

GÉNÉRATION 4

Hors-Série N°2 / Octobre-Novembre-Décembre

GUIDE D'ACHAT DES CONSOLES DE JEUX NOEL 90

LES MEILLEURS
JEUX SUR CHAQUE
CONSOLE

M 4577 - 2 H - 20,00 F - RD



TOUS LES JEUX
MEGADRIVE
& GAME BOY
TESTES

TRUCS, PLANS
ET ASTUCES
POUR DE NOMBREUX
JEUX SUR CONSOLES

TABLEAUX
COMPARATIFS
DE TOUTES
LES CONSOLES

GAME BOY
SEGA - NINTENDO
PC ENGINE - SUPERGRAFX
MEGADRIVE - Néo-Géo - LYNX
AMSTRAD GX4000 - TURBOEXPRESS

ATTENTION, MAINTENANCE



ANT FINI DE JOUER.



MEGA DRIVE®

Graphismes extraordinaires, rapidité et fluidité des animations, son FM stéréo, 35 jeux à venir dont l'étonnant ALTERED BEAST, offert avec la console. Compatibilité avec tous les jeux du catalogue SEGA grâce au Master System Converter.



Conçue pour recevoir un lecteur CD-ROM, un clavier et une tablette graphique.

Console SEGA Mégadrive 16 bit, on ne joue pas avec ces choses-là.

SEGA
FROM
Virgin

Liste des points de vente sur le 3615 code SEGA

EDITO

Voici enfin ce hors-série Spécial Consoles que nous vous promettons depuis plusieurs semaines. Vous y trouverez toutes les informations sur les consoles d'aujourd'hui et de demain, ce qui devrait vous permettre de vous décider quant à l'achat d'une console pour Noël.

Si nous avons fait ce hors-série, c'est parce que nous ne pouvions ajouter ces 132 pages à l'un de nos habituels numéros, déjà bien gros. Cependant, dès le numéro de fin octobre de Génération 4, vous retrouverez une rubrique console régulière, qui devrait atteindre rapidement un nombre de pages assez impressionnant. Tenez, rien que dans le numéro 27, vous trouverez des nouveaux jeux Game-Boy, Lynx, Megadrive, PC Engine, et surtout le test complet de la Game-Gear de Sega, plus ceux des premiers jeux... Génération 4 sera donc, en plus, dès le numéro de fin octobre la bible mensuelle des amateurs de consoles... Avis aux amateurs!

OURS CONTRE LA MONTRE

Directeur de la publication perdu:
Godefroy Giudicelli.

Rédacteur en chef en retard: Stéphane Lavoisard.

Rédacteur en chef adjoint courant d'air:
Frank Ladoire.

Secrétaire de rédaction:

Françoise "grasse-matinée" Germain.

Rédacteurs: Mic Dax en vacances, Robert Franchi dans les embouteillages, Betty Franchi à la traîne,

Philippe Querleux à la bourre.

Maquettiste: Michel Lhopitault tête en l'air.

Assistante maquettiste:

Mireille Guérineau la bienvenue

Photogravure: Digitop (Lille), Chromozone (Montrouge), SCM (Neuilly/Seine), GYA (Paris), PSD (Paris), STRG (Courbevoie)

Impression: PEI (Bagnolet)

3615 GEN4: Mic Dax.

Secrétariat et abonnements: Nicole Gabert
(45.22.38.60)

Publicité: Antoine Harmel (43.87.01.39)

Génération 4 est édité par Pressimage (19 rue Hégésippe Moreau, 75018 Paris. Tel: 45.22.38.60. SARL au capital de 2000 francs. Dépôt légal: 4ème trimestre 1990. Toute reproduction de textes ou de documents, même partielle, est interdite. L'envoi de textes ou de documents implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication. Aucun document ne sera retourné.

Membre inscrit OJD
Comission paritaire: 69731
ISSN: 0987-870X



**NOUS TENONS
PARTICULIEREMENT A
REMERCIER LES BOUTIQUES
MICROMANIA, ULTIMA ET ULTIMA
GAMES POUR LEUR PRECIEUSE
AIDE, AINSI QUE G.I.S.**

Disponible sur console Amstrad



ROBOCOP 2

**MEME DANS LE FUTUR, IL SERA
TOUJOURS POSSIBLE D'AMELIORER
LE RESPECT DE LA LOI.**

Le futur est un lieu très dur. Detroit est une ville en faillite... déchirée par les forces décadentes du "Vieil Homme" et de sa holding corrompue - l'OCP. Si vous voulez mourrir il vous suffit de vous promener dans les rues de Detroit; si vous souhaitez vivre, il ne vous reste qu'à prier pour le retour de ROBOCOP! ROBOCOP 2 n'a que la Justice à l'esprit... une forme de Justice qu'il est le seul à pouvoir défendre!

Acceptez le défi du cerveau démoniaque de Detroit et de sa mega holding, l'OCP à travers des scènes d'action d'un niveau jamais atteint jusqu'à présent.

Detroit est en train de se désintégrer - il est grand temps de tout remettre en ordre.

AMSTRAD ATARI ST CBM AMIGA



ROBOCOP. TM & © 1990 ORION PICTURES CORP. ALL RIGHTS RESERVED.

ocean[®]

ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: (1) 43350675.

3615 GEN4

ATARI ST / AMIGA / COMPATIBLES PC / CONSOLES

7j/7 - 24h/24

LES JEUX

**RIEN QUE
LES JEUX!**

AU SOMMAIRE:

LES SOLUCES
LES VIES INFINIES
LES PREVIEWS
LES INFOS
LES CANCANS
LES NOUVEAUTES
LES AIDES
LES CONCOURS
LES PETITES ANNONCES
LES CONTACTS
LES SALONS EN DIRECT
LES MACHINES
LES REPONSES DE GEN4
et bien d'autres...

CE MOIS-CI, DEUX CONSOLES NEC ET
UNE MEGADRIVE A GAGNER!

GEN4 - 0,98 - S A P



OCEAN ET LE GRAND REX
VOUS OFFRENT 50 PLACES
POUR TOTAL RECALL

GÉNÉRATION 4

Un numéro énorme!!!

En vente fin octobre



POWERMONGER

Previews:

GREAT COURTS 2

POPULOUS 2

CROISIÈRE POUR UN CADAVRE

M 4681 - 26 - 25,00 F-RD



ATARI 7800

Alors que nous pensions qu'Atari avait abandonné le créneau des consoles de salon aux Japonais, cette société, pionnière dans ce domaine, revient à ses premières amours en proposant la 7800. Il est d'ailleurs étonnant de constater le revirement des dirigeants d'Atari, qui après avoir clamé haut et fort leur mépris pour le domaine du jeu, y reviennent par la petite porte. Car il faut bien savoir que la 7800 d'Atari n'est pas une machine nouvelle comme la Lynx, loin de là. Elle existe en effet depuis 1984 aux Etats-Unis, et a d'ailleurs permis à Atari de subsister dans ce pays (la gamme d'ordinateurs ST y fut un échec total). Malheureusement, elle ne fut jamais importée dans notre pays, la filiale française ayant préféré tout miser sur leur gamme d'ordinateurs 8 bits avec le bonheur, où plutôt, le malheur que l'on connaît.

Les caractéristiques techniques de cette machine sont connues et se rapprochent, pour les connaisseurs, d'un Atari 800 XL, sans toutefois les égaler. Le microprocesseur central est un 6502 cadencé à 1,79 MHz, sa résolution graphique est de 242 x 320 et sa palette de 256 couleurs. La capacité mémoire est de 4 Ko en Rom et en Ram. Elle possède également un scrolling vertical hard et deux canaux sonores, les cartouches pouvant atteindre 144 Ko. Le prix de la 7800 sera de 690 francs avec un jeu.

Alors, que signifie ce "lancement" de la part d'Atari? Faut-il y voir un repositionnement stratégique, de façon à contrer les Japonais et à s'affirmer comme un des véritables protagonistes dans le secteur du jeu vidéo, ou tout simplement la volonté de faire de l'argent en profitant du boom des consoles en cette fin d'année 90. Sans aucun doute, les deux parties de la question sont liées. Après s'être frotté aux grands constructeurs professionnels, Atari s'est rendu compte que leur demi-succès sur ce marché ne leur assurait pas un chiffre d'affaires suffisant pour survivre, ensuite il serait ridicule de ne pas profiter de la formidable renommée d'Atari dans l'esprit du public pour vendre. En effet, si près de 100 000 VCS 2600 ont trouvé acquéreur l'année dernière sans aucune publicité, la 7800 devrait se vendre sans trop de difficulté. Encore faudra-t-il que les jeux suivent (pas trop de souci de ce côté, Atari possédant quelques titres forts), et que le prix des cartouches ne soit pas trop élevé... Attendons pour voir!

LISTE DES JEUX THÉORIQUEMENT DISPONIBLES LORS DE LA SORTIE DE LA 7800

- Ms Pacman
- Pole Position
- Choplifter
- Karateka
- Super Huey
- Crack'Ed
- Commando
- Aces Of Aces
- Mean 18 Golf
- Donkey Kong Jr
- Mario Bros
- Allien Brigade
- Tower Toppler
- Jinks
- Xenophobe
- Ikari Warriors
- Mat Mania Chal
- White Water Mad
- Planet Smashers
- Ninja



SEGA MASTER SYSTEM

La Sega Master System est une console 8-bits vieille maintenant de cinq ans, mais qui est toujours à la mode, grâce à un nombre élevé de nouveaux jeux tous les mois. Elle est équipée d'un microprocesseur Z80A, dispose d'une résolution de 256 x 192, de 8 Ko de Ram, 16 Ko de Rom et 16 Ko de mémoire vidéo. Capable d'afficher jusqu'à 64 sprites et 16 couleurs sur une faible palette de 64 couleurs, elle possède un son moyen sur 3 voies et 4 octaves.

Le succès de la Master System est, entre autres, dû au nom de son constructeur, spécialiste des bornes d'arcade, et au fait que de nombreuses adaptations de jeux d'arcade sont disponibles. Toutefois, la ludothèque de la Master System est particulièrement variée (mais aussi en qualité) et importante, et les nouveaux jeux devant sortir (Fire & Forget 2, Gauntlet...) sont d'une qualité vraiment incroyable. Côté accessoires, elle dispose d'un pistolet optique et de quelques manettes supplémentaires. Ne coûtant que 700 francs, la Sega Master System a encore un bel avenir devant elle pour ceux qui ne peuvent s'acheter la Sega Megadrive, même si la Coregrafx est venue se positionner de manière à la concurrencer, avec un prix supérieur mais des qualités vraiment très bonnes. Quant à ceux qui hésitent entre le Master System et la Nintendo Entertainment System, le seul moyen de choisir reste de regarder les jeux disponibles et de choisir en fonction...



FIRE & FORGET 2

Fire & Forget 2, c'est le croisement signé Titus d'Outrun et de Space Harrier. Vous êtes à bord d'une voiture capable de voler par moments, et vous devez, à travers cinq niveaux, détruire les nombreux véhicules ennemis afin d'arriver aux camions des terroristes qui menacent de détruire le monde à l'aide d'une bombe atomique. Se rapprochant vraiment de Space Harrier au niveau idée, Fire & Forget 2 bénéficie d'une réalisation excellente sur Sega, avec un scrolling différentiel rare sur la machine! Le jeu est beau, prenant, et est du coup un des meilleurs shoot'em'up du genre.



GOLVELLIUS

Kelesis part à la recherche de l'herbe rare qui soignera le roi malade. C'est le début d'une grande aventure qui s'ouvre devant lui, avec des combats serrés contre les opposants du roi, mais aussi de l'or en récompense et des amis qui lui offriront (ou lui



SHINOBI

Les arts martiaux n'ont plus de secrets pour vous. Vengeur attiré de la veuve et de l'orphelin, vous allez prouver votre force et votre endurance en allant délivrer des enfants kidnappés par le Gang des Cinq, un réseau regroupant des terroristes ninjas aux pouvoirs aussi puissants que les vôtres. Outre les armes classiques (shuriken, épée, nunchaku, bombe, pistolet...) vous pouvez obtenir des pouvoirs magiques, grâce aux bonus qui traînent dans le jeu (immobilisation, invincibilité, foudre, tornade, vol plané, dédoublement du personnage). Les décors sont riches de détails, les niveaux sont variés et entrecoupés de tableaux bonus du genre tir de fête foraine. Votre ninja est un vrai ressort: il rampe, court, saute et tire de haut en bas de l'écran. Shinobi est un jeu d'action complet, aussi joli qu'amusant.



OPERATION WOLF

A la suite d'un coup d'état en Amérique du Sud, le nouveau président a envoyé son prédécesseur et le personnel de l'ambassade dans un camp de concentration. C'est là que vous entrez en scène, mercenaire armé jusqu'aux dents, pour délivrer les prisonniers et les aider à sortir du pays. La mission comprend quatre étapes, chacune d'elles divisée en six scènes: communication, jungle, village, réarmement, camp de prisonnier et aéroport; de plus une scène accident apparaît aléatoirement quand l'ennemi vous découvre.

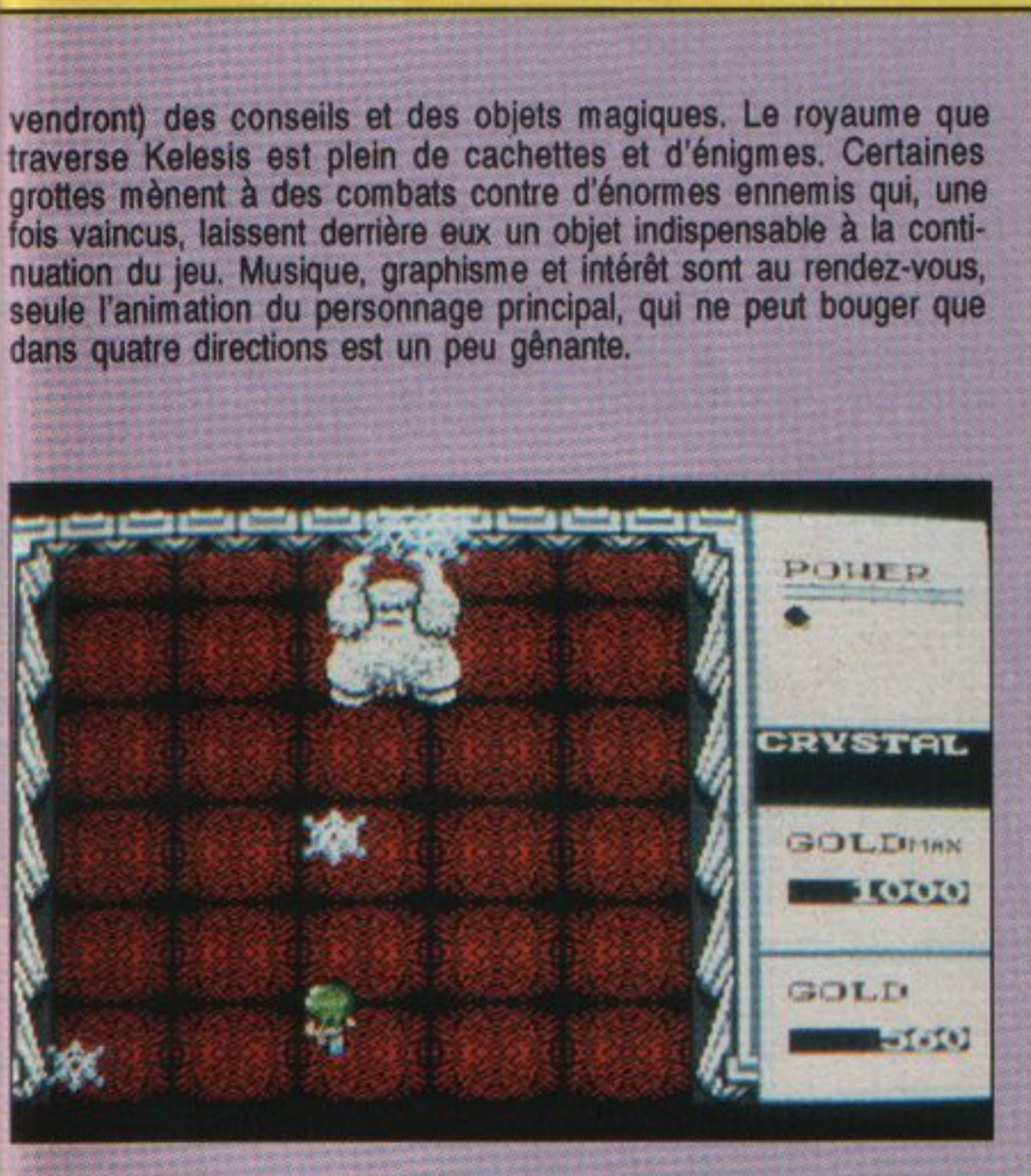
Opération Wolf peut se jouer au joystick, mais il est parfaitement adapté à l'utilisation du "light phaser". Les décors, les bonus et les ennemis sont très diversifiés et suivent bien le scénario du jeu. C'est à mon avis le meilleur jeu de tir sur cette machine.



CHASE HQ

Pour parer au taux de criminalité toujours grandissant, la police de Manhattan vient de créer une brigade d'intervention motorisée, le Chase HQ. Son objectif: arrêter les criminels qui s'échappent en voiture du lieu de leur méfait. Les missions réussies vous rapporteront des primes servant à équiper votre voiture de gadgets supplémentaires. Dès qu'un bandit est rattrapé, votre sirène et votre girophare entrent en action, la minuterie de départ est réinitialisée, et vous devez tamponner le véhicule ennemi jusqu'à ce que les dommages subis le forcent à s'arrêter.

Chase HQ est le type de jeu auquel on accroche tout de suite, mais il ne résistera pas longtemps aux pros du joystick. L'effet de vitesse est bien rendu, mais le jeu lasse un peu vite... Quoi qu'il en soit, le jeu plaira sûrement aux plus jeunes.



SHANGHAI

Shanghai est un jeu de stratégie composé de 144 tuiles de mah-jong (domino chinois très ancien), les tuiles étant entassées sur cinq étages de hauteur de façon à former une pyramide. Le but du jeu est de retirer les tuiles qui se correspondent par paires, en les faisant glisser sur les côtés, jusqu'à ce qu'il n'en reste plus. La stratégie consiste à dégager le maximum de dominos cachés en choisissant avec soin les paires (il y a 4 tuiles dans chaque séries). On peut y jouer en solitaire, à plusieurs, ou en tournoi (avec une minuterie réglée en début de partie). Shanghai est le jeu familial par excellence. Très facile à comprendre, il est accessible aux plus jeunes et son aspect stratégique accrochera les adultes. L'aspect esthétique n'a pas été oublié car les tuiles sont colorées et la pyramide a un relief incroyable.

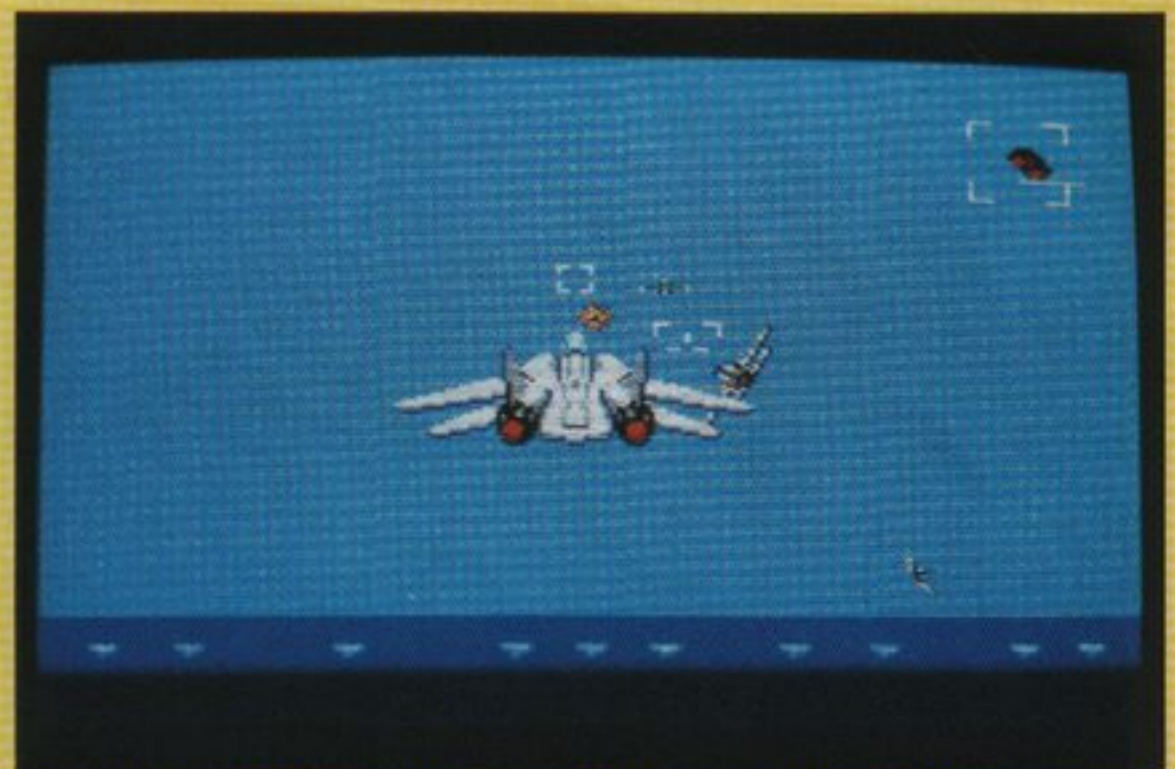


AFTERBURNER

Afterburner est un des plus beaux jeux de tir de chez Sega. Vous commencez la partie à bord d'un avion de combat F14 décollant d'un porte-avions. Pour réussir votre mission et atteindre les plans secrets de l'ennemi, vous devez vous frayer un passage parmi les vagues d'avions de chasse qui arrivent sur vous. Ils forment des combinaisons d'attaques variées et sont équipés de missiles air-air, mais vous avez de votre côté une mitrailleuse et des missiles télé-guidés pour répliquer. Votre F14 est très maniable et peut effectuer des loopings, ce qui permet parfois d'éviter certains tirs. La ligne d'horizon qui suit le mouvement de l'appareil donne une impression de vertige assez réaliste, et même si la version sur console est loin d'atteindre la perfection de l'original des salles d'arcades, on retrouve un peu des sensations qui ont fait le succès du jeu.

WORLD SOCCER

Goal! Les cinq petits bonshommes qui composent mon équipe sautent de joie, et on les comprend: ils ont marqué un but à l'Argentine! Tout ça, grâce à une suite de passes bien étudiées, de dribbles savants, et d'un shoot fantastique dans la lucarne du



WONDERBOY 3

A la fin de sa dernière aventure dans Monsterland, Tom-Tom a vaincu le dragon Meka, mais celui-ci a lancé un ultime sortilège avant de mourir, transformant notre héros en homme-lézard. Pour retrouver sa forme de petit garçon, Tom-Tom part à la recherche de la seule force capable de le sauver: la Croix de Salandre. Ainsi Wonderboy va parcourir le monde, et pour en explorer tous les recoins, il pourra se changer en souris, en piranha, en lion ou en faucon. Comme dans le précédent épisode, sa quête est parsemée d'embûches et d'énigmes à résoudre, mais il rencontrera aussi des alliés qui lui vendront un meilleur équipement ou qui l'aideront de leurs conseils. The Dragon's Trap reprend donc les éléments qui ont fait le succès de la série des Wonderboy, mais il est encore plus diversifié. Les dessins sont beaux et colorés, et des mots de passe permettent de reprendre une partie en cours.



WORLD GRAND PRIX

Si vous voulez devenir champion du monde de Formule 1, vous devez vous qualifier dans les 12 courses proposées par Sega. Chaque course gagnée rapporte de quoi améliorer sa voiture pour le prochain départ, mais remporter une victoire demande de la technique et de la concentration. Il faut observer les autres concurrents pour les doubler au bon moment, négocier les virages à la vitesse adéquate et surtout mémoriser les parcours, car le temps imparti pour chaque course est très sévère et les accidents ou les sorties de virages font prendre pas mal de retard.

Le paysage scrolle suivant votre direction, et les bruitages ainsi que l'impression de vitesse sont très réalistes. De plus, si un jour, vous vous lassez des circuits, vous avez la possibilité d'en construire d'autres. World Grand Prix est peut-être un peu moins beau qu'Out Run, mais finalement bien plus passionnant.

gardien de but argentin, complètement dans le vent. Sans rancune, le capitaine de l'équipe adverse vient me serrer la main en fin de match. Changement d'option, on passe à une série de pénaltys en gros plan. Pas de panique; j'ai une chance sur trois de l'arrêter! Maintenant je vais chercher un adversaire en chair et en os pour lui coller la pâtée. Superbe ce World Soccer, au début je l'ai trouvé un peu lent dans les déplacements, mais cela permet de bien contrôler ses joueurs. L'une des meilleures simulations sportives pour Sega Master System.



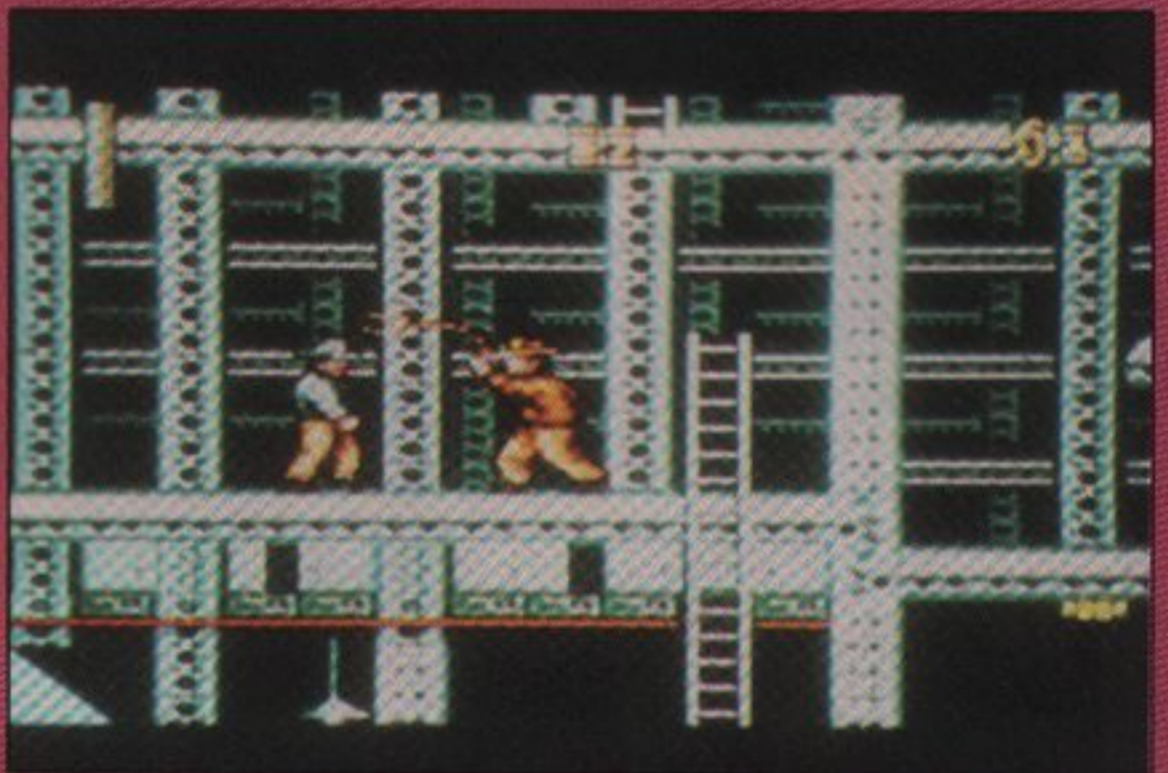
PREVIEWS SEGA MASTER SYSTEM

Parmi les jeux attendus de la Master System, il y a surtout les conversions faites par US Gold, et qui s'annoncent d'une excellente qualité pour la Master System. Ça commence avec **Indiana Jones 3**, dont le graphisme est largement au-dessus de ce que l'on voit habituellement sur la console. Le jeu se compose de cinq phases reprenant les scènes les plus marquantes du film...

L'adaptation du jeu d'arcade **Paperboy** est également une bonne surprise, le jeu étant aussi jouable que l'original, et disposant d'une réalisation de qualité.

Gauntlet, toujours d'après le jeu d'arcade, est lui carrément dément, et devrait figurer parmi les meilleurs jeux Sega Master System de tous les temps.

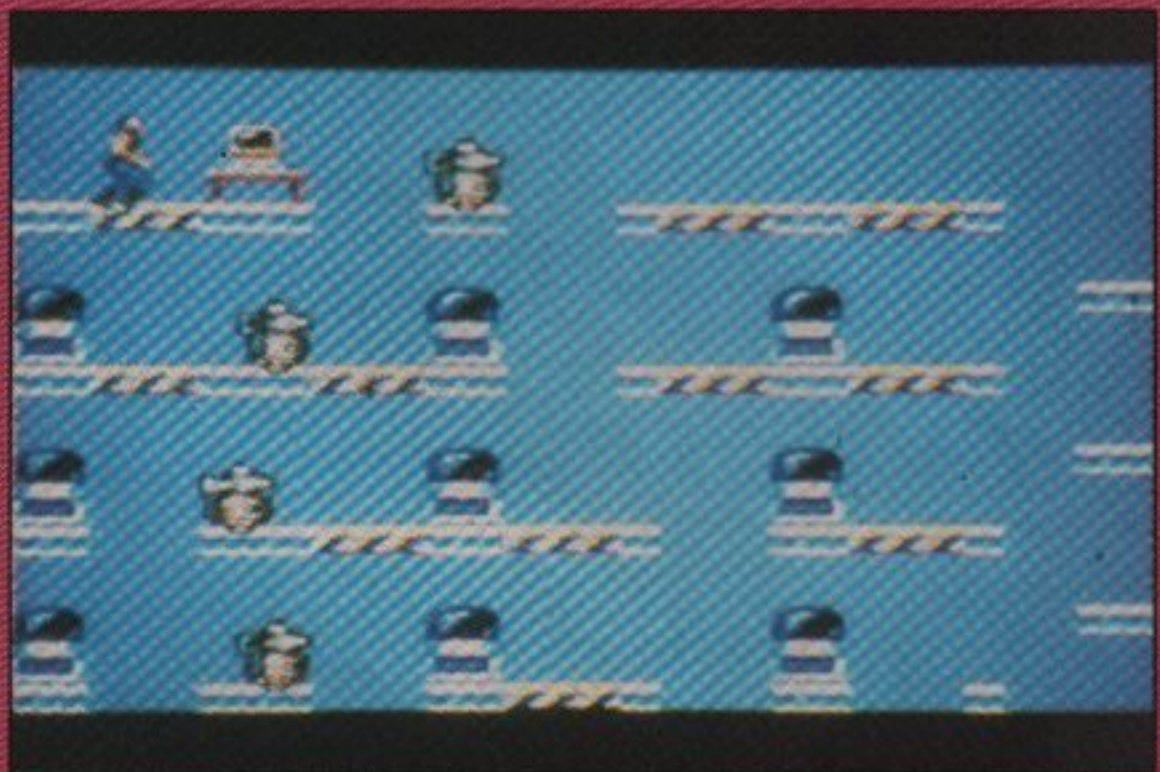
Enfin, **Impossible Mission**, même s'il est un peu moins bien fait, demeure un hit, tant le jeu est prenant.



Indiana Jones 3



Gauntlet



Impossible Mission

Paperboy

NINTENDO ENTERTAINEMENT SYSTEM

La console Nintendo, disponible en France depuis 1987, est un véritable phénomène au Japon et aux Etats-Unis, où elle domine l'ensemble du marché. Pourtant, ses capacités ne sont pas particulièrement supérieures à celles de la Sega Master System. Un microprocesseur dérivé du 6502, 2 Ko de Ram, 32 Ko de mémoire vidéo, une résolution de 256 x 240, 64 sprites affichables à l'écran et une palette réduite à 52 couleurs, voilà qui n'est pas très impressionnant. Seulement, la NES dispose d'un nombre vraiment très élevé de jeux, et surtout, la quasi-totalité d'entre eux sont d'une très bonne qualité et très jouables, ce qui n'est pas toujours le cas sur Sega Master System. Ne coûtant que 700 francs, le NES dispose également d'une gamme importante d'accessoires, comme un robot télécommandé, un pistolet optique, un tapis de gymnastique relié à la console et bien d'autres extensions à venir. A noter cependant que la console 16-bits de Nintendo, la Super Famicom, devrait apparaître sur le marché pour 91, et remplacer plus ou moins la NES dans un futur proche. Cependant, la NES demeure une valeur sûre pour les petits budgets.



CHAMPION !!!

**AVEC les SUPER TRUCS
ET STRATÉGIES POUR JEUX**

NINTENDO®



Enfin disponible en France, le livre des secrets divulgués. Les 60 jeux **NINTENDO®** les plus répandus sont ici présentés, analysés et les stratégies gagnantes dévoilées, avec les trucs, codes et mots de passe qui vous éviteront des heures de frustration !...

**Super Mario Bros.2, Legend of Zelda,
Wizards and Warriors, Megaman 2,
The Adventure of Link, etc.**

**286 pages
Prix : 125 F
(port compris)**



BON DE COMMANDE à adresser à :
EDITIONS RADIO, 189, rue St-Jacques, 75005 PARIS.

Je désire recevoir au prix indiqué ci-dessus, le
livre : SUPERTRUCS ET STRATÉGIES NINTENDO

NOM _____

ADRESSE _____

Joint Chèque postal Chèque bancaire

LA GAMEBOY, UNE QUALITE DE JEU INCOMPARABLE

NOUVEAUTES

Beach Volley (Sim.volley)	245F
Boulder Dash (Arcade)	245F
Boxing (Sim. Boxe)	195F
Burai Fighter (Arcade)	195F
Card Games (Jeux de Cartes)	195F
Cosmo Tank (Arcade)	195F
Dead Heat Scramble (Course Auto)	195F
Dextérité (Réflexion)	195F
Duck Tale (Plateforme)	245F
F1 Boy (Course Auto)	245F
F1 Race (Course Auto)	245F
Ghostbusters 2 (Arcade)	245F
Ghost'n Goblins (Arcade)	245F
Lunar Lander (Arcade Espace)	245F
Monter Track (Tout Terrain 4X4)	245F
Pipe Dream (Réflexion)	195F
Pitman (Plateforme)	195F
Pro Wrestler (Simul. Catch)	245F
Ranma 1/2 (Arcade)	195F
Saki Dai Boken (Kung fu)	245F
Skate or Die (Skateboard)	245F
Super Chinese Land (Plateforme)	195F
Volley Fire (Arcade)	195F
Zoids (Arcade)	245F

HIT PARADE

Double Dragon (Arcade)	245F
Spiderman (Arcade)	245F
Teenage Mutant Turtle Ninja (Arcade)	245F
Batman (Plateforme)	245F
Dr Mario (Nouveau Tetris)	245F
Super Marioland (Plateforme)	195F
Vampire Killer/Castle Vania	245F
Gargoyle's Quest (Plateforme)	245F
Paperboy (Arcade)	245F
Lock'n Chase (Type Pacman)	195F
Nemesis (Shoot'em up)	195F
Solar Striker (Shoot'em up)	175F
Fortress of Fear (Plateforme 3D)	245F
Alley Way (Casse Brique)	175F
Asmik World (Plateforme)	195F
Alien Heiankyo (Plateforme)	175F
Baseball (Sim. Baseball)	195F
Baseball Kids (Sim. Baseball)	175F
Blodia (Réflexion)	195F
Boxing (Sim. Boxe)	195F
Bugs Bunny (Plateforme)	195F
Flappy (Réflexion)	195F
Flipull (Ident. Plotting)	195F
Golf (Simul.golf)	195F
Hyperload Runner (Plateforme)	195F
Master Karateka (Action/Combat)	195F



SPECIAL MICROMANIA
1 AN DE GARANTIE SUR
TOUTES LES CARTOUCHES

Mickey Mouse (Plateforme)	195F
Motocross Maniacs	195F
Northstar Ken (Kung Fu)	245F
Othello (Réflexion)	195F
Penguin Land (Plateforme)	195F
Pinball Party (Flipper)	195F
Popeye (Labyrinthe)	195F
Puzzle Boy/Kwirk (Réflexion)	195F
Puzzle Road/Daedalian Opus (Puzzle)	195F
Puzznik (Réflexion)	245F
QBillon (Réflexion)	195F
Qix (Réflexion)	175F
Quarth (Arcade/Réflexion)	195F
Revenge Gator (Flipper)	245F
SD (Wargame)	195F
SD Rupan 3 (Tableau)	195F
Snoopy (Arcade)	175F
Soccerboy (Sim.Football)	195F
Sokoban/Boxxle (Réflexion)	195F
Space Invaders (Shoot'em up)	195F
Space Warrior (Tableau)	195F
Tasmania Story (Plateforme)	195F
Tennis (Sim. tennis)	175F
World Bowling (Sim.bowling)	195F

OFFRE EXCLUSIVE MICROMANIA

LA CONSOLE

+ 3 jeux 990 F
(Tétris, Double Dragon, SuperMarioland)

+ Les écouteurs stéréo + Le câble vidéo link permettant de relier 2 Gameboy entre eux



Double Dragon



Tetris



Super Marioland

Plus de 60 titres disponibles à partir de 175 F

LA CONSOLE + TETRIS 590 F

+ Les écouteurs stéréo + Le câble vidéo link permettant de relier 2 Gameboy entre eux

LA BOUTIQUE DU GAMEBOY

LIGHT BOY 275 F



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

BOITIER GAMEBOY NEXSOFT 199 F

En matière plastique rigide, pour porter en bandoulière votre gameboy, 4 jeux, le casque vidéo et le câble de liaison.

SACOCHE GAMEBOY 199 F

En tissu plastifié, pour porter à la ceinture votre gameboy, 4 jeux, le casque stéréo et le câble de liaison.



Gameboy est une marque déposée de Bandai-Nintendo

MICROMANIA publie le 1^{er} catalogue des meilleurs jeux disponibles sur Gameboy et Lynx

Catalogue gratuit dans les magasins MICROMANIA

La console ATARI LYNX + 4 jeux (Surf, BMX, Skate Board, Footbag)

1490 F

La LYNX de Atari, La 1^{re} console de jeux portable avec un écran couleur!



Hit Parade

Klax	275F
Slime World	275F
Blue Lightning	275F
Chip Challenge	275F
Electrocop	275F
Gates of Zendocon	275F
Gauntlet	275F

Autres Titres à venir:

Shangai	275F
Rampage (Larry the lab..)	275F
Xenophobe	275F
Zarlord Mercenary	275F

Red Baron	275F
Vindicators	275F
3D Barrage	275F
Road Blasters	275F
Tournament Cyberball	275F
Ninja Gaiden	275F
Chekered Flag	275F

APB	275F
Scrapyard Dog	275F
Paperboy	275F
Rygar	275F
720°	275F
NFL Superbowl foot	275F
3D Barrage,	275F

Tournament Cyberball	275F
Turbo Sub	275F
War Birds	275F
Miss Pac Man	275F
UP Shot	275F
World Cup Soccer	275F
Grid Runner	275F

All Star Basketball	275F
Pacland	275F
Pinball Shuffle	275F
STUN Runner	275F
Xybots	275F
Rolling Thunder	275F
Viking Child	275F

Venez tester les nouvelles consoles dans les magasins du Forum des Halles et des Champs Elysées

MICROMANIA FORUM DES HALLES
LE PLUS GRAND MAGASIN D'EUROPE
 spécialisé en logiciels de jeux pour micro ordinateurs et consoles de jeux

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, avenue des Champs Elysées
 Métro Georges V - RER Charles de Gaulle-Etoile
 Tél. 42.56.04.13

OUVERT 7 JOURS/7
DE 11 H A 22 H

*Sauf le dimanche : ouvert jusqu'à 20 h.



MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

LA CONSOLE SEGA MEGADRIVE

1 890 F

+ 1 Altered Beast
 + 1 Manette de jeux

Version française officielle
 garantie par le constructeur



Altered Beast

jeux fournis avec la notice en français

HIT PARADE

Alex Kidd	299F
Golden Axe	369F
Rambo 3	299F
Revenge of Shinobi	369F
Soccer	299F
Super Thunderblade	369F
Space Harrier 2	369F
Super Hang On	369F

Baseball	369F
Basketball	369F
Forgotten Worlds	369F
GhostBusters	369F
Ghoul's n' Ghosts	449F
Golf	449F
Last Battle	369F
Moonwalker	369F
Mystic Defender	369F
Thunderforce 2	369F
Truxton	369F
Zoom	299F



LA CONSOLE AMSTRAD GX 4000

990F

+ 2 MANETTES DE JEUX
 + 1 JEU GRATUIT :
 BURNING RUBBER
 (Course Auto)

Autres Titres à venir:

Shadow Warriors (Karaté)	295F
Chase HQ (Course Auto)	295F
Night Breed (Arcade)	295F
Plotting (Réflexion)	295F
Robocop 2 (Action)	295F
Navy Seals	295F
Dick Tracy	295F
Epyx World of Games	295F
Wild Streets (Kung fu)	295F
Crazy Cars II	295F
Tintin sur la Lune (Action)	295F
L'espion qui m'aimait	295F
Spiderman (Arcade)	295F
Toki (Arcade)	295F
Battle Command	295F
Plotting	295F
Pang (Arcade)	295F
Badlands (Arcade)	295F
Stunrunner (Arcade)	295F
Copter 271	295F

Les jeux disponibles

Batman (Action)	295F
Opération Thunderbolt	295F
Barbarian 2	295F
Fire and Forget 2	295F
Tennis Cup (Simulation)	295F
Klax (Réflexion)	295F
No Exit (Action)	295F
Switchblade (Plateforme)	295F



Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 92.94.36.00 / Livraison garantie par Colissimo

* Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent. (ATTENTION, depuis Paris composer le 16.92.94.36.00)

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 114 - 06560 VALBONNE

HS G4	TITRES	PRIX
	Participation aux frais de port et d'emballage (attention ! Consoles : 50 F)	+ 20 F
	Précisez Cassettes <input type="checkbox"/> Disk <input type="checkbox"/> Cartouche <input type="checkbox"/> Total à payer =	F

NOM
 ADRESSE
 Code postal Tél

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

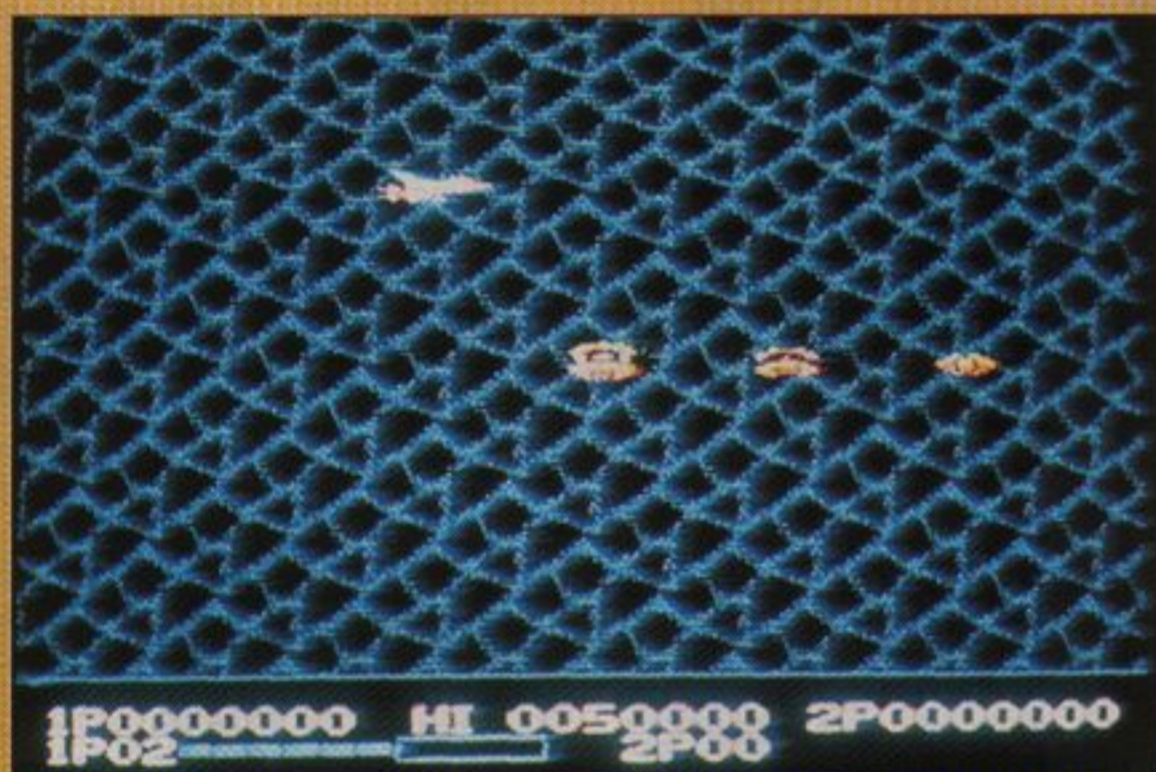
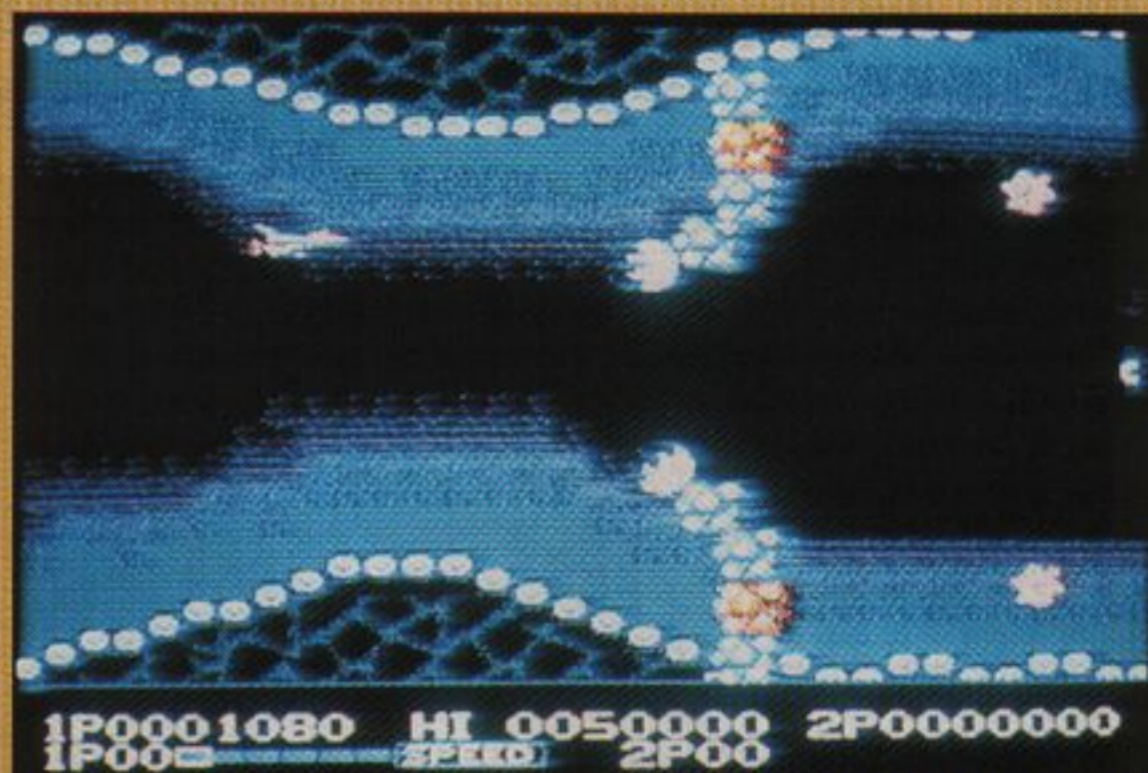
Date d'expiration — / — Signature :

- T-Shirt PLAY AGAIN
M. L. XL (entourez votre taille)
 T-Shirt HIGH SCORE
M. L. XL. (entourez votre taille)
 Montre MICROMANIA

Règlement : je joins un cheque bancaire CCP mandat-lettre je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 19 F) pour frais de remboursement - N° de Membre (facultatif) _____
 ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX : AMSTRAD 464 . AMSTRAD 6128 . SEGA . PC 1512 . ATARI-ST . AMIGA . NEC . LYNX . GAMEBOY . MEGADRIVE . GX 4000

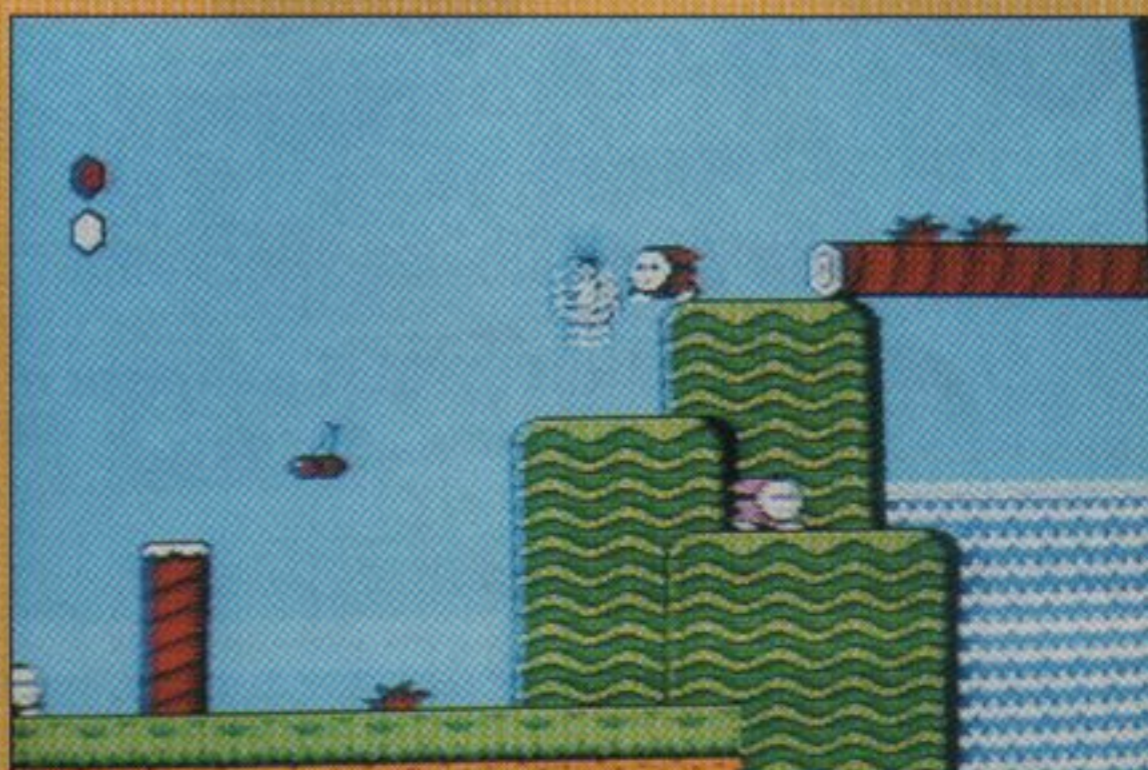
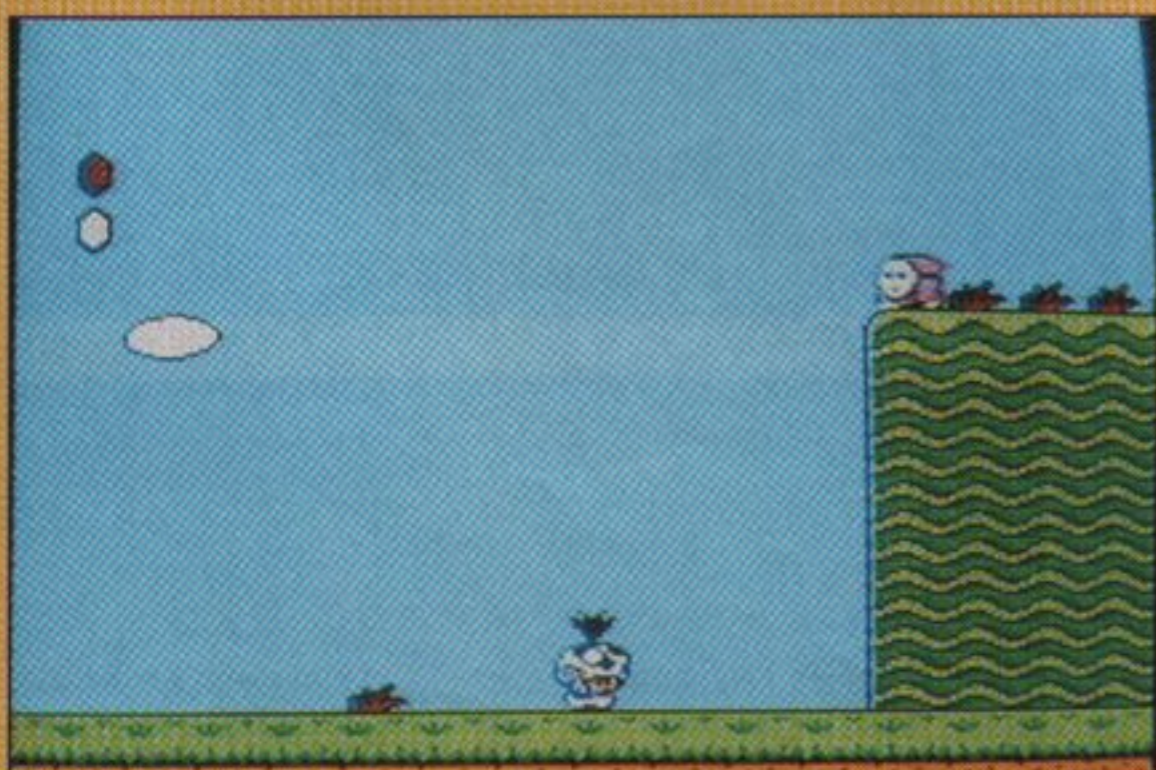
LIFE FORCE

Les fans de jeux de tirs qui connaissent Gradius par cœur vont pouvoir démontrer leurs talents dans Life Force, qui en est la suite. Le système de bonus d'armement reste inchangé: les diamants ramassés s'additionnent et donnent droit à des armes plus ou moins puissantes. Dans Life Force, on a une option de plus: "riffle", qui permet d'envoyer de gros tirs en formes d'anneaux, moins rapides que le laser, mais plus spectaculaires. Les zones à traverser sont plus difficiles que dans Gradius et se terminent chacune par un gardien très coriace. On peut jouer à deux en même temps, ou l'on peut soit concourir (auquel cas on ne va pas forcément très loin), soit s'entraider et élaborer des tactiques de destruction. C'est d'ailleurs, comme souvent, très agréable de pouvoir jouer à deux simultanément.



MARIO BROS 2

Je ne vous présenterai pas ce fameux ouvrier en salopette et casquette qui fait la gloire de Nintendo. Ses nouvelles aventures sont encore plus géniales! (Comment est-ce possible?) Tout d'abord on a le choix entre quatre personnages offrant des caractéristiques physiques différentes: force, saut, rapidité. Les décors paraissent assez dépouillés, mais ce n'est qu'une apparence, quand on sait les trésors qu'ils recellent: portes secrètes, sous-espace, et cioux pleins de bonus. Autres nouveautés: on peut sauter sur la tête des monstres et s'en servir de projectiles pour tuer d'autres ennemis. Les pièces d'or ramassées permettent, à la fin d'un niveau, d'utiliser un jackpot dont les gains sont des vies supplémentaires. L'imagination des concepteurs de Mario Bros est vraiment sans limite! Et avec Mario Bros II, ils ont atteint la perfection.



ZELDA 2

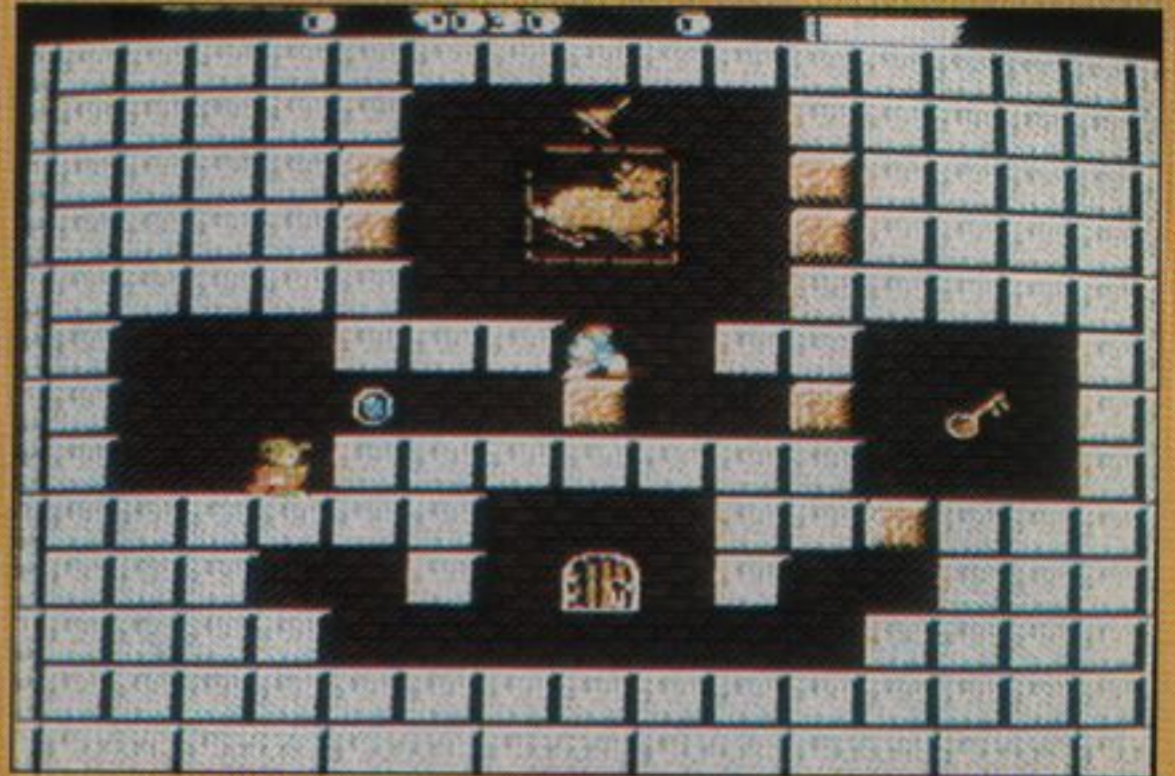
Après un combat mortel, Link réussit à vaincre Ganon, à s'emparer de la Triforce et à délivrer la princesse Zelda. Mais depuis, Zelda a été ensorcelée par un magicien, la Triforce déchue et Link doit parcourir le royaume à la recherche des six cristaux qui réanimont la Triforce et ramèneront Zelda à la vie. Cette nouvelle aventure de Link est un superbe jeu de rôle (avec



SOLOMON'S KEY

Solomon's Key est un des jeux de plates-formes les plus fantastiques que je connaisse. Cette version sur Nintendo est particulièrement souple quant au maniement, ce qui laisse au joueur la rapidité nécessaire à la réussite des tableaux. Les parties se déroulent sur un écran plein de blocs de pierres, de bonus et d'ennemis. Le but du jeu est de retrouver une clé et d'atteindre la porte qui mène au niveau suivant. Dana (le héros de l'histoire) peut créer des blocs qui lui serviront d'escaliers pour accéder à des endroits difficiles. Il peut également effacer des blocs, dont certains révèlent des trésors; ce système permet aussi à Dana de faire tomber les monstres ou de dévier leurs tirs.

L'action combinée à la stratégie confère à ce jeu un amusement et une grande durée de vie. Le score obtenu en fin de partie, tient compte de l'aptitude et de la technique, et pas uniquement des points recueillis: ça c'est du jamais vu!



armes et pouvoirs magiques, labyrinthes et niveaux d'expérience) et d'action, complexe et extrêmement riche. Les paysages sont vus de dessus dans les phases de déplacements, et vus de face dans les phases de rencontres. Dans les villages, Link peut discuter avec les habitants et visiter leurs demeures. Comme son prédécesseur, la cartouche de Zelda II possède une pile qui permet de sauver une partie en cours. Son prix plus élevé que les autres logiciels Nintendo est justifié par la grandeur du jeu et la beauté de son packaging.



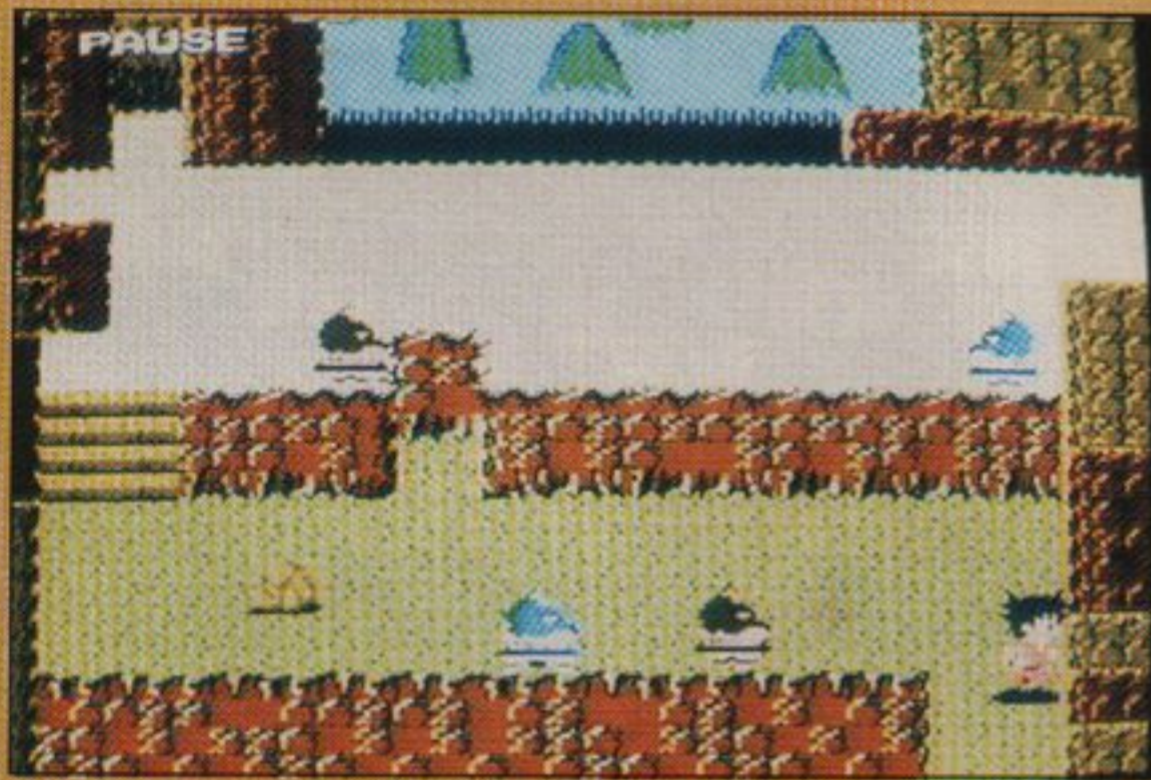
COBRA TRIANGLE

Comme dirait quelqu'un que je connais bien: "Ce triangle-là est presque-aussi-pire que celui des Bermudes!" Cobra Triangle, c'est du sport et de l'action: il y a vingt-cinq étapes à franchir en conduisant un hors-bord, parmi les remous, les monstres marins et les bateaux ennemis. En fait, il y a sept challenges, en dehors des tableaux bonus, qui reviennent avec des niveaux de difficulté grandissants: sprint vers la ligne d'arrivée, opération de déminage, combat contre un monstre, sauvegarde des baigneurs, descente des rapides, course d'obstacles et concours de tir sur cibles. A chaque section, il vous est alloué un niveau d'énergie qui décroît en cas de chocs. En cours de jeu vous ramasserez des nacelles contenant de l'énergie, des missiles, des boucliers, etc. Les parties sont variées et ont toutes de l'intérêt. Les courses sont dans le genre de RC Pro Am, un autre très bon jeu Nintendo.



DRAGONBALL

Sangoku et Bulma partent à la recherche des sept balles du dragon. Au cours de leur périple, ils rencontreront Goret et Yamsha, mais une mystérieuse armée tente de faire échouer leur mission. Durant son voyage, Sangoku doit trouver de quoi s'alimenter et récupérer des armes. Ces éléments sont parfois aux mains de l'ennemi, ou cachés dans des endroits secrets. Dans certaines cavernes repose un vieil ermite qui donne de précieux conseils (en français!) sur la façon d'obtenir les balles de cristal. Il ne faut pas non plus négliger les dialogues contenus dans des bulles, entre Sangoku et ses amis, car ils fournissent également de précieux indices. Dans la lignée des "Zelda", Dragonball est nettement plus passionnant que le dessin animé japonais dont il est tiré.



DOUBLE DRIBBLE

Vous voici engagé à 5 contre 5 dans un tournoi de basket. Vos adversaires (dirigés par l'ordinateur) sont les prestigieuses équipes de Los Angeles, Boston, Chicago ou New York, ou plus simplement un autre joueur aussi chevronné que vous. Que la partie se joue à 1 ou 2 joueurs, le gagnant est celui qui a remporté le plus de points quand la sonnerie finale retentit. Vous pouvez choisir la longueur des périodes (5, 10, 20 ou 30 mn) et le niveau de difficulté (de 1 à 3). Les commandes de la manette varient selon que votre jeu est offensif ou défensif, et il faut faire attention car les fautes et les violations sont prises en compte.

Comme la plupart des simulations sportives, il est plus amusant de jouer à deux, surtout une fois que l'on a bien maîtrisé les mouvements des joueurs. Les gros plans sur les smashes et les quelques sons digitalisés apportent de l'ambiance à ce très bon jeu de basket.



SUPERTRUCS ET STRATÉGIES NINTENDO!

Ce premier volume d'une série qui en comprendra trois vient de sortir aux Editions Radio, et comporte les descriptifs complets de 60 jeux Nintendo, il vous donne de nombreux trucs, mots de passes, plans pour aller vraiment au bout de vos jeux préférés. Parmi les jeux proposés, on trouve Double Dragon 2, Robocop, Bionic Commando, Super Mario Bros 1 et 2, Legend Of Zelda, Zelda 2 et bien d'autres encore. Bref, ce petit livre qui ne coûte que 115 F est l'indispensable compagnon des joueurs. Les volumes 2 et 3 sortiront en février et septembre 91...

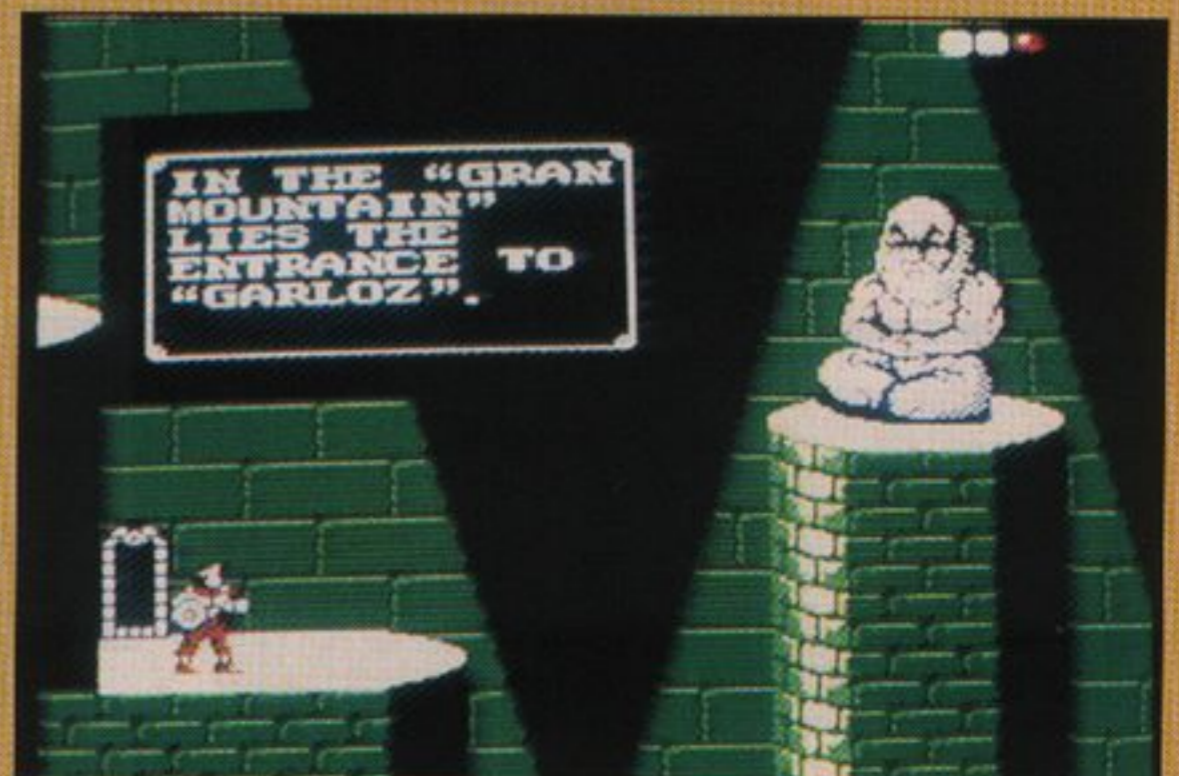
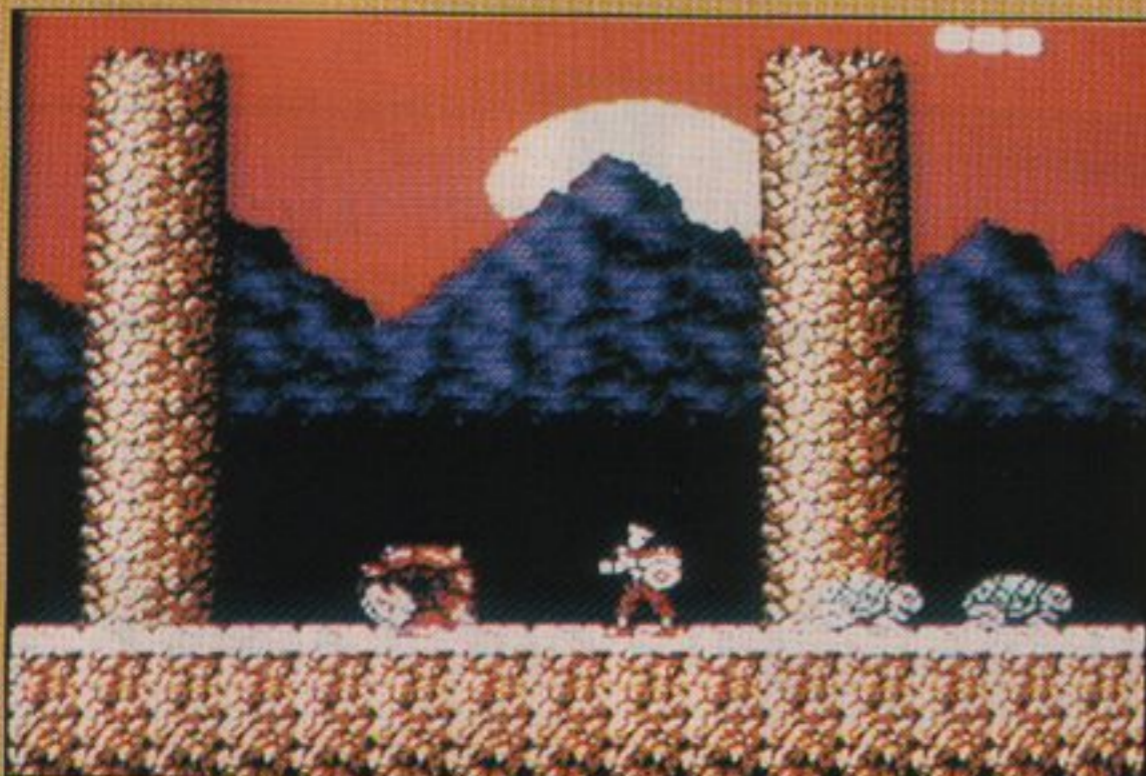
SECTION Z

A bord de votre vaisseau spatial, le Captain Commando, vous devez manoeuvrer avec précaution et pénétrer les défenses des soldats de l'espace de Balangool. De la Section A à la Section Z où demeure l'ennemi suprême, L-Brain, vous traversez des zones infestées d'ennemis jusqu'aux générateurs d'énergie qui vous propulseront à la Section suivante. Au fur et à mesure que vous progressez, augmentez vos munitions et vos réserves d'énergie. Au départ, votre puissance est de 20/20, mais chaque "pruneau" encaissé la fait régresser. Par contre si vous touchez directement un adversaire vous perdez une de vos trois vies. Section Z est un très beau jeu de tir horizontal, moins difficile que "Life Force".



RYGAR

La légende raconte que "lorsque le pays d'Argool aura été envahi par les Esprits du Mal, un guerrier courageux se lèvera parmi les morts pour porter secours au peuple persécuté". Ce héros est Rygar. Il est fort, agile à l'escalade et, armé du diskarmer, il ne craint personne. En outre, des personnages légendaires lui remettront un grappin, une poulie, une arbalète, et des objets magiques pour l'aider à traverser les montagnes et les fleuves, et vaincre les monstres qu'il rencontrera. Comme sa quête est longue et périlleuse, Rygar peut être ressuscité lorsqu'il est tué. Rygar est un grand jeu, mi-rôle, mi-action, qui est accessible à tous et vous entraînera rapidement dans un univers riche et passionnant.



L'AMSTRAD GX4000

Après le succès de sa gamme micro-ordinateur 8 bits, puis le déclin de ceux-ci, Amstrad s'attaque au marché des consoles avec la GX 4000. Cette machine, disponible pour 900 francs, est destinée à concurrencer la Sega Master System, la Famicom de Nintendo et la 7800 d'Atari. De toute façon, avec ses capacités, il ne peut en être autrement, la Nec ou de la Megadrive jouant dans la cour des grands.

Architecturée autour d'un microprocesseur Z80 (un 8 bits) cadencé à 4 MHz, la GX 4000 possède 64 Ko de mémoire, elle est capable d'afficher 32 couleurs parmi une palette de 4096. Les résolutions graphiques restent similaires à celles des CPC, la meilleure étant de 600 x 200. En revanche, la GX 4000 est dotée d'un scrolling en hard et le son est en stéréo.

Elle est livrée avec deux joypads, ressemblant fortement à ceux des consoles japonaises et accepte les joysticks analogiques. Il s'agit en fait d'un appel du pied aux possesseurs de PC et compatibles.

Les premiers logiciels disponibles pour cette machine n'exploitent pas encore réellement les améliorations apportées par Amstrad, même si certains jeux sont déjà excellents (Great Courts par exemple), et il va falloir attendre un petit moment avant de bénéficier d'un jeu spécialement développé pour la GX 4000. D'ici la fin de l'année, cette machine devrait compter une vingtaine de titres, voire plus, les premiers étant testés dans ce guide.

Quel avenir peut-on envisager pour cette machine? A court terme, ses ventes devraient décoller, mais qu'en adviendra-t-il dans le futur? Je vous rappelle qu'hormis la France le meilleur marché pour Amstrad, et l'Angleterre, cette firme est inexistante, ou presque, commercialement parlant dans le reste du monde. Elle n'a jamais réussi à percer internationalement. On peut donc être inquiet pour la GX 4000 et sa diffusion européenne (et encore) comparée aux politiques mondiales de Sega et Nintendo. De plus, son prix est tout de même plus élevé que ses concurrentes. Il s'agit sans aucun doute du plus gros (peut-être trop gros) pari d'Amstrad!



A GENEVE

LE SPECIALISTE DU LOGICIEL DE JEUX

**PIXEL
SOFTWARE**

Brico Loisirs Meyrin
7 Riantbosson
1217 MEYRIN-GENEVE
TEL (022) 785 03 13

TOUTES LES DERNIERES NOUVEAUTES-REPRISE DES CARTOUCHES-SERVICE NEWS
(022)785.03.10

SEGAMEGADRIVE: AVEC 1 JEUX : 399 FRS

40 JEUX DISPONIBLES DE 69 A 99 FRS

NEC PC ENGINE : AVEC 2 JEUX : 399 FRS

70 JEUX DISPONIBLES DE 59 A 99 FRS

NEO GEO SNK: 799 FRS

6 JEUX DISPONIBLES
LOCATION DES JEUX

GAME BOY : AVEC 1 JEUX : 179 FRS

50 JEUX DISPONIBLES A 49 FRS

SEGAMASTERSYSTEM - LYNX -AMIGA -ATARI ST - IBM PC - C64

VENTE PAR CORRESPONDANCE UNIQUEMENT EN SUISSE

TESTS GX4000

KLAX

Jeu de réflexion, Klax débarque sur la GX 400 avec bonheur. Le principe du jeu est très simple, réussir à aligner trois pions de même couleur, verticalement, horizontalement ou diagonalement. Attention cependant, dans les niveaux supérieurs, vous serez amené à réaliser d'autres figures comme des "x" de couleur par exemple. Les pièces arrivent du fond de l'écran une par une, et de plus en plus vite suivant le niveau, et vous les réceptionnez au moyen d'une raquette, pour ensuite les agencer à votre guise dans le panier prévu à cet effet. La réalisation de Klax est superbe, même si les graphismes peuvent paraître un peu fouillis. Le jeu reste très jouable et devrait passionner tous les joueurs!

7/10



FIRE & FORGET II

Cette suite, sortie également sur micros, rattrappe bon nombre des erreurs et des imperfections du premier épisode. Une bande de terroristes met à genou la Terre entière en brandissant le spectre d'une menace nucléaire. Dans un dernier espoir, un véhicule superéquipé (mi voiture, mi avion) vous est confié dans le but de détruire cette bande et leur chef. Dans le cas d'un échec, les dirigeants seraient obligés de négocier, éventualité qu'ils redoutent par-dessus tout. C'est donc à vous de jouer!

La réalisation de Fire & Forget II sur la GX 4000 montre clairement les nouvelles améliorations de la gamme plus. Le dégradé du ciel comptant près de 60 couleurs en est la preuve éclatante. Mais tout n'est quand même pas du premier cru, et quelques aspects du logiciel pèchent un peu. Notamment la rapidité du scrolling de la route qui rame légèrement (l'impression de vitesse n'est pas très intense). En revanche le maniement du véhicule est rapide et précis, et la musique est de bonne qualité. En résumé, un soft soigné. Nul doute que l'équipe Titus est sur la bonne route!

SWITCHBLADE

La Bête, après plusieurs milliers d'années, vient de se réveiller, ramenant avec elle le chaos. Malheureusement la seule épée capable de vaincre la Bête s'est brisée en de multiples morceaux. Votre objectif est donc de retrouver les fragments de cette épée et d'affronter le démon. Pour cela, vous devez traverser de nombreux niveaux et combattre de non moins nombreuses créatures du mal. Pour vous défendre, vous disposez dans un premier temps de vos poings et de vos pieds (n'êtes-vous pas un maître en arts martiaux?) puis au cours du jeu, vous trouverez des bonus de force et des armes.

Dans la plus pure lignée de Rick Dangerous, Switchblade est un jeu passionnant! Heureusement, car la réalisation de ce jeu n'est vraiment pas à la hauteur de cette machine (les graphismes sont assez fouillis et le choix des couleurs est inapproprié). Que voulez-vous, certains éditeurs, en voulant être parmi les premiers sur GX 4000, ne font aucun effort de développement, et transfèrent tout simplement le jeu. Ce n'est sûrement pas la bonne méthode!



BATMAN

Sincèrement, c'est le sentiment de déception qui prévaut en visionnant Batman sur GX 4000. Si le jeu n'a pas changé, et reste à la base un des meilleurs jeux d'action jamais édités, on ne peut s'empêcher de regretter un mauvais choix dans les couleurs et un manque de finition des graphismes. Cependant, cette adaptation a le mérite d'être la première dans sa catégorie, et ouvre la voie à des réalisations futures (sans doute de la même firme d'ailleurs). Sans doute ce logiciel a-t-il été trop vite porté sur GX 4000, sans prendre le soin de retravailler tout ce qui aurait dû l'être.

