est possible de passer SUR le coffre et qu'il n'écrite pas Lolo, contrairement au reste des éléments de décors.



Après les salles de chaque étage possédés, un escalier apparaît, vous emmènent vers l'étage supérieur où d'autres pièges, encore plus durs vous attendent. Par la suite, il faudra passer de la lave, mais aussi de l'eau en construisant des ponts. Pour construire ces ponts, les coins ramassés seront nécessaires; mais l'erreur ne sera pas permis. Construire un pont au mauvais endroit, c'est perdre à coup sûr. Il ne reste ensuite que la suite (en pressant la bouton select).





Les fiches que vous pouvez voir représentent des sous-obligatoires. Impossible de passer sans respecter le sens. Ici, le problème ne se pose pas trop, le réel danger étant la statue centrale qui lance des piques dès que vous lui faites face, cela sur n'importe quel côté. Pour l'exemple, voyez comment on se débarrasse d'elle et dites-vous que, dès le quatrième étage, tout deviendra quatre fois plus dur. Un délice pour masochistes!

Ces têtes de mort ne sont pas si mortes que cela puisqu'une fois le coffre ouvert, elles se mettent subitement à bouger. A vos ordres de les décaler et d'atteindre le coffre au plus vite, ce qui les détruit instantanément. Dans cette pièce, utilisez les coffres pour bloquer au maximum de ces têtes. Il vaut mieux prévenir que guérir, et en plus, ce Lolo, ça ne se gâche pas.



Si vous avez aimé Lolo, ce second épisode ne vous décevra pas car il offre de nouveaux niveaux encore plus tortus que les précédents, qui vont sérieusement vous secouer les méninges. N'attendez pas de savantes graphismes ou des effets spectaculaires, ce type de jeu ne s'y prête pas, mais tous les tableaux sont fort bien conçus et ils vous posent de sérieux problèmes. La progression de la difficulté est soigneusement dosée et vous ne risquez pas de venir à bout de cet excellent jeu de réflexion trop rapidement, à moins que vous ne soyez un surhomme. Venez donc vous prendre la tête en compagnie de Lolo, vous ne serez pas déçu du voyage!

AHL



Il n'est franchement pas évident de franchir sans peine toutes ces salles, et c'est sans doute cela qui constitue le point fort de Lolo 2. Bien sûr, il faut réfléchir (et même bouillir par moments) pour trouver l'issue, mais il faut aussi des réflexes fulgurants pour ne pas se laisser surprendre par la quantité de pièges qui abondent dans chaque salle. N'allez surtout pas croire que Lolo 2 soit "plus de fête", pas du tout, du moins pas avant quatre ou cinq heures de jeu consécutives. Les graphismes sont sobres comme il convient à ce genre de jeux mais ne sont à aucun moment faits à faire peur, ce qui n'est pas négatif. La maniabilité est parfaite, peut-être même trop précise parfois, en jouant au millimètre près, on les pièges de pièges ennemis qui viennent faire échouer les stratégies les plus audacieuses. La musique possède le même inconvénient que le jeu en lui-même, après plusieurs heures, on a une légère tendance à écouter nerveusement et à vouloir se mettre la tête dans son gilet-pan. A moins d'innombrables répétitions la musique (tout comme le jeu) est géniale. Un regret tout de même, une fois le jeu terminé, il n'y a pas de jolies musiques d'y retourner, c'est un peu dommage.

TSR

EDITEUR : HAL
GENRE : REFLEXION
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUEE : PASSWORD

GRAPHISME : 13
ANIMATION : 5
SON : 13
MANIABILITE : 16

84%

NINTENDO

THE NEWZEALAND STORY

UNE ROMANCE CHEZ LES KIWIS !

Tiki, un petit kiwi tout rikki, vivait heureux et amoureux aux côtés de sa tendre dulcinée qui lui faisait, comme il se doit, les yeux doux. Les oiseaux chantaient, le soleil brillait, les essais nucléaires retentissaient et une brise légère, soufflait par instant. *Aaaaah!* C'était tout le charme de la Nouvelle Zélande avant qu'une bande de braconniers ne vienne chercher les petits kiwis du pays pour les vendre aux zoos de ce même pays. Tous les amis de Tiki se sont fait enlever à cette occasion! Evidemment, le hasard étant aveugle, la jeune fiancée à elle aussi été l'objet de ce rapt (et non pas rap, il ne s'agit pas de smurleurs mais bien de braconniers) odieux. Faites rouler les tambours, sonner les trompettes et chanter les grille-pain! Tiki a décidé de partir tout seul au secours de ses nombreux amis. Il va lui falloir traverser tout la Nouvelle Zélande, un péripèle de longue haleine au bout duquel, il retrouvera l'élue de son cœur.



Pour ne pas trop vous perdre dans ces milleux bestiaux, vous pourrez suivre les flèches qui vous indiqueront la route à prendre. Après, il se vous restera plus qu'à trouver le moyen le plus judicieux pour prendre ce chemin, et c'est généralement là que ça se complique !



A chaque niveau et sous-niveau, il y aura un tendre petit kiwi qui attendra Super Kiki Tiki à la rescousse! Pas besoin de clé ou d'autre chose pour le libérer, contactez-vous d'aller à sa rescousse. Lors de la dernière étape de chaque niveau, il vous faudra aussi affronter un boss. Face au tout premier, une balaine, vous pourrez livrer le combat, même une fois englouti par le mammifère vorace. Et bien, mine de rien, un intérieur de balaine, c'est étonnamment ressemblant à un intérieur de grille-pain.



C'est au secours de plate-forme en plate-forme que Tiki se rapprochera de sa dulcinée. Pour trouver le sortie du niveau, appuyez sur start, vous obtiendrez un semblant de carte bien pratique pour ne pas partir à l'imperte où.



Vallé Tiki qui tire son flèche sur son ennemi du gauche, en précipite avec rage sur celui de droite (prenez qu'il n'a pas de pochaet politique, hormis peut-être l'écologie!) pour lui subtiliser sa tête de souris volante. Ces têtes, véritables accessoires entièrement dirigéables, vous permettent de passer des endroits dangereux (et là, c'est un euphémisme!) comme des toigs de plous.



Véritable croisement entre Spilt et Teti, Tiki devra aussi faire un bon nombre de ses recherches sous l'eau. Attention tout de même, pour ne pas défluer, il faudra remonter ça et là les bulles d'air nécessaires à une survie équilibrée et sans avaries. Sans air, Tiki se retrouvera aussi inerte qu'un grille-pain au fond de l'océan... Vallé une phrase terrible qui devrait vous faire réfléchir à ce dévotieux problème.



das est pour ce pas remonter le Mid de la Fortesse !



Que de feuille dans ces eaux de la Nouvelle Zélande, il y a même des coquillages qui se baladent un peu partout, comme dans tout bon zoo qui se respecte. Admirez ce passage les décors de fond qui, même s'ils ne sont pas très évolutifs, sont pourtant bien sympas. Agah! Bien sympas !

Bien sympas. Agah! Bien sympas !



C'est avec plaisir que l'on retrouvera sur le Nintendo de grand jeu d'arcade de Taito. Les différents niveaux ne sont pas toujours exactement les mêmes que ceux du jeu d'arcade, mais en revanche, on retrouve toutes les wrip zones secrètes que l'on découvre en brant dans le vide à certains endroits. La réalisation est assez soignée, avec des gros himes agréables, mais on regrettera la lenteur de l'animation qui retire un peu de piment à l'action. En dépit de ce léger défaut, un fanause bien avec Kiki dans ce zoo de Nouvelle Zélande.

ANL



The New Zealand Story n'est certainement pas un jeu tout nouveau, on en profite il y a déjà par mal de temps. Surtout, ce n'est pas un de ces jeux à propos desquels on dit qu'il n'a pas un coup de veau! De plus, le version Nintendo est excellent. Elle est tout d'abord graphiquement très réussie. Les décors sont travaillés et colorés, et les sprites ne sont pas en reste. De quel se plaint le peuple? De légères hétérologues instantanées problèmes d'animation? Ce n'est pas grave, des musiques de fond ton avec l'action du jeu font très vite oublier cette légère lacune technique. Les rencontres sont variées et chaque niveau présente suffisamment de situations différentes pour que l'on s'y intéresse. Sans aucun doute l'un des jeux de plates-formes les mieux réussies sur la console Nintendo, et peut-être même, le mieux réussie. Une bonne de raison pour sa moins y jeter un coup d'oeil !

TSR

EDITEUR : OCEAN
GENRE : PLATES-FORMES
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2

GRAPHISME : 16
ANIMATION : 13
SON : 15
MANIABILITE : 17

90%

NINTENDO



Le beau et vaste pays des Bubble Bobble est à nouveau aux prises avec le Baron Von Blubbal. Cet immonde fourbe visqueux a pris le contrôle de tout le pays, ne laissant pas un seul recoin sans un nid de monstres pernicieux! Pour renverser la situation, un jeune garçon, créateur d'arcs-en-ciel magiques, se met sur les rangs. Quel courage, on l'approuve bien fort! Sa mission : sortir de gigantesques puits avant que ceux-ci ne se remplissent d'eau, nettoyant du même coup le pays de ses impuretés. Ce n'est pas de sa faute si les robinets ont été placés au fond! De passerelles en poutres, le jeune garçon devra remonter, tout en se protégeant des monstres furieux, au seuil de la mort. Lorsqu'il n'y aura pas de passerelle sur laquelle sauter, il créera des arcs-en-ciel sur lesquels il pourra, l'espace d'un instant, marcher, accédant ainsi à l'issue du puits. La tâche est rude, c'est pour cela qu'il faut la lever à grande eau!

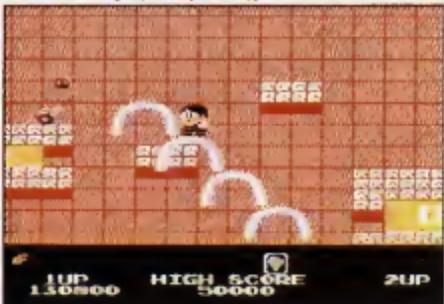
Pour abattre le tout premier boss, rien de plus facile, placez-vous au bas à droite et tirez sans cesse vos arcs-en-ciel. Sans vous fatiguer, vous viendrez à bout de cette orgueilleuse géante.



Un peu partout seront disséminés des bonus que vous apporterez nombre de points. Il faut parfois se servir d'arcs-en-ciel pour les faire apparaître, mais ils apparaissent aussi à la mort de certains créateurs. Pour tuer ces vilains créateurs pléios de pattes, douces quoi, il faudra les attendre, non pas avec un grillo-pain, mais bel et bien avec un arc-en-ciel. Heureusement que le stock est illimité!



Faire un pont d'arcs-en-ciel, c'est aussi basé qu'ophtalmien. À peine avez-vous posé le pied dessus qu'il commence à disparaître. À vous d'être suffisamment rapide. Si, au début, vous pouvez vous rattacher aux passerelles existantes, très vite, les chutes deviendront de plus en plus libres. Ce sont des arcs entiers que vous traverserez sans atterrir dans les niveaux élevés. Rapotez, n'est-ce pas? Je sais, je sais...





Courage! Le goal n'est pas leint! **Goal! Bets** est prêt de rentrer chez lui, il ne s'agit pas de football, mais d'un **Rainbow Islands! Box**, où on était-jet? Ah ou! le goal. Une fois la ligne franchie, plus rien à craindre! Un coffre arrivera, délivrant une masse de bonos que vous aurez la joie de collecter amoureusement.



Les jumeaux Sympthièmes? Faites donc un tour par là, vous changerez vite d'avis! Ce n'est pas une raison pour filer ensuite dans la chambre de votre petit frère et de tout casser, mais ça donnera peut-être à ce même petit frère l'idée lumineuse de tout remettre à l'abri.

On se croirait au pays de Drosco, et pour cause, l'ambiance est là! Au milieu des morts et des chasseurs, vos arcs-en-ciel voudront remettre une touche de gaieté. La nouvelle mode : le lincoln arc-ciel! Qu'elle bonne idée de mettre des couleurs chaudes! A conseiller vivement aux bons vivants!



Ces derniers temps, Nintendo fait dans le classique du jeu de plates-formes, ce qui n'est pas désagréable vu la qualité des jeux qui sortent. **Rainbow Islands** est entraînant comme peu de jeux peuvent le tenter de l'être. Plein de puces riches en action et en couleurs, on ne s'ennuie pas une seconde! La maniabilité exemplaire permet un jeu vite et rapide, comme il en faudrait plus souvent. Seule ombre au tableau, l'action qui devient assez vite répétitive, malgré la variété de situations et de monstres. Sortir d'un puits, c'est sortir d'un puits et ça ne se lit pas plus loin! Les premières sont magnifiques et se termine le plus rapidement à la situation, ce qui n'est pas plus mal. Un mot sur l'animation qui, comme dans tout jeu où la fluidité est un facteur important, préoccupe les joueurs. Rien à redire, un mot qui c'est de la Nintendo à bon, mais de la bonne.

T.S.R.



Océan nous régale en nous offrant le même très **Rainbow Islands** et **New Zealand Story**, deux grandes conversions des jeux d'arcade. Le **Tellus** sur Nintendo. Pour ceux qui ne connaissent pas ce classique, rappelons que ce jeu de plates-formes est le suite du légendaire **Put-It-Back**. Alors que la plupart des jeux de ce type a une nette tendance à se ressembler, **Rainbow Islands** innove, grâce à la présence des arcs-en-ciel qui servent à la fois d'armes et d'escaliers. On se prend tout de suite au jeu et l'on s'accroche pour tenter de le terminer. Rien à redire non plus sur le niveau de la réalisation, même si l'animation aurait supporté d'être légèrement plus rapide, et la fluidité est excellente.

AHL

EDITEUR: OCEAN
GENRE: PLATES-FORMES
DIFFICULTE: MOYENNE
NOMBRE DE JOUEURS: 1
CONTINUE:
NIVEAUX DE DIFFICULTE: 1

GRAPHISME: 15
ANIMATION: 14
SON: 12
MANIABILITE: 16

84%

NINTENDO

THE HUNT FOR RED OCTOBER

UNE CHASSE MONDIALE AU SOUS-MARIN NUCLÉAIRE!

Le commandant Ramius dirige un sous-marin nucléaire d'une puissance fabuleuse. Ce bâtiment, qui appartient à l'armée soviétique, s'appelle l'Octobre Rouge. Seulement, depuis un certain temps, Ramius en a assez de la Vodka, de Bakou et de la balalaïka et du caviar. Il veut maintenant passer à l'ouest, du côté des Etats-Unis. Son équipage avec lui, il s'engage alors dans une fuite désespérée vers les côtes du continent américain qui, paranoïaques comme pas deux, vont sérieusement s'inquiéter. Mais là n'est pas le problème, il faut pour l'instant parvenir à déjouer la surveillance mise en place par l'armée soviétique, ce qui ne sera pas une mince affaire.



 C'est tout un travail que de massacrer l'image de marque d'un excellent film et de parvenir à en faire un shoot them up venant faire honte au nom de ce genre. Si, tout comme moi, vous avez aimé le film, voir le jeu être véritablement de la peine. Déjà, faire un shoot them up à vitesse réduite était stupide. Un shoot them up lent, c'est une Ferrari sans roues, stупide! Si encore les graphismes étaient soignés, mais ils ne le sont même pas! Il faut vous parler de la musique qui, après cinq minutes de jeu, est à se défoncer de haut du Tour Montparnasse. Elle ne crée pas une ambiance stressante mais énervante. Pour ce qui est de l'animation, on ferme généralement les yeux sur les quelques déformations pour dire que c'est encore le moins mauvais. Essayer de vendre un jeu grâce à son seul titre, on nous l'a déjà fait, et c'est encore marqué!

T.S.R.

Un atout essentiel pour réussir, la collecte des bombes. Ici, c'est un missile que vous venez procurer. Grâce à celui-ci, vous obtiendrez des torpilles qui auront une longue portée et qui seront à tête



chercheuse, ce qui a le mérite de vous éviter de viser. D'autres bombes se trouvent, comme la coque de l'énergie nucléaire; à vous de faire très vite avant qu'ils ne disparaissent.

On se demande bien ce que ces étranges machines font sous l'eau? Pourquoi pas un grillo-pain aquatique pas pie? Au milieu de ces barres qui montent et qui descendent, l'Octobre Rouge devra se faufiler dans les étroits passages. Je ne vous dis pas ce que Fred aurait vu dans tout cela, mais il y a franchement de quoi s'interroger!



Après le livre et le film, The Hunt for Red October arrive sur le Nintendo. Hélas, l'aspect stratégique qui faisait l'intérêt du jeuquin est totalement disparu et il ne reste plus qu'un shoot them up sans grand intérêt. Il y avait beaucoup mieux à faire à partir d'un tel sujet, même si l'on prend l'opinion de réaliser un simple shoot them up sous-marin. Le niveau de difficulté est assez élevé et l'action n'est pas suffisamment présente pour que l'on ait envie de s'occuper. Et plus la réalisation est loin d'être un modèle du genre, avec des graphismes plus que sommaires et des couleurs d'une tristesse à vous donner le cafard pendant le reste de la journée. Ce octobre rouge est aussi exotant qu'une réunion du soviet suprême de la république URSS. C'est nul, camme.

AHL

EDITEUR: HI TECH
GENRE: SHOOT THEM UP
DIFFICULTE: DIFFICILE
NOMBRE DE JOUEURS: 1
CONTINUE: 0
NIVEAUX DE DIFFICULTE: 1

GRAPHISME: 11
ANIMATION: 13
SON: 09
MANIABILITE: 09

50%

149 FR L'ADAPTATEUR POUR AMSTRAD

Connectez une console de votre choix sur votre moniteur Amstrad CTM 644 ou CTM 464. Découvrez les joies d'une console 16 BIT sur votre écran. Très simple d'utilisation, il fera votre bonheur ainsi que celui de vos parents. N'hésitez pas à le commander...

ATTENTION
aux nouveaux
horraires

145 rue de Flandre, 75019 Paris. Ouvert du lundi au samedi de 10H30 à 19H00. Tél : (16)-140.38.02.38 et (16)-140.34.36.25.

Shoot Again

LE CLUB D'ECHANGE Shoot Again

(Le plus grand club d'échange de France)

ECHANGEZ VOS CARTOUCHES

Le club d'échange "SHOOT AGAIN", c'est :
- Plus de 350 cartouches (dont plus de 150 sur Megadrive) en stock permanent.

- Des jeux de qualité toujours en excellent état.
- Un renouvellement chaque jour des titres disponibles.
- Un service d'échange par correspondance rapide, intelligent et performant.

LES CONDITIONS :

- La reprise des jeux est limitée en fonction du stock disponible au moment de l'échange.
- Dans le cas où le jeu échangé serait déjà disponible, il ne sera repris qu'à l'unique condition que l'échange soit effectué dans le cadre de deux jeux consécutifs. Ceci afin de maintenir une grande variété dans les titres proposés.

LES TARIFS :

Super Famicom	60 frs	par jeu	ou 2 jeux contre 1 échange gratuit
MegaDrive	105 frs	par jeu	ou 2 jeux contre 1 échange gratuit
Sega CD	90 frs	par jeu	ou 2 jeux contre 1 échange gratuit
Master System	75 frs	par jeu	ou 2 jeux contre 1 échange gratuit
Game Boy	50 frs	par jeu	ou 2 jeux contre 1 échange gratuit

Buletin à découper rempli, puis à joindre avec le bon de commande ci-dessous à : Club d'échange Shoot Again, 145 rue de Flandre, 75019 Paris

J'envoie 2 jeux. Jeu(x) expédié(s) : _____
contre 1 et bénéficie des frais de port _____
gratuit

Je préfère donner 1 jeu contre 1 en 2/ _____
payant la somme de _____
correspondant à ma console et rajoute 30 frs de port _____

Jeu(x) désiré(s) : Y. _____
Z. _____
3/ _____
4/ _____
5/ _____
6/ _____
7/ _____
8/ _____
9/ _____

Megadrive	890 frs
Megadrive + 1 jeu	1 290 frs
Mega CD	3 890 frs
Mega CD + "Eamest Evans"	4 490 frs
Megadrive + 1 jeu + Mega CD	4 990 frs

*Nous consulter pour le jeu
La Megadrive comprend 1 manette, 1 table de jeu et 1 alimentation...

LES NOUVEAUTES...

Galaxy force II	399 frs
Hell fire	399 frs
Joe montana foot. II	449 frs
Kabuki soldier	429 frs
Marsal land	449 frs
Magical boy	399 frs
Merca	449 frs
Mickey mouse	449 frs
NHL ice hockey	490 frs
Out run	449 frs
Phantasy star II	590 frs
Phantasy star III	590 frs
Quackshot	449 frs
Rumark	295 frs
Shinny and darkness	590 frs
Sonic	449 frs
Spielerman	495 frs
Strider smart	399 frs
Strider	399 frs
Super monaco GP	449 frs
Super shinobi	399 frs
Super volley ball	295 frs
Tecmo world cup 92	449 frs
Thunder fox	399 frs
Thunder force III	490 frs
Toki	449 frs
Valls	490 frs
SD velle	275 frs
Wani wani world	399 frs
Wonder boy 5	490 frs
Y's 3	590 frs

LES CLASSIQUES...

After burner 2	399 frs
Alex kidd	299 frs
Beat warriors	449 frs
Devil crash	399 frs
Dhena	469 frs
Dick Tracy	399 frs
Double dragon II	349 frs
F1 grand prix	490 frs
F1 circus	490 frs
F22 Interceptor	490 frs
Fantasia	449 frs
Ghouls n' ghosts	449 frs
Golden axe II	399 frs



Super Famicom 1 990 Frs
Super Famicom + 1 jeu 2 490 Frs
Péritel pour SFC 499 Frs
Alimentation 199 Frs
Joystick JB King 690 Frs
Joypad ASCII ou HORI 695 Frs
La Super Famicom comprenant 2 manettes, une péritel et une alimentation.

LES NOUVEAUTES...	LES CLASSIQUES...
Contra spirit 695 frs	Actraiser 645 frs
RPM racing 695 frs	Area 88 545 frs
GPX cyber formula 695 frs	Arthur quest 695 frs
Top racer 695 frs	Castlevania 4 695 frs
Kardon 645 frs	F1 exhaust heat 695 frs
Strike gunner 645 frs	Final fight guy 695 frs
F1 grand prix 695 frs	F-zero 645 frs
Battle grand prix 645 frs	Goemon fight 645 frs
Super valls 695 frs	Joe and Mac 645 frs
Alimentation 695 frs	Pilot wings 595 frs
Super shobis 695 frs	Populous 595 frs
Super cup soccer 695 frs	Soul blader 695 frs
Smash tv US 695 frs	Super adventure island 645 frs
World soccer US 645 frs	Super EDF 645 frs
Rival tur US 645 frs	Super R-type 595 frs
Final surf US 645 frs	Super tennis 645 frs
Plebe beach golf US 645 frs	Thunder spirit 595 frs
Being world champion 695 frs	Zelda 3 695 frs

GAME GEAR + 1 JEU : 1090 FRs

NEWS...	Columns	95 frs
Phantasy rider adven.	Donaki	295 frs
Alion syndrome	Fray	275 frs
Buster ball	Haley wars	275 frs
Wonder boy II	Nils galien	375 frs
ACCESSORIES...	Mickey mouse	295 frs
Battery pack	Shinobi	295 frs
Loupe wide gear	Etc etc...	295 frs

NEO GEO + 1 JEU : 3490 FRs

Neo Geo sans jeu	2980f	Baseball star	120f
Eight man	490f	Burning fight	120f
Fatal fury	690f	King of monster	120f
Flash raby	160f	League bowling	120f
Frenzy football	490f	Nuts 75	120f
Last resort	170f	Sen go	120f
Soccer brawl	690f	Super spy	120f
Mutation nation	690f	Ninja combat	120f

NEWS CD Rom...	Devils cup tennis	490 frs
Devil hunter	Babel	449 frs
Talkoid	Forgotten world	449 frs
Pachio ran	Builder land	449 frs
NEWS SUPER CD Rom...	NEWS en carts...	
Hawk F23	Twin bee	399 frs
Rising sun	Toilette kid	399 frs
Panza kick boxing	Main sweeper	399 frs
Shack of the beast	Mr. Don	399 frs

BON DE COMMANDE A DECOUPER PUIS A RETOURNER A "SHOOT AGAIN" 145 RUE DE FLANDRE 75019 PARIS

Veuillez rajouter 30 Frs de port pour toute commande de console.

Nom : _____ Prénom : _____

Adresse : _____

Ville : _____ Code postal : _____

Téléphone : _____ Date : _____

Je désire commander le matériel suivant :

Ché	Designation	Prix
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

Pensez à commander par téléphone

Participation au frais de port et d'emballage 30 F

MONTANT TOTAL : _____

C.B. n° _____ Date d'ex _____

Je joins à ma commande : Un chèque, Un C.C.P., Un mandat lettre, Je préfère payer au facteur et rajoute 30 Frs de Coût de Remboursement à ma commande. Je possède un(e) : Megadrive Master system I ou II Game gear Nsc Game boy Super famicom Neo geo Autre

NEO GEO

LAST RESORT

L'APOCALYPSE
EST POUR
L'AN 2920!

La Terre du XXX^{ème} siècle n'est plus qu'un vaste désert. Petit à petit, rongé par la pollution des usines pétrochimiques, le berceau de l'humanité est devenu invivable pour une population sans cesse plus nombreuse. Des milliards d'habitants étaient donc voués, à plus ou moins longue échéance, à une mort lente et sans gloire. C'est alors que commença le mouvement de colonisation vers des terres nouvelles pures, où tout redeviendrait vivable, comme par le passé. Depuis quelques mois, la troisième colonie lance un mystérieux S.O.S. L'ordinateur qui négligeait tout sur la planète a, on ne sait pourquoi, pris le contrôle de toutes les machines et exterminé la population, convertissant les hommes capables de se battre, en de dociles serviteurs. Pour sauver cette colonie, le gouvernement des douze (colonies bien sûr) envoie deux vaisseaux de ses escadrons de choc : le TZ-094 et le Y5-094. Deux modèles de vaisseaux de combat dernier cri, le must dans le domaine de la destruction. La lutte s'engage, les cadavres se comptent déjà par centaines!



Aller chercher le bonus de vitesse en d'armement est une opération bien souvent très périlleuse. On retrouve une fois de plus, dans le domaine de l'armement, le si célèbre Haming qui, pour ne pas changer, vous simplifiera grandement le jeu.

Toujours comme pour R-Type, vous pourrez envoyer votre module faire un tour. L'avantage, c'est que ça évite de se mouiller soi-même! A vous de vous mettre dans le bon axe de tir, et l'affaire sera finie, il n'y aura plus à s'agiter, enfin, presque...



Ce n'est pas sans rappeler un certain R-Type, mais c'est tout de même bien pratique. Ces modules accompagnateurs vous servent d'une incroyable stabilité, surtout une fois que vos sautes vous en servent, ce qui est loin d'être évident. Un module du XXX^{ème} siècle, ce n'est pas un grille-pain, c'est tout de même un jeu plus complexe!





Une chose est sûre, c'est que le Terminator à sa saut ! On trouvera aussi des décrets qui sortent d'Alôrs, une histoire de coferte qui n'est pas sans rappeler Aliens, et une prise du pouvoir par des robots qui renvoie directement au Terminator, se hâte au desale néolâ Cobrs. Bref, que de soul comme vous pouvez vous en apercevoir.

Malgré sa taille, ce tank est sans doute ce qui sa fait de moins dangereux dans ce jeu. Il est certainement le seul qui ne vous détruise pas au un clic d'œil, sans que vous ayez au le temps de comprendre ce qui vous est arrivé.



vous une fois, on ne se prendrais pas que le diable. Rien qu'à l'impolite. Ce verser même plutôt le contenu! Quelle action! Il y a tant de sprites à l'écran que l'on a même tendance à perdre son propre vaisseau de vue. Conséquence: de ces scènes si nombreuses! Il y a des ralentissements! Or n'est pas, quant au le NeoGen, mais c'est pourtant vrai, et même très vrai. Comme ça, on peut prendre le temps de regarder les décors qui sont d'une très très belle, et qui mettent une attention très Alôrs qui n'est pas pour déplaire. Les musiques et les bruitages sont une fois de plus à la hauteur des espérances, que voulez-vous, une Neo Gen, c'est une Neo Gen il faut le faire par là. Outre, certains effets graphiques, on peut véritablement bien réaliser, entre autres, les flammes que lance l'un des boss du second niveau sont étonnamment très beaux, c'est du bon shoot them up, successivement du très bon.

T.S.B.



Après les premiers niveaux, par Aoi E, on devient avec tout vu dans le domaine des jeux de tir sur le console la plus chère du monde, c'était sans compter avec Last Resort qui, une fois de plus, écrase tout ce qu'on a pu voir dans le domaine. Alors que le jeu en lui-même se déroule suivant un scrolling horizontal complètement éblouissant, les armes, les vaisseaux, ennemis, les fins de fin de niveau sont parmi les meilleurs qu'il m'ait été permis de voir toutes ces années continues. Du début à la fin, on reste les yeux écarquillés comme un enfant devant les premiers des réalisations. Les effets sont sidérants, les sprites sont incroyablement gigantesques, les animations étonnantes de vitesse. Bref, avec Last Resort, on est en face d'un vrai shoot'em up, d'un jeu de tir comme on les aime. Seul reproche, parfois l'action ralentit un petit peu lorsque le nombre de tirs et de vaisseaux est trop important. Mais rien de plus, ce n'est qu'une goutte d'eau dans un océan de bonheur.

J'ai DESTROY

90%

ÉDITEUR: SNK
GENRE: SHOOT THEM UP
DIFFICULTÉ: INFERNALE
NOMBRE DE JOUEURS: 1 OU 2
CONTINUE: 3
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 4

GRAPHISME: 16
ANIMATION: 15
SON: 16
MANIABILITÉ: 17

NEO GEO

MUTATION NATION

**T'AS PAS INTÉRÊT À TE TROUVER
SUR MON CHEMIN FACE
D'OUGLÉ'S OU J'TE DÉCHIRE, TE
COUPE, T'ARRACHE LES YEUX ! ...**

Nous sommes en 2010. L'année de tous les dangers. L'année où tout a basculé. Dans un effroi et un contexte dramatiquement guerriers, les cataclysmes nucléaires ont malheureusement eu voix au chapitre, alors que tout portait à croire que l'on se dirigeait vers une issue favorable à tous ces conflits armés qui meurtrissent et déchirent les peuples depuis une certaine Guerre du Golfe! Les champignons thermo-nucléaires formés par des largages de bombes atomiques et plasmiques ne virent naître derrière eux que ruines et désolation, sans compter le nombre incalculable de morts que toute guerre engendre. Et bien entendu, au contact de cette radioactivité cent mille fois plus forte que celle d'Hiroshima en 1945 (!), des peuples millénaires ont vu leur morphologie physique (leur corps) muer en d'horribles mutants visqueux qui n'avaient plus qu'une seule envie : tuer pour survivre. Ils étaient devenus anthropophages! D'après les experts, ils avaient subi une régression formidable, de près de 5000 années! Ils n'étaient plus capables d'avoir des pensées de paix. Surtout pas de Paix! Très vite, des clans se formèrent avec, à leur tête, des colosses ayant été "gâtés" par les explosions. Ceux-ci sèment la terreur un peu partout dans les contrées. Monstre à deux têtes et à quatre bras, tout a été vu. C'est pourquoi, vous, qui avez été miraculeusement épargné, décidez de prendre en mains la destinée de votre nation en allant décapiter ces "animaux". La vie sur Terre ne tient plus qu'à votre courage !

Vous voulez que je vous
explique à danser?
C'est une version
améliorée de Taiga.
Seulement ici, cela ne
vous pas dire toucher
son partenaire, mais
bien lui arracher les
yeux et tout ce qui
s'essouff! Reborn! Qui
vous ouvrir le bal en
premier ?



Que feriez-vous si vous
étiez à ma place? Je vous
résume la situation: je suis
debout, il fait jour, j'ai les
bras ballants, un colosse
armé d'un bidule qui
balance de l'électricité à 2
millions de volts est situé
à dix centimètres de moi.
Il ne vous reste plus qu'à me
secondé pour répondre...



Vous allez maintenant suivre un cinématique l'éclatement en "direct live" d'un mécano d'une viscosité... visqueuse. Tout d'abord, un bon coup de savoir comme sait le faire TSR. Au fait, lui, il me rate tout le temps, c'est bizarre non? Dans les deuxième et troisième phases, il vous reste à admirer ses tentacules se débattant sur la chaudière. Beurk!! Ou bien alors, il vous reste le spécial "Pop Corn". Demandez le programme.



La version deux joueurs, celle est beaucoup plus simple. Un à gauche et un à droite. Comme ça, il n'y a pas de jaloux. Je vous que des têtes vont tomber...



Ben alors Dogue's, qu'est-ce qui t'est arrivé? Ah oué, je vois, te as voulu imiter un chimpanzé. Faut dire que t'es quand même bien réussi. C'est frappant de vérité. T'es tellement bien métamorphosé que les chiens te sautent dessus. Braves bites!



Dans le monde des jeux de combat les plus intello et les plus musclés, Multitouch Nation a, sans aucun doute, la place. Sans autre cérémonie. Prouvé de multiples trophées (plus de 200) ainsi que des scores énormes pour les fans de fin de niveaux, des sons à la hauteur de la console, c'est à dire cubiques, ainsi qu'une nouveauté qui nous fait savoir que PSP joue avec une monnaie, Multitouch Nation, cependant, ne triche pas vraiment avec ses préférences tels que Senjoku ou Burning Fight. Un peu de l'innovation insistèrent que Shin, à une ce même jusqu'à le croire. C'est certes, encore, superbement réussi, mais on ne prend plus son plaisir avec autant d'attente et de ferveur qu'avant. Cela dit, si vous êtes un fan de ce jeu de l'école et l'effort spécial, évidemment bien réalisés, je ne saurais que vous vous le conseiller.

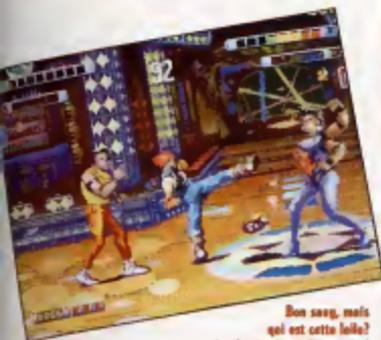
TRAZON



C'est certain, Multitouch Nation, lui Neo-Geo est encore une fois un vibratoire petit chef-d'œuvre.

On le sait désormais, cette console est vraiment la plus intéressante du jeu. Alors il faudrait qu'elle puisse maintenant faire partie des produits intégrés à des jeux d'un autre type. Les boot Em-ups, c'est beau, c'est même génial, mais quand il y en a trois, c'est bien. Enne Burning Fight, Senjoku Lemmy, Fight Win, Ninja Convex et j'en passe, le jeu est prêt et fini par débiter (Nuke comme le belge!) Qui ne vous inquiétez pas Multitouch Nation est merveilleux. Les similes, tout au long du jeu sont parmi les plus importants qui ont été faits de voir sur une console. De plus, la musique est absolument géniale, mais tout cela ne concerne pas le jeu. Alors, si vous êtes déjà en possession de l'un ou de plusieurs des Beat'em Up, c'est plus facile, si achetez un Multitouch Nation, vous ne jouerez qu'à un même jeu. Et contre, si vous êtes un fan de ce jeu, achetez de Neo-Geo, vous pouvez y aller. Multitouch Nation est une bombe.

J'm DESTROY



Bon sang, mais quel est cette fille?

Je n'arrive pas à l'identifier!

Elle mesure au moins 2m12. En plus, elle a une tête à la place de ventre. Au secours! Grace Jones n'est revenue!

EDITEUR : SNK
GENRE : 100 % BASTON
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUES : 3

GRAPHISMES : 19
ANIMATION : 18
MANIABILITÉ : 17
SON : 18

88%

MEGADRIVE

CE SOIR, ON MANGE
DU DRAGON ROTI!

ALISIA DRAGON

Les héroïnes amazones sont de plus en plus nombreuses sur Megadrive. Yuko et sa Valis(e), Annette l'héroïne d'El Viento, la princesse Dahna et autres petites nimphettes aux cheveux bleus! Aujourd'hui, c'est au tour d'une jeune fille rousse d'entrer dans la légende des beat-them-up sur Megadrive. Cette fois, elle n'est pas vraiment seule puisqu'elle est accompagnée par quatre petits animaux. Chacun d'eux est sélectionnable à tout moment sachant qu'Alisia ne peut se balader qu'avec un seul de ses petits amis. Il y a un dragon, un lézard, un aigle et une petite boule avec des piqûants d'énergie. Chacun de ces compagnons a son utilité propre et son niveau d'énergie. Alisia, quant à elle, peut augmenter son niveau d'expérience en passant les différents stages. Elle augmentera ainsi la taille de sa barre d'énergie (elle pourra vivre plus longtemps) et son énergie électrique. Pourquoi gagner de l'énergie électrique? La seule arme d'Alisia est un rayon d'énergie destructive qui balaye l'écran d'un bout à l'autre en brûlant tout ennemi se trouvant sur son passage. Ainsi, tout au long de sa longue progression dans un monde hostile, il lui suffira de bien anticiper les arrivées d'ennemis (souvent en meutes serrées) et de choisir la bonne direction pour le rayon. Le jeu se déroule en scrolling multi-directionnel et en vue de profil. Attention à bien fouiner partout car Alisia aura bien besoin de tous les bonus cachés dans les salles secrètes: Invulnérabilité, points de vie supplémentaires, niveau d'énergie de l'arme augmenté et passage à un niveau supérieur. Courage Alisia!

Vous voilà parti pour l'aventure! En haut, à gauche de l'écran se trouvent les informations relatives à Alisia: son énergie vitale et l'état de ses rayons énergétiques. Vous remarquez que ces deux jaugez peuvent être amenées à être agrandies dans les niveaux suivants. En haut, à droite on trouve le jauge du petit dragon qui vous accompagne.

Voilà l'arme ultime, votre rayon énergétique touze! Plus de problèmes, plus besoins de viser comme dans les autres jeux de tir. Il suffit de choisir la cité d'arrosage et c'est parti pour une petite bouillie d'électricité dans la tronche! Mais ne vous détendez pas! Le jeu n'est pas sans difficulté que cela pourrait paraître car les ennemis arrivent souvent de celle part à la vitesse de l'éclair. Notamment les petits ennemis volatiles très souvent très nombreux.



Un boss de fin de niveau qui va vous casser bien des pains! En fait, le personnage à droite, qui semble motor les formes d'Alisie avec amour, a perdu son cerveau. Ce dernier a grossi démesurément suite à une mutation génétique et se retrouve pesé sur ce poids. Le chevalier déshabillé en veut à tout le genre humain car, dès qu'il s'aligne du cerveau, il devient cent Alisie vu faire les traits de sa culture!



Alisie Dragon est l'un des plus beaux jeux de la Megadrive en ce qui concerne les graphismes. Ils sont colorés, fins et détaillés.



Le jeu est bourré de pièces secrètes ou d'endroits recelés qui sont bien intéressants si Alisie arrive à y pénétrer. On y trouve des bonus sous forme de petits boucliers marqués d'une étoile. Il faut alors tirer dessus et ramasser l'item qui tombe. À vous les points de vie supplémentaires!



Annoncé depuis pas mal de temps, on peut dire qu'Alisie Dragon est un jeu qui s'est fait attendre. L'attente valait-elle le coup? La réponse sera claire nette et sans bavure. Oui, elle valait le coup. Bien que le jeu en lui-même n'a rien d'extraordinaire, il ne s'agit ni plus ni moins que d'un jeu d'arcade comme on en voit des dizaines tous les mois. Mais, celui-ci à un petit plus qui lui permet de sortir de la masse et de se placer parmi les meilleurs du genre sur Megadrive. Côté d'un scrolling multidirectionnel d'une qualité incomparable, c'est surtout au niveau des graphismes, il faut le dire, supérieures qu'Alisie Dragon se démarque. Si l'ambiance de la belle héroïne n'est pas d'une perfection absolue, le jeu lui, est plein de surprises et l'action y est intense. Excellent donc, Alisie Dragon est l'un des meilleurs jeux de ce mill.

J'm DESTROY



Mais, mais, j'en ai vu pas mal d'autres à cause du nombre incalculable de jeu de ce genre qui existent sur Megadrive, car j'aime bien l'heroïne et tout petits les jeux d'arcade. Comme j'aime Alisie, j'ai une préférence inéluctable. Lors des premiers chocs, hélas, le copain croqua du sa sautier de saut. J'ai eu envie de dire, si ne voit pas ne j'aime pas la sorte de ce genre chose, surtout qu'Alisie Dragon est bien impressionnant. Les ce qui m'aime le mieux, c'est surtout le jeu de saut. C'est un jeu de saut qui permet de sauter sur les ennemis de principe et de se placer et d'être offensif. Deuxième point fort, les graphismes. Les jeux de ce genre j'ai pu voir de bien beau sur Megadrive. Les décors sont colorés et fournis. Un petit plus qui fait se trouver dans le genre même qui est très bien. Les décors sont très bien. Comme l'heroïne et les ennemis sont très bien. Je ne puis dire que ce jeu n'est ni le meilleur, quelques petits autres comme le dragon de la Megadrive ou d'autres peuvent être intéressants en ce qui concerne les graphismes. Mais, j'aime ce jeu qui m'a été donné!

OLIVIER

EDITEUR : GAME ARTS
GENRE : BEAT-THEM-UP
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 2
NOMBRE DE NIVEAUX : 8
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : NON

GRAPHISMES : 18
ANIMATION : 17
MANIABILITE : 16
SON : 19



92%

MEGADRIVE

TURBO OUTRUN

PARCOURIR
LES PISTES
A 300 KM/H :
QUEL PIED ! (AU
PLANCHER !)

Après Out Run tout court, où vous roulez dans une Ferrari Testarossa, voici en avant première mondiale Turbo Out Run. Où non seulement vous continuez à frimer à bord d'une Ferrari flamboyante neuve, mais qui plus est, légèrement différente. Apparemment, rien ne ressemble plus à une Ferrari qu'une autre... Ferrari. Eh bien il y a une différence, en tout cas au niveau du véhicule lui-même. Puisque vous aurez à piloter la dernière née des légendes italiennes : la F40! Avec beaucoup plus de chevaux que sa petite sœur, vous aurez également le plaisir de conduire, pardon, de piloter ce bolide les cheveux au vent, puisque ce superbe véhicule est une décapotable, comme vous l'aurez remarqué.

Une fois à bord, votre copine et vous devrez disputer la course la plus grisante des Etats Unis, en accomplissant un périple des plus prenant, car vous aurez à traverser tous les States d'Ouest en Est, de Los Angeles à New York, en passant par Miami (Surf in U.S.A.). Bien sûr, vous aurez le choix entre vitesses automatiques et manuelles, histoire de varier la difficulté. Ensuite, une fois sur les routes, à vous de jouer de la pédale, en sachant, bien entendu, que vous rencontrerez sur votre route des obstacles en tout genre, du style rochers, poids lourds, et même voiture de police, avec à bord, semble-t-il, des flics véreux!

A vous d'arriver à bon port au premier check point, car le temps vous sera compté. Bonne boure !

Seuls les meilleurs Outrunners auront le droit d'inscrire leur nom au palmarès de cette folieuse épopée. L'unique occasion pour vous de sortir de votre anonymat que vous n'arrivez plus à assumer. Votre destin est entre vos mains. Et vos pieds aussi, parce que pour conduire, ça peut toujours servir. Si, si, je vous jure...



Voici le parcours que vous aurez à suivre. Et croyez-moi, vous n'êtes pas au bout de vos surprises! Profitez de ce point de vue pour vous familiariser avec le tracé, et surtout avec les Check Point, qui ne sont pas si nombreux que ça.



Ce n'est, vous savez d'activer le turbo. Quelle accélération mes amis! Mais franchement, salt dit entre nous, je me demande si vous l'avez utilisé au bon moment, et surtout au bon endroit. Regardez-moi cette sallasse jante sans vos roues. Vous, je vous soupçonne d'avoir confondu le bouton de la Gears Gear avec un autre...



Et voilà! Un tête-à-tête! Vous ne pouvez pas être un peu plus vigilant, non?! Ou vous a dit et on vous l'a rabâché dans toutes les langues qu'on ne joue pas à la Game Gear au volant! Non, sans blague, si vous croyez que c'est comme ça que vous arriverez à faire un bon score à Sonic!



Tournez le volant pour savoir quel type de transmission vous souhaitez adapter. Je vous conseille vivement de choisir le mode de contrôle

automatique, car vous n'aurez pas trop de vos deux mains pour diriger votre bombe volante! Un simple dérivé et vous vous retrouvez aux côtés de Saint-Pierre. Y paraîtrait que c'est Coluche!

Sous le ciel de Californie, à plus de 300 Km à l'heure! Ah, la grisaille de la vitesse! Que rêver de mieux? Gagner la course? Évidemment.



Automatique, ça vous en fait deux. Et ça vous aide à contrôler votre voiture pendant les virages, sans avoir à jongler avec le volant et le levier de vitesse à la fois. C'est un peu comme ça que ça se passe dans les courses de Formule 1.

Enfin, vous pouvez aussi choisir le mode de contrôle manuel, ce qui vous permet de contrôler votre voiture à la main. C'est un peu comme ça que ça se passe dans les courses de Formule 1. Mais attention, si vous choisissez le mode manuel, vous devrez contrôler votre voiture à la main. C'est un peu comme ça que ça se passe dans les courses de Formule 1. Mais attention, si vous choisissez le mode manuel, vous devrez contrôler votre voiture à la main. C'est un peu comme ça que ça se passe dans les courses de Formule 1.

TRASHON



La nuit, tous les chats sont gris. Et les Ferrari sont en vif. Enfin, l'espère pour vous. Profitez de cette légère pénombre pour vous frayer un chemin parmi les rêves bédouins qui mangent le bitume à vive allure. Et oui, on n'a même pas le temps de se reposer dans cette course. D'où l'utilité d'avoir une coéquipière. Pendant que l'un se repose de ses efforts de la veille, l'autre pilote. (Joue à la Game Gear?)



Conté des neurones. Avez-vous la suite du calcul? C'est un jeu de réflexion. Vous devez trouver la suite de la suite.

