CONSOLES +

Plus qu'un magazine, un concept: enfin en vente sur Terre!

CADEAU
SONIC II SUR VOTRE TEE-SHIRT

JIMMY CONNORS SUR SUPER NINTENDO
LE PREMIER TENNIS POUR 4 JOUEURS !

SONIC 2 SUR GAME GEAR ET SMS CE QUE CONSOLES+ EN PENSE...

SCOOP

STAR FOX
LE PREMIER JEU 32 BITS DE NINTENDO

ART OF FIGHTING SUR NEO GEO
PLUS FORT QUE STREET FIGHTER II ?

TINY TOON SUR SUPER FAMICOM LE MEGA HIT

EXCLUS JAPON :
TINY TOON VERSION MEGADRIVE, SUNSET RIDER, BATMAN RETURNS, NIGHT TRAP

THE TINY TOON ADVENTURES NAME, CHARACTERS, CHARACTER NAMES AND ALL RELATED INDICIA ARE TRADEMARKS OF WARNER BROS., A TIME WARNER ENTERTAINMENT COMPANY © 1992

NINTENDO

MEGADRIVE

SUPER FAMICOM AV

GAME GEAR

GAME BOY

ET AUTRES...

JANVIER 1993 32 F. BELGIQUE : 210 FB - SUISSE : 9 FS - ESPAGNE : 850 PTAS - MAROC : 50 DH - CANADA : 8,90 $. ISSN 1162-8869

L4129 - 16 - 32,00 F

LUDI GAMES

STAR WARS®

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

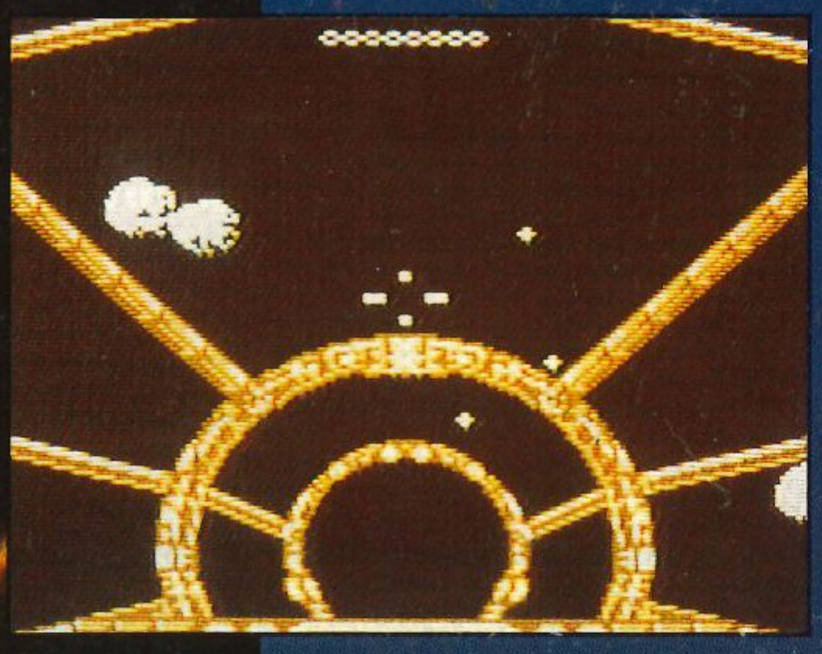
Star Wars is a registered trademark of Lucasfilm Ltd. All rights reserved. Used under authorization. Star Wars® game®(1992) LucasArts Entertainment Company. Used Under Authorization (1992) or year of first publication. Lucasfilm Games™ is a trademark of LucasArt Enterrtainment Company. Licensed by UBI SOFT.Conservation programming by NMS. NINTENDO®, GAME BOY ™ ; The NINTENDO Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of NINTENDO.

Original Nintendo Seal of Quality

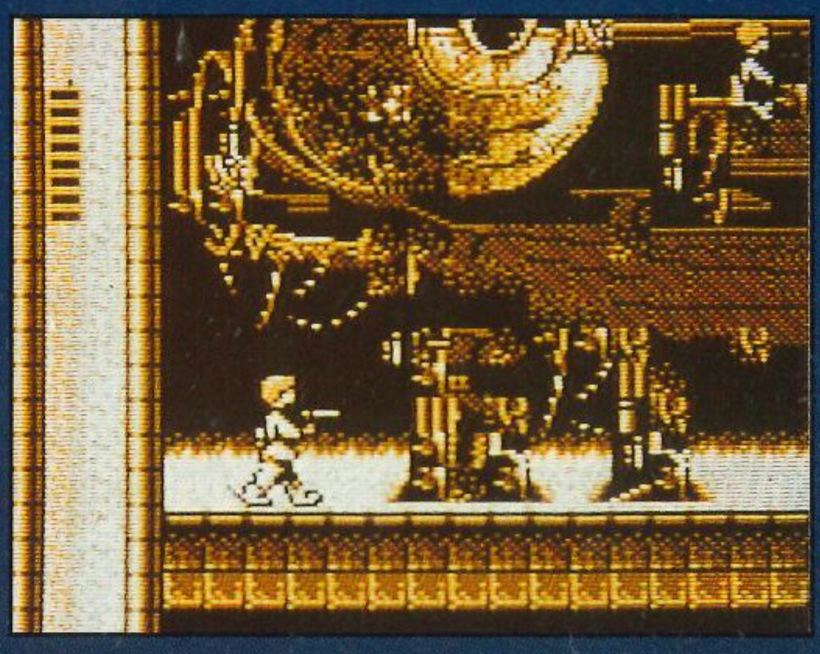
Maintenant sur GAME BOY™

LICENSED BY Nintendo®

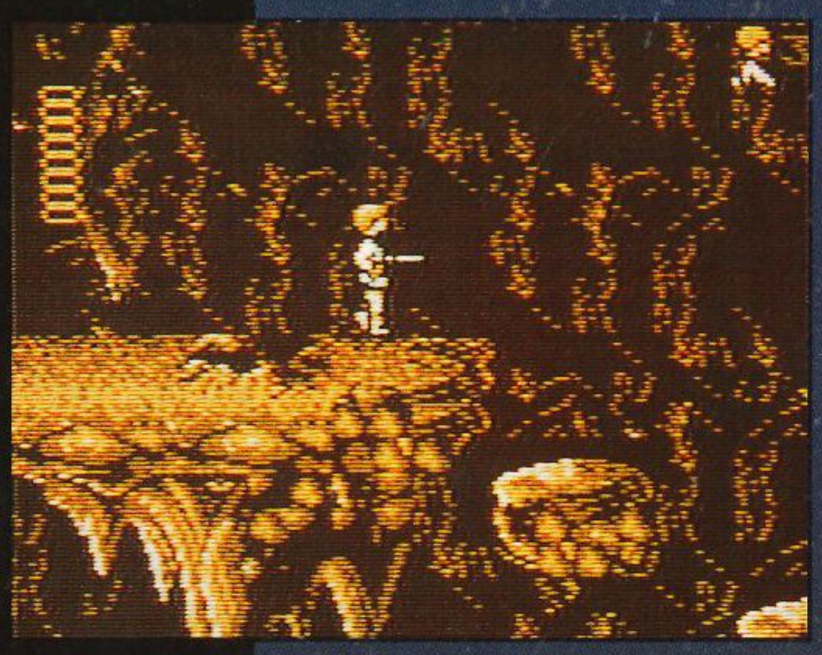
...LA GUERRE DES ETOILES...



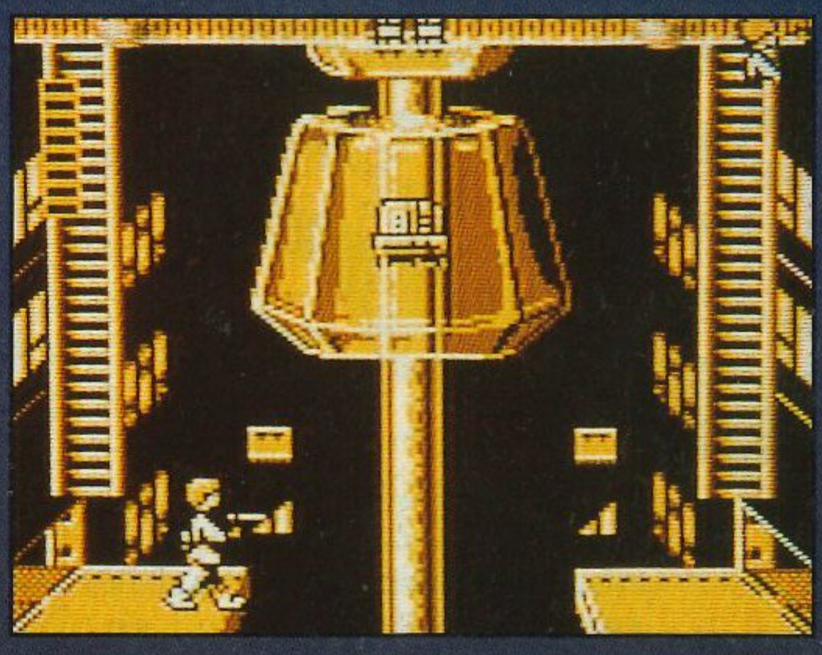
A bord du Millennium Falcon



Le Spaceport



Tatooine



Détruis le générateur

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

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

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

QUE LA FORCE SOIT AVEC TOUS LES LUDI PLAYERS !

UBI SOFT
Entertainment Software

SOS LUDI 16 (1) 48 70 29 45

36.15 LUDI GAMES

FUN Radio

SOMMAIRE

TOUTES LES CONSOLES

COMBO AV	48
SUPER FAMICOM	54
NEO GEO	58
SUPER NINTENDO	62
MEGADRIVE	66
SUPER NES	96
PC ENGINE	112
MASTER SYSTEM	118
GAME GEAR	122
NES	124
GAME BOY	126
LYNX	130

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

Toute l'actu sur toutes les consoles, le dimanche matin sur France 3.

LES TESTS LES PLUS COMPLETS

Liste des jeux classés par ordre alphabétique avec renvoi aux pages

ADVENTURE ISLAND IN THE PACIFIC (NES)	124
ALIEN 3 (SMS)	150
AMAZING TENNIS (SNES)	104
ART OF FIGHTING (NG)	58
BATMAN RETURNS (GG)	122
BATTLE TOADS (GB)	126
CHIKI CHIKI BOY (SFC)	108
CRYING (MD)	84
ECCO THE DOLPHIN (MD)	66
G. F. KO BOXING (GG)	134
INDIANA JONES (GG)	135
JIMMY CONNORS PRO TENNIS TOUR (SNIN)	62
LEMMINGS (NES)	132
LOONEY TUNES (GB)	137
LOTUS TURBO CHALLENGE (MD)	90
NEW ZEALAND STORY (SMS)	136
NFL FOOTBALL (L)	140
OUTRUN EUROPA (GG)	142
OZUMO (SFC)	98
PC DENJIN KID 3 (PCE)	78
PREDATOR 2 (MD)	100
PRINCE VALIANT (GB)	133
PSYCHO DREAM (SFC)	82
Q*BERT 3 (SNES)	70
RAMPART (MD)	80
ROAD RUNNER (SFC)	86
SHADOW OF THE BEAST 2 (MD)	74
SMASH TV (MD)	107
SONIC 2 (GG)	146
SONIC 2 (SMS)	118
SPEEDBALL 2 (GB)	144
STAR WARS (GB)	121
SUPER BATTER UP (SNES)	96
SUPER BIKURI (SFC)	102
SUPER SWIV (SFC)	64
SUPER TETRIS (SFC)	76
SWITCHBLADE II (L)	130
TALESPIN (NES)	148
TATAKAE GENSHI JIN 2 (SFC)	92
THE BLUES BROTHERS (NES)	128
TINY TOON (SFC)	54
WHERE IN THE WORLD IS CARMEN SAN DIEGO? (MD)	94
ZERO WING (PCE)	112

CODE DES PRIX UTILISÉ DANS CONSOLES +

A : jusqu'à 99 F. — B : de 100 à 199 F. — C : de 200 à 299 F. — D : de 300 à 399 F. — E : de 400 à 499 F. — F : de 500 à 999 F. — G : de 1 000 à 1 499 F. — H : de 1 500 à 1 999 F. — I : de 2 000 à 3 000 F.

3614 TC PLUS

Ne restez qu'une heure sur le 3615 TCPLUS et passez le reste de la journée en 3614. C'est moins cher pour consulter les nombreux TIPS.

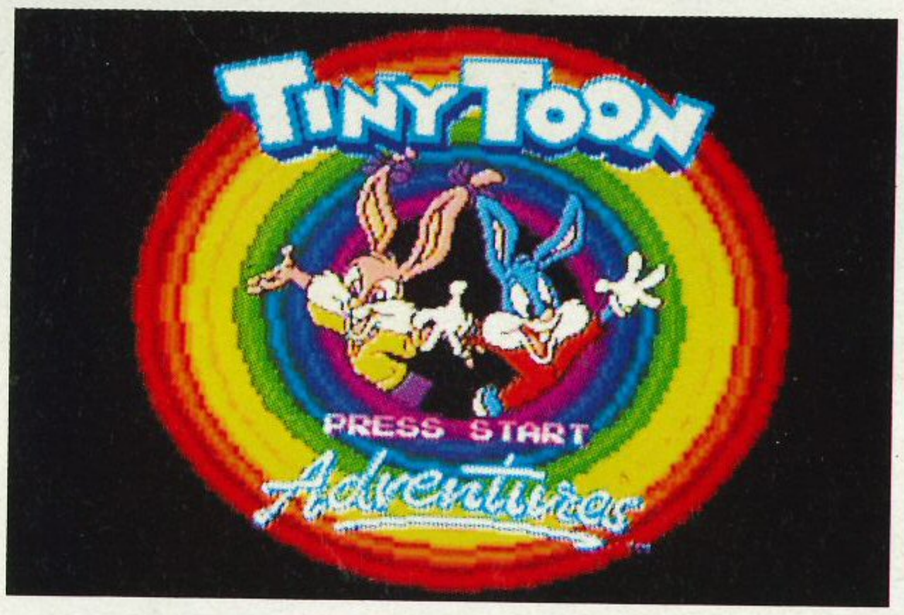
Attention : le seul service Minitel de Consoles+ où vous pouvez gagner 4 Super Nintendo tous les mois, est le 3615 TCPLUS

LE PREMIER JEU 32 BITS DE NINTENDO — 8

Star Fox est le premier jeu de la Super Famicom incorporant un custom chip 32 bits dans sa cartouche !

LE JAPON EN DIRECT — 10

La méga-preview exclusive du mois concerne Night Trap de Sega sur Mega-CD.



Encore un hit incontournable signé Konami, Tiny Toon sur SFC (pages 54 à 57).

GAMESMASTER SHOW — 30

Reportage et photos de ce show anglais à Birmingham qui a connu un franc succès.

NEWS — 32

L'événement du mois de décembre : la FNAC ouvre un magasin dédié aux jeux vidéo.

LES TIPS — 42

Avec des trucs inédits pour Super Mario Kart sur SNIN et Super Marioland 2 sur GB.

ARCADE — 48

Le test de quatre nouveautés en carte Jamma pour les heureux possesseurs d'une Combo AV.

NOUS REMERCIONS POUR LEUR COLLABORATION
ULTIMA : Crying, Q*Bert 3, Super Batter Up, Rampart, Looney Tunes, Speedball 2.
SHOOT AGAIN : Amazing Tennis, Zero Wing.
Et toujours les magazines japonais : SUPER FAMICOM MAGAZINE, BEEP MAGAZINE ET FAMICOM TSUSHIN.

les tests les plus complets de toute la presse ludique

TINY TOON 54

Le test exclusif en 4 pages du dernier jeu de Konami sur Super Famicom.

ART OF FIGHTING 58

Ce nouveau jeu de baston sur NG est-il plus fort que le célèbre SFII ?

LES TESTS 16 BITS 62

Un tennis pour 4 avec Jimmy Connors sur SNIN et le superbe Ecco the Dolphin sur MD.

LES TEST 8 BITS 118

Du tout bon : Sonic 2 sur SMS, Batman Returns sur GG et les Blues Brothers sur NES.

Un jeu de baston impressionnant, Art of Fighting sur NG (pages 58 à 60).

SONIC 2 SUR PETIT ECRAN 146

Sonic 2 sur GG est-il un bon investissement ? Consoles+ répond !

LE KILLER 152

C'est avec sa bonne humeur habituelle qu'il vous parle des jeux qu'il n'a pas aimés.

COURRIER 154

Wieklen le nain apporte des réponses de spécialiste à vos questions les plus pertinentes.

INDEX 164

Vous y retrouverez tous les jeux testés depuis le premier numéro de Consoles+.

LES P.A. 166

C'est le moment de profiter des bonnes occasions d'après Noël avec les petites annonces de Consoles+.

LA HOT-LINE

Tous les mercredis de 14 heures à 18 heures et les vendredis de 17 heures à 19 heures, et seulement à ces horaires-là ! vous pouvez appeler au (16 1) 46 62 28 02. Axel et Douglas essaieront d'apporter des réponses à vos questions sur le magazine ou sur un jeu en particulier.

EDITO

Salut les branchés !

Bienvenue en 1993 !
Nous étions habitués à une période creuse pendant les cinq premiers mois de l'année, durant lesquels constructeurs et éditeurs travaillent au lancement de leurs produits phare pour les grandes vacances, la rentrée de septembre ou les fêtes de fin d'année.
Cette fois, il n'y aura pas de trêve ! De très gros titres sortiront régulièrement pendant les douze mois de l'année.
Prenons déjà rendez-vous pour les tests exclusifs de Street Fighter II' de Capcom et Global Gladiators de Virgin Games sur Megadrive, View Point de SNK sur Neo Geo et les jeux utilisant le chip 32 bits dans les cartouches Super Nintendo telles que Star Fox de Nintendo et Jurassic Park d'Ocean.
Sans oublier la venue de nouvelles machines ou des tant attendus lecteurs de Compact Disc... On annonce que la console de Matsushita et Electronic Arts, à base de CD-Rom, sera sidérante. Les CD-Rom apporteront également à la Super Nintendo et à la Megadrive des jeux plus riches, dotés de bandes sonores et d'animations délirantes et promettent un bel avenir à votre machine. Et puis, nous attendons fermement la nouvelle machine 32 bits de Hudson...
Sur un marché mondial où Sega et Nintendo comptent leurs machines par millions, il n'est plus question de proposer de l'à-peu-près.
Bon point : dans cette course à l'innovation et à la qualité absolue, chaque nouveau titre semble surclasser ses prédécesseurs. La moyenne des notes attribuées dans les magazines spécialisés est plus proche de 80% (un bon jeu) que de 50% (un jeu de moyenne qualité).
Mauvais point : pour s'assurer de la bonne promotion de leurs nouveaux titres, certains constructeurs et éditeurs ont pris la bonne habitude d'organiser des présentations à la presse, histoire de nous démontrer toutes les subtilités d'un jeu. C'est une bonne chose, mais cela devient très enquiquinant lorsque le droit d'écrire un test passe obligatoirement par un discours plus basé sur le marketing que la jouabilité...
Sinon, du 7 au 10 janvier se tient le Consumer Electronic Show de Las Vegas où tous les constructeurs et éditeurs du monde entier viennent présenter leurs nouveaux produits. Bien sûr, l'intrépide Banana San sera sur place et nous consacrerons une large partie de notre numéro de février à ce show fantastique.

L'équipe de Consoles+

NEO·GEO

LE MONDE DE

WORLD HEROES

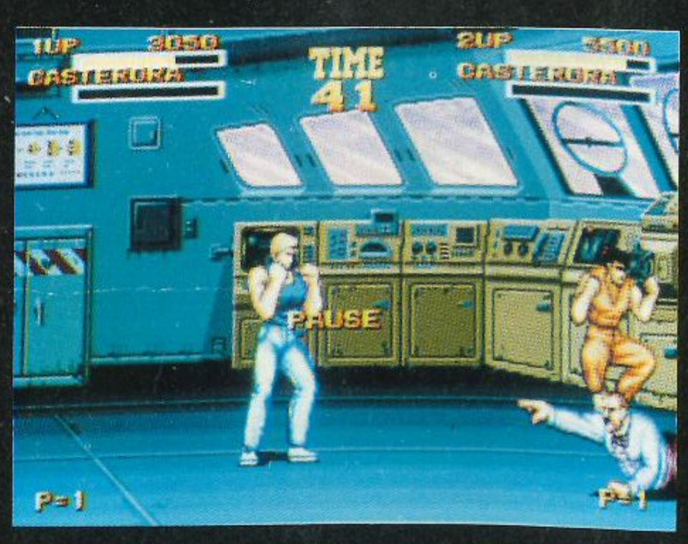
1990F*

WORLD HEROES

WORLD HEROES

MUTATION NATION

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



LAST RESORT **KING OF THE MONSTERS II** **BURNING FIGHT**

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

DISTRIBUTEUR EXCLUSIF :

MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

Nouveau sur SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM Nouveau sur SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM Nouveau sur

ORIGINAL GAME LINK GAME PAK

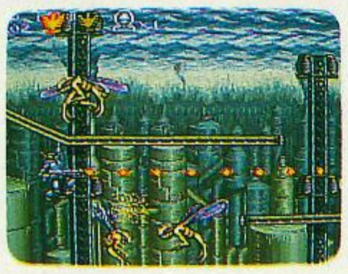
ORIGINAL GAME BOY GAME PAK

SUPER PROBOTECTOR ALIEN REBELS

La bataille va commencer!...

Nous sommes en l'an 2636, et la Terre est menacée par une terrible invasion. Les Rebelles, des mutants fous venus d'une autre planète, sont de retour, avec la ferme intention de se venger férocement de leurs défaites précédentes, en anéantissant la race humaine.

Seul espoir pour les Terriens, les PROBOTECTORS, des robots de combat superpuissants. Mais leurs intervention sera-t-elle suffisante? Pourront-ils détruire ces misérables mutants à temps et sauver le monde?



Distribué par BANDAI
Pour tout complément d'informations, appelez-nous au (16-1) 34 64 77 55.

KONAMI®

La passion des jeux

Original Nintendo Seal of Quality

LE JAPON EN DIRECT

SUPER VOLLEY II

VIDEO SYSTEM – SFC

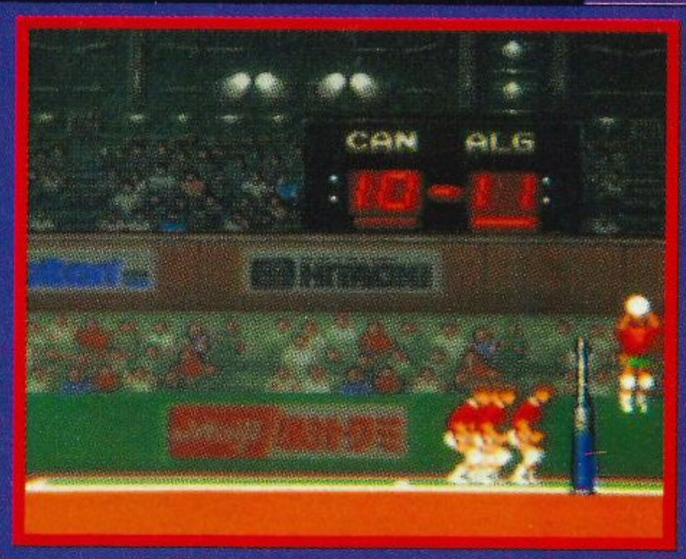
JANV.

Sous ce titre original se cache une simulation de volley-ball! Celle-ci est assez complète puisqu'elle vous permet d'affronter un ami ou bien de vous mesurer à la machine. L'équipe de joueurs est complètement personnalisable, de la couleur du maillot aux capacités de chacun des joueurs en précision de tir, hauteur de saut, endurance... Le jeu comprend une option amusante qui vous permet de participer à une partie d'un volley-ball futuriste. Les joueurs sont casqués et bardés de toutes sortes de protections, dans un style "mad-maxien". Le filet est remplacé par une barrière constituée d'un rayon laser et le rôle de l'arbitre est tenu par un robot! Mais l'originalité de cette simulation vient surtout de sa convivialité. En permanence apparaissent à l'écran des indications qui aident le joueur. Ainsi, lors d'un smash de l'adversaire, si un joueur de votre équipe est mal positionné, une courte phrase s'affichera au-dessus de lui, vous conseillant de le déplacer dans telle ou telle direction. De même, ces indications apparaîtront lors d'un engagement ou d'une passe à l'un de vos coéquipiers.

La flèche blanche indique l'endroit où vous auriez dû placer un joueur.

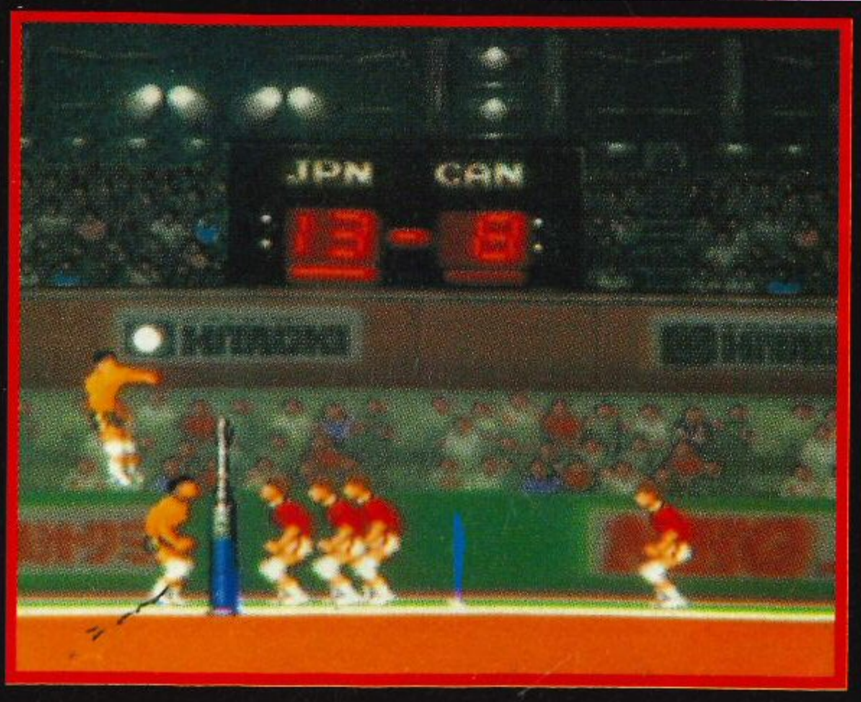
L'arbitre est impartial.

Le joueur rouge le plus proche du filet vient de faire une passe à un camarade qui s'apprête à smasher.



Les joueurs sont regroupés autour du filet, prêts à intercepter le ballon.

Il vous faudra un peu de pratique avant de réussir des engagements comme celui-là!



Match futuriste: les Iron contre les Steed. Ça va saigner!

LUDI GAMES

SYMPA LA PRINCESSE !

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

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

Nager sans se mouiller, facile !!

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

On y voit rien ici !?

Ah ! Va falloir sortir l'épée !!

SOS LUDI 16 (1) 48 70 29 45

36.15 LUDI GAMES

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

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAL VERSION

GAME BOY

FUN Radio

LE JAPON

GAME ARTS – MD

N.C.

Game Arts, éditeur de jeux spécialisé dans les produits sur Mega-drive, notamment sur Mega-CD, renforce sa présence sur le marché. A côté des titres développés en interne, il a acquis auprès d'une compagnie anglaise, Chrysalis, la licence d'une simulation de football. Japan League Champion Soccer a cependant fait l'objet de modifications. Les premières ont été faites pour coller au marché nippon. Ainsi, à la place de l'équipe de Manchester ou de Liverpool, on a la célèbre Nissan Yokohama Marinos ou encore Panasonic Gamba Osaka. Au Japon, ce sont généralement les grandes sociétés qui subventionnent les équipes de foot. A côté de ces transformations que je qualifierai d'esthétiques, le jeu a été modifié et sa jouabilité a été encore améliorée.

Après avoir choisi votre équipe et l'avoir personnalisée à volonté, vous sélectionnez la formation qu'elle va adopter. Il ne vous reste plus qu'à entrer sur le terrain — lequel est représenté de trois quarts, en vue aérienne — sous les vivats de vos fans, et à vous de jouer!

Manque de chance, votre tir a buté contre un des poteaux.

Il n'est pas interdit de se montrer un peu violent avec un joueur adverse, mais il est défendu de se faire prendre par l'arbitre.

Un beau dégagement du gardien de but!

Contre l'ordinateur ou contre un autre joueur, le jeu risque d'être mouvementé.

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

Gilles CARON / Distri. Contact

© SEGA 1992

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

Ça faisait pas mal de temps que le quartier latin n'avait pas autant bougé. Avec l'ouverture d'un magasin comme la Fnac Micro, les pavés vont recommencer à vibrer: 400 m² de jeux vidéo, avec toutes les nouveautés, le plus grand choix de jeux, de consoles, et même de magazines. Nintendo, Sega, NES, Infogrames... Ils sont tous là. Vous pouvez les essayer et aussi rencontrer ceux qui les ont conçus. Et si vos parents hésitent encore à retourner Boulevard Saint-Germain, l'étage de micro-informatique de la Fnac Micro les fera certainement changer d'avis.

fnac

36 15 fnac

AGITATEUR DEPUIS 1954.

SHADOW OF THE

Fais ta prière!

LYNX

POWER

ON

POWER

OFF

LYNX 790F TTC

ATARI

BEAST

Première console portable 16 bits au graphisme époustouflant, entourée de la plus grande logithèque, la LYNX a été élue «meilleure console portable couleur rapport qualité/prix» par Réponse à tout et Science et Vie High Tech.

50 SUPER JEUX DISPONIBLES. EN COULEUR ET EN STEREO!

APB	AWESOME GOLF
BILL AND TED'S	BLOCK OUT
BLUE LIGHTNING	BATMAN RETURN
CHESS CHALLENGE	CALIFORNIA GAMES (4 jeux)
CHECKERED FLAG	CHIP'S CHALLENGE
CRYSTAL MINES II	ELECTROCOP
GATES OF ZENDOCON	GAUNTLET
HARD DRIVIN	ISHIDO
KLAX	MS. PAC MAN
NINJA GAIDEN	PAC LAND
PAPER BOY	RAMPAGE
ROAD BLASTERS	ROBO-SQUASH
ROBOTRON 2084	RYGAR
SCRAPYARD DOG	SHANGAI
SLIME WORLD	STUN RUNNER
SUPER SKWEEK	TOURNAMENT CYBERBALL
TURBO SUB	TOKI
VICKING CHILD	WARBIRDS
XENOPHOBE	XYBOTS
ZARLOR MERCENARY	jeux à partir de 250 F TTC

NOUVEAUTES

BASKET BRAWL	**CASINO**
HOCKEY	**HYDRA**
KUNG FOOD	**RAMPART**
STEEL TALONS	**SHADOW OF THE BEAST**

BIENTOT SUR VOS ECRANS

BASEBALL HEROES – CABAL – DIRTY LARRY RENEGADE
DRACULA – GEO DUEL – HYPERDROME – LEMMINGS
NFL FOOTBALL – PINBALL JAM – PIT FIGHTER – RAIDEN
SPACE WAR – STRIDER – VINDICATORS – VOLLEYBALL
DEAMON'S GATE – NINJA GAIDEN 3 – ROLLING THUNDER
WORLD CLASS SOCCER – EYE OF THE BEHOLDER
SUPER ASTEROIDS – DINO OLYMPICS – BLOOD & GUTS
ROAD RIOT 4WD – 720 – NINJA NERD...

DES ACCESSOIRES POUR BICHONNER VOTRE LYNX

Câble Comlynx, pochette, attaché-case, adaptateur de voiture, pare-soleil, pack batteries.

Prix généralement constatés au 01/07/92.

Les noms de produits cités dans ce document correspondent à des marques déposées par leurs propriétaires respectifs.

OFFRE SPECIALE

A l'occasion de la sortie de l'extraordinaire jeu Lynx
BATMAN RETURNS.

le PACK BATMAN

La console Lynx + la cartouche Batman + le cable Comlynx + 6 piles + la pochette
L'ENSEMBLE SEULEMENT

990F TTC

A CE PRIX-LA, QUI VA ENCORE JOUER EN NOIR & BLANC?

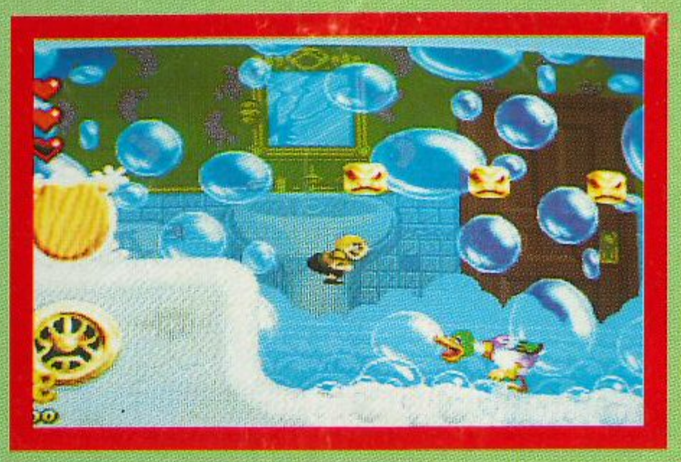
ATARI

INFORMATIONS LYNX : 3615 ATARI

ATARI FRANCE - 79, avenue Louis Roche - 92230 Gennevilliers
Informations: 3615 ATARI

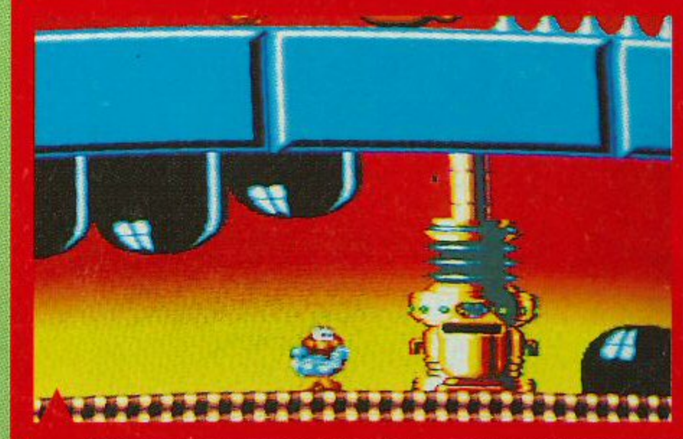
EN VUE SUR L'OCEAN

L'éditeur anglais Ocean attaque l'année 1993 avec de nouveaux titres sur Super Nintendo qui ne devraient pas passer inaperçus ! Premier titre d'importance, ADDAMS FAMILY 2, réalisé par la même équipe que le premier épisode, est vraiment fun avec des bruitages complètement délirants et des graphismes somptueux. COOL WORD est l'adaptation du film du même nom, interprété notamment par la sémillante Kim Basinger. Nous attendrons de voir le film et le jeu définitif avant de nous prononcer. Ocean a également acquis les droits pour réaliser la version Super Nintendo de JAMES POND II. LETHAL WEAPON est un jeu d'action multiniveau basé sur les trois films du duo Dany Glover-Mel Gibson. Dans un autre genre, PUSH OVER est un jeu de réflexion passionnant avec des dominos qu'il faut agencer de telle manière que, en poussant l'un d'entre eux, tous les autres se couchent. Enfin, Ocean nous proposera à la mi-93 un jeu de plates-formes dont le héros est un écureuil chaussé de baskets. MISTER NUTS a bénéficié d'un traitement de très haute qualité, tant pour ses animations que pour ses graphismes, et est réalisé par Pierra Adane et Philippe Dessoly, deux développeurs français.

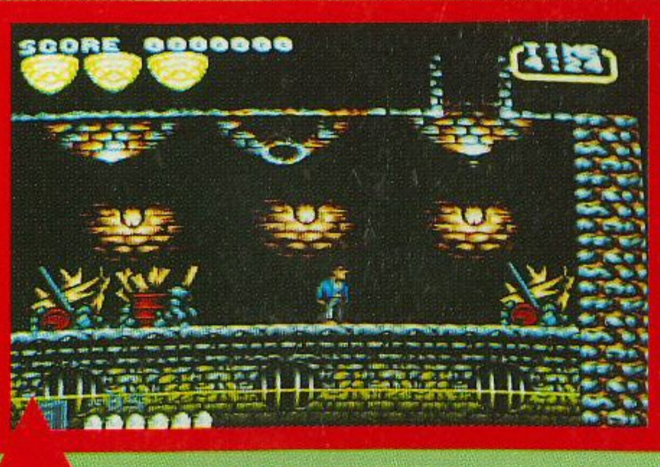


ADDAM'S FAMILY 2

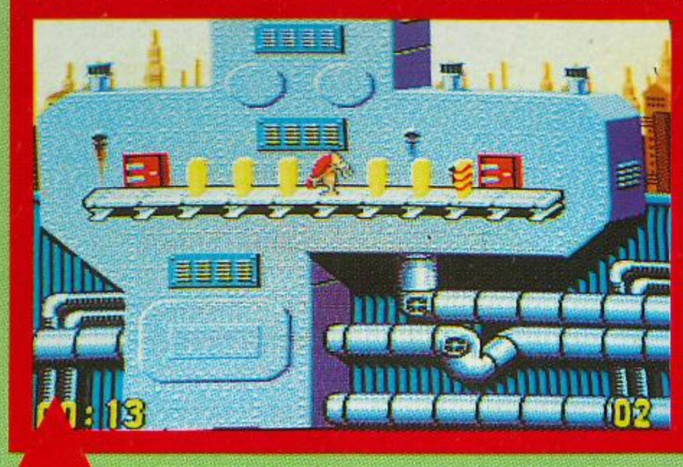
COOL WORLD



JAMES POND II



LETHAL WEAPON



PUSH OVER

MISTER NUTS

POURQUOI CHOISIR LA SUPER NINTENDO ?

TILT D'OR/CANAL + 1992 DU MEILLEUR JEU D'AVENTURE
ZELDA 3 © Nintendo

■

TILT D'OR/CANAL + 1992 DU MEILLEUR JEU DE COMBAT
STREETFIGHTER 2 © Capcom

■

TILT D'OR/CANAL + 1992 DU MEILLEUR JEU D'ACTION
CASTLEVANIA 4 © Konami

■

TILT D'OR/CANAL + 1992 DU MEILLEUR JEU D'ACTION/REFLEXION
KRUSTY'S FUN HOUSE © Acclaim

■

TILT D'OR/CANAL + 1992 DU MEILLEUR JEU DE SPORT
BEST OF THE BEST © Loriciel

■

COUP DE COEUR DE LA REDACTION DE CONSOLES +
MARIO KART © Nintendo

■

PRIX DES TÉLÉSPECTATEURS DE MICROKIDS
SUPER MARIO WORLD © Nintendo

■

MEILLEUR JEU ÉLU PAR LES VISITEURS DU SUPERGAMES SHOW
STREETFIGHTER 2 © Capcom

VOILA AU MOINS 8 BONNES RAISONS.

SUPER NINTENDO®
ENTERTAINMENT SYSTEM

FJORD SA • RCS NANTERRE B 345 087 134

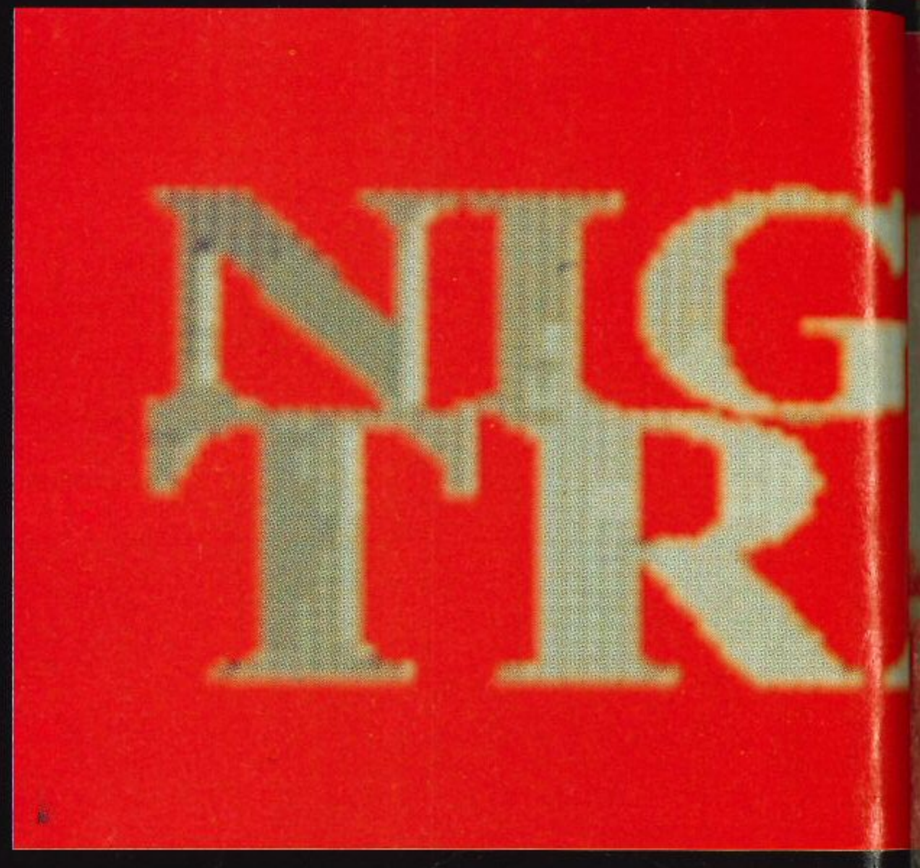
LE JAPON EN DIRECT

Ce CD-Rom est assez exceptionnel. On avait déjà vu des jeux à base de séquences digitalisées, tels que Sherlock Holmes ou encore la série des jeux Telenet (Thunder Storm FX, Road Blaster FX...). Mais cette fois-ci, la qualité de l'animation a encore fait un bond en avant. Certes, la fenêtre de l'animation n'est pas très grande, mais je n'en ai jamais vue d'aussi fluide! On ne voit pas de différence avec une séquence de télévision, par exemple. Ou plutôt, on ne voit pas de différence en ce qui concerne l'animation, le nombre d'images animées par seconde. En revanche, on retrouve le problème habituel du M-CD: la pauvreté de sa palette de couleurs frise la provocation. Résultat: les programmeurs ont été obligés de recolorer les images digitalisées en supprimant pas mal de nuances et en accentuant les contrastes. Les voix et les sons sont, bien sûr, digitalisés.

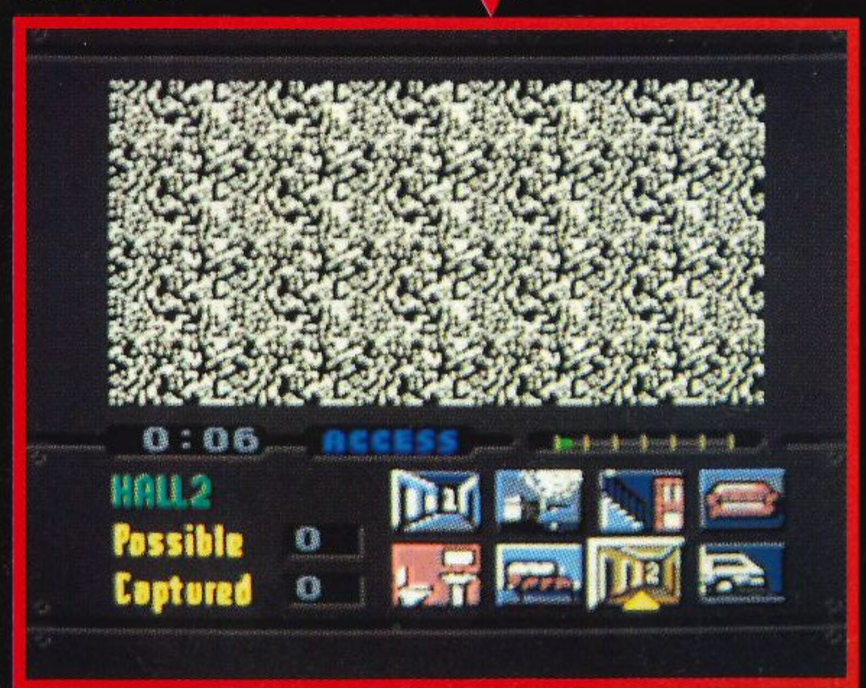
Qu'est-ce que raconte le scénario de Night Trap? De mystérieuses disparitions ont lieu dans le coin. Vous faites partie d'une équipe spéciale de la police appelée SCAT (clin d'œil aux SWAT, Special Weapon and Tactics Teams). Des pièges télécommandés ont été placés dans une maison. Il s'agit, par exemple, d'une trappe qui s'ouvre sous les pieds d'un visiteur, d'un mur qui pivote, d'un escalier qui s'effondre... C'est vous qui êtes aux commandes pour les déclencher. Vous

Voici deux Pas-beaux qui s'approchent lentement d'un des pièges!

Lorsque vous passez d'une caméra à l'autre, voici ce que vous obtenez pendant quelques secondes!



On peut consulter le plan de la maison à chaque instant.



Qui sont ces mystérieux visiteurs? Que veulent-ils réellement?

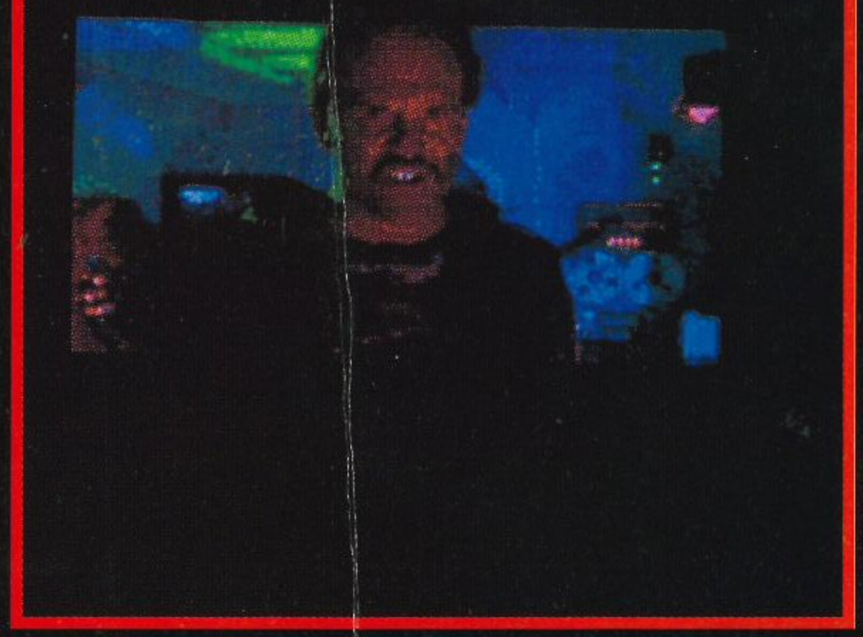
LE TABLEAU DE COMMANDES

L'horloge est capitale. Le mot "Access" apparaît dans la couleur du code que vous avez sélectionné. La jauge se met en marche lorsque quelqu'un s'approche d'un des pièges. Elle est remplie lorsque la personne est à l'endroit adéquat pour que la chausse-trappe se déclenche. En vert est indiqué le nom de la pièce qui apparaît sur votre écran de contrôle. Les icônes représentent les salles de la maison. En jaune est indiqué le nombre d'individus qui se sont introduits frauduleusement et de ceux que vous avez réussi à piéger!

LA PAGE DE PRESENTATION

Lorsque l'on boote le Sega-CD, on assiste à des exemples de déformations, de zooms et de distorsions de sprites comparables à ceux du M-CD.

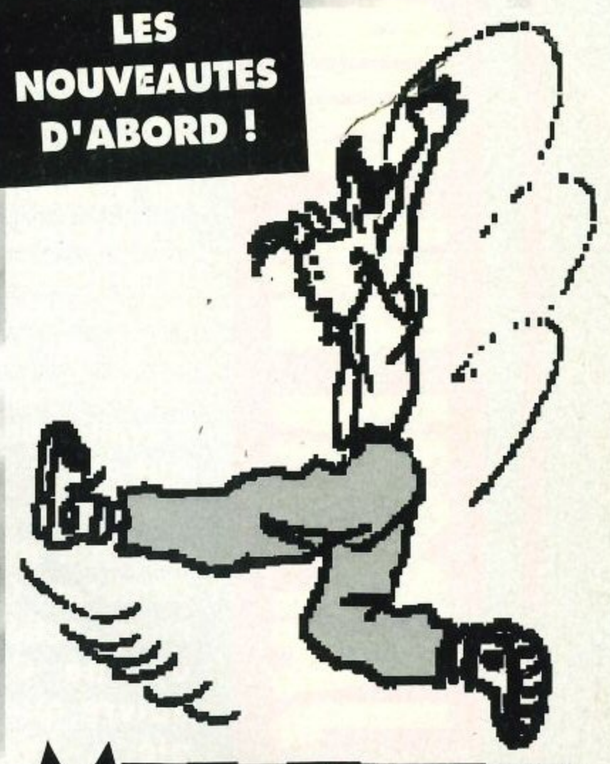
HOT TIP



En cas d'échec, votre boss vient vous faire comprendre que vous feriez mieux d'aller jouer avec une Game Boy!

observez ce qui se passe dans la maison grâce à une série de caméras et de micros. Les autres commandos du SCAT, armés jusqu'aux dents, doivent pénétrer dans la maison pour neutraliser les membres du commando de malfaisants qui se seront trouvés bloqués dans les pièges actionnés par vos soins. Un indicateur vous prévient lorsqu'une personne se trouve en un lieu où elle est susceptible de tomber dans un piège. Vous devez, bien sûr, ne vous servir des pièges que lorsqu'il s'agit de Pas-beaux. Cela paraît simple. Mais les choses sont en fait un peu plus compliquées. Tout d'abord, on ne sait pas qui sont ni d'où viennent ces mystérieux êtres tout de noir vêtus, qui avancent avec une curieuse démarche de cosmonautes. D'autre part, pour les attirer dans la maison piégée, on les a appâtés avec une famille de touristes qui n'est au courant de rien. Seule Kelly, une jeune fille, connaît l'histoire. Elle sait où sont cachées les caméras et s'adresse de temps en temps directement à vous pour vous donner des informations. La famille d'accueil, à qui appartient la maison, est également étrange. Connaissent-ils la présence du SCAT? Des étranges visiteurs? Sont-ils complices, manipulés? Enfin, pour finir, le système de piège est protégé par des codes. Ceux-ci correspondent à des couleurs. La famille d'hôtes change de temps en temps les codes. Pour gêner votre

LES NOUVEAUTES D'ABORD !



MICROMANIA

LE TOP 10
DES MAGASINS MICROMANIA

TOP 10 MEGADRIVE

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

Commandez par Téléphone
92 94 36 00

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

NOUVEAU

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
Galerie des Champs (Galerie Basse)
84, av. des Champs-Elysées
RER Ch. de Gaulle-Etoile
Métro George V . Tél. 42 56 04 13
Ouvert 7 jours/7 en décembre

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
Ouvert 7 jours/7 en décembre

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2
Tél. 48 54 73 07
Ouvert les dimanches 13, 20 et 27 décembre

MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91
Ouvert les dimanches 13 et 20 décembre

LE JAPON EN DIRECT

travail ? Par peur des visiteurs nocturnes ? Quoi qu'il en soit, vous êtes obligé non seulement de surveiller et de traquer les créatures mais également d'espionner de temps en temps les conversations pour savoir quel est le code du moment. Night Trap a dû demander un travail considérable, ne serait-ce que pour le tournage avec les comédiens. En effet, chaque action a été filmée par plusieurs caméras. On peut ainsi voir la même action de plusieurs points de vue. Cette possibilité de suivre quelqu'un de pièce en pièce, d'écouter ce qui se dit dans chaque salle, de surprendre le début d'une conversation puis de revenir quelques minutes plus tard pour entendre la fin de la phrase, alliée à la qualité d'animation, procure une impression assez étonnante ! Mon opinion concernant l'intérêt du jeu est cependant un peu mitigée. Certes, il est très excitant de traquer les Pas-beaux. Mais il est dommage que le jeu se résume à appuyer de temps en temps sur deux boutons : celui qui déclenche les pièges et celui qui permet de changer de code !

ON NE PEUT GAGNER TOUJOURS

Si vous laissez circuler trop d'indésirables, voici ce qui arrivera : les autres membres du SCAT vont se faire capturer, alors qu'ils pensaient s'emparer d'individus piégés.

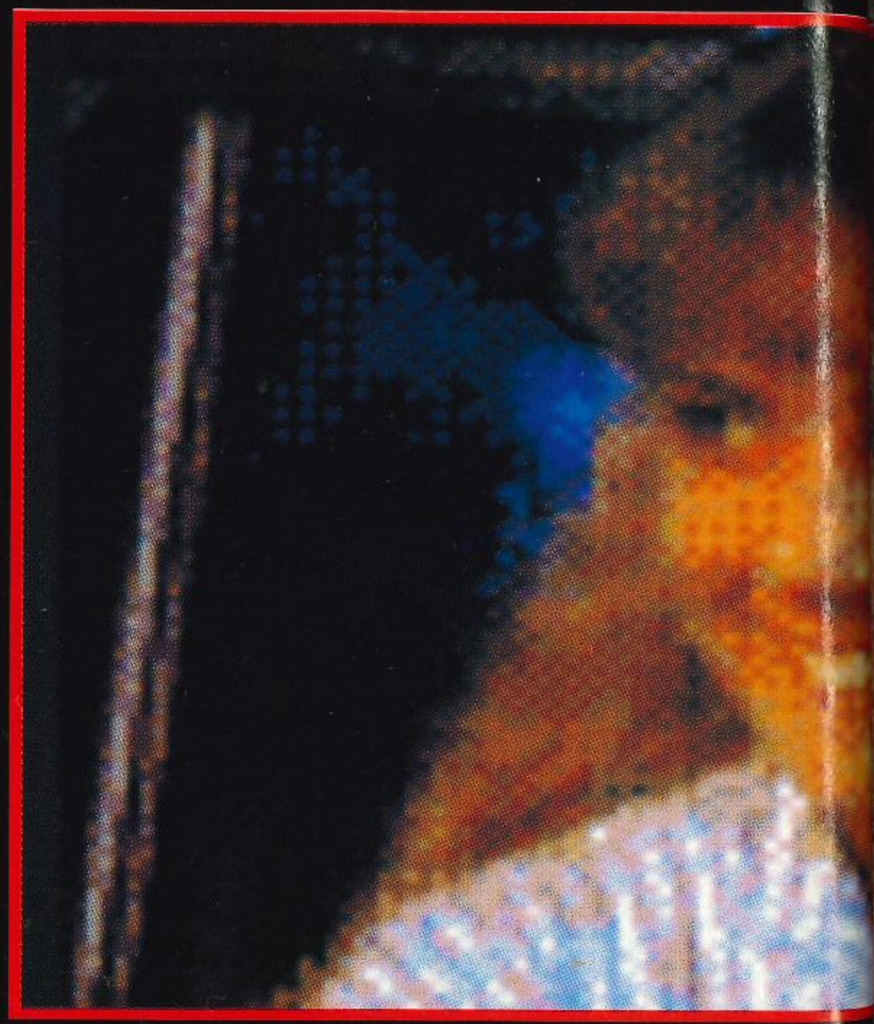
Le Rambo de service s'élance.

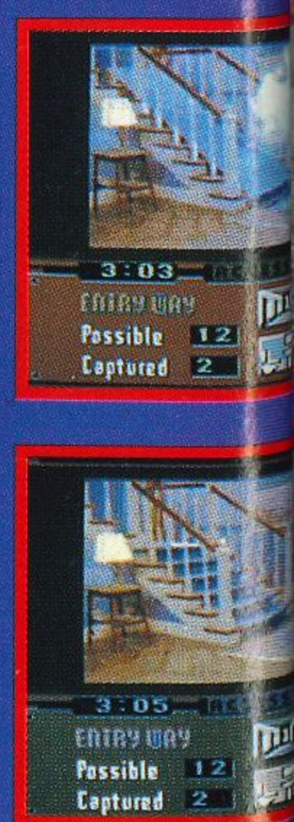
Rien non plus dans la seconde !

La qualité de l'animation est incroyable.

Kelly — agent 007,5 — est infiltrée dans la maison pour vous aider.

Toutes les séquences du jeu ont été filmées puis digitalisées. Le résultat est impressionnant.





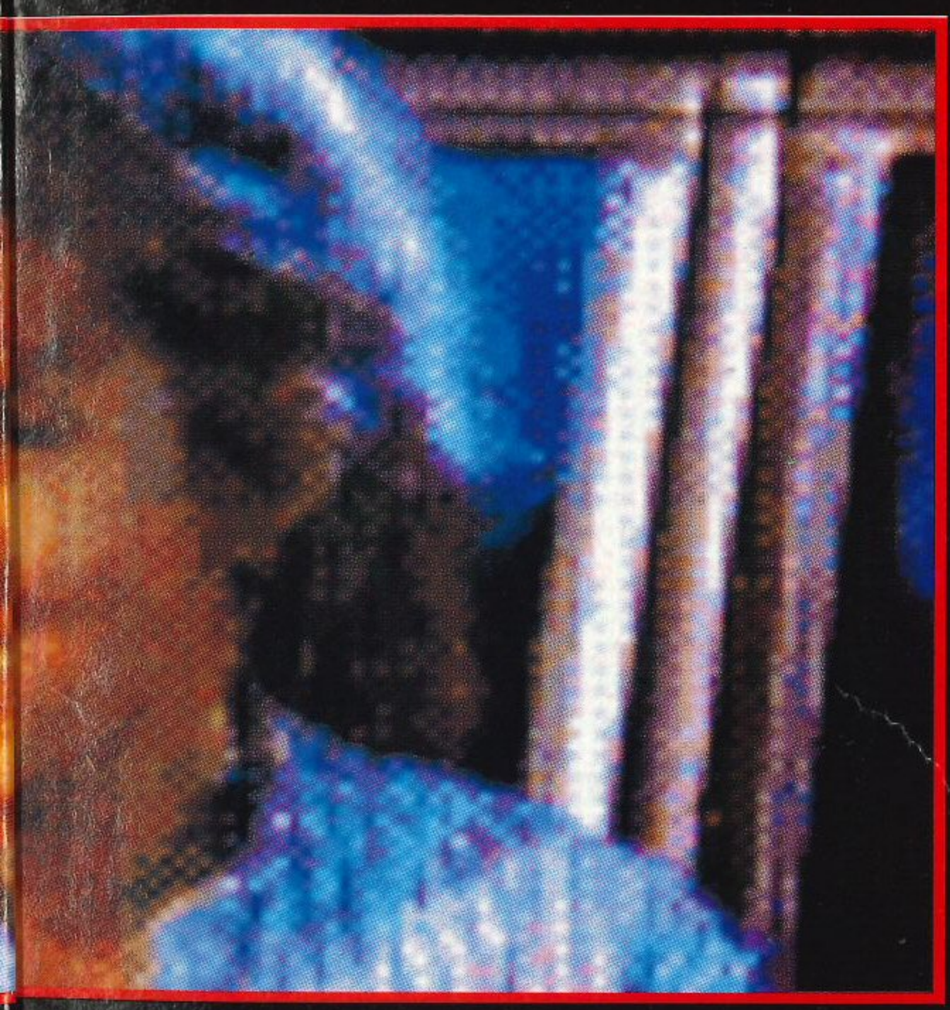
Rien dans la première pièce.

Allez, go! Go! Go!

Surprise! tel est pris qui croyait prendre!

SEGA-CD: LE MEGA-CD A L'AMERICAINE

Le Sega-CD, nom que porte le M-CD aux USA, ne présente pas de différence fondamentale avec son homologue japonais. Il s'agit plutôt de "variations esthétiques" concernant la page de présentation, le design du panneau de contrôle et le logo Sega.



CHRONIQUE D'UNE CAPTURE ANNONCEE

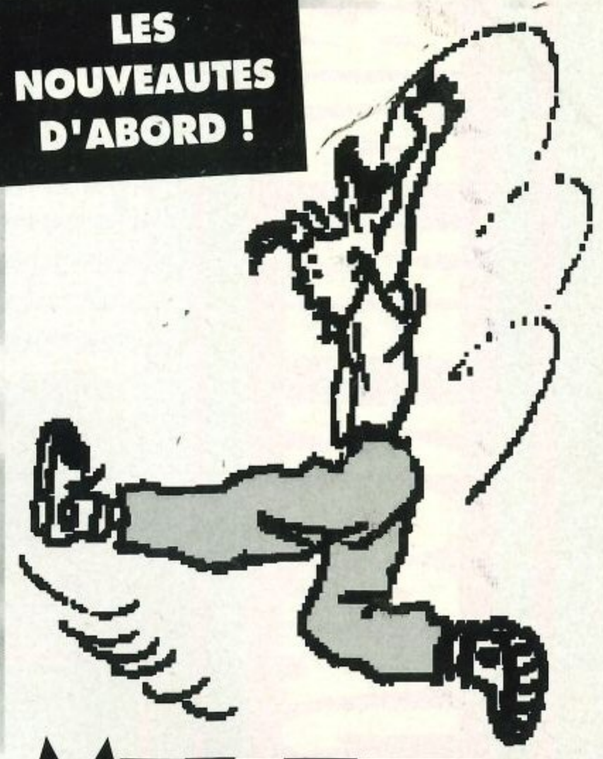
Celui-là, vous le suiviez de pièce en pièce. Il s'était introduit par une fenêtre entrouverte de la chambre, en passant par les toits. A un moment, il s'est écarté de ses compères et a commencé à descendre l'escalier. Vous ne l'avez pas raté! La jauge était remplie à son maximum, le code était bon. Vous n'avez eu qu'à appuyer sur un bouton et les marches de l'escalier ont basculé, faisant glisser irrémédiablement l'intrus dans une trappe alors qu'un peu de poussière s'en échappait. Mission accomplie!

Les nouveaux arrivants s'amusent, ne se doutant pas que le danger est tout proche.

LE PANNEAU DE CONTROLE

Seule la présentation diffère!

LES NOUVEAUTES D'ABORD !



MICROMANIA

LE TOP 10
DES MAGASINS MICROMANIA

TOP 10
SUPER NINTENDO

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

Commandez par Téléphone
92 94 36 00

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

NOUVEAU

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
Galerie des Champs (Galerie Basse)
84, av. des Champs-Elysées
RER Ch. de Gaulle-Etoile
Métro George V . Tél. 42 56 04 13
Ouvert 7 jours/7 en décembre

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
Ouvert 7 jours/7 en décembre

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2
Tél. 48 54 73 07
Ouvert les dimanches 13, 20 et 27 décembre

MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91
Ouvert les dimanches 13 et 20 décembre

SUPER NINTENDO est une marque déposée de Bandai Nintendo

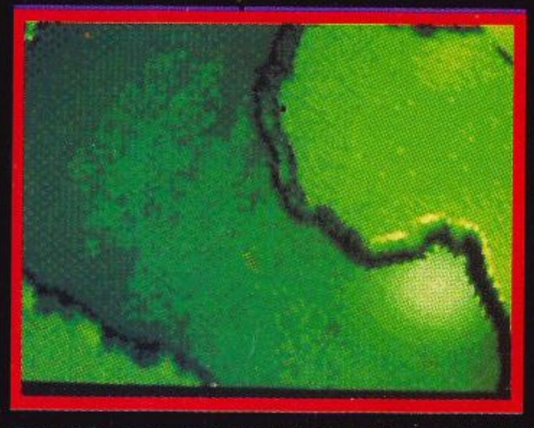
LE JAPON EN DIRECT

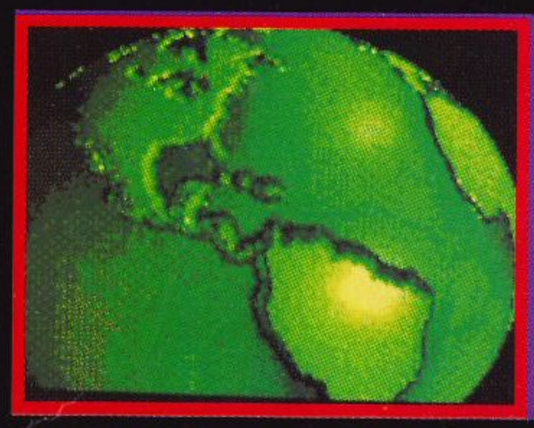
LE LOGO SEGA

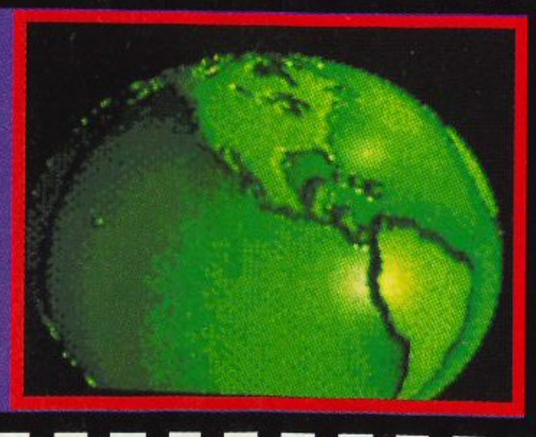
Il bénéficie d'une petite animation très sympa, où l'on voit Sonic projeter un nuage de poudre de perlimpinpin sur le logo Sega!

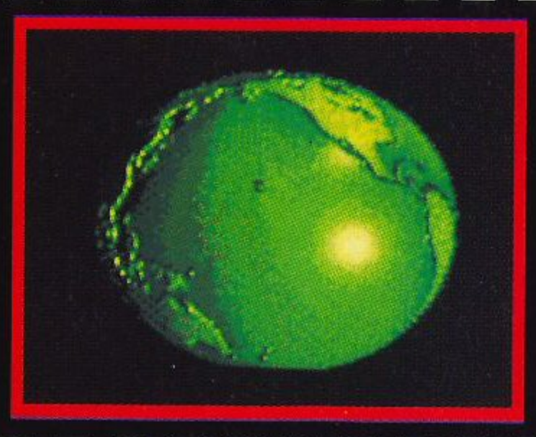
QUE D'EFFETS!

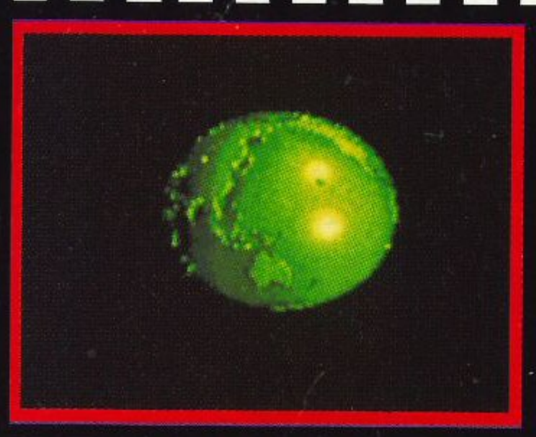
Un exemple d'effets spéciaux du Sega-CD: le logo de Digital Picture, éditeur de Night Trap.

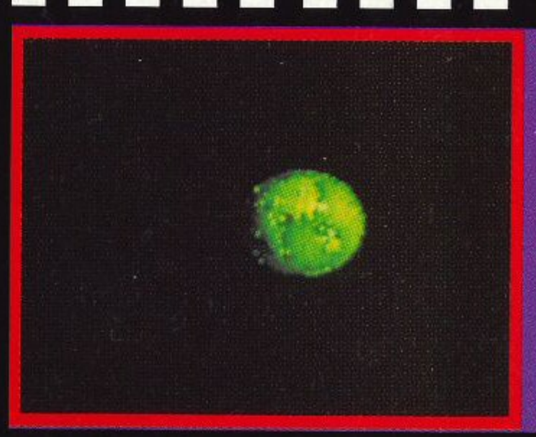


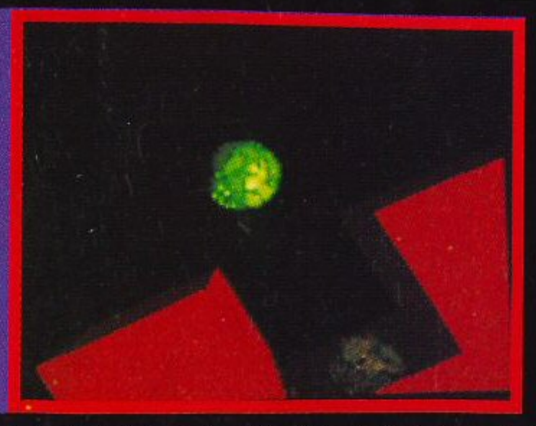










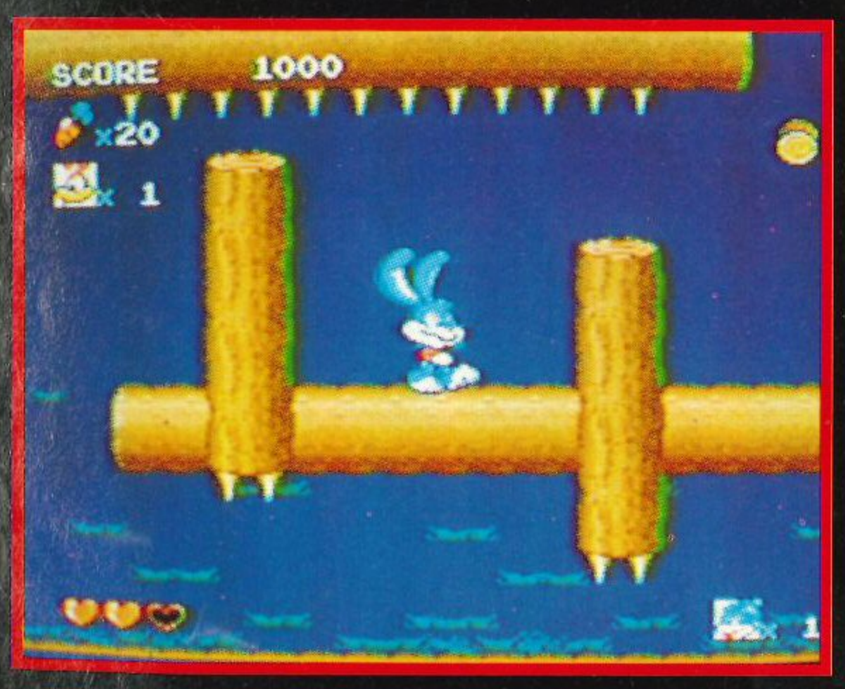


TINY TOON

KONAMI – MD

N.C.

L'agilité du lapin Buster Bunny, le fils de Bugs Bunny, est légendaire. Il le prouve une nouvelle fois dans ce jeu de plates-formes de grande tenue.



Sa mission est assez simple. Réparer les bêtises de ses turbulents amis: Hamton le cochon, Calamity Coyote, Dizzy Devil...

A la manière de Sonic, son camarade d'enfance, pour Bunny, les carottes sont aussi importantes que les anneaux.

Comme quoi les grandes oreilles ne servent pas uniquement à bien écouter en classe ou à se les faire tirer, comme un vulgaire yo-yo !

MICROMANIA

LE TOP 10
DES MAGASINS MICROMANIA

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

Commandez par Téléphone
92 94 36 00

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

NOUVEAU

MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Commercial des 4 Temps
Niveau 2 . Rotonde des Miroirs
RER La Défense . Tél. 47 73 53 23
Ouvert les dimanches 13 et 20 décembre

MICROMANIA NICE
Centre Commercial Nice-Etoile
Niveau -1 . Tél. 93 62 01 14
Ouvert les dimanches 13 et 20 décembre

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
Niveau 1 . Face sortie Métro
69000 Lyon . Tél. 78 60 78 82
Ouvert les dimanches 13 et 20 décembre

MICROMANIA LES 3 MOULINS
Centre Cial Les 3 Moulins
Pont de Billancourt
92130 Issy-Les-Moulineaux
Tél. 45 29 09 90 .
Ouvert les dimanches 13 et 20 décembre

3615 TCPLUS

T'offre une SUPER NINTENDO + 10 JEUX de ton choix.

Pour cela il te suffit d'être classé premier sur notre nouveau jeu

LE PENDU!

Pour en savoir plus retrouve-nous sur le service minitel de

CONSOLES + 3615 TCPLUS

POP'N TWIN BEE

KONAMI – SFC

MAI

Les effets de couleur de ce futur shoot-them-up de Konami sont saisissants.

Différents scrollings ont été mis en place pour faire progresser le héros ailé. L'intérêt n'en sera que meilleur.

Les décors paraissent enfantins à première vue. Mais cela ne nuit en rien à la qualité des graphismes.

Attaques de toute part au-dessus de vestiges hindous. Les ennemis tentent l'encerclement. Il faut être plus agile et plus rapide qu'eux.

SUNSETRIDERS

KONAMI – MD

N.C.

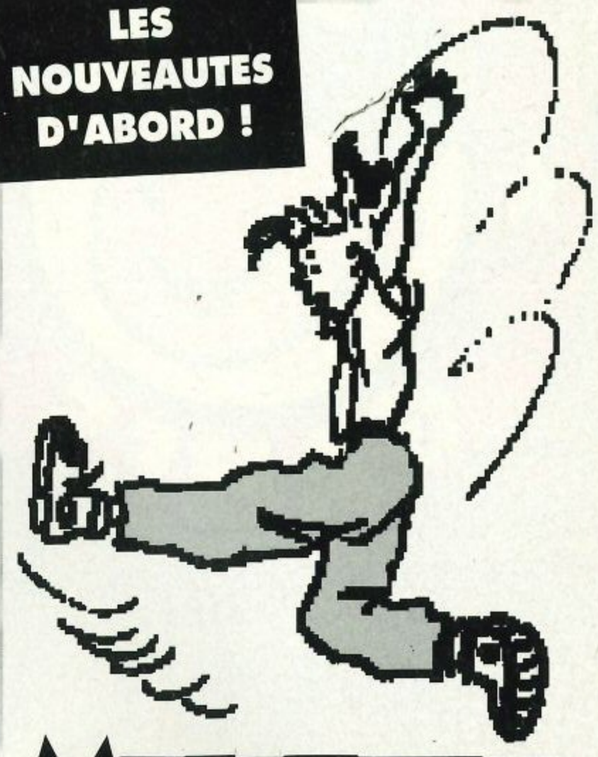
Les hommes de l'Ouest vont encore faire parler la poudre. Le croque-mort n'est pas loin...

Dans ce jeu d'action, seuls les six-coups font la loi. Visez juste et vite.

Je suis un cow-bow solitaire qui s'en va faire des petits trous dans la peau de tous les rattle-snakes de la région.

Des voleurs de grand chemin sur la route du super-vengeur ?

LES NOUVEAUTES D'ABORD !



MICROMANIA

LE TOP 10
DES MAGASINS MICROMANIA

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

Commandez par Téléphone
92 94 36 00

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

NOUVEAU

MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Commercial des 4 Temps
Niveau 2 . Rotonde des Miroirs
RER La Défense . Tél. 47 73 53 23
Ouvert les dimanches 13 et 20 décembre

MICROMANIA NICE
Centre Commercial Nice-Etoile
Niveau -1 . Tél. 93 62 01 14
Ouvert les dimanches 13 et 20 décembre

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
Niveau 1 . Face sortie Métro
69000 Lyon . Tél. 78 60 78 82
Ouvert les dimanches 13 et 20 décembre

MICROMANIA LES 3 MOULINS
Centre Cial Les 3 Moulins
Pont de Billancourt
92130 Issy-Les-Moulineaux
Tél. 45 29 09 90 .
Ouvert les dimanches 13 et 20 décembre

GAMEBOY est une marque déposée de Bandai Nintendo

LUDI GAMES

Jimmy Conn

PRO TENNIS TOU

© 1993 UBI SOFT
NINTENDO ®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

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

JIMMY CONNORS, C'EST TOP !!

36.15 LUDI GAMES

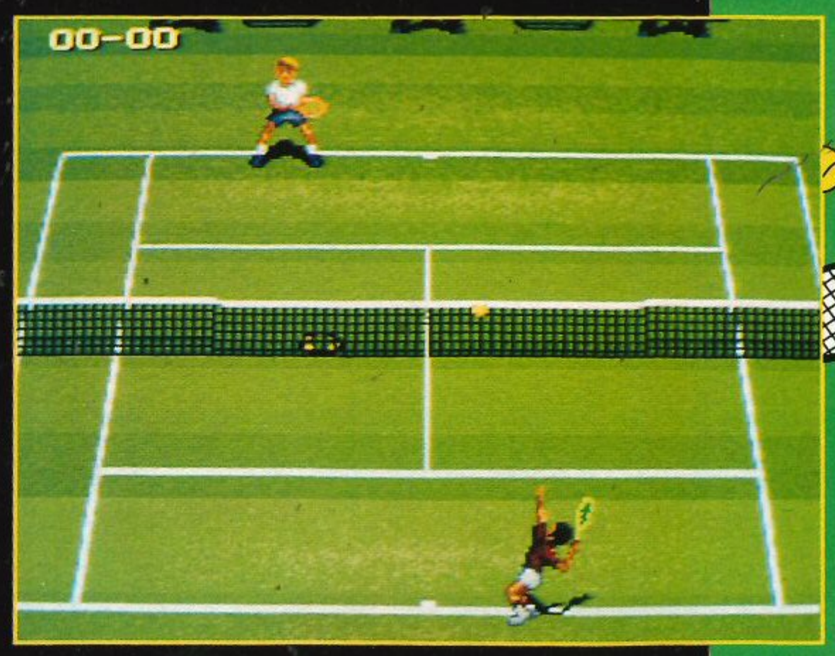
SOS LUDI 16 (1) 48 70 29 45

FUN Radio

LICENSED BY Nintendo®

SUPER NINT ENTERTAINMENT PAL VERSI

Ecran menu



Service sur gazon

Plongeon sur terre battue

Double sur " Antartica "

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

Votre objectif : atteindre le rang de N°1 mondial contre 16 adversaires à votre mesure, sur le court central des plus prestigieux tournois du Grand Chlem.
Cinq entraîneurs professionnels vous aideront à travailler votre technique : coup droit, revers, service, smash, volée et lob.
Un ou deux joueurs contre un, deux ou trois joueurs contrôlés par ordinateur, toutes les combinaisons sont possibles !

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

LE TENNIS PROFESSIONNEL AU PLUS HAUT NIVEAU

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

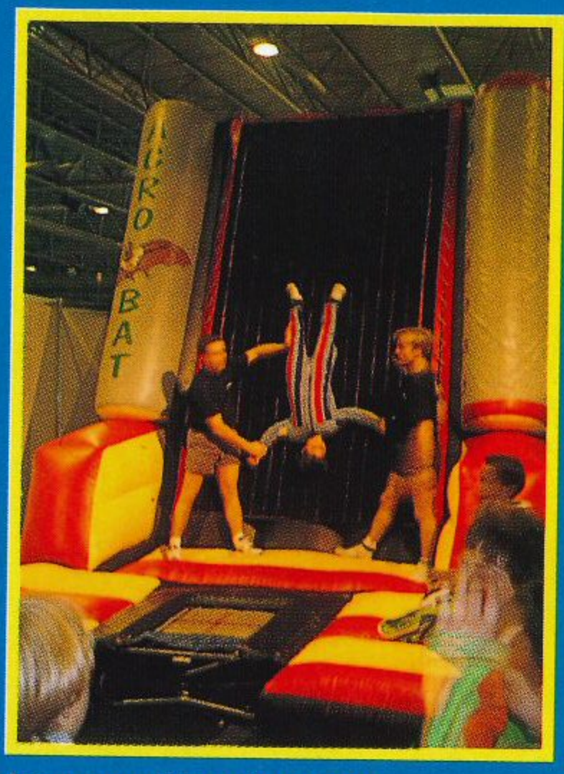
UBI SOFT
Entertainment Software

REPORTAGE

GAMES MAST

Après Londres et le Future Show du mois de novembre, c'est à Birmingham, au Gamesmaster Live Show, que les Anglais passionnés de jeux vidéo se devaient de passer une journée.
Ce Salon se déroulait sur trois jours, du 4 au 6 décembre, dans un gigantesque hall d'exposition, le National Exhibition Center, où exposaient constructeurs, éditeurs et revendeurs de toute l'Angleterre.

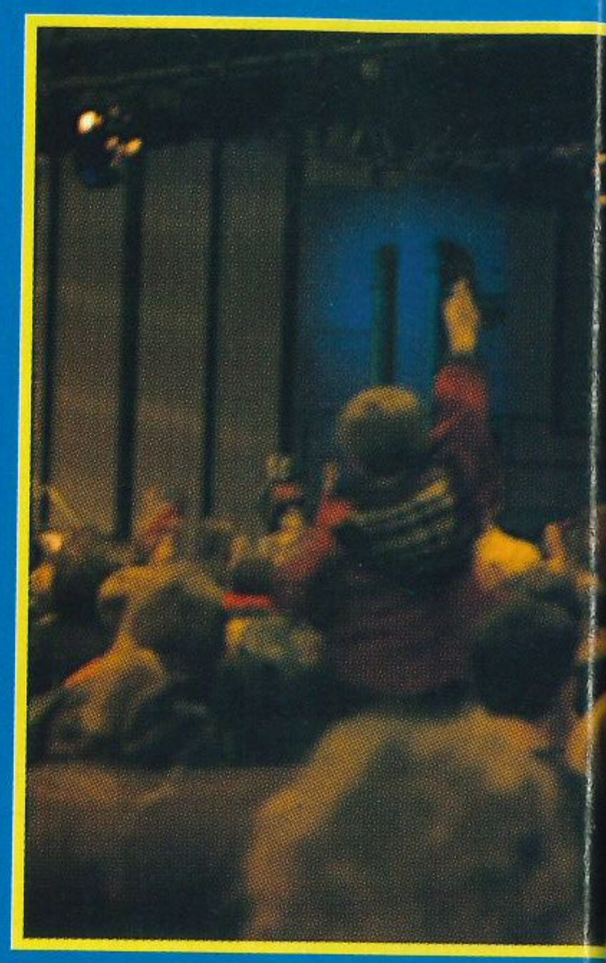
Après le succès du Future Entertainment Show (FES) — voir le reportage dans notre précédent numéro —, les organisateurs du Gamesmaster Show (GMS) espéraient accueillir au moins autant de visiteurs à Birmingham, soit environ 80 000 personnes. Ce GMS était en fait le Salon officiel de l'émission de télévision Gamesmaster Show, l'équivalent de notre Micro Kid's, diffusée chaque semaine sur Channel 4. Alors que le FES était organisé par Future Publications, le GMS était sponsorisé par le groupe Emap Images, les partenaires anglais de Consoles+, qui éditent les magazines C&VG, Nintendo Magazine System, Mean Machines Sega et Megatech. C'est dans un espace représentant plus du double du Supergames Show français que les exposants, constructeurs, éditeurs et revendeurs rivalisaient d'imagination pour offrir de folles attractions aux visiteurs.
Sega mettait à disposition du public de nombreuses bornes Sonic 2 et proposait une piste de karting. Nintendo offrait la possibilité de jouer avec tous les jeux Super Nintendo disponibles en Angleterre. Gros délire dans le stand Virgin Games qui s'est déplacé à Birmingham avec un Quasar complet, ce jeu où deux équipes de joueurs avec pistolets laser à infrarouge s'affrontent dans un dédale de plates-formes et d'escaliers. Chez Gremlin Graphics, qui annonce la sortie de Nigel Mansell Wolrd Championship sur SNIN pour début 93, la foule se pressait pour rentrer dans une salle de projection. Cette cabine, décorée aux couleurs de l'écurie Williams et du motoriste Renault, diffusait un film présenté par Nigel Mansell et proposant de faire un tour du circuit de Silverstone à bord de la FW14 du champion du monde de F1. Emotions garanties! Dans l'espace revendeurs et boutiques on pouvait trouver des Sonic 2 Megadrive à moins de 300 F, y acheter un bloc secteur pour toutes consoles à 150 F ou encore acquérir un adaptateur multiformat pour 90 F. Bref, avec ce show fun, et une fréquentation proche des 80 000 visiteurs, les Anglais nous démontrent que notre Supergames Show parisien n'était qu'un petit salon du jeu vidéo. Mais il se murmure déjà que l'édition 93 du Supergames pourrait se dérouler sur une grande surface au Parc des expositions de la porte de Versailles... Wait and See.

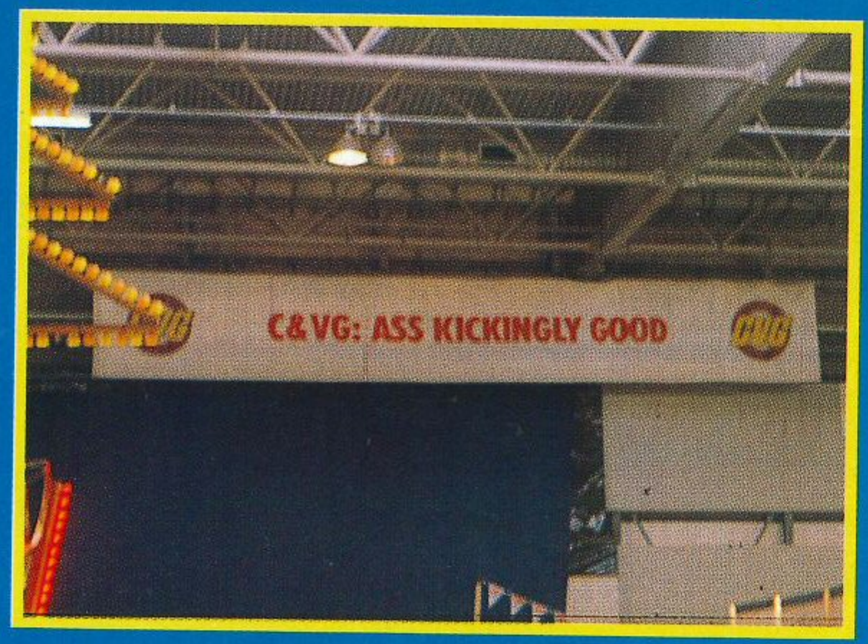


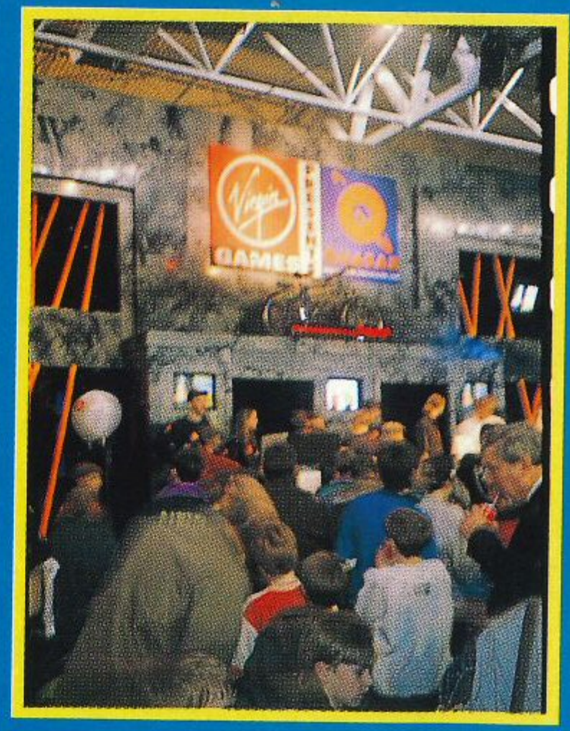
La promotion du magazine Computer & Video Games est carrément délirante. Nos confrères anglais n'hésitent pas à affirmer que C&VG est "aussi bon qu'un coup de pied dans le..."

Sur le stand Cheetah, le but est de s'élancer le plus haut possible sur un mur de Velcro après un saut périlleux.

Animation de premier choix dans le stand Virgin Games. Les visiteurs pouvaient participer à une partie de Quasar.

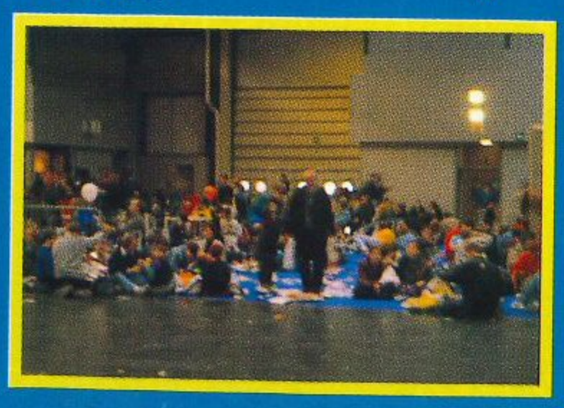






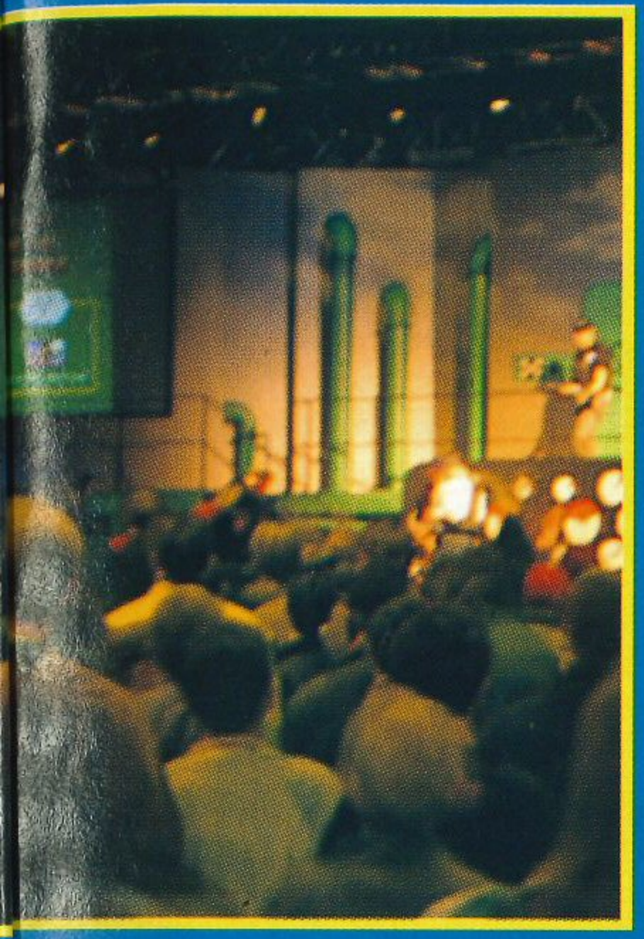
US Gold a acquis les droits de la conversion sur micros du célèbre Street Fighter II. Du coup, l'éditeur anglais proposait une salle d'arcade en libre-service remplie de bornes SF II.

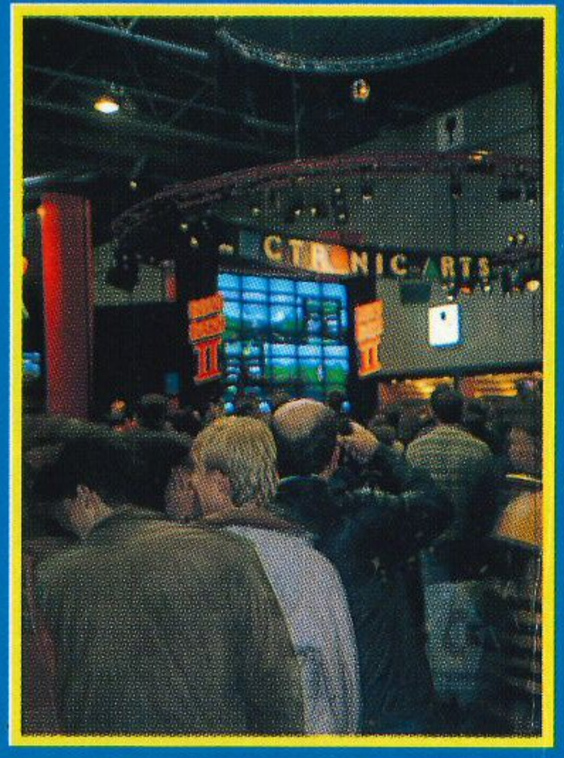
Comme c'est la coutume dans les salons anglais, de grandes pièces de moquette étaient à la disposition du public pour s'assoir et casser la croûte.



R LIVE SHOW

REPORTAGE

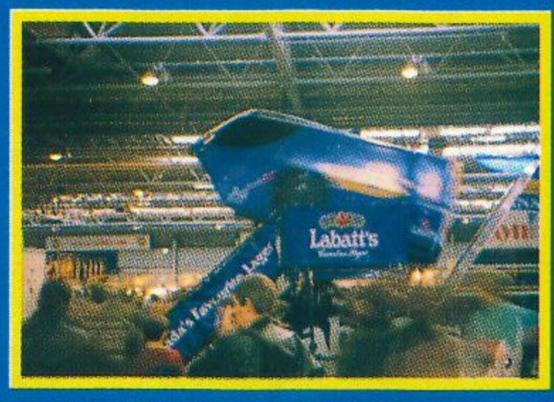


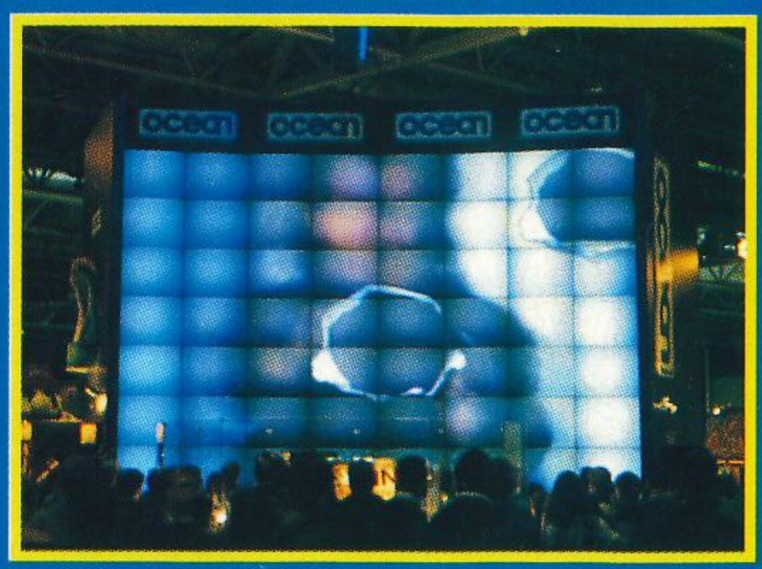


L'heure du Gamesmaster Show : des joueurs s'affrontent sur le célèbre Dynablaster.

Electronic Arts proposait une course sur le tout nouveau Road Rash II (MD) avec un écran géant et deux véritables motos en guise de paddle.

Grand succès chez Gremlin Graphics avec "Nigel Mansell Experience"



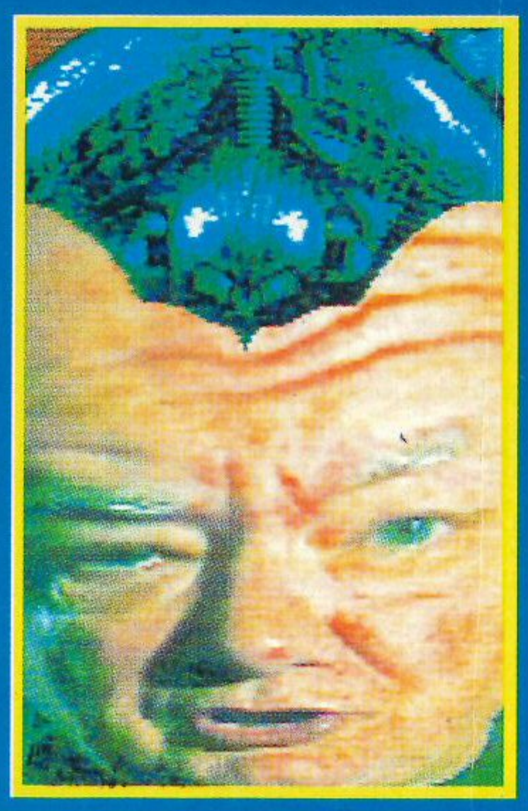


Chez Ocean, des vidéo-clips étaient diffusés sur un écran géant.

LE MAITRE DES JEUX

Son show, son salon, son magazine. Le Gamesmaster Show est une émission hebdomadaire qui fait un véritable tabac sur la quatrième chaîne de télévision anglaise. Son présentateur, Dominik Diamond's, en veste rouge, invite les joueurs les plus téméraires et des personnalités (Johnny Herbert, le pilote anglais de formule 1, par exemple) à relever les quatre challenges proposés par le maître des jeux. Celui-ci est incarné par un vieux monsieur très populaire en Angleterre, un présentateur météo réputé pour l'excentricité de ses tenues.

Le Salon de Birmingham était donc le salon officiel de l'émission, laquelle a également donné son nom à un nouveau magazine mensuel dont la maquette est inspirée des décors du plateau télé. Le mag' traite des meilleurs jeux sur consoles et micros.



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

MICROMANIA

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

NOUVEAU

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

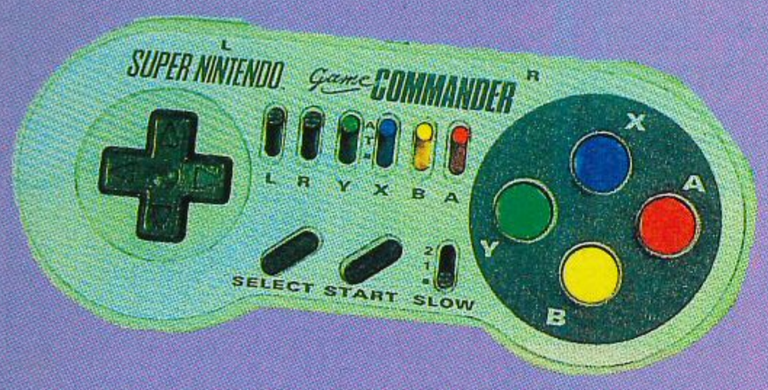
Ouvert 7 jours/7 en décembre

NEWS

LA SAGA DES JOYSTICKS

Voilà encore toute une fournée de joypads et manettes de jeu en tout genre pour remplacer ceux que vous avez trouvés dans l'emballage de votre console : soit parce que ceux d'origine ne vous plaisent pas, soit parce que vous les avez déjà envoyés par la fenêtre !

Commençons avec un joypad pour Super Nintendo (et Super Famicom) : le Game Commander. Conçu et fabriqué par Imagineer (éditeur, entre autres, de Kick Off et de Home Alone sur Nintendo), cette manette reprend la même forme que celle d'origine.



Les "plus" sont, comme d'habitude, les boutons de ralentissement (deux vitesses) et d'Auto-fire (un pour chacun des boutons de feu). Deux modes sont disponibles pour ce dernier : tir automatique classique (dans un shoot-them-up, le vaisseau tire tout seul sans qu'on ait besoin d'appuyer sur un bouton de feu) et Turbo-fire. Dans ce cas, il faut maintenir une pression sur un des boutons de feu pour que le tir soit opérationnel. Le Game Commander nous a laissé une bonne impression. Prix : entre 200 et 250 F.

Et encore un joypad pour Super Nintendo (et Super Famicom) ! Le Dyna 1 possède, en revanche, une forme complètement différente du joypad d'origine. Sa prise en main s'en trouve grandement améliorée (pour ne rien vous cacher, le Dyna 1 plaît tellement à Robby qu'il s'en est emparé : il semble peu probable que j'arrive à remettre la main dessus...). Côté boutons, on en trouve un pour le ralentissement et six pour le turbo-fire (un pour chaque bouton de feu). Remarquons que celui-ci dispose de deux vitesses. Prix : environ 150 F.

Thierry Concord

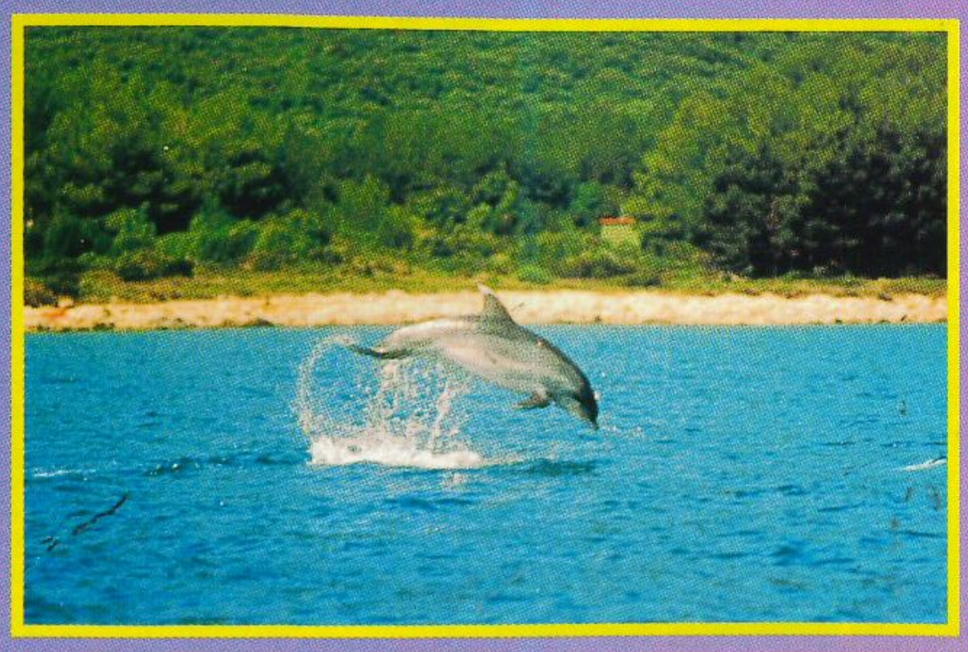
Les modèles qui suivent ne sont pas encore disponibles. Ils devraient apparaître sur le marché d'ici à un mois ou deux si tout va bien. Mais ils ont l'air si prometteurs que nous n'avons pas pu résister à l'envie de vous en parler dès à présent.

Ce beau joystick bleu fait partie de la famille Logic 3 (qui compte, entre autres,

Sting-Ray, Manta-Ray et le volant Freewhee dont je vous ai parlé dans le numéro 14). S particularité tient à ce que son manche res semble à la crosse d'un pistolet et promet, d ce fait, une bonne prise en main. Par ailleurs l'engin est équipé de quatre boutons de feu e de deux vitesses d'auto-fire. Il est disponibl en mars sur Nintendo et Sega pour un pri inférieur à 150 F.

Alors là, c'est le top des tops. D'où so nom : le Topfighter. Il s'agit d'un énorme joys tick, destiné aux aficionados de Street Fighte II (donc uniquement pour Super Nintendo o Super Famicom). A première vue, il ressembl au "monstre" que Capcom a développé e sorti en même temps que le jeu auquel il es dédié (Street Fighter II). Mais en le regardan de plus près, on découvre qu'il est program mable. C'est-à-dire qu'il est possible d'affec ter une combinaison de touches à un seu bouton ! Vous voyez le tableau : une fois les coups spéciaux attribués sur les boutons d Topfighter, vous ne ferez qu'une bouchée d vos adversaires... Le prix sera à la hauteu des services proposés : près de 800 F.

SEGA SE JETTE A L'EAU !



Pour fêter la sortie de sa toute nouvelle cartouche, Ecco le Dauphin, Sega France a pris plusieurs mesures en faveur des animaux marins. Tout d'abord, la participation au financement d'un parc naturel en Méditerranée, portant le doux nom de Pelagos et qui devrait offrir une protection aux dauphins, baleines et autres cétacés.

Pour ce faire, 5 F seront prélevés sur les 30 000 premières cartouches Ecco vendues, soit 150 000 F.

Par ailleurs, Sega France a effectué les démarches permettant à Consoles + et à trois de ses confrères (Joypad, Player One et Supersonic) d'adopter un dauphin : portant bien entendu le nom d'Ecco, il fait partie de la famille des Tursiops Truncatus. Il mesure entre 2 et 2,50 mètres et on le reconnaît grâce au croissant blanc qui orne son aileron dorsal.

On ne peut que saluer cette initiative originale qui vient à point pour dénoncer le fléau dont sont victimes les dauphins de nos jours : la pêche au filet, illégale, qui en tue chaque année plusieurs milliers.

SUIVEZ LE GUIDE

Nintendo vient de sortir le "Guide officiel des jeux Nintendo". Il s'agit, comme vous pouvez vous en douter, d'un fascicule d'aide de jeux destiné aux possesseurs de NES désemparés. Les principaux jeux de la NES sont décortiqués, plans et cartes à l'appui: Super Mario 1 à 3, Zelda I et II, Castlevania, Batman, Gauntlet II, Maniac Mansion, Tetris... et bien d'autres encore. Bien réalisé, ce livret ravira tous les fans de la console 8 bits de Nintendo en leur apportant les conseils nécessaires pour se sortir des situations les plus délicates. Le "Guide officiel des jeux Nintendo" est disponible pour 120 F environ dans toutes les bonnes boutiques, celles-là mêmes qui vendent les cartouches de jeux pour NES. Bonne nouvelle: il devrait être accompagné, d'ici à quelques jours, du "Guide officiel des jeux Game Boy" dont la sortie est prévue le 20 janvier.

NEWS

MINI SALON DU JEU VIDEO

Les étudiants en BTS Action commerciale du lycée Jean-Baptiste-Corot à Savigny-sur-Orge invitent tous les passionnés de jeux vidéo à leur "Salon du jeu vidéo" qu'ils organisent eux-mêmes, comme des grands. Ça se passe les samedi 23 janvier de 14 heures à 18 heures et dimanche 24 janvier de 10 heures à 17 heures sans interruption. Des concours permettront même aux plus malins de repartir avec quelques lots sous le bras! Renseignements mardi et jeudi de 10 heures à 18 heures au 69.05.53.07.

Lycée J-B-Corot: place Davout, 91600 Savigny-sur-Orge.

UN SALON DES JEUX VIDEO A LA FOIRE DE PARIS

Tous ceux qui ont été déçus par le Supergames Show vont être ravis par cette nouvelle: la Foire de Paris hébergera dans un de ses halls le Salon des jeux vidéo et des nouvelles technologies. L'espace consacré à cet univers avait remporté un franc succès, tant du côté des visiteurs venus en masse que des sociétés présentes (mais de toute façon, les absents ont toujours tort...). Nintendo et Sega étaient bien évidemment présents, ainsi qu'IBM pour les micro-ordinateurs. Nous vous en reparlerons dès que nous en saurons un peu plus sur les participants de cette année, qui occuperont près de 5 000 mètres carrés. Foire de Paris: du 29 avril au 9 mai 1993.

UN CENTRE DE JEUX SEGA EN ANGLETERRE

Hamleys est une institution en Angleterre: il s'agit d'un des magasins de jouets les plus "classe" du monde, et il est situé à Londres. Eh! bien, depuis le mois de novembre dernier, Sega a ouvert au sous-sol du magasin un "centre de divertissement familial" (entendez par là une salle d'arcade) qui porte le doux nom de Hamleys Metropolis. Le concept de ce centre le rapproche de ce que l'on peut trouver dans un des hôtels d'Euro-Disney en France: on peut s'essayer aux derniers jeux vidéo de la marque japonaise tels que le fameux R-360.

NEWS

UNE FNAC SPECIAL MICRO

C'est le 3 décembre dernier que la Fnac Micro a ouvert ses portes. En lieu et place de la Librairie internationale — qui ne marchait pas aussi bien que ses dirigeants l'auraient souhaité —, c'est un espace de 1 000 mètres carrés sur trois étages, entièrement dédié aux micro-ordinateurs et consoles, que l'on peut découvrir au 71 boulevard Saint-Germain dans le V^e^, à Paris. Le rez-de-chaussée et le deuxième étage sont plutôt consacrés au monde de la micro avec, d'une part, la partie matérielle: micros, CD-I, CD-Rom, Photo CD, calculatrices, agendas électroniques et, d'autre part, les logiciels (utilitaires) et périphérique tels que imprimantes, scanners, souris, joysticks... Le premier étage, quant à lui, nous intéresse directement: on y trouve toutes les consoles de jeu ainsi que les dernières cartouches, présentées en libre-service comme dans n'importe quelle logithèque d'une Fnac traditionnelle. Mais la Fnac Micro se veut plus qu'une simple boutique micro: il s'agit d'une véritable vitrine technologique où sont mis en avant les produits électroniques les plus récents et les plus "branchés".

ET UN CHARGEUR, UN!

Voici une batterie rechargeable pour Game Gear. Elle porte le nom de Heavy Duty ou encore SB-4500 et est composée de deux parties: la batterie en elle-même et le transfo auquel on la relie pour la charger. Une fois prête, la batterie se fixe à la ceinture grâce à une attache spéciale tandis qu'un petit fil vient s'enficher sur la console portable. Cet accessoire sera apprécié par tous les gros joueurs qui consomment des piles sans modération. On peut le trouver dans certaines grandes surfaces au rayon jeux vidéo pour un prix avoisinant les 200 F.

JEUX VIDEO A LA RADIO

Je vous ai parlé le mois dernier de trois émissions consacrées à notre passion commune: les jeux vidéo. En voici une quatrième: Micro-Ondes est diffusée le samedi de 15 h 30 à 17 h sur Ici et Maintenant, station qui émet sur 88,2 MHz en modulation de fréquence (FM). Cette émission est divisée en deux parties: trois quarts d'heure sont réalisés par les animateurs Laurent Guerder et Stéphane Kauffmann, et trois autres quarts sont réservés aux appels d'auditeurs. Pour le moment, l'émission est plutôt axée micro, mais les animateurs sont prêts à disserter sur les consoles si les auditeurs en font la demande.

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

Un choix de plus de 8 000 jeux pour SUPER NINTENDO, MEGADRIVE, GAMEBOY, GAMEGEAR, MASTER SYSTEM, AMIGA, PC et ST.

Nouveau !!

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

Ouvert 7 jours/7

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

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

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

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

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

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

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

MICROMANIA

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

LES NOUVEAUTES D'ABORD

Thomas JORDAN
MEMBRE N° 1 234 567

MICROMANIA

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

* Sauf sur les Consoles
* Remise différée.

Important : les prix indiqués sont valables pendant le mois de la parution de ce magazine.
Attention : Les Nouveautés et les produits à paraitre ne sont pas nécessairement disponibles au moment de la parution de ce magazine. Téléphonez ou tapez 3615 MICROMANIA pour connaître la disponibilité exacte.

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

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

CO 7 Titres	PRIX

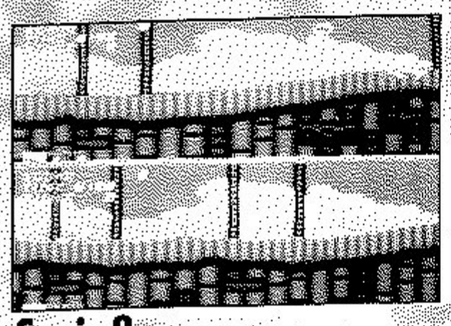
Nom .....
Adresse .....
..... Tél. .....
Code postal ..... Ville .....

LIVRAISON GARANTIE PAR COLISSIMO

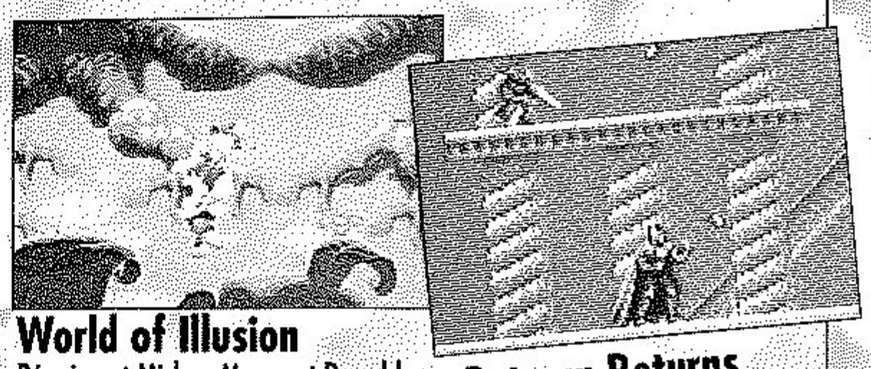
LES NOUVEAUTES D'ABORD

MEGADRIVE

LE TOP 5 MICROMANIA



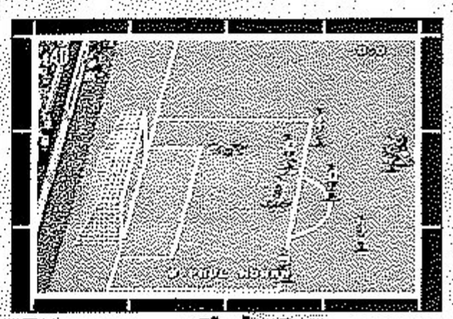
Sonic 2
Sonic le Hérisson nous revient pour de nouvelles aventures !! Un jeu de plateforme où il sera accompagné d'un renard très futé.



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

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

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



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

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

La Manette seule 145F

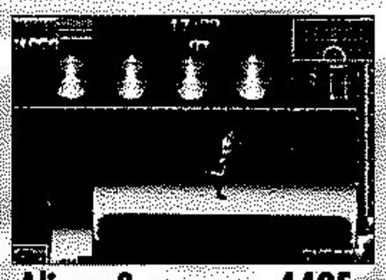
La "CITY" 399F

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

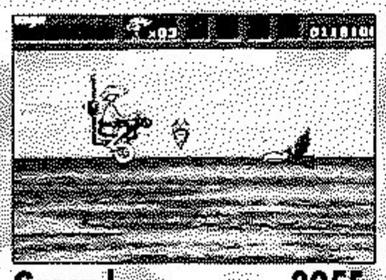
LES JEUX DE PLATEFORME

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

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



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

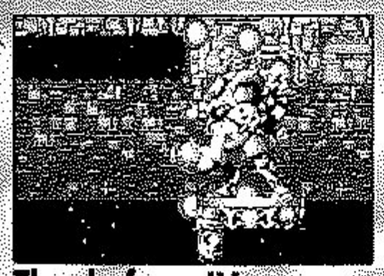


Greendog 395F
8 niveaux tous plus fous les uns que les autres: vous ferez du skate, du patin et même de l'hélico à pédales.

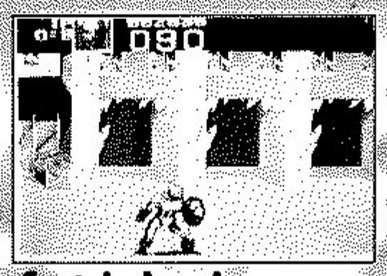
Donal Duck/Q.S. 399F
Rejoignez Donald dans sa quête du trésor Great Duck. Voyagez sur les 5 continents à la recherche d'indices, d'outils, de clés.. dans des territoires pleins de dangers.

Chuck Rock 449F
Un jeu de plateforme aux graphismes hors du commun. Plus de 500 écrans différents et délirants.

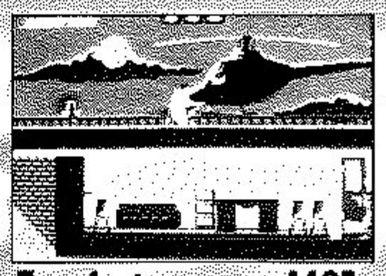
LES JEUX D'ARCADE



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



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



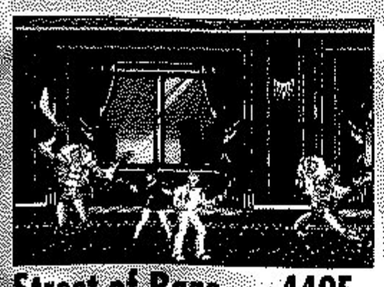
Terminator 449F
Vous incarnez Kyle Reese. Votre but : protéger Sarah Conner à tout prix. Pour cela trouvez des armes pour détruire les cyborgs et éliminez le Terminator.

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

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

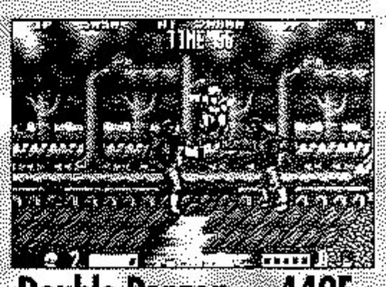
Predator 2 395F
Pour contrer le carnage de l'odieux Predator, vous incarnez un flic courageux et qui n'a pas froid aux yeux. 20 niveaux qui vont ravir les fanas du genre.

LES JEUX DE COMBAT



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

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



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

LES SIMULATIONS

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

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

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

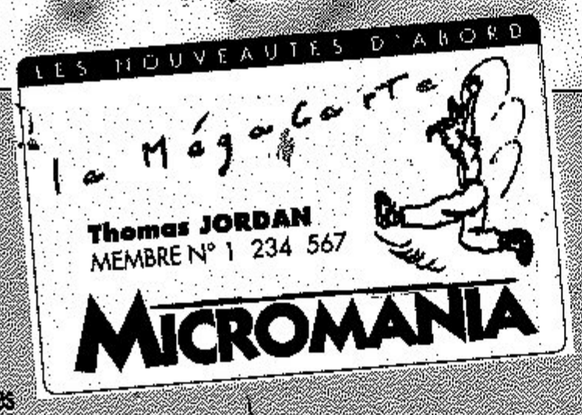
IMPORTANT : Les prix indiqués sont valables pendant la durée de parution de ce magazine

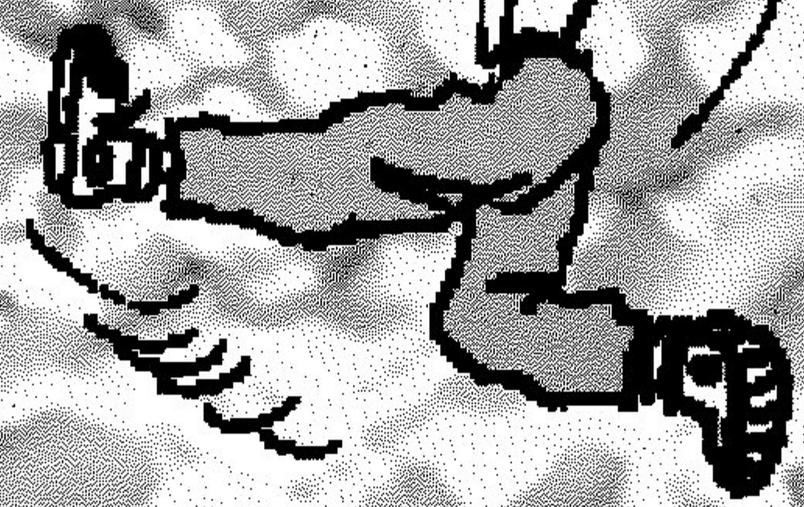
LES MAGASINS MICROMANIA ***Pour les Scotchés du jeu vidéo uniquement, MICROMANIA ouvre une nouvelle surface de jeux vidéo Galerie des Champs !!***

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES	TEL 42 56 04 13	MICROMANIA LA DEFENSE	TEL 47 73 53 23
MICROMANIA FORUM DES HALLES	TEL 45 08 15 78	MICROMANIA LES 3 MOULINS	TEL 45 29 09 90
MICROMANIA ROSNY 2	TEL 48 54 73 07	MICROMANIA NICE	TEL 93 62 01 14
MICROMANIA VELIZY 2	TEL 34 65 32 91	MICROMANIA LYON	TEL 78 60 78 82

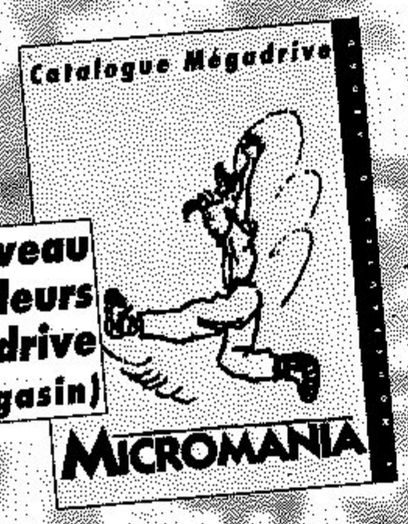
MEGADRIVE

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





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



MICROMANIA

GENIAL !

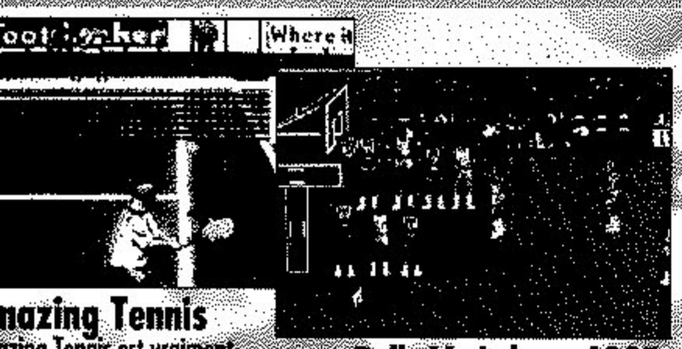
Control Pad Pro 2 125 F
Le stick adaptable livré gratuitement !
Le control pad parfaitement adapté pour votre Mégadrive

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

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

Thunderforce 2	~~395F~~	149F
Alien Storm	~~395F~~	149F
Altered Beast	~~395F~~	149F
E Swat	~~395F~~	149F
Crackdown	~~325F~~	149F
Flicky	~~395F~~	149F
Arrow flash	~~395F~~	149F
Dynamite Duke	~~395F~~	149F
John Madden Football	~~395F~~	149F

LES JEUX DE SPORTS

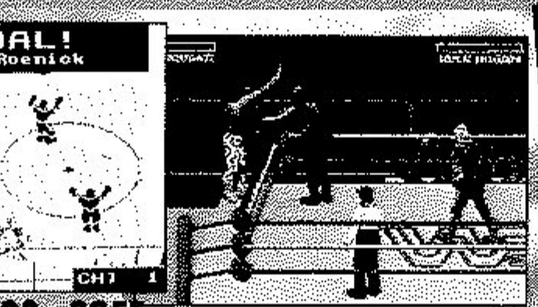


nazing Tennis
azing Tennis est vraiment nnant ! Graphiquement très beau, imation des joueurs infernale, cette ulation a tout pour

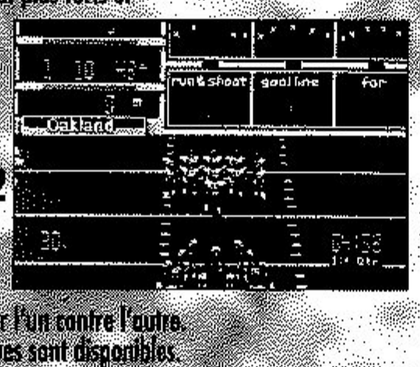
Bulls Vs Lakers 499F
Bienvenue en NBA ! A vous le titre si vous défier l'élite des équipes NBA. Jordan, Barkley, Divac, Ewing,..

Team USA Basketball 449F
Participez aux J.O. Choisissez votre pays parmi 15 équipes. Défiez la Dream Team

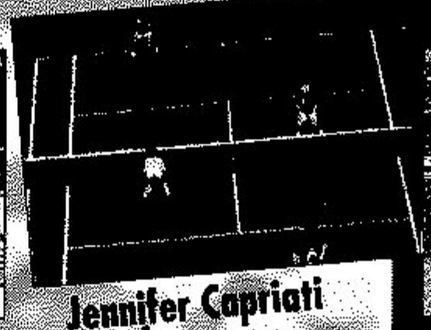
NHLPA Hockey 93 395F
500 Stars de la NHLPA avec leurs vrais noms, des gardiens de but plus forts et plus rapides. 2 équipes supplémentaires...!!



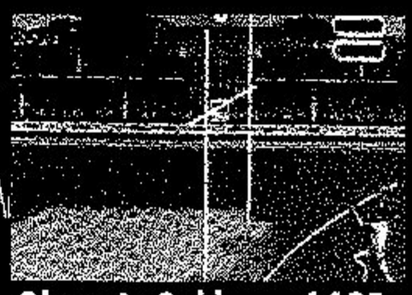
WWF Wrestlermania
N'avez-vous jamais rêvé d'être Hulk Hogan ou une autre superstar du catch ? Avec WWF WRESTLEMANIA c'est possible !



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



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



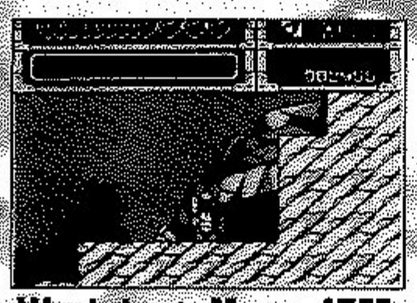
Olympic Gold 449F
Sept épreuves sont au programme : 100m, 110m haies, tir à l'arc, saut à la perche, lancer du marteau, plongeon et 200 m nage libre !

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

LES JEUX D'AVENTURE

rgeon and Dragons 499F
s ce superbe jeu d'aventure vous rez d'abord votre équipe puis erez des vastes domaines, des eaux et des donjons ...

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



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

LES JEUX DE STRATEGIE

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

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

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

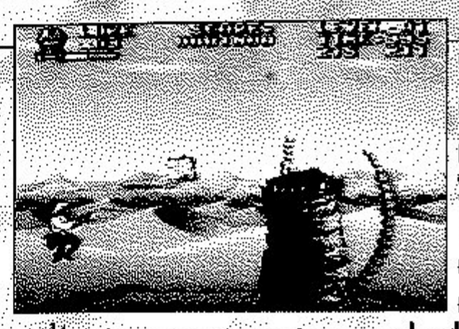
LES DERNIERS NOUVEAUTES D'ABORD !

GEANT PLUS DE 100 TITRES A PARTIR DE 149F

SUPER NINTENDO

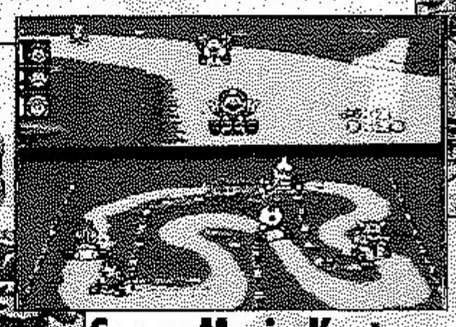
LE TOP 5 MICROMANIA

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



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

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



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

Streetfighter 2
Vous incarnez un combattant : vous pourrez choisir un combattant possédant ses techniques et coups bien particuliers. Vous vous battrez en duel soit contre la machine soit contre un autre joueur. Un HIT !

La "CITY" 399F

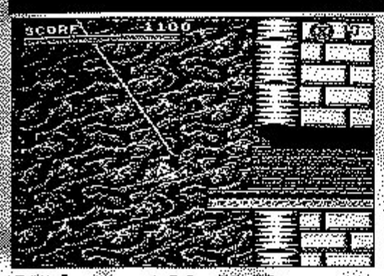
Retrouvez toutes les sensations de l'arcade !
Compatible avec la Super Nintendo et la Megadrive française, elle possède 8 boutons avec tir automatique indépendant, un tir rapide, un ralentisseur et un stick 8 directions.

La "DYNA" 149F

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

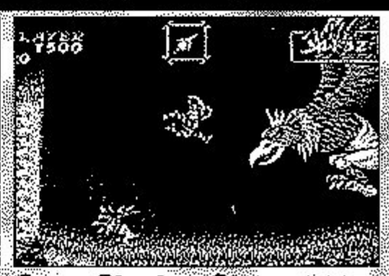
Cà c'est vraiment démént !

LES JEUX DE PLATEFORME



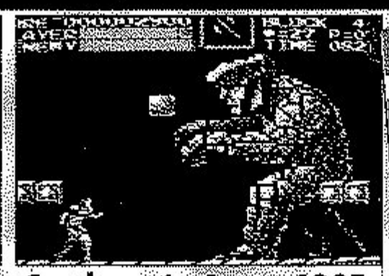
Spiderman Vs X Men
Spiderman ne peut vous être inconnu! Votre 1ère mission consiste à désamorcer des bombes...

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



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

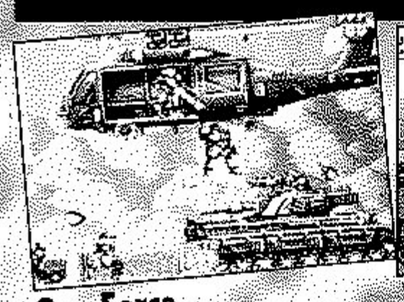
Addams Family 499F
La famille Addams a été kidnappée. Vous devrez éviter toutes sortes de monstres et chercher des indices pour mener à bien votre mission.



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

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

LES JEUX D'ARCADE



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

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

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

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

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

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

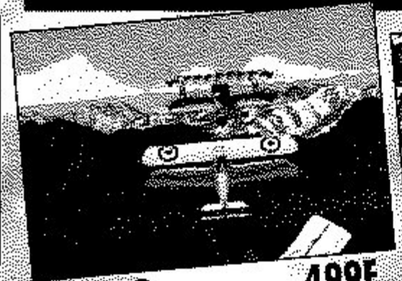
LES JEUX DE COMBAT

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

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

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

LES SIMULATIONS



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

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

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

LES MAGASINS MICROMANIA

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

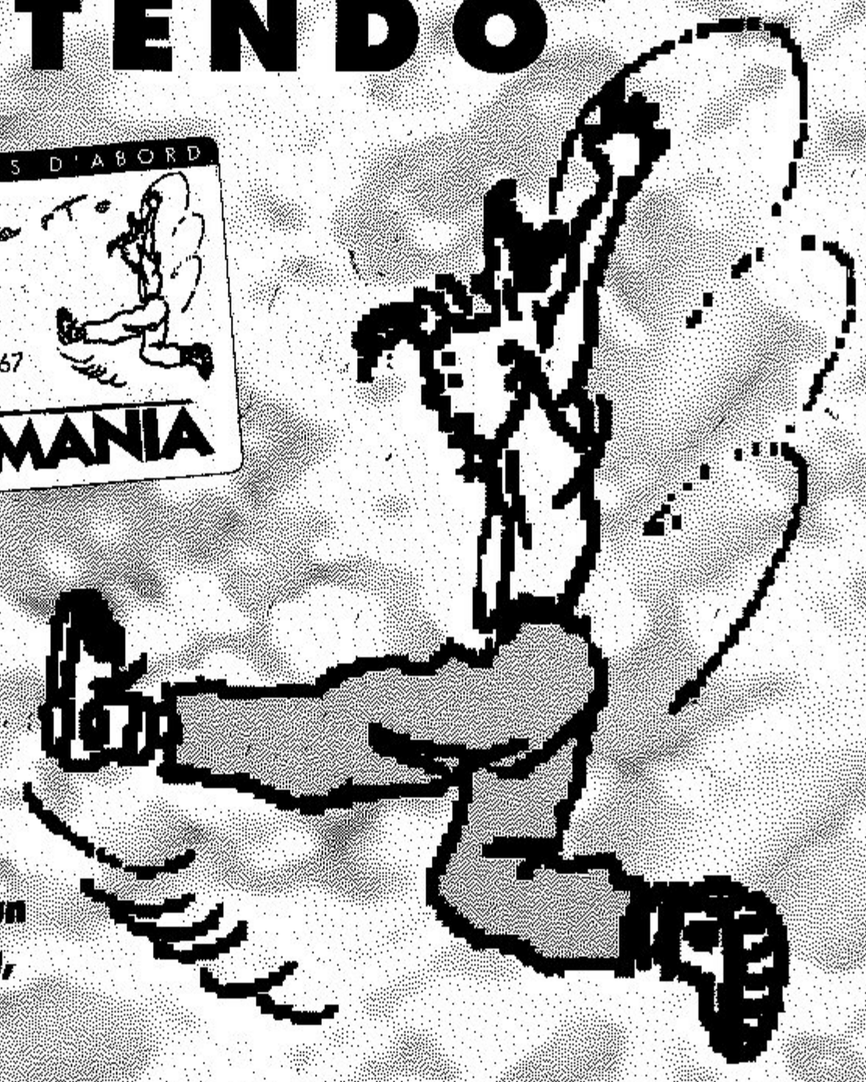
MICROMANIA CHAMPS ELYSEES	TEL 42 56 04 13	MICROMANIA LA DEFENSE	TEL 47 73 53 23
MICROMANIA FORUM DES HALLES	TEL 45 08 15 78	MICROMANIA LES 3 MOULINS	TEL 45 29 09 90
MICROMANIA ROSNY 2	TEL 48 54 73 07	MICROMANIA NICE	TEL 93 62 01 14
MICROMANIA VELIZY 2	TEL 34 65 32 91	MICROMANIA LYON	TEL 78 60 78 82

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

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

SUPER NINTENDO

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



MANETTE JB KING 599F
Manette avec variateurs de vitesse, diodes témoins, possibilité d'orientation des boutons de tirs...

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

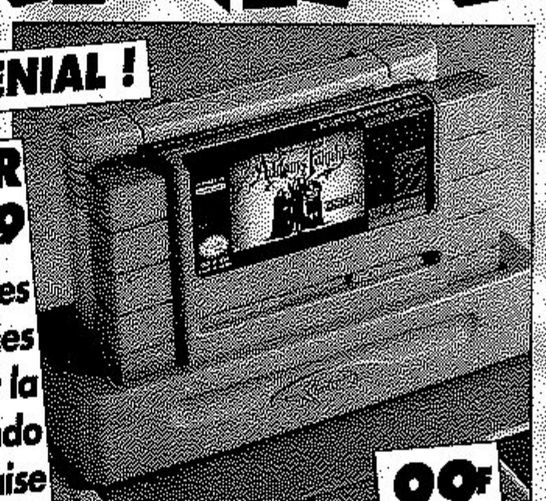
MICROMANIA

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

499F

GENIAL !

ADAPTATEUR AD 29
Pour utiliser les cartouches américaines sur la Super Nintendo française



99F

GEANT PLUS DE 60 TITRES A PARTIR DE 349F

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

OFFRE SPECIALE À 349F
(Dans la limite des stocks disponibles)

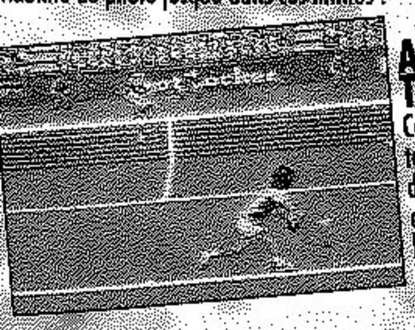
Strike Gunner	~~499F~~	349F
Spanky's Quest	~~499F~~	349F
G.F. KO Boxing	~~499F~~	349F
Play Action Foot	~~499F~~	349F
Battle Tank	~~499F~~	349F
Thunderspirits	~~499F~~	349F

LES JEUX DE SPORTS

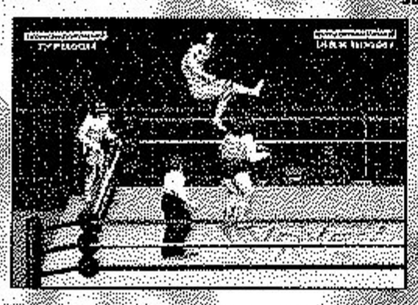
F1 Roc/Exhaust Heat
Devenez Champion du Monde de Grand Prix. 16 circuits différents qui testeront votre habilité de pilote jusque dans ses limites !

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

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



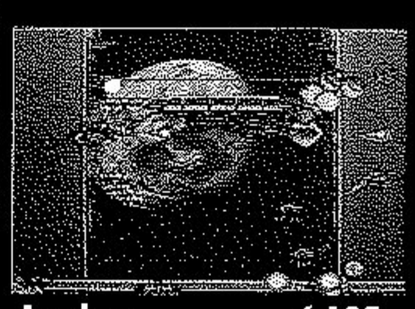
Amazing Tennis
Cette simulation de tennis vous permet de jouer sur 3 types de surface: terre battue, gazon et hard.!