6/10

TESTS GX4000

GREAT COURTS

Voici le premier tennis disponible pour GX4000, le second étant Tennis Cup 2. Décidément la console Amstrad peut se targuer de posséder les deux meilleurs logiciels du genre. En effet, difficile de départager Tennis Cup II et Great Courts. Ce dernier a tout de même l'avantage d'être jouable plus rapidement! Sinon toutes les options des versions micros se retrouvent sur la version GX4000 de ce jeu, et la réalisation est excellente: une animation des joueurs et de la balle sans faille, des graphismes très soignés pour la 4000 et des bruitages corrects. La question qui se pose est la suivante: après avoir adapté Great Courts, verra-t-on la sortie sur cette console de Great Courts II, en préparation actuellement sur micros? En attendant, vous pouvez acheter Great Courts sans problème, vous ne serez pas déçu!

9/10



OPERATION THUNDERBOLT

Curieusement, Ocean commence par commercialiser Operation Thunderbolt avant Operation Wolf. Quoi qu'il en soit, cette version n'est franchement pas la plus réussie. Si votre mission consiste toujours à atteindre un avion de ligne contenant des otages, de les délivrer, et de mettre hors d'état de nuire les terroristes, la réalisation technique n'est pas au rendez-vous. Les graphismes sont très fouillis, les couleurs fades, et le déplacement de votre viseur extrêmement lent! De plus, la difficulté immédiate rebutera plus d'un joueur. Le seul avantage d'Operation Thunderbolt, c'est d'être le premier du genre sur GX 4000, mais c'est tout!

5/10

L'EVENEMENT COMBAT DE LA RENTREE



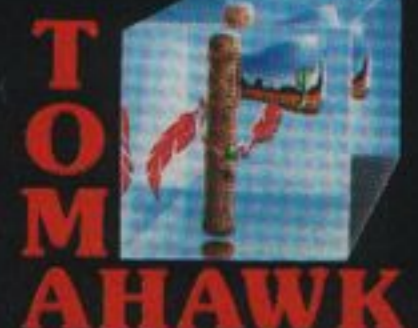
- Un jeu de combat acharné où se mêlent tactique, humour, action...
- Une méthode d'animation inédite grâce à AHWCA : Articulated Human with Calculated Animation,
 - Jockers permettant de se transformer en monstre,
 - Réglage par le joueur des paramètres de combat (puissance des coups, résistance physique, difficulté des coups, etc.),
 - Sauvegarde des scores,
 - Possibilité de duel à 2 joueurs.

Disponible en septembre.

COMPATIBLE PC - ATARI ST/STE - AMIGA - CONSOLE AMSTRAD

Vous pouvez obtenir nos catalogues sur simple demande en écrivant à :

CVS
Parc tertiaire de Meudon - Immeuble Le Galilée
5/7 rue Jeanne Braconnier
92366 MEUDON LA FORÊT CEDEX



NO EXIT

Décidément très productif sur la console Amstrad, les sociétés françaises sont également sur le devant de la scène au niveau de la qualité technique de leurs produits. No Exit ne déroge pas à la règle, en proposant un pur jeu de combats, dans lequel le joueur affrontera, lors de six niveaux, des adversaires de plus en plus coriaces. Il a néanmoins la possibilité de se transformer en monstre par trois fois dans le jeu, et ainsi d'être plus puissant. A noter que la gestion de l'énergie du joueur est pour une fois assez intelligente, puisque cette dernière baisse lorsque vous recevez un coup bien sûr, mais également lorsque vous assenez des coups dans le vide. Pour récupérer sa vitalité, il existe deux solutions: faire quelques mouvements d'étirements ou bien toucher votre adversaire. Bénéficiant de bons graphismes, d'une animation ultra-rapide (peut-être trop?) des personnages, et utilisant la stéréo du moniteur (le bruit des coups se trouve à droite ou à gauche, en fonction de l'emplacement des concurrents), No Exit plaira à tous les amateurs de castagne!



7/10



8/10

BURNIN' RUBBER

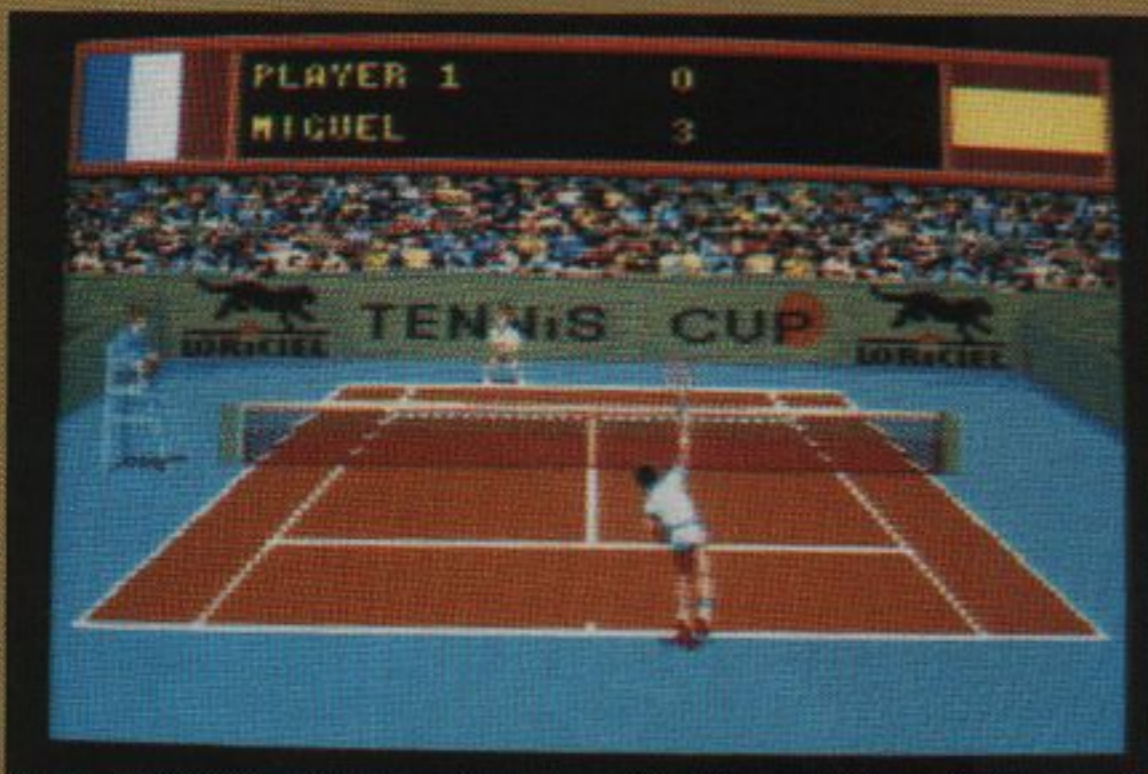
Quelque soit la machine, les grands classiques sont toujours au rendez-vous et les courses de voiture font bien partie de ceux-là. A peine la GX 4000 en vente que l'on peut déjà trouver deux jeux de voitures. La lutte va être rude avec Fire & Forget II, même si Burnin' Rubber possède l'avantage certain d'être fourni avec la console. Le principe du jeu est simple: rallier deux points de la carte en un temps donné. Tant que vous y parvenez, vous continuez sinon c'est la fin.

La réalisation de Burnin' Rubber s'avère excellente! En effet, les graphismes ont bénéficié d'une attention toute particulière (la voiture est superbe) et la jouabilité est excellente. Comme Fire & Forget II, on peut remarquer le même petit défaut au niveau du scrolling de la route qui est un peu lent. En bref, une bonne surprise pour un jeu livré avec la boîte!

BARBARIAN 2

Titre fort en Angleterre, Barbarian II a été rapidement, dans tous les sens du terme, adapté pour la GX 4000. Ce jeu d'aventure/arcade vous propose de jouer le rôle d'un valeureux guerrier armé d'une hache ou de la princesse Mariana, libre depuis le premier épisode, armée d'une épée. Votre objectif est de retrouver le sorcier Drax et de l'éliminer. Avant de parvenir à ce sinistre individu, vous devrez affronter toutes sortes de dangers: des monstres tous plus bizarres les uns que les autres et bien décidés à vous arrêter, mais aussi des obstacles naturels... Le jeu très plaisant sur micro le reste sur GX 4000, mais on peut tout de même regretter que cette adaptation soit un transfert pur et simple plutôt qu'un véritable conversion. Les graphismes sont corrects, sans plus, et les bruitages assez moyens. En revanche, l'animation du personnages comme celle des monstre est excellente. En résumé et compte tenu des logiciels disponibles actuellement sur GX 4000, Barbarian est un bon jeu.

6/10



TENNIS CUP 2

Très proche de la version ST, Tennis Cup II corrige cependant les quelques défauts inhérent à cette dernière. Je veux bien sûr parler des deux écrans simultanés gênant la lisibilité du jeu. Dans cette version, le joueur peut choisir un seul écran et visualiser ainsi le terrain en entier. A part cela, on retrouve toutes les options présentes dans les versions Amiga et ST, et le jeu demande toujours une petite période d'adaptation pour maîtriser parfaitement les différents coups du tennis. Graphiquement au point, avec une bonne animation et de bons bruitages, Tennis Cup 2 fait partie des jeux de sports de la GX4000 avec lesquels il faudra compter.

9/10

PRO TENNIS TOUR

Blue Byte

POUR VOTRE CONSOLE
AMSTRAD LE SUPERBE JEU
GREAT COURTS EST DEvenu
PRO TENNIS TOUR
QU'ATTENDEZ VOUS POUR
L'ESSAYER !

THE ULTIMATE TENNIS SIMULATION



CONSOLE AMSTRAD

UBI SOFT

Entertainment Software

GREAT COURTS toujours Disponible sur
AMIGA C64 D
ATARI ST K7
IBM CPC D
K7

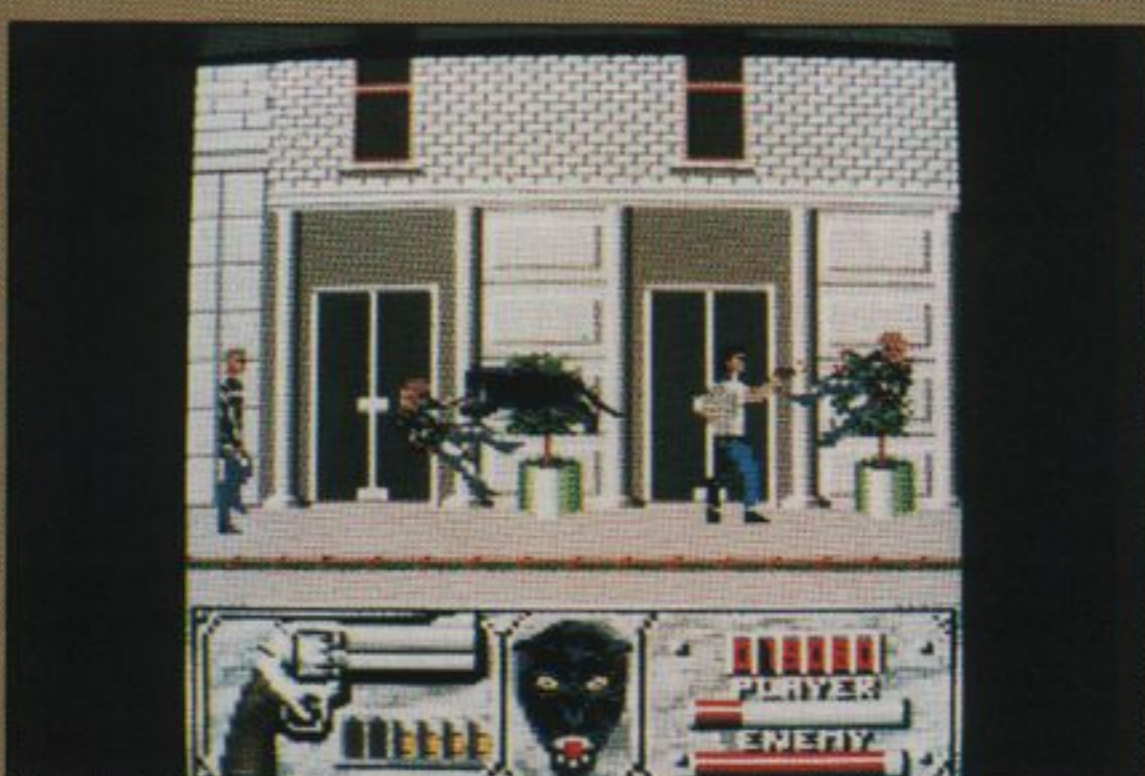
DISPONIBLE DANS LES FNAC ET DANS LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

PREVIEWS GX4000

Nombreux sont les jeux prévus pour la nouvelle console Amstrad, mais qu'il peut être difficile d'y jeter un coup d'oeil. Voici cependant une liste assez complète des programmes à venir...

Chez Titus, il faudra compter sur **Crazy Cars 2**, dont la version console est vraiment de très bonne qualité, mais aussi sur **Wild Streets**, beat'em'up original qui ravira tous les fans de jeux de combat. Plus dans le genre Robocop, **Dick Tracy** devrait également être prochainement disponible. Loriciel prépare un jeu exclusivement pour la console Amstrad, nommé **Copter 271**, mais qu'il est hélas impossible de voir pour le moment. Chez Infogrames, c'est **Tintin Sur La Lune** qui devrait faire prochainement son apparition et chez Epyx, **World Of Sports**, un jeu regroupant les meilleures épreuves de leurs série Games.

Enfin, Ocean annonce bien des titres, comme **Robocop 2**, que nous avons pu voir et qui paraît très réussi, ou encore **Navy Seals**, toujours dans le domaine des jeux d'action.



LA COREGRAFX

Disponible depuis le premier trimestre 1990 en France, date depuis laquelle Sodipeng importe cette console conçue par Nec, la CoreGrafx console 8-bits surpasse ses consoeurs, que ce soit la Sega Master System, la Nintendo Entertainment System ou la GX 4000. Jusqu'à l'arrivée de la Sega Megadrive, la Nec Coregrafx était la console la plus performante du marché. Elle est équipée d'un microprocesseur 65C02 cadencé à 7,2 MHz, de 8 Ko de mémoire vive mais de 64 Ko de mémoire vidéo. Sa résolution de 256 x 216, avec 256 couleurs affichables sur une palette de 512, lui permet de s'approcher de la Megadrive en matière de graphisme, comme on peut le remarquer sur les jeux les plus récents. Le son stéréo, sur 6 voies et 8 octaves, est de bonne qualité.

La force de la Coregrafx, en dehors de son prix de 1290 francs, est de disposer d'une ludothèque de jeux très importante. La Coregrafx est en effet la console la plus alimentée en nouveautés, ce qui est appréciable, d'autant plus que les jeux s'appliquent à des domaines vraiment variés. Pour les familles nombreuses, elle possède également le point fort de permettre à cinq joueurs de participer en même temps à certains jeux. Enfin, c'est aujourd'hui la seule console à disposer d'une interface CD-Rom, et du plus grand nombre de jeux existant sur ce format.

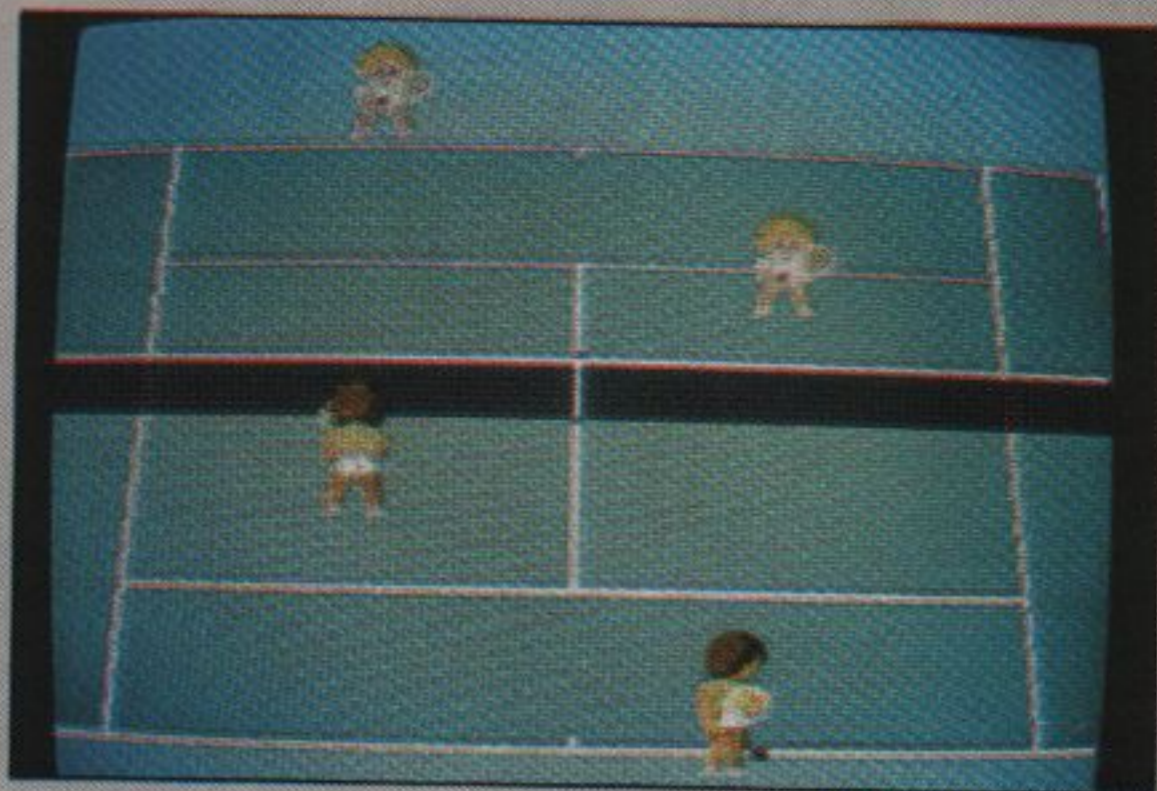
Bien que d'une technologie 8-bits, la Coregrafx, par ses capacités de qualité, est la console s'approchant le plus de la Megadrive. Pour les budgets ne permettant pas l'achat de la console Sega, c'est donc l'alternative la plus intéressante, l'intérêt des jeux Coregrafx étant aussi élevé que ceux de la Megadrive.



WORLD COURT TENNIS

World Court Tennis est, à mon avis, LE jeu de référence sur consoles. Le graphisme typiquement japonais, et donc un peu "niais", ne dérange en rien, et quand l'on joue à ce jeu, au bout de quelques instants plus rien ne compte, excepté l'intérêt. Et l'intérêt est immense.

Mais commençons par le début. Vous avez là deux jeux en un. Un jeu d'aventure dans lequel vous devrez affronter des gens au tennis et le tennis lui-même. Le jeu d'aventure n'est pas très amusant, et comme il est complètement en japonais, il est pratiquement injouable, vous y achetez des choses sans savoir ce que c'est. Mais le tennis, lui, est grandiose. Vous avez la possibilité de jouer seul, à deux dans un match simple, en double contre la console ou encore à quatre. Tous les coups sont permis depuis les smatches aux lobs, en passant par les amortis. Vous pouvez choisir entre un grand nombre d'hommes ou de femmes, ces dernières étant moins rapides. Vous pouvez diriger vos coups et ainsi prendre l'adversaire à contre-pied. Entre nous, le détail a même été poussé, au point que l'on peut apercevoir la petite culotte des joueuses de tennis. SUPER!!



FINAL ZONE 2

Encore un jeu dans lequel on vous fait croire que vous êtes Rambo. Je vous fais grâce de l'intro qui vous explique dans quels sales draps vous vous êtes fourrés votre équipe et vous. Cette intro étant complètement en japonais, le personnage a beau vous parler, vous ne comprendrez pas grand-chose. Le jeu en lui-même ressemble à ceux du même genre sauf que... Vous possédez deux armes différentes, et vous pouvez vous cacher derrière des décors pour mieux atteindre vos ennemis. Durant un moment, il y aura même une scène où vous piloterez un hélicoptère un peu comme dans Tiger Heli, et vous devrez descendre d'autres hélicos ou bateaux.

Par moments, vous aurez des bonus qui, suivant le cas, vous permettront de vous soigner, de récupérer des projectiles pour votre lance-missiles, ou encore d'autres vous permettant de gagner de la puissance. Vous aurez aussi parfois des chars à descendre. Le jeu n'est pas facile et les décors sont très variés. Un jeu très prenant, mais malheureusement, vous ne pouvez pas sauvegarder. Remarquez, vous pouvez continuer le jeu indéfiniment.

WONDERBOY 3

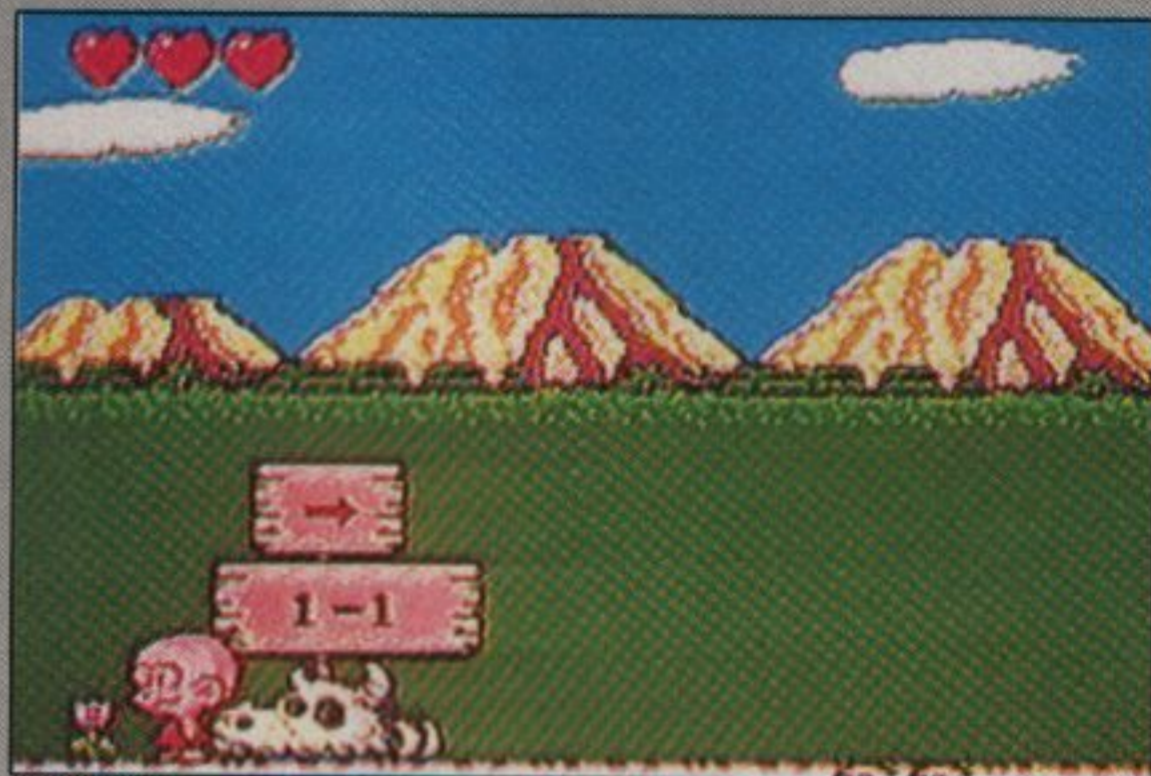
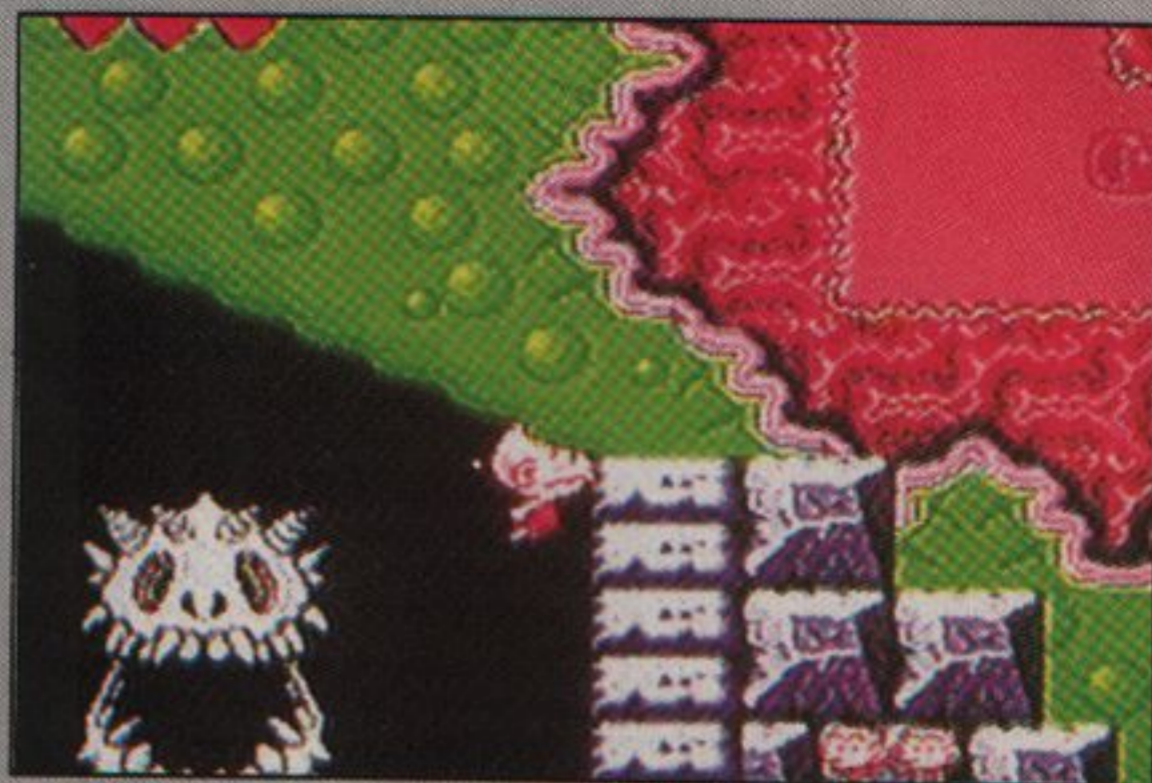
Ce troisième volet de la saga du petit héros n'a rien à voir avec le jeu que nous connaissons. En effet, ici, vous êtes à cheval sur un oiseau, et vous devez tirer sur les animaux qui arrivent sur vous. Le dernier d'une vague laisse un bonus qui vous permet de...



PC KID

Encore un "Cute Game", jeu de plateaux aux personnages grotesques. Ici, vous incarnez un bébé homme de Néanderthal, et vous devez traverser un monde préhistorique composé de nombreux niveaux assez variés. Le pauvre bébé n'a aucune arme, et son seul moyen d'attaque est donc de donner des coups de tête aux monstres et ennemis qu'il rencontre, parmi lesquels on trouve des ptérodactyles, hérissons, grenouilles, singes, poissons et bien d'autres bestioles encore. Jeu délirant et drôle, surtout au niveau des décors et des mouvements du personnage, qui fait des pirouettes pour donner des coups de tête plus puissants, qui devient tout rouge lorsqu'il boit des potions d'invincibilité, qui grimpe aux arbres par la force de ses dents, rentre dans la gueule d'un dinosaure afin d'en explorer l'intérieur, et j'en oublie.

Très jouable, très long, PC Kid est l'un des jeux qui réjouira petits et grands pendant un bon moment!



changer de type d'arme. A la fin de chaque niveau, vous devez tuer le monstre final et ce n'est pas toujours évident. Je pense que vous découvrirez le code dans nos pages de Trucs et Astuces, et même avec l'aide de ce code qui vous rend immortel, vous mettrez au moins une heure pour finir ce jeu. Comme il se doit avec les jeux sur CD-ROM, la bande son est de qualité et les musiques très belles accompagnent bien le jeu. Il y en a même une qui vous ferait rêver que vous êtes allongé sur une plage sous les palmiers.



SPLATTERHOUSE

Ce jeu est tout ce qu'il y a de plus macabre. Le sang gicle de partout et les effets sont superbes. Vous dirigez un personnage qui ressemble à Jason le héros de Vendredi 13, avec le même masque sur le visage. Vous affrontez toutes sortes de monstres dégoulinants et autres loups, à l'aide de vos poings. De temps à autre, vous trouverez des armes et des projectiles pour vous aider à vous débarrasser de vos ennemis. Ainsi, vous pourrez leur tirer dessus à l'aide d'un fusil à pompe ou encore leur lancer des cailloux. A chaque fin de niveau, vous devrez affronter un monstre à différent. Tantôt un géant auquel on a greffé des tronçonneuses en guise de bras, tantôt une maison hantée ou encore des mains géantes qui, une fois qu'elles vous tiennent, vous écrasent comme une crêpe. Le jeu est vraiment très intéressant, et je vous dirais même qu'il était en rupture de stock il y a quelque temps. C'est dire son succès.



FORMATION SOCCER

Ce football est tellement réussi qu'il est souvent difficile de le trouver en vente! Il faut dire que Formation Soccer est le seul football disponible sur PC Engine.

Pour commencer, les possibilités de jeux sont nombreuses, puisqu'il est possible de jouer seul contre l'ordinateur, un contre un, deux contre l'ordinateur et même deux contre deux! Une fois ceci sélectionné, à vous de choisir le pays que vous désirez représenter, et enfin, si vous désirez faire un match amical ou une coupe du monde. Reste à déterminer la durée de chaque mi-temps, et le jeu va enfin pouvoir commencer.

Côté maniement, Formation Soccer est particulièrement pratique, en partie grâce aux nombreux boutons utilisables des manettes Nec. Ainsi, lorsque vous êtes en possession du ballon, Run vous permet de sélectionner le joueur à qui vous désirez faire une passe, le bouton 2 exécutant alors la passe, le bouton 1 servant à tirer. Au moment du tir, une pression sur le joystick dans un sens ou dans un autre permet même d'adjoindre un effet d'enfer au shoot. Notez également que selon la position du joueur par rapport au ballon lors du tir, vous ferez parfois des tirs retournés et autres acrobaties!

Lorsque vous n'avez pas le ballon, les boutons servent à intercepter le ballon, de la poitrine ou en tacklant son possesseur.

Dès qu'un joueur adverse s'approche de vos cages, vous dirigez le gardien de but. Attention, son maniement n'est pas des plus évidents, mais il existe heureusement une option pour les débutants, qui permet de faire garer le gardien automatiquement. Cependant, si cette option s'avère pratique au début, il faudra un jour ou l'autre vous y mettre, le gardien automatique n'arrêtant pas les tirs très bien exécutés.

Côté règles, tout y est, y compris les pénaltys, qui sont présentés en 3D! Très jouable, complet et bien réalisé, Formation Soccer est un Must pour la console Core-Grafx, et vous fera passer des soirées inoubliables dès que vous y jouerez à plusieurs!



LEGENDARY AXE

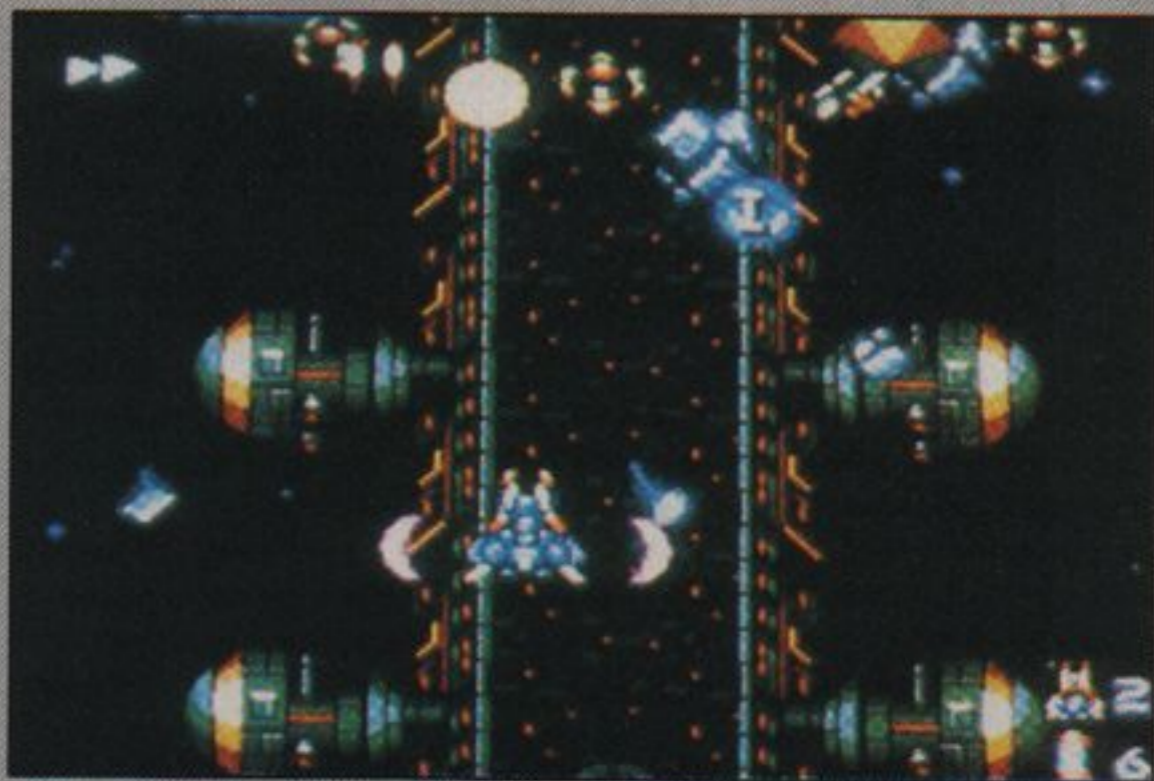
Voici un jeu dans le genre de Shadow Of The Beast, dans lequel vous incarnez un barbare armé d'une hache, et devant affronter de nombreux ennemis et monstres à travers des niveaux variés, tout aussi bien en décors qu'en pièges. Rien de bien original en soi, mais une réalisation de qualité et un jeu très prenant font de Legendary Axe un must du genre. Les amateurs apprécieront les gros monstres qui peuplent les niveaux, comme ces araignées dont il faut couper les pattes une à une afin de pouvoir achever la bestiole. A noter que ce jeu a été nommé Jeu de l'Année 89 aux Etats-Unis.



SON SON 2

Voici un jeu bien sympathique, parmi les plus réussis des jeux de plateaux pour Core-Grafx; il faut dire que c'est une réalisation du géant japonais Capcom, ce qui y est certainement pour quelque chose!

Jeu d'arcade datant d'avant Black Tiger, Son Son 2 se déroule dans un monde bien étrange, où vous dirigez un personnage mignon ressemblant fortement à Wonderboy. Tous les membres de votre peuple ont été capturés et cachés à travers le monde, et vous êtes le seul à pouvoir venir à leur secours. Hélas, en chemin,



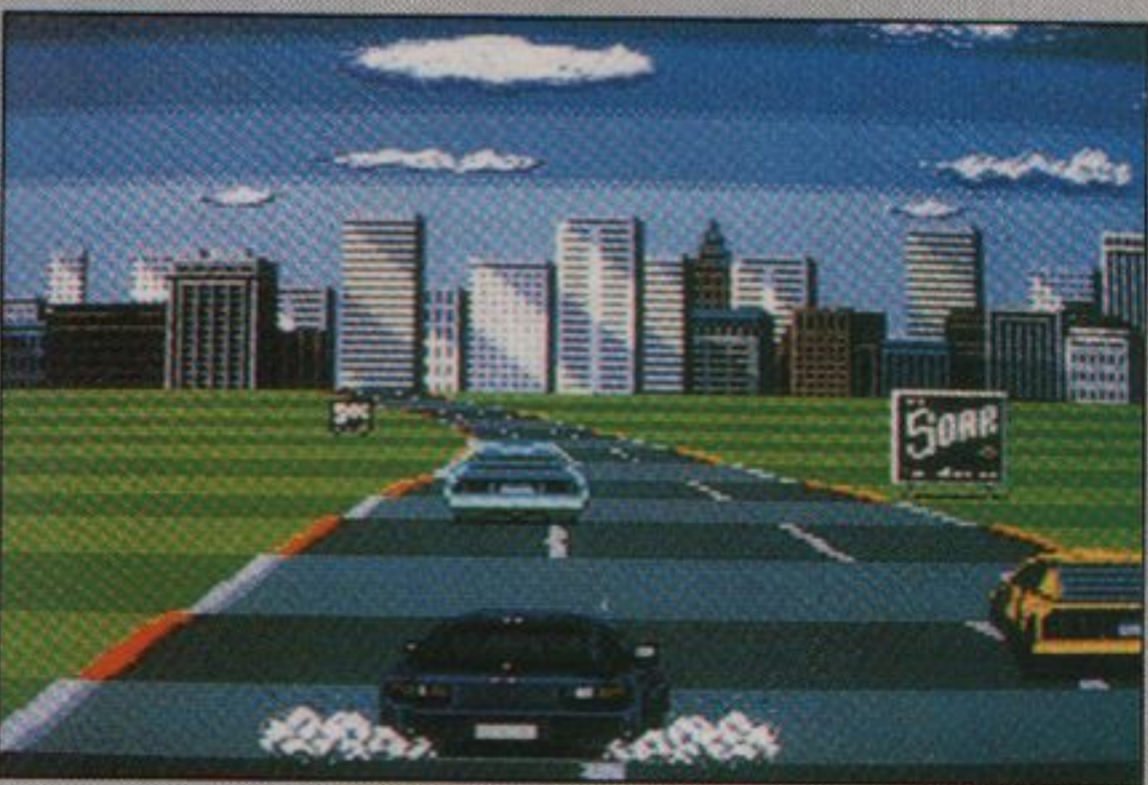
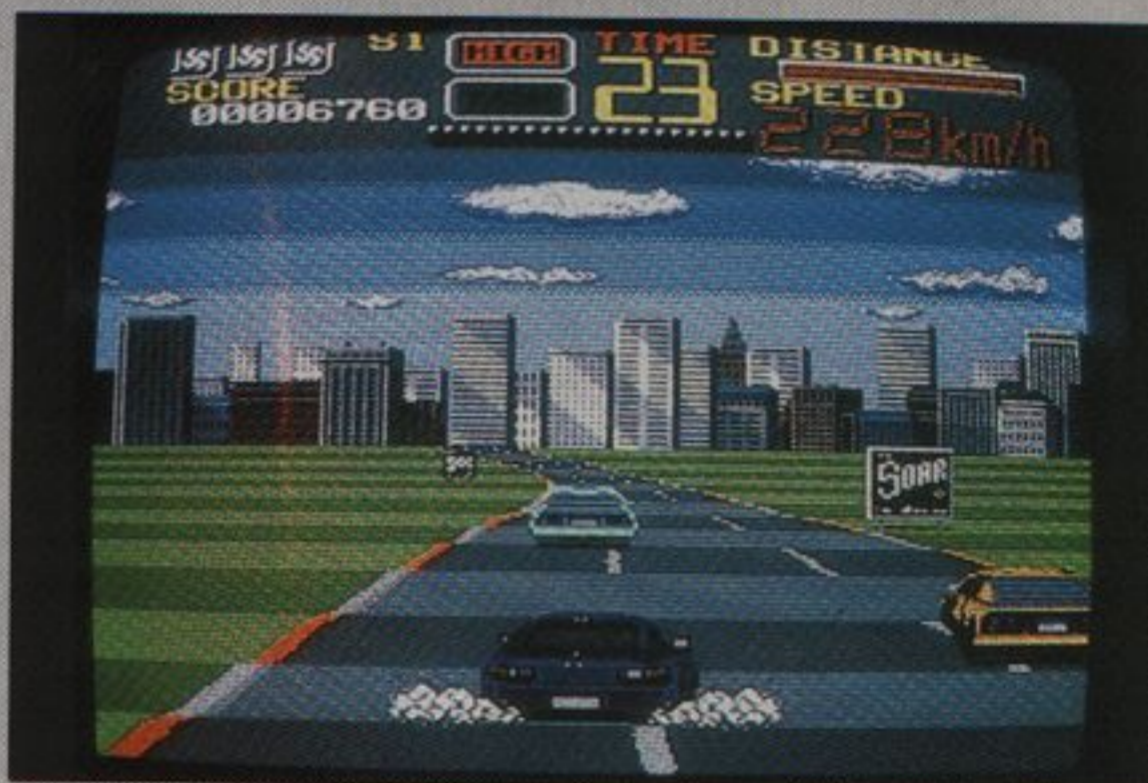
CHASE HQ

Cette adaptation DU jeu d'arcade Taito de 1989 est particulièrement proche de l'arcade. Dans ce jeu, vous jouez le rôle d'un flic conduisant une Porsche, et devant à chaque niveau intercepter la voiture d'un bandit, voleur, kidnappeur ou autre personnage sympathique.

Dans un premier temps, il vous faut rattraper la voiture en temps voulu (60 secondes), sans quoi vous perdez une de vos vies. Ça a peut-être l'air simple comme ça, mais sachez qu'en plus de la route qui est vraiment tortueuse, de nombreuses voitures sont à éviter, la voiture ennemie roule particulièrement vite et ne sera pas facile à rattraper.

Dès que le contact visuel avec celle-ci est obtenu, vous disposez à nouveau d'une minute pour l'arrêter. Une nouvelle fois, on peut penser que c'est simple, mais il n'en est rien, tant votre technique

d'arrestation est particulière et l'adversaire tenace. Vous devez en effet percuter sa voiture, ce qui l'endommage un peu plus à chaque fois; après une quinzaine de coups, le moteur de la voiture explose, et vous pouvez alors passer au niveau suivant. Chaque niveau propose un ou deux décors différents, des obstacles variés, des tunnels, et surtout des routes de plus en plus difficiles à pratiquer, et des ennemis toujours plus rapides. Avec des graphismes très proches de l'arcade, et surtout une animation restituant l'effet de vitesse de manière saisissante Chase HQ est incontestablement la course de voitures la plus réussie sur console Core-Grafx, ainsi que la plus prenante.



vous allez devoir affronter de nombreux monstres, le plus souvent faciles à avoir, bien que certains gros soient assez puissants. Vous n'êtes armé que d'un béton au début du jeu, mais son maniement n'a plus de secret pour vous. Les monstres morts laissent derrière eux des fruits, qui vous donnent de l'argent permettant d'acheter de l'équipement ou des vies dans les boutiques que l'on croise de temps à autre. Vous trouverez aussi des bétons plus longs, d'autres plus efficaces, qui permettent d'affronter plus facilement les gros monstres! Enfin, il est possible d'utiliser des sorts de magie que l'on ramasse de temps en temps, et qui seront bien utiles pour passer certains moments délicats de ce jeu à la réalisation de qualité, et vraiment très prenante.



GUNHEAD

Peu de choses à dire sur Gunhead, puisqu'il s'agit d'un shoot'em'up à scrolling horizontal tout à fait classique, si ce n'est que sa réalisation est parfaite. Le scrolling est incroyable, surtout dans les premières secondes du jeu, où l'on a du mal à regarder l'écran tant il est rapide! Au fur et à mesure que vous détruisez les ennemis, vous récupérez des armes supplémentaires, toutes aussi délirantes les unes que les autres, et le plus souvent cumulables à celles dont vous disposez déjà. Du coup, le jeu devient rapidement totalement fou, avec des lasers, missiles et autres armes qui envahissent l'écran à chaque pression d'un bouton de tir! Comme d'habitude, chaque niveau se termine par l'affrontement d'un vaisseau ennemi plus gros et bien mieux armé. Classique mais efficace, en partie grâce à sa réalisation d'enfer.

NINJA SPIRIT

C'est l'histoire d'un mec, qui a été initié à la technique ninja. Vous ne l'auriez jamais deviné je suppose! Alors ce type donc, doit aller affronter plein de types très hard et les éliminer jusqu'à ce qu'il rencontre le mec qui bloque l'accès au niveau suivant. A noter qu'il y a toujours dans les jeux des gros balaises qui défendent les accès aux niveaux suivants. Un jour, je serai surpris par un jeu dans lequel un petit maigrichon bloquera le passage au tableau suivant.

Votre personnage possède plusieurs sortes d'armes plus ou moins efficaces suivant le genre d'ennemis qu'il rencontre. Dans sa panoplie, on trouve le fameux sabre, les étoiles, des bombes, une sorte de grappin qu'il lance sur l'ennemi, et d'autres trucs encore. Certains ennemis laissent des bonus qui vous permettent d'augmenter la puissance de vos armes et d'autres qui vous permettent de vous multiplier, car comme tout le monde le sait, les ninjas, peuvent se dédoubler!!! Enfin tout ça pour vous dire que Ninja Spirit est un jeu super, avec des graphismes à la hauteur de cette console et une difficulté croissante et bien dosée.

8/10



PUZNIC

Si au premier abord Puznic vous semble banal, vous devriez vous attarder sur ce jeu un peu plus. C'est un jeu dans la lignée de Tetris et d'autres jeux du genre. Le but est simple: sur votre écran apparaissent des cubes comportant des dessins différents. Un compteur vous indique combien de cubes comportent le même dessin. Il vous suffit de faire toucher deux ou plusieurs cubes comportant les mêmes figures pour les faire disparaître. Le jeu peut sembler simple, mais il n'en est rien, car parfois ce sont de vrais labyrinthes dans lesquels vous devrez pousser vos cubes. Sans

compter qu'il vous faudra ruser pour faire toucher en même temps trois ou quatre cubes en un seul mouvement, le tout en n'en déplaçant qu'un. Vous devrez aussi vous servir d'ascenceurs pour guider vos cubes. Le tout bien sûr dans un temps limité. Un code vous est révélé pour vous permettre de reprendre votre partie plus tard. Je me suis même laissé dire qu'une jeune fille exécute un strip-tease pendant le jeu et enlève un vêtement tous les quatre tableaux. Personnellement, j'ai hâte d'arriver au dernier niveau. Si vous parvenez à la fin du jeu, vous pourrez le recommencer une nouvelle fois car il y a plusieurs chemins pour arriver à la fin. Donc vous avez pour le prix une très longue durée de jeu. Si l'on ajoute à cela que le prix du logiciel est relativement modéré, cela fait plusieurs bonnes raisons de ne pas s'en priver.

8/10



KLAX

Klax, on aime ou on n'aime pas! Les versions Amiga et ST n'avaient pas attiré mon attention, mais c'était une erreur, car j'ai découvert avec cette version Nec un jeu fabuleux.

Vous avez une sorte de tapis roulant qui vous amène des cubes de couleurs. Le but du jeu est de faire, suivant la demande, des lignes horizontales, verticales ou encore des diagonales. Chaque figure réalisée est appelée Klax. Il vous faut donc faire un certain

nombre de Klax pour passer au niveau suivant. Un conseil, avant de commencer la partie, pressez la touche Select, celle-ci vous permettra de paramétrer votre jeu et de choisir le nombre de crédits dont vous disposerez. Vous pourrez aussi choisir entre l'anglais et le japonais. Personnellement, j'ai choisi l'anglais, mais chacun ses goûts. Klax est un jeu super, digne successeur de Tetris, si toutefois ce monument a besoin d'un successeur.

8/10



HELL EXPLORER

Dans ce jeu, vous êtes un petit personnage qui doit délivrer des gens qui sont retenus prisonniers. Vous lancez des boules pour vous débarrasser de vos ennemis et des obstacles qui empêchent votre progression, et vous obtenez au fur et à mesure des bonus changeant la couleur des boules que vous lancez, chaque couleur de boules possédant des caractéristiques différentes. Vous aurez à

faire face à toutes sortes de situations, et devrez tantôt sauter d'échelles en échelles, de plates-formes en plates-formes, ou encore conduire un petit bateau en vous méfiant des chutes d'eau et en vous servant de jeyers pour grimper. Un jeu très joli graphiquement et assez amusant.

6/10



DEVIL'S CRUSH

Voilà le deuxième flipper disponible sur PC Engine, et n'ayons pas peur de le dire, c'est un HIT.

Ce "flip" possède plusieurs étages et toutes sortes de tableaux secrets. Le décrire est un travail de titan tant il y a de choses qui s'y passent. Déjà, les champignons n'existent pas et sont remplacés par des petits hommes armés qui se promènent dans les décors. Par endroits, vous devez viser des portes un certain nombre de fois pour les défoncer, et ouvrir ainsi des passages. Vous devez tirer sur des crânes afin que ceux-ci ouvrent la bouche

pour vous permettre d'accéder à un tableau de bonus. Au fait, j'en profite pour vous faire part de mon meilleur score (plus de 88 millions). Qu'on se le dise, et cela sans code secret, car il en existe un qui vous donne des boules infinies. Je vais quand même vous donner le truc pour sauver votre partie en cours de route, car cela n'est pas indiqué sur la doc. Il vous faut presser le bouton RUN pour passer en pause, puis presser SELECT pour accéder au tableau des scores, et ensuite presser le bouton de tir 1. Là, vous pouvez noter le mot de passe pour ceux qui ne possèdent pas de lecteur de CD, sinon vous pouvez sauver dans la mémoire du CD-ROM votre position.

TESTS COREGRAFX

Ce jeu est vraiment très prenant, et même si parfois on reste très longtemps à jouer sans perdre, on ne s'ennuie jamais, tant il y a de choses qui se passent. J'ai oublié de vous dire que parfois votre boule devient plus puissante et provoque plus de dégâts chez les ennemis. Les flippers ne sont pas vraiment précis et la boule a parfois de drôles de réactions, mais c'est quand même une grande réussite.

9/10

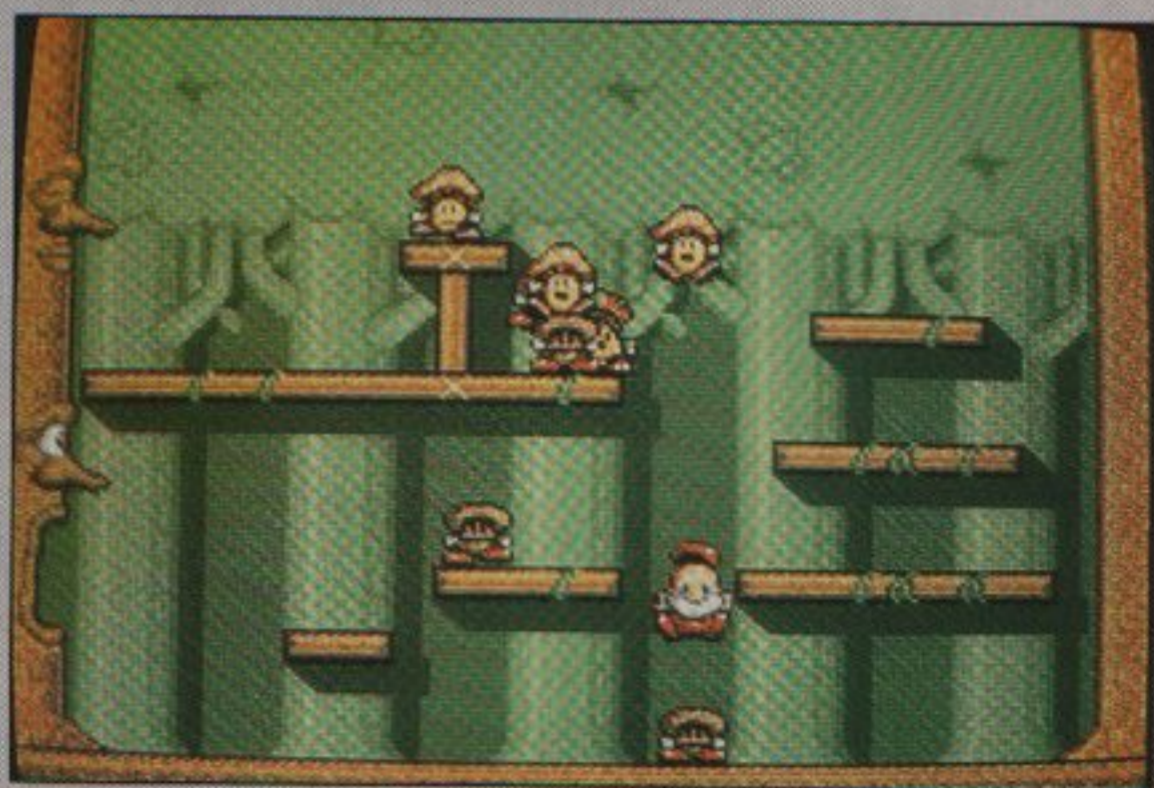
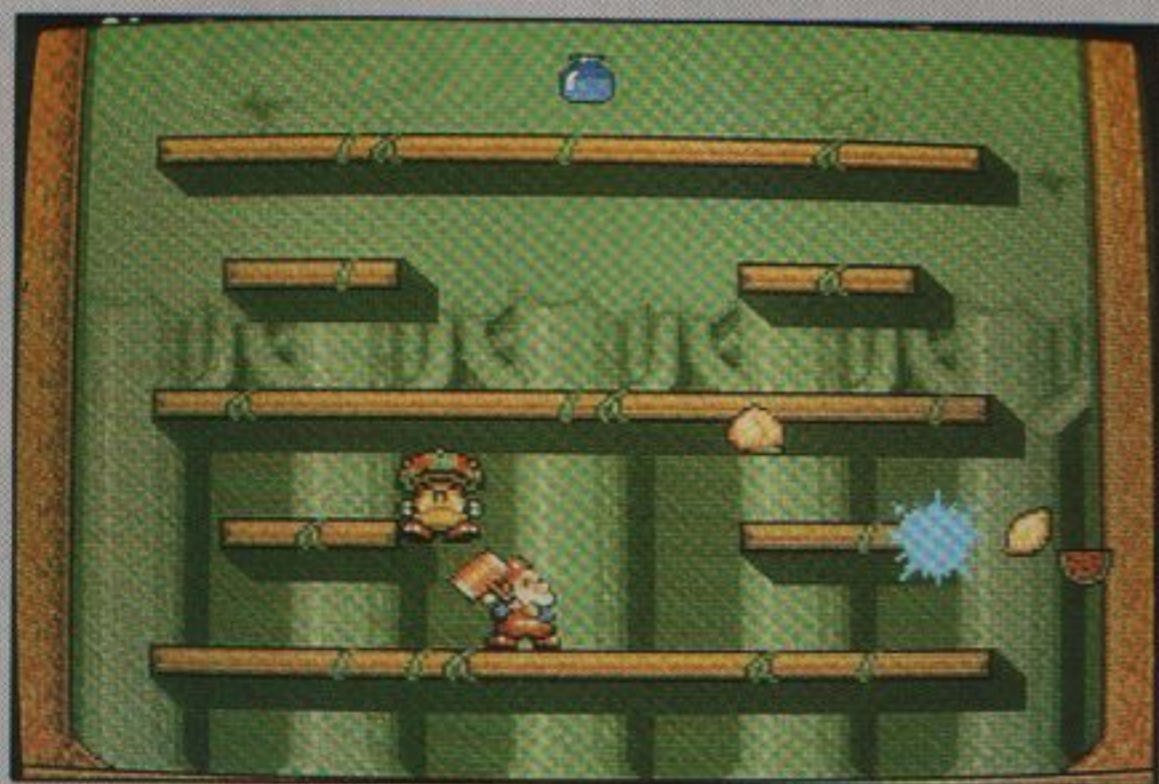


DONDOKODON

Ce jeu reprend le principe de "Bubble Bobble", bien connu des possesseurs de micros. Vous dirigez un petit personnage armé d'un marteau et devez frapper des monstres pour les assommer. Une fois que vous en avez assommé un, il est écrasé et vous devez le ramasser, puis le jeter avant qu'il ne revienne à lui. Après l'avoir jeté, il se transforme en fruit et ce fruit vous donne des points si vous le mangez avant qu'il ne disparaisse. Tous les dix

niveaux, vous avez à affronter un monstre qui garde l'accès à un nouveau monde. Ce jeu est très bien fait et devrait avoir le même succès que Bubble Bobble. Nous n'en avons pas encore de ce genre sur Nec et il vient combler un trou dans la gamme des jeux de plateaux. Le graphisme est du même genre que Rainbow Island ou encore PC Kid. A mon avis, il vous le faut. De plus, il n'est pas trop cher.

8/10



LODE RUNNER

J'en vois des vieux qui sourient en pensant à leur Atari 800 ou à leur C64. Eh bien oui, ce jeu qui fut un must sur 8 bits est sorti sur la Nec. Le jeu est simple et c'est de la pure grimpe. Vous devez récupérer toutes les pépites d'or qui se trouvent dans un labyrinthe constitué d'échelles et de briques. Evidemment, des ennemis rôdent et peuvent s'emparer de votre or. Le seul moyen de vous en débarrasser est de creuser un trou dans le sol, trou

dans lequel ils tomberont en lâchant l'or qu'ils possèdent. Une fois toutes les pépites en votre possession, une grande échelle apparaît, et vous devez grimper dessus et atteindre le haut de l'écran pour passer au labyrinthe suivant. Je ne sais pas combien de niveaux possède ce jeu, mais il y en avait plus de cent sur les versions micros, et la version NEC possède un éditeur qui vous permet de créer vos propres tableaux. La réflexion est aussi présente dans Lode Runner, car il vous faut bien calculer comment creuser dans certains endroits pour vous emparer des trésors et vous échapper sans être pris dans vos propres trous, car ceux-ci



se referment au bout de quelques secondes. Et si les quelques premiers niveaux peuvent vous sembler simples, vous risquez de vous arracher les cheveux avant d'arriver au dixième. Ceux qui connaissent les versions micros seront surpris, car là les personnages et les décors sont beaucoup plus grands et un scrolling suit les déplacements du héros.

6/10

DARK LEGEND

Je viens de découvrir une nouvelle définition pour un jeu super: c'est un jeu qui vous énerve énormément et qui, une fois que vous avez perdu, vous donne envie de recommencer. Dark Legend fait partie de ces jeux. Il bénéficie d'un très bon graphisme et la musique qui accompagne votre aventure est très agréable. Vous commencez le jeu armé d'une petite épée et d'une résistance faible. Mais au fur et à mesure que vous tuez des ennemis, ceux-ci vous permettent d'acquérir des points de vie et des armes plus puissantes comme une grande épée, une chaîne ou encore une hache. Les ennemis que vous allez rencontrer sont très diversifiés et vont du zombie qui continue à avancer, alors qu'il ne reste que son tronc ou que vous l'avez décapité, aux chenilles à tête humaine, en passant par toutes sortes de monstres volants. Après avoir réussi à vous frayer un chemin à travers de vrais labyrinthes, vous aurez alors à affronter un monstre géant ou du moins en ce qui concerne le deuxième niveau, un monstre avec une arme géante. Toutefois, vous pourrez de temps à autres utiliser des bombes que vous trouverez dans le labyrinthe. Si au début le jeu semble difficile, ce n'est qu'une façade, car moi qui ne suis pas plus doué qu'un autre, je réussis au bout de quatre parties à passer les trois premiers niveaux sans perdre une seule vie. Mais je vous avouerais qu'au quatrième niveau, cela se gâte. En effet, certains monstres sautent et explosent en l'air pendant que d'autres vous crachent du venin et que des chenilles vous attaquent. Là, le jeu se complique énormément. Mais je finirai bien à tuer cette sale bestiole qui garde le niveau suivant...

8/10

GOLF BOY

Ce jeu est je crois le troisième golf sur Nec, et à mon avis le moins bon. Tout y est pourtant, et il n'a rien à envier à ses concurrents, mais malheureusement il souffre d'une lourdeur d'emploi, vous obligeant à aller dans des menus pour arriver à faire ce que d'autres jeux du genre font en une seule manipulation. Rien que pour débiter, vous avez accès à plusieurs menus en japonais, et j'en connais plus d'un qui se sont découragés en essayant de le faire démarrer. En fait, la manière la plus simple que j'ai trouvée est celle-ci: appuyez sur le bouton et allez choisir le nombre de joueurs. Ensuite, allez sur le dernier mot en bas à droite et une fois que vous avez appuyé, retournez une deuxième fois sur le même mot. Après cela, le jeu commence, mais le malheur est que le reste est aussi compliqué. Par exemple, pour choisir la force de votre coup, il vous faut déplacer un curseur le long d'un cercle et une fois la force choisie, appuyer pour envoyer la balle. Bref, tout ça pour dire que je ne crois pas que ce jeu soit une bonne acquisition et je lui préfère de loin Wining Shot ou Naxat Open.

3615

LE SERVEUR QUI AIME

LES CONSOLES: INFOS, NEWS, TESTS, DÉBATS

WALKYRI LEGEND

Voilà un jeu à mi-chemin entre l'aventure et l'arcade. Vous êtes une de ces célèbres femmes guerrières et vous devez délivrer des personnages qui, comme on s'en doute, ont été capturés par des méchants. Chemin faisant, vous rencontrez des monstres que vous pouvez détrousser de leur or une fois que vous les avez tués. De temps à autres, vous arriverez à des maisons dans lesquelles vous pourrez acheter des armes ou de la magie. Il vous faudra aussi parfois répondre à des questions que l'on vous posera en japonais. Si vous répondez bien, vous aurez alors une arme magique ou

autre qui apparaîtra. Le tout est de bien répondre. Remarquez que si vous n'avez pas bien répondu, vous pouvez quand même continuer le jeu et même gagner. Seulement, cela sera un petit peu plus difficile.

Il y a toutes sortes d'ennemis dans ce jeu et toutes sortes de décors. Il vous faudra passer devant des bouches qui crachent du feu en sautant d'îles en îles, le tout en évitant de vous faire tuer par les ennemis qui viennent à votre rencontre. Pas facile si vous voyez ce que je veux dire.

9/10

GEN4

SUPER STAR SOLDIER

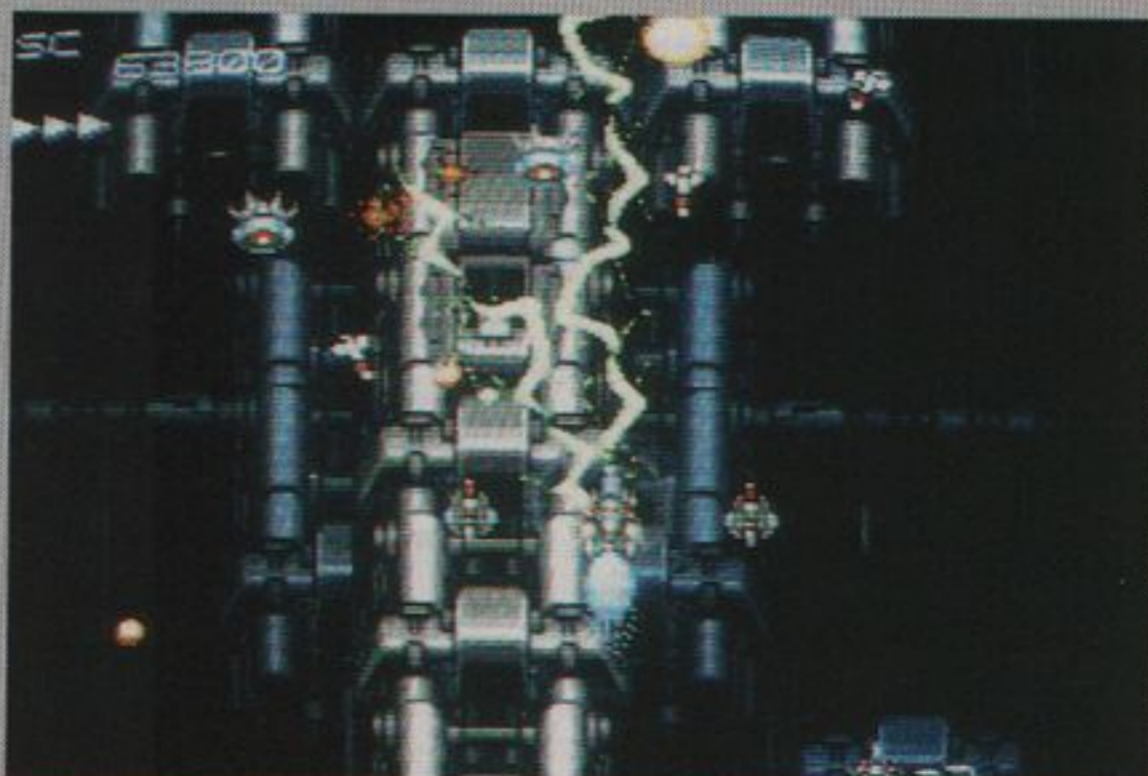
Encore un jeu qui fait suite à un hit. SSS est le deuxième épisode de la saga GUNHED, soit un super shoot'm up. De nouveaux décors, de nouvelles armes, de nouveaux ennemis, et c'est reparti. Mais quand on aime, on aime (ça, c'est ben vrai!).

Comme dans ce genre de jeux, vous dirigez un vaisseau et devez détruire les vaisseaux ennemis qui arrivent à votre rencontre. Comme dans la première version vous récoltez des bonus de

couleurs, et chaque couleur correspond à une sorte d'arme. Si vous prenez plusieurs bonus de la même couleur, votre armement augmente. Arrivé à un certain nombre de bonus, il se produit une explosion qui détruit tous les ennemis présents à l'écran.

Au début du jeu, on retrouve le célèbre scrolling de Gunhed qui vous fait paniquer tant il est rapide. Ensuite le jeu commence, et là on voit tout de suite que plein de choses ont changé. Les armes sont de toute beauté et les effets superbes. Le jeu me semble un peu moins difficile que le premier ou alors c'est moi qui deviens une bête... On peut rêver. Enfin, tous ceux qui ont été séduits par Gunhed ne pourront que craquer en jouant à Super Star Soldier.

7/10



LEGION

Et hop! Un nouveau "tires-y dessus". Pour les non-initiés, un tires-y dessus est la traduction du shoot'm up qui, comme tout le monde le sait, est une expression anglaise. Déjà que nous sommes envahis par les jeux d'outre-Manche et d'outre-Atlantique, voire asiatiques, si nous ne parlons pas français, où ira la France, je vous le demande.

Donc, dans ce tires-y dessus, vous dirigez un vai... un vai... quoi? un vaisseau bien sûr. L'un des atouts de ce jeu est sa bande sonore de toute beauté. D'autre part, une voix commente votre mission et tenez-vous bien, en anglais. Je ne vous décrirais pas la voix, mais si j'étais une femme, elle me ferait sûrement craquer. Mais revenons au jeu. Votre vaisseau possède un laser et vous devez donc abattre le plus possible d'ennemis qui viennent au devant de vous. Les ennemis sont très divers, ils ont la sale manie de revenir sur vous par derrière si vous les manquez lorsqu'ils passent à votre portée. Arrivé à un certain moment, vous vous trouvez face au vaisseau mère, et c'est à force de ruse et d'acharnement que vous réussirez à détruire ce dernier. Un conseil pour le premier: celui-ci n'est vulnérable que lorsqu'il tire grâce à son gros laser central. Essayez donc de rester en bas de l'écran jusqu'à ce que l'ennemi s'immobilise, et lorsqu'il s'arrête de bouger c'est qu'il se prépare à tirer, alors profitez-en pour le canarder. Il vous suffira de quatre salves pour en venir à bout. Mais attention, le tir automatique est de mise pour ce jeu. Dès que vous aurez éliminé le gros vaisseau, un écran vous permettra de choisir votre chemin pour continuer l'aventure. A mon avis, le chemin du haut est le plus simple, mais chacun ses goûts.

J'ai oublié de vous dire que vous avez, comme pour la plus grande part des jeux de ce genre, des bonus qui vous permettent d'améliorer votre armement et d'autres qui vous fournissent un bouclier. L'un des boutons de tir vous sert à... tirer et l'autre vous permet de déclencher une bombe qui détruit tous les ennemis à l'écran. Mais vos bombes sont en quantité très limitée.

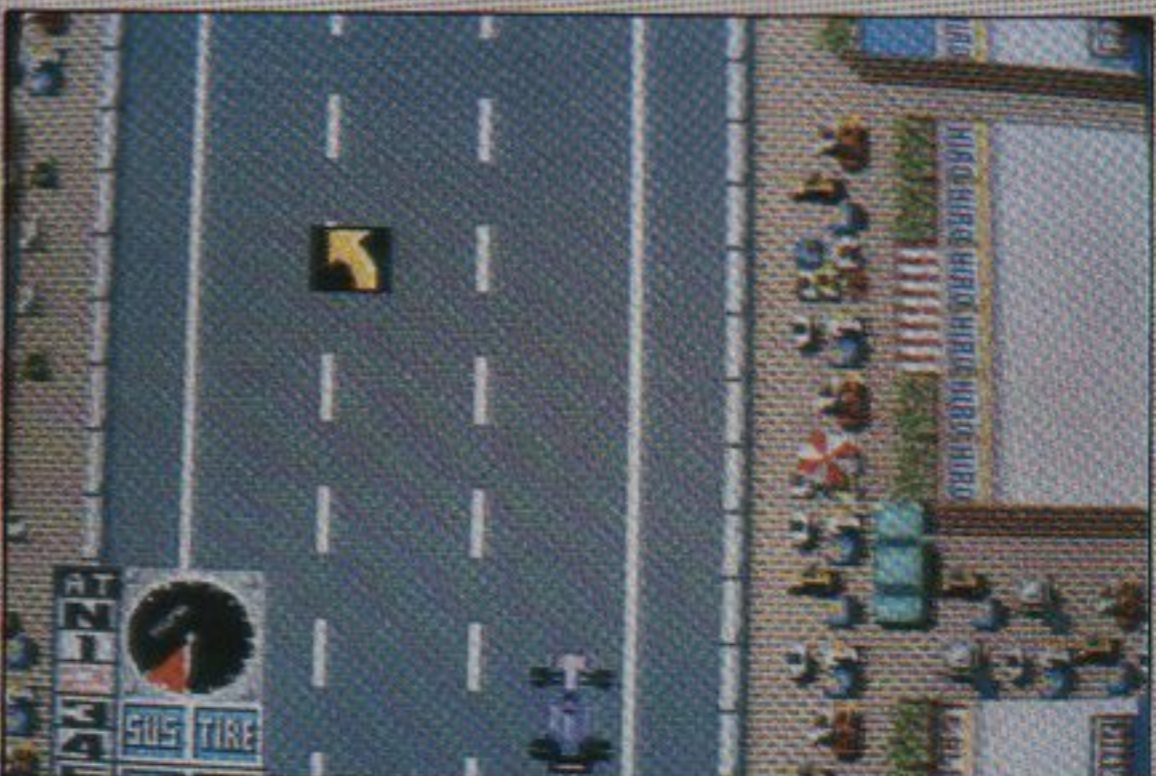
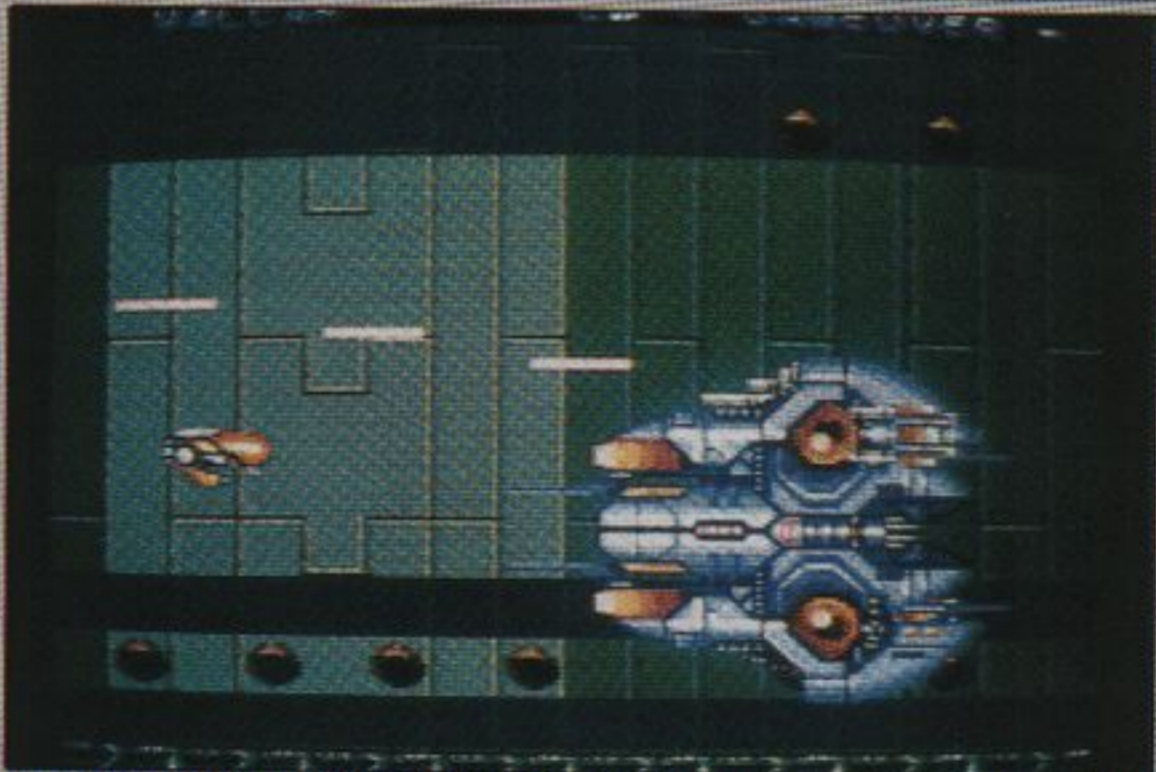
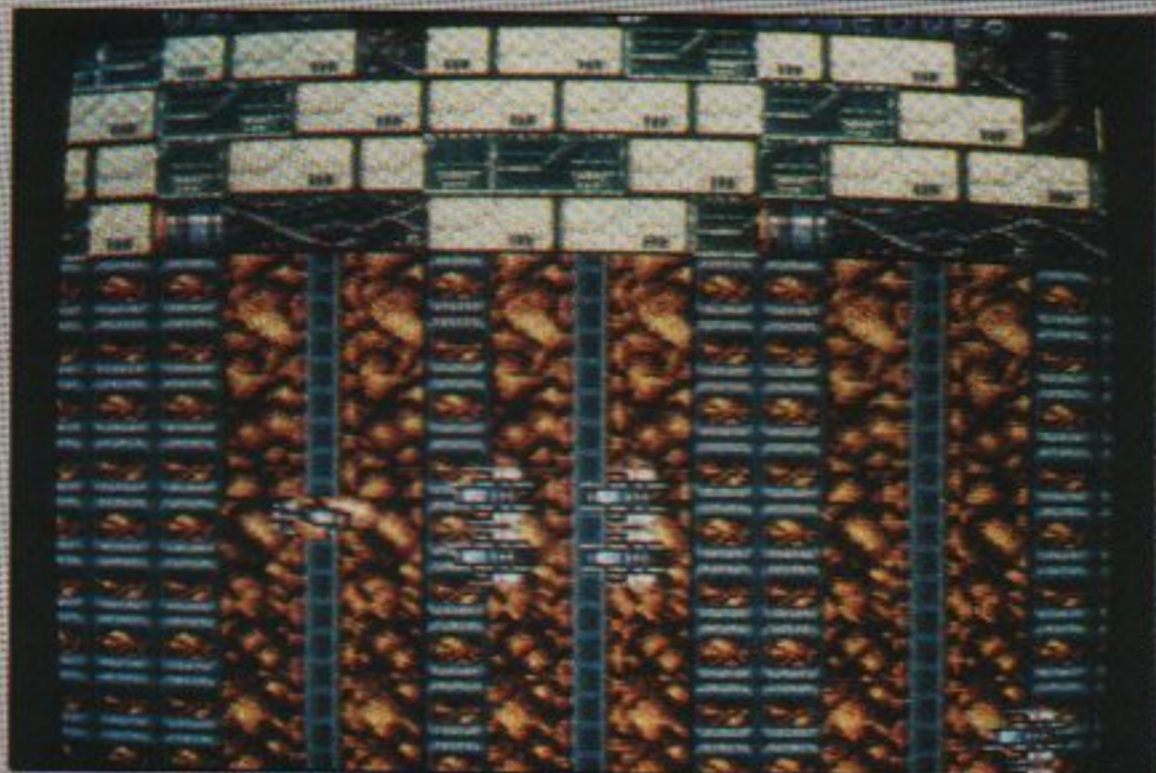
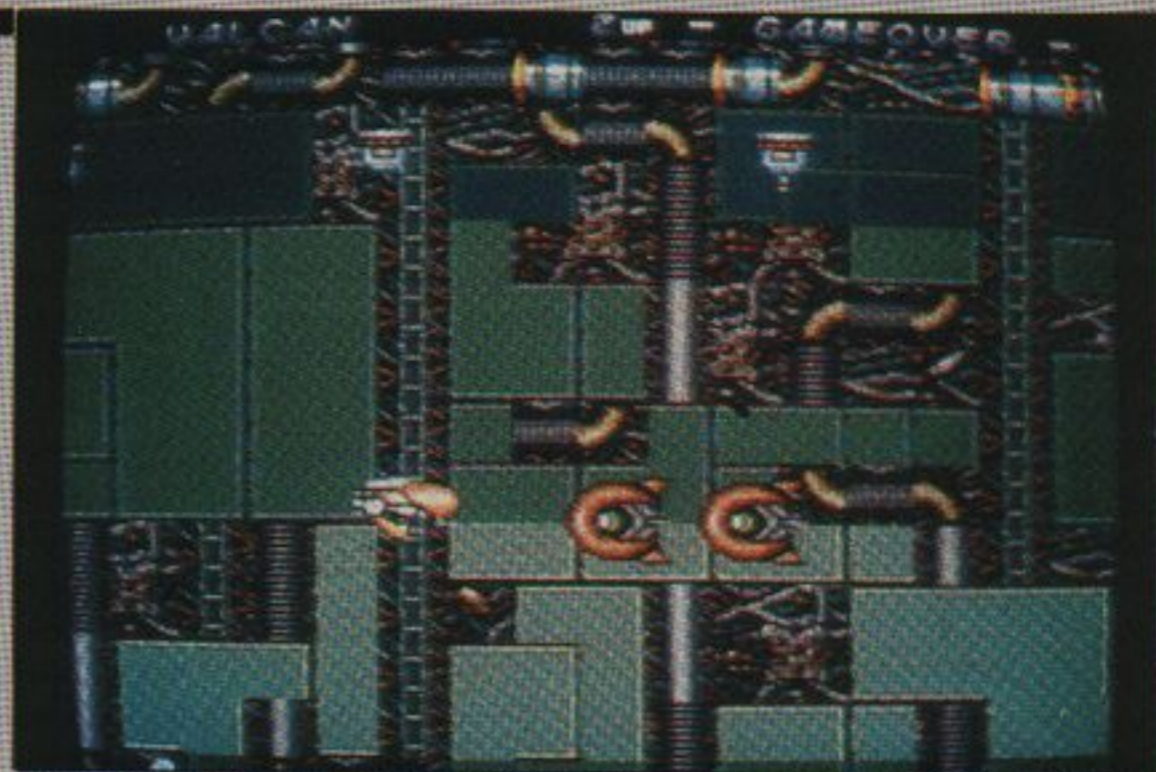
Legion est donc un tires-y dessus de très grande qualité. Remarquez, la plupart des jeux de chez RENO sont d'une très bonne qualité. Celui-là n'est pas trop facile, mais le grand nombre de crédits vous permet d'aller assez loin dès le début sans perdre trop vite. Vous pouvez aussi jouer à deux simultanément, pourvu que vous possédiez un tripleur de manettes ou un quintupleur.

7/10

F1 CIRCUS

F1 Circus est une simulation de course de formule 1. Vous pouvez diriger toute l'équipe ou conduire une voiture. Vous avez accès à plusieurs options comme le choix du nombre de tours et le temps, les réglages de votre voiture. Il y a une option pour s'entraîner "practice" qui vous permet de vous qualifier si toutefois votre temps est satisfaisant. Fort heureusement, quand vous participez à des courses, vous vous rendez vite compte que votre véhicule est beaucoup plus performant que ceux des concurrents, ce qui vous permettra de ne pas être trop ridicule et même de monter sur le podium. Durant la course, vous avez toutes sortes d'indications sur votre véhicule et sur la course comme l'imminence d'un danger (si vous êtes sur le point de doubler ou de vous faire doubler par une voiture). Le jeu est vraiment très difficile à maîtriser et beaucoup de patience sera nécessaire pour manier au mieux votre bolide. Si vous percuttez de plein fouet une chicane, votre véhicule sera hors d'état et vous perdrez la course. A noter qu'un mot de passe et vous pourrez donc à tout moment reprendre votre jeu à l'endroit où vous étiez avant de couper votre console vous sera donné à la fin de chaque course.

5/10



W-RING

Revoilà un "tires-y dessus". Mais celui-ci est de bonne qualité. De plus très jouable et avec plein de "continue".

Vous pilotez un petit vaisseau, celui-ci grandira vite grâce aux bonus qui augmenteront votre armement. Les ennemis sont très variés et changent à chaque niveau. Chaque fin de niveau vous met aux prises avec le supervaisseau qui vous canarde de tous les côtés. Certains vaisseaux ressemblent à des robots géants et sont superbes. Le scrolling est, comme toujours sur Nec, impeccable et la musique est très agréable. Vous avez toutes sortes d'armes différentes en fonction de la couleur des bonus que vous ramasserez. Par certains côtés, ce jeu fait penser à un Gunhed horizontal. Ce jeu n'apporte pas grand-chose par rapport aux autres tires-y dessus, mais il reste quand même très agréable à jouer et se classe dans mes préférés du genre.