Le votre Ferrari rouge vous ramène à chaque instant pour épater le jeune homme du village passager (le village du miel, faites gaffe). Certainement plus rapide que son prédécesseur, Turbo Outrun pêche principalement par un manquement certain du côté de l'animation. En effet, pour rendre le tout plus rapide, les auteurs ont très certainement dû retirer quelques images par seconde à l'ensemble, ce qui donne le résultat que nous connaissons et donc une animation nettement moins fluide. Par contre, en ce qui concerne les musiques, là c'est meilleur, déjà que l'on a un bon nombre de musiques précédentes complètement remises à jour dans le jeu. Elles sont plus modernes et plus variées. À part cela, on retrouve dans Turbo Outrun tout ce qu'on avait apprécié dans le version originale.

J'm DESTROY

EDITEUR : SEGA
MACHINE : MEGADRIVE JAPONAISE
GENRE : COURSE DE VOITURE
DIFFICULTÉ : VARIABLE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 5
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : NON

GRAPHISME : 14
ANIMATION : 15
SON : 13
MANIABILITÉ : 13

74%

MEGADRIVE

**MEME EN EXIL, SI TU
CHERCHES LA PAIX, PRÉPARE
LA GUERRE.**

Dans un monde qui a réussi à exploiter d'une manière totale les forces de la nature, la guerre était inévitable, chacun cherchant à dominer son voisin, afin d'affermir sa puissance. C'est alors qu'un homme, un guerrier du désert nommé Sadler entra avec une armée en guerre contre tous. Après une lutte où la diplomatie entre en jeu, toutes les nations se mirent d'accord pour ne plus rechercher la domination, mais pour vivre, chacun de son côté, en paix. Mais tous ne l'entendirent pas de cette oreille et Luciel, un guerrier d'une grande puissance, se dressa contre Sadler et sa politique pacifiste. La guerre reprit alors; entre Sadler et Luciel, la lutte était ouverte. Vous voici dans le rôle de Sadler, alors que la guerre fait rage. A vous de le mener à la victoire! Mais vaincre Luciel ne sera que la première partie d'une longue série d'étapes au terme de laquelle... je n'en dit pas plus et vous laissez plonger dans cette étonnante histoire.



Vous voici dans un lieu où les prisonniers sans cesse ont leur jours aux travaux forcés. Trouvez votre contact dans l'une des prisons qui longent les murs et n'oubliez pas d'aller interroger tous les bagnards.

Un bon niveau de lecture sera nécessaire pour comprendre toutes les subtilités de ce jeu. Les textes y sont en effet très nombreux et offrent de précieux renseignements, essentiels au bon déroulement de l'histoire. De toute façon, l'anglais, c'est toujours mieux que le japonais! Même si en ce qui concerne le français, on peut le lire!

exile





Voilà l'une des cartes sur lesquelles vous déciderez de vos déplacements. Pas question de voyager sur de grandes distances comme dans Phantasy Star III, on dirigeant le flot de personnages à travers champs. Ce n'est qu'une fois sur les lieux (généralement du crève, car ça se termine toujours en buston) que vous redirigez les personnages. Un bon principe qui évite de perdre trop de temps.



Dans les parties d'action, il faudra bien souvent retrouver certains objets qui viendront faire de votre équipement un arsenal de troupes de choc. Les objets à trouver sont nombreux, alors ne les manquez pas, il serait dommage de devoir se battre avec un baston de bambou et un grille-pain ou gaine de boulier.



Ce charmant individu quelque peu débile et dyslexique fera, pendant un temps, partie de votre équipe. Car, tout comme dans Phantasy Star III, vous ne vous promènerez pas seul, mais généralement accompagné. Même si la différence ne se fait pas trop sentir au mieux des phases d'action (c'était plutôt difficile de vous faire jouer quatre personnages simultanément), vos accompagnateurs vous seront tout de même bien utiles.



Dans les villages, pérorer dans chaque bâtiment. Certains ne seront accessibles qu'une fois un certain objet ramené, ou une fois une certaine tâche accomplie. C'est aussi généralement dans ces lieux que vous attendrez les scènes d'action les plus chaudes. À home sweet home, surtout avec un sabre à la main !



Voilà est un jeu de rôle d'un concept légèrement différent de la série des Phantasy Star, car le mode de combat est différent. Le groupe d'aventuriers se bat de ville en ville, et lorsqu'il obtient un point d'expérience, on passe en mode combat, où se résume en un beau jeu up à la Aston. Comme dans tout jeu de rôle, les points d'expérience vous feront progresser et si vous êtes bon, vous reviendrez vite au Grobil. Ce jeu est assez intéressant, surtout après quelques parties, la maniabilité étant médiocre au point de nécessiter un certain apprentissage, du moins dans les parties aventure. Du point de vue des scènes d'action, la réalisation est très moyenne, les mouvements du héros n'étant pas des plus résistes, et la musique légèrement sautillante. On peut finalement comparer ce jeu au légendaire Zelda 2, identique dans le déroulement des diverses scènes. Autre point commun avec Zelda 2, la réalisation est moyenne, mais le jeu reste passionnant. À noter que le jeu a une sauvegarde à parties.

GREG



Dans Phantasy Star III, les scènes d'action sont assez nombreuses. Elles se déroulent dans les villes, mais aussi dans les zones de combat. Les combats sont assez intéressants, mais ils sont souvent répétitifs. Bien que les personnages soient assez puissants, ils ne peuvent pas résister à une attaque de masse. Les combats sont assez longs et les personnages sont souvent blessés. Les combats sont assez intéressants, mais ils sont souvent répétitifs. Bien que les personnages soient assez puissants, ils ne peuvent pas résister à une attaque de masse. Les combats sont assez longs et les personnages sont souvent blessés.

FSR

EDITEUR : RENOVATION
MACHINE : MEGADRIVE FRANÇAISE
GENRE : ACTION/AVENTURE
DIFFICULTÉ : FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : SAUVEGARDES

GRAPHISME : 16
ANIMATION : 17
SON : 18
MANIABILITÉ : 18

85%

MEGADRIVE

DIRECT AU PANIER!

Super ONE ON ONE JORDAN VS BIRD™

Super One On One est une simulation de basket-ball qui vous propose trois épreuves différentes. Les noms qui composent le sous-titre ne vous disent peut-être pas grand-chose. Sachez que Michael "air" Jordan est la star de l'équipe américaine des Chicago Bulls et que Larry Joe Bird le pilier de celle de Boston. Tous deux évoluent dans la NBA, le championnat américain et chacun possède sa spécialité. Electronic Arts a su utiliser ces grands noms du Basket dans cette simulation aux multiples épreuves. L'épreuve du One On One oppose les deux champions dans la zone placée sous le panier (la raquette). Vous choisissez l'un des deux champions en mode un ou deux joueurs ainsi que le nombre de points à marquer pour gagner la partie. Il s'agit d'un contre



Le stade couvert est plein à craquer et les commentateurs y vont de leurs commentaires. Jordan et Bird vont faire leur entrée sous un déluge de cris et d'applaudissements, tout à fait Thriller!



un classique: le joueur attaquant, tente par tous les moyens (autorisés), de passer le défenseur et force vers le panier. C'est le moment de smasher dans un saut ultime. Ceci est prétexte à une scène animée en 3D pendant laquelle vous devez guider votre joueur. Si la balle retombe sur le terrain, c'est le premier qui s'en empare qui continue le jeu immédiatement. Le Slam Dunk met en scène Jordan et ses smashes vertigineux. Le Larry Bird's 3-points Contest vous fera tenter des paniers à trois points c'est-à-dire de loin. Toutes ces épreuves n'ont qu'un seul mot d'ordre et qu'un seul but: progresser dans tous les aspects du Basket.



Dans cette épreuve qui fait jouer les deux stars américaines, la vue proposée est une vue en 3D isométrique. L'animation est superbe compte tenu de la taille des joueurs et de leurs mouvements ou déplacements réalistes.

LE ONE ON ONE
Vous fait jouer tour à tour en défense et en attaque. Deux modes sont possibles: le mode arcade qui vous permet de mettre en avant le côté fun du jeu et le mode simulation qui prend en compte la fatigue des joueurs qui leur fera rater les tirs.



MEGADRIVE



PLAIES, BOSSES, COUPURES. CA VA FAIRE MAL A BORD DES BOLIDES !

Bienvenue dans la course de voitures la plus loufoque de toute la galaxie! Les pilotes, qui ont subi (c'est le mot) une sélection des plus ardues durant plusieurs mois, ce qui revient à dire que c'est le Camel Trophy du cross, vont enfin pouvoir s'affronter sur des pistes concoctées à la mesure de leur talent et de leur biceps! Ces pilotes, dont l'analyse psychiatrique de chacun d'entre eux a révélé une certaine envie latente de tuer (rapport à leur enfance), sont au nombre de quatre. Quand vous saurez qu'ils étaient plus de cinq cents au départ, on comprendra très facilement que l'on n'a pas à faire à des enfants de Choœur, ou à des vieillards séniles! Vous prendrez la peau d'un de ces durs à cuire et vous essaieriez de vous faire une place au soleil (NDLR: Soleil, cuire?), tout en sachant que seuls les trois premiers auront droit aux félicitations du jury, et au podium tellement convoité.

Les courses seront évidemment âprement disputées, et ne laisseront pas de place au hasard. Les démarrages seront très impressionnants pare-chocs contre pare-chocs. Le nitro sera indispensable pour ces moteurs gourmands, et pour faire des pointes à 900 à l'heure, histoire de les enrhumier! Si vous ne vous leur avez pas pris un boulevard, allez donc jeter un coup d'œil au niveau de vos suspensions, moteur, et autre amortisseur. Il paraît que vous pouvez améliorer la performance de chaque pièce!

Durant vos nombreuses courses, vous récupérez des bonus du style que l'on rencontre très souvent dans les Rallyes, c'est-à-dire de la nitro, ou encore, et c'est ce qui est plus intéressant, de l'argent en espèces son-

nante et trébuchante. Cette pépite miraculeuse servira à améliorer les performances de la voiture, et aussi peut-être à souder l'adversaire. Tous les coups sont permis!



Le magasin qui vous permettra de vous ravitailler grâce à l'argent que vous aurez préalablement récolté possède tout ce qu'un auto-crosser peut rêver dans une vie de pilote! Tout est là pour satisfaire à vos désirs: suspensions, nitro, pneus qui accrochent, moteur plus performant. Tout de suite, je vous conseille de faire un stock de nitro, car ce liquide, ou plutôt cet explosif, se révèle très important pour battre vos adversaires. Cependant, ne négligez pas le reste non plus, car eux, ne vont pas vous attendre!





Le podium est exclusivement réservé aux trois premiers de chaque épreuve. On a néanmoins essayé de construire une quatrième marche, mais il faut vous avouer que cela fut un travail de longue haleine; et puis il faut dire que cela n'avait pas eu beaucoup de succès auprès des triomphateurs. Encore trois places qui ne connaissent pas la fameuse devise: "L'essentiel est de partir pissier!"

Dans un circuit croisé de ce genre, c'est la pagaille assurée. Tant se mêle en même temps, les carrosseries se frottent, se froissent, et ce, dans la joie et la bonne humeur! Maintenant, pour peu que personne ne vous fasse dévier de votre course, allez donc retrouver le Nord!

Ce circuit est des plus spectaculaires. En tout cas il faut les booles. Imaginez-vous être en grandeur nature devant ce terrible virage surélevé à 45°! Quand on voit que pour arriver, il faut emprunter un autre passage plus étroit, ça ne laisse pas beaucoup de temps pour réfléchir. En parlant de réflexion, les flèches qui étaient sur le sol pour indiquer les deux chemins possibles, ont disparu dans le version Megadrive. Est-ce à dire qu'une étude aurait montré que les utilisateurs de SFC étaient plus stupides que les autres?



Sans grande préférence, Super Off Road est pourtant un jeu assez agréable, surtout comme on aimerait en voir plus souvent. Alors que l'éditeur est pour le moins impopulaire, il est troué et critiqué sans cesse, même dans les médias. Mais à part ça, il y a des points forts à ne pas négliger: les scénarios alternés qui sont géniaux, même dans le même jeu. D'autre part, que connaissent Super Off Road et ce jeu-là? Pas de voir les vidéos honnêtement réalisées sur les sites qui jurent chaque parcours d'une réalisation très honnête. Super Off Road est un très bon jeu.

Je le DESTROY



Je ne sais pas si on peut appeler cela un circuit, mais toujours est-il qu'il vous faudra bel et bien faire avec. Les nombreux obstacles ne doivent pas freiner votre marche triomphale. En plus, si vos adversaires sont toujours nuls.



A travers des circuits qui ne sont que l'illustration d'une possibilité réaliste, Super Off Road est un jeu bien sympathique et très original sur console. Si vous connaissez Super Sprint en arcade, vous devez vous faire une petite idée de la chose, bien sûr, avec TSR on s'est bien amusé (même tous les jours du week-end), mais il n'en faut pas plus. On a joué tout d'un moment, on commence à s'ennuyer. La durée de vie de ce jeu n'est peut-être pas son fort. Sur moi, on aurait pu créer de beaux Disk avec d'autres circuits, mais là, sur console, c'est un peu juste. Cela dit, les graphismes ne sont pas mal, avec un peu moins de couleurs que sur SFC, mais l'animation et la maniabilité sont en tout point identiques. Là où ça change un peu, mais moins vraiment un peu, c'est que lorsque vous terminez une course à la dernière place, on ne vous retire pas tout ce que vous possédez au niveau des options sur votre voiture. Merci pour ce petit changement! Super Off Road, si on le voit, n'est pas un jeu, mais un jeu de qualité. Avec un prix de 49,900 francs, c'est un jeu qui ne ferait pas Cuglet's lui-même!

THAZOM

EDITEUR : TRADEWEST
GENRE : COURSE AUTOMOBILE
DIFFICULTE : FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUE : INFINI
NOMBRE DE CIRCUITS : 12

GRAPHISME : 12
ANIMATION : 16
SON : 16
MANIABILITE : 16

79%

MEGADRIVE

TEST DRIVE II THE DUEL

DIS MONSIEUR ACCOLADE, VOUS N'AURIEZ PAS UNE LADA BREAK ?

Pour la première fois, vous allez pouvoir conduire une voiture de luxe sans risquer de la planter et devoir payer une somme astronomique pour la réparation d'un petit phare de rien du tout. La Porsche 959, la Lamborghini Diablo et la F40 de chez Ferrari sont à votre disposition sur des routes américaines plus ou moins encombrées et plus ou moins sinueuses. Vous êtes en veine, heureux possesseur de Megadrive car ce jeu est d'un genre inédit sur cette console. La vue proposée est en 3D et l'on voit la route défilier de l'intérieur de la voiture, comme dans la réalité. Vous avez le choix entre le boîtier de vitesse automatique ou passer les vitesses manuellement, comme un grand! Comme l'annonce le titre, le jeu consiste en fait en un duel entre vous et un autre bolide de luxe. Vous partez ensemble et c'est le premier arrivé à la station service la plus proche qui gagne. Ce challenge est présenté à une course folle sur des routes souvent assez empruntées. Au départ, pas de problème, vous filez droit, devant en laissant votre adversaire loin derrière. Dans Test Drive II, rien n'a été oublié au niveau simulation et il ne faut pas se faire piquer par les flics présents un peu partout. Votre adversaire est un vieux renard et il préférera rouler à vitesse autorisée en attendant que cela soit vous qui fassiez l'erreur. Ce qui explique votre départ en fanfare! Les erreurs que vous êtes susceptible de commettre et qui vous coûteront une vie (sur cinq) sont le crash avec une voiture en face lorsque vous doublez, ou une sortie de route contre un arbre ou dans un ravin. Lorsque votre indicateur de radar beape, il faut choisir entre ralentir ou foncer afin de larguer la police. A vous de voir! Dans tous les cas, n'oubliez pas de vous arrêter en fin de parcours à la station service. Dans le cas contraire, vous aurez droit au coup de la panne et au Game Over fatidique!

LES TROIS BOLIDES A VOTRE DISPOSITION

**LAMBORGHINI
DIABLO** Select



Approx. Price\$129,000
engine/rear dr./5 sp man	
1200cc 4-cyl dohc 16V	
Comp. ratio10.0:1
0-60 mph4.9 @ 6500
Torque @ rpm328 @ 3200
1/4 mile13.3 @ 114 mph
Top Speed241 mph
Brak. Fr @ 80mph247 ft
Accel. Thresh0.91g

At début, vous sélectionnez la voiture que vous allez conduire. Toutes les caractéristiques, qui d'ailleurs sont présentes avec une belle courbe d'accélération.

**FERRARI
F40** Select



Approx. Price\$260,000
engine/rear dr./5 sp man	
1160cc twin turbo dohc 32v V-8	
Comp. ratio7.8:1
0-60 mph4.7 @ 7000
Torque @ rpm425 @ 4000
1/4 mile12.0 @ 124 mph
Top Speed281 mph
Brak. Fr @ 80mph250 ft

**PORSCHE
959** Select



Approx. Price\$230,000
engine/4-HI/6 sp man	
2849cc twin turbo dohc 24v Flat 6	
Comp. ratio8.3:1
0-60 mph4.4 @ 6500
Torque @ rpm369 @ 3500
1/4 mile12.0 @ 116 mph
Top Speed192 mph
Brak. Fr @ 80mph245 ft
Accel. Thresh0.87g



L'ECRAN DES OPTIONS

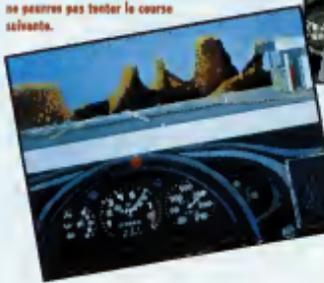
Les vitesses de décollage dépendent de choix de passage de vitesses, automatiques ou non. Quand vous en ayez ras les castagnettes, vous pourrez remplacer la manivelle que vous choisissez par celle par une autre. Enfin, vous choisissez la configuration de la manivelle qui gère quatre paramètres: accélération, freinage, passage d'une vitesse au rétrograde.



Le premier niveau vous fera traverser le campagne avant de vous lancer sur un col et rouler en bord de mer. Les décors ne sont pas énarment fournis car le jeu est en 3D et la vitesse de l'animation occupe beaucoup la pauvre Megadrive! Les programmeurs ont su faire le part entre tous les facteurs techniques. Le rendu est superbe.

Un passage délicat (le col) qu'il est déconseillé de prendre à grande vitesse car il n'y a pas de barrières de sécurité. À gauche, le rocher, à droite, la vide et descent, un tournant!

Le parcours se termine à cette station-service. Vous devez impérativement vous y arrêter. Sinon, vous tomberez en route quelques kilomètres plus loin et ne pourrez pas tenter la course suivante.



Les décors sont parfois bien sympathiques comme ce petit pont en-dessus de la rivière d'altitude. Il ne manque plus que les papillons!



Les montagnes et la verdure vous oxygèneront, à condition de s'arrêter pour faire un break dans la nature. Ce n'est pas évident qu vous tentiez le coup car une F40 est à vos trousses!



Pour vous dépasser un peu, vous pouvez évoluer dans un décor désertique sur fond de grands cañons (ça arrange les graphistes d'avoir du désert). Le cliché que vous avez le jeu d'adopter a été pris juste avant le crash de plein fouet avec la voiture d'en face! Mais, non, je n'étais pas bourré! J'essais seulement de retrouver mon ennemi de la route, le Porsche 959 blanc qui vous opacerez devant.



Grâce à un choix de scénario sur le jeu Test Drive il n'est à proprement dit pas possible de passer sur Megadrive, rien que toutes les grandes villes dans un monde sans aucune simulation de conduite en 3D (il s'agit d'une conduite qui n'est pas de compétition), l'ennemi le plus sérieux. Le principal problème de ce passage, est sans aucun doute le village de l'animation qui n'est pas très impressionnant. Il est possible de jouer sur Megadrive, mais c'est surtout la jouabilité qui reste excellente. On s'adapte vraiment à connaître les capacités de jeu sur de vrais routes, du moins c'est l'impression que l'on a. Tout le réalisme proposé nous plonge vraiment dans une course folle. Les fans purs et durs d'histoire et de courses à la Turbo Outrun (genre je touche une bagnole à 230 km/h mais c'est pas grave, je m'en fous) peuvent se lancer à s'essayer dans ce jeu. Test Drive II sur Megadrive, c'est du tout bon!

Em DESTROY



De jeu, qui a passionné tous les possesseurs de micros, est adapté sur Megadrive à notre plus grande surprise. En effet, même un produit purement destiné à l'ordinateur n'est pas si facile à adapter sur console. Ce sera l'histoire en masse à plein nez! Et quand on y repense de plus près, on se rend compte que Test Drive II comment tout à fait sur console. En effet, l'aspect simulation n'intervient que dans la représentation graphique et la maniabilité. Les commandes restent succinctes. Voilà pourquoi Accolade a choisi l'adaptation Megadrive et avec quel succès! Ce jeu, qui peut rebouter à première vue, révèle toutes ses possibilités quand on y joue sérieusement. L'animation et les graphismes sont bien réussis (ça aurait pu être encore mieux) mais c'est surtout la jouabilité qui reste excellente. On s'adapte vraiment à connaître les capacités de jeu sur de vrais routes, du moins c'est l'impression que l'on a. Tout le réalisme proposé nous plonge vraiment dans une course folle. Les fans purs et durs d'histoire et de courses à la Turbo Outrun (genre je touche une bagnole à 230 km/h mais c'est pas grave, je m'en fous) peuvent se lancer à s'essayer dans ce jeu. Test Drive II sur Megadrive, c'est du tout bon!

OLIVIER

EDITEUR: ACCOLADE
MACHINE: MEGADRIVE FRANCAISE
GENRE: COURSE DE VOITURES
DIFFICULTE: MOYENNE
NOMBRE DE JOUEURS: 1
CONTINU: NON
NIVEAUX DE DIFFICULTE: 4

GRAPHISME: 16
SON: 16
ANIMATION: 15
MANIABILITE: 18

85%

MEGADRIVE

POURUIVEZ LE CRIME A TRAVERS LE TEMPS !

WHERE IN TIME IS CARMEN SANDIEGO?



LES LOCALS DE L'AGENCE J SAN FRANCISCO C'est ici que tous vos messages temporels arriveront. Les ordres de missions et les mandats d'arrests partiront également d'ici.

Combien de fois faudra-t-il répéter qu'on ne laisse pas trainer un prototype de machine à voyager dans le temps! Ça nous entraîne dans des séries de catastrophes à la Retour vers le Futur! Une fois n'est pas coutume, la preuve est faite que les scientifiques sont légèrement tête en l'air. J'en veux pour preuve cette machine à voyager dans le temps qui a été dérobée de sa cachette sous le désert du Nevada. Les responsables du larcin sont membres d'une organisation criminelle à l'échelon international: la V.I.L.E (Ligue Internationale des Scélérats du Mal). La meneuse de cette bande se nomme Carme

Sandiego. Elle s'est déjà échappée de toutes les prisons et la voilà partie quelque part dans le temps, accompagnée de ses sbires. Son but est de s'emparer de tous les trésors de l'histoire. Le problème est que les conséquences pour nous risquent d'être terribles, le court du temps pouvant en être modifié. Vous êtes un agent secret de l'agence ACME et êtes chargés de partir à la recherche de Carmen. Le Chronobolide 325i, dispositif portable de voyage, va vous permettre de retrouver, un à un, les membres de la V.I.L.E et de remonter ainsi jusqu'à Carmen Sandiego.



Le jeu se déroule en plusieurs scénarios à résoudre. Il existe 16 suspects répartis dans 48 lieux du temps (?!). Pour progresser dans votre carrière (et dans le jeu), vous devrez traquer le criminel jusqu'à sa dernière destination. Il faudra ensuite l'identifier afin de leurrer un mandat d'arrestation. Lorsque vous atterrissez dans un lieu où se trouve un membre de la V.I.L.E., vous voyez apparaître le personnage ci-contre.

Votre enquête se déroule dans chaque lieu de la même manière : vous pouvez voyager (travel), rechercher des indices ou des objets grâce à des témoins ou des informateurs. Enfin, pour obtenir ou entrer des données ou les sauvegarder, vous utilisez la touche DATA.



Commencez et vous serez récompensés de vos actions par des objets ou des informations. Les indices vous permettent d'obtenir des informations sur les lieux, les personnes et les événements. À l'aide de votre carte, vous pouvez vous déplacer et visiter les lieux. Les témoins et les informateurs vous fournissent des informations sur les lieux et les événements. Les objets que vous trouvez sont utiles pour résoudre les énigmes et les puzzles. Les données que vous saisissez sont utiles pour résoudre les énigmes et les puzzles. Les données que vous saisissez sont utiles pour résoudre les énigmes et les puzzles.



Voici l'écran de dialogues de la machine portable à voyager dans le temps. Une vue de l'ère ainsi qu'une description sommaire sont à votre disposition. En haut, à droite: l'année en cours!



Trouver une première de mois-ci sur Megadrive et elle nous parvient d'un futur proche, sur cette console (peut-être un peu trop parfaite). Electronic Arts. Ne vous attendez pas à une première au niveau technique, au contraire! Non, le véritable problème du fait que ce jeu se veut éducatif, les énigmes proposées ne sont que prétexte à une grande visite de musée à travers le temps et l'espace (histoire-géographie). C'est obligatoirement sur jeu éducatif parce qu'il est surtout payé pour éduquer un joueur, que les énigmes ont été minutées ou leur mécanique à la limite du grotesque, alors forcément, le manque total d'animations et l'absence de la fonction son (quelques effets) font déjà les afficionados du jeu d'action. La finitude délimitée freine aussi les héros d'aventure. Bref, il ne reste plus que les plus jeunes ou les adultes qui peuvent se permettre de payer une cartouche. En dehors de ces critiques qui ne veulent pas construire (pour le principe même), l'interface machine-joueur est bonne, les tableaux des points visités sont utiles et le jeu est en français dans le texte. De plus, vous aurez le droit à une enquête inédite dans plus de 1374 lieux et une machine dans le style de la cartouche. Personnellement, je me fais un peu de ces objectifs mais, ça me fait quand même plaisir! Olivier

MICROMANIA 70, Champs-Élysées

Tél. 45 62 76 18
Métro George V - RER Charles de Gaulle-Etoile

L'espace jeux
100% Consoles

+ de 10 000
jeux en stock

- Super Nintendo
- Megadrive
- Game Gear
- Game Boy
- N.E.S.
- Master System



EDITEUR : **ELECTRONIC ARTS**
GENRE : **ENQUÊTES**
DIFFICULTÉ : **FACILE**
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : **1**
NOMBRE DE JOUEURS : **1**
CONTINU : **NON**
MACHINE : **MEGADRIVE FRANÇAISE**

GRAPHISMES : **13**
ANIMATION : **-**
MANIABILITÉ : **16**
SON : **12**

65%

MEGADRIVE

FIRE PRO WRESTLING

DES GRANDS COUPS DANS LA TRONCHE, C'EST BON POUR LA CIRCULATION SANGUINE !



Ce qui est drôle dans les simulations de catch, c'est le violence des coups qui restent pour les moins originaux par rapport aux autres sports de combat. Fire Pro Wrestling rend bien cet aspect du catch et l'on compte plus d'une dizaine de combinaisons possibles. Ici, le coup de talon dans le bide, discrètement, comme ça et mine de rien!



Des tranches de rats vous sont proposées? Il y en a 12 en tout et je pens vous dire que cela suffit amplement vu les dégâts... Je vous conseille personnellement l'aveugle homicideur tout à droite!

Le catch est à la mode en ce moment sur console. Ce n'est pas Thierry Rolland qui s'en plaindra (tout à fait Jean-Michel!), tout comme ceux d'entre vous qui aiment à canaliser leur agressivité dans des

jeux bien violents. Ces derniers seront servis dans cette simulation de catch qui propose plus d'une dizaine de prises toutes plus douloureuses les unes que les autres. Chacun des 12 catcheurs que vous pouvez sélectionner possède leurs propres coups. Vous pourrez aussi choisir la formule de combats qui vous intéresse: le championnat du monde, le catch à quatre, le jeu à un ou deux joueurs, le nombre de rounds, etc... Comme dirait Thierry, notre Dieu national du catch, "il suffit d'un ou deux excités" (oh oui). Si vous prenez la peine de jeter un coup d'oeil sur les clichés ci-contre, vous pourrez juger de la canure des excités sus-nommés! Des malsabers mouchons, rasé ou chevelus à mort, des ultimate wemors maquillés à outrance, des monstres de muscles aux visages dissimulés derrière des masques terribles: rien que du beau monde!



Un des points originaux de ce jeu (plus anecdotique qu'intéressant) réside dans le fait que l'on peut envoyer son adversaire hors du ring.



Je vais commencer à me lasser des simulations de catch sur consoles et en l'occurrence sur

Megadrive, surtout maintenant elles n'apportent rien de nouveau. C'est l'impression qu'on a quand on joue à Fire Pro Wrestling: rien de nouveau techniquement (grapichisme et animation) et l'idem pour l'auteur et l'intéret. Le programme reste honnête, mais si la lignée de ses prédécesseurs s'inspire Angiel du Wrestling War: C'est-à-dire que, comme dans toute simulation de catch, même si l'excitabilité est optimisée à fond, on se retrouve parfois à exécuter des prises non mémorables ou à subir des coups venus d'un côté pas comment. Bref, m'a l'air que même mes justes ce qu'il faut de respect pour le coup que j'ai fait de catch japonais, aux graphismes seulement corrects et à l'animation acceptable. L'après du jeu rentre de toute façon bien en résonance d'un côté, d'est le principal mérite de Bossard.

OLIVIER

EDITEUR : HUMAN
GENRE : SIMULATION SPORTIVE
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 4
MACHINE : MEGADRIVE JAPONAISE
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUE : 4

GRAPHISMES : 14
ANIMATION : 14
MANIABILITE : 16
SON : 15

68%

MEGA COMPATIBILITE C'EST PLUS FORT

La Megadrive a tellement de qualités, qu'elle pense même à vous, très fort. Elle pense à tous ceux qui jouent sur Master System, qui ont déjà de nombreuses cartouches de jeux. Elle pense aussi à tous ceux qui attendent avec impatience le Mega CD. Avec l'adaptateur (Master System Converter), la Megadrive est compatible avec tous les jeux Master System. Et bientôt avec le Mega CD. Dans quelques mois, le Mega CD, qui se connectera sur la Megadrive, proposera des jeux nouvelle génération et offrira aux amateurs de sensations, les effets spéciaux les plus fous. La Megadrive Mega compatible, voilà une délicate attention mega sympa.



GAME GEAR

ALIEN SYNDROME

120 ALIENS ET UN HUMAIN SUR UN BATEAU!

Le syndrome de l'Alien va vous faire devenir fou, si vous ne réagissez pas rapidement. Vous vous retrouvez dans un immense vaisseau spatial qui pulule d'Aliens ayant la forme de gros vers gluants! Que faites-vous dans un tel pétrin? L'histoire commence il y a cinq ans, lors d'une invasion extraterrestre sur Terre. Vous étiez alors un space-marine chevronné. Vous et vos hommes avez réussi à repousser l'invasion en exterminant tous les Aliens. Aujourd'hui, un vaisseau commercial a lancé des SOS. Tout son équipage a été fait prisonnier par les Aliens. Ils sont de retour! Chaque niveau est constitué par un étage du vaisseau en vue de dessus. Vous devez libérer les otages de chaque niveau, en abattant le plus possible d'Aliens, grâce aux bonus d'armement trouvés, et exterminer le gardien de ce niveau.

EDITEUR : SEGA
 GENRE : ACTION
 DIFFICULTE : FACILE
 NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
 NOMBRE DE NIVEAUX : 4
 NOMBRE DE JOUEURS : 1

GRAPHISMES : 17
 ANIMATION : 18
 MANIABILITE : 16
 SON : 16
 GLOBAL : 85%



Cette conversion de la version Master System, déjà existante, met, une fois de plus ce mois-ci, la Game Gear à l'honneur. A l'origine, ce jeu était sympa, sans plus, et aux graphismes pas géniaux, le jeu reprend un second souffle tant il est bien adapté sur la portable de SEGA. L'animation est sans faille, les décors et les personnages, colorés et le scrolling multidirectionnel, fluide. Le jeu ne possède que quatre niveaux, c'est le seul point noir car le reste enchantera les amateurs d'action pure et dure!

OLIVIER

VIENS LA CHERCHER TA BALLE SI T'ES UN HOMME!

BUSTER BALL

Le Buster Ball est un jeu de taré pour tarés! C'est un peu comme si on prenait les plus dingues des supporters de l'OM ou du PSG, qu'on les faisait revêtir une tenue tout droit tirée de la trilogie des Mad Max, et qu'on



les balançait dans une arène métallique. Vous leur donnez une balle en acier et ils se débrouillent avec. Comme il n'y en a qu'une et qu'ils veulent tous s'en emparer pour aller marquer un but, on assiste à un beau clash de deux équipes! Le terrain est constitué de sept zones carrées et placées

en ligne. Chacune est entourée d'une barrière électrique sous haute tension que seule la balle peut franchir lorsqu'elle est lancée en hauteur par un joueur. Les deux joueurs de chaque équipe placés dans chacun des sept enclos ne peuvent sortir de leur zone. Un joueur peut faire une passe, attraper la balle ou encore exécuter une toupe qui assommara un adversaire pendant quelques minutes. Mais tout ça ne nous regarde pas!



Ce jeu n'est pas le hit de l'année sur Game Gear, comparé aux super titres qui s'annoncent pour cet été. Néanmoins, il permet de s'éclater un maximum à deux (en mode link) et il sort de l'ordinaire grâce au principe du terrain fractionné en sept zones de jeu. Ce détail lui permet de ne pas être un simple clone de Speedball. Un jeu qui fait doucement sourire mon smiley grâce à ses bons graphismes et son excellente animation.

OLIVIER

EDITEUR : RIVERHILL SOFT
 GENRE : ACTION
 DIFFICULTE : DIFFICILE
 NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
 NOMBRE DE NIVEAUX : 9 EQUIPES, 6 STADES
 NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2

GRAPHISMES : 16
 ANIMATION : 18
 MANIABILITE : 15
 SON : 14
 GLOBAL : 82%

MEGA

130 jeux

C'EST PLUS FORT

Un catalogue de jeux, c'est fait pour être élargi. À ce jeu là, la Megadrive fait très fort. On pourrait donner la liste des jeux déjà disponibles sur Megadrive, on pourrait aussi donner la liste des jeux qui sortiront tout au long de l'année. Mais il faudrait plusieurs pages. On se contentera d'un chiffre : 130. C'est le nombre de jeux qui seront disponibles d'ici la fin de l'année. Mega fort, non ? Les jeux, il y en a pour tous les goûts : jeux d'action, de sport, jeux de rôles, de stratégie, de simulation et des jeux de combats pour les plus "bruts". Cependant, on ne résiste pas au plaisir de vous annoncer quelques sorties imminentes : Terminator, Ayrton Senna GP, European Club Football, Tasmania, Lemmings... et quelques autres pour arriver à 130 jeux.



GAME GEAR

MONSTER WORLD II

AVEC LE DRAGON MEKA, C'EST DE LA MEKA NIQUE!



Admirez un peu ces graphismes dignes d'une console de classe! Les graphistes ont fait un bel effort avec cette conversion Game Gear.



Lorsque Wonderboy se débarrasse d'un ennemi, un pièce d'or apparaît pendant quelques secondes. S'il s'en empare rapidement, sa réserve en or ("Gold") ou haut à droite) augmente d'autant de points.

Le dragon Méka, qui s'était pris la racée du siècle dans Wonderboy II (Master System), n'est pas mort sans laisser de souvenir. Il a pris soin de transformer Wonderboy en un croisement lézard-dragon tout vert! Pour retrouver son aspect de guerrier blond, Wonderdragon doit retrouver la croix de la Salamandre se trouvant cachée au fin fond du pays des monstres, le fameux Monster World 12 (le retour). Le jeu se compose d'une multitude de lieux à découvrir, regroupés en régions gardées par un dragon faisant figure de boss. Chaque ennemi tué fait apparaître une pièce qu'il faut récupérer. Des boutiques placées ça et là vous permettent un shopping d'armures, d'armes ou autres items des plus utiles et toujours plus puissants. Les dragons n'ont qu'à bien se tenir!

EDITEUR : SEGA
GENRE : AVENTURE/ACTION
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 7
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : PASSWORD



Les programmeurs de chez Sega ont fait un réel effort. Je m'explique: tout comme pour Sonic ou Mickey, le personnage a été dessiné spécialement pour un petit écran. Il en va de même pour les décors et les animations, tout le jeu est véritablement destiné à un écran de portable. Le jeu reste en tous points le même que son grand frère sur Master System. On retrouve ainsi, en version poche, un nombre élevé de mondes à découvrir, des items à récupérer un peu partout, des plates-formes, des trésors et les ennemis à gogo qui rapportent du fric! Ce jeu est à mon avis un des fleurons dont peut s'enorgueillir Sega car il reste la référence en matière d'aventure/action. Je vous achève: on peut sauvegarder la partie dans certaines boutiques, le penard!

OLIVIER

GRAPHISMES : 17
ANIMATION : 18
MANIABILITE : 17
SON : 16
GLOBAL : 92%

THE CHESSMASTER



Le programme est ambitieux, puisqu'il propose 13 niveaux de difficulté — 60 coups en 5 minutes pour le niveau 1 et 40 coups en 3 heures pour le niveau 13 — pour



des millions d'autres sont proposées. En effet, Chessmaster peut vous aider en vous proposant le coup suivant, vous pouvez revenir en arrière à loisir, chercher un échec et mat, changer de camp en cours de partie

KASPAROV ET
KARPOV
SONT DANS LE
MEME BATEAU!

une bibliothèque de 150 000 coups. En plus des classiques options que possède tout jeu d'échecs, des milliers d'autres

(pour les viciés!), etc... Le côté pratique de ce genre de programme, c'est que l'on peut configurer un échiquier et jouer tous les coups désirés, aidé ou non par le programme. Les débutants et les joueurs confirmés seront servis.

EDITEUR : SOFTWARE TOOLWORKS
GENRE : ECHEC
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 13
NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
CONTINUE : SAUVEGARDE

GRAPHISMES : 14
MANIABILITE : 19
SON : 14
AVEC BUGS GLOBAL : 60%
SANS BUGS GLOBAL : 90%



La conversion Game Gear est une réussite sauf pour un point: les bugs! Malheureusement, il semble que le roque, coup qui protège le roi en changeant de place avec la tour, entraîne des bugs de genre, le roi disparaît et le jeu continue quand même ou du style le roque infini. On est alors obligé d'éteindre la Game Gear car le Take Back n'est plus possible. C'est terriblement dommage car le reste semble d'excellente facture, aussi bien pour un débutant que pour les as des échecs.

OLIVIER

MEGA

vitesse

C'EST PLUS

FORT

Si vous avez tendance à vivre au ralenti, vous allez être surpris. La Mega Drive va vous réveiller. La vitesse d'animation est tout à fait exceptionnelle. Il suffit de jouer à Sonic pour le vérifier. Une fois de plus, la Mega Drive est sans faille. Elle joue la mega vitesse à fond. C'est vital quand les dangers se multiplient, quand l'action et le suspense envahissent l'image. Mais ça, vous le saviez. Vous n'imaginiez pas un seul instant, un jeu "ralenti" au moment où il faut affronter un ministre cracheur de feu. Mais quand le ministre fonce sur vous à toute vitesse, il vous faudra aussi avoir les bons réflexes.



RAMPART

EMPREZ-VOUS DE LEUR RAMPART!

Au Moyen-Age, des peuples se déchirent encore et toujours, leur seule source de plaisir étant tout simplement la conquête de territoires. Votre rôle sera, dans un premier temps de choisir votre château qui deviendra fort une fois que vous l'aurez protégé. A partir de là, vous pourrez placer vos nombreux canons dans cette surface. Ensuite, il n'y aura plus qu'à attendre que votre chef déclenche les hostilités. Vous devrez alors



tirer des salves de boulets sur tous les navires qui se trouvent en mer, mais vous n'aurez que quelques secondes pour le faire. Ensuite, à vous de réparer les dégâts que vous aurez subi, en fortifiant au maximum votre château, ou vos châteaux si vous êtes doué. Et là aussi, un laps de temps assez court rythmera votre travail de maçon! Si vous réussissez à bouter vos ennemis sur tous les fronts, vous aurez alors à combattre vos rivaux, château-fort contre château-fort...

EDITEUR : ATARI
GENRE : ARCADE
DIFFICULTE : DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 2
NOMBRE DE JOUEURS :
1 OU 2
CONTINUE : 3



GRAPHISMES : 17
ANIMATION : 17
MANIABILITE : 18
SON : 18
GLOBAL : 95%



C'est tout simplement superbe du début à la fin. Toutes les données sont réunies pour faire de ce soit un mast. Certains d'entre vous connaissent certainement déjà le jeu en Arcade. Eh bien, celui-ci est exactement la réplique en grandeur Lynxienne. Toutes les différentes phases sont présentes, les musiques sont toujours superbement réalisées avec des bruits de fanfares hyper-réalistes. En outre, la maniabilité est excellente. Les bruits des différentes explosions sont très réalistes ainsi que le "ploc" des boulets de canon qui se sont inévitablement échoués dans l'eau. Les digitisations des voix humaines sont, quant à elles, exceptionnellement bien réalisées. On a vraiment l'impression que l'on se trouve sur un champ de batailles. Au final, on se trouve devant l'un des plus beaux jeux de la Lynx, et en tout cas, l'un des plus réussis. A posséder absolument !!

TRAZOM



CRYSTAL MINES II

LES MINES DE CRISTAL QUEL REGAL!

robot a été envoyé faire un petit tour dans les entrailles de la Terre pour y récolter du cristal et du cuivre. Il devra faire preuve de beaucoup de ténacité pour entamer sa récolte de minerai, car dans les profondeurs terrestres, habite non seulement Ouglet's qui essaye encore et toujours d'échapper au fisc (sic), mais également des êtres un petit peu plus poilus et beaucoup plus intelligents, et qui se font appeler les Nains. Vous devrez, bien entendu les éviter à tout prix. Pour cela, outre votre pointe de vitesse, vous aurez également droit à de petits gadgets comme la dynamite et autres, que je vous laisse découvrir. Vous aurez de quoi faire, car non seulement les pièges seront de plus en plus vicieux (ennemis qui explosent à leur contact), mais en plus, le nombre de niveaux est élevé. Alors à vos pioches!

EDITEUR : ATARI
GENRE : ARCADE/REFLEXION
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : PASSWORD

GRAPHISMES : 14
ANIMATION : 15
MANIABILITE : 16
SON : 15
GLOBAL : 79%



L'envie que je me suis bien amusé avec ce soft. Éliminer ses adversaires tout en évitant des éboulements de pierres et en récoltant des précieux minerais n'est pas une éternité. Les pièges sont de plus en plus nombreux et variés au fur et à mesure que vous terminez une épreuve. Car c'est de cela dont il s'agit. Une véritable épreuve Marathonienne compte tenu des parcours, hyper-sinueux et éprouvants à force de recommencer jusqu'à ce que l'on a perdu. Mais ce n'est pas bien grave puisqu'on s'amuse très bien. Demandez à l'un de ceux qui en pensent ainsi, pour conclure, je ne saurais que vous conseiller de vous le procurer car à votre garantie de nombreuses heures de plaisir.

TRAZOM

MEGA C'EST PLUS FORT

QUE SUPER

Plus fort que Mega, y'a pas ! Et la Megadrive de Sega, c'est vraiment une machine infernale. Mega forte, Mega performante, dans tous les domaines. Compatible avec les jeux Master System et bientôt avec le Mega CD. Son catalogue de jeux est aussi des plus impressionnants, plein de grands jeux. Et puis sur Mega Drive on profite de la Mega vitesse, on a un Mega son, des Mega couleurs et le microprocesseur 16 bit n'est pas étranger à ces performances... Super, c'est mieux que bien, mais Mega c'est plus fort que super.



C'EST PLUS FORT QUE TOI.

LYNX

ULTIMATE CHESS CHALLENGE

Amateurs des sensations fortes dues à une hyper excitation de votre matière grise, venez donc faire une petite partie, contre un autre joueur, ou bien contre l'ordinateur. Si vous choisissez cette seconde solution, huit niveaux de difficulté vous seront proposés, ces niveaux combinant en fait un facteur de temps et un facteur de technique. C'est-à-dire que plus le



niveau sera élevé, plus l'ordinateur aura de temps pour réfléchir et plus il aura de stratégies à son actif.

Vous pouvez tout aussi bien mettre en option INFINITE, là l'ordinateur

aura tous les pouvoirs pour tenter de vous battre à plates coutures. Quoi qu'il en soit, commencez déjà à vous froter énergiquement le crâne, il paraît que cela réchauffe de ce-
veau!

DUEL SUR PLATEAU!



Bien de grandiose, d'exceptionnel ou de fabuleux avec le ULTIMATE Chess Challenge. Le jeu offre deux vues du plateau, 2D et 3D ce qui est absolument génial à la plupart des jeux d'échecs présents sur le marché: il est regrettable que seulement huit niveaux (ou score en combinant les données de techniques et de temps) de difficulté soient proposés. Pourtant, les parties présentent un avantage, on peut, si on le souhaite, avoir les conseils de la console en cours de jeu. Même lorsque vous jouez contre elle, elle peut venir à votre aide, en vous indiquant ce qu'il y a de mieux à faire. Une bonne idée.

TSR

EDITEUR : **TELEGAMES**
GENRE : **ECHecs**
DIFFICULTE : **MOYENNE**
NIVEAUX DE DIFFICULTE : **8**
NOMBRE DE JOUEURS : **1 OU 2**

GRAPHISMES : **13**
MANIABILITE : **16**
SON : **11**
GLOBAL : **75%**

QIX

QIX, SPARX, STIX ET LES AUTRES...!



Qix est un jeu étrange. Mais qu'est-ce que

Qix? Bonne question! Eh bien, en fait, il s'agit tout simplement d'un cadre ludique dans lequel il y a une espèce de crayon électronique (appelé Stix), que vous dirigerez sur l'écran, afin de créer des carrés. Plus exactement, le jeu consiste à attendre un score maximal en dessinant ces dits carrés dans une aire délimitée, où il vous faudra essayer de remplir cet espace en tentant d'établir un pourcentage-seul donné par la console. Bien entendu, les ennemis rôdent. Vous aurez en face de vous les Sparx, étranges bêtes qui vous gêneront dans votre progression et vous élimineront lorsqu'elles vous toucheront. Il faudra éliminer ce que vous comptez avec les Qix, ces monstres à plusieurs branches qui se dandinent un peu partout et se jettent sur vous si vous mettez trop longtemps à faire des carrés. Vous marquez des points chaque fois que



vous réussirez à faire ces figures, en sachant tout de même que faire de gros carrés lentement rapporte deux fois plus de points que faire de petits carrés rapidement!

Alors à vos Stix, prêt, partez!...