WWF Wrestlermania 499F
N'avez-vous jamais rêve d'être Hulk Hogan? Montez sur le ring et défiez une de ces bêtes du catch. Toutes sortes de prises possibles.

LES SHOOT'EM UP

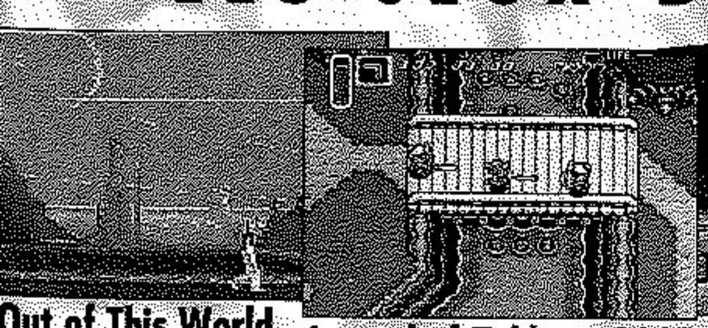
Space Megaforce
Un shoot'em up au rythme infernal et à l'animation irréprochable!



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

Phalanx
Prenez place dans votre vaisseau hyper-sophistiqué. Votre mission est simple, sortir glorieux des 8 niveaux.

LES JEUX D'AVENTURE



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

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

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

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

LES JEUX DE STRATEGIE

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

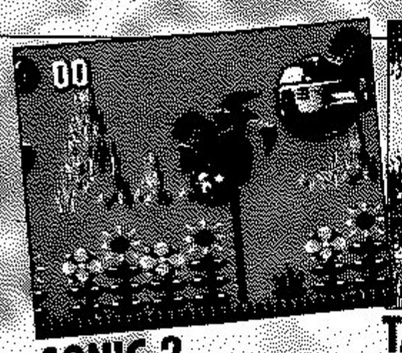
Populous 449F
Utilisez au mieux vos pouvoirs céleste (maladie, tremblements de terre, naissance et mortalité...) pour contrecarrer les plans de votre adversaire.

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

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

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

Achetez votre GAMEGEAR chez MICROMANIA et recevez GRATUITEMENT votre SACOCHE EXCLUSIVE !



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

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

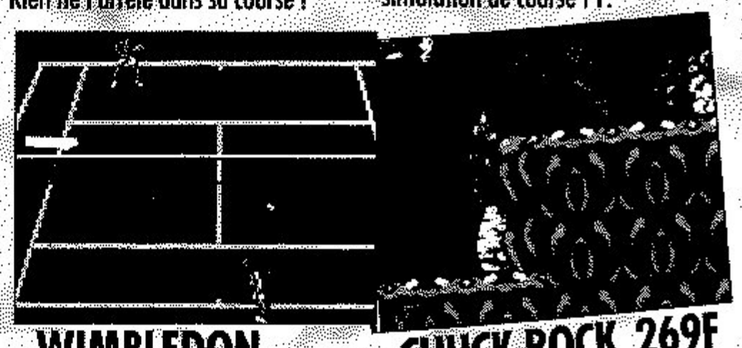
SENNA GP 269F
Pourrez vous rivaliser avec les talents de pilotes de Senna ! Une véritable simulation de course F1.

LA GAMEGEAR
+ Columns
+ la sacoche Micromania
995F

1290F

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

LE TOP 5 MICROMANIA



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

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

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

99F

99F

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

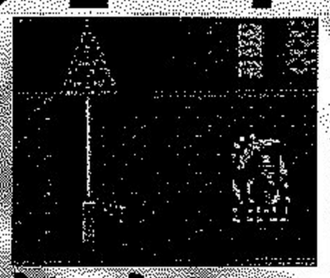
Adaptateur Secteur Spécial Gamegear

LES JEUX DE PLATEFORME

Shinobi 2

Prince of Persia

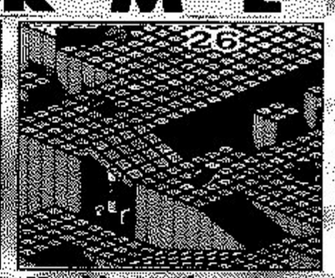
Terminator



Batman Returns

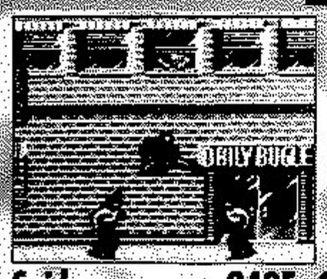
Donald Duck 269F

Wonderboy Dr.Trap 269F



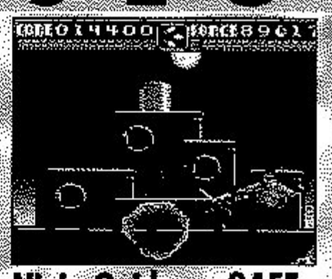
Marble Madness 269F

LES JEUX D'ARCADE

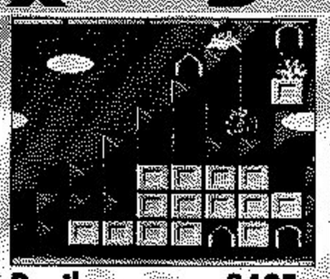


Spiderman 249F

G Loc (Afterburner 2) 245F



Ninja Gaiden 245F



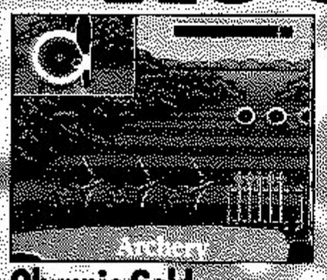
Popils 249F

Halley wars 245F

Shinobi 269F

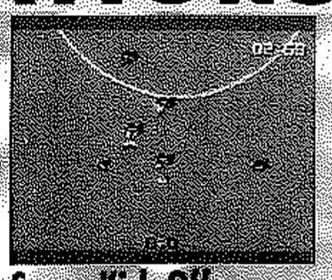
Smash TV

LES SIMULATIONS DE SPORT



Olympic Gold (Multi-épreuves) 269F

Out Run Europa (Course auto)



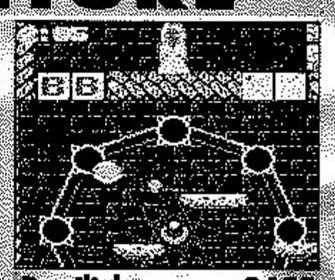
Super Kick Off (Football) 269F

Georges Foreman Boxing (Boxe) 325F

Super Monaco GP (Course Auto) 249F

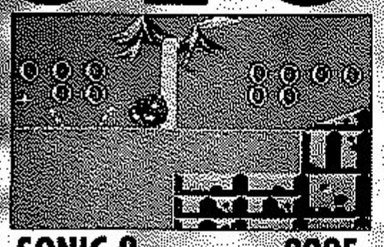
AVENTURE

Crystal Warriors 325F



Devilish 245F

SEGA MASTER SYSTEM



SONIC 2 299F
Jeux de plateforme

TOM & JERRY 395F
Jeu de plateforme

PRINCE OF PERSIA 369F
Jeu d'aventure

Plus de 100 titres disponibles à partir de 99F

OFFRE SPECIALE à 99F
(Valable dans la limite des stocks disponibles)

Battle Out Run	99F
Chase HQ	99F
E Swat	99F
Gain Ground	99F
Rastan	99F
Summer Games	99F
Vigilante	99F
World of Games	99F
RC Grand Prix	99F
World Grand Prix	99F
Psychic World	99F
Cloud Master	99F

TOP 20 SEGA

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

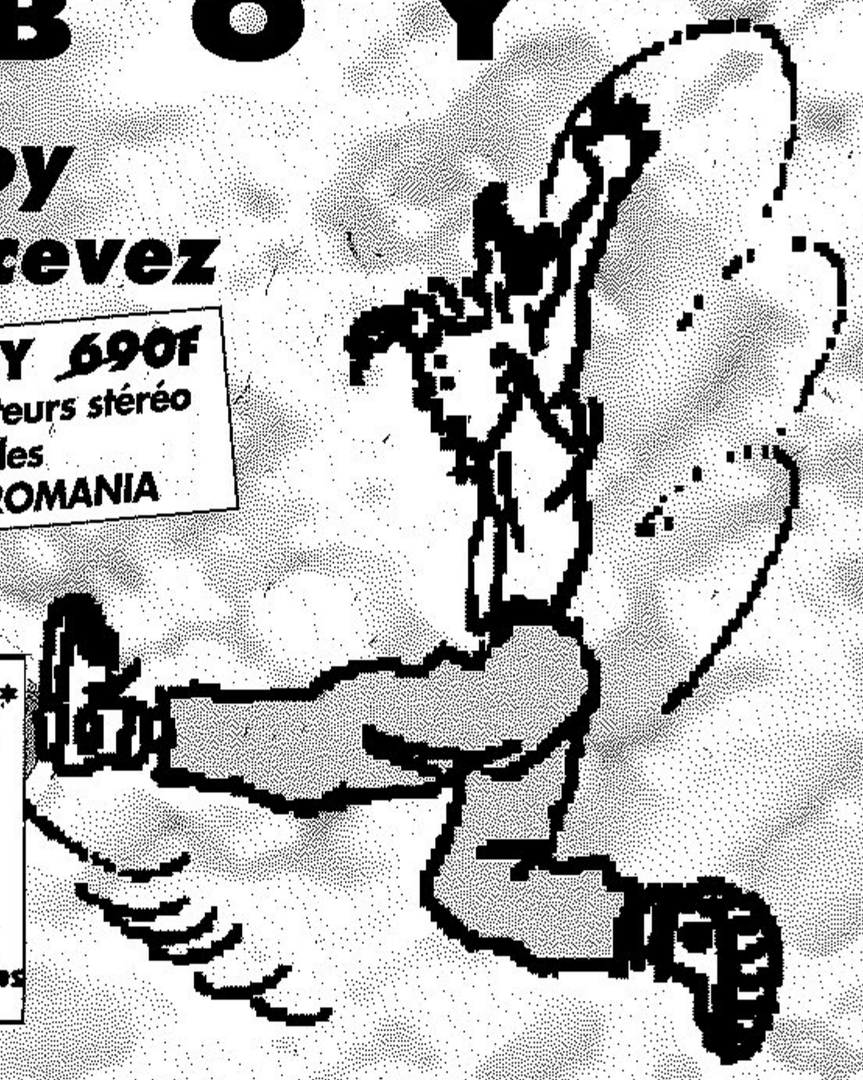
IMPORTANT : Les prix publiés sont valables pendant la durée de la parution de ce magazine. Promotions valables dans la limite des stocks disponibles. Super Nintendo est une marque déposée de Nintendo.

GAMEBOY

Achetez votre Gameboy chez Micromania et recevez GRATUITEMENT votre SACOCHE exclusive

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

EXCEPTIONNELLE*
L'OFFRE CI-DESSUS
499F
*dans la limite des stocks disponibles



GEANT
PLUS DE 100 TITRES
A PARTIR DE 145F

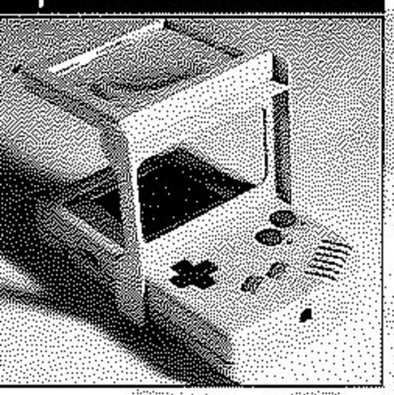
ORDI-
D'ABORD
OUVERT AU

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

MICROMANIA

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

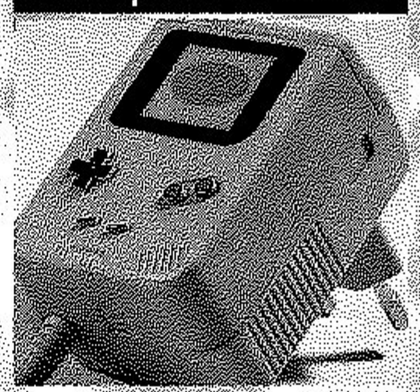
Light Master 99F
Agrandit l'image et permet de jouer dans le noir



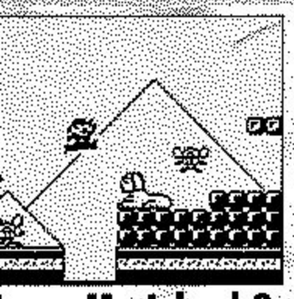
Action Replay Pro 349F
Modifiez les caractéristiques des jeux. Multipliez vos vies, énergies, gameplay.

GENIAL !
Solarboy 349F
Faites le plein de votre Gameboy à l'énergie solaire. 5 à 10 h d'autonomie

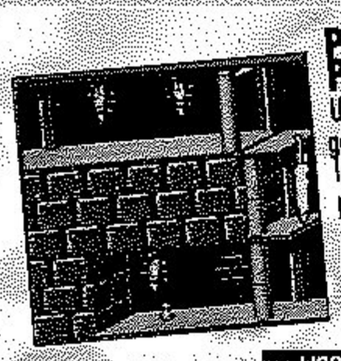
Adaptateur secteur 99F
Finiesles piles ! Branchez-vous



LE TOP 5 MICROMANIA



Super Marioland 2
8 niveaux de folie. Mario le plombier alien sauveur de Princesses est de retour, car le terrible Wario est de nouveau passé à



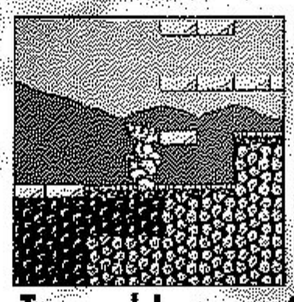
Prince of Persia 275F
Une animation géniale, des labyrinthes à en perdre la tête, des combats fulgurants font de ce jeu un hit ! 12 niveaux de jeu.

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

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

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

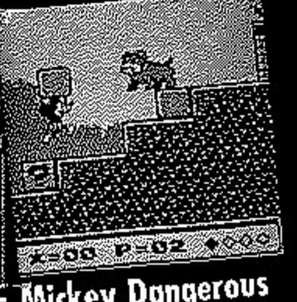
LES JEUX DE PLATEFORME



Tom and Jerry

Simpson's N°2 275F

Dr Franken 259F



Mickey Dangerous Chase 275F

Adventure Island 269F

Megaman 2 275F

Mac Donald Land 299F

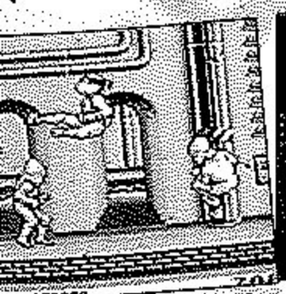
Bionic Com. 275F

LES JEUX D'ARCADE

Spiderman 2 275F

Double Dragon 3 275F

Terminator 2 269F



Turtles Ninja 2 275F

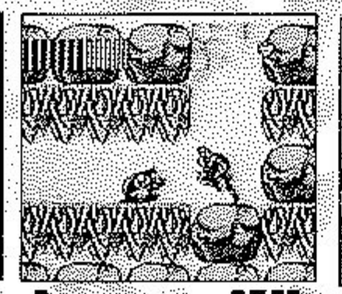
Robocop 2 275F

SIMUL. DE SPORT

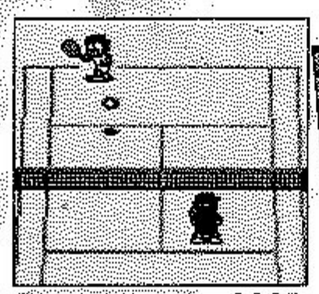
Double Dribble 275F

Ferrari Grand Prix 275F

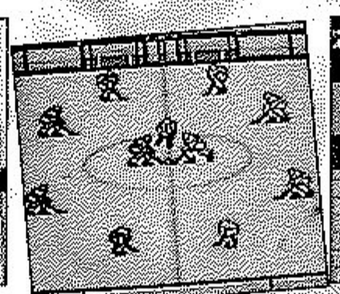
Prince Vaillant 299F



Batman Return of Joker 275F



Tennis 229F



Blades of Steel 269F

Roger Rabbit 275F

AVENTURE

Ultima Ruines 325F

Final Fant. 2 345F

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

LES N

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

SALUT A TOUS !

Comme promis, me revoilà, avec une avalanche de nouveautés, Super Marioland 2, Super Mariokart, Sky Mission, Raguy, Tazmania, etc. J'espère que la rubrique du mois dernier vous a plu, même si les Sega-fans ont dû regretter qu'il n'y n'ait pas eu grand-chose pour eux au programme. Mais ce n'est pas le moment de désespérer: Sonic 2, World of Illusion et Tortues Ninja arrivent à grands pas ! Juré, je ne vous oublierai pas ! (P.S. : N'hésitez pas à me faire part de vos critiques.)

Edouard

TIPS **NEO GEO**

ART OF FIGHTING

QUI EST VRAIMENT L'IMPITOYABLE KING ?

Art of Fighting, le dernier méga-hit de SNK, recèle un terrible secret: l'impitoyable King n'est autre qu'une fragile jeune fille. Pour provoquer cette métamorphose, optez pour le mode deux joueurs et prenez King contre Lee. Utilisez son TALON D'ACIER en LOW ORBIT, c'est-à-dire vers le BAS.
Normalement, au second round, King va s'écrouler et nous dévoiler — surprise! — ses formes ô combien généreuses!

SUPER SCOOP

Quelle agréable surprise...

Choisissez King vs Lee.

Utilisez l'attaque spéciale de Lee.

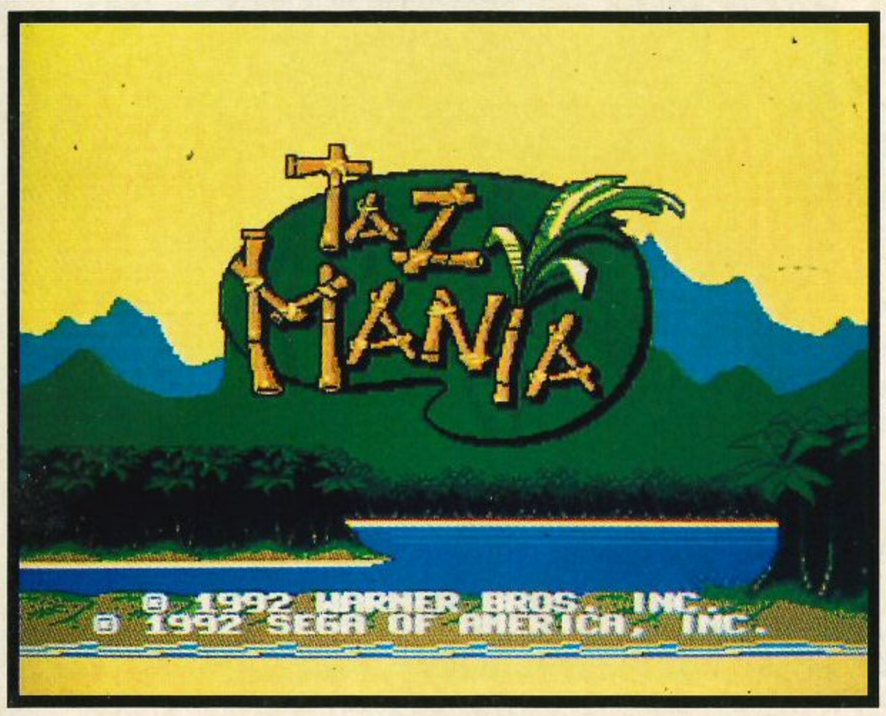
MISSING PAGE

MISSING PAGE

TIPS

MD

TAZMANIA



A l'apparition du titre, appuyez sur les deux manettes en même temps.

POUR CHOISIR SON NIVEAU

Au titre de présentation, utilisez les deux manettes en même temps et faites A, B, C, START. Au même moment, vous entendrez un "dring" particulier. Commencez le jeu; quand Tazmania apparaît dans le désert, faites START, C pour "pauser" le jeu puis enlevez la pause: un code apparaît, appuyez sur la manette gauche ou droite pour choisir votre niveau, de 1 à 18.

Et hop! direction le dernier niveau!

TIPS

SNIN

BLAZING SKIES

POUR FAIRE APPARAITRE UN RADAR

Pour faire apparaître un radar en bas à gauche de l'écran: à la page de présentation, maintenez L, R, BAS et appuyez sur START. Il vous sera alors possible de visionner vos adversaires (et, ainsi, de les descendre plus facilement).

A la page de présentation, faites le tip indiqué.

Quelle joie de pouvoir localiser vos ennemis!

TCPLUS 5

RUBRIQUE PETITES ANNONCES

3615 PAO

TIPS

NEO GEO

RAGUY

Mais où peut donc mener ce mystérieux passage ?

PASSAGE SECRET !

Il existe un passage secret: rendez-vous au LOWER EARTH EMPIRE 2. De là, descendez vers la rivière. Attention, arrivé dans l'eau, portez-vous sur la gauche, et sautez sur le mur: un passage apparaîtra; laissez-vous descendre dans le mur en sautant (en petite taille, cela vous permettra d'avancer plus facilement).

Rendez-vous au monde Lower Earth Empire 2.

Une fois dans l'eau, dirigez-vous vers le mur de gauche.

TIPS

SNIN

BLAZING SKIES

POUR INVERSER LES COMMANDES

Pour inverser les commandes de votre coucou: à la page de présentation, maintenez L, R, HAUT et appuyez sur START, votre coucou pourra voler avec les commandes inversées.

Quelle joie de pouvoir voler normalement!

TIPS

SFC

SONIC BLASTMAN

POUR JOUER EN MODE SUPER HARD

Pour jouer en mode Super Hard (attention! seulement pour les joueurs expérimentés): à la page de présentation, maintenez L, R, puis appuyez sur START.

A la page de présentation, faites le tip.

Comme vous pouvez le voir dans le menu, le mode Super Hard apparaît.

TIPS

PCE

SUPER ADVENTURE ISLAND

A la page de présentation, faites le tip indiqué.

POUR CHOISIR SON STAGE

Pendant le titre de présentation, faites GAUCHE, GAUCHE, BOUTON 1, DROITE, DROITE, BOUTON 2, HAUT, BAS, HAUT, BAS puis regardez l'écran en bas à gauche.

Regardez l'écran en bas à gauche: étonnant, non?

Et nous voilà au dernier stage.

TIPS

MD

TAZ-MANIA

POUR DEVENIR INVINCIBLE

Procédez de la même façon que pour les niveaux, faites C, START pour "pauser" le jeu, puis B, START. Retirez la pause et, surprise!

Tazmania va se mettre à clignoter: vous êtes maintenant invincible, sauf quand vous tombez dans les trous.

Super-Taz est devenu invulnérable, dément!

TCPLUS

7617

RUBRIQUE TIPS

生存者

COMBO AV

ARCADE EN DIRECT

Deuxième rendez-vous pour la rubrique Arcade. Au programme de ce mois-ci, des jeux assez récents que vous pouvez encore voir dans les salles actuellement. Shoot-them-up, jeux d'action, mais aussi une simulation de football qui risque de faire de vous des accros du ballon rond.

BLANDIA

EDITEUR TAITO

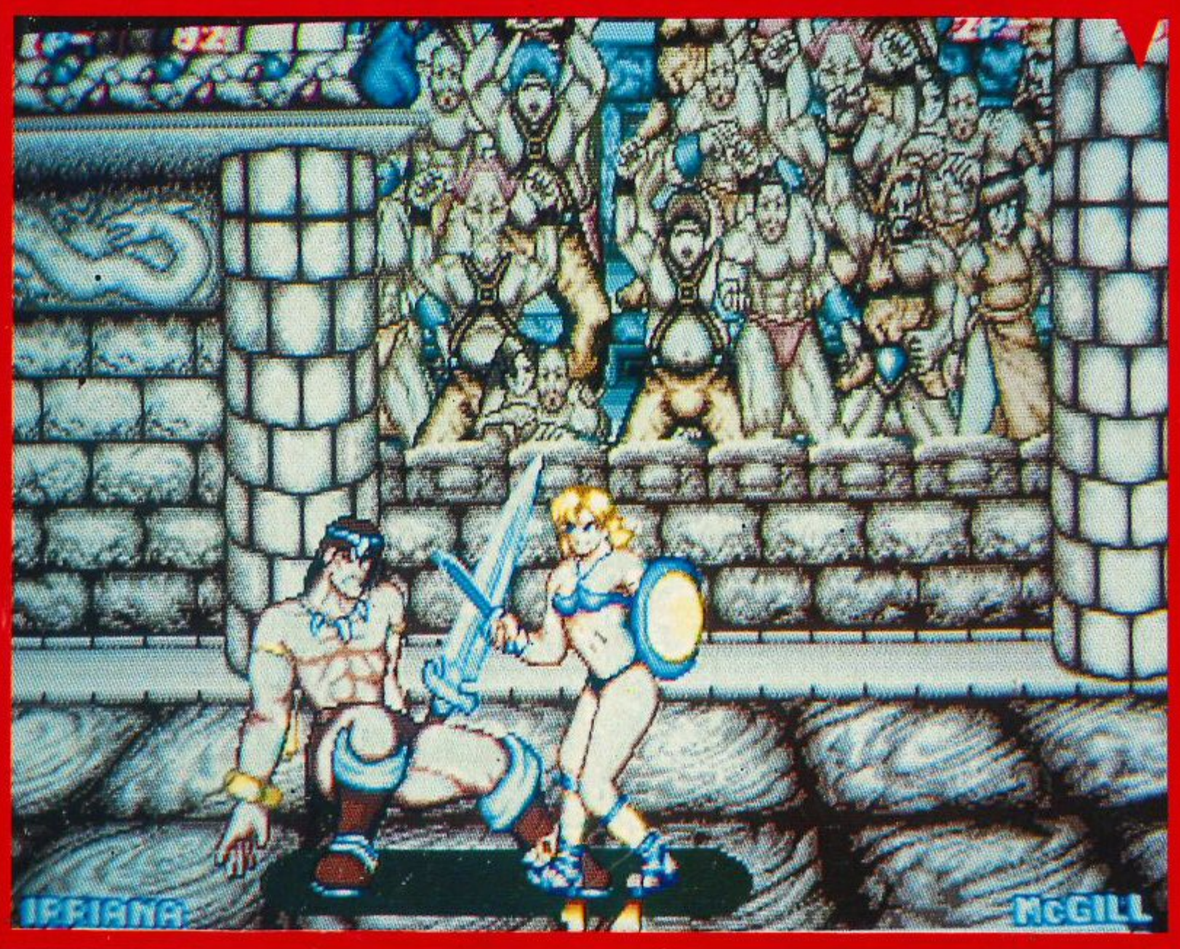
PRIX 6 900 F env.

Vous éclatez tout le monde à Street Fighter II? Alors, venez jouer un peu à Blandia, une carte Jamma de Taïto. On prend les mêmes et on recommence. Dans la veine du grand SF II (et sans l'égaler), Blandia reprend le principe du combat en duel, avec comme toile de fond la Grèce antique, revue et corrigée façon Heroic Fantasy. Vous avez le choix entre six personnages qui se valent sensiblement. A vous de trouver les combinaisons spéciales qui les caractérisent, car sans elles il est très dur de terminer le jeu. Petite innovation intéressante: chaque guerrier porte une armure qu'il faudra détruire avant de pouvoir lui causer de réels dommages. Quatre parties du corps sont protégées et il est tout à fait possible de harceler un ennemi en lui taillandant seulement les tibias, ou en portant uniquement des coups au visage. Quoi qu'il en soit, Blandia n'atteint pas des sommets. Avant de l'acquérir, mieux vaut attendre quelques mois, le temps que son prix baisse.

Il vous faudra pas mal d'entraînement avant de réaliser ce coup spécial, ou alors beaucoup de chance!

Um! cette créature de rêve a des arguments pour troubler son adversaire. Et ce samouraï ne semble pas insensible à sa... lame!

Bien qu'il ait réduit son armure à l'état de bikini, le barbare n'arrive pas à se défaire de la walkyrie.



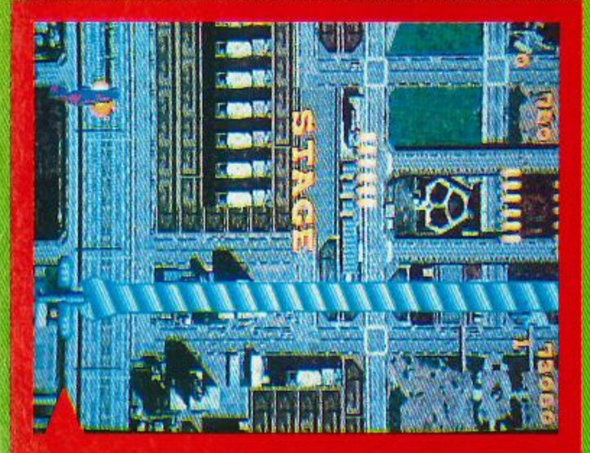
Admirez la position de défense du samouraï: l'efficacité n'exclut pas les poses artistiques. Quel talent!

ZING ZING ZIP

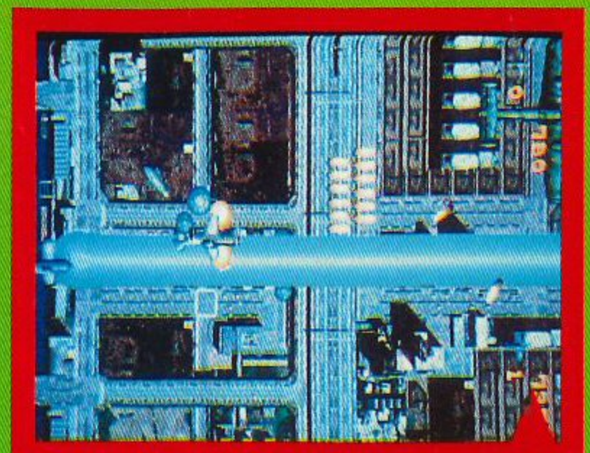
EDITEUR
TECMO

PRIX
6 900 F env.

Zing Zing Zip est un shoot-them-up à scrolling vertical assez dément. Sous un nom peu évocateur et cocasse se cache un jeu de tir très classique, basé sur le principe du désormais célèbre Raiden. Avec une option deux joueurs évidemment, Zing Zing Zip, sans sortir des sentiers battus, reste néanmoins très attractif par sa rapidité et sa jouabilité. Le système d'armement ne vous dépaysera pas: trois types de tir dont vous augmentez la puissance en récupérant des bonus de couleurs différentes et des tirs auxiliaires sous forme de missiles et de bombes. Pour faire face à l'avalanche d'ennemis qui vous arrivent dessus, il faut savamment esquiver leurs tirs et, dans les cas critiques, faire un tonneau avec votre appareil (grâce à un bon coup de joystick). Les boss de fin de niveau sont carrément gigantesques et ont souvent la taille de plusieurs écrans de jeu. Zing Zing Zip est un shoot-them-up classique et solide dont la rapidité et les bruitages sauront convaincre les amateurs du genre. Seul inconvénient: il faut renverser sa télé pour y jouer!



Voilà un tir particulièrement impressionnant. De quoi clouer sur terre les avions ennemis.

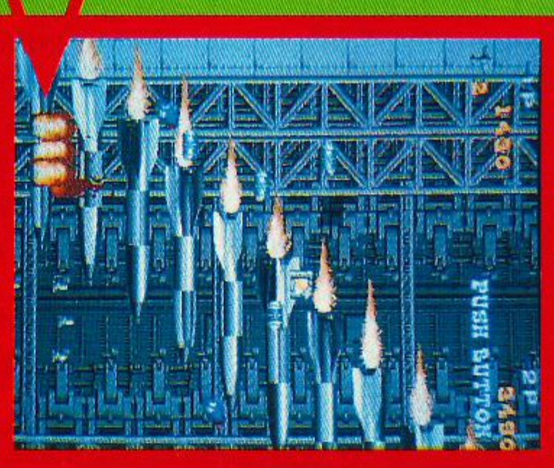


Les bruitages sont carrément déments, notamment la voix digitalisée hurlant: "Amos Abibi!"

Sans avoir un large rayon d'action, le tir au plasma est très efficace pour rayer du ciel les escadrilles de petites unités.

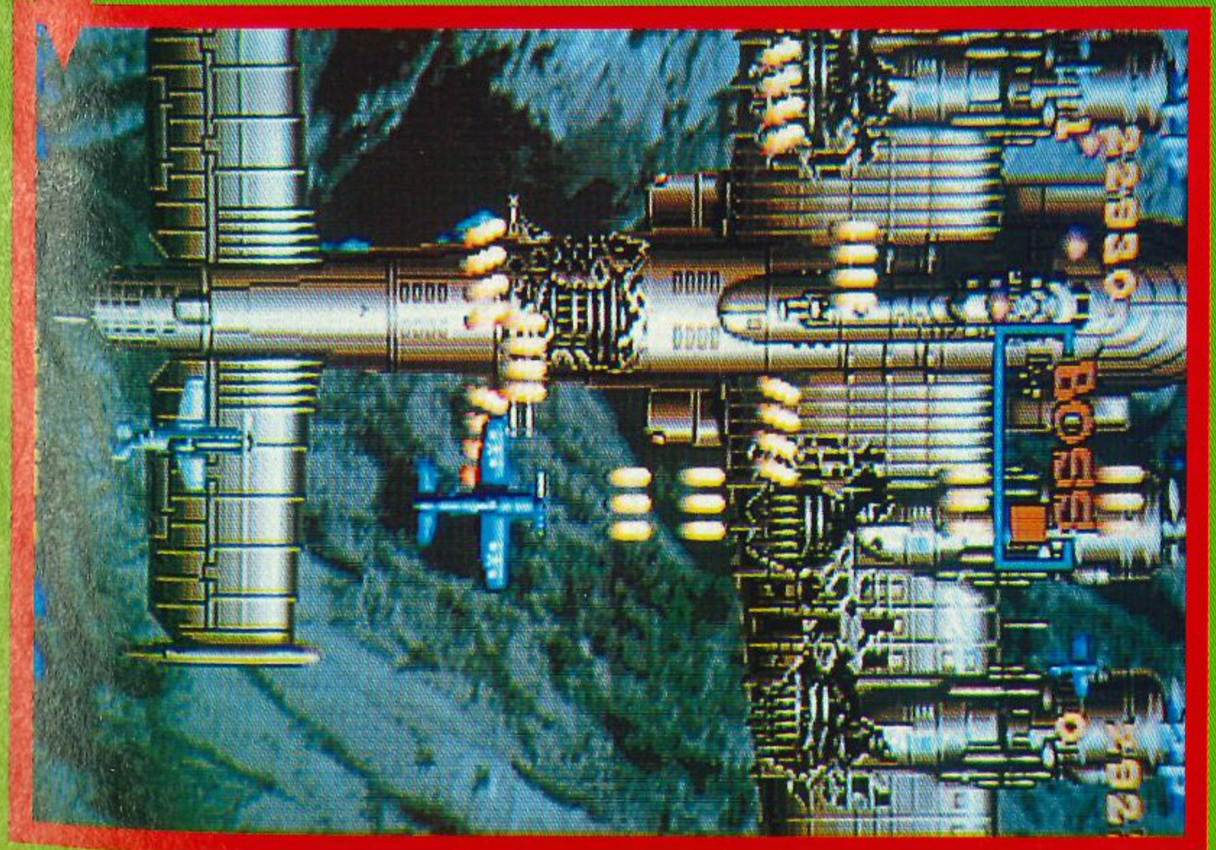
Ce char énorme est particulièrement redoutable. Mieux vaut s'y attaquer avec l'aide d'un deuxième pilote.

Quelle série de missiles! Pas d'hésitation, il faut passer en force grâce à un tir de barrage.

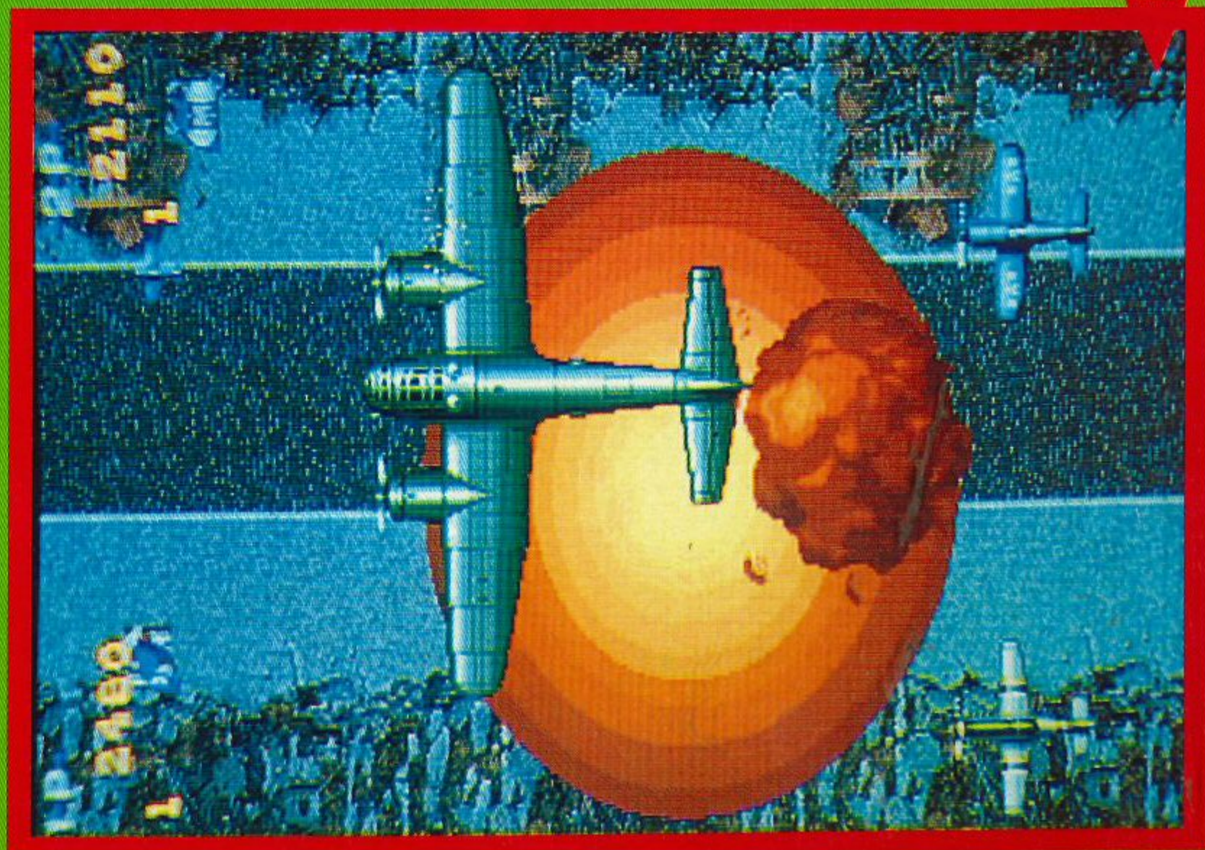


Comme un air de 1942, vous ne trouvez pas? C'est dans les vieux pots...

David contre Goliath! Heureusement que les crédits ne sont pas limités quand on joue à domicile.



Voilà ce que j'appelle une méga-bombe. En plus de son fort pouvoir destructeur, elle a l'avantage de vous protéger des tirs adverses.



特集

COMBO AV

ARCADE EN DIRECT I

SEIBU CUP SOCCER

EDITEUR
SEIBU

PRIX
5 000 F env.

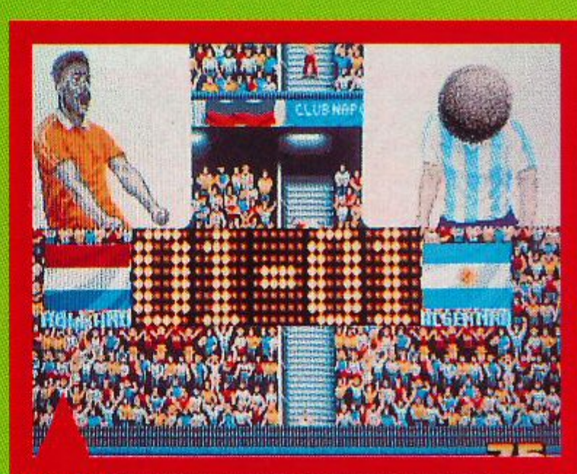
Eh oui, c'est le BUT! Après une passe précise du milieu de terrain, il ne reste plus à l'avant-centre qu'à pousser délicatement la balle dans les buts.

En cas de match nul, il faudra régler la question aux tirs au but.

Lorsque l'adversaire approche de vos buts, vous contrôlez automatiquement le gardien de but.

Les touches permettent au joueur de souffler un peu, le temps d'anticiper sa prochaine action.

Amateurs de football, cette carte Jamma qui vient juste de sortir vous est destinée. Malgré son prix onéreux, un jeu de football a l'avantage de garder son intérêt intact même après quelques mois. Chaque partie est un nouveau défi et, avec un ami, on ne s'en lasse jamais. L'ambiance sonore est géniale avec les hurlements de la foule à chaque action dangereuse, on s'y croirait. Question jouabilité, deux boutons seulement sont utilisés mais de manière très instinctive. Faire des passes, tirer, faire des têtes, tacler, toutes ces actions deviennent naturelles au bout de quelques parties. Près des buts adverses, il est très facile de faire une "bicyclette" dans le plus pur style JPP. Comble du raffinement, on peut jongler avec la balle lorsque le joueur est à l'arrêt. Seibu Cup Soccer se démarque aussi par sa souplesse d'action: quelle que soit la position de votre joueur, il est possible d'effectuer une action ou une passe appropriée. Pareil pour marquer un but, les tactiques sont nombreuses. Cette carte est vraiment une acquisition précieuse pour tout amateur éclairé, avec l'avantage de garder longtemps son intérêt initial.



Après chaque but, on a droit à une petite animation des joueurs des deux équipes. L'ambiance est chaude dans le stade ce soir!

Lors de la remise en jeu, observez bien le positionnement de vos joueurs sur le plan en haut de l'écran.

Le maniement du gardien est très souple. Si vous encaissez un but, ne niez pas: c'est votre faute!

COMBO AV

E L'ARCADE ARCADE

特集

DEAD CONNECTION

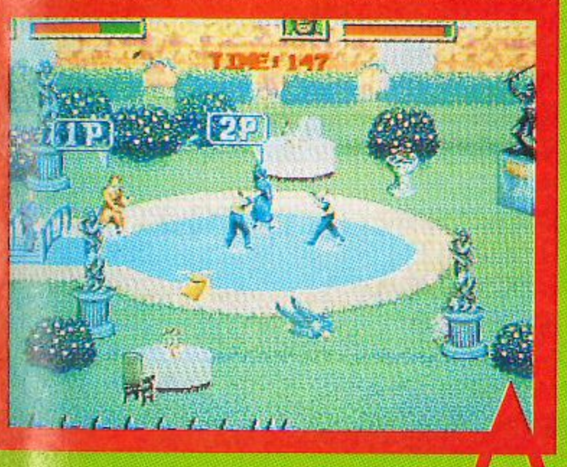
EDITEUR
TAITO

PRIX
6 400 F env.

Qui n'a jamais eu envie de se retrouver dans la peau d'Elliot Ness, le chef des incorruptibles? Débouler en décapotable dans un clandé infâme, sortir sa plaque, lever son flingue et hurler: "Police! va y avoir du sang si je vois une oreille bouger!" Désormais, ce "fantasme" est réalisable grâce à Dead Connection, ouvertement pompé sur le film les Incorruptibles, avec Kevin Costner. Cette carte Jamma est assez différente des autres jeux d'action. Pas de scrolling, pas d'effets extraordinaires, pas de sprites occupant la moitié de l'écran. Au contraire, l'action se déroule sur un écran fixe représentant un lieu donné et les sprites sont suffisamment petits pour que l'aire de jeu reste spacieuse. Ce qui est très amusant, c'est qu'on peut quasiment tout détruire dans Dead Connection: les tables prennent feu, les murs sont criblés de balles, les lustres en cristal explosent... Bref, c'est la fête! Les munitions étant illimitées, on s'en donne à cœur joie. Pour plus de destruction, vous pouvez récupérer des mitrailleuses Thompson et les fameux fusils à pompe, assez dévastateurs. Dead Connection est un jeu excellent qui se démarque par son originalité, ce qui est un exploit de nos jours.

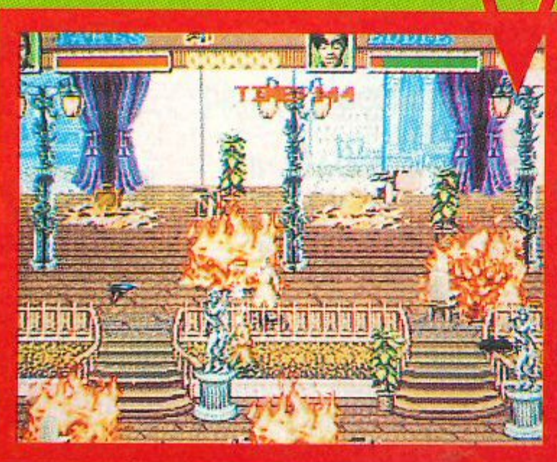
C'est la panique au square! Bientôt, il ne restera plus de ce havre de paix que des ruines fumantes.

La bataille fait rage . N'oubliez pas de donner quelques coups de feu dans les vieux pneus, des documents compromettants y sont peut-être cachés.



Des brigands en tenue de soirée, on aura tout vu! Heureusement, nos incorruptibles vont mettre un peu la pagaille dans cette réception véreuse.

Une ambiance chaude au restaurant ce soir! Les tables brûlent, le sang coule à flots!



Voilà ce qui arrive quand on laisse tomber des caisses d'explosifs à même le sol.

Ils sont quatre, ils sont grands, ils sont beaux, ce sont les héros!

Eddie et James ont fort à faire pour stopper ces voitures. Quelques coups de fusil à pompe devraient régler l'affaire.

Les escaliers de l'hôtel n'ont pas bien supporté les impacts de balle. D'ici à ce que le chandelier tombe sur la tête de nos héros!

ESPACE 3 games

VENTE PAR CORRESPONDANCE

(16) 20 87 69 55

LILLE
44 rue de Béthune
Tel : 20 57 84 82

☆

4 rue Faidherbe
Tel : 20 55 67 43

STRASBOURG
6 rue de Noyer
Tel : 88 22 23 21

☆

DOUAI
39 rue Saint Jacques
Tel : 27 97 07 71

SUPER NES USA

SUPER NES USA+ Prise péritel + 1 manette 990 F
SUPER NES USA + Prise péritel+ 2 manettes + Mario IV 1 490 F
SUPER NES USA + Prise péritel+ 1 manette + Street fighter 2 1 490 F
MANETTE CAPCOM/6 BOUTONS ..... 590 F - MANETTE SF3 ..... 149 F
SUPERSCOPE 529 F

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

SUPER PROMO !

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

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

SUPER FAMICOM

SUPER FAMICOM + PRISE PERITEL 1 390 F
SUPER FAMICOM + PRISE PERITEL + 1 CARTOUCHE AU CHOIX) 1 790 F

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

GIGA PROMO !

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

GAME BOY

PLUS DE 100 TITRES A PARTIR DE 140 F

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

GENIAL !!!

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

NES USA

GAME KEY
245 F
GAME KEY
avec 1 ou 2 cartouches
125 F
GAME KEY
avec 3 cartouches
Gratuit

TITRES

BATMAN	295,00
CASTELVANIA III	295,00
CHIP N DALE	430,00
DISNEY ADVENTURE	**290,00**
HOOK	395,00
ICE HOCKEY	330,00
IMPOSSIBLE MISSION 2	295,00
HARLEM GLOBE TROTTERS	495,00
MEGAMAN 3	430,00
MEGAMAN 4	495,00
MISSION IMPOSSIBLE	250,00
NINJA TURTLES 3	495,00
TERMINATOR 2	449,00

AUTRES TITRES : NOUS CONTACTER

GAME GENIE POUR NES : 490 F

SUPER NINTENDO / DRAGON'S LAIR 549,00 F

MEGADRIVE JAPONAISE

MEGADRIVE + PERITEL + SONIC 890 F

CARTOUCHES MEGADRIVE A PARTIR DE 150 F

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

MEGA PROMO !

SONIC 2	**359,00**	KID CHAMELEON	199,00
BADOMEN	190,00	MASTER OF MONSTERS	190,00
BARE KNUCKLE (street of rage)	249,00	OLYMPIC GOLD	199,00
BLOCK OUT	150,00	PHELIOS	190,00
CRACK DOUWN	150,00	QUACK SHOT DONALD	190,00
DAVID ROBINSON BASKETBALL	199,00	ROBOCOD	245,00
EA ICE HOCKEY	295,00	SONIC	150,00
F1 CIRCUS	190,00	STEEL EMPIRE	190,00
GOLDEN AXE 2	249,00	SWORD OF SWODAN	190,00
GYNOUG	150,00	TOKI	199,00
HELL FIRE	190,00	TOE JAM EARL	199,00
JORDAN VS BIRD	295,00	WANI WANI WORLD	190,00
		WONDERBOY 3	150,00

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

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

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

LIVRAISONS RADIDES PAR COLISSIMO

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

NEO GEO

NEO GEO + PRISE PERITEL
+ Alimentation 220 V 1 990 F

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

ART OF FIGHTING	**1490,00**
BURNING FIGHT	690,00
LAST RESORT	1390,00
MUTATION NATION	1390,00
EIGHT MAN	790,00
FATAL FURY	990,00
FATAL FURY II	TEL
FOOTBALL FRENZY	990,00
KING OF MONSTER II	1390,00
MAGICIAN LORD	690,00
TRASH RALLYE	890,00
SUPER BASEBALL 2020	690,00
VIEW POINT	**1490,00**
WORLD HEROE	**1490,00**

GAME GEAR

GAME GEAR + SONIC 2 + LOUPE
1 090 F
ALIMENTATION SECTEUR 69 F

ALIEN 3	**265,00**
BART VS MUTANT	**265,00**
BATMAN RETURN	**245,00**
CHUCK ROCK	**245,00**
DONALD DUCK	**190,00**
INDIANA JONES	**265,00**
LEMMINGS	**245,00**
MICKEY DONALD	**245,00**
MICKEY..ILLUSION	**190,00**
MONSTER WORLD 2	**190,00**
OLYMPIC GOLD	**215,00**
OUT RUN	**190,00**
PREDATOR 2	**265,00**
PRINCE OF PERSIA	**265,00**
SHINOBI II	**245,00**
SONIC	**215,00**
SONIC 2	**245,00**
SPIDERMAN	**245,00**
STREET OF RAGE	**245,00**
SUPER KICK OFF	**265,00**
SUPER MONACO GP 2	**215,00**
SUPER SPACE INVIDER	**265,00**
TAZMANIA	**265,00**
TERMINATOR	**265,00**
WIMBLEDON	**245.00**

NOMBREUX TITRES EN STOCK, NOUS CONTACTER

ADAPTATEUR POUR MASTER SYSTEME 99 F

MEGA CD

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

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

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

CONSOLES & JEUX	PRIX
Frais de port (console : 50 F)	20 F
TOTAL A PAYER	

Nom : ..... **Prénom** : .....
Adresse .....
.....
Code Postal : ..... **Ville** : .....
AGE : ..... **Téléphone** : .....
Je joue sur :
SUPER NINTENDO ❑ SUPER FAMICO ❑ NEGA CE ❑
SUPER NES ❑ NES ❑ GAME BOY ❑
MEDAGRIVE ❑ MASTER SYSTEM ❑ GAME GEAR ❑

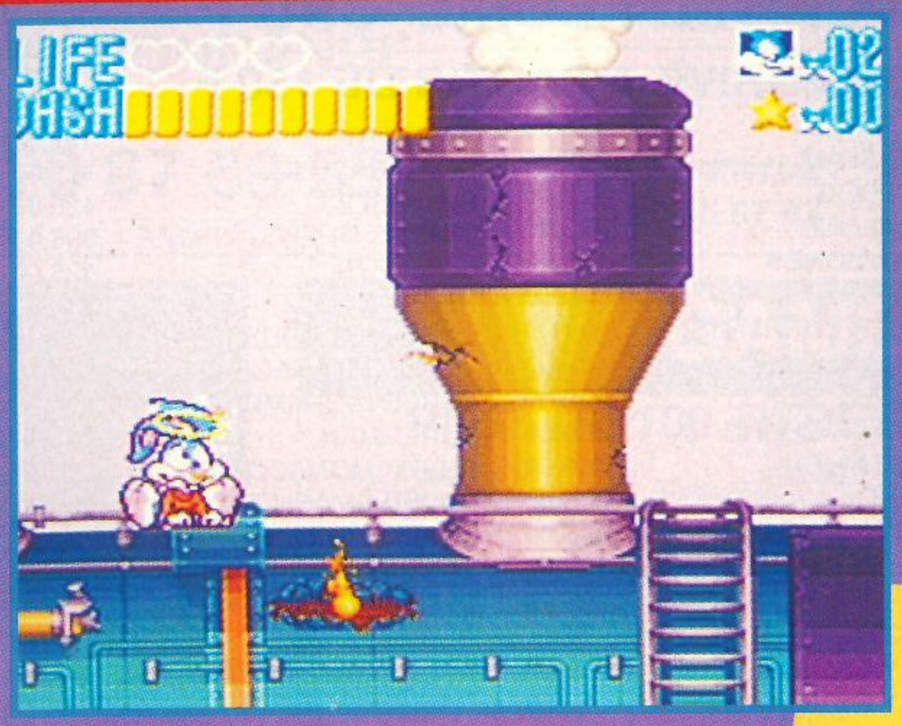
Mode de paiement : ❑ Chèque bancaire ❑ Contre-remboursement + 35 F ❑ Carte bleue
Numéro :
Date de validité :
SIGNATURE : (parents pour les mineurs)
Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO C+16

Prix valables sauf erreur d'impression -Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaéires respectifs -Dans la limite des stocks disponibles

牛若集 SUPER FAMICOM REVIEW

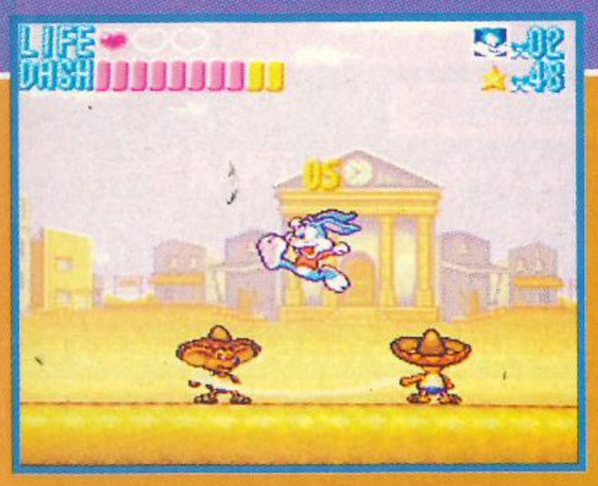
Foi de Bugs Bunny, tout se perd! Les carottes n'ont plus le goût d'antan et les super héros japonais nous volent la vedette, à nous les stars des cartoons américains! Même les enfants ne sont plus ce qu'ils étaient. Tenez, par exemple, mon fils, ce gredin de Buster Bunny, n'a rien trouvé de mieux que de passer à l'ennemi. Maintenant il travaille non seulement pour un éditeur nippon, mais en plus, il a abandonné le métier traditionnel de la famille des Bunny: les dessins animés! Ce vaurien fait des jeux vidéo. Jeux vidéo! Pourquoi pas des claquettes ou clown dans un cirque! Et quand je lui fais des reproches, il sort tranquillement une carotte de sa poche, me regarde en souriant et lance un "Quoi de neuf, Docteur?" des plus horripilants! Il prétend être le héros d'une série d'aventures dans lesquelles il retrouve tous ses autres compagnons, de Hamton le cochon à Calamity Coyote en passant par Dizzy Devil, le diable de Tazmanie. Grâce à sa vitesse ultra-rapide qui lui permet de grimper aux murs et à son agilité, il vient en aide ou répare les désordres causés par ses turbulents amis! Des bonus lui permettent de franchir plus aisément les niveaux. Dans chacun d'entre eux, on peut trouver un petit jeu de société. Des mots de passe permettent de poursuivre l'aventure sans avoir à tout recommencer depuis le premier niveau.



Il faudra démolir la locomotive pour arrêter le train du Montana Max.

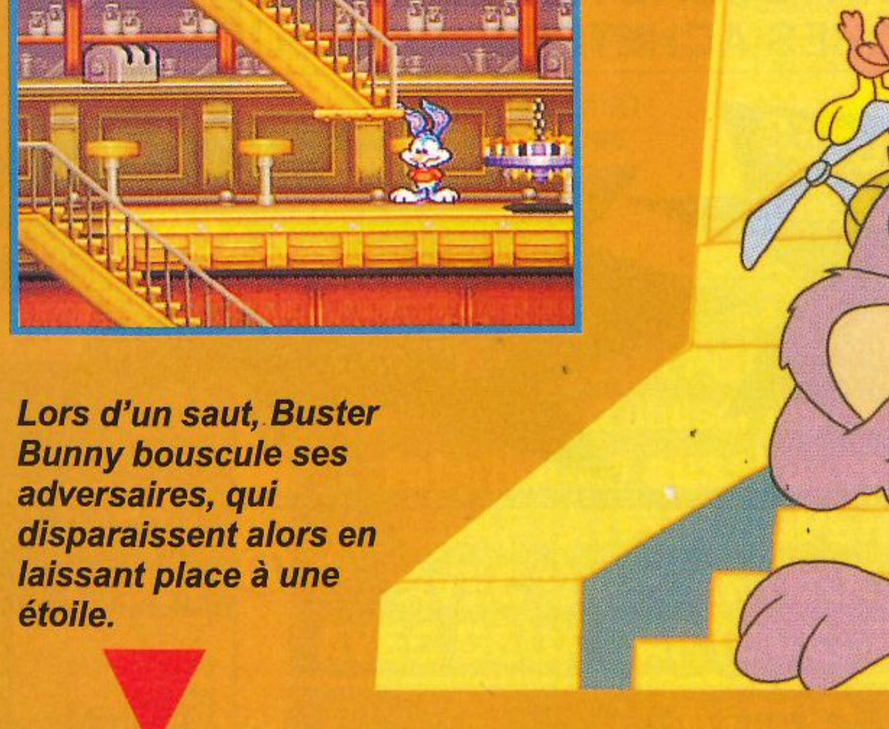
Avant chaque niveau, un mini-scénario vous explique votre tâche.

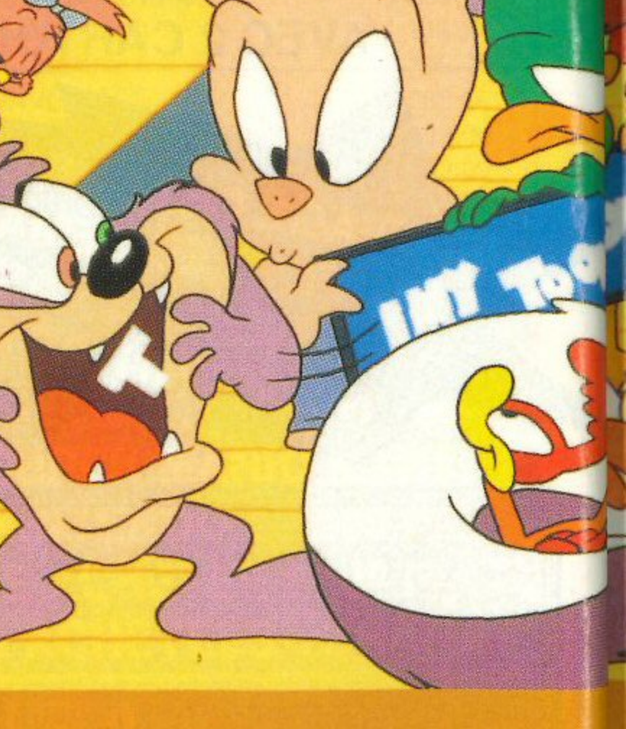
Méfiez-vous des luminaires, ils tombent un peu facilement.



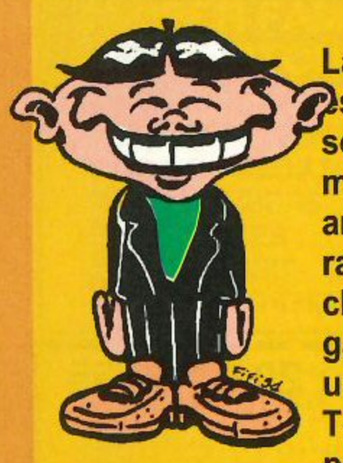
Pour continuer, il vous faudra dix fois de suite sauter à la corde.

Lors d'un saut, Buster Bunny bouscule ses adversaires, qui disparaissent alors en laissant place à une étoile.





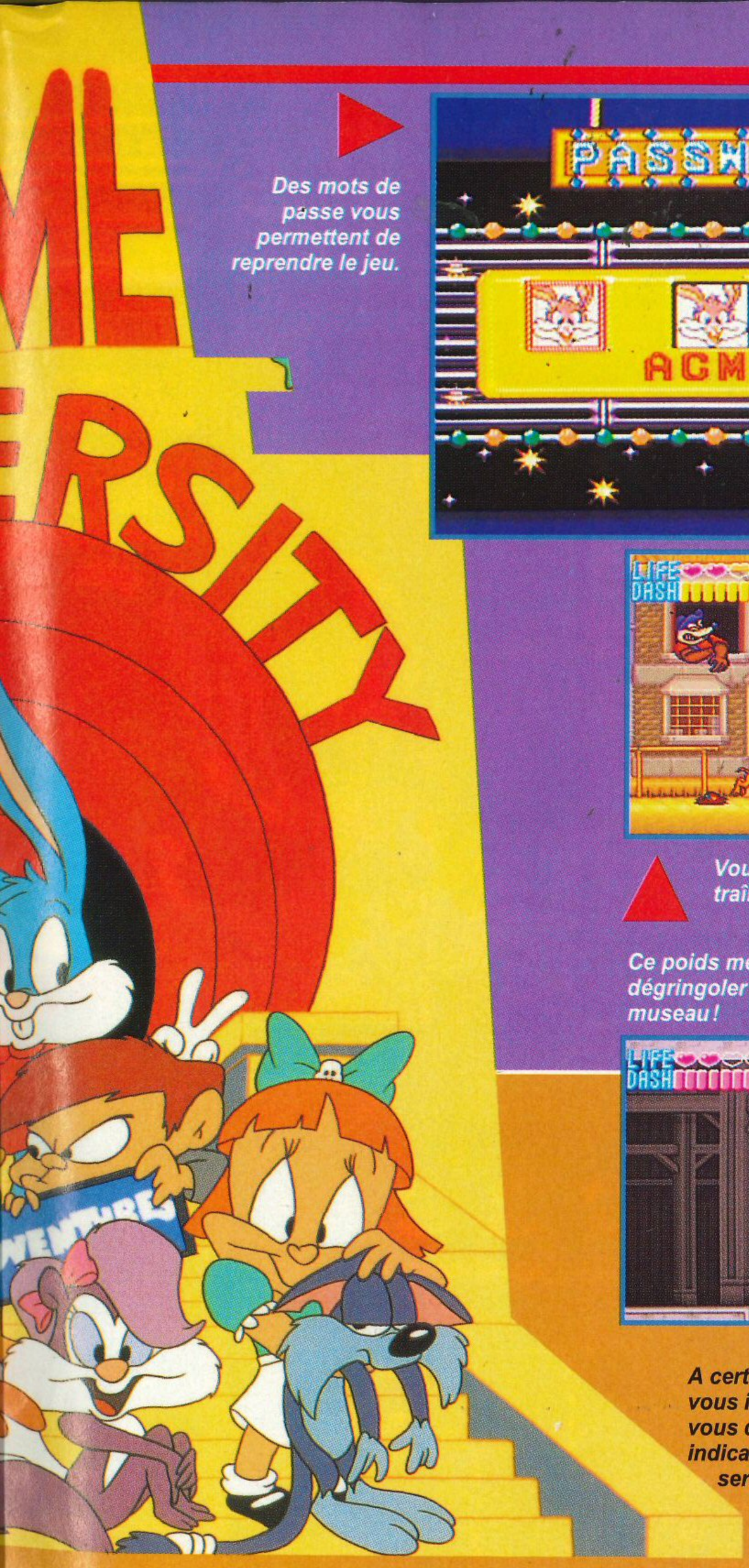
COMMENTAIRE



KANEDA KUN

La réalisation de cette cartouche est superbe. Les différents personnages semblent surgir directement de la série de dessins animés! L'animation est parfaite, rapide et détaillée. Pour finir chaque niveau, il faut affronter un gardien de niveau, le plus souvent un de vos comparses des Tiny Toon. En fait, il faut surtout comprendre ce qu'il y a faire. Cela change des jeux du genre où on ne vous demande pas de réfléchir puisque tout se résume invariablement à tirer ou à éviter quelqu'un ou quelque chose! Ainsi, il vous faudra quelques essais avant de comprendre, par exemple, qu'il faut nourrir Dizzy Devil pour que celui-ci vous fiche la paix, ou que renvoyer les blocs de pierre que Franky projette sur vous est le seul moyen de détruire la machine infernale du savant fou. Pas toujours évident, mais excellent!

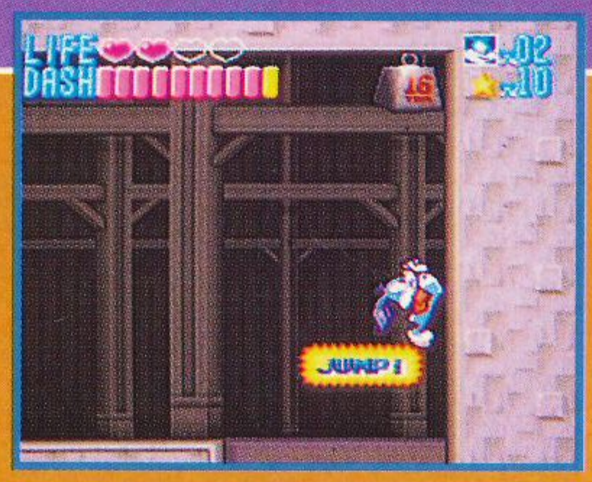
ME
ERSI
OSITY



Des mots de passe vous permettent de reprendre le jeu.

Vous n'avez pas intérêt à traîner dans les parages.

Ce poids menace de vous dégringoler sur le coin du museau !



A certains moments, le jeu vous indique les actions que vous devez faire. Sans ses indications, la jouabilité serait vraiment difficile.

Ce bouton vous permet de mettre en marche les deux énormes bibliothèques. Attendez qu'elles se rapprochent assez et vous pourrez les escalader.

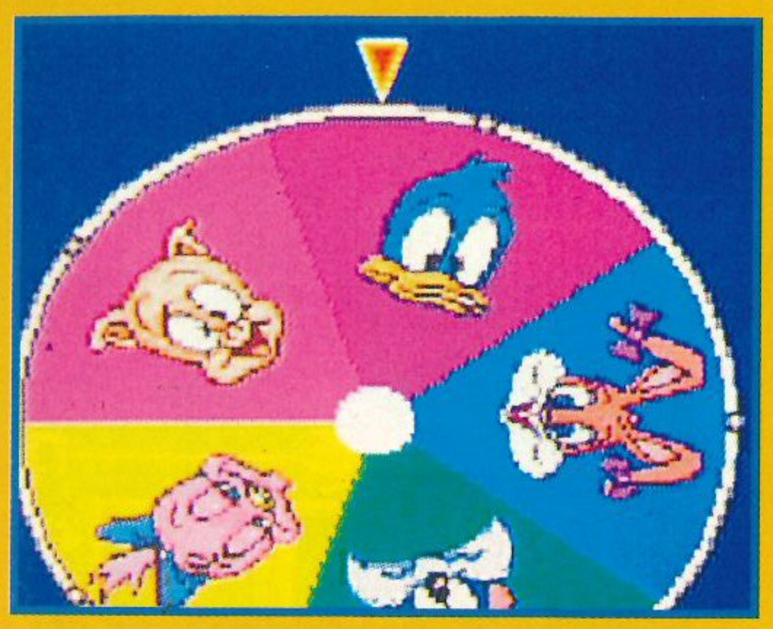
GAVEZ DIZZY !

Evitez les attaques tourbillonnantes en vous réfugiant dans les portes. Puis donnez des coups de tête dans le tapis roulant qui amène des desserts à portée de Dizzy Devil. Au bout d'un moment, gavé, celui-ci s'endormira, vous laissant le champ libre.

THE TINY TOON ADVENTURES NAME, CHARACTERS, CHARACTER NAMES AND ALL RELATED INDICIA ARE TRADEMARKS OF WARNER BROS., A TIME WARNER ENTERTAINMENT COMPANY © 1992

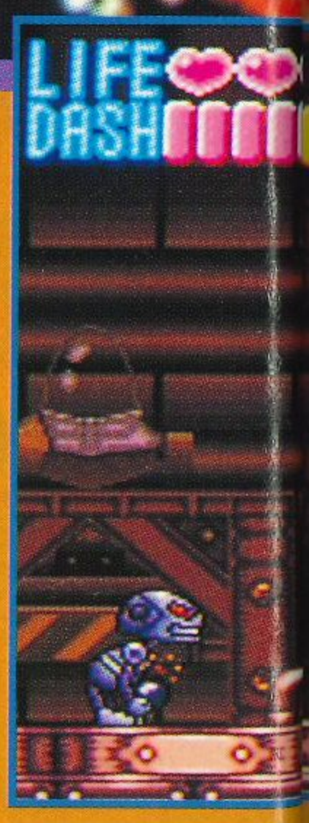
BONUS !

Voici des exemples de petits jeux qui vous permettront de récolter des bonus.



L'avion de Hamton largue des bulles de couleur. Celles-ci mettent quelques secondes avant d'exploser. Escaladez-les pour gagner le ballon dirigeable.

Renvoyez les blocs de pierre que vous envoit Franky la brute pour détruire la machine qui en fait son esclave.

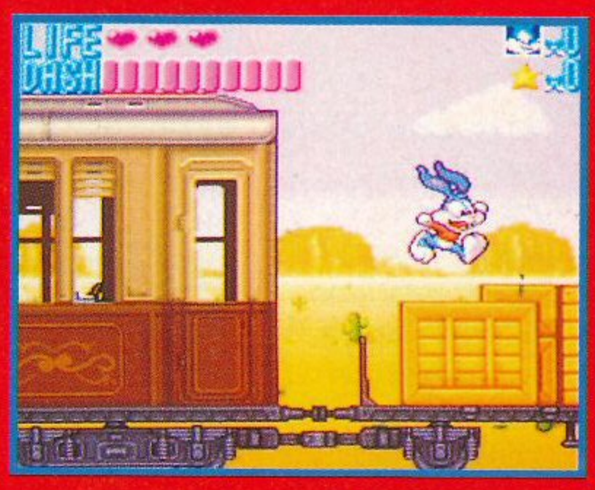


Ambiance

KONAMI : LE VENT EN POUPE!

Que ce soit sur la PC Engine, avec des titres comme Gradius III ou le superbe Snatcher, ou encore sur la Megadrive, avec TMNT, Tiny Toon et Sunsetriders (qui seront commercialisés en Europe et aux USA), ou, enfin, sur la Super Famicom, avec Tiny Toon, Batman Return et Pop'n Twin Bee, Konami semble décidé à prendre une place de choix dans le tiercé des meilleurs éditeurs de jeux vidéo, si ce n'est la première place ! Non seulement l'éditeur décline ses titres sur quasiment toutes les consoles du marché, mais il nous propose presque à chaque fois d'excellents titres. Autant l'année dernière semble avoir été l'année Capcom, avec des titres comme Chomakaimura ou Street Fighter II, autant l'année 1993 s'annonce Konami !

PIEGE!



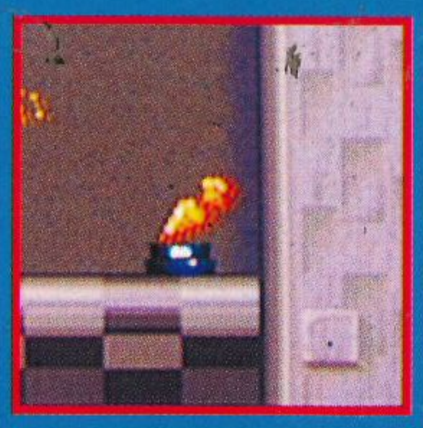
Football américain !

...re des étoiles pour le dernier niveau.

Escaladez le train...

... mais prenez garde aux filets.

ENCORE DES BONUS !



Les trophées-carottes d'or, d'argent ou de cristal regonflent plus ou moins votre vitalité.

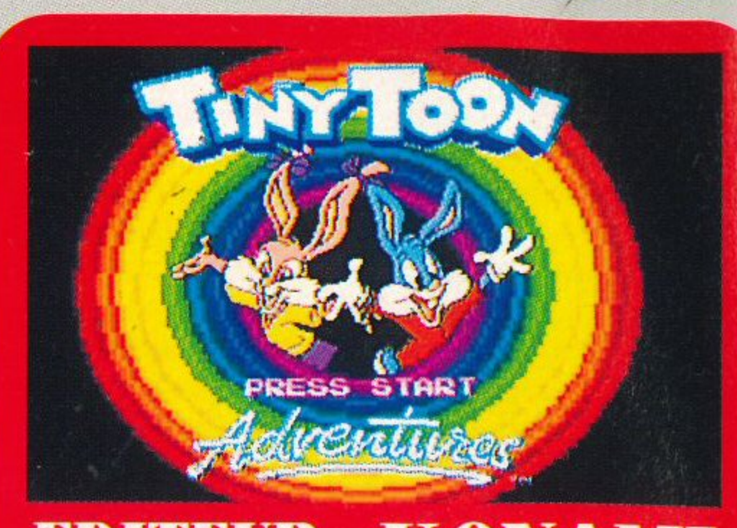
Les trophées de Goco Dodo vous permettent de remplir instantanément votre jauge "Dash". Celle-ci vous permet de vous déplacer très rapidement, notamment d'escalader les murs.

Au bout de cent étoiles collectées, vous gagnez une vie supplémentaire.

COMMENTAIRE

BANANA SAN

J'adore les cartoons US et, surtout, l'humour frapadingue de ceux de la Warner. Aussi me suis-je rué sur le sample des Tiny Toon de Konami. Le jeu est excellent. Cependant, j'ai été déçu par deux choses. Tout d'abord, on est quasiment obligé de se "faire avoir" pour progresser. Certains pièges ou astuces sont indétectables à moins d'être tombé au moins une fois dedans. Il faut d'abord tâtonner ou se laisser piéger avant de comprendre ce que les programmeurs attendaient du joueur ! J'aurais souhaité une jouabilité un peu plus instinctive. Les petits jeux intermédiaires qui viennent se greffer dans les niveaux sont sympas et faciles, mais n'apportent pas grand-chose. Enfin, le niveau Football américain (niveau 4) est assez obscur pour qui ne connaît pas ce sport. Malgré tout cela, une cartouche pleine de fun !



EDITEUR : KONAMI
PRIX : F

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYEN/DIFFICILE
NOMBRE DE VIES : 3
OPTION CONTINUE : —
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 2
CONTROLE : OK

1 JOUEURS		CARTOUCHE

PRESENTATION 77%

Le scénario de chaque stage apparaît... en japonais. Des messages d'aide vous sont délivrés aux endroits stratégiques.

GRAPHISMES 94%

Aussi bons que ceux des dessins animés de la série !

ANIMATION 93%

Ça bouge dans tous les sens et à toute vitesse.

BANDE-SON 78%

Retrouvez les airs endiablés de la série !

JOUABILITE 78%

Dommage qu'il faille tomber dans tous les pièges avant de progresser.

DUREE DE VIE 88%

Le jeu n'est pas des plus faciles, mais le système des mots de passe vous évitera de vous tirer une balle en pleine tête !

INTERET 91%

Adapté avec succès de la série de dessins animés de la Warner Bros., Tiny Toon comblera petits et grands par la qualité de sa réalisation et le "charisme" de ses personnages.

NEO GEO REVIEW

Si l'ensemble de la rédaction s'accordait quant à la supériorité de Street Fighter II (Super Nintendo) sur World Heroes (Neo Geo), l'arrivée de Art of Fighting nous a posé un grave cas de conscience et a même créé quelques disparités. Quoi qu'il en soit, Art of Fighting est le dernier jeu de baston disponible sur Neo Geo et, croyez-moi, il vaut son pesant d'or. Vous pouvez jouer seul ou à deux joueurs. A un seul joueur, vous pouvez incarner Ryo ou son ami, Robert. Votre but est de retrouver et libérer la sœur de Ryo, kidnappée par un mystérieux individu appelé Mr Big. Lors de vos explorations de la ville, vous devrez affronter un Japonais maître en arts martiaux, un colosse chef de gang, un Chinois adepte de Freddy Krüeger, une serveuse plus dangereuse qu'elle ne paraît, un lutteur noir à l'allonge redoutable, ainsi qu'un militaire surnommé "la machine à tuer"...

A chaque fois que les combattants se retrouvent très proches l'un de l'autre, une fonction Zoom représente automatiquement les deux adversaires en plans rapprochés. On en arrive à se croire réellement en plein combat.

COMBATTANTS ■ COMBATTANTS ■

Bien que, ici, il s'en prenne plein la tête, Ryo est un adepte du karaté. Il dispose de trois coups spéciaux meurtriers : la boule de feu, les pieds de feu et la salve de coups de poing.

King maîtrise parfaitement l'art de la lutte et peut faire appel à trois coups spéciaux : le coup de pied volant, le venin (voir photo) et le coup de pied rotatif. Adversaire particulièrement redoutable, il est aussi agile qu'une gazelle.

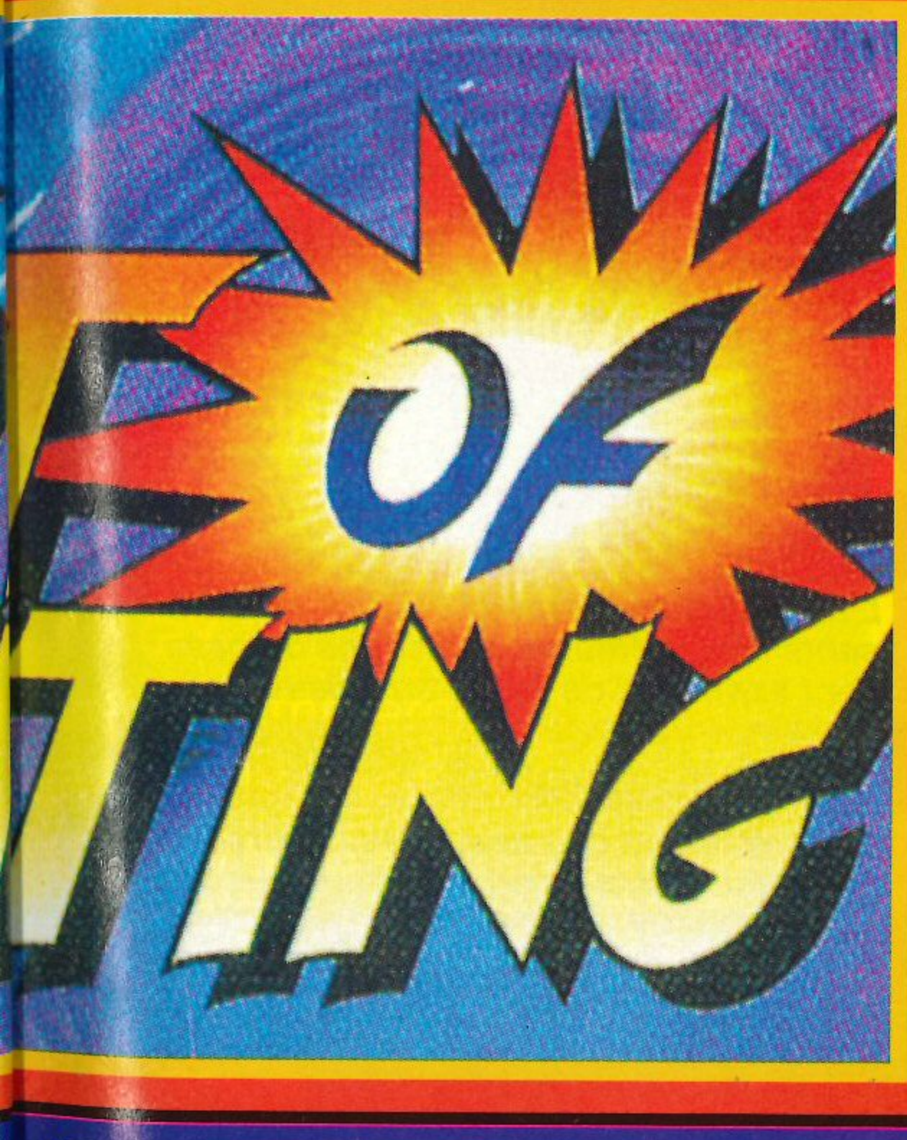
Mickey Rogers avait voué sa vie à la lutte professionnelle. Hélas, son rêve s'est écroulé après qu'il eut tué un homme. Lutteur impitoyable, ses coups de poing déferlants et foudroyants sont on ne peut plus dévastateurs.

John Crawley, professeur d'arts martiaux, est surnommé "la machine à tuer". Trois attaques spéciales : l'attaque volante, le coup de pied renversant et le méga-smash, qui fait très mal.

Si les décors de chaque scène sont un vrai régal et vous plongent dans l'ambiance, les musiques et les bruitages restent le point fort du jeu. Il arrive même que les spectateurs vous encouragent en criant le nom de votre guerrier.

... Si ces combattants paraissent beaucoup moins spectaculaires que les protagonistes de World Heroes, leurs coups spéciaux n'en sont pas moins originaux et destructeurs. Sachez que d'autres ennemis se terrent dans la partie sud de la ville et qu'ils sont d'une agressivité et d'une férocité inégalables. Le jeu propose des options inédites telles que le zoom et la barre de pouvoir. En effet, vos combats seront agrémentés de gros plans sur les personnages à chaque fois qu'ils seront proches l'un de l'autre. De plus, chacun de vos coups spéciaux fera baisser votre pouvoir de telle sorte qu'il faut les utiliser avec parcimonie.

Si, en revanche, vous jouez à deux, vous pourrez incarner n'importe lequel des guerriers et vous vous en donnerez à cœur joie. Un jeu génial qui promet de très longues heures de fun.



COMBATTANTS ■ COMBATTANTS ■

Apparemment lourdaud, Jack Turner porte bien son nom : "le typhon infernal". Avec son coup de pied allongé, son coup de poing enflammé et sa glissade meurtrière, il vous fera subir énormément de dommages.

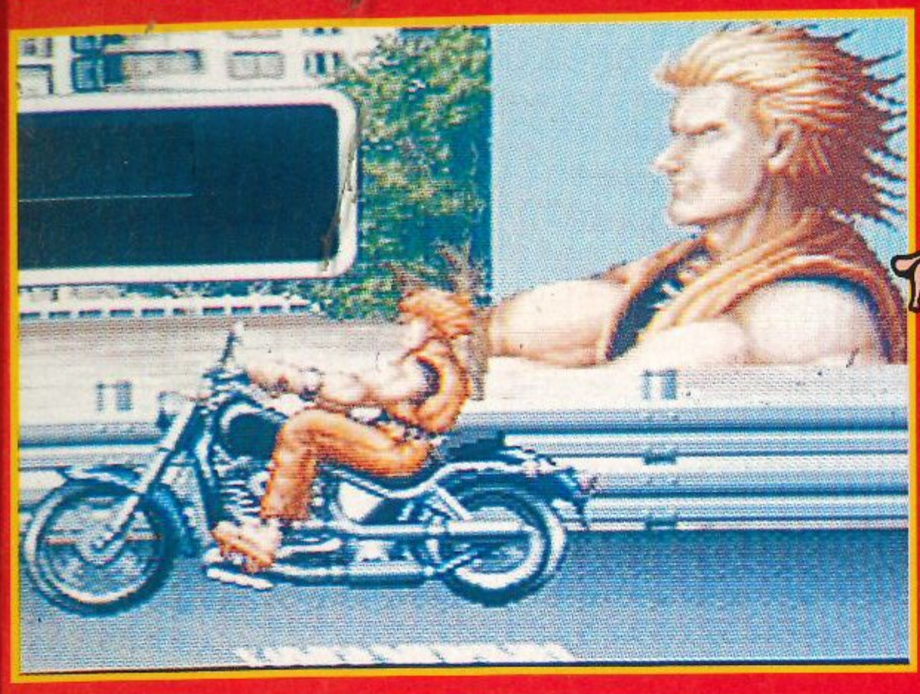
Ryuhaku Todo ne dispose que d'un seul coup spécial : le kasaneate. Ce disciple des arts martiaux japonais peut projeter un véritable rideau de flammes devant lui et brûler son adversaire.

Lee Pai Pong est un maître des arts martiaux chinois. Ses attaques spéciales sont meurtrières : coup de pied d'acier, les cent coups de poing et le talon d'acier.

ON EN PARLE DANS... MICRO KID'S CONSOLES MICROS

Robert Garcia est l'ami mais aussi le rival de Ryo. Ses coups spéciaux sont les mêmes que ceux de Ryo et les deux amis ne sont pas sans rappeler Ryu et Ken, de Street Fighter II.

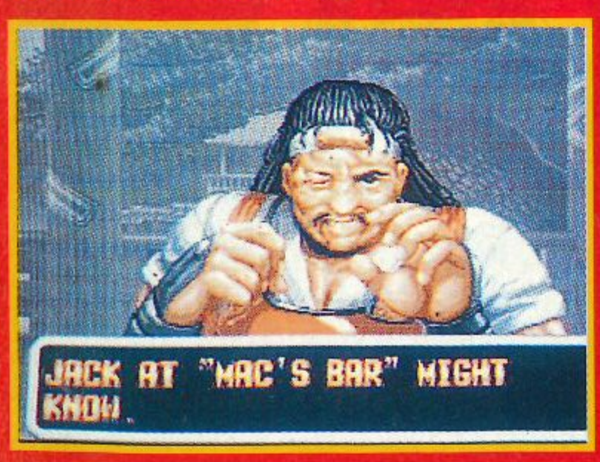
NEO GEO REVIEW



Après chaque combat, vous aurez droit à une scène animée au cours de laquelle vous verrez Ryo ou Robert se déplacer dans chaque quartier de la ville.

L'attaque renversée de John est plus que redoutable. Bien que ne disposant que de coups classiques, ce soldat devient une vraie brute épaisse pour peu que l'on sache bien le manier.

En mode un joueur, le jeu vous propose une véritable histoire. Vous pouvez alors discuter avec chaque adversaire et voir leur mine déconfite... si jamais vous arrivez à les vaincre.



Le bouton C du joypad vous sera fort utile pour faire des prises à vos ennemis. Ici, Jack saisit Ryo et le projette violemment à terre dans un décor qui évoque celui où évolue Guile, dans Street Fighter II.

COMMENTAIRE

WIEKLEN

Si je ne suis pas aussi enthousiaste que mon compère, c'est sans doute que la baston "sérieuse" me gêne un peu. Dans le domaine, je préfère World Heroes, peut-être moins impressionnant du point de vue technique, mais à mon avis plus amusant. Cela dit, Art of Fighting est franchement fabuleux. S'il rappelle par bien des aspects Street Fighter II, il n'en est pas moins original. Les effets de zoom sont déroutants au début mais, finalement, voir deux mastodontes qui occupent les deux tiers de l'écran se taper dessus est impressionnant. Au total, c'est un très bon jeu, difficile et varié, qui ne pèche que par son sérieux si on le compare à ses concurrents. Foi de nain, je retourne de ce pas me mesurer à ce gros tas !

COMMENTAIRE

ROCKET

Oh ! que oui ! Personnellement, je ne saurais pas départager Street Fighter II et Art of Fighting, tant ils sont géniaux tous les deux. Moi qui ai acheté une Neo Geo pour pouvoir jouer à World Heroes, que n'ai-je pas écouté le vendeur qui me conseillait Art of Fighting. Non pas que je regrette mon achat, mais je dois reconnaître qu'Art of Fighting lui est nettement supérieur. La taille des combattants est plus qu'impressionnante et les zooms donnent une véritable dimension aux bastons. Les combats sont délirants et sauvages au possible, on peut même voir les contusions sur les visages des guerriers. Ajoutez à cela une fluidité parfaite et une jouabilité excellente et vous comprendrez pourquoi vous devez tout faire pour vous procurer cette cartouche.

EDITEUR : SNK

PRIX : F

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : MOYENNE

NOMBRE DE VIES : 1

OPTION CONTINUE : 3

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 4

CONTROLE : BON

1-2 JOUEURS		CARTOUCHE

PRESENTATION 85%

L'introduction résume l'histoire et présente Ryo et Robert. Les coups de base sont expliqués de façon très claire.

GRAPHISMES 90%

C'est vraiment très beau. Les décors restent équivalents à ceux de World Heroes.

ANIMATION 95%

Rien à redire.

BANDE-SON 90%

Diverses musiques ponctuent le jeu. Quant aux cris de douleur et aux voix digitalisées, ils assurent l'ambiance.

JOUABILITE 88%

Un peu d'entraînement sera nécessaire. La diversité des combattants permet plusieurs tactiques.

DUREE DE VIE 95%

En mode deux joueurs, vous n'êtes pas prêt de laisser tomber cette cartouche.

INTERET 96%

Les possesseurs de Super Nintendo avaient Street Fighter II, les "neo-geoistes" ont maintenant Art of Fighting.

Le seul problème que tu auras dans un magasin GAME'S, c'est le choix !!

PARLY 2
Centre commercial
Tél. 39 55 19 20

VELIZY 2
Centre commercial
Tél. 34 65 18 81

CERGY 3
Centre commercial
Les 3 Fontaines
Tél. 30 75 95 42

ST-QUENTIN EN YVELINES
Espace St-Quentin
Tél. 30 57 13 43

LYON
PART-DIEU
Centre commercial
Tél. 78 62 70 30

AGNES-SUR-MER
Boulevard

PHOTO MARIA TAGLIENTI IMAGE BANK

GAME'S

LE PLUS GRAND

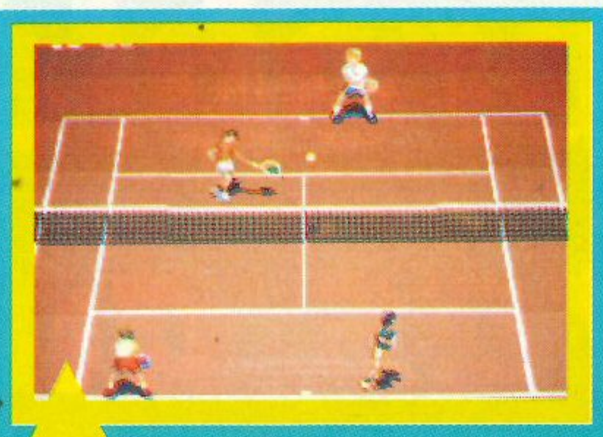
SUPER NINTENDO

REVIEW

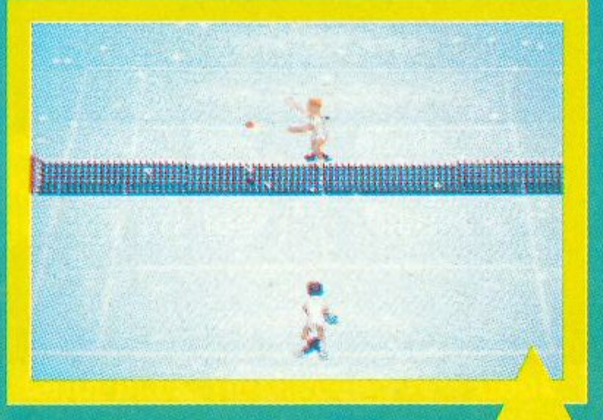
JIMMY C

PRO TENNIS

Ubi Soft édite son premier jeu pour la Super Nintendo ! Il s'agit d'un développement de l'équipe des Allemands de Blue Byte (on leur doit la série des Great Courts sur micro). Pro Tennis Tour, parrainé par Jimmy Connors, s'attaque à forte partie : il existe déjà sur Super Nintendo un jeu de ce type de très grande qualité, Super Tennis de Tonkin House. Ce dernier permettait notamment de jouer avec les atouts techniques et physiques d'un Boris Becker ou d'un John McEnroe. Pro Tennis Tour offre, quant à lui, des capacités similaires. Les véritables accros du retour lifté décroisé n'y retrouveront pas des sensations aussi pointues mais les autres y trouveront leur compte. Malgré une période d'adaptation de quelques heures, on appréciera la bonne exploitation de toutes les touches du paddle SNIN. Ainsi, les quatre boutons de couleur permettent le coup droit classique, le coup lifté, l'amorti et le lob, alors que les touches R et L de la manette (au-dessus) seront utilisées avec la croix de direction pour des passings ravageurs. Notons surtout que le jeu a l'avantage de présenter des écrans en français, et une partie d'entraînement permet de bénéficier des conseils de cinq entraîneurs. Les écrans de statistiques sont riches (nombre de points, d'aces, etc.) et le mode Tournoi, ajouté à la possibilité de jouer de véritables doubles (4 joueurs avec un adaptateur vendu séparément) sont autant de bons points.



La représentation graphique offre un confort de jeu, en simple comme en double avec quatre joueurs.



Fun : vous pourrez vous amuser sur un terrain enneigé.

Les écrans de statistiques, accessibles à tout moment au cours d'un match, sont fort complets.

Le jeu met cinq entraîneurs à votre disposition qui vous expliqueront les subtilités de divers secteurs des coups du tennis.

Une fois sûr de votre talent, vous pourrez vous lancer sur le circuit professionnel et tenter de remporter quelques tournois pour grimper dans la hiérarchie mondiale.

Point fort de Pro Tennis Tour, ses écrans entièrement en français.

COMMENTAIRE

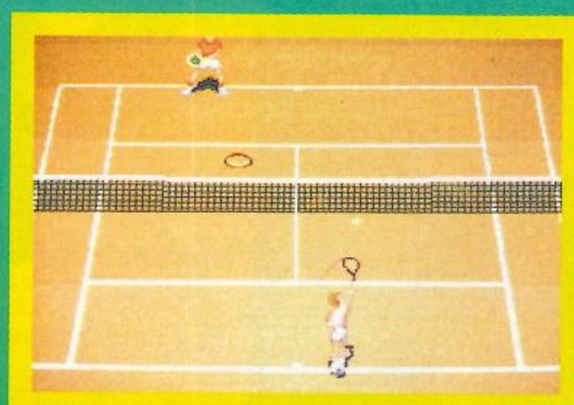
ROBBY

Soyons clair, Pro Tennis Tour ferait double emploi avec le Super Tennis de Tonkin House. De plus, les véritables spécialistes n'y retrouveront pas la riche palette des coups du premier jeu de tennis de la 16 bits de Nintendo. Mais Jimmy Connors peut s'avérer un bon investissement. Il est déjà un jeu dont les écrans sont en français. De plus, c'est le premier titre qui offre de jouer simultanément à quatre grâce à un adaptateur (connexion de deux paddles supplémentaires sur la machine). La liste des bons points ne s'arrête pas là : choix d'un terrain enneigé ou désertique (fun !), nombreuses statistiques dispensées en cours de match (sérieux !) et possibilité de s'entraîner dans divers secteurs de jeu pour affiner sa technique.

ONNORS
TOUR

JIMBO, UNE CARRIERE EPOUSTOUFLANTE

D'une ténacité exceptionnelle, on se souviendra de ses finales épiques contre Björn Borg ou John McEnroe. Douze fois en finale aux tournois de Wimbledon en Angleterre, Flushing Meadow aux USA ou Flinders Park en Australie, il en remporta six. Il détient toujours le record de victoires avec 110 succès. La terre battue n'étant pas sa surface de prédilection, il n'a jamais pu jouer la finale de Roland-Garros en France. Connors possède un jeu basé sur le lift et l'accélération qui le situait, voilà encore peu, parmi les tout meilleurs. L'Américain a su s'attirer la sympathie du public, qui lui a donné le surnom de Jimbo, par des matchs de grande intensité contre des joueurs plus jeunes et plus puissants que lui, à 40 ans...



S'il est une des parties du jeu peu aisées à maîtriser, votre service pourra être varié en puissance et en placement.

Le jeu propose deux modes de contrôle. En Partiel, votre joueur se positionnera automatiquement pour recevoir la prochaine balle. En Total, vous devrez anticiper tous vos déplacements.

COMMENTAIRE

EL NIO-NIO

Rien de révolutionnaire : Pro Tennis Tour prend des idées à droite et à gauche avec un certain bonheur. Une trouvaille : la force d'un coup dépend essentiellement du temps de préparation ; armez bien à l'avance votre raquette et... boum ! Ainsi, certains coups droits, à "la Connors", sont quasiment irrattrapables. Pour le reste, on retrouve les commandes habituelles. Le service est assez lisible pour l'adversaire. Avantage : il n'y a pas d'ace définitivement imparable. Inconvénient : avec de l'entraînement, l'arme du service perd de son importance. Au total, Pro Tennis Tour n'est pas très difficile à jouer, misant davantage sur le fun que sur le réalisme. On retiendra surtout ses écrans de statistiques et sa bonne ergonomie. Agréable !

ON EN PARLE DANS... MICRO KID'S MICROS CONSOLES

EDITEUR : UBI SOFT
PRIX : NC
DISPONIBILITE : FEVRIER
DIFFICULTE : MOYEN/DIFFICILE
SAUVEGARDE : PAR CODE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
CONTROLE : BON

PRESENTATION 84%

Les écrans en français sont un plus indéniable. Vous pourrez assister à des matchs de démonstration.

GRAPHISMES 88%

Ils sont agréables et lisibles en toutes situations. On aurait aimé reconnaître Jimbo dans le sprite portant son nom.

ANIMATION 86%

Elle est de bonne facture et reproduit assez bien les gestes du tennisman.

BANDE-SON 87%

Bruitages convaincants et voix digitalisées. Rien à redire sur ce point.

JOUABILITE 78%

Il sera difficile de maîtriser la panoplie des coups prévue par les programmeurs.

DUREE DE VIE 89%

Une bonne note avec la possibilité pour quatre amis de jouer dans un match de double.

INTERET 88%

Moins pointu techniquement que Super Tennis, ce jeu d'Ubi Soft possède néanmoins une bonne réalisation générale.

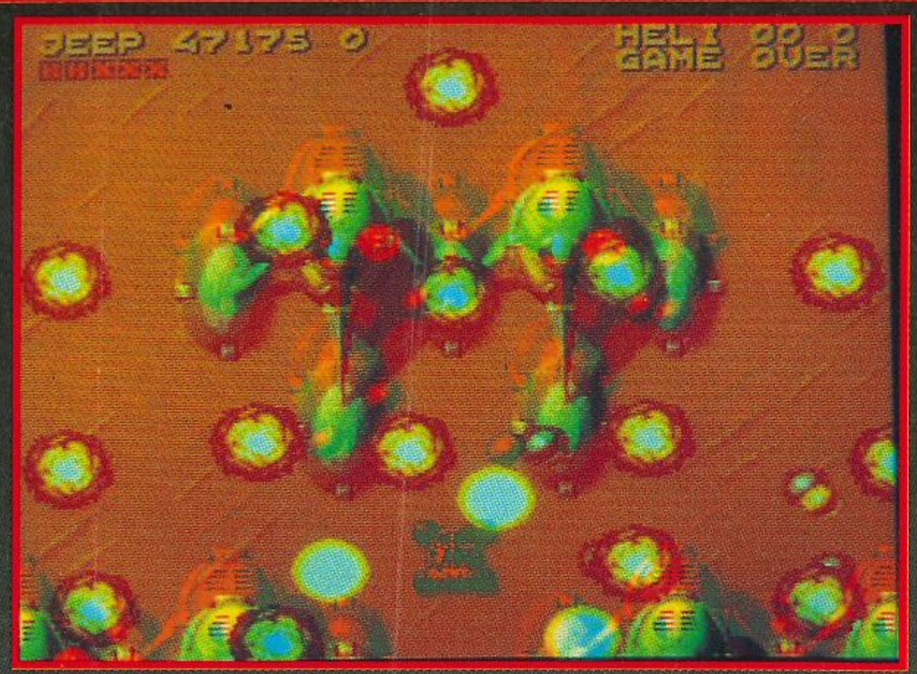
SUPER FAMICOM REVIEW

Un peu partout dans le monde, durant une même période, ont lieu de mystérieuses disparitions. Des engins militaires, le plus souvent ultra-secrets ou encore à l'état de prototypes, disparaissent sans laisser de trace. Les différentes agences d'information et de contre-espionnage finissent par découvrir la raison de ces incidents inexpliqués. Une race de non-humains vit sous terre depuis des milliers d'années. Mais ils ont décidé de passer à l'attaque et de conquérir la surface de la planète. Pour réaliser cet ambitieux projet, ils ont décidé de se constituer un arsenal gigantesque en puisant allègrement dans les stocks militaires de toutes les grandes puissances mondiales.

Devant cette menace qui peut signifier la fin du monde civilisé, de Consoles+ et de la recette du vrai caramel mou, une contre-attaque est organisée. Elle consiste à larguer, à proximité des lignes ennemies, un hélicoptère d'attaque, spécialisé dans la pénétration en profondeur des lignes adverses et/ou une Jeep, armée d'un puissant canon, qui l'escortera et l'appuiera dans sa mission…

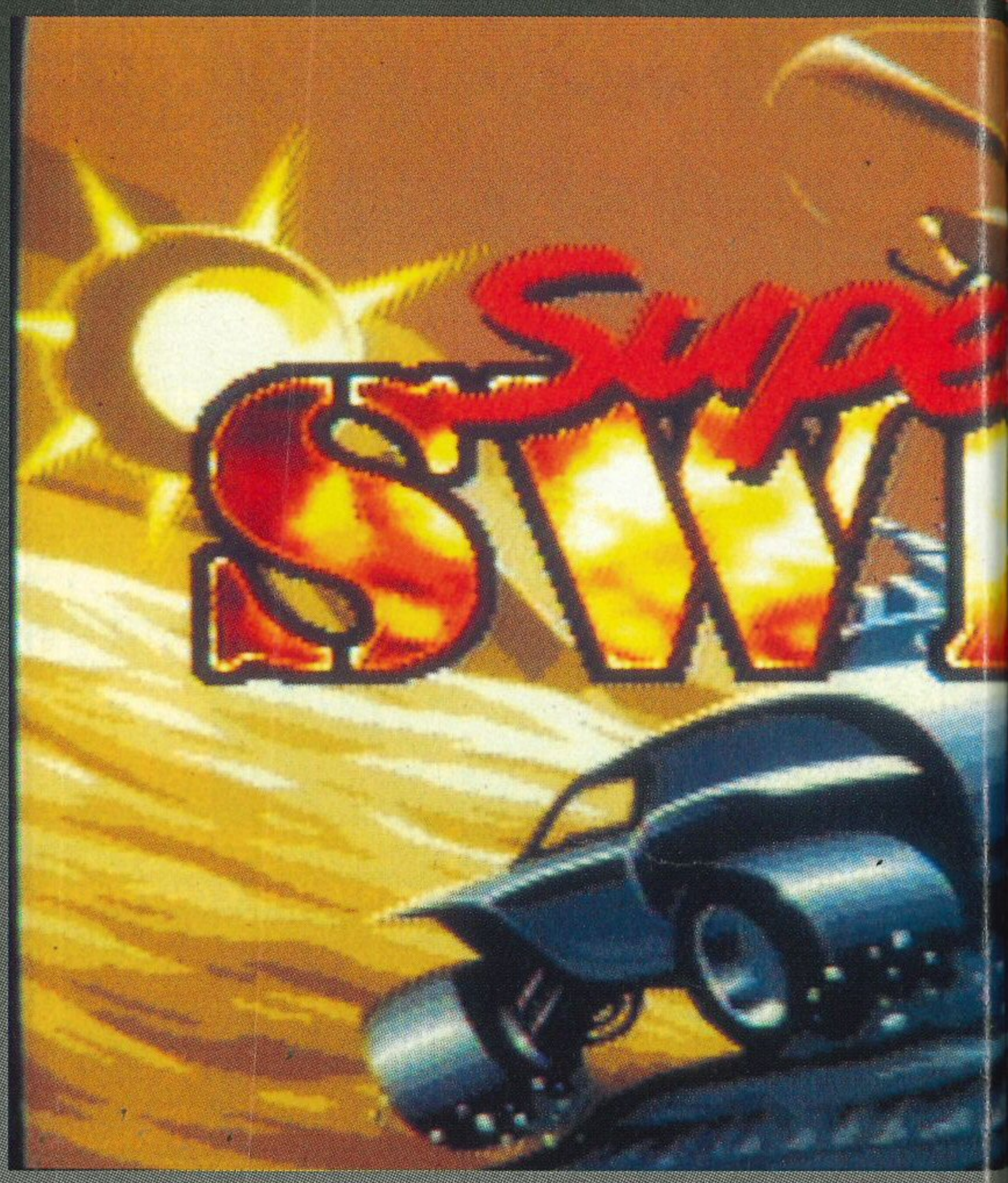
Sa mission ? Parvenir jusqu'au Q.G. pour le blaster, renvoyant l'état-major en enfer, d'où il n'aurait jamais dû sortir.

Le désert, tranquille ?



Protégé par votre bulle-champ de force, vous avez renforcé la puissance de votre lance-missiles à l'aide de quelques étoiles. Maintenant, vous pouvez en envoyer dans toutes les directions.

Non seulement ce boss ouvre le feu avec ses deux gigantesques canons mais, en plus, il largue des myriades d'adversaires par les deux portes situées de chaque côté.



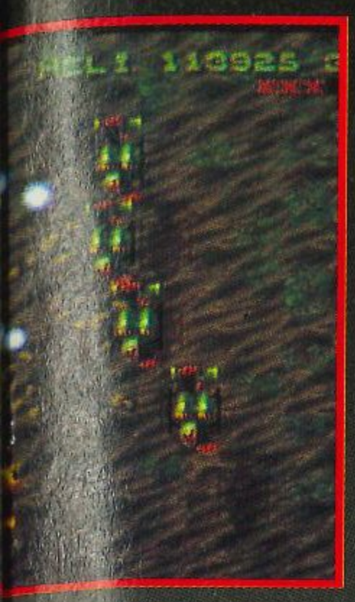
COMMENTAIRE

La qualité des graphismes de cette cartouche est étonnante. Qu'ils représentent des déserts, des jungles ou même l'océan, ils sont splendides ! L'autre atout essentiel de ce programme réside dans le choix des engins que vous pilotez. Ils concentrent en effet mobilité, maniabilité et puissance de feu. Malheureusement, Super SVIW n'est pas parfait. C'est un shoot-them-up un peu trop classique. Dans tous les niveaux, vous devez faire la même chose, il n'y a guère que les décors et les sprites de vos adversaires qui changent. J'aurais aimé trouver des niveaux plus variés, comportant plus d'astuces, de chemins secrets, de warp zones, de pièces à bonus… Bref, tous ces éléments qui renforcent l'intérêt de jeu. Un excellent shoot' mais pas un méga-hit !

BANANA SAN

Admirez le talent avec lequel le graphiste a rendu le feuillage de l'arbre !

Cet avion transpo… place la Jeep et, s…



A deux joueurs, c'est quand même plus facile.

Il en sort de partout! Et plus vous en abattez, plus il y en a!

L'hélicoptère est sans conteste le meilleur des deux appareils!

ARMES JUSQU'AUX DENTS

Tir au canon, puissant mais un peu lent.

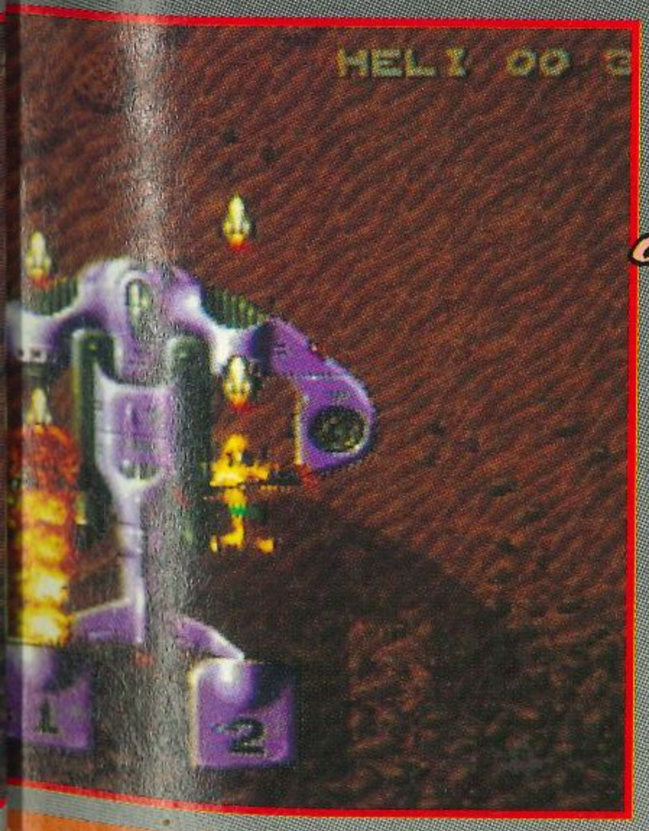
Lorsque vous détruisez un engin adverse, il laisse une étoile qui vous permettra d'augmenter la puissance de vos armes.

Après quelques étoiles collectées, les choses s'arrangent.

Le lance-flammes vous permet de neutraliser très vite l'adversaire mais ne porte pas très loin.

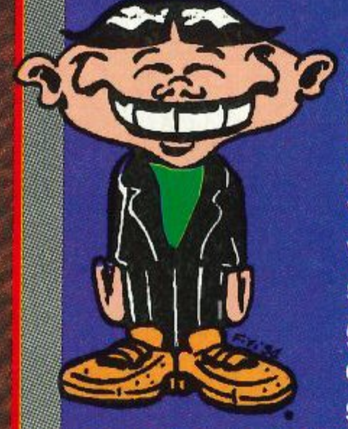
Les missiles traversent tout l'écran et deviennent rapidement la meilleure des armes.

Les bulles vous servent de protection ou de méga-bombe.



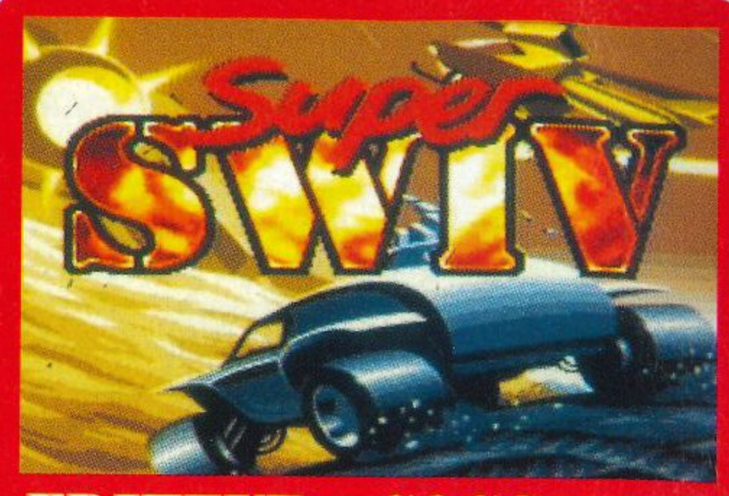
eux caissons. Dans le premier prenait tre l'aile, se trouvait l'hélicoptère.

COMMENTAIRE



KANEDA KUN

Amis du shoot-them-up, cette cartouche va vous plonger dans une béatitude sans nom! En hélicoptère ou en Jeep, vous allez pouvoir foncer en tirant sur tout ce qui vous gêne. Vous disposez de plusieurs armes et pouvez en changer. Vous devez récupérer des étoiles pour augmenter la puissance de votre armement. En tirant sur certains dispositifs, vous libérez une bulle transparente. En pénétrant à l'intérieur, vous obtenez une invincibilité temporaire. Pénétrez ensuite dans une seconde: une explosion nettoie l'écran de tous vos adversaires. Vous pouvez obtenir le même effet en tirant sur une bulle! De l'action à l'état pur!



EDITEUR : COCONUTS
PRIX : F
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : DIFFICILE
NOMBRE DE VIES : 4
OPTION CONTINUE : 0
NIVEAUX DE DIFFICULTE : —
CONTROLE : OK

1-2 JOUEURS | CARTOUCHE

PRESENTATION 67%

Une série d'images commentées vous raconte le scénario.

GRAPHISMES 98%

Superbes!

ANIMATION 88%

Pas d'effets spéciaux Mode 7, mais une animation de bonne facture.

BANDE-SON 96%

Une bande sonore qui a vraiment la pêche!

JOUABILITE 72%

L'hélicoptère est beaucoup plus maniable que la Jeep.

DUREE DE VIE 69%

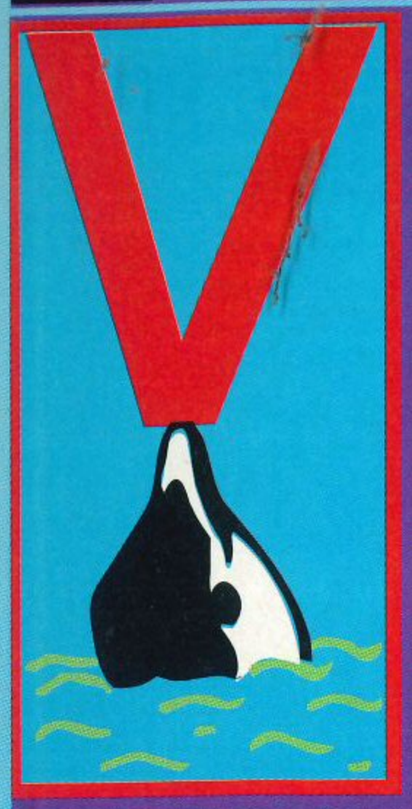
Il n'y a que la difficulté du jeu qui augmente sa durée de vie.

INTERET 83%

Graphiquement très réussi, Super Swiv est un jeu d'action prenant. Cependant, il reste trop classique et manque un peu d'imagination.

REVIEW

ECC



Vous avez incarné un hérisson bleu dans un monde carrément speedant, vous avez défendu les couleurs des Bulls de Chicago, vous avez aidé Ripley à lutter contre les aliens, piloté la McLaren d'Ayrton Senna sur les plus prestigieux circuits du monde, voyagé avec Mickey dans un univers féerique et dominé le monde de Populous à l'égal des dieux... Bref, avec votre Megadrive, vous avez connu des situations totalement folles et très variées aux commandes de votre paddle... Sega vous propose maintenant une quête écologique dans les profondeurs des océans du globe. Ecco the Dolphin est l'une des meilleures surprises de la nouvelle année. Ce jeu, s'il reste bien sûr un jeu, est assez éloigné de tout ce que nous avions pu voir jusqu'alors grâce à nos tubes cathodiques...

Cette cartouche vous transporte dans le Grand Bleu, cette immensité liquide qui couvre une grande partie du globe terrestre.

Vous êtes Ecco le dauphin, qui coule (ha! ha!) des jours heureux dans un coin du Pacifique.

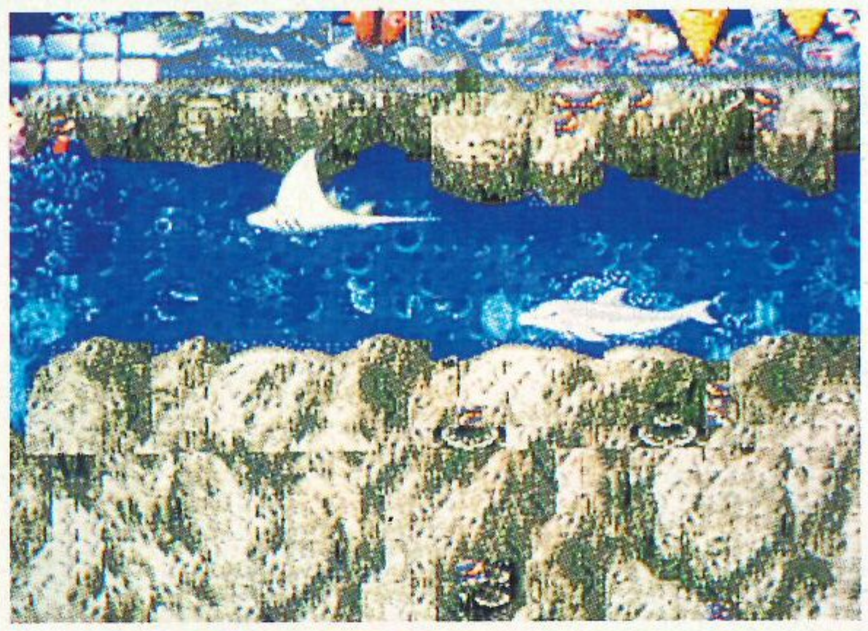
Les évolutions du cétacé dans l'élément liquide sont un véritable bonheur puisqu'elles sont servies par des animations de grande qualité, le tout agrémenté d'une mise en couleur très soignée.

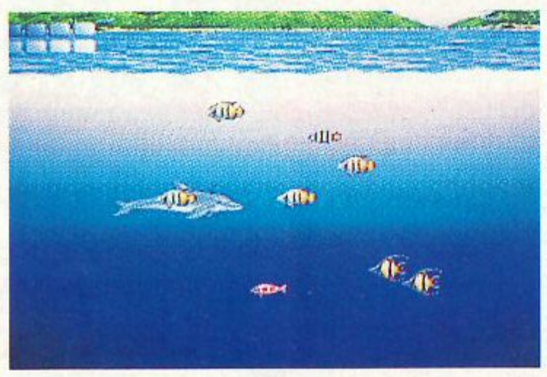
Mais la paix et l'harmonie régnant dans les profondeurs marines vont bientôt être troublées par un cataclysme tel que la majorité de la faune aquatique va disparaître.

Votre quête va consister à trouver le pourquoi de ce terrible fléau et à essayer de ramener la vie dans votre univers.

A ce stade, je crois que je vais vous laisser le plaisir de découvrir Ecco the Dolphin par vous-même. En dire plus dévoilerait des éléments essentiels du jeu...

Des cristaux vous délivrent des messages, d'autres vous ouvrent des passages.



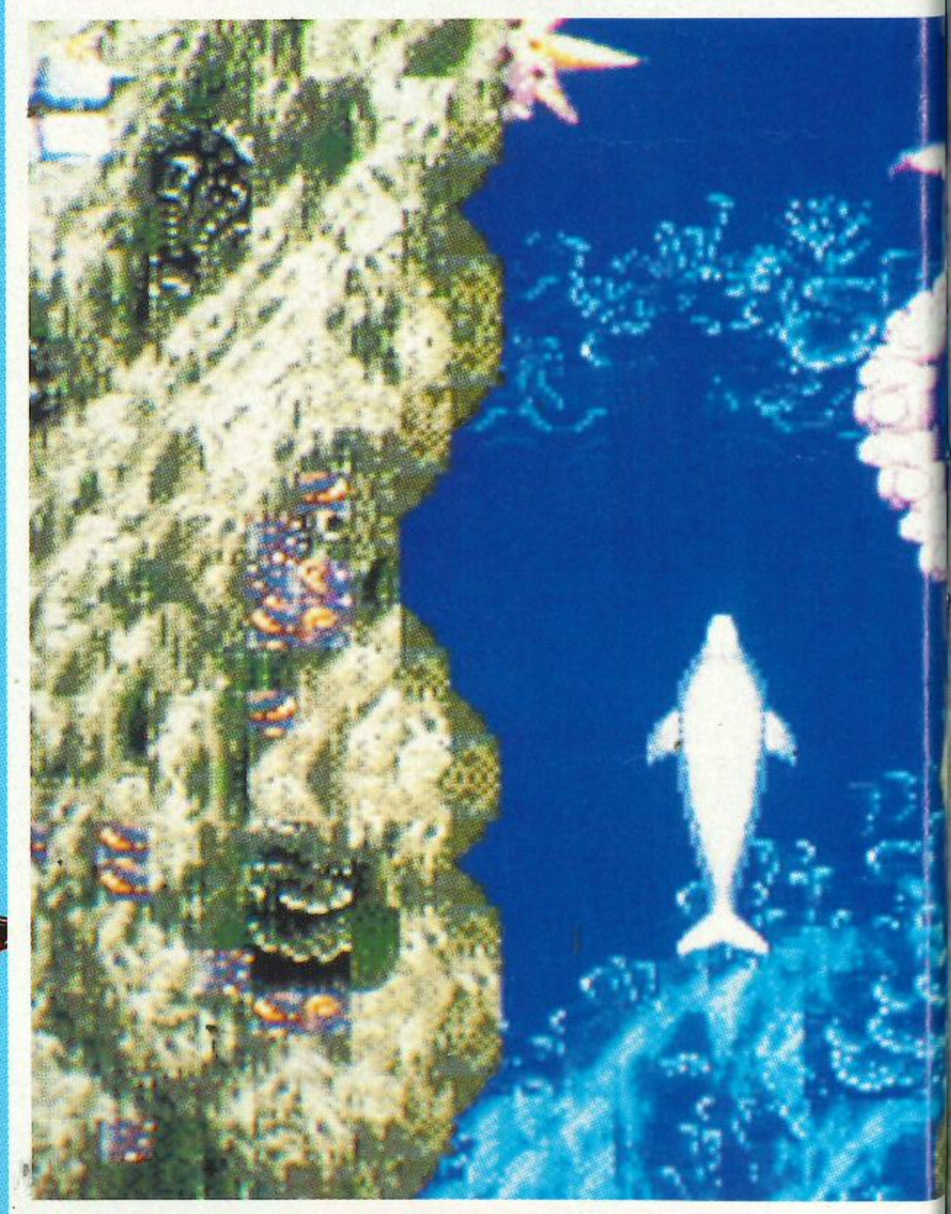


D'autres rencontres sont plus amicales, telle cette majestueuse raie manta.

Mangez souvent de ces petits poissons pour regagner de l'énergie.

Votre sonar vous permet d'établir une communication avec les dauphins, et il semblerait qu'ils aient besoin de vous.

Manœuvre délicate, un orque vous apprend qu'il ne faut pas réveiller la pieuvre.

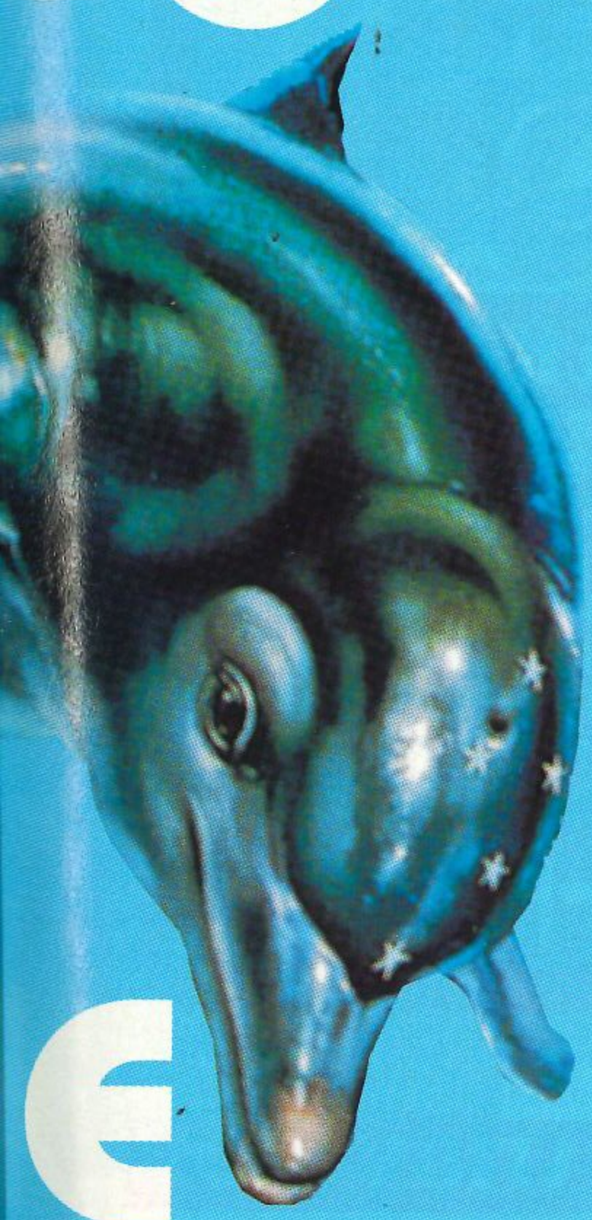


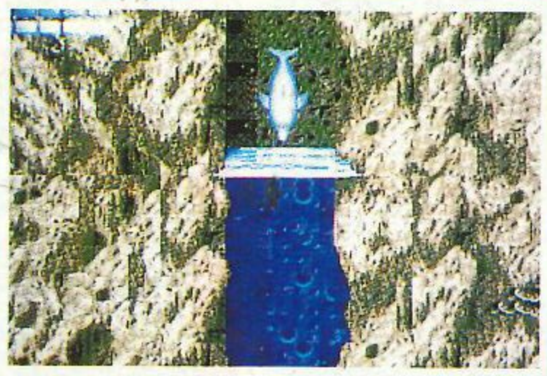
COMMENTAIRE

ROBBY

Ecco the Dolphin est un jeu sans être vraiment un jeu. Attention, ce n'est pas un reproche. Cette création tout à fait originale semble avoir été pensée et conçue pour séduire les non-initiés, rebutés par la violence des shoot-them-up, la complexité des jeux dits "de rôles" ou par les jeux de plate-formes qui peuvent leur sembler quelque peu "idiots". Les gens de Sega ont tout à fait compris qu'ils tiennent avec ce produit le moyen d'attirer d'autres regards que ceux des aficionados de la dernière "news" en provenance du Japon. Ecco est beau, simple, et même émouvant. Une mère de famille sera touchée par le triste sort de ce dauphin alors que les péripéties d'un hérisson bleu ne lui semblent plus de son âge. Et puis, Ecco est le support d'une aide à la protection des dauphins et autres cétacés.
En tout cas, je vous assure que je ne lâcherai pas ce jeu tant que j'en n'aurai pas vu le bout.

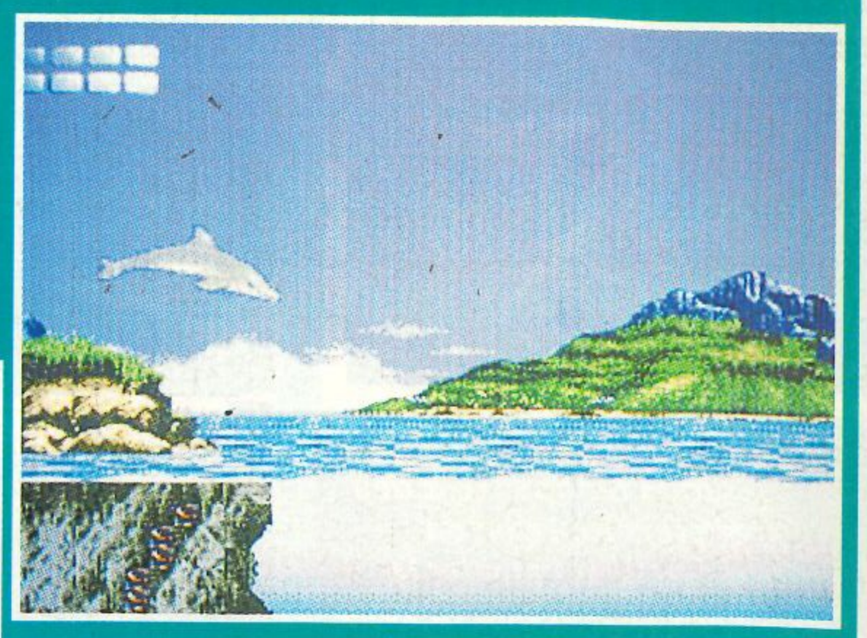
ECCO DOLPHIN

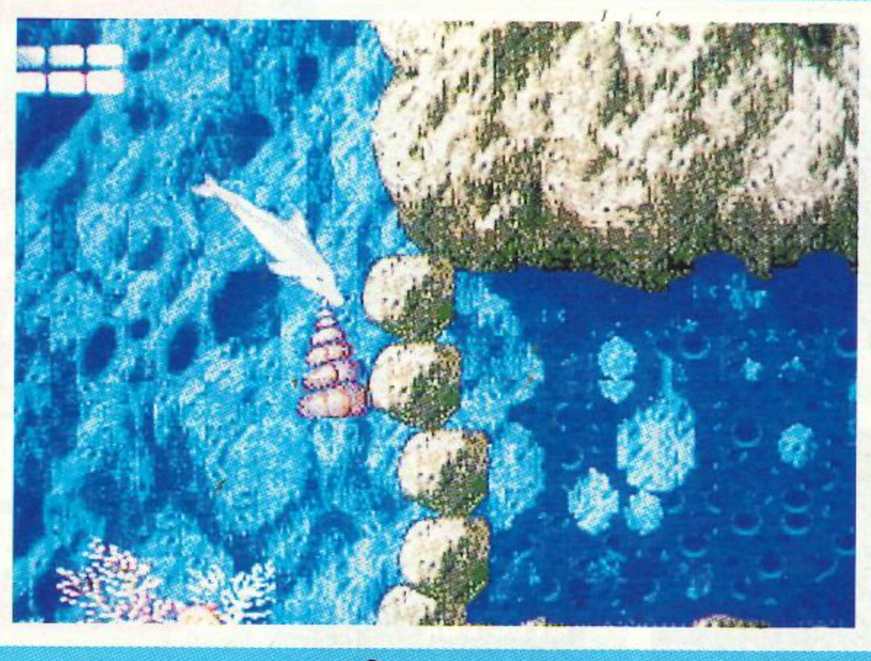




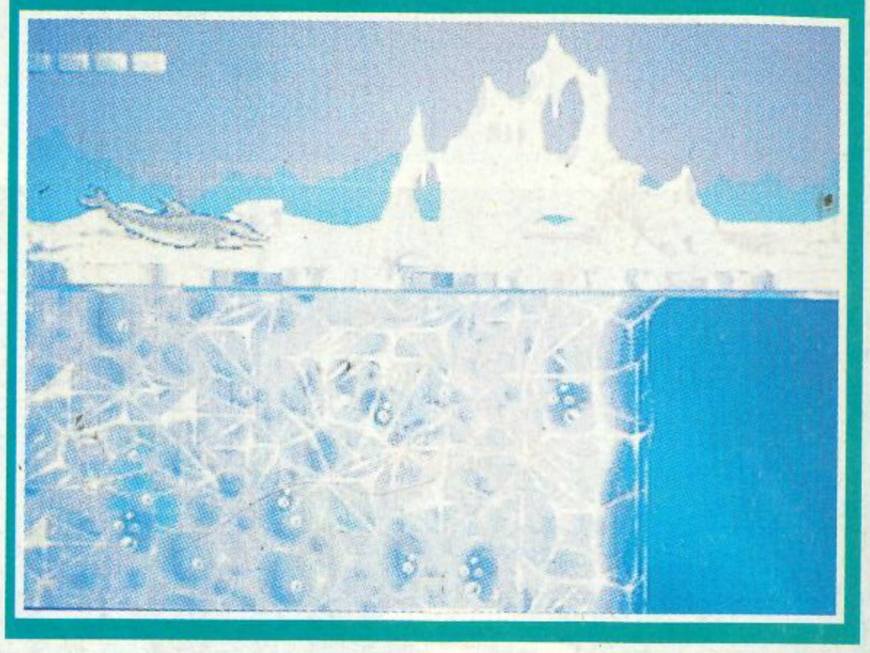
Il sera également vital d'aller en surface ou de trouver des poches d'air pour s'oxygéner.

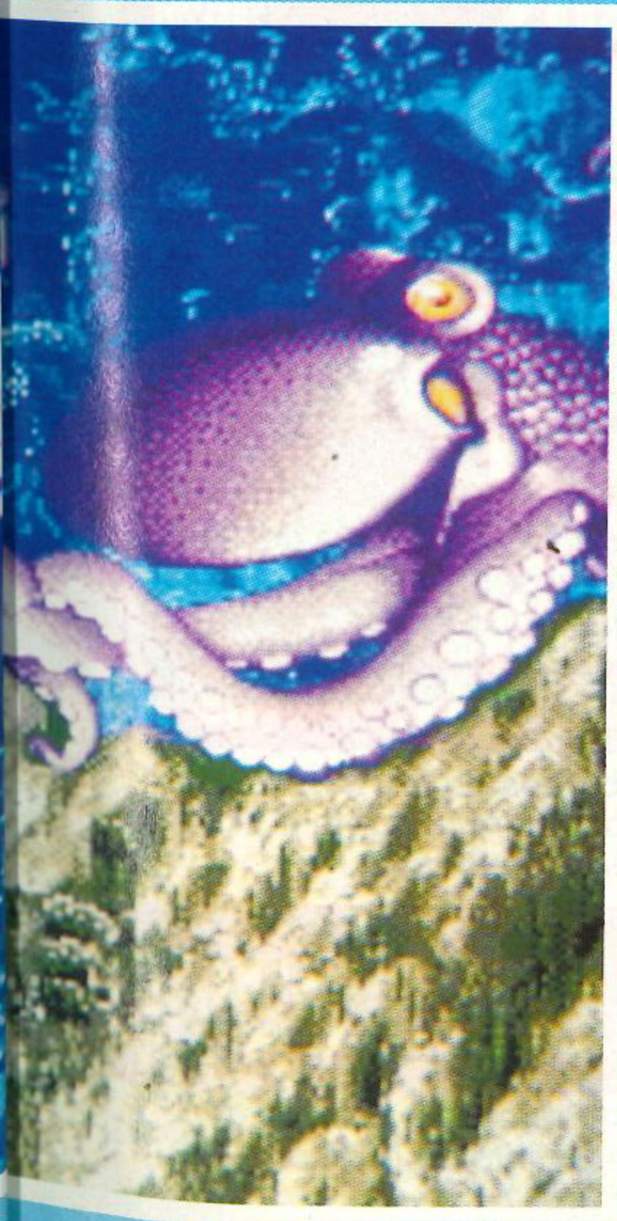
Sautant par-dessus les récifs rocheux, ou se laissant glisser sur la banquise, l'agilité et l'intelligence du dauphin lui permettent de passer certains obstacles naturels.

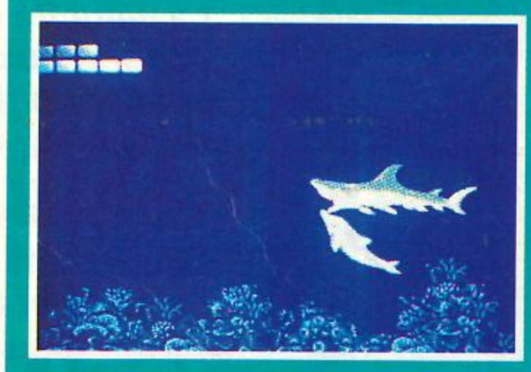




Pour faire s'écrouler cette barrière de rochers, notre ami pousse un énorme coquillage devant lui afin de se frayer un passage.