7/10



MOMO SHOW

Digne successeur de Son Son 2, Momo Show vous propose de visiter tout un monde en dirigeant un petit personnage. Comme dans Wonderboy, chaque ennemi tué laisse place à une pièce de monnaie plus ou moins importante suivant l'ennemi. Grâce à cet argent, vous pourrez acheter des armes plus performantes quand vous arriverez dans les villes. Le jeu est bourré d'humour et il y a des ennemis de tous genres. Vous aurez même à affronter des personnages qui vous lancent des dentiers. Evidemment, à la fin, vous devrez vous battre avec un monstre plus résistant que les autres. Mais rassurez-vous, ils ne sont pas bien difficiles à tuer, du moins en ce qui concerne les trois premiers. D'autant plus que vous pouvez leur grimper dessus sans vous faire tuer. Certains passages vous poseront peut-être quelques difficultés, car il vous faudra répondre à des questions qui vous seront posées en japonais. Mais rassurez-vous, vous pourrez continuer le jeu même si vous répondez mal à ces questions.

8/10



*Un Service Pro
Aux meilleurs prix!*

Nouveau à Marseille!
Entrez dans l'univers de la Micro-Loisirs !...

**A l'occasion
de son ouverture,
Des prix fous*,
Des cadeaux***

Consoles,

Jeux,

périphériques

Programmes,

Consommables,

Micro,

Consommables, Périphériques ...

Joysticks, Disquettes, Souris et tapis, Boîtes de rangement ...

Jeux

Toutes les nouveautés parues sur tous les standard

Consoles, CD Rom, ATARI, AMIGA, AMSTRAD, PC, APPLE, Macintosh ...

Consoles

Gamme NEC - PC Engine : Core Grafx, Super Grafx, CD Rom 2

SEGA : Mégadrive, Master System

Game Boy, Nintendo, Lynx, Amstrad GX 4000, NEO-GEO

DIGITAL Dream - 1, Rue Dragon - 13006 Marseille - Tél. : 91.81.26.44.

ALIEN CRUSH

-Dans l'écran de bonus où se trouvent des aliens et des têtes de mort, tuez tous les aliens et détruisez toutes les têtes de mort sauf une! Ne la touchez pas pendant près de 20 secondes, et un ptérodactyle apparaîtra. Détruisez-le, terminez ce tableau bonus et vous aurez le droit à 1 million de points et à une extra-ball.

BLAZING LASERS

-Sur la page de présentation, pressez Select puis Run et laissez les deux boutons enfoncés jusqu'à ce que le jeu commence. Dès que votre première partie se terminera, vous découvrirez que vous disposez maintenant de 30 continues. Maintenant, au lieu de pressez Start, pressez deux fois Select, puis pressez Select et Run, et ne lâchez pas ces deux touches jusqu'à ce que le jeu recommence. Vous aurez encore 30 continues!

BLOODY WOLF

-Pour choisir son niveau de départ, sur la page de présentation, pressez les boutons 2, 1, 1, 2, 1, 2, 2, 1 et pressez le joyypad dans la direction indiquant le niveau désiré:

812

4*3

654

-Durant le jeu, lorsque vous n'avez plus que deux points de force, grimpez sur un camion, un grillage... et pressez Droite, 1 et 2 en même temps pour obtenir 50 tirs normaux, ou Gauche, 1 et 2 en même temps pour obtenir 50 tirs de bazooka.

-Lorsque vous n'avez plus qu'un point de force, toujours en étant perché, pressez Haut-Droit, Run et 2 en même temps pour obtenir 10 super-bombes, ou Bas-Gauche, Run et 2 en même temps pour obtenir des grenades plus puissantes.

-Lorsque vous êtes parachuté au début des niveaux 2 et 5, pressez Haut, 1, 2 et Run en même temps pour recevoir 50 tirs au lance-flamme.

-Sur la page de présentation, pressez Haut, Bas, Droite, Droite, 1, 1, 2, Select et enfin Run. Un 2 apparaît sous le titre Bloody Wolf, et votre personnage ira beaucoup plus vite!

-Sur la page de présentation, pressez Bas, Haut, Gauche, Gauche, 2, 2, 1, Select et enfin Run. Un 3 apparaît sous le titre Bloody Wolf, et votre personnage pourra voler durant le jeu, si vous laissez le joyypad vers le haut!

CHAN & CHAN

-Au milieu du niveau 1, un petit pont apparaît, peu de temps après qu'un groupe d'oiseaux traverse l'écran. Allez sur le pont, puis tournez-vous et détruisez autant de briques que possible. Tombez dans le trou et vous traverserez l'écran, pour vous retrouver dans un passage menant, au choix, aux niveaux 2, 3 ou 4.

CHINA WARRIOR

-Sur la page de présentation, pressez Select et Haut en même temps. Lâchez maintenant Select et pressez trois fois Haut, six fois Droite, deux fois Bas et deux fois Gauche. Vous arrivez sur un tableau d'options permettant de devenir invincible, et de choisir le niveau de départ!

CYBER CORE

-Voici un moyen d'obtenir l'arme la plus puissante du jeu! Pour commencer, prenez les capsules dans cet ordre: rouge, bleu, vert, vert, jaune, rouge. Si vous n'avez pas été touché pendant cette phase, vous aurez désormais tous vos écrans. Une fois que vous les aurez tous perdus, vous aurez une nouvelle arme, que vous garderez tant que vous ne reprendrez pas de capsules, mis à part les écrans et les invincibilités.

CYBER CROSS

-Quand vous avez perdu toutes vos vies, et que la page de présentation réapparaît, pressez les boutons 1 et 2, et sans les relâcher, mettez le joypad vers le bas. Pressez Run et vous pourrez alors continuer.

DUNGEON EXPLORER

-Voici un code vous donnant un guerrier du 19ème niveau: AEPAJ-DPIAA.

FIGHTING STREETS

-Pour obtenir 7 crédits, obtenez un score assez bon et entre .HU. à la place de votre nom. Maintenant, sur la page de présentation, allez à Gauche et pressez les boutons 1 et 2 en même temps, tout en appuyant rapidement sur Select.

-Si vous entrez .LK, vous aurez accès à de nouveaux coups. Ainsi, en allant vers l'adversaire tout en pressant Select permet de lancer une boule de feu. En reculant et en pressant Select, vous lancez un coup de pied incroyable. Les diagonales vers le bas font maintenant un uppercut.

-Entrez .AS et, après avoir choisi votre pays, vous pourrez choisir le niveau auquel vous désirez commencer.

-Entrez .SD vous permettra de cumuler les effets cités ci-dessus.

GALAGA 88

-Sur la page de présentation, pressez et maintenez enfoncée la touche Haut puis pressez Run. Prenez l'option avec un seul vaisseau, et la première capsule récupérée vous transformera en vaisseau triple.

-Si vous n'arrivez pas à faire de bons scores durant les phases de bonus, au lieu d'y jouer, ne touchez à rien, ne bougez pas, ne tirez pas. Vous obtiendrez à la fin le score maximum.

GUNHEAD

-A la fin du premier niveau, le vaisseau ennemi se sépare en deux. Ne l'attaquez pas pendant près de 80 secondes, et vous obtiendrez 10 vies supplémentaires ainsi que 20 bombes en plus!

J.J & JEFF

-Lorsque vous perdez une partie, et que Game Over est écrit à l'écran, pressez sans relâcher les boutons 1 et 2 puis pressez Run. Vous continuerez ainsi au niveau où vous étiez!

LEGENDARY AXE

-Après avoir utilisé votre trois continues, pressez le bouton 1 et Select. Vous obtenez alors 1 continue supplémentaire chaque fois que vous pressez Gauche.

MILITARY MADNESS

-Voici les codes des différents niveaux:

- | | |
|------------|------------|
| 1. Revolt | 17. Milton |
| 2. Icarus | 18. Iragan |
| 3. Cyrano | 19. Liptus |
| 4. Ramsey | 20. Inakka |
| 5. Newton | 21. Tetros |
| 6. Senec | 22. Arbine |
| 7. Sabine | 23. Rectos |
| 8. Aratus | 24. Yeanta |
| 9. Galios | 25. Monoga |
| 10. Darwin | 26. Attay |
| 11. Pascal | 27. Deshta |
| 12. Halley | 28. Nekoe |
| 13. Borman | 29. Eratin |
| 14. Appolo | 30. Soleis |
| 15. Kaiser | 31. Sagie |
| 16. Nector | 32. Winner |

3615 GEN4

MOTO ROADER

-Pour obtenir 50000\$ dès le début du jeu, avant de choisir votre circuit, pressez Select et laissez la touche enfoncée. Pressez alors le bouton 2. Si le mot Rich apparaît à l'écran, c'est que vous avez réussi.

-D'autre part, il est possible d'accéder à quatre nouveaux circuits en appuyant sur les touches indiquées une fois sur la page de présentation:

Brésil: appuyez vers le Haut et sur le bouton 1 puis pressez Start.

USA: appuyez vers le Haut et sur le bouton 2 puis pressez Start.

Banlieu: pressez Select et Start.

Course piégée: pressez les boutons 1, 2 puis Start.

NINJA WARRIORS

-Voici un truc bien étrange, permettant de commencer à n'importe quel niveau. Commencez une partie, mais faites-vous tuer immédiatement. En mourant, pressez Bas. Recommencez, et en mourant, pressez Gauche. Une nouvelle fois, en pressant Droite et une dernière fois en pressant Haut. Vous arrivez à l'écran de sélection, en pressant Select à partir de la page de présentation.

ORDYNE

-Sur la page de présentation, pressez Run sans relâcher le bouton et appuyez sur Select six fois, puis relâchez Run. Pressez les boutons 1, 2 et Haut-Gauche en même temps et pressez Run. Vous arrivez sur un écran secret où vous pouvez écouter les sons du jeu, choisir le niveau de départ, le nombre de vaisseau, l'autofire, etc... Pour se déplacer vers le bas dans ce menu, pressez Select et Run en même temps.

PAC-LAND

-Sur la page de présentation, pressez les boutons 1 et 2 puis pressez Run. Vous avez maintenant la possibilité d'accéder aux options du jeu.

Dans l'option permettant de choisir le niveau de départ, pressez 100 fois la touche Bas, et le mot No Hit devrait apparaître, vous permettant de ne plus perdre de vie au contact des fantômes!

R-TYPE

-Pour obtenir des vies infinies, appuyez sur Select sur la page de présentation et pressez le bouton 1 le plus de fois possible. Avec l'auto-fire, il est possible de gagner jusqu'à 21 crédits!

-Un moyen plus simple est d'entrer le code de mission suivant pour obtenir un équipement maximum, et des vies infinies: JYL-6589-MB

SHINOBI

-Voici un truc permettant de choisir le niveau de départ. Pressez sans relâcher Select lorsqu'on vous montre votre mission, jusqu'à ce que l'écran devienne noir. Ensuite, pressez le bouton 1 pour passer au niveau suivant, et le bouton 2 pour passer au round suivant. Pressez enfin Run pour commencer.

WONDERBOY IN MONSTER LAND

-Au septième écran de ce jeu, allez à la sixième porte et tuez le monstre se trouvant dans la salle. Vous gagnerez l'épée longue. Tuez-vous, et recommencez, et vous gagnerez cette fois-ci Excalibur, l'épée la plus puissante du jeu.

-Pour continuer une partie là où vous avez perdu, sur la page de présentation, pressez n'importe quelle direction et Run. En plus, vous récupérez vos arme et votre or!

WONDERBOY 3

-Pour obtenir un nombre de continues illimité, pressez Select quand vous entrez vos initiales dans la table des meilleurs scores, et écrivez 68K, toujours en laissant Select enfoncée. Lachez la touche quand votre nom a été sauvé et que la page de titre réapparaît. Votre prochaine partie sera sans fin!

LES PREVIEWS COREGRAFX

Que de jeux sont prévus pour la console... Parmi les titres annoncés pour bientôt, voici les principaux, à commencer par **Legendary Axe 2**, qui devrait faire parler de lui, **Chew-an Fu**, un jeu d'action aux nombreux tableaux, **Sonic Spike**, un nouveau jeu de volleyball, mais aussi **TV Sports Football**, **It Came From The Desert** et **Lords Of The Rising Sun**, qui devraient sortir très bientôt. Dans un futur plus lointain, **Tv Sports Basketball** et **RBI Baseball 2** seront deux nouvelles simulations sportives et **Dragon's Curse** sera un jeu dans la lignée de Neutopia.



TV SPORTS FOOTBALL



DRAGON'S CURSE

SUPERGRAFX

Cette CoreGrafx améliorée offre des caractéristiques bien supérieures à celle de sa soeur cadette, tout en gardant une totale compatibilité avec celle-ci. Le possesseur d'une SuperGrafx pourra donc utiliser sans problème TOUS les jeux de la CoreGrafx, et dieu sait s'ils sont nombreux! Mais l'intérêt de cette console (il faut tout de même justifier son prix supérieur à 2000 francs) est d'avoir des capacités qui lui permettent, pour les jeux spécifiquement développés pour elle, de surpasser la Megadrive, bien que n'étant qu'une console 8-bits! Le microprocesseur est effectivement inchangé, puisqu'il s'agit d'un 65C02. La résolution est par contre meilleure que la CoreGrafx, puisqu'elle peut atteindre le 320 x 224. Une mémoire vive plus importante aussi, avec 32 Ko, et une mémoire vidéo largement supérieure de 128 Ko lui permettent des manipulations d'écran bien plus rapides que sur CoreGrafx. Ajoutons à ceci qu'elle permet d'afficher jusqu'à 128 sprites à l'écran, et dispose d'une palette de couleurs plus élevée que la CoreGrafx.

Comme la CoreGrafx, la SuperGrafx peut être connectée au CD-Rom NEC, mais aucun jeu spécifique à la SuperGrafx n'est pour le moment disponible... Les jeux SuperGrafx sont d'ailleurs très peu nombreux, et c'est aujourd'hui le point faible de la console. Espérons que les sorties prochaines de Strider et Galaxy Force 2 marqueront un départ dans la production régulière de jeux pour cette console.



BATTLE ACE

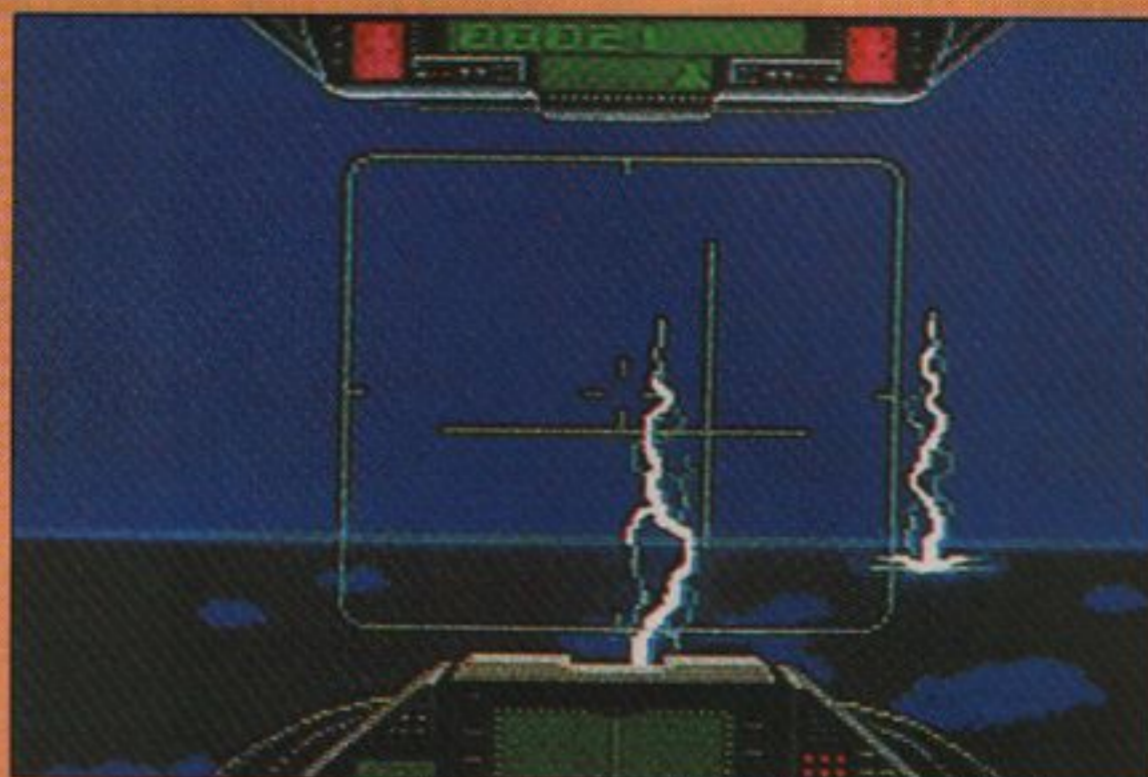
Fourni avec la console, Battle Ace est le premier jeu édité pour la Supergraphx. Il s'agit d'un jeu d'action dans lequel vous dirigez un engin volant équipé d'une mitrailleuse et de missiles.

Votre mission est de détruire les vagues d'ennemis successives arrivant du fond de l'écran et bien sûr d'échapper aux projectiles adverses. Pour le combat, deux méthodes s'offrent à vous: si l'appareil ennemi se trouve loin devant vous, attendez de l'avoir "locké" à l'aide de votre ordinateur de bord et tirez un missile. Vous ferez mouche à tous les coups! Si l'appareil se situe près de vous, utilisez votre mitrailleuse lourde. Dans ce cas, le combat au canon est plus efficace.

Mais le danger ne provient pas essentiellement des airs. En effet, dans certaines zones vous devrez prendre garde aux éclairs crachés par la terre ou bien manoeuvrer habilement pour éviter un obstacle.

La réalisation de Battle Ace est très moyenne avec des graphismes assez pauvres et des bruitages très moyens. En revanche, l'animation est fantastique et la gestion de l'écran est à vous couper le souffle. Pour sa décharge, sachez que Battle Ace a été

fait pour montrer au public les capacités de la Supergraphx dans le domaine de l'animation et, en cela, n'accède pas au statut de véritable jeu. Il vaut néanmoins le coup d'oeil!

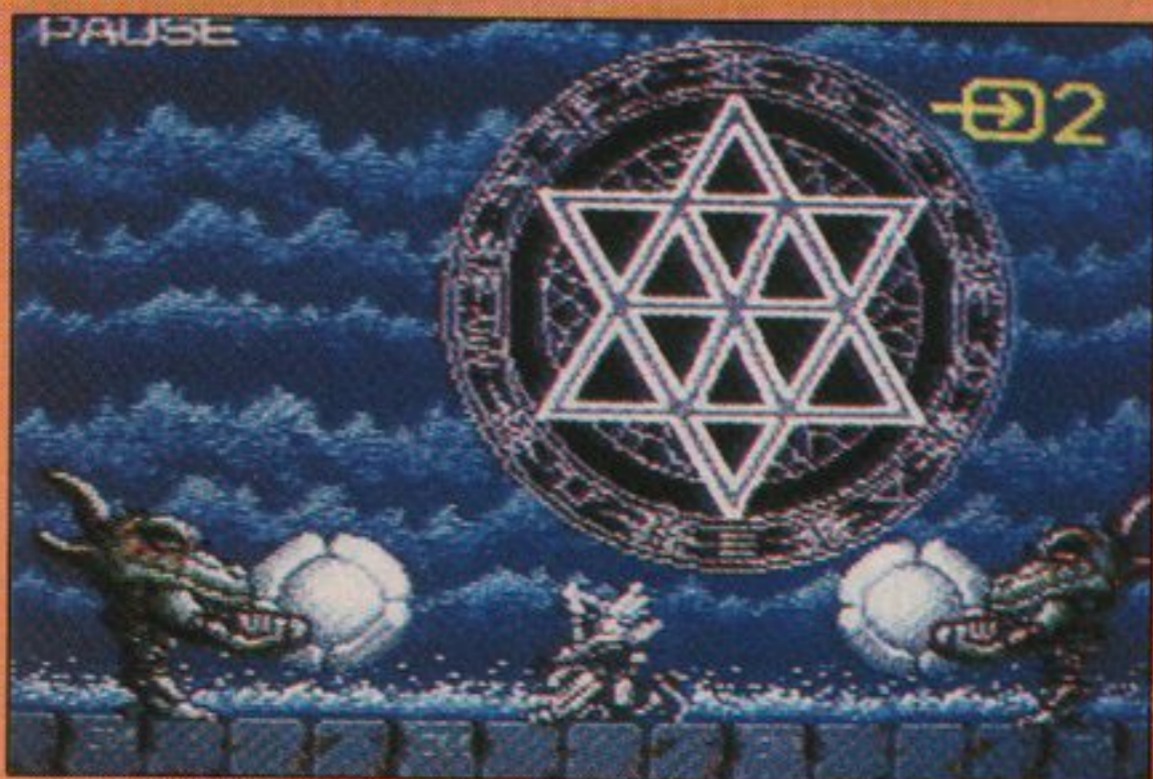
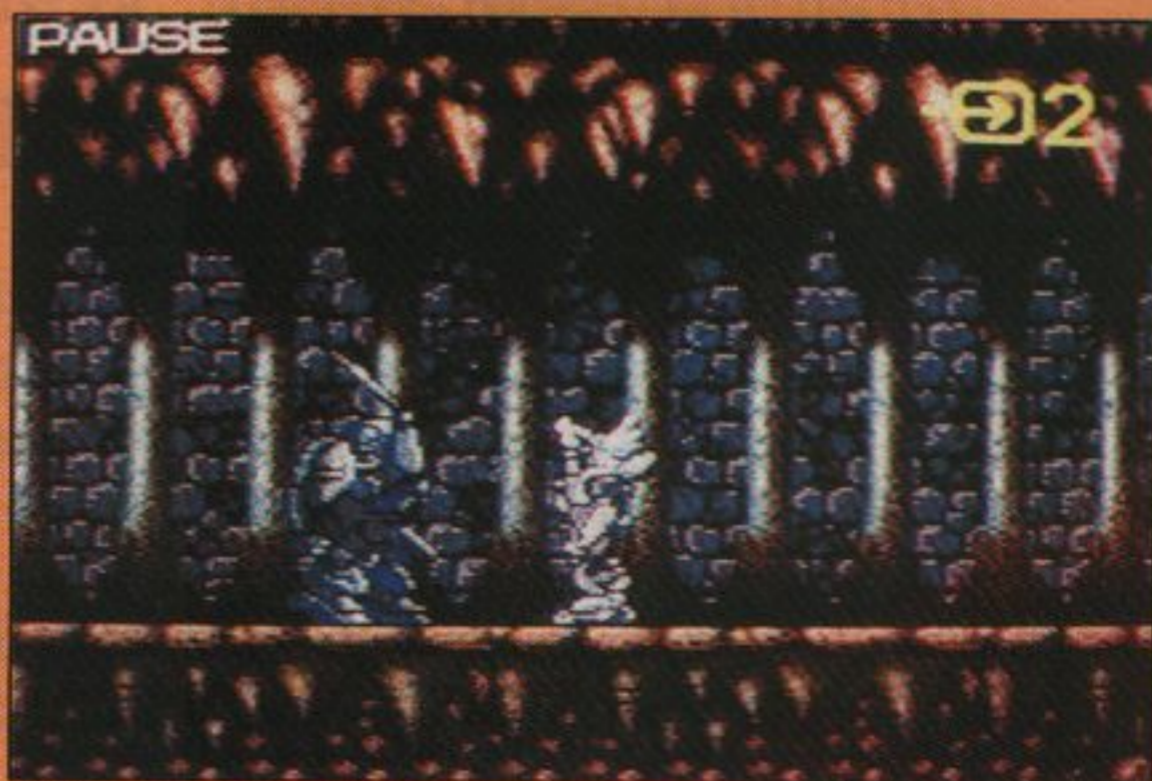
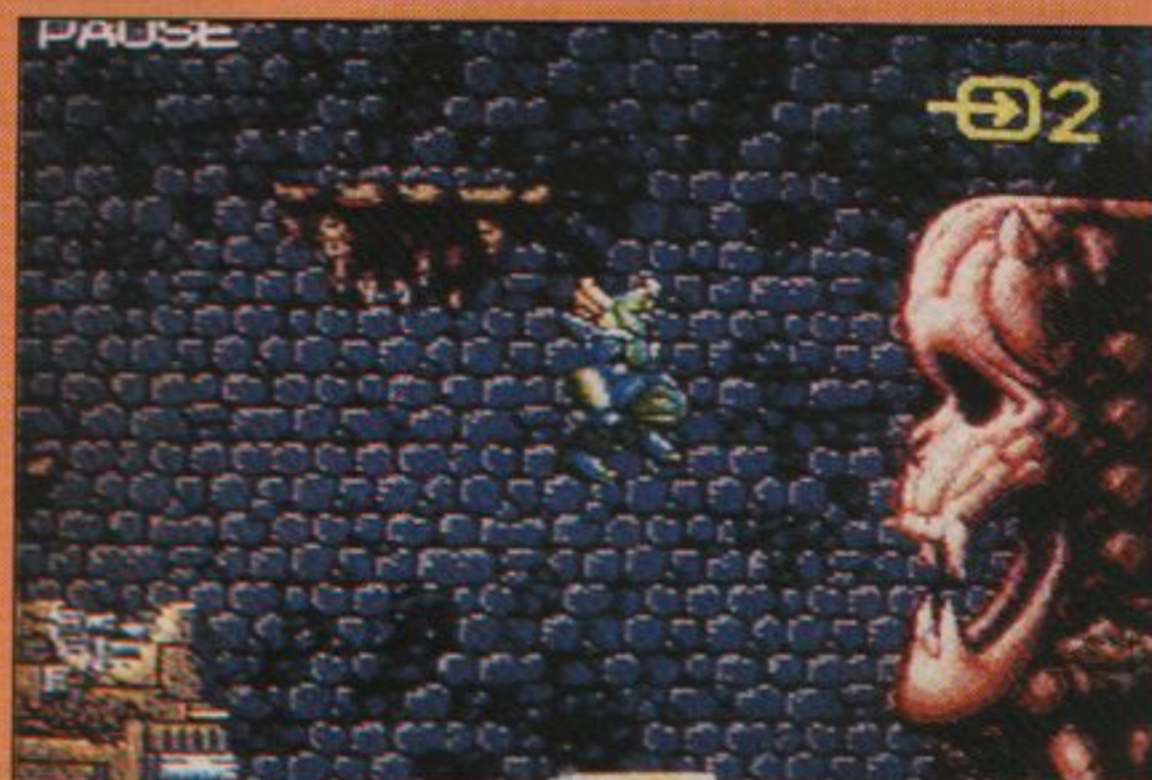


GRAND ZORT

Si les jeux disponibles sur Supergraphx sont rares (deux réellement faut-il vous le rappeler en attendant les suivants pour le début 91), il semble qu'ils soient par contre d'une qualité exceptionnelle.

Dans Grand Zort, jeu de tableaux, vous dirigez un robot et partez à la conquête d'une planète infestée de créatures maléfiques. Chacun des niveaux proposés est immense et possède un décor différent. Votre personnage a la possibilité de se déplacer sur terre mais également dans les airs. En fait, je devrais écrire vos personnages car votre robot possède plusieurs facettes et se rapproche énormément d'un "Transformer".

C'est avec l'armure verte que ce dernier a le pouvoir de s'élever dans les airs, alors que vous disposez d'un arc comme arme. Avec l'armure rouge, vous maniez l'épée et pouvez faire trembler le sol. Enfin avec l'armure bleue, vous possédez une lance et un champ de force vous entourant et vous protégeant. Vos adversaires sont également bien équipés: certains possèdent une épée, d'autres lancent des projectiles... Surveillez bien vos ennemis, lorsque vous voyez un lapin, détruisez-le rapidement, ce dernier laissant derrière lui une pastille d'énergie. A chaque fin de niveau, vous devez redoubler d'attention car avant d'affronter le monstre final, une horde d'ennemis en formation serrée vous tombera dessus sans crier gare. De temps à autre vous trouverez des bonus: certains assurant à votre armure une résistance accrue aux chocs, d'autres vous octroyant une vie supplémentaire. A vous de fouiller chaque parcelle de terrain avec minutie!



La réalisation de Grand Zort est exceptionnelle. Les graphismes sont de très bonne qualité (le quatrième niveau est superbe) et l'animation des sprites est fantastique. Cet aspect est incontestablement un des points forts de la Supergraphx. De plus le scrolling plein écran sur deux plans est un modèle du genre et d'une rapidité incroyable. Côté sons, c'est également très bon! Dans l'ensemble, un jeu superbe et non dépourvu d'astuces. Une grande réussite!

TEST SUPERGRAFX

GHOULS AND GHOSTS

Et voici le tant attendu et célèbre G&G. Des tas de rumeurs ont circulé sur ce jeu, et même les gens le comparaient à la version Megadrive bien longtemps avant sa sortie en se basant sur les photos parues dans les revues japonaises. Certains le disaient plus beau, d'autres moins beau, maintenant, ils pourront enfin faire la comparaison. Ce qui s'en dégage au final, c'est que cette version est bien plus belle que la version Megadrive, mais un peu moins jouable.

Pour les gens qui ne connaissent pas du tout ce jeu, il s'agit de la suite d'un jeu nommé Ghost and Goblins. Je suppose que certains ne connaissent pas ce jeu non plus, alors c'est toute une éducation à refaire... Je vais donc vous expliquer de quoi il retourne.

Vous êtes un chevalier armé d'une lance magique et vous devez traverser des contrées peuplées de monstres, de squelettes, de plantes carnivores et d'autres horribles créatures. Vous devez donc grâce à votre arme vous frayer un chemin en évitant toutes les embûches, et trouver le monstre qui garde l'accès au niveau suivant. En chemin, vous trouvez des coffres qui contiennent des surprises plus ou moins agréables. Certains contiennent des armures qui vous permettent de résister aux coups de vos ennemis, d'autres contiennent des armes plus ou moins puissantes. D'autres renferment un magicien, qui selon son humeur vous transforme en poulet ou autre volatile.

De nombreuses petites touches d'humour viennent se greffer à ce jeu, comme les diverses transformations que vous subissez durant votre voyage. En effet, vous vous retrouvez en caleçon lorsque vous êtes atteint par un ennemi, et vous êtes transformé en vieillard avec une canne si le magicien n'est pas de bonne humeur.

Personnellement je n'ai aucun parti pris, et je dois dire, que ce soit sur Nec ou pour Sega, ce jeu est un must qui doit absolument figurer dans votre logithèque si vous possédez une SupergraphX, et si bien sûr votre porte-monnaie vous le permet.

Au fait, si vous avez cinq minutes, essayez de presser simultanément RUN, et les boutons de tir. Un menu devrait apparaître pour vous permettre de choisir le niveau de difficulté du jeu et votre nombre de vies.

10/10



**DU 26 AU 29 OCTOBRE, VENEZ NOUS RENDRE VISITE AU
2^e SALON DE LA MICRO**

Sur notre stand, vous pourrez découvrir toutes les nouveautés sur consoles, mais également tous les prochains jeux des consoles Megadrive, CoreGrafx et SuperGrafx, et enfin l'ensemble des jeux devant sortir pour Noël sur micros...

Egalement sur notre stand, un coin concours incroyable, avec 1 Megadrive à gagner tous les jours, mais aussi des Lynx, Game-Boy, et une console Neo-Geo!

Mais ce n'est pas tout... Toujours grâce aux concours, vous pourrez gagner des jeux, des T-shirts, des places de cinéma pour Total Recall et Jours de Tonnerre, gagner une chaîne hi-fi et encore découvrir les bandes annonces des films à sortir fin 90 / début 91.

Toujours sur notre stand, vous pourrez acheter l'ensemble des numéros de Génération 4, mais également nos T-shirts, Hors-Série, autocollants et j'en passe...

Enfin, vous pourrez rencontrer l'ensemble de la rédaction de Génération 4, et poser toutes vos questions sur les micros et les consoles...

SEGA MEGADRIVE

La console tant attendue est enfin disponible en France, distribuée par Virgin Loisirs. C'est à ce jour la seule console 16-bits disponible en France qui, avec des qualités techniques indéniables, devrait être LA console de Noël pour ceux qui ont les moyens de se l'acheter (1790 francs). Elle est équipée d'un 68000 cadencé à 7,9 MHz et d'un Z80 à 3,5 MHz et possède une résolution de 320 x 224. La Ram est de 74 Ko avec une mémoire vidéo de 64 Ko. Elle dispose d'une palette de 512 couleurs et peut afficher 64 couleurs simultanément. Son son est stéréo, de bonne qualité et sur 10 voies et 8 octaves.

Les jeux sont assez nombreux et plutôt axés sur l'arcade, et la Megadrive ne dispose pas encore de nombreux accessoires, mais un clavier et un modem sont disponibles aux Etats-Unis, et le très attendu CD-Rom vient d'être dévoilé au Japon. Les dates de commercialisation pour la France ne sont pas encore disponibles, mais nous devrions être en mesure de vous les donner dans le prochain numéro de Génération 4.

LA MEGADRIVE: FRANCAISE OU JAPONAISE

Depuis que Virgin (distributeur officiel de Sega en France) a exposé sa Megadrive, une polémique s'est instaurée autour de cette machine. En effet, les boutiques pratiquant l'import parallèle de la console, et les journalistes, ont eu la surprise de constater que la Megadrive mise sur le marché français ne correspondait pas aux modèles en vente sur le marché mondial, et en particulier au modèle japonais importé. Après essais et comparaisons des deux machines, force est de constater que la version japonaise est supérieure à la version française: les jeux sont en plein écran et plus rapides. Alors d'où vient cette différence?

L'explication est simple et met hors de cause Virgin. En France, la fréquence électrique est en 50 Hz, alors qu'aux Etats-Unis ou au Japon elle est de 60 Hz. Tenant compte de ces normes, tous les appareils électriques disponibles sur le marché français sont donc faits pour fonctionner en 50 Hz, en particulier les téléviseurs. Même si depuis environ trois ans, les télévisions sont capables de fonctionner en 60 Hz, les anciennes platines n'acceptent aucunement cette fréquence. Si vous branchez une Megadrive japonaise sur une télé relativement ancienne, rien ne passe à l'écran. Ayant connaissance de ce problème, il est donc normal que Virgin ait modifié ses machines, pour qu'elles puissent être connectées à n'importe quels téléviseurs. En effet, la majorité du public possédant un appareil vieux d'environ cinq ans, Virgin se serait interdit par lui-même le plus gros des acheteurs potentiels. Sur le plan de la Megadrive, Virgin n'a donc absolument rien à se reprocher. C'est à l'acheteur, en fonction de son téléviseur, d'apprécier l'acquisition de telle ou telle machine. Un conseil, essayez sur votre télé avant d'acheter! Si le modèle japonais ne fonctionne pas, vous devrez acheter une Megadrive française ou changer de télé.

Autre problème concernant cette machine, le format des cartouches. La console française ne peut accepter que des cartouches françaises (donc distribuées par Virgin) et aucune autre, alors que la console japonaise accepte toutes les cartouches, provenant du Japon, des Etats-Unis ou de France. Sur ce point précis, on peut se poser des questions sur la motivation profonde de Virgin, si ce n'est la volonté de s'assurer un monopole au niveau des ventes de jeux sur la Megadrive française.

Au final, si vous faites partie des heureux possesseurs d'un poste de télé acceptant le 60 Hz, prendre une console japonaise peut paraître bien tentant... Vous aurez en effet accès à toute la



logithèque dont dispose cette machine, mais les jeux disponibles provenant du Japon ou des Etats-Unis ne bénéficieront d'aucune traduction en anglais pour les textes présents à l'écran, et d'aucune traduction française pour les documentations fournies avec le jeu. Pour contrer ceci Virgin espère avoir rattrapé son retard sur le reste du monde en matière de disponibilité des jeux, d'ici au plus tard le début de 1991. Dorénavant, le lancement des nouveaux logiciels Megadrive devrait même se faire simultanément en France, aux Etats-Unis et au Japon. Attendons pour voir! D'autre part, le gros problème des consoles japonaises est de ne disposer que d'une garantie revendeur, bien moins fiable que celle qu'offre Virgin Loisirs. Il suffit que votre revendeur dépose le bilan et la garantie s'envole pour toujours...

Voilà, vous possédez maintenant tous les éléments techniques et logistiques pour choisir votre modèle. A vous de jouer!

TESTS SEGA MEGADRIVE

AFTERBURNER 2

De nouveau la conversion d'un hit Sega d'arcade! Vous prenez les commandes du très célèbre chasseur bombardier, le F 14, doté des dernières armes offensives (canon surpuissant et missiles air-air ultraprécis). Après avoir décollé de votre base mobile, un porte-avions, vous allez affronter un nombre d'ennemis incroyable venant de toutes parts, et évoluer dans des territoires aussi variés que nombreux. Vous survolerez ainsi la mer, le désert, la campagne, vous devrez même parfois éviter et slalomer au travers de dangers naturels tels des parois rocheuses.

Le maniement de votre appareil ne pose pas trop problème, même si ses évolutions sont limitées au carré se trouvant en haut et à droite de l'écran. Le radar de positionnement vous indique en permanence votre emplacement dans l'espace. Au niveau des manoeuvres, vous pouvez effectuer des tonneaux, et ce plusieurs fois de suite. Cette manoeuvre est surtout destinée à éviter les missiles adverses. Attention à ne pas épuiser vos armes trop vite en tirant sans cesse, vos missiles ne sont pas illimités. D'ailleurs, ils ne trouveront leur cible qu'après l'avoir "lockée". Après chaque stage, un avion ravitailleur viendra réapprovisionner votre stock d'armes.

La réalisation d'After Burner II est somme toute assez bonne, avec une animation très rapide et de bons bruitages. En revanche, on peut reprocher le manque de lisibilité de l'écran. En effet, lorsque de nombreux appareils ennemis sont présents, il devient difficile de discerner les tirs ennemis de ses propres tirs. Souvent on est touché sans avoir vu poindre la menace et sans savoir d'où elle provenait. Malgré cela, ce jeu plaira à tous les fans de l'arcade!

4/10



ALEX KIDD

A première vue ce jeu, avec ces graphismes très "cartoon" et assez simples, semble s'adresser aux plus jeunes d'entre nous. Mais après quelques instants, on s'aperçoit que l'on se trouve devant un jeu tout à fait dans le style Mario Bros, très intéressant, même s'il s'avère moins bon que ce dernier.

Alex est à la recherche de son père, le roi Thor, enlevé par un tyran sanguinaire répondant au nom d'Ashra. Il serait détenu sur la planète Papiéroche, sur laquelle se trouve Alex. Vous allez donc l'aider dans sa mission. Avant d'arriver au château d'Ashra, vous devrez affronter bon nombre de dangers, les créatures d'Ashra bien sûr, mais aussi sortir vainqueur de nombreuses épreuves. La plus commune étant celle du jeu "papier, ciseaux, pierre".

Pour se défendre, Alex ne devra compter que sur lui-même: il sait donner des coups de pieds et des coups de poings. Pour se déplacer, Alex empruntera divers moyens de locomotion comme la motocyclette, le pédicopter (sorte d'hélicoptère) ou encore le bâton sauteur. Il se peut même qu'il soit obligé de se mouiller et de nager pour atteindre un point particulier. Sur le plan des astuces et donc de l'intérêt du jeu, Alex Kidd s'avère excellent: n'hésitez pas à sauter sur le sol ou bien à frapper le plafond avec votre tête, vous découvrirez peut-être des pièces cachées. Et surtout, ouvrez tous les coffres pour ramasser l'or, c'est indispensable pour gagner!

Le jeu comporte onze niveaux, de plus en plus difficiles, il est agrémenté de nombreuses phases différentes. En bref, le joueur ne s'ennuie pas, cet aspect du jeu rattrapant d'ailleurs grandement une réalisation un peu juste.

6/10

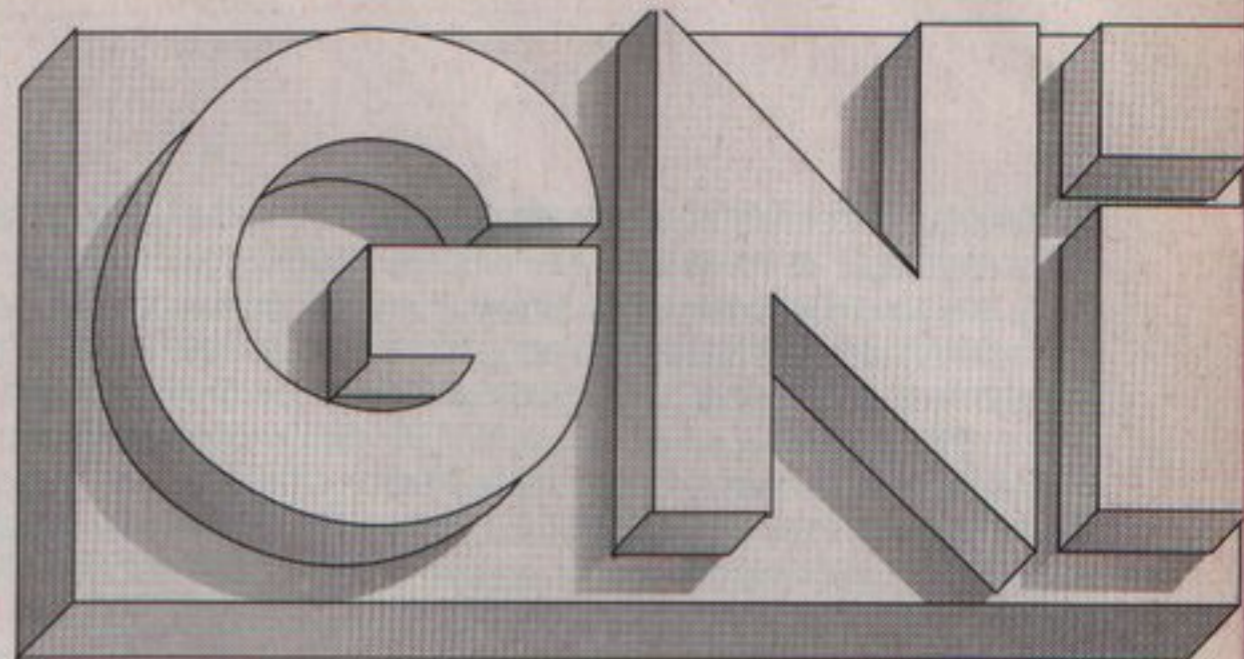
SUPERIAL BASKETBALL

A part le football et le golf, les jeux de sports ne sont pas encore légion sur la Megadrive, et Superial Basketball arrive donc à point nommé. Très complet et très novateur, ce jeu risque fort de marquer une étape décisive dans la réalisation de logiciels de sports. Tout d'abord, et en plus des options classiques (durée du match, choix des équipes...), vous pouvez disposer vos joueurs comme vous le souhaitez sur le terrain en fonction de leurs caractéristiques, certains faisant preuve d'un grand talent en défense, d'autres en attaque. De plus, lors du match et des phases de jeu intéressantes, lors d'un panier smashé par exemple, le jeu change totalement de physionomie, le terrain laissant la place à un gros plan du joueur en train de tirer au but. Dans cette phase, le joueur ne reste pas spectateur pour autant puisqu'une barre graphique, déterminante pour la réussite du panier, apparaît alors en bas de l'écran. En effet, pour entériner les deux points du shoot, vous devez impérativement presser le bouton de tir alors que le curseur se trouve dans la partie rouge de la barre. Lorsqu'un joueur adverse est bien placé, vous verrez même un second personnage, le contreur, intervenir lors des scènes de gros plans. Le contre étant déclaré valable ou non en fonction du même principe de barre graphique défini précédemment. Il est également possible de tenter des paniers à trois points (en dehors de la zone). En ce qui concerne directement le jeu, le seul reproche provient de la difficulté, voire l'impossibilité, de prendre la balle à un adversaire autrement qu'en situation d'interception. Hormis ce petit défaut, Superial Basketball reste très jouable.

Techniquement, le jeu est excellent avec le terrain scrollant horizontalement et les joueurs pouvant se déplacer en profondeur sur celui-ci. L'animation des personnages est satisfaisante et la musique accompagnant le jeu de bonne facture. Mais le point d'orgue du logiciel, c'est la qualité du scrolling d'écran: fluide et rapide, on peut enfin s'éclater sur ce genre de jeu sans s'abîmer les yeux. Très plaisant seul, ce soft devient fantastique à deux!



7/10



LE GENIE DES PRIX

PAR CORRESPONDANCE

67 65 05 89

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

GNI prend les appels tous les jours même le dimanche de 8H30 à 20H30

MEGADRIVE

SUPER CADEAU... EN SEPTEMBRE, AVEC UNE CONSOLE :	CONSOLE MEGADRIVE +				
UN BALADEUR	WORLD CUP SOCCER	1690	ESWAT	375	RAMBO 3
AVEC UNE CARTOUCHE :	AFTER BURNER 2	375	FINAL BLOW	375	SOKOBAN
UNE CALCULETTE	ALTERED BEAST	375	FORGOTTEN WORLD	375	SPACE HARRIER
ET VOUS NE PAYEZ PAS LES FRAIS DE PORT (SAUF CONTRE REMBOURSEMENT)	ALEX KID	290	GHOSTBUSTERS	375	SUPER HANG ON
	AIR DIVER	375	GHOULS AND GHOSTS	375	SUPER SHINOBI
	BATMAN	375	GOLDEN AXE	375	SUPER MONACO GP
	BASKET BALL	290	HERZOG 2	375	GOLF
	CURSE	375	1943	290	TURBO OUT RUN
	COLUMNS	375	KEN	350	TATSUJIN
	DARWIN	375	LEYNOS	375	THUNDERFORCE 2
	DJ BOY	375	MOONWALKER	375	WHIP RUSH
			NEW ZEALAND	375	WORLD CUP SOCCER
			PHELIOS	290	ZOOM
					345

NEC PC ENGINE

PC ENGINE PERITEL	1290	FORMATION SOCCER	340	OPERATION WOLF	340	VIGILANTE	390
CD ROM UNIT	2990	GALAGA 88	390	P 47	390	VOLLEYBALL	340
ARMED FORCE	190	GONOLA SPEED	340	PC KID	390	VEIGUES	190
BATMAN	330	GUNHED	390	PUZNIC	390	WAREHOUSE GUY	290
BLUE BLINK	330	HEAVY UNIT	390	POWER DRIFT	390	WORLD COURT TENNIS	340
BASEBALL	290	HELL EXPLORER	340	PSYCHO CHASER	190	XEVIOUS	290
CHASE HQ	250	HONEY IN THE SKY 2	340	RADIO LEPUS	340	CD YS	390
CITY HUNTER	250	IMAGE FIGHT	340	RASTAN SAGA 2	340	CD FINAL ZONE 2	390
DEVILCRUSH	330	KING OF SWORD 2	340	ROA RUNNER	290	CD GOLDEN AXE	390
DIE HARD	340	KLAX	340	SHINOBI	390	CD SUPER DARIUS	390
DEEP BLUE	190	LEGENDARY AXE	390	SIDE ARMS	390	CD WONDERBOY 3	390
DOWNLOAD	390	MR HELI	390	SPACE HARRIER	250	CD RED ALERT	390
DRAGON SPIRIT	390	GOLF	390	SPACE INVADERS	290	CD ALTERED BEAST	390
F1 TRIPLE BATTLE	390	NEW ZEALAND	390	SUPERSTAR SOLDIER	340	CD SIDE ARMS	390
F1 CIRCUS	340	NINJA SPIRIT	390	TIGER ROAD	390		
		NINJA WARRIOR	390				

GAMEBOY

CONSOLE GAMEBOY +		HYPER LOAD RUNNER	240	BILLION	240	WORLD BOWLING	190
BATMAN + TETRIS	790	OUX	240	FLAPPY	190	PINBALL	240
IZYLO +	190	PENGUINE WARS	240	ASMIC WORLD	240	SUPER MARIOLAND	175
SOKOBAN 2	190	WARRIORS	240	SNAKE	240	VOLLEYBALL	240
BASEBALL	190	MOTOR CROSS	240	RED ALIMER	240	MICKEY MOUSE	240
DOUBLE DRAGN	240	QUARTH	190	CHESS	240	ALLEYWAY	175
FLIPULL	190	SOCCER BOY	240	SPACE INVADERS	240	TETRIS	175
BOXING	190	POPEYE	240	SOLAR STRIKER	175	BATMAN	175
		TENNIS	240	NAVY BLUE	240	KEN	240

BON DE COMMANDE
à retourner à GNI, BP 9617 la Pompignane 34 054 MONTPELLIER Cédex

NOM _____	TITRES _____	CONSOLE _____	PRIX _____
ADRESSE _____	_____	_____	_____
VILLE _____	_____	_____	_____
CODE POSTAL _____	_____	_____	_____
Tél _____	_____	_____	_____
N° Carte Bleue _____	Frais de port et d'emballage: +15F		
Date d'expiration ____ / ____	* TOTAL à payer: _____		
Signature: _____	Réglement: <input type="checkbox"/> CB <input type="checkbox"/> CCP <input type="checkbox"/> Mandat -lettre		
	<input type="checkbox"/> chèque bancaire <input type="checkbox"/> paiement au facteur à réception (+ 25F pour frais de rembourst.)		

GOLDEN AXE

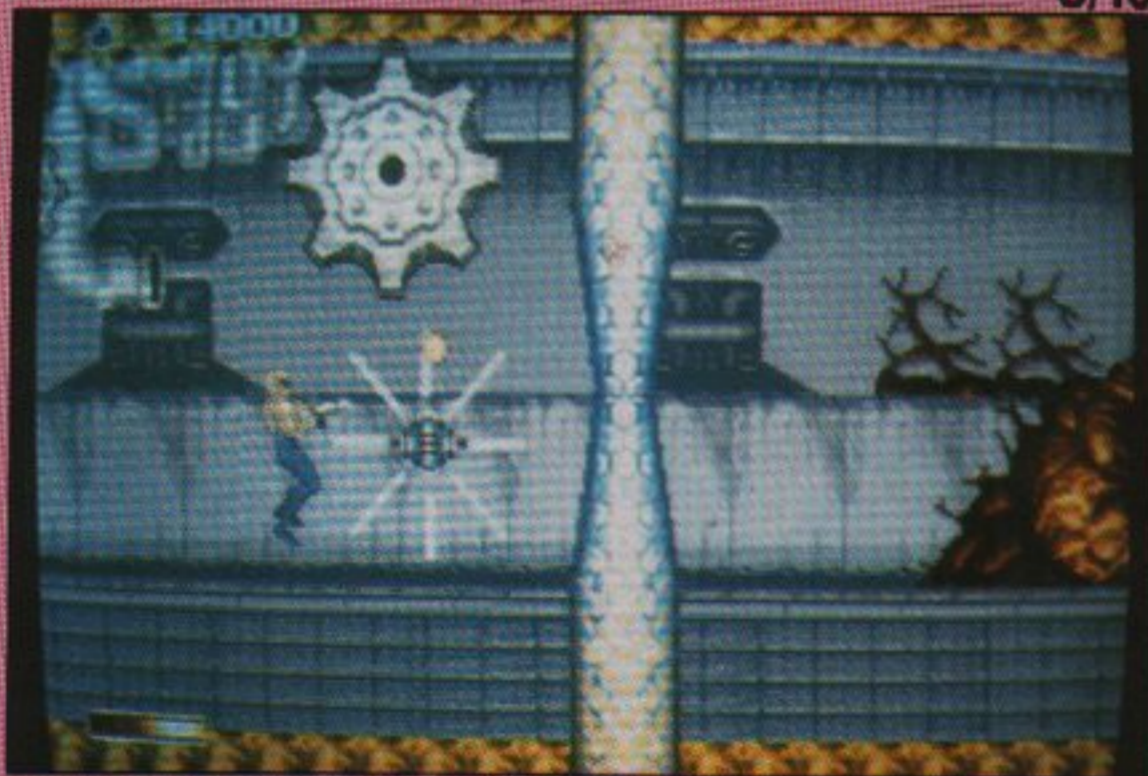
Depuis que les soldats de Death Adder ont envahi le pays, pillé chaque village, et massacré des milliers d'habitants, la région de Yuria est sous l'emprise de la terreur. De plus, le roi et sa fille ont été enlevés et Death Adder s'est emparé de la hache d'or. Pour les délivrer et éliminer cet oppresseur, tout le monde attend la venue d'un guerrier courageux et fort. Et comme vous le devinez, ils ont trouvé dans votre personne le héros parfait.

En bref, un scénario classique! En revanche, l'histoire se prête à un logiciel extrêmement réussi et très proche de la version d'arcade.

Vous avez le choix entre trois personnages: un guerrier barbare, une habile amazone et un nain redoutable. Votre quête de Death Adder passe par plusieurs étapes toutes peuplées de terribles soldats. En fonction du personnage, votre arme varie, allant de l'épée pour le barbare et l'amazone à la hache pour le nain. Le nombre de coups que vous pouvez effectuer est impressionnant, et en appuyant simultanément sur le bouton "b" et "c" du joystick, il est possible de créer des enchaînements. Autre moyen de défense, chacun des personnages a la possibilité de faire appel à ses pouvoirs magiques. L'efficacité de cette arme est fonction du capital magie. Pour l'augmenter, il suffit de frapper les nains bleus, qui laisseront derrière eux une fiole de même couleur, et de les ramasser. Au cours du jeu, vous verrez certains ennemis combattre à l'aide d'un animal. Il peut s'agir d'un dragon ou d'une sorte de gros lézard. Ne croyez pas que ces bestioles sont obligatoirement contre vous. Si vous parvenez à désarçonner le "cavalier", vous pourrez ensuite vous emparer dudit animal et faire usage de son potentiel (le souffle brûlant du dragon...), luttant ainsi plus efficacement contre l'oppresseur.

Techniquement très au point, Golden Axe ne déçoit pratiquement pas, si ce n'est par la trop grande facilité du jeu. Un bon joueur finit le jeu au bout de deux parties. Mais c'était également le défaut du jeu d'arcade! C'est la première fois qu'une conversion d'arcade est peut-être trop fidèle...

8/10



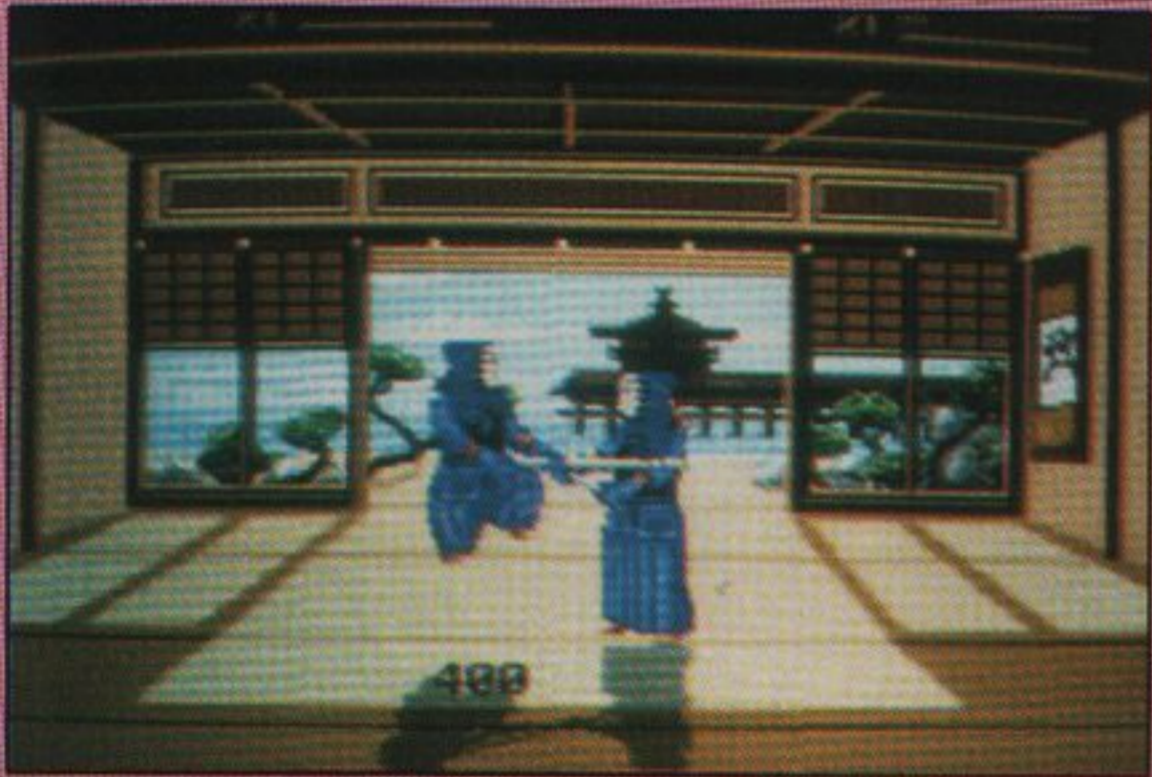
FORGOTTEN WORLDS

Similaire dans son principe à la version micro, Forgotten Worlds n'en demeure pas moins infiniment supérieur au niveau de la qualité. Ce shoot'em up à scrolling horizontal est en effet un des meilleurs jeux de la Megadrive. Se jouant seul ou à deux, ce shoot'em up à scrolling horizontal ravira les fêlés d'action.

Pour se défendre contre la horde d'ennemis, votre personnage possède une arme assez particulière, dont le maniement demande une petite période d'adaptation. Cette dernière tourne autour de vous, autorisant ainsi un balayage total de l'écran. Attention, cette technique s'avère dangereuse lorsque vous êtes attaqué de toutes parts, les ennemis vous atteignant avant que vous n'ayez effectué un tour complet.

Comme d'habitude, il est possible d'augmenter son équipement contrairement à la majorité des jeux de tirs, vous ne ramassez pas des bonus laissés par vos adversaires mais des zennys. Lors de pratiquement chaque destruction d'un ennemi, une pastille bleue apparaît de plus ou moins grande dimension, la taille correspondant à sa valeur marchande. Essayez d'en récolter le maximum, vous pourrez ensuite les échanger contre toutes sortes d'objets: missiles, tirs multidirectionnels, fiole régénératrice... Elles vous serviront aussi à vous soigner et à demander des renseignements sur les gardiens de fin de niveau. Ces monstres, beaucoup plus puissants, ont néanmoins un point faible. Mieux vaut le connaître! Toutes ces opérations se font par l'intermédiaire de boutiques, présentes çà et là dans les niveaux. Techniquement superbe: bons graphismes, très bons bruitages, difficulté croissant et scrolling différentiel impeccable, Forgotten Worlds ne vous décevra pas.

7/10



BUDOKAN

Le meilleur jeu d'arts martiaux fait son apparition sur Megadrive. Budokan vous propose de vivre la formation et l'initiation d'un jeune combattant à l'esprit des Budos (ancienne philosophie de la vie, très en vogue lors des siècles derniers en Extrême-Orient). Son apprentissage passe obligatoirement par la pratique de quatre disciplines: le karaté, le bo, le kendo et le nunchaku. Dans chacune de ces disciplines, le joueur a le choix entre l'entraînement seul ou le combat avec un instructeur. Après chaque épreuve, vous pouvez aller consulter votre maître. Il saura apprécier justement vos progrès et vous pouvez même lui demander conseil. Lorsque vous vous sentirez prêt à affronter n'importe qui, tentez votre chance à l'épreuve du Budokan. C'est un tournoi réunissant les meilleurs de chaque catégorie, et dont le vainqueur ressort couvert de gloire. Le nombre de coups est impressionnant et tous les enchaînements sont possibles.

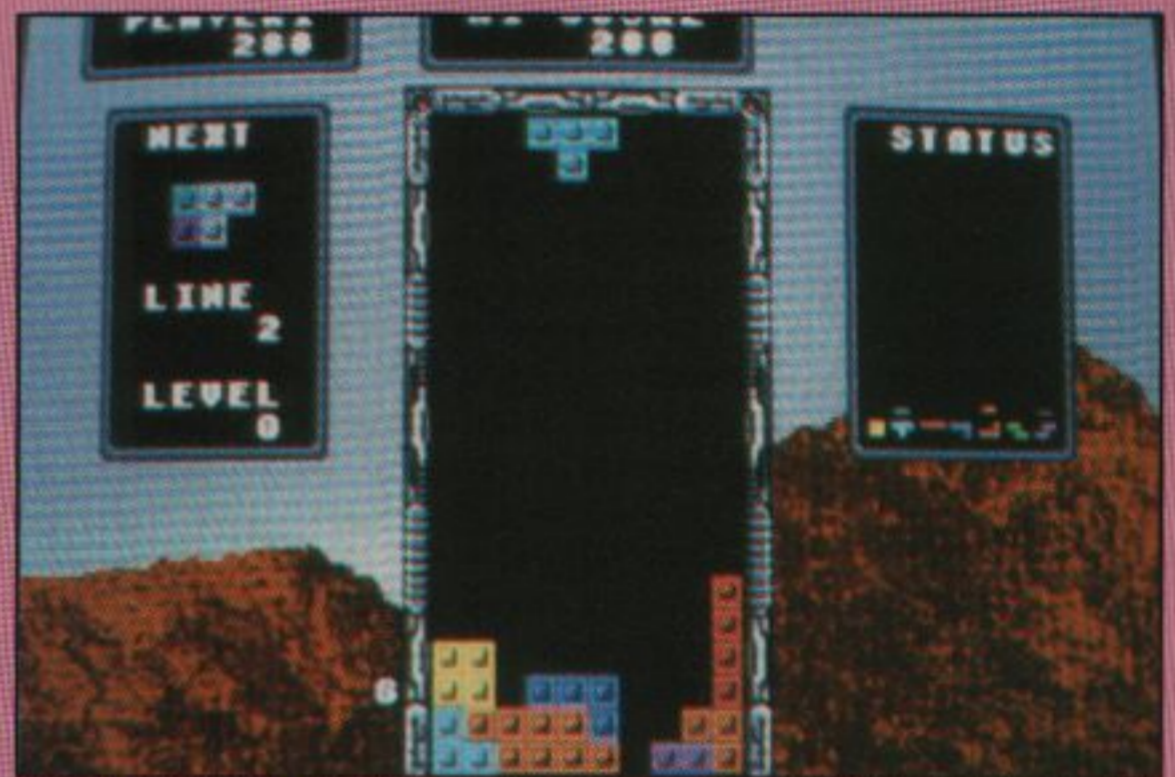
Sur le plan de la réalisation, Budokan sur Megadrive se rapproche énormément de la version Amiga. Les graphismes sont similaires, de même pour les bruitages et l'animation des personnages. Dans l'ensemble, et même si cette version console n'apporte rien de plus, Budokan reste un bon jeu. On peut tout de même regretter qu'il n'ait pas été refait pour exploiter les capacités de la Megadrive. L'arrivée d'Electronic Arts sur cette machine se fait donc sur la pointe des pieds et sans prendre trop de risques. Bilan mitigé!

7/10

TETRIS

Qui a dit que les consoles avec leurs supports cartouches élimineraient les problèmes de piratage? En tout cas, ce logiciel est la première preuve flagrante que les cartouches ne constituent en aucun cas la panacée pour les éditeurs. Totalement illégal (le logo de Sega présent lors de chaque allumage de la console a laissé la place à un rectangle, certes de couleur bleu, mais vide de tout sigle), cette version de Tetris s'avère excellente. Le maniement des pièces au joystick demande bien quelques parties d'adaptation, mais le joueur s'y fait très vite. En plus de cela, la musique présente tout au long de la partie donne une ambiance particulière au jeu. En effet, cette dernière devenant de plus en plus rapide, en phase avec la progression des niveaux, place le joueur dans une position de concentration et de stress extrême. En bref, une grande réussite, même si très peu d'entre vous auront l'occasion d'y jouer... à moins que Sega ne rachète les droits de Tetris et cautionne son développement.

10/10



LOGIDISK

Vente par correspondance. Recevez le catalogue gratuit des jeux et consoles en renvoyant le coupon ci-dessous dûment rempli à l'adresse suivante : LOGIDISK, 35, rue Notre-Dame de Lorette, 75009 Paris. Tél. : 40 23 97 47.

Nom :
 Adresse :
 Ville : Code postal :
 Téléphone :

SEGA NEC ATARI NINTENDO

ATARI 2600

Mario Bros
 Realsport Soccer
 Winter Games
 Double Dragon
 etc.

LYNX

Gauntlet
 Chip's Challenge
 Gates of Zendocan
 etc.

NINTENDO NES

Crystal mines import

Metal Fighter import
 etc.

NEC CORE GRAFX

Devil Crash
 Lode Runner
 Vigilante PC Kid
 Ninja spirit

CD ROM²

Death Bringer
 Shanghai II
 Side Arms
 Golden axe
 etc.

SUPER GRAFX

Grand Zork
 Ghoul and Ghost

SEGA

Shangai
 Monopoly
 Shinobi
 Golden axe
 Outrun 3D
 Slap Shot
 etc.

MEGA DRIVE

Thunder force II
 Last Battle
 Ghoul and Ghost
 Silex Kid
 Zoom
 Rambo III

... et bien d'autres titres.

GHOULS'N GHOSTS

L'un des plus célèbres jeux d'arcade est maintenant disponible pour la Megadrive. Incarnant le chevalier sir Arthur, vous partez en croisade contre le Prince des Ténèbres et son armée, pour délivrer votre village et retrouver votre belle, prisonnière du tyran. Ne disposant, au début, que de simples couteaux comme armes de combat, vous devrez essentiellement compter sur votre rapidité et votre sens de l'anticipation pour espérer survivre. Les ennemis sont en effet très nombreux et surgissent de toutes parts: hommes-cochons, gargouilles, volatiles, guillotine... Autres difficultés, vous aurez également à lutter contre les éléments naturels tels la pluie ou le vent. Et à chaque fin de niveau, un gros monstre plus puissant et plus coriace que les autres vous attend.

Le jeu comporte cinq niveaux et dans chacun d'entre eux, vous avez la possibilité d'acquérir de nouvelles armes. En effet, si vous détruisez les ennemis portant des jarres, certaines fois ils laisseront derrière eux des armes comme une épée, une flamme ou bien encore de gros shurikens qu'ils vous suffira de ramasser. D'autre part, n'oubliez pas de regarder dans les coffres. S'ils contiennent souvent un magicien mal intentionné, lequel vous transformera en vieillard ou canard (vos capacités au combat étant bien sûr modifiées) pendant quelques secondes, si vous ne le détruisez pas à temps, ils peuvent aussi renfermer une armure magique. Cette dernière, bien utilisée, anéantit tout ce qui se trouve à l'écran.

Techniquement, ce logiciel est très réussi, même si ce n'est pas la meilleure version existante à ce jour (la version Supergraphx est un cran au-dessus) et la jouabilité est excellente. En bref, une bonne réalisation!

8/10



GP MONACO

Pour tous ceux qui ont vu GP Monaco en arcade, il était impensable de trouver un jour la conversion fidèle de ce jeu sur micro ou console. Et pourtant... Si les grands jeux Megadrive, je veux parler de ceux qui contribuent au succès d'une machine et à son image de marque, ont mis du temps à arriver, GP Monaco fait sans conteste partie ceux-ci. Dès les premières images du jeu, le joueur est sous le choc de la réalisation. Pour résumer celle-ci, sachez que la vitesse de l'animation est au moins aussi rapide que celle d'Indianapolis 500 sur un PC 386, alors que l'image est faite de décors bitmap et digitalisés. C'est tout simplement phénoménal!

Au niveau des options, vous avez le choix entre trois boîtes de vitesse (automatique, quatre rapports ou sept rapports), chaque course est précédée d'une séance d'essai, et un mode entraînement vous permet de vous familiariser avec le circuit choisi. Car GP Monaco ne vous propose pas seulement le tracé de Monaco, mais également tous les grands prix inscrits au Championnat du Monde. C'est ainsi que vous parcourrez entre autres, le circuit du Castellet en France, de Silverstone en Grande-Bretagne, ou de Susuka au Japon. Des rétroviseurs vous permettent de suivre le proche déroulement des voitures à votre poursuite, et un radar vous indique en permanence la position de toutes les voitures sur la piste. Les accrochages sont possibles, et en cas de choc intense avec un concurrent vous serez obligé de rallier les stands afin de réparer. Si la collision est vraiment trop importante, vous pouvez même détruire entièrement votre voiture.

En plus de l'exceptionnelle qualité de l'animation, les graphismes sont de très bonne qualité et les bruitages (moteur et rétrogradages) contribuent à plonger le joueur complètement dans la course. En bref, GP Monaco est dans le trio de tête des meilleurs logiciels Megadrive, et personnellement je ne le place pas loin de la toute première place. Dans tous les cas, il en fera craquer plus d'un!

10/10

ELECTRON

12 Place de la Porte de Champerret 75017 Paris M° Pte Champerret Bus PC,92 Tél: 42 27 16 00
Ouvert 7 jours sur 7: Mardi au Samedi de 10h à 19h30, Lundi 14h/19h, Dimanche 14h/18h

PRESENTE

LES JEUX DU FUTUR AU PRESENT

AVEC

**LA "SEGA MEGADRIVE"TM ET SES DIZAINES
DE CARTOUCHES & ACCESSOIRES**

**LA "NEC PC ENGINE"TM, SES CARTES,
SON CD ROM, SES ACCESSOIRES**

**LA "SNK NEO GEO"TM ET
SES MEGA CARTOUCHES**

**LA "LYNX ATARI"TM,
LA REINE DES PORTABLES**

**LE "GAME BOY"TM
ET SES DIZAINES DE CARTOUCHES**

**ET D'AUTRES A VENIR ...
A BIENTÔT !!!**

LES MEILLEURS PRIX, LES NOUVEAUTES
Demandez ERIC au
(1) 42 27 16 00 ou 47 66 11 77

VENTE PAR CORRESPONDANCE, MINITEL 3615 ELECTRON
PAIEMENT EN 4 FOIS SANS FRAIS, CREDIT SOFINCO, CETELEM, AURORE, CREG
DECEMBRE, OUVERTURE DE 10H A 20H DU LUNDI AU DIMANCHE INCLUS

PHELIOS

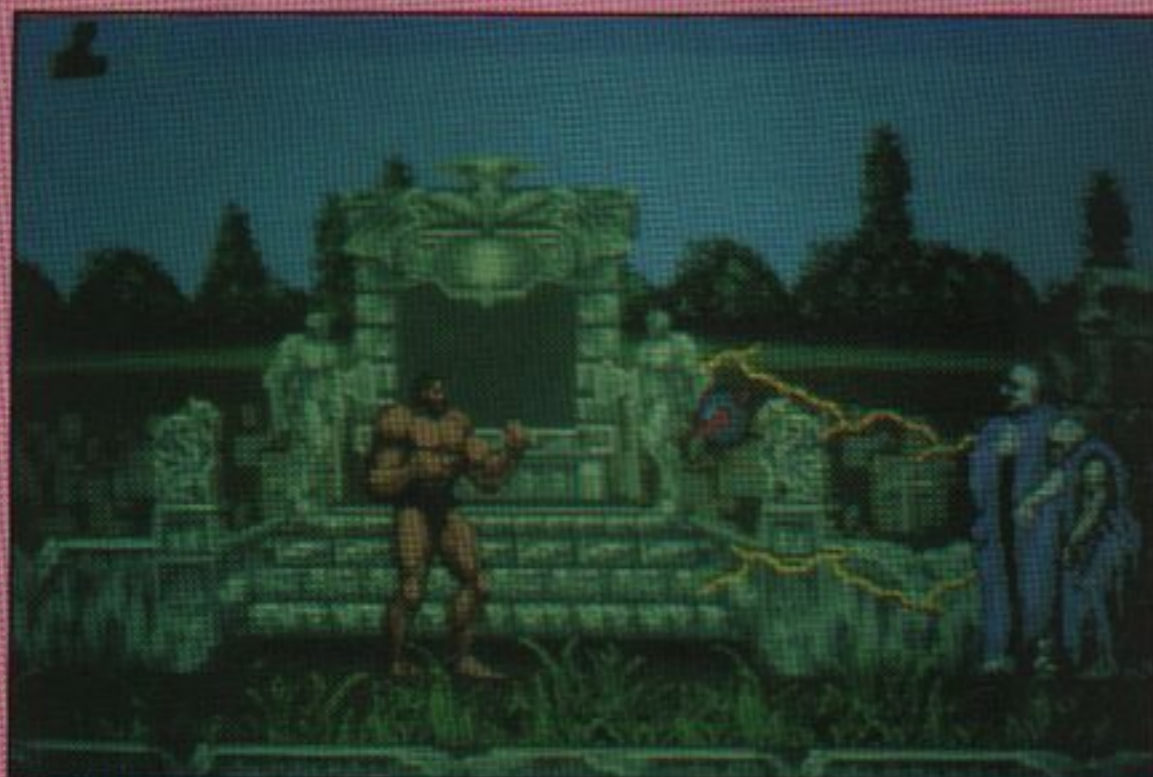
Votre princesse bien-aimée est enlevée par le gardien des enfers et elle est prisonnière dans une des pièces de son château. C'est à vous, preux chevalier, qu'incombe la lourde mission de la retrouver et de la délivrer. Comme d'habitude dans ce type de logiciel, l'histoire n'est pas bien grande et sert de prétexte au jeu. Eh bien, parlons-en du jeu! Il s'agit d'un shoot'em up au scrolling vertical dans lequel vous allez devoir combattre, à l'aide de votre monture, une horde d'ennemis, et éviter de multiples pièges. Si je devais le comparer à un autre logiciel, je dirais que Phelios est très semblable à Dragon Spirit déjà sorti sur console Nec et micro.

La première impression qui vous envahit immédiatement après le chargement du jeu, c'est la déception. En effet, la qualité graphique du programme n'est pas des meilleures, et les premiers monstres rencontrés le confirment aisément. Mais ce sentiment disparaît bien vite pour laisser place à un engouement certain pour Phelios. Premièrement, l'animation est excellente même lorsque de nombreux ennemis sont présents à l'écran (ça ne rame pas du tout) et le scrolling, multidirectionnel généralement sur trois plans, est impeccable. Ensuite les musiques et bruitages sont d'une très bonne qualité. Point important, la jouabilité du jeu est bonne même si certains le trouveront difficile.

A part cela, Phelios n'a rien de révolutionnaire, le principe du jeu est bien rodé (armes supplémentaires, bonus...) et efficace. Dans l'ensemble, un jeu correct!



6/10

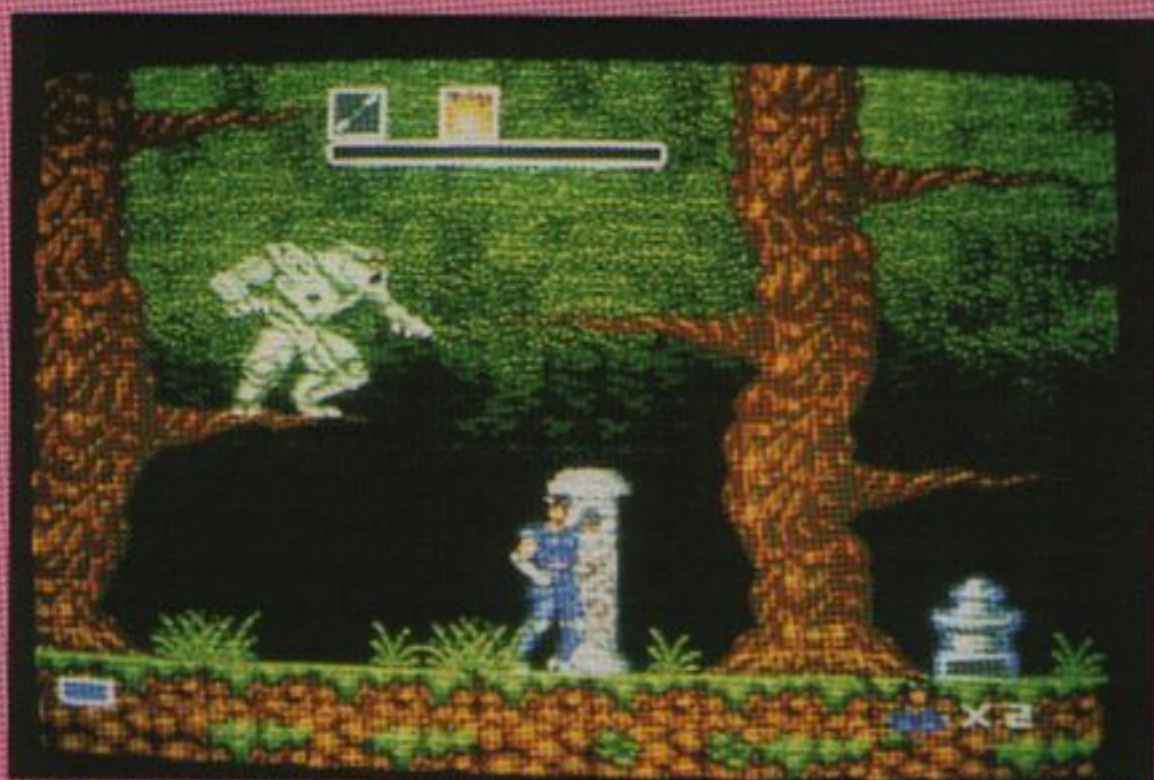


ALTERED BEAST

Etant un des premiers softs disponibles pour la Megadrive, Altered Beast reste la meilleure version de ce jeu toute machine confondue. Néanmoins, on est en droit d'être déçu par cette conversion d'arcade. Les graphismes ne sont pas à la hauteur, les couleurs mal choisies, et les scrollings ne sont pas d'une fluidité parfaite. En fait l'action n'est pas assez soutenue. Résultat, par moment le jeu paraît creux. En revanche, du côté des bruitages, ce n'est pas mal du tout et rattrape, en quelque sorte, la réalisation de ce jeu.

Autre point positif, la jouabilité: de difficulté croissante, le joueur moyen n'aura aucune peine à atteindre les niveaux supérieurs. Côté scénario, pas de surprise: vous êtes chargé par un père de retrouver et de sauver sa fille bien-aimée. Pour cela, vous combattrez squelettes, gargouilles et monstres, vos armes croissant en fonction des pastilles ramassées lors de combats avec vos adversaires. Au bout de quelques-unes, vous vous transformerez en loup-garou, puis en dragon... Chacun de ces animaux possédant bien sûr leurs propres techniques de combats. En bref, un logiciel très moyen, destiné à occuper les toutes premières heures des possesseurs de Megadrive. Ce n'est pas pour rien qu'il est fourni avec la console!

5/10



MYSTIC DEFENDER

Depuis que Zareth, le plus fidèle disciple du terrible et cruel roi Zao a envahi la planète Alexandra, tous les habitants ont été kidnappés et placés dans un château. Son but est d'utiliser Alexandra pour ramener son maître à la vie, et l'aider à conquérir de nouveau l'univers entier. Le seul espoir auquel se rattache encore la population d'Alexandra, c'est Joe Yamato expert en arts martiaux et magie. Il a décidé de partir en guerre contre Zareth, afin de libérer Alexandra et d'éliminer Zao à tout jamais.

Ce jeu de plates-formes, comme pratiquement seuls les Japonais savent en produire, possède tous les ingrédients nécessaires à un grand jeu: ennemis variés, bonus, armes supplémentaires... Les bonus agissant essentiellement sur votre capacité à réutiliser rapidement votre magie.

Chaque arme peut être utilisée de diverses manières: le tir simple en cliquant sur le bouton de tir, le supertir en pressant plus longuement sur celui-ci. Un compteur placé en haut de l'écran vous indiquant la force de votre tir. C'est ainsi qu'avec la flamme, vous disposerez à loisir d'une flammette ou d'une véritable gerbe étincelante. Mais ce n'est pas tout, pour progresser, le jeu demande un minimum de réflexion, et élaborer certaines tactiques s'avère indispensable.

Au niveau de la réalisation, Mystic Defender se classe parmi les tous premiers. Les graphismes sont de bonnes factures, de même pour les bruitages et musiques (différentes pour chacun des niveaux) et l'animation du personnage comme des ennemis est superbe. Mais le point fort du jeu est sans conteste le scrolling: sur trois plans et multidirectionnel, il est d'une fluidité exemplaire. Ajoutez à cela une très bonne jouabilité et vous obtenez un logiciel très proche de The Revenge of Shinobi, référence en la matière.