J'ai été un peu surpris de voir ce titre sur le Lynx, car ce jeu fonctionne très bien avec ce que l'on voit habituellement sur cette console. Pour les puristes, sachez toutefois que ce jeu est la conversion d'un vieux classique d'arcade de Taito. Qix, est un titre intéressant, simple et très stressant. Il faut, en effet, être très rapide, avoir des yeux dans le dos, écouter tous les bruits, bref, être très concentré. L'avis qu'il peut émettre, niveau, les chiffres se convertissent automatiquement en lettres parfois impossibles. Et c'est un bon jeu car ce soit sous 2D, 3D, niveaux (annoncés), ce fait peut!

TRACOM

EDITEUR : **TELEGAMES**
GENRE : **ACTION/REFLEXION**
DIFFICULTE : **DIFFICILE**
NIVEAU DE DIFFICULTE : **1**
NOMBRE DE NIVEAUX : **254**
NOMBRE DE JOUEURS : **1 OU 2**
CONTINUE : **PASSWORD**

GRAPHISMES : **12**
ANIMATION : **13**
MANIABILITE : **15**
SON : **11**
GLOBAL : **80%**

Dr. Frankenstein

© Dr. Frankenstein is a copyright and trademark of Nintendo Ltd.
Nintendo, Game Boy™, the Nintendo Product name and other marks designed by "TM" are trademarks of Nintendo.



Dans un ancien château, Franky tente de retrouver les "morceaux" de son amie Bitsy pour reconstituer son personnage.

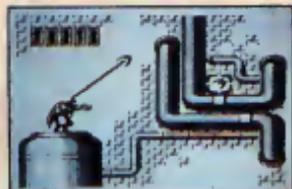
Franky revient!



LICENSÉ BY
Nintendo

elite™

GAME BOY

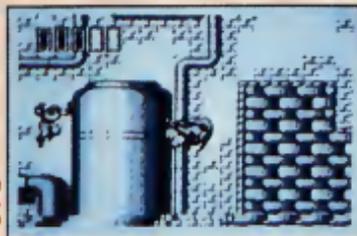
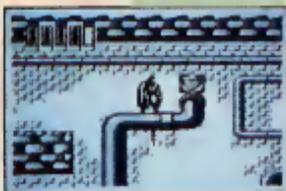


Je vous présente le fils de Batman qu'il peut tirer s'il importe quand. Il fait une surface plane susceptible de l'accrocher. Batman peut alors se balancer le long de celui-ci. C'est bien pratique pour passer certains pièges.

La suite se faisait attendre mais il semble que Sunsoft se soit enfin décidé, du moins au Japon, et chez nous, via les importateurs parallèles. Le Joker s'est maintenant habitué à lutter contre le veugeur de Gotham City et il semble toujours renaître après ses erreurs face à Batman. Rappelez-vous le film de Tim Burton (Batman, Beettejuice) dans lequel le Joker faisait une chute vertigineuse, celui-ci mourait écrasé sur le parvis de la cathédrale de Gotham. Mais son dernier vivait encore et se marrait bien fort! Tout le monde attend depuis un Batman 2 et la réapparition du Joker. Sur Game Boy, c'est la même histoire. Vous êtes venus à bout du Joker dans le jeu de plates-formes que constituait la première cartouche. Maintenant, vous revolez campant le personnage de Batman car le Joker est de nouveau en ville! Quatre niveaux urbains vont mettre votre dextérité à rude épreuve. Vous grimpez les parois et les murs et vous élevez dans les airs grâce à votre fil d'araignée. Attention aux cuves qui vidant leurs produits nocifs sur vous ou aux hommes de main du Joker.



Batman au plus effort le long d'un ressort qui se vide rapidement. L'axe mobile et Batman ne doit pas rester sous l'eau.



BATMAN REVIENT RETROUVER SON AMI DE TOUJOURS...

BATMAN

Votre barre d'énergie (située en haut à gauche) se compose de cinq cases qui se vident au fur et à mesure que vous prenez des coups. Des items (ici un cœur blanc) sont dispersés çà et là et vous permettent de vous relâcher une santé.



Accroché les yeux de certains formes sous toutes leurs formes, je m'écroule violemment écrié avec moi-même. J'ai été surpris en jouant à la suite glorieuse de Sunsoft. Surpris agréablement mais surpris quand même! Tout a été renouveau, à part le nom des deux héros. Je le salue, et l'on se retrouve en présence d'un jeu d'action et de progression qui figure bon le beat-them-up. La réalisation est très agréable car puisque le style de Batman n'est plus ce minuscule rat avec une casque, mais un beau personnage bien gentil et super vaillant. Les graphismes des décors vont à l'inverse de ceux de l'écran supérieur. On s'y croirait quand l'eau monte et que les 3/4 de l'écran sont emplies par certains éléments. Le jeu se déroule en fonction multi-directionnel sans grandes surprises à part la course sur le fil-tendu. L'écran se déplace sur les parois à la manière du personnage de Gargoyles Quest en s'attachant aux parois. C'est bien répétitif au début, mais on apprécie vite ce mode de mouvement avec l'habituelle. Ce jeu est une réussite, non pas par son intérêt qui reste à ce des personnages, comme ceux-ci, mais le caractère de ce jeu, mais plutôt pour sa merveilleuse qualité graphique et sa merveilleuse qualité musicale. **OLIVIER**

EDITEUR : SUNSOFT
GENRE : BEAT-THEM-UP
DIFFICULTE : DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : 4
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : 4

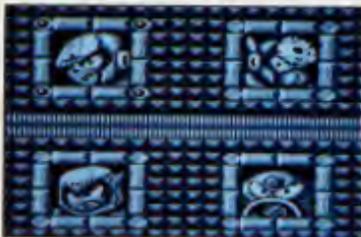
GRAPHISMES : 19
ANIMATION : 19
MANIABILITE : 15
SON : 17

87%

GAME BOY MEGAMAN II

Fans du Dr Willy, soyez contents car votre héros n'est pas mort, il conçoit encore! Megaman et le docteur fou semblent liés pour le meilleur et pour le pire. En l'occurrence ici, il semblerait que ça soit pour le pire! En effet, cet infâme Willy n'a rien trouvé de mieux que de voler un prototype de machine à voyager dans le temps. Évidemment, il l'a testée clare clare et s'est retrouvé propulsé dans l'avenir. Cela va lui permettre de se procurer des armes ou des composants super puissants et technologiquement avancés. A son retour, il pourra enfin devenir le maître du monde. Une fois de plus, vous allez camper le rôle de Megaman, le champion de la lutte anti-Dr Willy! Vous allez vous mesurer à huit nouveaux robots-masters tout droit sortis de l'imagination débordante du Docteur. Huit nouveaux défis sous forme de galeries et de plates-formes bourrées de pièges vous mèneront aux boss de fins de niveaux.

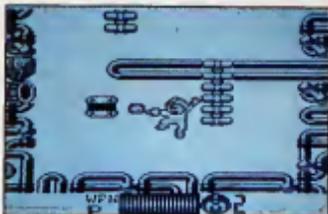
**MEGAMAN
CONTRE
JOYPADMAN,
UNE
HISTOIRE
D'HOMMES!**



La galerie des maestros! Clebman, Airman, Pizaman, O.Prisoaman: autant de maos qui vont vous mener la vie dure!

Si vous appuyez sur Select, vous aurez l'écran des super-armes que possède Megaman. Il suffira alors d'oe sélectionner une. Ici, Megaman ne possède que l'arme de base.

Megaman allie plates-formes avec jeu d'adresse tant certaines passages peuvent être délicats et dangereux. Ici, ce n'est pas le cas (pour l'instant!) car il suffit de sa lancer sonner per cette superbe tête de démon!



La nouveauté dans Megaman 2, c'est la possibilité d'être accompagné par un chien bionique qui sera bien utile.



Là, je ne vais pas trop me moufter en disant du bien de ce jeu. Quand on choisit de sortir la suite d'un jeu qui a bien marché et qu'on reçoit la même chose (mis à part les nouveaux personnages et décors), on peut à priori sur ses deux oreilles, être le Mme. Capricorn? Je me devrais d'ailleurs peut-être de critiquer ce manque total d'originalité puisque le principe, le système de progression et les mouvements restent les mêmes. Mais je ne peux pas ne pas dire que si vous voulez vous, quand une bière est bonne, on en reboit (proverbe malin). In Jm. Desfont. On en est bien à Mario 4 ou Zelda 3! Ah ça dirait, vous retrouverez dans Megaman 2 tout ce qu'on aime tant de jouer dans un environnement graphique parfait et des animations fluides au possible. Un jeu balaise mais trop caillonné pour qu'on s'ennuie...

OLIVIER

NOMBRE DE NIVEAUX: 8
ÉDITEUR: CAPCOM
GENRE: PLATES-FORMES
DIFFICULTÉ: FACILE
NOMBRE DE JOUEURS: 1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 1

GRAPHISME: 18
SON: 17
ANIMATION: 18
MANIABILITÉ: 17

90%

GAME BOY

STAR TREK

La machine Doomsday, d'origine inconnue, a été détectée comme s'approchant de la Terre. Comme elle détruit toute planète sur son passage, les ingénieurs de la Fédération ont créé le proto-matter fusion disruptor (NDM, très utilisé par la maman de Prézeau pour faire des gâteaux !), seul engin capable des tuez de planètes. L'USS Excaltibur est envoyé à la rencontre de la machine de Doomsday avec le proto-matter à son bord. Malheureusement, c'est un échec effroyable et des Klingons (quel hasard !) qui traînaient par là récupèrent le proto-matter, le divise en 19 morceaux qu'ils éparpillent sur 3 planètes. Vous, le capitaine Kirk devez mener l'Enterprise à travers les champs d'astéroïdes et les flottes Klingons jusqu'aux trois planètes. Après avoir

récupéré les douzes morceaux, la confrontation final avec la machine Doomsday pourra enfin avoir lieu.



EDITEUR : **ULTRA GAMES**
GENRE : **ACTION**
DIFFICULTE : **MOYENNE**
NOMBRE DE JOUEURS : **1**
NIVEAU DE DIFFICULTE : **1**
CONTINU : **PERMANENT**

GRAPHISMES : **14**
ANIMATION : **14**
MANIABILITE : **16**
SON : **12**
GLOBAL : **65%**



Q*Bert FOR GAME BOY

Q-Bert, le petit extra-terrestre aux contours bizarroïdes et muni d'une trompe, déboule sur votre Game Boy. Ce jeu vieux comme le monde (j'exagère un peu) consiste en une série de 64 assemblages géométriques de cubes qui constituent chacun un niveau. Q-Bert bondit de cube en cube et tente de changer la couleur de toutes les dalles

(les faces supérieures des cubes). Pour ce faire, il lui suffit de passer sur un cube une ou plusieurs fois selon le niveau. Des ennemis tombent du ciel continuellement ce qui est hyper fun au début, d'autant qu'ils sont bien rigolos (des ressorts par exemple). Cela finit cependant par énerver sérieusement le joueur. Une seule parade contre ce genre de petits problèmes: l'esquive totale et continue!



EDITEUR : **JALECO**
GENRE : **ACTION**
DIFFICULTE : **DIFFICILE**
NOMBRE DE JOUEURS : **1**
NIVEAU DE DIFFICULTE : **1**
NOMBRE DE NIVEAUX : **64**
CONTINU : **INFINIS**

GRAPHISMES : **13**
ANIMATION : **16**
MANIABILITE : **13**
SON : **15**
GLOBAL : **80%** (+ de 40 ans)
pour les autres : **60%**

SPOCK À INTER!



Star Trek sur Game Boy est un ensemble (opportuniste d'ailleurs) de plusieurs jeux. Il y a des scènes de jeu vidéo où l'on dirait que vous dirigez le vaisseau Enterprise dans des champs d'astéroïdes et des flottes de Klingons. Une carte de l'espace vous indique entre chaque séquence votre location. Puis, vient le jeu de réflexion en trois dimensions, en vue de dessus, sur le plan des deux phases, sont mouvementées réalistes. D'après que ce jeu dégage quelque peu mal-on était en dire d'attendre vraiment à mieux qu'on connaît la série des Star Trek.

OLYMPIE

UNE VIEILLE HISTOIRE DE CUBES!



Les vieux de la vieille vont sauter de joie en voyant leur jeu préféré sortir en version complète. On se pouvait faire du Q*Bert dans le magasin ou au bureau (pas en classe Greg!). Il est difficile de jouer un tel jeu à sa juste valeur. Si je m'en tiens à la version qu'un jeune possesseur de console découvre, je ne peux m'empêcher de dire que ce jeu n'est pas terrible. Des graphismes simplistes et un intérêt limité à la longue, surtout que le jeu devient vite très difficile, voire insupportable à mort par contre, malheureusement, vieux testeur des familles moi-même que Ah! quand même, faut-il pas s'engager! ex grand consommateur de cartouches, je suis bien obligé d'avouer que ce jeu est attractif et bien joué. Alors, une fois de plus, tout s'arrête de poser le problème en vous posant (si non de voir) le jeu mythique.

OLYMPIE

Hook



Vous incarnez Peter Pan dans un jeu qui, contrairement à la future version de la Super Famicom, mise uniquement sur l'action pure et dure. Oh! il reste quand même des items à chercher un peu partout mais le jeu reste axé sur les coups de cou-teau! Je rappelle l'histoire dont s'inspire le jeu pour ceux qui n'ont pas vu le film. Robin Williams découvre, un soir en rentrant chez lui, qu'on a enlevé ses deux enfants. Il s'avère que le Capitaine Crochet (Hook) en personne a emmené les deux rejetons dans son pays imaginaire et merveilleux. Le père s'appelle en fait Peter Pan (pour les intimes seulement). C'est la petite fée Clochette qui va guider notre héros aux oreilles pointues au pays du Capitaine Hook. Une carte vous indique les treize endroits à visiter pour pouvoir retrouver les enfants. Les niveaux avancés ne sont accessibles que si vous passez les précédents. Le jeu se déroule en vue de profil et les décors champêtres scrolent multi-directionnellement. Peter Pan peut sauter bien haut et trucider tout pirate se trouvant sur sa route. Ça promet!

EDITEUR : OCEAN
GENRE : ACTION
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 13
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUE : INFINI

GRAPHISMES : 18
ANIMATION : 18
MANIABILITÉ : 17
SON : 17
GLOBAL : 90%

OLYMER

PETER... PAN, T'ES MORT!



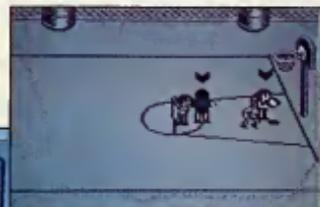
Les graphismes sont impressionnés et rendent admirablement bien l'ambiance un peu folle du film des personnages délinquants, des adolescents fous à cause de champions géants et même la frappe de Peter Pan! mais y est! Se battre contre des pirates en évitant les collisions avec des canons lancés par des pirates ou avec des flèches en limitation, produit qui se joue les plus excités, mais! Les animations et les scrollings sont fluides comme on aime. De plus, le fait que le jeu soit vaste et que l'on ne finisse peut être dans le tas un fait, on a à faire à de nombreux ennemis, le jeu capote pendant un bon bout de temps. Seul petit problème: la maniabilité présente un peu lors des combats rapprochés, c'est-à-dire à l'approche des combats le reste est génial!

SUPER STREET BASKETBALL

LE BASKET, ÇA SE JOUE DANS LA RUE, MEC!

Le sport préféré des petits Américains, outre le fait de tourner sur la tête en écoutant Public Enemy, est le basket de rues. Vous avez tous entre-aperçu, dans des films, ces parkings aménagés en demi-terrains de basket entourés d'un grillage. On y joue des heures sous un soleil de plomb en Two on Two. Késako "Two on Two"? Ça veut dire qu'on joue à deux contre deux selon les règles du basket. C'est ce jeu qui est adapté ici sur Game Boy. Au début, on choisit deux joueurs parmi quatre proposés selon

leurs caractéristiques. Il ne reste plus qu'à choisir à combien se jouera la partie et c'est parti! L'action se déroule en vue de 3/4 dans la raquette (partie du terrain sous le panier) et passe en 3D lors des phases de smash au panier.



EDITEUR : VAP GAME
GENRE : SIMULATION SPORTIVE
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2



ouk'entraîneur choisir les statistiques. On! On One que l'on choisit sur Game Boy. On va pouvoir jouer avec quatre joueurs sur le terrain, ça fait plaisir! Tous ceux qui m'ont aimé à deux joueurs avec le film, ça Two On Two même pas l'attention par les graphismes sont minimalistes. Cependant, on se prend à essayer de trouver des parties malgré une animation à la hauteur des graphismes. On! à dire par l'infini! Seul point négatif, les séquences de temps de panier prennent à des superbes animations en 3D, un égal! Il n'y a rien de ce jeu n'est très léger au niveau de l'histoire et du plaisir. Les séquences de jeu de la respect techniquement ce qui est peut-être un fait qu'on ne voit que quatre joueurs mais que le basket n'est un sport collectif!

OLYMER

GRAPHISMES : 14
ANIMATION : 14
MANIABILITÉ : 14
SON : 15
GLOBAL : 70%



GAME BOY



TOUT A FAIT THIERRY !

La simulation de foot de tous les temps sort sur Game Boy, NES et Super Famicom simultanément! Vous allez pouvoir jouer à un match de foot sur console dans un esprit de réalisme qui vous fera sans doute perdre des kilos (NDM: il sait de quoi il parle!) D'autant que sur portable, vous pourrez y jouer par-

tout. La vue proposée est une vue de dessus et vous voyez la partie du terrain se trouve aux alentours proches du joueur qui a la balle. Ce dernier est lui aussi vu de dessus (on voit ses épaules et ses cheveux) et évolue à une vitesse foudroyante (NDLR: pas comme certain!) A vous de bien contrôler le ballon! Tous les éléments d'une simulation de foot sont présent et vous pouvez affronter les meilleurs équipes du monde sans mettre les pieds dehors, bande de veinards !



EDITEUR : ANCO
GENRE : SIMULATION
DIFFICULTE : DIFFICILE

GRAPHISMES : 12
ANIMATION : 18
MANIABILITE : 15
SON : 14
GLOBAL : 80%

OLIVIER



La version Game Boy de Kick Off ne déçoit pas puisqu'elle reprend les caractéristiques qui différencient les versions micros ou consoles. On retrouve donc les points forts de cette simulation: le réalisme poussé à l'extrême et la rapidité. On retrouve aussi les défauts qui prennent le pas sur les qualités (ce qui était le contraire sur micro par exemple). Traitant plus qu'un énorme problème de balle, le scanner qui montrait les transparences, la totalité du terrain n'est pas présent sur le portable. La jouabilité en prend un sérieux coup dans l'air! Malgré tout (en s'approchant!) on se méfie quand même l'air avec Kick Off. N'empêche qu'un caillou plus petit qu'une croûte de pizza, ça calme!

SATANAS DIABOLO

Satanas et Diabolo donnent leur nom à cette simulation de course de vieux tacots qui nous rappelle notre plus tendre enfance. A cette époque, nous sirotions un diabolo(!)-menthe devant notre poste de télé noir et blanc. Quel était le dessin animé qui nous éclatait le plus? Les fous du volant of course! La conversion de ce dessin animé vous propose de choisir



LES FOUS DU VOLANT SONT DE RETOUR...

parmi les 10 véhicules nucléaires conduits par des tarés du style Pénélope, Joli-Coeur, ou autre Al Carbone. Les moteurs grondent sur la grille de départ et c'est le moment du grand bordel! Les prototypes-balides vont dans tous les sens et à mi-parcours, la moitié des concurrents se sont gourés de chemin! Des cases marquées d'un point d'interrogation vous permettent de gagner des items qui ralentiront vos adversaires si vous savez les utiliser comme il faut. La pôle position est votre but alors, forcez!



Pourquoi faut-il que je fasse des jeux aussi terriblement amochés que ça? Pourquoi les dessins japonais nous montrent-ils des femmes pareilles? Pourquoi tant de haine? Je pourrais définir ce jeu comme une simulation de karting à des courses de voitures tellement l'action est lente et trébuchée. Ce n'est pas une question de technique, non, c'est délibéré, en plus la vue de dessus nous fait assister à un spectacle navrant de petits tacots qui avancent à l'arrêt. Quelques scénarios de courses hyper-simples étalent cette nullité, et la présence de trois sortes de bonus fait croire, l'espace d'une demi-secondes, à la présence de l'ombre d'un intérêt. Mais c'est juste une illusion, ce jeu n'a rigoureusement aucun intérêt et il trahit le grotesque en ce qui concerne les graphismes. A éviter.

EDITEUR : ATLUS LTD
GENRE : COURSE AUTOMOBILE
DIFFICULTE : FACILE
NOMBRE DE JOUEURS : 1
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
CONTINU : NON

GRAPHISMES : 10
ANIMATION : 8
MANIABILITE : 10
SON : 13
GLOBAL : 40%

OLIVIER

COCONUT

LE
MEGA CD
EST LA !

1^{er} REVENDEUR DE
CONSOLES EN FRANCE !



SPECIAL
CONSOLES

COCONUT REPUBLIQUE
13, bd Voltaire 75011 PARIS
Tél : (1) 43.55.63.00
M^o Oberkampf

COCONUT MONTPELLIER
Avenue Jean Mermoz
Immeuble Alataze
34000 MONTPELLIER
Tél : 67.65.65.40

COCONUT GRENOBLE
8, cours Bernier
39000 GRENOBLE
Tél : 76.50.99.41

MEGADRIVE

ACHAT et REVENTE de
CARTOUCHES 2 DOSSIER, en
REMANÈGE ou DANS NOS
MAGASIN.

MATÉRIEL ET ACCESSOIRES

MEGADRIVE JAPONAISE 1190
MEGA CD ET JEUX MEGADRIVE 150
MÉGADRIVE CABLES JAPONAIS 140
MÉGADRIVE 140
MÉGADRIVE 130
MÉGADRIVE MANCHE 130
MÉGADRIVE POWER STICK 130
MÉGADRIVE AMPLIFICATEUR 3 VOIES 160

NOUVEAUTÉS A PARAÎTRE

BIG BROTHER 190
BRAND SHAM TENNIS 190
LE DÉFI DE LA FULGURE 190
MAGNIFICENT 190
MAGNIFICENT GRAND PRIX II 190
MAGNIFICENT SUPER 190
MAGNIFICENT SLATTER/CLUSE II 190
TERMINATOR 190

AUTRES TITRES

ALFA DRAGON 480
ALFA TORNADO GAMES 480
ALFA 480
ALBUKATI STRIKE 480
BEIL DRAGON 475
BEIL & GUYER/QUANDSHOT 480
PI CIRCUS 475
PI GRAND PRIX 475
PI MEGADRIVE 475
PI SILENT 480
SANTANA JAP 390
SANTANA 480
SANTANA GOLDEN AGE 2 475
SANTANA 475
SANTANA FOOTBALL 92 475
KID CHAMELION 480
KING LEMELIER HOCKEY 490
MERCY 480
MERCY JAP 390
MERCY HOCKEY / EA HOCKEY 475
OCEAN 480
OCEAN TOUR GOLF 475
PITFIGHTER 490
ROAD RASH 490
RIDE 490
SHADOW OF THE BEAST 540
SONO 480
SPIDERMAN JAP 390
STREET DE RAGE 480
SUPER MARIKO GP 480
TETRA WINDUP GOLF SOCCER 475
TIT DRIVE II 480
TIT DRIVE PRO ICE 480
TIT JAW AND EARL 475
TIT JAW 480
TIT OUTRIM 480
TIT CRASH QUÉBÉCOIS BUSTER 480
TIT CRASH 480
WITCH CHALLENGE 480
WUNDERBY II 60 HZ 480
TIT II ANGLAIS 480

SUPER NINTENDO OFFICIELLE

LA CONSOLE
SUPER NINTENDO OFFICIELLE
EST ENFIN DISPONIBLE !!!

LIVRE COMPLÈTE AVEC
DEUX MANÈTES ET
LE MIT SUPER MARIKO IV
ELLE NE COUTE QUE 1290 FR

JEUX OFFICIELS DISPONIBLES

F ZERO 490
SUPER R TYPE 490
SUPER SOCCER 480
SUPER TRENDS 480

D'AUTRES TITRES SONT PRÉVUS
COURANT MARS ...
RENSEIGNEZ-VOUS !

NEC

MATÉRIEL ET ACCESSOIRES

CONSOLE 3190
CD ROM + MEDIUM LORD 3190
PC ENGINE "MÉGA" + 1 CD 3190
GAMMUTREUR 190
JOYSTICK 290

NOUVEAUTÉS A PARAÎTRE

SCORPION MAN 240
CORYDON 240
DRAGON EGGS 240
BRUNNEN SÄBER 240
PT CIRCUS 91 290
PINK MATCH TENNIS 380
PIRAL SOLDIER 380
HT THE ICE 380
JACKIE CHANE 390
MILIA SANGON 390
MILIA SPRINT 390
MADONNA 340
PO WED 360
POWER ELEVEN 360
POWER LEAGUE IV BASEBALL 360
RACING SPIRIT 360
SLAMMANGDR 360
SHINOBU 390
SHINOBU 390
SUPER LONG NOISE QUBLIN 390
SUPER WATER BOARD 390
TWIN BEE 390

FAMICOM JAPONAISE

SUPER FAMICOM + 1 JEU MOUTS CONSULTER

JEUX + ACCESSOIRES
ACTRAIDER 590
ADAPTEUR CART JAPONAIS 590
AUGUSTA GOLF 590
CASTLE FORTIA IV 590
CENTRA SWITCH 590
CYBER FORMULA 640
DRAGON BALL 2 760
F1 EXHAUST HEAT 590
F1 RIVAL FIGHT GOLF 640
F1 RIVAL HEAT 640
JAY AMO MAC 640
LAST FIGHTER TWIN 640
LIMMORGE 640
MOSEKURU 640
PILOT WINGS 640
PRO SOCCER 380
ROCKETTER 640
RUSH N BEAT 640
SOUL BROTHER 640
STREET FIGHTER II 590
STRONG GUINER GYM 640
SUPER ADVENTURE ISLAND 640
SUPER FORMATION SOCCER 640
XARCOM 640
YES II 640
ZELDA III 640

NEO - GEO

MATÉRIEL ET ACCESSOIRES

CONSOLE II MEGADRIVE 2990
NEO GEO + MEDIUM LORD 2990
MÉDIA ME GEGED 2990
MEMORY CARD 190

NOUVEAUTÉS A PARAÎTRE

LAST RESORT

AUTRES TITRES

2000 SUPER BASEBALL 690
ASO II 1390
BLUT'S JOBBERY 1290
BURNING FIGHT 1490
COROSSES SWIRTS 890
CYBER JIP 990
EIGHT MAN 1490
FATAL FLITY 1490
FOOTBALL FRENCH 1490
KING OF THE MONSTERS 1490
LEAGUE BOWLING 990
MAGICIAN LONC 1490
MUTATION NATION 1490
RIBO ARMY 1490
SANGON 1490
SOCCER SKIKKI 1490
THASH JALII 1490
TOP PLAYER GOLF 1490

SEGA 8 BITS

JEUX

JEUX D'OCCASION

JEUX CONSULTER 190S
ACTRICK 245
CARMEN SANDRICO 190
EAGLES II 245
DONALD DUCK 245
SHOGUN IN SHOGUN 245
GOLDEN AXE WARRIOR 245
HONEY NIGHT CHAMP 245
HONEY 420
MACKY MOUSE 190
MADMOUSLY 190
MONWALKER 345
POPULOUS 290
PRINCE OF PERSIA 290
PONYO KUR 290
SEGA CHESS 395
SHADOW OF THE BEAST 345
SHADOW SHAMER 345
SONO 345
SPIDERMAN 345
SUPER MARIO GP 390
SUPER NIKO GP 390
THUNDERBOLT II 345
WORLD CLASS LEADERSHIP 290
WORLD CUP ITALIA 90 290

NINTENDO NES

JEUX

ADVENTURE OF LINK 290
BATMAN 430
BLUS SHADOW 390
CHIP AND DALE 480
DDBLE OF THE CROWN 490
DICKENS DRAGON II 490
DRAGON NINJA 430
DRAGON S LAIR 430
DUEL TALES 430
GALL 490
GEMMELING II 490
JACKY CHAN 490
KICK BOX 490
MAMAMA MANION 490
MELAN II 490
MIRACLES UNDISMISSIBLE 490
POWER BLADE 320
ROSCOP 490
SHADOW WARRIOR 490
SIMPSONS 390
SNAKE S REVENGE 390
SOLSTICE 490
STAR WARS 490
SUPER MARIO BROS II 430
SUPER SPARS VOLLEY 290
THUNDER AND THUNDER 290
THE BATTLE OF OLYMPIUS 290
TIGER NINJA II 490
TIBED RACING 490
WWT CHALLENGE GATE 390

ACCESSOIRES

AMPLIFICATEUR STEREO 130
BOISSE TRANSPORT DE LIGNE 130
BRITTE BOY (BOUCLE ÉQUILIBRANTE) 190

JEUX

BATMAN 205
BOULDER DASH 230
CASTLEVANIA 260
DOUBLE DRAGON II 260
DUCK TALES 260
F1 RACE + MEGADRIVE 290
FOOTBALL SCORE 255
FORTRESS OF FEAR 255
GARGOYLES QUEST 255
GEMMELING II 270
KICK OFF 190
KING FU MASTER 390
RAMP SEALS 340
RO PRO AM 370
ROCKOP 290
SPIDERMAN 220
SUPER MARIOLAND 220
THE SIMPSONS 270
TURTLES NINJA II 270
TOP FLIP GOLF SOCCER 270
WWT SUPERSTARS 270

GAMEGARD

MATÉRIEL ET ACCESSOIRES

CONSOLE GAMEGARD 990
ADAPTEUR JEUX MASTER 290
SYSTEME 190
BOUCLE MANGINGAR 190

JEUX

ALESTE 340
ALVIN SYNDROME 320
CHASE JIP 320
COMASTER 320
DONALD DUCK 245
GALGUA 245
GS ZERO 245
HALLWAY RASH 245
JEE MICHANA FOOTBALL 290
MAGICAL HAT 290
MARRY 245
MERRY 245
MONACO GP 245
NINJA GARDEN 280
OCEAN 280
SONO 280
SPICA HARRIER 280
SMALL OF BEVILIN 280
WONDERBOY 280
WONDERBOY MONSTER WORLD II 280
WOCOPY FORT 240

NOUVELLE ADRESSE.
SERVICE INFORMATIQUE
plus rapide
VENTE PAR CORRESPONDANCE
à adresser exclusivement à
COCONUT
Av. Jean Mermoz
34000 Montpellier
tel: (16)67 65 05 40

NOM _____

ADRESSE _____

VILLE _____

CODE POSTAL _____

Tel _____

Signature _____

TITRES _____

CONSOLE _____

PRIX _____

Participation aux frais de port et d'emballage35F
* TOTAL à payer : _____

Réglement : je joins chèque bancaire CCP mandat-lettre
 Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 30F pour frais de retour).
* 100 F pour une console expédition uniquement en France métropolitaine

COCONUT NE GARANTIT PAS LA DURÉE DE VIE DES CARTOUCHES. LES JEUX SONT FOURNIS À TITRE INDICATEUR ET PEUVENT ÊTRE RECHANGÉS SANS FRAIS.

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



TINY TOON

Adventures

MEGADOSSIER
GAME BOY



Salut les petits, on a un problème? Voyons que se passe-t-il?
Vous êtes très ennuyés par tous vos ennuis?
Vos meilleurs amis ont disparu? Oh mince alors, zut, crotte,
flûte, il faut pourtant aller les récupérer!! Ils doivent avaler
leur quatre-heure! Oh, allez en route les cartoons juniors,
il faut absolument les délivrer, oh oui alors.

NIVEAU 1 : DIZZY DEVIL

TINY



Attention à la droite, elle contient aussi des ennemis sympathiques et rigolos.

TINY



2



Vous trouverez dans ce souterrain beaucoup de diamants.

Heu, les piliers qui tombent du plafond c'est un vieux jeu, mais hélas toujours efficace si vous ne vous mettez pas en colère avec lui.



12

14



7

MOON



Sombre tunnel. Aucun danger, à part le Tiro rebondit qui s'accroche sous votre poids.

TINY



Il arrive que ces sautois vous lancent des exclames.

TINY TOON



Dizzy se fera une joie de vous créer un passage.

TOON



Votre premier aiel vous attend là, Dizzy devil. Allez lui parler puis sortez.



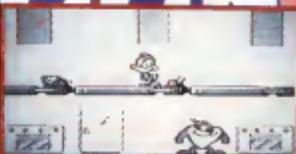
TOON



TINY

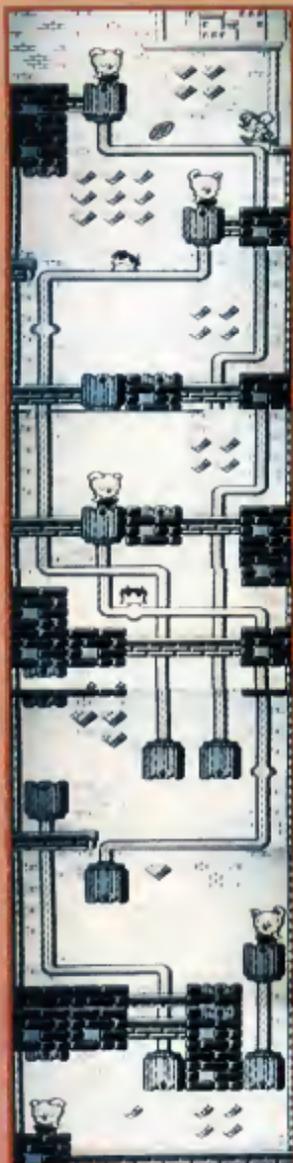


Dizzy devil vous laisse passer à une seule condition: il faudra le gagner. Pour cela, il vous suffit de sauter sur les petits plateaux de nourriture lorsqu'ils seront à portée de sa broche.



TOON

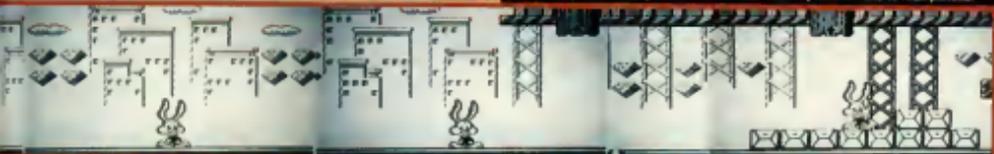
NIVEAU 2 : L'USINE



Un peu trop gros pour les pipe-lines, hein? remarquez, si vous venez d'être trompé de chemin, vous pourrez toujours repartir. Saluez bien le plus.

Y'a pas de liards, faut piocher cash

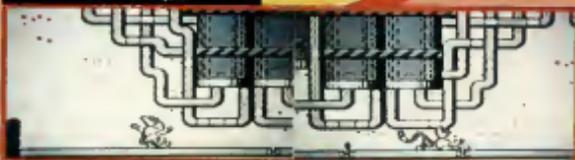
Pour atteindre ce trou dans le plafond, il faut sauter sur le dos d'un mutant, puis rebondir (c'est très dur) et aller vers le haut afin de pénétrer dans ce trou-plafond.



Encore le coup des piliers qui descendent, faites encore plus gaffe, car cette-fois vous risquez de finir dans un trou, un pilier posénet, à la dernière seconde, vous boucher le passage.



Avec Ferbail, plus de problèmes pour passer les emplacements ébriqués.

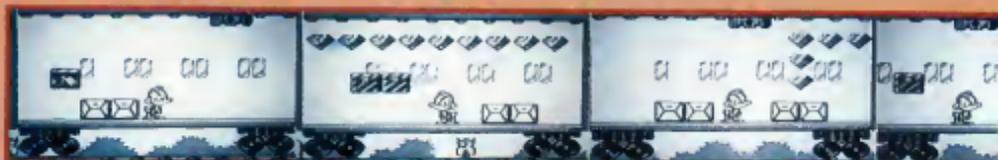


Si vous voulez que Ferbail vous aide à passer, il va falloir le battre à son jeu stupide. Regardez bien l'angle de son saut avant que la lumière ne s'éteigne, et vous saurez dans quelle position il se trouve.



Le train n'a rien de bien méchant. On s'évite des tas de problèmes en passant par le bas, et en plus y'a des bonus. Mais il y a aussi des ennemis déguisés en coffres.





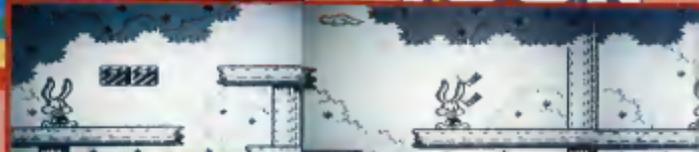
TOON

NIVEAU 3 : LA FORET MAUDITE



Cette forêt est pleine d'abeilles car pleines de ruches. Les abeilles vivent dans les ruches.

TOON



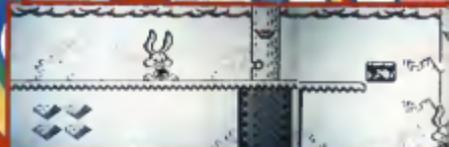
Ces divers piliers maudits ne sont pas très géants, dans la mesure où leur degré d'écartement n'est pas énorme.



TOON



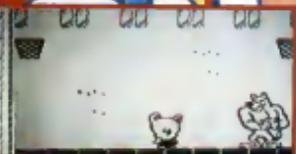
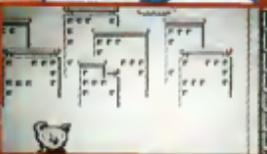
T



Continuez, et dès que vous apercevez un tuyau qui éclate, prenez-le et allez... Puis reprenez, et prenez un tuyau qui déscend, vous arriverez alors facilement et elle vous déguisera le passage.



Marsden se le joue un peu trop non seulement il se prétend ambassadeur du Caserme, mais en plus, il a dressé son chien pour qu'il soit champion de basket. Si vous ne voulez pas finir dans un panier de basket, attendez que le chien fasse sa charge, puis lorsque il regarde ses muscles, sautez-lui sur le tête.



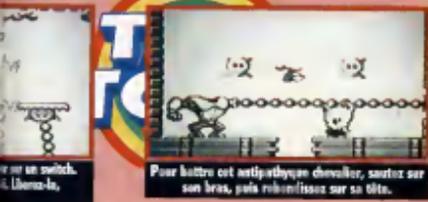
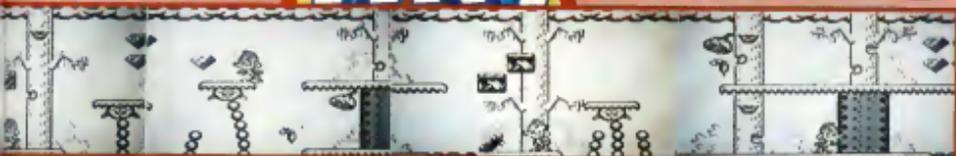
TINY



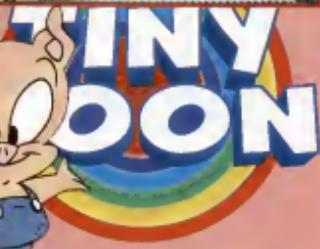
La petite ici présent va taper dans l'air, ce qui va vous faire tomber des châtagnes sur la tronche.



Prenez le bouton de haut, c'est celui qui vous envoie dans le monde forêt.



Pour battre cet antipathique chevalier, sautez sur son bras, puis réutilisez sur sa tête.



NIVEAU 4 : LA COYOTE FACTORY

TINY TOON

TINY TOON



TINY TOON



Prenez le tuyau de gauche.

TOON



Pour lutter en boss, il suffit d'être balaise, et d'attendre que le

TINY TOON



Evitez de passer sous les roues de ce camion, ce serait dommage de l'...
Pour passer, il faut attendre que la voiture soit partie vers la gauche,
tru, et se remettre dans le trou aussitôt en attendant que

THAT'S A

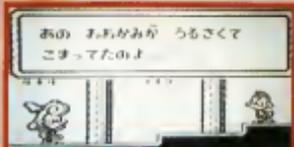
Dossier réalisé par Bugs Groggy, animé par Vil Lino le coyote avec les accessoires de la firme ACME. Du chien d'Hoc Hai dressé par Mamadou, et de Jojo la stressée du volley. J'allais, bien sûr, oublier Bugs,



Vous allez tomber dans le piège de Coeure, et allez devoir courir attaché à une fusée en évitant le filin qui vous court après.



projettiles qu'il vous tombe dessus.



En rebair, La diuctresse vous aide à passer le guaffe pour atteindre Montres Max.



あゝ 痛い
あゝ 痛い
あゝ 痛い

La machine infernale de Max. Reboondissez-lui en permanence dessus (ne descendez jamais de sa tête) et vous le letterez très facilement. ZZ end



ALL FOLKS

TINY TOON

Nestor (le chauffeur), Daffy, Titi, Sam, et puis ben c'est tout. Je dirais bien Mickey, mais j'ai peur de me tromper et de me faire letter la tronche à coups de smash.

PC ENGINE

THE DAVIS CUP TENNIS

RAQUETTE ET TERRE BATTUE POUR LES PROS DE LA BALLE JAUNE !

Pas besoin de cours pour parcourir le court et gagner tout court sans être à cours de balles, chères ou pas, quel qu'en soit le cours. Le tennis, puisque c'est bien de cela dont il s'agit, est un sport où l'on court beaucoup. Aussi pour ne pas être court côté forme, arrangez-vous pour faire courir l'adversaire d'un bout à l'autre du court. Donnez libre cours à toute votre hargne, afin que l'adversaire soit vite débordé. Si la Coupe Davis vous tente, vous pourrez sans problème y participer, ainsi qu'à d'autres tournois. De quoi suivre la carrière d'un joueur! En vous entraînant auparavant, vous aurez de meilleures chances de pouvoir remporter la victoire. Trente-troisième à l'ATP en début de partie, parviendrez-vous à en occuper la tête?



À la création de votre personnage, qu'il vous sera possible de sauvegarder, vous aurez à attribuer trente points dans des attributs dont dépendront vos capacités au jeu. Vous pourrez, si cela vous tente, retirer des points de certaines catégories, vous donnant ainsi certaines faiblesses, pour en ajuster à certaines autres. Quel qu'il en soit, débrouillez-vous pour trouver le juste équilibre.



Divisé en deux parties superposées, l'écran vous propose une vue de chaque côté du court. De cette façon, aucun des deux, trois ou quatre joueurs ne sera désavantagé. Original et extrêmement réaliste, ne se croirait devant sa télévision!

Faire de bons services, c'est tout une technique! En prenant le risque de faire un ace, ce risque bien souvent le fauto. Comme dans la réalité, le service sera primordial pour vaincre, alors entraînez-vous sec!





Avant de se faire ridiculiser par des adversaires au premier rang de l'ATP, faites donc au tour de la cité de l'entraînement. C'est aussi bien fait qu'utile, alors sérieusement, pourquoi se priver ?



En route pour une rencontre pleine de bons sentiments, de bons coups, de bonnes odeurs (déjà seules, surtout en fin de partie), de bons points (voire même d'images), de bons réflexes où il ne sera jamais question de grillo-pala. D'après nos récentes enquêtes, on ne trouve que fort peu souvent de grillo-pala sur un court de tennis. Les grillo-pala détesteraient-ils le tennis? (Une affaire à suivre)



En double comme en single, il faudra avoir des réflexes de fer. Pas comme l'honneur de fer, parce que jouer en football restant contre un adversaire sur jamba, ça ne se voit pas. Il ne s'agit pas de jouer comme le masque de fer non plus, parce que même de rive, il faut tout de même voir quelque chose !

Tester les valées une fois au filat, c'est s'assurer une prompto réussite. Encore faut-il frapper la balle au bon moment et ça, une fois au filat, ne sera pas toujours si évident que ça.



Enfin une simulation de tennis qui ressemble à une simulation et qui, ce n'est pas si souvent, est jouable! Conversion du jeu micros Tennis Cup, Davis Cup en possédant tous les avantages, et même plus. Ce plus, c'est en fait l'émotion qui semble beaucoup plus fluide. Le jeu est complet et restreint avec exactitude, tout ce qui est possible réellement dans le monde du tennis. Les joueurs rencontrés sont les véritables joueurs, même si ce n'est pas exploitement ait (un Matt suédois, un Yannis français...) ce qui ajoute encore au réalisme. Gains de plus présent que de pouvoir faire un match avec Nash? Même si la manière n'est pas l'espace de cinq minutes, on s'y fait très vite, et les matches deviennent très vite passionnants. Avec des images satisfaisantes, des graphismes de qualité et une animation plus qu'admirable, ça y est, c'est l'essentiel. TSR



Pour tous ceux qui apprécient les simulations de sport en général sur console, vous ne pourrez qu'être satisfaits avec The Davis Cup, bien que ce titre soit une conversion d'un jeu sur micro. Les options de jeu, comme les possibilités de s'entraîner avec une machine ou de gagner des points qui peuvent par la suite venir augmenter votre force en coup droit, en revers ou au service, sont nombreuses. Un petit peu désorientant au départ lorsqu'on est un fou de Final Match Tennis, la représentation sur deux écrans séparés (chacun des joueurs possédant son propre écran) se révèle, au bout de quelques minutes de jeu, tout à fait efficace. S'il n'est pas toujours super évident de bien se positionner par rapport à la balle pour l'envoyer exactement à l'endroit souhaité, je vous garantis qu'avec l'habitude et l'entraînement, vous parviendrez à faire à peu près n'importe quoi. Graphiquement tout à fait cohérente, cette simulation de tennis - la troisième sur PC Engine et la première sur CD Rom - est un jeu qu'il faut posséder, surtout que l'on peut s'éclater à quatre simultanément. Une fois de plus, le proverbe: "plus on est de fous, plus on rit" se justifie ici. Profitez-en.

J'm DESTROY

EDITEUR : MICROWORLD
MACHINE : SUPER CD ROM
GENRE : SIMULATION DE TENNIS
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 4
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 4
CONTINUE : SAUVEGARDE

GRAPHISME : 16
ANIMATION : 14
SON : 15
MANIABILITE : 15

91%

PC ENGINE

EQUINOX WARRIOR II

UN GUERRIER AUX CHEVEUX DE FEU POUR EMBRASER LES DEMONS DE L'ENFER!

Le Guerrier de l'Equinoxe (avec un grand G), est de retour parmi les survivants de l'Apocalypse! Car ces satanées forces du mal sont décidément très coriaces! Après avoir été littéralement décimées par notre héros aux cheveux rouges, voilà qu'une nouvelle fois les démons de l'enfer remettent ça. Après leur tentative avortée de conquête de notre planète, mais surtout la région du Japon (il y a beaucoup de jeux vidéos là-bas!), nos méchants, qui ourdisaient leur revanche dans leur tanière située pas très loin de chez Ouglet's, ont, semble-t-il, décidé de reprendre le service. En football américain, on appelle cela une deuxième tentative!