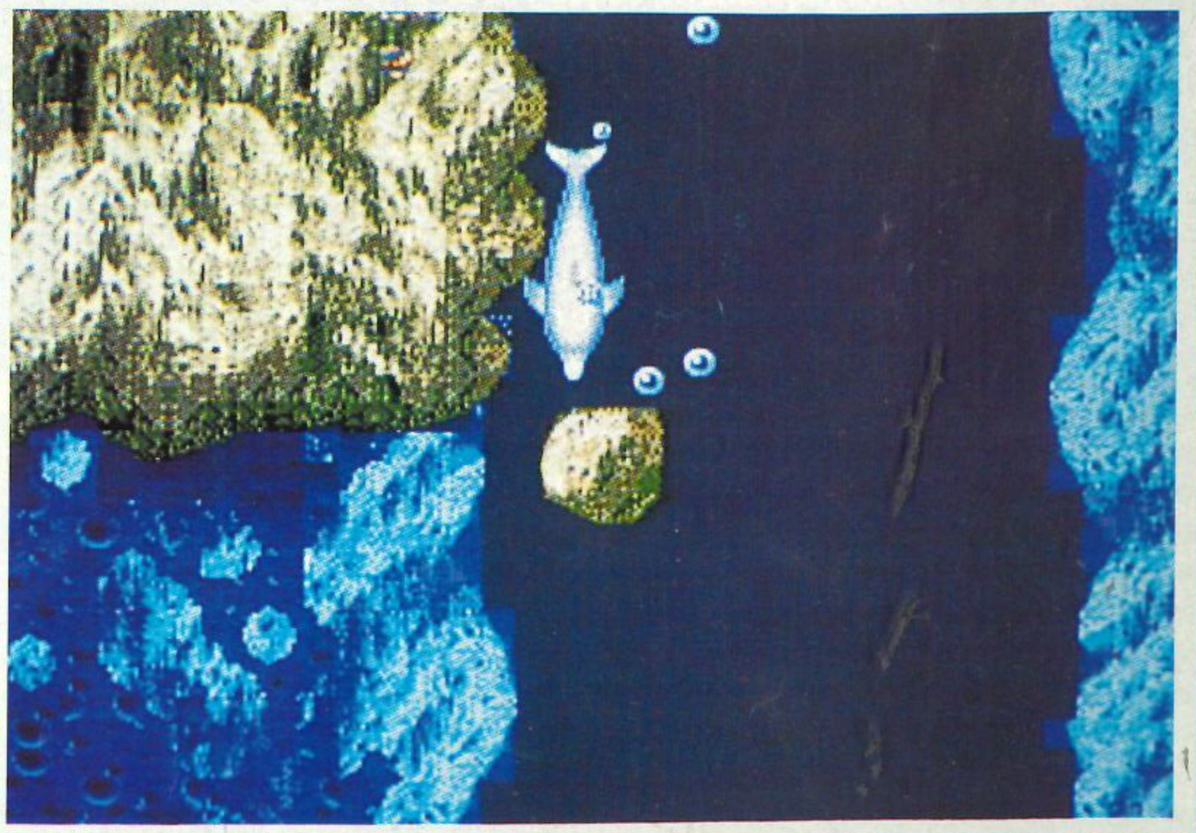




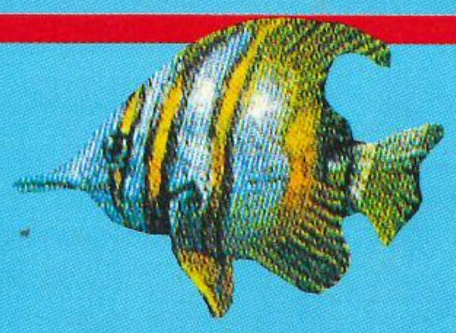
Attention, les squales vous feront perdre beaucoup de vitalité. Il faut les fuir ou leur donner de violents coups de nez en leur fonçant dessus pour les éloigner.

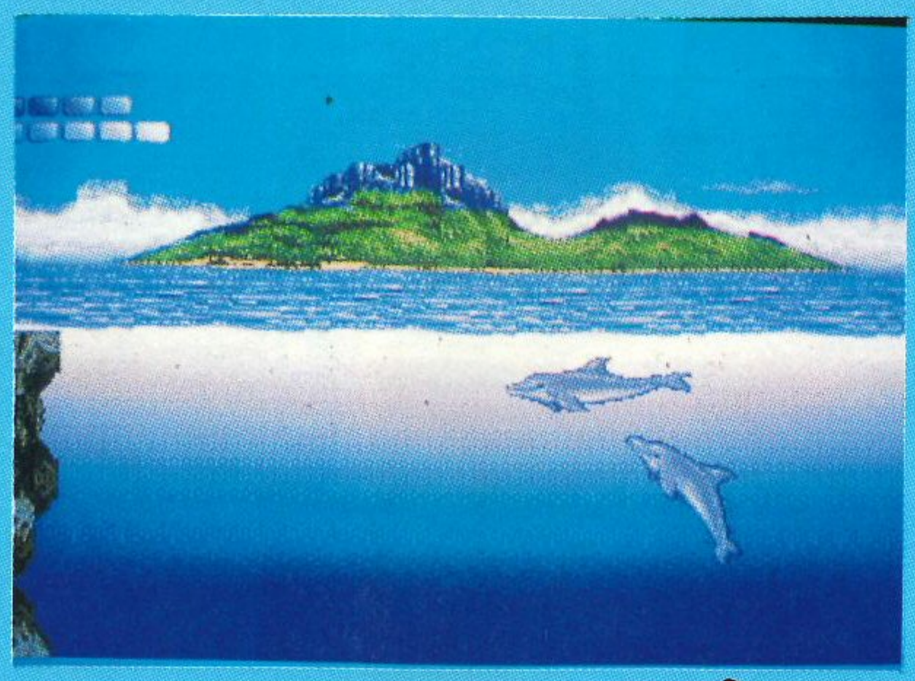
Ces constructions sous-marines sont-elles l'une des clés de l'énigme ?

Faites face aux courants ascendants en nageant derrière un rocher.



MEGADRIVE REVIEW





Vous rencontrerez des requins tournant en rond, semblant monter la garde. Peut-être alors serez-vous près d'un élément important du jeu.

Il faut venir à l'aide de vos congénères et converser avec eux (grâce au sonar) dès que vous le pourrez.

L'océan recèle des dangers comme cette algue qui vous retiendra prisonnier jusqu'à l'asphyxie!

EDITEUR : SEGA
PRIX : D
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : DIFFICILE
NOMBRE DE VIES : —
OPTION CONTINUE : PAR CODE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : —
CONTROLE : EXCELLENT

1 JOUEURS		CARTOUCHE

PRESENTATION 88%

Très belle introduction au jeu sur un banc de dauphins plus 3 démos des subtilités de la survie en fond marin.

GRAPHISMES 95%

C'est le Grand Bleu sur Megadrive avec une remarquable exploitation de la palette des couleurs de la machine.

ANIMATION 96%

La vélocité des scrollings et le soin apporté aux animations des dauphins soutiennent la comparaison avec Sonic.

BANDE-SON 90%

Elle retranscrit très bien l'atmosphère de mystère et d'angoisse des fonds marins.

JOUABILITE 92%

Le dauphin répond à la moindre de vos sollicitations. Vous serez émerveillé par les pirouettes que vous lui ferez faire.

DUREE DE VIE 82%

Une fois les subtilités du jeu acquises, un bon joueur bouclera la quête d'Ecco en quelques nuits blanches.

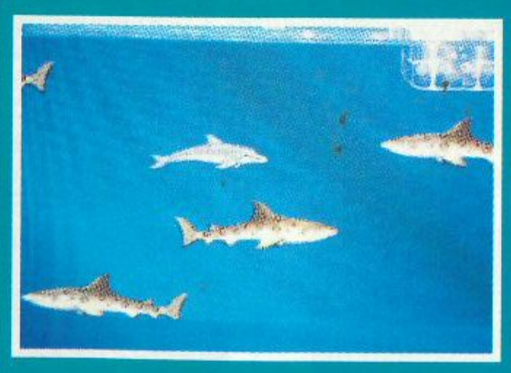
INTERET 92%

Ecco the Dolphin rejoint le peloton de tête des nombreux hits de la 16 bits de Sega. Un grand jeu.

COMMENTAIRE

AXEL

Une histoire de dauphin en plein cœur d'un shoot-them-up, voilà une idée originale et intéressante. Techniquement, ce jeu est une petite merveille. Les graphismes sont superbes et le rendu des couleurs est de qualité supérieure. Les sauts et les mouvements de brasse du sympathique cétacé sont incomparables. Il faut le voir prendre son élan et se retourner dans les airs pour se rendre compte de cette surprenante réalisation. Mais, car il y a malheureusement un mais, la beauté des décors et la fluidité de l'animation ne sont pas suffisantes pour rendre le jeu vraiment passionnant. Il faut une certaine dose de patience pour terminer chaque niveau tant le contrôle du dauphin est aisé. La progression est à mon sens trop lente. Une fois que vous connaissez parfaitement le chemin, il n'y a plus de véritable difficulté. Cela manque de spontanéité et à la longue l'ennui s'installe subrepticement. Ecco est à voir pour ses qualités techniques.



Les eaux glacées de l'Antarctique constituent l'un des passages difficiles de la quête d'Ecco avec de nombreux monstres assez agressifs.

HARD DISCOUNT SHOP

NOUVEAU !

PAYEZ VOS JEUX **MOINS CHERS**
EN ACHETANT CHEZ
HARD DISCOUNT SHOP.
PLUS DE 10.000 JEUX EN STOCK
PRETS À ETRE EXPÉDIÉS CHEZ VOUS.

SUPER-NINTENDO

Jeux fonctionnant avec l'adaptateur AD 29

ADAPTATEUR AD 29 **79F**
ACTION REPLAY PRO **395F**
LA "DYNA 1" **129F**

– TOP 10 –

Magical Quest	445 F
Super Mario Kart	395 F
Streetfighter 2	495 F
Death Valley Rally	395 F
Turtles Ninja 4	395 F
Prince of Persia	395 F
Amazing Tennis	395 F
Legend of Zelda	375 F
Contra 3	395 F
NCAA Basketball	395 F

Act Raiser	395 F	F Zéro	395 F	Rival Turf	345 F
Addams Family	395 F	Faceball 2000	295 F	Robocop 3	345 F
Adventure Island	395 F	Final Fantasy 2	395 F	Skin's Game Golf	395 F
Arcana	395 F	Final F. Mystic. Quest	395 F	Soul Blazer	395 F
Battle Tank	345 F	Final Fight	395 F	Space Megaforce	395 F
Best of Best Karaté	395 F	G.F. KO Boxing	345 F	Spanky's Quest	345 F
Bulls vs Blazers	395 F	Gun Force	395 F	Spiderman vs X Men	395 F
Castlevania 4	395 F	Hook	395 F	Strike Gunner	345 F
Chuck Rock	395 F	James Pond JR	395 F	Super Bowling	345 F
Desert Strike	395 F	Joe and Mac	395 F	Super Buster Bros	395 F
Dinocity	345 F	Kablooey	345 F	Super Double Dragon	395 F
Dragon's Lair	495 F	King of Monsters	395 F	Super Ghouls'n Ghosts	395 F
Earth Defense	395 F	Lemmings	395 F	Super Kick Off	395 F
F 1 Roc/Exhaust Heat	395 F	Magic Sword	395 F	Super off Road	395 F
		Mystical Ninja	395 F	Super Smash TV	345 F
		NBA Basketball	395 F	Super Soccer	395 F
		NHL Hockey	395 F	Super Soccer Champ.	395 F
		Out of This World	395 F	Super Tennis	395 F
		Pebble Beach Golf	395 F	The Chessmaster	395 F
		Phalanx	395 F	The Simpson's	395 F
		Pilot Wings	395 F	Thunderspirits	345 F
		Pitfighter	345 F	Top Gear	395 F
		Play Action Football	345 F	UN Squadron	395 F
		Populous	395 F	Wing Commander	395 F
		Push Over	395 F	Wings 2	395 F
		Race Drivin	345 F	World League Soccer	395 F
		Rampart	395 F	WWF Wrestlemania	395 F

MEGADRIVE FRANCAISE

L'ACTION REPLAY PRO **395F**

PROMOTIONS H.D.Shop

Aquatic Games	**345 F**	**Robocod**	**295 F**
Art Alive	**245 F**	**Slime World**	**245 F**
Buck Rogers	**345 F**	**Smash TV**	**345 F**
Cadash	**295 F**	**Talmits Adventure**	**345 F**
John Madden 2	**295 F**	**The Simpson's**	**345 F**
Mario Lemieux	**295 F**		

– TOP 10 –

Sonic 2	345 F
Mickey et Donald	345 F
Batman Returns	345 F
Thunderforce IV	345 F
European Club Soccer	395 F
Tazmania	395 F
Senna Grand Prix	445 F
LHX Attack Chopper	345 F
Team USA Basketball	345 F
NHLPA Hockey 93	345 F

Aliens 3	395 F	Eco le Dauphin	345 F	Pacmania	395 F
Atomic Runner	395 F	F 22 Interceptor	395 F	Populous	395 F
Back to future 3	345 F	Galahad	345 F	Predator 2	345 F
Batman	395 F	Greendog	345 F	Rampart	395 F
Beast 2	345 F	Home Alone	345 F	Risky Woods	345 F
Bulls Vs Lakers	395 F	Indy Last Crusade	345 F	Shining and Darkness	395 F
Captain America	395 F	Jennif. Capriati Tennis	395 F	Side Pocket	395 F
Chuck Rock	395 F	John Madden 93	345 F	Smash TV	395 F
D.R. Supreme Court	395 F	Jordan Vs Birds	345 F	Sonic Hedgehog	395 F
Desert Strike	395 F	Kid Chameleon	345 F	Speedball 2	345 F
Double Dragon	395 F	Lemmings	345 F	Steel Empire	395 F
Dragon's Fury	395 F	Lotus Turbo Chall.	345 F	Street of Rage	395 F
Dungeon and Dragons	445 F	Mickey Mouse	345 F	T2 Arcade Game	345 F
E.Holyfield Real Box.	395 F	Mystical Fighter	395 F	Terminator	395 F
EA Hockey	395 F	Olympic Gold	395 F	Toki	345 F
				Wonderb. in Monsterw.	395 F
				WWF Wrestlemania	345 F

GAMEBOY

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

– TOP 10 –

Super Marioland 2	225 F
NBA Challenge N2	225 F
Tom and Jerry	225 F
Prince of Persia	225 F
Terminator 2	225 F
Track and Field	225 F
Mickey Danger. Chase	225 F
Spiderman 2	225 F
Dr Franken	225 F
Turtles Ninja 2	225 F

PROMOTIONS H.D.Shop

G.F. KO Boxing	**175 F**	**Swamp Thing**	**175 F**
Ninja Taro	**175 F**	**Track and Meet**	**175 F**
Soccermania	**175 F**	**Xenon 2**	**175 F**
Spy VS Spy 2	**175 F**		

4 in 1 Fun Pack	225 F	Double Dragon 3	225 F
Addams Family	225 F	Double Dribble	225 F
Adventure Island	225 F	Ferrari Grd Prix	225 F
Alley Way	195 F	Final Fantasy 2	295 F
Batman	225 F	Final Fantasy Advent.	295 F
Batman Return of joker	225 F	Golf	195 F
Battle Toads	225 F	Hit the Ice	225 F
Best of Best Karate	225 F	Kirby's Dreamland	225 F
Bionic Commando	225 F	Looney Tunes	225 F
Blades of Steel	225 F	Mac Donald Land	245 F
Blues Brothers	225 F	Marble Madness	225 F
Boxxle n2	225 F	Megaman2	225 F
Bugs Bunny 2	225 F	Pacman	225 F
Chessmaster	225 F	Parasol Star	225 F
		Prince Vaillant	245 F
		Robocop 2	225 F
		Rogger Rabbit	225 F
		Simpson's n2	225 F
		Speedball2	225 F
		Starwars	225 F
		Super Kick Off	225 F
		Super Marioland	195 F
		T2 Arcade Game	225 F
		Tennis	195 F
		The Simpsons	225 F
		Tiny Toon	225 F
		Turtles Ninja	225 F
		Ultima Ruines	295 F
		World Circuit Séries	225 F
		WWF Superstars 2	225 F

GAMEGEAR

LE WIDE MASTER **89F**
(Loupe)
Adaptateur Cartouche MASTER SYTEM GAMEGEAR **89F**

– TOP 10 –

Sonic 2	245 F
Street of Rage	225 F
Prince of Persia	225 F
Tazmania	245 F
Shinobi 2	225 F
Batman Returns	245 F
Alien 3	225 F
Lemmings	245 F
Senna Grand Prix	245 F
Terminator	245 F

Aerial Assault	225 F	Defender Oasis	295 F	Pengo	195 F
Alien Syndrome	225 F	Devilish	225 F	Popils	225 F
Chessmaster	225 F	Donald Duck	245 F	Psychic World	195 F
Chuck Rock	245 F	Fantasy Zone	225 F	Shinobi	245 F
Crystal Warriors	295 F	G Loc (Afterb. 2)	225 F	Slider	225 F
		G. Foreman Box.	295 F	Smash TV	195 F
		Golden Axe	245 F	Sonic Hedgehog	245 F
		Halley wars	225 F	Spiderman	225 F
		Joe Montana	225 F	Super Kick Off	245 F
		Leaderboard	225 F	Super Monaco GP	225 F
		Marble Madness	245 F	Super of Road	225 F
		Mickey Mouse	245 F	Wimbledon Tennis	245 F
		Ninja Gaiden	225 F	Wonderb. Dragon's Trap	245 F
		Olympic Gold	245 F	Woody Pop	195 F
		Out Run	225 F		
		Out Run Europa	295 F		
		Paperboy	245 F		

Pour connaître la disponibilité des jeux ou pour COMMANDER

BON DE CDE - RETOURNER A :
SFT-Hard Discount Shop
BP 49 - 06560 VALBONNE

NOM - PRENOM _____

ADRESSE _____

_____

CODE POSTAL _____ VILLE _____

TEL _____

C+16

REGLEMENT :

- ☐ **Chèque Bancaire**
- ☐ **CCP**
- ☐ **Je préfère payer au facteur (+29F)**
- ☐ **Carte-bleue :**

Date d'expiration __/__

Signature :

N° carte bleue : _____ . _____ . _____ . _____

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

Super Nintendo et Gameboy sont des marques déposées de Bandaï Nintendo.
Prix indiqués valables pendant le mois de parution de ce magazine. Promotions valables dans la limite des stocks disponibles.

SUPER NES REVIEW

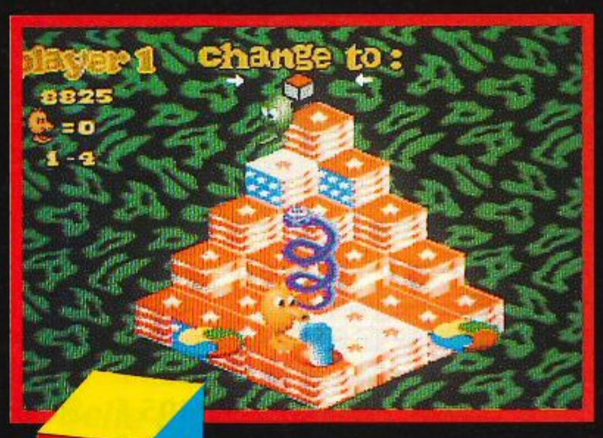
"Bert is back!" annonce triomphalement la jaquette. Et c'est vrai : ressurgi du fond des temps (années 83 et 84 en borne d'arcade et sur Atari 2600), voici un Q*Bert relooké à la mode 90. Oui, il est plus beau, grâce aux progrès graphiques : on voit bien ses yeux, ses deux pattes, sa trompe, et même la rondeur de sa boule de corps, soulignée par une ombre délicate.

Ce personnage grotesque saute sur des empilements de cubes, dont il change la couleur ou le motif à chaque passage. Un tableau est fini quand tous les cubes sont semblables. Evidemment, des monstres ennemis parcourent aussi l'endroit : il y a le serpent bleu, la grenouille, les araignées, les boules rouges, le tuyau et le démon vert à lunettes noires qui vient "défaire" les cubes derrière Q*Bert. Divers bonus font aussi des apparitions remarquées : fruits, paralyseurs, vies supplémentaires...

La cartouche comporte 25 niveaux successifs, chacun regroupant 4 tableaux, soit 100 au total. Les tableaux complexes exigent deux ou trois passages sur chaque cube avant d'obtenir la bonne couleur ou le bon motif... Pas facile, et même franchement difficile, parce que les programmeurs se sont ingéniés à composer des architectures d'une complexité démentielle, scrollant souvent sur plusieurs écrans. Et l'imagination délirante des décors fait totalement oublier le côté répétitif du jeu ! Donc, ce Q*Bert 3, bien que parfaitement classique, n'a qu'un rapport lointain avec ses ancêtres approximatifs sur Atari 2600 ou même Game Boy. On regrettera pourtant l'absence incompréhensible de codes pour pouvoir reprendre au dernier niveau atteint. Nous avons aussi trituré la manette dans tous les sens sur l'écran de démarrage sans trouver de Cheat Mode... Les recherches continuent !

Le célèbre tableau Pastèque, presque terminé (les cubes sont vert foncé). L'arrivée d'une figue hargneuse va perturber cette agréable fin de tableau.

*Le Q*Bert, avant de mourir, lance toujours une bordée de jurons.*



Un tableau patriotique à la Rambo. L'ennemi, c'est le tuyau.

*Plus Q*Bert saute sur ces molaires, plus elles sont cariées. La petite boule rouge au-dessus de la grosse boule rouge arrive directement du tuyau.*

COMMENTAIRE

EL NIONIO

Le Q*Bert nouveau est excellent, surtout parce qu'il est beaucoup plus maniable. Le champ de jeu est vu en perspective, si bien que les quatre directions de déplacement sont seulement diagonales. Il faut donc toujours tenir la manette de travers, mais cette fois, contrairement aux versions Atari 2600 ou plus récemment Game Boy, les erreurs de maniement restent rares. Et la vitesse des bonds s'est aussi nettement améliorée. Enfin, on voit ce qu'on fait : les graphismes soignés du décor et les sprites bien grands permettent de situer correctement dans l'espace Q*Bert, les monstres et les bonus. Ce que l'affichage de la Game Boy ne permettait absolument pas... Donc, si vous aimez ce genre de jeu, c'est le top. Mais si vous trouvez ridicule de passer des heures à sauter sur des cubes, vous détesterez en moins de cinq minutes. Dans tous les cas, la réalisation est impeccable : bruitages variés, musiques excellentes et délire graphique garanti.

Le mode Pause permet de voir en réduction l'ensemble du tableau et de repérer les cubes oubliés.

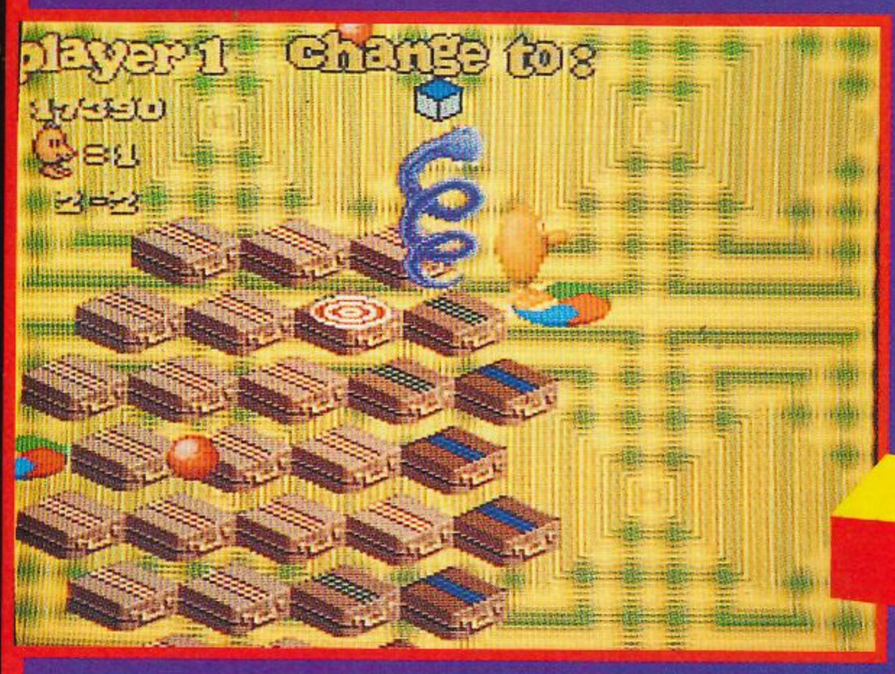
*C'est très clair, comme affichage... Pourtant, on s'y retrouve. Q*Bert doit remonter et partir à gauche pour finir les deux cubes restants.*

Bert

Q*BERTACTIC

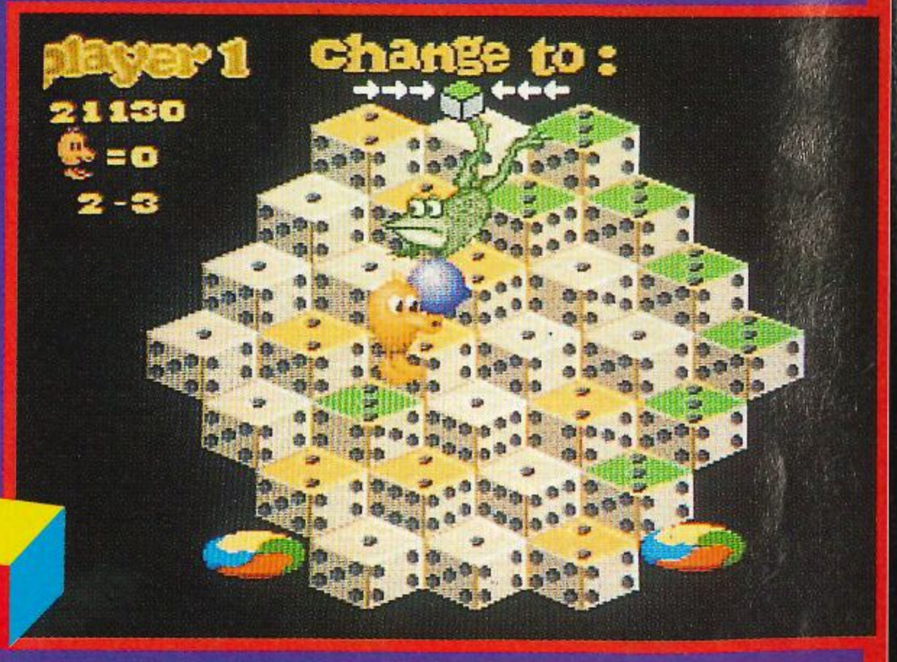
BOULES ROUGES ET BLEUES
Quand elles naissent, elles descendent vers le bas du champ de jeu, et ne remontent jamais. Conséquence : vous pouvez rester au même niveau ou juste au-dessus sans courir le moindre risque. Et si elles sont absentes pendant quelques secondes, parcourez le bas du tableau pendant ce moment, c'est là où votre Q*Bert risquera ensuite de se faire choper dans 90% des cas...

*Remarquez l'araignée débile à gauche, ses mouvements sont complètement imprévisibles. Première cause de mortalité q*bertienne.*



LE SERPENT
Lui, il remonte à votre poursuite... Placez-vous près d'un disque, laissez-le approcher, et sautez sur le disque. Le serpent idiot se jette dans le vide pour vous suivre, et tous les monstres à l'écran disparaissent avec lui.

LES "GUEST-STARS"
La grenouille ou le tuyau, entre autres, qui n'apparaissent qu'à certains tableaux. Si vous êtes coincé, sûr de mourir, entrez en collision avec eux plutôt qu'avec une boule ou un serpent. Vous mourez, mais la "guest-star" quitte aussi définitivement le tableau...

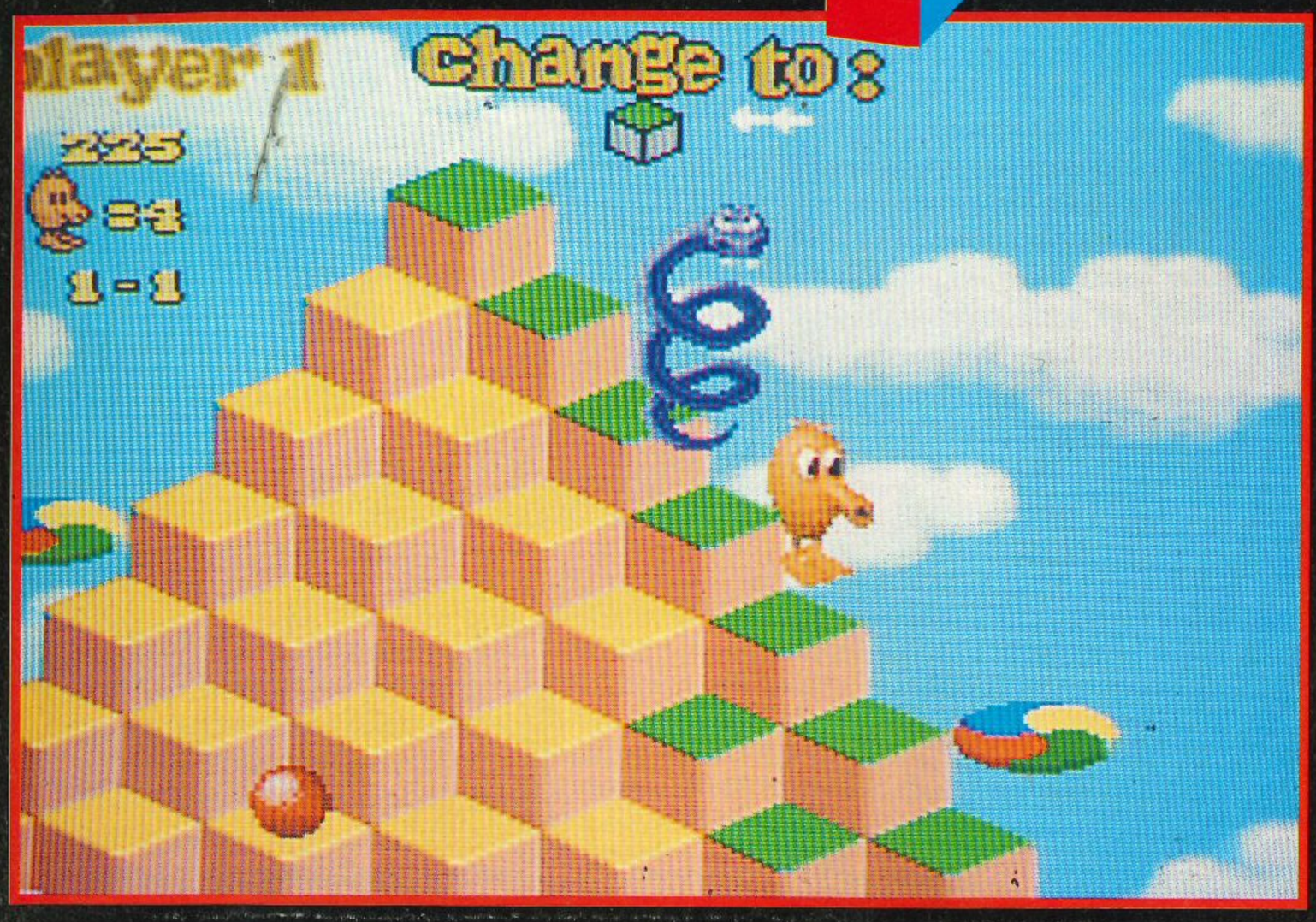


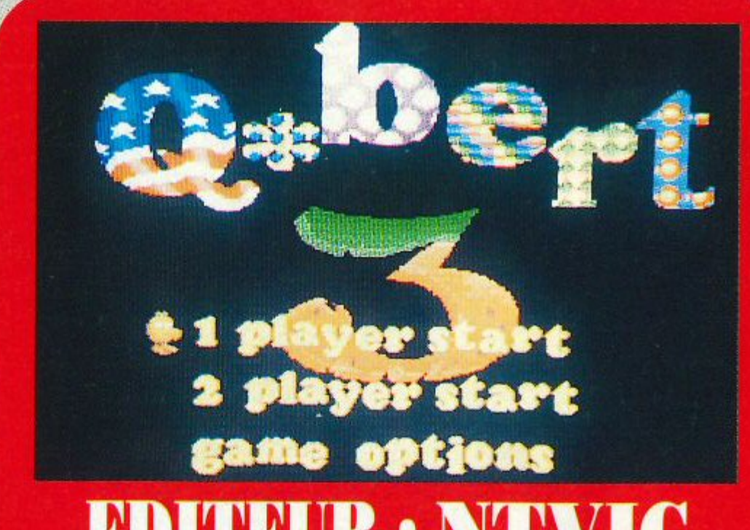
LE CAS PREOCCUPANT DU TUYAU

Suivez attentivement le rythme de rotation du tuyau. Et ne modifiez les cubes qui l'entourent que lorsqu'il vous tourne le "dos" !

REVIEW

*Le premier tableau est bucolique mais le serpent est déjà aux trousses de Q*Bert.*



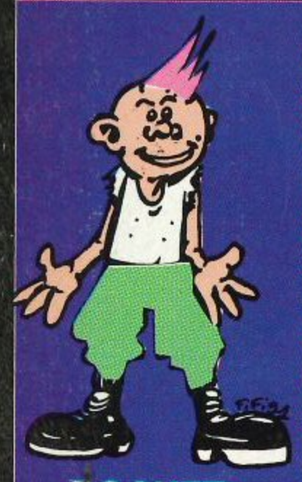


EDITEUR : NTVIC
PRIX : E

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : DIFFICILE
NOMBRE DE VIES : 3
OPTION CONTINUE : INFINIE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : —
CONTROLE : TRES BON

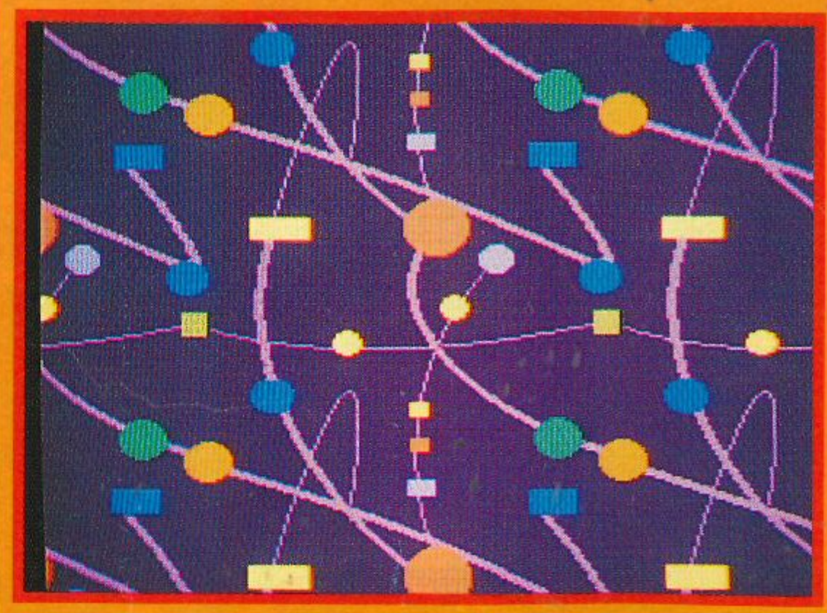
1-2 JOUEURS		CARTOUCHE

COMMENTAIRE



ROCKET

On est loin de Street Fighter ou d'Axelay... Mais bon, ce genre de jeu a ses adeptes, et on peut dire que Q*Bert 3, dans son style, est parfaitement réussi. L'animation est assez simple, mais juste-ce-qu'il-faut claire et rapide. Les bruitages un peu rétro sonnent bien (on se délecte quand le serpent couine en tombant dans le vide, ou en entendant grogner les espèces d'araignées). Il n'y a pas deux tableaux semblables, et ils sont tous fous : cubes de glace, touches de clavier, tranches de pastèque, tapis de fleurs, crânes d'éléphant, etc. Et je vous recommande de laisser défiler les fonds d'écran néo-psychédéliques, à la Dee-Lite, certains sont carrément hypnotisants (est-ce une qualité ?)! Reste à mettre le son à fond, parce que les musiques sont fabuleuses. Du tout bon, donc, mais, je le répète, il faut aimer ce type de jeu d'arcade. Ce qui n'est pas nécessairement mon cas.



TIP !

Sur l'écran d'options, si vous appuyez simultanément sur les deux boutons Left et Right du bord de la manette, puis sur Start, vous pouvez faire défiler, avec Select, tous les fonds d'écran animés et déments des 100 tableaux!

PRESENTATION 50%

Pas de séquence-démo, peu d'options, et un manque abominable de codes.

GRAPHISMES 70%

Les graphistes se sont éclatés sur les 100 tableaux. Un véritable défilé pop-art.

ANIMATION 73%

Rapide et fluide. Les mouvements des sprites dans l'espace par rapport aux cubes sont exceptionnellement lisibles!

BANDE-SON 80%

Une vingtaine de musiques bien balancées, et un répertoire de bruitages qui fonctionne bien avec l'action.

JOUABILITE 78%

*Enfin un Q*Bert parfaitement maniable! Si seulement il y avait des codes...*

DUREE DE VIE 72%

Les 100 tableaux vous résisteront très, très longtemps.

INTERET 71%

*De l'arcade amusante et tactique. Si le défi vous accroche, Q*Bert 3 ne décollera plus de votre console.*

LUDI GAMES

R-TYPE II

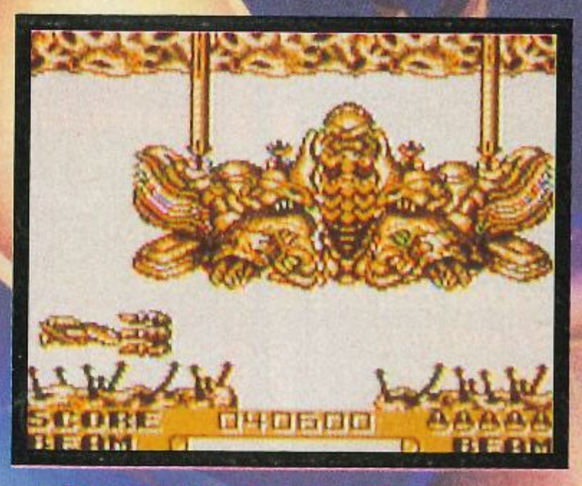
L'EMPIRE BYDO T'ATTEND !

Le shoot'em up d'arcade le plus fabuleux de tous les temps ! Conçus par Irem, R TYPE puis maintenant R TYPE 2 ont leur adaptation sur console. Aujourd'hui, R TYPE 2 est disponible sur votre Game Boy.

Traversez 5 niveaux de jeu pour sauver l'univers à bord de votre vaisseau spatial R.9., avec tout votre arsenal et votre canonnière. (Plus vous appuyez longtemps sur le tir plus celui-ci est fort. De quoi faire des gros"cartons").

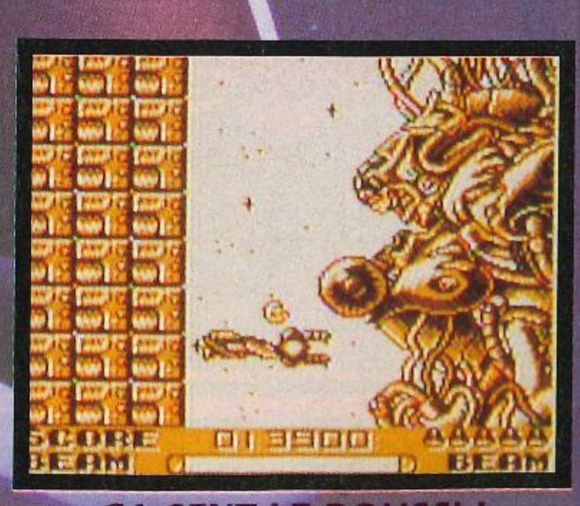
L'empire Bydo tremble de peur ...

BOUCLEZ VOS CEINTURES ON DECOLLE !!



ENNEMIS DANGEREUX...

ENNEMIS NOMBREUX...



CA SENT LE ROUSSI !

GAME BOY Nintendo

36.15 LUDI GAMES

SOS LUDI 16 (1) 48 70 29 45

FUN Radio

NINTENDO THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO

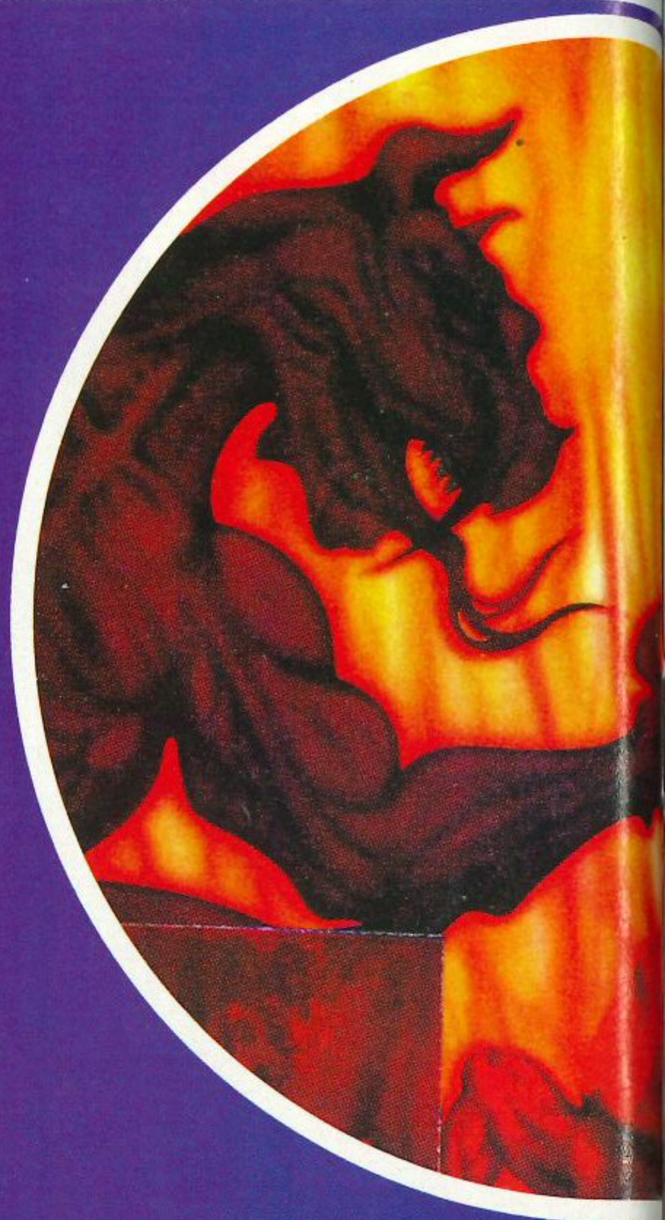
MEGADRIVE REVIEW

SHADOW of the BEAST II

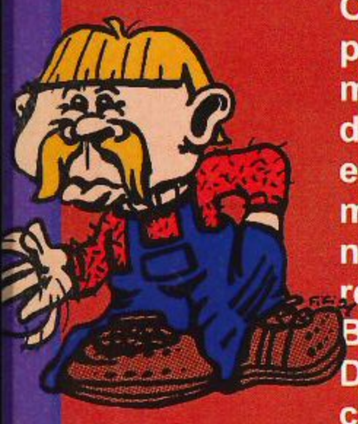
Vous n'avez droit à cette superbe image que lorsque vous perdez. En pratique, cela arrive très souvent, surtout au début (par la suite, avec un peu d'habitude et surtout quelques potions de soin, on peut tenir plus longtemps).

Les conversions des jeux micro sur console n'ont que très rarement donné un résultat satisfaisant. C'est encore une fois le cas pour Shadow of the Beast II, un jeu fétiche de l'Amiga, tout juste correct sur Megadrive…

La charmante bestiole que vous incarniez dans le premier épisode est de retour. Cette fois, elle ne combat pas pour sa liberté, mais pour celle de sa petite sœur. Et hop, c'est reparti ! De nombreux changements font de Beast II un jeu très original. Vous dirigez la bête, qui court allègrement dans des décors toujours superbement colorés. Mais vous disposez maintenant d'une arme plus efficace (une sorte de boule attachée à un élastique) et vous pouvez sur le chemin ramasser de l'argent et divers objets. Vous rencontrerez des personnages qui vous aideront (ou que vous aiderez), et aurez à résoudre diverses astuces difficiles (les histoires d'ascenseurs et de manettes, vous connaissez ?). Les décors sont toujours superbes avec, en arrière-fond, un dégradé du plus bel effet. Mais on est quand même loin d'un Thunder Force IV. L'animation, bien que fluide, n'est pas non plus parfaite, pas plus que la réponse du héros à vos sollicitations. Reste une musique superbe, qui a parfaitement supporté le voyage depuis la version Amiga.



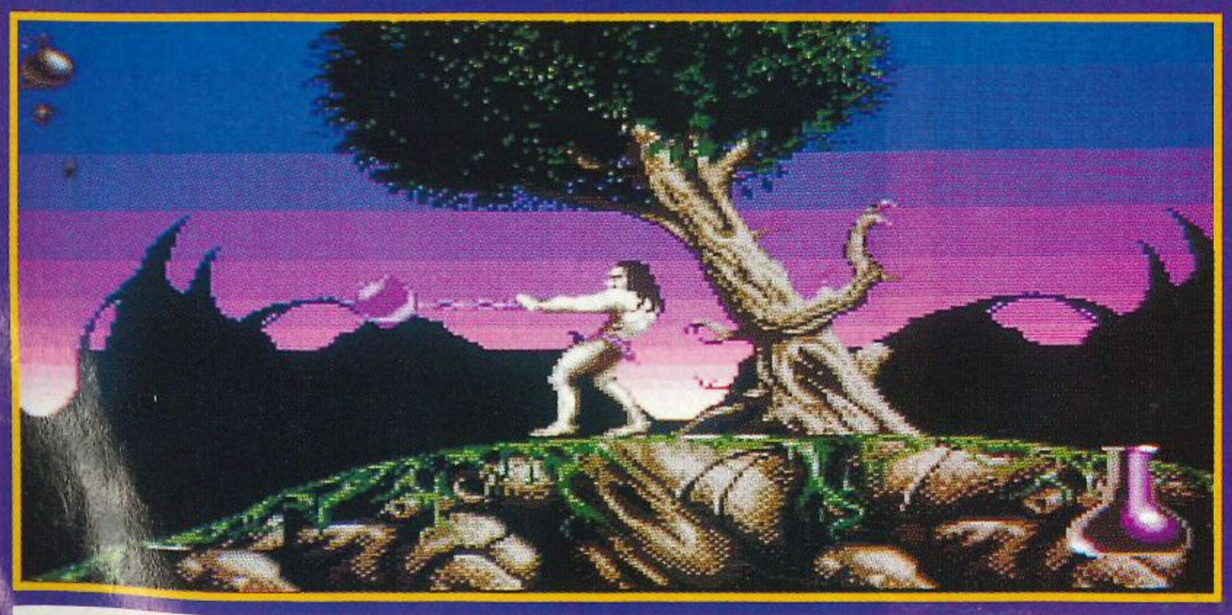
COMMENTAIRE



WIEKLEN

Ouais ! Si, sur Amiga, Psygnosis a poussé les performances de la machine à leur maximum, sur Megadrive, c'est beau mais assez ennuyeux. Outre que, techniquement, cela n'a plus rien d'extraordinaire, la qualité des jeux concurrents fait très vite oublier ce Beast II, trop dur et pas assez varié. Donc, ne vous laissez pas influencer par le nom (célèbre) de Shadow of the Beast. Beast II est très moyen, et seules sa musique et quelques images fixes valent vraiment le détour. J'espère seulement que le troisième volet, s'il est converti, sera plus beau (il est franchement moche sur Amiga)…

Le type même de passage frustrant : il faut le passer le plus vite possible, et vous subirez de toute façon des dommages…



Vers la gauche, un pont gardé par des piranhas géants vous mène vers le pays des géants et des chauves-souris. Vers la droite, vous traverserez le pays des hommes des bois.

Un géant pousse ce rocher couvert de piquants dans votre direction. Il vous faut le détruire avant d'être repoussé vers le précipice. Frappez, reculez, frappez, etc.

A certains moments, vous pourrez communiquer avec des personnages de rencontre. Libérez l'homme capturé par cette étrange chauve-souris (sans le toucher !). Pour vous remercier, il vous demande d'aller sauver son compagnon. Quelle ingratitude !

BEAST II

COMMENTAIRE

AXEL

De l'avis de Wieklen, le nain qui ne veut pas grandir, la conversion de Shadow of the Beast II n'est pas une réussite. Je suis d'accord avec lui. Mais je pense à tous ceux qui n'ont jamais joué au jeu original sur micro : ils n'auront pas vraiment l'occasion d'être déçus. C'est un bon jeu de plates-formes, qui affiche des décors beaux et variés et, surtout, qui résonne de musiques assez superbes. L'action est relevée et les combats assez prenants. La seule ombre au tableau est le fait que le joueur ne dispose que d'une seule vie. Les game over s'enchaînent à vitesse grand V. Oubliez que c'est une adaptation et plongez-vous dans le monde ténébreux de la "Bête".

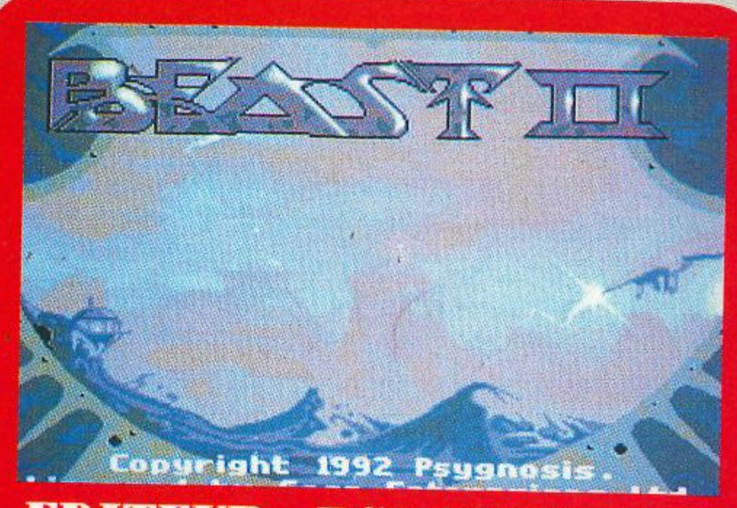
Quelques-unes des bestioles sympathiques que vous aurez à combattre.

De temps en temps, vous trouvez des coffres. En tirant dessus, vous libérez des pièces, des potions, des armes, etc.

Cette maison vous permet d'accéder à trois portes, toutes fermées. Il vous faut trouver les clefs...

ON EN PARLE DANS... MICRO KID'S MICROS

MEGADRIVE REVIEW



EDITEUR : PSYGNOSIS/EA

PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : TRES DIFFICILE

NOMBRE DE VIES : 1

OPTION CONTINUE : NON

NIVEAUX DE DIFFICULTE : NON

CONTROLE : SATISFAISANT

1 JOUEURS

CARTOUCHE

PRESENTATION 76%

Des images fixes superbes et une musique typique de Psygnosis mettent dans l'ambiance.

GRAPHISMES 72%

Le jeu est assez beau, mais manque de variété et les couleurs sont ternes.

ANIMATION 69%

Le personnage bouge vite, mais ne dispose que de quelques positions.

BANDE-SON 82%

La musique de Beast II est superbe et composée de thèmes variés.

JOUABILITE 65%

Le maniement de notre monstre favori n'est pas parfait.

DUREE DE VIE 62%

Ce jeu peut durer de nombreux mois. En revanche, il est probable que, comme moi, vous vous en lasserez rapidement.

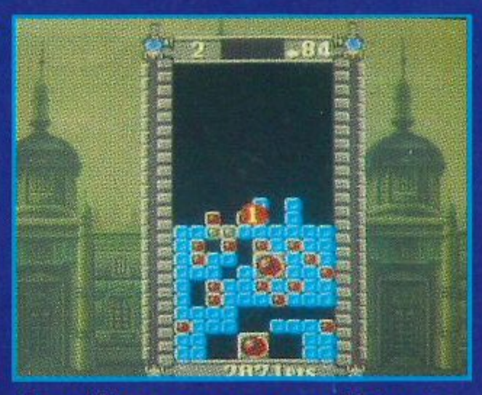
INTERET 65%

Beast II est un jeu très moyen, ne le prenez que si vous avez adoré le premier volet.

Le nom de Tetris — avec quelques autres tels que Lemmings ou Pac Man — est synonyme d'une étape importante de l'histoire des jeux vidéo. Il y a l'avant et l'après Tetris. Ce jeu, inventé par un Soviétique, est un casse-tête qui a occupé des millions de personnes pendant des trillions d'heures sur pratiquement tous les ordinateurs et consoles du marché! Des assemblages de cubes tombent du haut de l'écran. Vous avez la possibilité de les déplacer horizontalement et de les faire pivoter sur eux-mêmes. Vous devez les agencer de telle façon qu'ils forment des lignes, sans vide entre les cubes. Chaque ligne complète disparaît, vous laissant un peu plus de place, c'est-à-dire de répit! Pour corser les choses, les cubes accélèrent leur chute au fur et à mesure que le temps passe. Aujourd'hui, Bullet-Proof-Software nous propose (enfin) une version pour la Super Famicom. Mais cet éditeur a décidé de bien faire les choses puisqu'il nous propose carrément trois versions différentes de Tetris et deux versions d'un nouveau jeu au concept similaire, Bombliss. Deux joueurs peuvent s'affronter, offrant ainsi un challenge plus important.

BOMBLISS OU LE COMPLEXE DU POSEUR DE BOMBES

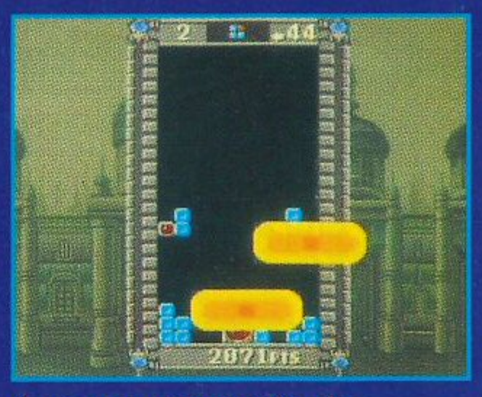
Une méga-bombe se trouve tout en bas.



Les lignes se complètent: ça va bientôt péter!

A la suite d'une série d'explosions, une ligne saute!

Bombliss est une version spéciale de Tetris. Contrairement aux versions de Tetris, il ne s'agit pas seulement de reprendre le jeu original en modifiant juste les règles. Un nouvel élément est apparu: les bombes! Celles-ci sont matérialisées sous la forme de briques contenant un rond rouge. Au fur et à

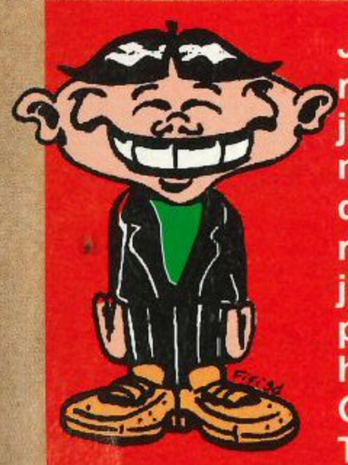


Les groupements de bombes forment des explosions plus grosses.

mesure que vous constituez des lignes, les bombes entrent en contact et explosent. Une ligne comblée fait exploser les bombes qui s'y trouvent. Le nec plus ultra reste bien sûr d'essayer de prévoir les chutes successives dues à l'explosion d'une première bombe, pour déclencher des explosions en chaîne!

SUPER TETRIS 2

COMMENTAIRE



KANEDA KUN

Je préfère généralement les jeux un peu moins "mous" que les jeux de réflexion, mais j'avoue avoir passé des heures sur une Game Boy avec Tetris. Je me suis donc jeté avec impatience sur cette cartouche. En fait, je suis un peu déçu par les nouveautés que comporte ce Super Tetris. J'avoue que j'attendais plus d'originalité de ces versions et non de pâles copies du jeu original. Plutôt que d'avoir ajouté ces clones inodores et sans saveur qui, à la limite, déconcertent un peu le joueur qui ne sait plus très bien lequel choisir, passant sans arrêt de l'un à l'autre, les programmeurs auraient peut-être mieux fait de ne mettre que le Tetris original sur la cartouche! A mon avis, il reste le meilleur et rentabilise à lui tout seul l'achat de cette cartouche!

Le mode Puzzle de Bombliss vous fera cogiter. A partir d'une configuration donnée, vous devez faire disparaître les briques et combler les lignes, avec un nombre restreint de pièces.

Bombliss est le seul jeu de la cartouche qui apporte réellement quelque chose de nouveau.

COMMENTAIRE

BANANA SAN

Tetris sur SFC, en voilà une bonne idée! C'est vrai que ce jeu incontournable manquait à la 16 bits de Nintendo. Son succès mondial n'est pas injustifié et c'est vraiment l'un des jeux les plus prenants que je connaisse. C'est aussi le genre de jeu qui demande de la jugeote et des réflexes! Vous pouvez faire jouer vos parents sans vous entendre traiter de "demeuré-abruti-parces-jeux-vidéo-débiles". Ce package de jeux est excellent. Il permet aux débutants de se familiariser avec Tetris, puis de passer aux deux variantes un peu plus tard. J'ai aussi particulièrement apprécié Bombliss qui, en mode deux joueurs, est complètement dément (même si je me fais mettre une pâtée régulièrement)! Mille bananes vertes, j'investis massivement dans cette cartouche!

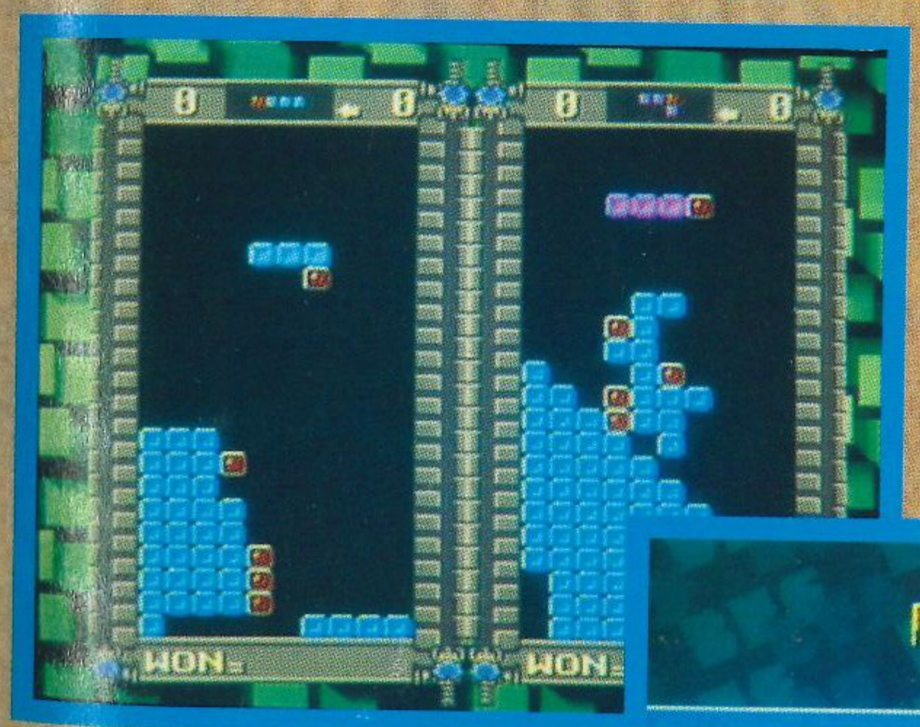
TETRIS : LES TROIS TYPES

Type A : c'est le Tetris normal. Classique mais toujours aussi génial !

Type B : dans cette variante, essayez de faire des lignes simples le plus vite possible, sans chercher à faire des combinaisons compliquées qui vous font attendre pendant deux minutes La pièce qui manque pour finir dix lignes en même temps !

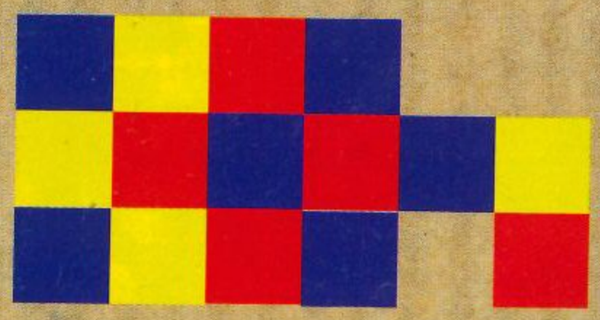
Type C : au fur et à mesure que le temps passe, l'ordinateur vous rajoute des cubes qui surgissent par en dessous ! Le temps est essentiel. Préférez les coups simples de "petit joueur" aux stratégies complexes dont le succès est souvent aléatoire.

+BOMBLISS

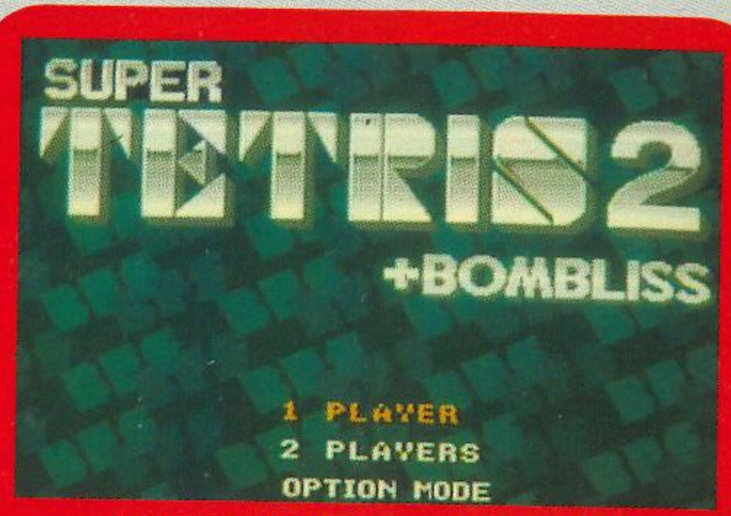


Bombliss en mode deux joueurs : les briques que l'un des joueurs a fait disparaître viennent directement s'ajouter à celles de son voisin ! Attention délicate, non ?

La possibilité de personnaliser la plupart des réglages est appréciable.



Un design très réussi.



EDITEUR : BPS
PRIX : F
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYEN/DIFFICILE
NOMBRE DE VIES : —
OPTION CONTINUE : —
NIVEAUX DE DIFFICULTE : —
CONTROLE : SIMPLICIME

1-2 JOUEURS | **CARTOUCHE**

PRESENTATION	**76%**
Des écrans clairs, pas trop surchargés.	
GRAPHISMES	**67%**
Sans être à tomber par terre, la plupart des dessins qui servent de fond aux différents niveaux sont agréables.	
ANIMATION	**—**
Pas d'animation	
BANDE-SON	**88%**
Musiques variées et sympathiques.	
JOUABILITE	**200%**
Le concept général est enfantin.	
DUREE DE VIE	**90%**
Des heures de plaisir.	

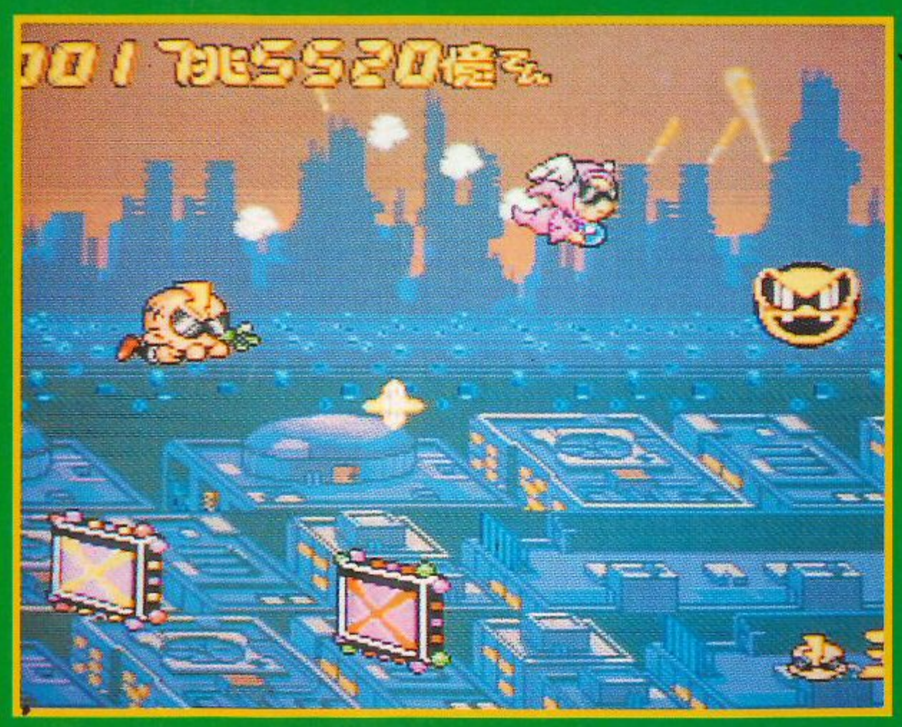
INTERET 90%

Pour les amateurs de casse-tête, cette cartouche est paradisiaque, avec tous les modes qu'elle comprend ! Pour les autres, la magie Tetris agira également, sans nul doute, et on les comptera bientôt dans le club des fadas qui font tourner les petits cubes colorés !

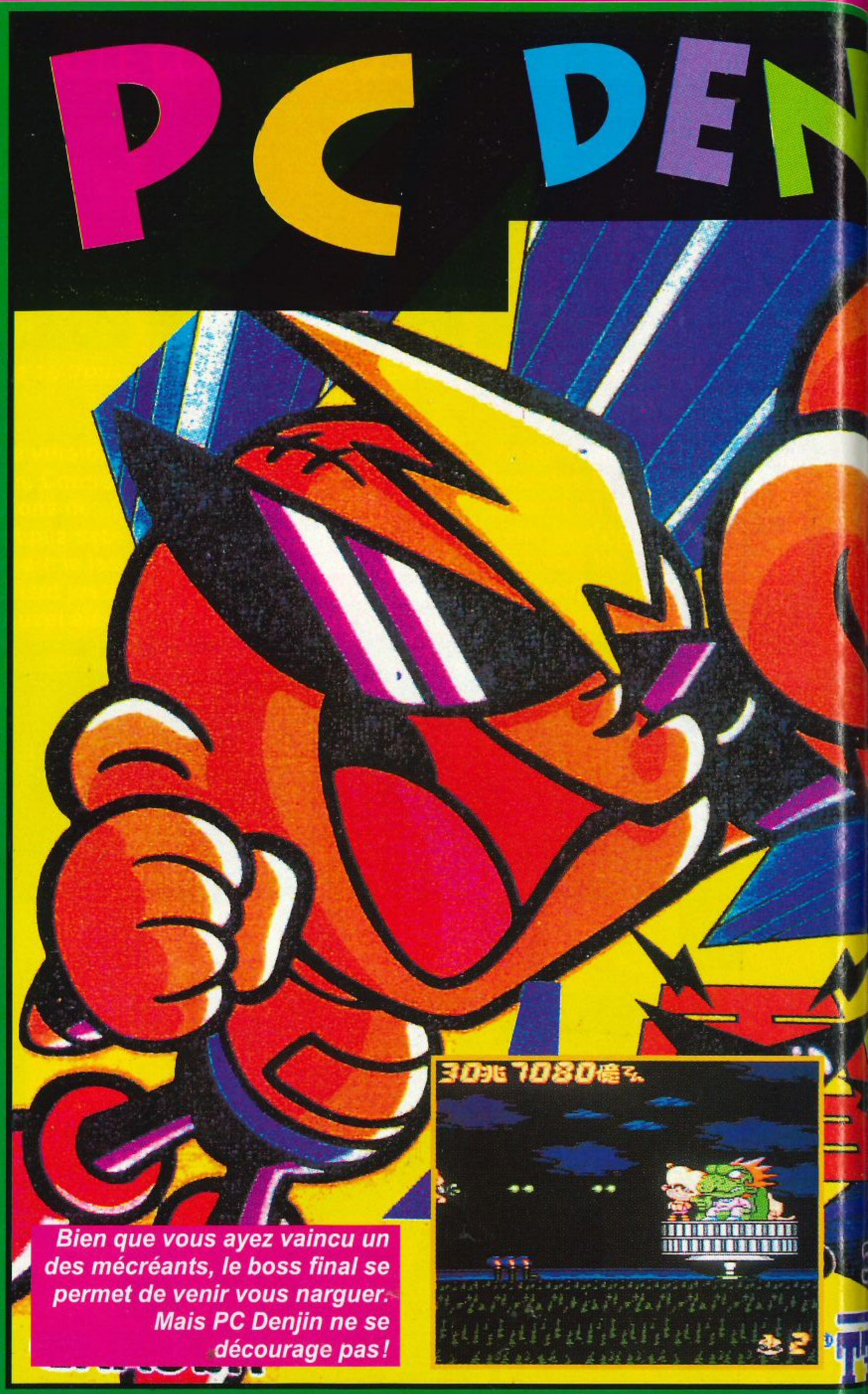
REVIEW

PC DEN

Kid est de retour et, cette fois, c'est du sérieux ! Ayant laissé au vestiaire son beau costume en peau d'ours et son fameux coup de tête, il décide aujourd'hui de faire peau neuve et de porter secours à la population moderne qui, elle, a bien des difficultés face à un vilain et à ses acolytes. Pour cela, il va se transformer, grâce à des lunettes, en une sorte de super-héros robotisé ("den" se traduit par électricité et "jin" par homme, c'est donc un homme électrique, si vous avez tout suivi !). Aidé par ses compagnons, nommés "Punkic Cyborgs" et qui portent tous les précieuses lunettes, PC Denjin va devoir combattre une véritable armée dans une parodie de shoot'em up délirante ! J'entends déjà l'assistance qui s'exclame : "Quoi, c'est un shoot ?" Eh, oui ! Vous avez vu juste : ayant acquis le pouvoir de voler, notre héros s'envole "blaster" du métal lourd. Il va récupérer des armements tous plus fous les uns que les autres, qui feront de lui un véritable Goldorak. Son pouvoir spécial se déclenche par la pression du second bouton, et marche à deux niveaux : pendant les quatre premières secondes, son arme dispose d'un tir surpuissant ; au bout de six secondes, une bombe provoque un joli feu d'artifice en bas de l'écran. Quant aux compagnons, PC Denjin propose trois modes de sélection : soit vous choisissez le cyborg qui vous accompagnera pendant l'actuel niveau, soit vous laissez le hasard choisir pour vous… Et si vous n'êtes toujours pas satisfait, vous aurez droit à un triplé de cyborgs très agressifs, mais aussi très peu endurants.



Le fameux bonus de fusion se trouve à droite de l'écran. Arrivera-t-il à l'attraper avant la destruction de son compagnon ?



Bien que vous ayez vaincu un des mécréants, le boss final se permet de venir vous narguer. Mais PC Denjin ne se décourage pas !

COMMENTAIRE

DOUGLAS

J'imaginais mal notre cher héros préhistorique prendre les commandes d'un chasseur ultramoderne pour shooter les aliens en manque d'action. Mais c'était sans compter sur l'imagination débordante de l'équipe de RED, auteurs du fabuleux Gates of Thunder. En effet, après une intro délirante, je m'aperçois que le jeu est plutôt agréable, et même prenant. Bien que les premiers niveaux n'apportent pas grand-chose au genre, les suivants comportent des tonnes de détails et de monstres délirants. Mais le meilleur reste le système de bonus et de modules. En plus des armes "traditionnelles", comme le "fulgure au poing" ou le lancer de mâchoires, votre "compagnon" pourra s'unir avec vous pour ne plus faire qu'un ! Je m'explique : la fusion, par exemple, avec la balle vous transformera en joueur de base-ball bien décidé à faire mouche à tous les coups ! Fou, non ?

Les espions sont décidément très bien informés… La preuve, ce monstre a pour arme un énorme aimant.

"Customisé" et muni d'un lance-flammes, notre héros s'attaque à une sorte de golgoth.

Doguy risque d'appeler la SPA à la rescousse. En effet, PC Denjin va pulvériser cette face de crapaud grâce à un énorme lance-missiles récupéré dans le bonus du coin.

JIN

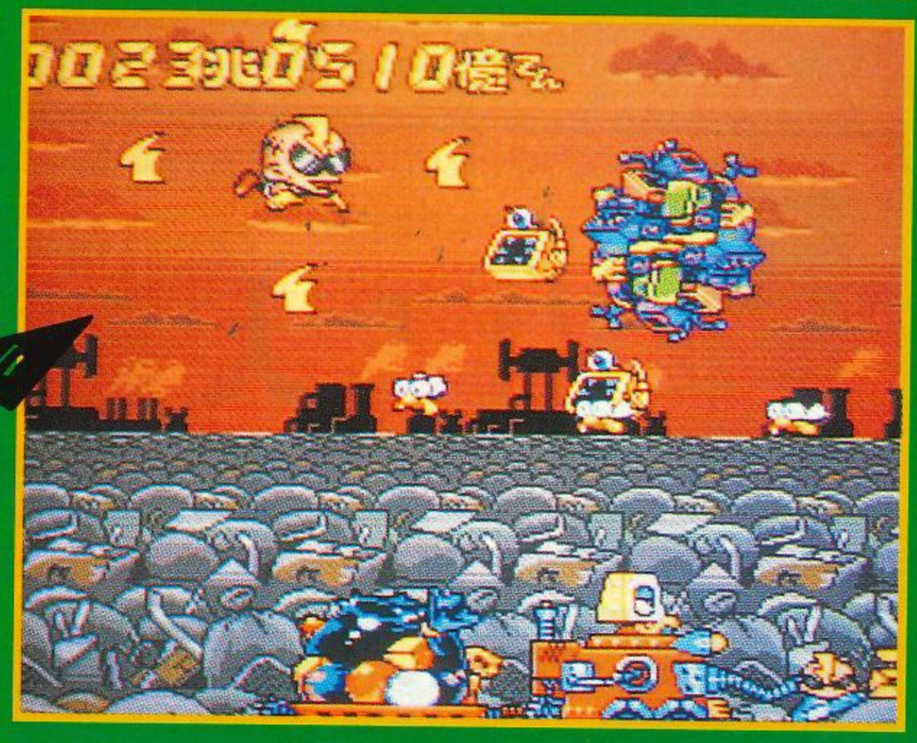
La banlieue de la ville n'est pas des plus agréables. Des tonnes d'ordures à perte de vue...

PC Denjin se prend vraiment pour Goldorak!

COMMENTAIRE

SPIRIT

Déçu de ne pas pouvoir encore jouer à PC Kid 3, je me suis empressé d'essayer ce nouveau shoot'em up de Red qui démarre la nouvelle série des PC Kid. A première vue, les auteurs ont voulu recréer une parodie de shoot-them-up tout à fait dans le style de Parodius. Tous les éléments sont présents : ennemis loufoques, bonus étonnants et surprises en tout genre ! La maniabilité est bonne et la réalisation n'est pas en reste. Dommage que l'on ne puisse y jouer à deux et que les graphismes ne soient pas à la hauteur du tout !



Une fusion des plus réussies, n'est-ce pas ?

PC Denjin et son Punkic Cyborg s'attaquent à un gigantesque ballon rempli d'abeilles.

Notre chère amibe locale saurait-elle jouer aux cartes ?

EDITEUR : HUDSON SOFT/RED

PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYENNE
NOMBRE DE VIES : 2/3/5
OPTION CONTINUE : INFINIE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
CONTROLE : BON

1 JOUEURS

CARTOUCHE

PRESENTATION 82%

Une intro très sympathique vous présente les protagonistes de l'histoire.

GRAPHISMES 60%

Délirants, ils sont fidèles à l'esprit du jeu même s'ils auraient pu être plus travaillés...

ANIMATION 89%

De gros sprites associés à des scrollings différentiels et bidirectionnels géniaux...

BANDE-SON 90%

RED a fait du très bon travail en ce qui concerne la musique.

JOUABILITE 95%

Excellente! Le maniement ne pose aucun problème.

DUREE DE VIE 65%

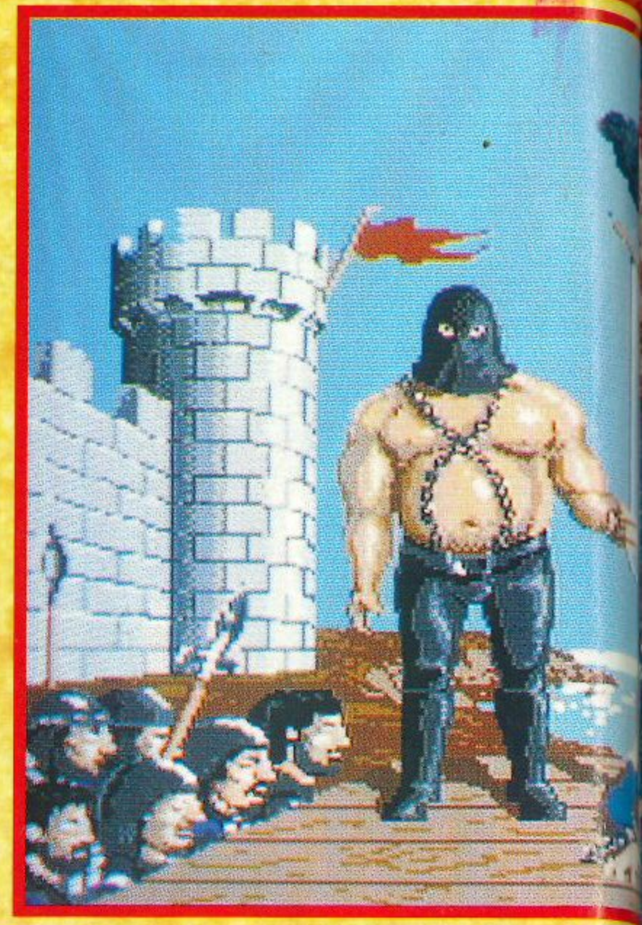
En mode Easy, il est vraiment trop facile, je vous conseille donc de démarrer en Normal ou en Hard.

INTERET 77%

C'est un bon shoot' em up basé sur un univers délirant, dans la lignée de Star Parodia et de Parodius Da!

REVIEW

Rampart a débuté sa carrière dans les salles d'arcade avant de connaître un véritable succès sur PC et consoles Lynx, Master System et Super NES.



Voilà ce qui vous attend si vous vous laissez déborder par votre adversaire (mode deux joueurs).

L'heure n'est plus à la négociation. L'ennemi est sur le point de vous attaquer. Il est temps pour vous de placer vos canons dans l'enceinte de la forteresse que vous avez préalablement sélectionnée. Cela ne présente aucune difficulté car l'espace et, par conséquent, votre choix pour une meilleure stratégie, sont réduits. Le temps qui vous est imparti est largement suffisant même lorsque vous agrandissez votre territoire. Veillez seulement à ne pas les positionner trop près des limites de l'écran, la construction des ramparts deviendrait compliquée, voire impossible.

Et maintenant, à l'attaque! L'invincible Armada pointe son nez à l'horizon. Les navires semblent peu nombreux, mais ne vous y fiez pas: d'autres suivent, prêts à vous décimer. Il faut en détruire le maximum immédiatement en anticipant le mouvement des bateaux qui changent sans cesse de direction. Deux impératifs qu'il faut toujours garder à l'esprit: empêcher en priorité la flotte ennemie de débarquer et détruire les navires qui ont de grandes voiles blanches, car leurs boulets incandescents allument des incendies dans votre château et vous empêchent de reconstruire.

La bataille a duré le temps d'un éclair mais votre forteresse a subi de gros dégâts. Les combattants doivent maintenant réparer et fortifier les ramparts afin de clore les limites de la "propriété" mais aussi tenter de s'agrandir et de prendre un autre château. Le temps est très court et la panique gagne les troupes (comment faire preuve de sang-froid, en dix leçons!). Les pièces géométriques (Tetris, vous avez dit Tetris, kesako Tetris?) ne sont en effet pas toujours faciles à placer.

RAM

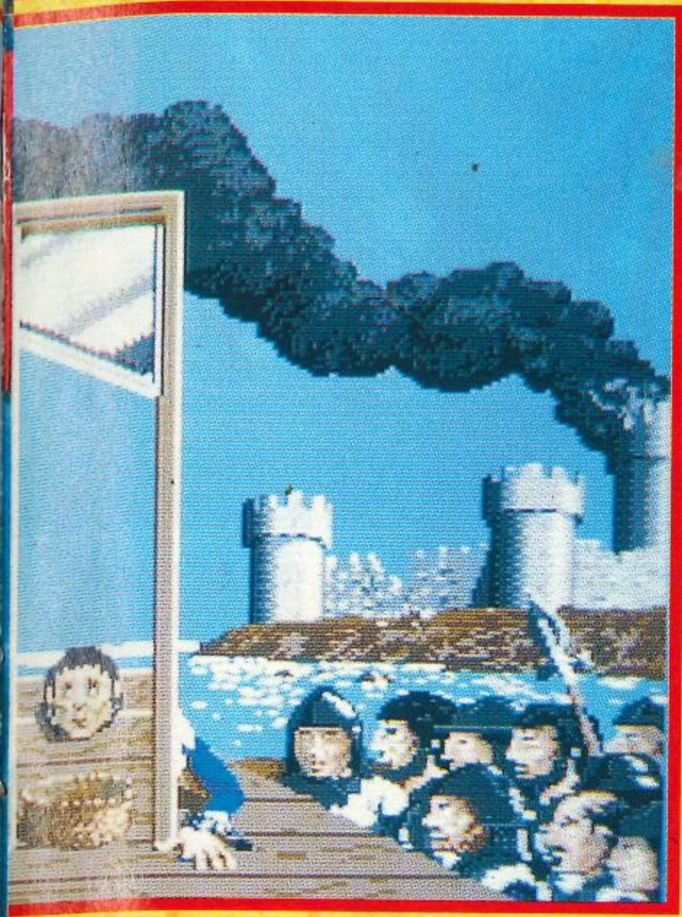
TIP !

SI TOUT VA TROP VITE À VOTRE GOÛT, CHOISISSEZ LE MODE FACILE ET FAITES PREUVE DE VIGILANCE DANS LE CHOIX DE VOTRE TERRAIN. S'IL EST TROP PRÈS DU LITTORAL, PAR EXEMPLE, LA RECONSTRUCTION SERA DIFFICILE.
DÈS LA PREMIÈRE RECONSTRUCTION, IL EST PLUS JUDICIEUX D'ACQUÉRIR UN AUTRE CHÂTEAU QUE DE DOUBLER VOS RAMPARTS CAR VOUS GAGNEZ AINSI UN CANON SUPPLÉMENTAIRE, ET CE N'EST PAS DU LUXE! ET SURTOUT, SI VOUS ÊTES EN DIFFICULTÉ APRÈS LA BATAILLE SUIVANTE, N'ENCERCLEZ D'ABORD QU'UN SEUL CHÂTEAU, VOUS ASSUREZ AINSI VOS ARRIÈRES.

COMMENTAIRE

LOOPING

Ce jeu aurait pu être génial mais, maintenant, c'est trop tard: j'ai balancé ma console par la fenêtre. Un jeu aussi crispant, ça n'existe pas, on a voulu me faire marcher. Le défaut majeur de ce jeu, c'est le temps (si vous faites du yoga c'est un bon test d'évaluation): il est insuffisant pour élaborer une stratégie, c'est très dommage pour un jeu de... stratégie! D'autant plus que ce jeu repose sur une idée originale, celle d'allier une stratégie de bataille à une stratégie de jeu d'arcade. Autre frustration: comme votre intérêt se porte essentiellement sur l'anéantissement des bateaux et sur l'agrandissement de votre territoire (et non sur le graphisme comme dans Populous), on n'est pas pressé de passer au niveau suivant. Malheureusement, à partir d'un certain nombre de points, on change d'écran, c'est-à- dire au moment où vous commencez à vous amuser! Pourquoi n'avoir pas choisi en priorité, comme échelle de valeur, la conquête de territoires?

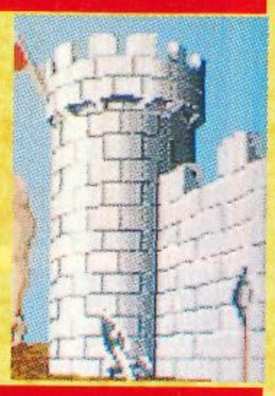


COMMENTAIRE

AXEL

J'ai adoré les versions précédentes de Rampart, mais celle sur Megadrive, je la trouve beaucoup moins intéressante. La gestion du temps mal dosée, le manque total de jouabilité (le paddle Megadrive n'est pas adapté à ce type de jeu qui demande vitesse et précision) et le haut degré de difficulté font de cette version une cartouche qui tape très vite sur les nerfs. Seul aspect intéressant du jeu : son originalité.
Les trois phases de conquête apportent de la variété au jeu. Mais cela est insuffisant pour faire de Rampart un méga-hit.

PART

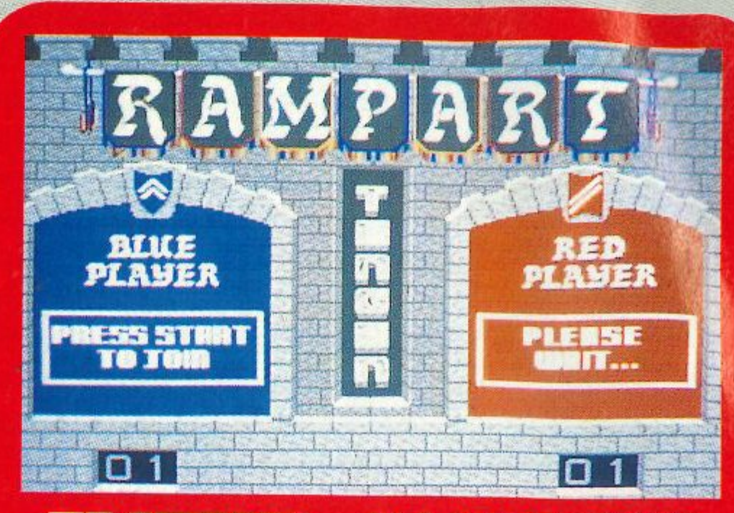


DEUX JOUEURS

Pensez-vous que ce jeu ait une chance de se rattraper en mode deux joueurs ? Bof, oui et non. L'avantage c'est que, en cas d'extrême crispation, vous taperez sur votre copain et non sur la console. C'est assurément plus économique. Les bateaux ont disparu, c'est dommage. Deux forteresses s'affrontent sur six cartes différentes. Le problème majeur, ici, c'est que l'extension du territoire est trop facile alors que des pièces géométriques de plus en plus grandes vous empêchent de construire. Seule alternative, attendre que vos ramparts soient en partie détruits pour reconstruire. Quel que soit le mode choisi, ce jeu reste peu attractif.

Lorsque vous avez passé le premier niveau, cette carte vous permet de choisir le prochain. But : conquérir toute l'île.

Chpisissez une place stratégique pour votre forteresse. Ni trop près de la mer, ni dans un renfoncement.



EDITEUR : EA/TENGEN
PRIX : D
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : CONFIRME
NOMBRE DE VIES : PLUSIEURS ROUNDS
OPTION CONTINUE : 4
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
CONTROLE : DIFFICILE

1 JOUEURS | CARTOUCHE

PRESENTATION 55%

Tout cela est bien terne. Le tableau de score est moche et pas très lisible.

GRAPHISMES 68%

Ils sont présentables mais manquent de variété. L'écran de quadrillage n'est pas très beau mais il est indispensable.

ANIMATION 68%

Les boulets grossissent dans le ciel, seule animation. Trois vitesses de déplacement mais aucune n'est idéale.

BANDE-SON 71%

Les bruitages, utiles pour s'informer du temps qu'il reste, ne sont pas géniaux

JOUABILITE 61%

Le paddle de la Megadrive ne permet pas d'être précis. Parkinsoniens s'abstenir !

DUREE DE VIE 75%

Si vous ne reconstruisez pas votre château dans le temps imparti, on vous redonne plusieurs fois votre chance, avec plus de canons.

INTERET 65%

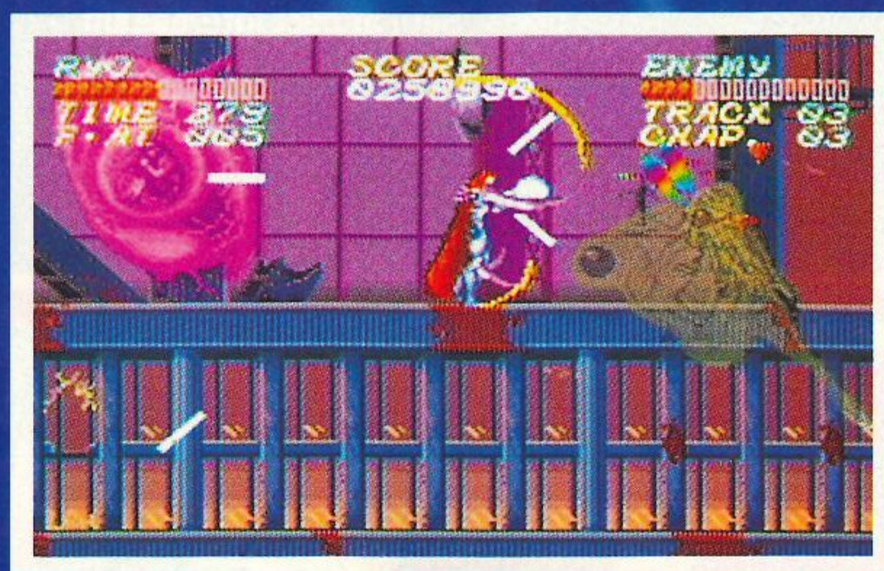
C'est dommage que ce jeu crispe autant. Et puis d'abord, moi j'aime les avions !

SUPER FAMICOM

REVIEW

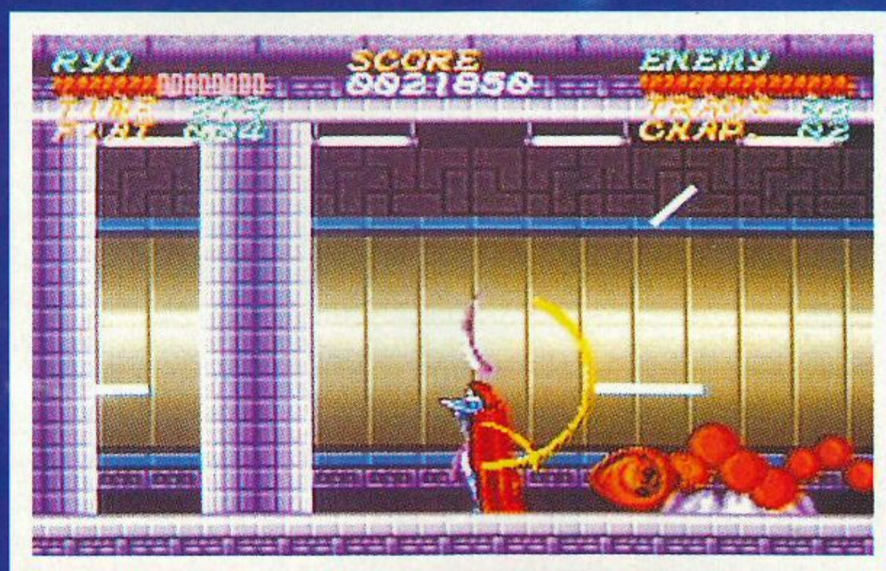
Psycho

Dans ce beat-them-up, vous incarnez un héros, Ryo Shizima ou bien Mana Tobari. Ryo est un guerrier qui manie l'épée tandis que Mana est une amazone dont l'arme préférée est le fouet. En mode deux joueurs, ce sont évidemment les deux guerriers qui partiront combattre, au coude à coude. Votre boulot de héros va consister (pour changer!) à combattre les forces du mal. Celles-ci ont pris l'apparence de créatures aussi nombreuses que répugnantes. Ces espèces de mutants visqueux ont envahi notre monde et menacent d'en faire leur territoire exclusif. Tel le Monsieur Propre du coin, vous allez devoir parcourir les niveaux en les nettoyant de ces entités en un temps limité. Chaque fin de niveau vous donnera l'occasion de faire risette à un monstre particulièrement balèze, pas beau et à l'haleine fétide. Vous aurez évidemment droit à la tarte à la crème de ce style de jeu, j'ai nommé les bonus-qu'on-récupère-sur-le-corps-encore-chaud-de-l'adversaire-qu'on-vient-de-zigouiller. Ils augmentent votre puissance de tir, améliorent votre arme, vous dotent d'un champ de force ou encore d'ailes pour vous envoler dans les airs!



▲ *Coincé entre une rose géante et un papillon mutant, Ryo lutte avec acharnement.*

▲ *Mana semble sortir tout droit d'un manga japonais!*



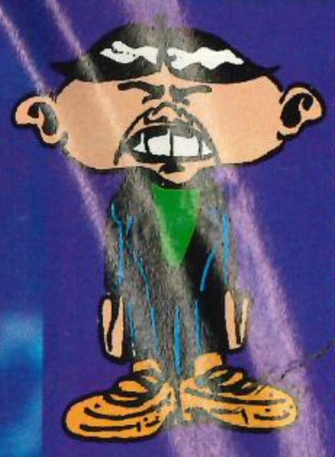
◀ *Grâce aux bonus, vous possédez une épée plus performante et un tir omnidirectionnel. La sale bête à vos pieds ne devrait plus vous poser de problèmes.*

▲ *Au sommet du gratte-ciel, le gardien de fin de niveau est en fait la pièce entière!*

Un décor plus poétique, mais des adversaires toujours aussi repoussants. ▶

Un exemple d'effets spéciaux avec ces glaces dans lesquelles se reflète Ryo. ▶

COMMENTAIRE



Mouais! Psycho Dream est à Rushing Beat ou à Final Fight ce qu'un film de série B est à un chef-d'œuvre hollywoodien. Les programmeurs ont repris le concept de base du héros qui avance, le regard lointain fixé sur la ligne bleue des Vosges, et qui hache menu tout ce qui a la tête d'une sale bête! Ce n'est pas une mauvaise chose en soi! En revanche, ce qui est plus gênant, c'est le manque total de dynamisme du jeu. Le héros se traîne. Il ne dispose que d'un nombre réduit d'attaques. Même ses adversaires semblent asthmatiques. Peu variés et particulièrement stupides, ils attaquent toujours de la même façon. Trop prévisibles, ils sont donc faciles à contrer. Bref, on promène son ennui, en même temps que son personnage, dans un jeu sans ambition et sans difficulté réelle!

KANEDA KUN

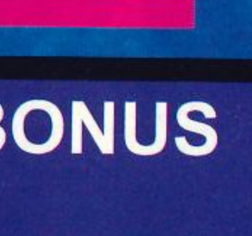
Dream

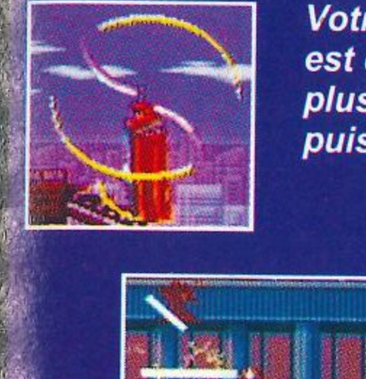
LES BONUS

Votre arme est devenue plus puissante.

Un petit tour sur soi-même, et on envoie des projectiles dans toutes les directions.

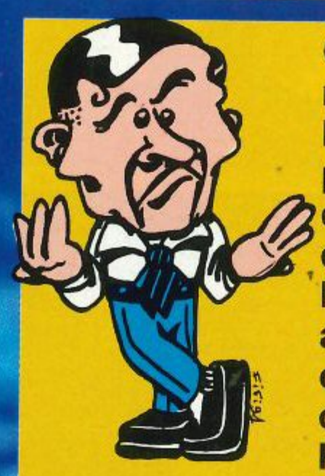
Un champ de protection.





Dommage que ces effets ne soient que momentanés!

COMMENTAIRE



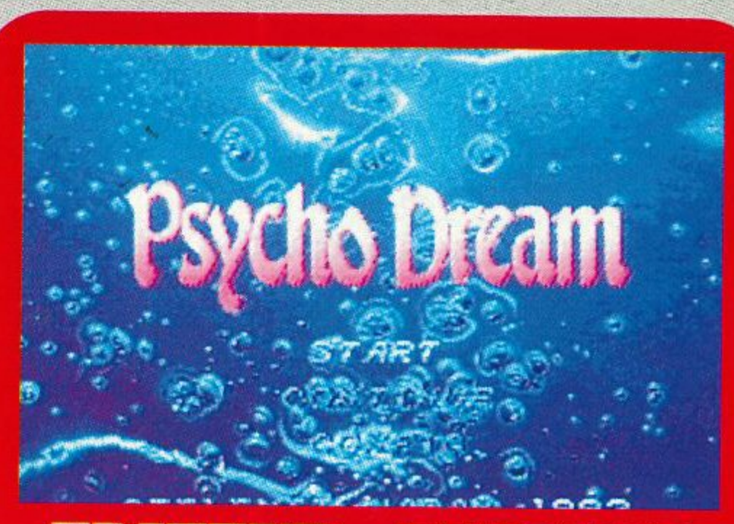
BANANA SAN

Graphiquement, Psycho Dream n'est pas si mal. Certes, l'ambiance est plutôt sinistre et la personne qui a dessiné les sprites des Pas-beau a dû voir un peu trop de mauvais films de SF gore, mais les décors sont assez réussis. Il y a même un effort louable en ce qui concerne l'utilisation d'effets spéciaux. Ainsi, à certains moments, Ryo peut se voir dans la glace, les divers plans sont bien utilisés et votre héros passe derrière certains objets... En revanche, la gestion des sprites souffre de plusieurs problèmes qui, s'ils ne sont pas très graves, se répètent trop souvent. Il manque dans cette cartouche deux choses importantes. D'une part, un rythme qui soit celui d'un jeu d'action et, d'autre part, un minimum d'intégration avec le décor. Très, trop moyen.

▲ *Cette espèce de pieuvre psychique, à moitié évanescente, garde la salle des ordinateurs. Pour continuer votre mission, il vous faudra l'éliminer.*

Un des étranges boss que vous aurez à affronter. ▼

▲ *La descente dans les profondeurs commence. Ce n'est pas une raison pour sauter de joie!*



EDITEUR : TELENET

PRIX : F

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : FACILE
NOMBRE DE VIES : —
OPTION CONTINUE : INFINI
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
CONTROLE : MOYEN

1-2 JOUEURS | **CARTOUCHE**

PRESENTATION 52%

L'écran comporte les données essentielles.

GRAPHISMES 72%

Les décors tiennent la route, contrairement aux sprites de vos adversaires.

ANIMATION 42%

Des problèmes dans la gestion des sprites.

BANDE-SON 64%

Très moyenne.

JOUABILITE 60%

Les commandes sont simples, voire un peu trop: les mouvements que peut exécuter le héros sont trop peu nombreux.

DUREE DE VIE 27%

Le jeu est facile et inintéressant.

INTERET 32%

Limité! Une pâle imitation de beat-them-up.

MEGADRIVE

REVIEW

CRYI

Les shoot-them-up sont la nourriture quotidienne des consoles. Il en existe de toutes sortes, des durs, des originaux, des classiques, des très beaux... mais rares sont ceux qui parviennent à combiner toutes ces qualités. Sur Megadrive, ils sont quelques-uns à pouvoir prétendre au titre de meilleur shoot-them-up. Gleylancer et Thunder Force IV, par exemple, sont des grands classiques de ce "sport" de destruction. Crying, qui sortira en France sous le nom de Bio Hazard Battle, vous met dans la peau d'un insecte mutant. Au début, vous en choisissez un parmi quatre. Les différences se situent au niveau de l'armement et de "l'œil" qui vous accompagnent tout au long de votre voyage dans les airs et sous terre. Pour améliorer les caractéristiques de votre arme, vous devez ramasser un maximum de capsules de couleur. Ainsi, vos ennemis goûteront à vos lasers, missiles, et autres tirs multidirectionnels. En gardant l'un des trois boutons appuyé, on se fabrique une méga-bombe qui détruit tout sur son passage.

TIP !

Le monstre de fin de second niveau a la particularité d'être long à détruire. Il faut sans cesse lui "balancer" des méga-bombes pour qu'il comprenne qui est le maître! En restant en haut à droite de l'écran, vous ne serez pas inquiété par ses coups d'antenne et ses tirs. Lorsqu'il recule vers la droite, profitez-en pour vous placer en face de lui et lui préparer une bonne surprise! Après 10 tentatives de ce genre, il aura son compte.

COMMENTAIRE

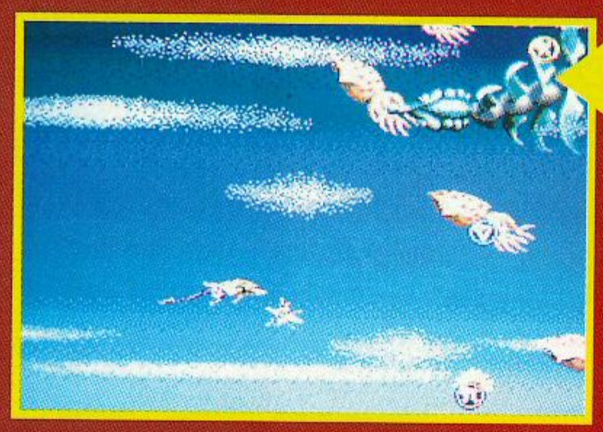
Les shoot-them-up ne sont pas ma tasse de thé. Ce n'est pas une surprise. Pourtant je ne rechigne pas à y jouer lorsqu'ils affichent de superbes décors et qu'il n'est pas nécessaire de passer cinq heures pour terminer chaque niveau. Crying est le shoot-them-up idéal. Il s'adapte à tous les joueurs grâce à ses cinq niveaux de difficulté. Graphiquement, il est à tomber par terre. Les traits sont fins et les décors très variés. La puissance de feu est impressionnante. On en voit de toutes les couleurs, ce qui parfois obscurcit l'écran, surtout en mode deux joueurs : il est difficile de se concentrer sur l'action alors que des hordes d'aliens déversent leurs tonnes de déchets nocifs. Crying est un superbe jeu que je recommande à tous les joueurs passionnés d'action.

AXEL

Le troisième niveau est le plus beau. On traverse une forêt luxuriante où les gazouillis des oiseaux laissent place aux cris furieux des aliens démesurément gros.

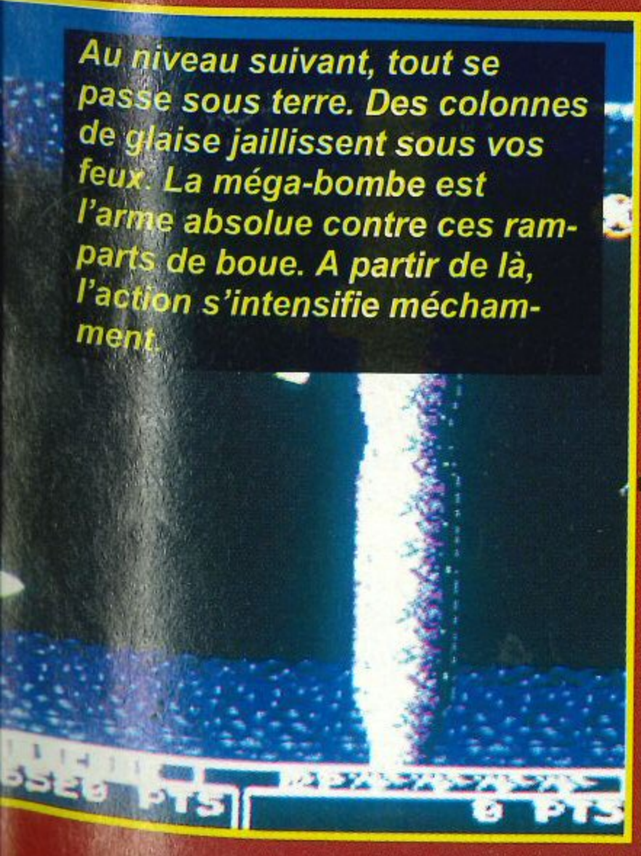
MEGADRIVE REVIEW

Au second niveau, la véritable bataille commence. On revient à un scrolling plus classique. Les décors de ville détruite sont hyperréalistes.



Chaque niveau est différent. Le premier est une sorte de stage d'entraînement. L'écran scrolle de haut en bas, tandis que les aliens arrivent de la droite.

Grâce aux capsules que vous ramasserez, vous obtiendrez des tirs plus puissants tels que celui que vous voyez à l'écran.

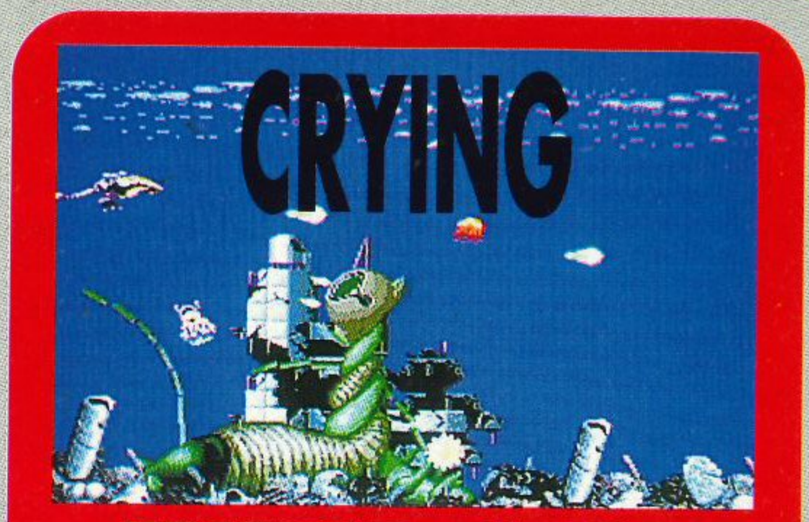


Au niveau suivant, tout se passe sous terre. Des colonnes de glaise jaillissent sous vos feux. La méga-bombe est l'arme absolue contre ces remparts de boue. A partir de là, l'action s'intensifie méchamment.

COMMENTAIRE

DOGUY

Au risque de fâcher certains, je trouve que la Megadrive n'est pas une bonne console en matière de shoot'em up. Même le très célèbre Thunderforce III ne m'a jamais autant éclaté qu'un Spriggan ou qu'un Gate of Thunder sur PC Engine. Pourtant, il n'a fallu que quelques minutes à Crying pour me séduire. Le design est soigné, les graphismes sont originaux et l'action variée. J'ai beaucoup aimé les différentes créatures et les armes qu'elles utilisent sont particulièrement inventives. Bref, s'il vous faut un shoot'em up sur Megadrive, prenez Crying, vous ne le regretterez pas.



EDITEUR : SEGA
PRIX : D
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYENNE
NOMBRE DE VIES : 3, 4 OU 5
OPTION CONTINUE : 10
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 5
CONTROLE : FACILE

1-2 JOUEURS | **CARTOUCHE**

PRESENTATION 55%

Une seule page d'option. On est tout de suite dans le jeu, c'est un peu triste.

GRAPHISMES 92%

Splendides ! Les décors sont d'une finesse incomparable.

ANIMATION 86%

Quelques ralentissements sont à noter lorsqu'il y a plusieurs gros monstres à l'écran. Mais ce n'est pas gênant.

BANDE-SON 95%

191 tests-sons : un vrai délire sonore !

JOUABILITE 86%

Le maniement du vaisseau-insecte est très simple. L'utilisation des méga-bombes ne pose aucun problème.

DUREE DE VIE 83%

Une fois terminés les niveaux dits faciles, on reprend les commandes pour des missions plus difficiles.

INTERET 86%

Un shoot-them-up très convivial et dont les caractéristiques techniques sont élevées.

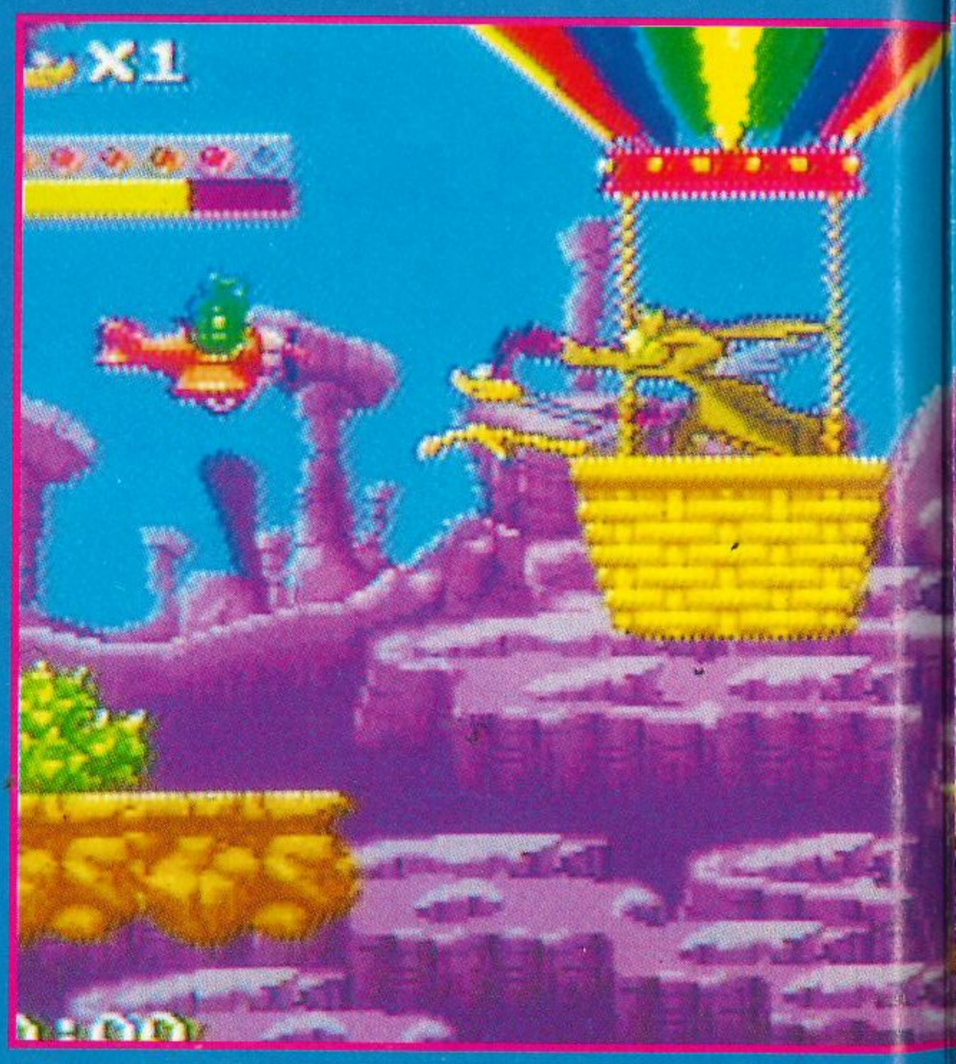
REVIEW

ROAD RUNNER

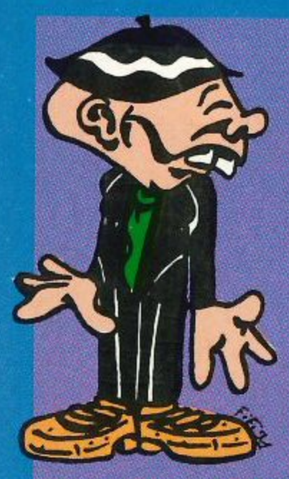
Vous vous souvenez des petits dessins animés qui ont bercé votre enfance? Et, plus précisément, de celui dans lequel un crétin de coyote passait son temps à courir derrière un volatile bleu répondant au doux nom de Road Runner? Disposant d'accélérations foudroyantes, ce dernier semait son adversaire en lançant des petits "bip! bip!" particulièrement exaspérants. Ne pouvant le rattraper à la course, le coyote se mettait alors à inventer des pièges de plus en plus sophistiqués qui finissaient invariablement par lui péter à la figure! Eh bien! laissez votre téléviseur, ou plutôt branchez votre console préférée dessus: vous allez pouvoir non seulement regarder les aventures de Road Runner mais y participer! Vous devez éviter de vous faire rattraper par Vil Coyote et prendre garde à ne pas tomber dans un de ses pièges diaboliques. Méfiez-vous, lors de vos déplacements, des différents obstacles qui traînent en plein milieu du passage. Quand ce n'est pas une portion de la route qui est en réfection, c'est un fossé qui s'ouvre brusquement sous vos pattes ou un bête cactus qui surgit d'on ne sait où! Des bonus vous attendent également, même s'il faut parfois un peu les chercher.

RAVITAILLEMENT EN VOL

Courir aussi vite qu'une fusée, ça creuse l'appétit! La réserve de force du volatile est matérialisée par la jauge jaune. Plus vous utilisez la super-vitesse de Road Runner, plus vous en consommez. Heureusement, les petits tas à côté des panneaux portant l'inscription "Bird Seed" ("graines pour oiseaux") restaureront votre énergie. Pour vous en emparer, il suffit de vous mettre à picorer. Vous vous en servirez également pour ouvrir les caisses de bonus ou pour neutraliser certains adversaires comme les scorpions.



COMMENTAIRE



KANEDA KUN

La vague d'acquisition de licences, notamment celles de dessins animés américains, ne fait que s'accroître. A croire que les éditeurs japonais n'ont plus d'imagination et ont épuisé leurs propres réserves de héros. Dernier en date: Road Runner et Vil Coyote! L'adaptation du dessin animé en jeu vidéo est excellente. En revanche, le jeu en lui-même est décevant. On ne dispose que d'un adversaire, Vil Coyote. En fait, c'est lui qui a l'initiative pendant tout le jeu. On passe ainsi son temps à éviter ses pièges. A la limite, on a un peu l'impression que le vrai héros, ce n'est pas Road Runner, mais le coyote, ses engins délirants et les petites animations auxquelles on assiste à chaque fois qu'il est victime d'un de ses propres pièges.

Road Runner est bien à l'abri sur une plate-forme pendant que Vil Coyote se fatigue à faire des allers et retours. L'écran vous indique, en plus du score, le temps que vous mettez pour passer un niveau. La jauge jaune correspond à votre réserve d'énergie motrice. Un point rouge disparaît à chaque collision avec le coyote, un de ses pièges ou un obstacle. Lorsque six points rouges se sont éteints, vous perdez une vie.

ROAD RUNNER

Road Runner, le roi du trampoline.

LES BONUS

Les bonus se trouvent principalement dans des caisses de bois, mais certains seront largués par parachute.

La tête de Road Runner procure une vie supplémentaire.

Le réveil gèle vos adversaires pendant quelques secondes.

Les "500" qui tournent sur eux-mêmes sont des points qui viendront accroître votre high-score.

LES DRAPEAUX

Les drapeaux sont placés un peu partout dans le jeu, surtout dans des endroits à l'écart. A chaque fois que vous en touchez un, le drapeau se lève. En cas de perte d'une vie, certains drapeaux vous permettent de repartir du milieu du niveau et non pas depuis le début. A la fin du niveau, les drapeaux par lesquels vous êtes passés sont comptabilisés et vous donnent des bonus.

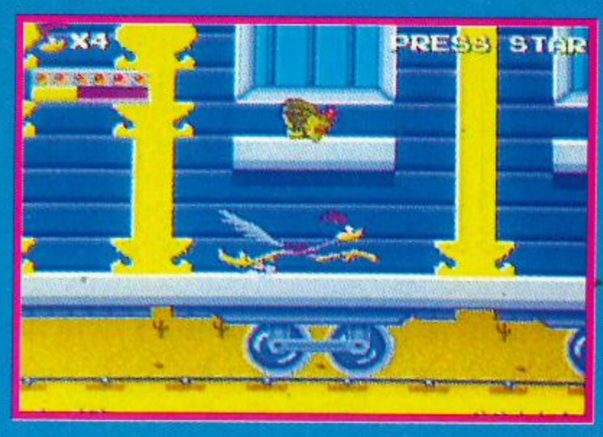
Quand il le faut, Road Runner sait s'arrêter brusquement.

Quelle aisance, quelle agilité dans le saut!

La montgolfière est un des moyens de locomotion étranges qu'a trouvés Vil Coyote pour suivre vos déplacements. Il largue des petits avions mécaniques qui tournoient dans les airs et explosent au moindre contact.

La question est de savoir si Road Runner est plus rapide que Sonic. J'ai entendu dire que Speedy Gonzales risquait d'être un concurrent dangereux dans la course au titre de héros le plus rapide de l'histoire des jeux vidéo!

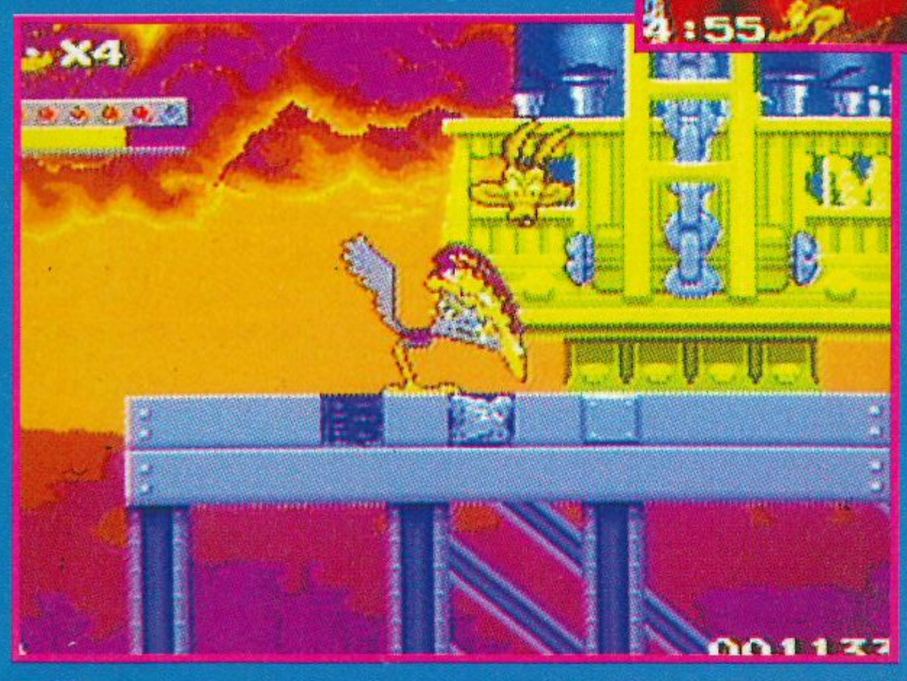
Ce niveau se déroule dans un train qui transporte un cirque ambulant.

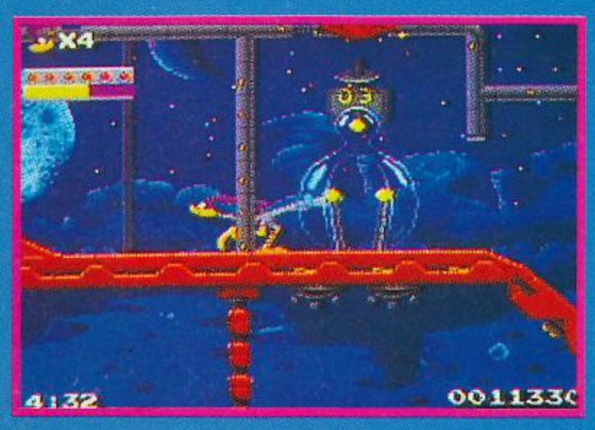


Le cou d'une girafe peut être très utile pour prendre son élan.

Au cœur de la mine.

Vil Coyote s'est emparé d'une grue au bout de laquelle pend une énorme boule d'acier. La grue se déplace horizontalement. Le seul moyen pour l'empêcher de vous écraser est de détruire les taquets qui se trouvent à sa droite et à sa gauche. La grue, ainsi immobilisée, va être déséquilibrée, et la gigantesque masse d'acier viendra écraser l'infâme dans sa cabine de grutier.





Ce niveau se passe dans l'espace. Road Runner sort d'un des téléporteurs qui lui permettent de passer instantanément d'un endroit du niveau à l'autre.

Un grand classique du cartoon : le sol qui s'effondre sous les pas du méchant, lequel, l'air particulièrement abruti, reste pendant une demi-seconde suspendu en l'air avant de tomber.

Essayez de sauter de temps en temps à travers les "murs" des montagnes. Road Runner contient plusieurs passages secrets qui vous feront gagner du temps en vous évitant de mauvaises rencontres et vous permettront de vous emparer de bonus.

COMMENTAIRE

BANANA SAN

Cette cartouche est un vrai dessin animé interactif ! Tous les pièges foireux du coyote, tous les "bip ! bip !" malicieux de Road Runner, toutes les animations du coyote ricanant ou tirant une tête pas possible après qu'un de ses engins lui est tombé sur le bout du nez ont été conservés. C'est vrai que l'action est plutôt limitée. La plupart du temps, il faut se contenter de sauter par-dessus un malheureux cactus solitaire, de passer d'une corniche à l'autre ou de foncer comme un dératé. Heureusement, le jeu est graphiquement parfait et la chasse aux passages secrets occupe le joueur. La multitude de gags contribue grandement à faire de Road Runner un jeu sympa et très marrant.

EDITEUR : SUNSOFT
PRIX : F
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYEN
NOMBRE DE VIES : 4
OPTION CONTINUE : —
NIVEAUX DE DIFFICULTE : —
CONTROLE : MOYEN

1 JOUEURS		CARTOUCHE

PRESENTATION	**67%**

Rien à dire, ni en positif, ni en négatif !

GRAPHISMES	**93%**

Ça a la couleur du dessin animé, mais ça vient de votre SFC !

ANIMATION	**92%**

Ça bouge comme le dessin animé, mais ça vient de votre SFC !

BANDE-SON	**77%**

Une petite musique ambiance dessin animé ponctuée de "bip ! bip !".

JOUABILITE	**67%**

J'aurais préféré une maniabilité un peu meilleure de Road Runner. De temps en temps, on est obligé de s'y prendre à trois fois avant d'atteindre une corniche !

DUREE DE VIE	**78%**

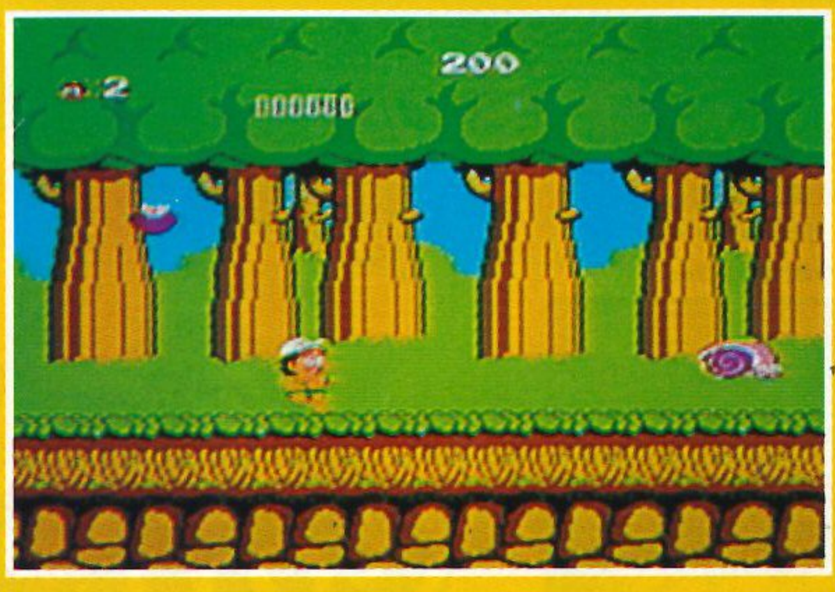
Vous aurez de quoi faire avec cette cartouche qui ne possède pas de Continue.

INTERET 87%

Sans être un méga-hit, cette cartouche fort sympathique plaira aux fans du dessin animé, et plus généralement aux amateurs de cartoon et de gags visuels.

LUDI GAMES

SOUS LE SOLEIL DU PACIFIQUE



CUEILLETTE DE BONUS DANS LES BOIS

APPROCHE TU M'FAIS PAS PEUR !

LES MURS ONT DES YEUX...!

Une fois encore embarquée dans des aventures incroyables, la princesse Leilani a été enlevée. "Ah les gonzesses !" Sans arme ni nourriture vous partez à la recherche de la belle à travers les forêts tropicales, les montagnes, les cavernes, en affrontant des serpents, des vampires...

Bref, un jeu digne de la saga des ADVENTURE ISLAND : scénario riche, jeu beau, intêret garanti.

TOUT VA POUR LE MIEUX DANS LE PACIFIQUE !!!

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

FUN Radio

SOS LUDI 16 (1) 48 70 29 45

36.15 LUDI GAMES

Nintendo®

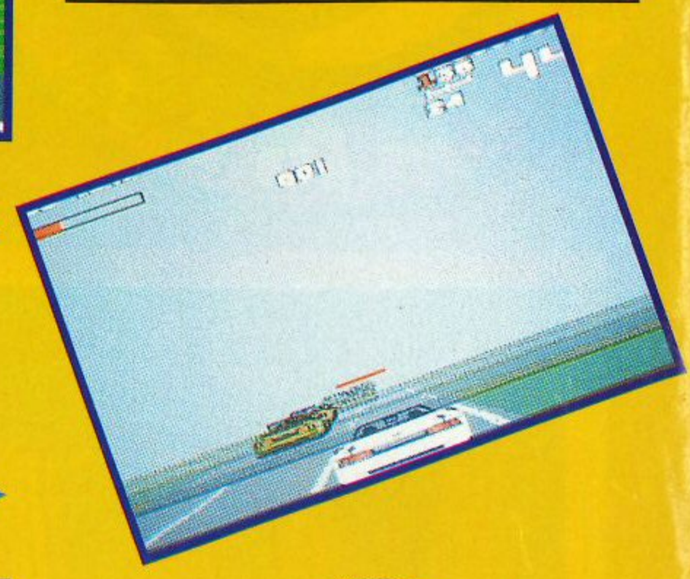
REVIEW

COMMENTAIRE

AXEL

Lotus fut l'un des premiers softs de course de voitures à proposer un mode deux joueurs en séparant l'écran en deux. Cette innovation l'honore mais ne suffit pas à en faire un grand jeu. Le principe de la course contre la montre est intéressant, mais dans le cas de Lotus, il est assez simple de terminer chaque course dès lors que l'on connaît le tracé et l'emplacement des obstacles. Techniquement, il est très moyen. Les décors sont ternes et l'animation peu rapide. Coup de vieux!

En ce qui concerne les rondins de bois postés sur le bas-côté de la route, le pilote sera bien inspiré de s'en servir comme tremplin. Il évitera ainsi les grandes flaques d'eau qui ralentissent considérablement la voiture.



Le brouillard est tombé sur le circuit. Les voitures roulent au radar. Ne tentez pas l'impossible, les sorties de route ne pardonnent pas.

TIP !

Voici les deux premiers codes pour commencer directement le troisième circuit (il y en a huit au total):
Premier circuit: SLEEPERS
Second circuit: HERBERT

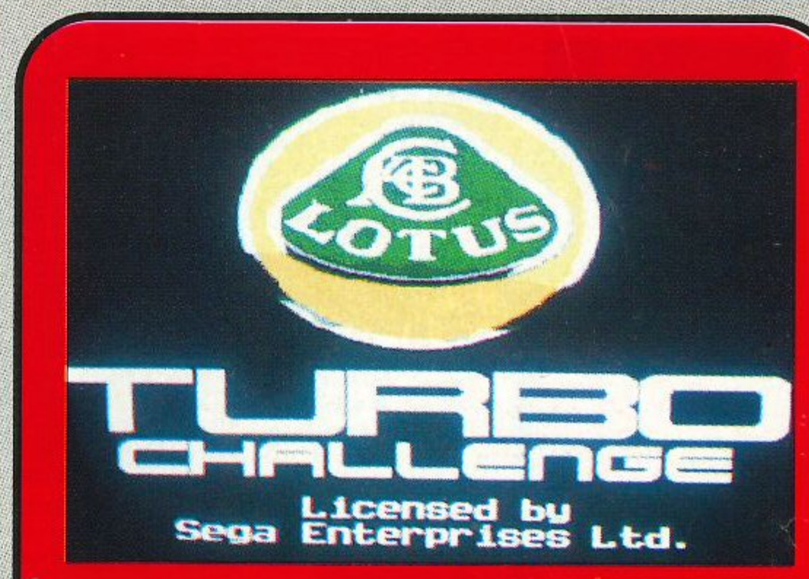
LOTUS TURBO CHALLENGE

Le but de cette célèbre course de voitures est de terminer chaque étape des différents circuits en un temps donné. Plus vous avancez dans le jeu, et plus les obstacles sont nombreux. Ainsi, vous ne serez jamais seul sur la route. Des voitures qui ne roulent pas à la même vitesse — et qui ont du mal à garder leur droite — vous gênent dans votre progression. Il faut slalomer ou freiner (au choix) pour les éviter. Ce sont de précieuses secondes de gagnées. Des obstacles naturels jalonnent la course. La météorologie est un facteur déterminant: brouillard, neige, pluie... Rien ne vous sera épargné. Des "nids" de poule, des grandes flaques d'eau, des plaques de verglas et même des rondins de bois finissent par provoquer votre abandon.A la fin de chaque course, vous recevrez comme récompense un mot de passe, bien utile pour éviter de reprendre depuis le début. En mode deux joueurs, la course est beaucoup plus palpitante. Il suffit que l'un des deux concurrents termine dans les temps pour continuer. Au niveau des options, vous avez la possibilité de piloter une Lotus avec des vitesses automatiques ou manuelles. Cette dernière solution nécessite un bon entraînement mais elle a l'avantage d'augmenter votre vitesse.

A chaque nouvelle étape, la carte du circuit est affichée ainsi que le password. Mais pendant la course, la carte disparaît. C'est assez gênant car on ne sait pas quelle distance il nous reste à parcourir.

La nuit, toutes les voitures sont grises. Il vous reste onze secondes pour franchir le poste de contrôle symbolisé par la pancarte. Le "rab" de secondes s'ajoute au temps dont vous disposez pour terminer la prochaine portion de circuit.

En mode deux joueurs, l'écran est séparé en deux. C'est le seul atout de cette partie.



E.A. PRIX : D

APPRECIATION

PRESENTATION 70%
Choix de la boîte de vitesse...

GRAPHISMES 46%
La voiture est "écrasée" et les décors simplistes.

ANIMATION 49%
Sensation de vitesse uniquement dans les virages.

BANDE-SON 72%
Bonne musique et bruitages assez réalistes.

JOUABILITE 75%
Commandes faciles à utiliser, la Lotus réagit bien.

DUREE DE VIE 56%
A deux joueurs, les parties sont plus intéressantes.

INTERET 47%
Assez décevant!

1-2 JOUEURS | CARTOUCHE

VIDEO INVASION

LE N° 1 DE L'ÉCHANGE SUPER NINTENDO®

EXCLUSIF !

VENEZ ACHETER 1 JEU
SUPER NES
SUPER FAMICOM
ET ECHANGEZ-LE POUR 100 F
(Nombre d'échanges illimités !!!)

Pour 2 jeux achetés SUPER NES ou SUPER FAMICOM

=

GRATUIT
Accès au club d'échange

+

2ème cadeau
la super manette HONEY-BEE

SUPER NINTENDO

+ MARIO WORLD

1 290 F

+

de 500 JEUX N.E.S. ECHANGEABLES

et nombreuses occasions

Contactez-nous ça vaut le coup!!! ☎ 48.07.16.99.

SUPER STARS WARS (SFC)	590 F	AMAZING TENNIS(SFC)	590 F
SUPER CUP SOCCER (SFC)	550 F	F1 EXHAUST HEAT II (SFC)	590 F
FINAL FIGHT GUY (SFC)	590 F	VALKEN	590 F
FATAL FURY (SF)	590 F	AGURI SUZUKI (SFC)	490 F
TURTLE IN TIME (SFC)	490 F	OUT OF THIS WORLD (SFC)	590 F
RAMNA 1/2 (SFC)	590 F	SUPER MARIO KART (SFC)	550 F

ET TOUTES LES NOUVEAUTES

LE SPÉCIALISTE DE L'ÉCHANGE NINTENDO® (N.E.S.)
VIDEO INVASION
N.E.S.
GAME-BOY
SUPER NINTENDO
JEUX D'IMPORT
19, bd Voltaire - 75011 PARIS ☎ 48.07.16.99

BON DE COMMANDE
19 BLD VOLTAIRE 75011 PARIS
Ⓜ OBERKAMPF
48.07.16.99

Titres	Machines	Prix
1-		
2-		
3-		
4-		

Participation aux frais de port 30 Frs TOTAL .....

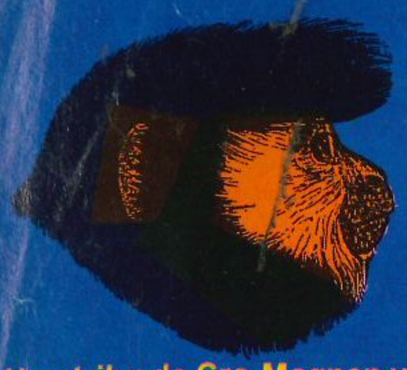
Nom.....Prénom.....
Adresse.....
Ville.....Code Postal.....Téléphone.....
Règlement : ❒ Chèque (Envoi prioritaire) - ❒ CCP - ❒ Mandat Lettre
Date & Signature (signature des parents pour les mineurs)
.....

C+16

SUPER FAMICOM

REVIEW

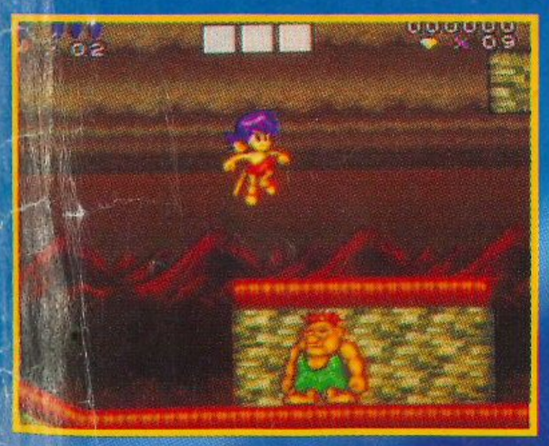
TATAKA GENSH JIN II



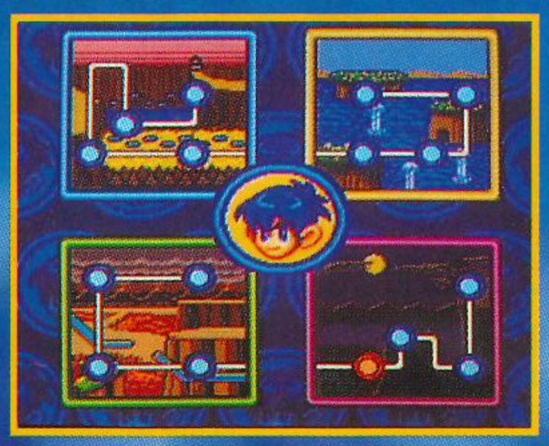
Vêtu de peaux de bêtes, la coiffure en bataille, vous incarnez un curieux personnage, à mi-chemin entre le singe et l'homme. Vous avez presque l'apparence d'un humain, à part une queue de singe qui vous rappelle votre filiation darwinienne. Votre meilleur ami n'est autre qu'une massue qui vous aidera à vous frayer un chemin dans cet univers préhistorique impitoyable! Une tribu de Cro-Magnon vous traque pour vous occire et la plupart des animaux vous sont également hostiles, du tyrannosaure à l'ichtyosaure en passant par les ptérodactyles! En traversant les niveaux, vous allez devoir passer une bonne partie de votre temps à distribuer des coups de massue. Prenez garde, cependant, à ne pas vous faire toucher à votre tour car cela vous fait régresser et vous prenez alors l'apparence d'un singe. Sous cette forme, le prochain coup sera fatal. Mais vous pouvez vous retransformer en singe-homme grâce à des globules rouges disséminés dans chaque niveau. Les autres bonus sont des espèces de diamants ou bien des pierres précieuses bleues qui déclenchent une sorte de jack-pot quand vous vous en emparez.