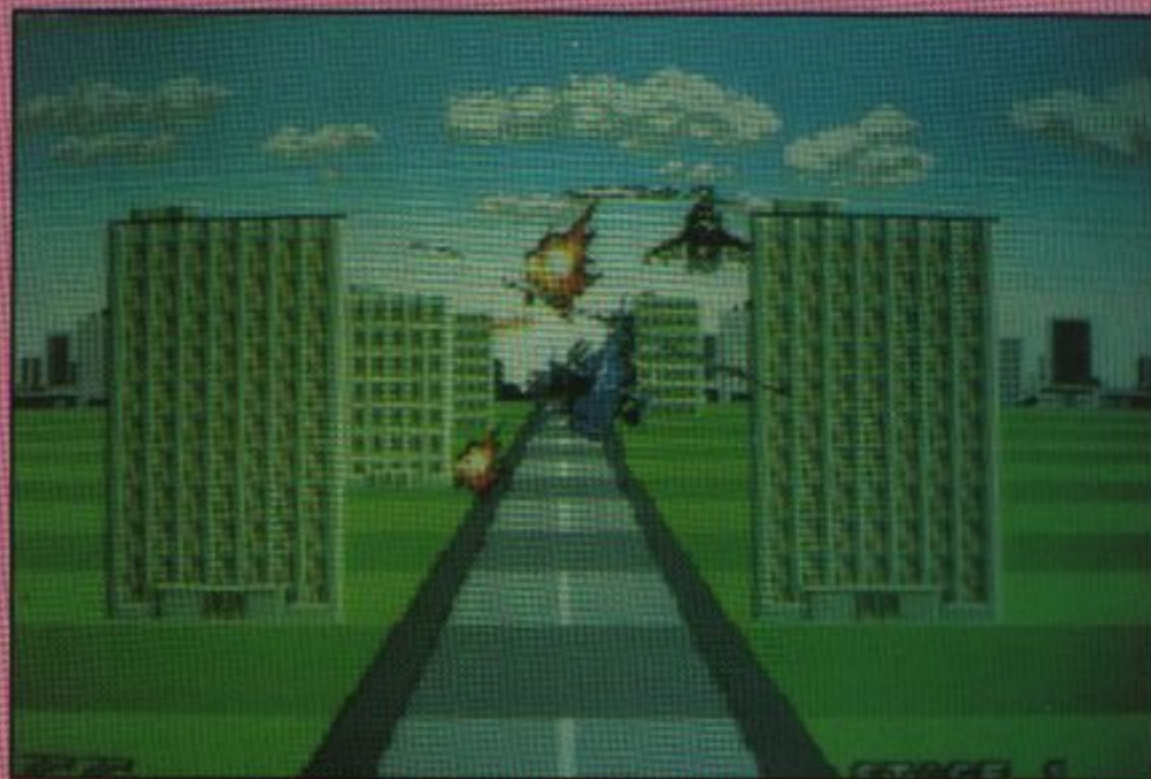
8/10

THUNDERBLADE

Déclenchant les réactions les plus enthousiastes lors de sa sortie sur ST fin 88 (adaptation considérée bien médiocre à l'heure actuelle), il était bien normal de retrouver ce hit d'arcade de Sega sur la Megadrive. D'un bout à l'autre au sein de la firme Sega, on pouvait s'attendre à une conversion bénéficiant d'une superbe réalisation, que nenni! Déception sur toute la ligne et une question se pose: faut-il attendre une console plus puissante permettant de réaliser de réelles conversions de ce type de jeu ou s'agit-il d'un logiciel quelque peu bâclé de la part des programmeurs? Personnellement je penche pour la seconde solution ne pouvant me résoudre, vu les autres adaptations d'arcade sur la Megadrive, à mettre en cause la machine.

Dans tous les cas, les graphismes sont assez moyens, encore une fois les couleurs sont fades, l'animation se traîne et la gestion de la 3D n'est pas parfaite. Triste constat comme vous pouvez le constater! Même les bruitages manquent à l'appel, aspect assez étonnant sur la Megadrive, vous en conviendrez. De plus, la jouabilité n'est pas excellente avec un appareil ne répondant pas immédiatement aux impulsions du joystick. En bref, un superbe ratage!

4/10



MOONWALKER

Prévu pour le mois de janvier, Moonwalker fera date dans les jeux Megadrive! Tiré du film du même nom, et ayant demandé une très longue période de gestation, essentiellement parce que Michael Jackson devait donner son accord pour chaque élément du jeu, l'adaptation finale s'avère excellente.

Dans chacune des phases du jeu (cinq niveaux composés de trois rounds), vous devez aider Michael à délivrer les petites filles prisonnières d'un horrible et cruel personnage. La fin du round intervenant après avoir récupéré toutes les petites filles (matérialisées par un compteur en bas de l'écran) et affronté une dernière vague d'ennemis. Pensez donc à ouvrir toutes les portes et toutes les fenêtres, même si elles peuvent découvrir un chat noir, elles cachent souvent une fillette.

Votre mission vous entraînera d'un club de jazz au cimetière, en passant par des caves ou un parking. Pour vous défendre, plusieurs armes sont à votre disposition: vos poings et vos pieds tout d'abord, votre chapeau ensuite dont vous pouvez vous servir comme d'un boomerang, mais l'arme la plus usitée est sans conteste la pincée de paillettes d'argent lancée en direction de vos adversaires. De temps en temps, vous pourrez même utiliser les éléments du décor comme autant de projectiles (le lancer de chaise est très efficace). Au niveau de la réalisation, Moonwalker est impressionnant: les graphismes sans être exceptionnels sont de bonne qualité, mais le plus surprenant provient de l'animation des personnages, carrément géniale. Vous verrez même Michael Jackson et ses ennemis danser le célèbre pas du Moonwalker dans un ballet parfaitement réglé. De plus, les musiques (au choix parmi les plus grands succès de Michael Jackson) accompagnent parfaitement l'action. Pour couronner le tout, sachez que le jeu est très jouable. Dans l'ensemble, une grande réussite!

10/10



SUPER HANG-ON

Sans aucun doute l'une des plus grandes réussites de Sega en arcade, Super Hang On sur Megadrive s'avère décevant. En effet, personnellement, je le trouve inférieur à la version Amiga (superbe il est vrai) sur tous les points.

Le jeu n'a pas changé: il s'agit toujours de rallier un point à un autre le plus vite possible, en restant sur la route et en évitant les autres concurrents, le temps étant compté. Une fois la moto à sa vitesse maximum, le joueur a la possibilité d'enclencher un boost (sorte de turbo) lui permettant d'atteindre des vitesses phénoménales. Bien évidemment, le contrôle de la moto devient plus aléatoire, et éviter les autres concurrents beaucoup plus difficile.

Rien de plus à dire sur le principe du jeu, passons donc à la réalisation technique. Si les graphismes sont d'une bonne qualité, il en est autrement de l'animation et de la maniabilité de votre engin. Moins rapide, le scrolling d'écran ne rend pas l'impression de vitesse si nécessaire à ce type de jeu. De plus, lors de chaque changement de trajectoire, la moto met un certain temps à réagir. Dernier point négatif, le bruitage du jeu est carrément en dessous de ce que nous sommes en droit d'attendre d'une Megadrive. En bref, un soft très moyen. Le GP Monaco de la moto n'est pas encore sorti!



6/10

八兄弟



ULTIMA Games

21 rue de Turin 75008 Paris

Métro Rome-Liège-Europe

Ouv. mardi au samedi 10h à 13h et de 14h à 19h
le lundi de 14h à 19h le dimanche de 10h à 13h
Tél. (1) 42 94 97 14 Fax. (1) 43 38 11 86

Vous trouverez également nos prix, nos promos, aux adresses suivantes
LILLE : 72/74 Rue de Paris 59800 LILLE Tél. 20 42 09 09
PARIS : 5 Bd Voltaire 75011 Paris Tél. (1) 43 38 96 31
TOULOUSE : 35 rue du Taur 31000 Toulouse Tél. 62 27 04 38

ATARI LYNX

Console portable avec écran couleur à cristaux liquides.

Livrée avec une cartouche de 4 jeux et câble Comlynx

1490F

Jeux à 280F: Blue Lightnig / Electrocop / Gauntlet / Gates of Zendocon / Klax / Chip challenge

Notre MEGADRIVE est faite pour JOUER!



SEGA MEGADRIVE

Aucun doute à ce sujet, la Star des consoles de jeu est bien la Sega Mégadrive. La technologie 16/32 bits apporte graphismes somptueux, animations excellentes, et un Z80 vous permettra d'accéder à la logithèque 8 bits par l'intermédiaire d'un adaptateur. Notez que le son stéréo offre une qualité, fantastique. Vous l'avez compris, cette console est pour les grands JOUEURS.

Gameboy

enfin disponible!
Des jeux à partir de 150F

NEC Turbo Express

dispo novembre

NEC

Coregraphx + 2 jeux 1290F

Coregraphx + CD ROM 3890F

Supergraphx + 3 jeux 2490F

CD ROM	2890F
Adapt CD ROM Supergraphx	490F
Joy ProI	390F
XEI PRO Joystick	750F
Explorer I Joystick	590F
Doubleur Joystick	199F
Quadrupleur Joystick	249F
Correcteur de couleurs	350F

Chaque mois des titres en promos, ce mois ci: **Beball, Tiger Heli et Barumba à 190F pièce**

Les Hits: Okinawa / Terrible Village (Supergraphx) / Waracure Legend / W Ring / Dark Legend / Batman / Operation Wolf / Show of Monolailo / Xevius / Super Foola Man / Waralliere Legend / The adventure boy (CD Rom) / Ninja Spirit / Sobianca (CD Rom) / Bomb / Super Darius (CD Rom) / YS 1 et 2 (CD Rom) etc...

SEGA MEGADRIVE avec 2 manettes + 2 jeux AU CHOIX* 1790F

possibilité d'acquérir la console seule.

*les cartouches à choisir sont présentées dans nos agences, "Vitrine MEGADRIVE"

SEGA MEGADRIVE + 1 JEU 1490F

ACCESSOIRES:

2ème manette 190F

Joystick X1-PRO 390F

Adaptateur 8 bits 399F

Arcade Joystick 490F

Reprise de votre Sega 8 bits (à 50% de sa valeur) pour l'achat d'une Mégadrive (hors promos ci-dessus)

Les Hits Softs Mégadrive

Jeux à 450F: Granada / Atomic Robot Kid / Ringside Angel / Insector X / Strider / Moon Walker / Monaco GP / Klax / Hell Fire / Rainbow Island / Battle of Axis / Space Invader / Burning Force / Fire Shark / Crack Down / Attack / Strider / Granada / Etc...

Arrivage toutes les semaines en direct du Japon

Jeux à 380F: World Cup Soccer / Batman / Afterburner / Air diver / Curse / Darwin / Final blow / Forgotten worlds / Ghouls and Ghost / Golden Axe / Herzogs / New Zealand Story / Rambo 3 / Sokoban / Sorcerian / Space Harrier 2 / Super Basketball / Super Hang on / Super Shinobi / Tatsujin / Thunderforce 2 / Zoom etc...

Dépêchez-vous les meilleurs titres partent vite!

NEO GEO SNK

La console 3490F

Console + 2ème manette 3880F

Console + Nam75 ou Magician Lord 4490F

2ème manette Controller Pack 790F

Sac de transport SNK 390F

Jeux à 1800F: Nam75 /

Baseball / Mahjong /

Magician Lord

Jeux à 2000F: Top player

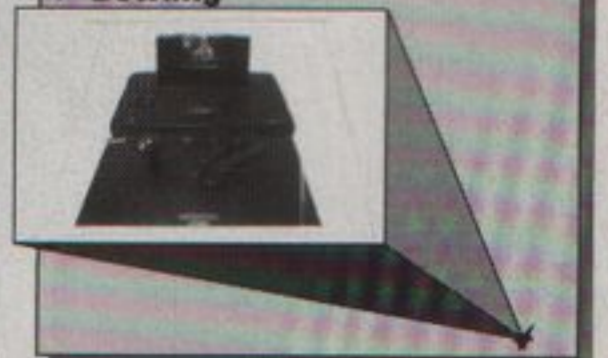
Golf / Ninja Combat /

Riding Hero

Jeux Nouveautés: Cyber Lip /

Super Spy / King of Monster

/ Bowling



Sega, Megadrive, Nec, SNK NEO GEO, Gameboy, lynx sont des marques déposées par leurs propriétaires respectifs.

BON DE COMMANDE

à envoyer à ULTIMA/SARO VPC 5 Boulevard VOLTAIRE 75011 PARIS

Nom.
Prénom.
Adresse.
Code Postal.
Ville.
Tél.
N°CB.
Limite validité.
Signature.
 Paiement par chèque ou CB

Désignation	Prix	Qté	Montant

Ultima se réserve le droit de modifier les prix et les promos sans préavis. Offres valables du 01/09/90 au 30/09/90

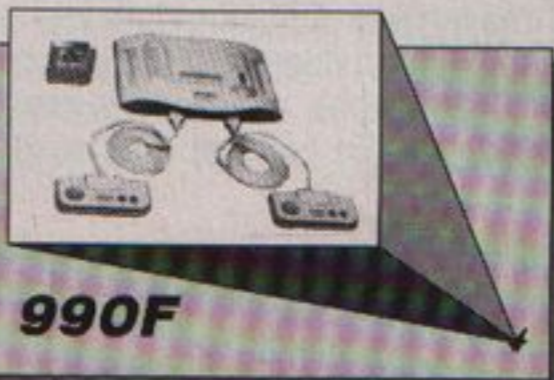
transport logiciel 25€, matériel 140F les prix sont TTC, les promos ne sont pas cumulables

UG_GEN410

GX4000 AMSTRAD

à découvrir dans nos agences.

Les crocodiles vont se régaler!



990F

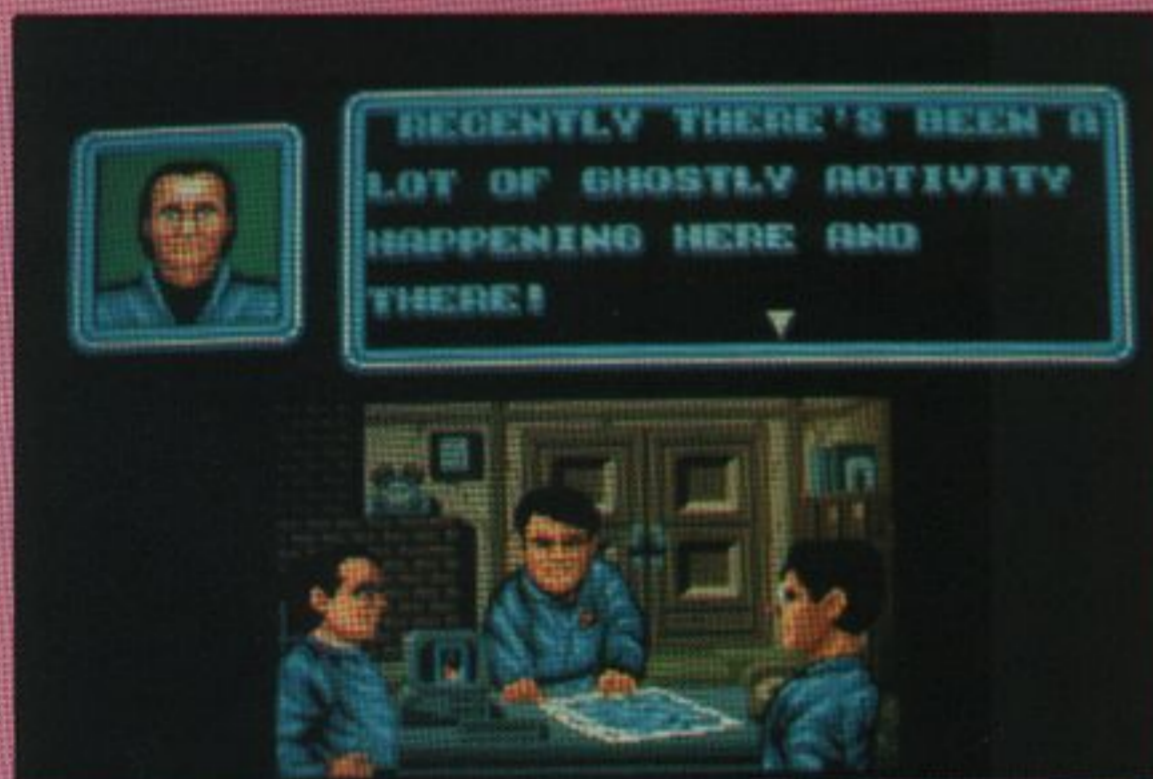
COLUMNS

Dorénavant tous les goûts sont permis sur la Megadrive, et même les purs jeux de réflexion sont disponibles, Columns en étant la plus belle preuve. Très largement inspiré de Tetris, il s'agit d'aligner verticalement, horizontalement et diagonalement (grande nouveauté!) trois billes ou plus de même couleur. Le terrain de jeu est identique à Tetris, et les pièces proposées par le logiciel, des triplets, tombent du haut de l'écran. Bien sûr pour chacune d'entre elles, il est possible de changer l'ordre des couleurs, sans quoi il serait impossible de réaliser des trios de couleurs. Inutile de vous dire qu'avec l'ajout des diagonales, le nombre de combinaisons possibles pour éliminer les billes est immense. Imaginez les réactions en chaîne lorsque vous effacez trois billes, celles qui se trouvent au-dessus rétrogradent d'un cran et créent parfois de nouveaux alignements de trois billes, etc.

Déjà plein de possibilités, Columns réserve encore quelques surprises. En effet, des pièces bonus ne possédant aucune couleur apparaissent de temps à autre. Leur rôle est très important: dès qu'elles touchent une couleur, toutes les billes de même couleur présentes à l'écran disparaîtront, engendrant toutes les répercussions que vous pouvez imaginer. Voilà pour le principe du jeu.

Sur le plan de la jouabilité, Columns est excellent, la difficulté étant fonction de la vitesse de descente des pièces. Très ergonomique, bénéficiant de graphismes corrects, mais surtout d'une superbe ambiance sonore, Columns s'affirme comme l'un des meilleurs jeux de ce type jamais réalisés. Il sera peut-être le premier logiciel amené à remplacer Tetris dans le coeur de tous les passionnés!

9/10



GHOSTBUSTERS

L'adaptation du film est également disponible sur la Megadrive. Autant vous le dire tout de suite, cette version n'a rien à voir avec le jeu sorti il y a presque un an sur micro. En effet, ce jeu fait référence au premier film (vieux de presque six années maintenant) et les programmeurs, tout en gardant les grandes tendances du film, nous proposent plus un jeu d'action qu'une adaptation fidèle du film. Vous manœuvrez au choix l'un des trois chasseurs de fantômes et partez avec tout l'attirail nécessaire à la capture. En fait, le jeu se résume être un jeu de tableaux classique dans lequel vous devez éviter des pièges (lustres animés, assiette volante, nappe collante...) et combattre des ennemis.

Techniquement, Ghostbusters est bien réalisé avec de bons graphismes (les mimiques, lorsque vous êtes touché, valent le coup d'oeil), une bonne ambiance sonore et une bonne animation des personnages. En bref, un bon jeu d'arcade!

7/10

NEW ZEALAND STORY



Sans aucun doute, New Zealand Story fait partie des meilleurs softs de tableaux jamais édités sur ordinateurs, et sans aucun doute il le reste sur consoles. L'histoire est simple et met en scène essentiellement deux protagonistes. Tout d'abord Wally Walrus, un énorme phoque bleu responsable de l'enlèvement et de l'emprisonnement de tous les amis de Tiki le Kiwi. Ensuite Tiki qui a réussi à s'échapper et qui maintenant projette de retrouver ses semblables et de les délivrer. Bien évidemment Wally Walrus est aidé de ses nombreux compagnons, tous plus hostiles les uns que les autres envers Tiki.

Votre quête vous mènera à travers de nombreux paysages et de nombreux niveaux contenant un Kiwi à délivrer. Les dangers rencontrés sont nombreux et de plusieurs natures. Premièrement, les éléments du décor, Tiki devra faire attention aux pics parsemant le sol ou les murs. Ensuite les autres animaux, lapins armés de boomerang, chauves-souris, fourmis... essaieront de le coincer à tous moments et par tous les moyens. Mais Tiki n'est pas sans ressources et sans défenses, il a la possibilité de sauter et de tirer des flèches. D'ailleurs, à chaque fois qu'il atteint un ennemi, ce dernier se transforme en fruit et rapporte des points. D'autre part, Tiki peut utiliser divers moyens de locomotion comme des ballons ou bien encore des canards volants, et ainsi se déplacer dans les airs pour atteindre des endroits inaccessibles. Enfin, de temps à autre il ramassera des bonus lui permettant de se mouvoir plus rapidement ou bien lui octroyant des armes supplémentaires. Attention aux pics, ils peuvent crever les ballons et plus dure sera la chute. Tout serait à recommencer!

La réalisation de New Zealand Story est excellente. Le scrolling multidirectionnel est parfait, les graphismes fidèles à l'arcade et la musique entraînante. Bourré d'astuces avec de nombreuses pièces et passages secrets à découvrir, New Zealand Story est bien resté le même, fantastique!

9/10

E-SWAT

Pur jeu d'action, E-Swat vous donne l'occasion d'incarner un policier pas comme les autres. En effet, si vous avez l'apparence d'un représentant de l'ordre tout à fait normal, du moins au début, votre physionomie ne cessera de se métamorphoser au fil des niveaux, pour enfin ressembler à un robot de fer et de métal (Paul Verhoeven et son Robocop ferait-il des émules?).

Ne disposant, dans un premier temps, que de votre fusil vous récupérerez bien vite toutes sortes d'armes hypersophistiquées (missiles, lance-flammes...). En plus des ennemis hors la loi peuplant les niveaux, vous devrez affronter certains éléments du décor. A la fin du premier niveau par exemple, alors que vous vous trouvez sur une plate-forme mouvante, se dressera devant vous un hélicoptère. Pas facile de se placer au mieux!

Comme de coutume, la fin de chaque niveau est ponctuée d'un combat contre un adversaire supérieur. Techniquement, E-Swat est admirablement réalisé avec un superbe scrolling différentiel et de bons graphismes. Au niveau de l'animation des personnages, les mouvements peuvent paraître un peu mécaniques, mais n'êtes-vous pas censé être au final un véritable robot?

8/10



TESTS SEGA MEGADRIVE

BATMAN

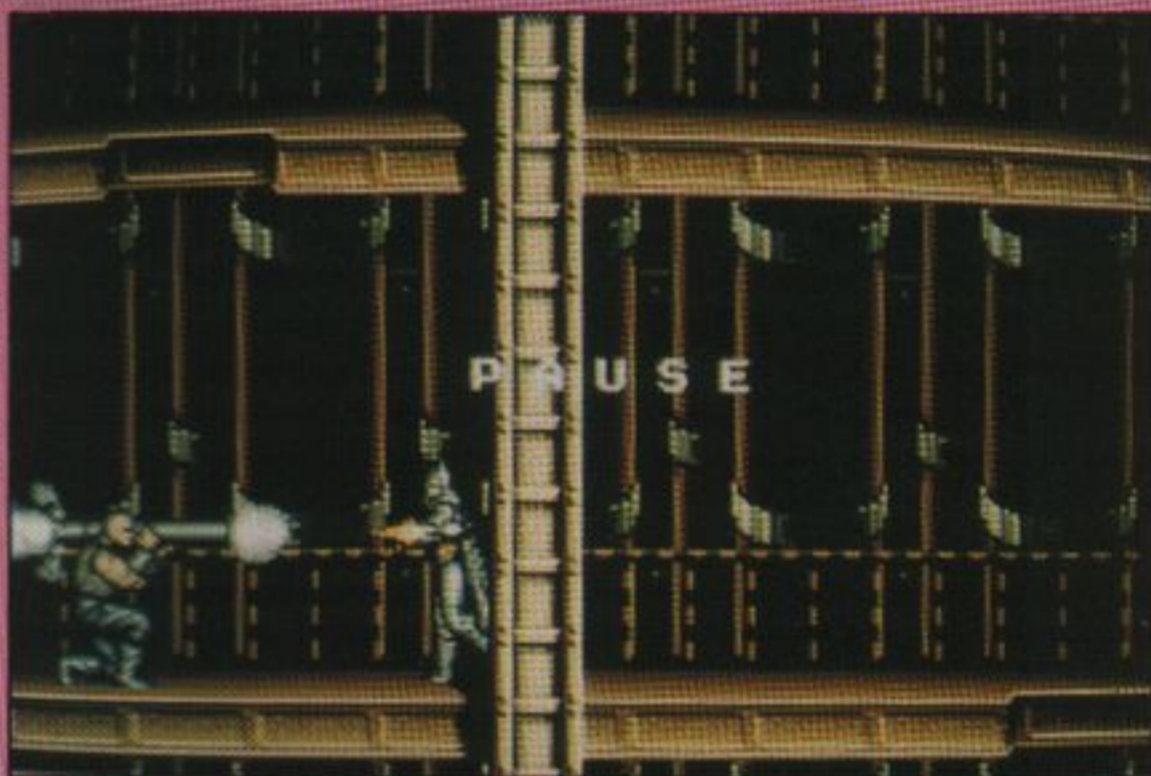
Après avoir focalisé toutes les attentions en 1989, au cinéma comme sur micro, Batman arrive sur console Megadrive. Cette version est totalement différente de celle ayant vu le jour sur micro. Et pourtant, le jeu reprend toutes les grandes scènes du film, mais elles sont traitées différemment, pour nous donner d'ailleurs un résultat fabuleux.

Toujours équipé de votre cape, et armé de vos "Batarang" (projectiles à l'effigie de Batman), vous partez en chasse contre le Joker et ses hommes. La première partie du jeu est en fait un jeu de plates-formes sur lesquelles vous devez évoluer avec prudence. Les dangers provenant essentiellement du décor: tuyaux explosifs, rayons laser... Les combats contre les sbires du Joker ne sont pas trop difficiles et les éliminer ne demande pas énormément d'efforts même si de temps à autre il faut combattre un adversaire plus puissant. La plupart du temps, vos poings et vos pieds suffiront. Votre réserve de "Batarang" n'est pas inépuisable, alors pensez à bien observer les décors, ils renferment parfois de précieux bonus. De même pour votre énergie, il vous suffit de sauter sur les symboles représentant un coeur pour refaire le plein.

Les autres phases du jeu sont à l'image du film: Batman et sa Batmobile dans une course-poursuite dans Gotham City et Batman à bord du Batwing. Seul regret, l'action n'est plus en 3D mais en 2D. Bien évidemment, durant tout le jeu, Batman doit se sortir de situations critiques; pour cela il a souvent recours à sa "Batrope", sorte de treuil ultrarapide.

Techniquement, Batman est au top des réalisations Megadrive. Les graphismes sont très soignés, les musiques et bruitages excellents (les programmeurs commencent à exploiter les ressources sonores fabuleuses de cette machine) et l'animation des personnages sans faille. Encore une fois, le scrolling, sur deux plans le plus souvent, mérite une mention spéciale. De plus, la difficulté du jeu n'est pas excessive (un bon joueur termine le jeu au bout de quelques parties) et la présence de "continu" permet de progresser sans trop de problèmes.

9/10



ZOOM

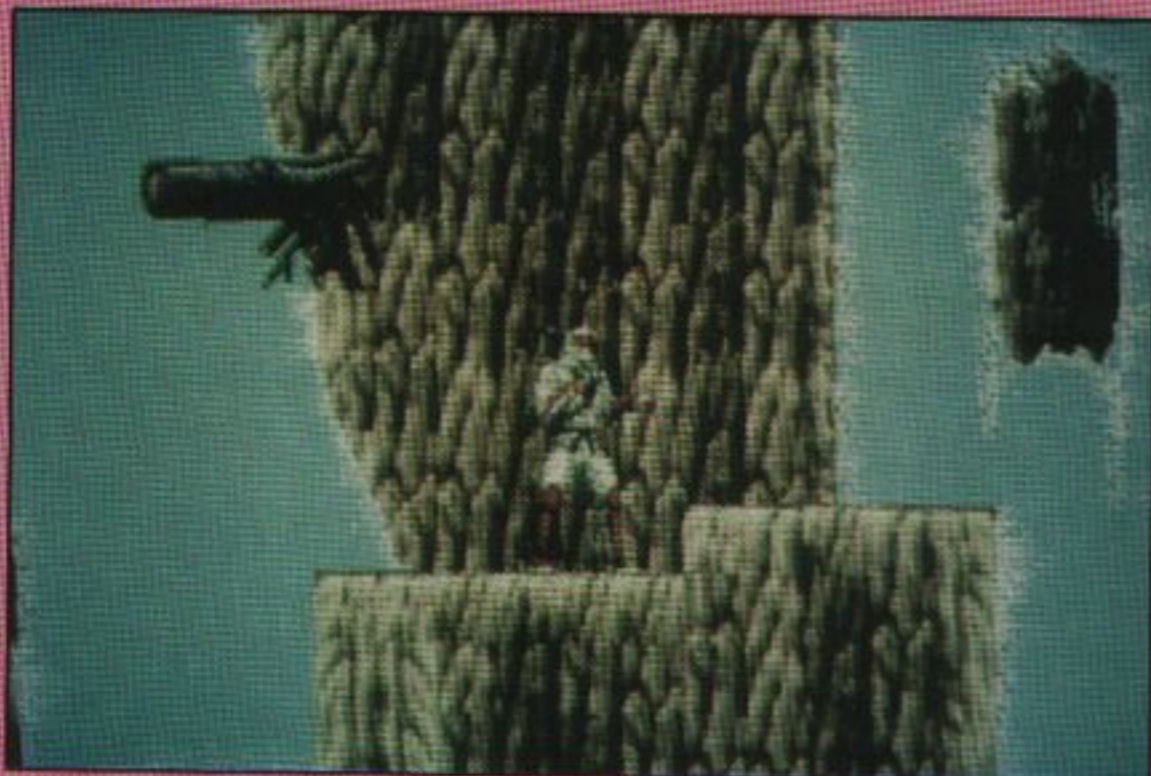
Ayant suscité l'enthousiasme lors de sa sortie sur micro, Zoom est maintenant disponible pour la Megadrive. Le principe du jeu est simple: votre petit personnage, Mr Smart, a pour but d'éliminer tous les champs de force se situant autour de la Terre. Pour les détruire, il suffit d'entourer tous les carrés constituant ces champs de force.

Bien sûr, le jeu serait trop facile si aucun obstacle ne venait se dresser devant Mr Smart. C'est pourquoi ces champs sont farouchement défendus par des fantômes dont le moindre contact est mortel. Pour les éviter, il existe deux méthodes. La première consiste à aller plus vite que les fantômes, mais cela exige un sans faute de la part du joueur lors des changements de direction. La seconde, c'est de stopper ces fantômes en leur tirant dessus. Mais cette technique est tout aussi difficile à appliquer, en effet les boules en caoutchouc, dont dispose Mr Smart, peuvent uniquement être lancées vers l'arrière. Pas de panique, pour éviter les fantômes et les dérouter, Mr Smart a tout de même la possibilité de leur sauter par-dessus, et ainsi de les prendre à contre-pied.

De temps à autre, des bonus apparaissent à l'écran. Essayez de les ramasser avant qu'ils ne disparaissent, certains ralentissent les fantômes pendant quelques secondes, d'autres les figent totalement, d'autres encore augmente votre vitesse... S'ils apparaissent en dehors du champ de force, n'hésitez pas à sauter dans le vide, vous découvrirez ainsi des cases cachées. Au final, sachez que le jeu compte six niveaux composés de six champs de force chacun. En bref, un très bon jeu alliant arcade et stratégie, renouvelant la logithèque Megadrive, même si la réalisation aurait pu être meilleure (la lisibilité du jeu n'est pas parfaite lorsque Mr Smart est au fond de l'écran par exemple).

6/10





REVENGE OF SHINOBI

Des jeux de ce type sur console, nous en avons vu quelques-uns et serons amenés à en voir beaucoup d'autres, mais il faut bien avouer que The Revenge Of Shinobi restera sans aucun doute parmi les meilleurs. Puisant ses origines du jeu d'arcade, cette version Megadrive a néanmoins subi de grands changements. Vous dirigez toujours un guerrier ninja, doté d'une agilité sans pareille et armé de suriken, mais ces derniers ne sont plus en quantité illimitée et le jeu propose des niveaux originaux.

Après trois ans pendant lesquels le syndicat du crime Zeed ne s'est pas manifesté, il refait surface, plus puissant encore, et constitue de nouveau une grave menace. Le but du jeu est simple: survivre à une horde d'ennemis, franchir les différents niveaux pour finalement éliminer ses dirigeants.

Mais pour progresser, cette fois-ci le jeu demande un peu plus qu'un sérieux entraînement au combat. Dès le deuxième niveau, il faut réfléchir un minimum pour trouver votre chemin et surtout adopter une certaine stratégie. Voilà sans aucun doute un des principaux aspects du logiciel, lui conférant une profondeur de jeu peu commune. Au niveau du maniement, votre personnage a donc la possibilité de lancer des suriken, mais aussi de s'accroupir, de donner des coups de pieds et poings, et surtout de sauter tout en effectuant un saut périlleux! Il suffit de réappuyer au bon moment sur le bouton correspondant au saut. De cette façon, l'amplitude du saut sera plus importante et vous permettra d'éviter ou de franchir certains obstacles. Cela peut aussi être un moyen de faire le ménage autour de soi. En effet, si pendant le saut, vous appuyez sur le bouton de tir, une multitude de suriken partiront en étoiles, touchant tout ce qui se trouve à l'écran. Enfin dernière arme en votre faveur, la magie! Utilisable une seule fois par niveau et plus ou moins puissante, il est préférable de l'économiser et d'en faire usage contre le monstre de chaque fin de niveau.

Très réussi sur le plan de la jouabilité, The Revenge Of Shinobi l'est tout autant sur le plan technique: de bons graphismes, de très bonnes musiques, idem pour les bruitages, et surtout un scrolling différentiel de toute beauté. Un très bon jeu Megadrive!

9/10

RAMBO 3

Pas de surprise avec ce jeu, c'est de la castagne avant tout! Adaptation plus ou moins fidèle du film, vous évoluez dans un camp ennemi et votre mission est de délivrer les otages américains, dont le colonel Trauman, ancien chef de Rambo lors de la guerre du Viêt-nam.

Votre armement se compose d'un fusil mitrailleur, d'un couteau, d'un arc avec flèches explosives et de bombes à retardement. Chacune d'entre elles correspond bien sûr à un objectif différent. Les flèches explosives sont très efficaces contre les véhicules, alors que les bombes servent à détruire les miradors. Le couteau pouvant être utile pour vous approcher furtivement d'un adversaire et l'éliminer sans bruit. Dès le premier niveau, vous devrez faire usage de pratiquement tout votre attirail. Mais votre équipement n'est pas illimité, et pour récupérer des armes il vous faut ramasser les bonus marqués des lettres 'A' et 'B' (lors de la destruction de miradors, par exemple). De même pour gagner une vie supplémentaire, le symbole étant un visage souriant.

Sur le plan de la réalisation, Rambo 3 est à classer parmi les bons softs de la Megadrive. Les graphismes sont corrects et les musiques et bruitages sont d'une bonne qualité. De même pour l'animation des personnages. Sans aucun doute l'un des meilleurs programmes du genre disponibles actuellement (avec Red Alert sur CD-Rom Nec pour les connaisseurs).

7/10



TESTS SEGA MEGADRIVE

SWORD OF VERMILLION

Les jeux d'aventure font une entrée remarquée sur Megadrive. Encore un secteur que l'on croyait réservé aux seuls micros qui tombent sous la poussée des Japonais. Bien sûr, le principe du jeu reste très orienté arcade, mais Sword Of Vermillion s'affirme comme un très bon jeu du genre.

Le jeu débute alors que votre vieux père est mourant et qu'il vous convoque pour vous avouer, dans un dernier souffle, votre réelle identité (il est votre père adoptif) et votre mission. Votre objectif est donc de retrouver l'anneau de sagesse et de vaincre l'armée d'Edouard III de Cartahena.

Sans même verser une larme pour votre père, vous décidez donc de partir sur le champ. Toutefois avant de quitter le village, vous devez impérativement vous procurer la carte des environs et vous équipez avec l'argent que votre père vous a légué. Un conseil, acheter des bougies! Une fois dans la plaine, soyez sur vos gardes, car les dangers pourront surgir de partout. L'aventure débute vraiment... A vous de trouver l'emplacement de l'anneau magique et le QG des soldats d'Edouard III.

La réalisation de Sword Of Vermillion est excellente. En plein écran lorsque le personnage est au coeur d'une ville ou en phase de combat, à la manière des jeux de rôle lorsqu'il se déplace à l'extérieur (système de multifenêtrage à l'écran représentant les décors et la carte du pays), chacune de ces parties est très bien réalisée. Les musiques sont excellentes et correspondent parfaitement à l'ambiance du jeu et les graphismes sont soignés. Pour un coup d'essai, c'est un coup de maître!

8/10



TWIN HAWK

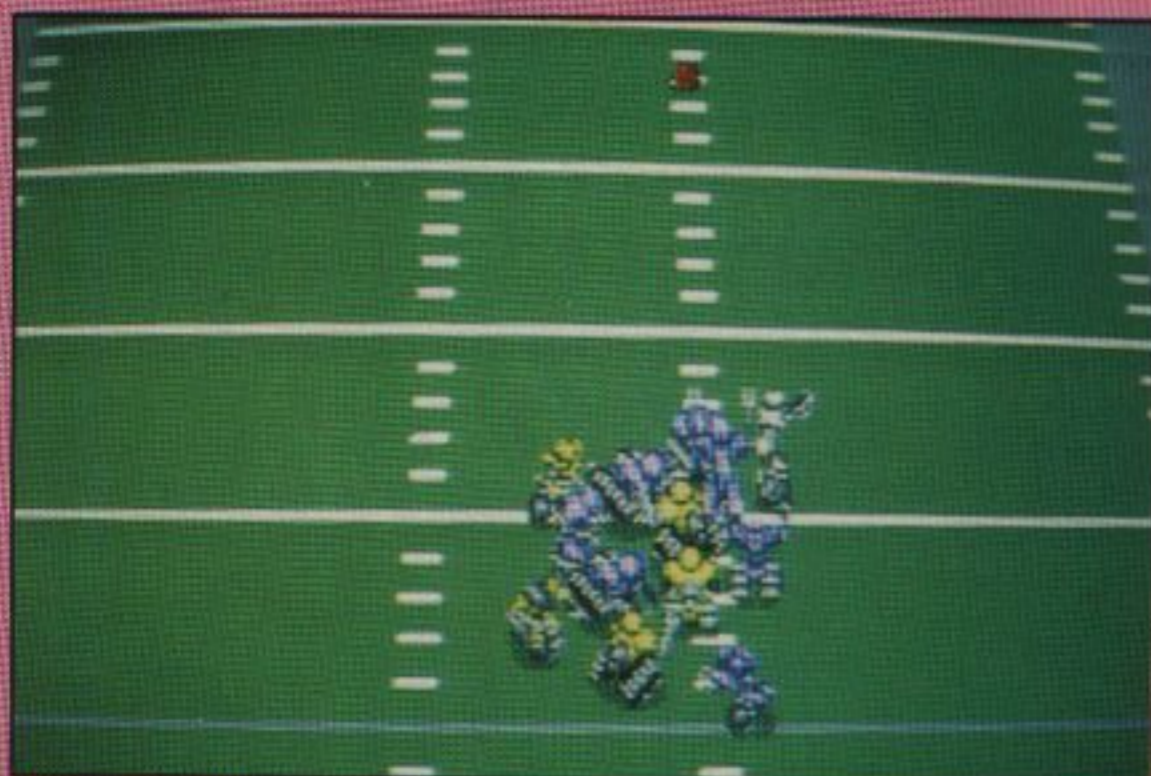
Déjà sorti sous le nom de Flying Shark sur micro, ce jeu est rebaptisé Twin Hawk pour la Megadrive. Il s'agit d'un shoot'em up pur et dur dans lequel réflexes et endurance sont à l'honneur.

Pilotant un vieux 'coucou' de la Première Guerre mondiale, votre objectif est ni plus ni moins que l'ennemi dans son ensemble. Vous affronterez des chars de plusieurs sortes, des transports de troupes, des avions... vous aurez même à détruire des tourelles.

Au fur et à mesure de votre progression, vous récupérez des bonus augmentant votre puissance de feu. Ainsi vous passerez du double tir au triple tir, puis au quadruple tir... En plus de cela, vous disposez d'une arme spéciale (il s'agit en fait d'une escadrille entière vous escortant et tirant à chaque fois que vous le faites) utilisable seulement trois fois dans le jeu (à moins d'en récupérer sous forme de bonus). Illimitée dans le temps, cette arme cesse dès que les avions, en formation fixe autour de votre appareil, se font toucher. En manoeuvrant habilement, puisque vous êtes le seul à bouger, vous pouvez donc les protéger et bénéficier de ce surcroît de puissance pendant de longs moments.

Dans l'ensemble, la réalisation est correcte, mais sans plus! Le scrolling vertical est excellent, l'animation de l'avion est bonne et les bruitages tiennent la route. En résumé, un bon soft d'action qui plaira aux amateurs!

6/10



CYBERBALL

Déjà sorti sur Amiga et ST, Cyberball est également disponible pour Megadrive. Encore une fois, cette version est la meilleure de toutes, et la plus proche du jeu d'arcade. De plus, ce jeu de football américain, dans lequel les joueurs ont été remplacés par des robots, s'avère très maniable et donc bien plus intéressant à jouer. Le but de chaque équipe est de marquer un Touchdown et de progresser d'au moins 10 yards en quatre tentatives, sans quoi la balle ne change pas seulement de camp comme vous pourriez le croire, mais explose littéralement causant des dégâts parmi les robots. Avant d'en arriver là, sachez que cette balle passe par des états intermédiaires (froid, chaud, critique...).

Avant chaque balle jouée, vous vous retrouvez dans une situation défensive ou offensive. À vous de choisir, parmi quatre, la tactique adoptée, soit pour avancer avec la balle, soit pour empêcher une progression de l'adversaire. En situation d'attaque, vous sélectionnez aussi le robot chargé de porter une accélération fulgurante, pour amener la balle vers la zone adverse ou pour déstabiliser l'ennemi. Après chaque action amenant un Touchdown, un ralenti vous est proposé.

La qualité technique de ce programme est irréprochable, avec un superbe scrolling rendant magistralement l'effet de profondeur du terrain. L'animation des robots est excellente, de même que les bruitages. À noter que le tempo de l'accompagnement musical (sur deux notes) varie en fonction de l'état de la balle. Plus elle est près d'exploser, plus il s'accélère. Simple, mais très efficace! En résumé, une très bonne conversion d'arcade!

7/10

GAIN GROUND

Jeux de tableaux par excellence, Gain Ground n'est véritablement intéressant qu'à deux joueurs. Le jeu se compose d'une suite de tableaux infestés d'ennemis et au relief changeant. Au début de chaque niveau, vous avez le choix entre trois personnages, possédant tous des armes différentes. Le premier est équipé d'un fusil, le deuxième de flèches et le dernier de lances. Ces personnages sont amenés à évoluer au cours du jeu et de votre progression. C'est ainsi que vous aurez la possibilité de diriger un guerrier doté d'un tir multidirectionnel ou bien encore un ninja. Pour passer au niveau suivant, c'est très simple: il suffit d'éliminer tous les ennemis présents, ou bien de délivrer les petits personnages et de les amener vers la sortie.

Techniquement, le jeu est très moyen avec des graphismes assez fouillis, une animation un peu lente et des bruitages peu convaincants. De plus, l'action devient assez vite répétitive.

6/10

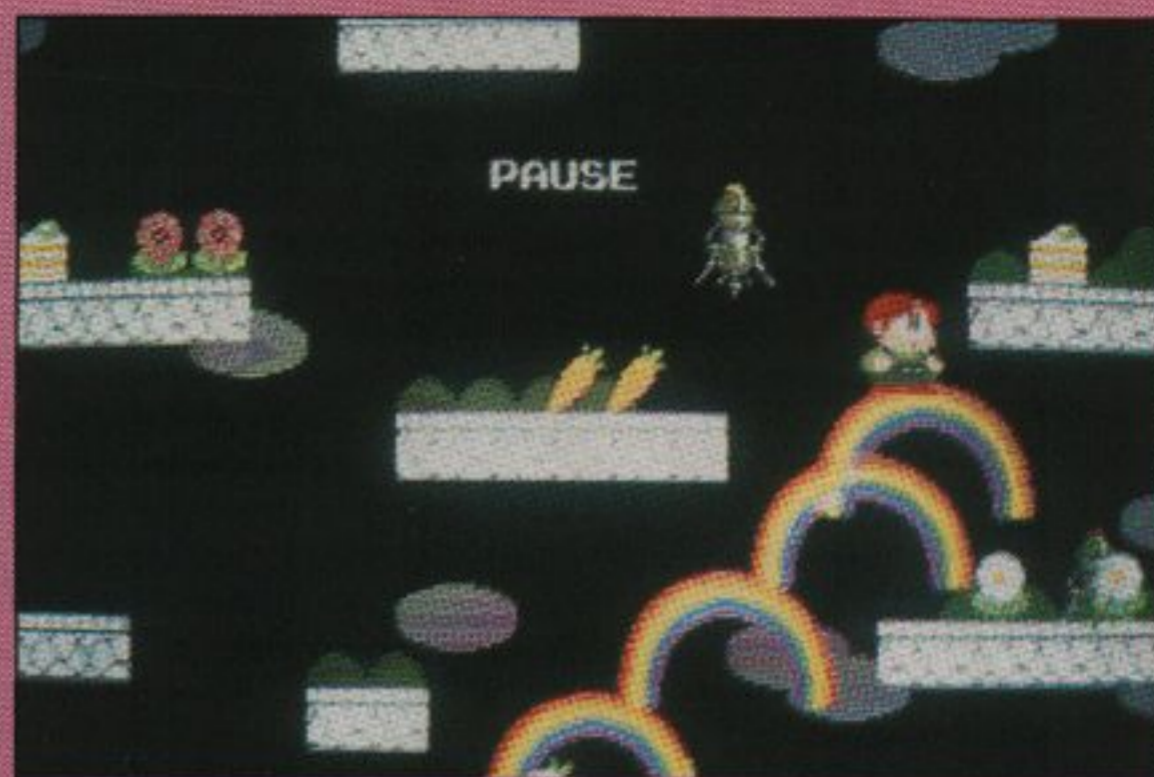


RAINBOW ISLAND

Encore un succès d'arcade adapté avec bonheur sur micro qui débarque sur Megadrive. En fait, il s'agit de la suite de Bubble Bobble, ce qui se retrouve essentiellement dans les graphismes et la jouabilité. Dans Rainbow Island, vous incarnez un humain dont la seule arme, du moins au début, est un arc-en-ciel. Votre mission est de parcourir sept mondes différents comportant chacun plusieurs niveaux remplis d'ennemis divers.

Durant votre parcours et pour amasser des points, ramassez donc tout ce qui se trouve à l'écran, fleurs et fruits. En ce qui concerne vos ennemis, il existe deux moyens de les éliminer. Tout d'abord, vous pouvez les toucher en envoyant un arc-en-ciel dans leur direction. Ensuite il vous est possible de les emprisonner sous un arc-en-ciel et de sauter sur celui-ci pour les détruire. Dans les deux cas, ces derniers se transforment en bonus (fruits ou fioles) et vous rapportent des points. En progressant dans le jeu, vous aurez la possibilité d'acquérir des armes supplémentaires, augmentant la vitesse de votre tir et multipliant le nombre d'arc-en-ciel que vous lancez. A noter que cet arme n'est pas seulement utile pour vous défaire d'un adversaire, puisqu'elle peut également vous servir dans vos déplacements. En effet, lorsqu'une plate-forme est inaccessible, il suffit de l'utiliser comme d'un escalier pour parvenir à l'endroit voulu. Dernière précision, le temps est compté et si vous flânez en route, vous serez vite rattrapé par le niveau d'eau qui ne cesse de monter et mourrez noyé. Les graphismes de Rainbow Island sont assez simples et très sympas, fidèles à l'arcade, et l'animation des personnages est excellente. La musique présente en permanence dans le jeu convient parfaitement à l'action. En bref, un jeu génial qui passionnera tous les fans d'arcade et les autres!

8/10



WORLD CUP SOCCER

Après le golf et le basket, les fous de sport peuvent maintenant s'éclater au football sur Megadrive. Encore une fois, il s'agit d'un des premiers jeux sortis sur cette machine au Japon et Etat-Unis et son ancienneté explique quelque peu une réalisation maintenant dépassée. Le jeu est vu du dessus avec le terrain en plein écran, à la manière de Kick Off pour les connaisseurs. Aux niveaux des options, le jeu propose un match simple, seul ou à deux, ou la Coupe du monde. Ensuite, il s'agit de choisir ses joueurs en fonction de leurs capacités et de définir leur place sur le terrain. En cas d'égalité en fin de match, vous devrez en découdre avec l'épreuve des pénalties.

Sur le plan de la jouabilité, World Cup Soccer s'en sort honorablement sans toutefois égaler Kick Off. La lenteur des déplacements des joueurs en est certainement la cause principale. Au niveau des graphismes, la représentation des joueurs est assez succincte et le terrain ressemble à... un terrain. Quant au ballon, il grossit pour finalement remplir un bon tiers de l'écran lorsque vous effectuez une passe en cloche ou un lob. En bref, un jeu moyen qui accuse son âge!

5/10

A PARTIR DE FIN OCTO
LES MOIS L'ACTUAL
GÉNÉR



THUNDER FORCE III

Ne cherchez plus la référence en matière de jeux de tir, Thunder Force III est là! Le numéro II était déjà une réussite mais le troisième du nom est carrément génial. Votre mission est de "nettoyer" cinq planètes infestées d'ennemis et de monstres en tout genre. Chacune d'entre elle vous plonge dans un monde différent: un univers de glace, de feu, la faune sous-marine, la flore végétale et une planète en constante éruption volcanique. Bien évidemment, dans chacun des cas les adversaires seront typiques de la région traversée. Par exemple, sur la planète végétale, vous devrez faire face à des fleurs géantes et des insectes géants alors que dans le monde du feu, vous devrez combattre des ennemis lançant des projectiles incandescents. Mais ce n'est pas tout, d'autres dangers vous guettent comme des engins spatiaux ennemis, des bombes, des tourelles, des serpents... Vous devrez également prendre garde au relief du décor, le moindre contact avec celui-ci est mortel, et les éléments naturels qui ne manqueront de vous barrer le chemin (les éboulements sur la planète volcanique ou les pics de glace dans le monde des glaces). Ne dérogeant pas à la règle maintenant bien établie, à chaque fin de niveau un monstre énorme (plus des trois quarts de l'écran) se dressera devant vous. Ils possèdent tous un point faible, à vous de le trouver!

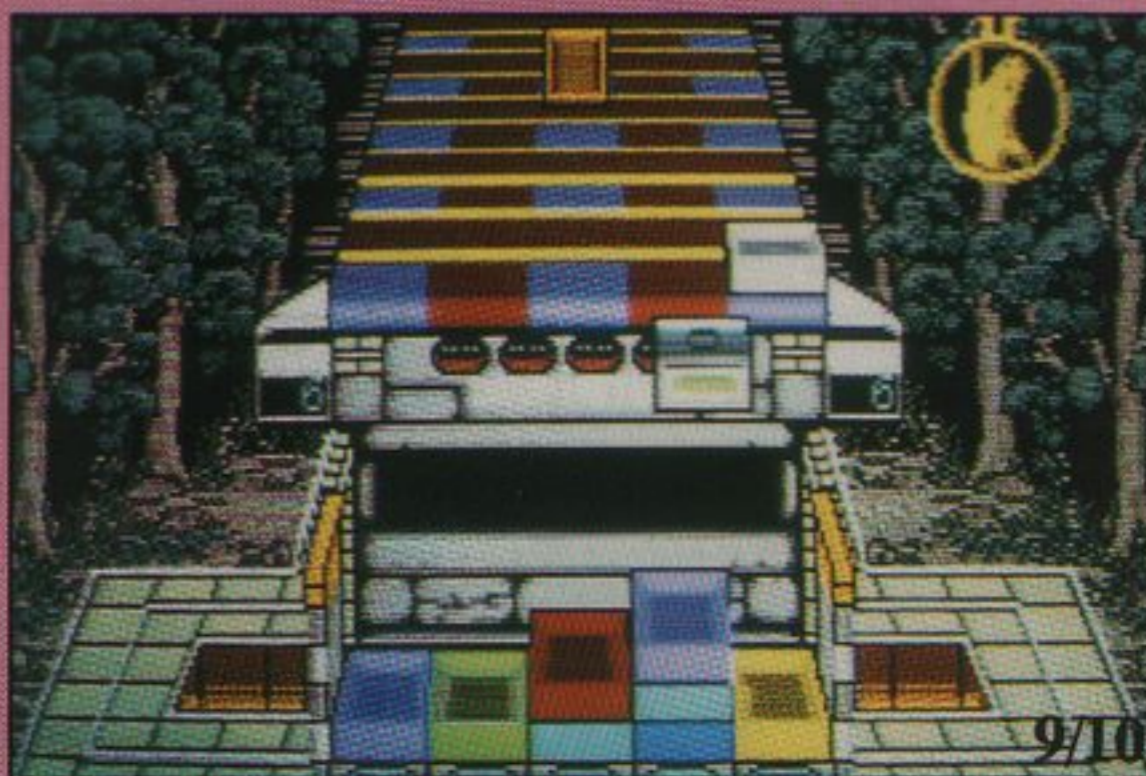
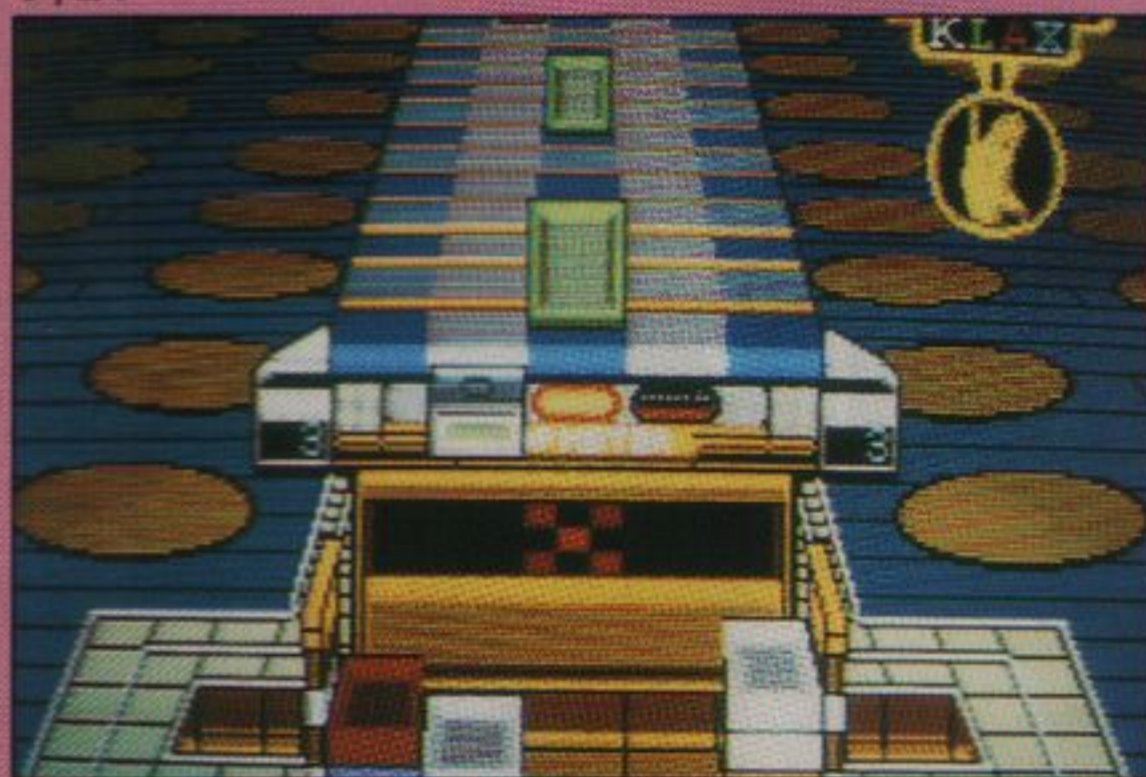
Sur le plan technique, Thunder Force III est exceptionnel. Si la première planète comporte un seul scrolling différentiel, les autres mondes sont tout simplement époustouffant. La planète de feu propose un décor de fond en flamme entièrement animé, les suivantes un scrolling sur cinq plans et la dernière un différentiel multi-directionnel. En aucun cas l'animation des sprites à l'écran n'est ralentie et pourtant ils sont nombreux. Côté musiques et bruitages, Thunder Force III n'est pas en reste et l'ambiance sonore accompagne parfaitement le jeu. Enfin, la jouabilité du jeu est très bonne, lui assurant une longue durée de vie. Impressionnant!

9/10

KLAX

Déjà disponible sur micro, sur console Nec et prévu pour la fin de l'année sur la Lynx, Klax vient tout juste de sortir sur Megadrive. Il s'agit d'un jeu de réflexion dans la lignée de Tetris. Le but est de réaliser un Klax, c'est-à-dire aligner trois pions de même couleur horizontalement, verticalement ou diagonalement. Cette dernière disposition étant d'ailleurs la plus rémunératrice au niveau des points. Pour cela, vous disposez d'une raquette (pouvant charger cinq pions au maximum) ayant la possibilité de bouger sur toute la largeur du tapis sur lequel les pièces arrivent, du fond de l'écran. Après les avoir réceptionnées, il s'agit de les disposer judicieusement dans le panier placé au premier plan. Au fur et à mesure que vous avancez dans la partie, les pions apparaîtront de plus en plus vite et de plus en plus nombreux. A noter des pièces bonus (flashantes) pouvant prendre n'importe quelle couleur et permettant ainsi de débloquer certaines situations délicates. Il est également possible de renvoyer une pièce vers le fond de l'écran si elle ne convient pas ou si vous êtes débordé par le nombre.

La réalisation de Klax sur Megadrive est satisfaisante, pratiquement au niveau de la version Amiga, avec de bons graphismes et une bonne lisibilité des pièces. Alors si ce challenge vous tente, n'hésitez pas!



9/10

**PREMIER, RETROUVEZ TOUS
LES MEILLEUX JEUX MEGADRIVE DANS
L'EDITION 4**

THE STRIDER

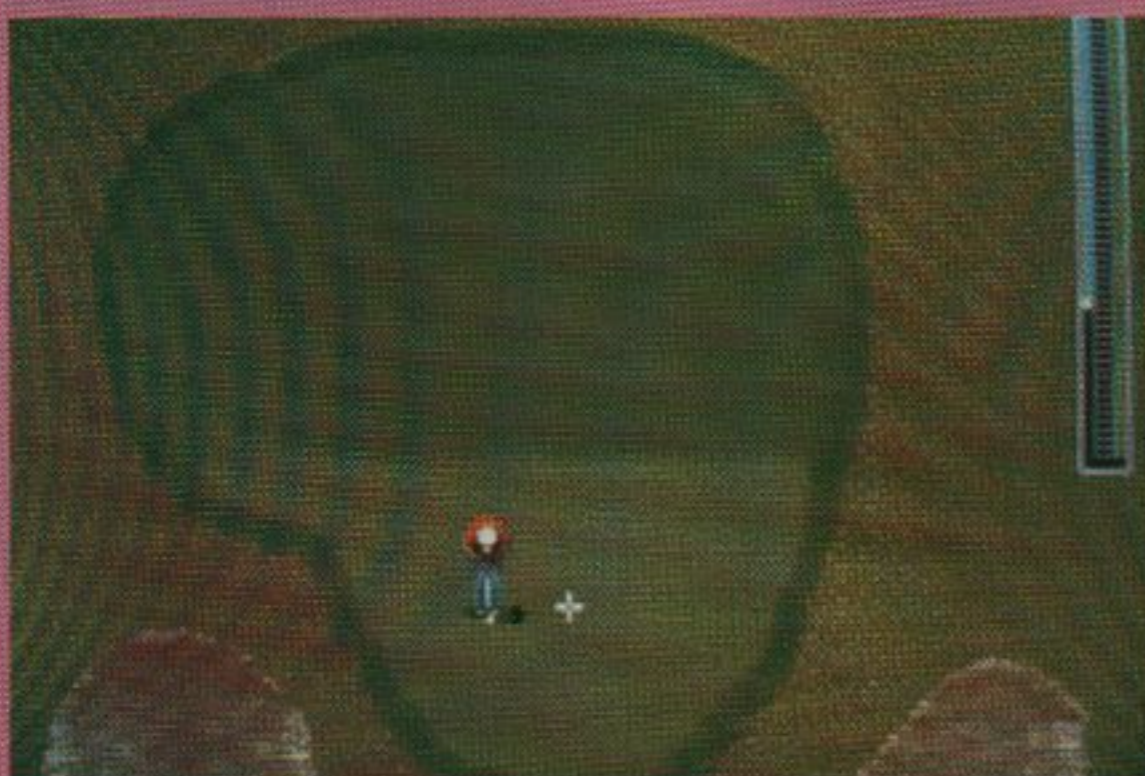
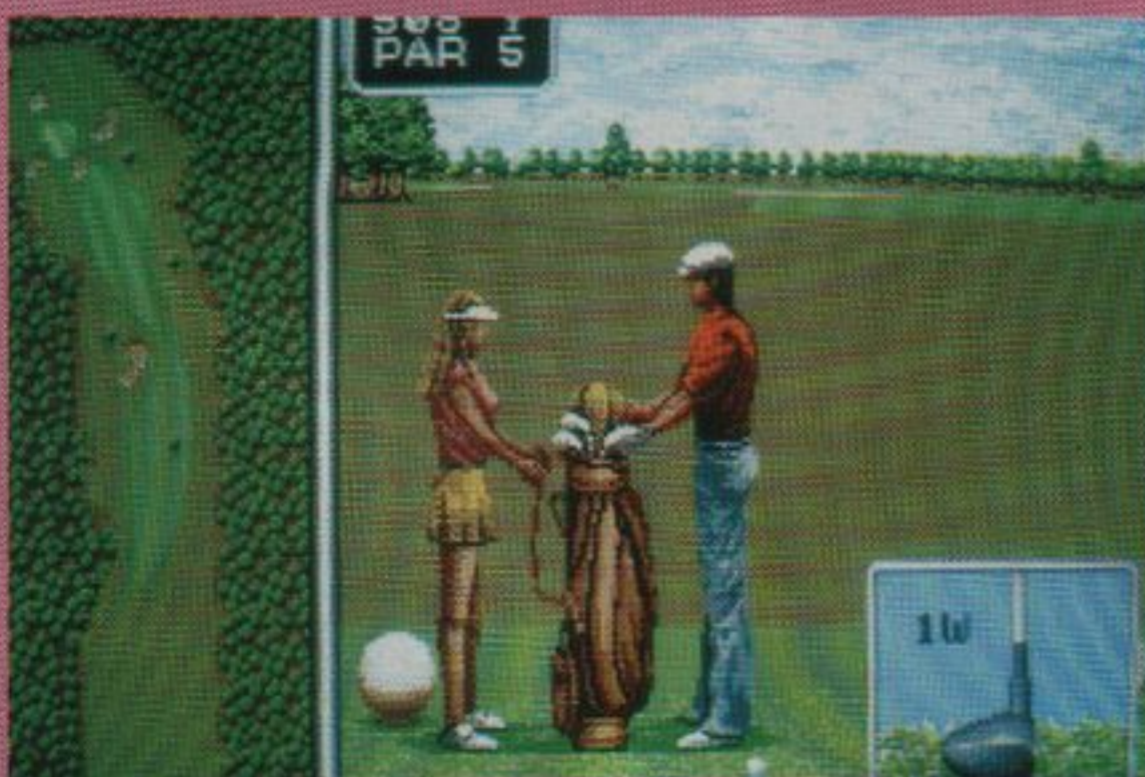
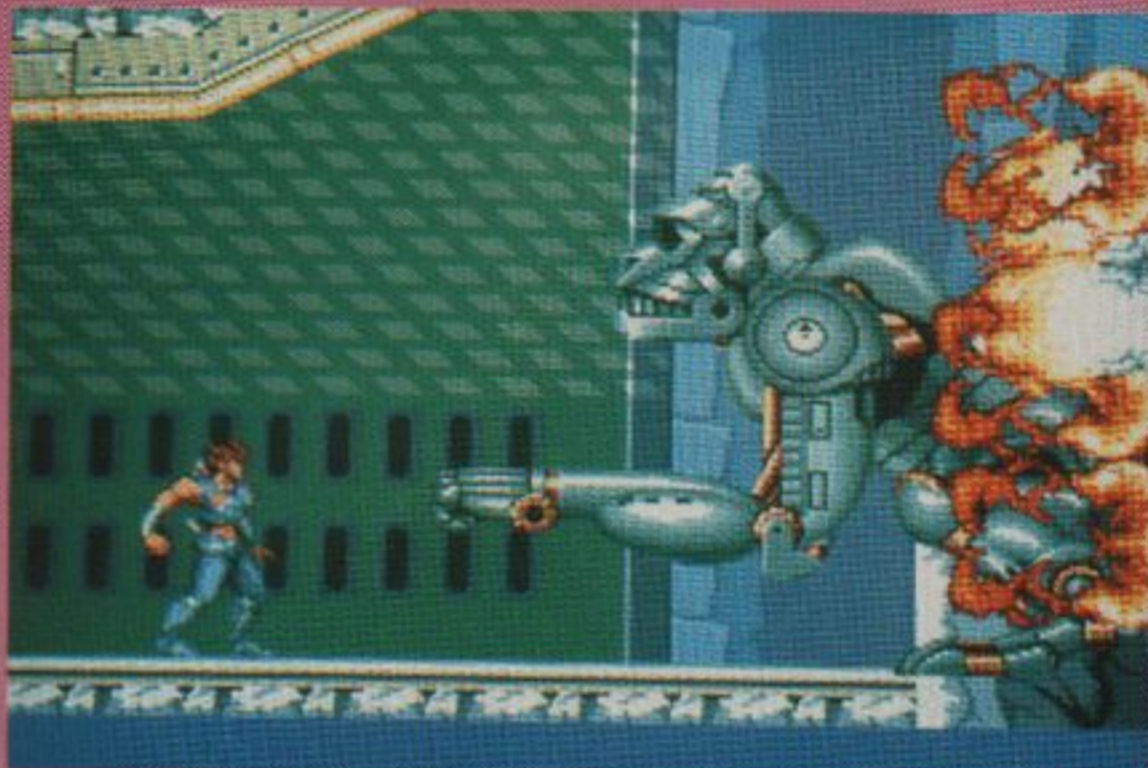
Si les toutes premières productions Megadrive pouvaient laisser perplexes quant à leur qualité générale, il faut bien avouer que cette fin d'année 90 nous rassure pleinement sur le potentiel ludique de cette machine. Cette adaptation d'arcade est à coup sûr la meilleure version disponible à l'heure actuelle tous supports confondus.

Tout au long des six niveaux, vous dirigez un combattant hors pair, armé seulement d'une épée laser, mais capable de s'agripper sur pratiquement toutes les parois du décor. Cette particularité s'avère nécessaire lorsqu'on voit la complexité des niveaux, les différents chemins permettant de parvenir au bout demandant de multiples contorsions de la part du personnage. D'ailleurs, le nombre de gestes possibles est phénoménal: roulades, glissades, sauts... Vous devrez sauter par-dessus de très nombreux gouffres, escalader des surplombs d'acier, grimper sur des plates-formes, éviter des pièges, combattre des robots, des ennemis, des animaux... Vos adversaires sont d'ailleurs aussi variés que nombreux, certains étant de tailles gigantesques et d'autres pas plus grands qu'une bombe.

Comme d'habitude dans les jeux signés Capcom, l'action ne se résume pas à détruire tout ce bouge. Le jeu demande bien plus que cela, certains obstacles vous demanderont beaucoup d'imagination pour réussir à les vaincre, et le jeu possède une partie aventure assez poussée. En bref, pour la première dans ce type de jeu, le joueur se sent libre de tous mouvements!

Au niveau de la réalisation, The Strider est exceptionnel: les graphismes sont somptueux, l'animation n'est pas en reste, même si les mouvements paraissent un peu mécanique (il n'est pas rare d'avoir un nombre de choses et d'ennemis incroyable à l'écran), les bruitages et musiques sont superbes et la qualité du scrolling différentiel est indiscutable. Peut-être le meilleur soft (avec GP Monaco) de la Megadrive.

10/10



TOURNAMENT GOLF

Lorsque l'on connaît la véritable passion qu'entretiennent les Japonais avec le golf, il était prévisible de voir un logiciel traitant de ce sport arriver très vite sur cette console. Cette fois-ci, la firme Sega s'est attachée les services d'une des plus vieilles gloires du circuit encore en activité, et pour la dernière année en 90, Arnold Palmer (ce dernier se destinant dorénavant aux compétitions seniors, c'est-à-dire de vétérans). Au niveau du logiciel, il faut avouer que l'on retrouve toutes les options habituelles: indication du vent, du club et de la distance parcourue et restant à couvrir, la pente du green... Concernant les options, le joueur peut intervenir pour le choix du club et l'angle des jambes de votre personnage par rapport au swing, donnant ainsi de l'effet à la balle. Bien sûr, le jeu accepte un ou deux joueurs et autorise un mode entraînement. En résumé, un logiciel de golf classique, si ce n'est la présence permanente, dans la partie gauche de l'écran, du trou à parcourir avec ses différents composants: fairway, rough, bunkers et green. De plus, au fur et mesure de la progression de la balle, un curseur la suit, permettant de matérialiser plus facilement la portée d'un coup. Une fois sur le green, le jeu passe en vue d'avion.

Sur le plan technique, rien à redire tout est parfait. Bons graphismes, superbe animation et excellents bruitages, en plus de la musique qui accompagne le joueur durant toute la durée du trou (elle est différente pour chaque trou). Un des meilleurs logiciels disponibles pour la Megadrive.

8/10

POPULOUS

Événementiel lors de sa sortie sur micro, Populous est l'un des premiers softs adaptés par Electronic Arts sur Megadrive, et comme on les comprend! Totalement novateur, Populous vient non pas combler un vide sur console, mais tout simplement créer un genre que l'on pensait jusqu'alors réservé aux micros.

Dans ce jeu, vous jouez le rôle d'un dieu. A vous de choisir votre camp: le Bien ou le Mal! Cette distinction sera également effective sur la carte. Ensuite votre seul objectif sera d'accroître votre population afin que cette dernière vous serve et vous vénère, vous octroyant en cela du pouvoir. En fait plus votre pouvoir sera grand et plus vous aurez accès aux sorts vous permettant de guerroyer efficacement avec le second dieu. Vous devez donc tout mettre en oeuvre pour faciliter le développement rapide de vos ouailles. Cette croissance passe obligatoirement par un aménagement du territoire. En effet, ces personnages auraient les plus grandes difficultés à se développer dans un relief hostile.

Le peu de pouvoir disponible en début de partie vous servira donc à aplanir les alentours du lieu d'habitation de votre peuple. Vous verrez alors sous vos yeux leur cabane se transformer, pour enfin assister à la construction d'un véritable château fortifié. En continuant vos travaux de terrassement, d'autres édifices comme d'autres personnages naîtront et votre pouvoir augmentera. Mais attention, les préoccupations de l'autre dieu, situé en un autre point de la carte, sont en tous points similaires aux vôtres. C'est donc une course contre la montre qui s'engage!

Au niveau des sorts, ils sont gradués et chacun touchera l'adversaire en un point précis. Le plus fréquent étant le tremblement de terre effondrant les constructions adverses et freinant le développement de l'ennemi. Vous pouvez aussi décider de créer des sables mouvants dans lesquels les personnages ennemis viendront s'ensabler corps et biens. Un autre sort, très efficace, vous permet de nommer un chevalier qui partira combattre l'ennemi seul, tuant les hommes et brûlant ou détruisant les maisons. Vous pouvez aussi ériger un volcan dont l'éruption détruira presque tout à l'écran. Enfin, il est possible de déclencher la fin du monde, un seul homme absorbant tout le pouvoir de son peuple et allant combattre l'adversaire dans un duel à mort.

Sur console, Populous garde la même magie que sur micros et risque de faire très fort aux niveaux des ventes. La réalisation est bonne puisque pratiquement identique à la version Amiga, et le jeu toujours aussi intense. Très difficilement classable (réflexion, aventure ou simulation), Populous plaira aussi bien aux amateurs d'action qu'aux passionnés d'aventure.

10/10



THUNDERFORCE II

Si, à première vue, ce jeu peut sembler manquer de finition, en persévérant quelque peu, on s'aperçoit en fait qu'il propose un logiciel très complet et très bien réalisé.

Ce shoot'em up alterne les niveaux vus d'avion et les niveaux avec scrolling horizontal. A noter que dans chacun des cas, la qualité du scrolling multidirectionnel est excellente. Dans les phases à la R-Type, ce scrolling est même différentiel, ce qui ne nuit aucunement à la fluidité de ce dernier. Le principe du jeu est classique: destruction de l'ennemi et de ses bases, et armes supplémentaires proposées en cours de jeu. Pas grand-chose d'autre à ajouter sur ce soft, l'histoire tenant comme d'habitude sur un ticket de métro. Pour les amateurs!

7/10

TESTS SEGA MEGADRIVE

SPACE HARRIER II

Ce shoot'em up en 3D est fidèle à lui-même et aux précédentes versions éditées sur micro. Bien sûr, le scrolling est plus rapide et le jeu plein écran mais dans l'ensemble rien de véritablement nouveau. L'action est toujours aussi répétitive et le jeu manque d'originalité. Pour les fans!

3/10

LAST BATTLE

Beat'em up par excellence, ce jeu brille certes par sa réalisation (nombreux scrolling parallax) mais sûrement pas par son intérêt. Au bout de quelques parties, le joueur s'ennuie ferme et se lasse bien vite. A réservé aux acharnés de la bagarre!

4/10

TRUXTON

Ayant fait les beaux jours de la Megadrive lors de sa sortie, Truxton accuse le coup et son "age" (c'est un des premiers softs sortis pour cette console au Japon et USA). La réalisation est bonne mais extrêmement classique (scrolling vertical et pastilles pour accroître son armement). Honnête mais sans plus!

4/10

RASTAN SAGA II

Ce jeu de tableaux aurait mérité une meilleure réalisation. L'animation des personnages est trop saccadée, de même pour le scrolling différentiel, pour espérer séduire les accros du joystick. Dommage car le jeu comporte tout de même quelques bonnes idées.

3/10

XDR

Ce shoot'em up est bien fait mais ne comporte rien de spectaculaire qui le différencie des autres (très nombreux sur cette machine). Passer l'attrait de la nouveauté, on l'oublie bien vite!

4/10

AIR DIVER

Rappelant fortement le système de jeu de Skyfox, Air Diver n'est pas vraiment passionnant. Techniquement assez bien fait, le problème de ce type de jeu concerne toujours la lisibilité de l'écran. Trop fouilli!

3/10

BATTLE OF FOURMEN

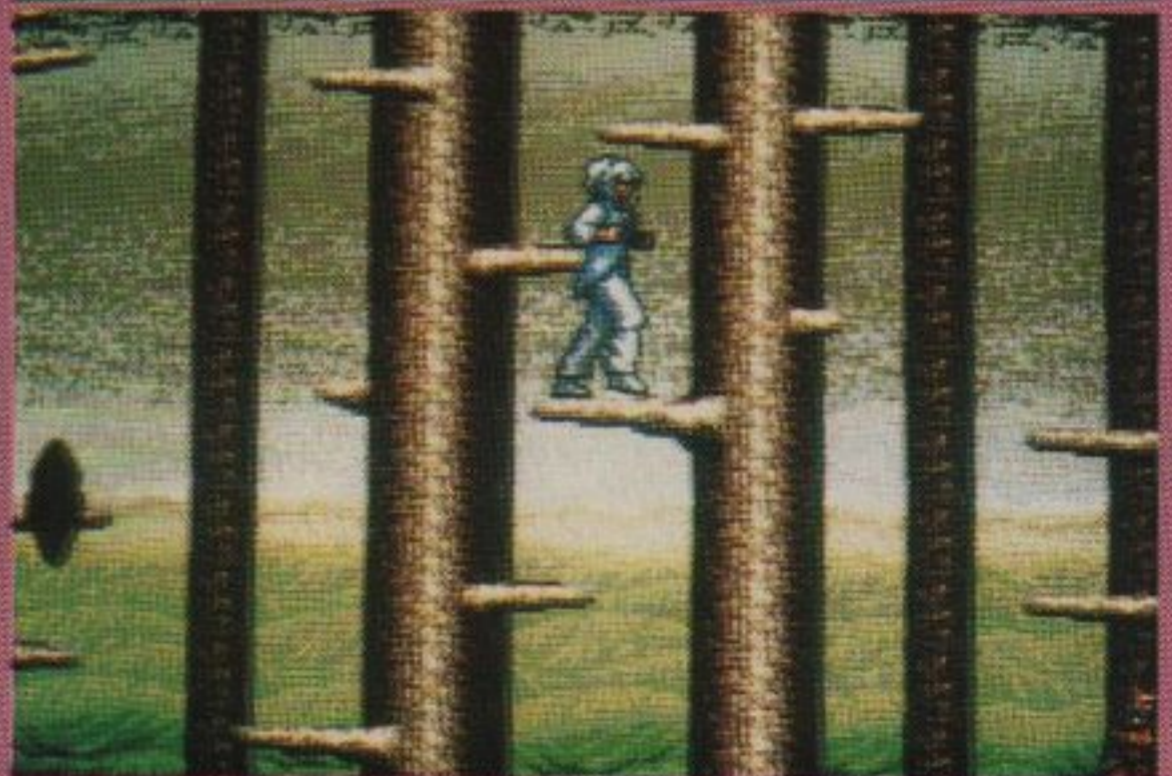
Proposant un jeu dans lequel le joueur a la possibilité de diriger quatre personnages, ce jeu s'annonçait bien! Malheureusement et même si techniquement le soft est bien réalisé, le jeu reste néanmoins très ennuyeux.

3/10

TARGET EARTH

Jeux de tir aux graphismes fouillis, à l'animation saccadée et aux bruitages stressants, Target Earth n'a pas grand chose pour plaire. Même l'intérêt du jeu est décevant. On passe!

2/10



3615 GEN4

AFTERBURNER 2

-Voici un truc permettant de commencer le jeu à n'importe lequel des vingt premiers niveaux. Lorsque le jeu vous dit de presser Start pour commencer, pressez le bouton C puis, sans le relâcher, le bouton A puis le bouton B, et enfin pressez Start. Un écran de sélection de niveau vous permettra de commencer où vous désirez!

-Ce second truc vous permet d'obtenir 100 missiles durant les phases de ravitaillement en vol. Voici ce qu'il faut faire en fonction des niveaux:

Niveau 3: pressez Gauche et B

Niveau 5: pressez Droite et B

Niveau 9: pressez B

Niveau 11: pressez Droite et B

Niveau 13: pressez Gauche et B

Niveau 16: pressez Droite et B

Niveau 19: pressez B

Niveau 21: pressez Droite et B

Il suffit de maintenir les boutons indiqués enfoncés durant le ravitaillement, et le tour est joué...

AIR DIVER

-Commencez le jeu et allez sur la carte à un niveau sans ennemis. Laissez Start appuyé et pressez A, B, C, B, A, A, B, C, B, A, B. Lâchez Start, et laissez Start enfoncé jusqu'à ce que la partie commence: vous êtes alors invincible. Vous pouvez aussi laisser le bouton A, B ou C enfoncé, ce qui vous permet d'aller en trois niveaux différents du jeu.

ALTERED BEAST

-Pour arriver sur l'écran d'options, pressez Start et B en même temps, et là, choisissez votre nombre vie, le tableau de départ, puis pressez A et Start pour commencer la partie.

CURSE

-Des problèmes avec ce shoot'em'up? Sur la page de présentation, pressez A, B et C tout en pressant Start pour aller sur une page permettant de paramétrer bien des choses...

FORGOTTEN WORLDS

-Un truc simple pour pouvoir continuer plusieurs fois consiste à jouer seul avec l'option deux joueurs, et à presser Start plusieurs fois à chaque fois qu'un joueur meurt! Vous irez ainsi plus loin dans le jeu.

GOLDEN AXE

-Comme pour Forgotten Worlds, voici un truc très simple pour obtenir 15 vies au lieu de 9. Commencez une partie pour deux joueurs, et tuez l'un d'eux immédiatement. Continuez maintenant avec votre personnage et 5 crédits, soit 15 vies!