Donc, nos éternels ennemis, c'est-à-dire ceux qui viennent tout droit des rebus de l'humanité, ou plutôt de la divinité, puisqu'il s'agit de démons, ont une nouvelle fois décidé de reconquérir notre belle bleue. Que donc lui trouve-t-on à notre Terre? C'est plein de misère, de famine, de crimes, de serial killers, de maladies de tout genre, de dictateurs, de fausses factures, de corruption, j'en passe car la liste est loin d'être exhaustive! Eh bien, en fait, ils ne sont venus que pour le plaisir de se venger. La nature est ainsi faite, elle n'aime pas la défaite. Tiens, v'là que je deviens philosophe moi. Ça doit être l'âge (NDLR: Arrête de radoter...). Toujours est-il que vous aurez fort à faire avec toutes ces créatures aussi étranges que coriaces, sans parler de leur généraux respectifs: de vraies furies! Heureusement que vous possédez l'épée qui donne la mort, celle que personne d'autre que vous ne peut utiliser. Et pour cause, elle pèse 300 kilos! Avec elle, vous n'avez presque rien à craindre. Elle est en de bonnes mains. Comme la destinée des Hommes... Sommes-nous peu de chose...!



Ca jou est vraiment un jeu de plates-formes. Pour vous convaincre, vous n'avez qu'à regarder cette photo.

Elle en dit assez long? J'espère que oui, car personne n'aimerait être dans la position de notre champion de la gripette. Perché sur un bloc de pierre avec de la lave en-dessous au cas où vous glissiez. Reclouez, au secours!



Un peu qu'on empale, comme ça, à l'improviste, ça ne fait jamais de bien par où ça passe. C'est pourquoi je vous conseille vivement de regarder à deux fois où vous mettez les pieds. Dans *Exorcist Evens* (2ième épisode), il y avait également ce genre de piège. Les pièges de Mal ont décidément les mêmes enseignements!





Ca y est. C'est le grand jeu. Vous avez mis votre plus beau costume du Dimanche pour affronter le Boss de niveau 1. Il est vrai que ça valait la peine! Il mesure au moins deux mètres! Au moins, ça n'est-il pas à votre taille. Je vous prévins tout de suite que le combat sera rude et très long. Plusieurs assauts seront nécessaires pour en venir à bout.



La carte vous permet, chaque fois que vous aurez battu un Boss de fin de niveau, de connaître votre progression par rapport au Combat Final avec le Boss des Boss. Ouf, je sais, la route est encore longue pour celui qui le destin a désigné comme le Sauveur de l'Humanité! Mais votre hergon et votre courage ontent raison de l'adversaire...

Cette araignée à tête de mort (déjà!) est vraiment très sournoise. Elle attend le moment de la lutte derrière vous, pour vous assaillir les chevilles de ses fillets. Vous n'avez plus qu'à les couper avec votre épée au tant de fois que cela sera nécessaire! Sans oublier de jeter sa ouïe derrière, devant et au-dessus de vous!



Je vous présente le Boss de fin du niveau 2. Il est pas très beau, mais il est pas contre très coriace. Et croyez-moi, c'est ce qu'il recherchait en venant au monde. Le gloire d'une victoire avec tact! Pour l'amour, vous avez intérêt à jouer à saute-mouton, car il n'est pas près de descendre de son royaume!



Après y avoir joué quelques secondes, la démarche nonchalante de notre héros m'a tout de suite fait penser à celle du célèbre Earnest Evans. Le personnage semble en effet animé d'une façon assez commune avec son compagnon du Mega CD, même si cela est beaucoup moins robotique. A part cette remarque stupide, j'ai été très satisfait de la grande variété de coups que notre Warrior peut effectuer (8), et ce, avec une souplesse d'exécution non négligeable. La maniabilité du personnage est très bonne, et lui faire faire n'importe quel geste s'avère être des plus aisés. Au niveau des graphismes, il faut avouer que ça ne casse pas des briques, mais par contre la variété des monstres et leur originalité conceptuelle ne laissent pas indifférent. Les musiques sont, elles aussi, assez originales, sans pour autant être du Mozart! Au total, on est en présence d'un bon produit qui se laisse consommer sans trop de retenue.

TRAZOM



Si vous vous souvenez que le premier mode d'évaluation du Warrior fut longuement resté l'une des meilleures ventes au Japon sur PC Empire, alors que c'était une douzaine d'années. Lorsqu'on se annonce le score de la suite, j'avais des plus grands doutes sur la qualité du jeu. Eh bien, je me trompais (c'est tellement évident que même moi, qui n'ai pas bien de souvenir de passer) en effet, le gros nage que vous croyez à la fois l'opération, un grand nombre de coups pour commencer les débutants qui le méritent. D'autre part, l'animation du personnage, bien qu'un peu répétitive au départ, reste dans une bonne moyenne. Si les graphismes ne sont pas terribles, voire assez mauvais, par contre, les musiques assurent correctement. Lors d'être le jeu de l'année, Equinox Warrior II est nettement mieux apprécié que son grand frère, mais bon, ce n'était pas une référence. J'm DESTROY

EDITEUR : NAMCO
GENRE : PLATES-FORMES
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 7
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : 3

GRAPHISMES : 14
ANIMATION : 15
MANIABILITE : 16
SON : 14

80%

PC ENGINE

COMBAT ÉPERDU DANS
UN MONDE PERDU!



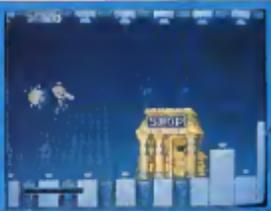
Forgotten WORLDS



Contrairement au classique *Forgotten Worlds*, le jeu ne se joue pas à deux simultanément, mais en solitaire. Choisissez donc entre les deux personnages qui s'affrontent, hormis l'apparence, aucune différence de maniabilité ou de puissance. Ne cherchez pas, puisque je vous dis que le pack ne porte pas un rat sur l'épaule!

Au beau milieu d'un monceau de ruines, d'un tas de cadavres fraîchement écorchés et partiellement digérés et de quelques grille-pain sauvages, affranchis du joug de leur propriétaire qui ont fini en toasts carbonisés et hurlants, deux hommes attendent, sans un mot... Ca et là, le vent soulève des tourbillons de cendres grisâtres... le temps est à la tempête, un orage de feu, de fer et de sang! L'un des deux hommes s'empare alors subitement d'un jetpack, grâce auquel il pourra rire au nez de la gravité terrestre. S'envolant, il s'engage, sans le savoir, dans un formidable combat contre des forces obscures, démoniaques et n'aimant pas les grille-pain, signe d'une incontestable barbarie! Il sait qu'en route, surgissant à l'improviste, des boutiques de ravitaillement lui viendront en aide, face à cet ennemi fallacieux. La lutte est inégale, il le sait, c'est pour cette raison qu'il s'y engage...

(A lire en écoutant le morceau d'ouverture de *Star Wars* ou le *Carmina Burana*)



Les boutiques, d'apparence et de contenu variés, sont tenues par une silencieuse jeune femme qui ne parle, hélas, que le japonais. Heureusement, il n'est pas nécessaire de parler pour... s'équiper, et prendre son matériel sera aussi intéressant que coûteux. Ensuite, à vous, une fois débarrassés de leur soifnessamment d'ennemis pour reconstituer votre armée. C'est le partie économique de jeu. Si il y a parole avec des Terminales B, ça serait certainement rival!



Comme vous pouvez le voir, les armes liées à votre disposition sont aussi originales que destructrices. Juste en cas l'on demande dans une pareille situation, ne s'arrêtez à la grille-pain, mais dans la boutique ils n'ont pas ce, alors... Fetez le laeff-flemons, le missile ou le missile et les particules qui rebondissent sur les parois et qui peuvent avoir l'heureuse idée de vous retomber sur le nez, vous ne vous rendez pas!



Un seul jeu d'histoire des quelques bests du début de cette. Vous pouvez être sûr, ce ne sera de très secondes, mais ne comptez à l'acte. Si vous aimez l'explorer, vous allez être servis. La passe comme une lettre à la poste, enfin, ce n'est pas mieux, parce que ce ne peut pas être autrement, au moins.



Le danger vient de partout! Ces serpents de mer ne mangent pas de vos serpents et même, peut-être, de vos merilles la bout des bettes. Je ne sais pas pour vous, mais lorsqu'on me merille la bout des bettes, j'ai tendance à sortir mes lasca-flemmes ou mes grille-pain, sachant de ce que j'ai sous le nez, et à frapper très fort le soubres lumbé qui me fait face! Et no plus, il y a no "log"!



Tout le monde sait qu'il faut se méfier des engrenages dans ce passage, ces pièces de mécanique vont tomber sur le tête, ce qui a tendance à faire des trous. Car, malgré ce que l'on a pu croire en voyant T2, les engrenages ne se mettent pas dans la tête. Marcel Maigre, qui en a fait l'expérience, terminée effectivement au séjour à l'hôpital de Plourharboev, siège social des Marquises sous Frontières.



De fait même le fur, dans sa grosse armoire, après quelques glisses de caporal boucar qu'il a tout de même beaucoup moins de tasse après qu'avant. C'est ce que l'on appelle une désorientation de poissence. Ce n'est que le best du troisième étage, mais tout de suite après, les choses vont beaucoup moins bien. Alors, profitez de cet instant de toute poissence! Ah! Que c'est bon!

Shoot them up à scrolling horizontal et diagonal, Forgotten Worlds sur CD Rom s'illustre par un bon nombre de défailances. Par exemple, l'animation souffre de très nombreux ralentissements, ce qui est assez surprenant sur une machine telle que celle-ci. Autre inconvénient de ce jeu: son excessive facilité qui en fait le jeu "d'un après midi". Il faut cependant reconnaître que les boss et les décors font preuve de variété et de bon goût, ce dont peu de shoot them up peuvent se vanter. Est-il bien nécessaire de vous parler des sons, lorsque l'on sait qu'il y a, derrière tout ça, le support du laser? Les voix digitalisées sont de toute façon en japonais, alors bonnes ou pas, le problème ne nous préoccupe qu'assez peu. La musique, par contre, se laisse doucement écouter d'une oreille distraite, ce n'est pas la bande de Gate Of Thunder, mais ce n'est pas minable. Détail important, le jeu est fourni avec une nouvelle manette comportant trois boutons de tir. Espérons que cette manette, possédant une parfaite ergonomie (tout comme le pad standard de la NEC) pourra resservir ultérieurement. Un soft qui s'en tire avec une mention passable. T.S.R.

Comme pour le savoir plus, Forgotten Worlds est un Shoot them up à scrolling horizontal convenant à nos machines d'école. Ce titre propose à deux joueurs de luttez, mais dans la règle, contre des hordes d'ennemis restes qui déboulent de partout. La sonde dans ce jeu est de Forgotten Worlds (H&H). Comme c'est bien de l'Action est héroïque, et du début à la fin, on ne peut pas, sur toutes les des publications, on tire, on se jette à la ligne, d'une mentalité héroïque l'inspiration à jouer avec le joug traditionnel, Forgotten Worlds est bien plus efficace lorsqu'on parle à l'air avec l'avenue. Tout le monde sait le jeu, avec son système pourtant innovant, ce jeu, cependant, reste dans le domaine des bons jeux, surtout lorsqu'on y partage à deux avec un ami. JIM DESTACY

EDITEUR : NEC AVENUE
MACHINE : SUPER CD ROM NEC
GENRE : SHOOT-THM-UP
DIFFICULTE : FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 3
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : 3

GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 11
MANIABILITE : 15
SON : 16

79%

PC ENGINE

NOS AMIES LES KETES SONT BIEN GENTILLES!

PSYCHIC STORM

A l'ère du chaos absolu, c'est-à-dire forcément après l'an 2000, d'immenses créatures venues d'un espace tellement lointain que personne sur Terre n'avait prévu le coup, ont préféré être domicile près de la Côte d'Azur et ses 25° à l'ombre, plutôt que sur Mars et ses -50° toute la journée Martienne. Nous, on les comprend un peu, pas vous? Cela dit, leur but n'est peut-être pas aussi innocent que ça. Car il semblerait qu'ils soient venus avec une Armada que n'aurait pas reniée Napoléon lui-même, ou encore plus près de nous, le Général Shwartzkopf. On a vraiment l'impression que ces monstres tout droit sortis du dessin animé Goldorak, ont fait le déplacement dans un but purement vital.

En fait, là où ils étaient, ces quadrupèdes à poils durs devaient mourir de faim. Et quand on sombre dans une famine irréversible, on n'a pas vraiment l'idée de penser à la reproduction, et a fortiori, à la pérennité de l'espèce. C'est donc dans un but vital que ces Aliens ont fait le voyage intergalactique. Votre mission, si vous l'acceptez, est d'éliminer toute cette racaille qui ravage vos plantations et les greniers à blé du Monde entier. Quatre personnes feront partie de cette expédition : Chair, qui aura un vaisseau transformable en crabe, Nastasia (en scorpion), Joe (en hérisson), et Alex (en papillon). Eh oui, il faut toujours battre l'adversaire avec ses propres armes. Sur ces sages paroles, bonne chasse!



En mode deux joueurs, c'est toujours plus amusant et plus spectaculaire. Et surtout plus facile! Quelques temps on a un coéquipier comme Oglet's avec soi, je peux vous assurer que ce n'est pas de la tarte. C'est bien simple, il ne sait jamais sur qui il faut tirer! Il me demande à chaque fois : y sont où les ennemis?!



Comme de costume sur les CD-ROM de votre Mac adéris, vous aurez droit en guise d'ouverture



grandiose, une série de dessins animés dans lesquels vous ferez connaissance avec les différents protagonistes, ennemis ou amis d'ailleurs. Ainsi, vous apprendrez, ou plutôt vous comprendrez (j'ai oublié que l'on a recréé l'élite de l'élite dans tous les domaines, pour l'envoyer combattre les forces du mal. Aux derniers ennemis, Oglet's n'a pas été plébiscité!





Voilà le Vaisseau en mode transformé, de notre cher Joe. Ouf, ouï, c'est bien un hérisson dont il s'agit! Avec ses six piquets. Il y a le compte. La puissance développée par cette belle bête est environ 3 fois plus importante que les trois "hermes" du vaisseau! Remarque, en haut, deux petites bulles jaunes et bleues. Elles vous permettent d'augmenter votre compteur de temps, en bas de l'écran, car ce dernier s'égoutte très vite.



Après les crashes qui nous ont arrivés, en matière de shoot-ém-up d'argent, et se pense au piège à C-113.

Heu, on peut s'estimer heureux de retrouver les bons jeux de tir d'argent. Psychic Storm a écrit dans cette notice. Il a tout pour plaire. L'animation est bonne, les ennemis sont variés et très bien dessinés, la présentation est superbe et les musiques attachent bien. La seule ombre au tableau est que la maniabilité de votre vaisseau reste piètre. Il faut des coups dès le début à force de vouloir faire avancer l'écran le plus vite possible. Mais ce n'est pas très grave, car l'ennemi vraiment bien. Surtout lorsque l'on est en train de se transformer. Le pilote se met à vibrer au rythme que le vaisseau envoie en train de décoller actuellement, et qui est assez drôle. Les armes sont alors beaucoup plus puissantes et dévastatrices. C'est un réel plaisir de tirer à tout va! Je vous conseille donc de tirer qui fait beaucoup d'ennemis, n'en doutez pas! **TRAZOM**



Vite-voilà en plus la taille de ce monstre! C'est pas de la belle baraque ça! On se mangerait! Notre petit, son dieu, notre minuscule vaisseau paraît bien fragile à côté de ce mastodonte. Mais le plus drôle, c'est que comme entre Samson et Goliath, c'est le plus petit qui va gagner...

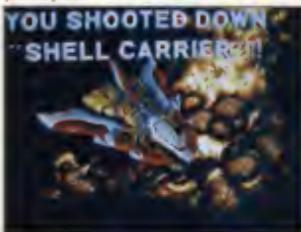


Sur cette bécane en matière de Shoot'Em Up, on pensait réellement avoir fait le tour de la question... Eh bien, pas du tout. Psychic Storm débarque. Complètement traditionnel dans son déroulement, ce jeu de tir comporte quelques originalités qui lui permettent de sortir de la masse. Parmi celles-ci nous noterons tout particulièrement l'option qui permet de créer un vaisseau encore plus gros et plus dévastateur. Graphiquement, on ne peut absolument rien reprocher à cette production, les décors sont cools, classes et nets, les scrollings différents remarquables, on a même droit à un effet sur des étoiles tout à fait étonnant. Plein de gadgets agréables et d'armes tonitruantes, Psychic Storm est un Shoot'Em Up comme on les apprécie. J'm DESTROY

Le créde de Charr est certainement le plus redoutable. Regardez plutôt sa puissance de tir, et surtout son engorgement. Il n'y a pas vraiment de problème pour se jouer un passage!



Après des missions périlleuses, et surtout réussies, vous aurez droit à des scènes graphiques de ce genre, qui en disent long sur les capacités de la machine. Rien que pour vos yeux...



EDITEUR : **TELENET JAPAN**
MACHINE : **SUPER CD ROM 2**
GENRE : **SHOOT-THEN-UP**
DIFFICULTE : **FACILE**
NIVEAU DE DIFFICULTE : **3**
NOMBRE DE JOUEURS : **1 A 2**
CONTINUE : **5**

GRAPHISMES : **18**
ANIMATION : **14**
MANIABILITE : **16**
SON : **17**

86%

PC ENGINE

Shadow of the Beast

LA BÊTE N'EST PLUS QUE L'OMBRE D'ELLE-MÊME !

Shadow Of The Beast, tout le monde doit en connaître l'histoire dans les moindres détails, maintenant. Depuis le temps que l'on en parle. Cela dit, je veux bien vous résumer les faits pour peu que vous daigniez m'accorder un peu de votre attention. Merci. L'ombre de la bête, c'est l'histoire d'un homme (ça démarre bien, hein?) que rien ne prédestinait à ce triste sort. Mais quel sort monsieur Trazom? Attendez, j'y viens. Eh bien ce triste sort dont je viens de vous parler, est celui-ci. Notre inconnu, alors qu'il se trouvait tranquillement chez lui, à dormir dans son lit douillet, après avoir par sécurité fermé les volets, ne se doutait certainement pas de ce qui allait lui arriver. Une apparence humaine dehors, sur un cheval. Soudain, cette ombre bizarre se transforme en un nuage difforme, qui se met à "ramper" sur le sol, et se dirige, semble-t-il, vers ce qui pourrait bien être la cabane de notre endormi. Ouï! C'est bien cela! Voilà maintenant notre masse gazeuse qui se dirige sous la porte, s'y glisse aisément et... Oui, mesdames et messieurs, c'est formidable! La casaque noire, toque jaune est en tête à l'entrée de la dernière ligne droite! Elle possède une encolure d'avance sur sa grande rivale et... Pardon! C'était un délire comme ça. Je disais donc que notre nuage avait transformé notre bonhomme en un véritable monstre. Lorsqu'il se réveille, il n'a qu'une seule idée en tête, après avoir poussé le cri qui tue (NDLR: Yaah!), et qui nettoie les oreilles, c'est de vite retrouver sa forme normale, et punir celui qui s'est emparé de son âme. Ce monde nouveau est pourtant infesté de créatures immondes! Qu'importe, c'est une question d'honneur! Et pas qu'un peu parce qu'il a une sale gueule. Mais ça, ça passe après.



Notre brave bête est également capable de monter aux échelles. Et de les descendre aussi! Vous savez très souvent recroiser ce style de figures, car lorsque l'on a affaire à des personnes affiliées au Diable, il faut fréquemment aller rendre une petite visite aux entrailles de la Terre. Quoi? Le Diable sur la Terre! Il est très paillard!



Ces photos d'écran, animées s'il vous plaît, vous feront mieux comprendre le pourquoi du comment de l'histoire. Qui a fait quel a quel, etc.... Vous pourrez essayer de comprendre les motivations géométriques un million de fois. C'est pas tellement facile à expliquer. Le professeur Droglet s'en est pas arrivé! Mais avouez que ça vous ferait tout drôle de vous retrouver un beau matin avec le visage d'un autre!





"IN". Ce veut dire dedans ou dans en anglais, si je ne m'abuse (NDLR: Non, tu ne t'abuses pas). Et bien, faites-le, puisque en vous le dit. De toute manière, vous n'avez pas vraiment le choix... Si vous n'abaissez pas, vous n'avez pas bien joué. Vous devez aller planifier un système d'entrée sans terre comme seul Nicolas Hulot sait les faire. "Séquence inconnue!". Ou bien pour les pessimistes de nature: "séquence tombante!"



Ce caractère géométrique vous permettra aisément d'être K.O. d'un seul coup de paing est l'un des multiples défis d'épreuves que vous rencontrerez durant votre séjour sous terre. Mieux vaut ne pas trier dans le café!



Ah! Enfin une patte revigorante qui vous permettra de repousser vos douze pelats de vie de départ. Décidément, je me demande qui a eu le bon sens et la brillante initiative de déposer ces flânes ici à l'issue de tous les mystères des jeux vidéo sont insensibles!

là, face à ce monstre pour le moins statique, il vous faudra dans un premier temps éviter de vous faire croquer de fuir votre joli minois (oh pardon, j'avais oublié!), puis dans un second temps donner le plus possible de coups sur sa bouche de vie qu'il tient dans la main. C'est largement faisable.



Adapté sur à peu près tous les formats, Shadow Of The Beast est un jeu maintenant connu par toute la population intéressée par les jeux vidéo. Alors, que penser de cette conversion laser. Ben c'est tout simple, nous sommes là en face de la meilleure version qui soit. Les graphismes sont géniaux, les animations de la bête ainsi que celles des divers protagonistes de ce jeu d'arcade/aventure sont géniales, les musiques sont géniales (euh géniales). Du coup le jeu en ressort grand et bonifié. Parcourir les divers niveaux est un véritable plaisir, emprunter les passages secrets, les portes détournées, une délectation, bref un très bon jeu. La meilleure version à ce jour, même si la difficulté reste un petit peu trop élevée à mon goût. Bon, j'arrête de me plaindre.

J'm DESTROY



Superbe! Tout simplement superbe! Tout dans ce jeu, me met de bonne humeur. Les graphismes sont très beaux et très d'une façon originale. Les sprites des différentes créatures et même de votre héros, sont tout simplement parfaits, et surtout d'une trille peu commune. La maniabilité de votre personnage est, elle aussi, à toute épreuve et restera fidèle à toutes les critiques. Le fait de sauter, courir, grimper et frapper comme on le souhaite, sans avoir de mauvaise surprise, me comble de joie. Le côté réflexion n'est pas oublié lui non plus. Chercher une clé qui ouvre une porte à l'autre bout du niveau est le bienvenu dans ce genre de jeu. Les musiques sont, elles aussi, sublimes, et sont souvent la preuve d'une bonne finition d'un produit. Je crois que si vous aimez ce genre de jeu, vous pouvez y aller les yeux fermés!

TRAZOM

ÉDITEUR : VICTOR
MACHINE : SUPER CD ROM
GENRE : PLATES-FORMES
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 6

GRAPHISME : 17
ANIMATION : 16
SON : 17
MANIABILITÉ : 17

90%

STAR PARODIA

LE GRAND DÉLIRE SHOOT-THÉMIEN !

A lors qu'une étrange planète s'approche de la Terre, la panique la plus totale s'empare des dirigeants terriens. Ils le savent, la fin est imminente si l'on anéantit pas cette sphère extraterrestre. Trois volontaires se sont présentés Bomber Man, la PC Engine en personne (dont l'air de famille avec le grille-pain est bien appréciable) et un petit vaisseau, star de shoot them up et en passe de prendre sa retraite. Connaissant les talents de ces trois personnages, le gouvernement a décidé de n'en envoyer qu'un seul, pensant que cela "sera largement suffisant". Prenez donc les commandes d'un vaisseau, d'une PC Engine (???) ou de Bomber Man! Chacun d'entre eux possède ses avantages et ses inconvénients. Si la console tire des CD, Bomber Man lui envoie des bombes (logique, il n'allait pas larguer des grille-pain!). La lutte sera certainement croustillante, lorsque les acteurs sont bons, on peut s'attendre à une représentation qui assure !



lorsque l'on passe des années dans une agissante ignorance, ça fait de bien de pouvoir se venger !

Qui n'a jamais eu dans les mains ce tout bizarre et non imprononçable? Si vous n'avez jamais rien compris au fonctionnement de ce jouet, voilà enfin une bonne occasion de lui faire savoir en le réduisant en poudre! Ça peut être fou et mesquin, mais

Bomber Man à l'action! Pour ne pas changer, le voit avec des tonnes de bombes! Mais ce n'est pas tout, car Bomber Man sait aussi jouer du ballon (le Juventus de Turin le recherche d'ailleurs actuellement). Grâce à ces armes, dont la puissance ira en croissant au fil du jeu, vous pourrez faire un halage particulièrement destructeur. L'inconvénient, c'est que vos ne verrez pas apparaître la moitié des ennemis... et acheter un jeu pour en rien voir...





Plus de 1000 sprites en mouvement sur votre écran. C'est énorme! Un jeu pratique pour divertir au plus vite. Enfin! Heureusement, même que votre ordinateur, vos yeux seront épargés de très jolis décors. Et c'est le plaisir, par votre jeu, qui sera le meilleur et votre récompense.



Très vite, vous vous retrouverez sous l'eau. Là, les choses font assez osées calmement, il n'y aura pas le feu au lac. Il ne s'agit là que d'une infime partie de ce qu'il vous reste à découvrir! Admirez au passage les décors de fond.



Dans la pose, celle l'enveloppe d'un console de jeu, attachez-vous à récupérer les Hudson Cards. Comme tout le monde le sait, le PC Engine aime autant les Hu Cards que la grille-pain aime les tartines. Dans ce passage, il faudra tirer sans interruption dans un énorme mer de glace qui se dresse devant vous. Choisissez le meilleur chemin pour vous procurer le maximum de bonus.



Star Parodia est ce que l'on peut appeler une pure merveille du shoot them up à scrolling vertical.

Point crucial de ce jeu : une animation jamais mise en défaut, même au cœur des mêlées où plus de trente sprites sont présents à l'écran. Si vous voulez une illustration parfaite d'un scrolling dit fluide et rapide, jetez donc un coup d'oeil par ici. Les graphismes sont, il est vrai, enfantins, mais toujours de très bon goût et particulièrement soignés. L'enfantin n'est pas synonyme de bâclé et l'on en a ici une démonstration parfaite. Les décors ont, eux aussi, été sujets d'une attention toute particulière. Riches, variés, extrêmement colorés, ils ne pourront que séduire tout le monde, même les plus exigeants. Encore un tour de force de la part d'Hudson Soft qui réalise avec Star Parodia un shoot them up alliant la gaieté à l'originalité. Bravo !

TSR



Autant vous le dire tout de suite, ce jeu m'a extrêmement déçu. En effet,

il n'est que le meilleur shoot them up de la planète (Nokia bien que ça TI), enfantaient Gunbird, écrivait Scribligan, etc. Techniquement, ça fait même plus d'un sur son derrière... et même Lydievic Rodriguez, champion de France de Gunbird s'est mis à bouillir le lino du salon lorsqu'il a vu fumer le jeu. Pensez donc ! Hudson s'éclaire à mettre des scores, des notions, des scrollings différentiels flous avec effet stroboscopique, les mêmes en spirales, etc... En bref, c'est un encoffre-up d'élite sur SFC, mais sans l'âge. Autant vous dire que pour trouver le son crugnant, il faut être un certain homme sourd et méchant. Revenant les thèmes de Gunbird, Super Star Slicker et Bomb Aïen, les graphismes vous mettent d'emblée dans l'ambiance ludique du jeu. Les jags à référence flairent, et on retrouve les monstres de Gunbird, on combat un flamber Aïen géant, il y a même une cascade des colères hyper-violentes d'Aïro d'abord, avec des centaines d'actions pour nous jurer, et des petits qu'on ne peut que regretter la chose. Pour finir, on pourra dire que ne pas acheter ce jeu équivaut à une Néc est un crime encore plus grave que de ne pas acheter de Néc, non que près ce jeu, ce qui en est est agité très grave.

GREG

EDITEUR : HUDSON SOFT
MACHINE : SUPER CD ROM
GENRE : SHOOT THEM UP
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : INFINIS

GRAPHISME : 17
ANIMATION : 19
SON : 17
MANIABILITÉ : 19

93%

PC ENGINE

VALIS REVIENT FAIRE UN CARTON!

VALIS

Valis est une jeune fille comme les autres, qui se lève le matin quand son réveil sonne, qui s'habille maladroitement, et qui file à l'école dans sa ravissante tenue d'écolière. Pourtant, il se passe des choses surprenantes du côté de cette école. Alors qu'elle s'apprête à entrer en cours, Valis est surprise pas un démon sortant du sol! C'est alors qu'apparaît une étrange épée qui, en un éclair, envoie le démon au Paradis des Crétrins où il y a foule, surtout depuis quelques années. Sans qu'elle le veuille, Valis se retrouve impliquée dans un terrible combat contre les forces du mal au cours duquel la jeune écolière risque de prendre de bien drôles leçons comme "comment fendre le crâne d'un démon allié en deux leçons" ou bien "comment décapiter un imbécile, méthode d'instruction rapide de Mr Robespierre". De la baston à tout va, comme seule Valis sait en donner!



Alors qu'elle se balade toujours vers les vêtements d'une jeune écolière, Valis ira à la chasse aux peux, peux que l'on trouve à faire chez les papous papous. Comme le dit une célèbre BD, il y a les papous papous à peux, les papou papous pas à peux, les papous pas papous à peux papous, les papous pas papous à peux pas papous...



Le tout premier boss ne se passera pas sans peine. Avez de rester dans le parti gauche de l'écran, pas besoin de se déplacer, et de sauter aux bons moments. En couramment tire et sauts, vos dévies laire de bon travail. Vous ne gagnerez pas une médaille, mais mézaz, une tonne de combat, une vraie, très déshabillée qui plus est. Heureusement que le niveau suivant se passe dans la neige!



C'est à la mode, il s'y a pas à dire, le hosing est partout (sauf chez lui! Sa femme tire une masse de projectiles de diverse nature qui, tous, font dans le sergent et l'expéditif. Sachez enfin que, pour chaque arme, trois niveaux de puissance seront proposés au cours de jeu!



Le second niveau vous mettra face à deux adversaires de taille. Un chien de l'enfer tout d'abord, puis une femme naine, dont les piqués ne sont pas tristes (=piquer un lion). Une fois encore, toute l'habileté de Valis sera requise, ainsi que sa magie, qui risque de faire pas mal de dégâts.



Pour combattre, Valis pourra aussi effectuer de longues glissades. En percutant les ennemis, elle les fera exploser. Ah, les décollés d'enfer tout! A votre place, je ne me risquerais pas à lui tirer les pattes! Si elle vient en cours avec l'épée à la main, elle doit certainement avoir de bonnes notes...



Les armes de Valis sont parfois bien étranges. Ici, Valis lance des belles vertes et galactiques. L'inconvénient de ces sphères, c'est qu'elles sont très lentes. Pour un coup donné, vous ne recevrez dût Achetez, achetez, c'est pas chéri!



Encore un épisode de Valis! Décidément, on ne voit plus qu'elle en ce moment! Pourtant, il n'y pas de quoi tomber en extase devant un jeu comme celui-là. Il est très beau, plutôt varié question sprites ennemis et très bien animé, mais il est aussi complètement répétitif. Taper sur tout ce qui bouge pendant plusieurs heures, ça n'amuse personne, ou du moins pas grand-monde, même si beaucoup de gens, comme Greg, sont très enthousiastes au seul nom de Valis. Il doit y avoir une bonne raison, après tout, il est peut-être possible d'aimer suivre un massacre linéaire?... Je vous laisse seul juge de l'intérêt que peut offrir un jeu de cet acabit. Et ne croyez surtout pas qu'il y ait un quelconque rapport au point commun avec le Smash TV de la SFC. Le monde de Valis, c'est quelque chose de clair et de distinct. Comme sur une large majorité des CD NEC, la musique est un atout supplémentaire offert au jeu et qui vient lui apporter une ambiance digne des meilleurs massacres.

T.S.R.



Même si Valis était une double imbecille, une espèce de primaire repugnante, il me serait très difficile de descendre ce titre, tant la série m'a toujours super bôté. Heureusement, ce premier épisode de la série n'a rien d'une larve, et, même si il n'est pas aussi intéressant que les trois autres, on ne pourra regretter son acquisition. D'ici d'un de ces moments marrant et très drôles, le jeu, en lui-même, se finit un petit peu rien que l'un reproche toutes les caractéristiques négatives des autres épisodes, même peut, par exemple, se déplacer en toute comme un véritable Invisiteur, ce qui n'est pas le cas de la version SFC. Le jeu reste un véritable Invisiteur simpliste pour combler tout à fait les amateurs.

J'm DESTROY

EDITEUR : **TAE SOFT**
MACHINE : **SUPER CD ROM NEC**
GENRE : **ACTION**
DIFFICULTÉ : **MOYENNE**
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : **1**
NOMBRE DE JOUEURS : **1**
CONTINUE : **INFINIS**

GRAPHISMES : **15**
ANIMATION : **15**
MANIABILITE : **15**
SON : **17**

77%

PC ENGINE

IL NE FAIT DÉCIDÉMENT PAS BON
ÊTRE UN EXTRATERRESTRE II !

RAIDEN



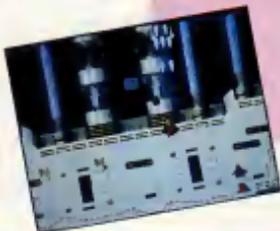
Et voilà, ça recommence! A peine avez-vous eu le temps de vous reposer de vos efforts consentis sur la dernière affaire d'Aliens en date, je veux, bien entendu, parler du cas Raïden, que vous apprenez avec une stupefaction non dissimulée, que ça y est, ils sont de retour! Non? Siiiiil. J'ai vérifié et je peux vous dire que mes sources sont loin d'être fausses! Vous vous rappelez que dans le précédent épisode, un dangereux

personnage, au demeurant extraterrestre, avait déclenché des hostilités d'une rapidité et d'une violence sans commune mesure. Tous les postes de contrôle de la planète avaient été envahis et les communications coupées. C'est tout juste grâce à une chance incroyable qu'une cellule de crise avait été constituée in-extremis. Celle-ci avait alors permis de recruter le seul être humain capable de bouler ces sales créatures hors de notre atmosphère qu'ils avaient préalablement polluée. Eh bien dans Super Raïden, c'est quasiment la même chose. On prend le fils de notre Superman (Superboy), et l'on s'en va combattre les petits-fils des Aliens (ils vieillissent plus vite!). Si vous ne bossez pas bien, on aura peut-être droit à Super Super Raïden!



Les tirs multiples dont je vous parlais il y a peu de temps sont maintenant à bord de votre vaisseau. Et c'est tout simplement impressionnant! Un coup pour toi, et un autre pour celui-ci. Comme ça tout le monde est servi!

Ce petit carré roulement aux bords de diamant bien, n'est autre qu'une option d'arme, qui vous permettra d'acquiescer votre puissance de feu.



Le gardien de niveau 1 est très impressionnant, mais il va lui aussi, comme les autres, passer à la casse. Et une Bouillabaisse, voilà!



Pour ceux qui se demanderaient pourquoi les programmeurs ont cru bon de faire un autre Raïden, je leur dirai tout simplement que je n'en sais rien, mais que j'ai ma petite idée. En effet, Avec Super Raïden, Hudson Soft permet non seulement aux possesseurs de CD ROM de profiter de ce super shoot-them-up, mais également de leur donner en pâture un peu plus de nourriture. Car avec deux niveaux de plus que sur la version carte, ils vont être servis. Quand on sait que la difficulté est énorme, ils ne sont pas près d'en voir le bout. Autrement, je peux vous dire que les quelques petits défauts de la version PC Engine, du genre ralentissements mineurs, ont été largement effacés. Les graphismes sont eux aussi plus beaux (plus colorés) et les sons sont bien sûr largement à la hauteur d'un CD. La maniabilité reste hyper-fluide, et l'animation est vraiment très proche de celle de l'arcade! En résumé, je conseille fortement ce soft aux détenteurs de Super CD ROM NEC, car ils ne sont pas près de s'ennuyer!

TRAZOM

EDITEUR : HUDSON
MACHINE : SUPER CD ROM 2
GENRE : SHOOT-THM-UP
DIFFICULTE : DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 10
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : 3

GRAPHISMES : 16
ANIMATION : 18
MANIABILITE : 16
SON : 17

91%

PC ENGINE

FINIES LES COURSES FOLLES, VOILÀ LES COURSES INTELLIGENTES!

BUILDERLAND



Tout ceci est l'histoire d'un jeune garçon, cousin germain de poil de carotte. Un beau jour, alors qu'il pique-niquait dans la campagne en compagnie de sa douce amie, surgit un homme qui cherchait aventure et que la blonde enfant attirait en ces lieux. Qui te rend si hardi de troubler mon veuvage, s'écria ce scélérat plein de rage. Tu seras châtié de ta témérité! C'est alors qu'il s'empara de la jeune fille qu'il voulait désormais avoir pour femme. Le tout jeune amant tenta vainement de s'interposer mais il fut catapulté au fond des bois sans autre forme de procès. Comme quoi, la raison du plus fort est souvent la meilleure, mais pourtant, pas toujours. En effet, blessé dans son amour propre et spolié de sa bienaimée, la victime de cet attentat décida de partir reconquérir son bien, empruntant, pour ce faire, un chemin bien délicat où mille et un périls allaient l'attendre...

Dans ce jeu, il faut savoir se méfier de tout le monde. Regardez un peu cet adorable et innocent personnage... Si ce bonhomme vous touche, ne serai-je pas d'un poil, vous voilà mort, blessé, hapet... Un moyen pour contourner ce piège, lui passer une bombe sur la crête. Faites tout de même attention, il se peut qu'il soit réticent, c'est une tête de cochon.

Le héros de cette affaire pourra, s'il se sent en forme, utiliser des voies bien détournées pour atteindre son but. La voici en train de passer sous la terre. Pour en être capable, il faudra, au préalable, avoir ramassé une pioche. Eh oui, car c'est avec une pioche que l'on creuse et non pas avec un grille-pain comme l'a fait longtemps les habitants du tunnel sous la Manche, ce qui implique le léger retard dans cette construction.



Si vous n'êtes pas assez rapide dans vos investigations, et que vous devez, à un moment ou à un autre, passer ce défilé sur le pauvre garçon, ce dernier sera automatiquement réduit en cendres! Le voilà qui part pour un monde meilleur!



Builderland est un jeu très proche, dans sa conception, du fameux et légendaire Lemmings. L'astuce, c'est que dans le second cas on s'amuse durant des heures, alors que dans le premier, on s'ennuie en cinq minutes. Peut-être est-ce dû à une maniabilité vraiment mauvaise (et encore je reste gentil), on sent que ce jeu est fait pour être joué à la souris. Il n'y a rien d'époustouflant du côté des graphismes, et même sans chercher l'exceptionnel, on reste sur sa faim lorsque l'on sait qu'il s'agit d'un CD, qui plus est, sur cette machine qui a vu un Gate of Thunder ou encore, pour rester français un Davis Cup! La qualité de CD est encore ignorée avec des musiques sans prétention qui ont l'insigne mérite de passer inaperçues. Bref, Builderland est un soft peu jouable qui ne parvient certainement pas à entrer en compétition avec les récents programmes développés sur le CD Rom.

T.S.R.



ÉDITEUR : LORICIEL
MACHINE : SUPER CD ROM NEC
GENRE : REFLEXION
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : -
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : PASSWORD

GRAPHISMES : 11
ANIMATION : 12
MANIABILITÉ : 07
SON : 12

45%

WELCOME, SUR LE RING DE TOUTES LES VEDETTES!

WRESTLEMANIA



Tous ces visages ne vous sont pas inconnus. Vous les retrouvez, les stars, les vraies, et non pas de pâles imitations. Hulk Hogan, l'Undertaker qui, pour son fait, n'a pas les yeux révoisés, Typhoon, Randy "Macho Man" Savage... Je vous laisse les retrouver sur ces images digitalisées de toute beauté.

Sil vous êtes un fêru, un passionné, un mordu, un accro... de ce que l'on nomme couramment catch, que chaque week-end vous vous droguiez à coups de manchettes, de projections, de coups de pieds à la volée, de marteaux pilons (ce qui peut être mauvais pour la santé, consultez votre médecin après le dixième marteau pilon)... et autres acrobaties du genre, vous allez être servil

A vous de pénétrer sur le ring, au côté des plus grands noms, ceux-là même que chaque week-end vous admirez! Oh! ce faisait longtemps que vous aviez envie de filer une paire de baffes au Snake Roberts! ou de dégager Sid Justice hors du ring!

Profitez de ces matches où les prises s'enchaînent rapidement et souvent (chic! oh! chic!) violemment, pour régler vos comptes. Ne manquez pas de regarder un homme de plus de cent cinquante kilos voler de la troisième corde, c'est impressionnant, presque autant que le record mondial de l'engloutissement de saucisses!

Dans les matches en double, lorsque votre partenaire est en position délicate, filoz-lez avec un coup de main, ce qui se traduit par un coup de pied à l'adversaire. Remarque, si vous lui donnez un coup de pied, vous filerez un coup de main à l'adversaire! Que choisir? Sachez vous faire marchand dans ces occasions, ça pourra toujours servir.





Si on avait droit à la plus belle simulation de catch qu'il m'ait été donné de voir sur console. Premier avantage: on retrouve des images connues et appréciées. C'est un détail important pour ceux qui ne les connaissent pas, mais c'est indéniablement de première importance pour les fans. De plus, les mouvements des catcheurs sont impeccables et réalistes à souhait. Même si on peut les trouver un peu lents dans les premiers temps, on s'aperçoit très vite que la vitesse de déplacement des personnages est idéale pour jouer de façon optimale. Les sports des catcheurs sont véritablement géniaux, et ça fait plaisir de voir un catcheur avec une tête de catcheur, et non pas rassemblé en gros-macron à un cadavre! Le seul petit regret se situe au niveau de la bande sonore qui est relativement pauvre. Remettre les thèmes musicaux de chaque soirée (comme sur le Hulk 'n' Hinnendi) aurait été une bonne idée, alors pourquoi ne l'en mettre? Pour ne pas conclure sur un rebrousse-pied de ce jeu ludique, pour dire cet article qui mériterait dix pages, que la mentalité est un règle et que, pour une fois, on ne se creuse pas la tête à résoudre des crises, même les plus compliquées.

T.S.A.



On retrouve toutes les prises habituelles aux jeux de catch. Un point très appréciable que l'on ne trouve guère souvent: la projection dans les cordes, généralement suivie d'un son chargé ou du "coup de corde à liège". Soapless et prises d'abandon, rien ne manque!



J'espère qu'il y en a ou on qui a bien digéré son quatre-heures, sinon il risque d'avoir un léger problème. Recevoir Typhoon sur les abdos, même si l'on est très fort, c'est extrêmement mauvais pour la digestion, même Rika Zarai le dit dans son livre de mémoires: "entre deux boîtes de sago, ne vous prenez pas Typhoon sur la ventre, ça gênerait tout". Si avec une telle référence, vous ne me croyez pas encore...



Alors que d'une façon générale, les simulations de catch sur console ne me fascinent guère, je dois reconnaître que Wrestlingia est l'exception qui confirme la règle. C'est bien simple, ce jeu est tout simplement incroyablement extraordinaire (NOUR, C'est tout?). Les personnages qui se déplacent partout à travers le ring sont d'une animation extraordinaire. De plus, tous les graphismes sont détaillés et, ce qui donne un effet encore plus réaliste à l'ensemble. Si les graphismes et l'animation sont des modèles au genre, c'est également le cas des sons qui, eux aussi, sont d'un réalisme poussé à l'extrême. Comportent un nombre très important de coups, Wrestlingia est pourtant d'une maniabilité souple. Rien n'y, au départ il faut se faire un petit peu la main, mais très vite vous aurez les choses bien en mains et tout se déroulera à la perfection. La meilleure simulation de catch toutes machines confondues.

Jim DESTROY



EDITEUR : OCEAN
GENRE : SIMULATION CATCH
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2

GRAPHISMES : 16
ANIMATION : 16
MANIABILITÉ : 17
SON : 12

91%

SUPER NES

HAWAII, LE SOLEIL, LA MER, LES VAGUES, LE SURF ET... LE GOLF!?!

Waialae



Malgré ce que l'on pourrait croire, Hawaï n'est pas cette petite île, état des Etats-Unis (déjà, ça commence mal) que Jesse Owens traversait d'un bond sans élan et sur laquelle un certain Magnum passe son temps à se faire assommer. Hawaï, c'est aussi un golf, et pas n'importe lequel. Il s'agit de l'un de ces dix-huit trous qu'un champion n'oublie pas dans sa caméra. Lancé dans la compétition, vous devez, judicieusement conseillé par votre caddie, pas ceux des super marchés, mais ceux des golfs, établir les meilleures techniques possibles. Prenez garde aux vents qui, dans cette région du globe, soufflent avec une rare violence. A vous de rétablir l'équilibre en jouant avec les slices et les hooks, sinon l'eau, le bunker ou même l'ob (out of border) deviendront monnaie courante. Si en plus on doit réfléchir lorsque l'on fait du sport, où va-t-on?



Choisissez votre caddie... je vous l'accorde, ce ne peut pas être qu'ils aient une mise sympathique, mais si non, vous vous débrouillerez pour porter vos clubs, alors...



Une fois sur le green, les conseils de votre caddie vous permettent, grâce à la vue en fil de fer du terrain, d'apprécier d'une manière efficace le relief du terrain. Ensuite, c'est à vous de donner la bonne impulsion, ainsi que la bonne direction à votre balle, en fonction du terrain qui s'offre à vous.



Non seulement vous décidez de la puissance de votre coup, mais encore, il faudra choisir l'endroit précis où vous désirez atteindre la balle. Une fois de plus, pour ne pas changer des autres simulations de golf, il va falloir être beaucoup plus précis pour ne pas se retrouver avec un tir partant à trois mètres, ou pour ne pas attirer dans un coquet voisin.

Avant de vous lancer dans la partie proprement dite, changez votre angle de vue, vous pourrez ainsi découvrir des pièges de parcours invisibles sous certains points de vue. Pour vous permettre cette fantaisie, prévoyez du temps, ça n'est pas que l'animation soit lente, mais c'est presque pire!