Vous venez de visiter une pièce secrète au sein de la montagne.

Ce niveau se déroule sur un vaisseau préhistorico-pirate.



Méfiez-vous du gros balèze!



Quelques-uns des niveaux...

Le ptérodactyle a l'œil mauvais. Il rôde autour des diamants-bonus. Pour vous en emparer, il faudra d'abord vous en débarrasser.

COMMENTAIRE

KANEDA KUN

Le jeu est très proche d'un succès d'arcade, Joe and Mac, adapté il y a un an environ sur la Super Famicom. La comparaison coule de source: les deux jeux proviennent du même éditeur et se passent durant la même période. Le système de jeu est assez semblable et la carte qui vous dévoile votre progression directement inspirée de celle de J&M. La comparaison est dure pour Genshi Jin qui, tant graphiquement que par la richesse du jeu, est inférieur à son prédécesseur. Cette nouvelle version, plus simple, est orientée vers un public plus jeune.

Eh oui! un niveau aquatique. Mais ne perdez pas trop de temps à explorer ce dédale de couloirs.

Pour parvenir jusqu'au globule rouge, il vous faut démolir à grands coups de massue les blocs de pierre qui en obstruent l'entrée.

LES BONUS

Les bonus ont la forme de diamants...

... ou de pierres précieuses bleues qui vous font participer à un jack-pot...

... situé en haut de l'écran.

Les globules rouges vous rendent votre apparence quasi-humaine.

UNE CURIEUSE BESTIOLE

A mi-chemin entre l'homme et le singe...

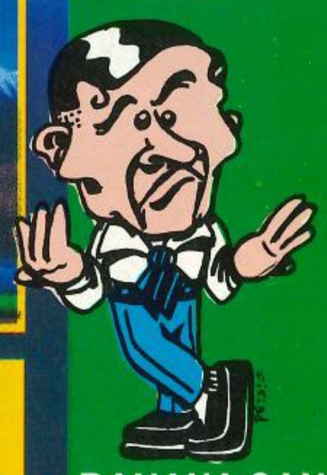
...vous disposez de plusieurs atouts comme la possibilité de sauter très haut.

Evitez cette sale bête.

Au contact d'un ennemi ou de sa massue, vous redevenez un simple singe.

J'ai déjà vu ce tyrannosaure quelque part! Il vous suit depuis que vous êtes entré dans sa caverne. Si vous ne traversez pas assez vite son antre, il va vous transformer en bouillie. Par contre, si vous arrivez à sortir sain et sauf, le duel aura lieu devant sa caverne.

COMMENTAIRE



BANANA SAN

Cette cartouche porte un nom difficile à traduire. Cela donne à peu près: "les Aventures du primitif qui part se battre"! Votre personnage est assez agile. C'est bien utile pour collecter les bonus placés dans des endroits impossibles. Vous pouvez également grimper sur la tête d'un de vos adversaires et vous en servir comme d'un tremplin. Cette cartouche est décevante: les graphismes sont sommaires, les bonus peu variés et les passages secrets faciles à découvrir. A part deux ou trois trouvailles, on a l'impression de voir un Joe & Mac II, en moins bon!

EDITEUR : DATA EAST
PRIX : F
DISPONIBILITE : JANVIER AU JAPON
DIFFICULTE : FACILE/MOYEN
NOMBRE DE VIES : 3
OPTION CONTINUE : 3
NIVEAUX DE DIFFICULTE : —
CONTROLE : MOYEN

1 JOUEURS | CARTOUCHE SFC

PRESENTATION	72%

L'écran n'est pas surchargé par les indications et on a droit à quelques secondes de chaque niveau.

GRAPHISMES	66%

Le décor est agréable mais un peu "creux".

ANIMATION	74%

Un travail honnête, sans surprise.

BANDE-SON	68%

Elle n'a rien à voir avec l'ambiance préhistorique du jeu.

JOUABILITE	67%

Le jeu manque un peu de dynamisme.

DUREE DE VIE	70%

Le jeu n'est pas très difficile, mais il comporte pas mal de niveaux.

INTERET 62%

Un petit jeu honnête. Mais achetez plutôt ce bon vieux Joe & Mac!

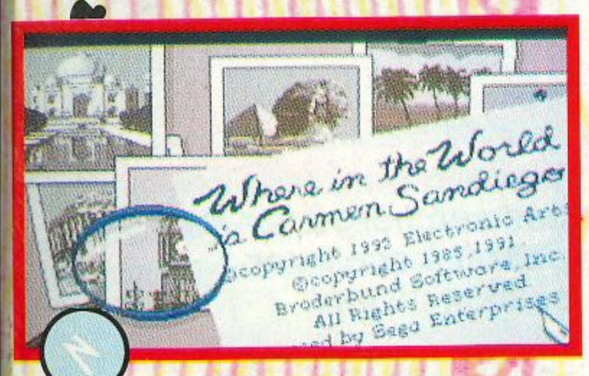
MEGADRIVE

REVIEW

PASSEPORT

WHERE IN THE WORLD CARMEN SANDIEGO

Pour Prosper, c'est le moment ou jamais de reprendre du service. Dans la peau d'un détective, votre voyage autour du monde démarre pour retrouver Carmen Sandiego et ses acolytes, la Ligue internationale des scélérats du Mal. Eh oui ! Vous l'aviez mise sous les verrous dans la version 1 (Where in Time is Carmen Sandiego ? C+ n° 10), mais elle s'est évadée. Que fait la police ? Rien... c'est pourquoi le bureau central fait appel à vos talents. Il vous accorde une semaine pour remplir votre mission. Il s'agit, à partir des renseignements fournis par les témoins oculaires rencontrés dans les différents centres urbains, de retrouver le suspect. De ces rencontres, on tire deux catégories d'informations : les premières permettent de remplir le mandat nécessaire à l'identification (opérée par l'ordinateur) et à l'arrestation du coupable ; les secondes vous permettent de déterminer la ville dans laquelle s'est réfugié le malfaiteur. A cette fin, vous devrez utiliser principalement votre culture historique et géographique (connaissance des drapeaux nationaux, des monnaies, des lieux célèbres, etc.). Une course poursuite effrénée vous entraîne alors dans les plus grandes cités du monde jusqu'à l'arrestation du voleur. La résolution d'enquêtes successives peut vous mener jusqu'au grade suprême de... super-



Dans ce jeu, capturez le maximum de voleurs pour devenir super-détective... et enfin prendre une retraite bien méritée.

Dans chaque ville, trois lieux possibles où enquêter (du club sportif à l'ambassade en passant par la banque, l'aéroport...).

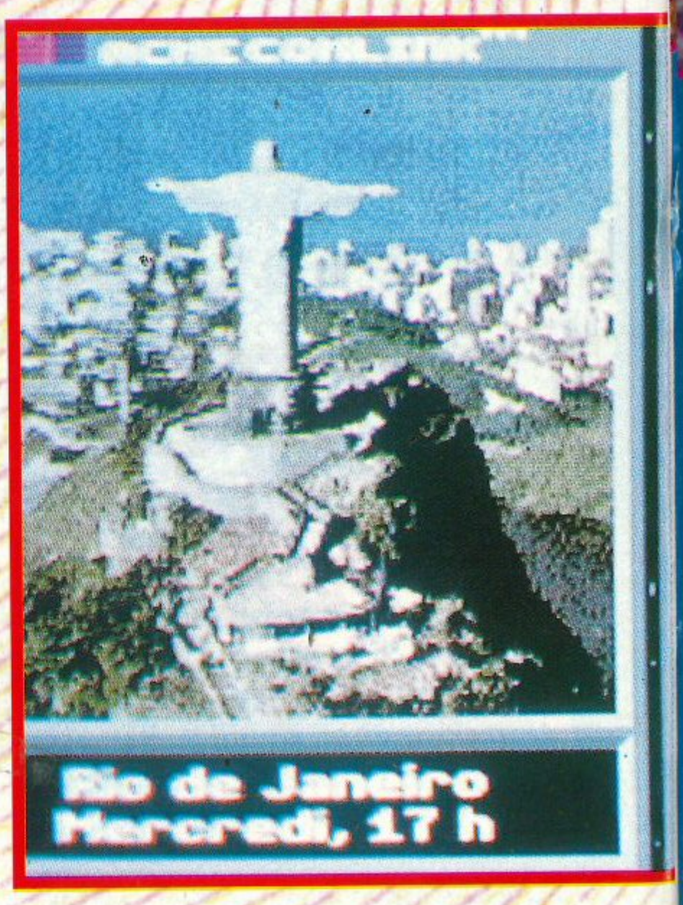
COMMENTAIRE

LOOPING

Marc et Robby l'ont déjà dit lors du premier test de Carmen, développer un jeu éducatif était une idée originale. L'ennui, c'est que l'effet de surprise est éphémère. Il faut sans cesse jouer avec, à l'esprit, l'idée de développer ses connaissances et non de gagner à tout prix, but secondaire. L'objectif principal, en fait, est d'appréhender au mieux une encyclopédie qui était fournie avec la version 1 (en anglais !), et qu'Electronic Arts s'est dispensé de vous offrir ici. Mais le degré de difficulté me fait dire que l'intérêt du jeu se limite à une catégorie de joueurs : les 7-11 ans, grosso modo. De plus, ces enquêtes trop linéaires risquent de vous faire bâiller.

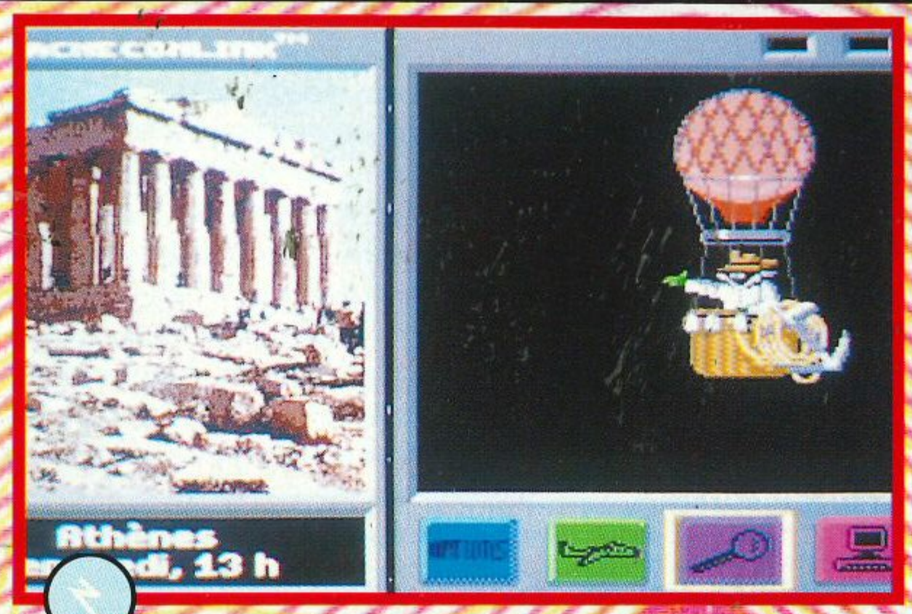
La carte du monde indique les destinations possibles, à vous de choisir avec vos indices.

L'heure de l'arrestation a sonné pour le malfaiteur, la police arrive à la rescousse.



LONGUES SOIRÉES D'HIVER

Ce jeu reste, malgré nos critiques, intéressant. Je vous conseille de jouer à 2 ou, encore mieux, en famille. Chacun peut prendre les commandes à tour de rôle pendant que les autres cherchent les connaissances nécessaires dans une encyclopédie, un dictionnaire en plusieurs volumes, ou même dans les livres scolaires. C'est une trop rare occasion de réunir toute la famille autour d'un jeu vidéo. Faites un effort, c'était Noël il y a encore quelques jours.



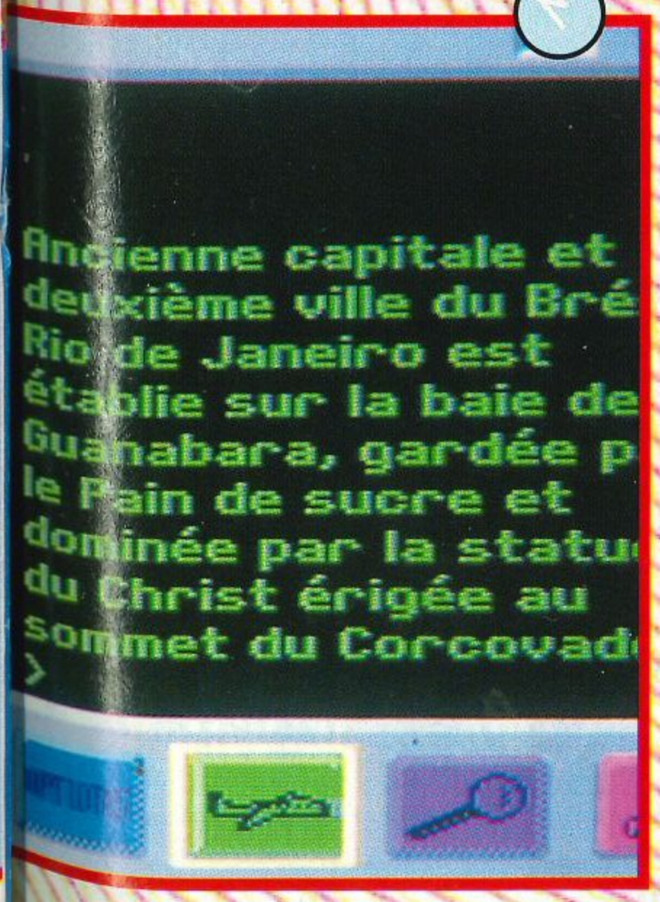
Un suspect, vous êtes sur la bonne piste, quel flair!

Lundi matin, 9 h, bureau central: votre mission commence.

Une ville est symbolisée par une représentation célèbre: monument, paysage etc.

Chaque personnage est fiché, avec ses caractéristiques et ses petits péchés !

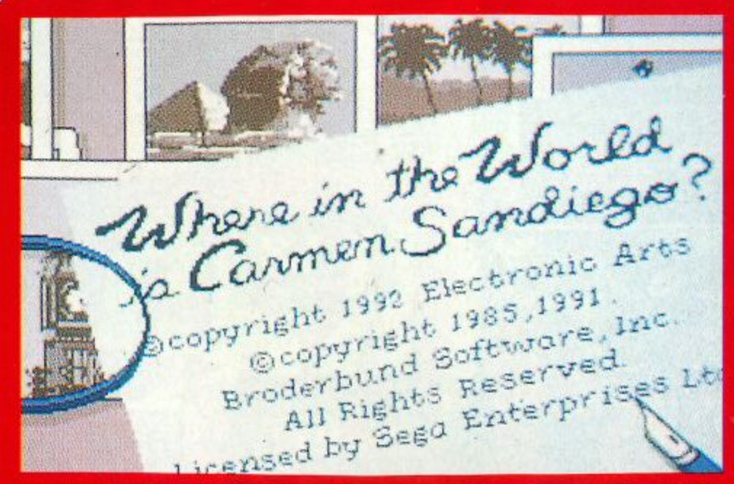
Remplissez au fur et à mesure le mandat grâce aux descriptions recueillies auprès des témoins, tous très coopératifs.



COMMENTAIRE

AXEL

Electronic Arts est l'éditeur de jeu le plus polyvalent. Des jeux de sports aux simulations de vol en passant par les jeux de plates-formes et, aujourd'hui, l'éducatif, il sait (presque) tout faire. Le fait-il bien ? La seconde aventure de Carmen Sandiego est loin de recueillir tous les suffrages. A moins d'être un jeune enfant avide de découvrir la géographie, cet éducatif risque de vous lasser. La linéarité est totale, ce qui rend le jeu peu attractif. Quand on a résolu une énigme, on a l'impression de les avoir toutes vues. Pourtant les jeux éducatifs sont trop rares pour que nous ne tirions pas notre chapeau à l'éditeur pour son initiative.



EDITEUR : EA
PRIX : D
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : FACILE
NOMBRE DE VIES : —
SAUVEGARDE : OUI
NIVEAUX DE DIFFICULTE : —
CONTROLE : BON

1 JOUEURS | CARTOUCHE

PRESENTATION 45%

La documentation, peu claire, aurait gagné à être plus courte.

GRAPHISMES 75%

Les "photos" sont réussies. Le graphisme info-enquête est pauvre, même si les bonshommes rattrapent le coup.

ANIMATION 45%

Pourquoi les jeux éducatifs sont-ils toujours aussi statiques ?

BANDE-SON 50%

En dehors de l'intro, la musique est inexistante. Les bruitages sont sympas.

JOUABILITE 80%

Les écrans sont clairs, les commandes simples et rapides. Vous pouvez accélérer les mouvements en appuyant sur une des touches du paddle.

DUREE DE VIE 55%

Il faut compter 7-8 minutes pour résoudre une énigme. Résolvez 68 énigmes pour prendre votre retraite.

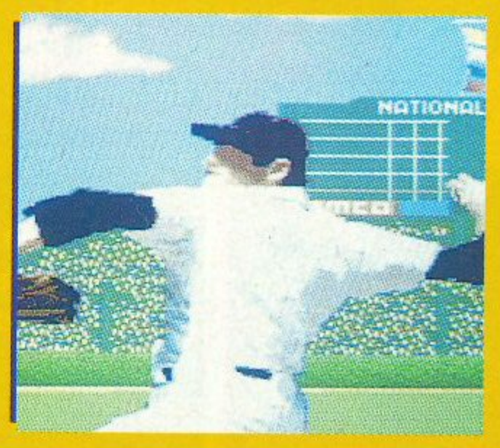
INTERET 65%

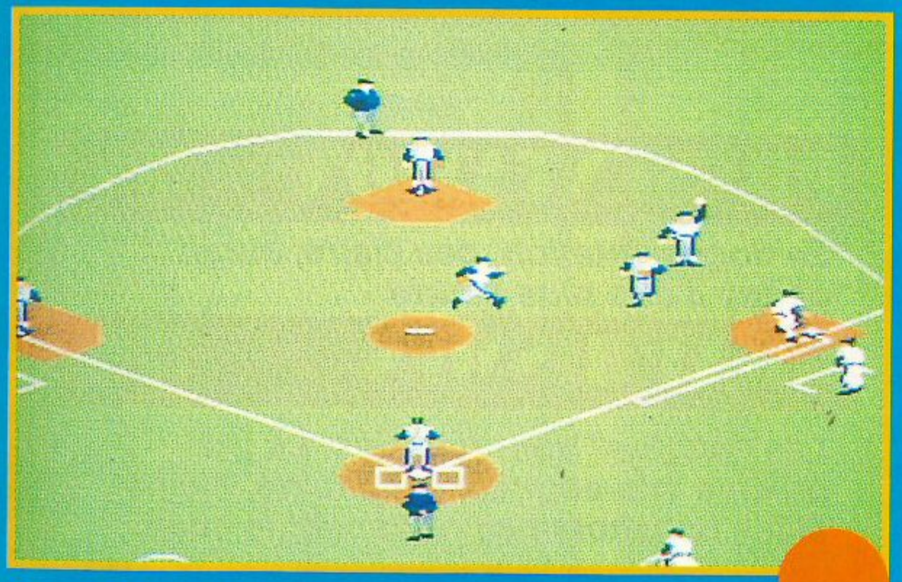
Parents réfractaires aux jeux vidéo? Enfants, faites-les participer!

Il est possible de changer ses joueurs durant la partie. Cela redonnera sans aucun doute du punch au jeu.

Le base-ball, l'un des sports les plus populaires aux USA, n'a jamais vraiment eu la cote en France. C'est regrettable car ce jeu fait appel à de multiples qualités comme le physique, l'adresse, l'intelligence et l'esprit d'équipe. C'est un sport spectaculaire et dont les règles sont faciles à assimiler. Dans Super Batter Up, vous prenez en charge une des vingt et une équipes appartenant à la League américaine. Vous avez le choix du stade. Leurs différences se situent au niveau de la grandeur du terrain. Il n'y a pas d'entraînement mais on peut disputer des matchs amicaux à un ou deux joueurs. Quand vous aurez la batte bien en main, vous pourrez passer au championnat. Vous débutez les rencontres dans le rôle du batteur. Une fois la balle renvoyée, le joueur s'élance vers la première base. Par la suite, c'est vous qui contrôlez le "coureur" et décidez si, oui ou non, il doit tenter de faire le tour complet afin de marquer des points. Lorsque vous changez de camp (vous passez défenseur), votre but est de lancer la balle au batteur de telle manière qu'il ne puisse pas la frapper. Si vous n'y êtes pas parvenu, vos joueurs placés sur le terrain devront tout faire pour récupérer la balle et, réussite extrême, la bloquer avant qu'elle ne touche le sol. Si vous n'êtes pas satisfait de vos joueurs, vous pouvez effectuer des remplacements. Les dernières pages du manuel vous indiquent les caractéristiques de chaque joueur. A vous de trouver la meilleure combinaison pour remporter le titre.

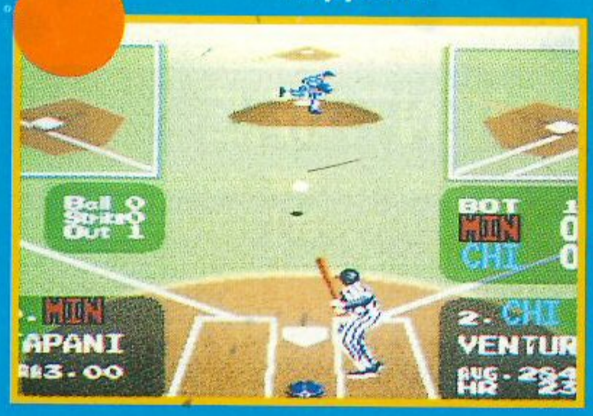
SUPER BATTER UP





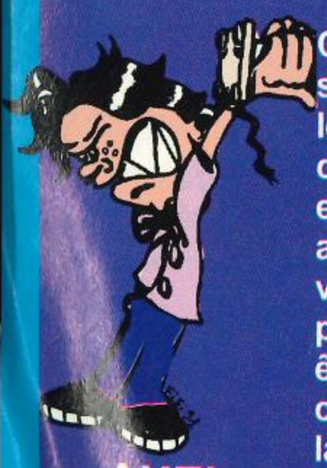
Magnifique! Un de vos joueurs vient de saisir la balle en plein vol. Tous ceux de l'équipe adverse qui se trouvaient sur le terrain sont éliminés.

Des fenêtres indiquent la présence des éventuels "coureurs" sur la première et dernière base, le nombre de strikes et de fautes réalisé, ainsi que les différentes caractéristiques du lanceur et du frappeur.



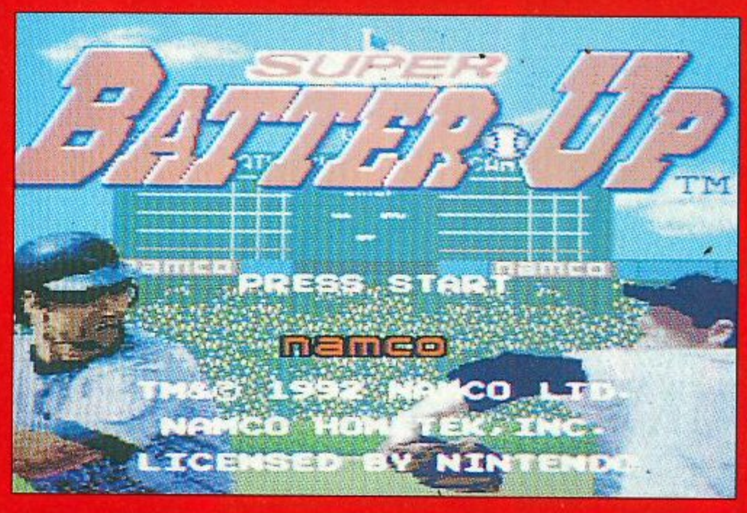
Le choix des trois stades dépend de votre habileté à rattraper les balles.

COMMENTAIRE



Comment voulez-vous que l'on s'intéresse à ce sport quand on voit le piètre résultat que nous offre cette cartouche ? La qualité technique est en dessous de ce que l'on pouvait attendre de la part de la Super NES. Il vous faudra compter sur la chance pour rattraper une balle lorsque vous êtes en position défensive. Même chose pour le batteur. Vous frappez la balle au hasard et, miracle ! elle s'élève dans le ciel ou sort des limites du terrain, c'est selon. Vous adorez le base-ball ou vous cherchez à en savoir plus ? Allez voir ou revoir le film "Le Meilleur", avec Robert Redford, ou celui qui vient de sortir, "Une équipe hors du commum", avec Madonna dans le rôle d'une joueuse de base-ball. Génial !

AXEL



NAMCO PRIX : D

APPRECIATION

PRESENTATION 70%
Une succession d'écrans avant l'hymne américain.

GRAPHISMES 52%
Aucune recherche dans les décors.

ANIMATION 35%
Les mouvements sont primaires.

BANDE-SON 47%
Elle nous empêche de nous concentrer.

JOUABILITE 53%
Les commandes manquent de précision.

DUREE DE VIE 68%
Une sauvegarde par password est bien venue.

INTERET 46%
Seuls les mordus de base-ball y jetteront un coup d'œil !

1-2 JOUEURS

CARTOUCHE

- SOIS LE PREMIER
- DEPENSES MOINS
- CLUB D'ACHAT ET DE VENTE

A obtenir les nouveautés
Avec ta carte de membre
Par correspondance

ZIPP-KID

LE 1er CLUB DE JEUX VIDEO

SUPER NES

CONTROL PAD S.NES	119
ASC II PAD S.NES	89
SUPER ADAPTATEUR	99

	Utilisés Neufs	Vente	Achat
ADDAMS FAMILY	449	310	220
ALIEN VS PREDATOR	449	TEL	TEL
AMAZING TENNIS	429	TEL	TEL
AMERICAN GLADIATORS	465	TEL	TEL
AXELAY	425	TEL	TEL
BART NIGHTMARE	425	290	200
BATMAN II	449	TEL	TEL
BEST OF THE BEST	429	TEL	TEL
BLUES BROTHERS	439	TEL	TEL
CHUCK ROCK	449	TEL	TEL
CASTLEVANIA IV	439	300	210
CONTRA III	439	290	200
DESERT STRIKE	439	TEL	TEL
DUNGEONS AND DRAGONS	469	TEL	TEL
DUNGEON MASTER	499	TEL	TEL
EQUINOX	439	TEL	TEL
F1 RACE OF CHAMPIONS	439	TEL	TEL
FINAL FANTASY LEGEND II	475	290	200
FINAL FIGHT	439	290	200
GUN FORCE	449	TEL	TEL
GODS	429	TEL	TEL
HARLEY HUMONGOUS ADV.	415	TEL	TEL
HOOK	449	TEL	TEL
HUNT FOR REDOCTOBER	400	TEL	TEL
IMPERIUM	439	TEL	TEL
IREM SKINS GAME	429	TEL	TEL
JAMES POND JR	449	TEL	TEL
KAWASAKI CHALLENGE	469	TEL	TEL
LETHAL WEAPON	439	TEL	TEL
MAGICAL QUEST	465	TEL	TEL
NBA ALLSTARS	449	TEL	TEL
NCAA BASKETBALL	449	TEL	TEL
OUT OF THISWORLD	449	TEL	TEL
PHALANX	439	TEL	TEL
PRINCE OF PERSIA	449	TEL	TEL
PUSHOVER	449	TEL	TEL
RADIO FLYER	439	TEL	TEL
SPANKY'S QUEST	439	TEL	TEL
SPIDERMAN X MEN	449	TEL	TEL
STAR WARS	539	TEL	TEL
STREET FIGHTER II	599	395	280
SUPER BATTER UP	429	TEL	TEL
SUPER BUSTER BROS	419	TEL	TEL
SUPER DOUBLE DRAGON	465	TEL	TEL
SUPER GHOULS N' GHOSTS	429	300	210
SUPER GOAL	419	TEL	TEL
SUPER MARIO KART 60 H2	429	TEL	TEL
T.K.O	405	TEL	TEL
TINY TOONS	449	TEL	TEL
TOXIC CRUSADERS	439	TEL	TEL
TOM ET JERRY	415	TEL	TEL
TORTUES NINJA IV	449	300	210
UNIVERSAL SOLDIER	449	TEL	TEL
WARP SPEED	429	TEL	TEL
WINGSCOMMANDERS	469	TEL	TEL
WINGS II	449	TEL	TEL
ZELDA III	449	310	220

GAME BOY

LIGHT BOY	135
DOCS CARRY ALL	149
TRANSFO GAME BOY	95

	Utilisés Neufs	Vente	Achat
ALIEN III	220	150	100
BARBIE	215	TEL	TEL
BATMAN II	220	130	90
BEST OF THE BEST	215	150	100
BIONNIC COMMAND	225	150	100
BONK'S ADV	215	130	90
COOL WORLD	199	130	90
DARKMAN	209	130	100
DIG DUG	205	130	90
DR FRANKEN	209	150	100
F15 STRIKE EAGLE	229	150	100
FINAL FANTASY AD	230	140	100
FINAL FANTASY II	230	140	100
HIT THE ICE	220	150	100
HOOK	215	140	100
JOE ET MAC	220	150	100
KNIGHT QUEST	205	130	90
KRUSTY'S FUNHOUS	215	150	100
LETHAL WEAPON	215	150	100
LITTLE MARMAID	229	150	100
LOONEY TUNES	05	150	100
MEGAMAN III	229	150	100
MOUSETRAP HOTEL	205	150	100
OUT OF GAS	215	130	90
PRINCE OF PERSIA	220	140	100
SIMPSONS II	220	150	100
SPEEDBALL II	219	TEL	TEL
SPIDERMAN II	215	150	100
STAR WARS	229	TEL	TEL
SUPER MARIOLAND II	229	TEL	TEL
SUPER OFF ROAD	215	150	100
T2 : ARCADE GAME	209	TEL	TEL
TALESPIN	225	150	100
TOM ET JERRY	205	150	100
TOP GUN II	209	140	100
TOXIC CRUSADERS	215	130	90
UNIVERSAL SOLDIE	209	TEL	TEL
XENON II	205	130	90
ZEN	215	140	90

NOUS AVONS AUSSI

MASTER SYSTEM MEGADRIVE
GAME GEAR LYNX NES

GRATUIT

Ta carte de membre

APRES TON PREMIER ACHAT DE 250 FR. OBTIENS UNE REMISE DE:

50FR PAR JEUX NEUF 20FR PAR JEUX UTILISÉ

NOUS VOULONS TES JEUX!

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

RESERVES LES HITS!

Les supers hits sont trés demandés ,non!
Tu peux les réserver en avance, et tu seras
DES LEUR SORTIE parmis les premiers a jouer avec.
IMPORTANT: Les chéques et cartes bleues ne seront débités que le JOUR DE L'EXPEDITION!

FRAIS D'ENVOI

N'oublies pas d'ajouter:
20fr pour un jeu, 35fr pour deux jeux, 40fr pour trois jeux
contre-remboursement: ajoutes encore 30fr.
Livraison en 48HEURES.
Pour l'étranger: téléphones-nous.

CATALOGUE GRATUIT

Pour recevoir un catalogue complet, envois-nous une enveloppe timbrée avec ton nom et ton adresse.

TARIF RESERVE AUX MEMBRE ZIPP-KID

Non membre: ajoutes 50fr par jeux neuf, 20fr par jeux utilisé.

Nos prix sont susceptibles de modifications - Tous les jeux selon disponibilités.

TELEPHONE

30.64.54.54

De 9H a 19H du Lundi au Samedi

MINITEL 3615 CODE: ZIPPKID

PASSES TES COMMANDES PAR
MINITEL 24/24 HEURES, 7/7 JOURS
TU TROUVERAS NOTRE TARIF COMPLET
ET PLEIN D'INFORMATIONS SUR LES NOUVEAUTES!

BON DE COMMANDE

ZIPP-KID GAMES
BP No5
78960 VOISINS LE BRETONNEUX
Tel: 30.64.54.54

No. de Membre ☐☐☐☐☐☐
Cheque ☐
Contre-Remboursement ☐
Carte Bleue ☐
No. ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
Date d'expiration ☐☐☐☐☐

Pour les chéques superieurs a 1000fr un No. de carte est necessaire.
Téléphones nous avant pour confirmer ta commande.
Tous nos jeux sont en version US ou FR.

Nom _____
Adresse _____
_____
_____
Ville _____
Code postal _____
Tel _____

Jeux	Console	Prix
Frais d'envoi		
Total		

Signature _____

REVIEW

Avec ce titre, Namco nous propose la première simulation de sumo. Le sumo est plus qu'un sport de combat, c'est un véritable phénomène de société nippon aux origines religieuses. Ainsi, les arbitres sont en fait des prêtres shinto et tout le cérémonial qui précède un duel n'est autre qu'un rite de purification. Après avoir jeté une poignée de sel et exécuté une sorte de danse durant laquelle ces mastodontes, qui dépassent allègrement la centaine de kilos, font preuve d'une souplesse étonnante, le combat se déroule dans une aire en forme de cercle et ne dure généralement pas plus de quelques secondes. Les combattants ne peuvent pas donner de coups la main fermée (pas de coups de poing!) ni de coups de pied. En revanche, ils peuvent pousser leur adversaire, lui donner des coups avec la paume de la main ou essayer de le déséquilibrer ou de le projeter.

Vous participez à un des grands tournois qui passionnent le Japon chaque année, pendant quelques mois. Vous allez devoir, au fur et à mesure de vos victoires, gravir les échelons jusqu'au dernier combat, celui qui vous permettra de porter le titre envié de meilleur sumo-tori!

Avant de s'affronter, les deux mastodontes s'observent quelques secondes.

L'aire de combat comporte une espèce de toit, surchargé de symboles religieux. Plus qu'un sport, le sumo est un rite.

Le petit bonhomme rose avec un éventail jaune à la main n'est ni un extraterrestre, ni un échappé de l'asile mais l'arbitre-prêtre, qui est en train de désigner le vainqueur.

SUMO, KESACO?

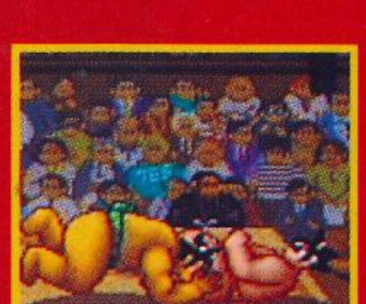
Le sumo est très ancien puisqu'on en a trouvé la trace dès le Ier siècle après J.-C. Il aurait symbolisé la lutte de deux divinités en une sorte de choc titanesque! On retrouve ce caractère sacré dans les cérémonies qui ont lieu avant et après chaque tournoi, ainsi qu'au début de chaque combat. Le sumo-tori, qui pèse entre 150 et 200 kg, exécute une sorte de danse: il bascule tout son poids sur une jambe, tout en levant l'autre, et il étend largement les bras en s'asseyant sur ses talons. Il s'agit d'un rituel, codifié à l'extrême, de salutation et, en même temps, d'intimidation de l'adversaire. Ensuite, le sumo-tori saisit une poignée de sel qu'il répand sur l'aire de combat en signe de purification.
Le sumo est encore très populaire au Japon, même si les jeunes le trouvent un peu dépassé. Chaque année, six grands tournois se déroulent à travers le Japon. Les émissions de TV s'arrêtent de temps en temps pour laisser place à une victoire inattendue ou particulièrement spectaculaire.

< < < < < < < < LES TECHNIQUES DE BASE > > > > > > > >

La victoire appartient au premier des deux combattants qui aura réussi à faire toucher le sol à son adversaire ou à le faire sortir du cercle. Le sumo-tori n'a pas le droit de frapper son adversaire avec le pied ni avec la main fermée. En revanche, il ne se gêne pas pour...

... le pousser...

... le frapper au menton ou au visage...



... se jeter sur lui dans l'espoir de l'éjecter du cercle...

... le déséquilibrer et le faire tomber.

JAUGEZ VOS ADVERSAIRES

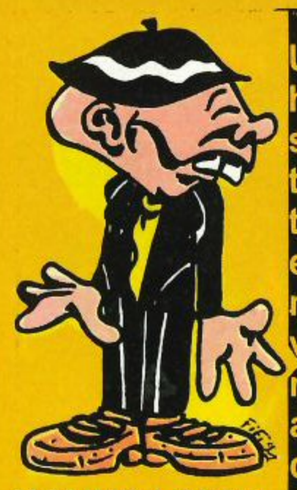
Chaque combattant dispose de deux jauges. L'une indique sa vitalité et l'autre, qui se remplit peu à peu, la façon dont il utilise sa force. Ainsi, le sumo-tori peut donner plusieurs petits coups rapides, qui vont déstabiliser un peu son adversaire mais qui laissent sa réserve de force quasi intacte ou, au contraire, exécuter une attaque très puissante, qui risque de "vider" ses forces mais peut lui permettre d'expédier son adversaire hors du cercle. Le danger d'une attaque puissante (pression prolongée sur le bouton du joypad), si elle ne réussit pas, c'est qu'elle risque de vous laisser sans forces quelques dixièmes de seconde, le temps que vous récupériez et que votre jauge se remplisse, proie de choix pour l'adversaire !

Les victoires (et défaites) sont commentées abondamment par la télévision.

Les deux sumo-tori sont au sol. Le perdant est celui qui l'a touché le premier.

La prise caractéristique consiste à agripper la ceinture-caleçon de son adversaire.

COMMENTAIRE



KANEDA KUN

Une simulation de Sumo ! Voilà une idée originale. Malheureusement, la réalisation laisse le joueur un peu sur sa faim. Les sprites sont trop petits et, plutôt que voir toute l'aire de combat, et autant de décor et de spectateurs, il aurait été plus judicieux de faire défiler l'écran et d'augmenter la taille des combattants. Les commandes sont assez variées, même si, pour la plupart de vos combats, il vous suffira de répéter la même technique très rapidement (notamment les coups de paume au menton) pour remporter le morceau. Il manque décidément quelque chose à cette cartouche, quelque chose qui retienne un peu l'attention du joueur et qui l'empêche de s'endormir au bout du quatrième combat !

EDITEUR : NAMCO
PRIX : F

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : FACILE
NOMBRE DE VIES : —
OPTION CONTINUE : —
NIVEAUX DE DIFFICULTE : —
CONTROLE : OK

1-2 JOUEURS		CARTOUCHE

PRESENTATION 63%

Un maigre écran de présentation mais le système des deux jauges est clair.

GRAPHISMES 66%

Graphismes moyens et sprites plutôt petits ! Le décor est quasiment le même de match en match.

ANIMATION 72%

Correcte mais un peu plus de détails n'auraient pas fait de mal.

BANDE-SON 76%

Ambiance des grands rassemblements de foule.

JOUABILITE 35%

Les commandes sont simples à maîtriser, mais les combats se suivent et se ressemblent...

DUREE DE VIE 53%

Soit vous découvrez que vous adorez le sumo et vous vous accrochez, soit vous laissez tomber au bout de trois parties.

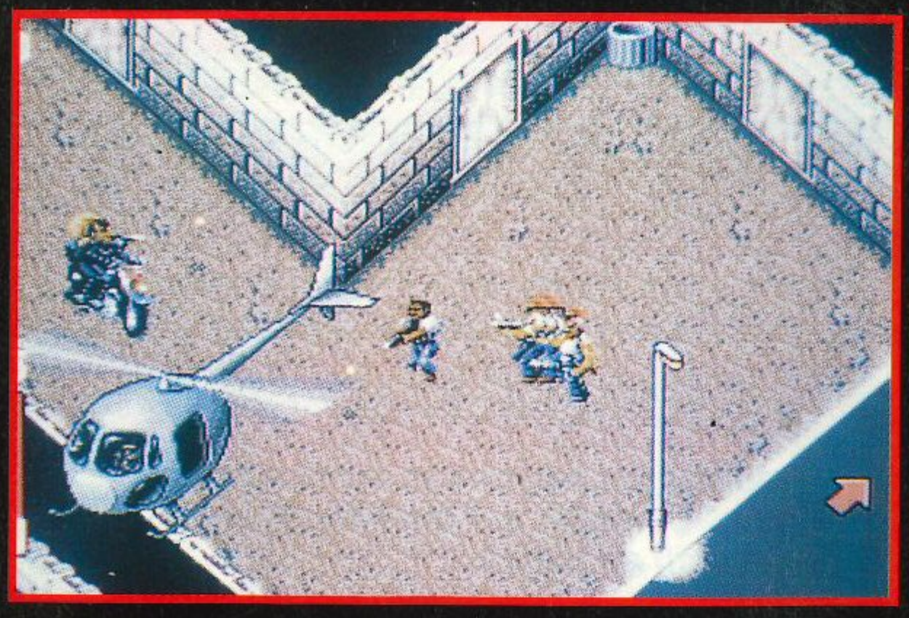
INTERET 43%

Un jeu original mais l'intérêt n'est pas au rendez-vous !

REVIEW

PREDAT

os Angeles, 1997. La situation ne pourrait être pire. Le chef de la police ne sait plus que faire face aux bandes de dealers colombiens et jamaïquains qui transforment les rues de la métropole en de véritables champs de bataille. Schwarzy étant en convalescence dans un hôpital (je vous rappelle qu'il a été salement "nucléé" à la fin du premier Prédator), la ville fait appel au lieutenant Harrigan, une forte tête mais un élément de valeur. Sa mission : éliminer la racaille et délivrer les agents du FBI pris en otages. Après avoir vidé quelques chargeurs sur les hordes de gangsters, de nouveaux ennemis font leur apparition : les Predators. Ces extraterrestres belliqueux sont autrement plus dangereux que les petits truands qui sèment la panique dans la cité. Equipés d'armes sophistiquées (lance télescopique, disque volant et filet), leur passe-temps favori est la chasse à l'humain. Votre but est de parcourir chacun des sept quartiers de la ville et de libérer le plus d'otages possible avant que les Prédators ne les transforment en chair à pâtée. Bien entendu, les gangsters à pied, en moto, en voiture, en camion et en hélicoptère n'auront de cesse de vous éliminer. Vous débutez avec un revolver 44 Magnum mais vous récupérerez diverses armes nettement plus dévastatrices comme un fusil, un fusil-mitrailleur, un à canon scié, des grenades ainsi que les armes des aliens. De nombreux gilets pare-balles et trousses de soin sont disséminés tout au long de la ville. Les premiers ont pour effet de vous redonner des points de vie, les secondes vous octroient une vie supplémentaire.

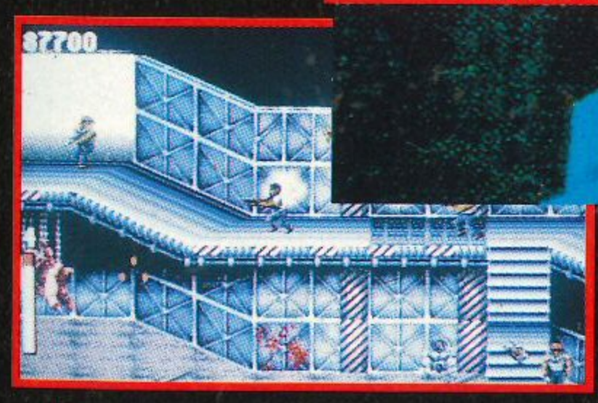


Les ennemis ne manquent pas. Vous récolterez des bonus après les avoir explosés.

Dès que vous libérerez un otage, vous aurez droit à un "YEAH" digitalisé. Méfiez-vous des plaques d'égout...

TIP !

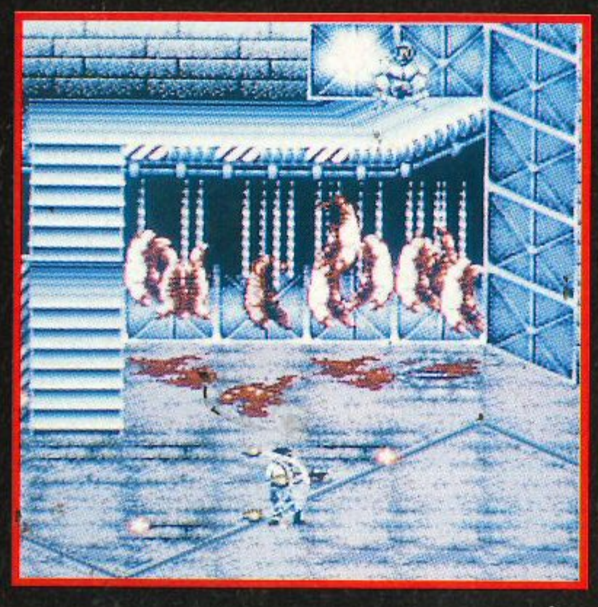
Voici les premiers codes :
KILLERS
CAMOUFLAGE
LOS ANGELES
SUBTERROR
TOTAL BODY
N'hésitez pas à laisser les trousses de soin et les gilets pare-balles si vous n'en avez pas vraiment besoin et revenez les chercher par la suite.
Conservez vos bombes pour détruire les gros véhicules ennemis.
Tirez sur tout ce qui bouge.
Louez les cassettes vidéo des deux films si vous avez raté ces monuments.



En bas à droite, un otage attend que vous veniez le libérer. Dépêchez-vous car le Prédator rôde et prend un malin plaisir à tuer les agents du FBI prisonniers des truands.

Conservez des armes puissantes comme les bombes ou les mitraillettes pour détruire ce camion.

C'est dans les abattoirs que vous rencontrerez les premiers Prédators. Ces derniers sont équipés d'armes hautement meurtrières. Leurs filets vous paralysent tout en vous occasionnant des dommages.



COMMENTAIRE

ROCKET

Il est vrai que Prédator 2 n'apporte rien de nouveau dans l'univers des shoot'em up, mais je dois avouer que je me suis bien éclaté dessus. Les ennemis pullulent et c'est un vrai plaisir que d'arriver à s'en sortir face à une dizaine d'adversaires qui vous sautent sur le poil. L'ergonomie au joypad ne pose aucun problème. Les graphismes des personnages sont de très bonne facture et les explosions très plaisantes. Les armes sont variées et leur utilisation fait appel à un minimum de stratégie. J'ai craqué pour les bruitages angoissants à l'approche des faisceaux lumineux de l'arme du Prédator ainsi que pour le cri d'agonie de la victime qui explose sous vos yeux. D'un autre côté, les décors en 3D isométrique et les musiques sont beaucoup trop répétitifs, ce qui finit par lasser. Un jeu qui mérite d'être découvert, mais de là à l'acheter... Bon, je vous laisse, je retourne exploser les Prédators dans les égouts.

R2 ™

UN ALIEN MADE IN HOLLYWOOD

Le premier adversaire du Prédator fut Arnold Schwarzenegger. Ça n'est qu'après une heure trente de grand spectacle, et après avoir vu ses amis se faire exploser en pleine jungle, que Schwarzy pulvérisait l'ET démoniaque à l'aide d'une mini-bombe nucléaire. Prédator 2 ne mettait plus en scène Schwarzy mais ce bon vieux Dany Glover. L'histoire se déroulait en pleine jungle urbaine et était dotée d'une fin superbe puisque les Prédators reconnaissaient Harrigan comme un ennemi de valeur et le récompensaient.

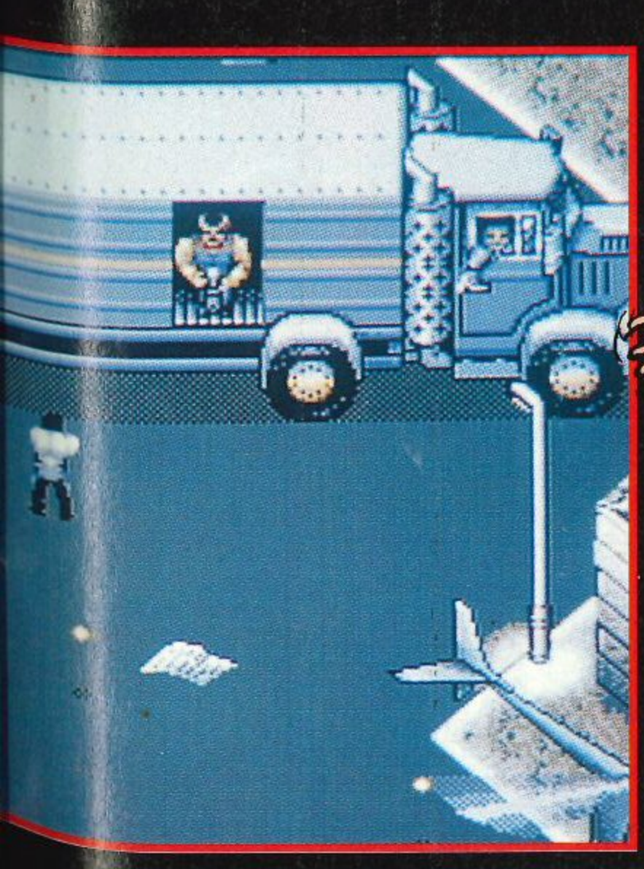
L'arrivée de chaque rame de métro entraîne l'apparition de nouveaux ennemis.

Les trois points rouges signalent qu'un Prédator est en train de vous mettre en joue.

Les taxis sont conduits par des gangsters qui n'ont qu'un seul but: vous éliminer. Après avoir détruit celui de gauche, vous pourrez récupérer cette trousse de soin.

Vous voilà enfin dans le vaisseau des Prédators. Surveillez bien vos arrières.

Echouez dans votre mission et le Prédator se dressera fièrement au-dessus de Los Angeles.



COMMENTAIRE

Si la réalisation de Prédator 2 est au-dessus de tout reproche, le manque d'originalité et de variété de ce jeu laisse quelque peu sur sa faim. La représentation en 3D isométrique est excellente, les graphismes assez détaillés et l'animation très fluide. Les séquences "gore" sont, je trouve, assez réussies. Si seulement il y avait du changement! Hormis la difficulté qui augmente, c'est toujours la même rengaine: on libère les gentils, on bute les truands ou des Prédators, on ramasse des bonus, et on recommence. C'est un jeu assez sympa, mais qui ne laissera pas une marque indélébile dans nos mémoires. Pourtant, vu le nombre de jeux disponibles de ce type, ne boudons pas trop notre plaisir…

WIEKLEN

EDITEUR : ARENA
PRIX : E
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYENNE
NOMBRE DE VIES : 3
OPTION CONTINUE : NON
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
CONTROLE : TRES BON

1 JOUEURS		CARTOUCHE

PRESENTATION	**55%**
La présentation est très sobre, mais le système de codes est très pratique.	
GRAPHISMES	**83%**
Les sprites sont détaillés et très bien animés. Les décors sont bien dessinés mais manquent de variété.	
ANIMATION	**70%**
Les décors sont fixes, mais les personnages se déplacent avec une grande fluidité.	
BANDE-SON	**73%**
Les musiques semblent sorties d'un instrument inconnu sur Terre.	
JOUABILITE	**83%**
Le contrôle est parfait et Harrigan répond immédiatement.	
DUREE DE VIE	**45%**
Le jeu est hélas! trop facile.	
INTERET	**69%**

C'est une bonne cartouche pour débuter dans le monde des shoot'em up. Les inconditionnels s'y amuseront quelques heures avant de la laisser de côté.

SUPER BIKURI MAN

Ne vous approchez pas d'Hera avant qu'elle ait fini de donner sa série de super-coups de pied.

En tant que super-héros, votre boulot quotidien consiste à aller mettre une pâtée aux super-méchants qui traînent dans le coin. En fait, vous n'incarnez pas un super-héros, mais une super-héroïne, Phoenix, ce qui ne vous empêche pas de distribuer les coups avec une détermination qui fait plaisir à voir! Une série de combats vous permet de vous mesurer avec tout ce que la galaxie compte de voyous. La plupart sont, comme vous, protégés par une armure, mais certains sont carrément des robots de métal. Tous ont un moyen d'atteindre leur adversaire à distance, soit en utilisant une arme, en allongeant leurs membres ou encore en projetant une partie de leur armure. Les combats ont lieu sur différentes planètes aux décors futuristes, et l'aire de combat scrolle sur deux ou trois écrans. On peut affronter un autre joueur ou bien lutter contre l'ordinateur. Chaque rencontre avec un adversaire doit se faire en un temps limité. Lors de chaque combat, le niveau de difficulté peut être ajusté, de même que le nombre de combats qu'il faut remporter pour passer au duel suivant. Ces combats se poursuivent jusqu'à ce qu'on affronte Devil Zeus, le super-méchant en chef!

COMMENTAIRE

BANANA SAN

Il y a des jeux, comme Super Bikuri Man, qui n'ont rien pour eux! Graphiquement, cette cartouche n'offre rien d'exceptionnel. Elle ne se rattrape guère avec l'animation car le scrolling en parallaxe est lent et les personnages possèdent trop peu d'attaques différentes. L'intérêt du jeu est considérablement réduit par la facilité avec laquelle on remporte les combats, même avec le niveau de difficulté maximal. Il suffit en fait d'observer les techniques d'attaque de son adversaire lors du premier combat pour les contrer par la suite. Les programmeurs de Super Bikuri Man ont manifestement décidé de ne pas faire les choses à moitié, et donc de faire mal leur travail jusqu'au bout! La réalisation est donc aussi médiocre que peu réaliste. Mauvais!

De quoi? Des menaces?

Saisi par Devil Zeus qui va la projeter à l'autre bout de la pièce, Phoenix est en mauvaise posture.

Tiki se défend bien, le bougre.

Uramawashigeri à la tempe, même pour un robot, ça ne pardonne pas!

BEC PRIX : F

APPRECIATION

PRESENTATION 23%
Une vague idée de scénario, mais c'est mal réalisé.

GRAPHISMES 57%
Rien de très appétissant.

ANIMATION 45%
Peu de mouvements à votre disposition.

BANDE-SON 65%
C'est encore ce qu'il y a de mieux dans cette cartouche.

JOUABILITE 60%
Commandes faciles à maîtriser.

DUREE DE VIE 34%
Le jeu se finit en dix minutes!

INTERET 27%
Un mauvais jeu, même pas bon et plutôt mauvais!

1-2 JOUEURS

CARTOUCHE

SOIS LE PREMIER . . . . . Á obtenir les nouveautés
DEPENSES MOINS . . . . . Avec ta carte de membre
CLUB D'ACHAT ET DE VENTE Par correspondance

ZIPP-KID

LE 1er CLUB DE JEUX VIDEO

MEGADRIVE

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

	Neufs	Utilisés Vente	Achat
AGASSI TENNIS	405	TEL	TEL
AQUATIC GAMES	345	290	200
ALIEN III	389	290	200
ALIEN VS PREDATOR	345	270	190
B. BOMB	345	260	180
BREACH	389	290	200
BATMAN II	375	290	200
CAPTAIN AMERICA	399	TEL	TEL
CHUCK ROCK	405	290	200
CRUE BALL	349	TEL	TEL
DAVID ROBINSON	379	270	190
DEATH DUEL	409	270	190
DRAGON'S FURY	339	290	200
DUNGEONS ANDDRAGONS	469	240	170
GALAHAD	345	270	190
GLOBAL GLADIATORS	415	TEL	TEL
GREENDOG	345	270	190
IMMORTAL	405	240	170
JENNIFER CAPRIATI	335	260	180
JOE MONTANA III	405	270	190
JOHN MADDEN III	395	290	200
KID CAMELEON	375	230	160
LEADERBOARD GOLF	339	230	160
LEMMINGS	375	290	200
LHX ATTACK CHOPPER	399	290	200
LOTUS TURBO CHALLENGE	369	TEL	TEL
MASTER OF MONSTER	449	220	150
MOHAMED ALI BOXING	409	TEL	TEL
NHLPA HOCKEY 93	409	270	190
OLYMPIC GOLD	369	290	200
PHANTASY STAR III	489	230	160
POWER MONGER	345	290	200
PREDATOR II	405	260	180
RAMPART	335	260	180
RASTAN SAGA II	400	260	180
RBI BASEBALL IV	359	230	160
ROAD RASH II	359	290	200
SHADOW OF THE BEAST II	369	TEL	TEL
SHINING IN THE DARKNESS	359	230	160
SIMPSONS II	345	270	190
SONIC II	369	310	220
SPIDERMAN II	360	290	200
SPLATTER HOUSE II	409	230	160
STAR ODYSSEY	469	230	160
STREET OF RAGE II	459	290	200
STRIDER II	425	290	200
SUPERMAN	359	TEL	TEL
T2 : ARCADE GAME	339	290	200
TAZMANIA	349	270	190
TERMINATOR	405	270	190
THUNDERFORCE IV	399	TEL	TEL
UNIVERSAL SOLDIER	399	TEL	TEL
USA TEAN BASKETBALL	399	270	190
WWF	TEL	250	180
WORLD OF ILLUSION	TEL	310	220
WORLD TROPHY SOCCER	405	250	180

GAME GEAR

LOUPE GAME GEAR	99
TRANSFO GAME GEAR	95

	Neufs	Utilisés Vente	Achat
ALIEN III	260	170	120
AXE BATTLER	209	140	100
BATMAN II	235	170	120
CHASE HQ	225	130	90
CHESSMASTER	230	130	90
CHUCK ROCK	219	130	90
CRYSTAL WARRIOR	259	120	80
DAVID ROBINSON	235	170	120
DONALD DUCK	255	170	120
DOUBLE DRAGON	235	170	120
GEORGE FOREMAN BOXING	230	140	100
HOLYFIELD BOXING	235	140	100
INDIANA JONES	259	170	120
JOE MONTANA	230	100	70
MARBLE MADNESS	229	160	110
MICKEY MOUSE	230	100	70
OLYMPIC GOLD	245	140	100
OUT RUN EUROPA	245	140	100
PREDATOR II	269	TEL	TEL
PRINCE OF PERSIA	229	170	120
SHINOBI II	235	170	120
SIMPSONS	259	160	110
SMASH T.V	259	130	90
SONIC	239	170	120
SONIC II	239	170	120
SPACE INVADERS	215	130	90
SPIDERMAN	259	120	80
STRIDER II	239	TEL	TEL
STREET OF RAGE	239	170	120
SUPER GOLF	239	140	100
SUPER MONACO GP	185	170	120
SUPER MONACO II	239	170	120
TERMINATOR	265	TEL	TEL
T2 : ARCADE GAME	255	170	120
TALESPIN	235	170	120
TAZMANIA	235	170	120
WIMBLEDON TENNIS	199	170	120
WONDERBOY	165	120	80

GRATUIT

Ta carte de membre

APRES TON PREMIER ACHAT DE 250 FR. OBTIENS UNE REMISE DE:

50FR PAR JEUX NEUF 20FR PAR JEUX UTILISÉ

NOUS VOULONS TES JEUX!

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

RESERVES LES HITS!

Les supers hits sont trés demandés ,non!
Tu peux les réserver en avance, et tu seras
DES LEUR SORTIE parmis les premiers a jouer avec.
IMPORTANT: Les chéques et cartes bleues ne seront débités que le JOUR DE L'EXPEDITION!

FRAIS D'ENVOI

N'oublies pas d'ajouter:
20fr pour un jeu, 35fr pour deux jeux, 40fr pour trois jeux
contre-remboursement: ajoutes encore 30fr.
Livraison en 48HEURES.
Pour l'étranger: téléphones-nous.

CATALOGUE GRATUIT

Pour recevoir un catalogue complet, envois-nous une enveloppe timbrée avec ton nom et ton adresse.

TARIF RESERVE AUX MEMBRE ZIPP-KID

Non membre: ajoutes 50fr par jeux neuf, 20fr par jeux utilisé.

Nos prix sont susceptibles de modifications - Tous les jeux selon disponibilités.

NOUS AVONS AUSSI

SUPER NES MASTER SYSTEM
GAME BOY LYNX NES

TELEPHONE

30.64.54.54

De 9H a 19H du Lundi au Samedi

MINITEL 3615 CODE: ZIPPKID

PASSES TES COMMANDES PAR MINITEL 24/24 HEURES, 7/7 JOURS
TU TROUVERAS NOTRE TARIF COMPLET
ET PLEIN D'INFORMATIONS SUR LES NOUVEAUTES!

BON DE COMMANDE

ZIPP-KID GAMES
BP No5
78960 VOISINS LE BRETONNEUX
Tel: 30.64.54.54

No. de Membre ☐☐☐☐☐☐
Cheque ☐
Contre-Remboursement ☐
Carte Bleue ☐
No. ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
Date d'expiration ☐☐☐☐☐

Pour les chéques superieurs a 1000fr un No. de carte est necessaire.
Téléphones nous avant pour confirmer ta commande.
Tous nos jeux sont en version US ou FR.

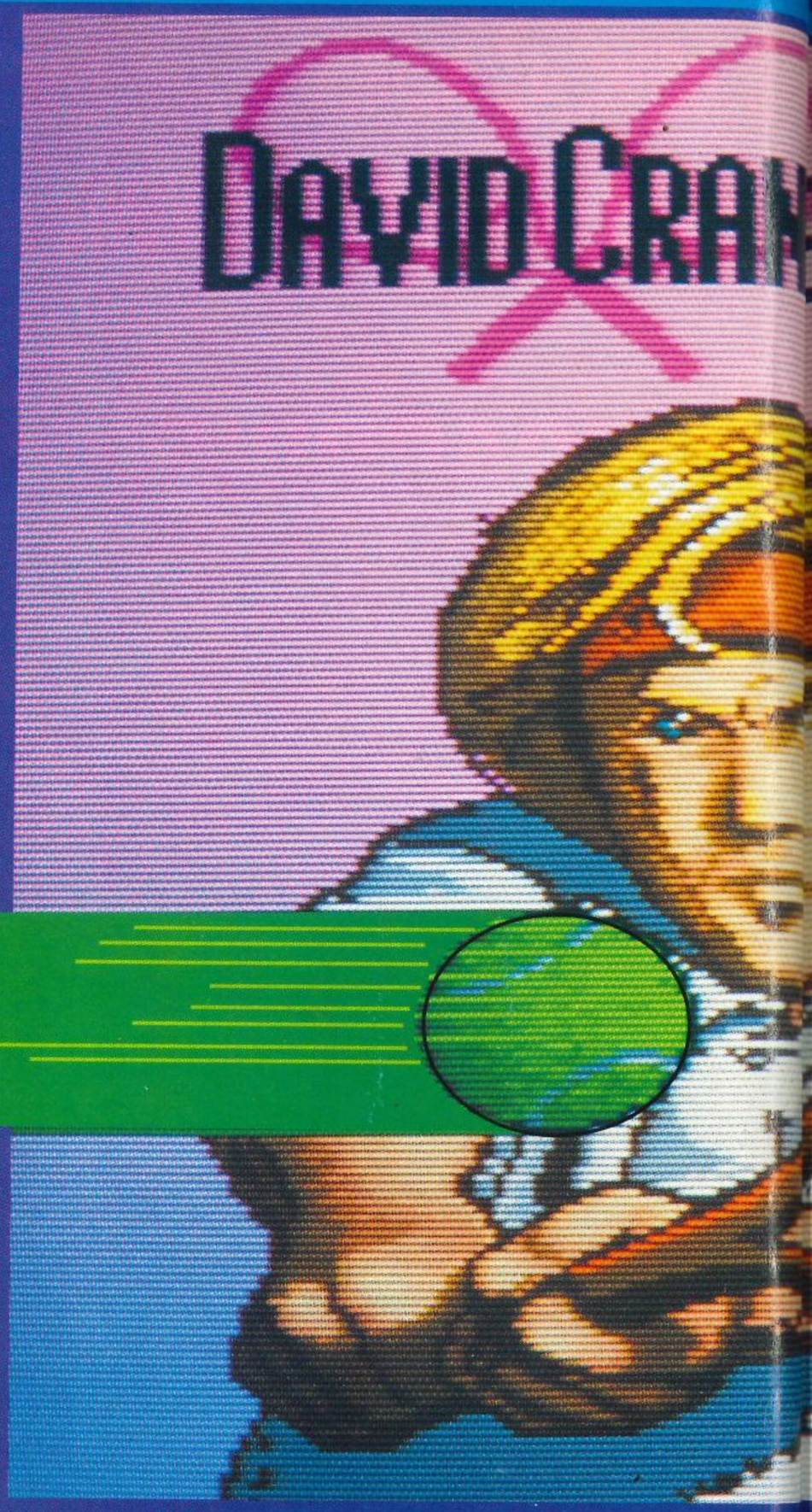
C+16

Nom _____
Adresse _____
_____
_____
Ville _____
Code postal _____
Tel _____

Jeux	Console	Prix
Frais d'envoi		
Total		

Signature _____

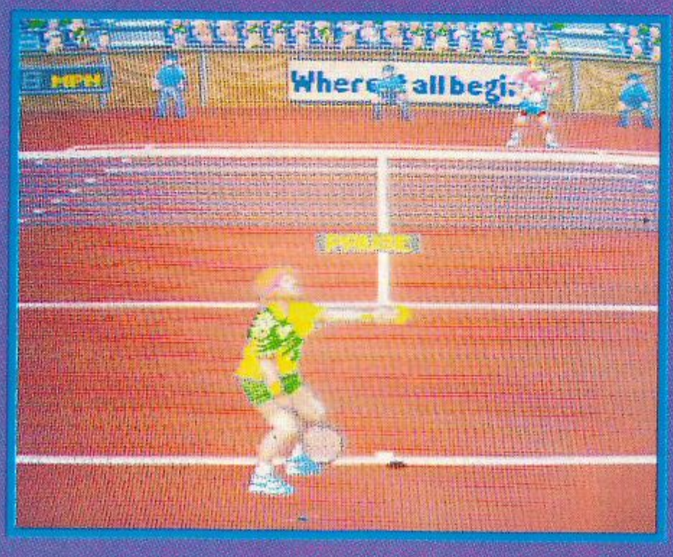
oulez-vous ressentir la fièvre des parties endiablées de tennis telles que l'on en voit dans les grands tournois internationaux ou lors de la coupe Davis ? Cette cartouche vous propose une simulation de tennis pour un ou deux joueurs. Vous pourrez choisir de jouer en droitier ou en gaucher, ainsi que le type de court : synthétique, herbe ou terre battue. Rappelons pour les novices que ces courts ne se distinguent pas seulement par leur couleur, mais aussi par un style de jeu adapté : l'herbe est la plus rapide, la terre battue permet les échanges les plus longs et le synthétique se situe entre les deux. Vos adversaires informatisés sont diversifiés (quinze au total), d'origine et de niveau variés, avec une répartition réaliste entre droitiers et gauchers. En revanche, il n'y a pas la moindre femme. Vous pourrez opter au départ pour une rencontre simple ou pour un tournoi, au cours duquel il faudra disputer successivement quatre matchs de difficulté croissante pour remporter le trophée. Vous aurez alors la joie de voir votre nom figurer parmi les meilleurs... tant que vous n'éteindrez pas la console car nulle pile ne vient sauvegarder les scores ! Le jeu lui-même est d'une grande fidélité : service canon ou plus cool pour assurer, balles molles ou rapides, amorti, lob, volée, smash, contrôle de la direction et de la longueur de balle... Bref, l'ensemble des coups est au rendez-vous. Le score est tenu par le programme et vous disposez d'un ralenti avant-arrière pour revoir n'importe quelle action.

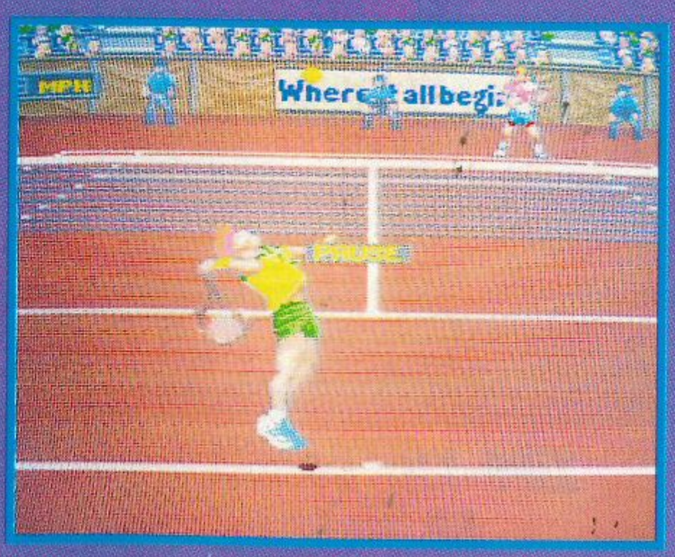


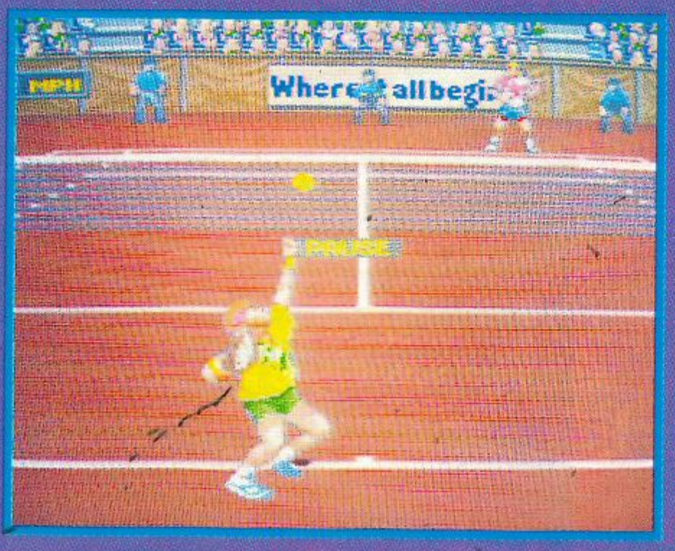
MEGA HIT

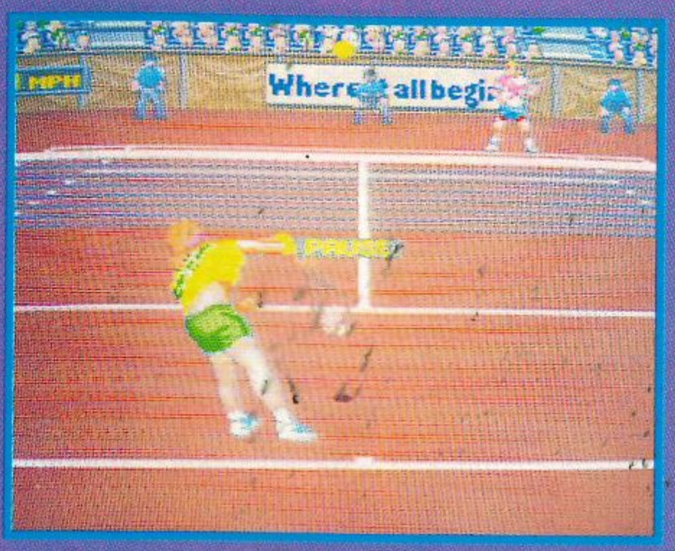
LE SERVICE EN CINQ LEÇONS

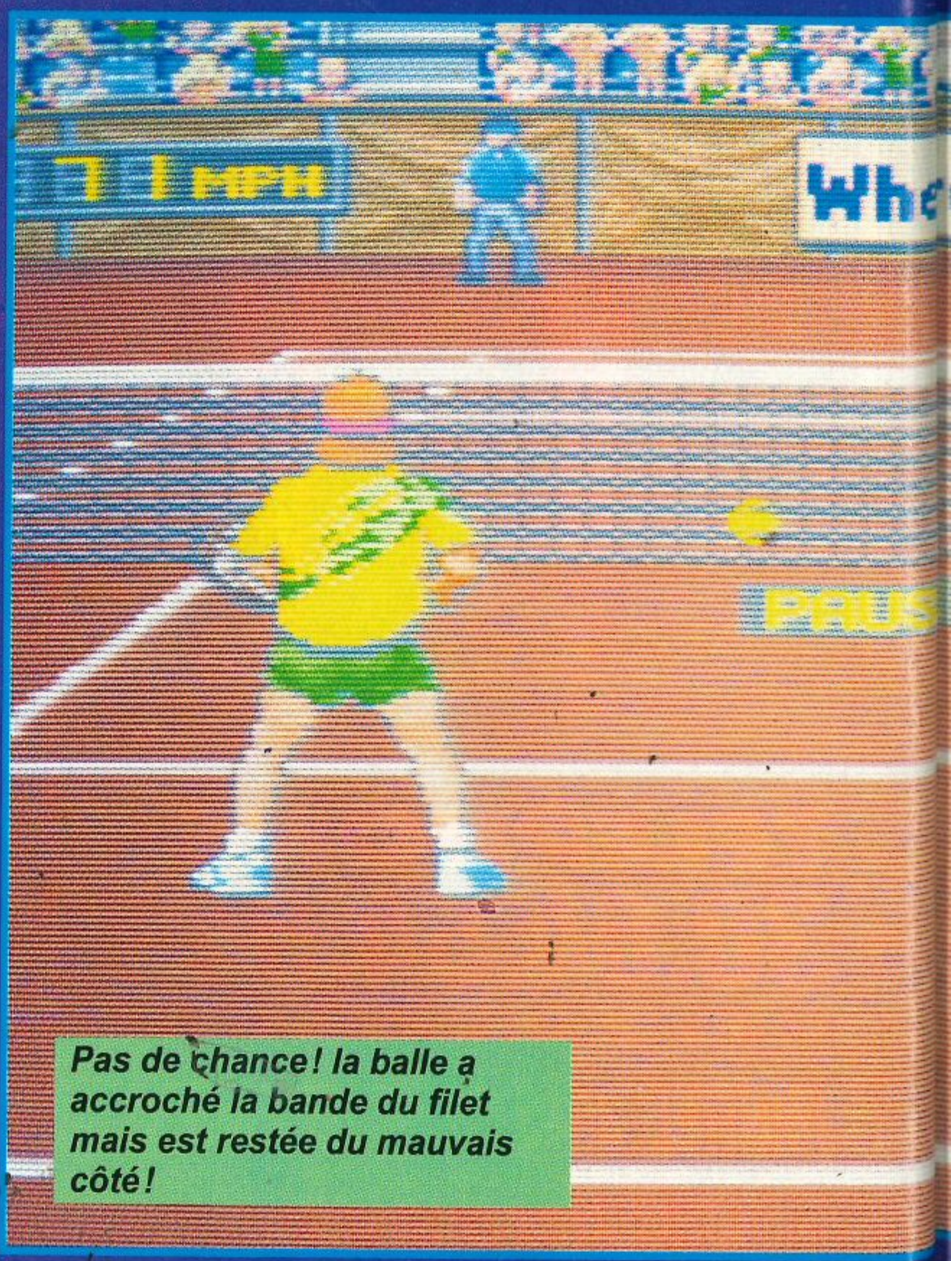
Les mouvements tennistiques sont parfaitement simulés, comme vous pouvez vous en rendre compte sur cette série qui concerne le service.





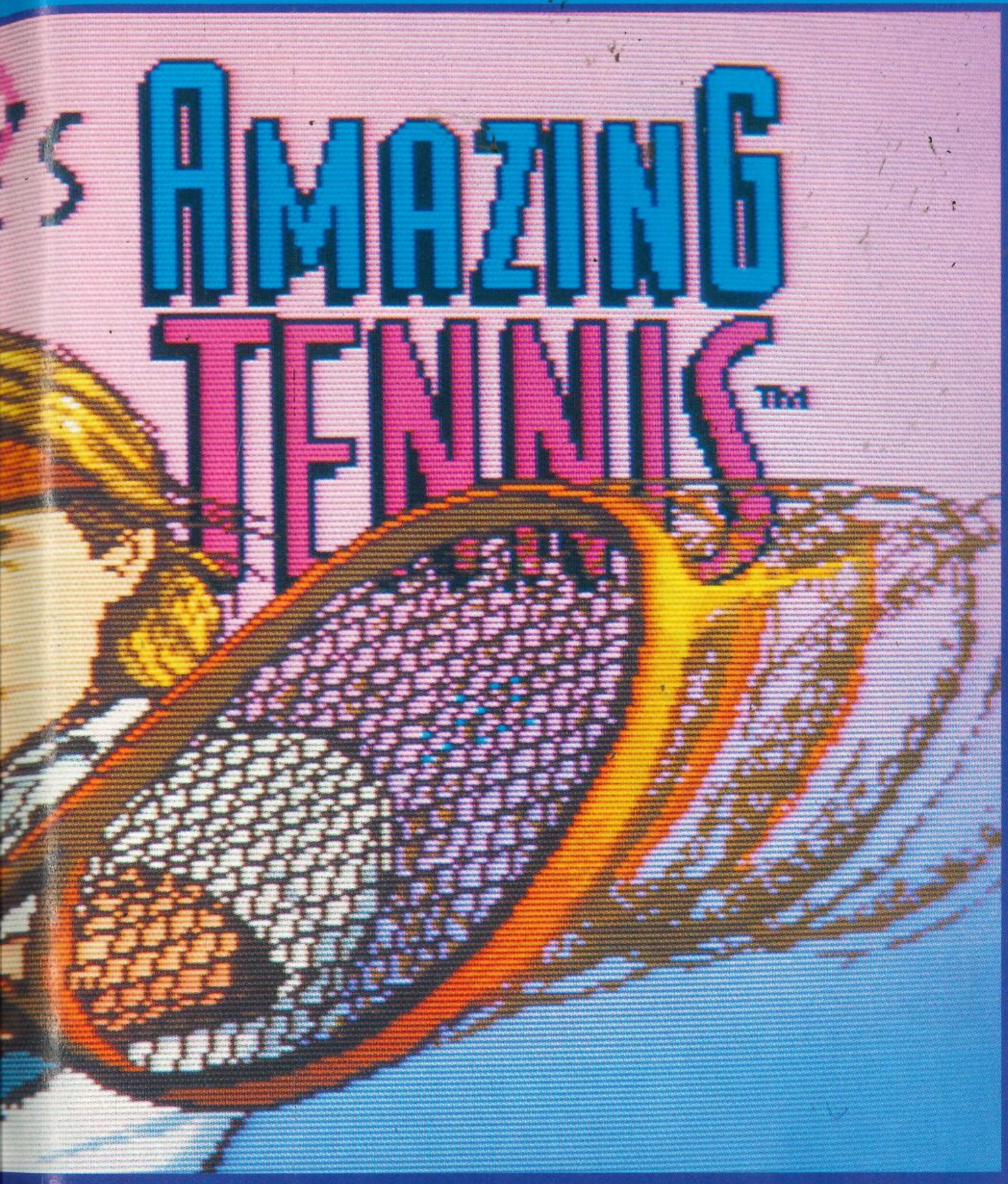


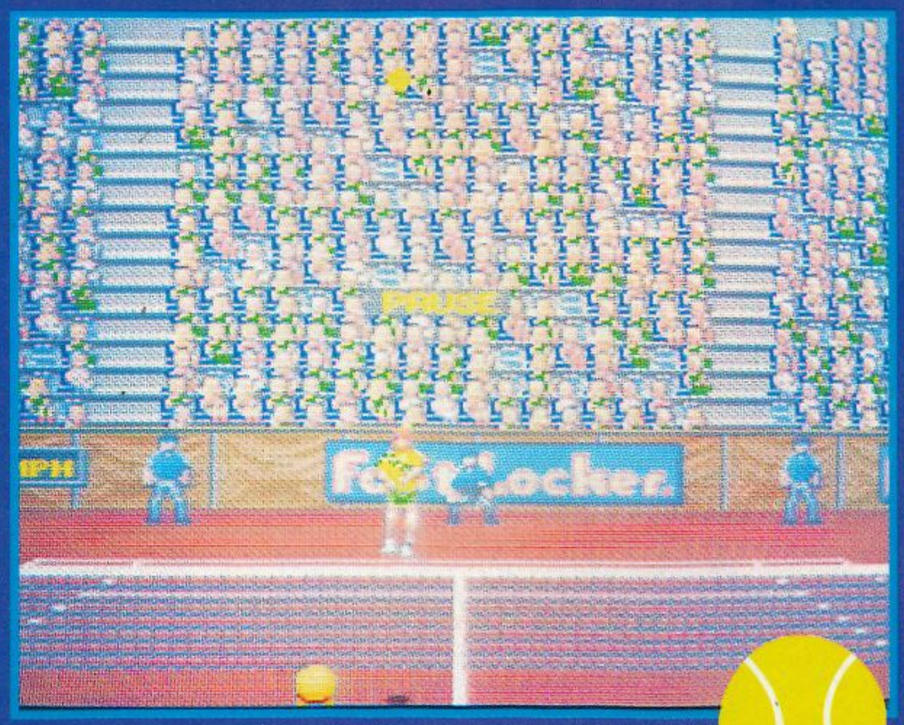




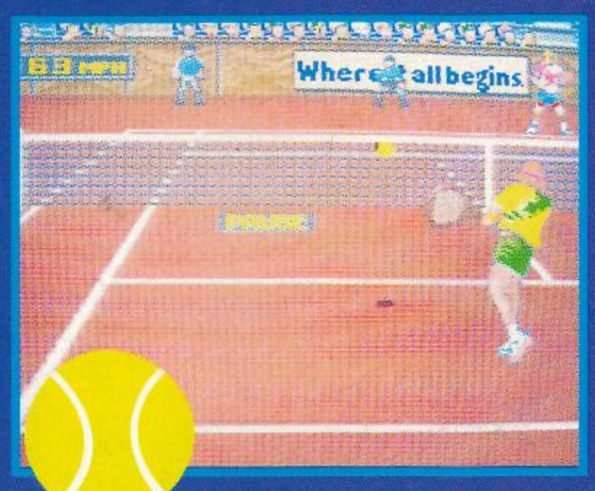
Pas de chance ! la balle a accroché la bande du filet mais est restée du mauvais côté !

AMAZING TENNIS™

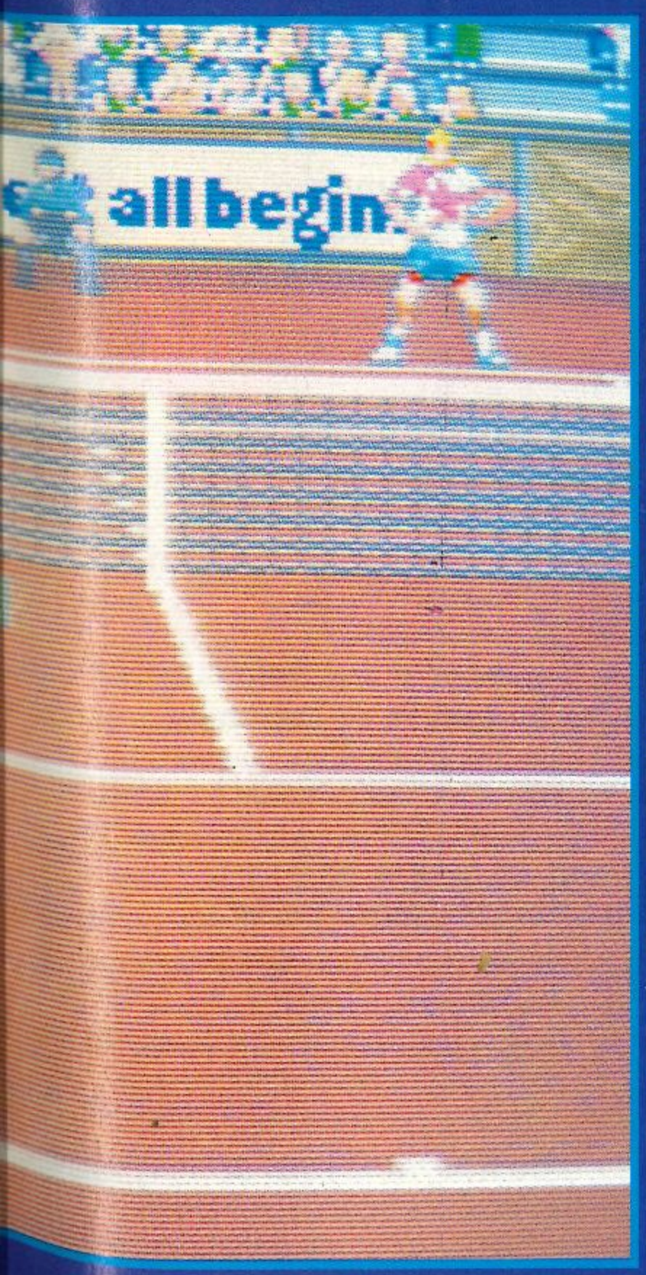




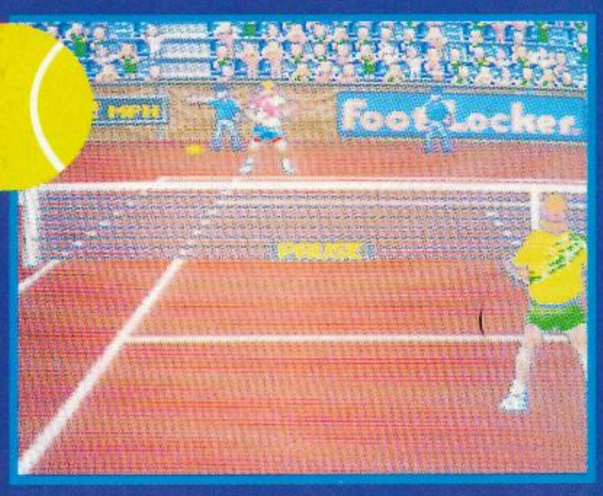
La caméra suit la haute envolée de la balle dans les lobs.



Il faudra vous habituer à jouer des deux côtés. La vitesse de la balle est affichée à chaque échange.



La balle est faute : le juge de ligne le confirme en levant la main. Vous pouvez éventuellement le vérifier grâce au ralenti.



Le score est tenu par le programme. Quel dommage que la foule soit si hideuse !

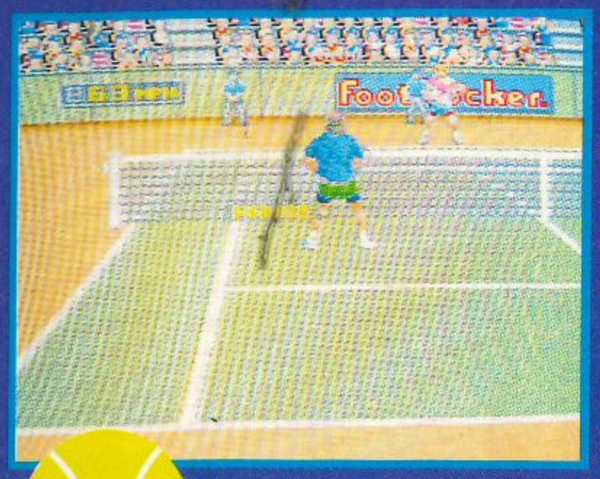
COMMENTAIRE

SPIRIT

Au premier abord, Amazing Tennis ne semble pas particulièrement attirant avec ses graphismes quelconques et vous pourriez passer devant sa démo sans vous arrêter. Ce serait bien dommage, car il s'agit en fait d'un méga-hit ! Certes, il faut accepter de consacrer un moment à l'apprentissage. Mais après, quel bonheur ! On a vraiment l'impression d'être sur le court, avec un angle de vue identique à celui d'un joueur de taille moyenne. On joue à Amazing Tennis comme on jouerait dans la réalité, alternant balles lentes et balles rapides pour casser le rythme, lobant l'adversaire qui s'est précipité trop vite au filet ou le passant sans vergogne, et bien d'autres choses encore. On peut choisir de la même manière de jouer un jeu de fond de court ou un service-volée plus expéditif. Amazing Tennis est prenant tout seul et génial à deux.
Si vous aimez ce sport, achetez-le sans hésitation.

SUPER NES REVIEW

Un superbe revers à deux mains qui ne manque ni de puissance ni de style.



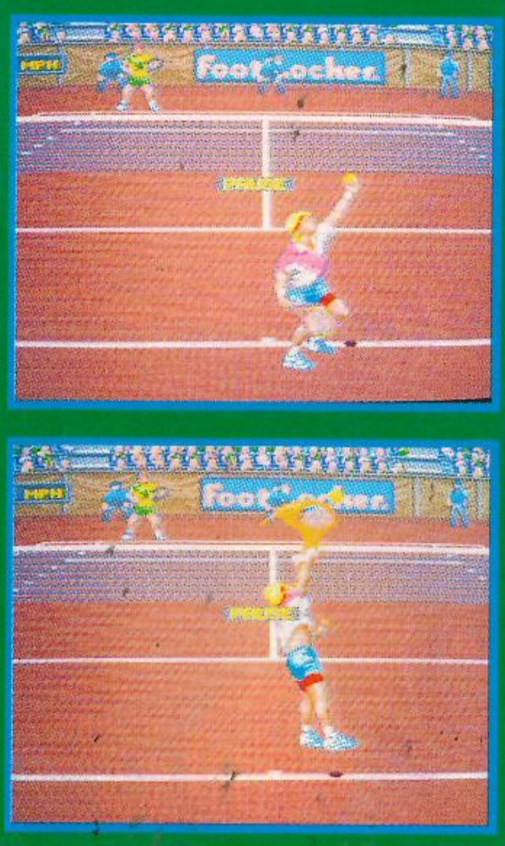
Votre adversaire monte au filet: préparez un lob vengeur.

Les choix de départ et les adversaires que vous pourrez rencontrer.

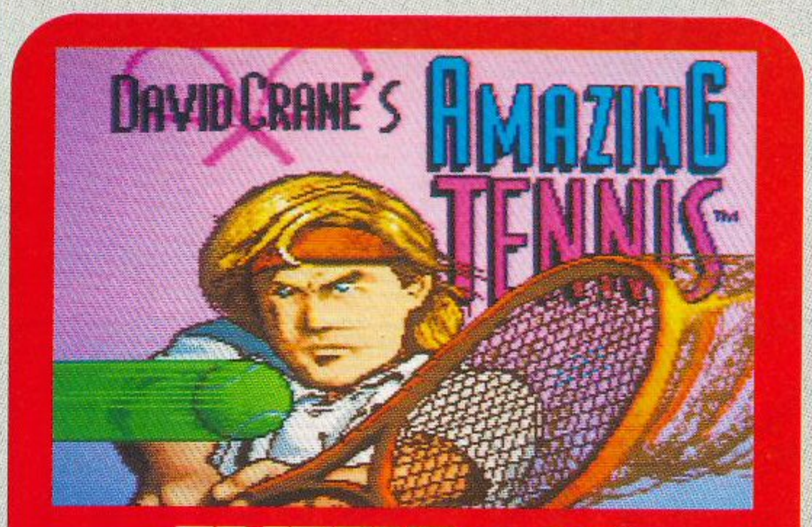
COMMENTAIRE

JIMMY H.

Spirit vous a déjà parlé du réalisme de jeu. Mais ce réalisme se retrouve à d'autres niveaux. Ainsi, la caméra balaie le court latéralement (avec scrolling différentiel fournissant un excellent effet de profondeur) ou s'élève pour suivre un lob. Les importants changements de taille de la balle en fonction de la distance contribuent aussi à l'impression de profondeur. Les arbitres de ligne lèvent la main pour signaler les fautes et les scores sont annoncés à haute et intelligible voix (en anglais). La foule effectue la «holà» après les moments importants. Bref, il ne manque rien, pas même, bien sûr, l'ombre de la balle qui sert à renseigner sur sa hauteur. Un seul petit défaut: la balle devient momentanément carrée lors du franchissement du filet! Cette cartouche n'en demeure pas moins un méga-hit, à posséder absolument à moins d'être allergique au tennis.



Le service est le coup le plus difficile à maîtriser. Mais il faut le peaufiner si vous voulez vaincre les bons joueurs.



EDITEUR : AE
PRIX : E
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : TOUT JOUEUR
NOMBRE DE VIES : —
OPTION CONTINUE : —
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 15
CONTROLE : OK

1-2 JOUEURS | **CARTOUCHE**

PRESENTATION 80%

Les options de départ sont riches et le match de démo vaut son pesant d'or.

GRAPHISMES 72%

Les joueurs sont correctement dessinés mais la foule pourrait être tirée d'une cartouche Atari 2600!

ANIMATION 85%

Des mouvements très bien reproduits et des effets de balle bien rendus, en dehors de la "balle carrée" (cf. texte).

BANDE-SON 89%

On s'y croirait avec les bruitages de la balle, les annonces du juge, les vivats de la foule et même les "ouch!".

JOUABILITE 82%

Il faut prévoir un moment d'apprentissage et s'habituer au temps de réponse.

DUREE DE VIE 87%

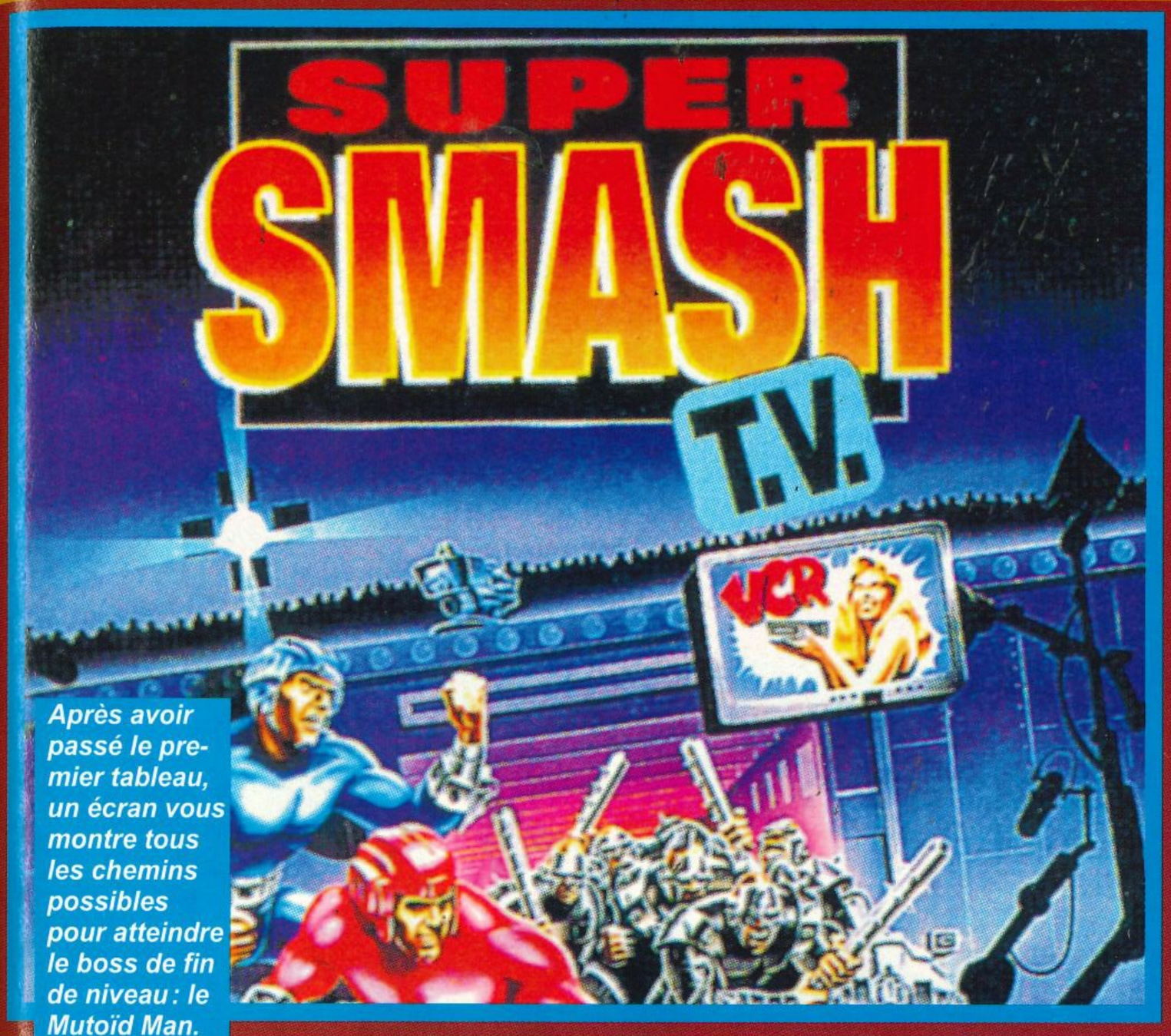
A deux, on ne peut se lasser et les 15 partenaires console assurent l'intérêt.

INTERET 92%

Un grand tennis, passionnant seul et plus encore à deux, qui ne vous fera pas regretter vos sous.

SUPER SMASH T.V.

REVIEW



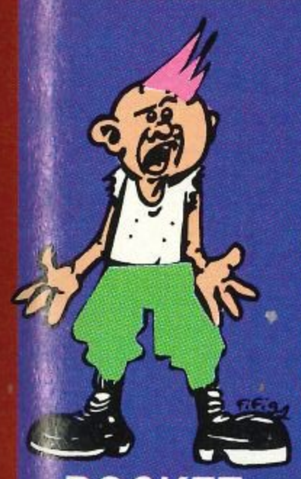
Après avoir passé le premier tableau, un écran vous montre tous les chemins possibles pour atteindre le boss de fin de niveau : le Mutoïd Man.

Nous sommes en 1999, alors que des émissions comme La Roue de la fortune ont fait place à des Realities Show. Celui qui remporte tous les taux d'audimat est le Smash TV. La règle du jeu est très simple : un, voire deux participants pénètrent dans un immense complexe et doivent y combattre des hordes d'adversaires humains, humanoïdes et inhumains, tous assoiffés de sang. Le "spectacle" est retransmis en direct à la télévision. Chaque niveau est composé d'une série d'arènes, avec des adversaires différents. Ces derniers sont armés et n'ont qu'une idée en tête, vous l'exploser (la tête). Des mines et des bombes aériennes sont là pour gêner vos mouvements. Vous commencez avec un simple pistolet mais vous récolterez des mitraillettes, des lance-roquettes, des clés et diverses armes, toutes plus meurtrières les unes que les autres, comme les bombes, les champs de protection et de destruction... Chaque arène dispose de quatre issues par lesquelles entrent des colonnes d'ennemis. Après avoir "nettoyé" les lieux, vous pouvez choisir votre porte de sortie et passer à la pièce suivante. Hormis les armes que vous ramasserez pour assurer votre survie, n'oubliez pas que vous vous êtes inscrit au Smash TV pour devenir riche. De nombreux cadeaux vous tendent les bras quelques secondes avant de disparaître. Chaque fin de niveau vous opposera à un boss comme le Mutoid Man et seuls votre rapidité et votre acharnement en viendront à bout.

Les ennemis surgissent. Le champ de protection est très utile, il vous protège et détruit chaque adversaire.

Ici, le présentateur vous annonce que vous venez de gagner une rôtissoire. Les ronds sont des mines. Faites attention !

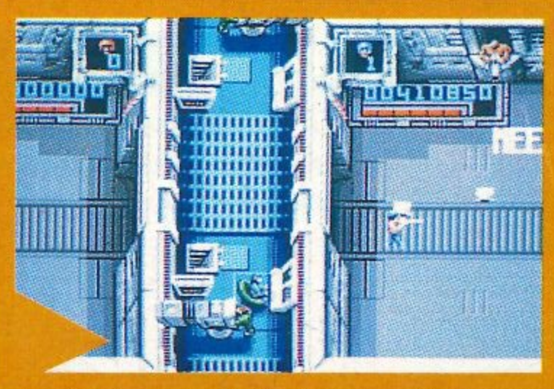
COMMENTAIRE



ROCKET

Super Smash TV est un jeu fort sympathique qui, une fois de plus, reprend le thème des jeux du cirque futuristes. La possibilité d'incarner un gladiateur du futur face à des cohortes de mutants et de brutes épaisses reste assez plaisante. Plusieurs chemins sont possibles pour arriver jusqu'aux boss de fin de niveau, le joueur décidant de son itinéraire dans le complexe. Il est cependant dommage que les sprites soient si petits, ce qui rend souvent les combats très confus. Heureusement, la possibilité de jouer à deux rehausse l'intérêt du challenge. Un jeu qui mérite le coup d'œil mais que, personnellement, je n'achèterai pas.

A chaque passage d'une arène, une séquence vous montre les techniciens qui contrôlent les jeux.



Ramassez le plus de cadeaux possible mais restez en vie ! Il est parfois bon de s'occuper plutôt des ennemis.

FLYING EDGE PRIX : D

APPRECIATION

PRESENTATION 45%
Une superbe image d'écran et un chouïa de texte.

GRAPHISMES 60%
Graphismes corrects mais sprites beaucoup trop petits.

ANIMATION 75%
Les personnages bougent trop vite. Dur d'y voir clair.

BANDE-SON 65%
Les bruitages sont assez funs.

JOUABILITE 85%
Aucun problème en ce qui concerne le maniement.

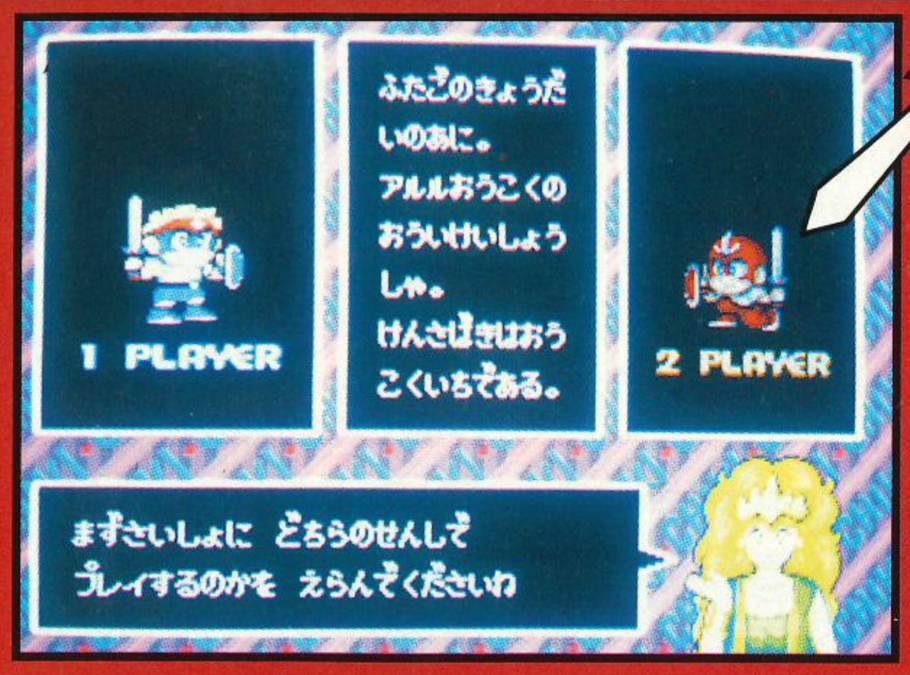
DUREE DE VIE 60%
Un manque de stratégie. Il suffit de tuer, tuer et tuer.

INTERET 63%
Un jeu qui devient vite lassant. A voir malgré tout!

1 JOUEURS

CARTOUCHE

Sous ce titre un peu singulier se cache en fait un jeu Capcom assez connu. Vous incarnez au choix l'un des deux personnages. Ce choix n'affecte que l'aspect physique mais nullement les possibilités d'action, qui sont strictement identiques dans les deux cas. Votre héros est équipé d'une épée à demi magique (elle manque un peu de punch et ne délivre au début qu'un super-coup sur trois !), d'un bouclier et de quelques perles magiques de super-pouvoir. Il va parcourir un monde étrange, peuplé de créatures bizarres qui ne cherchent qu'à l'arrêter dans sa progression. Chaque monstre tué va libérer un nombre plus ou moins conséquent de pièces, à récupérer avant qu'elles ne disparaissent. Quelques bonus contenus dans des coffres cachés dans les airs, dans les arbres, dans un faux mur, etc., vous apporteront énergie supplémentaire, perle magique ou argent. Les monstres de "fin de niveau" sont ici répartis un peu partout et il faudra vous attendre à 2 ou 3 combats coriaces pour changer de monde. Ces mondes offrent une bonne diversité. Au début, l'aventure se déroule sur terre, puis dans de sombres grottes où vous pourrez vous accrocher aux stalactites. Ensuite, c'est dans les airs puis sous les eaux qu'il vous faudra combattre les hordes de méchants qui défendent leurs maîtres respectifs. Entre chaque niveau, vous pourrez acheter à la «boutique» énergie, vie supplémentaire, épée ou bouclier plus efficace, ou encore perle magique. En revanche, il n'y a pas de véritable option Continue.



Choisissez l'habit de votre héros.

Ces curieuses créatures surgissent de terre et y retournent sans coup férir.

COMMENTAIRE

JIMMY H.

Sega n'a pas perdu son temps en reprogrammant le jeu de Capcom. Sans être aussi étourdissant que Sonic 1 ou 2, il tire bien parti des capacités de la Megadrive. Les décors et les personnages sont hauts en couleur et disposent d'une animation fluide et rapide qui ne se ralentit qu'une fois dans le jeu (mais il y a alors plus de vingt sprites simultanément à l'écran, et cette phase ne dure que quelques secondes), avec un bon usage du scrolling différentiel. La bande-son est tout aussi agréable, avec ses musiques entraînantes, les bruitages étant, en revanche, beaucoup plus quelconques. La jouabilité est parfaite et l'on apprend vite à utiliser le super-saut ou à grimper par bonds successifs. Un petit reproche, toutefois, concernant l'absence de véritable option Continue, même si la gestion intelligente des bonus y pallie en grande partie. Bref, j'ai bien aimé.

Le courant est fort par endroits et peut gêner vos mouvements.

Les intermèdes interniveaux sont agréables.

TIP !

Pour combattre l'ange-démon du second monde, précipitez-vous dans son repaire avant que la porte ne se ferme. Une fois dedans, tapez sans répit pour l'obliger à en sortir. Vous éviterez ainsi de subir les cycles d'assauts de canons puis de douches, pas toujours faciles à éviter.

COMBATS

La ronde infernale va commencer. Tapez sans relâche.

Le monstre de fin de premier niveau, déjà bien amoché!

Au secours! les ennemis surgissent de partout!

Ces deux homards sont assez coriaces.

En voilà une qui ne vous embêtera plus!

TACTIQUE

Notre héros peut s'accrocher partout, mais il ne peut tenir qu'un temps limité aux stalactites.

Evitez les pointes mortelles.

Vous pourrez commencer par le monde de votre choix, mais il faudra les terminer tous les trois pour en découvrir d'autres.

REVIEW

ATTENTION

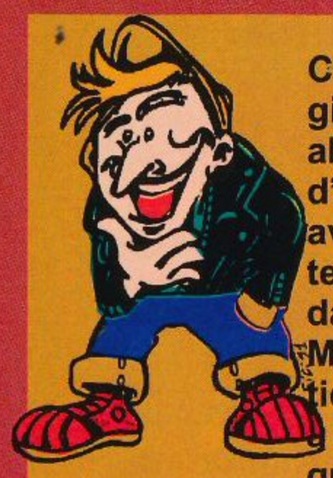
La tortue-dragon crache des flammes, projette des étoiles et balance ses œufs.

Une fois dans le repaire du diable, ne le laissez pas s'échapper.

Cette baudroie dispose d'une attaque foudroyante et surtout d'une ribambelle de petits très agressifs.

Il est important de collecter le maximum de pièces pour faire ensuite vos emplettes. Achetez une vie supplémentaire dès que vous en aurez l'occasion.

COMMENTAIRE



SPIRIT

Chiki Chiki Boys est un jeu plus original qu'il n'y paraît au premier abord. Tout commence à la manière d'un classique jeu de plates-formes, avec des méchants qui sortent de terre pour vous attaquer, comme dans l'excellent Ghouls'n Ghosts. Mais, très vite, on découvre les particularités du jeu. Tout d'abord, il y a les coffres à trésor bien cachés, qui peuvent d'ailleurs contenir d'affreux petits insectes à détruire d'urgence (les coffres verts). Ensuite, les niveaux se composent de paysages variés pour chacun desquels il faut adopter un style de jeu différent. Ainsi, dans les souterrains, vous pourrez grimper le long des parois pour accéder à certains endroits, tandis que dans les eaux, il faudra parfois compter avec la force du courant qui vous entraîne. Enfin, les niveaux shoot-them-up, qui vous laissent librement évoluer dans les airs ou les eaux, conservent toujours un aspect "plates-formes", votre personnage ne pouvant pas, par exemple, redescendre de certains nuages. Pour ma part, j'ai bien aimé ce jeu assez original, d'autant que la réalisation est sans grand défaut.

EDITEUR : SEGA
PRIX : D
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : TOUT JOUEUR
NOMBRE DE VIES : 2 (AU DEPART)
OPTION CONTINUE : NON
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
CONTROLE : EXCELLENT

1 JOUEURS		CARTOUCHE

PRESENTATION 78%

Des séquences intermédiaires enrichissent les changements de monde.

GRAPHISMES 82%

Les graphismes, très "dessins animés japonais", sont de bonne facture. Les décors sont de moins bonne qualité.

ANIMATION 77%

Le scrolling simple ou différentiel est fluide. La gamme de mouvements est assez limitée.

BANDE-SON 85%

La musique est excellente mais les bruitages ne sont ni variés ni originaux.

JOUABILITE 91%

Les commandes sont naturelles et l'on peut contrôler le héros en saut.

DUREE DE VIE 83%

Il faut maîtriser les niveaux moyen et difficile pour accéder à la suite du jeu.

INTERET 87%

Chiki Chiki Boys est une bonne cartouche qui vous fera passer un excellent moment.

MAGICAL QUEST Starring MICKEY MOUSE 549 F

Super STAR WARS 525 F

STAR WARS sort fin décembre. Commandez le vite dés aujourd'hui !

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

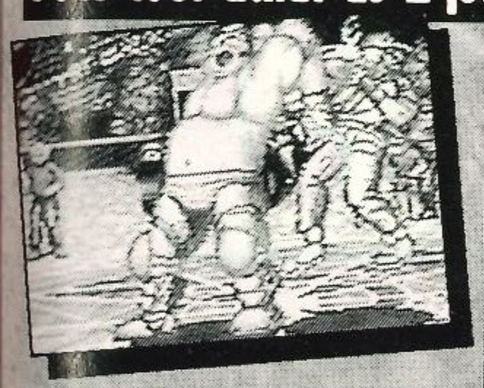
*Ne fonctionnent que sur les télévisions possédant une chaîne auxiliaire (Chaîne AU. ou AV.).
CONSULTEZ-NOUS !

SUPER FAMICOM / SUPER NINTENDO U.S

Shootfagin

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

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



LES INCONTOURNABLES

Addams Family	499 f
Amazing Tennis	499 f
Area 88	499 f
Axelay	549 f
Castlevania 4	499 f
Contra 3	499 f
Desert Strike	549 f
F-Zero	499 f
Final Fight	499 f
Hook	499 f
James Bond JR.	449 f
Joe And Mac	499 f
Mystical Ninja	499 f
NCAA Basketball	549 f
Parodius	549 f
PGA Tour Golf	549 f
Pilot Wings	499 f
Prince Of Persia	549 f
Rival Turf	499 f
Soul Blader	499 f
Street Fighter 2	649 f
Super Ghouls'n Ghosts	499 f
Super Mario Kart	549 f
Teenage Mutant Ninja Turtles 4	525 f
Wrestlemania	499 f
Zelda 3	449 f

LES CLASSIQUES

Acrobat Mission	449 f
Arcana	549 f
Area 88	499 f
Astral Bout	499 f
Bart's Nightmare	499 f
Battle GP	449 f
Dino City	499 f
Dirty Challenger	449 f
F-1 Roc	525 f
Final Fantasy, Mystic Quest	449 f
GPX Cyber Formula	499 f
Home Alone 2	499 f
King Of The Monsters	525 f
Krusty's Super Fun House	499 f
Magic Sword	525 f
Phallanx	549 f
Pit Fighter	449 f
Ramna 1/2	549 f
Return Of Double Dragon	549 f
Robocop 3	525 f
Rocketeer	449 f
Romance Of The 3 Kingdoms 2	549 f
RPM Racing	449 f
Sonic blastman	549 f
Spin Dizzy World	499 f
Strike Gunner	499 f
Super Adventure Island	525 f
Super Battle Tank	499 f
Super Bowling	525 f
Super Gachapon World	525 f
Super Pang	549 f
Super Professional Baseball 2	549 f
Super SD Gundam	549 f
Super Valis	549 f
Syberion	499 f
The Lemmings	499 f
Thunder spirit	449 f
Top Gear	499 f
Ultimate Football	549 f
World Championship Boxing	399 f
Xardion	449 f

A PARAITRE CE MOIS CI

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

LES NOUVEAUTES

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

ET BIEN D'AUTRES TITRES, N'HESITEZ PAS A TELEPHONER...

DEATH VALLEY RALLY VERSION U.S. : 549 F
OUT OF THIS WORLD VERION U.S : 549 F

1490 F SUPER FAMICOM

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

1990 F SUPER FAMICOM

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

1990 F SUPER FAMICOM

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

1090 F SUPER NINTENDO U.S

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

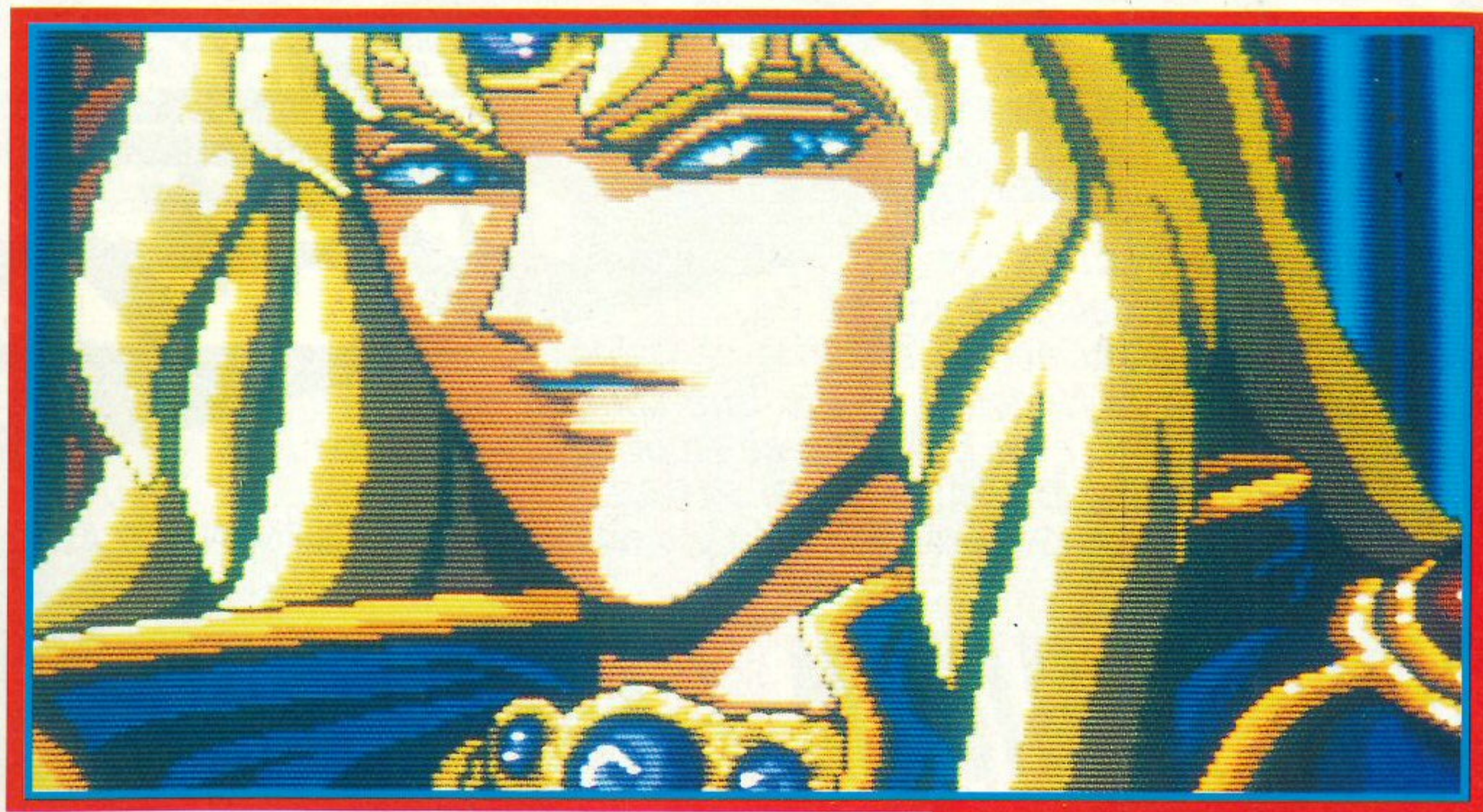
1490 F SUPER NINTENDO U.S

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

REVIEW

ZERO WING

Il suffit que je veuille prendre quelques jours de vacances pour que le commandant me rappelle d'urgence, pour me confier une mission de la plus haute importance, qu'il dit! Remarquez, cette fois, il a l'air d'avoir raison. Mon petit doigt me dit que je vais bien être obligé de remettre ça, moi qui suis le meilleur pilote de la flotte spatiale. Ils ont bichonné mon appareil mais, dans l'affolement, ils ont oublié de reconnecter mon écran de protection, les andouilles. Il me reste heureusement encore pas mal de possibilités avec mon tir rapide et mon canon sonique qui repousse les ennemis. Les petites pilules larguées par certains aliens à leur mort ne sont pas mal non plus. Je dispose tantôt du tir triple, tantôt du même tir en plus rapide, ou encore je peux user des rayons laser ou des missiles à tête chercheuse. Il faut bien ça pour les gugusses qui sont en face. Parfois, il en vient de partout et je suis obligé de zigzaguer entre les vaisseaux et leur tir. Tu parles d'un slalom agréable! Mais le pire, c'est quand il ne s'en présente qu'un seul, sûr de sa force. Celui-là, c'est presque toujours un vicieux, aux attaques aussi tordues que sa trombine, quand il en a une! Je crois bien que cette fois, je risque d'y laisser des plumes car tout se complique très vite. Encore une chance que nos petits savants aient perfectionné le clonage quasi instantané. Les aliens ne vont pas en revenir de me voir revenir sans cesse. Dommage seulement que le transfert ne puisse se faire qu'à la surface de la planète.



COMMENTAIRE

SPIRIT

Zero Wing n'a rien de bien révolutionnaire à première vue. Le scrolling horizontal déroule ses kilomètres de tunnels. Les aliens sont variés et leurs attaques diversifiées, mais rien de vraiment novateur de ce côté-là non plus. On retrouve les habituels bonus d'armes supplémentaires, qui sont malheureusement perdus après chaque "crash". Et pourtant, malgré ce manque d'originalité, Zero Wing parvient à être vraiment prenant. Le challenge commence assez fort, dès les premières secondes de jeu, et ne vous laissera souffler quelques instants qu'entre les niveaux (à moins de mettre la pause, bien entendu!). La progression de difficulté est parfaitement conservée, en dépit du niveau du challenge. Si vous êtes un fondu des batailles galactiques, Zero Wing est fait pour vous.

Les avions du deuxième niveau virevoltent en tout sens et disposent de missiles particulièrement rapides.

Les aliens bleus sont dangereux. Mais avec un tir triple ou les missiles à guidage automatique, vous vous en sortirez.

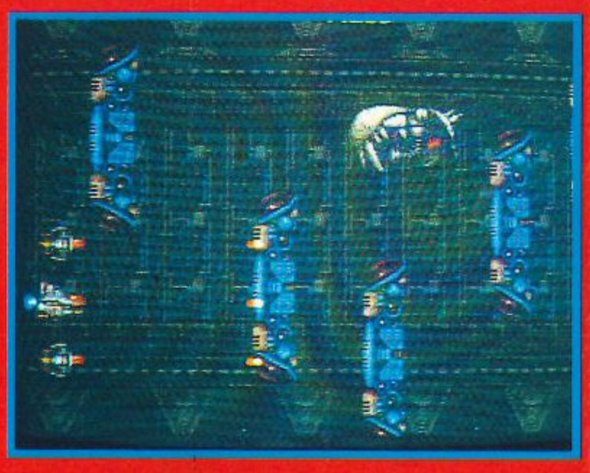
Les robots au sol, style "Guerre des étoiles", peuvent tirer dans toutes les directions.

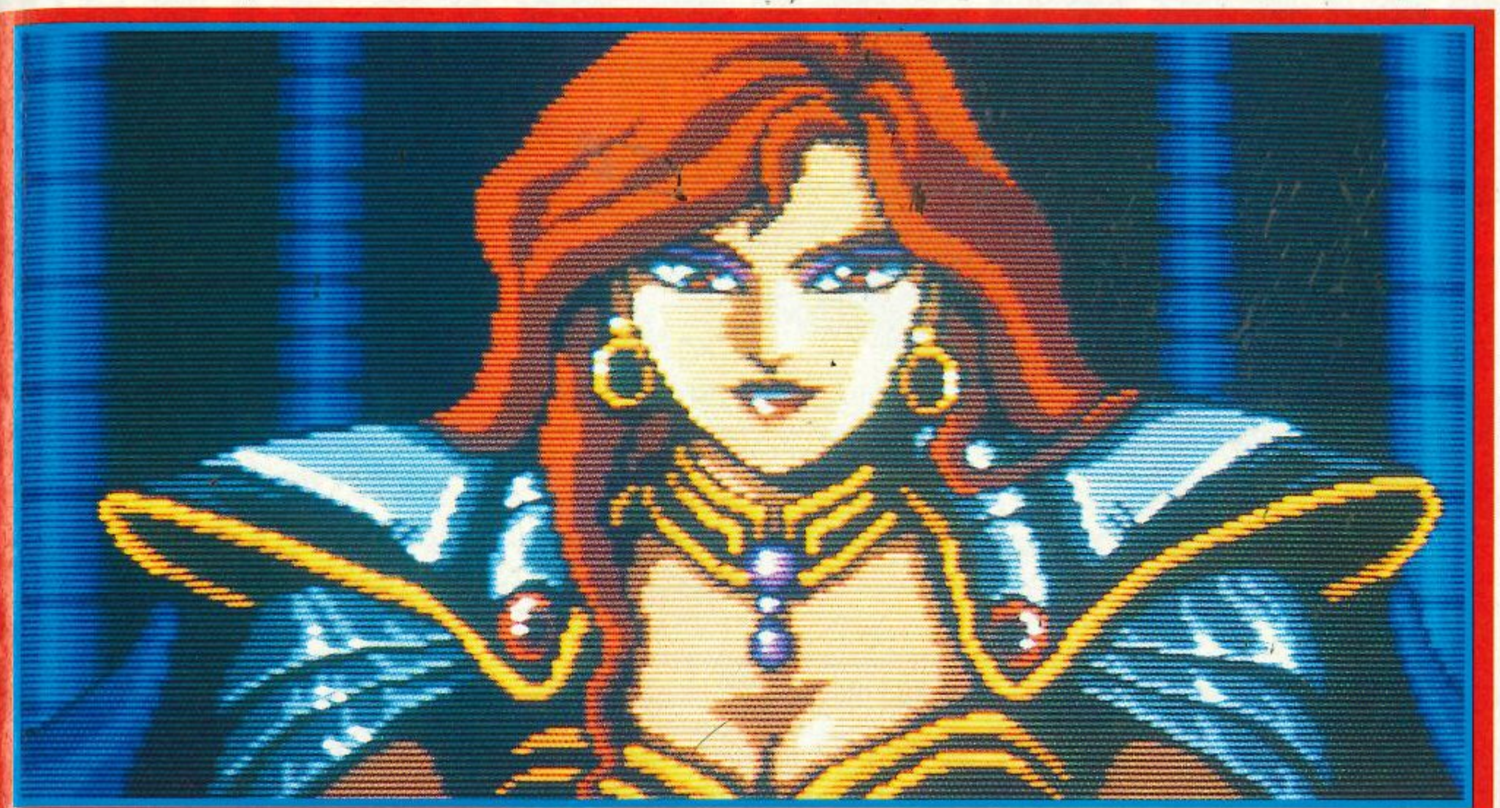
La "créature" du milieu de l'écran libérera un bonus une fois détruite.

TIP !

LORS DES VAGUES D'ASSAUT DES TRÈS NOMBREUX PETITS VAISSEAUX, ACTIVEZ SIMULTANÉMENT LES DEUX BOUTONS POUR TIRER MAIS AUSSI POUR PROJETER LES ATTAQUANTS LES UNS SUR LES AUTRES. SINON, IL FAUDRA VOUS LIVRER À DE PÉRILLEUSES MANŒUVRES POUR ÉVITER LES RESCAPÉS.

Il faut détruire ces écrans ou louvoyer entre eux.





ZERO WING

Les cheminées rouges libèrent des fusées plus gênantes que réellement dangereuses.

Un alien gardien du premier niveau.

COMMENTAIRE

JIMMY H.

Je suis un peu moins enthousiaste que Spirit. Zero Wing est en effet un shoot-them-up accrocheur, mais je lui trouve quelques défauts. Tout d'abord, les décors sont assez pauvres et la mise en couleur particulièrement terne. Je m'étonne aussi de l'absence d'options de départ qui auraient permis de choisir le niveau de jeu. Zero Wing m'a bien fait souffrir au premier niveau et je n'ai pas encore réussi à terminer le deuxième. D'autres points sont, en revanche, à porter au crédit du programme. J'ai apprécié tout particulièrement les bonus présents à chaque redémarrage, qui évitent les "missions impossibles" de certains programmes. La jouabilité est parfaite, avec un contrôle sans faille et une détection des collisions d'une précision diabolique, ce qui est capital dans ce jeu ardu. La musique soutient bien l'action, et les bruitages ne déparent pas le jeu. Mais à mon avis, les joueurs un peu faibles risquent de se lasser de sa grande difficulté.

Il faut parfois dégager les obstacles pour se frayer un chemin.

EDITEUR : NAXAT
PRIX : E
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : DIFFICILE
NOMBRE DE VIES : 4
OPTION CONTINUE : INFINIE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : NON
CONTROLE : PARFAIT

1 JOUEURS		SUPER CD-ROM

PRESENTATION 76%

La présentation dévoile quelques aspects du jeu, mais il n'y a pas le moindre choix d'options.

GRAPHISMES 82%

Les aliens sont bien dessinés et d'une bonne variété.

ANIMATION 93%

Du travail aux petits oignons. Il n'y a pas le moindre ralentissement, tant pour le scrolling que pour les vaisseaux.

BANDE-SON 91%

Les musiques sont excellentes et les bruitages réussis.

JOUABILITE 93%

Si vous vous "crashez", il ne faudra vous en prendre qu'à vous-même!

DUREE DE VIE 89%

Les accros n'auront de cesse d'aller toujours plus loin.

INTERET 84%

Une valeur sûre parmi les shoot-them-up, même si ce jeu ne révolutionne pas le genre.

429 F WORLD OF ILLUSION
STARRING MICKEY MOUSE AND DONALD DUCK

429 F SONIC 2

World Of Illusion en décembre, Commandez-le vite dès aujourd'hui !

Découvrez enfin TOUS les avantages d'une console japonaise ! Profitez de l'image plein écran et de la véritable vitesse des jeux de la Megadrive 16 bit. Une console Megadrive jap., c'est 20% d'image en plus, une animation 20% plus rapide,* ***BREF, 20% DE PLAISIR EN PLUS...***

Vous possédez une Megadrive française, DECOUVREZ LE MEGA CD

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

MEGADRIVE / MEGA CD

890 F MEGADRIVE JAP.

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

990 F MEGADRIVE JAP.

Livrée avec QUACKSHOT (Donald) + 1 manette, 1 péritel et une alimentation.

1290 F MEGADRIVE JAP.

Livrée avec QUACKSHOT + GRAND SLAM + 1 manette, 1 péritel et une alimentation.

990 F MEGADRIVE FRA.

Livrée avec SONIC The Hedgehog + 1 manette, 1 péritel et une alimentation.

1990 F MEGA CD

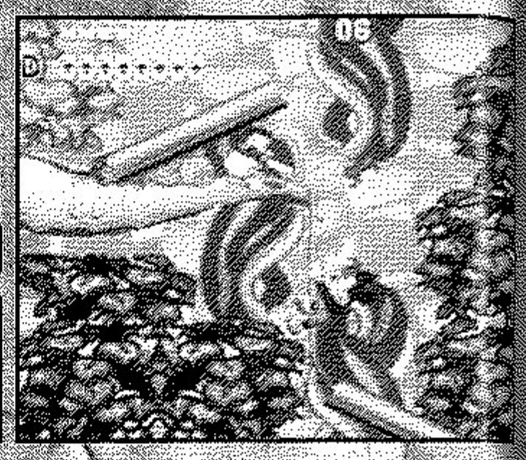
Livré sans jeu et avec une alimentation:

299 F LE JEU AU CHOIX

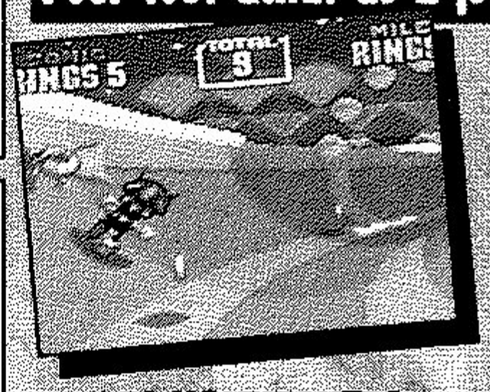
Splatterhouse 2, F1 Hero MD, *SD Valis*, Slime World, *Cadash*, Predator 2, *Simpson VS Space Mutant*, Thunder Pro Wresling

Shootfagin

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



Pour tout achat de 2 jeux, NOUS VOUS OFFRONS L'ADAPTATEUR MEGADRIVE d'une valeur de 99 F



LES NOUVEAUTES

Sonic 2	429 f
Thunder Force 4	490 f
Tales Spin	449 f
Bio Hazard (Crying)	449 f
LHX Attack Chop.	449 f
Home Alone	429 f
Crue Ball	490 f
Ecco Dolphin	449 f
Lemmings	429 f
Rampart	449 f
F1 Circus License	429 f
Chiki Chiki Boy	429 f
Gods	
Teenage Mutant Ninja Turtle, Return Of Shreder	449 f
Xenon 2	449 f

THUNDER FORCE IV 490 F
TALES SPIN avec Baloo 449 F

A PARAITRE CE MOIS CI

Batman Return	N.C
Risky Hood	N.C
World Of Illusion	429 f
Streets Of Rage 2	449 f
Toxic Crusader	399 f
Paper Boy 2	399 f
Agassi Tennis	429 f
Amazing Tennis	449 f
Alien VS Predator	N.C
Terminator 2(Arcade)	429 f
Wrestlemania	429 f
Pin Ball	449 f
Junker's High	429 f

JEUX MEGA CD

Ernest Eavans	499 f
Wonder Dog	499 f
Thunder Storm FX	499 f
After Burner III	499 f
Aleste	499 f
Burai	499 f
Time Gal	499 f
Road Blaster FX	499 f
Tenbu Mega CD Special	499 f
Mega CD Karaokee	1390 f
Final Fight	Fev 93
Tonosama No Yabo	499 f

LES CLASSIQUES

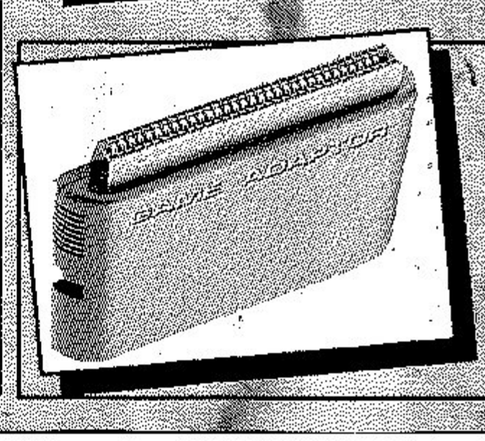
Aquatic Games	429 f
Arch Rival	429 f
Atomic Runner	449 f
Batman	449 f
Beast warrior	429 f
Crying	429 f
Dahna	449 f
David Robinson S.C	469 f

Dick Tracy	399 f
Double Dragon 2	349 f
Europeen Club Soc.	490 f
Evander Holyfield Real Deal Boxing	490 f
F1 Hero MD	299 f
Galaxy Force 2	349 f
Golden Axe 2	449 f
Greendog	429 f
Immortal	449 f
John Madden	449 f
Jordan VS Bird	490 f
Kabuki Soldier	429 f
King Salmon	399 f
Magical Boy	399 f
Mega Panel	399 f
Mickey Mouse	299 f
Out Run	299 f
Pacmania	449 f
Pit Fighter	490 f
Quackshot	299 f
Rent A Hero	399 f
Road Rash	449 f
Runark	275 f
SD Valis	299 f
Side Pocket	475 f
Slime World	299 f
Splatterhouse 2	299 f
Steel Empire	399 f
Streets Of Rage	449 f
Super Smash TV	429 f
The Simpon's Bart...	299 f
Thunder Fox	349 f
Thunder Pro Wrestling	299 f
Twinkle Tale	429 f
Wani Wani World	399 f
Where In Time Is Carmen San Diego	399 f

LES INCONTOURNABLES

Alien 3	449
Gadash	429
Chuck Rock	449
Desert Strike	490
Dragon's Fury	449
NHLPA Hockey '93	490
F22- Interceptor	490
Kid Chameleon	449
Power Athlete	449
Olympic Gold	490
PGA Tour Golf	490
Predator 2	399
Sonic	299
Super Monaco GP 2	490
Tazmania	449
Terminator	429
USA Team Basketball	299
Wonder Boy In Monster World	490

STREETS OF RAGE 2 449 FRS



ACCESSOIRES

Alimentation	199 f
Câble Péritel	199 f
Joypad d'origine	129 f
Dyna One	N.C
Arcade Power Stick	N.C
Pro 1	349 f
Pro 2	149 f
Menacer *NEW*	N.C
Fantastick	299 f
Manette Infrarouge	N.C

Adaptateur Megadrive :

Seul	99 f
Avec 1 jeu	49 f
Avec 2 jeux	0 f

BRANCHEZ UNE CONSOLE SUR VOTRE MONITEUR AMSTRAD

Vous possédez un moniteur Amstrad, connectez-y une console ou un micro-ordinateur de votre choix avec l'adaptateur "A-128" ou "A-128 +" pour la série d'Amstrad Plus. Ils acceptent aussi bien les consoles japonaises que les consoles versions françaises.

Adaptateur "A-128" pour moniteur 640 et 644.....249 F
Adaptateur "A-128+" pour moniteur CM 14.....249 F
Paire d'enceintes pour "A-128".....299 F
Kit complet "A-128 et paire d'enceintes".....499 F

ENTREZ DANS LE PLUS GRAND CLUB D'ECHANGES DE CARTOUCHES DE FRANCE !

Aucune cotisation ne vous sera demandée. Echangez 1 jeu contre 1 autre pour une modique somme, ou donnez *2 jeux contre 1* et cela sera *gratuit !!!*

JAPAN

PLUS DE 750 CARTOUCHES EN STOCK PERMANENT, DES JEUX DE QUALITES EN TRES BON ETAT, UN SERVICE V.P.C. RAPIDE ET SIMPLE.

LES TARIFS :

1 jeu contre 1 :

Super Famicom	150 f
Megadrive	100 f
Nec Core Grafx	80 f
Nintendo N.E.S	80 f
Master System	75 f
Game Boy	50 f

2 jeux contre 1 : GRATUIT !!!

Bon à découper puis à retourner rempli avec vos jeux et le bon de commande ci-dessous à : "Shoot Again, 145 rue de flandre, 75019 Paris."

❑ Je donne 1 jeu contre 1 en payant la somme correspondant à ma console.
❑ Je donne 2 jeux contre et bénéficie des frais de port gratuit.

Je vous donne :

.....

Je desire :
1 er :.....

9 ème :.....

La reprise des jeux est limitée en fonction du stock disponible, renseignez-vous. Pas de reprise sans boîte ou sans notice. Nous n'échangeons que les jeux Super Famicom ou Super Nintendo U.S. Port retour à la charge de notre clientèle.