-Voici un autre truc permettant de commencer au niveau que vous désirez: sur la page de sélection de votre personnage, mettez le joystick vers le bas à gauche. Les personnages tourneront ainsi constamment. Maintenant, pressez les boutons B et Start en même temps. Un 1 devrait apparaître en haut à gauche de l'écran. Il s'agit de l'écran de départ du jeu. Vous pouvez le changer en mettant votre joystick vers le haut ou le bas!

HERZOG ZWEI

-Voici les codes de quelques niveaux...

5: GGGKHAGOKLO

12: BPHOHACAGML

19: NPLOFOGAGKP

22: IMLPFEGEMLC

25: JAJJBDNCCMC

28: LILOPBDPIJK

31: JLJOMGJAOKL

32: JLJOIGLAOKN

**Je ne peux vraiment
plus m'en passer:
JE ME FAIS PLAISIR**

**Je m'abonne
à
Génération
4**

**1 an: 11 numéros pour le prix de 9 !
En cadeau, Génération 4 vous offre son
autocollant (petit format)**

France: 225 francs

Europe: 285 francs

Reste du monde: 325 francs

**2 ans: 22 numéros pour le prix de 19 !
En cadeau un superbe T-shirt
Génération 4**

France: 475 francs

Europe: 595 francs

Reste du monde: 675 francs

Je choisis:

1 an 2 ans

T-shirt CD laser

France Europe Monde

Envoyez votre demande d'abonnement à:
PRESSIMAGE Abonnement GEN 4 210,
Que du faubourg Saint-Martin 75010 PARIS

NOM

Prénom

ADRESSE

VILLE **CODE**.....

Règlement : Pour l'étranger, voir les
conditions en page sommaire

Chèque Bancaire CCP Mandat

Signature (des parents pour les mineurs)

TRUCS SEGA MEGADRIVE

GHOULS'N'GHOSTS

-Pour commencer à n'importe quel niveau de ce jeu, sur la page de présentation, pressez Haut puis Bas puis Gauche puis Droite, puis faites ce qu'il faut selon le niveau.

Niveau 1

Début: Pressez Start

Après le pont: Pressez A et Start en même temps

Niveau 2

Début: Pressez Haut, B et Start en même temps.

Ville en feu: Pressez Haut, A et Start en même temps.

Niveau 3

Début: Pressez Bas, B et Start en même temps.

Milieu: Pressez Bas, A et Start en même temps.

Niveau 4

Début: Pressez Gauche, B et Start en même temps.

Milieu: Pressez Gauche, A et Start en même temps.

Niveau 5

Début: Pressez Droite, B et Start en même temps.

Milieu: Pressez Droite, B et Start en même temps.

Fin: Pressez Bas/Droite, A et Start en même temps.

-A la fin de chaque niveau, vous obtenez une clé. Pour obtenir un bonus de 5000 points, placez-vous à gauche de la clé, et sautez vers la gauche, de manière à attraper la clé au départ de votre saut.

-Pour devenir invincible, pressez Haut, A, Bas, A, Gauche, A et Droite. Si vous n'avez pas fait d'erreur, vous devez alors entendre une note de musique. Dès que vous avez entendu la note, pressez le bouton B sans le relâcher et pressez Start. Relâchez le bouton B, pressez le bouton C sans le relâcher et pressez Start. Les ennemis vous passeront dessus désormais sans vous faire perdre une vie!

LAST BATTLE

-Pour obtenir une option Continue à la fin du jeu, pressez les boutons A, B, C et Start en même temps!

RAMBO 3

-Au niveau 2 de ce jeu, il y a un moyen de sortir rapidement. Allez d'abord libérer les deux prisonniers de gauche, puis allez chercher le dernier prisonnier en haut à droite. Une fois ceci fait, larguez des bombes en ligne au pied du mur gauche de la cellule. Ceci faire s'écrouler une partie du mur, et vous pourrez alors vous échapper, gagnant bien du temps et économisant beaucoup d'énergie.

REVENGE OF SHINOBI

-Lorsque vous êtes occupé à combattre le méchant de la fin du jeu, Neo Zeed, votre personnage est écrasé par un bloc de ciment! Pour éviter ceci, il faut casser le mécanisme du bloc. Utilisez le sort Fushin tout en sautant. Positionnez-vous près du mur de droite et sautez vers le haut, de manière à presque atteindre le haut de l'écran. Quand votre personnage retombe, lancez des shirikens. Certaines toucheront Zeed, et d'autres bloqueront le mécanisme en question. Il faut faire ceci constamment, car le mécanisme se débloque régulièrement, mais vous aurez assez de temps pour tuer Zeed et libérer Naoko.

SHOVE-IT

-Voici les codes des différents niveaux de ce jeu...

Niveau 2: MARINA!!

Niveau 3: MALIBU

Niveau 4: SANPEDRO

Niveau 5: VENTURA?

Niveau 6: SANDIEGO

Niveau 7: PASANEDA

Niveau 8: /BERVERLY/

Niveau 9: MELROSE

Niveau 10: PODEO/?/

Niveau 11: WESTWOOD

Niveau 12: WILSHIRE

Niveau 13: VENICE??

Niveau 14: FIGUEROA

Niveau 15: SUNSET

Niveau 16: ORANGE

Niveau 17: HARBOT

Niveau 18: CENTRAL

Niveau 19: WESTERN

Niveau 20: ?VALLEY?

Niveau 21: GLENDALE

Niveau 22: FOOTHILL

Niveau 23: VANNUYS/

Niveau 24: CRENSHAW

Niveau 25: IMPERIAL

SPACE HARRIER 2

-Un tableau d'options permet de sélectionner divers musiques. Chaque musique permet de commencer au niveau auquel elle correspond. Pour obtenir ce tableau, pressez A, B et C à partir de la page de présentation.

THUNDERFORCE 2

-Pour continuer une partie là où vous êtes mort, pressez A et Start.

-Il existe un tableau d'options paramétrables, que l'on obtient à partir de la page de présentation en pressant B et Start.

THUNDERFORCE 3

-Pour arriver au tableau des options, pressez A, B, C et Start en même temps.

TRUXTON

-Voici un bon moyen pour passer tous les gardiens de fin de niveau. Faites exploser une super-bombe, et pressez Start pour faire une pause au moment où la tête de mort est à l'écran. Attendez un certain temps, et repressez Start deux fois, pour attendre encore un peu et continuez ainsi quelques temps... Au bout d'un moment, le gardien sera détruit.

ZOOM

-Voici un truc vous permettant de découvrir de nouveaux niveaux... Sur la page de présentation, faites Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite puis pressez A puis B. Un nouveau menu apparaît, avec de nouvelles options...

**L'ACTUALITÉ
JOURNALIERE DES
CONSOLES, C'EST
SUR LE 3615 GEN4
EN RUBRIQUE *NIP**

PREVIEWS SEGA MEGADRIVE

Parmis les titres prévus dans un futur proche, on peut déjà compter sur tous les titres Sega. Très bientôt, nous devrions avoir **Knockout Boxing**, superbe simulation de boxe, mais aussi **Dick Tracy** et **Spiderman**, d'après les héros de BD. **Dinamyte Duke**, jeu reprenant le principe d'Operation Wolf, est également prévu ainsi qu'**Herzog Zwei**, jeu de tir doublé d'une dimension stratégique. Il y a l'excellent **Ninja Warriors**, jeu de combat à scrolling horizontal, mais aussi **Crackdown**, shoot'em'up où deux joueurs jouent sur des écrans indépendants, **Space Invaders'90** (no comment!) et le classique **Wonder Boy In Monster Lair**. A ne pas oublier aussi le somptueux **Shadow Dancer** qui a vraiment l'air fantastique. Pour les amateurs de jeux d'aventure et de jeux de rôle, **Sorcerian** de chez Sierra On line, **Phantaisie Star II et III** et **Psychoblade** et devraient sortir très vite. Namco, la compagnie responsable de Phelios, prépare un nouveau shoot'em'up, nommé **Burning Force**.



KNOCKOUT



DINAMYTE DUKE



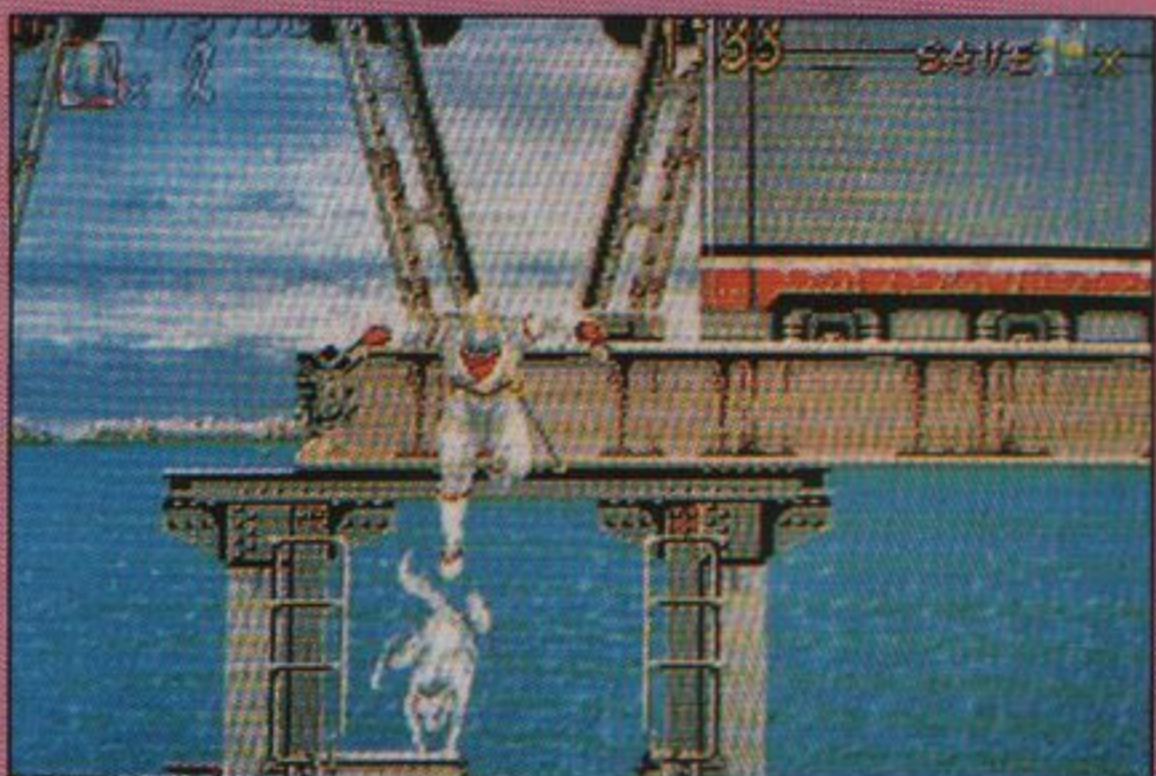
HERZOG ZWEI



CRACKDOWN



SHADOW DANCER

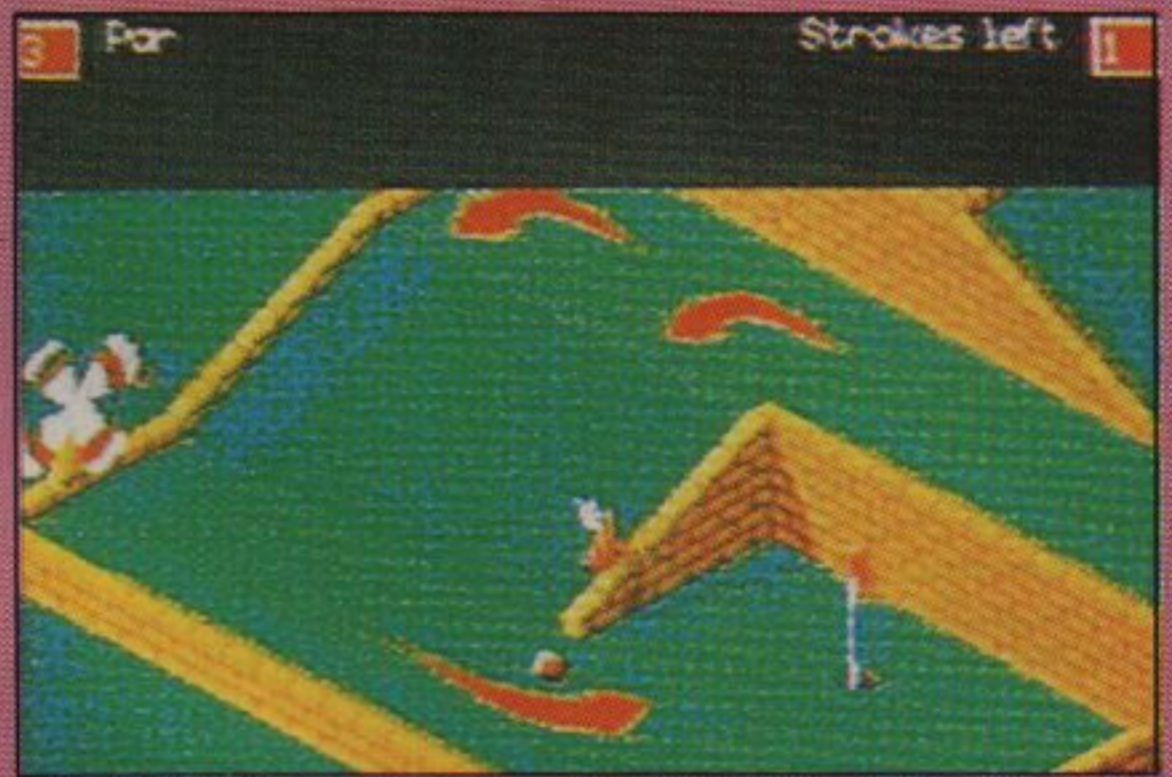


PHANTASY STAR 3



PREVIEWS SEGA MEGADRIVE

Electronic Arts a quelques projets, comme **Zany Golf**, mais aussi **John Madden Football**, un football américain magnifique, avec le terrain scrollant et tournant dans tous les sens. La compagnie dispose également de licences d'autres sociétés, et elle proposera ainsi **Sword Of Sodan** et **Battle Squadron**, d'après les versions micros d'Innerprise, et même **Unreal** d'Ubi Soft. D'autres produits comme un simulateur de vol et un simulateur spatial seraient aussi en développement, d'après des jeux d'un important éditeur Européen, mais nous ne pouvons rien dire de plus en ce moment... Nu Vision travaille sur deux jeux. Le premier est l'équivalent de Chase HQ avec des bateaux, et se nomme **Bimini Run**, le second étant plutôt dans le genre de Double Dragon, mais avec des personnages de dessin animé: **Beanball Benny**. La compagnie Color Dreams prépare **Andromeda Mission**, un jeu dans le genre de Space Harrier... Konami adapte **Quarth** et Tengen prépare **Road Blasters** et **Paperboy**, mais aussi le très attendu **Hard Drivin**, qui, nous l'espérons, devrait être en vente pour Noël. Côté jeux d'arcade, Treco annonce la sortie prochaine d'**Atomic Robo-Kid**, mais aussi de **Dando**, un jeu dans le genre de Golden Axe. Chez Dreamworks, le titre de Noël sera **Trampoline Terror**, un jeu d'action. **DJ Boy** est le principal jeu de chez Kaneko, et il ne devrait plus tarder. Vous y jouez un personnage sur un skate-board et devez affronter bien des ennemis. D'autres jeux sont prévus, comme **Aero Blaster**, un shoot'em'up et **The Berlin Wall**, un jeu rappelant Super Mario... Un autre shoot'em'up, nommé **Crossfire**, est prévu pour la fin de l'année chez la compagnie Kyugo. Micronet prépare également un shoot'em'up, nommé **Curse**, mais aussi un jeu de stratégie/action, **Caesar**.



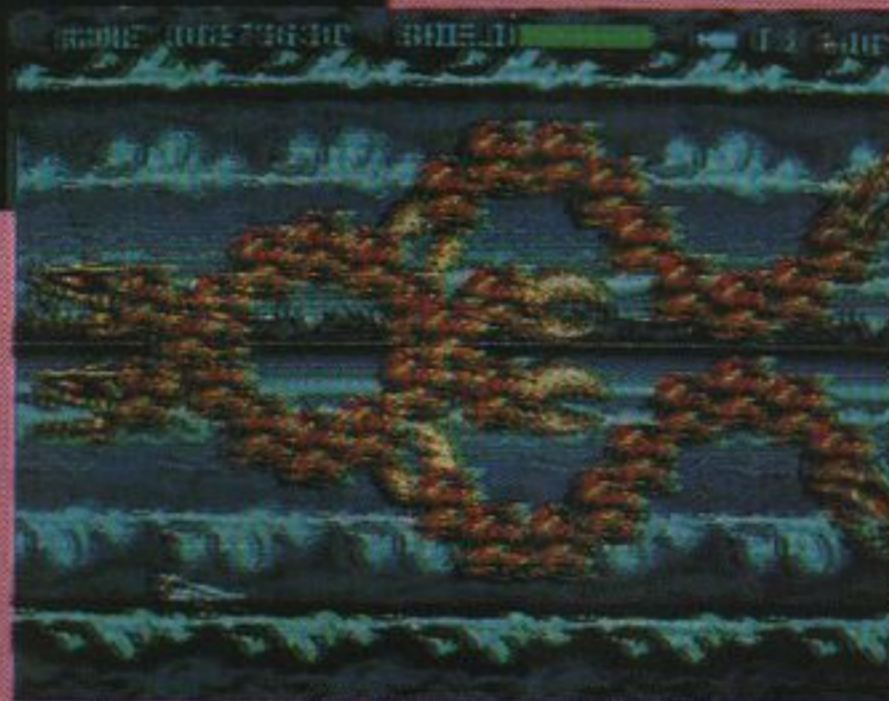
ZANY GOLF



QUARTH



CURSE



ATOMIC ROBOT-KID



PREVIEWS SEGA MEGADRIVE

Enfin, **Junction** sera un jeu de réflexion. Deux jeux basés sur les personnages de Disney sont annoncés: **Fantasia**, en cours de réalisation chez Infogrames, et **Mickey Mouse & The Castle Of Illusion**, dans le genre de Mario Bros. Accolade proposera pour le début 91 une version Megadrive d'**Ishido**, jeu de stratégie oriental particulièrement intéressant, et Activision, une version console de **Tongue Of The Fatman**, nommée pour l'occasion **Mondu's Fight Palace**. Les français ont aussi des jeux Megadrive en développement, comme Silmarils qui proposera bientôt **Targhan** très semblable à la version ST, **Colorado** et **Starblade**.

Razorsoft s'occupe d'adapter sur Megadrive quelques hits micros venus d'Angleterre, et proposera donc **Technocop**, d'après le jeu de chez Gremlin, ainsi que **Stormlord**, basé sur le jeu de chez Hewson.

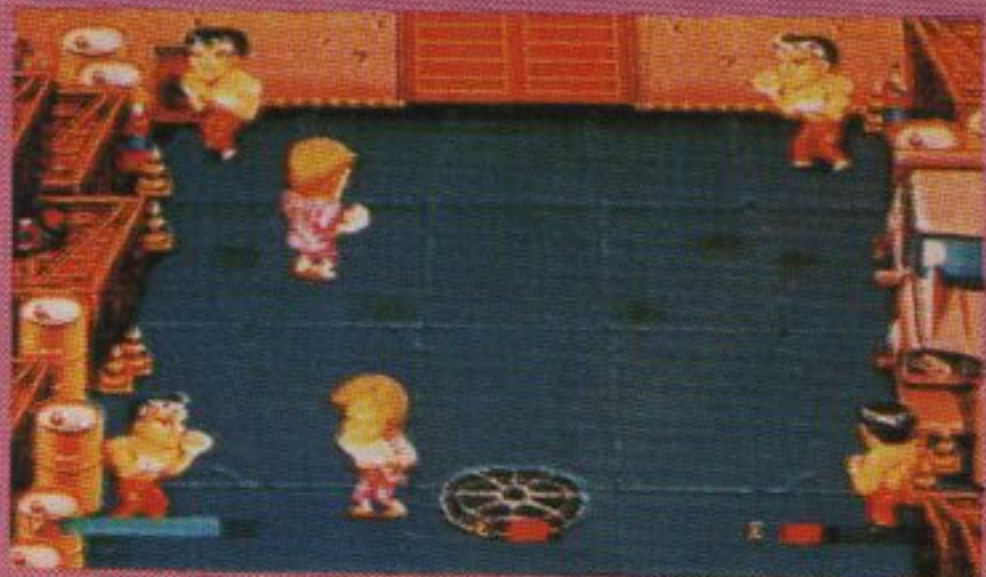
Chez Renovation Products, on trouvera bientôt un clone d'**Operation Wolf**, nommé **Battle Mission**, alors que Sage's Creation annonce un shoot'em'up nommé **Insector-X** et deux beat'em'up, le premier s'appellant **Ka-Ge-Ki**, le second **Shadow Blasters**.

De chez Wolf Team devraient apparaître très rapidement **Axis**, jeu guerrier dans lequel vous êtes aux commandes d'un robot et **Granada X**, nouveau jeu de tir aux décors variés.

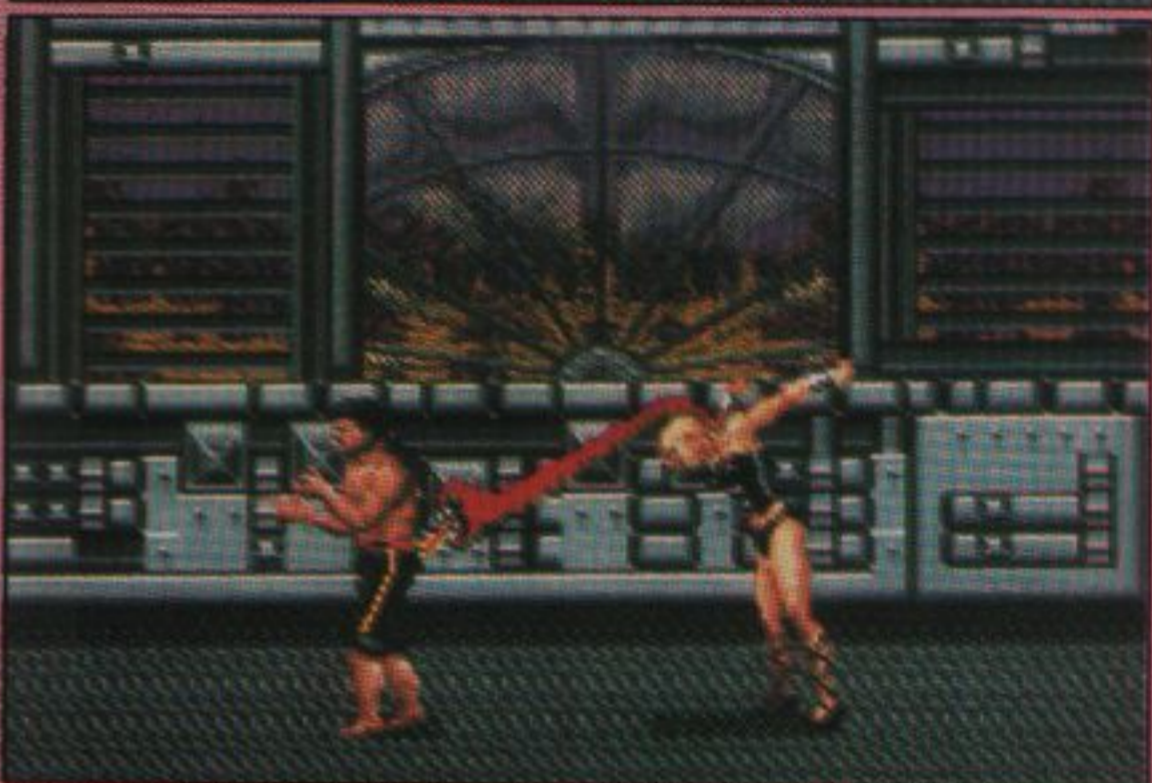
Quant à Toaplan, ils ont en projet un shoot'em up appelé **Hellfire**.



BATTLE MISSION



KA-GE-KI



MONDU'S FIGHT PALACE



TARGHAN

NEO-GEO

Parmi toutes les consoles de jeux, cette console de SNK, l'un des géants du jeu d'arcade fait figure d'intruse. En effet, son prix très élevé de 3490F, mais surtout celui de ses jeux (1690F) ne permettent pas de la comparer à ses consœurs, décidément bien plus abordables.

Mais quel plaisir d'avoir chez soi l'équivalent d'une borne d'arcade! Equipée d'un 68000 cadencé à 12 MHz et d'un Z80 à 4 MHz, la Neo-Geo comporte 64 Kb de Ram, et 68 Kb de mémoire vidéo. Elle est capable d'afficher un nombre hallucinant de couleurs, parmi une palette de 65536 et sur une résolution très élevée. Côté son, elle dispose d'un générateur de sons FM, PSG et PCM, ce qui permet des digitalisations de bonne qualité.

Evidemment, la Neo-Geo écrase toutes les autres consoles du moment, mais à ce prix-là, c'est un peu normal. Les jeux ne sont pas très nombreux pour le moment, mais deux nouveautés devraient être disponibles rapidement: Cyber-Lip, un shoot'em'up et Super-Spy, un jeu dans le genre de Dynamite Duke.

Cependant, la Neo-Geo n'est pas une console à laquelle vous ne toucherez jamais. Elle est en effet destinée à être louée avec ses jeux, ce qui devrait vous permettre de vous l'accaparer le temps d'un week-end. Et puis, au Salon de la Micro, du 26 au 29 octobre, l'un d'entre vous pourra en gagner une. Le veinard!!!



BASEBALL STAR

Accrochez-vous, ce jeu est génial! Dès la présentation, on est carrément au coeur de l'action avec des bruitages et des sons géniaux. Puis vient le moment de choisir votre équipe et de vous lancer dans la partie. Première surprise, un journaliste détaché à la retransmission de la rencontre vous abreuve de ses nombreux commentaires sur tout et rien. Attention, la première balle est décisive. Vous êtes prêt à recevoir et c'est... la faute! Pas de problème, tout le monde se replace et on recommence. Deuxième essai, deuxième erreur. Rien n'y fait, toutes vos tentatives se soldent par un échec. Fou de rage, votre batteur s'en prend à sa batte et la brise en deux!

Tout cela pour vous dire combien ce logiciel est prêt de la réalité! Rien ne manque, les courses effrénées des batteurs, leurs plonges vers les bases, la défense des joueurs de l'équipe concurrente et les intimidations entre adversaires. Au niveau du lancer de la balle, le joueur dispose de toutes les solutions possibles: balle slicée, balle en cloche... Attention à ne pas les lancer hors limite. En résumé, un des meilleurs jeux Neo-Geo!



RIDING HERO

Premier logiciel de moto disponible pour la Neo-Geo, Riding Hero s'avère être sans doute le moins jouable de tous. Si la réalisation technique est encore une fois exceptionnelle (bons graphismes, animation démente, bruitages géniaux), le jeu devient très rapidement crispant. En effet, le but étant de finir dans les trois premiers, lors de chaque course, l'épreuve consiste donc en une perpétuelle remontée vers les premiers (à chacun des départs, les autres concurrents vous lâchent irrémédiablement). Si les premiers advr-



saires ne posent aucun problème, dès que vous bataillez pour la troisième ou seconde place, les choses se corsent. Première anomalie, après vous être hissé en deuxième position par exemple, vous avez beau négocier une courbe à fond, le concurrent que vous venez de doubler vous redépassera sans coup férir. Pas très réaliste et très frustrant, n'est-ce pas? Mais le véritable problème réside dans la gestion des collisions. Combien de fois ai-je été freiné ou carrément arrêté, par un concurrent arrivant de l'arrière, et me percutant sans que je puisse amorcer la moindre esquive. Et pour cause, vous ne pouvez pas voir ce qui se passe derrière vous! En bref, si vous aimez les courses de motos, attendez le prochain logiciel du genre.



NINJA COMBAT

Décidément, cette discipline des arts martiaux inspire largement les concepteurs de jeux. Ces braves guerriers sont de nouveau de corvée pour sauver le monde de la menace d'un groupe armé jusqu'aux dents. Se jouant seul ou à deux, ce soft vous entraîne dans une bataille acharnée contre le mal. Votre personnage est capable de bon nombre de mouvements et peut ramasser des superarmes cachées dans les bidons présents sur le chemin. De plus, il a la possibilité d'utiliser son pouvoir magique, un dragon de feu pour l'un, des éclairs pour l'autre. Pour récupérer son capital de magie, il collectera des bonus de la même façon que les armes. Point important, à chaque changement de niveau votre guerrier perd toutes ses armes et devra s'équiper de nouveau ultérieurement.

Sur le plan technique, Ninja Combat s'avère exceptionnel avec des graphismes superbes, une animation des personnages excellente et une magistrale bande sonore. Reste ensuite à chacun d'apprécier l'intérêt du jeu, pour ma part c'est du tout bon!

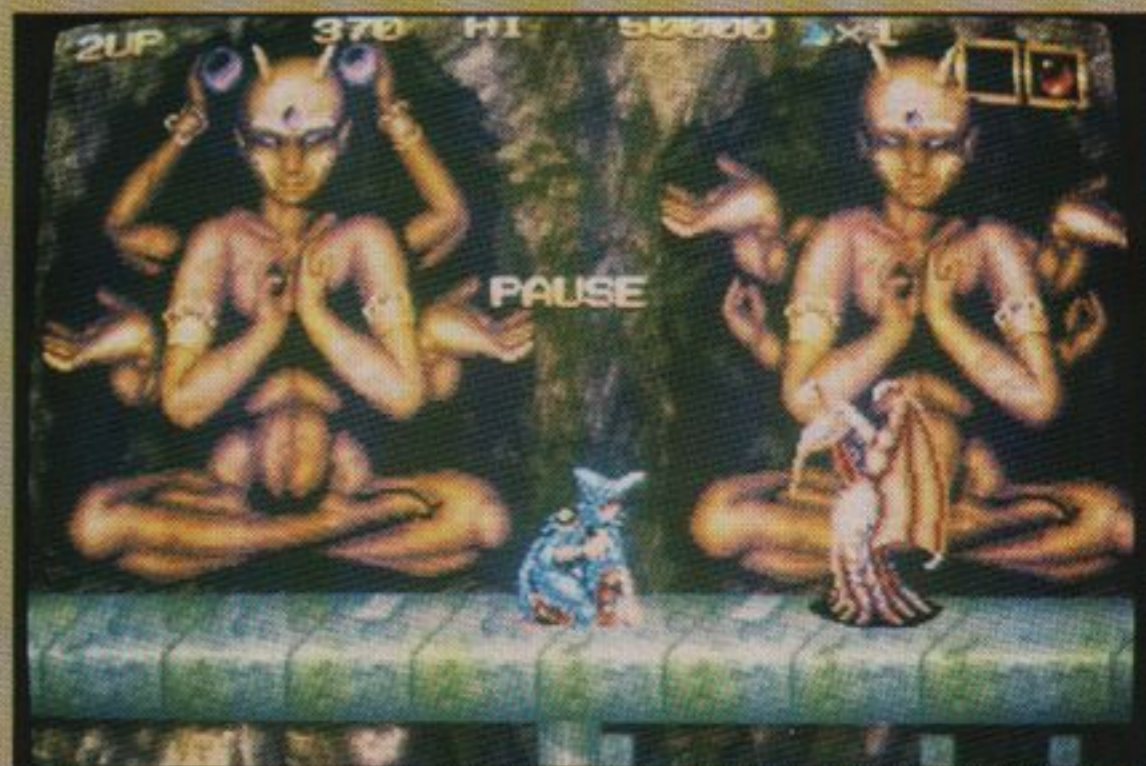


MAGICIAN LORD

Pure jeu d'arcade, Magician Lord se révèle être un fascinant jeu de tableaux. Fascinant pour plusieurs raisons. Premièrement, la réalisation technique est de très haute qualité avec, le plus généralement, trois plans de scrolling à l'écran, une bande sonore incroyable et des graphismes très élaborés. Au niveau de l'animation, tout juste peut-on reprocher les mouvements quelque peu mécaniques du héros. En revanche, pour les ennemis aucun reproche à formuler.

Comme dans tout jeu d'arcade qui se respectent, votre personnage, initialement un magicien (étonnant non?), a la possibilité de

se transformer afin de devenir plus puissant. Il suffit pour cela de détruire les coffres et de ramasser les pastilles. Certaines vous donneront l'apparence d'un gros "lézard" ou d'un guerrier ninja, d'autres augmenteront votre puissance de feu. A noter que chaque personnage possède sa propre arme. Le guerrier ninja lance des boules de feu alors que le "lézard" utilise un lance-flammes. Les pièges à éviter sont nombreux et variés: ils peuvent provenir des ennemis ou des éléments du décor (feu, dalles mouvantes...). En un mot comme en cent: génial!



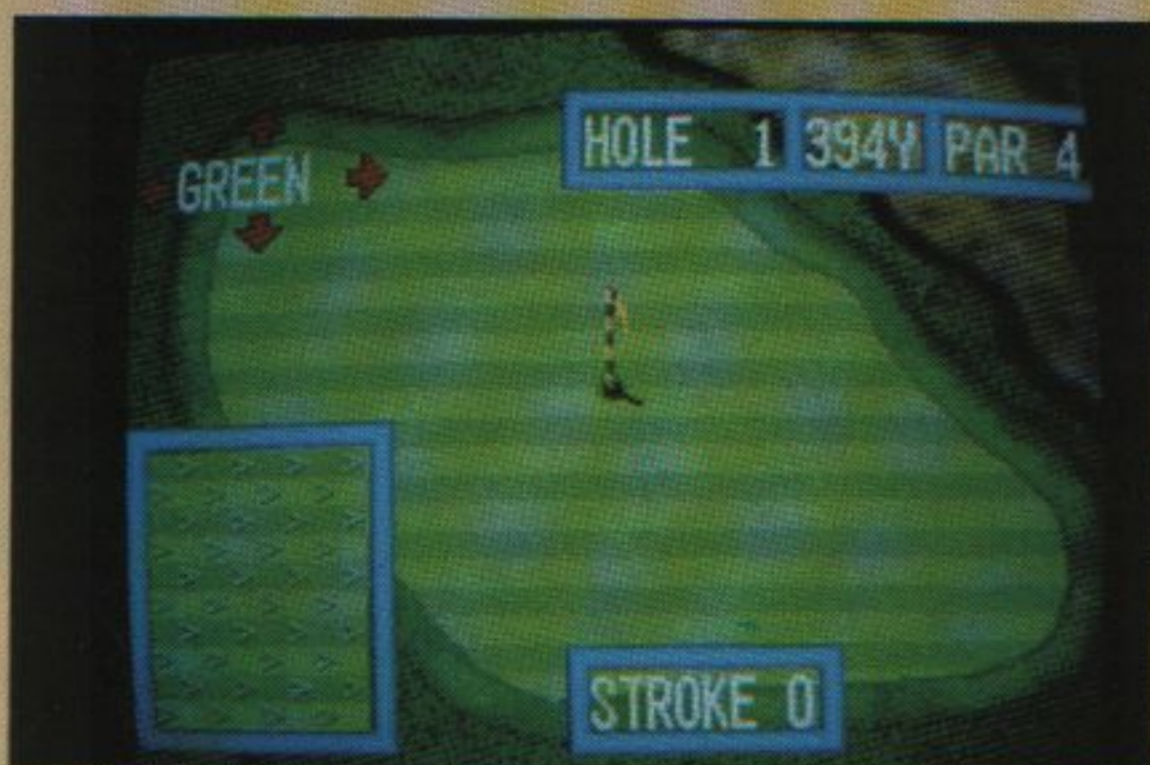
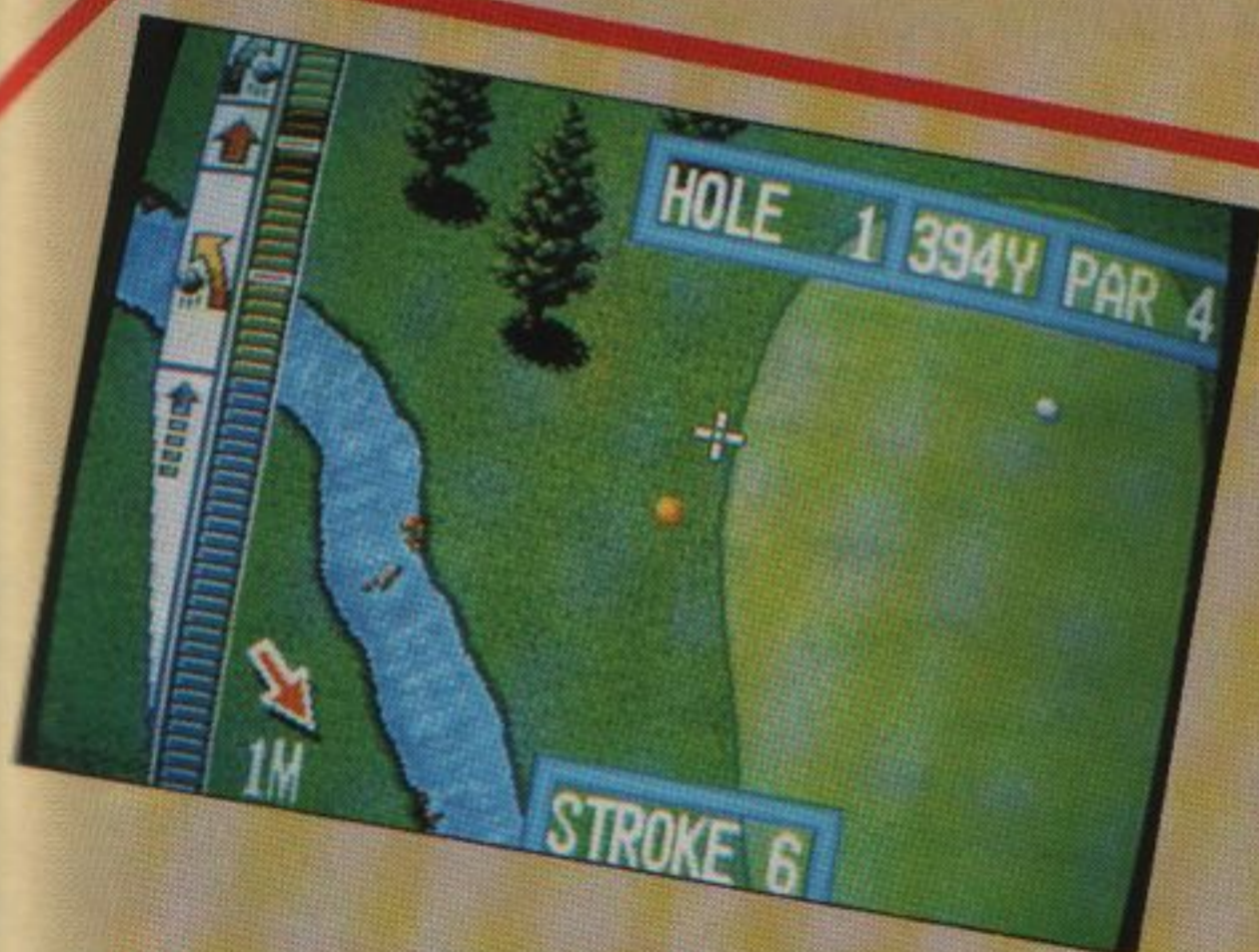
NAM 1975

Premier logiciel disponible pour la Neo-Geo, Nam 1975 vous plonge en pleine guerre du Viêt-nam. Vos diverses missions vous sont exposées lors du briefing précédant le jeu, le tout avec une voix digitalisée. Se jouant seul ou à deux, le jeu se résume à tirer sur tout ce qui bouge sans faire de détail. Le théâtre des opérations change au fur et à mesure que vous progressez, au moyen d'un scrolling horizontal sur lequel de multiples ennemis viennent se débattre. A l'instar d'un logiciel comme Cabal ou Operation Wolf, vous disposez d'un viseur et d'un fusil mitrailleur. De temps à autre, vos adversaires tués laisseront derrière eux des bonus. Ils sont de plusieurs sortes: points, grenades (en nombre limité) ou armes de poings plus puissantes comme un lance-flammes par exemple.

Au cours de vos missions, vous devrez affronter toutes sortes d'ennemis, des troupes au sol (infanterie) mais également des unités commandos à bord de canoés pneumatiques, des hélicoptères ou bien encore d'énormes avions.

En certains lieux du jeu, vous devrez aussi faire preuve de sens civique en délivrant des otages qu'il vous faudra ensuite protéger jusqu'à la fin de votre mission.

Comme de coutume avec les softs Neo-Geo, Nam 1975 bénéficie d'une réalisation exemplaire avec une animation incroyable de votre personnage (il peut sauter, se pencher, courir, effectuer des roulades à terre), et une bande sonore encore une fois à la hauteur de la Neo-Geo. Pour les fans du genre!



TOP PLAYER'S GOLF

Comme sur toutes les consoles d'origine japonaise, il ne faut pas attendre longtemps pour voir apparaître un jeu de golf. La Neo-Geo n'a pas failli à la règle et dans la demi-douzaine de jeux disponibles actuellement, le golf en fait partie. Le jeu propose des options classiques avec choix du club, visualisation du terrain, du green et de sa pente, conseil du caddie, indication du sens et de la force du vent... Mais le plus incroyable provient de l'angle de vue choisi par les programmeurs pour suivre l'évolution du jeu. En effet, après que le joueur ait frappé sa balle, le jeu passe en vue d'avion et la caméra bouge en fonction de la hauteur de la balle. Jusque-là, rien que de très banal pourriez-vous rétorquer! Oui, mais Top Player's Golf offre un plus incroyable par rapport aux traditionnels jeux de ce type: le terrain zoome également en fonction de la trajectoire de la balle. Vous voyez donc tout le décor rapetisser lorsque la balle est au sommet de sa courbe et grossir de nouveau lorsqu'elle retombe sur terre. Le tout en temps réel, s'il vous plaît!

En plus de cela, le jeu propose des graphismes de très bonne qualité, des musiques et bruitages démentés et un scrolling d'écran (en même temps que le zoom sur le terrain!) parfaitement lisse et net. Personnellement, cela ne fait aucun doute, Top Player's Golf est le meilleur jeu Neo-Geo disponible actuellement!

PRESENTATION GAME-BOY

GAME-BOY

La console portable noir et blanc de Nintendo fait un carton dans le monde entier, y compris en France où elle se vend comme des petits pains depuis quelques mois. Sa commercialisation officielle en France ne date que de quelques semaines, même si on la trouve depuis bien plus longtemps en import.

Disposant de 16 Ko de Ram, d'une résolution de 144 x 160 et d'un son stéréo, son seul défaut est de ne proposer que des teintes de gris. Cependant, les jeux sont très nombreux et d'une qualité hors du commun, et son autonomie importante en font la console de poche du moment. La Lynx est plus encombrante, possède bien moins de jeux et son autonomie est très limitée. Du coup, avantage à Nintendo. On peut cependant penser qu'avec l'arrivée de la GameGear et de la TurboExpress dans les semaines à venir, le fait qu'elle soit en noir et blanc lui sera nuisible. Reste que Nintendo a annoncé une version couleur de la Game-Boy, mais sans date de sortie annoncée.

Vendue 700 F officiellement avec Tetris, la Game-Boy est distribuée de manière bien plus dynamique par Micromania, qui propose TOUS les jeux (contre les 6 proposés en France aujourd'hui). Les jeux sont en anglais ou en japonais, ce qui est rarement gênant, et ils sont garantis plus longtemps que par Bandai, l'importateur officiel. En plus de cela, Micromania fait une offre comportant la Game-Boy et 3 jeux pour 900 francs, ce qui devrait en tenter plus d'un, d'autant plus que la machine importée est exactement la même que la machine officielle.

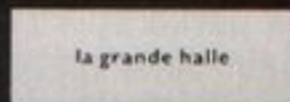
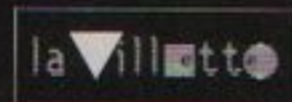


LIBRE OU OCCUPÉ PASSEZ AU SALON

2^{ème} SALON
DE LA
MICRO

26-29 OCTOBRE 1990

ESPACE NORD - LA VILLETTE



LA MICRO VRAIMENT INDIVIDUELLE



Pour tout savoir sur le salon.
Pour gagner de superbes cadeaux.
Pour se procurer une entrée privilégiée.



TESTS GAME-BOY

QIX

J'ai toujours un problème quand je dois décrire ce jeu et en raconter le but. En effet, c'est un vieux jeu, mais l'idée est à l'origine très... originale. Vous dirigez un marqueur, et votre objectif est de remplir plus de 75 % de l'écran en faisant des figures géométriques comme des carrés et des rectangles. Vous avez deux vitesses pour fermer vos figures, la vitesse lente rapportant plus de

points. Mais il vous faut éviter le Qix, une chose étrange qui se déplace dans l'écran de façon tout à fait aléatoire. Vous ne devez pas non plus rester trop longtemps sans bouger, car des Sparx, des Fuses et des Super Sparx vous courent alors après. Le truc consiste à essayer de laisser un tout petit chemin entre vos figures, afin que le Qix vienne s'enfermer dans un cul-de-sac, et de lui fermer le chemin derrière. Qix trouve sa place parmi les jeux qui semblent faits pour cette console.

6/10



FLAPPY

Les amateurs de jeux de réflexion trouveront avec la Flappy un partenaire idéal. Il s'agit d'un petit personnage assez étrange qui doit pousser des rochers pour dégager l'accès à une porte qui luit, et qui ne s'ouvre que si le rocher luisant est posé dessus. A vous donc de disposer les premières pierres aux endroits adéquats pour pouvoir amener le rocher clé jusqu'à la porte. Le temps joue contre vous, mais le pire vient des petits monstres qui font un va-et-vient dans le labyrinthe, tout contact avec ceux-ci entraînant la perte d'une vie. Il y a deux modes de jeu, la différence résidant dans le genre des monstres qui peuplent les dédales. Flappy est loin d'être évident, mais on a envie d'aller plus loin afin de découvrir les tableaux suivants. Bien entendu, chaque tableau terminé, un mot de passe apparaît pour vous éviter d'avoir à refaire tous les niveaux précédents.

SPACE INVADERS

Que tous ceux qui ne connaissent pas Space Invaders lèvent la main... Quoi! Il y en a tant que ça? Bon, allez, je vais vous dire ce que c'est. Il était une fois, il y a très longtemps, une nouvelle race de jeux qui firent apparition aux côtés des flippers. Ces jeux étaient les premiers tennis faits de deux traits en guise de raquette et d'un carré à la place d'une balle. Puis vint Space Invaders, qui suivait de peu Break Out.

Le jeu est simple: les envahisseurs veulent débarquer sur la Terre, et vous êtes le seul espoir. A l'aide de votre laser, vous tirez sur les vagues d'ovnis qui font la navette entre la droite et la gauche de l'écran, descendant de plus en plus vers la Terre. Vous avez des blockhaus pour vous protéger, mais au fur et à mesure que les ennemis tirent, vos protections s'effritent. Si un seul envahisseur arrive sur Terre, vous perdez une de vos trois vies. Ce jeu est un classique, il est assez bien rendu sur cette console, mais un peu trop simple à mon goût. J'aurais préféré une version un peu améliorée du genre de celle de la Nec.

5/10

TASMANIA STORY

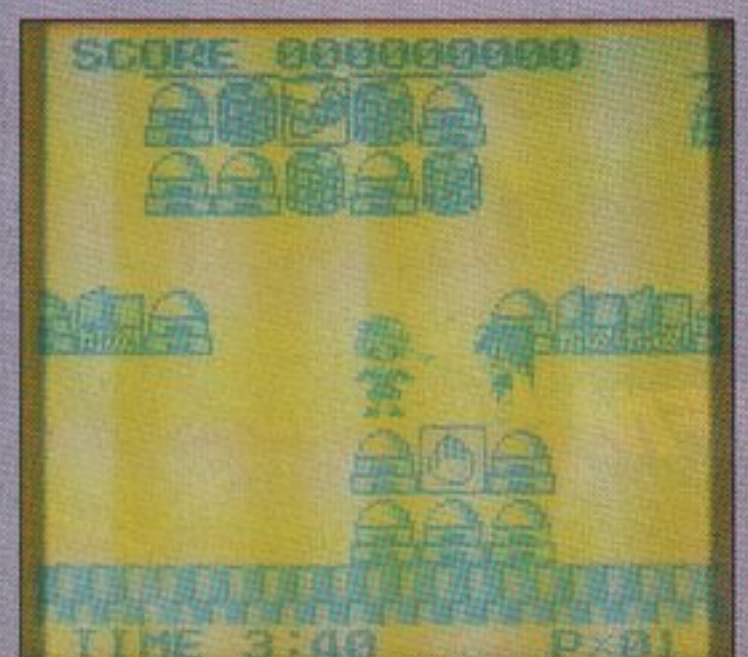
Voilà un petit jeu d'arcade dans lequel vous devez collecter des cactus et autres végétations en évitant des animaux étranges. Deux trampolines vous permettent de changer d'étage pour éviter les ennemis. Vous pouvez poser des bombes et sauter sur les ennemis pour les assommer. Mais surtout, n'abusez pas trop des trampolines, car au bout d'un certain nombre de sauts ceux-ci cèdent sous votre poids. L'animation du début de jeu est de toute beauté, mais la suite du jeu n'est pas à la hauteur de la présentation. Moi, j'aime bien, mais pas trop longtemps.

4/10

RANMA 1/2

Vous êtes une nouvelle fois dans un labyrinthe et vous devez retrouver des objets qui se trouvent dedans. Une fois que vous les aurez tous collectés, une petite fille viendra se promener dans le labyrinthe et si vous la retrouvez, vous pourrez alors accéder au niveau suivant. Mais évidemment, vous n'êtes pas seul, car un panda, une fille et un garçon rôdent et ne vous feront pas de cadeaux. Vous pouvez toutefois les éliminer pour un petit moment en leur envoyant des "maisons" pour les écraser.

4/10





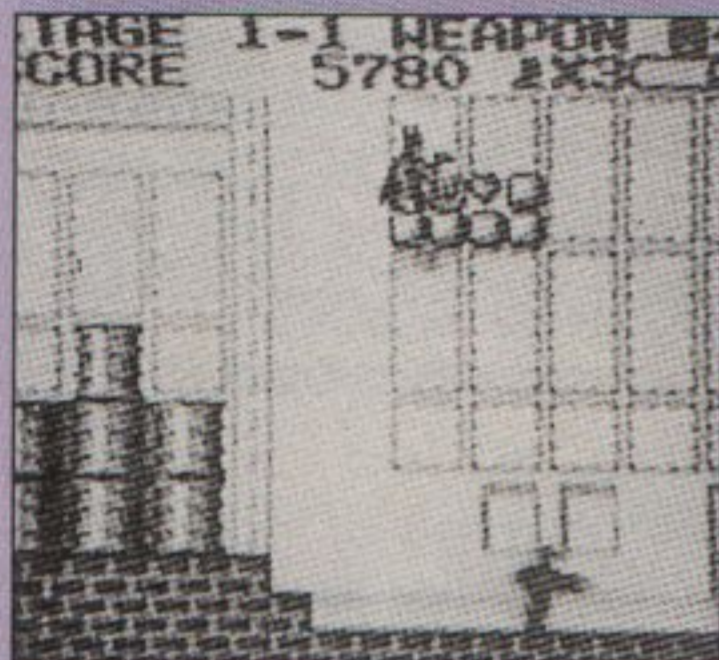
BATMAN

J'avais certaines craintes quand j'ai ouvert la boîte de ce jeu, mais après avoir joué quelques minutes, j'ai été complètement séduit. Il est superbe. Dans les premières parties, vous devez avancer en tirant sur des ennemis et sur des cubes, afin de récupérer des bonus qui vous permettront d'augmenter votre armement ou votre résistance. Je me suis laissé dire par notre cher ami Stéphane, qui

comme tout le monde le sait est un acharné des jeux vidéo, qu'après plusieurs niveaux vous retrouvez la Batwing et que le jeu se transforme en shoot'em up, mais je n'ai pas eu la patience d'aller jusqu'à ce passage.

Pour ce qui est du début du jeu, c'est un peu comme dans Super Mario Land, sauf qu'ici vous pouvez tirer. Un jeu vraiment très sympathique, et il y a des effets superbes, comme le moment où le joker vous parle... Enfin, façon de parler...

8/10

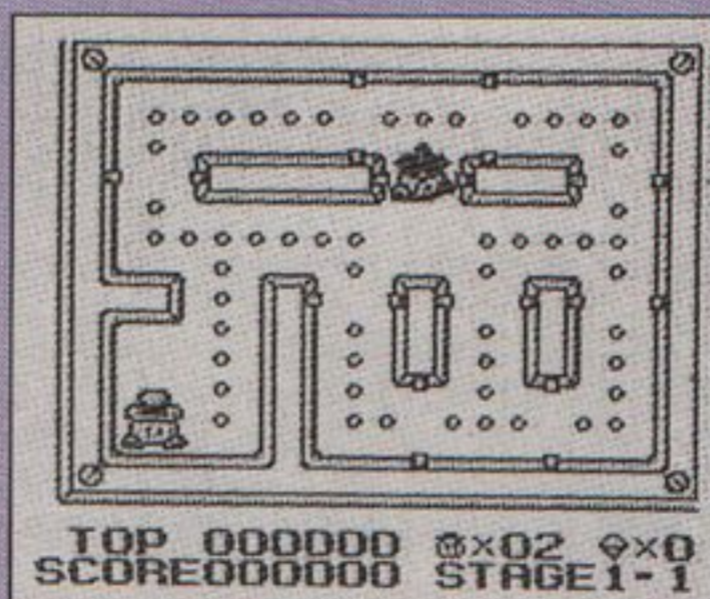
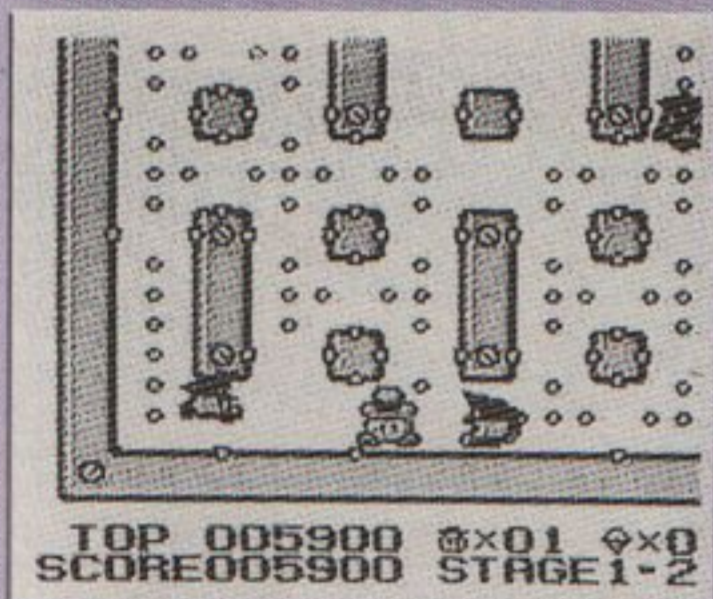


LOCK'N CHASE

Si comme moi, vous avez eu la chance de posséder une console Mattel, vous devez connaître ce jeu, remake du célèbre Pacman, et inspiré du jeu des "gendarmes et du voleur". Vous incarnez le voleur, et vous évoluez dans un labyrinthe où vous devez ramasser toutes les pièces qui remplissent les couloirs. La police veille et essaie bien sûr de vous attrapper. Heureusement, vous trouvez de temps à autre des sacs de dollars qui endorment les gendarmes

ou encore des diamants qui vous donnent une superpuissance et vous permettent d'éliminer les policiers pour quelques secondes. Une autre de vos défenses consiste à fermer des portes derrière vous. Si vous réussissez à emprisonner des policiers, vous gagnez des points supplémentaires, mais n'abusez pas trop de ces portes, car vous pouvez parfois vous enfermer par mégarde, et ainsi bloquer le chemin de votre salut. Moi, j'adore Pacman, et ce jeu apporte un plus à tous ces clones qui ont fleuri après l'arrivée de ce célèbre jeu.

8/10



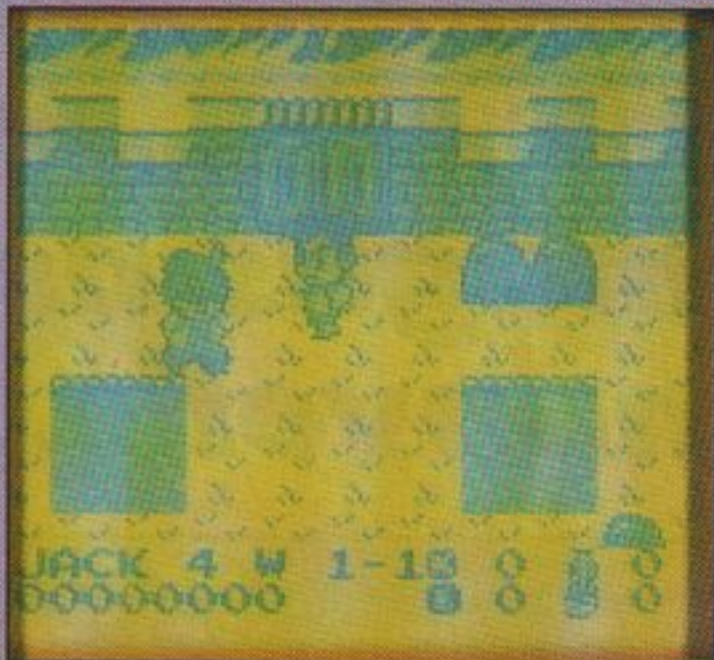
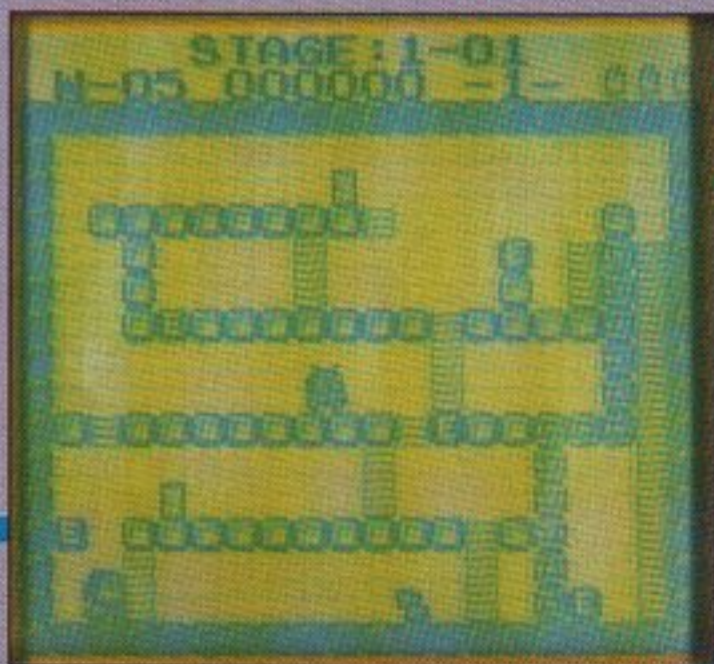
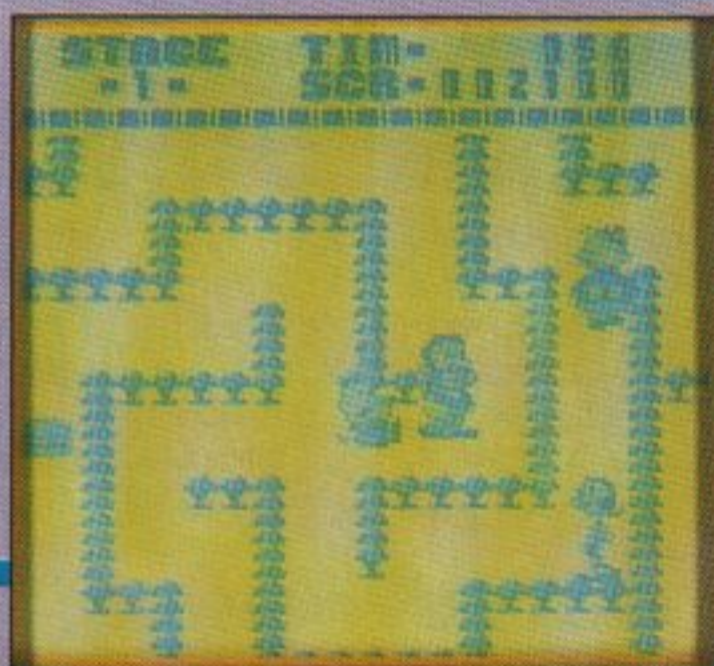
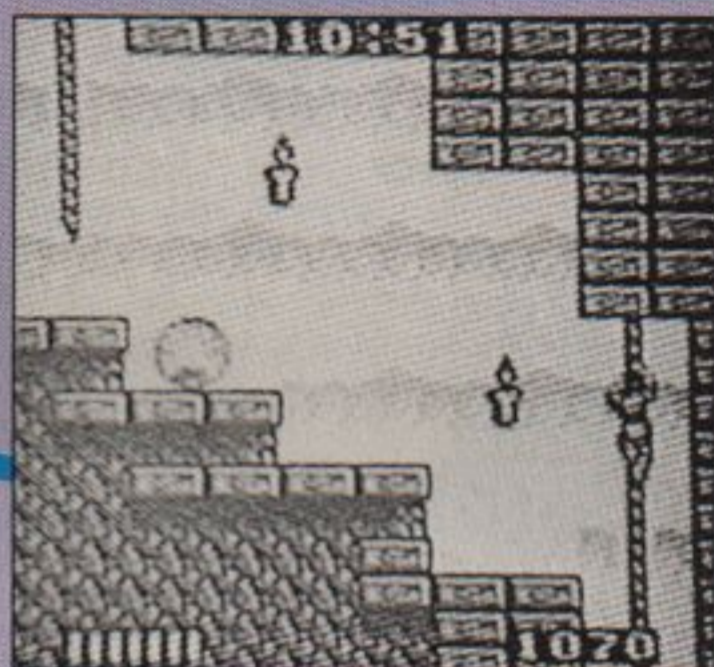
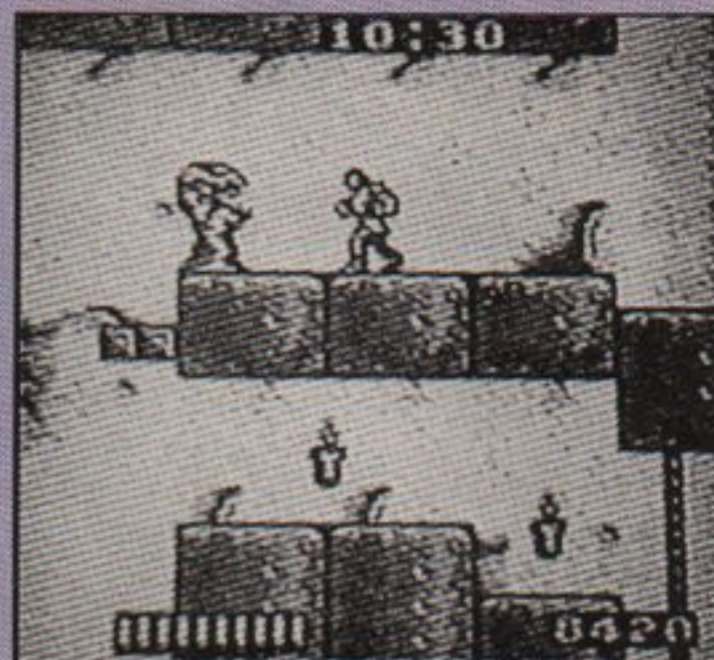
Venez tester dans les magasins MICROMANIA les nouvelles consoles de jeux !!!

CASTLEVANIA

Ce jeu-là, j'y ai joué durant toutes mes vacances et il m'a bien "pris la tête". Il est encore plus difficile que Super Mario Land, mais peut-être plus intéressant.

Vous débutez le jeu armé d'un fouet, et devez donc vous en servir pour tuer les ennemis qui viennent à votre rencontre. Sur votre chemin vous trouvez des flambeaux, et si vous utilisez votre arme sur ceux-ci ils se transforment en pièces de monnaie, en énergie ou encore en boules. Ces boules rendent votre arme plus performante, jusqu'à ce que vous obteniez une véritable masse d'arme. Au dernier stade de sa transformation, elle peut lancer des boules de feu, ce qui est bien plus pratique pour éliminer les adversaires. Arrivé à la fin de votre parcours, vous affrontez un colosse et, en cas de victoire, entrez au niveau suivant. Mais laissez-moi vous parler du troisième niveau... J'ai failli jeter la console contre un mur, de rage. Vous êtes dans un couloir et le plafond se met à descendre. Une fois ce couloir passé, vous devez grimper à la corde et sauter de plates-formes en plates-formes pendant que le sol monte. Une fois arrivé en haut, c'est le mur de droite qui se met à avancer et c'est l'enfer. Je ne vous parlerai pas de la suite, car à l'heure actuelle je suis toujours en train de me faire écraser par ce mur. Les "continue" sont très utiles dans ce jeu, mais malheureusement, il n'y a pas de codes, ce qui fait que vous devez recommencer le jeu depuis le début si vous éteignez la console.

8/10



POPEYE

Ici, vous incarnez Popeye, le célèbre héros mangeur d'épinards. Vous devez retrouver Olive, votre fiancée, ainsi que le petit Mimosa, qui sont tous deux perdus dans un labyrinthe. Mais attention, car l'infâme Brutus, votre ennemi juré, essaie de vous en empêcher. Si par mégarde vous le rencontrez, il s'ensuivra une bagarre que vous devrez gagner à la force de vos poings, faute de quoi vous perdrez un temps précieux et Dieu sait que vous en manquez. Brutus peut aussi lancer des animaux qui vous assomment s'ils vous touchent, mais vous disposez d'une parade, les fameuses boîtes d'épinards qui vous rendent presque invincible. Comme si cela ne suffisait pas, Gontrand, l'insatiable mangeur de hamburgers est aussi dans les parages et laisse traîner de la nourriture qui vous bloque le passage. Une dure mission en perspective surtout que, comme je vous l'ai dit, vous ne disposez pas de beaucoup de temps pour retrouver votre petit monde. Ce jeu est assez simplet et même si l'on est un fan de Popeye, je ne pense pas que l'on puisse jouer très longtemps avec. Dommage!

3/10

WARRIOR

Dans le genre énervant, on ne fait pas souvent mieux. Si au premier niveau le jeu est assez sympathique, au deuxième, il devient agaçant. J'ai fait au moins quarante parties et je n'ai toujours pas trouvé le truc. HELP !!!

Le but est très simple, il suffit de ramasser tous les cubes marqués d'un E. Vous pouvez détruire tous les cubes et certains laisseront tomber des bonus qui vous permettront d'accélérer ou de devenir invincible. Si vous détruisez les cubes marqués d'un E, ils laissent apparaître les bonus que vous devez trouver. Une fois tous ces bonus en votre possession, une porte s'ouvrira et vous permettra de passer au niveau suivant. Bon courage et restez calme.

4/10

KUNG-FU KID

Vous êtes un roi du kung-fu et vous vous servez de vos poings pour abattre vos adversaires et démolir des pierres qui cachent des bonus, de l'argent, des ennemis ou des clés. Certaines clés ouvrent des passages secrets qui vous amènent à des tableaux de bonus, et d'autres ouvrent la porte au stage suivant. Il faut bien reconnaître que si ce jeu est amusant, il ne casse pas des briques... Certains bonus vous permettent de jeter des pierres sur vos ennemis, ce qui est bien plus pratique pour les tuer. Un bon petit jeu.

5/10

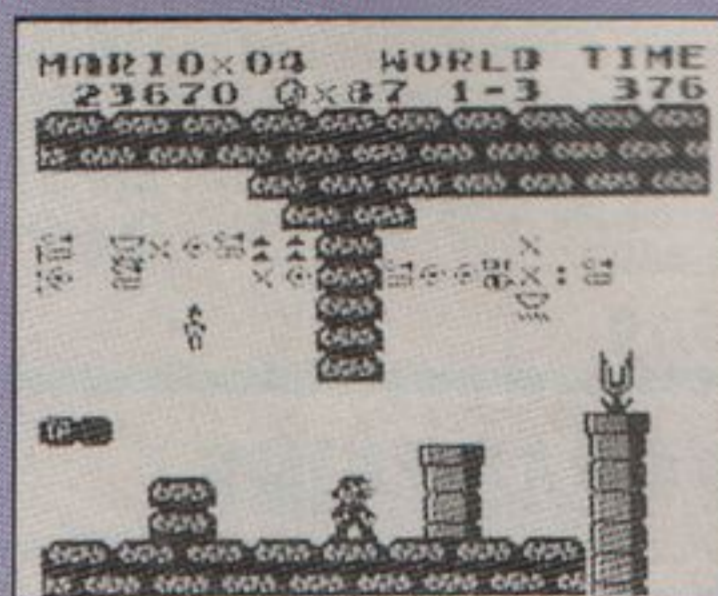
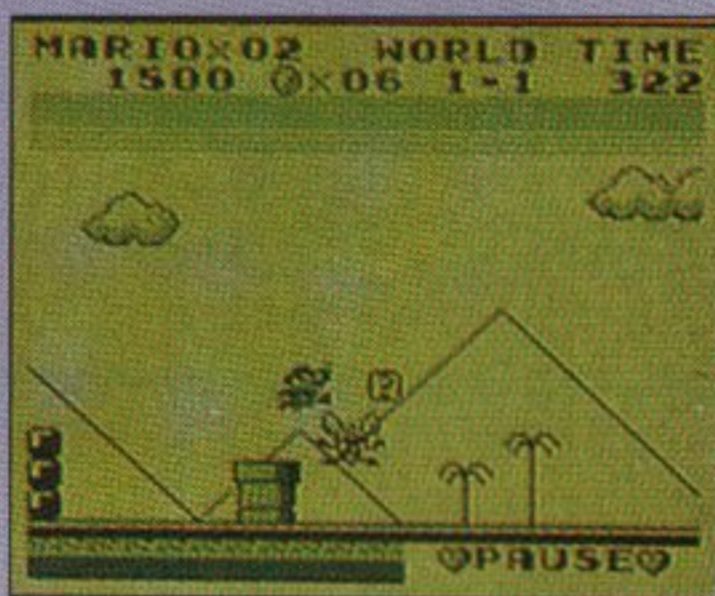
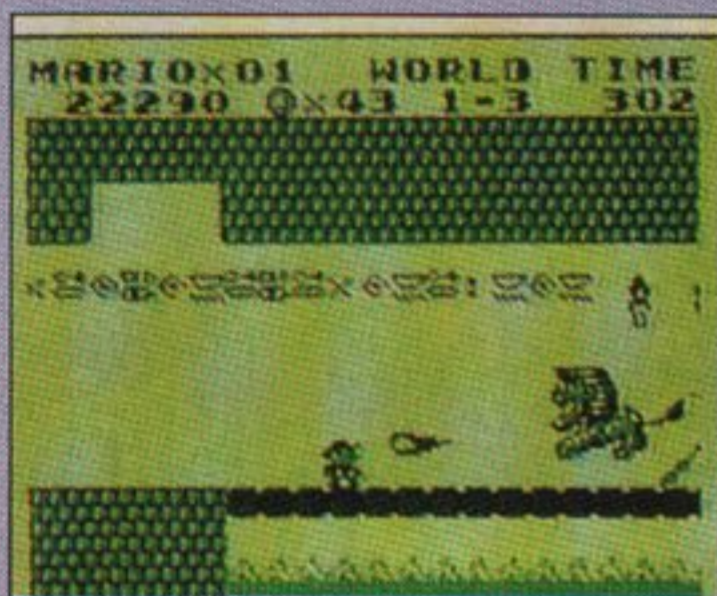
SUPER MARIO-LAND



Ce jeu est l'un des premiers que j'ai acheté quand je me suis offert la Game Boy, et c'est LE jeu que l'on se doit d'avoir dans sa logithèque. Je ne vous cache pas qu'il est très difficile et que vous devez mériter les "continue" dont vous pourrez disposer. Si au premier niveau, Super Mario Land est assez simple, il se complique dès le deuxième. Un peu plus loin dans le jeu, vous serez aux

commandes d'un petit vaisseau sous-marin et devrez tirer sur les ennemis que vous rencontrerez. Sinon, le déroulement est toujours le même, vous arrivez après pas mal de mauvaises rencontres au gardien du niveau suivant, et il est souvent très coriace. Heureusement, chaque niveau est divisé en sous-niveaux, et à la fin de chacun vous pourrez (pour peu que vous choisissiez la bonne porte) tenter de gagner des vies supplémentaires. Il faut ajouter à cela une tonne de salles secrètes dans lesquelles vous trouverez des tas de bonus. Un jeu super, même si le héros est un peu petit.

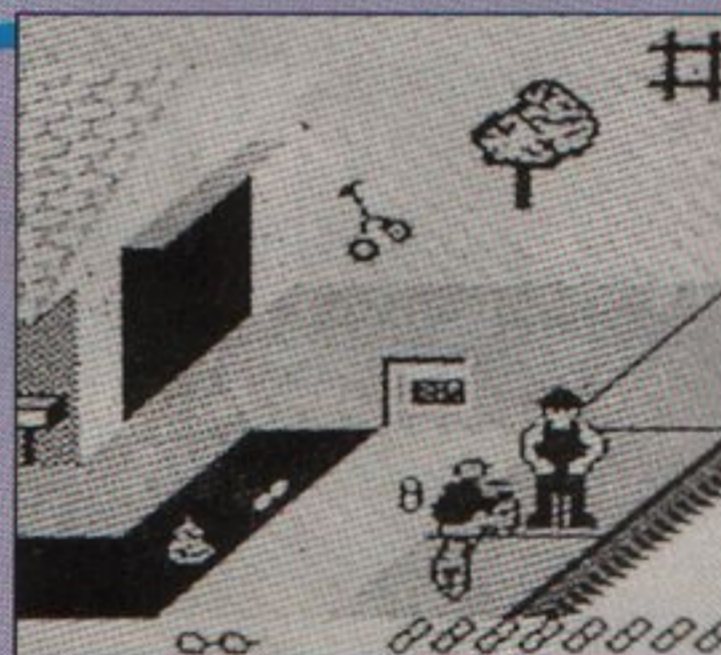
8/10



PAPERBOY

La vie de livreur de journaux n'est pas de tout repos, car il faut non seulement savoir viser mais aussi savoir pédaler. Au guidon de votre vélo, vous devez envoyer les journaux dans les boîtes à lettres des abonnés. Mais vous devez aussi avoir l'oeil sur la route pour éviter les voitures, les piétons, les chiens, et plein d'autres obstacles. Chaque journal correctement livré vous rapporte de l'argent, mais il est bien difficile de gagner sa vie comme vous le constaterez très vite. Ce jeu est très bien adapté de la version arcade, mais malheureusement la taille de l'écran vous empêche de bien voir les obstacles qui arrivent au-devant de vous. Le jeu est quand même très plaisant!

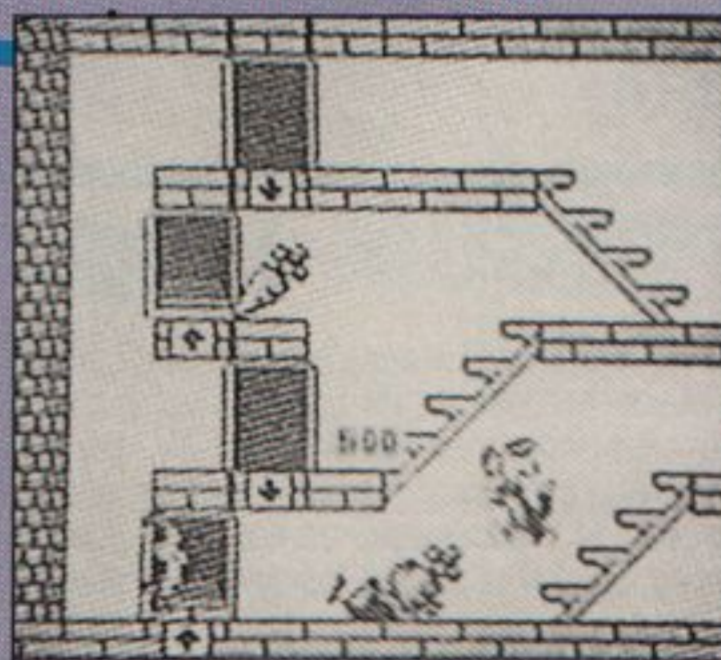
6/10



BUGS BUNNY CRAZY CASTLE

Savez-vous ce qu'est une fumisterie ? Eh bien achetez Mickey Mouse et Bugs Bunny et vous comprendrez. C'est exactement le même jeu, alors suivant que vous préférez le lapin ou la souris, choisissez! Cela dit, le jeu est assez sympa: vous devez ramasser tous les coeurs qui traînent dans un labyrinthe, mais évidemment, l'ennemi rôde et essaie de vous coincer. Mais vous avez plein d'armes qui traînent aussi dans ce labyrinthe, et ainsi vous pourrez écraser votre ennemi sous un coffre-fort, ou sous une enclume, lui lancer un gant de boxe en pleine figure, et bien d'autres choses encore. Le jeu est très prenant, et vous avez là encore des codes qui vous permettent de reprendre le jeu plus tard.

5/10



Toutes les nouveautés pour les consoles MEGADRIVE, GX 4000, GAME BOY et LYNX sont déjà disponibles chez MICROMANIA !!!



ALLEYWAY

Alleyway est, de manière assez surprenante, le seul casse-briques disponible à l'heure actuelle sur Game-Boy, ce qui est bien dommage puisqu'il est loin d'être ce que l'on peut faire de mieux dans le genre. Ceux qui rêvaient d'un Arkanoid seront relativement déçus par Alleyway, qui n'est qu'un remake du Super Breakout d'Atari.

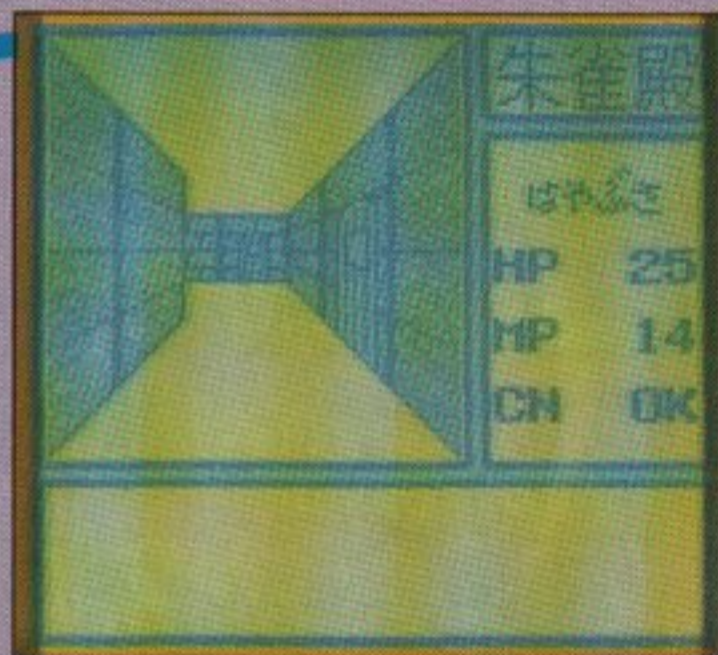
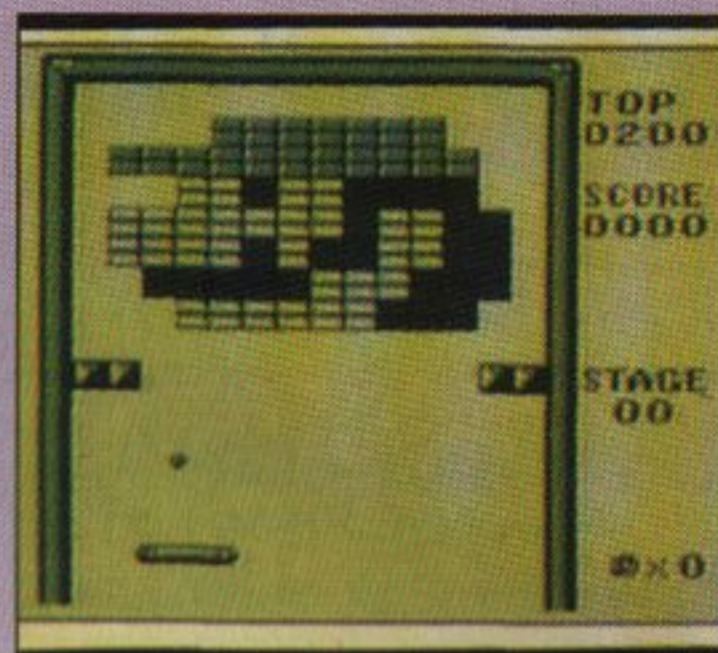
Pour ceux qui ne sauraient pas en quoi consiste le casse-briques, sachez qu'il faut empêcher une bille d'atteindre le bas de l'écran en dirigeant une raquette horizontalement, et ainsi de la faire rebondir à l'écran afin qu'elle détruise les briques formant des murs à chaque niveau. Dès qu'il n'y a plus une seule brique, vous passez au niveau suivant, avec un nouveau mur.