Enorme déception, gigantesque déception! Une fois que l'on a vu ce jeu, on a qu'une seule envie, se pendre dans le grenier à la plus grosse des potées. En fait, je crois comprendre, ce jeu est une pléthore, un poisson d'homme en retard ou alors, le fruit de programmeurs ivres ou, plus simplement, fous. C'est certain, les graphismes sont beaux, j'irais même jusqu'à dire, et sera me forcer, enfin, pas trop, très beaux. Seulement, ce que l'on attend d'une simulation de sport, même de golf, c'est une animation impeccable, souple, très "vite", ce qui est tout de même le principe de base de la simulation. Avec le Waiole, l'animation est un désastre, une abjection. Youhou! C'est le Super Nes, on se réveille, j'y des capacités, plus songez à les exploiter, mais programmeurs. Faire, ne sent-ce que trois trous prend un temps infini. Une fois que la balle s'élève, on peut penser chez T.S.R. prendre un café, puis revenir le voir atterrir. Vivement que le PGA Tour arrive sur le Super Nes, on aura au moins une simulation de golf qui ne fera pas rire. T.S.R.



Arrangez-vous pour faire un "smet approach" sur le green. Pour cela, le PW vous sera fort utile. Remarque, ce la vitesse de l'animation, il était très dur, pour ce pas dire tout honnêtement impossible, de faire autre chose qu'un "smet approach".



Unvez tomber les Super Game Rush, les Augusta et autres H-je-Yi One et approchez-vous à vos joyeux en Waiole n'oubliez pas votre console. What! Why, l'y indique quelle superbe simulation de golf. Pourtant, moi qui n'aime pas trop ça, je dois dire que sur ce coup-là j'ai été vivement surpris. En réalité, je n'ai jamais fait une seule partie de vrai golf, sur un vrai terrain avec des vrais clubs, mais Waiole m'en a donné rudement envie. Pourquoi? Tout simplement parce que tout y est pensé. Certes, pour valider les différents angles de vue, le Super Fancom met un petit peu, mais il faut l'exuser. A part ce léger défaut, qui n'empêche en rien le bon déroulement des événements. Avec Waiole on s'y croit vraiment, tous les facteurs influant sur le jeu ont été soigneusement programmés, et toutes les options méticuleusement préparées. Bien graphiquement, cette simulation de golf est la meilleure de ma connaissance. Un must dans le genre. Attention, tout de même, du fait de la complexité des options et des coups, l'ensemble du jeu est d'une lenteur affolante et entre chaque trou, il faut attendre, ce qui pourrait en rebuter certains. Pas mal... Jm DESTROY

Il y a souvent des décalages entre les notes données par les deux testeurs, c'est du reste le but de la manœuvre, mais là ce n'est plus un écart... c'est un gouffre! En effet, T.S.R. donne 46 %, alors que Destroy donne 95 %... amusant non ? J'ai tenté une conciliation, mais chacun reste sur ses positions. Du coup, je vous livre ce texte en kit avec deux notes différentes, à vous de décider qui a raison et qui a tort, moi je ne me mouille pas! c'était un jeu d'action je n'hésiterais pas une seconde, mais le golf ça ne m'inspire pas des masses.

EDITEUR : T. ESOF
 GENRE : SIMULATION GOLF
 DIFFICULTE : MOYENNE
 NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
 NOMBRE DE NIVEAUX : -
 NOMBRE DE JOUEURS : 1 à 4
 CONTINUE : INFINIS

GRAPHISMES : 16
 ANIMATION : 06
 MANIABILITE : 12
 SON : 08

46%
 OU
 95%

SUPER FAMICOM

SUPER VALIS

LA GRANDE FAMILLE NEC DÉBARQUE SUR SUPER FAMICOM

La saga Valis continue sur consoles ou, du moins, elle débute sur Super Famicom. Super Valis va vous transporter dans un monde d'héroïc fantasy bien chaud! La belle Yoko est de retour pour les habitués. Pour ceux qui débèrquent, sachez que Yoko et son épée Valis ont déjà fait leurs armes sur Nec et Megadrive. Yoko est une jeune écolière qui se trouve être descendante d'une certaine Yusha qui fut la première à porter l'épée Valis. Depuis, des rêves lui font participer à des aventures totalement gigantesques. Cela se traduit par des beat-them-up à n'en plus pouvoir à grands coups de Valis! Le scénario de l'épisode de Super Valis tient d'un Dallas à la sauce nipponne! Il s'avèrerait que Yoko, ayant vaincu ses ennemis des épisodes précédents et récupéré la sœur de Valis, l'épée Lesas, se retrouve nouveau sur la brèche. Une fois de plus, un ennemi tout puissant l'attend, protégé par une armée de combattants. Yoko va donc parcourir des kilomètres de décors apocalyptiques dans un scrolling horizontal et une vue de profil! Son épée Valis lui servira non seulement à trancher menu ses adversaires mais aussi à envoyer des projectiles magiques sur les ennemis trop envahissants!

Voici l'éclair d'énergie que libère Valis lorsque Yoko fouette le vide avec son épée. En soulant au l'air, Yoko peut acquérir des bonus qui viendront se placer en haut à droite de l'écran dans une sorte de réserve. Elle pourra ensuite sélectionner l'un de ces bonus et s'en servir comme projectile magique.



Par les monts et par les plateaux, s'en allait Yoko! La Valis à la main (elle est vivante comme le monde mais fait toujours rire), elle attend l'ennemi qui fonce sur elle.



Valis un garde en armure qui ne se doute de rien. Yoko, silencieuse comme la hyène, va s'occuper de l'infesté personnage!





Sur fond de scrollings différentiels de nuages, Yaku découvre de nouvelles vagues d'ennemis.



Une chute d'eau sans fond et à droite un gentil petit dragon !

La boss de fin du premier niveau. La mort, en toute simplicité, vient se frotter à Yaku. À moins que cela ne soit le contraire ! Il faut se méfier des coups de feu qui font siffler l'air et qui coupent en volutes tout ce qui peut l'être.



Moi qui étais tombé amoureux de Yaku, grâce à la Super Famicom. W sur 100 sur NEC, je suis bien déçu car la version de la Super Famicom. Cette nouvelle version est très proche de celle sur NEC, mais il manque ce qui en faisait l'originalité, c'est-à-dire les glissements et le clic à l'arrêt, les persennages dotés de caractéristiques différentes. De plus, la réactivité est nettement inférieure à celle de la NEC, notamment en ce qui concerne les sauteurs, ce qui est un combat lorsque l'on connaît les capacités de la Super Famicom en ce domaine. Finalement, il y a de très bons moments dans le jeu que l'on s'en souvient, en fait, Super Yaku est un jeu simple, mais sur ce point la Super Famicom n'était mieux !

AHL



Attention, chute de pierres !



J'ai sauté de joie en apprenant que j'allais pouvoir jouer à Yaku sur Super Famicom et ceci pour deux raisons. La première est que j'avais le jeu Yaku sur NEC et la seconde qu'on peut s'attendre à de superbes graphismes sur Super Famicom. Je ne suis pas déçu en ce qui concerne la réalisation graphique (rien que certains niveaux sont quelque peu bidonnés à mon sens) et le style du jeu. Les programmes ont été effectivement tout l'esprit du jeu qui existait déjà sur Megadrive et NEC. On conclut la belle Yaku de plates-formes en conclusion, l'animation est simple et les scrollings à quatre niveaux habituels. Rien, pas de surprise ! L'énorme problème est que les développeurs ont simplement doublé la moitié des ennemis et ennemis. C'est le désert de Gobi, une horde ? Yaku passe son temps à courir sans trouver un seul ennemi pendant la plupart du temps où coup, on s'emmerde un maximum ! C'est vraiment dommage car j'étais heureux de retrouver ce genre de jeu sur Super Famicom. Je suis déçu car on manque d'action car tout le reste, sans être transcendant, a su mais le mérite de respecter le jeu original. Les amateurs apprécieront quand même la présence d'un Yaku sur Super Famicom mais on est en droit de découvrir de belles performances techniques pour ce jeu qui peut s'y prêter.

OLIVIER

EDITEUR : TELETET
GENRE : BEAT-YHEM-UP
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : INFINI

GRAPHISME : 17
ANIMATION : 16
SON : 14
MANIABILITE : 16

81%

SUPER NES

VOUS VOULEZ DU SANG ET DE LA VIOLENCE ? BIENVENUE AU SMASH TV !

Ahl le futur ! Un mot qui laisse rêver... Et quand on voit ce qui s'y déroulera, il y a de quoi. Finis la Roue de la Fortune, Tournez Vanèze (remplacés par Tournez la Roue, une émission sur la torture, passionnante!), le Juste Prix, Question pour un Champion... tout ce qui fait le charme et l'intérêt de notre paysage audiovisuel actuel. Dans le futur, on sait rire et s'amuser ! Il y a là Smash TV, un jeu d'un maigre intelligence mais où l'on peut gagner des voitures, des magnétoscopes, des sous et, surtout, des grille-pain par dizaines. Comment jouer ? Si vous êtes jeune et que vous avez une forme physique excellente, vous pourrez participer à ce grand jeu présenté par le magnifique Gulliani ! L'avantage de ce jeu, c'est sans doute que vous ne passerez pas trois heures à lire les règles. Vous serez précipités dans des salles comportant quatre issues d'où sortiront des dizaines et des dizaines d'hommes, de robots et de droïds en tous genres. Muni d'armes diverses, il vous suffira de faire le ménage sans aucune réserve. Il ne doit rester PERSONNE ! Ainsi, de salle en salle, ramassez les bonus et devenez célèbres. N'oubliez pas de sourire, c'est vrai, vous passez à la télé !

Voilà une photo qui, à elle seule résume assez bien la situation. Deux hommes, le regard vif et respirant une intelligence extra le Miénerthal et le Croquegnon, sur un tas de billets. Hup! Stop! On coupe le grille-pain! Et dire qu'il suffit de taper une petite centaine de personnes pour recevoir son grille-pain. De jamais val. Merci Smash TV! A quand le grandeur nature ?

SUPER SMASH TV!



En début de partie, on vous donne le plus des liex. Ne manquez surtout pas la salle marquée du signe dollar, c'est une salle remplie de bonus ! Il y a même des grille-pain ! Je ne plaisante pas, de vrais grille-pain (MDR: tu veux bassiner avec tes grille-pain) ! Profitez en aussi pour apprendre le nom du premier boss qu'il vous faudra affronter, cela vous donne une idée de ce qui vous attend au fin de round.

Attention, mesdames et messieurs, le spectacle va bientôt commencer ! prenez place, il s'est pas trop tard, les deux concurrents vont bientôt se lancer dans une course, non pas contre le meurtre, mais contre le mart.

A deux contre cost, parviendront-ils à rapporter la victoire et un nombre important de grille-pain ? Le suspense sera terrible, accordez vous qu'ils puissent s'entredire !





Dites-vous bien qu'il ne s'agit pas de trop combats et qu'il y a pire. Dès le second niveau, il faudra abattre des robots qui, eux, n'avaient pas des bottes, mais des lasers. Un rigolo moins, n'est-ce pas? Vous allez vous sentir comme dans ce grille-pain, sauf que vous ne toucherez pas le bouton, pour cause de dents.



A peine échoués que déjà, des tanks font leur apparition, separe! Ne vous laissez pas intimider, parce que tout ira de pire en pire. Si vous survivez au premier niveau, le second vous sera sans doute fatal. Il y a un mode Easy? C'est exact, mais ce mode Easy, on s'accède pas au deuxième niveau, et l'on s'arrête au tout premier. La rage, n'est-ce pas?



On ne joue pas à Super Smash TV parce que l'on aime les luttes, les combats, les trépassés, la ré-Realism, mais parce que l'on aime les machines à grande échelle. Il faut bien l'admettre, Super Smash TV est un jeu d'été et méchant, et c'est justement cela qui en fait un jeu attachant. Seul ou bien à deux, l'action est permanente et l'on lance à chaque fois que l'on commence, comme s'il n'y avait pas de fin. On élimine le joueur, on recommence, ce qui arrive plus vite qu'il n'y a de se pointer dans ce domaine. Malgré le fait que les quêtes présentes à l'écran, près d'une cinquantaine par moment, il n'y a aucun problème d'immersion, par un entassement interminable. L'ennemi n'est ni vite être surchauffé, heureusement que le personnage, avec un système de tir manuel (un bouton par direction de tir), est utile. Il n'y a certes pas de projectiles en soi, mais les autres joueurs, le jeu d'été n'est pas hélas, idéal pour se détendre.

TSR

Il ne s'agit là que de tout premier boss. Pour accéder au niveau suivant, il faudra le détruire, mercure par mercure, ce qui risque d'être fort long! Une fois les bras ou moles, il faudra avoir la tête, puis, lorsque'il se transforme, le redétruire à nouveau. Vous risquez d'y passer du temps. Un temps précieux devant lequel vous ne pourrez même pas profiter de vos grille-pain romancés ça et là!



Bien que ce jeu m'en est pas l'air, mais alors pas l'air du tout, il est très bon. En fait, c'est un véritable "déjà vu" pour ceux qui se la tête. Si vous aimez bien parler et être tous les sens, vous ne pouvez que mourir. Le plaisir en jeu est à Smash TV. Ce Shoot Em Up de familles est d'une jouissance extraordinaire. Pourtant, on ne peut pas vraiment dire que ce titre soit d'une beauté graphique. Les graphismes sont pauvres, très pauvres même, les ennemis n'ont même à se briser un peu un peu les dents des dents, et pourtant... Et pourtant, quand on commence à s'habituer de son aller les différentes salles du jeu, on ne peut plus s'arrêter. On tire, on tire, on tire encore et encore. C'est beau la vie! En fait, le seul point positif concernant la réalisation de Smash TV, est le nombre impressionnant de quêtes présentes en même temps à l'écran, et pour une Super Nintendo, c'est une performance. Vous l'avez compris, ne vous attendez surtout pas à des prodiges techniques de la part de cette production, mais si vous cherchez à vous débarrasser comme un chien du bon, n'hésitez pas, vous en serez pour votre argent. Un jeu qui jouait, mais je suis peut-être le seul (NDRLH) Non! Pas tout seul moi! Destroy préféré, mais tous j'espère bien avec ce jeu. Utilisation des quatre boutons pour tirer dans toutes les directions est super et je suis généralement partant, surtout il s'agit de tirer sur tout ce qui bouge!

J'm DESTROY

EDITEUR : ACCLAIM
GENRE : ARCADE
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUE : 3

GRAPHISME : 13
ANIMATION : 18
SON : 16
MANIABILITE : 16

88%

SUPER FAMICOM

LES MALABARS ASSOCIÉS PRÉSENTENT : PRENDS ÇA DANS LA TRONCHE!



RUSHING BEAT

Les éditeurs de jeux vidéo destinés aux salles d'arcade ou aux consoles familiales l'ont remarqué depuis bien longtemps: les jeux les plus appréciés sont les jeux violents. Les shoot-them-up, les jeux de guerre et les beat-them-up sont autant de genres délibérément axés sur la violence, qu'elle soit due au sujet du jeu ou à son déroulement.

Depuis les Pac-Man d'antan, les beat-them-up (jeux de baston, pour les touristes qui débèrquent à l'instant!) se sont taillés une place appréciable et sont déclinés à l'infini.

Sur Super Famicom, le nombre de jeux de castagne pure commencent à bouchonner au portillon puisqu'on connaît aujourd'hui Final Fight (le pionnier), Final Fight Guy, Ranma 1/2, bientôt Street Fighter II et Rushing Beat.

Final Fight est un pur beat-them-up, j'entends par là un jeu pendant lequel votre personnage progresse en scrollant horizontal en cassant du malabar. Ranma 1/2, par contre, est un jeu de combats en écrans statiques et vous y rencontrez plusieurs adversaires chacun leur tour. Rushing Beat, lui, vous propose les deux genres sur une même cartouche puisque vous pouvez choisir de jouer à deux joueurs l'un contre l'autre (mode VS) ou encore de parcourir des niveaux en scrollant horizontal à la bonne sauce beat-them-up (le jeu principal de la cartouche). La progression vous mènera tout d'abord sur la côte Est des Etats-Unis, avant de vous entraîner en Amérique du Sud, en pleine jungle. Vous êtes en fait à la recherche d'une bande vidéo, contenant des informations top-secret pour la

défense nationale. Armé de vos seuls poings, il va falloir parcourir des lieux pour le moins infestés de créatures aux biscotos démesurés et parvenir jusqu'à l'actuel possesseur de la bande. Vous pouvez être aidés par un compère aussi aguerri que vous aux combats de rues. Ceci veut dire que l'on peut jouer à deux joueurs dans la progression, ça aide!



Rick Norton est le jeune leop de linéone (linéone est un terme mathématique qui, regardé par les militaires, signifie groupe de deux personnes qui s'opposent dans la lutte, ah quel!). En jean, tee-shirt et mouli de mitaines en cuir, il est parfaitement à l'aise pour rouer ses adversaires de coups rapides et précis.



Douglas Bile est le gros bonif du linéone. Dans son habit de cuir rouge, il fait peur à voir. Ses poings sont en acier trempé et ses muscles en pierre de taille!



En direct du pays de la baston, voici une prise made in Rick Norton! La recette est simple: vous vous approchez de l'adversaire, vous le prenez par la torse et l'envoyez à l'envers derrière vous! Mais attention, ne lâchez pas la prise pendant ce coup, vous pouvez dérégler la tête du malheureux combattant qui n'en demandait pas tant!

LES BOSS DES TROIS PREMIERS NIVEAUX (LA COTE EST DES ETATS-UNIS).

NIVEAU 1: LA SORTIE DU POSTE DE POLICE.

Vous débutez votre progression en sortant d'un poste de police. Immédiatement, des malfaiteurs arrivent de tous côtés pour vous faire la peau. Après avoir passé trois ou quatre pontons de contrôle, vous vous retrouvez en face d'un énorme bâtiment (idem avec l'un salar). A vous de lui arracher l'entrée et de vous en servir



essais. Si vous vous débarrassez de lui, vous avez fait le premier niveau et pourrez aller dans le stade devant lequel vous venez de vous battre.



NIVEAU 2: LE STADE.

Après avoir traversé un stade et ses vestiaires, vous voilà dans le parking. Des Cadillac se passent plusieurs fois se faisant descendre des hommes de main de gros boss restés. A vous de savoir qui frapper en premier. Un mode spécial (accessible sur la page d'attente au début), appelé mode "easy" (facile), vous permet de dominer l'adversaire pendant quelques secondes lorsque vous êtes entraînés de temps en temps, à l'arrêt. Votre personnage disparaît alors et devient blanc (N.B. à plutôt rouge de couleur).



L'IMMORTALITE

La fin de niveau 3 est aussi la fin de la première mission États-Unis. Vous arrivez par un aéroport chargé en haut d'un immeuble où un hélicoptère est censé venir vous chercher. Avant cela, il faudra se débarrasser de boss flegmatiques. Dans ce beat-them-up, vous avez la chance et l'arnaque de ne jamais combattre un boss seul: il est toujours accompagné de nombreux amis!



Si vous aimez le bashing, une fois de plus vous allez être comblé. C'est simple, dans *Knunching Beat* il n'y a

que ça. On se bat, on se cartonne, on se refait des coups de pieds dans les genoux, des coups de poings dans l'estomac, des coups de fesses dans les dents. Bref, on se bagarre sec. Complètement inspiré par *Final Fight* ou par *Street Of Rage* sur Megadrive, ce *Beat'n'Up* a tout même un ensemble de choix qui peut y jouer à beau en même temps. Lors des conditions, tout n'est plus strictement identique, et humer la tête aux empalés du bide, qui arrivent, les muscles en avant pour vous piquer la gamelle, est un véritable plaisir. Si les graphismes sont très corrects, l'animation des combattants rentre, elle, un petit peu en retard. Les mouvements sont parfois un peu accablés, on a l'impression que les graphistes, et surtout les auteurs, ont eu de mettre trop de destination mémoire pour empêcher l'action de naître. Ce qui n'est pas particulièrement néfaste, puisque *Knunching Beat* ne ralentit presque pas, même lorsque plusieurs combattants sont à l'écran. Avec une bonne utilisation d'ensemble, les amateurs du genre *beat-them-up* seront aux anges. Tous les ingrédients sont en effet présents pour vous assurer de bonnes heures de combat-synchro.

J'm DESTROY

EDITEUR : JALECO
GENRE : BEAT-THEM-UP
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : 9
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUE : 3

GRAPHISMES : 17
ANIMATION : 17
MANIABILITE : 18
SON : 17



Jaleco a plusieurs fois écrit par de nous burguer un beat-them-up meilleur que *Final Fight* (NDLR). Ici je préfère néanmoins *Final Fight*, mais que l'on ne puisse pas jouer à deux). En effet, de beat-them-up très plus amusant que deux amateurs de lutte, on peut jouer à deux et à l'arrêt du jeu V5 qui permet de faire coïncider deux joueurs à la fin des 1/5, c'est-à-dire en combat singulier. Bien que ces deux aspects font de *Knunching Beat*, l'unique beat-them-up polyvalent et complet sur Super Fam. Les Français mentionnent de l'aspect technique qui m'intéresse tous les personnages de Super Fam. Les. Si globalement, le jeu tient bien la route, on trouve certains problèmes qui finissent par ennuyer le joueur qui vit dans le jeu. Primo, on ne compte toujours les mêmes ennemis (à la couleur de cheveux et des habits) ondu et on ne joue que trop peu d'ennemis durant l'un des niveaux. Deuxièmement, l'animation des personnages est quelque fois un peu saccadé. Tertio, le jeu n'est un peu trop facile et les coups propres sont beaucoup moins nombreux que dans un jeu par exemple. Les auteurs ont évité de surcharger en gros ennemis et boss pour rendre une animation parfaite qui au final ne tient pas tout le temps. A part ces petites critiques, *Knunching Beat* reste un excellent jeu de bashing bien joué. Clément



Le niveau 4 fait partie de la mission Amériques du sud. C'est la jungle qui sera cette fois, le théâtre de vos combats. Le côté symbo du mode deux joueurs est que l'on peut se taper dessus entre joueurs (entre Rick et Doug), ce qui rigole. Ça ne fait pas vraiment progresser mais c'est tellement drôle (Mama et Greg ont d'ailleurs beaucoup de mal à passer le niveau 1 en jeux à deux).

86%



V.P.C. MODE D'EMPLOI

Chers clients,

Si vous désirez commander par correspondance à ARKADOID, que ce soit à METZ ou à CHALON SUR SAONE, vous devez procéder comme suit:

1/ Renseigner vous sur les disponibilités du produit que vous désirez acquérir en téléphonant directement au magasin de votre choix.

2/ En cas de non-disponibilité immédiate, renseignez vous sur les délais (sauf imprévus, ils excèdent rarement 1 semaine).

3/ Pour toute commande supérieure à 1200 F, une confirmation de votre commande est exigée, il vous suffit pour cela de nous renvoyer le bon de commande présent dans JOYSTICK ou une lettre de confirmation, en spécifiant les frais de port qui correspondent au type d'envoi choisi. Les envois, effectués en colissimo, vous parviendront 48 H après réception de votre bon de commande.

4/ Pour les commandes inférieures à 1200 F, il est possible de commander directement par téléphone, en contre remboursement. Les frais de port vous seront communiqués par téléphone, par le magasin que vous aurez choisi.

5/ En cas de délais non respectés, vous serez avertis directement par téléphone, vous pourrez à ce moment maintenir votre commande après acceptation des délais, ou bien annuler votre commande. Dans ce cas, et si vous nous avez fait parvenir un chèque, ce dernier vous sera réexpédié par la poste dans les meilleurs délais.

6/ Vous pouvez opter, lorsque vous envoyez votre bon de commande, entre le "contre remboursement" ou le "colissimo" normal. Dans le cas du contre remboursement, vous n'avez aucune somme d'argent à nous envoyer, vous paierez directement au facteur. Dans la cas du colissimo normal, veuillez nous envoyer un règlement par chèque ou par carte bancaire, majoré des frais de port. Votre paiement ne sera encaissé par nos soins qu'à réception en nos locaux de la marchandise.

7/ Spécifiez bien sur votre enveloppe l'adresse exacte du magasin que vous avez choisi, cela vous évitera d'attendre inutilement.

ARKADOID

MEGADRIVE

- MEGADRIVE pip + manette + alimentation + peritel 949 F
- MEGA CD - 1 jeu au choix 3 630 F
- jeux CD MEGADRIVE 375 F
- Donald Duck 345 F
- Desert strike 449 F
- Street of rage 395 F
- Turbo out run 449 F
- Jordan v. bid 449 F
- Magical Tarout 449 F
- Carmen Sandiego 475 F
- James Pond II 449 F
- Two crude dudes 449 F
- Kid Cameleon 449 F
- Exile 449 F
- Sonic 395 F
- Bad O'Men 449 F

NEO GEO

- Console NEO GED + alimentation + joystick 2 450 F
- Fatal Fury 1 090 F
- Mutation Nation 1 090 F
- Sengoku 990 F
- Soccer Brawl 1 090 F
- Raguy 990 F
- Cyber Lip 890 F
- Eight Man 1 090 F
- Robo Army 990 F
- Alpha Mission II 890 F
- Trash Rally 1 090 F
- Riding hero 890 F
- Last Resort 1 090 F

NOUVEAU
ARKADOID
CHALON/SAONE

12 rue de la CITADELLE
71100 Chalons Saone
Tél: 85 - 93 - 07 - 77

GAME GEAR

- Console GAME GEAR + jeu 990 F
- Alimentation secteur 150 F
- Adaptateur Mastergear 199 F
- Out Run 245 F
- Wonderboy 215 F
- Monaco G.P. 215 F
- Magical Guy 250 F
- Ninja Gaiden 290 F
- Donald 250 F
- Buster Ball 250 F
- Shinobi 245 F
- Mickey Mouse 250 F
- Alleywar 250 F
- GG Aleste 250 F
- Sonic 250 F
- Alien Syndrome 250 F
- Monster World III 250 F

GAME BOY

- Console GB + Joystick 540 F
- Tetris 145 F
- Castlevania II 235 F
- Final Fantasy 145 F
- Crazy car 245 F
- Elevator Action 245 F
- Track Mania 245 F
- Mickey & Benjamin chase 245 F
- Fire Bird 235 F
- Tower of Druaga 245 F
- Mega Man II 245 F
- Hungry 245 F
- Tennisbit 2 245 F
- Iceberg 2 245 F
- Mini Golf 245 F
- Super 245 F
- Tennis Nips 2 245 F
- A Nemuretsu blind 245 F

SUPER FAMICOM

- Console Super Famicom + 1 jeu Actraiser + peritel + 2 manettes + alimentation 1 090 F
- Adaptateur SNES 190 F
- Final Fight 499 F
- Soulblazer 590 F
- Castlevania IV (Europe) 390 F
- F1 Exhausted 590 F
- Wrestle Mania (US) 590 F
- Kardon 590 F
- Final fight guy + CD 590 F
- Top Racer 590 F
- Magical Tarout 590 F
- Mario World 499 F
- Joe & Mac 590 F
- Zaido III 590 F
- Phoenix 590 F
- Rushing Beat 590 F
- Cyclor Formula 590 F
- Last Fighting 590 F
- Adams Family (US) 590 F
- Jet Truck Force 590 F
- RGB cable 390 F
- F-Zero 390 F
- Super Ghouls 'n' Ghosts 499 F
- Contra 590 F
- Super Soccer Club 590 F
- Nam's 1-2 590 F
- STG Snake Gunner 590 F
- Vais 590 F
- Super Akab 590 F
- Akab 590 F

Echangez vos jeux sur toutes les consoles à partir de 50 Frs.

Cocher le magasin de votre choix pour renvoyer le bon de commande

- ARKADOID 8 rue des Augustins 57000 Metz Tél: 87 36 36 05
- ARKADOID 12 rue de la Citadelle 71100 Chalons sur Saône Tél: 85 93 07 77

NOM: _____ PRENOM: _____

ADRESSE: _____

CODE POSTAL: _____ VILLE: _____ TEL: _____

Titre _____ Qté _____ Prix _____

Frais de port +
Total à payer

Pour les frais de port
téléphoner au
87 36 36 05

REGLEMENT: CHEQUE MANDAT CONTRE REMBOURSEMENT

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

SIGNATURE _____

SUPER FAMICOM

TIENS!, PRENDS MON CAMEL MAGIQUE DANS LA BINETTE!

Ranma 1/2

Ranma et Ranma sont deux jeunes combattants jumeaux de sexes opposés fêlés d'arts martiaux. Une de leur bonne copine s'est fait enlever et cela ne leur plaît pas du tout! Il va falloir aller se foutre sur la tronche avec des super-costauds. Chacun d'entre eux, outre ses mouvements propres, possède une arme magique des plus impressionnantes. Dans des décors fixes faisant office de rings, les combats se déroulent en deux manches gagnantes. Une barre d'énergie, diminuant souvent à vitesse grand V, indique l'état de votre combattant. Il y a deux modes de jeu possibles: soit vous jouez à deux l'un contre l'autre, soit vous choisissez une des deux Ranma pour une lutte contre les six champions du programme. Dans le premier mode, chaque joueur choisit un combattant parmi les six personnages et les deux Ranma. Dans le deuxième cas, le joueur sélectionne Mr ou Mlle Ranma et c'est parti pour le championnat du monde. Quatre niveaux de difficulté sont présents: le niveau easy vous permettra de faire connaissance avec les nombreux mouvements possibles alors que les niveaux super vous feront rencontrer les adversaires dans leurs meilleurs niveaux. Les quatre boutons de la Super Famicom vous permettront d'effectuer une dizaine de combinaisons différentes allant du simple coup de poing direct à la salve de coups en passant par le moulinet magique! Que cela soit contre un vieux prof de judo à lunettes ou contre un combattant tahitien en skate board, le mot d'ordre est: karaté! C'est le meilleur qui vaincra!



Ici, vous avez sélectionné le garçon en mode 1 joueur. Il rencontre son premier adversaire, le vieux prof de judo. Le judo étant un sport de combat rapproché, une seule solution pour Ranma: ne pas laisser son adversaire se rapprocher de lui. Il faut envoyer ses coups après avoir exécuté plusieurs sauts, en général c'est payant!



Les décors restent fixes dans ce jeu de combat dans le sens où il n'y a pas de déplacement des joueurs entraînant un scrolling horizontal. Cependant, quelques animations comme des chutes d'eau rendent les décors plus vivants. Ces derniers sont en général de très bonne facture et bien colorés. Ici, vous êtes au quatrième niveau dans une ambiance de fête tahitienne!



C'est au tour de Ranma jeune fille de s'y coller. Remarque: cette sauter prise qui combine deux coups de pieds. Ici, c'est le deuxième que vous pouvez utiliser: il se donne à la manière d'un cheval qui saute, effets parents!

LE PREMIER ADVERSAIRE: GORDO



Pour votre information et si jamais — qui paraît être assez évident, mais pas toujours, le boss de début d'épisode et le chef d'école professionnel — avez dû aller le plus de fois possible. Bref, il suffit de venir avec les coups à vous disponibles. Chaque coup de pied ou de crosse peut être donné en 1/8, normalement ou en 1/4 seconde.

LE DEUXIEME ADVERSAIRE: KUNOH



Kunoh est un traître! Il utilise un long bâton pour vous en mettre plein la tronche et ça fait hyper mal! Heureusement que, outre les coups classiques, vous pouvez combiner plusieurs boutons et accéder ainsi à superbes manœuvres. Quand ceux-ci vont droit au but, Kunoh peut se mettre sa main dans les oreilles! Par exemple, en combinant le bouton X (le saut) et le bouton Y (le coup de poing), vous réalisez une superbe prise de baratin dans les airs.



Si vous connaissez la version PC Engine CD rom de ce titre, faites comme Quid dans Total Recall, laissez tomber vos souvenirs, car bien qu'il soit le précurseur, ce jeu n'a rien à voir. Sur Super Famicom, Kenoh 1/2 est un jeu de baston à un ou deux joueurs, où il faut combattre un adversaire à la fois à la manière de Street Fighter II. Bien que l'on puisse choisir, grâce à un menu de sélection, le niveau de difficulté des combats, il y a en fait les équilibres sont d'une simplicité déconcertante, à conclure. Au bout de vingt minutes, le soit est à ranger au placard. Heureusement, Kenoh 1/2 peut également se jouer à deux, et là c'est tout autre. On se fend violemment la pêche à bastonner son copain, qui, pour l'instant, sera complètement obligé de vivre. Avec un grand nombre de coups envisageables, avec des graphismes excellents et une animation d'enfer, ce jeu offre également au joueur la possibilité de réaliser des coups très originaux comme en a peu l'habitude d'en voir. Admiration réelle. Kenoh 1/2 est l'un des meilleurs jeux de ces derniers temps. Un seul regret tout de même, voilà, il se termine vraiment trop rapidement. Vous êtes prévenu.

J.M DESTROY



Kenoh 1/2 est un jeu de baston super bien ficelé avec tout ce qui se fait de mieux en matière de graphismes japonais et de gestion des mouvements. On ne peut s'empêcher de faire des comparaisons avec d'autres programmes du même genre sur Super Famicom et il convient de relativiser les choses. Évidemment, le futur Street Fighter II en un jeu en fonction Kenoh peut ses graphismes d'enfer et ses personnages au point de vueurs. Il n'en reste pas moins que Kenoh est un jeu attachant grâce à son ambiance très charmante, à son jeu à l'incroyable variété des coups possibles pour chaque personnage. En ce qui concerne le jeu à un joueur, le jeu venu à bout des adversaires en un quart d'heure en mode easy, en fait, cela n'est permis de mentir! Mais en mode super (le quadruple), ce n'est pas le même tempo, mais il y a plus de tout! Pas de problème, donc, voilà la durée de vie en mode un joueur. Le mode deux joueurs, le mode de jeu à deux (l'un contre l'autre) reste le principal et est de l'ordre de cette durée. Les graphismes sont également des graphismes japonais et japonais (à savoir numéro six en Ninjabo) et se sont vraiment Sherman (par exemple) avec une violence non dissimulée. Ce fait est assez étrange pour certains, mais en vérité, il est rare de voir des personnages vaincus cracher une gerbe de sang (du vrai et bien rouge) après un coup de poing bien placé! Même si ce sang n'est qu'un petit détail (cela reste discret), il est vraiment sympa même. Voilà donc une série vraiment sympa. Kenoh 1/2 est un jeu agréable et équilibré, jeu de baston à deux joueurs qui a su faire le pont entre le combat des coups classiques et l'émotion du Jippei. C'est bien!

Olivier



LE TROISIEME ADVERSAIRE: KODACH

Kodach est un adversaire bien spécial, après être parti, deux heures auparavant dans le futur japonais d'après. Dans son look à la Venetian et Diana, elle vient dans les airs en une véritable de coupe. C'est un défi à relever car il faut lui faire tout de suite. Une fois de plus, pas sans l'adversaire vous avez bien idée.

LE QUATRIEME ADVERSAIRE: KUNOHCHO LE TANTHON

Kunohcho est un grand tailliste qui se balade tout le temps en skateboard. Son arme favorite est le tasseau de bouteille. Il se tient au-dessus de sa tête et se fait bien à son service. Le tasseau des fées crache aussi de feu quand il a mis trop d'effort dans son coup. Ce n'est pas tout de suite! Il se fait aussi à effectuer un saut de saut, de se protéger quelques secondes avec un bouclier obtenu en sautoir de saut sautoir d'insécurité avec sa bombe DT.



EDITEUR : NCS
GENRE : COMBATS
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 4
NOMBRE DE NIVEAUX : 6
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUE : 5

GRAPHISMES : 17
ANIMATION : 18
MANIABILITE : 18
SON : 17

90%

SUPER FAMICOM

LUTTE FÉROCE AUTOUR D'UN BALLON ROND!

HAT TRICK HERO

Un terrain de foot, c'est parfois étrangement exiguë. Lorsque vingt-deux joueurs sont clessus à courir dans tous les sens, à tackler à tout va et à tirer un peu partout, on ne sait plus trop où se mettre. Pourtant, il va falloir se faire une place parmi tout ce petit monde! A la tête d'une équipe de votre choix, vous aurez le loisir, dans une unique période de jeu, d'affronter le reste du monde, chaque équipe l'une après l'autre. Reprises de volée, retournés acrobatiques, têtes plongeantes... Tout est possible, ou presque! Attention aux fautes, l'arbitre, lorsqu'il ne fait pas le pitre sur le terrain, guette et siffle à la moindre incartade! Jouer en souplesse et en finesse, deux mots étrangers au vocabulaire du footballeur tout comme raffinement et délicatesse, sera sans doute la meilleure stratégie!

Un coup franc, c'est toujours une source de danger. Le mur de la défense n'a pas toujours de lumineuses idées pour se placer. Mais non, les défenseurs ne gênent pas le gardien, quelle idée!



Les plongeurs de gardien ne sont pas toujours dans le plus pur des styles, on se demande même parfois ce qu'il fait. Il serait en train de cueillir des pâquerettes que cela se serait pas étonnant. Ce n'est pas toujours très évident de diriger correctement onze joueurs sur un même et unique terrain!



Sélectionner votre équipe. L'étoile Allemagne est encore et toujours là, elle est en outre certainement la meilleure équipe. Une surprise parmi toutes ces équipes, notre bonne équipe de France n'apparaît pas. Tout chauvinisme mis à part, c'est tout de même étrange de mettre les Etats-Unis et le Japon, et de ne pas mettre la France. Pourquoi pas la Popoçaoïa-Nauville-Galdino, ou le Vatzoïl



L'un des aspects de ce jeu vous permet de participer à une séance pénalties. Une fois n'est pas coutume, les tirs sont étonnamment faciles à rattroper. Ça en devient presque dommage... Un penalty qui se rattrope tout le mois, c'est comme voir sa bas Guede Lelouch : c'est si étrange que c'est à se dévorer les côtes.



Hei Trick Hero fait partie de ces jeux étranges qui, bien que bonnes idées, s'en sortent plutôt mal. Le jeu en lui-même bénéficie de nombreux avantages, une animation fluide et rapide, des graphismes assez agréables, sans faire dans l'exotisme, des possibilités de techniques comme le renvoi de volée, bien appréciables... et encore une masse d'autres détails. Mais voilà qui annonce le pire) comme tout soft, il possède aussi son lot de défauts. Tout d'abord, pourquoi ne fait-il qu'une seule mi-temps, qui plus est, fort courte? Ensuite, pourquoi si peu d'équipes, pourquoi n'y a-t-il pas de possibilité de jouer en coupe et en championnat, pourquoi Patrick Oniel, pourquoi associer une telle importance aux pénalties qui ne doivent en fait qu'être un agrément au jeu? Aurait-ils des questions qui restent en suspens et qui viennent gâcher le plaisir que l'on pourrait avoir à jouer au Hei Trick Hero. Quand il y a de bonnes idées, mais qu'elles tournent mal, c'est un drame, aux accents d'un incommensurable gâchis, dans l'univers du jeu vidéo... T.S.B.

Vous l'avez deviné, on hat vlot d'être marqué. Amorcato et même plaisants une fois, votre même, sayes bass, deux fois, après cinq minutes ou à une légèro mais très prononcée tendence à se pas regarder cette animation qui, en plus, s'offre rien de bien extraordinaire.



Issu des boîtes d'arcade, Hei Trick Hero, est une simulation de football qui mériterait d'être connue. Sur le papier, qui parle de telle manière de faire et de telle manière de penser et d'investir, les joueurs sont parfaitement capotés. On a l'impression de la belle idée faite et sans bavure, bien que parfois, on soit un peu surpris par l'effet de la cascade. Trois observations qui ont un caractère critique tout en trouvant leur point de vue. Si du côté de la réalisation, tout est parfait, les joueurs bougent avec souplesse et les commentaires réconfortent à la perfection, le réalisme, lui, n'est pas, ici, poussé à l'extrême. On sent vraiment que les auteurs ont préféré s'orienter vers le côté ludique. Le problème que sur le côté réaliste, tout est fait pour le plaisir. Par contre, et si les choses sont bien plus regrettables, Hei Trick Hero est une fois de plus simplifié en tant que jeu pour un jeu au Super Famicom... Hei Trick Hero, beaucoup moins facile que d'être une seule partie, je suis devenu champion du monde. Agréable, même à deux, cette simulation ne suit le code que si vous n'avez pas du tout joué à l'intérieur de votre console.

FM ESTROY



EDITEUR: TAITO
GENRE: SIMULATION FOOTBALL
DIFFICULTÉ: FACILE
NOMBRE DE JOUEURS: 1 OU 2
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 1

GRAPHISME: 14
ANIMATION: 15
SON: 12
MANIABILITÉ: 15

74%

SUPER NES

FINAL FANTASY II

UN PALADIN QUI SURGIT HORS DE LA NUIT !...

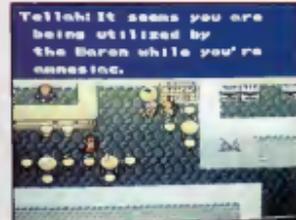
Un mystère plane sur la cité de Baron... Le bon roi s'est subitement lancé dans une politique de conquêtes, celles visant à s'emparer des Cristaux des Éléments. Celui qui détiendrait ces pierres serait maître d'une puissance colossale! Cecil, capitaine des Red Wings, l'armée de l'air de Baron, a tenté d'en faire le reproche au Roi, mais aussitôt, il fut banni du royaume. Présentant quelque chose de très grave, voilà Cecil partant dans une quête folle et vaine, lui le Chevalier Noir. Il doit empêcher le roi, son ex-seigneur de parvenir à ses fins. Rosa, sa bienaimée, pense tendrement à lui du haut d'une des tours de l'immense et labyrinthique château de Baron. On se croirait dans du Santa Final Fantasy, mais c'est en fait une aventure complexe et passionnante qui vous attend, dans le rôle de Cecil, et qui vous fera découvrir, entre autres, le métier de paladin.



Si je vous parle des Chocobos, n'allez surtout pas croire que l'essieu de faire de la publicité à une marque de céréales, ressemblant à tout, sauf à des céréales. Les chocobos sont en fait de drôles d'oiseaux, car les-

quels vous pourrez vous procurer, évitent ainsi toutes sortes de fâcheuses rencontres. Malgré son côté très "liti", le Chocobo peut aussi être utile en combat, même très utile !

Les dialogues occupent une importante partie du jeu. Tous sont en anglais. C'est tout de même mieux que le japonais, mais encore faut-il comprendre



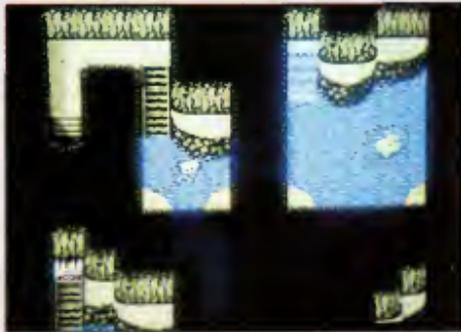
cette langue de Tin Dinkers. Une fois à l'intérieur des bâtiments, interrogez tout le monde, et localisez chaque recrue, on trouve toujours quelque chose d'intéressant dans des jannes mises à l'écart.

TSR	Level 35	Paladin	HP 300	MP 100	3000	3000	Item
Tellah	Level 35	Sage	HP 350	MP 350	3000	3000	Magic
Palom	Level 31	Mag	HP 280	MP 180	2000	2000	Equip
Vanille	Level 28	Karate	HP 280	MP 80	1500	1500	Status
Baron	Level 19	Mag	HP 100	MP 100	1000	1000	Form
							Change
							Custom
							Save
							Time 3:51
							6774 GP

Voilà le titre de votre équipe. Pas de Cecil en un car, en cours de route, on vous proposera de changer votre nom, histoire de personnaliser le tout. Vous voulez faire à Cecil (TSR pour l'écran) un Chevalier Noir, puis, après sa transformation, un Paladin. Si vous voulez savoir comment l'on passe de l'un à l'autre, laissez-vous dans l'attente, pour une fois qu'il y a une histoire qui tient debout!

TSR	Level 37	DKnight	HP 370	MP 100	3700	3700	Item
Tellah	Level 35	Sage	HP 350	MP 350	3000	3000	Magic
Palom	Level 31	Mag	HP 280	MP 180	2000	2000	Equip
Vanille	Level 28	Karate	HP 280	MP 80	1500	1500	Status
Baron	Level 19	Mag	HP 100	MP 100	1000	1000	Form
							Change
							Custom
							Save
							Time 3:04
							4000 GP

Ce n'est peut-être pas si évident que ça sur la photo, mais ces grottes regorgent de passages secrets. Pour trouver nombre d'objets de valeur, empruntez ces passages, ils font mener souvent à des salles qui, hélas, servent en règle générale, bien gardées.





En visitant les villages, songez à faire un tour d'horizon complet, il y a toujours un peu des objets dissimulés à trouver dans certains endroits. Dans chaque maison vous attend soit un informateur, soit un commerçant après lequel vous pourrez obtenir de précieux renseignements. A Barro, l'armurerie fermée se s'ouvrira que lorsque vous serez en possession de la Barro Key, cela, une fois que vous serez devenu paladin.



Sous vos yeux, l'une des grandes étapes de ce jeu, la transformation en paladin. La légèreté inconvenue après cela, c'est que le jeune paladin au question n'a plus aucun équipement, ni arme, ni armure, ni rien d'utile, même pas un grilla-pain, sous le soleil! L'enfer qu'il faut vivre à la ville, avant de ramener un cadavre de paladin...

En phase de combat (ici contre Milan Z, un démon assez coriace que dévota le Fie Z), choisissez le mode d'attaque, corps à corps ou magie, ou utilisez les compétences spéciales de certains personnages. Ainsi,



le paladin peut servir de couverture à l'un de ses compagnons, le barde peut donner un coup de pied qui atteint tout le monde. Edwards peut se saouer et ainsi de suite.



Soit il y a déjà un certain temps dans la rangée d'Hitler sous le double nom de New Fantasy IV, ce grand jeu d'aventure qui a eu tant de succès, nous revient sous un jour plus accessible, tout en ayant perdu, au passage, leur numéro (remontez un des miracles de la traduction!). Incontestable. Malgré de ce côté, ses grandes qualités. On ne peut pas dire que l'on se délecte à chaque page d'écran... Pourtant, il ne s'agit pas que d'un défilé minuscule de la réalité des qualités vient très largement faire oublier cet insignifiant problème. Le principal intérêt de ce jeu est, en fait, son histoire, développée tout au long du jeu. A plusieurs reprises, des scènes entières viennent expliquer l'intrigue ou, au contraire, le font simplement boucler comme un monde invisible. Après deux heures de jeu, on a l'impression de regarder un film passionnant. Pour revenir sur les aspects plus techniques de ce programme, sachez que le scrolling multi-directionnel qui accompagne tous les mouvements du personnage est d'excellente qualité et que les musiques ont l'air véritablement d'être variées et entraînantes. Que demander de plus? Un score avec des graphismes de qualité? En voilà une bonne idée!