La rolls des consoles enfin à prix accessible, jouez sur la plus belle des consoles. Des sprites gigantesques, un son stéréo époustouflant, des milliers de couleurs merveilleuses, **L'ARCADE A DOMICILE.**

NEO GEO

Joystick Neo Geo	420 f
Memory Card	199 f
2020 Super Baseball	690 f
Alpha Mission 2	690 f
Andros Lunos	1290 f
Baseball Star Pro. 2	1490 f
Baseball Star Pro.	790 f
Blue's Journey	690 f
Burning Fight	690 f
Crossed Swords	790 f

Cyber Lip	690 f
Eight Man	990 f
Football Frenzy	990 f
Ghost Pilots	790 f
Joy Joy Kid	690 f
King Of The Monsters	790 f
King Of The Monsters 2	1490 f
League Bowling	690 f
Mutation Nation	1490 f
Nam 75	690 f
Ninja Combat	790 f
Riding Hero	790 f
Robo Army	990 f
Sengoku	790 f
Super Spy	790 f
Trash Rally	990 f
Top Player's Golf	790 f
Art Of Fighting	N.C
View Point	1490 f

NEWS, TELEPHONEZ !!!

1990 F NEO- GEO

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

2490 F NEO- GEO

Livrée avec le jeu NAM 75 + 1 manette, 1 péritel et une alimentation.

GAME GEAR

LES CLASSIQUES

Adventure Of Gerubi	275 f
Aerial Assault	245 f
Ax Battler	265 f
Buster Ball	275 f
Chess Master	255 f
Crystal Warrior	325 f
Devilish	255 f
Donald, Lucky Time	285 f
Dragon Crystal	255 f
Fray	265 f
G-Loc	255 f
heavy Weight Champ	245 f
Joe Montana Football	285 f
Leader Board	255 f
Marble Madness	285 f
Mickey Mouse	285 f
Ninja Gaiden	285 f
Out Run	255 f
Paper Boy	275 f
Psychic World	235 f
Put And Putter	235 f
Shinobi	275 f
Sonic	285 f
Super Kick Off	275 f
Super Monaco GP 2	285 f
Wonder Boy	265 f

LES NOUVEAUTES

Tazmania	285 f
Batman Return	285 f
Shinobi 2	285 f
Sonic 2	285 f
Streets Of Rage	285 f
Lemmings	285 f
Shinnig Force Gaiden	285 f

199 F CHUCK ROCK

Un méga jeu de plates-forme, beau et original. A ne pas rater.

BATMAN RETURNS

Shoot Again, Nec, Sega, Nintendo, Atari, SNK, Amstrad, Walt Disney, sont des marques déposées. Sonic est un personage déposé par Sega. Les personnages de Street Fighter 2 sont déposés par Capcom. Mickey et Donald sont des personnages déposés par Walt Disney. Les produits Megadrive, Mega CD, Game Gear, Master System, Super Nintendo, Super Famicom, Game Boy, Nintendo NES, Neo Geo, A 128 et A 128 + sont des produits déposés par leurs marques respectives. Photos non contractuelles. Offre dans la limite des stocks disponibles. Prix révisables sans préavis. Le Game Key et Super Game Game Key ne sont pas des produits Nintendo et ne sont pas sous licence Nintendo. Il sont fabriqués à Hong Kong pour Hordac.

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

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

Nom..... Prénom.....

Adresse.....

.....

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

Téléphone..... Date.....

Je joins à ma commande : ❑un chéque (Envoi prioritaire), ❑un C.C.P., ❑un mandat lettre, ❑Je préfère payer au facteur et rajoute 35 Frs de Contre RemBoursemenT à ma commande.

Je désire commander le matériel suivant :

Qté	Désignation	Prix

Pensez à commander par téléphone

Participation au frais de port et d'emballage 35 F
CRBT (+35 frs)
C+16 MONTANT TOTAL : .....

Je possède un(e) : Megadrive japonaise ❑, Megadrive française avec ❑, sans ❑ adaptateur de jeux japonais, Game gear ❑, Nec ❑, Game boy ❑, Super famicom ❑, Super Nintendo avec ❑, sans ❑ adaptateur de jeux, Neo geo ❑, Autre ❑

MICRO KID'S S

avec TILT et

CHAQUE SEMAINE DES CADEAUX A GAGNER

Grand concours de création graphique

A vos pinceaux, à vos souris !

A vous de créer la mascotte de Micro Kid's

Sous le haut patronnage du MINISTERE DE L'EDUCATION NATIONALE, de la CULTURE et L'INA, MICRO KID'S lance un grand concours de création graphique, en collaboration avec TILT et CONSOLES +. Deux catégories sont en lice : les «juniors» (de 0 à 15 ans) pourront travailler sur tous supports, les «seniors» (à partir de 16 ans) devront absolument proposer des créations assistées par ordinateur.

Le dimanche

SUR France 3

Créateurs, Envoyez-nous vos Fanzines.

Micro Kid's est produit par France 3 et les productions Richard Joffo, avec une réalisation d'Alfred Elter, en coll

TILT MICROLOISIRS

CONSOLES +

UR FRANCE 3

CONSOLES +

DES CONSOLES, DES JEUX, DES «GOODIES»...

à 10H05

Tout sur l'actualité consoles et micros, des reportages, des interviews, ainsi que le match des champions, le fanzine de la semaine, des démos,et les mascottes sélectionnées pour le grand concours de création graphique. Vous y retrouverez les plus célèbres programmeurs, graphistes, scénaristes et journalistes de l'univers !

MICRO KID'S
CONSOLES MICROS

Vos Démos nous intéressent.

Pour participer aux concours organisés par MICRO KID'S, renvoyez ce bon à : Tilt Micro Kid's, 9-13, rue du Colonel Pierre-Avia, 75754 Paris Cédex 15.

Je désire participer au match des champions :
Nom : ..... Prénom : ..... Age : .....
Adresse : .....
.....
Code postal : ..... Ville : ..... ☎.....
Machine : .....

ration avec les équipes de Tilt, Consoles + et PC review, avec le soutien de Micromania, du C.N.C. et du ministère de la Culture.

France 3 · FUN Radio · MICROMANIA

SEGA

REVIEW

ort de son immense succès sur Megadrive, Sonic 2 déboule enfin sur la Master System! Certes, cette version n'a plus grand-chose à voir avec la version Megadrive dans laquelle Sonic était accompagné d'un renard, mais notre bondissant hérisson va pouvoir exercer ses talents de cascadeur dans huit nouvelles zones pleines de dangers et de délicieux bonus.

Chacune des nouvelles zones est divisée en trois actes particulièrement mouvementés. La première de ces zones ne sera pour les habitués de Sonic qu'une promenade de santé au cours de laquelle notre héros visitera un immense souterrain en empruntant quelque chariot de mine lancé à vive allure, mais les décors dissimulent déjà quelques vies supplémentaires et autres bonus secrets. Dans le ciel de la deuxième zone, Sonic devra apprendre à se servir d'un deltaplane et survoler des fosses hérissées de pics avant d'affronter une des terribles créatures du professeur Robotnik: un poulet mécanique géant qui entend bien protéger sa monstrueuse couvée. La région suivante vous permettra de découvrir qu'un hérisson est capable de faire des ricochets sur l'eau comme un vulgaire caillou à condition, toutefois, d'attraper les bulles d'air qui lui permettent de respirer. Pour finir ce niveau, notre héros affrontera un phoque mécanique qui jonglera avec lui comme avec la première balle de cirque venue! Le hérisson le plus célèbre de la planète retrouvera ensuite les fameux loopings de Green Hill, avant de s'élancer vers de nouveaux territoires inexplorés tels qu'un vaste complexe industriel aux parois métalliques, un monde rempli de cristaux scintillants, ou bien encore un labyrinthe de tuyaux transparents à travers lesquels il lui faudra se frayer un chemin. Décidément, rien n'arrête les hérissons!

Pour échapper aux pinces de cette étrange machine, le mieux est de rester au milieu de la pente et de sauter pour éviter la bille métallique qui tombe en rebondissant.

COMMENTAIRE

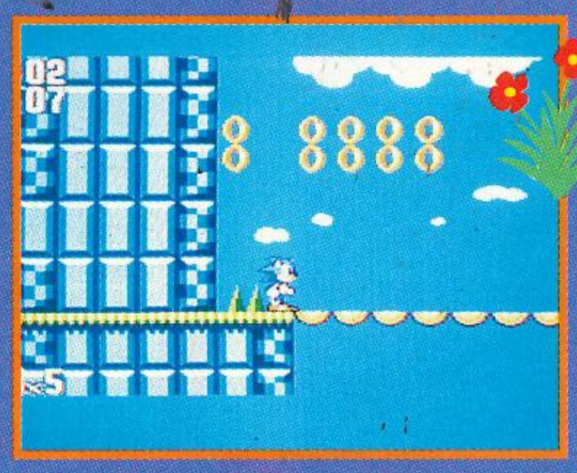
ROBBY

Quelle folie! Une fois encore, les programmeurs de Sega réussissent le tour de force de créer un jeu de plates-formes hyper-speedant et totalement séduisant sur Master System. Ce Sonic 2 n'est pas aussi évolué que celui de la Megadrive, du fait des différences évidentes entre les deux machines de Sega. Cependant, ce nouvel épisode des aventures du célèbre hérisson bleu promet de très nombreuses heures d'amusement, notamment grâce à sa jouabilité, totalement exceptionnelle. Bien sûr, les meilleurs d'entre vous parviendront assez rapidement à terminer le jeu, mais vous n'aurez de cesse de vous relancer dans les niveaux riches et variés de ce Sonic 2. Bref, il n'y a rien à redire sur ce nouveau hit et, malgré des graphismes moins riches et des scrollings moins véloces que ceux des consoles 16 bits, la petite 8 bits de Sega est toujours capable de nous faire vibrer.

Un dangereux monstre vous attend lors du troisième acte de chaque zone... Ce monstrueux poulet mécanique est bien entendu l'œuvre de l'ignoble docteur Robotnik!

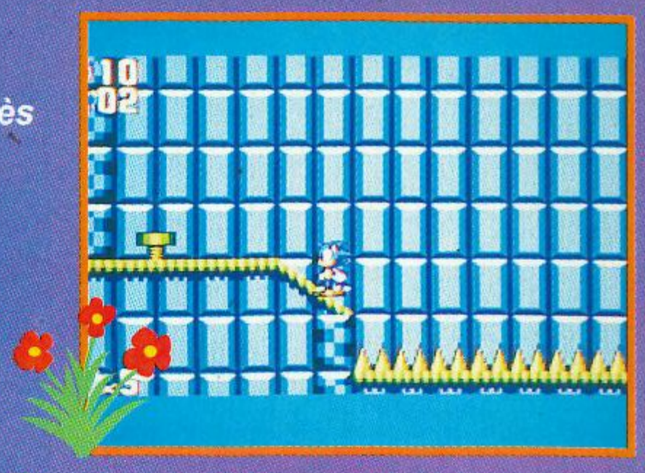
Le docteur Robotnik vous sauve d'une mort certaine, mais ce n'est que pour vous jeter dans un piège encore plus dangereux!

MEGA-TIP ! DES VIES A GOGO !

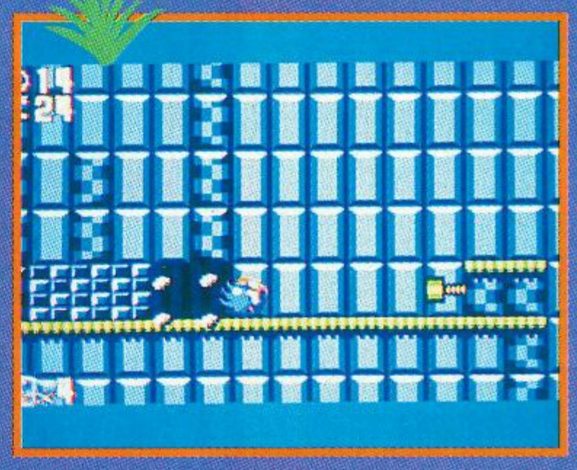


Deuxième zone, acte I : la première des vies supplémentaires se trouve très haut au-dessus de votre tête, mais vous y accéderez en empruntant les ressorts.

La seconde vie se trouve après la première série de pics. Faites un grand saut ou empruntez le ressort...



Heurtez volontairement le ressort pour casser le mur de gauche et restez bien en boule car une tortue vous attend de l'autre côté du passage !

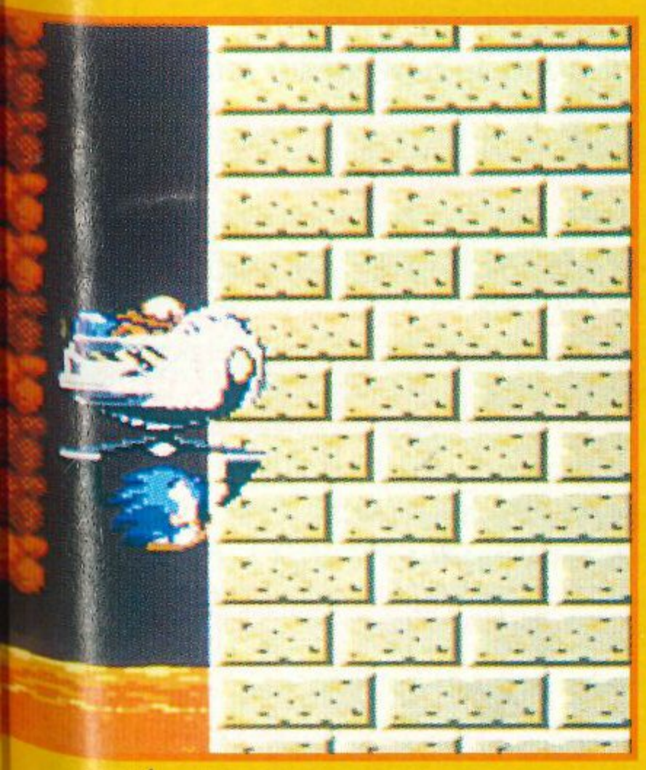


Vous atterrirez alors directement dessus. Il ne reste plus qu'à franchir les pics dans l'autre sens pour grimper cette fois vers la gauche.

Empruntez ensuite la succession de ressorts vers la gauche, jusqu'à atteindre le plus élevé d'entre eux.

Aspiré dans des tuyaux, Sonic a bien du mal à contrôler la situation !

Vous pouvez ensuite vous entraîner au deltaplane, mais avant de passer de l'autre côté du précipice, laissez-vous mourir... Et recommencez toute l'opération. Certes, vous perdrez une vie, mais vous aurez l'occasion d'en gagner trois nouvelles.



Revenez ensuite collecter plus de cent anneaux de façon à gagner une vie supplémentaire relativement facilement (les monstres sont ici peu nombreux).

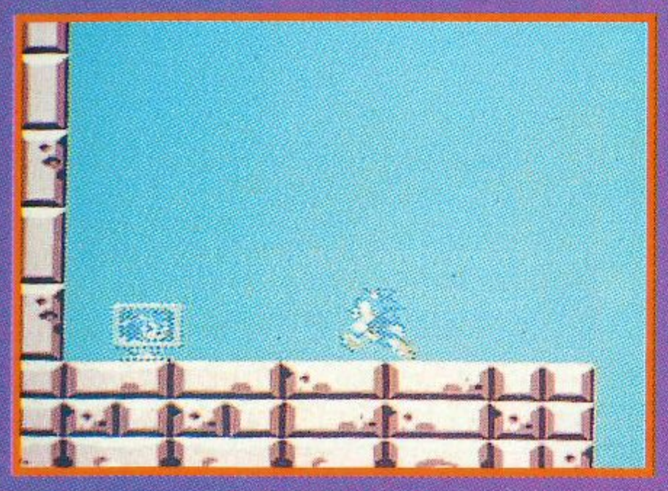
De là, il ne vous reste plus qu'à effectuer un superbe saut vers la gauche pour récolter la seconde vie cachée dans cette zone.

ON EN PARLE DANS... MICRO KID'S CONSOLES MICROS

Incroyable mais vrai ! Sonic fait des ricochets sur la surface de l'eau comme un vulgaire caillou !

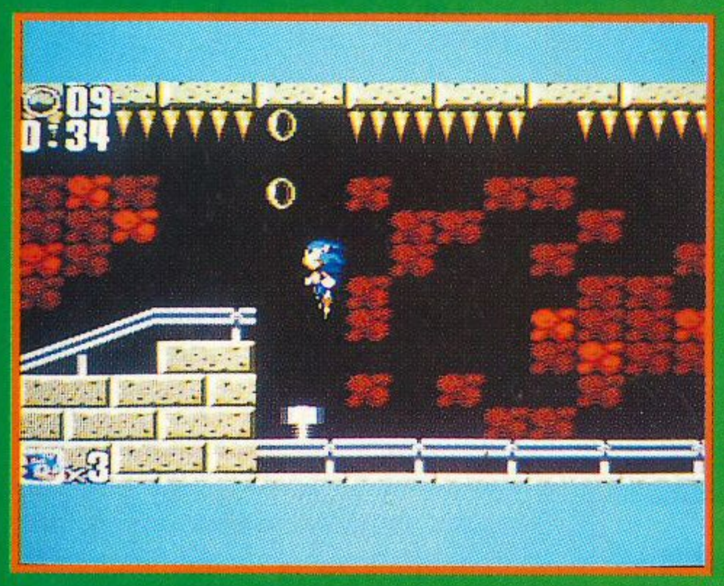
REVIEW

ALLER A PIED, C'EST DEMODE !



Malin comme tout, Sonic, lui, ne craint pas les grèves des transports... Quel que soit le climat, notre ami trouve toujours une solution : le deltaplane pour les nuits d'orage, le chariot de mine pour les atmosphères confinées, et la bulle d'oxygène pour les climats très, très humides !

DES VIES BIEN PLANQUEES !



Dès le premier acte de la première zone, on peut découvrir des bonus habilement dissimulés...

Empruntez ce ressort pour bondir entre les pics du plafond...

Poussez à gauche une fois arrivé en haut...

Vous découvrirez un passage secret qui mène à une vie supplémentaire !

COMMENTAIRE

HOMER

Que les dieux du jeu vidéo fassent que Banana San ne voie jamais cette cartouche... Lui qui se plaignait déjà du peu de différence entre Sonic et Sonic 2 sur Megadrive, il serait capable d'essayer de se faire hara-kiri en avalant un Superscope Nintendo ! Car ici, c'est encore pire : pas de mode deux joueurs, nulle inondation, ni même de renard pour vous accompagner... Entendons-nous bien, cela ne l'empêche pas d'être l'une des meilleures cartouches Master System à ce jour. La réalisation technique est époustouflante, les niveaux sont variés et les divers moyens de locomotion utilisés par notre hérisson préféré apportent tout de même pas mal de nouveauté à l'action. Certains trouveront le jeu un peu facile et les zones trop courtes, mais Sonic 2 peut tout de même vous offrir des dizaines d'heures de "fun", ce dont bien peu de cartouches peuvent se vanter.

EDITEUR : SEGA
PRIX : D
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : FACILE
NOMBRE DE VIES : 3
OPTION CONTINUE : NON
NIVEAUX DE DIFFICULTE : NON
CONTROLE : EXCELLENT

1 JOUEURS — CARTOUCHE

PRESENTATION 51%

Une minuscule saynète d'introduction et une démo des différents niveaux.

GRAPHISMES 92%

Variés et colorés, les graphismes sont presque aussi réussis que sur Megadrive.

ANIMATION 95%

Le scrolling est toujours d'une incroyable rapidité et les mouvements de Sonic toujours aussi naturels.

BANDE-SON 75%

De sympathiques petites musiques accompagnent chaque niveau du jeu.

JOUABILITE 99%

Là, on touche à la perfection : Sonic obéit vraiment au doigt et à l'œil, même lorsqu'il saute en l'air !

DUREE DE VIE 85%

Avec un peu d'astuce, vous arriverez facilement à franchir les quatre premières, mais ensuite, ça se corse !

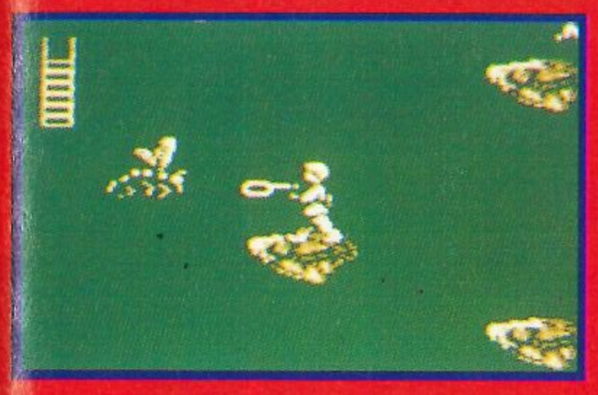
INTERET 95%

Sonic 2 est sans aucun doute une des meilleures cartouches qu'on puisse trouver sur Master System !

REVIEW

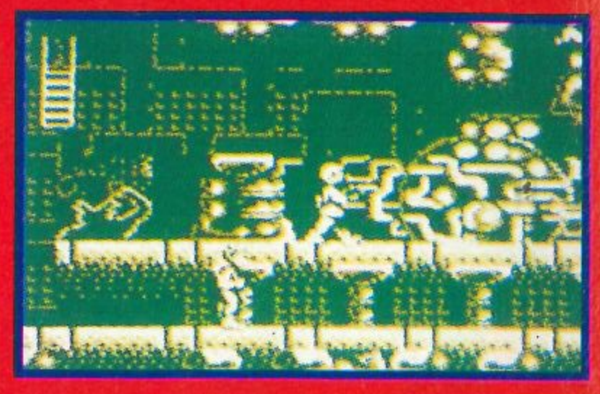
Le désert de Tatooine est le premier monde à explorer. Le Landspeeder est vulnérable.

L'histoire de Luke Skywalker et de ses amis humains et droïdes est sûrement l'une des plus célèbres du cinéma. La trilogie signée Lucas commence à être adaptée aussi bien sur micro que sur console. Le premier épisode, Star Wars, est depuis plusieurs mois disponible sur NES. Aujourd'hui, c'est au tour de la Super NES et de la Game Boy. Le jeu sur portable est identique à celui réalisé sur 8 bits. Le jeune héros tente de déjouer les machinations diaboliques de l'Empire, lequel cherche à contrôler toutes les galaxies grâce à sa toute nouvelle station spatiale baptisée l'Etoile de la Mort. Pour avoir dérobé les plans et les avoir cachés à l'intérieur d'une unité droïde R2D2, la princesse Leia est retenue prisonnière par la Force Noire à bord de l'Etoile de la Mort. Dans un premier temps, Luke doit retrouver R2D2 dans les sombres caves du désert de Tatooine. Ces lieux se présentent sous la forme de mini-labyrinthes, composés essentiellement de plates-formes. Les ennemis sont peu nombreux mais très résistants. Avant de récupérer le Millennium Falcon, le vaisseau qui vous permet de voyager, il faut retrouver son pilote, Han Solo, et le vieux sage Ben Kenobi, le dernier des chevaliers du Jedi. Celui-ci vous apportera le Lightsaber, une arme indispensable pour tuer la créature vivant dans la poubelle automatique. A bord du Millennium, vous vous dirigez vers l'Etoile de la Mort. Pour cela, il faut traverser un champ d'astéroïdes particulièrement redoutable. De nouveaux labyrinthes vous attendent. Mais votre mission n'est pas terminée. Il faut en finir définitivement avec l'ennemi. C'est aux commandes de l'X-Wing que vous parviendrez à mettre un terme à la menace que représente l'Empire. Une course poursuite à travers des tranchées sinueuses vous mène à la fin du jeu. Que la Force soit avec Vous !



A l'intérieur des caves, les décors ne varient guère.

STAR WARS



Sorti des caves, vous explorerez des lieux bizarres.

LA FINE EQUIPE

Elle vous aidera à surmonter les obstacles.

C-3PO: le seul personnage-droïde qui soit à vos côtés dès le début du jeu.
R2-D2: c'est le premier équipier que vous devez retrouver. Il vous aidera à piloter le X-Wing.
Obi-Wan Kenobi: Il pourra vous aider à trouver le Light Saber.

La princesse Leia : elle est prisonnière sur l'Etoile de la Mort. Elle saute plus haut que tout le monde.
Han Solo: il pilote le Millennium Falcon et est plus fort que Luke. Malheureusement, il n'a qu'une vie.
Luke Skywalker: le personnage principal.

TIP !

Les joueurs de Star Wars sur NES se souviennent sûrement du passage presque infranchissable du champ d'astéroïdes. Sur Game Boy, le problème a été résolu. Pour éviter toutes ces météorites, il suffit de baisser le curseur vers le bas de l'écran et d'attendre. Le Millennium Falcon se rendra directement à sa destination.

COMMENTAIRE

AXEL

Premier point : c'est la copie conforme de la version NES. Second point : c'est un jeu varié dans lequel l'action ne s'arrête jamais. Le mélange plates-formes/combat spatial/shoot-them-up est réussi. On n'a guère le temps de s'ennuyer. En revanche, il faut reconnaître que Star Wars est un jeu difficile à terminer. Si le nombre de vies et d'options Continue est élevé les programmeurs n'ont prévu aucun code. Cela rend la partie d'autant plus difficile et parfois pénible qu'il faut être parfaitement synchronisé dans ses sauts. On progresse petit à petit à force de refaire dix fois le même niveau. Une fois les commandes bien en main, on commence véritablement à s'amuser et à se passionner pour cette aventure galactique.

STAR WARS

UBI SOFT PRIX : C

APPRECIATION

PRESENTATION 74%
De bonnes séquences animées pour l'intro.

GRAPHISMES 86%
Clairs et précis, les personnages sont bien définis.

ANIMATION 87%
Mouvements précis. Scrollings de bonne facture.

BANDE-SON 91%
Les musiques sont variées et collent à l'ambiance.

JOUABILITE 70%
La maîtrise des sauts est loin d'être évidente.

DUREE DE VIE 75%
Le monde de l'Empire est très vaste.

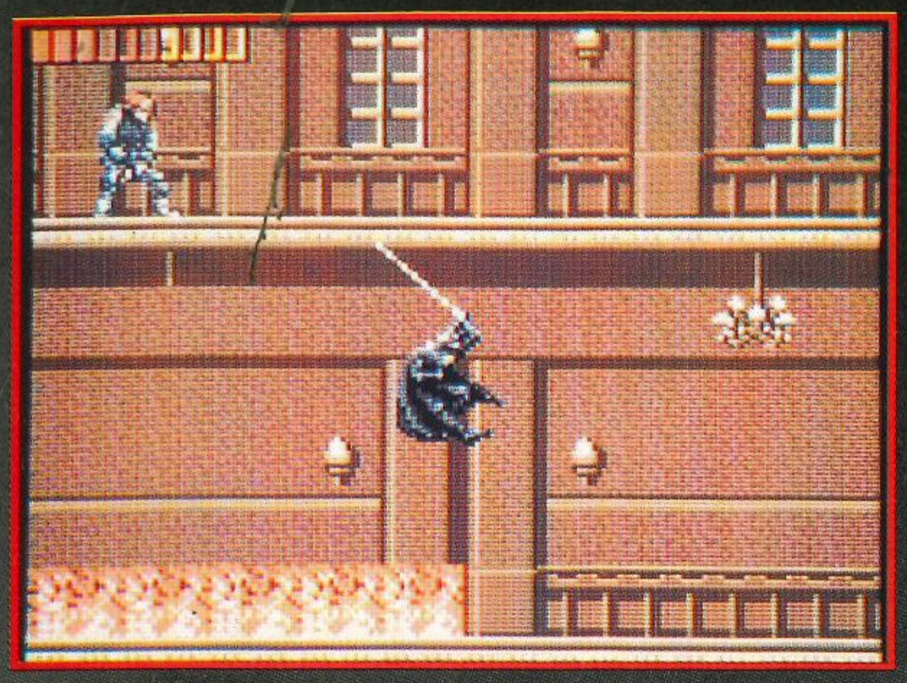
INTERET 82%
Les fans de Star Wars seront comblés.

1 JOUEURS

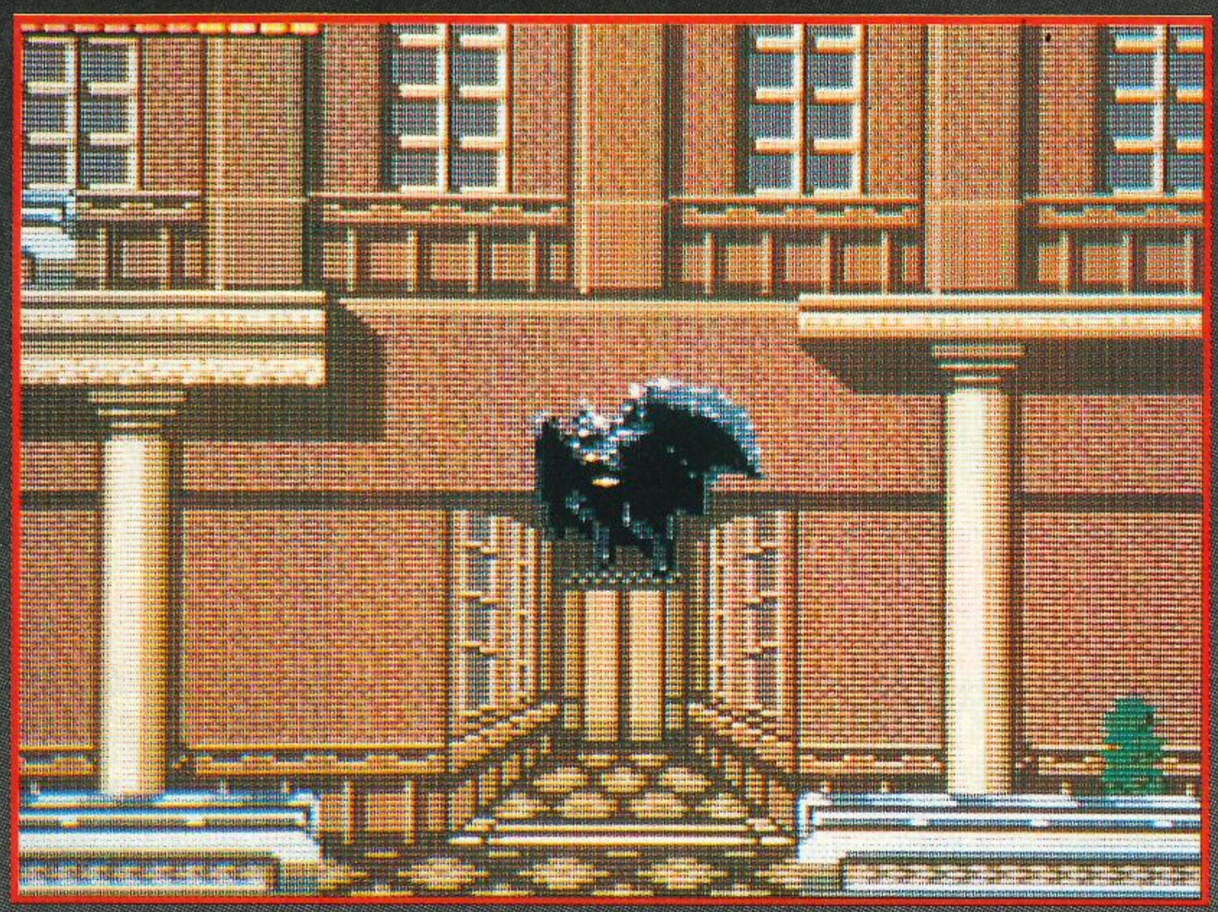
CARTOUCHE

BATMAN

Gotham City peut dormir tranquille, son justicier masqué préféré est de retour ! Pour cette nouvelle aventure, notre ami patrouillera dans les rues de la ville, dans le centre commercial (comme un vulgaire vigile de chez Mammouth !), ainsi que sur les toits, et il n'hésitera pas à salir ses beaux collants dans les égouts, dans lesquels il finira par se retrouver enfin nez à bec avec l'ignoble Pingouin pour la confrontation finale. A l'instar de son copain Spiderman, notre héros est capable de se balancer de liane en liane comme le premier Tarzan venu, grâce à un grappin de son invention. Un gadget fort utile, par exemple lorsque les lustres se décrochent du plafond pour venir enflammer la moquette et qu'il lui faut s'enfuir sans toucher le sol ! Batman est également équipé de trois types de "batarang", de petits boomerangs de portée et de puissance variables, et peut parfois faire appel à sa Batmobile pour se débarrasser de tous les ennemis présents à l'écran. Si l'on ajoute à cela sa capacité à planer au-dessus des malfrats en ouvrant ses larges ailes, nul doute que les jours du Pingouin sont comptés !



Batman se balance avec une remarquable agilité au bout de son grappin... L'escalade et la voltige sont presque plus importantes que la castagne !



Vertige, connaît pas ! Batman ouvre majestueusement sa cape pour ralentir sa chute.

TIP !

CET IMMONDE CRACHEUR DE FEU N'EST PAS SI DANGEREUX QU'IL EN A L'AIR. PLANQUEZ-VOUS À GAUCHE DE L'ÉCRAN POUR LAISSER PASSER SES ASSAUTS (IL CRACHE TOUJOURS DEUX FOIS DE SUITE) ET COGNEZ-LE ENTRE DEUX ATTAQUES. LE BOUGRE NE DEVRAIT PAS RÉSISTER BIEN LONGTEMPS.

ON EN PARLE DANS MICRO KID'S

Pour venir à bout des étranges véhicules du Pingouin, utilisez de préférence un batarang de courte portée, mais puissant.

COMMENTAIRE

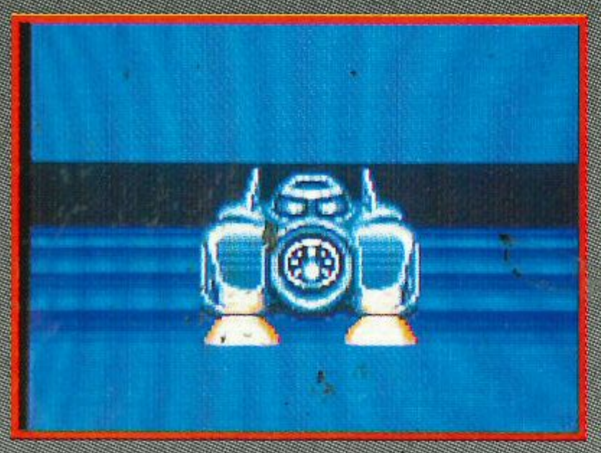
HOMER

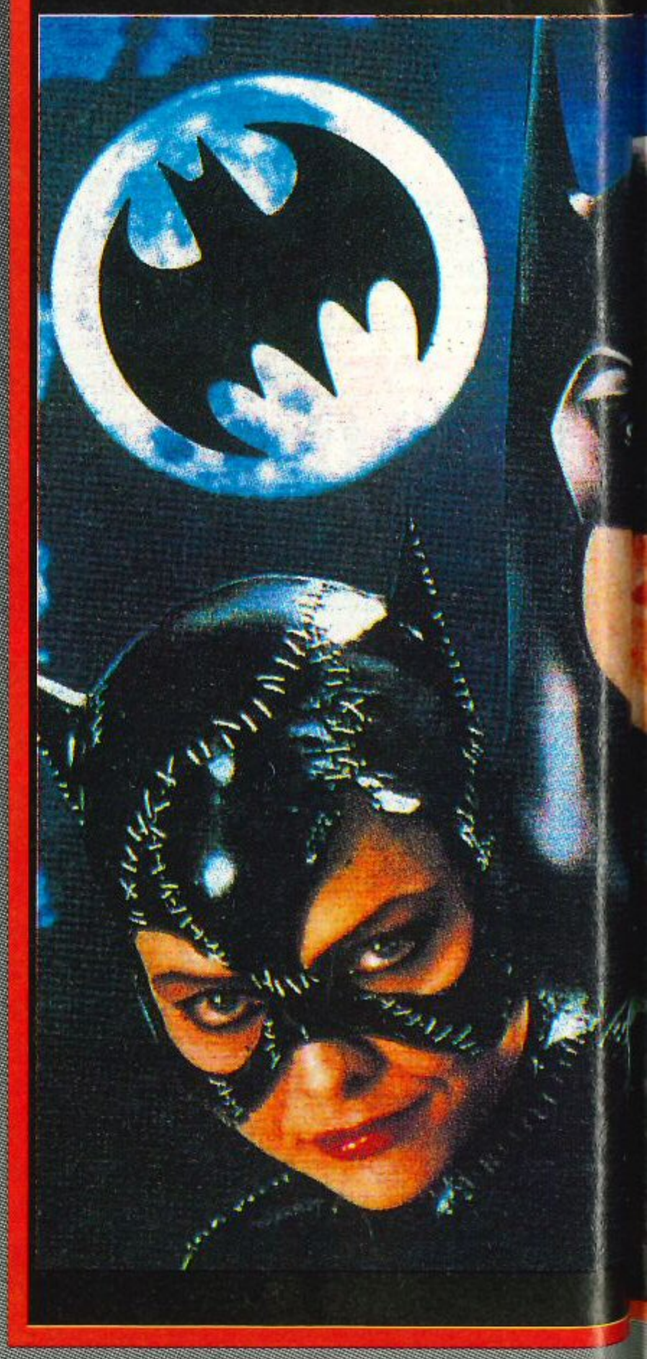
Batman Returns est une des meilleures réalisations que j'ai pu voir sur Game Gear, même si certains pourront lui reprocher d'être trop court. En effet, avec l'aide des options Continue illimitées, il ne vous faudra pas plus d'une journée pour arriver à la fin du jeu... Mais attention ! si le jeu ne comprend que cinq niveaux, il est en revanche possible d'emprunter deux routes différentes dans chaque niveau, ce qui porte finalement le nombre de niveaux à dix. Le prix des cartouches Game Gear étant tout à fait raisonnable, n'hésitez pas à vous l'offrir !

Vous disposez de deux types de batarang : l'un tape fort mais n'a qu'une courte portée, l'autre vous permet de toucher vos adversaires les plus éloignés.

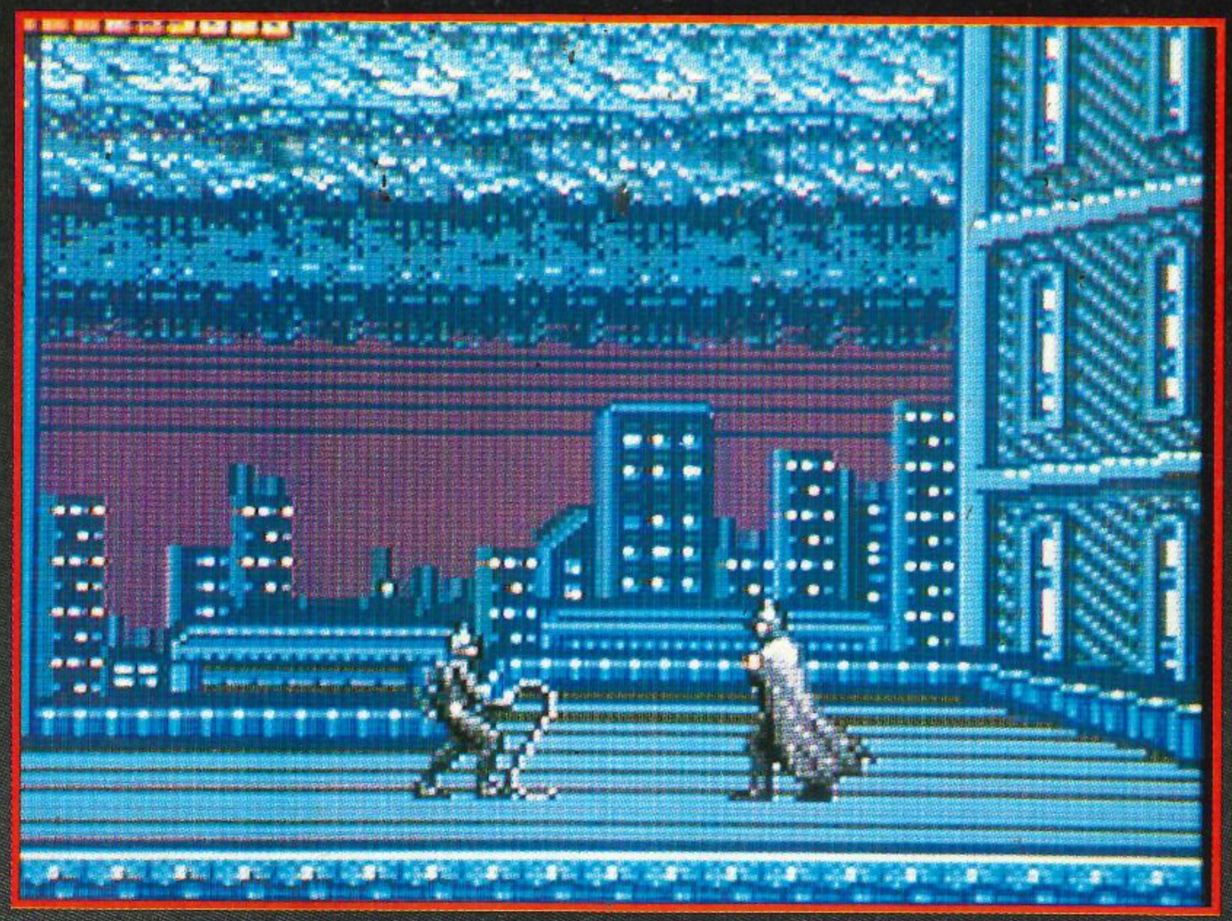
Les rues de Gotham City sont belles mais dangereuses !

La Batmobile arrive à la rescousse ! On se demande bien comment, mais votre super-véhicule est capable de vous débarrasser de tous les ennemis présents à l'écran, y compris ceux qui se trouvent sur des étages.

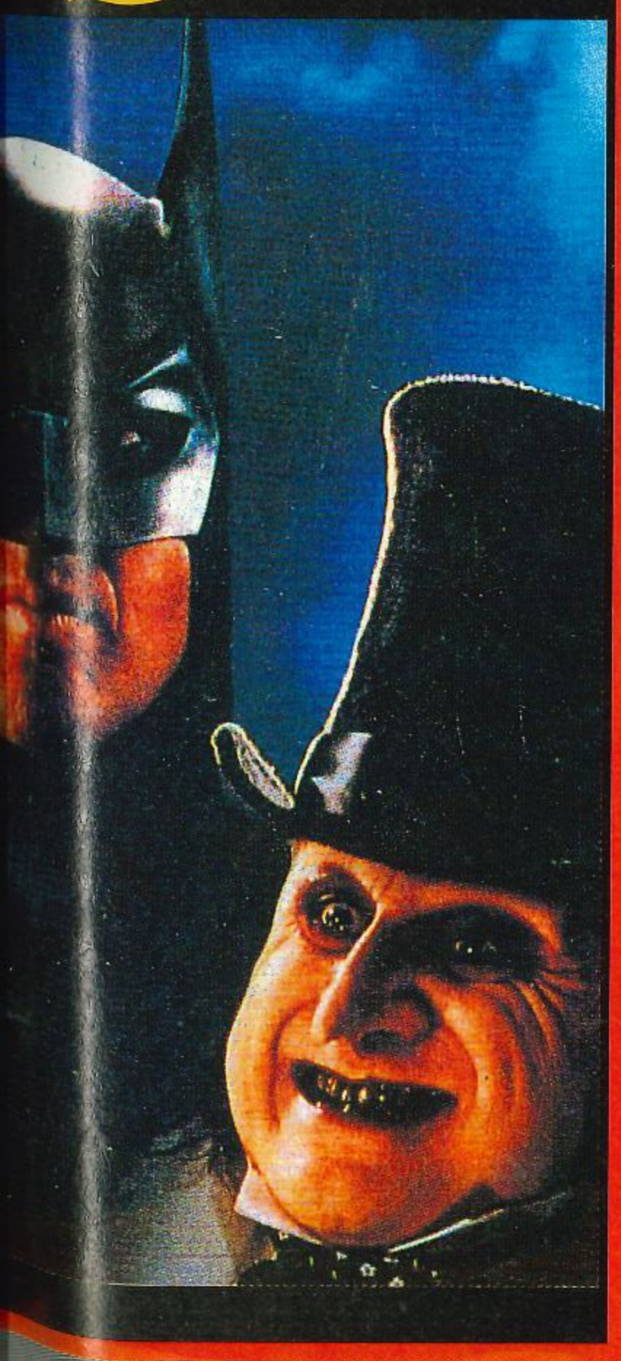




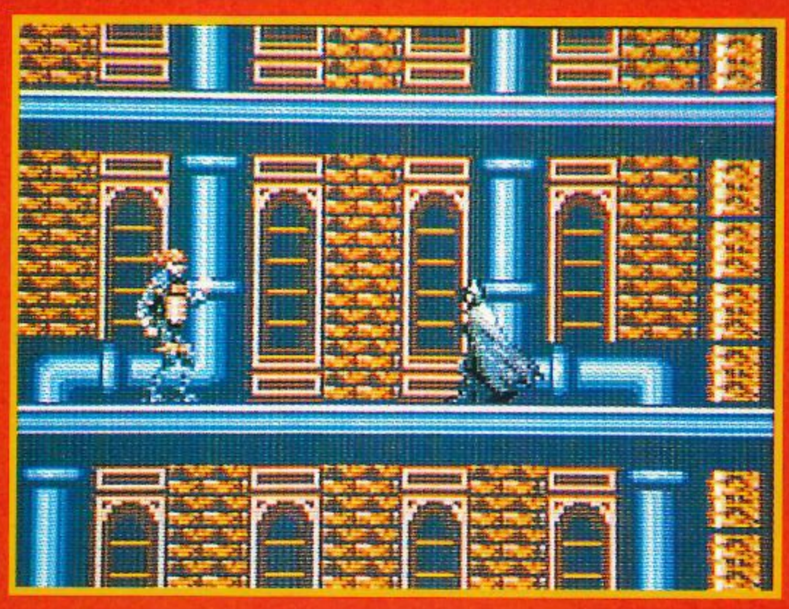
RETURNS



Face à face avec la plantureuse Catwoman toute de cuir vêtue... Un adversaire autrement plus séduisant que l'ignoble Pingouin.

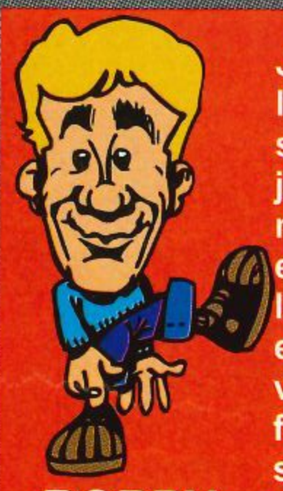


TIP !



Mefiez-vous des clowns kamikazes qui vous narguent et ne demandent qu'à se faire taper dessus... Les bougres dissimulent sur leur ventre de puissants explosifs et vous risquez fort d'être blessé par l'explosion. Pour l'éviter, utilisez le plus faible de vos batarangs de façon à vous tenir à bonne distance au moment de l'explosion.

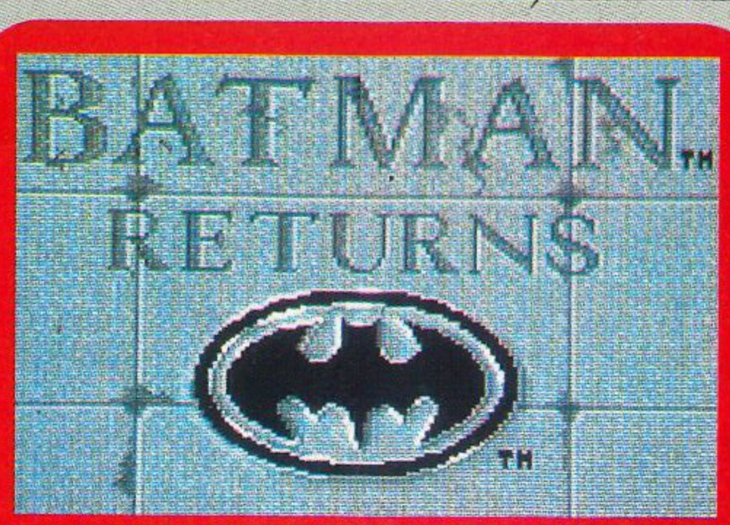
COMMENTAIRE



ROBBY

Je suis entièrement d'accord avec l'ami Homer. Batman Returns est sans conteste l'un des meilleurs jeux de la portable de Sega. L'animation du justicier de Gotham City est particulièrement convaincante et les décors bénéficient d'une mise en couleur de qualité. Nous retrouvons dans ce jeu tous les points forts du film avec, notamment, une séquence d'introduction comme nous aimerions en voir plus souvent. Mais c'est surtout la jouabilité, excellente, qui fait de ce Batman Returns un véritable hit ; les déplacements avec le grappin sont impressionnants.

GAME GEAR REVIEW



EDITEUR : SEGA
PRIX : C
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : FACILE
NOMBRE DE VIES : 3
OPTION CONTINUE : OUI
NIVEAUX DE DIFFICULTE : NON
CONTROLE : EXCELLENT

1 JOUEURS

CARTOUCHE

PRESENTATION 85%

La jolie petite séquence d'intro vous montre Catwoman en train de tomber du haut d'un immeuble.

GRAPHISMES 97%

Les graphismes sont colorés et finement détaillés. Superbe!

ANIMATION 92%

Le scrolling multidirectionnel est impeccable et les mouvements de Batman sont réalistes.

BANDE-SON 82%

Les musiques sont plutôt sympas.

JOUABILITE 87%

Le personnage réagit parfaitement aux commandes.

DUREE DE VIE 40%

Le jeu est un peu trop facile à terminer, mais il est possible d'emprunter plusieurs chemins différents.

INTERET 86%

Le jeu est passionnant, la réalisation excellente, mais l'aventure est un peu trop courte.

REVIEW

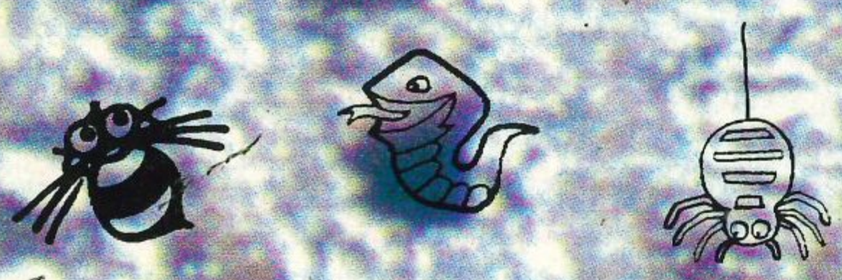
COMMENTAIRE

EL NIONIO

Au moins, les créateurs de cette cartouche ne se sont pas compliqué la vie : ils ont fait simple, ultra-simple, et le plus drôle possible. C'est un choix honorable, d'autant que la réalisation technique est irréprochable : scrolling sans heurts, sprites assez variés (15 ennemis courants, 8 chats géants de fin de tableau) et de taille correcte. La maniabilité de maître Higgins est aussi très bonne, à l'exception de quelques sauts : le héros tombe dans le ravin alors que son pied a quand même nettement touché le bord ! Mieux vaut donc prévoir large pour les sauts... Je regrette en revanche l'absence de mode Continue. Selon le manuel, il y en a un, mais il fonctionne une fois sur dix, et encore... Il est dommage aussi qu'on ne puisse pas gagner de vie supplémentaire. Pourtant, malgré ces défauts, vous passerez un bon moment avec maître Higgins. Mais pas inoubliable.

Higgins, lancé à pleine bombe sur son skate-board, saute pour éviter un corbeau.

Le skate-board est encore plus précieux au niveau Nuages.



Le début du jeu. Très simple, trop peut-être. Ces escargots immobiles n'offrent aucune résistance.

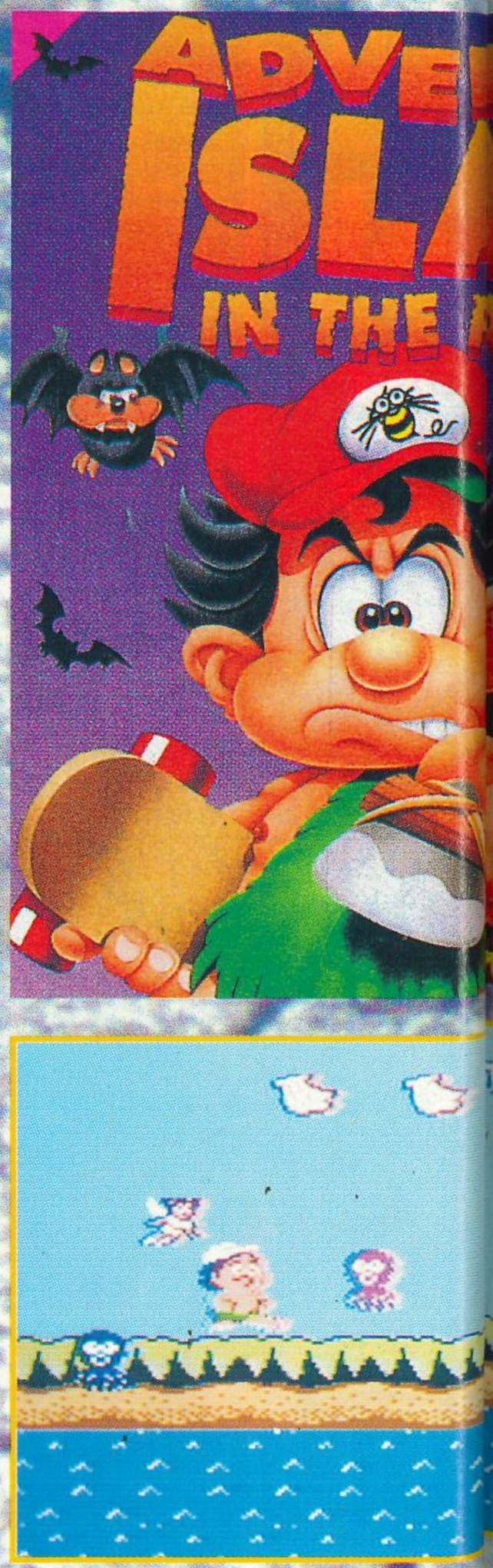
Maître Higgins est un petit homme moustachu, en pagne vert et casquette rouge. Il est pieds nus, aussi. Bref, la tenue idéale pour partir à l'aventure ! C'est pourtant obligatoire : il doit retrouver sa fiancée, Leilani, enlevée par un sorcier diabolique et cachée dans une île du Pacifique.

Sur ce scénario, qui faillit obtenir le grand prix de l'Originalité aux Creativity Awards de Los Angeles (mais le manqua d'un rien pour une raison mystérieuse ; magouilles certainement !), Hudson Soft a bâti une cartouche de plates-formes qui a seulement pour elle d'être extrêmement marrante. Pour le reste, c'est un mélange habile d'Alex Kidd, de Chuck Rock, de Mario, et de tout ce que vous connaissez d'autre dans le genre. Higgins saute et

TIP !

PASSAGE SECRET

AU NIVEAU 1, ARRÊTEZ-VOUS FACE AU SERPENT, EN RESTANT JUSTE ENTRE LES DEUX DERNIERS TOTEMS. UNE PLATE-FORME VIENT ARRACHER HIGGINS AU PLANCHER DES VACHES ET L'EMMÈNE DANS UN MONDE RICHE EN BONUS...

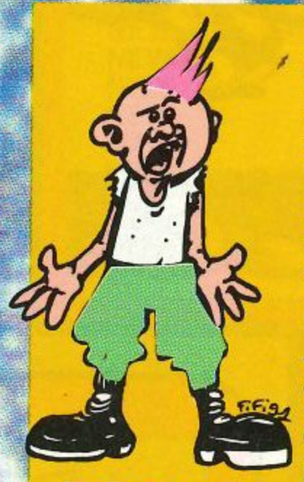


tire. Il saute essentiellement pour éviter des cailloux et des gouffres. Il tire pour tuer la faune animalière du Pacifique, escargots géants, serpents, colibris, araignées et tout le toutim. Ces exercices périlleux lui demandent beaucoup d'efforts : il consomme de l'énergie toutes les secondes, et doit se regonfler en attrapant des fruits régulièrement. Ainsi, le temps pour franchir chaque tableau n'est pas chronométré dans son ensemble, mais vous restez toujours sous pression, surtout à partir du monde 3 : des fruits, des fruits, toujours des fruits !

Cocotiers, ciels transparents et mers azurées complètent le tableau. Avec parfois des curiosités climatiques, comme ces grottes glacées ou cette montagne glissante... Dépaysement assuré.

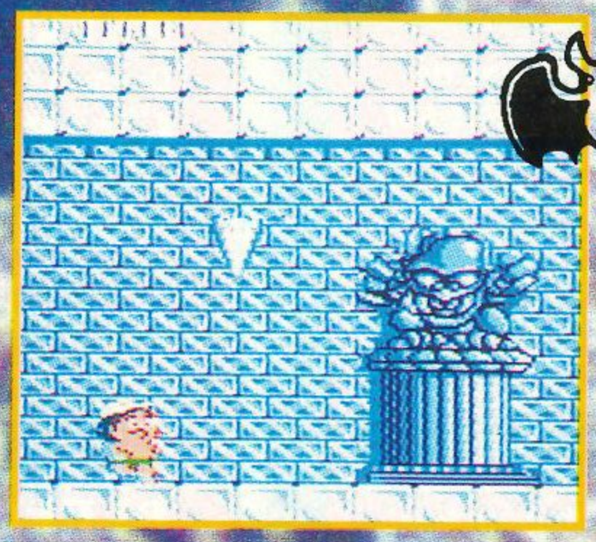
Les cavernes du Pacifique sont bourrées de chauves-souris bleues. Une découverte récente, mais essentielle.

COMMENTAIRE



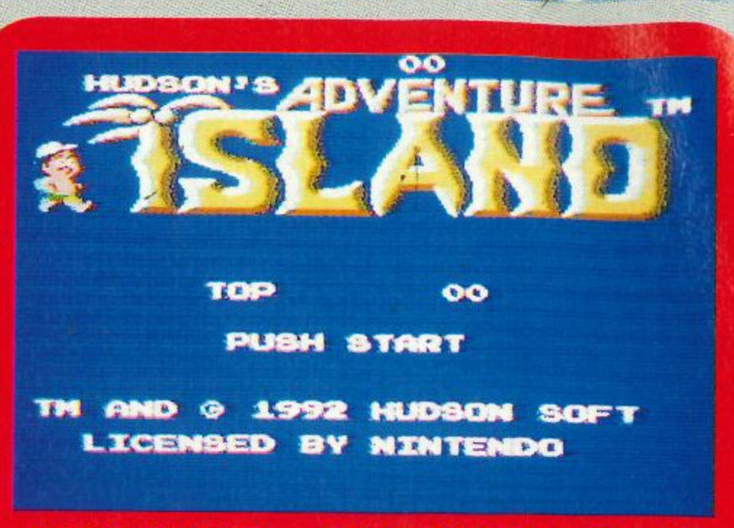
ROCKET

Ma première réaction : voici un pompage honteux d'Alex Kidd (le début au moins) ! Ma seconde réaction, après avoir passé quelques niveaux : non, ils ont pompé sur tout le monde ! Donc, côté créativité, c'est le zéro absolu. Mais je ne m'arrête pas à ce genre de détail. J'ai testé cette cartouche plus de trois heures, d'abord complètement exaspéré, ensuite avec plaisir. Vraiment, je ne sais pas comment je peux encore accrocher à ce style de plates-formes éculées... Mais il faut reconnaître que tout est bien fait, que la vitesse de jeu, surtout avec le skate-board, est presque surprenante pour la NES. Le jeu est difficile à point, les boss de fin de niveau résistent comme il faut, et les huit mondes vous donnent de quoi vous occuper ! Evidemment, il y a des clignotements de sprites, certaines gestions de collision (lors des sauts) sont douteuses, et la musique est d'une rare niaiserie. Mais il ne faut pas demander l'impossible en 8 bits. Conclusion : pas mal. Et mieux que sur Game Boy.



D'autres grottes en sont restées à l'ère glacière. Higgins se méfiera des stalactites mortelles.

Dans certains œufs se cache l'abeille Hudson. Elle rend Higgins invincible pendant environ quinze secondes. Elle permet soi-disant d'obtenir un Continue...



EDITEUR : HUDSON SOFT

PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYENNE
NOMBRE DE VIES : 3
OPTION CONTINUE : ALEATOIRE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTROLE : BON

1 JOUEURS | CARTOUCHE

PRESENTATION	**22%**
Ecran-titre minimal, pas de démo, pas d'options. Le manuel est correct.	
GRAPHISMES	**50%**
Les décors sont trop nus, mais il y a de temps en temps de jolies choses : statues de glace, croco énorme...	
ANIMATION	**61%**
Rien à dire, dans la limite des capacités de la NES. Le scrolling est parfait même à grande vitesse.	
BANDE-SON	**35%**
Musique aigrelette qui vrille le crâne, bruitages insipides.	
JOUABILITE	**69%**
Higgins se contrôle à la perfection, les tirs sont efficaces, et l'action est amusante.	
DUREE DE VIE	**75%**
Higgins a du boulot : les 8 mondes, découpés en 4 niveaux, résisteront longtemps. Sans trop de lassitude.	
INTERET	**53%**
Le prototype du jeu de plates-formes sur NES. Un peu limité, mais distrayant.	

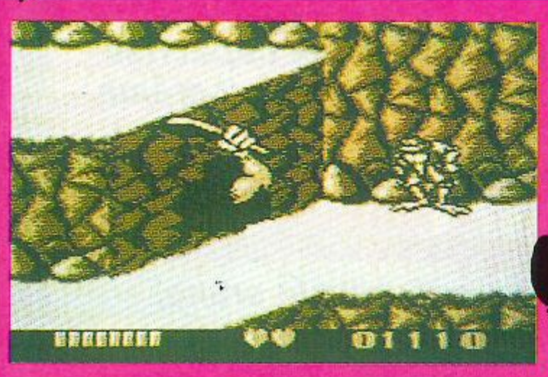
REVIEW

Que fait donc un crapaud lorsqu'il rencontre quelqu'un qui ne ressemble en rien à un batracien ? Il cogne dessus, aussi fort qu'il le peut, surtout s'il s'agit d'une bestiole horrible, habitante d'Armagedda, aux ordres de la Reine Noire, monarque absolu de cette planète. En un mot, les ennemis sont partout, partout, partout sur cette planète hostile où sont retenus prisonniers les amis de Zitz, Rash le crapaud fou et Pimple, le simplet gentillet... Face à eux, les gros méchants n'ont vraiment pas des têtes sympathiques. Regardez, par exemple, le général Massacre, un gros caparaçonné avec de longues cornes sur la tête. Il ne ressemble guère à Rat-Zap, le rongeur le plus planant de la planète, mais il est tout aussi désagréable de se trouver face à lui. Dans la galerie des horreurs, ne ratez pas non plus les cerveaux globuleux et le croisement entre un kangourou et un morse, cela vaut vraiment le détour. Plusieurs niveaux seront nécessaires pour anéantir cette faune détestable, qui n'est qu'un pâle échantillon par rapport aux quelques "boss", tous dévoués à la Reine Noire. La lutte est sans merci sur terre comme dans les airs et ne vous laissera guère de répit, tant que vous n'aurez pas libéré toute la bande de crapauds. Happy end de rigueur après de grandes émotions.

▲ *Duel avec le général Massacre ! La victoire : cogner au point d'avoir le doigt tétanisé...*

▲ *Baissez-vous au maximum pour éviter ces armes terribles, mais sans jamais toucher les grandes arêtes...*

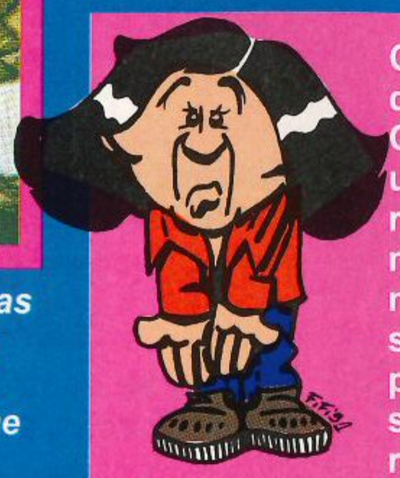
▲ *Grand nettoyage de l'espace aérien d'Armagedda. Vous n'avez pas grand-chose d'autre à faire qu'éviter les armes terrifiantes tirées par cet engin ennemi, tout en essayant de le toucher.*



▲ *Contrairement à ce que ce bras armé sortant de la terre pourrait laisser croire, il suffit — encore une fois — de cogner comme une brute pour s'en débarrasser.*

▲ *Premières rencontre avec un des Psy Kochons !*

COMMENTAIRE



CALAMITY JANE

Certes, il n'y a peut-être pas de quoi crier au scoop du siècle sur Game Boy, mais Battletoads est une réalisation tout à fait honorable. Chaque niveau de jeu manque un peu de variété, notamment dans les décors qui semblent se dérouler à l'infini, mais tous proposent néanmoins des actions suffisamment différentes pour relancer à chaque fois l'intérêt. En raison de quelques chevauchements, il est difficile, par moments, de bien comprendre la position de votre crapaud par rapport à ses adversaires, ce qui provoque alors des collisions bêtement mortelles. Mais il est toujours très amusant de contempler ces batraciens, dont l'arme unique, le coup de poing, a rendu leurs gros bras musclés, et qui renouvellent un peu la galerie des héros de beat'em up. Une cartouche amusante et prenante, qui vous fera passer de bons moments.

TRADEWEST PRIX : C

APPRECIATION

PRESENTATION 63%
Quelques écrans de dialogues pour suivre l'histoire.

GRAPHISMES 68%
Plein de monstres, mais des décors trop répétitifs.

ANIMATION 72%
Un jeu pas très rapide, mais des coups variés.

BANDE-SON 62%
Une musique banale, des bruitages classiques.

JOUABILITE 78%
Difficultés progressives, un premier niveau enfantin.

DUREE DE VIE 69%
Pas assez de suspense pour vous retenir longtemps.

INTERET 71%
Un beat'em up amusant et prenant.

1 JOUEURS

CARTOUCHE

CHRONOGAMES

SUPER NINTENDO

(CARTOUCHES US - JAP FONCTIONNANT UNIQUEMENT AVEC ADAPTATEUR)

LE "TOP" 15

ANOTHER WORLD	**475**	**FATAL FURY (JAP)**	**575**	**PUSH OVER**	**475**
BEST OF THE BEST KARATE	**475**	**JIMMY CONNORS TENNIS**	**475**	**SPIDERMAN VS XMEN**	**475**
CHUCK ROCK	**475**	**MICKEY MAGICAL QUEST**	**495**	**SUPER MARIO KART**	**449**
DEATH VALLEY RALLY	**475**	**NBA All Star Challenge**	**475**	**TINY TOONS (JAP)**	**525**
DESERT STRIKE	**449**	**NHL HOCKEY 93**	**475**	**WING COMMANDER**	**475**

BLUES BROTTERS	**NEW**	CONTRA III	449	SPACE MEGAFORCE (Super Aleste)	475
COOL WORLD	**NEW**	F 1 ROC	449	STREET FIGHTER II	590
DRAGON'S LAIR	**NEW**	FINAL FANTASY M.QUEST	390	SUPER DOUBLE DRAGON	495
HUNT FOR RED OCTOBER	**NEW**	FINAL FIGHT	449	SUPER SOCCER	390
MECHWARRIOR	**NEW**	FIRE POWER 2000	475	THE COMBATRIBES	495
RADIO FLYER	**NEW**	HARLEY HUMONGOUS ADVENTURE	475	TORTUES NINJA IV	475
RANMA 1/2 II	**NEW**	HOOK	475	VOLLEY BALL TWIN (JAP)	549
RUSHING BEAT II	**NEW**	JOHN MADDEN FOOTBALL 93	475	WING COMMANDER	475
SUPER STAR WARS	**NEW**	KEN LE SURVIVANT 6 (JAP)	549	WINGS II	425
TERMINATOR 2 - arcade	**NEW**	LETHAL WEAPON III	475	ZELDA III	390
THE LOST VIKING	**NEW**	NCAA BASKET BALL	475		
TOM AND JERRY	**NEW**	PARODIUS (JAP)	475		
VALKEN	**NEW**	POWER ATHLETE (JAP)	549		
ADDAM'S FAMILY	475	PRINCE OF PERSIA	475		
AMAZING TENNIS	475	PRO QUATERBACK	495		
AXELAY (US, JAP)	475	PUSH OVER	475		
BULLS VS BLAZERS	475	SONIC BLASTMAN	475		
CASTLEVANIA IV	425	SOULBLAZER	449		

LA PROMO
IMPERIUM 349

NOTRE COUP DE CŒUR
ADDAM'S FAMILY II 490

SEGA MEGADRIVE

ACTION REPLAY PRO	475	RAMPART	395
ALIEN VS PREDATOR	425	SHADOW OF THE BEST II	395
ALIEN III	395	STEEL TALONS	395
ANDRE AGASSI TENNIS	425	STUNTS	425
ARIEL LA PETITE SIRENE	425	SUPERMAN	425
BATMAN RETURNS	425	TALESPIN	425
CAPTAIN AMERICA	425	TEAM USA BASKETBALL	425
CHAKAN, The forever Man	425	TERMINATOR II (Arcade)	425
CRUE BALL	395	THUNDERFORCE IV	395
DEATH DUEL	425	TOXIC CRUSADER	425
ECCO THE DOLPHIN	395	WWF WRESTLEMANIA	425
GREENDOG	345		
JAMES BOND AQUATIC GAMES	345		
JENNIFER CAPRIATI TENNIS	395		
LEMMINGS	395		
LHX ATTACK CHOPPER	395		
LOTUS TURBO CHALLENGE	425		
POWER MONGER	425		

LA PROMO
JOHN MADDEN FOOTBALL 93 325

LE "TOP" 5

INDIANA JONES and the last crusade	**449**
MICKEY & DONALD :World of Illusion	**425**
SONIC II	**395**
STREET OF RAGE II	**449**
TALESPIN	**425**

NOTRE COUP DE CŒUR
ROAD RASH II 425

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

* Offre non cumulable et non valable sur les promotions.

PRIX VALABLES JUSQU'AU 10 FEVRIER 93

LIVRAISON COLISSIMO 24/48h

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

OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI
DE 11H à 19H

Offres valable dans la limite des stocks disponibles

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

BON A REMPLIR OU A RECOPIER

TITRES	PRIX
Port et emballage	+25F
TOTAL A PAYER	

Jeux envoyés par colissimo

REGLEMENT : ☐ CHEQUE ☐ CCP ☐ MANDAT LETTRE ☐ CONTRE REMBOURSEMENT +30F ☐ CARTE BLEUE

NUMERO _____

Date d'expiration ..... SIGNATURE

JE POSSEDE ○ GAMEBOY ○ MASTER SYSTEM ○ MEGADRIVE ○ SUPER NINTENDO ○ SUPER FAMICOM ○ AUTRE

NOM _____ **PRENOM** _____

ADRESSE _____

_____ **CODE POSTAL** _____

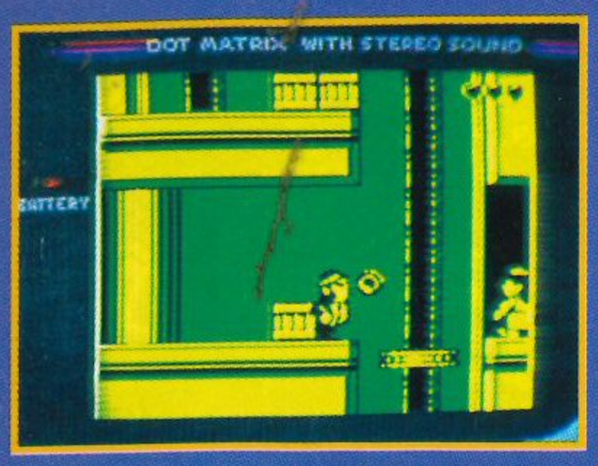
VILLE _____ **TEL** _____

LES MARQUES CITÉES SONT DÉPOSÉES PAR LEURS PROPRIÉTAIRES RESPECTIFS

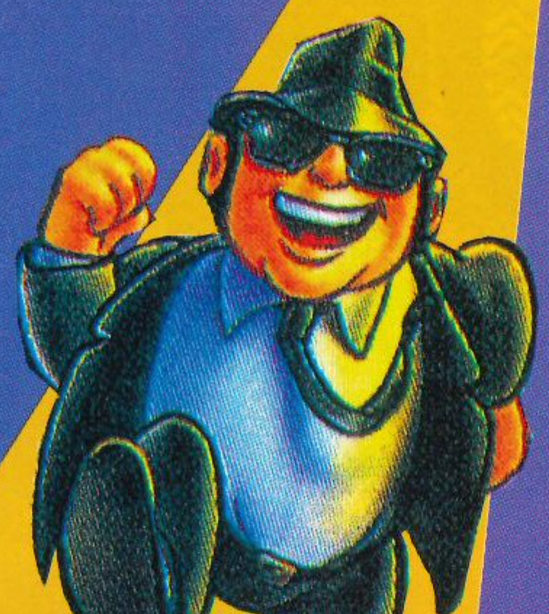
Bleu

C+16

THE BLUES



8 *La sortie des Blues sur Game Boy est prévue pour février.*

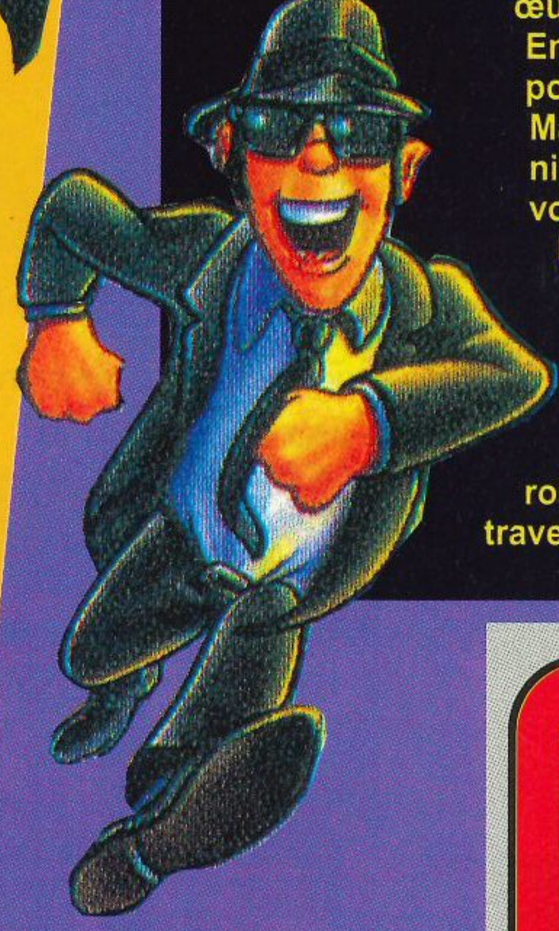


La version Super NES sera disponible en mars.

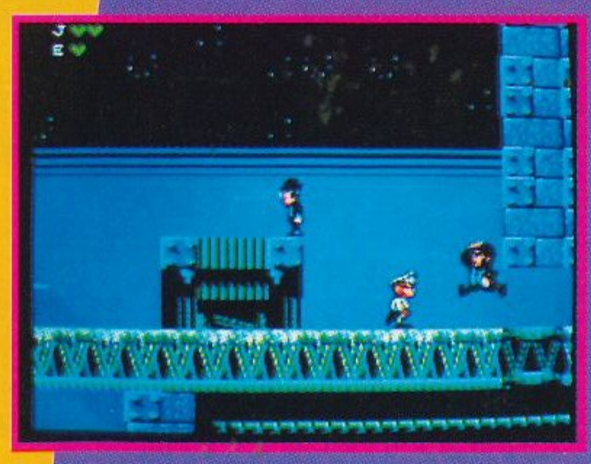
Vous pouvez faire équipe, pour quelques secondes, avec une espèce de bouledogue. Juché sur son dos, vous ne craignez pas de recevoir de mauvais coups.

L'histoire des Blues Brothers se chante plus qu'elle ne s'écrit. En effet, Jack et Elwood sont deux chanteurs de blues américains. Chaussés de leurs lunettes noires, ils exportent leur musique endiablée à travers les rues. Ils ont fait un tel tabac lors de leur dernière représentation, que les autorités de la ville ne veulent plus en entendre "chanter". Les spectateurs complètement déchaînés avaient troublé l'ordre public, chose inacceptable aux yeux du shérif McGraw. Interdits de séjour à Chicago, les deux fous chantants tentent par tous les moyens de revenir pour donner leur ultime concert.

Cinq stages à traverser et des monstres animaliers particulièrement redoutables à éviter. Vos seules armes sont des œufs lâchés par de gros oiseaux "bombardiers". En jonglant avec ces balles improvisées, vous pouvez tuer tous les ennemis qui vous font face. Mais le moyen le plus efficace pour traverser les niveaux sont les sauts. Selon le personnage que vous dirigez, vous sauterez plus ou moins haut. Bien souvent il faut prendre son élan pour atteindre les plus hautes plates-formes. Certains animaux féroces se transforment en doux compagnons, si vous parvenez à leur sauter dessus. En effet, durant le temps que vous serez sur leur dos ils vous protégeront des attaques ennemies et vous aideront à traverser des passages particulièrement délicats.



A deux joueurs, la partie est plus intéressante. Mais faites bien attention car si par malheur un des Blues Brothers change d'écran, vous ne pourrez plus le contrôler.



8 *Shooter dans l'œuf est le seul moyen de se débarrasser de l'araignée.*

TITUS PRIX : D

APPRECIATION

PRESENTATION 50%
L'histoire vous est racontée "in english in the text".

GRAPHISMES 78%
Beaucoup de soin dans les décors.

ANIMATION 81%
Scrolling de bonne qualité et déplacements soignés.

BANDE-SON 82%
On ne peut pas rester insensible à ces mélodies.

JOUABILITE 70%
Un peu d'entraînement est nécessaire.

DUREE DE VIE 65%
Les niveaux sont trop courts.

INTERET 79%
Un jeu de plates-formes qui a la pêche.

1-2 JOUEURS

CARTOUCHE

COMMENTAIRE

La musique des Blues Brothers m'a toujours fait vibrer. Ces gars-là ont le rythme dans la peau et ça se voit. Que ce soit sur micro ou console, les deux énergumènes bougent dans tous les sens et de belle manière. Le scrolling multidirectionnel est de très bonne qualité. En revanche, le contrôle du personnage demande une certaine habitude : bien se réceptionner après les sauts prend parfois l'allure d'un exercice de haute voltige. Une fois que l'on sait exactement sur quelle plate-forme il faut retomber et à quel moment il faut sauter, le jeu devient franchement plus facile. Mais cela implique que vous ayez fait et refait le niveau de nombreuses fois. Certains pourront trouver ce jeu trop difficile. Mais dans son ensemble, tant pour la réalisation que pour l'intérêt du jeu, Blues Brothers peut figurer dans votre logithèque aux côtés de Mario ou Zelda.

AXEL

VIDEO GAMES

MEGADRIVE

CONSOLE + SONIC
895 F
(version Française)
CONSOLE +SONIC
+STREETS OF RAGE
+2POIGNEES
1290F

LOGICIELS

boite et notice en français

ALIEN 3	449F
AQUATIC GAMES	395F
ARCH RIVALS	449F
ARIEL PETITE SIRENE	395F
BATMAN RETURNS	395F
BIO HAZARD BATTLE	395F
CHUCK ROCK	449F
CHAKAN	395F
DAVID ROBINSON	449F
DESERT STRIKE	495F
DONJONS & DRAGONS	495F
DOLPHIN	395F
DRAGONS FURY	449F
EUR. CLUB SOCCER	449F
FERRARI G.P.	395F
GALAHAD	395F
GLOBAL GLADIATORS	395F
INDIANA JONES	395F
JOE MONTANA 2	395F
JOHN MADDEN 92	449F
L.H.X ATTACK SHOPPER	395F
MIGHT AND MAGIC	495F
N.L.P.A.93	395F
OLYMPIC GOLD	449F
PHANTASY STAR III	495F
PREDATOR 2	395F
RINGS OF POWER	495F
SHINING &DARKNESS	475F
SONIC II	395F
SUPER MONACO GP 2	495F
SUPER SMASH T.V	395F
TAZMANIA	449F
TERMINATOR	449F
WONDERBOY V	475F
WORLD OF ILLUSION	395F

PROMOTIONS

ALEX KIDD	215F
LAST BATTLE	215F
SPACE HARRIER II	215F
SUPER HANG ON	215F
THUNDERBLADE	215F
WORLD CUP ITALIA	215F

LOGICIELS IMPORTS

AGASSI TENNIS	399F
ALIEN Vs PREDATOR	355F
AMERICAN GLADIAT.	499F
ATOMIC RUNNER	399F
BREACH	N.C.
BULLS VS LAKERS	449F
CADASH	399F
CAPTAIN AMERICA	449F
CHASE H.Q.	399F
CHESSMASTER	399F
CHESTER CHEETAH	549F
CYBERCOP	449F
DEADLY MOVES	449F
DEATH DUEL	N.C.
DEVILISH	449F
DONJONS &DRAGONS	375F
DOUBLE DRAGON III	N.C.
EX MUTANTS	475F
FOREMAN K.O.BOXE	399F
GADGET TWINS	N.C.
GEMFIRE	449F
GODS	399F
GREAT WALDO SEARCH	449F
GREENDOG	399F
HOLYFIELD BOXING	399F
J. CAPRIATI TENNIS	399F
KING SALMON	399F
LEADER BOARD	399F
LEMMINGS	399F
LIGHTNING FORCE	399F
METAL FANGS	399F
MLBPA BASEBALL	449F
MYSTICAL FIGHTER	399F
N.F.L.FOOTBALL	399F
OUT LANDER	N.C.
PIGSKIN FOOTBALL	475F
SHANGHAI 2	375F
SIDE POCKET	399F
SLAUGHTER SPORT	399F
SPLATTER HOUSE 2	399F
STAR ODYSSEY	N.C.
STRIDER 2	449F
SUPER HIGH IMPACT	399F
SUPERMAN	429F
TALESPIN	375F
TERMINATOR II ARCADE	399F
TOXIC CRUSADER	315F
THUNDER FORCE IV	449F
UNCHARTED WATERS	N.C.
U.S.A. DREAM TEAM	449F
W.TROPHY SOCCER	475F
UNIVERSAL SOLDIER	475F
WARSONG	449F
WEAVER BASEBALL	449F
WWF WRESTLEMANIA	399F

SUPER NINTENDO

SUPER NINTENDO SEULE	990 F
SUPER NINTENDO + MARIO 4	1 290 F
SUPER NINTENDO + SCOPE + 6 JEUX	1 490 F
SUPER NINTENDO + STR. FIGHTER II	1 490 F
SUPER SCOPE + 6 JEUX	549 F
SUPER FAMICOM + 1 JEUX	1 690 F
SUPER NES (U.S.) + MARIO 4	1 290 F
ADAPTATEUR FR/US/JAP	99 F

LOGICIELS

ADAM'S FAMILY	549F
ADVENTURE ISLAND	549F
ANOTHER WORLD	549F
CASTLEVANIA IV	549F
FINAL FIGHT	589F
F-ZERO	449F
GHOULS & GHOSTS	449F
JOE ET MAC	549F
KRUSTY FUN HOUSE	549F
LEMMINGS	589F
PAPERBOY·II	449F
PILOT WINGS	449F
R-TYPE	449F
RIVAL TURF	549F
ROBOCOP III	589F
SIM CITY	449F
SMASH T.V.	549F
STREET FIGHTER II	689F
SUPER ALESTE	549F
SUPER KICK OFF	N.C.
SUPER MARIO 4	389F
SUPER PROBOTECTOR	549F
SUPER SOCCER	449F
SUPER TENNIS	449F
TORTUES NINJA IV	489F
TOP GEAR	489F
ULTRAMAN	489F
UN-SQUADRON	589F
WINGS 2	489F
WRESTLEMANIA	589F
ZELDA III	449F

LOGICIELS IMPORTS

AMAZING TENNIS	495F
AMERICAN GLADIAT.	549F
BATTLETOADS	495F
BART'S NIGHTMARE	495F
BEST OF THE BEST	495F
BLUES BROTHERS	495F
CHESTER CHEETAH	585F
CHUCK ROCK	475F
COOL WORLD	495F
CYBERNATOR	495F

LOGICIELS IMPORTS

CYBER SPIN	419F
DEADLY MOVES	449F
DEATH VALLEY RALLY	485F
DREAM T.V.	475F
DONJONS &DRAGONS	549F
EQUINOX	495F
GEMFIRE	549F
GODS	485F
GREAT WALDO SEARCH	485F
GUNFORCE	495F
IMPERIUM	395F
IREM SKIN GAME	495F
JIMMY CONNORS TENNIS	365F
KABLOOEY	449F
KING ARTHUR WORLD	475F
KING OF MONSTERS	495F
LETHAL WEAPON	495F
MAGICAL QUEST	519F
METAL JACK	485F
N.B.A. ALL STARS	495F
OUT OF THIS WORLD	475F
PHALANX	549F
PRINCE OF PERSIA	495F
PUSH OVER	465F
PUGSLEY SCAVENGER	505F
RACE DRIVIN'	449F
RADIO FLYIER	495F
ROAD RIOT	485F
ROCKY & BULLWINKLER	485F
SIM EARTH	559F
SPELLCRAFT	475F
SPIDERMAN vsX-MEN	495F
STAR WARS	485F
STREET FIGHTER II	595F
SUPER BUSTER BROS.	449F
SUPER COMBATRIBES	529F
SUPER GOAL	559F
SWAMP THING	519F
TINY TOONS	N.C.
TOM ET JERRY	449F
TOXIC CRUSADERS	495F
UTOPIA	475F
WARPSPEED	485F
WING COMMANDER	549F
X-ZONE	365F

METZ

CENTRE ST.JACQUES
NIVEAU BOUTIQUES
Tél:87.37.01.46

NANCY

CENTRE ST.SEBASTIEN
1ER ETAGE NIVEAU TATI
Tél:83.35.49.33.

STRASBOURG

26 , R. DE LA MESANGE
PASSAGE BROGLIE
Tél:88.23.22.85.

REIMS

GALERIE DE L'ETAPE
Tél:26.88.24.98.

ESPACES VIDEO

PARIS

MAG.FRIPOUILLE
194 , RUE D'ALESIA
75014
Tél:45.45.33.74.

FORBACH

120 , RUE NATIONALE
Tél:87.87.62.48

VERDUN

13 , RUE CHAUSSEE
Tél:29.86.07.57

SARREBOURG

18,GRANDE RUE
Tél:87.03.60.80

VENTE PAR CORRESPONDANCE

VIDEO GAMES NANCY
GALERIE ST.SEBASTIEN
BOITE N°54 54000 NANCY
Tél:83.35.49.33

NOM:.....
PRENOM:.....
ADRESSE:.....
VILLE:.....
CODE POSTAL:.....
Tél:.....

TITRES OU CONSOLES		PRIX
PORT LOGICIELS	+30Frs	
PORT CONSOLES	+60Frs	
CONTRE REMBOURSEMENT	+35Frs	
TOTAL A PAYER		

CONSOLES POSSEDEES

- ☐ MEGADRIVE
- ☐ MEGA CD
- ☐ MASTER SYSTEM
- ☐ GAME GEAR
- ☐ NEO-GEO
- ☐ COMBO
- ☐ N.E.S.
- ☐ SUPER N.E.S.
- ☐ GAME BOY
- ☐ LYNX
- ☐ NEC

C+16

REVIEW

On doit la série des Switchblade à la firme anglaise, Gremlin, qui a vendu à Atari ce deuxième volet des aventures de Hiro. Ce jeune héros part en croisade contre le diabolique Hovak. Ce dernier, battu une première fois, a juré de se venger. Armé de son sabre, le combattant se jette dans la bataille. Tout au long de son périple, il peut troquer sa vieille lame contre des armes à feu plus sophistiquées et plus redoutables. Pour cela il suffit de se baisser ou de trouver des magasins ouverts qui lui vendront tout l'arsenal du justicier. Pour payer ses achats, il récolte des pièces d'argent que les sbires de Hovak abandonnent une fois qu'ils sont désintégrés. Le contrôle du saut est primordial. Le héros dispose de deux types de saut : un court et un long. Dans les premiers niveaux, le saut long est utile pour éviter les ennemis et traverser la ville. En revanche, dans les souterrains, le plafond trop bas l'empêche de faire des bonds de géant. Cette seconde partie se déroule dans des labyrinthes où les échelles, les escaliers et les plates-formes mobiles font la connexion entre les différents couloirs et salles, formant un ensemble gigantesque. Des portes s'ouvrent sur des réduits où des bonus attendent le défenseur de l'ordre et de la paix. A la fin de chaque section, un mini-boss vient tester vos compétences dans l'art des combats.

Il faut se méfier des attaques aériennes ou de celles qui viennent du sol. L'ennemi n'est pas un petit joueur. ▼

◄ *Sautez au bon endroit et au bon moment pour éviter la lave.*

▲ *La porte s'ouvre sur un réduit obscur, où des bonus attendent votre visite.*

▲ *Le magasin est assez bien fourni. Vérifiez que vous avez assez d'argent pour vous acheter des petites folies "guerrières".*

Vous pouvez gagner des points, augmenter votre énergie et vous enrichir. ▼

Un des boss de fin de stage. ►

COMMENTAIRE

AXEL

Switchblade II était déjà une réussite sur micro. Il retrouve une seconde jeunesse sur Lynx. Il y a peu à dire sur ce jeu si ce n'est qu'il est de très bonne facture, et cela vaut autant pour les graphismes que pour l'animation. Les décors sont variés et finement dessinés. Le scrolling est souple et les mouvements du joueur nets et sans bavure. Le seul petit reproche que je peux apporter à cette critique concerne le contrôle des sauts. Si vous voulez faire des bonds de kangourou, vous devez appuyer sur le bouton A, maintenir le doigt sur la flèche de direction du haut et, en même temps, appuyer sur les flèches droite ou gauche pour vous déplacer en sautant. Cette gestion des commandes est lourde et approximative. Dommage car le reste est bien réalisé et le jeu, passionnant.

ATARI PRIX : C

APPRECIATION

PRESENTATION 32%
Une seule image de présentation et 3 petites vies !

GRAPHISMES 86%
Ils sont fins, colorés et variés.

ANIMATION 85%
Sauts souples et déplacements bien calculés.

BANDE-SON 53%
Musique sympa mais bruitages peu originaux .

JOUABILITE 75%
Seul le contrôle du super-saut est difficile.

DUREE DE VIE 79%
Les sections sont longues à terminer.

INTERET 82%
Sûrement le meilleur jeu de plates-formes sur Lynx.

1 JOUEURS

CARTOUCHE

TOP GAMES

TOP GAMES
44 RUE DE MALTE
75011 PARIS
TEL: 48.05.48.23
METRO: REPUBLIQUE

LES MEILLEURS JEUX AUX MEILLEURS PRIX !

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

SUPER FAMICOM		NEO GEO		COMBO AV		MEGADRIVE	
SUPER FAMICOM	1 290 F	NEO GEO	1 990 F	COMBO AV	2 790 F	MEGADRIVE	790 F
JOY CAPCOM	590 F	NEO GEO + 1 JEUX	2 450 F	COMBO AV + JEUX	2 990 F	JOY PRO 2	120 F
XE-1 SFC	590 F	JOYSTICK	390 F	ARCADE MACHINE	1 790 F	QUACKSHOT	190 F
JB KING	490 F	MEMORY CARD	190 F	HEAVY UNIT	790 F	SONIC	190 F
CASTLEVANIA IV	250 F	RAGUY	690 F	EXCITING SOCCER	790 F	KID CHAMELEON	190 F
LEMMINGS	250 F	ALPHA MISSION II	690 F	DOUBLE DRAGON	990 F	STREET OF RAGE	190 F
SOULBLADER	250 F	BURNING FIGHT	690 F	BALOON BROTHERS	990 F	WANI WANI WORLD	190 F
JOE AND MAC	290 F	BASEBALL 2020	690 F	SNOW BROS	1 290 F	ALIEN STORM	190 F
ADV. ISLAND	290 F	ROBO ARMY	990 F	HAMMERING HARRY	1 790 F	TOKI	190 F
GHOUL'N GHOST	290 F	FATAL FURY	990 F	SHADOW DANCER	1 790 F	F1 CIRCUS	190 F
CONTRA IV	390 F	LAST RESORT	1 290 F	COMBAT TRIBES	TEL	STRIDER	190 F
DINOSAURS WAR	390 F	BASEBALL STAR II	1 290 F	R-TYPE	TEL	FANTASIA	190 F
SUPER PANG	390 F	NINJA COMMANDO	1 290 F	GOLDEN AXE	TEL	MONACO GP	190 F
PRINCE OF PERSIA	390 F	KING MONSTERS II	1 390 F	GUN FORCE	TEL	ROLLING THUNDER 2	250 F
WINGS II	390 F	WORLD HEORES	1 490 F	TOKI	TEL	MONACO GP II	290 F
TORTUES NINJA IV	450 F	ART OF FIGHTING	1 590 F	MAGIC SWORD	TEL	SONIC II	340 F
PARODIUS	450 F	VIEW POINT	1 590 F	WILLOW	TEL	MICKEY II	390 F
AXELAY	450 F	FATAL FURY	1 590 F	CARRIER AIRWING	TEL	STREET OF RAGE 2	390 F
SONIC BLASTMAN	490 F	FIRE SUPLEX	1 590 F	STREET FIGHTER II'	TEL	CAPTAIN AMERICA	390 F
TINY TOONS	490 F					THUNDER FORCE IV	390 F
OUTER WORLD	490 F						
VOLLEY BALL TWIN	490 F						
SUPER VOLLEY II	490 F						
STAR WARS	490 F						
RANMA 1/2 II	490 F						
VALKEN	490 F						
MARIO KART	490 F						
MICKEY'S QUEST	490 F						
KEN 6	490 F						
FATAL FURY	490 F						
SUPER SWIV	490 F						
STREET FIGHTER II	540 F						

REPRISE DE VOS JEUX ET CONSOLES
SUPER FAMICOM - SUPER NES - SUPER NINTENDO - NEO GEO
MEGADRIVE - NEC - GAME BOY - GAME GEAR
ECHANGE DE JEUX A PARTIR DE 50 F
DEMONSTRATION DE CARTES JAMMA SUR COMBO AV
ARRIVAGE REGULIER DE NEWS !!!
NOUS CONTACTER

TOP GAMES - 44 RUE DE MALTE 75011 PARIS - TEL : (1) 48.05.48.23

BON DE COMMANDE	DESIGNATION DU PRODUIT	Qté	PRIX
NOM:_____ PRENOM:_____			
ADRESSE:_____			

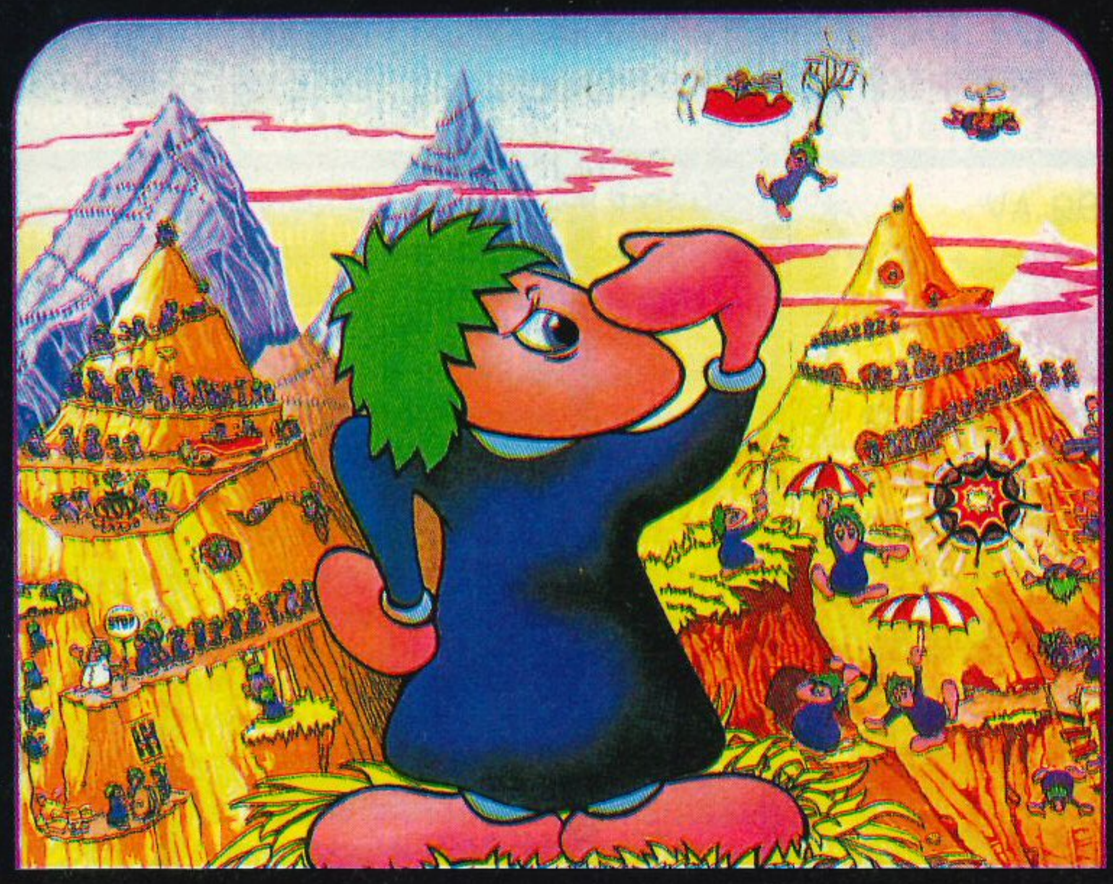
NES

REVIEW

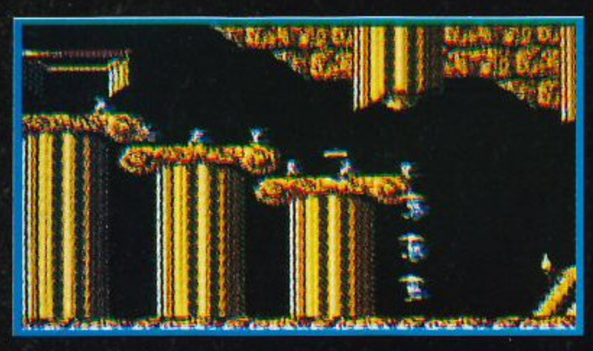
Lemmings

L'épidémie Lemmings touche aujourd'hui la NES. Hourra! On vous rappelle pour la dernière fois et en deux mots le principe du jeu: vous devez guider les Lemmings vers la sortie. Vous donnez des ordres à certains d'entre eux, qui se chargent de bloquer les autres, de creuser pour leur ouvrir le passage, de construire des escaliers, etc. Quelques meneurs bien dirigés et l'ensemble du peuple docile sauvera sa peau: c'est de la politique (fiction)!

La version NES ne perd pas grand-chose du jeu originel. Les bruitages sont les mêmes, les tableaux sont les mêmes, les Lemmings sont les mêmes, l'excellent système de codes à quatre niveaux de difficulté est le même, le même est le même, et c'est parfait! On ne notera même pas de dégradation graphique, ni de ralentissement dans le jeu. Si, quand même: les icônes en bas de l'écran sont peu lisibles, et l'explosion des Lemmings désespérés est réduite à sa plus simple expression. Mais vraiment, ce sont des détails.



Les Lemmings creusent, creusent, creusent. Ils sont petits, mais les graphismes NES suivent le rythme.



Parachute obligatoire pour tout le monde. Remarquez la qualité du décor.

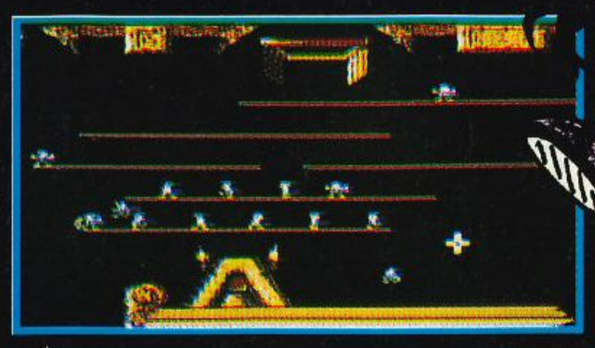
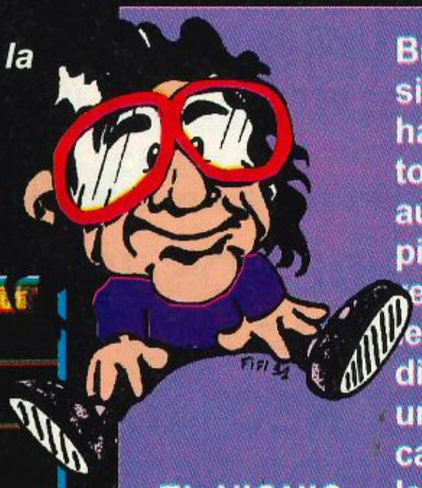


Tableau réservé aux "bloqueurs". Le truc consiste à ne pas les gaspiller.

COMMENTAIRE



EL NIONIO

Bravo: la version NES est à la hauteur de toutes les autres. Pour pinailler, on peut remarquer que le jeu à deux a disparu. C'est une demi-perte car, à part sur les trois premiers tableaux, il était trop confus et presque injouable. Le plus étonnant est la qualité de l'animation et la finesse du dessin. Par exemple, la sélection du Lemming auquel on va donner un ordre est d'une précision redoutable. Les contrôles sont bien conçus aussi: le pad pour déplacer le curseur, un bouton pour sélectionner l'ordre, un autre pour le donner. Chaque manip se fait très vite, même dans la panique des tableaux élevés. Bref, les programmeurs ont supprimé tout le superflu, et poussé au maximum le nécessaire. D'où une jouabilité et un intérêt au top. Non, vous ne rougirez pas de dire: "Moi, monsieur, je joue à Lemmings sur NES!"

Un Lemming creuse à l'horizontale la colonne de droite et deux autres construisent des escaliers.

Un parachutiste est envoyé en éclaireur, qui se chargera de construire des escaliers pour ses potes. Héroïque!

OCEAN PRIX: D

APPRECIATION

PRESENTATION 77%
Animation de départ et codes: parfait.

GRAPHISMES 92%
Tous les décors d'origine, comme à l'origine.

ANIMATION 80%
Toujours autant de Lemmings, c'est net et rapide.

BANDE-SON 55%
Tout à fait secondaire dans ce type de jeu.

JOUABILITE 95%
Sélection facile et instantanée des ordres et meneurs.

DUREE DE VIE 98%
Vous ne quitterez pas Lemmings avant de l'avoir épuisé.

INTERET 96%
Un "NES d'or" pour cette version!

1 JOUEURS

CARTOUCHE

ON EN PARLE DANS... MICRO KID'S MICROS CONSOLES

The Legend of Prince Valiant

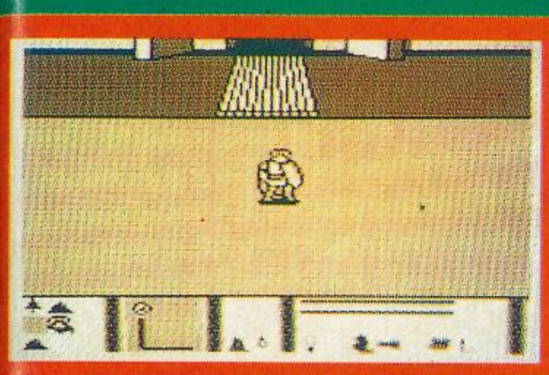
GAME BOY REVIEW

攻略集

Prince Vaillant est un véritable War Game : notre héros conduit les armées du roi Arthur contre celles du tyran Cynan. Deux possibilités de victoire vous sont offertes : soit défaire toutes les troupes ennemies, soit vous emparer des châteaux de l'adversaire. Si vous n'êtes pas un familier de ce type de jeu, peu répandu sur consoles, voici un bref rappel de ses grands principes. Il y a deux phases essentielles: déplacement, combat.

LUMIERES ET TENEBRES !

Cette carte vous donne une vue du monde, c'est-à-dire des deux royaumes où vous allez combattre. Vous pouvez ainsi prendre connaissance de la configuration générale du terrain (plaines, forêts, montagnes) et de la localisation des forteresses. Toutes vos troupes sont visibles à l'écran, ce qui n'est pas toujours le cas de celles de vos ennemis : vous ne pouvez voir que les adversaires proches de la frontière.

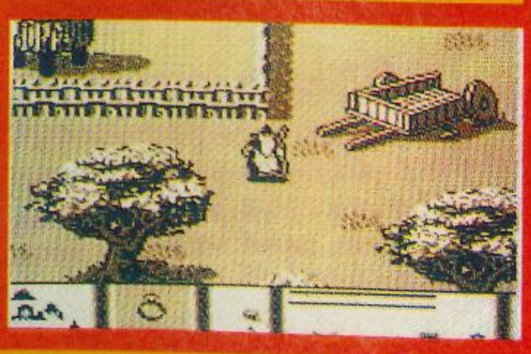


Le roi Arthur en personne aurait quand même mérité mieux !

COMBAT

Lorsque deux joueurs se retrouvent sur une zone de terrain, ils doivent s'affronter et le jeu ne reprend qu'à l'issue de ce duel rapidement réglé. Utilisez les sorts et les objets magiques collectés pendant vos déplacements, ils renforceront vos pouvoirs.

LES FORCES EN PRESENCE



Vos troupes se composent d'une douzaine de personnages selon la taille du monde : le roi Arthur, la reine Guenièvre et Merlin l'enchanteur ! Vous disposez aussi de géants aidés d'archers et de paladins. L'écran de statut indique l'état de vos forces : la vitesse de déplacement de chaque personnage change selon le terrain où il se trouve et ses forces d'attaque ou de défense sont aussi variables.

Un archer montant la garde devant la porte d'une forteresse.

COMMENTAIRE

Cette cartouche me laisse une impression mitigée. Certes, c'est un bon jeu de War Game que même les débutants pourront maîtriser sans trop de difficultés puisque l'on peut choisir la taille des mondes et le niveau de jeu. Les écrans sont lisibles, mais les attributs des joueurs le sont parfois beaucoup moins dans l'écran de statut. Les graphismes mêlent le meilleur et le pire : si les terrains sont truffés d'objets insolites, les personnages sont extrêmement sommaires et se réduisent plutôt à des silhouettes. Même remarque pour les déplacements, rapides pour les combats, mais ne vous étonnez pas si votre écran reste vide une petite seconde lorsque vous changez de type de terrain ! Cela dit, le jeu demeure prenant et m'a bien accrochée. Oui, mais...

CALAMITY JANE

OCEAN PRIX : C

APPRECIATION

PRESENTATION 78%
Une règle très complète pour tout comprendre.

GRAPHISMES 62%
Des décors variés, mais des personnages peu fins.

ANIMATION 73%
Déplacements rapides lors des combats.

BANDE-SON 76%
Une musique médiévale et bruitages lors des combats.

JOUABILITE 85%
Ecrans de contrôle clairs et commandes simples.

DUREE DE VIE 92%
Trois mondes, quatre niveaux et une option.

INTERET 72%
Un jeu intéressant, mais une réalisation moyenne.

1-2 JOUEURS | CARTOUCHE

REVIEW

George Foreman's K.O. BOXING

Cette cartouche sportive vous invite à incarner le célèbre (où ça ?) boxeur George Foreman et à faire vôtre sa spécialité : la démolition de portrait en gros. Un championnat vous permet d'affronter des adversaires de difficulté croissante, mais il est aussi possible de vous mesurer à un copain par l'intermédiaire d'un câble reliant deux Game Gear. Vous disposez d'une petite demi-douzaine de coups différents (crochets, uppercuts, punchs), de quatre types d'esquive, et de "superpunchs" meurtriers (en nombre limité) qui se déclenchent en appuyant simultanément sur les deux boutons pendant un certain temps (que votre adversaire met généralement à profit pour mettre à mal quelques-une de vos molaires !). Si vous réussissez à envoyer votre challenger au tapis, ou si l'arbitre vous accorde la victoire, vous gagnerez quelques points que vous pourrez utiliser pour améliorer les caractéristiques de votre boxeur (punch, résistance et jeu de jambes) avant de passer au massacre de l'adversaire suivant !

En maintenant les deux boutons enfoncés pendant quelques secondes, vous pouvez déclencher un "superpunch".

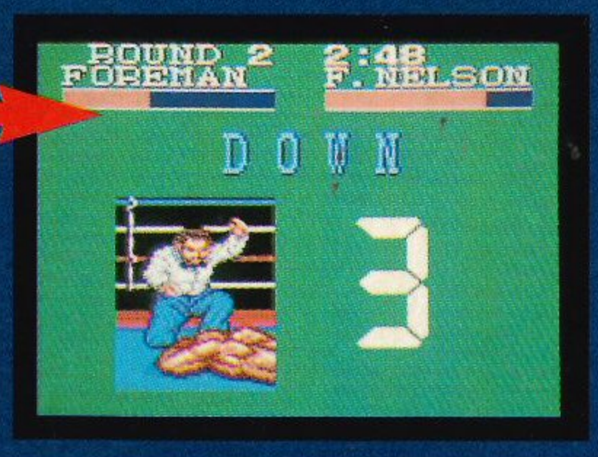
Les graphismes sont plutôt réussis mais vu le peu d'écrans...

Après chaque combat, vous pouvez répartir quelques points entre les différentes caractéristiques de votre boxeur.

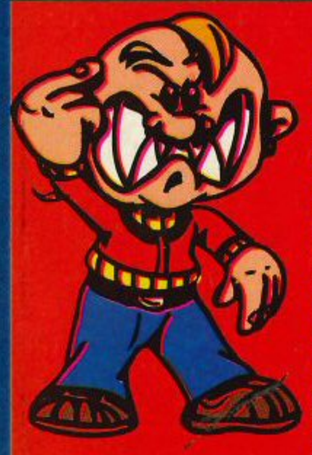
Petite pause casse-croûte entre chaque round... Une grande question ronge l'équipe de Consoles+ : ce bon vieux Georgie est-il en train de dévorer un hamburger ou une éponge ? Difficile de faire la différence à l'œil nu (déjà, au goût, c'est limite...).

Une très belle esquive, et un véritable exploit dans ce jeu où les divers mouvements sont bien difficiles à trouver sur le joypad !

Votre boxeur vient d'être envoyé au tapis, mais vous n'êtes pas encore KO... Appuyez sur les boutons de la Game Gear !

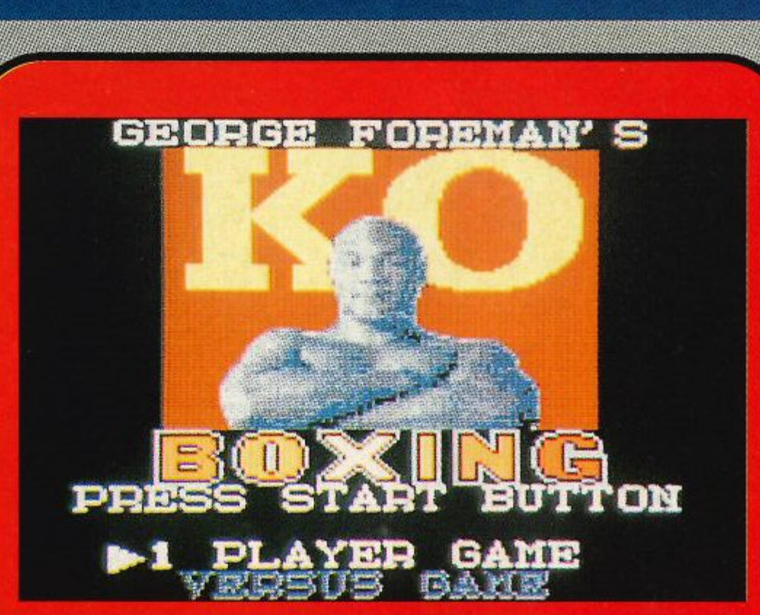


COMMENTAIRE



HOMER

Malgré ses jolis graphismes (vu le nombre réduit d'écrans, les programmeurs nous devaient au moins ça), ce petit jeu de boxe m'a franchement déçu. Les coups sont variés mais, en pratique, il est quasiment impossible de les différencier les uns des autres et la victoire revient en général à celui qui appuie le plus vite sur n'importe quel bouton. L'esquive ne sert donc pas à grand-chose puisque, le temps que vous réussissiez à distinguer quel type de coup votre adversaire balance, et que vous trouviez sur le joypad l'emplacement de l'esquive correspondante (ce qui est loin d'être facile), vous vous retrouverez le plus souvent au tapis. Même en catégorie poids plume, cette cartouche ne fait pas le poids !



FLYING EDGE PRIX : C

APPRECIATION

PRESENTATION 25%
Le même écran intermédiaire entre chaque round.

GRAPHISMES 65%
Plutôt jolis, mais vraiment peu nombreux.

ANIMATION 40%
Les programmeurs auraient pu faire un effort.

BANDE-SON 35%
Le son des coups n'est pas franchement réaliste.

JOUABILITE 30%
Difficile de distinguer les différents coups.

DUREE DE VIE 10%
Lassant dès la première partie... Un record !

INTERET 20%
Vraiment limité, même en mode deux joueurs.

1-2 JOUEURS

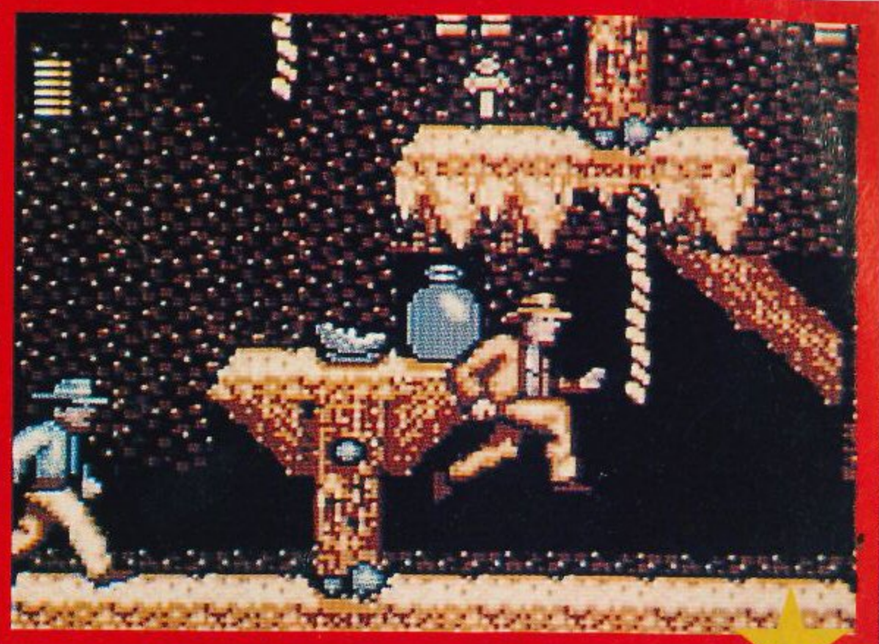
CARTOUCHE

INDIANA JONES

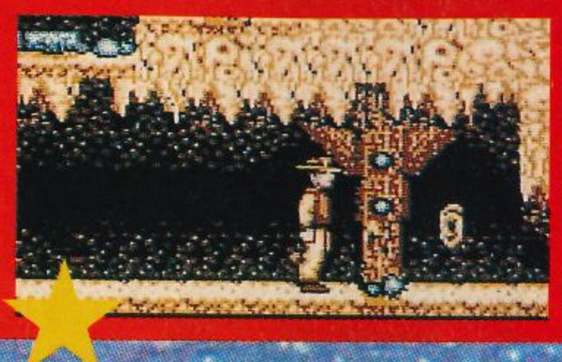
Depuis la sortie au cinéma du premier épisode de la fabuleuse trilogie des "Indiana Jones", une véritable Indymania s'est instaurée. On a pu voir dans le commerce des tonnes de produits dérivés du film : jouets, mascottes, costumes, disques... Et les jeux vidéo n'ont pas été oubliés, puisque chacun des trois épisodes a fait l'objet d'une adaptation, d'abord sur micros, ensuite sur consoles. Lucasfilm a même trouvé le moyen d'éditer un quatrième épisode sur PC. Mais pour l'instant, la Game Gear se contente du troisième volet des aventures du célèbre héros : "Indiana Jones and the Last Crusade". Evidemment, comme dans tout jeu normalement équilibré, il y a des gentils et des méchants. Ici, les méchants sont les terribles nazis (je vous rappelle que l'histoire se déroule juste avant la Seconde Guerre mondiale). Et, une fois de plus, le monde entier est en danger : les nazis cherchent à s'emparer du Saint-Graal, cette coupe qui, jadis, recueillit le sang de Jésus, et qui donne l'immortalité. Indy, qui a bon cœur, décide de récupérer la coupe avant les nazis. Tel père, tel fils : le père d'Indy, qui était déjà lancé sur l'affaire, s'est fait enlever par les Allemands alors qu'il était proche du but. Indy devra donc traverser plusieurs niveaux : grotte, train, catacombes de Rome, château nazi et le palais du Saint-Graal, dans lequel il faudra surmonter plusieurs épreuves mortelles. Vous disposerez de vos poings et de votre fouet pour vous protéger des quelques ennemis qui viendront entraver votre route. Bonne chance, Indy !

SEULEMENT LA COUPE ?

Dans le film, Indy récupère plusieurs objets d'art : la croix de Colorado, le bouclier d'un croisé et, bien sûr, le Saint-Graal. Dans le jeu, ils sont présents. Ils ne seront pas indispensables pour passer les niveaux, mais ils vous donneront pas mal de points. Je vous conseille donc de les chercher, bien que le temps qui vous est imparti soit très limité.

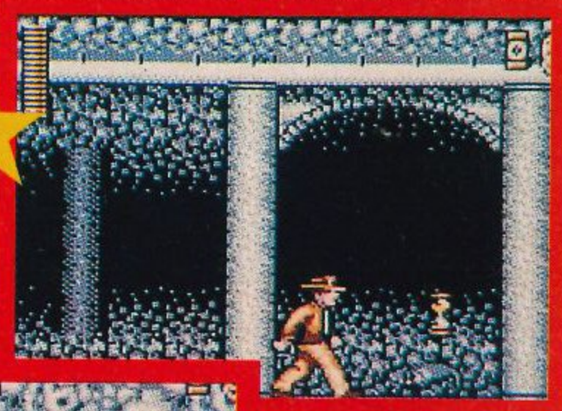


Pour récupérer la croix de Colorado, il faudra faire un détour par le haut.



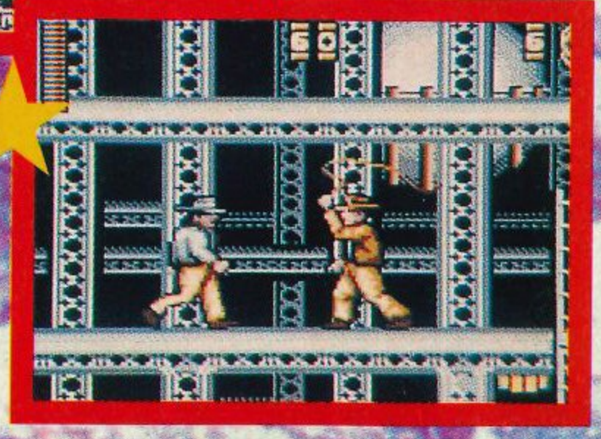
Emparez-vous du fouet : il vous sera utile.

Des boules de feu tombent du plafond : elles sont mortelles (NDR : on s'en doute !).



Le jeu est parsemé de sabliers et il faudra vous dépêcher de les trouver.

Vous avez retrouvé la tombe d'un des trois chevaliers croisés.

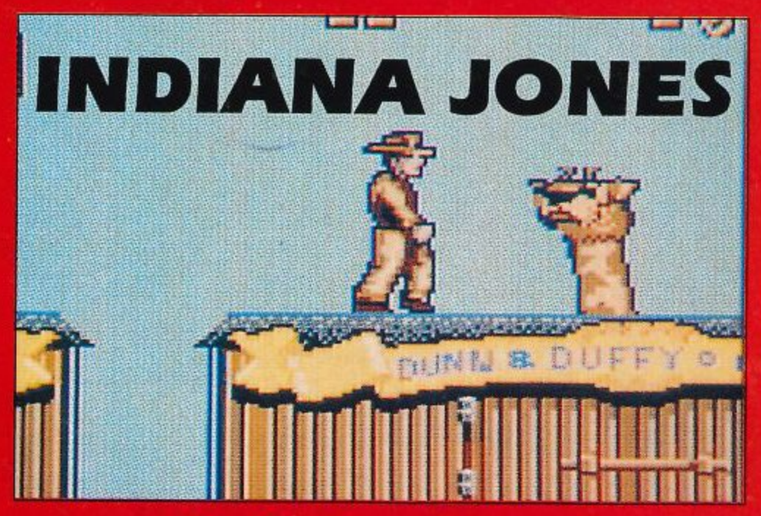


Dans le ballon dirigeable, retrouvez votre chemin au cœur d'un labyrinthe incroyable.

COMMENTAIRE

PETER

Coucou, c'est Morgan ! Euh, je veux dire c'est Twity... Ah non, pardon, ça me revient : c'est Peter, oui, Peter (pas facile de trouver un pseudo à la hauteur de mes capacités). En ce qui concerne Indiana Jones, j'aimerais mettre les choses au point. US Gold aurait pu en faire un méga-hit, mais la mauvaise jouabilité et la trop courte durée de vie en font un titre médiocre. Jusqu'à présent, on avait l'habitude d'un Indy fluide et souple. Mais cette version souffre de ralentissements fréquents et, surtout, manque de précision en ce qui concerne les sauts et les coups de fouet. Un autre défaut majeur : il n'y a pas grand-chose à faire au cours des niveaux : on donne un coup de poing par-ci, on monte une corde par-là ; bref, l'action est trop rare et n'offre pas vraiment un plaisir de jeu varié.



US GOLD PRIX : C

APPRECIATION

PRESENTATION 30%
Rien. Vraiment rien.

GRAPHISMES 84%
C'est assez joli.

ANIMATION 71%
Bien détaillée, mais souffre de ralentissements.

BANDE-SON 60%
Quelques bruitages insignifiants.

JOUABILITE 59%
Le tir et le saut sont imprécis.

DUREE DE VIE 72%
Bien qu'un peu difficile, il se termine vite.

INTERET 69%
Ce jeu aurait pu être un must !

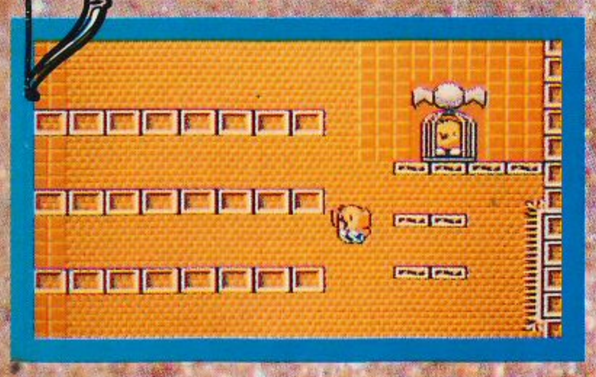
1 JOUEURS

CARTOUCHE

REVIEW

écidément, il s'en passe des choses en Nouvelle-Zélande ! Le Rainbow Warrior n'a même pas fini de couler qu'un terrible drame se prépare dans le zoo du nord de l'île... L'horrible phoque Wally Walrus vient d'enlever toute une famille d'adorables kiwis (l'oiseau, pas le fruit !), qu'il compte bien dévorer à pleines dents (mais puisqu'on vous dit que c'est un oiseau, pas un fruit !). Heureusement, le plus jeune, Tiki, a réussi à s'échapper et va tenter de délivrer sa petite famille, que l'ignoble palmipède a enfermé dans différents zoos de l'île en attendant l'heure du casse-croûte. Armé au départ de simples flèches, notre ami devra visiter tous les zoos du pays pour délivrer ses congénères, et affronter les copains de Wally, toute une ménagerie armée jusqu'aux dents. Loin d'être une poule mouillée, notre sympathique poussin sautera courageusement de plate-forme en plate-forme, empruntera à ses adversaires des ballons dirigeables, et n'hésitera pas à se mouiller en nageant sous l'eau aussi longtemps que ses petits poumons le lui permettront. Si c'est pas mignon, tout ça !

Pour passer au niveau suivant, vous devrez libérer tous vos copains enfermés dans des cages... Ouh, comme c'est original !



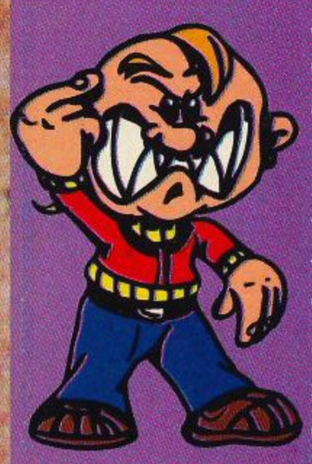
Attention ! Ces graphismes enfantins et rigolos cachent un jeu d'une difficulté presque insupportable !

Pas foutu de voler, notre volatile en est réduit à emprunter des ballons pour atteindre les plates-formes.

Wally Wallrus, l'ignoble phoque, vient d'enlever vos potes !

Ces ennemis disposent de véhicules volants que vous pourrez leur emprunter dès leur décès.

COMMENTAIRE



HOMER

Je déteste que des ennemis apparaissent par enchantement devant vous, sans que vous ayez le temps de faire quoi que ce soit ! C'est nul et énervant ! Malgré ses graphismes "gnan-gnan", le jeu est beaucoup trop dur. En plus, si vous voulez des options Continue, vous devrez les gagner... Et puis quoi encore ? Pourquoi pas les acheter avec la cartouche, en plus ? Si vous voulez vous énerver pour rien sur un jeu sans intérêt, achetez-le !

TECMAGIK PRIX : C

APPRECIATION

PRESENTATION 55%
Petite intro et démo des niveaux.

GRAPHISMES 52%
Style enfantin et mièvre.

ANIMATION 43%
Rien de bien fascinant.

BANDE-SON 12%
Rapidement énervante.

JOUABILITE 20%
Les monstres surgissent de nulle part !

DUREE DE VIE 22%
Pas la peine de vous fatiguer pour si peu.

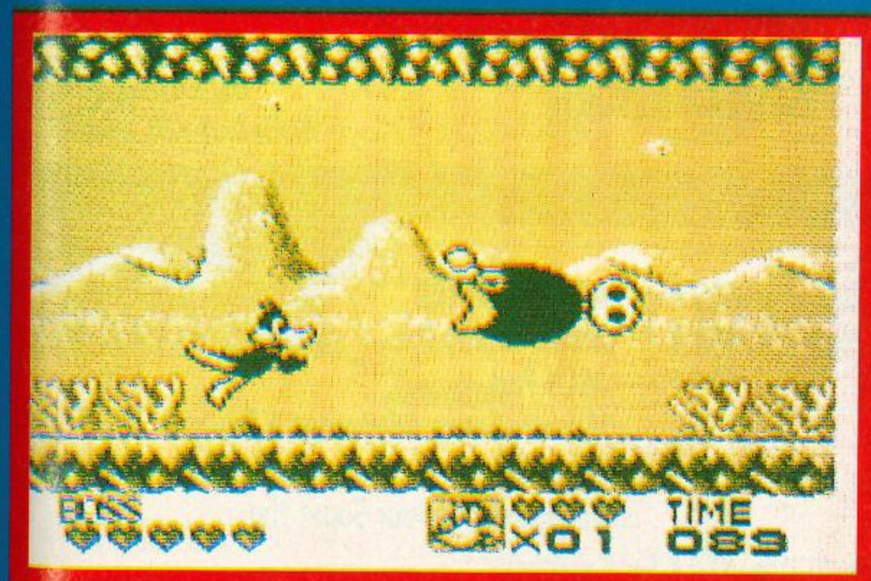
INTERET 12%
Nul, énervant, et déjà vu mille fois !

1 JOUEURS

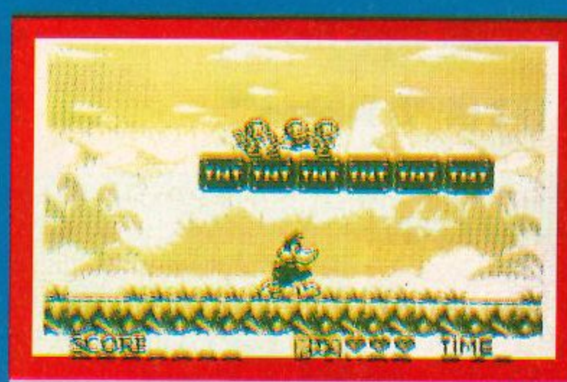
CARTOUCHE

LOONEY TUNES

Le monde de Looney Tunes est absolument captivant. Tous les héros de la Warner Bros sont réunis dans sept niveaux de jeu qui résument à la perfection les principaux arguments des cartoons qui nous ont tous enchantés et nous enchantent encore. Premier épisode avec Daffy Duck : ce petit canard noir, souvent trop impatient, court et nage, traversant un petit désert jusqu'à un lac qu'il explore méthodiquement et débarrasse d'un gros poisson noir. Retour sur terre, dans les rues d'une grande ville : Titi pointe son nez — pardon, son petit bec ! — suivi, devinez par qui ?... un grand chat, qui court bras tendus, au cas où cela l'aiderait à attraper le petit canari jaune. Envolez-vous dans un petit avion, où Prosper poursuit ses ennemis et les descend allègrement. Le quatrième niveau représente une petite pause puisqu'il s'agit d'un niveau bonus dans lequel il faut ramasser de la nourriture pour Taz. C'est alors le moment de se mettre dans la peau de Speedy Gonzales, à la recherche d'un fromage dans une sombre maison hantée par d'innombrables fantômes... mais, hélas ! il faut d'abord vaincre un monstre coriace pour approcher la précieuse denrée. Même histoire pour Bugs Bunny, qui entre en scène pour une ultime séquence dans la maison hantée, à la recherche, lui aussi, de sa nourriture préférée : une carotte.



Allez, encore un petit effort contre ce premier boss qui lâche de grosses bulles, et en route pour le second niveau.



En tapant dans les petits blocs de TNT, liquidez sans pitié ces oisillons.

Comment récupérer ce bonus sans toucher les mines ?

COMMENTAIRE

CALAMITY JANE

Vraiment géant ! J'ai complètement craqué pour Looney Tunes, comme cela m'arrive trop rarement. Il faut reconnaître qu'il s'agit d'une réalisation de très grande qualité, dans laquelle les personnages de la Warner Bros, aux graphismes très fidèles à ceux de leurs modèles, évoluent dans des décors eux aussi finement soignés, sur une musique que je qualifierai d'idéale. La diversité des épreuves des sept niveaux revient à posséder sept jeux en un. Malheureusement, cette cartouche s'est révélée d'une grande difficulté : chaque niveau est très long et le crédit de vies n'est pas assez élevé pour tout achever sans sauvegarde. Cela dit, je m'accroche pour boucler cette cartouche pleine d'humour.

TIP !

DAFFY DUCK EST INVINCIBLE PAR LES PIEDS. EN SAUTANT SUR CETTE CRÉATURE DANGEREUSE DERRIÈRE SON ARMURE, IL A FINI PAR EN VENIR À BOUT !

SUNSOFT PRIX : C

APPRECIATION

PRESENTATION 74%
On entre tout de suite dans l'action.

GRAPHISMES 84%
Somptueux décors et personnages d'une finesse...

ANIMATION 86%
Soignée, avec plein de petits détails humoristiques.

BANDE-SON 82%
Agréable et suivant à la perfection l'action.

JOUABILITE 78%
Une cartouche plutôt difficile dans l'ensemble...

DUREE DE VIE 66%
... qui risque d'en décourager plus d'un.

INTERET 78%
Les ingrédients d'un grand jeu, mais trop inaccessible.

1 JOUEURS

CARTOUCHE

SUPER NES USA

SUPER NES (USA)
1 manette + Péritel + transfo 220 V
1 jeu au choix US d'une valeur de 490 F
1 490 F
Avec Street Fighter II 1 590 F

SUPER STAR WARS Version US Version jap	N.C.
OUT OF THIS WORLD Famicom & Super Nes**	490 F
ROAD RUNNER'S DEATH VALLEY RALLY Super Nes*	490 F
MAGICAL QUEST US	490 F
FATAL FURY Famicom*	550 F

SUPER NES (USA)
+ 1 manette + Péritel + transfo 220 V
1 090 F

TERMINATOR 2 (Arcade) Super Nes**	N.C.
AXELAY Jap. & US	490 F
SUPER PARODIUS Famicom*	490 F
SPACE MEGA FORCE (Super Alest)	490 F
DRAGON'S LAIR Super Nes**	490 F
RANMA 1/2 (N° 2) Famicom**	590 F

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

BEST OF THE BEST Super Nes**	490 F
STREET FIGHTER II Super Nes	590 F
SPIDERMAN VS X MEN Famicom**	490 F
Super Nes	490 F
AMAZING TENNIS Super Nes*	490 F
BATMAN RETURN	N.C.

JEUX SUPER NES ET FAMICOM
PRIX A PARTIR DE :

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

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

AD 29 FIRE pour la Super Nintendo 149F, 99F avec 1 jeu

SUPER STAR WARS

LE HIT DES HITS !

Nous contacter

GAME GEAR

JEUX			
Sonic 2*	279 F	S. Space Invaders*	260 F
Spiderman*	269 F	Humans*	270 F
Wimbledon*	269 F	Rampart*	250 F
Kick Off*	269 F	Pro Basebal**	280 F
Senna's GP 2*	279 F	Phantasy Zone Gaiden**	260 F
Batman Returns*	279 F	Little Mermaid**	280 F
Alien 3**	279 F	*News : nous appeler.*	
Terminator**	279 F	**ACCESSOIRES**	
Prince of Persia**	299 F	Battery Pack	349 F
David Robinson**	279 F	Gear to Gear	99 F
Chuck Rock**	250 F	Loupe Gear	149 F
Tazmania**	250 F	Master Gear	149 F
		Adaptateur secteur	150 F

PROMO JANVIER
GAME GEAR + SONIC II
1 090 F

PROMO JANVIER +
ADAPTATEUR SECTEUR
1 190 F

PROMO JANVIER +
DONALD DUCK +
ADAPTATEUR SECTEUR
1 290 F

mes STORE

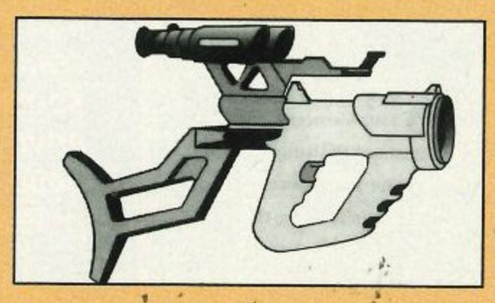
QUE L'ASTUCE SOIT AVEC TOI...

* Déjà sorti. ** A paraître décembre.