Parmi les originalités, on peut noter que certains murs scrollent horizontalement, parfois même verticalement. Le jeu comporte 24 niveaux de plus en plus complexes, ainsi que 8 tableaux bonus. A partir du 4e niveaux, votre raquette diminue en taille dès que la bille frappe le haut de l'écran, ce qui complique grandement le jeu.

Côté son, en dehors de la musique de présentation et de la musiquette en fin de niveau, le jeu ne comporte que des sons très simples.

Alleyway est incontestablement bien fait, mais manque, hélas!, d'options permettant de renouveler le jeu. Les amateurs de casse-briques et les plus jeunes l'apprécieront quand même!

5/10



VOLLEYFIRE

Voilà un jeu qui pourrait être sympa à deux, mais qui perd un peu de son charme quand on y joue seul. L'écran est partagé en deux: d'un côté votre vaisseau et de l'autre l'ennemi. Au milieu, des astéroïdes qui se déplacent horizontalement, vous devez tirer sur l'ennemi à travers les astéroïdes et le toucher un certain nombre de fois pour l'abattre. Un peu plus loin, vous avez des miroirs qui réfléchissent vos tirs et vous les renvoient. Seul, on se lasse un peu de ce jeu, mais je suis sûr qu'à deux, l'intérêt est doublé.

4/10

DUNGEON HEROES

Ce jeu a un arrière-goût de Dungeon Master, et vous errez dans des labyrinthes en trois dimensions. De temps à autre, vous apercevez des portes que vous pouvez ouvrir, mais vous ne tarderez pas à vous retrouver face à face avec des ennemis. Là, ça se corse car les différentes attaques et défenses dont vous disposez sont en japonais et donc pratiquement incompréhensibles. Je disais Dungeon Master, mais en fait, le jeu rappelle plus Bard's Tales que DM. La 3D est bien réalisée, mais mon manque de connaissance de la langue japonaise fait que je n'ai pu apprécier ce jeu à sa juste valeur.

4/10

PENGUIN LAND

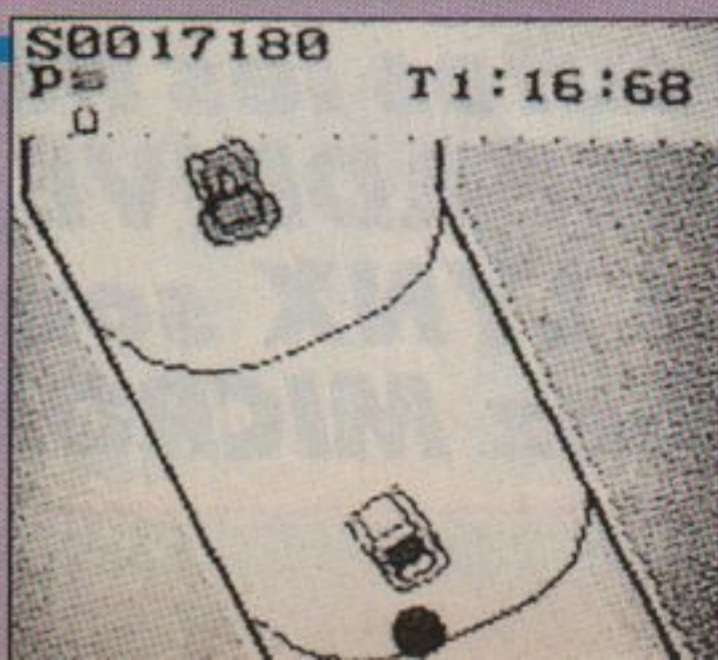
Ici, il vous faut emmener un oeuf jusqu'au bout d'un labyrinthe sans le casser. Vous pouvez creuser le sol grâce à votre bec car vous êtes un pingouin, et vous pouvez aussi tuer les monstres qui peuplent ce labyrinthe en leur lançant des rochers. Le jeu est assez mignon, et vous choisissez dès le début entre les 25 premiers niveaux et entre les trois musiques d'accompagnement. Toutefois, le jeu est quand même assez dur et j'ai eu beaucoup de mal à passer les premiers niveaux.

6/10

DEAD HEAT SCRAMBLE

Dead Heat Scramble est une course de voitures vue de dessus. Quand je dis course, je devrais peut-être dire course massacre. En effet, vous devez pousser les autres pour vous en débarrasser. De temps en temps, des rochers apparaissent et vous devez bien sûr les éviter. Vous pouvez aussi récupérer des bonus. La piste est en fait un tube. Parfois vous vous retrouvez devant des barrières, mais heureusement vous pouvez sauter par-dessus les obstacles. Vous devez terminer votre circuit avant la fin du temps imparti.

4/10



AMAZING SPIDERMAN

The Amazing Spiderman, jeu d'action avec le personnage de l'Araignée, est un des meilleurs disponibles pour Game-Boy. Le pauvre super-héros a bien des problèmes, puisque sa fiancée Mary-Jane a été prise en otage par l'infâme Mysterio, ennemi juré de l'homme-araignée. Avant de pouvoir la secourir, il devra affronter de nombreux ennemis, et plus particulièrement Hobgoblin, Dr Octopus, Scorpions.

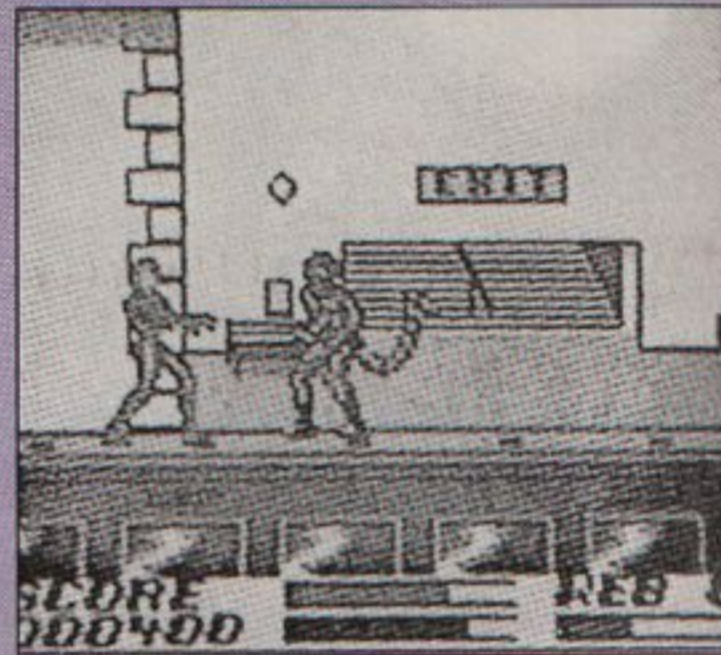
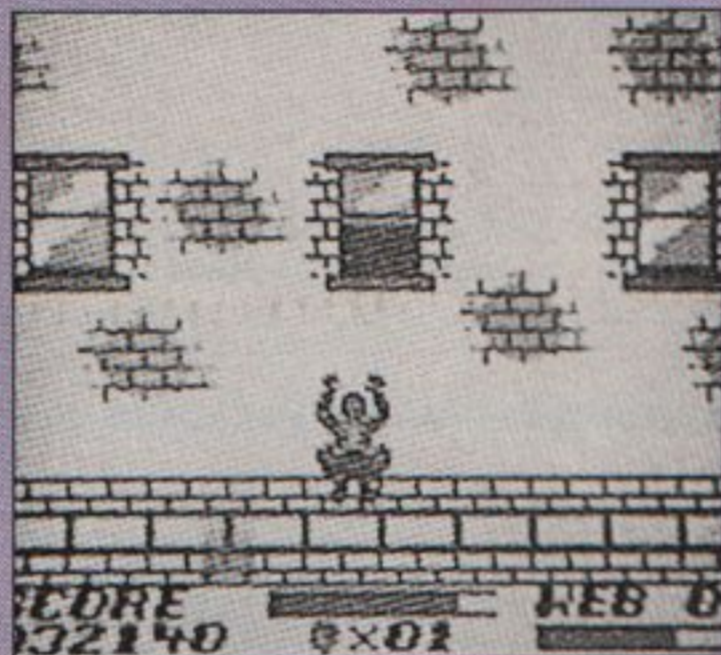
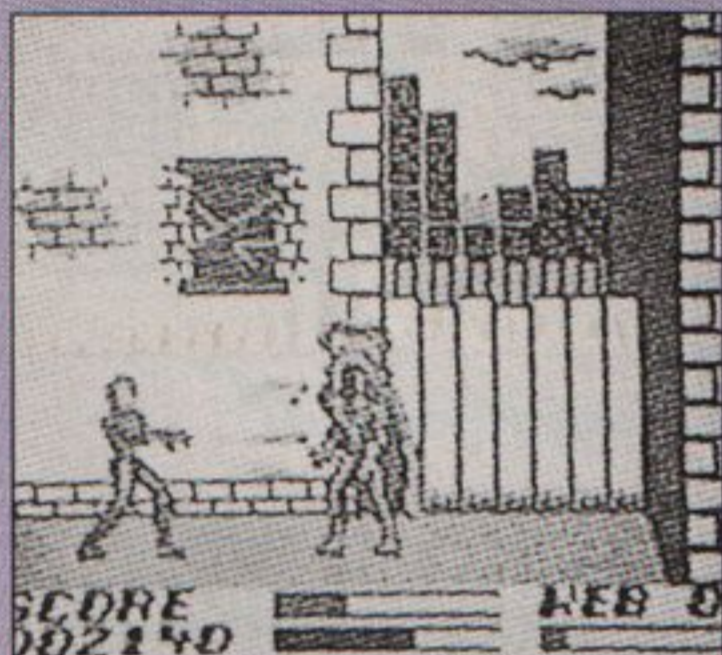
Les possibilités de mouvements sont nombreuses, ce qui est particulièrement agréable. Il peut en effet donner des coups de poings, de pieds, lancer de la toile, s'accroupir, sauter, faire de grands bonds et même se balancer de toiles en toiles ou encore grimper aux murs! Voilà qui permet bien des variétés à travers les cinq niveaux du jeu.

Les adversaires que vous allez affronter sont plus ou moins armés, certains n'hésitant pas à vous tirer dessus! Fort heureusement, lorsque vous les éliminer, ils laissent parfois des bonus en points mais aussi des réserves de toiles. De temps à autres, vous découvrirez aussi des hamburgers, qui vous redonneront un peu de vitalité.

Certains niveaux scrollent horizontalement, d'autres verticalement. Les ennemis sont variés, ce qui est agréable. A la fin de chaque niveau, vous affronterez un des principaux "mauvais" qui possèdent des attaques spéciales. A vous de trouver la meilleure tactique afin de les éliminer.

Amazing Spiderman est un super-jeu d'action, original et très complet, bien réalisé, avec de gros sprites, d'assez bons graphismes et des musiques entraînantes. Mais c'est la jouabilité d'Amazing Spiderman qui assure son succès auprès de tous!

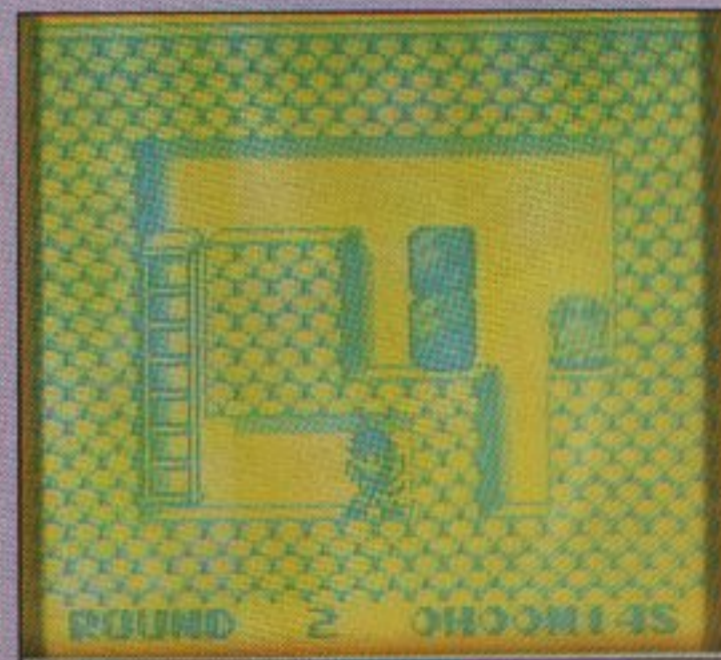
8/10



PITMAN

Voilà un jeu qu'il est original... Vous devez casser la figure à des gens, mais le problème, c'est que vous devrez réfléchir pour atteindre certains ennemis. Vous devrez pousser des rochers pour combler des fossés afin de rejoindre vos souffre-douleur. Encore un jeu de réflexion me direz-vous. Oui, mais en voilà un qui est, je le répète, très original et très amusant. Moi, je l'adore. Mais je viens de me rendre compte que j'adore beaucoup de jeux, c'est peut-être pour ça que j'ai craqué pour cette console. Et je ne regrette rien.

8/10



Les nouveautés sont d'abord dans les magasins MICROMANIA

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, avenue des Champs Elysées
Métro Georges V • RER Charles de Gaulle-Etoile
Tél. 42 56 04 13

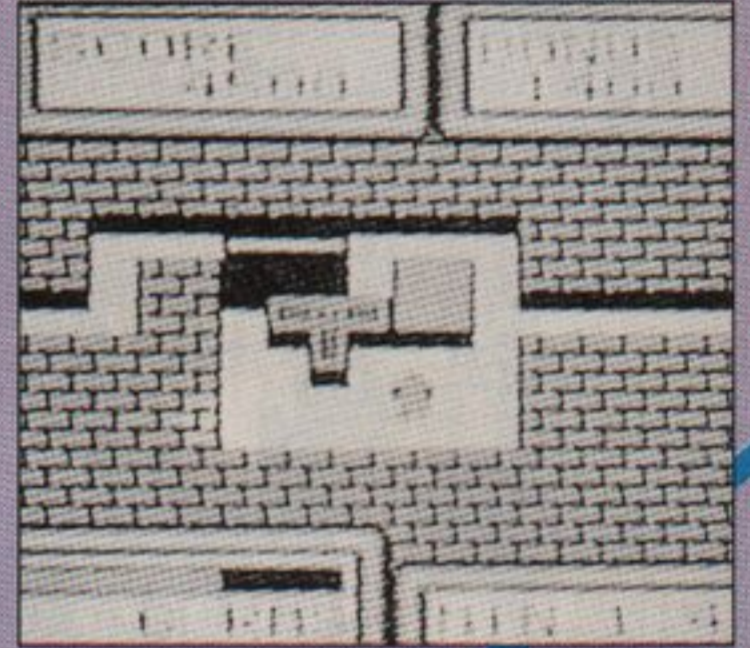
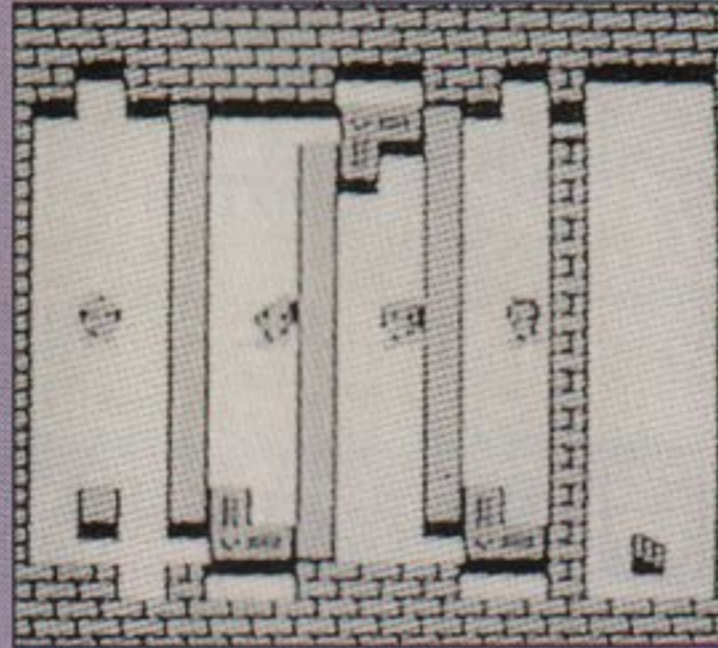
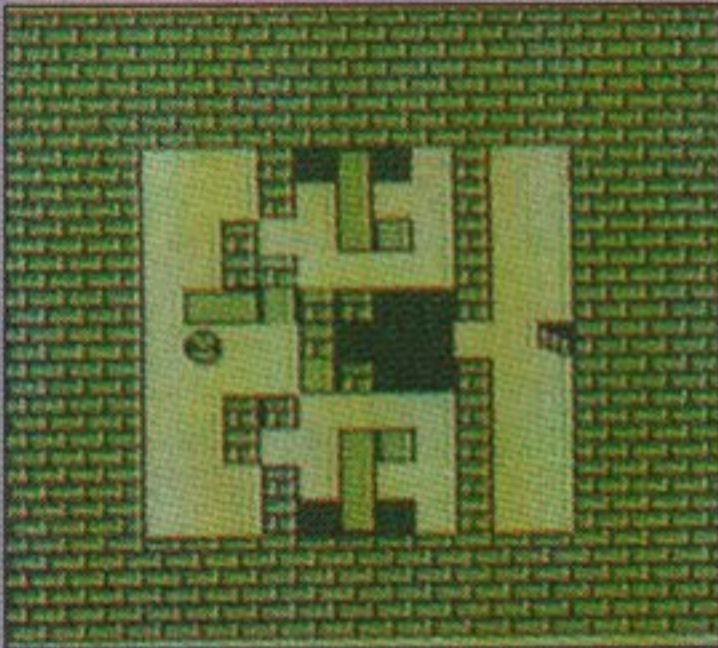


PUZZLE BOY

Puzzle Boy est le type même du jeu de réflexion. Vous devez déplacer des pièces afin de vous frayer un chemin jusqu'à l'escalier qui mène au tableau suivant, et certaines fois vous dirigerez deux personnages, car la difficulté vous oblige à manoeuvrer les pièces à deux endroits différents du tableau. Vous ne pouvez que

pousser verticalement ou horizontalement les pièces, et en aucun cas les tirer. En cas de mauvaise manoeuvre, vous pouvez reprendre le tableau du début ou revenir au déplacement précédent. Il est possible de jouer à deux simultanément (en branchant deux consoles bien sûr) et le jeu se transforme alors en course contre la montre. Seul, vous avez à la fin de chaque tableau un compteur qui vous indique le temps que vous avez mis pour venir à bout du jeu.

7/10

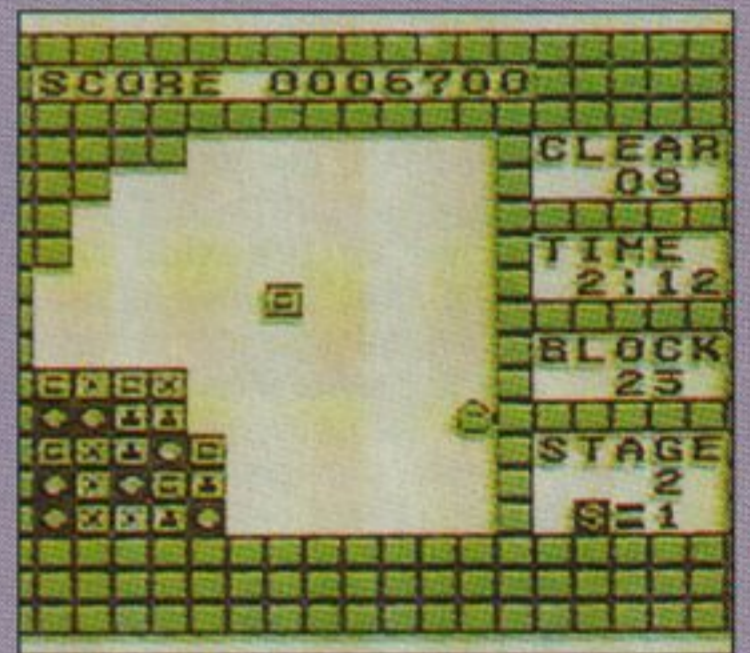
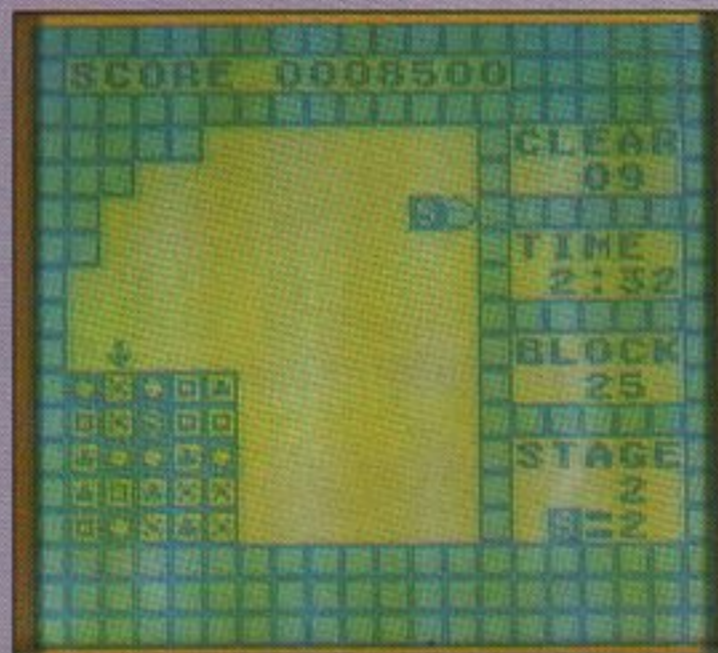
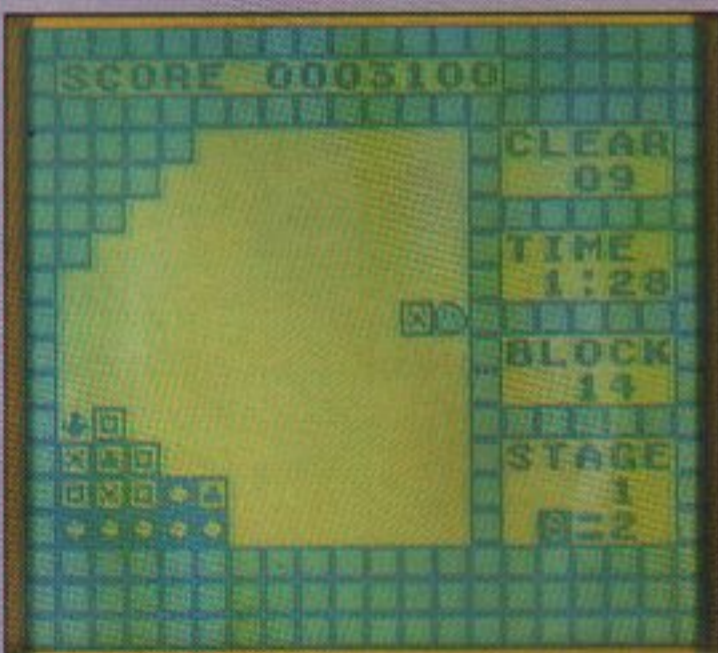


FLIPULL

Ce nom peut ne rien évoquer dans votre esprit, mais si je vous dis Plotting, vous verrez immédiatement le rapport avec le jeu de chez Ocean pour Amiga et ST. Inutile de vous dire qu'il avait fait l'unanimité de la rédaction et je suis bien content de retrouver ce jeu sur la Game Boy. Comme dans certains jeux dont vous avez lu ou allez lire les tests, vous devez mettre des cubes ensemble pour

les faire s'annuler, sachant que deux cubes qui portent le même dessin mis en contact disparaissent. La différence ici, c'est que vous lancez les cubes verticalement ou horizontalement, et vous récupérez le cube qui vient juste après ceux qui viennent de disparaître. Me suis-je bien fait comprendre? Sinon, faites-moi confiance et craquez. Vous ne le regretterez pas.

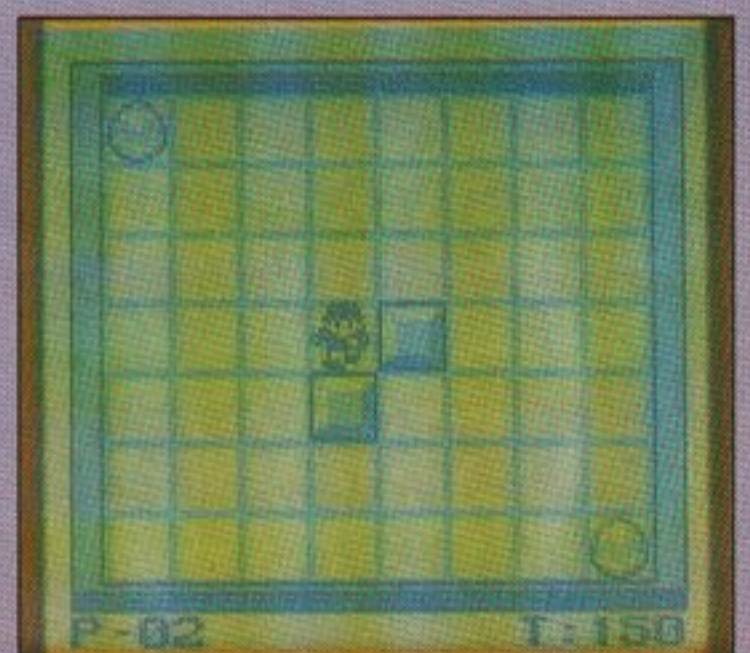
9/10



DEXTERITY

Encore un casse-tête, à croire que la Game Boy était destinée aux gens qui aiment bien suer du cerveau. Celui-ci est inédit, même si son système de jeu rappelle un peu le jeu d'Othello. Vous devez changer toutes les cases blanches en cases noires, mais des petits monstres ne cherchant qu'à vous ennuyer ne font que changer les cases noires en cases blanches. Pour vous en débarrasser, il faut retourner les cases en "cascade", car si vous en retournez une, les autres suivent. Mais c'est aléatoire, car de temps à autre, ce seront les cases à votre gauche qui se retourneront, tantôt celles à votre droite. Une fois toutes les cases noircies, vous passez au niveau suivant.

6/10



PATCHENKO TIME

Là encore, il me manque quelques pièces du puzzle pour pouvoir apprécier pleinement ce jeu. La seule chose que je sais, c'est que l'on peut envoyer des billes, plus ou moins fort, sur une espèce de plateau, et que si une bille tombe dans une poche, cela vous rapporte des billes supplémentaires, que vous pourrez alors jeter sur ce plateau, afin de gagner des billes supplémentaires, pour gagner des billes de plus. Mais que faire de ces billes une fois que vous en aurez plein? Je n'en sais rien!!!

?/10

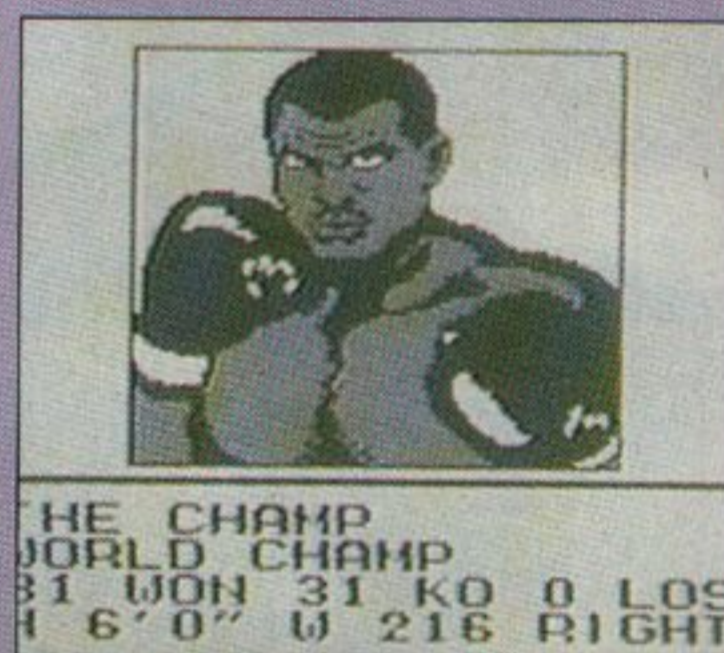
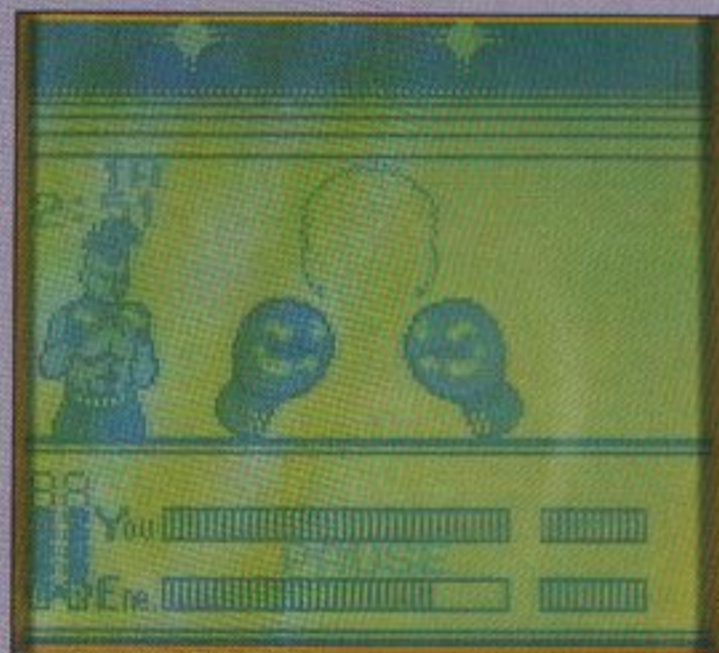
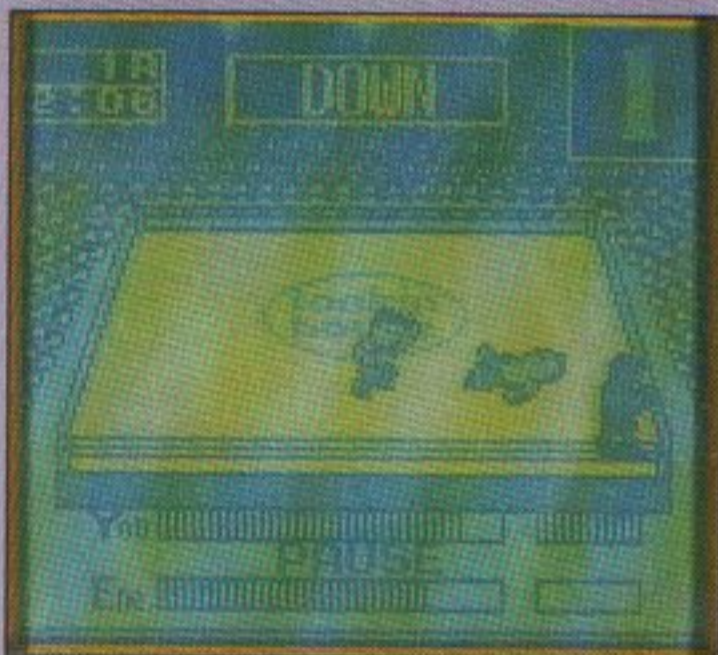


BOXING

Eh oui, il y a même un jeu de boxe sur Game Boy, et en plus il est super! Vous êtes de dos en transparence et seuls vos gants sont visibles, ainsi que votre adversaire qui est donc face à vous. Mais cela uniquement durant les phases de combat, car une autre partie du jeu consiste à courir après l'adversaire ou à l'évi-

ter, suivant ce qu'il vous reste d'énergie. Toute une panoplie de coups est à votre disposition, allant des directs aux crochets en passant par des uppercuts, et évidemment des deux poings. Le pauvre type qui est en face de vous grimace en recevant vos coups. Super!

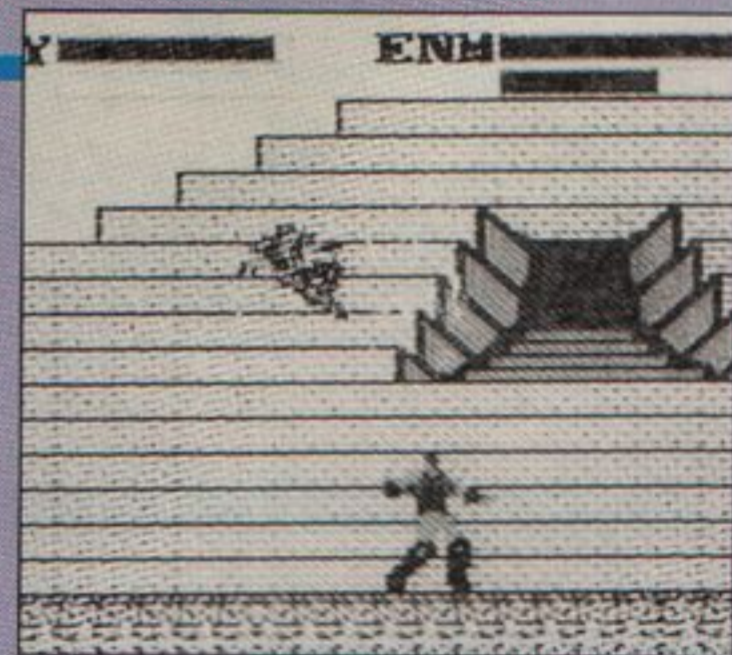
8/10



NORTHSTAR

Voilà un karaté dans lequel, si vous choisissez le bon personnage, vous pourrez lancer des projectiles. Je dois le dire, c'est un peu décevant, car vous avez trop peu de coups à votre disposition, et pour peu que vous ayez un bon timing, vous réussirez à vaincre tous vos ennemis sans prendre un seul coup. Cela dit, si vous choisissez le premier personnage, vous ne ferez pas long feu. Un jeu répétitif qui ne mérite pas votre attention!

3/10



Venez tester dans les magasins MICROMANIA les nouvelles consoles de jeux !!!

DOUBLE DRAGON

L'un des plus célèbres jeux d'arcade de baston est disponible depuis peu sur Game-Boy, et permet à un ou deux joueurs (en connectant deux consoles) de participer. Le gang des Black Warriors a kidnappé la fiancée de Billy Lee, Marian. Billy est bien décidé à aller la rechercher, mais il devra pour cela affronter de nombreux ennemis au cours des quatre niveaux qui composent le jeu.

Le point fort du jeu réside dans le nombre important de coups différents que les joueurs peuvent accomplir. Pas moins de neuf coups sont possibles, allant des simples coups de pieds et poings aux coups de pieds en l'air en passant par le lancer d'ennemi par-dessus l'épaule.

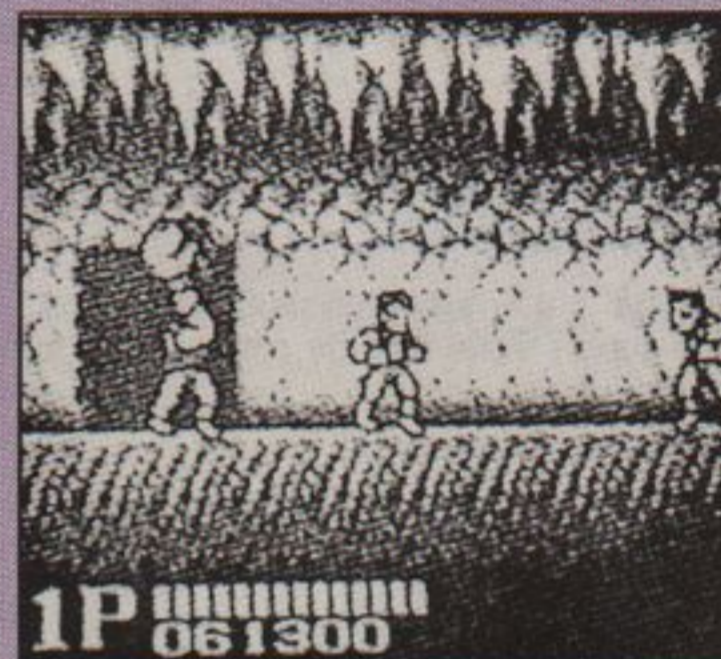
Si la plupart des ennemis que vous allez rencontrer combattent à mains nues, certains sont mieux armés: des colosses balancent sur vous des caisses et des tonneaux, des punkettes utilisent des fouets, des loubards frappent avec des battes de base-ball et d'autres truands lancent des couteaux! Fort heureusement, dès que vous désarmez un adversaire, il est possible de prendre son arme, tombée à terre, et de l'utiliser contre les ennemis qui arrivent!

Les ennemis sont assez variés et il vous faudra apprendre quels coups réussissent les mieux sur les uns et les autres.

Double Dragon est bien réalisé, et même si les sprites sont petits, ils sont assez détaillés, tout comme le graphisme général du jeu.

Double Dragon est véritablement une bonne adaptation du jeu d'arcade original, qui plaira aux amateurs de castagne!

8/10



ANCIENT GODS



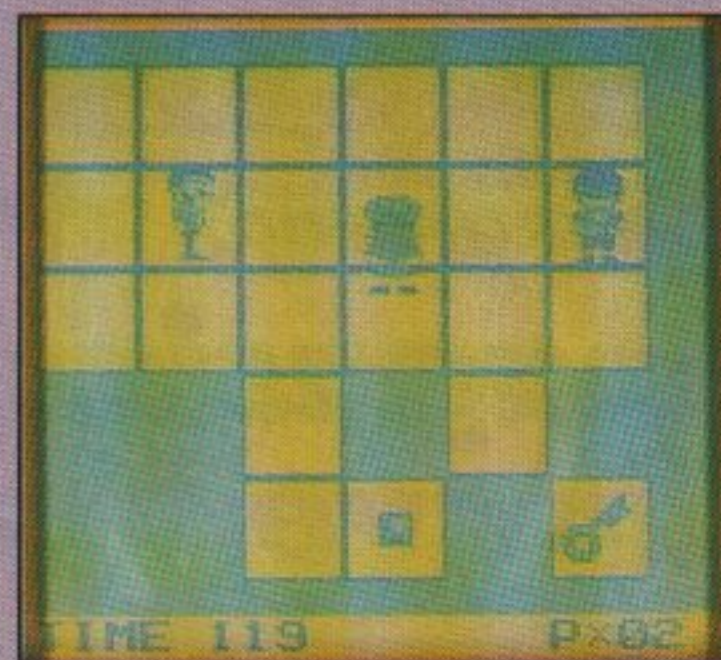
Jusqu'où iront les concepteurs de jeux? Dans celui-ci, vous jouez le rôle de trois guerriers en même temps. En effet, vous dirigez trois personnes dont vous pouvez modifier la formation tout au long du jeu. Chaque ennemi que vous tuez laisse une pièce de monnaie, et de temps à autre, vous pourrez grâce à cet argent vous acheter de nouvelles armes. Au début, les ennemis se contentent d'avancer sur vous, mais au bout d'un moment, vous vous trouvez face à des ennemis plus redoutables qui vous tirent dessus. Vous croiserez aussi des ninjas qui vous lanceront leurs fameuses étoiles. Un compteur vous indique les dommages causés à chacun de vos personnages. Si ce compteur arrive à zéro, vous n'avez alors plus que deux personnages, puis un, et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'il ne reste plus personne. Si c'est le cas, vous vous en doutez, vous avez perdu.

5/10

SUPER DEFORMER

Dans ce jeu, pour gagner, il suffit de ramasser une clé, et ensuite de vous diriger vers la porte pour passer au niveau suivant. Mais le jeu est composé d'une sorte de grille avec des cases noires et des cases blanches, et vous ne pouvez marcher que sur les blanches. Vous pouvez sauter et aussi faire glisser les cases blanches de façon à les approcher du but que vous voulez atteindre. Sur certaines cases, vous trouvez une sorte de détonateur qui fait exploser toutes les cases, et celles-ci changent alors de couleur, car la clé n'est jamais simple à atteindre et la porte non plus. Pour compliquer le tout, des personnages se promènent aussi sur cette grille et lancent de temps à autre un crochet pour vous attrapper. Un jeu bien étrange mais qui lasse trop vite à mon avis.

4/10

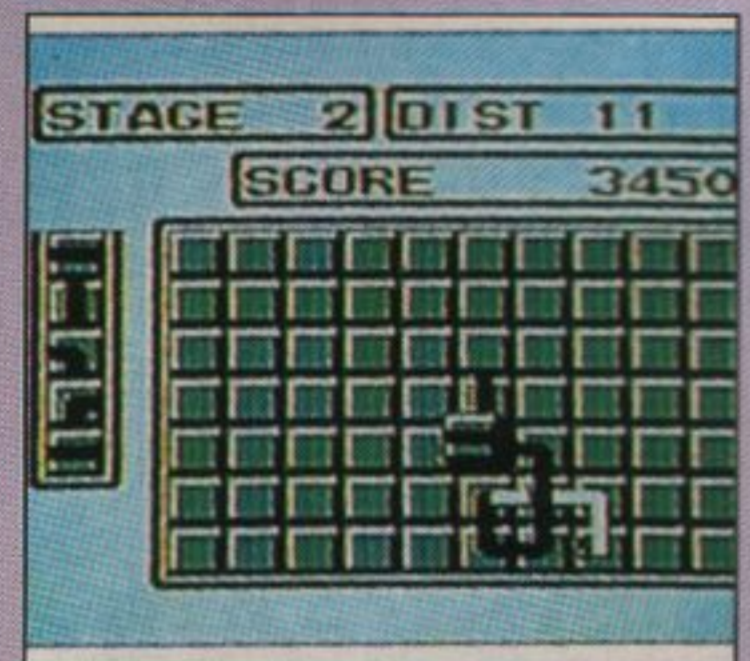
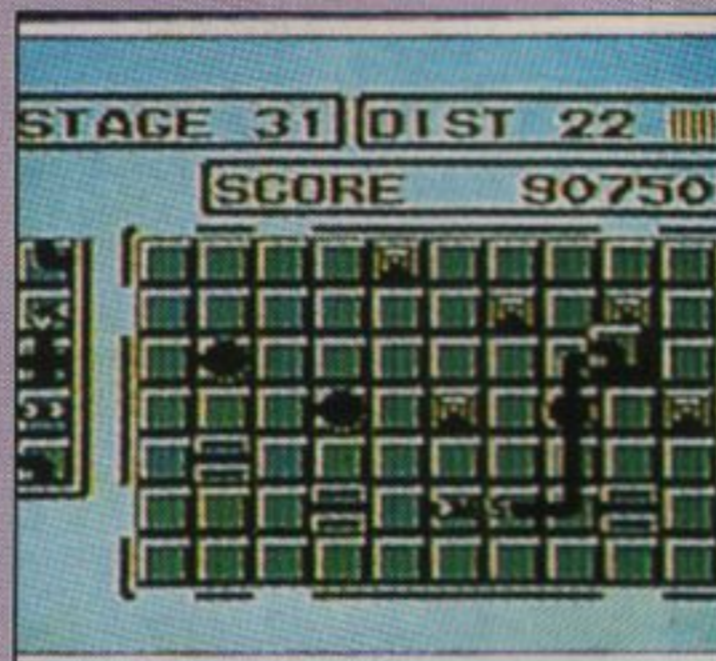
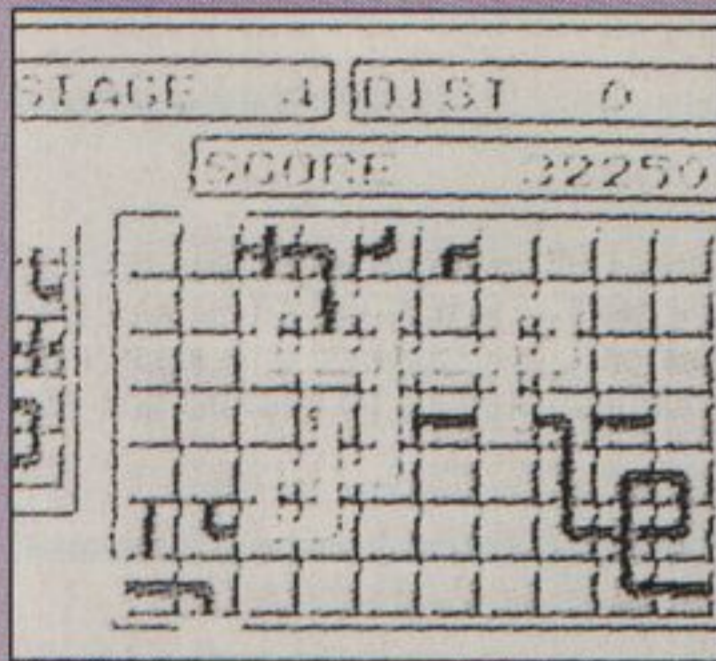


PIPE DREAM

Pipe Dream existe sur bien des ordinateurs et il n'y avait aucune raison pour que la Game Boy y échappe. Dans ce jeu, vous devez mettre bout à bout des morceaux de tuyaux pour que le liquide qui va s'écouler traverse le plus grand nombre de cases. Un jeu

simple, mais qui devient très vite énervant lorsqu'on ne parvient pas, comme moi, à mettre plus de dix morceaux les uns au bout des autres. Mais après quelques parties on s'améliore, et Pipe Dream devient alors très prenant. Cette version est très bien faite, et si vous aimez les jeux d'action/réflexion du genre de Tetris, Pipe Dream vous réjouira.

8/10



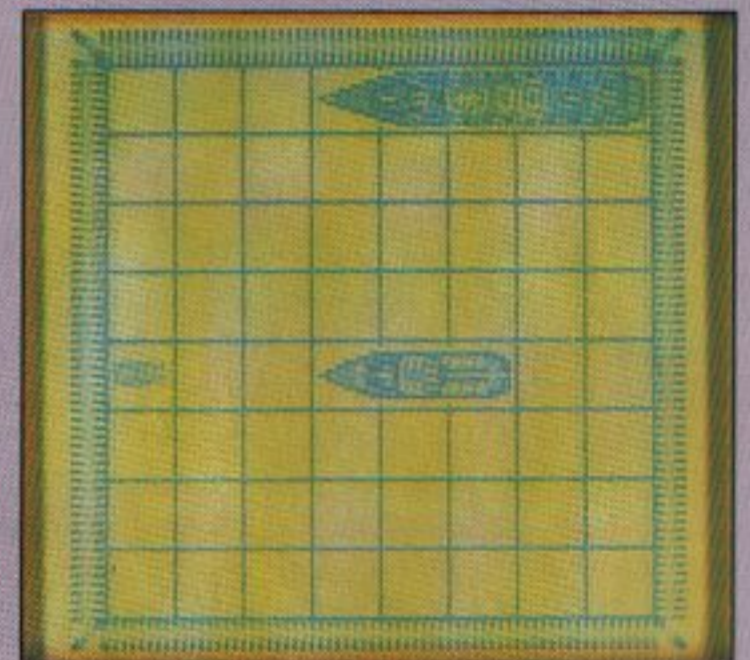
NAVY BLUE

Ah! Il est loin le bon temps pendant lequel je jouais à la bataille navale au lieu d'écouter le prof qui essayait de me gaver de français ou de maths. J'ai retrouvé là, avec Navy Blue, ces moments de plaisir.

Dans un premier temps, vous décidez des emplacements où vous allez mettre vos navires. Vous en possédez trois: un de cinq cases, un de trois et un d'une case. Chaque bateau possède son propre armement et donc si votre sous-marin est coulé, vous n'aurez plus de radar. En plus des missiles que vous pouvez lancer et qui couvrent une case, vous possédez un radar qui vous permet de sonder quatre cases en même temps, un supermissile qui permet de tirer dans deux endroits à la fois, et une superbombe qui correspond à cinq missiles sur un carré de trois cases de côté.

La bataille navale, on aime ou on n'aime pas, et certains penseront que l'ordinateur ne remplace pas un ami, mais on n'a pas toujours un ami sous la main.

J'ai oublié de vous dire que chaque partie gagnée vous donne accès à un code pour aller au niveau suivant.



6/10

TRUMP BOY

Trump Boy est un jeu de cartes qui en comporte trois. Ne me demandez pas comment l'on joue au premier, j'ai réussi à gagner plusieurs fois, mais je ne sais pas encore comment j'ai fait. Le second est un jeu d'observation et de rapidité. Chacun des deux joueurs possède la moitié d'un jeu de 52 cartes. Deux cartes sont posées sur le tapis, et ensuite le plus rapide pose une ou plusieurs cartes de façon à faire des suites montantes ou descendantes. Le premier est celui qui n'a plus de cartes. Si vous faites un faux mouvement et essayez de poser une carte qui ne suit pas la précédente, vous perdez alors un temps précieux.

Le troisième jeu est un jeu de mémoire. Il suffit d'associer les cartes par paires et en retourner deux. Mais méfiez-vous, car la Game Boy est peut-être petite, mais elle possède une bonne mémoire!

6/10



**Toutes les nouveautés pour les consoles
MEGADRIVE, GX 4000, GAME BOY
et LYNX sont déjà disponibles
chez MICROMANIA !!!**



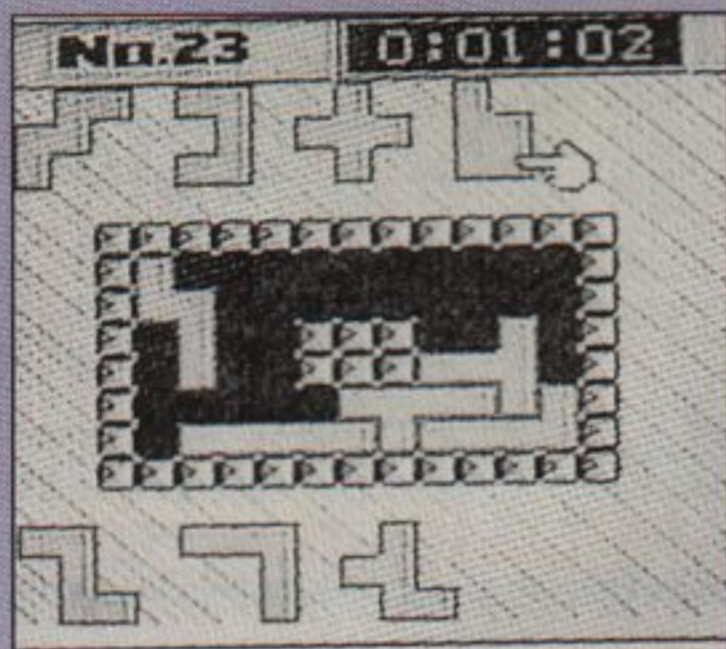
TESTS GAME-BOY

DAEDALIAN OPUS

Ceci est un pur casse-tête. Vous avez à votre disposition des formes, et vous devez les assembler de façon à remplir l'écran sans laisser de trou. Et ce n'est pas une mince affaire. Vous pouvez faire tourner vos pièces dans tous les sens, et même les inverser verticalement et horizontalement. Bien souvent, vous penserez que les pièces ne peuvent pas remplir tout l'écran. Si vous parvenez à atteindre le but, vous pouvez quitter l'île sur laquelle vous étiez pour atteindre la suivante. Chaque fois que vous quittez

une île, une pièce de puzzle est ajoutée et doit être utilisée. Arrivé au 42e niveau, vous n'aurez pas moins de 13 blocs à disposer pour remplir l'écran, et la doc fournie vous annonce qu'il y a 16146 combinaisons, alors bon courage. Toutefois, vous aurez un code après chaque île pour ne pas avoir à recommencer les premiers puzzles. Si le premier puzzle est simple, le deuxième est assez intéressant. Si vous voulez vraiment vous casser la tête, entrez "LOVE" comme mot de passe et là, bon courage!

7/10



SD

Voici un jeu unique dans sa catégorie: arcade/stratégie. SD est en effet un wargame dans lequel, lorsque deux troupes doivent s'affronter, il devient un petit jeu d'arcade où deux robots combattent à mort. La partie stratégique n'est pas très importante, et le jeu d'arcade est mal réalisé et trop difficile. Du coup, SD est un jeu que nous ne pouvons que vous déconseiller.

3/10

PINBALL

Voilà un flipper qui est particulièrement mauvais! Sans grande originalité au niveau de son design et de ses gadgets, Pinball est en plus particulièrement mal réalisé. Les rebonds de la bille sont grotesques, ne répondent pas du tout à ce que vous pouvez faire avec vos flips... bref, Pinball est tout simplement un très mauvais jeu, à éviter.

2/10

CARD GAME

Je l'attendais avec impatience ce jeu, car moi, les cartes, j'adore ça. Je n'ai été qu'à moitié déçu. Je dis à moitié car il y a quatre jeux, et uniquement deux qui m'intéressent. Le premier, c'est un poker. Si toutefois quelqu'un ne connaissait pas ce jeu, la règle en est simple: vous avez en votre possession cinq cartes et il vous faut réussir à avoir au minimum une paire et au mieux une quinte flush royale. La paire étant deux cartes de la même valeur comme deux as ou deux dix, et la quinte flush étant cinq cartes qui se suivent et de la même couleur. Vous pouvez jeter quelques-unes de vos cartes pour en avoir de nouvelles en fonction de votre jeu.

Le second jeu est le Black Jack. Là, il faut faire 21 points, sachant que chaque carte vaut le nombre de points qu'elle représente, les figures valent dix, et l'as onze points ou un point suivant ce qui vous arrange.

Le troisième se nomme USA PAGE, et là je dois dire que je n'y ai rien compris et la doc en japonais y a été pour une grande part.

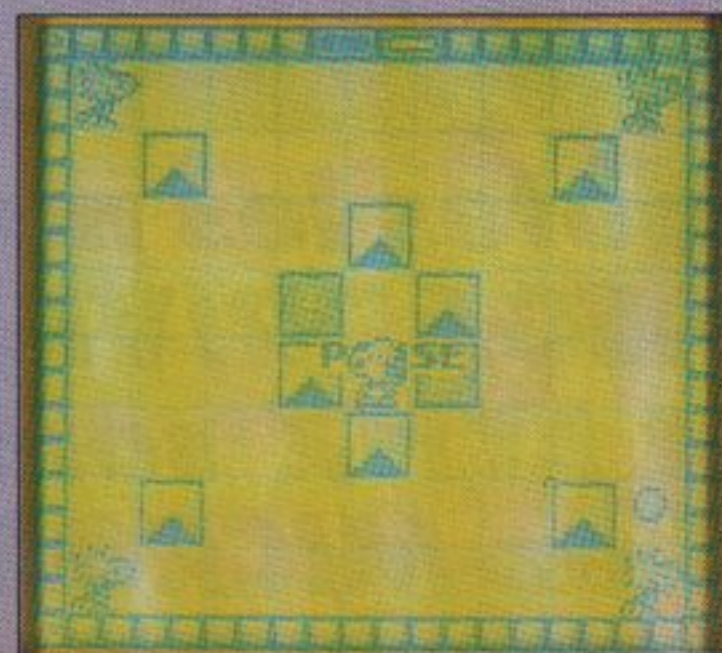
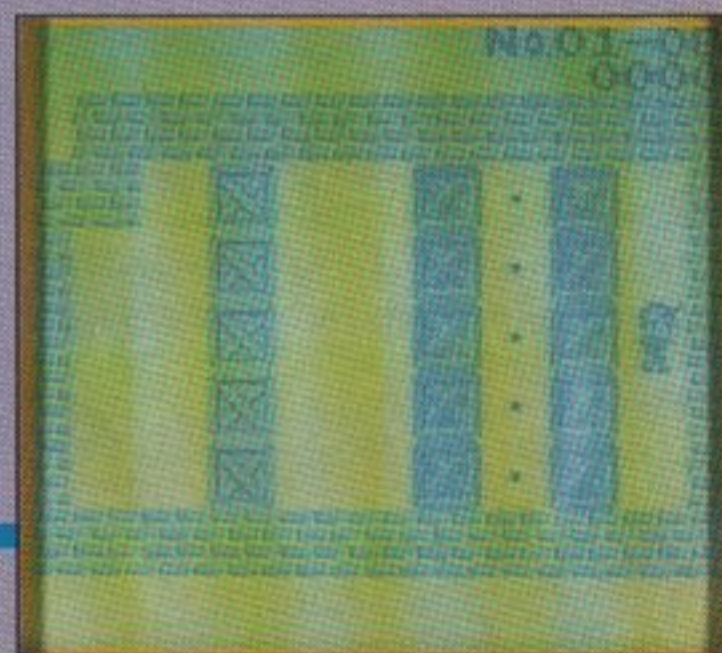
Le dernier jeu est en fait un jeu de prédictions. Vous mélangez les cartes et en tirez un certain nombre, et la console se charge de vous prédire votre fortune, aussi bien pécuniaire que sentimentale, et vous donne aussi votre couleur porte-bonheur. Moi, j'ai eu droit au vert et ensuite au rose! Je pense qu'il y avait là une erreur.

6/10

SNOOPY

Encore un héros de bandes dessinées adapté sur micros et encore un jeu de réflexion. Ici, vous devez rejoindre quatre petits oiseaux, que vous reconnaîtrez si vous avez déjà lu cette bande dessinée. Mais pour arriver jusqu'à ces oiseaux, il vous faudra déplacer certains cubes et prendre des téléporteurs, le tout en évitant des boules qui parcourent l'écran, car tout contact avec celles-ci vous ferait perdre une vie (heureusement, à la fin de chaque tableau vous gagnez une vie supplémentaire). Vous devez aussi faire attention au temps, car une fois que le petit curseur a fait le tour de l'écran vous perdez encore une vie. Mais rassurez-vous si vous perdez toutes vos vies, vous aurez alors un code qui vous permettra de reprendre au tableau où vous aviez perdu. Il y a quand même plus de cent tableaux, ce qui veut dire que ce jeu a une durée de vie assez importante.

6/10

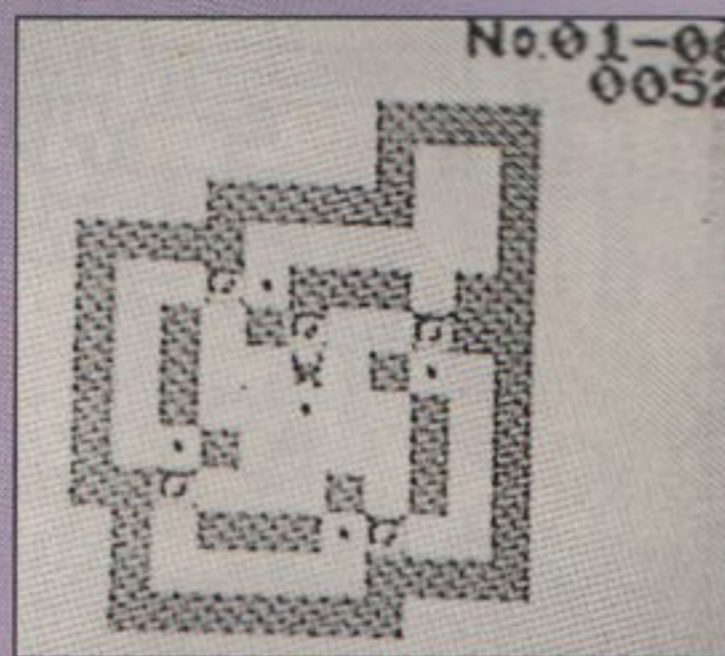
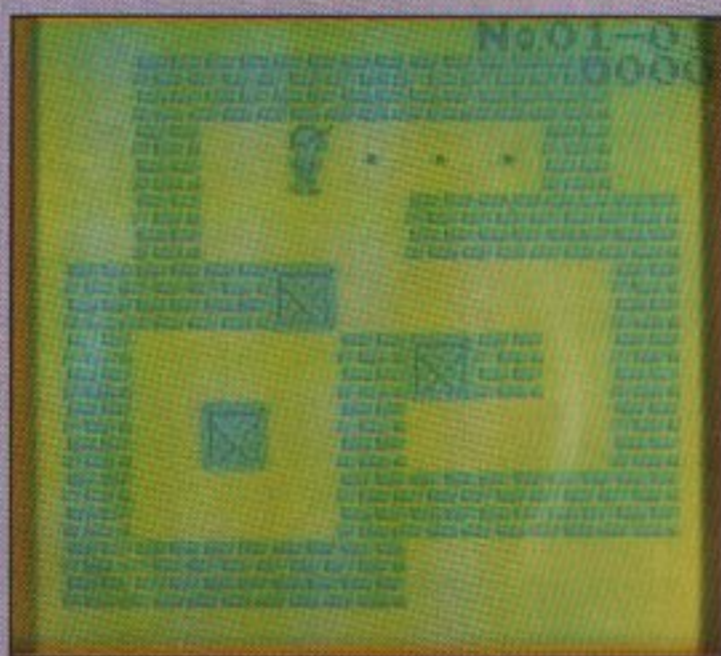
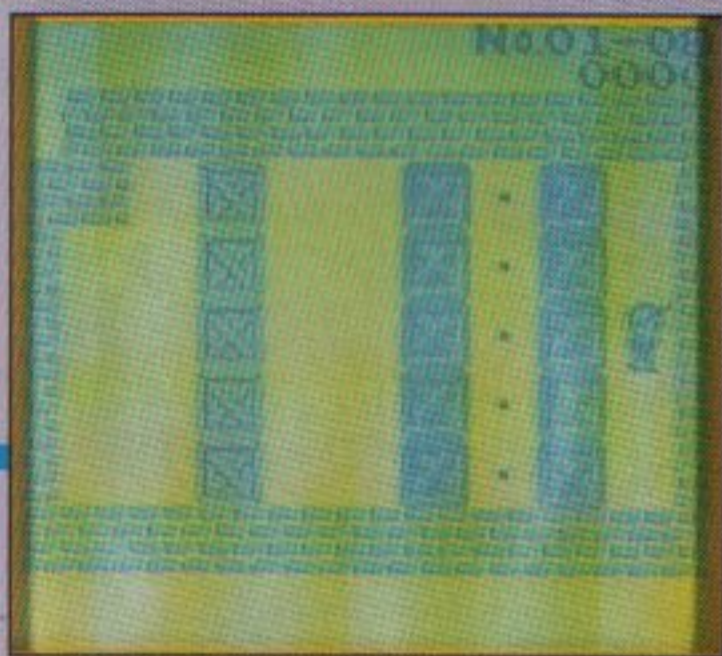


SOKOBAN

Il y a peu de temps, j'ai testé la version Nec de ce jeu, et ça n'a pas changé. Il faut dire que chaque ordinateur ou console a sa version de Soko Ban. Vous devez bêtement pousser des caisses afin de les ranger sur les marques. Simple me direz-vous! Si vous essayez le premier niveau, oui, c'est simple, mais arrivé au second c'est déjà une autre paire de manches. Essayez et vous verrez!

Alors vous comprendrez que la personne qui m'a révélé le code du 250e niveau de la version Nec a vraiment du courage, surtout qu'elle n'a pas triché. Moi, je lui tire mon chapeau. Si vous connaissez la version Nec, sachez que sur celle-ci il est impossible de revenir en arrière, et que si vous vous trompez, vous devrez recommencer le tableau. Ou tout au moins vous pouvez revenir d'un seul mouvement.

7/10

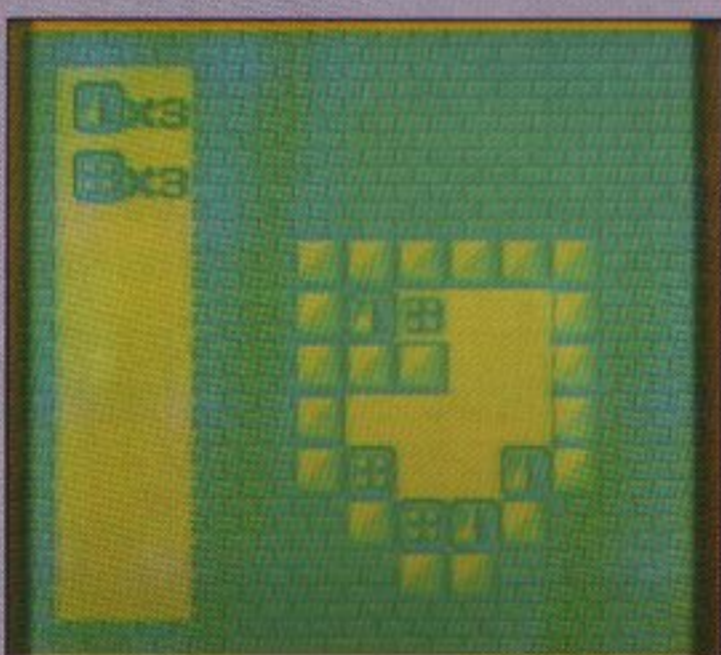
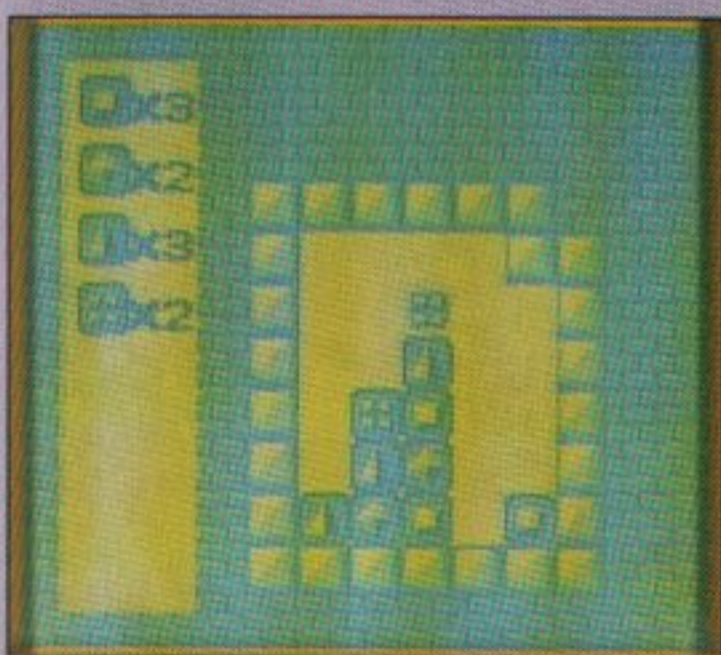


PUZNIC

Pour la description de ce jeu, la meilleure solution serait de vous reporter au test de Puznic dans les jeux Nec du même numéro. Toutefois, certains têtus refuseront peut-être de jeter un oeil sur les jeux de cette console, alors je vais vous expliquer brièvement de quoi il retourne. Vous avez à l'écran des cubes avec des dessins. Certains cubes ont le même dessin, et si vous en mettez deux ou

plusieurs en contact ils disparaissent. Le but du jeu est donc de ne laisser aucun cube dans l'écran. Simple me direz-vous, mais par moments, vous devrez en faire trois ou plus en un seul mouvement, et vous ne pouvez déplacer les cubes qu'horizontalement. Pour ceux qui ont du mal à voir les différents dessins, en appuyant sur select, les dessins disparaissent et laissent apparaître des chiffres. J'adorais ce jeu sur la Nec, et je dois dire que sur la Game Boy c'est tout aussi bon.

8/10



**TOUTES LES INFOS
SUR LES CONSOLES
ET LES NOUVEAUX
JEUX SUR LE
3615 GEN4,
EN RUBRIQUE *NIP**

Les nouveautés sont d'abord dans les magasins MICROMANIA

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

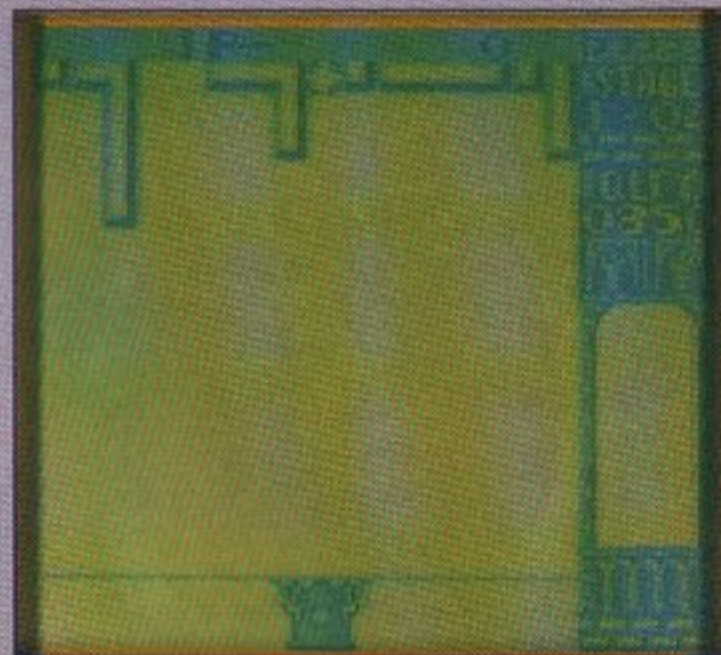
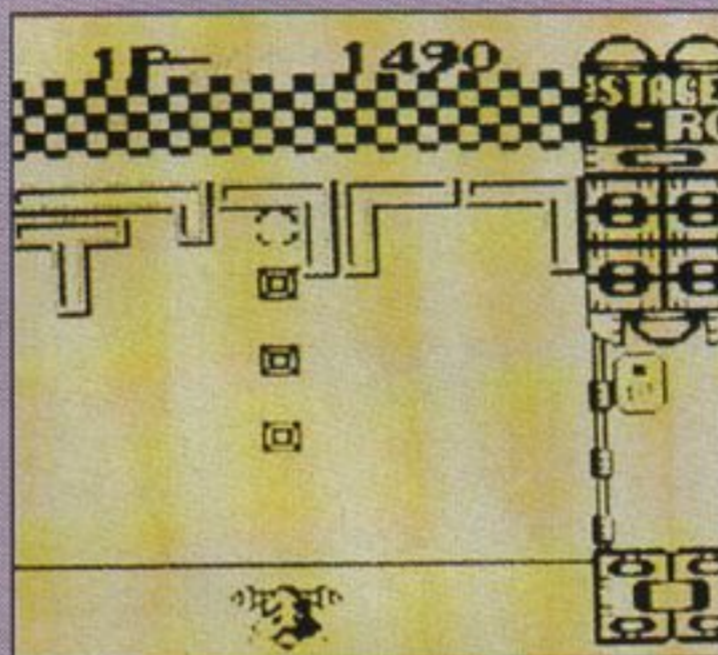
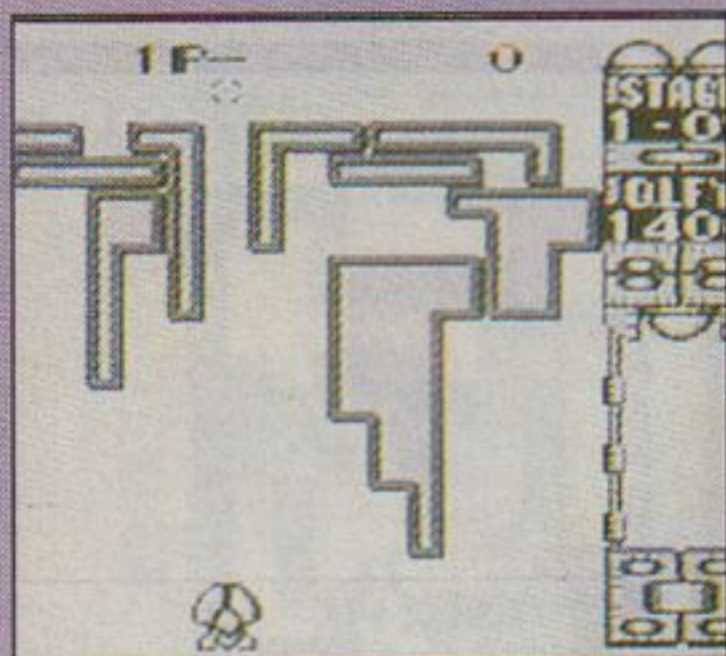
Galerie des Champs (Galerie Basse)
84, avenue des Champs Elysées
Métro Georges V • RER Charles de Gaulle-Etoile
Tél. 42 56 04 13

QUARTH

Alors là, j'ai fait venir à la maison un copain pour qu'il me donne son avis sur ce jeu, et il a voulu me le voler. Ce jeu est tout bonnement génial. Des figures apparaissent du haut de l'écran, et vous devez tirer dessus pour les déformer et en faire des rectan-

gles (ce qui les fait disparaître) avant que celles-ci n'atteignent le bas de l'écran. Cela peut vous sembler idiot et nul, mais je vous assure que les fans de Tetris (et ils sont nombreux) vont complètement craquer, comme Stéphane ou Frank l'ont déjà fait. Le pire, c'est que je suis obligé de le rendre au rédac'chef! Dommage, c'est peut-être le meilleur soft de la Game Boy.

10/10

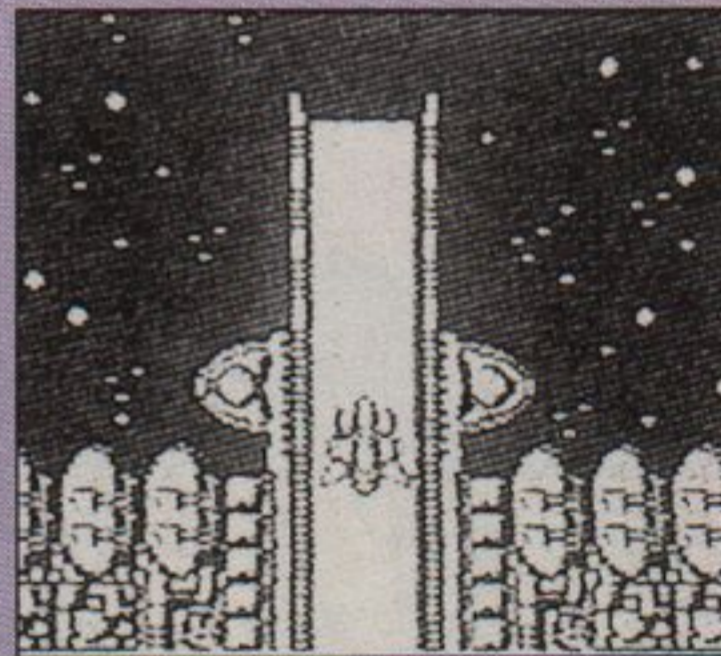
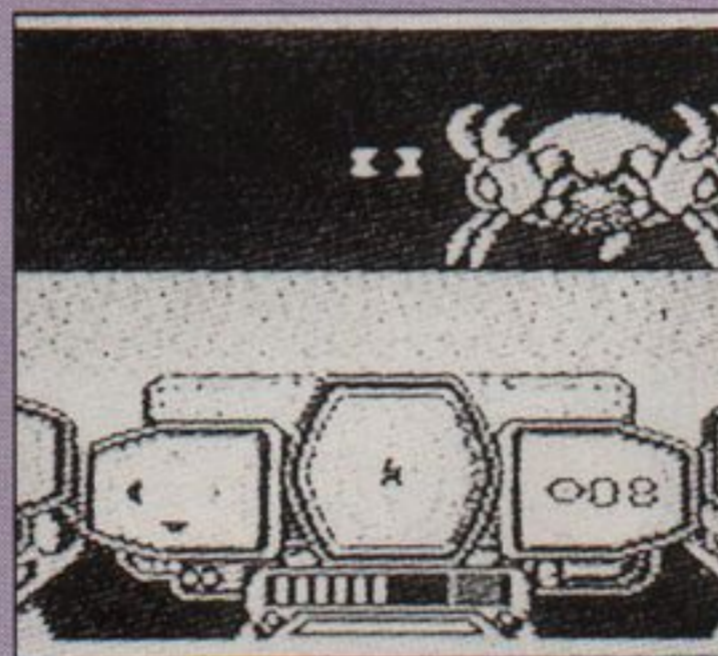
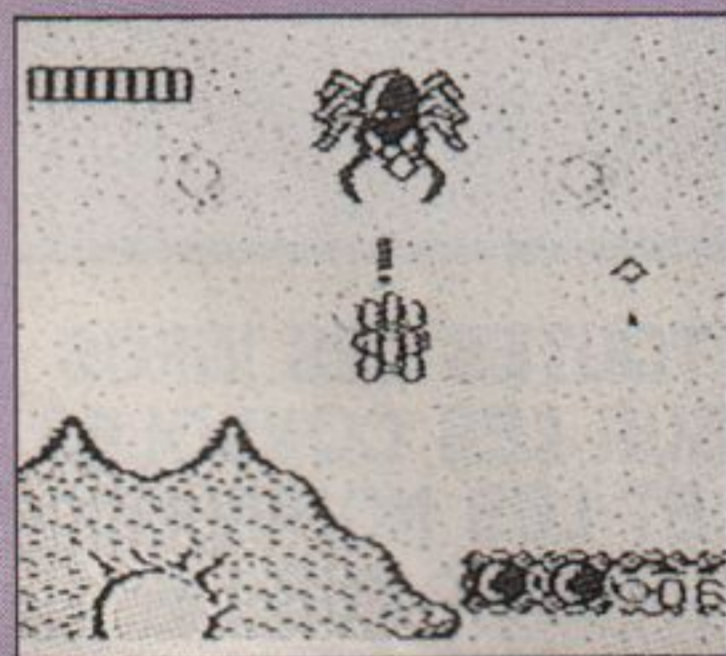


COSMOTANK

Cosmotank est un shoot'em'up dans lequel vous devez nettoyer le coeur de nombreuses planètes, envahi par des aliens mutants. Ce shoot'em'up a l'intérêt de proposer deux phases bien distinctes. La première est vue de dessus, avec un scrolling multidirectionnel par-

ticulièrement réussi. C'est du shoot'em'up pur et dur, comme certains l'aiment. La seconde phase se déroule dans un labyrinthe de tunnels, elle est vue en 3D, ce qui vous oblige à vous repérer, même si le jeu est toujours axé sur l'aspect tir. Au total, Cosmotank est un jeu original, pas vraiment dément mais assez sympathique.

5/10



HEIANKYO ALIEN



Encore un jeu sympa! Vous rappelez-vous d'un jeu qui existait sur Atari 800 et C64 et qui se nommait Apple Panic ou Space Panic? Eh bien ce jeu reprend le système de ce dernier, sauf qu'il est vu de dessus et non de face. Vous vous promenez dans une ville et devez creuser des trous sur la route des monstres, et une fois ceux-ci tombés dedans, vous rebouchez les trous. Vous gagnez dès que le dernier monstre est enterré. Mais attention, car au bout d'un moment, si vous n'avez pas rebouché le trou dans lequel un ennemi est tombé, celui-ci ressort et devient alors beaucoup plus méchant. Décidément, j'ai bien fait d'acheter une Game Boy.

6/10

GARGOYLE'S QUEST

La compagnie japonaise qui crée certainement les plus beaux jeux d'arcade propose avec Gargoyle's Quest son premier jeu pour Game-Boy, et l'un des meilleurs disponibles pour cette console.

Gargoyle's Quest est un mélange de Ghouls & Ghost et de jeu d'aventure/action dans le genre de Neutopia! De quoi en réjouir plus d'un!

Dans ce jeu, vous dirigez une gargouille au doux nom de Firebrand, ce qui en soit est déjà original. Le but du jeu est de ramener la paix dans le royaume des goules, ce qui vous obligera à vaincre le mauvais roi Breager et ses troupes.

Firebrand peut se déplacer dans toutes les directions, mais peut aussi sauter, voleter, et même voler quelques secondes sur place. Si elle ne peut le faire que très peu de temps au début du jeu, elle pourra rapidement voler plus longtemps, dès qu'elle aura découvert les objets magiques nécessaires. L'avantage de la gargouille est de pouvoir s'accrocher partout, dans toutes les positions! Un des boutons sert à sauter, voler et atterrir, alors que l'autre fait cracher le feu à votre gargouille. Durant les phases d'arcade, vues en coupes et très proches de Ghouls & Ghosts, il faudra parfaitement manier le vol de Firebrand, sans quoi vous ne vous en sortirez jamais!