TMR

Dans les divers endroits à explorer, se trouvent bon nombre de coffres. Avez de les débloquer et de trouver le chemin qui y mène. Si tous les chemins mènent à Rome, tous les chemins de ces labyrinthes ne conduisent, quant à eux, pas tous aux trésors. Et puis, ce n'est pas en jouant au Gellium que l'on arrive à un résultat satisfaisant.



Un jeu de rôle jouable en anglais sur le seize bits de Nintendo, voilà une chose qui me fit bien plaisir. En jouant le labyrinthe de ce jeu, il a la réputation. Final Fantasy est, en effet, un jeu de rôle juste le par un occidental moyen, possédant un scénario pour personnages américains. Ce jeu est joué, en outre, dans le jeu du jeu. Le jeu est vraiment moderne, malgré la très petite taille des sprites, les musiques sont excellentes, genre film d'aventure (Abbas, voir comment ça se passe?), et l'animation correcte pose un jeu de ce genre, devient très vite une fois des scènes en anglais, où vous pouvez voyez évoluer le personnage. Ce jeu de rôle est vraiment très impressionnant et l'on a vite le vertige dans les scènes, sans hésiter. Du point de vue "gadget", les combats sont assez jolis et surtout, en temps réel, c'est-à-dire qu'il faut vous décider vite fait sinon les monstres vous tueront sans attendre. Mais alors, le temps des combats est ennuyeux, grand! A un tel point que le jeu reste un quart d'heure sur le même combat contre un boss. Mais hélas, les combats sont quand même très intéressants, donc ce n'est qu'à moitié gênant. Deux ou trois encore le jeu en anglais est très bien fait et l'on se croirait vraiment dans un jeu vidéo japonais, tant l'ambiance s'y prête. A la fin du jeu, vous avez plus de 100 ans à venger et FF2 se nomme le 4e jeu pour car il est le suite des trois premiers sorti sur Gemetrix.

GRIG

EDITEUR : SQUARE
GENRE : JEU DE ROLE
DIFFICULTÉ : FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 4
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : 4 SAUVEGARDES
TEXTE ET NOTICE EN ANGLAIS

GRAPHISME : 12
ANIMATION : 15
SON : 16
MANIABILITE : 19

92%

SUPER FAMICOM

STRIKE GUNNER

STG

ATTENTION, ARSENAL VOLANT À L'ACTION!

Est-il sérieusement nécessaire de vous expliquer ce qui se passe sur notre bonne vieille terre? Je vous aide, il y a des extraterrestres dans l'affaire... Bingo! (bingo, ça veut dire bravo dans un langage d'attardés). Des hordes sauvages de ces bêtes hombles parlant l'allemand comme des vaches irlandaises (ce qui a tendance à améliorer l'allemand soi dit en passant) s'abattent dans le chaos le plus total sur une planète déjà à moitié dévastée par l'imagination, ô combien fertile, de nos braves humains et congénères. Deux jeunes gens, un homme et une femme, histoire de ne pas se dire sexistes, montent alors dans leur vaisseau, véritable arsenal volant, d'où dépassent canons laser, beamers, bombes atomiques... tout ce qui peut se dire amusant et divertissant. Il faut bien tuer le temps.

Léger choix des moyens... A chaque niveau, il vous faudra sélectionner l'un de ces jouets H.P.T., c'est-à-dire à haut pouvoir destructeur. Une fois choisis, vous ne pourrez pas les résélectionner une nouvelle fois. Alors, pour tout dire, il faudra savoir profiter du moment... N'étant pas égalité, vous aurez le plaisir d'en faire profiter tous les extraterrestres. Ohé qui vous êtes sympa! Les femmes et les enfants d'abord! Tempête hauss! Les Mesquites sans Frontières (encore eux) font encore une démonstration de leur généralité sans border!



Souvent très spectaculaires, ces armes savent dégager efficacement le passage. Ici, une petite démonstration du Light Amplification by Stimulated Emission of Radiation, un ou plusieurs peut être dire que le pilote de l'avion d'en face avait dit à sa mère qu'il restait être le seul chez sa maman!

Le laser ou beamer, ça donne, grosse mode, cela. Ce n'est certainement pas spectaculaire, mais cela a au moins le mérite d'être efficace. On ne peut pas être beau et battre des records, il ne faut pas rêver! Pourquoi croyez-vous donc que Florence Arthaud gagne tant de courses?





STG sait aussi mettre en scène des bœufs de taille colossale. Ce n'est pas toujours très joli, mais la puissance dévastatrice a tendance à sauter ce qui, d'un point de vue de cible, n'est pas vraiment excitant. Par contre, d'un point de vue extraterrestre, c'est plutôt sympa. Une fois encore, le format et désormais câblés, "opérateurs beta" risque de recevoir bien fort!



Les bœufs ont un besoin pathologique d'être énormes. C'est étrange, mais ça se vérifie bien souvent, même si Bruce Springsteen n'est pas ce que l'on peut appeler un obèse. A vous de trouver la bonne place pour limiter les doigts. Mais quelques coups bien placés devraient venir à bout de ce substantiel problème.

Le problème lorsque l'on utilise des armes spéciales dotées d'une puissance colossale, c'est que l'on doit utiliser de l'énergie. Et comme toute bonne chose a son fin, cette énergie n'est pas infinie. C'est pour cette raison que de temps à autre, parfois même deux fois de suite (là, on se demande pourquoi!) un vaisseau viendra vous apporter des modules d'énergie. Mais côté livraison, ça marche aussi bien que la poste, alors on vous attendez pas à en avoir quand vous en avez besoin!

Voilà, pour vos instructeurs, car Jypard c'est aussi un magazine éducatif (oh oui oui!), un extrait de l'Encyclopédie des Vaisseau du Monde: "Le vaisseau mère part, lorsqu'il le désire, s'attache au vaisseau femelle, afin... de limiter la consommation de carburant. A cet instant, le pilotage est unique, ce qui permet aux vaisseaux d'occuper moins de place à l'écran, ayant plus de chances, de cette façon, d'éviter les tirs (or d'après une récente étude il faut mieux éviter ce genre de choses qui, d'une part, masque singulièrement de conversation et d'autre part, fait une réaction étrange en présence mâle)."



On ne peut pas dire que le Super Zimcom (même si une réédition, on le sait, est le plus près d'une solution. Avec comme nous étions l'accompagnement que STG tient un à l'origine) permet une réaction. Certes, la réaction générale est plutôt intéressante, mais les auteurs n'ont guère poussé les capacités de la machine à ses limites. Les éléments du jeu de fond sont peu nombreux et le décor lui-même, qui serait verticalement, n'est pas une référence. Le plus, les visuels (même si on n'est pas en face de l'écran) ne sont pas très médiocres et les dialogues est une surprise par trop souvent trop facile. Enfin, qui sait, ça peut être joué à deux en même temps, ce qui est très amusant. Un peu, même dans les jeux de tir, STG est un intérêt très limité, mais qui on y prête la moindre attention...

Fin DESTROY



On ne peut pas dire que Styke Gunner soit une pure merveille, je vous l'accorde, mais pourtant, quelque part, il tire plutôt bien son épingle du jeu (tant mieux, parce qu'une épingle humaine on ne sait où, c'est toujours dangereux). Des interventions? Ne vous faites pas d'illusions, il y en a, on n'y échappe pas. Que voulez-vous, c'est un shoot them up, et nous sommes sur le Super Phénix... Je vous l'accorde sans que les graphismes, en particulier les décors qui existent, sont moyens, pour ne pas dire médiocres. Vous pouvez demander sans doute si l'intérêt de ce jeu vient des bruitages ou des musiques? Eh bien, pas vraiment, puisque dans ce domaine, il n'y a rien de génial, ni rien de mauvais. Ah! Ah! Diable, n'est donc cette épingle qui pique notre curiosité d'amateur? Vient-elle dans le fait que le jeu puisse se jouer à deux, mais aussi très facilement. Le quatrième niveau de difficulté offre un spectacle aussi vil que décevant qui vaut franchement le peine d'être découvert. En conclusion, j'ai pas bien fait, mais sachez...

T.S.R.

EDITEUR: ATHENA
GENRE: SHOOT THEM UP
DIFFICULTE: FACILE
NOMBRE DE JOUEURS: 1 OU 2
CONTINUE: 5
NIVEAUX DE DIFFICULTE: 4

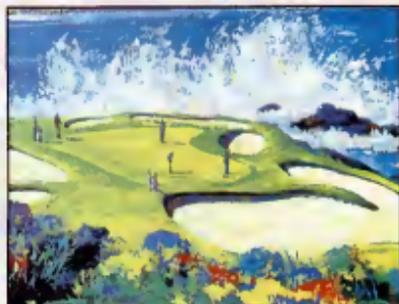
GRAPHISME: 13
ANIMATION: 12
SON: 13
MANIABILITE: 16

72%

SUPER FAMICOM

PEEBLE BEACH GOLF

TEMPETE DE TROUS, FRAPPE BESTIALE, BIRDIE IN THE WIND, L'OISEAU GOLFY ARRIVERA-T-IL À VOUS DÉPLUMER ?



Fanas de golf, réjouissez-vous ! La simulation 3D est de retour avec la suite d'Augusta National Golf du même T&E Soft. Parcourez les 18 trous d'un tout nouveau parcours, tout frais tondu, pour votre plus grand plaisir. Rélevez, seul ou à plusieurs, les défis de vos adversaires, tâchez de grignoter les parcs et enchaînez frénétiquement les birdies (-1) pour espérer une place honorable dans un classement imitoyable pour des amateurs que vous serez au départ (peuh, toi-même). Sous le soleil chatoyant de Californie et sous une brise vous chatouillant délicieusement les asselles, venez à bout du stress, relâchez tous vos muscles bandés par l'excitation et marquez le point de la délivrance ultime. Le joystick prêt à exploser sous la pression de vos mains tendues à bloc, viendrez-vous à bout de ce circuit démoniaque (mais qu'est-ce-que j' raconte là) ?



HOLE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	OUT	
PAR	4	5	4	4	3	5	3	4	4	36	
YARDS	373	502	399	327	166	516	197	431	464	3274	
HDCP	8	10	12	16	14	2	18	6	4		
ZBIG	3 1	5 1	3 0	3 1	7 1	4 1	2 1	3 0	4 1	30 7	
10	11	12	13	14	15	16	17	18	IN	TOT	R
4	4	3	4	5	4	4	3	5	16	72	A
384	202	332	565	397	402	209	540	3525	6799		N
7	5	17	9	1	13	11	15	1			K
											2
Pebble Beach											

Avant d'attaquer le parcours, vous aurez à choisir le mode de jeu, voire à changer ou à introduire les noms des participants. Analyser vos scores sera également de domaine de

Voilà l'une des superbes images digitalisées que vous aurez, je crois, le loisir d'admirer. L'une de ces images vous prépare bien des surprises d'ailleurs.



Vous leur avez fait un birdie dans le vent. Comme de justis, les spectateurs présents applaudiront au choc votre exploit. De quoi vous remonter le moral.



Un peu d'hésitation ? Ne problème, ça te advise même. Le terrain se quadrillera alors devant vous pour vous dévoiler ses maudites courbes de corps. A vous de jouer à présent en tenant, bien sûr, compte de la surface sur laquelle vous évoluez.



Sur cette photo, vous pouvez admirer le parcours que vous aurez à affronter. 18 trous en tout pour un plaisir multiplié par...18 (c'était pas dur pourtant).



Le premier golf de T&E Soft était une franchise refusée à ce n'est autre pouvait être pris d'un ému, profond par la monotonie et le frisson du jeu. Enfin qui est réalisée cette deuxième machine. Plus complète et plus diversifiée que la première, Pebble Beach Golf pêche car sa bande source améliorée et présente (même pendant le jeu), par ses graphismes, divers et surtout par ses modes de jeux, plus nombreux : les modes Tournament, Training et Match pour se partager le plateau avec un nouveau mode, le mode Skills qui vous permettra d'affronter un ou plusieurs de vos potes avec pour enjeu, non pas un classement, à court terme accordé mais du Hic (mon terrain de prédilection). Comme pour son prédécesseur, des réglabilités, généralement plus riches les unes que les autres étayeront avec splendeur le plaisir du jeu. Vous êtes un Fin (ou un peu moins). Alors, vous vous devez d'essayer au moins une fois dans votre vie cette merveilleuse simulation (de ne pas vous en faire un exorcisme pas non plus hein).

He U.



Tous les paramètres sont fondamentalement réglables (vent, effet, direction du tr...). Ajustez ceux-ci au mieux pour espérer terminer le trou en un nombre minimal de coups.



coups (généralement, vous avez à le terminer en quatre coups).



A première vue, ce golf n'a rien de très original. Et pourtant, il se démarque nettement de ses prédécesseurs par sa grande difficulté. En effet, la prise en main s'avère être des plus délicates. Tout y est au niveau des options, que ce soit les clubs de golf, la force du vent, votre vue par myopie ou presbytie, l'air calme et des bien mieux. Il vous faudra pas mal de parties pour pouvoir vraiment profiter au maximum de ce soft. Et encore, même en multipliant les tentatives, amènera un moment donné où, lorsque vous réaliserez sur votre nombre de coups, vous vous apercevrez avec horreur que vous en êtes à 25 sur un par 4!

Mais ce n'est pas très grave, car, comme vous êtes très fin, en fait de manière que moi, vous y arriverez plutôt vite. Un jour... Vous aurez au moins compris que ce produit n'est réservé qu'aux pros du soft. En tout cas, il est très complet.

TRAZOM

EDITEUR : T&E SOFT
GENRE : SIMULATION DE GOLF 3D
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 4
CARTOUCHE 8 MEGA+64 K SRAM

GRAPHISME : 15
ANIMATION : 17
SON : 15
MANIABILITÉ : 18

90%

SUPER NES

DES COMBATS DE RUE POUR
QUELQUES DOLLARS DE PLUS!

PIT-FIGHTER

Dans des caves, des garages et même des souterrains dont on ne soupçonnerait même pas l'existence (?), se déroulent en toute clandestinité des combats d'une rare violence entre gens de très mauvaise vie. Il s'agit là d'un tournoi entre les meilleurs combattants de la planète, réunissant en vrac des lutteurs, catcheurs, judokas et autres karatékas. Cette rencontre - ou plutôt ces rencontres - ont lieu tous les ans à la même époque, et croyez-moi, pour se faire une place au soleil, il faut vraiment être le plus hargneux de tous. Parce qu'à chaque fois, on y découvre des têtes différentes. Ça peut paraître banal comme information, mais cela a son importance car ces "matches" se déroulent jusqu'à ce que l'un des lutteurs se retrouve ensanglanté, avec 8 côtes brisées, la bouche ouverte et les doigts de pieds en éventail!

C'était juste histoire de détendre l'atmosphère et vous prévenir un peu quand même au cas où vous changez d'avis. Dans le cas contraire, vous aurez le choix entre plusieurs combattants qui ont tous une panoplie de coups très vanés. On commence par Ty, le karatéka qui est très agile et propre sur lui. Ensuite, nous avons Kato, le Kickboxer, très bon encaisseur et propre sur lui aussi. Et enfin, je vous présente Buzz le Bulldozer, qui reste un combattant redouté, robuste et... propre sur lui! Vous aurez donc à livrer des combats meurtriers tout azimut, sachant que non seulement vous aurez la gloire au bout du compte, mais également beaucoup d'argent, récompensant vos divers exploits. Par les temps qui courent, c'est toujours bon à prendre. Cela dit, vous n'êtes pas au bout de vos peines car le tenant du titre n'est

autre que le redoutable Chainman qui n'arrête pas de vous narguer. Et le battre ne sera vraiment pas une partie de plaisir!

Le coup de pied haut qui vous envoie au plafond peut se porter que faire des dégâts mémorables!
Merci Monsieur Ty!



On peut également
parier ses adversaires
à bout de bras.
Vous avez intérêt à ne
pas baisser les bras
si vous ne voulez
pas vous retrouver à
l'état de crêpe!



Les K.O. bonus
jagèrent si vous
avez été assez
expéditif au
pas. Vous
reculerez
alors, en
conséquence,
plus ou moins
de pages.

EDITEUR : TOY HEADQUARTERS
GENRE : BASTON
DIFFICULTE : DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUE : 0

GRAPHISMES : 12
ANIMATION : 12
MANIABILITE : 10
SON : 12

49%

SUPER FAMICOM

AH, DEVENIR CHAMPION DE F1 !!

BATTLE GRAND PRIX



Un des rares moments où le graphisme s'est pas à chier. Bâillez mesquin à part, c'est là qu'il vous faudra choisir le mode de jeu avant-dernière étape avant le grand aversaire.

Sous une vue vachette plongeante votre but s'avère simple : user les gommes de vos pneus tout de noir vêtus sur les 16 circuits mondiaux de formule 1 et relever le défi de la vitesse, seul ou à deux, en un duel

achamé. Alléluia mes frères, que les tremblements du moteur vous récluisent en mille morceaux et que mort s'ensuive (soyons réalistes quoi). Arrivez-vous à battre les champions du volant, les extralucides de la nitro et des virages sanglants ? Qui vivra verra.



Et voilà, vous jouez et sûr de vous, vous ne le resterez pas longtemps car il suffira d'un léger regard sur le tableau de vision pour vous scratcher lamentablement à la sortie d'un virage... Oh, que c'est épuisant.



Les pros du pot choisiront, comme de joste, le repararmétrage de la tutaire... souvent instamment (mais pas toujours).



Ah, quel de mieux qu'avoir le choix de lieu où se déroulera votre prise de performance.



Ah, la révélation ! Nous sommes, avec ce présent jeu, en face d'un authentique spécimen qui aurait vraisemblablement une place d'honneur dans les premières loges d'une possible interdiction. Bien que possédant pour mérites (et ce n'est être malheureusement le seul) l'habileté d'accueillir deux participants en simultané sur l'écran unique, ce sifflet arrivera tout de même à vous rebuter et il ne vous décevra grandement. C'est un brioche du Int SFC (il y en a et ça me fait comme un serrement de biceps, ah) ce jeu vous fera jouer le jeu en mode Duel qui le seul fait que la justification de l'animation s'avère suffisamment mauvaise, comme tout le reste d'ailleurs. Et plus, la F1 n'accroît très mal à vos exigences de pilote averti, aucune évolution positive ne se fera véritablement sentir. Enfin, ne cherchez pas à transformer les paramètres de votre flux à pleindre engin, car vous ne remarquerez pas la différence. Désolé, mais c'est et je terminerai à ce sujet par une invocation de la rigueur à vous.

He U.

EDITEUR : NAXAT SOFT
GENRE : SIMULATION F1
DIFFICULTÉ : BOF
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2

GRAPHISMES : 12
ANIMATION : 11
MANIABILITÉ : 10
SON : 13

53%

SUPER FAMICOM

UN VIEUX CLASSIQUE POUR LA PLUS JEUNE DES CONSOLES

OTHELLO WORLD

Le jeu d'Othello (ou Reversi) est un jeu de réflexion qui se joue sur un damier de huit cases sur huit sur lequel il n'y a qu'une couleur. Vous y posez des pions bicolores: blancs d'un côté et noir de l'autre. Vous choisissez, au début, la couleur que vous défendrez. Quatre pions (deux blancs et deux noirs) sont disposés dans les quatre cases contigües placées au centre du damier. Un joueur peut placer un de ses pions où il veut à condition que le pion prenne en sandwich des pions adverses entre lui et un autre pion de son camp. Tous les pions ennemis ainsi pris doivent être retournés et deviennent votre propriété jusqu'à la prochaine fois! Une partie se termine quand tous les cases sont remplis. Si cela se passe avant la fin du temps imparti (cas d'une partie limitée dans le temps à 5, 10, 15 ou 20 minutes) ou dans le cas d'une partie illimitée, on compte les pions de chaque camp (d'une même couleur) et celui qui en possède le plus gagne la partie.



Le lapin donne des conseils en japonais, ce qui reste bien pratique pour nous! De toutes façons, la meilleure position à jouer (ou mode aide) vous est indiquée sur le damier par un petit cœur rouge, charmant!



Nous voilà en présence d'un jeu qui n'est pas conçu au départ pour impressionner l'audience. Maître de sensations fortes le Super Famicom n'aurait peut-être dû choisir un jeu de réflexion aussi connu que les dames, les échecs ou le jeu de Go. Son principal intérêt réside dans le fait qu'il possède des règles très simples et qu'il n'est pas trop complexe (ce n'est pas le cas, par exemple, d'Anzû). C'est une question de goût et je ne suis pas le plus compétent des jeux de plateau entre eux. Parmi les jeux les plus beaux (et le programme est alléchant pour les débutants puisqu'il propose quatre niveaux dont le premier est vraiment gentil gent!) la présentation est bien (c'était pas vraiment dur pour les graphismes et l'animation) et le jeu est agréable. Le problème est que pour les joueurs confirmés, le quatrième niveau (même l'option de réflexion) tient de une à huit minutes) est susceptible d'être battu sans trop de pénalités. Bonnige pour ce coup d'essai sur Famicom qui se présente bien et qui vient le jeu à revivre. *Clément*

COMMENT JOUE-T-ON?



Voici le jeu tel qu'il se présente au début de partie: vos pions blancs (ou noirs) sont au nombre de deux placés en diagonale. Il suffit maintenant de placer un pion qui prendra au sandwich le pion adverse. Allez donc voir le cliché suivant!



Vous placez votre pion blanc ou petit cœur blanc, ici, vous êtes les noirs et vous devez placer un pion. C'est aux blancs de jouer. Vous avez débité ce cliché précédant avec deux pions. Vous avez placé un pion noir à côté du pion blanc supérieur. Résultat: un pion blanc pris et devient votre pion noir - le pion blanc est retourné et devient pion noir. Cette manoeuvre peut être répétée en diagonale et en prenant le plus de pions adverses possible au sandwich. Stop, non?

EDITEUR : TSUKUDA
GENRE : OTHELLO/REVERSI
DIFFICULTE : FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 4
NOMBRE DE NIVEAUX : -
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUE : SAUVEGARDE DE PARTIE

GRAPHISMES : 13
ANIMATION : NS*
MANIABILITE : 18
SON : 15

* : non significative

85%

SUPER FAMICOM

LA SD À LA RESCOURS !

Last Fighter Twin



Joy seul ou à deux, aucune hésitation : frapper avant de parler. À deux, vous aurez le droit de choisir 2 héros chacun (parmi les quatre), chacun des 4 héros possédant des pouvoirs différents. Votre niveau de vie et celui de votre adversaire sont bien entendu affichés.



Aïe. À la fin de chaque stage affrontez les boss. Un conseil : à deux, c'est plus facile.

Et les hommes colonisèrent... La civilisation étendit son emprise jusqu'au fin fond de la galaxie hospitalière. Justement, dans un coin de ce vaste univers, une colonie s'installait et commençait tant bien que mal à vivre sa vie quand l'ordinateur central (toujours lui) se mit à chauffer des micro-neurones et à ériger des monstres sortis droit d'une quelconque pouibelle télévisuelle. Début de l'horreur et de la destruction dans lequel, seuls les plus forts pouvaient espérer survivre. Mais comment enrayer le désastre me direz-vous. Simple : récupérer 4 capsules perdues dans divers mondes. Qui ? quatre vaillants guerriers, Gundam F91, Ultraman G, Rider RX et Fighter Roa s'en occuperont et sauveront la colonie et, par extension, la race humaine (bien sûr). Et surprise, vous incarnerez ces quatre super héros pour le meilleur et pour le pire. Y arriveriez-vous (musique d'ambiance please) ?



Et oui. Vous aurez la possibilité de bosarder un maci coup de poing pour activer les rickshants. N'oubliez pas nos plus vieux amis secrets qui nécessitent cependant des capsules d'énergie.



Après les 50 Great Battle, 50 Great Dropgoal, 50 on-hits, void the great game 2 illes Last Fighter Twin

derniers points de chez Brontosa qui malheureusement n'est pas une franchise réjouissante. Loin de moi l'idée de dire sur moi des graphismes étant du genre le plus recherché et de l'accompagnement musical qui, à ce point, n'est si ni nul (mais dans plus). Mais comment ne pas s'écarter d'impatience par suite de banalités en cette période éternelle de l'année d'insolence. L'aspect semble jouer avec l'absence de scène ou voyez-vous avec être le train de l'avisibilité. Les choses ne résumant à des coups de poing, ils pleurent et tout ce qui va avec (mais coups de poing, être secrète et prises de justice) qui font vite ne nous tenir de l'équipe. Un jeu rétrospectif, qui se traduit par être originalité qui nous ont été vraiment tenu et sans espoir. (Source) Ha-U

EDITEUR : **BANPRESTO**
GENRE : **BEAT-THEM-UP**
DIFFICULTÉ : **FACILE**
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : **2**
CREDITS : **3**
NOMBRE DE JOUEURS : **1 OU 2**
TAILLE CARTOUCHE : **4 MB**

GRAPHISMES : **14**
ANIMATION : **12**
MANIABILITÉ : **11**
SON : **14**

60%

SUPER FAMICOM

TOP RACER

PARTEZ POUR
UN TOUR DU MONDE
SUR ROUTE
À GRANDE VITESSE !

Si la vitesse et vous, ça ne fait qu'un, alors là vous risquez d'être séduits! N'est-ce pas Jean-Michel? - C'est exact Thierry! Près d'une dizaine de pays à traverser avec, lors de chacune des étapes, cinq circuits, tous différents et uniques en leur genre! - Et côté véhicule, on peut s'attendre à quoi? - Quatre voitures seront proposées aux joueurs, chacune d'entre elles ayant une fiche technique suffisamment complète pour que chaque pilote trouve son bonheur. - On croit rêver! Il paraît, en outre, qu'il faut aussi finir en bonne position pour pouvoir participer à la course suivante. Du délire! - Oui, tout à fait Thierry, seuls les cinq premiers à passer la ligne d'arrivée pourront assister à la course suivante, un challenge passionnant! - On vous parlerait bien de la vie privée des pilotes mais, cela ne nous regarde pas...



La conduite, de nuit comme de jour! Une fois le soleil couché, il ne vous restera que vos phares pour suivre la route. Heureusement que les ampoules des phares ne démontent pas! De toutes façons, ce n'est pas parce que l'on a un phare chaud, que l'on devient obligatoirement un chauffeur!

Pour prendre un bon départ dans la vie, comme dans une course, il faut déjà avoir une carrosserie pétante. Si Grace Kelly eût rié, ce n'est pas un hasard, elle aimait même tellement les carrosseries, qu'elle a fini accrochée à celle de sa voiture. Si ça, ça ne s'appelle pas de l'amour! Cette course, un conseil, prenez plutôt la voiture blanche, vous vous retrouverez en un clin d'œil en tête de la course, si un dénommé Ritchie n'a pas déjà pris le large.



Non à la course bâte et méchante qui ne se préoccupe jamais du moindre détail technique, même le plus infime! Avec Top Racer, à vous de surveiller la jauge d'essence et de passer, si nécessaire, au "pit" (stand) pour y faire le plein. Comme de bien entendu, faire un arrêt, c'est aussi perdre une, ou même peut-être deux places (voire trois si vous êtes maladroite! héhé!). Autant dire que l'arrêt au stand ne sera pas de tout repos. Vous ne voulez pas piquer-aquer en regardant un film avec Telex O'Maley non plus?



La route ne sera pas toujours cette tendre surface goudronnée sur laquelle nombre d'automobilistes passent leurs vacances à s'arracher leurs fécules grimées, mais

c'est aussi sur de la terre qu'il faudra piloter. A la croisée d'un carrousel naturel, le grand air... Mêmes-voies tout de même des pavements recroisant les mérites de la Nature, avec les célèbres "Saw the Trees" qui surgissent toujours dans les virages les plus vicieux. On aurait dû se douter qu'à force de la défigurer, elle finirait par se venger.

La vue du circuit en haut à gauche est indéniablement le bienvenue, l'écran est ce dès qu'on la regarde, on laisse le virage ou l'on vient ombstrer la voiture de devant. Bref, l'idée est bonne, mais le jeu est sans trop presser pour que l'on s'y intéresse. Et oui! Quand cette vue n'est pas là, on critique, et lorsqu'elle est là, on trouve encore le moyen de se plaindre!



Encore heureux que les virages soient indiqués ou peu avant qu'ils s'apparissent, sinon il y aurait certainement eu des problèmes! Ce n'est pas pour autant que vous ne vous planterez pas dans les virages, ligne oual Et pour ne pas être, ça risque d'être un plantage de toute beauté!



Alors là, c'est très fort! Épuisé(e) tant! Ce jeu est une pure merveille! Tout d'abord, il faut bien commencer par quelque chose, les musiques qui accompagnent ces courses folles sont... sublimes! Non, non grandiloquemment elles ne sont pas très nombreuses, mais ça va même l'emblème... C'est la fibre du développement, mais tout les jours de la semaine. Ajoutez à cela une attention très soignée qui a la même idée de ne jamais être mise en défaut et vous obtenez, je le dis, le même dans le mille, ce n'est pas un John Travolta cybernétique, mais une course formidable. Les graphismes, en particulier, les rétroscopies autour de la piste, font preuve d'originalité et sont, en plus, très le combat. Je n'en dis rien évidemment! Certain, les programmeurs de ce jeu étaient des extraterrestres! Rien ne m'interfère plus... Le fait n'est être suffisamment clair, Top Racer est même un jeu que je suis dévorante à vous êtes tout seul comme un gland à travailler votre chemise. Je me récite à deux, c'est une vraie histoire.

T.S.R.



Comme son nom l'indique, Top Racer est une course de voitures. Toutefois, cette course a les particularités de pouvoir se jouer seul contre une dizaine de courses dirigées par l'ordinateur, ou à deux contre une course dirigée par un copain et une machine d'autres, toujours sous le contrôle de la console. Tout au long des circuits, l'écran est divisé en deux dans le sens horizontal, comme lorsqu'on dissèque une grenouille, l'écran est donc divisé en deux parties. Une partie sur son propre écran, indépendamment de l'autre, et c'est en cela que Top Racer est excellent. Alors que toute la course se déroule en trois dimensions, à tout moment on peut voir sur son propre écran, une voiture traquant à mort vous dépasser. C'est alors que l'essence de la course poursuit infernale. Très motivant dans un premier temps, au bout de quelques heures de jeu, l'intérêt de Top Racer s'estompe malheureusement. Rien que l'émotion et surtout le gémissement des voitures sur la ligne de départ soient parfaites, l'ensemble manque un peu de sens pour passionner longtemps le joueur. Excellent à deux, Top Racer est encore un jeu que je suis dévorante à vous êtes tout seul comme un gland à travailler votre chemise. Je me récite à deux, c'est une vraie histoire.

Jos DESTROY

EDITEUR: KEMCO
GENRE: COURSE AUTOMOBILE
DIFFICULTE: FACILE
NOMBRE DE JOUEURS: 1 OU 2
CONTINUE: PASSWORD
NIVEAUX DE DIFFICULTE: 3

GRAPHISME: 16
ANIMATION: 18
SON: 19
MANIABILITE: 19

88%

SUPER FAMICOM

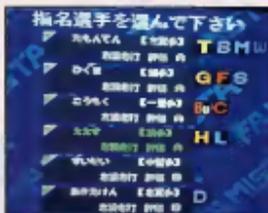
STADIUM BASEBALL



La concentration de l'adversaire prêt à envoyer un boulet à une vitesse incroyable... Je vous laisse apprécier cette image haute-contrastée, à moins qu'il faille dire sphéroyante au sens astralisateur! Pour des physiques d'athlètes, ces sportifs nains sont de véritables Apollas, plus!

Trois stades au programme. Couverts ou au grand air, ça se change pratiquement rien pour le joueur, hormis la couleur de terrain. Les programmeurs auraient pu se contenter d'une palette de couleurs, mais c'est été beaucoup mieux "low", alors...

Voici, une petite démonstration de ces fameux tirages au sort qui sont aussi drôles qu'un paysage de neige, par une nuit sans lune. Comprenez ce qui se passe nécessairement un brin d'explication, ou alors, un énorme dictionnaire de Japonais. Alors, soit vous gâchez votre temps, soit votre argent, intéressante perspective...



Pour une fois, il semblerait que le Japon se soit représenté dans ces matches de baseball. En effet, tous les joueurs qui composent les équipes, équipes totalement inconnues ou inventées, ressemblent plus à des gnomes qu'à autre chose. Ceci ne vous empêchera aucunement de vous défouler avec votre fidèle batte (et non pas blatte, bien que l'on puisse aussi se défouler sur une blatte) sur une innocente balle de cuir. Composez votre équipe, en plaçant vos joueurs fêchés à des endroits stratégiques, puis choisissez votre lanceur, celui sur lequel la victoire repose en grande partie. Participez aussi à des tirages au sort pour que la composition de votre équipe soit plus impartiale. Si les équipes de la ligue ne vous tentent pas, goûtez donc du All Stars Game. Avec ces matches où les meilleurs se retrouvent, l'action est garantie d'avancer!



Si vous aimez le baseball, ce n'est même pas ma peine de jeter un coup d'oeil sur Family Stadium, vous ne raterez rien. Pourquoi? Tout simplement parce que cette production n'a rien de particulier et surtout n'a rien de plus par rapport aux autres simulations de baseball qui existent sur cette console. Principalement destinée aux tout petits, les graphismes ne sont pas vraiment entrecroisés et au lieu d'être une vraie simulation, on a plutôt l'impression d'être en face d'un jeu éducatif. Je l'aimerais bien voir, sur ce coup-là je suis un peu dur, mais il ne fallait pas pousser le bouchon aussi loin. Pour augmenter un peu (tu parles Charles?), tous les textes sont en long, large et beau caractère que le japonais! Alors, pour savoir quelle est la bonne option, et surtout à quel elle sert, je vous souhaite bien du courage! Au un intérêt, au suivant...

J'm DESTROY

HOME RUN AU PAYS DES NAINS !

EDITEUR: NAMCOT
GENRE: SIMULATION BASEBALL
DIFFICULTE: FACILE
NOMBRE DE JOUEURS: 1 OU 2
TEXTE ET NOTICE: JAPONAIS

GRAPHISME: 08
ANIMATION: 13
SON: 08
MANIABILITE: 12

42%

MEGADRIVE

CONSOLE SEULE	949F
CONSOLE + 1 JEU (version française officielle)	1000F
CONSOLE + SONIC	1200F

LOGICIELS

avec boîte et notes en français	
STREET OF RAGE	445F
SONIC	445F
KID CAMELEON	445F
FANTASIA	419F
TOKI	445F
WICKED MOUSE	465F
WONDER BOY V	445F
88 ATTACK BUB	475F
M LEMIEL HOCKEY	366F
CENTURION	445F
FRANTASY STAR 3	495F
NIGHT AND MAGIC	495F
SUPER MONACO GP	366F
SHINOBI	445F
MOON WALKER	366F
MYSTIC DEFENDER	366F
SCROLLS AND GHOST	475F
DECAPATTACK	389F
OC MONTANA 2	389F
WRESTLE WAR	389F
ZONEAL DUCK	445F
HEKS	475F
ROAD RASH	465F
KILLING GAME SHOW	475F
BARB CASTLE	419F
ROCKY	445F
SLANDER PORCE 3	445F
722 INTERCEPTOR	445F
THE IMMOBTAL	445F
CALIFORNIA GAMES 2	475F
BA HOCKEY	445F
THE JAW & EARL	495F
CARLIGHT	495F
HINDO DARKNESS	459F

LOGICIELS IMPORTS

AZZIA DRAGON	449F
DESERT BIKING	449F
CRUISE BUSTERS	449F
BILLS VS LARKINS	375F
JORDAN VS RIND	399F
FIGHTING MASTER	399F
GOLDEN AXE 2	399F
MR PACMAN	399F
WINTER CHALLENGE	399F
RIFER OFF ROAD	399F
TEXT DUNO 2	399F
INCANAMA	399F
IT FIGHTER	399F
IMPACT	449F
INTERBOY	449F
DEK FORCE HARRIER	449F
WONDERBOY V	419F
GARDEN SAN DRAGO	699F
DOUBLE DRAGON	399F

PROMOS

SHIDO	349F
WIP BUSH	399F
ARROW VS ASH	399F
BUCK OLT	399F
FACTORY PANIC	399F
WICKED MASTER	399F
WONDERBOY 3	399F
PHIL OF GROUND	399F
CLIV WALTER	399F
HILLBIE	399F
CRACK DOBEN	399F
SPIDERMAN	399F
MARVEL LAND	399F
CRACK DOBEN	399F
DEVIL HUNTER	399F
STEED	399F
MEGATEK	399F
HER MUSTANG	399F
DARILUS 2	399F
OC MONTANA 2	399F
NECS	399F
TI CHAN	399F
IQU TOKI	399F

ACCESSOIRES

ADAPT. CART JAPONAIS	99F
JOYSTICK PRO 2	129F
JOYSTICK PPHON 3	169F
ARCADE POWER STICK	399F
REMOVS CONTROL	369F

KIC'S 91
DISPONIBLE

NINTENDO

CONSOLE BASE	490F
CONSOLE + SUPER MARIO	690F

LOGICIELS

BLASTER MASTER	390F
GHOSTBUSTER 2	390F
SHARK'S REVENGE	390F
28 COFFRETTE	990F
SWORDS AND SERPENTS	390F
TOP PLAYER TENNIS	390F
BUCK BUNNY BIRTHDAY	450F
CAPTAIN PLANET	450F
RED OCTOBER	450F
JACKIE CHAN	450F
MISSION IMPOSSIBLE	450F
NEW ZEALAND STORY	450F
RAINBOW ISLAND	450F
TOTALY BAD	450F
SUPER KICK OFF	450F
SUPER MARIO 3	450F
HIGH SPEED	450F
MANIC MANHUN	550F
TURTLE NINJA 2	450F
MEGAMAN 1	450F
TOTAL RECALL	450F
TROG	450F
CAVEMAN NINJA	450F
ELITE	450F
TIP OFF	450F
JOYSTICK PYTHON 2	129F
JOYSTICK MAVERICK 2	158F

MASTER SYSTEM

CONSOLE + 1 JEU	549F
CONSOLE + 2 JEUX	749F

LOGICIELS	
PINAL BUBBLE BUBBLE	295F
OUT RUN EUROPA	365F
BACK TO THE FUTUR 2	365F
SENTO	459F
SONIC	366F
FLUNTONES	299F
DONALD DUCK	345F
ASTERIX	345F
PACMANIA	399F
SUPER KICK OFF	366F
KLAX	389F
MRS PACMAN	389F
RAMPART	389F

ACCESSOIRES

ADAPT. M SAG G	199F
JOYSTICK PYTHON 1	129F
JOYSTICK MAVERICK 1	158F

GAME GEAR

CONSOLE SEULE	1000F
PACK PROMO (CONSOLE + COLLUMS+MICKY+ADAPTATEUR SECTEUR)	1390F

LOGICIELS

WOODY POP	235F
PENCK	235F
FACTORY PANIC	235F
SUPER MONACO GP	235F
WONDER BOY	235F
PSYCHE WORLD	235F
MICKY	245F
SHINOBI	245F
G LIG	245F
DRAGON CRISTAL	245F
OUT RUN	245F
NINJA GARDEN	245F
OC MONTANA	245F
SNIP HARRIER	245F
PROGGER	245F
SOLITARE POWER	245F
SUPER KICK OFF	245F
SPIDERMAN	245F
GOLDEN AGE	245F
BATTLER UP	245F
PACMAN	245F
LEADER BOARD	245F
DEUSHE	245F
FANTASY ZONE!	245F
GHIPIN	245F
ALLEY WARS	245F
MAPPY	245F
WAGA LAND	245F
GALAXIA 51	245F
ADAPTATEUR M SGG	199F

PROMOS

PUTT & PUTTER	1499F
GOAL STADIUM	1499F
DONALD DUCK	1999F

GAME BOY

CONSOLE + TETRIS	690F
avec câble de liaison/boîtiers	
PACK PROMOS	990F
(CONSOLE TETRIS-CARLE +TRANSPO-SUPER MARIO LAND)	

LOGICIELS

avec boîte et notice en français	
BUBBLE BUBBLE	249F
BALLON KID	229F
BOULDER DASH	229F
BIG BUNNY	229F
BURAI FIGHTER	229F
CASTLEVANIA	249F
BUBBLE GHOST	249F
BUBBLE TIME	249F
FOOTBALL INT	249F
SMOOPY MAGIC	249F
BLADES OF STEEL	249F
TOP FLIPPER 2	265F
DOUBLE DRAGON 2	265F
FORTIFIED ZONE	265F
RED OCTOBER	265F
Q BERT	265F
SIMPSON	265F
SNEAKY SNAKES	265F
SOLCOMON'S CLUB	265F
WWF SUPERSTARS	265F
DOUBLE DRAGON	229F
DE MARIO	229F
DYNA BLASTER	229F
GARGOYLE QUEST	229F
COLT	229F
HYPER LOGE RUNNER	229F
XUNG JU MASTER	229F
KWIK	229F
METACROSS MANIACS	199F
PRINCESS BILLORETTE	229F
R TYPE	229F
BC PRO AM	229F
RADAR MISSION	229F
REVENGE OF GATOR	229F
SAMODRAI ADVENT.	229F
SIDE POCKET	229F
SOLARSTRIKER	229F
SUPER MARIO LAND	229F
TENNIS	229F
WORLD CUP	229F
WYZARDS & WARRIORS	229F
SPIDERMAN	229F
BATMAN	229F
GROBLINS 2	285F
TORTLESU NINJA	265F

LOGICIELS IMPORTS

DOUBLE DRIBBLE	265F
FI RACE	265F
DRAGONSLAIR	249F
MAROS MISSON	249F
MICKY 2	249F
BATTLE UNIT ZEROH	265F
BESTLE JUICE	265F
CASTLEVANIA 2	265F
BUCK BUNNY 2	265F
SUPER MARIO KICK OFF	265F
FORTIFIED ZONE	265F
MICKY DIANO CHASE	265F
NORTH STAR KEN	265F
ROBOGOD 2	265F
BOGER BABBIT	265F
TERMINATOR 2	265F
CASTLEVANIA 2	275F
CALINLET 2	275F
GHOSTBUSTERS 2	275F
MEGAMAN	275F
NEMESIS 2	275F
OPERATION CONTRA	275F
THE SIMPSONS	275F
TURFICAN	275F
NINJA GARDEN	275F
ADVENTURE ISLAND	265F
FACE BALL 2000	265F
MEGAMAN 2	265F
TURTLE NINJA 2	265F
WORLD CIRCUIT SERIES	265F
FIGHTING SIMULATOR	265F
BILL ELIOTT MASCAR	265F
PASTIST LAP	265F
MAJRU VOLLEY	265F
POPEYE 2	265F

PROMOS

LOUISE ECLAIRANTE	599F
4 HOUR GAMEBOY	599F
ETUX PROTECTION	599F
TRANNO	75F
BATTERIE PACK	225F

NEC

COBE GRAPH + JEU	990F
COBE GRAPH PUISSANCE 5	1200F
SUPER GRAPH X JEU	3400F
PC ENGINE CT + JEU	2900F

PROMOS

DRAGON SPIRIT	199F
DARILUS	199F
MOTORBIKED	199F
NECROMANCER	199F
R TYPE	199F
SON SON 2	199F
VIGILANTE	199F
FINAL SOLDIER	249F
POWER ELEVEN	249F
COSSBA CD	199F
WORLD STADIUM	199F
CYBER CORE	199F
POWER LEAGUE	199F
OPERATION WOLF	199F
RACING SPIRIT	199F

NEO - GEO

CONSOLE + 1 JEU	3490F
-----------------	-------

LOGICIELS

MUTATION QUEST	1490F
JOY JOY KID	890F
LEAGUE FOOTBALL	1190F
BASE BALL STARS	1190F
NINJA COMBATS	1190F
CYBURI	890F
MADONIAN LORD	890F
EVER LET	890F
ALPHA MISSION 2	1200F
BLES JOURNEY-RAGLY	1200F
ROCK PILOT	1200F
SENKOBU	1200F
RIDING HERO	1200F
HIGH MAN	1200F
FATAL FURY	1400F
FOOTBALL PRENY	1400F
BIRD ARMY	1400F
TRASH RALLY	1400F
LOCKER PRASEL	1400F
KING OF THE MASTER	1200F
BURNING FIGHT	1200F
CROSSED SWORDS	1200F
SUPER BASEBALL	1200F
LAST RESORT	1400F

SUPER NES

SUPER NES + MARIO 4	1290 F
---------------------	--------

LEGEND OF ZELDA	450F
PLUCKING	450F
SIM CITY	450F

LOGICIELS IMPORTS

ATOLISTA GOLF	299F
ACTRAIDER	299F
FOUR ARCADE	299F
DARILUS TWIN	299F
SOUL WALKER	299F
WACKETEY	299F
SMABI TV	299F
FINAL FIGHT	299F
GODUS IN GHOST	495F
BURNING HEAT	549F
LEWISONS	590F
FI EXPALISTED	590F
PEMBLE BEACH GOLF	590F

DES NOUVEAUTES

TOUTES

LES SEMAINES!

VIDÉO GAMES

NANCY

Galerie Saint Sébastien
1^{er} Etage - Prés aquarium
Tél : 83-35-49-33

METZ

C/C Saint Jacques
Niveau Boutiques
Tél : 87-37-01-46

STRASBOURG

26, Rue de la Mézange
Passage Broglie
Tél: 88.23.22.85

REIMS

NOUVEAU
OUVERTURE EN AVRIL
Galerie de l'étape

VPC

Galerie Saint Sébastien
Boîte aux lettres n°54
54000 NANCY
TEL : 83.35.49.33

BON DE COMMANDE

NOM :
PRENOM :
ADRESSE :
VILLE :
CODE POSTAL :
Tél :

TITRES	PRIX
--------	------

LEGEND OF ZELDA	450F
PLUCKING	450F
SIM CITY	450F
LOGICIELS IMPORTS	
ATOLISTA GOLF	299F
ACTRAIDER	299F
FOUR ARCADE	299F
DARILUS TWIN	299F
SOUL WALKER	299F
WACKETEY	299F
SMABI TV	299F
FINAL FIGHT	299F
GODUS IN GHOST	495F
BURNING HEAT	549F
LEWISONS	590F
FI EXPALISTED	590F
PEMBLE BEACH GOLF	590F

TOTAL

Chèque & Mandat 0
Covis Remboursement + 55F

VIDÉO GAMES

METZ • NANCY • STRASBOURG

1^{er} SPECIALISTE CONSOLES

DE L'EST DE LA FRANCE



Avec French Collection, redécouvrez les jeux qui sont distribués officiellement et qui avaient été testés sans joystick et joystick lors de leur sortie en import.