SEGA

MEGA DRIVE
1 manette + Sonic
990 F

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



LE MENACER
+ cartouche de 6 jeux
499 F

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

BATMAN RETURN**	449 F

JEUX

WW F Wrettelmania**	449 F	Outlander**	449 F	Europeen Football Club*	429 F
Side Pocket*	449 F	Ninja Gaiden**	449 F	Monaco GP 2*	449 F
EA LHX Attack Chopper**	395 F	Desert Strike*	395 F	Dungeon & Dragons*	449 F
EA Twisted Flipper*	449 F	Captain America**	449 F	Chuck Rock*	395 F
Vixen 357**	449 F	Leemings*	395 F	Super High Impact*	395 F
G. Log**	449 F	Talespin**	449 F	Phantasy Star 3*	419 F
Young Indiana Jones**	449 F	Road Rash 2**	449 F	Dragon Fury*	429 F
Global Gladiators**	449 F	NBA Challenge**	419 F	Rampart**	395 F
Sonic 2 Jap.+game adaptator	450 F	NHL PA Hockey 93*	395 F	Aquabatic Games*	395 F
Super Battle Tank	449 F	Alien 3*	419 F	Olympic gold*	395 F
F 15 Strike Eagle**	449 F	Splatter House 2*	395 F	David Robinson basketball*	395 F
Teams. USA Basketball*	449 F	Cadash*	395 F	Mickey and Donald	449 F

ACCESSOIRES

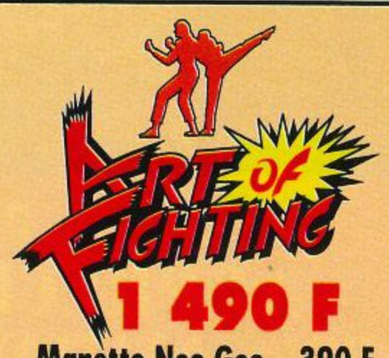
Manette Pro 2	149 F
Competition Pro	189 F
Arcade Power Stick	349 F
2 manettes infra-rouge	349 F
Action Replay Pro	449 F

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

NEO GEO

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

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



1 490 F

Manette Neo Geo	390 F
Memory Card	190 F

JEUX

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

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

3615 COMPUSTORE

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

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

ENTREGUILLEMETS SOUS RESERVE D'ERREURS TYPOGRAPHIQUES ET DES DATES DE SORTIES. LES MARQUES CITEES SONT DES MARQUES DEPOSEES.

BON DE COMMANDE

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

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

PAIEMENT PAR CARTE BLEUE/INTERBANCAIRE

DATE D'EXPIRATION :
BANQUE :

SIGNATURE

Nom
Adresse
C. Postal
Ville
Tél. : Age :

A REMPLIR (INDISPENSABLE)

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

OFFRE VALABLE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

Je joue sur : SEGA
M. Drive-Jap. ☐ G.GEAR ☐ Mega CD ☐
M. Drive-FR ☐

NINTENDO
SPR. Famicom ☐ SPR. Nes ☐ SPR.Nintendo ☐
NEC CORE GRAPX ☐ CD ROM 2 ☐

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

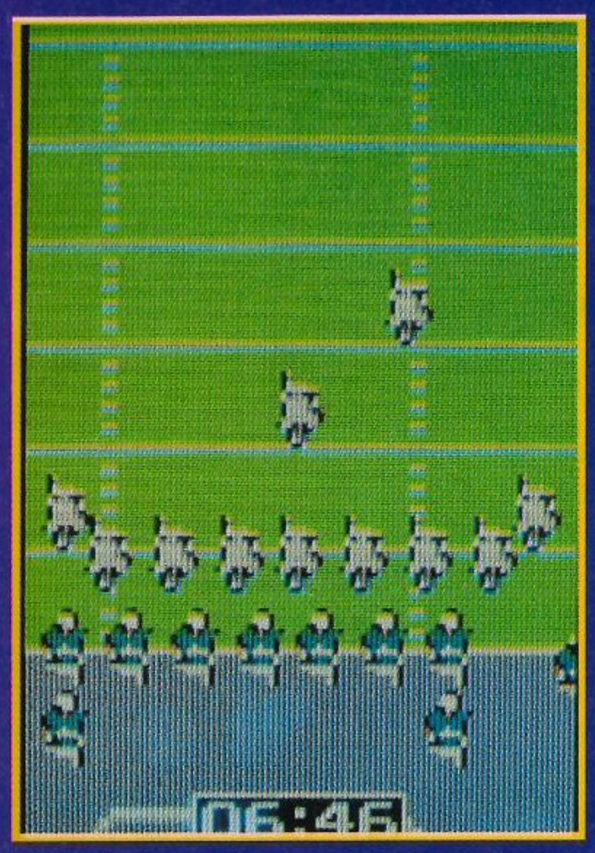
C+01

LYNX

REVIEW

NFL

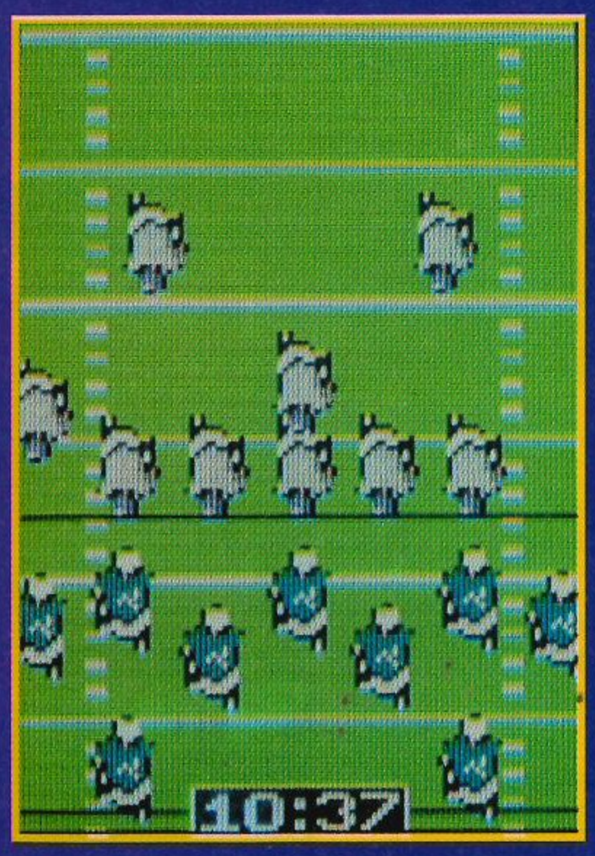
Voici le jeu officiel de la puissante National League Football. Cette cartouche de football américain a été adaptée sur quasiment toutes les consoles. La Lynx ne pouvait pas passer à côté, d'autant moins que la portable couleur est d'origine américaine ! Très populaire aux Etats-Unis, le football américain a du mal à percer sur notre continent. Pourtant, ce sport très complet, qui allie stratégie, condition physique et vitesse, est très spectaculaire. Je ne parle pas des célèbres pow-pow girls dont les gesticulations aident le spectateur à supporter agréablement les (trop) nombreux arrêts de jeu. Ce qui l'est bien plus, dans ce sport, c'est la manière dont chaque joueur parvient à faire abstraction de soi pour faire gagner son équipe. Pas d'initiative individuelle hors des schémas tactiques prédéfinis. Une fois que vous avez pris conscience de cette réalité, vous vous présentez sur le terrain, casqué et cuirassé comme un véritable joueur de speedball. Vous disposez de quatre essais pour franchir chaque partie du terrain et vous débutez en tant qu'attaquant. Après ces essais, vous changez de rôle et passez défenseur. Pour réussir, vous disposez de trois types de jeu : la passe, la course et les coups spéciaux. Pour chaque type de jeu, il y a plusieurs schémas tactiques à sélectionner. Avec de l'entraînement, vous parviendrez facilement à choisir la bonne tactique afin d'être à même de contrer toutes les initiatives adverses.



L'équipe en blanc vient de marquer un touch-down. Elle s'apprête à concrétiser son action en envoyant la balle entre les poteaux.

Un des nombreux schémas tactiques proposés.

Au football américain, il ne faut pas hésiter à jouer aux voitures tamponneuses !



En théorie, chaque équipe dispose de ses propres tactiques. C'est à vous de lire dans les pensées de votre adversaire pour choisir une combinaison qui réduira tous ses efforts à néant.

COMMENTAIRE

AXEL

Le football américain est un sport passionnant et d'une grande richesse. Comme un général la veille d'un combat, vous devez mettre en place des tas de combinaisons, plus ou moins compliquées et qui sont détaillées sous forme de dessins. C'est le côté le plus sympathique du jeu. Pour le reste, c'est un peu confus, notamment les scènes d'action pure, où il est vraiment difficile de voir ce qui se passe sur le terrain. Pourtant, Atari a fait des efforts pour rendre la partie le plus lisible possible. Des effets de zoom réussis vous plongent dans l'action et le joueur actif clignote. Mais cela n'est pas suffisant. La gestion des commandes, par exemple, est loin d'être satisfaisante. Il n'y a guère que sur console 16 bits qu'un tel jeu peut devenir vraiment jouable et donc intéressant.

UN PEU D'HISTOIRE

Né à Harvard en 1872, le football américain est un sport dérivé du rugby. On distingue deux variantes de ce sport : le football en extérieur, "outdoor", et le football en salle, "indoor". Ce dernier a vu le jour il y a une dizaine d'années et est nommé "areneball". Chaque année, il s'exporte à Bercy où l'on peut voir s'affronter les meilleures formations US. Cette année, les Predators d'Orlando ont ridiculisé l'équipe d'Europe, en leur mettant plus de 50 points dans la vue.

ATARI PRIX : C

APPRECIATION

PRESENTATION 63%
Il faut prendre la Lynx dans le sens vertical.

GRAPHISMES 79%
Les schémas tactiques sont clairs.

ANIMATION 86%
Effets de zoom réussis.

BANDE-SON 68%
Quelques voix digitalisées commentent la partie.

JOUABILITE 57%
Difficile de contrôler ses joueurs.

DUREE DE VIE 61%
De nombreuses équipes à battre, la difficulté est élevée.

INTERET 67%
A réserver aux fondus de football américain.

1 JOUEURS

CARTOUCHE

C'est toujours Noël chez TRANSLAN !

CONSOLE SUPER FAMICOM
1 390 FTTC
Avec 1 jeu au choix selon disponibilité
1600 FTTC

OUVERTURE
de notre département
LOCATION DE CARTOUCHES
à partir du
1er Février 1993

CONSOLE SEGA MEGADRIVE
920 FTTC
Avec 1 jeu au choix + 1 manette
Câble péritel + alimentation

LES NOUVEAUTES DU MOIS

SUPERNES/ SUPER FAMICON/ SUPER NINTENDO

SPIDERMAN VS XMEN	550 F	OUT OF THIS WORLD	570 F	TERMINATOR II	390 F
BEST OF THE BEST	590 F	NBA ALL STARS	560 F	STREET OF RAGE II	390 F
ROAD RUNNER	590 F	JIMMY CONNORS	540 F	INDIANA JONES	390 F

MEGADRIVE

SEGA MEGADRIVE

OLYMPIC GOLD	350
KID CAMELEON	350
DESERT STRICKE	350
RAMPART	350
SPLATER HOUSE II	350
ROAD RASH	350
JEWEL MASTER	350
LXH ATTACK CHOPPER	350
GEMFIRE	350
PREDATOR II	350
EA HOCKEY	350
TOE JAM EARL	350
NHLPA HOCKEY	350
JOHN MADDEN 92	350
JORDAN BIRD	350
MIDNIGHT RESISTANCE	350
SONIC II	390
CAPTAIN AMERICA	390
BIO HAZARD	390
TOXIC CRUSADERS	390

Autres titres, nous consulter

SUPER NES, SUPER FAMICOM ET SUPER NINTENDO

SUPER DOUBLE DRAGON	480
NINJA TURTLE IV	520
CONTRAT III	420
FINAL FIGHT	420
ROBOT COP III	470
BART'S NIGHTMARE	430
DINO CITY	480
STREET FIGHTER II	590
SUPER BATTLE TANK	490
THUNDER SPIRITS	410
CASTELVANIA IV	390
JAMES BOND JR	490
THE ROCKETTER	510
MAGICAL MICKEY QUEST	590
DESERT STRICKE	530
LEMMINGS	390
HOME ALONE II	510
PHALANX	480
KING OF MONSTER	430
AMAZING TENNIS AGASSI	489
PRINCE OF PERSIA	530
AXELAY	550

Autres titres, nous consulter

ACCESSOIRES

- **Gamme d'adaptateurs pour consoles de jeux SEGA et NINTENDO (avec sortie peritel) pour moniteurs AMSTRAD, ATARI et COMMODORE** 150 F
- **Adaptateur universel SUPER NES/SUPER FAMICOM et SUPER NINTENDO** 99 F
- **ACTION REPLAY PRO SUPER NES, SUPER FAMICOM et SUPER NINTENDO** 459 F
- **ACTION REPLAY PRO MEGADRIVE** 399 F
- **Souris transparente (livrée avec tapis) compatible ATARI & AMIGA**
  Réf. GP 300 T 100 F
- **Joystick ATARI/AMIGA**
  Réf. GP 301 100 F
- **Quadrupleur de Joystick ATARI/AMIGA**
  Réf. GP 246 90 F
- **Commutateur de Joystick/souris Pour ATARI/AMIGA**
  Réf. GP 220 150 F
- **Cable SEGA pour TV**
  Réf. GP 305 90 F
- **Cable pour AMIGA/ATARI/TV** 90 F

GAME BOY

BUGS BUNNY II	260	SPIDERMAN II	255
DUCK TALES	250	STARS WARS	275
HOOK	250	SUPER MARIO LAND	220
NBA ALL STAR II	270	TERMINATOR II	260
SIMPSON	255	TINY TOON III	255
SPEED BALL II	245	TOM & JERRY	260

Autres titres, nous consulter

REVIEW

OUT RUN EUROPA

Out Run Europa vous emmène sur les routes et les côtes européennes, mais il ne s'agit pas d'une petite promenade pépère en touriste. Vous conduisez des petits monstres de vitesse, depuis un scooter des mers jusqu'à une Ferrari. Votre temps est compté et le chemin est souvent truffé d'embûches. De jour comme de nuit, le tracé des routes, sinueux, plus ou moins rapide, représente le premier obstacle à vaincre, même si un indicateur de direction apparaissant à certains embranchements vous signale le chemin le plus rapide à suivre jusqu'au niveau suivant. La moindre sortie de route fait perdre un temps précieux. De Londres à Berlin, en passant par Madrid et la côte adriatique, nombreux sont les véhicules ennemis qui s'opposent à vous, quel que soit d'ailleurs le moyen de transport choisi. Bousculez-les ou tirez-leur dessus histoire de les éliminer, ce qui rapporte d'ailleurs pas mal de points. Quelquefois, il s'agit simplement de quelques badauds nonchalants et inoffensifs, qui flânent en admirant le paysage : leur faire trop de mal vous coûtera très cher. Alors, ne confondez pas les quelques véhicules personnels, misérables petites Citroën ou Renault que vous croisez, avec les Cadillac et hélicoptères de vos adversaires. Bref, la route n'est jamais sans danger !

Le scooter des mers : vitesse grisante, sensations époustouflantes.

En vedette rapide ! Danger permanent de la côte espagnole à la côte adriatique, comme ici.

Parcours nocturne. Les voitures adverses ne se reconnaissent qu'au dernier moment.

Une flèche indique toujours le chemin le plus direct.

La première épreuve, entre Londres et Douvres, se fait en moto… Attention aux voitures de police !

COMMENTAIRE

Si vous possédez déjà Out Run, ne vous précipitez pas sur cette cartouche qui ne lui ressemble guère, puisqu'il n'y a plus aucune option de jeu ni de possibilité de jouer à deux… Du coup, Out Run Europa se réduit à une course de voitures, de motos (parfois nautiques) ou de bateaux, le tout plutôt musclé, dénué d'intérêt réel, si ce n'est celui de terminer le jeu sans trop souffrir et en économisant suffisamment d'essence. Des décors variés apportent un peu de piment à chaque niveau, sur des musiques et des bruitages banals pour ce type de jeu. Une réalisation moyenne, à voir éventuellement si vous n'avez vraiment aucune cartouche de ce type.

CALAMITY JANE

SEGA PRIX : C

APPRECIATION

PRESENTATION 58%
Pas d'option, une courte démo, rien d'extraordinaire.

GRAPHISMES 75%
Une bonne variété de véhicules et de décors.

ANIMATION 78%
Grande vitesse de déplacement.

BANDE-SON 56%
Aussi cahotante que les véhicules, de vagues bruitages.

JOUABILITE 78%
Une conduite simple, dans la souplesse.

DUREE DE VIE 74%
Cinq niveaux de difficulté très moyenne.

INTERET 63%
D'une banalité un peu décourageante.

1 JOUEURS

CARTOUCHE

ANTINEA

MEGADRIVE

JAMES POND III	270 F
MARBLE MADNESS	299 F
GALAHAD	330 F
QUACKSHOT	330 F
ALIEN 3	340 F
ALISIA DRAGOON	340 F
DRAGON'S FURY	340 F
CASTLE OF ILLUSION	345 F
TAZMANIA	345 F
GREENDOG	345 F
OLYMPIC GOLD	345 F
GOLDEN AXE II	345 F
DESERT STRIKE	345 F
SUPER MONACO II	345 F
TERMINATOR 2	360 F
SHADOW OF THE BEAST II	370 F
LOTUS TURBO CHALLENGE	370 F
LEMMINGS	370 F
UNIVERSAL SOLDIER	370 F
NHLPA HOCKEY 93	380 F
TEAM USA	380 F
PREDATOR 2	380 F
SONIC 2	380 F
TERMINATOR	399 F
CHUCK ROCK	399 F
CAPTAIN AMERICA	399 F
INDIANA JONES	440 F

OCCASE ENTRE 99 ET 299 F

GAMEBOY+TETRIS
490 F
GAMEGEAR+SONIC
990 F
AMIGA600+4 JEUX
2190 F
AMIGA1200+3 JEUX
3699 F

SUPERNINTENDO

SUPER TENNIS	380 F
HOME ALONE	380 F
ZELDA III	399 F
RPM RACING	420 F
LEMMINGS	420 F
FINAL FIGHT	420 F
RIVAL TURF	420 F
GHOULS'N GHOST	420 F
JOE & MAC	420 F
BART'S NIGHTMARE	420 F
F-ZERO	420 F
TOP GEAR	420 F
SUPER BATTLE TANK	445 F
WINGS 2	445 F
NCAA BASKETBALL	445 F
THUNDER SPIRIT	445 F
CHESSMASTER	445 F
ROBOCOP 3	445 F
CONTRA III	445 F
SUPER DOUBLE DRAGON	445 F
TORTUES IV	445 F
JAMES BOND JR	445 F
CHUCK ROCK	445 F
ROAD RUNNER'S	445 F
BEST OF THE BEST	445 F
KING OF THE MONSTERS	445 F
SPIDERMAN X-MEN	445 F
NHLPA HOCKEY 93	445 F
PRINCE OF PERSIA	445 F
HOOK	445 F
AMAZING TENNIS	445 F
SPACE MEGAFORCE (ALESTE)	445 F
SUPER BUSTER BROS	480 F
DESERT STRIKE	480 F
OUT OF THIS WORLD	480 F
AXELAY	499 F
WINGS COMMANDER	499 F
MAGICAL QUEST	599 F
STREET FIGHTER 2	599 F
STAR WARS	NC

OCCASE ENTRE 249 ET 399 F

GAMEGEAR

WONDERBOY	199 F
CHUCK ROCK	240 F
CHESSMASTER	240 F
NINJA GAIDEN	240 F
ALESTE	240 F
CASTLE OF ILLUSION	240 F
DONALD DUCK	240 F
SUPER MONACO II	240 F
MARBLE MADNESS	249 F
SONIC II	249 F
TAZMANIA	249 F
BATMAN RETURNS	249 F
LEMMINGS	249 F
BART VS MUTANTS	280 F
TERMINATOR	280 F
PREDATOR 2	280 F
OUT RUN EUROPA	280 F
INDIANA JONES	280 F

OCCASE ENTRE 100 ET 149 F

GAMEBOY

DX MARIO	199 F
HOOK	199 F
DUCKTALES	199 F
ADDAMS FAMILY	199 F
SUPERMARIOLAND	199 F
TEMINATOR 2	240 F
TRACK AND FIELD	240 F
BATMAN	240 F
DOUBLE DRAGON III	240 F
SPIDERMAN 2	240 F
BATTLETOADS	240 F
MICKEY CHASE	240 F
TINY TOON	240 F
DIG DUG	240 F
SPEEDBALL 2	240 F
STAR WARS	240 F

OCCASE ENTRE 100 ET 149 F

POUR VOS JEUX LYNX, PC, AMIGA TELEPHONEZ AU 93.88.00.86
NOS JEUX D'OCCASIONS SONT A VOTRE DISPOSITION POUR LES ECHANGES
NOUS RECHERCHONS AUSSI TOUS VOS JEUX D'OCCASIONS SUR TOUTES CONSOLES

BON DE COMMANDE à envoyer à **ANTINEA** - 26, Rue Trachel 06000 NICE TEL: 93.88.00.86

JEUX, CONSOLES, ORDINATEURS	PRIX
FRAIS DE PORT	F
C+16 TOTAL A PAYER	F

Paiement par carte bleue

Date d'expiration :
Banque :

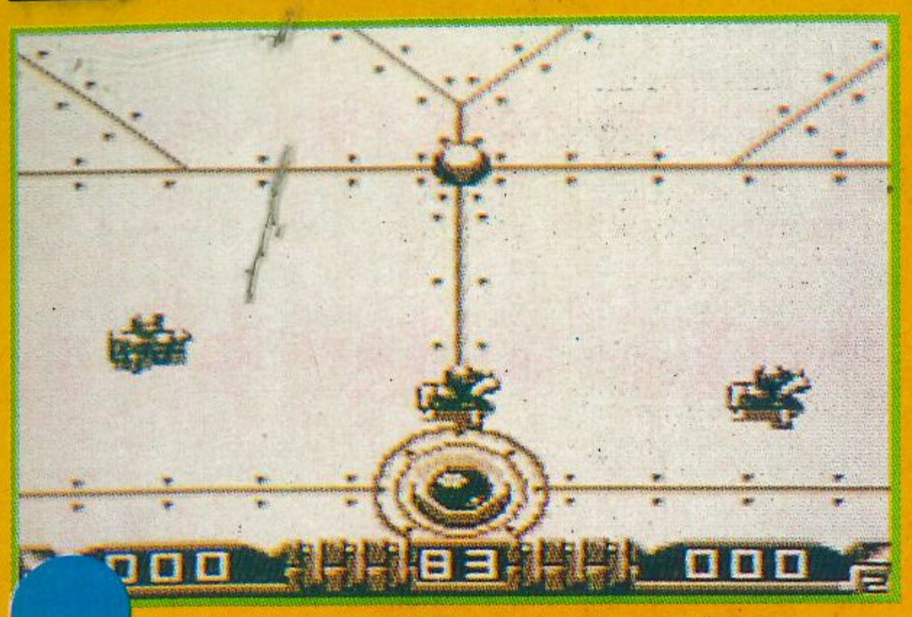
NOM : .....
Adresse : .....
.....
Code postal : . . . . . Ville : .....
TEL : . . . . . Matériel : .....

Mode de paiement :

PORT
20 F pour 1 jeux
10 F de plus par jeux
80 F pour une console
80 F pour un ordinateur

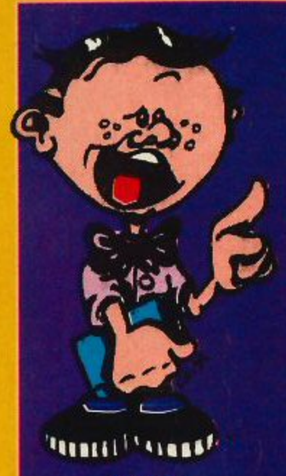
- ☐ Chèque bancaire
- ☐ Carte bleue
- ☐ Contre remboursement (+25F)

REVIEW



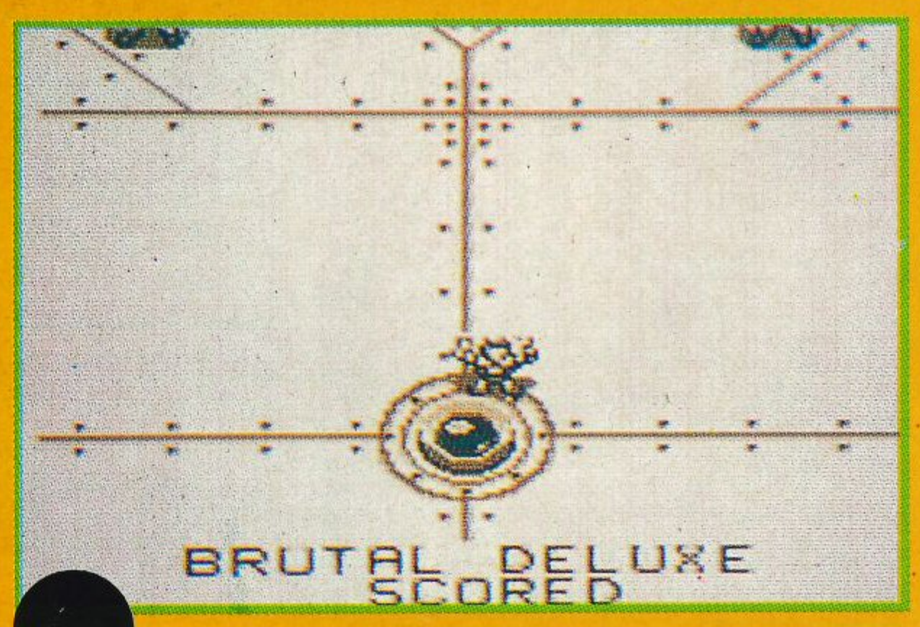
Pas difficile de marquer à l'entraînement: l'équipe Brutal Deluxe est seule sur le terrain!

COMMENTAIRE

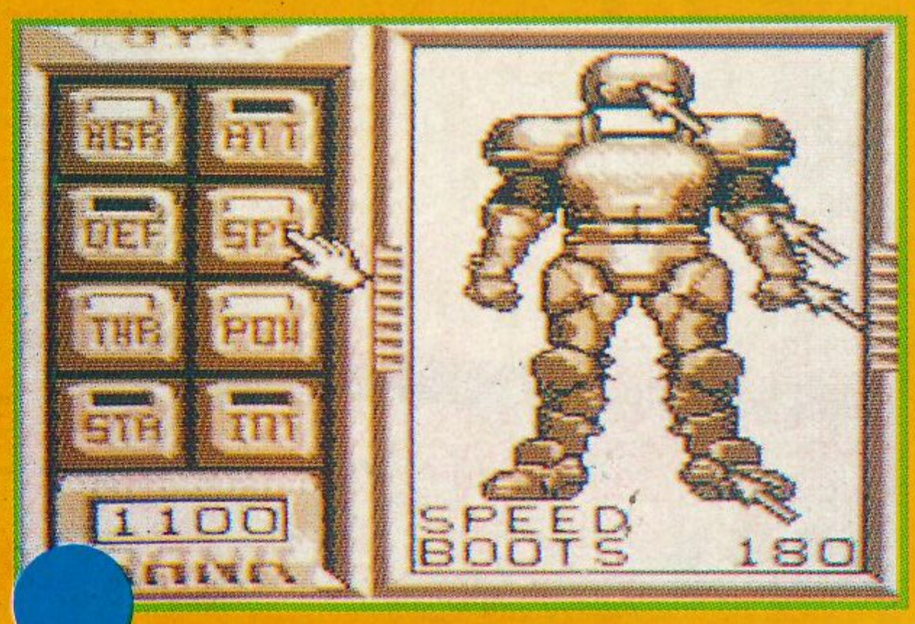


AXEL

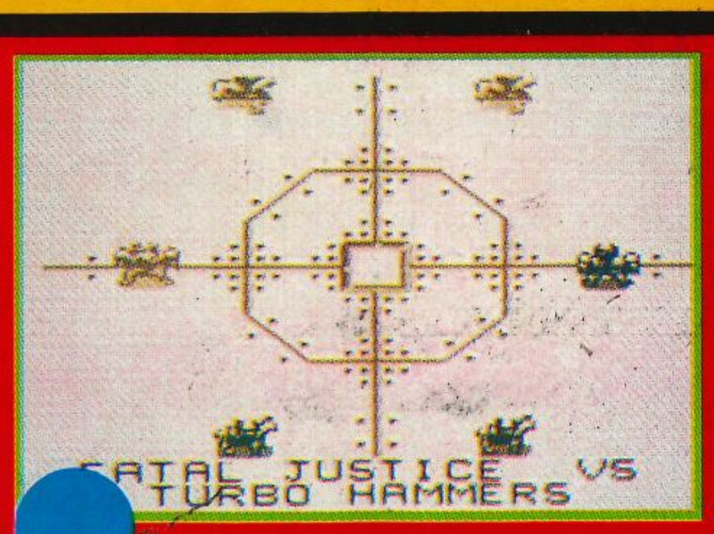
Alléluia! Le jeu de sport le plus métal de la planète arrive en force sur la Game Boy. Pour ceux qui ne se seraient encore jamais frottés à ces hommes bardés de cuirasses, il est temps de vous affranchir. Il faut jouer des poings et éviter de garder trop longtemps la balle pour soi. L'action est incroyablement rapide et demeure pourtant toujours très claire. La représentation vue de dessus y est pour beaucoup, ainsi que le scrolling multidirectionnel. Effets de balle et rebonds sont impressionnants. La gestion de l'équipe apporte encore plus de richesse au jeu. Speedball 2 fait partie des jeux qu'il faut absolument posséder.

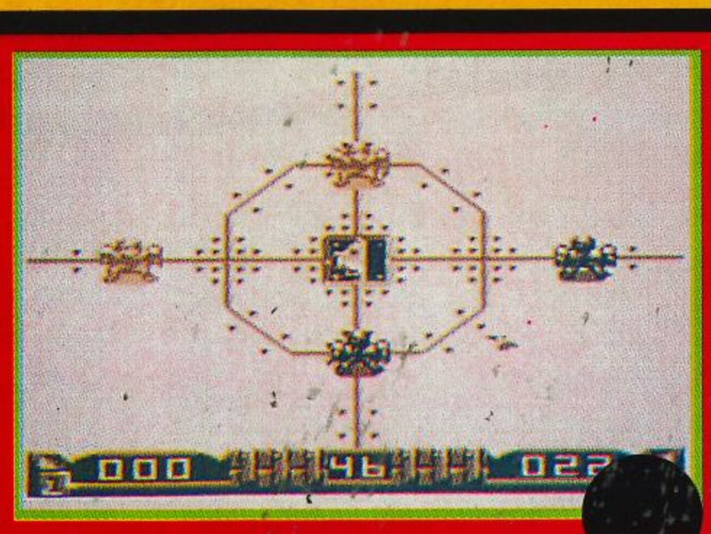


But! Bras levés sous le crépitement des bravos de la foule en délire!



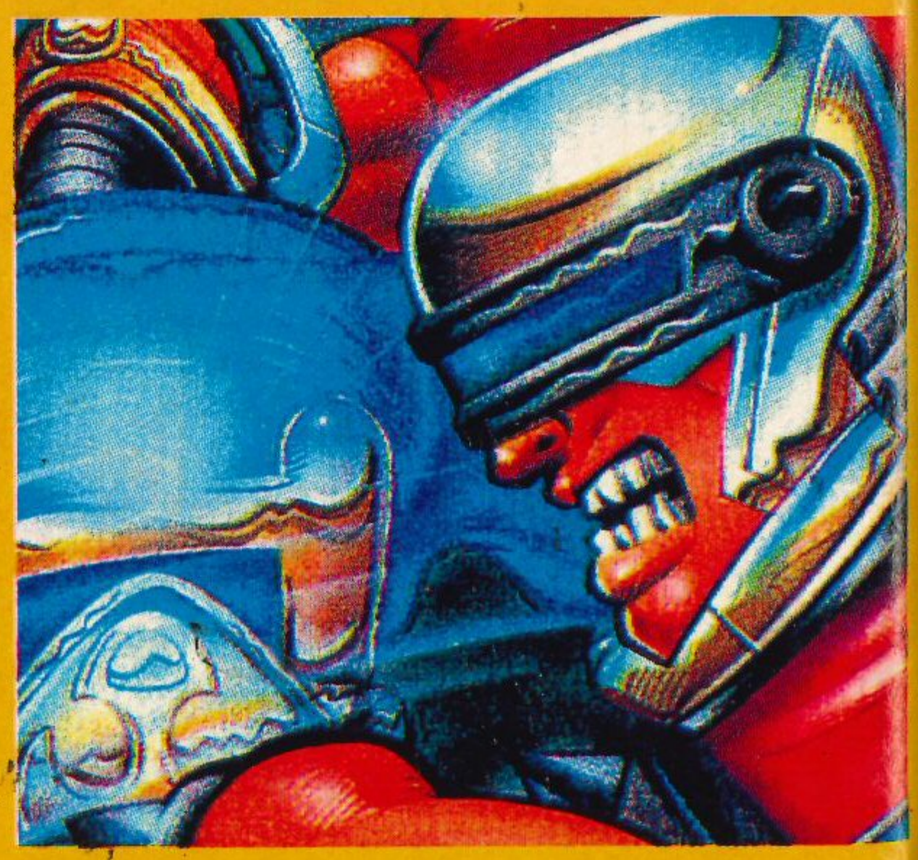
Etes-vous un bon sélectionneur? Le choix des joueurs et de leurs forces est capital pour progresser rapidement dans le championnat.





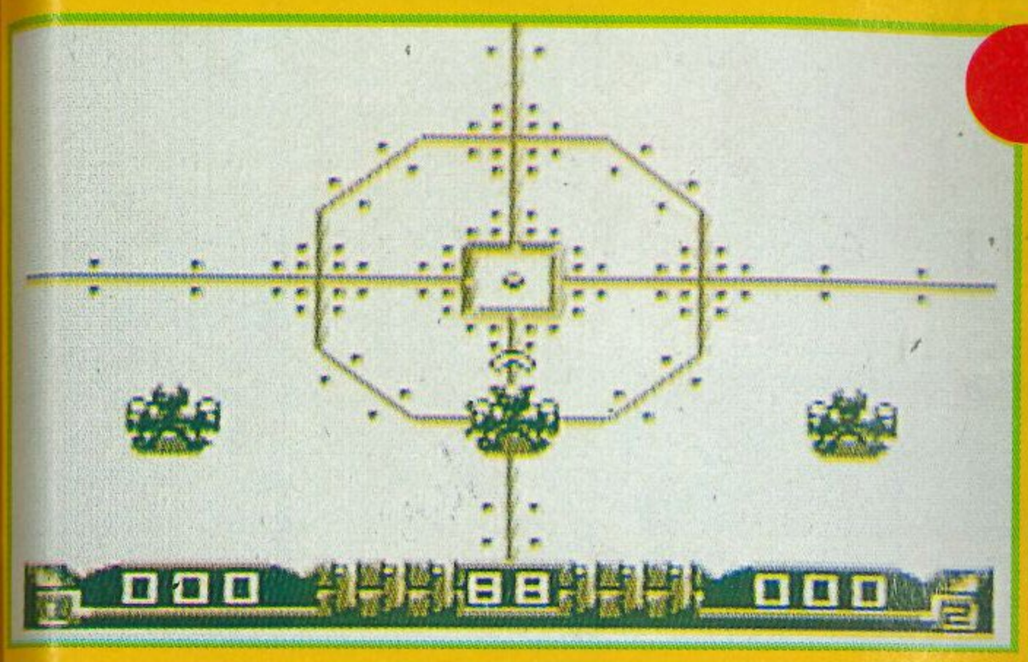
Les joueurs se positionnent sur le terrain et, dès que la balle est en jeu, foncent pour déjouer la défense adverse.

peedball 2 n'est vraiment pas fait pour les poules mouillées. C'est un jeu viril, réservé aux durs parmi les durs. Ce sport de balle futuriste tient tout autant du football américain, pour la violence des engagements physiques, que de la boxe, pour la manière dont vous pouvez vous débarrasser de vos adversaires s'ils vous gênent trop! Si vous en doutez encore, les noms des équipes engagées dans le championnat suffiront certainement à vous convaincre: la vôtre est celle des Brutal Deluxe, qui doivent affronter ceux de Revolver, Violence Desire ou encore Fatal Justice... Tout un programme! En bon manager, vous devez former l'équipe idéale. Choisissez avec soin les attributs de chaque joueur (vision, puissance, rapidité, forces d'attaque ou de défense) ainsi que son équipement... Car le jeu se déroule sur un terrain peu ordinaire, entièrement fermé et bordé de bumpers, agrémenté d'électriseurs qui chargent la balle de courant, et par-là même les adversaires qui s'en saisissent. De nombreux bonus apparaissent sur les bords du terrain ou en cours de jeu, permettant d'augmenter son score ou de jouer sur le score des adversaires, à moins que ces derniers ne parviennent justement à faire baisser le vôtre. Pour parvenir au meilleur niveau, entraînez-vous longuement, ne négligez pas les matchs d'exhibition, qui sont autant d'entraînements, et engagez-vous en force dans le championnat ou les tournois.



DES DURS, RIEN QUE DES DURS !

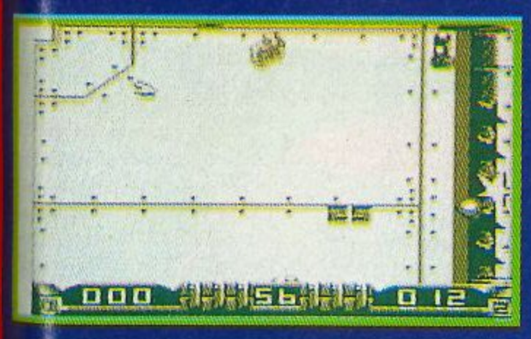
Admirez les superbes visages décidés et volontaires : ces joueurs ne font pas de quartier.



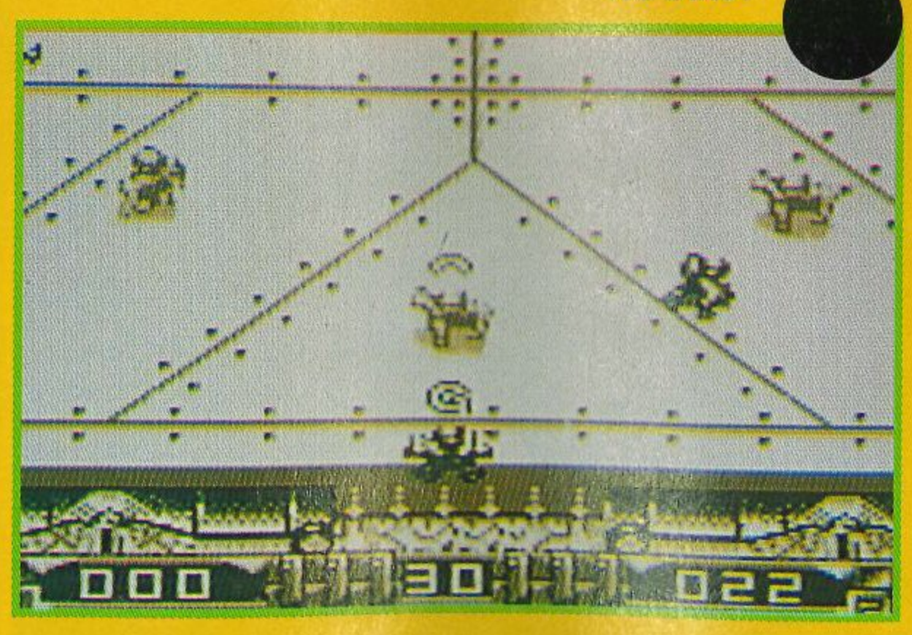
A l'entraînement, vous êtes tout seul sur le terrain !

Ça chauffe devant les buts !

BONUS OU MALUS



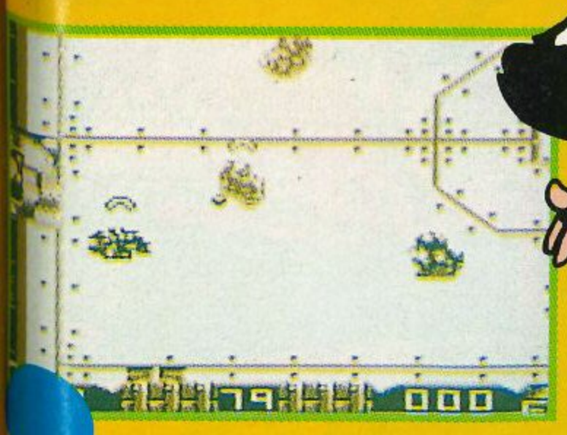
Si vous allumez cinq étoiles, dix points de plus ! Mais attention à ce qui traîne sur le sol, ce n'est pas toujours à votre avantage.



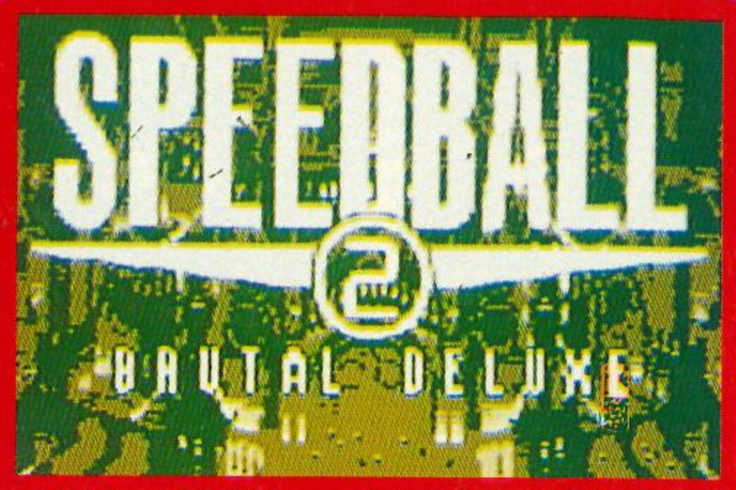
COMMENTAIRE

Difficile de trouver un sport d'équipe accrocheur sur Game Boy, mais Speedball 2 vient fort heureusement combler cette lacune. Pour une fois, les joueurs sont bien reconnaissables — y compris dans les regroupements, ce qui a son importance — et se maîtrisent sans aucun problème, grâce à un scrolling multidirectionnel irréprochable. La possibilité de sauvegarder les parties du championnat (en 32 caractères, tout de même !) complète agréablement le très large choix d'options de jeu. La stratégie n'est pas absente, aussi bien dans la composition des équipes que dans l'élaboration de tactiques de jeu. Il est dommage néanmoins qu'une option pour deux joueurs n'ait pas été prévue, car ce type de jeu s'y prête plutôt bien.

CALAMITY JANE



En pleine action.



EDITEUR : MINDSCAPE

PRIX : C

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYEN
NOMBRE DE VIES : —
OPTION CONTINUE : —
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTROLE : EXCELLENT

1 JOUEURS		CARTOUCHE

PRESENTATION 82%

Un large choix d'options très appréciable.

GRAPHISMES 88%

Des joueurs qui ressemblent à des robots et un terrain très clair.

ANIMATION 86%

Un scrolling fluide pour des déplacements très rapides.

BANDE-SON 76%

Pas de musique mais des bruitages pour chaque seconde d'action.

JOUABILITE 82%

Contrôle parfait des joueurs qui sont bien identifiables.

DUREE DE VIE 87%

De l'entraînement au championnat, de longues heures bien occupées.

INTERET 91%

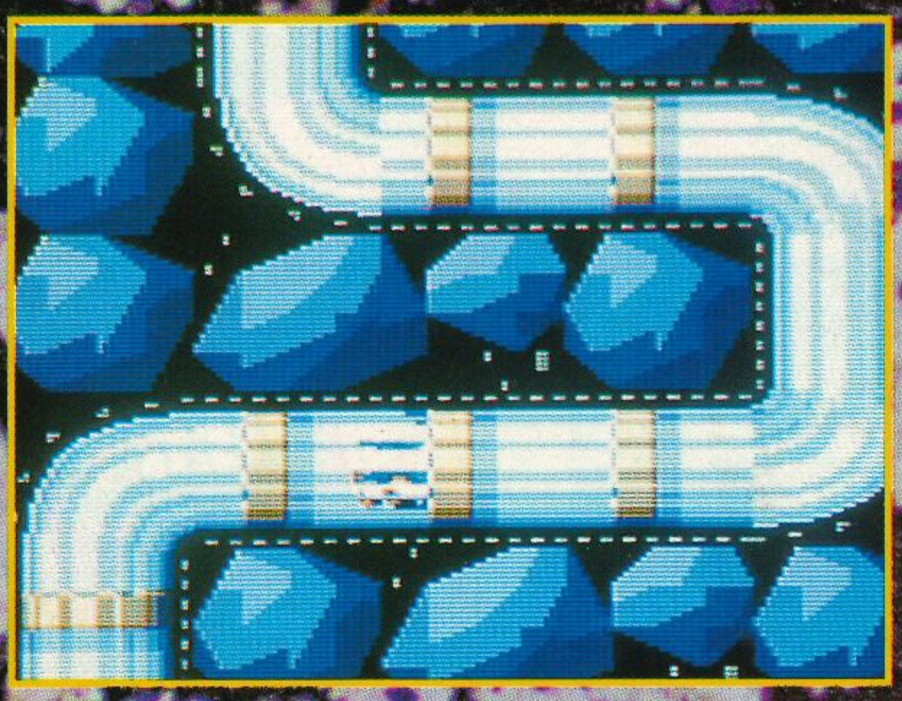
Enfin un sport d'équipe jouable sur Game Boy !

REVIEW

Une technique immuable pour venir à bout des passages secrets.

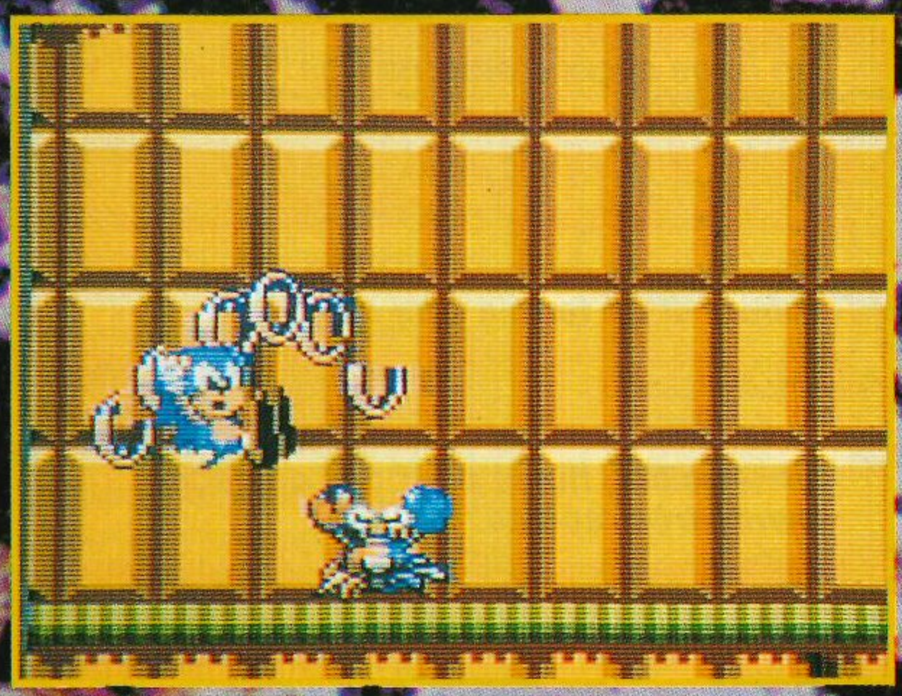
SON
THE HEDG

Sonic plonge hardiment sous l'eau ou marche sur les flots...



Dans les tuyaux de l'Œuf Trouillé: à l'arrivée, danger ou bonus au menu!

Le plus célèbre hérisson de la planète revient en triomphe sur Game Gear, plus mignon que jamais, mais surtout plus rapide que jamais. Ce jeu est une course, heureusement presque sans fin, engagée à nouveau contre l'infâme et l'horrible Dr. Robotnik, de retour sur South Island et qui s'est emparé de tous les amis de Sonic. Il faut donc aller de plus en plus vite à travers les airs et les mers, sur terre comme sous terre. Trouver le meilleur chemin dans chacune des six zones n'a rien d'un exploit: il y a toujours deux ou trois routes possibles, truffées de quelques passages secrets dont l'exploration — pardon la rapide traversée! — peut donner quelques frissons. Ramasser un maximum d'anneaux et un aussi



Pauvre Sonic! Attention, trois vies seulement sont au crédit.

Petit parcours en deltaplane, histoire de récolter tranquillement quelques anneaux supplémentaires, ce qui permet en même temps de souffler un peu, vu le rythme infernal de l'ensemble...

COMMENTAIRE

Et à quoi sert le renard? La version Game Gear ne permet pas de jouer à deux. Et heureusement! Le scrolling est déjà assez brutal et l'affichage suffisamment flou pour que l'on ne s'embête pas avec un écran partagé en deux. Mais ne faisons pas la fine bouche (du Rhône!), les chariots sur rail qui lancent Sonic à pleine vitesse donnent de la cuisse à cette cartouche. Les monstres de fin de niveau sont moins beaux(jolais) que dans le premier cru. Malgré tout, vous vous laisserez enivrer par ce délire d'acrobaties, même si on n'a pas toujours l'impression de bien contrôler ni la situation, ni Sonic lui-même. Allez! je retourne tout de même en prendre un petit coup. Salut!

EL NIONIO

SONIC 2 ™

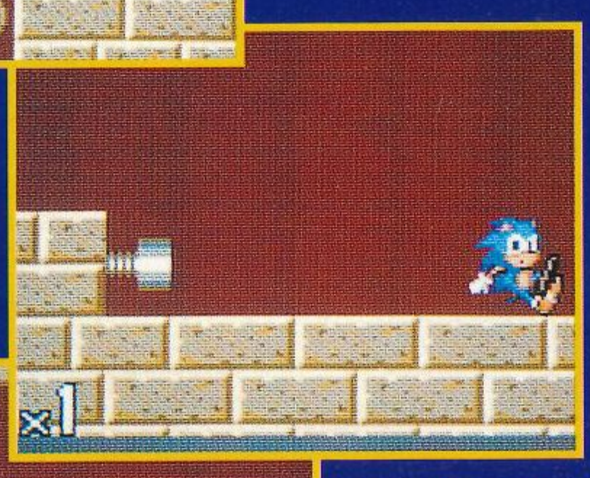
Au milieu des fleurs... Sonic est aussi un poète !

grand nombre de bonus en tout genre pour améliorer son score et se protéger de tous les dangers ne représente pas un exploit irréalisable. Se rouler en boule en position de défense pour anéantir bestioles et ennemis s'apprend rapidement. Mais l'excellente combinaison des trois, unique gage d'invincibilité totale (histoire de terminer la cartouche sans jamais être touché, les yeux bandés, par exemple...) est une chose extrêmement difficile, réservée à l'élite des élites des accros de Sonic, une petite minorité à laquelle vous avez peut-être la chance d'appartenir. Si ce n'est pas le cas, consolez-vous, vous aurez quand même le droit de jouer et d'approcher ce monstre sacré du jeu sur console : Sonic 2.

SONIC COMME VOUS NE L'AVEZ PEUT-ETRE JAMAIS VU !

Lorsque, enfin, notre célèbre hérisson consent à passer la première vitesse, il prend des attitudes originales !

En équilibre au bord du gouffre !



Attention au freinage !

Que faire, mais que faire ?

COMMENTAIRE

CALAMITY JANE

Grande nouvelle ! Le Sonic nouveau est arrivé ! J'attendais depuis de longs mois la suite des aventures de Sonic, histoire de passer à nouveau de longues heures cramponnée à ma console... Hélas ! le mythe en prend un coup : même si l'on ne peut faire de gros reproches sur le plan technique , Sonic 2 ressemble un peu trop à son illustre prédécesseur et n'apporte rien de très novateur sur cette console. Dans chaque zone, les niveaux ne sont pas très longs et les créatures du Dr Robotnik n'ont pas non plus grand-chose d'extraordinaire. Sonic va tellement vite que l'on n'a même plus le temps de savoir où il passe et de l'arrêter à temps dans les zones dangereuses. Du coup, j'ai fini par m'ennuyer très vite et j'ai abandonné cette cartouche...

EDITEUR : SEGA
PRIX : N.C.

DISPONIBILITE : —
DIFFICULTE : MOYEN
NOMBRE DE VIES : 3
OPTION CONTINUE : —
NIVEAUX DE DIFFICULTE : —
CONTROLE : BON

1 JOUEURS | CARTOUCHE

PRESENTATION	**76%**
Quelques pages de chaque niveau, histoire de vous mettre dans l'ambiance.	
GRAPHISMES	**89%**
Six mondes aux décors variés.	
ANIMATION	**91%**
De plus en plus fort, de plus en plus vite, de plus en plus haut, Sonic bat tous ses records !	
BANDE-SON	**78%**
Dans le plus pur style Sonic, mais sans aucune nouveauté !	
JOUABILITE	**82%**
Des commandes simplissimes, mais une rapidité extrême qui nuit parfois au bon contrôle de Sonic.	
DUREE DE VIE	**85%**
De quoi s'amuser un bon moment en solitaire, dommage cependant qu'il n'y ait pas une option pour deux joueurs.	
INTERET	**90%**
Même si elle n'a rien de franchement révolutionnaire, une cartouche incontournable.	

REVIEW

Ah! Baloo a bien évolué depuis le Livre de la jungle! Maintenant, le gros ours débonnaire a sa propre compagnie d'aviation, il transporte des marchandises à travers le monde dans de minuscules petits coucous, et il a presque fait fortune. En fait, il n'a qu'un souci: Don Carnage et son gang de pirates de l'air, qui attaquent sans cesse ses cargaisons...

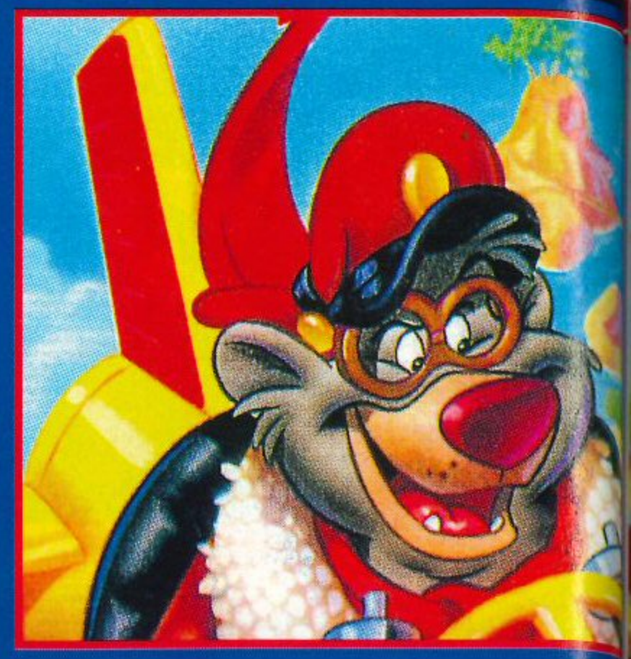
Talespin est un shoot'em up original. Inutile de tirer dans tous les sens comme un malade, il faut d'abord viser et économiser les munitions. Le coucou de Baloo, le Mini-Zingallo, est aussi un appareil très acrobatique: il ne faut pas hésiter à piquer vers le sol, à remonter aussi sec, puis à voler sur le dos pour changer de direction! C'est seulement grâce à de telles prouesses que Baloo ramassera les caisses à transporter et les sacs d'or. Ils sont absolument essentiels, puisqu'une boutique l'attend à la fin de chaque niveau. La mitraillette à un coup du premier niveau ne permet vraiment pas d'aller loin...

Talespin délire bien. On commence par franchir une cascade, pour se mettre dans le bain. Puis, on vole dans un stade sous un terrible bombardement de balles de base-ball. On passe ensuite à un combat aérien contre des requins volants. On continue dans une maison hantée, et le coucou n'est pas facile à manier entre les armoires et les lustres qui explosent... Un petit tour au-dessus d'une ville, puis dans une mine, puis à travers la jungle, et enfin sur des pistes de ski, et vous en aurez fini de ce jeu délirant! Façon de parler, car les programmeurs de Capcom ont eu la main lourde pour la difficulté...

Baloo ramasse les coffres en passant dessus. Plus il livrera une cargaison volumineuse, plus il aura de dollars pour acheter des armes.

Descente d'une cascade en avion! Dangereux, et il faut retourner l'avion pour pouvoir tirer dans le bon sens!

Baloo est en bas à gauche. Un des pirates de Don Carnage l'attend au milieu du ciel. En vain: tous les bonus sont en bas.

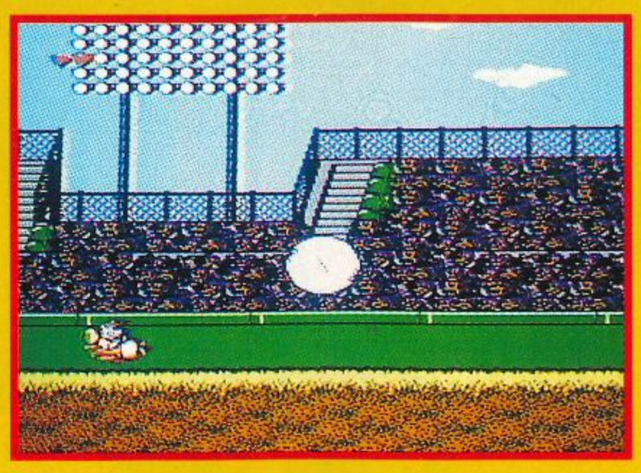


COMMENTAIRE

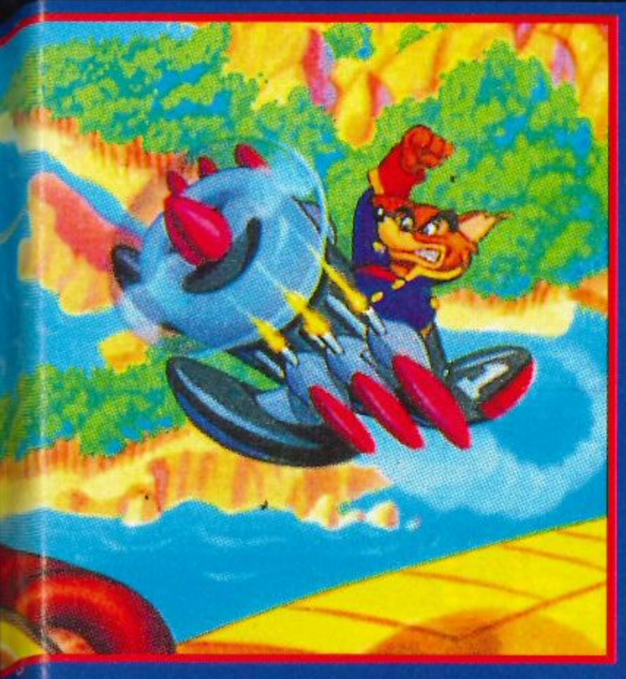
EL NIONIO

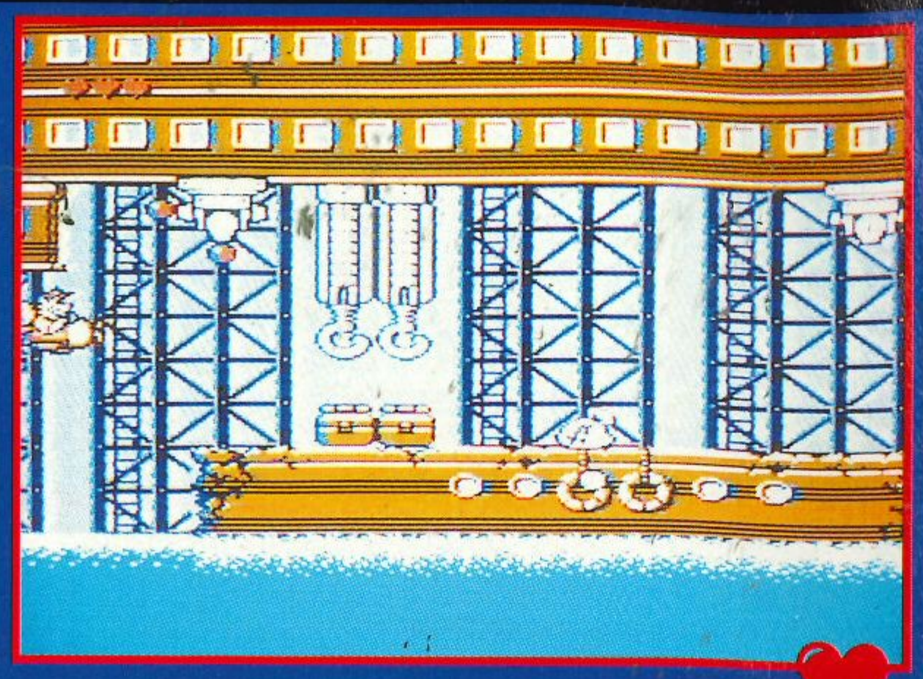
J'ai bien failli refiler directement Talespin à notre cher Killer! Le premier niveau est une horreur, à cause de la mitraillette à un coup qui fausse tout. Si par malheur vous dégommez un ballon-bonus, vous ne pouvez pas re-tirer aussitôt, et le premier avion qui se présente vous fait sauter une vie. Dans ces conditions, la traversée de la fin du niveau est un véritable exploit, à recommencer cent fois, et toujours à la suite d'une mort injuste! Insupportable!
Bon, on s'y habitue, et le jeu devient assez bon dès le deuxième niveau. Là, vous avez enfin une arme décente, et vous pouvez jouer. Les graphismes s'améliorent, l'action devient plus démente, surtout dans les couloirs souterrains ou dans le manoir. Mais il arrive encore trop souvent que votre avion s'écrase sans qu'on sache trop pourquoi (impacts imprécis), ou qu'un passage quasiment impossible succède à des écrans déserts et trop simples... Beau, inventif, mais mal équilibré.

BALLE GEANTE, ALERTE GENERALE!



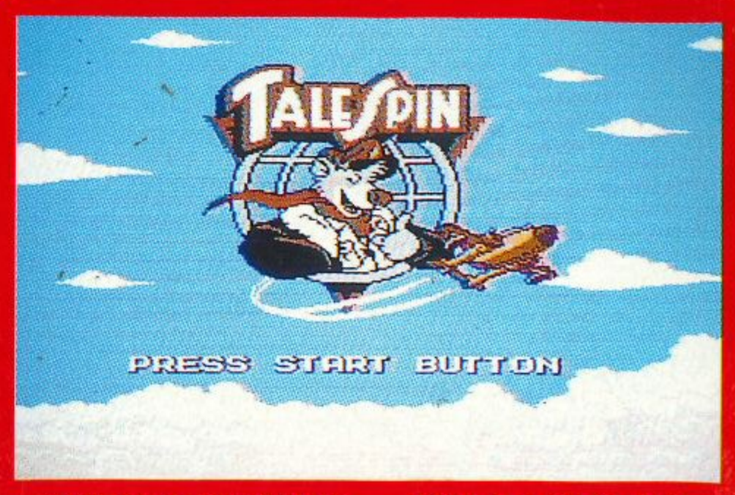
Ouf! elle s'arrête avant de heurter Baloo et ouvre dans le sol l'entrée d'un dédale de couloirs. Coincé contre le bord gauche de l'écran, Baloo perd une vie.





Ici, il est presque impossible de passer sans perdre des points de vie. En slalomant à la rigueur, mais avec l'imprécision de la gestion des impacts...

Disney's TALESPIN



EDITEUR : CAPCOM
PRIX : D
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : DIFFICILE
NOMBRE DE VIES : 3
OPTION CONTINUE : 3
NIVEAUX DE DIFFICULTE : —
CONTROLE : HONNETE

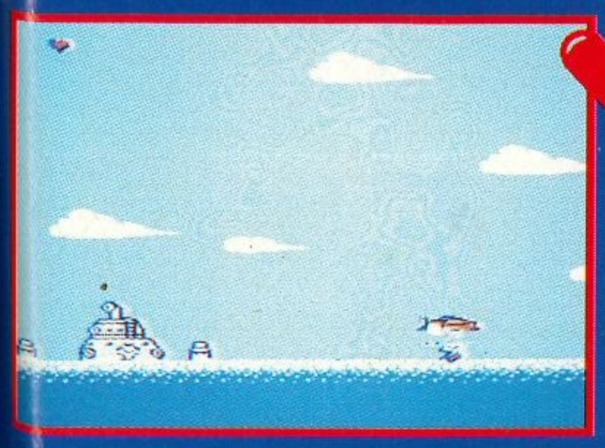
1 JOUEURS | CARTOUCHE

COMMENTAIRE

ROCKET

Le roi du shoot'em up vous parle : Talespin est bon ! N'écoutez pas El Nionio ! Dès qu'il y a plus de deux sprites ennemis à l'écran, il préfère se suicider et jeter sa manette ! C'est vrai que le premier niveau est désagréable, et qu'il arrive parfois à Baloo des accidents très mystérieux... En fait, il faut planifier tous ses mouvements et tous ses tirs. C'est une sorte d'entraînement, qui n'a rien à voir avec ces shoot'em up où l'on tire d'instinct, où l'on survit par réflexe. Il faut répéter chaque niveau jusqu'à ce que ça passe ! Et si on est bon, ça finit par passer ! A part ça, la qualité graphique est au rendez-vous, pour l'animation comme pour les fonds d'écran. La musique n'est pas insupportable. Du bon Capcom, avec la fantaisie Disney en prime. Mais on ne retrouve pas le génie d'une cartouche comme Rescue Rangers.

Le délire total : un stade de base-ball à traverser en coucou, sous un bombardement sol-air de balles.



Le sous-marin monstre de fin de niveau. Il a l'air de belle taille, mais comme il reste le plus souvent sous l'eau...

La boutique ! Baloo doit acheter avant toute chose un tir multiple. Le tir multidirectionnel est encore trop cher.

PRESENTATION 38%

Pas d'options, pas d'intermèdes, c'est maigre.

GRAPHISMES 67%

Beaucoup d'imagination dans les décors, et des dessins fins et détaillés.

ANIMATION 63%

Les sprites sont jolis, mais leurs mouvements automatiques et saccadés. Scrolling impeccable et rapide.

BANDE-SON 55%

La musique est mieux que d'habitude sur NES. Les bruitages sont banals.

JOUABILITE 59%

Les acrobaties de l'avion marchent bien. Mais l'impact des tirs de Baloo ou des ennemis est parfois bizarre.

DUREE DE VIE 66%

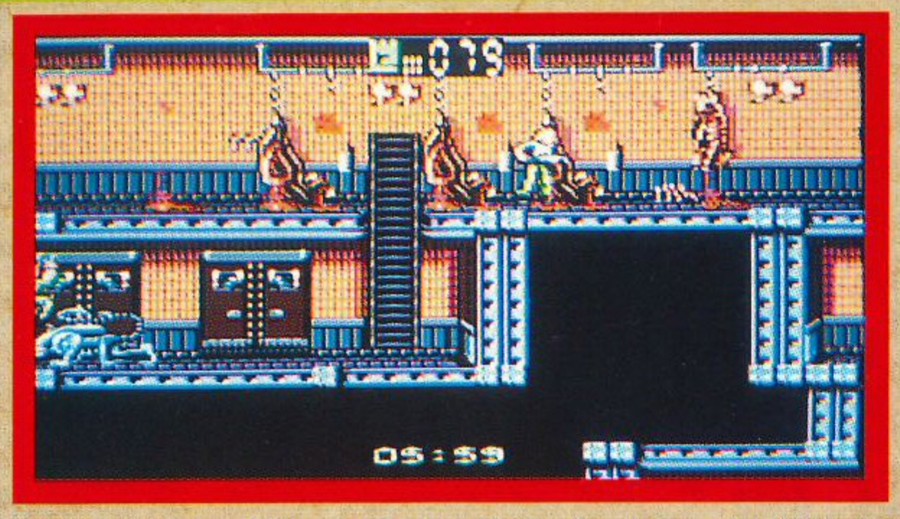
Difficulté élevée et niveaux courts. Chaque niveau exige des qualités différentes.

INTERET 67%

Un bon investissement, si on oublie quelques faiblesses de conception.

REVIEW

Echouée sur Fiorina 161, une planète-pénitencier sur laquelle sont exilés de dangereux criminels, la courageuse Rippley, le crâne tondu pour lutter contre la vermine (Parapoux, connaît pas !), va une nouvelle fois devoir affronter les aliens. Ces derniers ont en effet envahi le complexe et ont capturé quelques détenus destinés à remplir leur garde-manger. Mieux armée qu'un porte-avions (mitrailleuse, lance-flamme, grenades, balles explosives, détecteur de mouvements), Rippley devra retrouver tous les prisonniers retenus dans chaque niveau avant que les œufs que les aliens ont pondus dans leurs malheureuses victimes ne se mettent à éclore dans une gerbe de tripes (beurk !). Pour sauver les détenus, et la moquette (les tâches de sang, ça ne pardonne pas !), vous devrez apprendre à vous repérer à travers le labyrinthe de couloirs et de conduits d'aération du pénitencier. En effet, un compte à rebours démarre au début de chaque niveau et la moindre perte de temps peut vous être fatale ! Vous trouverez bien sûr, en chemin, des munitions ou des kits médicaux qui vous permettront de vous refaire une santé, mais les aliens sont effroyablement nombreux et la tâche sera rude. Si vous mourez avant de parvenir à la sortie, ou si le temps qui vous était imparti est écoulé, les prisonniers périront dans d'atroces souffrances (vous pouvez ainsi repérer au passage leur emplacement dans le niveau) et la moquette sera foutue. J'en tremble d'avance !



▲ *"Cette semaine, au rayon boucherie, promotion sur les côtelettes de bagnards"... Les aliens sont sans pitié pour leurs victimes !*

COMMENTAIRE

EDOUARD

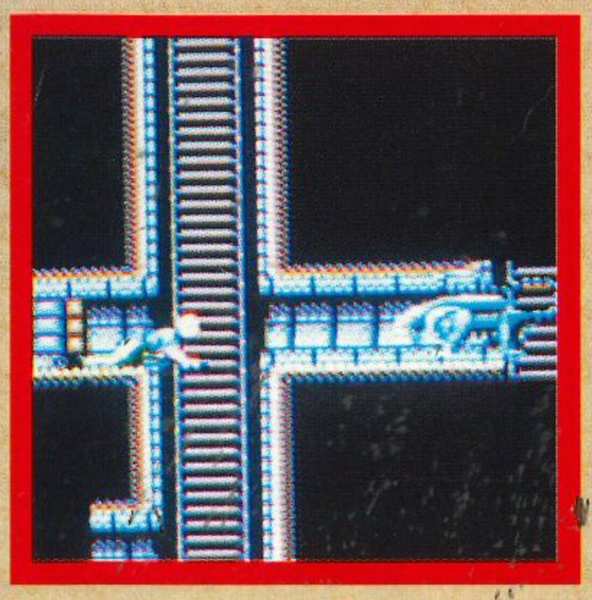
Décevant et totalement injouable ! Je sais, il est très difficile d'adapter un tel film, mais l'équipe d'Arena s'est simplement contentée de nous programmer un jeu indigne de la Sega Master System. A voir le mouvement des aliens, on a tout compris. Même le choix des armes relève de l'impossible. Dans certains endroits, les aliens, d'une rapidité incroyable (et inégalable, hélas !), ont tôt fait de vous expédier en enfer. Mais le pire, c'est que vous n'avez qu'un temps limité pour libérer les prisonniers alors que vous ne disposez d'aucun atout sérieux. Non, vraiment, Alien 3 m'a beaucoup déçu. Seul point positif : les décors du complexe Sulaco, qui rehaussent la qualité du jeu. Pauvre Segourney Weaver, obligée de se raser le crâne pour une telle nullité !

UNE ADAPTATION FOIREUSE !

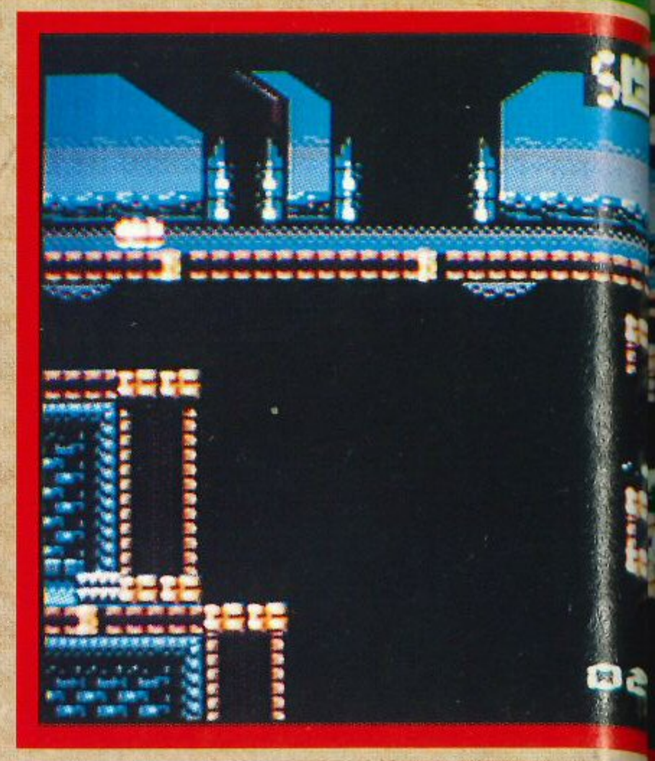
Même en tenant compte des capacités techniques limitées de la Master System, les progammeurs auraient pu réaliser une adaptation plus correcte. Il est logique que les graphismes soient moins beaux, les bruitages moins réalistes et les scrollings plus saccadés mais la jouabilité, elle, aurait pu rester la même. Les aliens ont trop tendance à vous sauter dessus sans que vous puissiez réagir et le système de sélection des armes est horripilant. Si le plan des niveaux est à peu près le même, l'affichage en permanence à l'écran du radar, du temps, de l'arme utilisée et du nombre de prisonniers restants a été sucré, et contentez-vous d'un niveau de difficulté. D'accord, une cartouche Master System coûte moins cher, mais ça n'est pas une raison !

Il semblerait que depuis la version Megadrive...

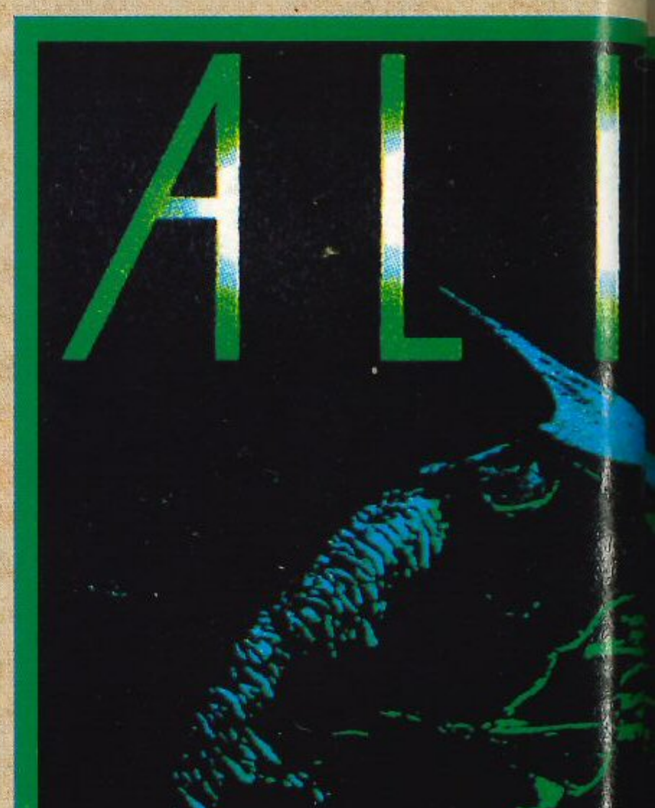
... La malheureuse Rippley ait pris quelques kilos

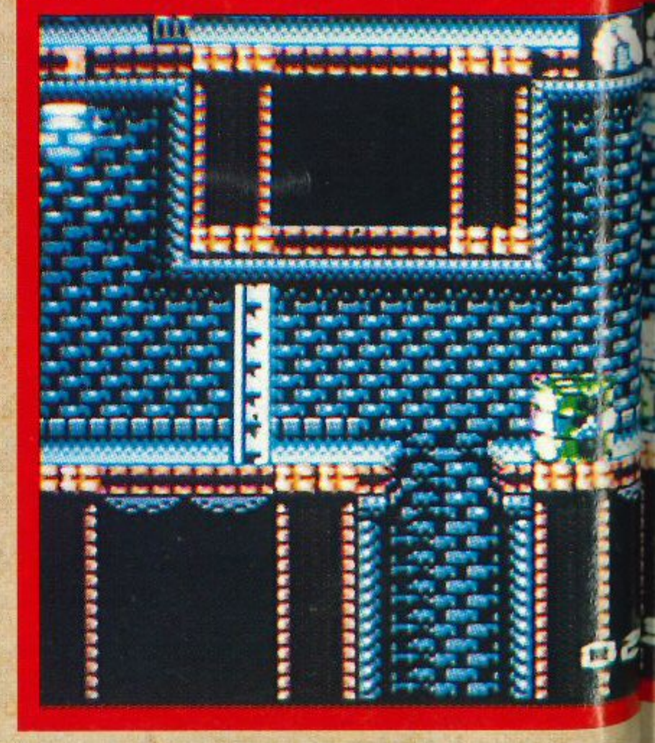


▲ *Dans des conduits d'aération, la visibilité est réduite. Rippley est obligée de ramper.*

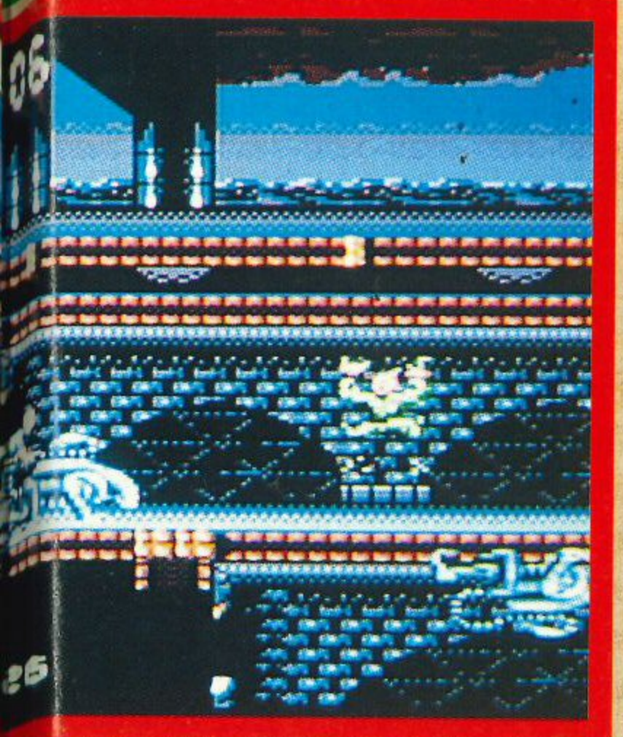


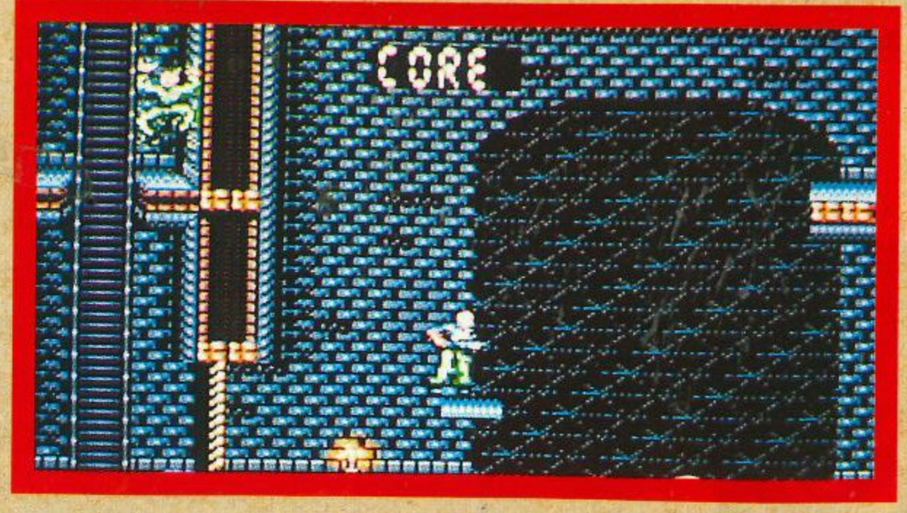
▲ *Impossible de passer sans toucher de vos armes ne peut vous permettre d aberrations du jeu.*





▶ *Pour terminer chaque niveau, vous devrez délivrer un nombre de prisonniers en un temps limité. Passé le délai, les œufs d'alien écloreront dans le ventre des malheureux. Beurk !*

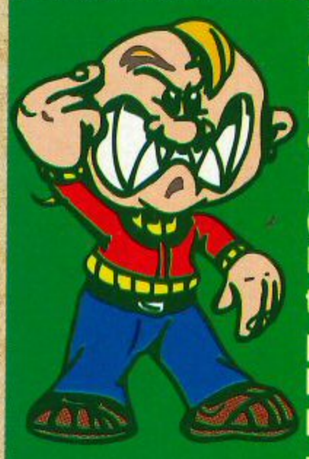




▲ *Rippley emprunte une plate-forme mobile et va tomber sur deux aliens qui l'attendent en bas pour la massacrer. Une fois de plus, vous n'aurez pas le temps de faire quoi que ce soit pour éviter d'être blessé... Franchement décourageant!*

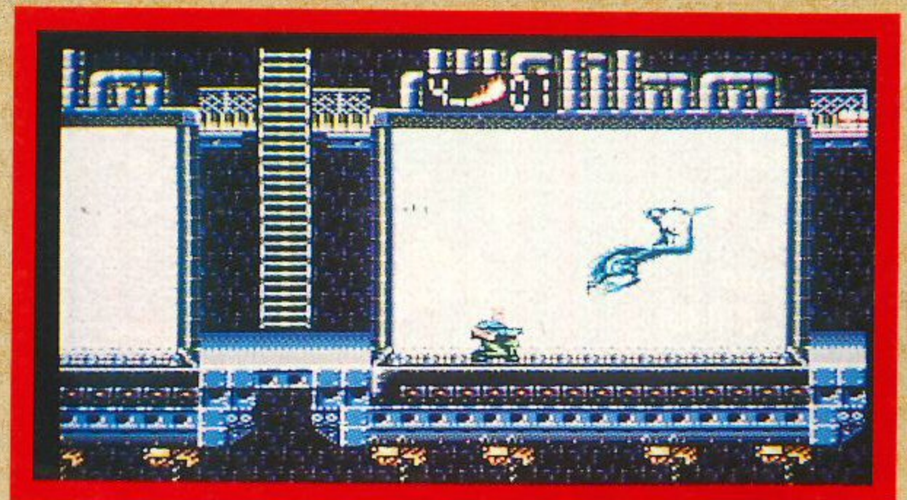
alien, et dans cette position, aucune atteindre... Une des nombreuses

COMMENTAIRE



HOMER

Dans l'espace, personne ne vous entendra crier... Heureusement pour Sega, car il y a de quoi hurler devant cette adaptation bâclée de l'excellent Alien 3 sur Megadrive (voir encadré). La malheureuse Rippley n'est même pas foutue de tirer en sautant ni même de grimper une côte, et elle effectue des bonds d'un ridicule achevé. Lorsque vous êtes à court de munitions, il vous faut chercher dans un inventaire une arme chargée, ce qui laisse tout le temps aux aliens de vous massacrer (il aurait été bien plus pratique de passer automatiquement à l'arme suivante une fois le chargeur vide). En plus, certains aliens trichent carrément en s'installant dans des recoins si bien que vous êtes obligé de les toucher (et donc de perdre de l'énergie) avant de pouvoir leur tirer dessus! Dommage, le principe du jeu était intéressant mais la médiocrité de la jouabilité est vraiment trop décourageante.



▲ *Rippley explore les couloirs de Fiorina 161, une planète minière peuplée de détenus condamnés à de lourdes peines.*

▲ *Les fameux "face-hugger" du film sont également de la partie et passent à l'attaque!*

EDITEUR : ARENA
PRIX : D
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYEN
NOMBRE DE VIES : 3
OPTION CONTINUE : 4
NIVEAUX DE DIFFICULTE : —
CONTROLE : MOYEN

1-2 JOUEURS | **CARTOUCHE**

PRESENTATION	**43%**
Manuel trop bref. Démo des différents niveaux.	
GRAPHISMES	**75%**
Dégoulinants et glauques à souhait!	
ANIMATION	**54%**
Les mouvements de Rippley sont ridicules.	
BANDE-SON	**45%**
Musique et bruitages un peu faibles.	
JOUABILITE	**32%**
Beaucoup trop de défauts.	
DUREE DE VIE	**65%**
Vaste, mais trop difficile.	
INTERET	**53%**
Un bon jeu gâché par une jouabilité douteuse.	

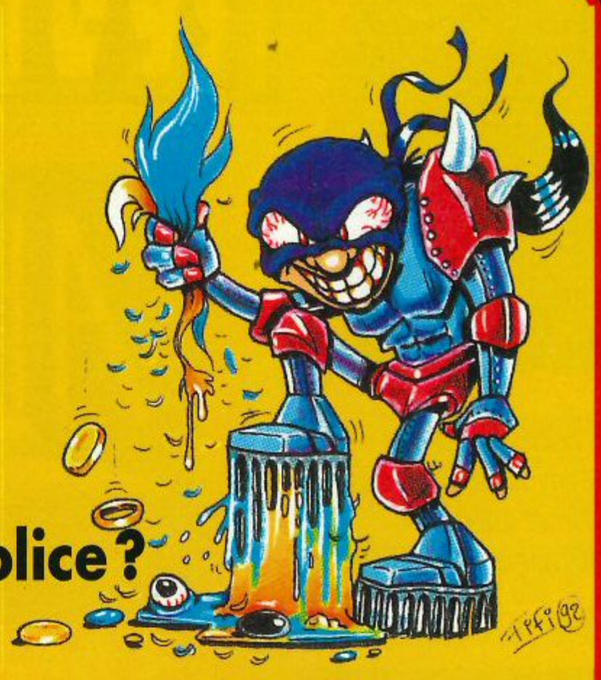
THE KILLER : «CE N'EST QU'UN DEBUT, JE C

NOM : Killer

PRENOM : The

AGE :

Vous êtes de la police?



PROFESSION :

Bougez pas, je cherche...

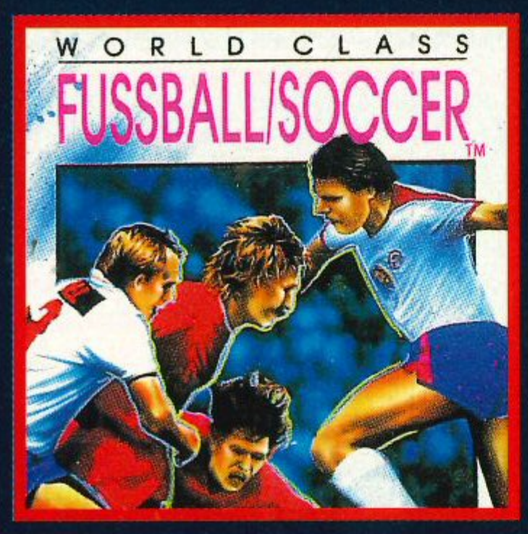
La nouvelle année est enfin là! Elle en a mis, du temps, à venir, la garce! Je ne l'attendais plus. Le petit père Noël sur sa console volante (on ne connaît toujours pas la marque!) a largué une flopée de nouveaux jeux, malheureusement excellents. Normal, les éditeurs ont mis le paquet et savent parfaitement que cette période est bien celle où ils peuvent vendre un maximum de softs. Même pas la place pour une petite "croûte ludique": un Paperboy 2, par exemple. C'est à croire que tous les éditeurs se sont donné le mot. Mais cette période d'euphorie commerciale est terminée. Les mauvais jeux ne vont plus tarder à débarquer. Les affaires reprennent et personne ne s'en plaindra. Surtout pas moi!

SONIC II de SEGA sur MEGADRIVE

La mascotte de Sega et son alter ego à deux queues commencent sérieusement à me courir sur le haricot. Sega n'arrête plus de nous vanter les qualités de son jeu supersonique. Plus beau, plus rapide, plus fun, plus...; bref, "plus mieux" que le premier Sonic. Je me suis donc décidé à acheter le dernier volet des aventures du hérisson bleu. Dans ma grosse tête, je pensais que le jeu en valait sûrement la chandelle, vu les critiques unanimes pour lui trouver toutes les qualités d'un futur hyper-super-méga-hit. C'est à croire qu'on n'a pas vu le même jeu! La partie à deux joueurs est indigne de figurer sur console. L'écran séparé en deux est censé permettre aux deux joueurs de diriger librement l'un des deux héros. Résultat: l'image est complètement écrasée, l'animation ralentit à chaque fois que les personnages perdent leurs anneaux et les décors sont aussi moches que les dessins animés japonais! Robby a bien essayé de m'expliquer, en termes plus ou moins savants du genre "scrolling", "parallaxe", qu'il était difficile de faire mieux techniquement. D'ailleurs, le jeu s'est vendu comme des petits pains... mais cela ne m'a pas convaincu. Autre raison de mécontentement: en partie normale, je me suis retrouvé coincé dans une sorte de cage au troisième stage. Furibard, j'ai rameuté à grands cris toutes les personnes susceptibles de me donner un coup de main. Peine perdue. C'est ce que l'on appelle un big bug! S'il lui restait des poils, à ce petit hérisson bleu, je les lui ferais bouffer!

WORLD CLASS FUSBALL/SOCCER de ATARI sur LYNX

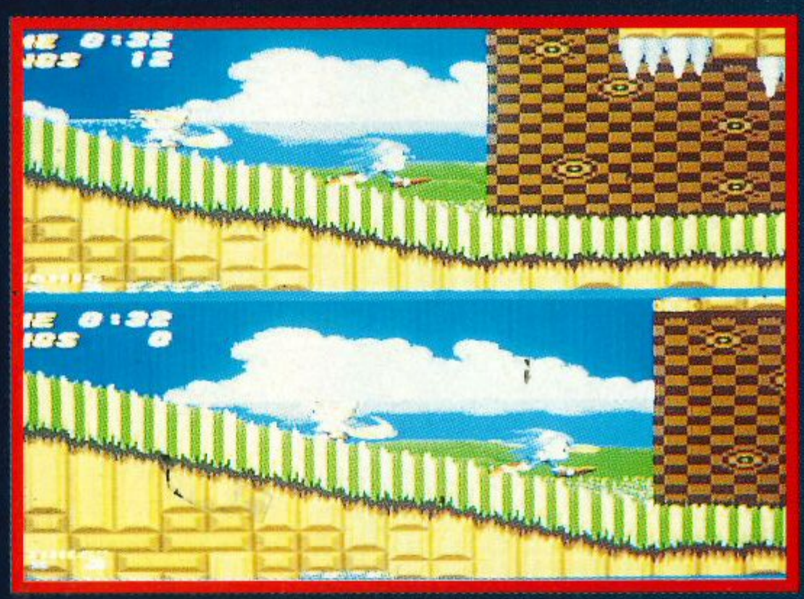
Un jeu de foot sur portable, pourquoi pas? Il en existe bien un sur Game Boy et il vaut largement la plupart des football sur micro. En couleurs et avec presque toutes les équipes du monde, le pari, osé, promet un challenge passionnant. World Class Fussball/Soccer a ces deux qualités, et pourtant, c'est une vraie "daube"! Le seul problème de cette cartouche, c'est son animation. Elle est tellement saccadée qu'il est impossible de suivre l'action. Ça tremble de partout et dès qu'il y a plusieurs sprites à l'écran, c'est même pas la peine de chercher la balle. Vous voulez vraiment savoir ce qu'est une animation foirée? Je vous conseille ce football pour parkinsonien.



Un jeu de football comme on rêverait ne jamais en voir.

Bonne idée, mauvaise réalisation.

Si vous y voyez quelque chose, faites-moi signe!

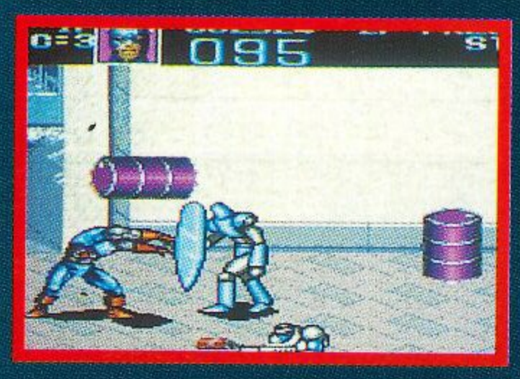


NTINUE LE COMBAT !... »

CAPTAIN AMERICA AND THE AVENGERS de DATA EAST sur MEGADRIVE

Captain America, Iron Man, Hawkeye et Vision sont les quatre-z-amis de ce beat-them-all/shoot-them-up qui est loin de déchaîner les passions. Il n'y a guère que les fanas de comics US ou les collectionneurs de pins (celui offert avec le jeu est très sympa) qui puissent, éventuellement, tenter de se procurer cette "chose". Si le thème est tout sauf original (ce qui est malheureusement devenu une sale habitude dans ces jeux de combat), que dire de la pauvreté de l'animation ? On se traîne lamentablement à l'écran. Il arrive souvent que les sprites s'arrêtent de bouger un quart de seconde... Lors des combats rapprochés, la victoire ne semble relever que du seul hasard. Les scènes de shoot-them-up sont ridiculement lentes et l'action est toujours la même. Vous voulez quelque chose de nouveau et qui "pulse" vraiment ? Crying ou Bio Hazard Battle (c'est le même jeu) : la qualité à l'état pur !

Plus de trois sprites à l'écran, et c'est le sur-place assuré. Pour ceux qui aiment pédaler dans la semoule...



L'heure de la retraite a sonné pour les Avengers?

STEEL TALONS de TENGEN sur MEGADRIVE

Si, sur Lynx, Steel Talons était une vraie prouesse technique, sur la 16 bits de Sega, c'est un vrai flop. L'intérêt d'une telle simulation d'hélicoptère (bien que le terme de simulation soit impropre concernant un tel jeu) repose avant tout sur une animation fluide et rapide. Eh! bien c'est raté, et bien raté. Les déplacements de l'hélico sont horriblement saccadés, ce qui rend vraiment pénible le pilotage de votre véhicule de combat. La réalisation désastreuse de la séquence d'entraînement dans laquelle on vous demande de passer dans des anneaux, par exemple, fera mourir de rire ceux qui ont déjà joué à Pilot Wings. En dehors de ces aspects techniques, l'action de Steel Talons est répétitive à souhait. Tirer sur les cibles indiquées sur la carte ressemble plus à un jeu de massacre qu'à une véritable simulation de combat.

L'animation cacochyme m'a donné de l'urticaire.

Cette tache est supposée représenter un hélicoptère...

EVRY GAMES

7, Venelle B.Franklin 91000 EVRY

>> *Cours B. Pascal, face a l'hotel Arcade*

Ouvert tous les jours de 10h30 à 19h30
Fermé le dimanche et le lundi matin

Pour commander par telephone avec votre carte banquaire vous renseigner sur les frais de port,les disponibilités :

☎ **60.77.68.95**

Envois Colissimo express : 24/48 Heures

Changez de jeux !

Super NES + 1 jeu — **1 390 F**

+ 2eme Pad. ASCii . . . . 1 595 f.
+ Adapt Universel . . . . 1 695 f.

SPIDERMAN Vs XMEN
AXELAY - VALKEN

TOUTES LES NEWS *chaque semaine...*

MICKEY - FATAL FURY -
WING COM. - AM. TENNIS
NHL HOCKEY- BEEP BEEP
CHUCK ROCK -TINY TOONS
STAR WARS - KEN.6 - etc...

Jeux SFC,S.NES : DES OCCASIONS !!!

ADAPT.Universel Fr./Usa/Jap. : 150 f.

MEGADRIVE : 150 TITRES OCCASIONS

Téléphonez-nous pour les NEWS !

NHLPA Hockey 93, James pond 3, LEMMINGS !,
LHX Chopper, Chuck Rock, ALIEN 3, Predator 2,
S.High Impact, CRUE BALL, SONIC 2, ETC ...

Neo-Geo + 1 JEU : 2 490 f.

JEUX NEO-GEO : NOUVEAUX PRIX !!!

AMIGA

A 1200 : 3 490 f

Kit ROMS 1.3 / 2.0 : 650 F
Lecteur ext. Zydec : 590 F
Lect.+ hard copieur : 720 F
Sampler T. Sound : 490 F
Disquettes par 100 : 390 F
Disquettes par 50 : 210 F
EXT. 1 Mo A600 : *650 F*
Power MOUSE : 199 F
Lect.internes, scanners, etc...
ET TOUS LES SOFTS !

Compatibles PC !

S.BLASTER PRO (Vers.2 +KIT MIDI) **1490F**

Lect. CD.ROM +jeu : 2 390 f
S.BPRO + CD + jeu : 3 790 f
Ext. Simm 1 Mo : 250 f
Disks 3.5 H.D par 100: 590 f

Tous les ***SOFTS!***
Tous les ACCESSOIRES
De la souris à la carte mère ...

ATARI ST/E

Softs et Accessoires

WIEKLEN CHEF

Edito, en forme de conte de Noël

Joyeux Noël! Comment se sont passées vos fêtes? Les miennes ont été pour le moins mouvementées. D'abord, je viens de déménager. Mon ancien trou — pardon, mon ancienne maison — devenait vraiment trop étroit pour un grand nain comme moi. A ce propos, je ne vous dis pas merci: aucun dessin de maison pour m'aider à faire mon choix! Je pensais que vous m'aimiez bien, eh bien! je suis déçu. Le déménagement s'est bien passé, et j'ai pu installer confortablement toutes vos lettres (plus besoin de nager pour aller à la cuisine!) et toutes mes consoles. Ensuite, je n'ai encore reçu qu'une dizaine de cartes de vœux. Le reste, c'est rien que des questions, et encore des questions. Je sais que vous aviez besoin d'aide pour choisir vos cadeaux, mais quand même, j'aurais bien aimé qu'on pense un peu plus à moi. Cela dit, il va peut-être en arriver après Noël... Ensuite, et ça c'est génial, j'ai reçu des tonnes de dessins. Je remercie tout particulièrement Ludovic Le Toux pour son superbe portrait (de moi, bien sûr!). Malheureusement, impossible de le passer ici: il est réalisé au crayon de papier, et on ne verrait rien! Je l'ai mis dans ma chambre, car c'est peut-être le plus beau que j'aie reçu jusqu'à présent. Mon cher Ludovic, n'as-tu jamais pensé à devenir dessinateur professionnel?

Comme vous pouvez le remarquer, on a gagné de la place pour le courrier. A vous de nous dire si cela vous plaît ou non. Moi, au départ, j'ai un peu rechigné devant le travail supplémentaire que cela me donne (je déteste travailler!). Mais, en fait, j'adore ce boulot, et c'est surtout parce que j'aime bien râler à propos de tout (je fais une parenthèse avant que d'autres n'aient l'idée de dire que c'est chez moi une maladie chronique). Bon, sur ce, je m'en vais faire mes emplettes en vue des fêtes de fin d'année. Quand vous me lirez, elles seront déjà passées, mais que cela ne vous empêche pas de m'envoyer une petite carte (et si vous la dessiniez vous-même? Cela me ferait vraiment plaisir!). Gros bisous!

Wieklen le grognon
(comme tous les nains!)

PS: Si le prochain courrier est un peu sans queue ni tête, ne vous inquiétez pas, ce sera juste que j'aurai fêté le jour de l'An avec trop d'enthousiasme (comme tous les ans).

1 MEGABIT, 2 MEGABITS, 3 MEGABITS...

Voilà six mois que je possède la Neo Geo, et je m'aperçois dans votre dépliant que les nouveautés ont pratiquement doublé leur nombre de mégabits (ex: Art of Fighting = 107 Mb! World Heroes = 87 Mb!).

1) Art of Fighting et World Heroes sont-ils des jeux de référence sur Neo Geo?

2) Testerez-vous Art of Fighting prochainement?

3) Si ces jeux ne sont pas aussi bons qu'ils en ont l'air, penses-tu que les programmeurs gaspillent les capacités de la console?

4) Jusqu'à combien de mégabits pourrons-nous aller?

Un vidéomaniaque

4 mégabits, 5 mégabits...

1) Je n'ai pas vu Art of Fighting (il est arrivé il y a quelques jours, et je n'ai pas encore eu le temps d'y jouer). World Heroes est un excellent jeu, tout à fait du niveau de Street Fighter II. Et il est nettement plus beau, les sprites sont plus gros, les coups plus originaux... Cela dit, il est relativement facile de trouver des techniques gagnantes avec certains personnages, défaut dont ne souffre par SF II... C'est sans contestation possible un jeu de référence sur Neo Geo.

2) Comme je le dis plus haut, il vient d'arriver et sera donc testé normalement dans ce numéro... Si je trouve un moment, je vais aller y jeter un œil.

3) Quand on parle des Megadrive, Super Nintendo et Neo Geo, on fait souvent référence à la taille des cartouches. En pratique, il faut savoir

COURRIER

que plus une console affiche de points et de couleurs, plus les images prennent de place. Sur la Neo Geo, une grande part de la mémoire des cartouches est occupée par ces graphismes. Ce n'est donc pas un point désisif quant à la qualité du jeu.
4) Non (cf. question 3). La place est occupée à 80% minimum par les graphismes (qui peuvent par ailleurs être aussi bien superbes que hideux). Pour faire ton choix, je te conseille plutôt d'essayer le jeu en magasin. Et de lire Consoles+, bien sûr!
5) Il faut comprendre que l'utilisation des "bits" pour mesurer la taille des cartouches est déjà une mini-arnaque: en micro, on parle d'octets, pas de bits. Or, un octet ("byte" en anglais) correspond à 8 bits. Donc, par exemple, World Heroes fait en réalité 10 Mo (mégaoctets). Ce n'est en fait pas particulièrement impressionnant, comparé à certains jeux sur micro-ordinateur. L'avenir, ce sont les cartouches de 100 Mo (800 Mb!) ou plus! Reste à trouver une console pour les faire fonctionner…

MINETTES

Salut vieux Ken… heu, pardon, Wieklen. J'ai quelques questions importantes, car d'elles dépendra mon Noël.
1) Penses-tu que l'Action Replay Pro soit un bon investissement? N'abîme-t-elle pas la console ou les jeux? Permet-elle l'utilisation des jeux qui ne fonctionnent pas avec l'adaptateur (ex: Pilot Wing)? A-t-elle un bon rapport qualité/prix?
2) Quels jeux me conseilles-tu, mis à part SF II, Zelda III et les shoot-them-up?
3) Addams' Family est-il vraiment un bon jeu?
4) La version européenne de SF II est-elle "mieux" que les autres? Si oui, pour quelles raisons?
5) Existe-t-il des jeux érotiques sur console? Si oui, sur quels supports, et pourquoi ne les trouve-t-on pas dans le commerce?

David

Je passerai sur tes difficultés d'élocution…
1) Cela dépend. Si tu es un bon joueur, et que tu n'as pas besoin de trifouiller dans les cartouches, un simple adaptateur multistandard (SFC/SNIN/SNES: 99 F chez la plupart des revendeurs) te suffira. Si tu veux bidouiller, l'Action Replay est un bon choix. A ce propos, j'ai essayé de faire fonctionner un Pilot Wing japonais sur ma console Super Nintendo (avec un adaptateur, bien sûr), et ça marche… Il semble que, avec certaines SNIN, cela ne fonctionne pas, et je te conseille donc d'essayer avant d'acheter. Quant au rapport qualité/prix, cela dépend de ce que tu veux en faire. Si cela te permet de finir les jeux en dix minutes, je trouve que le rapport qualité/prix est exécrable. En revanche, si cela te permet de finir un jeu sur lequel tu bloques depuis des mois, ou d'en renouveler l'intérêt (par exemple en changeant les monstres), c'est un bon choix.
2) Que dirais-tu de SF II? Non? Tu l'as déjà? Bon, alors Super Probotector, Super Castlevania IV, Super Ghouls'n Ghosts… Tiens, je me demande quels qualificatifs Nintendo va pouvoir rajouter après tous ces "super". Méga est déjà pris… Giga, peut-être, si Sega ne le prend pas avant…
3) Il est très sympa, mais, bon, c'est pas ma tasse de thé…! Question de goût.
4) Je ne vois pas pourquoi la version européenne (SNIN) aurait quelque chose de plus que les autres.
5) Oh, il en existe sûrement, mais c'est surtout sur MSX (si, si, il en reste au Japon) X 68000 et sur FM Town que l'on trouve ce genre de jeu… Le principal problème, c'est que ce sont des jeux d'aventure, et que, en japonais, on risque d'avoir du mal à progresser (et donc qu'on aura de toute façon peu de chance d'admirer les superbes minettes, que, je dois te l'avouer, j'apprécie aussi beaucoup… Sniffffffffffffffffff…

ALLEZ, HOP, LA LETTRE MECHANTE DU MOIS

Vous pouvez d'ailleurs passer sans remords à la lettre suivante, NDW.

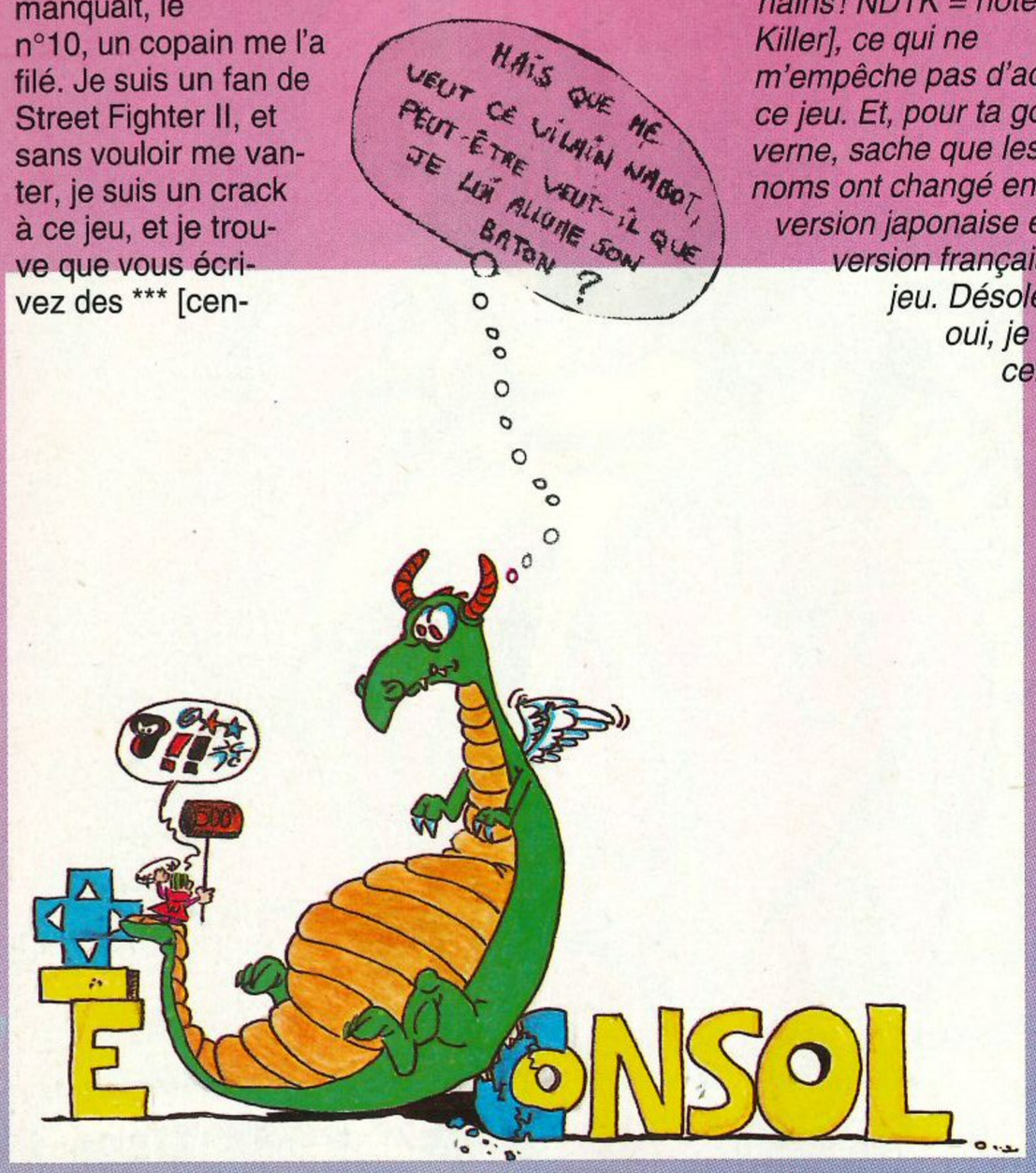
Je ne commencerai pas en disant que votre magazine est le plus beau, le plus génial, etc. (…) Je vous explique pourquoi cette introduction

Gérard Sylvain

COURRIER

agressive. Depuis un an, je me suis mis aux jeux vidéo; et donc, depuis un an, j'achète tous les magazines de jeux vidéo qui sortent, dont le vôtre (hélas!). Le seul qui me manquait, le n°10, un copain me l'a filé. Je suis un fan de Street Fighter II, et sans vouloir me vanter, je suis un crack à ce jeu, et je trouve que vous écrivez des *** [censuré, trop grossier, NDLW] sur ce jeu dans votre magazine. D'abord, qui est Vigo? Car les seuls personnages qui sont dans ce jeu sont Honda, Blanka [etc, NDLR]. Ensuite, le grand boxeur qui se bat contre Honda, ce n'est pas Bison mais Balrog (c'est à se demander si vous prenez les lecteurs pour des ***) [à nouveau censuré, trop vulgaire, NDLR]. Ensuite, l'homme qui fait le saut-torpille, comme vous dites, ce n'est pas Sagat mais Dhalsim. Une dernière chose, l'une de vos photos dit: "Quelques encouragements AVANT le combat." Il faut pas être une lumière pour voir que la photo est prise APRES le combat!
(...)

Mister X [tu n'as même pas le courage de mettre ton prénom? NDW]



Bon. Le fait est que, après avoir lu cette lettre, je me suis fâché tout rouge [un nain tout rouge, c'est d'un ridicule... NDLR]. Mais, après réflexion, tu mérites quelques explications. J'ai bien entendu évincé sans pitié les insultes et grossièretés dont était parsemée ta lettre. En premier lieu, tu peux être un fan de Street Fighter II et rester poli. Regarde, moi, par exemple, je ne dis pas de gros mots [à peine, mais ils sont aussi censurés! Pas de pitié pour les nains! NDTK = note du Killer], ce qui ne m'empêche pas d'adorer ce jeu. Et, pour ta gouverne, sache que les noms ont changé entre la version japonaise et la version française du jeu. Désolé, oui, je sais, cela peut arriver de se tromper... Ensuite, nous sommes vos journalistes préférés, nous adorons les jeux, et nous faisons notre possible pour vous faire partager notre plaisir. Mais nous n'en sommes pas moins des hommes (et des femmes), et nous pouvons faire des erreurs, souvent imputables au manque de temps. Si tu trouves que confondre Sagat et Dhalsim est une faute impardonnable, alors que ce qui est important, c'est que nous vous disions si SF II est bien ou pas, c'est que je ne peux plus rien faire pour toi. Allez, sans rancune...

CHOIX DIFFICILE

Je ne reviens pas pour critiquer ton sacré-giga-bouquin, mais pour te demander des renseignements de toute urgence. Voilà, je viens d'acquérir une SNIN et, comme tout le monde le sait, les prix des jeux sont excessifs. Mais, pour moi, quand on aime, on ne compte pas. Mon problème provient du choix des jeux vidéo. Dans le Consoles+ du mois dernier, c'est-à-dire celui d'octobre, tu parles du jeu Prince of Persia comme étant génial, mais je ne sais pas exactement pourquoi. Je voudrais que tu me donnes ton point de vue sur ce jeu, et aussi sur d'autres comme Super Mario Kart, Super Star Wars et Amazing Tennis.
Je te demande ces renseignements humblement, car je voudrais en acquérir deux, et je n'ai pas trop les moyens. Donne-moi simplement tes deux préférés.

Nabi

Ah, le choix est difficile. Prince of Persia est vraiment un jeu superbe. Il est beau, jouable, l'animation du personnage est d'un réalisme impressionnant et, en plus, la difficulté est superbement dosée. Je te le conseille absolument. Pour le second, j'hésite entre Super Mario Kart et Super Star Wars (je n'aime pas le tennis: je ne vois pas bien au travers du filet!). Si tu peux jouer avec un copain, choisis Mario Kart. Il semble malheureusement qu'il soit un peu buggé (au fait, vous l'avez vu arriver, l'autre truffe qui se fait appeler le Killer? Au départ, je pensais qu'il allait vraiment casser les mauvais jeux, mais il n'a pas eu le courage de le faire. Incroyable!). Super Star Wars est aussi très bon, mais je me suis moins éclaté avec. Fais ton choix en fonction de tes goûts. De toute façon, ils sont bons tous les deux.

T'ES FACHE?

Etant un "shooté" de la console, et un fervent lecteur de Consoles+, j'ai noté la parution de l'article concernant le prix excessif des jeux vidéo. Ce billet d'humeur m'est cher à moi aussi, car avec 40 F d'argent de poche par mois (vous avez le droit de rire), je ne vais pas bien loin! Alors, je pique ma colère! Y'en a plus qu'assez! Ces espèces de voleurs (et profiteurs de jeunes enfants avides de jeux vidéo) nous volent notre argent. Car c'est bien du vol! Eh bien, je dis "assez"! Tous les lecteurs de Consoles+ doivent s'unir pour faire une pétition et vous la faire parvenir pour que vous, notre voix, la donniez à ces charmants messieurs de Nintendo et

JESSICO

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

GAMEBOY

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

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

MEGADRIVE / GENESIS

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

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

MEGADRIVE / GENESIS

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

ATARI / LYNX

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

GAME GEAR

ADAPT. MASTER A GEAR	145
CABLE GEAR TO GEAR	79
LOUPE GAMEGEAR	99
ALLUME CIGARE ADAPT.	199
ADAPTATEUR SECTEUR GG	95
KIT DE NETTOYADE	99
BATTERIE POWER PACK	360
POWER KIT + ACCUS	399
ACCUS 700 ma	199
ACCUS 1400 ma	299
AERIAL ASSAULT	239
ALIEN 3	**239**
AMAZING SPIDERMAN	239
AX BATTLER	239
BATMAN LE RETOUR	239
BATTER UP	239
CHAKAN	239
CHESSMASTER	239
CHUCK ROCK	239
CLUTCH HITTER	239
COLUMNS	239
CRYSTAL WARRIORS	239
DAVID ROBINSON BASKET	239
DEFENDER OF OASIS	239
DEVILISH	239
DONALD DUCK	239
DOUBLE DRAGON	239
EVANDER HOLYFIELD	239
FOREMAN K.O	239
HALLEY WARS	239
HIT THE ICE	239
HOLYFIELD BOXING	259
HOME ALONE	239
HOOK	239
HUMANS	239
INDIANA JONES	239
JOE MONTANA FOOTBALL	239
LEMMINGS	239
MARBLE MADNESS	239
MICKEY MOUSE CASTLE	239
NINJA GAIDEN	239
OLYMPIC GOLD	239
OUTRUN EUROPA	239
PACMAN	239
PAPERBOY	239
POPILS	239
PRINCE OF PERSIA	239
RAMPART	239
R.C GRAND PRIX	239
ROBIN'S BASKETBALL	**239**
SIMPSON VS MUTANTS	239
SHINOBI 2	259
SMASH TV	239
SOLITAIRE POKER	239
SONIC THE HEDGEHOG	239
SONIC 2	**259**
SPACE HARRIER	239
SUPER KICK OFF	239
SUPER MONACO 2 SENNA	**239**
SUPER SMASH TV	239
SUPER SPACE INVADER	239
STREETS OF RAGE	259
STRIDER 2	279
TALESPIN	239
TAZMANIA	239
TERMINATOR 2 ARCADE	279
THE SIMPSONS:BART	239
WIMBLEDON TENNIS	239

LIBRAIRIE

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

NEO GEO

CONSOLE NEO GEO	1990
CONSOLE NEO GEO+1 jeu	2490
JOYSTICK NEO GEO	420
MEMORY CARD NEO GEO	199

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

SUPER NES(US)

ADAPTATEUR UNIVERSEL	179
ASCII PAD	229
ASCII SUPER ADVANTAGE	449
SUPER STICK NINTENDO	229
COMPETITION PRO PAD NI	169
PRO PAD SUPERNINTENDO	179
FOOTPEDAL NINTENDO	179

ACTAISER	439
AGURI SUZUKI F1	439
ALIEN 3	439
AXELAY	**439**
AMAZING TENNIS	439
AMERICAN GLADIATORS	439
BART'S NIGHTMARE	439
BATMAN LE RETOUR	439
BAZOOKA	439
BLAZE ON	439
BLUES BROTHERS	495
CASTELVANIA IV	439
CHESSMASTER	439
CHUCK ROCK	439
CONTRA 3	439
CYBER SPIN	439
D.FORCE	439
DEATH VALLEY RALLY	439
DESERT STRIKE	439
DARIUS TWIN	439
DINO CITY	439
DOUBLE DRAGON	439
DRAGON'S LAIR	439
DRAGON WARRIOR IV	439
DRAKKEN	439
DREAM TV	439
DUNGEONS MASTER	439
E.A HOCKEY	439
EARTH DEFENSE FORCE	439
EQUINOX	439
FACEBALL 2000	439
F-ZERO	439
FINAL FANTAZY II	439
FINAL FIGHT	495
FIRE POWER 2000	439
GEMFIRE	439
GODS	439
GRADIUS 3	439
GREAT WALDO SEARCH	439
GUNFORCE	439
HOME ALONE 2	439
HOOK	439
HUNT RED OCTOBER	439
HYPER ZONE	439
IMPERIUM	439
JACK NICKLAUS	439
JAMES BOND JR	439
JEOPARDY	439
JOE ET MAC	439
KABLOOEY	439
KING OF MONSTERS	439
KRUSTY'S SUPER FUN H.	439
LEMMINGS	495
L'ARME FATALE	439
MAGIC SWORD	439
MARIO KART	**439**
MARIO PAINT	439
MARIO WORLD	439
MICKEY MOUSE	439
MIGHT AND MAGIC 2	439
NBA BASKET CHALLENGE	439
PAPERBOY II	439
PARODIUS	439
PILOT WINGS	439
POPULUS	439
PRINCE OF PERSIA	439
PRO QUATERBACK	465
PUSH OVER	439
RACE DRIVIN	439

SUPER NES(US)

RADIO FLYER	465
RAMPART	439
ROAD RIOT	439
ROBOCOP 3	495
ROCKETTER	439
SIMEARTH	439
SHADOW OF THE BEAST	439
SHADOW RUN	439
SHANGAI 2	439
SOUL BLAZER	439
SPACE MEGAFORCE	439
STREET FIGHTER 2	**549**
SUPER ADVANTAGE	439
SUPER ADV. ISLAND	439
SUPER ALESTE	**439**
SUPER BASES LOADED	439
SUPER BOSTER BROTHERS	439
SUPER BOWLING	439
SUPER COMTATRIBES	465
SUPER CASTELVANIA IV	439
SUPER DOUBLE DRAGON	439
SUPER GOAL	449
SUPER GHOULS AND GHOST	439
SUPER MARIOLAND	449
SUPER MARIO WORLD	439
SUPER PROBOTECTOR	439
SUPER SLAM DUNK	439
SUPER SOCCER CHAMP.	495439
SWAMP THING	495
TERMINATOR 2 ARCADE	439
TEST DRIVE 2	439
THE ADDAMS FAMILY	439
THE BLUES BROTHERS	439
THE SIMPSONS	439
TOP GEAR	439
TOM ET JERRY	439
T.M.N.T IV (TORTUES IV)	**439**
ULTRA MAN	439
UN SQUADRON	439
WING COMMANDER	439
WINGS 2	439
WORD TRIS	439
W.W.F	439
X-ZERO	439
ZELDA 3	439

JOYSTICK NINTENDO

QUICKSHOT PYTHON 2.	129
QUICKSHOT MAVERICK 2	169
QUICKSHOT INTRUDER 2.	399
QUICKSHOT AVIATOR 2	449
QUICKJOY NI-5	159
COMPETITION PRO SNES	169
QUICKJOY MEGASTAR NI	349

JOYSTICK MULTISYSTEM

QUICKJOY 5 SUPERBOARD	169
QUICKJOY VI JETFIGHTER	125
QUICKJOY TOPSTAR	289
QUICKJOY SEGA FIGHTER	169
QUICKJOY MEGASTAR SG	329
QUICKJOY SUPERSTAR	169
Quickshot PYTHON 1	119
Quickshot MAVERICK 1	169
Quickshot INTRUDER 1	399
Quickshot AVIATOR 1	449
Quickshot FLIGHTGRIP 1	119

SEGA MASTER

KIT DE NETTOYAGE	**99**
SUPER STICK SEGA	**229**

ASTERIX	385
CALIFORNIA GAMES	335
CASTLE OF ILLUSION	385
CHAMPION OF EUROPE	385
CHUCK ROCK	339
DONALD DUCK	339
DOUBLE DRAGON	385
DRAGON CRYSTAL	339
EUROP.CLUB SOCCER	339
FANTASY ZONE 1	339
FANTAZY ZONE 2	339
FIRE AND FORGET II	339
FORGOTTEN WORLDS	339
GALAXY FORCE	339
GAUNTLET	339
GHOULS AND GHOSTS	339
GOLDEN AXE	385
HEROES OF THE LANCE	339
HIT ON ICE	339
HOOK	339
IMPOSSIBLE MISSION	385
INDIANA JONES	339
KLAX	385
LEMMINGS	339
LINE OF FIRE	339
MICKEY MOUSE	385
MOONWALKER	315
MS PACMAN	385
NINJA GAIDEN	339
OLYMPIC GOLD	339
OPERATION WOLF	339
OUT RUN EUROPA	339
PAPER BOY	385
PHANTASY STAR	385
POPULUS	315
POWER STRIKE	339
PRINCE OF PERSIA	339
RAMPART	385
RC GRAND PRIX	349
R-TYPE	339
SAGAIA	339
SENNA Super MONACO 2	385
SHADOW DANCER	339
SHADOW OF THE BEAST	339
SHINOBI	339
SONIC THE HEDGEHOG	385
SONIC 2	385
SPEEDBALL	315
STRIDER	385
SUPER KICK OFF	339
TERMINATOR	385
WIMBLEDON	339
WONDERBOY 3	385
XENON 2	339

349 Frs

HANDY BOY

TOUT EN 1 .....

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

CGV COM 2-A **FINI LES PARENTS GRINCHEUX !**

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

299 F.

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

ADAPT.GAMEGEAR/MASTER 145FRS

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

ACTION REPLAY PRO

PLUS FORT QUE TOUT

AVEC LA CARTOUCHE ACTION REPLAY PRO!

DEVENEZ INVINCIBLE !!

INCROYABLE !!

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

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

Disponible pour **MEGADRIVE/GENESIS**	499 F
S.FAMICOM + SNES + S.NINTENDO	499 F
ACTION REPLAY GAMEBOY	349 F
ACTION REPLAY NES	349 F
Adaptateur UNIVERSEL SFC/SNES/S.NI	159 F

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

NOUS LIVRONS TOUJOURS LES DERNIERES VERSIONS

BON DE COMMANDE *EXPRESS* à retourner à

GAGNEZ DU TEMPS ! Commandez par ☎ 93.51.61.30 - 93.97.22.00

TITRES (garantie échange immédiat)	Qte	Prix	Montant
		S/TOTAL	
		PORT	30
		TOTAL	

PORT : LOGICIEL JEUX 28 F
IMPRIMANTES + CONSOLES 60 F
UTILITAIRES + ACCESSOIRES 30 F
ORDINATEUR 100 F
DOM TOM + ETRANGER 60 F

GARANTIE 1 AN SUR LES LOGICIELS ■ précisez votre ordinateur _____ DISC ☐ K7 ☐ ■ Votre N° Client _____

PAIEMENT ETRANGER EXCLUSIVEMENT PAR MANDAT INTERNATIONAL

JESSICO - BP693 - 06012 NICE CEDEX 1

PAR MINITEL 3615 CODE JESSICO - OUVERT 7 / 7 - 8H à 20 H

19-01

- ☐ **Je joins un chèque ou mandat lettre**
- ☐ **Je paie à réception au facteur + 26 F**
- ☐ **Je paie par carte bleue et je complète les 2 lignes ci-dessous**

carte bleue CB _____

date d'expiration .....

NOM ..... PRENOM .....

N° ET RUE .....

VILLE ..... CODE POSTAL _____

FAX : **93.97.07.00** **SIGNATURE OBLIGATOIRE**

C+16

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD JOSEPH GARNIER

Toutes les marques citées sont déposées

Sega. Il faut qu'ils en prennent plein les mirettes. Je veux une révolte complète, et pour cela, j'ai une deuxième solution: n'achetez plus de cartouches! Stoppez vos achats en envoyant tous une lettre de revendication à MM. Sega et Nintendo (de préférence après Noël, les prix grimpent). L'union fait la force, et nous avons la force de dire NON!

Stéphane

PS: Excusez-moi, mais quand je suis en colère, je fais des fautes d'orthographe.

Allez, calme-toi, cela ne sert à rien de t'énerver. Voyons le problème. Les constructeurs vendent leurs consoles sans faire de bénéfice (ou presque), et se rattrapent sur les cartouches. Et ils se rattrapent bien! Le problème, c'est que nous, joueurs, achetons les jeux même s'ils sont à 700 F. S'il y avait un minimum de concurrence, les prix baisseraient. Mais, justement, il n'y en a pas, de concurrence. Sega et Nintendo ont verrouillé le marché en distribuant parcimonieusement des "licences". Ils peuvent donc contrôler les prix comme ils l'entendent. Envoyer une pétition, même si en théorie c'est une bonne idée, n'aura à mon avis aucune répercution. Imagine: 10 000 joueurs qui envoient une pétition, et qui continuent à acheter les jeux au prix fort! Ridicule, non? La solution, ce serait effectivement d'arrêter d'acheter des cartouches. Mais qui est prêt à le faire? Ce que j'espère, c'est que d'autres constructeurs vont se lancer sur la brèche, et que cela créera une concurrence (Sega et Nintendo semblent s'être partagés le marché très équitablement). Bon, pour résumer, je pense qu'il est inadmissible de payer plus de 500 F pour un jeu, quel qu'il soit. Donc, si vous voulez faire baisser les prix, n'achetez plus de jeu à 700 F.

PS de la rédac: ne t'inquiète pas pour les fautes, Wieklen n'est pas un as de la conjugaison non plus! Heureusement, tout est corrigé, même si parfois on oublie quelques fautes, mais il y en a tellement!

OUILLE!

1) J'ai une SFC, et j'adore la NES. Est-ce qu'il y aurait un adaptateur pour avoir les jeux NES sur la SFC? Si oui, quand sortira-t-il?
2) Wieklen, j'ai le même problème que toi avec les joypads de la SFC: le soir, j'ai d'horribles douleurs au pouce. Est-ce qu'un joystick résoudrait ce problème?
3) Pourquoi dis-tu que Street Fighter II est le meilleur jeu de la SFC, alors que Mario Kart ou Zelda III sont largement meilleurs?
4) J'ai entendu dire que le CD-Rom de la SFC servait simplement à corriger les défauts des cartouches. Est-ce vrai?

Fabien

1) Quand la SFC est sortie, et que les joueurs ont commencé à pester contre les ralentissements intempestifs, il est apparu que Nintendo avait prévu de garder une compatibilité avec la NES, et que c'était la cause de ces problèmes. Il est aussi apparu que cette idée avait été abandonnée… Donc, a priori, il n'y aura jamais d'adaptateur SFC/NES (en tout cas, je n'en ai pas entendu parler).
2) Si c'est à ce point, il faut absolument te prendre un joystick. Le meilleur, c'est bien sûr celui de Capcom (le Super jesaisplusquoi Fighter), mais il est cher (700 F environ en France). Le mieux, c'est que tu ailles faire un tour en boutique, et que tu en manipules quelques-uns pour voir celui qui te convient le mieux.
3) Non, Mario Kart et Zelda III ne sont pas "meilleurs". Tu les préfères à SF II (c'est ton droit). Moi, je préfère SF II (...)! Cela dit, je t'accorde bien volontiers que ces trois jeux sont excellents.
4) J'ai entendu dire… beaucoup de choses, mais rien qui soit vérifiable. Il faut faire attention aux informations que l'on diffuse, et comme je n'ai rien de précis sur ce CD-Rom, j'éviterai de te dire des bêtises. Wait and see...

TOUTES LES VERITES...

C'est la première lettre que je t'envoie, mais à mon avis ce n'est pas la dernière. Je serai bref…
1) J'ai eu l'impression que les jeux de ce Consoles+ (sans distinction de consoles) étaient sous-notés. Avez-vous revu votre système de notation sans nous prévenir?
2) J'ai trouvé que vous nous avez bien arnaqués avec le comparatif n° 3. En effet, je m'attendais à une conclusion bien franche, du genre: "Spirit préfère la MD pour…, tandis que Banana San préfère la SFC pour…" Au lieu de cela, vous vous en tirez remarquablement avec une grosse galipette: les concurrents! Bref, rien de tranché. Serait-ce pour ne pas choquer certains lecteurs qui n'achèteraient plus ton mag' s'ils lisaient qu'un journaliste (c'est pourtant tout à fait son droit) trouvait une console inférieure à une autre?
3) Je trouve que les dessins qui sont dans tes pages sont beaux, mais quelque peu "gamins" (genre Mario qui embrasse Sonic). On est censé lire un magazine pour adolescents, pas Astrapi! De plus, ces dessins prennent beaucoup de place, et tu devrais publier seulement les dessins géniaux (j'te demande pas les femmes à poil ou les têtes de mort, mais seulement les très beaux dessins) et plus de lettres de lecteurs.
4) J'ai pas compris la rubrique The Killer. Pourquoi ne détruit-il pas les jeux Nintendo? Est-ce fait exprès?

ULTIMA games

ACHAT-ECHANGE

de tous vos jeux vidéo et consoles

possible selon les Agences ULTIMA

PARIS:	5 Bd Voltaire - 75011 - Tél. (1) 43 38 96 31 - Fax 43 38 11 86
PARIS (échange):	21 rue de Turin - 75008 - Tél. (1) 42 94 97 14
LILLE:	72-74 rue de Paris - 59800 - Tél. 20 42 09 09
MARSEILLE:	26 rue de la Palud - 13001 - Tél. 91 33 24 25
BORDEAUX:	3, cours Alsace Lorraine - 33000 - Tél. 56 44 47 70
CAMBRAI:	8 rue du petit séminaire - 59400 - Tél. 27 74 89 23
SEDAN:	3 rue Gambetta - 08200 - Tél. 24 27 45 36
PAU:	17, rue du 14 Juillet - 64000 - Tél. 59.06.38.06
MULHOUSE:	13, rue de Hugwald - 68000 - Tél. 89.66.37.67
PERPIGNAN:	2, rue Lafayette - 66000 - Tél. 68 56 76 20
TOURS:	97, av de Grammont - 37000 - Tél. 47 64 51 51
BASTIA:	3, rue St François - 20200 - Tél. 95 31 68 70
LE MANS:	Ctre Cial. - rue des 4 roues - 72000 - Tél. 43 87 02 87
SUISSE:	av de la gare 6 - 1022 Chavannes - Tél. 41 21 636 08 50
JUAN LES PAINS:	14, Av. Maupassant - 06160 - Tél. 93 61 10 21
AIX EN PROVENCE:	40, cours sextius - 13100 - Tél. 91 33 24 25
DOUAI:	195, rue de la Mairie - 59500 - Tél. 27 99 38 91
NIMES:	4, rue des Greffes - 30000
BLOIS:	2, rue Vauvert - 41000 - Tél. 54 74 44 53

SUPER NES US 1090F

avec 1 jeu : 1490F

SUPER FAMICOM 1490F

avec 1 jeu : 1990F

Avec votre console Ultima vous offre l'adaptateur permettant de faire fonctionner toutes les cartouches US et Japonaises (valeur 199F) GRATUIT

Pourquoi avons-nous choisi la Super NES US et la SuperFamicom japonaise ? : rapidité supérieure, plein écran sur la télé (pas de bandes noires), réparations plus rapides.

CARTOUCHES SUPER NES OU SUPER FAMICOM*

* Les prix indiqués concernent soit une version Super Nes, soit une version Super Famicom

NOUVEAUTES

ALIEN 3	NC
AMAZING TENNIS	NC
BIO HAZARD	NC
BLUES BROS	NC
CHESTER CHEETAH	NC
CHUCK ROCK	NC
COOL WORLD	NC
DEADLY MOVES	NC
GODS	NC
HUMANS	NC
JIMMY CONNORS TENNIS	NC
LEATHAL WEAPON	NC
MICKEY MAGICAL QUEST	NC
OUT OF THIS WORLD	NC
PUSH OVER	NC
RANMA 1/2 II	NC
RED OCTOBER	NC
STAR WARS	NC
SPIDERMAN	NC
STRIKE EAGLE	NC
T2	NC
T2 ARCADE GAME	NC
TERMINATOR	NC
TEST DRIVE II	NC
TOM & JERRY	NC
ULTIMA	NC
UTOPIA	NC
VIKINGS	NC
WING COMANDER	NC
WORLDTRIS	NC

les HITS et PROMOS US

ARTHUR QUEST GHOULS'N GHOST	499F
ADDAM'S FAMILY	499F
ADVENTURE ISLAND	499F
CONTRAT 3	499F
FINAL FIGHT	499F
F ZERO	390F
MYSTICAL NINJA	499F
PILOT WING	390F
POPULOUS	390F
RIVAL TURF	450F
SUPER TENNIS	390F
TURTLES NINJA IV	590F
WWF	499F

les HITS et PROMOS FAMICOM

GRADIUSIII	290F
FINAL FIGHT GUY	690F
LEMMINGS	390F
SUPER EDF	290F
SUPER RTYPE	290F
SUPER VALIS	390F
RUSHING BEAT	390F

POUR LES NOUVEAUTES : NOUS CONSULTER

ACCESSOIRES

- ASCII Joypad 250F
- Alimentation.....150F
- Cable RGB.....390F
- Cable Amstrad 250F
- Superscope + 6 jeux.....590F
- Joystick CAPCOM ..790F
- Universal Adaptor.....Promo

SUPER PROMO SUR NOUVEAUTES

- Star War
- Mystical Quest
- Another World
- Fatal Fury

Nous avons plus de 30 titres à moins de 400 F.

BON POUR UN ECHANGE GRATUIT POUR UN JEU

SUPER NINTENDO

À ULTIMA Paris: 5, bd Voltaire 11e et 21, rue de Turin 8e

Reprise de votre console Sega pour tout achat de votre console Nintendo

(offre limitée à certains points de ventes Ultima - Nous consulter)

BON DE COMMANDE CONSOLES et JEUX

à renvoyer uniquement à notre agence de Paris

ULTIMA GAMES : 5 Bd Voltaire - 75011 Paris

Tél. (1) 43 38 96 31 - Fax. (1) 43 38 11 86

Pour la VPC demandez Fabrice

DECEMBRE 1992 JOYSTICK

Nom Prénom :

Adresse complète :

Tél. : (obligatoire)
CB n° :
Date d'expiration :
Signature :

En cas de paiement par chèque veuillez joindre celui-ci à votre commande et le libeller à l'ordre d'ULTIMA.

Produit	Prix	Produit	Prix
.....		.....	
.....		.....	
.....		.....	
.....		.....	
.....		Montant	
.....	Port matériel 100F - Port logiciel 25F	Total	

C+16

Attention, les prix et promotions ne sont pas disponibles dans toutes les agences, renseignez-vous. Photos non contractuelles. - les prix et promotions sont modifiables sans préavis.