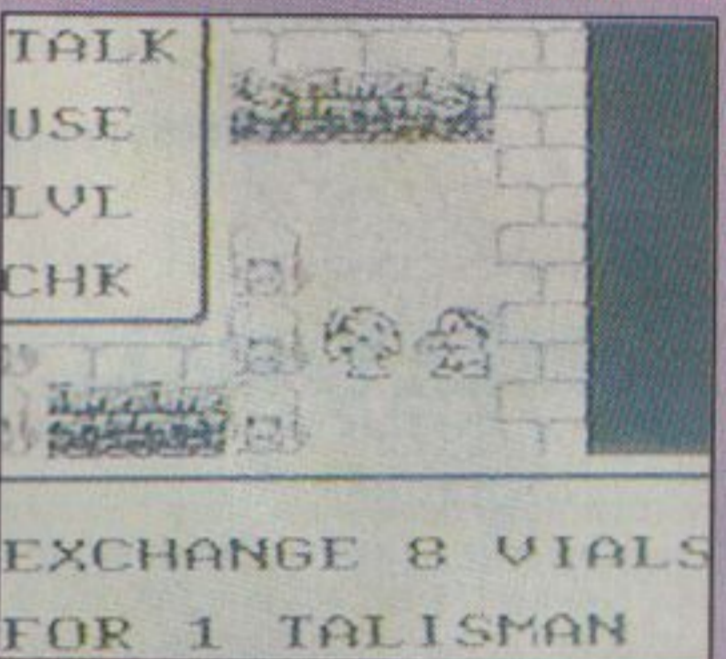
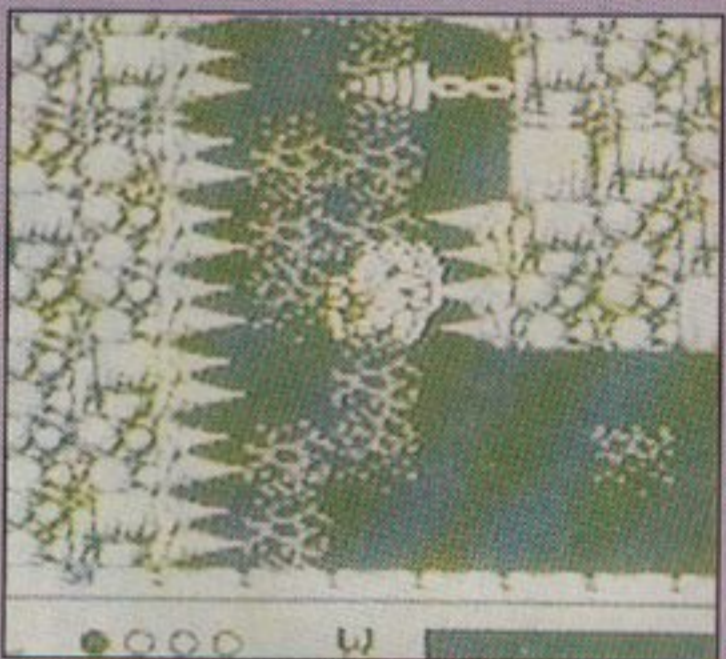
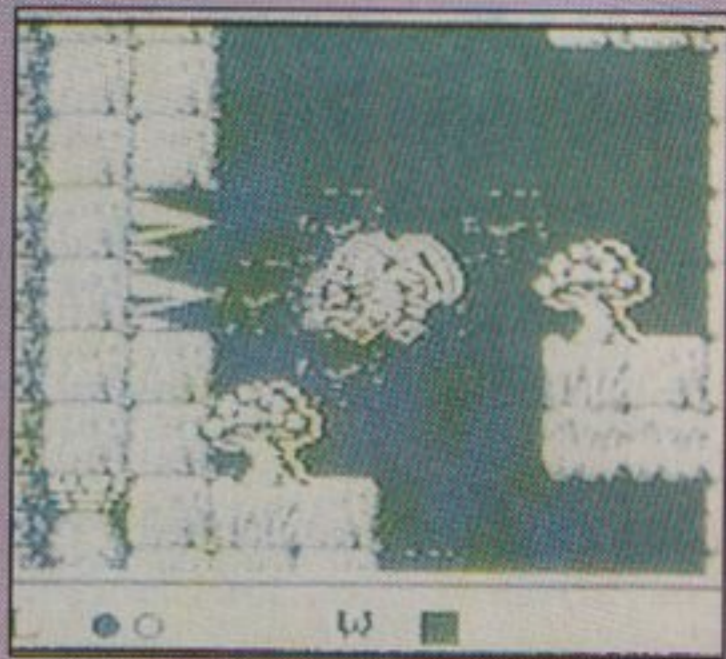
Côté aventure, Firebrand est défini par des caractéristiques en points de vie, force de saut et force de vol, qui grimperont au fur et à mesure de votre quête! Durant la phase d'aventure, vous voyez le monde vu du ciel, et faites explorer les diverses régions par votre gargouille. Vous pouvez alors jeter un coup d'oeil aux caractéristiques et à l'équipement de cette dernière, mais aussi parler avec les personnages ou monstres rencontrés, ou encore utiliser un objet et enfin fouiller un lieu. Dans les villes et villages, vous pourrez discuter avec les personnages et acheter divers objets. Dès qu'un combat a lieu, le jeu passe en mode arcade.

Vous rencontrerez de nombreux monstres, allant des fantômes aux piranhas en passant par les chauves-souris et des monstres bien plus gros.

Gargoyle's Quest est le parfait mélange d'arcade et d'aventure, puisqu'il combine la meilleure phase de jeu d'arcade Game-Boy avec une aventure simple à jouer, mais prenante.

Techniquement, Gargoyle's Quest est incroyable. Le scrolling multidirectionnel est de toute beauté, et permet de se déplacer dans toutes les directions. Les graphismes sont les plus beaux que j'ai vu sur Game-Boy à ce jour, et la musique, dans le genre de Ghouls & Ghosts, est superbe. Reste que le jeu est pour le moment en japonais, ce qui limite un peu son intérêt, mais empêche surtout de comprendre les mots de passe permettant de reprendre la partie en cours. On peut cependant déjà s'amuser énormément avec Gargoyle's Quest, en espérant qu'une version anglaise arrivera un jour ou l'autre...

10/10



HYPER LOAD-RUNNER



Revoilà Lode Runner, qui juste après sa sortie sur console Nec, nous arrive sur Game Boy. Vous avez comme sur Nec un scrolling, et donc le jeu est plus détaillé que sur micros où vous aviez tout le labyrinthe sur un seul écran. Encore une fois, pour ceux qui ne connaissent pas, je m'en vais vous rapporter le but du jeu dont il s'agit ici présentement. Vous êtes dans un labyrinthe et devez ramasser tous les tas d'or que vous trouvez. Certains sont enfouis et vous devrez creuser pour les récupérer. Mais vous n'êtes pas seul, et de petits personnages vous courent après. Vous pourrez vous en débarrasser en creusant et en les faisant tomber dans les trous. Un jeu qui n'a pas vieilli et que l'on retrouve avec toujours autant de plaisir.

9/10



Venez tester dans les magasins MICROMANIA les nouvelles consoles de jeux !!!

TESTS GAME-BOY

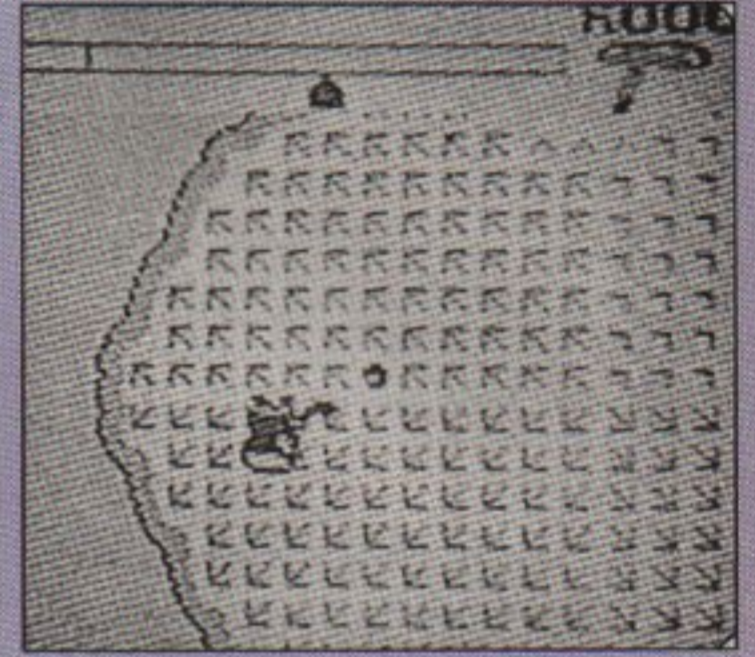
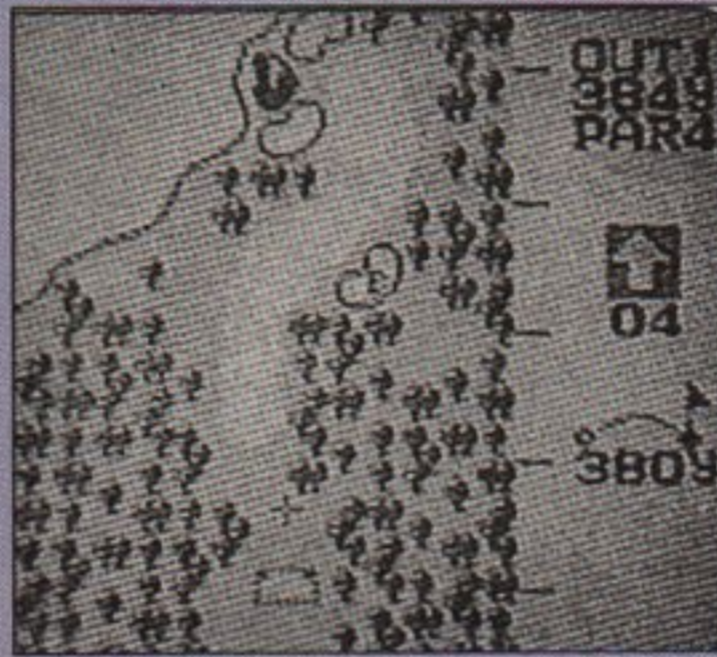
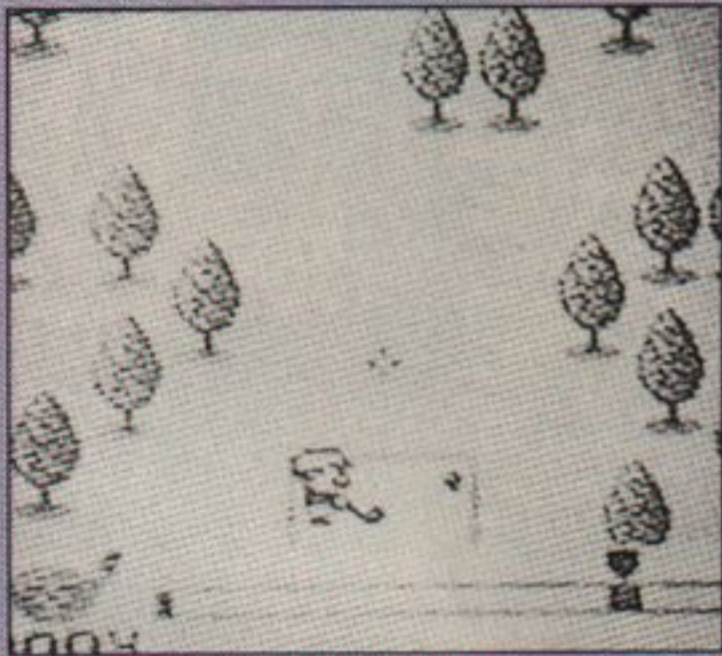
GOLF

Il peut être assez surprenant de découvrir sur Game-Boy une simulation de golf aussi réussie et réaliste que cette dernière. Ce Golf de Nintendo est pourtant tout aussi réussi que ceux sur micro! Le jeu est particulièrement complet, puisqu'en plus d'un choix normal de clubs, vous disposez d'un caddie qui vous renseignera sur les distances restant à parcourir et vous conseillera en temps utile.

Après avoir décidé du club que vous utilisez, vous déterminez la direction de votre tir. Après quoi, il suffit d'appuyer sur le bouton

pour commencer le swing. Il faut appuyer une seconde fois pour déterminer la force, et une troisième fois pour l'effet! Il est même possible d'y ajouter au moment de la frappe un effet arrière ou avant. A tout moment, vous pouvez obtenir une vue rapprochée du green, afin d'en étudier le relief, le plus souvent assez complexe. Golf propose deux parcours de dix-huit trous, ce qui vous occupera un bon moment, surtout qu'il est possible de jouer à deux en reliant deux consoles. En plus d'être bien réalisé et prenant, Golf est une des rares cartouches intégrant une fonction de sauvegarde automatique. Eteignez votre Game-Boy, et la prochaine partie reprendra exactement là où vous l'avez laissée!

8/10



VOLLEY-BALL

Beach Volley, vous connaissez? Eh bien le voilà sur la Game Boy. Le jeu est similaire aux versions micros, sauf que vous voyez le terrain l'arrière de votre équipe et non de côté. Evidemment, il est aussi moins coloré mais vous savez pourquoi. Vous pouvez sauter, smasher, et faire plein d'autres actions. Mais c'est quand même un peu petit. En fait, moi, j'aime pas trop le volley, mais je n'aimais pas sur la Nec, du moins le Beach Volley. Cela dit, je le trouve plus sympa sur Nintendo que sur Nec. Une chose étrange tout de même, c'est que là, si vous engagez et que vous perdez, vous perdez le service et non pas un point comme dans les autres versions. Mais c'est peut-être un jeu de volley avec un nombre de joueurs réduit à cause du manque de place à l'écran.

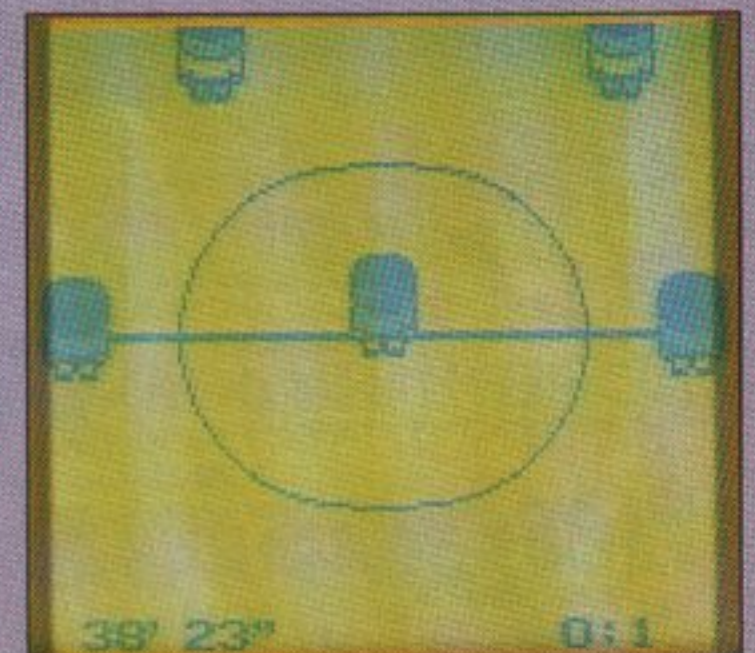
5/10



SOCCER BOY

Assez étrange ce football, surtout si l'on est habitué à Kick Off 2 ou à Formation Soccer, puisque les personnages sont assez grossiers, et passent leur temps à se faire des croche-pieds. Je n'ai pas trouvé un grand intérêt à cette simulation sportive, et je préfère de loin le tennis ou le golf sur Game Boy. Enfin, on peut sûrement y trouver du plaisir, car le fils de mon ami, et presque voisin, passe son temps dessus et réussit même à marquer des buts, exploit que je ne suis pas parvenu à réaliser. Remarquez, les enfants sont souvent plus doués que les adultes pour certaines choses.

4/10



BASES LOADED

Bases Loaded est une simulation de base-ball permettant à un joueur d'affronter une équipe gérée par l'ordinateur, ou de jouer à deux en linkant deux "Game-Boy".

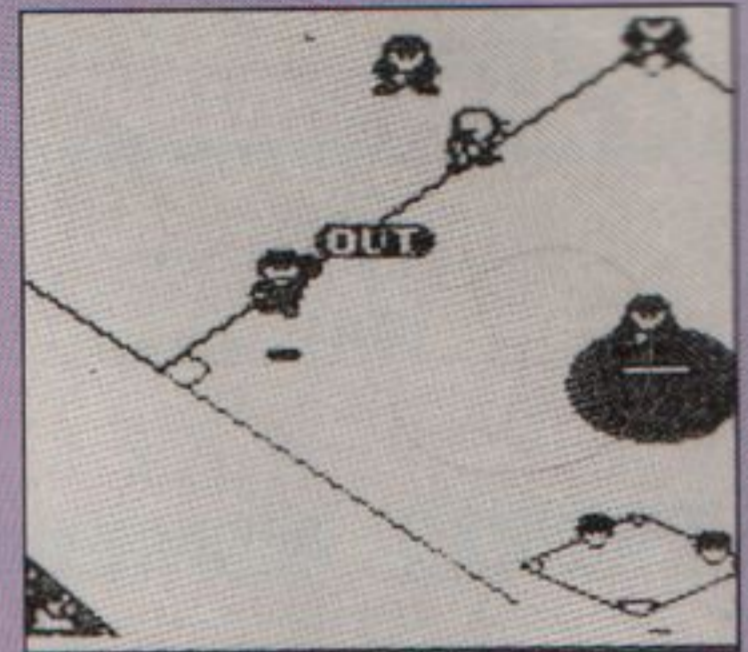
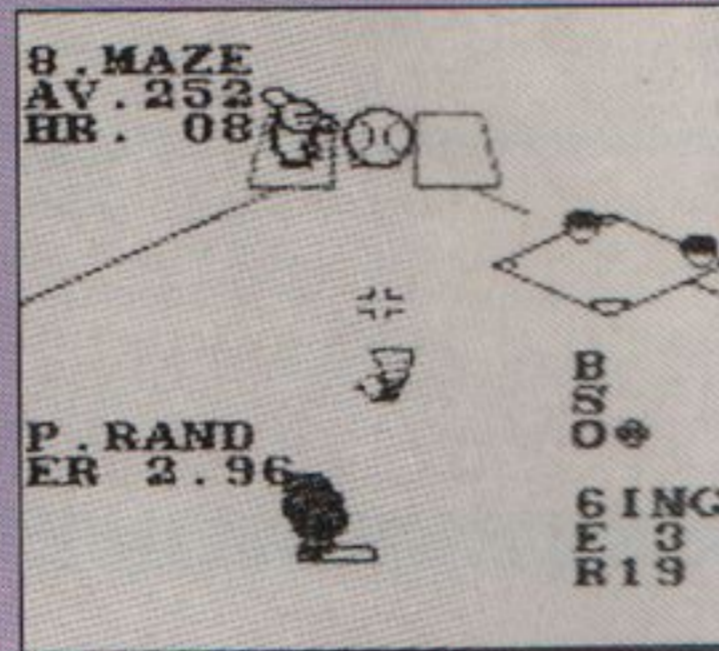
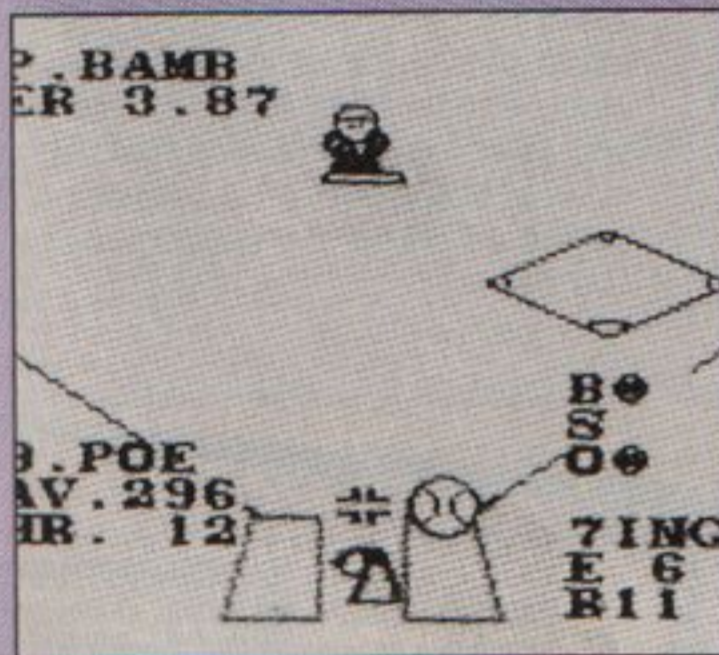
Le jeu propose deux variantes possibles: le jeu américain, normal, ou le jeu japonais, plus rapide encore. Je vous conseille la version américaine, déjà assez difficile à jouer vu la taille de l'écran.

Ce qui est impressionnant avec Bases Loaded, c'est justement qu'en dehors de la difficulté de renvoyer correctement la balle en raison de la faible marge d'erreur due au petit écran de la

Game-Boy, il y a toutes les options habituelles à ce type de jeu. Le lanceur décide de la direction selon laquelle il lance la balle, mais choisit aussi un effet parmi quatre possibles s'il le désire. Côté batteur, on choisit juste l'endroit où l'on se place, et le moment où l'on frappe. Renvoyer correctement la balle demande un entraînement véritablement intensif, le timing nécessaire étant particulièrement serré.

Complet et bien fait, Bases Loaded réjouira les amateurs de base-ball. Ceux qui n'ont jamais rien compris à ce sport devront l'éviter à tout prix.

7/10



BURAI FIGHTER

Les shoot'em'up sont rares sur Game-Boy, et il est donc d'autant plus appréciable que ce Buraï Fighter soit particulièrement réussi. Ce jeu est une sorte de Forgotten Worlds, le personnage pouvant tirer tout autour de lui, mais avec un scrolling horizontal sur un écran plus haut que celui de la Game-Boy, et scrollant donc verticalement de temps à autres. Côté ennemis, le jeu rappelle un peu Side Arms, tout particulièrement au niveau des armes supplémentaires dont vous disposerez au fur et à mesure que vous ramasserez les capsules que larguent certains monstres en mourant. Buraï Fighter est le meilleur shoot'em'up de la Game-Boy, et également une des meilleures réalisations pour la console.

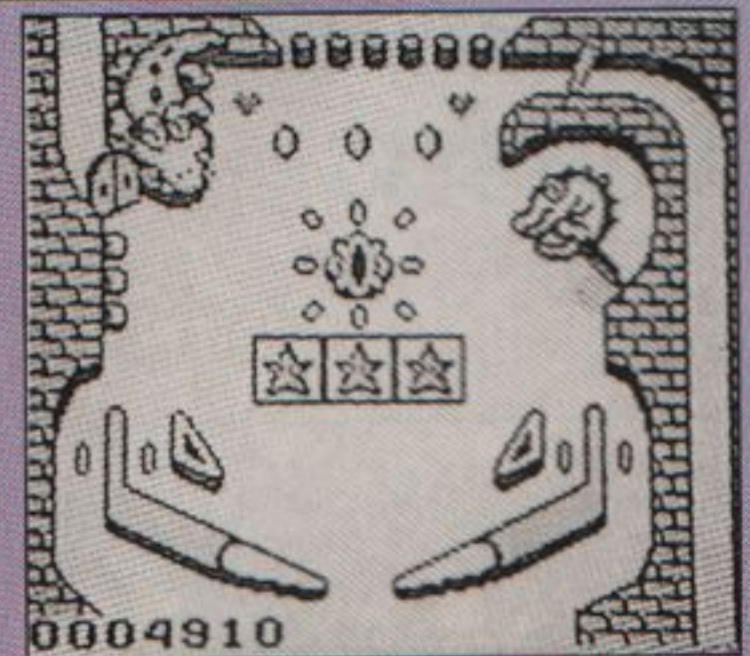
9/10

REVENGE OF THE GATOR

Deuxième flipper disponible pour la Game-Boy, Revenge Of The Gator est déjà bien plus intéressant. Le flipper est très grand, puisqu'il s'étale sur plusieurs écrans de haut, sans compter les nombreux niveaux secrets que vous découvrirez en cours de jeu. Les options sont nombreuses tout comme les variantes qui évitent au jeu de lasser trop vite. Hélas! Revenge Of The Gator n'est tout de même pas parfait, car il est un peu trop facile, et donc plutôt destiné aux plus jeunes, les autres le maîtrisant bien trop rapidement.

5/10

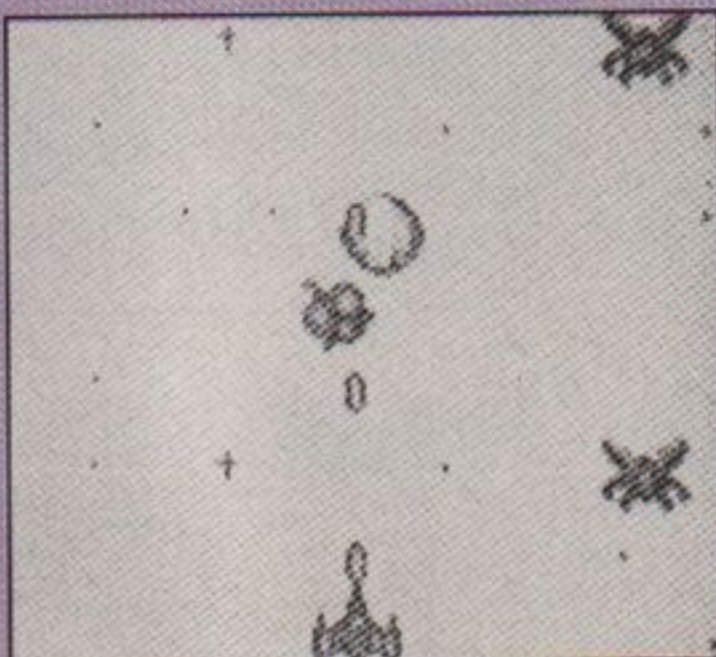
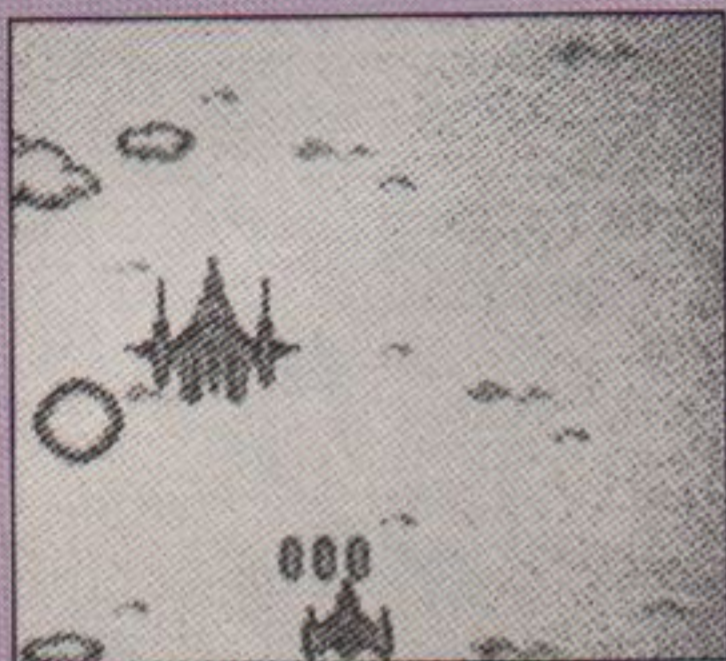
TOUTES LES INFOS
SUR LES CONSOLES
ET LES NOUVEAUX
JEUX SUR LE
3615 GEN4,
EN RUBRIQUE *NIP



**Toutes les nouveautés pour les consoles
MEGADRIVE, GX 4000, GAME BOY
et LYNX sont déjà disponibles
chez MICROMANIA !!!**



SOLAR STRIKER

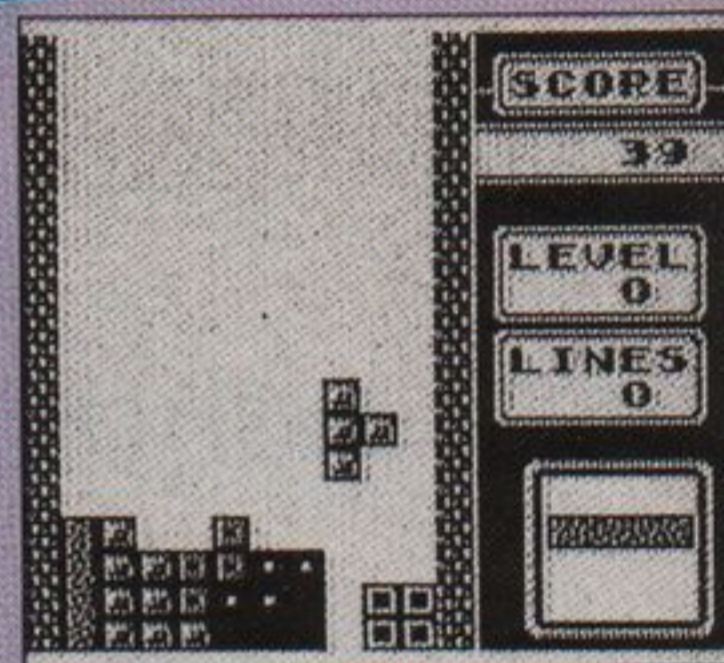


Voici le plus vieux shoot'em'up de la Game-Boy, et il s'agit d'un jeu dans le genre de Galaga ou Galaxian. Vous dirigez un vaisseau horizontalement en bas de l'écran de jeu, qui dévoile les paysages par un scrolling vertical. De nombreux ennemis, variés, vont venir rapidement à l'écran et tenter de vous éliminer en vous tirant dessus très souvent. Le jeu comporte six niveaux, se terminant chacun par un ennemi particulièrement important. Fort heureusement, des bonus ramassés en cours de partie permettent d'augmenter la puissance de tir de votre vaisseau, et ainsi d'en finir plus vite avec ces ennemis. Les ennemis sont particulièrement variés, et la réalisation de qualité en fait un des classiques de la console.

7/10

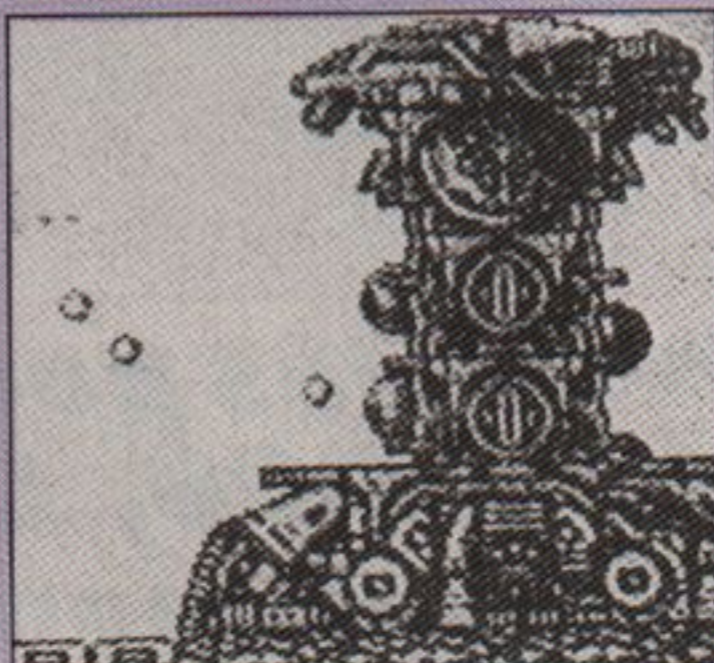
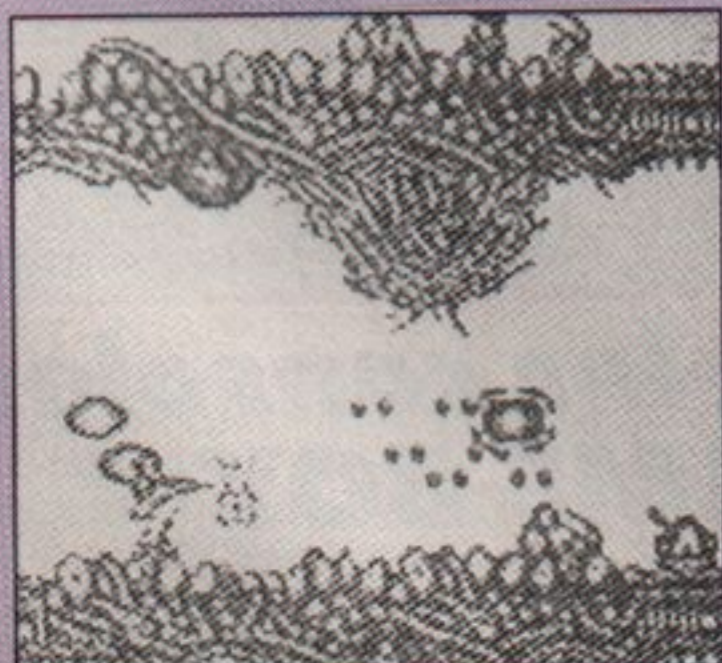
TETRIS

Comment présenter Tetris, le logiciel ayant le plus fait parler de lui dans les trois dernières années. C'est un jeu très simple à comprendre, mais qui demande beaucoup d'entraînement avant d'être maîtrisé totalement. Des formes géométriques tombent une à une du haut de l'écran et s'empilent. Vous contrôlez les mouvements des pièces, et pouvez ainsi déterminer l'endroit où elles vont tomber, ainsi que le sens de la pièce, puisqu'il est possible de la tourner de 90 degré avec les boutons de la Game-Boy. Le but du jeu est d'empêcher les pièces de s'empiler jusqu'en haut de l'écran, et afin d'y arriver, de faire des lignes horizontales. Dès qu'une ligne est complète, cette dernière disparaît et l'édifice créé par l'empilement des formes descend d'un rang! Bien sûr, les formes sont plus ou moins complexes, mais c'est surtout la vitesse qui accélère à chaque niveau compliquant le jeu. Il y a des astuces pour faire plus de points, et des niveaux secrets. Jouable seul, Tetris est alors très prenant, mais il est encore meilleur quand deux joueurs y participent, les lignes complétées par l'un venant en rajouter quelques-unes à compléter sur l'écran de l'autre joueur! Un jeu dément, à posséder absolument.



10/10

NEMESIS



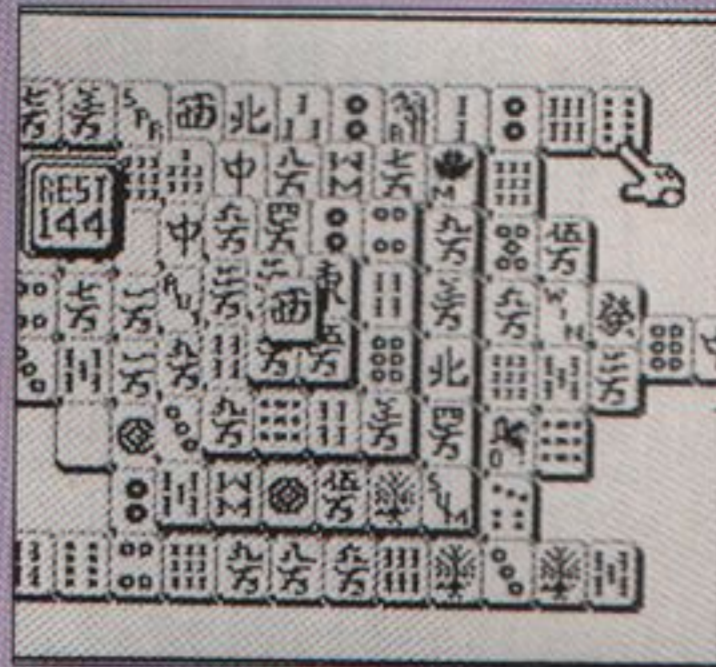
Ce shoot'em'up à scrolling horizontal rappelle bien des jeux d'arcade, et plus particulièrement R-Type. Vous y détruisez en effet des vagues d'ennemis, et récupérez des bonus permettant d'accélérer les mouvements de votre vaisseau, de vous armer de missiles, de lasers, et de bien d'autres armes supplémentaires.

Le jeu est très bien fait, comporte de nombreux niveaux, tous originaux, avec des ennemis différents et changeant constamment. Bref, Nemesis réjouira les amateurs de shoot'em'up, qui auront fort à faire, ce jeu n'étant pas des plus faciles. Heureusement, nous sommes là pour vous donner des trucs, dans notre rubrique suivante...

8/10

SHANGHAI

Shanghai est un jeu de stratégie composé de 144 tuiles de mah-jong (domino chinois très ancien), les tuiles étant entassées sur cinq étages de hauteur de façon à former une pyramide. Le but du jeu est de retirer les tuiles qui se correspondent par paires, en les faisant glisser sur les côtés, jusqu'à ce qu'il n'en reste plus. La stratégie consiste à dégager le maximum de dominos cachés en choisissant avec soin les paires (il y a quatre tuiles dans chaque séries). On peut y jouer en solitaire, à plusieurs, ou en tournoi (avec une minuterie réglée en début de partie). Shanghai est particulièrement prenant, et possède une durée de vie illimitée, ce qui est rare. S'il est un peu fatigant de jouer avec les symboles japonais, une option permet de les remplacer par des lettres, ce qui s'avère plus lisible. Un jeu indispensable, surtout sur Game-Boy.



10/10

ZOIDS

L'ACTUALITE DE LA
GAME-BOY, MAIS AUSSI
DES CONSOLES
COREGRAFX,
SUPERGRAFX,
MEGADRIVE & LYNX,
C'EST TOUS LES MOIS
DANS GÉNÉRATION 4.

Voilà un nouveau shoot'em up. Qu'est-ce qu'un shoot'm up me demanderez-vous? Je m'en vais vous le dire. Imaginez que vous êtes le Koweït. En face de vous, les Irakiens envoient des troupes et vous devez tuer tout le monde. Vous, le Koweït, êtes à cheval sur une étrange machine, vous survolez la terre en rase-mottes et devez slalomer entre les obstacles en tirant sur les envahisseurs. Ceux-ci doivent être à court de soldats car ils envoient des poulets et autres bestioles à votre rencontre. Les poulets, pas de problème, ils arrivent droit sur vous et ne résistent pas longtemps à vos coups. Mais il y a aussi les crabes et autres crustacés, qui eux vous tirent dessus. Fort heureusement, sur votre route vous pourrez trouver des bonus qui vous permettront d'augmenter comme il se doit votre armement, et ainsi vous pourrez tirer dans plusieurs directions simultanément. Evidemment, je ne vous cacherai pas qu'à la fin de chaque niveau, vous aurez affaire avec LE grand méchant et qu'il vous faudra l'éliminer si vous voulez découvrir le tableau suivant. Les jeux de ce genre ne sont pas encore trop nombreux sur cette machine, c'est pour cela que je ne dirai pas que s'en est un de trop. Il est relativement jouable et les ennemis sont variés ainsi que les décors. Mais cela dit, il n'apporte pas grand-chose de plus à sa catégorie.

6/10

ISHIDO



Faut-il vraiment que je vous dise de quoi il s'agit dans ce jeu? Bon, alors accrochez-vous. Tout d'abord, ce jeu aurait pu s'appeler IAHGNAHS (prononcer iahgnahs ou encore iagnas, quoique iaguenas me semble plus près de la véritable prononciation). Pourquoi ce nom typiquement japonais? Eh bien simplement parce que, comme les plus malins l'auront deviné, IAHGNAHS est l'anagramme de SHANGHAI. Et dans ce jeu, il faut à peu près faire l'inverse de Shanghai. En effet, vous avez une sorte de damier sur lequel sont disposés cinq formes avec des dessins et des couleurs différents. Puis une sixième forme que vous devez placer à côté de l'un des premiers. Mais vous ne pouvez la poser que si la couleur ou la forme correspondent à sa voisine. Si le jeu est simple au début, il se complique énormément après y avoir posé plusieurs formes. Surtout qu'il y a tout de même cinq formes et six couleurs différentes. Alors arriver à placer les derniers mérite un grand bravo. Parfois vous arriverez à poser une forme dans un trou et vous aurez alors droit à un bonus, mais vous n'y arriverez pas tous les jours rassurez-vous. Je ne sais pas si ce jeu aura autant de succès que Shanghai, quoique je me sois laissé dire que ce dernier était un peu boudé par les amateurs, du fait que l'on distinguait mal les dessins sur les dominos, mais il a sa place dans le rang des jeux qui triturent les méninges.

9/10

**Toutes les nouveautés pour les consoles
MEGADRIVE, GX 4000, GAME BOY
et LYNX sont déjà disponibles
chez MICROMANIA !!!**



TESTS GAME-BOY

DR. MARIO

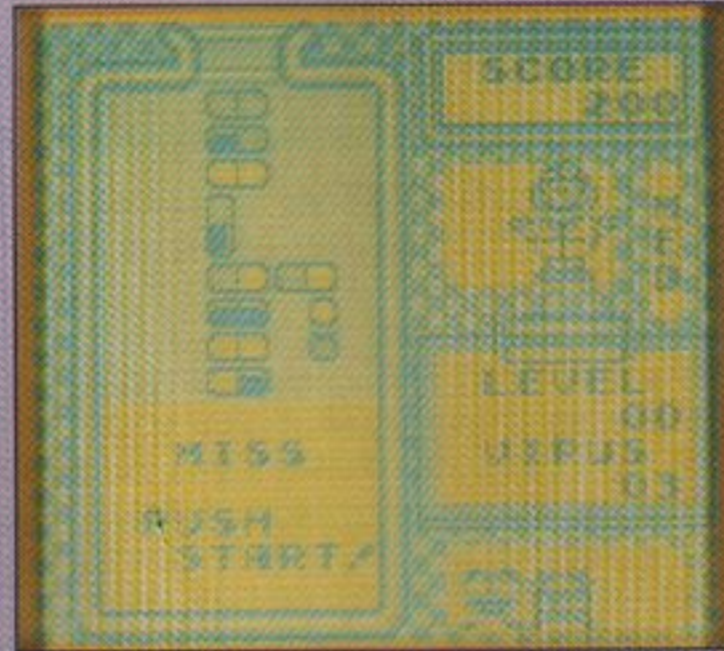
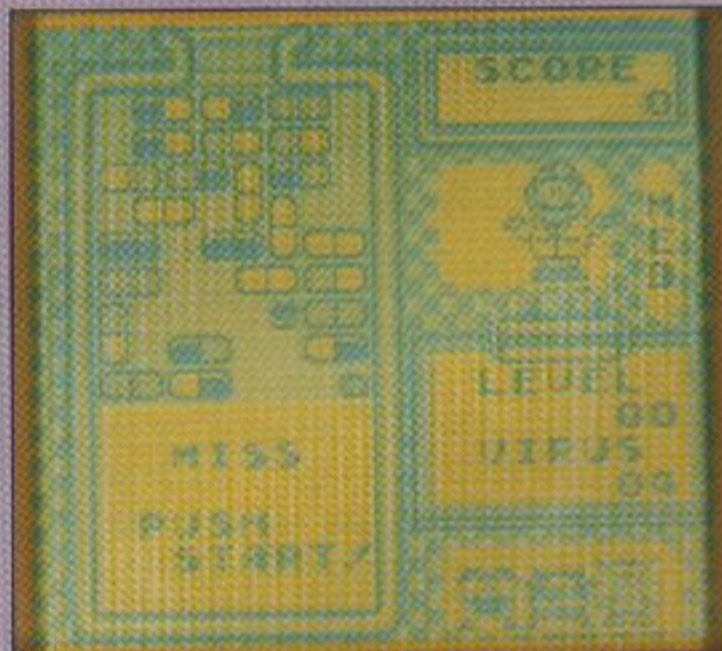
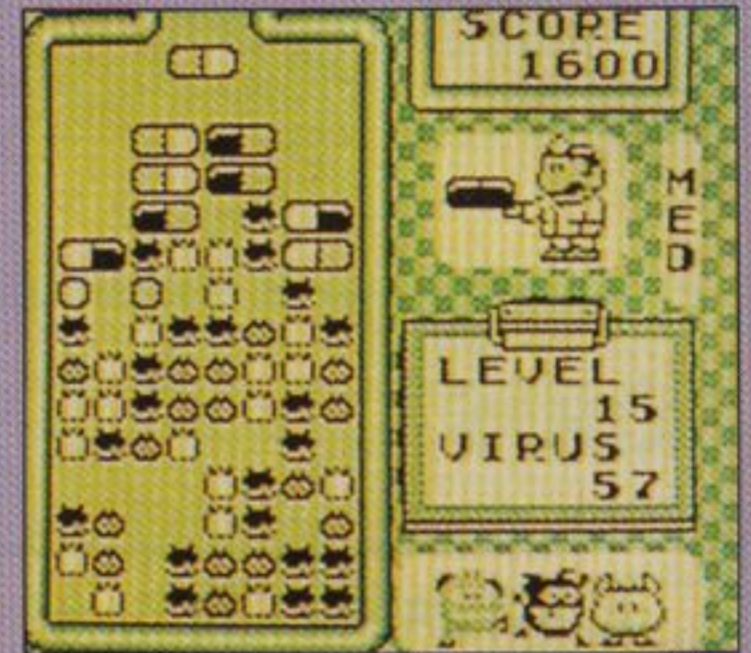


Pouvait-on espérer un jour voir un nouveau Tetris? Et pourtant, c'est chose faite avec ce Dr. Mario qui, bien que ressemblant fort au premier, propose assez de nouveautés pour être à lui seul un hit!

Chaque niveau est envahi de virus de différentes couleurs, le but du jeu étant de les éliminer tous pour passer au niveau suivant.

Afin d'y réussir, vous devez placer correctement les antibiotiques (capsules composées de deux parties de couleurs autonomes) afin de former avec les virus une ligne ou colonne de quatre cases de même couleur, ce qui détruit le virus et les antibiotiques en question. Au fur et à mesure que vous progressez, les antibiotiques, que l'on peut faire pivoter dans tous les sens comme dans Tetris, tombent de plus en plus vite, et il y a de plus en plus de virus. Bref, Dr. Mario est dément, génial, et c'est un jeu que les fans de Tetris se devront de posséder.

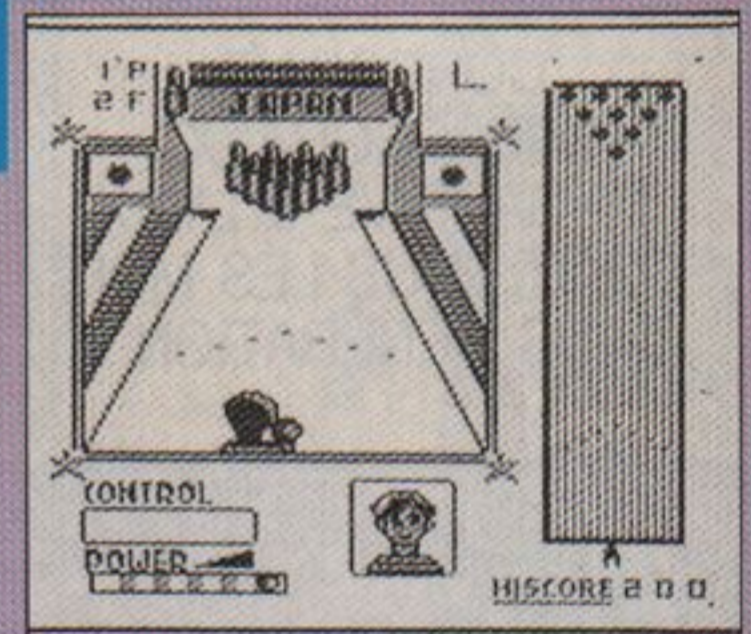
10/10



WORLD BOWLING

Le bowling en jeu vidéo, voilà quelque chose qui n'est pas commun, mais il faut dire que ce World Bowling, même s'il est assez sympathique au premier abord, nous montre pourquoi. Bien fait et drôle à jouer les premières minutes, il devient rapidement lassant, étant toujours le même jeu, sans trop d'alternatives. De plus, le jeu consiste à appuyer au bon moment pour lancer la boule là où l'on veut, ce qui est loin d'être passionnant. Bref, un jeu pas très intéressant, dont vous vous passerez très bien.

4/10



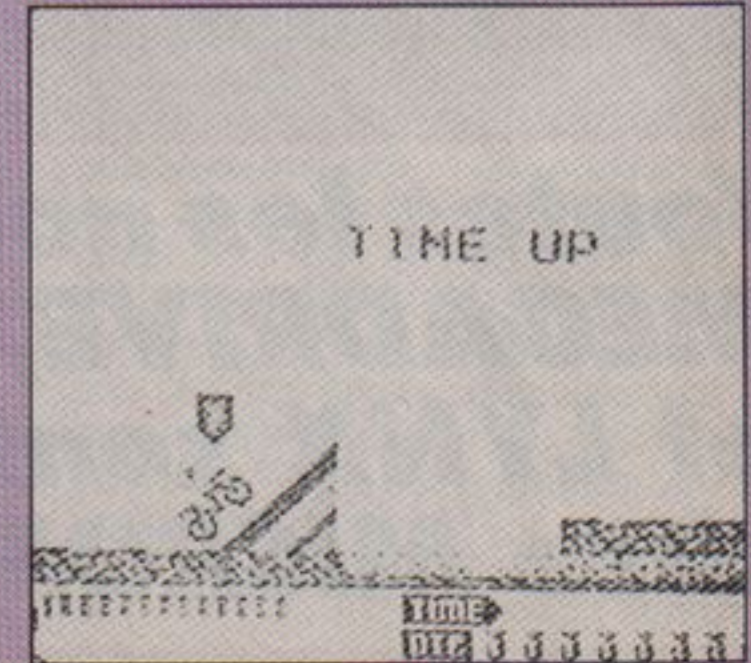
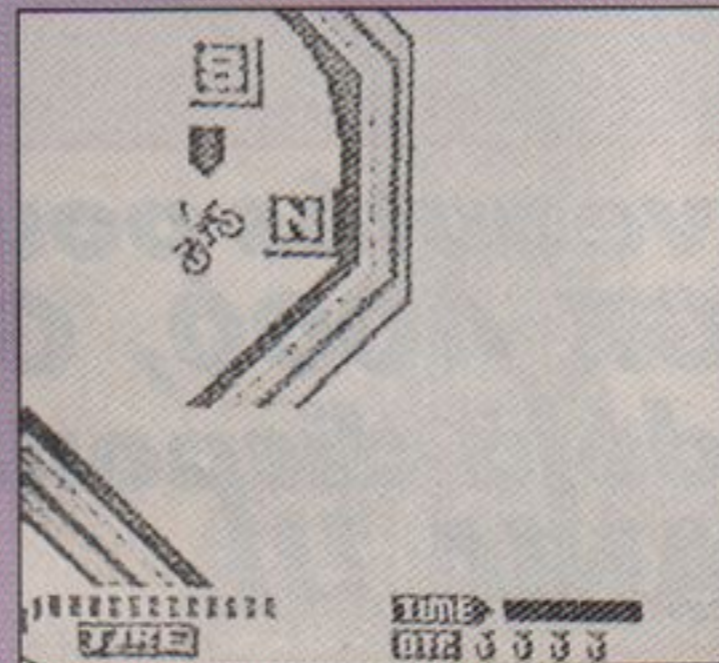
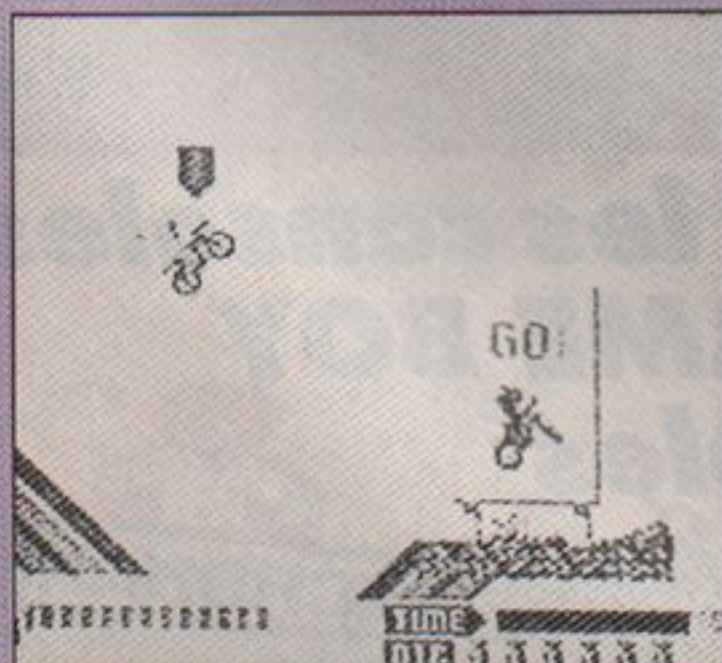
MOTOCROSS MANIACS

MOTOCROSS MANIACS

Un jeu de motocross sur Game-Boy, et prenant qui plus est, cela pourrait sembler être une blague. Pourtant, Motocross Maniacs est à la fois un jeu original et une véritable réussite. Vous guidez votre moto sur des parcours vraiment loufoques, comprenant de nom-

breux loopings, et avez la possibilité de donner des coups de turbo par moment, afin de passer certains obstacles. Attention tout de même à récupérer régulièrement du fuel et des turbos, sans quoi vous ne pourrez pas terminer la course. Il est possible de jouer seul contre l'ordinateur, mais l'option permettant de jouer contre un autre joueur reste la plus intéressante.

7/10

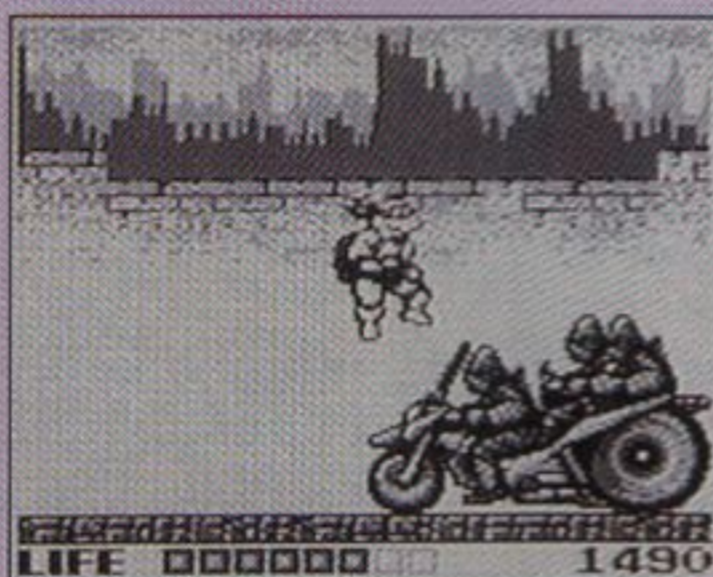
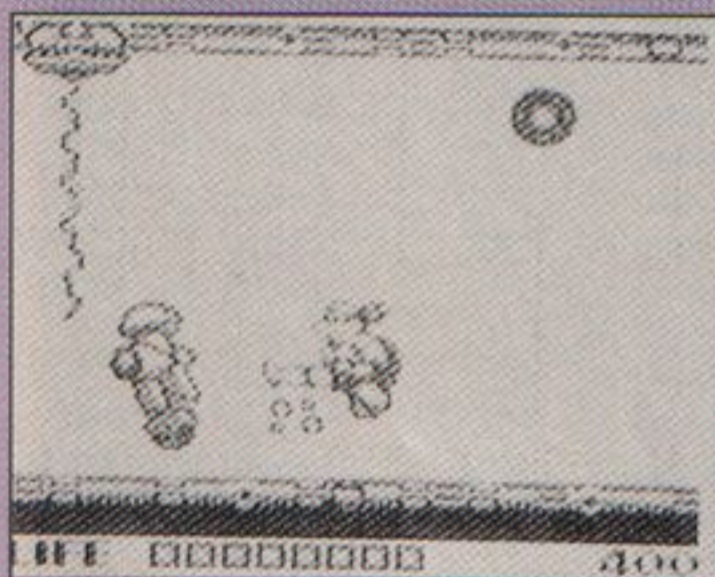


TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

Vous ne pouvez sans aucun doute ignorer le succès au Japon, aux Etats-Unis, et maintenant en France, des tortues ninjas, célèbres héros de dessin animé japonais. Les voici qui arrivent sur Game-Boy, dans un jeu d'arcade rappelant celui du même nom proposé par Konami, et dans le genre des traditionnels jeux de combat des salles d'arcade, comme Double Dragon, Dragon Ninja...

Dans Teenage Mutant Ninja Turtles, vous devez décider, au début de chaque niveau, de la tortue que vous allez utiliser. Chacune d'elles possède ses propres caractéristiques et armes, et il est donc préférable de prendre certaines d'entre elles à certains endroits! Sans quoi il s'agit purement d'action, puisque vous devez frapper vos ennemis pour les éliminer, récupérer des pizzas pour obtenir de l'énergie supplémentaire, et explorer bien des endroits louches. Le jeu est bien réalisé, comporte quinze niveaux bondés d'ennemis très, très, variés, il est vraiment jouable. Du coup, c'est un des meilleurs jeux du genre sur Game-Boy, en tout cas un jeu de combat dont on ne se lasse pas.

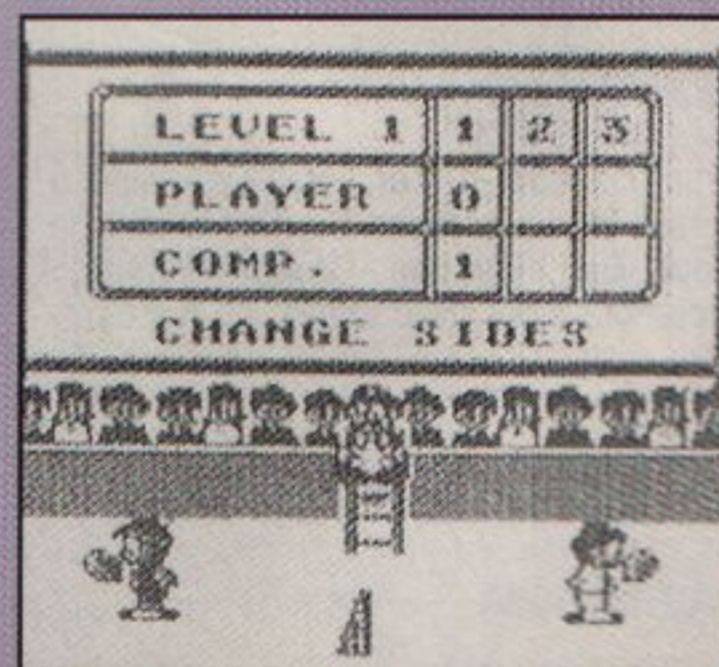
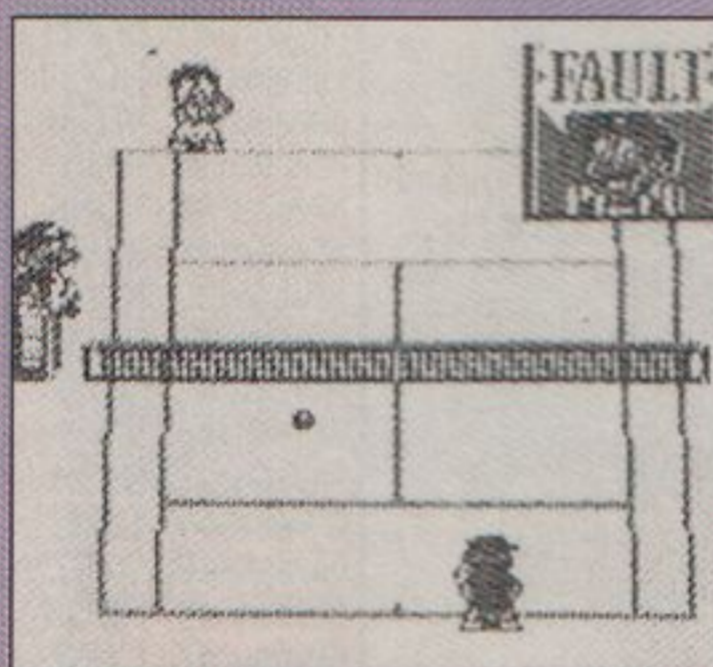
8/10



TENNIS

Ce jeu, qui est l'un des plus vieux que compte la Game-Boy, est pourtant l'un des plus réussis en ce qui concerne les simulations sportives, et c'est assurément l'un des meilleurs tennis, même comparé aux versions micros, ne serait-ce que pour sa jouabilité. Tennis comporte tous les coups possibles, revers, coups-droits, lobs, smashes, volées, et comporte quatre niveaux de difficulté. Il est possible de jouer contre l'ordinateur, ou un second joueur en connectant deux Game-Boy. Le jeu est très jouable, facile à contrôler mais difficile à maîtriser, et vous clouera devant votre console jours et nuits. On peut regretter qu'après quelques semaines, vous pourrez battre régulièrement l'ordinateur... Il faudra alors faire appel à un autre joueur pour continuer à profiter de ce très bon jeu.

7/10



Venez tester dans les magasins MICROMANIA les nouvelles consoles de jeux !!!

TRUCS GAME-BOY & LYNX

MICKEY MOUSE

Voici les codes des différents niveaux de ce jeu:

Niveau 1: SSSS	Niveau 28: X2KZ	Niveau 55: TP4X
Niveau 2: SZWS	Niveau 29: WPMZ	Niveau 56: TYAX
Niveau 3: ZS2S	Niveau 30: WYCZ	Niveau 57: P2RX
Niveau 4: ZZPS	Niveau 31: XPAZ	Niveau 58: PTFX
Niveau 5: SW3S	Niveau 32: XYOZ	Niveau 59: Y2JX
Niveau 6: SXES	Niveau 33: 2SSW	Niveau 60: YTKY
Niveau 7: ZW4S	Niveau 34: 2ZWW	Niveau 61: PPMX
Niveau 8: ZX9S	Niveau 35: TS2W	Niveau 62: PYCX
Niveau 9: WSRS	Niveau 36: TZPW	Niveau 63: YPAX
Niveau 10: WZFS	Niveau 37: 2W3W	Niveau 64: YYOX
Niveau 11: XSJS	Niveau 38: 2XEW	Niveau 65: S3S2
Niveau 12: XZKS	Niveau 39: TW4W	Niveau 66: S1W2
Niveau 13: WWMS	Niveau 40: TX9W	Niveau 67: Z322
Niveau 14: WXCS	Niveau 41: PSRW	Niveau 68: ZIP2
Niveau 15: XWAS	Niveau 42: PZFW	Niveau 69: SE32
Niveau 16: XXOS	Niveau 43: YSJW	Niveau 70: SHE2
Niveau 17: S2SZ	Niveau 44: YSKW	Niveau 71: ZE42
Niveau 18: STWZ	Niveau 45: PWMW	Niveau 72: ZH92
Niveau 19: Z22Z	Niveau 46: PXCW	Niveau 73: W3R2
Niveau 20: ZTPZ	Niveau 47: YWAW	Niveau 74: W1F2
Niveau 21: SP3Z	Niveau 48: YXOW	Niveau 75: X3J2
Niveau 22: SYEZ	Niveau 49: 22SX	Niveau 76: X1K2
Niveau 23: ZP4Z	Niveau 50: 2TWX	Niveau 77: WEM2
Niveau 24: ZY9Z	Niveau 51: T22X	Niveau 78: WHC2
Niveau 25: W2RZ	Niveau 52: TTPX	Niveau 79: XEA2
Niveau 26: WTFZ	Niveau 53: 2P3X	Niveau 80: XHO2
Niveau 27: X2JZ	Niveau 54: 2YEX	

NEMESIS

Voici de quoi armer votre vaisseau à mort... N'importe quand durant le jeu, pressez Start pour faire la pause. Faites alors Haut, Haut, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B puis A. Le jeu reprendra alors avec toutes les armes!

CASTLEVANIA

Au premier niveau, lorsque vous grimpez la cinquième corde (au lieu d'avoir un arbre, vous n'avez qu'un tronc à l'écran), au lieu de sauter de la corde, continuez à grimper, passez à travers le mur et vous arriverez dans une chambre secrète contenant divers bonus et une vie supplémentaire.

Dans la zone 2, après avoir descendu la corde et avoir traversé le pont, vous arrivez dans une endroit avec trois blocs et deux cordes. Prenez la chandelle à l'extrême gauche en vous mettant aussi loin que possible du bord. La chandelle est une vie supplémentaire.

Maintenant, descendez la corde de droite jusqu'à l'écran du-dessous, et prenez les deux chandelles pour devenir invincible, puis descendez la corde de gauche jusqu'aux escaliers de l'écran suivant. Allez jusqu'au bord de la troisième marche et baissez vous. Attendez qu'un oeil arrive, et dès qu'il touche la marche, détruisez-le. L'explosion révélera un couloir. Descendez-y par une corde invisible, et vous trouverez à nouveau des bonus et une vie supplémentaire.

ATARI LYNX

CHIP'S CHALLENGE

Voici quelques codes de ce jeu:

Niveau 1: BDHP	Niveau 50: QBDH	Niveau 99: XUVU
Niveau 2: JXMJ	Niveau 51: QBDH	Niveau 100: QJXR
Niveau 3: ECBQ	Niveau 52: PPHT	Niveau 101: RPIR
Niveau 4: YMCJ	Niveau 53: CGNX	Niveau 102: VDDU
Niveau 5: TQKB	Niveau 54: ZMGC	Niveau 103: PTAC
Niveau 6: WNLP	Niveau 55: SJES	Niveau 104: KWNL
Niveau 7: FXQO	Niveau 56: FCJE	Niveau 105: YNEG
Niveau 8: NHAG	Niveau 57: UBXU	Niveau 106: NXYP
Niveau 9: KCRE	Niveau 58: YBLT	Niveau 107: ECRE
Niveau 10: VUWS	Niveau 59: BLDM	Niveau 108: LIOC
Niveau 11: CNPE	Niveau 60: ZYVI	Niveau 109: KZQR
Niveau 12: WVHI	Niveau 61: RMOW	Niveau 110: XBAI
Niveau 13: OCKS	Niveau 62: TIGW	Niveau 111: KRQJ
Niveau 14: BTDY	Niveau 63: GOHX	Niveau 112: NJLA
Niveau 15: COZQ	Niveau 64: IJPQ	Niveau 113: PTAS
Niveau 16: SKKKK	Niveau 65: UPUN	Niveau 114: JWNL
Niveau 17: AJMQ	Niveau 66: ZIKZ	Niveau 115: EGRW
Niveau 18: HMJL	Niveau 67: GGJA	Niveau 116: HXMF
Niveau 19: MRHR	Niveau 68: RTDI	Niveau 117: FPZT
Niveau 20: KGFP	Niveau 69: NLLY	Niveau 118: OSCW
Niveau 21: UGRW	Niveau 70: GCCG	Niveau 119: PHTY
Niveau 22: WZIN	Niveau 71: LAJM	Niveau 120: FLXP
Niveau 23: HUVE	Niveau 72: EKFT	Niveau 121: BPYS
Niveau 24: UNIZ	Niveau 73: QCCR	Niveau 122: SJUM
Niveau 25: PQGV	Niveau 74: MKNH	Niveau 123: YKSE
Niveau 26: YVYJ	Niveau 75: MJDV	Niveau 124: TASX
Niveau 27: IGGZ	Niveau 76: NMRH	Niveau 125: MYRT
Niveau 28: UJDD	Niveau 77: FHIC	Niveau 126: QBKD
Niveau 29: QGOL	Niveau 78: GRMO	Niveau 127: JMWZ
Niveau 30: BQZP	Niveau 79: JINU	Niveau 128: FTLA
Niveau 31: RYMS	Niveau 80: EVUG	Niveau 129: HEAN
Niveau 32: PEFS	Niveau 81: EVUG	Niveau 130: XHIZ
Niveau 33: BQSN	Niveau 82: LLIO	Niveau 131: FIRD
Niveau 34: NQFI	Niveau 83: OVPJ	Niveau 132: ZYFA
Niveau 35: VDTM	Niveau 84: UVEO	Niveau 133: TIGG
Niveau 36: NXIS	Niveau 85: LEBX	Niveau 134: XPPH
Niveau 37: VQNK	Niveau 86: FLHH	Niveau 135: LYWO
Niveau 38: BIFA	Niveau 87: YJYS	Niveau 136: LUZL
Niveau 39: ICXY	Niveau 88: WZYV	Niveau 137: HPPX
Niveau 40: YWFH	Niveau 89: VCZO	Niveau 138: LUJT
Niveau 41: GKWD	Niveau 90: OLLM	Niveau 139: VLHH
Niveau 42: YWFH	Niveau 91: JPQG	Niveau 140: SJUK
Niveau 43: UJDP	Niveau 92: DTMI	Niveau 141: MCJE
Niveau 44: TXHL	Niveau 93: REKF	Niveau 142: UCRY
Niveau 45: OVPZ	Niveau 94: EWCS	Niveau 143: OKOR
Niveau 46: HDQJ	Niveau 95: BIFQ	Niveau 144: GVXQ
Niveau 47: LXPP	Niveau 96: WVHY	
Niveau 48: JYSF	Niveau 97: IOCS	
Niveau 49: PPXI	Niveau 98: TKWD	

BLUE LIGHTING

Voici les codes des missions:

Niveau 2: PLAN
Niveau 3: ALFA
Niveau 4: BELL
Niveau 5: NINE
Niveau 6: LOCK
Niveau 7: HAND
Niveau 8: LIFE

PREVIEWS GAME-BOY

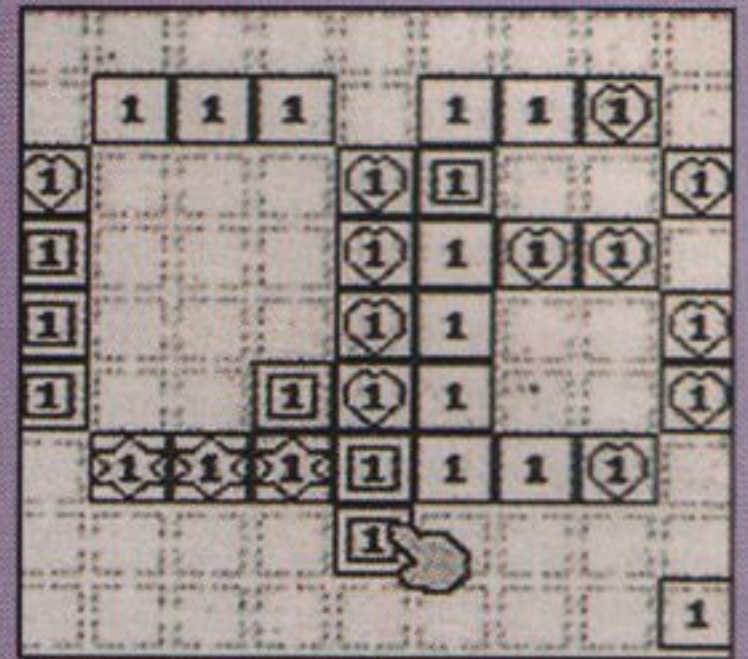
Hatris est le nouveau jeu des auteurs de Tetris, et consiste à empiler des chapeaux! Quant à **Loopz**, c'est un jeu rappelant Daedalian Opus, et qui devrait ravir les fans des jeux de ce genre. **Q-Billion** n'a rien de nouveau, mais nous n'avons pas réussi à l'avoir pour ce numéro. C'est un petit jeu de réflexion comme on en trouve beaucoup sur Game-Boy. Il en est de même pour **Boomer's Adventure In Asmik World**, petit jeu de grimette. **Heart Attack** sera un jeu de labyrinthe, le premier du genre sur Game-Boy. Infogrames termine son premier jeu pour la console, et il s'agit du très fameux **Bubble Ghost**, qui semblait vraiment destiné pour cette machine!

Duck Tales sera le tout prochain jeu de Capcom, et donc un nouveau hit en perspective. Ceux qui ont déjà vu le jeu en parle déjà comme d'une petite merveille. Ce jeu met en scène l'Oncle Picsou dans sa quête de trésor afin de devenir le canard de l'année! C'est basé sur l'un des prochains dessins animés Disney.

Basé sur le film Jours de Tonnère, avec Tom Cruise, **Days Of Thunder** est le premier jeu à intégrer de la 3D qui sera disponible sur Game-Boy. Le jeu s'annonce particulièrement prenant et rapide. Toujours d'après des films, on annonce la sortie prochaine de **Beetlejuice**, **Ghostbusters 2** et **Gremlins 2**. **Robocop**, basé sur le film et le jeu d'arcade, est le premier jeu Ocean pour la console Game-Boy, et il se place d'entrée parmi ceux dont la réalisation est excellente.

Dragon's Lair: The Legend sera la tentative d'adaptation du célèbre jeu d'arcade sur Game-Boy. On y croit pas trop, mais on serait curieux de voir le résultat. Côté jeu d'arcade, on attend également **R-Type**, dont la conversion s'annonce brillante, ne serait-ce qu'en regardant la photo présentée ici. **Gauntlet 2** devrait aussi sortir sous peu, et paraît vraiment réussi. Toujours d'après un jeu d'arcade, l'excellent **Solomon's Key** arrive également sur la console portable Nintendo.

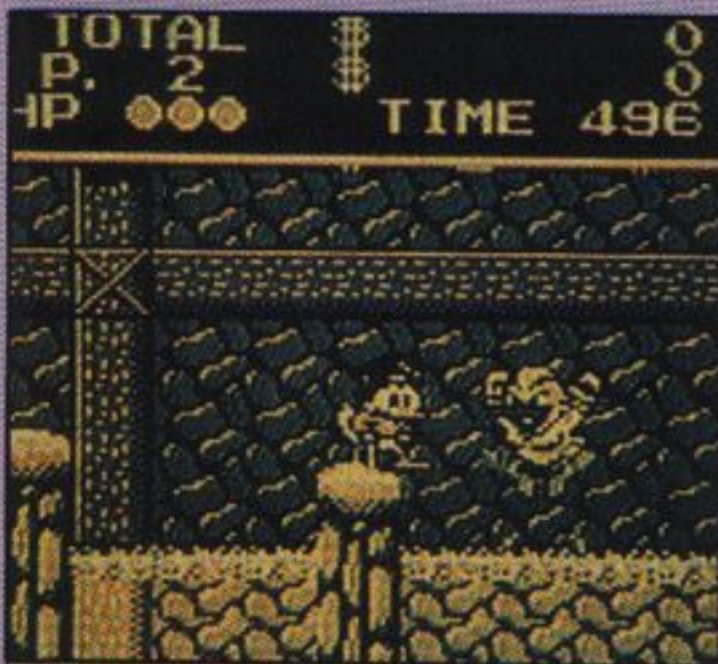
Wheel Of Fortune est basé sur le jeu de la Roue de la Fortune, et ne devrait donc pas s'imposer comme un hit, tout comme **Jeopardy**, basé sur un autre jeu télévisé. Par contre, **Chessmaster**, premier jeu d'échec disponible sur la console, devrait faire un carton assez important. Toujours dans les classiques, **Super Scrabble** vous permettra de pratiquer votre jeu de lettre préféré.



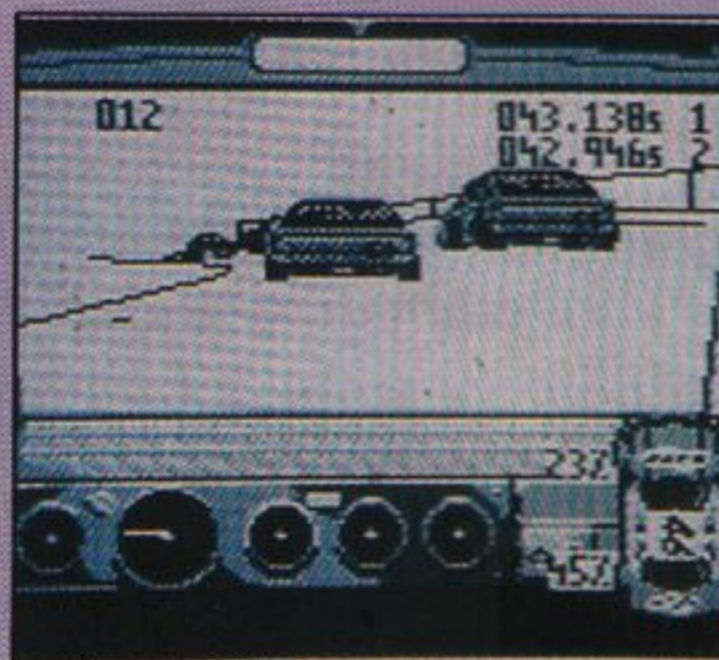
Q-BILLION



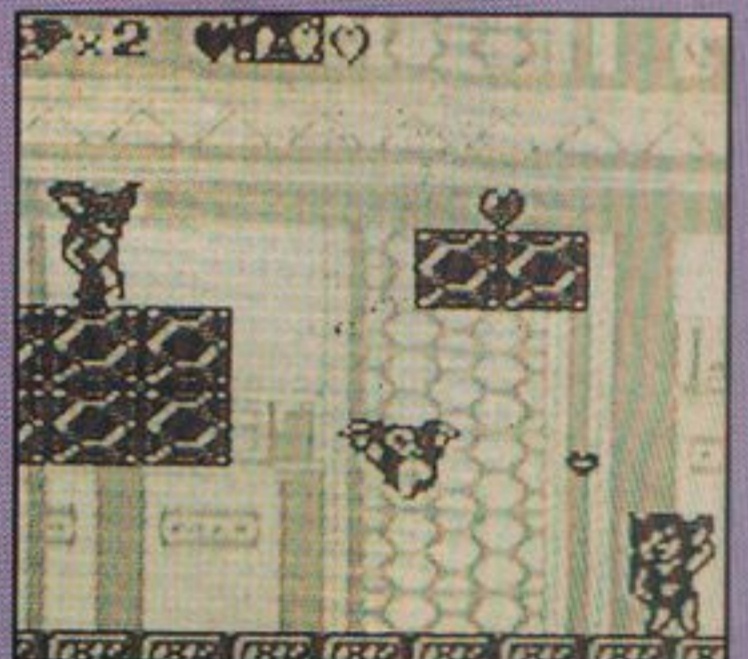
BUBBLE GHOST



DUCK TALES



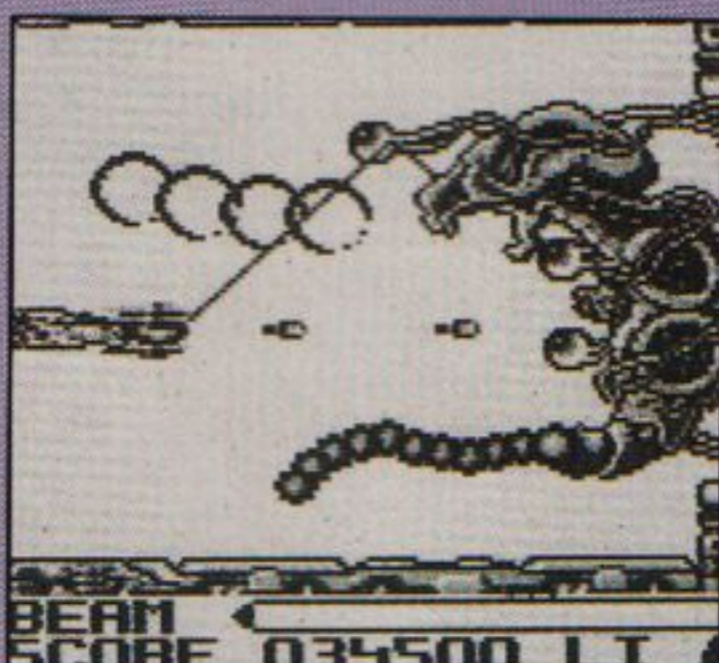
DAYS OF THUNDER



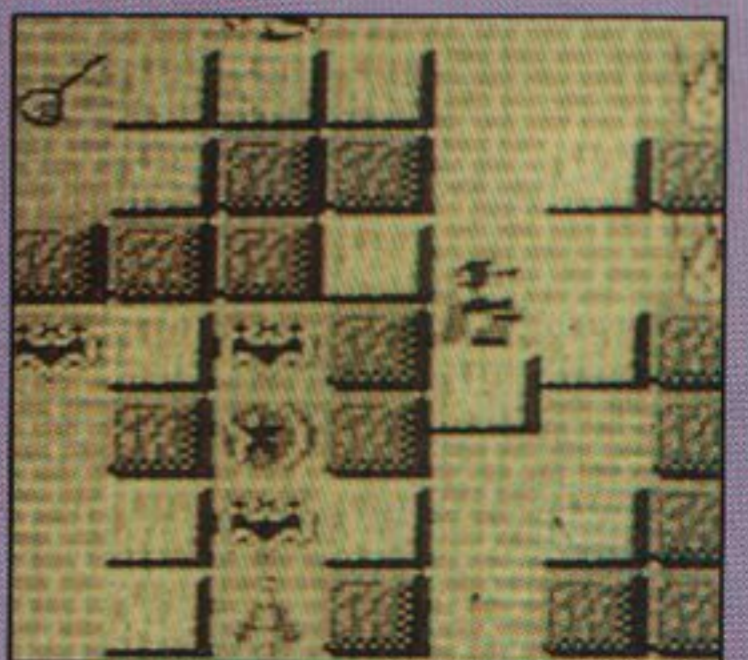
GREMLINS 2



ROBOCOP



R-TYPE



SOLOMON'S KEY

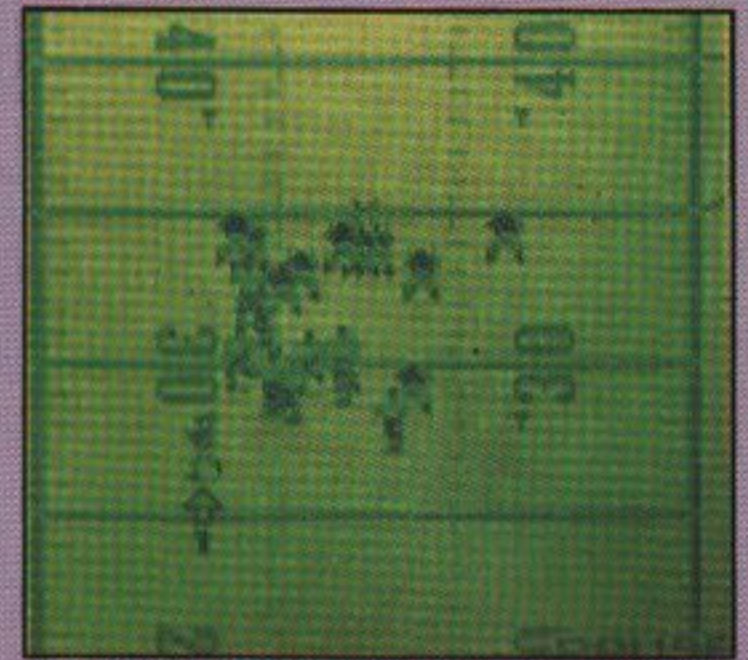
PREVIEWS GAME-BOY

Du sport en perspective avec **NBA All Star Challenge**, un jeu de basketball, ainsi que **Jordan Vs. Bird: One on One**, qui est également une simulation de basketball. **F1 Spirit** est une course de formule 1 à la réalisation étonnante et particulièrement prenant. **NFL Football** est une simulation de football américain, avec des personnages très petits mais qui serait tout de même jouable. Il y a également un jeu nommé **Town & Country Surf Design**, qui vous permettra d'affronter les vagues les plus folles sur votre surf. Enfin **WWF Superstars** est une simulation de catch qui à l'air assez sympa, en tout cas au niveau des graphismes et des options.