MELODIES ET MESSAGES VOICI LE G

Super



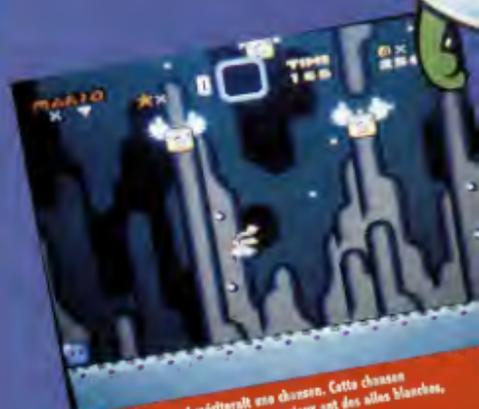
À des de dragons, Mario pourra trouver les secrets d'avantages. Il saura plus haut et plus vite, se lier avec, il pourra tout englober, sauter et sauter. En effet, le bonus de dragon a un bonus spécial, il aura même un grille-pain si on le lui propose! À force d'explorer, il apprendra même beaucoup plus rapidement! Ce qui impressionnera Koopa! Pourtant, il faudra savoir s'en séparer lors de certaines étapes, surtout dans des passages étroits. Mario sera le seul à savoir passer par exemple.



Ce n'est pas parce qu'elle joue au football américain que cette tortue est inoffensive, bien loin de là. Mais comme elle n'est pas très maligne (ce n'est pas pour rien qu'elle fait du football AMÉRICAIN et non pas de l'escrime!), il sera facile de la berner, on lui sortant deux ou trois fois sur la crâne.



Évidemment, on ne court, ni des girafes, ni des chiens protecteurs, ni des dinosaures sauvages, mais des plantes géométriques, qui ne sont pas censées ressembler à des objets réels. Je vous laisse la tâche de découvrir ce qui y a de bon, mais je vous assure déjà que ce n'est pas désagréable. Non, il ne s'agit pas d'un hasard! Allez, mais venez!



Voilà un secret qui mériterait une chanson. Cette chanson commencerait par "les bonus en ces lieux ont des allures blanches, les attraper sera un sacré plaisir de marcher!" C'est un alexandrin, et ça rime! Vous l'avez compris, pour les avoir, il ne reste plus qu'à suivre Mario à sa recherche une paire d'allies pour éviter la palme de mort!

Mario World



Mario et Luigi sont de retour ! J'entends d'ici la foule qui gronde d'impatience d'en savoir plus, et je la comprend ! Koopa, l'éternel méchant, vient d'enlever l'amie de Mario et cela, pour le simple plaisir de faire le mal. De plus, toute la Mario World se retrouve peuplée de créature perverses qui cassent tout. Huit mondes à traverser pour retrouver une créature de rêve... Pour progresser, il faut franchir étape par étape divers niveaux où plates-formes, balançoires, bascules, passages secrets... abondent ! Pour passer Mario (ou Luigi) possède un bon nombre de tours : saut, technique du marteau-piqueur, possibilité de lancer les carapaces de tortues... Ils pourra en outre posséder certaines capacités spéciales qui le transformeront en homme volant, le feront grandir, ou lui permettront de lancer des boules de feu ! Que de choses à faire pour un si petit mangeur de spaghetti !



Sur cette plate-forme en rotin, le moindre faux mouvement conduit à ses charmes dans des profondeurs abyssales dont on ne ressort pas sain et sauf. Le diable même plus, on n'a pas ressorti pas du tout, réflexes fatidiques !



Deux solutions pour ne pas finir en pan cake brûlé. Premièrement s'arrêter avant que la masse ne s'écrase, secondement, appuyer sur la bouton qui fait courir Mario, pour qu'il passe rapidement ce cap difficile !



Il y a des jours où il est bon de savoir se faire tout petit. Autre avantage de Mario, il peut s'accrocher à tout moment ! Face à cette bombe rouille Mario n'aura pas d'autre choix que de s'écraser (ou fuir) sinon il se fera écraser (ou sans propre, bien qu'un Mario écrasé, ça ne fasse pas propre).



Les bonus se présentent sous divers aspects. Ici, points d'interrogation et bonus marqués d'un P indiquent vous attendent. A vous de les utiliser au mieux. Pour les atteindre, grimpez au filot, d'un côté ou de l'autre, pour éviter les tortues qui s'y promènent.



Voilà l'immense succès de ce phénomène de la console Super Nintendo. Et vous l'aurez vu, les jeux de plates-formes, il y a de très nombreuses années pour qu'elles de Mario World, vous ne pouvez à les apprécier. Et le jeu de plates-formes est votre terrain de jeu, vous êtes vous élever, pieds nus sur les sautoirs (enfin d'ailleurs), parfois, des gratioses fin (qui ne sont certainement pas l'indication d'un mauvais jeu) et, sur tout, un jeu qui n'en finit pas! On découvre dans les étages. A chaque étage, l'ennemi est Super Mario Bros. C'est être un merveilleux, d'abord, l'ennemi (heureusement) qui a une conscience de sauvegarde, sans cela, le jeu serait très intéressant! L'ennemi est, certes, avec Mario World, l'un des plus intéressants, c'est le cas de Mario qui n'est la partie d'un des jeux de plates-formes.

T.S.R.



Mario est une plate-forme depuis il longtemps, que c'est un véritable combat de renouveau, depuis sur 16 bits. Bien que ce nouvel épisode ne présente un nombre d'ennemis assez élevés, plus particulièrement du troisième épisode, il y a suffisamment d'innovations pour que l'on s'écoule une fois de plus. Cette superproduction est une petite merveille, le jeu de plates-formes par excellence! Il y avait beaucoup à dire sur le jeu de cette émulsion, mais nous n'aimons les choses en disant tout simplement que c'est le chef d'œuvre du genre. C'est même pas le point de vous dire qu'il faut absolument acheter cette console, puisque elle est connue avec la Super Nintendo... mais elle est petite et vendue à 15 \$, qui n'est pas si cher, au moins pas si cher, comme il est le privilège de votre jeu en termes, je n'ai pas pu résister et Super Mario World se retrouve à 99 \$, si vous ne connaissez l'émulation, quand on aime, on ne compte pas!

AHL



Prenez votre plaisir, celle qui vous expose à cette partie étonnante. Pour vous, il faut que vous puissiez à la première dans le jeu. Lorsque l'on sait que vous pouvez sur un jeu de tel qui a la richesse de la partie de la partie de la partie, que dans l'autre, ce se demandent quel jeu vous ne fait à la fois et comme dans le Mario World. C'est de passer de fait à la fois!



MACHINE : **SUPER NINTENDO**
 EDITEUR : **NINTENDO**
 GENRE : **PLATES-FORMES**
 DIFFICULTE : **MOYENNE**
 NIVEAU DE DIFFICULTE : **1**
 NOMBRE DE NIVEAUX : **96**
 NOMBRE DE JOUEURS : **1 OU 2**
 CONTINUE : **INFINIS & SAUVEGARDES**

GRAPHISMES : **16**
 ANIMATION : **18**
 MANIABILITE : **19**
 SON : **16**

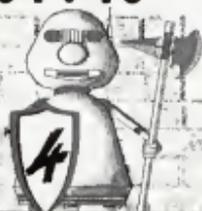
99%

VENTE PAR CORRESPONDANCE

AU 62.27.04.40

BASE 4

35 rue du Taur
31000 TOULOUSE



BASE

Nintendo

Les nos magasins sont "POINT CLUB NINTENDO"

SEGA

- MEGADRIVE *
- DESERT STRIKE 499 Fr
 - NID CHAMELEON 499 Fr
 - BUCK ROGERS 499 Fr
 - UNDEAD LINE 499 Fr
 - JORDAN VS BIRD 549 Fr
 - CARMEL SAN DIEGO 499 Fr
 - MARBLE MADNESS 499 Fr
 - PAPER BOY 449 Fr

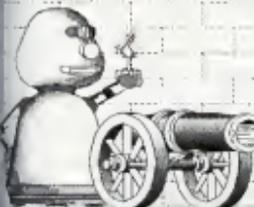
.....PIN'S...PIN'S...PIN'S...PIN'S.....

MEGA CD
SEGA

PIN'S OFFERT
AU 100 PREMIERS
BON DE COMMANDES

SUPER
NINTENDO

avec
SUPER
MARIO BROS IV
1290 Frs



+ 2 CD au choix*
2990 Frs

MEGADRIVE
949 Frs

*NOS CD : HEAVY NOVA.SOL FEACE.EARNEST EVANS, vendus séparément 549 Frs

Quelques unes de NOS PROMOS

PROMO-NECPROMO-NEC***PROMO-NEC***PROMO-NEC***

- NEC CORE GRAFX avec: _____ 1499 Frs
- 2 JOYPADS, QUINTUPLEUR, MANETTE ULTIMATE, 2 JEUX.
- NEC SUPER GRAFX avec: _____ 1699 Frs
- 1 JOYPAD, MANETTE ULTIMATE, 2 JEUX.
- LYNX II avec PARE SOLEIL, COMLYNX, 1 JEUX _____ 990 Frs
- BATTERIE PACK UNIVERSEL pour: _____ 399 Frs
- GAME BOY, GAME GEAR, LYNX TURBO GT.
- CABLE VIDEO pour relier: _____ 199 Frs
- avec Amstrad CPC sur Console.
- HAUTS PARLEURS pour console portable. _____ 299 Frs

TITRES à 99 Frs

- BARUMBA
- BLEDD
- CYBER CORE
- DESLAMEN
- FLIP BOXX
- HAIRO
- KICK BALL
- LEGE RUNNING
- METAL STICK KICK
- MOTO RACER
- SAL LAND
- PARADISA
- ROCK DRV
- SILENT TROUBLER
- SPIN E HARRIER
- SPIN FISH
- SUPER STAR SOLDIER
- TALE OF WISCONSIN (2 DISKES)
- TOP TITS
- VIOLENT SOLDIER
- WIZARD PIRATE CITY

TITRES à 199 Frs

- 1945
- ADVENT GRENADIER
- BLUE SLIPK
- BURNING ANGEL
- CHASE HQ
- THE SHIELD
- DOOMIE BALL
- DRAGON SPIRE
- FINAL BLASTER
- GORILLA SPEED
- HORNY IN THE SKY
- HURRICANE
- IMAGE BROT
- NONA-SHARK (2 DISKES)
- OVERHILL ED
- CAWRIE
- POWER TITEN
- POWER GATE
- PRO LEAGUER
- SABOT LEDES
- RACING SHIRT
- RAIDERS
- RASTAN SAGA II

TITRES à 199 Frs

- SHINON
 - SKWEEK
 - THE POWER BLADE
 - TV SPORT FOOTBALL
 - W-RING
 - WINDING ROAD
 - WORLD COURT TENNIS
 - ZEED 41 HAMP
- TITRES à 299 Frs
- CORVIDON
 - DRAGON SAKER
 - FLIGHTS II
 - LET THE ICE
 - ON THE CHAIN
 - PARADISE STAR II
 - PC MID E
 - SUN SCREI
 - SUPERNO GED GORDON'S
 - TIME CRUISE II

Tous nos magasins sont POINT CLUB NINTENDO

BON DE COMMANDE

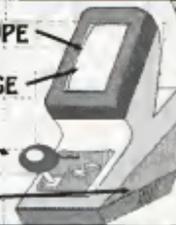
pour la GAMEBOY
BASE 4 te presente

LOUPE

ECLAIRAGE

JOYSTICK

AMPLI STEREO
HAUTS PARLEURS



NOM : _____ Pr : _____

Adresse : _____

CP : _____ VILLE : _____

TEL : _____

ANGLET BAYONNE PAU TARDES

- 64600 ANGLET 59.52.47.51
- 64100 BAYONNE 59.52.92.83
- 64000 PAU 59.52.78.78
- 65000 TARBES 62.51.36.13

- * COLLEGINO 48H + 50,00 Frs
- ♦ CHRONOPOST LEGER 24H + 100,00 Frs
- ♦ CHRONOPOST LOURD 24H + 200,00 Frs

CHEQUE TOTAL _____

MANDAT _____

© 1992 WILMAE - Imprimé en France



ZERO WING

DEPART POUR UN NETTOYAGE EN REGLE!

Le royaume Laser, lorsque l'on possède les trois tirs, s'avère être une arme redoutable!



Les spells des monstres sont vraiment très efficaces. Ils peuvent parfois occuper la moitié d'un écran! Attention à ne pas mourir!

En 2101, c'est très précis, la Fédération toute puissante a décidé la construction de huit bases de défense stratégique afin de protéger les multiples points de la Galaxie, susceptibles d'être annexés par de nombreux pirates. Et il en existe un, en particulier, réputé pour ne laisser aucun survivant après son passage. C'est surtout cette personne que les généraux de la Fédé ont en ligne de mire. Il s'agit de Cats, un dangereux personnage qui, à l'aide de ses acolytes peu recommandables, manigancerait actuellement un coup d'éclat! En deux ans,

les bases étaient opérationnelles. Mais alors que personne, ou presque, ne s'y attendait, le Pirate Filibustier profita d'un moment de relâche dans les bases de la Voie Lactée pour y mener une attaque aussi surprenante que violente.



Le fameux "Faisceau tractor" que vous voyez à l'écran, lui-même, devant vos yeux ébahis. Il servirait que c'est une invention d'Optique...

Cette offensive eut pour effet de détruire tous les équipages d'attaque encore au sol. Tous? Non, car un équipage fut miraculeusement épargné: le ZIG-01 "Zéro Wing", à qui l'on ordonna immédiatement de mener à bien sa nouvelle mission, à savoir: escorter le vaisseau d'attaque et détruire Cats!



C'est pour moi l'un des meilleurs shoot em up de la M.D. Il ne rivalise tout de même pas avec Thunder

Force II, mais, de par son excellente maniabilité, ses niveaux de difficulté variables et son scrolling hyper-fluide, il reste sans contestation aucune, l'égal de Hellfire. Avec son option "Faisceau Tracteur", qui vous permet d'attirer vos ennemis dans vos griffes et de les balancer sur d'autres, j'avoue que l'on s'éclate un max. Bref, si vous voulez vous défouler et casser de l'alien, une seule solution, vous procurer Zero Wing!

TRAZOM

EDITEUR : TOAPLAN
MACHINE : MEGADRIVE
GENRE : SHOOT-EM-UP
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : ILLIMITES

GRAPHISMES : 17
ANIMATION : 17
MANIABILITE : 17
SON : 14

3615
Joypad
Ça y est !

90%

Les premiers jeux qui sortent sur la Super Nintendo sont résolument portés vers le sport! Vous pourrez jouer à une course de bolides futuristes, au football et au tennis! Et du sport, vous allez en taper avec ce Super Tennis qui décoiffe! D'entrée, vous assistez à une petite démo qui vous fait rebondir comme si vous étiez une balle, avec les bruitages et tout! Le page d'options vous propose le jeu en simple, en double ou en mode circuit. Quel que soit le choix, vous devrez choisir un joueur parmi dix hommes et dix femmes. Chaque joueur possède ses caractéristiques, (la doc parle même d'intelligence artificielle), et vous pourrez vous en rendre compte en jouant contre eux. Il est possible aussi de sélectionner la surface du terrain parmi le ciment, le gazon ou la terre battue. Vous pouvez jouer seul contre la machine ou un autre joueur. En double, toutes les combinaisons sont possibles en jeu seul ou à deux joueurs. La durée du match, elle aussi est paramétrable de 1 à 5 sets.

SUPER TENNIS



Oh la belle balle coupée! Les quatre boutons de la Super Nintendo vont vous servir. Vous pourrez valancer des balles coupées, des balles plates, des coups lents et enfin des lobs pour le jeu au fond de court. En ce qui concerne le jeu au filet, vous pourrez toujours lifter et lobber mais aussi réaliser une volée légère ou forte. Le smash est aussi possible!

Le mode circuit va vous faire parcourir le monde entier devant des tribunes ou défilés. Mais temporairement vous placerez dans une grille. Vous aurez une place variable au classement national avec des points et tout le tralala! Vous pourrez sauvegarder votre position actuelle.



Le tennis à table est important et plusieurs manipulations vous permettront d'exceller dans ce domaine. Le programme a tout prévu!

C'est en double et à deux joueurs que le plateau ludique est le plus grand. On s'écoule au maximum!



Je ne présente pas Super Tennis sur Nintendo mais je m'adresse aux nouveaux ou futurs possesseurs de la Super Nintendo. Ce tennis est superlucement réalisé, jouable, rigolo et réaliste. La question que tout le monde se pose est la suivante: "que vaut la version Super Nintendo par rapport à la version Super Famicom?". Je vous répondrai un bon teint de polémique que la version française vient un peu de moultitude et seulement un peu de musicalité. En effet, il semblerait que les concepteurs aient misé, en l'occurrence, sur la version destinée à la console française. Cela permet de combler les méfaits du 60 Hz bien qu'il reste de nombreuses séquences. Voilà, vous pouvez jouer à Super Tennis sur votre Super Nintendo! Lors de la sortie (mis à part l'écran d'essai du 60 Hz) car ce jeu est (général) toutes versions confondues. Un y avertissement: les simulations de tennis présentent le Final Match Tennis sur NEC qui reste le top du top mais les possesseurs d'une Super Nintendo pourront continuer chez leur distributeur préféré pour se procurer ce petit bijou de rigolance et de beauté.

OLIVIER

EDITEUR: BANDAI
MACHINE: SUPER NINTENDO
GENRE: SIMULATION DE TENNIS
DIFFICULTE: MOYENNE
NOMBRE DE JOUEURS: 1 OU 2
CONTINU: PASSWORD
NIVEAUX DE DIFFICULTE:
CHOIX PARI 30 JOUEURS

GRAPHISME : 17
SON : 17
ANIMATION : 17
MANIABILITE : 18

90%



SUPER SOCCER



LE MONDE
DU BALLON
ROND DANS
UNE PETITE
CARTOUCHE!



Reprenez vite les meilleures équipes (Allemagne et Italie) pour pouvoir avoir toutes les chances de votre côté lors du match. A deux joueurs, tentez d'équilibrer les forces, sinon, ce n'est pas un match auquel vous assisteriez, mais un bécotier!



Entièrement vu en 3D mais en angle de vue à 45°, la partie sera d'un réalisme saisissant... Comme dans la réalité, le terrain défile sous vos yeux, éliminant les buts adverses au moment fatidique, celui de votre centre qui sera brillamment repris par une tempêteuse et aérienne bicyclette!



Deux modes de jeu pour le gardien, le mode manuel, et celui automatique. Si le succès de ces modes est préférable au début, très vite, il faudra passer au manuel pour parvenir à un résultat concluant.

Faites votre choix parmi les seize équipes que vous propose cette simulation de football. De l'Allemagne au Cameroun en passant par la France et le Brésil, il n'en manque pas une. Une fois sur le terrain, jouez cool pour éviter les cartons jaunes et rouges, les coups francs et les pénalités. Techniquement, vous pourrez déployer les meilleures straté-

gies, défense chargée ou légère, tout en attaque... à vous de moduler les tactiques en fonction de votre adversaire. Si vous le désirez, vous pourrez même vous lancer dans une formule de coupe! Là, comme dans un certain film, there can be only one, seule une équipe remportera la victoire, après de nombreux matches bien passionnants.



Super Soccer est l'une des meilleures simulations de football à ce jour sur console. L'animation est rapide et impeccable, les règles parfaitement reprises et surtout très complètes (ce qui est assez rare) et les graphismes réalistes à souhait. Enfin une simulation qui approche la simulation véritable et non pas la sombre pitreserie avec des blattes à la place des joueurs (un peu comme un certain jeu de baseball...). Un petit regret tout de même, il en faut bien un, la bande sonore aurait pu être l'objet de plus d'attention. Une petite présence de public ou des cris lors des tackles eut donné quelque chose d'excellent. Ce n'est pas la peine de faire la fine bouche, Super Formation Soccer est une intarissable source de "fun play" que les vrais sportifs sauront apprécier à sa juste valeur.

T.S.R.

EDITEUR : HUMAN
MACHINE : SUPER NINTENDO
GENRE : SIMULATION DE FOOTBALL
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2

GRAPHISMES : 14
ANIMATION : 16
MANIABILITE : 17
SON : 12

3615
Joypad
Ça y est !

90%

SUPER R.TYPE

UN NOM AUX ALLURES DE LÉGENDE!

R-Type, c'est l'un de ces grands noms qui ont fait du shoot them up ce qu'il est aujourd'hui, un genre aimé, voire adoré par certains inconditionnels. L'histoire est l'archétype même de ces jeux, à savoir une horde d'extraterrestres nauséabonds qu'il va falloir abattre. Pour ce faire, les autorités compétentes vous ont fourni un vaisseau qui a la particularité de pouvoir être accompagné d'un module de tir radioguidé. Dans l'espace, puis dans les étranges et scabreuses citadelles extraterrestres, vous devrez avancer, lentement, prudemment, guettant le moindre recoin d'où peut sortir une cohorte de monstres mécaniques! Avec en poche une panoplie d'armes délirantes et meurtrières, la tâche sera longue mais dynamique!



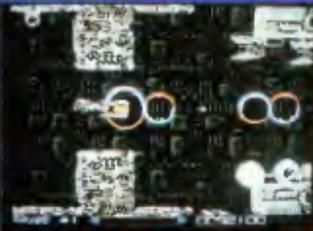
Non seulement le module accompagnateur tire, mais en plus il peut être envoyé à la face de l'ennemi! Un bon moyen pour décaler le compte dans l'impasse quelle situation. Avant-garde ou arrière-garde, ce module vous sortira de bien des passes (200 francs chez Geminis) délicates.

De partout, c'est de partout! Il n'y a pas un seul ennemi qui ne soit susceptible de se pas cacher un module extraterrestre! Être convaincu, ce n'est pas de la maîtrise des relations pour servir. Il n'est pas de sale pour rester en état, sans rougir de briser le pad quand vous êtes entre les mains. C'est comme ça, en fait, ce n'est pas un jeu qui, c'est facile!



Comme ça, c'est de partout! Il n'y a pas un seul ennemi qui ne soit susceptible de se pas cacher un module extraterrestre! Être convaincu, ce n'est pas de la maîtrise des relations pour servir. Il n'est pas de sale pour rester en état, sans rougir de briser le pad quand vous êtes entre les mains. C'est comme ça, en fait, ce n'est pas un jeu qui, c'est facile!

T.S.B.



Voilà un bref exemple de ce que vous pourrez posséder comme arme. Autant dire que cela arrache, surtout lorsque l'on sait ce qu'on est capable de faire. Mais il n'y a pas de telles armes au programme, rassurez-vous, il y en a encore bien d'autres, comme des missiles, des tirs multidirectionnels...

EDITEUR : IREM
MACHINE : SUPER NINTENDO
GENRE : SHOOT THEM UP
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : INFINIS

GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 11
MANIABILITÉ : 16
SON : 14

3615
Joypad
Ça y est!

82%

GAUNTLET II

MOI JE SUIS UN GUERRIER ET JE HAIS LES LUTINS!

Ce jeu est la conversion du jeu d'arcade bien connu sur lequel on pouvait jouer à quatre simultanément. Choisissez un personnage parmi un guerrier, une walkyrie, un enchanteur ou un lutin et partez pour une aventure qui vous fera découvrir les 100 étages d'un donjon ensorcelé par les forces du mal. Chaque niveau à explorer contient des trésors, des items, des téléporteurs, des murs

fragiles, des armes et surtout des clés. Il faut, à chaque fois, trouver la sortie vers le niveau suivant en évitant de perdre trop de points de vie. On a quelque fois du mal à distinguer les sprites et à les différencier des décors. L'animation est un peu saccadé, elle aussi. Bref, sans être une horreur, le côté techniquement limité obscurcit la réalisation du jeu, pourtant génial et captivant à la base.



EDITEUR: MINDSCAPE
NOMBRE DE NIVEAUX: 100
GENRE: ARCADE
DIFFICULTE: MOYENNE
NOMBRE DE JOUEURS: 1 OU 2
MACHINE: GAME BOY
NIVEAUX DE DIFFICULTE: 1

GRAPHISME: 14
SON: 16
ANIMATION: 14
MANIABILITE: 13

80%

UN AUTOMNE ROUGE! THE HUNT FOR RED OCTOBER

L'Octobre Rouge est un prototype de sous-marin nucléaire de classe Typhoon. Autant vous dire que c'est de la grosse cylindrée! Vous êtes le capitaine Marko Ramius chargé de tester l'Octobre Rouge. Vous en profitez pour sortir des eaux territoriales russes et filer vous réfugier aux Etats-Unis. Les membres du Kremlin,

fous de rage, envoient toute la flotte rouge à vos trousses. Cela se traduit par un shoot-them-up en vue de profil et à scrolling horizontal des plus originaux. Vous tirez des missiles et des torpilles mais attention aux navires en surface. Ce jeu, qui ne paye pas de mine (NDLR: quel jeu de mois!) à priori, est admirablement bien réalisé.



EDITEUR: HI TECH EXPRESSIONS
GENRE: SHOOT-THM-UP
DIFFICULTE: MOYENNE
NOMBRE DE JOUEURS: 1 OU 2
MACHINE: GAME BOY
NIVEAUX DE DIFFICULTE: 1

GRAPHISME: 14
SON: 15
ANIMATION: 15
MANIABILITE: 17

88%

MY NAME IS PAC-MAN, JAMES PAC-MAN! PAC-MAN

Pac-Man est de retour! C'est au jeu original que vous aurez droit avec deux vos pécahies des labyrinthes. La première vous fait visualiser la totalité du labyrinthe, un peu comme lorsque vous jouiez sur les bornes d'arcade. La seconde propose une vue partielle plus détaillée des environs proches

de Pac-Man. Je ne vous ferai pas l'affront de vous expliquer en long et en large les règles de ce jeu mythique, mais sachez que vous retrouverez toutes les sensations des bornes d'arcade d'autant. Une conversion géniale pour ceux qui aiment. Même les bruitages m... originaux sont présents!

EDITEUR: NAMCO
GENRE: ARCADE
DIFFICULTE: MOYENNE
NOMBRE DE JOUEURS: 1 OU 2
MACHINE: GAME BOY
NIVEAUX DE DIFFICULTE: 1

GRAPHISME: 12
SON: 13
ANIMATION: 15
MANIABILITE: 17



88%

SNEAKY SNAKES LES GROS SONT LES MEILLEURS!

Sneaky Snake est un petit serpent bondissant dont le but est de délivrer sa nénéttte Sonia Snake. C'est le territoire des Nibleys qu'il faut traverser. Chaque niveau (en vue de profil) se termine par une balance sur laquelle Sneaky va se poser pour espérer passer au niveau suivant. Pour

cela, il devra bouffer le plus de Nibleys en sautant sur des distributeurs de Nibleys (on nage en pleine science-fiction!). Ce jeu de plates-formes original bénéficie d'une réalisation excellente, animations, graphismes et bruitages confondus. Un petit jeu sympa, "petit" car un peu lassant à la longue.



EDITEUR: TRADEWEST
GENRE: PLATES-FORMES
DIFFICULTE: MOYENNE
NOMBRE DE JOUEURS: 1 OU 2
MACHINE: GAME BOY
NIVEAUX DE DIFFICULTE: 1

GRAPHISME: 16
SON: 15
ANIMATION: 17
MANIABILITE: 16

82%

ASTUCES

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, quel bonheur de pouvoir choisir son stage à Contra Spirit, d'écouter toutes les musiques à Lemmings, d'avoir des Continues à Jackie Chan, de progresser enfin dans Zelda 3 et de finir Wonderboy 5 à l'aise!. Et bien ce mois-ci, rien de tout cela!... Non, je blague, tout cela et encore plus!

[Rin] Ahhhhh! Qu'est-ce qu'on est bien avec vous; on vous chouchoute, on vous bichonne, mais en retour, nous attendons quand même quelques-unes de vos astuces bien à vous! (Vous ne pensez tout de même pas que vous alliez rester comme ça, les bras croisés, à rien faire!) Allez, je vous laisse, et à la prochaine!

[PS: Si quelqu'un d'entre vous à un cheat mode pour faire fonctionner le climatiseur dans vos locaux, qu'il nous l'envoie vite!] Stef.

megadrive

JAMES POND 2



Dès que le jeu commence, montez sur le toit et prenez les bonus dans cet ordre: GATEAU, MARTEAU, TERRE, POMME, ROBINET.

Vous serez ainsi invulnérable pendant dix minutes.

Ensuite, rentrez dans le monde du sport (la première porte), puis sortez à l'exit sur votre gauche. Maintenant vous pourrez accéder à tous les niveaux ainsi qu'à tous les Boss! Même le dernier!

-Une autre astuce: Une fois que vous aurez passé le monde du cirque, allez à droite, sautez sur les deux statues jusqu'à ce qu'elle s'enfonce un peu, placez vous sur les deux câbles jaunes, attendez qu'ils s'élèvent un peu de manière à vous libérer le passage, puis descendez des câbles jaunes, allez dans le trou et à vous le maximum de bonus !!!

TRIGANO MICKAEL

nec

RABIO LEPUS SPECIAL

Pour avoir cinq lapins, appuyez sur select, puis cinq fois sur le bouton 1, une fois sur le bouton 2, cinq fois sur le bouton 1 et une fois sur le bouton 2.

Pour avoir cinq shields, appuyez sur select, puis neuf fois sur le bouton 1, huit fois sur le bouton 2, sept fois sur le bouton 1, six fois sur le bouton 2, cinq fois sur le bouton 1, quatre fois sur le bouton 2, trois fois sur le bouton 1, deux fois sur le bouton 2, et, enfin, une fois sur le bouton 1.

GREGOUNET (le gentil lapinou)



super famicom

PILOTWINGS

Quelques Passwords utiles-

AREA2: 985206	AREA 4: 520771
AREA 6: 775224	AREA 8: 760357
AREA 3: 394391	AREA 5: 400718
AREA 7: 165411	HELL: 882943

Capitaine JOHN GREGMAN

game gear

PENGO

A la page de presentation, faites haut, 1, 2, START, et vous voilà au round 16 avec 7 vies.

PINGREGUON

super famicom

ZELDA 3

Dans la première quête, pour pouvoir pénétrer dans le deuxième château qui se trouve dans le désert, vous serez bloqué par trois têtes vertes, donc voici une petite astuce pour pouvoir y accéder.

Allez voir le vieil homme qui se trouve près du premier château, quand vous discuterez avec l'ancêtre, il vous remettra les hotes qui sont très pratiques pour courir très vite (bientôt on vous appellera speede link gonzales!), après ce petit "shopping", dirigez-vous dans le village qui se trouve complètement à gauche, en bas de celui-ci, vous verrez une bibliothèque, une fois à l'intérieur foncez dans l'armoire ou se trouve un livre vert, quand vous rentrerez dedans, le livre vous tombera dans les mains, cool, cool, easy, easy, love, love! (c'est un petit clin d'oeil à mic dax, il comprendra...), une fois le livre en votre possession, foncez alors dans le désert, placez-vous au centre des trois têtes vertes, vous vous retrouverez en face d'une pierre où sont inscrits des hié-

glyphes; à ce moment, utilisez le livre, et, oh miracle, les têtes tourneront et vous libéreront le passage pour rentrer dans le château



QUELQUES OBJETS UTILES:

LES PALMES:

Vous les trouverez dans les marées de la première quête, Ceux qui se trouvent en haut à droite, allez tout à fait en haut de celui-ci et une créature vous les donnera.

L'OCARINA:

Vous pourrez le trouver dans la première quête, allez dans la clairière qui se trouve au centre du pays d'IRULE, au centre de celle-ci, un elf jouera de la flûte à des animaux, contournez-le, et en haut à sa gauche, vous verrez un carré de verdure, creusez et vous trouverez le proche cousin de la flûte.

MANU (m'heu, j'te latte moi, c'est bonificateur!)

super famicom

LEMMINGS



Un sound test? Pas de problème. A la page de présentation, appuyez sur select, puis sur start et prenez l'option pad1 setting

Sélectionnez ensuite les options suivantes: boutons L et R: rien Bouton y: Scroll L, bouton X: scroll R, bouton B: special speed-up, bouton a: Action. après ces modifications, vous aboutirez à un sound test.

megadrive

MEGATRAX

Voici quelques codes de circuits supplémentaires en mode "Easy" ou "Hard":

CIRCUITS 11: HGLY

CIRCUITS 12: Q4E

CIRCUITS 13: WHCM

CIRCUITS 14: TVGZ

CIRCUITS 15: SNDN

CIRCUITS 16: B16A



ASTUCES

nec

PARODIUS

Pendant le jeu, mettez la pause et appuyez sur haut, haut, bas, bas, gauche, droite, gauche, droite, 2, 1, run et vous aurez tous les armements à la puissance maxi; ou alors, à la page de présentation, appuyez le plus vite possible sur le bouton 1 et

vous aurez ainsi 4 crédits. Plus encore: à la page de présentation, appuyez sur gauche et 2, trois fois, puis choisissez le vaisseau Twin bee et vous commencerez le jeu avec 29 vies.

GREGODIUS



nintendo

PROBOTECTOR



Pour gagner 30 vies, rien que 30 pas plus!

faites: HAUT, HAUT, BAS, BAS, GAUCHE, DROITE, GAUCHE, DROITE, B, A, et START.

nec

MAGICAL CHASE

Prenez la première option pendant le menu (mettez-vous en easy, quoi) et appuyez sur gauche, bas, droite, haut, select, select, select, gauche, droite, 1. Vous serez alors invulnérable à toutes les attaques ennemies.

GREGALF LE GRIS



nintendo

DOUBLE DRAGON

En sautant 40 fois à gauche de la porte avant d'entrer à la mission 4; vous pourrez ainsi gagner quelques crédits qui vous seront bien utiles pour finir ce jeu.

nintendo

JACKIE CHAN

Après avoir commencé de jouer, appuyez sur reset et 5 continues apparaîtront à l'écran de présentation, faites alors, HAUT, HAUT, BAS, BAS, HAUT, BAS, B, A, B, A puis, tout en tenant SELECT enfoncé, appuyez sur START. Vous verrez alors apparaître un chiffre à côté du mot start, vous permettant de choisir le niveau de départ.



super famicom

ROCKETEER

Sélectionner son stage, c'est cool: pendant le planning du papy, appuyez sur L, R, L, R, bas, et voilà!

ROCKETGREG



megadrive

ALESTE

Faites une pause pendant le jeu et faites ensuite: B, B, C,B, B, C, haut, bas, A. Votre armement augmentera alors de façon spectaculaire.

GREG THEM'UP

game gear

SPACE HATRIER

Pendant la page d'intro, appuyez sur haut et start, vous commencerez alors le jeu avec 4 vies.

GREG (THE FLYING FIGHTER)



nec

MOTO ROADER 2

Pour obtenir 50 000 dollars, pendant la sélection de la difficulté du jeu, appuyez sur select, puis, sans relâcher ce bouton, appuyez sur droite, gauche, droite, gauche, droite et sur le bouton 2.

AYRTON GREG



megadrive

STREET SMART

Dès l'apparition du logo SEGA, appuyez dix fois sur Reset. Puis, allez sur "Sound Test" dans les options. Allez trois fois sur A. Vous pourrez alors choisir votre résistance.



ASTUCES

nintendo

BURAI FIGHTER

Pour commencer avec un max d'armement dans Burai Fighter, entrez le mot de passe suivant: LOBB. (ce code marche également avec Low G Man, pour commencer avec 8 vies!)



megadrive

VAPOR TRAIL

Avec la deuxième manette, sélectionnez, sur le tableau de sélection, "Level Easy", "Players 5", "Music Test 10", "Voice Test 5", puis pendant la sélection de votre avion, appuyez sur les boutons A et B de la deuxième manette, et sans relâcher les boutons, appuyez sur Start de la première manette, et vous voilà arrivé au dernier niveau.

GREG (THE ALIENS BUSTER)

super famicom

CONTRA SPIRIT

Au titre, appuyez très rapidement sur bas, droite, bas, droite, et sans relâcher la droite, appuyez sur start afin d'avoir **30 vies**. Sinon, toujours plus rapidement, appuyez sur bas, gauche, bas, gauche, et sans relâcher la gauche, appuyez sur start, vous irez au **round select**. Et pour finir, encore plus rapidement, appuyez sur bas, droite, bas, droite et sans relâcher la droite, appuyez sur X, vous arriverez au **sound test**.

megadrive

BERLIN WALL

A l'apparition du logo Sega, faites un reset, puis allez au menu d'options, vous pourrez sélectionner les vies et les crédits infinis.



megadrive

GYNOUG

Au tableau d'options, appuyez sur les trois boutons en même temps puis, sans relâcher, appuyez sur start et vous pourrez accéder au mode easy.

Ou, au tableau d'options toujours, appuyez 4 fois sur A, et là, votre choix du stage sera indiscutable par la console.

Ou encore: au game over, appuyez sur A et C, et vos crédits augmenteront.

ANGEL GREGOUNET



mega cd

EARNEST EVANS

Pendant le jeu, mettez la pause, et appuyez sur haut, A, bas, B, gauche, A, droite, B, Start, et à chaque fois que vous effectuerez cette manœuvre, vous sauterez un stage et vous retrouverez au dessin animé qui suit celui-ci (de stage).



megadrive

SYD OF VALIS

Au titre, appuyez sur haut, bas, gauche, droite, A, B, haut, bas, votre personnage sera alors en bikini.

GREG LE VOYEUR



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 Commercial C+C RN19
94380 BONNEUIL s/MARNE
TEL : 43 77 41 13
7 jours / 7

PROMOTION DU MOIS
CONSOLE **SUPER FAMILICOM**
+ AREA 88 1790 TTC

BIENTÔT
MICROGAME
PIN'S

LES CONSOLES

SEGA

MEGA-CD + Earnest Evans 3890F
MEGADRIVE
MASTER SYSTEM 2
GAME GEAR

NINTENDO

SUPER FAMILICOM
SUPER NES (américaine)

LES JEUX

SOUL BLADER
RUSHING BEAT
JOE AND MAC - ZELDA II
FINAL FIGHT II (JURY)
SUPER MARIO BROS 4 - CONTRA 4
SUPER ADVENTURE ISLAND
F1 EXHAUST HEAT - HAT TRICK HERO
SUPER FORMATION SOCCER ETC.

MANETTES XB-1
ET JB KING

GAME BOY

LES JEUX

ROBOCOPII - TINY TOONS
SUPER ADVENTURE ISLAND II
MICKEY MOUSE II - AIRBRED SPACE
SUPER CHINESE II - CYBER FORMULA

LES MICROS
LES JOYSTICKS
LES SOURIS - LES FOURNITURES

SNK

NEO-GEO 2990F
+ Magician card 3490F

LES JEUX

FATAL FURY - TOP PLAYER GOLF
BLUE'S JOURNEY - EIGHT MAN
BURNING FIGHT - SOCCER BRAVE
MUTANT NATION

ET AUSSI
LES JEUX ATARI - AMIGA AMSTRAD CPC -
PC COMPATIBLES

INFO

DU 10 AVRIL AU 17 MAI 92

PROMOTION MICRO

AMSTRAD 5086

avec VGA 2 couleurs

TEL. 4990F TTC

avec 1 joystick

4990F TTC

* avec la console MEGA-CD + SONIC 1290F

* Avec la reprise de votre console (sans porteur)

La console MEGA-CD + SONIC 1090F

à partir de 1290F TTC

VENTE PAR CORRESPONDANCE (Contratuez nous...)

CARTES DE FIDELITE, après 10 achats 10% pendant 6 mois

ASTUCES

nec

PC KID 2

Pendant le mode SELECT appuyez sur RUN, pour (avec les trois choix en japonais), appuyez sur le bouton 2, puis sans le relâcher,



megadrive

TROUBLE SHOOTER

Au titre, appuyez sur le bouton Start de la 2ème manette, et vous pourrez choisir votre stage. Ou sinon, à l'apparition du logo SEGA, appuyez sur le bouton Start de la 2ème manette, et vous verrez une petite scène animée où les héroïnes du jeu piétinent une SPC!



megadrive

F1 CIRCUS MD

Au titre, appuyez sur A et sans relâcher ce bouton, appuyez sur Start, vous accéderez au sound test.



megadrive

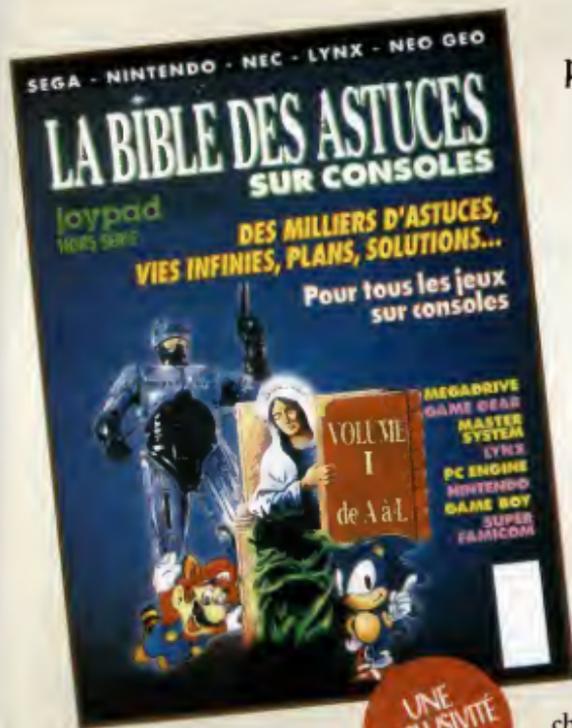
WRESTLEBALL

Au choix de votre équipe, appuyez sur B, puis sur bas, une nouvelle sélection apparaîtra.

TERMINAGREG LE JOYEUX CYBORG



IL EST NÉ LE DIVIN BOUQUIN



La Bible des Astuces
pour consoles contient
des milliers
de trucs, astuces,
codes, plans,
solutions complètes
pour tous les jeux
sur toutes
les consoles

LA BIBLE DES ASTUCES

volume 1 de A à L

A SAISIR
D'URGENCE

En vente dès le 15 avril
chez tous les marchands de journaux
ou par correspondance

**BON DE
COMMANDE
(À DÉCOUPER,
PHOTOCOPIER
OU RECOPIER)**

Oui ! je veux recevoir "LA BIBLE DES ASTUCES" chez moi.
Je joins un chèque deF à l'ordre de JOYPAD, 103 Boulevard McDonald, 75019 Paris

VOLUME 1 DE A à L : 40F* LE PORT EST GRATUIT

*Tarif pour la France métropolitaine • Rajouter 10 F pour le reste du monde.

NOM:..... PRENOM:.....

ADRESSE:.....

CODE POSTAL:..... VILLE:.....

ÂGE:..... CONSOLE:.....

ASTUCES

megadrive



WONDERBOY 5



LE VILLAGE DES CHAMPIGNONS :

Il y a un téléporteur entre les deux statues. Mettez la manette vers le haut, parlez à la fée qui vous donnera votre premier compagnon : une petite fée. Avec celle-ci, allez dans le château à droite du village, prenez la flûte. Mettez-vous sur la plate-forme musicale, utilisez la flûte et faites, à l'aide du joystick, B, A, B, A, B, C et B. A la deuxième porte musicale, faites A, B, C, B, C, A et B. A la troisième, faites A, C, C, A, B, A et B. Tuez le premier chef. Revenez voir la fée, il y aura une ouverture dans l'arbre.

LA FORÊT DENSE ET LE MONDE AZTEQUE :

Après avoir traversé le tunnel et le château, vous arriverez à un autre village, visitez-le puis allez dans la forêt en bas à gauche. Au bout de la forêt, il y aura un petit homme pendu que vous délivrerez en tuant la tribu autour du feu. Allez au village qui est dans la forêt. Parlez à la petite fille et vous aurez votre deuxième compagnon : le gnome. Allez au temple aztèque, le gnome cassera le mur. Dans ce monde, un bouclier est dissimulé derrière un mur mais

le gnome cassera le mur. Vous arriverez ensuite, dans ce temple, à des contre-poids qu'il faudra abaisser dans l'ordre suivant : deuxième levier, troisième levier, premier levier, quatrième levier. Vous affronterez le deuxième démon. Il vous donnera le trident qui permet d'aller au fond des mers.

LES OCÉANS ET LES MERS :

Dans la première partie du jeu, il y avait des océans, visitez-les et vous y trouverez des coffres. Les coffres inaccessibles peuvent être ouverts grâce à des portes cachées (un coffre contient une armure impossible à porter). Dans le château où sont les chauves souris, plongez dans le premier puits d'eau, cherchez les coffres. Remontez à la surface, allez à gauche, il y a un coffre contenant une épée inutilisable. Puis, allez tout à droite où se trouve un autre coffre entouré de pierres. Pour l'atteindre, il y a une porte, tout près, entre les palmiers. Après avoir trouvé l'objet que contenait le coffre, retournez dans l'eau, à la colonne de marbre d'un temple englouti, une entrée se sera ouverte. Tirez sur les capsules

rouges, elles arrêteront de faire tourner les hélices. Allez parler à Neptune, il arrêtera une autre hélice et vous donnera accès à un coffre contenant des bottes permettant de marcher dans le désert.

LE DÉSERT ET LA PYRAMIDE :

Équipez-vous des bottes et allez dans le désert à droite du village. Descendez dans le glissement de sable puis dans le puits rouge qui contient une clef pour entrer dans la pyramide. Traversez la pyramide. Pendant votre parcours, vous tomberez sur un coffre inaccessible, il faut trouver une porte cachée juste à côté. Quand vous arriverez aux démons, il faudra donner quatre bonnes réponses, vous trouverez alors un bouclier (inutilisable), puis une clef dormant accès à la première porte de la pyramide. Montez les cordes et vous arriverez à un téléporteur qui vous emmènera au monde du feu.

LE MONDE DU FEU :

Allez au village de ce monde, parlez au dragon puis revenez au village (le grand village).