COURRIER

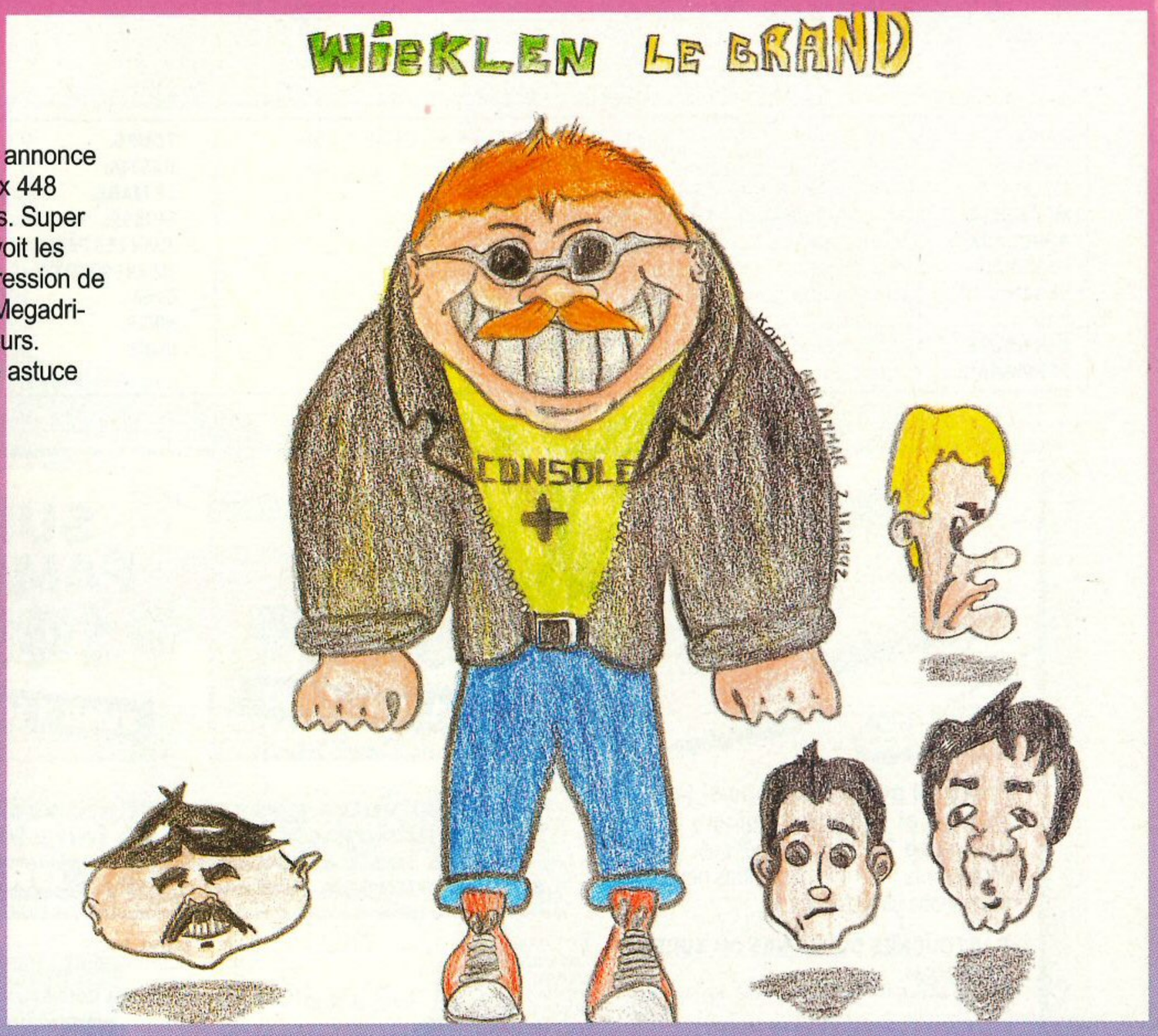
5) Y'aura-t-il cette année un Tilt spécial Tilt d'or, comme l'année dernière?
Stéphane

1) En fait, cela s'est fait tout seul. Quand de nouveaux jeux arrivent, les notes montent pour atteindre des sommets. Or, au bout de quelque temps, il devient évident que nous allons crever le plafond des 100%. Nous devons donc réviser nos appréciations pour coller au plus près à la réalité!
2) Que veux-tu, Robby est un peu sadique, alors il fait durer le plaisir… Cela dit, à l'heure où tu liras ces lignes, tu sauras déjà quelles sont les préférences des journalistes de Consoles+, non? (Eh oui! J'espère que tu as bien lu notre mini-guide de Noël offert avec le Consoles+15! Tes journalistes adorés y sont tous allés de leur avis sur leur console préférée.)
3) Quoi, qu'est-ce qu'ils ont mes dessins! Ils sont SUPERBES, tout simplement, et je n'admettrai aucune remarque à ce propos. Ce n'est pas Astrapi, c'est Consoles+, le courrier, c'est MA rubrique, et c'est MOI qui choisis les dessins! Non mais! D'ailleurs, s'ils ne te plaisent pas, tu n'as qu'à m'en envoyer!
4) Bon, il va falloir que je vous explique quelques petites choses. Celui qui se fait appeler The Killer était censé prendre tous les mauvais jeux, et les désintégrer au blaster lourd. Par exemple, je prends un jeu, je joue, et je le trouve nul (moins de 30%). Je le remets dans sa boîte, et je lui donne. Malheureusement, il semble que nous l'ayons quelque peu surestimé. Ou peut-être est-il vendu à Nintendo? Toujours est-il que, pour son premier essai, il a été tout à fait tiède avec ces nullités. Je lui ai dit ma façon de penser, nous verrons bien si, avec le temps, cela s'améliore. Sinon, on trouvera quelqu'un d'autre, c'est tout.
5) Il est paru début décembre, et comporte une très grande partie dédiée aux consoles! Qu'on se le dise!

OUELL…

Dis-moi, "Wieklen", tu prononces ça comment? Vik Lain, Ouik Line ou Sièk Lène? Réponds-moi, parce que je voudrais appeler mon teckel comme ça (question de taille).
Mais non, te fâches pas, je plaisante. Tu sais, il existe des hormones de croissance pour PDPT (personnes de petite taille!)
Ouelle, nao ze kouéstchieunneze:
1) La Super Nintendo annonce une définition de 512 x 448 pixels en 256 couleurs. Super cool, mais quand on voit les jeux, on a plutôt l'impression de voir des graphismes Megadrive avec plus de couleurs. Alors, quoi? il y a une astuce ou c'est moi qui suis bigleux?
2) Faut-il vraiment attendre cette arlésienne de Mega-CD, quand on sait qu'il s'est déjà planté une fois au Japon et que son succès européen n'est vraiment pas assuré? Je constate que, pour un prix comparable, on peut acheter une Super Nintendo qui marche vraiment fort.
3) Ma sœur Déborah, qui a quatorze ans, voudrait savoir si tout chez toi est de petite taille. Ah, les filles!
Dominique

On prononce "Vi'klèn", tout simplement. Et, quant à ma taille, tu es à côté du sujet: je suis déjà très grand pour un nain, si j'étais encore plus grand, je ne pourrais même plus entrer chez moi! Et puis, cela me poserait des problèmes vis-à-vis des autres nains.
1) Je ne me suis pas amusé à compter les pixels, mais je fais confiance à M. Nintendo). Tu as raison, avec une telle résolution et 256 couleurs, on pourrait obtenir des images quasi photographiques. J
e suppose que pour gagner de la place sur les cartouches et pour accélérer l'affichage, ce mode n'est que peu utilisé.
2) Franchement, tu fais ce que tu veux. Je n'attends pas le Mega-CD, je n'attends pas le CD Nintendo, je joue avec ce que j'ai et je m'en porte fort bien. Si tu as une Megadrive, tu peux déjà bien t'amuser. Mais, si Sega ne se dépêche pas de lancer son Mega-CD en Europe, et surtout de faire des jeux valables sur cette machine, ils vont tout simplement arriver après la bataille.
3) Quatorze ans? Oh, mais c'est un bébé! Nous, les nains, on vit très vieux, et même si je suis encore jeune, j'ai plus de cent ans de plus qu'elle. Quant à mes mensurations… NO COMMENT!



JOURNALISTE

1) Pourquoi certains distributeurs obtiennent-ils les jeux SNIN à 75 F? Et surtout pourquoi les vendent-ils si cher?
2) Après le bac D, que faire pour programmer?
3) Après le même bac, comment faire pour devenir journaliste (y'a de la place chez vous?).
4) Qui est, à Consoles+, le rédacteur en chef, J.-M. Blottière ou Robby?
5) Toujours pas de rubrique Arcade?
6) Et une rubrique jeux de plateaux, jeux de rôle?
7) Question subsidiaire: publieras-tu ma lettre?
Philippe

1) Où donc as- tu entendu une telle bêtise? Je ne sais pas combien leur coûte une cartouche, mais 75 F doit correspondre au prix de fabrication. Si 100 F vont à l'éditeur, 100 F à Nintendo et 100 F au fabricant, cela revient à 375 F chez le distributeur (c'est une évaluation, mais il y a effectivement là sujet à une enquête). Cela nous donne, pour un jeu à 650 F, environ 70 % de marge, que le distributeur se partage avec le revendeur. C'est nettement plus raisonnable, non?
2) Tu peux faire un DUT d'informatique par exemple. Mais je te conseille plutôt d'aller poser la question à ton conseiller d'orientation…
3) Essaie. Cela dit, à ta place, je continuerais AUSSI mes études, juste au cas où…
4) Jean-Michel est notre rédacteur en chef, et Robby notre rédacteur en chef adjoint.
5) Si, si, elle est là!
6) Ah, cela me ferait plaisir à moi aussi, mais ce genre de rubrique n'a pas vraiment sa place dans Consoles+. Mais connais-tu l'excellent Casius Belli?
7) Non.

Merci à Rocky, Karim, Gabriel, Gérard et à tous les autres pour leurs dessins.

(N'oubliez pas de signer vos œuvres!)

COMPLETEZ VOTRE COLLECTION

Numéro Hors Série

Numéro 1

Numéro 2

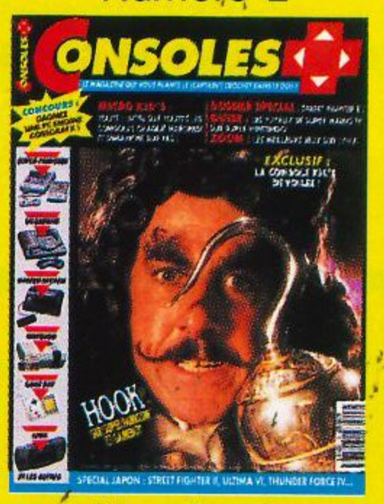
Numéro 3

Numéro 4

Numéro 5

Numéro 6

Numéro 7



Numéro 8

Numéro 9

Numéro 10

Numéro 11

Numéro 12

Numéro 13

Numéro 14

Numéro 15

Numéro 16

Numéro 17

Numéro 18

Numéro 19

Numéro 20

Numéro 21

Numéro 22

Numéro 23

RETOURNEZ-NOUS DES AUJOURD'HUI LE BON DE COMMANDE CI-DESSOUS ACCOMPAGNE DE VOTRE REGLEMENT A L'ORDRE DE CONSOLES +

BON DE COMMANDE DES ANCIENS NUMEROS DE CONSOLES +

A retourner à CONSOLES + – B.P. 53 – 77932 PERTHES CEDEX
(Vous pouvez également vous procurer ces numéros de Consoles + à : l'accueil, 9-11-13, rue du Colonel Pierre-Avia, 75015 PARIS)

Numéro Hors Série (450074) ☐	Numéro 1 (451001) ☐	Numéro 2 (451002) ☐	Numéro 3 (451003) ☐	Numéro 4 (451004) ☐
Numéro 5 (451005) ☐	Numéro 6 (451006) ☐	Numéro 7 (451007) ☐	Numéro 8 (451008) ☐	Numéro 9 (451009) ☐
Numéro 10 (451010) ☐	Numéro 11 (451011) ☐	Numéro 12 (451012) ☐	Numéro 13 (451013) ☐	Numéro 14 (451014) ☐
Numéro 15 (451015) ☐	Numéro 16 ☐	Numéro 17 ☐	Numéro 18 ☐	Numéro 19 ☐
Numéro 20 ☐	Numéro 21 ☐	Numéro 22 ☐	Numéro 23 ☐	Nombre de numéros :

Somme totale :

Je vous adresse la somme de 29 F pour chaque numéro par :

Chèque bancaire ☐ Chèque postal ☐

NOM : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

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

(Délai d'expédition : 6 semaines)

Si vous êtes abonné, merci de nous préciser votre numéro d'abonné : |_|_|_|_|_|_|_|_| (une lettre suivie de sept chiffres) ou de nous retourner l'étiquette d'expédition de votre magazine.

DANS LE PROCHAIN NUMERO + DANS LE PROCHAIN NUMERO +

FEVRIER : "FLEUR DE FÉVRIER NE VA PAS AU POMMIER"

LE CES DE LAS VEGAS

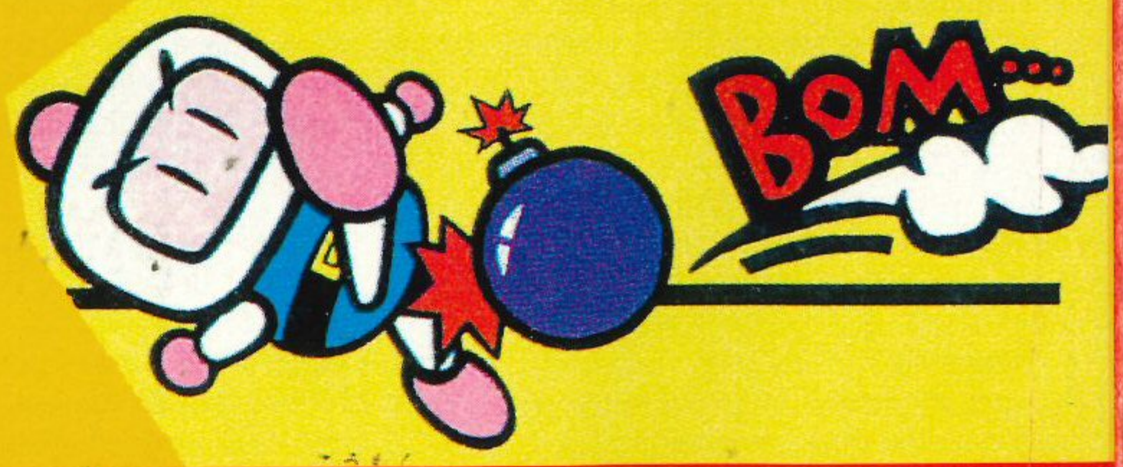
C'est à Las Vegas, du 7 au 10 janvier, que se tient l'édition d'hiver du Consumer Electronics Show. Bien sûr, Consoles+ sera sur place avec ses reporters de choc: Jean-Michel the boss et l'intrépide Banana San. Nous consacrerons une large partie du magazine aux nombreuses nouveautés présentées lors de ce gigantesque show.
Et puis, vous devriez en apprendre beaucoup plus sur la nouvelle console de Matsushita à base de CD-Rom

INVULNERABLE!

Edouard, l'homme TIPS, vous enseignera la manière de devenir INVULNERABLE dans Street Fighter II.

BOMBER MAN 93

C'est le nouveau jeu qui fait fureur à la rédaction de Consoles+ ! Avec cinq joueurs autour d'une PC Engine, la nouvelle mouture du célèbre hit sera testée sous toutes ses coutures.



- **Le 11 janvier, Banana San repartira depuis Las Vegas vers Tokyo au Japon. Vous aurez donc droit à quelques exclusivités de derrière les paddles. Nous en tairons les noms pour le moment tellement cela relève du confidentiel.**
- **En février, notre ami Wieklen le nain inaugurera une nouvelle formule à son mythique courrier. Il apportera les réponses aux questions que vous nous posez le plus souvent dans une nouvelle rubrique "QUESTIONS & REPONSES".**

DIGITAL ACCESS - 93.94.51.10

L'acces Nouveautes — *VPC "Hot Line"*

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

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

MEGADRIVE

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

LES NOUVEAUTES

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

LES HITS

Ayrton Senna Monaco GP II	449 F
Buck Rogers (us)	449 F
Capriati Tennis (us)	399 F
Chuck Rock (us)	449 F
F-1 Hero MD (Jp)	399 F
Green Dog (us)	399 F
Lemmings (us)	449 F
LHX Attack Shopper (us)	449 F
NHLPA Hockey (us)	449 F
Olympic Gold (Jp)	399 F
Rings Of Power (us)	449 F
Tazmania (us)	449 F
Terminator (us)	449 F
Twinckle Tale (Jp)	399 F
World Trophy Soccer (us)	449 F

LES NOUVEAUTES MEGA CD

After Burner III (Jp)	549 F
Black Hole Assault (Jp)	449 F
Cosmic Stories (Jp)	499 F
Dark Wizard (Jp)	499 F
Final Fight (jp)	499 F
Kris kross (us)	Tel.
Lunar The Silver Star (Jp)	Tel.
Nobunaga & his Ninja Force (Jp)	449 F
Pop 'n' Land (jp)	449 F
Prince of Persia (Jp)	499 F
Pro Baseball '92 (Jp)	499 F
Rise of the Dragon (Jp)	499 F
Sewer Shark (us)	Tel.
Thunder Storm FX (Jp)	449 F
Time Gal (Jp)	499 F
Warau Salesman (jp)	499 F
Wonder Dog (Jp)	499 F

SUPER FAMICOM

Super Famicom (Jp)+2 manettes+jeu	1690 F
Super N.E.S. (us) + manette	890 F
Super N.E.S. (us) + manettes + Mario 4	1490 F
Convertéur Universel	99 F
Pro Action Replay & Converteur	549 F
Capcom Power Stick Fighter	690 F
Boitier Infrarouge Capcom	399 F
Transparent ProPad (new)	169 F
HORI Fighting Stick	499 F
Joystick J.B. King	650 F
Joystick XE-1 SFC	790 F
Super Handy Control ASCII L5	Tel.
Lot de 5 Boitiers individuel SFC	100 F
Malette de transport "Family Case"	225 F
Rallonges pour manettes SFC	129 F
Socle Rangement pour 10 jeux SFC	99 F
Sac de Transport pour Console	249 F

LES NOUVEAUTES

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

LES HITS

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

N E O - G E O

Neo-Geo+Manette	1990 F
Neo-Geo+Manette+Jeu	2490 F
Manette SNK Neo-Geo	490 F
Memory Card	190 F

LES NOUVEAUTES

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

NEC PC ENGINE

Coregrafx + manette	790 F
Coregrafx + manette + jeu	890 F
Core Puissance 5	990 F
PC Duo	2490 F
Turbo Express GT	1490 F
Super System Card v.3.0	599 F

LES NOUVEAUTES COREGRAFX

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

LES NOUVEAUTES CD-ROM

Davis Cup (SCD)	399 F
Double Dragon 2 (SCD)	499 F
Downtown Athletic (SCD)	449 F
God Panic (SCD)	449 F
G O D S (SCD)	449 F
Jim Power (SCD)	449 F
Image Fight 2 (SCD)	499 F
Lemmings (SCD)	Tel.
Loom (SCD)	499 F
Moto Roader Mc (SCD)	449 F
N E X A R (SCD)	499 F
Panza Kick Boxing (SCD)	449 F
Project F (SCD)	449 F
Rayxamber III (SCD)	399 F
Shadow of the Beast (SCD)	399 F
Super Darius 2 (SCD)	499 F
Super Raiden (SCD)	399 F
Tecmo World Cup (SCD)	499 F

G A M E B O Y

Gameboy+Tetris	649 F
Pro Action Replay (new)	390 F
Sacoche ceinture "Hip Pouch"	245 F
Malette de transport "Carry Case"	175 F
Hyper Boy (ecran+support+joystick)	429 F
Handy Boy (loupe,Baffles,Joystick)	329 F
Universal Battery Pack (new)	369 F

LES NOUVEAUTES

Alien III (us)	265 F
Barbie (us)	265 F
Bart vs Juggernauts (us)	265 F
Best of the Best (us)	265 F
Blues Brothers (us)	265 F
Cool World (us)	265 F
Darkman (us)	265 F
Double Dragon 3 (us)	265 F
Dr Franken (us)	265 F
F15 Strike Eagle (us)	285 F
Home Alone 2 (us)	265 F
Joe & Mac (us)	265 F
Konami Ice Hockey (Jp)	265 F
Looney Tunes (us)	265 F
Mega Man 3 (us)	285 F
Mickey Mouse 3 (jp)	285 F
Pc Kid (GB) (jp)	285 F
Rolan's Curse 2 (us)	265 F
R-Type 2 (jp)	285 F
Speed Ball 2 (us)	265 F
Spiderman 2 (us)	265 F
Star Wars (us)	265 F
Super Marioland 2 (Jp)	265 F
Super Off Road (us)	265 F
Terminator 2 Arcade (us)	265 F
Tip Off (Jp-us)	265 F
Top Gun (us)	265 F
Toxic Crusaders (us)	265 F
Tom & Jerry (us)	265 F
WWF Superstars 2 (us)	285 F
Xenon 2 (us)	265 F

LES HITS

Addams Family (us)	265 F
Adventure Island (us)	245 F
CastleVania II (Jp)	225 F
Duck Tales (us)	265 F
F-1 Hero II (Jp)	245 F
HOOK (us)	265 F
Hudson Hawk (us)	265 F
Mega Man 2 (us)	265 F
Ninja Turtles 2 (us)	265 F
Prince of Persia (us)	265 F
Robocop 2 (us)	265 F
Tiny Toons (us)	265 F
Terminator 2 (us)	265 F

G A M E G E A R

GameGear + Columns	890 F
GameGear + Sonic	990 F
Loupe Sega Big Window	169 F
Gear Master (pour jeux master system)	169 F
Universal Battery Pack (new)	369 F

LES NOUVEAUTES

Alien III (us)	279 F
Bart vs Space Mutants (us)	279 F
Batman Returns (us)	279 F
Chakan (us)	279 F
Chuck Rock (us)	279 F
David Robinson Basketball (us)	279 F
Defender of Oasis (us)	299 F
Double Dragon (us)	279 F
Indiana Jones Last Crusade (us)	279 F
Predator 2 (us)	279 F
Prince of Persia (us)	279 F
Shinobi 2 (us)	279 F
Smash TV (us)	279 F
Sonic the Hedgehog 2 (Jp-us)	279 F
Spiderman (us)	279 F
Streets of Rage (Jp-us)	279 F
Tazmania (us)	279 F
Terminator (us)	279 F
Terminator 2 Arcade (us)	279 F
Vampire (Jp)	279 F
Winbledon Tennis (us-jp)	279 F

LES HITS

Aerial Assault	269 F
Ayrton Senna Monaco GP 2 (us)	279 F
Ax-Battler (us)	249 F
Chase HQ	269 F
Donald Duck	269 F
GG Shinobi (Jp-us)	249 F
Monster World II (Jp-us)	269 F
Mickey Mouse (Jp-us)	249 F
Ninja Gaiden (Jp-us)	249 F
Olympic Gold (us)	279 F
Sonic the Hedgehog	269 F

NOUVEAUX PRODUITS !

- ADAPTATEUR 5 JOUEUR (SFC)
- KOONAMI HYPER BEAM (Joypad infrarouge)
- RALLONGES MANETTES SFC
- PC ENGINE MOUSE (SOURIS)
- MAGAZINE AMERICAIN "E.G.M."
- MAGAZINE JAPONAIS "FAMITSU"

Pour les accros de la nouveauté, tél.

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

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

3615 DIGITAL ACCESS

LE MINITEL DES JEUX VIDEO

NEWS EXPRESS
MEGA QUIZZ PRIME
FORUM DIRECT
TIPS EN VRAC
JEUX PRIMES
COMMANDEZ EN DIRECT

offres valables dans la limite des stocks disponibles

Titres	Machines	Prix

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

TOTAL

Nom : .....
Adresse : .....
.....
.....Ville : .....
Code postal : ..... N°Tél : .....

PAIEMENT PAR CARTE BANCAIRE

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

Réglement : ☐ chèque bancaire ☐ C.C.P. ☐ Mandat lettre

C+16

ATTENTION ! Certains produits peuvent ne pas être disponibles au moment de la parution de cette annonce ! Nos prix sont révisables à tout moment, sans préavis. • IMPORTANT : Les jeux suivis des abréviations (Jp) ou (us) sont des produits d'importation. Leurs notices sont rédigées dans leur langue respective, Japonais ou Américain.

INDEX DES JEUX TESTES DANS CONSOLES +

(le numéro figurant à la fin de chaque titre de jeu correspond au numéro de Consoles+ dans lequel est paru son test)

A BOY AND HIS BLOB, Megadrive, 1
ACROBAT MISSION, Super Famicom, 15
ACTRAISER, Super Famicom, 0
ADDAMS' FAMILY, Game Boy, 13
ADDAMS' FAMILY, Nintendo, 13
ADDAMS' FAMILY, PC Engine CD ROM, 7
ADDAMS' FAMILY, Super Nes, 11
ADVENTURE ISLAND II, Nintendo, 11
ADVENTURE ISLAND, Game Boy, 8
ADVENTURE ISLAND, PC Engine, 0
ADVENTURES IN THE MAGIC KINGDOM, Nintendo, 12
AERIAL ASSAULT, Game Gear, 11
AEROSTAR, Game Boy, 4
AIR RESCUE, Sega, 12
ALDYNES, Supergrafx, 0
ALIEN 3, Megadrive, 13
ALIEN SYNDROME, Game Gear, 9
ALIENSTORM, Megadrive, 1
ALIENSTORM, Sega, 6
ALISIA DRAGOON, Megadrive, 6
ALPHA MISSION 2, Neo Geo, 1
ALTERED SPACE, Game Boy, 4
ANDRO DUNOS, Neo Geo, 12
ANOTHER WORLD, Super Nintendo, 15
APB, Lynx, 2
AQUATIC GAMES, Megadrive, 14
ARCADE SMASH HIT, Sega, 11
AREA 88, Super Famicom, 1
ASTERIX, Sega, 5
ATOMIC ROBO-KID, Combo AV, 14
ATOMIC RUNNER, Megadrive, 13
AVENTURES MAGIQUES DE MICKEY, Super Famicom, 14
AWESOME GOLF, Lynx, 6
AX BATTLER, Game Gear, 11
AXELAY, Super Famicom, 12
BACK TO THE FUTURE II, Sega, 5
BACK TO THE FUTURE III, Sega, 9
BAD OMEN, Megadrive, 7
BAD'N RAD, Game Boy, 6
BALLISTIX, PC Engine, 6
BART'S KNIGHTMARE, Super Nintendo US, 15
BASEBALL STARS 2, Neo Geo, 10
BASKETBRAWL, Lynx, 12
BATMAN RETURNS, Lynx, 12
BATMAN THE RETURN OF THE JOKER, Game Boy, 11
BATMAN, RETURN OF THE JOKER, Nintendo, 15
BATTLE BLAZE, Super Famicom, 8
BATTLE DODGE BALL, Super Famicom, 1
BATTLE MANIA, Megadrive, 8
BATTLE OF OLYMPUS, Nintendo, 2
BATTLETOADS, Nintendo, 9
BEAST WARRIOR, Megadrive, 3
BEETLEJUICE, Game Boy, 7
BILL & TED'S EXCELLENT ADVENTURE, Game Boy, 2
BILL LAIMBEER'S COMBAT BASKET BALL, Super Nintendo US, 8
BIO SHIP PALADIN, Megadrive, 3
BLADES OF STEEL, Game Boy, 9
BLASTER MASTER, Nintendo, 8
BLAZEON, Super Famicom, 13
BLOCK OUT, Megadrive, 1
BLOWOUT, Nintendo, 9
BLUE SHADOW, Nintendo, 6
BONANZA BROS, PC Engine CD ROM, 13
BONANZA BROS, Sega, 10
BOULDER DASH, Game Boy, 1
BOULDER DASH, Nintendo, 3
BOXING, Megadrive, 12
BOXXLE, Game Boy, 3
BROWNING, Super CD ROM, 8
BUBBLE BOBBLE, Sega, 6
BUBBLE GHOST, Game Boy, 7
BUCK ROGERS, Megadrive, 7
BUGS BUNNY II, Game Boy, 5
BUILDERLAND, PC Engine CD ROM, 10
BULLS VS LAKERS, Megadrive, 12
BURAI FIGHTER, Game Boy, 1
BURGERTIME DELUXE, Game Boy, 11
BURNING FIGHT, Neo Geo, 5
BUSTER BALL, Game Gear, 9
CADASH, Megadrive, 12
CAESAR'S PALACE, Game Boy, 3
CAL. 50, Megadrive, 4
CALIFORNIA GAMES, Nintendo, 4
CAMEL TRY, Super Famicom, 10
CAPTAIN PLANET, Nintendo, 5
CASTLE OF ILLUSION, Megadrive, 0
CASTLEVANIA II, Game Boy, 11
CAVEMAN NINJA, Nintendo, 10
CENTURION, Megadrive, 1
CHAMPION OF EUROPE, Sega, 10
CHASE H.Q., Game Boy, 3
CHECKERED FLAG, Lynx, 3
CHESS MASTER, Game Boy, 0
CHESSMASTER, Game Gear, 9
CHEVALIERS DU ZODIAQUE, Game Boy, 3
CHOPLIFTER II, Game Boy, 8
CHRIS NO BOOKEN, PC Engine CD ROM, 6
CHUCK ROCK, Game Gear, 15
CHUCK ROCK, Megadrive, 11
CHUCK ROCK, Sega, 11
CLEYLANCER, Megadrive, 11
CONAN, PC Engine CD ROM, 8
CORPORATION, Megadrive, 10
CORVETTE ZR1 CHALLENGE, Nintendo, 10
CORYOON, PC Engine, 6
CRACKOUT, Nintendo, 11
CROSSED SWORDS, Neo Geo, 4
CRUDE BUSTER, Megadrive, 8
CRYSTAL MINES II, Lynx, 9
CRYSTAL WARRIOR, Game Gear, 11
CYBER LIP, Neo Geo, 0
DAHNA, Megadrive, 5
DAISENPU CUSTOM, PC Engine, 1
DARIUS TWIN, Super Famicom, 0
DAVIS CUP TENNIS, PC Engine CD ROM, 10
DEATH DUEL, Megadrive, 15
DECAP'ATTACK, Megadrive, 3
DEFENDER OF THE CROWN, Nintendo, 5
DESERT STRIKE RETURN TO THE GULF, Megadrive, 7
DESERT STRIKE, Super Nintendo US, 15
2020 SUPER BASEBALL, Neo Geo, 4
DEVIL CRASH, Megadrive, 3
DEVILISH, Game Gear, 0
DIGGER, Nintendo, 4
DIMENSION FORCE, Super Famicom, 4
DINOLAND, Megadrive, 2
DORAMON II, PC Engine, 6
DOUBLE DRAGON II, Game Boy, 3
DOUBLE DRAGON II, Game Boy, 9
DOUBLE DRAGON II, Megadrive, 5
DOUBLE DRAGON III, Nintendo, 9
DOUBLE DRAGON, Megadrive, 9
DR. FRANKEN, Game Boy, 13
DR. MARIO, Game Boy, 1
DRACULA, Super Famicom, 3
DRAGON CRYSTAL, Sega, 6
DRAGON EGG, PC Engine, 4
DRAGON SABER, PC Engine, 6
DRAGON'S EYE, Megadrive, 5
DRAGON'S LAIR, Game Boy, 8
DRAGON'S LAIR, Nintendo, 6
DYNA WARS, Super Famicom, 10
DYNABLASTER, Nintendo, 14
EARNEST EVANS, Megadrive, 6
EL VIENTO, Megadrive, 3
ELITE, Nintendo, 13
ETERNAL CITY, PC Engine, 0
EUROPEAN CLUB SOCCER, Megadrive, 11
EXHAUST HEAT, Super Famicom, 8
EXILE 2, PC Engine CD, 15
EXILE, Megadrive, 10
F- ZERO, Famicom, 0
F-15 STRIKE EAGLE, Nintendo, 8
F-22 INTERCEPTOR, Megadrive, 4
F. FANTASY, MYSTIC QUEST, Super Nintendo US, 15
F.1 RACE, Game Boy, 1
F1 GRAND PRIX, Megadrive, 5
F1 GRAND PRIX, Super Famicom, 11
F1 HERO MD, Megadrive, 9
FACEBALL 2000, Super Nintendo US, 15
FACTORY PANIC, Game Gear, 6
FAERY TALE ADVENTURE, Megadrive, 1
FANTASIA, Megadrive, 1
FANTASY ZONE, Game Gear, 1
FATAL FURY, Neo Geo, 7
FATAL REWIND, Megadrive, 4
FIGHTING MASTERS, Megadrive, 5
FINAL FIGHT, Nintendo, 12
FINAL MATCH TENNIS, PC Engine, 0
FINAL SOLDIER, PC Engine, 1
FIRE MUSTANG, Megadrive, 2
FLINTSTONES, Nintendo, 13
FLINTSTONES, Sega, 7
FOOTBALL FRENZY, Neo Geo, 8
FOOTBALL INTERNATIONAL, Game Boy, 10
FORGOTTEN WORLDS, Sega, 1
FORGOTTEN WORLDS, Super CD ROM, 9
FORMATION SOCCER, Super Famicom, 4
FORTIFIED ZONE, Game Boy, 5
FOUR PLAYER'S TENNIS, Nintendo, 11
G-LOC, Game Gear, 0
G-LOC, Sega, 5
GALAGA 91, Game Gear, 4
GALAHAD, Megadrive, 13
GALAXY 5000, Nintendo, 3
GALAXY FORCE 2, Megadrive, 3
GALAXY FORCE, Sega, 0
GARGOYLE'S QUEST, Game Boy, 0
GATE OF THUNDER, PC Engine CD ROM, 8
GAUNTLET II, Game Boy, 7
GEAR STADIUM, Game Gear, 3
GG SHINOBI, Game Gear, 0
GHOST PILOTS, Neo Geo, 1
GHOSTBUSTERS 2, Game Boy, 4
GHOSTBUSTERS 2, Nintendo, 9
GOAL, Nintendo, 2
GODZILLA MONSTER OF MONSTERS, Nintendo, 10
GOEMON GANBARRE, Super Famicom, 1
GOKURAKU CHUKA TAISEN, PC Engine, 9
GOLDEN AXE II, Megadrive, 4
GOLDEN FIGHTER, Super Famicom, 14
GOLF, Game Boy, 0
GPX CYBER FORMULA, Super Famicom, 9
GRADIUS, PC Engine, 5
GRANADA, Megadrive, 6
GRANDSLAM TENNIS, Megadrive, 12
GREENDOG, Megadrive, 14
GREMLINS 2, Game Boy, 1
GRIFFIN, Game Gear, 3
GUN FORCE, Super Famicom, 15
GYNOUG, Megadrive, 0
HARD DRIVIN', Lynx, 5
HARD DRIVIN', Megadrive, 4
HAT TRICK HERO, Super Famicom, 9
HAWK F-123, PC Engine, 9
HEAVY NOVA, Megadrive, 7
HEAVY WEIGHT CHAMP, Game Gear, 7
HERO OF TONMA LEGENDIES, PC Engine, 0
HIT THE ICE, PC Engine, 3
HOCKEY, Lynx, 13
HOME ALONE 2, Super Nintendo US, 15
HOME ALONE, Game Boy, 12
HOME ALONE, Super Nintendo US, 8
HOOK, Nintendo, 10
HOOK, Super Famicom, 11
HUDSON HAWK, Game Boy, 14
HUMAN SPORTS FESTIVAL, PC Engine CD ROM, 8
HUNT FOR RED OCTOBER, Game Boy, 2
HUNT FOR RED OCTOBER, Nintendo, 9
HYDRA, Lynx, 11
HYPER BASEBALL 92, Game Gear, 11
HYPER ZONE, Super Famicom, 2
IMMORTAL, Megadrive, 4
ISHIDO, Lynx, 4
ISOLATED WARRIOR, Nintendo, 2
JAMES BOND JR, Super Nintendo US, 15
JERRY BOY, Super Famicom, 3
JEWEL MASTER, Megadrive, 2
JOE & MAC, Super Famicom, 4
JOE MONTANA 3, Megadrive, 15
JOE MONTANA FOOTBALL, Game Gear, 8
JOE MONTANA II, Megadrive, 5
JOHN MADDEN FOOTBALL '92, Megadrive, 7
JORDAN VS BIRD, Game Boy, 12
JORDAN VS BIRD, Megadrive, 10
JUNKER'S HIGH, Megadrive, 14
KABUKI QUANTUM FIGHTER, Nintendo, 2
KICKLE CUBICLE, Nintendo, 4
KID CHAMELEON, Megadrive, 6
KID ICARUS, Game Boy, 11
KIKIKATAI, Super Famicom, 15
KING OF THE MONSTERS, Neo Geo, 2
KING OF THE ZOO, Game Boy, 1
KING'S BOUNTY, Megadrive, 1
KLAX, Lynx, 0
KLAX, Megadrive, 4
KLAX, Sega, 11
KNIGHT QUEST, Game Boy, 3
KONAMI HYPER SOCCER, Nintendo, 10
KONAMIC GOLF, Game Boy, 4
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE, Megadrive, 12
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE, Super Nes, 12
KUNG FOOD, Lynx, 12
KUNG-FU MASTER, Game Boy, 3
KUNIO'S SOCCER, PC Engine CD ROM, 6
LAGOON, Super Nes, 9
LASER GHOST, Sega, 5
LAST FIGHTERS TWIN, Super Famicom, 7
LAST RESORT, Neo Geo, 10
LEADER BOARD GOLF, Game Gear, 5
LEAGUE BOWLING, Neo Geo, 0
LEGEND OF SUCCESSFUL JOE, Neo Geo, 3
LEGEND OF ZELDA, Super Famicom, 5
LEMMINGS, Megadrive, 15
LEMMINGS, Super Famicom, 6
LHX ATTACK CHOPPER, Megadrive, 13
LINE OF FIRE, Sega, 5
LIQUID KID, PC Engine, 7
LITTLE NEMO DREAM MASTER, Nintendo, 10
LOW-G-MAN, Nintendo, 5
LUCKY DIME CAPER, Sega, 4
LUNAR POOL, Nintendo, 11
LYNX CASINO, Lynx, 11
MAGIC SWORD, Super Famicom, 9
MAGICAL CHASE, PC Engine, 5
MAGICAL TARURUTO, Megadrive, 10
MAGICIAN LORD, Neo Geo, 0
MANIAC MANSION, Nintendo, 5
MARBLE MADNESS, Game Boy, 7
MARBLE MADNESS, Game Gear, 12
MARBLE MADNESS, Megadrive, 10
MARBLE MADNESS, Nintendo, 3
MARBLE MADNESS, Sega, 11
MARCHEN MAZE, PC Engine, 0
MARIO LEMIEUX ICE HOCKEY, Megadrive, 6
MARVEL LAND, Megadrive, 1
MASTER OF WEAPON, Megadrive, 4
MAU RENJISI, Megadrive, 3
MEGAMAN 2, Nintendo, 0
MERCS, Megadrive, 3
MERCS, Sega, 4
MESOPOTAMIA, PC Engine, 4
METAL JACK, Super Famicom, 13
METAL STOKER, PC Engine, 1
MICKEY & DONALD, Megadrive, 15
MICKEY MOUSE, Game Boy, 13
MICKEY MOUSE, Game Gear, 0
MICRO MACHINES, Nintendo, 12
MIDNIGHT RESISTANCE, Megadrive, 0
MIGHT AND MAGIC, Megadrive, 1
1941, Supergrafx, 2
MISSION: IMPOSSIBLE, Nintendo, 6
MOONWALKER, Sega, 0
MS PACMAN, Sega, 13
MUSYA, Super Famicom, 8
MUTATION NATION, Neo Geo, 9
NASCAR, Game Boy, 7
NAVY SEALS, Nintendo, 2
NEMESIS II, Game Boy, 3
NES OPEN, Nintendo, 12
NEUTOPIA II, PC Engine, 3
NEW ADVENTURE ISLAND, PC Engine CD ROM, 12
NFL FOOTBALL, Game Boy, 15
NHLPA HOCKEY '93, Megadrive, 14
NINJA COMMANDO, Néo, 11
NINJA GAIDEN, Lynx, 2
NINJA GAIDEN, Sega, 12
NORTH AND SOUTH, Nintendo, 5
OFF ROAD, Megadrive, 10
OLYMPIC GOLD, Game Gear, 11
OLYMPIC GOLD, Megadrive, 10
OLYMPIC GOLD, Sega, 10
OTHELLO, Game Boy, 6
OUT RUN EUROPA, Sega, 5
OUT RUN, Game Gear, 6
OUT RUN, Megadrive, 1
OVER HAULED MAN 3, PC Engine, 8
PAC-MAN, Game Boy, 10
PAC-MANIA, Sega, 0
PAPERBOY 2, Nintendo, 13
PAPERBOY, Lynx, 0
PAPERBOY, Megadrive, 7
PARASOL STARS, PC Engine, 0
PARODIUS DA, Super Famicom, 10
PARODIUS, PC Engine, 8
PC KID 2, PC Engine, 1
PENGO, Game Gear, 5
PHALANX, Super Famicom, 12
PHANTASY STAR 3, Megadrive, 2
PHELIOS, Megadrive, 10
PILOTWINGS, Super Famicom, 0
PINBALL JAM, Lynx, 15
PIT-FIGHTER, Megadrive, 6
POP'N MAGIC, Megadrive, 12
POPILS, Game Gear, 1
POPULOUS, Nintendo, 13
POPULOUS, Sega, 0
POPULOUS, Super Famicom, 3
POWER BLADE, Nintendo, 4
POWER ELEVEN, PC Engine, 1
POWER GATE, PC Engine, 2
POWER LEAGUE, PC Engine, 2
PRINCE OF PERSIA, Game Boy, 7
PRINCE OF PERSIA, Game Gear, 14
PRINCE OF PERSIA, Megadrive, 13
PRINCE OF PERSIA, PCROM, 5
PRINCE OF PERSIA, Sega, 12
PRINCE OF PERSIA, Super Famicom, 12
PRO FOOTBALL, Super Famicom, 7
PRO SOCCER, Super Famicom, 3
PROBOTECTOR, Nintendo, 0
PSYCHIC STORM, PC Engine CD ROM, 7
PSYCHIC WORLD, Game Gear, 0
PSYCHO FOX, Sega, 2
PUTT AND PUTTER, Game Gear, 5
Q-BERT, Game Boy, 8
QIX, Lynx, 10
QUACKSHOT, Megadrive, 4
R. TYPE, PC Engine, 5
R.P.M. RACING, Super Famicom, 9
R.TYPE, Game Boy, 1
RACING SPIRIT, PC Engine, 1
RADAR MISSION, Game Boy, 1
RAGUY, Neo Geo, 2
RAIDEN DENSETSU, Super Famicom, 3
RAIDEN TRAD, Megadrive, 1
RAIDEN, PC Engine, 5
RAINBOW ISLANDS, Nintendo, 10
RAMPART, Lynx, 9
RAMPART, Sega, 6
RAMPART, Super Nintendo US, 15
RANMA, Super Famicom, 15
RASTAN SAGA, Game Gear, 2
RAY X AMBER 2, PC Engine, 1
RAY X AMBER 3, PC Engine Super CD ROM, 13
RESCUE OF PRINCESS BLOBETTE, Game Boy, 6
RESCUE RANGERS, Nintendo, 7
REVENGE OF THE GATOR, PINBALL, Game Boy, 0
RINGS OF POWER, Megadrive, 7
ROAD RASH, Megadrive, 2
ROBO ARMY, Neo Geo, 7
ROBO-SQUASH, Lynx, 0
ROBOCOD, Megadrive, 5
ROBOCOP 2, Nintendo, 13
ROBOCOP 3, Super Nintendo, 15
ROBOCOP, Game Boy, 0
ROBOTRON 2084, Lynx, 6
ROCKETEER, Super Famicom, 9
ROLLING THUNDER 2, Megadrive japonaise, 5
RUN ARK, Megadrive, 4
RUNNING BATTLE, Sega, 6
RUSHING BEAT NOUVELLE VERSION, Super Famicom, 14
RUSHING BEAT, Super Famicom, 7
RYGAR, Lynx, 0
S.T.U.N. RUNNER, Lynx, 6
SAGAIA, Sega, 11
SALAMANDER, PC Engine, 6
SCRAPYARD DOG, Lynx, 3
SEGA CHESS, Sega, 6
SENGOKU, Neo Geo, 1
SHADOW DANCER, Sega, 5
SHADOW OF THE BEAST, Lynx, 14
SHADOW OF THE BEAST, Megadrive, 5
SHADOW OF THE BEAST, Sega, 2
SHADOW OF THE BEAST, Super CD ROM, 9
SHADOW WARRIOR, Megadrive, 1
SHADOW WARRIORS, Game Boy, 12
SHADOWGATE, Nintendo, 1
SHANGHAI, Lynx, 0
SHERLOCK HOLMES, PCROM, 5
SHINING IN THE DARKNESS, Megadrive, 3
SID OF VALIS, Megadrive, 6
SIDE POCKET, Megadrive, 14
SILENT SERVICE, Nintendo, 0
SIM CITY, Super Famicom, 2
SIMPSONS, Game Boy, 4
SIMPSONS, Megadrive, 12
SIMPSONS, Nintendo, 4
SIMPSONS, Sega, 14
688 ATTACK SUB, Megadrive, 2
SKIN'S GAME, Super Nintendo US, 15
SKWEEK, PC Engine, 1
SKY MISSION, Super Famicom, 13
SLIDER, Game Gear, 9
SLIME WORLD, Lynx, 0
SLIME WORLD, Megadrive, 8
SMASH T.V., Nintendo, 6
SMASH TV, Game Gear, 15
SMASH TV, Super Famicom, 8
SNAKE'S REVENGE, Nintendo, 8
SNEAKY SNAKES, Game Boy, 10
SNOW BROS, Game Boy, 2
SOCCER BRAWL, Neo Geo, 7
SOL FEACE, Megadrive, 6
SOLAR JETMAN, Nintendo, 0
SOLDIER BLADE, PC Engine, 12
SONIC BLASTMAN, Super Famicom, 15
SONIC II, Megadrive, 13
SOULBLAZER, Super Nintendo US, 15
SPACE GUN, Sega, 13
SPACE INVADERS 91, Megadrive, 4
SPEEDBALL II, Megadrive Japonaise, 5
SPEEDBALL II, Sega, 9
SPIDERMAN 2, Game Boy, 14
SPIDERMAN VS THE KINGPIN, Game Gear, 14
SPLASH LAKE, PC Engine, 2
SPLATTER HOUSE II, Megadrive, 11
SPRIGGAN MARK II, PC Engine CD ROM, 7
SPRIGGAN, PC Engine, 1
STAR PARODIA, Super CD ROM, 9
STAR WARS, Nintendo, 6
STEEL EMPIRE, Megadrive, 7
STEEL TALONS, Lynx, 15
STREET FIGHTER II, Super Famicom, 10
STREET SMART, Megadrive, 1
STREETS OF RAGE 2, Megadrive, 15
STREETS OF RAGE, Megadrive, 1
STRIDER, Sega, 0
STRIKE GUNNER S.T.G, Super Famicom, 8
SUPER ADVENTURE ISLAND, Super Famicom, 5
SUPER ALESTE, Super Famicom, 8
SUPER CASTLEVANIA IV, Nintendo, 12
SUPER CUP SOCCER, Super Famicom, 9
SUPER DOUBLE DRAGON, Super Nintendo US, 15
SUPER DUNKSHOT, Super Famicom, 10
SUPER E.D.F., Super Famicom, 3
SUPER F1 CIRCUS, Super Famicom, 13
SUPER FANTASY ZONE, Megadrive, 6
SUPER FIRE PRO-WRESTLING, Super Famicom, 6
SUPER GHOULS'N GHOSTS, Super Famicom, 3
SUPER GOLF, Game Gear, 0
SUPER HURRICAN, PC Engine, 3
SUPER HYDLIDE, Megadrive, 9
SUPER KICK OFF, Sega, 4
SUPER KICK OFF, Super Nintendo, 15
SUPER LONG NOSED GOBLINS, PC Engine, 2
SUPER MARIO BROS. 3, Nintendo, 3
SUPER MARIO IV, Super Famicom, 7
SUPER MARIOLAND, Game Boy, 0
SUPER MONACO GP II, Game Gear, 14
SUPER MONACO GP II, Megadrive, 12
SUPER MONACO GP II, Sega, 11
SUPER OFF ROAD, Nintendo, 0
SUPER OFF ROAD, Super Nintendo US, 8
SUPER PANG, Super Famicom, 14
SUPER PROBOTECTOR ALIEN REBELS, Nintendo, 14
SUPER R.C. PRO-AM, Game Boy, 6
SUPER R.TYPE, Super Famicom, 1
SUPER RAIDEN, PC Engine CD ROM, 8
SUPER SKWEEK, Lynx, 8
SUPER STAR WARS, Super Famicom, 15
SUPER TENNIS, Super Famicom, 2
SUPER TURRICAN, Nintendo, 15
SUPER VALIS, Super Famicom, 7
SUPER WRESTLE MANIA, Nintendo, 13
SUPREME COURT BASKETBALL, Megadrive, 11
SYVALION, Super Famicom, 13
TALMIT'S ADVENTURE, Megadrive, 14
TATSUJIN, PC Engine CD ROM, 14
TAZ MANIA, Megadrive, 11
TECMO BOWL, Game Boy, 4
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES, Nintendo, 8
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES, Game Boy, 0
TERMINATOR II JUDGMENT DAY, Game Boy, 7
TERMINATOR II JUDGMENT DAY, Nintendo, 7
TERMINATOR, Megadrive, 11
TERMINATOR, Sega, 11
TERRAFORMING, Super CD ROM, 10
TEST DRIVE II, THE DUEL, Megadrive, 9
THE MIRACLE, Nintendo, 15
THRASH RALLY, Neo Geo, 6
THUNDER FORCE 3, Megadrive, 0
THUNDER FORCE 4, Megadrive, 13
THUNDER FOX, Megadrive, 1
THUNDER SPIRIT, Super Famicom, 4
THUNDER STORM FX, Megadrive, 12
TIME CRUISE II, PC Engine, 5
TINY TOON ADVENTURES, Nintendo, 12
TKO BOXING, Super Nintendo US, 15
TMNT TURTLES IN TIME, Super Famicom, 10
TMNT, Megadrive, 15
TOILET KIDS, PC Engine, 8
TOKI, Lynx, 7
TOKI, Megadrive, 6
TOM & JERRY, Sega, 13
TOP GUN THE SECOND MISSION, Nintendo, 4
TOP RACER, Super Famicom, 9
TOTALLY RAD, Nintendo, 9
TRACK MEET, Game Boy, 13
TRAX, Game Boy, 11
TRICKY, PC Engine, 1
TROG, Nintendo, 6
TURBO OUT RUN, Megadrive, 6
TURBO SUB, Lynx, 4
TURTLES II BACK FROM THE SEWERS, Game Boy, 12
TWIN BEE, PC Engine, 7
TWISTED FLIPPER, Megadrive, 13
ULTIMATE CHESS CHALLENGE, Lynx, 10
UNDEADLINE, Megadrive, 5
UNIVERSAL SOLDIERS, Megadrive, 15
VALIS 4, PC Engine CD ROM, 2
VALIS SD, Megadrive, 8
VALIS, Super CD ROM, 9
VALKEN, Super Famicom, 14
VAPOR TRAIL, Megadrive, 2
VERYTEX, Megadrive, 0
VICKING CHILD, Lynx, 5
WAGA LAND, Game Gear, 2
WANI WANI WORLD, Megadrive, 7
WARBIRDS, Lynx, 1
WARRIOR OF ROME II, Megadrive, 12
WARRIORS OF THE ETERNAL SUN, Megadrive, 14
WARSONG, Megadrive, 8
WHERE IN TIME IS CARMEN SANDIEGO, Megadrive, 10
WIMBLEDON, Game Gear, 14
WIMBLEDON, Sega, 6
WINTER CHALLENGE, THE GAMES, Megadrive, 7
WONDER DOG, Mega CD, 15
WONDERBOY III, Game Gear, 9
WONDERBOY V, Megadrive, 3
WONDERBOY, Game Gear, 0
WOODY POP, Game Gear, 5
WORLD CHAMPION, Super Famicom, 9
WORLD HEROES, Neo Geo, 14
WORLD JOCKEY, PC Engine, 3
WRESTLING II, PC Engine, 3
WWF SUPERSTARS, Game Boy, 11
XARDION, Super Famicom, 7
XENOPHOBE, Lynx, 0
XYBOTS, Lynx, 7

TILT MICROLOISIRS

CONSOLES

LES GOODIES DE MICRO KID'S

Et bientôt la cassette de l'émission !

Le colis *Micro Kid's*
Pin's, tee shirt, K7 236f

Pin's, tee shirt, CD 266f

Pin's 85f

Tee-Shirt 65f

CD 120f

K7 80f

MICRO KID'S
CONSOLES MICROS

Bon de commande du colis MICRO KID'S K7 au prix de 219 F (dont 17 F de frais de port)
colis MICRO KID'S CD au prix de 249 F (dont 17 F de frais de port)
A retourner à : «La boutique MICRO KID'S» 30, rue Eugène-Carrière 75018 PARIS
ACCOMPAGNE D'UN CHEQUE LIBELLE A L'ORDRE DE : «La boutique MICRO KID'S»

NOM :.....PRENOM :.....
ADRESSE :.....
CODE POSTAL :..... VILLE :.....
TEE-SHIRT ; Tailles : M, L ou XL, ou 8 10 12 14 ou 16 ans) : .....
Coloris (gris chiné, blanc, noir) : .....Logo de couleur mauve ou vert :.....
Signature des parents :

VENTES

MEGADRIVE

Vds ou éch. MD + 5 jx (Sonic, Quackshot...), px : 1 390 F ou ctre SFC + 1 jx et 2 man. **Jean-Jacques BOUTINOT, Laulurie, 24510 St Ealvère. Tél. : 43.23.85.17.**

Vds MD + 3 jx (Sonic, J. Pono 2, Alisia D.), px : 1 200 F. Vds GG + Columns + Adapt. + Wonder B. 3 + G Axe : 1 200 F. **Vincent GAUDEAU, 13, rue de Giroir, 86440 Migné-Auxances. Tél. : 49.51.66.83.**

Vds MD + 16 jx + joys et Joypad, px : 5 000 F. ou vte sép. **Stéphane CONDEMINE, rue des Cannes, 71460 Joncy. Tél. : 85.96.21.29.**

Vds MD tbe + Altered Beas + 2 man., px : 750 F. **Alexandre GOURDOU, 23, rue Léon Cladel, 92310 Sèvres. Tél. : (16-1) 45.34.47.90.**

Vds 30 jx MD de 175 F à 300 F. **Vincent DOLLE, 18, rue du Haut Villiers, 77400 Gouvernes. Tél. : (16-1) 64.30.32.19.**

Vds MD Jap. + 10 jx (Desert Strike, Speedball 2, Strider...) + 2 man., val. : 4 000 F, px : 2 500 F. **Jonathan JOUXTEL, 23, rue de l'Abbé Groult, 75015 Paris.**

Vds MD Neuve + jx (Sonic, Quackshot, Desert Strike), px : 1 600 F. ou éch. ctre super NES + jx. **Yann LE-GARREC, 26, résidence du Château, 77140 Moncourt-Fromonville Nemours. Tél. : (16-1) 64.28.83.58.**

Vds jx MD (US, Jap et Franc), (WB5, QS, PS3, Mickey, etc...), px : 200 F à 250 F. **Grégory MIERMONT, 65-67, av. Gambetta, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 46.36.29.10.**

Vds jx MD Desert, St Rike : 350 F. Mickey : 280 F, Mario : 250 F ect.. **Yves DELBOURG, Font de Razoul, 11190 Bouisse. Tél. : 68.70.03.79 (W.E.).**

The Immortal, Quackshot : 200 F pce ou éch. ctre Populous, Speed Ball 2, Carmen... **Antoine TERNUS, 22, rue Paul Lafargue, Bât. 1, Esc. C., 93380 Pierrefite. Tél. : (16-1) 48.27.52.55.**

Vds MD + 6 jx (Ghoul's Ghost, Streets of Rage...) + 2 man., tbe, px : 2 000 F. **Olivier BREVET, 10, la Colline, 34160 Castries. Tél. : 67.87.05.59.**

Vds HD Franc. + 2 jx + Pro 2 + adapt. (ss gar.), px : 850 F. **Heng Ly TA, 32, bd Camille St Saëns, 77185 Lognes. Tél. : (16-1) 64.62.04.97 (ap. 17 h).**

Vds MD + 2 man. + 5 jx (Sonic, Taz Mania, Mickey, Ea Hocky, Street of Rage) : 1 800 F. **Claudette MOHAMED, 56, bd de la République, 06400 Cannes. Tél. : 93.99.12.71.**

Vds MD + 5 jx : 1 700 F ou éch. ctre Néo-Géo. **Thierry HOULLE, 15, rue Rougets de Lisles, 93700 Drancy. Tél. : (16-1) 48.32.30.25.**

Vds MD F + 6 jx (SPM, Thunder, Force 3), px : 1 700 F. **François HACQUARD. Tél. : 78.48.26.51.**

Vds jx MD Fra, Populous, R. of Shinobi, Ghoul's Ghosts : 225 F l'un. **Fabien BELLET, 312, rue Antoine Gros, 84440 Robion. Tél. : 90.76.56.24.**

Vds jx MD : Quackshot : 300 F, Revenge of Shinobi : 250 F, SMGP : 250 F. **Olivier SCHWARTZ, 6, rue de la Chiers, 54320 Maxeville. Tél. : 83.98.25.96.**

Vds PC Engine + 5 jx (PCKID 2), px : 1 800 F. Vds jx MD (Fantasia, Alienstorm, Immortal), px : 200 à 300 F. **Eric SCHAFFNER, 25, rue d'Ohlungen, 67590 Schweighouse-sur-Moder. Tél. : 88.72.73.75.**

Vds MD (FRA) + 10 jx (Robocod), Elviento, Centurion, Phantasy, Star 3, NHL Hockey..., px : 2 500 F. **Olivier ISRAEL, Villa l'Orée du Bois, rue de la Lironde, 34 Monteferrier-sur-Lez. Tél. : 67.59.86.50.**

Vds MD + 5 jx (S. Of Rage, Tecmo World Cup, D. Robinson, etc...), + 2 man. + adapt Jap., px : 1 800 F. **Anthony DERUME, 5, allée du Berry, 78570 Andresy. Tél. : (16-1) 39.74.47.20.**

Vds Super League sur MD : 150 F, tbe. **Jean-Paul VIEIRA, 2, avenue Violain, 44000 Nantes. Tél. : 40.74.06.47.**

Vds MD Jap. + Sonic Jap + Thunder Force 3 + adapt. + Man. Pro 2, tbe, px :900 F. **Pierre RIGLET, 777, rue du Mal Leclerc, 78670 Villennes/Seine. Tél. : (16-1) 39.75.77.28.**

Vds MG Franc + 2 man. + 5 jx (Sonic, Strof Rage), px : 1 700 F (PNC) ; éch. Contra (SFC), ctre jx SFC. **Romain BARBAROUX, St Anne du Castelet, 83330 Chemin Royal. Tél. : 94.32.62.69.**

Vds MD + Sonic, immortal, F22 + man. et prise péritel, px : 1 490 F. **Pascal PONTIER, 5, rue Farjon, 13001 Marseille.**

Vds ou éch. jx sur MG (Sonic, Gairres), px : 300 F ou ctre Kid Chaméléon ou Strider. **Nicolas TROCHE, 01230 Oncieu. Tél. : 74.36.32.01.**

Vds MD tbe + 2 man. + 6 jx (Sonic, Quackshot, Dicktracy, John Madden 92, etc), px : 1 200 F. **Matthieu MARGUERY, 41 ? rue Jacques Simon, 51470 St Memmie. Tél. : 26.65.27.43.**

Vds MD jap en tbe + 2 man + 11 jx : 3 000 F. **Eric TUIL, 15, rue Mongenot, 94160 Saint-Mandé. Tél. : (16-1) 43.98.24.64.**

Vds MD jap. + 2 man. + 10 jx (Sonic, Mickey, TH3, Donald, Robocod, etc...), tbe, px : 2 300 F le lot. **Antonio MOLFESE, 1, rue Scuderi, 06390 Contes. Tél. : 93.79.22.95.**

Vds jx MD (Sonic, Marvel Land Hell Fire : 200 F pce) + adapt. Américain, éch. Contra III. **Jonas ELBAZ. Tél. : 88.36.46.24.**

Vds MD (J) + man + pro 1 + 3 jx (Sonic, Quackshot, Shadow of the Beast), px : 1 400 F. **Stéphane DUCHENE, 2, villa Louis Willaume, 92270 Bois-Colombes. Tél. : (16-1) 47.80.83.94.**

Vds MD (F) + 2 Pads Pro 2 + 10 jx + adapt. cart. jap., px : 3 500 F à déb. **Thomas GUILLEMIN, Le bd de Provence, 91200 Athis-Mons. Tél. : (16-1) 69.38.35.93.**

Vds 3 jx MD Shinobi, F-22, Decap, Attack, px très inté. **Sébastien BUSSON, 44, rue Jean Lacoste, 1000 Troyes. Tél. : 25.74.78.02.**

Vds MD Fra ss gar. tbe + 4 jx + 2 man (Toki, ss of Rage, Alt Beast, Mystic Defender), px : 2 000 F. **Celius ENVAIN, 9, rue Emile Zola, bloc 1, entrée 1, 62380 Lumbres. Tél. : 21.95.38.91.**

Vds MD jap. + Sonic + Road Rash + Decap Attack + Mercs + Basket, px : 1 700 F. à déb. **Enrico LENY, La Faisanderie Lamblore, 28340 La Ferté Vidame. Tél. : 37.37.61.04.**

Vds jx MD 250 F, Crude Busters, Hell Fire, J. Montana 2, Eswat, M. Land, D. Attack Basket O'Gold. **Frédéric LIEVEQUIN, 8, rue de Fontenoy, 59000 Lilles. Tél. : 20.52.51.15.**

Vds MD Jap + 2 Mn + 6 jx, px : 2 200 F (S. Shinobi, Ghoul's Ghost, Hell Fire, M. Defender, Magical Boy, Budo. **Erik GLAISE, 12, rue Albert Deberdt, 59160 Lomme. Tél. : 20.09.40.72.**

Vds jx MD : Décap Attack, DJ Boy, Dick Tracy, Tatsujin (Truxten), Street of Rage, A. Kid, D. Duke. **Nicolas LEBLANC, 225, rue de la Mitterie, 59160 Lomme. Tél. : 20.93.51.12.**

Vds MD F. + 2 man. + 3 jx (GP, Monaco ; Foot US + World Cup 90), px : 1 100 F. **Florian PERRIER, 4, impasse des Loisirs, 84000 Avignon. Tél. : 90.86.53.24.**

Vds MD jap + 2 joy + 8 jx EA Hockey, G and G, Sonic, Rolling T2, px : 2 800 F, val. : 4 400 F. **Xavier Jean, 4, allée Paul Eluard, 95100 Argenteuil. Tél. : (16-1) 39.80.18.09.**

Vds 18 jx sur MD, 300 F pce, environ Alisia Dragon, Elviento, Kid Chaméléon. **Renaud BOUET, Villa la Roseraie, 2, rue des Terebinthes, 34080 Montpellier. Tél. : 67.75.28.58.**

Vds MD FR + 9 jx (S. of Rage, Alien, Storn, Golden, Axel...), px : 2 200 F. **Arnaud THOMAS, 13, rue Maryse Bastie, 69680 Chassieu. Tél. : 78.90.37.96.**

Vds jx : 200 F pce, F22, Tazmania, B. Rogers, Sonic, Quackshot, Kid Chaméléon, Robocod... **Jean Sébastien BERTHAUT, 8, rue du Jour, 63170 Aubière. Tél. : 73.26.12.39.**

Vds jx MD out Run, Sonic, Dick, Tracy, Task Force, Harrier, Altered et Robocod. **Omar ALEGRAG, 207, rue la Fayette, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 64.68.36.62.**

Vds MD jap + 3 jx + 2 pads (Pro 1), px : 1 200 F. **Jérémy GUYARD, 16, av. des Sablons, 91350 Grigny. Tél. : (16-1) 69.06.50.18.**

Vds MD Jap. 2 man, 2 jx : Dick Tracy : 1 000 F à déb. **Fabrice CARREL, 4, rue d'Olmor, 36400 La Chatre. Tél. : 54.48.32.29.**

Vds MD Jap. + 8 jx (Lakers Celtic Street of Rage, Sonic, Monaco, OGP...), val. : 4 035 F, px : 2 600 F. **Clément GRESSET, 19, rue Gérando, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 48.74.41.56.**

Vds MD Jap. : 600 F et 18 jx (Sonic, Immortal, Quackshot), px : 250 F pce. **Gaël ABOU-KHALL, 172, av. de Choisy, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.89.49.57.**

Vds MD Jap. tbe + 7 jx (Sonic, Quackshot, Kid Chaméléon, St Rage, etc...), px : à déb. **Caroline MIRGON, 47, av. Cornouailles, 44700 Orvault. Tél. : 40.63.83.31.**

Vds jx à 200 F (Alien Storm, Sonic, SMGP, Streets of Rage, Sword, Verm.) ou les 7 à 1 200 F. **Fabrice DUPUIS, 8, rue du Cdt Mouchotte, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 43.21.20.44.**

Vds MD + 8 jx + 2 man. (1 turbo), px : 2 200 F. (Quackshot, Street of R., Ea Hockey, Sonic). **Martin FRICHET, 90, rue Marx Dormoy, 91480 Quincy-sous-Sénart. Tél. : (16-1) 69.00.36.94.**

Vds MD Franç (11/91) + 12 jx (Sonic, Quackshot, Mickey, Mercs, Kid, TF3...), tbe : 3 000 F. **Christian RESSIA, 88, av. du Président Pompidou, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.49.18.17.**

Vds MD (Fran), tbe + Sonic, ss gar. de 750 F à 800 F. **Franck DANEDE ou LAPOUDGE, 10, bd Jean Jacques Rousseau, 92230 Gennevilliers. Tél. : (16-1) 47.94.69.00 (entre 18 h et 22 h).**

Vds jx MD : Bulls, vs Lakers : 300 F. M. Defender : 220 F, Mickey : 250 F. Quackshot : 250 F. Spiderman. **Léonard DUBE, 8, square Georgette Agutte, 95210 Saint-Gratien. Tél. : (16-1) 39.89.81.78.**

Vds jx MD, Sonic + Shadow Dancer : 350 F les 2. **Sébastien GRANDJEAN, 59, rue de la Marinière, 44300 Nantes. Tél. : 40.50.08.06 (19 h).**

Vds jx MD Altered Beast : 100 F, Mystic Defender, Mercs Toki Wonder Boys : 250 F + 60 F Port. **Djamel HAMEL, 1, rue Voltaire nº 953, Platane, 27000 Evreux. Tél. : 32.28.02.96.**

Vds jx MD Jap. + Man + 4 jx (TH — F3 — PS 3 — F22 — Moon), le tt : 2 000 F. Vds, Jx Ms (Alien — syn. Baseball...). **Frédéric CAGAN, 111, rue des Coteaux, 60129 Gilocourt. Tél. : 44.88.65.41.**

Vds MD + 3 jx, tbe : 1 100 F, vds jx de 250 F à 300 F (Ea Hockey, Mercs, Robocod, Streets of Rage). **Alain BERNARD, 16, rue du Monteil, 43120 Monistrol-sur-Loire. Tél. : 71.66.09.34.**

Vds MD ss gar. + 4 jx (Sonic, Quackshot, Robocod, The duel) + man. + Adapt, px : 2 000 F. **Fabien MAHE, 82, rue Vaubrun, 60113 Monchy-Humières. Tél. : 44.42.48.62.**

Vds jx MD : 200 F à 300 F, Sonic, Streets, Shinobi, Alien Storn, R. Rash, Mercs, Decap Attack, tbe. **Sébastien ALLER-LLAMAS, 25, allée Victor Schoelcher, 45800 Saint-Jean-de-Braye. Tél. : 38.61.52.76.**

Vds jx MD jap. Shadow Dancer : 250 F, Ghoul Buster : 190 F de Boy : 150 F. **Manuel Dubrocq, 6, rue Macaux, 62380 Lumbres. Tél. : 21.39.95.70.**

Vds jx MD : Splaterhouse 2, Two Crude Dudes, etc... + 2 pro 2. **Hervé GRANGE, 53, rue Domer, 69007 Lyon. Tél. : 78.69.52.29.**

Vds MD + 2 man. + adapt. + 15 jx (Sonic, Street of Rage, Thunder Force 3), px : 4 200 F. **Olivier SORIANO, 256, av. Du Beaujolais, 69400 Gleizé. Tél. : 74.62.16.22.**

Vds MD Fra + 2 joys + 1 arcade Power Stick + 8 jx (Monaco GP, Sonic) le tt : 3 000 F. **Olivier SALETTES, 15, allée des Bergeronnettes, 78955 Carrières-sous-Poissy. Tél. : (16-1) 30.74.42.32.**

Vds MD tbe + jeu + man : 750 F ; Vds 30 jx de 250 F à 300 F. **Paul TOMET, 32, rue Ligner, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.48.26.68.**

Vds MD + 6 jx (Olympic Gold Sonic, Quackshot, SMGP...) + 2 man. infrarouge, px : 3 000 F. **Julien GINNI. Tél. : 98.53.79.38.**

Vds MD FR + 2 MS (Pro 2) + 5 jx : Sonic, Donald, TDF 3, A. Storm, A. Balster, tbe. **Thomas MIRANTE, 39, av. Ernest Reyer, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.39.75.20.**

Vds MD FR Tbe ss gar. + TF3 Sonic James Pond 2 : 1 200 F à déb. **Damien CAMBON, 3, rue Lemoine, 92100 Boulogne. Tél. : (16-1) 46.04.79.07 (ap. 18 h 30).**

Vds jx MD : Decap Attack, Super Shinobi, sup. M. GP : 250 F pce, Phantasia II : 330 F. **Serge VUILLEMIN, 8, rue de Valenciennes, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 40.05.04.39.**

Vds jx MD Jap : Shadow D'Mickey, Airwolf, Golden Axe : 250 F l'un. Vds Jx GG 100 à 150 F. **CLAUDE. Tél. : (16-1) 69.40.74.18 (ap. 19 h).**

Stop ! Vds jx MD tbe, bte et not. : Sonic, et Super Mon GP (300 F pce ou 550 les 2). **Christophe MATORE, 27, rue Firmin Gémier, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 48.34.79.14.**

Vds jx MD Franc : Fantasia : 300 F et jx Amstrad + Copieur, px à déb. **Jérôme BONJOUR, 2, square des Montferrants, 78160 Marly-le-Roi. Tél. : (16-1) 39.16.68.57.**

Vds Crude Buster, Robocod, Mercs, Mystic Def, Hell Fire, Sonic + Adapt. Jap., px : 1 600 F. **Julien PORCEDDU, 9, av. Gaston Boissier, 78220 Viroflay. Tél. : (16-1) 30.24.07.93.**

Vds MD jx, px : à déb. **Julien ARNAUD, 1, les Romarins, 13960 Sausset-les-Pins. Tél. : 42.45.08.84 (19 h 30).**

Vds MD Jap + moni. Amstrad + 4 jx + Mega CD + Heavy Nova + CD Music : 5 000 F. **Ludovic MARESCHAL/SILHOL, 19, quai Aspirant, 34200 Herbersète. Tél. : 67.74.26.78.**

Vds Kid Chaméléon, Desert, Strike Senna GP, Sonic, J. Madden 1. **Arnaud JORDAN, 48, route de Carrières, 78400 Châtou. Tél. : (16-1) 30.53.50.72.**

Vds MEga CD + MD + CD + 10 jx (Street of Rage, Gynoug, Aleste...), px : 3 900 F ss gar. **Denis LAMACHE, 7, av. de la Somme, 94370 Sucy-en-Brie. Tél. : (16-1) 45.90.14.64.**

Vds MD Jap. + 8 jx (Mickey, Sonic, Donald...) + adap. 50/60 Hz + Revues..., px : 2 100 F. **Sylvain LAFONTAINE, 25, rue des Coquelicots, 77360 Vaires-sur-Marnes. Tél. : (16-1) 60.20.76.56.**

Vds MD Jap. + 5 jx (Strider, Mickey, Sonic, Shadow D. Volley), px : 2 000 F. **David BATTON, 18, rue Gaston Monmousseau, 94200 Ivry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.71.03.44 (ap. 18 h).**

Vds 11 jx MD (TF3, Toki, Road Rash, Gynoug, Robocod, Streets...), faire offre. **Cyrille TRICHET, 280, av. Des Eucalyptus, 06160 Juan-les-Pins. Tél. : 93.67.43.67.**

Vds MD + 9 jx + man : 2 000 F ou éch. ctre SFC + 3 jx. **Stéphanie HASSELSWEILLE, 81, rue du Maréchal Leclerc, 59120 Loos. Tél. : 20.07.68.61.**

Vds MD Jap. + man. + 1 jeu : 800 F. ss gar. jx MD : Galares Fantasia : 250 F pce, tbe. **Olivier DAILLY, 6, allée des Flandres, 13770 Venelles. Tél. : 42.54.08.05.**

Vds Kid Chaméléon : 300 F, Thunder F3 : 250 F, Street of rage : 220 F, Desert Strik Ach. Jx Snin. **Didier REKKAL, 8, rue Cartier Bresson, 93500 Pantin. Tél. : (16-1) 48.45.71.89.**

Vds NEC + jx + MD + jeu + Joypad, tbe, px : à déb. **ADEL, 22, rue du Nord, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.52.44.96.**

Vds NEC + 8 jx 1943, Final B : 1 600 F, 31, 80, 68, 94 Vds MD Fra + 6 jx + Pro 1 : 2 000 F. **Alex ou Grégory CANTEUX, Cidex F14, 14740 Putot-en-Bessin. Tél. : 31.80.68.94.**

Vds jx MD Alisia Dragon 300 SP Monaco : 250 F, Ghoul's Ghost : 250 F, (Mickey + Shadow Dancer : 400 F). **Nicolas DURAND, Chalivat, 87140 Roussac. Tél. : 55.53.50.22.**

Vds MD Fra + 1 joy + 5 jx (Sonic, Quackshot, Fantasia) + Ad. jap. (ss gar.), px : 2 000 F. **Sébastien DUCES, 67, rue Belliard, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.59.68.00.**

Vds MD neuve + 7 jx, px : 3 000 F. **Mathieu DUJARDIN, 12, av. Jean Moulin, 93100 Montreuil S/Bois. Tél. : (16-1) 42.87.40.68.**

Vds Road-Rashc (280 F). Desert Strike (300 F). Thunder Force 3 (300 F), Chuck Rock (340 F). **Matthieu GOJOZ. Tél. : 78.43.96.41.**

Vds MS + 5 jx à 700 F. Vds jx MD : JBO Boxe, Sonic, Fantasia... à 200 F. **Jean-Michel LEMOINE, 7, escalier du Castelle-Retto « Villa Agmyr » Monaco. Tél. : 93.50.42.37.**

Vds MD ss gar. + 1 man. + Sonic + James Pond II + Quackshot + Hockey, px : 2 100 F. **Pierre-François LAURENT, 50, rue Fontaine Grelot, 92340 Bourg-la-Reine. Tél. : (16-1) 46.61.31.96.**

Vds MD + 5 jx (Taz, Mania, Jame Pond 2) + 2 man (Pro 2) + prise péritel, px : 2 200 F. **Xavier VILLETARD, 12, rue des Arvrnes, 78180 Montigny-le-Bx. Tél. : (16-1) 30.43.57.87.**

Vds jx sur MD, px : 150 F à 300 F. **Cédric POTTIER, 26, rue Saint Brice, 28000 Chartres. Tél. : 37.28.07.76.**

Vds jx MD : Kid Chaméléon : 300 F et Décap Attack : 300 F ou éch ctre 2 jx SFC. **Olivier SORIANO, 256, av. du Beaujolais, 69400 Gleizé. Tél. : 74.62.16.22.**

Vds MD + 2 man (Power Stick) + 7 jx, port comp., px : 1 800 F. **Gengo HARTLAP, 11, rue de l'Ourcq, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.41.54.29.**

Vds MD Jap + Pad + 7 jx + 1 gratuit, px : 1 300 F. **Rattana YEN, 31, allée Jean Paul Sartre, 77185 Lognes. Tél. : (16-1) 60.05.10.82.**

Vds jx MD (Street of Rage), TF3 : 250 F, Budokans : 200 F ou éch. jx S. Nintendo ou SFC. **Christian CASANA, 7, rue du Claouzou, 81660 Pont-de-l'Arn. Tél. : 63.38.03.08.**

Vds jx MD Super Real Basket Ball, Roadrash Last Batlle... **Sébastien CAPELLE, Grue Bourdelle, 91380 Chilly Masarin. Tél. : (16-1) 69.09.84.08.**

Vds jx MD : Monaco GP ou Quackshot : 250 F pce et Robocod ou Winter Challenge : 300 F. **Olivier GENEVEE, 4, place des Genêts, 77186 Noisiel. Tél. : (16-1) 60.17.79.31 (ap. 18 h).**

Vds jx MD Golden Axe 2, Alien Storm, Mystic, Defender, F1, Circus Pu : 235 F, Phantasia, Star 3, px : 375 F. **Alexandre BRAUN, 42-44 av. Foch, 77500 Chelles. Tél. : (16-1) 60.20.63.08.**

Vds MD + F1 circus + Chuck Rock + Jewel Master Cons. Jap., tbe px : 1 500 F. **Boris BOISSEAUX, 1, rue du Moulin, 59227 Montrecourt. Tél. : 27.74.00.59.**

Vds jx MD FR et jap. : W. Boy 5. Spiderman, Sonic, Street of Rage, Hell Fire, px : 150 F à 250 F. **Laurent COURAUD, Route de Missillac, 44530 St Gildas-des-Bois. Tél. : 40.01.41.25.**

Vds MD, tbe + 10 jx (PS3, VBS, Mickey, Donald, Etc), px : 3 000 F à déb. **Grégory MIERMONT, 65, 67 av. Gambetta, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 46.36.29.10.**

Vds MD FRA + F22 + S. Brage + Art Alive + Last Battle + 2 man., px : 1 300 F ou 150 F pce, 500 F la MD. **Bertrand FORT, rue les Creusilles, 16400 Puymoyen. Tél. : 45.61.12.11.**

Vds MD Sonic Striders, Hadow Danser, J.M. Foot' 92, Street of Rage, ou éch. ctre Quackshot, px : 250 F à 300 F. **Jean-Marc BRIAND, 32, route de la Chansonnière, 49125. Tél. : 41.42.56.89.**

Vds MD F tbe + 2 jx + 2 man., px : 850 F. **Yossef HAKI, 45, av de l'Etang, 27500 Pont Audremer. Tél. : 32.41.41.04.**

Vds MD + 6 jx (Thunder Force), SP Monaco, Shinobi, Altered Beast, Decapat Ack, px : 1 700 F. **François NAQUARD, Lotissement St Maxime, 69440 Taluyers. Tél. : 70.48.26.51.**

Vds sur MD PS 3 : 250 F Jame Pond 2 : 250 F EA Hockey : 280 F GP, Monaco : 220 F, Altered Beast : 90 F. **Cyril BREGER, 3, rue Fernand Guillot, 72200 La Flèche. Tél. : 43.45.67.71.**

Vds jx MD ou éch. 200 à 300 F + 60 F frais : EA Hockey Donald Bulls, etc. **Mananjo RAJAOBELINA, 31, rue du Vieux Moulin, 77310 Ponthierry. Tél. : (16-1) 60.65.72.65.**

Vds Mickey + Arcade Poxer Stick, px : 400 F. **Loïc BERTHELOT, 24, rue de l'Arbalette, 75005 Paris. Tél. : (16-1) 43.31.54.77.**

Vds MD + 15 jx + TF3 + 2, WS, SMGP, Elviento... + 2 man., px : 4 500 F. Pas de vte sép. **Omar LAKHDARI, 98, rue du Théâtre, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.75,01.64.**

Vds MD jap. + Pro 1 et 2 + 6 jx (Olympic Gold, Wonder, Boy III, Ghoul's Ghost, Robinson-Basket etc...), px : 1 500 F. **Nicolas FONCK, 15, rue de Fleury, 92140 Clamart. Tél. : (16-1) 47.36.13.70.**

Vds jx MD : Revenge Of Shino, Mickey, px : 250 F ou éch. (Rech, jx E.A.). **Jean-Baptiste CORDIER, 21, rue des 15/20, 10000 Troyes. Tél. : 25.73.64.06.**

Vds jx MD : F22, PS3, G. 4 x E2, JB Boxing, Wond 3, Sonic + A. Pwer Stick : 200 F à 400 F à déb. **François GERARD, 11, rue Louis Pasteur, 38550 Sablons. Tél. : 74.84.32.22.**

Vds MD Fr + 2 man + 3 jx (St of Rage, Altered Beast, Mickey), tbe : 1 200 F. **Michel NGUYEN, 2, chemin du Loup, 93290 Tremblay-en-France. Tél. : (16-1) 49.63.15.74.**

Vds MD + 1 man. + 1 jx (Quackshot), px : 1 600 F ou vte sép. **Jean Patrick VACHE, 5, rue Sommeiller, 74000 Annecy. Tél. : 50.45.07.09.**

Vds MD + 5 jx (Sonic, Populous...) + 2 joys, px : 2 000 F. Urgent !!! **Antoine-Pascal DE PERETTI, Villa l'Amanduli, 20144 Ste Lucie de Porto Vecchio. Tél. : 95.71.47.93.**

Vds MD + Sonic + Strider + Man. Pro 2, px : 1 300 F. **Haffray YORICK, 14, rue du Bret, 38090 Villefontaine. Tél. : 74.96.38.82.**

Vds MD + 7 jx (Monaco GP, Kid Chaméléon, Strider), px : 1 700 F. **Mikaël DAZIANO, 32, av. Camille Pelletant, 13760 St Cannat. Tél. : 42.57.22.55.**

Vds jx (MD Franç), Alt B : 150 F, Sonic : 300 F, Quackshot : 300 F. **Cédric VILLENAVE, Les Vallauris Chemin Vieux de Lyon, 30200 Bagnols/Ceze. Tél. : 66.89.73.66.**

Vds jx MD (Shadow Dancer + Vapor Trail + jx MS (Donald + Spiderman + Sonic), MD : 350 F, MS : 200 F. **Yannick BOUARD, 332, cité des Ouches, 52200 Langres. Tél. : 27.87.42.97.**

Vds MD (ss gar. — 2 mois), + 3 jx : Sonic, Thunder, Force II, Castel-Illusion + Stricks 2), px : 1 700 F. **Gauthier PEEL, 212, Bd Chave, 13005 Marseille. Tél. : 91.42.13.44.**

Tu veux vendre, acheter des news, des imports, au meilleur prix, tape

3615 CONSOL PLUS

Le service minitel de la console par les spécialistes de la console.

LES NEWS

SUPER NES

AN OTHER WORLD	449,00F
MICKEY MOUSE	550,00F
AMAZING TENNIS	449,00F

MEGADRIVE

SONIC 2	399,00F
CRUE BALL	399,00F
LHX ATTACK CHOPPER	449,00F
SIDE POCKET	349,00F
GALAHAD	399,00F

MASTER SYSTEM

SONIC 2	299,00F
TOM ET JERRY	349,00F
CHUCK ROCK	349,00F

GAME BOY

SUPER MARIO LAND 2	270,00F
DR. FRANKEN	270,00F

GAME GEAR

CHUCK ROCK	290,00F
BATMAN	290,00F
VAMPIRE	270,00F
TAZMANIA	270,00F

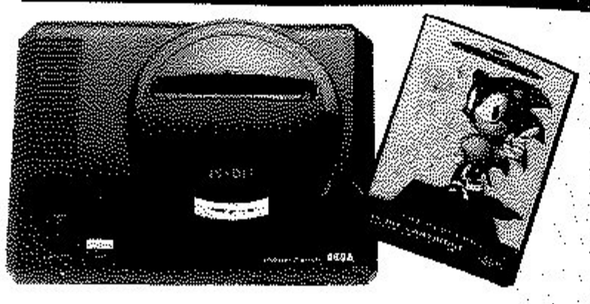
LES OCCASES

TOUTES LES CARTOUCHES MOINS CHERES, LA PREUVE:

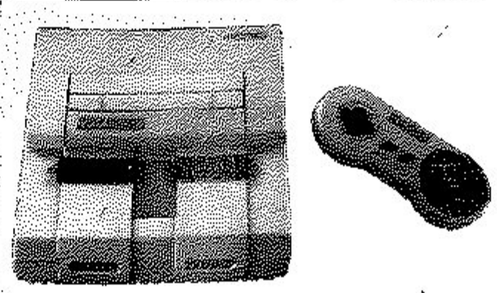
-NES US	290,00F
MEGA DRIVE	259,00F
AME BOY	139,00F
ASTER SYSTEM	99,00 F
AME GEAR	159,00F
ES À PARTIR DE	140,00F

POUR LA LISTE COMPLÈTE DE TOUS ES JEUX EASY!!! CONSULTE PAR MINITEL NOTRE CATALOGUE. C'EST ENFER!!!

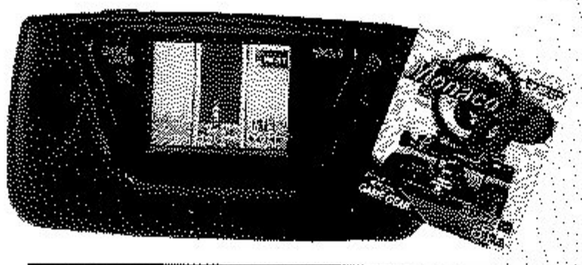
LES CONSOLES A PRIX D'ENFER !!!



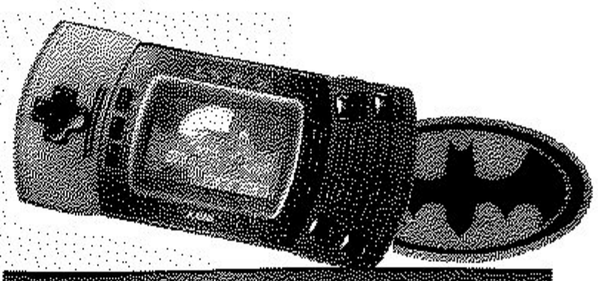
MEGA DRIVE & SONIC 890F!!



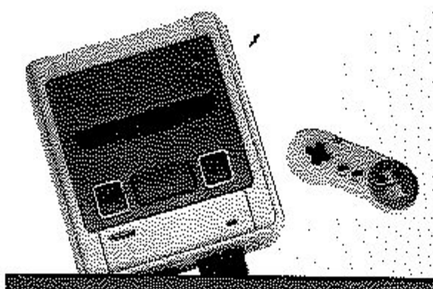
SUPER NES US 790F!!



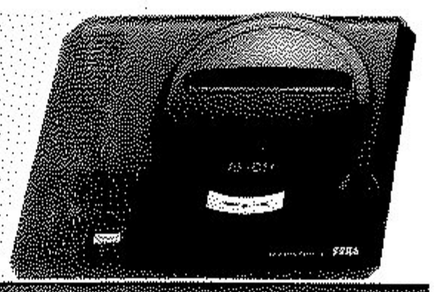
GAME GEAR AVEC COLUMNS ET MONACO GP 1090F!!



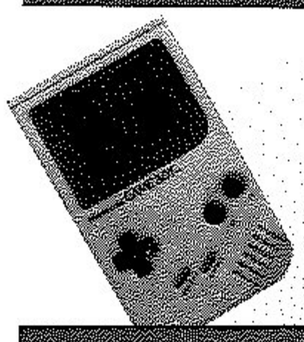
LYNX AVEC BATMAN ET SACOCHE 890F!!



FAMICOM AVEC 2 JEUX 1779F! TROUVE MIEUX



MEGA DRIVE AVEC 1 MANETTE 790F!!!



GAME BOY & TETRIS 590F!!

NEO GEO 1990F!!!

Commander avec *3615 CONSOL PLUS*
c'est l'occasion garantie 3 mois,
les frais de ports gratuits (économise!!!!),
la livraison en 48 heures (pourquoi attendre?),
l'assurance du meilleur prix et du choix,
tous les jeux d'imports...
Viens le découvrir et gagne des consoles!

MATE LES TARIFS !!

SUPER NES

SUPER MARIO KART	449,00F
SUPER DOUBLE DRAGON	449,00F
DESERT STRIKE	449,00F
AXELAY	449,00F
ZELDA III	449,00F
F1 ROC	449,00F
ROBOCOP 3	449,00F
ADVENTURE ISLAND	449,00F
WINGS II	449,00F
FINAL FANTASY II	449,00F
JAMES BOND JR.	449,00F
ADDAMS FAMILY	449,00F

MEGA DRIVE

TAZMANIA	349,00F
GREENDOG	349,00F
CHUCK ROCK	349,00F
ALIEN III	399,00F
ATOMIC RUNNER	349,00F
PREDATOR II	399,00F
AYRTON SENNA GP II	469,00F
EUROPEAN CLUB SOCCER	399,00F
TROPHY CLUB SOCCER	399,00F
NHLPA HOCKEY	449,00F
USA TEAM BASKET	449,00F

MASTER SYSTEM

AYRTON SENNA GP II	349,00F
ARCADE SMASH HIT	349,00F
PRINCE OF PERSIA	349,00F

GAME BOY

SUPER MARIO LAND	199,00F
WORLD CUP	199,00F
TINY TOON	270,00F
ADDAMS FAMILY	250,00F
DOUBLE DRAGON III	270,00F

ET TOUS LES AUTRES TITRES SUR TON 3615 CONSOL PLUS. COMPARE ET TU VERRAS!!

Ça y est, Consol plus viens de mettre en place son nouveau service minitel. Tu peux dès maintenant jouer, acheter les meilleures consoles et jeux du moment à des prix délirants. Tu peux aussi revendre tes cassettes et gagner des jeux, des consoles, des coins, des T shirt... Ca, c'est le nouveau 3615 *CONSOL PLUS* !

A retourner à CONSOL PLUS - BP 22 - 06801 Cagnes/Mer Cedex.
Nom-Prénom .....
Adresse .....
Code postal .....Ville.....tel.....

Titres	Console	Prix
Contre remboursement + 30F.....Total		

Règlement: Je joins ☐ chèque ou ☐ mandat ou
☐ je préfère payer au facteur en ajoutant 30FF, soit
par Carte bleue _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ expire _ _ /_ _
Tu peux commander aussi par Minitel sur le 3615 *CONSOL PLUS*. C+16

3615 *CONSOL PLUS*, c'est un lien permanent avec les meilleurs spécialistes de la console et du jeu. N'hésite pas à poser des questions, renseigne toi sur les meilleures conditions, les news, les imports, rachète des occasions, revend tes propres jeux, joue... et gagne! C'est ça le nouveau 3615 *CONSOL PLUS* !

3615 CONSOL PLUS... c'est le service D'ENFER !

Photos non contractuelles - Offre limitée en fonction des stocks disponibles - Téléphone de 9 à 12 heures : (16) 92-02-06-04

Ce serveur minitel est indépendant de celui du magazine CONSOLES + (TCPlus)

TOP JEUX VIDEO

Le Top Jeu Vidéo c'est chaque semaine dans MICRO KID'S sur FRANCE 3 le dimanche à 10h15 et tous les jours avec Treize sur

MICRO KID'S MICROS CONSOLES

Console

MEGADRIVE

EUROPEAN CLUB SOCCER	VIRGIN
SENNA GRAND PRIX 2	SEGA
DRAGONS FURY	TENGEN
BULLS VS LAKERS	ELECTRONIC ARTS
TAZMANIA	SEGA

NES

HYPER SOCCER	KONAMI
SUPER MARIO 3	NINTENDO
BUGS BUNNY	KEMCO
ADVENTURE ISLAND	HUDSON
FOUR PLAYERS TENNIS	ASMIK

SEGA MASTER SYSTEM

PRINCE OF PERSIA	DOMARK
TOM AND JERRY	SEGA
TERMINATOR	VIRGIN
THE SIMPSONS	SEGA
CHUCK ROCK	VIRGIN

SUPER NINTENDO

SUPER SOCCER	HUMAN
F-ZERO	NINTENDO
SUPER CASTLEVANIA 4	KONAMI
SUPER TENNIS	TONKIN HOUSE
FINAL FIGHT	CAPCOM

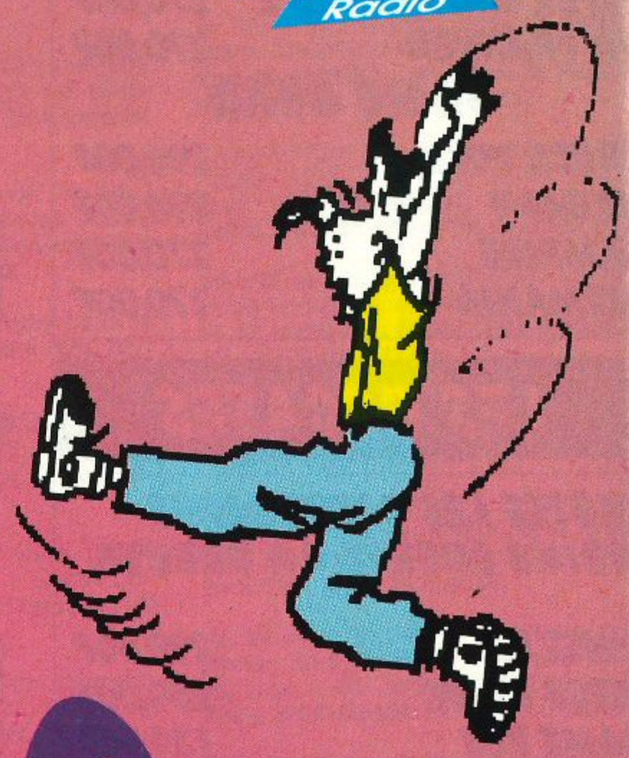
GAME BOY

SUPERMARIOLAND	NINTENDO
HOOK	OCEAN
SIMPSONS	ACCLAIM
TERMINATOR 2	ACCLAIM
BUGS BUNNY	KEMCO

GAME GEAR

WIMBLEDON TENNIS	SEGA
CHUCK ROCK	SEGA
MARBLE MADNESS	TENGEN
SENNA GRAND PRIX	SEGA
WONDERBOY DRAGON'S TRAP	SEGA

FUN Radio



Micro

CLASSEMENT TITRE	EDITEUR	MACHINE
SENSIBLE SOCCER	MINDSCAPE	ST, AMIGA
ZOOL	GREMLIN	ST, AMIGA
A-TRAIN	OCEAN	PC COMPATIBLE
CIVILIZATION	MICROPROSE	PC, AMIGA
LINKS PRO	US GOLD	PC COMPATIBLE
SHERLOCK HOLMES	ELECTRONIC ARTS	PC COMPATIBLE
REX NEBULAR	MICROPROSE	PC COMPATIBLE
CRAZY CARS 3	TITUS	ST, AMIGA, PC
A.T.A.C.	MICROPROSE	PC COMPATIBLE
EPIC	OCEAN	ST, AMIGA, PC
GUNSHIP SCENARIO DISK 1	MICROPROSE	PC COMPATIBLE
FALCON 8.0	MICROPROSE	PC COMPATIBLE
ACCES OF THE PACIFIC	SIERRA	PC COMPATIBLE
INDIANA JONES ATLANTIS	LUCAS FILM	PC COMPATIBLE
FIRE AND ICE	MINDSCAPE	ST, AMIGA

TILT MICROLOISIRS — CONSOLES — France 3 — FUN Radio

ds Streets of Rage, Robocod, px : 250 F pce et ynoug (Jap), px : 150 F. Ach. Out Run : 200 F, ax. **Christophe PHILIBERT-CAILLAT, Chemin e Galance, 84120 La Bastidonne. Tél. : 0.07.56.08.**

ds jx MD Jap : Quackshot, Dick Tracy, 200 F pce u éch. ctre autre jeu. **Patrice DELPARTE, 10/9, ue Guillaume de Mortagne, 59200 Tourcoing. él. : 20.76.50.72.**

ds MD ss gar. + 2 jx Sonic Italia 90, px : 900 F. ragan ALERSIC, 92, rue Gabriel Husson, 3230 Romainville. Tél. : (16-1) 48.45.03.59.**

ds jx MD Sonic, px : 200 F, Fantasia Quackshot : 50 F, Kid Chaméléon, Robocod II : 300 F. **Eric IRAUD, Lot le Village, 4 allée de la Gara, 3127 Vitrolles. Tél. : 42.75.15.49.**

ds MD jad tbe, acceptant, ttes cart., px : 600 F. **colas DUMEIGE, 41, rue Lamarck, 75018 Pa-s. Tél. : (16-1) 42.23.46.26.**

ds MD : px : 1 000 F + 3 jx (Mistic de Fender...). **anck ROUABAH, 15, chemin du Grand Perron, 9310 Pierre Benite. Tél. : 78.50.88.35.**

ds jx MD : E-S Wat : 200 F, Kid Chaméléon : 00 F. **Sylvain PONCE, Le Village, 01370 Meil-nnas. Tél. : 74.42.34.68.**

ds MD + 10 jx : Alisia Dragoon, PS II, PS III, val. : 000 F, px : 4 000 F. **Igotz AUBIN, 28, av. du énéral de Gaulle, 77270 Villeparisis. Tél. : 6-1) 64.67.10.78.**

ds MD + 2 joypad + Sgfhigter + 1 jx : 750 F, jx 200 à 280 F : Robocod, Desert Strike, F22, etc. **wann LE GOFF, 14, rue Gabriel Péri, 91350 igny. Tél. : (16-1) 69.06.30.67 (de 19 h à h).**

ds MD jx (Sonic, TF3, Monaco, etc), px : 200 F à 0 F. Vds GB + 4 jx, px : 800 F. **Guillaume APPS, 23, rue des 4 vents, 67270 Hochfelden. l. : 88.91.70.58.**

ds MD jap + 8 jx; px : 1 800 F ou ctre SFC + 3 **Arnaud STUART, 19, av. de Balzac, 94210 La renne. Tél. : (16-1) 43.97.28.71.**

ds MD Jap. ss gar. + 2 jx Sonic, Donald 2, px : 000 F. **Frédéric BECARD, Villa aux Adrechs de os, 13126 Vaovenargues, Aix-en-Provence. l. : 42.66.02.83.**

ds MD + 7 jx + man., px : 1 800 F. **Patrick OSSI, 4, rue Alexis Martin, 92240 Malakoff.**

ds MD FR + 4 jx : 1 600 F ou éch. ctre GG SFC o-Geo et turbo GT plus jx. **Nicolas SCHARR, , rue des Longaines, 91090 Lisses. Tél. : 6-1) 60.88.97.73.**

ds « The Immortal » peu servi, px : 295 F. **axence PEILLON, Route de Conzy, 69210 St-rmain-sur-l'Arbresle. Tél. : 74.01.23.08.**

ds MD + 5 jx (Sonic, Monaco GP, Strider...) + 2 an., px : 1 400 F. **Ludovic DERUFFE, 71, av. an Baptiste Champeval, 94000 Créteil. Tél. : 6-1) 42.07.46.04.**

ds jx MD : Mickey : 300 F, Sonic : 300 F, Thun-r Force 3 : 250 F. **Benoît POTHIER, 34, Square monist Jean, 69130 Ecully. Tél. : 78.33.57.70.**

ds MD Quasi neuve + 4 jx (Sonic, James Pond II, adow Dancer, Altered Beast) : 1 700 F. **Arnaud KEYSER, 7, av. de l'Europe, 78400 Châtou. l. : (16-1) 30.71.45.92.**

ds jx MD pas chers (Street of Rage, Donald, Ea ckey, Desert, Strike...). **David LAZARO, 3, che-in Lacassagne, 31320 Castanet-Tolosan. l. : 61.27.82.60.**

ds jx MD, Quackshot Street of Rage, After Burner px : 250 F pce. **Christophe PARANT, 10, Villa de France, 91600 Savigny S/Orge. Tél. : 6-1) 69.44.31.08.**

ds MD + 6 jx + Arcade Power : 2 300 F. **rnaud TIENNOT, 57, rue Gustave Nicole, 400 Fécamp. Tél. : 35.28.28.36.**

ds Sonic Street of Rage, Mickey, Quackshot. **rnguy COUPEE, 17, rue de Marseille, 44800 St rblain. Tél. : 40.46.50.14.**

ds MD jap + 2 Paddle + 7 jx : Sonic, Eswat EA ckey, Golden Axe, px : 1 800 F. **Ronan GRIVAZ, av. Franklin, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 33.41.96.**

ds jx MD, tbe, px : 200 F à 300 F : Quackshot, Chaméléon, Steet of Rage, etc... **Ulysse NICO-DIS, 3, av. de Sully, 92150 Suresnes. Tél. : 6-1) 47.28.00.89.**

ds MD Fran. + man. + 4 jx, Kid Chaméléon, bocod... tbe. **Benoît MACAU, 40, rue Fessart, 100 Boulogne Billancourt. Tél. : (16-1) 4.68.95.**

Vds MD Fran. + 7 jx + man + cadeaux. ss gar., px : 2 300 F. **Gérard DECORPS, 160, av. de la République, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : (16-1) 48.22.94.48.**

Vds MD Jap. + 9 jx, val. : 4 047 F, px : 2 800 F ou éch. ctre S. FC + jx ou vte sép. **Franck NGO, 4, rue de Cadix, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.30.01.71.**

Vds 3 jx, MD Jap. 1 jeu MD franç, px : 350 F à 250 F. **Frédéric JACOB, 99, av. de Cheverny, 44800 Saint-Herblain. Tél. : 40.59.26.53 (18 h).**

Vds MD Fra + 6 jx (Mickey, Sonic, Quackshot) + arcade Powstick + Game adapt, px : 1 800 F. **Laurent AITA, 8, rue Ferdinand Flocon, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 42.52.81.85.**

Vds jx MD : Quackshot : 250 F, Robocod : 250 F, Warriors of the Eternal Sun : 350 F. **Joseph PAUMIER, 76, rue du 8 Mai 1945, 91300 Massy. Tél. : (16-1) 60.11.03.06.**

Vds lot 3 jx MD : 500 F : Golden Axe, Midnight, Resistance + Gosbuster. **Stéphane BURET, 14, bd Descartes, 78180 Montigny-Bx. Tél. : (16-1) 30.64.42.78.**

Vds jx sur MD, Moonwalker : 200 F. Steets of Rage : 250 F, Boxing : 250 F ou le tt : 600 F. **Erich MOLLER, 3, bis rue du Touarte, 77165 St-Soupplets. Tél. : (16-1) 60.01.49.06.**

Vds MD jx : Toe Jamand Earl, Striders, Mickey, Mercs, Immortal, Sonic + adapt. + master, px : 1 400 F. **Geoffroy MANNET, 22, rue du Serge Bauchat, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.41.36.19.**

Vds 6 jx MD (Sonic, St Of Rage Decap, G'nghost, Mickey, Jewec Master, px : 1 000 F ou sép. **Youssef TIZBIBIT, 22, square des Saisons, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 49.00.19.23.**

Vds MO + 2 Paddle + 7 jx : EA Hockey Sonic, Eswat, etc, px : 2 000 F (1 Paddle Pro 2). **Ronan GRIVAZ, 6, av. Franklin, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 43.33.41.96.**

Vds MD Fra. (comp. jx jap.) + 8 jx + 1 pro 2, px : 2 800 F ou éch. ctre A500 + Mon + Joy + Souris + Disks. **David ESPANOL, 52, rue Roger Salengro, 77124 Crecy-les-Meaux. Tél. : (16-1) 60.25.35.80.**

Vds sur MD : Wrestle war : 250 F, ou WW + A. Beast : 300 F, Golden Axe : 250 F, vds 5 jx NES : 500 F. **Jean-François CORRIGER, 95150 Taverny. Tél. : (16-1) 39.60.71.45.**

Vds MD Franç + 2 man. + jx, px : 1 200 F. Vds jx de 150 F à 250 F. **Thomas FOUQUART, 12, allée des Myosotis, 95360 Montmagny. Tél. : (16-1) 34.17.95.31.**

Vds jx MD : Streets of Rage : 300 F; Quackshot : 300 F, Altered East : 200 F. **Grégory SACRE, 21, rue de la Maladrerie, 51100 Reims. Tél. : 26.07.72.47.**

Vds jx MD Fantasia, Moonwalker, Monaco GP : 200 F, Altered Beast : 100 F. **Alexandre THIEBAUT, 26, Grande Rue, 54420 Saulxures-les-Nancy. Tél. : 83.21.48.43.**

Vds MD franç. + adapt. Jap. + 5 jx + 2 man., px : 2 100 F, MD neuve. **Vincent HENAULT, 10, rue de Picardie, 91130 Ris-Orangis. Tél. : (16-1) 69.25.90.29.**

Vds sur MD Mistic Defender, J. Buster Douglas Budokan, px : 250 F pce; A. Beast : 150 F. **David WADOUX, 235, rue de Rosny, 93100 Montreuil. Tél. : (16-1) 48.59.94.47.**

Vds sur MD Mickey Golden Axe, Powerball Streets of Rage, Moonwalker, Sonic, Ghostbust : 250 F. pce. **David WADOUX, 235, rue de Rosny, 93100 Montreuil. Tél. : (16-1) 48.59.94.47.**

Vds MD + 12 jx + adapt. Master Syst. Tazmania, Desert Strire, Splater House 2, Krusty Fun House. **Stéphane HUBER, 19, rue de Dantzig, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.30.28.24.**

Vds MD + 4 jx + adapt. + 2 man., px : 1 200 F. Vds Addams Family et Super Soccer sur Sup. Nin. **Laurent GAUDY, 12, rue Piccini, 75116 Paris. Tél. : (16-1) 44.17.95.94.**

Vds MD jap. tbe + WB5, TF3, Kid Chaméléon, Klax, Robocod, Sonic, Immortal, px : 1 590 F. **Julien ZAEGEL, 52, av. Maunoury, 28000 Chartres. Tél. : 37.35.65.57.**

Vds MD 13 jx : Sonic, St Rage, SMGP, Gynoug, Shinobi, S.B. Danc., px : 3 000 F. **Antony VESQUE, 1, av. de la République, 14800 Deauville. Tél. : 31.64.67.77.**

Vds MD + 5 jx au choix, px : 1 900 F ou + 3 jx : 1 500 F (Streets of Rage, Donald, Mickey, Sonic etc...). **Mickaël GOMEZ, 91, ter rue Villon, 69008 Lyon. Tél. : 78.75.30.56.**

Vds Altered Beast, px : 80 F. **William FOUCAUD, 7, rue des Hirondelles, 17400 Varaize. Tél. : 46.26.37.53.**

NES

Vds NES + NES Advantage + 2 man. + pist + Robot + 8 jx (MM2, Zelda 2) : 1 600 F. **Matthieu BOURGUIGNON, 9, allée des Chevaliers, 95120 Ermont. Tél. : (16-1) 34.14.41.75.**

Vds NES + man. + 3 jx : 600 F. Vds jx NES 150 F à 200 F. **Eric PELLISSIER, Les Moulins, 84480 Bonnieux. Tél. : 90.05.63.17 (H.B.).**

Vds NES + jx, vds GG + Sonic, Mickey et adapt. sect. Vds Jx MD. **Sylvain BARRE, 24, voie des Moulins Sud, 95240 Cormeilles-en-Parisis. Tél. : (16-1) 34.50.75.06.**

Vds NES + jx (Gremlins 2, Super off Road, TMHT, etc...), tbe, px à déb. **Antoine DENIAU, 8, rue du Perche, 72300 Sablé-sur-Sarthe. Tél. : 43.95.27.62.**

Vds NES + Zapper + Mario 1 et Duck-Hunt, px : 500 F à déb. tbe. **Guillaume LE DIGUERMER, 5, rue des Muriers, 35135 Chantepie. Tél. : 99.41.45.31.**

Vds NES + 3 jx : Mario 1, 3, Duck Hunt + pist : 700 F, val. : 1 400 F + autres jx : 200 F pce. **Mikaël VITALI, 17, rue Gaston Dourdin, 93200 Saint-Denis. Tél. : (16-1) 48.26.09.02.**

Vds NES + 168 jx + pist. + 2 man. turbo, btes ss gar. le lot : 2 950 F. **Patrice DADI, 89, rue St-Denis, 75001 Paris. Tél. : (16-1) 42.33.52.84.**

Vds NES + 2 man + Zapper + 5 jx, px : 900 F ou vte sép. **Grégory LANZA, 57, rue Colbert, 51500 Taissy. Tél. : 26.82.06.08.**

Vds NES + 4 jx (TMHT; Dragon II; Turbo Racing, TIC et TAC), px : 1 200 F. **Bruno GARCIA, 28, rue de Calais, 60430 Noailles. Tél. : 44.07.48.69.**

Vds NES + 5 jx (TMHT 2, SMB3...) + 3 man.; 1 NES tbe, px : 1 300 F. **Lionel FLANDIN, 17,; rue de Champagne, 42400 St-Chamond. Tél. : 77.31.77.99.**

Vds NES + 9 jx (Zelda 1, Mario 3...), px : 1 500 F ou 200 F pce + 350 F NES. **David DESMATS, 56, rue de Liboisne, 72000 Le Mans. Tél. : 43.24.64.33.**

Vds NES 91 tbe + 7 jx Mario 1, 2, 3; Bart., Blades Of Steel; Tetris; Battle of Olympus, px : 2 000 F. **Julien MARCAUT, 1, quai d'Austerlitz, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.85.20.29.**

Vds NES + 7 jx (Mario 1, 3, Batman, Dragon 2, Zelda 1, 2, Ikari Warriors), px : 1 500 F. **Frwan FOLL, 5, rue de Bannec, 29290 Saint-Renau. Tél. : 98.84.26.76.**

Vds NES + 6 jx (Supper Off Road SMB3 + MHT 2) + man., px : 1 000 F ou 150 F le jeu. **Fabrice SEPCHAT, Les Fouilleroux, 63680 La Tour d'Auvergne. Tél. : 73.21.50.91.**

Vds NES + 9 jx chip Enodale Trojan + 2 man. + pist. + robot. **Thomas PORTUESI, 4, av. Léon Gambetta, 92120 Montrouge. Tél. : (16-1) 47.35.75.17.**

Vds K7 NES Lot de 3, px : 750 F, lot de 4 : 950 F ou 290 F pce ou éch. **Mehdi BANAHA, 13, av. du Pavé Neuf, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : (16-1) 49.31.05.57.**

Vds Marble Madness neuf, px : 250 F à déb. **Nicolas DUSSART, 9, rue du Buisson Rond, Pav. 26, 38090 Villefontaine. Tél. : 74.96.01.62.**

Vds NES + 2 jx (Mario 1 et Turtles 1) + 2 man., px : 450 F. **Amar HAMCHERIF, Les Chaperons II, bât 08, 77170 Brie-Comte-Robert. Tél. : (16-1) 64.05.86.90 (ap. 19 h).**

Vds NES + 3 jx (MB2 + Dble Drag + TMHT), tbe, px : 800 F. **Philippe DRANCOURT, 18, résidence de la Forêt, 95160 Montmorency. Tél. : (16-1) 39.89.65.19.**

Vds NES + Mario + Duck Hunt + 2 man. + pist. BE, px : 500 F à déb. **Nicolas BROYER, Les Petits Bois, 01660 Mézériat. Tél. : 74.30.21.61.**

Vds NES ss gar., px : 300 F. ou éch ctre K7 Super Nintendo. **Allan BODIN, 6, rue Georges Bizet, 72100 Le Mans. Tél. : 43.72.28.19.**

Vds NES + SMB3 + Zelda neuf ou sép. ou éch ctre Snin + 400 F. **Sébastien DEUBEL, 11, rue Michel-Ange, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 42.30.85.28.**

Vds NES + SMB 3 + Volley + Barman + Blades of Steel etc + Cart., 31 jx : 1 500 F. **Olivier BAMMEZ, 70, rue de la Py, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.61.20.52.**

Vds NES + S. Mario 2, ss gar. : 500 F ou éch. ctre MD. **Yann BAUMANN, 14, rue Pierre de Coubertin, 95150 Taverny. Tél. : (16-1) 30.40.01.00.**

Vds 11 jx NES (Zelda, TMHT) tbe, (Livret et bte). **Boris BLANCHOZ, 39, rue Camille Brechet, 26110 Nyons. Tél. : 75.26.25.29 (H.R.).**

Vds NES + 2 man. + Zapper + SMB + SMBII + Duck Hunt, tbe, val. : 1 800 F, px : 1 000 F. **Arnaud FRANCOIS, 5, allée des Breux, 59320 Englos. Tél. : 20.50.77.55.**

Vds NES + 2 man. + Zapper + 9 jx, val. : 4 500 F, px : 3 500 F. **Jonathan GOUDONNET, 14, quai de la Guignière, 37230 Fondettes. Tél. : 47.42.02.20.**

Vds NES Tbe + 2 man. + Magazines + 5 jx (bte et not.), px : 1 200 F à déb. **Bertrand BOUHOURS, 6, allée du Velay, 42400 Saint-Chamond. Tél. : 77.29.69.63.**

Vds NES + 4 jx Gremlins II, P-Out TMHT Probotector, px : 800 F. **Jean-Paul SOURICHANH, 7, cité Bagatelle, 32700 Lectoure. Tél. : 62.68.77.65.**

Vds jx : 150 F pce, SMB1, Kung Fu, Robo, Warrior, Turtles. **Fabrice CHAILLOUX, 4, rue du Doubs, 44100 Nantes. Tél. : 40.23.34.71.**

Vds NES + 2 man. + 4 jx, px : 1 200 F. **Olivier BARBIER, 12, av. Jean Laville, 71300 Montceau-les-Mines. Tél. : 85.58.14.03.**

Vds NES + 2 jx + 2 man. + pist, tbe, val. : 7 500 F, px : 3 000 F. **Yannick HOUEE, 29, av. Henri Barbusse, 94200 Ivry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.71.46.04.**

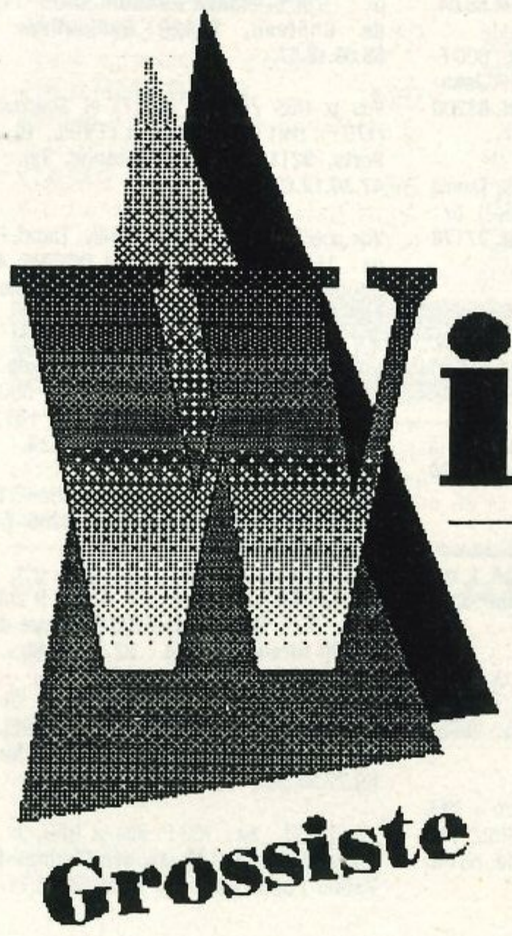
Vds NES + 2 man + Zapper + Robot + 15 jx (SMB3, Batman), DD1 et 2, Zelda 1, 2 etc...), px : 3 000 F. **Pascal RINEAU, 32, allée du Colonel Fabien, 93320 Les Pavillons-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.02.10.64.**

Vds NES 210 F à 260 F (Castlevania, Dragonball, Pro Westling, Donkey Kong 3, Tiger Heli). **Charles KACHELMANN, 125, bd Murat, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 42.24.68.55.**

Vds NES + 4 jx (Joe and Mac; Mario 3, Off Road, Gremlins 2), px : 1 100 F. **Damien POZZO DI BORGO, Gendarmerie, 19340 Eygurande. Tél. : 55.94.37.46.**

Vds ou éch. jx NES (USA) compil 8 jx + 3 jx (USA) ctre Super Nintendo + M4 etc... **Reynald LEPLANQAIS, 1, rue de Belfort, 11590 Ouveillan. Tél. : 68.46.83.26.**

Revendeurs, contactez-nous !