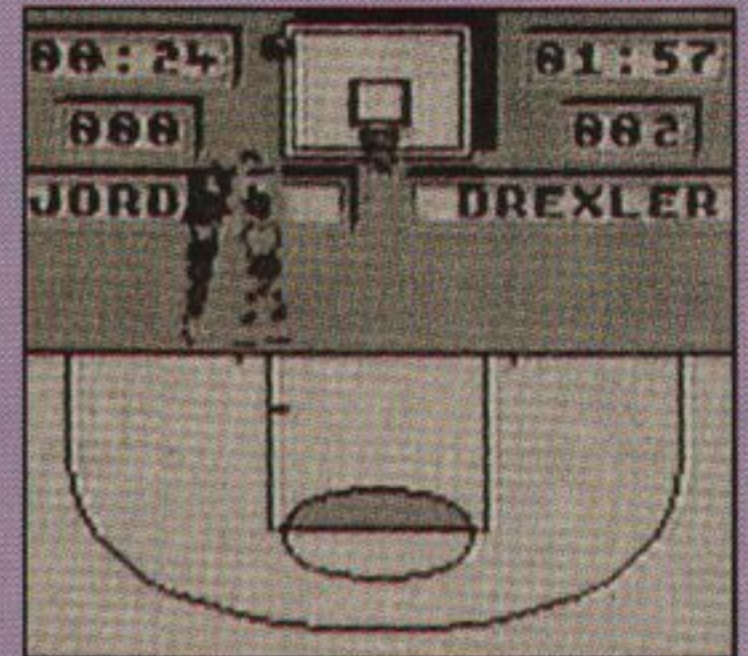
Toujours du sport mais avec une dose d'arcade avec **Skate Or Die: Bad'N Rad**, un jeu d'action dans lequel vous êtes sur un skate-board et devez combattre bien des ennemis.

Catrap est un mélange de jeu d'échelle et de Boulder Dash, qui devrait sortir rapidement. Dans **Mousetrap Hotel**, vous jouez le rôle d'une souris devant explorer un hotel sans tomber dans les nombreux pièges qui la guette. **Eclipse** est un shoot'em'up en 3D programmé par les auteurs de Starglider 2. Mélange de ce dernier et de Battle Zone, le jeu comporte des phases 3D vraiment impressionnantes, ainsi qu'un scrolling multidirectionnel et 3 niveaux de zoom sur la carte du jeu. Etonnant! **Miner 2049er** est un jeu connu des possesseurs de 8-bit en cours d'adaptation sur Game-Boy. Voilà qui promet! Dans le même genre, **Boulder Dash** devrait également connaître un important succès. **Power Mission** est un shoot'em'up dans le genre d'Afterburner, mais avec un sous-marin et près de 10 niveaux différents.

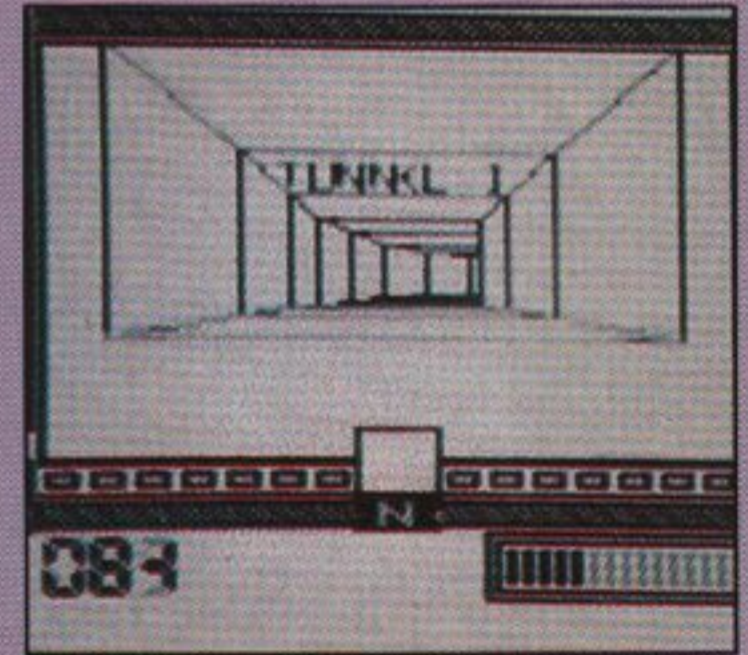
Côté arcade, on attends **Wizard & Warriors X** et dans le genre aventure, **Final Fantasy Legend** et **Monster Master**, se déroulant quant à lui dans un univers SF.



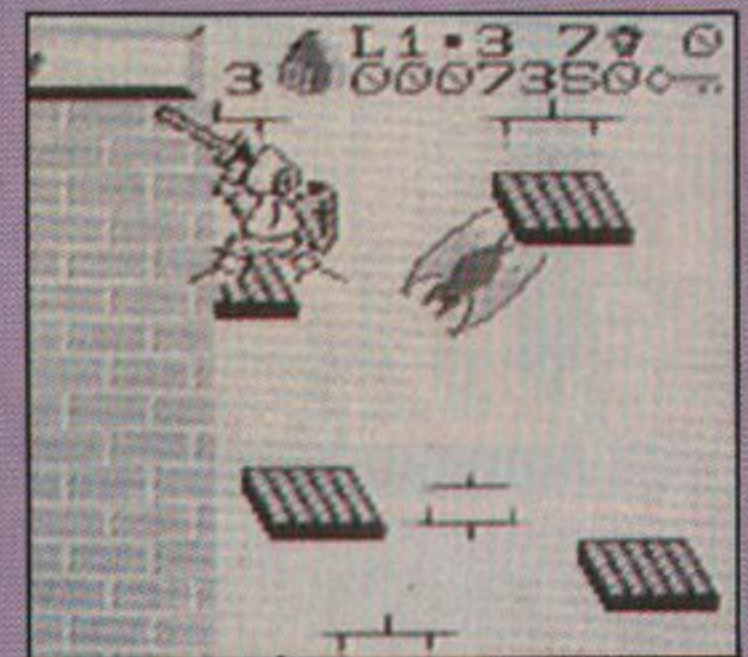
NFL FOOTBALL



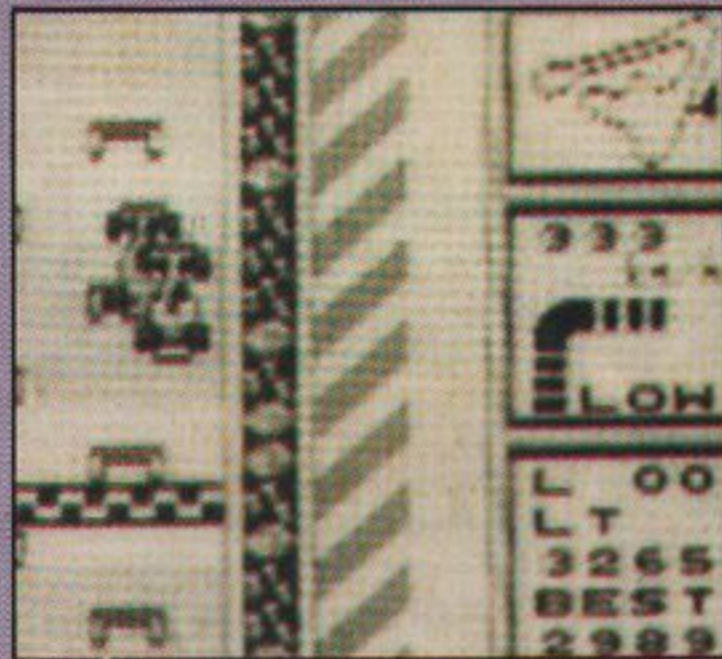
NBA ALL STAR CHALLENGE



ECLIPSE



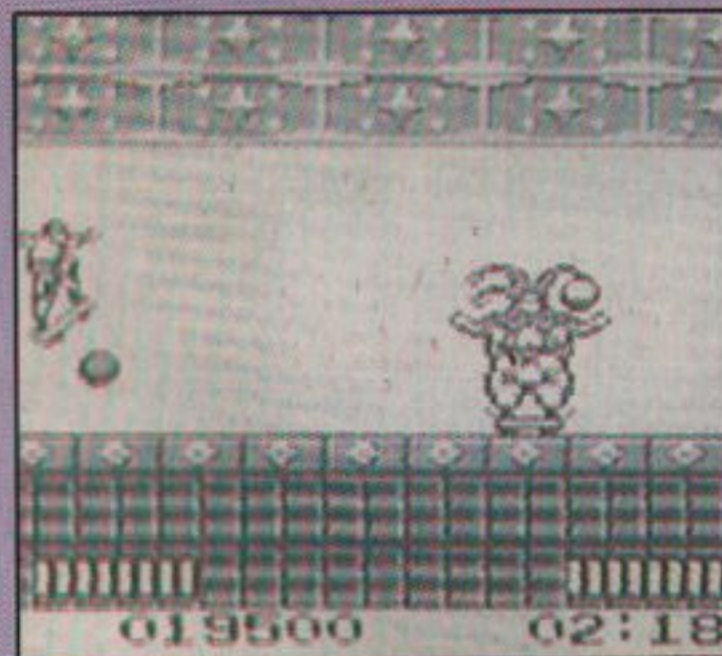
WIZARD & WARRIORS X



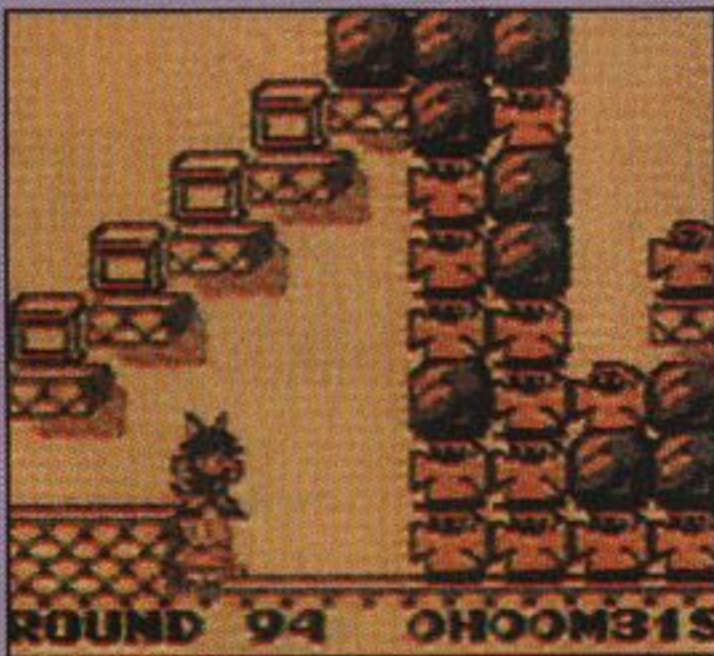
F1 SPIRIT



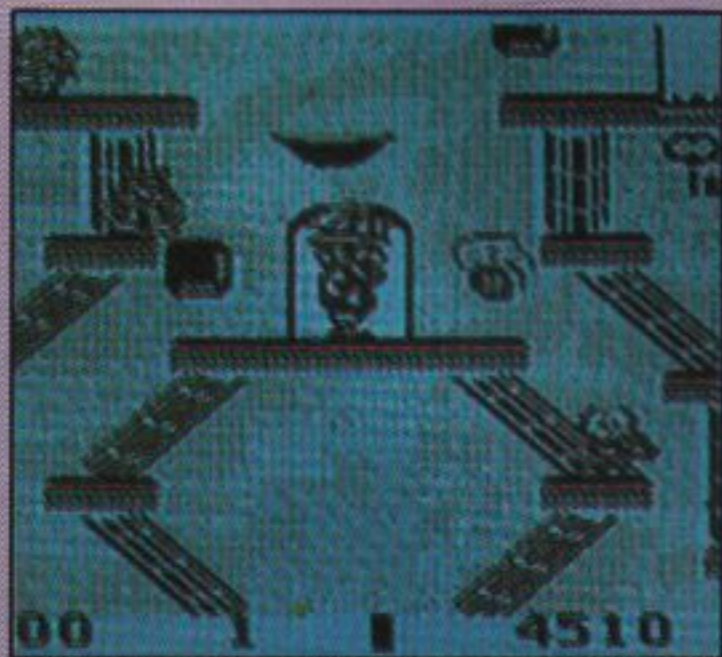
WWF SUPERSTARS



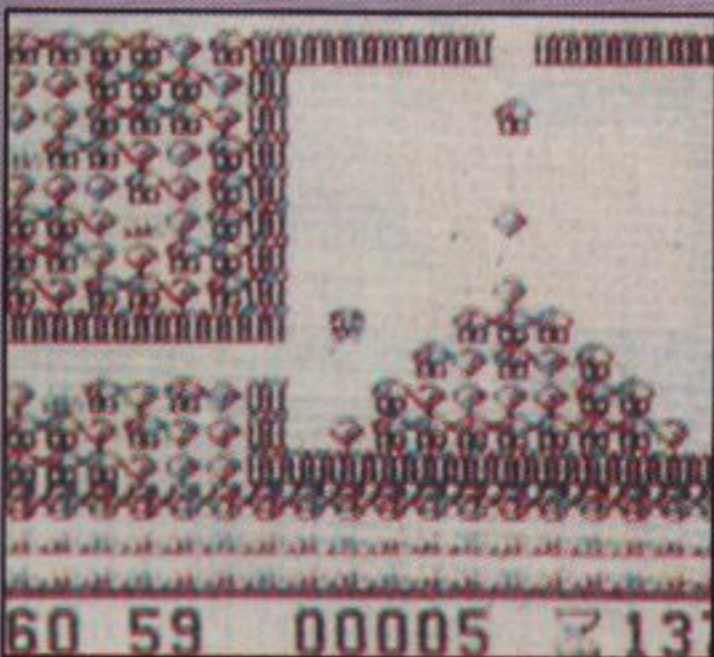
SKATE OR DIE



CATRAP



MINER 2049



BOULDER DASH

PRESENTATION LYNX

LYNX

La console Atari, si elle possède des capacités techniques fabuleuses, présente des défauts bien trop importants aujourd'hui pour être le succès qu'en attend la compagnie américaine. La machine est en effet moins portable que la Game-Boy, ne dispose que de 7 jeux à la vente (contre 70 sur Game-Boy), d'une autonomie limitée à 3 heures qui ne permet pas une utilisation intensive, et d'un prix assez élevé de 1700 francs. D'un autre côté, son écran couleur rétro-éclairé offre des graphismes excellents, et la réalisation des jeux est digne de ceux en salle d'arcade (cf. Blue Lighting). Equipée d'un microprocesseur 65C02, elle possède une résolution de 160 x 102 et peut afficher 16 couleurs parmi 4096. Elle possède une Ram de 64 Ko et un son mono de bonne qualité, sur 4 voies. Le succès de la Lynx, qui est donc techniquement la meilleure console portable aujourd'hui, dépendra de la sortie prochaine des nombreux jeux annoncés. Si une dizaine de nouveautés sortent d'ici Noël, elle aura des chances de prendre une part de marché importante... avant que la TurboExpress de Nec et la GameGear de Sega n'arrivent sur le marché. Réponse donc dans quelques mois...



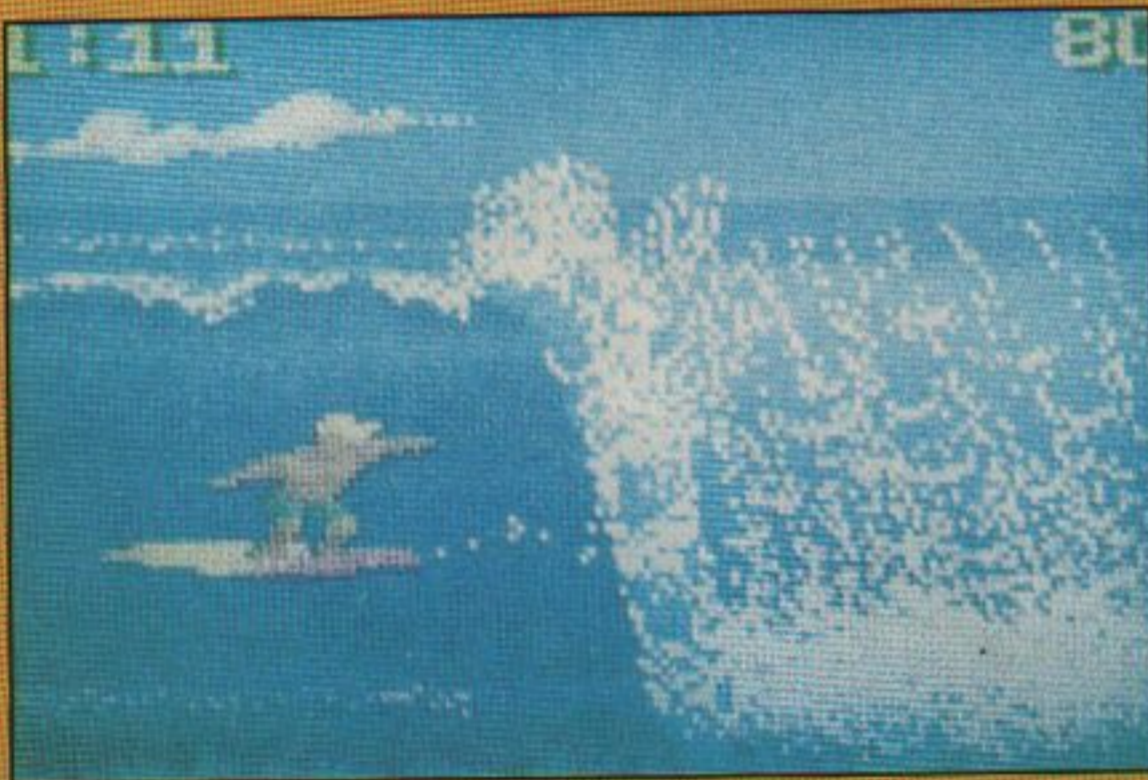
CALIFORNIA GAMES

Ce classique que l'on retrouve sur de nombreuses machines est amputé sur la Lynx de quelques épreuves. Ainsi, sur la Lynx, on ne retrouve que le surf, la course de vélocross, le footbag et le half-pipe. Le surf, qui est la plus belle épreuve, et certainement la plus intéressante, vous oblige à prendre de la vitesse tout en effectuant un maximum de figures, en un temps limité. Plus les figures effectuées sont complexes (ce qui dépend de votre vitesse et de votre audace...) et plus vous gagnez de points!

La course en MBX est l'autre épreuve sympathique à jouer. Vous dirigez votre vélo sur une course assez incroyable, alors que l'écran scrolle rapidement dans tous les sens. Il y a bien sûr des obstacles à éviter, mais il faut surtout effectuer des figures...

Le footbag est un jeu qui énerve rapidement, et qui plus est sans trop d'intérêt. Il s'agit de jongler avec une petite balle en utilisant vos bras, pieds, tête, etc. Pas passionnant!

Enfin, le half-pipe est une épreuve de figures en skate-board sur une piste en U. La plus dure des épreuves, pas très intéressante qui plus est.



BLUE LIGHTNING

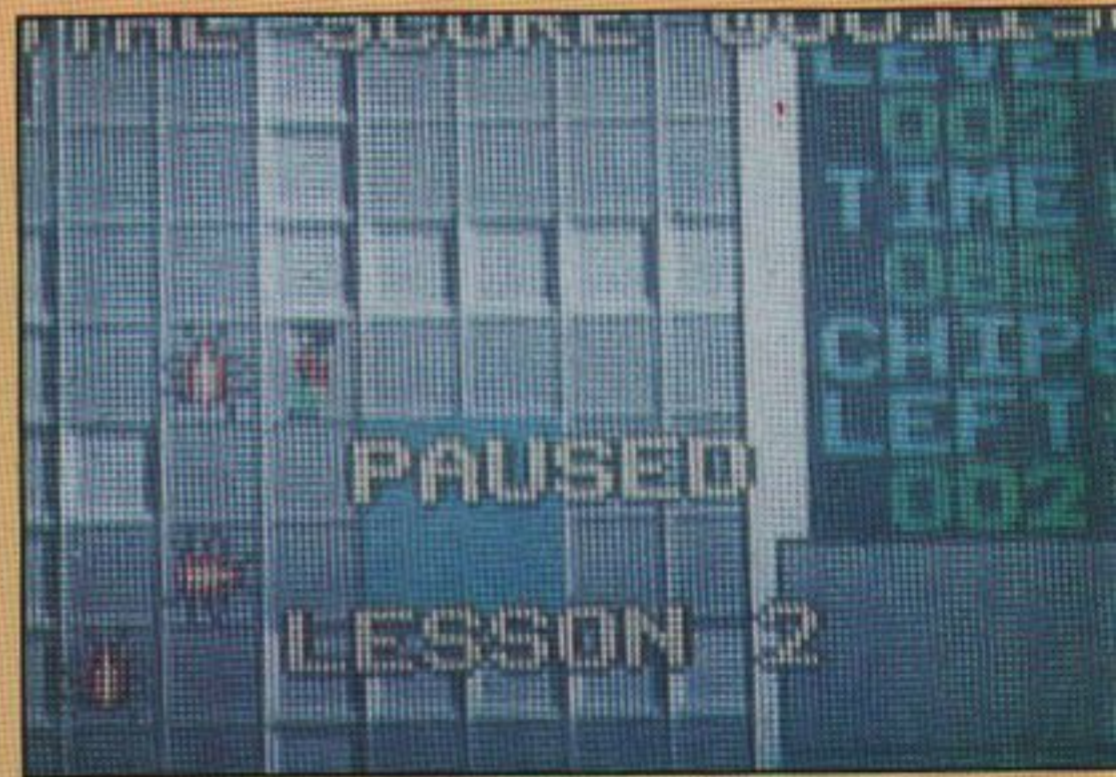
Ce jeu est à ce jour la meilleure réalisation de la Lynx. Ce clone d'Afterburner vous met au contrôle d'un avion au cours de multiples missions aux buts variés, aux décors changeants et aux ennemis nombreux. En dehors du maniement de l'appareil, vous pouvez utiliser vos canons ou tirer des missiles, en nombre limité, afin de détruire les avions, tanks ou installations ennemis. Enfin, vous pouvez, de temps à autre, mettre les afterburners afin de passer à une vitesse folle.

Chaque mission a un véritable but, et il ne s'agit donc pas simplement de tirer sur tout ce qui bouge! Il vous faudra parfois atteindre certains objectifs particuliers pour avoir une chance de passer au niveau suivant. Les missions sont des plus complexes, et les dernières sont de véritables challenges, particulièrement la mission de nuit!

Outre l'intérêt du jeu, Blue Lightning bénéficie d'une réalisation exemplaire, avec des décors au sol très, très, détaillés, et grossissant mieux que dans la machine d'arcade Afterburner. Un système de code permet de reprendre n'importe quelle mission, où on était arrivé auparavant. Un sacré jeu!

CHIP'S CHALLENGE

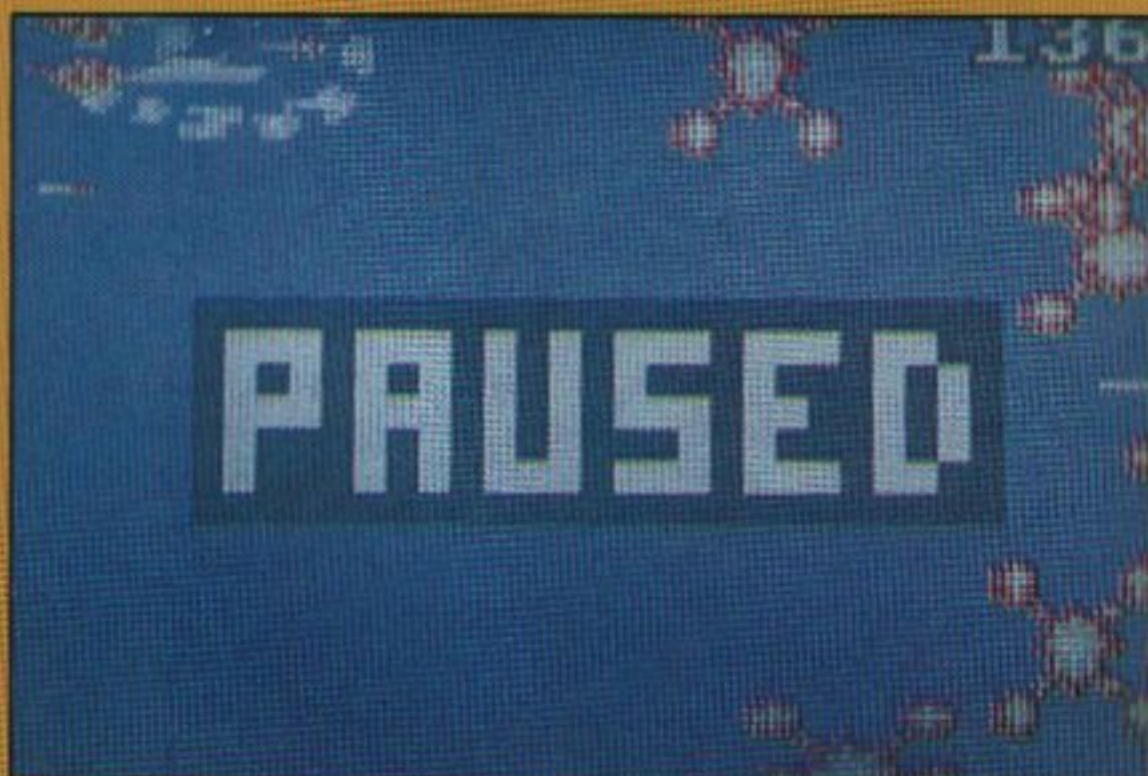
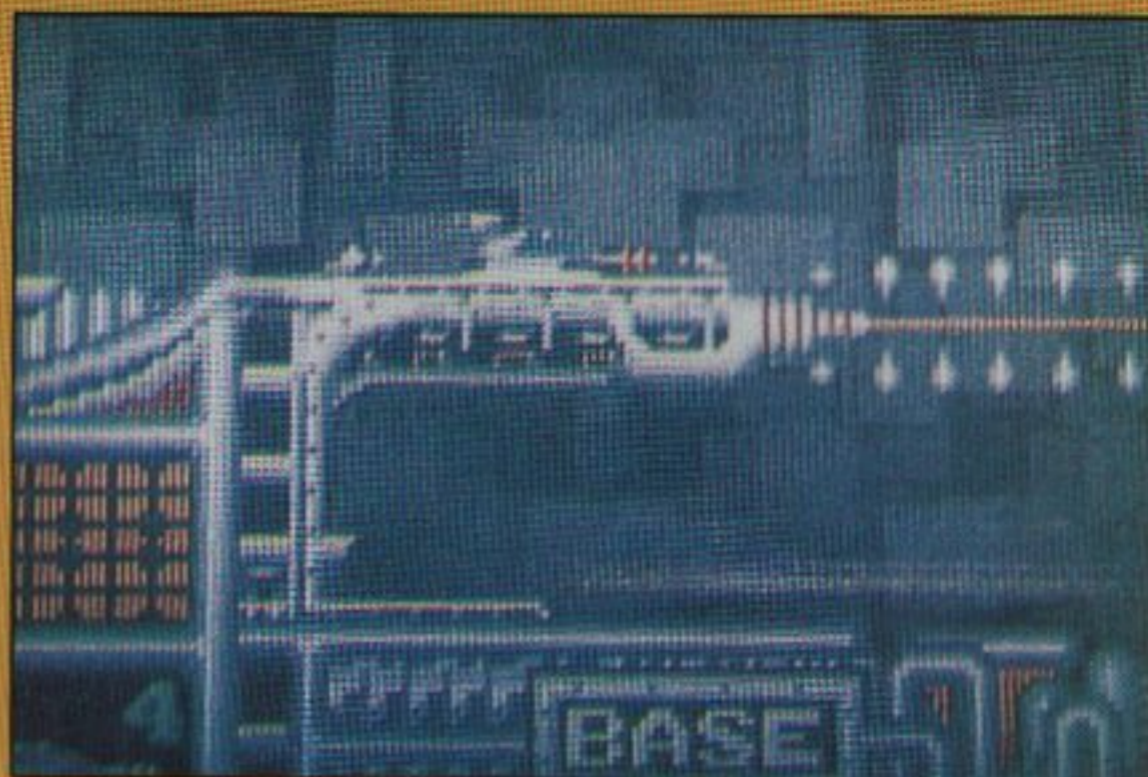
Chip's Challenge est le seul jeu d'arcade/réflexion disponible sur Lynx à l'heure actuelle, mais ce n'est pas trop grave puisqu'il est réussi et très sympathique à jouer. A chaque niveau, vous devez



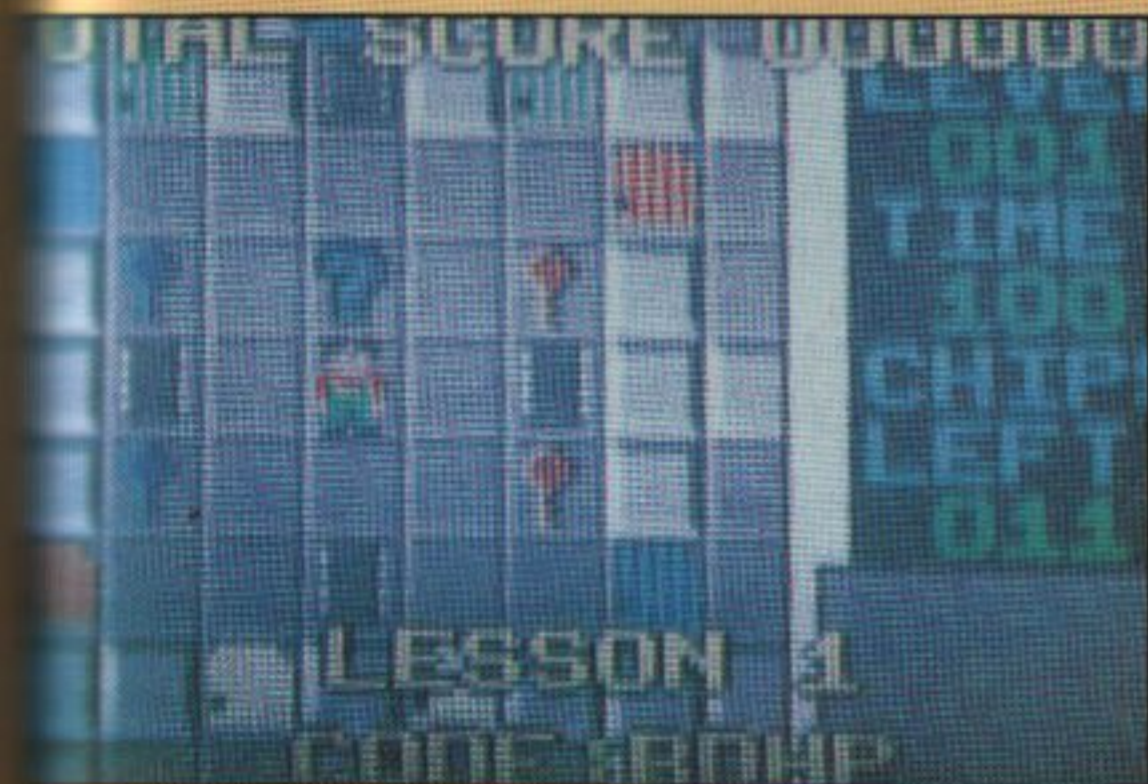
GATES OF ZENDOCON

Il fallait un classique shoot'em'up à la Lynx, et il s'agit de Gates Of Zendocon, même si le jeu comporte quelques originalités importantes. Tout d'abord, le nombre élevé des niveaux, tous différents, que ce soit pour les décors et les monstres, la jouabilité, font que Gates Of Zendocon surprend constamment. On y trouve également quelques armes supplémentaires originales. Votre vaisseau peut tirer ou utiliser des boucliers. Il perd les boucliers lorsqu'il se fait toucher la première fois, et explose au second contact avec l'ennemi. Heureusement, vous disposez de plusieurs vies, et pouvez même réparer votre vaisseau en fin de niveau, à condition de réussir à atterrir sur votre base, en évitant la barrière énergétique qui vous ferait exploser!

Gates Of Zendocon est un jeu magnifique, mais qui s'avère bien trop facile et que l'on complétera rapidement, d'autant plus qu'un système de codes permet de reprendre au niveau où l'on veut. Du coup, il s'adresse plutôt aux plus jeunes, mais reste un classique de la Lynx pour les amateurs de shoot'em'up.

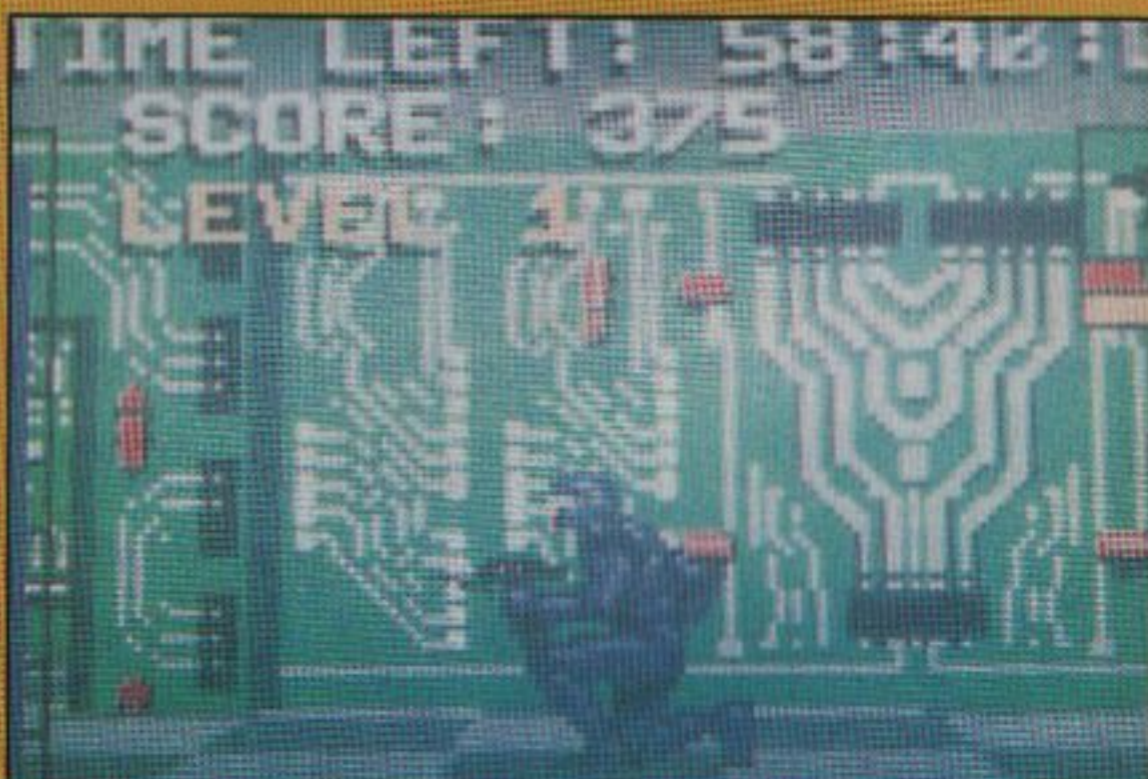
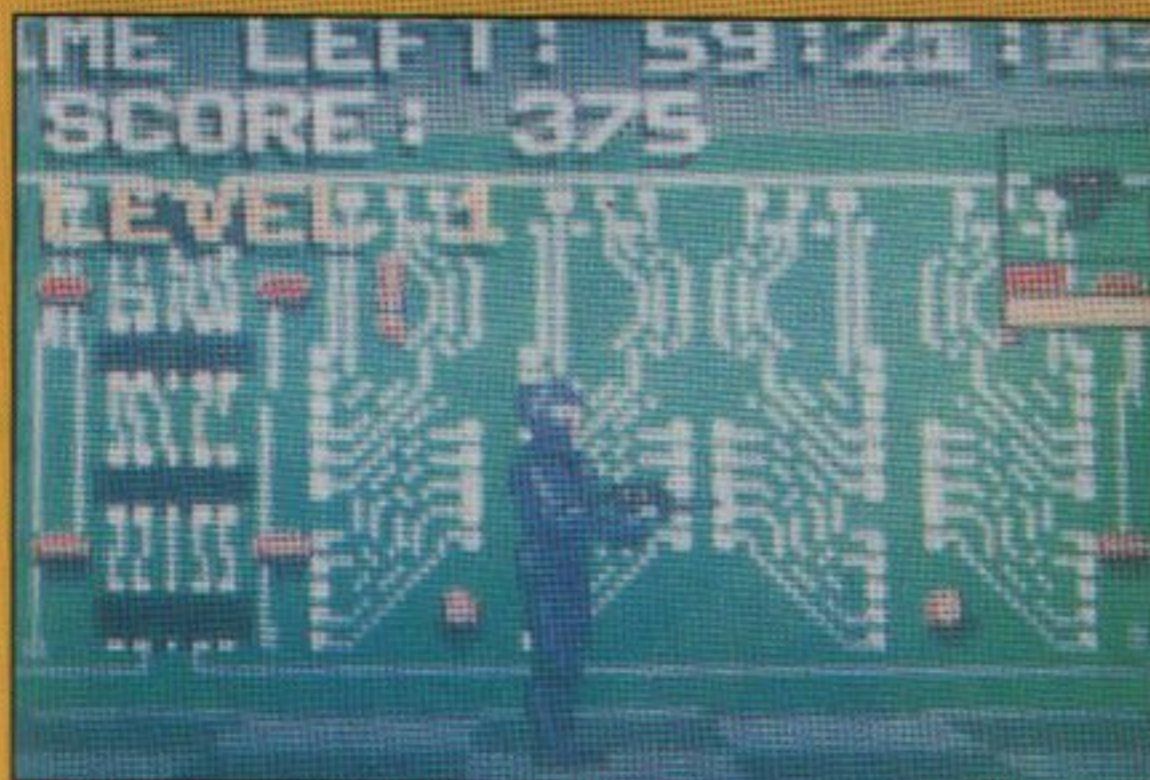


atteindre la porte de sortie, afin d'arriver au niveau suivant. Ceci vous obligera à ouvrir des portes avec les clés adéquates, à utiliser des interrupteurs pour ouvrir des passages, à éviter des robots qui circulent sur certains niveaux, à trouver les modules permettant de marcher sur l'eau, sur la glace ou dans le feu, et j'en oublie. Chip's Challenge est original et prenant, d'autant plus qu'un système de codes permet de reprendre à l'un des 150 niveaux du jeu.



ELECTROCOP

Voici peut-être le moins prenant des jeux Lynx, Electrocop alliant l'arcade à un facteur aventure certes réduit, mais tout de même assez présent pour énerver les amateurs d'action pure. Vous êtes dans un labyrinthe électronique dans lequel vous manœuvrez un robot-flic. Votre but est de libérer un otage, et pour cela, vous allez devoir traverser tous les niveaux d'Electrocop, qui sont représentés en 3D de fort belle manière. Les ennemis sont nombreux, tout comme les pièges et les énigmes qui vous guettent, mais vous êtes armé d'un pistolet laser, vous trouverez d'autres armes plus puissantes en cours de jeu, et vous avez surtout des programmes informatiques sur vous, que vous pourrez utiliser pour franchir certaines portes fermées, etc. Electrocop est le jeu le plus complexe de la Lynx, mais il n'est pas le plus jouable. Il plaira cependant aux amateurs de shoot'em'up où il faut un peu réfléchir.

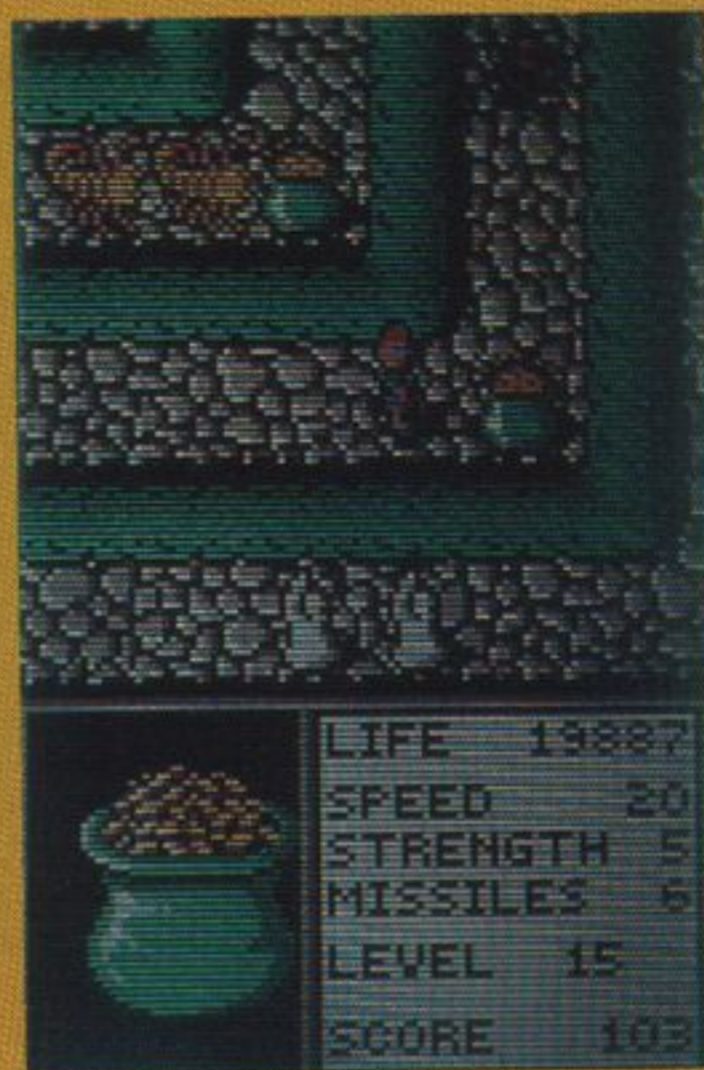


GAUNTLET: THE THIRD ENCOUNTER

Gauntlet commence par une superbe présentation, les programmeurs d'Epyx s'en sont donnés à cœur joie, je n'ai jamais rien vu d'aussi beau sur micro. Il faut ensuite sélectionner son personnage parmi les huit proposés, chacun ayant bien entendu ses propres caractéristiques (vitesse de déplacement, force et résistance, efficacité de l'armement). Le jeu commence enfin, les monstres se précipitent sur vous. Entre les célèbres fantômes, les grenouilles, les cactus, les plantes carnivores (servant de téléporteurs), les scorpions, les puces, entre autres, vous aurez de quoi faire, et atteindre le niveau 40 ne sera pas tâche aisée (vous pouvez commencer le jeu à partir du niveau 20, pour vous aider)! Heureusement, les tableaux sont parsemés de goodies qui vous requinqueront, qui augmenteront les valeurs de vos caractéristiques ou qui vous rendront invisible aux yeux des monstres, etc.

Par rapport aux versions précédentes, il faut noter la disparition des tas d'os, l'apparition d'ordinateurs qui vous renseigneront ou qui vous permettront d'acheter des bonus, celle d'une fenêtre de visualisation 3D où vous voyez arriver les ennemis (grâce à un zoom très chouette!). A noter aussi que les goodies n'auront aucun effet si vous vous contentez de les ramasser; par l'intermédiaire d'un inventaire, vous pouvez décider d'utiliser ou de lâcher un objet précédemment ramassé.

Sur un petit écran, reproduire l'ambiance du jeu d'arcade relève d'une véritable prouesse, tant au point de vue technique que graphique. Deux petits défauts quand même, la fréquence trop faible du tir, et le fait que l'on ne puisse pas se déplacer correctement en tirant en même temps. Pour finir, vous devez savoir que le jeu se joue en tenant la console dans le sens de la hauteur (c'est un coup de main à prendre), et que la cartouche elle-même a subi



une petite modification qui permet de la retirer de la console sans se ruiner les ongles... Enfin, les heureux groupes de joueurs apprendront qu'ils peuvent jouer jusqu'à 8 en même temps en connectant leurs consoles!

8/10

SLIME WORLD



Dans Slime World, vous jouez le rôle d'un explorateur un peu fou qui adore explorer de nouveaux mondes, d'autant plus s'ils sont envahis de bestioles dégoulinantes appelées Slime. Quelle chance pour lui, puisque ce jeu lui permet de choisir parmi plusieurs missions, au but et à la difficulté variables, la planète qu'il voudra découvrir. Chaque planète possède son propre graphisme et ses propres monstres, et se compose d'un réseau de souterrains très étendu et tortueux. C'est dans ce réseau que vous allez devoir trouver votre chemin, ramassant en cours de route cristaux, trésors et gadgets, permettant de mieux affronter les créatures répugnantes qui peuplent chaque monde. La Slime coule de partout, et vous devez vous en débarrasser quand vous en avez sur vous, soit en plongeant dans une mare d'eau, soit en utilisant un gadget adéquat.

Les souterrains sont vraiment gigantesque, mais vous disposez fort heureusement d'un mini-ordinateur faisant les plans au fur et à mesure du jeu. C'est un pur jeu d'action, particulièrement sympathique et original, et comportant une option vraiment géniale. A tout moment, lorsque vous faites une pause, vous obtenez un code. Ce code vous permettra de reprendre la partie plus tard, à l'endroit exact, avec les mêmes objets... Incroyable, non?

8/10

**GENERATION 4, TOUTES LES FINS DE MOIS
L'ENSEMBLE DE L'ACTUALITÉ SUR AMIGA, PC, ST
GAME-BOY, MEGADRIVE, COREGRAFX, SUPERGRAFX**

PREVIEWS LYNX

Le gros point noir de la Lynx demeure le faible nombre de jeux disponibles. Fort heureusement, tout devrait s'arranger dans les mois qui viennent, puisque le nombre de jeux annoncé est très important, et même s'ils ont tous un peu de retard, la fin d'année devrait voir quelques titres supplémentaires en vente sur le marché... c'est essentiel pour la survie de la machine!

Le tout prochain jeu disponible devrait être **Klax**, l'adaptation du célèbre jeu Tengen, maintenant disponible pour presque tous les micros et toutes les consoles.

Viendra ensuite **Zarlor Mercenary**, un shoot'em'up à scrolling horizontal, premier du genre sur la Lynx.

3D Barrage est un casse-brique en 3D, dans l'espace, et s'annonce particulièrement bien réalisé. **Warbirds** est le projet le plus original, puisqu'il s'agit d'un simulateur (très axé sur l'arcade) de combats avec des avions de la Première Guerre mondiale. C'est un jeu en 3D, qui permet à plusieurs joueurs de participer en même temps.

Les adaptations de jeux d'arcade sont nombreuses, puisqu'on espère avoir **Rampage** et **Xenophobe** dans un premier temps, puis **Paperboy**, **Road Blasters**, **Tournement Cyberball 2072**, **Rygar**, **Vindicators** et **Ms.Pacman** d'ici Noël.

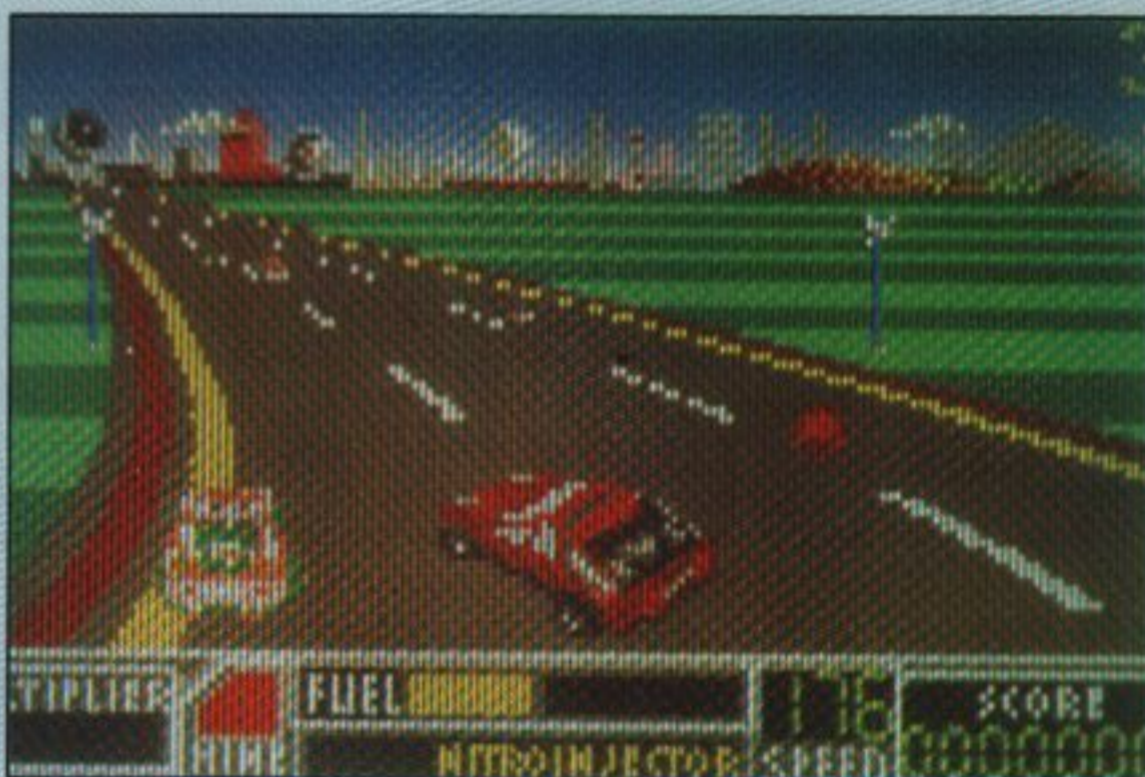
Des jeux de sports sont aussi prévus, comme **NFL Super Bowl**, un football américain, **Checkered Flag**, une course de formules 1 et **World Cup Soccer**, un jeu de football.

Pour 91, il faut compter sur **Pinball Shuffle**, regroupant trois flippers très connus, mais aussi sur **Scrapyard Dog**, rappelant fortement **Dynamite Dux**. **Turbo Sub** est un jeu de sous-marins, **Blockout** est un Tetris en 3D, **Grid Runner** un shoot'em'up de Jeff Minter. Côté jeux d'arcade, on espère avoir **Hard Drivin**, **STUN Runner**, **A.P.B.** et **Ninja Gaiden** pour le première trimestre...

Ajoutons enfin qu'Infogrames prépare une version Lynx de **Hostages**, ce qui devrait être vraiment dément! Pas de date de commercialisation annoncée pour le moment...



3D BARRAGE



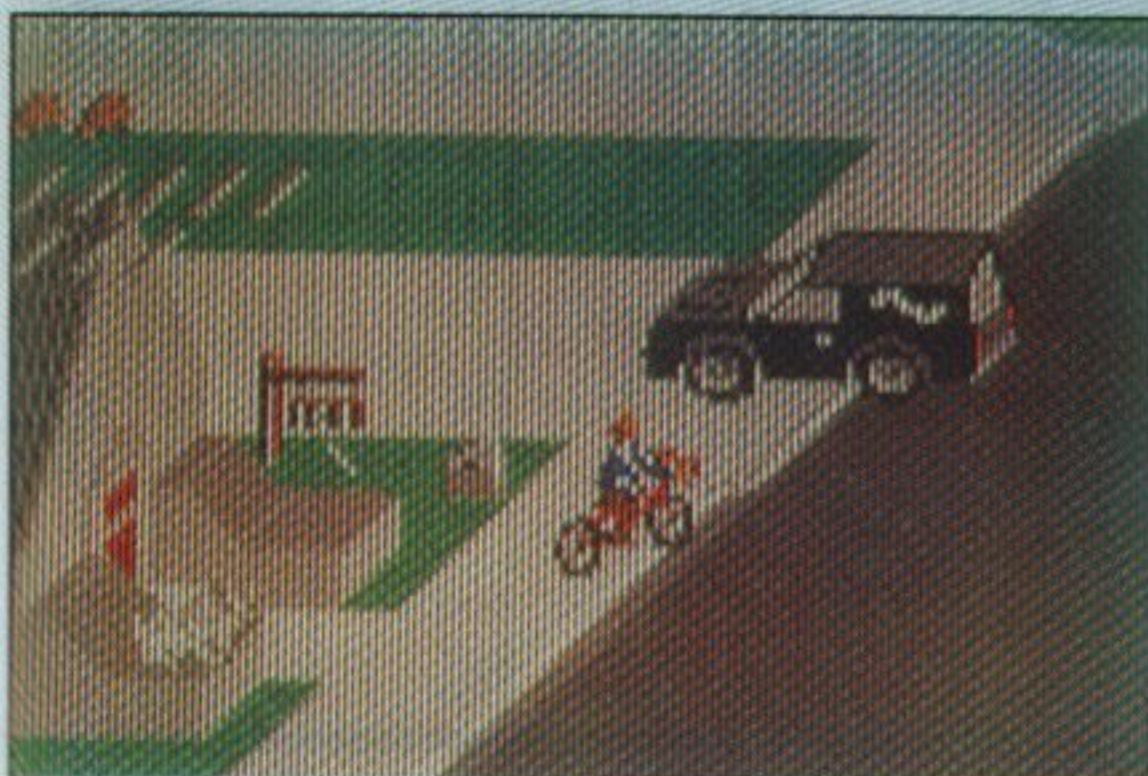
ROAD BLASTERS



XENOPHOBE



RYGAR



PAPERBOY



RAMPAGE

TABLEAU RÉCAPITULATIF DE

CONSOLES	ATARI 7800	SEGA MASTER SYSTEM	NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
PRIX	690F	750F	700F
MICROPROCESSEUR	6502 (1.79 Mhz)	Z80 (3.6 Mhz)	6502 (1.9 Mhz)
RAM	4Ko	8Ko	2Ko
RAM VIDEO	-	16 Ko	32 Ko
CAPACITE CARTOUCHE MAXIMALE	144 Ko	256 Ko	128 Ko
RESOLUTION MAXIMALE	242x320	256x192	256x240
PALETTE	256	64	52
COULEURS AFFICHABLES	16	16	16
SPRITES AFFICHABLES	8	64	64
SON	2 voies	3 voies	3 voies
STEREO	non	non	non
NOMBRE DE JOUEURS MAXIMUM	2	2	2
NOMBRE DE JEUX	20	150	150
PRIX MOYEN DES JEUX	100F	150F	150F

TOUTES LES CONSOLES

SYSTEM	GX4000	COREGRAFX	SUPERGRAFX	SEGA MEGADRIVE	NEO-GEO	GAME-BOY	LYNX
	900F	1290F	2490F	1790F	3490F	590F	1490F
	Z80 (4 Mhz)	6502 (7.2 Mhz)	6502	68000 (7.6 Mhz) Z80 (3.5 Mhz)	68000 Z80	8-bits	6502
	64 Ko	8 Ko	32 Ko	74 Ko	64 Kb	16 Ko	64 Ko
	.	64 Ko	128 Ko	64 Ko	68 Kb	.	.
	.	512 Ko	1 Mo	4 Mo	45 Mo	256 Ko	1 Mo
	640x200	256x216	320x224	320x244	.	144x160	160x102
	4096	512	512	512	65536	N&B	4096
	32	256	256	64	4096	.	16
	16	64	128	64	416	.	.
	3 voies	6 voies	6 voies	10 voies	13 voies	3 voies	4 voies
	oui	oui	oui	oui	oui	oui	non
	2	5	5	2	2	8	8
	15	150	3	40	5	70	7
	300F	350F	350F	370F	1700F	200F	200F

LA GAMEGEAR



Ne pouvant laisser ses concurrents envahir le marché des consoles portables sans réagir, Sega propose donc la Gamegear. Basée sur un Z80A cadencé à 3.58 Mhz, la diagonale de l'écran LCD couleur rétro-éclairé est d'un peu plus de 8 cm et la résolution atteint 160 x 146. Le nombre de couleurs disponibles est de 32 parmi 4096 et la Gamegear possède 8 Ko de Ram et 16 Ko de Ram vidéo. Côté son, trois voies en stéréo plus un générateur de bruit sont prévus. Pour l'alimentation, une batterie rechargeable, un transformateur secteur, et un connecteur allume-cigare sont disponibles.

A l'instar de la Lynx, il est possible à huit joueurs de se brancher simultanément. Imaginez une course de motos ou autos à plusieurs!

Le prix de la Gamegear est d'environ 800 francs au Japon et d'environ 2000 francs avec trois jeux (Monaco GP, Columns et Pengo) chez Ultima où elle est déjà en vente.

Autre point fort de la Gamegear et reprenant le principe de la TurboExpress, elle est transformable en télé avec simplement l'adjonction d'un tuner. Le prix de ce tuner au Japon est d'environ 500 francs, reste à voir s'il sera importé en France prochainement. Au niveau des softs, beaucoup de sociétés japonaises développent pour la Gamegear entre autres Wolf Team, Micro Cabin, System Soft... en tout une dizaine. Nous devrions donc voir arriver rapidement Space Harrier, Out Run, Future Zone III, G-Loc, Tetris, Tennis, Space Ball, Super Shinobi, un jeu de football et peut-être même Ultima...

Les européens sont également présents, à commencer par Loriciel avec Super Skweek en attendant d'autres annonces.

Nul doute que si la production de la Gamegear, ainsi que la disponibilité des jeux, est assez importante pour alimenter le marché de l'import en France, elle pourrait se tailler une belle part de marché au détriment de la Lynx par exemple.

LA SUPER FAMICOM

Après avoir dominé le marché mondial des consoles 8 bits, Nintendo semble parti pour reconduire son hégémonie avec la Super Famicom. Cette console est sans conteste la plus performante, reléguant loin, très loin derrière la Megadrive ou la Coregraphx par exemple (seule la Supergraphx peut espérer rivaliser, mais il lui faudrait une production plus soutenue).

La Super Famicom est architecturée autour d'un microprocesseur 16 bits 65C816 (compatible avec le 6502) et affiche jusqu'à 256 couleurs parmi une palette de 32768 (!) dans une résolution maximale de 512 x 448 (!!). Bien sûr, la Super Famicom possède plusieurs coprocesseurs dédiés prenant en charge le graphisme, l'animation ou le son. Elle est donc capable de gérer 128 sprites de taille variable, de 8 x 8 à 64 x 64, sans aucun ralentissement à l'écran. D'autre part, cette machine peut effectuer des zooms, des rotations sur 360 degrés ou des déformations d'images, le tout calculé en temps réel. De plus elle possède trois plans de scrolling sur 4 directions en hard.

Au niveau du son et encore une fois la Super Famicom surprend par ses capacités. Elle renferme 8 voies en stéréo, une synthèse PCM, et un sampler pour les sons digitalisés (la qualité pouvant atteindre 32 Khz). Mais le plus surprenant est sans nul doute la présence d'un DSP cadencé à 8 Mips et capable de traiter toutes sortes d'informations sous forme de signal. C'est ainsi qu'il est possible de numériser la voix humaine et de la déformer en temps réel. A noter que pour le moment une trentaine d'éditeur de jeux développent officiellement pour la Super Famicom (Konami, Capcom, Imagineer, Seta...), leur nombre devant croître rapidement dans les mois à venir. Les premiers jeux disponibles étant Super Mario Bros 4, Zelda 3, Dragonfly, Drakkhen, Bombuzal, Populous, Ghouls & Ghosts 3, Godula...

Le prix au Japon de la Super Famicom est d'environ 1000 francs et l'importation officielle en Europe est prévue, dans le meilleur des cas, pour novembre 91.



CONSOLE - VIDEO

Nous avons essayé et sélectionné pour vous :



ATARI LYNX
1490 F TTC

OFFRE SPECIALE
ATARI LYNX
+ CALIFORNIA GAMES
+ SLIME WORLD +
HOUSSE
1690 F TTC



SEGA MEGA DRIVE
1590 F TTC
PLEIN ECRAN

SEGA MEGA DRIVE
+ MOON WALKER
1690 F TTC

SEGA MEGA DRIVE
+ ALTERED BEAST
1690 F TTC

JEUX ATARI LYNX

CALIFORNIA GAMES	275 F. TTC
CHIP CHALLENGE	275 F. TTC
BLUE LIGHTNING	275 F. TTC
GATES OF ZADECON	275 F. TTC
ELECTROCOPS	275 F. TTC
KLAX	275 F. TTC
SLIME WORLD	275 F. TTC



SNK NEO GEO
3490 F TTC

JEUX NEO GEO

NAM 1975	1890 F. TTC
NINJA COMBAT	1890 F. TTC
BASEBALL	1890 F. TTC
MAGICIAN LORD	1890 F. TTC
TUPPLAYERS GOLF	1990 F. TTC
RIDING HERO	1990 F. TTC

OPTION RACHAT
CARTOUCHE
RENSEIGNEZ-VOUS
REPRISE POSSIBLE DE
VOTRE ATARI ST OU
AMIGA 500 POUR
L'ACHAT D'UNE NEO GEO

JEUX SEGA MEGA DRIVE

AFTER BURNER	390 F. TTC
AIR DRIVER	420 F. TTC
ALEX KID	290 F. TTC
ALTERED BEAST	290 F. TTC
COLUMNS	390 F. TTC
CURSE	390 F. TTC
CYBER BALL	360 F. TTC
DARWIN 4081	360 F. TTC
DJ BOY	360 F. TTC
B SWEAT	360 F. TTC
FINAL BLOW	360 F. TTC
FORGOTTEN WORLDS	390 F. TTC
GHOUSBUSTERS	390 F. TTC
GHOUL AND GHOSTS	390 F. TTC
GOLDEN AXE	390 F. TTC
SUPER HANG ON	395 F. TTC
HERZOG ZWEI	360 F. TTC
HURRICAN	420 F. TTC
JOYSTICK MEGADRIUE	275 F. TTC
KUJIKAGO II	360 F. TTC
LEYNOS	360 F. TTC
MASTER GOLF	360 F. TTC
MOON WALKER	460 F. TTC

ET TOUTES LES CARTOUCHES
FRANCAISES

MICRO VIDEO

LA PASSION D'UN SPÉCIALISTE, LA PUISSANCE D'UNE CHAÎNE.

• PARIS : 8, rue de Valenciennes
75010 Paris Tél. 40.34.97.80
Métro: Gare du Nord

• BORDEAUX : 3, Cours Alsace et Lorraine
33000 Bordeaux Tél. 56 44 47 70
• CALAIS : 67, rue des Fontinettes
62100 Calais Tél. 21.35.05.25

• DAX : 56, Avenue Victor Hugo
40100 Dax Tél. 58 74 18 63
• LYON : 11,12, Cours Aristide Briand
69300 Caluire Tél. 72 27 14 74
• MONTPELLIER : 7, Rue Raoux
34000 Montpellier Tél. 67 58 39 20
• NANTES : 6, Rue Mazagran
44000 NANTES Tél. 40 69 15 92

• PERPIGNAN : 8, Av. de Grande Bretagne
66000 Perpignan Tél. 68 34 24 40
• TOURS : 81, Rue Michelet
37000 Tours Tél. 47 05 78 50

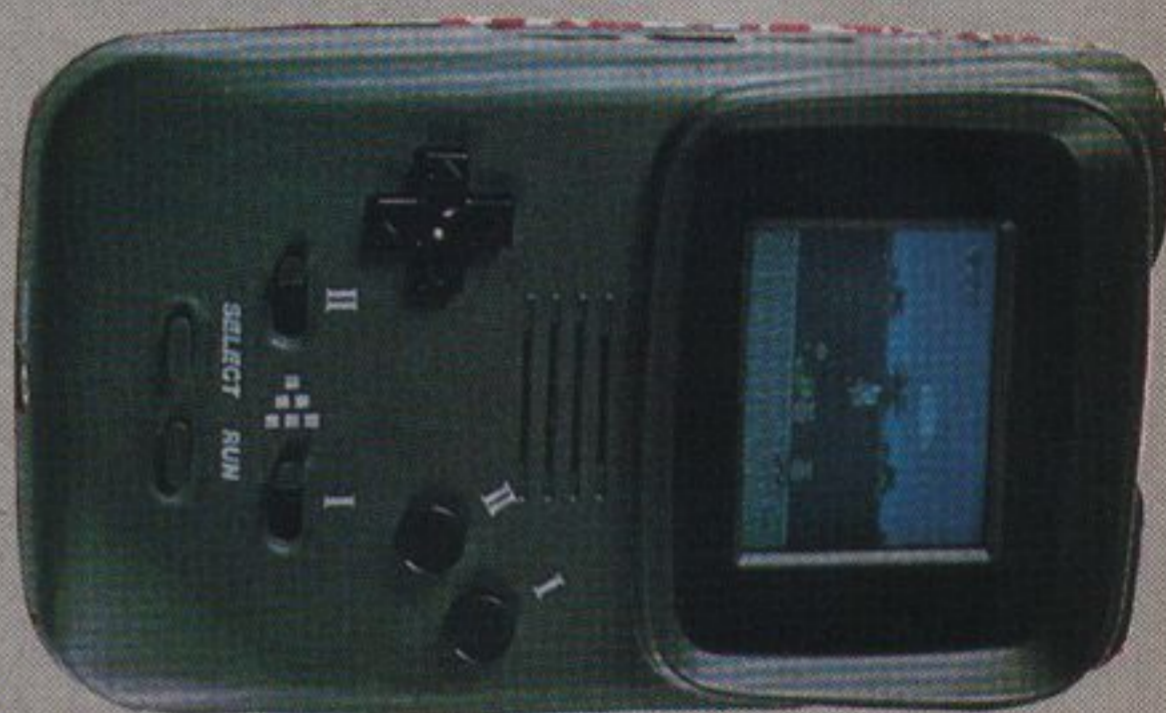
Attention ! Certains magasins ne font des démonstrations que le mercredi et le Samedi. Certains n'ont pas tous les produits annoncés. Renseignez vous !

LA TURBOEXPRESS

Le sentiment général vis-à-vis de Nec, c'est d'abord la surprise. En effet cette firme, leader dans le marché du composant électronique, possède tous les atouts pour dynamiser le marché de la console. Leurs machines soutiennent facilement la comparaison avec leurs concurrents et leur avance technologique est réelle. Alors que font donc les dirigeants de Nec? Eh bien, ils avancent tout doucement, en essuyant tout de même un demi-échec aux USA, sur un marché nouveau pour eux et sur lequel ils apprennent de jours en jours. Concernant l'Europe ils devraient prochainement "débarquer" en force, et assurer une réelle politique de vente.

Leur dernière contribution au domaine du jeu vidéo se nomme la TurboExpress. Console portable (à peine plus grosse que la Gameboy), elle s'affirme comme la plus puissante de toutes et disposant de la logithèque la plus fournie. En effet, cette machine ne renferme rien d'autre qu'une véritable Coregraphx (microprocesseur 8 bits Nec HuC6280 cadencé à 7.16 Mhz, 8 Ko de Ram et 64 Ko de Ram vidéo) et accepte donc TOUS les jeux disponibles pour cette dernière. L'écran LCD couleur rétro-éclairé (en provenance de chez Epson) de la TurboExpress est de 6.6 cm (sa taille limitée est son seul reproche) et affiche une résolution incroyable de 238 x 312 en 512 couleurs simultanément. Côté alimentation, elle fonctionne avec 6 piles (environ 3 heures d'autonomie pour l'instant) ou adaptateur secteur. Le prix de cette merveille au Japon devrait être de 2500 francs.

Il est également possible de transformer la TurboExpress en petite télé portable en achetant un tuner (pour environ 800 francs). Espérons que la TurboExpress verra rapidement le jour en Europe, son succès au Japon est total puisque la première production de 50 000 unités est déjà réservée, à un coût raisonnable. Dans tous les cas, elle constitue le partenaire privilégié et indispensable de tous les joueurs!



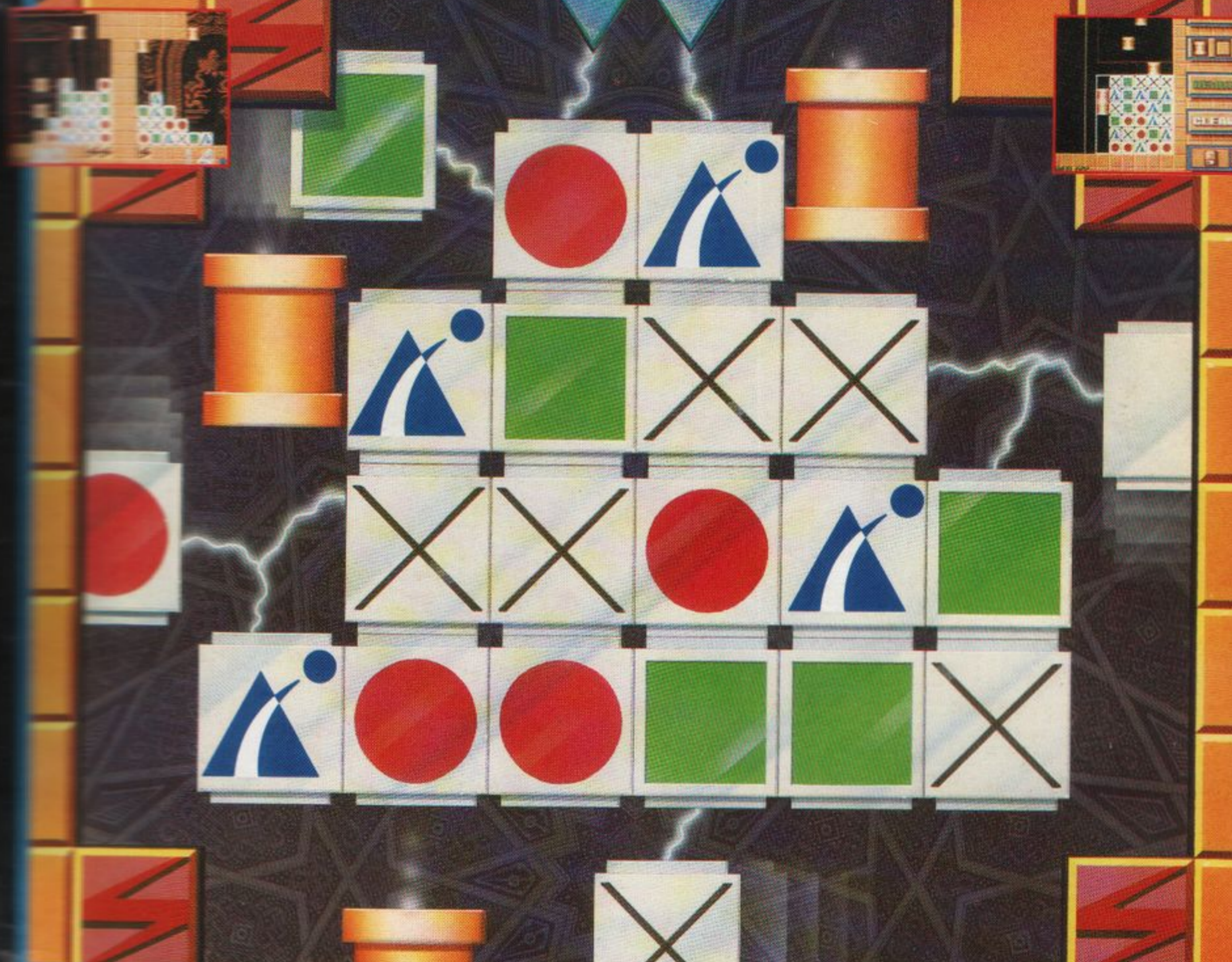
LA GAMATE

Il semble que le succès de la Gameboy ait inspiré d'autres constructeurs. Le premier clône de cette machine à apparaître sur le marché se nomme la Gamate. D'un aspect semblable à la Gamegear, la Gamate dispose d'un écran LCD noir et blanc non rétro-éclairé et marche sur piles. Les premiers jeux disponibles sur cette machine ne valent certes pas les meilleurs réalisations de la Gameboy mais restent de bons jeux. En revanche, la solidité affichée par la Gamate est largement inférieure à celle de la Gameboy.

Un moment pressentie chez Guillemot International, cette console portable n'a pour le moment aucun distributeur en France. Son plus gros problème risque d'ailleurs d'être son prix (peu cher au Japon et dans la zone des quatre dragons, le prix de la Gamate sera forcément revu à la hausse) et l'approvisionnement régulier en nouveautés. L'avenir semble donc sombre pour l'Europe.

Disponible sur console Amstrad

DEPENDANCE



Le jeu semble si facile, mais vous allez vite découvrir que votre adversaire est votre ordinateur. Ce jeu particulièrement ahurissant, certaines briques vous donneront un pouvoir destructeur plus grand ou bien un passage direct vers un autre niveau... SUPER! Mais croyez moi, vous devrez tirer avantage de ces armes extraordinaires. Vous aurez besoin de la dextérité d'un maître du Rubik's cube et de la précision d'un tireur d'élite. Déterminez votre mouvement, visez et tirez!... C'est aussi simple que de faire griller un glaçon!

DEPENDANCE!

Dépendance! C'est vraiment de cela qu'il s'agit. Le concept est simple... Bâtir des blocs! Mais une fois que vous contrôlez ces briques pourrez-vous vous en passer?

TAITO

ocean

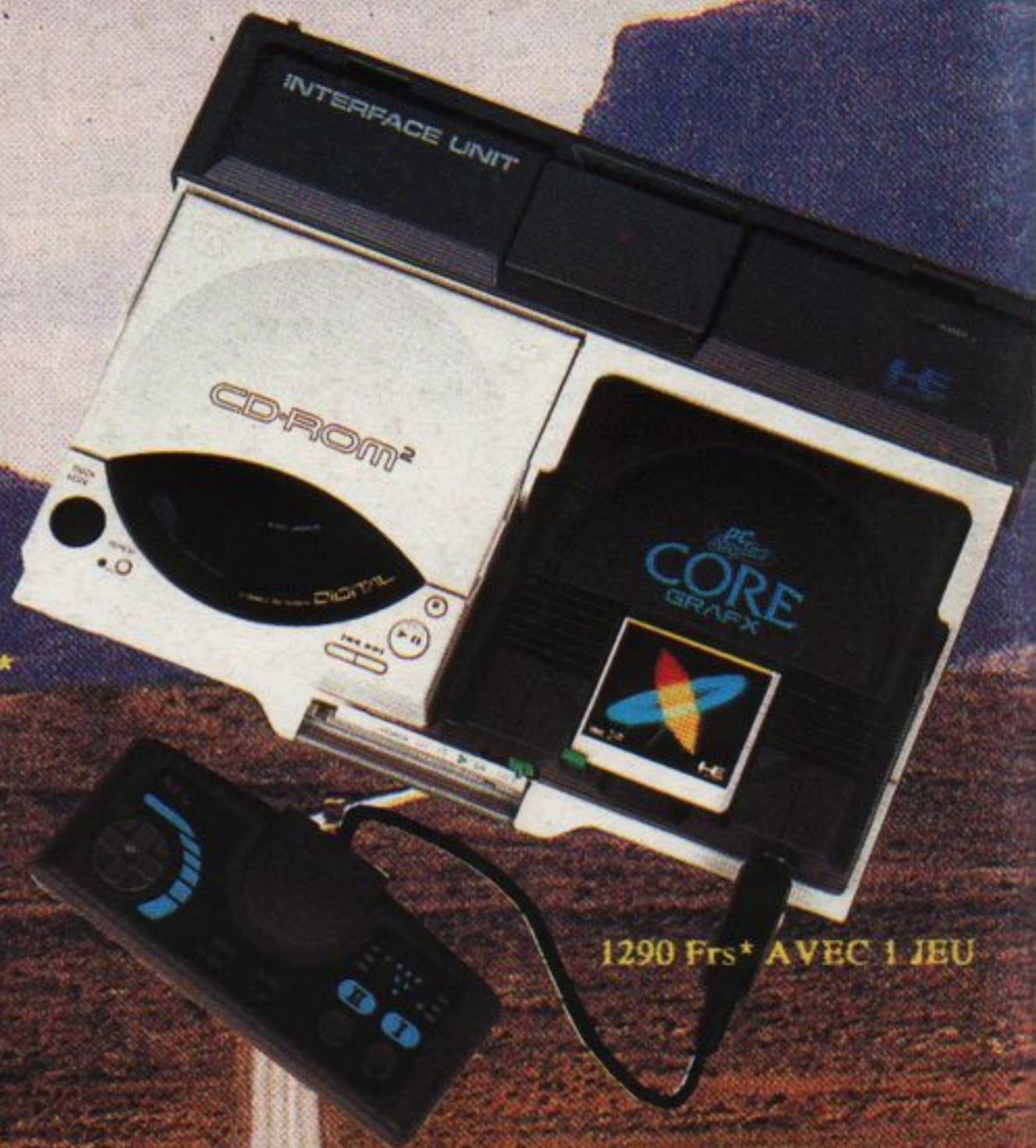
AMSTRAD - CBM AMIGA - ATARI ST/STE

ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: (1) 43350675

PC Engine
LA DIFFERENCE!

Disponibles dans les meilleurs points de ventes, AUCHAN, BOULANGER, CARREFOUR, CONTINENT, FNAC, MAJUSCULE, VIRGIN MEGASTORE...

2990 Frs*



1290 Frs* AVEC 1 JEU

PC Engine



2490 Frs*

IMAGE PLEIN ECRAN, QUALITE D'IMAGE ET RAPIDITE DE JEU DES MACHINES D'ARCADES A DOMICILE!!
PLUS DE 100 JEUX DEJA DISPONIBLES DE 299 Frs A 399Frs COMPATIBLES AVEC LA CORE GRAFX, LA SUPER GRAFX ET LA FUTURE NEC PORTABLE.

LES CONSOLES VENDUES PAR SODIPENG SONT DES PRODUITS COMMERCIALISES PAR NEC DANS LE MONDE ENTIER (SAUF AUX USA) ET SONT DONC COMPATIBLES AVEC TOUTS LES NOUVEAUX DEVELOPPEMENTS DE LA GAMME NEC.

GARANTIE 1 AN SUR TOUTES NOS CONSOLES.
SAV: (16) 99.08.90.77.

*Prix publics conseillés.

CORE GRAFX, SUPER GRAFX ET CD ROM2 sont des marques déposées par NEC.

SODIPENG

(16)99.08.90.77

HOT LINE: (16)99.08.95.72