ESPACE 3

Quartz

LILLE
44 rue de Béthune
Tel : 20 57 84 82

4 rue Faidherbe
Tel : 20 55 67 43



STRASBOURG
6 rue de Noyer
Tel : 88 22 23 21

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



V.P.C.
rue de la voyette

LESQUIN
Tel : 20 87 69 55

GAME BOY

**PLUS DE 100 TITRES
A PARTIR DE 140 F**

ADAMS FAMILY	2800F
ADVENTURE ISLAND	2900F
ADVENTURE ISLAND II	2900F
ALL WAY CHALLENGE	1650F
AL-TERRA SPACE	2500F
AMAZING TACTIC	2300F
BASEBALL	1650F
BATMAN	2900F
BEAT THE BOSS	2900F
BETTER JUDGE	2900F
BLADES OF STEEL	2900F
BLACK KING 2	2900F
BOULLE	1950F
BRANDENBURG	2900F
RUSSEL'S DOBBLE	2900F
CRASH BUNNY 3	2900F
CASTLE VANIA 1	2250F
CASTLE VANIA 2	2250F
CHASE ME	1850F
CHIPSMASTER	2900F
CHUCKY STEER 2	2900F
DAC DALIAM DRIPS	1400F
DAYS OF ADVENTURE	2900F
DOUBLE DRAGON 2	1950F
DOUBLE DRAGON 3	1950F
DR. MARIO	2900F
BACK TALKS	1950F
F1 RACE	1950F
F1 SUPER	2900F
FACEBALL 2000	2900F
FASTEST L.A.	2900F
FIGHTING SIMULATOR	2900F
F.N.A.L. FANTASY ADV	2900F
F.N.A.L. FANTASY LEGS	2900F
FINAL FANTASY ZDD	2900F
FORTIFIED ZONE	2200F
FREEDOM OF FEAR	2900F
GAULN ET 2	2900F
GOBLINMASTER 2	1650F
GRANDUC	2900F
GRANDUC 2	2900F
HAL WRESTLING	2900F
HOKU	2900F
HUGBOIN HAWK	2900F
IN YOUR FACE	2900F
KICK ATTACK	2900F
KUNG FU MASTER	1950F
KUNG FU MADNESS	2900F
MEGAMAN 2	2900F
MEGAMAN	2900F
METRO 2	2900F
MICKY DANCE HOUIS C	2900F
MICKY MOUSE 2	2900F
MICKY MOUSE	2900F
MID-COMMAND	2900F
MID-COMMAND 2	2900F
NAVY SEAL 3	2900F
NAVY SEAL 2	2900F
NAVY SEAL	2900F
NEMESIS	2900F
NET FOOTBALL	2900F
NINJA BOY	2900F
NINJA GARDEN	2900F
NINJA LIGHTER 2	2900F
NINJA LIGHTER	1950F
PBALL	1400F
PLAY ACTION FOOTBALL	2900F
POWER WAGON	2900F
PRINCE OF PERZIA	2900F
RADAR MISSION	1950F
RESCUE OF PRINCESS	1950F
RISQUEUR 3	2200F

ROGER RABBIT	2900F
R. TYNE	1400F
SEMPER PAR	1400F
SHANGHAI	2900F
SIMPSONS	2900F
SNOW BROTHERS	2900F
SPACE INVADERS	1950F
SPIDER-MAN	1950F
STAR WARS	2900F
SUPER MARIO BROS	1950F
SUPER MARIO BROS 2	1950F
TERMINATOR 8	2900F
THE FLASH	2900F
TINY TOON	2900F
TOM & JERRY	2900F
TRAVELERS IN FRENCH-ENGLISH	2900F
WORLD CHAMPION	2900F
WORLD CUP HOCKEY	2900F
WORLD ICE HOCKEY	2300F

**MEGADRIVE
JAPONAISE**

**MEGADRIVE + PERITEL
949 F**

**MEGADRIVE + PERITEL +
QUACK SHOT 1 990 F**

**CARTOUCHES MEGADRIVE
A PARTIR DE 150 F**

ARROW FLASH	1800F
ART ALIVE	1600F
ATLANTIC RICKDOCK	2900F
BATTLE DUEL	1800F
BLOCK OUT	1500F
BUCK ROGERS	4400F
CALIFORNIA GAMING II	4400F
CARTRIDGE SANDS	4400F
CENTURION	4400F
CRACK DOWN	1900F
CRAZY 8 BITTER	4400F
LARAINS 2	3400F
JAWZ CASTLE	3900F
DESERT STRIKE	4400F
DEVEL CRUSH	4400F
CHAMPION 80	3900F
DOUBLE DRAGON II	3900F
84 ICE HOCKEY	4200F
F1 CRUCIA	2900F
F1 GRAND PRIX 85 H	3900F
F2 INTERCEPTOR	4400F
FERRY TALE ADVENTURE	2900F
FIRE ALIVE	2900F
GALAXY FORCE	4000F
FORE MIGHT	3400F
CATALY FORCE 2 80 H	3400F
GHOSTBUSTERS	2900F
GHULI & NIGHT	3900F
GOBLIN ANE 2	2900F
GRANDUC	4200F
IMMORTAL	4200F
J MADON 90	4200F
JEWEL MASTER	2900F
J MONYANA 2	3400F
JAWZ CASTLE	3900F
JORDAN VS BRD	4200F
JOE CHAMBLISS	4400F
KLAX	2900F
LARAINS VS CELTIC	4400F
MARVEL TACTIC	4400F
MARVS (L)MUSH HOCKEY	4400F
MASTERS OF WEAPON	3400F
MEGACAPANEL	2900F
MEGACAPANEL 2	2900F
MICKY CASTLE	4200F
MIDNIGHT RESIST	3900F
MONKRAIDER	2900F
PHOENIX	4400F
PNT FIGHTER	4400F

POP! DUB	3900F
PROFESSIONAL BASKETBALL	4200F
QUACK SHOT DONALD	3900F
RINGS OF POWER	4400F
ROAD RAGE	4400F
ROBOCOP	4200F
ROAD TO GLORY 2 80 H	4400F
SANT SWORD	3400F
SAUCERMAN	2900F
STAR CRUISER	1900F
STAR WARS	2900F
STEEL EMPRE	4400F
STRIP TIPS OF RACE BARE KNUCKLE	3400F
SUPER FANTASY 2000	4400F
SUPER REAL BASKETBALL	3900F
SUPER VOLLEY BALL	2100F
SUPER WARS	4400F
SUPER FANTASY 2000	4400F
SUPER REAL BASKETBALL	3900F
SUPER VOLLEY BALL	2100F
SWAMP WARRI WORLD	3400F
WINTERFURY 3	1900F
WORLD CUP SOCCER	3900F
XORS	1900F
DAVID ROBINSON BASKET BALL	4400F
SWPER MONARCH OF 2	4400F

**ADAPTAGEUR
POUR CARTOUCHES JAPONAISES**

98 F

AVEC 1 CARTOUCHE ACHETEE

49 F

AVEC 2 CARTOUCHES ACHETES

GRATUIT

SUPER FAMICOM

**SUPER FAMICOM +
PRISE PERITEL 1 690 F**

ADVENTURE ISLAND	5400F
CENTRAL SPIRIT	5400F
CHADRON'S LAYER	5400F
CHOKUS 2	5400F
HYPH-ZONE	4300F
LEWARMAN	4300F
PILOT WINGS	5000F
POPULOUS	4300F
ROCKY HORNER	4900F
ROCKY HORNER 2	4900F
SENSE RACING	5400F
RUSHING SEAT	5400F
SIN EARTH	5400F
SMASH TV	4800F
STO	4800F
SUPER E.D.F	5800F
SUPER FORMATION SOCCER	4300F
SUPER B TYPE	4300F
THUNDER SPIRIT	5400F

**ADAPTAGEUR
SUPER NES/SUPER FAMICOM**

195 F

**GAME GENIE
POUR N.E.S.**

590 F

GAME GEAR

**GAME GEAR + COLUMNS
990 F**

**GAME GEAR + SONIC
1 090 F**

**GAME GEAR + LOUPE
+ DONALD DUCK 1 090 F**

ALIMENTATION SECTEUR 68 F

ALLEN SWORDSMAN	2400F
AES BATTLER	2400F
BEALIN WALL	1800F
DONALD DUCK	2400F
DRAGON CRISTAL	2400F
FANTASY ZONE	2400F
GLOUC	2400F
WOLFMAN	2400F
MAPPY LAND	2400F
MICKEY ELIUSON	2400F
MONSTER WORLD 3	2400F
NINJA GARDEN	2400F
OUT RUN	2400F
SHOGUN	2400F
SUNNY	2400F
SURGE HARRIER	2400F
SUPER MONARCH	2100F
HOPPER BOY	2100F

**ADAPTAGEUR POUR
CARTOUCHE MASTER SYSTEM**

175 F

SUPER NES USA

**SUPER NES USA
+ MARIO 4 + Prise peritel
1990 F**

ADAMS FAMILY	5400F
BELLE LANCE ET SKEETBALL	5400F
CASTLE VANIA 4	5400F
CHIPSMASTER	5400F
CHOKUS 2	5400F
FINAL FANTASY 2	5400F
FINAL FIGHT	5400F
F. REIP	5400F
GHULI & GHOSTS	5400F
JOE & MAC	5400F
JUN MACDON	5400F
LEWARMAN	4300F
PILOT WINGS	5400F
P.T. HIGH TEE	5400F
POPULOUS	4300F
R.F.M. RACING	5400F
SURFS OFF ROAD	5400F
SUPER B TYPE	5400F
SUPER TONNIS	5400F
WORLD LEAGUE SOCCER	5400F
ZOLDA 3	5400F

**MEGA C.D.
+ ERNEST EVANS
2 990 F**

ERNEST EVANS	3900F
HEAVY NOVA	3900F
SOL FEACE	4400F

Bon de commande à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N°1 - 59810 LESQUIN Tel : 20 87 69 55

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de port (console : 50 F)	20 F
TOTAL A PAYER	
Mode de paiement :	<input type="checkbox"/> Chèque bancaire <input type="checkbox"/> Contre-remboursement +35 F
SIGNATURE (parents pour les mineurs)	

Nom Prénom

Adresse

Code Postal : VILLE :

AGE : Téléphone :

Je joue sur : NINTENDO NES Game Boy

SEGA Mega Drive Master system Game Gear

carte bleue - Numéro :
Date de validité :
Signature : C-9

Tous droits réservés. Toute réimpression ou utilisation non autorisée sans la permission écrite de l'éditeur est formellement interdite. Les marques et noms commerciaux sont mentionnés pour information et sans aucune approbation ou implication de notre part.

A N N O N C E S

- Département 26**
Ech JFC, posséd. Actraiser, Zélda 3, F Zéro, GAGhost cherche S F Soccer, Conita Spine, Exhustair, Rushing Bait Téléphoneur sur la région parisienne uniquement, au (16) 37 31 85 14
- Département 27**
Ech SGB + 7 px, centre SFC Contaxer David, au (16) 47 51 48 35
- Département 75**
Ech GB + 5 jx contre une Compaq avec 1 jeu Contaxer Aek, au (1) 47 23 83 77
- Département 75**
Ech NES + posséd. + 8 jx cartes GO + 2 ou 3 jx Contaxer Christophe, au (1) 45 25 48 13
- Département 77**
Ech sur SFC Actraiser contre Zélda 3, F Flight ou S Conita Téléphoneur au (16) 64 09 53 83
- Département 81**
Ech Vds Ach jx SFC, posséd. ED, Adventure Island, F Zéro, Actraiser Vds jx GO David, Super GP Contaxer Christophe, parfois 17h au (16) 69 85 51 26
- Département 94**
Cherch jx Super Nintendo Vds jx NEC ou échange Ach jx MD Vds GG + 5 jx + adaptateur Contaxer Jean Pierre, au (1) 49 77 35 14
- Département 94**
Ech SFC + 6 dvd + jx Tennis, Castlevania 4 jx, contre NeoGeo + 3 jx + 2 manettes, ou vends 4600 fcs Contaxer Diner au (1) 43 53 19 50
- Veats**
- Département 3**
Vds GB + 4 jx (Galt, Ryga, S Mario Land) 500 Fcs Contaxer Hervé, entre 16 et 21h, au (16) 70 07 50 46
- Département 5**
Vds Nes + Zapper + 2 pads + Nes Advantage + 16 px + 2 manettes + jeux sur jx Nintendo (14) 3700 Fcs, valeur réelle 6600 Fcs Téléphoneur au (16) 90 48 21 95
- Département 6**
Vds SFC complète + 2 manettes + Mario 4 sur Final Fight 1300 Fcs Contaxer Patrice, au (16) 93 53 05 61
- Département 10**
Vds sur SFC Rocketeer 460 Fcs, ou échange contre Aera GB ou Joe & Mac, ou Actraiser Vds Nintendo SFC + 1 jeu 2000 Fcs Téléphoneur au (16) 25 74 31 17
- Département 13**
Vds Ech Ach jx SFC, posséd. Joe Mac Ramra Contaxer Hénrick cheche DR Road Téléphoneur au (15) 42 20 21 03
- Département 14**
Vds jx SFC Fcs Prix, Wrestling, possibilité d'échange Contaxer Gailiane, le week-end, aux heures de repas, au (16) 31 89 91 45
- Département 14**
vds Nes avec 14 jx (Mario 3, TMH1) vend 290 et 400 Fcs, 1 console + jeu px valeur 5100 Fcs, vend 4000 Fcs Contaxer Cyrille, au (16) 31 89 69 83
- Département 14**
Vds GB + 6 jx (Mario, Castlevania, Gargoyles) 900 Fcs Contaxer Stéphane Schmitt, 305 quartier haute-fosse, 14200 Herouville
- Département 21**
Vds GB + 5 jx (Tetris, World Cup, Mario Cross) + écaiseur, câble Link Neo Geo Téléphoneur au (16) 90 14 61 38
- Département 23**
Vds Nes avec 9 jx (S Mario 3, OO 2, TMH1) + Nes Advantage, valeur 4750 Fcs vend 3300 Fcs Contaxer Olivier, après 18h au (16) 55 62 41 36
- Département 25**
Vds GB + 5 jx (Robocop 2) 950 fcs (valeur 1800 Fcs) Contaxer Benjamin Bocher 48 rue de Montjou, 25000 Besançon, au ou (16) 81 50 29 92
- Département 27**
Vds Ech Ach jx GB Vds jx de 100 à 150 Fcs Ech Aera 2600 + 2 manettes + 3 px, contre 5 jx GB Ach GX4090 200 Fcs (valeur 300 Fcs) Téléphoneur au (16) 32 21 54 50
- Département 28**
Vds jx NES et MD (vds) de 150 à 290 Fcs, assorties d'invocs (3-20 Fcs) Contaxer Nicolas, après 17h, au (16) 93 30 06 26
- Département 29**
Vds NES + 2 manettes + Super Mario 1 et 2, Duck Hunt, Life Force 1000 Fcs Téléphoneur au (15) 82 34 20 39
- Département 57**
Vds NES + 2 manettes + joystick + palette + Super Mario 1 et 2, Duck Hunt, Life Force 1000 Fcs Téléphoneur au (15) 82 34 20 39
- Département 57**
Vds NES + 2 jx manettes + Zapper et revues (100 Fcs de notices) 2400 Fcs Contaxer Nicolas Bernard, au (16) 87 07 84 26
- Département 58**
Vds Nes, garantie 6 mois + Mario 3 Duck Tales, T Ninja, le tour de l'éch (valeur 1500 Fcs), vend 790 Fcs Contaxer Philippe, de 18 à 20h, au (16) 20 85 83 77
- Département 58**
Vds GB + éca-couleur + câble + boîte d'origine + Tetris, le tout en TBÉ 460 Fcs Contaxer Pierre, sur week-end et après 19h, au (16) 27 38 03 31
- Département 62**
Vds Ach Ach jx sur SFC, posséd. de F Soccer, Contra Spirit, Aera GB, Contaxer Sébastien Simon, après 17h, au (16) 21 59 38 52
- Département 62**
Vds 8 px Nes 1000 Fcs ou 125 Fcs ppx Contaxer Rémi, au (1) 42 82 83 84
- Département 75**
Vds sur Nes Batman 200 Fcs, Probotector 200 Fcs, S Memo 1 100 Fcs, ou le tout 400 fcs Contaxer Nicolas, au (1) 43 46 89 92
- Département 75**
Vds Ech Nes + 11 jx (SMB1 2, 3, Zélda) , contre SFC + F Zéro, au vends 2200 Fcs Contaxer Thierry, le soir au (16) 50 94 82 12
- Département 75**
Vds GB + 4 jx + boîte de rangement, valeur 2000 Fcs, vend 1500 Fcs Contaxer Gabriel, uniquement sur Paris, au (1) 45 39 04 65
- Département 75**
Vds jx sur Nes Super Contra 2 Vds 300 Fcs, World Wasting 180 fcs, Section 2 160 Fcs Contaxer Damien, au (1) 43 67 66 77
- Département 75**
Vds NES + 2 manettes + jx (SMB, Volley, God 2, Ice Hockey) 1000 Fcs Contaxer Anthony, au (1) 47 53 82 44
- Département 75**
Vds SFC + 11 jx (Contra, Zélda, Castlevania) + 2 manettes, le tout en TBÉ, (valeur échange inépuisable) Contaxer Adrien, au (1) 45 42 19 46
- Département 75**
Vds Ach Ech, jx sur SFC, téléphoneur après 18h, au (1) 45 22 33 07
- Département 75**
Vds jx SFC Contra 4 500 Fcs Joe and Mac 400 Fcs Fcs d'Actraiser 300 Fcs Contaxer Frédéric, entre 16 et 18h30, au (1) 45 67 98 71
- Département 75**
Vds NES + Memo 1 et + Tonku Ninja + garantie 990 Fcs Contaxer Cyril Henry, 96 rue de Bouillivilliers, 75016 Paris, au (1) 45 25 53 20
- Département 77**
Vds sur SFC Final Fantasy 4 300 Fcs, Exhaust Heat 450 Fcs, Cablere, Contaxer Clément Collette, 155 rue De Bassée 77190 Danne Les Lys, jx après 18h, au (16) 84 39 22 35
- Département 77**
Vds NES (après 91) + 4 px jx (Mario, Kungu, Skate or Die), bon état valeur 1225 Fcs, vend 950 Fcs Contaxer Félix, au (1) 46 57 66 70
- Département 78**
Vds CGX + posséd. + 2 jx, TBÉ 800 Fcs Contaxer Denis, de 15 à 18h, au (16) 59 75 24 94
- Département 78**
Vds GB neuve + écaiseur + câble + jx (Castlevania 2, O Dribble, GreenLinx 2 et Tetris) avec revues Contaxer Thomas, après 17h30, au (16) 30 95 75 75
- Département 78**
Vds sur Nintendo Rad Racer, Top Gun 200 Fcs ppx Contaxer Blaise, à partir de 17h45, au (16) 39 51 24 44
- Département 83**
Vds Nintendo complète (manettes + palette et 15 jx) 2200 Fcs Téléphoneur au (16) 94 34 75 23
- Département 83**
Vds Super Gouls and Ghost sur SFC 400 Fcs Vds Final Fight 350 Fcs Contaxer Clément, àээр après 19h, au (16) 94 66 31 04
- Département 85**
Vds Nes + 2 manettes + joystick + palette + 9 jx (SMB1 et 3, Zélda, TMH1) + 600 Fcs Contaxer Ruyter Sébastien, au (15) 51 37 53 64
- Département 91**
Vds jx Nintendo O Dragon 2, Blades of Steel 250 fcs ppx, ou Tartarus Ninja 150 Fcs Contaxer Farid, au (16) 69 49 08 76
- Département 91**
Vds Nintendo + 2 manettes + joystick + 2 px 300 Fcs 14 jx ou chlé 250 Fcs ppx Contaxer Renaud, au (16) 90 79 22 44
- Département 91**
Vds GB + 9 jx + Lightyear + écaiseur + écaiseur, le tout en TBÉ, valeur 3000 Fcs, vend 2930 Fcs Contaxer Bastien, après 19h, au (16) 94 59 87 77
- Département 92**
Vds GB + 9 jx 1800 Fcs Vds Cap 6128 + Nbrx jx 1000 Fcs Téléphoneur au (1) 46 66 47 34
- Département 92**
Vds Nes + 5 jx (Zélda 1 et 2) + Zapper, un TBÉ sous garantie 1000 Fcs, ou échange contre GD Rom Nec, Contaxer Alexandre au (1) 47 37 54 76
- Département 92**
Vds GB + 8 jx 1600 Fcs Contaxer Yann, au (1) 47 30 54 91
- Département 93**
Vds NES + 2 manettes + 6 jx (O Dragon 1, O Dribble 1, TBÉ + emballage d'origine) 1900 Fcs Téléphoneur au (1) 48 37 30 25
- Département 94**
Vds NES + 8 jx (SMB 1, Duck Hunt, Blades of Steel) + 2 manettes + Nes Advantage + Zapper valeur 3000 fcs vend 1900 Fcs Contaxer Yann, au (1) 45 99 16 35
- Département 94**
Vds GB + 10 jx 1700 Fcs, GB et matériel compris Contaxer Stéphane, au (1) 45 80 96 92
- Département 94**
Vds jx NES et 100 à 150 Fcs, et vends jx NEC (vds) Ko Kid 1 - Contaxer Bertrand, au (1) 49 77 39 58, ou au (1) 46 50 75 98
- Département 94**
Vds Ach Ech jx NES, SFC, MD, GB et GO, tout offre à Hugo, le soir après 17h, au (1) 45 76 14 94
- Département 95**
Vds jx Nes Ixe Sword, Castlevania 2, Skate or Die 225 Fcs ppx ou 400 Fcs, les 5 Vds jx NES Ultima, Phantom Star 2 150 Fcs ppx ou 225 Fcs les 2 Téléphoneur au (34) 72 69 92
- Département 95**
Vds Nes + 3 jx (Batman, Super Fighter, Torneo Ninja), en TBÉ 800 Fcs Contaxer Nicolas, après 18h, au (16) 30 32 69 92
- Département 95**
Vds Nes avec 8 jx (SFC, MD, Neo-Geo, Nec, Contaxer William, entre 16 et 20h30, au (16) 39 60 70 36
- Département 95**
Vds NES (5 mois) + Bétonn, O d'Hyperus + Nes Advantage 900 Fcs, valeur 1220 Fcs Contaxer Serge, au (16) 39 70 38 19

P E T I T E S

Département 85

Vds NES + 2 manettes + Zapper + Nes Advantage + 17 jeux (THW, Maves, Top Gun, Roller Games...) 2500 Frs. Contacter Fildisné après 18h, au (16) 56 96 13 74

SEGA

Achat

Département 86

Ach. des sur SMS à bas prix, ou échange SMS + 2 pads + 7 jeux (Alex Kid, Shinobi...) contre MD + 5 €, ou Neo-Geo + 3 jeux. Contacter Eric au (16) 67 75 69 38

Département 72

Ach. je sur MS Asterix 150 Frs, Donald Duck 100 Frs, Shadow the Beast 150 Frs, Delta 2 180 Frs, Populous 100 Frs. Contacter Samuël après 18h, au (70) 40 66 16 46

Département 75

Acheter le Book of Phantasy Star 3 : 100 Frs max. Contacter François, de 14 à 18h, au (1) 45 35 48 44

Département 78

Ach. pour MD EA Hockey Jobs Madden 92 Road Rash 250 Frs. Contacter, au (1) 45 67 92 31

Département 76

Ach. je sur MD RoboCop, Thunder Force 3, Desert Strike, Laker vs Celtics, entre 200 et 250 Frs. Contacter Fabien, après 18h, au (16) 34 61 01 01

Département 69

Ach. les Vds je MD et 06 Vds MD JP + Powerlink (+ je) Contacter Julien, au (16) 86 52 27 39

Département 83

Ach. GG et 1 ou 2 je + Master Gear, ou possible 800 Frs max. Contacter Sébastien, au (1) 43 79 18 95

Département 80

Ach. MD Fds + manette + 1 jeu (Thunder Force 3, ou Shadow Racer), 700 Frs Vds MS + 4 je 1000 Frs, serie spéciale nouvelle. Contacter au (1) 43 65 60 26

Contact

Département 1

Ach. je MD Fds Shining, Duckshot, contre je de 16 €, ou baské, ou autre. Contacter Luc après 18h, au (16) 56 44 22 80

Département 3

Ach. sur MD Fds 3 Shinobi contre SMPG 2, ou Thunder Force 3 ou F22. Contacter au (16) 70 47 16 44

Département 3

Ach. sur SMS Golden Axe, Donald Duckshot, contre 08 + 1 jeu (DO 1, 2 ou Prince of Persia) + 1 Hoop Boy, ou contre 50 € + 2 Téléphones au (16) 70 47 16 37

Département 13

Ach. MD Fds + je (Sonic, Street of Rage, Kickin'...) + 2 manettes + adaptateur Zip, contre SFC + je. Contacter Marcel, au (16) 42 20 32 31

Département 13

Ach. MD Fds + 13 je (Sonic, Duckshot...) + adaptateur Zip, contre Neo-Geo + 3 je. Contacter au (16) 66 56 40 54

Département 27

Ach. sur MD The Immortal, Super Real Basketball, Strider, contre autres je. Contacter au (16) 50 36 06 33

Département 49

Ach. je MD, possédant Shinobi, Sonic Street of Rage, GP Manzo... contre EA Hockey, Mickey, Thunder Force 3. Contacter Rémi, au (16) 41 67 00 74

Département 58

Ach. je sur MD After Burner 2, Shadow EA Hockey, 3 Maniacs GP, Golden Axe, Colonnas. Contacter Micaëla après 18h au (16) 89 91 24 04

Département 57

Possédant Mylic Defender, si échange contre Wonder Boy 5 (je 100 Frs), Contacter Christophe, au (16) 67 91 53 68

Département 66

Ach. sur MD les Microviseur contre Popolazer. Contacter Damien, de 18 à 20h, au (16) 76 34 18 54

Département 72

Ach. MD + 3 jets + 1 Arcade Power Shock - GG + 1ems TMNT 2, contre Neo-Geo et 1 jeu. Contacter Yvan, après 18h, au (16) 43 23 69 04

Département 75

Ach. MS 2 + 1 pad + 1 control stick + 7 je (Akira, Rampage, Shal...) contre MD + 2 je, ou vendu 1000 Frs. Contacter au (1) 45 84 41 72

Département 75

Ach. je sur MD Fastest contre 088 Attack Submarina, ou Albano Battle Tank, ou vendu 250 Frs. Contacter Xavier après 18h, au (1) 42 10 81 76

Département 75

Ach. Mega CD + 2 CD (Sorcerer et Heavy Nuts + 4 cartouches) + manette, contre SFC + 8 je minimum + manette. Contacter Charles, après 17h30, au (1) 42 03 31 62

Département 76

Ach. ou Vds je MD Sonic, Del Ray, Revenge of Shinobi, Menes, Golden Axe 2, Streets Laker vs Celtics, Madden 92. Contacter Mehdi, au (16) 35 67 21 29

Département 91

Ach. D. Gagné, contre Sonic, ou Microviseur, ou Golden Axe sur MS. Contacter Boris, au (16) 83 89 15 65

Département 93

Requiert le Sega Club 93, lanceuse, locations, échanges, contre après plus de 2 ans. Contacter A. Sage. Sega Club 93 35 rue Loubet 93230 St Denis

Département 94

Cherche quelaun habitant à Sucy ou St Maurice, pouvant venir et recevoir ayant MD ou GG, ou GG pour échange je. Contacter Mehdi, au (16) 55 90 68 81

Département 95

Ach. je sur MD Mickey, Sonic, Duckshot, contre Toki, Kid Comelton, ou Terminator et Super Drift, ou les autres 250 Frs. Contacter Julien après 18h, uniquement dans le Val d'Oise, au (16) 39 95 02 07

Vente

Département 7

Vds MD Fds + 5 je (Toc Jam, Sonic...) + 4 je MS + adaptateur + 3 manettes 250 Frs. Contacter Antoine, après 20h au (16) 75 86 35 56

Département 13

Vds (part compris) ou échange contre je Super Mars + 100 Frs. Contacter Michel Pierre, après 18h, au (16) 81 41 47 52

Département 13

Vds je MD Fds 200 et 230 Frs, de je MS 100 Frs. Contacter au (16) 81 35 29 35

Département 13

Vds MS 11 + 3 je (Alex Kidd, Sonic, Mickey) 750 Frs. Contacter Vincent, ou Thierry, au (16) 42 96 83 43

Département 13

Vds MS 11 + 1 pad + adaptateur Zip + 5 je (Sonic, Duckshot, RoboCop...) 2000 Frs, le tout sous emballage. Contacter Régis, au (16) 81 49 73 34

Département 13

Vds MD Fds + 2 pads + adaptateur Zip + 2 je 1200 Frs. Vds je Joe Montana 250 Frs, Phantasy Star 3 400 Frs. Contacter Laënn, sur Marseille uniquement, au (16) 91 72 16 77

Département 21

Vds GG + 3 je (Columns, Joe Montana, 5 Monkeys) 1500 Frs. Vds GG + 3 je + câble + lecteur 150 Frs. Contacter après 18h au (16) 80 45 39 82

Département 25

Vds MD infomaniacs (accablant tous je) + 3 je (Sonic, Forgotten World, Softage) + 1 pad, sans garantie 1000 Frs. Contacter Mehdi, au (16) 81 50 58 21

Département 25

Vds hits Nes de 150 à 200 Frs (SMB 3, Bio Commando...) Vds Ninja 2 sur GG. Ach. je SFC. Contacter après 18h au (16) 75 81 28 54

Département 26

Vds MD + moniteur couleur + 3 je (je F22 Duckshot...) + Pro 1 : 1900 Frs. Contacter Renaud, au (16) 75 45 54 64

Département 26

Vds je sur MS + 10 je 700 Frs, ou contre DCR avec ou sans. Contacter Bastien, au (16) 37 21 35 14

Département 29

Vds sur MD Thunder F 3 300 Frs, Last Battle 250 Frs, Tanks (jeu) 250 Frs, 5 Baseball 250 Frs, Monaco GP 300 Frs, Populous 250 Frs, Revenge of Shinobi 300 Frs, Mickey 300 Frs. Contacter au (16) 88 95 19 36

Vds GG + manette + Master Gear + 8 je (Donald, Ninja Golden, Shinobi...) 2000 Frs. Vds GG + 4 je 800 Frs. Contacter SFC + je. Contacter Jérôme, au (16) 96 83 34 42

Département 31

Vds MS + 10 je (Alfred Best, Mickey...) 2 manettes + Rapid Fire 1000 Frs. Contacter Victor, au (16) 81 13 91 80

Département 34

Vds sur MD Fds Duckshot! 350 Frs. Vds MS + 5 je (Fire and Forget...) 200 Frs, ou je Microviseur 150 Frs. Contacter après 18h au (16) 57 52 38 36

Département 34

Vds Thunder Force 3 350 Frs. Contacter Adrien, au (16) 67 57 85 25

Département 34

Vds MD + 3 je 1500 Frs, ou échange contre GG + 1000 Frs. Contacter au (16) 87 29 75 25

Département 37

Vds je MD JP et je Golden Axe, Alex Kidd, Kick Tracy, Moonwalker, ou 200 à 300 Frs. Vds News. Contacter Fabien, au (16) 47 94 55 76

Département 38

Vds sur MD - Revenge Shaozhi Mickey. Sonic Road Rash 300 Frs. Vds MS + Phazer + 1 je 1000 Frs, tous de pas compris. Contacter Luc, au (16) 75 68 04 45

Département 38

Vds je MS 5 Monaco 200 Frs, Golden Axe 100 Frs, Thunder Force 180 Frs, et Svelt castor 150 Frs. Vds MS 500 Frs. Contacter Guillaume, au (16) 76 27 14 60

Département 44

Vds MD Fds, sous garantie + 2 manettes + cart 1 Pro2 + adaptateur Zip + 8 je (18E) 2500 Frs. Contacter Cédric, au (16) 40 24 06 13

Vds MD Fds + 1 jeu (Sonic ou Street of Rage) 800 Frs. Contacter Antoine, sur la région nantaise seulement, au (16) 40 03 36 76

Département 44

Vds Master + Alex et manette 200 Frs, ou échange contre GG, ou Master + 200 Frs, contre GG avec ou sans je. Contacter Nils, au (16) 48 08 98 84

Département 44

Vds Master + Alex et manette 200 Frs, ou échange contre GG, ou Master + 200 Frs, contre GG avec ou sans je. Contacter Nils, au (16) 48 08 98 84

Département 44

Vds ou éch. je MD (Arcs, Fairy Tale 200 Frs part), le tout 350 Frs, ou contre Sonic; Contacter Stéphanie, le dimanche matin, au (16) 40 49 67 77

Département 44

Vds MD + 3 jeux (je Sonic, RoboCop, Duckshot...) en 700 valeur 2500 Frs. vendu 1790 Frs. Contacter JP, après 17h30, au (16) 48 78 54 26

Département 44

Vds sur MD Sonic 200 Frs. Contacter le week-end au (16) 42 04 84 61

Département 50

Vds MS 1 + 2 + adapté 400 Frs + 5 je (Sonic, Gopher...) 200 Frs. Vds, ou le tout 1500 Frs. Contacter au (16) 33 55 50 11

Département 54

Vds GG + 4 je (Donald, Devil...) + Vitessepro + 2 je sur MS (Kick Off, Asterix) + prise secteur. Vendre 2940 Frs, vendu 1600 Frs. Contacter Denis, au (16) 83 55 75 75

Département 58

Vds GG + Columns Master Gear + adaptateur secteur et Wonderboy 2 valeur 1490 Frs, vendu 1050 Frs. Vds je différent. Contacter après 18h, au (16) 20 52 22 40

Département 69

Vds MS + manette + 1 jeu + 1 autre jeu, ou deux packs 5 Super hits, le tout pour 1200 Frs, fait neuf et garanti. Contacter au (16) 20 62 88 54

Département 69

Vds MD + 10 je, garantie 6 mois 3000 Frs, ou échange contre SFC avec je. Contacter Cédric, au (16) 44 26 75 33

Département 69

Vds MD + money 1000 Frs, garantie 9 mois, ou échange contre Super Nes + 1 je (jeu de F1) 1. Contacter Pivert Guillaume, après 18h30, au (16) 44 54 71 50

Département 69

Vds MD 15 je (Donald, PS II, Streets of Rage...) 5000 Frs, ou échange contre SFC + 8 je. Contacter Eric, au (16) 21 04 00 93

Département 69

Vds MS + 2 manettes + Golden Axe, avec boîte, le tout en TBE 500 Frs. Contacter Alain, le samedi après 17h, au (16) 21 04 60 07

Département 69

Vds MD Fds + adaptateur Zip + Menes, Shinobi + 2 manettes 1200 Frs (part compris). Contacter au (16) 79 49 50 21

Vds MD JP + 5 je (TVS, Sonic, GAG, SB 2, Desap Attack) + 2 manettes + trousser Jean 8 je 200 Frs. Contacter Ségolène, au (16) 70 81 37 60

Département 70

Vds MS + 2 manettes + 7 je (Alex Kid, Monaco GP, Thunder Blade...) 1500 Frs. Contacter François Vajda, à partir de 17h30, tous les jours, au (16) 84 48 53 06

Département 73

Vds GG + 4 je (Wacky, Shadow) 200 Frs, ou échange contre Mac GT + 1 jeu. Contacter au (16) 79 35 57 47

Département 75

Vds MD Fds 800 Frs, ou avec 1 jeu, 900 Frs. Ech. GG + Simpsons, contre SFC de Rage + Sonic. Contacter Stéphane, au (16) 42 23 98 83

Département 75

Vds MD JP + 10 je (Sonic, TF3, Mickey, Shinobi...) 900 Frs. Contacter Laurent, au (16) 46 33 84 21

Département 75

Vds MS + 11 je + 800 Frs. Vds MD + 11 je (Kae Head, O Vds Mega + Ken Apatir de 1100 Frs (jeu...), sans je, je parti de 150 Frs. Contacter Stéphane, après 18 et 19h, au (1) 46 16 54 54

A N N O N C E S

Département 75
Vds MD Jag + 2 jx (Rolling Thunder 2 et Quicksilver) 1300 Frs. Contactor Manu après 20h sur Paris uniquement, au (1) 43 73 91 25

Département 75
Vds MD + 3 manettes + 14 jx (Quicksilver, Stratos, F6 3, Mickey, 1 possibilité de vente spéciale) Téléphonez au (1) 45 77 11 56

Département 75
Vds sur MD + 3 de 150 à 250 Frs Thunder Force 3, Speedball 2 Super Shinobi, 5 jx Boner, Rebezoo Contactor Jérôme, sur Paris uniquement, au (1) 42 38 10 98

Département 75
Vds MD + 4 jx (Discop Adick, Sonic, J + 2 manettes dont 1 avec turbo 1500 Frs + débâcle Contactor Renaud, au (1) 43 40 55 20

Département 75
Vds MD TSE + 1 ju + manette + manette + arène 500 Frs. Vds 30 jx MD tot 722, Street of Rage, J, de 250 à 300 Frs pce Contactor Paul, au (1) 43 48 26 88

Département 75
Vds MD - 3 jx (Sonic, J) + 2 jx, 1400 Frs Vds SFC + 8 jx (Contra, Zelda, J), 1819, 3900 Frs Contactor Hakim, après 18h, au (1) 47 06 69 83

Département 75
Vds jx sur MD et GS (Donald, S&G Shining, J) Cherie jx sur MS et MD Contactor Miki, après 18h30, au (1) 40 38 32 91

Département 75
Vds MS + Alex Kidd + Back Bet + Shinobi 1000 Frs Contactor Tard Michel, au (1) 42 02 12 22

Département 75
Vds MD Jag + joystick + Quicksilver et GS + 1 ju le tout 1500 Frs Contactor Alexandre, au (1) 45 77 45 56

Département 75
Vds MD MD 250 Frs pce Vds, GS + 5 jx 1800 Frs Ach TMYT IV et Final Fight Gears 400 Frs pce Contactor Jamal, de 18 à 20h en semaine, au (1) 48 06 23 95

Département 75
Vds GS + 3 jx + Hamato 1000 Frs Vds GS + 2 jx + manette 400 Frs, ou le lot 1300 Frs Contactor Mier, au (1) 42 62 67 78

Département 75
Vds MD + 2 pads + adaptateur + 8 jx (Quicksilver, Streets of Rage, Monaco SF) Contactor Julien, au (1) 47 87 29 35

Département 75
Vds MD + 7 jx + adaptateur jx Jap (Quicksilver, Sonic, Golden Axe, J) 2000 Frs Contactor Edy, au (1) 42 06 57 25

Département 75
Vds SMS + 1 + 2 jx (A Kidd + Mickey) + 1 manette 450 Frs, ou échange contre jx MD EA Hockey vente uniquement sur Paris Contactor C Meyer, au (1) 45 23 29 52

Département 77
Vds Butakar, Mi Pro 200 Frs Boner, Mag Joy 200 Frs W Boy, C Down 200 Frs, A Beaz, 100 Frs Contactor David, après 18h30 au (16) 94 33 30 37

Département 77
Vds MD F1 + 2 manettes + adaptateur + 21 jx 6000 Frs Contactor Nani après 18h, au (16) 00 17 36 74

Département 77
Vds MD + 2 pad + 7 jx + adaptateur Jap tot 200 2500 Frs ou échange contre un Neo-Geo + 2 pad et 2 jx Contactor Cyril, au (16) 04 08 35 30

Département 77
Vds MD F1 + 5 jx, se garantie + 7 jx (Sonic, Devil Crash, J) valeur neuve 425, older 3 000 Frs ou échange contre Neo-Geo Contactor Julien, au (16) 64 30 06 27

Département 78
Vds jx MD Sonic, Alex 5 of Rage, Thunder Force, Revenge of Shinobi, 5 Monaca GP, prix à débâcle Contactor Fabien, après 18h au (16) 38 01 91 94

Département 78
Vds MD Jag + 5 jx (Undead Line 5 Shinobi, 1 1700 Frs Téléphonez après 19h à 21h, au (20) 57 28 14

Département 78
Vds MD + 7 jx (Street of Rage, Mickey, McVieville, J) + adaptateur Jag + 2 manettes 2000 Frs ou échange contre SFC + 3 ou 4 jx Contactor Sébastien, au (16) 33 53 24 1

Département 78
Vds MD Jag + 8 jx (Quicksilver, D Tracy, J) 2500 Frs Raggy sur Neo-Geo 850 Frs Contactor Christophe, au (16) 30 94 27 95

Département 78
Vds MD + 7 jx + 2 manettes + emballage 2000 Frs, ou échange contre Ps Engine GT + jx (en possibilité adéquate) Contactor Yann, au (16) 34 83 54 16

Département 78
Vds Rolling Thunder 2 sur MD 300 Frs part compris Contactor Laurent au (16) 30 43 80 90

Département 78
Vds MD + manettes + 5 jx (Sonic, Quicksilver, Mickey, J) 2000 Frs Contactor Didier, au (16) 30 74 51 56

Département 78
Vds MD F1 + 3 jx (Mickey, Sonic, G&S en TEE) 1600 Frs à débâcle Contactor Jean Marc, au (16) 34 83 67 31

Département 78
Vds MD Alex Kidd 200 Frs Écran 200 Frs, G&Sbusters 1700 Frs Tournament Golf 150 Frs, Cerbans 250 Frs Téléphonez au (16) 50 54 32 58

Département 78
Vds MD + 5 jx + 3 manettes 1700 Frs Contactor Barber Alexandre, 5 rue Jean Houdein, 78270 Plaisir, ou au (16) 30 55 34 91

Département 78
Vds MD + manettes + 8 jx (Hellfire, Gamma, J, Sinder J) 1600 Frs ferme Contactor Stéphane, au (16) 58 76 34 68

Département 78
Vds MD + 5 jx (Mickey Sonic, Moonwalker, J) 1500 Frs Contactor Raphaël, au (18) 34 89 70 61

Département 78
Vds MD + 7 jx (PS 3, Mickey, Donald, John Madden, J) + adaptateur MS + 2 manettes (dont Pro 2) 1900 Frs Contactor Vincent, après 18h au (15) 34 82 38 51

Département 80
Vds MS + 9 jx (Sonic, Mickey, Shinobi) valeur 3400 Frs, vendu 2500 Frs Contactor Jap de 19 à 21h au (16) 22 85 44 05

Département 83
Vds MD + 5 jx (Alfred Beaz, Thunder Force 3, J) 1500 Frs au lieu de 2370 Frs Contactor Franck, au (16) 94 35 55 37

Département 84
Vds GS + 5 jx (Sonic, Donald, G&Sbeters J) + 6 pics rechargeable 1500 Frs, ou échange contre SFC Contactor Thuc, au (16) 50 62 15 77

Département 83
Vds jx MD F1 (Shadow of the Beast, Strider, de 300 à 350 Frs Contactor Florian, au (18) 88 53 24 38

Département 91
Vds jx MD Sonic 250 Frs, Mickey (Jap) 280 Frs, 5 of Rage 380 Frs, Twin Cobra 330 Frs joystick de la MD 80 Frs Contactor Claude après 18h, au (16) 68 40 74 18

Département 91
Vds MD Sonic 250 Frs, Mickey (Jap) 280 Frs, 5 of Rage 380 Frs, Twin Cobra 330 Frs joystick de la MD 80 Frs Contactor Claude après 18h, au (16) 68 40 74 18

Département 91
Vds MD 16 bits + 7 jx (Sonic, Mickey, Phantasy J, J) 2000 Frs Contactor Vincent, au (16) 61 25 72 16

Département 91
Vds MD + 5 jx + 2 Pro-2 2700 Frs à débâcle Contactor Cyril, au (1) 83 75 22 83

Département 91
Vds ou Esch jx sur MD Hard Driving Moonwalker à 250 Frs pce, Exaxi, DJ Boy, Donald, Mystic, Defender 250 Frs pce Contactor Scott au (16) 64 28 04 78

Département 91
Vds jx MD de 160 à 220 Frs Bedokan, Space Harrier 2, Tetris,j, Clockwork, Spideron Out Post, Block Out Moonwalker Téléphonez au (16) 64 49 49 95

Département 91
Vds GS + manette + adaptateur ou + batterie + 8 jx + Master Gear + Wide Gears + 4 jx MS 2500 Frs Contactor Astor Fabrice, 44 rue P Brocardiers 91350 Grigny

Département 91
Vds MD + 2 manettes + 4 jx (Sonic, Donald Mickey Shinobi), valeur 2800 Frs vendu 2000 Frs Contactor Verner Stéphane, 80 Ave Lenke, 91390 Marsony sur Orge, ou au (16) 69 04 70 73

Département 91
Vds MD + 5 jx + 2 Pro-2 2700 Frs à débâcle Contactor Cyril, au (1) 83 75 22 83

MICROMANIA SUR FR3 !

Chaque mercredi à 17h15 et le dimanche à 9h15

MICROMANIA vous dévoile tout sur les jeux dans l'émission

2 Megadrives à gagner chaque semaine



MICROMANIA LYON LA PART-DIEU

Niveau 1 . Face sortie Métro
69000 Lyon . Tél. 78 60 02 29

MICROMANIA LES 3 MOULINS

NOUVEAU à Lyon

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




joystick



**TANT QU'IL
Y AURA
DES JEUX !**

**JOYSTICK
+ CONSOLES
NEWS**

**2
MAGAZINES
EN
1**

joystick

**LE COMPLEMENT INDISPENSABLE DE JOYPAD
POUR ETRE 2 FOIS PLUS INFORME**

EN VENTE, CHAQUE MOIS, CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

Action football

Superclasse

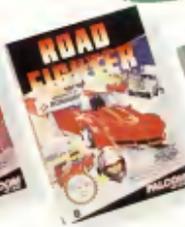
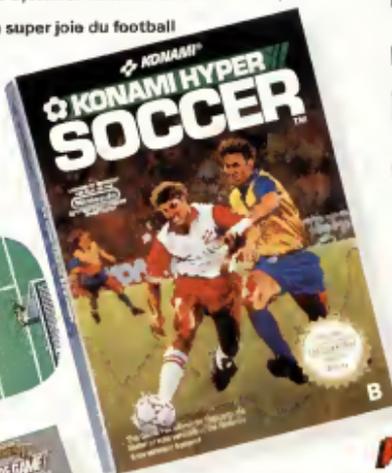


KONAMI HYPER SOCCER

Du suspense de la première à la dernière minute. Rien ne marche sans entraînement. Ceci vaut tant pour le gardien de but que pour les autres joueurs sur le terrain, et ceci dès le coup d'envoi. Doubles passes. Dribbling. Coups de tête. Action dans la zone de réparation. Duels. Tout est possible. Des scènes réalistes et passionnantes comme dans un stade de première division.

● Pour 1 ou 2 joueurs ● Système: Nintendo Entertainment System.

HYPER SOCCER - La super joie du football



KONAMI
La passion des jeux

PALCOM
SOFTWARE



Nintendo

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo

Storage Magnet Hero Turbo RC Mirage Studio USA. All Rights Reserved. Trademark used granted to KONAMI under license from Mirage Studios USA. Exclusively licensed by Super Licensing Inc.

SOS Nintendo (1) 34 64 7755