Winner's Games

Consoles - Jeux - Accessoires

Grossiste

Tél : 45.69.48.01
Fax : 45.69.47.95

* NINTENDO, SEGA, sont des marques déposées par les fabricants.

petites annonces

Vds NES + 2 man. + NES Advantage + pist. + 6 jx, px : 1 800 F. **Jefferson MANUEL, 19, rue Spont, 31110 Luchon. Tél. : 61.79.16.54.**

Vds NES + 5 jx (TMHT, SMB3, Duck Tales, Megaman 2, Simon's Quest), px : 1 400 F tbe. **Jérémie BLEJAN, 14, Verger Saint-Martin, 22200 Guingamps. Tél. : 96.43.99.36.**

Vds NES + 2 man. + Zapper + 2 jx + K7 Net. Le tt tbe, px : 700 F (Bte + not) vds jx NES : 200 F (Zelda 1). **Alain HUGUET, 24, av. Des Roussières, 78200 Magnanville. Tél. : (16-1) 34.78.61.21.**

Vds jx NES : 200 F / Zelda I, II, Blades of Steel, Chevalier du Z. (etc...) consoles : 200 F. **Emmanuel BOLLE, 21, rue André Oudin Gien Court, 60600 Clermont. Tél. : 44.78.00.25.**

Vds NES + Mario 3 + Tic et Tac (ss gar.), px : 600 F ou éch contre jx GG. **David LIENARD, 6, domaine du Mont Brisevil, 76160 Darnetal.**

Vds jx NES (Link, Off Road, Duck Tales, Shadowgate, SPYVS SPY), px : 200 F à 250 F. **Christophe PANASSIE, Chemin de la Molle, Av. de Toulouse, 82000 Montauban. Tél. : 63.23.09.18.**

Vds NES Action Set + Simpson + Goonies II + TMHT + Ikari Warriors + Duck Tales + 2 jx. **Mathieu REBERGUE, 12, bd Bessières, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.29.75.39.**

Vds NES + 3 jx, tbe, px : 700 F. **Stéphane COIGNAC, Le Boucheteil, 19260 Haut Treignac. Tél. : 55.98.07.74.**

Vds NES + 2 joys + 3 jx (Mario 3, Duck Tales, Batman), px : 1 000 F ou éch. ctre 8 jx S/Nintendo. **David Mizrahi, 79, bd de la République, 92210 St-Cloud. Tél. : (16-1) 49.11.10.88.**

Vds NES tbe, px : 500 F + man. + pist + joys + 10 jx (Kid Icaros, Mario 2, Metal Gear etc...), px : 170 F pce. **Mike MITTELHAM, 80, bd Bourdon, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : (16-1) 47.47.75.65.**

Vds ou éch. NES ou GB + 6 jx ctre jx NES, px : à déb. **Laurent LARQUEY, 77, rue Gabriel Péri, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.86.15.30 (ap. 18 h).**

Vds NES + 5 jx (Mario I, II, III) + Zapper + 2 joys, px : 1 500 F. **Eric FOFANA, 52, rue Victor Hugo, 93170 Bagnolet. Tél. : (16-1) 48.58.45.95.**

Vds jx NES : Métal Gear, Batman, Punch Out : 200 F pce. Ikari, Warrior : 150 F. **Stéphane PERELLI, 29, rue Georges Risler, 95110 Sannois. Tél. : (16-1) 34.10.09.55.**

Vds NES + Mario II et III, Tetris, Docteur Mario + man. valeur : 3 000 F, px : 2 500 F tbe. **Céline BORNAT, 97, av. Jean-Jaurès, 69150 Decines. Tél. : 78.49.19.16.**

Vds NES : 1 500 F + Punch Out Mario Bros 3, D. Dragon 2 et Tortues. **Nicolas CHOLVY, Quartier Rosette, 07170 Villeneuve de Berg. Tél. : 75.94.70.66.**

Vds NES + 10 jx + pist. + 2 man., px : 2 000 F, ou vte sép. **Jérôme DELOBEL, 1, rue Henri Darras à Eleu-dit-Leauwette, 62300 Lens. Tél. : 21.43.18.99.**

Vds NES + 4 jx (Rescues Rangers + Bubee Bobble + S. Mario 3 + Mega Man II), px : 1 500 F ou vte sép. TBE. **François DELCROIX, 58, rue des Fusillés, 59160 Capinghem.**

Vds NES + 2 man. + 5 jx (SMB3, TMHT, Boulder Dash, Tic Tac, Bugs Bunny) ss. gar., px : 1 600 F. **Sébastien ANTONOFF, 9, bis rue de l'Ourcq, 95610 Eragny-sur-Oise. Tél. : (16-1) 34.64.92.58.**

Vds NES + 2 man. + 7 jx, px : 1 500 F. **Grégory SAMBLAT, 87, C Rue de Paris, 93100 Montreuil. Tél. : (16-1) 48.58.28.95.**

Vds 16 jx NES 150 à 200 F (section Z, DD2, Zelda 2, Blades Of Steel, etc...). **Sébastien HIRSCH, 23, rue de Scherlenheim, 67270 Hochfelden. Tél. : 88.91.76.40.**

Vds NES + 6 jx + 2 man. + Zapper Zelda II, Punch-Out Solstice Lolo 2 etc... px : 1 200 F. **Jérémy GROSS, 509, rue de Bugarel Res. Le Turin, bte 2, 34000 Montpellier. Tél. : 67.47.39.29.**

Vds NES + 2 man. + 10 jx : Zelda 2, Track and Field etc... Val. : 4 000 F, px : 1 800 F à déb. **Ludovic DEMBSKI, 22, av. du Tapis Vert rés. le Parc de Vallauris, 06220 Vallauris. Tél. : 93.64.30.14.**

Vds jx NES : Dragon Ball + Kung Fu : 150 F, vds Amstrad 464 + 2 jx Epyx + coll., px : 1 250 F. **Cyril GARAC, 42, rue Pietra Scritta, 06500 Menton. Tél. : 93.57.06.22.**

Vds NES + Mario : 300 F. Zelda II : 175 F. Rescue : 150 F. SMB3 :200 F. Kid Icarus : 120 F. **Alexandre JAQUET, 2, av. Fayolle, 94300 Vincennes. Tél. : (16-1) 43.74.32.40.**

Vds NES + 2 Pad + Zapper + Mario I + Dunk Hunt, px : 490 F à déb. **Serge VAYER, Chemin des Roquilles, 13680 Lançon de Provence. Tél. : 90.42.87.30 (ap. 19 h).**

Vds NES + 6 jx (SMBI, II, MMII, Batman, MG, Zelda), val. : 2 650 F, px : 1 800 F ou vte sép. **Raphaël LESAUVAGE, Aux Marques, 01480 Messimy-sur-Saône. Tél. : 74.67.89.36.**

Vds NES + 2 man. + Zelda 2, TMHT + D. Dragon 2, px : 700 F ou 150 F par K7. **Stéphane CARDINEAU, 50, rue Guillerot, 85000 La Roche-sur-Yon. Tél. : 51.05.06.38 (16 h).**

Vds jx NES : Fester's Quest : 170 F, Gremlins 2 : 190 F. Man. Turbo NES : 150 F. **Frédéric CARCELLE, 17, rue de Gerbrois, 02400 Château-Thierry. Tél. : 23.83.53.53.**

Vds NES + 2 man. Max + 4 jx (Mega, Man + D. Dragon...), val : 2 350 F, px : 1 350 F. **Antoine GEFFRAY, 20, route de Port en Bessin, 14400 Bayeux. Tél. : 31.92.07.09.**

Vds NES + 11 jx + Acc. Vds Jx NES de 150 F à 200 F, vds jx GB de 100 à 120 F. **Laurent PICCOLI, 3, rue Antoine-Hajje, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.78.72.01.**

Vds NES + 8 jx + 2 man. + pist., px : 1 600 F. **Xavier RAUSCHER, 3, bd Victor Hugo, 84500 Bolène. Tél. : 90.30.42.72 (ap. 18 h).**

Vds NES + 2 man. + pist. + Mario & Duck Hunt, tbe, px : 650 F, vds Zelda 2, D. Dragon, Solstice. **Christophe ARRAGON, 13, rue des Aulnes, 01000 St-Denis-les-Bourg. Tél. : 74.24.20.10.**

Vds jx NES S. Soccier, S. Tennis, 300 F, Addams Familly : 350 F. **Bastien BOCQUET, 8, rue Sadi Carnot, 59400 Cambrai. Tél. : 27.81.75.29.**

Vds NES + 8 jx + Zapper (SMB3, Tic Tac, Batman, Zelda, Megaman), px : 2 000 F. ou 295 F pce. **Mikaël LETELLIER CORNIQUET, 128, av. de la Libération, 77350 Le Mee. Tél. : (16-1) 64.37.48.68.**

Vds 3 jx NES : Solomon's Key : 150 F, Blade of Steel : 200 F, Gauntlet II : 200 F. **Sébastien PLANKE, 84, rue du Capitaine Jasmin, 59133 Phalempin Nord. Tél. : 20.32.47.20.**

Vds Street Fighter 2 sur SFC, px : 600 F ; vds NES + Zappeur + 3 jx, px : 600 F. **Michel GARRIGOS, 14, parc Dromel, 13009 Marseille. Tél. : 91.74.09.53.**

Vds jx NES : Megaman 2, Dragonball, DD2, Zelda 2, NES MAX NES Advantage, px : 270 F pce. **Laurent ALLAINMAT, Villa Li Ouides Route de Rognes, 13760 St Cannat. Tél. : 42.50.62.66.**

Vds NES + Street Fighter II + Ghouls N'Ghosts + adapt. **Louis-Réné GRAVELOT, 8, allée Paul-Verlaine, 95350 St Brice. Tél. : (16-1) 39.94.58.04.**

Vds NES + pist. + Mario + Dunk Unt, px : 600 F, tbe, vds Simpsons : 300 F, Kick Off : 300 F. **Jean-Marc GRESSIER, Le Bourg de Mazauzat, 63200 Malauzat. Tél. : 73.79.21.46.**

Vds NES + 2 man. + 14 jx (SMB 1, 2, 3, Tennis — Goal — Kick Off -Off Road Duck Tales), px : 3 200 F. **Loïc FREMIN, 42, rue du Plessis, 77178 St Pathus. Tél. : (16-1) 60.01.48.20.**

Vds NES + pist + NES Advantage + 3 K7 de 8,16 et 78 jx ; px : 3 000 F. **Xavier Manesse, 28, av. de Chalandray, 91800 Brunoy. Tél. : (16-1) 69.43.79.07.**

Vds NES + 11 jx + bte rgt et revues : 3 500 F (à déb). **Julien HUGOT, Ancien Presbytère, 51320 Sompuis. Tél. : 26.72.41.50 (H.R.).**

Vds 6 cart. NES DD2, Castelvania 1 et 2, Faxanadu etc : 200 F pce à 350 F les 2. **Marc BREDA, 1, rue des Clematites, 21800 Chevigny-Saint-Sauveur. Tél. : 80.46.43.76.**

Vds NES + 6 jx (SMB1, 3; Megaman 1, 2...), px : 1 300 F; vds Final Fight sur Super nin. : 440 F. **Franck BOUCHER, 241, rue de l'Argoat, 29860 Plouvien. Tél. : 98.40.95.49.**

Vds NES 36 K7 + 2 man. + Power Glove + NES Advantage + remote Controller + Rob, px : 5 000 F. **Nicolas FRICK, BP 2, Bellevue, 56740 Locmariaguer. Tél. : 97.57.32.07.**

Vds NES tbe + 9 jx, Zelda 1 et 2, Megaman 2, Mario 1 et 3, Simonques +...., px : 1 500 F. **Cédric GAUMET, 27, bd de l'Hôpital, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.82.16.37.**

Vds NES + Rob + Zapper + 8 jx (Duck Hunt, Gyromite...) à déb, px : 2 100 F. **Manseng FONG, 13, rue du Dr Schweitzer, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 43.83.83.78 (de 19 h à 21 h).**

Vds NES tbe + Zapper + Mario I et Duck Hunt. **Nicolas LEBLOND, 6, av. de la Gare, 39600 Arbois. Tél. : 84.66.02.13 (17 h).**

Vds NES + 15 jx + Zapper + NES Advantage (jx : Batman Shadow Warrior...), px : 3 000 F. **Laurent GARET, 92, chemin du Marais du Souci, 93270 Sevran.**

Vds jx NES de 150 à 250 F pce ou 1 000 F les 8. Vds GR + 3 jx + Light Boy : 500 F. **Florent GALICE, 26, rue Babuty, 74100 Ambilly. Tél. : 50.38.17.71.**

Vds NES + Tortues + Rygar + joys : 650 F + 8 jx de 260 à 330 F. **Fabien George, 7, rue Pierre Louis, 45100 Orléans. Tél. : 38.66.43.19.**

Vds NES + pist. + Mario I, II, III + Foot + Zelda + Gremlins, px : 1 300 F ou vte sép. **Fabien SIMON, 141, av. de Limoges, 79000 Niort. Tél. : 49.28.26.18.**

Vds NES + 3 jx + Zapper, px : 700 F. **Jean-Paul Damas, 13, rue du Maréchal Koenig, 77270 Villeparisis. Tél. : (16-1) 64.67.21.49.**

Vds S. Mario Bros 3 + Tortues + Ikari Warrior, px : 600 F. **Christophe GAILLET, Résidence Maupassant, avenue d'Oslo, 17000 La Rochelle. Tél. : 46.42.30.09.**

Vds 6 jx sur NES : SMB3, SMB2, DD2, Robocop, Zelda 2, Track And Field D2, px : 250 F pce. **Julien LE GUEN, 7, rue Françoise d'Ambroise, 56000 Vannes. Tél. : 97.40.51.72.**

Vds NES + 2 man. + 10 jx + NES Advantage + Zapper, px : 2 500 F. **Simon BIGOT, 6, rue Antoine Lumière, 69008 Lyon. Tél. : 78.75.25.55.**

Vds NES + 10 jx + Zappeur (Mario 1, 2, 3, Duck Tales, Zelda 2, etc...). Val. : 5 000 F. Px : 2 200 F. **Alexandre JAFFRE, 1, square JP Brissot, 92340 Bourg-la-Reine. Tél. : (16-1) 46.63.28.03.**

Vds NES + 11 jx : Mario 3, px : 2 200 F, val. : 6 000 F ou ctre MD + 5 ou 6 jx. **Guillaume ROCHERON, 1, allée du Grand Tulipier, 92410 Ville d'Avray. Tél. : (16-1) 47.50.27.86.**

Vds 9 Jx NES 150 F pce. (Mario 2, Robocop + D. Dragon 2 + Rad Racer + Megaman + Zelda 2 +... etc). **Laurent BOUCID, 23, rue des Longs Prés, 92100 Boulogne. Tél. : (16-1) 46.08.07.18.**

Vds NES + S. Mario, Bros 3 : 500 F et jx NES de 200 F à 250 F. **Gilles ANDREOTTI, 1, Allée des Tamaris, 95560 Montsoult. Tél. : (16-1) 34.69.93.38.**

Vds NES + pist + 9 jx (SMB 1, 2, 3 + Zelda + TMHT + Maniac Mansion + Megaman 2, etc), px : 1 700 F. **Franck DUSSOUCHAUD, 11, route de Château, 87120 Eymoutiers. Tél. : 55.69.18.57.**

Vds jx NES Zelda 1 (200 F) et Shadows Gate (170 F), port compris. **Alain LEVIEL, 10, rue du Porty, 92110 Clichy-la-Garenne. Tél. : (16-1) 47.30.12.62.**

Vds jx NES (Robocop, Bayou Billy, Turbo, Racing), px : 150 F à 200 F. **Bayram DOGAN, 40, rue Edouard Vaillant, 95190 Goussainville. Tél. : (16-1) 39.88.46.32.**

Vds NES + 4 jx, px : 1 300 F ou jx : Mario 2, Duck Tales, Link et Tennis, px : 200 F à 300 F pce. **Sabrina WATEL, La Renardière, 13170 Les Pennes Mirabeau. Tél. : 42.02.96.13.**

Vds NES + Zapper + 4 jx, px : 450 F. **Thomas NODET, rue des Caravalles, 34280 Artimon. Tél. : 67.50.98.95.**

Vds jx NES tbe : 350 F pce + vds 5 boîtiers, jx NES : 50 F. **Dominique GRACZ, 3, rue du Tour, 54780 Giraumont. Tél. : 82.33.29.40.**

Vds NES + 4 jx, px : 1 000 F à déb. ou jx sép. (DD2, Megaman 2, etc...). **Michaël ANSEL, 3, cité Turesne, 68230 Turckheim-Haut-Rhin. Tél. : 89.27.37.90.**

Vds jx GB px : 100 F. Vds jx NES, px : 150 F. **Pierre ZADOCK, 146, av. des Champs-Elysées, 75008 Paris. Tél. : (16-1) 43.59.48.11.**

Vds jx NES : 250 F (Mario 2, Duck Tales, T-Gun, Dragonball, DD2, Kabuki) ou éch. ctre jx Mega. **Stéphane BRETIN, 95, rue de Bourgogne, 45220 Douchy. Tél. : 38.87.14.59.**

Vds jx NES (Solstice, Snake, Rattel n'roll) : 200 F pce ou 400 F les 2. **Mikaël CHENEAU, 28, rue Pablo Picasso, 45100 Orléans-la-Source. Tél. : 38.69.12.88.**

Vds NES + 2 man. + 5 jx ou éch. ctre Supernes + Mario 4, val. : 2 490 F, px : 1 350 F. **Guillaume PROSNIER, 16, rue de la Fontaine, 41500 Mer. Tél. : 54.81.25.70.**

Vds NES + 4 jx (SMB3, bubble), val. : 200 F, px : 1 300 F. **Olivier DELPIERRE, 89116 Sepeaux. Tél. : 86.73.15.56 (ap. 18 h).**

Vds NES + 7 jx + pist., px : 1 700 F. **Denise MILLOT, 194, rue Paris, 93260 Les Lilas. Tél. : (16-1) 48.97.14.66.**

Vds NES + Turtle + SMB1-3, px : 700 F. **Thiebaud MARDACI, 126, rue de Bale, 68100 Mulhouse. Tél. : 89.54.05.66.**

Vds Rob + Gyromite, tbe à déb. **Jean-Noël DELAVALADE, 47, av du Dr Arnold Netter, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.46.08.90.**

Vds NES + 25 jx (SMB2, TMHT, etc...) + pist., px : 2 500 F. **Fabien WAGNER, 34, Le Clos de Mance, Gratentour, 31150 Fenouillet. Tél. : 61.82.30.81.**

Vds 5 jx NES tbe (Mario 1, 2, Zelda 1, Rad Racer, Faxanadu), px : 120 F pce, le lot : 500 F. **Nicolas LOUBET, 23, rue Saint-Bruno, 31000 Toulouse. Tél. : 61.22.83.06.**

Vds NES + 2 Paddles + NES Advantage + 4 jx (Mario 3 + Duck Tales + Faxnadu + Volley), px : 500 F. **Jean-Baptiste GODEREAUX, 27, rue Kellog, 92350 Le Plessis Robinson. Tél. : (16-1) 46.32.63.73.**

Vds NES + 1 jeu : 375 F, jx de 200 à 270 F, pist. : 200 F, Range K7 :120 F. **Arnaud ARBILLAGU, 8, rue de l'Eglise, 64220 St-Jean-Pied-de-Port. Tél. : 59.37.06.44.**

Vds NES + 2 man. + Zapper + 2 jx (Mario, Duck Hunt), prx : 500 F. ou éch. ctre GG + 1 jeu. **Etienne LAMBŒUF, Bd du 4 septembre, 34310 Cruz. Tél. : 67.89.30.55.**

Vds jx NES de 200 F à 300 F, éch. poss. Vds éch. jx NEC de 80 F à 200 F. **Ozy KIDOUCHIM, 11, allée Georges Rouault, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.66.63.89.**

Vds NES + 2 man. + tortues, tbe, px : 350 F. **Christophe LANDREIN, 36, rue de Tlemcen, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.49.48.30.**

Vds NES + 5 jx, Time Lord + Zelda 2 etc...), px : 1 000 F. ou éch. ctre NES + 3 jx mini. **Lionel ROBINO, 2, av. de Bolhem, 69120 Vaulx-en-Velin. Tél. : 72.37.36.01.**

Vds NES + 2 Pad + pist. + Zelda 2 + Mario 1 et 3 + Blades of Steel + Fax Anadu + TMHT + DD3 + Duck, px : 990 F. **Philippe HO, 4, rue Passet, 69007 Lyon. Tél. : 78.72.18.89.**

Vds NES + 5 jx, px : 600 F + Mega Man, Chevaliers du Zodiaque, Link, T. Ninja, Punchout!!!... **Grégoire PROUVOST, 10, av. Amalraux, 69510 Hem. Tél. : 20.75.71.72.**

Vds NES + 2 man + 1 jx, px : 2 000 F. **Nicolas GERARD, 4, rue du Clos du Saule, 37530 Charge. Tél. : 47.30.49.47.**

SEGA

Vds GG + 3 jx (Psy, World, SMGP, Col.) + sacoche + adapt sect. et Batterie réchar. : 1 300 F. **Cédric DAUVILLIER, Chemin des Garennes, 78730 Saint-Arnoult en Y. Tél. : (16-1) 30.59.92.61.**

Vds GG + 4 jx : Mickey, Monaco GP, Colums + adapt MS + 1 JMS Wonder Boy, px : 1 200 F. **Baptiste COTTE, 11, rue Fourgeon, 03800 Bellerive-sur-Allier. Tél. : 70.59.94.76.**

Vds GG + 8 jx, tbe : 1 650 F. **Ythier LEROY, 1, rue Arthur Rimbauld, 45400 Fleury-les-Aubrais. Tél. : 38.73.36.17.**

Vds GG : 1 550 F + 7 jx, tbe, Spiderman, Mickey, Shinobi, Wonderboy... **Stéphane PIAT, 7, rue du Vieux Marché, 45000 Orléans. Tél. : 38.54.17.87.**

Vds GG (ss gar.) + adapt. sect. et volture + Wide Gear + 6 jx : 2 000 F. **Alain SCORDEL, 12, rue Saint-Exupéry, 95210 Saint-Gratien. Tél. : (16-1) 34.17.46.17.**

Vds GG + 2 jx (Colums + Sonic) : 850 F. tbe. **François MARIEN, 51, rue Nationale, 62550 Pernes-en-Artois. Tél. : 21.41.75.76.**

Vds GG + 4 jx (Mickey, Psichofox..) + transfo + loupe + adapt. MS + Pile tbe. px : 1 500 F. **Sébastien SARHY, 32, chemin Joli Bois, 33370 Tresses. Tél. : 56.21.93.80.**

Vds GG + transfo + Shinobi, Cristal, P.World, Colums, Ninja, Wonder Boy + adapt. MS : 1 500 F. **Gilles BAUDOIN, 22, rue de la Charmille, 72130 Saint-Pavace. Tél. : 43.81.21.57.**

Vds GG + 4 jx (Sonic.) + Master Gear + sacoche : 1 200 F. **Benoît MARRE, 39, rue des Claux Granps, 46090 Prapines. Tél. : 65.30.12.84.**

Vds GG + 5 jx (Sonic, Donald, Battler, Colums, World) : 1 400 F. **Martin DE BRIE, 234, rue Championnet, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.26.70.65.**

Vds GG + 4 jx : Donald, Mickey : 1 100 F. Vds 3 jx Nes : 400 F les 3. **ARNAUD. Tél. : (16-1) 48.31.36.80.**

Vds GG + 2 jx Sonic, Mickey : 1 050 F tbe. **Fabrice MEUNIER, 65, rue des Silos La Grive, 38300 Bourgoin-Jallieu. Tél. : 74.93.61.63.**

Vds GG tbe + 11 jx (Sonic, Donald, Mickey, Out Run...) : 2 000 F. Vds MD + jx. **Gilles PHAN, 4, rue Pierre Curie, 92120 Montrouge. Tél. : (16-1) 47.35.04.54.**

Vds GG + 4 jx + batterie + prise rechargeable : 1 700 F. **Sacha LE GUEREC, 18, rue Louis Batou, 26000 Valece.**

Vds GG neuve + Sonic + Shinobi + adapt. sect. + sacoche. Ss gar. : 1 000 F. **Christophe BESSIERE, 2, rue des Marais, 28000 Chartres. Tél. : 37.28.75.51.**

Vds GG + Spiderman + Moonwalker + Sonic + Master Gear + Shinobi + Colums + adapt. : 1 700 F. **Alexandre BOURCIER, 125, bd du Général Koenig, 92200 Neuilly. Tél. : (16-1) 46.24.81.02.**

Vds GG tbe + 4 jx : 1 000 F. **Gaël NGUYEN, 6, allée des Bégonias, 56000 Vannes. Tél. : 97.40.38.04.**

Vds GG + 5 jx (Sonic, Out Run, Galaga, Colums, Pengo) + adapt. MS + sacoche : 1 300 F. **Lionel GUERINGER, 30, av. de Limagne, 78310 Maurepas. Tél. : (16-1) 30.66.33.85.**

Vds GG + 1 jeu (Colums), tbe ss gar. : 650 F à déb. **Eddie MEHONG-SHIT-LI, 3, rue de Dobeln, 69700 Civors. Tél. : 72.24.19.86.**

Vds GG + Columns et Ninja Gaiden + adapt. accus : 750 F. **Bertrand GRANIER, 6, place St Georges, 31000 Toulouse. Tél. : 61.13.91.80.**

Vds GG : 550 F sans jx. Vds S.tennis franç. sur S.Nin : 230 F. **Stéphane ASSEMOASSA, 9, allée Jean Thomas, 69120 Vaulx-en-Velin. Tél. : 72.04.31.40.**

Vds GG + Columns + Sonic + ac. adapt. : 500 F. **Emmanuel JUTIER, Le Cédre Bleu, rue du 11 Novembre, 42330 St-Galmier. Tél. : 77.94.92.85.**

Vds GG + Columns + Master Gear : 750 à 800 F. **Nicolas FRITSCH, 21, chemi du Vieux Colombier, 94470 Boissy-st-Léger. Tél. : (16-1) 45.90.65.94.**

Vds GG + adapt. sect. + Master Gear (Asterix, Mercs) M.GP, W.Boy (Columns). 1 600 F. **Pierre LIVERNAUX, 5, rue du Muhlfeld, 68124 Logelbach. Tél. : 89.80.83.76.**

Vds GG + Shinobi + Mickey : 700 F. **Marc-Emmanuel FOUCART, 25, rue Pierre Curie, 94200 Ivry. Tél. : (16-1) 46.70.45.71.**

Vds S.Nin (franç.) + adapt. jap. + SF2 + Rival Turf + S.Ghouls'n Ghost + S.Mario 4 : 3 000 F. **Christophe SEVESTE, 23, rue de Paris, 62350 Saint-Venant. Tél. : 21.66.03.57.**

Vds GG + 3 jx (Sonic, D.Duck et Columns) : 1 300 F. **Nicolas MIKSIC, Grenat Mouzimpre, 54270 Essey-les-Nancy. Tél. : 83.33.19.55.**

Vds GG + 6 jx tbe (Sonic, Mickey, Donald...) **Nicolas RICHARD, 51, rue des Vosges, 6811 Illzach. Tél. : 89.50.04.32.**

Vds GG + 1 jeu + adapt. sect. : 900 F. **Vincent GUYON, 47, rue des Paquerettes, 92160 Anthony. Tél. : (16-1) 40.96.04.21.**

Vds jx GG : Dragon Crystal 120 F. + adapt. SMS 90 F. + jx SMS Speeball 175 F. **Pierre BUREAU, 22, rue des Fontennelles, 92310 Sèvres. Tél. : (16-1) 45.34.71.62.**

Vds GG + 5 jx : Columns, Mickey, Sonic, Wonderboy, Shinobi + adapt. sect. Px : 1 600 F. **Jean-Baptiste BANZET, 38, chemin Sous les Vignes, 74370 Metz-Tessy. Tél. : 50.27.31.23.**

Vds GG + adapt. sect. + 10 jx. (Wonderboy III, Olympic Gold, Spiderman...) **Guillaume BISOTTO, 5, rue de Douai, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 42.81.38.77.**

GAGNANTS DU TIRAGE AU SORT DE L'ENQUETE CONSOLES + N° 15

ALEXIS DOUFFET, 31, rue de Fesche, 4000 Liège 1, Belgique
CEDRIC LERENDU, 91, rue Aristide-Briand, 44400 Rezé
MICHAEL CATTANEO, chemin des Saules, 88450 Vincey

Vds A.500 1Mo Mon. 1084S + jx + 3 joy : 4 400 F. **Benjamin KANIEWSKI, 6, rue Principale, 57620 St-Louis. Tél. : 87.06.83.37.**

Vds GG + jx MS + Master Gear px à déb. **Thibault MERCIER, 8, rés. la Roseraie, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.50.72.08.**

Vds GG + 3 jx (Columns, Monaco GP, Kick Off) : 800 F. **Lionel ALCARAZ, 199, cours Emile Zola, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.85.15.63.**

Vds GG + 1 jeu + Connecteur Master Gear : 700 F. **Romain FISCHESSER, 9 bis, rue Gazan, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.88.24.65.**

Vds GG + adapt. N.Gear + sacoche + Shinobi + Columns : 800 F. **Romain ROUGIER, 45, rue de Rennes, 75006 Paris. Tél. : (16-1) 45.44.17.49.**

Vds GG + 2 jx (Sonic, Columns) + écout. Stéréo : 650 F. **Nicolas HIFF, 56, bd René Cassin, 06200 Nice. Tél. : 93.83.38.17.**

Vds Nes et GG à bas px + jx MD, GG et Nes tbe. **Sylvain BARRE, 24, voie des Moulins Sud, 95240 Cormeilles-en-Parisis. Tél. : (16-1) 34.50.75.06.**

Vds GG + Master Gear + 6 jx : Sonic, Monaco GP, Factory-Panic, Phantasy Zowe, Columns, Happy. **Jean-François KOLHER, 11, av. Mirabeau, 06000 Nice. Tél. : 93.13.04.02.**

Vds jx GG : Sonic, Donald, GP Monaco : 150 F pce. Vds Psycho, World, G.Loc : 150 F pce. **Maxime LEVITTE, 17, allée d'Andrézieux, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.52.86.72.**

Vds GG + 5 jx (Out Run, Olympic Gold..) + batterie + câble Gear : 1 500 F. **Pierre HEGO, 212, rue St Maur, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 42.49.65.76.**

Vds GG ss gar. + Sonic + Columns + adapt. Master Gear : 900 F. Ach. jx Famicom, S.Nes. **Manuel VALLICCIONI, 3, rue Gambetta, 78800 Houilles. Tél. : (16-1) 39.68.19.48.**

Vds GG + Sonic + transfo : 700 F. **MIZAR, 29, allée Jean Althen, 13127 Vitrolles. Tél. : 42.89.58.54.**

Vds GG + transfo + Shinobi + Dragon C. + Psycho + Columns + Ninja + Wonder B. + adapt. MS : 1 500 F. **Gilles BAUDOIN, 22, rue de la Charmille, 72190 Saint-Pavace. Tél. : 43.81.21.57.**

Vds 4 jx GG : Mickey, Gloc, Sonic, Donald : 175 F pce. Le tt : 650 F. Solar Striker sur GB : 100 F. **Nicolas ERICHET, La Cavalerie, chemin des Brunettes, 30300 Beaucaire. Tél. : 66.59.42.94.**

Vds GG + 5 jx Sonic, Pchychic, World, Woody Pop etc... + adapt. Master System : 1 400 F. **Jérôme BIGIO, 16, rés. La Forêt, 95160 Montmorency. Tél. : (16-1) 39.89.32.64.**

Vds GG + 3 jx (Sonic...) + adapt. sect. ss gar. : 1 000 F. **Stéphane FREMY, 58, rue d'Auffreville, 78200 Mantes-la-Ville. Tél. : (16-1) 34.78.74.48.**

Vds GG : 800 F avec jx : 1 600 F. (Donald, Out Run, Shinobi, Dragon Crystal... 200 F pce. **Sébastien LAVERGNE, 47, rue Maurice Coutant, 942000 ...ny-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.58.77.11.**

Vds jx GG : 200 F. Donald, N.Gaiden, G.Loc ou éch. ...re autres jx. **Thierry GRADEPOT, 42, av. des ...eupliers, 94500 Champigny-sur-Marnes. ...l. : (16-1) 48.82.41.01.**

Vds GG + 9 jx + loupe + adapt. tbe : 1 700 F. **...édéric SAVET, 2, imp. A. Lenôtre, 94000 ...réteil. Tél. : (16-1) 43.99.05.29.**

Vds GG + 3 jx et 3 jx sur adapt. MS : 1 500 F. **...exandre SELLEM, 19, av. du Dr Arnold Netter, ...012 Paris. Tél. : (16-1) 43.44.86.87.**

Vds éch. jx Nec Core. Vds GG + jx. Vds Atari 520 ... + jx. Ech. Nec Core ctre S.Nin. **Sébastien ...UCKAERT, 10, allée Vincent Scotto, 69150 ...cines. Tél. : 72.02.07.10.**

Vds GG + Sonic + Donald + Columns tbe. : ... F. **Etienne BERTRAND, 9, imp. Claude-De-...sy, 21800 Chevigny-St-Sauveur. Tél. : ...46.11.38.**

Vds GG tbe + Sonic + Spiderman + Pile ...rgeable + bte px : 790 F. **Moïse CHARPEN-...R, 225, av. Abrivado, 34400 Saint-Just. ...67.71.74.29.**

Vds GG + 2 jx Sonic et Out Run + adapt. sect. + ...batt. ss gar. : 800 F. **Philippe RAGOT, 39, ...Bernard Iské, 92350 Le Plessis-Robinson. ... (16-1) 46.30.34.30.**

Vds GG + jx (Donald, Halley Wars, etc..) : 1 000 F. ...jx S.Nin (Castlev. 4 : 400 F. Zero : 250 F.) **...me ABADIE, 1, av. Pasteur, 33140 Ville-...d'Ornon. Tél. : 56.87.34.57.**

Vds GG + Columns + Sonic + Batt. Pack : ... F. **Franck LASSERRE, 6, rue des Ar-...es, 66100 Perpignan. Tél. : 68.66.09.98.**

Vds MS + Alek Kido 1 + Slap Shot + S. Tennis ...orld GP, px raisonnable. **Sébastien LERIQUE, ...du Puits de Jacquet, 13880 Velaux. Tél. : ...90.10.**

Vds GG + Colums + Wonder Boy + Sac, tbe, px : 900 F à déb. **Grégory NACHON, 5, chemin du Bonbonnier, 30133 Les Angles. Tél. : 90.25.72.80.**

Vds SMS 2 + 3 jx : R-Type, Astérix, Secret Commande, Val. : 1 485 F, px : 990 F ou cons. 400 F, jx : 200 F. **Gilbert DELAPLACE, 155, rue du Gl de Gaulle Lehoulme, 76770 Seine Maritime. Tél. : 35.76.75.02.**

Vds SMS 1 + 2 man + phaser + 7 jx, px : 1 100 F à déb. (val. : 2 240 F) bon état. **Vincent MELCION, 2, route de Moret, 91650 Saint-Yon. Tél. : (16-1) 60.83.18.08.**

Vds SMS + 7 jx + man + pist, px : 1 200 F. **Frédéric PENAUD, 13, rue des Flamants, 17200 Royan. Tél. : 46.39.11.71.**

Vds SMS 2 + control Pad + phaser + 25 jx : Donald Mickey Astérix Populous, px : 2 500 F. **Eric Vincent GOUPIL, 21, av. des Érables, 94100 Saint-Maur-des-Fosses. Tél. : (16-1) 42.83.38.26.**

Vds ou éch. SMS + 4 jx, Astérix etc... + man. (Joystic = ou ctre még + 1 jeu. **Stéphane PERTUISOT, 39, rue de Thurey, 10600 Saint-Benoît-sur-Seine. Tél. : 25.76.50.66.**

Vds 25 jx sur MS (Populous, Ghouls'n Ghosts, Spellcaster, Wonderboy, 3...) de 110 à 150 F pce. **Stéphane CICUTTI, 15, chemin du canal, 31400 Toulouse. Tél. : 61.52.67.19.**

Vds MS2 + man + 13 jx (Olympic G, Golden A, Shinobi, Heavy Weight C, R? Type, World Cup), tbe, px : 900 F. **Yohann MARTINEZ, 26, rue de la Marne, 95150 Taverney. Tél. : (16-1) 39.60.37.37.**

Vds MS + man + 2 jx (Rocky et Hang On), val. : 850 F, px : 450 F. **Julien FOGLIA, bt N appart. 121, ré. La Mare des Noues, 95130 Franconville. Tél. : (16-1) 34.13.37.28.**

Vds SMS 2 + 3 jx, px à déb. **François-Xavier BELLIERES, 25, chemin du Canal, 31400 Toulouse. Tél. : 61.52.40.92.**

Vds Mega CD + 2 jx, px : 2 000 F. **Emmanuel SAINTH LEUX, 12, rue Maublanc, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 42.50.51.35.**

Vds 15 jx SMS : (Sonic, Mickey, etc...) de 100 F à 200 F. **Sébastien PHELIPOT, 124, rue J. Pierrugues, bât. la Calade C, 83700 St-Raphaël. Tél. : 94.83.06.68.**

Vds Sega 10 jx, px : 1 300 F à déb. **Lionel PETIT, 190, rue Gabriel Péri, 92320 Chatillon. Tél. : (16-1) 46.56.51.83.**

Vds jx SMS : 200 F à 300 F pce IR-Type, Populous, Ultimat IV et Tennis ACE. **Sébastien GEROLAMI, 144, Bd de Pontoise, 95370 Montigny-les-Cormeilles. Tél. : (16-1) 34.50.76.21.**

Vds MS + 7 jx + 2 man. ALex Kid inclus, val. : 2 000 F, px : 1 250 F à déb. **Jérôme THIERY, 21, allée des Pins, 83160 La Valette-du-Var. Tél. : 94.21.27.35.**

Vds ou éch., Astec Adventure-Enduro, Racer, Secret, Commando-The Minja, Gholn' Ghost, px : 30 F à 180 F. **Karl MOREL, 110, voie Verte, 27100 Val-de-Reuil. Tél. : 32.59.96.05.**

Vds SMS 2 + 1 man + pist + 2 jx (Rescue Mission, G. Axe Warrior), px : 800 F. **Thierry CARTEADO, 19, rue Rosenwald, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.32.39.69.**

Vds SMS + Phaser + lunettes + 6 jx (Wonderboy III, Mickey, Alex Kidd), px : 1 500 F. **Nicolas HUERTA, 10, lotissement les Gilets, 31790 Saint-Jory. Tél. : 61.35.87.77.**

Vds SMS tbe + 6 jx (Sonic Speedball etc) et Paddle, px : 1 000 F. **Yannick LAVIGNE, 13, lot les Chevreuils, 40260 Linxe. Tél. : 58.42.90.15 (le soir).**

Vds jeu SMS : Chase, HQ : 120 F, vds adapt. MS GG : 100 F, tbe. **Gauthier DUPONT, 40, rue de Picardie, 59155 Faches-Thumesnil. Tél. : 20.95.04.49.**

Vds SMS + Transfo + man. + jx Alex Kido + Shinobi, px : 550 F. **Cédric ORVILLE, 6, place Gaston Dourdin, 93200 Saint-Denis. Tél. : (16-1) 48.21.44.26.**

Vds SMS + 6 jx (Mickey, Out Run...) + 3 man., tbe, px : 1 300 F. **Jean-Marc FOURNIER, 18, av. Maurice Garçon, 86240 Ligugé. Tél. : 49.55.20.92.**

Vds SMS + 1 man. 1 joy 1 rapfire, 1 pist + 22 jx, px : 2 500 F à déb ou 100 F. **Stéphane TORRI, 14, rue Myrtille Beer, 93400 Saint-Ouen. Tél. : (16-1) 40.10.16.05.**

Vds MS2 + 1 Man control Stick + 4 jx tbe (Olypic GOld Outrun After Burner...), px : 1 000 F ou vds sép. **Florent DE LABARRIERE, 6, rue du Cygne, 57100 Thionville. Tél. : 82.51.82.12.**

Vds SMS + 1 joys + 2 jx (Alex — KID1, 3, ss gar., px : 450 F. **Ludovic BRASCH, 30,rue de l'Église, 57159 Marange-Silvange. Tél. : 87.80.67.67.**

Vds SMS + 2 man. + 5 jx (World, Soccer, Psycho Fox, Ghost House, Spy VS SP, Alex Kidd), px : 800 F. **Axel CADIO, 4, rue des Carneaux, 77380 Combs-la-Ville. Tél. : (16-1) 60.60.38.11.**

E.D.I.
MACHINES - JEUX ACCESSOIRES

VPC - Vente Par Correspondance - VPC

IMPORT DIRECT USA - GB

SUPER FAMICOM (Jap)

Correcteur de couleur intégré
2 manettes, câble péritel, alim. **PLUS**
3 **jeux :** PRINCE OF PERSIA, MAGIC SWORD, LEMMINGS 2 090

TORTUES NINJA IV	600
STREET FIGHTER II	650
GRADIUS III	550
JOE & MAC	700
MARIO PAINT (et sa souris)	750
PEEBLE BEACH	595
SMARTBALL	540
F1 DRIVING	650
AXELAY	750
SUPER MARIO KART	730
SD GANDUM	650
SONIC BLAST MAN	700
DRAGON QUEST V	720
RETURN DOU DRAGON	690
ADAM'S FAMILY	690
SUP ULTRA B.BALL 2	690
ACROBAT MISSION	690
SONIC BLAST MAN	690
SKY MISSION	690

NOUVEAU

FAITES TOURNER LES CARTOUCHES US ET JAP SUR VOTRE SUPER NES!!!

ADAPTATEUR SUPER NES..... 79 F

SUPER NES (U.S.A.)

BEST OF THE BEST	430
FACEBALL 2000	430
FOREMANS KO BOXING	455
OUT OF THIS WORLD	410
SPIDEMAN VS X-MAN	430
FINAL FIGHT	460
TURTLE IV	450
DRAGON'LAIR	N.C.
JOE & MAC	430
LEMMINGS	430
PGA TOUR GOLF	450
ROBOCOP 3	450
SUPER DOUBLE DRAGO	430
QBERT	430
TOM AND JERRY	350
AXELAY	440
KABLODEY	440
FINAL FANTASY MYST. QUEST	340
KING OF MONSTERS	430
SKULLJAGER	450
HOME ALONE II	450
WANDER OF YS	490
SUPER BATTLE UP	440
RACE DRIVING	490

GAME GEAR

WIMBLEDON	240
DEVILISH	240
SUPERSMASH TV	235
G. FOREMAN BOXING	235
CHASE HQ	260
ALIEN 3	240
SPIDERMAN	290
TERMINATOR	280
SIMPSONS S. MUTANTS	270
BATMAN RETURNS	250

USA

GAME BOY (U.S.A.)

SOCCER MANIA	199
BATMAN RETURN OF THE JOKER	199
XENON 2	199
WWF 2	210
STARS WARS	N.C.
ALIEN 3	210
TOXIC CRUSADER	220
RAMPART	210
SPEEDBALL 2	199
BEST OF THE BEST	210
FOUR IN ONE	199
BIONIC COMMANDO	N.C.
SPY VS SPY	199
DOUBLE DRAGON III	N.C.
BATTLE TOADS	210
TOM AND JERRY	210
HOOK	199
TINY TOONS	220
DOUBLE DRAGON 2	175
MARBLE MADNESS	175
ELEVATOR ACTION	199

MEGA DRIVE (U.S.A.)

BULLS VS LAKERS	410	SIDE POCKET	370	DOUBLE DRAGON	450
BART VS SP. MUTANTS	350	SMASH TV	450	LEMMINGS	450
PREDATOR 2	350	CYBER COP	450	DEATH DUEL	450
CHUCK ROCK	450	TAZMANIA	450	RAMPART	290
BATMAN RETURN JOKER	400	OLYMPIC GOLD	450	PIGSKIN FOOTBALL	450

ACCESSOIRES BEESHU (U.S.A.)

Manettes BEESHU le contrôle total de votre jeu!

GAMEGEAR

MAGNIGEAR 110
Loupe agrandisseur d'écran

GEARMASTER 120
Permet l'utilisation des cart. Sega 8-bit avec GameGear.

GAME CARE 55
Kit d'entretien pour GAME BOY, NES, SEGA MEGA et MASTER SYST., LYNX, etc.

MEGADRIVE

STRIKER 140
Enfin une super manette avec prise en main facile - 3 tirs rapides indépendants - 8 switches multidirectionnels - Deux manches au choix - Jack écouteurs stéréo - Manette Socle antidérapant - Câble extra-long.

GIZMO MEGA 390
La centrale de commande du PRO : 3 commandes autofire à vitesse variable - Ralenti réglable - Main gauche, main droite - Boutons turbo pour une puissance de tir maxi - Jack écouteurs stéréo - Socle antidérapant - Câble extra-long.

Et plein d'autres manettes pour NINTENDO, SEGA

Les marques et modèles déposés cités appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Offres valables dans la mesure des stocks disponibles. Prix modifiables sans préavis, en particulier suivant les cours des devises. **Prix en francs TTC, départ Paris.** Port poste **Colissimo** cartouche 30 F, accessoires 50 F, (+10 F par jeu ou accessoire complémentaire). Contre-remboursement + 50 F.

BON DE COMMANDE

Je passe commande
Nom _____
Adresse _____
_____
C. Postal _____ Ville _____
Tél _____

Qté	Article	Prix unit.

Frais de port _____
Contre-Remboursement (si besoin) _____
TOTAL _____

C+16

E.D.I.
Société Européenne de Distribution Informatique
51 bd Auguste-Blanqui
75013 PARIS
Tél. : (1) 45 89 55 01
Fax : (1) 45 88 53 82

☐ Chèque
☐ CCP
☐ Contre-Remboursement
☐ Mandat CCP
☐ Mandat postal
☐ Carte bancaire

expire à ___ / ___
DATE _____

Signature _____

Vds SMS 2 + 1 Sonic (Et R-Type et Alex Kidd Inclus), px : 600 F. **Olivier ROUGEREAU, La Gesnière, 14500 Roullours. Tél. : 31.68.33.73.**

Vds SMS + phaser + 2 jx : Mickey, Operation Wolf, px : 500 F. **Alexandre ROSSI, rue Neuve St Anne Plombières, 13003 Marseille. Tél. : 91.02.07.54 (ap. 18 h sauf WE).**

Vds SMS ss gar. + 2 man + pist + 5 jx (Mickey + Populous + After Burner), px : 680 F. **Benjamin CANUEL, 39, rue Dunois, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.83.73.44.**

Vds SMS 200 F, vds 15 jx : 100 F pce. (Sonic, Donald, Etc...). **Matthieu LE SEAC'H, 11, rue Georges Chartrim, 44200 Nantes. Tél. : 40.89.00.47.**

Vds SMS + 6 jx (Sonic, Wond 3, Sega Chess,...), px : 1 200 F. **Laurent FILION, Les Enveaux, 24430 Coursac. Tél. : 53.04.03.73.**

Vds SMS + 4 jx (World Cup Italia, Alex Kidd in Shinobi, S. Tennis, Blackbelt), px : 450 F. **Christophe VARREL, 15, allée Beethoven, 69780 Mions. Tél. : 78.20.84.36.**

Vds SMS + pist. + 18 jx, px : 3 300 F, val. : 6 700 F ou vte sép, tbe. **Sébastien EVRARD, Résidence Emile Zola, 78210 Saint-Cyr-L'École. Tél. : (16-1) 30.45.04.54.**

Vds SMS 2 + 5 jx (Sonic, Mickey, etc...) + 1 man., px : 950 F à déb. **Grégory COLOMBINO, 35, av. Jean-Pierre Couturier, 87890 Porcelette. Tél. : 87.82.27.95.**

Vds SMS II tbe + 4 jx (Alex Kidd, + ninja + C100D, Master + Rastan), px : 750 F à déb. **Christophe POUVREAU, 4, rue Lamartine, 91120 Palaiseau. Tél. : (16-1) 60.14.10.53.**

Vds SMS II + Sonic Alex Kid et man. Pro 2 (Turbo), tbe : 450 F. **Lionel LACOMA, 10, rue Folio de Baroncelli, 13310 St-Martin-de-Crau. Tél. : 90.47.23.22.**

Vds SMS + 3 Jx Inter rés + pist + 9 jx, px : 2 500 F. **Arnaud JACOPS, 10, rue du Général de Gaulle, 57790 Lorquin. Tél. : 87.24.80.71.**

Vds jx SMS : Sonic, Astérix et Line of Fire, px : 300 F pce, vds 10 jx Atari 2 600, px : 800 F. **Stéphane TEILLARD, La Maison Blanche, 71570 Romaneche-Thorins. Tél. : 85.35.57.29 (ap. 18 h).**

Vds 2 K7 SMS (Sonic et Gouls'n Ghost), px : 400 F **Christophe FIGENWALD, 15, rue Saint-François de Paule, 06000 Nice. Tél. : 93.62.49.69 (ap. 19 h).**

Vds SMS 2 tbe + man. + 5 jx (Sonic, A. Kidd, Ninja...), px : 1 000 F. **Damon RIAZI, Tour mai, Les Hautes Bérgères, 91940 Les Ulis. Tél. : (16-1) 69.28.80.42.**

Vds SMS II tbe + 6 jx (Mickey, Astérix, Wonderboy 3, Shinobi, World Cup, Alex Kidd), px : 1 200 F **Julien LONCHAMP, 31, rue Marie Odile, 54000 Nancy. Tél. : 83.96.46.48.**

Vds 10 jx SMS 100 F à 200 F (Sonic, Astérix, Mickey, Danan, Golden Axe, Vigilante, etc...). **Vincent BELLIVIER, 29, av. de Limoges, 79370 Celles-sur-Belles. Tél. : 49.79.96.10.**

Vds SMS + 8 jx + GG + adapt, val. : 4 200 F, px : 3 000 F. **Nicolas HOLL, 21, rue de Charonne, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.57.09.07.**

Vds jx SMS de 100 F à 150 F, vds CBS + 50 jx avec volant et S. Contrôle : 1 000 F. **Patrice LESPAGNOL, 1, résidence de la Brêche, 67500 Mutzig. Tél. : 88.49.85.42.**

Vds SMS + 2 jx Cloud Master et Mangon, px : 350 F. **Bruno DARDE, 1, Impasse des Tilleuls, 31120 Roques. Tél. : 61.72.49.11.**

MS II 6 jx tbe, val. : 2 500 F, px : 1 300 F. **Emmanuel VALLEJO, 109, cours d'Ornando, 33700 Mérignac. Tél. : 56.24.66.28.**

Vds SMS + jx moitié prix. **Gérald BUISSON, 2, le Pas du Loup, 33240 Cadillac-en-Fronsadais. Tél. : 57.58.13.69.**

Vds sur MS : Transport et Bank Panic : 100 F pce, 200 F les deux. **Didier SAINDOY, 44, av. Boileau Bois l'Abbé, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : (16-1) 48.80.81.53.**

Vds jx SMS : S. Monaco GP, Battle Out Run, Tennis Ace : 210 F pce ou 520 F les 3. **Yann GAUDIN, L'Alpaga, 79700 La Chapelle-Largeau. Tél. : 51.67.88.45.**

Vds jx MS de 70 à 200 F (Kick Off, Sonic, Slap Shot, Mickey, Italia 90). **Nicolas GREGOIRE, 10, lot les Oliviers, 13111 Coudoux. Tél. : 42.52.08.33.**

Vds MS 2 + man + 2 jx Sonic + Alex Kidd ss gar. px : 550 F. **Antoine FERRER, 8, rue Georges Brassens, 77330 Ozoir-la-Ferrière. Tél. : (16-1) 64.40.39.44.**

Vds SMS + 2 jx : Mickey Hang-one, px : 500 F. **Quentin DELAFON, 12, av. Jean Monnet, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : (16-1) 40.95.76.77.**

SMS + man. + 6 jx (Sonic Wonderboy 3, Golden Axe Warrior), px : 1 200 F. **Sébastien DESBORDES, 66, rue Alain Fournier, 16000 Angoulême. Tél. : 45.91.62.63.**

Vds 8 jx SMS, Mickey, Shinobi, Mercs, Psycho Fox... valeur : 3 043 F, px : 1 900 F. **Frédéric BOIS, 20, grande Rue, 72200 La Flèche. Tél. : 43.94.04.73.**

Vds 22 jx MS : Astérix Sonic Pacmania : 250 F pce + pist. **Gaël LE ROUX, 70, rue de la République, 17138 St-Xandré. Tél. : 46.37.33.23.**

Vds SMS + 12 jx + 1 incorporé + 2 man. (Golfamania, Tennis-Ace). **Guillaume QUETAND, 40, av. de Saint-Ouen, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.26.69.89.**

Vds MD + 6 jx + 2 man., px : 2 000 F. **Florian FREY, 133, bd Jean-Jaurès, 76000 Rouen. Tél. : 35.89.70.89.**

Vds jx MS : Ultima 4, Olympic Gold, Kenseiden, Out Run Europa, etc... 1 jeu : 200 F, 2 jx : 350 F. **Michaël RANDOU, 31, rue du Clos du Puits, 76610 Le Havre Rouelles. Tél. : 35.45.76.65.**

Vds SMS 2 6 jx tbe + 2 man. Alex Kid, Impossible Mission Dick Track Donald, etc..., px : 1 100 F. **Clément RILHET, 2, av. de Camoëns, 78150 Rocquencourt. Tél. : (16-1) 39.54.84.28.**

Ax Bttler Outrun Pengo Sonic, Psychic World, px : 120 F à 180 F; GG + Colums : 600 F, adapt. : 100 F. **Francky DENIS, 60,r ue Fernand Durbel, 95870 Bezons. Tél. : (16-1) 34.10.60.18.**

Vds SMS + (Alex Kidd inclus) 2 + 3 jx (Golden Axe, Cal, Games, Alt, Beast), tbe, px : 1 000 F à déb. **Stéphane GAYZARD, 50, route du Cammas, 31180 Castelmaurou. Tél. : 61.35.55.89.**

Vds SMS 600 F + 2 man. + 4 jx (Alex Kid, Thunder Blade, Fantasy Zone, California Games). **Noël CANTE, 7, rue du Languedoc, 78690 Les Essarts-le-Roi. Tél. : (16-1) 30.41.98.36.**

Vds MS + 14 jx (Shadow Dancer...), px : 1 500 F ou éch ctre SFC + 5 jx, vds jx MS, px : 150 F. **Arnaud DEVILLE, Le trou du Loup, 13122 Ventabren. Tél. : 42.28.73.54.**

Vds SMS 2 + World Soccer, px : 400 F. **Cédric CHALARD, 12350 Lanuéjouls. Tél. : 65.81.91.53.**

Vds MS2 + 8 jx (Sonic, Donald, Asxtérix, Monaco GP, Wonder Boy 3, Dragon Crystal, Alex Kid), px : 2 500 F. **Yann LEFEVRE, Crec 'h Diwert, 22450 La Roche-Derrien-Camlez. Tél. : 96.92.76.21.**

Vds NES + 6 jx : Duck Tales, Chip & Dale + joys, px : 1 430 F ou vte sép. + Zapper. **Christophe JAMBOU, 2, rue des Tulipes, 91640 Briis-sous-Forges. Tél. : (16-1) 64.90.73.48.**

Vds SMS 390 F avec Alex Kidd incorporé. **Benoit-Paul CASIEZ, 24-26, rue d'Alsace, 92300 Levallois-Perret. Tél. : (16-1) 42.70.60.02.**

Vds SMS II + Alex Kidd : 200 F sous gar. **Sylvain MASSOU, 14, av. du Général Adeline, 91170 Viry-Châtillon. Tél. : (16-1) 69.24.40.39.**

Vds SMS + 2 man. + Alex Kid + Mangon, px : 490 F, vds 3 jx : Mickey, YS... **Mathieu MIROIR, 191, av. Salvador Allendé, 33130 Begles. Tél. : 56.85.29.87.**

Vds SMS 2 + 4 jx Sonic : 750 F (Alex Kid Integré). **Simon MARCOS, 13, av. Antoine Scoffier « Les Jardins de la Trinité », 06340 Trinité. Tél. : 93.54.42.59.**

Vds SMS 2 + 1 control Stick + 5 jx dbe dragon California Games..., px : 1 000 F. **Julien RABEUX, 2, rue P. De Coubertin, 91330 Yerres. Tél. : (16-1) 69.48.04.74.**

Vds MS II + Alex Kidd + Sonic + Dynamite Duke + 1 Pad : 650 F, autres jx. **Kévin GUILLAS, 18, Grand'Rue, 49250 Saint-Mathurin sur Loire. Tél. : 41.57.32.02 (ap. 20 h).**

Vds JX MS : Vigilante, Utilma 4, Zillion 2, Great, Volleyball, Indiana Jones, Ame, Baseball. **Florian NADAL, 9, av. des Tilleuls, 09190 Lorp-Sentaraille, Tél. : 61.66.02.18.**

Vds SMS + 2 Man + 7 jx (Kickoff, Tennisale, Monaco GP...), px : 1 600 F, val. : 2 385 F. **Nicolas GILLET, 1, allée Toulouse Lautrec, 95520 Osny. Tél. : (16-1) 30.38.30.42.**

Vds SMS + 2 man. et Alex Kidd in miracle World, px : 350 F. **Gilles PEREIRA, 28, rue de Savigny, 91390 Morsang-sur-Orge. Tél. : (16-1) 69.04.76.04.**

Vds SMS + 2 Pads + pist. Light-Phaser + 14 jx, px : 2 500 F ou vte sép. (jx : 180 F). **Loïc LESAGE, 12, lotissement la Boulaye, 41200 Millaçay. Tél. : 54.96.66.66.**

Vds SMS + 5 jx (Shinobi, Hong on Ghos Busters, The Ninja, Alex Kid), px : 900 F. **Pascal HOTZE, Rue de l'Hôtel de Ville, 73220 Aiguebelle. Tél. : 79.36.20.12.**

Vds MS + 2 man. + 16 jx, val. : 5 400 F, px : 1 050 F. **Roman STECOLI, 2, rue Rolland, 59800 Lille. Tél. : 20.57.14.90 (18 h à 19 h).**

Vds SMS 2 + 7 jx (Sonic, Wonder Boy 3, Stricer + 4 jx), px : 1 100 F à déb. **Yann BANDELIER, 6, Grand'Rue Delle, 90100. Tél. : 84.56.34.10.**

Vds SMS 2 + 4 jx (Sonic, Golden Axe, Altered Best Alex Kid), px : 1 200 F, tbe. **Damien THOUVENIN, Le St-Paul, Place CDT Demarne, 34800 Clermont l'Héraut. Tél. : 67.96.30.94.**

Vds Black Belt + Altered Beast, tbe, px : 400 F. **David HEDIN, 7, rue Paul Doumer, 59620 Aulnoye-Aymeries. Tél. : 27.66.58.38.**

Vds SMS + 11 jx (Astérix, Sonic, Captain Silver...), px : 1 990 F. **Nicolas BUCHART, 18, chemin St Julien, 14400 Bayeux. Tél. : 31.92.85.40.**

Vds jx Sega : Golden Axe, Shinobi 2, Lord of the S Word, px : 150 F à 200 F. **Jean-Paul LÉZIN, 26, rue François Girardon, 77350 Le Mée/Seine. Tél. : (16-1) 64.09.23.60.**

GAME BOY

Vds 5 jx GB, px : 100 F, Blades of Steel, Tortues Ninja, Alleway, Robocop. **Grégory DE CHAUNAC, 41, av. de Vigneux, 91230 Montgeron. Tél. : (16-1) 69.03.47.20.**

AV GB + 4 jx (S. Mario Land + Fortress of Fear Chase HQ), 1 200 F + 8 loupe et Roster. **François MENARD, Le Buisson, 44430 Le Loroux Bottereau. Tél. : 40.33.83.90.**

Vds GB tbe, complète + pochette + 5 jx, px à déb. **Pascal MARTINE, 22, av. Danielle Casanova, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : (16-1) 47.06.33.28.**

Vds GB + Spider Man, px : 300 F. **Damien LETELLIER, 37, rue Richer, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 48.24.86.23.**

Vds 3 jx GB : Gargoy Les Quest, Duck Tales, Megaman II, px : 500 F. **Fabien CASSARD. Tél. : 82.53.46.27.**

Vds GB + 5 Jx (Tennis, DD2, Motocross...), tbe, px : 1 100 F. **Philippe BOUVAT, Mas du Lieuraz, 38121 Chonas-l'Amballan. Tél. : 74.58.86.01 (le soir).**

Vds GB + Tetris + S. Mario Land + 2 jx NES : Zelda, Mario 1, px : 1 000 F. **Stéphane KNOEPFLI, 1, rue du Port, 38610 Gières. Tél. : 76.89.61.73.**

Vds jx GB : Roger Rabbit : 120 F, Megaman : 100 F, Altered Space : 120 F et Dragon's Lair : 120 F. **Vincent JOLY, 7, place Jean Moulin, 38000 Grenoble. Tél. : 76.42.77.60.**

Vds pour GB Action Replay Pro + Codes et not. (neuf), px : 300 F à déb. **Alexanor COLSON, 22, rue Mathias Grunewald, 67200 Strasbourg. Tél. : 88.29.69.95.**

Vds GB + Sacoche + Game Ligh + 5 jx (Méga Man Adv Island...). **Laurent ROMANO, Résidence Beau Site, allée Mala, 06320 Cap d'Ain. Tél. : 93.78.34.34.**

Vds jx GB Gremlins 2, Robocop Solarstriker, Burai Fighter, Fortress of Fear : 120 F l'un. **Sébastien CHOLLET. Tél. : 78.20.71.91.**

Vds GB + Tetris + C. Link + Ecout, px : 400 F, vds 175 F : Gargols, Duck T., 150 F : Golf, Solar S. et Mario. **Frédéric LAFAYE, 3, rue des Colombes, 17200 Royan. Tél. : 46.39.35.31.**

Vds GB + 2 jx : Mickey, Robocop, Tetris, px : 750 F. **Maxime SAUVAGE, 8, rue des Chevrefeuilles, 91270 Vigneux/Seine. Tél. : (16-1) 69.03.40.32.**

GB + 3 jx + écouteur, px : 800 F. **Vincent GILLOT, 35, rue des Paquerettes, 92160 Antony. Tél. : (16-1) 42.37.93.71.**

Vds GB + 6 jx (Tétris, D. Dragon 2, Batman Robocop, Terminator 2, S. Mario Land : 750 F. **Paulo PIRES, 7, rue de Tlemcen, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.72.44.00.**

Vds GB + 4 jx Tetris, D. Dragon 2, T. Ninja, Mario Land, px : 850 F à déb. ou éch. ctre GG. **Sonia PERIAG, 7, bd de la Madeleine, 75001 Paris. Tél. : (16-1) 42.61.73.99.**

Vds GB + 4 jx (Blades of Steli...) + Light Master, px : 1 200 F. **Quentin RETTIG, 10, av. des fleurs, 06000 Nice. Tél. : 93.44.90.56.**

Vds GB + 5 jx (Batman, Spider, Forteresse of Fear, Castelvania, Tetris). **Guillaume RIEUF, 27, rue de la Montagne Savart, 93250 Villemomble. Tél. : (16-1) 45.28.24.43 (18 h à 20 h).**

Vds GB + 6 jx + Light Boy + Game Park, px : 850 F. Ech. ctre Famicom. **Jérémi DELOURME, 52, avenue Nationale, 51100 Reims. Tél. : 26.09.58.70.**

Vds GB + 6 jx + câble Link, tbe, px : 1 100 F. **Maxime MEZIERE, 4, av. Jean Chaubet, 31500 Toulouse. Tél. : 61.20.63.39 (ap. 19 h).**

Vds jx Paperboy : 120 F; Chase Hrq : 120 F; Turtles : 260 F, tbe. **Julien LANUS, 15, impasse du Puyou, 63100 Clermont-Ferrand. Tél. : 73.36.58.66.**

Vds GB + 5 jx + Game-Light, val. : 2 030 F, px : 1 000 F. **Jean-Daniel VIEUX, Zorue Marie Curie, 44470 Carquefou. Tél. : 40.50.95.66.**

Vds GB + câble Link + écout. + boîtier + 2 jx (RC. Pro. AM, Tetris), tbe le tt : 500 F. **Maxime PINTOUT, 26, av. Pasteur, 94250 Gentilly. Tél. : (16-1) 47.40.31.95 (ap. 18 heures).**

Vds GB + Tetris + castelvania + câble Link, px : 300 F. **Kévin THACKRAY, 88, bd d'Armentière, 59100 Roubaix.**

Vds ou éch. GB + jx GG + 2 jx pour MD. **Benjamin COLIVET, 5, rue Victor Hugo, 77260 La Ferté-sous-Jouarre. Tél. : (16-1) 60.22.95.58.**

Vds GB + 2 jx + Light boy + boîtier + prise secteur..., px : 650 F. **Dylan GOUBIN, 5, bis rue Octave Feuillet, 75116 Paris. Tél. : (16-1) 45.20.79.66.**

Vds GB + 16 jx (T2, Megaman, Gremlins 2, etc.), val. : 4 000 F, px : 2 000 F à déb. **Laurent PONZO, 6, rue Louis Girard, 83390 CUERS. Tél. : 94.48.59.69 (ap. 19 h).**

Vds jx GB : 200 F pce, (Sneaky Snakes, Gargoyles que St-Bucktales). **Charbel FOUREL, Pouponnière-les-Lauriers sur Roses de Vallongue, 83150 Bandol. Tél. : 94.29.44.22.**

Vds GB + 3 jx (Tetris, Ducktale, Mario) + casque + câble + boîtier anti-choc, tbe, val. : 1 300 F, px : 450 F. **Lionel JACQUES, « Le Hurlevent », 52 ch. de Beauregard, 69320 Feyzin. Tél. : 78.70.64.80.**

Vds 6 jx GB : Bat 120 F, Aleway 100 F, TMHT 120 F, R-Type 120 F, TMNT II 200 F, Loupe 120 F, Case Boy 120 F. **Sébastien MAUREAU, Quartier des Buissonnades l'Escalade, 84200 Carpentras.**

Vds GB + 3 jx et NES + 2 jx + 1 man. tbe, jx GB : Dble D II, N World Cup et Tetris, px : 1 400 F. **Alexis DEWALEYNE, 1, rue des Caves, 60650 Hodenc-en-Bray. Tél. : 44.84.28.12.**

Vds jx GB : Nemesis, Bugs Bunny, Kwirk, Baloon Kid, Burai Fighter, px : 100 F pce. **Cyril CAILLAUD, 179, bd Brune, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.45.93.97.**

Vds GB + 9 jx + écout. piles, px : 1 900 F ou éch. ctre S. Nintendo + 2 jx. **Nicolas KAMENNOFF, 8, rue des Fougères, 29900 Le Rouz Concarneau. Tél. : 98.50.71.59.**

Vds jx GB : 100 F (Robocop II, ...), + jx NES de 150 F à 200 F (Tortue 2, Zelda 2). **Mathieu MEYER, 26, rue de Village-neuf, 68300 Saint-Louis. Tél. : 89.67.27.12.**

Vds GB, tbe + 3 jx (Mario + R. Type + Gremlins 2), px : 850 F. **Marc HERRERA, Chemin du Guillet, 31490 Brax. Tél. : 61.06.75.67.**

Vds GB + 2 jx, tbe, px : 500 F. **Rémi ESCHMANN, 101, rue Anatole France, 93170 Bagnolet. Tél. : (16-1) 43.62.62.95.**

Vds GB + 5 jx (R-Type S. Mario...), px : 700 F. **Laurent MONTEGUT, 31260 His. Tél. : 61.90.62.21 (18 à 19 h 30).**

Vds GB + 10 jx, px : 1 500 F. **Eric YAOU, 16, av. de la Furie, 78170 La Celle-Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 39.69.64.10.**

Vds Jx GB (Spiderman Simpson WWF Garcoyles Quest RC, pro Am) et Light Boy, px : 120 F pce. **Cédric RUEZ, Rés. Le Boqueteau, bât les Charmes, 91240 St-Michel-sur-Orge. Tél. : (16-1) 69.01.85.88.**

Vds GB + light + boy + 10 jx (Contra, DD2,...), px : 1 500 F à déb. ou éch. ctre SFC. **Grégoire BOUQUET, 15, rue du Bel Air, 93250 Villemomble. Tél. : (16-1) 48.94.58.24.**

Vds jx sur GB S. Mario + World Cup + Kick Off, px raisonnables. **Sébastien LERIQUE, 3, rue du puits de Jacquet, 13880 Velaux. Tél. : 42.87.90.10.**

Jx GB + Lode Runner + Mercenart Force, px : 240 F. **Aurélien DAUCHEZ, La Ville Mauny, 35800 Dinard.**

Vds GB + 9 jx + adapt. 4 joueurs, px : 1 000 F ou vte sép. **Duc HA, 17, rue du Tisserand, 93420 Villepinte. Tél. : (16-1) 43.85.79.85 (ap. 19 h).**

Vds GB + accessoires, px : 1 400 F (Tetris, Robocop, Megaman, Castlevania, Chessmaster, F. Of F. **Nicolas BURKLER, 47, les Hauts-de-Saint-Jeanne, 06740 Chateauneuf-de-Aras. Tél. : 93.42.70.20**

Vds GB R-Type Tortue Ninja, Tetris, Nobonags Ambition, bte de rgt, px : 650 F. **Herbé HUSMANN, 30, bld Strasbourg, 94130 Nogent-sur-Marne. Tél. : (16-1) 48.73.87.79.**

Vds jx GB Duc Tales-Gremlins 2, Robotcop, Kun Fu Master, World Cup de 100 F à 150 F. **Mathias CHARPIOT, 42, av. Busteau, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : (16-1) 48.73.21.20.**

Vds GB + 4 jx, px : 700 F (Turtles, World Cup, Mario...). **Mickaël BOISSON, Mouthiers-sur-Boème, 16440 Roullet Saint-Estéphes. Tél. : 45.67.82.44.**

Vds GB + 4 jx (DD, Side Pocket, Spiderman...), px : 600 F ou ctre Sup. Vrestlemania sur S. Nin. **Jean-Baptiste LAINE, 48, rue du Val-Noble, 61000 Alençon. Tél. : 33.26.60.10.**

Vds GB + Tétris, px : 590 F ou éch. ctre GG sans jx. **Mickaël ROUSSEL, 126, bd Frédéric Chaplet, 53000 Laval. Tél. : 43.68.07.08.**

Vds GB + 4 jx : Ballon Kid, Mario Land, D. Dragon, Tétris, Disk tracy, px : 1 000 F. **Ludovic JOSSE, 6, square St Clotilde, 92210 St-Cloud. Tél. : (16-1) 49.11.03.99.**

Vds GB + 6 jx (Smson, Skate Ordie, Tennis, Mario I, Revange of the Gator), px : 1 250 F, val. : 1 960 F. **Mathieu BŒUF, Chemin de la Combe, 69510 Soulieu-en-Jarrest. Tél. : 78.05.54.61.**

Vds GB, px : 490 F, vds jx T2, px : 250 F, Batman 2 : 200 F, Batman : 175 F, Spiderman : 145 F. **Thomas GAVELLE, 20, rue Ferrer, 62620 Barlin. Tél. : 21.64.01.08.**

Vds GB compl., tbe ss. gar. + 3 jx (Tétris, Nemisis, Castelvania), px : 700 F. **Christophe BASTOS, 5, av. Maurice Dormann, 91500 La Ferté-Alais. Tél. : (16-1) 64.57.40.14.**

Vds GB + G Light + 5 jx, px : 990 F, vds 6 jx de 100 F à 175 F. **Laurent AMOSSO MATTEA, 7, rue du Général Moulin, 93380 Pierrefitte.**

Vds GB + Tétris, px : 400 F, + Nintendo, World Cup (130 F), 500 F, + SPMLD (140 F) 610 F, Side Pocket : 750 F. **Fabrice HOYER, 9, rue Sébastopol, 94510 La Queue-en-Brie. Tél. : (16-1) 45.94.40.69.**

Vds GB + 5 jx (Tetris, S. Mario, Robocop, Fortress Fear R-Type), tbe, bte, px : 1 000 F. **Nicolas NACHIN, Reims. Tél. : 26.40.02.74.**

Vds GB ss carton + 4 jx, Gogo Hank, Pipedream, Tetris, D. Dragon, px : 850 F. **Vincent MARIER, 9, résidence le Village, 27930 Gauville-la-Campagne. Tél. : 32.34.97.28.**

Vds jx pour GB : Gremlins 2, Mickey 2 : 150 F le jeu ou éch. ctre jx pour GG. **Olivier DELETTRE, 1, rue Aristide Maillol, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 43.21.88.87.**

Vds jx GB (100 F), jx NES (180 F), jx SMS (120 F) et jeu GG Sonic : 150 F. **Nicolas DROSS, 32, allée Thiellement, 93340 Le Raincy. Tél. : (16-1) 43.81.23.47.**

Vds GB + 4 jx tbe, px : 800 F ou éch. ctre 1 jeu Neo-Geo. **Laurent BOUVIALE, 15, rue Branly, 94110 Arcueil. Tél. : (16-1) 46.55.44.92.**

Vds GB + 9 jx + house, px : 1 200 F : Mario, Terminator 2, Dragon Lair, etc... **David VERGARA, 6, rue Mozart, résidence l'Athenée, 84000 Avignon. Tél. : 90.89.46.23.**

Vds GB + 2 jx + Gamelink + écouteurs, px : 550 F. **Olivier BEER, 108, rue de la Grande Corvée, 54600 Villers-Lès-Nancy. Tél. : 83.41.11.94.**

Vds GB + 10 jx, Kick Off, Catch, px : 1 200 F, vds 2, jx Street of Rage Storm, px : 300 F. **Laurent RAVARY, Foyer de Jeune Travailleurs, 77, rue Henri Barbusse, 92230 Gennevilliers.**

Vds GB + 3 jx (Kwirk et Rescue Princess Blobette Tetris) + câble, 2 joueurs, px : 700 F. **Mathieu HERR, 18, rue Armand Molisant, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 43.35.47.02.**

Vds GB + 7 jx (Castlevania, Mario Land, Tetris...), px : 1 000 F ° port ou vte sép. **Olivier DESNOULEZ, 44, rue Ampère, 59130 Lambersart. Tél. : 20.22.08.12.**

Vds jx GB 100 F à 150 F (SML, Robocop, World Cup, Batman, Tetris, Paperboy). **Ronald Duchêne, 1, rue des Plants Brun, 95000 Cergy-Pontoise. Tél. : (16-1) 30.73.89.97.**

Vds jx G. Boy, px : 150 F (D. Dragon, Magaman 1 et 2, Robocop 2, Qix, Mickey, Dang. Chase, etc...). **Arnaud MARCHAL, 1, rue de la Plaine, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.56.06.79.**

Vds jx GB Gaunt Let 2, tbe, px : 180 F port compris ou éch. **Jean-Pierre FLACELIERE, rue de l'Église à Combianchien, 21700 Par Nuits St Georges. Tél. : 80.62.96.30.**

Vds GB neuf + sacoche + 4 jx (SMB Land, Revenge of the Gator, Skate or Die, Tetris), px : 830 F. **Marc CODINA, Domaine des Paillargues, 11160 Rieux-Minervois. Tél. : 68.43.71.98.**

ds jx GB : Fortress of Fear et Tetris pour 300 F ou 50 F pce. **Ludovic MORTREUX, 20, rue de ours, 37600 Loches. Tél. : 47.91.50.61.**

ds jx pour GB : S. Mario Land, px : 120 F port mpris. **Olivier LHOMBART, 37, rue Jean Cocau, 77330 Ozoir-la-Ferrière. Tél. : (16-1) 0.02.79.96.**

ds GB + 11 jx (Final Fant 1 T ADV, Contra...), px : 400 F ou éch. ctre 3 jx SNIN. **Nicolas MARHAL, 9, rés. Ste Madeleine la Pomme, 13011 arseille. Tél. : 91.45.24.06.**

ds GB + 3 jx (Tetris, Mario, Spider-man), tbe, : 600 F. **Quentin GUERNON, 24, rue Freion, 3460 Choisel. Tél. : (16-1) 30.52.23.86.**

ds GB + 6 jx (Megaman 2, Gremlins 2, Motocros Maniac etc...), px : 900 F. **Thomas DUCRES, LM Les Cros St-Saturnin, 84450 Les Avigons. Tél. : 90.22.40.06.**

ds GB + écout. + 6 jx avec not., px : 1 500 F. ervé **PIERRET, 33, traverses des laitiers les ygalades, 13015 Marseille.**

ds GB + 9 jx (F1 Race, SML, Ballon Kid, -Proam, DDR2...), tbe, px : 950 F. **Julien FONROIDE, 60, rue Jean Monnet, 93140 Bondy. l. : (16-1) 48.57.72.90.**

DIVERS

s GT + sacoche + 2 jx : 1 400 F. Vds jx 190 F pce. Raiden, Final Soldier, F1, Shinobi... **Cédric UBERE, 5, allée Bernadotte, 33360 Cenac. l. : 56.20.02.58.**

s PC Engine GT neuve : 1 990 F. **Arnaud LOISAU, 31, rue de la Ruchée, 72190 Saint-race. Tél. : 43.76.24.84.**

s Nec GT + 3 jx px à déb. ss gar. ou jx vds jx p. **Michel DOVALE, 47, av. Jean Jaurès, 150 Suresnes. Tél. : (16-1) 47.28.40.67.**

s GT Turbo + 3 jx : Jackie Chan, Final Match nis, Wonderboy : 1 750 F. TBE. **Thomas ROLIT, 12, bd Jean Mermoz, 92200 Neuilly. Tél. : 1) 46.24.31.24.**

s GT + 4 jx + transfo : 1 800 F. **François TA ANH MINH, 12, av. Pierre Dupont, 95400 iers-le-Bel. Tél. : (16-1) 39.90.00.16.**

s Nec GT + transfo + 1 jeu tbe ss gar. : 00 F. Vds jx Nec de 150 à 400 F. Px à déb. **chel DOVALE, 47, av. Jean-Jaurès, 92150 esnes. Tél. : (16-1) 47.28.40.67.**

Nec GT Turbo + 5 jx PC Kid 2, Populous, etc.. **thony BOCQUENTIN, 18, av. Georges Corau, 08000 Charleville. Tél. : 24.33.36.64.**

Turbo GT + 3 jx : S.Formation Soccer 2, P11.. Cyber Core + ST-Dragon. **Olivier LEVY, 2, e du Portugal, 91300 Massy. Tél. : (16-1) 20.42.29.**

GT + 3 jx (PC Kid 2, Hit The Ice, Catch..) + pile : 1 750 F. **Matthieu ABEGG, 4, square Garros, 35000 Rennes. Tél. : 99.63.83.29.**

GT + housse + Adapt. sect. : 1 500 F. Vds 8 200 F pce. Le tt : 3 000 F. **Anthony NAGNE, 3, place de la Levrière, 94000 Créteil. : (16-1) 42.07.58.13.**

PC Engine GT tbe + 8 jx : 2 600 F. Ech ctre + jx **Nicolas DUMEIGE, 41, rue Camarle, 018 Paris. Tél. : (16-1) 42.23.46.26.**

GT + 6 jx (PC Kid 2 et 1, Dead Moon, ignos, Goblin...) : 2 500 F. Vds GB + 3 jx : **Ardeshir ROSS, 20, rue du Commandant Mouchotte, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 2.75.76.**

PC Engine GT + 5 jx + sacoche + sect. : 00 F. Vds 21 jx Nec de 100 à 250 F. Px à déb. **hel YEYSSEYRE, 7, imp. des Moundinats, 110 Fonsorbes. Tél. : 61.91.34.48.**

PC Engine GT + adapt. + Jackie Chang + HQ + Tennis + Cyber Core : 3 800 F. **MACIEL, 27, rue George Sand, 75016 Tél. : (16-1) 42.24.90.59.**

GT + 4 jx (Twin Bee, PC Kid 2, Toy Shop..) + adapt. sect. : 1 800 F. Tbe. **Jeanas FERRERI, 7, domaine de Bel Ebat, 0 La Celle-St-Cloud. Tél. : (16-1) 39.18.37.35.**

lec Turbo GT : 1 750 F + 6 jx. Vds jeu MD. **BERGERE, 44, rte de Voiures, 72700 Tél. : 43.21.29.41.**

Atari 520 STE + 2 man. jx + lect. S. 5.25 + iciels. **Norbert HERNANDEZ, 56, rue de la che, 191100 Bort-les-Orgues. Tél. : 77.15.**

PC 6128 Coul. + 60 jx + man. tbe : **Cédric MACAIRE, 2, rue Mozart, 91700 eneviève-des-Bois. Tél. : (16-1) 37.94.**

Atari 520 STE, tbe + souris + 2 man. + jx + livres : 2 800 F. **Olivier PALANT, 28, allée des Nénuphars, 62780 Cucq. Tél. : 21.94.35.37.**

Vds A500 + util. + jx orig. : 3 000 F ou éch. ctre Neo-Geo + jx. **Eric MOUTARDIER, 56, rue Rivay, 92300 Levallois. Tél. : (16-1) 47.39.28.74.**

Vds sur Atari ST 2 lots de 5 jx orig. : 600 F le lot. TBE. (Bte et notice). **Tony DALMOLIN, Le Cantaud, 47400 Tonneins. Tél. : 53.84.53.93.**

Vds Atari mega ST1 + écran coul. + écran mono. + log. + access. **Eric DESOUTTER, 5, rue Necker, 59800 Lille. Tél. : 20.04.67.38.**

Vds 520 STF + 2 joys + 80 jx + bte rang. : 1 200 F. (ss monit.) ou éch. ctre 4 jx MD ou GB ou GG + 3 jx. **Laurent GIBAUD, 140, rue de Belleville, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 47.97.45.96.**

Vds Atari 2600 + 3 man. + 8 jx (Commando, Dragon, etc..) : 500 F. **Benoît GAGNEUR, 9, rue des Myosotis, 39300 Cize. Tél. : 84.52.19.35.**

Vds sur S.Nes USA St. Fighter II (650 F) Contra III (450 F) ss gar. **Guangshu LI, 38, rue Rodier, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 48.78.23.18.**

Vds Atari 2600 + 6 jx (DD, Pacman, Solaris, etc..) : 800 F. **Jean-Etienne ALAIN, rue Bellevue, 85110 Chantonnay. Tél. : 51.46.98.47.**

Vds Sensible Soccer (ST) + Première (Amiga) + Magic Pocket (PC) : 250 F. **Denis FRANCESCHINIS, Au Monge, 47310 Roquefort. Tél. : 53.67.21.24.**

Vds Atari 520 ST + joy + 60 jx. Final Fight, WWF, Toki, Lotus 1, Vroom : 2 500 F. **Nicolas BARRIER, 7, rue Claude Farrère, 69800 St Priest Lyon. Tél. : 78.20.67.64.**

Vds MO5 + 2 man. + 7 jx. Slapt Fight, Les Atheltes, Pacman.. **Evann CALVETTE, 59, allée des Ardennes, 31770 Colomiers. Tél. : 61.78.54.87.**

Vds A.500 + joy Cobra + monit. 1084 + jx + souris : 2 000 F. **Nicolas BELOTI, 8, rue du Cdt Schloesing, 75116 Paris. Tél. : (16-1) 45.53.59.79.**

Vds CPC 6128 + 40 jx + 2 joy (D.Dragon, Operation Wolf, etc..) Px : 1 200 F. **Jean BLATZ, 25, rue de Stockholm, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.60.40.11.**

Vds Rushing Beat et Joe Mac sur SFC : 300 F pce. **Matthieu GAUDIN, 4, rue Molière, 92160 Anthony. Tél. : (16-1) 46.66.53.85.**

Vds Atari 2600 : 150 F. + 10 jx : 50 F pce. ou Lot : 550 F. **Frédéric ALTER, 72, rte Nationale, 57110 Stuckange. Tél. : 82.56.84.14.**

Vds PC 386 25 MHZ : 7 500 F. Vds Neo-Geo + 2 man. + 4 jx + Memory : 4 500 F. **CLUB NEC, 517, rue la Fontaine, 62110 Henin-Beaumont. Tél. : 21.75.53.89.**

Vds Atari 2600 + 7 jx : 300 F. Vds TO8D (lect. disk.) : 1 000 F. **Cyrille JAVAUX, 5, chemin du Tronchon, 69410 Champagne-au-mont-d'Or. Tél. : 78.35.68.77.**

Vds MSX2 + 20 jx : 2 000 F. Vds Micro News N11 à 54. Px : 15 F. **Thierry GONZALES, 45, rue Kant, 59000 Lille. Tél. : 20.09.64.83.**

Vds CPC 6128 coul. + joy + 60 jx + 2 man. en franç. tbe : 3 000 F. **Cédric MACAIRE, 2, rue Mozart, 91700 Ste-Geneviève-des-Bois. Tél. : (16-1) 60..16.57.94.**

Vds jx CPC 6128 à 80 F pce les 10 + compile de 10 jx : 550 F. **David BOLVIN, Les Cascades, 319, rue Verte, 59170 Croix. Tél. : 20.24.87.94.**

Vds Atari 2 600 tbe + man. + 6 jx : 800 F. **Jean-Etienne ALAIN, Rue bellevue, 85110 Chantonnay. Tél. : 51.46.98.47.**

Vds CPC 6128 + pist. Magnum + 2 disk : 2 200 F. **Romuald CLARIOND, Basse Rue, 05000 Châteauvieux. Tél. : 92.53.61.60.**

Vds Atari 2600 + 12 jx : 500 F. **Frédéric DEGRAEVE, 82 bis, rue du Maréquaix, 59152 Chéreng. Tél. : 20.79.08.94.**

Vds Atari 2600 + 6 jx + 1 compil (8 jx) + 1 joy : 1 000 F à déb. **Laurent BUZIAUX, 14, allée des Dombes, 69330 Jonage. Tél. : 72.02.42.40.**

Vds CPC 6128 + 90 jx + access. : 2 000 F ou éch. ctre S.Nin + 4 jx. **Pierrick LECOMTE, 12, rue Octave Longuet, 91170 Viry-Chatillon.**

Vds jx Amstrad + Copieurs tbe px à déb. **Jérôme BONJOUR, 2, square des Montferrants, 78160 Marly-le-Roi. Tél. : (16-1) 39.16.68.57.**

Vds clavier CPC 6128 + nbx jx + man. px à déb. **Cédric PERRIN, Le Fond de Vaux, 69460 Le Perreon. Tél. : 74.03.21.10.**

Vds Tortue sur Amstrad 6128 : 100 F. Shinobi et D.Dragon : 190 F. Ninja, Warriors : 100 F. **Steve FRASCHINI, 16, allée de Fontainebleau, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.49.80.25.**

Vds CPC 6128 + Tunner TV + Mega + 8 jx (Toe Jam et Earl, St. of Rage) + 2 joy + adapt. : 1 575 F. **Cyril CARRATERO, 5, place Cezanne, 91380 Chilly-Mazarin. Tél. : (16-1) 69.09.57.88.**

Vds Atari 2600 + man. + 4 jx tbe : 250 F. **Nicolas HERLEM. Tél. : 27.83.05.66.**

Vds CPC 6128 coul. + 2 man. + 2 btes rang. + 240 jx orig. : 2 000 F. **Aymeric LEMOINE, 9, rue des Fauvettes, 22100 Quevert. Tél. : 96.85.10.74.**

Vds Atari 2600 + 6 man. + 22 K7 et notice : 1 000 F. **Gaëlle VOLCKER, 11, village les Martins, 33390 St-Seurin-de-Cursac. Tél. : 57.42.82.82.**

Vds CPC 6128 + 100 jx + Meuble + house + bte de rang. : 1 000 F. **Robert SUM, 200, av. Marx Dormoy, 92120 Montrouge. Tél. : (16-1) 47.35.59.11.**

Vds Amstrad PC 1512 SD + jx + souris. **Jean-Benoît LEPERS, 16, rte de Conty, 80290 Poix de Picardie. Tél. : 22.90.08.35.**

Vds Amiga 600 + log. + souris + 2 joys + 20 jx (Moktar, proj. X..) : 3 190 F. **Grégory PARADIS, 30, rue Claude Drivon, 42800 Rive de Gier. Tél. : 77.75.02.69.**

Vds Atari 2600 + 7 jx + 2 man. : 600 F. **Stéphane HERRERA, 11, bd du Jardin Zoologique, 13004 Marseille. Tél. : 91.08.91.47.**

Vds CPC 6128 coul. + 50 jx + Multiface 2 + 3 joys + 1 magnéto : 2 500 F. **Nicolas DEBORT, 5, allée Georges Brassens, 77250 Ecuelles. Tél. : (16-1) 60.70.86.02.**

Vds Vectrex + écran 16 jx crayon optique + 2 man. sys. Vectorlel Ultra rap. **François DE LA BOISSIERE, 124, av. Daumesnil, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.40.66.39.**

Vds Nes : 300 F. Vds Solstice, Tortues : 150 F. Vds FF Legend (GB) : 50 F. Ech., ach., jx SFC. **WAHID BOUCHENEB, 139, bd Voltaire, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.67.35.76.**

Vds CPC 6128 + coul. ss gar. + D7 + Amstrad + 2 joy. : 2 000 F. **Sébastien RAVALAIS, 11, rue du Petit Chaumineau, 49100 Angers. Tél. : 41.60.17.72.**

Vds Apple IIC + 25 jx + prise péritel : 1 800 F. **Pascal BLAIS, 8, allée des Acacias, 79300 Boismé. Tél. : 49.72.16.31.**

Vds K7 Nintendo 250 F. K7 GB : 175 F. Ach. K7 Super Dragon, Simlity ou autres. **Aymeric SOUDAY, 9, les Fortières, 27190 GLisolles. Tél. : 32.30.22.71.**

Vds SMS + 20 jx (Sonic, Moonwalker,..) Rapid Fire et Light Phase : 2 972 F. **Nicolas FRANCAIX, 86, av. Antoine Demusois, 95140 Garges-les-Gonesse. Tél. : (16-1) 39.86.29.54.**

Vds Supervision écran Jumbo + 2 jx : 280 F. Vds jx MS et MD 80 à 120 F. pce. **Sébastien COUZIC, 10, rue St Martin, 78180 Montigny-le-Bretonneux. Tél. : (16-1) 30.96.61.37.**

Vds F-Zero : 280 F. Sur MD : Ph3 250 F. Quack-Shot : 200 F. Moonwalker 120 F. Technocop : 100 F. **Mickaël GAILLARD, 67, rue Flandres, 50800 Dunkerque. Tél. : 33.90.64.90.**

Vds orig. sur ST Donjon Master + Chaos Strike Back : 150 F + compile Sweek Bompy : 100 F. Ock.250 F. **Fabien VERMEERSCH, 46, citée Baquet, 59800 Lille. Tél. : 20.04.23.54.**

Vds Ninja Combat sur Neo-Geo : 650 F. **Emmanuel LANCELOT. Tél. : 26.09.74.20.**

Vds sur Neo-Geo, Magician Lord : 400 F. **Daniel ELHADAD, 11, rue Bauyn de Perreuse, 94130 Nogent-sur-Marne. Tél. : (16-1) 48.73.25.67.**

Vds S.Famicom + 4 jx (St. Fighter 2, Zelda 3...) : 3 500 F. **Fabien CHALUMEAU, 84, rue des Patis, 95520 Osny. Tél. : (16-1) 30.31.03.06.**

Vds Amiga ss gar. : 1 800 F. Ach. jx S.Nes ou SFC : Paradius : 300 F. Vds jx Nec. **Fabrice BINET, 36, Les Cirolliéres, 91770 Saint-Vrain. Tél. : (16-1) 64.56.12.10.**

Vds Sengoku : 890 F. Super Spy Ninja Combat : 760 F. Cyber : 660 F. Vds MD + 9 jx : 230 F Nec : 900 F. **David MOREAU, 2, rue de l'Isère, 44100 Nantes. Tél. : 40.69.68.50.**

Vds jx Neo-Geo F.Fury, B.Fight, R.Army... **Arnaud REINKIN, 45, rue d'Anthisnes, 9180 Hamoir (Belgique). Tél. : 32.86.38.91.35.**

Vds jx sur MD, Neo-Geo, GB, etc. Ech. jx sur ST et Amiga. **Stéphane FOULON, 11, rue Pierre Cavergne, 11100 Narbonne. Tél. : 68.65.05.49.**

Vds F.Zero franç. : 340 F. Ou éch. ctre autre jx franç. **Benoît LECLERCQ, 25, av. de la Victoire, 59200 Wasquehal.**

LYNX

Vds 11 jx Lynx Bll And T., APB Scrap, Dog Ninja Paperboy, Ram Page SR Sneek, Batman Return. **Maxime BASSET, 38, rue de Fruges, 62130 Saint-Pol-sur-Ternoise. Tél. : 21.03.17.86.**

Vds Lynx + 7 jx (California, G, Warbirds, Srap Xarddo 6) + Adapt. Allume Cigare + com Lynx : 1 900 F ou ctre SNIN + Mario etc... **Bastien THOMAS, La Gevrie St Planchers, 50400 Granville. Tél. : 33.51.67.84.**

Vds Lynx + 6 jx (Warbiros, Blue, C. Games etc) + adapt. + Comlynx : 900 F on GB + 5 jx (Tetris, Mario). **Cyril JOLY, 4, route de Chateaufort, 91190 Gif. Tél. : (16-1) 69.82.96.70.**

Vds Lynx 2 + adapt. Sectevt + jx california games, Gaurler, warbids, milnga, gaiden, px : 1 200 F. **Nicolas Pierre, 37, rue de la Tournade, 95220 Herblay. Tél. : (16-1) 39.78.71.52.**

Vds Lynx + 2 jx + adapt. secteur peu servi ou éch. ctre GB + jx, px : 600 F. **Yves OGER, 36, rue Auguste Renoir, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.68.32.86.**

Vds jx Lynx, Hard Drivin, Apb, Gauntlet, Ninja Gaiden, px : 150 F à 180 F. **Didier CABAL, 2, rue Edouard Vaillant, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.82.99.49.**

Vds Lynx + jx : Zarlor, Klax, Calif, Zenmpocon + accessoires, px : 1 000 F. **Olivier FILIPPIGH, 13, rue des Méssageries, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 45.23.18.45.**

Vds Lunx + 8 jx + adapt sect, tbe, px : 1 500 F. **Joël MOMETTO, Château Vento Bt A, 13014 Marseille. Tél. : 91.63.57.74.**

Vds Lynx 2, tbe + nin. Gaiden + Cal Game + adapt. val. : 1 360 F, px : 790 F, ss gar. **Patrice KUNTZ, 29, rue de Thann, 6870 Spechbach-le-Bas. Tél. : 89.07.00.31.**

ACHATS

TITANIA INFORMATIQUE
8 rue Sainte Anne - 30900 NIMES
Tél : 66 62 37 40 - Fax : 66 62 37 28

LES CONSOLES & ACCESSOIRES

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

GAME GEAR & GAME BOY UNIQUEMENT SUR CATALOGUE

LES CARTOUCHES DE JEUX

SUPER NINTENDO		MEGADRIVE	
SUPER PANG (JP)	415 F	ALIEN 3	350 F
LEMMINGS	415 F	CRÜE BALL	355 F
PRINCE OF PERSIA (JP)	415 F	TWINKLE TALE (JP)	355 F
NCAA BASKETBALL	439 F	T2 : ARCADE GAME	355 F
NHLPA HOCKEY 93	440 F	SUPER HIGH IMPACT	365 F
GUN FORCE (JP)	455 F	LEMMINGS	375 F
BEST OF THE BEST	455 F	PREDATOR II	375 F
WING COMMANDER	500 F	LHX ATTACK CHOPPER	385 F
STAR WARS	540 F	SONIC 2 (JP)	399 F
STREET FIGHTER II (FR)	540 F	SPLATTER HOUSE II	415 F
MAGICAL QUEST	550 F	NHLPA HOCKEY 93	415 F
RANMA 1/2 (JP)	600 F	BULLS VS LAKERS	415 F
OUT OF THIS WORLD	650 F	CAPTAIN AMERICA	415 F
FATAL FURY (JP)	700 F	JOE MONTANA 93	425 F
JOE & MAC 2	TEL	WORLD OF ILLUSION	TEL

REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS !!!
ARRIVAGE PERMANENT DE NOUVEAUTES
CATALOGUE COMPLET SUR SIMPLE DEMANDE
Nous sommes également revendeur micros !!!
Envoi par Colissimo (48 h)
Commande sur papier libre, Jeux & acc. 30 F. Consoles 70 F
Commande par téléphone contre remboursement, Jeux & acc. 56 F. Consoles 96 F
Crédit sans frais sur 4 mois, à partir de 1500 F d'achats.

BIGBEN

TEL : 16/20 87 58 08

BIG BEN s.a.

10 ANS D'EXPERIENCE DANS L'IMPORTATION

ARRIVAGE DE JEUX JAPON & USA TOUTES LES SEMAINES

LIVRAISONS SOUS 24 H

REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS !

TEL : 16/20 87 58 08

FAX : 16/20 87 57 99

Ach. S. Nintendo + Street Fighter 2, maxi : 800 F. **Frank FISCHER, 3, rue Gabrielle Colette, 67400 Illkirch-Graffenstaden. Tél. : 88.66.28.30.**

Ach. jx SNES Special foot pas cher : 350 F max, ou éch. ctre jx NES SMBA 3, Batman, Tennis. **Stève DIAZ, 9, rue Salvador Allendé, 08200 Sedam. Tél. : 24.29.30.76.**

Ach. sur S. Nintendo px : 200 F à 300 F, vds jx Street Fighter II, px : 200 F. **Nicolas DESCABANNES, 20, rue des Fontaines, 27220 Saint-André-de-l'Heure. Tél. : 32.37.59.87.**

Ach. jx S. Nintendo, px : 300 F max et Golden Fighter, px : 400 F max. **Mathieu DASILVA, 1, rés. des Joncs Marins, 27940 Courcelles-sur-Seine. Tél. : 32.53.36.53.**

Ach. vds, éch sur MD SNES Fraus Jap G Boy G Gear Lynx NES, cher. sur SFC Street F2. **Vincent BONHOMME, La Gandonnerie, 41800 Sougé. Tél. : 54.72.49.75.**

Ach. NES Advantage, tbe maxi 350 F, vds joys Sega control Stick à 200 F. **Loïc PEYRE, 22, rue St Philomene, 31400 Toulouse. Tél. : 61.52.20.38.**

Ach. jx SFC (Top Gear, Adventure, Island, un Squadron) et autres. **Emmanuel PLANS, 5, rue Pablo Picasso, 81100 Castres. Tél. : 63.59.92.89.**

Ach. PC Engine + PC Kid 2, px : 700 F. **Christophe WALLET, 9, rue Fournier, 92110 Clichy-sur-Seine. Tél. : (16-1) 47.39.56.58.**

Ach. jx TNT4 sur SFC, toutes versions, px : 320 F max, vds jx MD : 200 F à 250 F. **Stéphane PALOMBO, 3, bd leman, 13012 Marseille.**

Ech. jx MD : Budokan, Cyberball, Djboy, Shinobi, ctre Eahockey Shadow of the Beast Centurion. **David BUREAU, 31, Sente des Tamaris, 78200 Magnanville. Tél. : (16-1) 34.78.56.03.**

Ach. SFC + 1 jeu, px : 900 F. **Cédric EHINGER, 11, allée Pierre Sceix, 78124 Mareil-sur-Maulde. Tél. : (16-1) 30.90.72.49 (W.E.).**

Ach. neo-geo + jx. **Mickaël BOULARD, 21, rue du Général de Gaulle, 55430 Belleville. Tél. : 29.83.91.36 (ap. 19 h).**

Ech. ach, vds jx S. Nintendo (possède adaptateur et (Castle 4 — Zelda 3 — FZéro). **Nicolas ou Jean-François FORZENIGO, 102, rue de Quintin, 22000 Saint-Brieuc. Tél. : 96.01.72.28.**

Ach. jx sur GB of Persia, Sneaky Snake), px : 100 F à 150 F. **David SPARTZ, 10, rue des Tanneurs, 57000 Metz. Tél. : 87.36.49.62.**

Ach GB + jx, éch. S/ NES Tortues et Robot Cop ctre autres jx. **Jean-Luc MATIO, 7, impasse Molière, 30133 Les Angles. Tél. : 90.25.28.95.**

Ach. sur NES Rad-Racer, px : 80 F, Turbo Racing : 100 F, DD2 : 80 F, Digger-T-Rock, px : 100 F ou éch. **José DASILVA, 8, rue du 8 Mai 1945, 77130 Montereau. Tél. : (16-1) 64.32.36.38 (ap. 19 h).**

Ach. : Neutopia II, Nagical Chase, Genji's Journey et par Stars dans Paris et sa région. **Aurélien HABANS, 4, rue de Fontenay, 94130 Nogent-sur-Marne. Tél. : (16-1) 48.76.21.65.**

Ach. jx NEC en carte : Magical Chazse, Genji's Journey et Parasol Star. **Aurélien HABANS, 4, rue de Fontenay, 94130 Nogent-sur-Marne. Tél. : (16-1) 48.76.21.65.**

Cher. GG 1 jeu : 500 F, cher. jx Master System II : 50 F à 100 F Sonic, Rocky ect. **Philippe KADOUN, 24, hameau de Plaisance, 35660 Langon. Tél. : 99.08.63.89.**

Rech. plans complets de Quackschot (MG), vds jx MD (Robocod 2 etc...). **Gilbert GUERRAND, 14/5, rue du Vieux Pont, 50100 Cherbourg.**

Rech. jx sur GB, tbe, pr : 2 000 F maxi. **Jérôme BACQUET, 27, Faubourg de la Fontaine, 28320 Ine Gallardon. Tél. : 37.31.48.37.**

Ach. GB, px : 100 F. **Virginie GUILLON, 18, rue Mathurin Régnier, 69780 Mions. Tél. : 78.20.59.44.**

Ach. F1 exhaust Heat : 360 F Mx Raiden : 330 F. Ech. SF2 ctre 3 bons 5 ou 5 moyens. **Abillio FARIA, Bt Blevet, 77100 Meaux. Tél. : (16-1) 60.09.00.96.**

Ach. GG à 750 F + adapt. M. System + jx max., 850 F. **Kim-Lan NGUYEN THANH, 9, rue Germaine Tailleferre, 94110 Arceuil. Tél. : (16-1) 45.47.00.26.**

Ach. Zelda 1 et 2 : 150 F pce. Vds Airwolf, px : 150 F. **M. Christine FROGER, 61, Allée des Amethystes, 77176 Nandy. Tél. : (16-1) 64.10.83.27.**

Ach. GG à 500 F + 2 jx ou neo-geo : 800 F + 1 jx de combat, ou de sport. **Thibaud MANN, Résidence St Florent A6, rte Imperiale, 20600 Bastia. Tél. : 95.30.68.86.**

Ach. sur S. NES, S. Mario Kart et Zelda 3, franç. : 250 F maxi. **Alain BEDU, 50, rue du Bois, 62196 Hesdigneul-Les-Béthune. Tél. : 21.53.44.58.**

Ach. jx de F1 (Exaust Heat, F1, grand Prix) sur S. Famicom à 300 F. **Thomas GRELLIER, 48, av. Léon Blum, 33110 Le Bouscat. Tél. : 56.08.89.17.**

Ach. jx sur S. Nintendo, SFC et S. Nes. **Sassi TALOUB, 20-12, rue Ribot, 52000 Chaumont. Tél. : 25.32.45.65.**

Ach. S. Nintendo + jx éch. GB + Fortress of Fear et Batman + Tetris + Piles. **Lucien RIMBON, 2, rue Edouard Belin, 78340 Les Clayes-sous-Bois. Tél. : (16-1) 30.56.02.85.**

Ach. contra 4 sur S. NES ou SFC à 300 F et Pce of Persia, px : 300 F. **Matthias ROMAN, Carraire des Trissonnes, 13640 La Roque d'Antheron. Tél. : 42.50.43.14.**

Ach. GB + 2 ou 3 jx, environ : 500 F. **Sébastien ECHENE, 6, rue Pasteur, 31860 Pins-Justaret. Tél. : 61.76.27.79.**

Ach. sur MD Tazmania de 200 à 250 F ma. **Julien PERCHERON, 7, Impasse de Lachaux, 38090 Villefontaine.Tél. : 74.96.33.03.**

Ach. CD Rom Mega, sans jx, px : 1 500 F à 1 800 F. **Yann MACE, 38, cours Tracy, 03300 Cusset. Tél. : 70.97.41.60.**

Ach. S. Nintendo, ach. jx MO + jx SFC (A, J, F) + ach. Mega CD + vds MD + jx MO (25). **Jérôme CORNOLLE, 150, rue du Maréchal Foch, 59400 Fontaine-notre-Dame. Tél. : 27.83.91.17.**

Ach. jx sur SFC SNES et SNIN Street Fighters 2, px : 350 F, TMNT 4 : 300 F, Zelda 3 US : 250 F. **Roger MORA, 76, av. D. Casanova, 94200 Ivry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.72.54.58.**

Ach. jx SFC et S. Nintendo (Zelda 3, Tortues 4, Mario kart). **Marc BAHON, 114, av. Philippe Auguste, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.71.61.52.**

Ach. Super N + 1 jeu de sport, px : 800 F. **José LAVRIER, 4, Grande Allée Léon Blum, 77186 Noisiel. Tél. : (16-1) 60.06.31.25.**

Ach. Neutopia 2 sur NEC, px : 500 F. **Stéphane HUBER, 13, rue de Dantzig, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.30.28.24.**

Ach. 100 à 200 F : Chuck Rock, Decap Attack, Ring of Power, Lemmings, Marble Madnes. **Audrey DUSSAUSSOIS, 23, rue Raymond Mondon, 57120 Rombas. Tél. : 87.67.41.12.**

MD + 4 man., px : 800 F. **Julien CORBEL, 13, rue du Colonel Fabien, 94110 Arcueil.**

Ach. sur NES : Mega Man 2 et 3, Zelda 2, (boîte + not.) ; 170 F maxi (port compris). **Didier JANER, 23, bd des Écoles, 31370 Rieumes. Tél. : 61.91.85.57 (W.E.).**

Ach. Ranma 1/2 sur SFC, px : 700 F ou PC Engine, px : 350 F. **Hervé SACCUTO, 2, rue Chevalier de Malte, 06100 Nice. Tél. : 92.09.17.99.**

Cher. Wonderboy 1 et 2 sur MO. **Farid BOULEGHEB, 224, rue de la Résistance, 73400 Ugine.**

Ach. MD ou SNIN + joys, câble, jx (SF II, Final Guy, Zelda 3, Alien 3), vds : Amiga. **Renaud RICHET, 61 ? rue Reinette, 33100 Bordeaux. Tél. : 56.86.88.35.**

Ach. neo-geo et Lix neo-geo A bons px, vds SPX + 3 jx, tbe ss gar. px : 1 300 F. **Morgan PROSNIER, 7, rue du 11 novembre, 95110 Sannois. Tél. : (16-1) 39.81.57.87.**

Ach. jx S. Nintendo, NES, SFC, bas px. **Johan LEVY, 631, chemin des Groux, 78670 Villennes-sur-Seine. Tél. : (16-1) 39.75.51.69.**

Ach. GB + jx, px : 1 000 F à 1 200 F ou GB seul : 300 F. **Touti CHANTHAPANYA, 7, rue Jean-Perrin, 92230 Gennevilliers. Tél. : (16-1) 47.98.77.90.**

Ach. jx Lynx : Superskwek Block out, Toki, Check Flag, Scrapyard, Batman..., px : 120 F. **Hervé CABAUD, 10, av. Gabriel Péri, 38400 St-Martin-d'Heres. Tél. : 76.44.45.41.**

Ach. neo-geo + 1 joys, px : 1'450 F, ach. jx 400 à 600 F. **Jean-Michel GARNIER, 29, av. de la Vaite, 25000 Besançon. Tél. : 81.80.79.90.**

Cher. NES + 1 jeu + man., px : 200 F maxi. **Baptiste GRANGEON, 33, Faubourg St Georges, 84350 Courtèzon Vaucluse. Tél. : 90.70.89.15.**

MD Location jx : 50 F 15 jours, ach. éch., vds, jx MD. **Julien BOURGUIGNON, 6, rue des Acacias, 54720 Lexy. Tél. : 82.23.72.25 (ap. 17 h).**

Le Club Vidéo Games est là, (Sega), pas cher, possibilité de Fanzine, venez. **Gilles BAYART, Appt. 103, 4, square de la Chalouette, 91150 Etampes. Tél. : (16-1) 69.92.95.25.**

Super! Club S. Nintendo, inscrivez-vous, éch. location. **Jérôme MARTIN, 2, Hameau des Mésanges, 42340 Veauche. Tél. : 77.54.79.56.**

Un club destiné à votre MD GT SFC est là! Près de 450 membres. **Games POWER, 54, bis rue de Lancry, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 42.06.00.65.**

Club S. Nintendo, rech. adhérants, Fanzine mensuel, éch. jx, vtes. **Jérôme COVINI, rés. de l'Almo, rte d'Alta, 20090 Ajaccio. Tél. : 95.20.12.29.**

Tips les Tips gratuitement sur NES, cher. adhérents. **Eric QUINQUIS, 10, rue Elsa Triolet, 29200 Brest. Tél. : 98.49.32.27.**

Clubs S. Nintendo, MD NES, Master, éch. jx, Tips et quelques journaux. **Yves-Marie GUILLAMET, 1, rue de Paris, 21230 Arnay-le-Duc. Tél. : 80.90.01.56.**

«Super-Nes-Pas? Le seul Fanzine SFC prouvant qu'il a les jx qu'il teste! contre 10 F. **Stéphane PILET, 4, square Jules Jedrines, 78110 Trappes.**

Un fanzine bi-mensuel est né! 5 F (+ 4, 20 frs de port). **Adrien POGGETTI, 29, av. des Colverts, 64380 Pornichet. Tél. : 40.61.66.72.**

Magazine mensuel! SFC, SNES, SNIN, jx, astuces. **Olivier BAUMGARTNER, 5, rte de Cossonay, 1303 Penthaz Suisse. Tél. : 19.41.21.86/29.76.**

Éch. ach. vds, jx sur MD SNIN neo-geo, inscrivez-vous vite! **Wilfried DESMOND, Azat, 24300 Nouvou. Tél. : 53.56.06.28.**

Game Plus Club 37, éch., vte sur Nintendo. **Stéphane HUREAU, 13, rue des Martyres, 37300 Joué-Lés-Tours. Tél. : 47.67.57.07.**

Club éch. Sega, cher. contact : Info, Rens., Admissions (GG Megad. Mast. Syst.) : Megablast. **Christophe MICHEL, 1, rue Charles Nauroy, ch. 827, 57050 Metz.**

Club ach., éch., vds, jx S/SFC, neo-geo, cher. contact. **James MAGNIER, Chemin de Barrocq, 64330 Garlini. Tél. : 59.04.91.77.**

«Club de J.V. », venez-vous éclater samedi de 14 h à 19 h. **Arnaud BRESSOULLES « CLUB », Lieu Dit « Junça », 31530 Thil. Tél. : 61.85.51.25.**

Vous cher. un club Game boy? Loc, éch., prêt de jx. Adhérez. **Cédric LAURENT, 20, Grand Rue d'Alery, 74960 Cran Gevrier. Tél. : 50.45.56.24.**

Super Club d'éch. jx Nintendo, Sega, Nec et SNK, px 20 F par jeu. **Sébastien BONNET, 15, av. de la gare, 31490 Leguerin. Tél. : 61.86.56.04.**

Cher. adhérent pour former Club d'échan. location sur 40 sur Capreton. **Pascal LAMMENS, 1, rue Desjobert, Villa Lineric, Appt. 4, 40130 Capbreton. Tél. : 58.72.41.87.**

Cher. à créer réseau français entre clubs ou particuliers pour concours et autres. **Samuel BEAUGRAND, 18, allée de Picardie, 73000 Chambérie. Tél. : 72.85.59.86.**

Club NES, éch., ach., vte : env. 1 tbre. **Alain RAOUL, 42, rue du Cardinal Richard, 44300 Nantes. Tél. : 40.59.21.76.**

Ach. jx MD, SFC (US, jap., Franç.). Vds jx GG : 150 F. (Mickey, Sonic, Shinobi, Monaco, etc..) **Jérôme CORNOLLE, 150, rue du Maréchal Foch, 59400 Fontaine-Notre-Dame. Tél. : 27.83.91.17.**

Ach. man. pour MD franç. : 85 F. **Jérémy LOUBERE, 46, rue Louis-Blanc, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 40.37.73.50.**

Ach. jx MD franç. : Rings of Power, Marble Madness, Chuck Rock : 100 à 200 F. **Audrey DUSSAUSSOIS, 23, rue R.Mondon, 57120 Rombas. Tél. : 87.67.41.12.**

Ach. MD + jx man. : 1 000 F maxi. Ach. GB + 3 jx : 350 F. **Steeve PETIT, 9, rue des Jurennes, 94440 Villecresnes.**

Cher. jx Nes (Mario 2, 3; Zelda 1, 2; Tic et Tac. **Marina de MATTEIS, Le Poteau de Vallière, 23400 St-Michel-de-Viesse. Tél. : 55.66.03.92.**

Ach. Nes Advant. moins de 200 F. **Sébastien KOTZINE, 216, rte de Belet, 06200 Nice. Tél. : 93.44.68.30.**

Ach. Marble Madness sur Nes 150 F maxi. avec notice. BE. **Hervé DUPONT, 26, rue Léon Verrier, 80760 Moislains. Tél. : 22.84.37.01.**

Cher. jx GB 100 à 200 F. Duck Tales, Kid Icarius, etc.. **Laurent BUZIAUX, 14, allée des Dombes, Les Hauts-de-Bordeaux, 69330 Jonage. Tél. : 72.02.42.40. Après 20 H.**

Ach. jx S.MS px raison. : Alex Kidd 1; In the Match 1; World. **Laurent-Raymond GOMEZ, av. Guy Moquet, 13500 Croix-Sainte-Martigues. Tél. : 42.49.27.61.**

Ach. Astérix pour SM2 px : 150 F. **Sylvain PAPINUTTO, 12, rue Bergonié, 95330 Domont. Tél. : (16-1) 39.35.12.78.**

Ach. sur MS Sonic, Astérix, Donald, Moonwalker : 100 à 150 F. pce. Vds jx GB : 100 F. **Julien TEKNEDJIAN, 15, rue Henri Tariel, 921300 Issy-les-Moulineaux. Tél. : (16-1) 46.45.77.91.**

Ach. S.SFC Ranma 1/2, Final Fight Guy, Adam's Familly : 350 F maxi et éch. jx S.SFC et Neo-Geo. **Fernando MENDES, 10, rue Romain Rolland, 78340 Les Clayes-sous-Bois. Tél. : (16-1) 30.56.38.02.**

Ach. MD jap. + câble + man. + Sonic : 500 F maxi. Ach. GG + jeu maxi : 500 F. Mega CD à bas px. **Alexandre SCHNEIDER, Valbelle, 07140 Les Vans. Tél. : 75.36.97.27. (apr. 17 h).**

Ach. Neo-Geo + 1 jeu : 1 000 F. Donne une Lynx 2 + 3 jx (Toki, Ninja Gaiden, B-Light) en prime. **Erwan AULLAS, 14-16, rue Jean Bologne, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 45.20.99.12.**

Ach. Ghouls N Ghost, S. EDF, S.Soccer et Addams Family : 300 F pce. St Fighter 2 : 500 F. **Esteve JUZIAN, rte de Toulon, Quartier Le Mauvent, 83340 Le Luc. Tél. : 94.73.42.83.**

Ach., vds, éch. jx sur Famicom S.Nintendo, S.Nes, GG, GB, MD. Vds jx. **Vincent BONHOMME, La Gandonnerie, 41800 Sougé. Tél. : 54.72.49.75.**

Ach. S.Nintendo et Lynx 2. Ech., vds, ach. jx S.Nintendo, MD, GG, Lynx (Poss. Terminator, Alien...) Vds prog. **Aurélien LEMAIRE, 25, rue de la Tornade, 95220 Herblay. Tél. : (16-1) 39.97.32.55.**

Ach. GB + 6 ou 7 jx env. : 700 F. **Sébastien SCHIADA, 7, rue Henri Martin, 93270 Sevran. Tél. : (16-1) 43.83.58.70.**

Ach. Tuner TV pour Amstrad 6128 couleur. **Maximilien TORCHUT, rte de Rousière le Plateau, 83470 St-Maximin. Tél. : 94.59.44.06.**

Ach. Lynx + 2 jx : 450 F. Vds Sega + 2 jx : 300 F. Nes + 2 jx : 300 F. Nes 150 F à 200 F. Jx Sega : 150 à 200 F. **Thierry BORDIN, 23 bis, chemin des Allouettes, 06130 Grasse. Tél. : 93.70.75.56.**

Ach., éch., vds jx sur MD franç. **David RESMOND, 13, cité Yves le Bourges, 22110 Rostrenen. Tél. : 96.29.11.79.**

Ach. jx SFC Contra IV, WWF : 200 F à 300 F. px à déb. **Dominique BARTSCHIES, 4, Fortin, 33330 St-Emilion. Tél. : 57.74.40.82.**

Ach. S.Nes + 1 ou 2 jx. Vds Nes + 3 jx : 550 F. Vds jx Master S. Choplifter G.Golf. **Kevin SIBOUN, 1, rue des Dahlias, 91380 Chilly-Mazarin. Tél. : (16-1) 69.09.66.61.**

Ach. jx et cons. tbe : GB, MD, SFC, GG, Neo-Geo. **Julien THOMAS. Tél. : (16-1) 43.29.02.90.**

Ach. SFC jap., sans jx : 7000 F. **Frédéric MOULLEC, 18-20, av. Raymond Radiguet, 92210 St-Maurt. Tél. : (16-1) 48.83.18.68.**

Ach. jx S.Nintendo, S.Nes : 250 F maxi. Ach. GB avec ou sans jx : 290 F. **Christophe BOUILLAUD, 11, rue de Rivoli, 37000 Tours. Tél. : 47.66.22.20.**

Ach. Neo-Geo à 1 500 F avec 2 man. + 1 ou 2 jx (Ninja, etc...) **Cédric PACAULT, 35, la Butte aux Chênes, 95610 Eragny-sur-Oise. Tél. : (16-1) 30.37.83.83.**

Ach. S.Nintendo BE. Vds Nes + 6 jx : 1 200 F TBE. **Christophe CHAPELLE. Tél. : 35.67.86.00.**

Ach. Megaman 1 bas px. 200 à 300 F. **Cyril BARNAVON, Les Hubacs Vesc, 26220 Dieulefit. Tél. : 75.46.30.27.**

Ach. jx SFC Prince of Persia : 350 F. **Patrick FLEURY, 75, rue de Strasbourg, 03200 Vichy. Tél. : 70.32.06.83. après 18 h.**

Ach. Jour de Tonnerre : 400 F. **Nicolas GEOFFROY, 5, allée des Noistiers, 69360 Sénégrin du Rhône. Tél. : 78.02.94.78.**

ECHANGES

Ech. jx Nes Solstice ctre Zelda II. **André VANHOVE, 38, rte de Cassel, 59285 Arneke. Tél. : 28.42.34.64.**

Ech. Nes + 2 man. + salomon's Key + Alpha Mission ctre GG + 2 jx. **Stéphane EXPOSITO, 73, chemin de Terron, 06200 Nice. Tél. : 93.44.87.57.**

Vds Nes + TMHT I, II, + Gradius : 900 F. Tbe. Ech. ctre S.Nintendo + 1 jeu. **Armando MARTINS, 1, place des Lotus, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.68.37.65.**

Ech. A500 + jx + joy + bte rang. + souris ctre Neo-Geo + jx + man. **Sébastien BOUTIGNY, 3, rue du Château, 28240 Manou. Tél. : 37.81.82.37.**

ACHETEZ
VOS JEUX VIDEO
D'OCCASION
de 30% à 70%
MOINS CHER QUE LES JEUX NEUFS
+3500 JEUX NEUFS ET OCCASIONS DISPONIBLES EN MAGASIN
DONT + 1000 NOUVEAUTES

NINTENDO

GAMEBOY (+ DE 300 JEUX DISPO.)*
GAMEBOY avec TETRIS* 349 F

NES (+ DE 500 JEUX DISPO.)

Exemple de prix (Jeux d'occasion) :

SKATE OR DIE	145 F	SIMON QUEST	189 F
SECTION Z	145 F	BLACKMANTA	199 F
SILENT SERVICE	149 F	TORTUE NINJA	199 F
METAL GEAR	159 F	MEGAMAN 2	265 F

SUPER NINTENDO / SUPER FAMICOM / SUPER NES (+ DE 500 JEUX DISPO.)
SUPER ADAPTATEUR 99 F

- ADDAMS FAMILY
- ANOTHER WORLD
- AXELAY
- BEST OF THE BEST
- CASTELVANIA 4
- FATAL FURY
- SPIDERMAN VS MEN
- STREET FIGHTER II
- SUPER ALESTE
- SUPER MARIO KART
- TORTUE NINJA 4
- ZELDA 3 ...

* CONSOLE D'OCCASION

SEGA

GAMEGEAR (+ DE 200 JEUX DISPO.)
GAMEGEAR avec COLUMNS* 695 F

MEGADRIVE (+ DE 1300 JEUX DISPO.)
CONSOLE MEGADRIVE (Française) avec SONIC 695 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) :

ALTERED BEAST	99 F	MOONWALKER	199 F
SONIC	149 F	STRIDER	199 F
CYBERBALL	159 F	WRESTLE WAR	199 F
WORLD CUP ITALIA	179 F	FANTASIA	249 F
GOLDEN AXE	199 F	BUDOKAN	259 F

MASTER SYSTEM (+ DE 500 JEUX DISPO.)

Exemple de prix (Jeux d'occasion) :

HANG ON	96 F	ALTERED BEAST	179 F
SHINOBI	149 F	RASTAN	179 F
AFTER BURNER	179 F	TENNIS ACE	179 F

NEC (+ DE 600 JEUX DISPO.) **NEO-GEO** + DE 50 JEUX
CONSOLE NEUVE 1990 F
ATARI LYNX + DE 50 JEUX COMBO AV + 1 jeu 3250 F

Avec la CARTE DE FIDELITE, vous bénéficiez d'une remise de **10%**

RESERVEZ VOS JEUX EN APPELANT LE (1) 43.290.290
Le lundi de 14H à 19H30. Du mardi au samedi de 10H à 19H30 non stop
(Nocturne 21 H le mardi)
Métro : Cardinal Lemoine - RER : Luxembourg/St Michel
BUS : 63.86.87 Parking Maubert

SERVICE RACHAT - ECHANGE

CB — Aurore

Vente par correspondance - 48 H COLISSIMO

SCORE GAMES
LA VIDEO-JEU PASSION

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

BON DE COMMANDE EXPRESS: A retourner à SCORE GAMES

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

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

Je règle par : MANDAT LETTRE ☐
CHEQUE ☐ CARTE BLEUE ☐ N°
Date expiration : . . / . .
Signature .....

RC : Paris B 385 215 603

Offre dans la limite des stocks disponibles. Toutes les marques citées sont des marques déposées.

CONSOLE+ 01/93.

petites annonces

Ech. 15 jx Amstrad CPC 464 ctre GG + 3 jx. **Yannick MIEL, 2, rue Charles Hermite, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 40.37.29.66.**

Ech. jx sur Famicom. Neo-Geo. Linx. **Sid KOTB, 18, rue de Crimée, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.45.29.63.**

Ech. S.Nintendo Franç. + adapt. Universel ctre SFC compl. + 1 jeu. **Sébastien ROUSSEAU, 1, allée des Rosiers, 94260 Fresnes. Tél. : (16-1) 46.68.75.95.**

Ech. MS + 2 joy + adapt. cart. jap ctre A.500. **David CASE, 41, imp. du Beau Marais, 62400 Bethune. Tél. : 21.01.50.14.**

Ech. jx ctre Nes + 2 man. + 2 jx min. **David PLAISANT, 65, rue Chantilly, 62100 Calais.**

Ech. jx S.Nes Case IV, Contra 3, Darius (US) et S.Soccer (Franç.) ctre jx jap., franç., US. **Stefan KOZAK, 30, rue Allendé, 54190 Villerupt. Tél. : 82.89.31.41.**

Ech. GB + 4 jx GG + 2 jx + adapt. + MS + Sonic ctre Nes (Franç.) + jx. **Nicolas DERVEAUX, 525, le Chemin Blanc, 62180 Rang-du-Fliers. Tél. : 21.09.45.32.**

Amiga éch. ach. vds jx bas px. Env. disk pour liste. Vds lot jx Amstrad. Disk : 100 F. **Sébastien ROBIN, BP 27, 77552 Moissy-Cramayel.**

Vds Para Soltar sur Amiga : 100 F ou éch. ctre Rainbow Island ou 30 disk vierges. **Sébastien ROBIN, BP 27, 77552 Moissy-Cramayel.**

Ech. sur GG : Kick off ctre Out Run, Shinobi, etc.. **Youenn LE BRIS, 10, Hent. Pennanguer, 29700 Plomelin. Tél. : 98.94.23.60.**

Vds Famicom + 2 jx jap. + 1 jeu USA + adapt. ou éch. ctre Neo-Geo + 2 jx. **Cyril DANGEUL, 116, bd Aristide Briand, 945000 Champigny-sur-Marne. Tél. : (16-1) 48.81.25.79.**

Ech. S.Nintendo + 4 jx F-Zero, R.Type, Mario, et S.Ghoul ctre Neo-Geo + 2 jx + man. **Nicolas DUVERNOY, 17, rue Henri Barbusse, 94450 Limeil Brevannes. Tél. : (16-1) 45.99.46.62.**

Ech. CPC 6128 coul. + Joys + 80 jx + CPM + livres ctre SFC + 2 jx ou vds : 2 300 F. **Christophe GALLET, 42, rue Normandie Niemen, 91700 Ste Geneviève des Bois. Tél. : (16-1) 60.15.16.06.**

Ech. sur S.Nintendo, Castlev. Contra III (USA) ctre Prince of Persia. **Camille DELAMARRE, 192, av. Pierre Brossolette, 92240 Malakoff. Tél. : (16-1) 46.56.70.06.**

Club 2000, cher. membres pour éch., ach., vte sur SFC ou Amiga. **Julien ADIDA, Chemin du Petit Nice, 13090 Bouc-Bel-Air. Tél. : 42.22.09.56.**

Ech., vds jx MD. Ach/Ech. jx SFC/MD + 14 jx ctre Neo-Geo + 4 jx. Nec + 8 jx ctre 3 jx SFC ou 1 350 F. **Vincent CROCHET, 24, allée des Irlandais, 91300 Massy. Tél. : (16-1) 60.11.69.91.**

Ech. Hydro-Glisseur Radio-commande ctre 2 jx GG : Arial Assaut, Wonderboy 3. **Nicolas RIVOALEN, 19, rue St-Georges, 71100 Châlon-sur-Saône. Tél. : 85.48.71.44.**

Ech. SFC + 3 jx (St. Fighter 2, Populous et Mario 4) + man. Turbo ctre NG. **Clément FOURNIER, 19, av. du Petit Parc, 9430 Vincennes. Tél. : (16-1) 43.28.31.55.**

Ech. S.Nin + adapt. pour K7 US et jap. + 12 jx ctre Neo-Geo + 3 jx. **Robert PALAS, 36, allée des Soudanes, 78430 Louvenciennes. Tél. : (16-1) 39.69.14.69.**

Ech. GG + Columns + Shinobi + adapt. sect. ctre S.Nes (franç.) + S.Mario 4. **Christophe CROISIS, 56, rue Christophe Colomb, 41000 Blois. Tél. : 54.43.41.59.**

Vds GG + 2 jx + GB + 4 jx : 200 F. ou éch. ctre MD + man. + 2 jx. **Philippe VILLOT, 20, rue Alsace Lorraine, 7110 Chalon-sur-Saône. Tél. : 85.46.41.45.**

Ech. adapt. pour jx US et Jap. + St. Fighter 2 ctre 2 jx S.Nes franç. **Olivier LIPP, 20, rue du Viaduc, 91330 Yerres. Tél. : (16-1) 69.83.92.76.**

Ach. jx S.Famicom de 350 à 450 F. Ech. sur S.Nintendo S.Soccer. **Romuald NAZON, 5, place du Porche, 34680 St-Georges d'Orques. Tél. : 67.45.16.71.**

Ech. jx SFC Hook, Rushing Beat, G.Fighter, Ad-Island, T.Force III ctre S.Cup Soccer, B.Blaze, EDF. **LAURENT. Tél. : 20.24.02.38.**

Ech. jx SFC (jap. US, franç.) ctre S.Alest, Rushing, SGNG, Parodius, etc... **Stephan KOZAK, 30, rue Allende, 54190 Villerupt. Tél. : 82.89.31.41.**

Ech. jx SFC Contra, S.G et G, Soul Blader, US Adam's Family, Franç S.Soccer. **Thibaut BETHUNE, 16, rue de l'Aviation, 91600 Savigny-sur-Orge. Tél. : (16-1) 69.05.92.21.**

Ech. CPC 6128 + nbx jx ctre MD + 2 jx ou vds 2 500 F. en cadeau 2 jx. **Olivier PARAVICINI, 1 bis, rue de Montroux, 38420 Domene. Tél. : 76.77.18.39.**

Ech. A500 neuf ss gar. + nbx jx ctre SFC ou Neo-Geo. **Bruno EYHERAMENDY, 151, rue L.M. Nordmann, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 43.37.58.48.**

Ech. SoulBlader ctre Contra 3 ou Phalanx ou S.Aleste ou autre. **Olivier BUCHER, 11, av. de La République, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : (16-1) 48.23.35.69.**

Ech. jx sur Neo-Geo. **Pascal MARTIN, 120, rue des Pyrenées, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.56.81.30.**

Vds ou éch. sur S.Nin S.Mario 4 et F.Zero. Idem sur MD Eswat et S.Hang On. **Christian NEUMAYER, 1259, av. Aristide Briand, 83200 Toulon. Tél. : 94.24.20.28.**

Ech. S.Grafx + GT Turbo + 5 jx (TV.Sports, Aldynes, Wataru...) ctre Neo-Geo + 2 jx. **Florian GUZEK, 251, rue de Bourgogne, 02100 Harly. Tél. : 23.08.85.93.**

Ech., vds jx sur GG. Vds GG. Vds ou éch. jx MD franç. **Guilhem BASCLE, av. du Lac, 04860 Pierrevert. Tél. : 92.72.28.47.**

Ech. jx MD franç. ctre jx S.Nintendo ou vds (250 à 400 F.) Vds Synthe Yamaha 1 200 F ou éch. S.Nintendo + jx. **Franck DUCROCQ, 2, square Victor Schoelcher, 92220 Bagneux. Tél. : (16-1) 46.64.84.13.**

Ech. GX 4000 + 2 jx ctre GG ou Lynx + jx. **Xavier EPINEAU, 21, rue de la Loir, 49730 Varennes-sur-Loire. Tél. : 41.51.71.62.**

Ech. jx Neo-Geo Magician Lord Cyber, Lipe Baseball 2020 ctre FatalFury, Robo Army. **Cédric FACCHINETTI, 17, rue Gabriel Péri, 91330 Yerres. Tél. : (16-1) 69.48.00.78.**

Ech. GG + 3 jx + Dick Tracy + F22 (MD) ctre SFC seule. **Emmanuelle LATIRE, 22, bd Schuman, 50100 Cherbourg. Tél. : 33.53.11.60.**

Vds, éch. Turtles 4, Mario 4 sur SFC. Cher. Adhérents pour fonder Club SFC S.Nes et S.Nin. **David ROQUES, 5, rue Raymond Quero, 56100 Lorient.**

Atari 2600 + man. + 5 cart. ctre SMS ou GB. **Hervé GINETTI, 32, rue André Gide, 40600 Biscarrosse. Tél. : 58.82.83.19.**

Vds ou éch. jx SFC possède YS 3, Joe Mac, Final-Fight, Castle. 4, cher. S.GG. **Franck GUILLON, 47, av. du Groupe Morgan, 06700 St-Laurent du Var. Tél. : 93.14.94.78.**

Ech. sur S.Nintendo, S.R.Type et Soulblader ctre F.Zero, Rival Turf, etc.. **Michel BOURREL, Chemin de Moulines, 49250 Beaufort-en-Vallée. Tél. : 41.80.68.10.**

Ech. Amstrad GX4000 + 5 jx ctre GB + 3 jx. **Jean-Gabriel BREGEAT, 86, rue de Ladonchamps, 57140 Woippy. Tél. : 87.33.12.69.**

Ech. monit. coul. Amstrad ctre Nes + SMB. **Grégory GARCIA, 478, rte de Grés, 84100 Orange. Tél. : 90.34.33.37.**

Ech. 520 STF + jx + 2 man. ctre SFC + man. + 5 jx ou ctre Neo-Geo + man. + 2 jx. **Eric DENIS, 10, rue du 8 Mai 1945, 59113 Seclin. Tél. : 20.32.66.45.**

Ech. GG + jx Donald, Out Run, Dragon Crystal ctre S.Nin. **Patrick MELLE, cité Francs Moisin, 93200 Saint-Denis. Tél. : (16-1) 48.09.80.83.**

Vds Rval Turf (Rushing Beat) S.Nes US ou éch. ctre jx SFC, US, Europe. **Pierre SENGES, rte de Saint-Léger, 65500 Pujo. Tél. : 62.31.15.28.**

Ech. GG + Mickey, Sonic + adapt. sect. ctre MD + 2 jx. **Bruno FOURNIER. Tél. : 31.78.77.70.**

Ech. ou vds Rival Turf. Ach. jx SFC. Vds jx MD bas px. **Jorge MORGADO, 6, av. Camdens, 75116 Paris. Tél. : (16-1) 45.25.28.30.**

Ech. sur S.Nes USA : S.Mario, World ctre F.Zero, S.Tennis ou autre. **Michaël DOUCET, rue de Bouillon, 32290 Aignan. Tél. : 62.09.10.51.**

Ech., ach., vds jx SFC : Contra, SF2.. Cher. Picotwings et S.Aleste. **Jérôme MAURICE, 1, rue du Grand Champ, 52300 Suzannecourt. Tél. : 25.94.24.70.**

Ach., vds, éch. jx SFC. Joe and Mac, Parodius. Cher. Soulblader : 200 F. **Simon BREUVART, 1147, rue du Halage, 6240 Bethune. Tél. : 21.56.38.52.**

Ech. Core + CD jx ctre Mega CD ou vds jx SFC. Vds cart. jap. + Alien 3. **Laurent LEMONNIER, 19, rue Veronese, 59800 Lilles. Tél. : 20.31.08.74.**

Ech. Final Fight ou Actraiser ctre F.Zero ou S.Tennis sur SFC. **Olivier ARSAC, 25, rue du Mal de Saxe, 68300 Saint-Louis. Tél. : 89.67.88.65.**

Ech. jx S.Nin (Final Fight) ctre jx S.Nin. **Guillaume DRIGEARD, 83, Le Clos du Moulin, 842700 Vedene. Tél. : 90.23.42.47.**

Ech. Core Grafx P5 + jx (PC Kid 2, F1, Populous) ctre 3 jx SFC ou Monit. coul. **Julien THOMAS, 73, rue Nouvelle St-Antoine, 51000 Chalon-sur-Marne. Tél. : 26.64.18.07.**

Ech., vds jx sur S.Nintendo. **Rudy LECOMTE, rue de la Porte de Lille, 59760 Grande-Synthe. Tél. : 28.21.90.20.**

Ech. jx ou vds sur SFC jap ou US (Actraiser, Zelda, GMG Dunkshot, Pilotwings...) Vds GG. **Matthieu SEBBAN, 9, rue Biot, 51000 Chalon-sur-Marne. Tél. : 26.64.47.29.**

Ech. SFC + St. Fighter 2, Mario Paint et 10 jx ctre Neo-Geo + jx. **Hugo BIERGE, 16 bis, quai Jean-Baptiste Clément, 94140 Alfortville. Tél. : (16-1) 43.68.56.09.**

Ech. SFC compl. + ST2 et Final Fight ctre Neo-Geo ou vds : 1 800 F. **Vincent DESTUR, 22, av. de la Plaine, 78340 Les Clayes-sous-Bois. Tél. : (16-1) 34.62.27.13.**

Ech. Neo-Geo + 5 jx (Cyber Lip, Robot Army, Baseball 2020) ctre SFC + 10 jx. **Valentin TARARE, 12, rue de Mulhouse, 51100 Reims. Tél. : 26.08.59.88.**

Vds Nec GT + 13 jx : 3 500 F. ou éch. ctre Neo-Geo + jx ou ctre Mega CD + jx. **Nordine OILMI, 5, rue de la Chaux, 69450 St-Cyr-aux Mt d'Or. Tél. : 78.22.41.79.**

Ech. Altered Beast ou Quackshot, Sonic, St. Rage ctre Ea Hockey, Thunder 3, Bulls. **Nicolas ODEAU, Les Champs des Merisiers, 18500 Vignoux-sur-Barbangeon. Tél. : 48.51.51.38.**

Ech. Sonic ctre Grand Slam, Tennis, World Cup Italia ctre jx même valeur. **Fabien GIL, 12, rue de la Salanque, 66370 Pezilla-la-Rivière. Tél. : 68.92.04.07.**

Ech. sur MG franç. Helfire ctre Ea Hockey, TFS Wonderboy 5, Deseat Strike. **Christophe BREXEL, LE Breil d'en Bas, 22150 Gausson. Tél. : 96.28.72.64.**

Ech. jx MD : Sonic + S. Real Basket ou C. Sandiego ctre PGA Golf Tour, Lemmings... **Xavier BANULS, 139, rue du Faubourg Saint Honoré, 75008 Paris. Tél. : (16-1) 42.89.37.81.**

Ech. MD jap. 60 Hz + 3 jx + 2 man. (Desert Strike, etc...) cntre S.Nintendo + 2 jx. **Alban BOUVIER, 50, rue Pierre Brunier, 69300 Caluire et Cuire. Tél. : 78.30.65.32.**

Ech. ou vds 150 F Golden Axe, Shadow of the Beast, Out Run, Marble Madness, James Pond. **Laurent BARONE, 52bis, rue St Jacques, 49100 Angers. Tél. : 41.48.64.95.**

Ech. MD + 9 jx + 2 man. ctre Lynx + 9 jx ou ctre GG + 10 jx. **Christian FUCHS, 1, place Cmmandant Nal, 38700 la Tronche. Tél. : 76.51.61.57.**

Ech. MD neuve + GB + étui de protect. ctre S.Nintendo. **Méhir BOUSBIH, 12, rue Branly, 83190 Ollioules. Tél. : 94.63.36.80.**

Ech. jx MD : Warriors of the Eternal Sun, Chuck Rock, Splatterhouse 2. **Fabrice MENACHE, 37, av. Paul Claudel, 9125 St-Germain-les-Corbeils. Tél. : (16-1) 60.75.42.79.**

Ech. MD + Pro 2 + 8 jx (Sword of Vermillon, California, Shadow of Beast) ctre SFC + 2 jx. **Xavier HACHE, 13, villa Houssay, 92200 Neuilly. Tél. : (16-1) 47.47.78.34.**

Ech. MD + man. + Golden Axe ctre S.Nintendo. **Sofiane NOUIRA, 36, rue des Jeuneurs, 75002 Paris. Tél. : (16-1) 42.36.11.89.**

Bon pour une annonce gratuite*

Écrivez lisiblement en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement) et ne cochez qu'une rubrique. Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc donner toutes les coordonnées utiles. Les petites annonces sont gratuites. Seules les annonces rédigées sur le bon à découper original de CE numéro, valable pour UNE seule petite annonce, seront publiées. Nous publierons prioritairement les annonces des lecteurs abonnés, qui joindront l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnement. Nous éliminerons impitoyablement les annonces douteuses, susceptibles d'émaner de pirates. **La loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde pour l'usage privé de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par la loi. L'article 425 du Code pénal stipule que « la contrefaçon sur le territoire français est punie d'un emprisonnement de trois mois à deux ans et d'une amende de 6 000 à 120 000 francs ou de l'une de ces deux peines seulement ».** Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner à Consoles+ P.A. : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15. Consoles + n° 16

RUBRIQUE CHOISIE :

☐ ACHATS

☐ VENTES

☐ ÉCHANGES

☐ CLUBS

NOM :

PRÉNOM :

ADRESSE :

TÉL. : (ajouter 16.1 pour Paris et R.P.)

MACHINES :

☐ PC Engine
☐ Megadrive
☐ Sega
☐ NES
☐ Gameboy
☐ Lynx
☐ Divers

*** Attention, les PA dont le numéro de téléphone n'est pas écrit lisiblement et dont l'adresse n'est pas indiquée seront éliminées.**

CONSOLES +

9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15
Tél. : (16-1) 46 62 20 00. Télex : 631 345. Fax : 46 62 25 31
Pour obtenir votre correspondant directement, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.
Abonnements : tél. : (16-1) 64 38 01 25.

RÉDACTION
Rédacteur en chef
Jean-Michel Blottière (2184)

Rédacteur en chef adjoint
Robert Barbe (2143)

Directeur artistique
Jean-Pierre Aldebert (2170)

Secrétaire de rédaction
Pascale Chouffot

Maquette
Bernard Gortais

Photographe
Eric Ramaroson (2192)

Secrétariat
Juliette van Paaschen (2196)

Ont collaboré à ce numéro
François Hermellin, correspondant permanent au Japon,
et Laurent Defrance, Vladimir Clausse, Thierry Concord, Elisabeth Estevens, Julien Guerbé, Jacques Harbonn, Edouard Horiot, Jean-Loup Jovanovic, Looping, Jean-Michel Maman, Marc Menier, Armel Roubaix, Philippe Tilikete dit Fifi, Axel, Banana San, David Téné, Marc Lacombe, Danielle Sansy, Wieklen, Jimmy H., Kaneda Kun, Morgan, El Nionio, Doguy, Chris, Robby, Calamity Jane, Homer, Douglas Alves, Peter.

MINITEL 3615 TCPLUS
Marie Poggi et François Julienne (2200)

ADMINISTRATION-GESTION
9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15
Tél. : (1) 46 62 20 00

Directeur de la publicité
Antoine Tomas (2204)

Chefs de publicité
Sylvie Houeix (2201)
Claudine Lefebvre (2202)
Stéphanie Bonnard (2201)

Assistante de publicité
Cécile-Marie Réyé (2856)

Ventes (réservé aux dépositaires de presse)
Synergie Presse. Alain Stefanesco, directeur général.
9, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15. Tél. : (1) 46 38 95 24.

Service abonnements
Tél. : (1) 64.38.01.25.
France : 1 an (11 numéros) : 264 F (TVA incluse).
Étranger : 1 an (11 numéros) : 329 F (train/bateau)
(tarifs avion : nous consulter).
Belgique : 1 an (11 numéros) : 2 000 FB. Payable par virement sur le compte de Diapason à la banque Société Générale à Bruxelles, n° 210-0083593-31.
Les règlements doivent
être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement
postal (3 volets) BP 53 77932 Perthes Cedex.

Promotion
Marcella Briza (2161), Frédérique Gasbarian

Directeur Administratif et Financier
Margaret Figueiredo (2499)

Fabrication
Jean-Jack Vallet (2166)

Éditeur
Consoles + est un mensuel édité par
Consoles Plus SNC au capital de 10 000 F.
Principal associé : **EM-Images SA**
Siège social : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15

Gérant et Directeur de la publication :
Francis Morel

Directeur délégué :
Jean-Pierre Roger

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (copyright Consoles +) est interdite, les informations rédactionnelles publiées dans Consoles + sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Consoles + sont disponibles à Consoles +/Service Abonnements, BP 53, 77932 Perthes Cedex.
Tirage de ce numéro : 137 000 exemplaires.

Gérant et Directeur de la publication : Francis Morel
Dépôt légal : 1er trimestre 1993
Photocomposition, montage : Mismac, Europresse.
Photogravure : Proprint. Couverture : Image.
Imprimeries : Fecomme 77000 - Image 53000
Distribution : M.L.P. - Numéro de commission paritaire : 73201.

Un encart abonnement volant est inséré dans ce numéro.
Un transfert Sonic 2 (Sega) pour tee-shirt est inséré dans ce numéro.

GROUPE Séquence news

n°1 du jeu Vidéo

Les Spécialistes News et Imports

Chaque mois
Toutes les **News**
Tous les **Imports**
Toutes les **Marques**
Tous les **Accessoires**
Tous les **Prix Bests**

SEGA
ATARI
NEC
Nintendo
SNK

Enfin, Tout Quoi !...

Séquence news
7, cours Gambetta
Tél : 78-60-33-60
LYON

Séquence news
21, Place Viarme
Tél : 40-35-42-42
NANTES

Séquence news
4, rue Lépante
Tél : 93-92-62-20
NICE

Séquence news
10, rue Noël Balay
Tél : 37-36-33-26
CHARTRES

Séquence news
Rue Conseil Général 18
Tél : 022/ 781-44-55
GENEVE

Séquence news
4, Pl Napoléon (Gal Empire)
Tél : 51-36-15-25
La Roche Sur Yon

Séquence news
3, rue du Puits Mauger
Tél : 99-31-11-26
RENNES

Pour tout renseignement ou commande, téléphonez au magasin le plus proche de chez vous

NOTATION

SYSTEME DE

Consoles + utilise un système de notation complet pour vous donner la vision la plus juste des jeux testés. Voilà comment il fonctionne.

DIFFICULTE : le jeu est-il facile, moyennement difficile ou très difficile ? Si vous êtes un "pro" du joystick, vous finirez trop rapidement un jeu facile, si vous êtes moins bon un jeu trop dur vous dégoûtera.

NOMBRE DE VIES : il vous indique le nombre de vies (les "crédits") disponibles avant d'être obligé de reprendre le jeu au début.

OPTIONS CONTINUES : les crédits vous permettent parfois de reprendre le jeu à l'endroit où vous êtes mort ou un peu avant, sans recommencer à zéro. Il s'agit donc du nombre de fois où vous pouvez utiliser cette option.

NIVEAUX DE DIFFICULTE : si le jeu permet de choisir entre plusieurs niveaux de difficulté, leur nombre est indiqué ici. (Ne pas confondre avec la difficulté proprement dite du jeu, jugée sur le niveau le plus élevé.)

CONTROLE : est-il humainement possible d'éviter le tir de ces aliens, ou le joystick donne-t-il une impression de flou, d'imprécision ? En d'autres termes, le joystick répond-il bien ? Une appréciation indispensable.

PRESENTATION : il est important pour un jeu d'avoir une documentation claire, si possible en français. Les options qui apparaissent à l'écran sont-elles aisément compréhensibles, quelles aides sont apportées au joueur, etc.

GRAPHISME : les décors sont-ils beaux et variés, les sprites nombreux, très colorés ? Les graphismes sont non seulement jugés en fonction de leur qualité esthétique mais aussi en fonction de ce qu'ils apportent vraiment au jeu.

ANIMATION : Ce n'est pas le graphisme : c'est le mouvement du graphisme ! L'animation est-elle fluide ? Rapide ? Même avec de nombreux sprites ? D'énormes monstres ? Sans doute le critère le plus important.

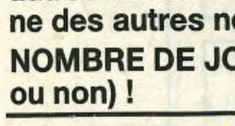
BANDE-SON : cela comprend à la fois la musique et les bruitages. Le jeu est-il accompagné d'une symphonie de Beethoven, les tirs de laser sortent-ils de la guerre des étoiles... ou a-t-on droit aux bip-bip asthmatiques d'un vieux PC ? Un facteur à ne pas sous-estimer.

JOUABILITE : les commandes sont simples et rapides, la représentation claire, l'ergonomie soignée... ce programme est jouable ! En d'autres termes, vous ne pourrez pas en décrocher et y penserez nuit et jour.

DUREE DE VIE : combien de temps pour le finir ? Deux jours ? Une semaine ? Un mois ? Ou dix minutes ?

INTERET : tout ça, c'est bien joli, mais ce jeu est-il bon ? Aurez-vous du plaisir à y jouer ? La note d'intérêt correspond à la valeur globale et prend en considération tous les autres facteurs énumérés. Attention, ce n'est pas la moyenne des autres notes !

NOMBRE DE JOUEURS : ...nombre de joueurs (simultanés ou non) !



PREVIEWS
Cette icône indique la marque de la cartouche, la date et la machine sur laquelle le jeu tourne.

TYPE DE JEU

Neuf schémas pour vous indiquer de quel type de jeu il s'agit. En voici la liste :

SHOOT'EM UP

PLATES-FORMES

BEAT'EM UP

CONDUITE

SPORT

AVENTURE

SIMULATION

REFLEXION

ARCADE

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
PRIX : D
DISPONIBLE : OUI
DIFFICULTE : MOYEN/DIFFICILE
NOMBRE DE VIES : 3
OPTIONS CONTINUES : 1-5
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTROLE : EXCELLENT

1-2 JOUEURS

CARTOUCHE

PRESENTATION 91%
le jeu est très bien présenté, les options sont nombreuses. Les écrans intermédiaires sont très réussis.

GRAPHISME 91%
Les décors et les sprites sont nombreux et variés. Le scrolling vertical est rapide et fluide.

ANIMATION 88%
Une animation fluide et rapide.

BANDE-SON 72%
Les effets sonores sont assez réussis mais on aurait aimé davantage de musique.

JOUABILITE 87%
Très bonne, sauf pour les armes spéciales.

DUREE DE VIE 81%
L'option deux joueurs permet des parties géniales.

INTERET 85%
Un jeu captivant qui ne vous décevra pas. Quelques armes supplémentaires auraient été les bienvenues. Pour les bons joueurs.

NOTES

Nous avons ajouté, entre parenthèses, les équivalences sur 20.

90 ET + (18 ET +) : un Méga Hit Consoles + ! Ce jeu est superbe et vous ne devez le manquer à aucun prix.

80-90 (16-18) : un très très bon jeu, auquel il ne manque pas grand-chose pour être un Méga Hit. Vous pouvez l'acheter tranquillement.

65-80 (13-16) : Un bon petit jeu qui satisfera les amateurs du genre.

45-65 (9-13) : un jeu très moyen. Pour acheter un jeu noté en dessous de 65% (13/20), il faut vraiment vouloir posséder tous les jeux qui sortent.

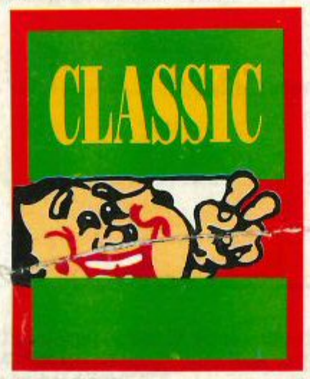
30-45 (6-9) : encore moins bon : si vous achetez ce jeu, ne vous en prenez qu'à vous-même en cas de déception.

12-30 (2-6) : un jeu nul. Quelques parties et hop à la poubelle !

12 ET - (MOINS DE 2) : beurk ! Quelle horreur ! A n'acheter sous aucun prétexte.

MENTIONS SPECIALES

HIT
Quand vous voyez "Mega Hit" dans un test de jeu, cela signifie que Consoles + l'a classé parmi les meilleurs ! Si ce jeu tourne sur votre console, ruez-vous dessus !



CLASSIC
Ce sont des jeux géniaux mais plus anciens. Il s'agit de valeurs sûres ; si vous ne les avez pas encore, vous pouvez les acheter sans hésitation.

FORMAT
Ces icônes vous indiquent la console sur laquelle tourne le jeu. En voici la liste complète.

PC ENGINE

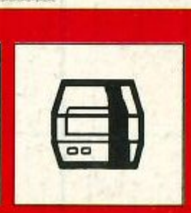
SUPERGRAFX

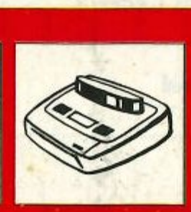
PC ENGINE GT

MEGADRIVE

SEGA

GAME GEAR


NINTENDO


FAMICOM

GAME BOY

LYNX

NEO GEO

ECLATEZ VOUS. AVEC LA NOUVELLE CONSOLE D'ARCADE « COMBO AV »

EXCEPTIONNEL !

- CONSOLE 60 Hz - STEREO
- 2 JOYSTICKS "QUALITÉ PROFESSIONNELLE"
- BOUTONS : 1 PLAYER, 2 PLAYERS CREDIT - 6 BOUTONS DE TIR PAR PLAYER.
- LIVREE AVEC ALIMENTATION ET CABLE PERITEL
- ACCEPTE TOUTES LES CARTES "JAMMA"

IMPORTATEUR EXCLUSIF EN FRANCE

SOFTAGE / 21 36 37 71

FAX . 21 35 13 90

REVENDEUR, CONTACTEZ-NOUS !

SOFTAGE - 67 rue des Fontinettes - 62100 CALAIS

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES IV
TURTLES IN TIME™

Le terrible Shredder, toujours aussi machiavélique, vient d'envoyer l'un de ses androides diaboliques avec pour mission de voler la Statue de la Liberté. Dans ce jeu d'arcade en six grandes étapes, les Tortues Ninja devront vaincre Shredder, voler au secours de la Statue et l'arracher de ses griffes. Alors que les Tortues tentent de se débarrasser de Shredder à jamais, ce dernier tire sur tout ce qu'il trouve sur son passage, les envoyant voyager dans le temps avec son rayon de translocation à matrice. Tout en se débattant pour retourner en 1992, les Tortues pourront-elles vaincre cette armée de voyous historiques et mener une bataille finale contre Shredder?

ORIGINAL GAME LINK GAME PAK

ORIGINAL GAME BOY GAME PAK

Konami® est une marque déposée de Konami Co. Ltd. Les Tortues Ninja®, ainsi que toute représentation ayant une nette ressemblance avec ces dernières, sont marques déposées, sous copyright 1991 de Mirage Studios. Licence exclusive de Surge Licensing Inc. Turtles in Time ™ est une marque déposée de Konami. Distribution: Bandai UK Ltd. (UK), Unit 26/27, Fareham Industrial Park, Fareham, Hants PO 16 8XB